

デジタル技術を活用した 「幻の安土城」見える化基本計画

概要版

第1章. 基本計画の主旨

◇事業の背景と目的

「幻の安土城」復元プロジェクトと本計画の位置づけ

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。本計画は、第2の柱の全体計画となるものです。

安土城見える化事業の概要と目的

安土城は築城開始から10年を経て廃城となり、城下町も移転されるなど、現在の安土からは、安土城や城下町の価値・魅力を実感することが大変困難です。そこでその価値や魅力を分かりやすい形で示すことでこれらに対する理解を深め、次世代に継承すべき大切な文化財であることを知ってもらうため、安土城の見える化を実現し、親しみやすく楽しいバーチャル体験を提供することで、集客力を上げて地域振興・観光振興につなげることを目指します。

安土城見える化事業の方向性

令和8年の安土城築城450年をひとつの目標として実像解明に向けた調査研究をもとに、デジタル技術を活用した「幻の安土城」の見える化を進め、安土城の価値と魅力を広く発信します。

◇計画の対象範囲

特別史跡安土城跡の指定範囲及び周囲に広がる城下町跡、情報発信等の拠点となる滋賀県立安土城考古博物館等の施設、安土城に関わる周辺の歴史文化資産等を含めた広域を対象とします。

◇見える化で用いるデジタル技術

デジタル復元 調査研究成果等をデジタル機器を用いた先端技術を応用し再現すること。

CG Computer Graphics(コンピューター・グラフィックス)の略称。

コンピューターを用いて作成する画像や図形など。

VR Virtual Reality(仮想現実)の略称。コンピューター上にCG等で人工的な環境を作り出す技術。

AR Augmented Reality(拡張現実)の略称。現実の風景にコンピューターで生成した情報を重ね合わせる技術。

MR Mixed Reality(複合現実)の略称。CG等で作られた人工的な仮想空間と現実空間を融合し、新たな空間を構築する技術。

オンライン空間 オンライン(=インターネットに接続されている状態)上の仮想空間。

メタバース Metaverse オンライン空間の一種。



熊本城VR
(熊本県熊本市)



国宝松江城AR
(島根県松江市)

第2章. デジタル復元にあたっての安土城の現状と課題

◇安土城を取り巻く環境をめぐる課題

- ・当時の景観が残るところと失われたところなど、現地の状況に応じたデジタル技術の選択
- ・遺構の保全や景観の維持等、文化財保護法の規制への配慮
- ・安土城の価値や魅力を理解し、高く評価したいという国民・県民等の期待感への対応
- ・ウィズコロナ・アフターコロナ時代に対応した活用の展開
- ・地元が誇る宝として、地域の人々の理解と連携のもとでの見える化の実現
- ・海外からの来訪者等の高い関心に応える多言語による情報発信

