

第4回 旧広島陸軍被服支廠の活用の方向性に係る懇談会 議事録

日時 令和4年7月24日(日) 15時00分～

場所 広島県庁本館 R3 会議室・WEB

1 開会

事務局より開会挨拶, 委員紹介

2 議題

(1) 分野別委員からのプレゼンに対する意見交換【公開】

① 旧広島陸軍被服支廠 活用の方向性を考える

株式会社マリモレコーズ 代表取締役 江夏 正晃

② コミュニティを育む E スポーツ活用法

一般社団法人地域Eスポーツ教育推進協会 代表理事 山崎 譲史

質疑応答

岡田委員 江夏委員は被服支廠の内部空間, 外形ともに, とても大きな可能性を感じていただけていると理解するが, そういった活用の仕方をするときに, 今のこの姿をある程度改変しきれいにし, 人が心地よく集えるような場所にしていくのがいいのか, ただ一方で, 映像やロケ地などメディアのインパクトのある背景ということを見ると, 極力今のままの雰囲気がある程度維持していったほうがいいのか, ご意見としてはいかがか。

江夏委員 重要文化財級と聞いているので, どこまで残すか, あるいは改変するのかということも多くの方の論議が必要。

ただ, 使っていくためには水回りや空調などのファシリティが絶対に必要。既に原爆ドームという非常にアイコン的な平和を伝えるモニュメントは存在しているため, 被服支廠に求められる今後のあり方は, いかに使っていくかだと思っている。

そのため個人的には, 外観, ファサードは残しながらも, 中は改築するのがよいのではないかと思う。しかし, やはり被爆者の方や県の考え方, 深い皆様の思いを考えながら進めていくべきではないか。そのために, 先に愛称を決めて知名度を高め, かつ資金が集まりやすい流れを作ることで, 様々な方法が見つかるのではないか。

岡田委員 映像のクリエイターの視点ではどうか。

江夏委員 私は映像のクリエイターではなくて音楽家で, 弟が映像のクリエイターであるが, 映像のロケ地として使うのであれば, 安全性は重要だが, ファ

サード、外観だけでもだいぶ価値は高いと思う。例えば **instagram** や **TikTok** などで若い世代に拡散してもらうこともできる。大きな改良をしなくても知名度を上げていく準備はできていくのではないか。文化財として扱う場合、文化庁の保護指針などが非常に厳しいと聞いているが、多かれ少なかれ SNS やロケ地で使われることによって知名度はぐっと上がると思うので、改修する前から早めに露出させていくべきではないか。音楽家としては、住宅街に隣接しているため、大きな音楽イベントというのは少し厳しいのかなと思っている。ただ、コンベンションセンターとして使うのであれば、少ない改変で文化財的な要素もしっかりと含ませながら中を使うことができるのではないかと思う。

田中委員 私たちが、お二人に期待するのは“思いを伝える力”だと思うが、鎮魂という「心を穏やかにすること」と、復興という「元気にする」ということは相反するように思う。江夏委員は伝えるということ考えたときに何が大事にされますか。

江夏委員 一番大切なのは被服支廠が被爆建物の 1 つとしてここまで健全な形で残っているということをまず多くの人に知ってもらうことだと思う。

私は音楽家なので、そこでライブやコンサートをしたりしたいが、あまり周囲に迷惑がかからないようなものであれば音楽で使ってもいいかと思う。ただ、被服支廠の歴史性や被爆建物として持つ意義のようなものを伝えることが第一義であることを考えた上でどう使うかを考えるべき。

映像や音楽どちらでも様々な方法で活用できると思うが、まずは被服支廠を知ってもらうために、例えばプロモーションビデオで誰かに被服支廠を使ってもらったり、平和のための曲であれば無償で使ってもらったり、それを広島県と一緒にプロモーションしたり、映像クリエイターとマッチングをしたりということは考えられるのではないか。

ただ、私としては来る 8 月 6 日にマスコミの方たちにぜひ被服支廠まで足を延ばしていただいて、「こういう建物があるんだよ」ということを伝えてもらって、「こんなものがあるんだけどどう使う?」、「教えて、何かしようよ」といったメッセージを投げかけてはどうかと思う。そうすることで多様な意見やアイデア、お金が集まってくるのではないか。

