

コンセプト(基本構想・基本計画で設定)

あっ、これ好き！

“ <sup>がく</sup>ぎふ <sup>たの</sup>楽 ”

～ぎふの魅力に「<sup>き</sup>気づく」、ぎふの歴史を「<sup>ふか</sup>深める」、ぎふを「<sup>たの</sup>楽しむ」～

設計方針

「あっ、これ好き！」

過去から今へ、岐阜の宝物を見つける旅

➔ 資料の魅力を引き出し、記憶に残る展示体験を生む

4つのポイント

「気づく」

「あっ！」と惹きつける空間や展示の工夫

「あっ！」と気になり思わず足を止めて「なるほど」と見入ってしまうような**展示資料との出会い**を、デジタル技術も活用して創出

- ・各コーナーに**ナビゲーター**を配置
- ・路面電車や楽市場での**導入映像**
- ・直感に訴えるクリエイティブな**デジタルコンテンツ**

「深める」

「本物」の資料を魅せる展示

「本物」の資料を鑑賞するための**より効果的な展示手法**を検討。また、**更新性のある展示**とすることで、いつ来ても新たな発見が得られる場とする。

- ・**演出効果向上**を実現する展示ケースや照明
- ・**スムーズな展示替えと多様なテーマ**に対応した自由度の高い展示ケース、サイン類
- ・地理情報や関連人物といった**資料の背景**を解説する映像や情報コンテンツ

「楽しむ」

子どもから大人まで楽しめる体験展示

展示資料をただ眺めるだけでなく、**直接触れたり、操作したりできる、五感を刺激し楽しみながら学べる体験**を提供

- ・実際に触ることのできる**ハンズオン展示**
- ・**ワークショップ**の開催を想定した体験コーナー
- ・**デジタル技術**を活用した印象的な体験メニュー

「広げる」

まち歩き・観光周遊につなげる仕掛け

展示を通じて芽生えた「あっ、これ好き！」という思いを、**文化資源への興味や訪問意欲**につなげ、当館を起点とした**周遊観光の活性化**につなげる

- ・**地域の文化資源と博物館資料とを結びつけるナビゲーション装置**
- ・QRコードなど、**興味のある情報を持ち出す**ことのできる仕組み
- ・**日本遺産**を中心とした地域の文化資源の発信

※図はイメージです  
実際と異なる場合があります

**5 ギフヒストリー展示** 過去、現在、そして未来へ…

多くの博物館資料の中から、季節やその時々話題に応じた展示を行うことで、毎回違った岐阜の魅力を紹介  
加えて、岐阜の文化や歴史の新たな一面を知ること、市民の岐阜への愛着を創出し、シビックプライド醸成につなげる。  
また、エンディング展示では、岐阜の現在に息づく文化・技術に注目することで、過去から現在、そして未来へとつなげるストーリーを演出

**6 ギフ楽プレイコーナー**

**子どもも楽しい！**

子どもから大人まで、幅広く楽しめる体験コーナー  
「本物」の資料も活用した博物館ならではの体験メニューを提供。子どもたちに楽しみながら岐阜の奥深い魅力を発見してもらい、岐阜への愛着が育まれることを目指す。

**0 1階エントランス**

**歴史博物館から現地へ！**

地域の文化観光資源を地形立体模型や情報端末、ストーリー模型で紹介。博物館資料と地域の文化観光資源とを結びつけることで、来館者の興味が博物館で完結することなく、館外へと広がっていく仕掛けとする。

**4 マイ・トレジャー・ウォーク**

**デジタル×本物=新たな出会い**

デジタルアーカイブ化された博物館資料を活用し、来館者1人1人が資料の中から「あっ、これ好き！」を見つけられる機会を提供  
岐阜の通史を概観できる内容とすることで、次の「ギフヒストリー展示」「ギフ楽プレイコーナー」の理解促進に繋げる。

