

第2章. 基本設計

2.1 「幻の安土城」見える化事業の位置づけ

この地域には先行するデジタル事業として、近江八幡市が設置している「VR 安土城」がある。「幻の安土城」見える化事業と「VR 安土城」を融合・一体化させて、あらたなものとして整理することは可能であるが、本基本設計においては、各々の事業の経緯や目的など成り立ちが違うことを考慮し、すでにある「VR 安土城」とこれから作成しようとしている「幻の安土城」見える化の各々の特質を生かした形で、これらが活用できるような位置づけを目指すこととする。まずはそれぞれの方向性と役割を明確にしたうえで「幻の安土城」見える化事業の基本設計をおこなう。

(1)「VR 安土城」(近江八幡市)について

この地域の先行のデジタル化事業としては、平成 22 年度（2010）から近江八幡市が実施している「VR 安土城プロジェクト」がある。同プロジェクトでは、VR 技術を活用して安土城を再現し、文化観光まちづくりの推進を目指すものとして事業化されている。制作は行政と地域、研究機関等で組織された「VR 安土城創造会議」及び「VR 安土城プロジェクトチーム」で検討され、平成 23 年度（2011）に、内藤昌氏案に基づく安土城天主の 3DCG による映像化が行われた。翌、平成 24 年度（2012）にはスマートフォンで楽しむためのアプリが開発され、近江八幡市によって凸版印刷株式会社が提供する『ストリートミュージアム』の中で公開されている。さらに平成 25 年度（2013）には、高精細な VR 安土城システムの開発を進め、平成 26 年度（2014）に高精細なシアター型 VR 安土城『絢爛安土城』（製作・監修：近江八幡市、技術監修：福田知弘（大阪大学大学院工学研究科）、制作：凸版印刷株式会社）が、1992 年にスペイン・バルセロナ博覧会に出展された内藤昌氏案の天主（五階・六階）復元模型を展示する『安土城天主信長の館』で模型と共に一般公開、活用されている。

内藤昌氏案天主の全体と天主が聳え立つ安土城として城全体をデジタル映像でバーチャル復元されたものとしては、初めてのもので、デジタル映像としては完成度が高く優れたものである。ただし、バーチャル復元であるため、全体的に学術的というよりイメージ映像としての要素が強い。



「VR 安土城」のシーン

資料：『安土城天主信長の館』HP より近江八幡市、内藤昌氏案の天主復元案／制作：凸版印刷株式会社

(2) 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

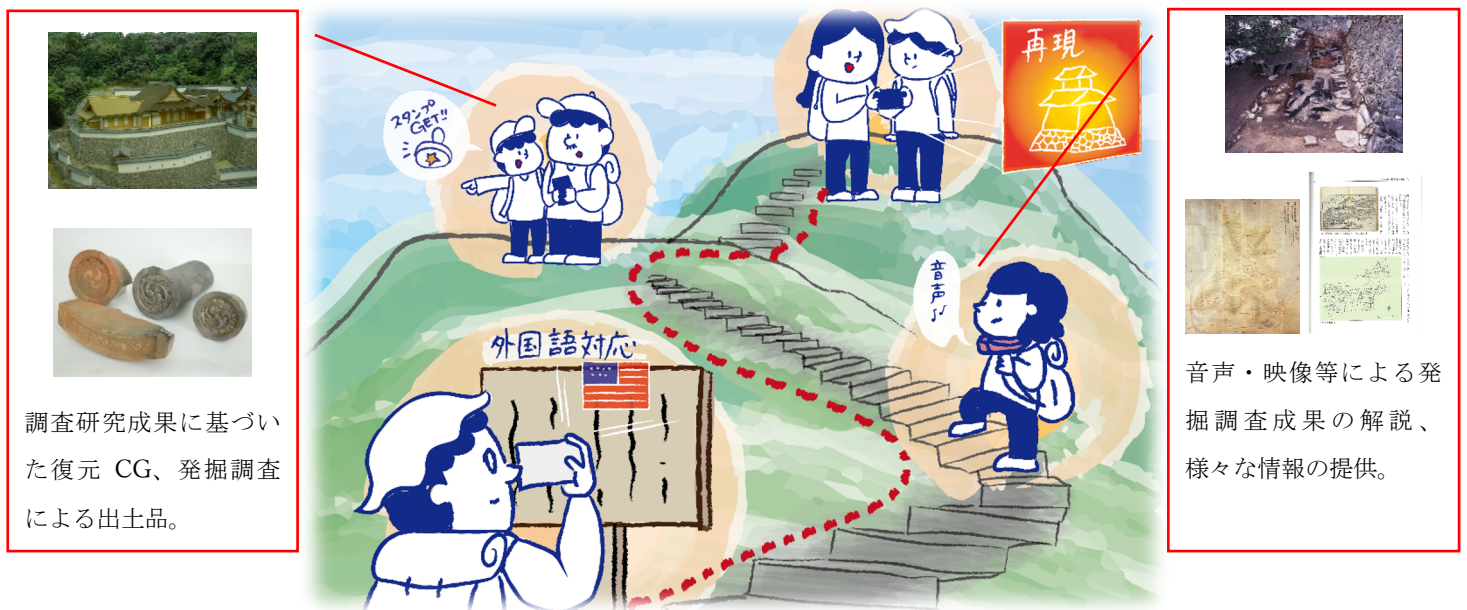
デジタル技術を活用した「幻の安土城」見える化事業は、その上位である「幻の安土城」復元プロジェクトで示しているとおおり、「安土城の実像を解明し、それを目に見える形で復元し、安土城の価値や魅力をより多くの人に発信する」ことを目的としている。

