2026年の千葉開府900年に向けて、郷土千葉の今むかしと未来をつなぐリニューアルを目指します

▮業務実施方針

千葉市の歴史をわかりやすく伝え、次世代につなぐ
政令指定都市千葉にふさわしい歴史文化の中核拠点として学校教育との連携を深め、郷土学習をナビゲートします。地域の誇りを伝えていく次世代の人材を育みます

市民と博物館をつなぐ
行きたくなる・通いたくなる博物館づくりはもちろん、自ら学ぶ市民を支える生涯学習の拠点をめざします。地域遺産や史跡等と連携した周遊による地域活性化に貢献します

千葉市の都市アイデンティティを未来につなぐ
千葉氏をはじめ、4つの地域資源（加曽利貝塚、オオガハス、千葉氏、海辺）を情報発信し、市民が千葉市の魅力を再発見するきっかけをつくります

政令指定都市・千葉市の中心部に立地する郷土博物館でありながら、その価値・魅力・役割を十分に発揮できていないことが課題です。
開館56年にわたる博物館活動の実績と、建築・構造・設備の制約を十分に理解した上で、「これからの50年」を切り拓くためのリニューアルを行います。
リニューアルによって、来館者自身が千葉市の歴史と共存する生活の尊さに共感し、郷土文化への誇りを持ち、にぎわいを生み出せる場となることをめざします。

▮現状の課題とリニューアル後の新たなイメージ

A 展示構成の課題
- A-1 原始・古代、近世の展示が僅少で、郷土史の通史展示ができておらず、総合歴史博物館としての役割を果たせていない
- A-2 千葉市民（特に女性、10～20代※）の「千葉氏」認知度・理解度が低く、魅力と功績が伝わる展示整備が必要　※平成30年度調査結果
- A-3 常設展示の内容が固定化し、最新の研究成果を反映できない

B 展示手法の課題
- B-1 集客の目玉となる展示がなく、見所や時代背景がわかりづらく、盛り上がりや感動に欠ける
- B-2 展示ケースや照明・内装が老朽化し、全体的に暗い印象を与える
- B-3 文字情報が過密かつ内容が難解で、子どもや外国人等が主旨を把握できない

C 施設環境の課題
- C-1 動線が不明確でスムーズな移動ができず、鑑賞意欲を妨げる
- C-2 企画展示室がない上、資料保存するための照明・温湿度環境が不十分のため、重要資料を借用した企画展を開催できない
- C-3 多言語化、ユニバーサルデザイン配慮が不十分

千葉がわかる！ 千葉市ならではの通史展示・千葉氏展示の実現
- 千葉市の今日までのあゆみ、歴史のダイナミズムを体感できる通史展示を行う、政令指定都市千葉にふさわしい総合歴史博物館
- 展示構成の見直し、新規資料の購入、複製展示等による千葉氏の聖地・千葉市ならではの、唯一無二の中世展示
- 最新の研究成果や情報を手軽に反映できる展示コーナーの設置

楽しく学ぶ！ ここでしかできない体験の創出
- 全館まるごと歴史体感展示！“体験・経験・感動”等、現代の利用者ニーズに応えるデジタル技術を活用した動きのある展示・コンテンツの検討・提案
- 各時代の特徴・つながりをヒトコマ漫画でガイドする時代総論パネル、転換期パネルの導入
- 目玉コンテンツにはデジタル演出を用いる等してインパクトを残す
- SNS発信したくなるフォトスポットを各階に設け、誘客を促進

機能向上！ 入りやすく、使いやすい施設に刷新
- 体系的理解を促し、展示に没入できる明瞭な動線の構築
- 期待感とおもてなし感を高めるエントランスの整備
- バックヤードを企画展示室に併設し、動線上使いやすい位置に配置
- 既存ケースや既存設備を活用してSDGsや環境に配慮しながら必要な諸室を確保
- 簡単に利用できる多言語解説システムでのインバウンド対応

