

コラボレーション型プロジェクト④

VR技術による「ゼロ世代」の「こころ」の視覚化

先端総合学術研究科 竹中 悠美
情報理工学部 長谷川 恭子

プロジェクトの概要

『ゼロ世代』 WEBコンテンツ 保存プロジェクト

- 過去のWEBコンテンツ作品を収集し、アーカイブとして体系化

VR技術を用いた 心理/祭りの 可視化・追体験 プロジェクト

- 心理状態を投影した箱庭をVR技術を利用して可視化

シーズとニーズ

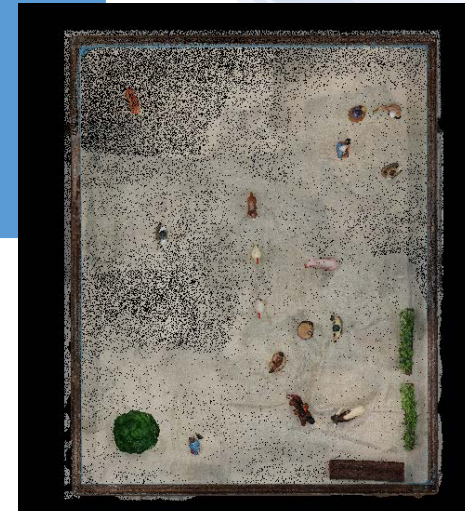
『ゼロ世代』WEBコンテンツ保存プロジェクト

- 「ゼロ世代」の言語＋イメージ＋サウンドによる文化資源に心理分析も含めた再解釈と価値体系を見出す可能性
- コンテンツに表象されるユーザの世界観＝「ころろ」
- 動画、ゲームの風景、オブジェ、登場人物の関係性



VR技術を用いた心理/祭りの可視化・追体験プロジェクト

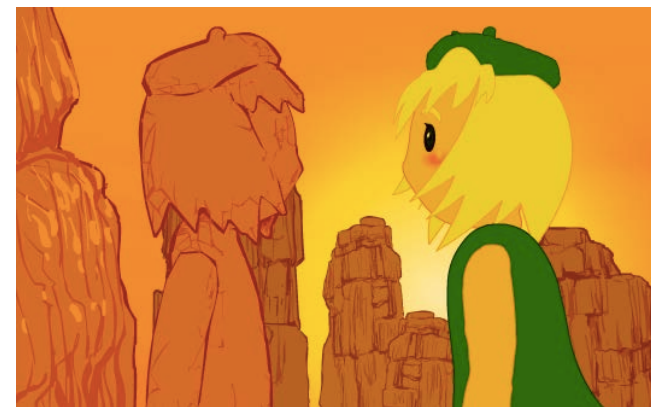
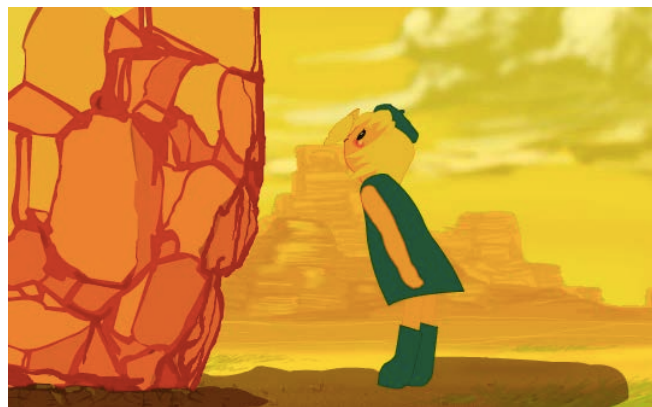
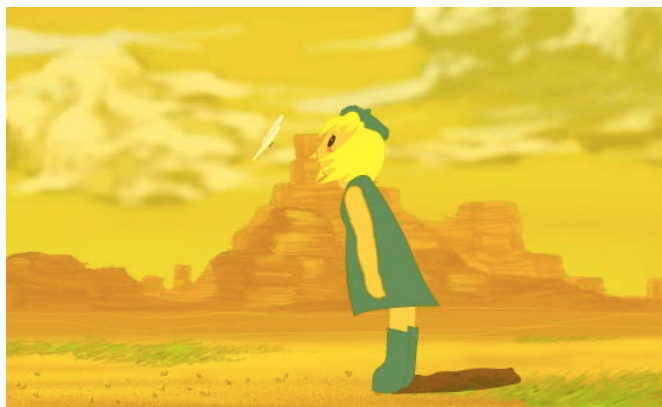
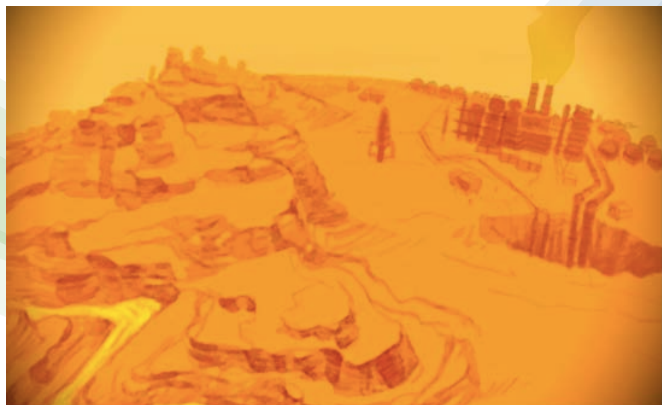
- 点群可視化
- VR祇園祭
- 船鉾・南座などのCG作品



