

琵琶湖博物館研究調査報告

24号 2006年3月

展示室におけるコミュニケーション

—展示と人・人と人—

●布谷知夫編



LAKE BIWA MUSEUM
琵琶湖博物館

琵琶湖博物館研究調査報告

第 24 号

展示室におけるコミュニケーション

展示と人・人と人

布谷 知夫 編

滋賀県立琵琶湖博物館

2006年3月

The Communications in Exhibition Room

Editor : Tomoo Nunotani

Research Report of the Lake Biwa Museum, no.24

Published by the Lake Biwa Museum

1091 Oroshimo, Kusatsu,

Shiga 525-0001, Japan

Phone : +81-77-568-4811

Fax : +81-77-568-4850

© Lake Biwa Museum, March, 2006

All right reserved.

Printed in Japan by Sumai Printing Co. Ltd.

あ い さ つ

博物館とは、自然や文化に関する調査を行い、さまざまな資料を集め、それらを研究した結果に基づいて展示し、また、いろいろな情報を発信し、さらには利用者とのあいだに多種多様な交流を促し、そして、みんなで博物館をさらにいっそう役立つものに作り替えていく、そのような機関です。とくに琵琶湖博物館では、滋賀県を中心にその地に住んでいらっしゃる人々自身が中心になって、学芸員とともに調査し収集して来た内容を、展示に作り上げたものがかなりたくさんあること、すでに御承知の通りです。

調べられ並べられた展示そのものから、来館者はどのように自ら学ぶのか、展示と来館者のあいだの関係は、どのように深まっていくのか、また、個々の展示物あるいは展示全体を通じて、それを見に来られる人々のあいだでは、いかなることが起こり、互いの交流が進んでいくのか、さらには、その交流が展示をいかに変え、新しいものを生みだしていくのか。このようなことも、博物館にとってはたいへん重要です。考えてみれば元来、さまざまに異なった経験をしてこられた来館者は、それぞれに異なったかたちで展示を受け止めている筈ですが、それを少しでもまとめることは出来ないものでしょうか。「展示室におけるものと人、人と人の関係、そして、その交流がうみだすものを、なんとか探りたい」。そう考えるのは、むしろ当然のことかも知れません。

琵琶湖博物館では、長年にわたって共同研究「子ども博物館」・「ハンズオン」・「展示評価」（代表者：芦谷美奈子など）などを行い、また2000年には、文部科学省の「科学系博物館活用ネットワーク事業」としても実施しました。その成果の一端は、すでにこの報告書シリーズにも出ています。そこで、数年前からかなりの準備をして開く毎年一度の企画展示の2004年度のもの、「のびる ひらく ひろがる—植物が動くとき」（企画責任者：芦谷美奈子。布谷知夫）において、展示を「ハンズオン」手法の実験としても計画し、併せて、期間中に展示手法を変更するなどし、展示評価の調査をかけることにしました。

その期間中の2005年2月14-15日の2日間、「展示室におけるコミュニケーション」という主題の会が開かれました。この報告書は、そのときの話題提供者の記録です。この会は、基調講演を含めて9人の方々に話題提供をお願いし、十分な議論ができるようにと願って、参加者を敢えて20人に絞ってみたものです。少人数で集中して議論することにより、展示室におけるコミュニケーションの性格を明確にしたいとの、担当者布谷さんの意見によるものです。なお、この開催から現在までの1年ばかりのあいだに、ここでの議論を基礎に、さらに新しい試みをおこなっている参加者も、すでにおられるやに聞いています。

2004年度の企画展を材料にした本格的な展示評価の結果、さらには、上記の共同研究の成果などは、鋭意まとめられて、近く何らかのかたちでお目にかけることになると期待しておりますが、取り敢えずこのフォーラムの報告記録によって、展示室をいかに利用しそれを変えていくかが話題になり、議論がいっそう進むことを期待しております。

この会に参加して下さった方々はもとより、企画展示を見ていろいろな情報を与えて頂いた方々、さらには琵琶湖博物館に関心を持って下さっているすべての皆さまに、感謝の意を込めつつ。

2006年2月17日

滋賀県立琵琶湖博物館

館長 川那部 浩 哉

「展示室におけるコミュニケーション・展示と人・人と人」

目 次

主旨説明「現代の博物館の中の展示の位置」	布谷 知夫（琵琶湖博物館）	5
基調講演「playful learning meets children's museum」	上田 信行（同志社女子大学）	8
小テーマ「展示室での人と人のコミュニケーション」		
「なぜコミュニケーション？どんなコミュニケーション？ ダイノソアファクトリーでの事例から」	井島 真知（林原自然科学博物館）	17
「「つくること」を通して増幅されるコミュニケーション」	佐藤 優香（大阪大学）	28
小テーマ「展示と人とのコミュニケーション」		
「琵琶湖博物館企画展"のびる・ひらく・ひろがる－植物がうごくとき－"における ハンズ・オン展示手法比較と展示評価の試み」	芦谷美奈子（琵琶湖博物館）	38
「歴史展示だってできるコミュニケーション」	久留島 浩（国立歴史民俗博物館）	58
「すすんで展示を経験してもらおう」	坂本 昇（伊丹市昆虫館）	77
小テーマ「展示の活用」		
「心に響く展示を目指して」	坂東 元（旭山動物園）	87
「葛西臨海水族園における子どものための展示を活用した催しと評価の試み」	坂本 和弘（東京都恩賜上野動物園）	99
「すでに出来上がっている展示を活用する～国宝鑑真和上展での試み～」	鈴木 有紀（愛媛県美術館）	111

(趣旨説明にかえて)

現在の博物館の中の展示の位置

布谷 知夫

(琵琶湖博物館)

日本の博物館が、堅苦しい「勉強をする場」となったのは、その初期からの設置者の目的によっている。すなわち、開国をして世界の仲間入りをした日本はその日本という国と国民のアイデンティティを確立するために万国博覧会に出品をするとともに、国内に博物館を作り、啓蒙の場とした。あるいは教育博物館を作り、全国的に統一的な教育制度の確立を目指した。そしてこの中央の動きを各府県が見習い、府県版のミニ国立博物館を作ろうとした。その意図は必ずしも成功しなかったが、博物館は教育の場であるという意識のみは定着したといえる。そして教育と啓蒙の手段としての博物館展示は、ごく最近に至るまで、教育啓蒙の場として位置づけられてきた。

現実の博物館の活動では、博物館の学芸員の下に集まる熱心なアマチュアの研究者の手を借りて、博物館活動は活発に行われてきた。設置者の意図を実現するにはあまりに規模が小さく、社会的なステイタスにも恵まれなかった博物館は、アマチュアとの共存という独特のスタイルを維持することで博物館活動を行ってきた。そのためか、博物館の展示については、特別な発展は見られなかった。むしろアマチュアグループが集める資料に依存して展示を作り、展示室を教育の場とすることに協力をしてきたといえるかもしれない。

そうした中で展示室と博物館を見直す作業を行ったのは、1986年の伊藤寿郎の論文「現代博物館の課題と展望」であろう。伊藤の議論は地域博物館論や博物館世代論として紹介されることが多いが、展示資料論としてみることもできる。伊藤は第三世代の博物館の資料の意味を「資料の価値を見出す」という。すなわち過去の博物館のように宝物的な資料を収蔵することが目的であったり、それを展示して見せることが目的であったりするのではなく、「利用者が資料の中にある価値を見出し、作り上げていく」と表現している。このことを展示のあり方として捕らえると、まったく異なった展示観が生まれると考えられる。

「利用者が資料の中の価値を見出す」ということは、同じモノに対して、それに向かい合う人によって、受け取る意味合いが変わってくるということである。展

示室での例を考えてみると、展示してある資料に向かう人によって、その展示から得られるイメージ、意味合いが変わるということである。その理由はおそらく展示を見る人の個人史の違いによっている。個人の人生経験と知識、もちろん住環境や年齢などの影響も大きい。そういうそれぞれの個人史を背負った個人が展示に向かうと、その記憶の中から、展示してあるモノとかかわった記憶が思い出され、あるいは気にかかることとして考えるきっかけとなる。

このようなモノと来館者との有り方を考えると、展示室は教育の場ではありえなくなる。展示室は誰に対しても同じ情報を与え、その情報を持って帰ってもらう、あるいは覚えて帰ってもらう場ではなく、人によってその人なりの展示に対するかかわりを持って帰ってもらう場と考えることができるようになる。

展示室の展示をその製作者が考えた意図のとおりには来館者は見ない、ということはある意味ではすでに常識になりつつある。またグラフィックパネルなどは大部分の人は読まない。いわば自分の記憶の中にひらめくものがあつた場合だけに改めてモノの横に置いてあるパネルの文字を読むと思われる。特別な目玉となる展示以外については、大部分の来館者はそのように展示室を巡っているだろう。

けれども、そのように考えられながら、では展示には何ができるのか、あるいは展示室という場で、人どのように学ぶのか、というようなことはあまり深くは議論がされてこなかった。

1980年代の終わりから1990年代ころにかけて、非常に多様な博物館が生まれ、それを背景として1990年代には改めて博物館とは、展示とは何かと言う議論が行われるようになった。日本での博物館に関する議論は、戦後の博物館法を作るために、博物館の姿を形作る際に、そして高度経済成長の成功と明治100年を契機にして多数の博物館ができ、どこの街にもひとつぐらいの博物館があるようになり、博物館が一定の市民権を得るようになって、改めて博物館のあり方を考えようとした際の二度、大きな博物館に関する議論があった。

そして1990年代以後に社会の大きな変化を受けて、今回は博物館の社会的な役割や利用者にとって使いやすい博物館の在り方についての議論が広く行われるようになった。しかしながら、そういうなかでも展示と展示室についての議論はあまり行われていない。

そして、そういう時代と議論の流れの中で、琵琶湖博物館が誕生したということができるかもしれない。琵琶湖博物館の展示の特徴は、普通のものの中にある意味を、それぞれの展示を見る人が見出し、その資料との対話を通して展示を自分のものとするということである。そして個人にとって意味を持った展示の印象は、そのまま新たな記憶として残り、その記憶を持って自分が暮らしている地域の中で、新たな目で地域を見直し、地域について考えるきっかけを作る場とするということである。

したがってある展示の意味は、それを見る人の人生経験や知識、興味などによってまったく異なっていくと考える。そしてその展示と人との結びつきを助ける存在として、展示交流員というスタッフが配置された。このような一方的な教育の場とは考えない展示室の登場によって、博物館の展示の可能性は大きなものとなった。展示室はこれまで言われていたように始めて博物館を利用する人を受け入れ、今後の利用のきっかけを作る場と考える博物館の顔としてだけではなく、ひとつの独立したスペースとして、来館者の学びの場として、多くの可能性を持つことができるはずである。

ここ数年の展示に関する議論をキーワードとしてならべると、ハンズオン展示、展示評価、政治性、エデュケーター、ミュージアム・ティチャーそしてコミュニケーションなどがあげられるであろう。しかしこれらの課題は、個別の課題として議論がされても、展示室の持つ可能性として、いくつもの視点から議論をされるということはほとんどなかったと考えられる。

今回のフォーラムではこれらのキーワードを三つの小テーマに区分をして議論を行いたい。全体を通した

共通テーマはコミュニケーションである。

最初のテーマは「人と人のコミュニケーション」である。展示室の中で人が介在することで展示の効果が大きくなると考えられる。このときの人の役割や働きかけの課題などはあまり議論がされていない。また日本ではまだ博物館でのエデュケーターに当たる人材の活動内容についての議論がされておらず、人が人に働きかけていくことで、展示室で何ができるのか、あるいは展示側の意図をどのように伝えるのか、ということを議論していきたい。

二つ目のテーマは「モノと人のコミュニケーション」であり、展示資料あるいは展示が、その展示手法や展示の理念などによって、どのように人に働きかけていくことができるのか、またその効果をどう評価するのか、などについての議論を行いたい。

三つ目のテーマは「展示の活用」である。展示をより多くの利用者に結びつけるために、どのような考え方や方法があり、それは人と人のコミュニケーションやモノと人のコミュニケーションとどのようにかわることなのか、を議論していきたい。

全体としては、展示と人と人の相互のコミュニケーションを高めていくことで、展示室は利用者にとってどのようにかわりを持つことができ、その展示効果をより高めるためには、何が必要なのか、そして今後どのような可能性を持つことができるのか、ということを考えてみたい。

今回のフォーラムでは参加者を議論ができる人数に絞り、報告者が報告するだけでなく、参加者の声が生かせ、議論ができるような場を作りたいと考えた。まとまった報告は事務局が依頼した8名の報告者から行われるが、同時に参加者自身が持つ体験や実践例の中から、必要なテーマに対して、できるだけ多数の事例を報告していただき、具体的な、幅の広い議論になるような場にしたいと考えている。

なおフォーラムの日程と当日配布したプログラムは次ページのとおりである。

「展示室におけるコミュニケーション・展示と人・人と人」

プログラム

2月14日 13:00~17:00

主旨説明 「現在の博物館の中の展示の位置」 布谷 知夫(琵琶湖博物館)

基調講演 「playful learning meets children's museum」

上田 信行(同志社女子大学)

小テーマ「展示室での人と人とのコミュニケーション」

井島 真知(林原自然科学博物館)

「なぜコミュニケーション?どんなコミュニケーション?

ダイノソアファクトリーでのプログラムの例から」

佐藤 優香(大阪大学)

「「つくること」を通して増幅されるコミュニケーション」

討論

2月15日 9:00~12:00

小テーマ「展示と人とのコミュニケーション」

芦谷美奈子(琵琶湖博物館)

「琵琶湖博物館企画展"のびる・ひらく・ひろがる—植物がうごくとき—"における

ハンズ・オン展示手法比較と展示評価の試み」

久留島 浩(国立歴史民俗博物館)

「歴史展示だってできるコミュニケーション」

坂本 昇(伊丹市昆虫館)

「すすんで展示を経験してもらおう」

討論

13:00~17:00

小テーマ「展示の活用」

坂東 元(旭山動物園)

「心に響く展示を目指して」

坂本 和弘(東京都恩賜上野動物園)

「葛西臨海水族園における子どものための展示を活用した催しと評価の試み」

鈴木 有紀(愛媛県美術館)

「すでに出来上がっている展示を活用する～国宝鑑真和上展での試み～」

討論

総合討論

「展示室におけるコミュニケーション・展示と人・人と人」 「playful learning meets childrens museum」

上田信行

(同志社女子大学)



ミュージアムにおける、展示のデザインと展示を媒介にしたコミュニケーションについて関心を持っておられる方々が集まって研究会が2日間開かれました。基調講演をワークショップ形式で進めながら私が日頃感じています「学び」や学習環境デザインについてお話をさせていただきました。

(この文章は私がお話したことを書き起こして下さったものを加筆修正したものです。)

1 neomuseum 初めまして。今日はどうかよろしくお願いたします。布谷さんからご招待をいただいて私の博物館に関する考えなどをお話させていただくことになりました。今日はみなさまに「playful learning meets children's museum」というテーマでお話をさせていただこうと思っています。まず最初に、私自身のミュージアムとの関わりからお話をスタートさせていただきます。実は1991年に奈良県の吉野に小さなミュージアムをつくりました。世界で一番小さなプライベート・ミュージアムです。なぜミュージアムという名前をつけたかということ、私がイメージしている活動がチルドレンズ・ミュージアムの参加・体験型の学びのイメージとどこか重なっていたためです。ミュージアムというと大きな建物をイメージしますが、ネオ・ミュージアムはキューブと呼んでいる7メートルの立方体空間を中心にしたアトリエです。従来のミュージアムのようにオリジナルの資料を展示しているのではなく、学びやコミュニケーション活動そのものを展示の対象にできないかということへの挑戦でした。学校でもない、工房でも、研究所でもない、何か楽しいコトがおこりそうな予感がする場。アトリエとギャラリーが一緒になった空間。ミュージアムのようにだけけれど展示物がない。モノでなくて「出来事を展示する」ミュー

ジアム。このような場を表現する言葉や概念がなかったので、今までにない新しい(neo)ミュージアムとして、ネオ・ミュージアムという名前をつけたのです。



neoMuseum, Yoshino, Nara, Japan

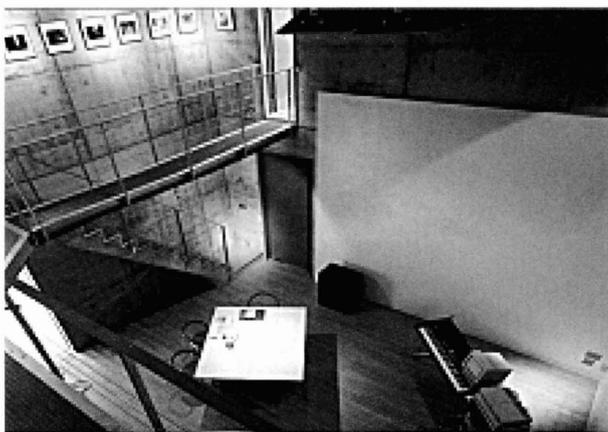
□POP (Pedagogy of Place) 場の教育学

私はこの頃から、「場」のデザインにとっても興味がありました。特にひとがいきいきと学べる場、コミュニケーションが楽しくなる場、そんな空気感はどのようにして立ち現れてくるのだろうかと考えていました。教育の新しい考えをどう場に埋め込むか、学びがワクワク、どきどきするものだと実感できる活動はどのような場で活性化されるかなど、学習空間のデザインには特に興味をもっていました。従来の教育工学のメインテーマが Instructional Design(ID)であるならば、学びを触発する場、参加者一人ひとりが学びについて意識し、自分と学びとの関わりを考え、学びそのものを開拓する Learning Design と呼べる活動が可能な場はどうすればデザインできるかを模索していました。

□多層空間によって育つメタ的思考

学びは、「空間」「活動」「メディア(道具)」「参加

者」という4つのエレメントを有機的に組み合わせることによって活性化されます。この考えを実現するために、ネオ・ミュージアムでは空間を7m × 7m × 7mの立方体にして、1階を「経験のフロアー」、2階のギャラリーの部分を「リフレクション（内省）のフロアー」と位置づけ、空間を多層化することによって身体の動きと認知の働きをリンクするようにデザインしました。



ネオ・ミュージアムの多層空間

例えば、ワークショップを「つくって」「語って」「ふりかえる」という3つのフェーズで組み立てる場合、学びの活動と空間を有機的にリンクできるようにしています。つまり、夢中になって表現づくりに没頭すること、人に考えを伝えること、そしてそのプロセスをステップ・バックして客観的にながめたり、自分の表現活動そのものを感度を上げてじっと内省するという行為を、空間を移動することによって経験できるようにデザインしています。1階は「つくって」「語る」活動を中心に、2階は1階での自分の経験を「ふりかえる」メタ認知的空間としてしつらえています。空間が作業のための「スタジオ」になったり、人と交流・発表するための「ステージ」になったり、ゆっくり自分の考えを吟味できる「カフェ」にもなります。この多層的空間が活動を活性化すると共に、メタ的思考（角度を変えてものごとを捉えたり、自分の考えや経験を再構成すること）を鍛えていく、パワフルな「学びの装置（メディア）」になっています。

□ラーニング・ミュージアムの幕開け

私が吉野でネオ・ミュージアムの活動を始めた頃、ミュージアムの世界にもハイパーメディアやマルチメディアを取り入れていこうという動きがあって、ピッツバーグでICHIM(International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museum)という国際会議が開かれました。そこに私もなぜか招待されました。この時、日本からは国立民族学博物館でコンピュータ民族学を研究している先生と私だけだったのです。この会議のシンポジウムで、私はコミュニケーションやラーニング（学び）に興味があって、日本で新しいミュージアムの試みをしていることをお話をさせていただきました。これからは、モノだけではなく、出来事を展示するミュージアムが現れてくると主張しました。その時、参加者からは、君のやっている活動はミュージアムではないと言われましたが、これからのミュージアムはもっと展示を通して人と人とが交流していくということが大切になってくるという、私のミュージアムに対する新しいヴィジョンを述べたことを今でもよく覚えています。これは今から14,5年前の話です。

