

第1回三重津海軍所跡保存整備指導委員会 議事録

●日時：令和2年10月29日（木）13時30分～16時10分

●場所：佐賀市青少年センター 大会議室

●参加者：

【委員】

有馬委員・渡辺委員・安達委員（リモート）・中村委員・富田委員

※欠席：今津委員・内田委員・本多委員

【助言者】

文化庁文化資源活用課（市原調査官）

内閣官房産業遺産の世界遺産登録推進室（松尾研修員）

佐賀県文化・スポーツ交流局文化課文化財保護室（宮崎係長、長崎係長）

【オブザーバー】

佐賀県立佐賀城本丸歴史館（竹下企画学芸課長、藤井学芸員）

佐賀県文化・スポーツ交流局文化課（中島副課長）

※欠席：日本赤十字社佐賀県支部

【庁内関係課】

社会教育課（諸田館長）

文化振興課（木島課長、角係長、中野主査）

【事務局】

歴史・世界遺産課

（村上課長、野田副課長、岩瀬係長、古賀主査、江崎主査、佐々木主事）

●佐賀市歴史・世界遺産課長挨拶：

皆様こんにちは。

歴史・世界遺産課長の村上でございます。

本日は誠に忙しい中、お集りいただきましてありがとうございます。

今年度第 1 回目の会議は、もっと早めに開催したいと思っておりましたが、ご存知の通り新型コロナウイルス感染症の影響もあって、本日の開催となってしまいました。

この三重津海軍所跡のガイダンス施設の整備に関しましては、本年 3 月以降工事に着手しておりまして、現在まで順調に推移しているところでございます。これも委員の皆様方の、これまでのご指導、ご支援のたまものだと思っております。厚く御礼申し上げます。

また、三重津海軍所跡の駐車場ですけれども、こちらのほうも、佐野常民記念館北側の方に新しく整備をしたところでございます。

今回のガイダンス施設整備、駐車場の移転整備、そして隣接地での地元の公民館建設、これらにつきましては、世界遺産の緩衝地帯の範囲内で行う開発事業ということもありまして、その整備概要や遺産への影響等をまとめました「遺産影響評価書」を作成しまして、昨年 11 月、国を通じてユネスコへレポートを提出いたしました。

その結果が今月中旬に戻ってまいりまして、構成資産の立地環境やインタープリテーションを強化するものという評価をいただいたところでございます。

ガイダンス施設は、来年 9 月オープンを目指しております。早いもので 1 年を切っております。良い施設、魅力ある施設そういったものにするためにも、ラストスパートということで、我々も頑張っていきたいと思っておりますので、今後とも引き続きご指導の程よろしくお願いいたします。

最後になりますが、皆様方のお手元に「ひがさす」のパンフレットを準備しております。世界遺産登録と同じ年にラムサール条約湿地として登録されました東よか干潟のビジターセンターが、今年 20 日にオープンいたしました。もし機会がありましたらお出しいただければと思います。

本日は、どうぞよろしくお願いいたします。

●出席者の紹介：

委員会名簿で紹介

●会長あいさつ：

改めて特にないので、時間の節約をしたほうがよい。省略しましょう。

《報告事項》

- (1) 令和元年度調査の主な成果
- (2) 遺跡のモニタリング状況
- (3) 展示内容について（実施設計からの変更点）
- (4) 整備事業の全体スケジュールと進捗状況

【資料説明】

「資料1」「資料2」「資料3」「資料4」を用いて、(1)～(4)をまとめて説明。

【質疑】

委員 ドックの渠底・深さの問題については、以前に委員から「これで電流丸が入ったのか？」という指摘もあったけれども、一応今回の調査成果を踏まえると、論理的にはクリアしたということでのよいのか。

事務局 今回の調査で、渠底深度が1m深くなったことでより現実味が増したかなと捉えている。

委員 本日欠席の委員から事前にいただいているコメントは、モニタリングについては、数値が安定していてよいということだが、遺物の脱塩については少し厳しい指摘があったように思う。

