

「愛と出会えたテクノロジー展」インタビュー 愛を知るテクノロジーが、未来を変える

昨年末にアドミュージアム東京は、Dentsu Lab Tokyoとの共催で「愛と出会えたテクノロジー展」を開催。これはテクノロジーと人間が出会うことで生まれた表現作品を集めたもので、訪れた多くの来場者は実際に作品に触れる貴重な体験を楽しみ、大盛況のうちに終了した。展示を手がけたDentsu Lab Tokyoの主要メンバー3人が、期間中、チーム初となる企画展に臨んだその思いについて語ってくれた。

text: Fumihiro Tomonaga photograph: Masahiro Heguri

Dentsu Lab Tokyoとは

——まずDentsu Lab Tokyo(以下ラボ)を簡単にご紹介ください。

尾崎賢司(以下、尾崎) ラボは来年(2024年)で発足10周年を迎えます。設立当時は、ちょうどクリエイティブテクノロジーという言葉が注目され始めた頃。デジタルを中心としたテクノロジーのR&Dの組織として電通内に設立されました。当初6人ほどでスタートし、希望したり声をかけられたりして人員が増え、現在、レギュラーメンバーは30人ほど。パートナーという兼務者も含めると約50人です。

大瀧篤(以下、大瀧) 我々のミッションは、テクノロジーとアイデアを用いて、新しい体験や社会課題の解決を実践すること。その上で、Webサイトにも書いてますが、「誰もが“おもいもよらない”ような表現開発」を大切にしています。

作り手すら思いもよらないアウトプットを目指すには当然、従来どおり、自分の頭の中だけで考えても難しい。その点、我々のスタッフの約半数はクリエイティブ・テクノロジスト。まずはプロトタイプを作った上で、チーム内で「こうしたほうがいいよ」とか「思っていたのとは違うけど面白いね」とか、みんなで触れて意見を言い合い、開発を行っています。その

体制が最大の強みといえると思います。

——展覧会実現までの経緯についてうかがえますか。

尾崎 東京・外苑前にある施設「ITOCHU SDGs STUDIO GALLERY」のギャラリーのキュレーションをラボが3年ほど担当させていただいており、アドミュージアムの担当者の方に偶然、そのギャラリーでの企画展を目に留めていただいたのがきっかけです。ラボのメンバーとも「もう少し外に発信していこう」とちょうど話をしていたタイミングだったので、「いつかぜひ一緒にやりましょう」と意気投合。すると少し経って「12月末であれば開催可能ですが、どうですか」と打診を頂いたのです。

——それはいつ頃でしたか。

尾崎 開催の2カ月前、10月初旬です。展覧会のコンセプト固めに時間を要したので、その後の準備は慌ただしく大変でした。キービジュアルとそれをお客さんも楽しめる体験に落とし込んだ新作の展示作品の制作期間は、わずか2週間ほど



会場左側がDentsu Lab Tokyoの作品を展示したコーナー

だったと思います。

——3人はそれぞれ、どのような役割をされたのですか。

尾崎 大瀧となかのは、主に、膨大なミュージアムのアーカイブの中から、今回の展覧会に合った作品を選んで、カテゴリ化して見せ方を工夫したり、既存のラボの作品を体験型の展示として再構成したりといった、キュレーションを担当してくれました。そして僕はどちらかというと全体の企画・プロデュースです。最初から企画に入り、その立て付けとか大枠を見るといった役割でした。

そこに通常の業務もそうですが、ADとテクノロジーを主戦場とするテクノロジスト、さらにコピーライターも加わって、互いが常に密に連絡を取り合いながら協

● Dentsu Lab Tokyo

「アイデアとテクノロジーから生まれるおもいもよらない体験で、人の心を動かし、あらたな未来を実装する」をミッションとする、研究・企画・開発が一体となったクリエイティブのR&D組織。さまざまな企業・大学・研究所・アーティストと連携しながら、新しい体験の開発や社会課題の解決を実践する。 <https://dentsulab.tokyo/>



● 「愛と出会えたテクノロジー展」

アドミュージアム東京でDentsu Lab Tokyoをパートナーに2023年12月5日～25日に実施された。来場者が見て、触り、体験できる展覧会。2014年のラボ発足以来携わった12作品と共に、ミュージアム所蔵の国内外数十万点のアーカイブからキュレーションした23作品を展示した。アドミュージアム東京として初の共催となる。





