
新たな函館ミュージアム

2252 才神芽生 2276 横濱朱莉 2278 大久保葵衣

課題を解決するために

課題 学生目線で感じた博物館の課題



コンセプト 取り入れるべきコンセプト



ソリューション 課題の解決に向けて

課題①

もう一度行きたいと思えない

博物館デートできる？

子どもといきたい？

課題①もう一度行きたいと思えない

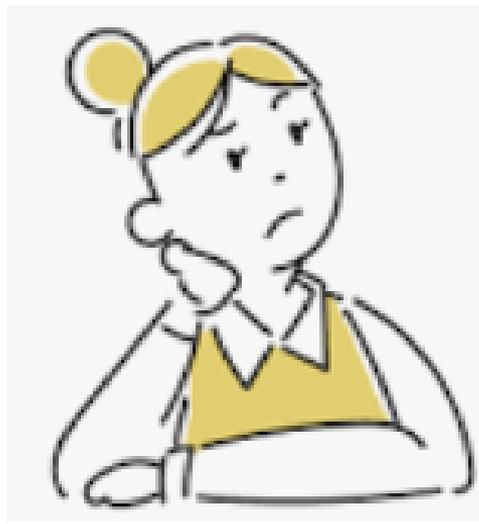
コンセプト

～市民の暮らしと密接な博物館～

課題①もう一度行きたいと思えない

コンセプト

休日に親子で遊べるような博物館
レジャー施設としての博物館



課題①もう一度行きたいと思えない

ソリューション

博物館は学びの場→現状、函館の博物館は収集・展示がメイン

しかし...近年博物館に求められる役割が多様化している

求められているのは、学びの場+α

課題①もう一度行きたいと思えない

ソリューション

+aとして...

- ・ エンターテインメント性
- ・ アミューズメント感



課題②

函館らしさがない



課題② 函館らしさが無い

コンセプト

～ 函館の過去と未来～

課題② 函館らしさが無い

ソリューション

既存の函館の観光地と連携していく

例) 五稜郭タワーや赤レンガ倉庫など函館を代表する建物の歴史をもらさず博物館の展示に生かし、さらに学びたい人のために博物館と各観光名所をつなぐ交通機関の整備も欠かさず行っていく

課題② 函館らしさが無い

ソリューション

既存の函館の公共施設と連携していく

例) 函館の市電の広告の歴史など、昔を知るだけではなく、今の函館を未来へとつないでいく

課題③

良さを共有できない

静かすぎる空間

敷居が高い

課題③良さを共有できない

コンセプト

～わくわくと面白さをシェア～

課題③良さを共有できない

コンセプト

- ・ 「博物館＝静かな空間」というイメージ
- ・ 「博物館 対 一人」の構図×人数

→学びを共有できないのはもったいない

→共有し合うことで楽しさも学びの深さも倍増

課題③良さを共有できない

ソリューション

- ・ 話せる空間をつくる

ex) カフェを併設、所々に椅子を置く

- ・ 博物館内で行うイベントを増やす

ex) さまざまな年齢層を混ぜての博物館ツアー
年齢層ごとに分けての博物館ツアー

課題③良さを共有できない

ソリューション

インスタグラムやTwitter、YouTubeなどのSNSを活用していく

SNSの宣伝効果は大きい

若者は情報を得るときにインターネットが主流

(ハッシュタグ) などで盛り上げる

終わりに

博物館は函館に欠かせないような公共施設であると市民が思えることが重要である