

## 名古屋市博物館展示・収蔵環境等設計委託に関する検討会議 第4回

日時：令和5年10月4日（水）10時00分～12時00分

場所：名古屋市博物館4階第2会議室

検討委員：（五十音順）

河西秀哉（名古屋大学大学院人文学研究科 准教授） 会議出席

黒澤浩（南山大学人文学部人類文化学科 教授） 会議出席

半田昌之（公益財団法人日本博物館協会専務理事） WEB出席

真島聖子（愛知教育大学教育学部学長補佐 未来共創プラン担当） 会議出席

安井奈美（社会福祉法人名古屋市身体障害者福祉連合会） 会議出席

傍聴希望者：なし

事務局：名古屋市博物館（以下、本文除き博物館と略す）、（株）丹青社（業務受託者）

### 1. 開会

事務局：本日はお忙しい中、第4回名古屋市博物館展示・収蔵環境等設計委託に関する検討会議にご参加いただきまして感謝申し上げます。前回より半年以上経過しての会議となります。第3回以降の間は、今まで作り上げてきた展示案について必要コストの積算をし、かなり予定よりオーバーしていたため、現実路線にアジャストするための作業を続けてきました。その案を今日お示しします。もとの展示案は密度が高い印象がありました。引き算をして緩急をつけたほうが来館者は見易くなるのではないかと考えました。また、ハード面に依存すると、ハード面のポテンシャルが常設展のポテンシャルを決めてしまうという面もあると思われれます。引き算をしたことで学芸員が大事に思っている部分が損なわれていないかは注意して見なければなりません。ゆったりしたスペースや可変的なスペースができるなどメリットも相応にあらうかと思えます。委員の皆様におかれましては今日ご覧になる案がこれまでの展示案に比べて大事なポイントが損なわれていないかという点を中心にご覧になっていただきたいと思えます。宜しく願いいたします。

### 1. 議事

#### 議題1—前回の主なご意見と対応状況(資料1)

事務局：資料1の説明。前回の会議でのご意見と対応を記載しています。この後の議題の方でお答えする部分もかなり多くあるため、この場でお伝えしておいた方がよい場所だけご紹介します。建築設備関連になりますが、各委員の皆様からエスカレーター・エレベーターの必要性についての意見がありました。現在、建築設計に於いて各階のエスカレーターは上り一方向だけでなく、下りも設置出来る様に検討をしています。このほかに関してはこの後の議論の中で紹介するため、議題1としては以上です。

#### 議題2—常設展示シナリオ及び展示計画の検討(資料2、3)

#### 議題3—平面計画の検討(資料4、5、6)

事務局：前回の第3回検討会議で提出した展示案は、博物館側の考えている案を固めたものでしたが、概算をしたところ、想定している予算のほぼ2.5倍の経費が掛かるということがわかりました。そのためコストの目処としては半分以下にするという作業をこれ迄半年かけて行ってきました。しかし展示シナリオの重要なところは出来るだけ落とさない様にしています。大テーマ・中テーマなどの展示構成は変更していません。

常設展示の展示方針に、「展示室内に広い空間をつくり、体験や娯楽などを通して来館者が相互に交流できる場を提供する」という一文を加えています。

資料4について。平面図について変更前・変更後を見開きで比較しています。変更後の平面図において、四角い点線で囲っている部分が展示室内に設けた広い空間になります。この空間には、

可動式の展示ケースを配置してミニ企画展示を行ったり、読み聞かせ、衣装を着るなどの体験や娯楽を行ったりしていこうと考えています。これまで委員の皆様からも展示替えを積極的にした方がいいというお話もありましたが、この空間を用いて様々な可変的な催しをしていこうと考えています。

資料3について。テーマ一覧表で、黄色い部分が前回からの変更点になります。

大テーマⅡの intro「環濠集落を掘る」は、見晴台遺跡のプロジェクションマッピングにて、環堀集落の様子や考古学的な発掘調査がわかるように紹介しようと考えています。

大テーマⅢの intro「古事記」は、文字が登場して、口承から文字として残されるようになったことを象徴的に表すものとして、古事記を紹介します。木簡や墨書土器は次の「古代の役所と集落」で取り扱います。

