

飛騨の匠文化館基本構想 および 基本計画 策定業務委託 基本構想・基本計画

2025.03.19

株式会社 乃村工藝社

本資料は、貴市からの委託に基づき、弊社が作成し貴市に提供するものです。

本資料には、第三者の著作物が含まれることがあります。貴市は、著作権法第30条の3の規定に従い、著作権者の許諾又は裁定を受けて当該著作物を利用しようとされており、検討の過程における利用に供することを目的とし、

かつ、貴市における本件のご担当者の内部利用である場合には、本資料を利用することができます。

貴市におかれましては、本資料について当該目的以外の利用その他開示・配布等を行うことのないよう、十分ご注意ください。

また、最終的に当該著作物を利用される場合には、必要に応じて著作権者の許諾又は裁定を受けて頂きます。

飛驒の匠の文化を発信することを目的に建設された飛驒の匠文化館は、平成元年（1989年）の建設当初から現在に至るまで、展示内容についてほとんど更新されていない。そのため、現在では使われることがなくなった匠の技法と道具等を中心とした展示は、それ自体が古く見えてしまう根本的な課題を抱えている。一方で、開館当時は今ほど注目されていなかった飛驒古川市街地の町並みは、住民の生活の場でありながらも飛驒の匠の伝統建築技術を積極的に取り入れ、町並みの風情を今に残しながら新陳代謝を繰り返している点が近年改めて評価されている。

しかし、飛驒の匠文化館は建設から30年が経過し、飛驒古川の町並みが建物を通じて近隣との和を保つ「相場意識」によって今日まで維持・保全され、今日の評価につながっていることが、市民、特に町並みの歴史や市民の営みを知らずに育ってきた若い世代の中には薄れつつあることが懸念される。

以上を踏まえ、市民に「飛驒の匠と町並みのまち古川」の歴史や現状を再認識してもらい、その誇りと文化を醸成するとともに、大きく変化した社会情勢に応じた展示の改修等、施設のリニューアルを実施するため、飛驒の匠文化館が今後どうあるべきかを示した基本構想及び基本計画を策定する。

【基本構想・基本計画の進め方】

開館時：飛驒の匠の文化を外部に発信する展示施設

- ・飛驒古川の町並みが時代に合わせて変化・改善されたことが評価されている
- ・町並みが相場意識で守り続けられたことを知らない世代が増えている

設立精神を基に、社会情勢に応じた展示改修等を施す

検討委員会の意見及び類似事例調査を反映する

2-1. リニューアル検討委員会の意見

リニューアル検討委員会は古川を熟知する学識者や、地元有識者を含む幅広い世代の市民などのメンバーで構成され、令和6年3月30日に開催した第1回検討委員会では飛驒古川の町並み・飛驒の匠文化館に対する想いについて委員から意見をうかがった。5月26日に開催した第2回検討委員会では、第1回検討委員会を踏まえて施設の価値と課題を共有した。

■検討委員会の総括

●展示内容の見直し

1. 展示テーマ展開の見直し
2. わかりやすい展示
3. 体験型展示強化と対話型展示の導入
4. リピーター増強の仕掛け

●館のコンセプトの見直し

1. 館のコンセプトを変える必要性
2. 町の将来を担う若者が集える場
3. 市民と町がともに発展する

●町並みの中での位置付けの見直し

1. 町中の匠情報拠点としての役割
2. 匠による地域コミュニティー拠点
3. 町歩き観光拠点

本施設の基本構想・基本計画を検討するにあたり、先行類似施設を視察調査した。調査する施設は、伝統的建造物群に指定されるなどの地域遺産であり、かつ市民が生活する地区であること、また、伝統工芸などをワークショップ等で体験できる施設であることの2つの視点から選定した。

3-1. 郡上八幡まちなみ交流館

開館：2020年

住所：〒501-4213 岐阜県郡上市八幡町殿町63-1

調査日：2024年11月8日

概要：郡上八幡城の城下町の歴史、文化の展示、及び交流の場である。城下町郡上八幡の近世からの成り立ち、大正8年の北町の大火、その大火からの復興、郡上八幡城の建設、まちなみの建物の特徴、まちなみ保存の取り組みなどをパネル、映像などで紹介。また、伝統的建造物群保存地区となっている北町の一部を、3Dプリンタで制作したジオラマにて再現。

● 特徴

- ・ 2階研修室は有料・予約制。夜間は外階段を使用、別の鍵がある
- ・ 町の全貌は鳥観図イラストとジオラマで紹介
- ・ ジオラマの詳細はYouTubeで体験できる
- ・ 水の保全に関する展示もあり、町の水環境を大事にしているのが散策してもわかる



3-2. 美濃和紙の里会館

開館: 2017年リニューアル

住所: 〒501-3788 岐阜県美濃市蕨生1851-3

調査日: 2024年11月7日

1300年の伝統と技を誇る美濃和紙の歴史や作り方などを紹介するほか、ユネスコ無形文化遺産にも登録された「本美濃紙」エリアや、徳川家康公が関ヶ原の合戦で使ったと伝わる「采配」を展示。また、展示室には和紙を用いた和・洋室の生活空間が設置され、より和紙を身近に感じることができ。職人と同じ用具で、楮100%の原料を使った紙すきを体験できる。

● 特徴

- ・紙すき体験は1時間毎に開催、
1回500円、所要時間20分
- ・紙展示用鉄製台など別料金



3-3. 竹中大工道具館

開館: 2014年

住所: 〒651-0056 兵庫県神戸市中央区熊内町7-5-1

調査日: 2025年1月11日

竹中大工道具館は日本で唯一の大工道具の専門博物館。「人と自然をつなぐ、伝統と革新をつなぐ」をテーマに、約1千点の大工道具のほか、吹抜け空間に7メートルを超える原寸大の唐招提寺金堂の柱と組み物、スケルトン茶室など、現代の匠たちの手による職人技を詰め込んだ模型を展示。また、「宮大工がいる博物館」というユニークな特色を生かし、木工室ではプロの技を間近に体感できるプログラムが体験できる。

