

## **IV** 展示計画

---

## 1 展示展開の方針

### (1) 調査・研究成果を反映

- ・継続的に実施される調査・研究の成果を反映し、学術的な裏付けに基づき、常に更新し続ける展示を実現します。
- ・貴重な実物資料を間近で詳細に観覧できる展示環境を整備します。
- ・活発な調査・研究活動と連携し、最新の調査・研究の成果やその解明されるまでのプロセスや、研究手法にも触れられる、ライブ感のある展示を目指します。

### (2) 主体的な体験を重視

- ・縄文時代の文化と社会、貝塚について、より身近なこととして興味を持てるよう、情報を一方的に伝えるのではなく、来館者が自ら考えたり、試したり、調べたりしながら、双方向に学ぶことができる、参加体験型の展示を目指します。
- ・伝えるべきテーマに応じて、研究者になったつもりでの「探究」や、縄文時代の世界への「没入」、縄文文化を通じて今の暮らしや未来を考える「対話」といった展示の手法を効果的に用いることで、新博物館全体で縄文時代に親しめる構成にします。
- ・体験を通して知識や技術を習得し、ステップアップしながら、縄文時代や加曽利貝塚についてより深く学ぶことができる仕組みを用意し、新たな学びへの意欲を高めます。

### (3) 特別史跡内における体験との連携・機能分担を重視

- ・博物館における展示は、特別史跡での体験とともに総合的に検討すべきものであり、それぞれの特性や特徴を活かした性格付けを行い具体的に計画します。
- ・双方の回遊性を高めるストーリーを構築することで、来館者の幅広いニーズに応え、様々な体験を組み合わせることにより、学びを深める相乗効果を生み出します。

### (4) 多様な興味・関心や幅広い客層への対応

- ・多様な興味・関心を持つ来館者が、縄文時代や加曽利貝塚について深く知り、楽しめるよう、各自の興味・関心に合わせて好きなどころから自由に見学し、心行くまで滞在できる構成とします。
- ・展示室の観覧環境、展示手法、解説手法など、展示に関わるハード・ソフトの両面からユニバーサルデザインに配慮した整備を行います。

