

5. 平城宮跡のあり方

(1) 奈良時代（平城京）の特性

4つの特性（ストーリー）

- 奈良時代は、日本文化の面白さの**はじまり**、シルクロードから様々な文化が流れ着いた時代
- 奈良時代は、**グローバルとローカルが融和**しようかしまいか迷っていた時代
- 奈良時代は、**女性が活躍**した時代
- 奈良時代は、**新しいことにチャレンジ、クリエイト**し、とんでもないスピードで近代化を成し遂げた時代

構想・コンセプト
ターゲット
に関わる特性

平城京から朱雀大路、平城宮



CG制作：凸版印刷

シルクロードから奈良へ



ペルシャ人、ソグド人



出典：奈良文化財研究所

にぎわう市



出典：飛鳥・藤原京展

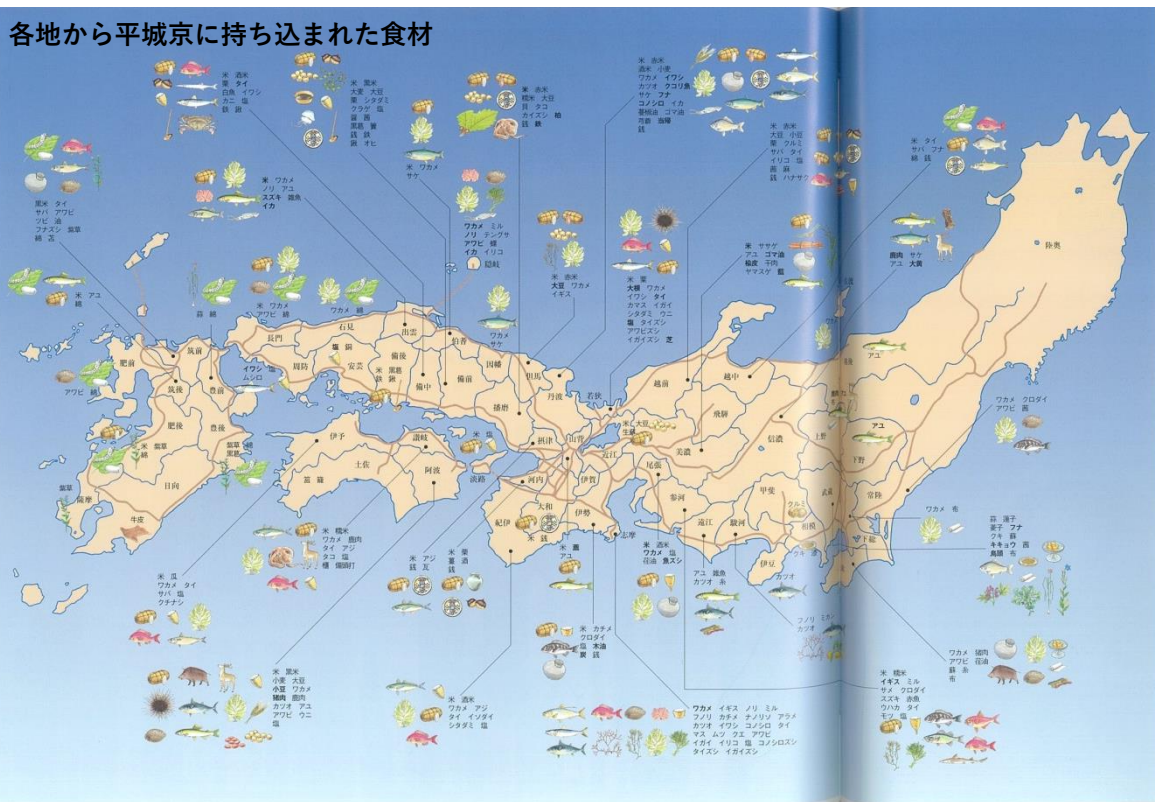
5. 平城宮跡のあり方

(2) 奈良の食文化

○ 平城京は、美食のまち・食文化の発信拠点

- 遣唐使や渡来人によって多くの文化や技術が持ち込まれ、**日本の食文化のルーツ**が築かれた。
- 奈良時代の税制度（租庸“調”や“^{にえ}贄”）に基づき、平城京には日本各地から特産品が納められていた。
- 平城京では、各地の食材の市が開かれ、木簡などには食材の記録が残っている。平城京には、**各地から様々な食材が集まり**、より美味しく、より保存できるように、英知を集結して食品加工技術を試し、**その技術が平城京から各地に伝播**した。

