

デジタルコンテンツを用いた遺跡の活用

遺跡整備研究室では、これまで遺跡整備の実務に携わる行政担当者・研究者等を対象とする研究集会を実施してきました。2015年度は「デジタルコンテンツを用いた遺跡の活用」をテーマに、12月18日に開催し、参加者は117名でした。

近年、遺跡現地での理解促進を目的とする、デジタルコンテンツの導入が盛んになってきました。特に、スマートフォン等のカメラを通じて映し出された遺跡現地の映像に、CGで作成した復元建物等を重ねて映す技術を、AR (= Augmented Reality : 拡張現実感) 技術といい、注目されています。この技術を用いれば、遺跡に復元建物等の整備をおこなっていない場合でも、来訪者が遺跡のかつての景観を追体験することが可能となります。また、ご当地キャラを映し出して共に記念写真が撮れる等の遊びの機能をもたせることで、身近に歴史を学ぶ仕掛けとする等、観光振興の側面での効果も期待されています。いっぽう、これらのシステムの更新・維持管理をはじめ、課題も多く、これらの技術開発の最前線、全国の現状、問題点の共有を目的に研究集会を実施しました。

研究集会では、「バーチャル飛鳥京プロジェクト」等に取り組む東京大学生産技術研究所の大石岳史先生のほか、既にシステムを導入した地方公共団体の担当者2名、アプリ開発の最前線に立つ開発技術者2名にご報告いただきました。また、平城宮跡第二次大極殿跡等で、AR技術を用いたアプリのデモを実施し、参加者に好評を得ました。

今後も遺跡整備研究室では、遺跡の現場で必要とされる調査研究を続けていきます。

(文化遺産部 高橋 知奈津)



平城宮跡第二次大極殿跡でのデモの様子