リニューアルコンセプトの実現

「郷土千葉のあゆみ、そのダイナミズム（躍動感ある変遷）がわかる」博物館への再生

▮ターゲットの考え方

新旧様々な千葉市民と新たな客層に裾野を広げ、多様な客層のニーズを満たす展示づくりに取り組みます

既存施設の利用者
- 市民
- 学校・団体
- 歴史ﾌｧﾝ
- 研究者
- 外国人

＋

基本ターゲット ：千葉市に関わりのあるすべての方

コアターゲット ：千葉市の次代を担う子ども・若年層・親子

千葉で生まれ育った地元民

昔の千葉を知りたいけれど博物館に行くきっかけがない
▼
市民が参加し、歴史を一緒に発見し、地域を盛り上げる仕掛けづくり

近年の移住・定住者

千葉氏って誰？博物館の存在も知らなかった
▼
市民感覚によりそい、共感できる展示へのリニューアル、PR活動の充実

日本人観光客

思い出を作りたい短い時間でも楽しめるかな？
▼
時代総論パネル、転換期パネルで「ファスト鑑賞」、フォトスポットの充実

千葉市の児童・生徒

お城に入れるのは楽しいけれど中は古いし字が多くて難しそう…
▼
体験やマンガ、映像等親しみやすいコンテンツで歴史文化への興味喚起

千葉市ワーカー・千葉駅ユーザー

週末に家族や友人と行って楽しめるかな？
▼
予備知識がなくてもわかりやすく親しみやすい展示、映像やデジタル展示の充実

外国人観光客

外国語対応してるかな？クールジャパンを期待！サムライがいるといいな
▼
QRコードで各国言語の解説を表示
武士、浮世絵等の日本らしさを感じる体験型展示

▮リニューアルに向けた3つの展示の工夫

工夫1 千葉の通史をつなぎます！
- 各階に目玉コンテンツを配置し、子どもも大人も楽しみながら学ぶことができます。
- 各時代で色分けしたメイン動線「ダイナミックライン」、展示解説コンテンツ「AR千葉介ナビ」の導入等、運営者の負荷を抑えながら一歩進んだ鑑賞体験を検討します。

工夫2 展示室をつなぎます！
- 基礎知識とキーワードを学べる「時代総論パネル」、各時代のつながりを学べる「転換期パネル」を導入し、予備知識がなくても分かりやすく、もっと知りたくなる常設展示をつくります。
- 各階に体験型展示やフォトスポットを設けます。しっかり学ぶゾーンと楽しく盛り上がれるゾーンを分けて、メリハリある空間をつくります。

工夫3 地域と博物館をつなぎます！
- 千葉氏ゆかりの地や関連施設を「AR千葉介ナビ」や展示室内で紹介し、博物館外にも興味を持ってもらうことで地域周遊につなげます。

【ユニバーサルデザインの考え方】

車椅子などが通行しやすい通路幅の確保

車椅子の来館者が、介助なしで自由に行動できるように十分な通路幅を確保します。

文字の見やすいグラフィック

色覚障がいを持つ人やお年寄りにも理解しやすいよう、コントラストを明確にした色彩計画をおこないます。

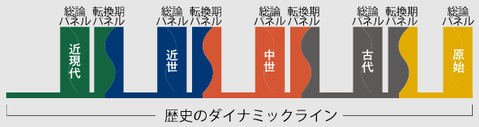
※明度や彩度の強弱だけではなく、色の組み合わせが重要

○	CHIBA（黄と黒）	CHIBA（黒と白）	CHIBA（緑の明暗）
×	CHIBA（赤と緑）	CHIBA（黄と水色）	CHIBA（黒と赤）

陸と海・人とモノを結ぶ「千葉」を体感できるストーリーを、館全体で構築します

通史をつなぐ工夫 A-1解決!
千葉市の歴史を総覧できる「ちば一望ラウンジ」で、これから始まる歴史展示と今の千葉市をつなぐ。

通史をつなぐ工夫 C-1解決!
館全体を通じて順路を示す「ダイナミックライン」で時代の流れが一目瞭然!



