

デジタルコンテンツを活用したガイドツアー

— 鴻臚館・福岡城バーチャル時空散歩の運営 —

中村啓太郎（福岡市経済観光文化局文化財保護課）

1. はじめに

（1）福岡城跡・鴻臚館跡の概要

福岡城は黒田長政が慶長5年（1601）から7年の歳月をかけ築いた城で、城名は黒田家の故地である備前国邑久郡福岡に因んでいる。

城郭は博多湾に面した丘陵の先端部に立地した梯郭式の平山城で、城内には50近くの櫓と10余の門が配された。

明治時代に入ると三ノ丸が県庁となり、その後は陸軍が駐屯した。戦後はその大半を都市公園として整備され、市民の憩いの場として活用されている。昭和32年に国史跡に指定され、歴史的建造物や石垣の保存修理を進めてきた。

昭和62年、野球場の改修工事の際に鴻臚館が発見された。鴻臚館は唐や新羅の外交使節や商人をもてなすとともに、日本の外交使節である遣唐使や遣新羅使の送迎にも使用された古代の外交施設である

（図1）。同様の施設は平安京、難波にも設けられたが、遺構が確認されたのは筑紫の鴻臚館のみである。7世紀後半から11世紀後半にかけて対外交渉の窓口としての役割を果たした。

平成16年に史跡鴻臚館跡として指定されたが、その範囲は先に指定された福岡城跡の三ノ丸の一部にあたり、2重の指定となっている（図2）。

（2）活用に至る経緯

福岡市では歴史・文化遺産を観光資源としても活用するため、平成24年4月1日に文化財部局を教育委員会から経済観光文化局へと移管した。都心部に位置し、広大な公園としても利用されている福岡城跡と鴻臚館跡はともにその中心に位置付けられ、史跡の本質的価値を保全しながら、多様な活用への対応が求められた。

福岡城跡は広大な面積に対して縄張り、石垣はよく残っているものの、往時に存在した櫓や門は、現在、僅かに残るのみである。2カ年で整備基本計画



図1 福岡城跡・鴻臚館跡全景

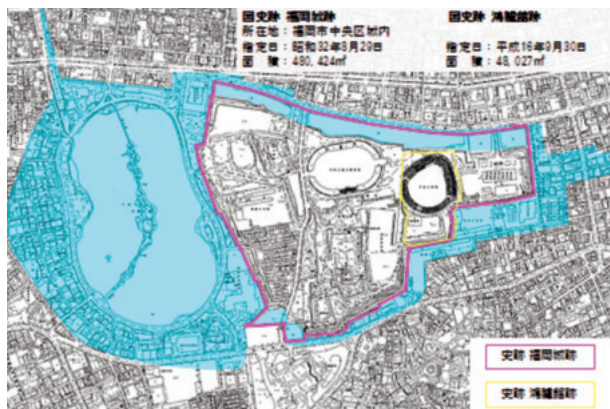


図2 史跡福岡城跡・鴻臚館跡の範囲

を策定し、整備に着手する予定であったが、整備された姿が見られるには相当の時間が見込まれた。また復元建造物については、根拠となる資料が少なく復元できるものは限られている。

鴻臚館跡は遺構が確認されて以降、20年以上調査を行い、多くの成果を得ていたものの全容解明には至っておらず、整備活用の方向性は定まっていなかった。こうした状況の中では来訪者が遺跡本来の姿を思い浮かべ理解することは難しく、「文化財を観光にも活かす」方針のもと、デジタル技術を活用した集客施策を企画した。

「鴻臚館・福岡城バーチャル時空散歩」はストーリー性のある史跡回遊システムとし、事業を観光部門、監修を文化財部門とし、平成25年5月に実施した(図3)。

また、文化財部門では別に、市内に点在する歴史・文化遺産を観光や地域振興に活用するため、指定、未指定に関わらず文化財をストーリーやテーマを踏まえた歴史・文化遺産を巡る「福岡歴史なび」を平成25年7月に運用開始した。これも併せて報告する。