各地から平城京に持ち込まれた食材



特産品を平城京に運ぶ人々



出典：飛鳥・藤原京展

厨房の様子



出典：飛鳥・藤原京展

令和6年に平城京跡で
発掘された「大嘗祭」
にまつわる木簡



出典：奈良県文化財研究所

聖武天皇
生誕1300年の
節目の年に大発見！

出典：飛鳥・藤原京展

太字＝飛鳥・藤原京出土 細字＝平城京・京出土
西海道に関しては、太宰府出土のものを含む

5. 平城宮跡のあり方

(2) 奈良の食文化

○ 奈良が、はじまりの食

- 奈良の食文化は、日本の食文化のルーツ。
- 饅頭、柿、苺の栽培技術、清酒、奈良漬け、柿の葉ずし、素麺、茶、氷室、大和スイカ、豆腐、蘇、吉野葛、漢方が、**奈良がはじまりの食。**



5. 平城宮跡のあり方

(3) 日本食への関心の高まり

○ インバウンド需要 日本食への関心の高まり

- 「和食；日本人の伝統的な食文化（2013年登録）」、「伝統的な酒造り（2024年登録）」のユネスコ無形文化遺産を契機として、**国内外で日本食に対する関心が高まっている。**
- 海外における日本食レストラン**の概数が2023年に約18.7万店と発表。**増加傾向、専門店化。**
- 訪日外客数**が2024年計：36,869,900人、**年間で3,600万人を突破し過去最多。**（JNTO調べ）
- 奈良県には、年間4,500万人**（コロナ禍前の2019年）の観光客が来ているが、**奈良公園周辺に集中しており、平城宮跡に訪れていないことが課題。**