最初にお話させていただいたようにネオ・ミュージアムは、もう一つのオルターナティブな、あるいは新しいミュージアムです。学びをデザインするミュージアム、ラーニングについて実験したり、考えたりする、学びをデザインや展示の対象とするミュージアムです。今でこそ、学びや経験のデザインと言ってもなんとなくわかっていただけと思うのですが、当時は、私自身もこの言葉には多少違和感を感じていたのですが、これからは子どもたち自身がラーニング・デザイナーに育っていくための環境が必要なんだって強く感じていました。そのための、学習環境デザインや学びのデザインをサポートする道具やメディアの開発に取り組む必要があると思っていました。今日のテーマであります展示に引き寄せて考えてみますと、キュレータが来館者に一方的に展示を押しつけるのではなく、来館者が自分で展示をイメージしたり、解釈できるように展示をデザインする、来館者があたかも展示のデザイナーになれるような展示、というのが、「学びのデザイン」というコンセプトに近いと思います。押しつけすぎてもいけないし、そこにキュレータの意図を感じない展示もだめなわけで、来館者が豊かな経験ができるように、経験そのものではなく、経験の可能性をデザインすると言うのでしょうか、そのための可能態のデザインがキュレータのこれからのデザイン課題

と言えるかもしれません。わくわくするような経験が立ち現れてくる状況をデザインする、こんなデザインアプローチが見つかるといいですね。

2 object-to-think-with

まず今日の参加者のみなさんがどのような方かお互いに理解し合うためにオブジェクトを使って自己紹介していただこうと思っています。このセッションのために、昨日大阪のソニープラザにジェリービーンズを買いに行きました。ジェリービーンズは色がカラフルでポップな雰囲気を醸し出していることと、お菓子というだけでみなさんがワクワクすると思ったからです。ソニープラザに入ったとたんびっくりしたのは、店中がバレンタイン一色なんですね。で、ふと考えてみたら、そうか明日はバレンタインなんだ！そうだ、ワークショップはバレンタインでいこう、とワークショップの基調雰囲気を決めました。私は、ワークショップを考えると、素材からヒントとインスピレーションをもらいます。私の気持ちの中での旬な考えと素材が出会ったとき、びびんとくるのです。あっと思う瞬間の閃きと、その後じわーとやってくる、お腹のそこから立ち上がってくるボイリング・エナジー（知的興奮の沸き立つエネルギー）と言えいいのでしょうか。アイデアが emerge（立ち現れる）してくるのです。

今日は、まず、みなさんにそれぞれの仕事と仕事に対する取り組みの姿勢をジェリービーンズやこのテーブルに用意しました素材を使ってダイナミックに表現していただければと思っています。

自分はこういう仕事をしているんだということを、これらの素材を使って表現していただいて、それを媒介にして、これはこうで、こんな仕事をしていますというような話をしていただきたいと考えています。みなさんの作業風景をビデオで撮ってみようかなと思うんですが、いいでしょうか。10分間でオブジェをつくっていただいて、その後、30分間で発表していただくということでいいでしょうか。よろしく願います。この2日間に期待することがあれば、それも表現してください。でも、okですよ。（10分経過）

みなさん、よろしいですか。では、ポスターセッションのように、自分の作品の前に立っていただけませんか。隣の人と2人でペアを作ってください。そのお2人でまずリハーサルし合ってください。皆さんの前で話すためのリハーサルです。

はい、みなさん、よろしいですか。それでは、一人1分弱で、簡潔にお願いいたします。

（自己紹介 約30分あまり）



ありがとうございました。それでは、さっそくお茶にしたいと思います。私が好きな言葉で appreciate という英語があります。鑑賞する、味わう、さらに感謝するという意味です。みなさんのオブジェをなるほどと思って鑑賞し、その説明を味わい、素敵な刺激に感謝するということが、この一語で表せるのです。みなさんはそれぞれの作品を十分アプリーシエイトなされたと思いますので、私の方から少しお話させていただきます。

□ブリコラージュ

今、みなさんにやっていただいたジェリービーンズの作業は一種のブリコラージュだと思うんですね。ブリコラージュは身の回りにあるモノをいろいろ器用に組み合わせ（いろんなものに見立て）て表現することですね。今日みなさんにチャレンジしていただいたお菓子のオブジェはみなさんの思いを外化したもので、このオブジェを使ってコミュニケーションをしていただいたわけです。そして自分で発表したメッセージが参加者のみなさんにどのように伝わったかをコメントや反応を通してふりかえっていただいたと思います。この活動がネオ・ミュージアムの時に紹介しました、「つくって」「語って」「ふりかえる」というプロセスです。私はワークショップの活動を組み立てるときのモデルとして使っています。MIT Media Lab のシーモア・ペパートがこのような考えるためのオブジェを object-to-think-with と呼び、オブジェクトを組み立てる（操作する）ことによって考えることが大事だということを提唱しました。このようにモノづくりを通して学ぶというアプローチを「コンストラクショニズム（構成主義）」と呼んで、特にコンピュータを使った新しい教育の柱となるセオリーとして使っています。アメリカには昔から Show and Tell というプレゼンテーションとコミュニケーションの教育方法があり、子どもたちは小さな時から見せたいモノを学校に持って来てみんなの前で説明をするという発表形式になっています。日本にもこのような教育が必要だと思います。自己表現で完結するのではなくて、伝えたい、伝えるためにはどう表現すればいいか。自分の思いを形にして伝えていく、そういうことがとても大切なのではないかなと思っています。

□ドキュメンティング・テクノロジー

real time video

それから、先ほどみなさんの様子をビデオで撮っていたのですが、ビデオはとても便利でパワフルなマシンです。撮った後、すぐに再生できます。コンピュータに取り込めばすぐに編集できます。私は「お手軽テクノロジー」と言っているんですけど、操作も簡単で映像のクオリティもすごくいい。いちいち現像所に出さなくてもいいので、その場の雰囲気や音をさっと缶詰にして、すぐに再生することができます。空気感を共有するために音楽を乗せれば（著作権をクリアする

必要がありますが）、ぐっと効果的になります。特に、ワークショップの様子を撮って、最後にリフレクション（ふりかえり）の道具としてビデオをみるととても効果的です。ぜひ、みなさんも日常的に活用してください。

3 playful learning

今日のテーマでありますプレイフル・ラーニングについてお話したいと思います。プレイフルという言葉は、なかなかぴったりの日本語がないのですが、ドキドキ、わくわくするような、何かに夢中になっている気持ちなんですね。プレイフル・スピリットというのは、どんな状況でもその場の人とモノを活かして新しい意味を創造しようとする精神。このプレイフル・スピリットをエンジンとした学びをプレイフル・ラーニングと呼んでいます。先ほどお話ししましたブリコラージュと同じスピリットですね。プレイフル・ラーニングは単に楽しいというのではなくて、ハードなファンというか、結構そこで乗り越えるバリアがあったり、何かこう達成感があるような、「やった！」という。ものごとに本気がかかわっていく、コミットすることによって経験できる楽しさです。1999年にチャイルド・リサーチ・ネット(CRN)という、ベネッセがサポートしている「サイバー子ども学研究所」があるんですけど、そこでプレイフルというテーマで、大きなワークショップを企画させていただきました。その時に、今こどもたちに大切なのはプレイフル・スピリットなんだということをアピールしました。プレイフル・スピリットがあれば、例えば友達との会話がドラマティックになります。会話を活性化するためには、まず相手の話をよく聞かないといけませんよね。それと同時に、話を聞きながら、その聞いたものを自分の頭の中でブレンドして、自分の話とリンクさせながら関係性を生み出そうとする、少しメタレベルからコントロールしながら会話を自分で組み立てていくような。このような知性を playful Intelligence、IQ にもじって、PQ と呼びました。

今日はコミュニケーションがテーマだと思うんですけど、コミュニケーションしている自分を、ちょっとメタ的に眺める。メタというのは、超えるとか、少しステップバックしてみるという感じなんですけれども、客観的に話している自分を少し（認知的に）上から見てみるという、そのメタレベルと、話に夢中になっているオブジェクトレベルと、行ったり来たりするこ

とによってコミュニケーションがすごく楽しくなるんですよね。ですから、全体の状況をコントロールしている自分がいて、自分の話も自分でコントロールしながら相手の話も聞くという、そんなダイナミックな会話ができる人というのは、メタ的に会話を楽しめるのですね。

Playful Intelligence、その場をドラマティックに演出していくような力が持てればいいなということをテーマに行ったのがプレイショップだったのです。プレイフル・スピリットの意味をもう一度原点に戻って考えながらそのプレイフルなコミュニケーションができるようなワークショップにしたいという思いを込めて、プレイショップと呼んだのです



playshop 風景

4 sesame street との出会い

ここで私がなぜメディアや playful learning に興味を持ったのかの研究のルーツをお話したいと思います。もう35年も前のことですが、大学4年生の時に、日本でセサミストリートのTV番組が始まったんですね。その頃アメリカンフォークソングのブームで私もバンドを組んでいて、ラジオとかテレビにアマチュアバンドが出られる時代だったんです。私たちもラジオやテレビにでるチャンスがあって、特にテレビに興味があって、テレビ関係の仕事が出来ればいいなと思っていました。

その時にセサミストリートが日本にやってきて、テレビで見たんですよ。「何だろう、これは！」と。私はアメリカンフォークソングをやっていましたので、アメリカにすごく行きたかったんですね。アメリカに行く理由を探していた時だったので、「あ、これ！」と思ったんです。これは何かわからないけれどおもしろそうと。すごくポップで、私にとってはアメリカ的

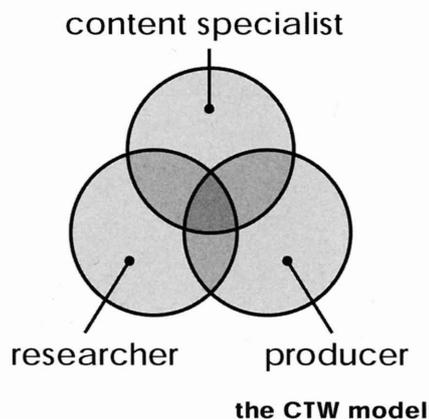
で、何かそこには夢があって、その時はこれが教育番組だとは知らなかったんですね。アメリカから帰ってきた方に「これ何？ 何かすごくおもしろそうなんだけど」と聞いたら、「これはね、教育番組で視聴覚教育という研究分野があるんですよ」と言われて、私もやってみたくて直感的に思いました。

それでセサミストリートを制作している本場で勉強しようと思って、アメリカに行くことを決心しました。若かったのでこんな大事なことを思い切って決められたんですね。アメリカに行く不安はあまり感じませんでした。むしろ、世界が開けていくような気持ちになりました。最初は先輩の紹介で、セントラルミシガン大学というミシガン州の田舎町にある教育大学院に入って視聴覚教育を勉強し始めたのですが、セサミストリートはニューヨークでつくっていたんですね。すぐにはセサミストリートに出会うことができませんでした。やっとその年の冬休みにニューヨークに行くことが出来、スタジオに行ったら、もうびっくりしました。すごい熱気で多くの人たちがビッグバードと一緒に番組をつくっているんですね。クリエイティブなものづくりの現場に圧倒されました。

あの頃のアメリカはシリアスな貧困問題を抱えていました。都会のゲットーエリア、スラム街に住む子どもたちが小学校に入った時に、もうすでに中流階級の白人の子どもたちと知的な差がついているのですね。例えば小学校2年生ぐらいから文字がきちんと読めなくなるため、学校の勉強についていけなくなる。だから途中でドロップアウトして学校をやめますよね。学校をやめると、またちゃんとした仕事に就けなくなる。そうすればまた貧困になる。この悪循環をどこかで断ち切らなくてはならない。ポバティ・サイクル(Poverty cycle)、貧困のサイクルというのがあったわけです。アメリカはそれをどこかで断ち切らないと大変なことになるということで考えたのが、やはり教育だったんですね。特に就学前の教育を何とかしようということで、いろんなプロジェクトが出来ました。例えばヘッドスタート、幼稚園の施設を使って放課後に貧困な家庭の子どもたちの教育をするというものですが、このヘッドスタートだけでは間に合わない。そこで、ニューヨークに住む女性のテレビ・プロデューサーが「テレビで教育が出来ないか」と考えたのです。どんな貧困な家庭にもテレビはある、新聞を取っていない家でも白黒のテレビはあって、それを子どもたちは熱心に見ている。しかも楽しそうに見ている。このテレビとい

エンタテインメントのメディアを今度は教育のメディアにできないかと思ったのがセサミストリートという壮大な実験の始まりだったのです。今だからこそ教育テレビという概念がありますけれども、そのころは「テレビで教えるの？」という、つまり「あれは娯楽のメディアでしょう」と。「テレビで教育なんて！」というのが一般的なイメージでした。この実験に取り組んだ人たちは「いや、これは絶対にいけるんだ」「テレビで教えることができるんだ」という強い信念をもってセサミプロジェクトが始まったのです。「こどものためのテレビ：一つの提案」という企画書を書いたのが、ジョン・ガンズ・クーニーという先ほど紹介した女性プロデューサー、それに賛同したのがハーバード大学の発達心理学者ジェラルド・レッサー、彼等に資金援助を申し出た、ジョン・アンド・マリー・マークル財団の理事長ロイド・モリセット、この三人がセサミストリートのチーフアーキテクトでした。彼らはまず3つの異なるプロフェッショナル集団からスタッフを集めようとしてきました。800万ドルほどお金がありましたので、本当にすばらしい人たちを集めてきたのです。一つ目は「プロデューサー集団」です。こども番組を作っている優秀なプロデューサーをアメリカ各地から集めました。二つ目のグループは「コンテンツ専門家集団」です。つまりこどもの専門家、教育関係者たちですね。発達心理学、幼児教育の専門家、絵本作家など、あらゆるこどもの発達と教育に関わっている専門家の集団をつくりました。それから、三つ目が「リサーチー集団」だったのです。このリサーチー集団はセサミストリート特有のもので、今までになかった研究手法を考え出しました。それまでのテレビ研究というのは、テレビ番組を視聴した後の影響研究なんですね。例えばバイオレンスの番組を見ると、子どもが衝動的になったり、暴力を振るったりするかどうかというようなことを調査するのが、テレビ研究の中心でした。このセサミストリートでは、番組を放送した後の影響よりも、放送前にいい番組をつくるためのリサーチ手法を開発しました。番組をフォームするためのリサーチ、フォーマティブ・リサーチ（構成的評価）と呼んで、番組制作に徹底的に活かしました。明確な教育目標を持ったパイロットセグメント（完結した2、3分からなるシーン）が出来るとすぐにこどもに見せ、その反応をプロデューサーやコンテンツスペシャリストにフィードバックし、番組を修正する。これがフォーマティブ・リサーチです。セサミの3つ

のプロフェッショナル集団を有機的に繋げるためにフォーマティブ・リサーチは非常に大きな役割を果たしました。このセサミストリートのユニークな制作・研究アプローチはあまり知られていないんですけど、モノをフォームするための研究、つまり、番組を改善するための評価研究をセサミストリートがテレビで初めて取り入れたのです。



具体的にどうしたかということ、セサミストリートというのはみなさんご存じのようにマガジン・フォーマットになっていて、1時間ずっとドラマみたいに続いているわけではなくて、雑誌のように40ぐらいの小さなセグメントがこれでもかこれでもかというふうに見えてくる。バラエティショー的なやり方なのですね。常識的な考えとしては、2歳から5～6歳のこどもを1時間テレビの前にくぎ付けにするというのは不可能な話だったんです。子どものアテンションはそれほど長く持たない。そのために、短いセグメントを効果的に組み合わせ、ゆっくりとしたシーンやアクティブなシーンをバランスよく配置し、人形劇、アニメーション、音楽などをふんだんに取り入れて1時間飽きさせないようにした。このテレビが持っているエンタテインメントの先端技術を使いながら、そこに教育的コンテンツを埋め込んだのです。

今までの幼児教育というのはコグニティブというか、認知的なカリキュラムを扱わなかったんですね。初めてセサミがアルファベットを教えるとか、算数の計算や簡単な問題解決を教え出したわけです。これでもか、これでもかという、本当にある意味では極端な教育の方法だったかもわからないですけど、そうでもしないと、他のアニメ番組に負けてしまうのですね。オーディエンスを教室にいるこどものようにキャプチャーできないから、真剣勝負だったんですね。こどもは教育番組だからといってテレビを見ているわけではない

ですね。おもしろいかおもしろくないか。おもしろくなければ、いくら内容のいい番組でもだめなのです。これがテレビの宿命でもあり、このことがあったからこそテレビメディアの魅力を徹底的に研究して教育メッセージを送ろうとしたのです。

帰国してから、NHKの「おかあさんといっしょ」で、2歳児向けのセグメントを新しく開発するということで、フォーマティヴ・リサーチャーとして7~8年間関わらせていただきました。NHKの番組は大掛かりなんです。ちょっと変えようと思っても、台本を書き直して、スタジオを予約して、それから役者さんと打ち合わせをして、音楽も変えてと。作業は大変だったのですが、「おかあさんといっしょ」でもできるだけのことはやりました。でも、やっぱりこのフォーマティヴ・リサーチを日常の番組づくりに取り入れるのは無理だなと思ったんです。これほど大仕掛けだったら。そうこうするうちに、マルチメディアやコンピューターが現れて、少人数でソフトを開発することが可能になったのです。少人数での教材開発にはこのフォーマティヴ・リサーチは使えるなと思いました。

ミュージアムの世界でも最近ではフォーマティヴな評価が注目されてきていますね。サンフランシスコのエキスポラトリウムには、展示をどんどん変えていくための部屋が大きく取られていますよね。ミュージアムでは特に来館者の反応を見ながら、展示をどんどん日常的に変えていけるようなシステムを考えることはとても大切なことだと思います。ミュージアムの展示デザインには、ぜひ積極的にフォーマティヴ・リサーチを取り入れていただきたいと思っています。来館者の反応を通して展示をつくっていく。このことが来館者が展示にかかわるということになるのだと思います。

セサミプロジェクトのすばらしいところは、これぐらい大がかりなプロジェクトになりますと、幼児教育のすべてがテレビでやれると思ってしまうところなのですが、テレビで出来ること、このメディアが一番得意としているところに焦点をあてて番組を開発しようという姿勢だったのです。アメリカのショービジネスとテレビというテクノロジー、それから先端の学習の理論を組み合わせで作られた番組だったんですね。今でこそエデュテイメントという言葉がありますが、メディアを使って単に楽しくするのではなく、学ぶことそのものがプレイフルなんだということを子どもたちに伝えたのだと思います。こういうことを、私はセサ

ミストリートから学びました！

5 CAMP (Children's Art Museum and Park) と constructionism

次に関西文化学術研究都市のCAMP(大川センター)で行われている新しいミュージアムの活動をご紹介しますと思います。CAMPでワークショップをなさっている森秀樹さんがここに来られていますので活動の紹介をしていただきたいと思います。じゃ、森さん、ビデオをスタートさせますのでよろしくお願ひします。

(森)

この映像はクリケットを使ったワークショップです。クリケットはMIT Media Labで開発された小さなコンピュータで、コンピュータ上でプログラムすることができます。このワークショップはいろんな素材を用意して、それとクリケットとモーターとセンサーを組み合わせておもちゃをつくるというものです。これは小学校4年生の男の子が初めて作った作品です。男の子はすごくロボットとか車に興味があるみたいで、ほっておくと、7割ぐらい車かロボットをつくるんです。クリケットにはいろんなセンサーとかスイッチも付けられるので、すごく複雑なおもちゃを作ることができます。例えば、これは白い船が近づいていくと、温度センサーが感知して耳を振るとか、光の明るさのちがいで走り方を変えるとか、いろんなことができます。

今までは大川センターという京都の施設だけでワークショップをやっていたのですけれど、これからはいろいろなところで、このクリケット・ワークショップを開催できないかと現在検討しているところです。

(上田)

森さん、ありがとうございました。ここに当事者がおられて詳しくお話が聞けてとてもハッピーでした。ここで少しCAMPの活動の背景となっていることをお話したいと思います。森さんのお話にもありましたように、クリケットというのは、MITのメディアラボで開発されているのですが、私とMITの研究者たちとの出会いは、私の2度目のアメリカ留学の時です。もう少し子どもとテレビのことを研究しようと思ってボストンに戻った時です。セサミストリートの時はテレビジョンが先端テクノロジーだったのですが、今度