Kenji Ozaki

大学で制御工学、大学院では海洋環境工学を専攻。並行して桑沢デザイン研究所夜間部でプロダクトデザインを学ぶ。広告領域に閉じない多様なアウトプットを得意とする。主な仕事に、音声AR事業、「名画になった”海展」、仮囲いウォールアート「A DAY IN THE LIFE SHIBUYA」など。

働していました。

テクノロジーと出会うべきは何か

——先ほど、コンセプト固めに悩まれたとのことでしたが。

尾崎 はい、展覧会の全体コンセプトを決める際に、「テクノロジーは単体だと機能しない。そこに何が加わると、こうなるんだらうね」といった議論をずっとしていました。

大瀧 ラボでやらせていただく以上、テクノロジーは外せないものの、“アイデアとのバランス”を探ることに苦心しました。単に「このテクノロジーがすごい！」という事例を集めても、テクノロジーに詳しい方や意識の高い方以外、実際に興味を持つ人は少ないはず。一方、僕らとしては、せっかくのクリスマスシーズン開催ということもあり、もっと一般の、汐留に来たカップルなどが、ふらっと立ち寄るぐらいライトなものにしたかった。

そんな議論の中、アイデアでも「愛のあるもの」にテクノロジーが出会えと一番ハッピーだし、その「愛」はシーズンのにも多くの方が自然に興味を持ってくれるテーマでは、という流れになって。それから全体統括の田中直基CDのディレ

クションの下、チームで深く議論して「愛と出会えたテクノロジー」といった表現に落ち着きました。

——かなりストレートなタイトルで潔いですね。

大瀧 そうですね。方向性が見えてからも、別の表現案やもう少し説明を加えようか、など議論はありましたが、一周回って原点に戻りました。

なかのかな(以下、なかの) 私は「テクノロジーこそ愛だ」とずっと思ってます。人類が自然の英知や自分たちの経験をきちんと使えるものになっている時点で、テクノロジーには本来、開発者の人類に対する愛が込められているはずですから。

心砕いた、愛、そしてコピーのバランス

——ミュージアムのアーカイブに関しては、どのようにキュレーションされたの

ですか。

なかの テクノロジーの使用を必須条件として、その上で見終わって明るい気持ちや希望が持てそうなものを選ぶようにしました。例えば衝撃的なデータを披露するなど、ある種、脅して気づかせるような作品が目についたりして。全体コンセプトの構築と並行していたので、途中で修正を加えつつ、チーム全員に助けてもらって……と、作業は全て“人力”でした。

大瀧 ショッキングなもの一方で、ソーシャルグッドといわれる優しい事例ばかりを集めるのも“単純すぎる”ののではと、そこも議論になりました。でも、愛は決してそればかりではない。多少はショッキングなものを残したり、遊び心があるってシンプルに笑える事例を残したり、ここでもバランスを考慮しましたね。

なかの 実際、テクノロジーを単に用いただけでなく、企画の骨子になっている作品自体がまだ少なかった。厳しい条件に合致したものを、可能な限り偏りがな

いように選んでいくのは、自分としてはとても勉強になりました。

尾崎 バランスという点では、実は作品を補完するコピーもまた苦心しました。説明文をкаいつまんで柔らかい言葉にした際、何となく違和感が残る場合があ

る。詳しい人が見たら絶対にツッコミが来るよね、とか。良くも悪くも粗く見えてしまうので、どこまで簡略化するか悩みました。

なかの それこそ「AI」とだけ書いてあると、機械学習系の研究者がいらした際に「わかってないな」と思われるかもしれな



Kana Nakano

国内外の技術に関する知見を、クリエイティブ・テクノロジストとして、未来の暮らしの中で起こりうるコミュニケーション体験に「翻訳」する。主な仕事に、コミュニケーションツール「necomimi」、物のキモチを見える化するIoT「mononome」、初心者のための瞑想サポート「Onigilin」など。



Atsushi Otaki

大学・大学院でAIを研究。現在は、テクノロジーを活用した広告拡張領域の開発に多く取り組む。世界ゆるスポーツ協会理事/スポーツクリエイター。主な仕事に、東京2020パラリンピック開会式・閉会式 テクノロジカルコンテンツなど。著書に『クリ活2〜デジタルクリエイティブ編』など。

● ALL PLAYERS WELCOME (2020年、2023年) 「障がいや困難と向き合う人々の視点や創造性こそ、世界をより良くするための鍵」との考えから、新しい表現ツールを探求するプロジェクト。ALSと闘いながら音楽活動を続ける武藤将胤さんと共に、視線や筋電を使い、デジタル世界で自由な身体性を取り戻すコミュニケーションツールを開発。2022年のカンヌライオンズに続き、2023年にオーストラリアの「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」でも公開。



