

## 4 活用・整備のイメージ

### (3)エデュテイメントのイメージ

- 往時の儀式や祭祀等の再現、古代衣装試着体験、古代食体験
- エデュテイメントとは、「楽しみながら学ぶ」ことを目的としたマルチメディアやそのコンテンツのこと
- 娯楽でありながら、娯楽と関係ない分野の教育として機能するようなエンターテイメントの形式



◆屋内に再現された「発掘現場」  
事例：大阪歴史博物館



◆発掘の進め方をイラスト入りのパネルで解説  
事例：大阪歴史博物館



◆瓦の製作体験  
事例：大極殿特別公開



◆破片を使った土器の鑑定ゲーム  
事例：大阪歴史博物館



◆土器を復元する立体ジグソーパズル  
事例：いのちのたび博物館



◆平安装束の試着体験  
事例：いつきのみや歴史体験館

(4) イベントのイメージ

a. 再現イベント

- 往時の儀式や祭祀等の再現、古代衣装試着体験、古代食体験などを、イベントとして再現する
- イベント開催に合わせた仮設的な遺構表示を検討する
- 来訪者にも参加しやすいプログラムを組み込むことにより、イベントへの参加や準備等を通じて、来訪者や住民の交流を深める

b. 既存イベント

- 毎年開催されている「飛鳥 光の回廊」(P.★参照)のほか、「古都飛鳥文化祭」や「行幸ウォーク」など、村内各所で行われるイベントの会場の一つとして、活用を検討する



◆ 衣装体験



◆ 衛士隊



◆ 行幸ウォーク

写真：明日香村提供



◆ 子ども天平行列

写真出典：平城京天平祭HP



◆ 古都飛鳥文化祭



◆ 古都飛鳥文化祭



## 4 活用・整備のイメージ

### 5) ハードによる活用のイメージ

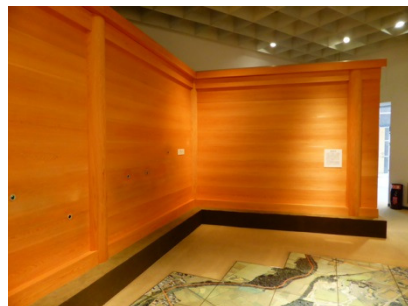
#### (1) 遺構表示施設のイメージ

飛鳥宮跡における「わかりやすさ」の向上を図るための手法の一つとして、遺構の表示方法について検討を行う

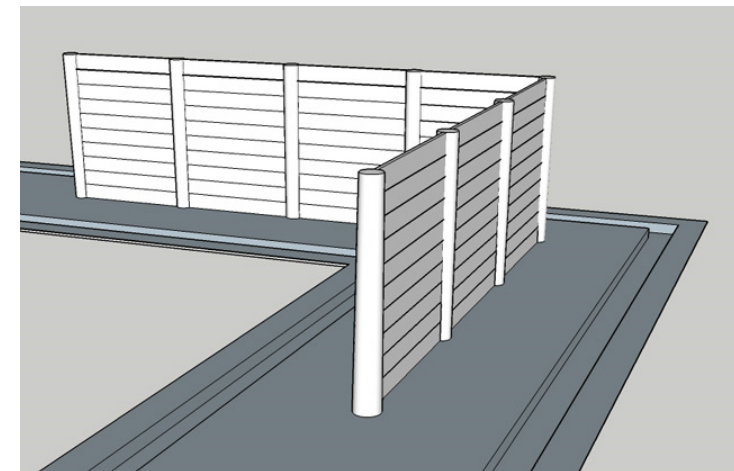
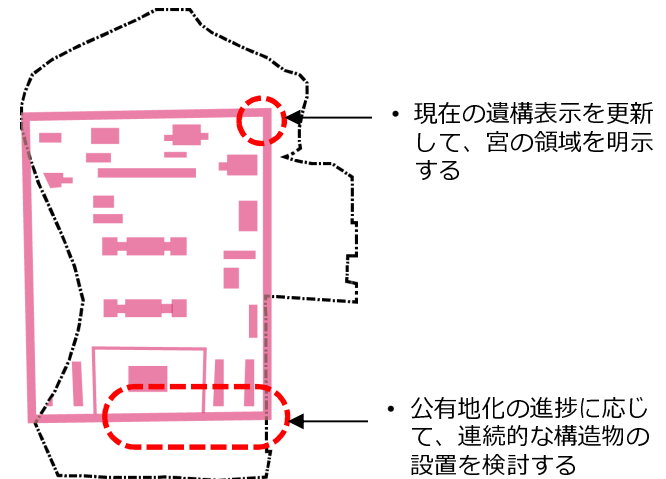
※ 遺構の表示については、発掘調査の進んでいる最上層の第Ⅲ期-B（飛鳥浄御原宮）を主な対象とする。なお、第Ⅲ期-B以外でも、「乙巳の変」などよく知られた史実等に基づく活用を検討する

#### a. 宮跡（位置・規模）表示案

- 宮跡の空間的広がりやを認識しやすくするため、内郭の四隅部分の構造（板塀等）を仮設構造物で模式的に表現し、宮跡の領域（位置及び大きさ）を明示する
- 通常は基礎部を柱跡表示として活用し、イベント時等に仮設柱・板材その他の部材を設置する
- 内郭南面については、公有化の進捗に応じて、連続的な構造物の設置を検討する



◆板塀のイメージ（斎宮歴史博物館）



◆板塀のイメージ