## 2 テーマ構成

展示は、常設展示、企画展示、コレクション展示で構成します。さらに、各展示への興味を喚起する導入展示を館内の各所で展開します。

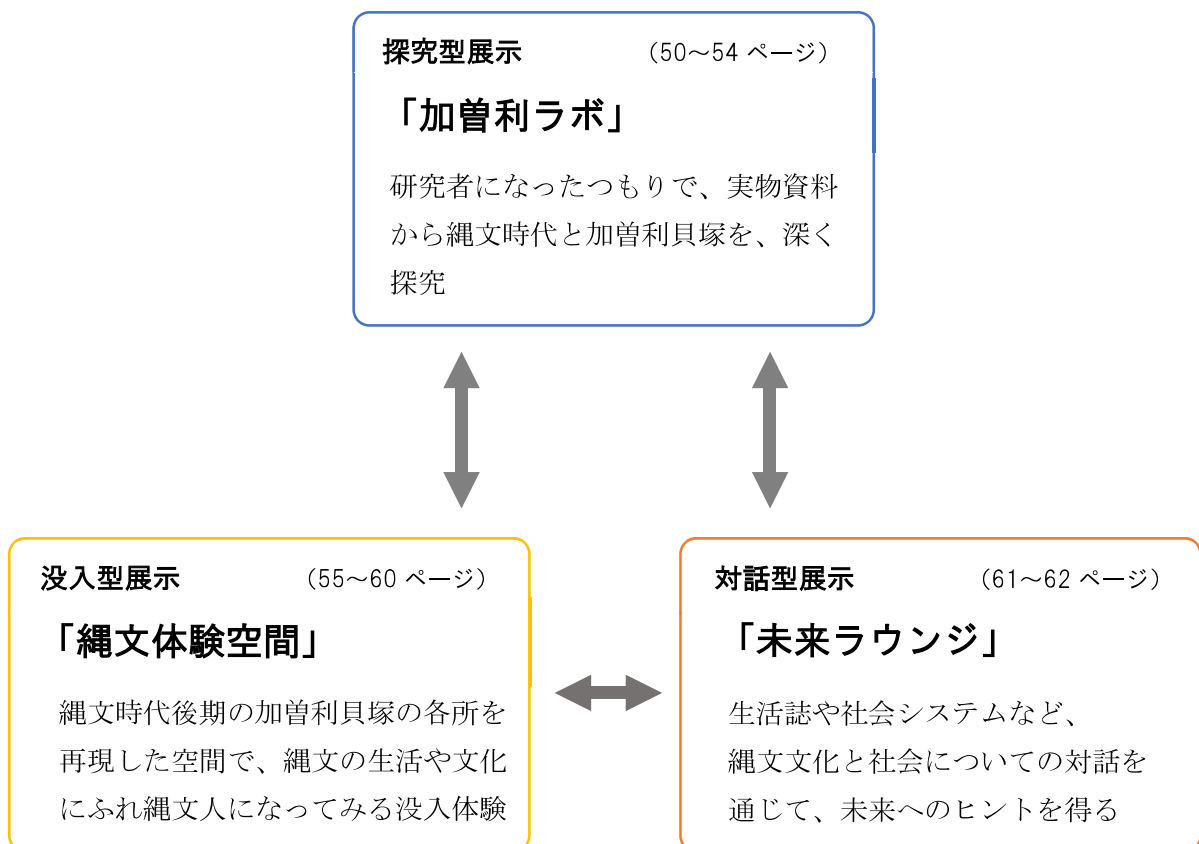
### (1) 常設展示

博物館で行われる日々の調査・研究の成果をもとに、加曽利貝塚だけでなく全国の貝塚や千葉県縄文遺跡を広く扱い、東京湾の大型貝塚群の価値と縄文文化の魅力と重要性を広く発信します。日々の研究の進展を反映して、展示内容も更新し、発展させます。

展示の中核となる探究型展示「加曽利ラボ」、最新の研究成果や探究型展示での検証などを反映させた没入型体験展示「縄文体験空間」、縄文をテーマにした未来志向の対話型展示「未来ラウンジ」の3つの展示エリアで構成し、来館者が興味や関心に応じて、自由に見学ができるようにします。

また、来館者の展示内での体験及び活動並びにワークショップでの発見が、博物館の新たな展示や調査・研究にもつながるような、来館者と研究の距離が近い博物館を目指します。

#### 【全体構成】



---

ア 探求型展示「加曽利ラボ」

～研究者になったつもりで、縄文時代を深く探究～

<ねらい>

- ・出土資料をもとに、貝塚を中心とした縄文時代の文化や社会を解明する4つのテーマで構成し、全国の貝塚と千葉県縄文遺跡、豊かな自然環境、及びその地域性によって育まれた加曽利貝塚の生活誌や社会システムなどを紹介します。
- ・考古学や自然科学をはじめ、学際的な研究者の目線から解説や問いかけを行い、来館者が自ら考えたり、試行しながら学べる場とします。

<特 徴>

- ◎ 可変性・拡張性の高い展示の実現
  - ・縄文時代の文化と社会、貝塚の研究拠点として幅広く調査研究や資料収集を進め、その進展や発展に応じて、展示のテーマや内容を継続的に更新していくため、可変性・拡張性のある展示を目指します。
  - ・展示ケース、照明、空調など、貴重な出土資料の保存環境に配慮した適切な展示環境を整備します。
- ◎ 来館者の探究を促す仕掛けの充実
  - ・資料や解説をただ見るだけでなく、来館者が興味を持ったり、考えるヒントになるような問いかけや情報を提供し、疑問に思ったことを調べるなど、一歩掘り下げで学べる構成とします。
  - ・縄文時代の生活の様子などは、必要に応じてジオラマ模型や映像などの二次資料を効果的に組み合わせることで、広がりのある分かりやすい展示を実現します。
- ◎ 調査・研究の最新成果に触れられるラボの新設
  - ・来館者が調査・研究の一端を体験できる「アクティブラボ」を整備し、展示している出土資料と連動しながら学べるようにします。
  - ・また、学芸員などの作業エリアを公開する「オープンラボ」を併設し、調査・研究の様子をライブ感とともに伝えます。



