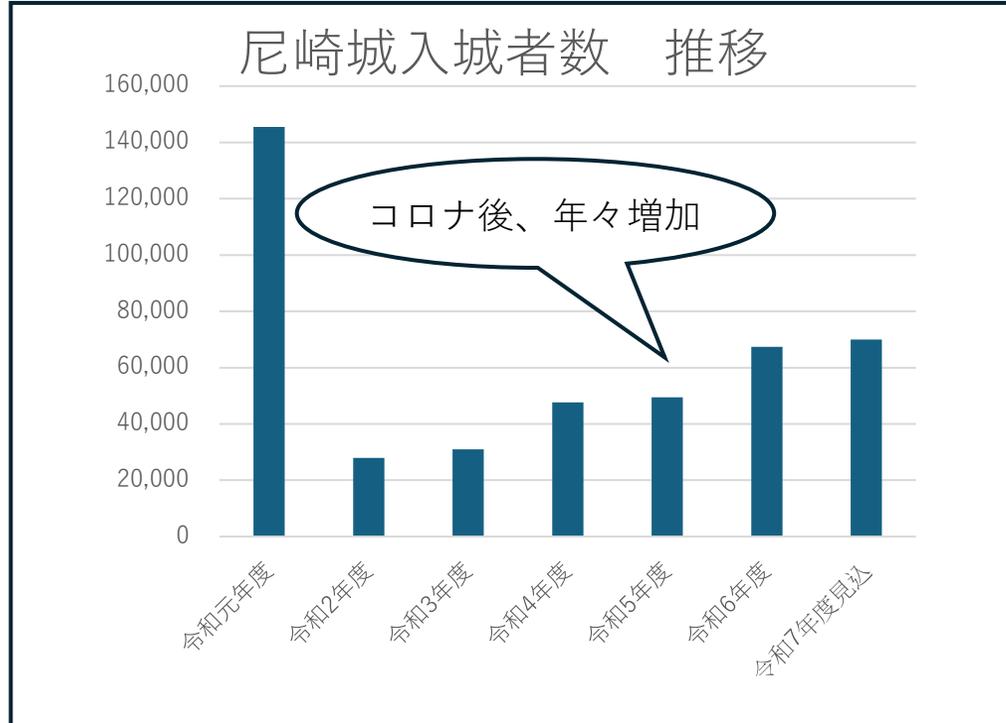


尼崎城開城からこれまでの歩み

- ◆平成31年（2019年）3月29日一般公開より、約43万人が来城
- ◆これまで大阪・関西万博関連イベントや観光シンポジウムなどを実施
- ◆夏休みなど長期休暇中には様々なワークショップが体験できる特別イベントを実施



コンテンツ導入の背景

- 令和5年度に市民より「尼崎城を何度でも訪れたい城にしてほしい」との意向で1億円の寄付が寄せられた
- 来城者アンケートで体験型コンテンツの評価が高かった

寄付を活用したコンテンツ導入事例

- 令和7年1月
小学生向け社会見学用リーフレット配布
- 令和7年8月
2階VRシアターに「ミュージカル忍たま乱太郎尼崎をご紹介の段」の動画追加
- 令和7年8月
3階に「なりきり体験衣装」の追加

課題

- コロナ期に来城者激減
- リピーター獲得のためにコンテンツ更新が必要

「再訪したくなる城」を目指して

魅力向上に努めています

“**展示体験の入口**”として、

尼崎の歴史・文化に触れ、以降の展示への興味を高める起点に

入城後 エレベーターで最上階の展望室へ



5階 わがまち展望ゾーン 尼崎を一望（気づき）

NEW

4階 **映像体験ゾーン** 没入体験で惹きつける（驚き・共感）

3階 なりきり体験ゾーン 忍者や武士に変身！（体験）

2階 尼崎城ゾーン VRシアターや剣術&鉄砲体験（体験・学び）

1階 まちあるきゾーン 尼崎の魅力体験・銘品ショップ



尼崎城見学後は
歴史博物館、寺町など市内周遊へ



没入体験コンテンツを3月24日(火)より一般公開！



①大画面スクリーンによる迫力ある映像表現

横幅約10m×高さ約2.2mの3面扇型大型スクリーンを設置し、視界を包み込むような映像を上映します。

②圧倒的臨場感を生み出す映像・音響

6.5Kの高解像度映像と天井スピーカーによる立体的な音響演出で、その場にいるかのような没入感を演出します。

③人感センサを用いた演出

来場者が指定の位置に立つことで、映像が自動的に開始する仕組みとし、能動的に楽しめる展示としています。

④想像力を刺激する演出

迫力ある映像・音響を感じてもらうため、あえてナレーションは用いない演出としています。

作品介绍（2種類の映像を交互に上映）

① みずの記憶、まちの記憶



【概要】

水をテーマに尼崎の歴史の軌跡をたどります。

【ポイント】

- 映像内に尼崎の文化財などが登場します。
- 「現地に配置する資料」や「映像終了後に表示される2次元コードから遷移するサイト」で、それぞれの文化財を説明します。

【上映時間】

約4分

② 尼崎ライドツアー -AMA-CRUISE-



【概要】

尼崎城周辺の観光スポットを主観視点で追体験します。

【ポイント】

- 主観映像（POV）によるライド型演出で次々と市内観光スポットを巡り、周遊のワクワク感・没入感を高めます。
- 映像内に市シティプロモーションマスコット「あまっこ」を隠し要素として表示し、見つける楽しさ、何度も見たくなる仕掛けとします。

【上映時間】

約3分