田中委員 知ってもらうことが一番大事というのは理解するが、音楽や映像は進化していき、場合によっては音を出さずとも体感できるようになると思う。その時に大事なのは聞き手ではないかと思う。聞き手を育てるといったこともお考えか。

江夏委員 もちろん聞き手を育てることも重要だが、被爆者の方が少なくなってきたので、語る建物が必要であると思う。確かに VR や AR を活用して

音を出さずに音楽やイベントもできる時代。探っていけばたくさんの方がある。細かいことは知名度が上がってくれば世論が動かしていくと思う。

田中委員 江夏委員と山崎委員の提案は実現可能性が高いため、クリエイターの方々と一方で聞き手である市民などの「つなぎ役」を誰がやるのか、というところが一番焦点だと思う。今までの経験の中で、育ててきた方や仲間がどのくらいおられるかに関心がある。

安部委員 山崎委員の提案は、将来を見据えたデジタル技術を使った文化育成の場所と捉えると非常に魅力的な提案だと感じた。一方で、デジタル技術というのは具体的な空間がなくても 3D 表示をオンラインで共有するといったことが可能。そこで、被服支廠の印象的な空間とデジタル技術の相性はどうか。

山崎委員 例えば、メタバースというデジタル空間の中に実際の場所を作るというものがある。被服支廠でも実際のものと同じテーマでオンライン上にも空間を作るといった活用は可能と考える。

安部委員 実際の被服支廠よりも早くメタバースの中で活用が始まるということか。

山崎委員 ゆくゆくはそうなっていくことを見据えて、まずオフラインでコミュニティを作り上げ、今後オンラインの世界にも入り込める足掛かりにつなげていくのはどうか。

佐渡委員 e スポーツと VR のマーケットやコミュニティは重なっているのか。

山崎委員 既に VR や AR を活用した e スポーツは人気で、これからも増えていくと言われている。今後、VR や AR のアート展示といった観光スポットと e スポーツが交わる可能性も考えられる。

佐渡委員 一つの機材をマルチに使える、ゲームとして集まってくる人たちも活用していただけるし、観光とかコミュニケーションに使うということもできるということか。

山崎委員 そう考える。e スポーツに使っている高性能の PC は CG の作成やデジタルアート作成などのワークショップでも使用できる。

佐渡委員 江夏委員の愛称の提案は、私自身も被服支廠の「廠」の字を書くのにも苦勞することもあり、良いアイデアだと思う。

他に、私たちは資金にとっても悩むのだが、その前に知名度を上げるという発想の転換は大変ありがたいこと。

そのために、無償で使うことができる映像や音楽を先に準備しておくというのは助けになるのではないか。例えば県のホームページに被服支廠の美しい写真のストックがあり、「バーチャル背景に使ってください」といったコメントがあるなど。

江夏委員 例えば、改修する前に精緻なデジタルアーカイブをきちんと取っておくことも考えられる。3次元データであれば、それこそeスポーツ、VR、ARで使うこともできる。VR、AR空間の中では今の姿を保つということも十分可能性としてはあり得るため、現実の被服支廠は絶対に何も触ってはいけないということではなく、若い世代とともに柔軟に、どのように文化財的な価値のある被服支廠を保っていくか、みんなで保全していくかを考えるべきではないかと思う。

愛称について、原爆ドームも最初から原爆ドームという名前ではなく、皆がそう呼んだとことから始まったと聞いている。もちろん、被服支廠という名前を消す必要は全くないが、「ここには広島陸軍の軍服の倉庫があったんだよ」ということが多く伝わるとよい。

(2) 意見交換【非公開】

① 活用に向けた基本的な考え方・具体的なアイデアについて

これまでの懇談会やワークショップでの意見交換を踏まえ、事務局において整理した別紙の「活用の可能性等」をたたき台として、意見交換を行った。

各委員からの主な意見は次のとおり

- ・活用の方向性の分野の数が多く判りにくいため、分野を統合するなど、数を減らしてはどうか。
- ・広大な空間を有する建物群であり、活用の用途は、単一用途ではなく、様々な用途が複合した活用になるのではないか。
- ・今後の整理に当たっては、分野ごとに運営管理方法なども一緒に検討する必要があるのではないか。
- ・時代の変化が早いので、時代に合わせて、活用用途も変更できるよう、建物の大きな改変を行わない活用も検討すべきではないか。
- ・県民が関わりながら活用していく必要があることから、県民が知らなかったとならないよう、懇談会やワークショップの意見交換の内容等については、積極的に情報提供していく必要があるのではないか。

