

第1回 検討委員会資料

他県の事例等の紹介

令和7年7月30日

福井県立歴史博物館、幾久公園の
基本的方向性とりまとめ検討会

目次

1. 他県の事例等

- 1-1. 鳥取県 YAYOINE博物館と青谷かみじち史跡公園で……………1
博物館と公園が一体的に連携。「弥生の王国」の地域ブランドを発信
- 1-2. 富山県 富山美術館とオノマトペの庭で……………3
遊具も美術館の作品の一部として、一体的に展示運用
- 1-3. 徳島県 徳島県立博物館リニューアルで……………5
インクルーシブデザインを導入。モノを通して多様な対話や交流を実現

1-1. 鳥取県 YAYOINEと青谷かみじち史跡公園で、館と園が一体的に連携。

施設名: 鳥取県立青谷かみじち史跡公園 YAYOINE(やよいーね)

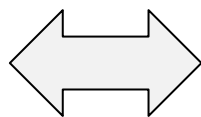
開設日: 2024年3月24日(新規整備)

所在地: 〒689-0534 鳥取県鳥取市青谷町吉川17ノ

施設延床面積: 2,042.37m²



青谷かみじち史跡公園



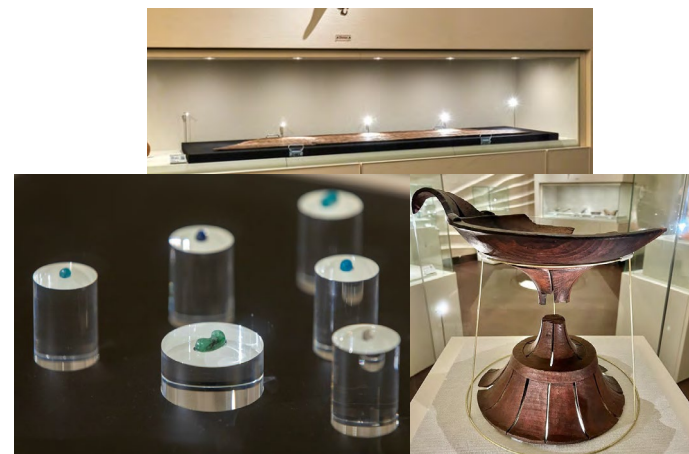
内容、運営から
催し、体験プロ
グラムなど、
公園と博物館
を一体的に
整備構築



YAYOINE の「体験展示室」と「重要文化財展示室」



青谷の村めぐりを展示で体験。屋外では史跡公園巡りを楽しむ



(重文指定の)弥生の美を鑑賞し、楽しむ

1-1. 鳥取県 YAYOINEと青谷かみじち史跡公園で、館と園が一体的に連携。

■参考ポイント1

鳥取県整備の青谷かみじち史跡公園は、国史跡の青谷上寺地遺跡を保存・活用する史跡公園。その入口となるのが博物館「YAYOINE(やよいーね)」。AYOINEは、史跡のガイダンス、体験学習、重要文化財の収蔵・美術展示を行う施設で、展示内容、運営から催し、体験プログラムなどを含め公園と一体的に整備構築している。



「とっとり弥生の王国」紹介グラフィック



「とっとり弥生の王国」コーナー

■参考ポイント2

鳥取県は海側の青谷かみじち史跡に加えて、内陸部の重要弥生遺跡の妻木晩田遺跡と併せて「とっとり弥生の王国」と名付け、周辺遺跡と併せて、周遊の催しやPRを長期的に継続しており。県内遺跡をつないで、弥生を核にした「地域ブランド」を発信している。

