

アカデミックフェス 事後レポート

企画名：スマートIoTけん玉〈DENDAMA -電玉-〉がひらく実世界eスポーツの可能性

企画名（英語）：Smart IoT Kendama “DENDAMA” opens the possibility of real world e-Sports

時間：11：30～17：30

会場：グローバルフロント 3F 4031 教室

登壇者：大谷宜央（株式会社電玉）／榎本統太（日本未来学会デジタルエンターティメント研究会）／司会：中川大地（野生の科学研究所 研究員）

開催概要：

本企画では、伝統遊具であるけん玉とIoTデバイスを融合させた〈DENDAMA〉のデモンストレーション展示を行いました。

誰もが知っている現実空間でのけん玉遊びにセンサリング機構を導入し、スマートフォン上のアプリを連携させることで、いかに身体経験が拡張されるのか。世界的にも注目を集める電玉を実際に体験していただくとともに、実世界 e-Sports としての可能性を展望するトークセッションを開催しました。

開催概要（英語）：

In this project, we demonstrated “DENDAMA”, a traditional playground tool Kendama and IoT devices fused together. How can the physical experience be expanded by introducing a sensing mechanism to the kendama play in real space that everyone knows and linking the applications on the smartphone? We had a talk session to see real possibilities as a real world e-Sports while experiencing the DENDAMA that attracted worldwide attention.

開催内容：

ナムコアーカイブ展と共存しながら、壁際に携帯型のプロジェクターとモニタリング用のタブレット端末を接続して、下記のように電玉や各種のけん玉を体験・試遊できるコーナーを設置した。

■展示内容

- DENDAMA ver.2 「GUMMY」シリーズ 体験コーナー
- 初代 DENDAMA

・世界のけん玉 ほか

15:10 からは、開発者の大谷氏に IoT 分野のスタートアップ事業として本プロジェクトを立ち上げた経緯や、世界的なけん玉ブームとの共振、さらに他ジャンルの e-Sports とのコラボレーション例などを掘り下げる下記題目でのトークセッションを実施した。

■トークセッション 15:10~16:00

「スマート IoT けん玉がひらく実世界 e-Sports の可能性」

こちらは特に家族連れの来場者の人気を集め、何組かの子供たちが時間をかけながら真剣にけん玉にトライする風景が見られた。

以 上