これは委員が出席の時にもう少し詳しく伺った上で、議論の対象にしたいと思う。

高温高圧による脱酸素水を使った脱塩処理というのは難しいものか。

事務局 三重津の金属関連遺物は、長年汽水域という特殊な環境に置かれていたという特徴がある。これまで実施してきた保存処理方法よりも、先生から紹介いただいた内容で保存処理を行った方が、より良いだろうとのお話をいただいている。

保存処理自体をどうしていくかということも含めて、市で改めて整理をして、次回の会議の中でお諮りしたいと思っている。

委員 金属加工関連遺物は展示していきたいものなので、きちんとした保存処理の上でということをお願いする。

委員 酸化還元電位のグラフの中の赤く示されたラインが毎月月初めに高く跳ね上がっているように見えるが、これは気にしなくてもよいのか。

事務局 現地に設置している機器からデータを定期的に抜きに行くが、その際に観測孔から機器を引きあげることになる。それに伴い地下水が攪拌されるので、少し数値がはね上がっている。

ただ、その後はまた数値が落ち着いてきていますので、委員も問題ないと判断されている。

委員 計測は自動だが、機器からデータをとるのは人が行っているのか。

事務局 メンテナンスも含めて計測機器に蓄積されたデータを定期的に引き抜くため、現地に人が行っている。

委員 報告事項については以上で御了承いただいたということで、協議事項に入らせていただく。

《協議事項》

(1) これまでの調査成果をふまえた三重津海軍所の風景再現の設定根拠（案）について

【資料説明】

「資料 5」を用いて説明。

【質疑】

委員 稽古場地区の黄色表示の部分の「銃陣訓練」だが、「発砲」とか、「行進」とか具体的にどういったイメージか。

事務局 基本的には行進とか、隊列編制の仕方を稽古しているシーンを想定している。場合によっては、記録で確認できているわけではないけれども、空砲くらいは撃ったかなといった感じ。その部分のはっきり分からないので、どこまで再現できるか記録を確認しながら再現したいと思っている。

委員 発砲したほうが画になることは画になる。けれど、あまり浮いてしまう画になると、それはそれで問題だと思うので慎重にお願いしたい。

事務局 銃陣訓練は、中折の調練場でも行われているということで、火術方から三重津にも教官が出向いてそういう訓練を教えたという記録が残っているよう。その内容を確認しながら、ここで行われた訓練がどういうものだったのかを整理しようと思っている。

委員 資料 3 頁目の修覆場地区の一番上。全景で金属加工の作業の様子は再現しないというのはどういう意味か。

事務局 全景として三重津海軍所を俯瞰して見せる場合は、建物内部までは見えないという意味。

委員 修覆場地区で個別的に金属加工の場面を解説する際には「芦屋釜の里」の試験操業映像を使いながら解説するということか。

事務局 修覆場地区の解説の中では、どういう金属加工をやっていたのかというのを、映像を使いながら解説したいと思っている。

委員 訓練の映像は、画的にも非常に印象に残るものとなる可能性がある。あいまいな根拠であまりインパクトが強いものを流すと、ミスリードに繋がる可能性があるのでは、そこはちょっと慎重に行いたいと思う。

委員 CG の中で動きが当然出てくる。作業している人々も当然動いているけれど、リアリティをどこまで出すのか。見る側からのリアリティという考え方と、議論されているきちんとした根拠に基づいた動きとのバランスが必要だと思う。これを、制作現場で実際にそこを判断しながら動かしていくというのは結構微妙なこと。

例えば、訓練の様子や、金属加工で作業されている人々がいるのなら、監修を踏まえながら、動きそのものをモーションキャプチャーで実際に人に動いていただいて、動きのシミュレーションをしながら、CG で人体を再現していただくということがあると思う。

資料をもとにして、こういう動きでしてくださいと指示をされたとしても、実際それを作り出していくクリエイター側の意思が入ってくる。今まではそれで出来たと思うけれど、きちんとした仕様に基づくということであるならば、動きそのものをモーションキャプチャーで、実際に人に動いていただいて収録し再現するというやり方もあるのかなと思う。