大テーマⅢの「中世の寺社」については、展示ケースをほぼ無くして可変的な展示空間としました。もともと長期間展示できる資料が少ないため、一遍上人絵伝や甚目寺参詣曼荼羅などはグラフィックで大型に引き伸ばして、象徴的に紹介できる場所としておいて、定期的に可動ケースにより可変的に資料を展示する場所にしたいと考えています。

大テーマⅣについては、資料を見直したり、小テーマの狙いを変更したりしています。「Ⅲ秀吉の天下統一」の中の「戦国ゲームセンター」は、火縄銃のシューティングゲームを検討していましたが、見直してカードゲームやすごろくで遊んだり、ペーパークラフトで戦国時代のアイテムを作ったり等の体験の場にできないかと考えています。すごろくに関しては、大学生のボランティア団体で作成することも想定しています。

大テーマⅤの intro「藩領を見わたす」は、名古屋城から見わたす感じを考えていましたが、少し趣向を変えようかと思っています。「東海道と木曾川」は展示ケースをかなり減らしていることもあり、内容を少し変えています。「花開く尾張名古屋」は、貸本屋の復元を考えていましたが、建物の復元はやめて、葛飾北斎がイベントで行った大達磨グラフィックを原寸大に近い形で展示室に張り込みながら、当時の文化交流などが分かるような展示構成にしようと考えています。大テーマⅥの intro は米騒動絵巻をモチーフに環境再現をしますが、停留路面電車の模型等を見直しています。「軍需都市名古屋」も、展示ケースに合わせて展示資料を見直しています。

8ページについては先回、かなり議論をしたところになりますが、「戦後の名古屋のあゆみと発展」という小テーマを加えています。名古屋タイムズというもう休刊してしまったこの地域の新聞社の資料があるため、それを中心として、地下鉄開通、名古屋城再建など昭和の時代の出来事をピックアップして掲示していくことを考えています。近代から、昭和・平成まで網羅することが可能となります。この流れで最後のエンディングに持っていくことで、現代まで繋がるストーリーとしたいと思っています。

資料2について。イメージパースについて補足します。今回、コスト調整の部分も多くあり、壁面ケースをかなり減らして、展示ステージとしています。展示資料にはアクリルカバーをかけることで安全性をもたせることとしています。

また、映像機器をかなり減らしています。必要なところは残していますが、アナログなもので対応できるところはアナログにしています。

「オープニング」は、ある程度インパクトを出したいため、映像で昔の人々が展示室に誘うというのをコンセプトとしています。昔の人の足跡を追って展示室に入っていくというイメージです。

「狩猟・漁撈・採集の時代」は、壁面で、当時の様子をグラフィックで表しながら、石器や土器を触るという仕掛けを残していきたいと思っています。

「農耕社会の成立」は、現在の常設展にある舟形木棺に関しては、ケースを大きくして蓋も展示しようとしていましたが、現状と同様としました。

「古墳の終わり」は空間を広くとり、可動ケース等により可変的な展示とします。

「文字の始まり」は文字というのが記されるようになったということを古事記等により象徴的に示したいと思っています。映像で文字を表現することを検討していましたが、切り文字を天井から吊るし、照明を当てて文字の影が映る演出を考えています。空調で多少揺れるため、ふわふわ文字が揺れるような空間になると考えています。

テーマⅣ「信長、秀吉、家康」は必要なところは壁面ケースを残しています。壁面ケースを残している箇所は、重要文化財や繊細資料を展示する可能性がある場所です。「秀吉の天下統一」は金色のコーナーにしており、秀吉を徹底的に紹介します。重要文化財の豊臣家文書を展示するため、貴重資料に適した展示ケースにしたいと考えています。

「名古屋の山車祭り」は映像を使い、エトパーズとかイヨーという声も流れますが、音声だけではなく、切り文字をつるして、聴覚障害のある方でも音が分かるようにしたいと考えています。

「藩領を見わたす」はこれまでは中心に名古屋城の模型がありましたが、ワークショップで、金シャチのペーパークラフトを作って頭に被れるようにしようかと考えています。自分が名古屋城になって藩領を見わたしているということです。こういったクスッと笑い合えるような内容も随所に取り組んでいきたいと思っています。