**3 タイムトリップin城下町**

**フロイスが見た城下町が目の前に**

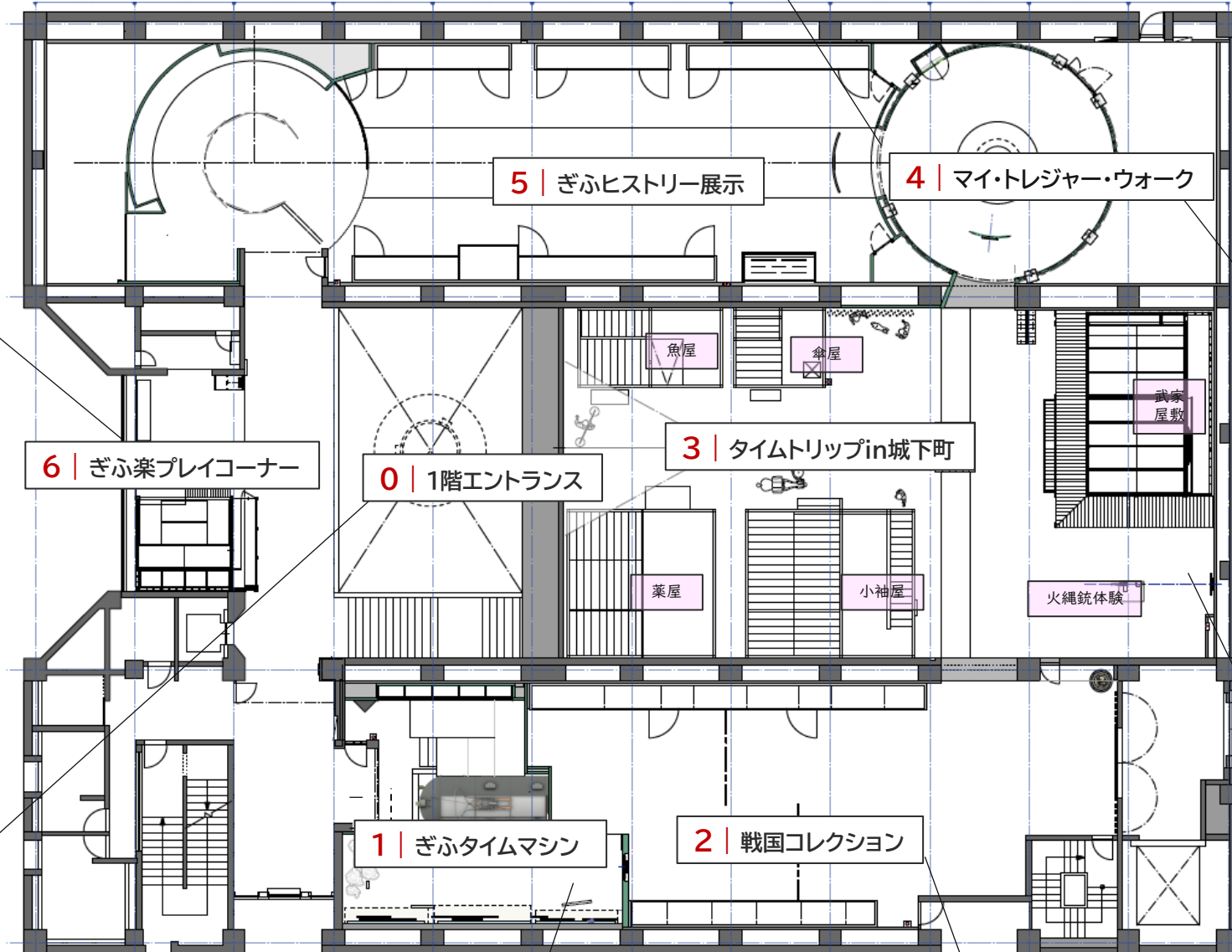
目の前に広がるのは、宣教師ルイス・フロイスが岐阜を訪れた永禄12年（1569）頃の岐阜城下町の世界  
フロイスがナビゲーターとなり、城下町を案内する。武家屋敷では武士のくらしや武家文化を、町家エリアでは当時の岐阜城下町のにぎわいや町人のくらしを体感

**1 ギフタイムマシン**  
**昭和から戦国時代へ！**

まず目にするのは昭和の岐阜。そして、路面電車を再現したタイムマシンに乗り、昭和から戦国時代へとタイムトリップ！  
タイムトリップする設定とすることで、次の「戦国コレクション」「タイムトリップin城下町」の世界へと惹きこみ、展示への高揚感を高める。

**2 戦国コレクション**  
**戦国時代の「本物」に触れる**

「信長、岐阜から天下を目指す」をキーワードに、織田信長、戦国時代の岐阜に関する資料を展示  
定期的な展示替えにより、いつ来ても「本物」の戦国時代の資料をじっくりと観ることができる機会を提供  
戦国時代への理解を深める、プロジェクトマップや模型や戦国情報端末も設置



