



テーマ

東京オリンピック開催が近づき、子どもたちのスポーツへの関心が高まる時期を狙い、スポーツ選手への憧れを叶えるため、どんな子でもスーパーアスリートになれるようなそんな展覧会です。

プロデュース

今、幼稚園や小学校など、子ども向けイベントに引っぱりだこの人気お笑い芸人アキラボーイがプロデュースする、「デジタルショー」「こどものゆめミュージアム」に続く第三弾の大型企画です。

デジタルアート

映像などを使った摩訶不思議のデジタルアート技術を使用した作品ぞろいです。経済産業大臣賞も受賞している、デジタルエンターテインメント日本一にも輝いたアキラボーイのお笑い×デジタルアートで大人も子どもも笑って楽しめる作品が楽しめます。

じっせき

バンドー神戸青少年科学館、あすたむらんど(徳島県)、近鉄百貨店あべのハルカス、世界の大温泉スパワールド、神戸ハーバーランドumie、福島市子どもの夢を育む施設こむこむ館、別府ラクテンチ(遊園地)、ピバシティ彦根、フューチャーシティファボーレ(富山県)、軽井沢おもちゃ王国(遊園地)、刈谷市夢と学びの科学体験館、アクロス福岡、アルプラザ各店、イオンモール各店、こども未来館ここにこ(愛知県)、郡山市ふれあい科学館、ドリームシアター岐阜、富士川楽座 体験館どんぶら、そごう・西武 西武所沢店、「オールトヨタ&ダイハツ新春大商談会」、ヒロロスクエア(青森)さいたま市青少年宇宙科学館、その他全国の様々なショッピングモール、科学館などでも開催しました。

さくしん

現在計 16個以上のデジタルアート作品がご提案可能となっております。超大規模スペースから、ショッピングモールのイベントスペースの様な小規模スペースまで様々な場所で展開が可能です！



アジアデジタルアート大賞2017エンターテインメント部門優秀賞を受賞しました!

てしかいず

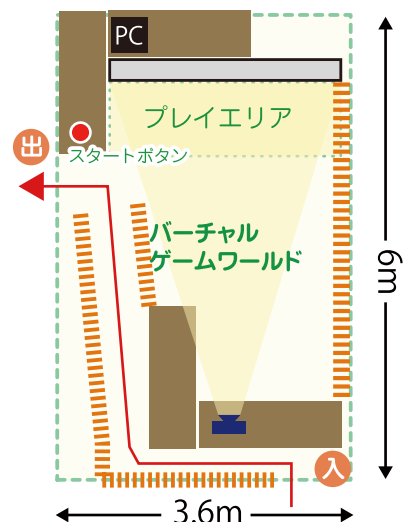
タヌキくん@ バーチャル ゲームワールド

さくし「バーチャルゲームワールド」

使用機材／プロジェクター1台、PC1台、スピーカー1台、

スクリーン(H2.2m×W3m)1台 消費電力／560w

体験時間／1回15秒～7分 開催条件／暗い場所



「ゲームの世界に入りたい!」の夢を叶える作品

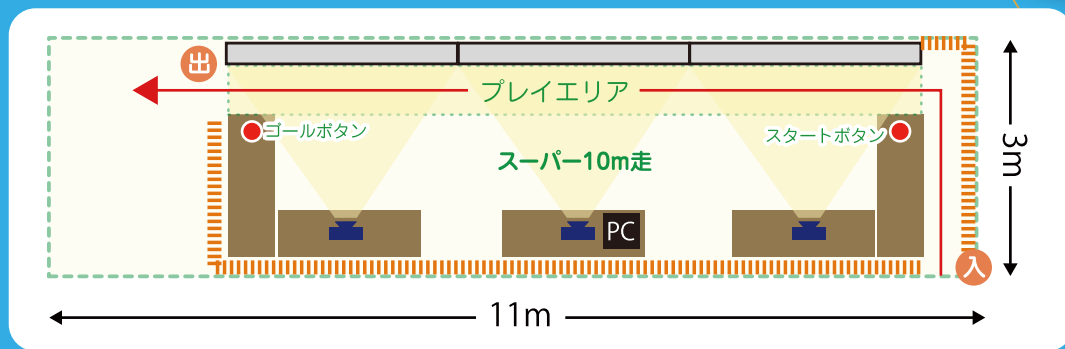
お客さんは映像の前に立って、ジャンプやしゃがんだりして、流れてくるアイテムを取ったり、敵を避けてゲームクリアを目指します。まさにゲームの世界に入ったかのようなそんな作品です。4人プレイも可能!全3ステージの本格的なゲーム内容です。

