

鹿児島市維新ふるさと館リニューアル  
基本計画(案)

令和7年3月  
鹿児島市

## 目指す主なSDGsのゴール



1. 鹿児島市維新ふるさと館の現状.....	2
(1) 建設の趣旨.....	2
(2) 運営方針.....	2
(3) 設置場所.....	2
(4) 施設の概要.....	3
(5) 沿革.....	4
(6) リニューアル関係.....	5
(7) 展示品の概要.....	6
(8) アンケートの結果.....	8
2. リニューアル実施方針.....	9
(1) 現状の課題.....	9
(2) 展示テーマの再定義.....	9
(3) リニューアル実施方針.....	9
3. 展示構成.....	10
(1) 展示ストーリー.....	10
(2) 展示リニューアル概要.....	11
(3) ユニバーサルツーリズムへの対応.....	19
4. リニューアルのスケジュール（案）.....	20

## 1. 鹿児島市維新ふるさと館の現状

### (1) 建設の趣旨

鹿児島市は、錦江湾や桜島に代表される雄大な自然と島津氏七百年や幕末・明治維新を中心とした歴史・文化遺産など豊富な観光資源を有している。本市観光の活性化を図るためには、これらの恵まれた資源を十分活かした観光の施策が必要である。

とりわけ、近代日本の建設の原動力となった幕末から明治にかけての鹿児島の歴史は全国的にも著名であり、重要な観光資源となっている。

しかしながら、本市には、記念碑・誕生地碑・銅像その他の史跡は、数多くあるものの、歴史的な資源を有機的に結びつけ、市全体としての歴史観光を推し進めていく核となる施設が不足していた。

これらの貴重な資源を十分に活かすとともに、観光客を対象として観光と歴史を結びつけ、本市の魅力をさらにアピールできる中核施設の設置が求められていたところである。

そのため、近代日本の原動力となった鹿児島の歴史や先人の偉業などを、映像、ジオラマ、ロボットなどの多彩な展示・演出によって、楽しく分かりやすく紹介する「維新ふるさと館」を、“維新のふるさと”とでも言うべき加治屋町の甲突川左岸緑地に建設し、鹿児島を訪れる観光客の期待に応えるとともに、観光情報などの提供にも努め、本市観光の一層の飛躍を図ったものである。

### (2) 運営方針

明治維新における鹿児島の歴史及び先人の偉業に関する資料を展示するとともに、本市の歴史観光の拠点施設として、最新の観光情報の提供のほか郷土の歴史を学習する場として機能し、本市の観光の振興を図ることを目的としている。

### (3) 設置場所

加治屋町は、維新ふるさと館のメインテーマである明治維新を推進した多くの偉人たちが生まれ育ったゆかりの地であり、西郷隆盛誕生地・大久保利通生い立ちの地など、記念碑・誕生地碑・銅像等の史跡など観光資源も多い。

交通の利便性も考慮し、加治屋町甲突川左岸緑地内に同館を設置した。

## (4) 施設の概要

開館年月	平成6年4月																										
所在地	鹿児島市加治屋町23番1号																										
敷地面積	2,312.61㎡ 地下1階、地上1階 (建築面積1,490.80㎡、延床面積2,513.99㎡) 展示スペース1,445.12㎡																										
建設工事費	約29億6千万円																										
開館時間	午前9時から午後5時まで(入館は午後4時30分まで)																										
入館料	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>個人</th> <th>団体</th> <th>年間パスポート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>大人(高校生以上)</td> <td>300円</td> <td>240円</td> <td>600円</td> </tr> <tr> <td>小人(小・中学生)</td> <td>150円</td> <td>120円</td> <td>300円</td> </tr> </tbody> </table> <p>※未就学児は無料。団体は20人以上。※令和7年3月1日現在</p>																個人	団体	年間パスポート	大人(高校生以上)	300円	240円	600円	小人(小・中学生)	150円	120円	300円
	個人	団体	年間パスポート																								
大人(高校生以上)	300円	240円	600円																								
小人(小・中学生)	150円	120円	300円																								
休館日	年中無休																										
入館者数(人)																											
年度	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20												
入館者数	150,925	141,862	165,559	143,311	139,598	126,948	121,062	120,620	124,276	124,778	141,494	122,442	138,707	145,313	166,096												
前年度比		▲6.0	16.7	▲13.4	▲2.6	▲9.1	▲4.6	▲0.4	3.0	0.4	13.4	▲13.5	13.3	4.8	14.3												
年度	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	元	2	3	4	5												
入館者数	173,855	149,773	207,386	184,302	164,255	157,351	148,675	140,052	193,982	265,419	151,494	50,718	58,703	91,512	100,701												
前年度比	4.7	▲13.9	38.5	▲11.1	▲10.9	▲4.2	▲5.5	▲5.8	38.5	36.8	▲42.9	▲66.5	15.7	55.9	10.0												

## (5) 沿革

平成2年度	基本構想策定建設検討委員会、建設委員会の設置
平成3年 3月	基本計画策定
平成4年 3月	基本・実施設計完了
同年 10月	工事着工
平成5年 12月	建物工事完成
平成6年 4月	展示工事完成
同年 4月	維新ふるさと館開館
同年 11月	入館者10万人達成
平成8年 4月	年中無休化・管理運營業務委託開始
平成9年 3月	常設展示コーナー開設
同年 7月	入館者50万人達成
平成12年 10月	「西郷さんを語るテーブルスニングコーナー」開設
平成13年 5月	入館者100万人達成
平成17年 3月	入館者150万人達成
同年 7月	リニューアル工事開始(1階展示コーナー全面改装、テーマ展示室Ⅰ・Ⅱ改装等)

平成18年 2月	リニューアル工事完成
同年 3月	リニューアルオープン記念式
同年 4月	指定管理者制度導入
平成20年 8月	リニューアル工事等開始(新ドラマ制作、体感ホール改修等)
同年 10月	入館者200万人達成
平成21年 2月	リニューアル工事等完成、リニューアルオープン記念式
同年 4月	篤姫コーナー新設(篤姫館より移設)
平成23年 9月	入館者250万人達成
平成26年 7月	入館者300万人達成
同年 7月	維新ふるさとショップオープン
平成27年 7月	音声ガイドアプリ運用開始
平成29年 11月	入館者350万人達成
平成30年 1月	リニューアルオープン(郷中教育コーナー展示更新)
平成31年 3月	大河ドラマシアターコーナーリニューアル(大河ドラマ「西郷どん」館展示品等移設)
令和6年 4月	開館30周年

**(6) リニューアル関係**

## ① 第1回リニューアル(平成17年度)

オープン 平成18年3月1日

【内容】(1階) ・展示コーナー全面改装  
ふるさとゲート、郷中教育、  
維新体感ホールの多言語対応等

(地下1階) ・テーマ展示室Ⅰの副室改装

・テーマ展示室Ⅱの副室改装

バリアフリーに対応して、モニターの画面を広いものにし、

音声を加え画面を低くして、椅子を設置。点字を採用。

国際化に対応して外国語の文字盤を添付。

## ② 第2回リニューアル(平成20年度)

オープン 平成21年2月26日

【内容】(地下1階 維新体感ホール)

- ・維新体感ホール本体改修
- ・維新体感ホール音響・照明等改修
- ・維新体感ホールステージ等展示改修
- ・ドラマ「薩摩スチューデント、西へ」制作
- ・西郷ロボット新装
- ・郷中教育モニター撤去、加治屋町模型撤去

## ③ 篤姫コーナー新設

オープン 平成21年4月18日

【内容】(1階) ・篤姫居室移設(大河ドラマ館より)

・御鈴廊下移設( )

・ハイビジョン大型モニター設置(新規)

・クイズ盤、居室小物、着物、打掛(4着)、その他看板、展示ケース、イス等を篤姫館より移設

## ④ 第3回リニューアル(平成29年度)

オープン 平成30年1月11日

【内容】(1階) ・郷中教育コーナー展示更新

・ゆくさ おさいじゃした通り設置

## ⑤ 大河ドラマシアターコーナーリニューアル

オープン 平成31年3月21日

【内容】(1階) ・大河ドラマ「西郷どん」展示品等移設  
(大河ドラマ館より)

## (7) 展示品の概要

### ① 展示の基本的考え方

幕末から近代日本の夜明けにいたるまでを、従来の施設とは異なった角度からユニークに設定されたテーマのもと、それぞれのテーマについて、近代の観光ニーズに対応した動的な展示構成を取り混ぜて、誰にでも「楽しく分かりやすい」展示内容を目指している。

例えば、展示物に触れたり、テレビモニタークイズに回答したり、さらには「維新体感ホール」では、音と光があふれ、等身大ロボットが語り合うドラマの真っ只中で明治維新を学ぶなど、盛り沢山の体験型演出がなされ、子どもから高齢者まで、多くの人々が楽しんで学べる展示である。

