県立考古博物館（仮称）基本計画

2004.2

兵庫県教育委員会

目　次

Ⅰ．計画条件等の整理　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1

1 計画の背景
2 検討の経緯
3 建設予定地

Ⅱ．基本的な考え方　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・6

1 基本理念
2 整備方針
3 役割

Ⅲ．事業活動計画　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・13

1 基本方針
2 事業活動の全体構成
3 展示事業
4 体験学習事業
5 学習支援事業
6 調査研究事業
7 収集保存事業
8 史跡公園・資料館ネットワーク事業
9 広報・情報発信事業
10 ショップ・カフェ事業

Ⅳ．展示計画　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・34

1 展示の基本方針
2 展示の種類と構成
3 展示の更新の考え方
4 企画段階評価を踏まえた展示計画の考え方
5 展示の概要
(1) 展示テーマの一覧
(2) 映像展示
(3) ガイダンス展示
(4) テーマ展示
(5) 企画展示
(6) 収蔵展示
(7) 屋外展示
(8) ネットワーク展示

Ⅴ．施設計画 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・61

1 施設の基本方針
2 建設予定地の周辺概要
(1) 周辺概要
(2) 建設予定地概要
(3) アクセス計画
(4) ゾーニング計画
3 施設計画の整理
(1) 施設予定地および周辺の計画条件
(2) 施設に必要な機能及び諸室
(3)施設本体の計画条件
4 施設内ゾーニング・動線計画
(1) 諸室構成
(2) 施設構成概念図
5 施設デザイン計画
6 配置計画
(1) 考え方
(2) ゾーニング・動線図
(3) 施設構成

Ⅵ．情報システム計画 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・74

1 基本方針
2 考古博物館（仮称）の核となる「考古学情報プラザ」
3 情報システムの全体構成
4 データベースの概要
5 システムの概要
6 情報システム整備・運営における留意点

Ⅶ．管理運営計画 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・82

1 基本方針
2 運営形態
(1) 運営形態の現状等
(2) 県立考古博物館（仮称）の運営形態
3 運営組織
(1) 職員
(2) 組織体制
(3) 諮問機関等
(4) 県民参加等
4 開館形態
(1) 開館日時
(2) 観覧料金等
5 利用者サービス
6 事業評価

Ⅰ　計画条件等の整理

１　計画の背景

(1) 遺跡の宝庫、兵庫県

兵庫県は多様な地域文化を育んできた旧五カ国（播磨、摂津、丹波、但馬、淡路）をあわせて成立し、県内にはそれを裏づける優れた歴史文化遺産が豊富に存在する。とりわけ先人が残した遺跡の数は二万五千を超え全国でも有数の数を誇り、出土した考古資料は膨大な数にのぼる。これらの考古資料は先人の知恵や経験を現代に伝えるものとして、各地域の歴史や文化を正しく理解する上で欠くことのできないものであり、将来の県民文化の向上・発展の基礎となる貴重な財産である。

(2) 考古学への関心の高まり

近年、兵庫県においては、明石海峡大橋関連事業などの大規模プロジェクトや、阪神・淡路大震災の復旧・復興事業に伴い多くの発掘調査が行われている。その結果、古代船団を描いた絵画木製品が出土した出石町・袴狭遺跡、全国有数の規模を誇る旧石器時代集落である春日町・七日市遺跡など重要な発見が相次ぎ、県民の考古学に対する関心が高まるとともに、これら貴重な考古資料の公開・展示を望む声が高まってきている。

(3) 地域文化の見直し

政治・経済のグローバル化とともに、世界的視点から自らのアイデンティティの拠り所である身近な地域文化を見直す動きが活発化している。また経済的な停滞の中、地域活性化の資源として地域文化の表象である歴史文化遺産を活用する試みが盛んになってきている。考古学によって発見された遺跡や遺物は祖先の生きた証であり、地域のシンボルとして新しい地域文化創造の源となることが期待されている。

(4) 文化財行政の新しい動き

これまでの文化財行政は、保護を最優先した行政主導による保護行政を推進してきた。しかしその結果、地域住民が歴史文化遺産の保護活用に参加する機会が減少し、地域への誇りや愛着を育むきっかけが十分ではなかった。文化財から歴史文化遺産へと関心の対象を広げながら多様化する、地域文化への人々の思いを歴史文化遺産の保護活用に結びつけるためには、地域住民主導による保護活用を実現することが求められている。このため地域において歴史文化遺産財の保護活用を担う人材の育成やその人材を活用して歴史文化遺産の保護活用を実践するための新たなシステムづくりが課題となっている。

2　検討の経緯

(1) 基本構想策定までの経緯

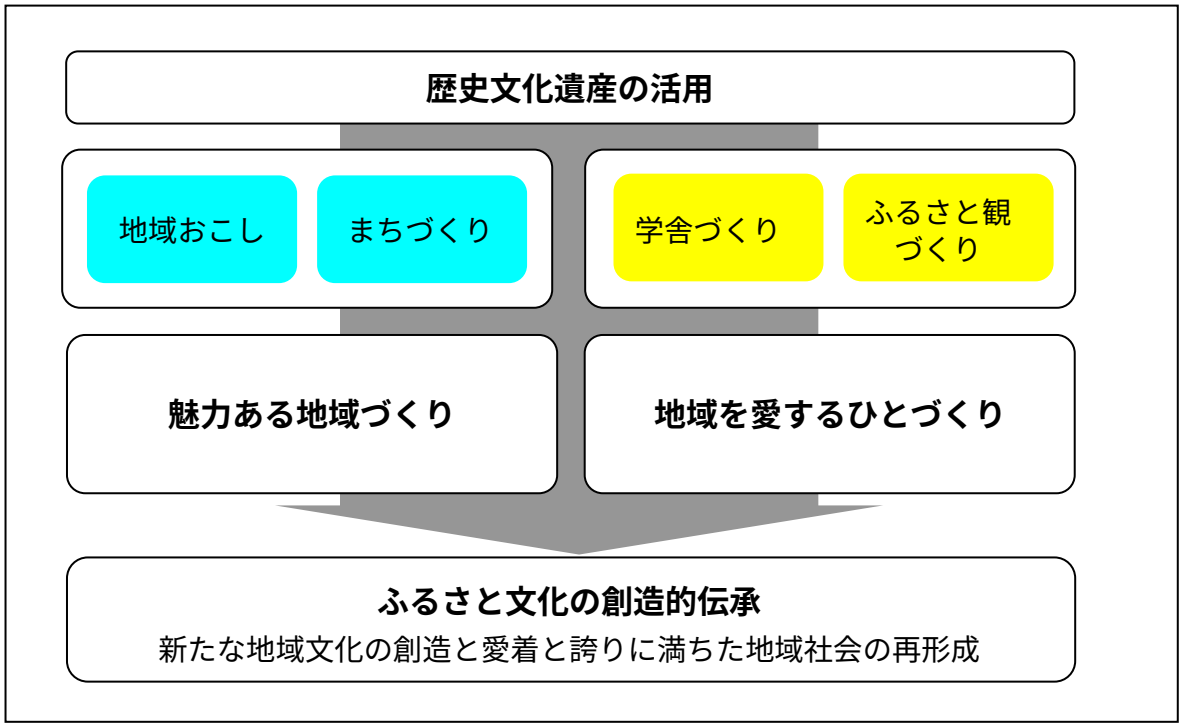
平成５年12月に兵庫県文化財保護審議会から、埋蔵文化財発掘調査成果の公開・展示を積極的に進める必要があるとの中間報告（「こころ豊かなふるさとと『兵庫』づくりの推進―文化財保護の当面の課題―」）があった。この報告を承け、有識者からの意見聴取および先進事例調査等を経て、平成11年度から「県立考古博物館(仮称)基本構想検討委員会」を設置し、遺跡や遺物等を活用した博物館施設を通じて、「こころ豊かな人づくり」を実現するための検討を行ってきた。

平成12年10月、兵庫県文化財保護審議会から『次世代への継承と新しい文化の創造のために―21世紀における兵庫県の文化財行政について―』が建議され、この中で文化財を次世代に引き継いでいくという視点を踏まえながら、埋蔵文化財の積極的な活用を図るための拠点として考古博物館の早期整備の必要性が説かれた。

基本構想検討委員会では平成13年度まで検討を行い、県民から求められる博物館像が従来の公開・展示重視型から、生涯学習・学校教育へ貢献するソフト事業重視型に変化していることを踏まえ、新しい博物館は県立史跡公園である「播磨大中古代の村」（加古郡播磨町大中）と一体に整備し、考古資料を活用して県民に歴史学習の場を提供する体験型の施設とするのが望ましいとの基本的考えに至った。

これを踏まえ、平成14年度には「県立考古博物館(仮称)基本構想策定委員会」を設置するとともに、展示・施設・事業の内容について検討を行うワーキングを開催し、基本構想の策定を行った（６頁参照）。また同時に文化財全体を活用する新たな枠組みを検討する「歴史文化遺産活用構想検討会」を開催し、基本構想にその検討結果を反映させている。

■『歴史文化遺産活用構想（素案）―ふるさと文化の創造的伝承―』の基本理念等



(2) 基本計画の策定

以上のような経緯を経て、平成15年度は「県立考古博物館(仮称)基本計画策定委員会」を設置し、基本構想を踏まえたより具体的かつ詳細な検討を行うとともに、県民の参加・体験を重視した新しいスタイルの博物館をめざし、利用者本位の博物館づくりを進めるため、下記の企画段階評価を実施し、その結果を反映した基本計画を策定した。

■企画段階評価の概要

1　趣旨

県立考古博物館(仮称)は、新しいスタイルの「参加・体験型博物館」をめざしており、その事業、展示、施設のすべてが利用者本位であることが求められる。特に展示については、設置者の意図を優先させると、利用者の要求との乖離が著しくなりかねない。これを防ぐため、県立考古博物館(仮称)では、博物館づくりや展示制作に至る各段階において、企画・計画が初期の目的を達成しているかを評価・検討する取り組みを継続的に実施する。

2　企画段階評価とは

企画段階評価は、展示や各種事業プログラムの企画を立てていく初期の段階で行われる検証作業で、利用者（来館者）と博物館（展示）の接点を探るためのものである。これは、利用者は空の器ではなく、展示を通して「新しい情報」や「体験」に接した時、それらと「自分が既にもつ知識や経験」との間に接点（関連性）を見出せた時に初めて「驚き」や「発見」、「学び」が起こるという考えに基づいている。

3　調査概要

基本計画策定にあたり、博物館（展示）と利用者をつなぐ接点となるマルチプルエントリーポイント（複数の入口）のレベルと種類を探るための評価を２段階に分けて実施する。

(1) 第１回調査

①　調査の目的：利用者と考古学、考古博物館との接点を探る
②　調査日時等：Ａグループ）平成15年７月22日10時～17時30分　播磨町中央公民館
　　Ｂグループ）平成15年７月23日10時～15時30分　播磨町郷土資料館
③　調 査 対 象：Ａグループ）播磨町周辺在住の小学４年生・６年生とその親（14組28人）
　　Ｂグループ）播磨町周辺在住の小学４年生・６年生と中学１年生（13人）
④　調査の方法：質問紙を用いた対面インタビューと行動観察等

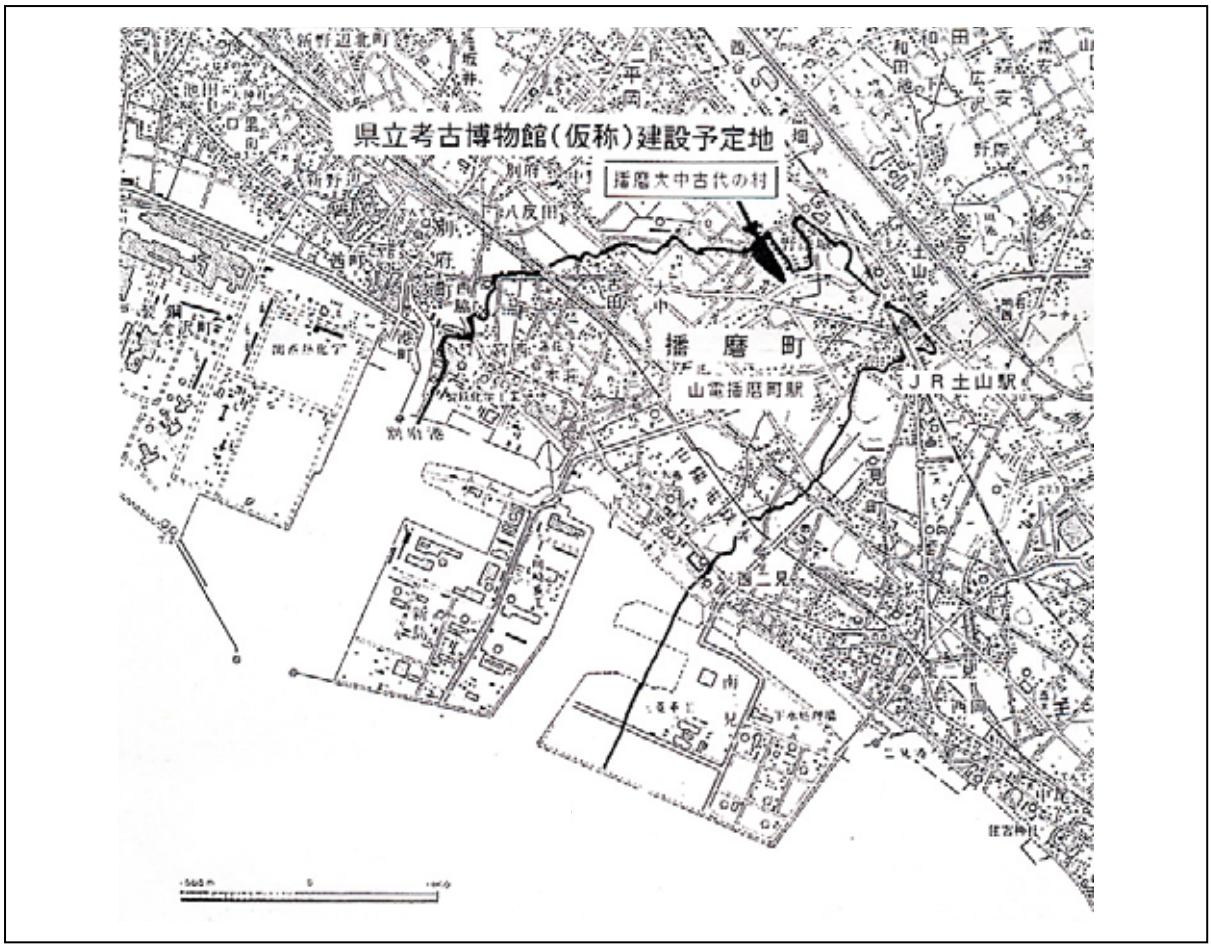
(2) 第２回調査

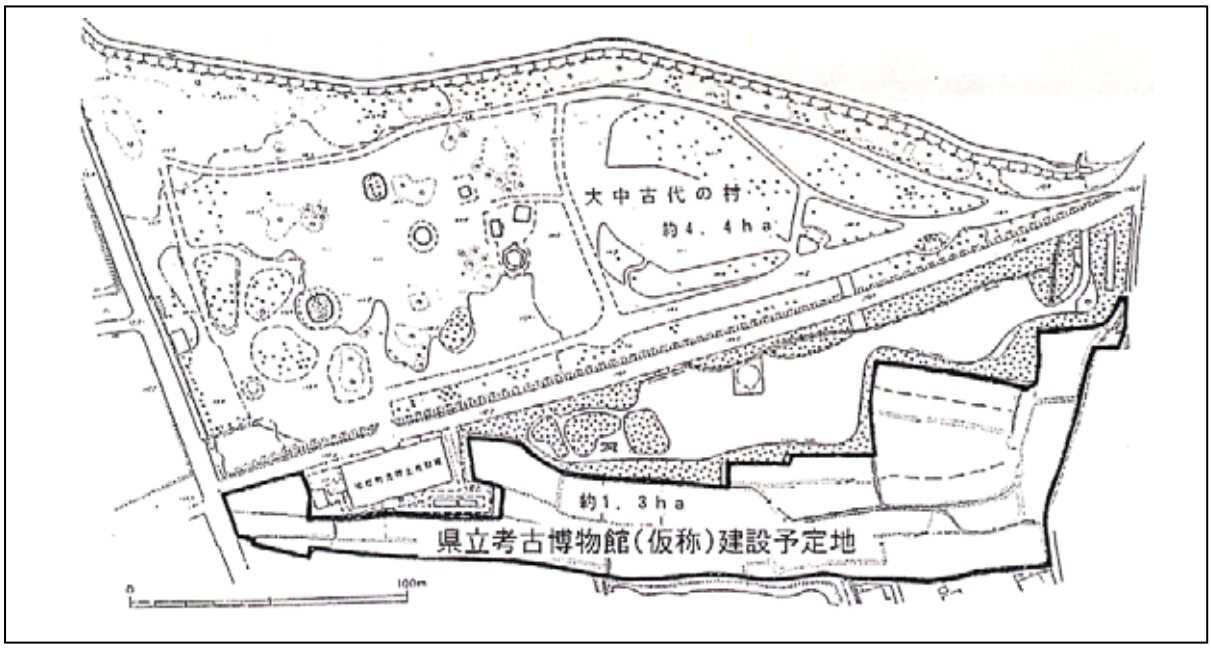
①　調査の目的：基本計画素案の各展示テーマ、トピックと利用者の接点を探る
②　調査日時等：Ａ）平成15年７月22日13時～　神戸市立須磨海浜水族園
　　Ｂ）平成15年７月23日12時～　播磨町中央公民館
③　調 査 対 象：Ａ）小学校高学年の来園者（42人）
　　Ｂ）播磨町在住の小学４年生・６年生（16人）
④　調査の方法：Ａ）質問紙を用いた対面インタビュー
　　Ｂ）学年別の３～４人のグループに対するグループインタビュー

3　建設予定地

県立考古博物館(仮称)は、県立史跡公園である「播磨大中古代の村」（加古郡播磨町大中）の隣接地に、周辺環境との調和、自然との共生に配慮しながら、調査研究機能の充実を図るため兵庫県教育委員会埋蔵文化財調査事務所と一体に整備する。

■建設予定地の位置





■建設予定地の諸条件

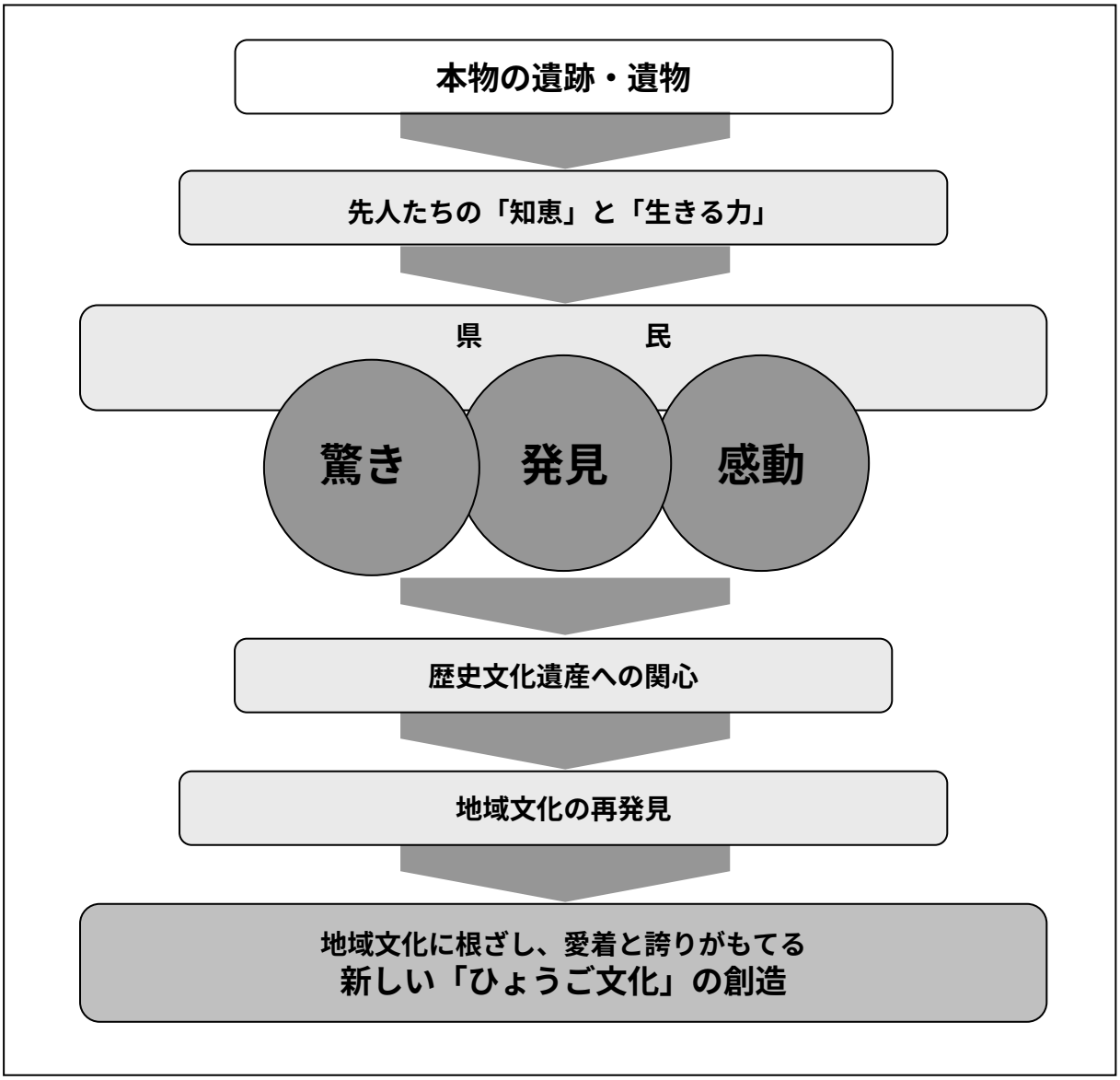
① 所 在 地	加古郡播磨町大中（県立史跡公園「播磨大中古代の村」（約44,000㎡）隣接地）
② 敷地面積	約13,000㎡（播磨町公園用地を含む）
③ 所 有 者	播磨町（県は無償で借地の予定。借地開始時期未定）
④ 交　　通	ＪＲ土山駅より徒歩15分（「出会いの道」経由）、山陽電鉄播磨町駅より徒歩20分。道路によるアクセスは国道２号線及び加古川バイパス。
⑤ 自然環境	・年平均気温はおよそ15℃ ・年間降水量は年によって若干の変動はあるが900～1,000㎜前後 ・降水日数は年間90日前後 ・いわゆる瀬戸内型気候で四季を通じて温暖で降雨が少ない ・海岸平野部の中位段丘に位置し、予定地は明美丘陵末端の標高約15mに位置
⑥ 建築条件	**□用途地域** ・市街化調整区域 ・建ぺい率60%、容積率100% **□都市計画道路** ・用地内に計画なし **□河川の保全区域** ・境界から20mと指定 **□都市計画マスタープランによる土地利用** ・平成９年度にマスタープランを策定。播磨町総合計画と調整済みであるため、問題なし **□下水道** ・市街化調整区域であるが、市街化区域に近接しており、下水道整備との調整が必要 ・公共下水道の使用は可能。雨水排除については別途協議の必要あり
⑦ 周辺整備	**□播磨文化ゾーン総合整備基本計画** ・平成11年３月に播磨町が策定 ・周辺整備等を盛り込み済み、野添北公園等は既に完成 **□駐車場** ・一般利用者駐車場は播磨町が周辺に整備 **□進入路・周辺道路** ・播磨町が整備予定 **□播磨大中古代の村** ・県有地：約40,800㎡、播磨町有地：約3,200㎡。管理は播磨町に委託 ・国指定史跡であるため、現状変更は厳しく制限されており、文化庁の許可が必要。ＪＲ土山駅と古代の村を結ぶ「であいの道」は史跡指定の範囲外。ただし、播磨町の町有地で町が管理（都市公園地区指定）

Ⅱ　基本的な考え方

1　基本理念

県立考古博物館(仮称)は、次の基本理念のもと、県民との協働により考古学の手法で地域文化を探究し、その成果を双方向的な展示・体験学習等を通じて県民と共有する中で、地域文化再発見のきっかけづくりを行い、新たな「ひょうご文化」の創造と愛着と誇りに満ちた地域社会の形成に寄与する機関をめざす。

考古博物館(仮称)は、県民が本物の遺跡・遺物にふれることによって得た、先人たちの「知恵」と「生きる力」への「驚き・発見・感動」を身近な歴史文化遺産への関心へと結びつけ、地域文化を再発見するきっかけをつくり、地域文化に根ざし、愛着と誇りがもてる21世紀における新たな「ひょうご文化」の創造に寄与することを基本理念とする。



■県立考古博物館(仮称)基本構想の概要

□県立考古博物館**(仮称)構想の基本理念**

1　県立考古博物館(仮称)構想の基本理念

考古博物館(仮称)は、県民が本物の遺跡・遺物にふれることによって得た、先人たちの「知恵」と「生きる力」への「驚き・発見・感動」を身近な歴史文化遺産への関心へと結びつけ、地域文化を再発見するきっかけをつくり、21世紀におけるあらたな「ひょうご文化」の創造に寄与することを基本理念とする。

2　県立考古博物館(仮称)の整備方針

(1) 事業活動の方針

県立考古博物館(仮称)は、県民との協働により考古学の手法で地域文化を探究し、その成果を双方向的な展示事業・体験事業・学習支援事業を通じて県民と共有し、地域文化再発見のきっかけづくりを行う施設である。

先人たちの知恵と生命力にあふれた生活を現代に伝えるために、展示に「体感」を重視したハンズ・オンの手法を取り入れ、体験学習を博物館活動の軸に据えた、従来の博物館の概念を超える21世紀にふさわしい新しいスタイルの県民参加型博物館をめざす。

(2) 施設整備の方針

施設は緑豊かな県立史跡公園「播磨大中古代の村」（加古郡播磨町大中）の隣接地に、周辺環境との調和・自然との共生に配慮しながら、調査研究機能の充実を図るため埋蔵文化財調査事務所と一体に整備する。

また多様な地域文化に恵まれた兵庫県の特性を考慮し、地域文化探究の拠点として市町の資料館とも連携を図るほか、分館の整備を図ることも視野に入れ、県下全域をフィールドとして活動する博物館として整備する。

□県立考古博物館(仮称)の役割

1　「見る・やる・感じる」―体感できる博物館―

「驚き・発見・感動」をコンセプトに、考古学が明らかにしてきた地域文化を素材として双方向的な展示・体験学習を実施し、地域文化を体感できる場としての役割を担う。

2　「学ぶ・考える」―学べる博物館―

生涯学習・学校教育との連携により、展示・体験で得られた経験をさらに深め、地域文化への理解と関心を高めるための学習活動を支援し、地域文化の保護活用を担う人材を育成する役割を担う。

3　「行く・見つける」―フィールドへと誘う博物館―

本施設を県立史跡公園「播磨大中古代の村」の隣接地に整備するとともに、兵庫県内の史跡公園や考古資料を収蔵展示する資料館等を博物館のサテライトと位置づけネットワーク化することにより、博物館を遺跡・遺物が埋蔵されるフィールドへ直結させ、来館した人々を地域文化に満ちあふれるフィールドへと誘う役割を担う。

4　「調べる・創る」―探究する博物館―

祖先が遺した貴重な歴史文化遺産である遺跡・遺物等を素材に、県民の参画と協働による最先端の調査・研究をおこない、兵庫県における地域文化の成り立ちを探究するとともに、新たな地域文化を創造する役割を担う。

2　整備方針

県立考古博物館（仮称）の整備は、単なる施設としての博物館づくりではなく、施設を核とした歴史文化遺産活用のあらたなシステムづくりを目的とする。すなわち県民が地域の歴史文化遺産への理解を深め、地域文化への愛着と誇りを高めるきっかけをつくり、さらに地域において歴史文化遺産の保護活用の主役として活動をおこない、地域の活性化に貢献できるシステムの構築を目指すものであり、県立考古博物館（仮称）はそのシステムの埋蔵文化財分野における兵庫県の中核施設として整備する。

