

<開催レポート>

～ デジタルコンテンツの新たな評価の地平を切り拓く ～

デジタルハリウッドの特色を示した「入学式」と「アワード」の一体型イベント

第24回 DIGITAL FRONTIER GRAND PRIX 2019

<デジタルフロンティアグランプリ 2019>

～2019年度合同入学式/2018年度優秀作品発表会～

新入生を迎える入学式と、卒業制作の優秀賞を決定するアワードを同時開催



IT 関連及びデジタルコンテンツの人材養成スクール・大学・大学院を運営するデジタルハリウッド株式会社では、『DIGITAL FRONTIER GRAND PRIX』を毎年春に定期開催しています。

第24回目となる今回は、2019年10月のデジタルハリウッド25周年という節目の年にあわせて、これまで併催をし、2つのイベントとして個別に扱っていた4年制大学、大学院、専門学校合同の「入学式」と、優秀な卒業制作作品を表彰する「アワード」を融合し、1つのイベントとして開催する新たな試みを行い、2019年4月7日(日)にEX THEATER ROPPONGI(六本木)にて開催いたしました。

DF2019では、デジタルハリウッドが本年10月に25周年という節目の年を迎えるのにあわせて、「Grab everyone's heart with our work! To mark the 25th anniversary」というコンセプトを掲げ、他の国内の教育機関に先駆けて、新たな試みをおこないました。

第1部に大学・大学院・専門学校合同の入学式を、第2部に前年度に卒業をした学生が制作をした卒業制作作品

を称える優秀作品発表会を行いました。

これまでも同日に2つのイベントを併催してきましたが、今年においては『1つのイベント』として融合をし、開催をしました。

また、デジタルコンテンツの新たな評価の地平を切り拓くべく、教育評価の枠組みとして、ルーブリックを活用した学生の学習成果の評価「アウトカムアセスメントシステム」を導入しました。

そのような新たな試みづくしで開催をした、『DIGITAL FRONTIER GRAND PRIX 2019』がどのようなイベントだったのかを、レポートいたします。

開催レポート | デジタルハリウッドならではの特色ある「入学式」と「アワード」の一体型イベント

『第24回 DIGITAL FRONTIER GRAND PRIX 2019』

～新入生のモチベーションを高めるエンターテインメント型入学式の提唱～



報告サイト: <https://www.dhw.co.jp/df2019/>

ダイジェスト動画: <https://youtu.be/utvYwseqHb8>

■クリエイターの登竜門となる伝統のアワード

『DIGITAL FRONTIER GRAND PRIX』(以下 DF)とは、国内外のコンテンツ業界に多数のクリエイターを輩出するデジタルハリウッドならではの伝統的なクリエイティブアワードです。設立当初から毎年開催しており、今年で24回目となります。過去の受賞者には全30カ国の映画祭・コンテストで上映され、「東京国際映画祭」では特別賞を受賞した『スキージャンプ・ベア』の真島理一郎氏や世界最大のCGカンファレンス「SIGGRAPH」のComputer Animation Festivalで上映された『Muscular union』の伊藤大輝氏など、国内外で飛躍を遂げたクリエイターが多数名を連ねています。

DFの受賞対象となるのは4年制大学、大学院、専門学校、オンラインスクール、STUDIO、ジーズアカデミーなど、国内外の計40拠点から寄せられたすべての卒業制作作品で、その数は毎年1000点以上に上ります。ジャンルも多岐にわたり、CGアニメーション、ショートムービー、グラフィックアート、Webページ、アプリケーション、Webサービス、ビジネスプランなど、あらゆるコンテンツを網羅。CG・映像、グラフィックデザイン、インタラクティブコンテンツ、サービスの4部門でまず受賞作品を選出し、その中からグランプリを決定します。

審査員にはアーティストやクリエイター、起業家として各分野の最前線で活躍している本学の卒業生を起用しています。今回の『DIGITAL FRONTIER GRAND PRIX 2019』(以



下 DF2019)では、『スター・ウォーズ』や『トランスフォーマー』、『アベンジャーズ』など、ハリウッド超大作の VFX 制作に携わってきた Industrial Light & Magic 社のシニアデジタルアーティスト、山田義也氏らを迎えました。(写真右:山田義也氏)

