

ORANGE CUP 2024

拓殖大学 工学部 第14回 アイデアのタネコンテスト

テーマ **未来の公園** 新しい発想で公園を活かそう



藤本 幸那 / 神奈川県立神奈川工業高等学校

キャッチフレーズ

地面に広がるコミュニティ「Fun.PM」

アイデアの説明

子どもたちのコミュニケーションの場である公園。大人の憩いの場であったり、ゲームをするために集まる場になっていたり、年々役割も変わってきているように感じます。走り回る子どもの減少や、見慣れたいつもの光景に飽きを感じている人々を見て、明るく華やかで、新しい公園を提案したいと思いました。目指したのは「自然にコミュニケーションのとれる遊び」を提供することです。

そこで思いついたのは近年、街中や商業施設で目にするフロア用プロジェクションマッピングを公園に導入するというものです。フロア用プロジェクションマッピングとは地面に映された水面の上で魚を追いかけたり、小石を蹴ったり、そんな参加型体験ができるプロジェクションマッピングのことです。それにプラスして様々な遊びを提供するAIを組み合わせることを提案します。そしてこの製品の名前は「FunPM」です。FPMはフロア用プロジェクションマッピングの略で、子どもたちに楽しい遊びを提供する目的のために「Fun」（楽しい）と入れることにしました。



そこで「Fun.PM」は公園で様々な遊びを提案します。投影区間内に何人いるかを認識してゲームが始まります。人数が少ない時は1人や2人で遊べる遊びを提案します。1人遊びの代表例といえばケンケンパなど、1度描いた絵を消す手間なく次々と新しいパターンが投影されるため、飽きることなく遊びを楽しめます。前の人が通った道を真似して歩いたり、指定された人数で円の中に集まったり、その場にいる人でコミュニケーションをとりながら遊ぶことができます。昼間は投影される光が見えにくくなるため、明るい所でも比較的に見やすい赤系の色をメインに使いつつ、見えにくくても遊べる、なるべく簡易化されたデザインを使って昼間でも問題なく遊ぶことができます。夕方頃は光も見えやすくなり、小さい子どもたちは帰る頃になるので昼間よりも少し複雑なゲームで遊んだり、投影される光の細かなデザインを楽しむことができます。エネルギー源については、屋外で日当たりがいいからこその利点を活かし、昼間の太陽光を利用して発電します。

遊具の少ない公園でも自分の体1つで遊べるので、1人でふらっと来ても楽しく遊ぶことができるのが特徴で、自分から声をかけるのが苦手でもゲーム中であればコミュニケーションも取りやすくなるはずです。子どもが自然と集まる、走るスペースがある、賑やかで日当たりが良いという公園の利点を活かした「Fun.PM」が私たちの理想を詰めた未来の公園を作っていく手助けになるかもしれません。