

米百俵プレイス（仮称）
人づくり・学び・交流エリア（仮称）
歴史人物史展示基本計画

令和3年3月

長岡市

目次

I 米百俵プレイス（仮称）の概況

- 1. 米百俵プレイス（仮称）整備の経緯と建設地の概要 01
- 2. 建設地の歴史的な背景 03

II 基本方針

- 1. 米百俵プレイス（仮称）の施設コンセプトと導入機能 05
- 2. 歴史人物史展示の基本方針 07

III 展示整備方針

- 1. 歴史人物史展示 13
 - (1) 展示の構成 13
 - (2) 展示エリアのゾーニング 13
 - (3) 展示空間の整備方針 14
- 2. 米百俵展示 16
 - (1) 基本方針 16
 - (2) 米百俵展示の構成 16
 - (3) 米百俵展示の空間の整備方針 21
- 3. 長岡イノベーション人物史展示 23
 - (1) 基本方針 23
 - (2) 長岡イノベーション人物史展示の構成 23
 - (3) 長岡イノベーション人物史展示の空間の整備方針 29
- 4. 米百俵ビジョン展示 31
 - (1) 基本方針 31
 - (2) 米百俵ビジョン展示の構成 31
 - (3) 米百俵ビジョン展示の空間の整備方針 31

IV 管理運営方針

- 1. 事業活動計画 33
- 2. 維持管理方針 35

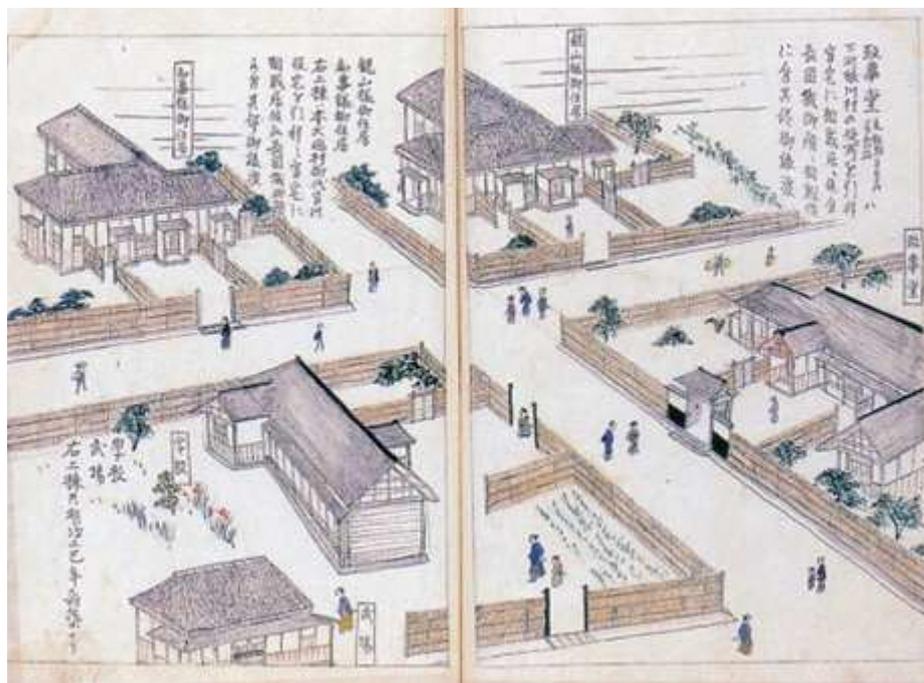
I 米百俵プレイス（仮称）の概況

1. 米百俵プレイス（仮称）整備の経緯と建設地の概要

長岡市は、大手通坂之上町地区市街地再開発事業で、中心市街地各地に点在する賑わいをつなぎ、「まちなか型公共サービス」のさらなる充実や中心市街地の回遊性を高め、若者がまちなかに魅力を感じる新たな交流拠点の整備と地域の賑わいの創出を目指しています。

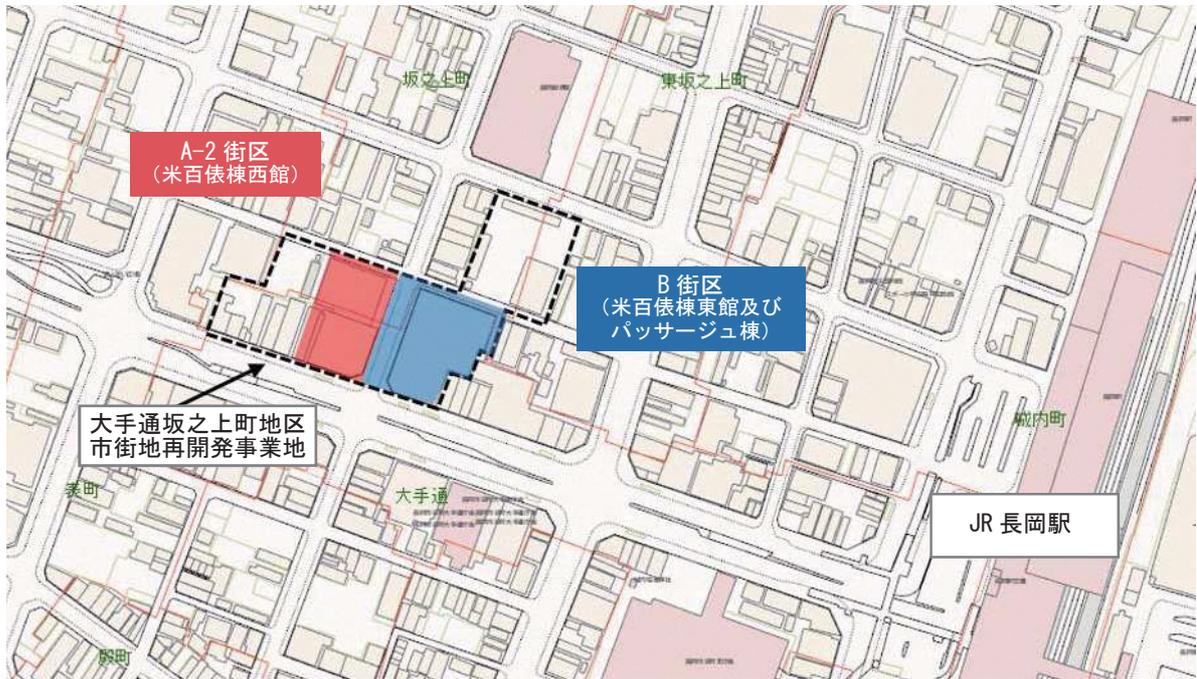
平成30年（2018）に長岡開府400年を迎え、人口減少や担い手不足などのさまざまな課題を解決し、100年先の長岡を創っていくためには、これまでの固定観念にとらわれない人づくりと産業振興が欠かせません。そこで、「人づくりと産業振興を総がかりで支える地方創生の拠点」として米百俵プレイス（仮称）を整備します。当該地区は、「米百俵の精神」から設立された国漢学校の跡地に位置し、まちづくりの中心として、明治・大正期には市役所などが建設され、戦後には長岡現代美術館や長岡商工会議所、北越銀行（現：第四北越銀行）などが立地し、産業や文化の振興拠点としても発展してきました。

本計画は、国漢学校の跡地である場所の記憶と、当該施設に移転する互尊文庫の理念を継承する施設として、「米百俵の精神」及び長岡イノベーション人物史を基本テーマに、史実を伝え、学べる場、長岡でイノベーションを取り組むに値するつながりを伝える歴史人物史展示の基本計画です。



小川当知「国漢学校の図」（「懐旧雑誌」下）
明治初期の大手通りの様子。左下の建物が国漢学校。
国漢学校と左上の「知事様御住居」が建設地。

[米百俵プレイス（仮称）人づくり・学び・交流エリア（仮称）施設概要]



位置図



施設外観図

2. 建設地の歴史的背景

(1) 中心市街地の成り立ちと変遷

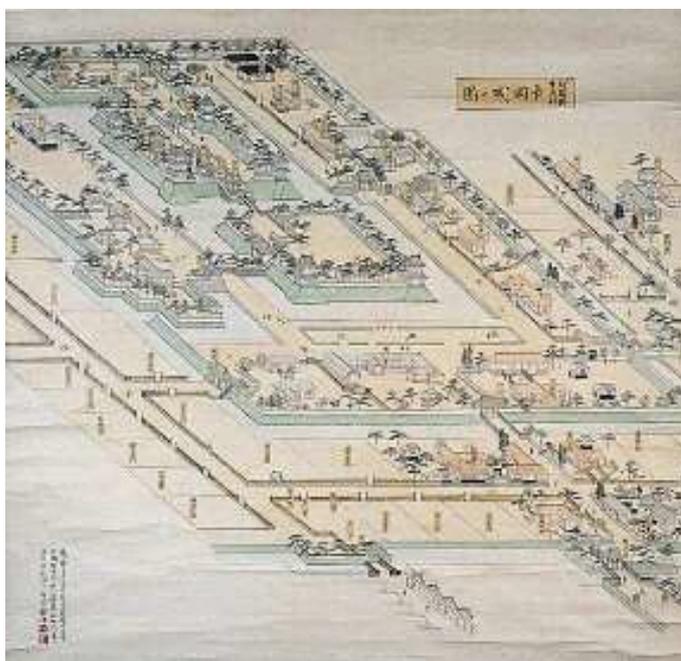
長岡市は、新潟県のほぼ中央に位置する中越地方の中核都市です。平成期の市町村合併により人口は約 27 万人、面積は約 891 km²となり、日本海から守門岳まで、海岸部・山間部の美しく豊かな自然と歴史、伝統文化、産業など、多様な地域資源を有しています。

長岡市の中心市街地は、江戸時代の譜代大名・牧野氏 7 万 4 千石の城下町として栄えた長岡城跡に立地しています。明治 31 年 (1898) に長岡城本丸跡に長岡駅が開業すると、現在の大手通り付近を中心に商業や官公庁等の機能が集積します。東山油田の産出、市制の施行などを背景に、城下町から近代都市へと変貌を遂げていきます。

昭和 20 年 (1945) 8 月 1 日の長岡空襲によって中心市街地は再び焦土と化し、尊い命が奪われ、市街地の大半が焼失しました。しかし、翌年に始まった復興都市計画事業は全国の戦災都市のなかでもトップの早さで完了しました。焼け跡は整然としたまちなみに生まれ変わり、高度経済成長期には大型小売店舗が次々と開店しました。昭和 57 年には上越新幹線が開業し、中心市街地は中越地方の中心としてにぎわいました。

平成期に入るとモータリゼーションの進展や市街地の拡大などにより、人口や都市機能の郊外流出が進み、徐々に中心市街地の衰退が進行し、その活力低下が課題となります。これを受けて長岡市は、平成 24 年 (2012) のシティホールプラザ「アオーレ長岡」をはじめ、まちなかキャンパス長岡、大手スカイデッキ、長岡市社会福祉センター「トモシア」など、中心市街地における都市機能の更新と再集積に取り組んでいます。

長岡市はその一環として、国漢学校の跡地に、「人づくりと産業振興を総がかりで支える地方創生の拠点」米百俵プレイス(仮称)を整備します。



水島爾保布「越後国古志郡長岡城之図」

(2) 小林虎三郎と国漢学校

慶応4年(1868)の鳥羽・伏見の戦いに始まる戊辰戦争の戦火は、長岡城下にも及びました。戊辰戦争後、石高を三分の一に減らして再興を許された長岡藩の文武総督・大参事に就任したのが小林虎三郎です。佐久間象山門下の秀才として知られた小林虎三郎は、時代の要請に応えられる学問を教え、優れた人材を育成するという理想を掲げ、同じく大参事に就任した三島億二郎らと共にその実現に向けて取り組みます。

