



第3回 多賀城政府復元整備検討会

日時 令和8年2月10日（火） 14：00～16：00
場所 宮城県行政庁舎9階 第一会議室

目 次

1 開会

2 議事

(1) 多賀城政復元整備について

- ① 整備の進め方 P.3
- ② 活用の方向性 P.4
- ② 推進体制構築の方向性 P.5

(2) 視察報告

- ① 首里城跡 P.7
- ② 勝連城跡 P.12

(3) ワークショップについて P.18

(4) 第1回及び第2回検討会の報告

- ① 多賀城の現状と目指すべき姿(第1回検討会) P.21
- ② 周辺エリアの現状と課題(第1回検討会) P.26
- ③ 復元整備の内容と目標(第2回検討会) P.30
- ④ 多賀城政府以外の利活用について(第2回検討会) P.34

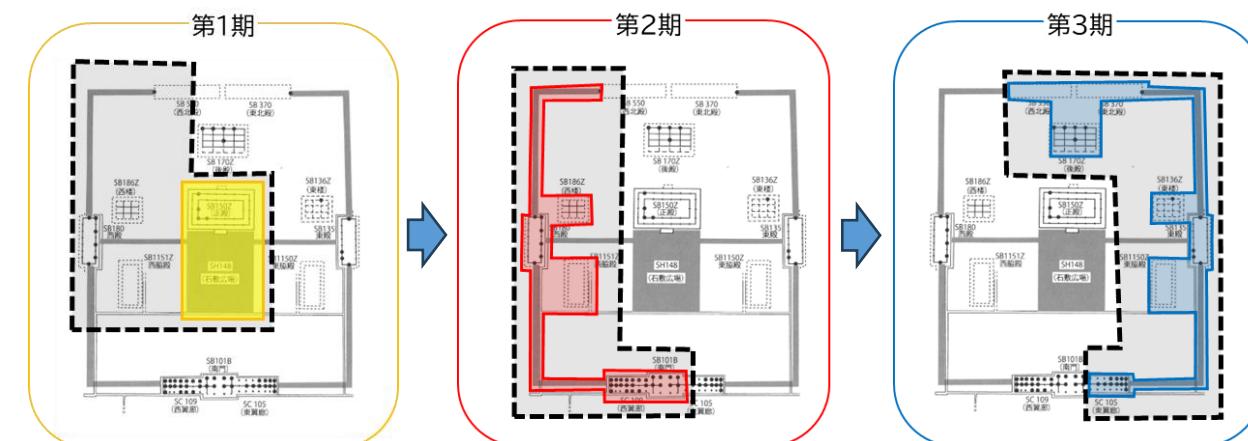
3 その他

4 閉会

（1）多賀城政庁復元整備について

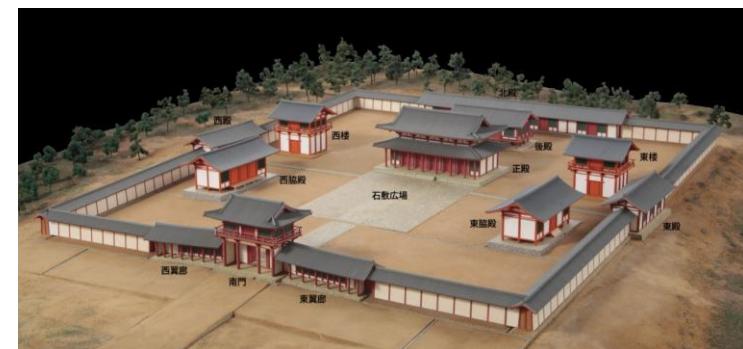
（1）多賀城政庁復元整備について ① 整備のすすめ方

年度	R7(2025)	R8(2026)		
内容	<p>復元整備に 向けた方針の とりまとめ 検討会の開催</p> <p>多賀城市が策定する「特別史跡多賀城跡附寺跡 保存活用計画」へ反映</p>	<p>大規模事業評価</p> <p>地質調査等</p> <p>県(多賀城跡調査研究所)が策定する「特別史跡多賀城跡附 寺跡整備基本計画」へ反映</p>	<p>基本計画・ 基本設計策定</p> <p>文化庁復元検討 委員会での審議 (※年2回程度開催)</p>	<p>基盤整備 遺跡保護 のための 盛り土等</p> <p>復元建物整備</p> <p>第1期 正殿</p> <p>第2期 西脇殿 西殿・西楼 南門 翼楼(西側) 築地塀 (西側)</p> <p>第3期 東脇殿 東殿・東楼 後殿・北殿 翼楼(東側) 築地塀 (東側)</p>



□ : 工事用ヤード（立入制限）

★第2回検討会での意見を踏まえ、正殿から建物復元整備する方向で検討を進める。



政府復元模型

【政庁跡】

①復元建物内部の展示公開

- 古代空間の展示、建物規模・形状、構造意匠を再現。
- パネルや遺物等展示・解説、儀式再現、古代体験学習。



空間展示

②復元整備過程の情報発信

- 復元整備工事を魅力あるコンテンツとして情報発信。
- 適時での現場公開の促進。



現場公開

③政庁での体験・学習機会の創出

- 復元建物を「五感で体感する教材」と位置付け、効果的な体験・学習機会を創出。
- 地域における創造的な社会活動の場となるように教育普及や人材育成を図る。



体験

【政庁跡を含む多賀城跡全域およびその周辺】

①史跡の理解と周遊の拠点となる展示・案内機能の充実

- 東北歴史博物館においては、最新技術を導入した体験型・多面的な展示や案内を整備した「スマートミュージアム」の実現に向けた先進的な取組推進を検討。
- 史跡の導入口として、史跡巡りのためのデジタルデバイスの運用やモビリティサービスの検討をすすめ、周遊を促進。