● 特徴

- ・定期イベント、定期講座、シーズン毎に多種多様な体験
- ・対象: 子どもから大人まで
- ・費用: 1回無料～6000円
- ・所要時間: 1時間～2日間



4-2. 本計画が目指す方向性

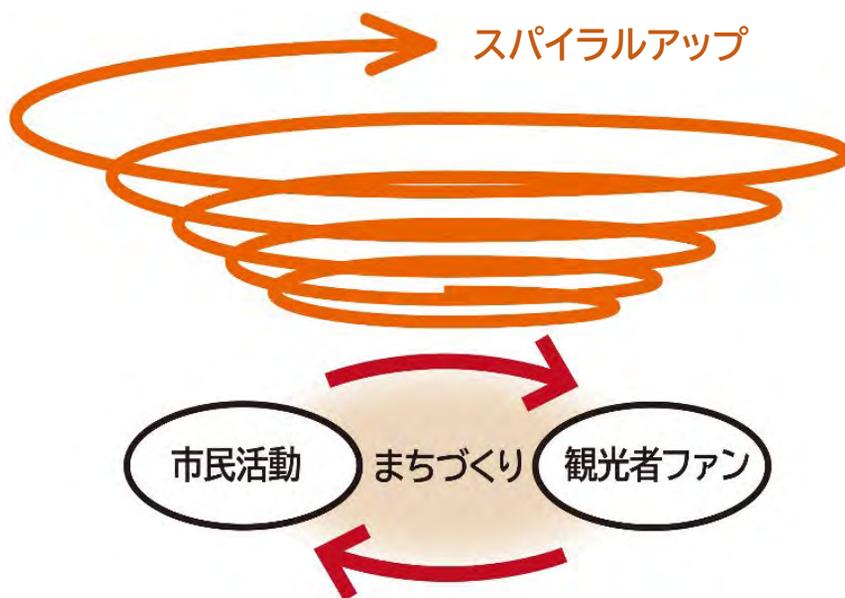
(1) 市民に活用される施設

匠文化館は匠の技術と文化の素晴らしさを外部の観光者に伝える展示施設として開館したが、当時存在した多数の匠技術者が激減するなど状況は大きく変容している。そのため、展示施設であると同時に市民にも活用される施設に再生することが望まれている。

(2) 市民と観光者のための施設

「観光者のための施設」から「市民と観光者の施設」として、双方向の交流の場になることを目指す。市民に利用され、活動の拠点となる施設として生まれ変わり、その活動が外部観光者の目に触れることで、飛驒古川の町並みの価値が正しく評価される。更に市民に自覚が生まれ、まちの価値がスパイラルアップするようなまちづくりを目指す。

■市民と観光者の施設概念図



(3) 市内諸施設との役割分担

1.) 対象となる連携施設

① 飛驒の匠文化館

古川の町をめぐるルートをつなぐ結び目。匠に関する体験に重点を置いた施設。

② 飛驒古川まつり会館

飛驒古川のまちづくりと住民の気質を語る上で欠かせない存在。古川祭の屋台組と町の構成を伝える。

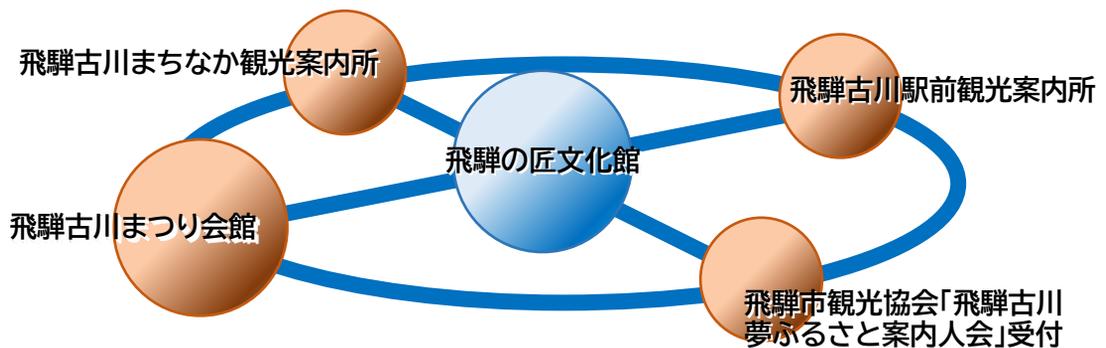
③ 飛驒古川駅前観光案内所

観光の玄関口の一つとして、起点となる飛驒の匠文化館を紹介すると共に誘導する。

④ 飛驒古川まちなか観光案内所

まち散策のハブとして立地を理解してもらい、飛驒の匠文化館を訪れていない観光者を館まで誘導する。

■ 市内諸施設との連携図



2.) 役割分担の考え方

① 体験：匠の体験は匠文化館に特化

さくら物産館やnodeで、すでに行われている体験プログラムは継続し、飛驒の匠に関する体験プログラムを充実させ集中的に展開する。

② 観光：観光ガイド用のスペースは郷土歴史館の役割を担う

観光ガイド用のスペースにおいて、ジオラマ模型は郷土の形成・歴史を語るシンボリック的存在であり、郷土を知る役割を担うものと言える。駅前観光案内所やまちなか観光案内所に立ち寄った観光者には最初に訪問するよう誘導する。

③ 市民学習・活動：市民が集うサロンの場所の提供

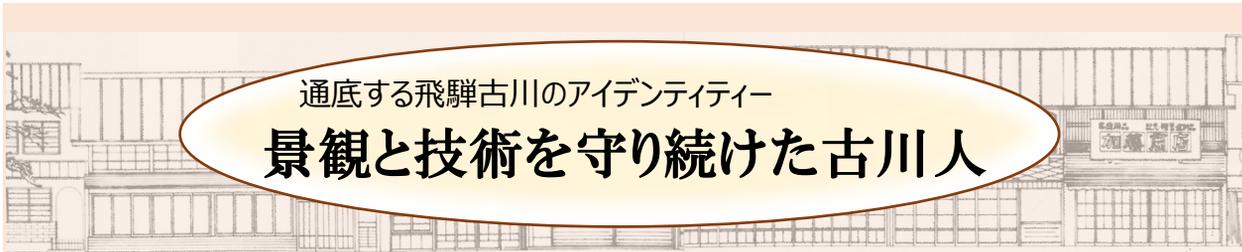
市民が井戸端会議的に少人数で気楽に集まって、学習・活動ができる場所を提供することが重要である。そのため、1階入り口付近に市民が気楽に集うことができるサロンのような場所を設置する。

5-1. 基本コンセプト

5-1-1: 通底する飛驒古川のアイデンティティー

現在も残され脈々と生き続ける飛驒古川の町並みは、古川の人々が長年景観と匠の技術を守り続けたものに他ならない。基本コンセプトを設定するに当たり、これを飛驒古川のアイデンティティーと認識することを基盤とする必要がある。匠の技術を紹介することに留まらず、「匠の文化」の結晶として形成されたまちの継承と発展を目指す施設へ生まれ変わる。

5-1-2: 基本コンセプト



通底する飛驒古川のアイデンティティー
景観と技術を守り続けた古川人

基本コンセプト

匠文化によるまちづくりの継承と発展を目指す

景観と匠の技術を守り続けた、古川の人々が生きる古川の町並み。町並み景観研究会の活動から発展し、匠の技で形づくられた飛驒古川の町から、新しい匠文化のまちづくりを推進する中核となる拠点が必要である。人にも環境にもやさしいライフスタイルを営み、“市民が木と共に生き生きと暮らすアーバンデザイン（都市計画）のまち”を匠文化館から全国に発信する。