回転率は、遅い方の作品ですが、内容が濃いこともあり、最も盛り上がるオススメ作品の一つです。子供達は最初の敵でやられる事が多く、15秒ほどで終わる事が多いですが、何度もプレイし、ゲームを攻略する子供は最後エンディングまで(7分)行く事があります。回転率をあげるために、4段階の難易度調整をする事が出来ます。列が長くなる場合には、難易度をあげると、敵にやられやすくなり、15秒の回転率にあげていく事が出来ます。また影を利用する作品なので、明るい場所だと動作が難しいため、少し暗い場所というのが開催条件となります。





てしがいず



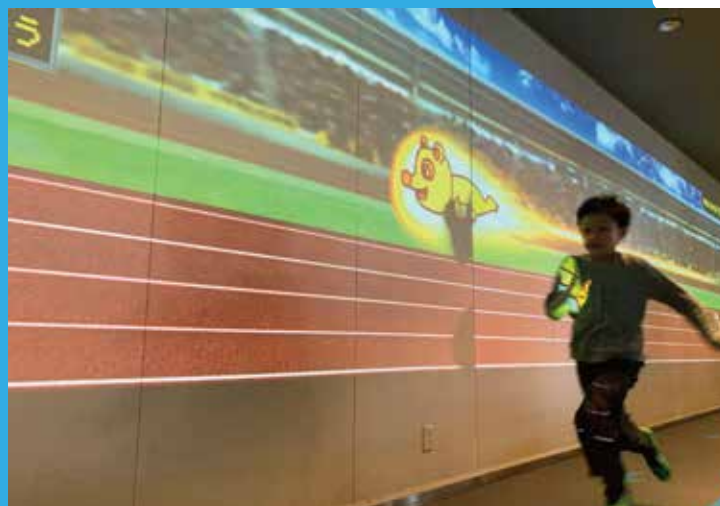
さくし「スーパー10m走」

使用機材／プロジェクター3台、PC1台、スピーカー1台、
スクリーン(H2.2m×W9m)1台 消費電力／1460w 体験時間／1回15秒程度

実際走って記録を目指す10m走がテーマの作品

10mを走りきってタヌキちゃんと競争をするデジタルアトラクションです!まずはレベル切り替えボタンでタヌキちゃんの走る速さを決定します。速さは8段階あり、実際の10mの世界記録のスピードから、馬の速さや、ロケットの速さなど、いろんなスピードと競争します。スタートボタンを押して、そのままゴールまで走ります。タヌキちゃんがゴールする前にゴールボタンを押せば勝利となります。実際走ったタイムもそこに出るので、みんなとタイムで競い合えます!また回転率も高く、盛り上がる、デジタルスポーツミュージアム一番人気のオススメ作品です。

距離は10m走とうたっているものの、会場に合わせて短くする事が出来ます。狭い会場であれば7mくらいで調整します。また標準的によくやっている長さが9mとなります。これはスクリーンがこのサイズでしかないため、9m仕様で行う事が多い形です。



KARATE FIGHT

からてふあいと

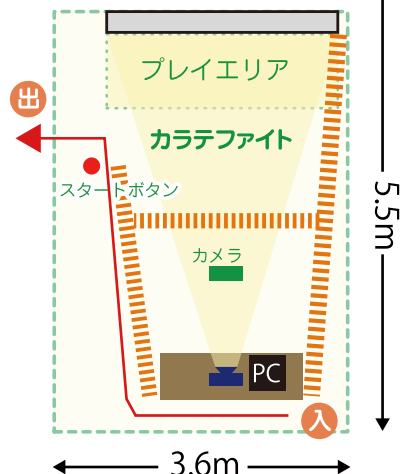
さくし

「カラテファイト」

使用機材／プロジェクター1台、PC1台、カメラ1台、スピーカー1台、
スクリーン(H2.2m×W3m)1台 消費電力／570w

体験時間／1回1分

てしかいず



リアル対戦格闘ゲーム! カラテがテーマの作品!

ゲームのキャラクターと、格闘ゲームのように、カラテで戦う事が出来ます。カラテという事で、礼に始まり、礼に終わる感じで、実際に礼をしないとスタートしない仕様となっています。スタート後は、相手のパワーメーターを0にするか、自分のパワーメーターが0になるか、60秒のタイムアップでゲームが終了します。パワーメーターが多い方が勝利となります。試合終了後に自分の点数も表示され、ランキング表が出てきます。ちなみに連続攻撃などめっちゃくちゃな攻撃に対しては、ガードで塞がれてしまうので、距離をうまく取りながら戦わないといけません。

