

# 平成30年度 行政視察報告書

平成30年5月2日（水）

チャレンジ岡崎・無所属の会 杉山 智騎

## 1. 視察日程

平成30年4月23日（月）～4月24日（火）

## 2. 視察先及び視察内容

### （1）大阪府泉大津市

総合計画策定への直接的な市民参画について

### （2）滋賀県近江八幡市

VR 安土城事業について

## 3. 視察内容

### ■総合計画策定への直接的な市民参画について

4月23日（月） 13:30～

#### i) 大阪府泉大津市

人口 7.6万人、面積 14.31km<sup>2</sup>

大阪府の中央よりやや西側に位置しており、古くから小津の泊や大津の浦など名勝の地として知られた。地場産業の繊維産業は、綿織物に始まり、現在は全国シェアの90%を占める毛布をはじめニット・毛織物が中心となっている。また、国際拠点港湾の堺泉北港の商港機能を担う港湾都市としても発展してきた。



#### ii) 総合計画策定への直接的な市民参画について

○策定経過「私たちが思う10年後の泉大津」

##### ・第一回

大学生会議 まち歩き（松ノ浜駅～北助松駅）&ワークショップ

市民会議 まち歩き（泉大津駅周辺）&ワークショップ

中学生会議

##### ・第二回

大学生会議 「人」「情報発信」「暮らし」「賑わい」のテーマを抽出

市民会議 大学生会議で抽出されたテーマ別に市民会議を班分け

・第三回

大学生会議 第二回市民会議の結果を踏まえ整理

市民会議 大学生会議を踏まえ将来像案を検

討・決定

・第四回

大学生会議 資料作成

・発表

市民フォーラム 3つの将来像を提案

「住めば誰もが輝く町」「なんでも近い(で)泉大津」「市民と共に創り育てる」



iii) 所感

総合計画策定への市民参画は他市でも行っていることではあるが、泉大津市のものは全く違うもので、かなり衝撃を受けた。初めに大学生チームと一般市民チームはまち歩きを行ない、実際に見て歩き、良いところ・変えたいところを確認した。そして、驚いたのは中学生とまちの自慢できるところ・変えたいところについての意見交換を行ない、総合計画の地盤を作った。実際に「泉大津をもっと知ってほしい」「おづみんと毛布を掛け合わせてイベントをしては?」「緑を増やして明るく毎日が楽しい町に」「商店街に活気がある町に」「清潔で事故がまったくなくて地域のみんなで助け合える町に」などの意見が出された。通常総合計画の策定方法は行政側が主となり、検討委員などで市民の声を取り入れながらも、行政側が大筋作り上げる。そして、パブリックコメントなどによって市民の意向を聞き、議会で承認を得る形となる。しかし、泉大津は最初から中学生、大学生、市民で検討を繰り返し、作り上げていってしまっている。もちろん、途中で行政側が修正や手直しをしているとしても、大半は市民が作り上げている。総合計画策定への直接的な市民参画ではなく、もはや、市民の手による総合計画策定といっても過言ではないと思う。そして、第4次総合計画のロゴマークを作成し、市民への周知をうながした。

総合計画は全ての基本となるものであり、市民が作り上げたものであるため、市民の皆様も意識が変わると思う。岡崎市のような人口規模では難しいかと思うが、この試みから学ぶことは多いと思うので、アンケート、パブリックコメントなどだけではなく、直接に検討いただけるよう環境を作りながら、岡崎市も総合計画をつくるべきですので、取り入れられる部分は積極的に採用していただきたい。



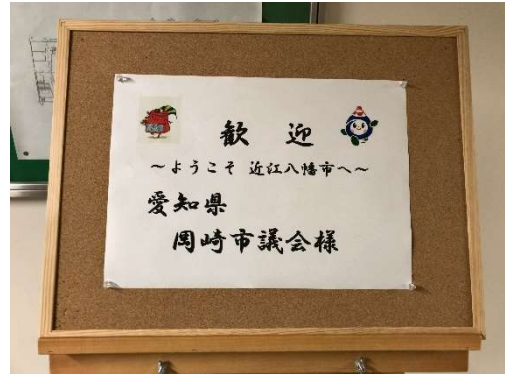
## ■VR 安土城事業について

4月24日（火） 10:00～

### i) 滋賀県近江八幡市

人口 8.1万人、面積 177.45k㎡

琵琶湖の東南部、大津・彦根両市のほぼ中間に位置しており、近江米の穀倉地帯で、湖岸一帯は風光明媚な自然景観に恵まれている。1576年から織田信長が約3年の歳月をかけて安土城を築き、城下町を整備した。本能寺の変の後、安土城は焼失するが、1585年、豊臣秀吉の甥の秀次が安土城下町を移す形で八幡城下町を開町し、その後は八幡商人の本拠地として栄えてきた。10年3月に