5-2. 基本方針

本コンセプトを具現化するため、本施設が目指す基本方針を以下のとおりとする。

- ① 匠文化館を起点としたまちめぐりの設定
- ② 飛驒古川のアイデンティティーに基づく展示ストーリーの構築
- ③ 体験型展示の強化と対話型展示の導入
- ④ 市民が学習・活動するステージとしての施設環境

6-1-3: 匠まちめぐりポイント・イメージ

「飛騨古川タウンレイル」(平成5年発行)及び「飛騨古川タウンレイル2 木組み・町並みの隠れた宝物」(平成8年発行)を元に選定。

誓願寺



円光寺



白壁土蔵



壺之町屋台蔵



本光寺



吉之町の町屋



三嶋和ろうそく店



川原町

6-1-4: まちめぐりルートの整備の検討案

(1) ルート案内サイン

「市街地町並みサインデザイン計画」に従い、まちめぐりルート内の案内・解説サインの設置を検討する。

- ・アプリ対応のQRコード、バーコードを記載



ルート案内サインイメージ

(2) 解説ツール

まちめぐりガイドの補助ツールとして分かりやすく楽しい周遊マップを検討する。

- ・配布用紙製周遊マップ（日・英・中など多言語）
- ・古川周遊アプリ



スマホで周遊アプリ



周遊マップイメージ



「飛騨古川散策ガイドマップ」

(3) まちめぐりフォトスタンプラリー

チェックポイントをめぐり、各ポイントで集めた写真でスタンプラリー。匠文化館に戻ると特典がもらえる。



チェックポイントで撮影



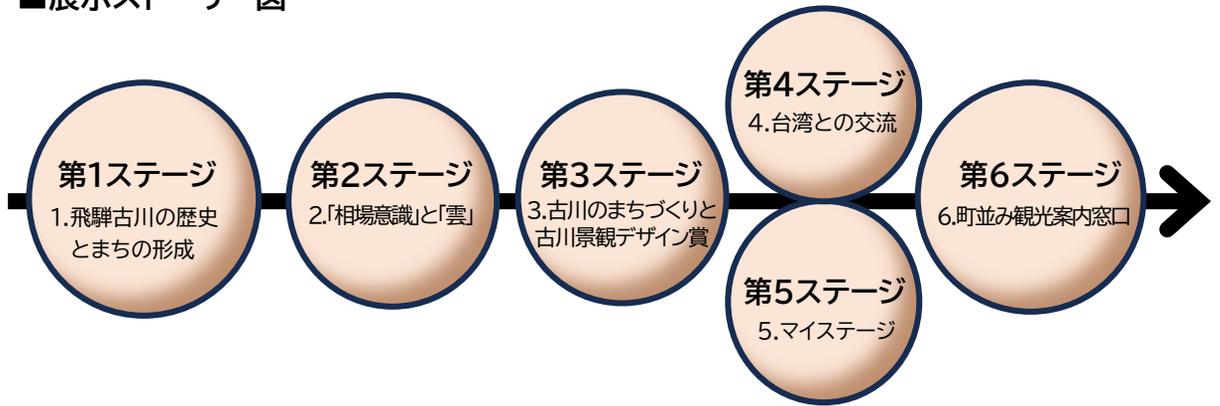
スマホでスタンプラリー

6-2. 飛騨古川のアイデンティティーに基づく展示ストーリーの構築

市民アイデンティティーの中核として、また匠まちめぐりのガイドのため、①「匠まちめぐりガイド展示室」で古川のまち形成とその精神を伝え、②「匠体験展示室」で体験を通して匠文化の素晴らしさを紹介する。

6-2-1: 匠まちめぐりガイド展示室の展示ストーリー

■ 展示ストーリー図



① 飛騨古川の歴史とまちの形成

1. 増島城の築城(1586)
2. 古川の城下町の建設と発展(1589)
3. 明治時代の町の変化(1867)
4. 古川大火と新しいまちづくり(1904)
5. ナショナルトラストと古川景観デザイン賞以後(1986)

「町並みの変遷」



昭和49年(1974)



昭和61年(1986)



令和5年(2023)



現在の増島城



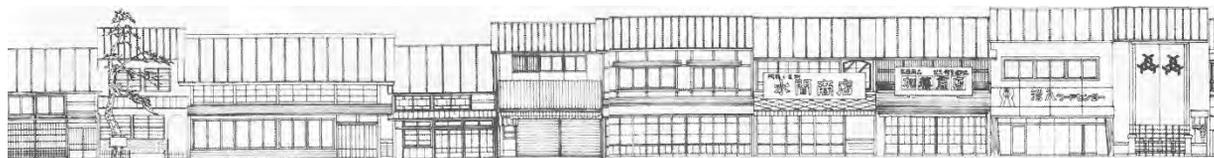
天保年代(1830~1844)の増島城跡と武家地跡(『古川町史 史料編四』)



本光寺前から老之町方面

②「相場意識」と「雲」

飛騨古川のまち形成において相場崩しを嫌う「相場意識」は重要な要素であり、かつ軒下装飾の「雲」に象徴されるデザイン性も町の統一感を生み出している。飛騨古川のアーバンデザインの核となる二つの要素を紹介する。