現地で遺構を破壊することなく歴史的な安土城の姿を復元・再現できれば、それが最もよいことであるが、現時点で現地での復元・再現は不可能であるため、ひとつの手段としてデジタルでの復元を位置づけ、「幻の安土城」見える化事業ではデジタル技術を活用した復元を行うこととしているものである。

ただし、本事業では、近江八幡市の「VR 安土城」のようにバーチャル空間として遺跡全体を復元するのではなく、安土城が持つ様々な価値(歴史的な価値、城郭としての価値、都市としての価値)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、その手段として文字資料・写真を CG、音声、映像などを駆使して現地で現実の風景に CG 等で人工的な環境を作り出し、あたかもそこにいるかのような感覚を体感できる Augmented Reality(拡張現実)として提供していこうとするものである。

また、天主については、これまでも様々な研究とそれに伴う復元があるが、これまでの研究の流れや現在の到達点について、学術的にその価値を説明していこうとするもので、特定の案を取り上げ、他を排他するようなものではない。

以上のように、両者はデジタルとして提供する情報の内容が違うものとして位置づけられる。完成後は、共存してお互いの情報を補い合いながら、各々の特性に合わせた受け取り側のニーズにより活用が図られるものと考えられる。



「幻の安土城」見える化事業のアプリイメージ図

制作：KYOTO's 3D STUDIO 株式会社

2.2 スポットを考える上におけるターゲットとゾーン・ルートの考え方

基本計画の理念のなかでも触れているが、見える化のスポットを位置づけていくためには、スポットごとの魅力とスポットの設定位置が大切となる。それを考えるにあたっては、まずは実際にスポットを利用するターゲットの位置づけをあらためて整理しておく必要がある。

(1) ターゲットの位置づけ

ターゲットについては、基本計画で誰に(対象)として、「次世代を担う子どもたちをはじめ、地域住民や、現地を訪れる安土城に強い関心を持つ歴史ファン、国内外の観光客など、幅広い層の人々の興味を喚起する」としている。

このなかには、子どもたちやその家族、地域住民や国内外の観光客など、それぞれ性格の異なる幾つかのターゲットを位置づけているが、それぞれに求めているものが違うはずであり、ひとくくりで検討することは出来ない。また、スポットやルートの設定にあたっては、それを念頭に検討しなければならない。

以下に、各ターゲットが、訪れるにあたって求めるであろうものをイメージする。

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。子ども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・価値を再発見し、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"> ・ドラマやアニメ、ゲームなど、昨今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。 ・有名な信長にゆかりのある地へ行ってみたい。聖地巡礼。 ・日本文化、“Japanese Castles”のことを知りたい。 ・自己の価値観の研鑽を積みたい。

(2)ターゲットとゾーン・ルートの考え方

①基本設計でのルートに対する考え方

基本計画では、「これまで分断されていた安土城及び安土城下町の魅力を、現地並びに拠点施設にて余すことなく楽しむため、VR、AR 等による見える化を楽しむための視点場（『見える化スポット』）と滋賀県立安土城考古博物館、安土城天主信長の館等の各施設、さらにアクセスのための JR 安土駅を結ぶ、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』を設定します。」とし、

