

## AIと「あそび」の新たな可能性を体験

### 「ふれあいぱーく (PLAYPARK×AI)」開催

#### ポイント

- 👁 **現場発の課題解決**：子どもの遊びを観察し、課題発見から AI 制作・実証・分析まで学生が実践
- 👁 **AI で遊びを創造**：プログラミングの知識なしで、AI との対話から制作した遊びやアプリを公開
- 👁 **AI × 遊びの未来を議論**：10 月 11 日に学生と YCAM スタッフが登壇するクロストークを開催

山口県立大学と山口情報芸術センター [YCAM] との PBL の成果発表展示会を開催します。学生が子どもの遊びを観察して課題を見だし、AI を活用して制作・実証した「あそび」やアプリを来場者が体験できます。10 月 11 日には、学生と YCAM スタッフが AI と遊びの未来を語るクロストークも行います。

#### 「ふれあいぱーく (PLAYPARK×AI)」開催について

【日時】2026 年 10 月 10 日(土)～10 月 18 日(日) 10:30～17:00 ※休館日：火曜日

【場所】山口情報芸術センター [YCAM] 旧レストラン・スペース (山口市中国町 7-7)

【内容】AI を活用して制作した「あそび」・アプリの体験／制作過程と成果を紹介するパネル展示／  
アプリクリエイターズ／みんなのあそび年表

【関連イベント】「AI × 遊び」トークイベント 10 月 11 日(日) 11:00～

学生と YCAM スタッフが、AI と遊びの可能性について語るクロストーク

【参加】申込不要・入場無料

【主催】山口県立大学、公益財団法人山口市文化振興財団

#### お問い合わせ先

〒753-8502 山口市桜島 6 丁目 2-1

国際文化学部文化創造学科・荒木 麻耶 (あらき まや)

TEL : 083-929-6258 (国際文化学部事務室)

Email : maraki@yp4.yamaguchi-pu.ac.jp

法人経営部 事業管理・経営企画部門

担当：國重 (くにしげ) 【大学広報担当】

TEL : 083-929-6604 FAX : 083-929-6631

Email : ypu-koho2@yp4.yamaguchi-pu.ac.jp

# ふれあいぱーく PLAYPARK×AI

## AI を使った あそびの新たな可能性は？

山口県立大学 × 山口情報芸術センター

山口県立大学と山口情報芸術センター [YCAM] との PBL\* の成果発表展示会です。実際に AI を活用して制作したあそび、アプリを体験することができます。童心にかえてこれからのあそびの可能性について考えてみませんか？

\*PBL とは、実際の課題に取り組みながら、考えて学ぶ実践型の学習です。

2026  
10.10(土) ▶ 10.18(日)  
10:30~17:00

休館日：火曜日

関連イベント 10.11(日) 11:00~  
YCAMスタッフと学生によるクロストーク

申込不要  
入場無料

場所

山口情報芸術センター [YCAM]  
旧レストラン・スペース

〒753-0075 山口県山口市中国町 7-7

# ぶれあいぱーく ってなに？

「ぶれあいぱーく」は、山口県立大学国際文化学部文化創造学科の学生が AI を使って制作した「あそび」を展示・体験できる空間です。「ぶれあいぱーく」の名前はデンマーク発祥の「プレイパーク \*」と「AI」を掛け合わせて名付けました。この展示では、子どもの頃に戻ったような気分で遊びの変化とこれから考えることができます。また会場では AI とともに作り上げた様々な「あそび」を実際に体験できます。「あそび」の新たな可能性や、AI の活用方法を一緒に探してみませんか？

\* プレイパークとは子どもたちが「自分の責任で自由に遊ぶ」ことを大切にする手作りの遊び場

## これまでの活動

「コロがるあそびのひゃっかてん」子どもたちが遊びながら自ら考え新しい場所を生み出していく場です。私たちは PBL の活動のなかで見つけた子ども達の遊びの課題をもとに課題を見つめ直し、以下のプロセスで新たな遊びを制作検証しました。



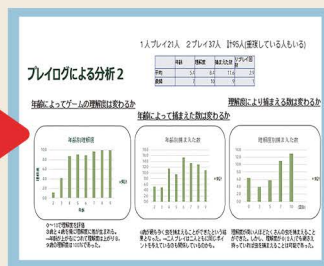
行動観察による  
課題発見



AI を活用した  
あそびの制作



イベントでの  
実証検証



結果の分析・考察

## 展示内容

### パネル展示

課題・アイデア・AI の活用方法・実施・結果の5つの視点からまとめたパネルを展示します。設定した課題どのように解決されていたのか、何を新たに得たのか、その過程をパネルを通して感じてみてください。

### アプリクリエイターズ

今回制作したアプリは、AI を活用してプログラムの知識なしで実現しました。どんなアプリが作りたいのか、曖昧な表現からでも構いません。AI との対話を通してあなただけのアプリを作ってみましょう！

### みんなのあそび年表

時代ごとに流行した遊びを年表形式で紹介し、世代を超えて遊びの魅力を共有するきっかけをつくります。これまでに生まれたさまざまな遊びがどのように形になり、広がっていったのか、その過程をたどってみてください。



「コロがるあそびのひゃっかてん」でのコラボイベントの様子

## 関連イベント

### AI×遊び トークイベント

10/11 11:00 より「AI×遊び」をテーマにしたクロストークイベントを開催！ PBL メンバーが登壇し、AI アプリ開発の舞台裏やアナログとの違い、テクノロジーが切り開く未来の課題解決について語り合います。