日本食ブーム

- 訪日外国人観光客が「訪日前に期待していたこと」（全国籍・地域、複数回答）

1位「日本食を食べること」（69.7%）

出典：観光庁「訪日外国人消費動向調査」2019年年度報告

- 外国人が好きな外国料理

1位「日本料理」（66.3%）

出典：日本貿易振興機構調査（2014年3月）

※複数回答可、回答者数に対する回答個数の割合（自国の料理は選択肢から除外）

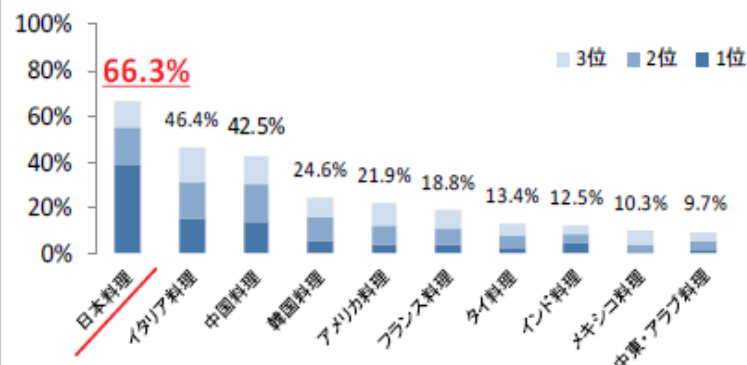
- 地方の多様な食への期待

訪日外国人が日本の地方旅行でしたいことは、
**「温泉・自然観光地訪問」（57%）に次いで、
「郷土料理を食べる」（54%）」**

出典：株式会社日本政策投資銀行・公益財団法人日本交通公社
アジア8地域・訪日外国人旅行者の意向調査（平成27年度版）

好きな外国料理の1位は「日本料理」

好きな外国料理（6都市全体結果）



出典：ジェトロ「日本食品に対する海外消費者意識アンケート調査」（2014年3月）を基に作成

出典：日本貿易振興機構調査（2014年3月）※複数回答可、回答者数に対する回答個数の割合。（自国の料理は選択肢から除外）

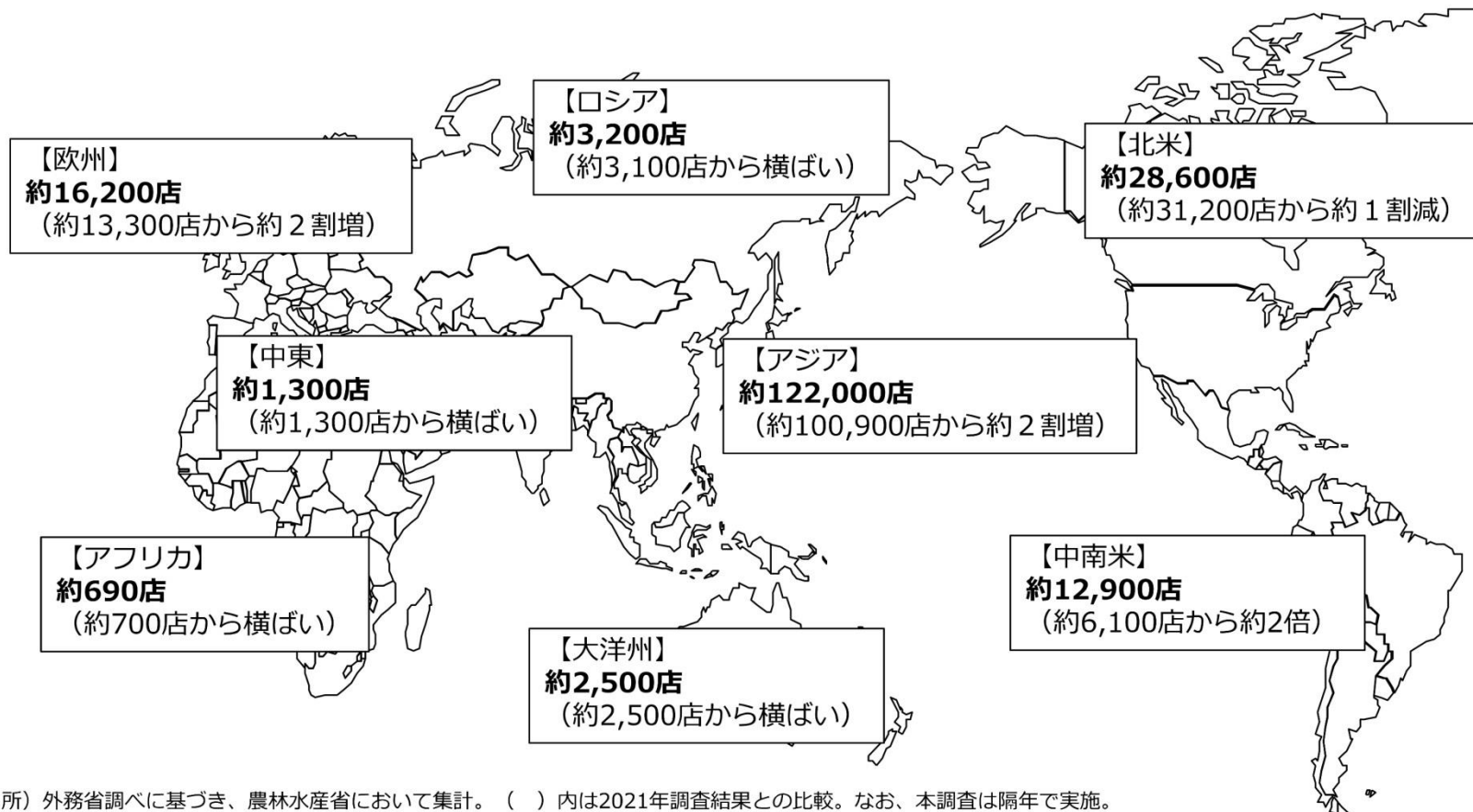
5. 平城宮跡のあり方

(3) 日本食への関心の高まり

海外における日本食レストランの概数

輸出・国際局
輸出企画課
令和5年10月13日

- 2023年の海外における日本食レストランは、2021年の約15.9万店から約2割増の約18.7万店。
約2.4万店(2006年)→約5.5万店(2013年)→約8.9万店(2015年)→約11.8万店(2017年)→約15.6万店(2019年)→約15.9万店(2021年)→約18.7万店(2023年)
(7年間で2.3倍) (2年間で1.6倍) (2年間で1.3倍) (2年間で1.3倍) (2年間で微増) (2年間で1.2倍)
- ※2013年12月「和食：日本人の伝統的な食文化」がユネスコ無形文化遺産に登録。
- 地域別増減は、アジア約2.1万店増、中南米約0.7万店増、欧州約0.3万店増／北米約0.3万店減



