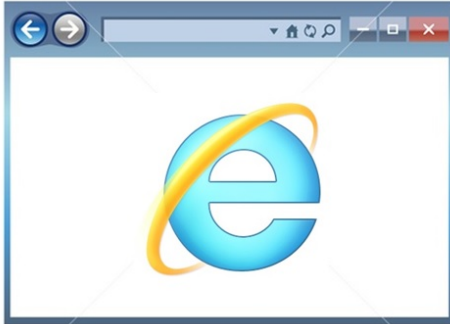


VR技術を用いた心理/祭りの 可視化・追体験

長谷川 恭子（立命館大学 情報理工学部 講師）

プロジェクトの概要



Webブラウザ

表示の精密性と
操作のインタラク
ティブ性の実現



ゲームエンジン

Webブラウザで
の閲覧が可能
時間や地理的制限
なしに体験が可能

3Dゲームエンジンの導
入によってこれらの要求
を満たすシステムを提案

高い没入感を感じ
る作りであること



タブレット

簡単な操作で心地
よく操作が可能
直感的な操作



HMD

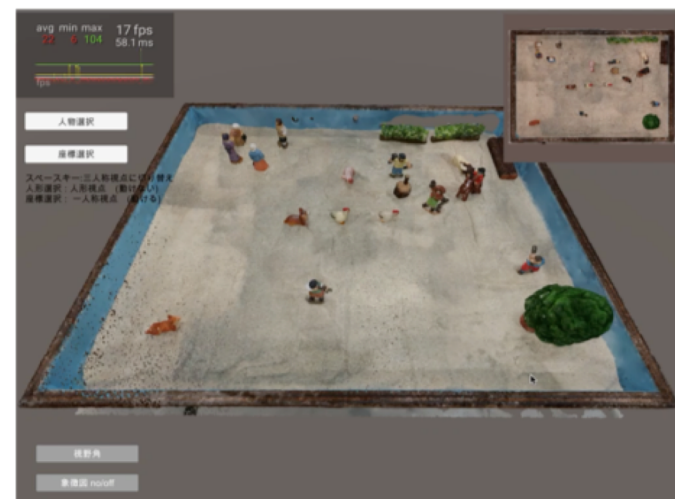
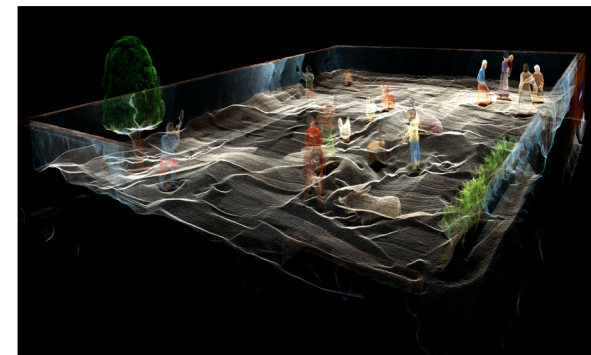
目的

VR技術を利用してこころや文化を可視化し体験できる仮想空間の実現

1. 3次元計測データを利用した箱庭の「こころ」の追体験コンテンツの作成
2. モデリングデータを利用した祇園祭の「文化」の仮想体験コンテンツの作成

研究計画

- 3次元計測データを利用した箱庭の「こころ」の追体験コンテンツ
 - 「箱庭」という砂遊びを通した心理表現を仮想空間として作成し、ゲームエンジンを用いて箱庭の中へ入り多様な視点から自由に観察できるコンテンツを構築
 - 箱庭を俯瞰視点で観察できるシステムの構築
 - 診断支援につながるような情報の提示
 - 点群データと文字情報の双方が認識しやすい表示手法の開発
 - 箱庭内を自由視点で移動できるシステムの構築
 - 箱庭の「中に入り込む」体験



研究計画

- モデリングデータを利用した祇園祭の「文化」の仮想体験コンテンツ
 - 粽投げ体験システムのために、粽を投げる瞬間を認識するためのジェスチャ認識デバイスの作成
 - ジェスチャ認識装置Leap Motionとヘッドマウントディスプレイを組み合わせたシステムの構築
 - 祭りの臨場感向上のために、観客を群衆シミュレーションによって再現
 - 投げられた粽を追う群衆と観客の後方で人を避けて移動する群衆の2種類を実現



まとめと展望

- ゲームエンジンを用いた「こころ」と「文化」可視化し体験できる仮想空間の実現

➔ ゲームエンジンUnityを使って追体験することで「心」や「文化」を尊重しながら楽しめるコンテンツを作成する