

第5回東名遺跡整備指導委員会 議事録

【開催日時】

令和6年11月12日（火）14時00分から16時00分

【開催場所】

佐賀市立勸興公民館大会議室

【出席者】

【委員】本中 眞・小畑弘己・金原正明・赤司善彦・三島伸雄・重藤輝行・有岡大介・
谷 政司

【事務局】（地域振興副部長）大野和孝
（文化財課長）野田宣心 （文化財課副課長）角信一郎
（史跡整備係）西田巖・古賀章彦・木島慎治

【助言者】（佐賀県文化財保護・活用室）渋谷係長

【オブザーバー】（佐賀河川事務所）堤建設専門官

【関係者】（佐賀土木事務所）川島副所長・野田主任主査
（NPO 東名縄文の会）江島理事長・藤原事務局長
（佐賀市建築住宅課）古賀副課長・藤井主査・吉岡主任
（佐賀市道路整備課）北村主査 （佐賀市河川砂防課）野田技師
（佐賀市観光振興課）溝上課長

【内 容】

- 1 開会
- 2 あいさつ
- 3 委員長あいさつ
- 4 議事

【報告事項】

- （1）第4回委員会での主な意見とその対応について
- （2）今後のスケジュールについて

【協議事項】

- （1）東名遺跡・埋蔵文化財センター建築実施設計について
- （2）東名遺跡屋内展示実施設計について

1 開 会

2 あいさつ

3 委員長あいさつ

4 議 事

【報告事項】

- (1) 第4回委員会での主な意見とその対応について
- (2) 今後のスケジュールについて

【資料を基に説明】

【質疑応答】 ●…委員 ○…事務局

- ：スケジュールについて、今回は許認可のタイミングと事業とがうまく合うのかどうかという質問があったと思う。このスケジュールの中にはそれが入っていないようだがいかがか。
- ：詳細な許認可について、まだ具体的に検討できていない。ただ許認可の大きな手続きとしては、8年度末の建築確認があり、それが完了した後に展示工事を実施するスケジュールとなっている。その他、文化庁補助金の申請については、通常11月末に来年度の計画を提出し、1月のヒアリングを経て、1月下旬に実施している。詳細な許認可については、今後盛り込みたいと思う。
- ：もう少し詳細なスケジュールを作っていただいて、調整がうまくついているのかどうか、この委員会でも気にしながら進めていければと思う。ブラッシュアップしておいてほしい。

【協議事項】

- (1) 東名遺跡・埋蔵文化財センター建築実施設計について

【資料1・2を基に説明】

【質疑応答】 ●…委員 ○…事務局

- ：聞きたいことが2点ある。1つは来館者に、通常、考古学の図書などを配架して、見てもらうようなコーナーがあるが、その辺をどう考えているのか。
もう1つは、埋蔵文化財の情報公開と言え、やはり発掘調査報告書の閲覧だと思う。今は奈良文化財研究所が全国の報告書をPDFで閲覧できるように整備を進めていて、パソコン1つあれば見られるようになっているが、例えば佐賀市の報告書をどこかに配架するつもりはあるのか。図の中には図書室や書庫が示されていないが、どのように考えているのか。

○：あまりスペース的に広くないが、考古ラボに一般閲覧用の書籍等を置きたいと考えている。また、本館に書庫は無いが、本館外収蔵庫の西端に図書を収納する場所を確保しており、専門的な書籍等が閲覧したい方はそこで見ていただいたくことも検討したいと思う。

●：可能であれば、図中に書庫と記載しておいてほしい。

○：資料の閲覧等についても要望に応えられるよう工夫したいと思う。

●：小学校の団体などが遠足で訪問した時というところで2つお聞きしたい。

まず1つが、大型車の駐車場を3台分設置している（資料1-1）が、ほとんどの車が図の左下方向から敷地内に左折して入って、バスの頭を右に振ってバックで止めるイメージかと思う。出庫の時は敷地を右折して出ると思うが、その時に約12メートルの車長がある大型バスで、図中の1番、2番に止めたバスは、1回では右折退場ができず、バックをして切り返す形になるかと思う。その時に、今はバスガイドがつかない運行形態がほとんどなので、運転手が目視やカメラのモニター等で確認しながらバックするのは、他の車両との接触や歩行者との接触が発生する危険性がある。そのため大型車の駐車位置は、退場のことを考えて見直した方が良いと思う。

もう1つは、トイレについて。トイレの場所については分かったが（資料1-2）、男子トイレと女子トイレを見た場合に、通常どうしても女性の方が、列をなしてトイレ待ちするケースが多く、女性の個室の数が少ないのではないかと感じた。図中のクランクの形で女性と男性の個室を区切っているところがあるが、クランクを1つ左に動かすことによって女性用の個室を5つ、男性用個室は2つでも運用が可能ではないかと思う。

