

展示計画概要 探求型展示「加曽利ラボ」 展開イメージ

- ・基本的に大テーマ間は自由動線を想定している。展示構成の便宜上、大テーマにⅠ～Ⅳ+0の番号を付しているが、「Ⅰ」を導入として「Ⅱ・Ⅲ」「Ⅳ」と回遊でき、見学者が興味を持ったところへ移動できる構成とする。
- ・縄文人の身体についての展示を導入として、少しずつ視点を広げ、加曽利のムラと縄文時代の社会へ、さらに、大テーマを移って房総半島の縄文時代や、列島各地の貝塚をめぐる構成とする。

大テーマNo.	大テーマ (仮称)	中テーマID	中テーマ名 (仮称)	中テーマグループ	中テーマ概要	小テーマ (予定)	展示概要・展示品・什器 (想定)	想定面積 (㎡)
E	導入・あいさつ	E-00	—		展示室内導入部分 象徴展示として土器・石器類を展示することも検討する。	—	・解説グラフィックス ・実物資料orレプリカ ・デジタルサイネージ ・資料展示台	30

Ⅰ	貝塚ムラとくらし -縄文の人々-	I-00	(大テーマ解説)		縄文中期～後・晩期の加曽利のムラの生活をテーマとしつつ、縄文人の身体から装い、食と生業、住居と集落へ微視的などところから徐々に周囲へ目を向ける形にテーマを展開する。一人の身体から視点が広がるような構成とはするが、基本的に中テーマ間は自由動線として回遊できるようにする。 各テーマ中で、SDGsの一つである「気候変動」「ジェンダー平等」や「つくる責任・つかう責任」などの課題に対し、歴史的、根源的な視点を示す。		・解説グラフィックス	120
		I-01	縄文人のからだ	身体	各種分析からみえた縄文人のからだ。早前期は華奢、中期から頑丈になり、安定した健康な食の確立をものがたる。体格の復元模型を配置し、ストーリー展示の導入部としての役割も持つ。	縄文人の体格 こども・おとな	・解説グラフィックス ・骨格模型 ・体格の復元模型 (装身具を身に着けることも可能)	
		I-02	縄文の装い	身体・着る	縄文時代の装身具を、種別ごとに複数陳列し推定される社会的な背景を交えて紹介する。	耳飾り 勾玉 腰飾り	・解説グラフィックス ・マネキン (装身具のレプリカを身に着ける) ・実物資料 (土製品・石製品・骨格歯牙製品) ・展示ケース	
		I-03	定住を支えた生業と食	食・生業	千葉県の貝塚研究によって、明らかになってきた、肉食から雑食へ、遊動から定住へという変化の過程を提示する。狩猟具・収集具・漁撈具・調理具などを展示	生産用具と素材入手 貝塚の貝-イボキサゴ・ハマグリ・オキアサリ-	・解説グラフィックス ・実物資料orレプリカ (土器・土製品・石器・石製品・骨角器・編組製品など) ・出土貝類・魚骨類・現生標本類 ・食材復元模型 ・展示台 ・展示ケース	
		I-04	魚貝類の利用	食・生業	全国各地の貝塚集中地帯の縄文漁撈の特徴を紹介し、縄文の海産資源利用の多様性を前段として提示する。そのうえで、東京湾・九十九里、古鬼怒湾を取り上げ、房総半島の海産資源利用の多様性を紹介するとともに、東京湾における縄文漁撈の特徴を湾奥・湾央・外湾に区分して提示する。	縄文時代の漁撈 房総半島の漁撈 東京湾の漁撈-湾奥・湾央・外湾-	・解説グラフィックス ・実物資料orレプリカ (土製品・石製品類) ・漁撈具復元模型 ・出土貝類・魚骨類・現生標本類 ・展示ケース	
		I-05	狩りとイヌ	食・生業	縄文時代のイヌについて、埋葬犬などの出土事例を中心に紹介する。縄文犬の復元を試み、その研究内容・経緯とともに紹介する。 イノシシ・シカなど狩猟対象と推定される動物の現生標本もともに紹介する。	縄文犬 狩猟と動物	・解説グラフィックス ・レプリカ (イヌ埋葬状況) ・縄文犬復元模型 ・現生標本 (骨格・剥製) ・かそりーぬ関連 (立体物) ・展示台・展示ケース	
		I-06	植物の利用	食・生業	植生分析や炭化種子・種子圧痕の分析からみえた定住型集落周辺の環境や資源利用のあり方や有用植物の管理について紹介する。木製品・編組成品も展示する。	植生分析や炭化種子・種子圧痕の分析からみえた定住型集落周辺の環境 有用植物の管理 資源利用	・解説グラフィックス ・景観復元モデル (ジオラマ) ・種子拡大模型 ・タッチパネルディスプレイ (電子顕微鏡デモ) ・展示ケース	