はコンピューターだったんです。Object-to-think-with のところでお話しましたシーモア・ペパート教授が、learning and epistemology group を率いて Logo というこどものためのコンピュータ言語を開発して、まったく新しいコンピュータを使った教育理論を提唱していました。ジャン・ピアジェの constructivism (構成主義) という認識論を基底にした constructionism です。この考えの中核となるのはラーニング・スルー・デザインという、モノを作ることを通して学ぶということです。そしてさらに、この活動を他者と協調して学ぶというラーニング・イン・コミュニティーズという考え方が登場してきます。これはロシアのヴィゴツキーの発達理論に影響を受けたもので、学びは社会的・歴史的・文化的文脈と結びついているという社会的構成主義の学習観によるもので、学習共同体の中での学びを重視するという教育の流れが生まれてきます。そして、コンピュータというテクノロジーも今までのティーチングマシンというイメージから、ラーニングマシンへと変わっていきます。私がある頃出会った MIT の音楽と認知科学の教授である、ジーン・バンバーガーという人が Logo をベースにしたロゴ・ミュージックという言語を開発していました。彼女は、*The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* という本を1983年に出してセンセーションを起したドナルド・ショーンという MIT の哲学者と一緒に学びの研究をしていました。ショーンは reflective conversation with materials in a situation というキーワードを使って、「反省的实践家」という専門家概念を世に問うたのでした。このキーワードの中のそれぞれの単語に注目してみましょう。リフレクティブというのは日本語では反省的、内省的ということなんですけれど、モノごとをリフレクティブに吟味しながら探求するという感じですね。そして、カンパセーションということですが、何と会話するかというと、マテリアルズ。これは、例えば課題であったり、先ほどの CAMP での活動であれば、こどもがクリケットを使って動くおもちゃをつくるときの、自分が今つくっているおもちゃとの対話、あるいはそれを動かすプログラムとの対話です。さらにその活動が起るシチュエーションが大切になってきます。学びの文脈、状況ですね。学びが協調的な雰囲気の中で起こっているかとか、その場にいる人たちがお互いのリソースになっているか、ヴィゴツキー流に言うと、多元的な最近接発達領域（一人でできることの範囲で活動を

行うのではなく、あの人の助けがあればこんなことも達成できるという希望のゾーン）がつくられているかどうかなどが探求には必要だということです。バンバーガーはショーンの考えかたを受けて、学びとはある状況での課題との反省的な会話であるということを書いていました。バンバーガーはコンピュータをリフレクティブなラーニング・マシンに仕立て上げようとしていたのです。

CAMP はこの考え方をワークショップという文脈に埋め込んで未来の反省的实践家を育てようとしているのではないのでしょうか。このような学びを実現するためには、知識伝達型の授業ではなく、ワークショップ型の学習環境をデザインする必要があります。課題とそれを遂行する適切な道具、そして学びが生起する文脈/状況をデザインするという、従来の教授設計学 (Instructional Design) を超えた学習環境デザイン、ラーニング・デザイン (Learning Design) の方法を開拓していく必要があります。

今日のテーマであります展示のデザインも、知識伝達型ではなく、来館者がオリジナルな展示と反省的な会話ができ、他の来館者ともインタラクションできる場をどう構成するかという新たなキュレーションのかたちを模索していくことが課題となってくると思います。この2日間の研究会で何かの糸口が探れるといいですね。

6 レッジョ・エミリアの挑戦

CAMP はアートとテクノロジーを融合した先進的なワークショップができる世界でも数少ないチルドレンズ・ミュージアムだと思います。CAMP を訪れた人は感じると思いますが、ここに来るとこどもも大人も、ワクワク、ドキドキして「モノづくり」に夢中になってしまいます。CAMP で行われている魅力的なワークショップが、プレイフルで、創造的で、協同的な空気感を生みだしているのでしょう。私は3年前に Fostering Creativity というプロジェクトで北イタリアのレッジョ・エミリアにある幼児学校を訪れました。ここで行われているプロジェクトチオーネ (progettazione) と呼ばれているプロジェクト活動を見たとき、「あ?、僕がイメージしていた学びの活動がすべてここにある」という衝撃を受けました。このレッジョ・エミリアのチームがハーバード大学教育大学院の project Zero (Howard Gardner や David Perkins 率いるアートと創造性教育研究チーム、<http://www>.

pz.harvard.edu) と協同で Making Learning Visible という本を出版しました。このタイトルは、レッジョ・エミリアの教育実践の中心となっているドキュメンテーション（実践記録）の重要性を表現したのですが、「学びそのものを可視化する」というフレーズが私にはとても印象的でした。

レッジョ・エミリアは社会的構成主義のメッカみたいな所です。ここでの幼児教育は、一見すると芸術教育をやっているように思うのですが、リスニングの教育学 (listening pedagogy) なのです。表現活動を通して感受性を磨いていくのですね。私がちょうど行ったときには、葉っぱをとってきて、葉っぱの緑色を絵の具で調合していたんです。その横で他のこどもたちは、セロハンを使って葉っぱと同じような色をだす。光の調合をしているのですね。絵の具と光とでは色の混ぜ方が違いますよね。同じ色をつくるためには、葉っぱをじっくりとみないといけないのです。また、別の部屋では、葉っぱのおいをシンセサイザーで音として表現している。幼児学校そのものがアトリエなんですね。そこにはアトリエリスタとペダゴジスタという人たちがいます。アトリエリスタは芸術家教師と呼ばれ、一つの幼児学校に一人います。ペダゴジスタは教育学者で、いくつかの幼児学校を掛けもちしています。もちろんそれ以外にそれぞれのクラス担当の教師がいます。

このような環境の中でこどもたちは、対象物をじっくり見て味わうということを日常的に経験します。ミュージアムでの学び、特に展示を通しての学びを考える時、このレッジョ・エミリアの実践は、私たちに何か大切なことを語りかけているような気がします。

7 ミュージアムのネクスト・ジェネレーション

今日は、私の今までの経験をベースにして、私自身が描いている学びのイメージについて語ってまいりました。ミュージアムの展示を学習環境として捉えると、ミュージアム空間がよりダイナミックな世界へと広がっていくのではないかと考えたからです。ミュージアムも今新しい世代へと移行しつつあるように感じます。今日ご紹介しましたドナルド・ショーンのキーフレーズ *reflective conversation with materials in a situation* を、一人ひとりの来館者が展示を通して経験する、こんな対話空間がミュージアムで実現できれば素晴らしいというのがこのキーノート・ワークショップの私の意図です。「展示室におけるコミュニケーション・展示と人・人と人」というテーマをこの2日間かけて討議していく上で、私の話がみなさんの語りとりフレクションを少しでも誘発できれば幸いです。素晴らしい展示の未来が立ち現れてきますことを期待しています。今日はお招きありがとうございました。

「なぜコミュニケーション? どんなコミュニケーション?」 ダイノソアファクトリーでのプログラムの例から」

井島真知

(林原自然科学博物館)

林原自然科学博物館の井島です。岡山に本拠地を置く博物館ですが、まだ岡山の展示施設は準備中です。今日お話しするダイノソアファクトリー（以下 DF）は、2002年の9月から東京の有明で、松下電器産業と林原自然科学博物館が共同で運営している展示施設で、林原にとっては初めての常設展示です。私は今、DFの展示（小規模ですが、新しい展示をつくることもあります）やプログラムの開発、現場の運営に関わる仕事をしております。

さっき上田先生からリフレクティブ・プラクティショナーという言葉がありました。私がアメリカの大学で博物館教育を勉強していたときに、その先生に、私たち自身が「リフレクティブ・プラクティショナーであれ」と言われていました。これからする話も、オープン以来の実践の中で、スタッフ同士で話をしたり、または外部の方々と交流し、エデュケーターとしての私が DF での人と人とのコミュニケーションについてリフレクションをしてきた、そんな話になります。

DF について、まず簡単に説明します。まず「ダイノソアファクトリー」という名前ですが、これは恐竜（ダイノソア）について、化石や地層の事実（ファクト）を集め、そこから恐竜の姿や生きていた時代の物語（ストーリー）を科学者たちが科学的に復元していく場所（ファクトリー）という意味が込められています。ロゴを見ていただくと（資料1）、

Panasonic Digital Network Museum



(資料1)

上に「Panasonic Digital Network Museum」、そして、下に林原自然科学博物館のロゴがあります。DF

がこの2社の共同運営であるのがわかると思います。パナソニックとしては、博物館のような公共施設でのデジタルネットワークシステムの可能性を示すという動機もあって、林原と一緒に展示を造ったわけです。

DFの展示概要

見学には携帯情報端末（PDA）を使用します（写真1）。



(写真1)

FACT スコープと DF では呼んでいますが、これを一人ひとりに貸し出します（入場料に含む）。館内にあるスタンドに PDA を近づけるとBluetoothの無線通信で位置確認をし、その場所にあった話が聞こえてくるというシステムです（写真2）。標本や展示物についている番号を PDA で選択するとさらに詳しい話を聞くことができます。

展示場に入ると、最初のエリアは標本倉庫です。PDA で聞こえてくる話は、そのエリアの仕事を担当する研究者の語りです。研究者がどんな視点で物を見て、どんなことを考えているのかが30秒から1分くらいの話で聞こえてきます。

次に進むと発掘現場の様子です。林原自然科学博物館はモンゴル古生物学センターと共同で、10年以上にわたってモンゴル・ゴビ砂漠で発掘調査をしています。ここでは95年にブギン=ツェフという場所で発掘した時の出来事をもとに展示をつくっています。床が写

真になっていて、発掘時の骨の状態が見えるようになって他（写真3）、地質調査の様子や、2カ月ぐらいキャンプをしながら過ごす発掘現場での生活の様子を見ることができます。ここでの語り手は発掘隊長のワタベです。



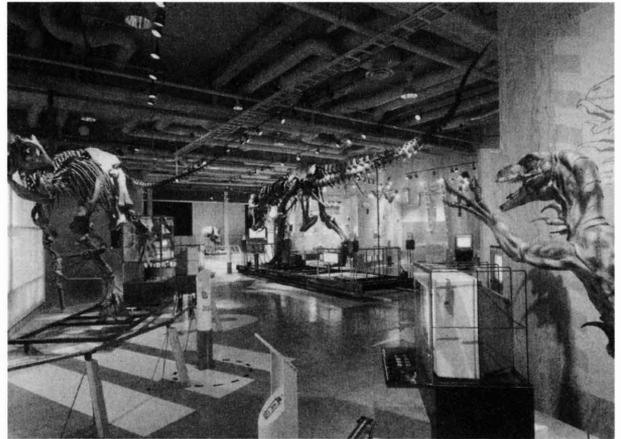
（写真2）



（写真3）

発掘現場から持って帰ってきた後は、化石を詳しく調べていくための準備作業を行います。次のエリアではそのようすを見ることができます。岩石から化石を取り出したり、レプリカをつくったり、骨格を組み立てたりという仕事です。プレパレーターという化石技師たちがいるのですが、そのチーフのマツモトの語りによって、どんなところに注目して作業をしているのか、どんな工夫をしているのかをみることができます。

最後はいろいろな研究が進む場面ということで、恐竜の骨格や、卵、足跡化石などがある研究ドックというエリアです（写真4）。ここでは、それぞれの標本について、どんなふうに研究がすすんでいるのかを見ることができます。



（写真4）

DFのスタッフ構成

展示室には、エデュケーターとナビゲーターという2つの職種を置いています。ナビゲーターは、日々の展示室運営に責任を負う職種です。PDAの貸し出しや返却、使い方の説明、その他機器のさまざまなメンテナンスの他、質問対応も含め、見学途中の利用者をサポートします。

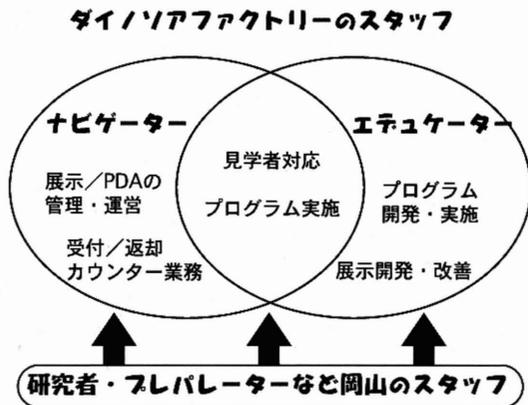
エデュケーターは、よりプログラム開発に重きを置いた職種です。DFでは展示室でいろいろなプログラムを行っていますが、新しいプログラムを開発する他、展示室で見て明らかにうまくいっていない展示があれば、改善をしています。それらを企画し、実施していくのがエデュケーターです。

資料2では真ん中が重なっています。エデュケーターは展示やプログラムの開発をするときにはバックヤードでの仕事が多くなりますが、展示室に立つ仕事も同様にあります。展示室での活動がプログラム開発の基になりますし、開発途中のプログラムを展示室で試すこともあります。展示室ではナビゲーターもエデュケーターも、利用者からは区別が付きません。プログラムの実施も、開発して最初に実施するときはエデュケーターが行いますが、その後はスタッフ全員で実施するので、仕事の内容はダブるところがあるのです。

現在、ナビゲーターが、土日だけ来る非常勤も含めて12名、エデュケーターが7名（内3名が林原の職員）勤務しています。見学者は、展示室のそこそこでスタッフに出会うことになります。

資料2では下に、研究者／プレパレーターなど岡山のスタッフとありますが、博物館の本拠地がある岡山にいる研究者やプレパレーターがDFにやってきて展示室で利用者と接することもあります。PDAの語

り手である本人が現れるというわけです。以上が展示室でのコミュニケーションに関わるスタッフの構成です。



(資料2)

DFでのコミュニケーションの考え方

DFでは、人と人とのコミュニケーションが利用者の経験をより豊かなものにすると考えて展示を開発し運営していますが、人と人とのコミュニケーションは、大きく2つに分けられると思います。

ひとつは利用者同士のコミュニケーション（例えば親子や友達同士でのコミュニケーション）で、もうひとつはスタッフと利用者とのコミュニケーションです。その両方を含めて大事にしようとDFでは考えています。

DFではCS（カスタマーサティスファクション／顧客満足）理念を定めています。展示を開発するときに、スタッフの行動指針としてつくった文章です。幾つかある中から、ここでは特にコミュニケーションに関わることを抜粋してみました。

- いっしょにきた友人／家族との絆をさらに強められるように支援する
- スタッフとビジターが積極的なふれあいを通じ、ビジターがより満足を感じられるようにする

最初の文章が利用者同士のコミュニケーションの促進、2つ目がスタッフと利用者のコミュニケーションを促進することを意味しています。しかし、どうしてコミュニケーションを大事にするのか、そしてどんなコミュニケーションが良いのかについてももう少し掘り下げて考えていかないと、現場で微妙なずれや悩みが出てくるがあると、運営3年目に入って感じています。例えば、「人がいた方がうまく説明できるし、わかりやすい。それが展示室でコミュニケーションす

る意味だ」と言ってしまうと、展示自体のコミュニケーション力に限界があって、それを補うために人がいるようにも思えます。また、どんなコミュニケーションなのかについても、「押し付けではないコミュニケーションをしよう」「教え込むのは良くない」とみんなが賛同していても、では具体的にどうしたらいいのかとなると、スタッフはそれぞれ悩みがあるわけです。

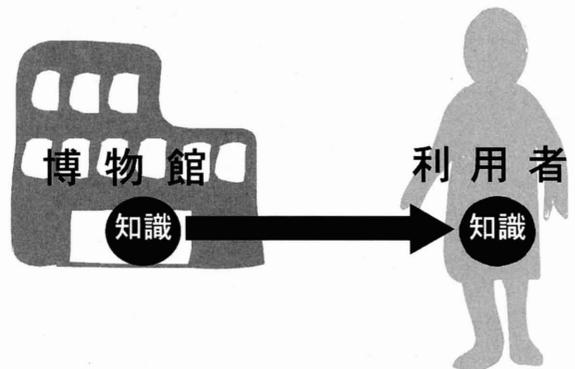
そこで、コミュニケーションのあり方について改めてよく考えてみると、その基本に、私たちが「学び」をどういうふうにとらえているのか、があるように思いました。私たちは展示室が利用者それぞれにとって意味のある学びの場になったらいいなと思っていますが、ところで「学びの場」とは何なのでしょう。

利用者の学びにスタッフはどう関わるのか

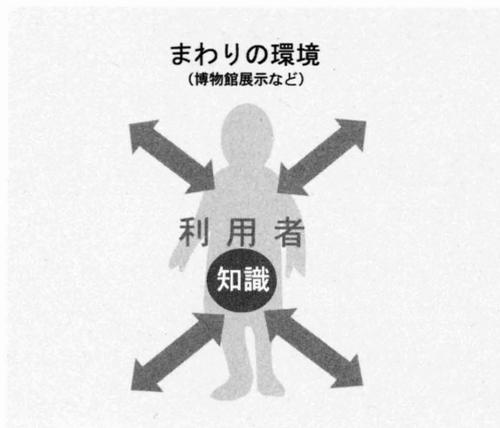
私たちが考えているのは、利用者が博物館から新しい知識を受け取るという学習モデル（資料3）ではありません。博物館が持っている知識が「はい、知識ですよ。どうぞ」とそのまま利用者へ移動するのではない、そもそも知識とはそんなふうにはポンと渡せるものではないと考えています。

それよりも、利用者が周りの環境（博物館展示）と関わることによって、自分との関係や意味を見いだすこと自体が学びであると考えています。周りの環境と関わったときに生まれてくる（上田先生のお話でも「構築する」という話が出てきましたが）「その人にとっての意味」を、「知識」と呼んでいいのではないかと思うのです（資料4）。

そう考えると、私たちスタッフが博物館で利用者に関わる時に重視するのは、資料4の矢印の部分です。人が周りの環境とどう関わり、そこで自分との関係をどう見いだしているのか、そのプロセスそのものを学



(資料3)



(資料4)

びと考え、促進していこうと思っています。

ちょっと違う言い方をしてみます。展示室にいて、よく利用者から質問を受けます。そのときに、資料3のような、博物館から知識を受け取る「受け身な利用者像」に立った場合、スタッフはどういう工夫をするかということ、受け渡すべき知識の内容をきちんと整理することによって、利用者にわかりやすくしようとする。簡単なものから難しいものへとちょっとずつ段階を追って説明すべく、伝える内容を整理するわけです。例えば、Aを理解してもらうためには、Bを先に知っておくべきだ、というふうなカリキュラム的なものをつくるかもしれません。利用者に応じて対応を変えたとしても、それは、今その利用者がカリキュラムのどの段階にいるのかを考えるだけで、利用者を見ているのではなく、博物館がもっている知識の内容を中心に考えているわけです。

では、資料4のモデルに立つとどうなるでしょう。わかりやすくしようと工夫するのは同じですが、資料4の矢印の部分でどんなことが起こるかに注目します。そうすると、伝えるべき内容の順序はあまり重要ではなくなります(実際の利用者が博物館が想定した順序どおりにもものを見て考えないことは、みなさんも経験上感じていると思います)。利用者が周りの環境、つまりは展示のどこを見て、それを何と関連付けて、どんなことを考えているのかを観察し、想像し、または会話をしながら探っていく。その上で、展示と利用者の関連が深まるように工夫をします。獲得されるべき知識そのものではなく、展示と積極的に関わる利用者自身に注目したとき、スタッフとしてのふるまいは、かなり違ってくるのではないかと思います。

さて、利用者が展示と関わる時、そのプロセスは、単に利用者一人の心の中だけで起こるのではなく、一

緒に行った人や博物館のスタッフとのコミュニケーションの中で起こります。コミュニケーションによって、展示により興味を持って積極的に関わるようになる、親しい人と話をしながら見ることで展示と自分をより関連付けやすくなる、そういうことが起こるのではないかと思います。それが、私たちが展示室のコミュニケーションが重要だと考える理由です。

もう少し具体的に考えてみます。例えば一緒に行った人はもちろんですが、見知らぬ人でも、ほかの人が面白そうに見ていると「何だろう」と思って、自分も興味を持って見るようになります。また、同じ物を見ている、ほかの人が違う感想を持ったり、違うところに着目すると、「あ、そんな考えもあるんだな」と興味をわくこともあります。気が付いたことを家族に報告しているうちに、さらに疑問がわいてきたり、新しいことに気が付いたり、ということもあるでしょう。DFの利用者は、幼稚園から小学校の低学年の子どもを持つ家族連れが多いのですが、「うちの子がこんなに恐竜のことを知っているなんて知らなかった」という大人の声をよく聞きます。家に帰ってから、子どもの新しい一面を知った思い出とともに恐竜のことが語られるかもしれません。また、その人がその後、古生物や恐竜などの関連するトピックに出会ったときに、DFでの家族の思い出がひきがねとなってそれらのトピックに深く関わるができるかもしれません。展示室でのコミュニケーションによって、一緒に行った人に対して新しい発見をし、そのことがその資料に対する印象をさらに強くすることもあるでしょう。

