

VR とミュージアム展示

西岡 貞一

筑波大学 大学院 図書館情報メディア研究科

高精細大型スクリーンから得られる没入感と、バーチャルリアリティの持つインタラクティブ性を組み合わせた高臨場感映像システムがミュージアムの展示映像として活用され始めてきた。古代遺跡を復元したり、その中を散策したり、通常は非公開で見ることのできない貴重な建造物の内部を鑑賞したりすることが可能になった。

バーチャルリアリティによる文化財の映像化のアイデアはこれまでも多く提案されているが、実際の展覧会で利用された例は必ずしも多くはなかった。ここではバーチャルリアリティによる映像展示の実用化にむけた取り組みを紹介する。

1. システム構成

1) 没入型映像システム

SXGA (1280x1024) x 3 (光学式 Blending)

4 m x 12m カーブスクリーン

標準視域 150°

2) 映像ソース

SGI ONYX3000

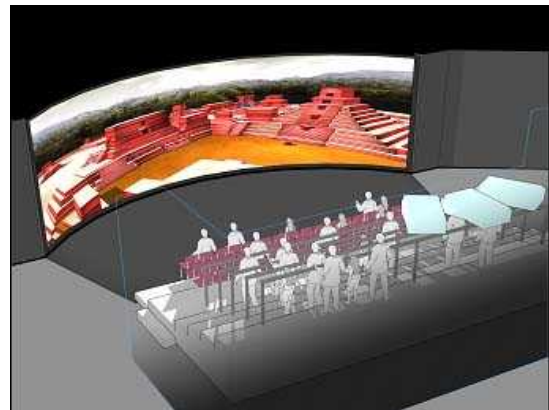


図1 没入型映像システム

2. 展示事例

NiCT、凸版印刷(株)らの研究チーム(リーダー 廣瀬東大教授)は中米ホンジュラスの古代マヤ遺跡を高精細バーチャルリアリティにより再現した。ホンジュラス人類学歴史学研究所との共同研究により1200年前のマヤの生活の復元を行なった。2003年3月より国立科学博物館で開催された「神秘の王朝 古代マヤ文明展」(主催 国立科学博物館、TBS、朝日新聞)において16万人以上の来場者がこのコンテンツを鑑賞した。



図2 神官に扮した俳優によるマヤ文明の解説

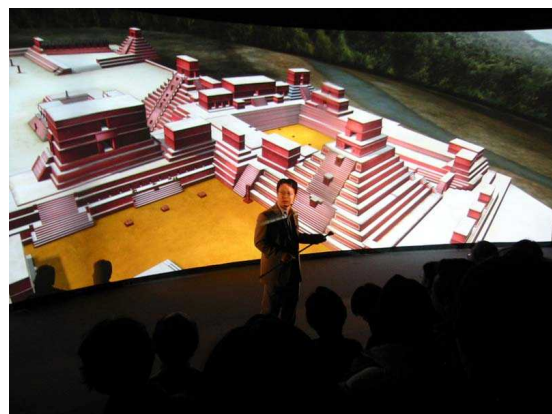


図3 考古学者によるギャラリートーク

バーチャルリアリティを展覧会や博物館展示で使用するためには1)映像品質、2)システムの信頼性に加え3)監修、4)権利処理、5)展示演出等が重要となる。

参考文献: 廣瀬通孝、西岡貞一: 仮想考古学とVR技術、神秘の王朝 マヤ文明展 186-194頁(2003)

西岡貞一: デジタルアーカイブと高臨場感ディスプレイ映像情報メディア学会誌、Vol.55 No.8/9 pp1089-1093、2001