展示計画概要 探求型展示「加曽利ラボ」 展開イメージ

- ・基本的に大テーマ間は自由動線を想定している。展示構成の便宜上、大テーマにⅠ～Ⅳ+0の番号を付しているが、「Ⅰ」を導入として「Ⅱ・Ⅲ」「Ⅳ」と回遊でき、見学者が興味を持ったところへ移動できる構成とする。
- ・縄文人の身体についての展示を導入として、少しずつ視点を広げ、加曽利のムラと縄文時代の社会へ、さらに、大テーマを移って房総半島の縄文時代や、列島各地の貝塚をめぐる構成とする。

大テーマNo.	大テーマ (仮称)	中テーマID	中テーマ名 (仮称)	中テーマグループ	中テーマ概要	小テーマ (予定)	展示概要・展示品・什器 (想定)	想定面積 (㎡)
		I-07	環境問題と循環型の資源利用	食・生業	再利用を繰り返し有効利用される石材などを通し、循環型の資源利用について提示する。	石材の利用 豊かな海と縄文人	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説グラフィックス</li> <li>・概念模型 (石器)</li> <li>・実物資料orレプリカ (石器類)</li> <li>・石材 (展示用・ハンズオン用)</li> <li>・展示ケース</li> </ul>	
		I-08	ムラの建物、住まいと家族	住居・集落	各時期に応じた、竪穴住居の種類や構造、掘立柱建物跡について紹介する。	竪穴住居の構造 竪穴住居の種類と変遷 集落の構造 家族構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説グラフィックス</li> <li>・構造模型・復元模型 (縮小)</li> </ul>	
		I-09	ムラ・里・海	住居・集落	ムラとその周辺、ハラ、ノラや海との関係など、環境面を中心に述べる。	ムラの周辺 海とムラの間	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説グラフィックス</li> <li>・概念モデル (ジオラマなど)</li> <li>・丸木船・櫂 (原寸)</li> <li>・タッチパネルディスプレイ</li> </ul>	
		I-10	定住生活の証拠	住居・集落	旧石器時代から縄文時代前半までの遺構・遺物の出土状況から、定住化とともにゴミ問題が始まったことを提示する。	定住生活とゴミ問題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説グラフィックス</li> <li>・タッチパネルディスプレイ</li> </ul>	
		I-11	埋葬と縄文社会	社会	縄文時代の墓制についての紹介。副葬品など。	墓制 副葬品	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説グラフィックス</li> <li>・人骨 (レプリカ・実物)</li> <li>・実物資料</li> <li>・展示ケース (エアタイト)</li> </ul>	
		I-12	いのり・まつりと道具	身体・着る・集落・社会	縄文時代のいわゆる祭祀遺物を中心に展示し、ここまでの展示の内容を踏まえて、精神面から見える縄文社会について問いかける。	縄文時代の文様・モチーフ 土偶 石棒・石剣 異形台付土器	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説グラフィックス</li> <li>・情景復元モデル (ジオラマ)</li> <li>・展示ケース</li> </ul>	