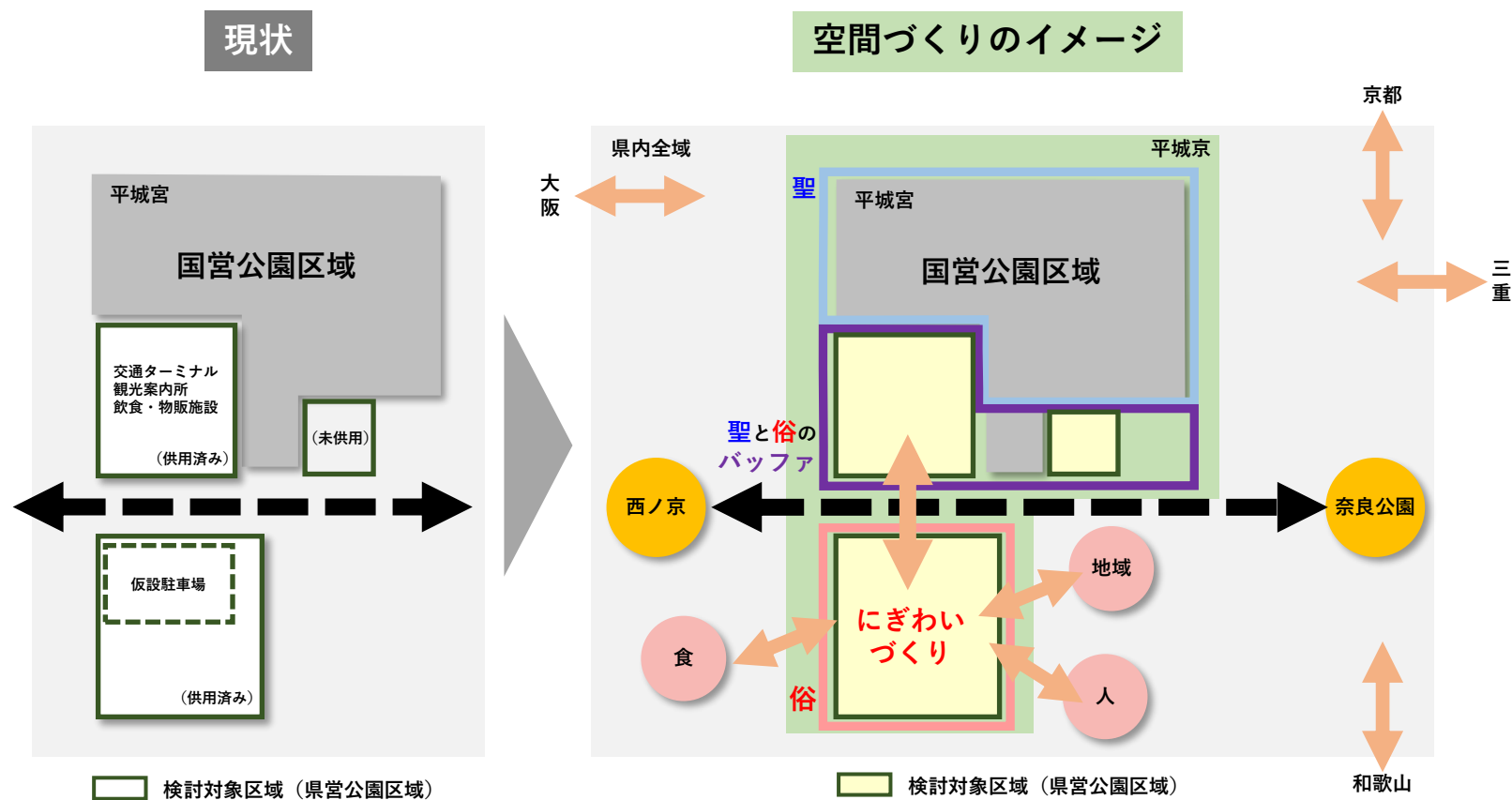
(出所) 外務省調べに基づき、農林水産省において集計。()内は2021年調査結果との比較。なお、本調査は隔年で実施。