委員

せっかく CG で再現するのだから、あまり制約がかかるとそもそも CG を作る意味がないみたいなことになってしまう。大変だと思うが、少し広範囲に資料を探していけば、人の動きもそれなりにはつかめるかなと思う。

幕末は軍事技術の過渡期なので、藩政時代の軍事的な行動というか、身体的な動き方とは随分違ってくる。もの珍しいことなのでそれなりの記録はあると思う。

佐賀藩に限定せず、当時の洋式訓練に関する資料を見ていくと、ある程度の動きは掴めるのかもしれない。

最近では、幕末維新期の軍事史、技術的な面も含めて随分研究が進んできているところなので、少し広めに史料を探してみるとよいかもしい。

委員

修覆場地区の建物の上屋で、「番所・役所：村絵図等の描写を基に上屋再現を行う」とあると思うが、番所は大きな村絵図を見ると黄色で着色された空間に描かれているが、「役所」は村絵図に表現があったのか。

事務局

村絵図にはない。情報の項目の文献・絵図調査をご覧くださいと、「三重津船渠及工場図」をあげている。これは製作場の部分を整備するときの計画図ではないかという評価を得ている資料。この絵図の中の土手に近いところに「役所」という表記がある。計画通りに整備がされたとすれば、三重津海軍所の中に「役所」があったのではないかと考えることができるので、この表記をもとに、「役所」を再現したいと思っている。

委員

場所は「三重津船渠及工場図」で概ね把握できると思うが、上屋を表現するとなると、「三重津船渠及工場図」には描かれていない。村絵図にも表現が無いとなると、上屋は何に基づいて表現されるのか。

事務局

「番所」に関しては村絵図にも位置はあるし、この船渠及工場図で屋根は“瓦葺き”のようなだということが分かる。立体的に書かれているので、これは既存の建物ではないかと考えている。

佐賀藩内に、当時の「番所」の建物が現存しているわけではないので、

藩外の現存している「番所」の形態や、「佐賀城御本丸差図」の中にある「番所」がどういった規模だったのかなどを参考にしながら、上屋をつくっていきたいと思っている。「役所」についても同じような考え方。

委員

「番所」は村絵図がヒントになると思うし、そこから他の事例も総合的に見たらよいけど、「役所」に関して上物を描いた絵図が無いというので、敷地くらいしか「船渠及工場図」では分からないので、そのあたりの妥当性がどのくらいとれるのかと思い質問した。藩内の「役所」に関して何か描いたものがないか、現存するものは限られていると思うが、丹念におさえたいうえで表現していただきたい。

委員

映像にも関係してくるけれども、海軍所の周囲は柵か何かをめぐらせていたのか。今は土手が回るような感じですぐそばに集落がある。出入りはそれなりに管理・制限をされていた気もするが、単に土塁だけなのか、それとも人の出入りも制限するような柵か塀のようなものがあったのか。これまで全然話題に出てこなかったもので、情報としてあるのだったら教えていただきたい。

事務局

柵とか、人の出入りを制限する施設・設備について、先ほど話題になった「三重津船渠及工場図」では、建物周辺や製作場の土手の一部に柵の表記がある。実際に設置されていればという話にはなるが、製作場周りには人の出入りを規制するような柵が設けてあったのではと考えている。

一番北側の船屋地区については、資料の6頁目に「三重津御船屋絵図」を載せているが、入口に柵を設けたり、通路沿いに長い蔵を建て壁状に仕立てた表現があるので、ある程度はそういった施設があったのではないかと思う。

ただ、それがすべてのエリアについてあったかというのは、記録として残っていないので、そこまでの表現は言えないかなと思う。

委員

これはCGなので、見る人が最初からどのくらい忠実な歴史的な復元だと思って見るのかで随分違う。その辺はどこかでざっとした表現も入っても構わないということにするのかどうか、確認したほうがいいのかもしい。

柵が巡っていたかというのは、多分わからないと思うので、そこら辺はある程度ぼかした表現にするのか、あるいはかなり想像が入っていると断りながら絵を描くのか、我々はこういう姿勢でやりましたという説明ができればいいのだと思う。どういう説明するのか考える必要がある。