◇拠点施設及び先行事業等をめぐる課題

- ・拠点施設を結ぶ周遊ネットワークや施設全体の情報発信など相互連携の強化
- ・地元の理解、協力のもとでの地域の観光振興施策や地域づくり施策等との連携

◇調査研究をめぐる課題

- ・現時点での調査研究成果を踏まえた、丁寧な映像やコンテンツの作成

第3章. 「幻の安土城」見える化”の基本理念

◇「幻の安土城」見える化の定義

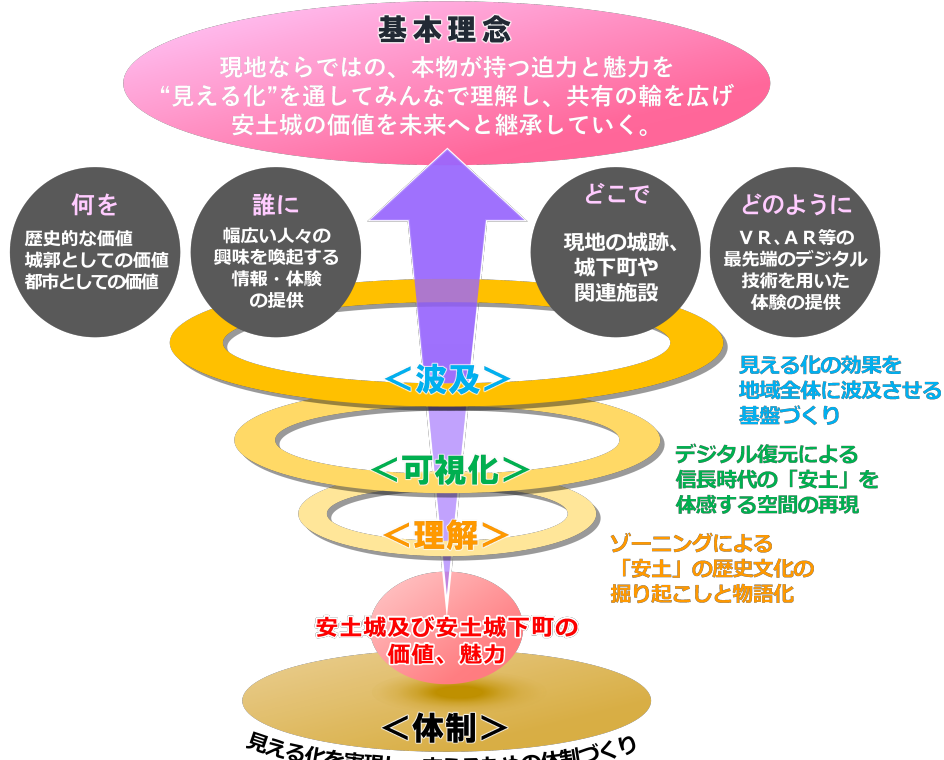
これまで十分に伝えきれてこなかった安土城及び安土城下町の価値や魅力等を、わかりやすく伝えるため、映像や言語等による「可視化」(visualization)を行い、その提供を通じて、誰もが簡単に利用でき楽しみながら、歴史や文化財に対する理解と価値の共有へと「波及」(influencing)させていく。

◇基本理念

現地ならではの、本物が持つ迫力と魅力“見える化”を通して
みんなで理解し、共有の輪を広げ安土城の価値を未来へと継承していく。

| | | | |
|-------------|------------------------|---------------|--|
| 何を (内容) | ・安土城の価値と実像 | 誰に (対象) | ・次世代を担う子どもたち、地域住民や現地を訪れる歴史ファン、国内外の観光客 |
| どこで (場所) | ・現地（特別史跡安土城跡や城下町）、関連施設 | どのように (手法) | ・高精細3DCGによるデジタル復元をVR、AR等の最先端のデジタル技術で提供 |

“幻の安土城”見える化”基本理念及び基本的方向 概念図



第4章. 全体計画

◇ゾーニング計画

- ・取り組みを重点的に進めていく範囲として、計画対象地のゾーニング（区域区分）を行い、ゾーンに応じた効果的な見える化の推進の方向性を定めます。

◇ゾーンごとの見える化基本方針

- ・共通の基盤となる地形データのもと、ゾーンの特性に応じた価値や魅力を表す「テーマ」を設定のうえ、伝えるべき情報を象徴する建造物（外観、内部構造等）や眺望等について、高精細3DCGモデルによるデジタル復元を行います。
- ・ゾーンのテーマに即しデジタル復元された建造物や眺望、エピソードの再現等を、その内容や現地の状況に応じて、利用者等に最も伝わりやすいVR、AR等の手法を用いて、様々に発信していきます。

ゾーン別見える化方針図



◇ゾーン連携・広域活用方針

- ・見える化の体験を、ゾーン間相互のつながりや連携を交えて来訪者に提供していくことで、安土の多様な価値や魅力を地域全体で楽しみ、学ぶ場へとつなげます。

(仮称)安土まるごと見える化周遊ルートの設定

安土山・J R安土駅・拠点施設を結び来訪者の回遊を促す「(仮称)安土まるごと見える化周遊ルート」を設定し、その効果を市外・県全体へと波及させ、さらなる広域周遊へと利用者を促します。

