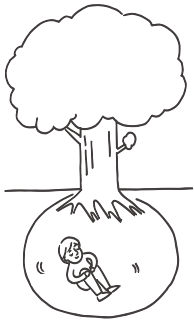


インタビュー | こだまじゅんじろう (No.127)

好き：電子機器等を利用した芸術（ゲーム、アプリ）



Q.自分のベースになったと思う原体験は？

東京の祖父が古本屋を営んでいて、孫に会えないからって年に3、4回ダンボールいっぱいの漫画を送ってくれるんです。9割が知らない漫画で、そのうち雑誌業界や作家・作品の文脈が見えてくるんですよ。基本オタクなんでしょうね。

漫画とゲームはずっとやってたんで、自分は漫画とゲームでできてますね、あと旅と。

子供の頃から国際交流の習い事（ラボ国際交流）をしてたんです。英語で劇をやったりとか、西洋の踊りを踊ったりとか。小学生の頃から、高校1年にアメリカに行けることが決まっていたこともあって、小学生の頃からアメリカかぶれの子でした（笑）

異文化交流みたいなものがすごく好きで、知らないことを知りたいっていうのがあって。旅行は知らないことが知れるなって思って、観光の仕事に就いたりもしました。



Q.どこで、誰と出会う？

会社を独立したタイミングで、ICC（インタークロスクリエイティブセンター）の第1期として入ることになり、そこで色々な人に出会うんですけど、特に「TOMATO」（イギリスのグラフィック集団）のワークショップに参加したんです。



Q.何を見た？

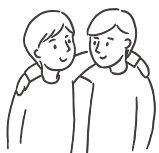
そのワークショップがすごくハードで、お昼に課題提示、翌朝発表というのを、毎日2週間ぐらい続けるんです。いつも集中していないと、ついていけない。作ったものも、君は学生かってバキバキに言われるんですよ。「こいつらに、すごいわせて一な！」ってなるから頑張るじゃないですか。それがメディアアートを意識するきっかけでしたね。



Q.どう感じた？

自分で何かを作るっていうことに興味がどんどん湧いてしょうがなくて。刺激を受けて面白いことやりたい！ってなっていました。

メディアアートっていうのは、圧倒的に見たことがないものが出てくる可能性がまだあるから好きなんだと思います。既視感のない漫画や絵画っていうのが難しい思うんです。例えば、プロジェクションマッピングが出た時「おーすげーっ！」と思った感じ、それがまだ起こる可能性があるのが凄いなって思うんですよ。



Q.そのあとのストーリー

ICCのメンバーと、映像作品を作って世界6カ国ワールドツアーを企画したり、どんどん映画の世界に入っていった。その流れで、2008年の札幌短編映画祭で最優秀道内作品賞を受賞しています。オーストラリアや韓国で映像制作の勉強もしました。

改めて観光のことをもう一度勉強しようと思って。北海道大学大学院に観光創造センターっていうところに受験して入学したんです。そこでJICAの世界遺産のプロジェクトの中で映像制作をいくつかやったり、タイの映画撮影のコーディネーターをやったり。

エチオピアに行ったときに、社会問題の解決のためにゲームが使えるんじゃないかと思っていたときに、友人にゲーム制作サークルに誘われて。観光企画の一環でワカサギ釣りのカードゲームを作ったら思いのほか好評だったり。そんなこんなで、アナログゲームをつくる会社を立ち上げることになりました。