5. 平城宮跡のあり方

(4) 構想・コンセプト

平城宮跡の立地（聖と俗）、平城京の特性とストーリーを最大限に活かし、そこにくる人も、そこにいる人もチャレンジ・クリエイティブな活動ができる、

“日本の食のはじまりは奈良” 世界と交わり・地域とつながる空間づくり

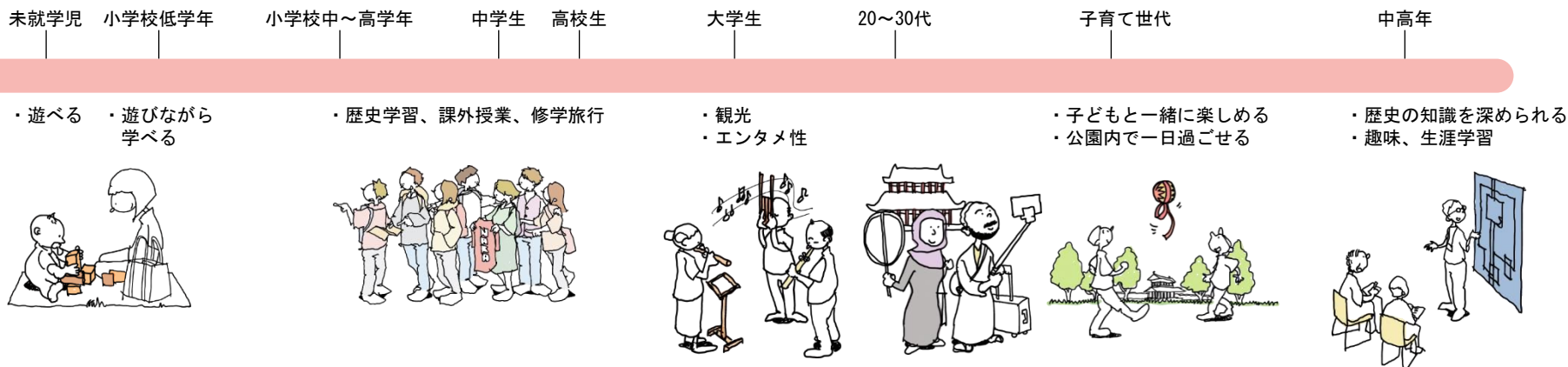


5. 平城宮跡のあり方

(5) ターゲット

■ ターゲット：客体（そこにくる人）＝感受性の高い人（若者、女性、外国人に着目）

<ターゲット（客体）のイメージ>



■ ターゲット：主体（そこにいる人）＝感受性の高い人（チャレンジする人、クリエイトする人に着目）

<ターゲット（主体）のイメージ>

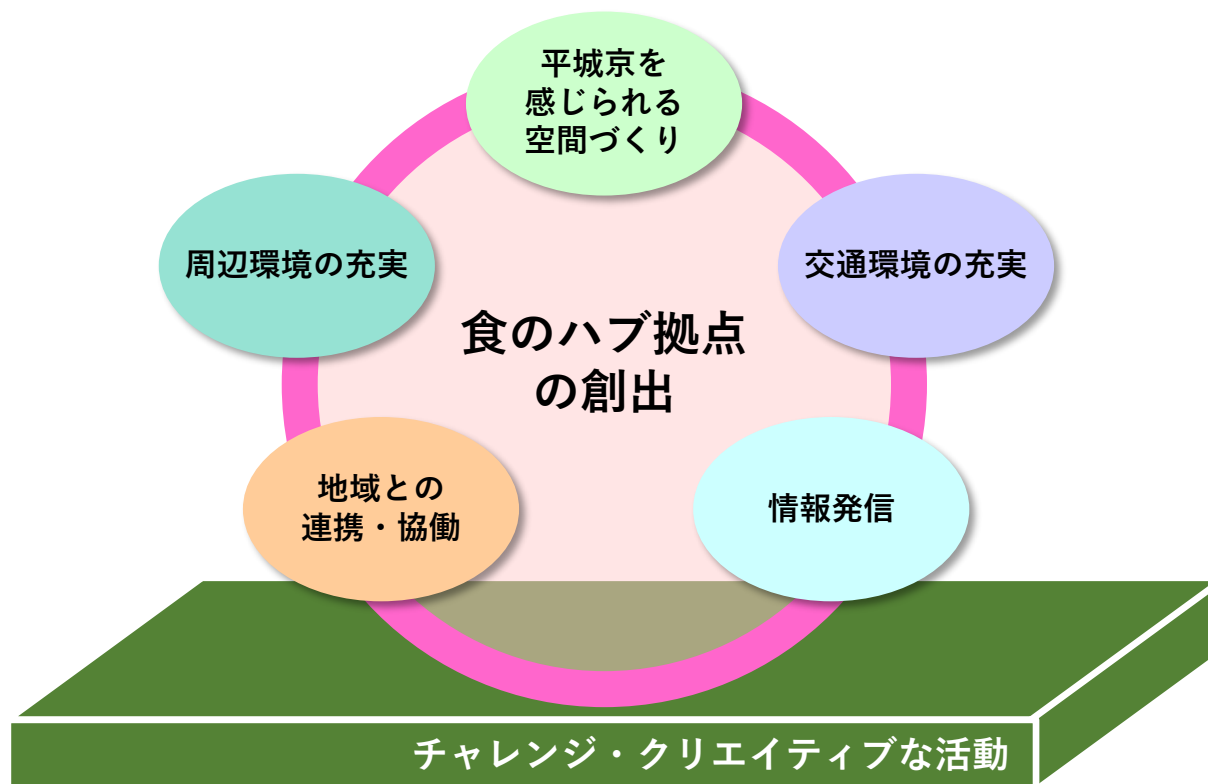


5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

奈良時代、平城京では、日本食のルーツとなる奈良の食文化を育んだことに代表されるよう、シルクロードから流れ着いたグローバルな文化と、日本古来のローカルな文化の融和にチャレンジし、最先端の文化や技術がクリエイトされ、平城京から国内へ文化が広がっていった。

平城京の特性とストーリーを最大限に活かした、平城京の現代版として、チャレンジ・クリエイティブな活動をベースに、構想・コンセプトを達成するための導入機能は、「食のハブ拠点の創出」を主軸に、その構成要素として5つの機能を位置付ける。



5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

区分	考えられる導入機能		具体的な取組
食のハブ拠点の創出	①	ストーリー性のあるつながりの演出	“日本の食のはじまりは奈良” 平城京から、県内外、世界へのつながりを演出
	②	食・人とのつながりの創出	“日本の食のはじまりは奈良” 県営公園区域を起点に、奈良発祥の食、食の最先端、それらを語れる人とのつながりを創出
	③	飲食・物販施設の誘致	奈良の食文化の強みを活かし、訴求力・吸引力がある集客施設を誘致
