

新考古館の方向性

注：観光とは「地域の光を観る」

・地域→光を磨く＝研究、おもてなし
 ・観光客→光を観る

交流 観る
 磨く 地域 → (光) ← 観光客

●新井戸尻考古館の方向性

・観光か研究か：観光には特化しないが、観光拠点の一つとして重要なポジションを踏まえ、「研究をメインとしつつ、わかりやすさも両立させる」。

新考古館と地域

交流が生まれる

●求められている考古館の姿

・見学施設だけでなく、館の内外を使った「頭・体・心を動かす体験」、長期的なプログラム等を通して学びが深まり、交流が生まれる場として期待されている。

愛される場

●地元で愛される場所づくり

・観光客だけでなく、地元の家族連れが日常的に訪れ、愛着を持てる遺跡公園・考古館。

地域振興

●おもてなし、地元とのふれあい・地域振興

来訪者と地域住民の交流や、経済循環の仕組みづくり。
 ・交流：遺跡をきっかけに出会い、語り合う。
 ・店舗・宿泊：ショップ、カフェ、飲食店、週末のキッチンカー。
 ・収益性：「稼ぐこと」は大切。

したいこと・そのために必要なこと

知る・感じる・想像する

●知ること、感じること、想像することの大切さ

「また来たくなる」仕掛け。
 ・仕掛け：デジタルスタンプラリー、他地域の成功事例（水木しげるロード、ポケモンGo）を参考にした仕掛け。
 ・連携：遺跡同士を繋ぐストーリー性のある企画。
 ・多様性：縄文文化だけでなく、地域の幅広い魅力や文化財を発信する。

見せ方

●展示・演出の工夫

・顕彰展示：おらあとうの人たちの顕彰、これまでの積み重ねが見える。
 ・縄文人の生活の展示：土器だけでなく、当時の「生活」の展示。井戸尻と関係が深い月や天体を取り上げる。
 ・考える展示：来館者が考えるような「問いかけ」のある展示。VRやプロジェクションマッピングなどの先端技術の活用。
 ・いかにうまく見せるか：専門的人材の派遣活用（文化庁制度など）。
 ・多方向から見られる展示：土器を四方・裏側・中まで見られる展示や、3D化による不可視部分の可視化。
 ・照明の工夫：暖色系のライティング、図像が際立つ照明。
 ・学芸員の展示解説：定期的な解説
 ・バックヤードの公開：ガラス張りの収蔵庫、バックヤードツアーの実施。
 ・炉による演出：竪穴住居をイメージした炉（中心部）の設置。
 ・屋外とのつながり：散歩しながら学べる環境づくり。芝生ではなく「遺跡の様子」がわかる公園整備。

魅力を伝える

体験

●縄文の暮らしの体験・・・縄文の暮らしを身体で理解する体験
 ・衣食住の追体験：史跡公園でのキャンプが可能な竪穴住居の整備、道具作り、住居づくりからキャンプまでの一連の流れを通じた学習。
 ・縄文農耕の体験：種まきから収穫まで、縄文農耕のサイクルをトータルで学べるワークショップ。
 ・モノづくりの体験：土器作りスペースの設置。観光客と既存の土器サークルの交流を促し、作り方を知ることによって知識を深める。
 ・縄文人のモノづくりマインドを学ぶ：大人も楽しみ、部活のように継続して学べる体験。
 ・自然環境の保存・活用：「西の沢」の保存・活用→水と縄文の暮らしの繋がりの学び。
 ・10年単位の長期的なスパンでの体験プログラム。

●イベント体験・・・地域全体や他地域を巻き込んだイベント
 ・フェスティバル：全国の関連館を集めた「縄文フェスティバル」の開催。
 ・遊びと学び：考古学の知識を学べるゲーム性のあるイベント（えんぴなげ等）。

