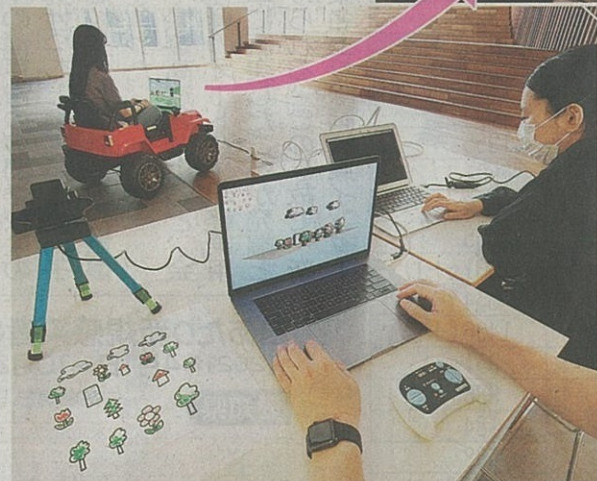




落書きの世界に入り込める「不思議なスケッチブック・ザ・ライド」。電動カーを動かすと画面に表示された落書きも合わせて動く。いずれも愛知県豊田市の愛知工業大八草キャンパスで



# 踊りだす落書き 遊び心刺激

デジタルの世界にはないものだからこそ大切にしたいアナログの良さがある。落書きの根源的な楽しさを残しつつスマホで動かすという「らくがきAR」は、アナログとデジタルをうまく融合させた。仮想空間に再現した落書きで遊ぶ取り組みはほかにもある。愛知工業大の水野慎士教授らが開発した「不思議なスケッチブック・ザ・ライド」。紙に描いた家や木、雲などをパソコンにつないだカメラで読み込むと、仮想空間に3DCGの街が再現される。その街を電動カーで走り回るのだ。現実世界で車を動かせば、仮想空間では街をドライブ。風景が変わり、建物には衝突もする。

## 描いた街で「ドライブ」も

現在はパソコン画面にCGを表示しているが、技術的にはVR（仮想現実）ゴーグルなどで楽しむことも可能だという。「全てがデジタルではつまらない。アナログと融合するからこそ面白みがある」と水野教授。アナログの絵をいったん仮想空間に再現し、それを現実世界に呼び戻せないか。CGを立体物に投影するプロジェクト「VRゴーグルの技術を活用し、VRゴーグルなど使わなくても楽しめる」「仮想空間」の再現を目指している。

落書きを使った二つの取り組みは、芸術の楽しみ方に一石を投じた。絵画を例に取れば、かつては「描く」「鑑賞する」かしかなかった。そこに「遊ぶ」という新しい選択肢が加わったのだ。Whateverのプロデューサー関賢一さんは「かつてアートは（受動的に）鑑賞するものだった。それが変わりつつある」と話す。言い換えれば、より主体的に芸術を楽しめる環境が生まれつつあるといえる。デジタル技術を駆使して仮想空間に生まれた芸術は、新しい価値を与えてくれている。

（宇佐美尚）

同社のクリエイティブディレクター宗佳広さんは「コロナ禍で自宅生活が続く子どもたちのストレス軽減を考えた」と話す。昨年八月にアプリを公開したところ、会員制交流サイト（SNS）でも話題になってわずか五日間で四十万件以上もダウンロードされた。複数人で競い合うバトルゲームやダンスなど、らくがきARの技術を使った新しいゲームを作れないか、社内で構想は進む。

落書きを動かすのはなぜか。宗さんは「絵の具やクレヨンで絵を描く行為をなくしたくない」と語る。子どもたちがタブレット端末などを使って絵を描くことを、あまり勧めたくないという。「紙の質感とか、描く時の振動とかを体験してほしい。そこは大切にしたい」と。自身が生き