### 昭和から戦国時代へ！

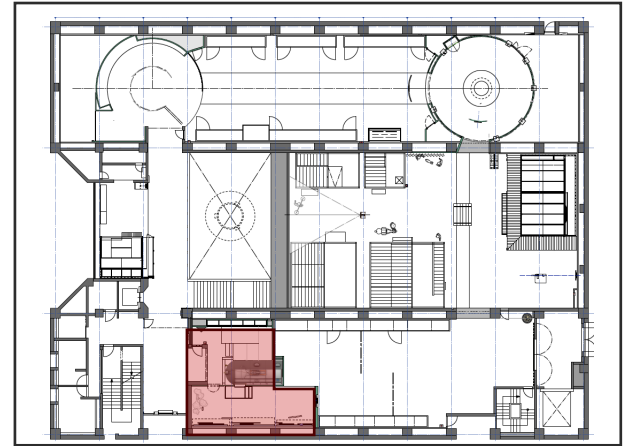
まず目にするのは**昭和の岐阜**

そして、路面電車を再現したタイムマシンに乗り、**昭和から戦国時代へ**とタイムトリップ！  
タイムトリップする設定とすることで、次の「戦国コレクション」「タイムトリップin城下町」の世界へと惹きこみ、展示への高揚感を高める。



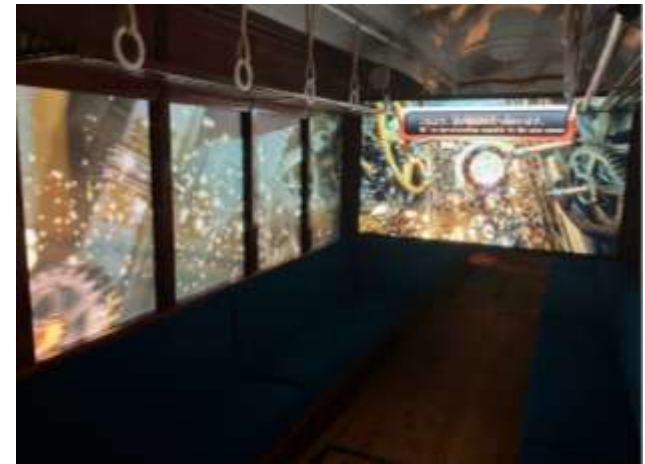
#### 岐阜の昭和展示

路面電車が走っていた頃の**昭和の岐阜**に関する資料をテーマ別(行事、施設、場所、交通、社会背景など)に展示



#### 路面電車の再現

実物資料も活用し、丸窓電車を忠実に再現  
来館者が乗り込むと、**運転士がナビゲーター**となり、昭和から戦国時代へとタイムトリップ



<車窓映像の流れ>

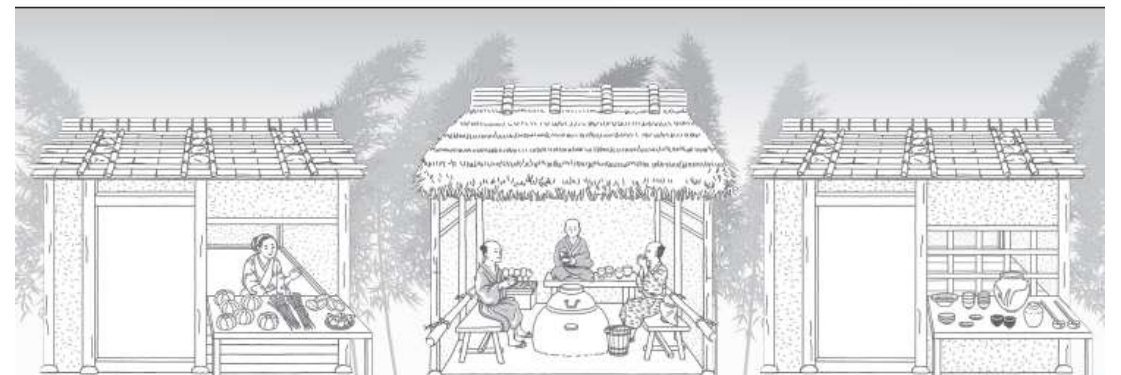
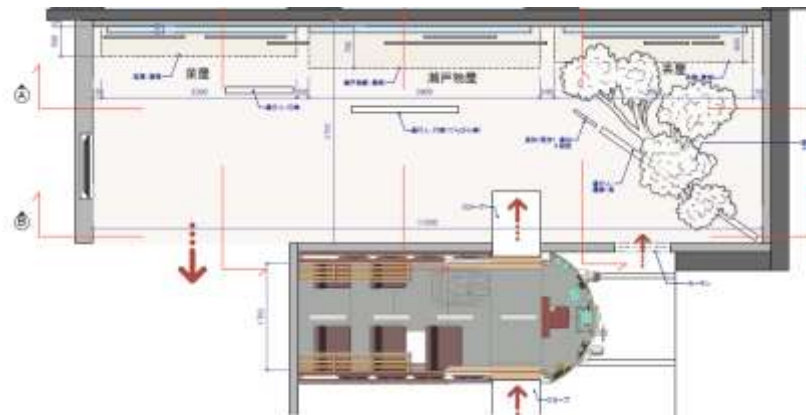