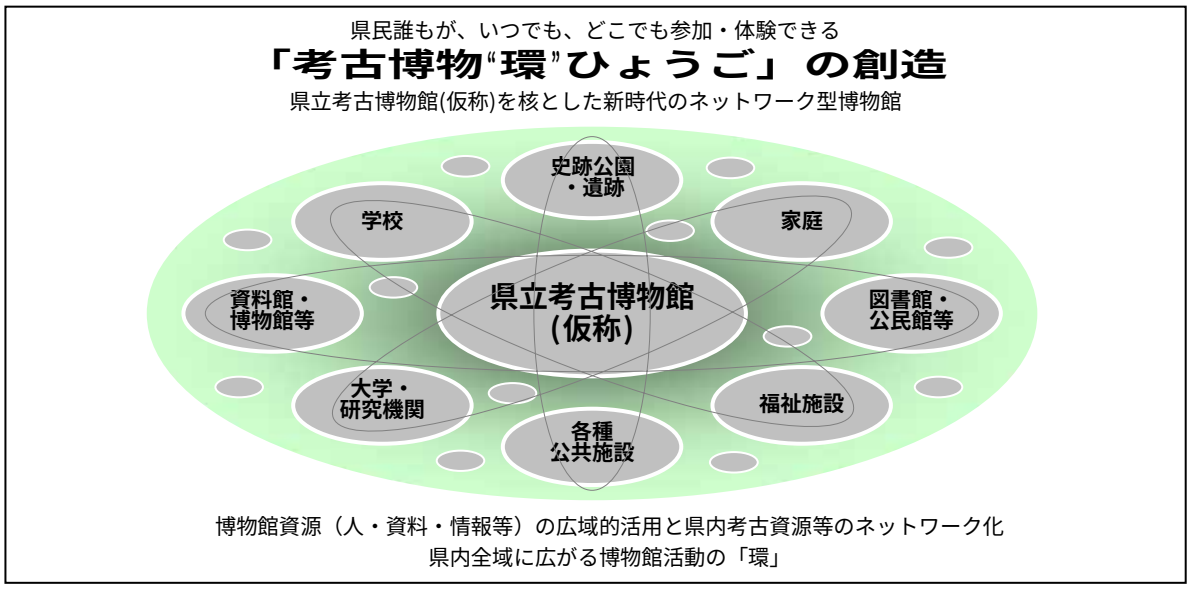
このため、以下に掲げる「ネットワーク」「体験・思考」「変化・成長」をキーワードに、県民の思いや願いを十分に汲み取って、従来の博物館の概念を超える、21世紀にふさわしい新しいスタイルの博物館を創造する。

◇　「館」から「環」へ。全県ネットワーク型博物館の創造　◇
◇　「与える」から「育む」へ。体験・思考型博物館の創造　◇
◇　「静」から「動」へ。変化・成長型博物館の創造　◇

(1)　「館」から「環」へ。全県ネットワーク型博物館の創造

県立博物館はすべての県民のための博物館であり、県内各地の住民が、各地域において博物館の資源を活用できる仕組みを整えることが重要である。また、考古学の基本となる場は遺跡であり、考古系博物館は遺跡の活用を念頭に置いた活動を展開する必要がある。そこで、博物館単体の整備のみならず、将来的な分館の整備も視野に入れつつ、県内各地に点在する史跡公園・遺跡や関連資料館、学校や家庭等をネットワーク化する基盤整備、運営体制づくり等に力を注ぎ、県内各地で活動を展開し、県民誰もが、いつでも、さまざまな場所で博物館の活動・運営に参加できる「ユビキタス（時空自在）・ミュージアム」とも呼ぶべき全県ネットワーク型博物館の創造をめざす。

そして、「館」（施設単体）としての博物館ではなく、この「環」（ネットワークシステム）全体を博物館と捉え、「考古博物“環”ひょうご」を標榜するとともに、建物中心の博物館づくりではなく、市町等との連携のもと、ネットワーク構築を重視した博物館整備を中長期的展望に立って継続的、段階的に推進する。



■兵庫県内の史跡公園等（主なネットワーク候補地）

国史跡・箕谷古墳群（八鹿町）

茶すり山古墳（和田山町）

国史跡・三塚廃寺（市島町）

国史跡・玉丘古墳群（加西市）

七日市遺跡（春日町）

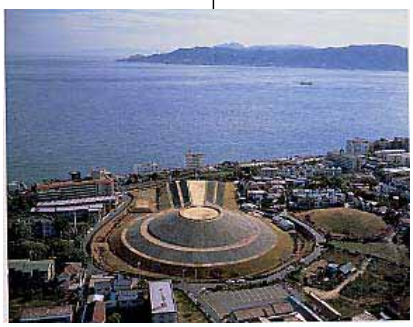
国史跡・新宮宮内遺跡（新宮町）

国史跡・田能遺跡（尼崎市）

国史跡・赤穂城跡（赤穂市）

県史跡・会下山遺跡（芦屋市）

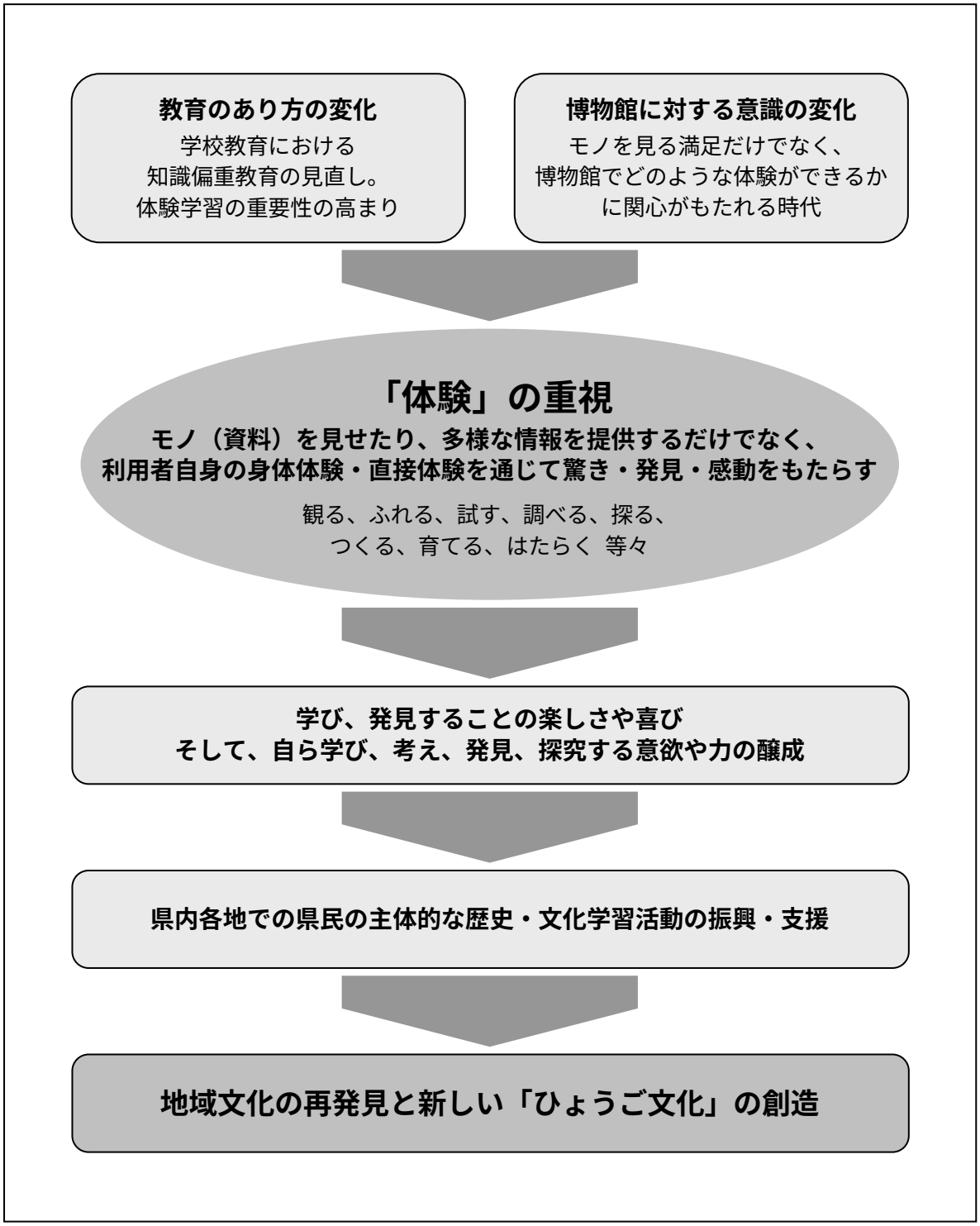
国史跡・淡路国分寺（三原町）



国史跡・五色塚古墳（神戸市）

(2) 「与える」から「育む」へ。体験・思考型博物館の創造

単に遺物を展示・公開したり、考古学に関する知識や情報を一方的に提供するばかりではなく、先人たちの知恵や生命力にあふれた生活を現代に伝えるため、ハンズ・オンの手法を積極的に取り入れた体感を重視した展示や体験学習に重点を置いた活動を展開するなど、県民の参加・体験を軸に、利用者との双方向のコミュニケーションを重視した博物館とする。そして、利用者が自ら考え、発見、探究する学習環境を整えるとともに、県内各地での県民の主体的な歴史・文化学習活動を育み、それを支援・応援することで、県民とともに地域文化を探究・共有する博物館をめざす。

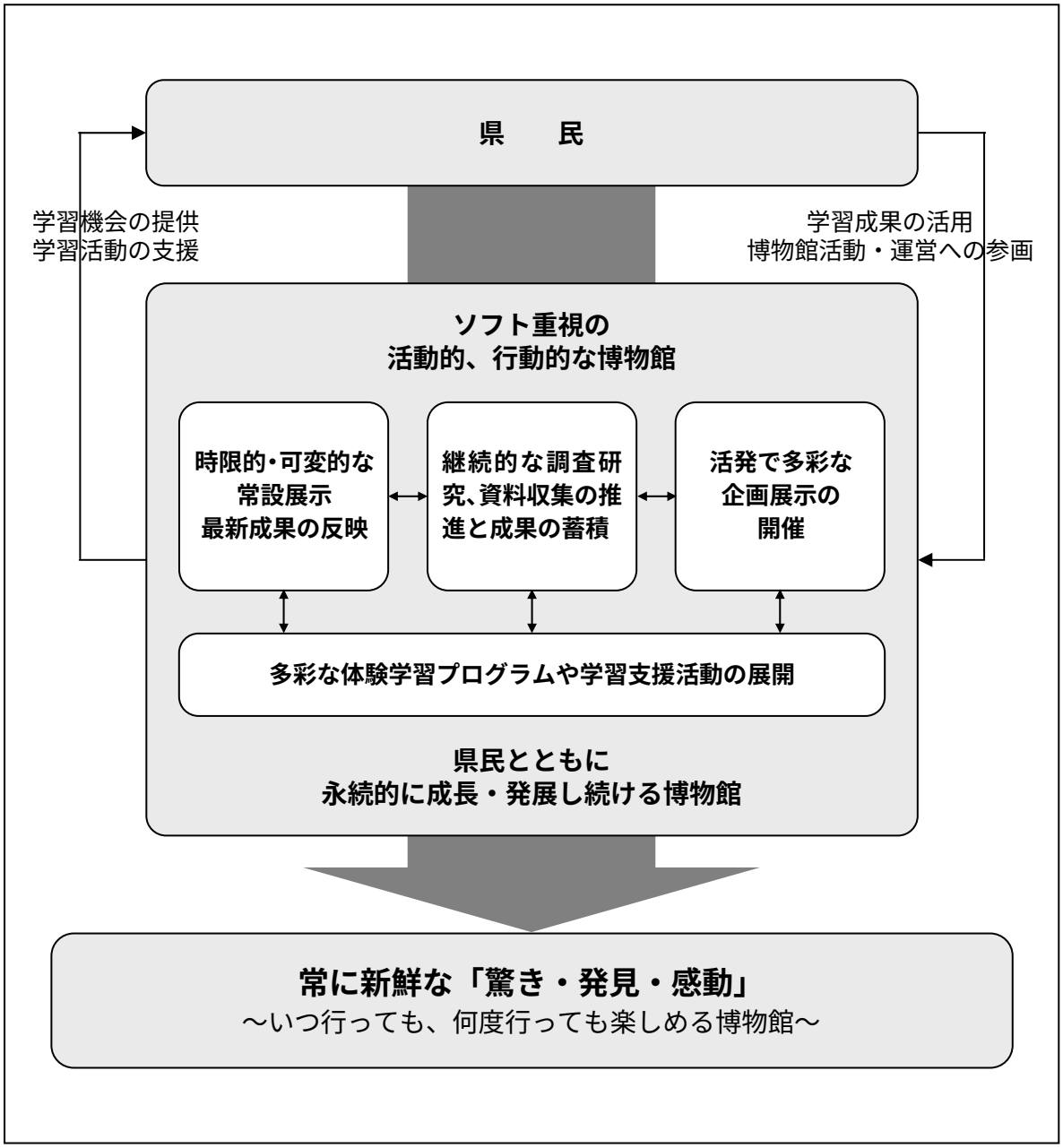


(3) 「静」から「動」へ。変化・成長型博物館の創造

既存の博物館全般として、常設展示の固定化による経年的な魅力低下が課題となっている。博物館が持続的な成長・発展を遂げるためには、より多くの人々に継続的に利用してもらうことが重要であり、リピーターの確保が不可欠である。

そこで、本施設では、時限的・可変的な展示を中心とした展示構成を図るとともに、多彩な体験学習プログラムを実施するソフト重視の活動的、行動的な博物館とし、いつ行っても、何度行っても新しい「驚き・発見・感動」が得られる博物館とする。また、県民にさまざまな学習機会を提供するとともに､県民の学習成果を博物館の活動･運営に生かし、県民と館相互の成長・発展をめざした活動を展開する。

そして、いつの時代においても兵庫県の過去、現在、未来をつなぐ時空の座標軸として機能し、パートナーとしての県民とともに、終着点のない完成に向けて永続的に成長・発展し続ける博物館をめざす。



3　役割

県立考古博物館(仮称)は、基本構想を踏まえた次の４つの役割を基盤に、「考古博物“環”ひょうご」の中核拠点として、県下全域に博物館活動の環を広げ、それを支える役割を果たす中で、県内各地での県民の歴史・文化学習活動を育み、新たな地域文化の創造と愛着と誇りに満ちた地域社会の形成に寄与することをめざす。

「見る・試す・感じる」
― 体感できる博物館 ―

「驚き・発見・感動」をコンセプトに、考古学が明らかにしてきた地域文化を素材とし、館内にとどまらず、県内各地で双方向的な展示・体験学習を実施し、地域文化を体感できる博物館としての役割を担う。

「学ぶ・考える」
― 学べる博物館 ―

生涯学習・学校教育との連携により、展示・体験学習で得られた経験をさらに深め、地域文化への理解と関心を高めるための学習活動を支援し、県内各地で地域文化の保護・活用を担う人材を育成する役割を担う。

「結ぶ・広げる・支える」
― 県下全域で活動する博物館―

県立考古博物館(仮称)に集積される資源（人・資料・情報等）を基盤に、県内各地で双方向的な展示・体験学習・学習支援事業等を実施するとともに、こうした広域的な活動を支える人材の育成・研修や各種事業ツール・プログラムの企画・開発を行うなど、「考古博物“環”ひょうご」の中核拠点としての役割を果たす。

「行く・見つける」
― 「現場」へと誘う博物館 ―

県内の史跡公園や考古資料を収蔵する資料館等をネットワーク化することにより、博物館を遺跡・遺物が埋蔵される「現場」へ直結させ、来館した人々を地域文化に満ちあふれる「現場」へと誘う役割を果たす。

「調べる・創る」
― 探究する博物館 ―

祖先が残した貴重な歴史文化遺産である遺跡・遺物等を素材に、県民の参画と協働による最先端の調査・研究を行い、兵庫県における地域文化の成り立ちを探究するとともに、新たな地域文化を創造する役割を担う。

Ⅲ 事業活動計画

1　基本方針

県立考古博物館(仮称)は、「驚き・発見・感動」をコンセプトとし、県民の「参加・体験」を軸に次の方針に基づく活発かつ多彩な事業活動を展開する。そして、県民とともに地域文化を探究し、その成果を双方向的な展示・体験学習等を通じて県民と共有する中で、身近な歴史文化遺産や地域文化への理解、関心を育むとともに、考古学の魅力はもとより、自ら学び考え、発見・探究することの楽しさや喜びを伝える活動を展開する。

(1) 現場体験、本物体験の重視

考古学の基本は「遺跡」と「遺物」である。県立考古博物館(仮称)は、これらを最大限に活用し、先人たちの知恵と生きる力が凝縮された遺跡での「現場体験」や実際の遺物に接し、ふれる「本物体験」を重視した活動を展開する中で、歴史の謎解きを行う考古学や身近な歴史文化遺産への理解と関心を育み、地域文化の再発見と創造につなげる。

(2) 参加・体験から参画・創造へ

さまざまな年齢や目的等に対応した多様な展示・体験プログラム等を実施し、すべての人々に開かれ、誰もが参加・体験可能な活動を展開する。また、館が提供するプログラムへの参加のみならず、県民自らが調査研究の成果を展示・発表したり、体験プログラムを企画・実施する活動を支援・応援するなど、県民の参画と協働による博物館活動を推進し、県民と館のパートナーシップのもと、相互の成長・発展をめざした活動を展開する。

(3) 総合的・横断的な活動の展開

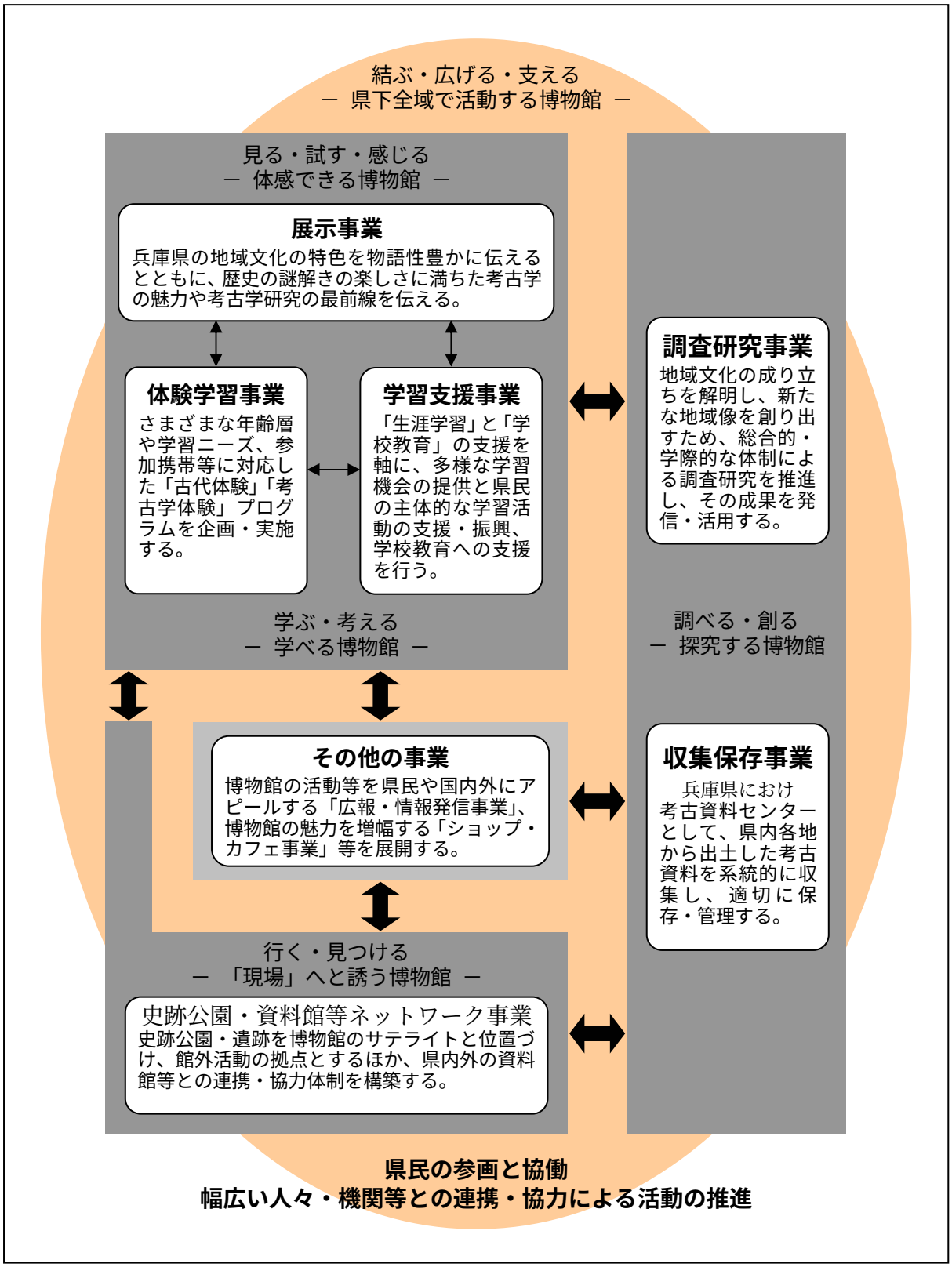
考古学は、人文・自然科学の諸領域にまたがる総合的な調査研究を要する学問であり、そうした取り組みを通じて、人類の歴史や先人の暮らしを自然環境との関わりの中で明らかにする学問である。県立考古博物館(仮称)は、こうした考古学の特性を踏まえ、県内外のさまざまな専門家や研究機関等との連携のもと、総合的・横断的な活動を展開するとともに、歴史の謎解きの楽しさに満ちた考古学の魅力を、展示・体験学習等を通じて、多角的に紹介する活動を展開する。

(4) 県下全域に広がる活動の展開

県下全域で活動する博物館として、館内にとどまらず、県内各地に博物館が出向く活動を重視し、史跡公園や遺跡、学校や生涯学習施設など、さまざまな場所で博物館活動を展開するとともに、博物館の資料・情報等を広域的に活用できる仕組みを整え、県民誰もが、いつでも、どこでも学び、楽しめる博物館を実現する。

2　事業活動の全体構成

県立考古博物館(仮称)の事業活動は、相互に有機的に結びついた以下の諸事業で構成し、県民の参加・体験を軸とした活動を館内外で展開する。各種事業の推進にあたっては、県民との協働を基本に、学芸員等の館スタッフをはじめ、館外の専門家やボランティア、県内の市町や考古系資料館など、幅広い人々や機関等の参画・協力を得て実施する。



3　展示事業

展示の具体的展開等については、次章「Ⅳ　展示計画」で述べることとし、ここでは、展示事業の基本方針や全体構成等について整理する。

(1) 基本方針

祖先の歩みについて考え、先人たちの「知恵」と「生きる力」への「驚き・発見・感動」を身近な歴史文化遺産への関心や地域文化の再発見･創造へと結びつけるきっかけとして、考古学が解き明かした兵庫県の地域文化の成り立ちとその特色を物語性豊かに伝えるとともに、発掘・発見の喜び、そして歴史の謎解きの楽しさに満ちたロマンあふれる考古学の魅力や日々発展する考古学研究の最前線を伝える展示を行う。

展示展開にあたっては、兵庫県の地域文化の特色を明確に打ち出すと同時に、展示更新を容易にするため、いわゆる通史展示を全面的に行うのではなく、「人」「環境」「社会」「交流」の４つのテーマを基本に、各テーマごとに展開を図る「テーマ展示」方式を導入する。

なお、県立考古博物館(仮称)は、隣接する播磨町郷土資料館と密接に連携した活動を展開するが、相互の役割分担を図るため、大中遺跡に関する展示については、基本的に町郷土資料館で行うこととし、この博物館は県立施設として、県下全域を視野に入れたより幅広い展示を行うこととする。

(2) 展示の全体構成

県立考古博物館(仮称)の展示は、博物館部門でのガイダンス展示、テーマ展示、企画展示を中心に、埋蔵文化財調査事務所における収蔵展示や屋外展示で構成するほか、県下全域で活動する博物館として、県内各地での移動展示等を積極的に実施する。

①　博物館施設での展示

(ｱ) 映像（導入）展示

施設の導入として、兵庫県の考古学や発掘調査の概説などをビデオ映像で紹介し、来館者の理解を助ける映像展示を行う。

(ｲ)ガイダンス展示

施設の導入として、県内の遺跡や各地域の代表的な遺物等を紹介し、遺跡・遺物や考古学への親近感を醸成するとともに、考古学の調査研究の方法やプロセスを体験を通じて学べるガイダンス展示を行い、発掘・発見の喜びや歴史の謎解きの楽しさに満ちた考古学への興味・関心を喚起する展示を行う。

(ｳ) テーマ展示

考古博物館の中核となる展示として、考古学が解き明かした兵庫県の地域文化の特色を、「人」「環境」「社会」「交流」の４つのテーマを基本として紹介する。

テーマ展示は、常に日々変わり行く最新の研究成果を反映させるために、固定的なものとはせず、約３年を目途に展示更新をおこない、継続的に変化成長する展示を実現する。

(ｴ) 企画展示

最新の発掘調査成果や考古学の最前線を紹介する「発掘速報」や「研究速報」のほか、県民の調査研究、学習成果を県民自らが企画・製作、発表する県民参加展示など、多様な企画展を、頻繁に展示替えを行いながら随時実施するとともに、春秋期の年２回、兵庫県の地域文化を多様な視点で紹介する特別企画展を実施する。

なお、秋季特別企画展開催中には、博物館のメインイベントとして、企画展テーマと関連するシンポジウムや各種講座、体験プログラム等を組み合わせた「総合文化財展」を、地域住民をはじめとする県民の参画と協働により実施する。

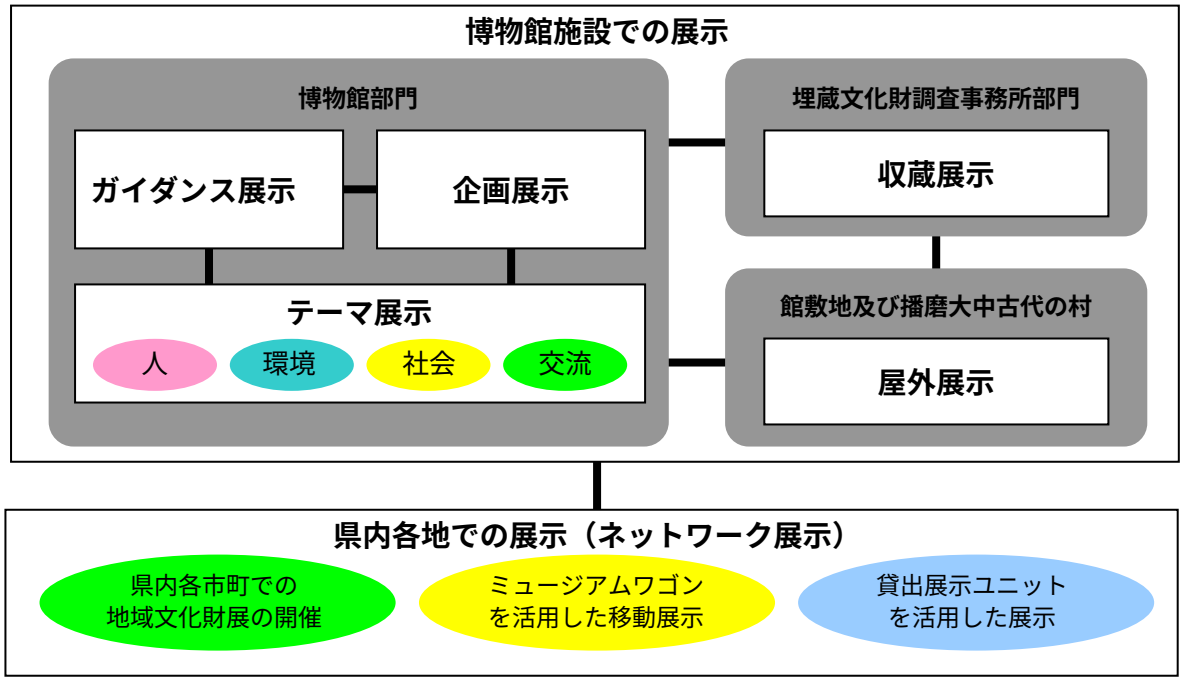
(ｵ) 収蔵展示

展示室で展示することができない膨大な実物資料を公開し、本物の迫力や量で魅せる展示として、埋蔵文化財調査事務所の収蔵空間を活用した収蔵展示を実施する。

(ｶ) 屋外展示

県立史跡公園「播磨大中古代の村」そのものを博物館の展示として位置づけ、竪穴住居等の復元による「遺構展示」、弥生時代の植生等の「環境展示」、当時の生活を再現する「生活実演展示」（火おこし、石器・土器づくり等の実演）を行うほか、博物館周囲に石棺等の大型遺物を展示する「屋外露出展示」を実施する。

■県立考古博物館(仮称)の展示全体構成



② 県内各地での展示（ネットワーク展示）

県内各市町やさまざまな機関等と連携し、地域住民の参画を得て、県内各地の史跡公園や遺跡、学校や図書館・公民館等での展示活動を展開する。

(ｱ) 県内各市町での地域文化財展の開催

県内各市町での移動展示、移動博物館事業として、開催地にふさわしいテーマの展示、シンポジウム、体験プログラム等を組み合わせたイベントを、市町との連携・協力や地域住民の参画と協働により、毎年継続的に開催する。

(ｲ) ミュージアムワゴンを活用した移動展示

県民誰もが、さまざまな博物館活動に参加・体験できる仕組みを整えるため、県内各地の史跡公園や遺跡、学校や図書館・公民館、福祉施設など、さまざまな場所で展示・体験学習等の博物館活動を展開する「ミュージアムワゴン」（移動博物館車両）を開発し、これを活用した移動博物館事業を県内各地で積極的に開催する。

