

1回生 辻口実里

今回はポスター、おみやげなどのビジュアルデザインと、丸亀市猪熊弦一郎現代美術館で作られた鑑賞教材”ミモカ・アートカード”を使ったカードゲームを担当した。

同じ空間で行われていたACOPとの違いは、少人数制で、ロボビーとの直接会話が行えることだ。ゲームが始まるとすぐ輪ができあがり、途中参加を躊躇してしまいそうだと危惧したが、ロボビーへの熱烈な興味により、子どもたちがすんなりと輪の中に入れていた姿がとても印象的だった。

しかし近くでコミュニケーションがとれると、中には会話に夢中になりすぎる子もでてきた。ゲームが進行出来ない。一つに集中している彼らには私の声が聞こえていないようだった。そんななか面白かったのが、ロボビーの発言にはしっかりと反応したことだ。ロボビーが「カードゲームしよう」と言うと大半の子が素直に動き、動かなくても誰もが反応をした。

今回行った”探偵ゲーム”というアート・ゲームは、リーダーが心の中で選んだカードを他の人がリーダーに「はい」「いいえ」で答えられる質問をし、カードに描かれている絵をじっくり見、選んだカードを当てるというゲームだ。初めは私がリーダーの役をしていたが、**1)**ロボビーの声を子どもがよく聞く、**2)**ロボビーの発言に子どもたちがどう反応するか何度も見ることができると、という二点から、ロボビーをリーダー役にすることを試みた。

すると、子ども達は私が答えていたとき以上に、ロボビーをじっくりと観察し、発言を覚え、ロボビーのカードを当てたいというゲーム自体への強いやる気に満ちあふれるようになった。初めは既存するゲームのルールや事前に決めた通りに進めていったが、いざ本番になって出てくる改善点を二日という短期間で何度も再構築できたのが私にとって大きな収穫だった。子どもに適切な言葉の使い方、どうすれば自発的に行動、発言してもらえるかなども考え、試すことができた。

大人、学生、ロボット、アート、同年代の仲間たちの中で、過ごしたこの日の出来事は、きっと子どもたちの心の中にも強く刻み込まれたと思う。機械が日常にも浸透し、情報を知るツールがどんどん出てきている今、子どもたち、あるいはお父さん、お母さんたちが何を得たのか、何を感じたのかをどこかで知れば良いなと思った。

1回生 松本 光史

このプロジェクトで子どもとロボットとともにアート作品を見ていく内にいろんな反応があって楽しかった。絵に集中する子、ロボットに集中する子、ロボットと話す内に友達のようになる子、全く興味のなさそうな子。いろんな子どもたちがいた。

どの子を見ても思ったことがある。それは、子どもたちは本当に自分の興味のあるものにひたむきに向かっていくのだなということだ。だから鑑賞の途中で飽きたのか、どこかに行ってしまう子もいたし、ロボットに興味がいって作品を見ない子も、もちろん絵にもものすごく興味を示す子もいた。

僕はナビゲーションを担当した。最初は子どもたちとの間に明らかな壁があり、「上手くやらないと」「子どもとかどう接すればいいのかわからない」そういった気持ちが僕の中に渦巻いていた。そういった気持ちから、僕自身が変な気を使いすぎて微妙な空気を生み出してしまっていた。落ち込みまくってから「いつも通りの僕でいいや。全力で子どもと接してみよう」そう思ってやってみた。

すると、子どもたちは元気よく僕と話したり、話を聞いたりしてくれるようになった。意識したのは全力で接することと目線の高さを合わせてあげること。これだけですぐに楽しくお話できるようになった。全力で接することを心がけてから、一回のナビの疲労度も上がった。全力で人と接するとこんなに疲れるのかと内心驚いたくらいに。

今回、思ったことは、子供とのコミュニケーションも大人とのコミュニケーションも大きな違いはないのではないかということだ。変な気を使ったり、ネガティブな雰囲気を出しているとコミュニケーションは上手くいかない。しかもそういった雰囲気はすぐに悟られる。当たり前なことだけど改めて思い知らされた。

「子どもたちに教えてあげよう」という姿勢が僕の中に少しあったのだけど、逆に子どもたちから学ばせてもらいました。自分の人間形成的なことや人との接し方において得るものが多かったと個人的に思ってい

る。参加を勧めて下さった先生方、このプロジェクトに関わった人達、WSCに来てくれたたくさん子どもたち、全ての人に感謝しています！ありがとうございました！

2回生 佐藤暖

今回の企画とこれまでに経験したナビゲーションとの違いは、子どもたちと一緒に作品を鑑賞するという事、さらにはそこにロボもいると言う事です。ここではナビをしていた時の感覚や、2日間で大切だと思った事、強く感じた事について書いていこうと思います。

まず子どもたちとナビゲーションをするにあたって、自己紹介、ルール説明、チュートリアル、といった一連のイントロダクションが大人とのナビゲーション以上に重要だと言う事に気がつきました。子どもたちは、イントロダクションで出来上がった雰囲気やテンションを、鑑賞が終わるまで持っていくことが多く、強く同意できたり、興味を引かれたりするような意見が出ない限りその雰囲気や、テンションが崩れることは今回のやり取りの中ではなかったように感じています。さらに、子どもたちはナビゲーターの放つ雰囲気やテンションを敏感に察知するので、半端なイントロダクションをしていては、よい鑑賞は生まれませんでした。まさに、他者は自分を映す鏡だと感じました。