### ② 館内概況

#### 【1 階】



#### ① ゆくさ おさいじやした通り

「ゆくさ、おさいじやした」とは鹿児島弁で「ようこそ、いらっしゃいました」という意味です。西郷隆盛や大久保利通などの薩摩の偉人たちが迎えます。



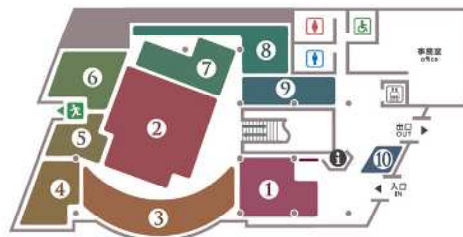
#### ② 体験しやったもんせ「郷中教育」

薩摩藩独自の教育方法「郷中教育」などを映像を使った体験展示で楽しく学べます。押し相撲への挑戦や薩摩言葉で遊ぶのも楽しい。



#### ④ あそんでみyanseコーナー

西郷隆盛生涯すごろくなど、自由にご楽しんでください。ワークショップスペースとしても活用できます。



#### ① ゆくさ おさいじやした通り

#### ② 体験しやったもんせ「郷中教育」

#### ③ 世界を見ていた薩摩

#### ④ あそんでみyanseコーナー

#### ⑤ 大河ドラマシアター

#### ⑥ 薩摩の偉人・英雄列伝

#### ⑦ 篤姫(天璋院)コーナー

#### ⑧ 維新常設展示

#### ⑨ 薩摩まちあるき

#### ⑩ 維新ふるさとショップ



## 【地下1階】



**14 維新体感ホール**  
● 維新への道  
上演時間/約23分  
幕末から明治にかけての歴史の流れを音や光、ロボット等、多彩な演出によって解説するドラマです。



上演時刻		
回数	ドラマの内容	開始時刻
第1回	維新への道	9:15
第2回	薩摩スチューデント、西へ	9:50
第3回	維新への道	10:20
第4回	薩摩スチューデント、西へ	11:00
第5回	維新への道	11:35
第6回	薩摩スチューデント、西へ	12:15
第7回	維新への道	12:45
第8回	薩摩スチューデント、西へ	13:25
第9回	維新への道	14:00
第10回	薩摩スチューデント、西へ	14:40
第11回	維新への道	15:15
第12回	薩摩スチューデント、西へ	15:55
第13回	維新への道	16:30

● 薩摩スチューデント、西へ  
上演時間/約18分  
薩摩藩が鎖国時代にいち早く海外に目を向け、英国へ留学生を派遣した様子をダイナミックに再現したドラマです。



**12 薩摩・科学事始め(集成館事業)**



日本の近代化工業の先駆け「集成館事業」を取り上げ、薩摩隼人の情熱と知性、数々の試練を英断によって克服してきた過程など、「維新・夜明け前の薩摩」を紹介しています。

**15 維新・夜明け前**



**15 維新・日本のあけぼの**



薩長同盟に始まる幕末の急展開から戊辰戦争の終結までを取り上げ、「維新・日本のあけぼのと薩摩」をテーマに、薩摩の活躍と維新実現後の薩摩と日本を紹介しています。

**16 薩摩・明治維新伝**



## ③ 維新体感ホールドラマについて

## 【ドラマ上演】地下1階

## ・「維新への道」

幕末から明治にかけての歴史の流れを音や光、ロボット等、多彩な演出によって解説するドラマ

## ・「薩摩スチューデント、西へ」

薩摩藩が鎖国時代にいち早く海外に目を向け、英国へ留学生を派遣した様子をダイナミックに再現したドラマ



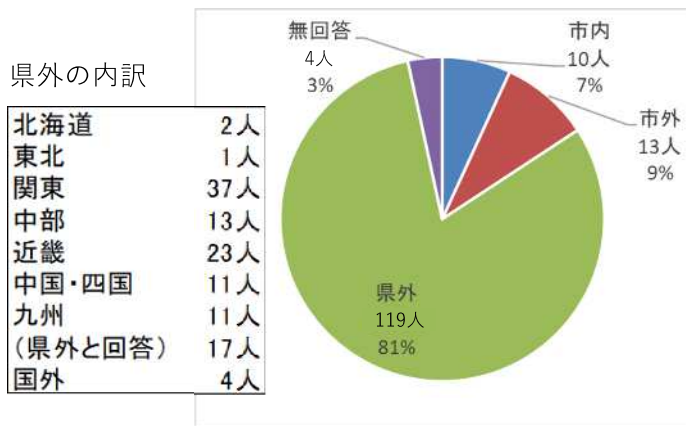
(8) アンケートの結果

調査期間：令和6年2月1日（木）～令和6年2月29日（木）（29日間）

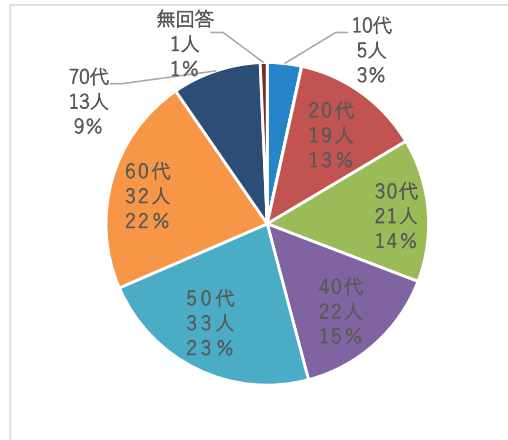
調査場所：維新ふるさと館受付

有効回答：146人

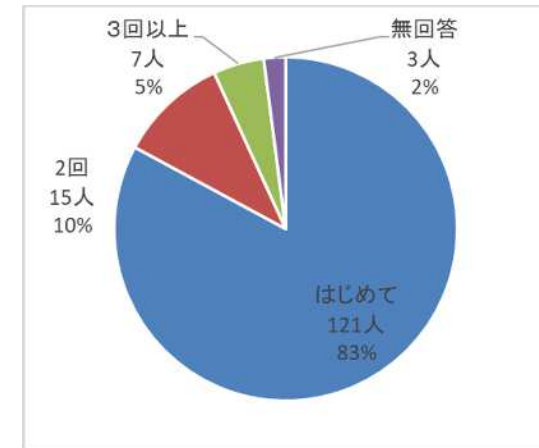
① 来館者のお住まい



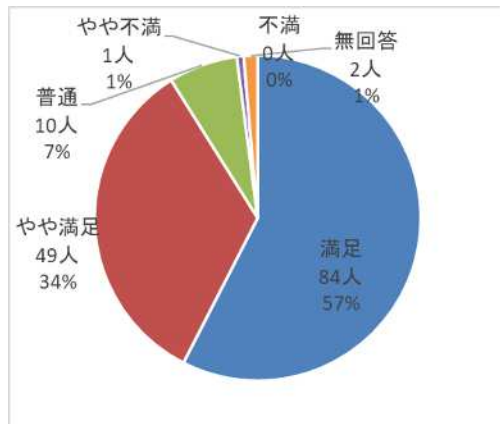
② 来館者の年齢層



③ 来館回数



④ 展示の内容、レイアウトの満足度



(ご意見やご要望)

- ・大河ドラマの展示が多く感じました。歴史的な展示や説明を増やしても良いかと思いました。
- ・全体的に音が大きく、隣の音と混ざって聞きとりづらく感じました。できれば字幕表示もあるといいかなと思います。
- ・ホールの「維新への道」のストロボが少し強くて目がしんどかった。
- ・「幕末科学講座」がとても好きなのでずっと残していただきたいです。
- ・順路が少しごちゃごちゃしててわかりづらい感じもした。テーマを決めて流れを初心者にもわかりやすくしてほしい。
- ・歴史がわかりやすくまとめられていた。ホール上映を最初に見てから展示を回ったため、より理解できた。

(1)【現状の課題】

1. 子どもや若者、外国からの来館者が少ない
2. 来館者数の減少傾向が続いている
3. リニューアルを重ね西郷と大久保の展示が増え、他の偉人の印象が弱くなっている
4. 全体に情報量(文字量)が多く、同じような情報が複数回登場する
5. シアターの映像装置が老朽化し、時代感覚とあわない演出もある

維新ふるさと館は、平成6年の開館以来、明治維新で活躍した偉人たちをテーマにした展示館として満足度も高く、鹿児島観光の核施設となっています。  
しかし、30年という時間経過により、一部にハード的な老朽化や時代感覚との不整合があり、さらには数度のリニューアルを経て、情報過多や展示内容の錯綜、展示テーマが曖昧になっているなどの課題もあります。

