

1 システム

インタラクティブ・システムを基にした技術システムと芸術性
ジョypadを中心とするシステム構成として、インタラクティブな機能を持った技術システム
芸術性を持たせること。

2 演習プログラム

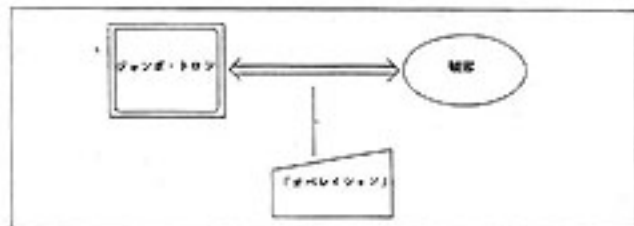
システムと観客との一体化した演習プログラム
インタラクティブシステムを基にした観客のテーマへの直接参加を促し、システムと
観客が一体化した演習プログラムを作り出すこと。

3 企画・制作・演出

参加型エンターテインメント企画による演出空間を作り出す
ジョypadの機能を十二分に活かした「参加型エンターテインメント企画」によって自然のある
演出空間を作り出すこと。

システム形態

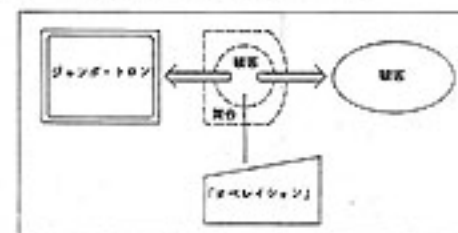
I インタラクティブ・ワールド



インタラクティブゲーム

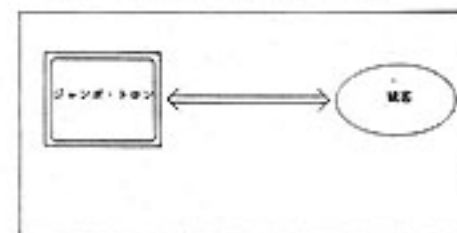
インタラクティブ・ワールド・インフォメーション

II シミュレーション（体験）・ワールド



あなたの「アイデンティティ」売ります

III 母と子のイマジナリーワールド



企画・制作・演出

インタラクティブなゲームシステムを用いて、観客のジョypadへの直接的な参加に
よって作り出すこととする。

ランドスケープの一部としても構築するジョypadを使って、立体的な自然の世界を作り
出し、観客が直接参加して楽しむことのできるシミュレーション・ワールドとする。

ランドスケープの一部として、また、世界の中の伝統的な文化、エンターテインメント性のも
いもの、ショー企画物、適切なスケジュールを編んで演出する。

内容・タイトル

ジョypadゲーム
STAR WORDS
ファミコンソフトゲーム
ジョypadソフトゲーム
① アナログゲーム
② 迷路ゲーム
③ 音楽ゲーム
④ 文字入力ゲーム
⑤ アナログゲームとジョypad
⑥ 世界の歴史・記号表ゲーム
立体的なゲーム
Dr. LOGOのオマケゲーム（ジョypad）
（ゲームのDr. LOGOゲーム）
「マジック」ゲーム L. E. 「世界の子どもたちの遊具ゲーム」

世界の有名建築「建築家展」
科学人伝記展
世界の国旗・伝統的建築（日本、中国、韓国）・グラフィック
世界の動物・植物・世界の国旗
世界の食べ物
世界の人物・偉人伝記（アインシュタイン、愛因斯坦）
そのほか世界のニュース、あなたの話題の新聞で知ることができます。
① 日本での第一—東京新聞・読売新聞・朝日新聞など
② 世界の人々の第一—ニューヨークタイムズ、ワシントンポスト、ロサンゼルス
タイムズなど
③ イギリスでの第一—サンデータイムズ、ザ・タイムズ、ザ・ガーディアン
④ フランスでの第一—ジュマール、ド・フランス、ル・モンド、
⑤ アメリカでの第一—ワシントンポスト、ロサンゼルス
タイムズなど
期間中の展示とイベント情報

