

# 富士川楽座「体験館どんぶら」

リニューアルプロジェクト実施計画書

# 1 これまでの検討経緯と基本コンセプト

# 1 これまでの検討経緯と基本コンセプト

TARGET

未来を担う子供たち → 遊びを学びに！学びを遊びに。

MAIN TARGET

6～10歳  
小学校 低学年

SUB TARGET

11～12歳

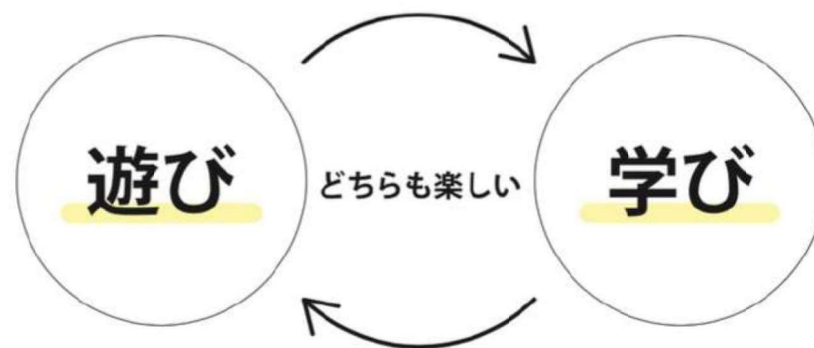
2～5歳

ファミリー

CONCEPT

## 『遊びを分解する科学館』

遊びから科学につなげる、いただきへの、はじまり



memo

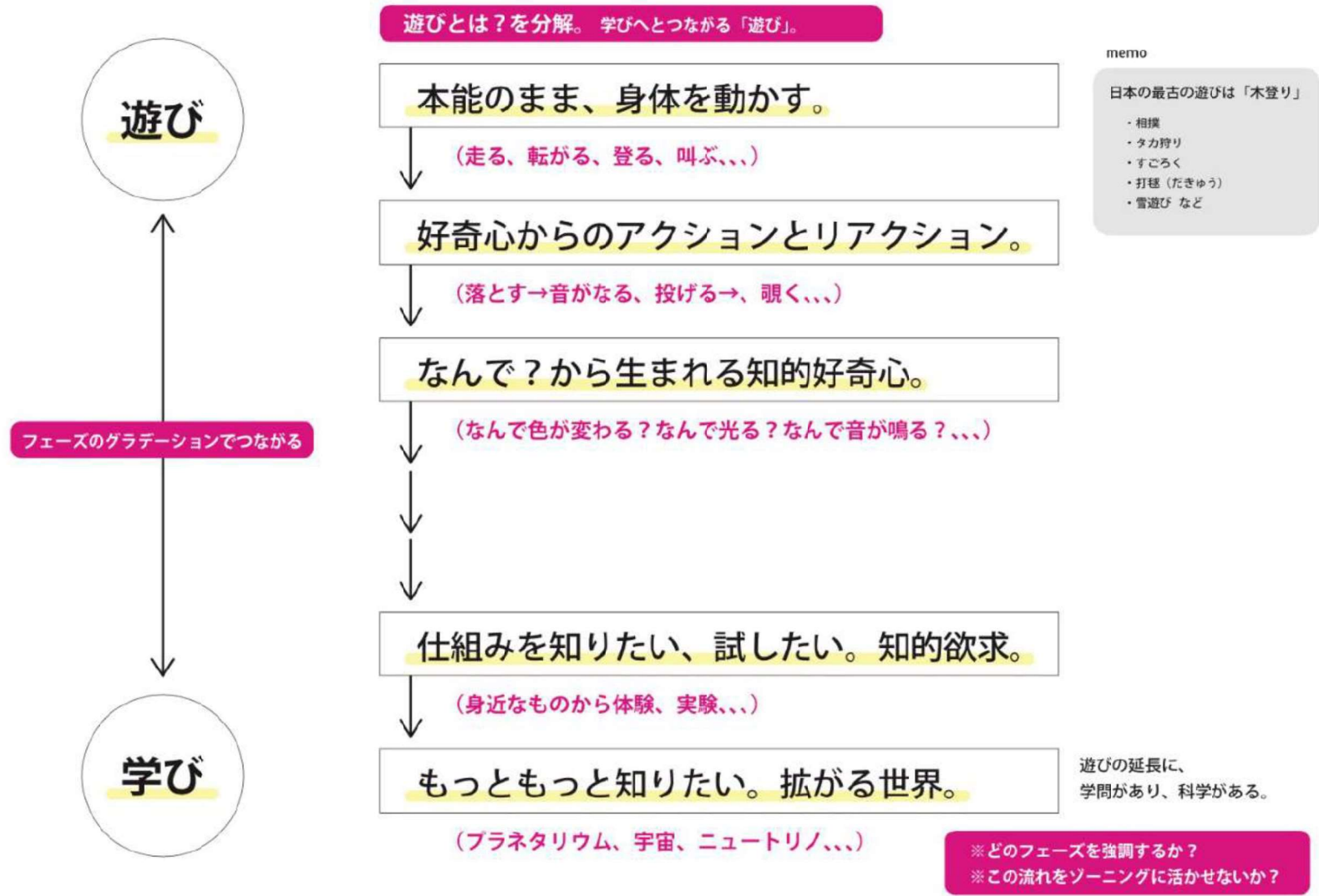
市としての違いテーマ

「明日を拓く輝く『ふじの人』づくり」

人材育成 → 時代にあった対応力

- ・人口構造の変化
- ・グローバル化
- ・デジタル技術の進展など

# 1 これまでの検討経緯と基本コンセプト



遊びとは？を分解。 学びへとつながる「遊び」。

遊び

本能のまま、身体を動かす。

(走る、転がる、登る、叫ぶ、...)

好奇心からのアクションとリアクション。

(落とす→音がなる、投げる→、覗く、...)

なんで？から生まれる知的好奇心。

(なんで色が変わる？なんで光る？なんで音が鳴る？、...)

フェーズのグラデーションでつながる

仕組みを知りたい、試したい。知的欲求。

(身近なものから体験、実験、...)

もっともっと知りたい。拡がる世界。

(プラネタリウム、宇宙、ニュートリノ、...)