■新入生の学習モチベーション向上をもたらす卒業制作の完成度



DF2019 では 4 年制大学、大学院、専門スクール合同の「入学式」と、優秀な卒業制作作品を表彰する「アワード」の 2 部構成を取りました。1つのイベントとして統合した背景には、新入生を鼓舞するという目的があります。アワードという一大イベントに新入生が参加することで、表彰への憧れを喚起。加えて、新入生が入学初日に先輩の優れた作品を目の当たりにし、自身の到達すべきレベルを確かめ、「自分もこうした作品が作りたい」、「さらに優れた作品を」といった目標を持つことを狙いとしています。



また、新入生が作品に触れる機会として、卒業制作の展示を実施しました。入学式開始前や休憩時間といった空き時間を利用して、作者とコミュニケーションをとる新入生の姿が後を絶えませんでした。



伊東篤志さんの作品はユニークな発想のアプリケーション。顔認証技術を使用し、モナリザやムンクになれる写真アプリ『ザ人面犬』やグーグルの検索性を高める検索サービス『ググレカス.com』など、面白いものからお役立ちツールまで幅広く制作しています。



千葉県の房総を走るローカル線、いすみ鉄道の魅力訴求ツールを個人で作ってしまった中村美月さん。路線に対する愛着から制作に踏み切った熱意の持ち主です。ポスターやパンフレットは実際の路線や駅で見ることができます。

■ デジタルハリウッドの総力を結集



イベントのあらゆる要素を内製化していることも DF2019 の特徴です。会場で流れるムービーやスライドといった制作物をはじめ、舞台演出、台本、会場の案内や照明、カメラなど、イベントの運営に関わるスタッフまですべてデジタルハリウッドの教職員が担当しています。今年から新たな試みとして、正課外教育の一環として学生スタッフを学内から募り、23名の学生が「DF 共創スタッフ」としてイベント運営に携わってくれました。多種多様な才能が集うデジタルハリウッドならではの試みです。



「作品力で心を掴め (Grab everyone's heart with our work!)」というテーマを形にした受賞トロフィーも学部生の手によるもの。笠原幸大さんがデザインし、製作は大溝一生さんと藤田百音さんが担当。

■ 世界各国から集う学生に合わせた挨拶も

第一部となる入学式では 2018 年度の教育研究活動の報告や、卒業生の活躍などを学長の杉山知之から報告させていただいたのに加え、当社代表取締役兼 CEO の吉村毅から祝辞を述べさせていただきました。



祝辞では日本のみならず世界各地から集う新入生に合わせて、彼らの出身国である全 15 か国の母国語を使い、一つひとつメッセージを伝えました。新入生への感謝と期待を込めた、毎年恒例のご挨拶です。

来賓にはアジア最大級の国際短編映画祭「ショートショート フィルムフェスティバル & アジア」の代表を務め、俳優、ラジオパーソナリティとして活躍する別所哲也氏をお招きしました。別所氏はテクノロジーによって人間の関係性が変わりつつある時代の中でも、人と人が織りなすストーリーこそが未来を作ることを述べられ、「まさに未来はみなさんの手の中にある。世界の物語、そこにある価値観、カルチャー、

ライフスタイル、そこからいろんなことを学び取り、みなさん自身の物語をどんどんとデジタルハリウッドとともに広げていってください」と激励の言葉を新入生に送りました。



■新入生代表インタビュー



一般的な入学式では新入生が登場して挨拶をすることが多いですが、今回の DF2019 では 4 名の新入生に対して、イベントの司会を務める学長の杉山知之がインタビューをするという形で進行しました。

第一部となる入学式は杉山知之学長からの新入生に対する激励の挨拶をもって終了。休憩明けの第二部では、いよいよ優秀な卒業制作作品を表彰していきます。

■ルーブリック評価結果をレーダーチャートでビジュアライズ



第二部では、優秀な卒業制作作品を表彰するアワードを開催。今回の DF2019 では、より明確な評価基準を設けるために、ルーブリック評価を取り入れました。海外の教育機関でも開発されているルーブリックを参考にしながら、その作品が

