

新宿の地で AR 技術を活用し、日本の伝統的ものづくり文化の継承に貢献！

1月12日からものづくり展「TSUKUMO-KAMI: soul of folk toys」を開催

～ARによる郷土玩具とものに宿る神さまのコラボ！伝統工芸の新しい楽しみ方を提案～

株式会社小田急百貨店、株式会社NTTデータNJK、株式会社CinemaLeapと小田急電鉄株式会社は、2022年1月12日（水）から1月20日（木）まで、小田急百貨店新宿店本館1階中央口前特設会場にて、AR技術を用いて日本の伝統工芸文化を楽しめるものづくり展「TSUKUMO-KAMI: soul of folk toys」を開催します。本展示会は、伝統的なものづくり文化継承への貢献や新たなデジタル技術等を活用したイベント産業の高度化推進を目的に、経済産業省の委託事業として取り組みます。

また、同期間には小田急百貨店新宿店本館11階催物場にて「日本のものづくり」も開催し、伝統的なものづくり文化を盛り上げます。

特設会場には、だるまや人形など九州各県の郷土玩具を7点展示します。ARグラスを通じてご覧いただくと、それぞれの玩具に宿る神さま「^つくも^くみ

なお、本イベントのARコンテンツの企画・制作とデザイン監修は、XRクリエイターとして国内外から評価が高い、VRアニメーション監督の伊東ケイスケ氏が務めます。同氏は、本日から開催の日本初のXR映画祭「Beyond the Frame Festival」（小田急電鉄株式会社、株式会社CinemaLeap主催）においてもメインビジュアルの制作を行っています。



「TSUKUMO-KAMI: soul of folk toys」ポスター

今後も、新宿の街を舞台に、XRクリエイターとの連携によるリアルとデジタルが融合した新しい体験価値の創出をはじめ、さまざまなパートナーとの共創を通じて賑わいを創出していきます。

「TSUKUMO-KAMI: soul of folk toys」の詳細は下記のとおりです。

記

- 1 イベント名 TSUKUMO-KAMI: soul of folk toys
ものに宿る神さま「九十九神」を郷土玩具に宿らせることに由来しています。
イベント紹介サイト <https://tsukumo-kami.styly.biz/>
- 2 開催日時 2022年1月12日（水）から1月20日（木）まで
平日 12時～20時、土曜・日曜 10～20時
※ 小田急百貨店新宿店本館 11階催物場にて、「日本のものづくり」も同期間に開催します
※ 新型コロナウイルス感染症の拡大状況等により、予定を変更する場合があります
※ 同日から1月31日（月）まで、オンラインでも開催します
- 3 開催場所 小田急百貨店新宿店本館 1階中央口前特設会場
【住所】東京都新宿区西新宿 1-1-3
- 4 内 容 特設会場には、小田急百貨店のプロデュースによる九州各県の郷土玩具を展示いたします。参加者はARグラスを装着することで、古くからお守りや縁起物として身近に親しまれてきたものに宿る「九十九神」を見つけることができます。
デザイナーには、世界観や愛らしいキャラクター、老若男女誰もが楽しめる作風が国内外から高く評価されている伊東ケイスケ氏を起用します。ただ郷土玩具をARで浮かべるだけでなく、郷土玩具にアニメーションをつけることで、命が吹き込まれたかのようにAR空間内で生き生きと郷土玩具が動きだします。ナレーションを通して、郷土玩具の歴史やそれぞれの特徴についても触れていただける内容としており、気に入った郷土玩具は小田急百貨店のECサイト「小田急百貨店オンラインショッピング」からお買い求めいただけます。※ 一部の製品を除きます
本イベントはオンラインでも同時開催します。会場にご来場いただけない方もバーチャル古民家の中で郷土玩具をお楽しみいただけます。お手持ちのパソコンやスマートフォンなどからご参加ください。
- 5 参加費 無料
- 6 各社の役割 小田急百貨店：
展示する郷土玩具の選定を行うとともに、本イベントの会場となる小田急百貨店新宿店本館 1階中央口前特設会場のスペースにおいて、数々の郷土玩具とお客さまとの接点を創出します。また、本館 11階催物場では、恒例の「日本のものづくり」を運営します。

NTTデータNJK：

XR トータルソリューションサービス「STYLY.biz」で、バーチャル展示会の仕組みを提供します。また、これまでのXR イベントやXR ビジネスのノウハウを活用し、展示会の企画をプロデュースします。

CinemaLeap：

VR アニメーション監督の伊東ケイスケ氏と共に、本企画の実現に向けてコンテンツの企画・制作を行います。

小田急電鉄：

新宿におけるまちづくり活動の一環として、XR クリエイターの作品と発表の場を繋ぎ、XR を活用したデジタルと現実世界を融合したこれまでにない感動やワクワクする体験の提供に貢献します。

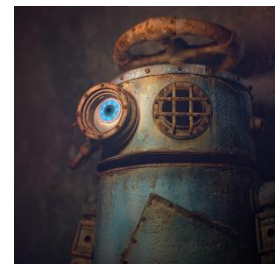
【参考】

1 経済産業省の委託事業の概要

本事業は、経済産業省による令和3年度展示会等のイベント産業高度化推進事業に基づき実施します（受託者：株式会社小田急百貨店）。本事業は、展示会等において新たなデジタル技術・サービス等の実証事業を実施し、With/After コロナにおける展示会等の新たなビジネスモデルの構築を図り、高度化を推進することを目的としています。

2 伊東ケイスケ氏について

VR アニメーション監督。多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒。メーカーのグラフィックデザイナーを経て、2012年よりフリーランスのCGアーティストに転身。現在はVRを用いたインタラクティブなストーリーテリングに挑戦しています。2021年に『Clap』が第78回ヴェネチア国際映画祭のコンペティション部門にノミネート。2020年に『Beat』が第77回ヴェネチア国際映画祭のコンペティション部門と、「Cannes XR」VeeR Future Award 2021にノミネート。2019年に『Feather』が第76回ヴェネチア国際映画祭にて、VR部門では日本人初のビエンナーレカレッジセレクションとしてプレミア上映。ほか、ベルリン国際映画祭、釜山国際映画祭、SIGGRAPHなど数々の映画祭で監督作品が上映されています。



以上