(ｳ) 貸出展示ユニットを活用した展示

館外に貸出可能な展示什器や資料を用意し、例えば史跡公園最寄りの駅や高速道路サービスエリア、史跡公園が所在する市町の庁舎など、多くの人々が集まる場所や県民の身近な場所を博物館化する取り組みを、さまざまな機関等と連携・協力して実施し、人々を史跡公園等の「現場」や考古博物館へと誘うとともに、考古学への親しみ、興味・関心を醸成する活動を展開する。

(ｴ) その他関連事業等

博物館の展示内容や収蔵資料、県内外の考古学情報等について、インターネットを通じて、家庭や学校など、いつでも、どこでも学習できる仕組みを整えるとともに、各地の史跡公園等で、その遺跡の解説・案内情報を携帯電話等で入手できるシステム整備をめざす。その他、学校等への貸出用の資料セット（ミュージアムトランク）の開発など、博物館の資料・情報を広域的に活用できる仕組みを整える。

(3) 展示更新の考え方

本施設における展示は、最新の調査・研究成果等をもとに、資料・情報が容易に更新できる展示や時限的、可変的な展示で構成し、いつ行っても、何度行っても新しい「驚き・発見・感動」が得られる展示をめざす。

そこで、可変性に富んだ展示システムや柔軟に活用できる展示空間を整備するとともに、模型・レプリカやグラフィックなど、各種展示アイテムの製作が可能な「展示工房」を設置し、館内での展示製作・展示更新作業や県民参加の展示づくりが可能な施設・設備を整える。また、展示の製作過程そのものを展示として公開するとともに、展示試作品の評価・検証の場としても位置づける。

(4) 展示学習支援活動の展開

展示は、利用者と博物館を最初に結びつける重要なコミュニケーションの場であり、展示は博物館における学習の基本となる場であることから、利用者と展示をつなぐ「人」（学芸員、学習指導員、解説ボランティア等）を随所に配置し、利用者の展示体験をより楽しく、効果的・印象的なものにするとともに、人々の展示学習を支援する次の取り組みを実施する。

① 事前解説（オリエンテーション）

学校団体をはじめ、各種団体等に向けた展示学習の事前案内・解説等を行い、展示のねらいや見所等を紹介し、展示への期待感を高める。

② 展示解説（ガイドツアー）

特定の時間帯等に学芸員やボランティア等による展示室での展示解説を行い、利用者がより深く展示で学べる活動を展開するとともに、利用者との直接的なコミュニケーションを通じて、人々の展示への疑問や要望等を把握し、展示の改善や更新に生かす。

③ 展示学習教材の開発

子ども向け（学齢別）のワークシート・ワークブック（展示学習用の教材）等を教員等と共同で開発し、展示を活用した効果的な学習や自宅等での継続的な学習が可能な仕組みを整える。

④ 展示解説装置等の開発

さまざまな利用者に配慮するとともに、より効果的な展示学習を支援するため、音声解説装置や画像、映像等も表示できる携帯型情報端末（ＰＤＡ）の開発・貸出について検討する。また、利用者が博物館の展示で学んだ内容を、インターネットを通じて自宅等で復習・確認できるシステムの導入についても検討する。

4　体験学習事業

(1) 基本方針

利用者が展示によって得た驚きや感動、疑問を体験的に深めるとともに、新たな学習の契機とするため、古代技術を実際に体験してみる「古代体験」プログラムや発掘調査等の考古学の調査・研究プロセスを体験する「考古学体験」プログラムを企画・実施し、体験・思考型の博物館として、この館の中核的事業として位置づける。

企画にあたっては、さまざまな年齢層や学習ニーズ、参加形態等に応じた多様なプログラムを、幅広い専門家やボランティア等の参画・協力を得て開発・実施し、すべての人々に開かれ、誰もが参加・体験可能な事業展開を図ると同時に、常時体験可能なプログラムを準備する。また、単なる体験に終わらせることなく、学習のねらいや目標を設定したプログラムや継続的な参加・学習を促すプログラムを作成するとともに、兵庫県の特色や展示等の他の博物館活動との関連性をもたせた内容とする。

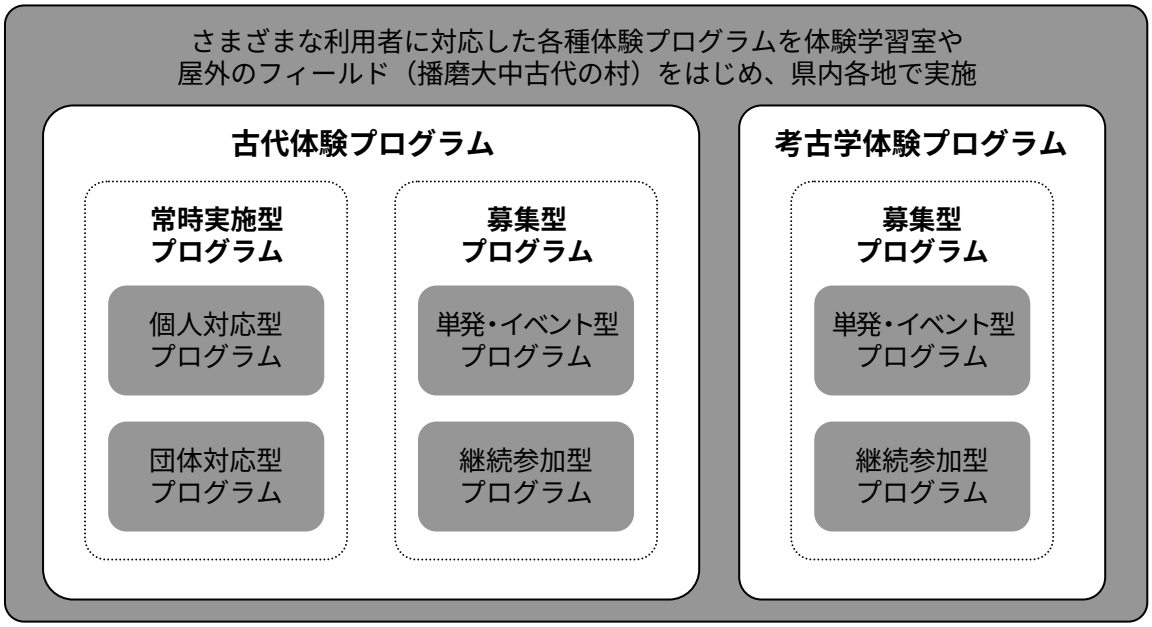
(2) 事業の構成と展開概要

次の各種体験プログラムを、学芸員等の指導によるワークショップ形式により、館内の体験学習室や屋外のフィールド（播磨大中古代の村）等を活用して実施するほか、県内各地での移動博物館や出前授業・出張講座等で実施する。

①　古代体験プログラム

考古学の研究によって明らかになった、兵庫県下各地における先人の暮らしを追体験し、地域文化の成り立ちを追体験することを目的として、石器づくりや土器づくりなど数時間で手軽にできる簡易な体験から、古代米づくりなど長期間にわたる生活体験まで、さまざまな古代技術の体験プログラムを実施する。

■体験プログラムの全体構成



(ｱ) 常時実施型プログラム

a.個人対応プログラム

博物館を訪れる一般の利用者を対象とした、事前の予約を必要としないプログラム（下記参照）。古代技術に沿いながらも、安全で短時間で実施できる簡易なプログラムを行う。

b.団体対応プログラム

学校等の団体見学の最に、希望に応じて予約制で実施するプログラムとし、基本的に個人対応プログラムと同一メニューの中から希望するものを実施する。

■プログラム例

1　ものづくり体験

(1) 石器づくり

・ 打製石器をつくる（チャートとサヌカイトの加工の比較）
・ 磨製石器をつくる（粘板岩と砂岩の加工の比較）　等

(2) 土器づくり

・ 縄文土器をつくる（「縄文土器」の施文方法の体験）
・ 弥生土器をつくる（回転台の使用による櫛描文の体験）
・ 須恵器をつくる（ろくろの使用によるケズリ、ナデ、糸きり等の技法の体験）
・ 瓦をつくる（笵による瓦当製作の体験）　等

(3) アクセサリーづくり

・ 勾玉をつくる
・ 銅鐸をつくる（蝋を用いた鋳造体験）　等

(4) 織物をつくる

・ 古代の織器で織物をつくろう
・ 貫頭衣をつくる　等

(5) その他

・ 竜山石で石棺をつくる
・ 丸木舟をつくる
・ 竪穴住居をつくる（ミニチュア竪穴住居づくりを体験）　等

2　生活（衣食住）体験

・ 貫頭衣を着てみよう
・ 土器でごはんを炊く（土器による炊飯の体験）
・ どんぐりクッキーを焼く
・ 塩を焼く（土器で海水を煮詰め塩づくりを体験）
・ 竪穴住居で寝てみよう　等

(ｲ) 募集型プログラム

a.単発・イベント型プログラム

主に休日の学習活動として実施し、半日～２日程度の実施できるプログラムとし、常時体験型プログラムに比して、より本格的な内容の体験学習を実施する。学校の夏休み期間等には、古代体験キャンプなど、比較的長期にわたる体験プログラムも実施する。

b.継続参加型プログラム

古代技術にこだわった本格的な体験プログラムとして、数ヶ月間等にわたって継続的に数回のワークショップを重ねることにより、自ら試行錯誤して古代技術を追体験することをめざす。

■プログラム例

□単発・イベント型プログラム

- 古代生活体験キャンプ
- 本格的石器づくり（石材の採集から製作までを体験）
- 本格的土器づくり（土器焼きまでのすべての工程を体験）
- 本格的塩づくり（土器製塩のすべての工程を体験）　等

□継続参加型プログラム

- 竪穴住居をつくる
- 古代米をつくる
- のぼり窯をつくる　等

②　考古学体験プログラム

発掘調査機関の協力を得て、調査中の遺跡等を利用し、体験発掘を行える単発・イベント型のプログラムを実施するとともに、募集型の長期継続プログラムとして、博物館が行う発掘調査に参加して、調査や資料整理等の体験を行うプログラムを実施する。

発掘調査参加にあたっては十分な事前学習をおこない、安易な体験には終わらないよう配慮するとともに、調査・活動の成果を展示・発表するまでの博物館活動の一連の流れを体験できるプログラムとする。

■プログラム例

１　発掘調査体験

２　資料整理体験

- 考古資料スケッチ教室（考古資料の見所をスケッチによって学ぶ）
- 考古資料写真教室（考古資料の写真撮影のノウハウを体験する）
- 接合復元体験（土器の接合、モルタルによる復元を体験する）　等

5　学習支援事業

(1) 基本方針

展示や体験学習によって触発された県民の学習意欲をさらに高めるため、多様な学習機会を提供するとともに、県民の主体的な生涯学習活動を支援・振興する事業を展開する。また、こうした事業の一環として、博物館の運営や企画に参画するボランティアや地域における歴史文化遺産保護・活用のリーダーとして活躍できる人材育成に力を注ぎ、地域文化の再生に貢献する博物館をめざす。

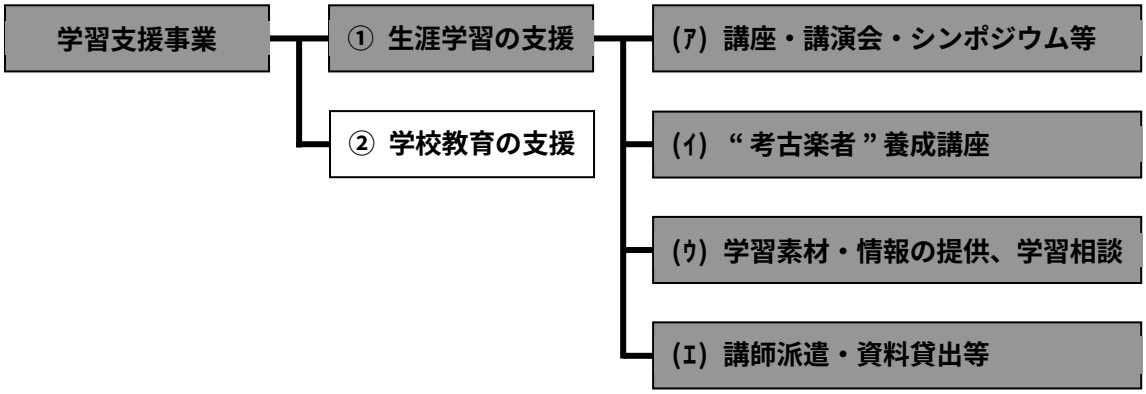
さらに、博物館を学校教育の中で効果的に活用してもらうため、学校教育の支援を積極的に推進し、学校（教員）と博物館（学芸員）が互いの理解を深め、相互の特性・専門性を生かした活動を展開する。

なお、各種事業の実施にあたっては、館内にとどまらず、各地に博物館が出向く活動を重視し、県内のさまざまな場所で博物館活動を展開するとともに、考古資料を活用した事業を行う各種機関・団体等を支援する活動を積極的に推進する。

(2) 事業の構成と展開概要

①　生涯学習の支援

考古学に関する各種講座・講演会・シンポジウム等を開催するとともに、生涯学習の可能性を広げるため、学習成果を博物館ボランティア等の文化財活用の実践の場で生かせる「“考古楽者”養成講座」を実施する。また、学習相談コーナーを備えた「考古学情報プラザ」を設け、資料・情報の提供や考古学の学習相談に応じるほか、考古資料を活用した自主学習等に対し、講師の派遣や資料の貸出等の支援を行う。



(ｱ) 講座・講演会・シンポジウム等

展示・体験を通して抱いた新たな疑問や問題意識をさらに深め、県民の自主的な学習活動を深めるとともに、時宜に応じた新鮮な情報発信を行うための事業として、考古学によって明らかにされた兵庫県の地域文化を題材とした各種講座・講演会・シンポジウム等を、博物館を中心に県内各地で実施する。また、これらの開催時の模様や講義･講演内容等を記録するとともに､可能な範囲でインターネットを通じて配信し、県民がいつでも、どこでも学べる仕組みを整える。

なお、これらの講座や体験学習事業等の参加者に「単位」を付与し、所定の単位を取得した人は、進級・進学・卒業できるような仕掛けとするなど、継続的な参加を促すとともに、考古学や歴史文化遺産に関する知識等が体系的、系統的に学習できる工夫を検討する。

a.講座

子ども向けの考古学入門講座から本格的な学術講座まで、県民の多様なニーズに応じた講座を定期的、継続的に開催する。

b.講演会

博物館の学芸員や第一線で活躍する考古学者による最新の研究成果の紹介や遺跡の調査報告等の学術講演会を開催する。

c.シンポジウム等

企画展示のテーマ等に合わせた公開シンポジウムを、県民参加によって開催する。

d.地域文化財展の開催

各地で展示・講座・講習会・シンポジウムの開催やボランティアの育成を支援する。

(ｲ) “考古楽者”養成講座

講座・実習・体験からなる継続的な講習によって、考古学や博物館に関する基礎的な知識を身につけた“考古楽者”を養成し、修了者には、ボランティアとして博物館事業への参画を得るほか、地域における考古学学習、歴史文化遺産保護・活用のリーダーとして活動してもらうなど、県民との協働による活発な博物館活動や地域文化の創造を支える人材を育成するとともに、考古楽者の主体的な活動を支援・応援する。

県下全域での考古楽者養成をめざし、段階的に県内各地で養成講座を実施するとともに、小中学生等を対象とした“ジュニア考古楽者”の養成についても検討する。

(ｳ) 学習素材・情報の提供、学習相談

考古学や兵庫県の歴史、文化財に関する基本的な図書・雑誌、県内の史跡公園・遺跡に関する資料・情報や遺跡調査報告書、映像等のほか、貸出資料セット（ミュージアムトランク）や主な考古資料を配架した「考古学情報プラザ」を整備し、利用者が自由に閲覧・学習できる仕組みを整えるとともに、県内各地の史跡公園等を訪れるガイダンス施設としての役割を果たす。

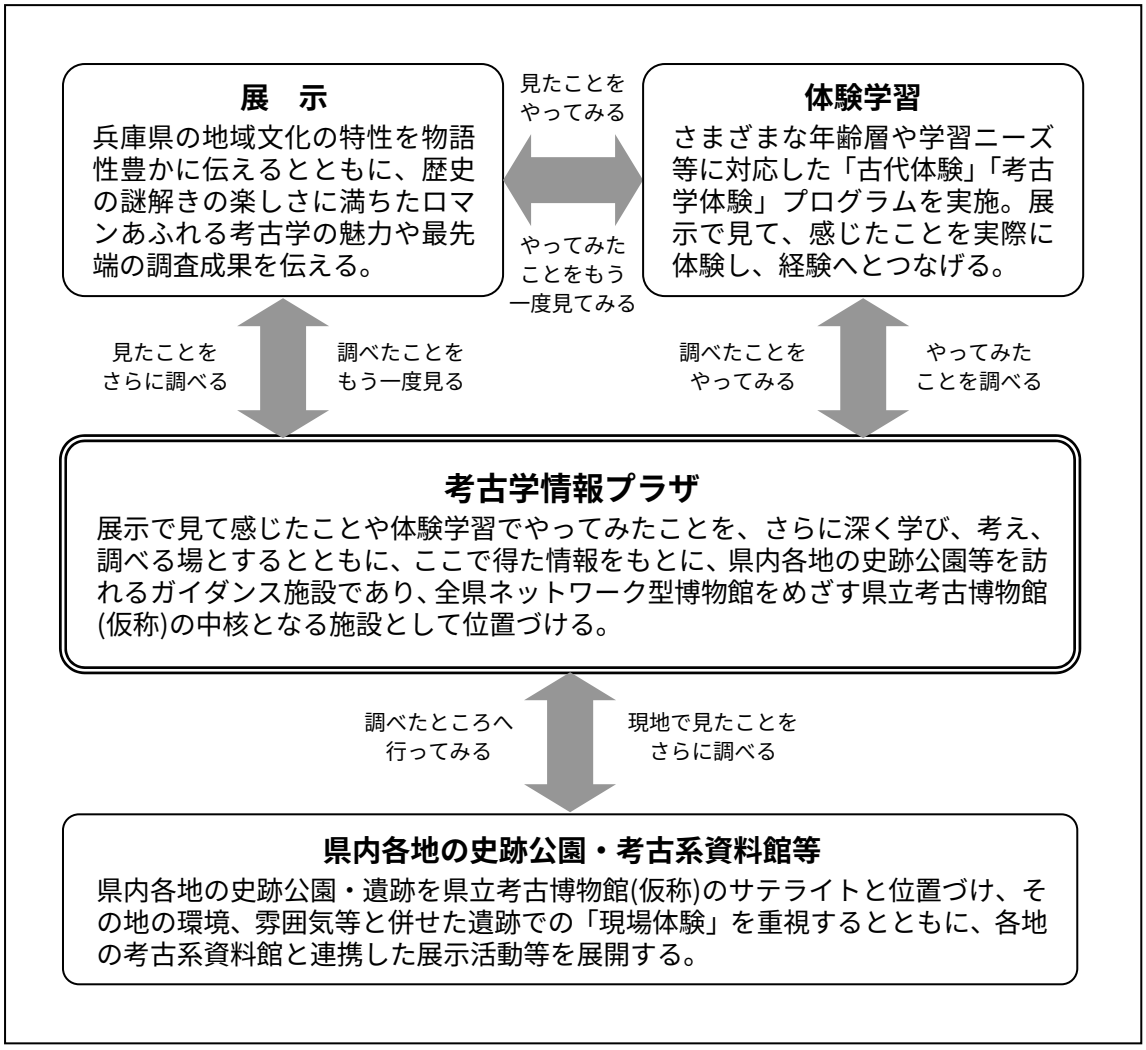
プラザ内には、学習相談コーナーを設け、子どもの自由研究の相談から学校団体の利用相談・アドバイス、学術的内容の問い合わせにまで対応できるよう、学芸員等の館スタッフが常駐し、来館や電話、電子メール等での相談に対応する。

また、博物館の展示内容や収蔵資料、県内の遺跡・遺物データや最新考古学の情報等について、インターネットを通じて、家庭や学校など、いつでも、どこでも学習できる仕組みを整えるとともに、利用者と利用者、利用者と館の情報交流が行える環境を整備する。

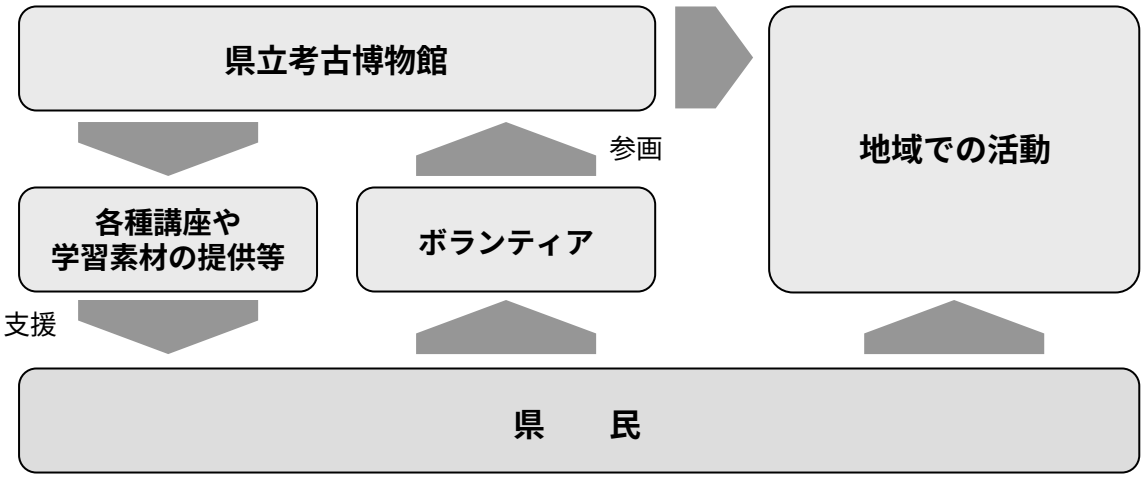
(I) 講師派遣・資料貸出等

県内各地の自主学習グループや生涯学習施設等の要請に応じて学芸員を派遣し、講座や体験学習の指導等を行うとともに、考古資料を活用した事業を行う各種機関・団体等に実物資料や展示ユニット等の貸出を行う。

■考古学情報プラザの位置づけ



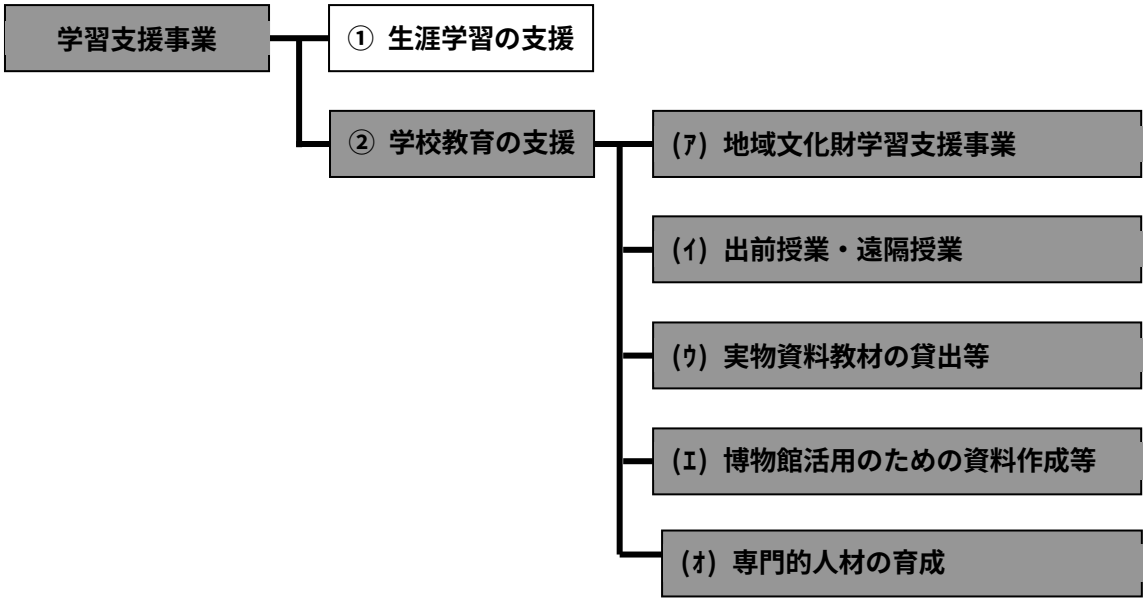
■生涯学習支援の展開イメージ



②　学校教育の支援

考古資料を活用した体験学習や歴史学習を「総合的な学習の時間」をはじめとする学校教育に導入できるよう、教職員と連携して学習プログラムの開発を行い、資料の貸出や体験学習の指導等の支援を行うとともに、校外活動や「トライやる・ウィーク」等の学校行事を積極的に受け入れ地域の歴史文化遺産に親しむ機会を提供する。

また大学と連携して、考古学や博物館学の実習などを受け入れ、将来埋蔵文化財調査や博物館業務に携わる人材の育成を支援する。



(ｱ) 地域文化財学習支援事業

文化財を学校における地域の歴史学習や総合的な学習の素材として活用し、児童・生徒が地域の歴史について正しく理解し、地域に誇りと愛着をもつことを促進するために、教員を対象に専門技術・知識の講習会を開催するとともに、博物館スタッフと教員が共同で指導案・学習プログラムを開発し、モデル授業等を実施する。

(ｲ) 出前授業・遠隔授業

学芸員が学校に出向き、移動博物館車両（ミュージアムワゴン）を活用した展示や体験学習の指導等を行う出前授業を積極的に実施する。また、情報技術を活用し、学校と博物館、発掘現場や史跡公園等を結んだ遠隔合同授業の実施や、これを実現するシステム導入についても検討する。

(ｳ) 実物資料教材の貸出等

学校での授業に活用できるよう、実物資料やレプリカ等を組み合わせた教材「貸出資料セット」（ミュージアムトランク）を作成し、学校等への貸出を行うとともに、セットを利用した学習プログラムを作成し、学校での博物館資料の活用を図る。

また、展示資料や展示ユニットの貸出を実施し、学校での考古資料の展示や学校を博物館化する取り組み等を支援する。

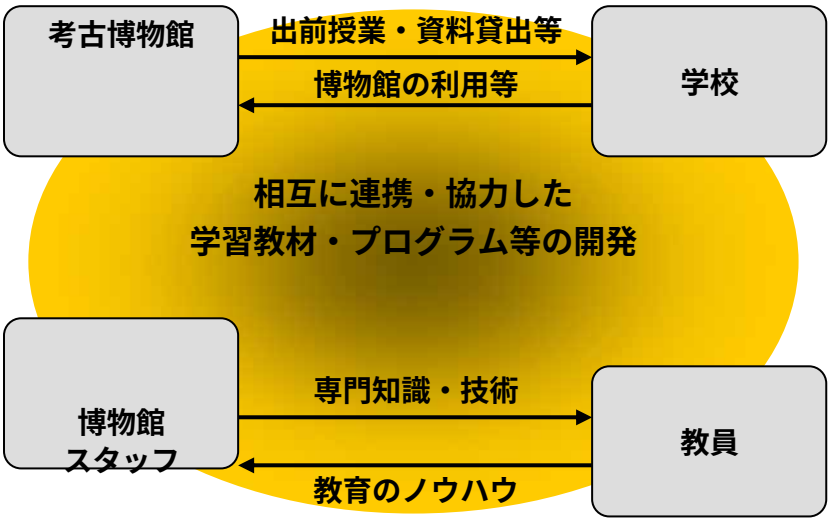
(エ) 博物館活用のための資料作成等

学校教育での利用促進や効果的な博物館利用を推進するため、教員向けの博物館活用ガイドや児童・生徒向けの事前学習教材・展示学習教材等を作成するとともに、学校の団体利用等に関する相談・アドバイスを行う。また、博物館活用に関する教員との研究会等を開催し、互いの意見・情報交換や学習教材・プログラム等に関する研究、共同開発等を実施する。

(オ) 専門的人材の育成

考古学の講座を持つ大学等と連携して、博物館実習や考古学実習、インターンシップの学生を受け入れ、高度な専門知識を持った人材の育成を支援する。

■学校教育支援のイメージ



6　調査研究事業

(1) 基本方針

兵庫県における地域文化の成り立ちを明らかにし、展示や体験学習などの博物館活動を通じて新たな地域像を創造・発信するための基礎的な情報を得るために、考古学を中核とした総合的･学際的な調査研究を市町や大学、民間団体など外部の機関と共同で実施する。

(2) 事業の構成と展開概要

県埋蔵文化財調査事務所との連携はもとより、大学等との学際的な協力体制を整え、考古学だけでなく、歴史学・地理学・建築学・人類学・民俗学・教育学、博物館学等の専門家の参画を得て、次の事業を実施する。事業の実施にあたっては、調査研究に県民の参画と協働を得て、県民自らの手で地域の歴史を解明することを目指す。

①　地域文化探究のための調査研究

兵庫県は日本海から太平洋まで広がる広い県域を持ち、県域内における地域文化の多様性は全国的にも有数のものである。兵庫県は「日本列島の縮図」であり、ここで地域文化の成立過程やその後の変容過程を明らかにすることは、多様な風土をもつ日本列島における人類の足跡を明らかにすることに通じる。兵庫県の地域文化の解明は、ただ兵庫県の歴史を明らかにするだけではなく、日本列島における人類史の解明に大きく貢献するものである。このような視点から、兵庫県における多様な地域文化を解明するための発掘調査や資料調査を実施する。