いずれも委託事業者はプロポーザル方式による提案競技で選定した。

2. 活用の状況

(1) 鴻臚館・福岡城バーチャル時空散歩

鴻臚館跡・福岡城跡において、その魅力や集客力を更に向上させるため、デジタル技術を活用して、市民や観光客等が当時の情景や歴史のストーリーを感じながらエリアを回遊できるような仕組みを構築することを目的として鴻臚館と福岡城の2つのコースから構成される。一方のコースだけ、あるいは2コースとも選択することができる。

制作から運営までの体制は図4に示したように観光部門が企画、文化財部門が監修を行い委託事業者に発注し制作した。運営は観光部門から城内案内施設の管理事業者へタブレットの貸し出しや機材の保管等を委託した。

ストーリーの時代は江戸初期、存在が謎である天



図3 ガイドツアーパンフレット

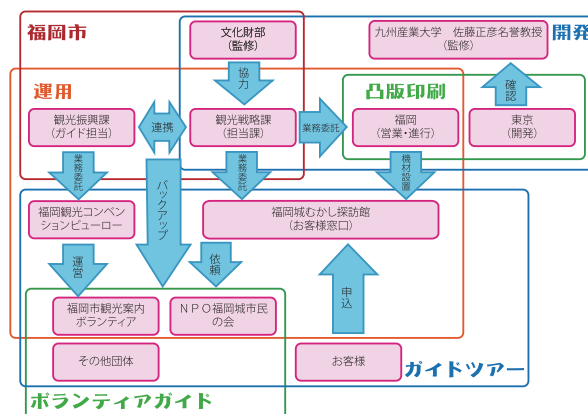


図4 運営体制図

守閣を中心に、一旦建設した天守閣を短時間で解体するものとして描かれている。やや偏ったものではが、当時の黒田家と徳川家の関係や社会状況を説明することで歴史的背景を理解してもらえよう努めている。また解説の最後に天守閣の存在については解明できていないことを改めて説明している。

図5のように、タブレットは下に向けると古地図が現れ現在地を示し、VRポイントで上に向けるとVRや解説画面となる（図5）。

基本散策時間は2時間程度とし、福岡城むかし探訪館（案内施設）を起点とする。オープニングムービーが始まり、ストーリーのイントロダクションとなる。ガイドの案内により探索ポイントに到着すると、解説や動画を表示する（図6）。動画は天守の謎や黒田官兵衛、長政の業績などについて、歴史のストーリーを感じることができる内容とした。VRポイントは天守台を中心に110か所ほど主要な櫓や門のCG画像を360°自由に見回すことができるポイントを設定した。観光部門と文化財部門で意見が分かれたところであるが、先にも述べた存在が不明な天守閣については、学識経験者の意見をもとに推定のCG映像も制作した。

2) 鴻臚館

鴻臚館跡展示館はもともと平成元年に開催されたアジア太平洋博覧会において鴻臚館の遺構や遺物を発見時の姿のまま公開するための6カ月限定の仮設覆屋として建設されたものであったが、期間中に10万人を超える入場者や継続展示の要望があったことから、常設になったものである。現在の展示館（図



平成27年度 遺跡整備・活用研究集会報告書

7) は平成7年度に建て替えられたもので、遺構の露出展示に加え、原寸大模型を設置し、遺構と建造物の関係が一目で理解できるようになっている。この閉ざされた空間で礎石などの遺構が見られることは福岡城と異なり、ARを導入することに好条件であった。

展示館に到着すると最初に入口で、鴻臚館について利用者が理解できるように、概要をプロジェクターによりスクリーン投影を行い、その後館内を進んでいく。館内7か所にARポイントを設定し、マーカーを読み込むと陶器の破片から完形の壺が浮かび上がったり、建物などの画像が表示される(図8)。