「花開く尾張名古屋」はこれまで貸本屋店舗の復元を考えていましたが取りやめています。

テーマⅥ「わたしたちの名古屋市へ」の「電車停留所の雑踏」は停留場を環境再現することは変えていませんが、模型を縮小するなど調整しています。

「わたしたちの名古屋」は大胆に見直しました。外の方から見ると、名古屋というのは喫茶文化と言われています。古い喫茶店のような空間とし、ドラゴンズ、グランパス、地元の企業やスポーツ団体などの協力を得て名古屋らしいものを集めた空間としたいと思っています。また、展示室の感想なども共有できる場所にしたいと考えています。

「エンディング」は、これからみんなが歴史をつくっていく、未来を創っていくのだということ、象徴的に演出できればと思っています。

黒澤委員：展示室の中に広い空間を設けることは賛成です。大きさはどのくらいになりますか。

事務局：各箇所おおよそ4m四方ぐらいを想定しています。

黒澤委員：尾張の誕生のところが大きいですね。

事務局：こちらは10m×4mぐらいです。

黒澤委員：色んなことが出来そうなスペースですね。

事務局：その通りです。

黒澤委員：オープニングのところは、プロジェクションマッピングみたいに足跡などが出るのはか。人が歩いたところに足跡がついてくるのでしょうか。

事務局：人に足跡がついてくるのは難しいので、映像として同じものが流れるということですが、工夫をしてできるだけランダムにしたいと考えています。

黒澤委員：オープニングが暗いのはよいと思います。少し狭くしてトンネルを抜けていく感じも考えられるのでは。

「文字の始まり」の古事記はレプリカを作るのですか？

事務局：レプリカに関してはきちんとしたものはないので作成します。

黒澤委員：日本書紀は？

事務局：コストとあわせて検討します。

黒澤委員：「文字の始まり」は切り文字が空調で揺れた場合に気持ち悪くなる人が出ないでしょうか。あまり揺れてしまうとどうか、という気はします。

事務局：展示室なのでおだやかな空調気流であり、揺れたとしてもゆるやかだとは思いますが。あえて風を当てるといってもいいと思います。

河西委員：切り文字だと、汚れなどメンテナンス面はそんなに大変ではないのですか。

事務局：これまでの特別展でも切り文字を使いましたが、埃が溜まっても薄く、常設にしてもあまり問題はないと考えています。

河西委員：展示ケースについて、地震が起こった場合、土器などが落ちて壊れないですか。

事務局：落下や転倒の可能性がある資料は、テグスや治具で固定します。免震ケースは考えていません。展示ステージ上の資料は、ある程度のまとまりでアクリルカバーをかぶせることになるので、展示物同士が当たる可能性はケースに比べると若干減ります。

黒澤委員：阪神淡路大震災の時に、破損が一番大きかったのは、ガラスケースが吹っ飛んで、中の展示物が外に飛び出して破損するというケースでした。多分、ケースの中で資料どうしがぶつかっている分には、それほど深刻な損傷にはならないかなと思います。

もしチャンスがあったら、どのくらいの揺れまで耐えられるのかということを実験的には知っておいたほうが良いと思います。

事務局：ケースに関しては、地震時の事例などもメーカー側でもっているのですが、今後の詳細設計や施工の中でコスト面も考慮しながら検討していきます。

黒澤委員：狩猟採集漁撈の時代にハンズオンがありますがどういうイメージですか。

事務局：壁面にて旧石器から縄文、寒い環境から暖かくなる環境の中で、当時の生活の様子を絵にしています。その絵の中の石器を使っているところに模造の石器などを配置することで、実際に触ってもらうことを考えています。我々研究者は実物資料からこういった歴史というものを復元していますが、来館者はこの絵を見たり触ったりしつつ対面にあるケース内の資料を見て、実物資料が元となって当時の生活を復元しているのだということが直感的に理解できれば良いと考えています。

黒澤委員：展示全体でハンズオンはここだけですか。

事務局：展示全体では各所にあります。

黒澤委員：やはり触る効果というのは、ものすごく絶大なのだということを改めて認識しています。ハンズオンについてはぜひ工夫をしてほしいと思います。

戦争の扱いについてですが、戦国時代の戦争は英雄譚になってしまいます。対して、近現代の戦争というのは悲惨な結果として描かれます。戦国時代は戦が美化される傾向がありますが、近現代になると戦争そのものが否定的に扱われます。被害者目線になりがちですが、日本は加害国でもあります。戦争の扱いが非常に薄く感じます。いかがでしょうか。

