

## ドコモが国立科学博物館とXR体験イベントを実施

～「Magic Leap 1」を通して、空間上で動物の頭骨等を観察～

株式会社 NTT ドコモ(以下、ドコモ)は、独立行政法人国立科学博物館(以下、国立科学博物館)内の空間構造データ<sup>※1</sup>を取得し、動物の剥製に頭骨の3Dオブジェクトや詳細情報を表示するなどの実証実験を行い、得られたデータをもとにしたXR<sup>※2</sup>体験イベント「ドコモ×国立科学博物館 XRで楽しむ未来の展示」を2020年11月12日(木)から11月25日(水)まで、国立科学博物館地球館3階「大地を駆ける生命」展示スペースにて開催します。

本イベントでは、「Magic Leap 1<sup>※3</sup>」を通して、本物の剥製を見ながら表示される動物の情報や頭骨などの3Dモデルを操作することにより、これまでにない視点から観察するなど、新しい博物館展示をガイドツアー形式で体験できます。

本取り組みは、ドコモが国立科学博物館と締結した「空間プラットフォーム技術検証の実施および新たなXRコンテンツ展示手法の検証・イベント実施における協定」の一環です。



【コンテンツイメージ】



【実証実験風景】

ドコモは、国立科学博物館とXR技術を活用した新たな展示手法の可能性について、今後も検討してまいります。

※1 空間構造データ:現実空間を構成する要素(壁や床、モノの形状・サイズ・位置)を含んだデータ。

本技術検証では、「Magic Leap 1」を用いて、国立科学博物館地球館3階「大地を駆ける生命」展示スペースをスキャンすることによって取得した空間構造データをもとに3Dオブジェクトなどを表示している。

※2 XR:VR(仮想現実)、AR(拡張現実)、MR(複合現実)といった先端技術の総称。

※3 「Magic Leap 1」: Magic Leap 社の軽量なウェアラブルヘッドセットで、リアルとデジタルを融合したインタラクティブな世界を提供。モニターがなくても、シームレスにデジタルコンテンツに見て触れることが可能。

「MAGIC LEAP」「MAGIC LEAP 1」、Magic Leap のロゴおよびその他のすべての商標は、Magic Leap, Inc.の商標です。

<https://www.nttdocomo.co.jp/product/magicleap1/>

本件に関する報道機関からのお問い合わせ先

株式会社NTTドコモ ビジネスクリエーション部

XRビジネス推進担当

E-Mail: xr-pr-ml@nttdocomo.com

## 「ドコモ×国立科学博物館 XR で楽しむ未来の展示」概要

### 1. 実施概要

国立科学博物館地球館 3 階展示スペース「大地を駆ける生命」にて、「Magic Leap 1」を装着して、XR コンテンツを体験するガイドツアーを実施します。本ガイドツアーでは、展示されている剥製（ジャイアントパンダや、シカ・ウシの仲間）について、本物の剥製を見ながら、表示される動物の情報や頭骨などの 3D モデルを見て操作することにより、これまでにない視点から観察するなど、新しい博物館展示を体験できます。これらの体験を通して、観覧者が動物を観察する新たな視点を獲得し、従来の展示の楽しみ方を拡張していくことをめざしています。

### 2. 実施日時

2020 年 11 月 12 日(木)から 11 月 25 日(水)の開館時間内(所要時間:約 40 分)

※休館日:11 月 16 日(月)、11 月 24 日(火)

※開館時間:9 時～17 時(金曜日・土曜日は 18 時まで開館)

### 3. 実施場所

国立科学博物館 地球館 3 階「大地を駆ける生命」展示スペース

### 4. 料金

無料(別途、国立科学博物館の常設展入館料が必要です)

### 5. 対象者

14 歳以上の国立科学博物館来館者

### 6. 参加方法

地球館 3 階にて当日受け付け

※受け付け状況によって、当日およびご希望時間帯に体験できない場合がございます。

※国立科学博物館への入館には事前予約が必要です。事前予約については、公式ホームページをご覧ください。

【国立科学博物館公式ホームページ】 <https://www.kahaku.go.jp/>

### 7. イベント詳細ページ

【ドコモ XR サイト内】 <https://xr.docomo.ne.jp/experience/event06/>

## 協定の内容および両者の役割

### 1. 協定の内容

XR(AR/VR/MR など)技術を活用した新たな展示手法の可能性に向けた共同実証を行います。

検証後は、イベント体験者へのアンケート結果を基にコンテンツのニーズ把握、商用展開に向けた分析などを行い、新たな展示手法の実現をめざします。

### 2. 両者の役割

#### **【国立科学博物館】**

空間プラットフォームの技術検証および XR コンテンツ体験イベント場所の提供を行うとともに、XR コンテンツに必要な素材(展示物に関する 3D モデル、解説データを含む)の提供および監修・製作補助を行います。

#### **【ドコモ】**

空間プラットフォームの技術検証および空間構造データの取得を行い、XR コンテンツの開発および体験イベントの企画・運営・プロモーションなどを行い、イベント実施後、アンケート結果などを踏まえ、コンテンツのニーズ把握、商用展開に向けた分析などを行います。