memo  
日本の最古の遊びは「木登り」  
・相撲  
・タカ狩り  
・すごろく  
・打碁 (たきゅう)  
・雪遊び など

遊びの延長に、  
学問があり、科学がある。

※どのフェーズを強調するか？  
※この流れをゾーニングに活かせないか？

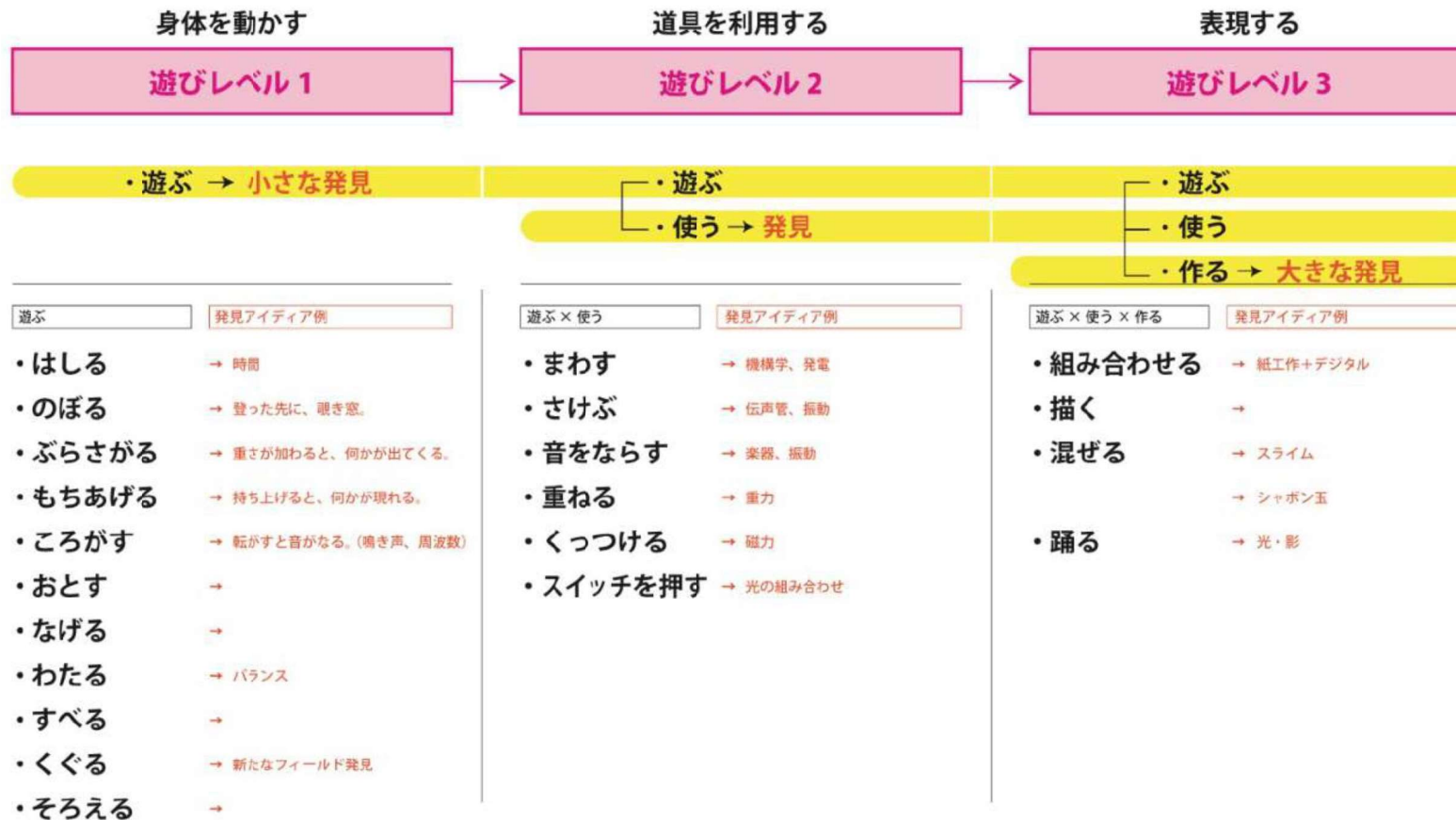
学び

# 1 これまでの検討経緯と基本コンセプト

ZONING

## 遊びを分解する (遊びレベルの設定)

知的好奇心フィールドに、遊びレベルを設定して遊びを分解。そして、科学(発見)へつなげる。



# 1 これまでの検討経緯と基本コンセプト

なんども来くなる施設アイデア例1

知的好奇心フィールドに点在する遊びレベルUP チャレンジ

遊びレベルを設定して遊びを分解。  
遊びの先に科学。

身体を動かす  
遊びレベル 1

道具を利用する  
遊びレベル 2

表現する  
遊びレベル 3

・遊ぶ → 小さな発見

・遊ぶ  