	④	宿泊施設の誘致	夜間や早朝など、今までにない付加価値を提供できる宿泊施設を誘致
	⑤	コンテンツの充実	歴史的な体験と現代的な体験の融合 唯一無二の体験を提供
平城京を感じられる空間づくり	⑥	視点場の創出	平城京の広がりを感じられる景観づくり
	⑦	滞在空間の創出	平城京の風土と調和した居心地のいい空間づくり
			有事の際も、安心・安全に滞在できる防災機能の充実
交通環境の充実	⑧	広大な園内の移動支援	広大な園内を安全・安心に周遊できる移動手段を提供
	⑨	交通環境の充実	駐車場など、県営公園区域への交通環境を充実
周辺環境の充実	⑩	周辺環境の充実	河川や道路が軸となり、奈良公園、平城宮跡歴史公園、西ノ京のつながりを創出
情報発信	⑪	情報発信	ストーリー性のある情報発信を実施
地域との連携・協働	⑫	地域との連携・協働	地域住民などと連携・協働し、にぎわいづくりを演出
チャレンジ・クリエイティブな活動	⑬	スタートアップの支援	奈良時代の精神の相似形 チャレンジ・クリエイトできる場を提供

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】食のハブ拠点の創出

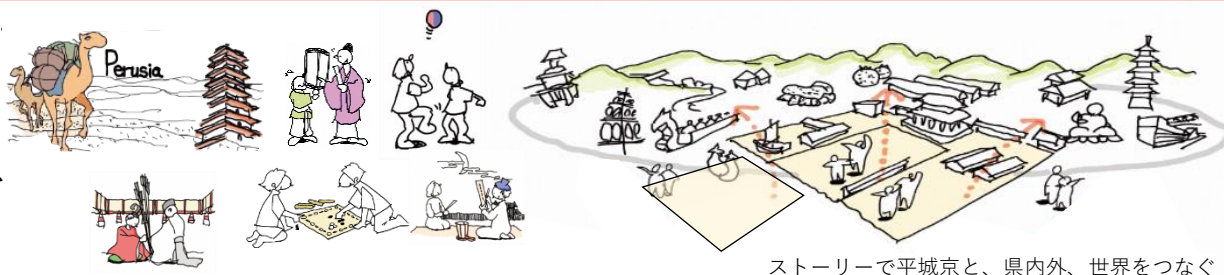
考えられる導入機能① ストーリー性のあるつながりの演出

“日本の食のはじまりは奈良” 平城京から、県内外、世界へのつながりを演出

<具体的な取組>

【短期的な取組】

- ・平城京の特性とストーリーを最大限に活かした演出



ストーリーで平城京と、県内外、世界をつなぐ

考えられる導入機能② 食・人とのつながりの創出

“日本の食のはじまりは奈良” 県営公園区域を起点に、奈良発祥の食、食の最先端、それらを語る人とのつながりを創出

<具体的な取組>

【短期的な取組】

- 俗・食のイベントの実施

【中期的な取組】

- 俗・ガストロノミーツーリズムの展開
- 俗・ファーマーズマーケットの実施
- 俗・シェフズミーティングの実施



奈良がはじまりの食材



食と文化を体験できる
大規模フードマーケット
(Time Out Market Lisbon (Shutterstock))



