



# VRによる京都の街並みの製作

チームくろねこ

市民  
交流

観光

先端  
技術

教育

文化

# VRによる京都の街並みの製作

京都の歴史は古く、文化的な価値のある建物はもちろん、街そのものの成り立ちにも長い歴史があります。

その歴史をVRで「体感」できればおもしろいのでは？



補足説明します

VR（バーチャル・リアリティ）とは？

ゴーグル型のデバイスを頭に付け映像や音響を体感することにより、仮想の3次元空間を現実世界のように疑似体験できるようにしたもの。

ゴーグル型デバイスを取付けて映像をみると…



三次元の仮想空間を体験できる！



仮想空間に自分が存在しているかのような視点





なにをする？

様々な時代の京都の街並みをVR映像で製作し、一般市民や観光客に体験できるようにする。

VR



目的は？

一般市民や**観光客**へ向けた楽しく分かりやすい歴史・文化体験の提供

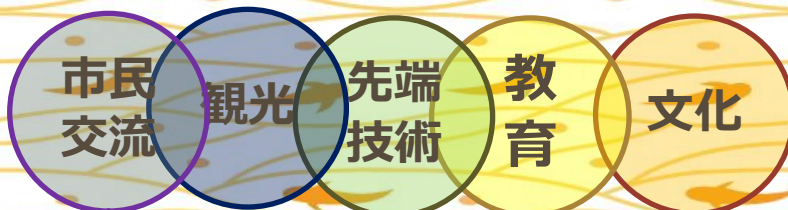
**先端技術**を利用した新しい手法による文化・歴史のアーカイブ

VR映像制作を通じた**市民交流**

学生**教育**

VR

「文化」と様々な分野とのコラボレーション



具体的な方法は？

# その1 歴史的な京都の街並みを再現



平安時代

戦国時代

江戸時代

などの街を作る

## 学者・研究者の見識を元に「街」を忠実に再現

ドラマや映画、ゲームで表現されるようなイメージの京都ではなく、**研究の結果、実際はどうであったと考えられているか**を重点におき、VR動画を製作する。

《①テーマ決定》

時代、場所など、  
VRのテーマを決定

《②製作》

委託業者にVR映像  
の製作を依頼

《③公開》

一般市民への公開

どんなテーマが考えられる？

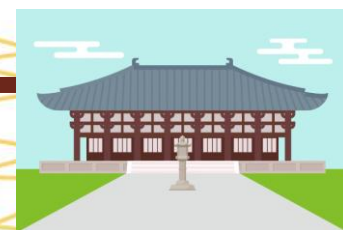
- 四条通り周辺の街はどのように形成されていった？どんな様子だった？
- 清水寺など古くからある文化的建造物の周辺は、どのような様子だった？市民にとって、どのような存在であった？
- 豊臣秀吉により伏見はどのように整備されていった？ など

観光

先端  
技術

文化

さらに



損傷や風化が進む恐れから公開ができない文化財や、管理上、観光客の立ち入りを許可できない建物等の非公開区域、近寄ることができない物については、より詳細なVR映像を製作する。

写真や映像でしか見ることが出来ない文化財・建物等を、仮想空間で見ることができるとともに、アーカイブを行うことができる。

二條陣屋  
(通称忍者  
屋敷)のから  
くり部を体験

三十三堂の  
観音様を間  
近で見ながら、  
一体一体の  
違いを実感

清水の舞台  
からバンジー

キトラ古墳の  
内部  
(京都ではなく  
奈良ですが  
...)

など



市民  
交流先端  
技術

教育

文化

昭和

の街を作る

学生から参加を募り昭和の街のVRコンテンツ制作プロジェクトチームを結成

- ・昭和の京都の様子を知る高年齢者に、街並みや当時の生活について取材
- ・各自の取材内容を持ち寄り、VRで再現する京都の街並みを立案
- ・講師よりVRコンテンツ(VRとして再生できる動画)制作の手法を学び、作成

昭和の街並みを知る高年齢者などから話を聞き交流することで、当時の生活と文化を知るとともに、世代を超えた交流の機会をつくる

学校や学年の枠を超え、ひとつのものを作り上げることで学生の成長につながる

VRコンテンツの作成方法を講師から教わり、IT技術を学ぶ



# 昭和のいつごろを再現する？

仮に、昭和30年(1955年)頃の京都を再現するのであれば…

昭和30年当時に10~20歳であった人は

現在73~83歳

この方々にお話を聞く



どんな様子だった？

【引用】ラファイエット大学 Digital Scholarship Services  
<http://digital.lafayette.edu/>



Genzai & Pella Warner Japan Slide Collection

丸物百貨店を背景とした京都中央郵便局

昭和30年6月1日

[js0029] [Kyoto Central Post Office]