○：まず大型車の出庫の関係だが、何回か切り返しをして退場することで考えていた。なかなか限られた敷地で、十分に転回するところが検討できなかったため、退路のことも再度考えながら検討したい。

もう1点、トイレについてだが、現状は利用者の男女比を1:1で想定し、それで適正な個数を出している。現実的に女性の来館者の方が多い可能性もあるので、男子の個数を少なくして女子の個数を多くするというのも視野に入れながら今後検討を進めたい。

●：まず1つ目だが、「考古ラボ」のようなものは他の施設にもあるが、固定したエリアとして設置する必要があるのか。遺跡に因んだ体験やワークショップを毎日行っているという状況でもないと思うし、多目的室は必要に応じてラウンジと仕切れる形で使用を可能にしていることもあり、固定した場所にしてしまうというのはどうかと思う。これは別に反対しているというわけではない。他の委員の方々の意見も聞ければと思う。

2つ目がキッズコーナーについて。年間の来場者数をまだ具体的に設定されていないと思うが、私たちが色々な施設を始める時は、年間にどのくらいの来場者数があって、どういう客層が来て、ということを根拠立てて積み上げていく。佐賀市であれば、今回の施設からそれほど遠くない場所に児童館もあるし、本格的なキッズコーナーをつくり込む必要があるのか、それよりも縄文の遺跡に相応しいものにするとか、いわゆる遊具的なもの

のをつくる必要があるのかどうか、このコーナーがここに固定されるということについて、今一つイメージが湧かない。

話を整理すると、考古ラボがもうちょっと具体的にどんなものなのか、ここで固定する必要があるのか、それとキッズコーナーはどの程度のものをイメージしているのか、そして全体として集客がどのくらいで、どういう客層を年間で考えているのか、この辺についての考えを聞ければと思う。

○：考古ラボについてだが、やり方によっては、考古学に関する実務体験や遺跡に因んだワークショップなど、色々な形態で運用可能ではないかと考えている。運用しながら改変できるように、なるべく什器等も固定をせずに空間として確保をしておきたいと考えている。

キッズコーナーについては、集客をどの程度見込んでいるのか、類似施設の調査も十分ではないので具体的には言えないが、大がかりな設備で、たくさんの未就学児がワイワイ遊んでいるようなイメージではない。ただし安全性等を考えて、一部固定が必要な部分も出てくると思う。実施設計の中で検討はしているが、まだ具体的なものが決定していないため、図中にはエリアを点線で示している。また展示の一環としても位置付けている。未就学児は、展示室に入っても良く分からないだろうし、なかなか歴史に親しむ機会がないと思うので、遊具を工夫して、遊びながら歴史、縄文に触れてもらう、そして少し大きくなったら展示室、あるいは考古ラボで勉強してもらうような形で考えている。そういう意味で、キッズコーナーと考古ラボについては、空間として確保したいと考えている。

●：考古ラボと多目的室の役割分担はどうなのか。小学校から申し出があったり、あるいは子どもたちのグループが使いたいという時に考古ラボで対応するなど、スペースの大きさと人数によって役割分担をしようとしているのか。

○：大きな団体とか、もしくはイベントの時など、比較的人数が多い時は多目的室で対応したいと思っている。考古ラボは整理室に近く、整理作業を少し覗いたり、整理室で作業している職員がここで体験を手伝ってくれたり、実際の整理作業とつながりが深い場所として考えている。どのぐらいの子どもたちの来館があるか分からないが、日常的に使用するようなエリアとして考えている。その他、佐賀の歴史を知りたいという方に書籍を閲覧してもらったり、歴史や文化財に関する質問や相談に対応できるような窓口を設けたりということも考えている。

●：考古ラボでの対応は、小グループなどの自発的な申し出によって、ということなのか。

○：個人でも小グループでも対応できるようにしたいと思う。将来的に考古クラブなどを組織したり、かごづくりなどの自主的なサークル活動をしていただくなど、ある程度日常的な活動をイメージしている。

●：メニューの具体性が足りないので、実際のスペースとの関係がイメージしにくい。どのように運営していくのかイメージしにくいところがある。

○：運用しながら工夫を加えていきたいと思っている部分で、可変性のある空間として確保したいと思っている。

●：運営しながら具体的にしていくということか。

●：こういうラボのようなものは運用が大変難しい。経験から言うと、まず平日は学校に行っているから子どもは来ない。夕方に来るかという、ここが学校から近ければ来るが、多分無理だろうと思う。自分が勤めている施設では、夕方、未就学児が、お母さんやお父さんと車でやってくる。児童館はあるとは思いますが、やはり遊ぶ場所がないのだろう。そういう場所はあってもいいのかなという気がする。

