

地名と偶然出会うガチャ装置のデザイン提案

～東栄町を対象として～

阿部研究室 A22AB049 川瀬 瑚葉

1. 背景

観光地にはマップやパンフレットがあるが、どこも似たようなものばかりで新たな観光客を呼び込むには魅力が足りないように感じた。では、どのような方法ならば、その場所を知らない人にその場所への関心を持たせることができるか興味をもった。

2. 目的

本研究は、地域名や観光地名を「情報」としてではなく、「体験として出会うもの」として提示する方法を模索し、地域の魅力と出会う体験そのものを設計するものである。具体的には、愛知県東栄町の町名や観光地名に繰り返し触れることができるような、ガチャ装置とカプセルの制作に取り組んだ。この装置は、「待つ」「見る」「遊ぶ」「読む」「持ち帰る」といった5つの行為が連動しており、体験の流れの中で自然に地域名と出会い、その場所への関心を引き出すことが期待できると考えた。

3. 方法

- 1) 東栄町を訪れて感じた雰囲気や印象から、東栄町内の関心をもってもらいたいスポットを選定した。
- 2) カプセルが限られたスペースの中でゆっくり移動していく軌道を設計した。
- 3) 現地調査やネットの情報から、選定したスポットにふさわしいガチャ装置のモチーフを選定した。
- 4) 意図通りに転がっていく軌道や筐体、ガチャの構造を設計した。

4. 構造の検討

1) 軌道の検討

- ・球が転がる軌道を種類の構造にすると単調になってしまい印象に残りにくいため、春夏秋冬の四季を軌道の構成に取り入れ、バリエーションを持たせた。
- ・東栄町の風景や空気感を体験として伝えることを目指した。落下や凹凸、音、トンネルといった要素を取り入れることで、球の動きそのものが鑑賞対象となる構造とした。
- ・軌道を360度回り込む形にしながら軌道が長くなるようにした。