探究型展示「加曾利ラボ」の空間イメージ

(ア) 探求型展示「加曽利ラボ」 展示室

【展示テーマ案】

| 大テーマ   | 中テーマ  |
|--|---|
| <p><b>縄文ムラの暮らし</b></p> <p>縄文人の生業システム、資源利用技術、食糧貯蔵、定住化、祭祀儀礼、死生観など、縄文時代の営みの様子を、読み解いた実験や思考などのプロセスとともに紹介する。</p> | <p>ムラの形成と里山里海<br/>定住を支えた食と資源利用<br/>魚介類の利用<br/>植物の利用<br/>狩りとイヌ<br/>埋葬と縄文人のからだ<br/>いのり・まつり・装い</p> |
| <p><b>貝塚と縄文社会</b></p> <p>全国の1/4の貝塚が集まる千葉県とその周辺にある貝塚の特徴、貝塚研究から明らかになった縄文の文化や社会構造、交換ネットワークなどを紹介する。</p>        | <p>房総の海と台地<br/>貝塚文化のあけぼの<br/>東京湾漁撈の幕開け<br/>中期大型貝塚群と内陸集落群<br/>後晩期大型貝塚とネットワーク社会</p>               |
| <p><b>貝塚を知る</b></p> <p>縄文時代の貝塚から弥生時代以降、そして世界へと地域を広げて貝塚の特徴や多様性を紹介する。</p>                                    | <p>大型貝塚とはなにか<br/>列島各地の貝塚<br/>弥生時代以降の貝塚<br/>世界の貝塚<br/>貝塚の発掘と分析</p>                               |
| <p><b>加曽利貝塚の魅力</b></p> <p>加曽利貝塚の発掘や保存の歴史、研究で明らかになった成果や、史跡の価値、現代社会に問いかけるもの、今後の研究の展望などを紹介する。</p>             | <p>考古学史の中の加曽利貝塚<br/>加曽利E式土器と加曽利B式土器<br/>加曽利貝塚の発掘と研究<br/>保存運動</p>                                |

## (イ) 探求型展示「加曽利ラボ」 アクティブラボ

- ・ 学芸員が最新の研究結果の発表を行ったり、来館者が出土資料の調査・分析などの研究の一部を体験できる場を整備します。加曽利貝塚で実績のある「実験考古学」を実践し、考古学研究の裾野を広げる役割も担います。
- ・ 個人で行う調査から、体験サポーターによるワークショップまで、様々な体験が行える場とします。
- ・ 情報検索端末などを設置することで、館や関連施設の収蔵資料について調べられる環境を整備します。
- ・ 市民が調査・研究に参加し、その成果を発表する場としても活用します。

## &lt;体験例&gt;

- ◎ 出土した貝の種類を図鑑で調べ、現在の千葉の海岸で採れる貝殻と比較する
- ◎ 粘土板と縄で模様をつける体験から、出土した土器に使われた縄目を推定する
- ◎ 出土資料から、縄文人の食事メニューを推定する
- ◎ 日本各地の加曽利E式土器を比較し分類する など



