

特別史跡のバーチャル復元①（「バーチャル名護屋城」）

背景

- ①**名護屋城跡**：年間約4万人の入場者
博物館の展示や名護屋城跡の総合的な情報を十分に知ってもらえないまま帰られる方がいる現状
- ②**名護屋城博物館**：年間約9万人の入館者
滞在時間が短く、城跡の見学をされずに城跡の景観・歴史的魅力を知っていただけないまま帰られる方が多い現状

名護屋城跡と名護屋城博物館



概要

- ・スマホ、タブレット利用の城跡案内システム構築
→CGやARにより再現された名護屋城等を体感しながら、城跡等を案内
- ・当時の城や陣屋を体感できる高精細の映像作成
- ・天守閣からの眺望や「黄金の茶室」のCG
- ・高精細CGを活用したムービー上映（名護屋城博物館内）

取組の全体像

- ・天守閣などの建物再現、天守閣からの眺めのバーチャル再現（城下町や陣屋、玄界灘等）
- ・CGやARにより再現された名護屋城等をスマートフォン・タブレット利用により「体感」しながら城跡等を案内するアプリケーション

バーチャル名護屋城事業



★高精細CG作成：名護屋城跡・陣跡2カ所・城下町の一部

- ◆CGを活用した「楽しみ」や新たな発見の提供
- ★★★名護屋城リアルタイムVR体験（主要な見学ルート等、館内ホール）
- ★★★広範囲な名護屋城・陣屋・城下町などのVR体験（高精細CG）
⇒黄金の茶室・草庵茶室CG……！ → 特別メニューで来館者を「おもてなし」
⇒天守閣からの眺めの再現CG …！

★★★一級の観光資源である名護屋城跡と名護屋城博物館に多くの人が訪れるきっかけ作り
◆博物館の活性化＝「バーチャル名護屋城」を地域一体となって、育てる（地域連携）
「地域の活性化」……………地域活性化の起爆剤として活用



特別史跡のバーチャル復元②（「バーチャル名護屋城」）

事業を行うときの課題

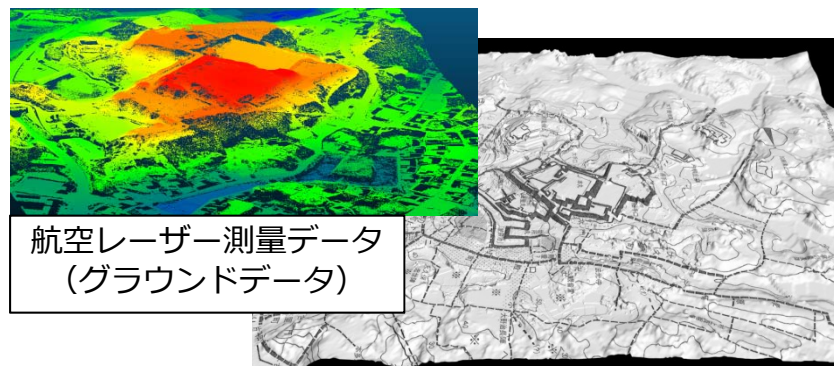
- ・職員（学芸員）における「史跡の保存と活用」より先の「史跡の利活用」についての経験の少なさ
- ・史跡の歴史的・文化的価値をいかに発信し、地域住民に史跡の価値を理解してもらう手法の模索
- ・GPS誤差等の克服
- ・単年度事業という期間の問題

成果

- ・最新の航空レーザー測量、発掘調査の成果及び文献・絵図資料等従来の研究成果に基づき、建築史の専門家の設計・監修による天守閣CG等の完成
- ・利用者の移動に併せCGを表示させる「リアルタイムレンダリング機能」を実装したアプリケーションの完成
- ・肥前名護屋歴史ツーリズム協議会等、地域連携の深化
- ・名護屋城跡入場者増（H25:4.3万人→H27:6.8万人）
- ・タブレット貸出：述べ11,369台（H27年4月1日～H28年7月31日）
- ・航空レーザー測量データのオープンデータ化

事業成功のポイント

- ・歴史考証
- ・関係機関との綿密な連携
- ・アプリ等のICT情報の事前収集
- ・バーチャル名護屋城事業と周知PR事業の連携
- ・Wi-Fi環境の整備等



航空レーザー測量データ
（グラウンドデータ）

航空レーザー測量データの活用
城と城下町、道（地形起伏図）

詳しい内容について

○紹介記事URL

バーチャル名護屋城（佐賀県立名護屋城博物館）
<http://saga-museum.jp/nagoya/nagoya-castle/virtual.html>

専用アプリで肥前名護屋城に“バーチャル登城”
（産経ニュース）

<http://www.sankei.com/region/news/150414/rgn1504140049-n1.html>

○紹介動画URL

アプリ『VR名護屋城』のご紹介

http://www.youtube.com/watch?v=m_O-5nCkjpw