時代ごとにテーマカラーを設定。そのカラーを床に示した「ダイナミックライン」をたどることで、迷うことなく鑑賞に集中できる。階段壁面に次の時代のカラーが垣間見え、期待感を高める。

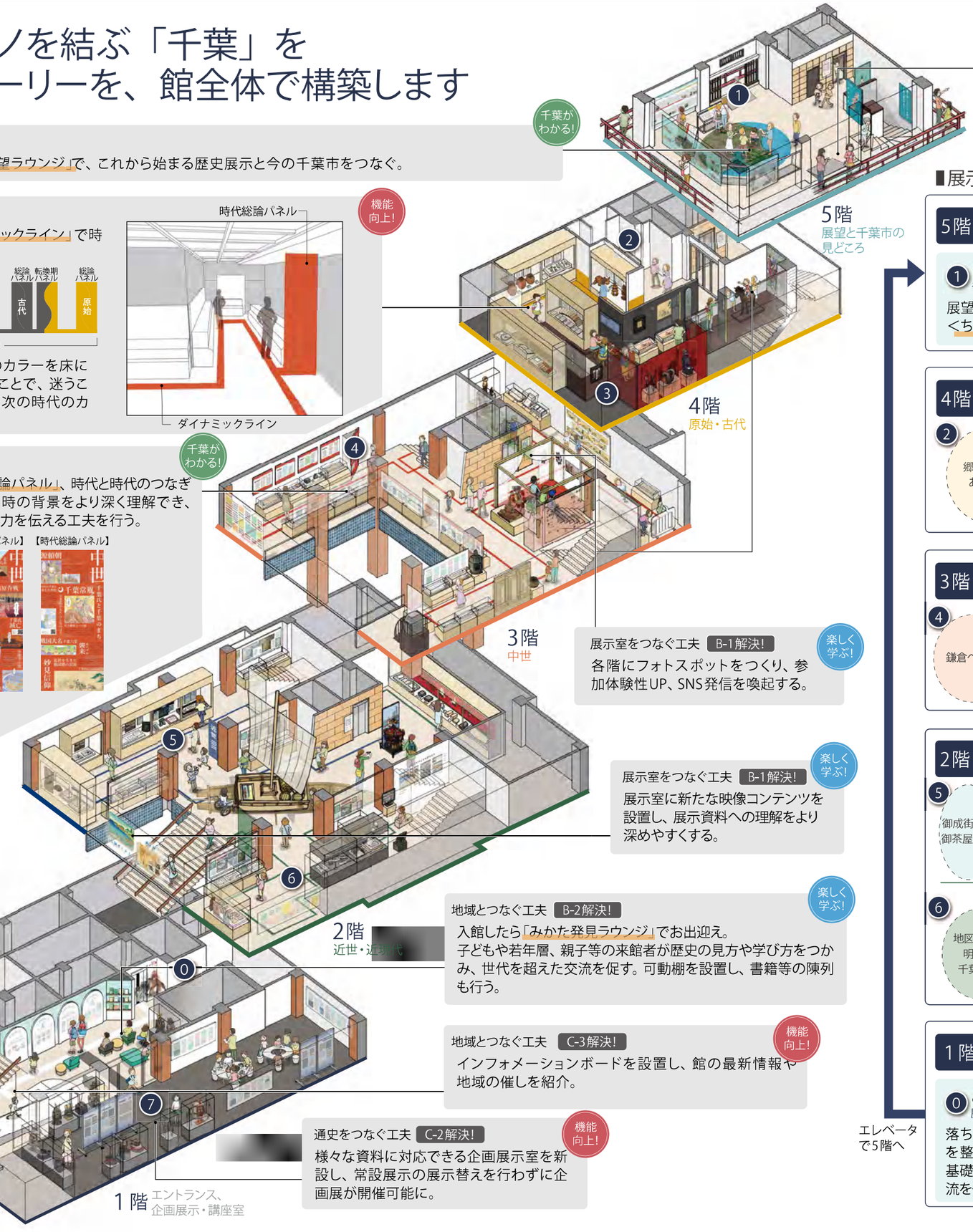
機能向上!