オーガニックマーケット
(サンフランシスコ
フェリービルディング
(The Asahi Shimbun GROBE+))

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】食のハブ拠点の創出

考えられる導入機能③ 飲食・物販施設の誘致

奈良の食文化の強みを活かし、訴求力・吸引力がある集客施設を誘致

<具体的な取組>

【中期的な取組】

- 俗・複合施設の誘致
- 俗・レストラン、カフェの誘致



ラコリーナ（ラコリーナHP）



BLUE SIX COFFEE カフェレストラン（都立明治公園）

考えられる導入機能④ 宿泊施設の誘致

夜間や早朝など、今までにない付加価値を提供できる宿泊施設を誘致

<具体的な取組>

【中期的な取組】

- 俗・オーベルジュの誘致
- 俗・泊まらないと体験できないサービスの提供



オーベルジュ
（一 能登島 | HITOTSU NOTOJIMA
（一 能登島HP）



博物館での屋内キャンプ
ナイトミュージアム
（植村直己冒険館
（植村直己冒険館HP）

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】食のハブ拠点の創出

考えられる導入機能⑤ コンテンツの充実

歴史的な体験と現代的な体験の融合 唯一無二の体験を提供

<具体的な取組>

【短期的な取組】

- 俗・西市、東市の再現等、イベントの実施
- 聖・木簡発掘など、参加型、複合型体験の実施

【中期な取組】

- 俗・新技術の導入によるエンタメ化



西市、東市の再現



聖武天皇
生誕1300年の
節目の年に大発見！

令和6年に平城京跡で発掘された
「大嘗祭」にまつわる木簡
(奈良県文化財研究所)



全身スキャンシステムを活用した
エンタメ性の強いコンテンツ
(ENNICHI by 1→10アクエル前橋)

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】平城京を感じられる空間づくり

考えられる導入機能⑥ 視点場の創出

平城京の広がりを感じられる景観づくり

<具体的な取組>

【中長期的な取組】

- ・視点場（近景、中景、遠景）の整備



中景（朱雀大路から朱雀門への眺望）



遠景（天平みはらし館から若草山への眺望）

考えられる導入機能⑦ 滞在空間の創出

平城京の風土と調和した居心地のいい空間づくり

<具体的な取組>

【中長期的な取組】

- ・建築物の規模、意匠形態、色彩の配慮
- ・遺構を感じさせるデザインの導入
- ・コミュニケーションスポットの整備
- ・雨風、日差しを避けられる木陰や日陰の整備



平城宮跡歴史公園 朱雀大路西側地区
発掘調査結果に基づく遺構表示



デュオヒルズ南町田THE GARDEN
(フージャースコーポレーションHP)

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】平城京を感じられる空間づくり

考えられる導入機能⑦ 滞在空間の創出

有事の際も、安心・安全に滞在できる防災機能の充実

<具体的な取組>

【中期的な取組】

- ・避難所環境の充実
- ・BCPの策定

考えられる導入機能⑧ 広大な園内の移動支援

広大な園内を安全・安心に周遊できる移動手段を提供

<具体的な取組>

【短期的な取組】

- ・次世代型モビリティの試行

【中期的な取組】

- ・園内移動支援
- ・大宮通りの横断施設の整備



多目的モビリティ
完全自動運転、デマンド型での多目的利用を想定
(国土交通省)



Tデッキ（東京都港区）
(Googleストリートビュー)