また、コミュニケーションの中では利用者の感情にも注目すべきだと私たちは考えています。資料4の矢印で示したように、利用者と展示の間で相互作用が起こるためには、利用者自身が安心した状態にないといけません。展示室に何か置いてあるけれど、どこを見ればいいのか、何をしたらいいのかわからないという状況にあったとしたら、展示と深く関わることはできないと思いますし、一緒に行った仲間とのコミュニケーションも取りづらいでしょ。また、「こんな感想を言ったらおかしいんじゃないかな」と利用者が思っていたら、私たちスタッフには話してくれないと思います。どんなふうに見ても、どんな感想をもってもよいのだという安心した状況、そして、スタッフに気軽に話しかけやすい雰囲気をつくる工夫が大切だと思っています。

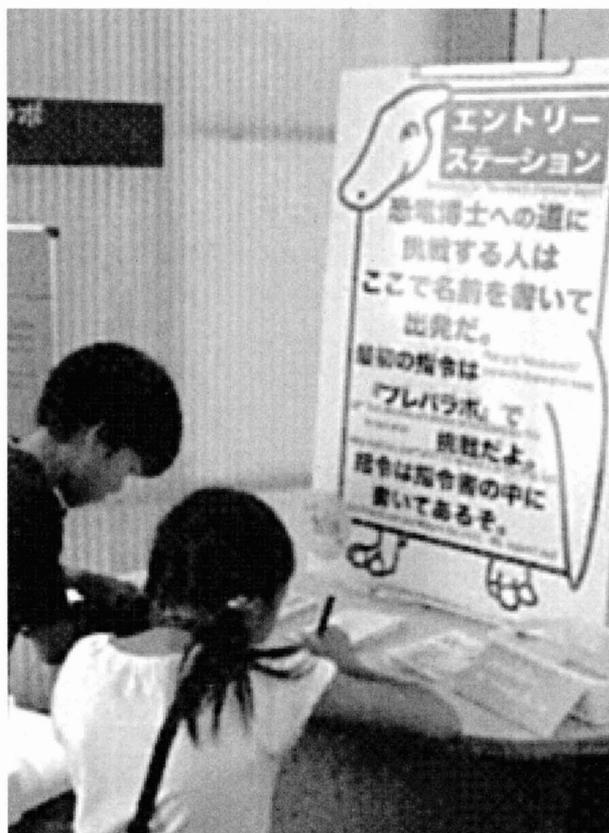
そういう意味で、実際に私が展示室で、「良かった」

と思うのは、利用者の方々が展示を見て思ったことを報告してくれるときです。ゴビの発掘のところでは、発掘の経験のある子どもが「僕、どこそこに行って、こうやって掘って…」と話をしてくれます。また、年配の方が「息子が考古学の仕事をしています…」と、個人的な話をしてくれることもあります。そこで考古学と古生物学の違いを説明するよりは、その人が両者に見出した共通点を共有しようと思ってお話を聞いています。また、いろいろと質問を受けてお話をしていたら、最後に「発掘調査は山登りと同じですね」と言った方もいました。キャンプをして、物資を調達して、数ヶ月間チャレンジするところが同じだとおっしゃいました。先日は、小さい子どもが恐竜を見て突然「この間家族と茨城に行ったらね」とそこのお土産屋さんで、木でつくる恐竜のパズルを買ったことを熱心に話してくれました。私も「それってどんなかたちなの？」と聞きながら、恐竜のからだのかたちの話をしましたが、こういう利用者に出会うと、感情面での場づくりには成功したかなと思います。そして、利用者が自分のそれまでの経験と展示を何とかして結び付けようとしているようすを垣間見るような気がします。感情面としてもう1つ私たちが重視しているのが、利用者自身の達成感や満足感、知的興奮です。私は、博物館などで学んで楽しかったときに、学んだ中身は忘れてしまっても何かすごく楽しかったという感覚だけは覚えていることがあります。DFに来た人も、別に恐竜の名前や細かいことは忘れてしまっても、博物館に行ってもすごく楽しく学んだという経験をしたら、また博物館に行ってみようと思うかもしれないし、次に同じようなトピックに出会ったときにより積極的な気持ちで関わっていくことができるのではないかと思います。こういう場合、資料3のような学習モデルに立つと、何も知識を得ていないことになってしまうかもしれません。しかし、私たちは知的興奮や満足感という感情が生まれたこと自体も学びだと考えます。その後の人生でその人の経験の幅がより広がるような、例えば「また博物館に行ってみよう」とか、「古生物、面白そうだな」とか、ポジティブな感情がうまれるような経験をつくりだしたいと思っています。

「恐竜博士への道」プログラム

では、「恐竜博士への道」というプログラムを例に、コミュニケーションや雰囲気づくりの具体的なお話をしていきたいと思っています。

「恐竜博士への道」は春休みと夏休みに実施しているものです。展示室内に指令書を置いておき、利用者が自由に手に取って進めていく形式です（写真5）。



（写真5）

指令書には指令がいくつか書いてあって、それを解いていくと最後に恐竜博士に認定されます。クイズラリーやスタンプラリーのようなものですが、私たちは「単なるスタンプラリーじゃないぞ」という心意気でを行っています。どこかに答えが書いてあって答え合わせをすとか、答えを見つけてスタンプを押していくのではなく、指令の答えはスタッフに言いに行くという仕組みになっています。

ふだん展示室で利用者と接するときは、スタッフから話しかけることが比較的多くなるのですが、そうすると無理やり話しかけているような気もしてきます。利用者は基本的に親切なので、うるさいなと思っても静かに聞いてくれますし、「ありがとうございます」と言って帰っていきます。しかし、「こちらがおもしろいと思う情報を押し付けているのではないか」という不安がスタッフ側には常にあります。また、DFの場合、PDAを持っている人に話しかけることになるので、せっかく解説を聞いているのに邪魔をしているのではとの不安もあります。もちろん、標本を持って

話のきっかけをつくるなどいろいろな工夫はしているのですが、それでも話しかけるタイミングに悩むことも多いのです。そこで、この指令を機会に「利用者から話しかけてもらう」構造をつくることにしました。普段は展示室での観察によって、その人が興味を持ちそうなことを判断して話しかけていますが、指令をうまくつくれば、利用者が展示のどこを見て、どんなことを考えているのか、利用者の方から話しかけてもらえるだろうと考えたのです。

このプログラムでまず気を使うのは指令づくりです。指令が利用者の行動を左右することにもなるので、いろいろ悩みながらつくっています。まず大切にしているのは、指令を基にした交流が単なる答え合わせにならないようにすることです。

例えば「ブラキオサウルスの後ろ足の指は何本でしょう」という指令にしてしまうと、「5本」と言って終わってしまいます。「ほかの恐竜は違うから見てみてね」程度の促しはできますが、結局はどれがブラキオサウルスか、そして、足の指の数をちゃんと数えられるかどうかが重要になってしまっていて、正解、不正解を問うことになってしまいます。それよりも、展示室内のいろいろなものがヒントになるような指令にしたい、例えばある特定の解説を PDA で聞かないとわからないという指令は避けたいと思いました。指令は、利用者が展示をよく見るように、ちょっと背中を押す役割を果たします。そうした後押しを受けて、利用者が展示とより積極的に関わり、そこでいろいろな意味や関連付けがうまれてほしい。そして、そういう意味付けや関連付けは人それぞれいろいろとある、ということを大事にしたいと思って指令をつくっています。

例えば、「発掘調査に行くときはどんなものを持っていく？それは何に使うのかな？」という指令があります。これはゴビ砂漠の展示室で解く指令です。展示室を見渡すと、発掘した化石を持って帰るときに使う石こうや水、シャベル、スケッチしたりメモを取るための道具など、いろいろなものが置いてあります。発掘隊は2カ月間を砂漠で過ごしますので、調査用の道具はもちろん、食べ物など生活に必要なものも持っていくことができます。発掘調査といっても骨を探す、掘る、化石を持って帰るための準備をする、地質調査に行く、毎日のご飯をつくるなど、いろいろな側面がありますので、どれに使う道具でもよいというのがこの指令です。

利用者は、「これだ」と思った答えをスタッフに伝

えます。たまたま最初に見つけたものを言ってくる場合や、一番気になったものを言ってくる場合など、いろいろなケースがありますが、指令の答えを聞けば、利用者が発掘につかう道具として何に気付いたのかは最低限わかると思っています。答えを話しかけてもらったら、今度は「それはどんなふうにするのかな」と問いかけて、一緒に考え、関連する展示や標本と一緒に見る、という流れで実施しています。

利用者からの答えを受けたスタッフは、「そうだね」で終わるのではなくて、そこで多少コミュニケーションをします。例えば、「この研究ドックにいる恐竜を1つ選んで、君がどんなことを知りたいか教えてくれ」という指令の場合、「恐竜の大きさを知りたい」と言ってくる子もいます。すぐ側に全身骨格が展示されているのだから、大きさはわかるだろうに…とも思いますが、「どうやったら大きさがわかるかな」と問いかけて、その子がどんなことを考えているのかを探っていきます。この指令では、知りたいことをどうやったら調べることができるのかを話せたらいいなと思っていたので、場合によってはその恐竜の横と一緒に1歩、2歩と歩いて測ってみます。これは発掘のフィールドで研究者たちが実際に行う方法でもあるので、「実際に恐竜を調べる人もこんなふうにして測ってみるんだよ」と話すこともあります。また、子どもによっては、ばらばらで見つかった骨からどうやって全長を知るのか、と考えている場合もあるので、「骨を並べてみたらわかるかな」「見つかっていない骨のことはどういうふうにかえたらいいかな」などの問答をすることになります。

指令をつくるときには、展示や標本の観察を促すことも大事にしています。スタッフに答えを話しにくる前に、一緒に来た人同士で展示を観察して、会話が促進されたらいいなとも思っています。

観察を促すといっても、いろいろな答えがあるということも大事にしたいので、「〇〇を探してみよう」という指令はあまりつくっていません。プログラムの運用上、1カ所にみんなの答えが集中してしまうと、その近くで問答をすることになるので、1カ所が集中的に混んでしまう上、答えがほかの人にもバレてしまつてつまらないので、答える場所が散らばるように配慮しています。

とはいえ、「タルボサウルスの肋骨を探してみよう」という、答えをひとつに絞るタイプの指令を実施したことはあります。リピーターの子どもの話による

と、この指令は割と印象に残ったようです。床の発掘現場の写真の中から、比較的見てわかりやすい骨を選び、その骨のかたちを書いたカードを渡して、その骨を床の写真から探すという指令でした。肋骨以外にもしっぽや足の指の骨など、3種類のカードを用意して、答えの場所がある程度ちらばるようにはしておきました。

答えをひとつに絞らないようにと思うと、指令自体があいまいになってしまう危険もありますが、この指令は何をしたらよいかの指示がすごく明確だったと思います。また、そんなにすぐ探せるものでもなく、床をじっと見る必要があったこと、そして、いったん骨のかたちが見えてくると、カードにある骨だけでなく他の部分もどうなっているのかがわかってくるので、利用者にとってはチャレンジと達成感が十分に味わえたのではないかと思います。指令の明確さ、そして、チャレンジと達成感のバランスの2点が、この指令が印象に残った要因だったのかもしれない。

この指令の問答では、子どもたちが骨をどういうふうに見ているのかがわかって面白かったです。しっぽには1本の長い骨が入っていると思っている子も多く、ろっ骨をしっぽの骨だと思って探している子もいました。答えを1つに絞った指令でも、スタッフとの問答の仕方を工夫し、探すプロセスを共有すれば、利用者が展示をどのように見ているのかを探ることはできるのだなと思いました。

今は、春休みに向けて次の指令を考えているところです。これで恐竜博士プログラムも5回目です。リピーターもいるので同じ指令にするわけにもいかず、まさに生みの苦しみの最中です。今のところ、次は「君だったらどうするシリーズ」で考えています。

スタッフに求められること

このプログラムは結局のところ、そこに関わるスタッフがその成否を決定します。利用者が答えを言ったときに、利用者が言っている意味をよく考えて、それに沿った問答ができるように、スタッフひとりひとりが十分に気をくばる必要があります。

DFには約20人のスタッフがいますが、全員がこのプログラムの問答に関わるので、展示室でのコミュニケーションのあり方について事前に以下のような共通認識を持つように努力しています。

まずよく聞くこと。これは利用者が言っている意味を理解しようということです。例えば、「ティラノサ

ウルスが何を食べたのか知りたい」という答えの場合、スタッフは「これで歯の話ができる。肉食と草食の歯のちがいの話しをしよう」と思ってそれを一方的にしゃべってしまうかもしれません。それが、利用者の意味していたことと一致する場合がありますが、もしかしたら利用者は肉食／草食の話ではなく、ティラノサウルスがどんな恐竜を食べていたのかを知りたいと思っている可能性もあります。同じ言葉でも、スタッフの想定した意味とは違うこともあるので、どういう考えからその言葉を発しているのかを、常に注意深く考えて話していく必要があります。

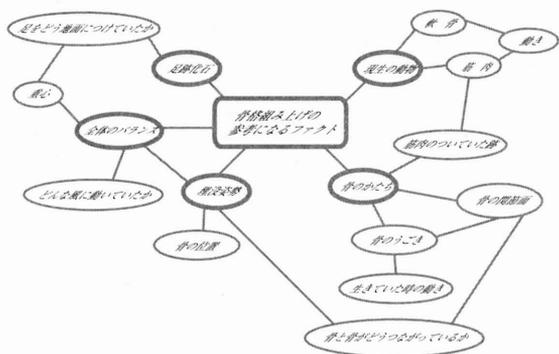
2番目は、利用者の答え（意味）をまず認めるということです。スタッフが想定していた「正しい」答えと違っていても、それをまず聞く。そして、その人が何と結び付けて、どうしてそういうふうに言っているのかをよく考える。そして、その考えを大事にしていることを態度で示す。それは、「安心して思ったことを話してね」と、利用者の感情面に配慮していくことにもなります。しかし、肯定する、共有するといっても、「すごいね。よくわかったね」という空虚な褒め言葉で終わらせず、どこがすごいと思ったのか具体的に示すように意識しています。そのためにも、利用者が見つけたものを一緒に見に行き話す。物を介して具体的に話してみるのはいい方法だと考えています。

3番目が、指令の答えを聞いたらちょっと話を膨らまそうということです。DFのことはスタッフが一番よく知っているわけです。指令の答えに関連することで利用者がまだ気付いていないことがあったら、スタッフから「こんなのも見てみたら?」「こういう場合はどうだろう?」と促すことができるでしょう。ただ、その人にとって関係のない話をべらべら話してしまい、終わってみたら最初と最後の話がまったく関係ない内容になっていた、というのはダメです。

また、混雑時にはひとりのスタッフに指令の答えを言う人の列ができてしまうことがあります。そういうときには逆にその状況を利用して、来た人同士が考えたことを話し合えるようにしてもいいのでは、と提案しています。ただ、他の人がいるとどうしても話せないタイプの子もいるので、そこには配慮するようにしています。

資料5は、事前にスタッフに配っているものです。恐竜博士プログラムでは本当にさまざまな回答が来るので、展示室の中で何と何がどういうふうに関連するのか、利用者がどういう関連付けをする可能性がある

のかななどを、あらかじめ整理しておく、安心して問答ができます。話の順序(学ぶべき順序)を決めておくのではなく、いろいろなトピックの関連性を想定しておくことに重きを置いています。資料5は「恐竜を組み立てるときはどんなことを考えるのかな」という指令に関連した資料です。



(資料5)

プログラムを実施していると、「こういう結び付き方があったか」「この人はこういう経験と結び付けているんだな」と新しい発見もたくさんあります。この資料も、プログラムを実施して利用者と話しているうちにどんどん要素を書き足していくものとして位置付けています。

恐竜博士のプログラムは、問答を通じて利用者のいろいろな見方に気づかされると共に、自分が実践している問答が、DFが大切にしている学習観やコミュニケーション観に照らしてうまくいっているかどうかを振り返る機会にもなります。「うまくいった」というときもあるし、「ちょっと失敗した」という時もある、スタッフ自身の勉強にもなるプログラムです。

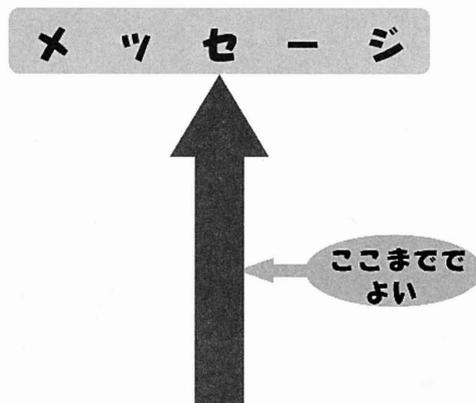
以上が恐竜博士プログラムについてですが、最後にDFの「学習観」と「展示のメッセージ」について少しお話ししたいと思います。

展示のメッセージとは

これまで話してきたように、「利用者ひとりひとりが自分のまわりの環境と関わる中でそこに意味を見いだしていくプロセスを学習ととらえる」と言う、 「じゃあ、博物館のメッセージは要らないじゃないか」という話が出てくる場合があります。「メッセージを明確にして展示をつくるべき」ということは、メッセージを押し付けることにつながり、「ひとりひとりの意味づけを重視する学習観」とは両立しないのではない、という問いです(後で述べますが、私たちはこれ

らは両立すると考えています)。

一方、これらは両立できるという立場の発言でも、矛盾を感じるものもあります。例えば、1回博物館に來ただけで全部わかるわけがないのだから、それぞれが感じる場所をもって帰ればいいのだ、どこまで学ぶかは人それぞれだ、という説明です(資料6)。

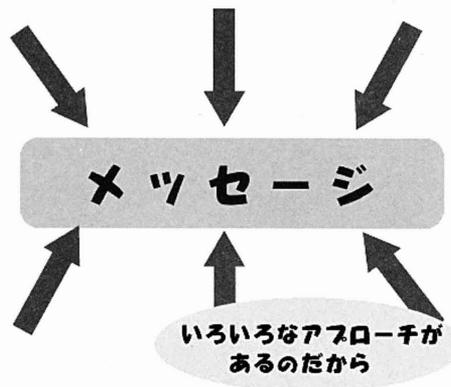


(資料6)

もちろん、一度で全部を見る必要も理解する必要もないし、人それぞれだとは思いますが、しかし、学習観とメッセージの両立の観点から考えると、この説明では少し矛盾があるように思います。というのも、博物館が構築した意味としてのメッセージを、皆が獲得すべきものとして位置付けているように思えるからです。「最終ゴールまでは到達できないけれども、それぞれの到達点でよい」ということは「人それぞれが意味を構築する」ということとは違うと思います。

また、両立を肯定するもうひとつの説明として、メッセージに対するアプローチはいろいろだ、というものがあります(資料7)。

これもメッセージへのアプローチの多様さを言うだけで、メッセージを到達すべきものとして位置



(資料7)

付けている点では、先の発言と変わりません。結局、資料6、7の説明は両方とも、博物館の知識をそのまま与えるという資料3の学習モデルに立っているのではないのでしょうか。

DFは、明確なメッセージをもって開発した展示です。展示開発の初期の段階でメッセージを文章化し、それを伝えるために個々の展示トピックを選びました。展示室にあるすべてのことがメッセージを支持するようにつくられています。展示室に立つスタッフも、常にメッセージを心においています。資料4で示した学習モデルと展示のメッセージの両立について、私たちの考えは以下の通りです。

資料4のモデルにもう1回戻ってメッセージの位置付けを考えてみると、利用者が関わる環境として展示があります。展示のメッセージを伝えるとは、その利用者が関わる環境としての展示が「博物館がどんな方法で、何を考えた（研究した）ものなのか」を明確に示すことです。それは、「私たちが何者であるか」を示すことであって、利用者と同じ考えに洗脳しようということではありません。利用者はどんな環境であれ、自分の経験と関連付けながら意味を構築するものでしょう。しかし、せっかく展示という環境での関わりが生まれるのだから、博物館が発する意味を明確に提示して、展示室が「博物館の構築する意味」と「利用者の構築する意味」との交渉がおこるような場になったらよいと考えています。

「学習」として私たちが見つめるのは、「メッセージと同じ考えに利用者が到達したか」ではないのです。私たちが見つめるのは、博物館が提示した意味（メッセージ）と関わった利用者がどんなプロセスでどんな意味を構築するのか、ということなのです。展示開発や運営に関わる全員が、博物館が構築する意味を共有し、明確に示すように活動する。と同時に利用者が展示と関わった時に見出す意味をみつけ、その意味構築のプロセスを促進する。そうすれば、博物館の構築する意味と利用者の構築する意味がぶつかりあったところで何かが生まれるのではないかと、そんなことを考えながら日々実践しています。

