

新井戸尻考古館ワークショップ(12/6 開催、小松テーブル)

「井戸尻考古館を中心に周辺の遺跡、信濃境駅周辺がどのようになったらいい？」

3グループからの周辺の活性化に関する意見は6つのカテゴリーにまとめられた。

1. 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。

2. 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。

3. 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。

4. 「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。

5. 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。

6. 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。

新井戸尻考古館ワークショップ(12/6 開催、平澤テーブル)

「どんなことをしたい?どんな活動をしたい?そのためにどんな場所がほしい?」

3 グループから出された体験や活動に関する意見は3つのカテゴリーにまとめられた。

1. 縄文の暮らしの体験・・・縄文の暮らしを身体で理解するための体験

- 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の学び。
- 10年単位の長期的なスパンでの体験プログラム。

2. 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。

3. 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)。

まとめ:

求められている考古館の姿として、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。

新井戸尻考古館ワークショップ(12/6 開催、副島テーブル)

「どんな考古館になってほしい？」

3つのグループから出された考古館の姿について、4つのカテゴリーにまとめられた。

1. 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」。

2. 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、図像が際立つこだわりの照明。
- **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。

3. 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。

4. 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。

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）。
 ・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）。

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。

●「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。

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。