

東京都の遺跡公園における遺跡コンテンツの表現手法に関する考察

正会員 ○ 櫻井 佳奈子^{*1} 正会員 上山 肇^{*2}遺跡公園 遺跡コンテンツ 表現手法
VR・AR 東京都

1. はじめに

発掘調査で発見された遺跡を復元し公園化することはカナダやイギリス等のように世界各地で見られ、日本では青森県や佐賀県等の大規模な遺跡公園が注目されるなか、東京都にも所在している⁽¹⁾⁽²⁾。東京都には19の自治体に32か所の遺跡公園があり、それらの基礎的な属性(所在地、関連法規、設立団体、管理団体、面積、開園年、史跡の種別、公園名、遺跡の主な時代)や経年劣化等の実態については、すでに考察したとおりである⁽³⁾。

本稿で対象とする遺跡公園は、「都市公園法や文化財保護法に基づき、都区市が管理する公園で、名称に遺跡・史跡、遺跡の固有名称(住居跡・国分寺跡等)が付く公園」としているが、この東京都内にある遺跡公園32か所について、遺跡内容(遺跡コンテンツ)の表現手法に着目し、その詳細を考察するとともに、今後の方向性について提示することを目的としている。なお各遺跡公園の遺跡コンテンツについては、著者が2022年6月から2023年1月の間に現地を踏査し実見した状況を基にしている。

2. 遺跡コンテンツの表現手法

2.1 表現手法の分類

遺跡公園では、その場所で発見された又はあったと伝承される遺跡コンテンツを様々な手法を用いて、公園の来訪者に周知している。

表1 遺跡コンテンツの表現手法

	分類	細分類	説明
遺跡内容の表現手法	(1) 屋外展示型	a. 復元住居	それを設置する時期までに得られた考古学的な知見をもとに、屋根の形や内部の様子、そこでの人の暮らしを視覚的に復元した屋外展示の一種。
		b. 復元遺構	a. 復元住居以外で、その場所や近隣で発見された遺構を復元した屋外展示の一種。
		c. 遺構保存・展示施設	実際の遺構を屋外に保存し、見学できるような展示施設として整備した、屋外展示の一種。
	(2) 説明板型	復元住居や復元遺構等が共存せず、一見すると緑や遊具の公園に見えるが、敷地の一面に遺跡の内容を紹介する説明板を設置する。	
	(3) イメージ表示型	発見された遺跡の時代をイメージできるようなモニュメントを設置する。	
(4) 原形提示型	山城や古墳のような大型の遺跡を、原形や現状の地形を取り込む形で公園化する。		
(5) VR・AR型	VR(仮想現実)、AR(拡張現実)のデジタルの手法を用いて、その土地にあった遺構や遺跡を表現する。		

A Study on the Expression Method of Archaeological Contents in Archaeological Parks in Tokyo

SAKURAI Kanako, KAMIYAMA Hajime

踏査した結果を踏まえ、東京都内の遺跡公園で用いられる遺跡コンテンツの表現手法を、(1)「屋外展示型」(2)「説明板型」(3)「イメージ表示型」(4)「原形提示型」(5)「VR・AR型」の大きく5種、さらに(1)「屋外展示型」をa~cの3種に分類した。

2.2 表現手法の詳細

次に各表現手法について、事例を取り上げて詳細を見ていくことにする。

(1) 屋外展示型

a. 復元住居(写真1)

目黒区東山貝塚公園では、公園入口に縄文時代の復元住居が設置されている。コンクリート製の円錐形の住居で、ガラス窓から内部を除くと、中には縄文人の家族3人の生活が再現されている。この他に、町田市本町田遺跡公園では、藁や樹木等の自然素材で住居を復元し、内部に入れるようなつくりとなっている。

b. 復元遺構(写真2)

府中市武蔵台遺跡公園では、発掘調査で発見された縄文時代の敷石住居跡を移築、復元している。実際の石を使用して床面を作り直し、全体形はコンクリートで復元している。

c. 遺構保存・展示施設(写真3)

狛江市猪方小川塚古墳公園では、発掘調査で発見された古墳の横穴式石室の実物を、保存処理を施した上で、

ガラス面のある覆屋で囲い展示している。

(2) 説明板型 (写真 4)