シアター「多賀城炎上」

VRミュージアム

モビリティ

②多様な活用アイデアの受容

- 史跡を「体験を共創する場所」とするため、文化財の保存・活用の基本を厳守しつつ、多様な意見を取り入れながら、活用手法を検討。

- ✓ 史跡の保存と活用を一体的に推進していくため、**持続的な管理運営**につなげていく視点が重要



そのためには…

政庁復元整備にあたっては、宮城県及び多賀城市の行政内部の横断的連携に加え、民間事業者や市民等との**パートナーシップを構築**していく必要がある。

多賀城跡のみならず、その周辺を含めた地域振興や観光活用との連動を視野に入れつつ、**地域が主体**となって継続的に活動を展開できるような仕組みや、官民の多様な主体が参画する**プラットフォームの構築**などについて検討を進める。

(例:首里城の地域住民による意見交換会の実施、勝連城跡の地域の中高生が参加する現代版組踊の取組等)

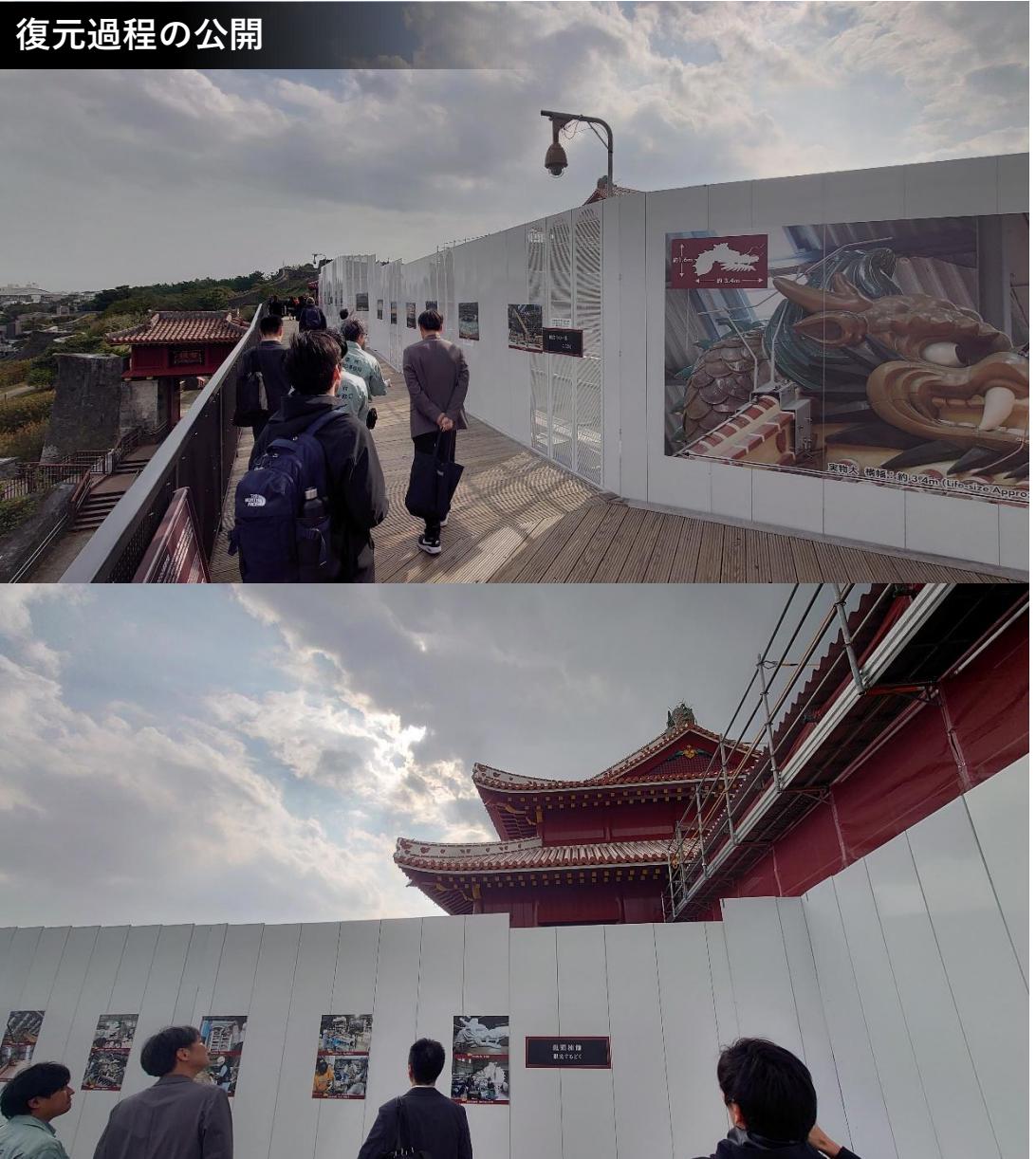
愛媛県大洲市のように、大洲城やその周辺施設の一部を地域のDMOが指定管理している優良事例を参考としながら、**一体的な管理運営**の方法について検討する。