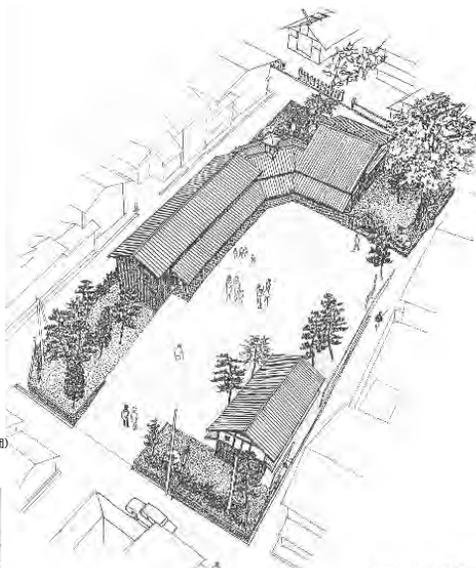


③古川景観デザイン賞と古川のまちづくり

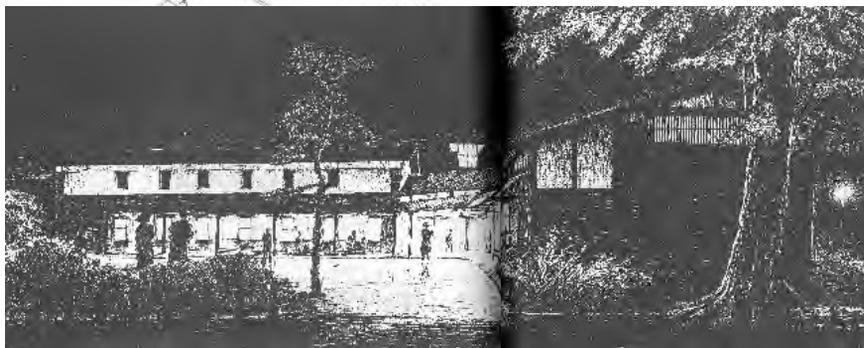
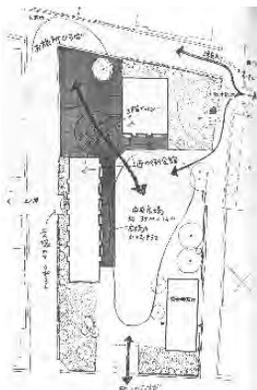
古川景観デザイン賞を中心として、鯉の放流に象徴される水と共に生活する町の美化運動や、都市景観条例の制定など古川で取り組むまちづくりを紹介。その中で(財)観光資源保護財団の報告書「飛騨古川の町並み・まちづくり」(昭和62年)に記載された計画が、ほぼそのまま設計され、地元の匠によって作られた匠文化館建設の物語を紹介する。



「飛騨古川の町並みまちづくり」
(昭和62年3月観光資源調査報告—財)観光資源保護財団)



令和5年度古川景観デザイン賞受賞作品



④台湾との交流

平成6年に飛騨古川のまちづくりを視察したことから始まる、台湾新港郷との友好都市関係を紹介する。



⑤マイステージ

季節毎の小企画展示を行うとともに、町並み景観研究会など各種研究発表や古川中学校のマイプロジェクトの中でもまちづくりに関わる活動を紹介するスペース。匠に関する内容であればマイミュージアムとして市民のお宝を展示することもできる。



⑥まちめぐり案内窓口

これから出発する匠まちめぐりに当たって、それぞれの場所の見どころを紹介する。市民が気楽に立ち寄り、町並み案内に参加できるよう、受付はサロンに隣接。



市内鳥観図の展示



散策ガイドマップ



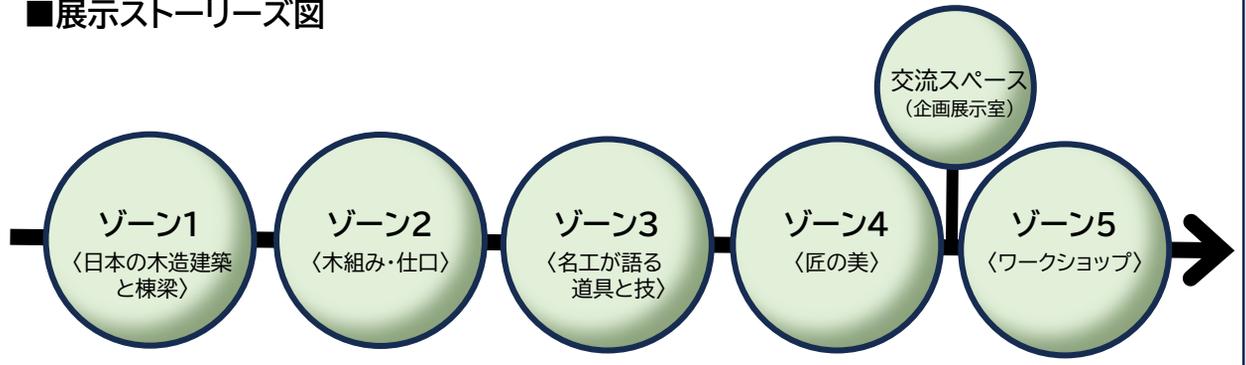
サロンイメージ

6-2. 飛騨古川のアイデンティティに基づく展示ストーリーの構築

6-2-2: 匠体験・展示室の展示ストーリー

匠の技術を木造建築から細部、そして道具へと体系的に把握し、誰もが理解できる体験装置を主体とした展示に生まれ変わる。映像アーカイブを充実させ匠の技の神髄を検索することができる。

■展示ストーリーズ図



①ゾーン1〈日本の木造建築と棟梁〉

日本の木の種類と、日本の木造建築の中に隠された匠のポイント、建設を束ねる棟梁を紹介する。



②ゾーン2〈木組み・仕口〉

巧緻な技術で作られた木組み・仕口を体験展示を通じて理解する。



③ゾーン3〈名工が語る道具と技〉

鑿・鉋・鋸など日本の誇る大工道具と、大工の高い技術を紹介。道具の使い方を体験する。



④ゾーン4〈匠の美〉

飛騨の匠の技術の粋とも言える古川祭の屋台に見られる技巧と美を中心に紹介する。組子欄間や木彫刻などの実物や、高度な匠の技術が発揮された寺社建築を写真や図を用いて展示する。



⑤ゾーン5〈ワークショップ〉

様々な匠の技が体験できるワークショップスペース。
※活動内容については運営計画頁で後述。



6-3. 体験型展示の強化と対話型展示の導入

6-3-1: 展示手法の具体的な展開

① 体験型展示

組立てるだけでなく、めくってみる、開けてみるなど身体性のある体験から新たな発見が生まれる。



② 映像をアーカイブし展示に活用する

匠の技を映像アーカイブとして集積し鑑賞できる。アニメを使うなど分かりやすくする。



アニメ解説

匠文化館の中にも技が隠されているよ。

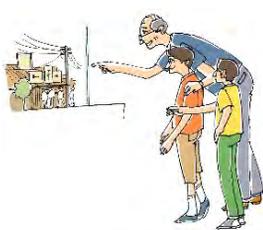


匠の技の映像



③ 人的な対応で理解を深める

ボランティア活動として市民が匠の技が息づく古川の町を熱く語る。また、匠の技を実演する。



定期的に展示室で実演

④ 展示作成に市民が参加する

市民の顔が見える、より身近な展示を目指し展示設計・制作時に市民が参加し自由な意見を言う機会を作る。

島民がモデルの造形：一支国博物館



映像の中に登場



グラフィックパネルに登場

6-4. 市民が学習・活動するステージとしての施設環境

匠文化を中心とした市民のためのセミナーや景観研究活動など、市民の活動拠点となることを目指す。教育委員会や市内小中学校との連携を図り、小学校の社会科や中学校の社会科歴史分野の授業で匠文化館を見学するプログラムの構築を検討する。

