

【報告】「TOKYO DESIGN WEEK 2015」出展について

TOKYO DESIGN WEEK 2015 Exhibition

本多 忠房
Tadafusa Honda

デジタルハリウッド大学大学院
教授

1. はじめに

TOKYO DESIGN WEEKは期間中に10万人を超える来場者を記録する日本有数のデザイン・アートイベントである。企業やクリエイターが展示する最先端のソリューションのショーケースとしての側面や、アーティストが描く独創的なアートワークによるミュージアムとしての側面とともに、「TOKYO AWARDS 学校作品展」というコンペティションとしての側面が同居している。「TOKYO AWARDS 学校作品展」には国内外から60校を超える学校が参加し、そのクリエイティビティを競い合うが、2014年度、2015年度と2年連続で本学より出展を行い、2015年度は「入選」という結果を得ることができたので、本紀要において所感などにつき報告を行う。

2. 本ラボのミッションと出展の狙い

本ラボは2014年4月から活動を開始した。ミッションは「コミュニケーションの力を使って、世界に山積する種々の課題を解決する手法の研究と実践」である。あらゆる技術がコモディティ化し、発信のためのコストが大幅に下がった今、過去のアイデアを研究し、新たなアイデアを開発するという段階までで留まるのであればその活動にはほぼ意味はない。アイデアを実装し、発表し、フィードバックを受け、そして改善する。そうしたサイクルをなるべく多く繰り返すことこそが現代的なアイデア開発のあり方であると考えており、本ラボでも活動の方針として据えている。

その上で、何を「舞台」として位置づけるかは成果及び教育効果に大きな影響を与える。指導教員として毎年頭を悩ませる点でもあるのだが、現時点ではTOKYO DESIGN WEEKを軸として検討している。理由としては2点あり、1) デザイン・アートイベントならではの専門家の来場が見込め、レベルの高いフィードバックが行われる可能性が高い。2) それと同時に専門家ではない一般来場者も極めて多く、市場一般を想定したフィードバックが得られる というものである。他にも多くのイベントが存在し、その幾つかには実際に出展を行ったり、検討したりしたが、現段階では本ラボの成果を発表し、適切な質/量のフィードバックを受ける舞台としてこれ以上の機会は見つかっていない。

3. 2015年度の出展結果について

「インタラクティブ遊具」というテーマが設定された2015年の「TOKYO AWARDS 学校作品展」。本ラボでは「Over the Rainbow」と題した作品を出展した。湖などに浮かんでいるスワンボートを改造し、乗船の上でペダルを漕ぐことでディスプレイの中のスワンが走りだし、前方から登場する風船に触れると点数を獲得できるという単純な構造のゲームであるが、2人のプレイヤーが同程度のスピードで漕がないと直進せず、高得点が望めないという仕様とすることで、ゲームをプレイするだけで仲良くなる、というコンセプトによる作品である。

「Over the Rainbow」は「入選」という結果に終わった。「グランプリ」を獲得し、海外各種アワードへの展開を目論んでいた本ラボとしては不本意な結果であったが、一定の成果であるという考え方もできるため、評価点及び課題点について記載する。



4. 評価点

1) テーマである「インタラクティブ遊具」を極めてわかりやすく、正面から表現した点。アイデア開発の時点では「インタラクティブ」「遊具」とも非常に幅のある解釈が行われたが、結果としてアイデアの伝達速度を考慮し、可能なかぎりシンプルに、誰にとってもわかりやすい作品にすることを心がけて実装を行った。結果として、複雑な解釈や検討を行わなくてもテーマ合致性が高いことを理解いただけた。2) エンターテインメント性の高いアトラクションとすることで、多くの来場者が体験を所望した点。アナログなインプットをデジタル的にアウトプットしてゲームとして楽しませるという内容の作品となり、スタッフの説明がなくとも、たとえ日本語が理解で

きなくとも楽しむことができた。結果として会期中にはアトラクションの体験を求め行列ができる状態となるなど、多くの出展作品の中でも高い人気を集める作品となった。それは結果として多くのフィードバックを得られることと同義であり、出展の目的を果たせたといえる。



5. 課題点

他の出展校と比較した場合、相対的にフィニッシュワークのレベルが低く、そのことが「入選」という結果に終わったことに大きな影響を与えていることは明らかである。これは、1) アイデア開発に想定以上に時間がかかり、企画確定から実装までのスケジュールがタイトになったこと。2) そもそもアナログな作品を作るという領域自体の経験値が極めて低いこと。以上2点が要因として考えられる。本学の設立趣旨及び教育方針から、どうしても「いわゆるデジタル」、つまりディスプレイの中を中心とした制作物への活動がメインとなる傾向がある。一方でデジタルはもはやコモディティ化し、IoT関連技術の発展もありアナログな領域、特にアナログな「物質」の制作についてもより高いレベルの経験を積むことが求められることが実感できた。これらはこれからの研究活動方針を検討する上で大きな財産となった。



6. 今後について

本稿執筆時点ではあくまで予定ではあるが、本年度もTOKYO DESIGN WEEKへの出展は継続したい。2015年度の評価点及び課題点を改めて分析し、より高いレベルのアウトプットを行うことによって、我々の研究活動行為の正当性及び優位性を、現実世界での有意性を通して証明していきたいと考えている。