多賀城政庁を復元の過程から見せられるよう、早期に管理運営のあり方を決めることが重要

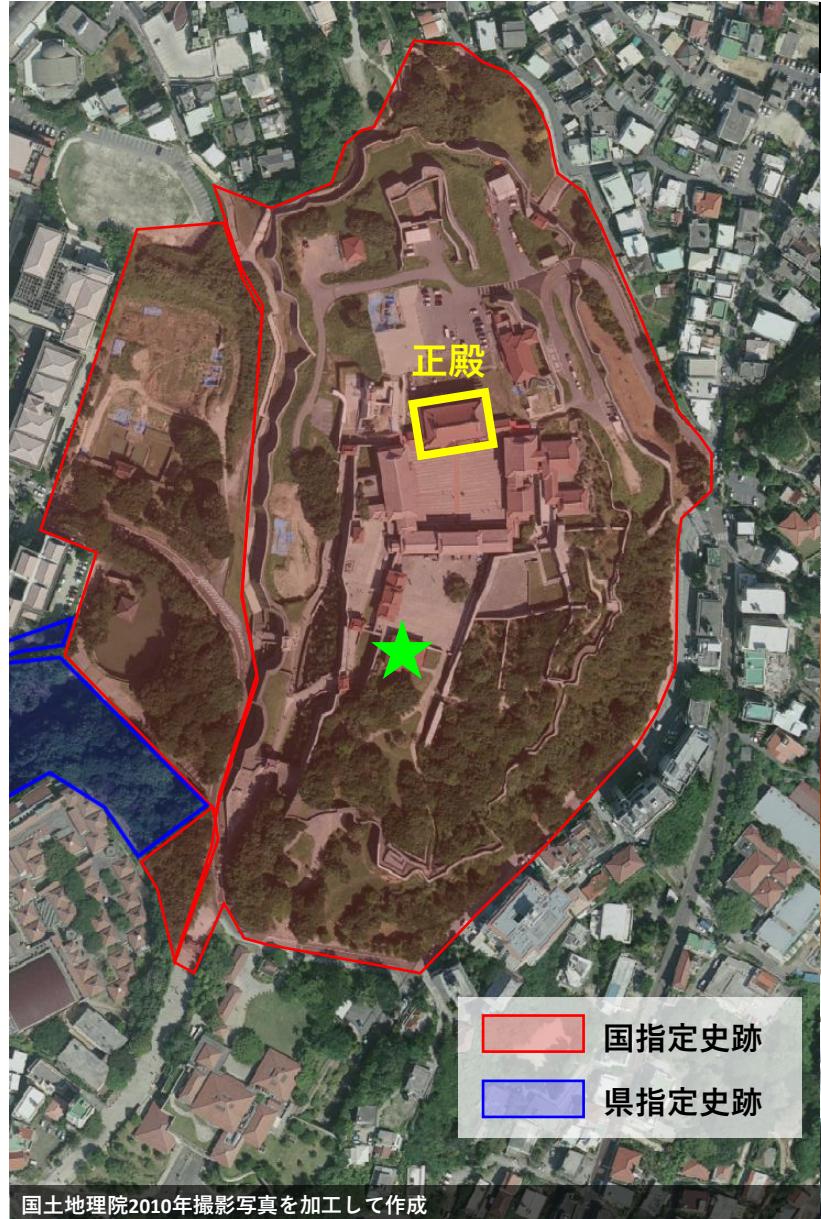
(2) 視察報告



(2) 視察報告 ① 首里城跡



(2) 視察報告 ① 首里城跡



(3) 視察報告 ① 首里城跡



(2) 視察報告 ① 首里城跡（参考：首里城復興記念展＆ワークショップ 場所：イオンモール名取）



（公財）イオンワンパーセントクラブは首里城の火災を受け、寄付を実施している。

こうしたつながりにより、全国各地のイオンモールで首里城復興記念展やワークショップが開催され、首里城に関する周知活動を行っている。

（参考）首里城正殿復興費及び寄付金の状況

首里城正殿復興費 ※金額は未確定

約**120**億円

寄付金総額（令和7年12月末）

約**61億7,029**万円

（公財）イオンワンパーセントクラブ 寄付金額（R2～6）

5億1,000万円

多賀城政庁の復元費用については、国費の活用に加えて、県内企業等から幅広く寄付を募ることも考えられる。







わりパーク
イブシアター
ムスケジュール
eater—Time Schedule

クスク語り～蘇れ!英祖・阿麻和利新なるなみ～		【歴史館】
平	9:15～	/ 10:45～/ 12:15～/ 13:45～/ 15:15～/ 16:45～
土・日・祝日	9:15～	/ 11:45～/ 13:45～/ 15:45～/ 17:00～
勝連おもろそし～阿麻和利編～		【歴史館】
平	9:40～	/ 11:10～/ 12:40～/ 14:10～/ 15:40～/ 17:00～
土・日・祝日	9:40～	/ 12:00～/ 14:00～/ 16:00～/ 17:00～
歴史背景～琉球王国の誕生と歴史の繁栄～		【歴史館】
平	10:00～	/ 11:30～/ 13:30～/ 14:30～/ 16:30～/ 17:30～
土・日・祝日	10:00～	/ 12:30～
勝連おもろそし～百鹿踏唱編～		【歴史館】
平	10:20～	/ 11:50～/ 13:20～/ 14:50～/ 16:30～
土・日・祝日	10:20～	/ 12:30～/ 14:30～/ 16:30～

世界遺産「琉球王国のグスク及び関連遺産群」琉球王国

World Heritage
Gusuku and
Associated
Properties
of the Ryukyu Kingdom

勝連城は、14世紀後半、本宮を源の北山、中嶺の手山、那覇の奥山の3つの小山に分かれていましたが、1429年に中山王が創った那覇が那覇城へ遷都し、統一を成し遂げ琉球王国が誕生しました。

琉球は日本と、中国などアジア諸國との貿易の要衝として重要な役割を果たし、独自の政治、文化、技術が生まれました。琉球は、1879年の琉球開港まで450年続きました。

The Nakijin Castle, which was built in the late 14th century, was located on three small hills, the Nishibayashi, Nakibayashi, and Okibayashi hills. In 1429, when the中山王 (Nakijin King) moved the capital to Naha, the castle became the capital of the Ryukyu Kingdom. The Ryukyu Kingdom was established as a result of this unification. The Ryukyu Kingdom was an important trading center between Japan and China, and it developed its own unique political, cultural, and technological systems. It lasted for 450 years until its opening to foreign trade in 1879.