●「見えない遺跡」の可視化と体感

最新技術と五感を用いて、遺跡の魅力を伝える。
 ・テクノロジー：VR（仮想）/AR（拡張）/MR（複合）を活用したアプリ開発やQRコードによる解説。
 ・立体地図模型：駅に「土器の発見場所」を示す立体地図模型を設置。
 ・感じる仕組みづくり：景色（水、風）、月はどこから・・・を感じる仕組み、ビューポイント。

体験を通じた深い学び

学び・集い・交流

●集う、学ぶ、伝える・・・多様な世代が集い学びを深める
 ・多目的スペース：小・中学生が勉強や会話に集まれる場所や、地元のサークルが活動を発表できるスペース。
 ・図書コーナー：縄文の本が自由に読める図書室のような空間。
 ・舞台裏の学び：収蔵庫や学芸員・整理作業員の仕事現場の見学。
 ・井戸尻の文化的価値を伝える：井戸尻文化圏の価値をわかりやすく伝え、情報発信。
 ・屋内（講演・図書・勉強・集い）と屋外（自然との触れ合い・身体活動）の両面でのスペースが必要。

●学び・交流

・ガイドの育成：ボランティアガイドの育成。
 ・コミュニティの場：地元の人が集まれる部屋の設置や、各家庭で採集された土器を披露する場。
 ・講演会：尖石のような講演会ができるスペース。

施設・移動・インフラ整備

施設整備

●施設

・現在の考古館の空気感の継承：「きれいすぎない、整えすぎない」現在の考古館の空気感を大切にしてほしい。
 ・耐用年数：耐用年数の長い建物。
 ・利便性の向上：バリアフリー化、靴を履いたままの入館、女子トイレの増設。
 ・駐車場：駐車場は道路側がよい。

●移動手段の確保

来訪者が周辺エリアをスムーズに巡るためのインフラ整備。
 ・レンタル：電動アシスト自転車や電動カートの導入（「ツール・ド・井戸尻」）。
 ・周遊バス：エリア内を繋ぐバスの運行。
 ・徒歩：距離表示や「ストーリー（仕掛け）」のある、歩いて楽しい道の整備。