(2) 福岡歴史なび

福岡歴史なびは、市内の文化財をまち歩きしながら巡るためのスマートフォン専用アプリで、福岡城を含めた16コースから構成される。iPhone、Android、どちらにも対応しており、各ストアから無料でダウンロードできる。平成24年度にルート設定、アプリを開発し、翌年度より順次ルートを追加している。平成28年7月現在、9コースが利用可能となっている(図9 ※平成27年度に志賀島-金印

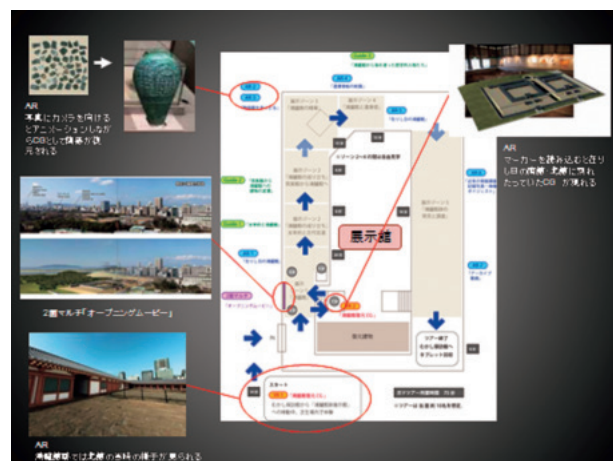


図8 鴻臚館ルート

ルート追加)。

この福岡歴史なびのベースとして、平成9年度から文化財活用ネットワーク事業として推進してきたものの見直しが基本となっている。同事業では「文化財周遊コース」の設定、「文化財巡りガイドブック」の作成などに取り組んできた。当時としては指定、未指定に関わらず地域ごとのコースを設定したことは先進的であったが、15年が経過し現在では地域の歴史を語るストーリーが求められるような



図9 運用中の福岡歴史なびルート図

り、見直すこととした。またガイドブックもわかりやすくコンパクトで持ち運びに便利であったが、技術の進展に伴い、スマートフォンを活用することとした。

コースの見直しを行うにあたり、「アジアの交流拠点都市として発展してきた福岡の歴史・文化遺産まち歩き」のコンセプトを掲げ、以下の10のストーリーを設定した。

福岡のあけぼの（1コース）

金印（1コース）

記紀と対外交流（2コース）

福岡の古墳時代（1コース）

鴻臚館

中世博多の繁栄（1コース）

蒙古襲来（3コース）

福岡城と城下町（4コース）

唐津街道と宿場町（2コース）

近代化遺産（1コース）

コース設定は、歴史・文化遺産まち歩きのストーリーとその核となる歴史・文化遺産の設定し、それを中心にまち歩きのテーマとルートを組み立て、地域に位置する歴史・文化遺産についてもストーリーやテーマと関連付けながら個性あふれるまち歩きのテーマやルート設定となるように心がけた。基本的な利用方法は画面の散策コース一覧からルートを選び、表示された地図で現在地、ルート、目的地を確認し、チェックイン後散策を開始する。地図上のアイコンをタップし、文化財の説明、写真が閲覧しながらルートを進んでいくというものである。それぞれのスポットでは普段公開していない場所などをVRで見ることや、クイズが出題され楽しみながら文化財を散策できるよう工夫した。このアプリを多くの方に利用してもらうための方策として、株式会社レベルファイブの協力を得てキャラクターのレイTON教授を使用させていただいた（図10）。



図10 福岡歴史なび

3. 成果と課題

（1）成果

いずれも比較的早い時期に制作したため、マスコミで取り上げられる機会も多く、大きな話題づくりになった。また、事例調査に訪れる自治体も多数あった。鴻臚館・福岡城バーチャル時空散歩についてはボランティアガイドの方々に伺ったところ、「言葉での説明に加え、タブレットを見ることで理解が進む」、「ガイドの手助けになっている」、「実物とVRを対比することで理解が進む」、「VRを見た後に再度史跡を見て感動してもらえる」などの意見をいただいた。これまでのガイドに新たなツールが加わったことでガイドツアーの魅力が大いに向上した。これらを含め史跡整備の機運が醸成されたことは大きな成果である。