戊辰戦争からの復興政策の中核になったのが国漢学校の開校です。明治2年(1869)5月、四郎丸村(現長岡市四郎丸)の昌福寺の本堂を借りて仮校舎を開設。小林虎三郎は、長岡藩の窮状を知った三根山藩から届いた救援米を売却して必要な書籍や器具を購入し、明治3年6月15日に坂之上町(現長岡市大手通2丁目、米百俵プレイス(仮称)建設地)に校舎を新築移転。洋学局と医学局を設置し、藩士の子弟だけでなく、町人や農民の子どもたちの入学も許可します。

小林虎三郎は、教育第一主義の強い信念のもとに復興政策を推し進め、長岡の近代化の礎を築いたのです。



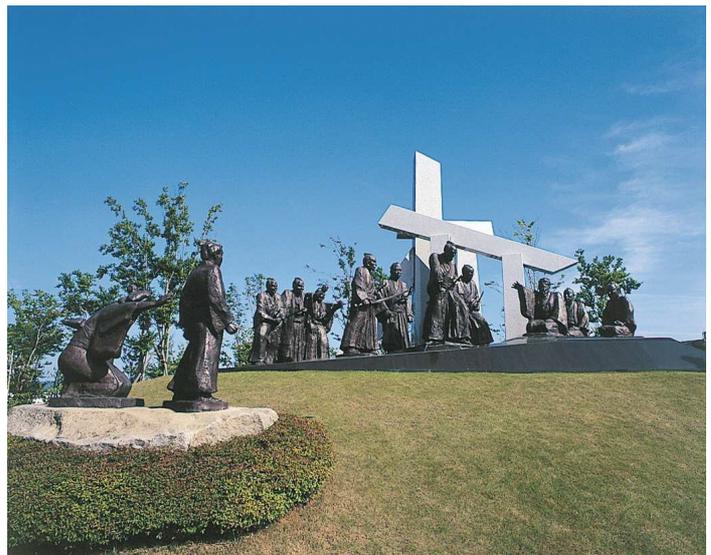
小林虎三郎

(3) 戯曲「米百俵」

昭和18年(1943)、作家・山本有三は、小林虎三郎による国漢学校開校の故事をもとに、戯曲「米百俵」を発表します。小林虎三郎が米を分けるよう、いきり立つ藩士たちに向かって、戦禍にあえぐ今だからこそ学校を建て、人材を育成することの大切さを説く戯曲の場面は、人々に大いなる共感を呼びました。

小林虎三郎の没後99年にあたる昭和50年、長岡市は国漢学校の跡地に「米百俵之碑」を建立します。平成7年(1995)には長岡市米百俵財団が設立され、国漢学校の新校舎が開校した6月15日を「米百俵デー」に制定しました。

小林虎三郎が目指した国漢学校の教育理念は、戯曲「米百俵」を通して広く紹介され、人材育成の理念として日本、そして、世界へと広がっています。



米百俵の群像(千秋が原ふるさとの森)

II 基本方針

米百俵プレイス（仮称）の施設コンセプトと導入機能を踏まえ、歴史人物史展示の基本方針を設定します。

1. 米百俵プレイス（仮称）の施設コンセプトと導入機能

(1) 米百俵プレイス（仮称）の施設コンセプト

人づくり・産業振興を総がかりで支える地方創生の拠点

未来へつなぐ新しい米百俵

—長岡の歴史や文化、まちづくりの精神で新たな価値を創造する—

[3つの視点]

- ・未来の長岡を支える人づくり・学びの拠点（知的創造）
- ・新しい産業を興す人材・仕掛けの拠点（産業人の育成）
- ・産業界のイノベーションを促進する4大学1高専の拠点（産業基盤の強化・新技術開発）

[コンセプトを深めるテーマ]

「未来へつなぐ新しい米百俵」＝「未来への問いをつくる」場へ

(2) 米百俵プレイス（仮称）の導入機能

①人づくり・学び —新しいスタイルの図書館—

[まちなか図書館]

互尊文庫の機能を移転。まちなかに集う利用者層を考え、仕事や暮らしに関する書籍を中心に、産業や学びといった将来につながる資料も特化して充実させます。

[子どもラボ]

小学生を中心に学校では学べない新しい学び、長岡だからこそできる学びの場。プログラミング教育やしごと体験などを行います。

[若者ラボ]

中学生・高校生が中心となって利用する空間。若者が個性や可能性を伸ばすことができます。

[歴史人物史展示 ※本基本計画の対象コーナー]

テーマは「米百俵の精神」と長岡イノベーション人物史展示です。デジタル技術を活用した体験・思考型の展示を行います。

②産業振興－産業人の育成と産業基盤の強化の拠点－

[4大学1高専とのイノベーション拠点 (NaDeC 構想※1の実現の場)]

4大学1高専が持つ知見と人材、おのづくり企業の集積を活かし、産業振興と人材育成を進める「長岡版イノベーション※2」の拠点として整備します。先行実施施設「NaDeC BASE(ナデックベース)」での活動やノウハウを活かし、ブラッシュアップしたプログラムを実施します。

※1 NaDeC 構想とは

市内4大学1高専（長岡技術科学大学、長岡造形大学、長岡大学、長岡工業高等専門学校、長岡崇徳大学）の特色、専門性と企業家の技術、自由な発想を融合し、新しい人材、技術、アイデアの創出と次代に対応する人材を育成することを目的とした事業。

※2 長岡版イノベーションとは

世界の経済社会全体がさまざまな難しい課題に直面する一方、技術革新が加速度的に進み、その影響が経済・社会に及びつつある。こういった大きな変化の波を的確にとらえ、従前にとらわれず市民生活の向上と産業の活性化を実現することを目的とする。

「米百俵の精神」が息づく長岡として、この大きな変化をチャンスにとらえ、市政のあらゆる分野において先端技術や新たな発想を取り入れて、人材育成と未来への投資を行う「新しい米百俵」の実現に向けて取り組む。

[産業ビジネス支援の拠点]

産学官金の集積機能を活かし、頑張る企業や働く人を総合的に支援する産業振興の拠点・産業ビジネス交流館（仮称）を整備します。産業の創出や企業経営、若者の就業や起業・創業、地場産業を担う人材育成などの支援を行います。

企業が市民、学生、来館者と交流できる場を提供します。

2. 歴史人物史展示の基本方針

(1) 歴史人物史展示の基本方針

- ・米百俵プレイス（仮称）に導入する機能のバックグラウンドとして、「米百俵の精神」を基本テーマに史実を伝え・学べる場、長岡でイノベーションに取り組むに値するつながりを伝える展示とする。
- ・総合学習の小中学生及び観光客をメインターゲットとする。
- ・デジタル技術を活用した体験・思考型の展示を行う。
- ・市内各歴史展示施設へと誘導するプラットホーム的な役割を担う。

(2) 各展示の基本方針

本展示では、米百俵プレイス（仮称）建設地で生まれた「米百俵の精神」を中心とした①米百俵展示と、長岡において数多くの先人たちがイノベーションを生み出してきたことから、人物に注目した②長岡イノベーション人物史展示を軸として展示を行います。

①米百俵展示の基本方針

- ・国漢学校の跡地に建設される米百俵プレイス（仮称）の場所性や、小林虎三郎の思想を多様な視点からひもとくことで、「米百俵の精神」へのより深い理解・共感を生み出す展示とします。
- ・人材育成の理念と未来への投資を惜しまない「米百俵の精神」は、現代の長岡の教育活動にも引き継がれていることを紹介します。
- ・「米百俵の精神」から生まれた豊かな教育風土及び思想が数多くの先人・偉人を輩出した系譜を長岡イノベーション人物史展示で紹介し、米百俵展示とのつながりを感じさせる展示とします。

②長岡イノベーション人物史展示の基本方針

- ・長岡イノベーション人物史展示では、先人の功績だけを紹介するのではなく、その背景にあったビジョンや思考方法などにも焦点を当てることで、長岡の地に受け継がれ続ける「米百俵の精神」のつながりを感じ取ってもらうことができる展示とする。
- ・従来の常識にとらわれない発想で、地域の未来における本質的な豊かさを思い描くと同時に、その実現に向けて長岡の風土が育てたさまざまな素養を発揮し、現代にも受け継がれる大きな功績を成し遂げたイノベーター※の系譜を展示する。

※ 本展示では、今後「革新的先覚者」「創造的対応者」などと定義付けることを検討。

(3) ターゲットの整理

基本方針のメインターゲットである総合学習の小・中学生、観光客に加え、図書館への来館者、施設利用者、修学旅行生など、多様な来館者が見込まれています。これらターゲットを視野に入れて、情報リテラシーに配慮した各展示の位置づけ、コミュニケーションの手法を整理します。

①小学生・中学生

- ・総合学習等で訪れ、「米百俵の精神」や小林虎三郎のことを学ぶ場として来館する層。
- ・小学校低学年の児童は初めて学ぶ場として、小学校中・高学年及び中学生は事前に学んだ知識を確認したり深めたりする場。
- ・これからの長岡を担うイノベーターとして期待される層。

[留意点]

- ・学校で教えないような事柄・ストーリーをメインに、流行り廃りがなく、子どもたちに親しみを持ってもらえる展示を実施。
- ・「米百俵の精神」や先人たちの価値を言語による解説のみではなく、楽しみながら直感的に理解できる展示とする。

②高校生・高専生・大学生

- ・展示は来館の主目的ではないが、図書館利用等に合わせて立ち寄りが見込まれる層。
- ・「米百俵の精神」や小林虎三郎については学習済みであり、ある程度の知識がある。
- ・自らが目指す将来や身につけたい専門性を考える大切な時期であり、これからの長岡を担うイノベーターとして期待される層。

[留意点]

- ・足を止め、立ち寄ってもらうための興味を惹きつける展示空間の見え方（デザイン性）や、展示内容の分かりやすさに配慮。
- ・長岡の先人がどのように学び、成功したかを知ること、将来を考えるきっかけを生み出す。
- ・歴史人物史展示を通じて得られた気づきや発見を、自らの人生の教訓やイノベーションの力にしてもらえる展示を目指す。

③観光客・出張客

- ・市内観光やビジネスの立ち寄り等で本施設を目的地の一つとして来館する層。
- ・「米百俵の精神」や小林虎三郎についての予備知識はほぼないと想定されるが、長岡ならではの情報や体験への興味関心が見込まれる。
- ・あまり長時間の滞在は見込めない。

[留意点]

- ・立ち寄り先として選ばれる展示のキャッチーさ・分かりやすさや、来訪の満足度につながるおもしろさに配慮。

④図書館利用者・施設利用者

- ・展示は来館の主目的ではないが、通りがかりに立ち寄りの可能性がある層。
- ・長岡出身者である場合には「米百俵の精神」や小林虎三郎に関しては理解があるものと想定。居住して間もない場合などには予備知識をほぼ持ち合わせていないケースもあると考える。

[留意点]

- ・足を止め、立ち寄ってもらうための興味を惹きつける展示空間の見え方（デザイン性）や、展示内容の分かりやすさに配慮。

⑤修学旅行生(長岡市内も含む)