それから、体験学習のようなメニューも土・日に行っている。折り紙やお絵描きのようなものは、いつもほぼ一杯になっている。話を聞くと、お父さん、お母さんは自分たちの興味では行かずに、子どもが行きたいと言ったら絶対に行く。親子での体験もちょっと気が引けると言われる。そういうものだから、親子相手のメニューを考えることは良いと思うが、平日運用では考えない方が良いかもしれない。

もう1つ、整理室を見せることだが、土・日もやるということ考えた施設では破綻をしたところもある。自分が勤める施設でも同じ考えがあったので、止めさせた。やるのだったら時間を決めてツアーのようにして、整理室の中に子どもたちが入って行って、そこで一緒にやるのだったら良いと思う。パンダか何かのように窓越しに見るのは、あまりよろしくない。中で働いている人たちもとても嫌がるだろう。窓があるというだけで意外とストレスになると思うので、止めた方が良くと思う。

それから、先ほど書籍の話があって、ここに書籍を置くというのはとても良いと思う。自分が勤める施設の一角に図書室があるが、そこを埼玉県にある角川武蔵野ミュージアムのように、天井まで本棚だらけにしたいと思っていて、少し動き始めている。実際に使うということではなく、施設の売りとしてそういうところがあると見に行こうという雰囲気になる。使うではなく、見るで良い。実際に考古関係などの本がたくさん並んでいる姿、それはそれで意味があるのではないかと思う。

●：経験に裏打ちされた非常に重要なご意見だったのではないかと思う。

●：キッズコーナー、考古ラボについてだが、風除室を通過してエントランスの正面にある。考古ラボを運用しながら考える時に、館のイメージが作りにくいのではないかと思った。また、キッズコーナーについても、子どもの気を引くために、床の色味や素材を変えたりするだろうから、そういうスペースが入口付近にあって違和感がないのかどうか検証するためにも、イメージパースや具体的な使い方などを提示してもらった方が良いのではないかと思った。

もう1点、考古ラボとエントランスの間に総合案内とあるが、それは施設の配置などを案内するようなものか。

○：主に施設の配置案内となっている。固定ではなく、可動式でイメージしている。

- ：建築やランドスケープも含めて、東名遺跡らしさというのはどこに表現されているのか教えてもらいたいと思ったのが1点目、デッキや体験広場で、子どもたちが裸足になって遊んだり、様々な体験するという話があったと思うが、足を洗って入ってくる時に、どういう動線になるのか気になったので教えてもらいたいというのが2点目、3点目に、資料1-1の左上にもあるが、一般収蔵庫の収蔵展示について、このつくり方だと実現しないのではないかと思うがいかがか。
- ：3点目からお答えすると、収蔵展示については、考古ラボの北壁に収蔵庫内を覗く窓を付けている。
- ：その内側に展示の棚か何かは描かれているので、これだと見えないし、すぐ目の前に棚があると、どんなふうに見えるのかが気になった。
- ：その収蔵棚だけディスプレイ用につくるようなイメージで、その奥（背景）にもものすごいボリュームの収蔵物があるということを見せながら、手前のものは見やすく展示するという手法で見せるということを考えている。
- ：このプランだけではイメージしにくいので、収蔵棚がどのような見え方なるのか図を添えてもらったりすると分かりやすいと思う。
- ：2点目の質問だが、基本的に裸足になって遊ぶというイメージはあまりないが、場合によっては裸足になる可能性もあるので、手洗・足洗場を東側デッキに設けている。図中に赤い薄い点々で矢印を描いているが、そこに引き戸があって、多目的室に出入りはできるようになっている。
- ：デッキテラスと連動したような動きがあるというわけではないのか。
- ：ラウンジの南側に大きく間口する部分があるが、多目的室には大きく開口する部分は設けていない。
- ：開口を大きくして体験広場と連動してもいいのかなと思った。手前側は樹木があるので、検討していただければと思う。
- ：検討したいと思う。それと、東名らしさというのは意匠的という意味か。
- ：その通りである。
- ：図に示すことはできていないが、カフェショップの上の壁面はかごの編目をモチーフにしたり、東名遺跡で出土した貝殻で漆喰をつくって、漆喰の壁にしてみたりなどは考えている。その他、東名遺跡で見つかった食べ物をカフェのメニューに反映したり、東名遺跡から見つかったアクセサリーなどをモチーフにしたものをショップで販売したりというイメージである。
- ：エントランスというか、駐車場から入ってくる場所から雰囲気をもっとつくると良いと思う。植栽だとか、外構も含めてと思った。
- ：外構や出入口をどう広くとるのか、その辺の話ははっきり議論しておかないと駄目だと思う。外構のデザイン、外壁のテクスチャ、その他は少し時間があるかもしれないが、デ

