



川越し街道

賑わい創出の 基本的な方針

「博物館編」

-内で外で学ぼう！遊ぼう！街道せ～んぶ博物館構想-

(「開かれた島田市博物館」を軸にした川越し街道賑わい創出)

史跡公園 < 観光名所

補助金を入れた「保存・整備」のみでは「展示・見学」が中心で、「ヒト・モノ・カネ」の流れは作れない。

現状は復元施設を建てられず遺構だけが残り、空き地になっている。

(これまで) **保存・整備**

史跡公園

復元施設(展示)と遺構(番宿跡など)が残り、
歴史文化に強い興味関心を持つ人々が訪れる。

隠れた大きな問題:「史跡跡に建つ家屋の空き家問題」

史跡跡に建つ建屋は現在空き家もあり、また新築/売却することもままならず腐敗していく一方である。ここに民間の活力を取り入れ上手に活用することで、賑わいを創出することが可能になり、保存・整備にも寄与できる。ただし、こちら側も民間の考え(商業利用)に寄る必要がある。

(これからは) **活用**

観光名所/体験施設

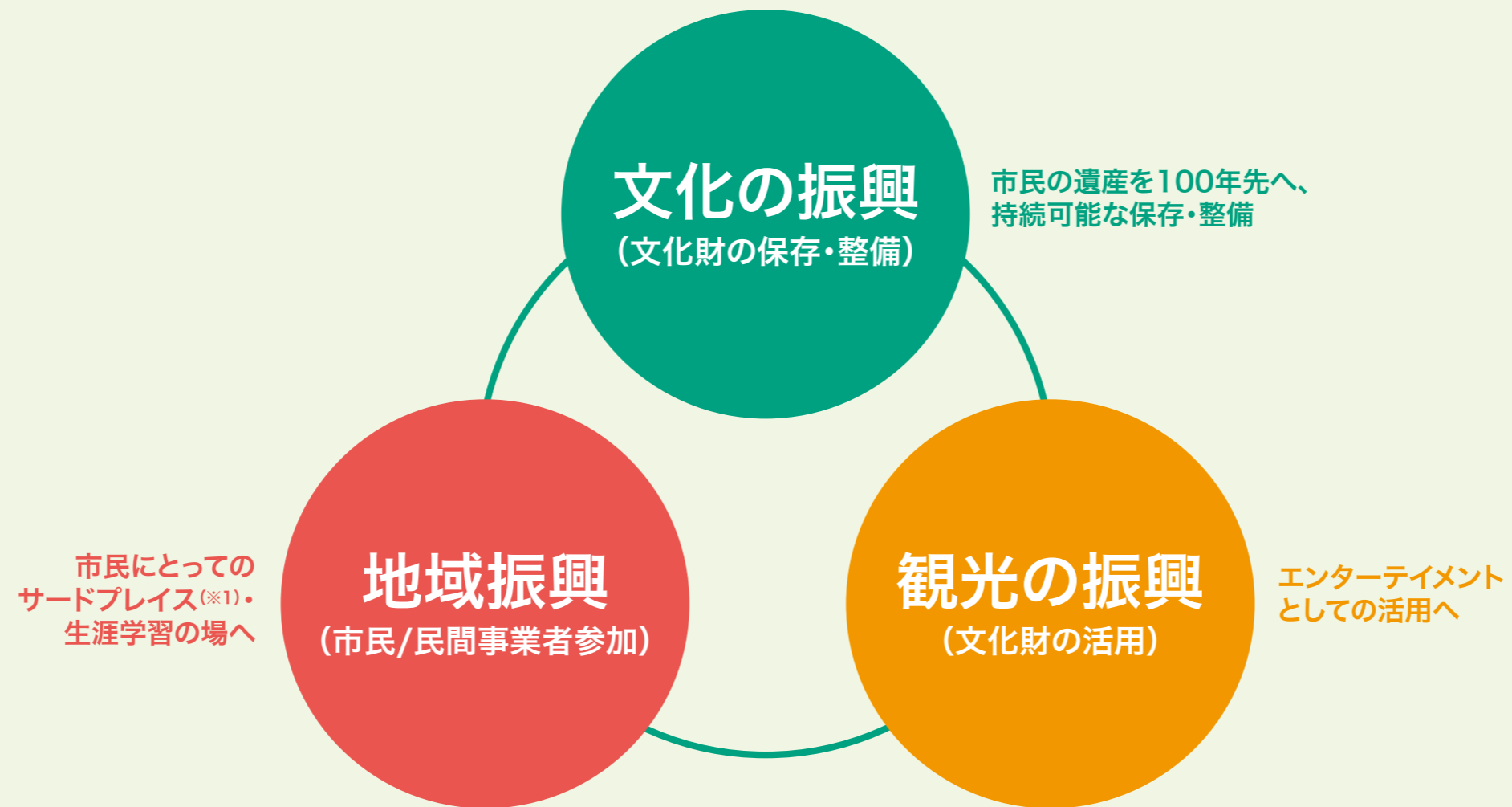
文化財の演出、体験型コンテンツ、飲食・物販など
一般のお客様が来て楽しめる観光スポットとする。

