

# 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11回） 議事概要

日 時：令和4年1月25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、石原 昌伸氏、魚島 純一氏、内田 和伸氏（オンライン）、  
北口 照美氏（オンライン）、来村 多加史氏、清川 清氏、染川 香澄氏（オンライン）、  
立石 堅志氏、中井 將胤氏、中村 孝氏、馬場 基氏、山下 進二氏

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）今年度の進捗状況について

- ・特に意見はなし。

## 議事（2）コンテンツ基本計画等（案）について

- ・ワーキング等を経て、表現内容の検討が深まった。内容についても賛同できる。
- ・利用方法などを検討した上で、空間検討をしているのはよい。設備検討等、継続して検討いただきたい。
- ・歴史体験室のライド系コンテンツは、単体で集客できる強みがある。その反面、メンテナンスや運用負荷の大きさ・設備更新の難しさなどでサステナブルでない。設備を作り込みすぎると、表現内容が限られてしまうおそれがあるので、複数の内容が表現できる仕様にすべき。
- ・歴史体験室の映像体験から没入感を持ったままライドへ導くことのできる構成が必要であり、映像体験とライドは同じ程度のキャパでないと、スムーズな体験を確保できない。
- ・各室ともに同様であるが、特に映像体験、ライドでは、来場者の構成（人数、年齢、個人団体の区別、滞在時間と目的）を十分に想定した上で体験内容を決定しないと、十分な体験ができないことになる。
- ・正倉院宝物の価値を理解してもらいたい。モノを見せる体験にとどまらず、解説やハンズオンを組み合わせ、宝物が持つ価値の奥深さを理解できるよう工夫して欲しい。
- ・実際に触れられるレプリカを作るのなら、重さや質感など本物に近いものを目指して欲しい。
- ・ARなどの技術を活用して、コスプレや映像とレプリカに触れられる体験を組み合わせる考え方はよい。バーチャル体験だけでなく、実体験との組み合わせもあればよい。
- ・学芸員や再現模造に携わった方へのヒアリングなど、アカデミックな視点からの検討体制を充実できるよう継続して努力すること。
- ・宝物体験室やくらし体験室では、写真を撮りたいと思えるフォトジェニックな場所であることが望ましい。利用者がその写真をSNSで発信すれば広報につながる。
- ・くらし体験室では、四季ごとの平城京の一日を感じられるような体験ができるとよい。より魅力的な体験内容を検討できるよう、ワーキングで継続して議論していきたい。
- ・くらし体験室の内容更新、イベントの企画などを自律的に行っていくためには、学芸的スタッフを含めた運営体制が必要である。
- ・屋外は、イベントに必要な照明やプロジェクターなど、必要な設備を確保すること。
- ・歴史体験学習館とその他公園施設が連携し、公園全体を体験してもらうことを目指してほしい。
- ・歴史体験学習館とその他公園内施設、さらにならまちなどの公園外へとつながるような体験の検討にあたっては、スマートフォンでの電子決済などの仕組みも参考に検討すべき。

## 議事（3）建築基本計画（案）について

- ・ハンズオン体験の備品など、バックヤードを十分に確保できるよう計画すること。
- ・車いす動線や二方向避難など、関係機関と協議の上、南棟の十分な避難経路を計画すること。
- ・保護層の厚みを十分確保し、植栽や建物の基礎以外にも配管などのインフラ整備の際に地下遺構へ影響がないように計画すること。

議事（４）世界遺産の遺産影響評価（HIA）の詳細分析について

- ・ 建築基本計画段階では、詳細分析の内容でよい。
- ・ 本案件のように段階的に世界遺産に対する影響をチェックしながら検討を進めるやり方は評価できる。
- ・ 来年度以降に実施予定の発掘調査結果や、具体的な設計結果を踏まえた遺産影響評価を継続するとともに、検討委員会での議論を活かしてより良い計画内容となるよう進めてほしい。

以上