

平成29年度 地域連携プロジェクト実施報告

来街者向けの情報発信手段への

拡張現実（VR）技術の適応に関する研究

地域デザイン科学部 社会基盤デザイン学科

代表：長田 哲平，協力者：菅野 健，渡邊 浩大，齋藤 輝，高草木 祥

1. 背景・目的

【背景】都市存続に定住人口・移住人口・**交流人口**増加が必要
観光・私事目的での来街者はWebサイト等での情報収集
一方で、詳細な情報は現地で収集

→ **観光情報の発信方法が重要**

従来の情報発信 紙媒体(パンフレット, チラシ等)
写真・動画などの画像が多い。

来街者の求める情報を提供できているとは限らない

新たな情報発信

拡張現実(VR)技術の導入

↳ 従来の媒体に情報を付与できる。

従来の画像・動画では表現できなかった**没入感**や**臨場感**を付与

展開場所・フィールドとして

栃木県への観光客の入り口として**宇都宮市**での展開を



2. 研究計画と方法

①作成方法



360°全天球
撮影可能な
デバイスを使用

RICOH THETA V

観光地・風景を撮影



地図情報

②システム構築手段



タッチパネル式の液晶モニター
小型PC

手で触れ操作できる
デジタルコンテンツに

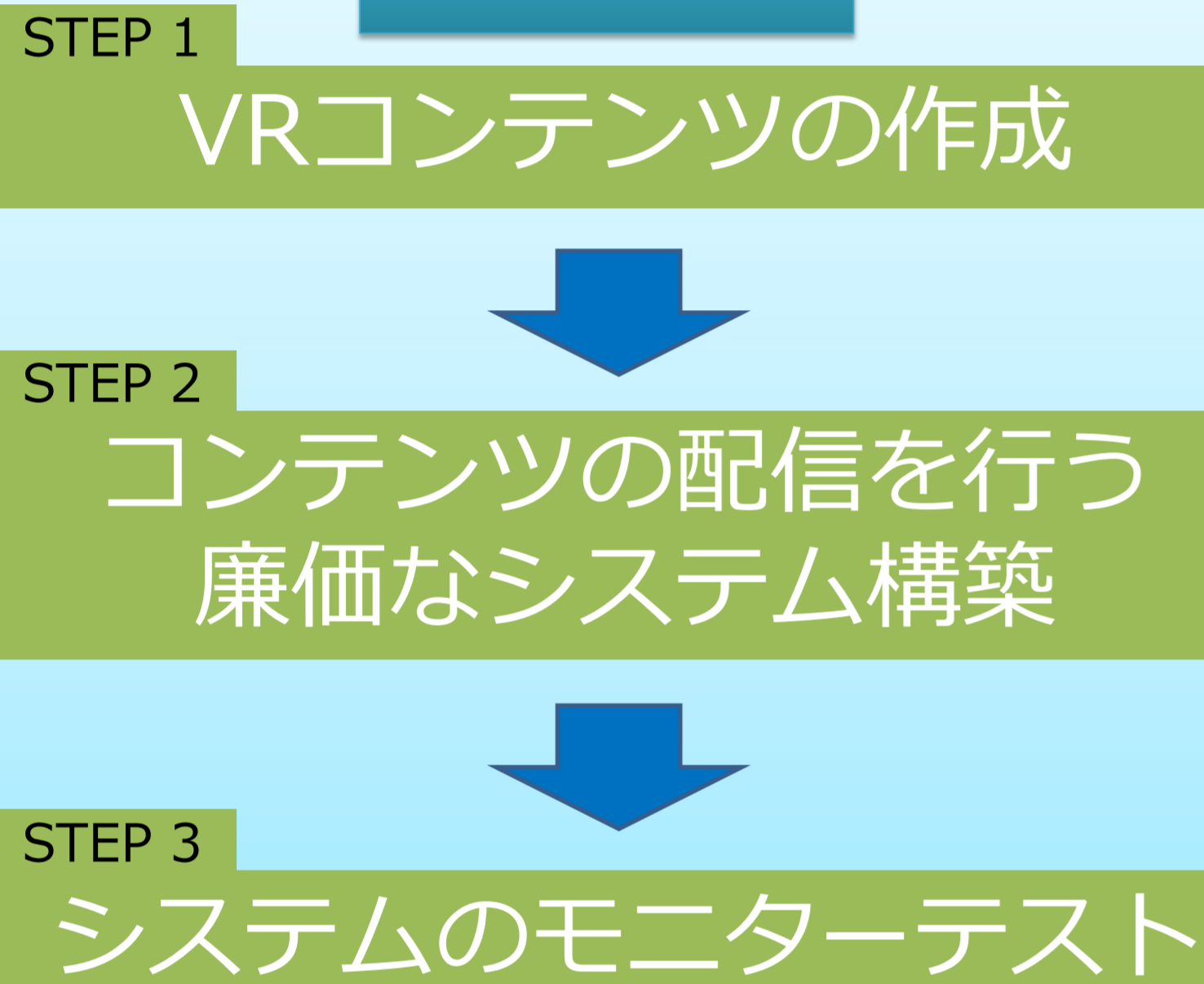
③テスト概要

システムの設置

- ・観光案内所での設置
SNS等での展開
- ・利用状況，操作性を調査
- ・システムの改良