河西委員：大変難しい問題だと思います。例えば、名古屋が軍事都市として発展したというのはある種の加害と言えるのではないのでしょうか。扱いは難しいですが、今回の展示案はやれる範囲はやっているかなという感じはします。戦国時代の方の描き方を、もう少し工夫すると連続性になるかもしれません。

黒澤委員：戦国時代ももう少し工夫が欲しいと思います。博物館としては、戦争というものに対する姿勢が時代によって変わるのではなくて、やはり首尾一貫したものであってほしいなという気持ちはあります。無理難題を言っているような気もしますが。

事務局：戦国時代に関しては、時代の変革となっていく政策に関してスポットを当てていきます。また、最終的には巨大城郭の築城において平和の時代を築いていくという視点で振り返っていくので、戦争そのものを美化するような視点は持っていません。

河西委員：わかりました。ぜひ、そのようにお願いしたいと思います。

事務局：展示については一つのストーリーを描いています。ただしこれは博物館が示しているからといって絶対的に正しいものでもないし、色々な側面で見ると見るべきものかと思っています。見学コースの設定であるとか、館からの問いかけなども展示に入れていきたいと考えています。戦争に対してどう考えるかというテーマは問いかけにできるのではないかと思います。

黒澤委員：展示を見るだけではなくて、ワークシートのようなものがあって、館からの問いかけがあるなどの工夫をすると良いと思います。

事務局：単に展示を見て勉強になったというだけではなく、さらにそこから考えていくというのが大事だと思います。

事務局：資料4について説明します。見開きで平面図の変更がわかるようにしています。一番大きく変わったところは、変更前は壁面ケースであった箇所について、変更後では展示ステージが増えている点です。

また、既にご説明したように、広い空間を作っています。

続いて資料5について説明します。展示面積や滞留人数、動線などについて変更後の平面図で検討しています。人が滞在できる部分は、展示室内に広い空間を作ったため増えています。滞在可能人数は、1人4㎡というゆとりがある状態で336人。ちょっと混んでいるな、という感じでは

440 人の人が滞在できます。いずれにしても、現在の常設展よりも展示面積は広くとっています。混雑して大変という状況になればとっても嬉しいですが、なかなかそこまではならないと思います。常設展としては、かなりたくさんのお客さまが来ても大丈夫だと思っています。

動線について。通史展示であるため強制動線を基本としていますが、短絡動線も設けています。先のテーマを見たいなら飛ばしていただけるように、気分が悪くなった時もすぐに展示室から出ることが可能なようにしています。短絡動線の位置はこれまでと変えていません。

展示室内の休憩場所までの歩行距離を計算したものとなっています。両面展示はダブルカウントで計算しています。明確な基準があるわけではありませんが、いろいろなアンケートを見ると、100メートル以内に休憩する場所があるといい、というのがありました。今回の平面図では最長で90メートル、だいたい50メートルか40メートルごとにベンチなどの休憩場所を置いています。

資料6は車椅子の対応を整理しています。今回展示ステージが増えましたが、可能な限り足が入る空間をとり、近くで資料を見てもらえるようなことを考えています。壁面ケースは膝まで入るとするのは難しいですが、足先が入るような構造にしたいと考えています。

モニターについては、タッチモニターなど操作が伴うものに関しては、斜め設置を基本としたいと思っています。これも膝まで入るような高さ、基準となっている65センチの高さを取ることを考えています。どうしても、場所的に難しい場合とか、そこまで操作が伴わない場合に関しては、垂直の設置も行っています。

安井委員：車椅子については具体的に検討しており良いと思います。実際に車いす利用者とコミュニケーションを取ってもらえれば良いと思います。

ワークショップは、じゃあやってみようという人ばかりではないので、工夫が必要かなと思います。

事務局：運営に関しては、コストを含め今後の検討になりますが、ゲームや何かを作るという体験については、人をつけたほうが良いと考えています。ボランティア活動をする大学生のサークルなど色々な団体との繋がりを生かしながら、できる範囲を考えていきたいと思っています。

