

(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。

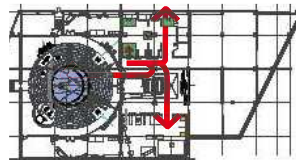
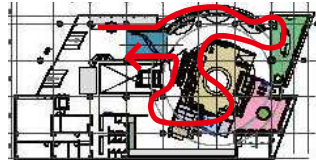
(3)【リニューアル実施方針】

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年記念事業を目標に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

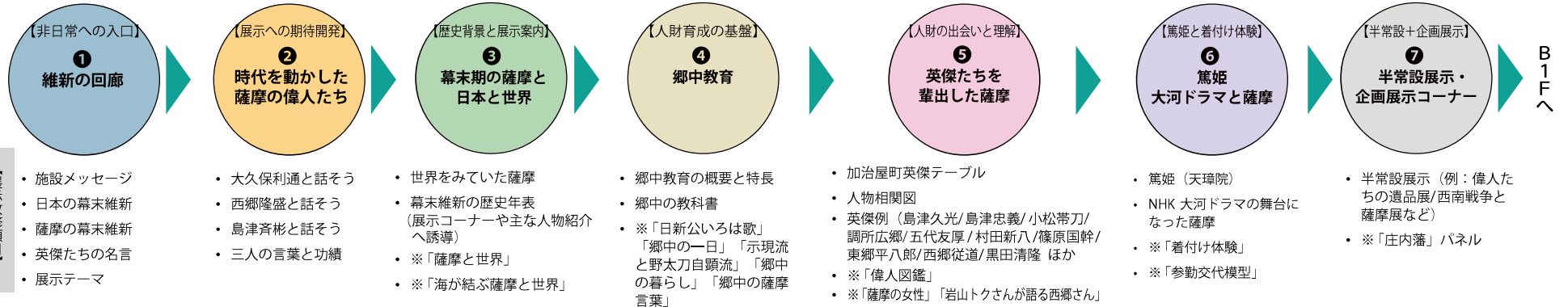


令和8年度
整備・リニューアルオープン

- 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記念事業に照準をあわせ、集客につなげます。

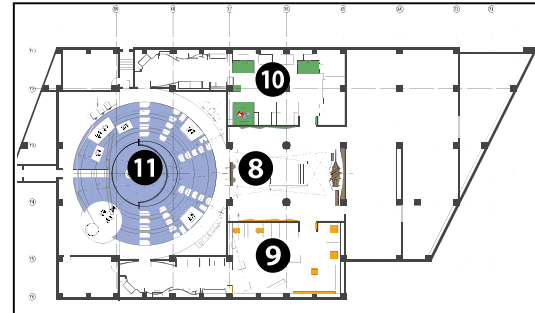
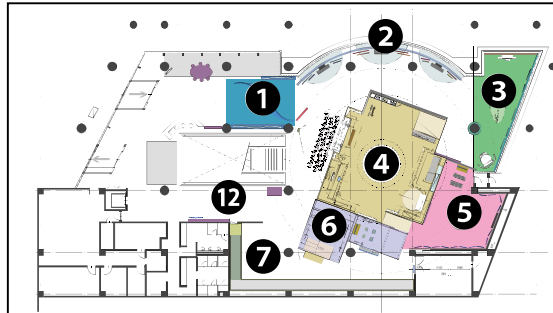
1F~B1F まで一貫したストーリー性のある館内動線に加え、各コーナーの展示内容を明確化します。