- ・「米百俵の精神」やイノベーションに関する学習を目的として来館する層。
- ・数名でのグループ利用が多い傾向が見込まれる。
- ・新型コロナウイルス対策の影響から、長岡市内の校外学習で利用されるケースが見込まれる。
- ・学校での事前学習などで「米百俵の精神」や小林虎三郎については一定の予備知識があると想定。

[留意点]

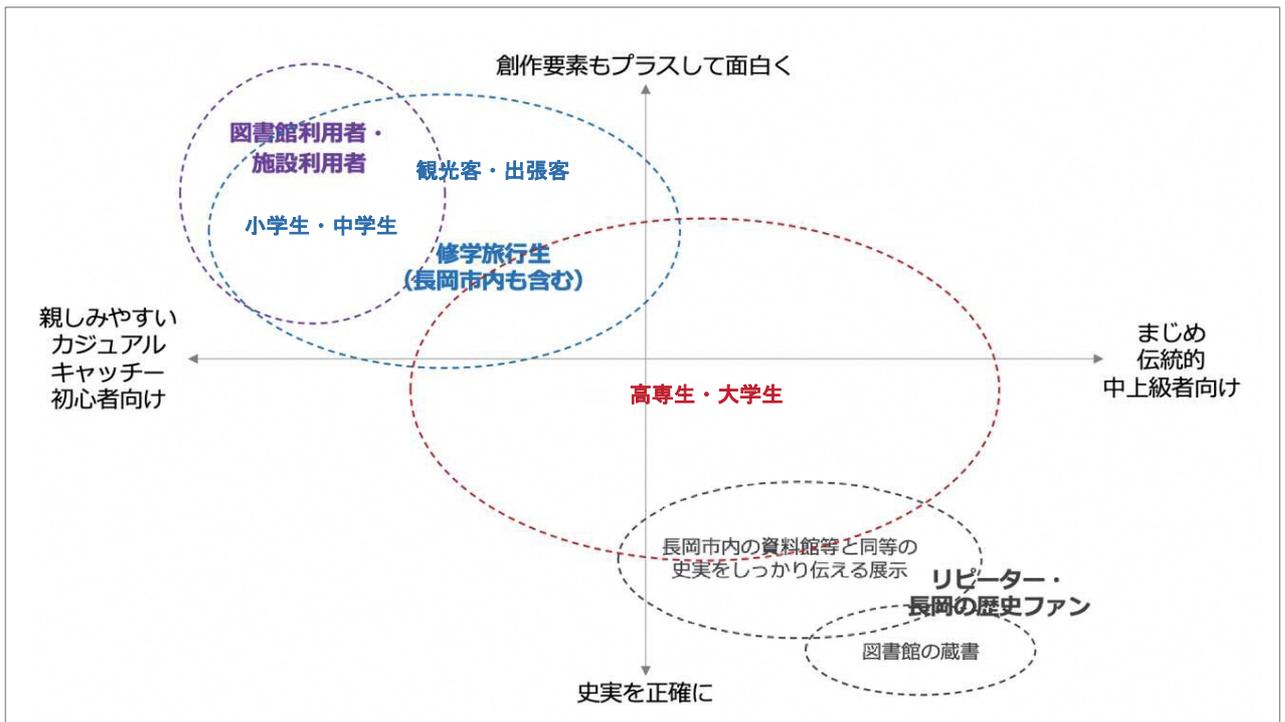
- ・興味・関心が芽生え、もっと深く知りたくなる展示であることに配慮。

⑥リピーター・長岡の歴史ファン

- ・「米百俵の精神」や小林虎三郎については基本的に理解しているが、さらに知識を深めたり、新しい情報を得たりしたいと考え、複数回訪れる層。

[留意点]

- ・更新性のある展示情報を提供。

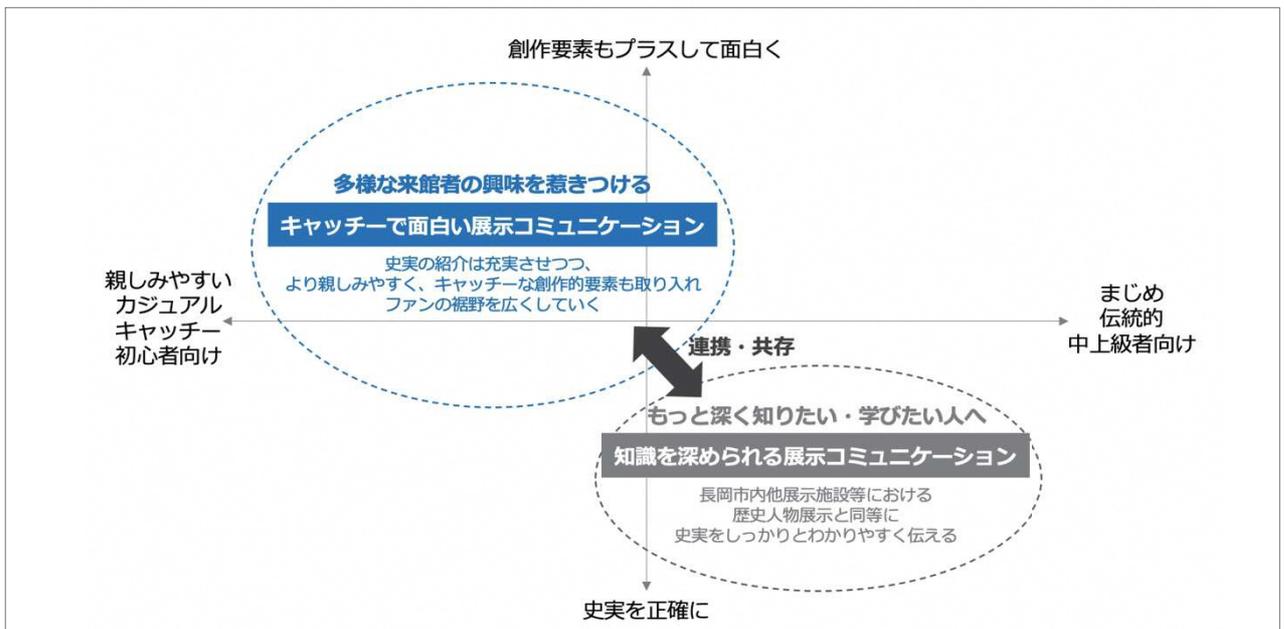


ターゲット層ごとのコミュニケーションの重点ポイント

[多様な来場ニーズに応える展示コミュニケーション]

多様な来館者が訪れる米百俵プレイス（仮称）歴史人物史展示では、多様な世代・立場の来館者に間口を広げ、「米百俵の精神」や国漢学校、長岡イノベーション人物史に親しみや共感を抱いてもらうための展示コミュニケーションを目指します。

大きな方向性としては、親しみや共感を喚起する「キャッチーで面白い展示」とリピーターや学習者向けの「知識を深められる展示」という2つの側面を持った展示が共存・連携しながら、それぞれに興味関心・事前知識も異なる多様な来館者のニーズに応えていきます。



2つの側面を持った展示コミュニケーション

(4) 展示の体験性に関する基本方針

見るだけ・聞くだけの静的展示ではなく、五感を刺激する・自ら思考するなどの動的かつインタラクティブな展示を目指すものとし、そのコミュニケーション効果を引き出すためにデジタル技術の積極的な活用を検討します。

①体験者の主体的な「問い」を引き出す展示体験

米百俵プレイス（仮称）施設全体コンセプトを踏まえ、「問い」をテーマとした展示コミュニケーション手法を、米百俵展示ならびに長岡イノベーション人物史展示のそれぞれに採用します。

[施設全体コンセプト]

人づくりと産業振興を総がかりで支える地方創生の拠点

未来へつなぐ新しい米百俵＝「未来への問いをつくる」場へ

[歴史人物史展示コンセプト]

長岡に受け継がれる「米百俵の精神」と出会う 「問い」から広がる触発のステージ

長岡の先人が抱いた「問い」に触れる（知る・見る体験）

展示体験を通じて先人たちの発想法や思考プロセスに触れる。

※グラフィック、映像などによる鑑賞するスタイルの展示

自分だったらどうするか？を考えてみる（なぞる・思考する体験）

先人たちと同じ立場・状況に置かれたとき、
自分だったらどのような「問い」を立て、答えを出すかを考える。

※選択肢を選ぶなどのインタラクティブな展示スタイル

自分の「未来への問い」を考えてみる（実践する体験）

今の自分や社会について自分なりに考えてもらう。
※展示だけでなく、ワークショップやプログラムでの展開も検討

②デジタル技術を活用した歴史資料等の展示

本展示は歴史資料等の実物を鑑賞してもらうことが主目的ではなく、それらが考案・創造された背景やエピソードを人物にフォーカスして紹介します。また、実物展示ではなく、デジタルアーカイブ技術を活用した画像・映像等による展示を行うものとします。

(5) 市内の歴史展示関連施設とのつながりを持たせ回遊を促進する

来場者が興味を持ったトピックに対応する歴史系・産業系の関連展示施設や、イノベーションの形跡が垣間見えるスポットを適宜紹介するなど、展示内容と市内案内をシームレスに繋ぐことで市内の回遊を促すプラットフォームの役割を担うものとします。



歴史展示関連施設とターゲット

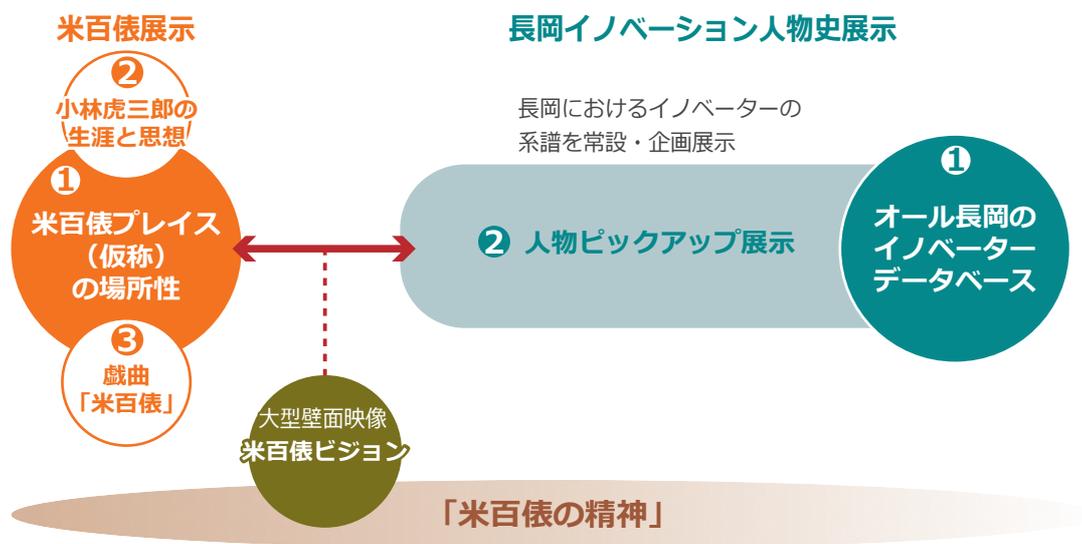
Ⅲ 展示整備方針

1. 歴史人物史展示

(1) 展示の構成

施設コンセプトである「米百俵の精神」のバックボーン役を担い、施設ブランドの中核となる歴史人物史展示として捉えています。異なる場所にあり、完成公開時期も同時ではない米百俵展示と長岡イノベーション人物史展示は、一貫性を担保する上で、長岡版イノベーションの過去と現在をひとつのストーリーとして捉えます。来館者がどちらの展示においても根底に流れる「米百俵の精神」を感じることができ、その精神が、過去から現代に至るまで受け継がれ続けている事実をより強く実感してもらうことができる展示構成ストーリーとします。