②　博物館の活動・運営に関する調査研究

時代の変化とともに来館者から求められる博物館の役割や機能は常に変化し続けており、これに対応するための博物館の取り組みが問われるようになってきている。また展示や学習プログラムに関する研究の進展は近年著しいものがあり、博物館の展示や運営に関する技術・知識の蓄積が魅力ある博物館づくりに欠かせなくなっている。このような現状をふまえ、県立考古博物館（仮称）は常に最適な状態で来館者へ対応するために、展示手法や学習プログラムの研究開発、展示評価に関する研究など博物館活動全般にわたる調査研究に取り組み、自らの成長・発展に努める。

③　遺跡・遺物データベースの構築

県内に所在する遺跡・遺物等に関する情報を収集し、大学等と連携して整理・研究、データベース化を行った上で、一般向け・専門家向けに加工を施し、広く県民に公開し、生涯学習・学校教育の素材としての活用を行う。

(3)調査研究の公開・活用

① 調査研究活動の公開

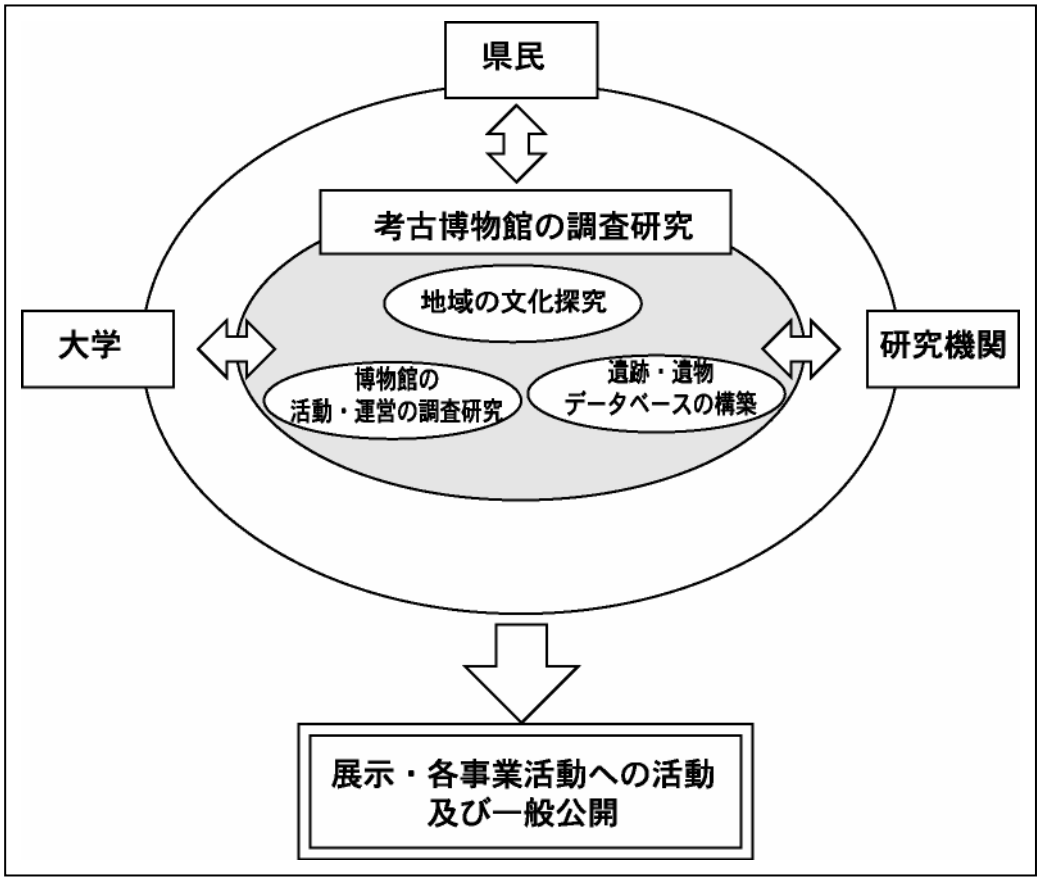
調査研究活動の目的・方法等を事前に公開し、県民の参加を募るとともに、その過程をインターネットや出版物、講演会等によって常に公開し、第三者が調査内容の検証が可能な体制を整える。

② 調査研究成果の公開・活用

調査研究活動の成果をすみやかに企画展や講座・講演会、各種出版物やインターネットを通じて全国、全世界に発信するなど、多くの人々に考古学の世界をわかりやすく伝え、県民の興味・関心を喚起する。

③ 調査研究に対する評価の実施

調査研究活動については事前に目標を設定し、その達成度について学識経験者から構成される「調査研究委員会」や県民モニターなどからの評価を受けることにより、研究レベルの向上と目的の明確化をはかる。



7　収集保存事業

(1) 基本方針

資料は展示等の博物館活動を行うために不可欠であり、兵庫県の地域文化を特徴づける、県内各地から出土した考古資料を系統的に収集し、適切に保存・管理する。また、県埋蔵文化財調査事務所と協力して、金属製品・木製品等の保存・修理を実施する。

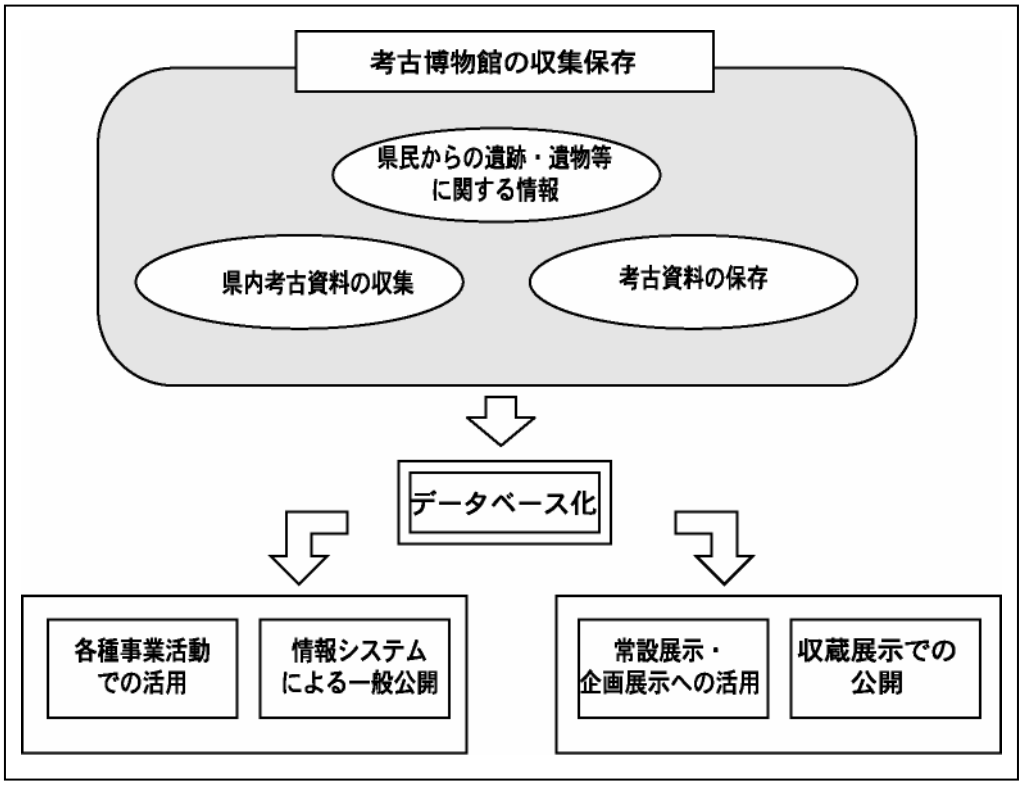
(2) 事業の構成と展開概要

①　県内考古資料の収集

兵庫県における考古学研究上欠くことのできない重要な資料について、収集をはかるとともに、実物資料の収集が不可能な資料については、レプリカの作成や写真・図面の収集をおこない、兵庫県における考古資料センターとしての機能を果たす。また、遺物だけでなく、貴重な遺構についても、剥ぎ取り・切り取りの作成・測量・写真撮影の実施等による収集をはかる。

②　考古資料の保存

収集した遺物やレプリカ、遺構切り取り等の資料について、資料の形態・性質等に応じた適切な環境で保存するとともに、データベース化を図り、資料に関する情報を迅速に引き出し、調査研究や展示、情報提供等に効果的に活用できる仕組みを整える。また、劣化した資料については、埋蔵文化財調査事務所と協力して、必要な保存・修復処理を実施する。



8　史跡公園・資料館等ネットワーク事業

(1) 基本方針

「考古博物“環”ひょうご」の創造をめざし、県内各地に点在する史跡公園や考古系資料館、学校や家庭など、さまざまな場所をネットワーク化し、県下全域で博物館活動を展開する中で、史跡公園をはじめ、県内に２万５千以上存在するすべての遺跡を、特に博物館のサテライトと位置づけ、館外活動の拠点として積極的に活用する。そして、県民を地域文化に満ちあふれる「現場」へ誘うとともに、遺跡での「現場体験」を重視した活動を展開する。

また、兵庫県立歴史博物館や県内の考古系資料館をはじめ、国内外の博物館等と提携し、機能的に不足した部分を相互に補完するとともに、単独ではなし得ない幅広い事業やより質の高い活動を展開する。

(2) 事業の構成と展開概要

①　史跡公園等ネットワーク

県内各地の史跡公園・遺跡を博物館のサテライトと位置づけ、博物館内に展示しきれない各地域の歴史的特性を示すとともに、その地の自然環境や地理的条件等と併せた効果的な学習・体験が行えるように史跡情報の提供や史跡ツアー等を実施する。

(ｱ) 史跡情報の提供

館内のガイダンス展示や館のホームページ等を通じて、県内の史跡公園や遺跡の情報提供を行い、その所在地や見所等を案内するとともに、市町等と連携して、県内各地におけるテーマ別、時代別等の遺跡見学コース、ガイドブック等を作成する。また、情報技術を活用し、各史跡公園等において、その史跡に関する解説・案内情報を携帯電話等で入手できるシステム整備をめざす。

(ｲ) 史跡ツアーの開催

博物館で参加者を募集して史跡めぐりツアーを実施し、学芸員や考古楽者等による解説・案内を行うとともに、移動博物館車両（ミュージアムワゴン）を活用した移動展示、移動ワークショップ等を開催する。

(ｳ) 統一的なサイン整備等の検討

考古博物館と史跡公園等のネットワークを視覚的に表現・アピールし、全体の一体感を形成するため、各史跡公園等への統一デザインによる解説パネル等の整備をめざし、標準フォーマットやパネルデザイン・仕様の作成など、県内各市町と連携・協力して整備計画等を検討する。

② 考古系資料館ネットワーク

県内の考古資料を展示・公開する資料館等とのネットワークを築き、展示等の企画の相互提供や共同事業等を進めるとともに、国内外の博物館等との情報交流等を通じて互いの連携・協力関係を構築する。

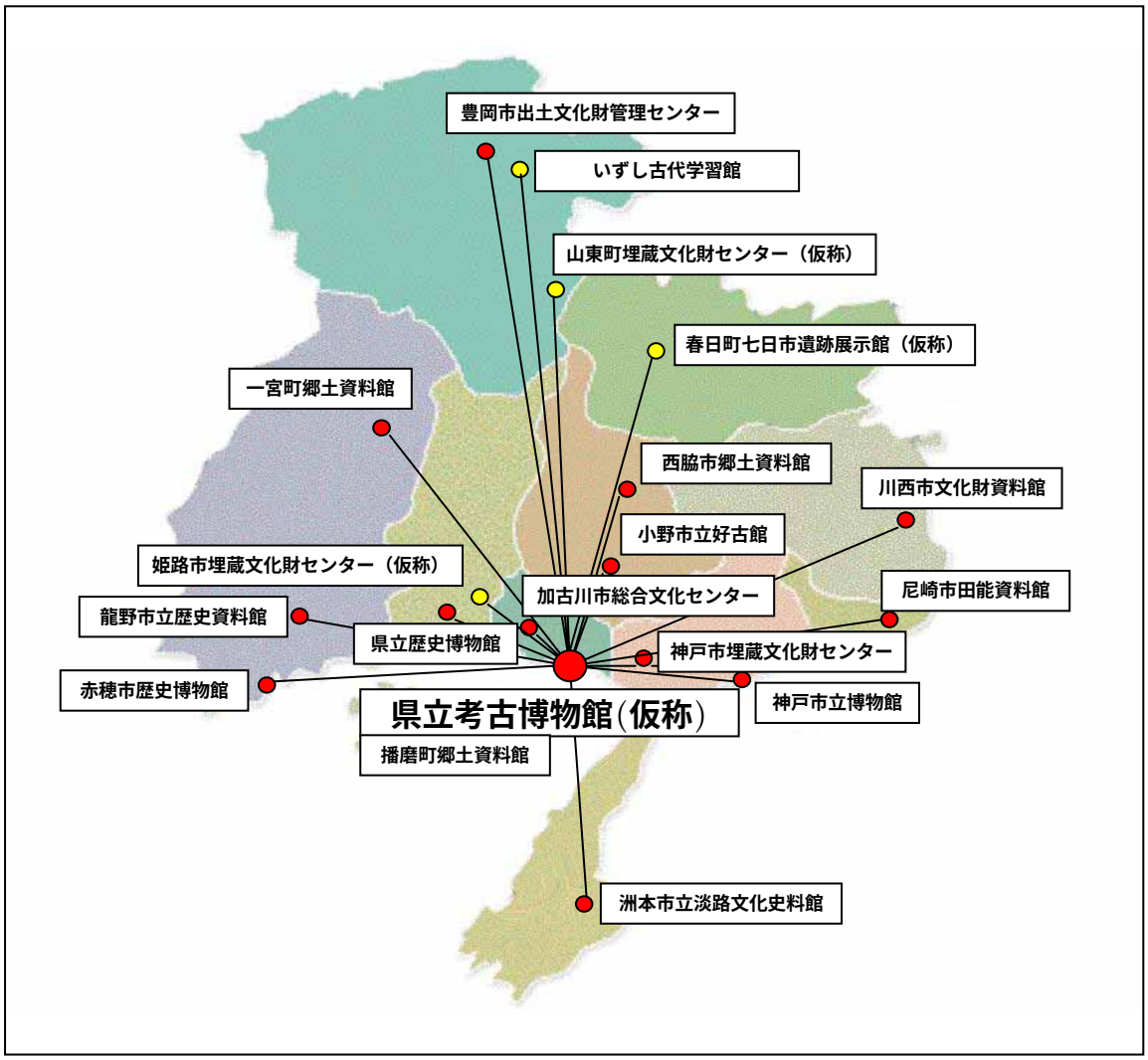
(ｱ) 企画展の巡回・相互提供

考古博物館が実施した企画展を、ゆかりの地域等に巡回し、その地域の資料館等で展示する。また、市町の資料館等で開催した企画展を、考古博物館においても開催するなど、県内各地の関連資料館等と相互に企画を交換する。

(ｲ) 共同事業の実施

企画展の共催や体験学習会、講演会等への職員の相互派遣など、県内の資料館等と共同で各種事業を実施するとともに、史跡ツアーと連動した各地の資料館見学会やスタンプラリー等の連携・利用促進イベントを実施する。また、県内に限らず、県外の博物館等との共同企画展等の実施についても検討する。

■兵庫県内の主な考古系資料館等（主なネットワーク候補地）



(ｳ) 資料の貸借

県内の資料館等はもとより、国内外の博物館や大学、研究機関等と資料の相互貸借を行い、互いの展示や研究活動等に活用する。

(ｴ) 情報の共有

出版物の交換や収蔵資料データの相互利用など、県内の資料館等はもとより、国内外の博物館や大学、研究機関等との情報交流を図り、考古学情報の集積を図るとともに、互いの連携・協力関係を構築する。

③ 発掘現場との連携

県や市町が実施する発掘調査の予定、現地説明会の案内等の情報を収集し、県民に提供するとともに、発掘現場見学ツアー等を行う。また、体験学習事業の一環として、各発掘調査機関の協力を得て、体験発掘プログラムや県民参加による発掘調査等を推進する。

9　広報・情報発信事業

博物館の活動について県民をはじめ、全国、全世界に情報を発信し、考古学の楽しさや魅力を伝え、歴史文化遺産の保存・活用を促進するとともに、博物館利用の促進を図るため、以下の活動を展開する。

(1) 各種出版物の発行

博物館のさまざまな活動内容・成果を広く発信するとともに、人々の学習・研究等に資するため、博物館の案内パンフレットをはじめ、広報誌、研究紀要、年報等の定期刊行物のほか、展示図録・解説書、展示学習教材、資料目録、研究報告書、考古学や県内の遺跡･遺物に関する解説図書等の各種出版物や映像･コンピュータソフト等を発行し、頒布・販売する。

(2) 各種媒体を活用した広報宣伝

博物館の活動内容を広く紹介し、自らの存在意義をアピールするとともに、より多くの人々の利用を促進するため、上記出版物等の印刷物をはじめ、インターネットや各種媒体を活用した広報活動を展開する。また、学校教育での利用を促進するため、教員向けの博物館活用ガイドの作成や団体利用に関する相談・アドバイス等のほか、学校向けの広報・案内を積極的に実施する。

(3) 情報発信システムの構築

インターネットを活用し、博物館の利用案内・行事案内等の広報と併せ、館の展示内容や収蔵資料、県内の遺跡・遺物データや最新考古学の情報等について、いつでも、どこでも学習でき、博物館の研究成果を広く国内外に発信するシステムを構築するとともに、利用者と利用者、利用者と館が情報交流を行える環境を整備する。

１０　ショップ・カフェ事業

考古博物館ならではの独自性あふれる商品やメニューの開発に努め、ミュージアムショップやカフェで提供することにより、この博物館独自の体験を創出する。提供する商品やメニューは、収蔵資料をモチーフとしたものや古代の生活、考古学にちなんだものとすることが考えられるが、これらは展示や学習支援活動の延長という認識に立ち、開発の元となった資料の情報を付すなど、教育上の配慮を施すとともに、博物館で提供するものとしての信頼性を高める。

＜古代食メニュー例＞
- **ドングリクッキー**
- **縄文シチュー（しし肉の肉団子シチュー）**
- **赤米のごはん**
- **古代米もち（どんぐりあん）**
- **イイダコの塩ゆで**

＜グッズ例＞
- **考古学調査キット**
- **古代食レシピ**
- **火起こしセット**
- **勾玉制作キット**
- **古代楽器**

Ⅳ 展示計画

1　展示の基本方針

祖先の歩みについて考え、その「知恵」と「生きる力」への「驚き・発見・感動」を身近な歴史文化遺産への関心や地域文化の再発見・創造へと結びつけるきっかけとして、考古学が解き明かした兵庫県の地域文化の成り立ちとその特色を物語性豊かに伝えるとともに、発掘・発見の喜びと歴史の謎解きの楽しさに満ちたロマンあふれる考古学の魅力や日々発展する考古学研究の最前線を伝える展示を、次の方針に基づいて展開する。

(1)展示は博物館活動への「ガイダンス」であり歴史の謎解きへ導く

展示は全ての博物館活動の出発点としてそれだけで自己完結することなく、体験学習・学習支援・調査研究といった博物館活動へと利用者を導く、館全体の「ガイダンス」と位置づけ展開する。

又、「学び」のきっかけとなる昔への「驚き・発見・感動」を、本物にこだわった物語性豊かな展示によって来館者に提供し、歴史の謎解きへと導くことを目的とする。展示によって得られた疑問や感動を体験学習等によってさらに深め、館の活動一体となって地域文化の再発見へとつなげていく。

(2)多様な利用者への対応と展示、体験学習の有機的な連携

展示の主な対象年齢は小学校高学年とするが、様々な興味・関心のレベルに応じて多様な利用者に必要な情報を取り出せるようにする。又、展示で得た情報を体験学習で本格的に試したり、体験での活動を展示で確認するなど連携を持ったプログラムを設定する。

(3) 実物資料を身近に感じさせ、最新の情報提供が可能な可変型展示

実物・本物が放つ存在感・意味・感動を利用者に伝え、保存科学的な配慮をしながら極力オープン展示を基本とする。特に実物については当時の使用状況等背景が理解できるようにする。又、映像・模型・解説等による演出は、それらを補完する程度とする。

さらに利用者に、最新の調査研究成果を反映させた常に新鮮で魅力あるテーマ・情報を提供し、何度でも訪れ楽しんでもらうため、積極的な展示更新を行い、段階的にグレードアップさせることを目指す。

(4)考古博物館を核に県内全域をネットワーク

展示を博物館内だけで完結することなく、ここを拠点に実際のフィールドや県内に広がる史跡公園へ誘うことを目指す。県内の主な史跡公園の概要や現地への案内を紹介し、情報システムにより各遺跡のデータを共有できるようにする。

又、当館での展示を県内各地の学校・公民館・博物館等を巡回し、どこでも博物館体験を行えるようにする。

ガイダンス展示とテーマ展示による特色ある展示の構築

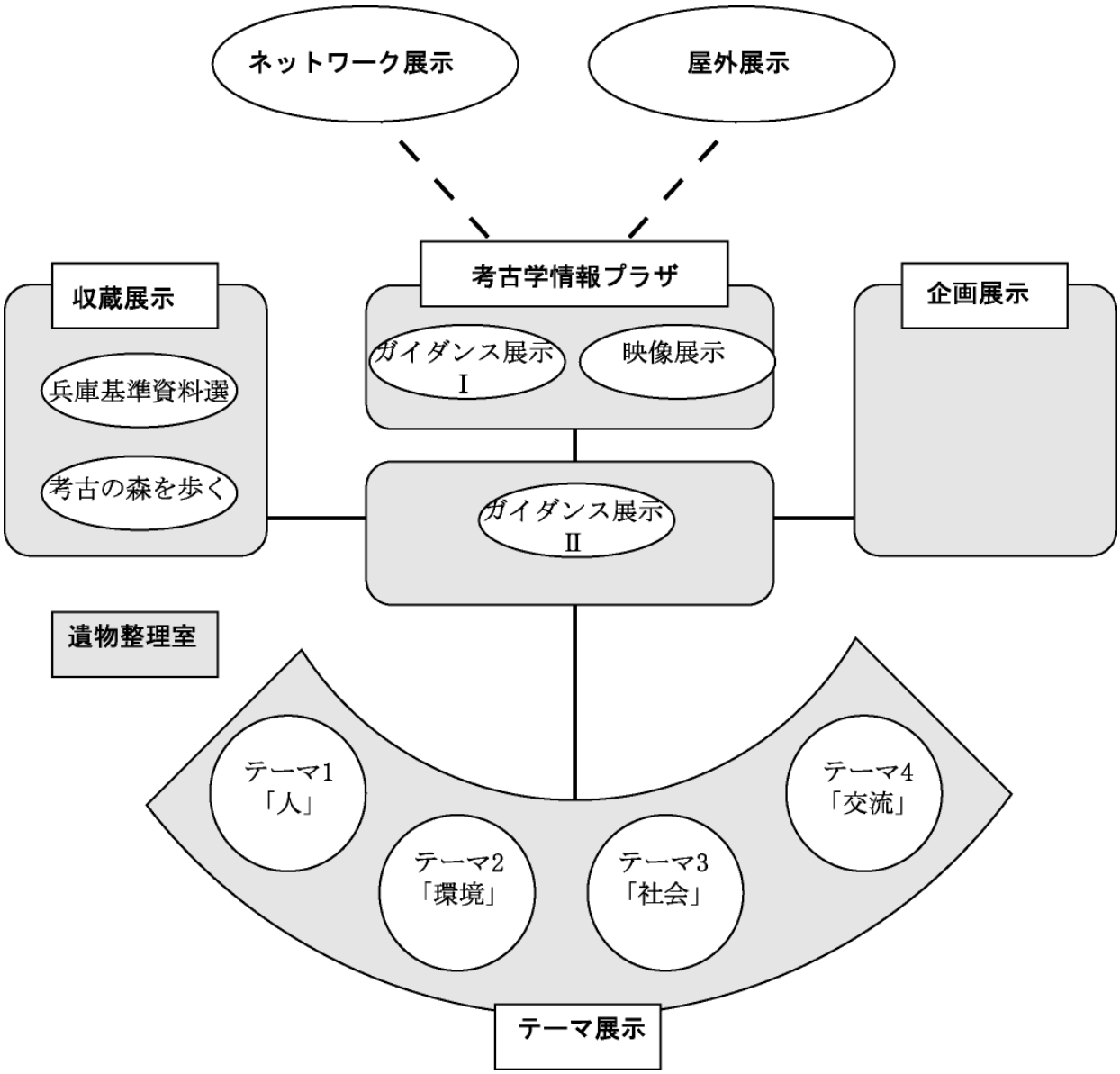
これらから博物館では、県内の遺跡や考古学への入門により身近に感じてもらう「ガイダンス展示」と、県内の遺跡・遺物を通して兵庫の地域文化の特色を導き出すような通史にとらわれない特色あるテーマをもとに構成し、常に可変する「テーマ展示」により構成する。

2　展示の種類と構成

展示は基本的に以下の６つの展示により構成する。

映像・ガイダンス展示	施設の導入として県内全域の遺跡・遺物の概要を紹介する。又歴史を紐解く手がかりとなり調査の基本である考古学への理解のきっかけとなる展示とする。
テーマ展示	県内の遺跡･遺物等から導き出される様々なテーマをもとに、３～５年毎に簡易に展示更新できるシステム展開とする。４テーマ構成を基本とするが、テーマの内容により組み合わせたり、企画展示と一体化するなどフレキシブルな構成が可能にする。
企画展示	速報展・新着展等テーマ展示に比較しさらに短期的なテーマ・内容により可変できるシステムとする。
収蔵展示	展示室に展示しきれない資料を積極的に公開する。収蔵庫内に設置する基準資料室と開放収蔵庫により構成する。
屋外展示	博物館周辺の「ミュージアムフィールド」と「播磨大中古代の村」により構成される。「ミュージアムフィールド」では屋外露出展示・古代体験・考古学実験等により構成する。「播磨大中古代の村」では遺構展示・環境展示・生活実演展示を行う。
ネットワーク展示	施設内だけに止まらず、当館をきっかけに実際のフィールドへ誘う仕掛けづくりを行う。又、館の展示・資料が各地を巡回できるような展示システムにより構成する。
（体験学習）	展示を見るだけに止まらず、展示の一貫として施設内全体で展示と連携した様々な体験学習活動を行う。展示では利用者が気軽に参加し博物館体験をより深めることができる。一方体験学習では、展示で得た知識を実際に試す本格体験等考古博物館ならではの活動を行う。

＜展示構成概念図＞


ネットワーク展示
屋外展示
考古学情報プラザ
収蔵展示
兵庫基準資料選
考古の森を歩く
ガイダンス展示
Ⅰ
映像展示
企画展示
ガイダンス展示
Ⅱ
遺物整理室
テーマ1
「人」
テーマ2
「環境」
テーマ3
「社会」
テーマ4
「交流」
テーマ展示

３　展示の更新の考え方

(1)テーマ・資料・空間が可変する展示

基本的に当館の展示はすべて可変により最新の成果を発表するための更新可能な展示とする。

ガイダンス展示は、基本構成はそのままに、資料・情報の入れ替え等随時更新するものとする。

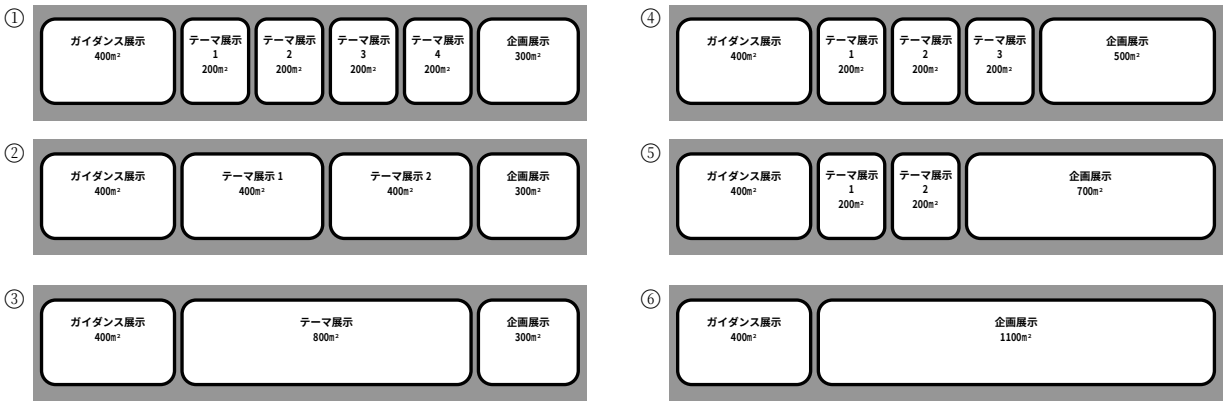
テーマ展示は、４つの基本テーマをもとに、各テーマ毎に約３～５年のサイクルにより、資料・情報・空間を含めた全面的な展示更新が可能な構成により展開する。

