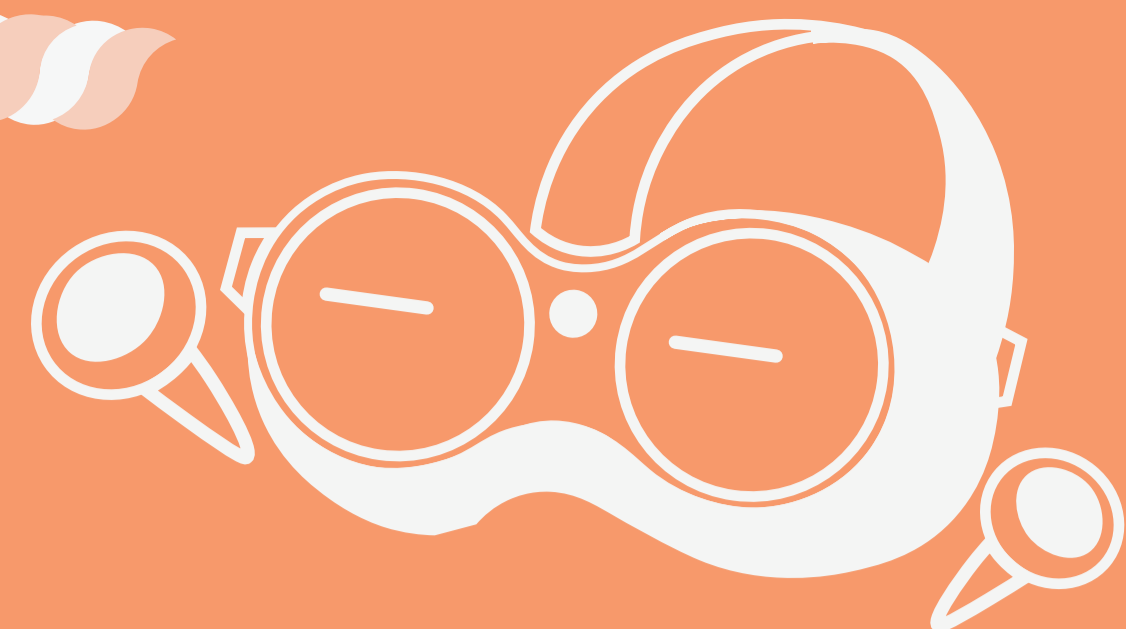


# リアルヒ遺跡 Group-B

八木橋俊介 藤野峰志 村田創 遠藤雄志 佐藤美公 上田雅也 木村拓哉



## はじめに Introduction

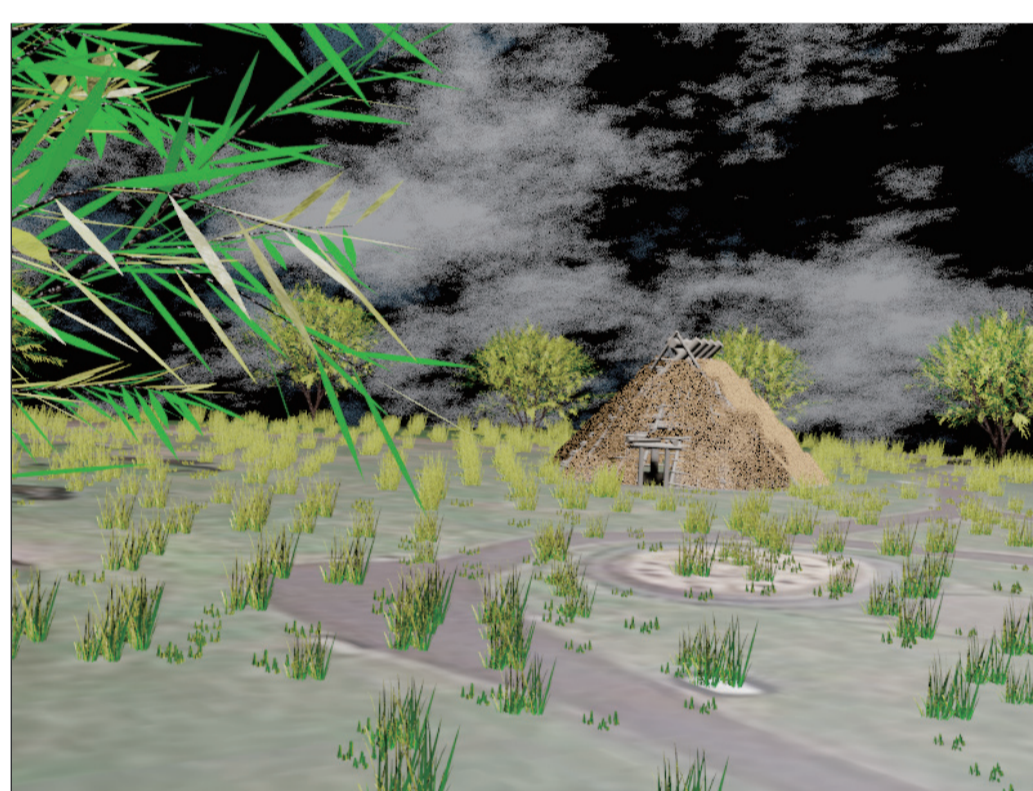
函館には世界遺産に指定されている遺跡が多く存在するにも関わらず、縄文文化に興味を持つ人が少ないと推測される。我々は、函館市民や観光客などの縄文文化に深く興味がないと思っている人に縄文の魅力伝え、興味を抱き始める導入を与えることが必要であると考えた。そこでVR技術と縄文を結び付け、あたかも目の前で縄文人たちが過ごしているかのような体験を与える新たな展示方法を提案する。これにより縄文時代について楽しく学び、興味を持たせるコンテンツを目指す。また、作品名はマチュピチュ遺跡やマヤ遺跡のような古代遺跡をイメージした。再生を意味する“リ”とギリシャ語で始まりを意味する“アルヒ”を組み合わせ我々が歴史の始まりを再現した意味を持たせた。また、英語表記の際“Realhere”とすることで現実味を帯びた過去のものが目の前に存在するという意味も持つ。