図鑑を見ながら、出土した貝殻と現在の千葉の貝を比較する



縄文土器の形と現代の様々な容器を比べて、土器の用途を推定する



粘土板に縄で模様をつけながら、土器の縄目を推定する

(ウ) 探求型展示「加曽利ラボ」 オープンラボ

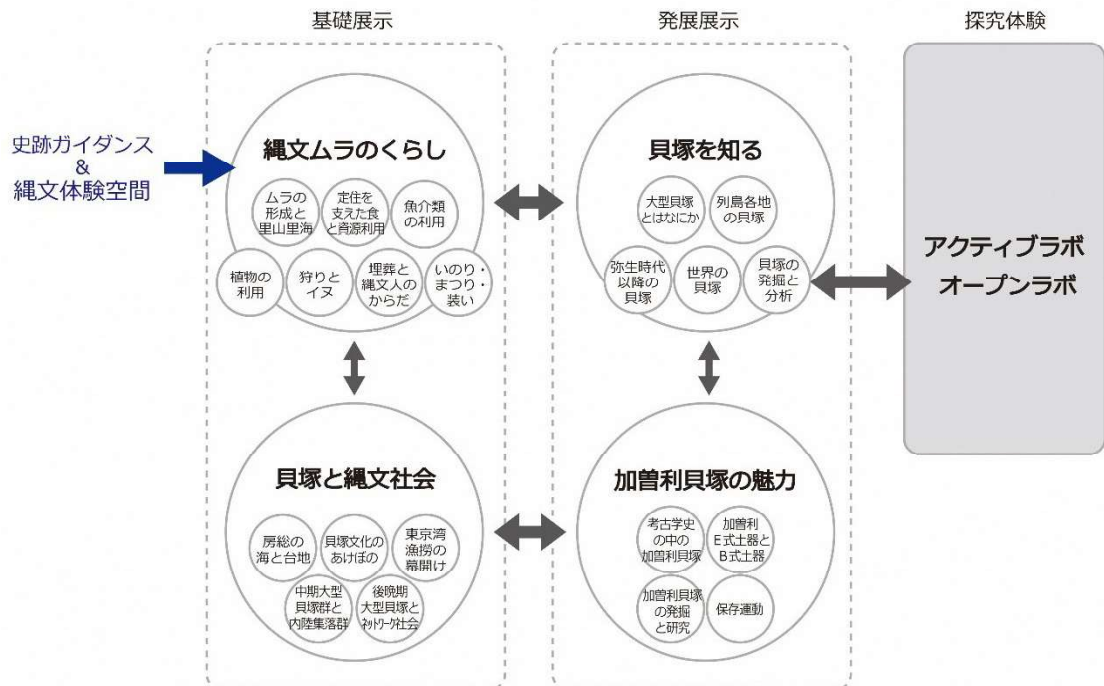
- ・学芸員やスタッフなどが活動する諸室の一部を、来館者が窓越しに作業風景を見学できるように整備し、博物館で行われている調査・研究のライブ感を伝えます。

<公開する内容の例>

- ◎ 学芸員が行う縄文時代に関する研究
- ◎ 加曽利貝塚出土資料の整理・分析作業
- ◎ 収蔵資料の整理・修復作業
- ◎ 企画展示などの展示準備作業 等



(エ) 探求型展示「加曽利ラボ」の全体構成案





## イ 没入型展示「縄文体験空間」

～縄文人になりきり、縄文の世界を楽しむ没入体験～

## &lt;ねらい&gt;

- ・最新の調査・研究成果に基づき、「加曽利ラボ」の展示内容とも連動する、加曽利貝塚の各所を再現した空間の中で、来館者が縄文人になりきり、身体や五感を使って縄文の暮らしや文化を体験できる場を提供します。
- ・縄文時代に出会えるエデュテインメント空間と位置付け、屋外の史跡ではできない体験を提供するとともに、史跡での本格体験の導入として縄文への興味を喚起し、史跡とのすみわけ・相乗効果を図ります。

## &lt;特 徴&gt;

## ◎ 縄文時代の加曽利のムラを再現

- ・縄文時代後期の加曽利のムラと周辺環境を、発掘調査や研究成果を基に再現します。各場所ではシーンやテーマに基づき、大型映像などを用いた空間演出と、縄文時代の生活や文化を体験できます。
- ・来館者が身体や五感を使って行うアナログの体験と、デジタル技術を駆使した空間演出の両方を重視し、テーマや体験内容に合わせてバランスよく盛り込みます。また、様々なプログラムを入れ替えながら可変的に行います。
- ・内容に精通したスタッフが案内役としてサポートし、体験を充実させるとともに、場を盛り上げます。