到達しているレベルを4段階に分けて評価できるようにし、デジタルハリウッドならではの評価基準を開発しました。

このルーブリック評価では、「知識・技能・思考力など」の5つの学力の観点に、デジタルハリウッドが開学から追求する「エンタテインメント性」を追加した6つの評価軸を設けました。そして、各受賞作品の評価結果をその評価軸からなる六角形のレーダーチャートを用いてビジュアル化して分かりやすく明示して表彰するという画期的な取り組みを行いました。

■即商業化も可能な作品が目白押し

DF2019 では、グラフィックデザイン、インタラクティブコンテンツ、サービス、CG・映像の各部門別の賞のほか、デジタルハリウッドで学んだ在校生・卒業生を問わず、この1年間で特に活躍した人を選ぶ『学長賞』、優れた論文・研究成果報告書を表彰する「特別賞」、カルチャ・コンビニエンス・クラブ株式会社様に選出していただく「プラチナ・スポンサー賞」、観客から支持を集めた作品を決定する「観客賞」をそれぞれ設けました。



観客賞はその場で来場者が手持ちのスマートフォンから投票した結果を集計。DF 初の試みです。

・インタラクティブコンテンツ部門



ハードウェア、ソフトウェアを問わず、実際に体験できるものの中から優秀作品を選ぶインタラクティブコンテンツ部門では審査員に Beatrobo,Inc CEO の浅枝大志氏(写真中央)、株式会社電通アートディレクターの須藤絵理香氏(写真左)を迎えました。インタラクティブコンテンツ部門はベストゲーム賞とベストエクスペリエンス賞の2種類での表彰になります。

ベストゲーム賞

『E-Vokre』

大堀創さん、岡崎亜利斗さん、押立直樹さん、中村有希さん

極めて高い完成度を誇り、浅枝、須藤両氏がともに1位の太鼓判を押した Sci-Fi アクションゲーム。「メタルギアソリッド」シリーズのようなステルスアクションにスキルを加えたゲーム性、「Warframe」のようなスタイリッシュなデザイン、ユーザ

ビリティを考慮した操作性など、あらゆる面での創意工夫が評価された形での受賞となりました。

ベストエクスペリエンス賞

『ゴミ箱をエンタテインメントにしよう』

小島直人さん、杉山岳さん

デジタルサイネージが取り付けられたゴミ箱で、前面にはオリジナルの萌えキャラを表示。ゴミの投入やゴミ容量の変化によってキャラクターが反応し、見るものを楽しませます。「ゴミ箱×デジタル×萌え」という独創的なアイデアと、ゴミ問題という社会課題をエンターテインメントで解決するという公益性が高く評価されました。

・グラフィックデザイン部門



審査員に Furikake Products Co.,Ltd イラストレーター/キャラクターデザイナーの北沢直樹氏(写真右)、グリー株式会社 Japan Game 事業本部デザイナーの八木たな奈氏(写真中央)を迎えたグラフィックデザイン部門。今年はデザインだけでなく、プロダクトとしての完成度が高い作品が集まりました。

ベストデザイン賞

『pod 水族館がもっと楽しくなるいきもの図鑑アプリ』

小堀祥吾さん

水族館の中で使用できる、エンターテインメント型図鑑アプリケーション。水生生物にあまり興味を持っていない人でも、関心をもって生き物の生態を楽しめる工夫が凝らされています。デザインだけでなくアプリケーションやポスターなど、あらゆる作業を一人で行い、すぐにプロダクトとして配信可能なほどの完成度を実現したことで、他の部門の審査員からも高く評価されました。

ベストコンセプト賞

『命育』(めいいく)

宮原由紀さん、八木敦子さん、伊賀弓さん、長井まど香さん、戸田奏さん、中島由紀子さん

デジタルハリウッドで人気の主婦・ママクラスに集まったメンバーが製作。センシティブなゆえに子供たちに伝えづらい、正しい性の知識をウェブサイトという形で確認できるようにしています。老若男女を問わず親しみやすいデザインや、母親や子供が不安に思うことに対する専門家のアドバイスなど、各所に共感度・魅力度を高める工夫が凝らされています。

・サービス部門



審査員に株式会社グッドパッチ代表取締役社長の土屋尚史氏(写真右)、株式会社助太刀代表取締役/CEOの我妻陽一氏を迎えたサービス部門。社会課題の解決に役立つ作品が多く見られ、その中から二作品が選ばれました。