- ①安土城参上ルート（JR 安土駅を起点として城下町から城内へ）
- ②安土城下町ルート（滋賀県立安土城考古博物館を起点として JR 安土駅へ）
- ③安土城の成立を探るルート（安土城を起点として、滋賀県立安土城考古博物館へ）
- ④安土城と水運ルート（安土城を起点として安土城へ）

という4つのルートと全体がループとなるルート設定をおこなったが、「ターゲットの位置づけ」でイメージしたとおり、多様な興味・関心を持つターゲットと、多様な来訪手段との組み合わせのなかでは、上記のように固定されたルート設定では、これまで各地で行われているような地図の上に単に引かれたルート図以上の意味を持たず、提供する側の一方的な見方を押し付ける強制的な動線となりかねない。これでは多様なターゲットが求めているものを満たすことはできず、机上の空論となりよりよい成果が得られない可能性があるかと判断した。

訪れる人にとって、所要時間等を最初から考慮したモデルコースが提示されていることは、起点終点を決めて周遊できるという利点があり便利ではあるが、それだけでは各々が求めるものを満たすことが出来ないことも考えられ、その結果、モデルコースは魅力のないものになってしまう恐れがある。これらの観点に立てば必ずしも理想的なルート設定がすべての人に必要でないと考えられる。

例えば、単純に信長が有名だから安土に来てみた観光客にとっては、全てのスポットを周遊する必要はない。また、限られた観光時間の中では全てを周遊する必要はないと考える観光客についても同様である。さらに、地域の人が、日々折々に触れ毎日のようにルート周遊をするということもない。海外から来る観光客にとっては、団体観光旅行のような一方的に与えられるルートと情報に困惑するかもしれない。一方、信長に対する強烈なイメージと興味がある人や、発掘調査の新発見を知りたい子どもや歴史ファンたちは、ルートをはみ出でてでもどん欲に情報を得に行こうとするに違いない。

我々が成果として求めている「現地ならではの、本物が持つ迫力と魅力を“見える化”を通して、誰でも簡単に利用でき楽しみながら、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こと」や「現地に来たから楽しめたという特別感のある感動体験満足度の向上」といった目標の達成には、ターゲットが自らその中に求めるものを探し、情報を得られるような汎用性のあるものが求められる。また、単一の見える化スポットだけですべての情報をカバーするのは不可能であり、複数の見える化スポットや他の情報との組み合わせで情報を提供することが必要である。したがって、ルートが大事なのではなく、むしろゾーンやスポットごとのテーマや情報の与え方が大切であると考えられる。

固定したルートだけを設定し提示するのではなく、むしろ受け取る側である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

れるようにすることが必要であり、さらに各々の交通手段にあわせた形でスポットを巡っていけるような汎用性のあるものにする必要がある。そのためには、まず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、選択しやすくすることが重要である。

②ゾーンごとの特質から見た考え方

基本計画の中では細かく「安土山ゾーン」、「天主ゾーン」、「主郭部ゾーン」、「城下町ゾーン」、「城下町周辺・街道ゾーン」、「内湖・琵琶湖ゾーン」の6つのゾーンを設定した。

しかし、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概括すれば、全体は大きく見て「安土城」と「城下町とその周囲」が最も解りやすい。

安土城内の公開ルートは1本道しかなく、その1本道に沿って体系的に見ていくことが、安土城跡の歴史的価値、魅力をよりわかりやすく来訪者に伝えられるようになっている。

一方、城下町は、場所ごとのエピソードなどの情報が重要であり、ストーリーをもって1ルートとして見せることには無理があり、提示者側が決めたルート設定により、すべてのスポットを周遊させることはターゲットの来訪目的・ニーズとのずれが発生する。

そこで、基本計画で設定した地域ゾーンごとのテーマはテーマとしておきながら、さらに6つのゾーンを集約したものとして、2つの全体ゾーンのテーマを大テーマとして、以下のようにおくこととする。