琉球王国の歴史年表 A Brief History of the Ryukyu Kingdom

年	事件
1300	琉球の歴史が始まる。
1322	琉球の歴史が始まる。
1340	琉球の歴史が始まる。
1360	琉球の歴史が始まる。
1380	琉球の歴史が始まる。
1400	琉球の歴史が始まる。
1429	琉球の歴史が始まる。
1430	琉球の歴史が始まる。
1440	琉球の歴史が始まる。
1450	琉球の歴史が始まる。
1460	琉球の歴史が始まる。
1470	琉球の歴史が始まる。
1480	琉球の歴史が始まる。
1490	琉球の歴史が始まる。
1500	琉球の歴史が始まる。
1510	琉球の歴史が始まる。
1520	琉球の歴史が始まる。
1530	琉球の歴史が始まる。
1540	琉球の歴史が始まる。
1550	琉球の歴史が始まる。
1560	琉球の歴史が始まる。
1570	琉球の歴史が始まる。
1580	琉球の歴史が始まる。
1590	琉球の歴史が始まる。
1600	琉球の歴史が始まる。
1610	琉球の歴史が始まる。
1620	琉球の歴史が始まる。
1630	琉球の歴史が始まる。
1640	琉球の歴史が始まる。
1650	琉球の歴史が始まる。
1660	琉球の歴史が始まる。
1670	琉球の歴史が始まる。
1680	琉球の歴史が始まる。
1690	琉球の歴史が始まる。
1700	琉球の歴史が始まる。
1710	琉球の歴史が始まる。
1720	琉球の歴史が始まる。
1730	琉球の歴史が始まる。
1740	琉球の歴史が始まる。
1750	琉球の歴史が始まる。
1760	琉球の歴史が始まる。
1770	琉球の歴史が始まる。
1780	琉球の歴史が始まる。
1790	琉球の歴史が始まる。
1800	琉球の歴史が始まる。
1810	琉球の歴史が始まる。
1820	琉球の歴史が始まる。
1830	琉球の歴史が始まる。
1840	琉球の歴史が始まる。
1850	琉球の歴史が始まる。
1860	琉球の歴史が始まる。
1870	琉球の歴史が始まる。
1879	琉球の歴史が始まる。

現代版組踊「肝高の阿麻和利」



現代版組踊「肝高の阿麻和利」

○取組の起源

平成11年に沖縄県の旧勝連町（現うるま市）教育委員会が「子どもたちの居場所づくりと地域おこし」を目的として企画し、沖縄県の演出家が創出。翌年以降は出演者と保護者主体で講演を実施。同演出家は一般財団法人TAO Factoryを設立し、現代版組踊の取組を全国に広げる。現在は保護者主体の任意団体「あまわり浪漫の会」による舞台公演が継続的に実施されている。

○取組に対する行政（沖縄県うるま市）の関わり

【平成17年】

うるま市が市町村合併により誕生以来、まつり等のイベントに継続演出を依頼。

【平成24年】

勝連城跡周辺整備事業を立ち上げ、歴史文化施設（現：あまわりパーク）の新設に向けて、「肝高の阿麻和利」の現役生や卒業生によるライブパフォーマンスの提供を計画に位置付け、施設及び展示制作の段階から事業に関わる。

【令和3年】

あまわりパークにて「肝高の阿麻和利」のライブパフォーマンスが継続的に実施されている。

地域の中高生が出演者として舞台に立つことで、自分たちが暮らす土地の成り立ちや先人の思いに触れ、地域への理解を深めていく。こうした体験が、地域への誇りや愛着を育むことにつながっている

多賀城においても、地域の子どもたちが多賀城に関する取組に参画できる場を提供し、その活動に多くの県民・市民が触れる機会を創出することで、地域住民が愛着や誇りを持ち主体的に取り組む機運を醸成することが必要。

(3) ワークショップについて

多賀城政府の復元整備を行っていく上で、地元住民が多賀城を誇りに思い、積極的に関わることが重要

ワークショップの実施

- ・早期に県民や市民が参画する機会を創出
- ・「自分たちが一緒につくっていく」という機運を醸成
- ・継続的な対話の場として位置づける
- ・市民のみならず県民のシビックプライド醸成につなげる

来年度はワークショップを県民・市民向けにそれぞれ2回程度実施予定

(勉強会で出た主な意見)

- ・多賀城の復元整備の話題に対して地域として大きな期待と希望を感じている
- ・住民が地域を守りながら文化財と共同して生活していくという大きな目標は間違いない
- ・より具体的な意見が出せるよう、他地域の事例を学ぶ機会がほしい