デッキテラスのところの出入口は、スパンが4つあるが、全部の扉が開くのか。

○：柱から柱の間が全部開く。

●：了解した。確かに足洗・手洗場から多目的室に入るところは一間分を半分にした引き戸になっているようなので、非常に狭い。その辺は少し検討した方が良さそう。

あと、考古ラボとキッズコーナーも、フリーハンド的な要素を残しているようなので、どういう使い方、どういうメニューで運用していくのか、どういう形態でスタートするかくらいは少し思い描きながらデザインを考えた方が良さそう。フリーハンドで変えていけるような形にしておいた方が、後々使い勝手はいいかという印象もある。

○：参考にさせていただきたい。

●：デッキテラスの出入口は、虫などの対策はどう考えているのか。

○：網戸をつけている。

●：出入りは駄目だと思う。そのまま展示室に行くことになるので、文化庁も難色を示すのではないと思う。もし出入口を設置するのなら風除室のようなものが必要になると思う。

●：今の話は、重要文化財の展示に関して、空調や虫対策が必要になるということだろう。これは大前提の話であるので、よく考えた方が良さそう。

●：他施設の重要文化財の借用の時にも問題になると思う。

●：夜間だと虫を寄せるようなライトがあったりするが。また、虫によっては青い色を好んだりするなどの話も聞いたことがある。

●：九州国立博物館などでは、館内に虫が感じない波長のライトを付けている。人間にはライトが見えるが、虫にはライトが見えない。今回もそういう波長のランプを付けることになると思う。

●：話が変わるが、屋根の庇はデッキテラス全体にかかっているのか。

○：デッキテラスのラインのところまで屋根の軒を出している。

●：柱は設置しなくても良いのか。

○：柱は設置しない。

●：了解した。

●：南側に樹木があるが、この上まで庇がかかるのか。

○：今後調整は必要だが、陰に強い樹木を考えている。

●：樹木は水が大切なので、その辺の問題が出てくると思う。あまりメンテナンスの必要がなく、しっかり育つようにしないとイケない。

●：今年度もう1回委員会があるが、先ほどの水じまいの問題や、それから今回は外観のペースも出ていない。断面、標準断面もないので、なかなか議論がしづらいところがある。次の委員会で意見交換ができるような資料が出てきて、それで年度内で設計を完了させるということが可能なのか。

○：詳細については個別に相談させていただきたい。

●：私はこれまでにカフェなどに関わってきたので思うのだが、デッキテラスの出入りができなくなれば、デッキテラスの机や椅子は使い道が曖昧になる。考古ラボやキッズスペースと入れ替えて、カフェショップを受付の方に設置するわけにはいかないのか。そうすれば、買った方がテイクアウトでデッキテラスまで、風除室を使って出入りすることができるようになると思う。この辺が検討可能なら、飲食やショップは入口に近い方が良いと思し、入館した時に、見た目にも何となく良い雰囲気かなという気はする。

●：虫の対策というのは重要文化財にとって、とても大事な部分であるので、外構も含めて、水と虫の対策について徹底的に考えていただきたい。それを前提にしながら、カフェショップはここで良いということになるのであれば、開口部は何らかの工夫をして、虫の対策その他ができるということなのであれば現時点でのゾーニングでもいいかもしれないということになるだろう。そこが少し動いてくるようであれば、デッキテラスの部分も含めて少しゾーニングを変えていくというようなことも可能かどうか、それは検討次第ということだろう。

●：少し些末的な意見で申し訳ないが、2点ある。1つは、実測室や整理室、それから事務室、大体ここで30人ぐらいの人が働くということを考えた時に、整理台以外で弁当を食べたりできるような、少しくつろげるスペースがほとんどないのが一番気になる。それからロッカーがあるが、着替えたりするのにも手狭で、これだけの人数分が賅えるのかどうか。結論としては、実測室と整理室で働いている方たちがもう少し少なくなると、この配置でここに整理するコンテナを持ってくれば、何かあった時に脱出できないし、非常に動きがとりにくい。棚もあるが、非常小さい。そういうことを考えた時に、福利上も、それから作業上も、少し狭過ぎるのではないかと思う。それとトイレに行くのも必ずラウンジを通らなければならないし、水回りも、できたら収蔵庫周辺や実測・整理室に外から入るところに手を洗ったりするような場所が必ず必要になる。

