

東京大学情報学環オープンスタジオ
Open Studio, iii UTokyo

中山未来ファクトリー

中山未来 ファクトリー

中山未来ファクトリーは、2017年4月に竣工した東京大学情報学環オープンスタジオで実施されている「人間と遊び」をキーワードにしたプロジェクトです。

東京大学における〈工房・広場〉をイメージし、その拠点としてスタートした東京大学情報学環オープンスタジオは、ワークショップや展覧会など社会に開かれた創発的な研究教育活動に資する場を提供しており、当財団と深い関りがあります。

中山未来ファクトリーでは、

「ゲームデザイン論」や「あそびの未来ファクトリー」をはじめ、多種多様なワークショップが展開されています。

中山未来 ファクトリー とは

「ゲームデザイン論」では、現役のゲームクリエイターやプロデューサーを招き、刺激的な講

義が繰り広げられています。また、「あそびの未来ファクトリー」では、参加者はチームを組み、「あそび」とはそもそも何なのかについて考えを深め、「未来のあそび」を考えたり、プロトタイプを作ったりすることに取り組んでいます。

中山未来ファクトリーのもう一つの目的は、「人が集まる場」を作ることにあります。この自由な空間の中で、若いさまざまな才能が研がれ、日本の文化や産業を支える人材が生まれ出されることを願っています。



インタビュー全編はオープンスタジオのホームページで公開されています▶
<https://openstudio-utokyo.com/>



“あそび”をもう一度つくる

東京大学大学院学際情報学府 文化・人間情報学コース影浦研究室 修士1年生

濱 祐輝

私が中山未来ファクトリーに参加したのは、楽しいあそび場を自分たちの手で作り出したいと思ったからです。そのきっかけは、コロナ禍で大学やインターン先の学習塾の授業がオンラインになり、直接会って人とコミュニケーションを取る機会の減少を実感したことにあります。

インターン先の学習塾は、生徒の体験学習などを通して生徒自身の主体的な学習をすすめている塾で、私は小学生から高校生までの生徒の学習サポートをしてきました。

その中で私は、子どもたちに「自ら学びたいと思ってもらうためには、どうすればいいのだろうか？」と考えるようになりました。そこで気づいたのが、「教える私自身も常に子どもたちの目線に立ち、子どもたちが楽しめるように工夫する」ことが大切だということ。

しかし、インターン先の学習塾も、新型コロナウイルスの感染拡大とともにオンライン授業に切り替わり、今までのように子どもたちとコミュニケーションを取るのが難しくなりました。

そこで、「交流の場がオンラインに移ったとしても、コロナ禍以前のようにあそびを通してみんなで楽しめるような空間が作れないか」という発想からゲーム作りを考え始めました。

そんな思いを元に、私が「あそびの未来ファクトリー」の中

でつくったのは、『オンラインかくれんぼ』というゲームです。このゲームは、実際のかくれんぼと同様に隠れる側と見つける側に分かれて、インターネット上のWebサイトに隠れている人を探し当てるゲームです。

遊ぶときは、まず「隠れる人」と「見つける人」に分かれます。隠れる人は『オンラインかくれんぼ』のプログラムに隠れたいWebサイトのURLを入力します。するとプログラムによってバラバラにされた該当のWebサイトのスクリーンショットが表示されます。画面に映る自分の姿が隠れるようにスクリーンショットをZoomの背景に設定したら、「オンラインかくれんぼ」のスタートです。

一方、見つける人は、バラバラになったWebサイトのスクリーンショットを手がかりに、どのWebサイトに隠れている



のか推理していきます。

隠れる人は、有名な企業のWebサイトを使うとすぐに見つかってしまいます。そこで有名なサイトとよく似ている、別のサイトを使った引っかけ問題を作ったり、自分のお気に入りの知名度の低いサイトを使ったりして、少し難しい問題を作るようにします。

実際に遊んでみると、ほんとうに見知らぬサイトに隠れる人がいて、そこに「誰も知らないサイトだよ！」と笑いが生まれ、とても楽しかったです。

さまざまな行動が制限されるなかで、肩の力を抜いて楽しめるあそび場は非常に大切です、必要だったのだと改めて気がつきました。みんながありのままの自分でいられるあそび場をこれからも大切にしていきたいです。