<http://digital.lafayette.edu/collections/eastasia/warner-slides-japan/js0029>



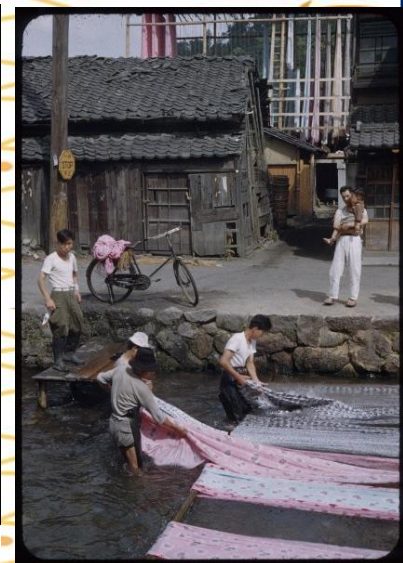
Genzai & Pella Warner Japan Slide Collection

八坂神社

昭和30年6月1日

[js0243] [Yasaka Shrine]

<http://digital.lafayette.edu/collections/eastasia/warner-slides-japan/js0243>



市民の様子

昭和30年6月1日

[js0039] [Dyeing Cloth in Kyoto Stream]

<http://digital.lafayette.edu/collections/eas>

今も残っている建物はなに？

今は無くなってしまった建物は？

人々の服装は？

一般市民はどんな家に住んでいた？

当時の街や人々の様子を、取材や文献・写真により調査。街がどのような姿であったか、人々がどう生活していたかを知ることで、歴史・文化や、街への愛着を育む。



# どんな効果が見込まれる？

市民  
交流

観光

先端  
技術

教育

文化

## ● 個別の文化財でなく、街全体を「文化」として表現できる

文化財や歴史的な建物だけでなく、これらを取り巻く「街」全体を再現することで、文化財、歴史的建造物等が京都の街にとってどのような位置づけであったかを表現することができる。

## ● 生活文化の再現

著名な文化財・建物等だけでなく、民家などの一般市民の生活圏も含め再現することで、当時の生活文化を紹介、体感することができる。

## ● 新たな発見や研究結果を分かりやすい方法で迅速に公開

研究等により新たな発見があった場合、VR動画を更新することで最新の研究を一般市民、子ども、外国人にも理解しやすい形で速やかに公開できる

## ● 学習教材として利用

歴史の授業に利用できる。体感型の学習であるため学生の興味を引くことができる

## ● 地域交流およびIT教育

学生が作業を行う近代京都の再現では、ITや歴史など同じ分野に興味をもつ学生同士の交流の機会となる。さらに、取材を通して地域の高齢者等との交流の場にもなる。また、プログラミング等のIT技術を学生が学ぶ機会になる。





## 応用編

どこで体験してもらう？

市営バスの経営改善につなげる

- 市営バスの赤字路線で行ける
- メジャーな観光スポットでない

場所

メジャースポットは既に観光客でいっぱい！

観光客を分散させたい

H29年度営業係数(100円の収入を得るために必要な費用)が75以下の路線が複数交わる場所を調べると…

8路線中、5路線が「百万遍」を通過  
(17、102、201、203、206系統)

百万遍近辺で実施し、バスを利用してもらう

百万遍の近辺には、京都大学や同志社大学、同志社女子大学がある。

⇒ 大学とのコラボレーションを実施(VRで体験できる場所にまつわる解説・市民講座など)

⇒ 開かれた大学、親しみやすい大学のアピールとなる

人気アニメとのコラボレーション

## 応用編

VRに案内役、解説役を登場させ、人気アニメの登場キャラクターを起用する。  
歴史や文化への親近感をさらに高めることができる。  
外国人向けに、英語バージョンも作成する。



## 2次元動画を教材として転用

VRはゴーグル型デバイスを取り付けず、2次元の動画としても見る事ができる。小学校等にゴーグルを配布することは経費がかかるため難しい可能性が高いが、2次元の動画を配布することは容易であるため、歴史や美術の授業に利用することも可能である。

## 旅行会社との共同企画

### タイムトラベル★京都ツアー

VRで体験できる京都の様々な場所を実際にめぐり、過去と未来の違いを「体感」してまわるツアー。解説付き。

## 最後に

京都には国内外から多くの観光客が訪れていますが、お寺や神社、美術品などが単なる観光の対象になっていると言えなくもありません。都市の成り立ちに長い歴史があり、歴史的建造物や文化財が多く残る京都を、もっと分かりやすく親しみやすい形で、その魅力を紹介できないか？と思ったことが今回の提案のきっかけです。いま自分が歩いている場所を、過去の人々が何を見ながら歩いていたのか？同じ建物を見ながら歩いていたのかも？想像するだけでもワクワクしますが、それが体験できるのであれば、もっと京都が好きになれると思います。