② 活用の方向性に係る検討の進め方について

今後の進め方について、事務局から各委員へ説明し了解を得た。

3. 閉会

以上

別紙：活用の可能性等

活用の可能性	導入機能・施設
<p>県民が日常的に集う</p> <p>日常的に憩い，集える空間として使うことができる</p>	<p>平和等をテーマに小さいときから足を運べるような<u>図書館</u>，<u>子供図書館</u></p> <p>気軽に子どもが集まって勉強を教えてもらえる，寝泊り付き空間をもつ<u>自習室</u></p> <p>多世代が集まることのできる安心・安全な<u>子育て支援施設</u></p> <p>近隣住民が自発的に使い，交流できる<u>スモールオフィス</u>や<u>サテライトオフィス</u></p> <p>被服支廠を知るきっかけや，愛着を育む場となる<u>遊び場・イベント会場</u></p> <p>流行の先端をいく <u>eスポーツ</u>，<u>アーバンスポーツ施設</u></p> <p>地域の出会いの場や対話の場となる<u>多目的ルーム・カフェ等</u></p>
<p>県民と来訪者が交流する</p> <p>県民・来訪者ともに気軽に立ち寄り，交流することができる</p>	<p>近隣住民も来訪者も立ち寄りやすい<u>マルシェ</u></p> <p>広島観光の拠点となる<u>観光センター</u></p> <p>建物の周囲を活用した<u>公園や広場空間</u></p>
<p>平和・広島歴史等について学び，発信する</p> <p>平和，広島歴史・自然，被服支廠の建築的な価値等を学び，継承し，世界に伝えることができる</p>	<p>平和や歴史等に興味を持てるような<u>資料館・博物館</u></p> <p>平和や戦争，核兵器に対する多様な視点を学べる<u>文学館</u>や絵画等の<u>ギャラリー</u></p> <p>被服支廠が持つストーリーから平和や継承を考えることができる<u>ピースツーリズムの拠点</u></p>
<p>次世代につなげる様々な学びを提供する</p> <p>多様な世代が交流しながら学び，活動の拠点として使うことができる</p>	<p>建築物としての価値や魅力に触れながら，建築を学ぶことができる<u>サテライトキャンパス</u></p> <p>若い世代が歴史に触れながら活動できる<u>教育活動・ボランティアの拠点</u></p> <p>子どもを中心に多様な世代が<u>遊び，体験しながら学ぶことができる施設</u></p> <p>子どもや若い世代の創造力を高め，未来に向けた学びや創造の拠点となる<u>学習・研究施設</u></p>
<p>創造の場を提供する</p> <p>多様な価値観で創作・表現活動，発表ができる</p>	<p>デザイナーやアーティスト，それを目指す地元の人々の活動の場となり，活躍を後押しする<u>アトリエ・工房</u></p> <p>被服支廠の建物の歴史や空間を活かした<u>アート作品の展示施設</u></p> <p>歴史を未来へと繋ぐ <u>AI・IT産業の拠点</u></p> <p>被服を扱っていた歴史を伝承し，未来につなげる <u>ファッション博物館</u></p> <p>大空間や広島にしかない歴史・価値を活かした <u>ホール・劇場</u></p>

活用の可能性	導入機能・施設
<p>世界とつながる</p> <p>国内外の人々が被服支廠の建物を通じて平和の大切さを感じることができる</p>	<p>国内外からの来訪者が宿泊し、県民と交流できる<u>合宿所</u>や<u>ユースホステル</u></p> <p>被服支廠が持つストーリーを活かし、国際平和をテーマとした会議などが開催できる<u>イベント・コンベンション施設</u></p>
<p>広島・被服支廠でしかできない体験を提供する</p> <p>広島（被服支廠）にしかない空間等を活かした、ここでしかできない体験を県民や来訪者に提供している</p>	<p>広島歴史や被服支廠の空間を活かした<u>イベント</u></p> <p>広島歴史・文化等に触れられる<u>体験施設</u></p> <p>被服支廠以外の遺産も併せ、当時や平和に思いを巡らせる<u>パッケージツアー</u></p> <p>まちの活性化を促す<u>地域や商店街との連携した取組</u></p>