#### 楽市場の再現

丸窓電車を降りた先は**楽市場**。  
たてばんこ  
立版古で茶屋、瀬戸物屋、菜屋  
といった店や通行人を再現

#### 映像「信長時代の岐阜」

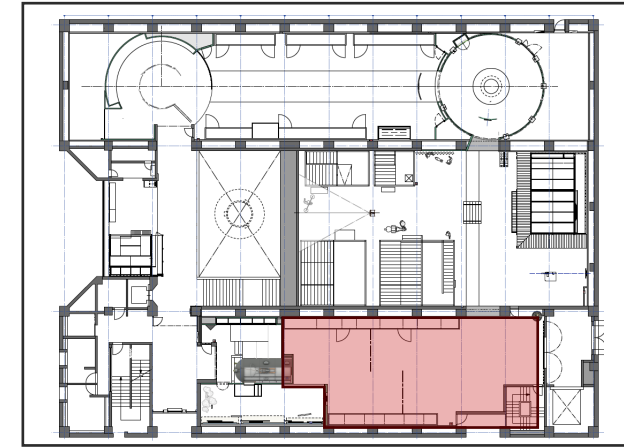
楽市場の住人が**ナビゲーター**となり、**楽市場**や織田信長入城後の**岐阜**を解説



### 戦国時代の「本物」に触れる

「**信長、岐阜から天下を目指す**」をキーワードに、織田信長、戦国時代の岐阜に関する資料を展示  
 定期的な展示替えにより、いつ来ても「**本物**」の**戦国時代の資料**をじっくりと観ることができる機会を提供

戦国時代への理解を深める、プロジェクションマッピング模型や戦国情報端末も設置



#### テーマ① 信長の登場～動乱の戦国時代～

戦国時代に関わる本物の資料を中心に、岐阜を舞台に、天下へと大きく踏みだした信長の軌跡を展示



#### テーマ② 信長の実像にせまる

「信長の家臣団」「信長の合戦」「信長の一族」など、様々な切り口から**信長の実像**を紹介



#### テーマ③ 天下統一への道～戦国時代の終焉～

信長没後から天下統一に至るまでの、岐阜や美濃の歴史をたどる。

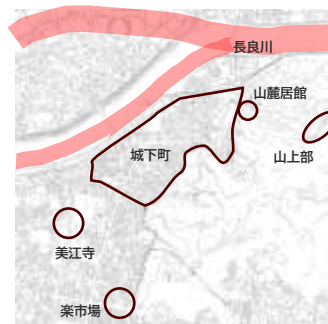


#### 岐阜城下町 プロジェクションマッピング模型

岐阜城下町とその周辺の変遷を地形模型に投影  
 城と城下町の立地、町の成り立ちや町の変遷を知ること、城下町を俯瞰的に把握することが可能に。



模型イメージ



模型範囲

#### 戦国情報端末

信長や戦国時代に関する情報を集めた検索システム  
 展示資料のさらに先を深掘りした情報を提供

#### 〈コンテンツの例〉

- 信長三昧
  - 信長プロフィール
  - 信長と家臣
  - 信長とライバルたち
- 戦国時代のくらし
  - 武家のくらし
  - 町人のくらし
  - 寺社の人々
  - 城下町を訪れた人々 など

