

第1回山形県立博物館移転整備に向けた有識者懇談会の開催結果について

1 日時 令和4年7月1日（金） 10時～12時

2 懇談会出席者

○委員

泉 虎吉〔十世 泉 清吉〕（デジタルクリエイター）、小川 義和（国立科学博物館 調整役）、川勝 節子（株式会社コロン 取締役）、佐藤 琴（山形大学附属博物館 学芸研究員）、菅井 昭（山形大学大学院理学研究科）、原田 祐馬（UMA / design farm 代表）、三浦 友加（料理家）、ラーワーちひろ（絵本作家）

3 会議の概要

事務局から、山形県立博物館移転整備に向けた有識者懇談会の設置及び県立博物館の概要について説明の上、各委員から意見をお聞きしたのち、意見交換を行った。

【各委員からの意見】

■ A 委員

- ・ 山形県は食文化が豊かで魅力的な部分が多いと思う。山形県立博物館には縄文土器など立派なものがあったてすごく印象的だった。
- ・ その縄文土器の中に「とちの実」が入っていた。とちの実を使った「とちもち」は、庄内地方を中心に、今でも根強く人気のスイーツである。今でも私達が食べているこの「とちもち」が縄文から続いていると分かった時に感動と興奮があった。
- ・ 縄文土器の展示のそばに今もこの地域でこんなふうにして食べられていますよ、という展示があったら良い。
- ・ 今の時代でも歴史を身近に感じたり繋がりが見えるとさらに面白いと思う。
- ・ 笹の葉にもち米を詰めて、お水で煮込んだ笹巻は、庄内地域でもたくさんあり、山伏文化の伝承とともに長期の修行にも非常食として、大事にされてきたことを面白く紹介できると思う。
- ・ 最上川は、山形の文化を支える大事なものだが、最上義光が戦国時代から江戸時代初期にかけて、時間をかけて丁寧に開通して庄内平野が日本を代表する米の名産地になった。

- ・ 上杉鷹山公を経済的に支えたのは酒田の本間氏だと言われている。こういうことは教科書では学べない。
- ・ 庄内藩は、明治維新で最後まで戦った。なぜ、そんなに強かったかということと本間氏が強大なスポンサーとして支えていたという繋がりを紹介できれば面白い。子供たちも興味を持つと思う。
- ・ 「かてもの」は、雑草や生け垣に使われた植物が食べられるというもので、そのおかげで大飢饉を乗り越えられた。今のSDGsの取り組みなどにつながる。山形県はおいしい山菜など身近な植物もあるので、県立博物館でピックアップしていただきたい。
- ・ 在来野菜の種は、伊勢神宮と同様に出羽三山に人生で一度はお参りに行くという東日本の文化が江戸時代ぐらいからずっとあるということで、各地の人がお金の代わりに交換して、山形県内に日本各地の在来野菜の種が集まっている。これは年々減っている。今のうちにどんなものがあるかってこういう食べ方で親しまれてるというのを、わかりやすく展示していただくとすごくありがたいですし、その流れでお土産コーナーで買えたりすると、生産者も、消費者も、いい方向に繋がっていくのではないかなと思う。
- ・ おしんは、山形が世界に代表するドラマである。女性の自立、差別や戦争を乗り越えた素晴らしいドラマなので、もっとフューチャーしてほしい。
- ・ わらぐつは、稲を刈って米を取って、そのあとに残った藁で作ったベビーシューズ。生まれたての赤ちゃんにこれを履かせると、一生笑って暮らせるという願いを込めた素晴らしいもの。草木塔や即身仏の足跡、傘福など、何とか無事に生きていけますよという祈りの文化が各地にたくさん残っている。お地蔵様も綺麗に飾っている。今のうちにそういったものを集めて収集して、記録として残したり、展示として残したり、食べ物は意識として残したり、そういう作業がとても大事だと思う。