事務局

CGでどこまで正確に再現できるかという話が出ているが、三重津海軍所の範囲については、できるだけ情報をきちんと集めて作業していきたいと思っているが、一方で、集落をはじめ、周辺の景観をどこまで再現していくかというところもあるので、そのあたりのバランスは整理をしていき

たいと思っている。

- 委員 近世絵画などではぼかした描き方というのは、いろんな技法があると思うけれどCGなのでぼかすのがいいのかが問題になっていくと思う。
- いずれにしてもきちんと説明できる、佐賀市としてはこういう考え方ですというものが用意されていれば、よいのではないかと思うので、その辺の検討をどこかでやる必要がある。

(2) 展示内容 (案) について

① ドライドック原寸模型サンプル

【資料説明】

- ・ドック模型サンプル視察
- ・「資料6」「資料6 追加資料」を用いて説明

【質疑】

- 委員 ドライドックの模型は、屋内展示で最大の見せ場と言っても良いかと思う。

- 委員 見学しながらも話をしていたけれど、「なぜこれを見せるのか、つくるのか。」という、もともとの発想の始まりは、「見えない三重津」をどう見せるか。

つまり、こんなものが地下に埋まっている、見付かったということをよりリアルな形で見せるのがコンセプトだと思うので、発掘して検出された状態を、ぬめり感を再現して見せるのが当初の目的に沿うのではないか。そういった意味で、非常に細部に関しては細かく再現されて非常に良かったけれど、質感というか現場での感じというものをもう少し表現してもらえるとリアルな感じが強まるかなと思う。

- 委員 そのあたりについては、今後の詰めの作業の中でやってもらえると思うが、制作現場の方から何かあるか。

- 展示業者 発掘担当者からも発掘したばかりの時はどのような状態だったかを聞いていて、臨場感を提供していきたいと思っている。濡れ感についても全体的に濡れているところもあると思うし、乾燥している部分も一部あると思うので、そのメリハリをつけながら、臨場感を出していきたいと考えている。

- 委員 全体のスケールが目の前に立ち上がったとき、どういうふうに見えるかということであろうと思うので、そのあたりは大いに期待して待ちたい。

- 委員 この後の話題にあるかもしれないが、大型映像の中で全体の照明が暗くなつて模型の部分だけ、上からのスポットライトで浮かび上がるという演出があったと思う。文化振興課の課長が先程の見学の際に話されていたが、ゴツゴツ感が現場の印象と少し違うなという点を私も感じた。

お客さんが見るときに、上からのスポットで側面、天板は照らされると

思うが、お客さんが見えるところの陰影が過度についてしまわないような、これは模型の作り方というよりも、光の当て方の問題だと思うが、このあたりは見えやすい形で、大型映像と絡めて調整していただきたい。

委員 ライティングも含めて、最終段階の色んな微調整によるところが多いだろうと思うので、全体が出来上がって組み込まれてその場で、修正していくというふうになるのかと思う。

委員 今見せてもらった状態（木が露出した状態）で展示するというのは、ドックの階段状の上面を掘り過ぎた状態で見せているから、そのあたりの説明をしておかないと、見ている側が訳が分からないようになる。

事務局 今のご指摘は、どの状態を再現するかというお話かと思う。

設計の段階でも、発掘したままの木組みの露出した状態か、もしくは、ドックが使われていた時に土が被っていた覆土の状態か、どちらを再現するかというご議論をしていただいた。最終的には、被覆の状態が本当にどこまで正しく再現できるかが分からないため、模型については発掘で検出した状態をそのまま再現するというようにさせていただいた。

委員がおっしゃったように、稼働していた時に木が露出したまま使われていたと思われてしまうのはいけないので、そこはきちんと解説を補足したうえでお見せしたいと考えている。また、大型映像の中では、運用を主にお見せすることになるけれども、ドック模型の前面に設置する解説パネルでも、稼働時の様子とか、基本的な情報は解説したいというふうに思っている。見学者に誤解を与えないように工夫していきたいと思う。