企画展示は年間４回程度開催する。又、テーマ展示と組み合わせてスペースの変更が可能な展開とする。

(2)フレキシブルな展示に対応可能な展示室の構成

様々なテーマや規模のテーマ展示・企画展示・巡回展示等にフレキシブルに対応できるよう、テーマ展示室・企画展示室自体の組み合わせが可変可能な空間構成とする。

展示室の展開例



(3)展示の可変性に配慮した更新型展示システム

日常的な資料の展示替えや新着資料・速報展からテーマを設定した展示・企画展示・巡回展示等当館では随時展示更新を行うことを前提に、特にテーマ展示を中心に館独自で簡易に展示替えが可能なシステムを展開する。

展示	概要	更新頻度	更新内容
ガイダンス展示	・日常的な資料の入れ替え	・随時更新	・実物資料・パーツ・ステージ・ラベル更新 ・端末の情報更新
テーマ展示	・テーマ自体の更新	・３～５年毎に更新 ・展示室で短期・長期型可変用に設定	・展示室全体のリニューアル（テーマ・実物・グラフィック）
企画展示	・速報展・ミニテーマ展示・企画展示・巡回展示	・３ヶ月毎に開催	・テーマパネル・実物資料・ラベル等

４　企画段階評価を踏まえた展示計画の考え方

（１）企画段階評価調査による傾向

企画段階評価調査（フェイズ１・２）結果から、主に次のような傾向を見ることができる。

①歴史への認識

おとなもこどもも、それぞれ大まかな歴史認識は持っており、部分的に整合性はあるものの、誤解や知識の偏りが大きいという傾向が見られた。こどもにとっては整理して歴史を認識することはかなり困難であることが明らかとなった。素朴な誤解や思い込みはおとなにも多く見られ、おとなとこどもで理解や知識に差のない部分もあった。

②個人の興味関心・着眼点

自分の知識や経験と照らし合わせながら展示（資料）と向き合い、その関係性の中で展示（資料）をとらえ、そこで生まれた接点から興味が拡がるという様子が明らかとなった。また、ものごとを判断する基準や着眼点も人それぞれである。展示の中にその人なりの接点を見出し、既知のものへの安心感、未知への憧憬、そして驚きや疑問など、「感情の動き」があった時にこそ関心は生まれ、拡がっていく。

③こどもの学び・知識

心身ともに成長の著しい児童期においては、ひとことで「こども」と言っても学齢で知識や回答の仕方に違いが見られた。小学４年生は、知識はなくともアイデアはある。しかし、上手く表現できない。ある程度の知識を獲得した小学６年生には、豊かな発想が生まれる。中学生になると、正しく答えよう、正しい答えがあるはずだという意識が強い。

④おとなの学び・知識

おとなは幼少時に身につけた素朴概念そのままに成長するなど、自分の持ち合わせている知識や経験を判断基準とするために、個人差は激しい。一個人の中での知識の偏りや思い込みも大きい。本物・実物にその価値を見出す傾向は大人の方が強くみられる。また、参加体験型の事業はおとなにも人気がある。

⑤働きかけの要素の重要性

「問いかけ」や「ヒント」などの“働きかけ”が注意力を高め、そこから思考が始まり、想像を拡げることに役立つことが明らかになった。学齢の低いこどもには、親が最高のファシリテーターとなり、親子の会話の中で「気付き」や「学び」が生まれる。

（２）展示計画及び博物館活動の方向性

上記の傾向をもとに、次のような視点からの検討を行うものとする。

① わかりやすい展示

一般の歴史認識はあいまいであるという現状を踏まえ、歴史知識を抜きにしても、わかりやすく、楽しめる展示を目指す。

② 多様な入り口の準備

多様な利用者がそれぞれの興味の入り口から入り、さまざまな切り口からアプローチできるように汎用性のある展示を用意する。小学校低学年、高学年、中学生以上、若い母親から中高年者など幅広い層が利用できる間口の広い展示を心がけるとともに、考古学の愛好家、研究者など様々なレベルの利用者を満足させる奥行きのある展示を工夫する。

③ 利用者と展示の接点

考古学の詳細な専門情報を提示することに終始するのではなく、関心を喚起するために、利用者の現代の生活と展示や資料のつながりが感じられるようなフックとなるものを準備するなど、利用者と展示を結びつける身近な接点を用意した展示を考えたい。

④ 問いかけ・コミュニケーション型展示

歴史への興味・関心を高めるためのきっかけとして、情報を伝えるというよりは、利用者に問いかけることによって、利用者同士の対話を生み、ひとりひとりの知的模索を惹起する在り方を工夫し、参加性・体験性を高めたい。利用者自身の力で情報を読み取り、一定レベルの理解を獲得できる展示を考えることが望ましい。

⑤ メッセージを持ったテーマの設定

利用者の感情を動かし、展示に引き付けるためには、単に資料や情報を提示するたけではなく、その背景に浮かび上がる“人間の知恵”や“共感できる思い”を伝えることが必要である。これらは人間を扱う考古学ならではの視点であり、博物館側からの押しつけにならないような形で、利用者が興味を持って主体的に考えることができるメッセージを、効果的に発信する展示を目指す。

5　展示の概要

(1) 展示テーマ一覧

	テーマ	項　目
映像展示	ようこそ考古楽ワールドへ	
ガイダンス展示Ⅰ	私たちのまちの遺跡	1　ひょうごの遺跡 2　わがまちの遺跡 3　最新発掘情報
ガイダンス展示Ⅱ	考古学を知る	1　プロローグ -考古学への道- 2　地下に眠る遺跡 3　考古学ラボ
テーマ展示Ⅰ「人」	私たちの由来	1　人類の進化と明石人 2　縄文人 3　弥生人 4　古墳人 5　トピックス展示
テーマ展示Ⅱ「環境」	自然とのかかわり	1　環境の変化 2　自然と人の暮らし 3　災害を乗り越える
テーマ展示Ⅲ「社会」	国家形成への道のり	1　ムラの争い 2　「王」の登場 3　国の始まり
テーマ展示Ⅳ「交流」	みち・であい	1　交易のクロスロード 2　海上の道 3　陸上の道

（2）映像展示

○基本的な考え方

・施設の導入として一般利用者に対し、博物館案内や兵庫県の考古学ガイダンスについて大型映像にて紹介する。

○展示構成

映像プログラムとしては次のような内容を設定し、時間設定で複数のプログラムを視聴できるようにする。

＜プログラム例＞

・博物館案内：展示・体験学習・屋外展示を含む施設全体の案内ガイド

・展示ガイダンス：展示のそれぞれのテーマ・見所についてダイジェスト的に紹介する

・兵庫遺跡探訪：県内の代表的な遺跡を時代毎に紹介する

・よみがえる古代集落：古代集落の発掘から復元までの過程をＣＧ等によりダイナミックに紹介する

(3)**ガイダンス展示**

①ガイダンス展示Ⅰ：「私たちのまちの遺跡」

○ねらい

この大地には何万年もの間私たちの祖先の営みが刻まれ、今日まで眠っている。そしてそこにはそれぞれの気候・風土に根ざした地域の文化が今も息づいている。この特有の文化を受け継いでいくのに、私たち自身何が出来るかを探るきっかけとする。

○基本的な考え方

・ エントランスロビーと連続した一体的な空間とするとともに、詳細情報の検索を行う「考古学情報プラザ」に隣接し有機的な利用が行えるようにする。

・ 学校団体 30～40 人程度に対応可能なスペースを確保する。

・ 館の導入空間であり屋外への誘いの場と位置づけ、利用者が自分の住む場所とその周りに展開する身近な遺跡を結びつけられるようなイメージ空間とする。

「1.ひょうごの遺跡」では、県内各地に点在する主な遺跡を紹介し、利用者が自分の家を探しながらその近所の遺跡を発見できるようにする。「2.わがまちの遺跡」では、兵庫県を５つの地域（但馬、丹波、播磨、摂津、淡路）に分け、各地の主な遺跡情報を紹介する。また、ケース周りには端末が配置され、全ての展示物に関する情報を検索することができる。

○展示構成

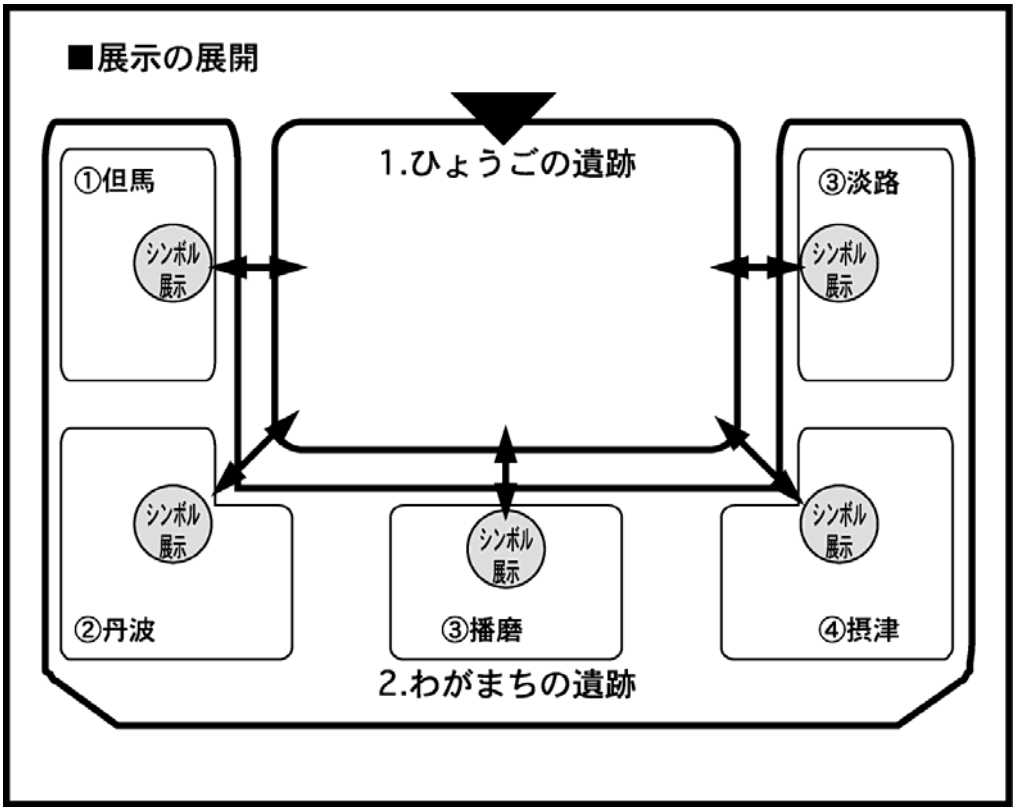
展示項目	概　要	主な資料
1.ひょうごの遺跡 兵庫県の全体像を把握し、時代ごとの遺跡の広がりを実感できるようにし、利用者の身近な場所を基点に遺跡を探せるようにする。	・床面に兵庫県全域を映す航空写真を展開。写真上には県内の代表的な遺跡の位置をプロットし、景観と合わせてどのような場所に立地するか見ることができる。 ・入り口で貸し出される携帯端末を使用し、遺跡の位置をポイントすると各遺跡の情報（時代、出土資料、概要、交通案内など）を引き出すことができる。	・鳥瞰マップ（床面グラフィック） ・時代ごとに寺・古墳・城・集落跡等の遺跡分布を紹介する。 ・遺跡及び遺物の詳細情報は携帯端末等で紹介する。 ・ズームワゴンにより拡大情報を見ることができる。
2.わがまちの遺跡 県内の5地域（国）ごとにその成り立ちと特徴、主な遺跡、遺物を紹介し、自分たちの身近なところにあることを実感してもらう。	・県内５地域の地域的特徴とともに、主な遺跡を紹介し、「ひょうごの遺跡」の地図とリンクさせて、5地域にわかりやすく導く。 ・床面に描かれた航空写真には5地域を象徴させる資料を展示する。それをきっかけとして周囲に展開する地域ごとの展示ゾーンへ導く。 ・各地域展示では映像により地域の特徴や主な遺跡を紹介する。 ・また、資料は極力オープン展示とし、一部主なものは映像との複合演出により、そのものの使用法、製作方法を演出	・映像、シンボル展示（５つの地域を代表するような実物資料） ・情報潜望鏡などで各地域と資料を結びつける演出を行う。

	する。 ・資料にさわれるコーナーを設置する。 ・携帯端末により、個々の実物資料の情報を引き出せるようにする。 ・随時展示更新可能なシステムとする。	
2-1.但馬	**地域の史跡**	竹田城、池田古墳、城の山古墳、茶すり山古墳、八木城、但馬国分寺跡、此隅山城、有子山城、箕谷古墳群、袴狭遺跡
	シンボル展示「古代」	袴狭遺跡出土木製祭祀遺物
2-2.丹波	**地域の史跡**	篠山城、黒井城跡、三ッ塚廃寺、篠山城、雲部車塚古墳、七日市遺跡
	シンボル展示「旧石器」	七日市遺跡出土旧石器 板井寺ヶ谷遺跡出土旧石器
2-3.播磨	**地域の史跡**	大中遺跡、新宮宮内遺跡、西条古墳群、広渡廃寺、玉丘古墳群、姫路城、壇場山古墳、播磨国分寺、落地遺跡、置塩城、白旗城、感状山城、吉島古墳、赤穂城、五色塚古墳、明石城
	シンボル展示「古墳」	行者塚古墳出土遺物
2-4.摂津	**地域の史跡**	中山荘園古墳、田能遺跡、加茂遺跡、伊丹廃寺、有岡城、処女塚古墳、西求女塚古墳、会下山遺跡
	シンボル展示「弥生」	栄根銅鐸(レプリカ)
2-5.淡路	**地域の史跡**	淡路国分寺、佃遺跡、まるやま遺跡、貴船神社遺跡、古津呂遺跡
	シンボル展示「縄文」	佃遺跡出土縄文土器 貴船神社遺跡出土製塩土器
3.最新発掘情報	・最新の発掘情報をはじめ、出土品を展示できるようにする。	

●企画段階評価を踏まえた留意点

・ **利用者と遺跡との距離を縮める：**床面に展開する航空写真上で個々の建物が確認できるくらいまで拡大できるようにし、利用者が知っている建物や小学校区などを示し、自分たちの生活圏の中にどのような遺跡があるか把握できるようにする。

・ **兵庫の５つの国：**５つの地域区分についてその成り立ちと特長について、その概要を紹介する。又、古代から現在までの変遷を段階的に利用者自身がパズル式に組立られるようにする


■展示の展開
1.ひょうごの遺跡
①但馬
シンボル展示
③淡路
シンボル展示
シンボル展示
シンボル展示
シンボル展示
②丹波
③播磨
④摂津
2.わがまちの遺跡

実物資料と映像を組み合わせ、その用途を紹介
映像により各地の特長・遺跡概要を紹介
ロビーと一体となった明るい空間
携帯情報端末を利用し、情報を引き出す
最新の発掘情報
情報検索
ズームワゴン
各地を代表するシンボル展示
県内全域航空写真

展示イメージ

②ガイダンス展示Ⅱ：「考古学を知る」

○ねらい

私たちの祖先はどのように暮らしていたのか、それはどのようにわかるのか、この素朴な疑問に応え解き明かすのが考古学である。私たちの足元に眠る生活の痕跡を探求し、遺跡・遺物からのメッセージを読み解くことで、「今」を考えるきっかけとする。

○基本的な考え方

・ 遺跡の発掘現場を再現し、遺跡とは何か？発掘とはどのように行い、何がわかるかなどを擬似体験できるようにする。

・ 好奇心を喚起し、発掘の楽しみ、発見する喜びなどを、発掘担当者自身が語り、利用者が自ら行動することによって体験できる展示とする。

○展示構成

展示項目	概　要	主な資料
1．プロローグ -考古学への道- 導入として考古学に関心がない利用者にも、考古学や遺跡への興味・発掘の楽しさを伝える。	・遺跡や遺物とは何か、なぜ昔のものは土の下にあるのかなど、考古学の入門として、その世界を展示への導入のイメージ空間として紹介する。	・土器が地層に埋もれる過程 ・化石発掘との違い ・地球年表（恐竜の時代と旧石器・縄文の違い）
2．地下に眠る遺跡 七日市遺跡をモデルに発掘現場を再現する。現場の臨場感を演出するとともに、発掘調査がどのように行われているか、そこから何がわかるかを、スタッフがサポートしながら利用者が体験できるようにする。	・発掘の現場を臨場感あふれる雰囲気に再現する。壁面に「土層剥ぎ取り」、床面に竪穴住居、土坑、柱穴、溝などの「遺構検出」状況を復元するとするとともに、遺物、発掘に用いる道具などの紹介も行う。 ・現場で行われる作業や調査法などを紹介。利用者自身が、現場を調査、発見、分析の仕方を体験できるものとする。	・実物資料：土層剥ぎ取り（七日市遺跡、玉津田中遺跡）、土器各種、発掘道具など ・発掘の進め方 ・遺跡ができるまで体験展示
	2-1.大地を掘る ・遺構の検出として、表土をはぐ（めくる、スライドするなどの仕掛け）、遺物を探す（遺物を土坑から探す）などを擬似体験をする。	・磁気探査、地中レーダー探査の紹介 ・遺構を探す ・遺物を探す
	2-2.土の重なりを見る ・地層を見て、時代の特定（地層の引き出し）や、年代の新旧の比較（地層から比べる）などを体験する。	・地層の堆積の仕方 ・縄文から現代まで遺構の変遷

	2-3.観察し記録する ・ワークシートなどで実際に図面を描く、実測をするなどの体験をする。また、遺構の切り合いからどちらが古いかを探る。	・遺構・遺物の実測方法 ・写真による記録
3．考古学ラボ 発掘調査によって得られた資料をもとに、さまざまな関連する科学との総合的な作業によって、歴史が復元される過程の一部を体験する。	・出土資料をもとに、分析方法、解釈、歴史の復元など発掘した遺物の調査、分析方法と、その手順を紹介する。	・実物資料：土器各種、紀年銘鏡（安倉高塚古墳）、紀年銘太刀（箕谷古墳群）、貨幣各種
	3-1.資料の復元 ・土器の接合や実測を体験する。また、土器片を時代順に並べる。	・時代ごとの土器を並べる ・土器の復元（土器パズル）
	3-2.分析 ・年輪を使った年輪年代法 ・科学的年代測定法 ・型式学（TV、パソコン、車などの移り変わりと比較をする。） ・ＤＮＡによる解析方法の紹介 ・花粉分析（顕微鏡により、花粉を観察し、植生を探してみる。） ・自然科学の分析	・年輪輪切り ・実物資料：Ｃ14年代測定サンプルになったもの ・実物資料：棺材（東武庫遺跡、玉津田中遺跡）
	3-3.解釈 ・考古学年表	・遺跡の年代一覧表示
	3-4.歴史の復元 ・竪穴式住居の復元・人骨の復元の様子を紹介する。	・竪穴住居の復元模型でどのように組み立てられたかを紹介する。
	3-5.最新考古学情報 ・新しい学説、今までの常識を覆す新発見等の紹介 ・昔と今の教科書の記述の比較	

●企画段階評価を踏まえた留意点

時代の流れを概観する：この展示を見る際に役立ち、わかりやすい動線を目指すため、ガイダンス機能として時代を通史的に概観し、テーマ展示（人・環境・社会・交流）を利用者の身近な視点で比較できるように、各時代を象徴する実物資料と通史スケールにより演出する。

・考古学を身近に感じさせる：導入部で「プロローグ～考古学への道～」を演出。「遺跡とは何か」や「考古学が扱う範囲（人類誕生から昨日まで）」という根幹となる基本情報を興味の持てる形で押さえたり、考古学とは何をするのか、どのように行うか、遺跡はどのようにできるかなどを、状況再現しながら子どもも楽しめる演出空間を設定する。

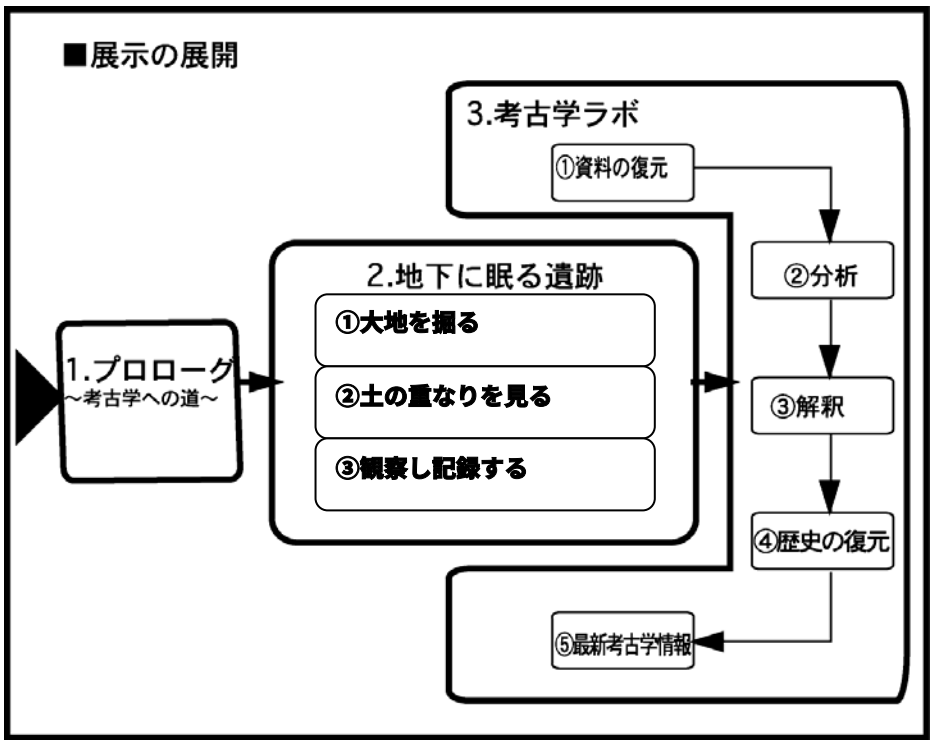
・現代とのつながり：今住んでいる家も数百年後には遺跡になることを利用者に実感できるような「未来の発掘調査」や、縄文から現代までの建物がどのように埋もれ発掘されるのかを定点で見ることができる「地層の引き出し」等を演出し、現在の足元に遺跡が眠っていることを通して現代との接点を体験できるようにする。(地層って何？どうやってできるのだろう？何年前にできた？等々様々な疑問に応えられるように、実際にその仕組みを体験できるようにする）

・リアル感の演出：発掘現場の再現の際には、自分の足元に実際に出土した遺構や地層が存在するようなリアル感の演出を行う。

・発掘を擬似体験する：発掘を係員のサポートにより擬似体験し、展示を通してその方法や仕組みを楽しみながら理解できるプログラムを用意する。

・多様な利用法に対応：小学生・中学生等様々な利用者に対して、自分の興味に応じて自主的な利用が可能なプログラムの用意や、個人でものそのものに触ったり情報を引き出せるようにする。(「地球年表を作ってみる」等の実際に考えながら体得する展示を準備し、ワークショップ型の展示プログラムも設定する）

・親子の会話を引き出す展示：様々なところに情報が隠されていたり、身の回りのことと比較し会話を楽しみながら考古学に触れられるような展示を行う。


■展示の展開
3.考古学ラボ
①資料の復元
②分析
③解釈
④歴史の復元
⑤最新考古学情報
2.地下に眠る遺跡
①大地を掘る
②土の重なりを見る
③観察し記録する
1.プロローグ
～考古学への道～

資料の復元・型式学等を紹介する
地層の引き出し
成果をもとに考古学
年表と比べてみる
発掘からどのように復元さ
れるかをみる
発掘の方法
をみる
遺構を調べる
実測してみる
出土状況をみる
ワークシートを使用して調べる

展示イメージ

(4) テーマ展示

①テーマ展示Ⅰ：人　「私たちの由来」

○ねらい

人は歴史を刻む中で様々に工夫しながらモノを生み出し生活・文化を形成してきた。過去の世界に確かに生きた人々に出会い、歴史の主役は「人」であることを再確認するとともに、その暮らしに思いをはせ、私たちの由来へと想像を広げる。

○基本的な考え方

・ かつて明石原人で話題になった「明石人」をメインに、私たち兵庫の人々の移り変わりを、人骨を中心とした人類学的視点（形質人類学・社会人類学）から紹介する。
・ 特に現代人との比較を行うことにより、その違いと共通点を明らかにするとともに、人口についてもふれる。
・ トピックス展示により「人類学最前線」として、DNA の分析などから明らかになった人類学に関する最新情報などを紹介する。

○展示構成

展示項目	概　要	主な資料
1．人類の進化と明石人 展示への導入として、人類が進化する過程をグローバルな視点から紹介し、兵庫人とつながっていることをイメージさせる。 又、明石人の腰骨をシンボリックに紹介し、その発見とその後の評価に触れる。	・世界各地で発見された猿人や原人など人類の祖先を紹介する。 ・展示室入口からアファール猿人（360万年前）の足跡を床面に展開し、利用者を導く。そこでは世界地図上にアフリカを中心に発見された、人類の進化の足跡を見ることができ、明石人へとつながっていることを象徴的に表す。 ・明石人の人骨を想定復元した全体像のシルエットと合わせてシンボル展示とする。また、明石人発掘の経緯や発見者直良信夫の紹介、そして明石人の再発掘、再評価などについても発掘現場の模型・映像などにより紹介する。 ・旧石器時代の人々と、当時の日本、移動経路とを各地の人骨（レプリカ）と合わせて紹介する。	・世界各地の主な原人 ・新人・アファール猿人の足跡（レプリカ） ・北京原人（レプリカ） ・明石人腰骨レプリカ ・発掘再現模型、明石人の再発掘、再評価についての映像
2．縄文人	・縄文時代の人骨、体格、食生活、社会生活を想定する。 ・抜歯、刺青などの身体装飾の風習に触れる。	・ 日笠山貝塚出土人骨（レプリカ）
3．弥生人	・弥生時代の人骨から、体格、食生活、社会生活を想定する。 ・朝鮮半島からの渡来人と稲作の伝播について触れる。	・玉津田中遺跡出土人骨 ・東武庫遺跡擬朝鮮系無文土器 ・新方遺跡出土人骨（レプリカ）
4．古墳人	・古墳時代の人骨から、体格、食生活、社会生活を想定する。 ・「播磨国風土記」に記述された渡来人の伝説に触れる。	・向山古墳群出土人骨 ・舞子浜遺跡出土人骨

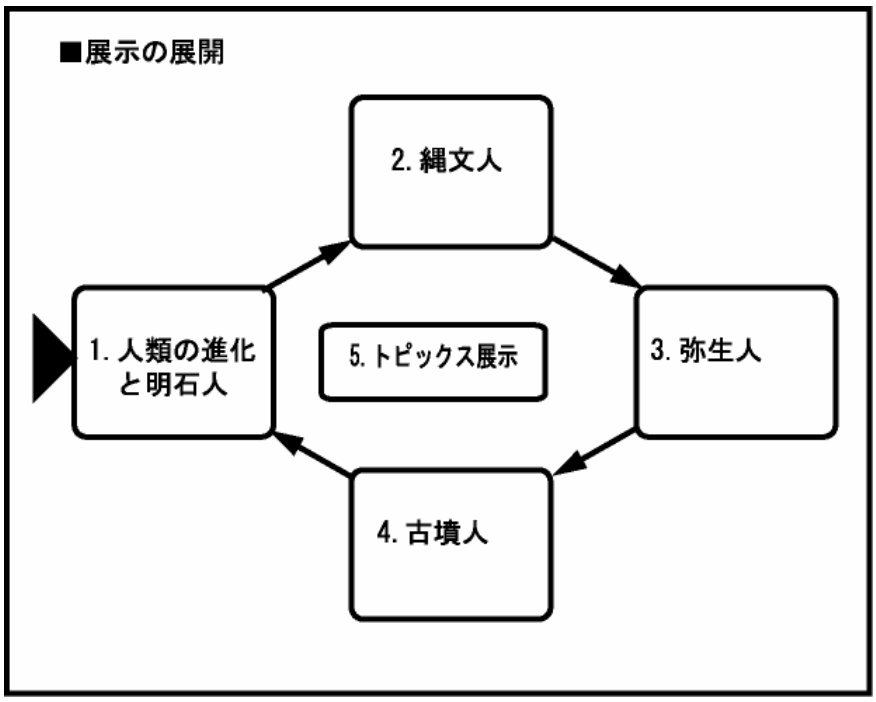
5．トピックス展示	・最新の人類学の成果の紹介、古墳時代以降の日本人の形質変化について紹介、又未来の人類の姿を考える。	

●企画段階評価を踏まえた留意点

・動きのある人骨展示：単に出土人骨を展示するだけでなく、当時の人々とそのくらしを想定できるように動きを加えた骨格復元展示を行う。（例；明石人骨は全身を想定復元し、狩猟シーンを設定する等）