移動・インフラ整備

新考古館と周辺とのつながりづくり

●徒歩・自転車と健康増進

・「歩くこと」や「自転車」での移動を推奨し、心身の健康につながる。

大項目	中・小項目	新井戸尻考古館	前庭・外構	フィールド
新考古館の方向性	<p>◎新井戸尻考古館の方向性 ・観光か研究か: 観光には特化しないが、観光拠点の一つとして重要なポジションを踏まえ、「研究をメインとしつつ、わかりやすさも両立させる」。</p>	<p>・学び・観光・交流の拠点として、来訪者が屋外に出かけやすいよう考古館内外の流動性を高める軒下空間、史跡公園方面のフィールドとつなぐブリッジを設け、周辺散策や屋外体験へ誘う動線を計画。</p>		<p>・フィールドの整備は将来計画の中で検討。</p>
新考古館と地域	<p>◎求められる: 考古館の姿交流が生まれる ・見学施設だけでなく、館の内外を使った「頭・体・心を動かす体験」、長期的なプログラム等を通して学びが深まり、交流が生まれる場として期待されている。</p>	<p>・館内に入ったところに多世代の人が出会い、交流できるロビー空間「おらあとう広場」を計画。 ・過去と現在・未来を結ぶ象徴としてのブリッジを計画。</p>	<p>・ロビー空間「おらあとう広場」及び軒下(半屋外の縁側)と一体的につながり、集いの場として機能する前庭空間(体験の庭、展示の庭、実験畑)を計画。</p>	
	<p>◎地元で愛される場所づくり ・観光客だけでなく、地元の家族連れが日常的に訪れ、愛着を持てる遺跡公園・考古館。</p>	<p>・気軽に立ち寄れるロビー空間「おらあとう広場」を計画。 ・建設プロセスにおいて、ワークショップ等を通じた参加やファンづくりにつながる機会創出を検討。</p>	<p>・前庭には芝生を張った、のんびりできる場を計画。</p>	<p>・フィールドの整備は将来計画の中で検討。</p>
	<p>◎おもてなし、地元とのふれあい・地域振興 来訪者と地域住民の交流や、経済循環の仕組みづくり。 ・交流: 遺跡をきっかけに出会い、語り合う。 ・店舗・宿泊: ショップ、カフェ、飲食店、週末のキッチンカー。 ・収益性: 「稼ぐこと」は大切。</p>	<p>・館内に入ったところに多世代の人が出会い、交流できるロビー空間「おらあとう広場」を計画。</p>	<p>・前庭に実験畑、展示の庭、体験の庭を設け、イベントや体験ができるようなスペースを計画。</p>	<p>・来訪者が屋外に出かけやすいよう考古館内外の流動性を高める軒下空間、史跡公園方面のフィールドとつなぐブリッジを設け、周辺散策や屋外体験へ誘う動線を計画。</p>
したいこと・そのために必要なこと	<p>◎知ること、感じること、想像することの大切さ また来たくなる」仕掛け。 ・仕掛け: デジタルスタンプラリー、他地域の成功事例(水木しげるロード、ポケモンGo)を参考にした仕掛け。 ・連携: 遺跡同士を繋ぐストーリー性のある企画。 ・多様性: 縄文文化だけでなく、地域の幅広い魅力や文化財を発信する。</p>	<p>・井戸尻文化や地域の魅力への導入の基点となるロビー空間「おらあとう広場」を計画。</p>		<p>・フィールドの整備は将来計画の中で検討。</p>