■ B委員

- ・ 絵本作家でありながら二児の母であるので子育ての目線とか、絵本を通じての話をしたい。
- ・ 私自身も博物館とか美術館とかいうのがとても好きで、山形県立博物館にしかないものというのが結構あったことにとってもびっくりしたし、とても楽しかった。
- ・ ヤマガタダイカイギュウの模型もここでしか見られないものであり、フォーカスしたら良い。
- ・ 最上地域の鮭川村は、とても民話が多い。その民話や最上独特の方言を子どもたちや後世に残していこうということで、民話の絵本を作っている。絵本に

なることで、子供たちが親しみやすくなる。親と一緒に学校でみんなと楽しく、方言に親しんでもらえると思う。

- そのように、県立博物館にしかないものを使った絵本を作ってみるなど、そういうところから興味を持ってもらって、親御さんたちと一緒に現物を見に行ってみようという働きが出来たら楽しい。
- 私がすごく好きなところに「群馬県立自然史博物館」がある。子供たちがアミューズメントパーク感覚で、博物館を楽しめたり実際体験できることや触れる展示物などがある。
- さらに、下側がガラス張りになっていて発掘現場が展示されている。来館者が落ちそうな感覚になりながら、どんなふうに発掘しているのかというのを上から観察できる。保存修復なども見ることが出来る。そういうことが楽しくて何度も訪れたことを思い出した。
- 恐竜の模型が動いたりするのも楽しい。そういうものがあると、何度でも子供たちが行きたいと思うようで、楽しく遊びに行けるような博物館になっていたと思う。

■ C委員（事務局代読）

- 小学校 4 年生の社会科の授業で、地図とともに県内市町村のことを学んでいる。学校で学んだことを補完できるような展示企画などがあると、休日に家族で学びの延長で訪れることができそう
- 私自身が子どもに伝えたいこととして郷土文化の発展がある。例えば、最上川舟運で紅花や時代雛文化の派生があったことや地域にどう根差しているかをプロジェクションマッピングなどでみせる展示があれば子どもと一緒に言って学び直したい。
- ファンが多い戦国時代の資料や展示があれば面白そう。
- 小学 3 年生以上は保護者なしでも入場可能などルールを決めて、子どもたちだけでも訪れることができる企画を夏休み期間などで実施してほしい。
- 立地としては交通の便がいいところが良い。駐車場が隣接であり、インクルーシブ（様々な方が利用しやすい）な造りであってほしい。
- 商業施設や観光動線も考えたうえで、博物館と近隣商業施設のコラボなどがあると経済効果も見込まれるのではないか。
- 体験型のものがあると思い出になりそう。
- 時代を連想させるような地域の郷土料理などが食べられるレストランが併設されていると、展示企画からの誘導などもでき集客に繋がりそう。

■ D 委員（事務局代読）

- ・ 過去から現代、未来に向けた「普遍的な価値」があるものをブラッシュアップして見せていくことで新たな価値が生まれると感じている。
- ・ 自身は、(飢饉などの非常時に食べられる救荒植物である)「かてもの」を子どもたちが描いた絵を使ってカードにした。好評を博して全国から問い合わせがある。それ自体はただの野草でも昔から地域に伝わる文化と合わせたストーリーに価値が生まれる。そこから、なぜそれが大事なのか、残していかなくてはいけないのか考えるきっかけになり、郷土への愛着につながる。
- ・ その土地の人々の暮らしと関連したもの、風土を作ってきたものには魅力があり、その魅力は観光誘客にもつながると思う。
- ・ 子どもは親が興味を持たないと触れないし、高齢者は過去に興味を持つことも理解した上で発信していくこともポイント。
- ・ 参加型は人気が高い。
- ・ 県博は公共性が重要であるからターゲットを絞りすぎなくても良いのかもしれない。
- ・ 伝えるときは、多言語にすることもポイント。
- ・ 例えば、縄文の女神も学術的・専門的な説明と、幼児でもわかる説明の両方があれば間口が広がる。また、そこからアクティブラーニングに繋がられるよう、参加型の教材などが提供できたら面白いと思う。
- ・ 文化財に対する理解へのさまざまな入り口を作ってあげるのがよいと考える。