6-4-1: 学習・活動拠点としての役割

「まちなみ景観研究会」の活動拠点であり、学校教育と連携した学習拠点やガイドボランティアの活動拠点としての役割を持つ施設。

① 町並み景観研究会の活動拠点

「飛驒古川まちなみ景観研究会」の活動を継承し、市民が誰でも参加できる研究活動の拠点となる。



セミナー・ワークショップ



古川中で町並み授業（新潟大）



懐かしの町並み写真展



瀬戸川ライトアップ



白壁土蔵シアター



子どもコンサート（街角）

② 市内教育機関との連携

「景観と技術を守り続けた古川人」のアイデンティティーを継承するため、市内小中学校と連携し、社会科学学習などで活用される場となる。



③ 飛驒の匠学研究所を開設

「飛驒古川まちなみ景観研究会」と連動して、飛驒の匠情報を広く世界に発信するため「飛驒の匠学研究所」を開設し、セミナーや講座を開催する。発信した研究成果はアーカイブ化し、継続的・発展的な資料とする。

7-1: 展示運営改修計画に対応した建築計画

展示内容及び運営のあり方についての見直しと、建設当時からの社会情勢の変化に対応して、建築を改修することが必要。また、SDG'sの実現に向けてインクルーシブデザインが求められている。地場の木材を使用し、飛騨の匠の技術をフルに生かす建設時の精神を継承し建築改修を計画する。