そして本館外収蔵庫を設置されるが、その東側に増設する空間を確保されている。この前面の車の出入口だが、生け垣になっているのか。車が進入してくる通路は坂になっているのか。

○：若干上り坂になっている。

●：生け垣の西端と、今建物を想定されている角とのスペースがほとんどないので、そこからトラックは入れられないということになれば、収蔵庫の西側にある入口から搬入して、東側の増設部分まで運ばないといけなくなるという非常に辛い作業性のもことになる。もう少し収蔵庫の配置を考えるか、増設する場合は、手前にトラックがつけられるような、搬入用の入口をつけた方が良い。作業上から考えた時に、それがベターだと思う。

○：本館外収蔵庫の増設だが、既存の収蔵庫に接続せず独立させた形になるとイメージしている。そうすると出入口は、既存棟と増設棟の間に設置することができる。

- ：そうなのでも東端まで行かないといけない。入口が2か所ぐらいつくれるのではないかなと思う。
- ：また、合併浄化槽を設置しないといけないので、敷地全部は増設のために使用することができない。その分増設棟の長さは短くなるのが想定される。
- ：了解した。なるべく作業上の苦勞がないように設計をお願いしたい。
- ：了解した。

それと福利厚生についてだが、図面上の机と椅子は仮置きになっている。各椅子の全部に人が座るわけではない。例えば整理室の南端の4つ合わせている机ぐらいは空くような余裕はあると思っている。そのくらいのスペースでお弁当を食べたり、休憩したりできるのではないかなと思う。

- ：整理室で働いている方たちがトイレに行くときは、ラウンジを突き抜けていくのか。
- ：ラウンジを通過して行くことになる。
- ：あとは建物の裏を通るしかない。裏にトイレをつくってはどうか。ついでにシャワー室をつけて、着替えるところもちゃんとつくって。やはり夏は、収蔵庫から物を運んでいた汗をかくだろう。その辺も少し考えた方が良いのではないかな。
- ：快適な勤務環境が大前提だから、今の意見は非常に重要だと思う。どこまで修正可能なのか、そして対応可能なのかということをよく考えていただいて、次回の委員会には妥当なラインというか、ここまでなら何とかできそうだと、勤務環境も維持できそうだとするようなところをはじき出して提案していただければと思う。あまり無理なことを言おうとは思っていないので、その辺のところはお含みいただければと思う。

【協議事項】

(2) 東名遺跡屋内展示実施設計について

【資料2・3を基に説明】

【質疑応答】 ●…委員 ○…事務局 ■…オブザーバー □…助言者 ▲…関係機関

- ：前回に比べると、大分整理され、ブラッシュアップしていただいたかという印象を持ったが、やはりまだ動線が混在しそうなおとところや、企画展示への出入口が2箇所あって、途中で行ってまた元の展示に戻らないといけないという、ある意味、混乱を招くようなところもある。資料2-2の右上、企画展示の入口をIの北側に1箇所広くとっているが、Jの入口を広くして、Iの北側の入口は閉じて、企画展示の時は1方向に回れるような形にしても良いと思ったり、そこは運用でやっていただけるかと思うが、動線についてはもう少し考えてもいいかなと思う。
- ：随分良くなったと思う。まだこれからなので今言ってもしょうがないところはあるが、今博物館で大きな問題になっているのが、つくり手側のジェンダーバイアスという点だ。男が筋肉質で狩りに行くとか、女性は微笑んでいるとか、要するに縄文時代も多分良く分

からないと思うので、分からないところは分からないようにやらないと、この間も新聞に載っていたが、平安時代の男性は立って、女性は十二単で座っているとか、「なぜ男はたっているのか」というように、つくり手側のイメージがどうしても反映されてしまうので、そこは気をつけた方が良いと思う。

企画展示室については、映り込みを避けるために、展示ケースがなるべく対面にならないようにというのが大事になってくる。もちろんガラスでライトの映り込みを低減するものもあるが、非常に高いので、L字型に配置するというのは我々が良くやる手だ。

全体的なことと言うと、色々つくり込みたいという気持ちはあると思うが、あまりつくり込み過ぎると後々で困ってしまう。要所で大事なところはきちんと面白い見せ方をするのは良いが、数年経った時にそれが陳腐化してしまうおそれがあるので、そこはバランスをとった方が良いと思う。

ちょっと思いついたのは、「美しいものをもとめて」のところで、もしも翡翠とかがあれば、透過ガラス、下から光を当てる、我々は宝石ケースと呼んでいますが、そういう「おっ」と思えるものがあつた方が良いと思う。