黒澤委員：壁面ケースの床の高さがこの資料だと600mmなので、700mmでもよいのではないのでしょうか。やっぱり近い方が見やすいので、なるべく近くまで寄れるようにしてほしいなと思います。展示ステージの方は車いすでももう少し奥まで近づけるように。

事務局：設計中に原寸大で検証しようと思っています。大人、子供、車いすなどが見やすいバランス、落としどころを検討していきます。

黒澤委員：さっき安井先生がおっしゃったように、当事者の意見も聞いてみてほしいです。

それから、タッチパネルモニターでは何を見せるのですか。

事務局：映像、階層があってある程度詳しいもの、地図などを考えています。

黒澤委員：映像装置は故障することもあるので故障した場合の対応を考えておいたほうがよいと思います。歩行距離、休憩スペースについては良い検討であると思います。

#### 議題4—展示デザインの検討（資料7）

事務局：資料7をご説明します。常設展示室のデザインコンセプト等についてです。常設展は、名古屋を中心とする尾張地方の歴史文化を提示し、過去の営みから来館者が未来を考えるきっかけとなる展示を目指します。多様な人たちが訪れやすい空間、過去から続く人々の営みを学ぶ空間、考えごとでもできる観覧空間というキーワードを基に、デザインコンセプトとしては、誰もががほっとする、落ち着いて観覧できるあたたかみのある空間ということを考えています。

空間イメージについては、①展示資料や解説情報を配置する面を、ホワイトを基本として、資料や情報の視認性を向上しています。②その周りに関しては、少しダークグレーを用いて、額縁効果で展示資料が魅力的に見えるように考えています。③テーマカラーで、空間にアクセントをつけつつ、大テーマの区分を感覚的に分かるようにしています。④床面に明るめのフローリングを用いて、歩行の安全性を確保することを考えています。

テーマカラーについて。時代ごとのイメージで色を設定しています。色覚障害の方にも見えやすいように検証しました。P型・D型の色覚の見え方で、色が似てきてしまいます。隣り合う大テーマでは、ある程度見分けがつけられるような色を選んでいきます。

展示演出のコンセプトは、「なごやの人々の歴史のリレー、過去から引き継がれてきたことを未来に伝えていく」としています。歴史をつむいできたさまざまな人の痕跡が分かるように、大テーマの入り口の所にゲートをつくり、シルエットで人の形を表していくことを考えています。オープニング演出も同様のコンセプトで、来館者は過去の人々のシルエットを追って展示室に入っていきます。

大テーマの切り替わりが分かりやすい様にゲートのサインを設けます。ここに問いかけの言葉を設置します。

エンディングの演出は、名古屋の未来に繋がる様な展示ができると思います。

10ページはテーマや、狙い等を一覧表に整理しました。

解説計画の一覧表については、精査する必要があるので継続して整理していきます。大きな方針としては、大テーマに関しては日本語、英語、中国語の簡体、韓国語での解説を考えています。中テーマ、小テーマ、資料キャプションのタイトル等に関しては、日本語と英語を併記。その他の言語については、QRコードでwebに飛ぶことで見られるようにします。自動翻訳を使って解説ができる仕様も考えています。例えばグーグル翻訳なら、かなりの言語数の自動翻訳ができます。ICTの活用について検討を進めています。

黒澤委員：テーマカラーはどういうふうに使われるのですか。

事務局：各大テーマが切り替わるところのゲートや大テーマパネルで使います。また、各テーマのところどころでテーマの色を使う計画をしています。どこまで使うかは今後の検討ですが、アクセントとして用いることを考えています。

黒澤委員：色覚障害の対応としては、何を見やすくするためにこの色を使うと考えていますか。

事務局：健常者にとっても、色が変わることで違う大テーマに入っていくのだとわかるように意図しています。現在の常設展は、テーマの区分が明確になっていないので分かりにくいという意見もあります。

黒澤委員：博物館は全体的に茶色いですね。色をワンポイントでも入れていくことが大事だと思います。床の仕様も全部フローリングではなく、ゾーンによって少し変えていくということはあると思います。視覚障害者対応として、床の素材を変えて足の感覚でゾーンの切り替えを示すことも考えられます。