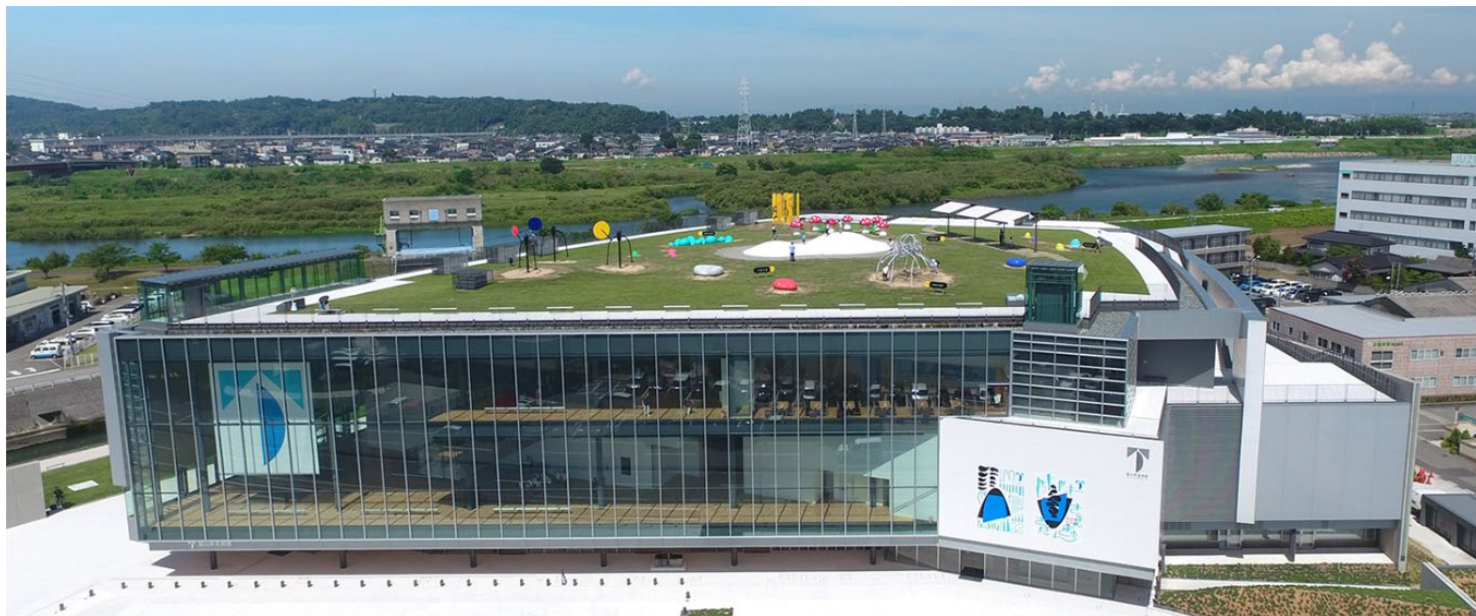
1-2. 富山県 富山美術館とオノマトペの庭で遊具も一体的に展示運用。

施設名:オノマトペの庭 富山県美術館

開設日: 2017年3月25日に一部先行オープン。同年8月26日に全館開館(建替え整備)