● トントンボイス相撲 (2016年) 「トントン」という声を動力に変えて土俵上で力士が動く、紙相撲モチーフの新スポーツ。発声による高齢者の嚥下機能の回復のために楽しみながら行えるリハビリとして、世界ゆるスポーツ協会理事の大瀧さんが開発。現在は国内外で量産化もされている。





上：「感性アナライザー」を装着して大切な人のことを思い浮かべると、感性の強弱が解析され、花となって立ち現れる。下：結果はカードで出力し持ち帰れる

い。それが悩み所でした。さらには全部真摯に英訳したので、英文も考慮しなくてはいけなくて。

——キャプションなど、テキストも自分たちで担当されたのですね。

大瀧 はい、ミュージアムの方に確認していただきつつですが。そして最終的には“二刀流”で行くことにしました。つまり「AI」を「ディープラーニング」など別の言い方にはせず、見出しは誰もが理解しやすいよう「AI」にして、本文できちんと説明する。そういったバランスによく落ち着きましたね。

尾崎 作品キャプションを入稿した時点で、仕事が半分終わった気がしました(笑)。

愛があふれる展示作品

——では実際の作品について、まずキービジュアルからご紹介いただけますか。

尾崎 あの花は脳波を測定するデバイス「感性アナライザー」で、人が愛する対象

を思い浮かべているときの脳波を計測、可視化したものです。花は人々が古くから愛を伝えるために用いてきたという点で、今回のモチーフにしました。そして展示用に、計測された人の愛情が花卉で表れる仕組みを新たに開発。来場者が自分の脳波でつくった花をポストカードにして持ち帰れるようにもしました。

なかの 感性アナライザーは、通常は脳波をはじめとする生体信号解析によって定性的な感情を数値化するもの。通常は、食物を食べた際の脳波の反応を確かめたり、この動画を見るとストレス値が上がったなど、マーケティング上のエビデンスを数値で得るために役立てています。

——続いてほかの作品も幾つかご紹介ください。

尾崎 私が携わった「名画になった」海展」は、絵画とスノードームの2種類があります。「2050年の名画」と題した絵画は、2050年に海洋プラスチックごみの量が魚の量を超えるとされる状況に警鐘を



「Hugtics」は、抱きしめられる感触を記録・再生するウェアの開発者・高橋宣裕氏とのコラボレーション。計測したハグのデータを使った社会課題への貢献を目指す



上：ゴッホ（左）と葛飾北斎のタッチで未来の海を描いた「2050年の名画」。下：人が近づくと海洋ゴミのフレークが舞うスノードーム「Microplastic Globe」

鳴らすのが目的。海を愛した画家の名画のタッチをAIに学習させ、2050年に描いたとすれば「こんな作品になりますが、これって名画ですか」と問いかけます。元々、コロナ禍前の2019年に仙台うみの杜水族館で発表したのが好評で、アワードも頂きました。

そして、2022年にITOCHU SDGs STUDIO GALLERYのギャラリーで2度目の展示を行う際に、スノードーム作家の石田兵衛さんに依頼して新たに制作したのが「Microplastic Globe」です。これは海洋ゴミの影響を受けやすい生物を3Dプリンタで出力、ドーム中のフレークが人感センサーで舞うようになっています。このフレークは実際に海で採取したプラごみを使っており、展覧会では販売もしました。

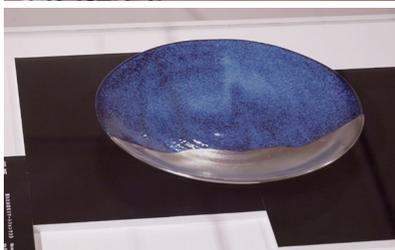
大瀧 僕からは「Hugtics」を紹介します。これはベストを着てハグをすると、チューブ製の人工筋肉がギュッとリアルタイムに引き締めてくれて、自分がハグした

● necomimi (2011年)
なかのさんも開発に加わった、脳波センサーを使用して人間の身体や能力を拡張する新たなツール。猫耳がモチーフのこのデバイスを装着すれば、言葉を介さずに脳波で“気持ち”を伝えられる。2021年発売の最新版を展示。



● GLICODE (2016年)
子どもたちの健やかな成長を願う江崎グリコが、子どもたちの学びの力になるために開発した学習アプリ。お菓子をルールに従って並べるだけで、誰でも楽しく遊びながらプログラミングの基礎的な考え方を学ぶことができる。