市川地区勉強会の様子

【直近の動き】

令和8年1月25日 多賀城市市川地区勉強会

令和8年2月15日 「特別史跡多賀城跡周辺まちづくり協議会」設立（予定）

（4）第1回及び第2回検討会の報告

多賀城観光の現状

● 入込客数

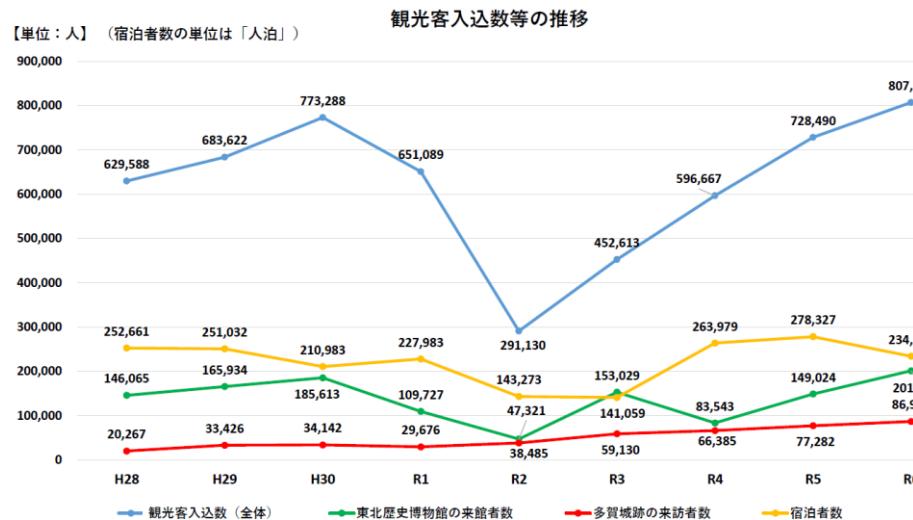
観光客入込数はコロナ以降回復傾向にあり、創建1300年（令和6年）には80万人超を記録した。

● 課題

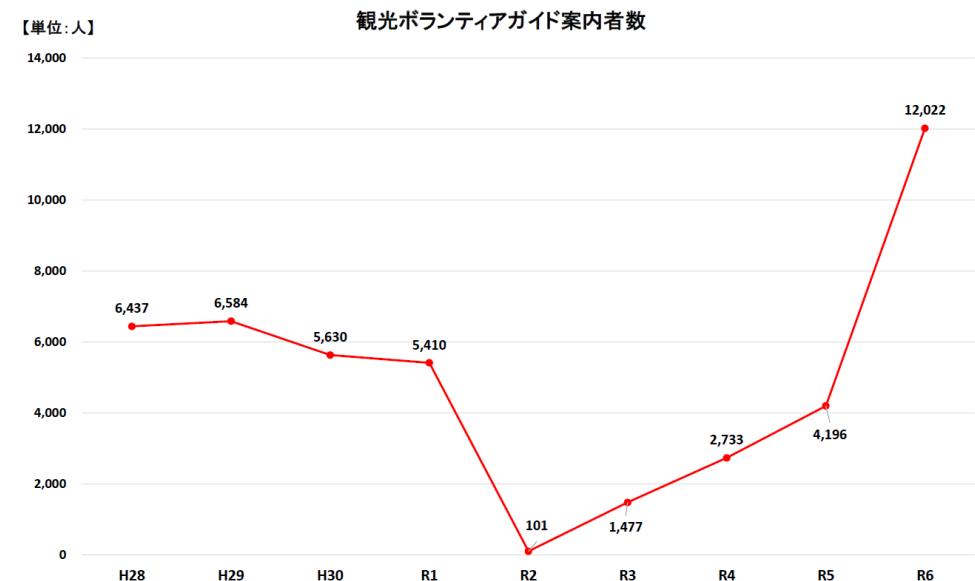
宿泊数と史跡単体での来館者数（東北歴史博物館比）の伸び悩みが課題である。

● ボランティアガイド

ガイド数は39名に増加したが、平均年齢が73.6歳と高齢化しており、多言語対応などに課題がある。



※観光客入込数（全体）は、多賀城市内の各観光施設やイベント等への来場者を合計した数字



多賀城観光の現状

●ソフト事業

多賀城創建1300年にあたる令和6年に、多岐に渡るソフト事業が展開された。多賀城市中央公園スケートパークの整備や宮城オルレの多賀城コースの造成が進み、デジタル技術によるガイディングの充実も図られている。



TAGAJO CENTRAL PARK

歴史遺産に、都市型スポーツである「スケートボード」等を掛け合わせ、市独自のスポーツ文化ツーリズムを形成する。令和8年3月オープン予定。



宮城オルレ多賀城コース造成

JR 仙石線多賀城駅をスタートし、市内に点在する歌枕の地を巡り、多賀城南門をくぐってフィニッシュする約 8.5km のコースを造成。



TAGA YOGOTO

3Dホログラム技術で多賀城正殿を現代に蘇らせたプロジェクト。音楽や食と共に楽しめるイベントとして令和6年11-12月に多賀城跡で開催。



多賀城創建1300年関連イベント
創建1300年にあたる令和6年に、記念式典や各種文化イベント、天平衣装復元など多岐に渡る事業を展開した。



歴なび多賀城

AR（拡張現実）やVR（フルCG）による復元 CG で、当時の多賀城政府や多賀城廃寺の建物が再現され、当時の姿を体験できる。



音声ガイドシステム構築

多賀城のストーリーを音声データとして「聞こえる化」させ、ガイディングに合わせて周遊を楽しむツールを提供する。

復元の整備状況

●整備状況

平成2年、多賀城市による立体復元事業の検討が開始。平成28年、宮城県が特別史跡全体の整備基本計画を策定。令和4年、城前官衙の一部が公開。令和7年、外郭南門立体復元およびガイダンス施設が公開。