「保存・整備」された川越し街道で
歴史を「学ぶ・体験する」。

※国・県の補助金を利用しているため、活用には一定の条件があります。

「保存」「活用」「参加」の3つの柱

文化財の保存・整備に加えて、観光活用を追加。さらに市民や民間事業者の参加を促すことで、大きな座組みを構築する。



※1 サードプレイス: カフェ、公園など自宅や職場と隔離された第3の心地よい居場所

コンセプト

コンセプト

「開かれた島田市博物館」を軸にした 川越し街道賑わい創出

※開かれた島田市博物館 = 川越し街道そのものが博物館

スローガン（案）

内で外で学ぼ！遊ぼ！
街道ぜ～んぶ博物館構想

「博物館=本館のみ」ではなく、旧桜井家住宅、川会所、三番宿、十番宿、札場、仲間の宿など
川越し街道を構成する全て=博物館であるとする。

興味を[持っていない]人向け

無料パビリオン

三番宿

十番宿

三番宿、十番宿は展示を行う無料のパビリオンとし、本館へ誘うつかみとする。

飲食・物販/体験

仲間の宿

札場

札場は休憩スペース(ex.物販・飲食)を担う建屋、仲間の宿は「体験」を行う建屋とし、多くの観光客が来て楽しめる役割を持った建屋で構成する。

興味を[持っている]人向け

有料パビリオン

本館

川会所

旧桜井家住宅

分館

(記念館・民俗資料館)

川会所を新たに有料施設の枠組みに組み込み、本館・川会所・旧桜井家住宅・分館(記念館・民俗資料館)をセットで入館料のアップを見込む。



興味の有無に関わらない、観光客の導線づくりを目指す

東海道と大井川が織り成す交流の場



本物を体感する(見る・感じる)

レプリカで体験する

※文化財保存の観点から本物が置けないため。

本館

① 川越し

川札/連台(れんだい)/
浮世絵/絵図(掛軸・屏風)/
絵画(日本画)/古文書/
高札/旅道具

② 宿場

絵図/浮世絵/古文書/
絵画(日本画)/屏風

川会所

川越しを物語る
貴重な建物

旧桜井家住宅

日本建築(文化財)/
民具

+

地元の食材や
歴史あるお茶などを
扱ったレストラン

分館

(記念館・民俗資料館)

海野光弘作品/
版画を中心とする
近現代美術家の
作品等

街道/番宿

レプリカ展示 / 体験

意識すべきこと「消費単価 = 単価 × 滞留時間(FUN)」

ゾーニング

展示関連施設

民間活用施設

島田市博物館 本館
全体のメイン展示施設。
企画展も。

川会所(建物)
物販or飲食施設。
民間活用施設候補。
ex.おかげ横丁(伊勢市)

川会所跡/屋外展示
川越し街道沿いの中心施設。
本来、江戸時代に川会所が
所在した場所。

川越茶屋

分館(記念館・民俗資料館)
海野光弘版画記念館 他

旧桜井家住宅
レストラン/売店、
宿泊施設。

九番宿
休憩スペース(ex.物販・飲食)
宿泊施設候補。
民間活用施設候補。

塚本邸(空き家)
休憩スペース(ex.物販・飲食)
宿泊施設。民間活用施設候補。

そば屋跡(住居)・口取宿(空き家)
休憩スペース(ex.物販・飲食)
宿泊施設候補。民間活用施設候補。

十番宿

二番宿

六番宿

仲間の井戸

三番宿

荷縄屋

仲間の宿

立会宿跡

札場

各番宿/屋外展示&休憩スペース
テーマ毎の展示施設。
加えて民間利用による休憩スペース
(ex.物販・飲食)

