



京都府立大学 UDZOO PROJECT
山本俊光 齋内義浩 三橋実隆 多田哲司

立案までの流れ

より多くの人に動物園を楽しんでもらいたい

主に「見る」ということを「楽しむ」施設である動物園では、視覚に障害を持つ人々にとって「楽しむ」ことができない可能性がある

視覚に障がいを持つ人でも「楽しむ」ことができる動物園のデザインを提案

実際に視覚障がい者の方と動物園を利用してみた

視覚を使わなくても動物園を楽しむために必要な情報は、「触」「動」「聴」「臭」「場」「知」であることがわかった

提案1 Information Booth 臨場館



「触」

「触る」ことで楽しむことができる

1/1 モデル、1/10 モデル

1/1 モデル、1/10 モデルで全ての動物を展示。
1/1 モデルはその動物の一部または全身のもので、それを触ることにより自分の大きさと比較でき、その動物の大きさも理解できる。また、RFID(電磁波による物体識別)を取り付けることによりその模型に触れた際に音声情報を認識し音声にすることが可能。

「場」

その「場所」を認識することができる

檻の内部のジオラマ

檻の中の様子やジオラマで表し、それに触れてもらうことで、檻の内部の植物の配置や他の動物などの様子が見える。



「聴」

「聴く」ことで楽しむことができる

足音、息づかい、鳴き声の録音
その動物の足音や息づかい、鳴き声を録音したものを取り付けることでその動物がすぐそばにいるように感じることが可能。



Booth のイメージ

「知」

動物に関する「知識」を得ることができる

点字、音声案内

その動物に関する点字の知識などを点字や音声で聞くことができる。



直接触ることができない動物を目の前で体験できる場所。
臨場感を味わうことができ、知識を得ることができる。



「動」

「動き」「力」「重さ」を体験できる

動物と腕相撲

対象の動物の力と自分の力との腕相撲マシンと腕相撲をすることにより「力」を体験できる。

動物の重さ

対象の動物と同じ重さを持つ物体を持ち上げてみることでより「重さ」が体験できる。

2D で表示動物の動き

動物の真早い動きや遅い動きを平面上に表し、それに触れることで「動き」が体験できる。

「臭」

「臭い」で楽しむことができる

他の物との併用

例えば、対象の動物の足音や息づかいを聴きながらその動物の臭いが付いた物体の臭いを嗅ぐと、より臨場感が楽しめる。

ブース内で体験できる動物別の具体例

動物	体験できる項目
キリン	「舌の長さ」「首の長さ」
ゾウ	「キバ」「重さ」「足の大きさ」「鼻の長さ」
ゴリラ	「1/1 の大きさ」「力」「手の厚さ」
ライオン	「手の厚さ」「キバ」
鳥類	「1/1 の大きさ」「重さ」
シマウマ	「鼻の大きさ」「パターン」
サル	「1/1 の大きさ」「動き」「尻尾の長さ」
ペンギン	「1/1 の大きさ」「しぐさ」
クマ	「1/1 の大きさ」「力」「手の厚さ」「爪」

中でも実際に動物に「触れる」ことは最も多くの情報を得ることができ、「臨場感」を味わうことができる最高の手段である。

提案2 動物と直接触れ合う企画

- ・エサやり
- ・授乳体験
- ・だっこ

さらに、障がいを持つ人々を助けることでより多くの人々が楽しめるだけではなく助けを行った来場者もいつともは違う楽しみを再発見できることとなる。

提案3 人的サービスの導入

- ・ZOO マネー

来場している障がいを持つ人々を助けることにより「昼食券」が買えるなどの多くの来場者が参加できるボランティア。

これらの提案を用いた動物園を利用すると

視覚に障がいを持つ人々が「楽しむ」ことができる



視覚情報に頼り過ぎ、イメージや固定観念にとらわれてきた私たちまで、今まで知らなかった動物園を再発見することができ、より「感動」し、「楽しむ」ことができる

視覚障がい者が楽しみ

子供から大人までも「知っているようで実は知らない」動物園を再発見できる