

岡山市造山古墳ビジターセンターの機能拡充に向けた  
基本計画の方向性(案)

令和8年8月

観光振興課

## 1 基本コンセプト

### (1) 現在のビジターセンターを取り巻く現状と課題

#### ア 現状

造山古墳は、令和2年度の発掘調査により、5世紀初頭に築かれ、同時期の大和王権の大王墓とほぼ同規模であることが明らかになったことなどから、岡山市では、古代吉備は大和と並ぶ強大な勢力を持ち、大和と協力して二頭政治を行っていたと考え、「新たな倭国論」を提唱しています。

現在のビジターセンターは、令和2年の開館から、観光立ち寄りや地域教育の場として広く活用され、小規模な施設ながら5年で10万人を超える来館者を達成しました。

また周辺では、倉敷市の楯築遺跡や総社市の作山古墳の発掘調査が進むなど、古代吉備への関心が高まっています。



#### イ 課題

多くの来館者を迎える一方で、現在のビジターセンターは、博物館的展示機能がないことから出土品を展示することができず、古代吉備の歴史的価値や魅力を発信することが十分でない等の課題を抱えています。

また、日本遺産『桃太郎伝説』の生まれたまち おかやま ～古代吉備の遺産が誘う鬼退治の物語～」では、4市(岡山市、倉敷市、総社市、赤磐市)が協力して、古代吉備の歴史的価値を整理し、魅力を高めていますが、これらを発信する主体となる施設がありません。

### (2) 現在のビジターセンターの主たる機能

#### ① 観光情報の発信

造山古墳はもとより、周辺の日本遺産構成文化財や観光施設についても併せて情報発信するとともに、吉備路の広域周遊観光の促進を図っています。

#### ② 地域への愛着と誇りの醸成

地域の人々、とくに子供達に古代吉備のすばらしさを伝え、地域の歴史文化を理解してもらい、地域への愛着と誇りの醸成を図っています。

#### ③ 造山古墳群の価値の周知

造山古墳の概要や歴史的背景など歴史的、文化的価値を説明パネルで展示しています。

### (3) 拡充の方向性

#### ① 古代吉備の歴史を体系的に学び

#### ② その魅力を来館者に体感してもらうとともに

#### ③ 歴史的価値を研究する

情報発信や研究の場としての機能を拡充します。

#### (4) 拡充する機能

現在のビジターセンターが持つ観光施設としての機能や、地域の歴史・文化遺産に対する理解や愛着と誇りを醸成する機能を引き継ぎながら、以下のとおり拡充を図ります。

① 出土品などの展示により、古代吉備の歴史的価値を発信する機能（展示ゾーン）

古代吉備社会の形成から、大和王権と並び立った可能性(新たな倭国論)までを、発掘調査出土品の展示や精巧なレプリカと体系的な解説パネルで紐解きます。

② 体験コーナーやシアターなどにより、古代吉備の魅力を体感できる機能（交流ゾーン）

VRなどのデジタル手法を活かしながら、古代吉備を体感できる場を創出します。

③ 古代吉備の学術的な価値を研究し、出土品などを保管する機能（研究・収蔵ゾーン）

現在も発掘調査が進む古代吉備の古墳や墳丘墓を研究し、探求する拠点とします。研究成果は、展示に反映し、古代吉備の歴史的評価につなげます。

## 2 配置計画・施設計画・展示計画

#### (1) 計画地

現在のビジターセンターの敷地を活用して機能拡充予定

<現在のビジターセンターの概要>

住所 岡山市北区新庄下789

敷地面積 2168.52㎡

#### (2) 施設機能構成

展示ゾーン

古代吉備の魅力を展示

交流ゾーン

体験コーナーとシアター機能

研究・収蔵ゾーン

古代吉備の学術的な価値を研究  
出土品を適切に保管

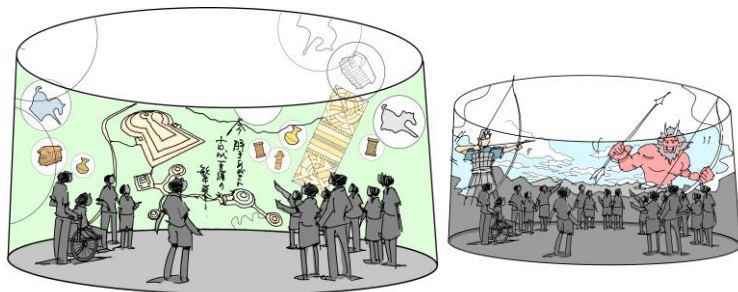
### (3) 展示イメージ

#### ◆エントランスガイダンス展示(現在のビジターセンター部分)

吉備の歴史や風土をわかりやすく伝えるガイダンス展示

#### ◆シアター

造山古墳の紹介VRや地域の歴史・伝承などをモチーフとした映像視聴が可能なシアター



#### ◆常設展示・企画展示

【テーマ】「古代吉備とは何か？」

古代吉備の成立から発展の歴史をたどる実物展示を主としたメイン展示室

##### 第1章 吉備の黎明

稲作の伝来から楯築墳丘墓の出現までの紹介

##### 第2章 吉備の大型古墳

古墳時代前期の吉備(3世紀から4世紀)の紹介

##### 第3章 超巨大古墳と巨大古墳の時代—新倭国論と温羅伝説の誕生—

岡山市が提唱する「新たな倭国論」の紹介と、作山古墳、両宮山古墳の紹介と解題



#### ◆体験コーナー

古代吉備への関心を高め、ワクワクできる体験空間



#### ◆展望空間

古墳の眺望を楽しむことのできる展望空間