■ E 委員

- ・ 私は、漆刷毛師ということで、伝統文化の一当事者である。博物館の本来の目的である保存・収集、展示、調査研究、教育という役割は重々承知をしている。歴史の重みを理解しているつもり。
- ・ その上で、経済的な観点とか収益性というものを強く意識することが非常にいいと思う。収益性が担保出来る事で地域にも還元できるし、子供たちにも還元できるし、文化財の保存とか修復にもしっかりお金が回るので、広い目で見ても、有効なのかなというふうに思っている。
- ・ 一方で、人が集まる、特に観光、県外という話でいうとお金が稼げるというところに繋がると思っている。
- ・ 展示とか企画とか体験とか、そういったもののデザインだけでなく、日本全体とか、県全体の交通政策とか観光政策とか、広めの視点で考える必要があると思っている。例えば、移転場所。交通アクセスであるとか、近くにホテルとかカフェ、レストランがあるとか、地域企業の連携とか、そういった民間部門

との連携が重要と思っている。

- 展示されていない収蔵品は非常にもったいないと思う。博物館の近くのホテルに宿泊した人は、収蔵品をとってみるができるとか。博物館の内容そのものだけではなくて、全体のデザインというところで考えると、もっとスケールアップ（拡大）すると考えている。
- 過去の展示物について、過去を過去としてとらえるだけではなくて、そこから現在、未来というところに繋がるきっかけ、時間の流れみたいなものが感じられると面白いと思う。動きや流れが感じづらい部分が伝統分野とかアカデミーの分野では結構あるのかと思う。自分で感じてくれというだけでなく、事前にデザインしてあげるとするのが大事なのかなと思う。目で見たときの動きとか、映像とか音楽とかの話かなと思う。

■ F 委員

- 10年ということが示されたので、その10年間に何が出来るか、ということを考えていいのではないかなと思う。
- 疫病と戦争が世の中を変えて、何が起きるかわからないと感じている。パンデミックによって世界の9割の博物館が閉まってしまって、そのうちの1割ぐらいが閉館のままというような状況。それを立ちなおさせる方法としては、デジタルが大きな課題だと思う。
- 今回、博物館法が改正されてデジタルアーカイブ化が業務として入ってくる。デジタル化するという事は、単に博物館資料をデジタル化するというだけでなく組織をデジタル化していかななくてはならない。例えば博物館の展示の概念を変えていく、組織のあり方を変えていくとか、そういうところまでやれば、本当のデジタル化になる。
- 図書館とか博物館とか公民館とか、スポーツ施設とか、それぞれがデジタル化することも必要だが、一つのデジタル化で横断的に結ぶということ、どこも全部フルスペックでやるのではなくて、組織横断的な動きがデジタル化の非常に大きな課題。それが実現できれば、効率化が進むと思っている。
- 1点目は一般の人と博物館の資料をつなぐという視点は非常に重要。VR展示のように、家にいながら、ほぼ博物館の展示を見られる状態になっているので、それを見てもう一度博物館に行って確認をしていくというようなことが、これからの博物館の利用スタイルになるのではないかなと思っている。
- 要するに、コロナとかそういう問題があれば、家にいながら博物館を見て、収まれば来館するという、利用の仕方が少しずつ変わっているので、来館の在り方は今後考えるべき。
- 2点目は、この10年間の間に、博物館のやっていることを多くの人に知っ

てもらおうことが、非常に重要なこと。調査研究のプロセスを展示する、資料の収集のプロセスをオープンにして知ってもらおうということ、たくさんの方が、博物館はこういうことをやっているということ、いわば「博物館文化」の発信が重要。このときデジタル化は重要なツールになると思う。