澤田邸(空き家)
市民活用される可能性。

せき

Cafe

朝市

朝顔の松公園/トイレ/飲食施設等
トイレ/民間活用による飲食施設/
こどもの遊び場/イベントスペース

遊具

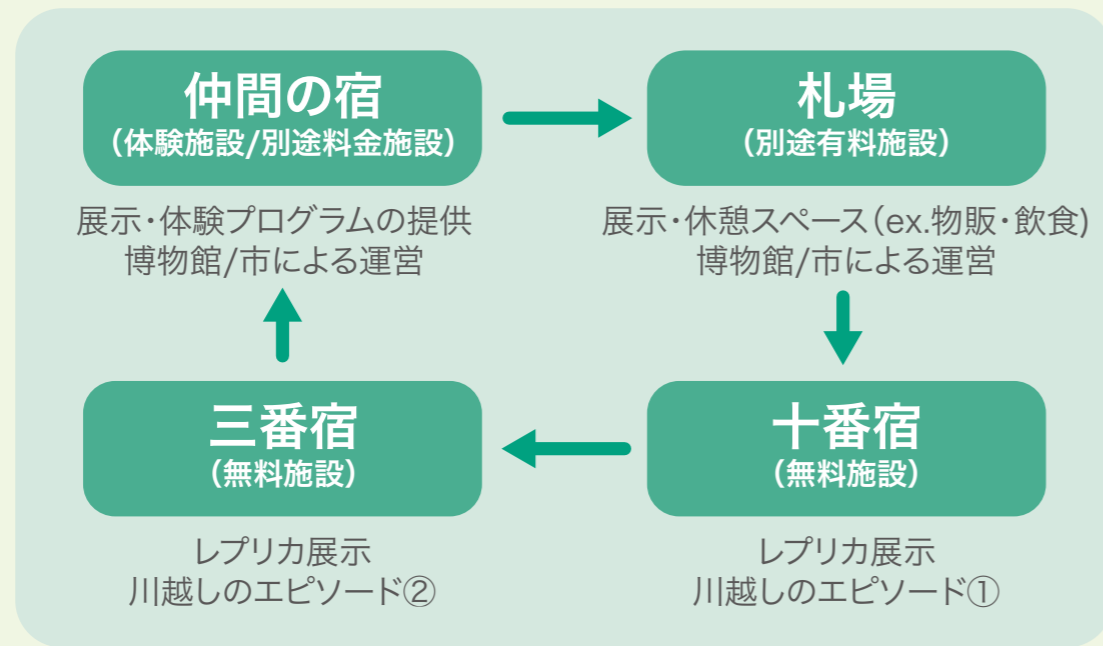
河原大井川港線

東海道

博物館を川越し街道全体と捉えるということ

街道の雰囲気を楽しみに来た(川越しに関心がない)ゲスト向け

※これ自体が有料施設への強いつかみとなる。



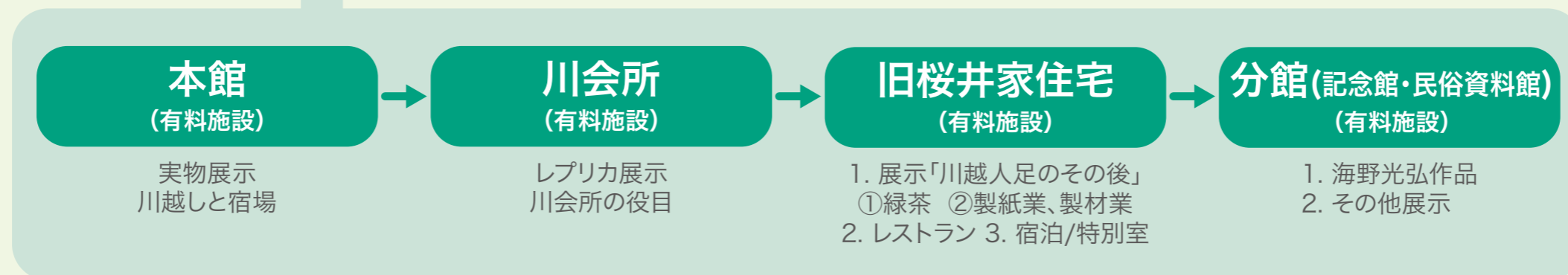
来訪以前に既に川越しまたは宿泊施設に強い関心を持っているゲスト向け

※再来訪への強いつかみとなる可能性がある。