「安土山ゾーンのテーマ:信長の聖地・安土城」

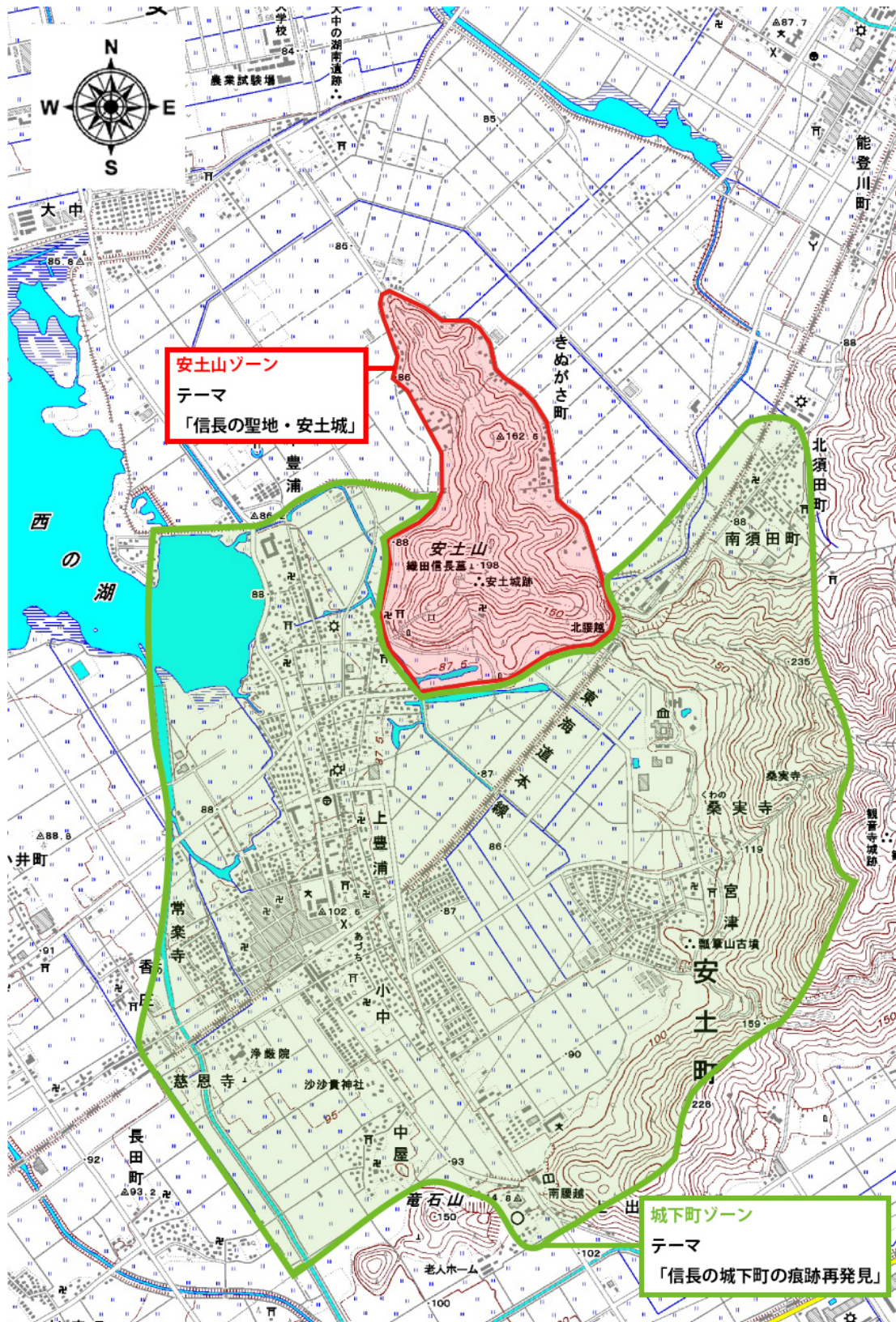
安土山全体が信長の築いた安土城である。よく見ると山のいたるところに石垣があり、城であったことを感じるができるが、廃城後400年という長い歳月と共に石垣の一部は崩れ、かつて存在した豪壮華麗な城郭建造物群はすべて失われ、古城のイメージとなっている。訪れる人によっては、具現化されない城の姿ゆえに、天主台に登っても、ここ安土山全体が城であることを実感できず、何も無いと感じて城を後にする人もいる。逆に、この古城の情景こそが、信長や戦国時代のつわものどもの夢のあとを感じさせると感激する人もいる。いずれにしても、現在の安土城の姿は、これ以上でもこれ以下でもない。それでも世界各国から信長と安土城の名にひかれ見学を訪れる人は多い。ここに初めて訪れる人、幾度も訪れている人、安土城が日々の生活の中に溶け込んでしまっている人も、ここでそれらを実感し追体験する場として位置づけ、安土城を創造した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、たくさんの方の意識の中に信長の聖地として生き続けることで、城跡を永く将来に継承していくことにつなげていく。