- 博物館のやっていることを知ってもらおう機会を作るということでは異業種との連携というのが大事。ホテル、駅や企業のホールのところにお蔵品を置いておくなど、そんなことを通して人が多く集まる場所に博物館の展示を置いてみる。手間のかからない方法でやってみるというやり方もある。
- 10年の間に、新しい博物館が出来るまで待つのでなく、常に動いているところを見せる。一般の人々とコミュニケーションを常に行っていくことが重要。
- 3点目は、一般の人はどう考えてるかということ。これは先ほどの組織横断型のデジタル化と関わる。一般の方がどういうふうに使っているかというマーケティング調査をしながら、どういうふうに使われているか考えていくのが重要。
- 自分がどこを見ていて、これからどうしていくのか、何を体験して、現在の自分があって、将来何をしたいのかということをも自分自身で考え、自立していくような個人と社会がこれから重要になってくる。博物館は多様性に富んだ資料を持っているのでその潜在力は高い。

■ G委員

- 山形県は四つの地域に分かれていて、それぞれがものすごく個性豊か。収蔵品もすごく多く収蔵スペースの問題も抱えている。
- 新しく大きな博物館を作るというのも一つのアイデアであるとは思いますが、地域に小さな博物館や資料館、団体が所有するもの、それは物だけに限らず、食文化も、地域性が出るようなものがたくさんあると思う。1ヶ所に集めるとするのは、ちょっと難しいこと。それは体感体験を薄めることになるのではないかと考える。
- どのようにアーカイブしていくか、どういうふうに使っていくかというのが課題。山形県を一つの博物館というふうにとらえることが出来るとすれば、旅人だけでなく、より深く、知ることができる、広く浅くではなくて、もうちょっと突っ込んだものが見たいという方にも、楽しんでもらえるような小さなスポットがいっぱいできるのではないかと思った。
- 中山町には、歴史民俗資料館があり、ここがまた面白い収蔵をしている。「おなかま」というその土地の信仰について、その貴重な資料とか、どういう経緯でそういう人が来たのかが見られる。そういうものが深く色々な地域にあり、

収集、展示したり、工夫はされているが、知られていないところがほかにたくさんある。そういうものを横串でつなげるようなプラットフォームが、メインとなる博物館の大きな役割ではないかと感じる。

- どういうふうに発信、更新していくのかという事が多分一番重要で難しいところだと思う。例えば、ウィキペディアとかクックパットなどは参加型でどんどん情報が更新されていく。気軽に検索できて、更新も素早くできるということであれば、情報の収集のスピードが速くなるし、横の繋がりも早くなると考える。
- 特に食は、文化とともに寄り添うようにあるものだが、どんどん失われていく。食文化は口伝が多いので失われやすい。食べてなくなるもの、お話とか、そういうものは残す努力をしないと残らないもの。これをどうやって頑張らなくても自然と残せるかが続けるコツ。
- 大きい建物を作ることを反対はしないが、横につなげる作業をどんどんしていった方が良いというのが意見。
- すばらしい文化財の建物とか名所が細かいゾーンに分かれてマップ化されると、旅に出やすいとか、行きやすい、生きている＝動ける施設になると考える。

■ H委員

- 次世代ということで教育に繋がっていくもの、産業との連携、周辺のいろいろな商業活動が活発化して、経済効果があるということ。学術的な専門家という、大きく三つのフェーズがあると思う。
- 利用法も直接来館と、直接来館しないでデジタル上での利用という、二つのフェーズがあると思う。
- 今回の新型コロナウイルス感染症などを契機として、直接来館ではない利用方法というのでも出てきた。デジタルも大事、そこで気軽に触れるという面と、博物館の特性として、やはり直接利用の重要性が改めて認識された。来館利用は絶対になくならず、利用法の2つのフェーズは並走していくのだろう。
- 山形県の4地方をまとめるようなデジタルの活用方法、そこで山形に出会った人が直接利用する実体験の場所としての博物館という方向が、山形県にとって重要な外からのニーズと中の方々の教育目的などのニーズに合致するのではないかと感じた。

