

特別史跡山田寺跡・史跡 纏向遺跡の魅力発信事業

事業計画の背景～史跡 纏向遺跡・特別史跡山田寺跡の現状～



纏向遺跡の現況

現状 柱などはあるけどよくわからない？
どの順番で見ていいのかわからない。
何か復元されているけど、何？

原因 本来あった建築物が復元されていない
遺跡散策ルートが提示されていない
個別の説明が少ない



山田寺跡の現況

方針

- ・ 往時の姿をイメージしやすい遺跡へ！
- ・ 歴史的なストーリーも楽しく解説を！

遺跡の本質的理解と楽しさを提供！！



魅力発信の方法

ARやVR技術等を用い五感に働きかけるコンテンツをオンライン上で配信し、現地でスマートフォン等の画面を通して、復元した大型建物群3DCG（纏向遺跡は令和3年度作成予定）や発掘調査時の写真等の画像を映し出し、遺跡の見どころを来訪者へ伝えます。また、楽しさを提供するためにエンタメ性を付加しつつ、各スポットの歴史や成果を解説したガイド（多言語化）を提供します。

令和3～5年度予定事業

特別史跡山田寺跡・史跡 纏向遺跡の魅力発信事業 全体構想

建造物の復元CGを現地で再現するとともに、発掘調査時の様子やその他の資料を用いて遺跡の歴史および臨場感をわかりやすく来訪者に伝えます（コンテンツの具体例）

AR/VRによる復元体験やエンタメ性を加味したアプリ等の開発



例 ひみこちゃん（纏向遺跡）
蘇我倉山田石川麻呂（山田寺跡）



纏向大型建物復元図
（R3.3 DCG作成予定）



山田寺跡東面回廊
復元図



AR技術等で現地に復元
参考例 長岡宮（向日市）

建物復元3DCGなどをAR技術等を使って往時の姿を現地に！！

史跡にゆかりの深い人物をガイド役にして遺跡の歴史も楽しく理解！！

史跡を利用する人々のすそ野を広げるためにエンタメ性を取り入れる。

（例）

- ・設置ポイントを順番に制覇すれば、特典がつくなどのゲーム性も付加。
- ・遺跡のシンボル（建物や人物等）と記念写真など



例 人物と記念写真
物集車塚古墳（向日市）



+

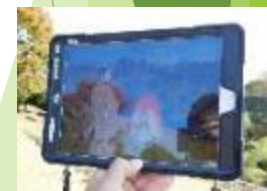


古墳時代の祭祀土坑と
当時の祭祀イメージ
（纏向遺跡）

アニメーション
+



石川麻呂の自害の場
（山田寺跡金堂）



例 岡城（竹田市）

資料や現地だけでは読み取れない歴史的ストーリーをアニメーションなどを使って、現在風景とマッチさせることにより分かりやすく提示する。

*多言語化も実現し、海外来訪者にも対応

令和3～5年度予定

史跡 纏向遺跡の魅力発信事業

史跡纏向遺跡 3世紀代を代表する集落遺跡でヤマト王権発祥の地とされている。史跡整備が一部実施されているものの、「遺跡の見える化」が必要である。

魅力発信の方法 AR/VR等の技術を使い、発掘調査で見つかった大型建物を現地で再現。発掘調査の臨場感も体感させ、遺跡の見える化を図る。史跡の説明では多言語を目指し海外からの来訪者にも利用していただけるよう工夫する。



纏向遺跡の現況



調査で見つかった土坑と桃の種

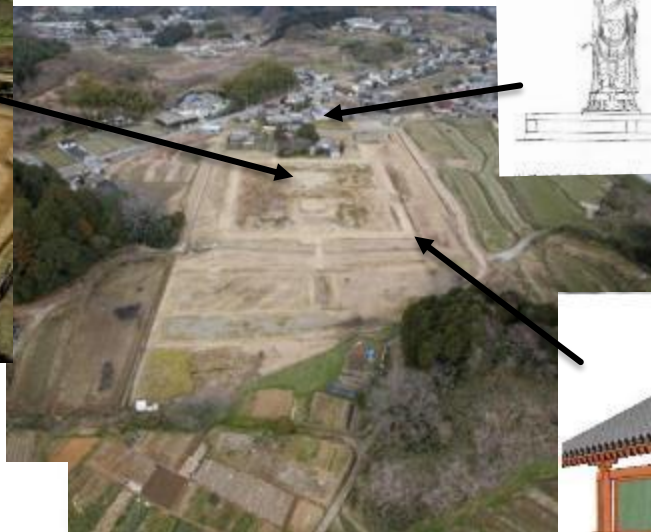
令和4・5年度予定事業 **特別史跡 山田寺跡の魅力発信事業**

特別史跡山田寺跡 飛鳥時代を代表する古代寺院。「飛鳥・藤原」世界遺産候補の構成資産の一つであり、登録後は海外からの来訪者の増加も期待できる。史跡整備が実施されているものの、「遺跡の見える化」が必要である。

魅力発信の方法 AR/VR等の技術を使い、往時の寺院の姿、発掘調査の臨場感を現地で体験し、遺跡の見える化を図る。史跡説明では多言語を目指し海外から来訪者にも対応できるよう工夫する。



金堂の発掘調査風景



現在の山田寺跡



講堂の当時の様子（復元）



伽藍の復元図



東面回廊の様子

全体実施計画イメージ案

- ▶ 令和3年度から令和5年度にかけて、特別史跡山田寺跡および纏向遺跡のコンテンツを制作し、AR/VR技術等をつかった現地で体感できる仕組みをつくる。

実施計画

