

猪子 寿之(いのこ・としゆき)先生

チームラボ株式会社 代表取締役社長

ウルトラテクノロジスト集団チームラボ代表。

チームラボは、エンジニア、デザイナー、建築家、CGアニメーター、数学者など、様々なスペシャリストから構成される。テクノロジー・アート・デザインの境界線を曖昧にしながら活動中。

主な実績として『花紅』他作品でミラノサローネに参加(07)。

au design project にて制作したコンセプトモデル携帯『actface』が文化庁メディア芸術祭審査員推薦作品(07)。

『花と屍』を仏ルーヴル宮内国立装飾美術館で発表(08)。「水墨空間『然』」が「ADAA 大賞」他2賞を受賞(08)。

コニカミノルタプラザにて空間作品『百年海図巻(09)』を発表。

東急ハンズとTwitter 連動型商品検索サービス「コレカモ.net」を開発(10)。チームラボハンガーを PUBLIC/IMAGE.3D にて発表(10)。



〈講義概要〉

トータルデジタルメディアプロデュースをはじめとしたテクノロジーと文化を創造する事業を行うチームラボ株式会社の代表取締役社長である猪子寿之氏が、コンテンツ産業の現状と展望について講義を行った。

講義では、チームラボの活動内容やこれまでに手掛けた作品のコンセプトを具体的に説明。その中で、現在の日本のコンテンツ産業において、参加型のコンテンツが大きな流れを作っていることや、産業間の境界が曖昧になってきていることを指摘した。さらには、時代が変われば流通の手段が変わり、人々の見方が変わり、コンテンツそのものの価値が変化することも、例を用いて分かりやすく解説した。

関連して、日本の音楽産業の現状について、著作権を守ろうとすることで時代の流れを止めており、その先にある新たな可能性を見ていないと指摘。様々な角度から物事を見ることの重要性を伝えた。

また、現代の社会に必要なのは「寛容性」であり、固定観念に捉われずに感情的には許せないものを許すことで新たな発想が生まれるという考え方を示した。

〈受講生の感想〉

産業の境界線がなくなっているというのは興味深かったです。あらゆる産業がIT化した今となくては、ただ単に技術が進んでいるというだけでなく、先生が「おしゃれハイテク」とおっしゃっていたように、産業の境を超えた、よりおもしろいものが追求されるようになってくるのだと思いました。時代の変化に逆らわず、変化を受け止めた上でよりいいものをつくろうとすることがこれからものづくりに必要なことなのかなとお話を聞いて思いました。

立命館大学・産業社会学部・2 回生

サイエンス、テクノロジー、デザイン、アートの境界をあいまいにするという考え方が新鮮に聞こえた。また、コンテンツの価値というものは、時代が変わるとその価値も変化するとは思っていたが、それは流通手段の変化によるものだとして初めて気づいた。

立命館大学・映像学部・2 回生

アニメをはじめとする映像産業の近年の発展は、情報化社会と相性が良いという事は、とても新鮮で考えた事もなかったです。流通が変わるとコンテンツも変わる。今やコンテンツの境界が意味なくなっているという考えはとても同意します。

立命館大学・法学部・5 回生

今や時代はコンテンツを見て楽しむような受動的なものではなく、そのインタラクティブ・コンテンツを自分の意志で動かせる能動的なものが流行するというのを、実際の例（Countdown Japan のような）を取り上げながら説明されていたのが、まるで数学の証明のように明らかで、改めて時代の変化に納得しました。

立命館大学・映像学部・2 回生

CG、3D などを制作する上での重要なポイント、またものづくりにおいて忘れてはならない部分を学んだ。やってみないと分からないという気持ちで制作していくという事に大変深さを感じた。ゴールが見えない形での制作は非常に大変と感じる一方、期待感もとても含まれているものという風に感じた。

立命館大学・国際関係学部・3 回生

猪子先生がおっしゃった「日本の音楽産業は時代を止めるのに必死になっている。それでは発展していかない」というのは、確かに考えていかなければいけない視点だと思います。そして社会全体がもっと寛容になる（感情的に許せないものを許す）事が大切だという考え方を聞いて、今までの自身の考え方、視点を少し変えることで、新たな未来が広がると感じました。

立命館大学・産業社会学部・3 回生