・内容を掘り下げたトピックス展示：最新情報や人やくらしの関連展示を行うためトピックス展示を設定する。

・利用者との距離を縮める：各時代の食事・服装・墓等現代との比較を設定し、身近に感じられるようにする。また、単に道具等の展示に止まらず、それぞれの時代に生きる人々の知恵や畏怖等、人間の内面の感情に迫る展示を行うことで、メッセージを利用者に伝える。


■展示の展開
2. 縄文人
1. 人類の進化と明石人
5. トピックス展示
3. 弥生人
4. 古墳人

トピックス展示により人類学の最新の成果を紹介する
各時代を象徴させる人骨とその復元
明石人の腰骨シンボル展示
世界各地の人類の進化とルート

展示イメージ

②テーマ展示Ⅱ：環境　「自然とのかかわり」

○ねらい

歴史とは人間が自然といかに関わってきたかの歴史であると同時に、それは自然を利用したことによって起こった災害と向き合うことでもある。私たちにはこうした歴史の教訓から学び、それを克服してきた知恵を伝えていくことが、今求められている。

○基本的な考え方

・「暮らし」の変遷を、考古学的な手法とともに、自然科学的な観点・民俗的な事例を踏まえて利用者にわかりやすく紹介する。

・「環境の変化」では現代から旧石器への環境の変遷をたどり、「自然と人の暮らし」では時代毎の環境の中で人々がどのように暮らしてきたかを考古学的に解き明かす。

○展示構成

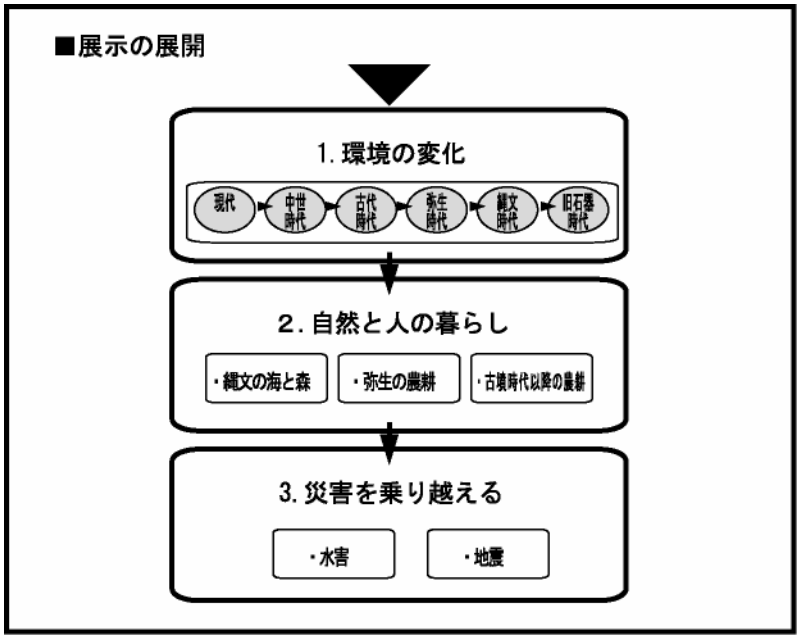
展示項目	概　要	主な資料
1．環境の変化	・兵庫県の自然環境を、現代から遡り、その変遷をおう。現代→中世→古代→弥生→縄文→旧石器 ・気候、植生、地形の変化を中心に紹介。	・各遺跡出土植物遺体、花粉分析データ ・各時代植生模型
2．自然と人の暮らし	・縄文時代、弥生時代を中心に、自然と人の暮らしの関係をたどる。	
	2-1縄文の海と森 ・佃遺跡の景観を復元し、そこでの縄文人の暮らしを紹介する。	・土器、石器、獣骨、魚骨（佃遺跡）
	2-2弥生の農耕 ・玉津田中遺跡の景観を復元し、自然を開発する弥生人の暮らしを紹介する。	・木製農具、石器、土器（玉津田中遺跡）
	2-3古墳時代以降の開発 ・窯業生産、荘園開発、鉱山開発など、古墳時代以降の開発と環境の改変について概説する。	・久留美窯跡群、志方窯跡群窯跡分布模型 ・玉津田中遺跡中世景観復元模型 ・製鉄遺跡復元模型（小茅野後山遺跡）
3．災害を乗り越える	・現代の災害を導入として、過去の災害へとつなげていくとともに、自然災害の脅威と、それを乗り越える人類の力強さを伝える。	
	3-1.水と砂に埋もれる-水害- ・水害と河川による地形形成 ・水田の開発と水害 ・山林の開発と水害について紹介する	・地形形成立体模型（玉津田中遺跡モデル） ・洪水堆積土層断面剥ぎ取り
	3-2.揺れる大地-地震- ・県内各地の遺跡で発見された断層、地すべり、噴砂等の地震痕跡の紹介 ・地震痕跡から明らかになった地震の履歴等を紹介する	・断層でずれた竪穴住居立体切り取り（塩壺遺跡） ・噴砂土層断面剥ぎ取り ・断層土層断面剥ぎ取り

●企画段階評価を踏まえた留意点

・現代の環境との比較：様々な災害が単に過去に起こっただけでなく、歴史の繰り返しであることを導入部の最近の災害痕跡によって実感してもらう。

・遊びのある展示：メインである縄文・弥生の景観を現代と比較するとともに、その中に隠された情報を探しながら、当時の人々の知恵を探る展示を行う。

・災害年表を作ってみる：過去から現在までどのくらいの災害や火山噴火が起きたか年表を作ってみる。又地形の変化の様子もどのように今日の形になったか組み立ててみる。


■展示の展開
1. 環境の変化
現代
中世時代
古代時代
弥生時代
縄文時代
旧石器時代
2. 自然と人の暮らし
・縄文の海と森
・弥生の農耕
・古墳時代以降の農耕
3. 災害を乗り越える
・水害
・地震

縄文の景観
縄文の食生活
弥生の景観
資料とあわせてその
使用法を演出
弥生の食生活
旧石器～弥生の植生の
変化模式模型
ひょうごの環境
縄文と弥生の景観を対比させる

展示イメージ

③テーマ展示III：社会　「国家成立への道のり」

○ねらい

古代国家の中心地であった近畿。その中で兵庫の遺跡からはムラから国へ、そして古代国家へとつながる全体像を理解することができる。私たち自身で地域文化を再確認することが、我が国の成り立ち－自分たちのルーツを知る手がかりとなるのだ。

○基本的な考え方

・ さまざまな社会的な背景のもと、争いが始まり、武器の発達と変遷を通して、ムラからクニへと形成される様子を「王権の成長と国家の成立」をメインに紹介する。
・ 展示の導入部分で銅剣に貫かれた弥生人人骨は戦いの犠牲者と平和の重要性を示すシンボルとする。
・ 展示室のメインとして雲部車塚古墳の石室内部と副葬品を原寸再現し、当時の王墓の様子と第国家の形成過程を照明・音響等の演出により体験できるようにする。
・ 「ムラの争い」としての弥生時代から「国のはじまり」にかけての変貌する古墳時代を対比的にとらえ、東アジア（朝鮮・中国）の同時代の動向をトピックスとしてあわせて紹介する。

○展示構成

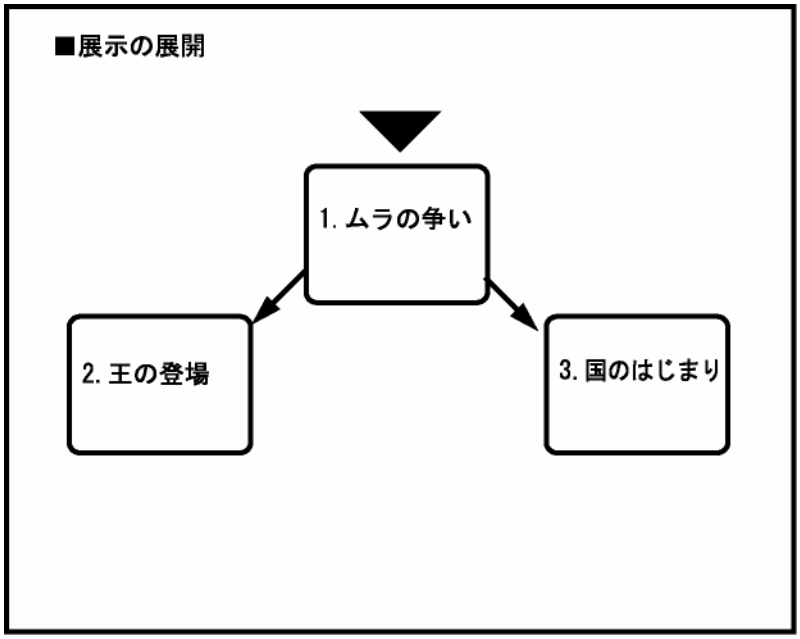
展示項目	概　要	主な資料
1.ムラの争い	・銅剣に貫かれた弥生人骨を象徴的に展示。 ・弥生時代の集落遺跡の変遷を通して、社会の変化を考えるきっかけとする。このため、高地性集落、環濠集落から弥生時代の武力闘争を紹介する。	・銅剣の刺さった人骨（玉津田中遺跡） ・高地性集落ネットワーク復元模型、環濠断面（表山遺跡）、各集落出土遺物
2.王の登場	・弥生墳墓、古墳出土遺物を通じて、当時の「王」の武力と経済力を考える。 ・展示室の中央に、「王」の権力の象徴として、雲部車塚古墳の長持形石棺を復元展示する。	・内場山墳丘墓出土遺物、権現山５１号墳出土遺物（レプリカ）、年ノ神６号墳出土遺物、雲部車塚古墳竪穴式石室復元模型、同長持形石棺復元品、同出土遺物復元模造品
3.国のはじまり	・古墳の衰退、寺院の出現、国府の整備など、古代国家のはじまりを紹介する。	・中山荘園古墳模型、瓦・土器、山垣遺跡出土木簡、袴狭遺跡出土木製品

●企画段階評価を踏まえた留意点

・資料の意味を伝える：国家形成の様子を明らかにする様々な実物資料をシンボリックに展示するとともに、それがどのように使われたかを具体的にイメージできるように各シーンを再現する。

・日本史の中の兵庫：自分たちのまわりの歴史と日本史全体とどのように関係しているか、それぞれの時代で対比しながら見られるようにする。（邪馬台国・古墳・大陸との関係等）

・当時の用途を探る：大量に出土した鏡などは現代から考えるとどのように使用するか想像することが難しい。出土した状態の鏡と当時の状況に再現した鏡を対比して展示し、実際に体験できるようにする。


■展示の展開
1. ムラの争い
2. 王の登場
3. 国のはじまり

映像・音響・照明等により、
古代国家の成立を演出
県内出土の鏡
を一堂に展示
埴輪・甲冑等県内を代表
する資料を展示
車塚古墳石室復元
内部に入り,当時の埋葬品を
見ることができる。
土器の重さをみたり、
鏡で見るなどの体験展示

展示イメージ

④テーマ展示Ⅳ：交流　「みち・であい」

○ねらい

古代より、大陸をはじめ東西南北各地から人・モノ・情報が行き交い出会ってきた文化のクロスロード・兵庫。私たちはこの道をたどり、時空を越えて 21 世紀の新しい文化を発信する。

○基本的な考え方

・ 展示室中央では兵庫の地理的環境とさまざまな道を探るゾーンを設定し、ここを拠点に周囲には主に古墳時代以降にもたらされた「もの」とその背景を紹介する。又現代の交通網との対比も行う。

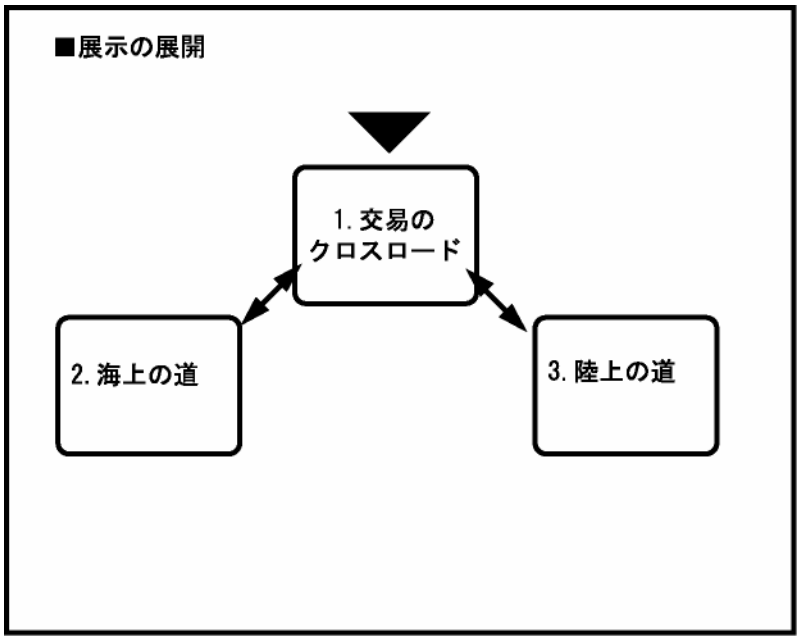
・ 各時代では「もの」をシンボリックに展示するとともに、もたらされた環境をイメージさせる空間演出を行う。

○展示構成

展示項目	概　要	主な資料
1．交易のクロスロード 東西南北の交通の要衝であった兵庫の位置づけを周辺地域との比較により紹介する。	・交易の中心地として栄える兵庫を、東アジア等グローバルな視点から全体像が把握できるようにに構成する。	・兵庫全域床下模型
2．海上の道 船を用いた海上交通の実態にせまる。	・古墳時代、中世、近世の各時代の船を復元し、海上交通の発達とそれにより運搬された兵庫県産の様々な物資を紹介する。又、港湾施設についても遺跡等により明らかにする。（兵庫津、大物、古網干）	・各時代の船復元模型 ・船団線刻木製品（袴狭遺跡） ・大輪田泊と福原京復元模型 ・海上がりの東播磨系須恵器 ・輸入陶磁器
3．陸上の道 山陽道・山陰道・南海道・美作道や兵庫を走る古代官道、駅家を中心に陸上を動いた人と物にせまる。	・古代官道（山陽道、山陰道、南海道、美作道）、駅家について遺跡・遺物により紹介する。中世以降の街道（西国街道等）、宿場等と都市の形成についても紹介する。	・シンボル展示：瓦 ・駅家復元模型（落地遺跡） ・古代官道実寸復元 ・伊丹郷町出土遺物

●企画段階評価を踏まえた留意点

・現代的な視点：現代の道と過去の様々な道がどのように重なっているか、どのくらいの日数で目的地に到達するか比較できるようにする。又、実際に運ばれたモノを持ってみるなど体験できるようにする。


■展示の展開
1. 交易の
クロスロード
2. 海上の道
3. 陸上の道

周囲では各地の道を通して
もたらされた交易のシーン
をイメージさせる
湊・市をイメージ再現で
展開する
交易のクロスロードに
より交通の要衝であっ
たことを実感する
携帯情報端末により遺跡
情報を引き出す

展示イメージ

(５)企画展示

○基本的な考え方

考古博物館で行われる調査研究の成果をはじめ、常設展示を掘り下げたテーマ・子ども向けの展示・発掘調査の速報展・特別展示・各地を回る巡回展示・県民による県民参加展示等様々な展示に対応できるようにする。

(６)収蔵展示

○基本的な考え方

展示室には展示しきれない資料、又通常一般には見学できない収蔵庫を一部オープンにし、利用者にその資料の量を体感してもらう。

収蔵庫は、県内出土の基準となる資料を集積した「兵庫基準資料選」と、一般資料をコンテナに山積みした一般収蔵庫による「考古の森を歩く」により構成する。

項　目	概　要
１兵庫基準資料選	・兵庫県内の考古学研究上基準となり、外部からの見学者の多い資料を地域・時代ごとに分類収蔵する。 ・資料は容易に見学が可能なように、引き出し付きの陳列ケースに収める。 ・データベースを基本とした情報システムを用意し、資料の所在を検索できるようにする。
２考古の森を歩く	・遺跡毎に積み上げられた資料のコンテナと収蔵棚に置かれた遺物の量により県内の出土資料を実感することができる。

展示イメージ

（7）屋外展示

○基本的な考え方

屋外展示は館内に収蔵しきれない大型資料の展示と博物館周辺の播磨大中古代村と一体となった利用が可能な整備により構成する。

項　目	概　要
1屋外露出展示	・古墳出土の石棺や、竜山石等の石材のサンプルなどを屋外に設けたスペースに展示する。
2遺構展示	・大中遺跡の最新の発掘成果をもとに、竪穴住居・高床倉庫・土坑等の遺構再現を行う。又、遺構からどうのように当時が復元されるか等の過程も携帯情報端末等により紹介する。
3環境展示	・大中遺跡の発掘調査より出土した花粉分析により、イネ・ソバ・マメ・ウリ・ゴマ・カラムシ等当時の植生を再現する。古代の森・水田・田畑等の景観を感じさせるようにするとともに、県民参加による栽培・田植え・収穫等も考えられる。
4生活再現展示	・大中遺跡の成果をもとに、住居・食事づくり、石器・土器の製作、古代まつりのイベント等弥生人の生活を体験できるようにする。

（8）ネットワーク展示

○基本的な考え方

考古博物館館内だけでなく、県内各地へ移動しワークショップやプログラム等県民がどこでも博物館体験を行えることを目的とする。

項　目	概　要
1移動ワークショップ	・移動用博物館専用車両（ミュージアムワゴン）を活用し、各地の学校・公民館等で考古の実物に触れたり、ワークショップ、プログラムを体験できるようにする。 通常は博物館前庭に待機し、展示として活用する。

２史跡公園ガイダンス	・県内の主な史跡公園－田能遺跡（尼崎）、会下山遺跡（芦屋市）、五色塚古墳（神戸市）、玉丘古墳群（加西市）、赤穂城跡（赤穂市）、新宮宮内遺跡（新宮町）、箕谷古墳群（八鹿町）、茶すり山古墳（和田山町）、三ツ塚廃寺跡（市島町）、七日市遺跡（春日町）、淡路国分寺跡（三原町）－をサテライトと位置づけガイダンスを行う。又実際の遺跡・遺構と多様な映像技術を組み合わせた演出により復元過程を紹介する。 ・情報ガイドシステムにより、各遺跡情報を引き出す。
３学校教育への学習教材の支援	・実物資料等テーマ毎に設定した学習教材トランク（ミュージアムトランク）を用意し、学校教育等に活用する。

Ⅴ　施設計画

1　施設の基本方針

県立考古博物館（仮称）は、歴史文化遺産の次世代への継承と創造的活用の拠点となる施設である。県内に存在する遺跡や遺物などの文化資源を活用して地域の再発見につなげ、県民による新たな文化の創造に寄与することが目指されている。そのため、考古博物館は施設単体で完結するものではなく、県域に広く連携したネットワークの拠点として位置づけられる。施設は来館者の目的地であると同時に出発地でもあり、いわば県の歴史文化のビジターセンターとしての役割も担うものである。ここではⅡ章で述べた基本的な整備方針をふまえ、次のような基本方針により計画する。

(1)大中遺跡・周辺景観との一体化による快適な環境計画

弥生時代後期の集落遺跡として全国有数の規模をもつ大中遺跡に立地する当館は、遺跡の復元整備計画をはじめ、播磨町で計画している屋外体験事業とあわせて一体的な利用が可能なように整備する。特に弥生時代を彷彿とさせる植生復元や狐狸ヶ池等周辺環境との調和を考慮した計画とする。

(2)利用者の視点にたったフレキシブルな空間計画

多くの利用者に対応し,誰にとっても使いやすい施設計画を行う。施設内外の動線・空間は明快でわかりやすく利用者満足度の高い統一したデザインを目指し、幅広い利用者層に対応した居心地の良い施設とする。また、施設内は利用者のニーズや将来にわたって柔軟に変化・成長できるよう、フレキシブルな利用展開が可能なものとする。

(3)施設の維持管理を考慮した効率的な施設構成

博物館の施設構成は固定的なものと考えず、フレキシブルに利用可能で快適な施設計画を行うことを基本とするが、その際施設の運営面を考慮し、省エネルギーでランニングコストを抑えた施設構成を目指すものとする。

(4)ネットワークの中核としての施設計画

当館は兵庫県内の考古系資料館のセンターとして位置付けられることから,貴重な文化財の収蔵・展示に相応しい施設として整備することが求められる。「公立博物館の設置及び運営に関する基準（s48.11.30 文部省告示)」をはじめ、「文化財公開施設の計画に関する指針（H7.8 文化庁)」等関連する様々な基準にもとづいた施設計画を行うものとする。

2　建設予定地の周辺概要

建設予定地位置図　1:6000

(1) 周辺概要

県立考古博物館（仮称）の建設予定地は、加古郡播磨町の北端に位置する県立史跡公園「播磨大中古代の村」の隣接地である。平成１１年３月の「播磨文化ゾーン総合整備基本計画」（播磨町）において、大中遺跡を含む周辺地域の整備方針が策定されている。

(2) 建設予定地概要

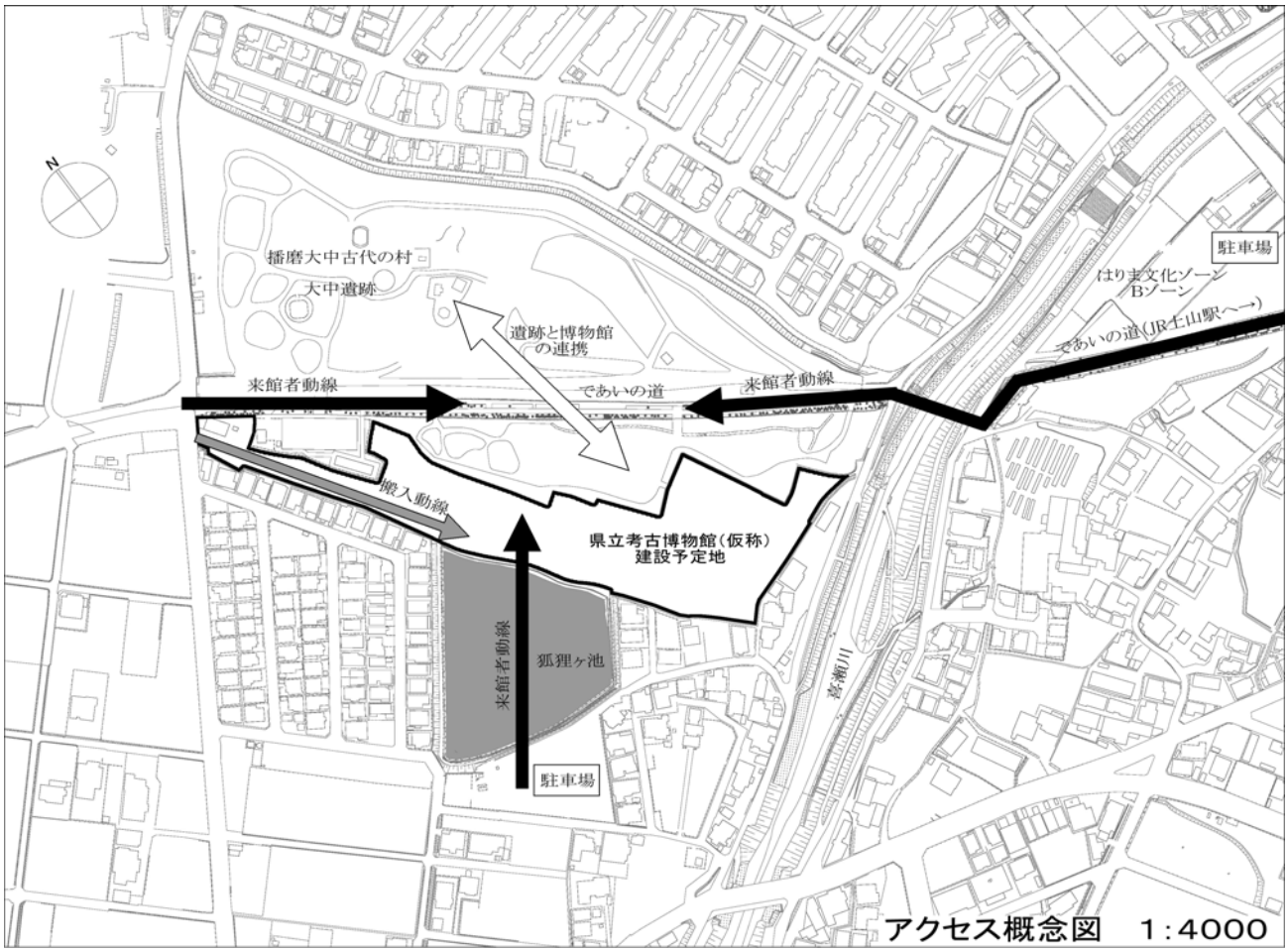
所在地　　兵庫県加古郡播磨町大中（県立史跡公園「播磨大中古代の村」隣接地）
敷地面積　　（約１３，０００㎡）
地域・地区　市街化調整区域、建ぺい率６０％、容積率１００％

(3) アクセス計画

建設予定地はＪＲ山陽本線土山駅から「であいの道」を通って徒歩約１５分のところに位置している。また、予定地の北方に国道２号線、南方には国道２５０号線（明姫幹線）が走り、車でのアクセスも容易である。駐車場は予定地の東（はりま文化ゾーンのＢゾーン）および南（狐狸ヶ池の隣地）に計画されている。なお搬入動線は北西側から入る。

(4) ゾーニング計画

建設予定地は「であいの道」を介して北側で大中遺跡に隣接しており、この道が来館者の主要な出入りのアプローチと考えられる。「であいの道」と建物前面との間にある広場は、博物館機能と一体化した屋外の体験学習等の場になる。一方、南側の狐狸ヶ池は播磨町によって親水空間として整備される予定であり、本施設との景観上の関係性を考慮すべきである。以上のことから、おおまかなゾーニング・イメージとしては、①北側は活気のあるパブリックスペース、②南側は静謐なパブリックスペースないしはバックヤード。西側はサービス・アクセス面ということになる。



アクセス概念図　1：4000

3　施設計画条件の整理

(1)建設予定地および周辺の計画条件

①建設予定地の敷地面積および建築条件

・　Ⅰ章「計画条件等の整理」の「建設予定地の諸条件」を参照する。

②建設予定地へのアクセス

・JR 土山駅方面から「であいの道」を通ってアクセスする。（徒歩）
・南側の狐狸ヶ池を渡ってアクセスする。
・北西側からのサービス・アクセスを確保する。

③駐車場

・東側の「はりま文化ゾーン・Ｂゾーン」に駐車場を確保。
・南側の狐狸ヶ池に隣接して駐車場を確保予定。

(2) 施設に必要な機能及び諸室

県立考古博物館（仮称）では、「Ⅲ事業活動の計画」での事業を行うため、それぞれ次のような機能及び諸室を設けるものとする。

事　業	機　能	必要な部門・諸室
展示事業	**展示機能** ・子どもから一般利用者まで幅広い人々に兵庫の遺跡・考古学についての資料・情報を提供する。	**＜展示部門＞** **・常設展示室（ガイダンス展示・テーマ展示）** **・企画展示室**
体験学習事業 **学習支援事業** **史跡公園・資料館等ネットワーク事業**	**体験学習ネットワーク機能** ・体験学習や各種講演会の開催、ボランティア育成の場を提供するとともに、各地史跡公園や資料館などをネットワークで結び、考古学に関する様々な情報を提供し、総合的な学習支援を行う。	**＜体験学習ネットワーク部門＞** **・体験学習室** **・講堂** **・ボランティアルーム** **・考古学情報プラザ**

調査研究事業	**調査研究機能** ・学芸員が県内の遺物、遺跡などに関する考古資料を調査、研究、整理を行う。又、博物館学、展示学に関する調査研究を行い、積極的に成果を公開する。	**＜調査研究部門＞** **○博物館** **・研究室** **・書庫** **・資料整理室他** **＜遺物整理部門＞** **○埋蔵文化財調査事務所** **・　調査員室** **・　遺物整理室** **・　書庫など**
収集保存事業	**収集保存機能** ・県内の発掘調査による考古資料を収蔵・保管する。又、県民等からの寄贈資料等も適切に保管する。	**＜収集保存部門＞** **○博物館** **・収蔵庫** **・一時保管庫** **・トラックヤード** **・　荷解室・その他** **＜遺物整理部門＞** **○埋蔵文化財調査事務所** **・　金属器保存処理室** **・　木製品保存処理室** **・　仮収納庫** **・　特別収蔵庫** **・　図面写真保管室など**
その他事業（管理・広報・情報発信・カフェショップ）	**管理運営・サービス機能** ・施設の管理運営を行うと共に、多くの人々に利用してもらうため、積極的な広報活動やサービス機能を充実する。	**＜管理運営部門＞** **・　館長室** **・　次長室** **・　応接室** **・　事務室** **・　会議室** **・　スタッフ室** **・　機械室その他** **・　共用部分** **＜サービス部門＞** **・　ミュージアムショップ** **・　カフェ**

(3)施設本体の計画条件

①施設規模

・延床面積は 8,370 ㎡（考古博物館 5,430 ㎡、埋蔵文化財調査事務所は2,940 ㎡）程度。
・階数は２～３階建て程度の低層とし、周辺住宅地との関係を配慮する。
・日影規制の範囲内であれば、施設の一部を搭状にできる。（周辺住宅地に十分配慮する）
・地下階（池側地盤面から見て）はなるべく設けない。