## ◎ 屋内でしかできない時間・空間演出で体験性をより充実

- ・照明や音響等によって、時間や季節の移り変わり、気象の変化などを演出し、没入感を高めることで、史跡での一時的な体験では味わえない、ここならではの体験を提供します。
- ・映像やVR・AR技術により、体験のスピードアップを図ることができるほか、ムラから川、海などへの実際には難しい移動も可能にします。
- ・屋外の天候に左右されずにいつでも参加することができ、管理も行き届きやすい環境で、子どもから高齢者まで安全な体験の場を提供します。

## ◎ 複数のシーン再現によりストーリー性のある体験を実現

- ・屋外の史跡では網羅できない複数のシーン（貝塚、森、川、海など）を一つの空間内に整備することで、一過性、単独の体験ではなく、ストーリー立てたメニューで、知識や技術を習得できる機会を提供します。
- ・気軽に参加できる入門編から複数のシーンをめぐる応用編まで、多様なメニューを提供し、子どもからシニア層までが楽しめる場を提供します。



没入型展示「縄文体験空間」の空間イメージ（昼の演出）



没入型展示「縄文体験空間」の空間イメージ（夜の演出）



没入型展示「縄文体験空間」の空間イメージ（シアター演出）



**星空観察と夜の暗さを体験する**  
(映像と照明演出)

- ・電気のない夜の暗さとその中で暮らす工夫を学ぶ。
- ・縄文人が見ていたであろう星空を眺める。



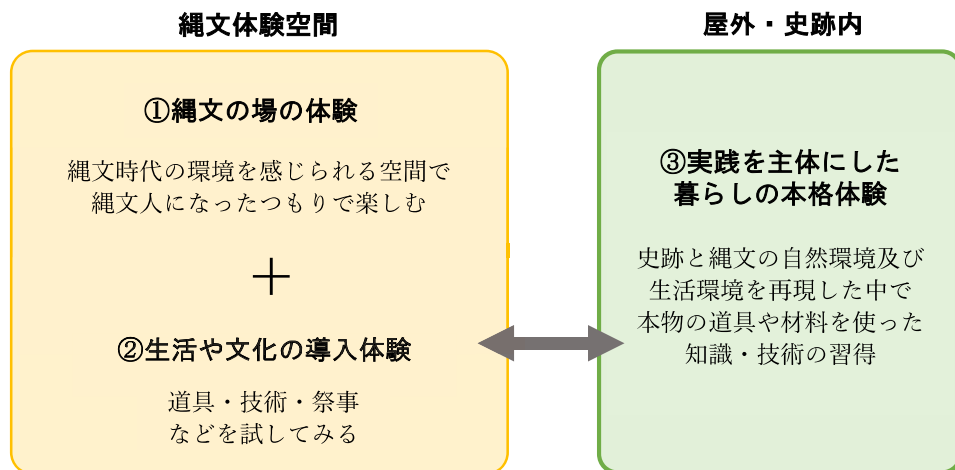
**丸木舟を漕いで坂月川を下る**  
(VRゴーグル)

- ・丸木舟の模型を漕ぐ体験。
- ・VRゴーグルをかけた視界の中で、坂月川の風景が船着場から下流、海へと移り変わる。

没入型展示「縄文体験空間」の体験イメージ

(ア) 没入型展示「縄文体験空間」における体験の構成案

- ・ 史跡での単体での体験では理解しにくい、時間や季節に応じた暮らしや、距離・空間を超えたムラの広がりなどをリアルに体感しながら学べる場として整備します。
- ・ いつでも、誰でも気軽に参加でき、来館者が興味・関心に応じて知識や経験を深めることができるよう、体験の深度やつながりを重視します。
- ・ 縄文時代後期の加曾利貝塚にタイムスリップしたかのような空間の中で、複数のメニューを組み合わせる体験したり、他の来館者やスタッフと協力して活動するなど、主体的で臨場感の高い体験の提供を実現します。



