

## NO. 206 AR を活用した建築公開イベントの企画

—見て・歩いて・体験する—

竹田研究室（インテリア・プロダクト分野）企画 A22AB086 寺澤知慧

### 1. 背景

近年、観光分野におけるデジタル技術の活用が進み、特に AR（拡張現実）は現地での歴史理解やまち歩きをより魅力的にする手段として注目されている。従来の観光情報は、文字や静止画を中心とした受動的な情報提供が主体であり、訪問者自らが歴史的空間を体感しながら学ぶ機会は限られていた<sup>1)</sup>。名古屋城では本丸御殿の復元など文化財活用が進むものの、当時の生活像を直感的に理解できる機会は少ない。さらに、城内外を含む周辺地域の回遊につながる仕組みも限定的であり、来場者が名古屋のまちを歩き回る動機づけには課題がある<sup>2)3)</sup>。

本研究では、この背景を踏まえ、AR 技術を活用した歴史体験モデルを提案・検証するため、「なごや建築まつり 2025」において来場者向けの AR 体験イベントを企画した。

### 2. 目的

本研究の目的は、「現実空間と仮想空間を融合させることで生まれる、新しい観光体験モデルを提案すること」である。AR 技術を活用し、単なる情報提供にとどまらず、歴史への理解が深まる“感動体験”を来場者に届けることを目指す。また、名古屋城を中心とした歴史ある空間の魅力を再発見し、来場者が名古屋のまちを歩き回りたくなくなる回遊性の向上につなげることも重要である。「歴史を知る」と、「歩いて探索したくなる」という 2 種類の「きっかけ」を同時に生み出すことが本研究の中心的な目標である。

### 3. 企画概要

本研究では、2025 年 11 月 13 日（木）～16 日（日）の期間中に開催された「なごや建築まつり 2025」にて、来場者向けに以下の 2 種類の AR コンテンツを提供した。

また、2 種類の AR コンテンツを体験後、それぞれアンケートに回答してもらった。

#### ① 新御殿 AR 再現

江戸末期に御深井丸の北側、外堀の外側に建てられた新御殿を、文献資料や意匠記録を基に 3D モデルとして再現した（図 1）。来場者は西北隅櫓周辺からスマートフォンを通じて、現実空間に当時の景色が立体的に表示される AR 体験を行うことができる。この体験により、当時の建築意匠を視覚的に理解でき、学びながら体験するという観光モデルの提案を行った。



【図 1】 3D モデルで再現した名古屋城・新御殿

#### ② AR スタンプラリー

名古屋市内の公開建築物に QR コードを設置し、読み込むと各地点に対応する AR フォトフレームが表示される仕組みを構築した（図 2）。来場者はスタンプ獲得を目的に市内を回遊し、普段訪れない場所にも足を運ぶ体験を得られる。単なる情報閲覧にとどまらず、「まちを歩き回る理由」を作ることを意図した。



【図 2】 制作したフォトフレームと QR コード

### 4. 結果・考察

#### 4-1. イベント風景

イベント参加者は、1 日目は 7 名、2 日目は 4 名、3 日目は 2 名、4 日目は 7 名の合計 20 名だった。20 代女性が 1 番多く、次いで 60 代以上の男性が多かった。建築公開イベントということもあり、建築への興味がある人が大半であった（図 3）。

