

ジュニア賞

人の「心」を視覚的に感じられる世界

山田 圭祐 (高校2年生:北海道)

近年、スマートフォンやタブレット端末の普及により、いつでも、誰でも、どこであっても、インターネットに「アクセス」することが可能になっています。その弊害か、歩きスマホや運転時の端末の操作を起因とする事故の増加や、インターネットの利用によりコミュニケーションが少なくなっているというのも事実でしょう。

私はそういった問題の解決策として、このゲームを考えました。具体的にはメガネ型のAR(拡張現実)デバイスを用いて、電車、バスの時刻表やニュース、天気予報などを市役所や公園、交差点など人が集まる空間上に投影することにより、インターネットへの「アクセス」を減らし、情報を「浴びる」ような体験を与え、かつそれぞれの仮想空間上にSNSや近くの人をつぶやきなどを投影しその場にいる人の感情を視覚的に素早く共有させるものです。

視線の動きとまばたきで端末を操作し、半透明なウィンドウに情報を表示することによって視界を遮ることを防ぎ、閉鎖的なインターネットへの依存を防ぐほか人間の心を青は悲しい、黄は楽しいといった意味をもち、大きさによってその度合を表す、いわば「心の風船」を仮想空間上に投影することによって表情から相手の心情を量るように色と形から人の心をシンプルに取り出すなど、現実とインターネットの距離を縮め、最終的には融和させることを考えます。このように、「心の風船」はSNSやつぶやきを実際に会って話しているかのように変える、「人間の表情」の役割を果たします。

「心の風船」とつぶやきによって人との繋がりをより広く感じられるものにし、日常生活における情報を受動的に手に入れる。こういった事が実現すると、インターネットはただ無機質に情報を提供するだけでなく、人間同士の温かい心、相互理解を図るツールへと変化し得るのではないかと考えます。