委員 初めて現場を見た時のある種の衝撃感を思い出していたところだが、これはやっぱり 100 数十年の時を隔てて、地中に埋もれていたものが、今我々の目の前に姿を現しているという、その感動を市民の皆さんにも感じていただくという非常に大事なことだと思う。そこを両面、稼働期の状況と現況・現在の姿、両方から見ていただくということが良いかなと思う。

②映像絵コンテ案（大型スクリーン映像）

【資料説明】

「資料 7-1」を用いて説明

【質疑】

委員 この映像のタイトルが「電流丸の整備とドライドックの運用」となっていて、映像の内容もそうなっていると思うが、締めが凌風丸で締めるというのが突然のような感じがあった。

電流丸が入って、修理して、出ていった。しかもちょっと雰囲気のある夕暮れに出ていった、そこで締めても一つ完結するという選択肢もあるか

など思ったが、そこからまた、別の船の話になって、何かあるかと思ったらただ船がきてすぐ終わる。

このタイトルの映像の目的と最後の終わり方が、ちょっと今、2段階になっていて、必ずしもシンプルな形ではないのかなというのを感じた。

むしろ、ガイダンス映像のほうで、三重津海軍所全体の紹介の中であれば凌風丸の登場も十分うなずけるかなと思ったが、この「電流丸の整備とドライドックの運用」の締めが凌風丸というのはまたちょっと複雑な感じになってしまうかなと感じた。

事務局

確かに委員がおっしゃるように、タイトルとは完全にミスマッチな状態になっている。事務局で映像の構成を考えていくなかで、ドックの運用を原寸大で見せたいというところと、佐賀藩が造った国内初の実用蒸気船・凌風丸もできるだけ大きく見せたいということもあったので、今このような構成案になっている。

大型映像では、体感的にドックの運用を知っていただくというところで、あまり細かいナレーションを入れずに、示していくような映像にしたいと思っているが、タイトル自体も入れたほうがいいのかどうかということもあって、そのあたりもどうお感じになったかというのを、感想等を含めてお聞かせいただければありがたい。

委員

タイトルが入ると、見るほうが身構える。「映像が入るぞ」みたいな感じ。BGMではないけどイメージ映像という感じがいいかなと思う。

「何で、ここで凌風丸？」というのが私も気になって、画像のまとまりとしては凌風丸が浮いてしまっているなという印象を受けた。

細部に関しては、これから渠底の表現とか、実際の作業風景のディテールとかをこれから詰めていくということで、今の段階ではよいと思う。

一点気になったのは、例えば資料7-1の絵だが、東西南北はちゃんと合っているのか。夕日とか表現されるけれども、日の入りの方向はどちらか。三重津から見ると、こんな風に日の入りは見えるのか。

事務局

資料のキービジュアルでは、渠頭から渠口のほうを向いていますけれども、渠口側が東の方向になります。方角はもう一度確認が必要かなと思う。

今後調整をしていくことにはなるが、日暮れと共にと映像として美しい風景を探っているようなところもあるが、実際の有明海の干満や、船の固定のタイミング等を考えると、時間の設定自体も調整をしないといけない部分もあるので、今指摘いただいた点もあわせて確認したいと思う。

