

デジタル技術を活用した「幻の安土城」見える化基本設計

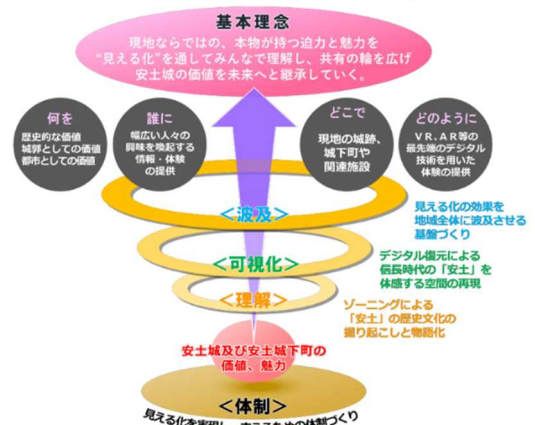
概要版

第1章. 基本計画のまとめ

◇「幻の安土城」復元プロジェクト

謎に包まれた安土城の実像を解明し、目に見える形にすることにより、安土城の価値・魅力を発信し、県及び地域の盛り上がりにつなげることを目的に「幻の安土城」復元プロジェクト（以下、復元プロジェクト）を平成31年度（2019）にスタートさせ、①安土城の実像解明と保全②安土城の見える化③機運醸成の3本柱で事業に取り組んでいます。基本計画は、第2の柱である「幻の安土城」見える化事業の全体計画で、見える化の基本理念や基本的方向を定めています。

“幻の安土城”見える化”基本理念及び基本的方向 概念図



第2章. 基本設計

◇「幻の安土城」見える化事業の位置づけ

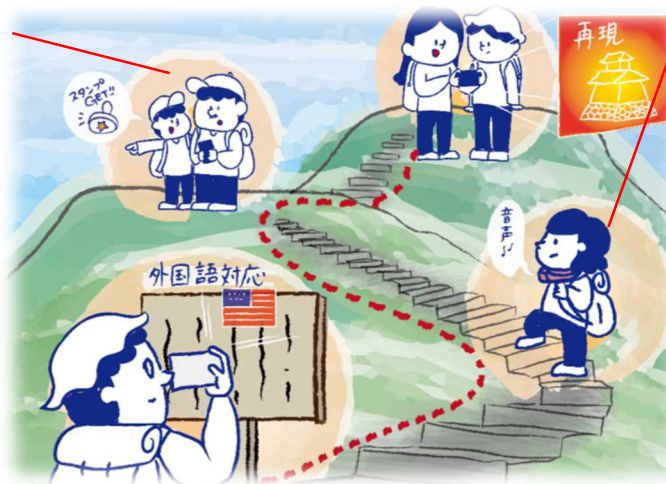
- 先行するデジタル事業として近江八幡市が実施している「VR 安土城」と、「幻の安土城」見える化事業では事業の経緯や目的など成り立ちが違うことを考慮し、各々の特質を生かした形で活用できるような位置づけを目指します。

◇デジタル技術を活用した「幻の安土城」見える化事業の方向性

- 安土城の実像を解明し、それを目に見える形で復元し、安土城の価値や魅力をより多くの人に発信します。
- 安土城が持つ様々な価値を情報として提供していくことに主眼を置き、歴史資料、考古資料、発掘調査の成果を総合・整理し、Augmented Reality(拡張現実)として提供します。
- 天主については、これまでの様々な研究の流れや到達点について、学術的にその価値を説明していきます。