●課題

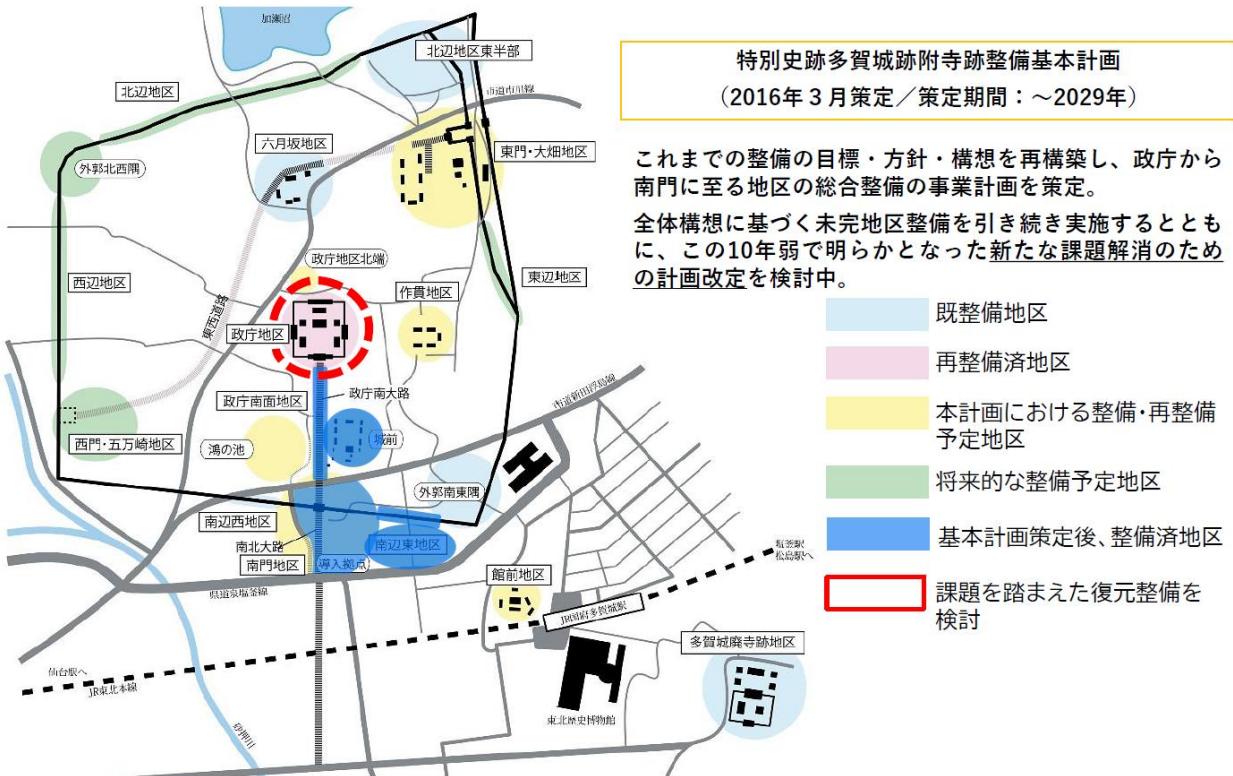
- ・構造の表現が抽象的で、視覚的・体験的な魅力に乏しく、立体的スケール感が伝わりにくい。
 - ・知名度・認知度・集客力が限定的。休憩場所や滞在施設が少なく、飲食物販などの受け入れ環境が未整備。



南門（立體復元）



城前官衙（構造復元）



エリアとして目指すべき姿

多賀城の位置づけ・役割

- 1. 観光客滞在時間の延長** 仙台・松島との中間地での新たなスポット創出。
- 2. 広域周遊ルートの形成** 塩竈・七ヶ浜など周辺沿岸部一帯との連携。
- 3. 異なった価値の提供** 古代東北の中心、国宝、文学の聖地などを核として。

多賀城政府復元の意義と目的

4つの意義	①学術研究	当時の行政制度や政治の実態を具体的に理解し、歴史的空間を体験する。
	②教育普及	政府の規模や構造を具体的に理解でき、その莊厳さを体験することが可能。
	③観光振興	歴史を体感できる場として観光の核となり、地域経済や関連産業の活性化にも寄与。
	④地域振興	郷土の歴史を視覚的に再認識する機会となり、地域アイデンティティが醸成される。



- ①学校教育や生涯学習における歴史理解と体験学習を深化させること。
- ②多賀城跡の魅力を高め、文化観光ほか多面的な利活用を誘致すること。
- ③市民参加型イベントや学習活動により、地元住民の関心と関与を促進すること。

委員からの意見



多賀城、塩竈、松島の役割分担を明確にし、多賀城の役割を定めるべき。観光振興のKGI・KPIを明確化し、民間側が潤うマネタイズとセットで施策を議論するのが良い。外国人の「日本の文化」への高い興味関心をターゲットに、価値訴求を行うことも有効。東北歴史博物館のマグネット機能（年間20万人）を起点に、企画・マーケティングを強化すべきである。



多賀城は「日本の最北端の歴史」を客観的に認識する気づきの場として位置づけられる。大宰府や平城宮と同様、史跡が「広い原っぱ」で何もない状態では行くきっかけがない。東北歴史博物館と南門、政庁跡を巡る一連の流れが既に整っていることを、いかに既知の事実として内外に周知するかが重要である。



多賀城は「ここにしかない歴史の場」であり、他では体験できない場を目指すことが大事である。観光振興だけでなく、学術研究、教育、地域振興という多様な目的の両立を図る必要がある。多賀城市民・県民が中心となり、「誇りであり、大事な場所」として史跡にコミットし、愛着を醸成することが、持続可能性の鍵である。



