



イラストレーション 恐竜くん ©Masashi Tanaka

トリケラトプス実物化石「レイン」展示の ソニー「DinoScience 恐竜科学博」 科学と表現への 「圧倒的なこだわり」

9月11日、12日の土日、パシフィコ横浜にフィジカル・ディスタンスを保ちながら長蛇の列が生まれた。「Sony presents DinoScience 恐竜科学博～ラミディア大陸の恐竜物語～」(以下、恐竜科学博)は、コロナ下でも多くの人に足を運ばせた。この取り組みを10月号で「学びとエンタメを合体させたソニーのクリエイティブ」とレポートした。閉幕から約2週間を経た9月29日、「恐竜くん」ことサイエンスコミュニケーター田中真士氏とソニーグループで企画実現へ動いたソニー・ミュージックエンタテインメント(SME)野田由紀氏、ソニーPCL石川智太郎氏、フロンテッジ森田共美氏に、科学した恐竜博を振り返ってもらった。(レポート:吉井 勇・本誌編集部)

およそ20万人が来場

会期終盤に長蛇となった恐竜科学博。フロンテッジ森田共美さんは「来場とオンラインを合わせて約20万人に楽しんでいただきました。30～40代のファミリー層が6割でしたが、20代の二人連れ、三人連れも多く、盆明けからシニア層がグンと増えてきました」と、来場者を話す。2019年に、国立科学博物館が開催した「恐竜博2019」は3カ月間で68万人だったが、仮にコロナという状況でなかったら開催期間2カ月の来場者数は並んだのではないだろうか。

そう考えたのは「恐竜くん」がいたからだ。企画・監修を任された「恐竜くん」ことサイエンスコミュニケーター田中真士氏は、名義だけでなく、責任を持って恐竜科学博をやり切った。「恐竜くん」と自称するだけあって、彼の人生は恐竜とともにある、というほどの経歴だ。6歳の時に博物館で恐竜に魅せられ、16歳で単身カナダに留学、恐竜研究で権威のあるアルバータ大学で古生物学を学んだという科学者としての「恐竜くん」なのである。

彼がソニーとどう出会ったのか。父親が「DinoScience 恐竜科学博製作委員会」メンバーのフロンテッジの前身で働いていたので森田さんの先輩にあたり、退社後も趣味を通じて長年交流があった。だから、彼が大学で恐竜を学んでいる時代から知っていたし、サイエンスコミュニケーターとしてイベントや書籍で訴えていた「恐竜をきっか

けに子どもたちに科学やさまざまなことに興味を持ってもらう」に共感していた。

そして、森田さんは恐竜くんの発するメッセージをソニーの技術で応援できないかと発想をふくらませ、当時の会長からSME会長に相談、野田さんが担当となった。そこから恐竜展の開催を目指し準備する中で、野田さんと森田さんはソニーグループ各社の幹部たちに恐竜くんの話を聞いてもらう機会を用意したのである。「夢と好奇心を価値観とするソニーですから、恐竜くんの考えに共鳴していきました」(森田さん)、「恐竜は老若男女も楽しめるし、SMEが大事にするファミリー層に広く伝えられるメッセージにできるだろう」(野田さん)と火が付き、ソニーグループ9社が集まった製作委員会を立ち上げ、ソニーグループとしての開催を目指したのである。

「恐竜展示の転換点にする」

恐竜科学博の公式ホームページをはじめ、会場入り口などに掲示される「あの日、恐竜は、生きていた」というイラストに「イラス

トレーション 恐竜くん ©Masashi Tanaka」とあるが、恐竜くんは展示企画づくりから展示内容に至るまでを監修したのである。

「徹底した科学的アプローチで恐竜の展示会の歴史を変えたい。『恐竜科学博の以前・以後』と言われるような感動をすべての来場者に与えたい」(恐竜くん)

この強い志に共感したソニーグループは、内容には一切口を挟まず、「温かく迎え入れてくれた」(恐竜くん)という姿勢を貫いたのである。全幅の信頼を得て恐竜くんは、展示するコーナーの内容構成やデザインをはじめ、「木の実の化石一つ一つ」までの展示物を選び抜き、展示の解説やイラスト、映像制作など、すべてのコンテンツづくりに深く関与したのである。「もちろん、無茶苦茶なことだとはわかっていましたが、クオリティを落とさないために他人に投げることはできませんでした」(恐竜くん)。

ソニーが誇るメディア技術を生かすコンテンツ制作でも、このこだわりは遺憾なく発揮された。



幅 12m、高さ 6.8m 超高精細 Crystal LED と 7.1.2ch サラウンド音響システムの白亜紀体験シアター

細部までこだわり抜いた CG 映像

恐竜科学博の CG や映像の制作を手掛けるソニー PCL の石川智太郎さんは次のように振り返る。

「CG 制作する自分たちは恐竜というと、著名なモンスターサスペンス映画にイメージがとられてしまいます。体の動かし方すら想像がつかない中、恐竜くんは『脊椎動物の体のつくり』から徹底的にレクチャーしてくれました。同じ脊椎動物でも爬虫類と哺乳類では脊椎の動かし方が違うことや、二本足と四本足の歩行ができるように恐竜は背骨を動かさないなど、科学的な事実を知りました」