コラボレーションによる目的

断片的イメージからなる動画やゲーム
の世界をVR技術によって箱庭化し、
「ゼロ世代」の世界観＝「こころ」
の視覚化を試みる

サンプル

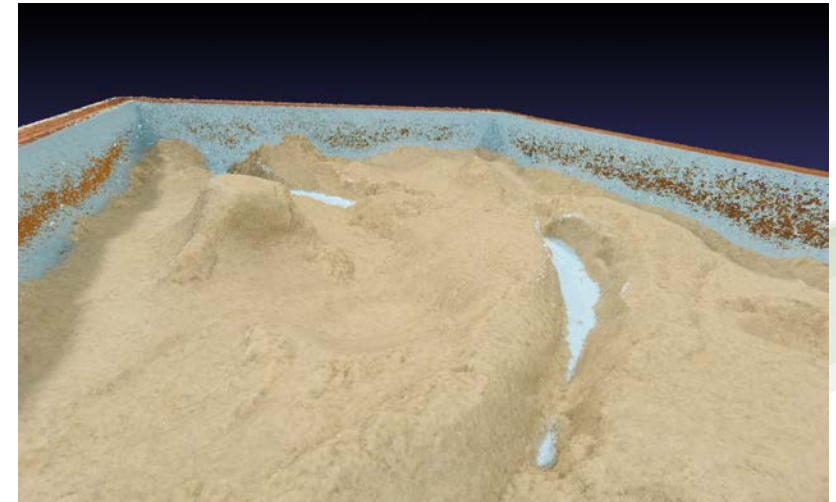


ポエ山のFlash動画によるオリジナルSFアニメ作品 《quino and the Mud Rock》 (2002-3)
<http://www.poeyama.com/qamr/>

サンプル

箱庭療法

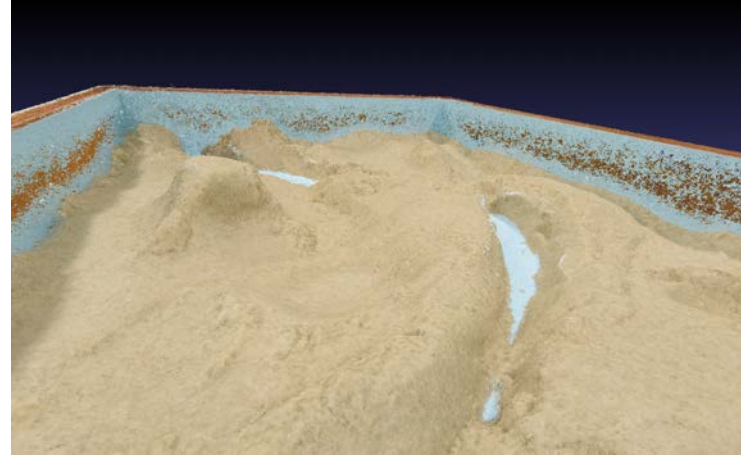
箱の中に砂やミニチュア玩具を配置、言葉にできない気持ちや抑圧された感情・思考を表現することで癒しを得る



日本臨床心理士会:
<http://www.jsccp.jp/near/interview3.php>

3次元計測された箱庭
被験者：T大学4回生の男性
ラグビー部主将

サンプル



進捗

コンセプト
と方向性の
確認

技術
確認

サンプル
選定

臨床心理研
究者との連
携

コラボレーション型プロジェクト④

VR技術による「ゼロ世代」の「こころ」の視覚化

先端総合学術研究科 竹中 悠美
情報理工学部 長谷川 恭子