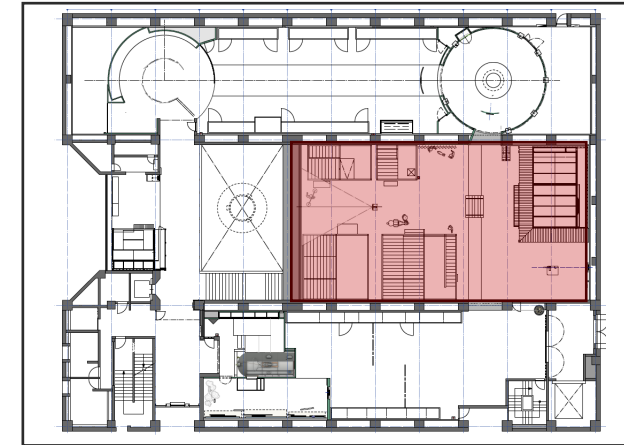
#### テーマ④ 信長の見た「世界」

信長を訪ねてキリスト教の宣教師が訪れた岐阜。  
 彼らが伝えたキリスト教や、南蛮文化ゆかりの資料を展示し、信長の見た大航海時代の世界に目を向ける。



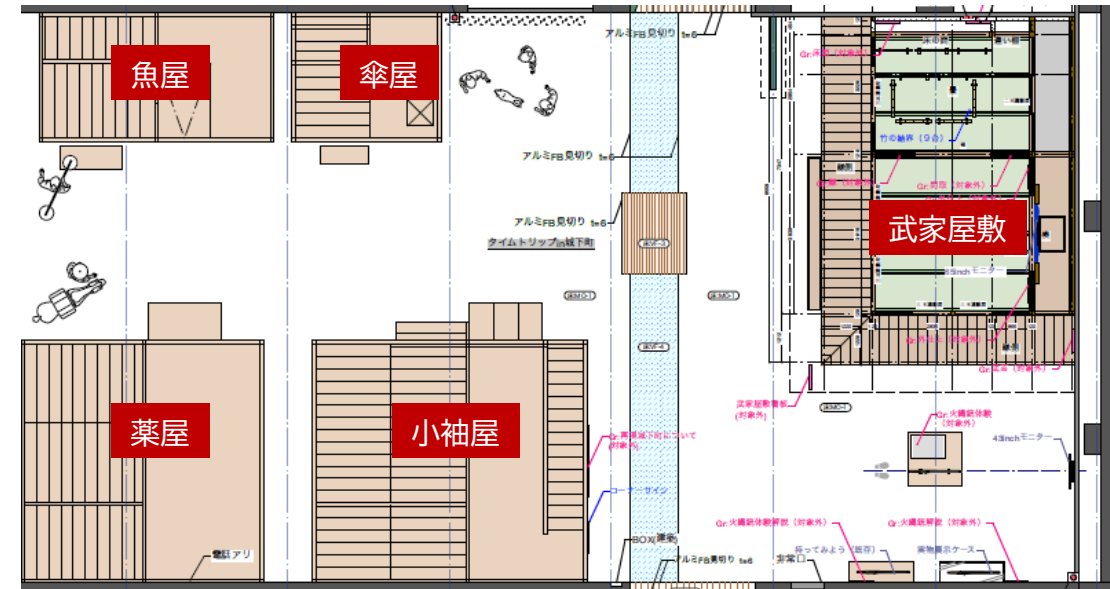
## フロイスが見た城下町が目の前に

目の前に広がるのは、宣教師ルイス・フロイスが岐阜を訪れた永禄12年（1569）頃の**岐阜城下町の世界**。フロイスがナビゲーターとなり、城下町を案内する。武家屋敷では**武士のくらしや武家文化**を、町家エリアでは当時の**岐阜城下町のにぎわいや町人のくらし**を体感



### 城下町の復元

フロイスが岐阜を訪れた永禄12年（1569）頃の岐阜城下町を復元。傘屋・小袖屋・魚屋・薬屋の4つの商店の他に、**信長の家臣の屋敷**を新設。フロイスがバビロンのようだ と評した、**当時のにぎわい**を音や映像で再現。  
※文字を抜いたデータを取り寄せ中



### 体験コーナー

武家屋敷での火縄銃体験、傘屋でのくずし字体験、小袖屋での着付け体験、魚屋での天秤棒担ぎ、薬屋での薬研体験など、体験コーナーを設置。  
**アクティブに城下町のくらしを体験**