(イ) 没入型展示「縄文体験空間」と屋外・史跡内における体験のすみわけ

- ・ 屋外・史跡内での体験の性格を分けることで、それぞれの特徴を活かして、より効果的な体験を実現し、相乗効果が得られるように総合的に計画します。

|           | 縄文体験空間                                 | 屋外・史跡内                           |
|-----------|--|----------------------------------|
| 場のあり方     | ・再現された縄文時代の加曾利のムラの中で体験                 | ・現在の史跡の自然の中で体験                   |
| 学び・効果     | ・縄文時代の環境や文化を全身で体感<br>・専門的な展示や屋外体験への導入  | ・知識・技術の習得、実践                     |
| 対象者       | ・初心者でも安心して参加できる<br>・屋外・史跡内の体験の導入的機能も担う | ・関心の深い来館者が対象<br>・一部に年齢制限あり       |
| 時間、季節、天候等 | ・デジタル演出により複数の時間帯・季節・天候の体験を一定の時間内で行える   | ・季節や時間に合わせて体験<br>・雨天中止のメニューもあり   |
| 場所        | ・距離・空間を超え複数の場所を巡る体験が可能                 | ・基本的に一つの場所で体験                    |
| 手法        | ・映像演出+アナログ(レプリカや模型)                    | ・アナログ中心、本物の材料が多い                 |
| 体験の形態     | ・出入り自由、自分のペースで進められる<br>・時間指定のプログラムも実施  | ・定時開催、数時間かかる<br>・講師が主導し参加者全員で進める |
| 広がり・深さ    | ・複数の体験を組み合わせ、知見を広げる                    | ・一つの体験に集中して深める                   |
| 水と火       | ・基本的には使用しない                            | ・たき火等も含め使用可能                     |

## (ウ) 没入型展示「縄文体験空間」での場の構成要素と体験内容の例

- ・発掘調査・研究に基づき、館内での実施にふさわしい、加曽利貝塚ならではの体験を計画します。広場と住居や森・川などのサイトをめぐること、重層的な体験を可能にします。
- ・日ごとに実施メニューを組み替えたり、研究の進展に新しい体験メニューを追加するなど、運用の自由度が高いものとします。

| シーンの例            | 想定される体験内容   |
|------------------|---|
| ① 広場<br>(中央シアター) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・体験案内</li> <li>・夜の暗さや天候の変化に対応して行動する</li> <li>・縄文の星空を眺める</li> </ul>                       |
| ② 貝塚             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・壊れた土器などの道具を送る</li> <li>・儀礼・祭祀に参加する<br/>(人や犬の埋葬、土偶を破壊して送る、まつり等)</li> </ul>               |
| ③ 竪穴住居           | <ul style="list-style-type: none"> <li>・住居を組み上げ、材料や構造を理解する</li> <li>・土器を作る</li> <li>・土器を使った料理の模擬体験</li> <li>・アングイン編み</li> </ul> |
| ④ 森              | <ul style="list-style-type: none"> <li>・四季の移り変わりを1日で体験し、季節に応じた食料を得る</li> </ul>  |
| ⑤ 坂月川            | <ul style="list-style-type: none"> <li>・丸木舟を漕いで海まで下り、海との距離を感じる<br/>(VR等を使用)</li> </ul>  |
| ⑥ 海              | <ul style="list-style-type: none"> <li>・食用の貝を選んで採集する</li> <li>・網や釣竿をつかって魚を釣る</li> </ul>   |

## &lt;没入型展示「縄文体験空間」における空間や体験の演出手法の例&gt;

## ◎ 四季や天気、時間の演出

プロジェクションマッピングや効果音などを用いて、様々な環境を再現する

## ◎ 舟漕ぎ等の体験

インタラクティブ映像やバーチャル映像などを盛り込み、坂月川を下って海に出るなどの、屋外では実際の実施が難しい体験を可能にする

## ◎ 道具や土器などのアイテム

素材感や重さを再現したレプリカで、体験のリアリティを高める

< 発展形の体験プログラムの例 >

発展形の体験として、没入型展示「縄文体験空間」内の複数の場や史跡等での体験を組み合わせることで、縄文の暮らしをひとつつながりでもとることができるミッション形式のプログラムや、縄文社会の持続可能性に学ぶプログラムを計画します。