■ 建築改修の検討項目

1. 展示室配置の変更に対応した建築機能構成

- ・1階に「匠まちめぐりガイド展示室」、2階に「匠体験・展示室」を配置する。

2. 2階交流スペースのセキュリティー管理方法の検討

- ・2階交流スペースの夜間運営を考慮し、1階ワークショップスペース及び2階ブリッジ側開口部のセキュリティー管理方法について検討する。

3. 中央広場への通やすさ

- ・バリアフリーの観点から1階入り口付近の通行がスムーズになるよう検討する。

4. 活動が外部から可視化できる施設

- ・館内の活動の様子が外部から垣間見られ分かりやすい施設となるよう検討する。

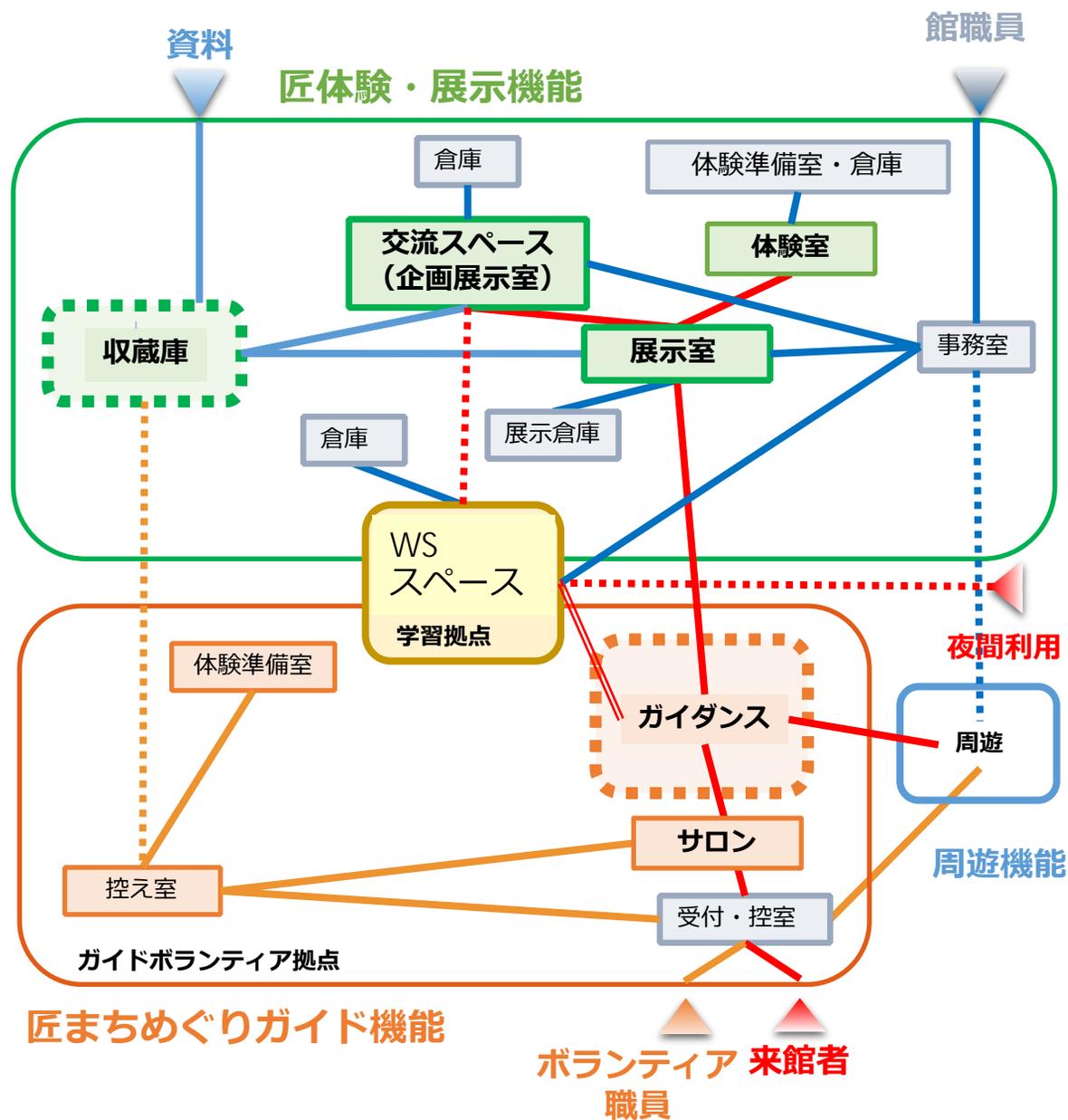
5. 入りやすく使いやすい施設

- ・「匠まちめぐりガイド室」は運用面を含め、土足エリアに変更することも検討する。
- ・1・2階の機能配置から昇降階段の移設を含めて検討する。

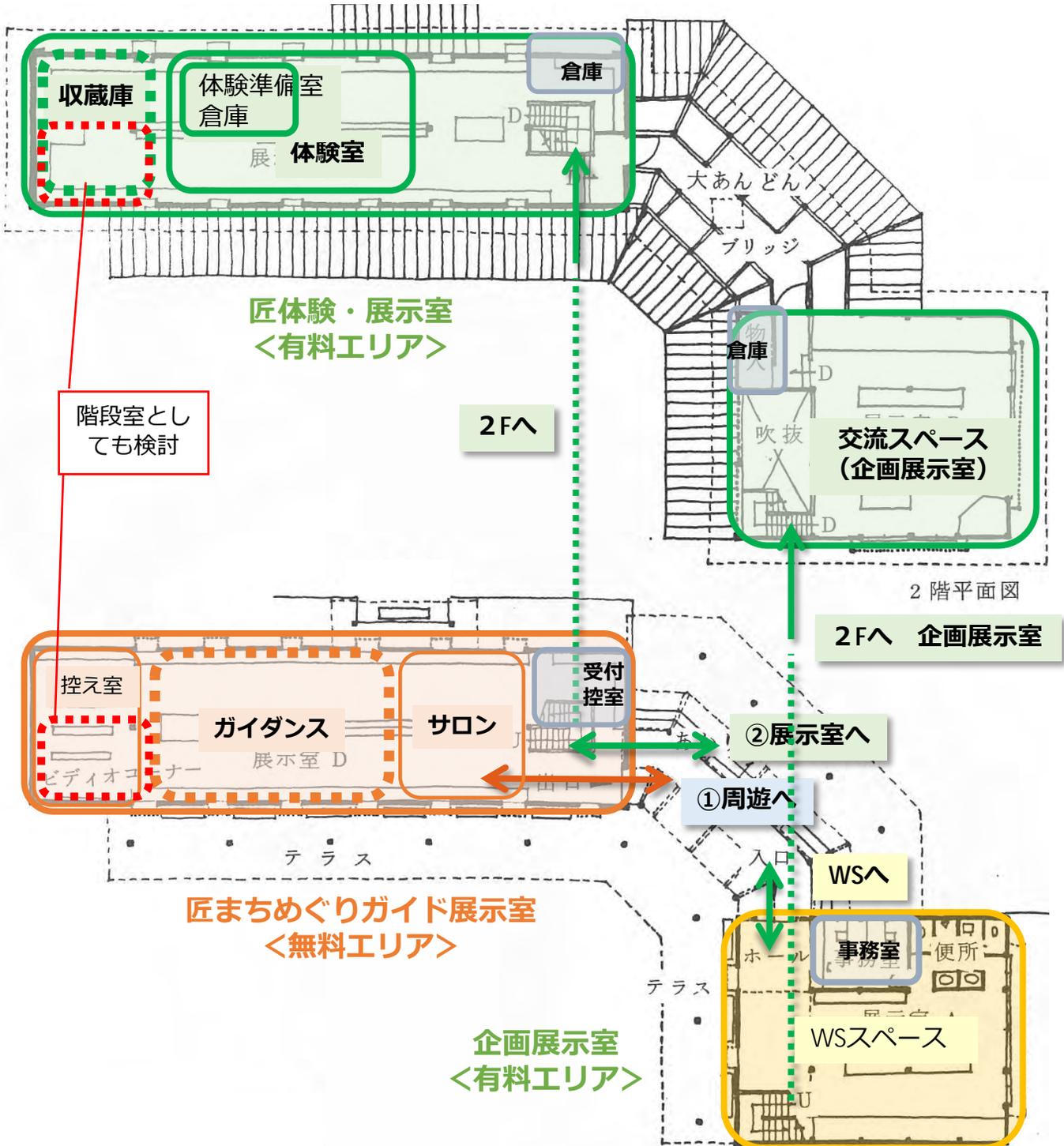
7-2: 建築機能の整理

建築機能は展示内容の改修に対応し、まちめぐりの最初に訪れる「匠まちづくりガイド展示室」と、めぐった後に訪れる「匠体験・展示室」の2つの機能を繋ぎながら、有機的に連携するため建築機能を再構成する。

■ 建築機能図(案)



7-2: 平面ゾーニング図(案)



8-1:管理運営方針

施設の機能のうち、調査・研究、展示、収蔵については、飛騨市の直営により運営をする。教育普及や情報発信、受付、清掃等については、関係団体との協働・連携、外部委託等による運営を検討する。

8-2:事業主体・事業者の在り方(組織)検討

運営組織は、基本的なマネジメント要素を「企画」と「運営」に分け、館の事業を推進する機能を集中するとともに、業務に携わる者が自らの役割をより明確に理解できるよう配慮する。本基本計画・基本構想で設定した想定事業の展開を、効率的・効果的に行うことを目的とした組織構成とする。

①運営する構成員の役割

NO.	職 種	役 割
1	館長	匠文化運営の最高責任者（非常勤） 匠文化館の「顔」、館のイメージを体現する立場として、館外交の代表の役割を担うとともに、施設管理運営上の基本方針の最終決定を行う。
2	シニアアドバイザー	大工ネットワークを有する人（非常勤） 匠技術者としてネットワークを構築し、展示内容の監修に務めるとともに匠体験・展示室での実演やワークショップに対応する組織をまとめる。
3	マネージャー	匠文化館運営の実施責任者 館運営を実質的に統括するとともに、渉外の役割を担う。各業務を掌握・調整し、学芸面・経営面・財政面のリーダーシップをとり、職員を指導統括することにより戦略推進を担う。
4	サブマネージャー	責任者の補佐 マネージャーの補佐的役割を担い、経営計画の策定とその遂行に向けた各種施策の立案及び牽引役を担う。各種プログラムやワークショップ、学習支援など、運営面での中心的役割を担う。
5	企画・広報ディレクター	匠文化の研究者・翻訳者・広報推進 匠文化に関する調査研究、データベースの更新、レファレンス対応、資料管理、公開講座、出版、古文書翻刻・修復などの学芸活動、建築都市の専門分野に関する研究や体験プログラム・企画展示の立案などの役割を担う。

8-3: 体験プログラムの立案・実施(案)

気楽に立ち寄って木に親しむための簡単木工体験と、複数の道具を使って作品を作る木工ワークショップの2種類からなる。簡単木工体験は保護者同伴であれば未就学の子どもから参加ができ、短時間で木工の楽しさを体験することができる。木工ワークショップは1時間以上を目安に、様々な体験プログラムをシーズン毎に開催し本格的な木工作品の製作を体験する。プログラムの内容や運営方法については、他施設で実施されているその他プログラムとの連携を検討する。

8-3-1: 簡単木工体験

紙やすりで削る、木づちでたたくなど簡単な作業で完成する数種類の木工キットを購入し、30分程度で完成させ持ち帰る体験。夏休みの自由研究のため夏休み期間中に開催するなどが考えられる。

○体験例

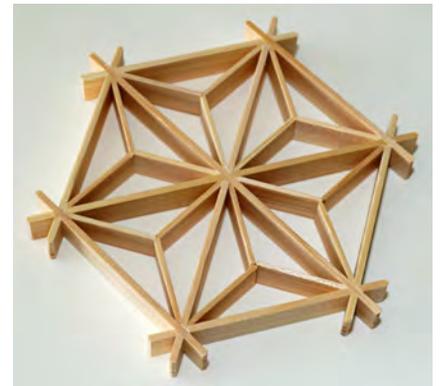
- ・木の玉子作り
- ・平面パズル作り
- ・コースター組立て



木の玉子作り



コマ作り



コースター組立て



キャラクタースタンド作り



巣箱作り



巣箱作りキット

8-3-2:木エワークショップ

自由参加型と申し込み型の2種類のワークショップを設定する。自由参加型は子どもや初心者を対象とした簡単な体験を主体とし、決まった時間内にだれでも参加することができる。申し込み型は中級者から上級者を対象とする。1日で完成する体験から数回に及ぶ本格的な体験を含め、基本的に有料とする。開催は土日、祭日を中心に検討する。