展示室をつなぐ工夫 A-2解決!
各展示室のコーナー冒頭には「時代総論パネル」、時代と時代のつなぎ目には「転換期パネル」を配置し、当時の背景をより深く理解でき、歴史に詳しくない市民や子どもにも魅力を伝える工夫を行う。

「時代総論パネル」
各時代の見出しやポイントをヒトコマ漫画で表現することで、知るべきサマリーを把握できる。
「転換期パネル」
各時代が次の時代に移り変わる「転換期」の紹介を各時代間に設けることで、社会や物事が移り変わる"胎動"を感じ取れる。

【転換期パネル】 【時代総論パネル】

千葉がわかる!



展示室をつなぐ工夫 B-1解決!
各階にフォトスポットをつくり、参加体験性UP、SNS発信を喚起する。

楽しく学ぶ!

展示室をつなぐ工夫 B-1解決!
展示室に新たな映像コンテンツを設置し、展示資料への理解をより深めやすくする。

楽しく学ぶ!

地域とつなぐ工夫 B-2解決!
入館したら「みかた発見ラウンジ」でお出迎え。
子どもや若年層、親子等の来館者が歴史の見方や学び方をつかみ、世代を超えた交流を促す。可動棚を設置し、書籍等の陳列も行う。

楽しく学ぶ!

地域とつなぐ工夫 C-3解決!
インフォメーションボードを設置し、館の最新情報や地域の催しを紹介。

機能向上!

通史をつなぐ工夫 C-2解決!
様々な資料に対応できる企画展示室を新設し、常設展示の展示替えを行わずに企画展が開催可能に。

機能向上!

楽しく学ぶ!

通史をつなぐ工夫 B-3解決!
自分のスマホを使ったAR千葉介によるナビで展望と展示が繋がる!
易しい解説で資料への興味がかき立てられる。
多言語ガイドにも応用可能。

展示構成案

5階 展望と千葉市の見どころ
現在の風景と歴史をつなぐ

① 導入
千葉の郷土史への誘い
展望や空撮グラフィック・歴史年表等で現在の千葉市を紹介する
<ちば一望ラウンジ>で全貌をつかんでからストーリーへ引き込む。

階段で下階へ

4階 原始・古代(千葉氏プロローグ)
市民と郷土の通史をつなぐ
海と陸の関わり、縄文・弥生・古代国家下の千葉、地名「千葉」のはじまりと武士の起こりを知る

② 郷土チバのあけぼの / 海と陸が育んだ繁栄
③ 国家の成立と千葉誕生 / 原始古代の造形 / 武士の発生 / 「中世を導くもの 武士」の起こりと千葉氏の成立

3階 中世(千葉氏と千葉のまち)
市民と千葉氏をつなぐ
千葉氏の興亡と中世都市千葉の景観、近世に受け継がれる千葉氏の遺産を知る

④ 鎌倉への途 / 全国に広がる千葉氏 / 水陸の要衝 中世千葉 / 戦国時代の市域 / 中世の千葉の文化と信仰 / 千葉氏シアター / 戦国の終焉と千葉氏の滅亡

2階 近世(陸と海の結節点)
市民と千葉の陸海空をつなぐ
近世千葉の成熟と、人とモノが行き交うくらしを知る

⑤ 御成街道と御茶屋御殿 / 海と陸が育んだ繁栄 / 村々の生業とくらし / 陸と海に生きる / 印旛沼堀割普請 / 人とモノの行き交うまち千葉 / 幕末・明治維新の千葉 / 信仰と祭礼 / 教育と文化

近現代(千葉市の誕生)
県都・軍都から政令指定都市へのあゆみを知る

⑥ 地図で見る明治の千葉市域 / 『千葉繁昌記』の世界 / 「千葉市」の誕生 / 稲毛海岸のにぎわい / 戦前の千葉市 / 空襲、そして復興へ / 新しい街づくり

団体利用客時には階段で上階へ

1階 エントランス、企画展示・講座室
市民と博物館をつなぐ

⓪ みかた発見ラウンジ
歴史の見方をウォーミングアップ
落ち着いて本を読めるラウンジ空間を整備。さらに歴史の見方を考える基礎練習の場として、世代を超えた交流を促す。

