令和６年度　日本大学自主創造プロジェクト

日大生のやってみたいを実現するプロジェクト成果報告書

２０２４0035

プロジェクト名 ととのう世界、ととのう私～電子ゴミでサウナをつくろう～

プロジェクトの概要

電子ゴミについての啓蒙活動としてインタラクティブアートとサウナを融合させ、新たなリラクゼーション空間を創出するプロジェクト。環境問題への意識を高めると同時に、アートとテクノロジーの組み合わせにより、健康意識や創造性を刺激することを目的とした。開発には VR を用い、バーチャル空間での展示を行い多くの人がアクセスを可能にした。環境科学やエンジニアリング分野の研究・教育の質向上にも貢献し、持続可能な社会の実現を目指した。

プロジェクトの結果・成果

本プロジェクトでは、昨今増え続けている電子ゴミに着目し、電子ゴミ問題に対する啓蒙を目的とした。
電子ゴミを活用したサウナの実物を制作する予定だったが、安全面の確保が困難であることから、VR での展示へと方針を転換した。STYRY を用いた VR サウナを制作するうえで、バーチャル空間ならではの質感と特性を感じられるように工夫した。特に、ライトを空間に浮遊させるなど、光源にこだわりをもって制作し、実際のサウナの空間を体験できるようにした。材質は実際に制作予定だったサウナと同じ竹や、電子ゴミを盛り込んだデザインとした。また、VR、AR、ウェブ上のどの環境からでもアクセスできるようにすることで、より多くの人に体験してもらえる仕組みを構築。インターネット上に公開したため、同時に誰でもアクセスが可能であり、コミュニティー形成の場としても利用価値が高い空間の提供に成功した。以上のように電子ゴミをモチーフとしたサウナ空間をデジタル上で再現し、インタラクティブな体験を提供することが実現できた。現在もパブリック公開済みであり、誰でも自由にアクセスすることが可能となっている。今後も、長期的なコミュニティー運営とメンテナンスに注力し、引き続き多くの人に電子ゴミについて知ってもらう機会を提供していきたいと考えている。

活動写真