また、2つの展示のほかに米百俵ビジョン展示を加えることにより、双方の情報の連携を促しながら施設コンセプトの強化を図り、訪れたすべての人に「米百俵の精神」という展示テーマを具体的に伝えていくことを目指します。



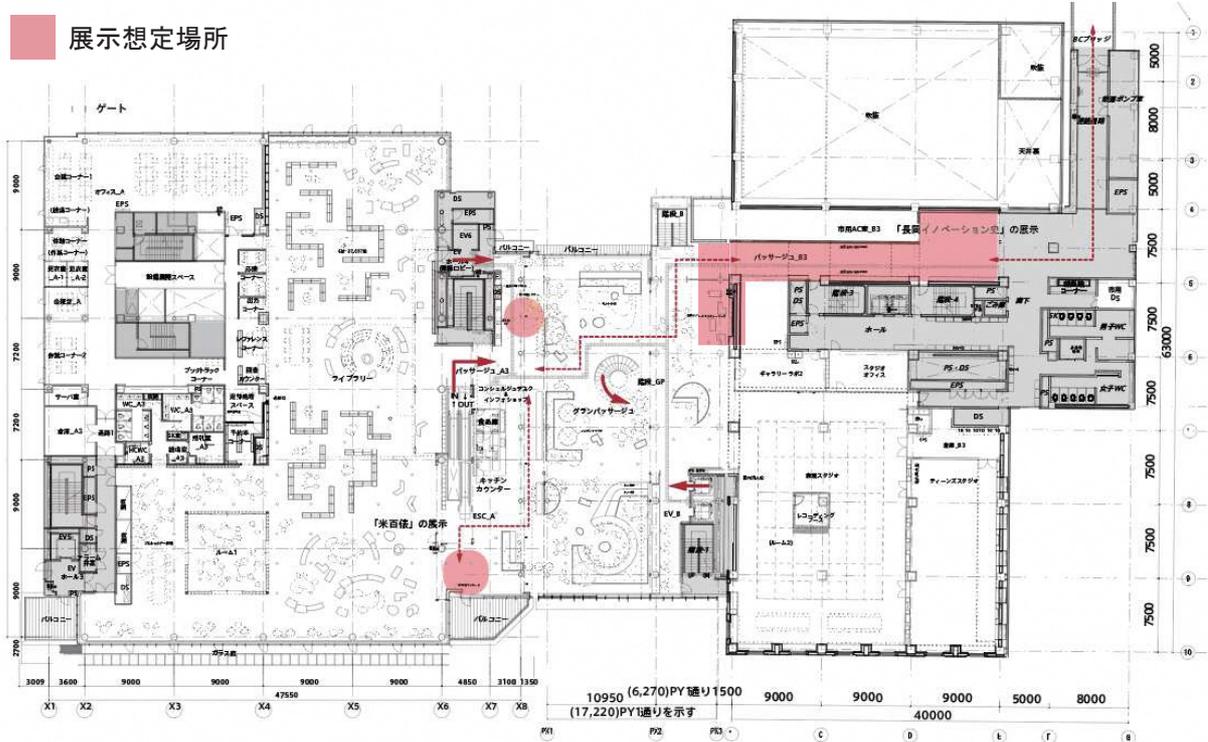
歴史人物史展示 構成図

(2) 展示エリアのゾーニング

米百俵プレイス（仮称）人づくり・学び・交流エリア（仮称）に導入する歴史人物史展示は、施設に導入する機能のバックグラウンドとして位置付け、3つのエリアで整備・充実を図ります。米百俵を基本テーマに史実を伝え・学べる米百俵展示、長岡でイノベーションを取り組むに値するつながりを伝える長岡イノベーション人物史展示、さらに施設全体コンセプトを伝える米百俵ビジョン展示です。

2つの展示と米百俵ビジョン展示は、建築パブリック空間に整備するものとなることから、建築の空間特性およびコンセプトに調和した展示空間とします。

展示想定場所は、米百俵棟東館及び西館の3階フロアを中心に、東館の1階から3階をつなぐエスカレーター付近（装飾を想定）等でも展開することを検討します。



展示エリアゾーニング図
(米百俵プレイス（仮称）米百俵棟3階)

(3) 展示空間の整備方針

展示空間は、建築の特徴的な空間のなかであって、大勢の人に長く愛される親しみや共感をつくりだす展示とします。誰もが公平に近づくことができ、視覚情報だけに頼らない五感や更新性、拡張性にも配慮した空間づくりを目指します。

展示エリアの構成にあたり、それぞれの展示や機能の関わりを踏まえて、相乗効果を生み出す整備方針を次のとおりとします。

① 展示の出入り口を特定しない自由動線のなかの展示整備

展示テーマ「米百俵の精神」を感じることができるようにします。

② 歴史的な場所性への実感が深まる場づくり

国漢学校の時代に思いを馳せ、歴史的な場所性のリアリティを深め、その意義を考へてもらうきっかけとするため、誰でもゆったりとした気持ちで展示体験できる環境を設けます。

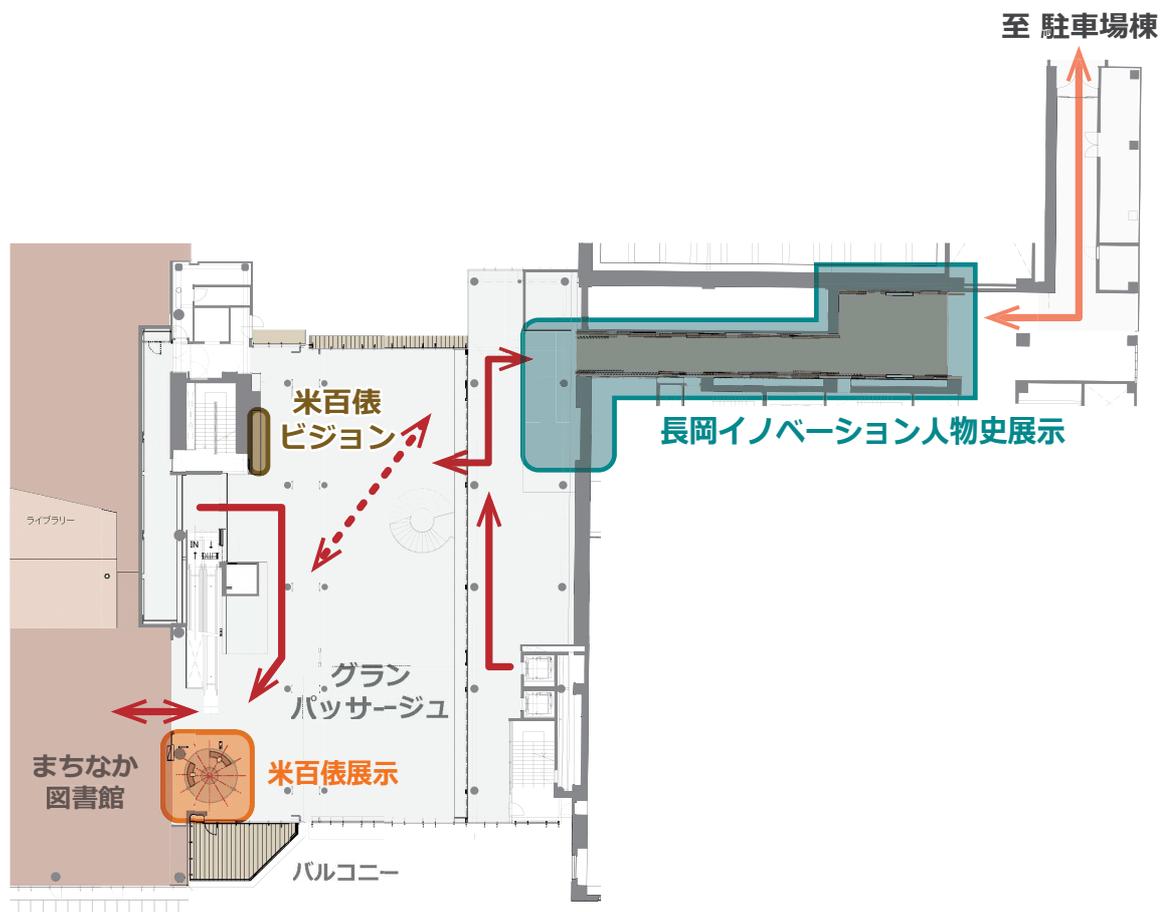
③建築コンセプトと調和した誘いのある空間づくり

グランパッサージュに隣接する環境に配慮し、公園を感じさせる屋外の空気感や素材感に合わせた、アイキャッチとなる造作展開で、来館者の展示体験への自然な誘いを生み出します。

* グランパッサージュ

緑化を施し、大開口やトップライトで天空光を取り入れ、明るい、室内化された公園のような空間をつくる。カフェを配置し、さまざまな場所と立体的につながり、ひとりひとりが好きな場所を見つけ、飲食や読書、勉強ができる。中心にはシンボルとなる、木製の表情をもつ階段があり、上下階を連絡する。

(米百俵プレイス (仮称)「人づくり・学び・交流エリア」(仮称) 基本計画より抜粋)



歴史人物史展示エリア 動線図

2. 米百俵展示

(1) 基本方針

国漢学校の跡地に建設される米百俵プレイス（仮称）の場所性や、小林虎三郎の思想を多様な視点からひもとくことで、「米百俵の精神」へのより深い理解・共感を生み出す展示とします。人材育成の理念と未来への投資を惜しまない「米百俵の精神」は、現代の長岡の教育活動にも引き継がれており、米百俵展示を「長岡版イノベーション」の原点と位置づけて紹介します。

「米百俵の精神」から生まれた豊かな教育風土及び思想が数多くの先人・偉人を輩出した系譜を長岡イノベーション人物史展示で紹介し、米百俵展示とのつながりを感じさせる展示とします。

「米百俵の精神」とは

戊辰戦争後の長岡、三根山藩から送られてきた救援米を長岡藩大参事の小林虎三郎は家中に分配せず、国漢学校設立の資金に充てました。今の痛みに耐えて明日を良くしようというビジョンと思考は当時の常識や世相からすると革新的なものです。国漢学校には洋学局、医学局が設けられ、入学できる資格も身分を超えて開放されました。当時の日本においては先進的・画期的な教育方針を採用し、長岡の近代教育の土台が築かれました。その後、作家山本有三の戯曲「米百俵」によって世界に広まりました。

(2) 米百俵展示の構成

①国漢学校の跡地という場の記憶をよみとく

画像資料から米百俵プレイス（仮称）の場所性と長岡のまちづくりの歴史をよみます。場所性を直感的に理解してもらうため、地理的情報と時間的情報を重ね合わせる展示手法を採用し、過去と現在のまちなかを見比べるコンテンツを導入します。また、国漢学校のほか、この地にあった象徴的な建物等も合わせて紹介し、長岡のまちづくりに全力を注いだ先人や街並みに思いを馳せる空間として整備します。