上：熱電交換パーツを加え、口あたりの温度変化を楽しむ「UP-CYCLING POSSIBILITY」のグラス。下：欠けた皿にステンレスを継ぎ足し、温度差のある料理も一皿に盛り付け可能に

とおりに自分に返ってくる。なので自分で自分を抱きしめる体験ができたり、データ化して例えば、日本でしたハグを海外の友人に届けたりもできます。会場では「母親のハグを残しておきたい」とコメントしている方もいました。また2023年の米国のサウス・バイ・サウスウエストで展示した際には、向こうはハグ文化が根付いている分、いろいろな反応を頂きました。その中には「孤児の子どもたちに“ハグ募金”みたいにして贈りたい」といった意見もありましたね。

——なかのさんはいかがですか。

なかの はい、「UP-CYCLING POSSIBILITY」というプロジェクトがありまして、これは壊れたものを機能性を付加してパワーアップさせ、大切に使い続けようという試みです。例えば割れたお皿をスマホのアプリで3Dスキャンしてデータ化、片側を削って金継ぎのようにステンレスに置き換えます。すると左右で温

度差が生じ、それぞれに冷菜・温菜を置き分けて一緒のお皿に盛れるのです。

あるいはこれも割れたウイスキーグラスですが、傾けると温度が変わる素材を入れたり、傾けた回数で色が変わるLEDを付加。口あたりの変化を楽しんだり、飲み過ぎ注意の喚起をしてくれます。

初の展覧会の手応え

——来場者の反応はいかがでしたか。

なかの 大学生から高齢者、子ども連れの家族など、客層がバラバラなのがいいですね。さらに東西を問わず、海外からの来場者が多いことにも驚きました。チームみんなで、苦労してテキストを英訳しておいてよかったです。

尾崎 クリスマスシーズンということもあり、カップルや親子でいらした方々が、脳波測定などの作品を前に、普段気恥ずかしいようなことを、体験を介して伝えてらっしゃる場面も見受けられました。なので体験型の展示としては、目論見どおり楽しんでもらえて成功かな、とホッとしています。

大瀧 今回はラボの作品を大勢にお披露目した初めての場。来場者の作品に対するダイレクトな反応に触れられて、僕たちにとってもとても貴重な機会でした。

——次回の展示などについて、アイデアがあれば教えていただけますか。

尾崎 もう少し時間と費用をかけられれば、ラボ以外の他社さんや、あるいは広告ではない、別の業界から展示作品を引っ張ってくるのも面白いと思います。

なかの 実はラボ以外のものに関して、これを紹介できたらいいなといったリストを作っていました。ただ、交渉して許

可を頂いたり立ち会う人も必要で、時間的な問題も含め、残念ながら今回は難しいかな、と。世界が広がるので、次回は広告以外からもぜひ持ってきてみたいです。大瀧 ラボの作品は通常の広告と異なり、プロダクトとして育てていくべき面がある。そういう点で、普段は人がベタ付きでなければ無理だったシステムを、多少の簡略化とトラブルシューティングのマニュアルを作ることで自律稼動するようにしたなど、今回更新され、所々で進化したのがあります。来たるべき機会を見据えつつ、各担当者は「次はこうしよう」という新たな目標をそれぞれ得られたのではないのでしょうか。

なかの 作品のキュレーションに関しては、直近のものはミュージアムでアーカイブが完了しておらず、泣く泣く紹介を諦めた事例が多数あります。でもコロナの呪縛から解かれ、広告業界も自由な作品がようやく最近増えてきました。次はそんな最新かつ多様性のある作品をぜひ扱ってみたいですね。別の角度から新しい光が当てられそうな気がしています。



展覧会を担当した主要メンバー3人。右から、Dentsu Lab Tokyoのビジネスプロデューサーの尾崎さん、クリエイティブ・テクノロジストのなかのさん、大瀧さん

● UNLABELED (2020年)

AIを活用した監視カメラや顧客解析が、容姿に基づくラベリングを行うことへの問題を提起。Adversarial Patchを利用し、AIが誤認識をしやすい柄を生成・プリント。それを身につけることで、人として認識される割合を減らすことができる。



● アーカイブ展示

アドミュージアム東京の数十万の作品アーカイブから、本展のコンセプトに合致した国内外の作品をピックアップ。テクノロジーが愛と出会って「人々に気づきを与えた事例」「背中を押した事例」「パリアを壊した事例」「歴史を守った事例」「暮らしを彩った事例」という観点から、23作品を展示した。