Ⅱ	縄文文化と社会の変化 ーくらしからみる房総の縄文時代 10,000年ー	Ⅱ-00	(大テーマ解説)	大テーマⅠを受けて視点を房総半島に広げ、千葉県縄文貝塚・集落の調査・研究成果から見えてきた縄文文化・社会、縄文時代像を時系列を追って提示する。昭和・平成の大発掘の成果を活かす形で、房総半島を中心として、各時期の代表的な遺跡と出土遺物を駆使した展示を行う。時系列を追う形で、コーナー内部に部分的な規定動線を設定する。大型貝塚群の消長と変質、集落の分布などを通し、局地的な資源枯渇により限界を迎える中期の社会から、広域的な資源の共同利用により長期にわたり持続する後期・晩期社会への変化を述べる。これを基にSDGsにおけるゴールでもある「海の豊かさ／陸の豊かさ」を守ることの意義を伝え、考える場を提供する。		<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説グラフィックス (縄文年表など)</li> <li>・LEDモニタ</li> </ul>		
		Ⅱ-01	房総の地形と縄文文化	縄文時代史	房総半島の地形ジオラマとプロジェクションマッピングにより、台地、丘陵、低地、房総半島の3大水系や貝塚の分布、中テーマⅡ-2～5で扱う遺跡の分布などを表示する。	房総半島プロジェクションマップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・房総半島型ジオラマディスプレイ</li> <li>・プロジェクションマッピング用機材</li> <li>・タッチパネルディスプレイ (操作盤)</li> </ul>	
		Ⅱ-02	縄文文化のあけぼの ー縄文時代草創期から早期ー およそ10,000年前ー	縄文時代史	縄文時代は、16,000年前にはじまるが、肉食と遊動の生活はまだまだ続いたこと、土器の利用が広まったのは約10,000年前、東京湾や現在の利根川・鬼怒川などの深い谷川に沿って細長い海域が形成され貝塚も現れること、まだ魚貝類の利用が始まっていないことについて解説。	海産資源利用の萌芽 最古の貝塚と埋葬人骨 溝形陥穴の盛行	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説グラフィックス</li> <li>・実物資料orレプリカ (早期土器・石器)</li> <li>・情景復元モデル (ジオラマ等)</li> <li>・タッチパネルディスプレイ</li> <li>・展示台</li> <li>・展示ケース</li> </ul>	

展示計画概要 探求型展示「加曽利ラボ」 展開イメージ

- ・基本的に大テーマ間は自由動線を想定している。展示構成の便宜上、大テーマにⅠ～Ⅳ+0の番号を付しているが、「Ⅰ」を導入として「Ⅱ・Ⅲ」「Ⅳ」と回遊でき、見学者が興味を持ったところへ移動できる構成とする。
- ・縄文人の身体についての展示を導入として、少しずつ視点を広げ、加曽利のムラと縄文時代の社会へ、さらに、大テーマを移って房総半島の縄文時代や、列島各地の貝塚をめぐる構成とする。

大テーマNo.	大テーマ (仮称)	中テーマID	中テーマ名 (仮称)	中テーマグループ	中テーマ概要	小テーマ (予定)	展示概要・展示品・什器 (想定)	想定面積 (㎡)
		Ⅱ-03	新しい資源の活用 - 縄文時代早期から前期 - およそ7,000年前～	縄文時代史	竪穴住居跡も次第に増えるが、多くの遺跡では炉穴は広い範囲に分散するのが普通であり、遊動生活が中心であったこと、ただし、著しく重なりながら大規模に展開する例が現れることからみられる生活のあり方について解説する。	遊動生活の変化 肉食から雑食へ 早期後葉の3大集落群 前期の貝塚 海辺の大型貝塚	・解説グラフィックス ・実物資料orレプリカ (前期土器・石器) ・情景復元モデル (ジオラマ等) ・タッチパネルディスプレイ ・展示台 ・展示ケース	120
		Ⅱ-04	中期大型貝塚群と内陸集落群 - 縄文時代中期 - およそ5,000年前から	縄文時代史	この時期に現れる中期大型貝塚とドーナツ状の遺構分布をもつ“環状集落”について解説。 集落分布や時期別標準貝類相によるハマグリ減少・小型化などを通し、社会のほころびについても述べる。	環状集落と大規模貝層 集中居住と通年定住 おゆみ野遺跡群の中期社会構造 男性リーダーのシンボルと死者の家 都川・村田川貝塚群の貝類利用	・解説グラフィックス ・実物資料・レプリカ (中期土器・石器) ・情景復元モデル (ジオラマ等) ・タッチパネルディスプレイ ・展示台 ・展示ケース	
		Ⅱ-05	後期大型貝塚とネットワーク社会の成立 - 縄文時代後・晩期 - およそ4,000年前から2,500年前	縄文時代史	ひとつの水系に生産活動の内容が異なるムラが群をつくる特徴や、広域に分散するさまざまな資源を共同利用するシステムと、社会の継続性について解説する。	集中居住社会の崩壊と再生 多様性を活かした社会システムと広域ネットワーク 環状貝塚と環状盛土遺構	・解説グラフィックス ・実物資料・レプリカ (後・晩期土器・石器) ・情景復元モデル (ジオラマ等) ・タッチパネルディスプレイ ・展示台 ・展示ケース	