視覚的な訴求が重要である。仁徳天皇陵のガス気球による上空からの景観提供や、勝連城の現代版組踊り（地域住民による演劇）によるシビックプライド醸成の事例を参考にすべきである。松島、塩竈、多賀城の3エリア連携（グロス）で価値提供すべきである。

継続検討事項

- ①仙台、塩竈、松島といった近隣エリアとの広域連携の視点に立った時に、多賀城の役割は何か、どのような観光モデルを形成できるか。
- ②他のエリアには無い多賀城固有の魅力や価値をどのように造成するか。民間や地域が潤うマネタイズのしくみをどのように構築するか。

委員からの意見

1. 多賀城跡管理事務所



トイレや休憩機能は必要だが、マネタイズは困難である。無人の休憩所や多機能な自販機など、無人運用の形を検討すべきである。



地元住民が作った農作物などを販売し、地域のアイデンティティ醸成と賑やかしの場として活用すべきである。オルレコースのエイドステーションとしても試行的に活用すべきである。



2. 城前官衙



芸術祭的な屋外展示（例：リボーンアート・フェスティバル）や、ライトアップを利用したライブなど、イベント利用を積極的に行うべきである。



委員からの意見

3. 史跡の案内表示



興味の度合いに応じ、QRコードを設置し、スマホで詳しい解説が見られるデジタル対応を今すぐ実施すべきである。



4. 政府南大路の市道による分断



一体化を阻害する最大の問題であり、同線が途切れてしまう。
ハード整備として市道の整備は必然である。



分断に加え電柱が景観を損ねるため、無電柱化を検討すべきである。



5. 館前遺跡

特に意見は出なかった。



委員からの意見

6. 浮島収蔵庫



施設には県が発掘調査した重要な資料が集積されている。代替機能をどう確保するかを含め検討すべきである。



7. 東北歴史博物館との連携



博物館と政庁跡の周遊コンテンツ（ソフト部分）の作成に注力し、
博物館の充実した展示と実際の現状を見比べる体験をボランティアの力を借りて強化すべきである。



博物館を拠点とした周遊コースを充実すべきだが、地元住民は車で中央公園駐車場に直行する傾向があるため、複数の人の流れを想定した全体計画と便益施設の配置を検討すべきである。



委員からの意見

8. 国宝（多賀城碑）の取扱い



特別公開を定期的に実施し、仰々しく開かずの扉を開ける演出とガイドの解説で、素人にも価値が伝わる体験として設計すべきである。



多賀城碑は「ここにある」ことの歴史的な特徴性が重要であり、できればこの場所に置いておきたい。風化防止対策として、温湿度変化のデータなど科学的な状況把握をまず行い、安いガラス貼りは避けるべきである。実物を特定博物館に移しレプリカを置くことは、本物がある特別な体験を損なうため、極力避けるべきである。

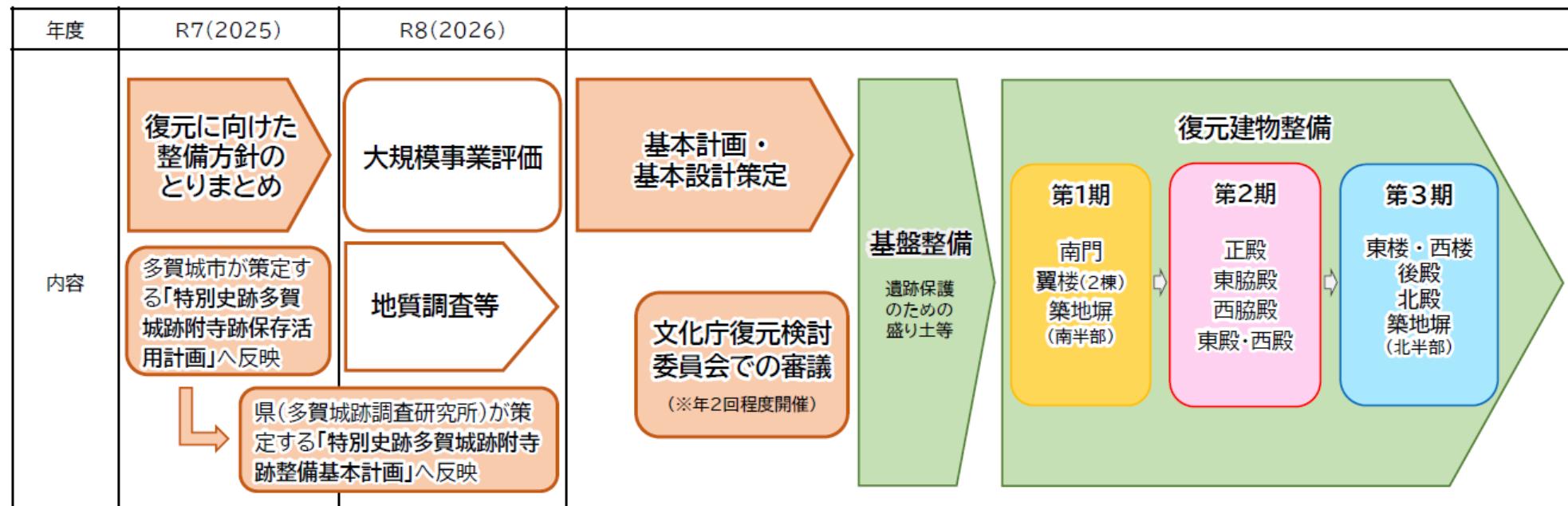


継続検討事項

- ①浮島収蔵庫の建物を活用しない場合の土地の活用方法。
- ②東北歴史博物館と多賀城跡の具体的な連携施策。

復元建物の内容

基本理念	古代東北の政治・文化の中心であった多賀城政庁の往時の姿を体感できる場として復元を進め、その歴史的価値を伝えるとともに、多様な主体による学びと交流を育む歴史探求拠点を目指す。
表現時期	これまでの整備との整合性を図り、多賀城が最も機能性と莊厳性を備えていた政庁第Ⅱ期に統一。
対象遺構	第Ⅱ期政庁の全ての遺構（建物、築地塀等）を復元整備の対象とする。
整備方針	遺構の確実な保存を最優先とし、学術的根拠に基づき、伝統的な材料・工法を基本としつつ、安全性耐久性に配慮し、段階的かつ公開性の高い整備を進める。
スケジュール	復元建物整備は第1期から第3期に分け、南から段階的に進めることを想定している。 (正殿は第2期に位置付け)