②施設構成

・考古博物館と埋蔵文化財調査事務所の２つの施設を計画する。
・公開ゾーンと非公開ゾーンを区分する。
・公開ゾーンを有料エリアと無料エリアに区分する。

③施設配置

・考古博物館の主要な入口は予定地の西側に設け、であいの道・狐狸ヶ池の両側からのアクセスが可能なようにする。
・狐狸ヶ池側に対しては、池の幅員の半分を超えて施設を面することは避ける。
・４トントラックが進入可能なトラックヤードおよび搬入ルートを確保する。

④諸室・空間

・展示空間については、Ⅳ章の「展示計画」を参照する。
・エントランスホール付近に考古学情報プラザを設ける。
・体験学習室は遺跡側の広場に直接面するように計画する。
・体験学習室は研究部門に隣接させる。
・カフェは外部から直接利用できるように計画する。
・展示室の天井高は４～５m程度を確保する。
・収蔵庫の天井高は５～６m程度を確保し、２層に分けて使う。
・収蔵庫では外光による資料のダメージがないように配慮する。
・収蔵庫は内部が（部分的に）見え、一部内部に立ち入り可能とする。
・遺物整理室は内部が（部分的に）見えるように計画する。

⑤安全・管理

・免震システムを導入し、来館者と資料の安全を確保する。
・施設内外の計画においてはバリアフリーを徹底する。
・施設の維持管理においては、太陽光発電等により環境に配慮するシステムを検討するとともに、井戸水・雨水等の利用によりランニングコストの低減に配慮する。

４　施設内ゾーニング・動線計画

(1) 諸室構成

考古博物館

●有料　○無料

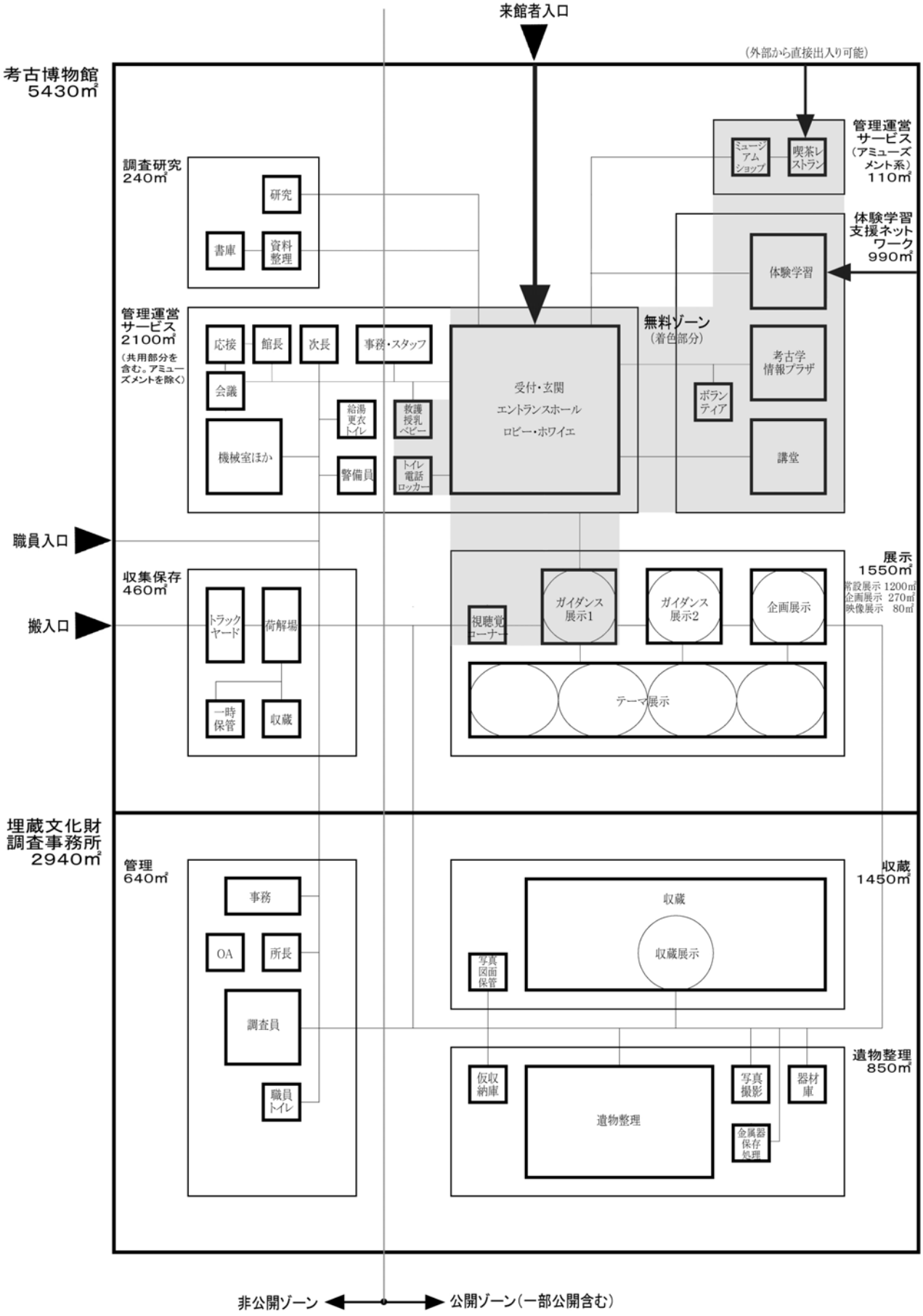
区分	施設等	面積（㎡）
展示部門	常設展示室　●（一部○） ガイダンス展示、４つのテーマ展示により構成される。４つのテーマ展示については、それぞれが独立したテーマを持つものとし、テーマ展示は展示替えが容易なものとする。	１，５５０
	企画展示室　● 最新発掘調査結果やテーマを持たせた特別展を年3回程度の頻度で開催する。	
	視聴覚コーナー（映像展示室）　● 兵庫県の考古学の状況に関する１５分程度の紹介映像（ビデオ）を上映する。	
体験学習支援ネットワーク部門	体験学習室　○ 本物にさわったり、実際に作ってみたりといった、体験学習ができる。水・火を使える設備を備える。又、学校団体等の昼食場所としても使用する。	９９０
	講堂　○ 映像、音楽設備を備える。連続講座や講演会・シンポジウムを開催する。又,学校団体等の昼食場所としても使用する。	
	ボランティアルーム　○ ボランティア（“考古楽者”など）の活動準備、作業、研究、ミーティング、更衣、休憩に利用する。	
	考古学情報プラザ　○ 県民各層を対象とした、幅広い学習の場。書庫、図書閲覧コーナー、実物標本資料、情報検索用ＰＣ、学習相談コーナーなどをもつ。	
調査研究部門	研究室 展示のための調査、研究を行う。	２４０
	書庫 研究用専門図書の収納を行う。	
	資料整理室他 資料の補修・実測・整理等を行う。	

収集保存部門	収蔵庫（特別） 資料を収蔵し、温湿度管理を行う。(木製品、金属製品、指定文化財など)	**４６０**
	一時保管庫 展示用借用資料を展示前、展示終了後に一時保管をする。	
	トラックヤード トラックからの搬入口。	
	荷解場・その他 外部から資料が届いた際、最初に梱包を解く空間。	
管理運営サービス部門	館長室	**２，１９０**
	次長室	
	応接室 VIP、利用者への応対を行う。	
	事務室 庶務、経理、施設、物品の管理を行う。	
	会議室 様々な会議に使用する。	
	スタッフ室 職員以外のスタッフの休息、食事、談話、小会議等に利用する。	
	ミュージアムショップ　○ オリジナルグッズを販売する。体験学習キットの販売を行う。	
	カフェ　○ 利用者の憩いとくつろぎの場として、食事や喫茶ができる。古代食メニューを提供する。	
	機械室その他 設備関係の機械室。	
	共用部分 エントランスホール、受付、廊下、階段、トイレ、更衣室、授乳室、警備員室などといった共用部分。	
考古博物館合計		**５，４３０**

埋蔵文化財調査事務所

区分	施設等	面積（㎡）
管理部門	所長室	**６４０**
	事務室	
	ＯＡ室 積算用端末を設置する	
	調査員室 調査員の研究・作業スペース。	
	共用部分 廊下、階段、トイレなどといった共用部分。	
遺物整理部門	遺物整理室　○ 遺物を分類、整理する。利用者が見学できるようにする。	**８５０**
	写真撮影室 写真撮影を行う。暗室が必要。	
	金属器保存処理室 金属器の保存処理を行う。	
	仮収納庫 未分類の資料などを収納する。	
	器材庫 発掘道具や解析器具などを保管する。	
収蔵部門	写真図面保管庫 写真や図面を保管する。	**１，４５０**
	収蔵庫　○ 遺物を収蔵する。一部利用者が見学できるようにする。	
埋蔵文化財調査事務所合計		**２，９４０**

(2) 施設構成概念図


来館者入口
(外部から直接出入り可能)
考古博物館
5430㎡
管理運営
サービス
(アミューズ
メント系)
110㎡
ミュージ
アム
ショップ
喫茶レ
ストラン
調査研究
240㎡
研究
書庫
資料
整理
体験学習
支援ネット
ワーク
990㎡
体験学習
管理運営
サービス
2100㎡
(共用部分を
含む。アミュー
ズメントを除く)
応接
館長
次長
事務・スタッフ
会議
給湯
更衣
トイレ
救護
授乳
ベビー
機械室ほか
警備員
トイレ
電話
ロッカー
受付・玄関
エントランスホール
ロビー・ホワイエ
無料ゾーン
(着色部分)
考古学
情報プラザ
ボラン
ティア
講堂
職員入口
展示
1550㎡
常設展示 1200㎡
企画展示 270㎡
映像展示 80㎡
収集保存
460㎡
搬入口
トラック
ヤード
荷解場
一時
保管
収蔵
視聴覚
コーナー
ガイダンス
展示1
ガイダンス
展示2
企画展示
テーマ展示
埋蔵文化財
調査事務所
2940㎡
管理
640㎡
事務
OA
所長
調査員
職員
トイレ
収蔵
1450㎡
収蔵
収蔵展示
写真
図面
保管
遺物整理
850㎡
仮収
納庫
遺物整理
写真
撮影
器材
庫
金属器
保存
処理
非公開ゾーン
公開ゾーン(一部公開含む)

5　施設デザイン計画

１施設の基本方針の考え方をふまえて、以下のように施設デザイン計画を行う。

(1) 建設予定地周辺の環境との関わり

・播磨文化ゾーン整備地域および敷地周辺との関係に配慮する。
・南側の狐狸ヶ池は一体的な外部環境として考慮し、良好な景観整備を目指す。
・南および西側の住宅地に対して圧迫感を与えないように配慮する。
・遺跡が一望できる「塔」を設ける可能性を検討する。（住宅地側に配慮する）

(2) 施設デザインの方向性・空間イメージ

・「ネットワーク型博物館」の拠点にふさわしい新しい施設イメージを構想する。
・事業計画・展示計画・情報計画と一体化した総合的な施設デザインを行う。
・大中遺跡や遺跡広場と一体化した回遊性の高い全体計画をたてる。
・「地」を意識したデザイン。大中遺跡の土を意識し、地面の高低差を生かす。
・「緑」を意識したデザイン。大中の杜の豊かな環境と応答する。
・「水」を意識したデザイン。狐狸ヶ池と建物の関係、池ごしに眺める全景を配慮。

(3) 施設構成

・考古博物館と埋蔵文化財調査事務所の関係は、「一体型」として検討する。
・「公開ゾーン」と「非公開ゾーン」は、エリア毎に整理してゾーニングを行う。
・無料公開ゾーンは遺跡広場側から容易にアクセスできるように検討する。

(4) 施設配置

・施設配置として、直線的なもの、方形的なもの、複合的なものを検討する。
・大中遺跡側に開かれた施設配置とし、遺跡や広場での諸活動に連携できるようにする。
・狐狸ヶ池側は西側半分を開いて遺跡との連続性を確保する。
・遺跡の眺望と住宅地への影響を考慮して、塔の位置を検討する。

(5) 諸室・空間のデザイン

・変化・成長型博物館の実現のため、展示計画と連携した新しい空間構成モデルを検討。
・地盤の高低差（３m）を施設の立体構成に生かし、スロープ等の上下昇降空間を設ける。
・単調になりがちな収蔵庫の外部壁面は、遺物を見せる空間として積極的に活用する。

(6) 施設デザイン案

以上のようなデザイン方針をもとに、考古博物館と埋蔵文化財調査事務所を一体化してコンパクトにまとめる方向で検討を行う。

6　配置計画

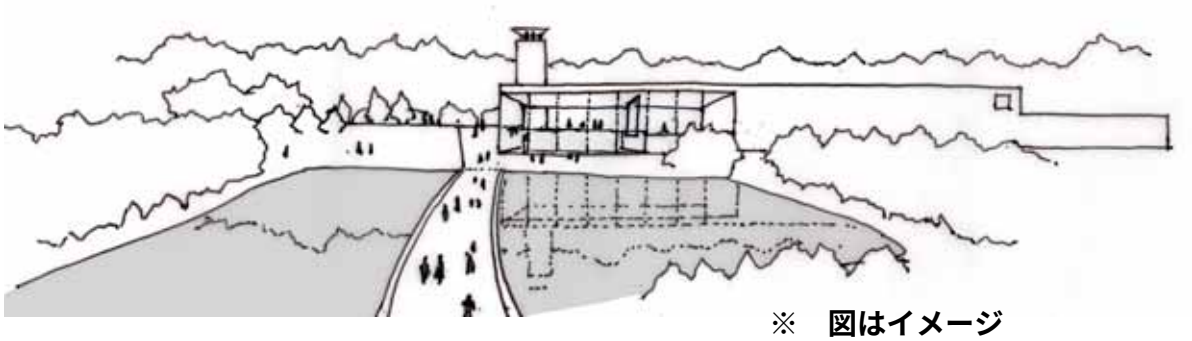
(1) 考え方

施設は史跡公園の南側の池に隣接した場所に配置される。建物北東側の広場には屋外展示や屋外体験等のゾーンが設けられ、施設と一体化した活発な空間利用が見込まれている。一方、南西側は緩やかな斜面を介して狐狸ヶ池まわりの親水空間につながっている。施設のエントランスは建物北西側に設けられ、池と広場の２方向からアクセスを受け入れる。

メインレベルである２階では、「体験アトリウム」というプロムナード状の空間を主動線として設け、これに沿ってガイダンス展示Ⅰ・考古学情報プラザ・各展示室等の諸空間が配列する。住宅地に隣接する建物南側には高さを抑えた収蔵庫が配置される。エントランスに隣接して塔が設けられ、上から史跡公園の全景を俯瞰できる。

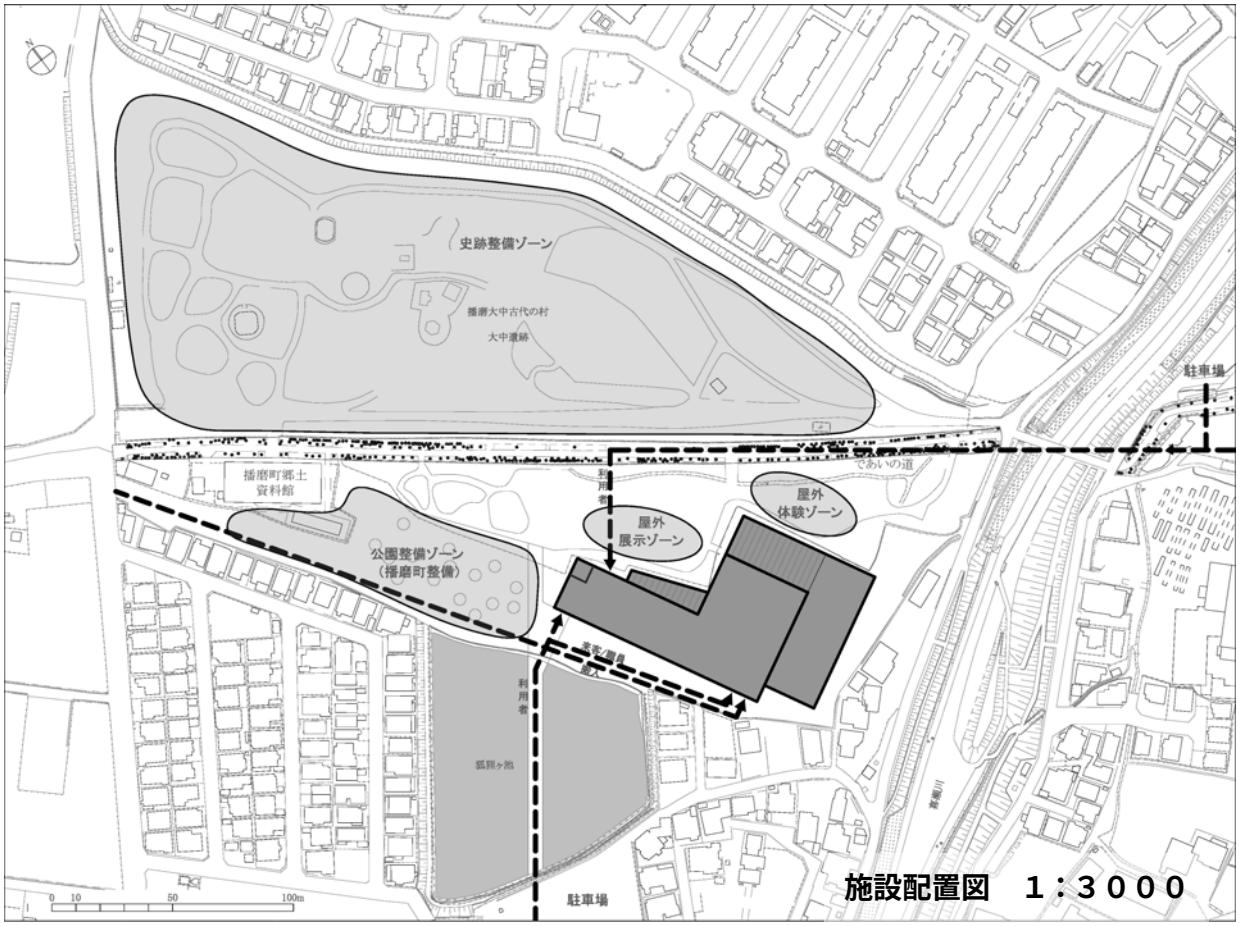
階数：地上２階建て　　建築面積：5,360㎡　延床面積：8,558㎡

（※延床面積には以下を含まない：収蔵庫デッキ258㎡、ワゴン展示135㎡、塔上部113㎡～）



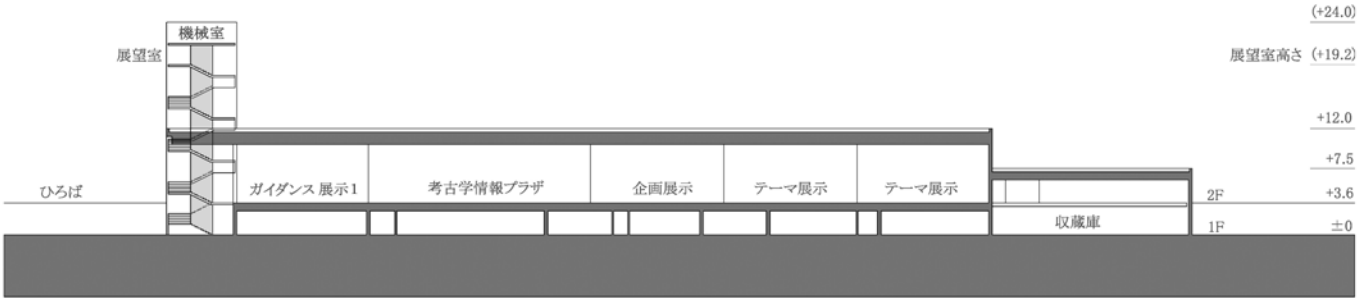
※　図はイメージ

（2）ゾーニング・動線図



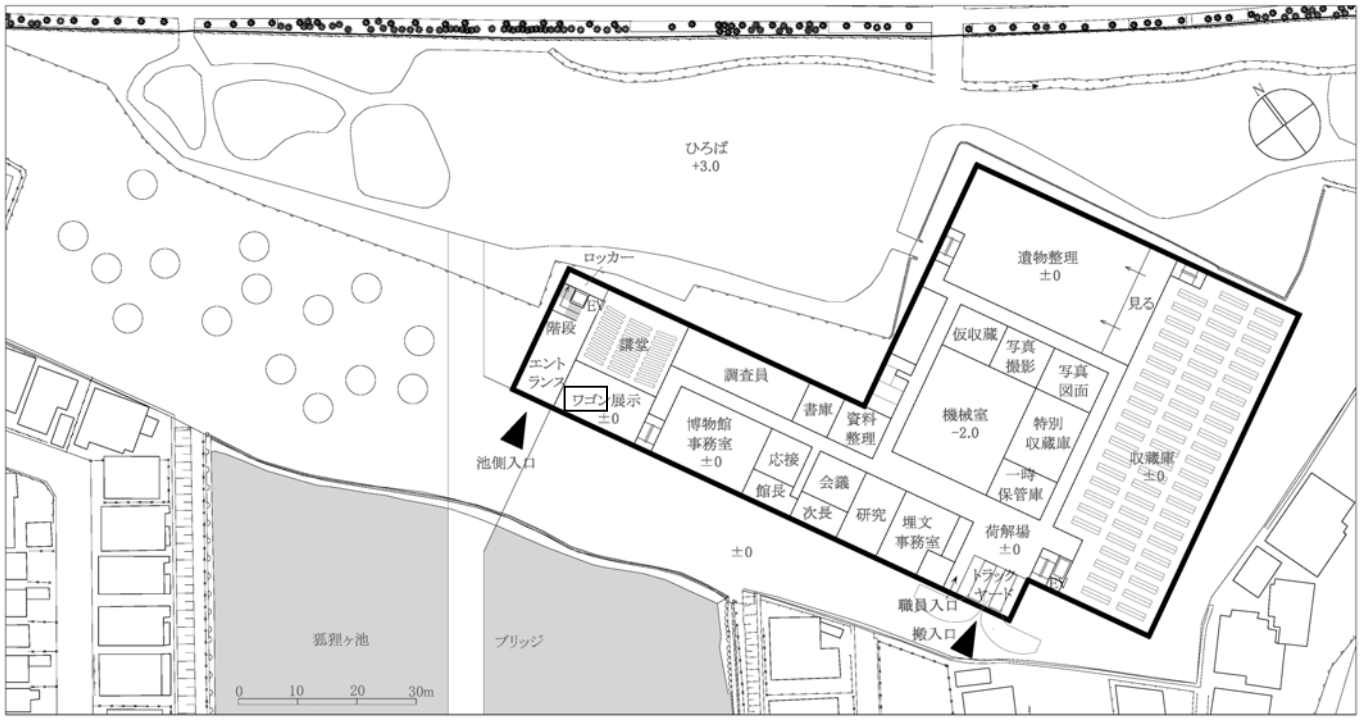
施設配置図　１：３０００

(3) 施設構成



X－X断面図　1:800

2階平面図　1:1200



1階平面図　1:1200

Ⅵ 情報システム計画

1　基本方針

県立考古博物館(仮称)は、広大な県域を有する兵庫県の特性等を踏まえ、県内各地に点在する史跡公園や遺跡、家庭や学校等をネットワーク化し、県民誰もが、いつでも、どこでも博物館の資源（資料・情報等）を活用でき、館の活動・運営に参加できる「考古博物“環”ひょうご」の創造をめざしている。情報システムは、これを具現化するために不可欠な重要な基盤整備の１つであり、県内各地での県民の学習活動等を支援することを主眼に置き、以下の方針に基づくコンテンツ開発・システム整備等を推進する。

(1) 博物館情報の発信と学習素材の提供

博物館の利用案内や事業案内等はもとより、館の展示内容や収蔵資料、県内の史跡公園・遺跡、遺物等のデータやその案内・解説情報など、博物館や考古学に関する総合的な情報発信や学習素材の提供を行い、自宅等での学習を支援するとともに、実際に博物館や史跡公園等に訪れるきっかけとなる情報を提供し、兵庫県における考古学関連情報コンテンツ拠点としての環境を整備する。

(2) 博物館の展示や史跡公園等での効果的な学習支援

博物館での効果的な展示学習を支援するため、音声解説装置や携帯型情報端末（ＰＤＡ）等を活用した解説システムを構築するとともに、利用者が博物館で学んだ内容を、インターネットを通じて自宅等で復習・確認できるシステムを整備する。また、県内各地の史跡公園等で、その遺跡の解説・案内情報を携帯電話等で入手できるシステムを構築し、遺跡での「現場体験」を重視したシステム整備を推進する。

(3) 学校教育支援の重視

博物館で開催される講座・講演会等の映像を配信するシステムを整備し、県民が自宅や学校等でいつでも、どこでも博物館の活動に参加し、学べる仕組みを構築する。また、学校と博物館、発掘現場や史跡公園等を結んだ遠隔合同授業を実施できるシステムを導入するなど､学校と博物館相互の特性･専門性を生かした活動を支援するシステムを構築する。

(4) 県民参加によるコンテンツ拡充の推進

利用者と利用者、利用者と館の双方向の情報交流が行える環境を整備し、博物館に対する利用者の意見・要望等を迅速に把握するとともに、この博物館を軸とした人々の多様な交流を育む。また、考古楽者によるホームページの作成やコンテンツ整備、県内各地からの地域情報の発信など、県民参加によるコンテンツ開発等が可能なシステムを整備する。

2　考古博物館（仮称）の核となる「考古学情報プラザ」

「考古学情報プラザ」は考古博物館（仮称）の核として展示や体験学習と相互連携をもつとともに、ユビキタスミュージアムを実現するセンターとして次のように展開する。

（1）基本的な考え方

・「考古学情報プラザ」は、子どもから大人までの一般利用者、さらには考古学に関心のある専門家等幅広い利用者に対して、県内の考古学・文化財に関する情報発信・ネットワークの拠点として位置づける。

・「考古学情報プラザ」は施設の導入部に位置づけ、展示室・体験学習室と連携を持たせることで、博物館を訪れた人がここで必要な情報の入手や疑問点を解き、実際のフィールドへのきっかけづくりとする。

・館外での利用者に対しては各地域の遺跡・資料等様々な情報をパソコンを活用して提供するとともに、資料等の貸し出しやミュージアムワゴン等によるネットワーク展示を行う。