Ⅲ	貝塚を知る - より広く、私たちの時代へ -	Ⅲ-00	(大テーマ解説)	大テーマⅠから視点を大きく広げる形で、「貝塚」を総論的に取り上げ、列島各地から世界を視野にいれた広がり、弥生時代以降、現代も含めた通時代的なあり方を紹介する。			・解説グラフィックス	50
		Ⅲ-01	列島各地の貝塚と縄文文化の多様性		貝塚集中地帯のおもな貝塚の内容から、日本の自然と縄文文化の多様性を伝える。個別取り上げる貝塚は史跡や出土遺物を見学できるところを中心にする。 比較等の解説はなしか最低限に。縄文人の食がきわめて多様である、縄文貝塚の研究が各地域の魅力を見つけることにつながっていることを表現する。	縄文時代の貝塚分布 列島各地のおもな貝塚	・解説グラフィックス (大型写真パネル (貝層)) ・貝層剥ぎ取り標本 ・タッチパネルディスプレイ ・デジタルサイネージ	
		Ⅲ-02	弥生時代以降の貝塚		弥生時代以降の貝塚の存在や分析結果から、多様な海・山の食材の利用が縄文時代にはじまり、今日の和食文化にまでつながっていることを伝える。	動物との関わりを受け継いだムラ 鬼高遺跡と上ノ台遺跡 古代印旛郡の集落遺跡 中・近世のムラや城郭に運ばれた貝 近世から昭和のむき身文化	・解説グラフィックス ・実物資料 (民俗資料含む) ・展示台 ・展示ケース (ノンエアタイト)	
		Ⅲ-03	世界の貝塚		各地の貝塚の特徴と、最新の研究成果を紹介する。東京湾東岸の大型貝塚群のように、内陸部に集落型の貝塚が集中する例はほかに見られない。大きな貝塚は海岸線につくられた加工場型の貝塚であることを示す。	北欧の貝塚 北アメリカの貝塚 アジアの貝塚	・解説グラフィックス ・レプリカ ・展示台 ・模型 世界の貝塚の規模比較	

展示計画概要 探求型展示「加曽利ラボ」 展開イメージ

- ・基本的に大テーマ間は自由動線を想定している。展示構成の便宜上、大テーマにⅠ～Ⅳ+0の番号を付しているが、「Ⅰ」を導入として「Ⅱ・Ⅲ」「Ⅳ」と回遊でき、見学者が興味を持ったところへ移動できる構成とする。
- ・縄文人の身体についての展示を導入として、少しずつ視点を広げ、加曽利のムラと縄文時代の社会へ、さらに、大テーマを移って房総半島の縄文時代や、列島各地の貝塚をめぐる構成とする。