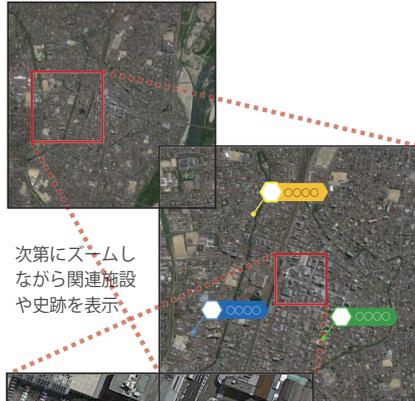
【演出例】タイムスコープ 受け継がれる「国漢学校」

空間的な広がりや位置関係をテーブル映像で時間軸上の流れと歴史を表現します。来館者は、2つの軸を合わせて体感することで「いま」と「ここ」を直感的につなげて捉えることができます。



また、テーブル映像では特定の地理的情報における時間を表現する映像を展開します。時間の定点観測とも言える映像演出効果により歴史的な場所性を伝える装置となります。取り上げる映像素材の重なりをシームレスにつなぐ映像コンテンツとします。

市街地の航空写真からスタート



次第にズームしながら関連施設や史跡を表示

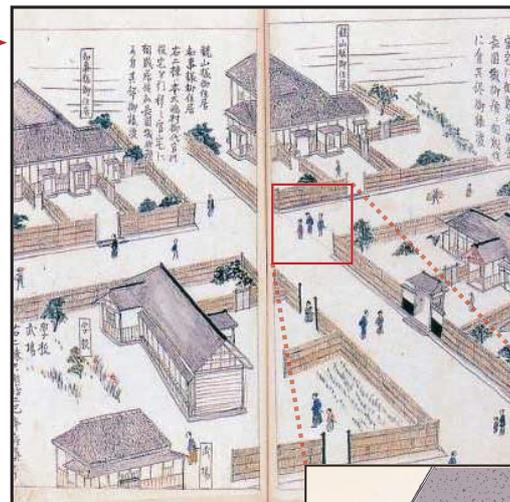


現在地「米百俵プレイス」上空まで拡大

すると、歴史的な場所を示すように時代が遡って…古地図が重なり…



古地図は「国漢学校の図」に変化



絵図のなかに入っていきようにズームイン。こどもたちが生き生きと学校に通う姿が！
~絵図の中のひとを簡易アニメで動かして表現。



私たちが勉強させてくれるんだって!

米百俵の精神は
いまでも
ここにある。

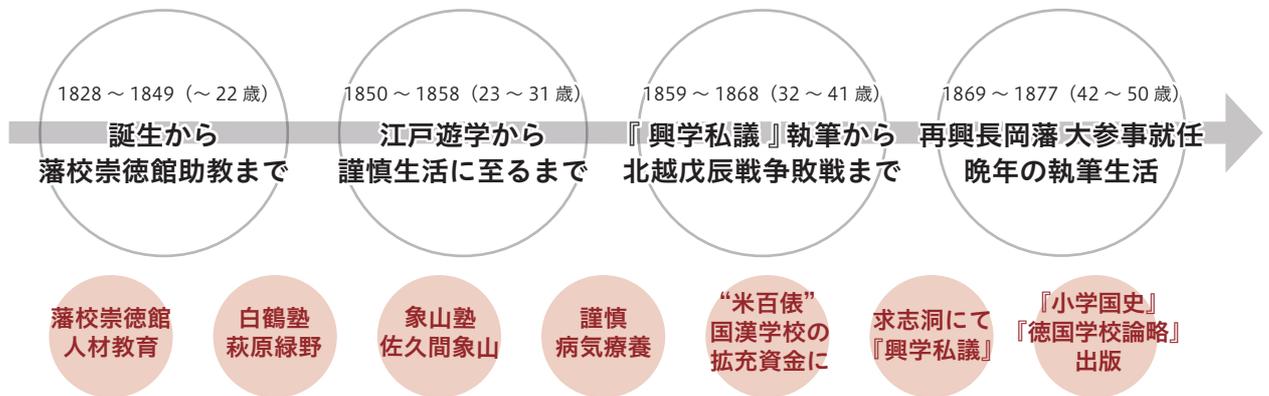
やがて、国漢学校から先人たちが巣立ち…この「歴史的な場所性」のメッセージを伝え、市外の航空写真に戻ってループ再生します。

タイムスコープ 受け継がれる国漢学校 構成 & 演出イメージ

②小林虎三郎の思想と長岡市の人材教育

小林虎三郎の発する「問い」は、現代の人々にとっても共感できるものがあるとともに、混迷の時代と言われる現代だからこそ、最も重要な視点であると考えられます。小林虎三郎にまつわるさまざまな「問い」を対話の入り口にして、その生涯の記憶や現代に受け継がれる教育活動をたどる展示コンテンツを構築します。

小林虎三郎の誕生から青年期（河井継之助、三島億二郎らと過ごした学びの時代など）から国漢学校開校、そして、晩年までの生涯を伝えます。発想方法や着眼点にまつわるさまざまな「問い」を対話の入り口に、小林虎三郎を育んだ環境と周囲の人々や彼の意思を受け継ぐ人々、対峙したさまざまな出来事を知ってもらうことで、「米百俵の精神」が生まれた背景への理解を深めてもらいます。



小林虎三郎の生涯 展示項目例

【演出例 1】問いのファニチュア 先覚者・小林虎三郎との対話

小林虎三郎との対話は、問いをじっくり考えるためにパーソナルな映像端末装置で展開します。シンプルな操作の縦スクロールページを指でたどることで小林虎三郎の生涯をなぞりながら、所々に登場する「問い」や関わった「人物」にタッチ。その思考や行動を深堀りするタブレット端末を使った対話絵巻です。



問いのファニチュア 先覚者・小林虎三郎との対話 画面イメージ図

【演出例 2】米百俵前夜 ～それぞれの「問い」～

三根山藩から救援米が届く前夜の長岡藩の城下町を散策しながら、藩士や町人たちから小林虎三郎や国漢学校について話を聞くことができる映像コンテンツです。救援米を今すぐに配るべきと考える人や、学校をつくるなど将来のために使うと良いと考える人など、さまざまな向き合い方・考え方との出会いを重ねながら、最後には小林虎三郎と出会い、自分の考え方を伝える体験ができるコンテンツです。

【演出例 3】みんなで語る小林虎三郎

小林虎三郎と縁あるさまざまな歴史上の人物から小林虎三郎の人となりや功績を語ってもらう多人数参加のオンライン会議をイメージした映像コンテンツです。小林虎三郎の人物像を浮かび上がらせます。

③ 戯曲「米百俵」と「米百俵の精神」の現在

長岡市民には広く知られた「米百俵の精神」ですが、山本有三の戯曲「米百俵」の発表により、全国的に知られるようになりました。戯曲「米百俵」の描かれた背景や、「米百俵の精神」を体現する教育活動、長岡の未来に対する思いなどを象徴するシーンを取り上げて紹介します。

【演出例】シーンジオラマ よみがえる！米百俵

円筒型のケースに人形によるジオラマ造形を展開します。ケース内蔵の音声装置から、シーンで描かれる内容を台詞で構成しドラマのように聴くことができます。また、よみがえる！米百俵は、戯曲「米百俵」や市民に親しまれる創作劇などの状況を捉えて、フィクションと史実が混在しないよう留意します。分かりやすい表現手法であるシーンの可視化には、その程度に拠って造形表現に捉われず、コミックなどの表現も視野に入れたシーン設定とします。

〈シーン例〉

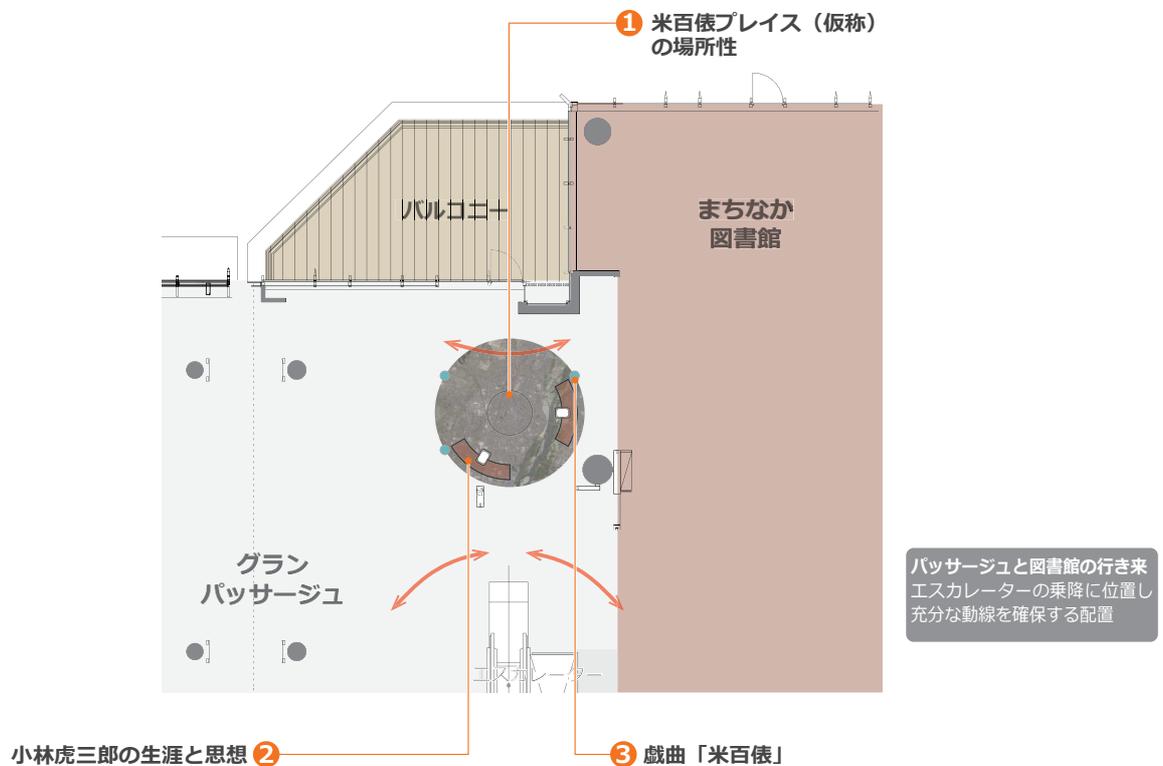
- ①米百俵の原点 ～「興学私議」誕生の思索～
- ②米百俵、それぞれの思い ～藩士たちへ～語った「常在戦場」～
- ③国漢学校、新たな学び ～国漢学校の先進的な教育の現場～ など

