

コラム

ワークショップコレクション10への 「不思議なスケッチブック」の展覧

水野 慎士^{1,a)}

Exhibiting “Amazing Sketchbook” at Workshop Collection 10

SHINJI MIZUNO^{1,a)}

1. ワークショップコレクションについて

ワークショップコレクションは子供向けワークショップに特化した博覧会イベントであり，子供の創造活動の場を提供することを目的とする NPO 法人 CANVAS が主催している [1]．2004 年に第 1 回目のワークショップコレクションが開催され，13 種類のワークショップに 500 人の参加者があった．ワークショップ数と参加者は年々増加して，2013 年 3 月に開催されたワークショップコレクション 9 では 2 日間で 100 種類のワークショップが展開されて，約 10 万人の参加者があった．

そして 2014 年 8 月 29 日 (土)，30 日 (日) に青山学院大学においてワークショップコレクション 10 が開催された．今回のワークショップコレクションでは 104 種類のワークショップに 5 万 7 千人の参加者があった．ワークショップ出展者はトヨタ自動車，NHK，フジテレビ，朝日新聞，バンダイ，ソフトバンク，ウォルト・ディズニー・ジャパンなどの企業，国境なき医師団，kodomo ×ピスタチオなどの各種団体，大学，個人など様々である．そして，造形，絵画イラスト，電子工作，映像，デジタルコンテンツなどをテーマとした多種多彩の子供向けワークショップが展開された．具体的には，ガシャポンカプセルを使ったスタンプ作り，ソフトバンクロボット Pepper のプログラミング体験 (図 1)，オリジナル新聞の製作，毛糸アート作品制作などのワークショップが用意された．

2. 「不思議なスケッチブック」の展覧

私たちの研究室では「不思議なスケッチブック」というインタラクティブデジタルツールを開発している [2]．「不



図 1 ソフトバンクのワークショップブース

思議なスケッチブック」は，普通のスケッチブックにカラーペンでお絵描きすることで三次元 CG を対話的に生成できるデジタルツールである (図 2)．そして描いた絵に触れたりスケッチブックを揺らしたりすると，生成された三次元 CG が変形したり揺れたりするなど，三次元 CG とのインタラクションも可能である．スケッチブックにペンで絵を描くという誰にとっても身近な行為でデジタルの世界との対話することができるため，子供から大人まで様々な年代の人が直感的に楽しめるコンテンツとなっている．

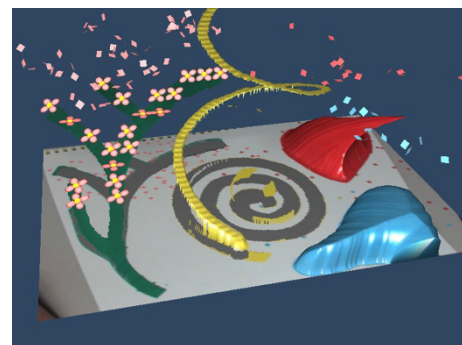


図 2 「不思議なスケッチブック」で生成された CG

そして「不思議なスケッチブック」のデモ体験者から CANVAS 関係者を紹介してもらったことをきっかけにし

¹ 愛知工業大学情報科学部
Faculty of Information Science, Aichi Institute of Technology,
Toyota, Aichi 470-0392, Japan
^{a)} s_mizuno@aitech.ac.jp

て、ワークショップコレクション10へ出展を検討することになった。2014年5月にワークショップ概要、所要時間、定員、対象年齢などに関する情報とともにエントリーを行い、書類審査によってワークショップコレクションへの出展が決定した。1つのワークショップの出展スペースは約20m³となっており、実際には小会議室一室が割り当てられた。出展料は35万円であるが、申請によって教育機関やNPO法人は5万円、個人は3万円に減額される。そしてワークショップコレクションの開催までは会場下見会への参加やパンフレット作成などの準備を行った。

そしてワークショップコレクションの当日は6台の「不思議なスケッチブック」システムを用意して、9名の研究室スタッフでワークショップを実施した(図3)。2日間で約220人の子供たちがスケッチブックとカラーペン(ポスカ)でお絵描きをしながら、三次元CGを生成したり三次元CGとのインタラクションを楽しんだりした。1人あたりの平均体験時間は約20分間であったが、スケッチブックをすべて塗りつぶすまで30分以上お絵描きを続ける子供も少なくなく、待ち時間は最大1時間30分となった。

ワークショップ体験者に対しては「不思議なスケッチブック」に対する感想や要望に関するアンケートを実施した。アンケート回答者は214人で、8割以上が10才未満の子供であった。また男女比は3:7であった。「不思議なスケッチブック」に対して97%の子供が楽しかったと回答しており、つまらなかったという回答はなかった。楽しかった要素としては、自分の描いた絵がCGになって飛び出てくるのが特に多く聞かれた。また要望としては、もっといろいろな形のCG物体が出てきて欲しいといったものや、CG物体が動き回って欲しいといったものなど様々であった。

なお、2日目のワークショップコレクションが終了したあとに表彰式が行われ、私たちのワークショップは審査員特別賞を受賞した。

3. おわりに

ワークショップコレクションに「不思議なスケッチブック」を出展したところ、200人以上の子供たちがお絵描きによるCG制作を楽しんだ。そして私たちの開発したコンテンツが子供の創造力を刺激する可能性が十分にあることを確認することができた。また、よりよいシステムに改良・拡張するための多くの意見を聞くことができた。

ワークショップコレクションは非常に多くの子供たちが参加するイベントであり、子供向けインタラクティブデジタルコンテンツのデモ展示の機会として非常に有用であることを実感した。今後は別のインタラクティブデジタルコンテンツを使ってワークショップコレクションに参加することも検討したい。



図3 ワークショップ実施の様子

参考文献

- [1] ワークショップコレクション, (<http://wsc.or.jp/>), (2014).
- [2] 近藤菜々子, 水野慎士: スケッチブックでのお絵描きを三次元CGで拡張する映像ツールの提案とその実現方法, 情報処理学会論文誌・デジタルコンテンツ, Vol.1, No.1, pp.1-9 (2013).