⑦ 企画展示室・講座室
つどい・にぎわいを創出
新設する展示室では、様々なテーマに基づく企画展を行う。講座室と兼ねて空間を有効活用。
十分なバックヤードも確保。

エレベータで5階へ

5階 展望と千葉市の見どころ 現在の風景と歴史をつなぐ

千葉市の歴史を総覧できる「ちば一望ラウンジ」でこれから始まる歴史展示の期待を高めます
展望風景と歴史事象が「AR千葉介ナビ」でリンクして、過去からのつながりを感じます

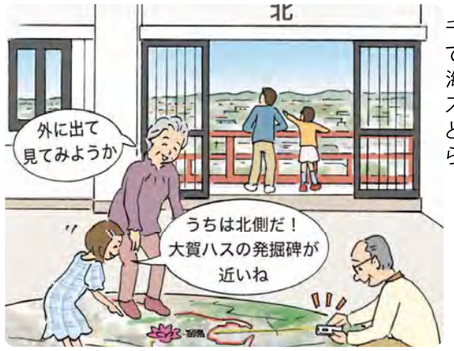
■平面図

目玉

ちば一望ラウンジ

下階の歴史展示につながる「問いかけ歴史年表」と「今の千葉市」を学び見るグラフィックで、千葉市の今昔を総覧する空間。展望と見比べることでより興味がわき、理解が深まる。
さらに「AR千葉介ナビ」の誘導で、歴史に対しての疑問を持つきっかけを生み出す。

空撮床グラフィック・今むかし展望



千葉市を中心に、その周辺地理までを一望できる航空写真から陸と海のつながりを考えられるスペース。実際の展望と組み合わせることで、千葉市と海の関りがより感じられる。

展示につながる!問いかけ歴史年表

壁面の歴史年表に加えて、問いかけの書かれたスタンドを設置。千葉市の歴史の中にある「疑問」は、下階の展示を見る中で解き明かされる。

問いかけ年表スタンド

目玉

教えて! AR千葉介ナビ

展望台にQRコードを設置し、来館者自身のスマホで読みとる。

ナビの機能①

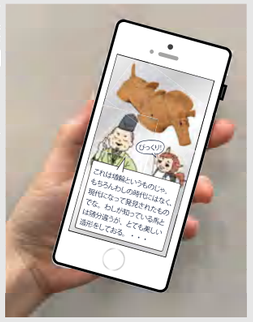
方角に合わせて見所スポットを紹介

ナビの機能②

AR千葉介たちと一緒に写真撮影

ナビの機能③

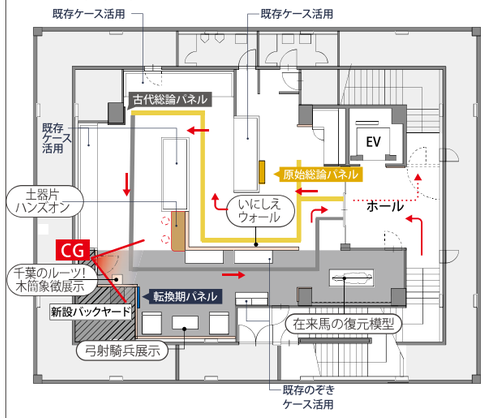
- 展示資料横にもQRコードを設置。読み取ると、AR千葉介が親しみやすい語り口調で解説してくれる。
  時には答えではなく「疑問」を導き、来館者の探求心を刺激する。
- 英語版ページによる外国人向け対応や館外への展開、PR活動も想定。



4階 原始・古代(千葉氏プロローグ) 市民と郷土の通史をつなぐ

地名"千葉"のはじまりを伝える木簡を象徴的に展示するコーナーを新設します!
千葉の武士「弓射騎兵(きゅうしゃきへい)」の興りと変遷が、実物資料とハンズオンでよく分かります!