最後は少し概念的な話になってしまいましたが、今回、自分たちの実践を振り返った結果、今のところはこのように整理しています。

質疑応答

（質問）

現場のスタッフがみな共通認識をもって活動できるようにするのがむずかしいと思うのですが、研修や日々の情報共有などはどのように行っていますか？

（井島）

スタッフには、最初の研修でCS理念（行動指針）の説明をして、どういう心構えで展示室に立つのかを話しています。あとは日々展示室に立ちながら覚えていくことになります。現場で気付いたことがあれば、私たちを含め先輩たちがアドバイスするようにしていますが、お客さんが目の前にいると、現場ではなかなかやりにくいという悩みはあります。

日々の対応に関しては、一日のおわりのミーティングで確認をしています。毎日、エドゥケーターはエドゥケーターで、ナビゲーターはナビゲーターで集まって終業としています。私はエドゥケーターのミーティングに出っていますが、そこで、どんな利用者がいて、どんな反応があって、どんな対応をしたかをお互いに話し合っていて、対応に悩むところがあれば皆で考えるようにしています。そういう話し合いを通じて、コミュニケーションについて、何を大切にしているのかをスタッフ同士で共有していきたいと思っています。

また一番出勤者が多いのは土日なので、土曜日の閉館後に全員が残ってミーティングをしています。こちらは、エドゥケーターもナビゲーターも全員一緒です。

先程お話しした恐竜博士での対応に関する確認事項も、「博士プログラムが始まります。こういうことに注意してやりましょう」というふうに、土曜ミーティングで話をしています。恐竜博士のプログラムには、利用者とのコミュニケーションについての考え方が凝縮されているので、プログラムの説明というかたちで、考え方の研修をしているつもりです。

実際に博士プログラムで問答をしてみると、「こんな答えが来たけど、どういうふうに答えたらいいんだろう」とか、「こんな対応で良かったかな」とスタッフは日々考えさせられます。博士プログラム実施中は、バックヤードにノートを置いて、そこに悩みや意見を書き込んでいって共有するようにしています。毎日みんな集まって話し合うことはむずかしいので、こうした方法をとっています。

（質問）

普通に恐竜や生物・地学などの資料を展示してある場合に、そういうコミュニケーションは可能なのでは

うか。

(井島)

そうですね。確かに恐竜の展示といっても、DFでは恐竜研究に関わる「人」に重きを置いて、研究のプロセスをみせていますので、人の姿が見えやすく、利用者も自分との関連付けがしやすいかもしれません。

私自身が林原自然科学博物館で働くことになったときに、研究者がもつ「知識」を、「これが正しいよ。自然はこうなっているよ」と教えるような感じになるのかな、と不安に思ったりもしました。展示物に対する利用者の多様な関連付けや意味付けを大切にするという立場では、人文系の博物館の方が活動しやすいのかなあと思っていたわけです。自然科学でも、地域の自然というトピックであれば、身近な自然ということで利用者もいろいろと関連付けをしやすいのですが、恐竜ですと、人間はいない時代ですし、発掘地も外国で身近でもない。「恐竜ってこうなんだよ」って教える要素が強くなっちゃうのはいやだなあと感じていたのです。でも、どうやったらいいか分からないけれども、だからこそチャレンジだと思って、林原で働きはじめました。今では、DFでは、「人」や「思考のプロセス」を前面に出すことによって、利用者がいろいろな関連づけができるようになっていっているな、と感じています。これがプロセス型の展示じゃなかったらどうなのかは、やってみていないので分かりませんが、もし今後、そういう展示をつくることになれば、また新しい方法へのチャレンジになるとは思っています。

(質問)

PDAを使われているようですが、どんな機能があるのでしょうか。

(井島)

PDAは、利用者のいる位置を確認して、その解説を呼び出すというのが基本的な機能です。利用者がどこの解説を聞いたかという履歴も残りますので、利用者は、自分が見た場所の履歴を、あとでホームページで確認することができます。ひとつひとつのPDAにIDとパスワードを付与していますので、それを入力することによってインターネットで自分の履歴を見ることができるのです。PDAでウェブカメラを操作して写真を撮ることができるスポットもあるので、そ

れもインターネットで見ることができます。博物館にとっては、利用者が何時に入って何時に出たか、どこを見たか、という記録にもなります。

(質問)

PDAを使わないで展示を自分で考えながら見たいという人もいると思うのですが、そういう人を前提として、PDAを使わないコミュニケーションのプログラムも必要なのではないのでしょうか。

(井島)

DFでは、パナソニック側の意向もあってPDAを全員に貸し出すということになりました。そこで、せっかく全員に貸すのだからということで、展示を見る主要なツールとしてPDAを位置付けました。ただ、PDAの使用については、DFのように全面的に使うのではなく、一部に限って使う方法もあると思っています。また、DFでは、PDAだけが展示を見るためのツールとは考えていないので、今日お話しした恐竜博士の道をはじめ、PDAを使わなくても参加できるプログラムも実施しています。

(質問)

利用者の年齢による違い、あるいは男女による違いはありますか。

(井島)

人それぞれで、いろいろな反応はあるのですが、年齢によるちがいは特に感じていません。

先ほどちょっと紹介しましたけれども、主な来館者は小さいお子さんを持つ家族です。平日はビジネス関係の人も来ることがありますが、博物館側が展示をつくるときに想定したのは、家族連れです。家族連れというのは結局異年齢の集団ですので、対象年齢は明確には決めませんでした。

もちろん参照する経験が子どもの方が少ないということはあるので、言葉遣いは、子どもでも分かりやすいように注意はしましたが、恐竜というトピックについては、大人も子どもも、もっている知識は基本的にあまり変わらないとも考えました。ですから、子どもだからとか、大人だからというようなことはあまり考えませんでした。

よくPDAというと、大人向けコンテンツ、子ども向けコンテンツとわけることを考えるかもしれませんが

がうちの場合はそうは考えずに、両方にわかりやすいようにしようということで作りました。

男女差の話がありましたけれど、一般的に男の子が恐竜好きというのはあると思います。でも、女の子で好きな子もいっぱい来ているので、それほど差は感じていません。逆に面白いのは、「女の子なのに、この子は恐竜が好きなんですよ」とお母さんが私たちに話すことがあって、「恐竜のことが好きなのは男の子」という認識が広く一般にあるのだなあ、と感じさせられます。あとは大人が「大人だけど楽しめました」

と感想を書いていくことがあって、恐竜は子どもものものと思っているのだなと思うこともあります。逆に、「子どもだけ楽しかった」と書いていく子どももいて、子どもは、博物館は大人が行く難しい所だと思っているのかなあ、と推測しています。これらの感想から、利用者の意外な思い込みが見えて面白いですね。特に男女差というわけではありませんが、恐竜を組み立てるための道具の工夫を紹介しているところは、お父さんが興味をもちやすいようだと感じています。

「つくること」を通して増幅されるコミュニケーション

佐藤優香

(大阪大学、国立民族学博物館*)

今日は民博でこの秋にやった実践を紹介させていただこうと思っています。これまでわたしは、主に、一般的に「ファミリープログラム」とよばれるタイプのワークショップのデザインをしてきました。それとはちがって、今回お話をさせていただくのは学校でひとつの単元として取り組んだものです。およそ3ヶ月間同じ子どもと継続的におつきあいました。民博で「国立民族学博物館を活用した異文化理解教育プログラムの開発」という共同研究会に参加していて、そこで小学校の先生と一緒にプログラム開発をする機会がありました。その取り組みの紹介を中心にお話を進めながら、博物館でのコミュニケーションについて考えていきたいと思っています。とくに、コミュニケーションをゆたかにするための「つくる」という行為に注目してお話していきたいと思っています。どうぞよろしくお話しします。

1. 「反省的实践家」のための学びのデザイン 知の構成のための「きっかけ」と「かかわり」

先ほどからのお話で、「学ぶ」ということについての話がたくさん出てきたのですが、私も教育学の出身で「学び」について考える機会を、たびたび与えられてきました。大学に、デューイ (John Dewey) の研究をしている先生がいらして、学部・大学院を通して、デューイによれば学ぶということは経験の再構成であると授業のたびにくりかえしきかされてきました。デューイの言葉では continuous reconstruction of experience と表現されていますが、先生はこれを「絶えざる経験の改造」と訳しておられました。人が他者やモノとの間で繰り返される相互作用によって、そのたびに経験が構成しなおされ続けていて、それが学ぶということにつながっていくということを、とにかく何度も授業の中で聞かされてきて、それが身体にしみついているように思います。それで、ゆたかな学びの場としてのワークショップをデザインするときは、経験することによってある対象に対する考えが更新されていくような活動にしようとしているのだと思います。

相互作用を繰り返す中で経験を再構成していくことが学びであるならば、博物館ではどのようなことができるのだろうかということをずっと考えています。そして、やはりそのような相互作用や経験を再構成する状況への「きっかけ」をデザインすることが、教育の仕事ではないかという思いを持っています。それで、ワークショップなどのプログラムを考えるときは、きっかけをデザインするとか、かかわり (コミュニケーション) をデザインするとか、という考えでやっています。デューイの考えをさらに発展させたのが、先ほどから話題に出ているショーン (Donald A. Schon) の「反省的实践家 (reflective practitioner)」という考え方ですが、わたしも知識伝達型の学習ではなく、このような学び手が自らの知を構成してく、という考えのもとにワークショップなどをつくっています。ただ、わたしの場合は、既存の理論に沿うようにプログラムを考えているというよりも、テーマとなっているコンテンツ、自分自身が理解しようとするプロセスを分解してそれをプログラム化しようとしたら、結果として理論にマッチしていたような気がしています。ですから、思考のプロセスを見えるようにし、ひとつひとつを「意味のある活動」にしていくことが「デザイン」で、そこで対象となるものや他者とのようにかかわるかのきっかけが「デザインできること」なのだと思いません。

わたしが企画をしていくうえで、特に大切にしていることがふたつあります。ひとつは、さまざまなかかわりを用意するときに、来館者間のコミュニケーションがゆたかになるようなことをやりたいという意識が常にあるということ。もうひとつは、何かある知識を得るという場としてそのようなプログラムを用意するのではなく、今日やった何かの経験によって、ほかの展示をみるときに新しい視点でみられるようになることをしたいということです。「みる目」がバージョンアップするという感じでしょうか。ワークショップなどでの経験によって、ほかの博物館に行っても「博物館ってこういうことができる場なんだ」とか、「モノからこんなふうになんかを知ることができるんだ」とか、

「こういうものが見方があるんだ」というような、何かひとつを知ること、それ以上に発展的に自分が場を使いこなしていきたり視点が広がったりすることを意識してプログラムを組み立てています。

実は、わたしのデザインしたワークショップに参加していただいても、何にも詳しくならないな、とよく思います。何かにすごく詳しくなるというよりも、自分なりの価値観が更新されるように意識しています。「〇〇観」みたいなものがありますね。今日はみんなで話すことによって、博物館教育観みたいなものを再構成しようとしているのだと思うのですが、ワークショップに参加することで、その展覧会とのかかわりとか、博物館とのかかわりとかによって、自分の「〇〇観」が更新されステップアップしたり、新しく生まれたりするような、そのようなことをとても意識してアクティビティの組み立てを行っています。

「つくる」こと、「語る」こと

デザインしたワークショップについて、よく「語らせたり」と指摘されます。先日も次の展覧会であるブリコラージュのワークショップの打ち合わせをして、「また語らせようとする」とか、「プログラムの中でやたら『語る』ということとか、『モノ語り』とかいうことを言うね」との指摘を受けました。構成的に自分の中にある価値観やある意識をつくっていくためには、自分が語りなどを通して何かを表に出していく、表現する、伝える、ということがとても大切だと考えています。その語るための素材として、何かをつくるという行為も重要だと思います。例えば、今日の報告のタイトルとして「語ることを通して増幅されるコミュニケーション」という題を付けても良かったのですが、語ることも何かをつくることによって増幅されるので、つくることを通して語るが増幅され、それを語ることを通してコミュニケーションが増幅され、コミュニケーションが増幅されることによって学びというものにさらにひろがってくると考えているので、全部がとても関連していると思いました。そこで、そのすべてのきっかけになるのがつくることにあると思ったので、タイトルには「つくること」というのを付けました。

3つのタイプのワークショップ

先日、ある原稿を書くに際して、わたしがこれまでに行ったワークショップをふりかえる機会がありまし

た。それで、わたしがデザインしたワークショップを分類したら、3つに分けることができました。

ひとつめが、展覧会などの限定された特定のメッセージを持った展示の場合、そのメッセージを読み解く手がかりとして、ワークショップのプログラムを考えているということです。ここに参加してくださった方もいらっしゃると思いますが、4年前の「みんぱくミックスプレートひろば」や、その冬に民博でシンポジウムの時にやった「おくる→つながる」がその例です。「おくる→つながる」は、北方民族の交易がテーマの展覧会に関連して企画したワークショップでしたが、交易をモノの行き来による人と人のコミュニケーションととらえワークショップに組み立てています。このように展覧会の具体的で個別的なテーマをメタなメッセージに読みかえて、それをワークショップの主題にしています。自分の身近な経験からそれとよく似た経験を掘り起こし、何かをつくることを通して、展覧会のメッセージそのものを理解するというようなタイプのワークショップです。これがひとつめのタイプです。

もうひとつは、展示されているモノひとつひとつの背景について思いをめぐらすようなワークショップです。展示されているモノがどういう状況でつくられていたとか、どういう状況で使われていたのかという、そのモノの向こう側にひろがっている世界、モノが背負ってきた世界そのものを慮るようなアクティビティです。あるひとつの展示品を外側から観察するというよりも、そのモノが、ある世界を凝縮したインターフェースになっていて、モノが人とどのようにかかわってきたのかを想像するようなことをワークショップを通してやってもらおうとしています。そのモノは誰がつくって、誰が使って、その先にはどんな世界がひろがっていて、どのような状況がこのモノの歴史としてあって、今ここに来ているのか、というのを想像するような、対象物の先の世界を思うようなワークショップ、それが2つめのタイプです。

3つめは、博物館というものが何であって、そこではどのような学びの可能性があるのかということ自体を子どもたちに気付いてもらうようなアクティビティです。さまざまな情報が伝えられる場を読み解いていく、博物館を使いこなすリテラシーそのものを育んでもらうようなタイプのワークショップです。

2. 図工科「願いをこめた仮面をつくろう」 での博物館活用

本日で報告させていただく事例は、この3つのうちの2つめにご紹介させていただいた、対象となる資料がどういふ世界を背負ってそこにやってきたのか、モノの先の向こう側にはどのような世界がひろがっているのかを想像するようなワークショップです。

単元開発としてのワークショップデザイン

この実践は、わたしにとってふたつのチャレンジがありました。ひとつは小学校の先生と深くかかわりを持ってプログラム開発をしたということです。これは共同研究会と一緒に参加されていた小学校の先生と協働で行いました。実践中は何度も先生とお会いして夜遅くなるまで話をして、プログラムの相談をして、メールも何回やり取りしたかわからないぐらいに、密な交流を持ってプログラムをつくりました。あと、今までは、日曜日や夏休みに博物館へ来る人を対象にしたプログラムづくりが多かったのですが、今回小学校と組むということで、子どもたちは自由にやっても、学習指導要領を意識しての単元づくりでした。これはとてもチャレンジングなことでした。わたしとしては、自由に学びの場をつくりたいと思っている反面、「佐藤さんは博物館だからいいよ。博物館だから、好きにやったらいい」というように言われることがあり、好きにやっていることにもそれなりの意図や考えがあるし、学校でもできることがあるはずだと思っていました。何らかの形で学校教育の場でも通用する実践をやってみたいという思いを持っていたので、いいチャンスでしたし大きなチャレンジであったわけです。

本日お配りさせていただいた資料は、1枚目は今お話ししている内容についての目次みたいなもので、2枚目以降は小学校の先生と一緒に作った指導案です。この指導案を作るとき、ワークショップのデザインと同じような考え方で、わたしは最初企画書を書いてきました。活動の流れや意図を説明するものとして、内容はこの指導案とほとんど同じことを書いていましたが、学校での言葉に置き換えたり、子どもと教師の視点で書き分けたり、ずいぶん書き改めました。教科領域との関連性で、学習指導要領のどこをとりあげるかで同じ活動であっても評価が異なってきて、ひとつひとつの活動がどの項目のどの目標に合致するのかということを詳細にみていくことは貴重な経験でした。わたしが箇条書きにしていた目標を学校の中にどう当てはめるかということは、とてもたいへんな作業だったわけです。

もうひとつのチャレンジは、これまでは展覧会のテーマから企画することが多かったのですが、今回は常設展全体を対象にしているということです。民博は、地域ごとに展示場が区分されていてそれぞれの生活道具が展示されています。たとえば、今回の授業では仮面をとりあげていますが、「仮面とはなにか」というようなテーマをもった展示コーナーがあるのではありません。仮面は、地域ごとに展示場全体に点在しています。展示を通して仮面の意味を伝えようという意図をもって構成されているわけではないです。ですから、子どもたちの授業とのかかわりの中から、こちらで新しいテーマを作ってプログラムを組むということをしました。

モノ語りに思いを馳せる

博物館の仕事にかかわっていると、モノがさまざまなストーリーを背負ってそこにあるということがとても当たり前ようになっていますが、1年に1回とか数年に1度とかというふうにたまにしか博物館に行かない人にとって、モノはただの物質としてのモノであって、さまざまな情報とともにあるということやその後ろの世界の広がりということにはなかなか結び付かないことが多いようです。友人と博物館に行き展示をみながら話をしていて、ある資料がそこにやってくるまでにすごいストーリーがあるということに関心がむけられていないこと、そのようなストーリーの存在そのものが気づかれていないことが多々あるのだと実感しました。そこで、ストーリーがあるということにまずは気付いてもらえれば、資料をみるのが楽しくなるだろうし、モノから興味がひろがるのではないかと考え、そういうワークショップをしたいと思っていました。一度でもそのような経験があれば、今後その人にとって博物館がゆたかな場になると思ったのです。一回きりの経験で終わるのではなく、その人がこれからずっと使える「見方」をひとつ提供できるのではないかと考えています。

モノの背後にある人の営みを慮る

今回実践をした学校では、これまでも4年生の図工科で毎年仮面作りの単元をされていました。従来からあった単元に博物館利用を組み合わせてもらうという試みでした。ビデオを見ていただきながらお話ししたいと思います。まずは博物館に来てもらうところから始まります。この単元はおおよそ3ヶ月の実践でしたが、

その一番最初に博物館に来てもらいました。これはそのときの映像です。もともとは、参加した子どもに見てもらおうことを目的に編集したものです。

(ビデオ放映)

最初に、子どもたちにセミナールームに入ってもらい、数点の仮面について資料の背景を話しました。そのときには、共同研究会のメンバーの中に大学で資料貸し出しの実践をなさっている先生がいらして、その桜美林大学の資料を使いました。児童数が多く広い部屋だったので、全員に見えるように実物投影機を使いました。大切なもの、それは博物館の資料という大切さ以上に、もともと世界のある地域で大切に使われてきたものという意味で大切さを感じてもらいたいと思っていました。そこで、子どもたちに大切な物を扱ってもらうということを理解してもらうために、仮面を触る人は全員白手袋を着けることにしました。

ここで、子どもにとって意味や背景のわかりやすい仮面3点を例にして、どういう背景のもとに仮面がつくられていて、仮面はどのような役割を担っているのかということの紹介をしました。映像で写っているように、先生が前で実物投影機を使って見せて、その後希望者にも手袋をはめてもらって仮面を直接手にとって見てもらいました。子どもにとって仮面というのは、夜店で売っているキャラクターのおめんがまず頭にかぶようでした。しかし、展示場で見ることのできる仮面のほとんどは儀礼などで使われるものです。儀礼で使われるということ、そこには深い意味があること、そして尊重されるべき物としてのお面であるということは、子どもにとっては新しい「意味」との出会いだったのです。それで、仮面にはつくったり使ったりしてきた人のいろんな思いがこもっていて、それで大切に扱わねばならないということ、扱いの丁寧さをもって伝えたいと考えました。くりかえしになりますが、博物館の資料だから大切にしなければいけないという意味ではなくて、これを使ってきた人や、つくってきた人たちのことへの尊敬の念として大切に扱わなくてはいけないということです。この場面では、このような感覚を子どもたちに伝えることを重視しました。

上田先生のお話でもアプリシエイト (appreciate) という言葉がでてきましたが、わたしもこの感覚をアクティビティの中で実践できるようにしたいと考えています。アプリシエイトには、認める、鑑賞する、尊