◎ 縄文人の暮らし体験

| 区分 | 体験内容  | 体験場所   |
|----|---|--|
| 衣  | 服を作って着よう！<br>材料（カラムシ）の採集・加工<br>アングイン編み・縫製・装飾<br><br>試着          | 屋外・史跡内<br>縄文体験空間 竪穴住居<br>又は体験学習室<br>縄文体験空間 広場        |
| 食  | イボキサゴでスープを作ろう！<br>海の食材の調達<br>野山の食材の調達<br>水の調達<br>調理と試食（ワークショップ） | 縄文体験空間 海<br>縄文体験空間 森<br>縄文体験空間 坂月川<br>屋外又は体験学習室      |
| 住  | 竪穴住居を作ろう！<br>石器で竪穴を掘る<br>材料の伐採・加工<br>住居の組み上げ<br>茅葺き             | 縄文体験空間 竪穴住居<br>縄文体験空間 竪穴住居<br>縄文体験空間 竪穴住居<br>屋外・復元集落 |

◎ 縄文人に学ぶ循環型社会

・骨や角などを使った道具づくり

縄文人は狩りで得たイノシシやシカなどを余すことなく利用し、骨や角、牙も道具に加工して使いました。大量に残る貝殻の中にも刃を付けて魚の鱗取り等に利用したものがあり、焼いて貝灰にして漆喰として利用したことも加曽利貝塚の発掘調査で確認されています。

釣り針などの骨角器や貝刃などの製作実演や製作体験を通じて、限りある資源を有効に活用していたことを学びます。

・転用された道具を使ってみる

縄文人は壊れたり、欠けたりした土器や石器などを、別の用途の道具に転用し、使い続けました。転用した道具類のレプリカの使用実演や使用体験を通じて、資源を最後まで使い切る工夫を学びます。

## ウ 対話型展示「未来ラウンジ」

～縄文文化についての対話を通じて、未来へのヒントを得る～

## ＜ねらい＞

- ・「加曽利ラボ」や「縄文体験空間」での展示や体験を通して学んだ縄文時代の暮らしや文化について、現代の私たちの目線で振り返り、縄文人の生活と現代の生活のつながりや、今の暮らしや未来に活かせることを考え、共有する場を提供します。
- ・来館者同士が縄文文化の学びや気づきを通じて楽しく自由な発想で対話し、未来へのヒントを発信する場とします。

## ＜特 徴＞

## ◎ 縄文時代のイメージを見直し、持続可能な社会の実現など、現代における様々な課題を考えるきっかけとなる場

- ・展示や体験を通じて学んだことや感じたことをもとに、豊かな文化や社会を築いていた縄文時代と現代との違いや共通点などを振り返り、将来の世代にわたって恵み豊かな生活を確保できるよう、現代社会における課題を自分自身で考えるきっかけを提供します。
- ・「男は狩りに出かけ、女はムラで調理をしている」という多くの人が抱いている縄文時代のイメージには、現代のジェンダー観が影響を与えていることが、近年、指摘されています。このような問いかけや問題提起を行うことで、最新の研究成果に基づく学びや気づきにつなげます。

## ◎ 意見やアイデアを共有し、多様な活動や交流が展開できる場

- ・縄文時代の文化や社会をテーマにしたワークショップやミニ講座など、様々な目的や形態で柔軟に活用できる交流・活動の場を提供します。
- ・アイデアや活動の成果などを広く紹介してリピート利用につなげるとともに、参加していない人に対しても参加する意欲を盛り上げます。

## ◎ オンラインでの情報発信・交流の場

- ・オンラインで館の活動紹介や体験プログラム、発掘調査現地説明会の様子を配信したり、地域の学校や国内外の博物館等とつなぐプログラムを開催するなど、来館していない人も対象に取り込む情報発信やコミュニケーションの拠点としても位置付けます。そのために必要な配信のためのスタジオやインターネット回線などの設備等を計画します。

<活動のメニュー例>

- ◎ 縄文に学ぶ私たちの未来：縄文時代から持続可能な社会と未来を考察
  - ・縄文時代と現代の生態系を比較し、自然と人の関わり方について対話し、考える。
  - ・ハマグリの子貝の捕獲規制の可能性をはじめ、縄文人の資源保護や資源の有効活用の工夫を学び、将来の世代にわたって恵み豊かな生活を確保するための取組みについて対話し、考える。
  