事務局：コーナー毎に床材を変えると煩雑になるのではと思います。

黒澤委員：床材については、日常の掃除や足音の問題も検討が必要です。カーペットだと車いすが動きにくいですか？

事務局：IPMの観点から、タイルカーペットだとホコリ等が取りきれないので、フローリングの方が公開承認施設としては適しているという判断をしています。

基本は、床と天井に関しては、展示室内は同一のものを考えています。再現的な展示をする部分に関しては床材を変えたり、色調を変えたりしています。

河西委員：パネルに用いる文字の書体等は検討していますか。最近はいろいろな書体があり、見やすい書体が増えていると思います。私の授業では、学生に明朝体は見にくいと言われました。最近そういう学生さんも多いので、少し工夫するほうがいいのかと思います。

事務局：文字の書体に関しては、UDフォントを用いるなど今後検討します。

黒澤委員：原寸大で作成して比較すると良いと思います。フォントの種類、サイズと色合いと、いろいろ変えながら、どれが一番見やすいのか比較検討すると良いと思います。多言語対応はどう考えていますか。

事務局：できるだけテキストデータを来館者のスマホに出して、自動翻訳とか自動音声読み上げなどを使えるようにと考えています。展示室内基本は日本語と英語。大テーマに関しては、四カ国語を併記します。

黒澤委員：解説文章をあまり長く書くと、場所をとります。点字板も置いてほしいと思います。

事務局：触地図を用意しようかと考えています。

黒澤委員：触地図を持って歩くということですか。

事務局：簡単な解説を触地図に付けることも可能です。点字よりも音声のほうが良いという意見もあるので、できるだけWeb上にデータで出すことにし、音声読み上げで対応ができると考えています。

安井委員：解説パネルは少し離れたところから見なければいけないので、それなりに字を大きくしてほしいです。黒白反転のほうが見やすいのではないのでしょうか。コーナー毎に門のような部分を作るのであれば、そこで何らかの音声がかえ、そこから部屋が変わるといったようなことも良いのではないかと思います。すべてに点字をつけるのは難しいと思うので、これが何の展示なのか知りたい部分に関しては、なるべくつけてもらいたいと思います。基本的に壁側の展示ケース通りに歩く感じになると思います。動線はかなりすっきりしたと思いますが、逆にメリハリは何かでつけないと途中で分からなくなりやすいです。また、知的障害がある方や、お子さんにも分かりやすいという視点も検討してほしいです。

事務局：前回の検討会議で、「優しい日本語」と、「ふりがな」というご意見をいただいています。ICTに関わりますが、ふりがなは、ありなしの選択ができるようなホームページも増えているので、その様なことができるか検討を始めました。できるだけいろいろな方の特性に対応できるように、情報をWeb上のデータ上で増やし、使えるような工夫を検討しています。優しい日本語というのは簡単で、外国の方でも分かりやすいもので、歴史の解説と普通の説明文章は全く違うので、検討していく必要があると考えています。

真島委員：戦国時代の武将を英雄視する問題について。一般的には天下人などのイメージは、英雄として捉えられています。三英傑については、なぜこの人たちが天下を治めることができたのか、何をもちょう英傑とするのかという問いかけをし、考えてもらう展示がよいと思います。戦乱の世を収めて、秩序とか安定とか、社会的な基盤とか、今につながるインフラ的な要素とか、社会を整えて安定化させていくシステムを作っていく先立ちとして捉えるということだと思います。近世は平和な時代と言われています。戦乱の世を鎮めて安定化した部分では平和かもしれませんが、差別もあり、武士が秩序を保つ上での身分制度もある時代なので、今の私たちの感覚でいう平等性という意味合いはありません。平和という概念が私たちの現代の概念と、近世の時とは少し違います。平和という言葉を使う時の懸念点があります。近現代だと、平和とは何かというのをいろいろ皆さんで議論し、考え、今の秩序を作ってきている部分とかもあると思います。近世をどの様に表現するのかと、問いの立て方について、その時代を表すような言葉が良いと思います。