調査研究成果に基づいた復元CG、発掘調査による出土品。



「幻の安土城」見える化事業のアプリイメーシ図



音声・映像等による発掘調査成果の解説、様々な情報の提供。

◇ターゲットの位置づけ

ターゲットの種類	ターゲットの求めるイメージ
①次世代を担う子どもたち(親子) 【あこがれ、追体験、学習】	<ul style="list-style-type: none"> ・保護者は子どもたちとともに歴史、文化、自然の体験学習をしたい。子供たちは学校で学習したことを確認したい。 ・信長、城郭ファンとして信長や安土城に関する知識を増やしたい。 ・映画やマンガ、ゲームの世界のイメージを追体験したい。 ・発掘調査などによる新しい発見を知りたい。
②地域住民 【価値の再発見】	<ul style="list-style-type: none"> ・身近であるがゆえに、これまであまり考えたことがなかった安土城・安土城下町など、地域の歴史・価値の再発見。知識を増やしたい。 ・郷土の誇り、アイデンティティを感じたい。
③強い関心を持つ歴史ファン 【さらなる知識、マニアの領域】	<ul style="list-style-type: none"> ・専門家による調査研究・発掘成果など、より詳しい専門的な知識を得たい。 ・細部にわたって掘り下げた情報を得たい。信長、城郭に対する知識を増やすなどマニアックなことを知りたい。
④国内外の観光客 【その国の光る所を観たい、自己価値観】	<ul style="list-style-type: none"> ・ドラマ、アニメ、ゲームなど、昨今の多様なメディアによって信長に関する様々な情報を得ているが、それを現地で追体験したい。 ・単純に信長が有名だから、ゆかりの地へ行ってみたい(聖地巡礼)。 ・日本文化、“Japanese Castles”のを知りたい。 ・自己の価値観の研鑽を積みたい。

◇ターゲットとゾーン・ルートの考え方

- ・定められたルートではなく、ターゲットがゾーンごとの特性を理解し、興味をもって自らスポットを選択し、提供する情報を得られるようにします。
- ・各々の交通手段にあわせた形でスポットを巡っていきけるような汎用性のあるものにします。
- ・ゾーンごとの特徴を位置づけ、個々のスポットの内容を明確にしたうえで、選択しやすくします。
- ・山と平地という地形の特性、安土城と城下町というゾーンごとの内容から、2つの全体ゾーンとそれぞれにテーマを設定します。

安土山ゾーン

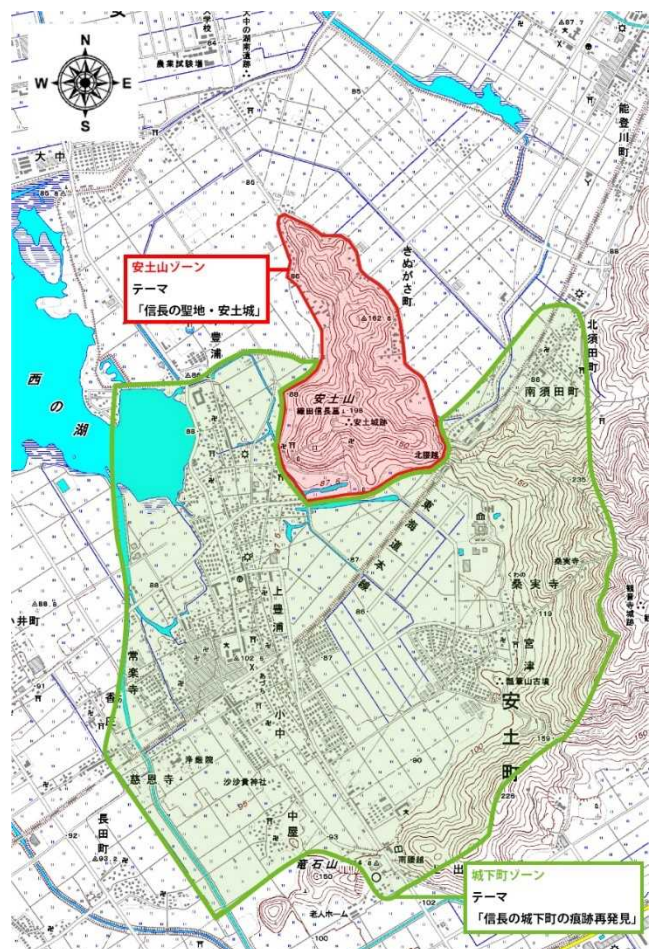
テーマ: 信長の聖地・安土城

信長の知恵と当時の技術力という安土城の価値を、デジタルという新しい技術で見せて感動を与える。

城下町ゾーン

テーマ: 信長の城下町の痕跡再発見

信長時代の痕跡やエピソードを掘り起こし、信長が建設した安土城下町を実感してもらう。



ゾーニング範囲図
(安土山ゾーン、城下町ゾーン)

