

## 9 活用・整備のイメージ③

### 2) 活用のメニュー(案)とねらい (つづき)

活用のメニュー (案)	見る	学ぶ	体感する	交流する
<b>●VR・AR等のITを活用した飛鳥宮の体感</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>VR・AR等のITを活用して、往時の飛鳥宮の風景や人々の営みを体感</li> <li>その場所でしかできないゲームや、歴史の問題を解きながら周遊するアプリ等の開発</li> <li>改良・開発の容易なアプリを導入し、常に先進的にコンテンツを拡充</li> <li>“導入のためのガイダンス”として、外国人や歴史になじみの少ない来訪者を主な対象に想定</li> </ul>	○	○	○	
<b>●「エデュテイメント」の展開</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>遊びながら学べる展示やアクティビティの開発</li> <li>往時の儀式や祭祀等の再現、古代衣装の試着や古代食の体験</li> </ul>	○	○	○	
<b>●イベントや協働作業を通じた交流の促進</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>「あすかのみや再生プロジェクト(仮称)」の展開</li> <li>遺構の表示や仮設物等を活用した、往時のスケール感を体験できる参加型イベントの開催</li> <li>往時の儀式や祭祀等の再現、古代衣装試着体験、古代食体験の定期開催による交流の促進</li> <li>既存イベントの会場の一つとしての柔軟な活用</li> </ul>	○	○	○	○
<b>●周辺遺跡・施設等との周遊利用の促進</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>周遊性を高めるための、統一的な案内サイン及びデジタルサイネージ、スマートフォン等を活用した情報提供</li> <li>飛鳥京跡苑池への動線など歩道の整備</li> <li>「明日香の歴史展示」や「飛鳥女史紀行」の周遊ルートの具体化</li> <li>高齢者や障害者にも配慮した移動支援方策の検討</li> </ul>				○
<b>●書籍の発行やインターネット等を通じた情報発信</b>		○		○
<b>●ホスピタリティーの向上</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ボランティアガイド等の人材育成</li> <li>韓国、中国をはじめとするインバウンドへの対応</li> <li>宿泊機能の強化、おいしい料理の提供、特産品開発</li> </ul>				○