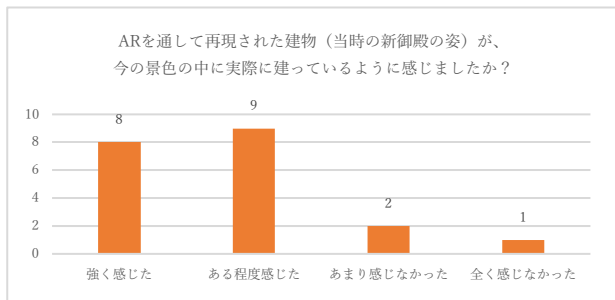




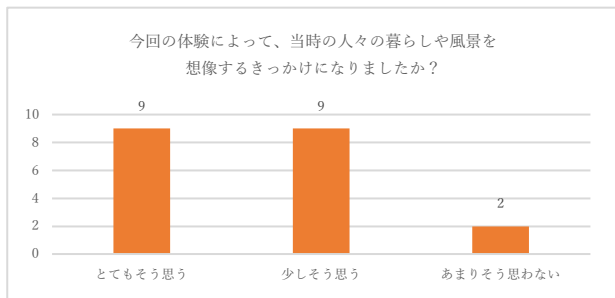
【図3】イベント風景

#### 4-2. アンケート分析

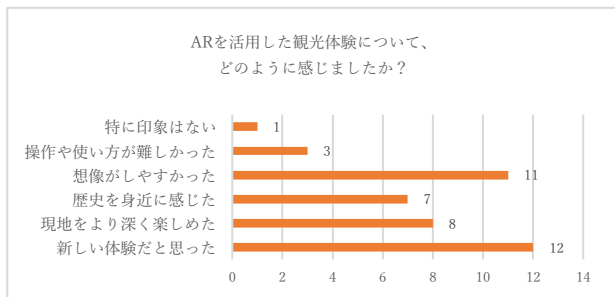
来場者を対象にアンケートを実施し、AR 体験が歴史理解、感情的価値に与える影響を分析した。



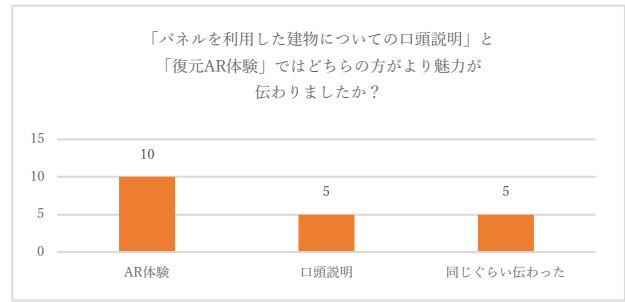
【図4】AR再現物の実在感



【図5】歴史的風景の想像喚起



【図6】ARを活用した観光体験の印象評価



【図7】口頭説明と復元AR体験の魅力度の比較

アンケート結果から、AR を活用した体験は、再現された建築を現在の景観の中に実在するものとして感じさせる効果があったことが確認された（図 4）。また、当時の人々の暮らしや風景を想像するきっかけになったという回答が多く（図 5）、AR が視覚的理解にとどまらず、来場者の想像力を喚起する体験として機能していたといえる。

さらに、AR 体験は「新しい体験」「現地をより深く楽しめた」といった肯定的な評価が多く、口頭説明と比較しても、建築や歴史の魅力を直感的に伝える手法として有効であることが示された（図 6）。一方で、口頭説明と同程度に魅力を感じたという回答も見られ、AR は他の解説手法と組み合わせることで、より効果的な体験となる可能性が示唆された（図 7）。周辺風景の中での実在感や、来場者の想像力を喚起する効果が確認されたことから、建築物を起点として名古屋のまちへと探索行動を促す可能性があると考えられる。

#### 5. まとめ

本研究では、AR を活用した建築公開イベントを通して、現実空間と仮想空間を融合させた新しい観光体験モデルの可能性を検討した。その結果、復元 AR 体験は、歴史的建築や当時の風景への理解を促進し、来場者にとって印象に残る体験となることが明らかになった。また、AR 体験は建築単体への関心にとどまらず、周辺空間やまち全体への興味を喚起する点において有効であった。「名古屋のまちを歩き回りたくなる」観光体験の創出に寄与する手法であると考えられる。

#### 6. 参考文献

- 1) 山田義裕・岡本亮輔（編），『いま私たちをつなぐもの—拡張現実時代の観光とメディア—』，弘文堂，2021 年
- 2) 名古屋市観光文化交流局，『名古屋市観光客・宿泊客動向調査』，2024 年
- 3) 荒川、兼田，『名古屋都心域における回遊行動の冗長性に関する分析』，日本建築学会計画系論文集 第 556 号 P227～ P233，2002 年