(2)【展示テーマの再定義】

開館時の原点に立ち戻り「薩摩の人のチカラ」を再発信する

明治維新へと、時代を大きく動かした原動力は、薩摩の偉人たちが中心となった人のチカラでした。その偉人たちの多くは、展示館のある加治屋町周辺で生まれ、育ち、学んだ人たちで、今も維新ふるさと館の周辺には、多くの記念碑や銅像があります。  
維新ふるさと館整備の目的は、館を基点に歴史遺産を有機的に結びつけ、観光客をまち歩きに誘うことで鹿児島の歴史と文化の魅力を広めていくことでした。展示リニューアルでは原点に立ち戻り、時代を動かした人のチカラをテーマに、薩摩の魅力を再発信していきます。

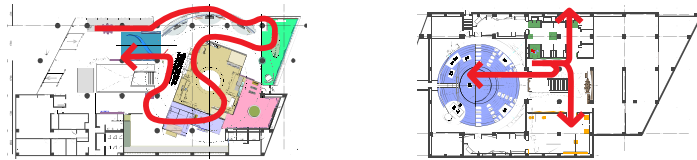
(3)【リニューアル実施方針】

既存展示の好評な部分はそのままに、必要な部分を適切にアップデートすることで薩摩の「人のチカラ」をより明確に発信していきます。

方針①(課題1、課題4への対応)

館内動線にストーリー性を持たせます。

1F 一筆書き動線で整備します B1F ホワイエ(注1)中心に自由動線で整備します



1Fは「薩摩の英傑たちと出会うフロア」を、B1Fは「維新の真っ只中を歩くフロア」をテーマに整備し、展示に一貫したストーリー性を持たせることで、外国人観光客をはじめ、子どもや若者にもわかりやすい展示にします。

方針②(課題3への対応)

偉人の個性や功績をよりわかりやすく表現します。



西郷隆盛・大久保利通・島津斉彬をはじめ、薩摩の偉人や英傑たちそれぞれに光を当てる展示に進化させます。

方針③(課題2、課題5への対応)

集客力の高い展示を1F・B1Fに追加します。



最新技術を取り入れたわかりやすい展示演出を取り入れることで、話題性と集客力を高めます。

方針④(課題1、課題2への対応)

西郷隆盛生誕200年・没後150年記念プロジェクト推進事業と連携しリニューアルすることで集客力向上を目指します。

令和7年度  
基本・実施設計

令和8年度  
整備・リニューアルオープン

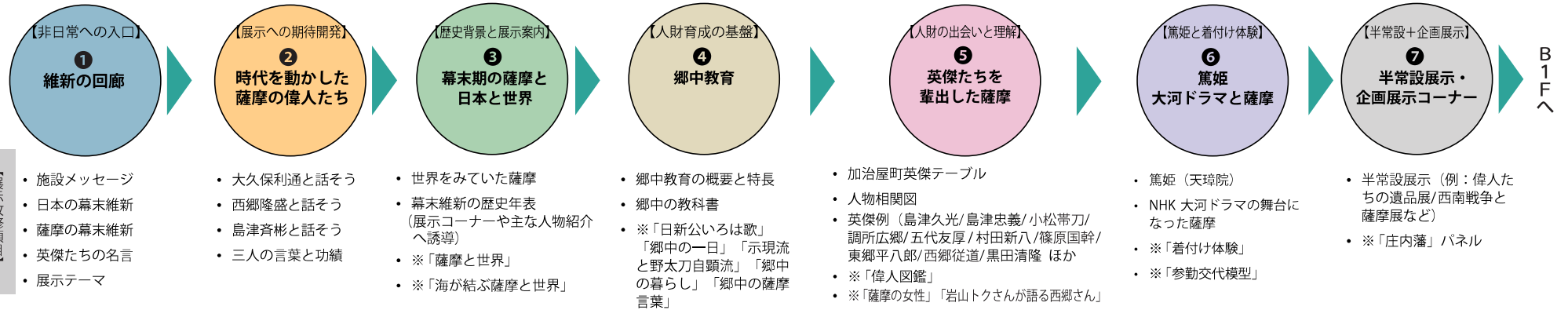
- ①施設リニューアルを段階的かつ計画的に進めます。
- ②令和8年度からの西郷隆盛生誕200年・没後150年記念プロジェクト推進事業に照準を合わせ、集客につなげます。

注1【ホワイエ】劇場などで人が滞留するロビー空間

(1) 展示ストーリー

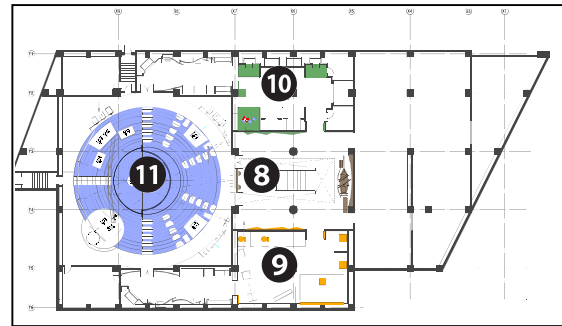
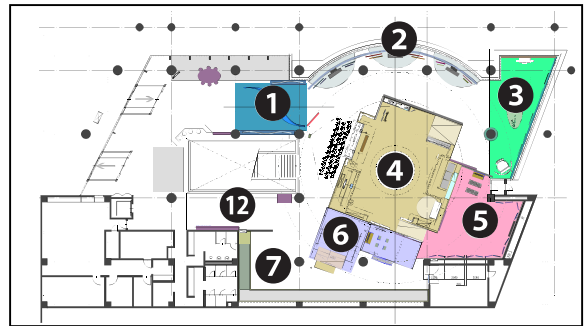
1F～B1F まで一貫したストーリー性のある館内動線に加え、各コーナーの展示内容を明確化します。

1F 薩摩の英傑たちと出会うフロア



1F 薩摩の英傑たちと出会うフロア

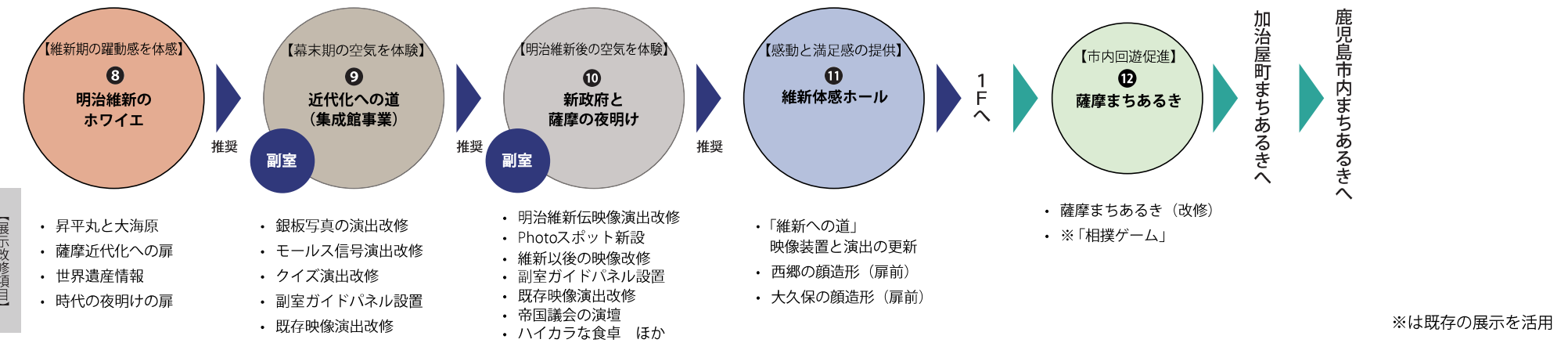
1階は展示動線を一筆書き化し、流れに沿って歩くことで、誰もが大切な情報を確実に得られるようにします。そして導入部に「維新の回廊」と「時代を動かした薩摩の偉人たち」を展開。動線の最初に新たな展示演出を加えることで、館全体へのわくわくする期待感を創出します。



B1F 維新の真っ只中を歩くフロア

B1Fでは、幕末維新期のエネルギーを体感させるようなアップデートを行います。そして幕末から明治にかけて、政治・産業・文化の各分野において、日本の近代化を押し進めた原動力は、薩摩の人のチカラであったことを再発信します。

B1F 維新の真っ只中を歩くフロア (自由動線)



※は既存の展示を活用

(2) 展示リニューアル概要 1F-1

1F 薩摩の英傑たちと出会うフロア

1階は展示動線を一筆書き化し、流れに沿って歩くことで、誰もが大切な情報を確実に得られるようにします。そして導入部に「①維新の回廊」と「②時代を動かした薩摩の偉人たち」を展示し新たな演出を加えることで、館全体へのわくわくする期待感を創出します。