（2）機能

・**情報発信機能**：県内の考古学情報を中心に子どもから専門家まで幅広い学習のニーズに対応する。

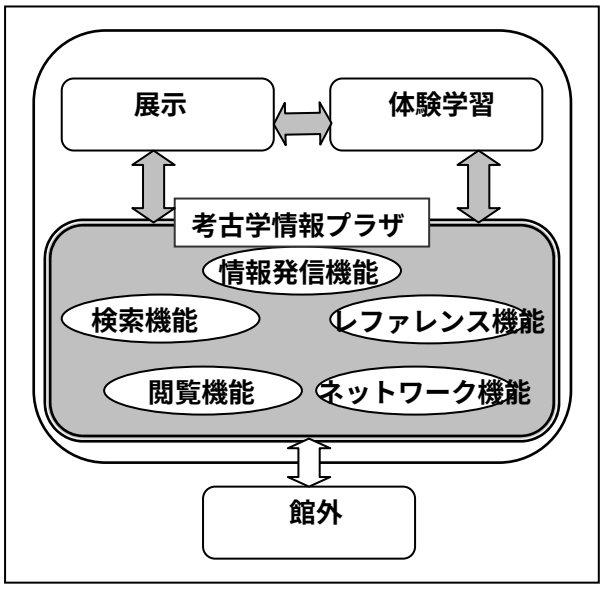
・**検索機能**：詳細な資料や書籍・映像等を自由に検索できるようにする。

・**閲覧機能**：考古学の入門書から専門書、土器や石器等の基準となる実物資料を実際に手にとって閲覧できるようにする。

・**レファレンス機能**：小中学生や一般利用者へは様々な学習相談に対応するとともに、学校関係者へは教材開発や事前相談を行う。

・**ネットワーク機能**：各施設や家庭等館外でも様々な情報を入手できるように積極的に提供し、相互の連携をもたせる。

■「考古学情報プラザ」機能図



（3）考古学情報プラザのイメージ

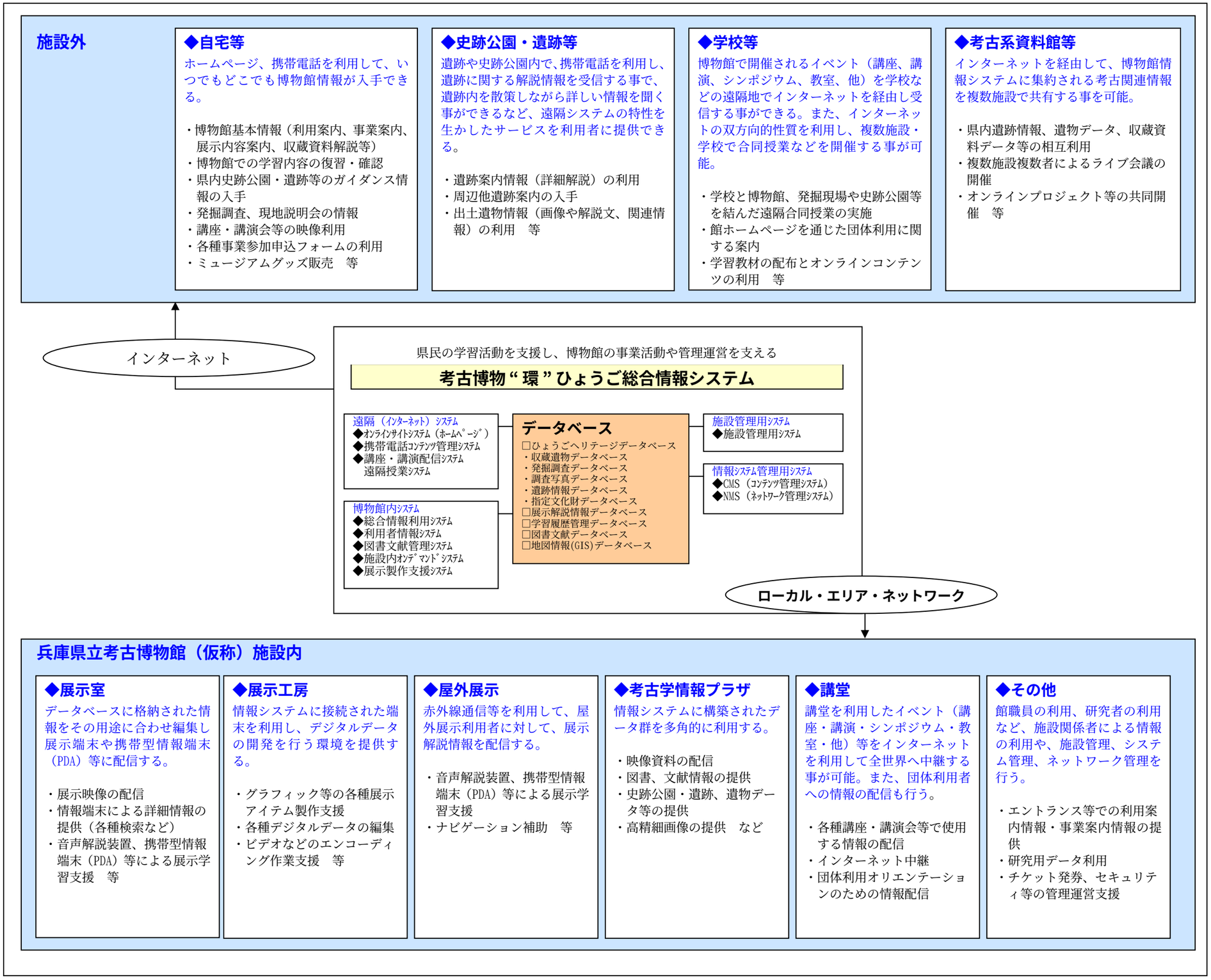
3　情報システムの全体構成

基本方針を踏まえ、兵庫県教育委員会と大手前大学との共同開発による「兵庫県内文化財データベース」を中核に、県埋蔵文化財調査事務所が運用している既存データベースとの継続的関連性をもたせた各種データベースを構築し、これを県内外のさまざまな場所や利用者の目的、年代や学習レベル等に応じて多面的、広域的に活用できる「考古博物“環”ひょうご総合情報システム」を整備する。なお、システム整備にあたっては、兵庫県立歴史博物館等との連携の可能性を検討するとともに、開館前段階からの博物館ホームページの立ち上げなど、開館前後を通じて段階的、継続的に開発・運用を進める。

◆考古関連情報の総合データベース
県内考古関連情報コンテンツの拠点として、情報を整備し、継続拡充する。

◆多面的なデータ利用システム構成
膨大な量の情報を、利用者の環境・場所・要求深度に応じて提供するサービスを多彩なシステムで実現する。

◆高度なシステム管理体制
データベースの管理、コンテンツの管理、ネットワークの管理、施設管理などの業務の安定化と簡略化を高度なシステム構築により実現する。



4　データベースの概要

(1) ひょうごヘリテージデータベース

「考古博物“環”ひょうご総合情報システム」の中核となる基本データベースとして、以下のデータベースを構築する。

①　県収蔵遺物データベース

博物館で収蔵する遺物を始め、県内で発掘された遺物に関する詳細情報を管理するデータベース。

②　県内発掘調査データベース

県内の発掘調査に関する詳細情報を管理するデータベース。

③　県調査写真データベース

県内での調査関連写真のデジタル画像や、記録データを管理するデータベース。

④　県内遺跡データベース

県内の遺跡の詳細情報を管理するデータベース。

⑤　県指定文化財データベース

県の指定文化財の詳細情報を管理するデータベース。

(2) 図書文献データベース

博物館所蔵の図書・文献の書籍情報を管理するデータベースを構築する。図書管理状態を一元管理すると共に、持出、貸出し、閲覧などが不可能な収蔵文献の画像などのデジタルデータを管理する。

(3) 地図情報（GIS）データベース

県内遺跡群を始めとする県内考古関連施設などの地図情報を一元管理するためのデータベースを構築する。

(4) 展示解説情報データベース

博物館内や遺跡での携帯型情報端末（PDA）または、携帯電話を利用した展示アイテムの解説コンテンツや、ナビゲーション用コンテンツなどのデータを一元管理するためのデータベースを構築する。

(5) 学習プログラムデータベース

博物館内での体験学習用プログラムに必要なデータ、遠隔授業コンテンツ用に必要なデータ、各種学習プログラムインストラークターのためのマニュアル作成用データ、など、学習プログラムを生成するために必要なデータを一元管理するためのデータベースを構築する。

(6) 学習履歴管理データベース

博物館利用者の学習履歴管理データベース。博物館来館者が利用した展示アイテム、受講した講演・講座・シンポジウム・教室などの履歴を管理し、博物館来館者が自宅などからインターネットを経由し、自分の「収集した情報」を再度、事後学習する事を可能にするためのデータベースを構築する。利用アイテムナンバー、利用日時記録、IDナンバー、パスワード、来館時生成コンテンツ情報、情報保護期間、個人情報（任意に登録を可能とする）、などのレコードで構成する。

5　システムの概要

(1) 博物館施設内システム

①　総合情報利用システム

データベース群を利用し様々な用途にあわせてコンテンツを生成するシステムを構築する。展示解説コンテンツ作成、学習支援コンテンツ作成、調査研究支援コンテンツ作成など、用途別に端末に必要情報をデータベースより抽出し、それぞれ適度な情報を配信する。

②　利用者情報システム

博物館来館者や遺跡訪問者が利用した展示アイテム、受講した講演・講座・シンポジウム・教室や遺跡での利用コンテンツの履歴を管理し、事後、利用者が自宅などからインターネットを経由し、自分の「収集した情報」を再度、ホームページ上で事後学習する事を可能にするためのシステムを構築する。

③　図書文献管理システム

博物館来館者、またはホームページ利用者などが、博物館管理図書文献情報を利用するシステム。収蔵図書の検索を可能とし、その状況を管理すると共に、貸出し不可能な特定文献などの高画質画像をインターネット上で閲覧や、博物館内でのプリントアウトサービスに対応する。

④　施設内オンデマンドシステム

施設内展示エリア・学習支援エリア・調査研究エリアなどで本情報システム内のデータを利用するため、要求された情報（ビデオ情報・デジタルコンテンツ情報など）を配信するシステムを構築する。

⑤　展示製作支援システム

展示パネル・展示アイテムなどのグラフィックや、運用上・展示上必要なデジタルコンテンツを、館スタッフやボランティアスタッフにより開発を可能とする機器構成により

オーサリングシステムを構築する。各種デジタル情報入力・出力、ファイルのエンコーディングを可能にする。

(2) 遠隔（インターネット利用）システム

① オンラインサイトシステム（ホームページ）

基本情報（施設紹介・広報情報掲示など）、各種データベース検索機能、その他、館運営情報の発信と、教育用コンテンツの配信を行う。また、外部利用者（考古楽者・友の会・会員など）が本情報システム内のコンテンツや独自のコンテンツを利用し、独自のページを開発したり、本情報システムのデータベースへの情報登録を行う機能を持つ。

② 携帯電話用コンテンツ管理システム

携帯電話のオンラインサイトアクセス機能を利用したコンテンツ配信システム。利用者の言語・年齢・機種能力に応じ配信する情報を自動編集する。館の基本情報を始め、遺跡などにおいて、遺跡情報の解説情報を携帯電話でユーザが入手することを可能にするシステムを構築する。

③ 講座・講演配信システム・遠隔授業システム

館内で開催される催事（講座・講演・教室・シンポジウム・公開会議など）をインターネットを利用し配信するシステムを構築する。また、学校施設などでの遠隔授業を行う、双方向性映像配信、インタラクティブコンテンツ利用システムを構築し、複数施設間での情報共有を可能にするシステムを構築する。

(3) 情報システム管理用システム

① CMS（コンテンツマネージメントシステム）

各種データベース、各種デジタルコンテンツ（ホームページ情報・携帯電話用情報など）を総合的に管理（開発・修正・削除・ログ解析・管理者用データ表示など）を行うシステムを構築する。

② NMS（ネットワークマネージメントシステム）

ネットワーク上に存在するすべての構成要素をモニターリング・分析・制御機能を提供し、収集したデータを分析して安定的で効率的なネットワーク環境を提供するシステムを構築する。

(4) 施設管理用システム

館スタッフ管理、施設監視制御、ファシリティーマネージメント、非常時情報表示、セキュリティ（防犯・監視カメラ・入退室管理など）、館内電話、来館者数カウント、運営管理システム（チケット発券・考古楽者・友の会会員等管理）などの「施設管理支援システム」を構築する。

6　情報システム整備・運営における留意点

(1) 情報システム整備上の留意点

情報システムを構築する上において、博物館施設の性質を考慮し、誰もが利用しやすいシステムとするため、以下の項目を留意し計画する。

①　ユーザビリティ

ユーザにとって、利用のしやすさ、親しみやすさを追求したインターフェイスとする。

②　アクセシビリティ

誰もが本サービス（情報システム）にアクセス可能にするための配慮を行う。

③　セキュリティ

情報システムに関するセキュリティーを万全なものとする。また、機器やアプリケーションのバージョンアップに伴うセキュリティー対策など、運用時のセキュリティーレベルのアップに対応するシステムとする。

④　汎用性

情報技術の進展に応じ、機器の拡張を可能とする汎用性を持つシステムとする。

⑤　環境配慮

環境配慮をした機器の導入を行う.

⑥　安定性

情報システムの安定運用のための配慮を行う。

(2) 情報システム運営上の留意点

情報システムは、博物館活動を効果的、効率的に進める上で非常に有効な手段であり、これからの博物館に不可欠なものであるが、システムを適切に運用するためには、下記業務の担当者を配置する必要がある。そのため、情報システムに関する専門職員の配置を含め、その管理・運用体制については、館全体の組織体制と併せ、今後さらに検討を進める。

①　システム管理・保守業務

常時システムの安定運用を監視（データバックアップ、障害復旧、システム解析）すると共に、潜在的トラブルの事前対応を行う。また、時代と共に変化する情報システム環境対応のための調査・保守・企画などを行う。

②　ネットワーク管理業務

常時ネットワーク安定稼動を監視し、潜在的トラブルの事前解決のための調査・保守・企画などを行うと共に、障害対応を行う。

③　コンテンツ開発管理業務

データベース・ホームページ等の情報システムコンテンツの開発管理を行う。また、運用を円滑に行うための情報整理・企画・推進を行う。

④　コンテンツ保守業務

公開情報の正誤確認や、利用者からの問合せ対応、コンテンツ修正・拡張、外部協力者との協業を推進する。

(3) 建築設計・施工上の留意点

情報システムの安定稼働や将来的な機器更新等に配慮し、下記の点に留意した施設整備を推進する。

①　フリーアクセスフロア

ネットワーク利用想定スペースのフリーアクセスフロア対応。

②　機器搬入路の確保

導入機器のサイズを考慮した余裕ある設計を行う。

③　静電気対策

情報システム機器設置スペースは静電気対策を行う。

④　電源設備

情報システム安定運用上の必要処置を行う。

⑤　照明設備

情報提供展示スペース等では、端末利用者を考慮した照明設備を行う。

⑥　空調設備

情報機器の安定稼動のための空調設備を行う。

⑦　漏水防止

情報機器への漏水を未然に防ぐ設備とする。

⑧　情報システム用配管

情報システム用配管設備の確保と電源、中継機などを考慮した設計を行う。

Ⅶ 管理運営計画

1　基本方針

県民誰もが、いつでも、どこでも参加・体験できる真に開かれた博物館として、館スタッフ（主）と利用者（客）という主客区分を見直し、両者ともに博物館活動の参加者、運営者であるという姿勢を基本に、次の方針に基づいた管理運営を行う。

なお、管理運営にあたっては、博物館と一体に整備される県埋蔵文化財調査事務所と密接に連携し、その高度な調査研究能力を生かした事業運営を推進する。

(1) 安定的かつ持続的な成長を遂げる管理運営

調査研究や資料の収集保存活動を基盤に、県民に「驚き・発見・感動」をもたらす多彩で魅力ある事業活動を永続的に展開するため、職員の適正配置や十分な予算措置に努め、埋蔵文化財調査事務所との密接な連携のもと、中長期の展望に立った安定した管理運営を行う。その一方、変化・成長型の博物館として、展示更新等を計画的、継続的に実施するなど、持続的な成長・発展を遂げる管理運営を行うとともに、社会状況に変化や利用者のニーズ等に素早く対応する柔軟で弾力的な管理運営を行う。

(2) 県民の参画と協働による管理運営

事業の企画段階から参画し、博物館運営の一翼を担う「考古楽者」の養成やその主体的な活動の支援をはじめ、考古学をテーマとした研究会を立ち上げ、館と相互に協力して調査研究を推進するなど、県民の参画と協働による管理運営体制を確立するとともに、県内外の専門家や関係機関等との連携・協力体制を構築し、県民をはじめ、さまざまな人々・機関とのパートナーシップによる管理運営を推進する。

(3) 利用者の満足を創出する密接なコミュニケーション形成と柔軟な管理運営体制

誰もが安心で快適な博物館体験ができるよう、人と人のふれあいを大切にした温もりに満ちた管理運営を行う。そして、利用者と館スタッフのコミュニケーションを大切にする中で、この館に対する人々の要望を吸い上げるとともに、継続的に利用者のニーズや満足度等を調査し、その結果を生かした管理運営体制の構築により利用者満足度の向上を図る。

(4) 自己評価・外部評価の実施と運営への反映

経常的な施設維持管理費の低減に配慮した施設とすることはもとより、効果的・効率的な事業運営に努め、経営的観点に配慮した管理運営を行う。また、常に自らを点検・評価する姿勢をもち、事業の有効性や効率性、活動量や社会への貢献度等について定期的に評価・分析し、その結果を運営に反映させる仕組みを構築する。

2　運営形態

(1) 基本的な考え方

①安定した経営基盤の確保

県立考古博物館（仮称）は、考古資料を素材として、県民とともに兵庫の地域文化を探究し、その成果を様々な博物館活動によって県民共有のものとし、地域への愛着と誇りを育み、歴史文化遺産の未来への継承を実現することにある。このためには人材育成や体制整備などの事業を継続的に実施してゆくことが必要であり、事業の一貫性、継続性、公平性を保障できる安定した経営基盤による運営につとめる。

②効率的な運営

運営にあたっては、博物館固有の機能を果たすための事業費及び人件費等の財源を十分に確保した上で、維持管理経費の圧縮などによりランニングコストの低減につとめるとともに、広報・営業活動に人員・予算を割き、積極的な集客をはかることにより、ある程度の入場料収入も確保する。ただし博物館の理念の実現のためには、効率性の追求や収益性からはある程度自由な運営が必要な場合もあるため、バランスの取れた運営を心がける。

(2) 県立考古博物館(仮称)の運営形態

①運営形態

県立考古博物館(仮称)は、経営的視点に配慮しながらも、兵庫県教育委員会が管轄する社会教育施設と位置づけ、展示や体験学習、学習支援事業の企画・実施など、館の基幹的業務については県の直営とする。

②外部委託等

清掃や警備、機械設備の保守・点検等の施設維持管理業務、ミュージアムショップやカフェの経営等については、外部委託や施設貸しで対応し、業務の効率化や組織・職員の合理化を図る。ただし、ミュージアムショップやカフェなど、考古博物館ならではの独自性を発揮すべき部分については、受託者と商品・メニュー開発や運営のあり方等について十分協議・調整するとともに、そうした条件を付した受託者選定を行うなど、互いに連携・協力して運営を進めることに留意する。

③ＰＦＩの可能性

県立考古博物館（仮称）では、入館者の大半を占める小中学生への入場料の減免措置などにより入場料収入を基盤とした運営は困難であり、また考古学情報プラザなどの無料ゾーンでの集客を想定しているため収益性は乏しい。また事業の内容が調査研究や学習支援など民間での実績がほとんどない分野に偏り、民間のノウハウを生かせる部分が少ない。これらの理由により、ＰＦＩによる事業運営は困難である。

④その他の運営形態の可能性

博物館の理念の実現と経営効率の間のバランスを保ちながら、博物館としてさらに活動しやすい運営形態として、地方独立行政法人化など県直営以外の運営形態についても検討をおこなう。

3　運営組織

県立考古博物館(仮称)は、過去を閉じこめる単なる箱・器（施設）ではなく、基本理念の実現に向けて、永続的に活動する機関・組織である。この博物館が、事業活動計画等に基づく多彩で魅力的な活動を展開するためには、「人」の充実が不可欠であり、必要十分な職員を適正に配置した上で、機能的な組織体制を整えるとともに、館外の専門家や考古楽者等との連携・協力関係を構築し、運営体制の充実と県民の参画と協働による管理運営を推進する。

なお、この博物館は、施設としては埋蔵文化財調査事務所と一体に整備するが、組織としては、社会教育機関と地方機関という性格の相違のため、別組織とし、両者の密接な連携を図ることとする。

(1) 職員

館長等の役職員や庶務・経理等を担当する事務職員のほか、次の専門職員の適正配置に努める。

①　学芸員

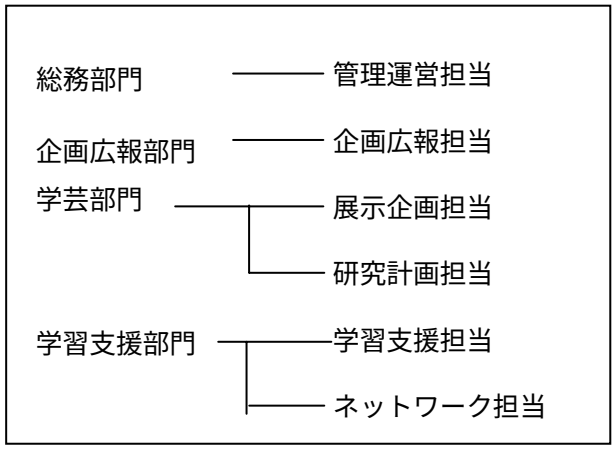
博物館の専門的事項を司る職員として、考古学や博物館学、教育に関する専門知識・技術をもつ学芸員等を配置し、兵庫県の地域文化に関する調査研究や資料の収集保存業務を推進するとともに、その成果を生かした展示や体験学習、学習支援活動等を企画・実施する。

②　その他の専門職員

博物館が集積する図書・文献等の整理・活用を図り、学芸員とともに学習相談や学習素材・情報の提供等に対応する司書、館ホームページの運営や各種データベース・情報システムの管理・開発を担当する専門職員等の配置を検討する。また、学芸員等の業務を補佐するとともに、展示室での展示解説・学習支援や体験学習の指導等を実施する嘱託員として、学習推進員等の配置についても検討する。

(2) 組織体制

県立考古博物館(仮称)の運営組織は、次の４部門編成とすることが想定されるが、詳細については、配置する職員数等を勘案して引き続き検討する。また、各種事業の企画・実施等にあたっては、学術研究と教育・学習支援を有機的に結びつけるため、事業ごとに各部門職員によって横断的なプロジェクトチームを編成するなど、機能的かつ弾力的な組織運営を行う。



①　総務部門

施設管理や予算・経理、文書や公印、職員の人事・給与、服務に関すること等を主に担当する。

②　企画広報部門

考古博物館の活動を県民をはじめ内外に積極的にＰＲし利用を促す中心的な部門。博物館の中長期計画や年次計画の策定、事業全体の総合的な企画調整や事業評価をはじめ、広報宣伝や学校教育施設・旅行代理店等への営業活動を積極的に行い集客を目指すとともに、出版物の編集・発行、情報システムの管理・運用等を主に担当する。

③　学芸部門

兵庫県の地域文化に関する調査研究や資料の収集保存、その成果を基盤とした展示更新や企画展等の展示企画を主に担当する。展示更新・企画展示の際は、その中心的な役割を果たすとともに、企画広報部門・学習支援部門と連携したプロジェクトチームにより総合的に取り組む。

④　学習支援部門

考古博物館の目玉となる事業活動を支えるもっとも中心的な役割を担う部門。体験学習や学習支援事業のほか、史跡公園・考古系資料館をはじめとする各種ネットワーク事業を主に担当する。又、ボランティア団体等を博物館のサポーターとして育成・支援する。

(3) 諮問機関等

博物館内部の職員・組織の充実を図った上で、館外の専門家の指導・助言を受けるとともに、博物館運営に関する諮問・評価機関を設置する。

①　調査研究委員会

考古学、地理学、地質学、歴史学、博物館学等の学識者による調査研究委員会を設置し、博物館の調査研究活動や各種事業活動推進にあたっての専門的な指導・助言、評価を仰ぐとともに、調査研究委員との共同研究を推進する。

②　運営協議会

館長の諮問機関として、考古学、博物館学、教育学、行政経営等に関する学識者や教育関係者、マスコミ関係者、県民や考古楽者代表等で構成する運営協議会を設置し、博物館の各種事業活動や運営に関する指導・助言を仰ぐとともに、博物館の事業評価や運営改善に向けた提言を行う第三者機関と位置づける。

(4) 県民参加等

① 考古楽者との協働

講座・実習・体験からなる専門的な講習（１年間）によって、考古学や博物館に関する知識を身につけた「考古楽者」を養成し、修了者には、各種博物館事業の企画段階からの参画を得るなど、博物館運営の一翼を担うボランティアとして活動してもらうほか、地域における考古学学習、歴史文化遺産保護・活用のリーダーとして活動してもらう。

また、考古楽者自身による講座修了者の組織づくりを支援するとともに、考古楽者による自主独立した運営を行うボランティア組織への成長・発展を応援し、博物館と対等なパートナーとして互いに連携・協力した活動を展開する。

② ボランティア登録制度の設置

１年間の専門的な講習を基本とする考古楽者に対し、もっと気軽に博物館でボランティアとして活動したい人を対象に、短期の講習を経て、博物館のボランティアとして登録される制度を設け、博物館の各種事業への参加・協力を得ることで、高校生、大学生、社会人、高齢者等のさまざまな人々に社会経験・世代間交流の場や機会をもたらし、博物館を人々の生きがいと交流の場とする。

③ 研究会の設置・活動支援

考古学をテーマした全県レベルの研究会の設立を計画・主導し、会報の編集・発行や研究会・見学会等の開催など、会の活動や会員の自主的な研究活動を支援する中で、県下全域での考古学研究の活性化を図る。研究会は当初、博物館がその設立を主導する形でスタートすることが想定されるが、基本的に会員による自主独立した運営を行う組織として、互いに連携・協力した調査研究活動等を推進する。

④ 友の会の設置

博物館のファンクラブとして会費制の「友の会」を設置し、事業案内・広報や各種特典・サービスの提供（会報の送付、会員招待イベントの開催、ショップ割引等）を行うことで、会員の継続的利用を促すとともに、会員間の交流を促進する。会の運営は、基本的に館が事務局を担当する。

4　開館形態

多くの県民が利用しやすいよう、利用者の立場に立った開館日時、観覧料等を検討する。

(1) 開館日時

基本的に週１日の休館日（毎週月曜日等）を設けることとするが、学校の長期休暇中については、可能な限り開館するよう努める。また、開館時間については、季節変動を設けるなど、立地環境に考慮した上で利用者のニーズ等に合わせ、これまでの博物館の例にとらわれない柔軟な開館日時を検討する。特に、考古学情報プラザやカフェ・ショップなどパブリック・スペースのオープン時間帯については、展示室よりも時間を延長し、9:00～18:00等柔軟に対応することを検討する。

＜参考例＞

〇兵庫県立歴史博物館

開館時間：10:00～17:00　　休館日：月　12/20～1/5

〇兵庫県立人と自然の博物館

開館時間：10:00～17:00　　休館日：月　他

〇県立美術館

開館時間：10:00～18:00（ただし、特別展開催中の金・土：10:00～20:00）

レストラン・カフェ・ショップについても別

休館日：月　12/28～1/4

(2) 観覧料金等

他の県立博物館と同様、展示の観覧料金は基本的に有料とすること想定されるが、誰もが気軽に利用できる適正な料金設定や各種事由による減免措置を検討するとともに、展示室以外については、基本的に無料で利用できる施設とする。また、県内在住・在学の小中学生については「ココロンカード」の提示により無料とする。なお、体験学習等の参加費については、基本的に材料費等の実費を徴収する方向で検討する。

5　利用者サービス

新しい博物館として県民誰もが身近に感じ利用できるように、様々な利用者を想定したきめ細かい対応を検討する。

(1) 一般

一般の利用者からの様々な質問・疑問・照会等に対応するインフォメーション・レファレンスの体制を整備する。また、施設内では一般利用者が利用しやすいように統一のデザインによるわかりやすいサインを設置する。身近でオープンな博物館を目指すことから基本的に展示室での写真撮影もフラッシュ以外は可能なようにする。

(2) 団体（学校・一般）

団体については、事前の申し込みによりスムーズな利用・事前学習が可能なような体制を整備する。特に館スタッフとの事前打ち合わせにより、ガイドやオリエンテーションの申し込み・パンフレットの配布等を行う。

又、体験学習室や講堂を開放して昼食会場として利用する等、館内での飲食可能場所を多くとり、利用の便をはかる。

(3) 身障者・高齢者

施設全体にユニバーサルデザインを導入し、身障者や高齢者が安心して来館できる施設を整えた上で、不自由な面については人的な支援等を行う。具体的には車椅子・手話ガイド・点字パンフレット・拡大鏡等を用意する。施設的には、エレベーター・スロープ・点字ブロック・点字案内・触地図等の設置を行う。また、盲導犬の入館は可能とする。

(4) 外国人

外国語対応のパンフレット・解説書の作成、ボランティアによる通訳などにより、外国人来館者が十分に博物館の機能を利用できるように配慮する。対応する外国語としては、英語・中国語・ハングル語が想定される。

6　事業評価

(1)基本的な考え方

基本理念の実現や利用者満足度の向上に向け、常に自らを点検・評価する姿勢をもち、その成果を運営に反映させるシステムを構築する。

(2)評価方法

評価にあたっては、館の理念や中長期的な運営目標等を踏まえ、自らの事業を評価する指標となるベンチマークスを作成した上で、館が集計している運営データや利用者へのアンケート調査、他館との比較調査等によって現状値を測定、その結果を点検・分析することで、新たな運営戦略・実施計画を策定し、実行するという一連のサイクルを繰り返すことが１つの手法として考えられる。またさらに、その自己点検・評価結果を運営協議会や調査研究委員会等に諮り、第三者による二次的な評価・提言を受けることが考えられるが、これら評価システム全体の設計については、今後の運営実施計画等を踏まえた十分な検討を要するため、開館前後を通じて今後さらに研究を進める。

県立考古博物館（仮称）基本計画策定委員会の検討経緯

平成１５年７月２８日　第１回県立考古博物館（仮称）基本計画策定委員会
於：兵庫県民会館　鶴の間

平成１５年８月２９日　第２回県立考古博物館（仮称）基本計画策定委員会
於：兵庫県民会館　亀の間

平成１５年９月２６日　第３回県立考古博物館（仮称）基本計画策定委員会
於：兵庫県民会館　鶴の間

平成１６年１月２９日　第４回県立考古博物館（仮称）基本計画策定委員会
於：兵庫県民会館　鶴の間

県立考古博物館（仮称）基本計画策定委員会委員

◎石野　博信（考古学関係）　徳島文理大学教授

工樂　善通（考古学関係）　大阪府立狭山池博物館館長

高瀬　要一（史跡整備関係）独立行政法人文化財研究所奈良文化財研究所
遺跡研究室長

端　　信行（博物館関係）　京都橘女子大学教授

染川　香澄（博物館関係）　ハンズオン・プランニング代表

岩田　一彦（教育関係）　兵庫教育大学教授

佐伯　順子（教育関係）　同志社大学教授

村上　和子（一般）　ジャーナリスト

玉岡かおる（一般）　作家

佐伯　忠良（行政関係）　播磨町長

◎　会長