大テーマNo.	大テーマ (仮称)	中テーマID	中テーマ名 (仮称)	中テーマグループ	中テーマ概要	小テーマ (予定)	展示概要・展示品・什器 (想定)	想定面積 (㎡)
IV	加曽利貝塚の魅力	IV-00	(大テーマ解説)		大テーマⅠと並行して、加曽利貝塚に焦点をあて、詳しく紹介する。特別史跡への誘導、案内も各テーマ中に盛り込むものとする。		・解説グラフィックス ・LEDパネル	100
		IV-01	加曽利貝塚の立地と千葉市内の貝塚	加曽利貝塚	加曽利貝塚の立地、周辺地形と、千葉市内の貝塚の分布を説明する	加曽利貝塚の立地 千葉市内の貝塚分布	・解説グラフィックス ・地形模型	
		IV-02	加曽利貝塚のあゆみ	加曽利貝塚	現在、特別史跡となっている加曽利貝塚が近代以降どのような歴史を歩んだか、研究と史跡保存を中心に紹介する。	戦前の調査と土器編年研究 1900～1950年 保存運動と発掘調査 1960～1980年 史跡整備と博物館の活動 1980～2010年 国の特別史跡と再整備 2010年～	・解説グラフィックス ・当時の調査機材 ・記録類 ・展示ケース	
		IV-03	加曽利E式土器・加曽利B式土器	加曽利貝塚	東京大学総合研究博物館保管資料の一部を展示。会津八一資料館所蔵の記録類、岡谷美術考古館所蔵の八幡一郎・加曽利貝塚調査日誌も借用して、調査の内容や形式設定に関わる新事実と、実物資料を展示したい。	E地点とB地点	・解説グラフィックス ・記録類 ・実物資料 (土器)	
		IV-04	縄文土器製作技術の研究	加曽利貝塚	加曽利貝塚で今日に至るまで続けられている、縄文土器製作の取り組みを、実際に作成した土器とともに紹介する。	土器製作 新井氏から土器づくり同好会 戸村正己氏の研究	・解説グラフィックス ・制作資料 (展示用・ハンズオン用) ・展示台・展示ケース	
		IV-05	加曽利貝塚出土品	加曽利貝塚	これまでの加曽利貝塚の調査で出土した遺物を展示する。		・解説グラフィックス ・実物資料	
		IV-06	加曽利貝塚研究の到達点	加曽利貝塚	これまでの加曽利貝塚の資料を用いた研究の成果を紹介する。最新の成果を展示に反映させるため、可変性の高い展示とする		・実物資料 ・展示台・展示ケース	
		IV-07	新たな発掘と研究	加曽利貝塚	2019年以降に行われた発掘調査と研究の成果を紹介する。最新の成果を展示に反映させるため、可変性の高い展示とする。		・実物資料 ・展示台・展示ケース ・デジタルサイネージ	
	オープンラボ				整理作業や研究資料庫の一部が見学できる場を設ける。		・作業机 ・実測器具・作業用PCなど	80
	アクティブラボ		ようこそ貝塚研究所へ		研究室や動物標本保管室と連携して、貝サンプルの選別、動物骨の同定分析や顕微鏡写真の撮影、貝類の同定・計測などを紹介し、研究に関わる実際の作業を体験できるコーナーとする。最新の成果を展示に反映させるため、可変性の高い展示とする。	貝塚を掘る 貝塚の調査・研究の歴史 動物考古学と植物考古学 プロジェクト研究の成果 最新の調査・研究の成果	・解説グラフィックス ・作業テーブル ・実物資料・レプリカ (ハンズオン用) ・実体顕微鏡 (見学者利用) ・タッチパネルディスプレイ ・見学者用操作盤・LCDモニタ ・デジタルサイネージ	

合計 500



展示計画概要 没入型展示「縄文体験空間」 展開イメージ

- ・探求型展示「加曽利ラボ」の大テーマと連携し、来館者が楽しみつつ、縄文時代へのイメージを想起できる体験空間を設ける。
- ・1つの展示室内に、導入部となるホール／プラザと、異なるシーンイメージとテーマを設定した場所（サイト）を複数設置する。サイト数は3～5を想定している。小部屋としての演出、または1つの空間での演出にするなど、手法については提案を求めたい。
- ・以下に示す体験内容・体験手法・展示品・仕器は、すべての実現を求めるものではなく、あくまで例示である。面積、技術面等勘案した上で実施する内容を選ぶものとするほか、ここでの例示にとらわれない、学習効果の高いコンテンツの提案も期待したい。

体験サイト	シーンイメージ（例示）	サイトテーマ概要	体験内容（想定）	体験手法（例示・案）	展示品・仕器（例示・案）	想定面積（㎡）
ホール／プラザ	広場 ／集落	<ul style="list-style-type: none"> <li>・縄文時代後期の加曽利ムラと周辺環境を、発掘調査や研究成果を基に再現する。</li> <li>・環状集落の中央広場あるいは加曽利ムラ／貝塚の広場をイメージした空間とし、没入型展示の導入部分として位置付ける。</li> <li>・小学校一クラス40人程度が入れる広さとする</li> </ul>	<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> <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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全天周囲または周辺視界を覆う形に映像投影など、四季や昼夜の移り変わりを再現する。</li> <li>・天井スクリーンへの星空の投影</li> <li>・土器・石器・装身具類ハンズオン展示</li> <li>・装身具レプリカ装着体験（写真撮影）</li> <li>・アングイン編体験</li> <li>・施文原体作成・施文</li> <li>・その他、体験メニューの実施できるスペースとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクタ（複数連結）</li> <li>・大型スクリーン</li> <li>・レプリカ（展示用・ハンズオン用）</li> <li>・体験用資材</li> <li>・展示ケース（開閉）</li> <li>・顕微鏡（見学者利用）</li> </ul>	100～300