「城下町ゾーンのテーマ:信長の城下町の痕跡再発見」

天正13年、豊臣秀吉がすぐ近くの八幡山に城を築き、安土から城下町を移転させて以降、城下町としての繁栄はすたれ、江戸時代は農村となり、現在は閑静な住宅地となっている。かつては、信長が中世の街並みに新しい街道を設置して新町を建設し、楽市楽座の掟書を発布し、町の繁栄をはかった。宣教師の記録に見られるように、信長時代は大いに賑わった街並みであったが、現在ではその姿をうかがい知ることのできる場所はほとんどない。城下町を思わせる建物は全く残っておらず、その面影を感ずることも出来ない。しかしながら、通りや町名をはじめとして、信長時代の痕跡やエピソードは、今も各所に見聞きすることができる。これらを掘り起こし、デジタルという新しい技術で見せることによって、信長が建設した安土城下町を実感してもらうことで、地域の活性化につなげていく。

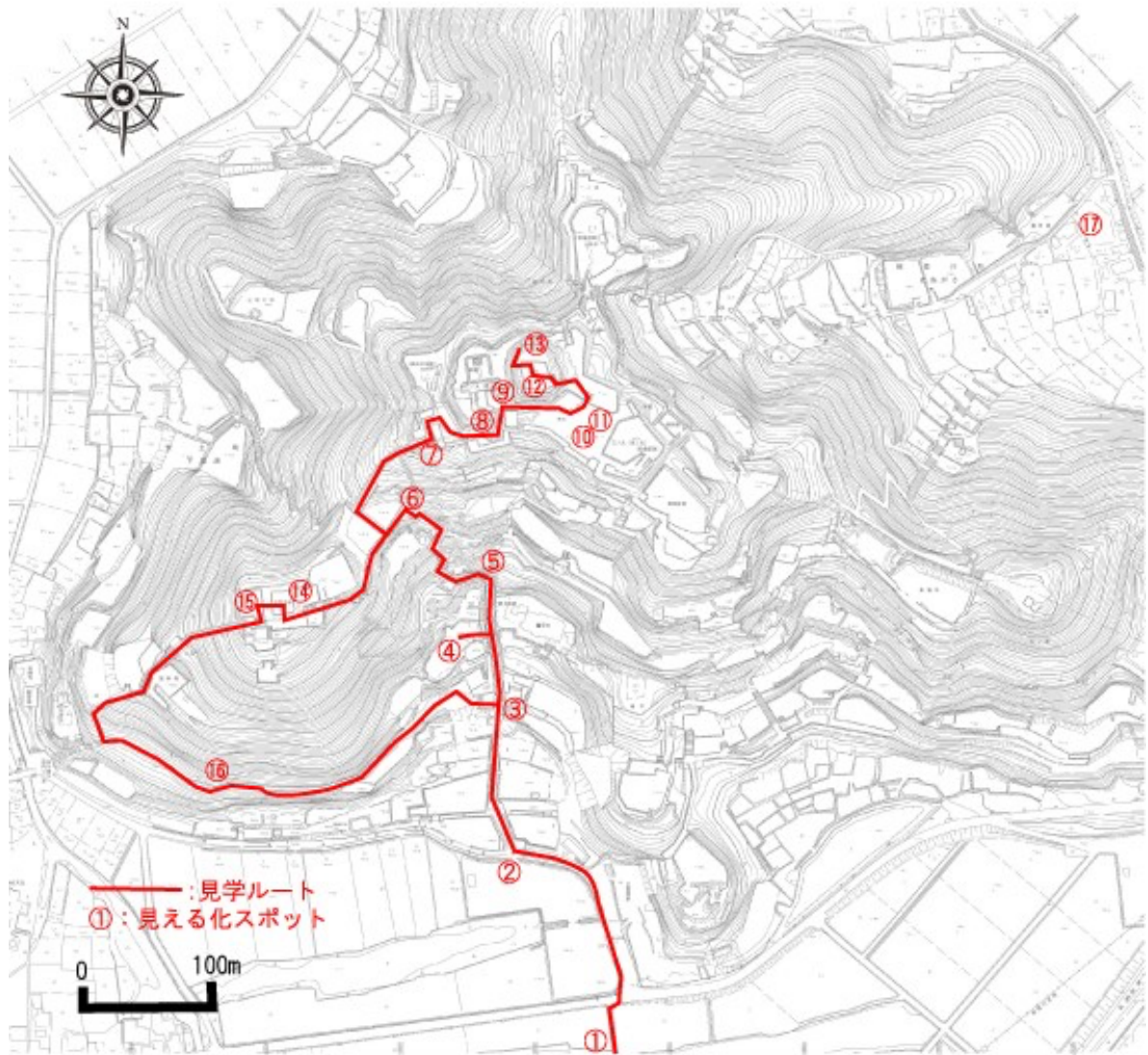
2.3 ゾーンとゾーンごとのスポットとその内容

(1)ゾーン範囲



ゾーン範囲図 (安土山ゾーン、城下町ゾーン)

(2) 安土山ゾーン



安土山ゾーン見える化スポット全体位置図

①安土山ゾーンのスポット位置と数

	見える化スポット案 (基本計画)	見える化スポット案 (基本設計)	見える化スポット案 (基本設計)
安土山ゾーン	外堀跡	A-①	外堀と下街道
	大手門跡	A-②	大手門・大手周辺
	大手道	A-③	大手道
	屋敷群跡（伝羽柴秀吉邸跡）	A-④	伝羽柴秀吉邸上段
		A-⑤	大手道直線部
		A-⑥	大手道七曲り上
	伝黒金門跡	A-⑦	伝黒金門跡
		A-⑧	伝二ノ丸帯郭
	伝二ノ丸跡	A-⑨	伝二ノ丸東溜
	伝本丸跡	A-⑩	本丸御殿
	天主台南面	A-⑪	天主外観
	天主跡	A-⑫	天主台
	天主跡から城下の眺望	A-⑬	天主からの琵琶湖
	摠見寺跡	A-⑭	摠見寺本堂跡
	摠見寺跡から城下の眺望	A-⑮	摠見寺跡から見る城下
		A-⑯	帰路
		A-⑰	搦手口湖辺部

※安土山ゾーンの所要時間：約1時間半～2時間

安土山ゾーン見える化スポット一覧表

②安土山ゾーンのスポットごとの内容

安土山ゾーンのテーマ:信長の聖地・安土城

安土山ゾーン

A-① 外堀と下街道

テーマ:外堀跡から見る安土城の姿



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
③歴史ファン	・外堀から下街道を通じた城の遠景の再現	・音声 AR ・映像 AR	・外堀から下街道を通じた城の遠景	・音声解説 ・3DCG

安土山ゾーン

A-② 大手門・大手周辺

テーマ:大手門前の城の玄関口の再現



