

開催概要

■ 開催趣旨

近年、遺跡の活用において、遺跡現地での理解促進を目的に、ARやVRなどの技術によるデジタルコンテンツを導入する例をよく見かけるようになってきました。このような取り組みは、平成23年ごろから始まり、スマートフォンの普及が進んだ現在では、インターネットを通じて誰でもダウンロード可能なアプリケーションの開発を行う地方公共団体も増えています。

ARやVRを用いれば、遺跡に復元建物などのハード整備を行っていない場合でも、遺跡のかつての景観や人々の様子を再現し、来訪者が追体験することが可能となります。また、遺跡現地におけるガイドスやナビゲーションとして、関連する情報を文字や音声、画像などで提供することもできます。さらには、キャラクターを開発して共に記念写真を撮影できるなど遊びの要素も加えて、身近に歴史を学ぶ契機とする仕掛けとするとともに、観光振興の側面での効果も期待されます。

一方、導入したデジタルコンテンツの維持管理をどうするか、今後導入を検討している場合には、開発の費用対効果をどう説明するか、広域的な観光アプリとの連携やハード面での遺跡整備との関係をどうするかなど、検討課題も多いように思われます。さらに、日進月歩の技術革新の中、今後これらの技術やその利用が、どのような方向へ向かっていくのかを見据えておくことも必要でしょう。

この研究集会では、このような技術開発の最前線の様子、全国の現状、課題や問題点を共有することを目的としています。

■ テーマ デジタルコンテンツを用いた遺跡の活用

■ 日 時 平成27年12月18日（金） 13：30～17：30

■ 場 所 奈良文化財研究所 平城宮跡資料館 講堂

■ 発表者（発表順、敬称略）

大石 岳史 曾根 俊則 渡辺 博
中村 啓太郎 角田 哲也

■ 事務局

奈良文化財研究所文化遺産部遺跡整備研究室
内田 和伸 高橋知奈津

■ 参加者

地方公共団体職員・研究者・実務者等 計129名（発表者・事務局を含む）

■ プログラム

- 10：30 デジタルコンテンツ デモンストレーション
〔デモ会場1〕 タブレット端末による『AR長岡宮』デモ (株ジーン) 〔於：第二次大極殿跡〕
〔デモ会場2〕 タブレット端末・ヘッドマウントディスプレイによるデモ
(株アスカラボ・株ジーン) 〔於：講堂〕
- 13：30 開会挨拶・趣旨説明
- 13：40 基調講演「3D e-Heritageとクラウドミュージアム」
大石 岳史 (東京大学生産技術研究所)
- 14：30 報告① 「遺跡におけるVR/AR技術利用の現状」
曾根 俊則 (株ジーン)
- 15：00 《 休 憩 》
- 15：10 報告② 「アプリ開発・運用の実際 — “AR長岡宮” の活用と課題 —」
渡辺 博 (向日市教育委員会)
- 15：40 報告③ 「デジタルコンテンツを活用したガイドツアー
— “鴻臚館・福岡城バーチャル時空散歩” の運営 —」
中村 啓太郎 (福岡市経済観光文化局)
- 16：10 報告④ 「Mixed Reality技術を用いた文化財の復元
— 飛鳥京、江戸城、一乗谷 —」
角田 哲也 (株アスカラボ)
- 16：40 《 休 憩 》
- 16：50 総合討議
- 17：30 閉会挨拶



本研究集会の様子



本研究集会 デモンストレーションの様子