

成果報告書（概要版）

プロジェクト名	アバタの自律的行動による複合現実領域での情報表示システム開発(15C4021)
研究背景 研究目的 及び目標	<p>（研究背景）</p> <p>大型スクリーンなどを必要とせず、大型の展示館や施設に依存しない展示技術は、自然保護や環境保全の見地から注目を集めているが、現在、研究段階で製品化はされていない状況である。屋外で利用でき、音声・映像などの情報が、利用者にわかり易く提供できる展示システム製品が求められていた。</p> <p>（研究目的及び目標）</p> <p>このため、私どもは、地域で(株)パーム、(株)アドホックが行っている技術と東京大学が研究しているこのテーマについて共同で研究することにより、次のような事を研究目的として研究開発を実施した。</p> <p>テキストのみならず音声・画像・映像を含むマルチメディア情報が、屋外の広い領域で自由に取得でき、アバタが電子パートナーとしてガイドをする、屋外で利用できるガイダンスシステムの研究開発。</p>
成果概要	<p>本研究開発により、次のような成果を得ることができた。</p> <p>1) ハードウェア開発の対象である専用小型端末は、ハンディな双眼鏡型の実用可能な操作性を持つシステムを製作した。この端末を目標物に向けると、カメラを通して現実の映像が見えるほか、その目標物に関する情報が表示される。また、目標物と、アバタや仮想環境映像を合成し表示できる。</p> <p>2) 開発した搭載アプリケーションは、カメラ映像と、GPS方位・角度センサ情報をリアルタイムに反映させ、テキスト・音声・画像情報のインタラクティブな操作を可能にした。</p> <p>3) 実証実験の場は、本開発成果の重要な市場の一つとして位置づけていた屋外展示施設である博物館明治村で実施することができ、実際に即した実験を行った。屋外展示施設において、ハンドヘルド端末が年少者から高齢者にいたるまで、容易に操作ができ高い利便性を持つことを実証できた。</p> <p>本研究により、前述のような研究成果物を得ることができたが、これについては、今後、次のとおり市場展開を行う。本開発により確立した要素技術をさらに発展させ、ハードウェアの量産化開発を行う。また、システム応用先に合わせたソフトウェアの機能と操作性の充実、自律性を持ったアバタがガイドする魅力あるコンテンツの開発と実証実験を行うことにより、市場への製品としての展開を可能にする。なお、現在、1ユーザにて実用システム開発を実施中である。</p>
連絡窓口	<p>財団法人デジタルコンテンツ協会（担当；工藤・千葉）</p> <p>連絡先 tel 03-3512-3903</p> <p>fax 03-3512-3908</p>