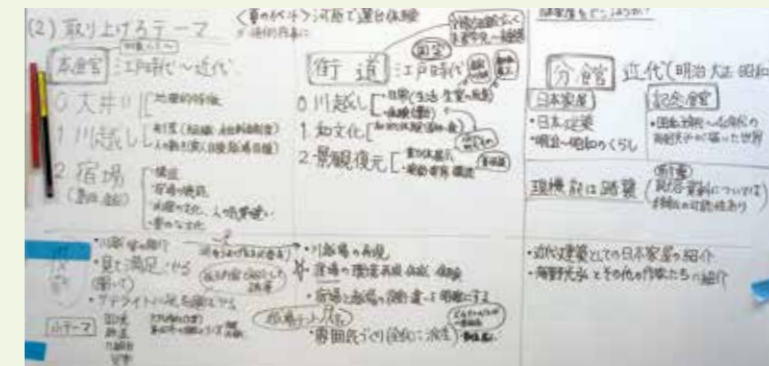
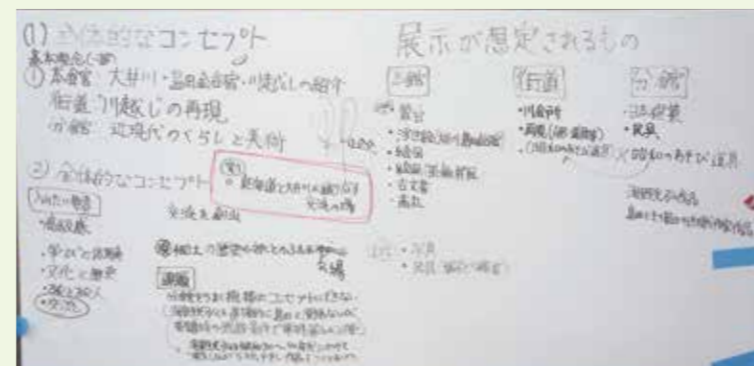
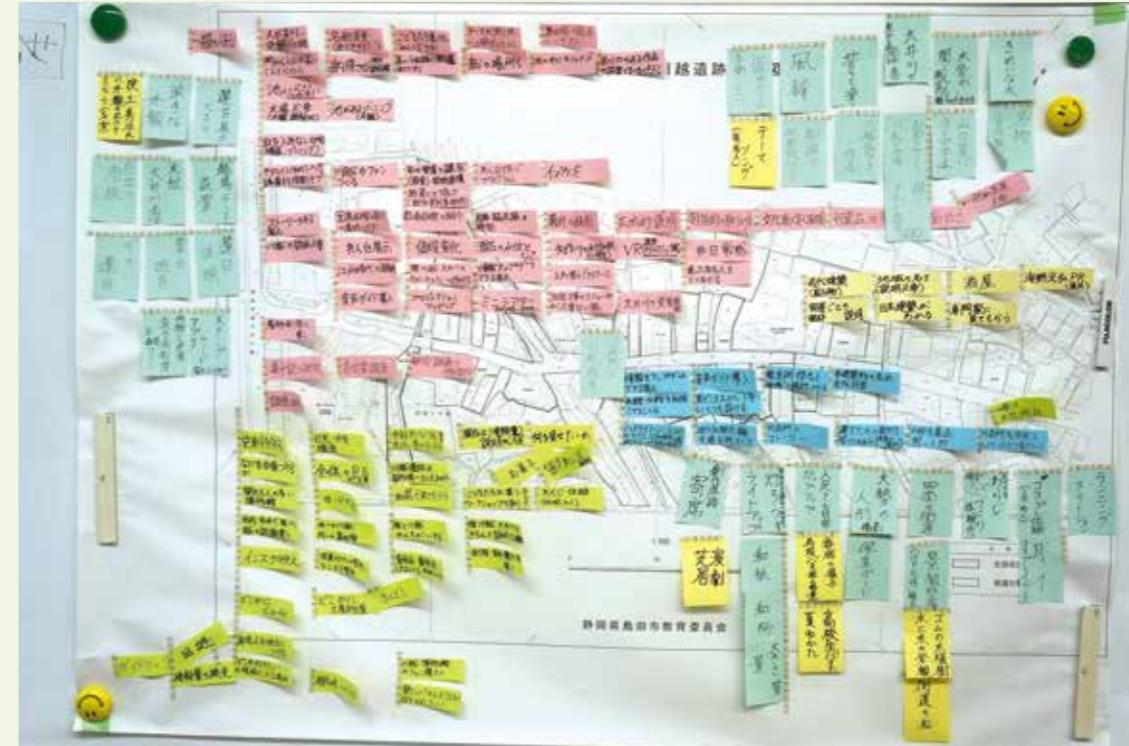
川越しに関心がある(または新たに持った)ゲスト/市民向け

※川越し街道のファン/市民のサードプレイスとなる拠点



博物館メンバーとの検討過程

2020年度に計10回に渡り、博物館、文化資源活用課、フジヤマ、トコナツ歩兵団による勉強会を実施。
現状把握/先進事例確認/博物館の在るべき姿/展示の方向性などについて議論を重ねる。
これらを元に、更なる議論の基礎となる基本構想を作成。