■ I委員

- 山形県を体験して、楽しく学べるもの。特に県内外の子ども達に、自然を生かした展示も良いと思った。

- 一つとしては、自然と言っても人間に対して、恩恵と災い＝災害の二つの観点から見た展示ができればいいと思う。そうすることで、社会の問題にも繋がってそのメッセージが伝わればなと思う。
- 火山があるとか、土砂災害、それに伴う地すべりが挙げられる。
- 例えば火山の展示だと、体験的には立体地図というものがあり3D眼鏡を通してみると火山の地形や断層が見える。ARやVR技術スマホアプリとか、そういうのを通してみることで、火山地形が浮かび上がるというのがあったら面白いと思う。
- 噴火の科学的なメカニズムとか、視覚的に体験できるシアターとか実験のイベントなど参加型で体験すると、学びが深まり楽しい。
- 火山は災いだけでなく、温泉地ができるとか、鳥海山では天然記念物になっているイヌワシの生息地になっているとか、一つの事象から多角的な学びができるといい。
- 樹氷もアオモリトドマツがどういうメカニズムで出来るのか、成長過程をYouTubeなどのアプリ等を使って学んでから博物館を見に来て学ぶというものもあると面白い。
- 火山とかそういう自然、地形はどのようにして発達して出来たのか、山形県の地史、生い立ちというものをアップデートしていただければと思う。
- 山形県は2000万年前は大陸と接続していた時代があり、さらにそれから時代を経ていくと、熱帯でマングローブが茂っていた。月山から巨大なゾウの仲間の化石が見つかっている。日本列島が形成する中で深海の地層になり、1000万年ぐらい経つと、ヤマガタダイカイギュウが生息するような環境になって、さらにそのあとに、今の蔵王とか、鳥海山の礎となるような火山活動が活発になるような時代が続いて、山形県が誕生していった。VR、AR技術で化石が展示してある部分を見ると、当時の環境が見えたり、ハイブリッド型というか、普通の展示と合わせて体験的な楽しみができればいろいろ学びも多く、楽しくできると思う。

■ J 委員

- 2030年以降の開館だとデジタルツイン（現実の世界から収集した様々なデータをコンピュータ上で再現する技術のこと）が基本と考える。
- 交通システムが変わって生活スタイルに変化が生まれてくると思うし、たくさんの仕事が生まれ変わる時期だと思う。
- その変わる世界の中で博物館が収集しているような変わらないものにすごく価値が生まれるように感じる。
- 変わらないものへの安心感が、人が集まるということにも繋がっていくので

はないかというふうに考える。

- その中で、リアルならでは、オンラインならではの体験を設計することが非常に重要かと思っている。
- リアルでは、県民の皆さんが無料で日常的にいられる公園のような、リビングのような博物館になるとよい。そのための立地や建築、機能を改めて考えていく必要があるだろう。
- ライブラリーであったり、そこから生まれるツーリズムであったり、郷土が味わえるカフェなど、活動がそこから生まれること、資料が生きることを県民の皆さんが実践していけるような場所になるといいと感じている。
- オンラインでは、資料情報のデジタルデータ化を少しでも早く進めていって、その情報をちゃんと提供できるようにして、展示物を特別なものとせず、誰でもアクセス可能なものにしていくことがいいと思っている。誰でもアクセス可能にしていく中で、研究者の皆さんの顔が見えて、声が聞こえて、郷土に対して来館者が興味を持っていくようなプログラム設計というのが、あるといいと思う。
- 例えば、そのデジタルデータを活用して、小学校で土器のデータを先生が再活用してクッキー型を作って調理実習をすとか、ジュエリーデザイナーの方が恐竜の骨の形状からジュエリーをデザインすとか、何か個人が生き生きとできるオンデマンドな社会を引っ張っていく博物館になると良いと思っている。
- 山形の食文化、郷土文化できっと今にもなくなりそうなものがたくさんあるように思う。もう下手したら明日なくなっているような文化もたくさんあるような気がするので、そういったものをいち早くアーカイブしていくことが、改めて必要だと思っている。
- 今日から新博物館は始まっていると思えるようなスピード感とプロセスが、大事だと思っている。行政の皆さんがこう横串になって、いろんな課を跨いで、しっかりと予算を取ってつくれたらいいと考えている。