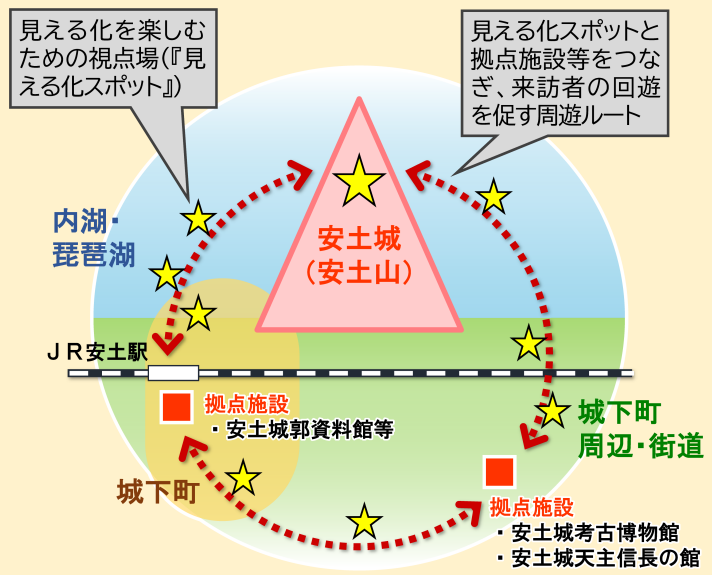
『見える化スポット』の設置

周遊ルート上にデジタル復元した安土城・城下町や、エピソード等の見える化体験を可能とする視点場を設置します。

各拠点と拠点施設の活用、連携

各ゾーンの体験を補完し、屋外では困難な、高度な見える化体験を創出するとともに、各施設が相互に連携することで周遊ルート及び見える化スポットへのガイダンス機能を強化します。

(仮称)安土まるごと見える化周遊ルート 概念図



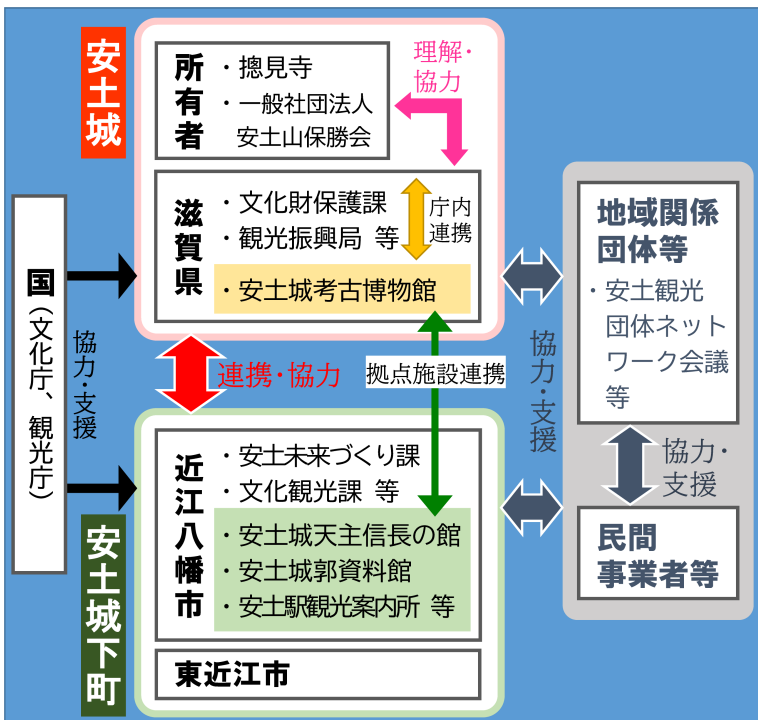
第5章. 事業計画

◇幻の安土城”見える化事業計画

- ・本計画は、安土城築城 450 年に当たる令和 8 年(2026)を一つの区切り、目標として実施します。

| 年次 | | | | | 築城450年 |
|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 令和 3 年 (2021) | 令和 4 年 (2022) | 令和 5 年 (2023) | 令和 6 年 (2024) | 令和 7 年 (2025) | 令和 8 年 (2026) |
| 基本計画 | 基本設計 | 実施設計・制作委託 | | 一部公開 | ➡ |

◇組織図



◇安土築城450年に向けて

- ・「幻の安土城」復元プロジェクトの取り組みは、安土城の築城から450年目を迎える令和8年(2026)を目指して、進めています。
- ・来る「安土築城450年祭」(未定)には、見える化の成果を用いた話題性・集客性の高い期間限定イベント等、現地ならではの体験を提案し、より多くの観光客を安土へ誘い、地域の活性化につなげたいと考えます。

発行 令和4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