本館



視覚的なインパクトと開放感のある外観に加えて 屋外レプリカの展示で、観光客を誘引。

ファサード

- ・外壁やガラス面に水紋塗装
またはカットニングシート
- ・目立つ看板の設置

イベント時などは波紋が動く、
色が変わるなど演出を加えて
より魅力的なものとする。



屋外エリア

- ・レプリカ展示
- ・実物大の連台(レプリカ)に乗れる。
(アイキャッチ/写真スポット)
- ・越場テント(仮称)の設置

可能であれば・・・

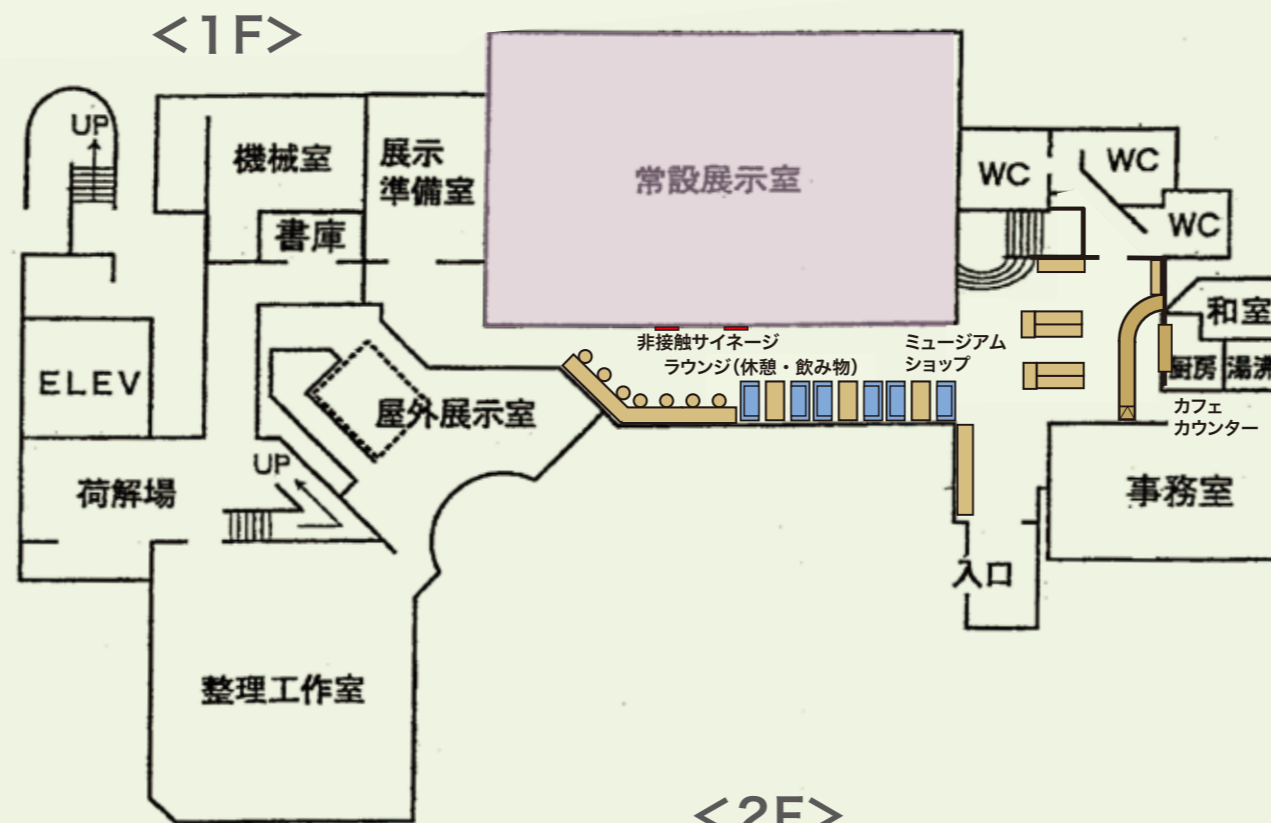
- 展望台の設置

本館 【1F/2F 大きな役割の整理】

非接触
デジタルサイネージ



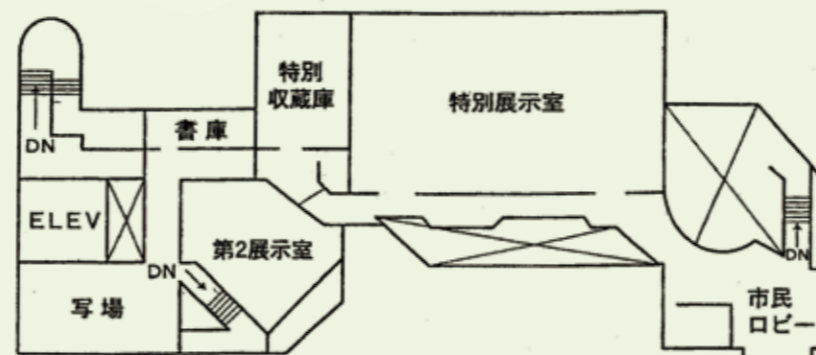
入口 モニュメント



階段イメージ