音楽の力で日常を面白くする

東京大学大学院学際情報学府 文化・人間情報学コース 専攻研究室 修了

高 友康

ため、東京大学大学院の情報学環に進学しました。

進学後に参加した、2020年開催の「あそびの未来ファクトリー」では、「はらぺこおぼけAR」というゲームを制作。この作品では、プレイヤー同士がお化けとなり、お互いの空間に出現し、自分の部屋に散らばる「人魂」を誰が一番食べられるかを競って遊べます。ARを使うことで、遠隔地にいるプレイヤーとも一緒に遊べるのが特徴ですね。「あそびの未来ファクトリー」での作品づくりでは、業界の第一線で活躍する先輩クリエイターに評価してもらえるので、モチベーションがとても上がりました。また先輩のアドバイスから、1人でゲーム制作をしている時には得られなかった改善点を発見でき、非常に勉強になりました。

同じく2020年に参加した、中山財団主催の「未来の音楽を考えるアイデアソン」では、「ゲームにおけるインタラクティブ

ミュージック」というテーマで制作を行いました。

インタラクティブミュージックとは、主にビデオゲームなどで場面に応じて変化する演出のための背景音楽です。これを日常生活に応用したらどうなるだろうかという好奇心から、このテーマを扱うことにしました。

日常への応用は、例えば、自分が今見ている風景に合わせて音楽が選ばれたり、会話している相手の感情に合わせて自分の耳元で流れる音楽も変化したり、というようなイメージです。現実世界でも音楽などを使ったゲーム体験が発生すると、生活を面白くできるのではないのでしょうか。

修士論文では、オーディオゲームをテーマに執筆しました。論文のために制作したゲーム『大爆走！ オーディオレーシング』は、音だけで周囲の情景を想像したり、ゲームの状況を把握したりするゲーム。イヤホンから流れる音の方向にハンドルを切りながらコース上を走行し、タイムを競います。オーディオゲームは視覚情報を想像で補う分、プレー可能な状態まで落とし込むのが難しかったです。

卒業後はゲーム会社に就職し、効果音やインタラクティブミュージックのような変化する音について考える仕事に取り組みます。これからも音やあそびを通して面白い体験を作っていきたいです。



何ができるのかを、楽しく考えてほしい

2017～2021年 情報学環オープンスタジオ/中山未来ファクトリー 特任研究員

阪口 紗季

関西大学在学中は影を使ったインタラクティブアートを制作したり、初心者でも電子工作を楽しめるキットを開発したりしていました。中山未来ファクトリーに関わりたと思ったのは、エンターテインメントやあそびをテーマにした自分の研究を発展させたいと思ったからです。

中山未来ファクトリーで最初に行ったのは、小学生を対象にしたプログラミングのワークショップ。

小学生たちから思いも寄らないアイデアがたくさん集まり、特に印象的だったのが、加速度センサーを使った工作です。授業の中では、加速度センサーの使い方は教えていなかったのですが、加速度センサーを見つけた小学生が「これどうやって使うの?」と興味を持ち、隣にいたティーチングアシスタントに質問していました。その子は使い方を教わると、うちわ型のブロックに加速度センサーを取り付けて、うちわを振るとロボットが動き出すという装置を完成させました。

子どもたちの潜在能力の高さを実感して驚きましたし、子どもたちが進んで考えている姿を見られたので、ワークショップを開いて良かったと思えました。プログラミングなどの技術は学ぶだけではなく、楽しいことに応用してほしいというメッセージが伝わっていたら嬉しいです。

次に、東大生を対象にしたあ

そびやゲームをつくるハッカソンを開催。

「あそびの未来ファクトリー」の実施期間は2週間程度。短い期間ではありましたが、学生同士、非常に密度の高い議論が行われていました。大量の付箋紙や模造紙など、学生たちの議論の跡がオープンスタジオの中に蓄積していくのを見てると、真剣に考えてくれたのだと感じて、とても嬉しかったです。

なかでも私が一番好きなのは、学生たちが作った『つめつめ』というゲーム。画面の中の四角や星形の枠に、スマホで撮った写真に写っているものを隙間なく詰めていくパズルゲームです。

『つめつめ』の制作チームがユニークだったのは、発表の際に段ボールで作った枠に実際に印刷した写真を切り貼りして、ゲームの様子を実演した点です。技術力だけではなく、観ている人を巻き込んで楽しませたところも高評価の理由でした。



その後、より多くの学生に「あそびの未来ファクトリー」に参加してほしいという思いから、ゲームデザイン論という授業を開講。授業で培った経験や知識を生かす場として、「あそびの未来ファクトリー」で実際にあそびを作るという流れを期待してのことです。

この3つのイベントに、ものづくりのための場所を提供するという立場で関わってきました。みなさんの制作物は見ていてとても楽しかったですし、全く想像もなかったアイデアに触れることで、自分自身も発想のヒントがもらえることもありました。

また、教えるということは新しいものを生み出すことにつながる、非常にクリエイティブなことだと気がつきました。全体を通じて発見が多く、私自身も成長できたイベントになりました。