◇活用シーンの考え方

- ・ターゲットとゾーンの位置づけを踏まえ、想定される様々な活用シーンを起点と交通手段を念頭に整理します。
- ・安土山ゾーンでは公開エリアが限られ、出入口がヶ所であることから、起点と終点は同じ位置になります。
- ・城下町ゾーンでは、最寄駅から徒歩で安土を訪れる場合は起点・終点も JR 安土駅になります。また、車で安土を訪れる場合は、起点・終点ともに、車を駐車した場所になります。
- ・想定されるスポット間の移動手段の組み合わせ

① 車+車	車で来訪し、車で帰る
② 車+徒歩(自転車)+車	車で来訪し、徒歩あるいは自転車で各スポットを回り、車で帰る
③ JR+徒歩(自転車)+JR	電車で来訪し、徒歩あるいは自転車で各スポットを回り、電車で帰る

- ・ストーリー展開イメージ

天主台

象徴となる絢爛豪華な天主を、調査・研究に基づいて映像ARで観る。



◇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)

- ・現地の姿だけでは具現化しにくい安土城・安土城下町の文化財としての価値を VR(仮想現実)・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。
- ・点在する各スポットの関連性を顕在化し、各スポット、安土城・安土城下町を繋ぐものとする。
- ・「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。
- ・利用履歴からデータを収集・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)

- ・メインターゲットを①次世代を担う子どもたち(親子)とした内容のものを制作する。
- ・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を制作する。
- ・海外からの来訪者に対しては言語切り替えで対応する。
- ・エンターテインメント性、ゲーム性のある仕組や、リピーターを意識した内容を付加する。
- ・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制作する。



③How(どのように)

- ・スマートフォンによる単独アプリで情報を提供する。
- ・アプリのメニュー、内容構成、デザイン、データ構成については、基本設計を基に実施設計で検討する。
- ・ARにより現地の各スポットに必要な文化財の付加情報(文字・映像)をアプリで提供する。
- ・VRにより現地の各スポットに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。
- ・再現に当たっては最大限の資料考証にもとづいておこなうこととし、確証のないことはその旨を表示し、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。

◇機器の種類と運用

現地を体感するとともに様々な情報を共有し、山（安土山ゾーン）でも平地（城下町ゾーン）でも手軽に携帯できる機器としてスマートフォンやタブレットなどの端末を使用します。

機器のイメージ

スマートフォン	タブレット	特徴(安全性や、アプリを提供する媒体としての汎用性など)
		<ul style="list-style-type: none"> ・搭載カメラの活用 ・画面上に現実世界を映し出して、その上にコンテンツを投影 ・AR プラットフォームを統一で管理 ・持ち込みの場合、OS、バージョンによっては AR 体験が出来ないことも

◇通信環境

安土山ゾーンの電波状況は安定しており、AR 技術の使用は可能ですが、来訪者個人の対応機種及び契約プランによっては満足度向上及びアプリケーションの利用促進に大きな障壁となる場合も予想されます。来訪者にストレスを与えずに安定したサービスの提供をし、回遊性を高めるためには国等による通信環境の整備だけではなく、地域エリアとしても環境整備を考慮する必要があります。

◇まとめ

- ・メインターゲットである子どもたち（親子）向けの親しみやすく楽しめるものと、地域住民や歴史ファン、国内外の観光客向けの汎用性のある一般的なものの 2 つのメニューのスマートフォンアプリを制作します。
- ・対象地を安土山ゾーンと城下町ゾーンの 2 つのゾーンに分け、その中にスポットを設定し、アプリというデジタル技術により「幻の安土城」見える化”を実現します。



デジタル技術を活用した「幻の安土城」見える化事業の概要

発行 令和5年3月 発行者 滋賀県文化スポーツ部文化財保護課

〒520-8577 滋賀県大津市京町四丁目1番1号 TEL 077-528-4678 FAX 077-528-4956 E-mail castle@pref.shiga.lg.jp