福岡歴史なびについては、ダウンロードの地域を見ると比較的関東、関西圏でのダウンロードが多く、福岡の様々な歴史・文遺遺産を知ってもらうことができた。また、有名ゲームキャラクターを使用したことで新たな層に知ってもらうきっかけができたと思われる。

（2）課題

開発時の課題としては、資料（福岡城古写真の有無等）の制約により建造物のCGに精度の差があげられる。古写真があるものについてはかなり正確な

復元となるが、絵図から推定したものは精度の低さは否めない。存在が確定していない天守閣や櫓についてCGのクオリティの高さゆえ、実在したと思う人やすぐにも復元が可能と思う人もいる。各建造物の根拠資料の質や量はそれぞれ違うが、完成したCGからその背景はわからない。

運営後の課題は、タブレットの個体差で方向のずれやARポイントで表示が出ないなど、ガイドによるグループの案内では支障となる場合がある。

予算の関係で鴻臚館・福岡城バーチャル時空散歩ではOSのバージョンアップに対応できておらず、タブレットの更新ができない状況にある。破損した場合は中古品で対応している。

利用者の動向としては、鴻臚館・福岡城バーチャル時空散歩、福岡歴史なびいずれも最近は需要が一巡したためか利用者数が減少している。福岡歴史なびでは毎年ルートを追加しているが、減少傾向は変わらず、新規性を高める必要がある。

4. おわりに

デジタルコンテンツの導入・展開は、整備手法に大きな影響を与える可能性がある。

遺跡の本質を伝える中心的な建造物の復元が困難でも、現地でARを活用することで来訪者に瞬時に理解し、感動してもらうことが可能になる。

例えば、折れ曲がった城の出入口部は、残った石垣だけではこの場所が何か理解することは難しいが、これに櫓門のCG画像を組み合わせたARを活用すれば簡単に理解することができよう。

歴史の重層性をわかりやすく理解するための切り札となる可能性もある。

福岡城と鴻臚館は史跡の一部が2重指定となっている。この部分の整備については長い間、どちらを優先するのか、時代も性格も違う史跡の景観をどうするのかといった議論が繰り返されてきた。

整備が進めば、大手門を抜けて三ノ丸に入ると整備された古代の鴻臚館が現れ、鴻臚館を抜ければ、二ノ丸の門が現れるといった景観が出現し、はじめ

ての来訪者には理解が困難であろう。これも建造物復元にデジタルコンテンツを組み合わせることで解決できる。タブレットを見ればそこには家老屋敷が現れここが三ノ丸であることがわかる。また、実際の復元整備においては複数案の中から1案のみが復元されることになるが、これも他の復元案をその場で見ることも可能となり理解を促進することが可能となる。

観光部門と天守閣のCG化について協議を行っていた当時、「復元だけでなく、想像することすらできなのか。」と言われ考え込んだことがある。遺跡の中心的な建造物の復元が困難な現在、遺跡の置かれた状況に合わせ適切に利用することで、これからの保存・活用に大いに資するものと考ええる。

【補註および参考文献】

- 1) ガイドツアーのタイトルでは時代順に鴻臚館・福岡城としているが、コンテンツ制作においては福岡城を中心に企画したため、本稿の記述は福岡城・鴻臚館の順としている。
- 2) 福岡市 2013『福岡 観光・集客戦略2013』
- 3) 福岡市 2014『国史跡福岡城跡整備基本計画』
- 4) 福岡市 2014『セントラルパーク構想』
- 5) 福岡市 2015『国史跡鴻臚館跡整備基本構想』