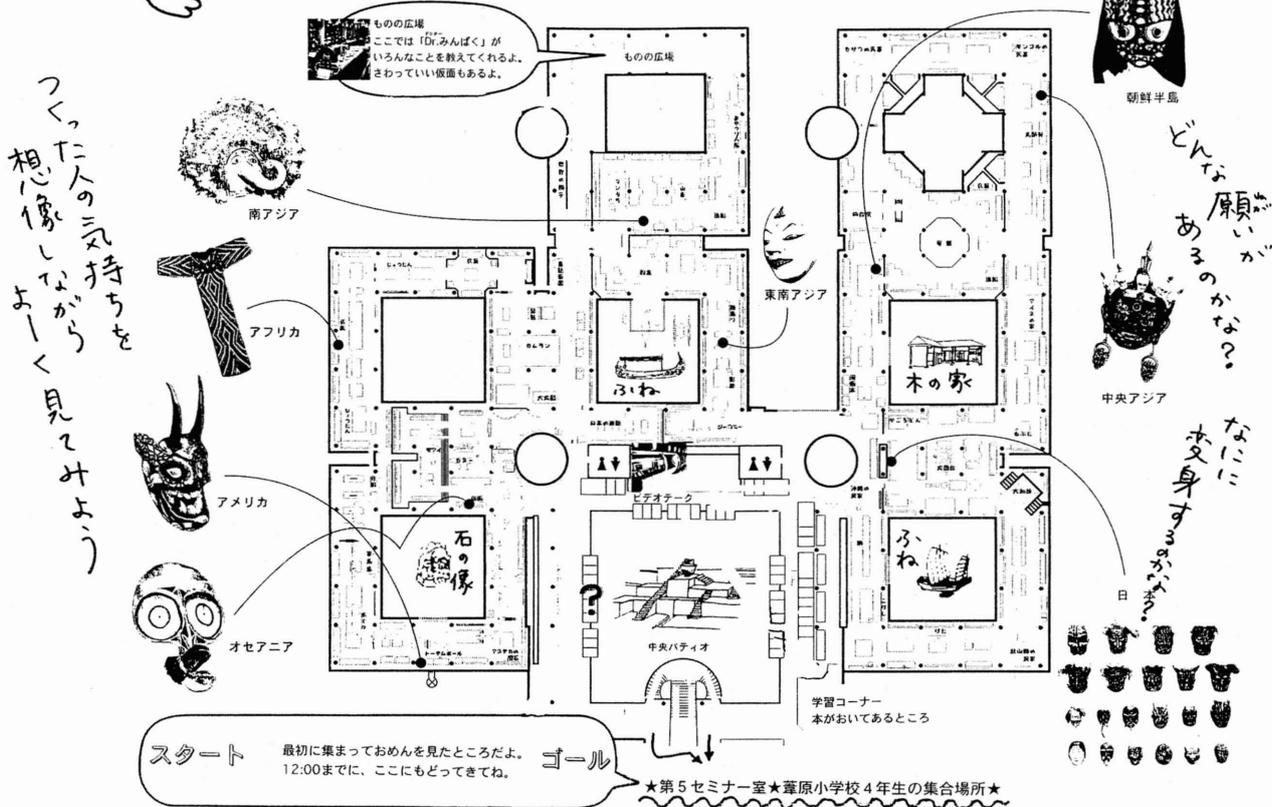
重する、感謝するなどの意味がありますが、ここでは仮面の鑑賞 (アプリシエーション) を通して、仮面を使っている人や仮面を作った人という、仮面の背景にいる人たちを尊重し認める (アプリシエイトする) ことへ向かいたいと考えました。展示場へ入る前にアプリシエイトするという感覚を子どもたちに味わってもらいたいということです。これはその経験をもとに展示場へ向かうことで、自分の眼に留まった仮面を前にしたときに、ひとりひとりが仮面とその背景にある人の営みをアプリシエイトすることができるようになるための準備です。

こうした意図を持って、およそ1時間、セミナー室で仮面を見、話を聞いて、触ってということをして、展示場に出ました。ただいまお配りした A3のマップ (資料1) と A4のシート (資料2・3) が、この時、子どもたちが持って出かけたものです。この2枚のプリントを展示場見学の手がかりとしてもらいました。セミナー室では、仮面が持っている意味や文化的背景というものを子どもたちに伝えていますが、展示場ではそれぞれの仮面がどういう状況で使われていて、どういう願いを込めてつくられたのかということの正解を得ることはありません。子どもたちひとりひとりに、自分の選んだ仮面について自由に想像するということをしてもらっています。ここでは、仮面をよくみてもらうために、選んだ仮面のスケッチをしてもらいました。そして、スケッチした仮面について、つくった人や使っている人のことを想像しそれをシートに記入しました。見て絵を描いて、考えて言葉で書くという作業です。これにおよそ1時間を用意しました。

いま見ていただいている映像に、ときおり文字が挿入されていますが、これは子どもたちが感想として書いていた言葉を編集の際に入れたものです。この日の活動の最後に、一日の気付きや困り事などの感想をメモしてもらいました。3色のポストイットを子どもに配り、色別に3種類のコメントを書いてもらいました。そのときのコメントの一部はお配りした資料につけています。このコメントからいくつかの言葉を選び映像につけました。博物館での活動での気づきとして、仮面とはすごく意味があるものであるとか、仮面の変な形は変というよりは何らかのすごい意味があってあの形に到達しているのだろうというようなコメントが多く残されています。

3. コミュニケーションのプロセスとしての仮面づくり

みんなの地図をたよりに、世界中の人たちが作ったおめんをさがそう！



(資料1)

どのおめん？ (アマタケイ ブラジル)

■作った人、使う人のことを想像しながらスケッチしてみよう。色もぬってね。

モノの名前 (きれいな仮面)

■このおめんで、どんな願いをかなえようとしたのかな。おめんにはどんなパワーがあるんだろう。色や形にどんな工夫をしたのかな。展示場のおめんをよく見て、作った人の気持ちを想像して書いてみよう。

ねがい

悪い人がこないように、この仮面を作られたと思う。

おめんのパワー

この仮面を家にかざしておく、悪い人がこなくなると思う。

色や形などの工夫

とびこい顔を、1.5倍にできていた。色かとてもにあっていた。形は細なかつた。

(資料2)

どのおめん？ (ニニ川子 島(オセアニア))

■作った人、使う人のことを想像しながらスケッチしてみよう。色もぬってね。

モノの名前 (きれいな仮面)

■このおめんで、どんな願いをかなえようとしたのかな。おめんにはどんなパワーがあるんだろう。色や形にどんな工夫をしたのかな。展示場のおめんをよく見て、作った人の気持ちを想像して書いてみよう。

ねがい

けこんしきに幸せになれるようにいのる？おんせのせとてなつたに、守てもらえるようにする？お祭りのときに、目立つようにしている？

おめんのパワー

とても、ふくざつな、もようをしている。

色や形などの工夫

(資料3)

意味をまとったものをつくる

本日のテーマであるコミュニケーションに結びつけると、ここでは子どもたちが展示物を通して、モノの向こう側にいる人たちとのコミュニケーションを図るということを経験してもらいたいと考えています。本当に子どもがリアルな世界を描けたかということ、それはとても難しいことだとは思いますが、子どもなりの想像だったとは思いますが、それでもこの日展示場にはひとりひとりのモノを媒介にしたコミュニケーションがあったのではないかと思います。

このようにして博物館に来て、その後に学校に帰って、次は自分たちの仮面をつくるということをしてきました。やはりここでも自分の願いを込めてお面をつくってほしい。ただ形や見た目としての面白さというのを追求するための表現活動ではなくて、自分も意味のあるものをつくるということをしてもらいたいという思いで授業のデザインを考えました。

意味のあるもの、願いを込めたものを自分もつくるということを通して、実際につくっていく過程で、もう一度展示場のお面というものが、やはり本当にいろんな意味をこめてつくられてきたところへ思いを巡らして欲しいと考えました。そして、作品ができたなら、展示場で考えたことや、それをふまえてつくられた自分の作品やそこに込めた思いなど、子どもたちひとりひとりの言葉で、自分の経験や考えを語ってもらいたいと思いました。つくるということを通して、考えを形にするということを通して、その対象への思考がより深まっていくということ、仮面づくりの制作に期待しています。展示されている仮面それぞれが人々の願いを背負っているように、子どもも自分の願いをこめて仮面をつくる。これは仮面をつくったり使ったりしている人の経験を、そのままというわけではなくにせよ追体験することになると思います。思いをかたちにすることで、展示されていた仮面にぐっと近づけるでしょうし、同時に語るための媒介物としての自分の作品という仮面を手に入れることになります。それは、自分で自分のことを語れると同時に、語りの埋め込まれたモノ、意味あるモノ、という展示物に対する気づきにつながると考えられます。展示物が語りに、背景に満ちあふれているということ、自らもつくることによって理解するということを目指したいと考えました。自分のつくったものを語るという部分は、上田先生のお話にてできた Show and Tell という手法にあたるものではないでしょうか。

つくること、考えること

—自分自身とのコミュニケーション

次に見ていただく映像は、博物館に行った次の日の小学校での授業です。ここでは帯状にカットされた厚紙を立体的に組んで土台をつくり、そこに新聞紙を貼っていく張り子という手法で制作しています。わたしは制作の授業にも参加しましたが、仮面づくりを、どのような素材で、どういう手法で行うかということについては、担任の先生方が考えられました。授業の組み立てについてわたしが関わらせていただいたのは、どのような意図をもってつくるのか、という部分です。

どのような仮面をつくるかという計画を立てる前に、博物館での出来事をふりかえってもらいました。仮面にはどういう役目があったのか、形の面白さだけではなくていろんな意味があったということをもう一回教室で味わい直す機会を用意しました。展示場ではひとりひとりが個別に想像していたので、教室に帰ってからはほかの友達がどの仮面を選んでどんな想像をしたのかということも共有しました。こうしてひとりひとりが自分なりの考えをいったん表に出すことによって、学びの共同体の中でのコミュニケーションが生まれると考えてこのような機会を設けました。では、そのふりかえりと仮面づくりの計画をたてる授業の映像をみていただきます。

(ビデオ放映)

形からつくるというよりは、最初に自分の願いを十分に頭のなかに描いた上で形を考える、というプロセスを子どもたちに経験してもらいました。願いをもとにイメージをふくらませてスケッチし、それを基にして仮面をつくります。もちろんつくっていく過程で、いろいろ考え、手を動かすことで新しいアイデアが出てくるということもありますので、最初のスケッチから形が変わるということもあります。自分の願いを考えること、考えをもとに形にすること、を求めたので計画を記してもらいましたが、最初のスケッチを固守することは求めています。できあがった子どもの作品をみると、なんとなく造形の一部に展示場にあったような部分を見つけることができ、展示場から形の部分的ヒントをもらっている子どももいるようです。このことについては2通りの意見が聞かれました。美術教育を専門とされている研究者からは「子どもの

ものづくりのよさは自由な発想で作ることにあると思うけど、展示場で見本を見てしまうとイメージを限定しない？」と問われました。今回は見本というよりは表現のゆたかさにふれるということになったような気がします。実際、実践校の学級の先生方は、「従来のように教室だけでの授業よりも、いろんな発想が生まれた」とおっしゃっていました。

語って伝える、語ってふりかえる

－共同体でのコミュニケーション

今みていただいているシーンですが、このインタビューの部分は子どもがお互いに撮影したものです。わたしは毎回の授業にビデオカメラを持って行っていました。それは、授業の様子を撮影して、後から子どもにふりかえりの素材として見てもらおうと思っていたからです。子どもはずっとビデオを使いたくしょうがなかったようです。そこで、作品づくりが早くできた子たちに、自由に使っていていいと渡しました。すると、お互いに自分たちの作品のインタビューをしあっていました。どういう願いが込められているのか、つくるといことはどうだったのかなど、とても大切なことをちゃんと質問しあっているんですね。それに、みんな恥ずかしがったりせずにべらべらしゃべっているんです。自分のつくったものというのは、やはりちゃんと語れるのだなというのをここでも実感させられました。さきほどの Show and Tell がきちんと実践されているのです。しかも、わたしが聞くよりも、子ども同士でやった方が緊張もなく、いいものになっていたように思います。言わされているというのではなく、「伝える」ための表現ができていたように感じました。

今映像で見ていただいているように新聞紙の上に和紙を貼って、そこに色をつけて、最後にニスを塗って完成です。最後は、仮面をつけて演技をするアクティビティングアウトを通してのプレゼンテーションでした。自分のつくった仮面がどういう状況で使われて、どういう役割を果たすのかという状況を子どもたちが考えることで、今度は展示場の仮面の「使われる」という部分を思っただけで欲しいと考えたのです。それで、仮面を使う状況をもう一回考え、その状況を説明するような、そういうプレゼンをしてもらいたいと思いました。イメージしている状況を実際に演じてもらうというプレゼンです。実は、それが結構難しく、どうしても「〇〇の仮面です。こんな願いがこもっています」というような説明になってしまって、あまりうまくでき

なかったなという反省点もあります。Show and Tell はできているけど、演じてみるというのは、ハードルが高かったみたいです。では、最後にそのプレゼンの映像を見ていただきたいと思います。

(ビデオ放映)

プレゼンで演技をする前に、もう一回それまでの活動をふりかえってもらいたかったのと、自分たちの発表も映像になるということを感じてもらうために、博物館に行ったときの映像をみてもらいました。それから、子どもたちはプレゼンのシナリオを書きました。どんな願いを込めていたかということと、どのような仮面をつくったのかということをつりかえってから、自分が演じるストーリーを4コマ漫画のように4つのフレームに描きました。どのような振りで何をしゃべるとかというイラストと吹き出しの中の言葉をかいています。何シーンも撮るのではなく、カメラは固定されていて、その前でワンカットだけの演技です。残念ながらいい演技とは言い難かったのですが、ひとりひとり一生懸命考えて表現してくれていました。わたしは120人分のキューを出したのですが、それぞれの作品にこめられた意味をきかせてもらい、すごく楽しかったです。

今映像に登場している子は、何でもつくれるという願いをこめているそうです。それで、ものを作る場なので工場のマークを意識してデザインしたそうです。次の子の作品は、一見するとピカチュウっぽいのですが、上についている飾りに注目していただけますか、すごいので。実は、民博の展示物に似たのがあるんですよ。おそらく本人の頭の中でいろいろ混ぜてこのかたちになったのだと思います。映像は以上です。

4 ワークショップにおける「つくる」こと

「考える→決める」をくりかえす

本日のタイトルにしている「つくる」ですが、なぜ「つくる」ワークショップをするのかということなのですが、つくるということは、何かかたちにしたり表に出したりするので、考えることをとても要求しているのですよね。つくるというのは考えて決めて、考えて決めてということを繰り返す作業なので。そういうことで、考えるということを繰り返すことで、よりそのとき対象となっているモノや事の状況というものを想像したり、その問題を自分自身のこととして考え

たり、それを通して自分のことを見つめ直したりすることになると思います。今回の実践についても、願いを形にするということ、自分たちが日々何を願っているのかということ、子どもたちはすごく考えたようです。それで、最初に博物館で紹介された願いと、自分たちの願いというものを、もう一回並べて誰かが何かを願うということがどういうことなのかを考え直すきっかけになったと思います。

それから、つくることによって、形についてもすごく考えるのです。実際、丸くしたり四角くしたり、何かここにくっつけたり、色を塗ったり、ひとつひとつ決めていかななくてはならない。その中で、もう一回展示物のかたちや色が、何だかすごく面白かったり迫力があったりというのが思い出されて、鑑賞したときのことが再確認されるのではないかと思います。

そして、それが使われる状況を考えるということもあります。それは自分の願いをどうやって叶えるかということを考えることで、実際にそれをつくっている人たちがどういう状況の中で本当はそのモノを使っているのかということにまで想像がひろがると思うのです。展示物が本来置かれていた状況や、そのモノを使っている人たちの生活の状況という、さまざまな状況をイメージすることにつながるのではないかと考えています。

そのようなことから、つくるということは「考える→決める」を繰り返し、その過程によって何度も何度も自分の考えを構成しなおしていく、構成せざるを得ない状況に置かれるわけです。これは、上田先生のお話にあったシーモア・ペパートの object-to-think-with にあてはめて考えられるでしょうか。ペパートはコンピューターのプログラムを object? 思考の道具にしましたが、ここでは仮面がその役割を担っています。そして、さまざまな状況を描きながら想像と創造を繰り返していくので、全体を通して、ドナルド・ショーンの reflective conversation with materials in a situation という反省的実践家の営みが子どもの活動の中に埋め込まれているという感じになると思います。

reflective conversation

with materials in a situation

今回のテーマはコミュニケーションですが、この仮面づくりの活動を通して、子ども達が何とコミュニケーションしているのかを整理してみたいと思います。先にもあげたように、ここでは3つのコミュニケーションの対象を考えています。

まず第1に、博物館に置かれているモノが本来あった、その先の世界で起こっている出来事があげられます。モノの背景とコミュニケーションをするということです。アフリカのある地域の仮面を選んだ場合、仮面を通してその仮面がつくられ使われてきたことと、アフリカのある地域と、かかわるということです。

もうひとつ、伝えるために考えたり、つくるために考えたり、いろいろ想像したりすることによって、自分自身の思考と何度もやりとりを行います。なので、コミュニケーションの相手というのは、他者だけではなく、過去の自分と今の自分、そしてこれから先の自分というように、自分自身の中のコミュニケーションというのがあげられると思います。子どもたちは、自分で仮面をつくりながらいろんな思いをめぐらしていたと思うのです。

3つ目は、学びの共同体でのコミュニケーションです。ここでは、同じクラスの友達や先生、わたしのよう外から来ている人も含めて、自分が学んでいる状況を共有している人たちとコミュニケーションをしていきます。学び合う仲間とのかかわりが、先のふたつのコミュニケーションをよりゆたかなものにするのだと思います。

このような3つのコミュニケーションがあるのではないかと感じています。そして、博物館という場を楽しむには、第1にあげたモノの先の世界とのコミュニケーションがまずあげられると思います。でも、これら3つのコミュニケーションは相互に深くかかわっていて、ひとつのコミュニケーションだけで完結するのではないと思うのです。モノの先にひろがる世界とかかわるためには、自分自身とのコミュニケーション、すなわちよく考えることが大切だし、自分の考えを吟味するためには他者とのやりとりが重要になってきます。他者とかわりながら、いろいろと思いをめぐらすことによって、資料にうめ込まれた情報とより深くかかわれるのではないと思うのです。展示物とのコミュニケーション、自分自身とのコミュニケーション、仲間とのコミュニケーションが、博物館の楽しみだと

思います。

5. むすび

状況のデザイン

わたしがこのような活動をするときにすごく大切にしたいと考えていることに「状況のデザイン」ということがあります。

この状況には2つ意味があって、ひとつはこのようなワークショップ的な学びの場という状況をどうデザインしていくかということです。それはどういう場や、道具立てを設定するかということ、どういうテーマを提供することができるかということ、活動のフェーズごとの状況、すなわち学習事態のデザインです。先ほど上田先生がおっしゃった、少し先の経験をイメージして、こんな経験があるだろうという、そういう経験の可能性のデザインという意味において、状況のデザインを大切にしたいと思っています。その状況とは、さっきのドナルド・ショーンの言葉を再び借りるならば、reflective conversation with materials in a situation を可能にする状況だと言えらると思います。

もうひとつは、子どもたちのつくったものが使われる状況です。例えば、今回のように仮面をつくるのだったら、仮面の形をどうするかということに意識が引張られすぎてしまうと、仮面が使われている状況というのがややもすれば忘れられてしまうのです。何かをつくる前にデザインを知るという意味でもし博物館を訪れるとするならば、造形だけに着目して資料的背景は知らなくてもいいということもあると思います。しかし、もし博物館が持っているモノの背景としての情報についても考えてもらいたいとするならば、そのときには状況のデザインというのがすごく大切になってくると実感しています。すなわち、なにかをつくることだけにおわらないような、文脈のデザインです。

先日、ある研究会でとても興味深い実践例をきくことができました。技術家庭科の授業で、「火吹き竹」と「押しずしの型」を作るという授業をされたそうです。火吹き竹をつくった後に、使ってみるといところまで授業で試されたそうです。実際に火をつけてその火吹き竹を冬の日に外でやってみたら、風が強くて火吹き竹を使うまでもなくわーっと火があがったそうです。風が強くてたいへんだったと報告された先生がおっしゃったのです。その時に、子どもが「これって、本当は部屋の中で使うんじゃない？」と言ったらしいのです。火吹き竹は、火をおこすために風を送

