

" なりきり遊び " を拡張する作品の制作

小木曾 護 Ogiso Mamoru

本研究は、なりきり玩具の持つ操作性などから体験者の感覚を引き出す特徴に注目し、従来とは違うなりきり玩具を制作することで“なりきり遊び”を拡張させる作品を制作するものである。

近年普及している VR や AR などの疑似体験は、映像を主体に設計されており、主に視覚にアプローチしている。具体的には、画像認識や加速度センサーを用いることで、映像を体験者の視点と連動させ、実際にその現象が現実に行き起こっているかのような感覚を引き出すのである。

これに対しなりきり玩具は、アニメや特撮ヒーロー番組などに登場する架空の道具を元に制作されたものが多い。映像の中で起こる超自然的な現象を再現するのではなく、持った感触や光、音の演出を用いることで体験者の脳内で足りない情報を補い、架空の現象が起きているかのような感覚を楽しむものである。

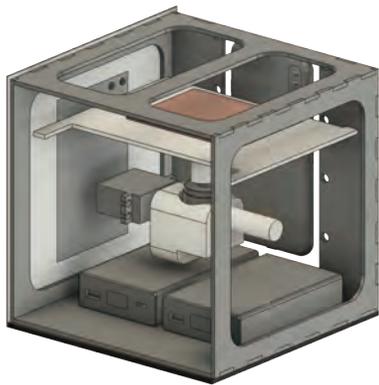
近年では「大人向けなりきり玩具」という新しいジャンルが生まれ、造形の再現度や、BGM・SE に加え劇中のセリフの演出を用いた「なりきり感」（劇中の演出の再現度）の向上、音声認識を用いた入力方法など、近年身近になってきた技術を取り入れた製品が生み出されている。

近年のなりきり玩具は、その多くがキャラクタービジネス商品であるという特性からか、視覚や聴覚に重点を置く傾向がある。これらは、将来的に VR や AR などの技術に引き継がれるものである。しかし、想像で補う楽しさや、別のものへ見立てる行為などのなりきり玩具の特徴が失われてしまうと考えられる。

本研究では視覚からの情報が収束することを防ぐために、「本人が見えないなりきり遊び」をテーマに設定し、「皮膚から伝わってくる感覚」に重点をおいたなりきり玩具を制作する。皮膚から伝わってくる感覚から、光線を放った時の反動や熱を想像させるなりきり玩具によって、“なりきり遊び”の拡張を模索する。



1994年愛知県生まれ。愛知淑大学メディアプロデュース学部メディアプロデュース学科メディア表現コース卒業。幼い頃から特撮に興味があり、学部時代には特撮と3DCGの本物らしさをテーマに作品を制作した。大学院では、デジタルファブリケーション技術の発達によって様々なものづくりが可能になった事を背景に、今までになかったなりきり玩具を実験/開発している。



Graphic Design by 永戸 栄大

作品について

このNariKit BOX（ナリキット ボックス）は、「見えないなりきり玩具」である。

目をつぶり、自分がなりきりたい場面を想像する。そして、手に伝わる振動や熱を想像した場面、光線を打った感覚、超能力を使った反動、手からエネルギーを放出した時に感じる熱、などに脳内で結びつける事で楽しむなりきり玩具である。

一般に売られているなりきり玩具や、VR/ARなどといった疑似体験デバイスとは違い、箱から伝わってくる振動と熱を手がかりにして本人の想像を膨らますことを重点に置いている。

画像処理により瞳の開閉を認識しており、顔が認識できれば、ポーズなどは自由に変えることができる。スイッチを押す、モニターを装着する、事前にセッティング制約が少ない体験者それぞれの思い描く姿勢でなりきり遊びを行うことができる。



「NariKit BOX」
2020年
体感型なりきり玩具
アクリル・PLA・ステンレス、電子基板
W:180 × H:180 × D:180mm