国分寺市にある武蔵国分寺公園は、防災公園の役割を持つ緑豊かな公園であるが、武蔵国分寺の説明は公園案内板の一部に記述が見られるのみである。

(3) イメージ表示型 (写真 5)

北区豊島馬場遺跡公園では、発掘調査で古墳時代の墓や区の指定文化財であるガラス小玉の鋳型が見つかり、その内容を記したモニュメントが設置されている。

(4) 原形提示型 (写真 6)

八王子市片倉城址公園では、室町時代に作られた山城の空堀の遺構が、二の丸広場周辺に残されており、小高い山全体が中世城館として公園化し整備されている。

(5) VR・AR 型 (写真 7・8)

西東京市下野谷遺跡公園では、QR コードでスマートフォンアプリ「VR 下野谷縄文ミュージアム」(写真 7)をダウンロードし、現地で立ち上げると、現地の各所で縄文時代の風景や人々が画面内に現れ、当時の風景を疑似体験できる。

また、港区台場公園では QR コードを読み取り、本物の遺構である砲台の台座にかざすと、AR の大砲(写真 8)が台座と重なり表示され、動かすことで砲台操作が体感できる。

3. おわりに

以上、東京都内にある 32 か所の遺跡公園で確認できた遺跡コンテンツの表現手法について(1)「屋外展示型」(2)「説明板型」(3)「イメージ表示型」(4)「原形提示型」(5)「VR・AR 型」に分類し、それらの詳細を概観した。(1)「屋外展示型」はさらに「a.復元住居」「b.復元遺構」「c.遺構保存・展示施設」に細分できた。

遺跡公園は、開園から 20 年から 50 年ほど経過したものが多くあり、そこに設置された復元住居や復元遺構に経年劣化したものが確認されている。今後こうした状況を改善し、新たな遺跡コンテンツの表現方法を考える必要があると考えられるが、やはり VR・AR 技術の利用が広まることが予想される。

例えば、(1)「a.復元住居」は、外側の住居を利用しながら内部の様子を最新の考古学的な知見を基に AR 技術で復元する、(2)「説明板型」の公園では VR 技術を積極的に活用する、(1)「c.遺構保存・展示施設」で事例とした狛江市猪方小川塚古墳公園では古墳内部の副葬品や古墳墳丘を AR 技術で補う、等の方法が考えられる。

しかし、VR・AR 技術にはデジタル弱者への対応やアプリの開発・管理に係る費用の課題があり、現地に復元

住居のような構造物を設置することに VR・AR 技術にはない意味や良さがあることも考えられ、今後どのような表現手法が最適なのかは議論が必要といえる。



写真 1 屋外展示型(復元住居)



写真 2 屋外展示型(復元遺構)

(左:目黒区東山貝塚公園、右:府中市武蔵台遺跡公園 筆者撮影)



写真 3 屋外展示型
(遺構保存・展示施設)



写真 4 説明板型

(左:狛江市猪方小川塚古墳公園、右:武蔵国分寺公園 筆者撮影)



写真 5 イメージ表示型



写真 6 原形提示型

(左:北区豊島馬場遺跡公園、右:八王子市片倉城址公園 筆者撮影)



写真 7 VR 下野谷縄文ミュージアム

(筆者撮影)



写真 8 港区台場公園 AR

(筆者撮影)

【引用・参考文献】

- (1)高瀬要一(2006)「カナダ、ランス・オー・メドール遺跡の整備」『遺跡学研究』第 3 号、日本遺跡学会誌
- (2)中島義晴(2005)「日英における歴史的庭園の復旧に関する事例研究」『遺跡学研究』第 2 号、日本遺跡学会誌
- (3)櫻井佳奈子、上山肇(2023)「東京都における遺跡公園の実態と今後のあり方に関する考察」『2022 年度日本建築学会関東支部研究報告集 II』

*1 法政大学大学院 政策創造研究科 修士課程

* Graduate Student, Hosei Graduate school of Regional Policy Design

*2 法政大学大学院 政策創造研究科教授

Graduate Student of Policy, Planning, and Development

博士(工学), 博士(政策学)

**Hosei Graduate school of Regional Policy Design, Prof., Dr. Eng., Ph. D.