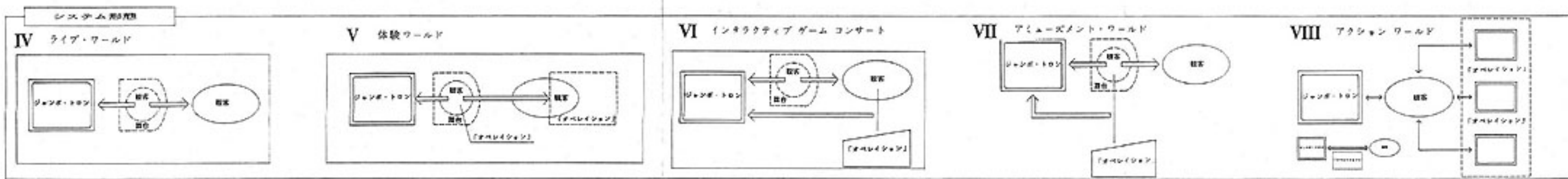
あなたを驚かせます。
ジョypadゲームであなたを驚かせ、エンターテインメントにします。
あなたの生活リズムをインポート。
あなたも、あなたの生活を、あなたのエンターテインメントに、
デザインして参加します。
世界の有名建築家、あなたも参加します。
① ジョypadグラフィックゲーム展
② アナログゲーム展
③ ゲームグラフィック展
④ アナログゲーム展
⑤ アナログゲーム展
⑥ アナログゲーム展
⑦ 音楽展
⑧ 日本展
世界の有名建築家、あなたも参加します。

観客参加型による世界のオマケゲーム
世界を体験しよう
① 色・形の感覚、色、音、光、熱、冷、目、鼻、舌、口、耳、手、足、
② アナログゲームで世界を体験しよう。
③ 世界のニュース、歴史を体験しよう。
ジョypadゲームで世界の歴史を体験しよう。
「ゲーム・ミュージック」
「あなたも参加しよう」
「エンターテインメント」

日本と世界の文化
日本と世界の歴史
日本と世界の未来
「歴史的な人物による現代生活」
「マジック」ゲームと「マジック」ゲームによる現代生活
ゲームの「マジック」ゲームの「マジック」ゲームの「マジック」ゲーム
「マジック」ゲームの「マジック」ゲームの「マジック」ゲーム
「マジック」ゲームの「マジック」ゲームの「マジック」ゲーム
「マジック」ゲームの「マジック」ゲームの「マジック」ゲーム

演習プログラムサンプル





企画説明

IV ライブ・ワールド
ステージを用いたコンサートやショーに、様々な要素を加えながら、巨額ジャンボトロンに映し出し、観客をも巻き込んでいく。

V 体験ワールド
昔から伝わる身近な遊びをデジタル化したり、ファンタスティックな世界を演出する。おもしろおかしな遊びに参加してもらいながら、観客全員が楽しむことのできる参加型遊園地とする。

VI インタラクティブ ゲーム コンサート
ステージを用いたコンサートやショーにゲーム性を盛り込み、観客がコンピュータ画面映のタッチパネルを用いることで、直接参加することのできるイベント。他のシステムと比べて、観客との間に非常に高いエンターテインメント性を得ることが出来る。

VII アミューズメント・ワールド
ステージ上、もしくは巨額高層階にエンターテインメント性の高い自立システムを設置。観客のシステムへの直接的な参加によって得られる、多種かつ、効果的な演出空間をジャンボトロンの前面に作り出す。

VIII アクション・ワールド
「宝さがし」や「団体」、母と子で遊ぶアクションゲーム等、観客が楽しく体を動かして参加してもらうことによって、ジャンボトロンの機能を十二分に発揮する。また、ジャンボトロンや他に10〜20インチ程度のモニターを用いて、それぞれに先陣や記者等のメッセージを送ることで、観客（参加者）が選べる、イベント等が考えられる。

内容タイトル

ゲーム・ショー
 * マジック・キューブ・ジャンボ・トロン
 * マジック・ジャンボ・トロン
 * マジック・ジャンボ・トロン VSOP
 * マジック・ジャンボ・トロン
 * マジック・ジャンボ・トロン
 * マジック・ジャンボ・トロン
 * マジック・ジャンボ・トロン
 * マジック・ジャンボ・トロン

各種・音楽
 * マジック・ジャンボ・トロン
 * マジック・ジャンボ・トロン

「ウォーキング・クイズ」
 「スーパースター・クイズ」

各種の企画
 宝さがしの「団体」
 本物の宝探し体験
 ① マジック・ジャンボ・トロン
 ② 宝さがし体験
 ③ 宝さがし体験
 ④ 宝さがし体験
 ⑤ 宝さがし体験
 ⑥ 宝さがし体験
 ⑦ 宝さがし体験
 ⑧ 宝さがし体験
 ⑨ 宝さがし体験
 ⑩ 宝さがし体験
 ⑪ 宝さがし体験
 ⑫ 宝さがし体験