■案内サイン

入口カウンター横の案内サインを改修します。入口で動線の説明と各コーナーの展示概要を知った上で、館内展示を観ることで、理解と興味を深めます。

新しい展示に合わせて改修します



① 維新の回廊【非日常への入口】

日本と薩摩の歴史の流れを両側に展開します。トンネル状の映像装置の中に館内の展示のキーワードを映し出します。その奥では、維新ふるさと館からの施設メッセージを伝えます。



■出展スペース

エントランス左手の窓側スペースは、企画展示やイベントエリアとしての利用もできるように、展示パネルの大きさや仕様に配慮します。

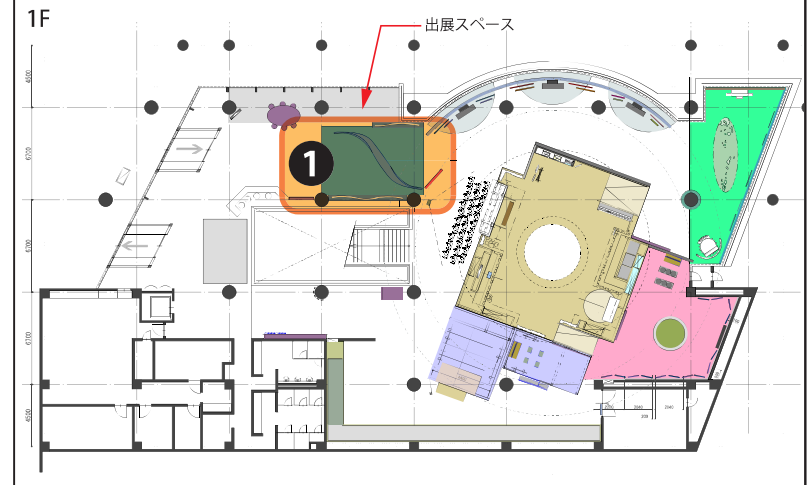
■館内展示の予告ワード

回廊の映像モニターで流れる文字は、維新ふるさと館内の各コーナーで展示してあるキーワードです。来館者は、歩きながら展示の中でキーワードを発見すると、維新の回廊での文字を思い出し、改めてその展示への興味を深めます。

■「明治維新とは」概要解説

壁面の時代背景グラフィックの中に、「明治維新」に関する解説文章を加えます。多言語で表記し、外国人にも維新への理解を促します。

- ・施設メッセージ (なぜ薩摩が?)
- ・施設案内 / コーナー紹介
- ・館内展示の予告ワード
- ・日本と薩摩の時代背景



①-1 テーマメッセージ

維新の回廊の正面に、テーマメッセージのパネルを設置し、館の伝えたいおもいや、施設の特徴を伝えます。



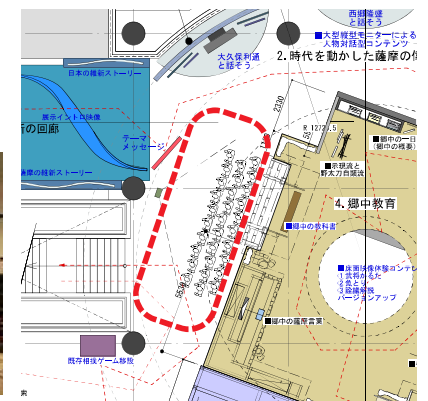
(テーマメッセージ例)

薩摩が明治維新の中心的役割を果たせたのはなぜでしょうか?

維新ふるさと館の中には、そのヒントがあちこちに 있습니다。さあ、あなた自身で、その答えを探る旅を始めてください。

■記念撮影ポイント

郷中教育コーナーの門前で団体の記念撮影が可能ないように、スペースを確保します。

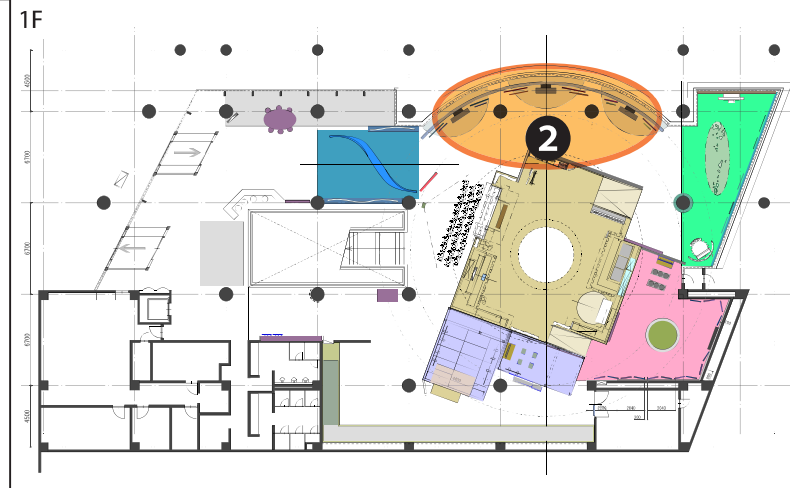


(2) 展示リニューアル概要 1F-2

②時代を動かした薩摩の偉人たち

【展示への期待開発】

デジタル技術を使い、西郷隆盛、大久保利通、島津斉彬と出会えるコーナーです。縦長モニターに三人の3Dキャラクターを映し出し、偉人達の話をお聴きしているかのような体験を提供します。常設展示のエントリ一部で、リニューアルを明示するとともに、続く展示への期待を増幅します。



【演出展開例】

<スタートモード>

英傑たちのモノローグ (注2)

【概要】

モニターの前に立つと、自動で英傑たちが自らの「人生」を語る (30秒~1分程度) スタートモードがはじまる。モノローグは「生い立ちや郷中教育」のほかに「人生の分岐点」に関する複数のモノローグをランダムに話させる。

【モノローグ演出】

1. 来館者が肖像モニターの前に立つと、「ようこそ、私が西郷隆盛だ。私は加治屋町の貧しい武士の家に生まれた…」とモノローグをはじめ
2. 「人生を語る=プロフィール」を語ることで、あらためてその人物の果たした歴史的役割や功績を浮き彫りにする。背景に関連する写真等を映し出すことも可能
3. 「薩長連合」や「西南戦争」の時の決断や苦悩を「人生の分岐点」として別プログラムで提供し、選択して語ることも可能



<対話モード>

英傑たちと「タッチで対話」

【概要】

モノローグ終了後に、自動で対話モードに切り替わる。対話モードでは、手元のブック画面で操作する。画面には西郷さんへの質問が映し出されており、質問にタッチすると、正面の西郷さんが答えてくれる。西郷さんの声や内容に合わせて、画面の西郷さんの表情や動作もかわる。

【対話演出】

1. モノローグが終わると、画面上の西郷さんが「質問を選んで」と語りかけてくれる
2. 手元のブックモニターには数々の質問が映し出されている。質問にタッチすると西郷さんが答えてくれる
3. ブックモニターはめくることができ、次々に新たな質問が登場する。前のページに戻ったり、次の質問に進めたりできる

■モノローグ例

- ・幼い頃と郷中教育
- ・薩長同盟への決断
- ・明治維新で成し遂げたこと
- ・西南戦争へのおもい など



■入力デバイス

質問を表記するデバイスには多様な手法があり、正面モニターを利用する事も可能。



■多言語対応

「スタートモード」の時も「対話モード」の時も、画面上に和洋テキストテロップを挿入します。外国からの来館者及び聴覚障がい者への優しい対応です。

【展開例】



・ブック型タッチモニターで質問を選択する。



・質問にタッチすると、西郷さんが音声で答える。



■長時間利用者への対応

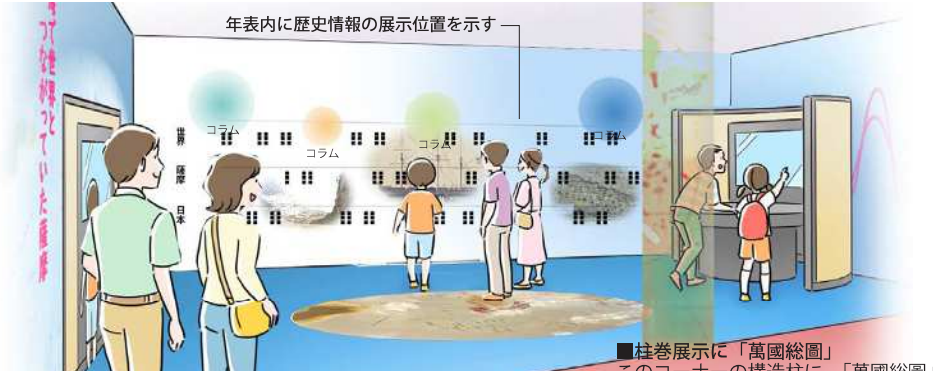
「対話モード」の時は、一人の人が長時間専有しないように、対話の回数を制限します。  
(例：一人3問対話すると、英傑が「では、次の人、どうぞ」「私を呼ぶ人がいる。では、また」などと述べて強制的に終了します)