■平面図



弓射騎兵展示

弓射騎兵として戦場を駆け抜けた平安時代から鎌倉時代にいたる武士の紹介。馬を走らせながら弓を射る「馳組み戦」を想定して作られた大鎧等、用途に合わせて進化していく武具の変遷をグラフィックで解説。

目玉

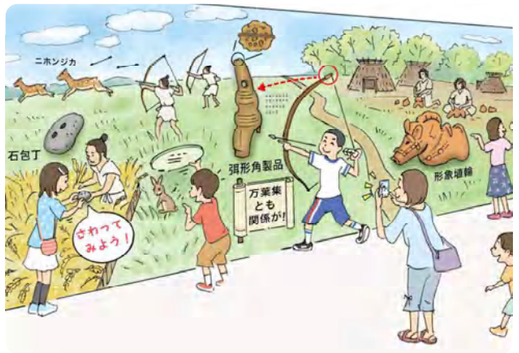
千葉のルーツ!木簡象徴展示

無限反射する特殊なケースに木簡を浮かせるように展示。奥深くから「千葉」の文字が続いている様子は、連綿と続いてきた歴史を想像させる。
ケースの周囲は拡大図や解説文が映像で光るプロジェクション演出を施し、印象的かつ幻想的に表現。

目玉

いにしえウォール

壁面を設けて動線を明確にし、古代がひと目でわかるウォールを設置。
犢橋貝塚で発掘した「弭形角製品」に関連して、壁面グラフィックで弓引きポーズが取れる等、資料のストーリーを理解しながら考古学の面白さが伝わる内容とし、子どもも視覚的に楽しめる解説展示とする。
対面では、人形塚古墳や市内貝塚から出土した考古資料の展示コーナーを新設。



さわってみよう!土器片ハンズオン

本物の土器片等を実際に手に触れたり体験できるハンズオンコーナーを設置。
本物を触ることで、昔の人はどのようにして作っていたのか等を想像し、身近に感じられる。

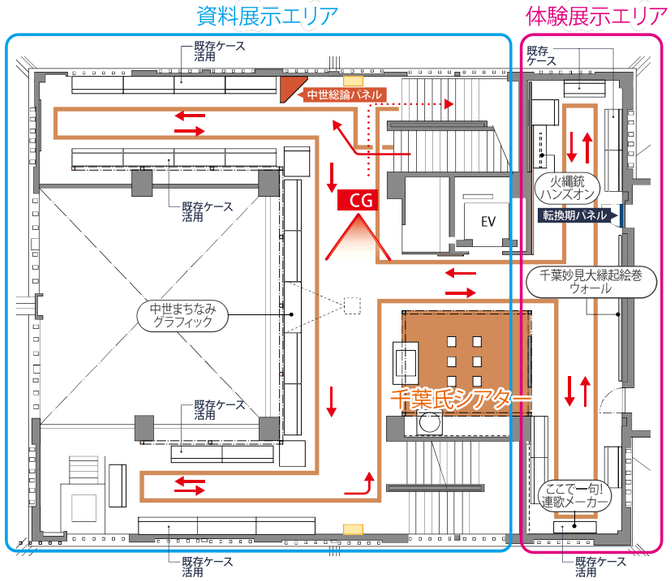
在来馬の復元模型　乗馬体験

日本固有種の在来馬を等身大で再現し、子どもが乗馬体験できるコーナー。
中世と現代の人馬のサイズ比較パネルを設置して直感的理解を促す。
※千葉市教育未来夢基金の活用を予定

3階 中世（千葉氏と千葉のまち） 市民と千葉氏をつなぐ

陣幕に囲われた「千葉氏シアター」でタイムスリップ!千葉氏の歴史とそのダイナミズム、中世の奥深さを発見できます!
資料展示と体験展示を明確にゾーニングすることで、しっかり資料を見たい人と体験しながら千葉氏を知りたい人、双方のニーズを両立します

平面図



資料展示エリア

中世まちなみグラフィック

「鎌倉に次ぐ第二の都市」と言われた中世千葉のまちなみや、地形を活かしたまちづくりを解説。鎌倉との類似点、現在の千葉との相違点も紹介し、知られざる中世千葉の姿を明らかに。

「AR千葉介ナビ」を使うことで、さらに深く読み解くためのヒントを紹介!