2) 速度の検討

- ・見ている時間が長くなることで印象に残りやすくなると考え、軌道の傾斜を緩やかに設定し、球がゆっくりと転がる構造とした。

3) 材料の検討

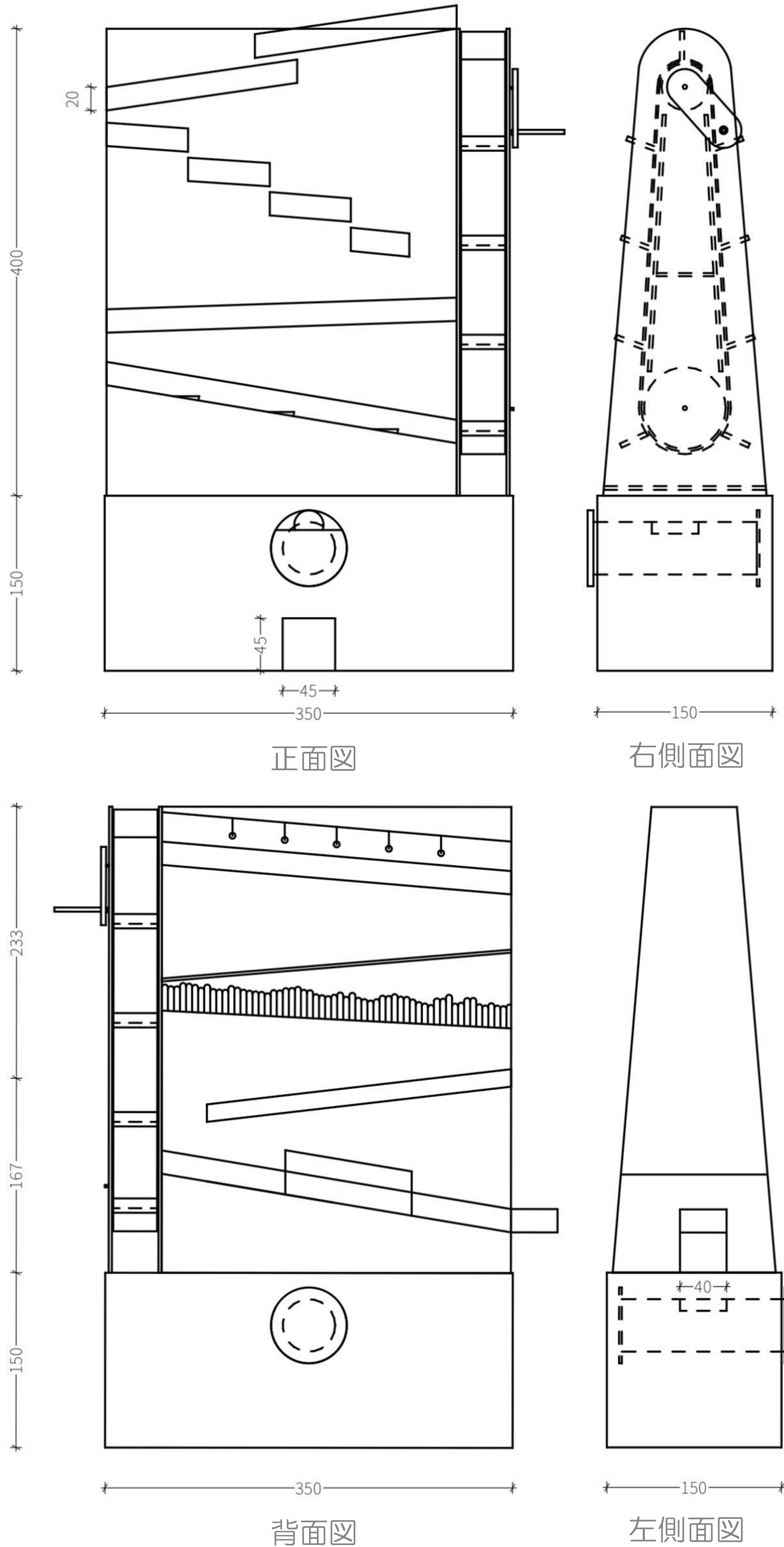
- ・材料は視覚的な印象を重視し、全体には手作り感と温かみのある木やアクリル板を用いた。
- ・軌道ごとに素材を使い分け、色や質感、曲線によって季節感や動きの違いが伝わるように設計した。

5. おわりに

本研究は、東栄町を対象に地名や観光地名を「パンフレット等の文字情報を読む前に偶然出会う体験」として提示する方法としてガチャ装置を考案した。地域のPRでは情報を伝えることが中心になりがちであるが、本研究では、人が興味を持ち始めるきっかけそのものに着目することにした。球の動きや待つ時間を体験の中に取り入れることで、鑑賞者が動きを追っていき、自然に町名や観光地名に触れる流れをつくった。

観光客の関心を惹起する新しい方法を提案したが、それがパンフレットやネット情報に対し優位性をもつかどうかの検証まではできなかった。この方法の有効性の確認が今後の課題である。

6. 図面



鳶の淵の滝をモチーフとしており、
球体の落下で水の流れを表現している

段差構造によって水の流れを
表現している

振草川をイメージしており、
波打つ道の構造によって川を表現した

明神山をイメージしており、
凹凸で山の地形を表現した

ガチャガチャのハンドル部分の構造
を取り入れ、ハンドルを回す楽しみ
を味わうことができたようにした

春ゾーン

夏ゾーン

実物表面写真

秋ゾーン

冬ゾーン

東栄町の川に架かる色々な橋が
連想されるように、針金で橋の
構造を再現した道にした

森の中に並ぶ木々をイメージし、
様々な高さの木を配置した

雪の白さと雪の中を進んで行くこと
をイメージし、ゆっくりと球が転
がって行く道にした

トンネルをイメージした筒を配置し、
東栄町にある様々なトンネルを連想で
きるような道にした

ベルトコンベアは、東栄町に行った際に
感じた東栄町ならではのゆったりとした
時間の流れや空気感をイメージしている

実物背面写真