注2【モノローグ】「ひとり言」のこと。ここでは偉人たちがひとりで語りを行う演出

(2) 展示リニューアル概要 1F-3

③ 幕末期の薩摩と日本と世界【歴史と展示配置俯瞰】

薩摩の目は世界に開かれていたことをテーマに、薩摩の歴史的・地政学的背景と、幕末期の薩摩・日本・世界の概要を伝えます。



年表内に歴史情報の展示位置を示す

■世界を見ていた薩摩の視点 (床面マップ)

床面に薩摩から琉球、台湾、中国大陸への広がりがある地図を展開します。この地図とともに壁の年表を参照することで、時間と空間を俯瞰できます。



■柱巻展示に「萬國総圖」  
このコーナーの構造柱に、「萬國総圖」のグラフィックを巻きます。



■年表と歴史コラム

薩摩・日本・世界の歴史の流れがわかる年表を壁面に展示します。歴史トピックスをコラムで紹介し、幕末維新の全体像を伝えます。

<コラム例>

- ・西洋列強とアヘン戦争
- ・斉彬の集成館事業開始
- ・篤姫輿入れ
- ・ペリー来航と日米和親条約
- ・尊皇攘夷と安政の大獄
- ・薩英戦争
- ・薩摩スチューデント、西洋へ
- ・薩長同盟成立
- ・大政奉還と王政復古
- ・東京遷都と五稜郭の戦い
- ・西南戦争と西郷隆盛没

■既存映像展示の移設

- ・薩摩と世界
- ・海が結ぶ薩摩と世界

⑤ 英傑たちを輩出した薩摩【「薩摩の人財」との出会い】

幕末期の薩摩藩で、歴史を動かす活躍をした偉人達の功績と略歴を、一人ひとりの切り出しパネルで伝えます。既存展示「偉人図鑑」「薩摩の女性」「岩山トクさんが語る西郷さん」を使って薩摩が人財の宝庫であったことも伝えます。さらに壁面で人物相関図を、中央部では加治屋町の英傑に関するまち歩きマップもテーブル展示します。

■薩摩の英傑たちの候補

最大 12人 ~13人程度の人物切り出しグラフィックを用意し、その人の略歴や功績を紹介します。

<英傑例>

- ・西郷隆盛
- ・大久保利通
- ・小松帯刀
- ・村田新八
- ・篠原国幹
- ・大山巖
- ・西郷従道
- ・東郷平八郎
- ・山本権兵衛
- ・島津忠義
- ・島津久光
- ・調所広郷
- ・五代友厚
- ・新納久脩
- ・黒田清隆

英傑の切り出しグラフィックは表面の情報を更新可能な仕様で設計します。将来、情報更新の必要性が出てきた際も、地元業者による更新が可能です。

・まちあるきマップ例



・既存音声ヘッドフォン解説



- ・英傑を輩出した薩摩藩・人物相関図
- ・各人財が成し遂げた功績・偉人図鑑 (既存映像検索)

④ 郷中教育【人財育成の基盤】

郷中教育ゾーンを一筆書き動線にあらため、床面の大型円形スクリーンを使って「郷中教育」の概要と特長を紹介します。映像体感展示「武将カルタ」「魚とり」「詮議」をゲーム化し達成感を高めることも可能です。



- ・郷中教育の概要と特長
- ・郷中の教科書
- ・既存「日新公いろは歌」
- 「郷中の一日」
- 「示現流と野太刀自頭流」
- 「郷中の暮らし」
- 「郷中の薩摩言葉」



- ・「薩摩の女性」映像装置
- ・「岩山トクさんが語る西郷さん」コーナー映像装置

(2) 展示リニューアル概要 1F-4

⑥ 篤姫 大河ドラマと薩摩【篤姫と着付け体験】

人気の高い「篤姫」に関するコーナーはそのまま残しつつ、前室には「大河ドラマの舞台となった薩摩」をテーマに、過去の「翔ぶが如く」と「西郷どん」に関する情報を紹介します。



・篤姫 (天璋院)  
・NHK 大河ドラマの  
舞台になった薩摩

・洋装試着体験



・既存篤姫映像シアター



・既存参勤交代模型  
※模型と地図のみ再利用



■和装フォト体験

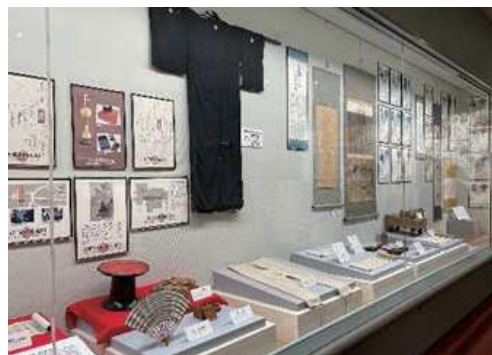
座敷の一部を改修し、和装や明治の洋装の和装を着たような写真撮影を体験できるコーナーを設けます。背後の座敷展示が絶好の環境背景として効果的です。

■NHK映像コンテンツの考え方

NHKの映像コンテンツに関しては、人気の高い「篤姫」の映像を残し、ハードを更新します。その他のNHK映像コンテンツに関しては情報のみパネルで伝えることで、映像使用に関するランニングコストを削減します。

⑦ 半常設展示・企画展示コーナー【半常設+企画展示】

壁面ロングケースをいかして、所蔵品等の常設展示化について検討します。既存「庄内藩パネル」もここで展示を検討します。展示内容に関しては、今後の調査や鹿児島市との協議により決定していきます。



■半常設展示案

企画展のない時には、収蔵品を利用した半常設展を開催できるようにします。

<半常設展示例>

- ・島津家代々 名君の系譜展
- ・薩摩切子と薩摩焼の名品展
- ・維新の志士たちの書簡展
- ・市民参加の書道展・絵画展など

■庄内藩との絆コーナー

展示ケースの一部に「庄内藩との絆」コーナーを設け、幕末期の庄内藩とのエピソードを伝えます。

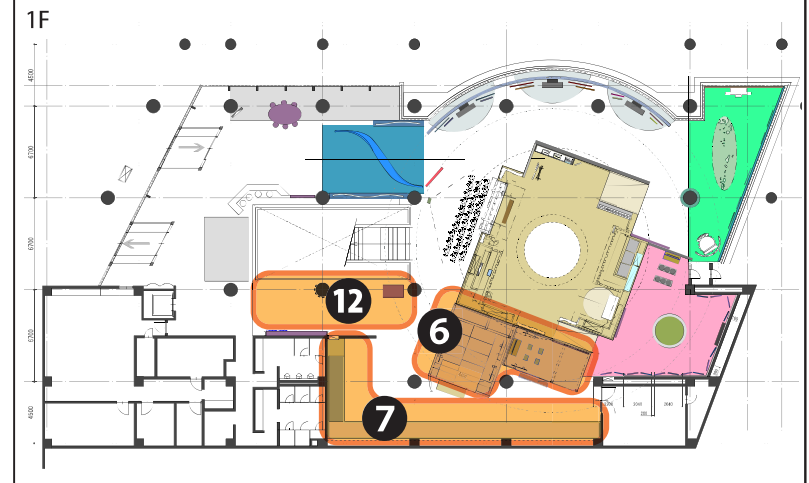


・市民参加展示



⑫ 薩摩まちあるき

既存のまちあるきパネルの情報更新を行います。またレスト空間で、既存「相撲ゲーム」や「すごろく」などを楽しめるようにします。



・既存展示物の撤去

情報的に古いものや、同じ内容を伝えているものなど、動線や解説の混乱につながる古くなった展示物は、展示室から撤去し收藏や企画展での活用を検討する。



・相撲ゲーム



・すごろく



■レストスペース

入口近くのスペースにレストスペースを設けます。「すごろく」や「ぬりえ」のワークショップなども楽しめるように配置や仕様を検討します。

・可動式テーブル



・ぬりえ



(2) 展示リニューアル概要 B1F-1

**B1F 維新の真っ只中を歩くフロア**

B1Fは、フロア全体で幕末維新期の躍動のエネルギーを体感させるようなアップデートを行います。そして幕末から明治にかけて、政治・産業・文化の各分野において、日本の近代化を押し進める原動力となったのは薩摩の人のチカラであったことを再発信します。

