

デジタル・アーカイブと観光ナビゲーションシステムの可能性

土屋 薫 (青森大学)

1. はじめに

総理府の「国民生活に関する世論調査」で、「物の豊かさ」よりも「心の豊かさ」に重きをおいて生活をしていきたい、と答える人が上回るようになって四半世紀が経とうとしている。それは、豊かさの「実感」できる社会づくりを、というフレーズから違和感が風化していく時間でもあった。またそれは、「実感のできない豊かさ」がGNPやGDPといった数字に基づく「砂上の楼閣」だとわかっていても、それに代わるものについてコンセンサスをつくりあげ、社会全体で取り組むことができなかった証明でもあろう。社会政策（計画）の目標値としての「新国民生活指標」（1992）が有効なツールと成り得ていないのも、それを物語っている。

もちろん、豊かな社会を形にしていく上で、福祉国家の実現という文脈に則した社会指標の開発も重要な要件ではあるが、それとともに、日々の国民生活の中で、もっと頻繁に満足感の得られる場を創り出していくことが求められるであろう。そして、自由時間に行われる活動と、その代表としての観光に期待される役割は小さくない。きわめて特殊な条件の中でのみきらめくテーマパークという業態では、広く国民全体に満足感を行き渡らせるのにまだ充分でないからである。

また今日では、現代社会を規定する高度情報化という概念も、IT技術の発達に伴って、「ユビキタス社会」や電子政府といったように、より具体的な次元にシフトしてきている。われわれを取り巻く情報環境自体も、人工現実感（Artificial Reality）から仮想現実感（Virtual Reality）、そして複合現実感（Mixed Reality）へと移り変わりつつある。

そこで本研究は、観光というフィールドにおいて、IT技術を背景にしてどのような条件整備ができるのか、その可能性について明らかにすることを目的とする。

2. ポスト・マス・レジャー時代の観光で求められるもの

従来、観光業の牽引役は、テレビ番組や観光ガイドブックに代表されるようなマスメディアか、パーソナルな現地観光ガイドが果たしていた。つまり、マスメディアによる産業主導型の誘客か、「物見遊山」という言葉に代表されるような受動型のスタイルが観光行動の主流であった。これがマス・ツーリズムをめぐる基本的な構図である。

1980年代以降、ポスト大量消費社会へと社会状況が変化し、レジャーの領域でもポスト・マス・レジャーと呼ばれるようなスタイルが登場してくると、マス・ツーリズムが大勢を占めていた観光行動にも変化が生じてきた。ポスト・マス・ツーリズムの観光を指すものとして、「もうひとつの観光」（オールタナティブ・ツーリズム）という概念が挙げられる。

たとえば、エコツアー（ツーリズム）もそこに位置づけることが出来るが、これには単なる娯楽や気晴らしだけではなく、環境保護問題に積極的に関わろうとする態度が要求される。つまり、単純に「団体旅行が嫌だから生態系を守るための運動に参加する」とはならないわけで、ある個人がエコツアーに参加するまでには、それまでのライフヒストリーの中で多くの契機や試行錯誤が存在する。実際には、一般の人々は「団体旅行では何かもの足りない」と思いながらも、「他にどうしていいかわからない」という状況に置かれることになる。

これからの観光業には、個人のニーズに個別に対応していくことが求められているが、それには能動型あるいは情報発掘・発見型の観光行動を支援していく具体的なツールが必要である。

3. MR (Mixed Reality : 複合現実感) 技術が可能にすること

能動型あるいは情報発掘・発見型の観光行動を支援することは、気づきと動機づけの連鎖をマネジメントするという意味を意味する。その具体的なツール開発に向けて、MR 技術による重畳表示の持つ意味について整理しておきたい。

博物館や美術館を例にとると、利用客は、施設の設定した順路に従って、施設の想定した演出に則って、情報を入手していく。いわば、「獲得すべき」情報に向かって帰納的に導かれる。ここに、受動的な態度を醸成する原因があるのではないかと。

情報を重畳表示「できる」ということは、情報を伏せておけることを意味する。つまり、利用客が、自身のレディネスに従って、知りたいと思う情報を演繹的に手繰っていくことができるしくみをつくることが出来るわけである。それによって、利用者には「思いもよらない」気づきの場が与えられる。その気づきは、次の観光行動の動機づけとなる。この気づきと動機づけの連鎖が、能動型あるいは情報発掘・発見型の観光行動を形づくる。

つまり、ガイドブックやガイドによってあらかじめ用意されたものだけでなく、観光客の立っている地点がそのまま「観光スポット」となる。これはまた、施設集約型ではなく、現場から価値ある文物へと遡及して情報を獲得していくという意味で、「フィールド・ミュージアム」の一つの実践形態と位置づけることができるだろう。

4. 浅虫温泉 (青森市) におけるコンテンツ実証実験およびネットワーク実証実験

本研究では、複数ある MR 技術のうち、オリンパス工業 (株) による「シンクロリアリティシステム」を用いて実験を行なった。このシステムは、PDA 画面に、装着カメラからの実写映像と CG 等のデータを「ビデオ・シー・スルー」方式によって重畳表示する。その際、マーカ認識に基づいた視野画面同定技術を用いることにより、画面内の対象物と PDA との位置関係を認識して、「PDA 利用者の動きに応じた」重畳表示出力を行った。またこれらを、無線 LAN 機能を持つ PDA に実行させた。

(なお、詳細は発表当日資料参照。)

5. 参考文献

土屋 薫 2004 「『豊かさ指標』を読み込むためのツールに関する基礎的研究」、地域社会研究、第12号

土屋 薫、浅野武夫 2003 「シンクロリアリティによる観光ナビゲーション —青森県浅虫温泉における応用事例—」、ウェアラブル・アウトドアVR研究

緑川章一、小久保温、上谷彊輔、角田均、土屋 薫 2003 「2次元データによる3次元的イメージ提供システムの研究開発」、青森大学工学研究所報告、第6号

土屋 薫、澁谷泰秀、渡部論、丸山、柏谷至 2002 「データ・アーカイブのインターフェイスに関する基礎的研究」、青森大学・青森短期大学分野別研究会報告書

土屋 薫 2002 「無線 LAN と Mixed Reality 技術を用いた情報提示システムの研究」、青森デジタルアーカイブ推進協議会共同研究成果報告書