・使う → 発見

・遊ぶ  
・使う  
・作る → 大きな発見

発見アイデア例

例えばその1。遊びレベルに応じ獲得ポイントを拾い、ポイントを集めることによるレベルUP → 何かしらの報酬。



※発見アイデアは、あくまで一例です。  
打合せ時の話のネタとして、話が広がればと考えています。

なんども来くなる施設アイデア例2

知的好奇心フィールドに点在する発見コレクションチャレンジ

何度も来たくなる、何度も挑戦したくなる仕掛け。  
チャレンジを通して、科学への興味と、富士市の豆知識が増える。

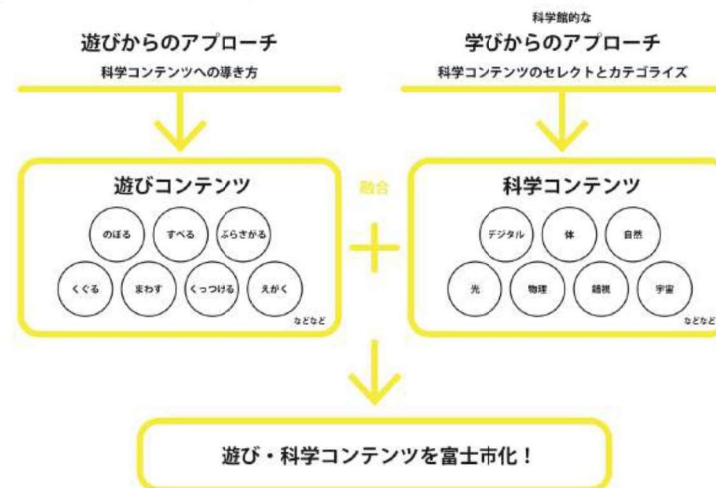
発見アイデア例

- スタンプラリーコレクション要素
  - ・探す、集める
  - 時には、カギを手に入れたり、暗号を解いたり。
- 企画展に合わせた問題
  - ・サイエンストリビア（知識）をひとつ獲得してもらおう！
- 報酬（特典）
  - ・サイエンスガチャ
  - ・サイエンスアワード