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	・安土城見学の導入 ・CG キャラクターによる安土城の歴史の解説 ・築城時の大手門を再現	・音声 AR ・映像 AR	・CG キャラクターによる安土城の略史の説明 ・発掘調査の状況と大手門および前庭の再現 ・安土城見学ルートを表示	・音声解説 ・3DCG ・画像

安土山ゾーン

A-③ 大手道

テーマ:荘厳なる大手道とその構



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	・CG キャラクターによる大手道発掘調査の状況の解説 ・大手道の築城時の景観の再現 ・石仏の説明	・音声 AR ・映像 AR	・築城時の大手道の景観 ・発掘調査の状況	・音声解説 ・3DCG ・画像

安土山ゾーン

A-④ 伝羽柴秀吉邸上段

テーマ:伝羽柴秀吉邸から見る武家屋敷の構造



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> CG キャラクターによる伝羽柴秀吉邸跡発掘調査の状況の解説 伝羽柴秀吉邸の再現 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 発掘調査の状況 建物の復元 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑤ 大手道直線部

テーマ:大手道頂上から見た大手口の遠望



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> 大手道頂上から見た当時の大手口と安土山南面景観の再現 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 大手道頂上から見た当時の大手口と安土山南面景観の遠望 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑥ 大手道七曲り上

テーマ:安土城の七曲階段と南腰越遠望



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
③歴史ファン	<ul style="list-style-type: none"> CG キャラクターによる七曲道の分岐点の説明 主郭南面を通過して本丸に向かう大手道のルート of 再現 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 主郭南面に向かう大手道の再現 七曲がり道の発掘調査の状況 大手道ルートの表示 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑦ 伝黒金門跡