キャプションにしても、分かりやすくしよう、面白くしようという考え方は本当に良いことだと思う。とにかく関心を持っていただくということがいつも大事だと思っている。関心を持ってもらって、それから何段階かで、深く入る方には深く入る、スマホを利用するとか、そういうやり方はとても良いのではないかと思う。

- ：ミニドールのところ男性が弓矢を持っているが、ここには女性も出てくるのか。貝輪をつけているのは女性だけではなくて、アクセサリをつけた男性もいるということなのか。その辺は良く考えて、固定的な観念にとらわれないようにしていくという意見だったと思う。
- ：私はイベント屋をやっていたので、企画展示室でやるのか、それともラウンジスペースでやるのかは分からないが、今の人たちに関心が持たれやすいようなテーマ、例えばアニメとのコラボや料理をされる方とのコラボとか、こういった企画も1つの方向性として考えてみてはどうかと思う。やはりターゲット以外の人たちを呼ぼうと思った時に、アニメや小説など、縄文をテーマにしたものがどのくらいあるのか分からないが、そのファンであったり、歴史に関心のない人たちを引っ張れるようなものも同じように企画として考えてほしいと思う。カフェについても、共用スペースでたくさんの人を引っ張り込むためとは言いながらも、実際に食を少しでも体験してもらえそうな、展示の1つに近いような位置づけも考えてもらえればと思う。
- ：基本的に、展示室に入るのは有料になると考えて良いのか。
- ：現在のところ展示室のみ有料というイメージで考えている。
- ：その場合、受付で券を買うことになるのだろう。そして展示ゲートから入る時に券をもぎるなどが発生するので、そういう施設が展示エリア入口付近に設置されることになる

のだろう。展示に関しては、非常に良いと思う。

また、ラウンジと展示エリアは少し隔絶していると感じた。やはりエントランスやラウンジにも、東名遺跡に関連するパネルやアイテム等の展示があった方が良いと思う。

- ：前回の委員会でも提案していたが、スペース的にあまり大きなケースは置けないが、ラウンジにも展示ケースを置いたり、テーブルを利用した展示をしたり、あとは遺跡に因んだカフェのメニューなど、そういうことも含めた展示もしたいと思っている。
- ：かごなど、やはり細かいところも見たいと思うので、大人と子どもも含めて、見やすい高さや配置を十分考えてほしいと思う。
- ：冒頭に説明いただいた第4回東名遺跡整備指導委員会の主な意見と対応方針について、1ページ目の右上の「対応等」に、「縄文のくらしや文化に触れ、これからのくらしに活かす、見直す」と書いてある。これはこの委員会でも何度も議論した上で方向性を定めた大きなテーマではないかと思うのだが、今回提案された展示の流れは大変分かりやすいと思うが、先ほどの前半の「縄文のくらしや文化に触れ」という部分については十分に触れられたところかと思うが、後半の「これからのくらしに活かす、見直す」という部分は、実際展示を見た後に「皆さんで考えてください」というのか、そこに何らかの投げかけを与えるようなものがクロージングのところにあっても良いかと思う。個人的な意見だが、その点はいかがか。
- ：先ほどの説明でも少し触れたが、その部分は、展示エリアの最終コーナーであるDになると思う。展示室の中では、Jで解説する「温暖化によってムラが始まり、温暖化によってこのムラが終わる」という部分も、現在の地球温暖化に重ね合わせて考えていただきたいところでもあるし、そこをDでどのようにうまく持って帰ってもらう工夫ができるか思案しているところだ。
- ：スペース的には、最後のところでどう見せるかということになるかと思う。「これからのくらしに活かす、見直す」という部分のスペースをもっととった方が良いのではないかと思うし、ここで与えるメッセージが結構大きな意味を持つと思う。何か具体的なイメージ、アイデアを持っている訳ではないが、ここは本当に最後の見どころという部分で、有意義な企画を検討いただければと思った。
- ：今の意見聞いて思ったのだが、海水面変動などの環境変化、東名遺跡は温暖化の影響で埋まってしまった。ということは「今、温暖化の影響でこのままだと地球が埋まりますよ」というメッセージを伝えるのかどうかという部分もあるが、それだけ環境が大きく変動しているということをどこかに示すところがないかと思う。最初に、かごや、美しいというところから入って行くのは良いが、最後のメッセージ性とのギャップが少し大き過ぎるのではないか。今は温暖化で埋もれてしまった遺跡ということを示すためにも、例えば導入のところにそういう解説で、海水面変動が氷期から一番高くなるころまで急激な環境変化が起きているので、何かそういうことをビジュアルに、環境データを使ったグラ