	<p>◎集う、学ぶ、伝える 多様な世代が集い学びを深める ・多目的スペース: 小・中学生が勉強や会話に集まれる場所や、地元のサークルが活動を発表できるスペース。 ・図書コーナー: 縄文の本が自由に読める図書室のような空間。 ・舞台裏の学び: 収蔵庫や学芸員・整理作業員の仕事現場の見学。 ・井戸尻の文化的価値を伝える: 井戸尻文化圏の価値をわかりやすく伝え、情報発信。 ・屋内(講演・図書・勉強・集い)と屋外(自然との触れ合い・身体活動)の両面でのスペースが必要。</p>	<p>・風景を眺めたり、内外をつなぐ大きな開口部をロビーに設けることを計画。 ・館内に入ったところに多世代の人が出会い、交流できるロビー空間「おらあとう広場」を計画。 ・「おらあとう広場」は交流の場であると同時に、先達の足跡や、ハンズオン(さわれる体験)等を通じた縄文の生活、井戸尻の文化的価値を伝える場としても機能。 ・2階ホールに隣接したスペースにライブラリーを計画。 ・バックヤードの見学会等、管理運営面での対応を検討。 ・大屋根が連続する広がりのある空間や軒下で多様な活動が育まれるよう使いやすい計画に配慮。 ・吹抜けに床暖房等の設備を設け、快適に過ごせるような計画に配慮。 ・縄文の学びを深めるための各種講座、発表会等が開催できる講座室を2階に計画。</p>	<p>・前庭に縄文時代に食されていた実のなる樹木を植える。(縄文の森を計画) ・前庭の「実験畑」では、縄文の植物を育てる体験の場を計画。 ・前庭に実験畑、展示の庭、体験の庭を設け、イベントや体験ができるようなスペースを計画。</p>	
	<p>◎学び・交流 ・ガイドの育成: ボランティアガイドの育成。 ・コミュニティの場: 地元の人が集まれる部屋の設置や、各家庭で採集された土器を披露する場。 ・講演会: 尖石のような講演会ができるスペース。</p>	<p>・館内に入ったところに多世代の人が出会い、交流できるロビー空間「おらあとう広場」を計画。 ・縄文の学びを深めるための各種講座、発表会等が開催できる講座室を2階に計画。 ・講座・会議室にポータブルの映像・音響設備を計画。</p>		
	<p>◎縄文の暮らしの体験 縄文の暮らしを身体で理解する体験 ・衣食住の追体験: 史跡公園でのキャンプが可能な 竪穴住居の整備、道具作り、住居づくりからキャンプまでの一連の流れを通じた学習。 ・縄文農耕の体験: 種まきから収穫まで、縄文農耕のサイクルをトータルで学べるワークショップ。 ・モノづくりの体験: 土器作りスペースの設置。観光客と既存の土器サークルの交流を促し、作り方を知ること知識を深める。 ・縄文人のモノづくりマインドを学ぶ: 大人も楽しめ、部活のように継続して学べる体験。 ・自然環境の保存・活用「: 西の沢」の保存・活用→水と縄文の暮らしの繋がり学び。 ・10年単位の長期的なスパンでの体験プログラム。</p>	<p>・館内に入ったところの「おらあとう広場」に縄文の暮らしや土器に触れるハンズオン展示を計画。 ・体験工房に水場を設け、器づくり等のワークショップが行えるよう計画。 ・体験工房や軒下(半屋外)でものづくり活動ができるスペース、水場の計画。</p>	<p>・前庭に実験畑、展示の庭、体験の庭を設け、イベントや体験ができるようなスペースを計画。 ・前庭に縄文時代に食されていた実のなる樹木を植える。(縄文の森を計画) ・前庭の「体験の庭」では、火を使った縄文の食を作る体験等ができるスペース、水場・炉を計画。 ・前庭の「実験畑」では、縄文の植物を育てる体験の場を計画。 ・傾斜のある地形を生かし、自然と調和する配置・断面計画。</p>	<p>・井戸尻史跡公園内で開催される「高原の縄文王国収穫祭」において縄文の食の体験、土器づくり体験ができる。 ・フィールドの整備は将来計画の中で検討。</p>

