

第3回委員会での主な意見と対応方針

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
1	「一体展示」のストーリーとゾーニング（案）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 史跡整備において展示室はあくまで遺跡の内容を補足した情報を得る施設。遺跡そのものに見学者が来てもらうことが重要。そういう意味で、3階の視点場には外に出てもらうための誘導する仕組みが必要と考える。</li> <li>・ 3階と外に出て最初となる⑧-1の役割分担を入れ替えることができるか相談したい。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 記念館3階の視点場は、周辺景観を含めた三重津海軍所跡の全体像を俯瞰してもらおう視点場、時の架け橋正面の堤防視点場は三重津海軍所跡の全体像やゾーン構成を現地空間の中で体感してもらおう視点場、諸富側の視点場では三重津海軍所始まりの場所から上流から下流側へと海軍所が発展した流れを理解できる視点場として役割分担を整理。</li> <li>・ 各視点場での具体的な映像演出は、今後検討を進めることとなる。映像も使い分けを意識したい。</li> </ul>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ (産業活動などについては) 動画で実際に動いている映像を見れば視覚的に理解しやすい。サイネージは動画も含めて、子どもやお年寄りにもわかりやすい展示を心がけてほしい。また、そうした場合、提供するコンテンツの内容について学術的な妥当性を担保しておく必要がある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 監修は専門の方に依頼するとしても、全体の内容の確認については委員会にも諮りながら進める予定。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 実施設計段階で、各分野の専門の方と設計業者等を交えた検討の場を設けたい。委員会にも適宜、検討内容を諮りながら作業を進める。</li> <li>・ 展示の作り込みの段階でも、専門の方の監修を受けることとなるため、十分な期間を設けるよう考えたい。</li> </ul>

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
3	「一体展示」のストーリーとゾーニング（案）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・視覚的なものは刷り込みが強い。映像の内容については、何が本当か、何が効果的かを歴史資料・考古資料の専門家と映像関係のスタッフを交えてしっかり検討する場を作らないといけない。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実施設計段階で、各分野の専門の方と設計業者等を交えた検討の場を設けたい。委員会にも適宜、検討内容を諮りながら作業を進める。</li> <li>・展示の作り込みの段階でも、専門の方の監修を受けることとなるため、十分な期間を設けるよう考えたい。</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>・三重津の場合、遺跡を見せることができないのでデジタルコンテンツに流れるのは分かるが、どういうコンテンツを使うのか、あるいはどういうコンテンツの内容にするのかはしっかり議論しないとイケない。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・具体的な展示形態について、展示構成リストで再度整理した。</li> </ul>
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>・館内は解説部分がデジタルに頼りすぎているような印象。</li> <li>・見学者の立場として、映像でしか解説がない状態だと待てない部分もある。本当に必要な情報は固定（パネル）で、いつでも誰でも見えるようにしておいて、動画等でないと示せないようなものをデジタルというように切り分けて考え、絞り込んだ方がよい。</li> </ul>	—	

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
6	「一体展示」のストーリーとゾーニング（案）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見せ方の問題として、AR・VR・MRが混在しているので、まずその整理が必要。</li> <li>・どこにいても、リアルで没入感のある体験ができることに向けて技術開発が進んでいる。そこを見据えたコンテンツ作りをしていくことも重要。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・移動端末はAR、固定端末のうち体験型のもものはMR、映像ホールでは解説映像やVR等で整理した。</li> <li>・将来的にMRが実装可能なものとなった場合には、コンテンツの追加を検討する。</li> </ul>
7		<ul style="list-style-type: none"> <li>・VR・AR・MRといった新しい技術の活用や、船の模型を作るにしても、考証復元を行うのであれば大変な作業となる。考証作業には時間がかかるので、体制や時間の確保をしておく必要がある。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・考証作業が必要なものについては、十分な時間を確保する。</li> </ul>
8		<ul style="list-style-type: none"> <li>・来館者が能動的に情報を受け取り読み込むことができるよう、文書のレプリカや絵図の実物があってもよいのではないか。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・複製物作成も含めて展示構成リストで再度整理した。</li> </ul>
9		<ul style="list-style-type: none"> <li>・見る側のニーズを考慮してコースを作って動線を提案したり、リピーターやより深く知りたい人に対しては更新情報や詳細情報をお知らせするような仕組みがあると良い。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実施設計の段階で、コンテンツに付加する機能等の検討を行う。</li> </ul>
10		<ul style="list-style-type: none"> <li>・展示ストーリー③の内容をみると、試行錯誤の言葉のニュアンスに辛さを感じられる。ワクワク感や、やりがいを伴う試行錯誤のニュアンスがあったほうが共感を得やすいのではないか。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・三重津海軍所跡は、世界遺産「明治日本の産業革命遺産」の中で造船分野の初期段階の構成資産に位置付けられており、この段階のキーワードが「試行錯誤の挑戦」となっており、展示ストーリーの概要にも組み込んでいる。</li> <li>・展示内容を考える上では、工夫をしていきたい。</li> </ul>