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

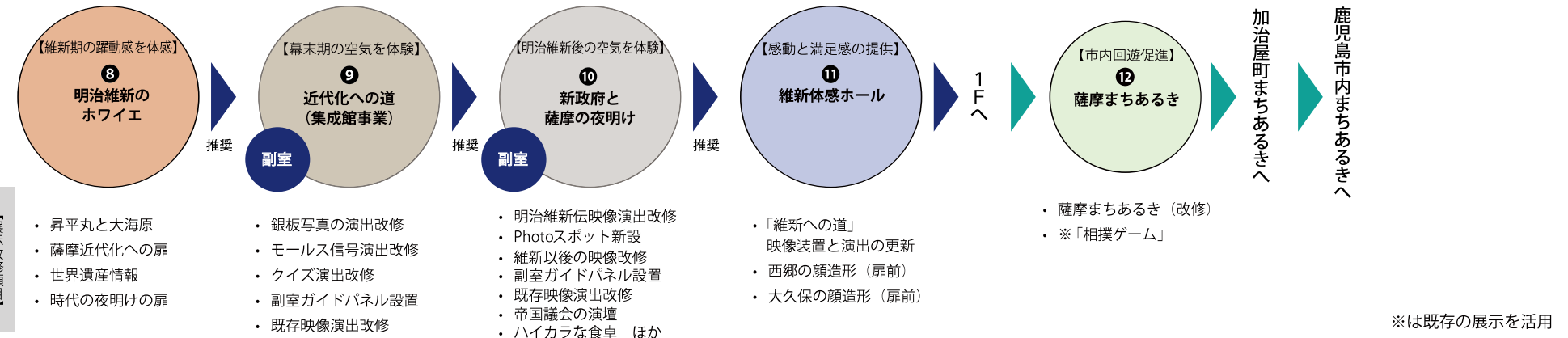
1階は展示動線を一笔書き化し、流れに沿って歩くことで、誰もが大切な情報を確実に得られるようにします。そして導入部に「維新の回廊」と「時代を動かした薩摩の偉人たち」を展開。動線の最初に新たな展示演出を加えることで、館全体へのわくわくする期待感を創出します。



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

現況→リニューアル案 (1F)

日本と薩摩の歴史の流れを両側に展開します。中央のトルネード映像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。

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、偉人達の話の聴いているかのような体験を提供します。

① 維新の回廊



映像コンテンツ、両側のグラフィック新規製作。

② 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。



既存のすごろく体験、相撲ゲームを移設

⑦ 半常設展示・企画展示コーナー

壁面ケースをいかにして、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。



⑥ 篤姫 大河ドラマと薩摩

人気の高い「篤姫」に関するコーナーはそのまま残し、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。



着物・洋装体験

⑤ 英傑たちを輩出した薩摩

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。さらに壁面で人物関連図を、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。



維新志士を多く輩出した街と合わせて紹介

② 時代を動かした薩摩の偉人たち



大型モニターによる先人との対話式クイズ装置

③ 幕末期の薩摩と日本と世界

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。



薩摩が世界と渡り合った歴史と先見性を紹介

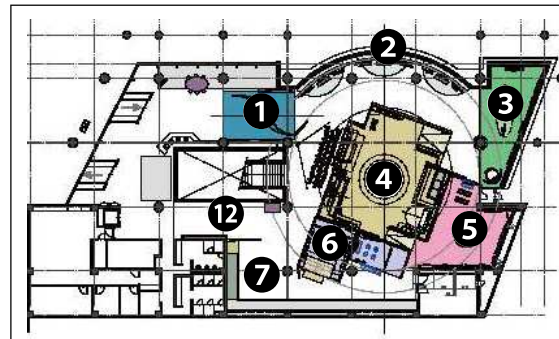
④ 郷中教育

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。

既存改修

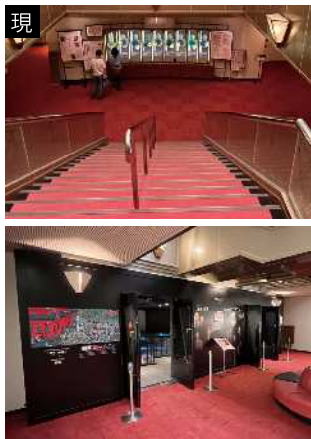


円形床映像のコンテンツをバージョンアップ



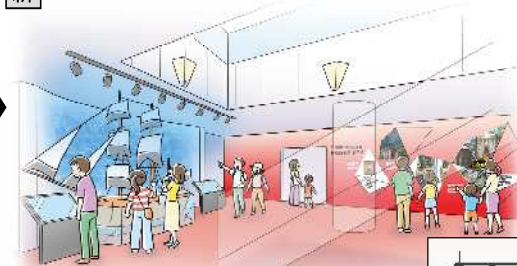
現況→リニューアル案 (B1F)