### 実物資料の展示

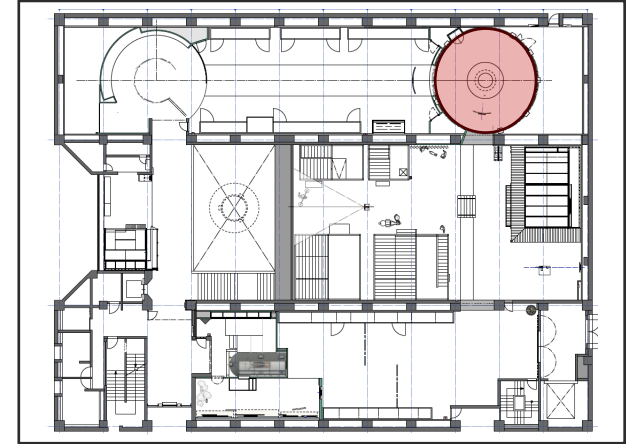
武家屋敷や商店の中には、火縄銃や和本など実物資料も展示。同じ空間に**体験道具と実物資料を展示**することで、実物資料へ興味を惹かせ、「楽しい」だけでは終わらない、「深める」場とする。



## デジタル×本物＝新たな出会い

デジタルアーカイブ化された博物館資料を活用し、来館者1人1人が資料の中から「あっ、これ好き！」を見つけられる機会を提供

岐阜の通史を概観できる内容とすることで、次の「ぎふ歴史展示」「ぎふ楽プレイコーナー」の理解促進に繋げる。



### 年表

壁面には、グラフィックを多用した分かりやすい年表を設置  
 主要な出来事については、実物資料も展示し、岐阜の歴史の流れに没入できる空間とする。

### デジタルコンテンツ

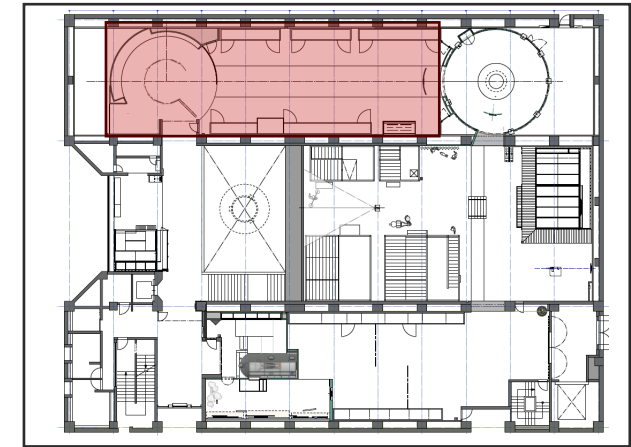
資料データが長良川をイメージする清流とともに流れる仕掛け  
 流れてくるデータをタップすると、資料の画像・解説が浮かび上がる。  
 関連する資料の情報にアクセスすることで関心を掘り下げることが可能  
 直感的に触りたくなるシステムとすることで、トレジャー(資料)との出会いを促す。



過去、現在、そして未来へ…

多くの博物館資料の中から、季節やその時々話題に応じた展示を行うことで、毎回**違った岐阜の魅力を紹介**。加えて、岐阜の文化や歴史の新たな一面を知ること、市民の岐阜への愛着を創出し、**シビックプライド醸成**につなげる。

また、エンディング展示では、岐阜の現在に息づく文化・技術に注目することで、**過去から現在、そして未来へ**とつなげるストーリーを演出



展示テーマ例

山、川、旅(移動)、戦い、動植物、災害、食、産業、装い、信仰、技、川端康成、蓑虫山人、徳川家康、加納鉄哉、市内の遺跡・城館、岐阜和傘、岐阜提灯、鶺鴒、岐阜町、浮世絵など



エンディング展示

展示室の最後を飾るのは、展示テーマに即した**貴重な一品**+現代に受け継がれた**技術**

今に生きる岐阜の文化にも視点を広げ、文化財が現在に守り伝わることの意義を語る。



子どもも楽しい！

子どもから大人まで、幅広く楽しめる**体験コーナー**。「本物」の資料も活用した博物館ならではの体験メニューを提供。子どもたちに楽しみながら岐阜の奥深い魅力を発見してもらい、岐阜への愛着が育まれることを目指す。