- ◎ 縄文ギャラリー：出土資料の展示と、縄文をテーマにした創作活動
  - ・縄文の美に啓発されたアート作品の展示、即興演奏会 等
  
- ◎ 縄文問答：縄文時代の価値観で現代の当たり前を再考する展示
  - ・「お金や文字がないと生活はどうなるか」などのテーマ設定に対して考えた内容をカードに記入、掲示する。
  
- ◎ 私たちの貝塚：未来に残したいものや活動成果のアーカイブ
  - ・5, 000年後の未来に残したい大切なものやメッセージを考える。
  - ・博物館を訪れた人が、参加と閲覧の双方向で楽しめるよう、活動の成果を貝塚のように蓄積し、アーカイブ化する。
  
- ◎ 活動紹介：活動団体の活動紹介や成果発表、メンバー募集 等



対話型展示「未来ラウンジ」の空間イメージ



## (2) 企画展示

縄文時代に関する企画展や特別展を開催し、加曽利貝塚の発掘調査の成果、縄文時代の文化と社会、貝塚に関する研究の成果を紹介します。

また、巡回展も積極的に誘致し、知名度の向上や集客数の増加につなげます。多様な資料の展示に対応できる、可変性の高い展示什器と、公開承認施設の基準に適合する保存・展示環境を整備します。

## (3) コレクション展示

これまで収集してきた寄贈・寄託資料を中心に、コレクション資料を展示します。さらに、新たな収集資料の展示なども行い、更新性の高い展示とします。

## (4) 導入展示

共用エリア「ミーツ (MEETS)」をはじめとする各所で、常設展示や企画展示などへの興味を喚起するきっかけとなる展示を展開します。

発掘や研究の最新情報などを紹介する展示、展示の楽しみ方のヒント、問いかけなどにより、より多くの来館者を展示室へと誘います。

### <導入展示の例>

#### ◎ 5,000年タイムトラベル

加曽利貝塚の周辺に縄文人が暮らしていた5,000年前から現代までのこの場所の歴史を映像でダイナミックに順にたどり、縄文時代が他の時代に比べて、いかに長く安定していたかを体感できる内容とします。



映像「5,000年タイムトラベル」のイメージ

---

### 3 解説計画

#### (1) 多言語対応

外国からの来館者が楽しめるよう、多言語での解説を検討します。また、ピクトグラムなどの文字によらない手法を取り入れます。

#### (2) 子ども解説

子ども用の解説パネルやワークシートなどの導入を検討し、学校団体での利用や調べ学習にも対応します。

#### (3) ユニバーサルデザイン

展示の高さの配慮、触れる展示の導入、音声や点字による解説、カラーユニバーサルデザインの導入などを検討し、多様な人々が楽しめる展示を実現します。

#### (4) テーマに合わせた解説手法

展示エリアのテーマを重視した解説手法で、体験性や学びをより充実させます。

<各エリアの解説手法の例>

##### ◎ 探究型展示「加曽利ラボ」

展示解説の中に学芸員の視点や言葉を盛り込むなど、来館者が縄文の研究活動を身近に感じられるよう工夫します。

まだ解明されていない事柄や、研究者によって意見が分かれる仮説などもその旨を併記しながら紹介することで、調査・研究の奥深さを示します。

また、来館者の積極的な探究を促すため、問いかけを効果的に使った解説を計画します。

##### ◎ 没入型展示「縄文体験空間」

文字による解説を最小限に止め、体験に必要な情報をエリア内のスタッフなどから聞き取りながら参加することで、文字のなかった縄文の暮らしを実体験できます。

##### ◎ 対話型展示「未来ラウンジ」

問いかけ形式でのテーマ提示により、来館者の参加と自発的な思考を促します。

また、学術的な正解ではなく、来館者の意見や考えを集めて展示に反映させることで、より深い思考や来館者同士の交流につなげます。