事務局：問いかけの言葉に関しては引き続き今後検討していきます。また、問いかけの言葉の部分は更新できるようにしていきます。例えば三英傑という言葉は、我々も使っていますが、それ程古い言葉ではなく、近代になって作られた言葉です。基本的に、解説文章では三英傑という言葉は使わない方針としています。一方、三英傑という言葉が近代に作られたということは、来館者に知ってもらいたいとは思っています。提示の仕方は考えないといけませんが、なにかしらの形で示す必要があると思います。戦争や平和は、時代によって言葉の意味合いが変わってくる部分があるので、我々が回答を出すよりは、見る人に考えてもらうような仕掛けにしていくべきと考えています。

真島委員：戦国時代は信長・秀吉・家康など特定の人物がクローズアップされています。近代から現代にかけて、名古屋を作った人の歩み、人々の営みについて、もう少しクローズアップするのは難しいですか。

単に物が展示されるというよりも、当時の人々はなぜこれが必要だったのか、なぜこれを作ったのか、ということを考えられるようにするとよいと思います。おそらく時代ごとにモノの必要性があると思います。例えば七宝焼ならば、単に七宝焼が綺麗に並んでいるだけでなく、なぜ七宝焼がこの尾張の道で花開いたのかという解説が必要だと思います。

事務局：例えば狩猟・漁撈・採集の時代については、その当時の環境を表す絵を描き、その中に石器や土器を触ってみる展示としています。土器や石器はどのように使っていたのかがわかる、古墳時代では、埴輪、鏡や装飾品などを展示していますが、それらがどのように使われていたのか、絵で示し解るようにしたいと思います。中世・近世以降に関しては、絵巻などの絵画資料の中に当時の様子が描かれていますので、適した資料を示しながら当時の様子が解るようにしていきたいです。



時代が変わっていく様を絵画資料やイラスト等で出来るだけ具体的に説明していけるようにしたいと考えています。

七宝については生産環境の取材をして映像を制作する予定で、作り手側も紹介する展示になっています。また、自動織機を展示するコーナーでは、豊田佐吉や技術者等を紹介します。暮らしの用具については、これまで収集してきた過程の中で聞き取り調査などをしています。どのように使ったのかキャプションで示します。QRコードで読み取ってより詳しい内容を見ることもできます。映像でもどういう風に使っていたのかを解説出来るようにしたいと思います。

単に物を見せるというのではなく、物で語るということは、これまで学芸員という職業の人達が知恵を凝らして積み重ねてきました。当館は中堅から若手まで色々な職員がいますので、まさにそこが腕の見せ所です。経費は削減せざるを得ず色々撤退した部分がありますが、今日いただいた意見を踏まえて、良い物にしていきたいと思います。

黒澤委員：物の使い方とは少し違う観点で。時代が変わったから“ある物”が存在するのではなく、“ある物”があるから時代が変わっていく。例えば、パソコンがあるから、我々の時代が変わっていく。そういう観点が必要です。その物があることで、どういうふうに変化していくのか。土器があることで、石器時代と縄文時代の生活様式が変わっていく。見る人にはそういう風に思考して欲しいと思います。

### 議題5—ICTについて（資料8）

事務局：資料8について。ICTについては、まだ詰めきれていない部分が多くあります。ICTを用いた情報提供の狙いとして、小中学校の方から一般の方も含め多様な方々が使用出来るようにと考えています。大学生や研究者の研究もサポート出来るようにしたいと思います。情報システムをクラウド上に設け、館内の一部のシステムとも繋がり外部からの公式サイトへのリンクを貼りながら、どこからでも見えるようにしたいと考えています。館内のシステムも館内でしか見ることの出来ないものではなく、館外からでも見えるようにしていく。オープニング、エンディングなどの演出的な仕掛け等は館外からは見えませんが、出来るだけ多くの情報を外部から見えるようにしたいと考えています。提供する情報について。①デジタル図録。展示ストーリーにそって解説、図表、映像等をデジタル上で見ることが出来ます。②見学コースのご案内。動線順とは違うコースで展示を見ることで多様な楽しみ方が出来ます。例えば戦争のコース、小学3年生向けコース、単純に楽しめる面白いものを探すコース、期間限定コース、展示替え後の最新コースなど様々なコースが考えられます。展示データベースとしては、例えば遺跡のデータベースなどがあります。デジタル環境で情報提供することにより自動翻訳も可能であり、様々な方に対応出来るような仕組みを考え始めています。