また、少し質や種類は違うものかと思いますが、逆に子どもたちの心理や感覚が自分にもうつっていたように思う場面もありました。それは、ナビゲーションをしている時に、自分もロボを「人格をもったロボ」だと信じ切っていたという事です。本番を迎える前までに、ロボを操作するオペレーターと打ち合わせをしてきたにも関わらず、ナビゲーションをしている時にはオペレーターの存在を全く意識せずロボはロボで重要な発言をしてくれる「人に近い何か」という認識をしていました。ロボを人ではないけれど、「コミュニケーションをとることができる何か」とみる認識は、ロボと触れ合う子どもたちにも起こっていたように思います。

子どもと大人では、ものの考え方や行動など、かなりの違いがあるものだと思っていたにもかかわらず、両方で似た様な認識が生まれていました。このような事は上で挙げた場面以外でもみられたように思います。このように対話を通し互いに意識が同期していくことを、心身相関ならぬ“心々相関”として、ACOPでも経験してきた心々相関が、大人と子ども、人とロボという垣根さえ越えるという事を強く感じる経験となりました。

しかし、今回起こった心々相関は、ロボを操作していたオペレーターにも起こっていたのか？一緒に鑑賞するのが、小学校高学年や中高生だった場合ロボを含めた心々相関は起こるのだろうかという疑問も持ち、他のパターンも見えていくことが必要だと感じました。

最初は、心配な点もありましたが楽しくトライする事ができ、濃密な3日間を過ごせました。ありがとうございました。

ACC リサーチ・アシスタント 渡川智子

ロボットも子どもも私にとって未知な存在だったので、こんなにも子ども達がロボビーと真摯に向き合い、コミュニケーションするということを全く想像できませんでした。子ども達の多くは、ロボットの後ろの存在（人間が操作していること）を怪しみ、対等になど向き合えないと思っていたのです。

しかし、ワークショップを進め、何十人もの子ども達と接していくうちに、後ろで誰かが操作しているという事は、「ロボビー」と関係を結ぶ上で特に関係ないことが分かってきました。子ども達は「ロボビー」の人格をそれぞれに形成して、本当に素直に関係を築いていました。何より私自身、「ロボビーはどう思う？」「それほんと？」など、ロボビーに向かって応答するとき、操作している人を思い浮かべることが次第に無くなり、完全に「ロボビー」に命を宿らせ、人格を造りだしていたなあと思います。ロボビーが何か発言したときには、心の中で本気で突っ込んでいたし、ロボビーが何か反応してくれるとワクワクし

て、素直に嬉しかったです。子ども達一人ひとりの頭の中にはどのような「ロボビー」が残っているのか、とても気になりました。

またロボビーの発言に、子ども達は様々な意味や興味を見出していたので、反省の時に少し話題にのぼりましたが、発言内容について（今回では特に、鑑賞・カードゲーム前後に、ロボビーと自由にお話する際など）、少々慎重になる必要があるかと思いました。

また、面白いと思ったことは、子どもたちがロボビーを自明な「他者」として接していたように感じたことです。ロボビーの発言に耳を傾け、もっと知りたい、仲良くなりたい、という関心を寄せ、自分とは明らかに違う「他者」であるロボビーのことを「分かって」としていたように思います。鑑賞中、ロボビーが少し動けば、「何か考えてるよ!」と言ったり、手を上げる動作をすれば、「何か言いたそう!」と教えてくれたり。ロボビーが何をしたいのか、何を考えているのかを、彼（ロボビー）の動作、言葉から必死に読み取り、想像しているように思えました。そしてそこに我々ナビゲーターが介在することで、ロボビーの言動を子ども達が自分なりに理解し、私たちに伝える（「ロボビー手挙げてる!何か言いたそう!」「ロボビー困ってるよ!」など）ということがとても自然に起きていました。

また鑑賞中に、「ロボビーの意見が聞きたいから、ロボビーに当ててほしい」という発言があり、自分の見方とロボビー（他者）の見方が違うこと、違いへの興味が高まっているということを実感できました。

子どもと対話型鑑賞を行った経験がほぼなかったので、始まるまでは、（少々言葉は悪いですが...）ませてすれた子どもばかりで、手なんて全然挙げてくれないのでは...と、内心ビクビクしていました。結局これは完全な杞憂でしたが、それにしてもこんなに食いつきが良かったのは驚きです。ロボへの食いつきはもちろんですが、ロボより絵を夢中で見ている子も多くいましたし、とにかくみんなのキラキラした笑顔と意見に、「!!!」という、発見や刺激をたくさんもらいました。

自分の立ち振る舞い、言動も深く考えさせられました。元気すぎる子どもたちにエネルギーを吸い取られ、体はヘトヘトになりましたが、心は少しやわらかくなったような気がします。何より子どもたちとロボビーにぐんと近づけて、とても楽しかったです。

今回の経験をどのようにACOPにフィードバックし、そして次につなげていくか。考えられることは非常にたくさんあると思いました。終わったあとこそ、しっかりやらねばならないです。本当にありがとうございました!