

親しみやすくおもしろがってもらう。 ワクワク感で興味の入り口となる展示会場

展示は4つのエリアで構成され、縄文の入り口へといざないました。はるか昔の縄文文化を知るきっかけは、見つかったる遺物がカギを握っています。すでにひも解かれている事実は伝え、説明されていないことは、なぜ？や問いとして率直に投げかけ、来場者とともに考える展示としました。

工夫の例

- 縄文文化や縄文人に近づき、体感できる展示や体験
- 「小学校5年生が理解できる」を基準値にわかりやすい表現に（イラスト、ことば、ルビなど）
- 展覧会の相棒犬ジョーからも「？はてな」を投げかけていき、一緒に考える設計
- 親しみやすい書体、遺物と共存しワクワクを誘うポップな色づかい、デザイン

どうしてこんなにながーくつづいたんだろう？

縄文ってどんな時代だろう？どんな人が住んでいたんだろう？縄文時代の入り口にたつて、文化にふれていこう。



▶ 集落の構造 6つのステージ模型

北海道・北東北の縄文遺跡群では、縄文時代を定住の開始・発展・成熟の過程を示す3つの大きなステージに区分。ステージごとの集落模型を年表とともに鑑賞。



10年先
わたしたちは
なにをしよう？



▶ 北海道の縄文文化と近代～現代の各時代との長さの比較

長く続いた縄文時代を実感してもらうため、100年を5センチにしたスケールの年表を展示。北海道と本州以西との違いも示しました。また、自分の未来とつながり体感してもらうため、1歩（50センチ）1000年の足跡をつけました。歴史の長さとともに、現在地を意識しながら「10年先、わたしたちは何をしよう？」というスケールでも考えてほしいという願いを込めています。



▶ どんなひとがくらしていたのかな？

縄文人のことをもっと知りた。研究からわかっていることや、書籍の情報をもとに、縄文人の基礎知識をパネルをもとに解説。



▶ 文字のなかった縄文のコミュニケーションからヒントを得たパズル

現代の私たちにも馴染みのある植物の葉、花、実、樹皮を観察体験でき、文字の読めない小さな子どもたちでも遊べる立体パズルゲーム。

縄文人はどんなくらしをしていたのかな？



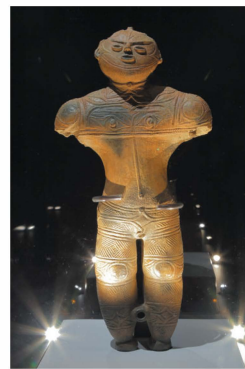
▶ 実物大・3D 図解の竪穴式住居

素材の特性を創意工夫で活かすセンス（知力・柔軟性）のあった縄文人へのオマージュとしてダンボール素材を使っている造作空間。縄文人の衣装を着て、家族でなりきり体験の撮影スポットに。



▶ 近隣から発掘された遺物たちからひもとく

自分たちの住んでいた場所にも縄文人が住んでいたかも？と想像して楽しめるように、土器や装飾品など遺物の出土ポイントや集落名を現在の地図上に表記。QRコードからは北海道全体の縄文の集落跡を確認できる。



▶ 国宝「中空土偶」のナゾにせまる

北海道唯一の国宝土偶のレプリカ展示が実現。約50年前に函館市（舊保内野遺跡）のジャガイモ畑から発見され、国宝になるまでの軌跡のストーリーを新聞記事やマンガで紹介したり、ワークショップの場で生まれた仮説や空想をまとめたパネル、ナゾを専門家に聞くなどのパネル展示し、視座を広げる展開に。