### 全体に関して各委員より

半田委員：拝聴していて、大きな前進を実感することが出来ました。また、閉館セレモニーのイベントも行われています。順調に進んで欲しいと願っています。

今日はコスト面では多くを削らなくてはならないという話から始まりました。今まで学芸員の方々がこういう展示を作りたい、構成にしたいと知恵を出し合ってまとめられて、私たちも意見を申し上げてきました。全体のコスト管理というのは展示設計者として丹青社が行っていますが、夢や希望をとりあえず積み上げてみようという方向であったと認識しています。積み上げると結果的に持っている財布よりも大きく増えてしまった。ではどこを減らすのかという検討をして、今回の資料が出てきたのだと思われまふ。館の皆様は、予算を当局に折衝していくなかで、どうしても譲れない部分、どこを削ればいいのかではなく、ここは増やして貰いたいという思いがある箇所を確認したいと思います。コスト面の制約によりどこが変わったのかももう少し説明して欲しいという感想が一つ。

閉館期間中は、市民の方たちや名古屋市博の利用者に対するプレゼンテーションやインフォメーションというのがとても大事になっていきます。改装の作業や会議などがブラックボックス化することなく、市民から見えるような工夫を計画的に考えていく必要があります。例えば子ども博物館はとてもいい取り組みだと思ふ。時を同じくして江戸博が長期リニューアルに入っていますが、



休館中でも活発に对外情報発信活動が行われています。出張展示、展示物の貸し出し等、とてもアグレッシブに活動しています。江戸博は、展示室だけではないことを強くアピールしています。学芸員さん含めて、情報発信に取り組んでいます。SNS も活発に更新しています。是非、休館期間中の名古屋市博のアクティビティというものがどうあるべきなのか検討してほしいと思います。リニューアルのプロセスの中で折を見て、タウンミーティングを継続し、これからどうしたいと思っているのか、というような話を情報発信して欲しいと思います。

事務局：1点目のコストに関してですが、現状としては展示に関する予算が確定している状況ではなく、これから予算要求をして、金額が決まっていくこととなります。基本計画の段階での概算から大幅にオーバーしましたが、基本計画段階の予算まで落とすと、これまで議論していたことも、対応しきれない部分が出てくるので、基本計画段階よりも増やした金額で予算要求をします。検討会議で色々な意見をいただき、それを実現するためには必要だということをいくつか項目に挙げて、予算要求をしていくところです。検討会議の意見については、できるだけ優先してきました。

2点目として、市民へのインフォメーションに関するアドバイスに感謝いたします。10月1日にホームページを休館仕様にリニューアルしました。子ども博物館、収蔵資料のデータベースも公開しました。今7万件の資料の目録と、画像数万件を検索出来るようになっていきます。名古屋市博物館の資料は展示しているものだけではないという、土台です。現在は収蔵資料の引越し準備を進めており、同時進行で出張展示を行うことは難しい部分もあるため、控えています。ICT やデータベースの充実化は行います。江戸時代の尾張藩に関する「お調べ帳」などのコンテンツを作りたいと思っています。資料8のICTに関して、コンテンツの量としては相当な分量になるため、リニューアル前に出せるものに関しては出していく計画です。

半田委員：最後に予算の折衝について。ここは絶対必要だというところがあれば、この委員会が応援団になれる部分もあると思うので是非、活用をお願いしたいと思います。

事務局：博物館はやはり学校教育との連携が大事になります。新しい展示も学校教育との親和性を大事にしたいと考えています。学校では1人1台タブレットというのが進んでおりICTについては力を入れたいと思います。これまで障害者団体の方に深くコミットしていただいて情報提供にも務めてきましたが、障害者に限らず高齢者も子供も、誰もが来て楽しめる博物館にしなければなりません。これからの博物館は多様な方々を大事にするのはマストであると考えています。

安井委員：出来れば手話の映像について検討してほしいです。全てにおいてとは言いませんが、手話を使っている人達にとって、自分たちが取り残されていないと伝わるのはいいことだと思います。

博物館と行政側の横連携というのはしっかり考えてほしいです。博物館が色々な人にとって開かれた場所であるよう、お願いしたいと思います。

事務局：本日はこれで閉会とさせていただきます。