旧近江八幡市と安土町が合併し、近江八幡市となった。八幡堀や町なみ、安土城跡など歴史的な文化環境が多く残り、近江八幡の水郷は国の重要文化的景観第1号。

### ii) VR 安土城事業について

「安土城を幻のままで終わらせたくない」

#### ・目的

ヴァーチャルリアリティ技術を活用し、幻の城・安土城の復元を行うことで、観光・文化振興などの一つのツールとしてまちづくりに役立てていく。

#### ・事業の概要について

##### i) スマートフォン・タブレット型 VR 安土城の公開

市内に12か所のビューポイントを設定

各ポイントでアプリを起動する(GPS)ことで、当時の安土城の姿を現地で体感できる

##### ii) シアター型 VR 安土城システムの公開

勇敢な安土城、城下町の姿を大画面で体感できる

復元された安土城、城下町を、利用者が自由に移動して、散策することができる

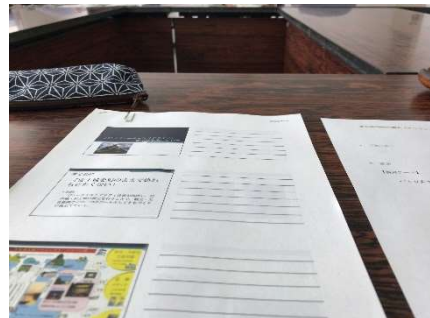
#### ・事業の経過

平成22年度

- ・内部検討・協議 計31回実施

平成23年度

- ・VR 安土城創造会議 2回開催
- ・VR 安土城プロジェクトチームミーティング 5回開催



- ・花園大学との共同研究 天守復元3Dモデルの作成 (49.8万円)

#### 平成24年度

- ・VR安土城創造会議 4回開催
- ・VR安土城プロジェクトチームミーティング 4回開催
- ・大阪大学共同研究 (49.7万円)  
3Dモデル基礎データを実用段階へとするためのデータ入力実施
- ・VR安土城アプリ iOS版作成 (94.5万円)
- ・モニターツアー実施

#### 平成25年度

- ・大阪大学共同研究 (49.7万円)  
作成コンテンツの工夫や画像の向上のためにシステムの改良実施
- ・VR安土城アプリ アンドロイド版作成 (94.5万円)
- ・タイムスクープハンターとコラボ事業実施
- ・高精度型VR安土城システム作成 (3,722.7万円)  
凸版印刷株式会社 (プロポーザルにより選定)
- ・高精度型システム報告会 安土文芸セミナーヨ

#### 平成26年度

- ・信長の館に高精度型シアター常設 (1,560.7万円)  
凸版印刷株式会社

#### 平成27年度

- ・著作物の利用に関する規制制度
- ・信長の館VRツアー実施
- ・信長の館がDVD、ポスターの作成、販売開始
- ・職員用観光名刺作成
- ・テレビ放映、雑誌掲載等対応

#### 平成28年度

- ・テレビ放映、雑誌掲載等対応

#### 平成29年度

- ・城なび館でダイジェストムービーの公開開始
- ・VR映像を利用したストリートミュージアムアプリの公開開始
- ・テレビ放映、雑誌掲載等対応

#### ・今後の課題と展望

- i) 効果の検証 (検証の指標)
- ii) 新しい周遊ルートの構築
- iii) 旅行業・観光関連企業への積極的なPRによる着地型ツアーの実施
- iv) コンテンツ内容の修正・刷新の検討



## v) 観光アプリ「ストリートミュージアム」の公開・整備

### iii) 所感

まず、安土城跡に観光で訪れる人数の少なさに驚いた。世界的に人気を誇る織田信長公の最後の思いが詰まっていたと言われる安土城。年間 6.5 万人程度の観光客数とのことである。確かに、城跡だけでは当時のこともわからず、周りに観光スポットもなく時間を持て余してしまう。資料館としての信長の館、安土城考古博物館は少し離れたところになり不便さを感じる。そこで、考案され実装したのが、VR 安土城である。まずシアター型 VR を見たが、映像がきれいなことに驚いた。乗り物酔いしやすい人は少し気分が



悪くなってしまふようなほど、臨場感があり、当時の安土城、城下町の壮大なスケールを感じることができた。そして、実際にスマホを利用し VR 安土城を体験したら、安土城内にいるような感覚になるくらいアプリとしては満足いくものであった。この VR スポットが市内各地にあり、そこからの安土城、城下町を堪能することができる。岡崎市には徳川家康公生誕の岡崎城がある。しかし、知名度も観光客数も満足いくものではない。ポケモン GO が流行ったときには、岡崎城にも人が集まった。現在、QURUWA 戦略として岡崎城の曲輪を意識した事業を行っている。地図などを見て説明を受ければ、理解できなくはないが、岡崎市も各箇所に VR スポットを設置し、QURUWA 全体で楽しめる仕組みをつくれれば、リバーフロント地区整備事業、スマートウェルネス事業も生きてくると感じた。今回の視察は岡崎市にとって、非常にプラスになるものとなったため、行政側に提案していく。予算との兼ね合いもあるが、岡崎市にとって、どのような影響があるかの検討から始めていくよう、強く提案を行っていく。