●自由参加型ワークショップ

自由参加型は大工の高度な技術を目前で見学し、鋸や鉋などに触れたことのない子ども達が参加することができる体験とする。

○体験例

- ・鉋で削り体験
- ・パズル塗装体験
- ・木の箸作り



鉋削り体験



パズル塗装体験



木の箸作り



木のスプーン作り



木の箸置き作り

●申し込み型ワークショップ

申し込み型は本格的な木作品を製作するプログラムで、基本的にインターネットや電話・郵便による先着順とし、応募多数の場合は抽選とする。

○体験例

- ・棚製作
- ・工具箱製作
- ・物入れ製作



工具箱製作



壁掛け棚製作



スツール製作



木製椅子製作



木製小皿製作

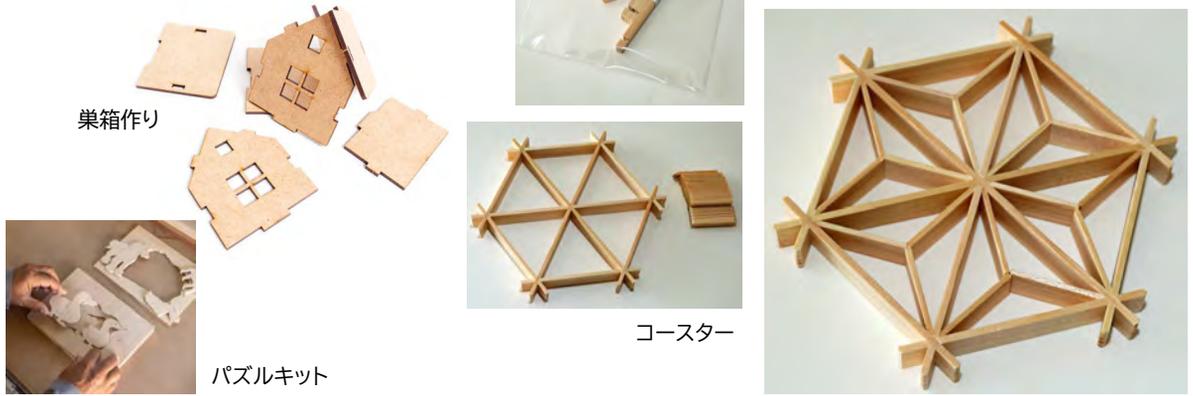


物入れ製作

8-4:オリジナルグッズの企画・販売(案)

●ワークショップ用組み立てキット

「巣箱作り」「コースター組立て」「パズル塗装」などワークショップ用のキット。



●匠手ぬぐい

大工道具や木の種類などをデザインモチーフにした匠手ぬぐい。



竹中大工道具館手ぬぐい



四天王寺手ぬぐい

●匠マスターカード

いなせな古川の大工さんのカード。



9-1. 運営費算出

(案)飛驒市匠文化館運営スケジュールの概要検討について

1. 開館日及び開館時間について

- ・開館日 年間270日 年末年始、月曜日は休館及び大掛かりな企画展の準備時は休館とする。
- ・開館時間 9時~17時 但し講演会、イベント等を開催しているときは変動時間とする。

2. 配置人員について

- ・総勢5名を予定
 - ①館長（会計年度職員：週1回勤務 年間40日勤務）
 - ②シニアアドバイザー（ワークショップ等の準備、本番、撤去時勤務 年間40日の日勤）
 - ③マネージャー、サブマネージャー（会計年度職員：年間各135日勤務）
 - ④企画・広報ディレクター（会計年度職員：年間135日勤務）

3. 入館料について

- ・大人300円 小人100円

4. 施設の使用について

- ・公的使用の場合 飛驒市規定による
- ・営利使用の場合 飛驒市規定による

5. ワークショップ開催について

- ・年間16回程度の開催を見込んでいる。
- ・簡易なもの（年間12回 募集人員20名 会費2,000円）
- ・場所は基本匠文化館とする。
- ・専門的なもの（年間6回 募集人員5名 会費20,000円）
- ・場所は適宜決定する。

6. 講演会について

- ・年間6回程度の開催を見込むが基本無料とする。
- ・匠文化館にて開催分（年間6回 募集人員25名）
 - ①古川町以外の町並み保存の比較
 - ②飛驒の匠が使用していた道具の種類、使い方、道具の変遷
 - ③飛驒の建具の魅力
 - ④飛驒家具ができるまで
 - ⑤飛驒の樹種と建築
 - ⑥映画から読み解く匠の技（実写、アニメ）等々

7. 企画展について

- ・年間3回程度を見込んでいる。
- ・各企画展にて300名程度の入館者を見込み、年間900名程度を目標とする。
- ・各企画展時の入館料は常設展含んで500円とする。

8. 補助金について

- ・現状の市からの支給額をベースとする。

9. その他

- ・自己資金、留保金、雑収入は現状預金から引き継ぐこととする。

10. 固定費について

- ・福利厚生費、光熱費、保険費用、広報・宣伝費、印刷費、通信費、営繕・修繕費、清掃費、警備費、旅費、事務費、設備保全費、旅費、雑費等は現状の費用をベースとするが広報・宣伝費に関しては特にSNS等を広く活用してゆくこととする。

9-1. 運営費算出

◆ 匠文化館年間収支計画（270日稼働／1年間）

1. 収入

科 目	想定収入	予算額	決算額	備 考
入館料（大人300円 子供100円）	1,080,000			
ワークショップ	960,000			
多目的室利用	137,000			
企画展	450,000			
補助金	6,268,000			
	8,895,000			

2. 支出

科 目	想定支出	予算額	決算額	備 考
人件費	459,000			館長（年間40日） 1,220円×1.25（1,530円）/1h
人件費	366,000			シニアアドバイザー（4年間40日）
人件費	2,470,000			マネージャー・サブマネージャー（年間各135日）
人件費	1,235,000			企画広報ディレクター
材料費	360,000			ワークショップ材料
福利厚生（社会保険、検診等）	670,000			3名分
講演会謝礼	270,000			交通費含む
企画展設営費	600,000			年間3回程度
印刷費（企画展用）	600,000			ポスター、リーフレット等（1,000部程度）×3回分
広報、宣伝費	300,000			リーフレット、HP更新、広告掲載費等
光熱費	660,000			
営繕・修繕費	100,000			
清掃費	50,000			大掛かり清掃（年1回）
警備費	270,000			警戒無人警備、消防設備点検
保険	135,000			火災・障害保険
設備保全費	80,000			雪下ろし、消防設備保全
事務所経費・雑費	120,000			事務費、備品、食費等
通信費	120,000			電話、インターネット（SNS）、郵便等
負担金	30,000			岐阜県博物館協会費
	8,895,000			

