

今年の年初、沖縄に開設されたチームラボの「学ぶ！未来の遊園地*」を訪れた。チームラボが得意とする最先端のデジタルテクノロジーを駆使した未来型の遊園地だ。使われている代表的なデジタル技術は、プロジェクションマッピングとインタラクティブなインスタレーション。プロジェクションマッピングは、デジタルプロジェクターを使用して、建物やオブジェクトの表面に映像を投影する技術だ。筆者は過去の本シリーズでプロジェクションマッピングによるクリムトの作品展示を紹介したことがある（2019年3月本誌121号）。未来の遊園地では、この技術が全面的に使用されている。インタラクティブなインスタレーションは、観客の動きや触れることに反応するセンサーやカメラなどのデバイスを使用して、観客の動きや位置を検出し、それに応じて映像や音を変化させる。観客は自らの行動や身体の動きを通じて、作品の変化や発展に参加することができる。

訪れた未来の遊園地を紹介しよう。商業施設内に設けられた最先端の遊び場には、様々な仕掛けによって視覚も聴覚も身体も刺激される、仮想世界と現実が融合した世界があった。入口から暗い施設内に入ると、壁と床一面をプロジェクションマッピングによる映像で覆われた幻想的な世界が見渡せた。彩度の高いカラフルな色彩で描かれた有機的な模様と不思議な生き物が、壁と床の境界なくあらゆる方向から現れては流れるように移動し、いつの間にか消えていく。辺り一面を覆い尽くす映像は、そこで飛び跳ねる子供達と佇む大人達の全身にも映し出される。特筆すべきは、この仮想世界がデジタル技術だけでなく、巧みな空間造りとのコラボレーションの上に成り立っている点だ。特徴として先ず挙げられるのが、入口が空間内の高い位置に設けられていること。およそ2フロア分のスペースが吹き抜け構造になっており、上階に入口があるイメージだ。これにより、入口から空間内を奥の壁ま

で一望でき、仮想世界の中で遊び回る子供達を見渡すことができる。瞬く間に不思議な遊び場の中へ入り込んだことを実感する。先に進むと、床面が入口から奥の壁まで急下降する末広りの斜面だと気づく。この斜面を降りないと前へ進めない。斜面は空間に広がりを感じさせる効果がある。更に床は急斜面だけでなく、高低差のある大小不揃いな凸凹で覆われている。まるで海岸沿いの岩場のような。この歩き難いデコボコの急斜面の床によって、プロジェクションマッピングによる映像が不揃

いに歪んで変化し、面白い効果を醸す。

時 間をかけて下まで降りて奥へ進むと、幾つかの空間（部屋）に分かれていた。印象的な遊びを3つ紹介すると、1つ目は象形文字を学べる遊び。大きな壁に馬や牛、鳥などの象形文字が現れ、タッチすると文字がドラマチックにイラストの動物たちに変化し、ダイナミックに動き出す。間近で動く動物たちは、近くに実在する錯覚を起こさせる。

2つ目は、子供達が夢中で遊んでいたデジタル版のケンケンパ。子供の頃地面にチョークで描いた円は、ここでは大きさを変えながらランダムに映像で現れ、その中に足を入れると円が弾けて消える。いつの時代もこの遊びは子供を夢中にさせるようだ。3つ目は、動く映像内に小さなパーツ（センサー）を置くと、それに反応して様々な変化を創り出せる遊び。隣で遊ぶ子供との共創も楽しむことができる。

子供達が夢中で走り回り、熱心に遊ぶ姿が印象的だった。ゲームで慣れ親しんでいる最先端の仮想世界とフィジカルを融合できる場が、今の子供達にとって最も魅力的な遊び場なのかもしれない。チームラボは未来の遊園地のコンセプトに「創造性や共創を自由に楽しみ学べる遊園地」を掲げる。更なる進化と拡張を期待したい。

* チームラボ★学ぶ！未来の遊園地
teamLab★Future Park

デザインで伝える メッセージ10 ～未来の遊園地～

.....
渡邊知子国際特許事務所 代表
弁理士 渡邊知子