団体見学に対応できるスペースを設け、入り口はホールを想定した自由動線を想定しているが、演出上の動線も設定できる。

- ・複数のシーンイメージ・コンテンツの展開を実現するものとして、1つの室内で投影内容を架け替えるなどの手法も採れるものとする。
- ・以下のシーンイメージについてもすべての実現を求めるものではなく、また内容もこれに限定するものではない。

体験サイト	シーンイメージ（例示）	サイトテーマ概要	体験内容（想定）	体験手法（例示・案）	展示品・仕器（例示・案）	想定面積（㎡）
サイト-A	貝塚	貝塚をイメージした空間で、いわゆる「送り」など、推定される儀礼・祭祀を学ぶ。	<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（人や犬の埋葬、土偶を破壊して送る、まつり等）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情景復元とARによるオーバーレイ画像</li> <li>・キャストによりプロジェクションマッピングと組み合わせた儀礼・祭祀の実演</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ARグラス</li> <li>・情景復元</li> <li>・情報端末</li> </ul>	40～
サイト-B	竪穴住居	竪穴住居の傍ら、または屋内空間を再現した場で、建物の構造についての理解や暮らしのイメージを伝える。	<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>・遺構からどのように建物が推定されるかを知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジェスチャー入力あるいは端末操作による竪穴建物の双方向上屋作成体験映像。遺構と推定される上屋構造の理解を促す。</li> <li>・大型スクリーンへの投影で、周囲からも操作の様子が分かるように。</li> <li>・建物模型（原寸or小縮尺）の複数人による組み立て解体体験</li> <li>・模型によるバーチャル発掘体験</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクター</li> <li>・モーションセンサー</li> <li>・スクリーン</li> <li>・竪穴住居模型</li> </ul>	40～
サイト-C	森	縄文時代の植生（中期or後期）による森林を部分的にも再現し、生活を取り囲む環境と、資源獲得について学び、持続可能な社会への理解を促す。	<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> <li>・季節の移る森と動物相の再現</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・所謂ライフゲーム、またはサイクルの短いライフシミュレーションゲームの開発・展開。ワーカプレイスメント・リソースマネジメント系ゲームのように、集落とその周辺環境を俯瞰できるようなコンテンツとする。</li> <li>・資源などのパラメータを設定など、バックデータも可視的に。</li> <li>・集落の運営レベルからみた狩猟・採集・資源確保・有用植物の管理、集落の立地条件などを学ぶ。</li> <li>・複数人からでも見えるように投影スクリーン等を用いる。</li> <li>・復元した森の中に動物が隠れる。どこにいるかな？</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクター</li> <li>・ジオラマスクリーン</li> <li>・コンテンツ情報端末</li> <li>・タッチパネル等操作端末</li> <li>・情景復元・現生標本（剥製）</li> </ul>	40～
サイト-D	川	集落に隣接した川辺、水場を再現した空間を設け、川や水場の利用について知る。	<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（VR等を使用）</li> <li>・堅果類の水さらしなど水場遺構から推定される、くらしと水場との関わりを知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・VRゴーグルを使用した川下り体験</li> <li>・水の流路を変え、築場、水さらし場を設ける。プロジェクションマッピングか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・VRゴーグル</li> <li>・情報端末</li> <li>・プロジェクター</li> <li>・情景復元</li> <li>・モーションセンサー</li> </ul>	40～

展示計画概要 没入型展示「縄文体験空間」 展開イメージ

- ・探求型展示「加曽利ラボ」の大テーマと連携し、来館者が楽しみつつ、縄文時代へのイメージを想起できる体験空間を設ける。
- ・1つの展示室内に、導入部となるホール／プラザと、異なるシーンイメージとテーマを設定した場所（サイト）を複数設置する。サイト数は3～5を想定している。小部屋としての演出、または1つの空間での演出にするなど、手法については提案を求めたい。
- ・以下に示す体験内容・体験手法・展示品・什器は、すべての実現を求めるものではなく、あくまで例示である。面積、技術面等勘案した上で実施する内容を選ぶものとするほか、ここでの例示にとらわれな  
い、学習効果の高いコンテンツの提案も期待したい。

