

スタジオプログラム 歴史人物史展示

1 基本方針

- ・米百俵プレイス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
- ・市全域の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

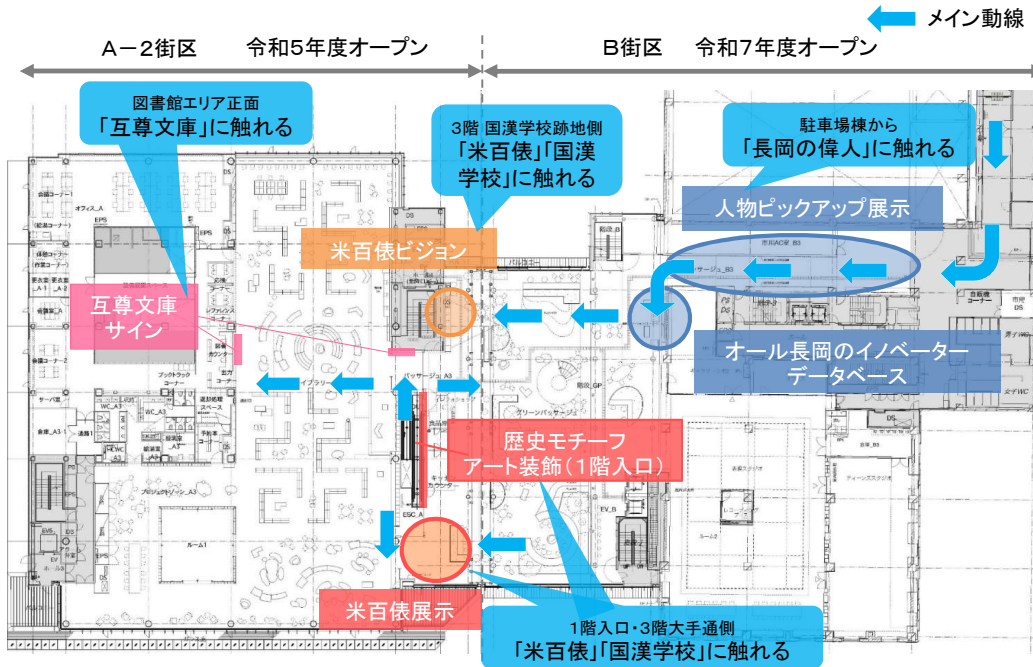
2 展示コンセプト

長岡に受け継がれる「米百俵の精神」と出会う

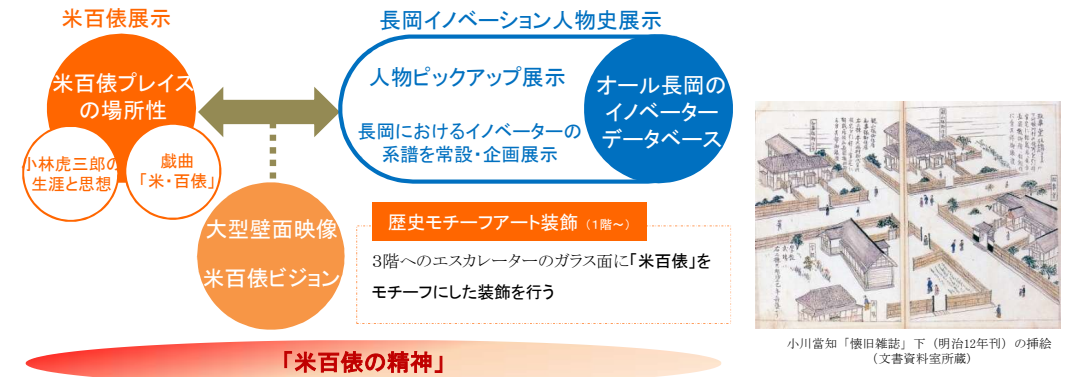
「問い」から広がる触発のステージ

- ① 長岡の先人が抱いた「問い」に触れる(知る・見る体験)
- ② 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)
- ③ 自分の「未来への問い」を考えてみる(実践する体験)

3 展示場所



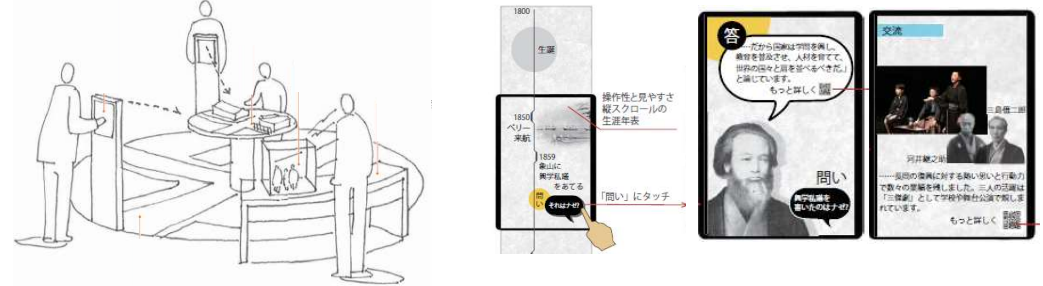
4 展示構成



小川富知「懐旧雑誌」下(明治12年刊)の挿絵(文書資料室所蔵)

① 米百俵展示

国漢学校の跡地に建設される米百俵プレイスの場所性や、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を行う。



タブレットやAR、VR等のデジタル技術を活用した展示イメージ

② 長岡イノベーション人物史展示

支所地域を含むオール長岡から、現代にも受け継がれる大きな功績を残した「イノベーター」※を選出し、その背景や思考方法などに焦点を当てて展示を行う

※ 本展示では、「革新的先覚者」「創造的対応者」などと定義づけて使用



人物ピックアップ展示コンテンツイメージ



タッチパネル式サイネージを活用した展示手法のイメージ