テーマ:雄大な黒金門と虎口構造

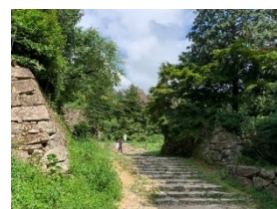


ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> CG キャラクターによる黒金門の役割（本丸の入口）及び特徴の解説 黒金門の再現 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 主郭部への進入ルートの表示 黒金門の再現 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑧ 伝二ノ丸帯郭

テーマ:本丸構造と石垣

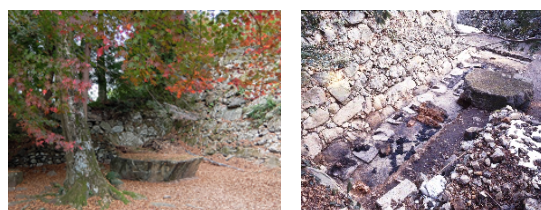


ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> CG キャラクターによる伝二ノ丸帯郭の構造の解説 CG キャラクターによるオリジナルの石垣と修理した石垣の違いの説明 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 主郭部進入ルートの表示 2つの門を通る行動風景の再現 オリジナルの石垣と修理した石垣の説明 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑨ 伝二ノ丸東溜

テーマ:安土城炎上



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> CG キャラクターによる安土城炎上の様子と発掘調査時の様子、出土遺物の解説 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 安土城炎上の再現 発掘調査の状況 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑩ 伝本丸御殿

テーマ:煌びやかな御殿を再現



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> CG キャラクターによる発掘調査の状況と伝本丸御殿の解説 伝本丸御殿の復元 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 発掘調査の状況 伝本丸御殿の復元 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑪ 天主外観

テーマ:天下無双の天主、その姿

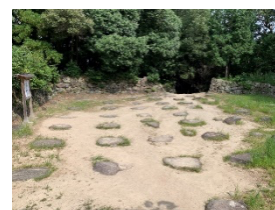


ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> CG キャラクターによる天主復元研究の解説 複数の天主復元案の再現 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 複数の天主復元案 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑫ 天主台

テーマ:象徴となる絢爛豪華な天主

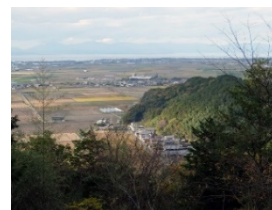


ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> CG キャラクターによる天主の構造、高さおよび発掘調査の状況の解説 	<ul style="list-style-type: none"> 音声 AR 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> 天主のスケルトンの骨組み構造や、断面構造の再現 穴蔵、一階の復元 	<ul style="list-style-type: none"> 音声解説 3DCG 画像

安土山ゾーン

A-⑬ 天主からの琵琶湖

テーマ:天主から見る琵琶湖の景観



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	・CGキャラクターによる天主から見る琵琶湖景観の解説	・音声 AR ・映像 AR	・天主から見る琵琶湖景観の復元	・音声解説 ・3DCG

安土山ゾーン

A-⑭ 摠見寺本堂跡

テーマ:摠見寺と安土城と信長



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	・CGキャラクターによる摠見寺の歴史と構造および発掘調査の状況の解説	・音声 AR ・映像 AR	・摠見寺の再現 ・発掘調査の状況	・音声解説 ・3DCG ・画像

安土山ゾーン

A-⑮ 摠見寺跡から見る城下

テーマ:城下と西の湖の景観

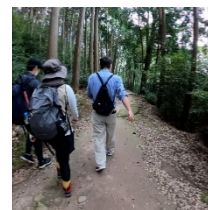


ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	・CGキャラクターによる安土山の立地の解説	・音声 AR ・映像 AR	・安土山からのぞむ内湖の景観再現	・音声解説 ・3DCG

安土山ゾーン

A-⑯ 帰路

テーマ:エピローグ



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> ・ 帰り道のナレーション ・ 見学のとまとめと博物館や城下町への誘導 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声 AR 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声による解説 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声解説

安土山ゾーン

A-⑰ 搦手口湖辺部

テーマ:船入跡



ターゲット	ストーリー	モード	シーン	コンテンツの種類
全員	<ul style="list-style-type: none"> ・ CG キャラクターによる搦手口湖辺部の発掘調査の状況と琵琶湖と安土城の関係の解説 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声 AR ・ 映像 AR 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 発掘調査の状況 ・ 船入の再現 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声解説 ・ 3DCG ・ 画像