## 10 活用・整備の展開例①

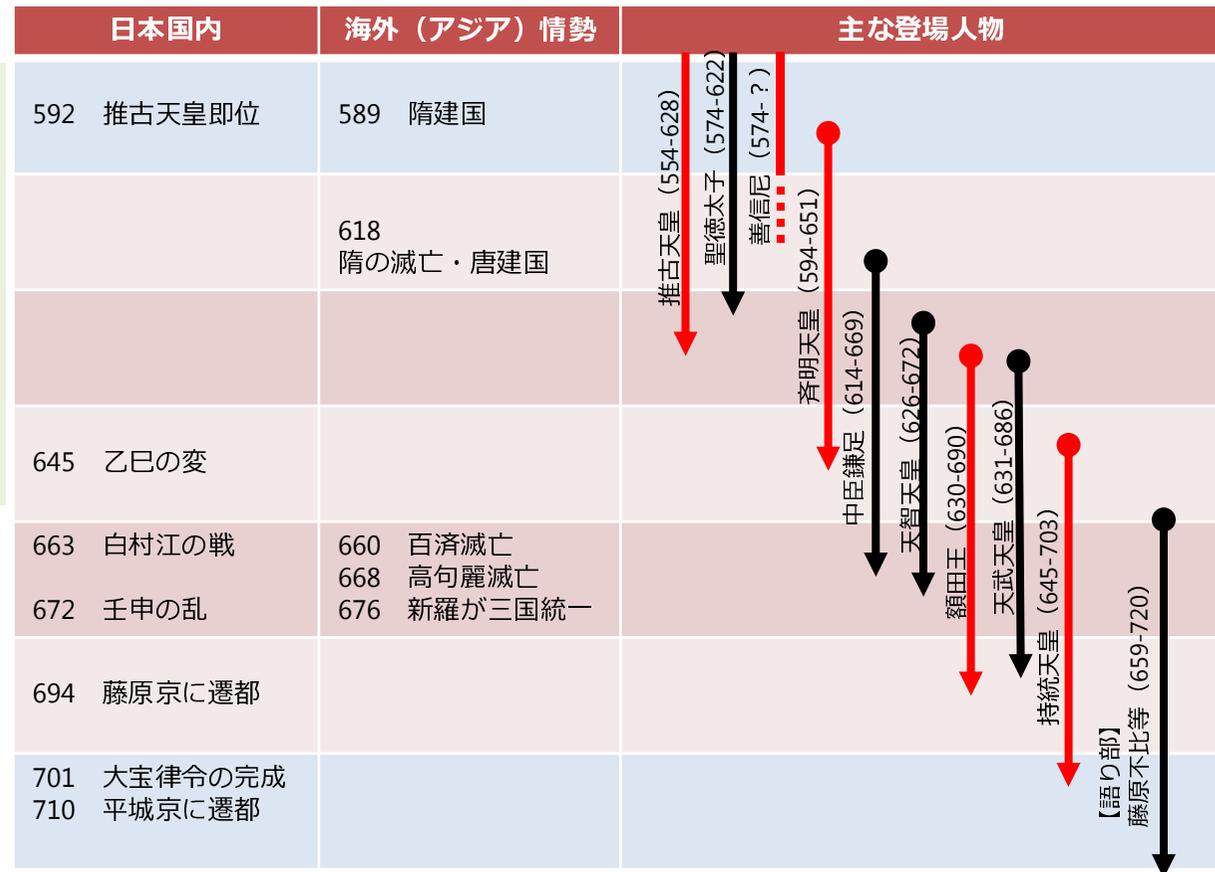
わかりやすい歴史解説のストーリーとして、「明日香における歴史展示」等を活用

### 1) 「明日香における歴史展示」等による解説

- 奈良県では、明日香の価値である「歴史」を来訪者にわかりやすく伝えるための推進方策として、「明日香における歴史展示実施計画」(H23.3)を策定した。同計画では、通史ストーリーと三つのテーマストーリーを作成し、それぞれ「人物による語り」によるストーリーの展開を行うこととしている
- 明日香村では、橿原市・高取町とともに「飛鳥女史紀行：日本国創成のとき～飛鳥を翔た女性たち～」のストーリーが文化庁の『日本遺産』に認定(H27.4)され、女性が活躍したストーリーを発信することで「飛鳥」の魅力を広め、観光振興や地域活性化を図ることとしている

- ①明日香における歴史展示
- ・ テーマストーリーとして「国家の成立（語り部：藤原不比等）」「仏教の伝来と興隆（道昭）」「東アジア文化の受容と変容（南淵請安）」の三つを設定し、語り部による解説とともに、テーマ別の回遊コースが示されている
- ②飛鳥女史紀行：日本国創成のとき～飛鳥を翔た女性たち～
- ・ 推古女帝、斉明女帝、持統女帝、善信尼、額田王の5人の女性それぞれについて、ゆかりの地の紹介のほか、それらをめぐるモデルコースが示されている

飛鳥宮跡の活用においては、これらのストーリーを解説・案内等に活かすことで、歴史を親しみやすくわかりやすく伝えるとともに、来訪者が歴史への理解を深めていただくきっかけの一つとする。また、飛鳥宮跡を中心とした周辺関連遺跡への利用の広がりを促進する。



## 10 活用・整備の展開例②

### 2) ソフトによる活用のイメージ

#### (1)考古学、歴史学等の研究成果や論点等をいち早く紹介

- 新たな知見を得るため、発掘調査等を積極的に実施
- 研究の成果と飛鳥宮跡の活用とが密接に連動する体制づくり
- 一つの史実だけでなく、異なる説や論点等も紹介し、「飛鳥時代」全体を学べる仕組みづくり

#### (2)遺跡ツーリズムの展開

- 発掘調査の現地説明会、見学会・体験会など、本物を見て、ふれる機会の提供



◆発掘現場の解説(現地説明会)  
事例：飛鳥寺西方遺跡



◆発掘現場の解説(現地説明会)  
事例：飛鳥寺西方遺跡



◆発掘現場の解説  
事例：史跡齋宮跡



◆バックヤード(土器の洗浄工程)  
事例：齋宮歴史博物館



◆バックヤード(出土品のストック)  
事例：齋宮歴史博物館



◆バックヤード(復元作業中の土器)  
事例：齋宮歴史博物館

## 10 活用・整備の展開例③

### (3)VR・AR等のITを活用した飛鳥宮跡の体感

- VR・AR等のITを活用して、往時の飛鳥宮の風景や人々の営みを体感
- その場所でしかできないゲームや、歴史の問題を解きながら周遊するアプリ等の開発
- 改良・開発の容易なアプリを導入し、常に先進的にコンテンツを拡充
- “導入のためのガイダンス”として、外国人や歴史になじみの少ない来訪者を主な対象に想定



◆バーチャル飛鳥京：トップ画面



◆甘樫丘から見た飛鳥京（過去）



◆「正殿」のCG画像

出典：アプリ「バーチャル飛鳥京」 明日香村



- ◆AR難波京アプリによる構造物の立体表示の事例  
：スマホ等の（自前の）端末で楽しめる

出典：「大阪歴史博物館」HPより(「AR難波宮 ご利用ガイド」2014.5.29)  
(<http://www.mus-his.city.osaka.jp/news/zyousetu/arnaniwanomiya.html>)

拡大・縮小することも!!



自由自在に動かせます!



- ◆スマートグラスによるAR能楽鑑賞システムの事例  
：能楽を鑑賞しながら解説が見られる

出典：「大日本印刷株式会社」HPより(「ニュースリリース」2016.6.2)  
([http://www.dnp.co.jp/topic/10124987\\_2517.html](http://www.dnp.co.jp/topic/10124987_2517.html))

## 10 活用・整備の展開例④

### (4)「エデュテイメント」の展開

- 遊びながら学べる展示やアクティビティの開発
- 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



◆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