**③ 明治維新のホワイエ (※) 【幕末維新の躍動感を体感】**

近代化の先鋒として、薩摩藩は集成館事業でいち早く産業の近代化に着手しました。それらの技術と経験を基盤に、明治政府では中核として近代化事業を推進しました。明治維新のホワイエでは、階段の右手壁面に「集成館事業」と「世界遺産」情報を、左手壁面に「明治政府と殖産興業」を展開し、それぞれの展示室へと導きます。また、階段正面に昇平丸を移設し、大海原演出とともに、時代が変革していく躍動感を創出します。

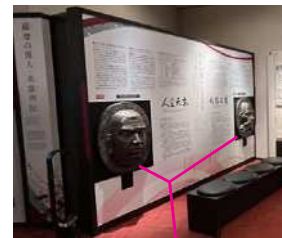
※【ホワイエ】劇場などで人が滞留するロビー空間



「昇平丸」移設と大海原演出  
薩摩の近代化事業をより強く視覚的に訴えるよう、階段下正面に昇平丸模型を移設します。背景に大海原の映像や照明・音響演出を加えることで、時代の変革への臨場感を高めます。

「近代化への道」「新政府と薩摩の夜明け」  
壁面グラフィック演出  
壁面全体を立体的なグラフィックパネルにして、「近代化への道」「新政府と薩摩の夜明け」の紹介を行い、両展示室への興味と理解を深めます。ホワイエ空間の演出性を高める効果もあります。

■西郷 / 大久保の顔造形とメッセージ  
シアター入口中央に、既存展示の西郷・大久保の顔造形とメッセージを移設します。シアターの待機時間に、映像への期待感を高めます。



薩摩の偉人レリーフ造形

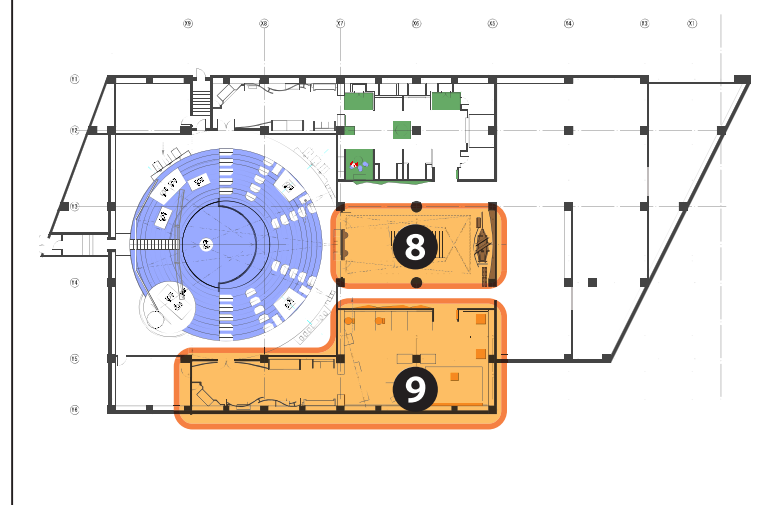


シアター入口

■世界遺産情報の追加

近代化への道の壁面グラフィックの一部に、世界遺産「明治日本の産業革命遺産」に関する情報と、鹿児島の構成資産「旧集成館 / 寺山炭窯跡 / 関吉の疎水溝」を紹介します。

B1F



**⑨ 近代化への道【幕末期の空気を体験】**

既存の集成館事業をテーマにした現展示を活かしながら、モールス信号体験や、銀板写真撮影体験、クイズ体験などをデジタル技術や最新映像を使ってアップデートします。

銀板写真機撮影体験



■スマホスタンド  
銀板写真機の横にスマホスタンドを設置します。そこにスマホを置いて記念撮影ができます。

銀板写真機体験は、背景写真の装置が故障しており、数種の写真を変更できる装置（トライビジョンなど）に変えるか、固定した背景で積層し立体的な背景（立版古）にするかなどを検討しアップデートしていきます。

モールス信号のデジタル (モニター) 表現



モールス信号機は、オシロスコープが老朽化しており、新しいモニターに合わせて、什器装置を改修します。

クイズ (既存問答の映像改修)



クイズ装置は、コンテンツは懐かしさも感じられるので、活かしたまま、モニターやPC機器の更新を検討します。

薩摩切子展示ケース



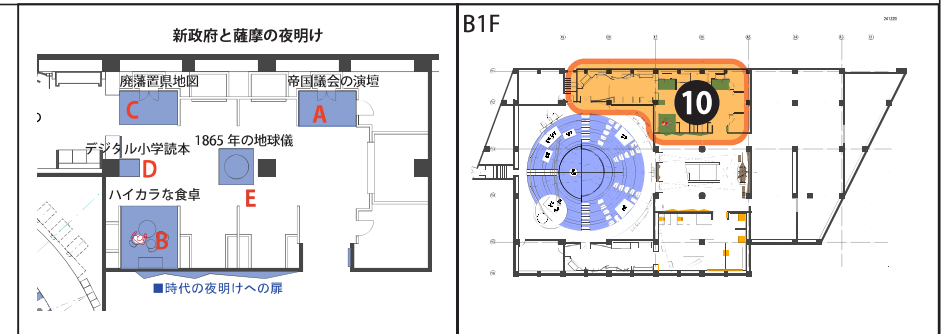
集成館事業から生まれたガラス工芸品「薩摩切子」。その魅力をより強く発信するよう、展示ケース化や、その演出の見直しも検討します。



## (2) 展示リニューアル概要 B1F-2

## ⑩新政府と薩摩の夜明け

明治期を想起させる造作はそのままに、既存の映像コンテンツやファンタビュー（注3）などを最新技術でアップデートします。  
また新規の展示候補として、帝国議会の演壇やハイカラな食卓などのフォトポイントや、デジタル小学読本や廃藩置県地図、1865年地球儀などの追加も検討します。



## A 帝国議会の演壇（フォトポイント案）

## 【概要】

帝国議会発足当時の演壇とその背景をイメージさせる造形空間をつくれます。その演壇に立って記念撮影すると、あたかも帝国議会で発言しているような写真が撮影できます。

## 【遊び方】

- 帝国議会の正面の演壇のイメージで、フォトポイントをつくる
- 演壇とともに、背後の風景や議長など、他の人物も背景で表現する
- セルフイー撮影用に、スマホなどのカメラ置き台も前方に設置する

## B ハイカラな食卓（フォトポイント案）

## 【概要】

明治初期、新政府は日本人の生活を西洋化することに取り組みました。その結果「オムレット」「サンドイッチ」「カツレツ」「ライスカレー」などが、富裕層から庶民へと、徐々に広がっていったことを伝えます。

## 【遊び方】

- 既存のテーブルセットの造形環境はそのまま残す
- テーブルサイズを大きくし、その上に、ライスカレーやカツレツ、オムレット、すき焼きなどの明治の洋食を再現する
- 「明治の洋食文化の広がり」や「生活の劇的変化」というグラフィックパネルも用意する
- イスに座って、食事しているような記念撮影も可能

＜生活の劇的変化を伝える展示＞  
このコーナーの壁面を使って、江戸時代と明治時代の変化も、パネルや造形などで比較展示も行います。



## C 廃藩置県地図（明治四年と現在地図比較）

## 【概要】

壁面（or テーブル上）に、明治四年の廃藩置県時の「明治四年地図」を設置する。その上に、透明のレイヤーで現在の県の境界を入れた「令和の地図」をかぶせます。透明のレイヤー越しに、明治四年では、「何県」だったかを伝えます。

## 【遊び方】

- 明治四年の地図で、どんな県があったかを目で楽しむ
- レイヤー越しに、自分の町が明治初期には何県という名前だったかを知る
- 別にホワイトボード地図を用意し、来館者に「どこから来たの？」と問いかけ、本日の来館者の住居アンケートを比較展示することも可能

## D デジタル小学読本（小学読本のデジタル化）

## 【概要】

テーブル上に、タッチ式モニターを設置します。コンテンツは明治六年文部省編纂の初代の教科書で、指タッチでページめくりや「現代語訳」などを体験できます。

## 【遊び方】

- 「学制公布」や「小学読本」の概要をスタート画面で伝える
- 表紙から、順次、指タッチでページ送りして、紙面を読む
- 意味を確認したい時には、現代語訳ボタンにタッチすると、意味を確認できる

## E 1865年の地球儀

## 【概要】

展示テーブル上に、幕末明治期の地球儀を再現展示します。地球儀には当時の世界の国々の表記の他、薩摩ステューデントの航路と視察先、岩倉使節団の訪問国と航路などを表記します。

## 【遊び方】

- 地球儀にふれながら、幕末明治期の世界の国々を発見・確認できる
- 薩摩ステューデントの航路図や訪問国、岩倉使節団の視察ルートなどを確認できる
- 上記ルートを、ボタン操作などで光らせる事可能