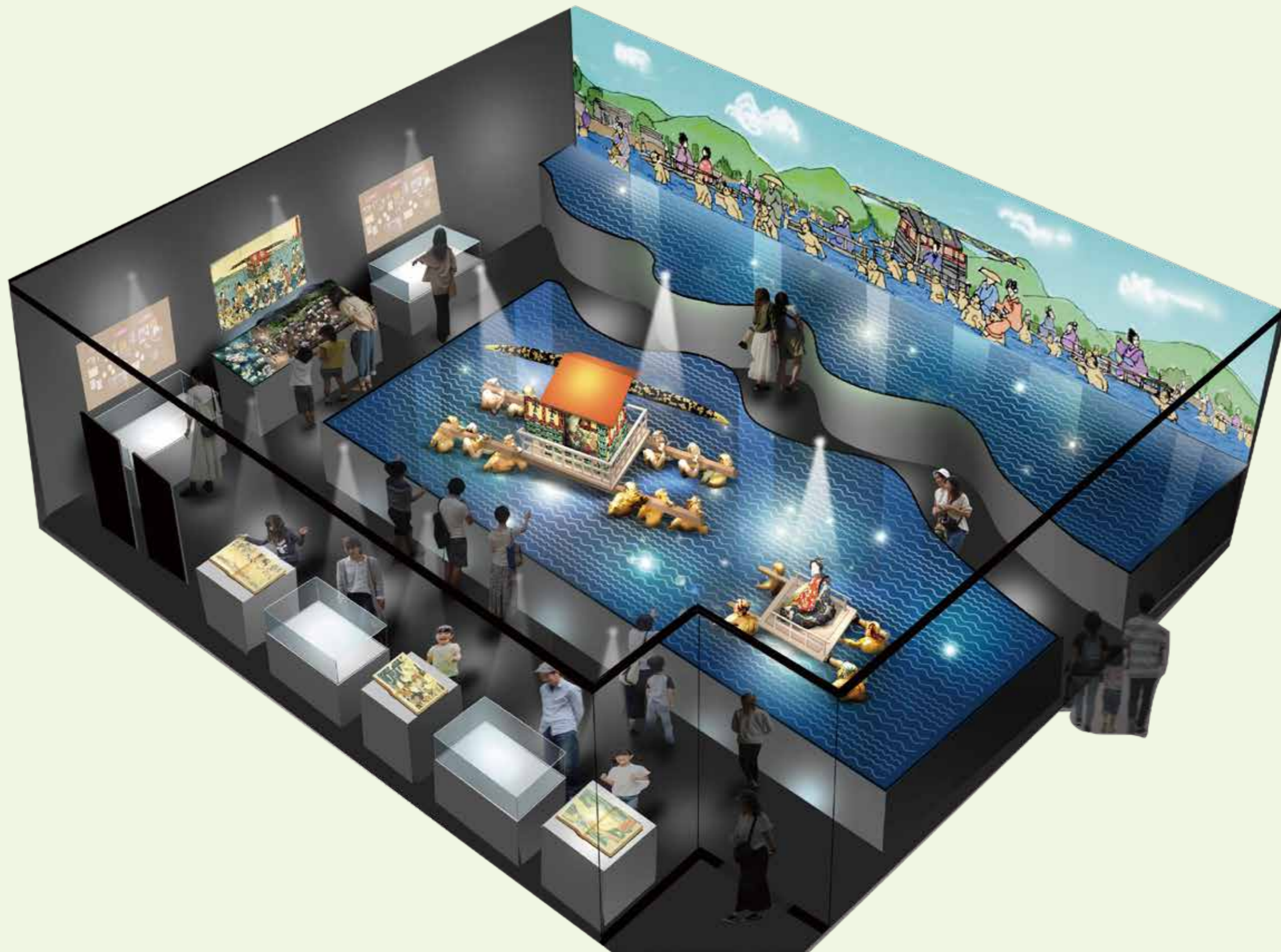
<2F>



SHOP/カフェ

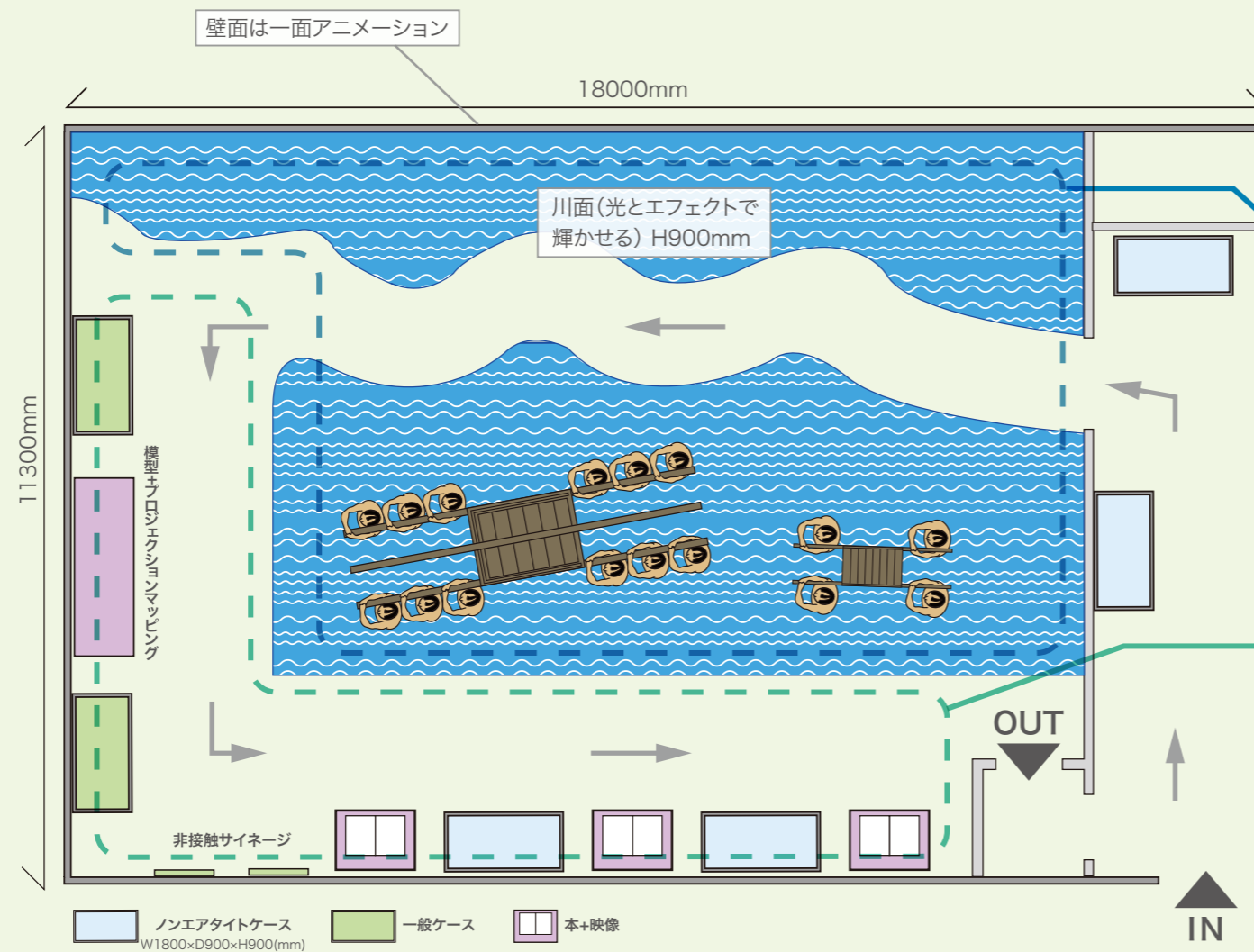


本館【1F 常設展示室 パース】



ゾーン分けによって多面的に見せる展示

全く川越しに知識のない人、それほど興味がない人にもその当時の賑わいやシステム、エピソードを楽しく知ってもらう。
ウォークインアミューズメントのように一周して体感と映像で楽しく知識を得る。



Aゾーン

川の中を歩くイメージで川越しの混み合った雰囲気を感じ。全く知識のない人の疑問を共有し興味を膨らませる。

Bゾーン

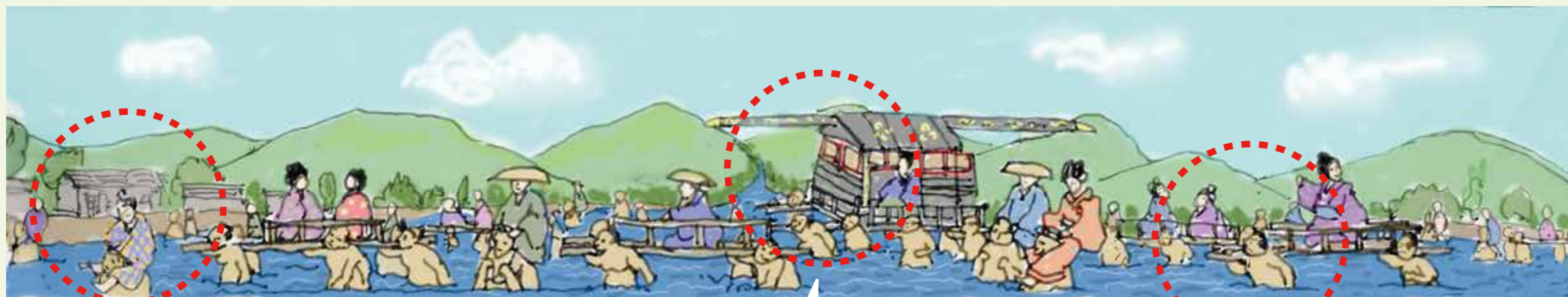
Aゾーンで不思議に思ったことや膨らんだ興味の回答や細かい説明など。

本館【1F部分説明 (Aゾーン)】

Aゾーン

壁一面に等身大の人足達が続々と川を渡っていくアニメーション映像を投影。
ナビゲーター役のキャラクターが、その人足の上を飛びながら各場所で質問をしていく。

※質問と答えはセリフで。(指向性スピーカー使用)



なんで肩車なの？



じゃあ、なんで橋がないの？



なんで橋を渡らないの？



Bゾーン

Aゾーンで持った興味を膨らませていく展示。

メイン展示

モニター映像やプロジェクションマッピングでストーリーを持ったエピソードを見せる。



スイッチでいろいろなストーリーが見られる

- 1) 通常の街道の風景 2) 大名行列の川越 3) 川留めまでの動き

資料展示

- ・実物の資料をガラスケース展示
- ・映像などを使用した展示
(平凡なパネル展示ではなく、創意工夫する)



