

奈良県観光戦略本部 平城宮跡周辺エリア部会（第3回）

1. 平城宮跡周辺エリア部会の検討状況・・・・・・・・・・・・・・・・・・1
2. 第1回及び第2回部会の主な意見・・・・・・・・・・・・・・・・・・2
3. 本日、ご意見を頂きたい内容　・・・・・・・・・・・・・・・・・・3

令和6年12月16日（月）

1. 平城宮跡周辺エリア部会の検討状況

現地視察
・
部会での意見交換

第1回（9/9）：平城宮跡の特性、あり方、事業手法、今後の進め方について意見交換

第2回（10/8）：部会委員から、構想・コンセプト、導入機能についてアイデア出し

- 平城宮跡の全体的な印象
- 平城宮跡に多くの人を訪れるようになるためには
 - ・平城宮跡のあり方（質的イメージ）
 - 構想・コンセプトに関するアイデア出し
 - ・平城宮跡のあり方を実現するために必要な施策（アイデア）
 - 導入機能に関するアイデア出し

第3回（12/16）：平城宮跡のあり方（素案）、事業手法（素案）
（事務局からの提案に対して、部会委員からのアイデア出し）

- <事務局からの提案>
- 平城宮跡のあり方（素案）
 - （1）奈良時代（平城京）の特性
 - （2）構想・コンセプト
 - （3）ターゲット
 - （4）導入機能
 - （5）民間活力導入エリア
 - 事業手法（素案）
 - 時間軸での整理

部会での
アイデア出し

第4回（1/27）：平城宮跡のあり方（案）、事業手法（案）及び事業者選定条件（案）

部会での
とりまとめ

第5回（3/21）：平城宮跡のあり方、事業手法及び事業者選定条件のとりまとめ

2. 第1回及び第2回部会の主な意見

■ 第1回（9/9）：現地視察、意見交換（平城宮跡の特性、あり方、事業手法、今後の進め方）

- 1300年前に都の中心部があった平城宮跡は、世界的にみてもすごい場所だと思うので、**多くの人が集まるような仕掛け**を考えていきたい。
- **地元の文化を活かしたコンテンツ**を作るべき。
- 人が集まるような**居心地の良い空間**を作るべき。
- 伊勢神宮とおかげ横丁のように、**聖と俗を対比**させる。俗が集客率を上げる。
- 活動や施設には、**ストーリー**がないといけない。
- 何を大切にするのかを議論した上で、**民間事業者を選ぶ**べき。
- 様々な分野の専門家が集まるこの**部会が、アイデアを出し**ていきたい。

■ 第2回（10/8）：部会委員からのアイデア出し

（1）ハードについて

- **大宮通りより北側は聖のエリア、南側は俗のエリア**とするなど、エリア分けが必要。
- 平城宮跡単体でなく、**県内外とのつながり（ストーリー）を確保**できる施設が良い。
- インバウンドを含め、多様な方をターゲットにするには、**極めてシンプルなコンセプト**が望ましい。
- 日本の始まりの奈良であり、日本食のルーツ。**食文化を軸**とした提案ができると面白い。
- 平城京のあの場所に行けば、奈良にあるおいしいものを食べられる施設など、**わかりやすく、人を惹きつける施設**が望ましい。
- 世界的に注目されている発酵文化に関する施設など、**明確に差別化できる施設**が必要。
- 奈良公園に訪れる**多くの人をうまく誘導**できるしかけが必要。
- 河川や道路などで、奈良公園から平城宮跡へ、**空間的に地域をつなげる**と良い。

（2）ソフトについて

- インタラクティブでライブ感があるなど、**強いコンテンツ、強い体験**が必要。
- 広さを活かし、**歴史的な体験と現代的な体験を融合したエンタメ**を創れると面白い。
- ARやMRなどのテクノロジーを活かして、**移動をエンタメ化**できると面白い。
- 復原活動や発掘活動が参加型でできる体験は、**唯一無二の体験**となる。

3. 本日、ご意見を頂きたい内容

○ 平城宮跡のあり方（素案）

- 奈良時代（平城京）の特性 … 最大限に活かすべき特性、ストーリー
- 構想・コンセプト
- ターゲット
- 導入機能
- 民間活力導入エリア

○ 事業手法（素案）

- 民間事業者の選定方法
- 官民の役割分担
- 時間軸での整理