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】交通環境の充実

考えられる導入機能⑨ 交通環境の充実

駐車場など、県営公園区域への交通環境を充実

<具体的な取組>

【短期的な取組】

- ・公共交通サービスの検討
- ・イベント開催に応じたバスの増便等
- ・駐輪場の整備

【中長期的な取組】

- ・公共交通サービスの充実
- ・駐車場（周遊観光促進）の整備
- ・スローモビリティの導入
- ・案内サインの充実



平城宮跡南側地区
周遊観光促進を目的とした仮設駐車場



公共交通サービスの充実

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】周辺環境の充実

考えられる導入機能⑩ 周辺環境の充実

河川や道路が軸となり、奈良公園、平城宮跡歴史公園、西ノ京のつながりを創出

<具体的な取組>

【中長期的な取組】

- ・ 河川空間の利活用
- ・ 遊歩道、自転車道等、
道路空間の利活用
- ・ ロングトリップの充実



鴨川 (SPOT おでかけ体験型メディア)



御堂筋 (大阪市中央区)
(国土交通省WALKABLE PORTAL)



神門通り (出雲市大社町)
(国土交通省WALKABLE PORTAL)

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】 情報発信

考えられる導入機能⑪ 情報発信

ストーリー性のある情報発信を実施

<具体的な取組>

【短期的な取組】

- ・ 奈良発祥の食に係る情報発信
- ・ 奈良を語れる人による情報発信
- ・ 周遊観光促進に資する情報発信

【中長期的な取組】

- ・ 拠点施設の情報発信、誘客
- ・ 移住促進、ワンストップ窓口

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】 地域との連携・協働

考えられる導入機能⑫ 地域との連携・協働

地域住民などと連携・協働し、にぎわいづくりを演出

<具体的な取組>

【短期的な取組】

- ・地域の祭りなどと、連携・協働したイベントの実施

【中長期的な取組】

- ・地域と拠点施設の連携・協働

5. 平城宮跡のあり方

(6) 導入機能

【区分】チャレンジ・クリエイティブな活動

考えられる導入機能⑬ スタートアップの支援

奈良時代の精神の相似形 チャレンジ・クリエイティブできる場を提供

<具体的な取組>

【短期的な取組】

- 俗 ・食をはじめ、様々なスモールビジネスの支援

【中長期的な取組】

- 俗 ・クリエイターやアーティストが活躍できる場の提供



Nexusチャレンジパーク早野
(Nexusチャレンジパーク早野HP)



Delta EAST (るるぶ&more)

5. 平城宮跡のあり方

(7) 時間軸での整理

	ソフト中心の取組を展開							ハードとソフトがセット になった取組を展開						
目標	短期（R7～R13上期）							中期（R13下期～）						長期（R19～）
年度	R 7	R 8	R 9	R10	R11	R12	R 3	R14	R15	R16	R17	R18		
食のハブ拠点の 創出	“日本の食のはじまりは奈良” ストーリー性の演出 ①							食のハブ拠点の運営開始 （飲食・物販施設、宿泊施設等の運営） （ファーマーズマーケット、シェフズミーティングの開催） ①②③④						検討対象区域 “日本の食のはじまりは奈良” 世界と交わり・地域とつながる 空間の達成
	奈良の食文化に関する イベントを実施 ②													
平城京を感じら れる空間づくり	コンテンツの試行 （西市、東市の再現） ⑤							コンテンツの本格運用開始 （参加型・複合型体験の実施、新技術を用いたエンタメ化） ⑤						
	ガストロノミーツーリズムの展開							②						
交通環境の充実	園内移動支援の試行 ⑧							視点場、滞在空間の提供 （視点場、コミュニケーションスポット、日陰など） ⑥⑦						
								避難所環境の充実、BCPの策定 ⑦						
周辺環境の充実	園内移動支援の本格運用開始 ⑧							園内移動支援の本格運用開始 ⑧						
								駐車場（周遊観光促進）の運営開始 ⑨						
情報発信	イベント開催に応じたバスの増便他 ⑨							公共交通サービスの充実、スローモビリティの導入他 ⑨						
								⑩						
地域との 連携・協働	河川空間、道路空間の利活用							⑩						
								ロングトリップの実現 ⑩						
チャレンジ・ クリエイティブ な活動	奈良の食文化、周遊観光の情報発信 ⑪							拠点施設の情報発信、誘客 ⑪						
								移住促進 ワンストップ窓口の運営 ⑪						
	地域の祭りなどと、連携・協働したイベントの実施 ⑫							移住促進 ⑪						
								⑫						
	スタートアップの試行 （スモールビジネスの支援） ⑬							地域と拠点施設の連携・協働 ⑫						
								⑬						
	スタートアップの本格支援開始 （クリエイターなどが活躍できる場の提供） ⑬							スタートアップの本格支援開始 （クリエイターなどが活躍できる場の提供） ⑬						
								⑬						