■ K委員（事務局代読）

- 私は県内外の人が多く訪れる場所には共通して、「希少価値」と「見た目のインパクト：映え」が特徴としてあると思う。山形県内であれば、加茂水族館がこの特徴に当てはまる。加茂水族館はリニューアルオープンして以降、クラゲの展示数世界一の水族館として注目され、現在でも多くの人々が訪れている。大きなクラゲの水槽はその美しさから、絶対写真を撮りたくなる県内有数の「映え」スポットとして SNS 上でも有名になった。「ここでしか見ることができない」という希少価値と、テレビや SNS などで万人に情報が伝わりやす

い、人々の目に留まりやすい見た目のインパクトを兼ね備えることで、より多くの人々が行きたいと感じるきっかけになると思う。

- この他に「山形県らしさ」を特徴として追加すれば、山形県立博物館の良さが際立つのではないかと思う。市内は周りを山で囲われており、日常生活のすぐそばに自然がある。季節ごとの景色の移り変わりや、空気感、天候の変化、動植物の存在を感じることができるのは、大きな魅力の一つだと思う。これらをプロジェクションマッピングやディスプレイ、季節ごとに変わる展示として表現できるのではないか。移転先でも季節が「見える」「感じられる」ように庭園などがあれば人々の憩いの場になり、展示も季節に合わせて変化すれば、それを楽しみに定期的に訪れる人もできると思う。
- カフェやミュージアムショップを併設して、限定スイーツやグッズを置くことで展示を見終わった後も楽しめるようにすると人が集まりやすいと思う。
- 他にも、博物館の仕事を多くの人に知ってもらうために、わかりやすく「見せる」こともアイデアの一つとして提案したい。博物館にまつわる全ての仕事・役割を見せることで、より興味を持ってもらえるのではないかと考える。

【意見交換】

- 県立博物館として、市立博物館等との関係性はどうなっているのか。それぞれの地域の文化を継承するのがそれぞれの地域の博物館、それらをつなぐのが、県立博物館の一つの役割だと考えられる。
- 昨日、山形県博物館連絡協議会が開催された。様々なそういう横の繋がりを中心であるけれども、お互いに切磋琢磨する場面というものは少ないと感じている。昨日は、人文系、自然系、技術系と学芸員を分け、ワークショップを行うなど工夫している。改正博物館法でも第3条で連携を謳っているので、そういう役割をもっと県立博物館は担う必要がある。(事務局)
- 各県ともそういった悩みがあって、まとめ上げたいけど、事務局としての人員体制がなかなかそろわない、事務局の仕事が多いなど、大変だと思う。そのようなネットワークに対する強化に行政的支援があると良いと思った。各4地域の中にも博物館があって、それを県立博物館がつなげていく。一般的にデジタルは、全部同じになるというイメージがあるが、それぞれの地域で多様なデータベースとネットワークがあっていいと思う。だからデータベースとかそういうものは、その地域の多様なネットワークがあって、それを県立博物館がハブになって紹介していくといいと思っている。そこを行政的支援も含めて、充実していただきたい。

