

京都のまちで遊ぶ —バーチャル京都VR・AR構築— プロジェクト

研究代表者：河角直美(文学部准教授)

発表者：佐藤弘隆(文学部特任助教)

メンバー

- 河角直美 文学部地域研究学域・准教授
- 矢野桂司 文学部地域研究学域・教授
- 加藤政洋 文学部地域研究学域・教授
- 花岡和聖 文学部地域研究学域・准教授
- 佐藤弘隆 文学部地域研究学域・特任助教
- 村上晴澄 文学部地域研究学域・実習助手
- 前田一馬 文学研究科地理学専修 D5
- 印牧真明 文学研究科地理学専修 D1
- 武内樹治 文学研究科文化情報学専修 M1
- Mohamed Soliman JSPS外国人特別研究員
- 高橋 彰 大阪大学サイバーメディアセンター・特任助教
- 衣川太一 神戸映画資料館・客員研究員

これまでの研究蓄積

- 「バーチャル京都」プロジェクトでは、地図資料や定性的なデータを含む多様な地理空間情報が蓄積されてきた。
- 集積されてきたデータにより作成された3次元モデルは、「歴史」体験のアプリへと援用されている(『バーチャル平安京AR・VR』)。
- また、VRゴーグルを使用してバーチャル空間に再現された「まち」を自由に散策し、閲覧できるようなソフトウェアの開発を進めている。
- このように、「バーチャル京都」プロジェクトは、情報を可視化するとともに、それらを疑似体験できる体感型の世界、いわば“遊び”の世界を構築しつつある。

研究概要

- 本研究では、さらに過去の世界の可視化、過去の景観復原をより充実させるため、以下3つの課題を設定した。

①古写真の活用

②京町家の暮らしを再現したVR・ARの構築

③京都祇園祭の山鉾行事のVR・ARの構築

①モノクロ写真のカラー化

- 戦後直後のカラー写真の収集
 - それを学習素材としたAIによる、戦前・戦後直後のモノクロ写真のカラー化に向けた方法の模索と意見交換
 - 昭和30年代の京都町並みパノラマ写真のVR構築
 - メモリーハンティングや古地図と組み合わせた聞き取りなど「遊び」の要素を含んだ古写真の活用
- ⇒記憶のアーカイブの蓄積



衣川太一氏収集写真

学習



長江家旧蔵写真

カラー化

②京町家の暮らしを再現した VR・ARの構築

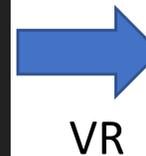
- 長江家住宅バーチャルツアーの構築とアノテーション追加
- 資料のアーカイブ



<https://r91607713.theta360.biz/t/2ee74b18-b828-11ea-8255-0a80aafc0c9e-1>

③ 京都祇園祭の山鉾行事の VR・ARの構築

- 『バーチャル歴史京都AR』の構築とコンテンツの追加（（株）キャドセンターと共同作成）



到達目標

- 地域の文化資源とデジタル技術を組み合わせて、“遊び”心を含んだ世界観の構築を目指す。
- これを通して、地理学の景観復原という伝統的な研究手法と地域社会との連携についても考えていく。

⇒ デジタル人文学の新たな展開
「デジタル地域学」