## (2) 展示リニューアル概要 B1F-3

## 現状

## ① 維新体感ホール

体感ホール「維新への道」は、来館者の満足度は高い反面、長期間の運用による老朽化が激しく、リニューアルの必要性があります  
ストーリーの基本構成はそのままに新しい演出として、映像コンテンツや照明・音響演出をバージョンアップすることで、更なる迫力と魅力アップをはかります。

## ■ 維新体感ホールについての課題

## 1. ロボットの維持費がかかる

→ロボットのメンテナンスやランニングコストの負荷がかかっている。

## 2. 多様な来館者への対応・配慮が不足している。

→増加する外国人来館者への対応として、日英の字幕テロップや、多言語解説のヘッドホンを利用できる人数も増加したい。

## 3. 既存ターゲットの満足度を上げたい。

→鹿児島県民、県内外の修学旅行生、歴史ファンの期待にこたえたい。

## 4. 最新の映像演出を採り入れたい

→ロボットと大型映像コンテンツ、フラッシュ演出は30年前のままで、現代の感覚とずれている部分がある。ソフト・ハード両面からの見直しが必要。

## ■ ロボット演出に関する現状の課題

開館後30年間稼働してきた結果、老朽化に伴うロボットの昇降用シリンダーや部分に油が漏れ出している状態です。また、一部には扉開閉用の機構に不具合が見られるロボットもあります。このままでは、いずれ扉開閉や上下動ができない状態になり、シアター運営に支障が出る恐れもあります。

またロボットや駆動装置のメンテナンスコストも上昇し、将来的に部品供給がなくなるリスクもあります。

## ■ リニューアルの方向性についての考え方

## ① 維新シアターのロボット演出を見直します。

維新ふるさと館の目玉コンテンツとしてこれまでも非常に評価の高い維新体感ホールのロボット演出を見直し、明治維新期に重要な役割を果たした西郷隆盛と大久保利通以外のロボットに関しては映像演出にすることで、維新体感シアターの持続可能性を高めます。

## ② 運営コストの軽減をはかります。

西郷隆盛と大久保利通以外のロボットを映像演出にし、それらのロボットに関する上下動やステージの開閉駆動を中止することで、メンテナンスコストの削減をはかります。

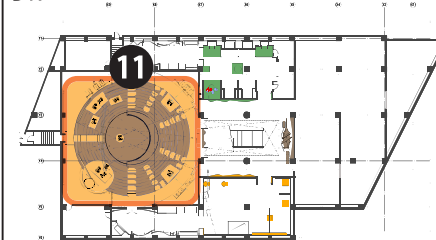
## ③ 新たな映像や照明演出を追加することで、「維新への道」をアップデートします。

映像コンテンツは、人気の高いこれまでのストーリーをベースにしながら新たな映像や照明演出を追加します。

また、映像コンテンツ上での多言語表示や視聴時の音声ガイドについても検討することで、外国からの来館者の満足度を高めます。



B1F



## &lt; 来館者のご意見 &gt;

- ・ロボットが精巧で良い。
- ・ロボット（実物）と映像の組合せの演出が面白い
- ・幕末維新の歴史がわかりやすい
- ・映像が古く感じられる
- ・音が重なり聞こえにくい
- ・キャラクターが背後に居たり、重なり見えにくい
- ・フラッシュの演出が多く、刺激が強い



蓋開閉装置



漏れた油の溜まり



昇降装置



昇降用シリンダー



蓋開閉用シリンダー



漏れた油の溜まり

## (2) 展示リニューアル概要 B1F-4

## 改修案

前ページのリニューアルの方向性をもとに、維新体感ホールの演出を以下のようにアップデートを検討します

＜「維新への道」リニューアルの基本方針＞

**これまでの既存演出を見直し、新たな映像・照明・音響演出によるバージョンアップをはかります。**

満足度の高い「維新への道」の基本シナリオはそのままに、新たなスクリーンや照明・音響演出を追加更新することで、現代的で迫力ある映像コンテンツにアップデートします。偉人口ボットは老朽化しておりメンテナンスコストの負担も大きく、西郷隆盛と大久保利通を残し、それ以外の偉人口ボットは映像演出に変更することで、運営維持コストの低減を図ります。

また、フラッシュ照明などの身体的に刺激的な演出照明を中止し、新たな映像素材や・音響演出を追加し空間全体の環境演出効果を高めることで、新しい感動を提供します。

## ■シアター改修案

＜コンテンツ演出改修案＞

・映像シナリオは変えず、ナレーション、音響演出、照明演出を現代的でより臨場感あるものに 更新します。

＜ハード演出改修案＞

・西郷ロボットと大久保ロボットは変えずに、他の登場人物については前方のスクリーンに登場します。

## ■改修案の特徴

ロボットの数が減ることによりランニングコスト削減につながるだけでなく、維新の立役者であった西郷と大久保のロボットが残ることで、二人の功績や足跡がより引き立つ効果もあります。

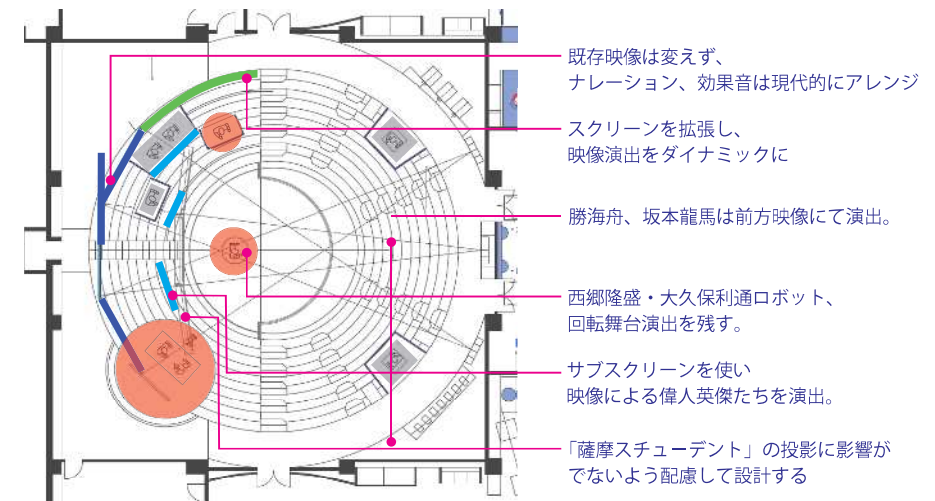
また、偉人たちが前方スクリーンに現れることで、観覧者が演出に集中でき、没入感や理解度がアップします。

## ■検討課題

- ・映像機器類や演出照明、サブスクリーンの数や位置、大きさなど、演出機器については、設計時に詳細検討する必要があります。
- ・既存のシナリオを活かした上で新しい音響やナレーションの更新について、設計時に詳細検討する必要があります。
- ・多言語対応として、映像内に英字幕を入れるなど必要です。また、既存の音声ガイドシステムについて、後述のスマホによる多言語対応システムを使えるかの検討も必要です。
- ・ロボットの利用や撤去については十分な検討が必要。

## ■改修プラン(案)

- ・既存スクリーンを活かしながら、ナレーションや音響・照明演出を現代的にアップデート
- ・中央ステージの西郷隆盛と、サイドステージの大久保利通のロボット演出はそのまま継続
- ・新たにスクリーンを追加し、勝海舟や坂本龍馬などの偉人たちは、ロボットから映像演出に変更



※参考イメージ：あくまで参考であり確定した演出を表したものではありません。



## (3) ユニバーサルツーリズム(注4)への対応

## ■NFC タグを使った解説・音声ガイドシステムの検討

より詳細な情報解説や多言語解説への対応として、現在の二次元バーコードによる多言語解説から、「NFC」技術によるガイドシステムへ進化させます。

これにより、アプリを立ち上げたり二次元バーコードを読み込んだりする手間が省け、外国からの旅行者や障がいを持つ方も、欲しい情報をより簡単に手に入れることができるようになります。また展示設計時には既存展示を含め、誰もが展示をより見やすく、より体験しやすくなるよう、通路幅やグラフィックパネルの展示位置・デザインなどに、きめ細かく配慮します。

## ■NFC タグ利用のメリット

- パネルに近づけるだけで、情報ページが開きます。
- パネルやコーナーの詳細情報を簡単に伝えられます。
- 外国からの旅行者も、日本語入力などは不要です。
- Web ページを利用するので情報の追加更新が容易です。
- 手持ちのイヤホンがあれば、音声解説することも可能です。(聴覚障がい者にもやさしい)
- 文字の大きさなどもスマホで変えられます。(視覚障がい者にやさしい)