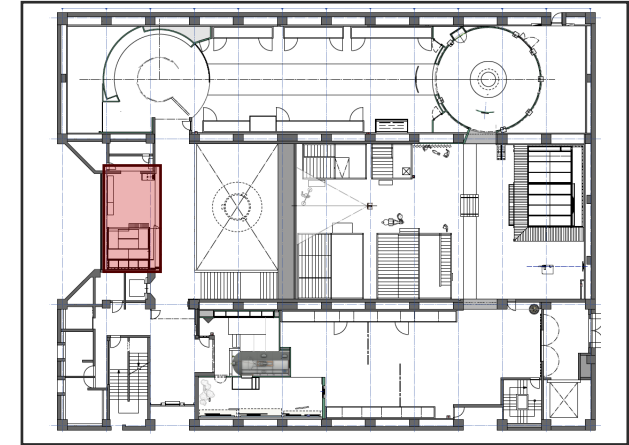


町家の再現

実際に使われていた出格子や駒寄せを移築し、**岐阜町の町家を再現**。目隠しと通風の機能を併せ持つ格子や無双窓など、町家ならではの工夫を体験。

ぎふすごろく

床面には**岐阜の歴史に関するすごろく**を設置し、ゲーム感覚で岐阜の歴史や魅力を学べる場とする。



体験道具

体験道具にじかに触れることで**楽しみながら岐阜の歴史を学習**。同時に、**展示資料への理解**を深める。

体験道具



土器パズル



鎧体験



浮世絵体験



理解促進

展示資料



弥生土器



短甲



浮世絵

## 歴史博物館から現地へ！

地域の文化観光資源を地形立体模型や情報端末、ストーリー模型で紹介。博物館資料と地域の文化観光資源とを結びつけることで、来館者の興味が博物館で完結することなく、館外へと広がっていく仕掛けとする。

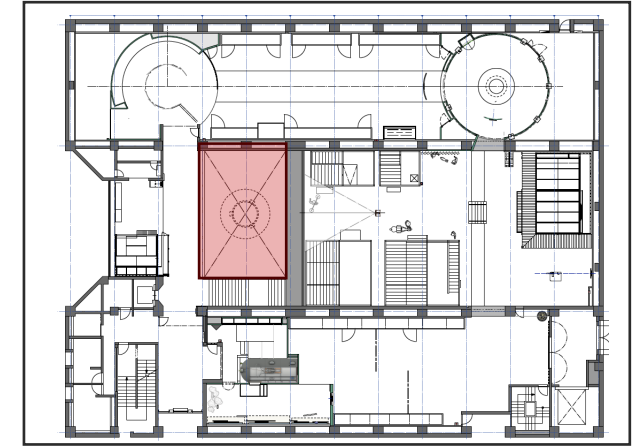


### 地形立体模型(ジオラマ)

岐阜市鳥瞰図(吉田初三郎作)のテイストを参考に、岐阜市周辺のジオラマを製作  
床面には、市域の範囲を超えた地理情報を伝える床面シートを設置

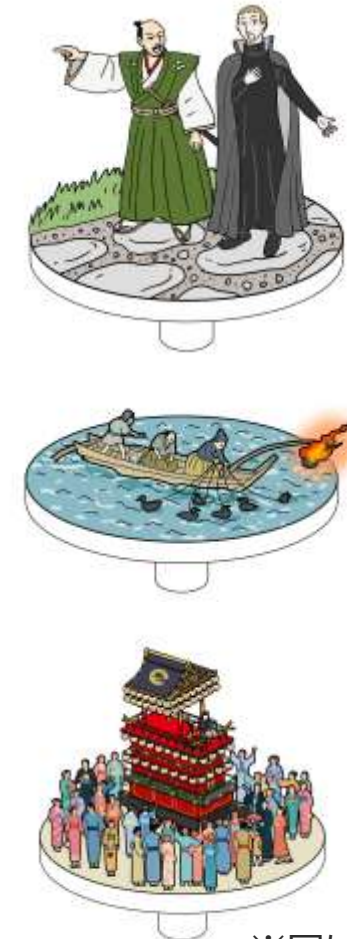
### 情報端末

ジオラマの周囲にはタブレットの情報端末を設置し、「日本遺産」や「ぎふ歴史遺産」のストーリー内容や構成文化財、ストーリーに関連する博物館資料などを紹介



### ストーリー模型

ジオラマ上には「日本遺産」や「ぎふ歴史遺産」などで紹介されているストーリーの一場面を再現したストーリー模型を設置  
地域の文化観光資源を楽しく分かりやすく解説する。



※図はイメージです