収支差額

0

添付資料

飛驒の匠文化館基本構想 および 基本計画 策定業務委託

●第1回検討委員会での意見

展示テーマ展開の見直し

- ・展示を盛り込み過ぎで情報量が多い
- ・常識のリーダーを増やす(大阪すまいる博物館を参考に)
- ・種類をたくさん見せるのではなく、匠の技術を伝えたい
- ・「建物自体が展示物」を強調するべき
- ・道具・技術が古川にだけのもではない

体験型から対話型展示へ

- ・組木の体験はキラーコンテンツであり充実させるべき
- ・匠の技術の実演展示が欲しい
- ・館の人に説明されたいと理解できる(高山陣屋)
- ・手で触れる展示でスタートしたが壊されるので変わってきた
 - ・休憩日をなくして明市と連携する
 - ・椅子を置くなどバリアフリーに

●展示手法の視点

わかりやすい展示

- ・伝えたい内容を分かりやすくする
- ・匠の技のディテールを拡大して見せる展示
- ・大工道具が並んでいるだけで技術が見えない
- ・動画のコンテンツ
- ・「見れば分かる展示」本物は何か?

●館運営の視点

季節の展示替え

- ・シーズンで展示替えをするのが有効、地元の人が来やすくなる
- ・活動が見える必然性
- ・飲食のサービス
- ・玄関が暗い

■委員会での意見の流れ

館見学を行った直後での検討会であったので、最初は見てきた展示についての意見が多数出る傾向にありましたが、町づくりとの館の関係性や館のコンセプトに関わる意見が出てきました。館の展示だけでなくとまらず町づくりの中で館の在り方を考える非常に意義深い検討会でありました。

●飛騨古川の町づくりの視点

町づくりの拠点としての役割

- ・街の中で匠の技術が見えにくい
- ・匠の技術を地元の人が学ぶ場
- ・郊外に素晴らしい木造建築があり保存の枠を拡大すべき

地域コミュニティの活動拠点

- ・地区に公民館がない、匠の文化館が補っている
- ・広場の関係性を広げたい
- ・会議スペースの活用拡大・集会場所(現状: 昼は体操教室、夜は集会)

古川の町歩き観光拠点

- ・観光の拠点としてスタートすると街が理解できる
- ・古川の街並みに展示をつなげる必要性
- ・観光客は何を求めてくるのか?ここから始める

館のコンセプトを変える必要性

- ・「匠から街づくり」をテーマに変えては
- ・先端技術の発信基地 = 古川全体の話
- ・オープンカレッジ = 世界民俗文化センター
 - ・街の景観づくり構想を早くなるべき(匠文化館が先でなく)
 - ・匠の文化のテーマはやめるべき

●館コンセプトの視点

町の将来を担い若者が集える場

- ・夢を認める場がない
- ・匠の後継者を育成する施設
- ・若者が集える場所になって欲しい
- ・コンセプトを絞る(まつり会館の静と動のように)

市民と町がともに発展する

- ・町づくりは「ひとづくり」
- ・宮大工・匠の技術を伝える人材がない
- ・地域の課題解決をどこまでやるのか?

■設立当時の館コンセプト

- ・古川の木工産業発信のために設立したが、建築業界は開館以来運営に関与していない
- ・イチョウの根を守るために床を上げているのが古川の精神(スピリット)

●第2回検討委員会での意見

■第1回委員会からの流れ

第1回の委員会で出された多くの意見から基本コンセプト3案を想定し、それを元に第2回委員会として委員に討議して頂きました。

下記の表は第1回リニューアル委員会での意見をベースに、補強された部分や新たな項目をオーバーラップさせて表記しました黒字が第1回から継承した項目、赤字が新たな項目と意見を示します。

●展示手法の視点

展示テーマ展開の見直し

- ・町並みの変遷については触れられていない
- ・大火を踏まえた街形成の歴史を伝える
- ・組木の話から始まり展示をどう構成するか再考
- ・出入口別の動線計画の見直し

わかりやすい展示

- ・作り手として大工にフォーカスする
- ・展示するものも含めて情報の伝え方を考慮
- ・説明は忘れられないように情報機器を活用
- ・匠の技の実演や映像での展開

●館運営の視点

運営体制の見直し

- ・現状の人員配置では弊化は耐えられない
- ・黒字化に向けた人財計画

体験型から対話型展示へ

リーパー増強の仕掛け

- ・季節の展示替え
- ・課題は市民が知らないこと
- ・じっくり語る人がいない

●飛騨古川の町づくりの視点

まちづくりの拠点としての役割

- ・町の将来を語る場が必要
- ・蔵と樹木と水路が町東の構成要素

地域コミュニティの活動拠点

- ・話し合える環境づくり

古川の町歩き観光拠点

- ・町と町並みと展示内容が連動していない
- ・町を理解する上で古川祭りの重要性と祭りの位置付け
- ・理想は匠文化館で町全体を把握し街を巡る
- ・まちづくりの内容までのインバウンド対応
- ・拠点で概要を見て、現地で詳細情報

館のコンセプトを変える必要性

- ・古川の町の発展を展示で伝える
- ・町の成り立ちを伝える場
- ・飛騨の匠はすごさは抽象的。すごさをわかりやすく
- ・市民が誇りになるものには集まる。それを外の人は何度も来たいイイ街と思う

●施設コンセプトの視点

町の将来を担い若者が集える場

- ・知識を得る場から、町の発展を語り合う場へ
- ・学校教育との連動が必要

市民と町がともに発展する

- ・身近な人や場所から入ると情報広がります

■第2回委員会での意見のまとめ

第2回の委員会で出された意見を見ると、単に匠文化館の展示を解決するのではなく、古川の町並み全体の中で位置付けて求められる施設の役割を考えることが必要です。古川の町並み全体の歴史・成り立ちから将来的な発展を考える場が求められています。古川の町を訪れる人々が見たいのは「この町はなぜ、どうやってこういった町並みが作られてきたのか?」、「日常生活の中に匠の技術がどう溶け込んでいるのか?」、そしてそれを作り守り続けてきた古川の人々の姿ではないかと考えられます。展示・まちづくり・施設コンセプトの3つの視点から施設コンセプトにつながる項目を絞り込みました。