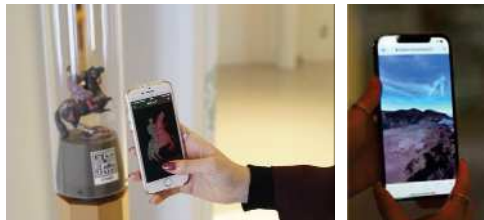
## ■NFC タグ解説に関する検討課題

- もとになる日本語解説(テキスト)のほか、多言語解説を行う場合は、英語や中国語などの翻訳原稿が必要です。(既存のQR多言語解説のテキストが利用できるかどうかの確認が必要)
- よりコストを抑えるために、ユニバーサルツーリズム促進を対象にした公的な補助金メニューが利用可能かどうか、確認が必要です。
- タグの書き込みには専門知識が求められます。

## ■NFC タグを使った展示施設での先行事例（山梨県立富士山世界遺産センター）



◀新たに NFC タグをグラフィックに設置し、スマホをかざせばすぐ解説ページへアクセスできるように改修



◀展示室内では富士山にまつわる人物の仮想映像や360度見渡す映像が楽しめる



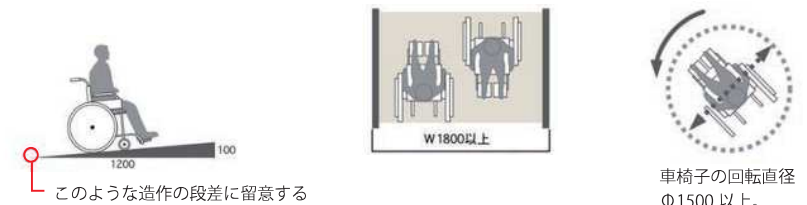
## ■ユニバーサルデザインの基本に忠実な展示計画(展示設計時に配慮するポイント)

段差の解消、車いす動線の確保、展示位置の高さなどに加えて、ここを訪れるすべての人々がこの空間を共有し、同じ感動を持ち帰ってもらうことを理想として、ユニバーサルデザインを追求することが大切と考えます。

そのため、体の不自由な人びとやお年寄りが、できるだけ人の助けを借りないで、自分で展示を楽しむことができるよう、緊張や不安を感じさせない空間づくりや誘導のしくみ、展示デザインを行います。そして、手や足、耳などのさまざまな感覚に心地よくはたらきかけ、誰もが思い思いに回遊し、楽しめる場所になる設計を目指します。

法的基準に則り設計にあたっての前提条件として、車椅子や足腰の弱い人たちが不自由なく展示を楽しむことができるよう、通路幅等に配慮し十分な動線を確保します。

- 車椅子などが通行しやすい路幅の確保

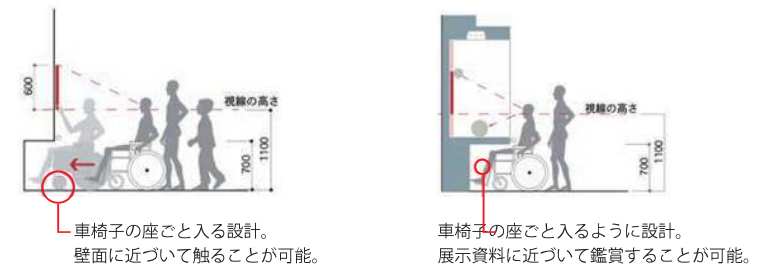


このような造作の段差に留意する

グラフィックパネルや、資料の展示にあたっては、車いすの人々や子どもたちが見やすい高さに設置します。

- 壁面のグラフィックパネルやハンズオン展示(注5)

- 実物資料の展示ケース



車椅子の座ごと入る設計。壁面に近づいて触ることが可能。

車椅子の座ごと入るよう設計。展示資料に近づいて鑑賞することが可能。

## ■視覚 / 聴覚障がい者への配慮

視覚や聴覚に障がいがある人たちにも十分に展示を楽しんでいただけるよう、市内の障がい者支援団体などと連携して使いやすさや課題などを検証し、運営や展示改修を検討していきます。

## ■屋外サイン計画

「維新ふるさと館」へ鹿児島中央駅から歩いて来館する場合、観光交流センター側からのアプローチになりますが、こちらの屋外には館名表記などの施設内容がわかるサインがないことから、どなたでも視認できる屋外サインの設置を検討します。

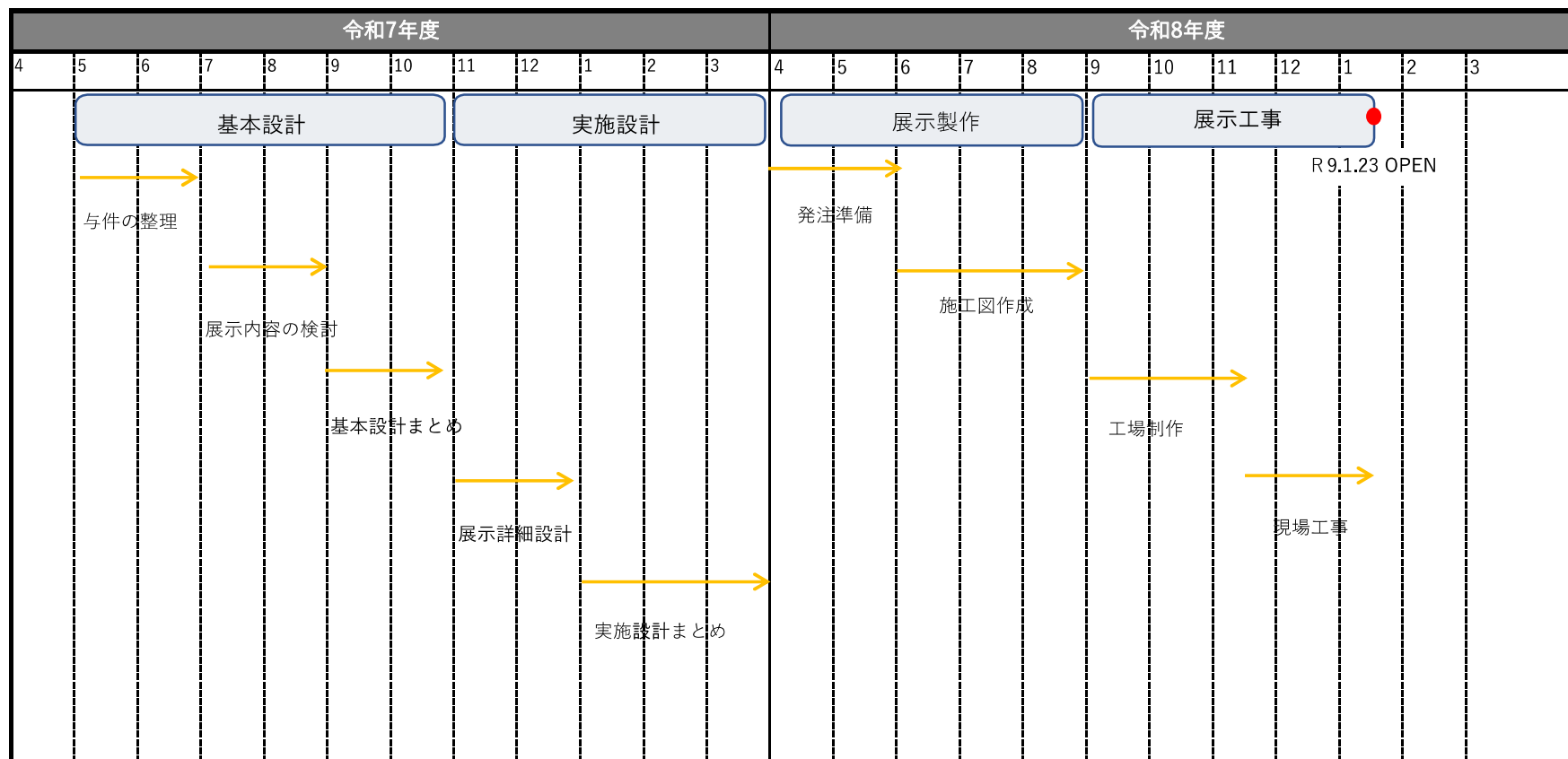
注4【ユニバーサルツーリズム】高齢や障がい有無によらず、誰もが楽しめる旅

注5【ハンズオン展示】来館者が自分の手やカラダを使って行う体験型の展示

### ■展示リニューアルのスケジュール

令和9年1月23日の西郷隆盛生誕200年に合わせてオープンを目指します。令和7年度には設計を、令和8年度には展示工事を行います。

#### 【リニューアルまでのスケジュール】



※展示工事中、一部展示物等の休止有