復元建物の機能

● 基本的な考え方

1. 政府の各建物は、復元考察に基づいた復元を行い、空間展示（=古代空間の再現）の機能を持たせる。
2. 内部空間を利用して、情報展示の機能を持たせる。

● 政府の各建物の機能

1. 空間展示：古代空間の展示：建物規模・形状、構造意匠を再現
2. 情報展示：パネルや遺物等展示・解説、儀式再現、古代体験学習

空間展示



情報展示



体験



復元によって目指す姿

宮城県が目指す姿

1. 政府復元による歴史理解を深めるための取組

- 古代の地方統治空間の可視化による、
学校教育や生涯学習における歴史理解と体験学習の深化
- 古代空間の展示や情報展示の手法検討
 - 体験型学習や儀式再現

2. 滞在時間の延長に資する取組

- 多賀城エリアの滞在時間の延長による県全体の観光消費額への波及
- 多賀城跡エリアにおけるナイトタイムイベントの開催
 - 物販・飲食施設をはじめとした滞在時間延長に資する環境整備
 - 政府や東北歴史博物館における歴史ストーリーの見える化
&体験型コンテンツの充実

3. 広域周遊に資する取組

- 多賀城を起点に塩竈や松島などの県内各地を巡ってもらう
滞在型観光促進による観光消費額の拡大
- 「文化」「食」をテーマにした広域周遊の形成

多賀城市が目指す姿

1. 観光による効果

- 観光客入込数を高める
- 多賀城政府等への訪問者数を高める
- 経済波及効果額を高める
- 多賀城政府等の価値や魅力の認知度を高める

2. シビックプライドの醸成

- まちへの親しみや誇りを感じる市民割合を高める
- 多賀城の歴史・文化を誇りに感じる市民割合を高める

3. 最大の目標

- 住み続けたい市民を増やす

日々のよろこびふくらむまち

史都 多賀城

経済波及効果を高める

委員からの意見



復元期間が長期にわたることを踏まえ、多賀城の「顔」となる正殿を第1期として先行して復元すべきである。
これにより機運を高め、観光客を呼び込み、事業の頓挫を防ぐ効果が期待される。



正殿先行は理解できるが、南門復元後に政府が外から見えにくくなる可能性や、安全上の問題、工法的な課題も踏まえ、総合的に判断すべきである。



宮大工の枯渴という課題に対し、設計段階からデジタル設計（BIMなど）や3Dファブリケーションなどのテクノロジーを活用し、工期の圧縮や生産性の向上を図ることを提案する。

継続検討事項

- ①復元の順番について、正殿から着手すべきか、南門から着手すべきか。
- ②復元建物の機能について、具体的な企画（展示物や運営方法）。
- ③工期や費用を抑えるための工夫。

委員からの意見

1. 浮島収蔵庫の活用



老朽化や耐震性の問題、建物の向きの問題から、建物の再利用は困難である。取り壊し、更地となった土地自体を、熱気球や展望台、宿泊拠点など、景観全体を見渡せる新たな集客拠点として活用することを提案する。

2. 東北歴史博物館との連携



博物館の豊富なコンテンツと政府跡の連携を強化すべきである。特に、博物館を多賀城跡のオリエンテーション（ガイドンス）拠点として位置づけ、来訪者が歩いて周遊できる仕組み（レンタサイクル、ゴルフカート、モビリティサービス）や、デジタルコンテンツ（AR/VR）の導入を提案する。

3. 国宝多賀城碑の取り扱い



国宝が「雨風にさらされている」ように見える現状は価値を損ねる。覆屋を立派に整備するとともに、定期的な特別公開や、開かずの扉を開けるような仰々しい演出とガイドによる解説で、素人にも価値が伝わる体験を創出すべきである。



多賀城碑は国宝なので、下手に触って傷めてはいけない。十分な調査をしながら対策をしてくっていうのが基本である。

委員からの意見

4. 地域住民との合意形成・シビックプライド



復元整備は、地域との対話と説明責任を怠ってはならない。商工会議所や自治会など、地域のステークホルダーとの合意の場を設け、市民向けのシンポジウムやワークショップを早期に実施することで、市民の「自分ゴト化」を促進すべきである。



県民全体の歴史の再理解を促す教育的取り組みを強化し、多賀城が「誇り」として再認識されるよう努めるべきである。
観光客と住民が共存できる環境作りも重要である。

5. その他



復元プロセスを推進・運用する官民連携の推進体制の組成が最も大事なことである。また、地元住民と地域外の来訪者、それぞれの視点から見た多面的な多賀城の歴史・役割を紐解き、体験価値に変える設計が重要である。



将来起こり得る人口減や不動産価値下落という課題を捉え、政庁と共にそれを支えるエコシステム（維持管理体制）を形成すべきである。市・県だけでなく、民間レイヤーが入り、マネタイズする仕組みの構築が必要である。