(3) 米百俵展示の空間の整備方針

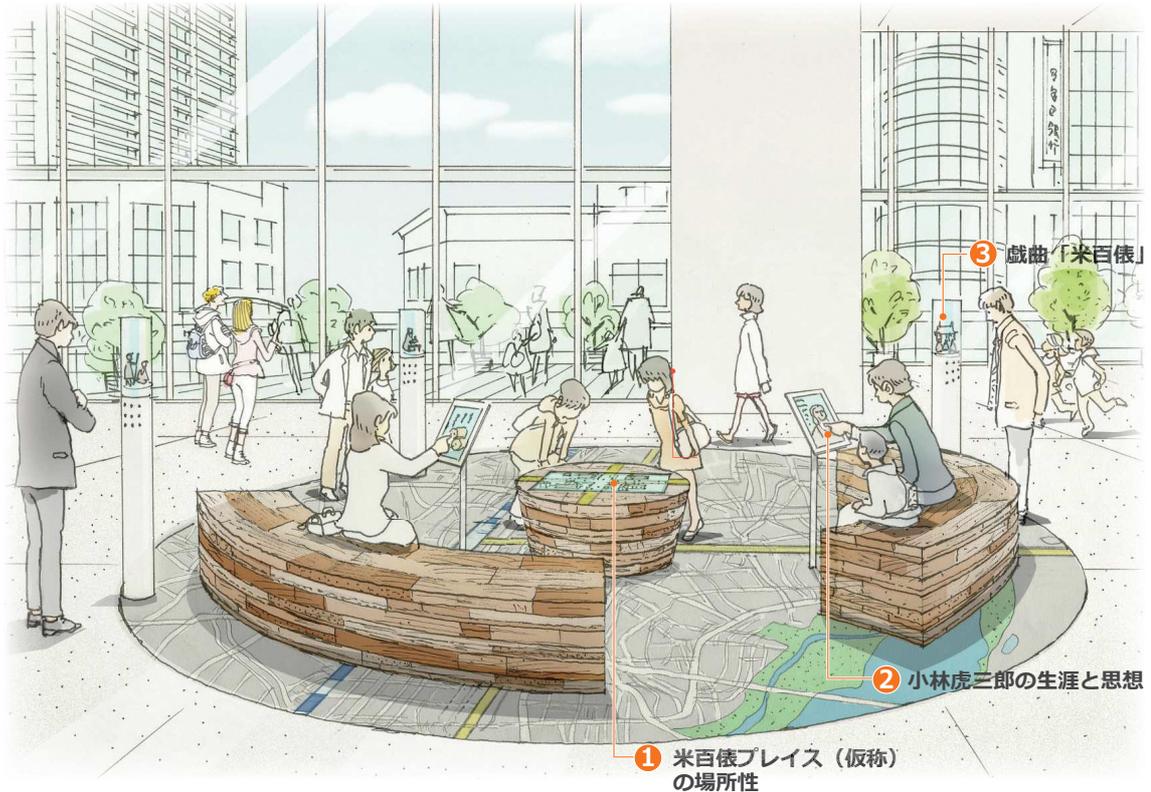
まちなか図書館とグランパッサージュの中継地点にあり、天井まで届くガラスの開口を目の前にした米百俵展示は、開放的な空間の特性を活かした展示デザインを目指します。

バルコニーに面した環境で、歴史的な場所性として屋外との一体的な空気も大切にしながら、視線を遮ることのない低い展示造作で構成します。航空写真や地図など、本施設の位置が歴史的な意味を持った場所であることを示す情報の展開（例：床面グラフィック）で空間の広がり強化し、エスカレーター乗降者にも目を引くものとします。

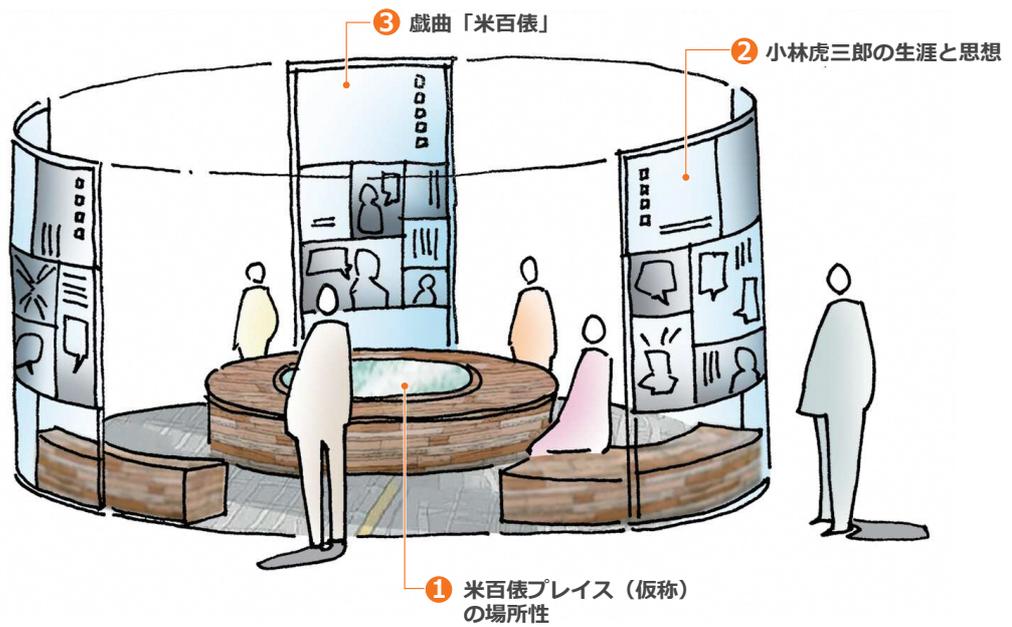
また、来館者がかつての国漢学校にも思いを巡らせることができるように配慮し、ゆったりと心地よい時間を過ごしなが、思い思いに展示鑑賞や体験ができる空間を創造します。



米百俵展示 ゾーニング



米百俵展示 展示体験イメージ1



米百俵展示 展示体験イメージ2

3. 長岡イノベーション人物史展示

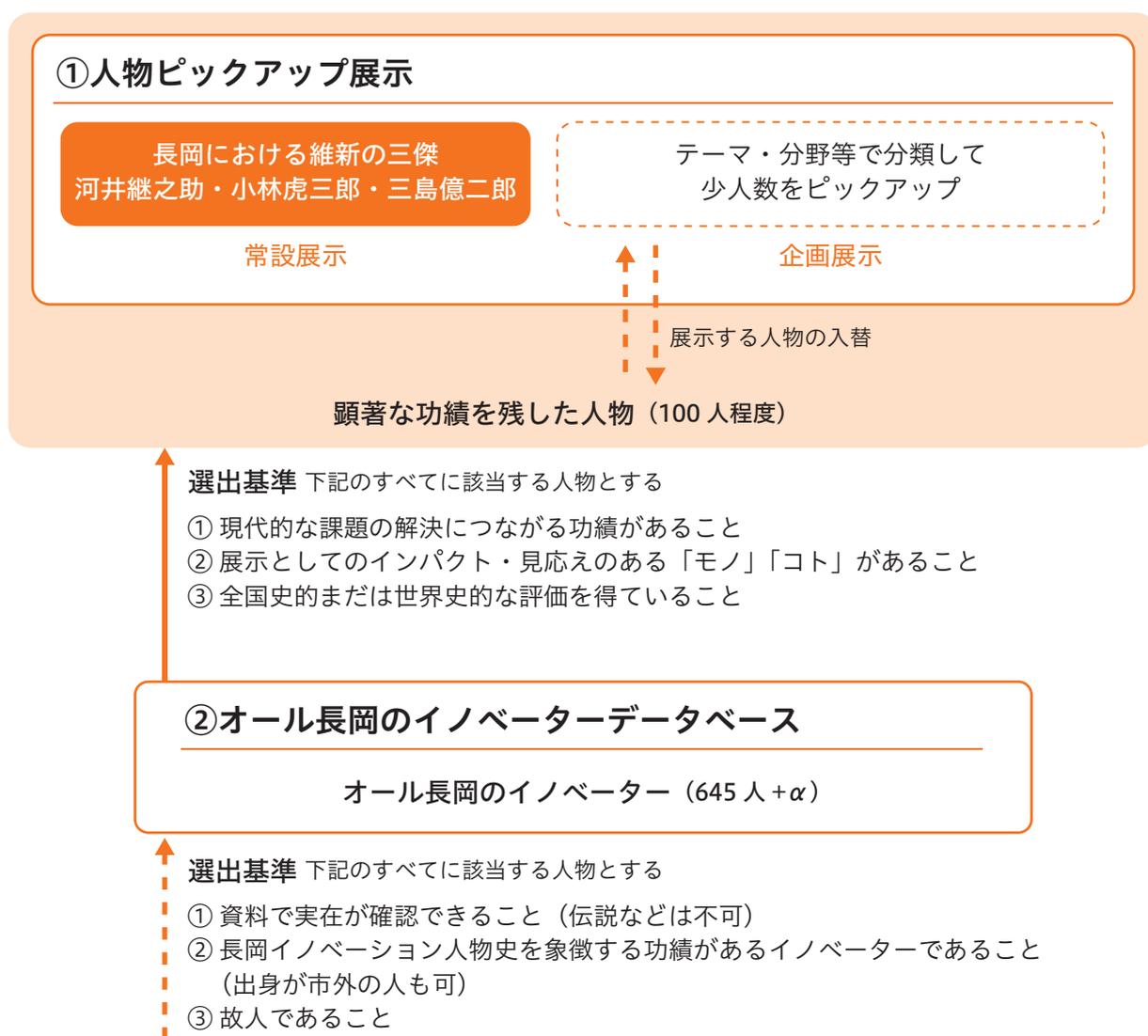
(1) 基本方針

先人の功績だけを紹介するのではなく、その背景にあったビジョンや思考方法などにも焦点を当てることで、長岡の地に受け継がれ続ける「米百俵の精神」のつながりを感じ取ってもらうことができる展示とします。

従来の常識にとらわれない発想で、地域の未来における本質的な豊かさを思い描くと同時に、その実現に向けて長岡の風土が育てたさまざまな素養を発揮し、現代にも受け継がれる大きな功績を成し遂げたイノベーター※の系譜を展示します。

※ 本展示では、今後「革新的先覚者」「創造的対応者」などと定義付けることを検討。

(2) 長岡イノベーション人物史展示の構成



①人物ピックアップ展示

特に顕著な功績を残した人物をオール長岡のイノベーターの中から選出し、グラフィック(文章や写真)により紹介します。またイノベーションにまつわる名言・格言なども取り上げ、展示スペースの壁面にちりばめます。訪れる大勢の人々に長岡ゆかりの先人たちの功績に気付いてもらい、イノベーションに対する興味・関心が湧き上がってくる展示を展開します。

a. 常設展示

長岡における幕末維新期を代表するイノベーターとして、河井継之助、小林虎三郎、三島億二郎の3人を展示します。

b. 企画展示

テーマや分野、ストーリー等でイノベーターを分類し、定期的に入れ替えながら更新型の展示を展開します。野本恭八郎※、山口権三郎、岸宇吉、長谷川泰、外山脩造、中川清兵衛、屋井先蔵など、100名程度から入替展示とします。

※野本恭八郎については、まちなか図書館付近に常設展示します。

〈企画展示例〉

- ・テーマ「国漢学校ゆかりの人々」 小林虎三郎(常設)、渡辺廉吉、田中春回 など
- ・テーマ「ランプ会」 三島億二郎(常設)、岸宇吉、大橋佐平 など
- ・分野「教育」 小林虎三郎(常設)、小金井良精、井上円了 など
- ・分野「産業振興」 三島億二郎(常設)、岸宇吉、山口権三郎 など

【演出例】フューチャーウォール 長岡イノベーションクロニクル

コリドー空間の長い内装壁面を活用し、映像やグラフィックで構成するメディアウォールに「イノベーション語録」や「長岡人物列伝」を展示します。数多く取り上げることで、多様な来館者層に訴求します。