千葉氏シアター

目玉

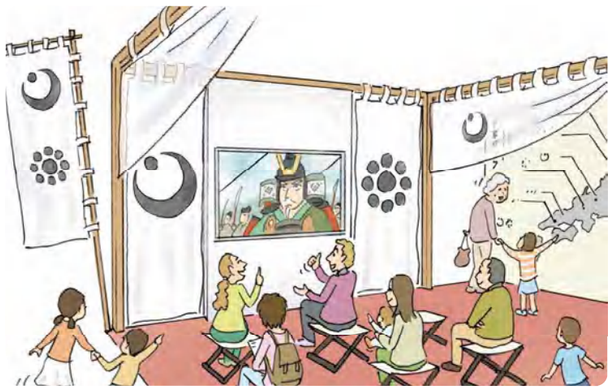
千葉氏シアター ここで千葉氏のすべてが分かる!

ポイント 映像を観るだけで、千葉氏の功績、近世に受け継がれる遺産がまるわかり!

3種類の映像をループ上映し、千葉氏を分かりやすく紹介します。
- 「まるわかり!千葉氏」
  （中世の千葉や、千葉氏の全国展開を解説する新規映像）
- 「千葉氏関連史跡」
- 「千葉常胤公ものがたり」アニメーション

ポイント 陣幕に囲われた空間で、当時の雰囲気を疑似体験できる!

千葉一族の家紋が描かれた陣幕や常胤公の木像等の象徴的な資料を配置し、大画面モニターを設置することで中世展示のシンボル空間として没入感を高めます。



新規映像シナリオ「まるわかり!千葉氏」シナリオ案

1 約900年前の千葉にタイムスリップ

中世の千葉は、鎌倉に次ぐ関東第二の都市だった。当時の千葉を治めていた千葉一族とは?

2 日本史をかけぬけた月星の武士

常胤公は源頼朝に父と慕われ、鎌倉幕府の基礎を固める上で重要な役割を担った「理想の武士」。

3 千葉の歴史を動かしたキーパーソンたち

勢力を拡大した常胤公には6人の息子がいた。千葉一族は全国各地に多くの所領を広げ大きな勢力を持つ。

4 あの町のお祭りも千葉氏ゆかり!

妙見信仰、家紋、文学、馬、剣術流派、千葉一族にゆかりのある行事や史跡を一挙紹介。

体験展示エリア

千葉妙見大縁起絵巻 ウォール

絵巻の全画面を壁に大きく展示!千葉氏を知る上で欠かせない妙見信仰。絵巻の全画面を複製展示!
平氏との戦で、妙見様が千葉氏を助けているシーン等の見どころを「AR千葉介ナビ」で解説。

ここで一句! 連歌メーカー

千葉一族は「武に優れ、大和歌にも通じ、地に幸草の種をまいた」とうたわれた、文武に優れた人物。郷土史のキーワードを使い俳句づくりや連歌に挑戦できるコーナー。千葉に関するワードを調べたり、知らない単語を調べたりその展示を探すきっかけにもつながる。

火縄銃ハンズオン

戦国ムードを感じるグラフィックとともに火縄銃を構えられるフォトスポットを新設。

2階 近世・近現代 市民と千葉の陸海空をつなぐ

吹き抜け空間に五大力船が出現し、大きさと役割を独自の目線で今に伝えます！
陸と海の結節点であった千葉の湊における舟運のにぎわいを、参加体験コンテンツや映像で学びます

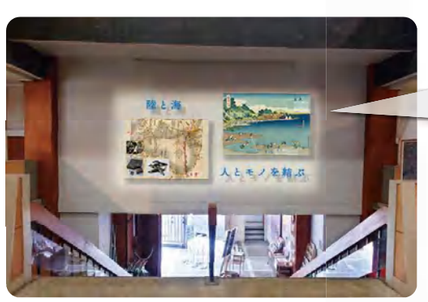
五大力船 1/4スケール復元模型 目玉

近世のエリアでは全長３ｍの迫力ある五大力船復元模型が来館者を出迎え、海と陸の結節点であったことを印象付ける。

五大力船 象徴展示 積荷ハンズオン 目玉

湊に上陸する五大力船をイメージした立体造形展示。
米俵や炭・芋など、五大力船に載せていた荷物を触って当時を体感しよう！
今日のように機械化される以前の物流の歴史と、先人たちの工夫を感じられるエリアとなっている。
甲板では五大力船の成り立ちや見どころをグラフィックパネル等で紹介。