## アプローチ Approach

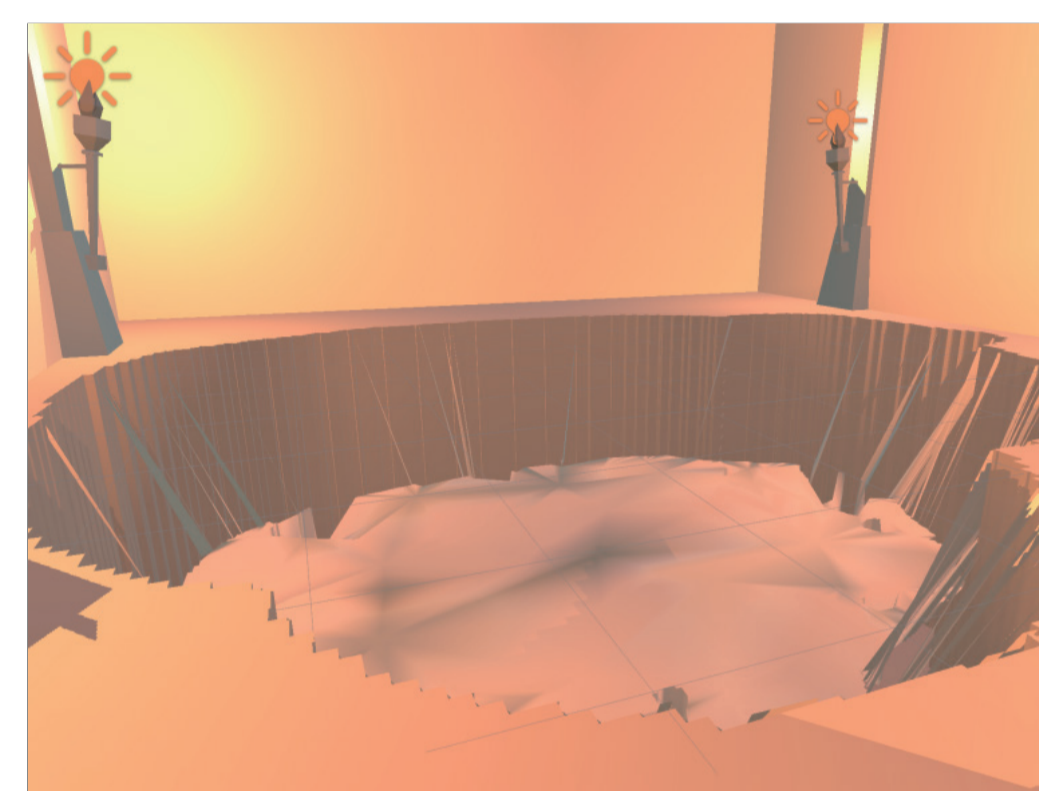
我々は、博物館に置いてあるような資料では展示物のイメージがつかみにくいのではないかと考えた。そこで、VR技術を用いて立体的かつ体験的に展示品を見学できるようにした。利用者は初め、博物館内部に生まれ自由に展示物を見学することができる。そして、奥のジオラマを調べることで縄文世界に入り縄文人たちが過ごす光景を見ることができる。これを見た後には、再び博物館に戻り自由に見学することができる。博物館に縄文世界内で登場した土器や狩りの道具を展示することによって、縄文世界から帰ってきた際により理解が深まるようにした。また、縄文時代の建築物や土器、地形、道具を3Dデータとして作成する際には、訪れた博物館の展示物や大船遺跡の資料を参考にした。3Dモデル制作にはblender, VRoidStudio, Metashape、VRシステム制作にはunityを使用し、デバイスとしてoculusを用いた。



▲博物館内部と展示品



▲広がる縄文世界



▲竪穴住居跡の穴の展示

## 展示内容 Exhibition content

利用者は博物館内に存在するジオラマを調べることで縄文世界の映像に入り、下図のような実際の縄文人の暮らしを観察することが出来る。狩りにおいて槍や弓を用いた様子、土器を作っている様子などを見ることができる。また、VR空間の博物館に映像内のものを展示することで展示物への理解を深めやすくする効果を持たせた。



▲弓を用いて兎を狩る縄文人

### 展示内容

- ・縄文時代に狩りで使われていた武器を作成しモーションを適用した。
- ・犬を用いた狩りなど、実際の手法を再現することで、臨場感のある映像を制作した。



▲土器を作る縄文人

### 展示内容

- ・土器などの道具を実際の資料をもとに3Dモデル化した。
- ・道具を扱う縄文人を配置し、当時の生活を再現した。

## 課題と展望 Issues and Prospects

- ・当初の予定であったナビゲーターを配置し、動画内に音声やテキストを追加することで分かりやすい説明に改善する
- ・展示物の種類を増やし、建築物や環境のグラフィック / モーションの滑らかさをブラッシュアップする
- ・資料館等の施設に置かせてもらい、縄文について楽しく学び興味を引かせることができるか調査したい