

(3)ストーリー展開イメージ

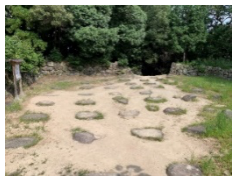
音声 AR

大手道：荘厳なる大手道とその構えを、発掘調査成果に基づいて音声解説する。



映像 AR

天主台：象徴となる絢爛豪華な天主を、調査・研究に基づいてARで観る。



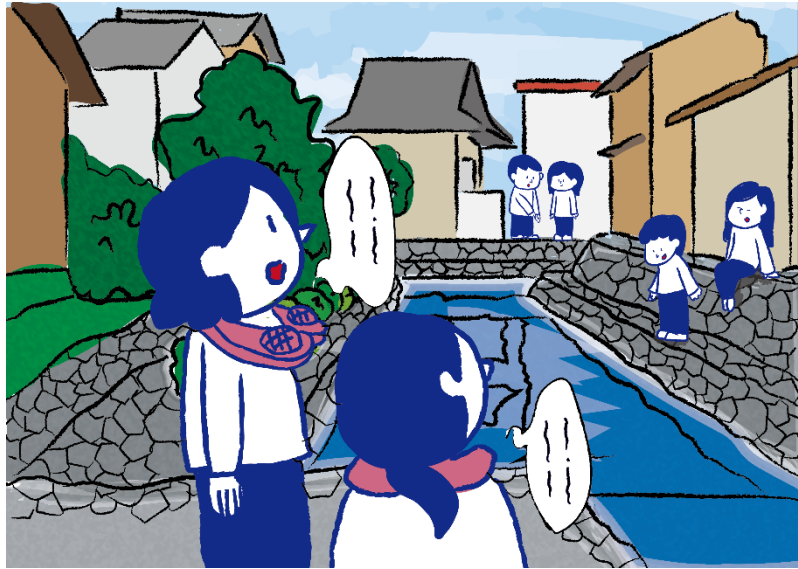
映像 AR

セミナリヨ跡：セミナリヨの歴史や、信長とキリスト教の関係について学び、セミナリヨをARで観る。



音声 AR

常楽寺湊跡：信長の
経済政策の解説を
聴き、水運が当時
の経済に与えた影
響を知る。



音声 AR

浄厳院：浄厳院の
歴史と安土宗論の
解説を聴き、信長
の宗教政策を知
る。



2.5 基本設計の概要

(1)導入する手法としてのデジタル技術の考え方

①What(何)を Why(なぜ)

政府では、『先端技術による文化財活用ハンドブック』（文化庁）、『文化財の観光活用にに向けた VR 等の制作・運用ガイドライン』（文化庁 H30）を刊行し、新しい文化体験で地域の活性化を図るために、先端技術による文化財の活用を進めている。具現化しない文化財の価値を目に見える形で伝え、文化財そのものの価値を見る者に与えて文化財の大切さを知り、その価値を将来に継承していくための手段としては、最も新しい手段となる。また、これらのことにより、「市民が地域への意識向上を図る取り組みとともに、収益基盤の確保につながる（魅力ある地域づくり）」となり、「訪日外国人を含む国内外からの観光客を、地域へ招き入れるような観光振興」につながるとしている。どのような手法で文化財を活用していくかについては、期待される効果を鑑み、様々に考えられるが、近年、発展している IT の活用の中でも文化財の活用にマッチしたものとしては VR（仮想現実）・AR（拡張現実）が高い情報伝達能力を持っており、成果を発揮するものとして各地の史跡等で活用されている。

これらのことから本設計においても、安土城の具現化しない価値を映像コンテンツだけではなく、文字情報、音声情報などにより、目と耳を通して体感できるような内容構成とする「視覚的観点」として、「正確に知ってもらい、見識を深めてもらう」ため、デジタル技術を利用した見える化を進めることとする。

