
デジタルパンク通信 第二十七話

Q アトムでしょうか。タワシでしょうか。

A タワシです。

岡山に行ってきました。全国マルチメディア祭ってのがありまして。そこで、小学生向けのワークショップを二つ開いてきました。

一つは、デジカメ教室です。とは言え写真の技術を教えるというものではありません。生まれて初めてシャッターを切る子どもたちが、自分を見つめて、自分なりの表現方法を探って、自分を発表してみよう、というものです。紅葉の赤に惹かれる子。空の青に惹かれる子。雲の白に惹かれる子。噴水の躍動感を切り取ろうとする子。会場に飾られたF1カーのホイールを接写する子。コンビニオンのお姉さまを激写する子。興味のまま、おもむくまま。映像で考えて、映像で表します。ホントに初めてなの？ やるねえ。きれいだねえ。大胆だねえ。作品をその場で見せ合います。互いを発見します。そして、そのままブロードバンドで世界に発信します。ネット社会は、一人ひとりがコンテンツの生産者となります。ピア・ツー・ピア社会です。この世代が引っ張っていくのでしょうか。

もう一つは、ロボット作り。とは言えアトムやアシモではありません。マッチ箱サイズのコンピュータに、モーターやセンサーを装着し、さらにスポンジやタワシや松ぼっくりなどをくっつけて、自分だけの「虫」ロボットを作るというものです。子どもが心臓部のコンピュータにプログラミングして、どう動き、どんな音や光を発するかといった指令を与えます。グルグル回る虫。ガタガタ走る虫。ランラン歌う虫。キラキラ光る虫。ポップだねえ。かっこいいねえ。プログラミングむつかしくない？ 「全然」。四角四面だったコンピュータは、ロボットやオモチャや虫に変身して、ぼくらの友達になろうとしています。身の回りに溶け込んで、ユビキタスな空間を創るのです。スクリーンから立体の造形へ。そうした姿かたちそのものが、ユビキタス時代のコンテンツです。

ピア・ツー・ピアとユビキタス。これからのネット社会の方向を示す二つの進路です。コンテンツは、デジタル世代が創っていきます。この二つのワークショップを主催したのは、CANVASという名のNPO (www.canvas.ws)。子どもの創造力や表現力を高める活動を推進しています。ブロードバンド時代のコンテンツを生む土壌を整えよう。政府や自治体、内外の科学館や教育工学系の研究者、アーティストや企業らが集うプラットフォームとして活動を開始したところです。川原正人NHK名誉顧問が理事長を務め、東京大学情報学環の山内祐平助教授と私が副理事長を務めています。音楽制作者連盟の奥田理事長も理事に就いています。

ITと子どもは、もう同化しています。写真やビデオやゲームやロボットを創りだしていきます。音楽もデジタル・キッズに創らせないとイケません。ポップに、かっこよく。