体験サイト	シーンイメージ（例示）	サイトテーマ概要	体験内容（想定）	体験手法（例示・案）	展示品・什器（例示・案）	想定面積（㎡）
サイト-E	海	マップ選択により、河川・河口・干潟・浅海・沖合・磯等を再現し、縄文漁撈を模擬体験する。道具や手法、これに対応する魚の種類や生息環境を通して、縄文人の魚貝類利用の多様性と知恵について学ぶ。	<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> <li>・河口でヤマトシジミ・干潟でハマグリ・アサリ等を採る（手）</li> <li>・干潟の先端でイボキサゴを採る（ざる・かご）</li> <li>・河川で小魚（フナ・コイ）・ウナギを獲る（罟）</li> <li>・河口～浅海でスズキ・クロダイを獲る（ヤス・すだて）</li> <li>・河口～浅海で小魚（イワシ類・アジ・サバ）を獲る（網）</li> <li>・沖合でマダイを釣る（釣針）</li> </ul>	端末操作により周辺水域の俯瞰マップから場所（環境）を選択。予め場所別に獲れる魚、使える道具を設定するなど、バックデータには研究成果を反映。ジェスチャー入力+プロジェクションマッピングによる道具の使用体験（漁撈の模擬体験）と環境により漁撈内容が異なることを体感・解説。ヤス・投網を復元し、実際に触れられるように。民族事例などから体の動き、使用方法の推定などを解説。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクター</li> <li>・モーションセンサー</li> <li>・スクリーン</li> <li>・レプリカ・復元模型（モリ・ヤス）（投網）</li> </ul>	40～
全体・その他	—	ミッションラリー	・QRコード・RFIDなどを用いたミッションを「加曽利ラボ」を含めた展示室内に設定。ラリー方式で対象を探す。	・CMSを組み込み、市の方でもミッションの作成が可能とする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・持ち運び端末</li> <li>・RFIDタグ・書き込み装置</li> </ul>	

展示計画概要

史跡ガイダンス イメージ

基本機能	内容	展示内容	展示品・什器（例示・案）	想定面積 (㎡)
コアエリアの案内	<ul style="list-style-type: none"> <li>・はじめて訪れる利用者に対して、コアエリアの全体像を示し、回遊を促進する。</li> <li>・加曽利貝塚の価値や特徴など、概要の紹介</li> <li>・加曽利貝塚の見どころ、所要時間別見学ルート、見学する上での注意事項などの案内</li> <li>・史跡で開催しているイベント、体験プログラムなどの案内</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大型タッチパネルディスプレイなどを用いて、博物館から史跡までのルートや見どころ、時々情報を表示する。</li> <li>・史跡・博物館周辺の立体模型により、周囲の地形イメージを伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大型タッチパネルディスプレイ</li> <li>・復元模型（ジオラマ）</li> <li>・チラシ用ラック</li> </ul>	100
関連遺跡をはじめとした周辺エリアの案内	<ul style="list-style-type: none"> <li>・周辺エリアに点在する史跡荒屋敷貝塚などの縄文時代の遺跡、都川や海辺などの加曽利貝塚と関連の深い場所の紹介</li> <li>・周辺エリアにおいて開催されるイベント、体験プログラムなどの案内。</li> </ul>			
展望スペース	<ul style="list-style-type: none"> <li>・展望スペースでの周辺案内</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・展望スペースに方向サインなどを表示する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・表示看板等</li> </ul>	50（露天）

未来ラウンジ イメージ

基本機能	内容	展示内容	想定面積 (㎡)
対話型展示	<ul style="list-style-type: none"> <li>・展示や体験を通して感じた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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ハンズオン用レプリカ</li> <li>・情報表示モニター</li> </ul>	50
レファレンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・展示や体験を通しての学びを深め、疑問を追究できるよう、関連書籍、または博物館蔵書への検索、アクセスを可能とする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・書棚（一般書籍）</li> <li>・検索用端末</li> <li>・オンライン会議用機材一式</li> </ul>	
オンライン交流	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地域や国内外の学校・博物館・発掘調査現地見学会などを接続し、交流や発信を行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ベンチ・テーブル</li> </ul>	