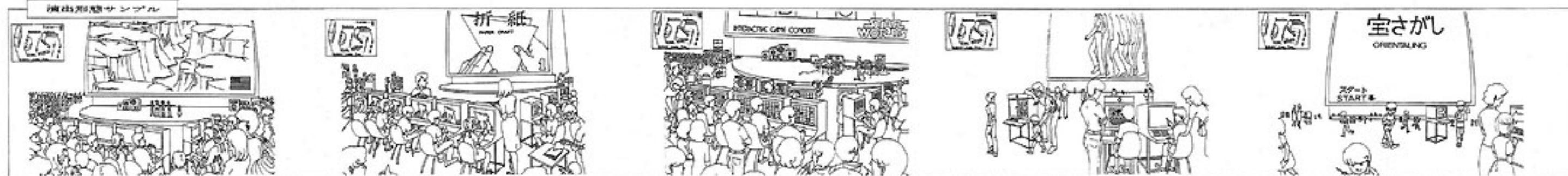
ジャンボ・ゲーム
 STAR WORDS
 (HUMAN TEXT)

ジャンボ・ゲーム
 観客らが、マジックの音に耳をさせながら、各々の立場に合わせた動きを求められながら、宝箱や宝の宝箱にひそんでいる動物たちを探しあてていく参加型ゲーム。

スター・ウォーズ
 宇宙船を操作する宇宙飛行士の案内で観客が宇宙のゲームの世界に平和な世界を体験する。という設定で出来る、同じレーザージェットでコンピュータタッチパネル方式の最新型エレクトロニックゲーム。

マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン
 マジック・ジャンボ・トロン

宝さがし
 (Orientaling)
 スタート START



本出展計画プロジェクトチームの基本的視点・留意点

(1) 本プロジェクトにおいて、先発性のある技術・技術応用を促すための基本的視点と見解である。

(2) 本プロジェクトを成功させる科学技術の創造的・独創的発展のための条件とは何であるか。

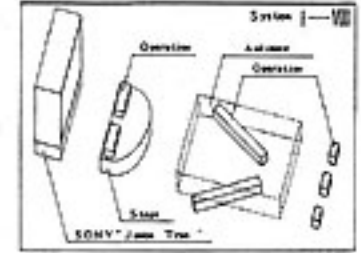
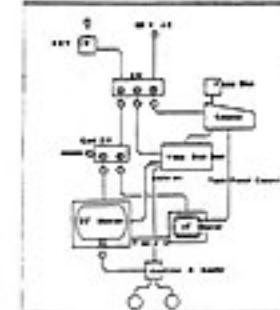
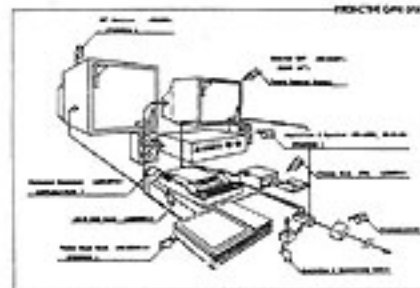
(3) パビリオンの十二分な機能発揮のために、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。

(4) 以上の各留意点を満たし、また、相互対応媒体及びシステムと結び結ぶ「高次のシステムデザイン」とは何であるか。

INTERACTIVE GAME DISK

説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。

コンセプト: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。



ソニー「Jama Tree」システムは、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。

インタラクティブゲームコーナー

説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。

説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。



アイディアント・ワールド

説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。



説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。



インタラクティブ・ワールド

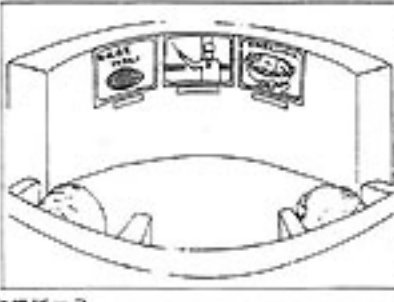
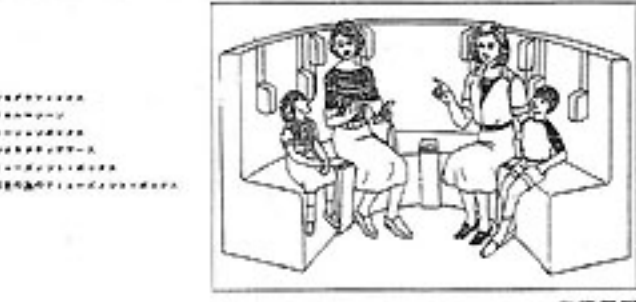
説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。

説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。

説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。

説明: 本展覧会に於ける技術的発展の中心は、コンピュータによる高度な表現と人間の身体との相互作用にある。本プロジェクトは、この相互作用を、コンピュータグラフィックスと音声による高度な表現とを同時に実現し、人間の身体と技術とを同時に満たし得る「相互作用的」な条件（設備・システム）とは何であるか。

Interaction Box System



生活情報発信ブース