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
11	屋内展示整備計画（案）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4案示された中で、現地では見せられないドックを原寸大で屋内で見せたいということを考えると、4段全体が復元できないC-2、3案はない。現場で見た感じではC-4案で良いかなという気はした。</li> <li>・木組みを見せる幅と土が被っている幅のバランスは、木組みの方がもっと広くてもよいのではないか。</li> <li>・「大型スクリーン映像との連携」については、船が正面から入ってくるシーンはドックの位置が逆になるので使えない。映像の作り方は検討する必要がある。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・C-4案をベースに3パターンのドック模型配置案を作成し、比較検討を行った。</li> </ul> <p>※<u>比較検討の結果、事務局としては大型スクリーン映像との連携を重視し、C-4②案で提案したい。</u></p>
12		<ul style="list-style-type: none"> <li>・どの案もスクリーンとの関係には課題がある。C-4案を工夫するのが良いのではないか。</li> </ul>	—	
13		<ul style="list-style-type: none"> <li>・屋内と屋外でドックの向きが逆だということについて、C-4案で模型の設置位置を反転すると良いのではないか。模型のどこかにトンネルを設け、そのトンネルを抜けて中に入ってもらおう。模型と反対側には鏡を設け、床も実際のドックの底のような仕上げにすれば、ドック模型と鏡に映った鏡像、床面の仕上げで、あたかもドックの底にいるような雰囲気をつくることできる。</li> </ul>	—	

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
14	屋内展示整備計画（案）	・鏡に木組みが映ってしまうのは、見学者に両側が同じ構造だったというイメージを与えることになるのでいけない。	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・C-4案をベースに3パターンのドック模型配置案を作成し、比較検討を行った。</li> </ul> <p>※比較検討の結果、事務局としては大型スクリーン映像の連携を重視し、C-4②案で提案したい。</p>
15		・C-4案のように入って正面に模型が見えるのはインパクトがあって良いと感じたが、最初に見えてしまうよりも時代背景や当時の佐賀藩が抱えていた課題等の予備知識を得てからインパクトのあるドック模型を見る流れでもよいと思う。	—	
16		・入口側に模型を設けるのは面白い案だと思う。この空間全体をドックに見立てるようなディスプレイができると、より模型が空間と馴染むようになる。	—	
17		・入口側に模型を置く案はかなり魅力的だと思うので、再検討してほしい。	・C-4をベースに再検討する。委員の方々には個別に相談しながら進めることとしたい。	
18		・大型スクリーンについて、最近はパネル式で映像を見せるというものが増えてきている。映像として没入感を大事にするならばスクリーンを曲面にするということも考えられる。	—	

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
19	屋外展示整備計画（案）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遺構の表現方法について、明確な線と推定の線を分けて表示すると分かりにくいとのことだが、具体的にはどのようなことか。線引きをしてこの範囲がドックですと示すが、はっきり分かっている北側のラインはしっかりと線が引けるけれども、南側は点線になるということか。</li> <li>・視覚的なインパクトの固定化への配慮が必要。この程度の内容で混乱するというのはよくわからない。不確定なことを、あたかもわかっているかのように表現することによる「間違いの固定化」のデメリットのほうが大きい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドックのすべてのラインを検出できているわけではなく、調査をしたけれども上段の部分は既にわからなくなっているところもある。わかっているところを実線で、わからないところを破線で表現した時に、あの破線はなんだろうと思われる方がいるかもしれない。</li> <li>・ガイダンス施設の3階から見た時にでもドックの位置や大きさを体感できるものにした。</li> <li>・ガイドが説明する時や休館日に見学に来た方のこと等を考えると、表現は一つにして、解説の中でわかっている部分と分からない部分があるという説明を行う方が混乱せずに済むのではないかと思い、現地での表示は1種類にした方がよいと考えた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドライドックの遺構表現について、4種類の表現パターンでの比較検討を行った。</li> </ul> <p><u>※比較検討の結果、事務局としてはB案で提案したい。</u></p>
20		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドックと稼働期の河川のところの色が同じだが、昔、川だったところまでドックと同じ舗装・色にするのか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドックの上流側のラインは、平坦面とドック上端部分の境目で外周ラインを引くところのような表現となる。その内側がドックと川ということになるが、その境目の表現も推定になるので、できるだけシンプルにし、このような表現になっている。</li> <li>・締め切りの位置がわかっていない。わかっていたら、内側と外側の表現を変えられるが、不確定である。</li> </ul>	

