

特集 ■ 文化施設におけるVR～望まれるもの、課題と展望

実際に展示に携わった研究者の展示に関する考え方 (1)



鈴木真一郎

Suzuki Shinichiro

サイエンス・ミュージアムとVR

日本科学未来館

日本科学未来館（以下「未来館」）は先端の科学技術を社会全体と共有、議論する拠点として2001年に開館した国立の科学館である。科学を一方的に発信するのではなく、「共有と議論」に重きをおいているため、館内には展示物だけでなく、40名を超える科学コミュニケーターが存在し、議論のテーマも「安全安心な社会を構築するにはどうしたら良いか?」、「人間にとって豊かさとは何か?」など多岐にわたる。議論をすとなれば、双方に何らかの知識があることが前提となるが、書籍のみで学んだ表層的な知識よりも体験から得たそれぞれ固有の知識が好ましいのは言うまでもない。

VR技術を展示手法として用いるのは、そこに理由がある。特に、先端の科学技術となれば、理論のみで、いまだ誰も体験したことのない事象も多い。これらを議論の土俵にのせるにはVR技術を用いた展示をきっかけにする手法が有効な場合も多い。

未来館には『アナグラのうた - 消えた博士と残された装置

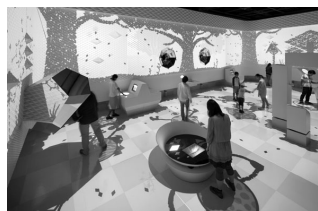


図1 アナグラのうた
- 消えた博士と残された装置 -

装置 - (図1)』(以下、『アナグラのうた』[1])という常設展示がある。これは1,000年後の未来という設定。人間がいなくなり、環境と情報が融合した世界を展示場内にそのまま具現化した。ここで

は来場者の移動や発声といった行動がすべて情報となり、空間情報科学が適用された世界を実際に体験することができる。来場者それぞれの情報が足元に可視化される仕組みや複数台のプロジェクタによって展示場内の雰囲気刻々と変化させる手法は没入型のゲームやVR研究で培われてきた知見を取り入れた。『アナグラのうた』の中で感じることは、「情報」の定義や個人情報の取り扱いなどの関連するトピックも含めて、空間情報科学そのものに対する感触にほかならない。展示場の中で「怖い」と言って泣き叫ぶ子どももいれば、どこまでも追跡される自身の情報から逃げようと必死に走り回る子どももいる。「どうして怖かったの?」と問いかけ、「いろんなところから見られているようで気持ち悪かった」と出てきた答えは

そのまま未来の情報社会に対する提言となっている。

『アナグラのうた』が成功しているのは議論においてだけではない。没入度の高い状態では提示されたテーマや問題への集中力も自ずと高くなり、展示場内での学習の質が高まることが期待できる。また、体験によって得た知識は、来場者の日常生活においても、「この感情、前にも味わった気がする」と折々で想起されやすく、一時的な満足や学習ではなく、継続的な思考と興味喚起につながる。図版や文字を中心とした、いわゆる鑑賞型展示では得がたい体験型展示ならではの利点がある。難しい漢字や専門用語に惑わされることなく科学の醍醐味に触れられるのは、特に子どもたちにとって良い体験であろう。五感に訴求する展示は、視覚や聴覚に障害を持つ方にとっても部分的に体験可能になり、議論の間口がより広がる。前述した「安全安心な社会」や「豊かさ」の議論に子どもや障害者も参加できることは非常に重要である。

一方で、文化施設に何らかの明確な答えを探しにきた来場者にとっては、体験型展示は納得感を得にくいという声もよく聞かれる。体験の満足度やその実現手法ばかりが目目され、提示したテーマが十分に伝わらないケースもある。展示を開発する側からは、鑑賞型展示に比べて制作コストが高く、耐久性に劣るのも否めない。

ミュージアムそのものがVRであるという考え方もある。普段の生活とは異なる空間において、改めて真摯に日常と向き合う場と見なせば、それも間違いではないと思う。VRであるからこそ伝えられるものは何か。VR研究の側だけでなく、ミュージアムの側にも発展の余地がある。鑑賞型から体験型、Hands-onという流れを経たミュージアムの今後を議論する上でも欠かせないキーワードとなるだろう。

参考 URL

[1] <http://www.miraikan.jp/anagura/>

【略歴】

鈴木真一郎 (SUZUKI Shinichiro)

日本科学未来館 科学コミュニケーター

修士(知識科学)。(株)内田洋行での研究開発職を経て、2009年より現職。主に情報科学を対象とした展示開発に従事。