- デジタルアーカイブについては、山形大学附属博物館でも昨年から本格的に取り組んでおり、収蔵品のデジタル化だけではなく、現在のものをアーカイブすることに取り組み始めている。山形市内の中心市街地が今、急速なスピードで建物の建て替えが行われている。町の景観がどんどん変わっていく。これを至急アーカイブする必要があるだろうということで、学生と一緒に授業として、変わっていく姿を画像として残したり、地元の人にお話を聞いたりということをはじめた。これはもう至急やらなくては、もう明日この建物がないという時期にさしかかっている。できる範囲で、まずできるところから今やるべき事をやっていこうという考えで取り組んでいる。アーカイブの重要性は分かっているがものすごく大変。そこで中核となつていろいろなコーディネートをするのが、一般的に言うと学芸員、専門知識のある人が回していかないと一般の方々の参画が難しい。逆に、参加しやすくするためにどうすればいいのかというのを、用意するのも学芸員の仕事であつて、それを担う人の育成が重要。来てもらう人が何を求めているのか、マーケティングも非常に重要。一般の人のニーズを調べる、学術的に必要な事をつなげる役割が非常に重要。そこを県立博物館の専門的な方々に是非やっていただきたいと考える。
- 県立博物館で音楽のイベントを行った際に、このコロナ禍でも来客が 400 人ぐらいあつたと聞いた。この 400 人集まつた事実が非常に重要、先ほどマーケティングの話があつたが、まずニーズを探る事が非常に大事。基本的にやはりデータを信じて、データをベースに考えていくことが重要な視点。感情で考えるのではなく、事実としてどうなのか、自分たちがこうあつて欲しいという願いで考えていないかという事は常に疑う必要がある。10 年のうちに出来る事を探すという事も重要な観点。この 10 年をかけてまずコミュニティを作っていく。コミュニティを、山形県全体、日本全体或いは世界に広げて、10 年かけてコミュニティを成長させてオープンした途端に人が来るような仕掛けができる面白い。様々な普段関わることが少ないようなコミュニティと接続をして繋がって、10 年かけて盛り上げていく形は非常に面白いと思うし、この過程そのものが一つのコンテンツになるので発信をしてファンをつつていく、興味を持ってもらう人を作っていく事が面白い。
- 先行事例として、静岡県の「ふじのくに地球環境史ミュージアム」は、地域のコミュニティを作っていくために、開館する年前から、学校とか、公民館とかそういうところに資料を貸し出して、展示をしていく。そういうことを数年やって博物館を開館している。そういう意味では、ミュージアムを建物にこだ

わらずに、県全体をミュージアムのフィールドととらえて、ミュージアムのコミュニティを広げていくという実践例がある。時間がかかるが、そういうことを地道にやっていくということはすごく重要なこと。

- もう一つの事例は、開館前に、地元のNPOと共同して、この博物館をつくりますという事と県内のすでにある各博物館の方々から集まっていただいて、博物館サミットをやった。そういうイベントにより、博物館を作るという機運を盛り上げていった。作っていくプロセスの可視化っていうことと広い地域を巻き込んでいくというやり方として機能していた。
- 博物館は作るのも大事だが、運営していくことが非常に大事。継続して来てもらうためには、たくさんある収蔵資料から新たな魅力とか、新たな見解とか、そういったものを提示し続ける事が大事。核となる博物館とまわりの人達と一緒に対話しながら、継続していくためにも、周辺のパートナーが非常に大事。そういう関係を作っていけるような関係が良いと思う。
- 他の県立の施設との関係など既存の博物館との連携が大事だし、それらの博物館をどう位置づけるのか、というところも非常に大事。
- デザイナーとして博物館・美術館の事を考えるときに、どういったところを意識しているのか伺いたい。今回の博物館の事を考えるうえでもヒントが得られるのではないかと感じた。
- 滋賀県立美術館のビジュアルアイデンティティとサイン計画を担当した。「デザイン」というところ言えば、ビジュアルアイデンティティとサイン計画というところがアウトプットとしては目に見えると思うが、そもそも関わっているのはシステムそのものをどうデザインし直すか、というところだった。
- 単純に見た目のデザインだけではなくて、開館するタイミングまでのビジョンを持って、社会変化を見て、建物が生まれていくということが、デザインそのものと思っている。2030年以降どんな社会があるのかというのをしっかりと見ながら、ものが生まれていくようなプロセスがあるといいと個人的には感じている。