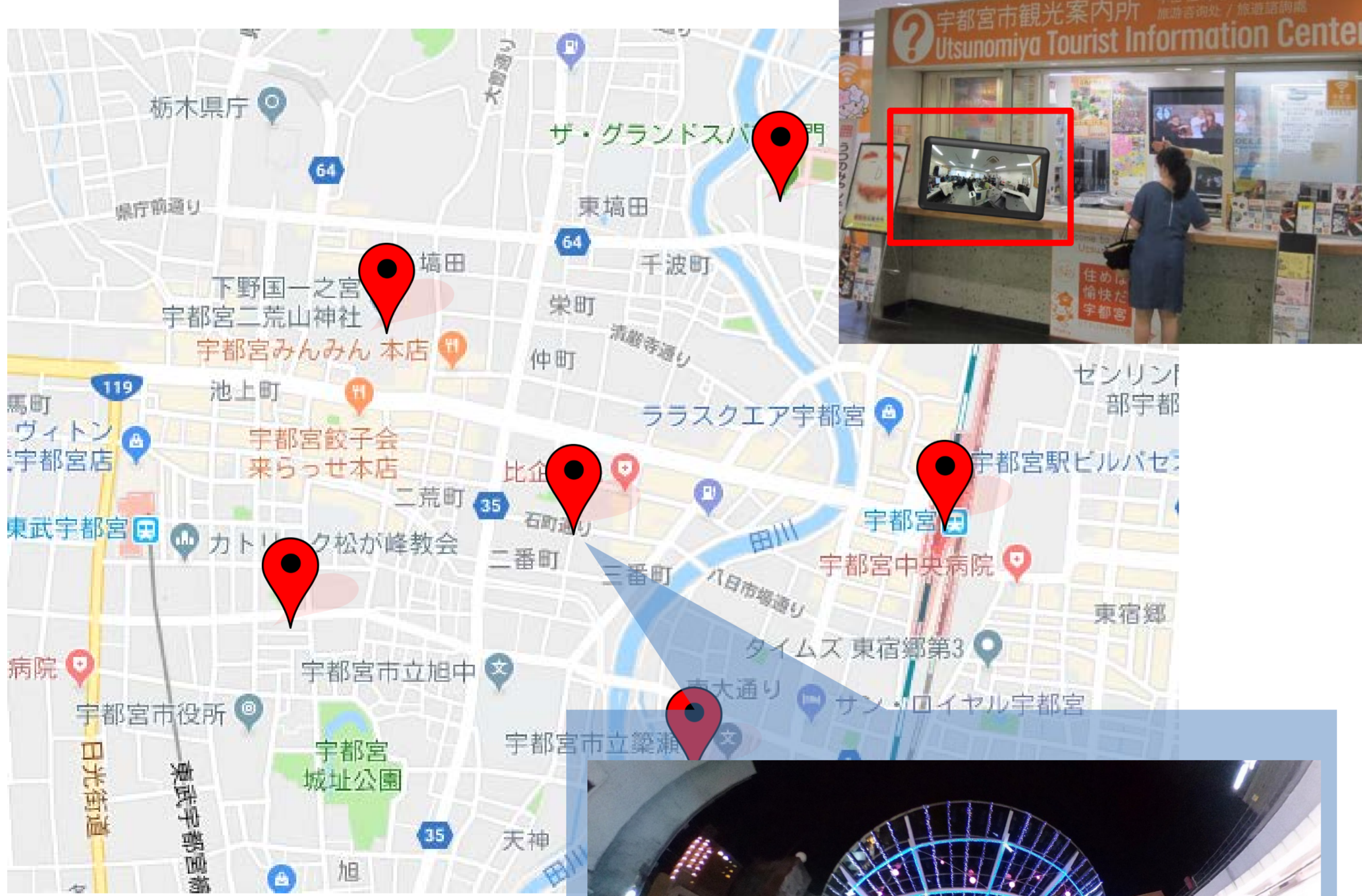
新システムとして確立

研究フロー



3. 完成イメージ

観光案内所での設置イメージ



Googleでの再生
スマホでの再生も可能



全天球画像の再生が可能なSNSでの拡散イメージ



リンクから360° 画像へ
リツイートによる拡散

一枚の写真として投稿
#ハッシュタグによる拡散

そのまま360° 見れる
コメント・いいね・シェアに
より友達の友達まで届く

4. 今後の展望

<JR宇都宮駅の観光案内所での展開>

—現状—

- リーフレット・冊子で情報取得。
能動的な情報収集→「おいしい餃子屋」を探すだけ

—今後—

- タッチパネル式デジタルサイネージ**で店舗・観光名所など閲覧。
- 「見る」「食べる」「遊ぶ」といったジャンル別での検索
- タッチして没入感のある画像を見ることにより、
紙媒体以上の情報を提供→選択肢の幅を広げる。

<イベント等での展開>

—現状—

- 訪れたイベントのみについての情報しか持ち得ない。
周辺の観光名所の情報収集がほとんどWeb頼り。

—今後—

- イベント会場で**Google**を用いた全天球画像や動画でのPR。
- 全天球画像の目新しさ、
スポーツや景色の画像・動画のインパクトによる注目力大。

<SNS上での展開>

—現状—

- HPでの展開が多い。Twitter, FBでの展開も多少見られる。
しかし、画像・動画のみ。

—今後—

- 若者を中心とした人への情報提供。
全天球表示に対応したSNSが増えてきている。