


How to make AR content

ARコンテンツを作るときに気にしなければいけないこと

「AR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン2020」の紹介

ARは、現実における体験を拡張する新しいメディアである。そのため、ARコンテンツの制作手法は従来のメディアとは異なる部分も多く、既に明らかになっている知見を参考にすることは非常に重要である。本資料では企画・制作・体験の各段階において留意したい点を紹介し、チェック項目を設けた。各項目の詳細は「AR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン2020」の対応する箇所(例:  第1章 1.3.3 (P.6))を参照いただきたい。

What is AR?

知っておきたい AR の特徴

AR できること

 第1章 1.4.3(P.14)

これまで、産業・学術、エンターテインメントを問わず多様なARのユースケースが提案されてきた。様々な分野・目的で制作されてきたARコンテンツの特徴をまとめると、ARできることは、①物理的制約を超越したインタラクション、②空間的情報を伴う可視化、③「いま、ここ」で動作する、といった3つの特徴に集約される。これらの特徴を組み合わせることでARには以下のようなメリットが生まれる。

AR のメリット

 第1章 1.4.4(P.17)



手順やコストの削減、理解の促進

実物をCGで代替したり、空間に情報を提示したりすることで、作業時間の短縮や直感的理解の促進が期待できる。ARにより、文章やビデオより効率よくレクチャーを行えることもある。また、模型等を用いていたシミュレーションを何度でも繰り返すことができるようになるため、コスト削減に繋がる。



ユーザーが存在する「いま、ここ」での価値創出

ARはユーザーの置かれている「いま、ここ」の現実環境において動作するため、ARならではの価値創出ができる。現実のコンテキスト(自分の身体で、自分の部屋で、自分が利用する店で、自分の暮らしている街で……)に沿った価値を生み出したといった自己性・時空間性が必要な場合にARが効果的である場合が多い。



現実環境の価値の再定義

ARによって現実環境に意味づけが行なわれるため、場所に紐づく様々な価値が再定義される。観光地にARでガイドを付与することで、現実環境をより詳細に知ることができるようになる。さらには見慣れた風景に新しいデジタル情報を付与することで、現実環境の見え方を一新する可能性もある。

1. ARを何に使うか？

第2章 2.1.3 (P.31)

まずは目的を考えることが、ARコンテンツを企画する際の出発点になる。産業向け（製造、建築、医療等）以外にも、生活を便利にするユーティリティとしてナビゲーションやECサイト等小売分野への利用や広告、そしてコンテンツ自体を楽しむエンターテインメント……と様々な分野・目的で使われ始めている。

ココをCheck!

- ARを使う具体的なシーンが想定できているか？
- そのシーンはARに適しているか？

2. ARで何を見る？

第2章 2.1.2 (P.27)

ARのコンテンツを考える際には、ARが現実環境の何を（どのようなシーンを）拡張するのか、を考える必要がある。ARで表現したいと思っているコンテンツや解決したい課題によって複数の項目を組み合わせることもある。



ココをCheck!

- 体験を拡張する対象は何か？
- どの程度の範囲で体験をしてもらうか？

3. ARを何で見える？

第2章 2.1.1 (P.20)

AR体験を実現するハードウェアには、大きく分けて①環境設置型、②スマートフォン等のハンドヘルド型、③ウェアラブル型の三つがある。なお、現在市場に流通しているAR体験のほとんどは視覚か聴覚によるものである。



ココをCheck!

- パーソナライズされた体験が必要か？
- 手は自由に使えるほうがいいか？
- 視界を覆ったり、インタラクションを伴う体験か？

4. イメージを共有するワークフロー

第3章 3.1(P.51)

ARコンテンツ制作では、企画時にワークフローをしっかりと整備することが何より良質な体験と無駄な工数の削減に繋がる。また、関係者間でのイメージを共有し、スタート地点を揃えるために、言葉だけでなく絵やプロトタイプ等様々な道具を駆使して企画を立てる必要がある。制作中は、企画に立ち戻れるようになっているか、も重要となる。



ココをCheck!

- ✓ 活用シナリオは作成されているか？
- ✓ 体験の核は検討されているか？
- ✓ プロトタイプ制作が工程に含まれているか？
- ✓ 使用するデバイスの特性や体験時の状況を確認できているか？

「AR技術を使用していること」が目的になっていないか？

5. 高品質なARを実現するには

第3章 3.2(P.56)

体験の質が高いARコンテンツを制作するには、制作するに当たって知っておいた方が良い前提となる様々な課題、Tipsがある。先達である事例を通してこれらの課題やTipsについて理解を深めることが、より高品質なAR体験に繋がる。

ココをCheck!

- ✓ 現在のARに関する以下の諸課題を理解できているか？
 - 技術的課題 (ARデバイスの限界や動作環境等)
 - 経済的課題
(マネタイズが難しい場合があることや制作コストが上振れしやすいこと等)
 - 運用時の課題 (ユーザーがARに慣れていない可能性があること等)
- ✓ “引き算”の発想で考えることができているか？
- ✓ 体験のインタラクションは快適か？
- ✓ ARならではの要素を取り入れられているか？

6. これからのAR

第2章 2.5(P.49)

ARは2021年時点ではまだ黎明期であり、今後さらにイノベーションを繰り返しながら普及していく。ハードウェアは高性能化と同時に小型・軽量化が進む。いわゆるARグラス(眼鏡型ARデバイス)を日常的に使用する未来が目指されている。ARグラスを使うようになった世界では、我々は日常的にARグラスを着用しており、ARが生活、仕事、学校、移動等あらゆるシーンを変え、コミュニケーションをサポートする技術になるだろう。その来たるべき時のために、ハードウェア開発だけでなく、基盤となるARクラウドと呼ばれるシステムの構築やコンテンツ開発が進められている。

