

平城宮跡歴史公園歴史体験学習館の整備に関する検討委員会（第12回） 議事概要

日 時：令和4年12月20日（火） 14：00～16：00

場 所：奈良県文化会館 多目的室

出席者：増井 正哉氏、朝廣 佳子氏、内田 和伸氏、川西 直美氏、北口 照美氏、来村 多加史氏、
清川 清氏（オンライン）、染川 香澄氏、立石 堅志氏、中井 将胤氏、中村 孝氏、三浦 康生氏

多くの利害関係者がおられることにより、委員の率直な発言に支障が生じる恐れがあるため、平城宮跡歴史公園歴史体験学習館の整備に関する検討委員会運営要領第4条に基づき、非公開で開催。

事務局より検討状況を説明し、委員からの主な発言は以下のとおり。

議事（1）令和4年度 歴史体験学習館の整備に関する事業の進め方について

- ・基礎構造の検討にあたっては、遺跡保護を前提とした検討の進め方を意識すること。

議事（2）コンテンツ基本設計（案）について

- ・ジオラマは、メイン展示になるほど精巧に作れば人を呼ぶコンテンツになり得るが、現在想定されている精度・大きさであるならば、観覧の妨げになるだけであり、エントランスにおくべきではない。見せ方の工夫が必要。
- ・映像の時間は、映像8分とインターバル2分の10分くらいがちょうど良い。
- ・自分が昔の時代の平城宮に入り込んだと盛り上がるような、臨場感の高い体験ができるシアターにすべき。船が揺れる感じを出すだけでなく、上から霧を吹きかけるような演出も良い。
- ・全周シアターは、4面と上下全てに映像が流れると平衡感覚などがしんどい。寄りかかる場所や持つ場所などのほか、自分の位置を確認できるような工夫をするとよい。
- ・4壁面にこだわらず3面+床面を入れると良い。映像に没入し、タイムトリップした感覚など、魅力的に使える。
- ・裸眼で見られる高精細な立体ディスプレイの技術が進んでいて、データの差し替えも簡単なので体験手法の選択肢として考えられる。
- ・宝物レプリカが本物に近いという価値が一般の人にも理解できるよう、周りの展示や言葉での背景説明が大事になる。
- ・宝物体験では、単に触れるだけでなく、当時の貴族と庶民の違いや現代との違いなどが実感できる体験ができたら良い。
- ・触るだけでなく、精細に見ることや模造品制作のプロセスを知ることなど、それぞれに違った見所があるとよい。
- ・物の体験だけでなく、それがどのような場所でどのように使われたのかをしっかりと体験できるように考えること。
- ・文化体験エリアは、子どもを連れてきた親など、引率者の待機スペースも考えるべき。
- ・体験は子どもだけに合わせず、幅広く世代を超えて体験できる内容になるとよい。
- ・奈良文化財研究所で再現した、出土品から再現したゲーム「かりうち」を体験コンテンツにしてもよいのでは。
- ・大極殿院南門で行われていた弓の儀式などを意識した体験とすることで、目の前の復原建造物と結びつけて深く理解できる可能性がある。
- ・ミュージアムショップのスペースはできるだけ広く取るのが良い。体験用キットを売るのも良い。
- ・展示ケースとパネルだけでなく、館の隅々までコンセプトが反映されていると、全体的な体験として豊かで楽しくなる。
- ・何度も来て何度も学べるように、書籍や図鑑などを手に取れる場所が館内のあちこちにあるとよい。
- ・展示とリアルが隣り合う場を活かして、公園全体で世界観を作ることが大事。
- ・障がいのある方も共に楽しめるというインクルーシブの視点を持って進めるべき。個人の特性に応じた体験みたいな検討を深めて欲しい。
- ・既存施設との差別化という視点から、展示で何を訴えていくのかで見せ方がかわるので、それが今後の課題となる。
- ・様々な利用者に対応するためには、ハードだけでなくどのような体制で施設を運営するのか考慮しなければならない。

- ・誰に対して何を訴えるかで設計は変わってくるので、施設のターゲットをもう少し深めておく方が良い。

議事（3）建築基本計画（案）について

- ・基礎構造については、地質調査及び発掘調査の現況から、今までの検討とは前提が異なるため、今後の調査を踏まえた検討が必要と考える。
- ・現在の発掘調査の結果では遺構の土地利用や性質についてはまだわからない状況のため、成果の報告を受けてからの判断になると考える。
- ・発掘調査で築地塀の区画が出てきたら、土地区画を跨いで建物を建てて良いかという課題もある。
- ・遺構を展示に使うことはできないのか。

議事（4）遺産影響評価（H I A）の方針（案）について

- ・具体的に建物の材料などを当てはめたうえで、H I Aの指標を使って、差別化をしていることと調和していることを示す必要がある。
- ・H I Aの指標として真正性の位置づけを整理して欲しい。

以上