委員

ドックを出た船が大野島をグルッと回って筑後川に出ていくという説明があったと思うが、コースは常にそうか。このあたりは文献的な根拠があるのか。

- 事務局 文献史料では、出渠のときにどちらから行くかという記述は確認できていない。
- ただ、早津江川を洋式船が上流に向かって上ってきてドックに向かって船首から入ってくる。出渠するときは船尾を引っ張って出渠と考えると、船首は上流側を向くことになる。そこで、わざわざ180度ターンするよりは、そのまま島を回ったほうが自然な感じで出ていけると思っている。
- 出渠のルートについては、もう少し史料的なもの、根拠がとれるかを調べてみたい。
- 委員 ナビゲーションは最低限ということと、映像で体感してほしいということは分かる。
- 映像の長さが4分ちょっとなので、ギリギリこのくらいの時間かなと思うけれど、相当大きなスクリーンなので映画館みたいに椅子があって、そこに決められたところで見られるわけではないので間近で見られている方もいれば、かなり奥まったところから見方もいる。
- 場面の切り替わりの部分であったりとか、ターンする、ゆっくり見上げるシーンがあったりとか、色んな場面があったほうがわかりやすいと思うし、ドラマチックになるとも思うが、そのあたりの没入感の部分と、見ていらっしゃる方が酔いやすいというか、そういう映像効果もあると思うので、そのあたりも定期的に検証したほうがよいと思う。
- 委員 今指摘があったように、県が作ったコンテンツ（みえつタイムクルーズ）は酔う。見ていると足元がアップアップしてくるし、今日、会場に入る前にバルーンの映像を見たが、あれも酔うところがある。そのあたりは気をつけたほうがよいと思う。バリアフリーの問題とも絡んできて、三半規管に障害を持たれている方もおられるので、気をつけて対応されたほうがよい。
- 委員 大画面に接近していて、非常にダイナミックな場面の展開があった時に、高齢の方は気を付けたほうがいいかなという気はした。
- 事務局 現在佐野常民記念館で提供しているドームシアター、みえつSCOPEも同じだが、車酔いをしやすい方は、映像をみながら酔いそうになるという状況もある。
- コンテンツを提供するときにも、「もし気分が悪くなったりしたら、目を反らしてください」というようなご案内をしてお覧になっていただいている。実際の運用面と、映像製作段階での画面の切りかえ方等の工夫とか、そういうもので違ってくる可能性もありますので、そのあたりはよく話をしながら進めていきたいと思っている。

③映像絵コンテ案（映像ホール）

【資料説明】

「資料 7-2」を用いて説明

【質疑】

委員 資料 2 頁目の最初の絵コンテだが、前から言っているが、海側から見てこんなふうには船は見えない。通常、船は川上に向けて船首を向けるが、これは海側を向いている。川の水がどう流れるのか、そのくらい分かって作ってほしい。

事務局 船の船首の向き、波のあり方とか今後きちんと調整する。

委員 絵コンテのように、3 隻が並んでこういうふうに見えるということは、実際存在したのか。

委員 「白帆注進出入注進」という文献に 3 隻並んでいるシーンが描かれている。あれも表現がおかしいと思う。川に停泊するとき船首を川上に向けないと、逆さにすると流れてしまう。あの絵自体もおかしいけれども、どうしても佐賀市がこのシーンを CG で作りたいという話なので。

委員 船がわかる方がご覧になって、疑問に思われるのは、他のところでずっとリアリティを追求して詰めていって、こういうところで、がたがたとくるのはちょっと残念なので、ぜひご検討いただきたい。

委員 これは展示とも関係してくるが、遺構の同時性。ドックが運用されている段階の周辺の建物が、すべて同時に存在していたかどうかというところ。

キーヴィジュアルで材木を置いたのではないかとされている部分が、文久年間にあったのかどうかは、厳密に言えばなかなか判断が難しい。どこかエリアで危険な部分はあるかもしれない。展示とも絡んでくるので横でにらみながらつくってもらわないと、展示とガイダンス映像が矛盾したり、齟齬を起こしたりすると、見るほうが戸惑うかなと思うので、難しい問題ではあるけれども気にかけておく必要があると思った。

事務局 CG での表現がどのタイミングのものかという話になるかと思うが、おっしゃるように難しい部分もある。

大型スクリーン映像も、映像ホールのガイダンス映像も基本、基になる CG は同じものを使おうと思っているので、大体稼働期の三重津の様子、電流丸が修理された頃はこういうものだったというところで、全体の風景を再現したいと思っている。

また、船屋地区の大型建物の表現にも関わってきますが、これについては、確かに同時期にあったかどうかというところがある。一方で、建物が無い表現をした場合、何もない場所だったと誤解されるのもどうか、というところもある。