五大力船展示と
エンディング映像の内容が
結び付いて理解が深まる！

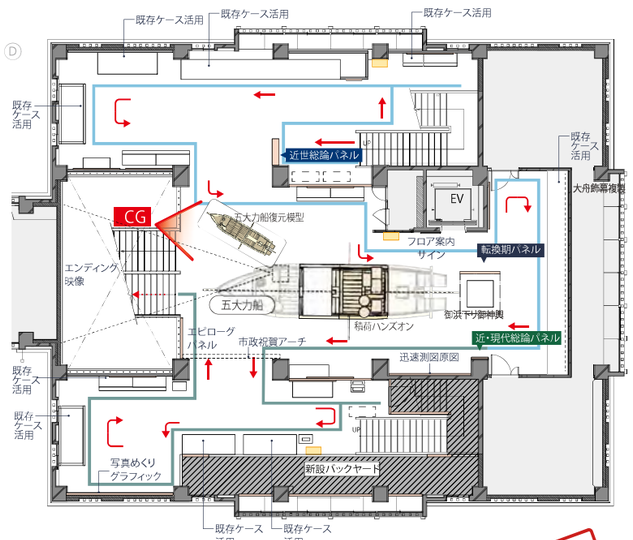


【エンディング映像
投影内容イメージ】

当時の絵図紹介

航路、積荷の紹介

平面図



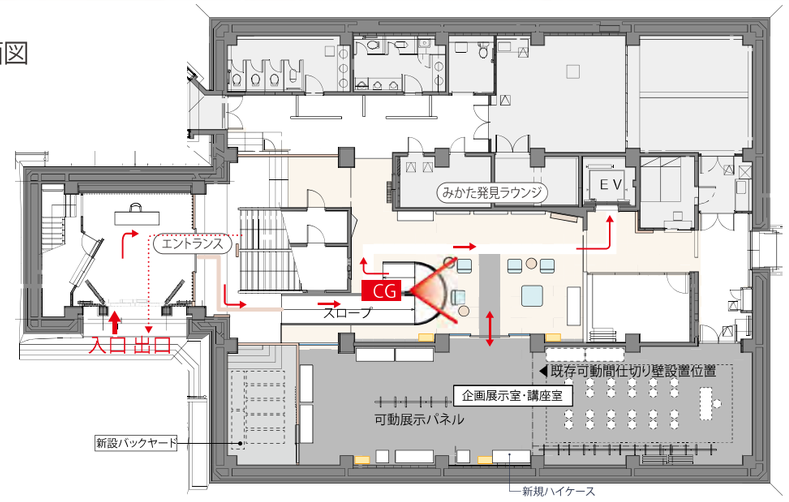
千葉の陸と海　エンディング映像 目玉

出口に向かう階段の正面に、これまでの展示を総括する映像を投映。五大力船をはじめ千葉市の陸と海・人とモノに関連する資料や言葉が登場し、展示を締めくくる。

1階 エントランス、企画展示室・講座室 市民と博物館をつなぐ

コミュニケーションが生まれるラウンジを整備します。
汎用性のある企画展示室で、博物館活動がさらに活発になります！

平面図



みかた発見ラウンジ 目玉

博物館を楽しむナビゲートを行うラウンジ。千葉県で実際に食べられていた３つの時代（1950年・1979年・2005年）の給食メニューから、歴史の「みかた」を発見できる。ギモンを持って郷土史を自分ゴト化する体験を通じ、通史展示を楽しむウォームアップができる。

エントランス

入館情報を整理し、千葉氏の家紋を用いてシンプルで風格ある象徴的な入口で出迎える。