

# 【記事】大学院成果発表会「デジコレ6」のデザイン

Design of the Graduate School Results Presentation Meeting “DHGS Collection 6”

大島 志拓  
Yukihiro Ohshima

デジタルハリウッド大学院事務局

デジタルハリウッド大学大学院デジタルコンテンツ研究科（以下、本学）は「株式会社立専門職大学院」という特色を踏まえ、修士論文の執筆を学位授与の必須要件としておらず、ビジネスプランを始めとする修了課題制作（以下、修了課題）によっても学位の取得が可能である。従来の大学院では学位取得に至るまでの研究成果を「公聴会」において公知の俎上に載せてきた。しかし本学では「公聴会」とは異なるフォーマットの成果発表会として「デジコレ」を毎年度開催している。

2016年2月27日（土）に開催された「デジコレ6」のデザインにあたっては、「研究成果の一般公開」という当初からの趣旨を骨格としながら、建学の精神「すべてをエンタテインメントにせよ」に則り、ショーとしてのエンタテインメント性をより強く纏わせることを目指した。

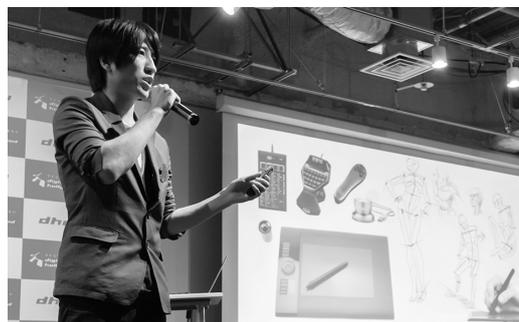
2016年2月27日（土）  
「デジタルハリウッド大学大学院 2015年度成果発表会  
デジコレ6」  
当日プログラム

1. 修了課題プレゼンテーション
2. 研究実践科目（ラボ）エキシビション（ヒットコンテンツラボ）
3. 修了生エキシビション（武田昌大氏）
4. 修了課題プレゼンテーション
5. 研究実践科目（ラボ）エキシビション（ELラボ）
6. 観客特別賞投票／休憩
7. ゲストスピーチ（柴山和久氏／落合陽一氏）
8. 観客特別賞発表
9. MVP発表／学長総評

イベントの中核となる「修了課題プレゼンテーション」では、修了課題に取り組む終了年度の在籍生から事前にエントリーを募り、専任教授会にて予め10名の登壇者を選定した。当該パートはスタートアップの経営者が投資家向けに行うプレゼンテーション形式「ピッチ」をモチーフとしており、1人あたり4分を持ち時間として各々の修了課題を紹介するものである。

登壇者および発表タイトル

01. PETER ROTHENBERG  
「Wearaballs 国境のないスポーツ」
02. 橋本 晋一  
「Infoair 2020年に向けて、体感・体験を重視したサイネージ戦略を考える」
03. 古志 浩之  
「ScWrap キュレーション志向のデータ整理ツール」
04. NELSON WIDJAYA  
「仮想現実とNUIによる3Dモデル構築環境の研究」
05. 田辺 拳斗  
「GOZAAAAAS.com 次世代型グルメサービスで、動き出す外食産業。」
06. 王 勤松  
「中国動漫産業施策とコンテンツビジネスの可能性」
07. 井上 雅  
「SAPAR 海外留学とあなたをつなぐ」
08. 萬里小路 忠昭  
「CAMPACK あしたの体験がここにある」
09. 中村 竜乃介  
「VRノベルゲームの可能性 UI設計とデバイスから見る新たな形」
10. 神成 大樹  
「左手デバイスO2 イラストレーターの仕事革命」



短時間で次々に発表を行う形式は前年度から引き継がれたものだが、デジコレ6では、それらの発表に対して2つの賞と特典を新たに用意した。事前に教授会での審議を通じて決定される「MVP」に対しては「実装支援金 最大1,000,000円」を提供する他、当日の観客投票による「観客特別賞」の受賞者へ「海外研修渡航費」を支給する仕組みを整えた。これらの施策を通じて、登壇者のモチベーション向上を促すだけで

なく、聴衆参加要素の導入によるエンタテインメント性の向上を目指している。

なお、デジコレ6では「修了課題プレゼンテーション」以外にも「研究実践科目(ラボ)エキシビジョン」「修了生エキシビジョン」「ゲストスピーチ」といったプログラムを実施した。過去の実施内容を鑑みれば、「デジコレ」は当初より「修了生による修了課題成果発表」「研究実践科目(ラボ)の成果発表」「教員およびゲストによるスピーチ(開会および閉会挨拶等を含む)」の3要素によって構成されてきた。今回もそれらをプログラム設計上の要件とすることで、新たな施策を導入しながら「デジコレ」としての連続性を担保している。



また、イベント全体のイメージを決定するメインビジュアルの制作にあたっては、本学が持つ創発的環境の礎としての「多様性」を表現するため、多様な色彩="Colors"をクリエイティブ面におけるテーマとした。このテーマは主に制作物の表現について共通認識を持つために関係者内部で共有されたものであり、対外的には言及していないが、制作されたメインビジュアルは広報用ポスターやパンフレットに活用した他、ビジュアルに含まれる造形要素を登壇者用のブローチや表彰用パネル、またステッカー等にも展開した。特にステッカーは観客特別賞投票時の投票券としての役割も担っており、新たに導入したプログラム上の仕掛けとクリエイティブテーマに基づく表現が交差する点において、デジコレ6の象徴的存在であった。



こうした施策の結果、デジコレ6では本学が駿河台キャンパスへ移転して以来最多の来場者数(170名)を記録するとともに、アンケート有効回答101名中100名の観客が「非常に満足した」或いは「満足した」と回答し、一定の成功を収めることができた。

---

---

来場者数の内訳[来場者数：170名(昨年度+53名)]

一般	90名(昨年度+33名)
院生	35名(昨年度+16名)
新入生	9名 日本人7、留学生2(昨年度-5名)
修了生	15名(昨年度+5名)
教員	14名 特任1、客員2、専任10、学部1 (昨年度+6名)
DHスタッフ見学	7名(昨年度-2名)

---

---

多様性を孕みながら実社会との架橋を目指す本学では、自ずと領域横断的なテーマに研究の焦点があたる。「デジコレ」のデザインにあたっては、一般的には複雑と思われる研究を扱いながらも、その成果を簡潔かつエンタテインメント性をもって伝えることが必要である。その点においては引き続き向上の余地が残されており、今後も継続的な挑戦が求められるだろう。