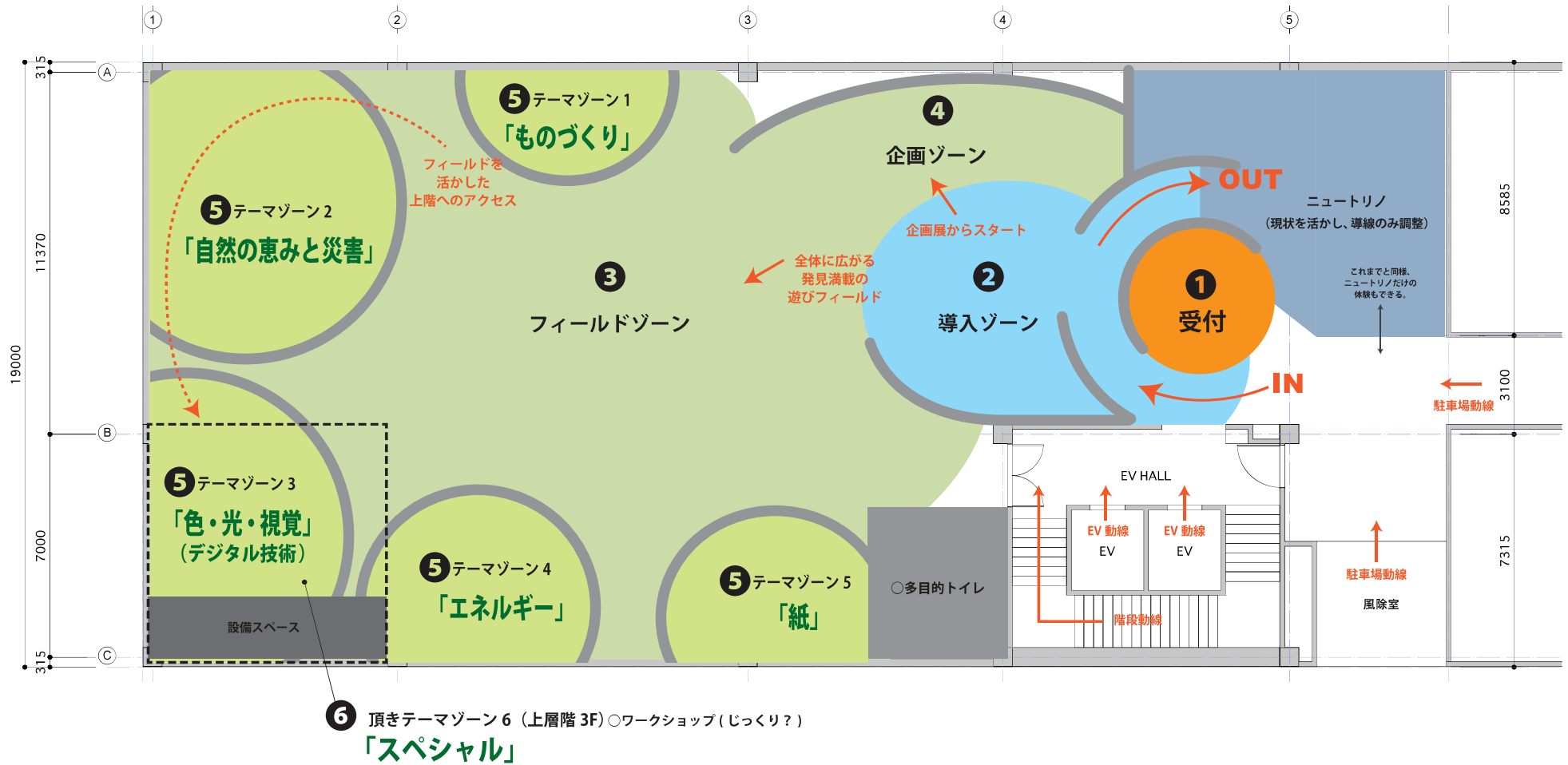


※アイデアは、あくまで一例です。  
打合せ時の話のネタとして、話が広がればと考えています。

今後の科学コンテンツの選定の進め方



# 1 これまでの検討経緯と基本コンセプト



# 1 これまでの検討経緯と基本コンセプト

- 1 受付** 

---

コンセプトが伝わる入口。  
(企画・常設のワクワク感、いつも変化している新鮮感を出す!)
- 2 導入ゾーン** 

---

コンセプトの導入。  
(イントロ、チュートリアルにもなる仕掛け)
- 3 フィールドゾーン** 

---

おもいきり身体を使うフィールドの中に、科学の小さな発見を散りばめる!
- 4 企画ゾーン** 

---

毎回新鮮! 新たな発見・気づき!
- 5 テーマゾーン** 

---

フィールドゾーンとは区切った、テーマに特化した発見(科学)の深掘り
- 6 頂きテーマゾーン (上層階 3F)** 

---

頂上には何があるのか? 科学の頂き? 遊びの頂き?

※ネット(網)を用いた造作を必ず1つは入れること

## 2 本市が参考する先行類似事例

## 2 本市が参考とする先行類似事例

バンドー神戸青少年科学館（神戸市）

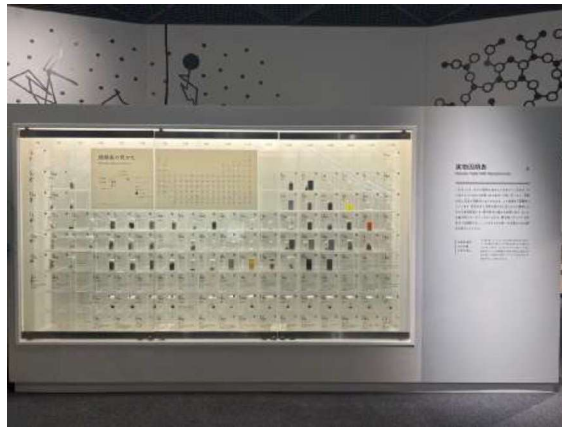
楽しく遊びながら科学を学べる体験型のミュージアム  
QRコード記載の紙カードを使用して記録しながら楽しむ仕掛けなどが特徴的