そのあたりは、遺構の状況から見ると、若干つじつまが合わない部分が

出てくるかと思いますが、全体的に見たときに、概ねこういう場所だったというのがわかるような状態にしていきたいと思っている。

ただ、同じタイミングで、絶対存在してはいけない船とか、そのあたりは気をつけて整理をしていきたい。

委員 実際には絵が描かれると、だんだん細かいことのチェックが入ってくる。そのあたりの議論しておくことは非常に良いことなので、可能な限り詰めたものをつくっていくということで進めたいと思う。

委員 ガイダンス映像も先ほどの大型映像に関しても、今回かなりのリアリティを追求していくということなので、例えば、水煙とか、空気感とか、埃とか、かなりリアリティが重視された映像が出来上がるだろうなというのはイメージ出来る。

大型映像の場合、極端なアングルがあると、きつくなるかもしれないが、ガイダンス映像に関しては椅子に座って見る。そういうことから考えると、ガイダンス映像はコンテからすると、鳥の目線が多いかなという感じがする。もちろんガイダンス映像だから、ナレーションがあって説明することが必要。それが目的かもしれませんが、せっかくリアリティを追求したものだと考えていくと、人目線のアングルとか、ちょっと下から見上げるような船のダイナミックな大きさとかを強調するようなカットがあってもいいのかなという感じがするし、人の作業しているところも、一部人に寄ったような身近な感じで見られるようにできると、観客からするとガイダンスではあるけれどもドラマチックに見える。そういうところはあってもよいのかなと感じている。

そのアングルを逆に、最初の大型映像に持っていくと、やっぱり酔いやすいという危険性もあるが、せっかく高精細 CG をつくるのであれば、ガイダンス映像に関してはドラマチックなアングルとかあってもよいのかなと感じている。

委員 最大の見せ場であるドライドックの本物をご覧いただけないということで、かなり映像に頼ったガイダンス施設になるかと思う。他の世界遺産のサイトがどういうことをされているか、全部見ているわけではないが、おそらく三重津が一番そういう意味では、テクノロジーを駆使した展示ということになっていくのではないかと思うので、そういう意味で、注目される度合は大きい。そこで一手間、二手間やりこんだ展示が実現できれば非常に画期的なことだと思うので、ぜひよろしくお願ひしたい。

委員 今後、シナリオを読んで、練っていく。この段階で細かいことを言っても始まらない。

委員 今後さらに厳しいご指導が待っているようだ。

④共通端末の構成内容（案）

【資料説明】

「資料 8」を用いて説明

【質疑】

- 委員 端末は、お貸しするタブレットのことでよいか。
- 事務局 貸出用のタブレットは 50 台程度用意しようと考えている。
最近は多くの方がスマホをお持ちになっているので、スマホにもダウンロードして入れることが出来るようなアプリで考えたいと思っている。
資料で補足だが、ゾーンの B から書き出しているが、B から G まで屋内の解説。I は 3 階テラス部分。L が屋外ポイントになる。
- 委員 スマホアプリは、既存のものを使うのか。
- 事務局 アプリの詳細は、これから細かく検討していくことになります。
- 委員 今簡単に加工できるものがたくさんあるので、使ったほうが安上がりかなという気もするが、どのぐらいのことをやろうとするのかにもよる。
- 委員 屋外の L からデジタルコンテンツが VR 使用になっているが、このデータは共有されて作成するのか、さっきのガイダンス映像とまた別に作るのか。
- 事務局 今回の三重津海軍所跡の史跡整備の中で使っていく CG は、同じモデリングデータを、色んなコンテンツに使っていくということで考えている。
- 委員 CG は端末かスマホで見ていくということになるので、果たして VR と言えるのかという感じがする。これまでのみえつ SCOPE は来年の 9 月以降も残っていくのか。
- 事務局 新しいガイダンス施設のオープンとともに、提供を終了する予定。
- 委員 そうするとここに書かれている VR は、また新たに別の機材で提供することになる。ここの VR というイメージがよく分からないけど。
- 委員 実際の風景の中でタブレットを見て、CG 画像が見えるということか。
- 事務局 そう。
- 委員 それは VR じゃない。
- 事務局 今の VR は双眼鏡みたいな感じで完全に没入したような形で見せているが、タブレットで提供することになると CG 映像がタブレットの中に見えるということになる。
当時の地形と今の地形では護岸の位置にもズレがありますので、AR にしてしまうと違和感があるかもしれない。どう見せるのが正解かというのを探っている。
端末自体は覗くような感じではなくタブレット、もしくはスマホという形になるが、その CG をどう見せたら一番解りやすいかというのを調整している。