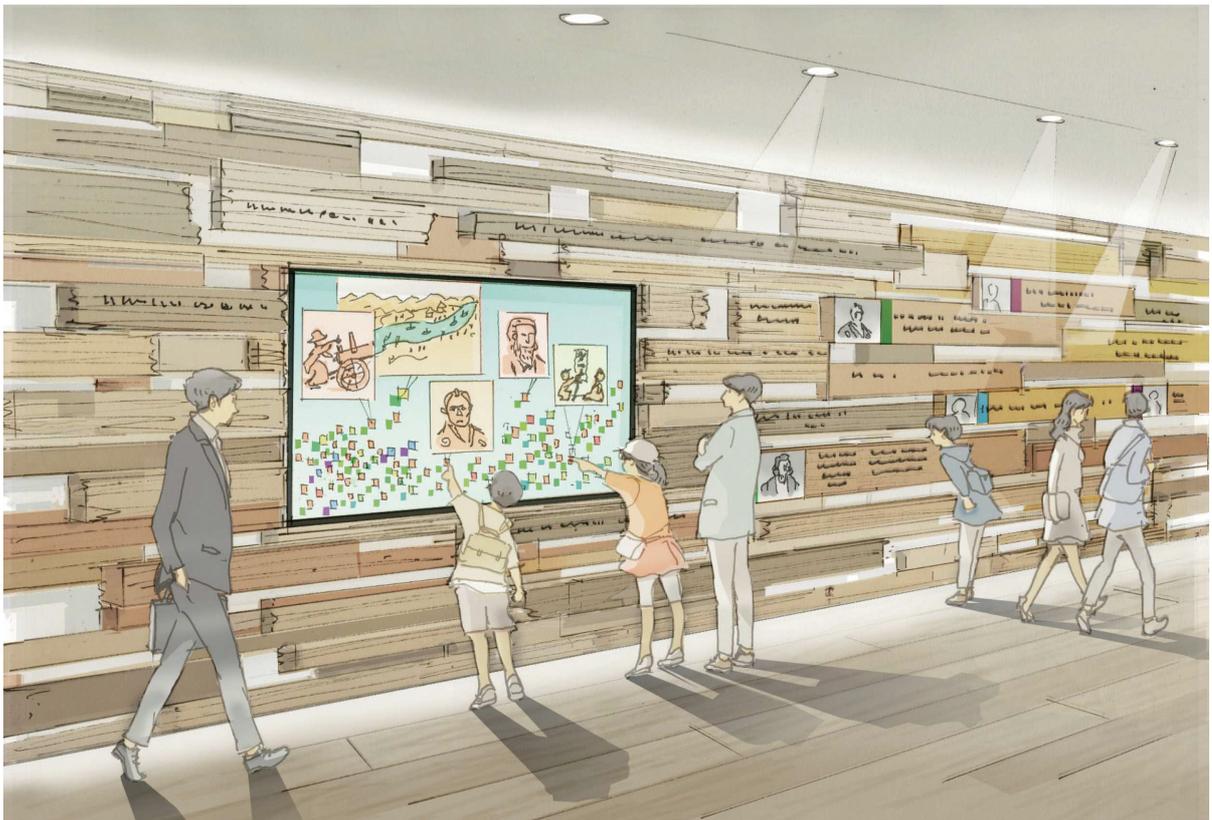
長岡イノベーション人物史展示 イメージ図

②オール長岡のイノベーターデータベース

イノベーションの結果を紹介するだけの展示に留まらず、それぞれの発想のきっかけとなった出来事や動機・目的などプロセスに関わる内容を掘り下げることにより、なぜイノベーションを起こせたのかに焦点を当てます。デジタルサイネージ等を活用し、『ふるさと長岡の人々』(1998)及び『郷土長岡を創った人々』(2009)の人物データ(約600人)を基にコンテンツを企画します。今後、追加等の精査を行いながら、功績の再評価等に対応するため、オープン後も追加、修正が容易なシステムを構築します。

【演出例1】未来をつくる「みんなの問い」

通過空間と滞留空間の機能的な区分を配慮した位置にサイネージを設置します。歩いている人の目にも留まりやすい直感的なインターフェイスと参加しやすい画面づくりを工夫します。



未来をつくる「みんなの問い」 イメージ図

【演出例2】 デジタルサイネージコンテンツ「先人にたずねよ！」

検索装置の画面上を長岡の先人や、多様なイノベーターたちのアイコンが浮遊しています。

「人物を見る」「キーワードで知る」「新しい関係を発見する」の3つのモードによる展開です。



3つのモードの画面イメージ



1：人物を見る



人物アイコンに触れると、データベースに登録した人物の情報や成功例を見ることができます。インターネット上のより詳しい情報がある場合、そのリンクをQRコードで表示し、体験者はそれにアクセスして情報を持ち帰ることも可能です。



2：キーワードで知る



先人たちの想いや思考を「問い」にしたキーワードがアイコンです。アイコンに触れると、キーワードに関連する人びと(アイコン)が引き寄せられてきます。その行動や思考、起業の手法を知り、体験者は多様な思考方法を発見することができます。



3：新しい関係を発見する



コネクトアイコンに触れると、ランダムに伸びたラインが関わりをつなぎます。予期せぬ思考の掛け合わせにより、体験者に新たな発想や価値創出のヒントを投げかけます。

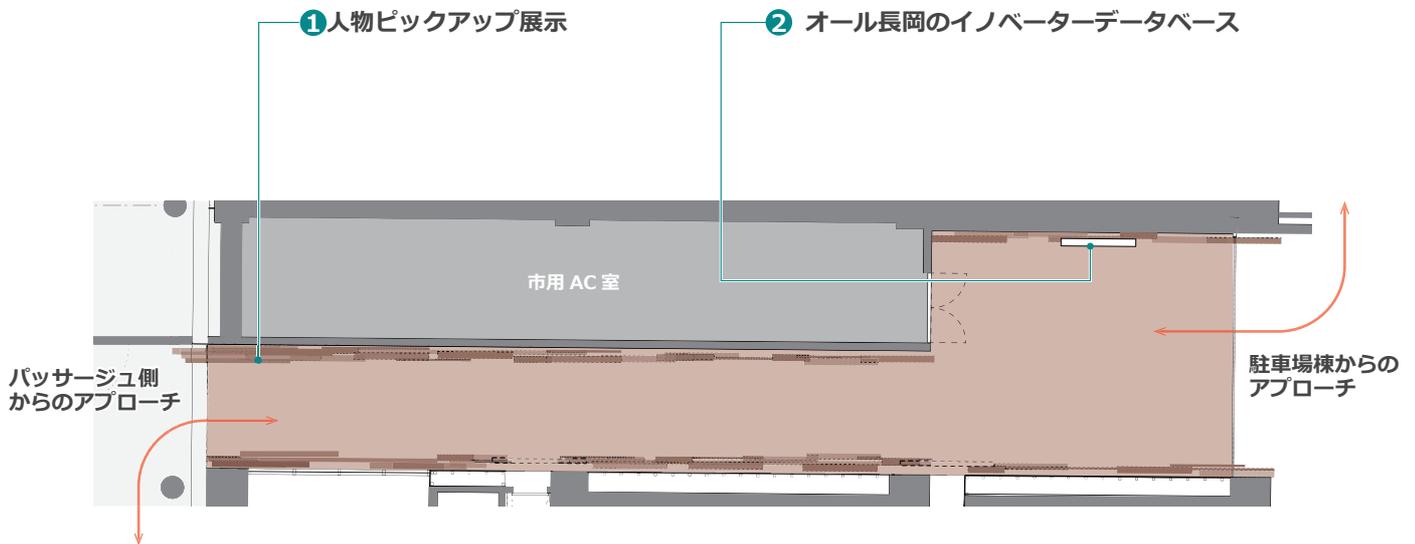
【演出例3】イントロダクション映像

デジタルサイネージの待機映像として、米百俵展示とのつながりをイメージする映像を展開します。長岡イノベーション人物史の根底に流れる「米百俵の精神」を感じさせる呼び水となる映像です。米百俵ビジョン展示でも活用するコンテンツとします。

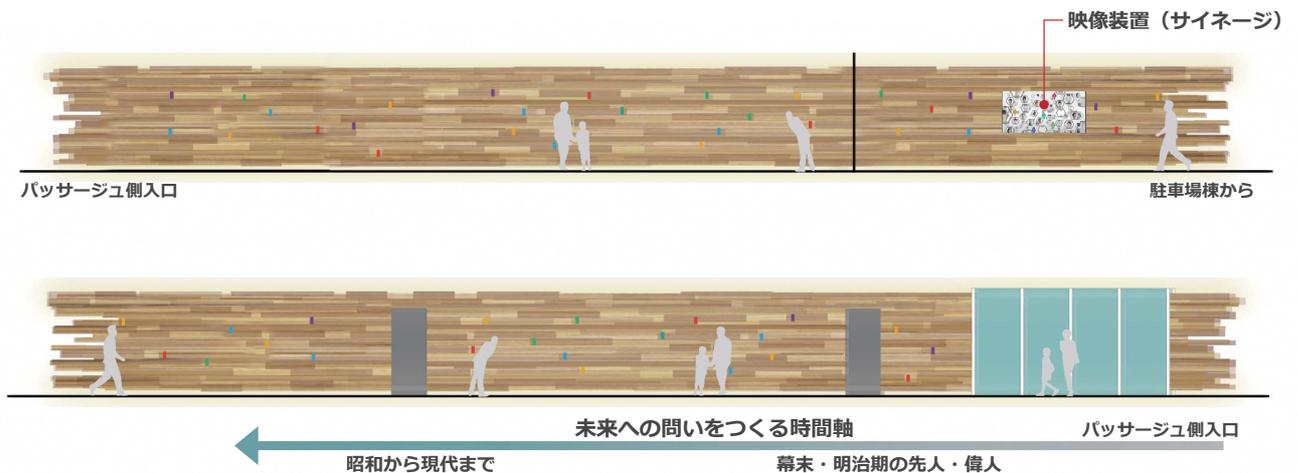


(3) 長岡イノベーション人物史展示の空間の整備方針

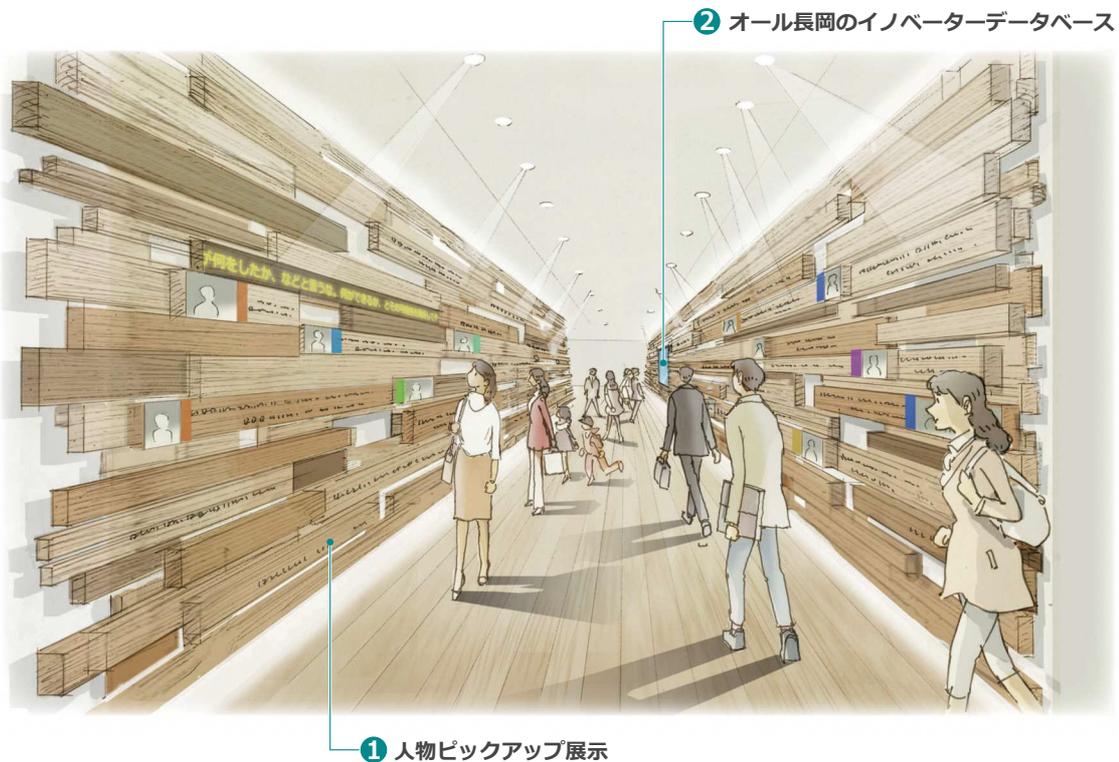
駐車場棟（自家用車による来館）からの動線とグランパッサージュからの動線の双方向からアプローチがある空間に、長岡イノベーション人物史展示を展開します。約 30m の長いコリドー空間（廊下状）であることから、来館者の滞留と通過を両立させることを必要とし、来館者の展示体験、利用の方法を考慮した配置で、機能的な展示空間とします。そのため両側の壁面を主たる展示として活用し、通路の妨げになる什器類の空間中央への配置は行わないものとし、来館者が歩きながらでも楽しめ、通行するたびに発見が生まれる展示空間を目指します。また、地産材を使うなど、親しみやすい素材感等に配慮した空間とします。