所在地:〒930-0806 富山県富山市木場町3番20号／

施設延床面積:14,990m²



富山県美術館は、環水公園に隣接しており、公園全体を「座敷」、美術館を「床の間」として一体的に設計された。

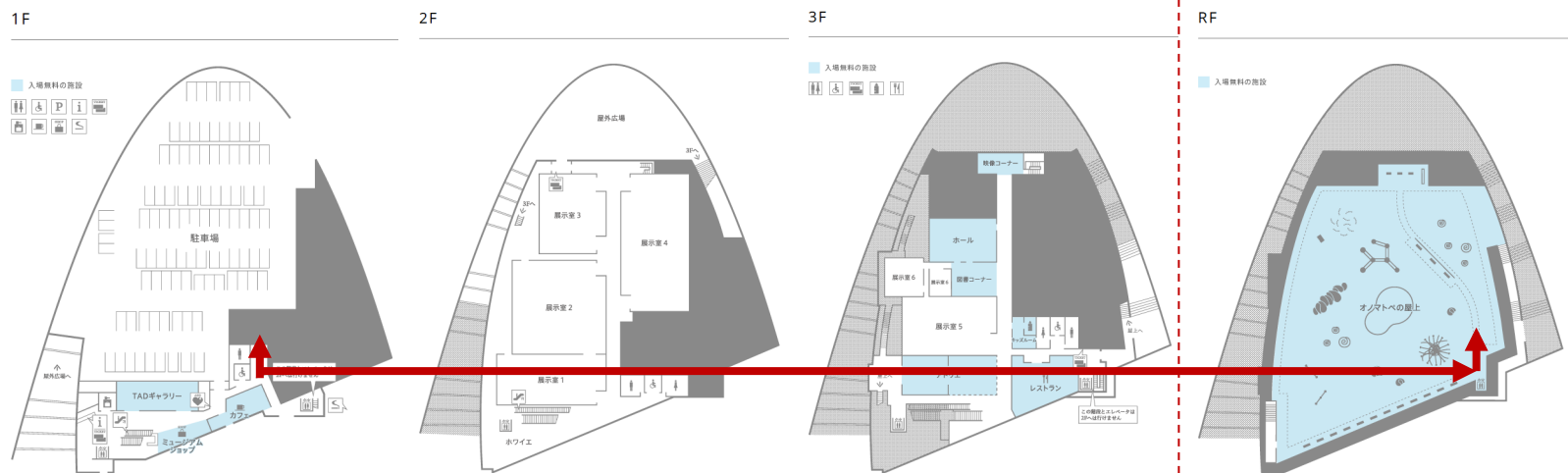


「アートとデザインをつなぐ世界で初めての美術館」としてリニューアルした富山県美術館。屋上公園もそのテーマに連携した他のどこにもない居場所とした。不思議な遊具が立ち並ぶ「オノマトペの屋上」。「あれあれ、うとうと、ぐるぐる、つるつる」といった、オノマトペをテーマにした遊具で、大人も子どもも遊びながら、全身でアートを体感できる場となっている。

1-2. 富山県 富山美術館とオノマトペの庭で遊具も一体的に展示運用。

■参考ポイント1

屋上は、美術館の施設の一部だが、館の開館時間9:30～18:00よりも長く8:00から22:00まで開放されており、早朝利用と夕方から夜間の景観を楽しむ利用者のニーズに柔軟に対応している。普段美術館に来館しない利用者層の来訪を促進する「敷居を下げる効果」がある。



専用EVで
屋上に直結

オノマトペをテーマに遊具を製作

■参考ポイント2

遊具も美術館の展示作品の一部として捉えたアートとデザインをつないだ魅力的な遊具に加えて館の運営と一体的に連携することで、通常の美術館にはない発信力をもつ。

1-2. 徳島県 徳島県立博物館 インクルーシブデザインを導入。

施設名：徳島県立博物館

開設日：1990年(平成2年)3月開館。2021年(令和3年)8月(展示改修)

所在地：〒770-8070 徳島県徳島市八万町向寺山／ 徳島県文化の森総合公園内

施設延床面積：8,063m²

多様な利用者層が集い学ぶ、インクルーシブミュージアム



新コンセプトを「徳島まるづかみ —“いのち”と“とき”のモノ語り—」として、常設展示室の全面リニューアルした。4K・VRやAR等のXR・ハンズオンなどの参加体験型の展示手法で、徳島の魅力を遊び学べる展示空間となっている。

1-3. 徳島県 徳島県立博物館リニューアルでインクルーシブデザインを導入。

■参考ポイント1 インクルーシブデザインを導入

歴史展示では、愛好家でなくても興味を惹く視点を盛り込んだ。例えば、外国人に「板碑」が伝わるようにインクルーシブデザインを取り込み、文化的背景を考慮した意識をしました。また、視覚障がい者は化石に触れてもただの石と認識されたので、全体像を復元した模型を用意し、これに触れてもらうことで、石ではなく、生き物の一部とイメージできた。



■参考ポイント2 モノを通して多様な対話や交流を実現

銅鐸の文様が際立つ照明の中で360° 多角的に観察できる工夫。標本が動くように同じポーズの比較視点で興味を深める工夫。