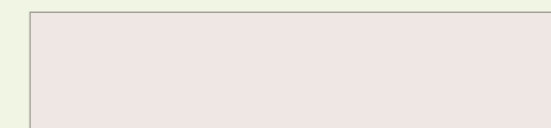
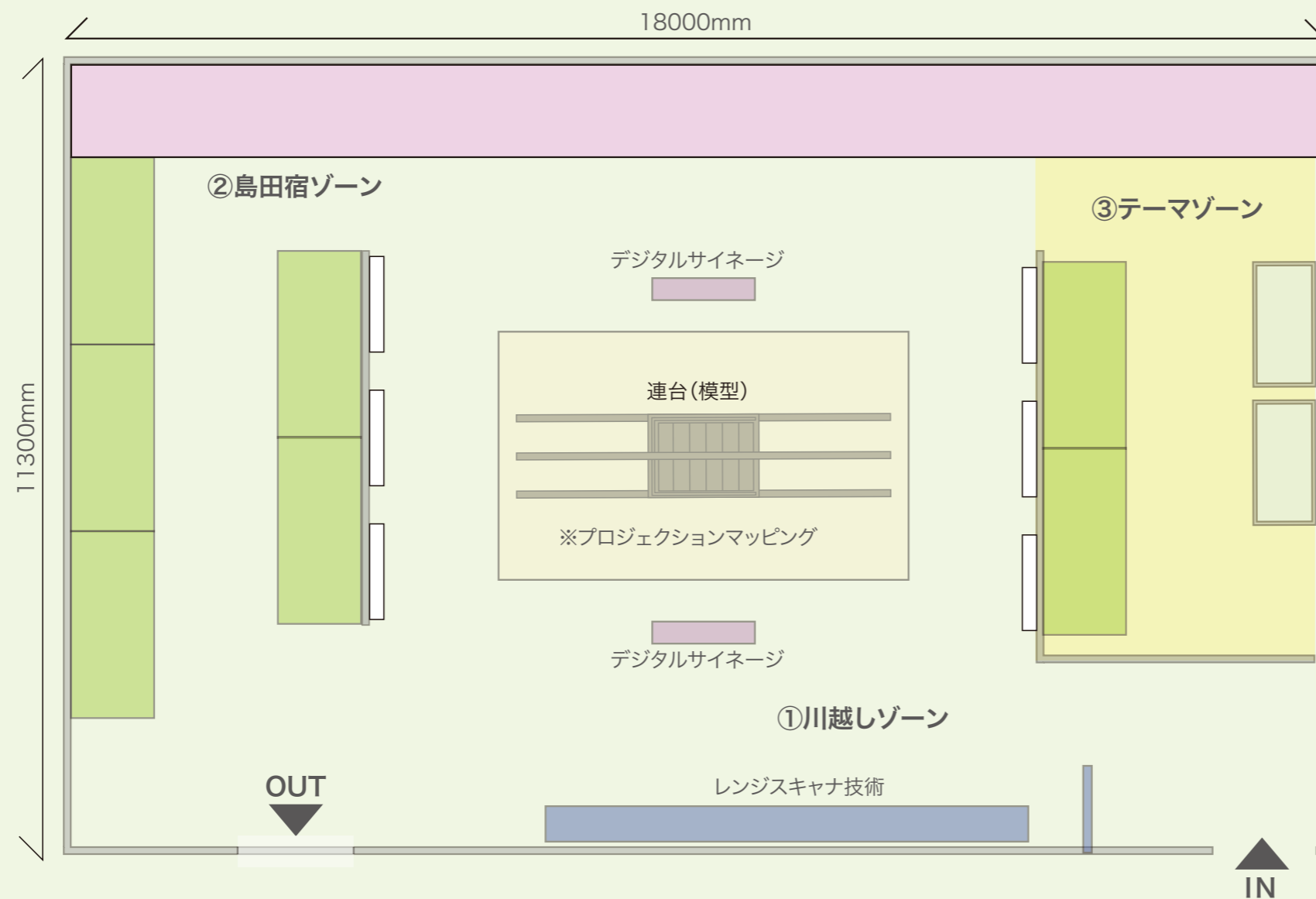
大きな本が置かれている。
一部分が印刷ではなく、インタラクティブなアニメーションになっている。
タッチパネルでクイズなども楽しめる。



人足のイラストへ映像の川の水が増えていく。

水の増減によって右のページの料金表も変化する

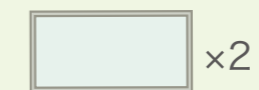
本館【Bゾーン 展示什器プラン①】



エアタイト高透過壁面システム
L18000 × D1200 × H3000(mm)



エアタイト高透過ケース
W2700 × D1200 × H2700(mm)



ノンエアタイトケース
W1800 × D900 × H900(mm)

本館【Bゾーン 展示什器プラン②】