8 明治維新のホワイエ

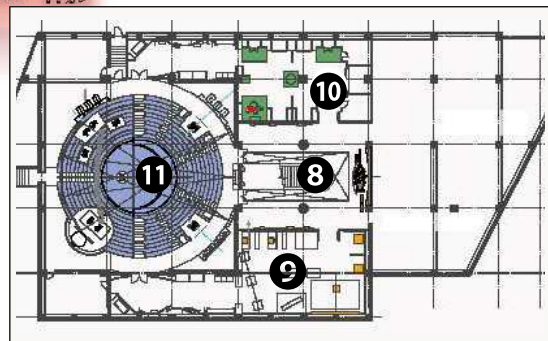


明治維新のホワイエでは、階段の右手壁面に「集成館事業」と「世界遺産」情報を、左手壁面に「明治政府と殖産興業」を展開し、それぞれの展示室へと導きます。また、階段正面に昇平丸を移設し、大海原演出とともに、時代が変革していく躍動感を創出します。シアターの入り口には、既存展示の西郷・大久保の顔造形とメッセージを移設し、シアターの待機時間に映像への期待感を高めます。

新



地階ホワイエにもワクワクを演出



11 維新体感ホール「維新への道」

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。

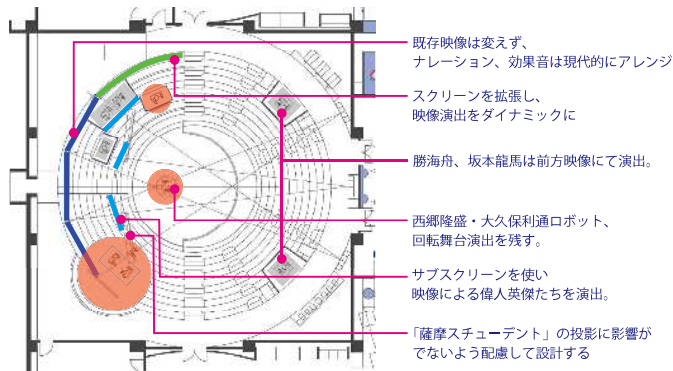


現

- ① 新しい「維新への道」コンテンツにバージョンアップし、魅力を高めます。
- ② 運営しやすいコンテンツを目指します。
- ③ だれにでもわかりやすく満足度の高いコンテンツを目指します。

新 ■改修プラン(案)

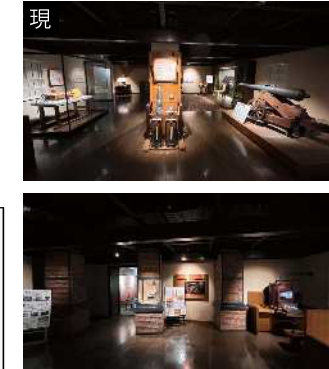
既存スクリーンを活かしながら、ナレーションや音響・照明演出を現代的にアップデートし、西郷隆盛と大久保利通のロボット演出はそのまま継続、勝海舟や坂本龍馬などの偉人たちは映像演出に変更する案。



※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。

9 近代化への道 (集成館事業)

集成館事業の技術や先見性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。



現



既存改修



最新機器に更新



薩摩切子も綺麗に見せる

10 新政府と薩摩の夜明け

明治期を想起させる造作と映像コンテンツはそのままとします。新規展示として、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年地球儀などを追加し、明治の文明開化や暮らしの変遷などを伝える展示を拡充します。

既存改修



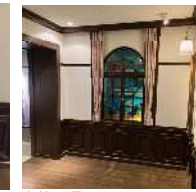
帝国議会の演壇



1865年の地球儀



デジタル小学読本



廃藩置県図



ハイカラな食卓