フなどを示して、最初の縄文のところでも良いし、この遺跡の特性から入って、最後の切り口に、「今からも地球環境が温暖化していけばこういうことが起きますよ」というメッセージを投げかけるのであれば、やはりどこかに前振りがないと、突然かごから入って美しいもの、技術だということに入ってしまふので、そうなるとギャップ感があり過ぎて、逆に分からないかもしれない。その辺を少し検討していただければと思う。

○：最後のメッセージを持って帰ってもらう部分も導入エリアになるので、導入エリアの中で工夫ができれば検討したいと思う。

●：スケジュールに関わってくる話だが、広報や運営体制ということも入れた方が良く思う。特に広報に関しては、でき上がってから施設の知名度を上げるよりは、今も審議会など色々な取り組みをされているし、こういったものから発信していくやり方も考えて行った方が良く思う。僕らだと、例えばイベントや施設がオープンする時は半年前ぐらいから告知を重点的にやっていくし、ワークショップなどのイベントをされているのであれば、次に紐付けながら、「何年にオープンするよ」ということを打ち込み続けるとか、そういう広報のスケジュールと、あとカフェの運営をどういうふうに決めていくのかなどのスケジュールは入れた方が良く思う。

●：とても大事なポイントだと思うので、是非このスケジュールはもう少し、ソフトの部分も含めて、どう実現して、どうプロセスを描いていくのかということが見えるような形に仕上げていただきたいと思う。

●：2点ある。まず1つが運営に関することだが、先ほどの質問の中で、有料の施設として運営するということがあったと思うが、仮に有料とした場合と無料とした場合、事務業務のオペレーションというのは結構大きく変わると思う。例えば毎朝、釣り銭を用意しないといけなかったり、毎夕、夜間銀行に持っていかないといけないということもあつたりするので、そこは経営という観点で言うと収支のバランスも踏まえた上で、有料にするのか、無料にするか、有料とする場合は幾らにするのか、その場合は個人料金と団体料金、障害者割引、大人、子ども等々、結構多角的な料金設定が必要だったり、今はQR決済やクレジットカード、そういう部分もあると思うので、有料にする場合は料金設定については少し慎重に決めた方が良く思う。

もう1つは、もう2年も経つと、あの地区に建築工事が始まって、少しずつ建屋ができてくる。「あれは何だろう」と地元の住民の方々が思われるかと思うが、そういった時に色々な意見を持った住民の方がいらっしゃる中で、この施設が災害が発生した時の避難所にもなるという立てつけがあると地域住民の方にも受け入れられやすかつたりするのではないと思う。その2点について、もし今の時点での方向性があつたら教えてほしい。

○：有料化については、市内部で方向性の説明を行っている程度で、具体的に様々な検証をした訳ではない。これから行いたいと思う。

避難所については、財源の1つとして避難所の起債を当てにしている部分もある。基本

的に避難所として活用できるような方向で考えている。

●：少し話が飛ぶが、この前スペインに行った時に、スマホでダウンロードして、バーチャルリアリティで当時の姿が見えるなどの仕掛けがあった。今回の施設でも、当時の生活体験、くらしがどうであったのかということを表示で見るとも良いが、バーチャルリアリティで、スマホをどこかに当てると、それが画面で見れたり、あるいは東名遺跡の現地は池の中であって当時の姿ではないので、現在はこんな姿だが、どこかにスマホを合わせると、当時はこんな姿だったというのが見える、何かそんな体験できると、おおっと思うかもしれないと思った。あと、多言語化の対応はできないかと思っている。

○：当時の情景をVRで見るということは以前から検討はしていたが、コスト面を考慮するとなかなか厳しいが、できれば現地はそういうものも使った方がイメージしやすいのではないかと思っている。

多言語化についてだが、例えば「美しいものをもとめて」などタイトル的な表示については多言語化表記を考えている。ただ、キャプション1つ1つについては字数がかなり増えるので、別途小冊子などで対応しようと考えている。

●：観光庁などで多言語化の補助金もあるようなので、是非多言語化は進めていただきたいと思う。

●：導入エリアに関して、個人的な意見として捉えていただければ良いかと思うが、縄文のイメージマップというのが最初に出てくるが、東名遺跡の特徴として、かなり深い、現地表面から4、5メートルマイナスのところにある貝塚から出土しているといったCコーナーが最初にあって、そこからこういうものが出てきたのだという導入の方が良いように思う。それは少し検討してほしい。

○：展示室に入る前の東名遺跡についての導入は、やはりCからになると思う。その前に、あまりお勉強にならず、「縄文とはどんなもの」という縄文時代に対するイメージを膨らめます、一般の方も入り込みやすい部分をAのコーナーで考えている。