ベストソーシャルサービス賞

『みまもり口座サービス Fintech で高齢者を金融犯罪から守る』

中塚富士雄さん

振り込め詐欺などの高齢者を狙った金融犯罪の防止を目標としたサービス。家族と金融機関、警察がスマートフォンを通して連携することで、高齢者が不安を感じたときに適切な相手のサポートを受けられるようにしています。62歳という年齢を感じさせないチャレンジ精神から生み出された、独創的かつ公益性の高いビジネスモデルです。金融機関との調整も行っており、数年以内には製品化も予定しています。

ベストプロダクト賞

『athe 多汗症患者にも優しいライフスタイルブランド』

守矢奈央さん

多汗症向けの衣料品は速乾性や吸水性などの機能性が求められるため、スポーツやアウトドア系ばかりでデザインに選択肢が少ないという問題があります。その解決に向けて、機能性だけでなくデザイン性も高いファッションプロダクトを製作しているブランドが『athe』です。作者自身も多汗症患者であるがゆえの着眼点の良さだけでなく、バスマットに使われる吸水速乾性の特殊繊維と無縫製ニットマシンを使用するといったアプローチの独自性や、潜在的な市場を切り開く可能性の高さを感じさせてくれました。

・CG・映像部門



株式会社 StudioGOONEYS 代表取締役の斎藤瑞季氏(写真右)、Director(P.I.C.S. management)の須藤カンジ氏、Industrial Light & Magic シニアデジタルアーティストの山田義也氏を審査員に迎えたCG・映像部門。作り手の熱意が伝わる作品が目白押しでした。

ベストアートディレクション賞

『桃太郎』

中村彩音さん

おとぎ話の桃太郎を題材とした、11分30秒にも及ぶ手書きアニメーション作品。入念に書き込まれた1枚1枚のカットに加え、プロ顔負けのアクションシーンやモノクロ映像が織り成す演出の妙が秀逸です。たった一人でこれだけの作品を作り上げたことの苦勞を感じさせないほどの勢いが感じられます。

ベストCGアニメーション賞

『Radiate』

田中謙光さん、深山大輝さん

「見る人に踏み出す勇気を感じさせ、本当の自分を放射する(Radiate)機会を作り出すきっかけにしたい」という思いが込められたCGアニメーション。モデリングの高いクオリティを実現するだけでなく、風景の自然さや、登場人物の表情を違和感なく豊かに表現しています。ストーリーが伝わる作品であることが高く評価されました。

ベストショートムービー賞

『偷窺(TOU KUI)』

劉芷汐(Liu Zhixi)さん

日本語で「盗撮」という意味のタイトルで、劉さん自らが感じている身近な不安や恐怖から着想を得た作品です。普段から数々の映画を視聴し、ストーリーを見るだけでなく、美しいシーンや構図をメモして研究や勉強を続けているという劉さんらしく、カットの節々にプロ顔負けのセンスがうかがえます。卓越した撮影・映像技術に裏付けられた映像美が高く評価されました。

3冠を達成したグランプリ作品



そして、DF2019 アワードの頂点に輝いたのは、ベストデザイン賞を受賞した小堀祥吾さんの『pod 水族館がもっと楽しくなるいきもの図鑑アプリ』です。デジタルハリウッドの特徴である、テクノロジーやデザインなどさまざまな要素が繋がらないとできない作品であり、すべてが高いレベルで作上げられた作品であることがすべての審査員から評価された結果です。観客からの強い支持もあり、観客賞も同時受賞。小堀さんは3冠を達成しました。

「水族館の雰囲気を楽しむだけでなく、海の生き物にもっと興味を持ってほしい」という小堀さんの思いから作り上げられた作品であるとのエピソードが披露され、学長の杉山は「思いが強い人が最後に勝った。社会課題の解決に向いている作品がどんどん多くなっているというのが今年全体を通して感じられたことだ」とDF2019を総括しました。

・各部門賞以外の優秀作品

各部門賞以外でも意欲溢れる数々の作品が見られました。在校生だけでなく卒業生も含めた中から、この1年間で特に活躍した人を表彰する学長賞は、2014年にデジタルハリウッド大学院を修了したOBの古新舜監督に贈られました。

学長賞

『あまのがわ』

古新舜さん

いじめで自分を見失った女子高生が分身ロボット「OriHime」と出会い、屋久島の幻想的な風景や人の温かさを体感し、自分らしさを取り戻していくストーリー。クラウドファンディングも行われ、その支援額は167万7777円にのびりました。



