社会課題を解決するための VRシステムの提案

背景

海洋ごみの7〜8割は街から排出されている。

2050年には魚の量よりプラスチックゴミの方が多くなると言われている。

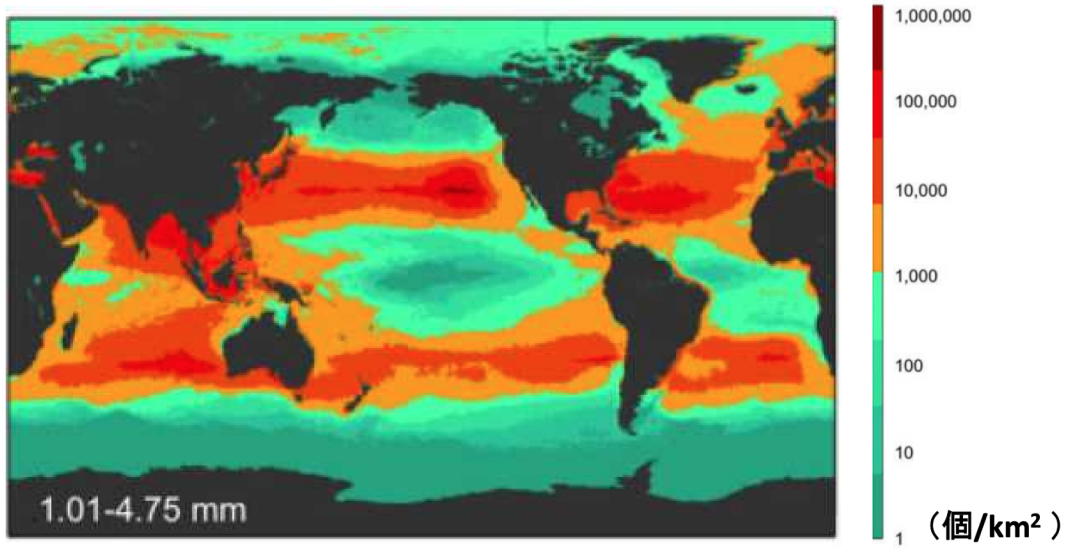
根拠

プラスチックゴミの海への廃棄が増え、魚や、カメが傷つくことが多くなっている。

海洋プラスチック問題の現状（世界の分布）

印刷

- **海洋プラスチック**による海洋汚染は**地球規模**で広がっている。
- **北極**や**南極**でも**マイクロプラスチックが観測**されたとの報告もある。



マイクロプラスチック（1~4.75mm）の密度分布（モデルによる予測）

提案

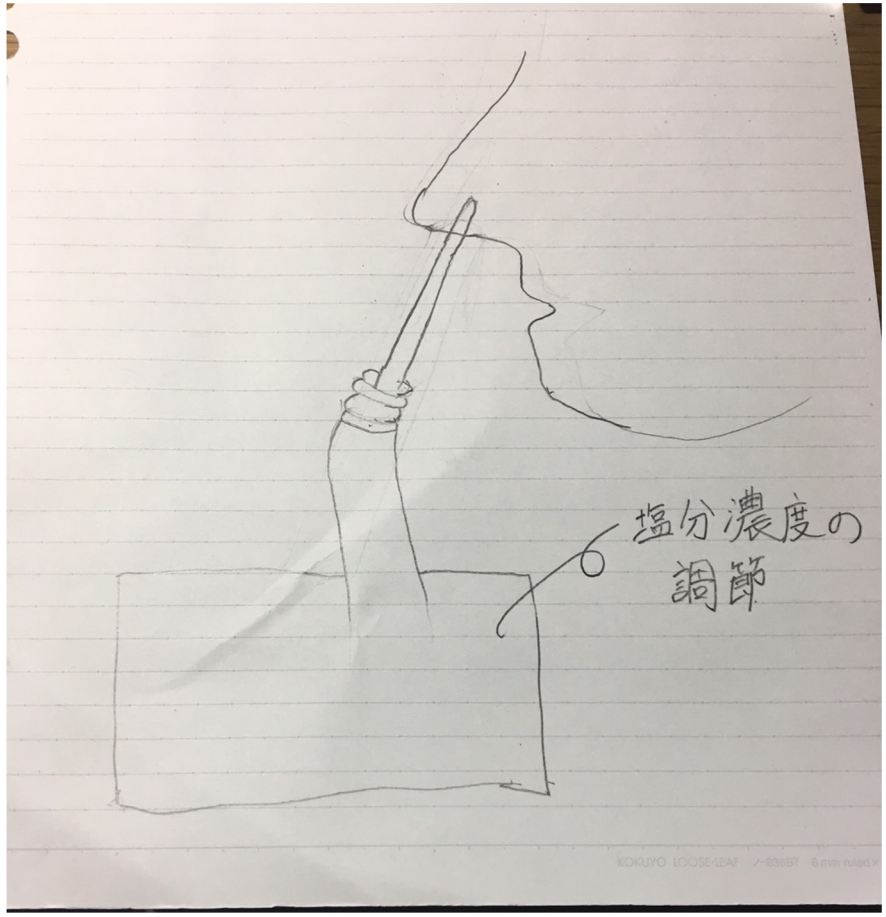
プラスチックゴミが問題になっていることは知っていたが、身近に感じにくいと感じるので、VRでカメの痛みを再現することでプラスチックゴミを海に捨てる影響を実感し、海のプラスチックゴミを減らすことに関心を持たせる。

VRシステムの仕組み

痛覚の表現；鼻に塩分濃度を調節した水を通すことで鼻の内側の痛みを再現。

人間の体液や鼻水の塩分濃度は0.9%と言われているので，その濃度を調節した水をスポイトなどで注入する.

アイデアスケッチ



参考文献

環境省

https://www.env.go.jp/water/marirne_litter/conf/02_02doukou.pdf

https://www.nippon-foundation.or.jp/journal/2020/43293

https://tabi-labo.com/179572/nasa-garbage

https://www.huffingtonpost.jp/2015/08/19/rethink-that-plastic-straw_n_8012960.html