大項目	中・小項目	新井戸尻考古館	前庭・外構	フィールド
	<p>◎イベント体験 地域全体や他地域を巻き込んだイベント ・フェスティバル: 全国の関連館を集めた「縄文フェスティバル」の開催。 ・遊びと学び: 考古学の知識を学べるゲーム性のあるイベント(えんぴなげ等)。</p> <p>◎展示・演出の工夫 ・顕彰展示: おらあとうの人たちの顕彰、これまでの積み重ねが見える。 ・縄文人の生活の展示: 土器だけでなく、当時の「生活」の展示。 ・井戸尻と関係が深い月や天体を取り上げる。 ・考える展示: 来館者が考えるような「問いかけ」のある展示。 ・VR やプロジェクションマッピングなどの先端技術の活用。 ・いかにうまく見せるか: 専門的人材の派遣活用(文化庁制度など)。 ・多方向から見られる展示: 土器を四方・裏側・中まで見られる展示や、3D化による不可視部分の可視化。 ・照明の工夫: 暖色系のライティング、図像が際立つ照明。 ・学芸員の展示解説: 定期的な解説。 ・バックヤードの公開: ガラス張りの収蔵庫、バックヤードツアーの実施。 ・炉による演出: 竪穴住居をイメージした炉(中心部)の設置。 ・屋外とのつながり: 散歩しながら学べる環境づくり。芝生ではなく「遺跡の様子」がわかる公園整備。</p> <p>◎「見えない遺跡」の可視化と体感 最新技術と五感を用いて、遺跡の魅力を伝える。 ・テクノロジー: VR(仮想)/AR(拡張)/MR(複合)を活用したアプリ開発やQRコードによる解説。 ・立体地図模型: 駅に「土器の発見場所」を示す立体地図模型を設置。 ・感じる仕組みづくり: 景色(水、風)、月はどこから・を感じる仕組み、ビューポイント。</p>	<p>・館内に入ったところの「おらあとう広場」では、各種イベントも開催可能な計画。</p> <p>・「おらあとう広場」は、先達の足跡や縄文の生活、井戸尻の文化的価値を伝える場として機能。 ・縄文の学びを深めるための各種講座、発表会等が開催できる講座室を2階に計画。 ・冬至の朝日が館内ロビーに入るように計画。 ・展示については、井戸尻考古館の収蔵品の特性を踏まえた展示方法を計画。 ・展示や学びと史跡公園の体験が相互につながり循環するよう、新井戸尻考古館の2階レベルにブリッジを計画。 ・フィールドの説明や案内場を計画。 ・展示室の床を下げ、スロープで下がって没入感のある展示室を計画 ・バックヤードの見学会等、管理運営面での対応を検討。 ・「おらあとう広場」に炉のイメージの演出を計画。</p> <p>・来訪者が屋外に出かけやすいよう考古館内外の流動性を高める軒下空間、史跡公園方面のフィールドとつなぐブリッジを設け、周辺散策や屋外体験へ誘う動線を計画。</p> <p>・展示については、井戸尻考古館の収蔵品の特性を踏まえた展示方法を計画。 ・冬至の朝日が館内ロビー「おらあとう広場」に入るように計画。</p>	<p>・前庭に実験畑、展示の庭、体験の庭を設け、イベントや体験ができるようなスペースを計画。</p> <p>・館内ロビー「おらあとう広場」からの自然景観への眺めを阻害しない駐車場の配置計画。</p> <p>・過去と現在・未来を結ぶ象徴(ストーリー)としてのブリッジを計画。館内から自然に周辺散策に誘い、歩いて楽しめる計画。</p> <p>・前庭に史跡公園方面とつながる回遊動線を計画。 ・敷地内に駐輪場を計画。</p>	<p>・縄文体験学習(春・夏)のイベントで、飾り玉づくり、丸木弓矢的あて、矢尻づくり等の体験ができる。</p> <p>・フィールドの整備は将来計画の中で検討。</p>
施設・移動・インフラ整備	<p>◎施設 現在の考古館の空気感の継承「: きれすぎない、整えすぎない」現在の考古館の空気感を大切にしてほしい。 ・耐用年数: 耐用年数の長い建物。 ・利便性の向上: バリアフリー化、靴を履いたままの入館、女子トイレの増設。 ・駐車場: 駐車場は道路側がよい。</p> <p>◎移動手段の確保 来訪者が周辺エリアをスムーズに巡るためのインフラ整備。 ・レンタル: 電動アシスト自転車や電動カートの導入(「ツール・ド・井戸尻」)。 ・周遊バス: エリア内を繋ぐバスの運行。 ・徒歩: 距離表示や「ストーリー(仕掛け)」のある、歩いて楽しい道の整備。</p> <p>◎徒歩・自転車と健康増進 ・「歩くこと」や「自転車」での移動を推奨し、心身の健康につなげる。</p>	<p>・土、木等の自然素材の活用、落ち着いた空間の創出に配慮。 ・バリアフリーな配慮が行き届いた計画。(床の段差解消、エレベーターの設置、土足入館等)</p> <p>・過去と現在・未来を結ぶ象徴(ストーリー)としてのブリッジを計画。館内から自然に周辺散策に誘い、歩いて楽しめる計画。</p> <p>・館と周辺をつなぐブリッジにより「歩くこと」を促す計画。</p>	<p>・館内ロビー「おらあとう広場」からの自然景観への眺めを阻害しない駐車場の配置計画。</p> <p>・過去と現在・未来を結ぶ象徴(ストーリー)としてのブリッジを計画。館内から自然に周辺散策に誘い、歩いて楽しめる計画。</p> <p>・前庭に史跡公園方面とつながる回遊動線を計画。 ・敷地内に駐輪場を計画。</p>	<p>・フィールドの整備は将来計画の中で検討。</p>