学生時代を振り返る古新さん。「学長にいただいた『自分に欠けたものを認めて、その欠けたものを補える仲間を見つけなさい』という言葉は今でも人生の宝物にしています」

特別賞(論文・研究成果報告書)は、熊本大学・教授システム学研究センター・准教授の合田美子氏(写真中央)、学校法人ソニー学園湘北短期大学総合ビジネス・情報学科准教授の高木亜有子氏(写真左から2番目)を迎え、優れた研究論文を選出していただきました。



特別賞(論文・研究成果報告書)

『プレイフルヘルス これからの医療はクリエイターが変える』

木野瀬友人さん

エンターテインメント性を追求した医療サポートや医療啓発活動の促進に関する論文です。学術的に医療の問題を調査するだけでなく、排泄ケアの啓発を目的とした「触覚体験うんこツンツン」や緑内障のスクリーニングに役立つ「緑内障簡易発見ツール」など7つのケースに関して検証し、エンターテインメント型解決法の証明がこの論文で行われています。

プラチナ・スポンサー賞はサービス部門にノミネートされた作品から、カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社様に出していただきました。



プラチナ・スポンサー賞

『dippa!』

松本直樹さん

GPS の位置情報を利用して、周辺の飲食店を探せるアプリ。一風変わっているのが、店舗を表示するのではなく、メニューの写真と値段を表示する点。メニューに応じてお店が探せるので、直感的に今食べたいものを探ることができます。すでにこのアプリは配信されており、現在は渋谷のみの対応ですが、範囲をどんどん広げていく予定とのことです。

■ご来場者からの声

DF2019 の当日は、新入生、保護者、教員、協賛企業、教育関係者等の 700 名近い方々に来場いただきました。

ご来場者のアンケート結果から、

「人生で 1 度きりの入学式で 4 年後の目標を見ることが出来てこれからの学生生活のやる気につながった」、

「先輩学生のハイクオリティな作品の数々を間近にみて学習意欲を刺激された」

などの入学後の学習モチベーションにつながると思うのでとても良いイベント形式であるといった趣旨の声や、

「入学式の既成概念を覆す画期的な入学式であった」、

「Entertainment. It's Everything! / すべてをエンタテインメントにせよ! という校是に相応しい式典であった」

などといった従来の入学式のイメージを刷新するエンタテインメント型入学式を高く評価していただいた声を多数お寄せいただきました。

そのほか、

「吉村社長の 15ヶ国語の祝辞がユニークで素晴らしかった」、

「新入生インタビューや各受賞者のコメントの全てのレベルが高く感銘を受けた」

などといった登壇者の発言に関する声や、

「進行、映像、音楽、トロフィー授与等の全ての演出が、非常にクオリティの高い手作り感あふれるものであり驚嘆した」、

「受賞者の紹介 VTR がとても綺麗に作られていて、作者の思いが伝わってきてとても良かった」

などの演出面に関する好意的な声も多数寄せられました。

■教育的意義を持つ新しい入学式の提唱



このように本イベントは教育的意義が極めて深いだけでなく、他の教育機関にはない、デジタルハリウッドの総力を結集したユニークかつ先駆的な新しい入学式となっています。

未来を創造する先進的な教育機関として、デジタルハリウッドは、DF2019のフィナーレで、デジタルハリウッド25周年という節目の年に、来場者に対して、こうした従来のイメージを刷新する入学式のコンセプト「入学式」と「優秀作品発表会」がセットになった教育的意義を持つ新しい入学式の形式を提唱しました。



今後もデジタルハリウッドは、デジタルコンテンツ業界をけん引していく優れた人材を輩出していくよう努力していきます。伝統を引き継ぎつつも、常に革新を求め続けるDF、そしてデジタルハリウッドに、今年も是非ご期待ください。

(取材・執筆協力／石川順一)

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室:川村

mail:press@dhw.co.jp

TEL: 03-5289-9241

デジタルハリウッド公式サイト : <https://www.dhw.co.jp/>

学長ブログ「スギヤマスタイル」: <https://www.facebook.com/SugiyamaStyle>

過去のプレスリリース: <https://www.dhw.co.jp/pr/release/>