恐竜くんは、これまでの CG 化した恐竜のほとんどは「科学的なものとは言い難い」とぼささり。「恐竜が威嚇するように口角を引き上げて歯をむき出しにしますが、そもそも恐竜には表情筋がないので口角を上げられないのです」と、動きの細部まで科学の視点を貫いて CG のストーリーを考える。そこには子どもたちへ、「恐竜を通じて科学に興味を持ってもらいたい」というサイエンスコミュニケーターとしてのメッセージを見る。

展示は 1 億年以上もの恐竜時代全体を俯瞰するのではなく、白亜紀の恐竜が生きた最後の 200 万年に存在した北アメリカ大陸の島形状大陸「ララミディア」にフォーカスしたのである。「変わり続ける地球と生き物」という視点から、豊かな自然に覆われたララミディア大陸に生きる恐竜たちを体験してもらおうという狙いがある。

白亜紀体験シアターで上映したフル CG 映像『恐竜たちが生きる世界』は、恐竜の

体の形や質感、動き方、当時の植生に至るまで徹底的に科学したクリエイティブなものになった。「レファレンスのない対象だったので、恐竜くんからの赤字コメントと CG の改修をメールと画像で積み重ねていきました。この熱量こそが 3 分 10 秒のコンテンツを仕上げる原動力でした」（石川さん）。

子ども病院の医師にも確認したオンラインツアー

恐竜くんが寄せるソニーの最新技術への信頼もハンパではない。「白亜紀体験シアターの Crystal LED ディスプレイ」の超高精細な解像度や輝度を「恐竜のウロコやしわの形状にこだわった CG を余すところなく再現してもらった」と絶賛する。

また、7.1.2ch のサラウンド音響システムやハプティクス技術（触覚提示技術）での映像に合わせた振動、照明や風の演出により、恐竜時代の生命を身近に感じてもらったが、「こだわったことがすべて生きた空間になった」（恐竜くん）と言う。複数のメディア連動を演出したシステムは、ソニー PCL が独自開発したインテリジェントメディアサーバー「ZOET 4」である。

開場時間の終了後に展開したスマホ「Xperia™」で撮影・配信するリアルタイムオンラインツアーも触れておこう。音楽イベントに詳しい野田さんは「リアルイベントの補助的に考えていたオンラインツアーですが、参加した皆さんの感想を知る中で、今後のイベントはリアルとオンラインのデュアル展開があると確信しました」と話す。森田さんは「オンラインチームは来場して



© DinoScience 恐竜科学博製作委員会

実物を見る体験と異なる魅力づくりを目指しましたから」と説明する。

恐竜くんは「脳腫瘍の跡がある恐竜の化石を展示しているので、病気で長期に入院する子ども病棟の医師にヒアリングしました。心配はありません、とのアドバイスを得心してオンライン解説ができました」という細やかな配慮があったことを教えてくれた。

ソニー創業者の一人、井深大氏が目指した科学知識の啓発

恐竜くんからできた最高の取り組みは、門外不出だったトリケラトプスの実物化石「レイン」を展示したことだ。発掘した米ブラックヒルズ地質学研究所のピーター・ラーソン所長は「（恐竜くんが）言い出したのは、日本の子どもたちの将来に役立つと考えたからだろう」と、二人の深い信頼関係から実現できたのだろう。「恐竜は子どもたちが科学に夢中になるのを助けます。私たちが若い人たちに科学を教える方法の一つです」とラーソン所長は展示ビデオで語りかけている。

恐竜くんとラーソン所長のメッセージは、1946 年に東京通信工業（後のソニー）を創業した創業者の一人、井深大氏が設立趣意書の中で「会社設立の目的」の一つに挙げた「国民科学知識の実際の啓発」を思い出させる。また、ソニー理科教育振興資金の第 1 回贈呈式（1959 年）で井深氏が語った「あらゆる少年少女は夢を持っていて、その夢がだんだん固まってきて、自分の行く道が決まってしまうのではないのでしょうか。私どもの成し得ることは、非常に微々たるものではあります。次の世の中を背負って立つ若い人たちに、よい環境を与えてやることの万分の一でもお役に立てば、私ども望外の幸せだと思えます」というメッセージが恐竜科学博で蘇った。そう感じたのは筆者だけではないだろう。



ソニー・ミュージックエンタテインメント野田由紀氏



ソニー PCL 石川智太郎氏



フロンテッジ森田共美氏