【展示展開図】



長岡イノベーション人物史展示 ゾーニング図



② オール長岡のイノベーターデータベース

① 人物ピックアップ展示

長岡イノベーション人物史展示 展示体験イメージ

4. 米百俵ビジョン展示

(1) 基本方針

米百俵ビジョン展示では、施設全体を貫き、バックグラウンドの「米百俵の精神」がひと目でわかるイメージ映像を展開します（前述の「イントロダクション映像」と同一）。カフェで過ごす来館者等の目にも留まることで施設コンセプトを伝え、近隣観光への誘客にも活用できます。

また、施設見学の出発時のオリエンテーションなど、拡張性を持ったシステムとし、運営側で容易に変更が可能なテンプレートを備えた、さまざまなシーンに活用できるものとしていきます。

〈活用例〉

- ・ 時節に応じた館内イベント告知
- ・ 近隣施設、史跡などの紹介に活用
- ・ 施設見学のスタート映像として活用
- ・ ライブカメラを使い館内をつなぐ中継に活用

(2) 米百俵ビジョン展示の構成

米百俵プレイス（仮称）の施設コンセプトや歴史人物史展示の主旨・概要を映像で効果的に伝えることで場のブランド強化、広報効果を高める体験を目指すとともに、米百俵展示・長岡イノベーション人物史展示の導入として各展示への興味関心を喚起させる役割を担います。また、運営における活用で快適な来館者サービスの提供にも貢献します。

(3) 米百俵ビジョン展示の空間の整備方針

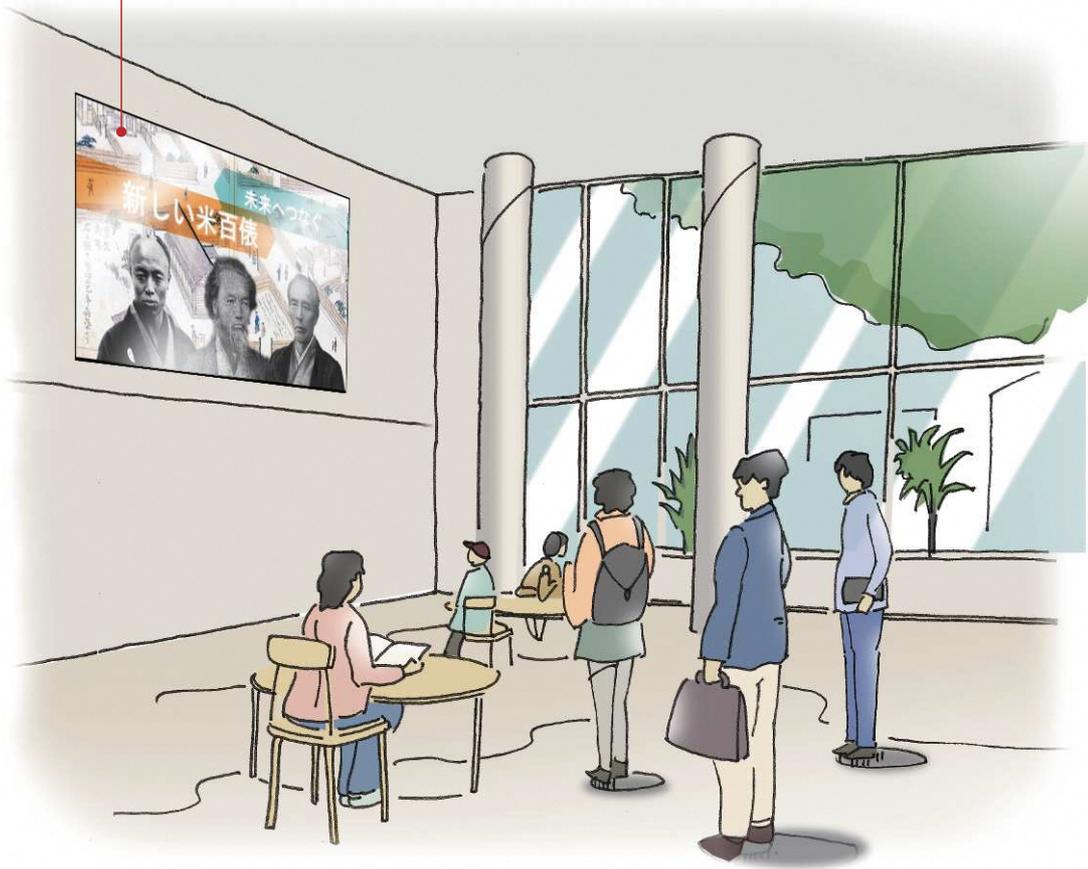
グランパッサージュは建築パブリック空間として、さまざまな目的を持った人々が集い、思い思いに過ごす公園のような空間として、米百俵プレイス（仮称）の特徴的で独自性のある空間です。その大壁面を活用し、さりげなく映像による情報提供を行うことに抛り、来館者の記憶に残ることを期待します。いつも見ている日常の一部になるような映像を上映するには相応しい場で、施設コンセプトの映像化を目指します。

また、映像装置およびシステムの選定には、汎用性、耐久性、外光条件、運営など将来にわたる条件を見据えて導入を検討します。



米百俵ビジョン展示 ゾーニング図

「米百俵ビジョン」



米百俵ビジョン展示 展示体験イメージ

IV 管理運営方針

1. 活動・運営の方針

米百俵プレイス（仮称）の展示は、当施設が来館者に対し発するメッセージを象徴するものであり、「体験者の主体的な『問い』を引き出す展示コミュニケーション」を実現することが求められます。長岡市の新たなまちづくり・人づくりの拠点として、本展示は、この主体的な「問い」、人と人、人と情報が交流し合う役割を果たす事業活動を行います。

(1) 展示を補完し、コミュニケーションを促すプログラムの実践

来館者の主体的な「問いを引き出すためには、展示の体験に加え、当施設全体の活動と連携させたプログラムの実践が重要です。展示体験を活用しながら、さまざまなターゲットに対し、定期的なプログラムを実践していきます。

[実施プログラム（例）]

①米百俵プレイス（仮称） オリジンツアー

対象：全年齢

小林虎三郎、国漢学校に始まり、現代に受け継がれるイノベーションの系譜を紹介。米百俵ビジョンでのガイダンス映像（施設コンセプトや各展示の概要紹介）ののち、米百俵展示では米百俵プレイス（仮称）の原点である国漢学校について、長岡イノベーション人物史展示では現代にまで受け継がれてきた「米百俵の精神」についてツアー形式でめぐっていきます。

②あなたの「問い」はなんだろう？

対象：小学校高学年～中学生

米百俵展示や長岡イノベーション人物史展示の簡単な紹介の後、身近な生活シーンの中にある疑問を見つけて、「問い」を立ててみるワークショップです。参加者同士で出された「問い」を共有し、さまざまな視点や価値観とも出会うことができます。

③未来のイノベーター養成塾

対象：高校生以上の学生、社会人

長岡イノベーション人物史展示における先人たちを丁寧にひもときながら、これからのイノベーションを起こすために求められる思考方法や着眼点などを学んでいきます。長岡出身の起業家等を招いての講演、交流会などの開催も想定します。

(2) 常に生き生きとした情報を提供する情報更新の仕組みづくり

特に長岡イノベーション人物史展示は、過去の情報だけでなく現在、そしてこれからの人物や情報を扱う展示です。展示を効果的かつ新鮮味のあるものとして持続し続けるためには、情報更新の仕組みを計画段階から検討することが重要です。市の事業や米百俵プレイス(仮称)全体の事業活動と連動させ、情報を更新していく仕組みを整えておくことが求められます。

(3) 全館の方針に沿った柔軟な展示運営

米百俵プレイス(仮称)全体の管理運営方針に合わせ、本展示の管理運営を計画します。まちなか図書館や、各種ラボやサロンなど、利用者層が異なる管理運営に合わせた開館(運用)時間の設定など、柔軟な運営を検討します。

2. 維持管理方針

今後展示設計を進めていくにあたり、維持管理の観点から以下の項目を検討します。

(1) ウイズ／アフターコロナを視野においた公共施設の運営

新型コロナウイルスに対する感染防止対策への対応は、公共施設の利用者への安全・安心な環境を提供するために、本計画においても重要なものとなります。

今後の状況にもよりますが、国・新潟県・長岡市全体の指針に沿って以下のような維持管理方針を検討します。

[検討内容例]

- ・センサーによる非接触の操作（映像装置等）
- ・アルコール拭取りに対応できる表装仕上げ
- ・ウイルスが付着しにくい抗菌性のある建材の採用
- ・手袋の設置や感染症対策の運用がしやすい造作の検討
- ・グラフィックとデジタル技術を活用した展示の両方を検討（Web 上での公開等を見据えた展示コンテンツ作成等） 等

(2) ランニングコスト抑制の工夫

完成後、長く使われる展示を目指し、維持管理の観点からランニングコスト抑制の工夫も必須です。以下のような項目に配慮し、今後の展示設計を検討します。

[検討内容例]

- ・耐久性と汎用性、上映環境に沿った映像機器等の選定
- ・レーザープロジェクター、LED 照明、メンテナンスフリーのサイネージなど、省エネルギー仕様の機器の導入検討
- ・手入れや清掃が容易な床面グラフィック、什器仕上げ
- ・コンテンツの後進性を確保するため、汎用的なアプリケーションによるテンプレートをあらかじめ作成するなどの運営負荷の低減

米百俵プレイス（仮称）人づくり・学び・交流エリア（仮称）

歴史人物史展示基本計画

（令和3年3月31日発行）

編集 長岡市中心市街地整備室

歴史人物史展示検討チーム

（中央図書館、文書資料室、科学博物館 事務局：中心市街地整備室）

発行 長岡市

〒940-0062

新潟県長岡市大手通2丁目6番地 フェニックス大手イースト内 大手通庁舎7階

電話 (0258) 39-2807

FAX (0258) 39-2827

電子メール shigaichi-seibi@city.nagaoka.lg.jp