## 2 本市が参考とする先行類似事例

### 大阪市立科学館

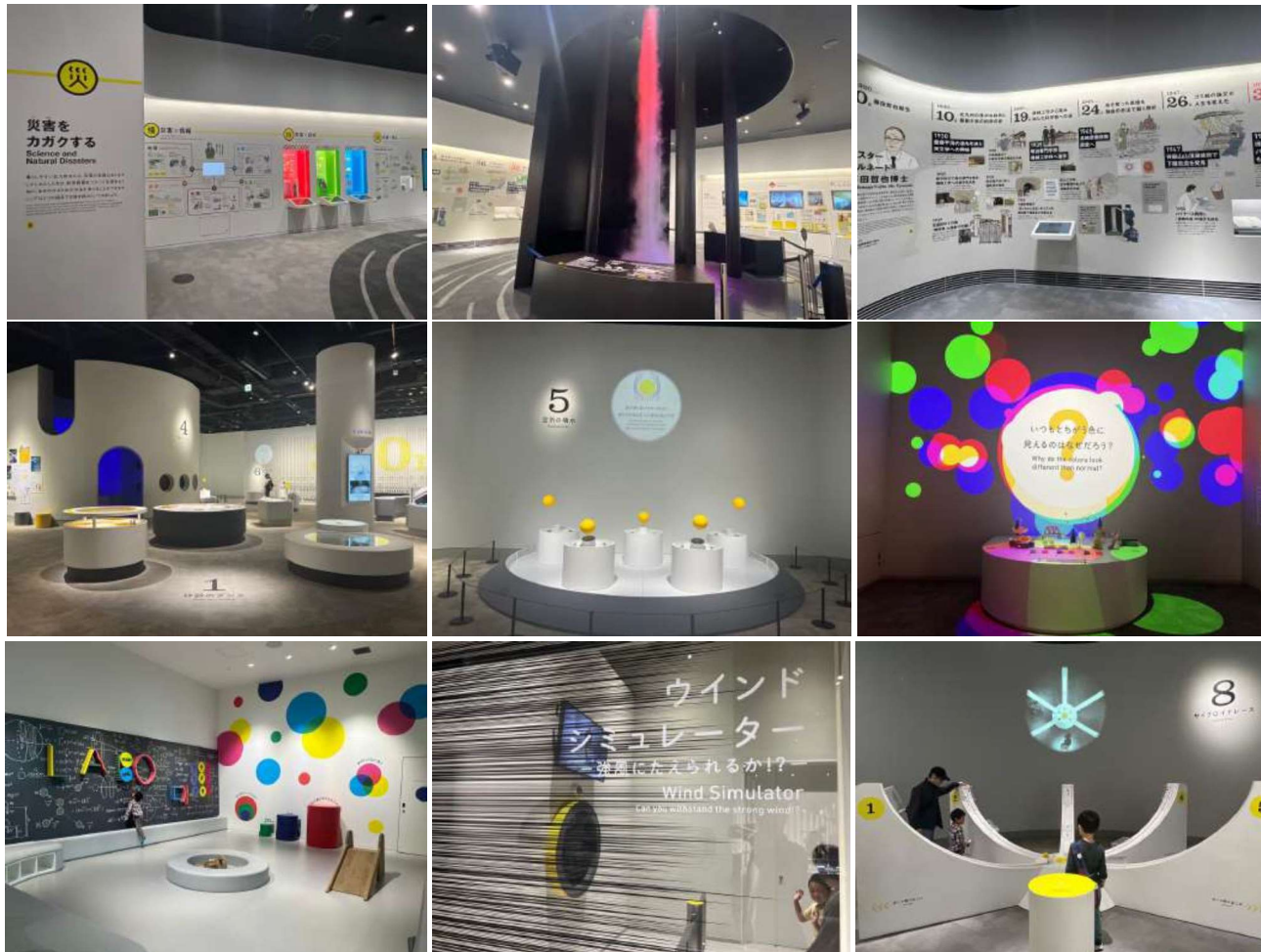
コンセプトは、「他にない、みんなで科学を楽しむ、快適空間の構築をめざして」  
プラネタリウムに強みを持ちながら、フォトジェニックなスポットも用意



## 2 本市が参考とする先行類似事例

スペースLABO（北九州市科学館）

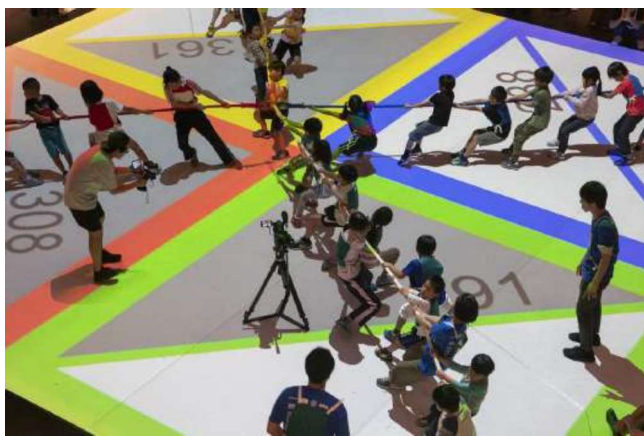
さまざまな科学現象の「フシギ」を体験できる展示  
古臭さを取り除いた展示演出多様化した空間構成・展示構成



## 2 本市が参考とする先行類似事例

### 山口芸術情報センター (YCAM)

新しい「日常」が生まれる場所として、いつでも立ち寄りたくなる場所  
図書館・映画館・常設展・企画展など様々なプログラムを用意し更新性が高い



### 3 開業スケジュール案

# 3 開業スケジュール案

2029年5月オープン予定で推進  
(現段階での予定)

①2024年6月～2025年2月 (R6年度)

基本計画

②2025年6月～2026年2月 (R7年度)

実施計画

③ 2026年9月～2027年3月 (R8年度)

基本設計

④ 2027年12月～2029年4月 (R9～11年度)

実施設計・工事

⑤ 2029年5月～ (R11年度)

開業準備・OPEN

## 4 業務実施体制

# 4 業務実施体制

ハード先行の施設にならないように運営主体者と連携を行う組織体制を構築  
(※開業期間及び工事期間における集客施策及び収入源となるグッズ開発等別途検討)