●：この委員会でも言ったことがあるが、皆さん「ブラタモリ」が好きなので、地形と地質と歴史を合わせるように、是非導入エリアでは遺跡にまつわる環境を取り上げて、へえ〜と思わせることが大事ではないか、最後にまたその環境に戻っていくという流れであれば良いのではないかと思う。

また、使い勝手の面から言うと、やはり倉庫が少ないということと、あまりにも倉庫が遠いということ、運用すると多分色々な問題が起きてくると思う。例えば、のぼり旗をどこに置くかなど、とにかくスペースがたくさん要る。そうなるに限られた面積の中でどうすればいいのかわからない、なかなか悩ましい。考古ラボやキッズコーナーというのがどういう運用になるかわからないが、場合によってはこのスペースを隠し部屋的に倉庫にしても良い。多分バックスペースがあまりにもなさ過ぎて、チラシをどこに置くのかなど色々な問題が出てくると思う。お店をやるというのはそういうことだろうと思う。

もう1つ、カフェが展示室の側にあるのはどうも我々からすると違和感がある。メニューも決まっていないので具体的なことは言えないが、もちろんここにあるとなると臭いが展示室の方に行くから、カレーなんかは出せない。火も使えない。運用がかなり限られてくる。せっかく体験広場だとかあるのであれば、こちらに持って行って、たき火料理もやりますとか、はじけるぐらいのことも考えたらどうだろう。せっかくデッキテラスもあるので、ここを何かうまく使ったら、特に午後から日陰になるような東側のところをうまく使って、こちらにカフェを持って行った方が、多分、文化庁もそうしろと言うのではないかと思うのだが、展示室の横に置くというのはどうも違和感がある。それでもこの中でということであれば、デッキテラス側に、壁の方に持っていくとかでないとなかなか難しい。

この場所だと電子レンジしか使えないことになるので、色々つくりたいと言っても何もできない。それから電子レンジだと、1人が注文しても提供するまでに5分以上かかる。火が使えないので速くない。人がいっぱい来た時は、ものすごい行列でイライラするという問題が起きるので、いっそのこと外に出した方が考えやすいと思う。

- ：展示遺物の観点から制約がどこにあつて、そこで何ができるのかということをもう一度良く整理していただいて、それで修正可能な部分があれば、あるいはカフェの運営の在り方として、どういう制約が生じて、その制約が生じた部分を野外でキッチンカーなどで担保していくことができるのか、そういう方向で検討をお願いしたい。もちろんゾーニングを全て考え直すということがあり得るかもしれないが、今からだとなかなか難しいかもしれないので、できる方向で対応していただければと思う。
- ：すみません。先ほど建築の実施設計の時に、デッキテラスで開口を設けて、虫害の観点から言うと駄目ではないかという意見をいただいたと思う。文化庁との協議は53条公開（重要文化財の公開）に関する運営について指導を受けているが、昨年度と今年度と2回、図面で確認をしていただいている。そうした中で、53条公開エリアは展示室と収蔵庫の部分であり、展示室への一般の開口を自動扉にすることで開放される時間を制限しながらであれば、パブリックゾーンを屋外に開くことは問題ないという意見をいただいている。念のため、もう一度確認をしたいと思う。
- ：了解した。今の発言がもう少し早ければ良かったが。
最後にオブザーバーの方々に一言ずついただければと思う。
- ：質問になるが、資料1-1の左下に、埋蔵文化財センターができるところの道路を挟んだ真向かいに私どもが管理する巨勢川調整池の管理棟がある。ここに新たに県道が取り付く予定というふうに書かれているが、いつ頃の工程スケジュールで県道を取り付ける予定なのか話を聞かせていただけたらと思う。
- ▲：現在、佐賀市文化財課とも協議をさせていただいて、予算や用地買収といったところの兼ね合いもあるが、来年度以降、工事に着工して、できれば供用開始までに交差点部

分の工事を完成させたいと考えている。

□：東名遺跡ガイダンス・埋蔵文化財センターについては、文化庁とも協議を重ねている。どの補助金が見えるのか、補助金上どのような問題があるのかとか、施設の問題がどうなのかということについて協議を進めているところである。その中でも、本日の委員会が出た色々な意見について佐賀市でも検討していただいて、よりよい施設にしていただければと思う。

●：国土交通省も県の各部局の方々も是非色々な意見、それから調整について力をお貸しいただければと思う。

それでは議事を事務局にお返りする。

○：本日の会議はこれで終了させていただきます。長時間にわたり、どうもありがとうございました。