【基本設計での位置づけ】

- ・現地の姿だけでは具現化しにくい安土城及び安土城下町の文化財としての価値を、さまざまな資料をもって知ってもらうために AR(拡張現実)などのデジタル技術を駆使して、これらの情報を提供できる仕組みのものとする。
- ・各スポットの物語的関連性、歴史的関連性を顕在化し、点在する各スポット、安土城及び安土城下町をつなぐものとする。
- ・このことにより、「文化財の活用を図り将来に向けてその価値を継承」でき、「楽しく学びながら」、「魅力ある地域づくり」や「観光振興」に資するものとして制作する。
- ・AR や VR といった手法だけではなく、利用履歴からデータを収集することができ、分析することによって次のサービス展開に繋がるものとなる。

②Who(誰)に When(いつ) Where(どこで)

対象についてはすでに述べたとおり、①次世代を担う子どもたち（親子）、②地域住民、③強い関心を持つ歴史ファン、④国内外の観光客など広範囲にわたる。これらのすべてを1つのもので賄うことは出来ない。各々のニーズにあわせたメニューを提供することが最も適切であると考えられるが、情報の錯綜、システムの煩雑さ、経費的な課題などの観点から現実的ではない。したがって、メインターゲットを決定したうえで、与える情報の内容に即して2つないし、3つのメニュー構成に整理し制作することとする。

観光や学習など現地を訪れた時に、現地に設定した様々なスポットで利用できるものとして設置する。

【基本設計での位置づけ】

- ・メインターゲットを①次世代を担う子どもたち(親子)とした内容のものとして制作する。
- ・これとは別に、②地域住民、③強い関心を持つ歴史ファン、④国内外の観光客などに対応する一般向けのものも制作する。
- ・海外来訪者に対しては、いずれのものも見るできるように、言語切り替えで対応する。
- ・各スポットの特質を最大限に引き出した内容のものとして制作する。
- ・①次世代を担う子どもたち(親子)に対して、エンターテインメント性、ゲーム性のある仕組み、リーダーを意識した内容のものを付加する。

③How(どのように)

これらの情報を得る事の出来る端末で、汎用しているものにスマートフォン(以下、スマホ)がある。スマホはブッシュ通知・位置情報(GPS)・カメラ・音声・多言語対応など多様な機能が使えるため、現在ではスマホを利用することにより様々な情報の提供が可能で、利用者はこれらを容易に得ることができる。

したがって、本設計においてもスマホによる情報提供を目指すことにする。スマホでの情報提供には、Web ブラウザでの利用である Web ブラウザベースと、端末にインストールして利用するスマホアプリがある。ブラウザベースでは、利用者にとってはアプリのダウンロードなどの作業が必要ない。提供側も OS のバージョンアップが必要ないが、オフラインでの利用が出来ないという問題がある。また、VR・AR などの特殊な技術や表現が使えなかったり、機能が限られる場合がある。これとは逆に、アプリの場合は使用環境や多様な機能に優れているが、Android・iOS など、スマホ、タブレットごとに OS の開発が分かれている場合があり、より多くの人に対応できるバージョンに合わせたアプリ開発が必要不可欠であり、そのつどのバージョンアップが必要となる。

本設計に当たっては、OS 対応の問題があるが、いずれにしても技術の進化は必然であり情報の更新と共に深化させていくことを考えると、現時点での情報提供の内容を鑑み、スマホアプリによる提供として考えていくこととしたい。

【基本設計での位置づけ】

- ・スマートフォンによる単独アプリで情報を提供することとする。
- ・アプリのメニュー、内容構成、デザイン、データの構成については、基本設計を基に実施設計で検討する。
- ・検討するにあたっての基本的な方向性は以下のとおりとする。
- ・AR により現地の各スポットで必要な文化財の付加情報(文字・映像)をアプリで提供する。
- ・必要に応じて VR を取り入れ現地の各スポットで必要な文化財の再現 CG 映像(静止画・動画)をアプリで提供する。
- ・再現に当たっては、発掘調査の成果等、最大限の資料考証にもとづいておこなうこととし、確証がなくイメージで作成されている場合は、その旨を表示し、必要な部分の 2D・3D のイメージ画像を作成する。
- ・天主の復元案等諸説あるものについては、見せ方を工夫して表現する。