委員 作業部会のときにもお話したが、それぞれのポイントでより詳しい説明を共通端末でやるということに加えて、館内全体を見終わった後に、3階でお茶を提供していただきながら椅子に座ってちょっと一息付きながら館内を振り返るような意味で復習できるようなことも出来たらよいかなどと思った。

3階にはもっと深く知りたい人にライブラリーがあったり、ガイダンス施設のほかに案内する周辺の観光案内だったりするが、その場で見てきたこと以外に展開させることに加えて、今まで一回見てきたことを復習するという選択肢もそこで与えたらよいのかなと思う。

事務局 今いただいた意見、どういうふうにしたらいかなという話を業者との打ち合わせの中でもしていたところ。

ポイントを新たに3階の一つ設けるという形ではなくて、3階で休憩しているときに、今まで見てきたポイントで取得してきた情報を見ることが出来るように工夫しようかと考えている。仕掛けの中で工夫できればと思う。

委員 詳細解説アイコンは、タブレット上にずらっと並ぶのか。

ポイント近くに立つと勝手に始まると言えば変だけれども、反応して解説が始まるとか。どういった仕様を考えているのか。

事務局 具体的な画面の詳細構成までは詳しく検討ができていない状況ではあるけれども、それぞれのポイントを取得するゾーンに行ったときに、勝手に情報が入ってくる形にするのか、取りに行く形にするのかというやり方があると思う。それぞれ一長一短があるので、見学されている方に邪魔にならない程度の情報の上手い取得の仕方、どういう仕掛けが一番よいかというところを検討している。

委員 もしタブレット上にポイント毎に全部タップするアイコンがあれば、それはどこに行っても復習はできる。どちらがよいのかというのはなかなか難しいが、どういう仕様で情報をとるのか、工夫が必要になると思う。

委員 今日の議論を全部実現すると、見学者はすごく勉強させられて終わった後はクタクタ。もう一回来るのもどうしようかなと思うような気もするけれど、個人的にはスルーできる場所もあり、なるべく使い方としては軽い使い方もできるようなものがよいのではないかとも思う。

少し時間が超過しているが、本日の議論は以上で終わりたいと思う。まだシナリオその他の細部まで詰まっておりますので、これから再度検討いただく期間・時間も十分あるかと思う。

今日、文化庁から調査官がおいでになっていますので、最後に統括的にもご意見がありましたらお伺いしたい。

文化庁

委員の方々熱心なご議論ありがとうございます。佐賀市の皆様、熱心な作業ご苦労様です。議論を聞かせていただきました。

文化庁でも復元検討委員会というものがあって、建造物とかを復元するときに、怖い先生たちと議論をしますけども、それとも似たような、これは本当にあったのか無かったのかみたいな議論を映像バージョンでやられているので、文化庁も見習わなければいけないなと思った次第です。

これからシナリオをもう少し練られるということでしたので、期待しているところですけども、先ほど委員から映像の中で、人からの視線というような意見がでていましたけれども、私も似たような感じで、もう少し何か今の佐賀につながる話、今の日本につながる話とか、子どもの時からあまり歴史のことに興味のない人でも、つながれるような話が生まれると少し親近感が湧くのかなと感じました。

その当時はすごかったというのは、このリアリティを求めたら、CGを通して伝わると思うけれども、それが遺産・史跡として現在にどう繋がるか、どういう意味があるのかというところがあると、もっと知りたくなるという人も来るんじゃないかな、という気がしたので、また今後議論に加わらせていただければと思いました。