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
21	屋外展示整備計画（案）	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドックだった範囲と川だった範囲の舗装の色は分けた方が良いと思う。3階から見た時にドックの渠口部は川側に大きく膨らんでいると誤解される危険性もある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ラインの表示にしても施設の内外の塗り分けにしてもどうするか、河川側の護岸についても荒籠より上流部の護岸ラインはわかっておらず、表現上悩ましい。現状で分かっている情報だけを示すという表現もあるのではないかと考えた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドライドックの遺構表現について、4種類の表現パターンでの比較検討を行った。</li> </ul> <p>※比較検討の結果、事務局としてはB案で提案したい。</p>
22		<ul style="list-style-type: none"> <li>本当にわかっている所しか表現しないという、ある意味、真面目な考え方。わかっている線だけを引くとすると、途中で途切れるところがでてくることになるのか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>上流側は確実にわかっているラインとそれを繋ぐ推定ラインになる。ドックの外に出て荒籠に向かう部分のラインについても、調査で概ねラインが追えているので表示できる。一方、下流側はすべて推定ということになるので、線の引き方、色の塗り方をどうするのか。突きつめていくと、事務局としても明確な答えを持っていないので、この部分の表現はどうしたらいいか考えなければならない。</li> </ul>	
23		<ul style="list-style-type: none"> <li>屋外の施工はまだ先で、発掘調査も途中なので、基本設計段階ではとりあえずこの案にしておくのか、他の案も併記して今回の基本設計を終わらせるのか、実際の施工まではまだ時間があるので、発掘などの条件が整ったところで、今後検討していけばよい。今の段階では十分。</li> </ul>	—	

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
24	屋外展示整備計画（案）	<ul style="list-style-type: none"> <li>平面表示は、舗装の色の違いでここは何だったのかを説明するのが目的。ドックの北側は平面表示より園路舗装が勝っていて、川側はその逆になっていて、同じ遺構表現の中で矛盾が生じている。ドックの長さが60m程あったということであれば、堤防までドックの表現（舗装・色）を当てておく方が矛盾はない。</li> </ul>	修正する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>堤防側のドック舗装と園路舗装との関係はドック舗装を優先させた。</li> </ul>
25		<ul style="list-style-type: none"> <li>排水の件だが、雨水を浸透させないというのは考えにくいのではないか。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>屋外の排水計画は、雨水を遺構付近に一旦集め、余水のみを排水する計画で再考した。</li> </ul>
26		<ul style="list-style-type: none"> <li>現状の写真で、土の色が青色のところは木材が残る。黄色っぽいところは土の中に含まれる鉄分が酸化していることを意味していて、そこでは木材は腐る。写真を見る限り、一番上の構造物は既にある程度腐っている。水の供給を今以上に絶ってしまうことは危険。排水はしないほうがよい。さらに立体表示として下げること論外。周辺の雨水の排水もしないほうがよい。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>屋外の排水計画は、雨水を遺構付近に一旦集め、余水のみを排水する計画で再考した。</li> </ul>
27		<ul style="list-style-type: none"> <li>ドック周辺で使うコンテンツとしてはMRがベストチョイスだと思う。技術的にまだ確立されていないが、将来のことも見据えて検討してほしい。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>屋内・屋外共通で使用する移動端末は、現段階では実装可能なARで整理した。</li> <li>将来的にMRが実装可能なものとなった場合には、コンテンツの追加を検討する。</li> </ul>



No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
28	モニタリング計画（案）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今発掘しているのであれば、そこを利用して管を埋め込んだ方が良くはないか。</li> <li>・埋め込む管の内径は67mmとのことだが、将来的に別の調査も行えるように、もう少し径は大きい方が良く。</li> <li>・値は一日のうちでも変化があるので、時間ごとの変化を捉えていった方が良く。</li> <li>・データはデータロガーがあるので、自動計測にして引き上げだけを定期的に行けばよい。コストはかかるが、通信で記録することにすれば、展示にも生かすこともできる。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・埋め込む管の大きさは150mmに変更し、自動計測による地下水のモニタリングを検討する。</li> <li>また、地下水の状況を一定程度把握できた時点で、今津委員とも相談し、さらに将来的なモニタリングのあり方の検討を行う。</li> </ul>
29		<ul style="list-style-type: none"> <li>・モニタリングは、基本的には自動計測で常時計測する。三重津の価値の根幹な部分、非常に大事なことなので予算を十分準備したほうが良い。</li> </ul>	—	

No.	項目	意見	事務局の回答（第3回委員会）	対応方針
30	基本設計に係るワークショップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・三重津の場合は見えない部分があるからということもあるが、見学者に丁寧に説明していくことが非常に大事。</li> <li>・展示のデジタルコンテンツやパネルも大事だが、ガイドの説明に頼る部分も出てくると思うので、あらかじめそのことを念頭において設計してもいい。</li> <li>・これからも調査が続いて、新しい情報が出てくると思うので、随時ガイドの知識の更新を図っていく必要もある。</li> </ul>	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ガイド研修において、新しい調査成果等の情報提供を随時行っていく。</li> <li>・今後の実施設計や展示物の作り込みにおいても、ガイドの意見反映に努める。</li> </ul>