る道具なのに外でやったのではじめから強風が吹いていたのですよね。やはり火吹き竹が本来使われている状況というものを想像して、その「場」そのものを学び手自身が頭に描き演出してみるようなきっかけが提供できたときに初めて、モノとその背景まで含めた対象への理解につながるような場が設定できるのではないかと思います。こうしたふたつの状況のデザインというのを意識しながらワークショップなどの活動を組み立てたいと思っています。

自らデザインする

以上が、博物館でさまざまなコミュニケーションのきっかけをデザインする際に、わたしが大切にしていることです。このようなことを通して、どういう学びをしてもらいたいかと、ひとりひとりが自分の日常や身の回りのことから、いろんな情報を集めて、それを自分なりに再編集するような、そういう力をも身につけられるといいなと思っています。一回のワークショップで答えがでるといよりも、そういう学びにつながっていくようなことをしたいというのがわたしの希望です。それが、ある対象を読み解く力や、ある機会を使いこなす力ということなのだと考えています。

さっき上田先生が、「小学校にデザイン科ができれば」とおっしゃっていましたが、わたしも総合的な学習の時間が「情報デザイン」を学ぶ時間になればいいのではないかと思います。「総合的な学習」という言葉では、何を学ぶのかが見えません。また「生きる力」と言われても何を学びどのようなスキルを身につけるのかが具体的にイメージしにくいような気がします。でも、つくって、かたって、つたえて、ふりかえって、という構成主義的な学びのプロセスは、デザインするプロセスととても似ていると思うのです。そして、「デザインとはコレクション&セレクションだ」とデザインの先生から聞いたのですが、これって博物館の機能そのものだと思うのです。しかも、デザインにも博物館にも共通しているのが、自分のための表現ではなくて、「伝える」ための表現だということです。だから、博物館の機能を学ぶことは、デザインを学ぶことにもなるように思います。このようなことも、わたしが博物館の学びに感じている可能性なのではないかと思うのです。「集めて編集して伝える」というキュレーションの仕事は、誰もが身につけていいのではないかと思うのです。そして、博物館側も、

構成していくことを来館者にもゆだねていくというか、来館者が自分なりに編集していけるような展示を提供できればおもしろいと思います。そして、来館者も自

分で編集するスキルを身につけていれば、博物館をもっと楽しめるのではないのでしょうか。ありがとうございました。

「琵琶湖博物館企画展『のびる・ひらく・ひろがる —植物がうごくとき—』 におけるハンズ・オン展示手法比較と展示評価の試み」

芦谷 美奈子

(滋賀県立琵琶湖博物館)

それでは今年度の企画展示で行なったハンズオン展示手法の比較と、その展示評価について報告をします。今日のこの博物館フォーラムは、布谷が昨日お話したように、今年度開催した『のびる・ひらく・ひろがる —植物がうごくとき—』という企画展に関連した行事として、位置づけられているものです。

この展示会は、去年の7月17日から11月23日まで4ヶ月あまり行われたもので、展示は日展さんが造って下さいました。チラシの表が(図1)こういうウィリアム・モリス風の綺麗なデザインだったので、裏はこういうかわいいのにしてもらいました。余談ですが、この女の子はうちの博物館の学芸員のお嬢さんです。こういう展示についてお話をしたいと思います。

お渡しした資料(P55~56)で、前の方には字がいっぱいあるのに、後半のはすかすかしていないかと思われるとおもいますが、それは同じ勢いで最後まで書く元気がなくなったというものですけれども、それだけではなくて、前提の話というのはあまり詳しく話してもしょうがない部分もあるので、幾つかすごく重要なことがあります。この企画展の企画は、実は5年ぐらい前から持っていたものです。資料の一番最初、コンセプトのところ、2つのハンズ・オンを持つ企画展と書いてあるんですけど、まず最初にあったのは、ハンズ・オンの企画展をしたいということでした。ハンズ・オンがいっぱいある企画展をしたいのではなくて、「ハンズ・オンとは何？」ということを知るための企画展をしたいというのがまず1つありました。

2つ目は、ハンズ・オンは手法なので、何らかのコンテンツが存在しないと展示会として成立しない部分もあります。昨日自己紹介のときに元植物をやっていたとおっしゃっていた布谷と、私も昔植物を扱っていたことがあるので、そういうメンバーだから植物にしようかということで、コンテンツは植物にしました。

実際的には、この2つとも、2つのテーマというのが両方ともチャレンジングなものだったわけです。ご存知のように、植物の展示というのには成功している展示があまりないんです。

植物の展示はすごく展示しにくいテーマです。大阪

自然史はまだちゃんとテーマを立てて展示をしてある方なんですけれども、例えば海外に行くと、ロンドンの自然史博物館に行きますと、いろんな展示室はそこで、入ると、バックライトのグラフィックだけしかなかったりとか。あと、シカゴのフィールド自然史博物館に行っても、いろいろなストーリーラインが工夫された展示室がたくさんある中で、植物の展示室だけは1種類、すごく精巧なレプリカとか、そういうものだけがただひたすら並んでいたりするわけです。植物をあつかった展示という実際つくるのは難しいテーマを選んでしまったというところはあるのですけれども、この2つのテーマを持つというのがすごく重要なことなので、これを強調しておきたいと思います。

実際には、まずアンケートを取りました。植物についてみんなが一体どんなイメージを持っているかというのを調べるために、おっぴらではないのですが、



図1 企画展示会チラシ

あちこち出掛けた時とかに、参加者の方にアンケートを配ったりとか、あとは井島さんにも協力していただいて、たしか玉川大学の講義の時に学生さんにアンケートを書いてもらったりとか、そんなことをしていました。それで、そういう情報を基に話をつくっていかうということでした。

資料の2つ目のテーマのところ「動かない植物というイメージを払拭」と書いてあるのですが、私たちが勝手にそう思っていたのですが、実はアンケートを取ってみると、結構動くことをみんな認識していて、ではそういう動きではない動きみたいなものをちゃんと示せるものにしようということになりました。

実験の場にしたいということなので、展示造りのプロセスとしては、すごく正当な道をきっちり踏もうと思って、次にある展示メッセージというのもしっかり決めました。これは展示造りの間に必ず戻っていくべきということで、ベースにある基本メッセージというのは「繁殖」ということを選んでいきます。だから、すべての展示には繁殖というテーマに関する何らかのニュアンスが全部ちりばめられています。

一次メッセージ、二次メッセージ、三次メッセージと、下に行けば行くほど、入ったりは入ってなかったりという、場合によっては入れるかなみたいな、そういう位置付けになっていくのですけれども、基本メッセージだけはとにかくすべてに行き渡るようにということになりました。それと、この基本メッセージを含む展示メッセージと、その下のストーリーラインについては、きょう来て下さっている染川さんと井島さんも含めて、ちょっと小さなハンズ・オンの研究グループをつくって、その中で議論をしてつくったという経過があるので、ストーリーラインをきっちりつくり、そのストーリーラインがそのまま展示室のゾーニングとかにつながっていくことになりました。

その中で、「のびる・ひらく・ひろがる」というタイトルを付けることになりました。最初のプランでは企画展自体のタイトルは、「植物がうごくとき」というのがメインテーマだったのですが、館内のほかの学芸員からも「誤解を招くのでタイトルを変えたほうがいい」という話があって、それで前に「のびる・ひらく・ひろがる」を付けたという経緯があります。

展示制作のプロセスについては、この辺は今日この場に来ていらっしゃる何人かの方も関係したのですが、僭越にも展示会社を選ばせていただくのに宿題を出させて頂いたりして、めくり板についての展示ア



写真1 アトリウムでのプレ展示

イデアを出せとか、あとはロールプレイングを用いた展示室について提案して下さいとか、そんなことをいろいろ言ってプロポーザルをして頂き、選んだりもしました。その次に大事なのがプレ展示です。普通やはりハンズ・オンの展示という、使い始めると必ず壊れるもので、そういうものについての経験はディスカバリー・ルームなどであったので、プレ展示をしましょうということになりました。図1はプレ展示の様子です。本展示が始まるだいぶ前から、こういう形でPRも兼ねてアトリウムの所に作り物を置いて様子を見るということをしました。この場合は、サクラの花の模型なんですけれども、耐久性について調べると同時に、植物についての素朴な疑問を子供たちから募るということで、大体こんな形です(図2)。実際これでは素材が初め針金が入った布製だったのが、やはり危ないということになってFRP製に変わったりするなどで、ちゃんと展示制作の中で役に立っています。

一番下に書いてある展示改善、利用者のため、実験のためと書いてあるのですが、これもすごく重要でして、今のプレ展示で耐久性を確認したとして、耐久性が十分でも、やはり展示としてもものすごく使いにくい展示であったり、不十分な展示ばかりでは実験もできないし、データを取っても、では何を比較しているのかわからなくなってしまうので、オープンしてから、可能な限り展示改善をしていこうということ、幾つかは日展さんにも大きく手直しをもらったところもありますし、今日司会をしている山中の方でいろいろな工夫を日々重ねていったというのがあります。ですから、4ヶ月間も企画展をしていて、実際に調査をしたり、データを取ったりできるようになったというのは、最後の3分の1ぐらいの時間しかなくて、それまでは本当に利用者の状況を見て展示を改善したり、

ちょっとずつ触ったりして、本当に比較可能な現状の中で一番いい状態に展示を持っていくのに時間を使いました。

ぱっとお見せしてもぴんと来ないと思うのですが、これが平面図(図2)です。大きく入り口の所にプロローグ、のびる・ひらく。それで、こちらの扉がひろがる。それでエピローグというふうにストーリーラインがそのままゾーンで入ってきています。これは後でもうちょっと細かい話をするときにもしかしたらまた使うかもしれません。

実際に展示改善としてどういうことをしたかというものの一つの例なのですが、これはササユリの模型に花粉が付いていて、赤く見える部分にマグネットの花粉が付いていて、その反対側にマジックテープが付いていて、このチョウを持って近づけると、チョウの体に花粉がマジックテープと一緒にくっついてくるといふ、そういう仕組みの展示物です。これが実はうまくいかなくて、オープンして、誰がやっても体に付く前に花粉が全部下に落ちてしまうんです。チョウが大き過ぎて、ぶつかって、花粉を落とすということがわかって、それで改善して頂いたのが、このかわいいチョウ。さっきの大きさと全然サイズが違うのがわかると思うんです。この小さなチョウになってからは、ちゃんと体に花粉が付くようになって、一応こちらの目的を達成することができたというようなことを、ほかのコーナーでもしました。本当はもうちょっと別の方法もあったかもしれないんですけど、その場でできる最善のことということで直していった結果です。

では、全体をちょっと、何となくどんな展示会だったのかを見てもらいたいのですが、プロローグのところは、動けない植物ということを強調するために、映像を流して、したにあるこれは根っこサンダルといって、要するにこのサンダルを履いてもらうと動けなくなるんですけど、この上に大きな靴があって、動けない植物というのを体験してもらうという展示です。本当にこんなのを造って、みんなが履いてくれるのかなと思っていたら、結構家族連れで履いてくれているのがわかって。一番最後の方にも出てきますけれど、アンケートなんかでも割と印象深く残っているような展示でした。

次に、のびるゾーンですが、「のびる」というのは、植物の成長が一体何のためかというのを、究極は基本メッセージになっている繁殖というのが最後には来るのですが、「何のために伸びているの?」というのを



写真2 プレ展示 (サクラの花を作る)



写真3 ササユリに来るチョウ

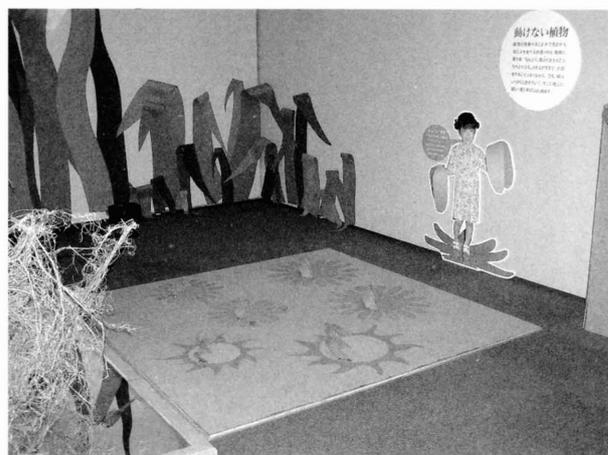


写真4 根っこサンダル

知ってもらうために、大体こういう展示でした。実は、クズの展示は5枚のめくり板があったりとか、一番下のは、竹の成長はものすごく速いんですけど、それを自分の背と比べてもらおうという、そういうコーナーです。

あるいは、成長していくということから、こういう、本当にこれぐらい成長してしまった木の断面を見ても

ことで、いろんな花の花粉をいろいろな虫がそれぞれ独自の方法で集めて花粉を運ぶポリネーターの役割を果たしているんですよということを知ってもらうために、スタンプのワークシートを置きました。これなんかも、初めはスタンプラリーという形で、どこに何を押しでもいいよとしたら、子供たちは展示を見ないで、ハンコを集め始めてしまったので、これはいかんということで、どの虫がどの花粉を運ぶんだということがわかるようなものに改善しました。でも、改善しても、後のデータを見てもらうとちょっと状況は厳しいかなという内容だったんですけど。

次、ひろがるコーナーというのは、種子ができて、それが広がっていく様子を知ってもらうということで、大体コーナーの感じはこんな2枚の写真がほぼ全景を見せている展示なんですけれど、こんな感じで、個別なものをお見せするという感じ。これはマジックミラーかな。ボタンを押して覗くと絵が変わるというものです。これはドングリの運命を決めるめくり板です。内容をちょっと説明すると、ドングリっていっぱい落ちているんだけど、実際に発芽に成功するものはすごく少ないということを知ってもらおうというもので、めくっていくと、全部×とか、虫が食って駄目とか、鹿に食べられて駄目、熊に食べられて駄目とか、子供が拾っていくから駄目とか、そういうものが書いてあって、めくり板が何十枚かあるなかで、1ヶ所か2ヶ所だけ○が付いているような、そういうものでした。

あとは、壁面のガラスを使って植物を使った応用的な話とか、下之郷という、この博物館の近くの守山という所で発掘されたものすごい環濠集落があって、そこから出てきたものの解析にうちのスタッフも関わっていたので、その中の植物の出土品。布谷さんの方から提供して頂いて、展示をしています。でも、ハンズ・オンの要素というのはちょっとだけ前にあって、実際に出てきた物をルーペを使って見えたりするような仕掛けにしているのですが、一応ハンズ・オンを含んだ展示コーナーです。最後のエピローグというのはどういう所かという、考え方としては、プロローグ、のびる・ひらく・ひろがる、エピローグという流れの中で、一つの植物の生を1周ぐるっと回るような形にうまく持っていけないかなということで、考えていました。プレ展示の時にお話したような、事前にいろんな子供たちからの植物の質問というのを受け付けていまして、それについてこの真ん中のように、これは実際の子供の字なんですけれども、「花の色って何で

違うの？」という、そういうすごく素朴な質問に、布谷さんが全部1個1個答えていきました。会期中もいろいろな質問をずっと受け付けたものについて、こうやってお返事を張っていく。こういうコーナーを設けました。

最後に、象徴的なこの実生の実物が置いてあって、植物のこれからの成長をイメージしながら終わりという、そういうストーリーです。

4ヶ月間やっていて、実際は本格的な評価調査みたいなものを入れたかったのですが、諸般の事情でというか、お金がなくて、そういうことができなくて、結局、内部の人間だけで何とかしようやということにせざるを得ませんでした。そうした中でも、現場でスタッフとしていらっしゃったアルバイトの方たちが、独自に自分たちが、なかでお客さんたちとより良く交流するためにはという視点からの発想だと思うのですが、お客さんの様子を調べたり、滞留時間を調べてくれたりしたというのがありました。あの展示室の広さは600㎡ちょっとなんですけれど、滞在時間を見てみると、一番短い人で5分。この話はまた後でしますが、長い人で1時間半くらい。平均すると26分というデータがありました。11月3日の入場者です。まず、今のようなことを頭の中に置いておいていただいて、ここからが本筋です。ハンズ・オンの実験の場として、一体何を比べようかということになったとき、ハンズ・オンの研究グループの中でも意見が割れて、何を実験したら、そのハンズ・オンの特性みたいなものが見えてくるのだろうかというのを考えて、3つ案が出ました。

1つは、めくりパネル、フリップパネルを使って何か実験をできないかということと、あと模型と本物とで、触る効果のちがいか。あとは私がすごくこだわってやりたかったのは、プロセスの違い、同じテーマなんだけど、同じようなことをやっているのだけれど、アクティビティのプロセスが違うとどうなるかというのを比較したくて提案をしました。

フリップパネルについては、いろんな展示会社さんからいろいろ案を出して頂いたのを見たり、自分たちで実際にいろいろな博物館へ行ってめくり板の展示を見ていると、結局のところは、ハンズ・オンはハンズ・オンなのですが、コンテンツ次第で良くもなるし悪くもなるという要素がものすごく大きなハンズ・オンの手法なので、ちょっと今回の実験からは外してしまいました。

ハンズ・オン展示手法比較

1)「ひっつきむし(ひっついたね)」→実物と拡大模型

- ・比較のポイント:「触れる」モノが異なるとどうなるか?
- ・コーナーで伝えたいこと:動物などにひっついていくタネがあることと、その仕組み。
- ・利用者の様子と比較の結果
実物利用者サンプル数および平均値:70サンプル(71秒)
模型利用者サンプル数および平均値:88サンプル(41秒)

2)「飛ぶタネ(ふわり飛んだね)」

→クローズド・エンドとオープン・エンド

- ・比較のポイント:アクティビティのプロセスが異なるとどうなるか?
- ・コーナーで伝えたいこと:風によって散布されるタネがあることと、その様々な形や飛び方(→さらに、ゆっくり飛ぶものが、遠くへ運ばれる可能性があること)
- ・利用者の様子と比較の結果
オープン・エンドサンプル数および平均値:
45サンプル(391秒→6分31秒)
クローズド・エンドのサンプル数および平均値
45サンプル(262秒→4分22秒)

では、この2つが本当にベストだったかと言われると自信は全くありませんけれども、とにかくこれについて実験しようということで、時間もないので、実験・実験と言って、持って行ってしまったようなところがあります。

まず、ひっつき虫の方ですけれども、これは実物と拡大模型というのを子供たちに触ってもらって、こちらが想像していたのは、それぞれ触るとしても、受け取る情報に同じテーマを展示するにしても、受け取る情報が全然違って来るのではないかという。あるいは、使い方とか、触り方とか、そういったものに違いが出てくるだろうと予測して物を変えてみました。

実際にこれはオオオナモミというのを使ったのですが、それについての話は、また後で写真を見ながらします。オープンエンドとクローズドエンドの場合は、飛ぶ種の展示をするということなんですけれども、アクティビティのプロセスが異なるというのはどういうことかという、クローズドエンドというのは、一応こちらの理想としては、誰がやっても同じ結果に終わるアクティビティを想定してまして、オープンエンドというのは、人によって結果が大きく違って来る

ような仕掛けにしたかったんです。これもちょっと後で説明をしますが、理想通りいったかという、ちょっといかなかった部分があります。

この2つの実験について紹介をさせていただきます。まず模型のオオオナモミです。実際、このオオオナモミも、さっきサクラの例をお見せしましたが、プレ展示でちゃんと耐久性を調べて、作り直しをしてもらって、それでそのチェックができないまま当日を迎えて設置された最初のころの状態なのですが。

実はちょっと問題がありまして、軟らかかったんです。お客さんの様子を見てると、まだデータは取っていないんですよ。触っているお客さんが「そうか。オオオナモミってこんなに軟らかかったんだ」と、この模型に触った感覚をそのまま科学的な知識として持って帰りそうになっているのを見て、ちょっとそれはまずいですよということで作り直しをもらって、硬くしてもらって、だから実験するには触ることによって間違った情報が伝わってはいけないので、展示改善の中で硬くしてもらおうというふうになりました。実際、初めは実物を見せないで、模型だけを置いておいたりしたんですけれども、それも展示改善の中で、本物をちゃ

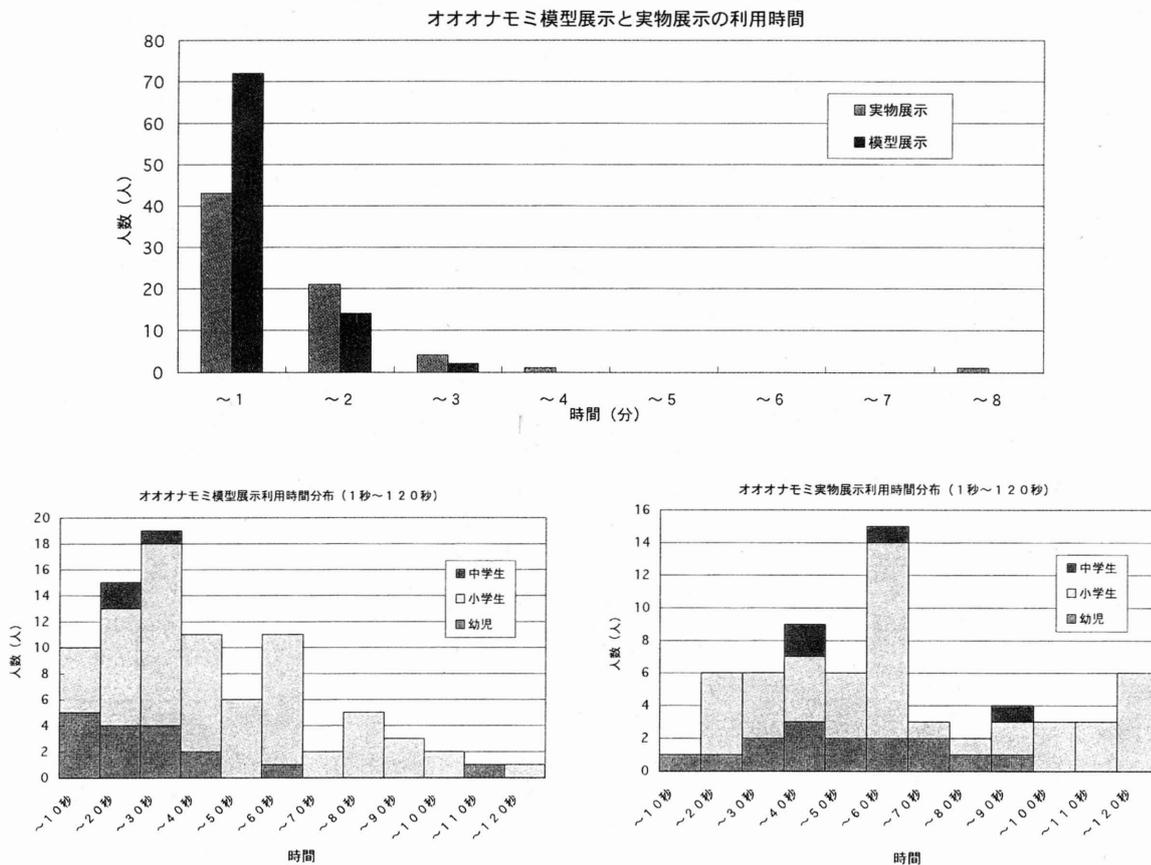


図5 オナモミ 利用時間

んと置くようにしたりというふうになりました。

ものすごく正直な話、オオオナモミを選んだことというのは、実はちょっと微妙なことがありまして、いい面も悪い面もあって。オオオナモミって、みんな知っている、ひつつき虫の代表格だろうと勝手に私たちは全員思っていたのですが、今の子供たちにとってオオオナモミはあまり見たことがないもので、その辺にあまり生えていないんですって。滋賀県では特に珍しいということで、「他のは集めたんですけど、これだけないんです」と言ってきた親子連れもあったぐらい珍しいものだったということが、ちょっと失敗。本当はヌスビトハギとかアメリカセンダングサとかのひつつき虫の方が、子供たちにとってはポピュラーなものだった。「初めから知っていたら、その模型を作ったのにさ」という、そういう感じの話なんですけれど、ちょっとこの辺は別の話になります。

でも、逆に言うと、大人の世代の人たちは、割とオオオナモミをよく知っていて、子供にとっては「何だこりゃ」でも、大人の方から話しかけて「これはね」

というような交流が家族の中で成立していたのも実際にあったので、いい面も悪い面もと言ったのはそういう意味です。

実験はこのように大きな模型が1個ぼんと置いてある状態。これが実物がトレーに入れてあって、前にくっつける布がある状態。これはサービスで、最後「模型も本物も出しちゃえ」と言って、模型も本物も出した状態。3段階、3つ目はデータを若干取りかけたんですけど、その話はちょっと抜いておいて、この2つについて、ではどうだったのか、お客さんの反応はというところのお話をしたいと思います。

皆さん気にしているであろう、後ろのグラフィックは、もっと以前の話として、オオオナモミが本当はひつつき虫ではないかという話題です。ひつつき虫というのは動物にひっついて運ばれる種という意味合い、変な話ですけど、ニュアンスで使われているんですけど、実はそうではなくて、水散布、水によって運ばれているのではないだろうかという仮説を布谷さんが持っていて。そんなことを説明するために、

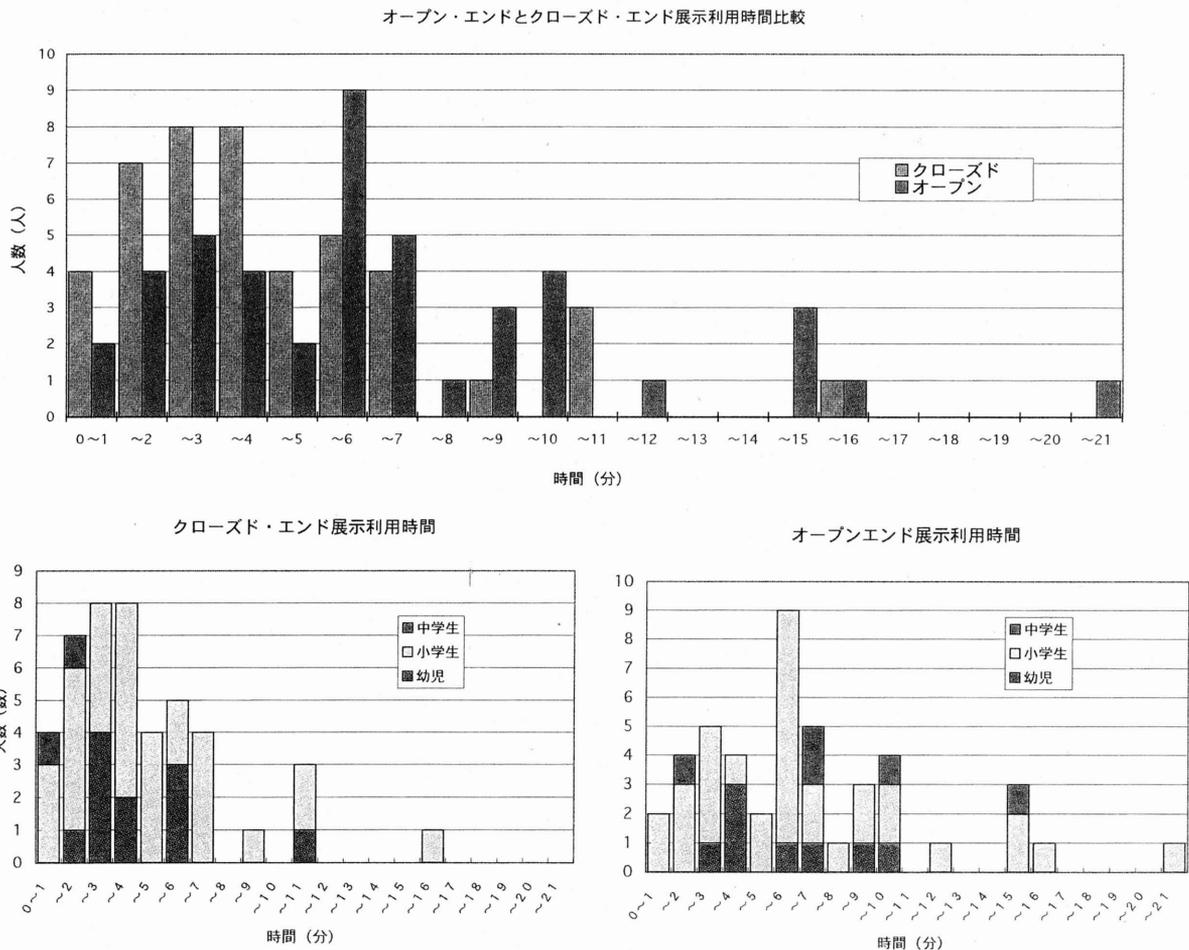


図6 オープンエンドとクローズドエンド

本当はわざわざタヌキの毛の拡大とセーターの拡大なんかを出してみたりしたのですが、結局前のこのグラフィックはほとんどなんの役にも立っていません。子供たちには何の役にも立っていないんですけど、この大きな全体を写した写真はちょっと持ってきていないんですけど、大きな空間で一番右端の方に、小さなサイズのパネルで「もしかすると水散布かもしれない」と書いてあって、大人の人は時々そこまでたどって、「へー」と言うらしいんですけど、子供はぜんぜん、これぐらいスペースが離れていると、もう全然無関係なものとしてしか受け取ってくれないので、実験には影響がないものだろうと、勝手にこちらも判断しまして、このままにしておきました。

どうだったかということなんですけれど、昔、植物生態学をやっていた者としてこういうものがわかりやすいので、思わず出してしまうのですけれど(図6)。上がサンプル数の違いというのも若干あるのですが、オオオナモミの実物と模型との展示を分の単位で示すと、もうどっちでも変わらない。要するに、あまり長くは人が利用しない展示であるということが調査の中でわかってきました。

では、秒単位で見ていくとどうなるかという、左側の、模型のときはこんな感じ。短いです。短い方にピークがこう来ていて、これは中は中学生、小学生、下が幼児と分かれています。実物にしたときは、時間のピークはちょっと長めにずれていきました。

ということで、では長く利用されたから実物の方がいろいろなことが伝わっているのかということ、実は必ずしもそうではないというのが1個1個のデータから見えてくるんです。仮にちょっと、これは模型ですね。模型で、1分50秒触っていた人たちの記録なんですけれど。模型の意味もちゃんと理解してくれて、お母さんが、ちゃんと子供にマジックテープと鉤針の形と、拡大模型のその引っ掛かる所の仕掛けの説明をちゃんとしてくれたという、理想的な例です。結構そういう科学的な解説がしやすいのは拡大模型の方で、お母さんと子供の間でそういう、例えば「オオオナモミをモデルにして、こういうマジックテープとかができたんですよ」と自慢げに説明するお父さんがいて、そういう会話促進は割りと模型の場合にはありました。

今度、実物になるとどうなるかという、やはり大人も子供もそうですけれど、実物を見るとひっつけたくなるんですね。ぽんぽん投げてひっつけたり、自分の服にくっつけたりとか、そういうことがやはりアク

ティビティの中では大きく占めてきて、じーっと見るとか、下の例は結構長く、7分も使っていたという、ものすごい例なんですけれど、こういうふうに使ってくれる人もいれば、もうくっただけで終わってしまう人もいるという、かなり分かれるところなんですけれど。この辺で子供たちの反応を見ていると、やはりくっつけて、楽しんで終わってしまうというところで、ここなんかで、やはりお母さんとかがどういう関わりをするのかというのが、ものすごくメッセージの伝達に重要になってくるというのが調査の隙間から見えてきます。



写真6 飛ぶタネ

もう1個のオープンエンド、クローズドエンドの方ですけれど。この図を見せる前に、飛ぶ種の展示はどういう展示だったかという、上と下で撮影した時期が違うので配置がちょっと変わっているのですが、こういうふうの中に種子を入れて、紐を引っばって箱を天井まで持ってゆき、箱の上部が天井にあたると、箱が左右に分かれてぱかっと開く。すごくうまい仕掛けを日展さんが作って下さって、それを使って種を飛ばしてもらいました。

先ほどのオープンエンド、クローズドエンドの内容

を詳しく、一応言っておきますと、誰がしても同じということは、要するに決まった形の種。つまり、既存にある飛ぶ種の形を正確に模倣した模型を作って、それを飛ばすのがクローズドエンド。それを飛ばすと、誰が飛ばしても同じ飛び方を本来するはずというのが、こちらの予測だったのですけれど、本物を正確に模倣した模型というのが作れませんでして、これがなかなかとても難しく、いろんな工夫をしたのですが、本当の意味でのクローズドエンドにはなりませんでした。

実際はどんな感じだったのかというと、図7を見てください。こういうふうには、これはクローズドの状況なんですけれど、こうやって何とかの種、何とかの種という、ちょっと飛ぶ種の実物も見せながら、それに似た模型をだーっと入れておいて、それを飛ばしてみよう、何秒ぐらい飛ぶかなという呼び掛けでやったんですけれども。実際には、紙製ですので、前に使った人がぐしゃっかしていたら、もうそれだけで飛び方が違ってしまったりとか、スタッフが頻繁に行って直したりとか、新しいのを次から次へと、特に実験のデータを取るときには、新しい種子を次から次へと投入す

る形で行ったんですけれども、ちょっとセミクローズドみたいな、ちょっと半分オープンみたいな感じになってしまったというのがあります。

こちらの実験の方は結構子供たちの行動に大きく違いが出ていて、今度は分単位で測っても十分にグラフが作れるぐらいになって、クローズドだと比較的短時間のところにピークがあるのですが、オープンだと一番多いのがもうちょっと6分ぐらいまでいる。5分から6分の間。それでこういう広がりを見せて、すごく長い人はクローズドでもオープンでもいるんですけれど、こんな状態になっています。下のグラフを見てもらうと、もうちょっとはっきりと。特に小学生の利用で、オープンエンドの方が時間がいっぱいあるというのがわかると思います。

行動としては、一応調査票をまたコピーしてきたのですが、こっちがクローズド。ここでもやはりお父さんとかお母さんとかの働きというのは絶対必要で、お父さん・お母さんがいない場合、この飛ぶ種子のコーナーがどんなことになるかということ、すべての種子を全部投入して、だーっとやって、上からぱさっと落と

トラッキングによる展示全体の利用時間比較

1) トラッキング調査：動線、展示利用時間、発話などの調査

2) 調査対象：5～13歳の子ども達（サンプル数：32）

3) 各ゾーンの展示コーナーごとの平均利用時間くらべ

・全体利用時間の平均値：35.5分

（最長：75分、最短8分）

・ベスト10、ワースト10、それぞれの展示の特徴とは？

図7 トレッキング

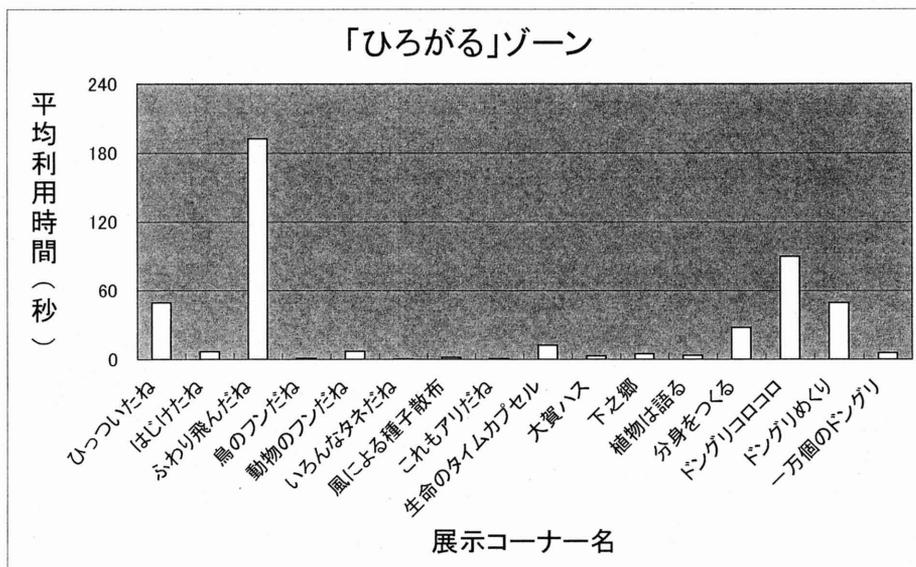
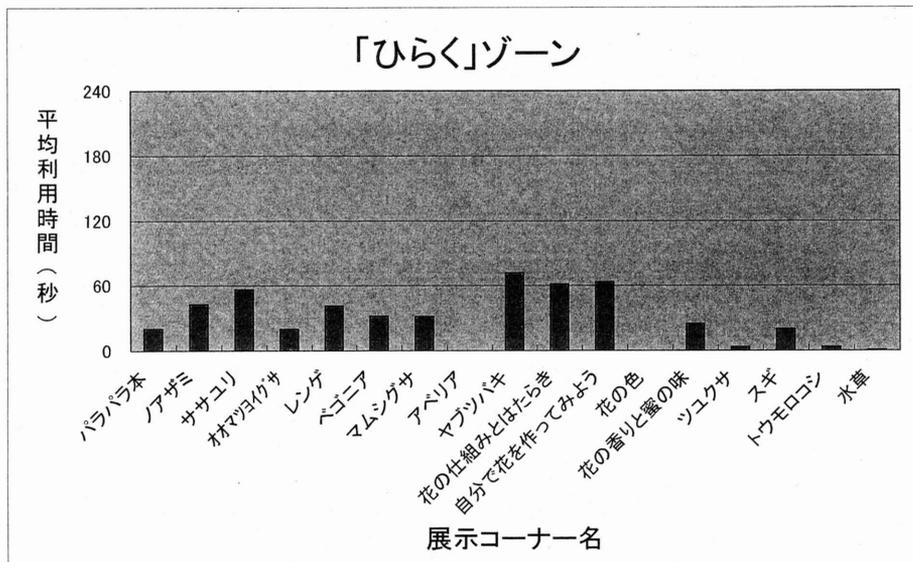
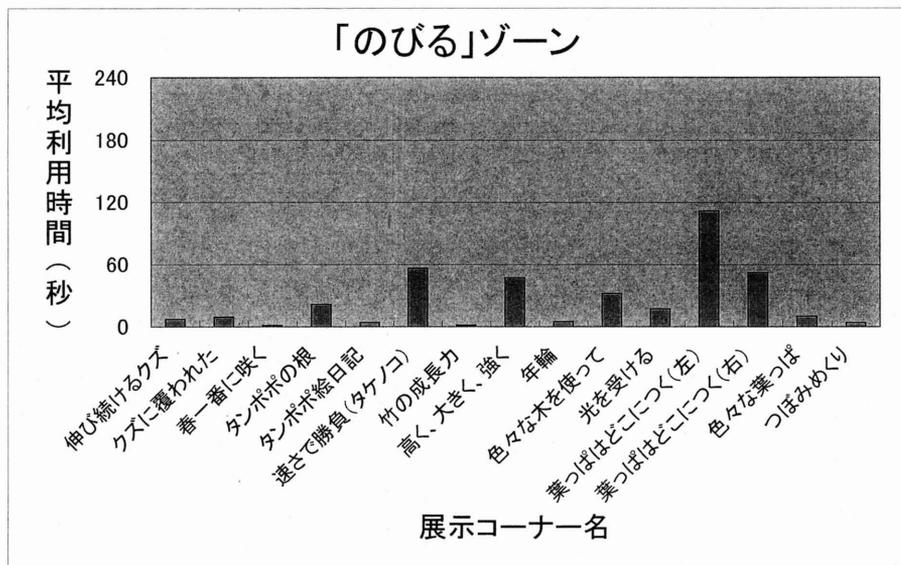


図8 展示コーナーの滞在時間

して、全部拾い集めて、もう一回入れて、上からばさーっということになるんです。実際にそういうケースも結構あって、困ったなと思うこともある反面、ちゃんとお母さんが「何秒飛んだ？」とか働き掛けてくれると、子供は「いち、に、さん」とか数え始めたりして、別の種類に変えてみたりということも、ちゃんとアクティビティの中でやってくれるというような、こういう傾向がみられました。

ですから、これはひとつの事例なので、さっきのグラフにあったように、全部入れてばさっというものが結構な比率を占めていて、多分その子供たちは何がたのしいのかなと思うと、やはり上から物が降ってくるのがきれいですし、それが種子であろうが、花であろうが、葉っぱであろうが、とにかくきれいなものが何か降ってきて楽しいという、そういう感覚で。それもわからないでもないんですけど、こちらの意図とはちょっと違った行動かなということでした。

これはオープンエンドの方で、オープンエンドはそういうふうにしたかということ、このいろんな形のパーツがあって、既存のものを入れておとしたらいいのではなくて、自分で種子のようなものを作らないと駄目としました。そうすると、結構一生懸命考えて、いろんな種子を作ってくれたり、親子で競争して、お父さんがちょっと工夫して、紙を折ってみたりしていました。でも、そうやって頑張ってもあまり飛ばなくて、子どもが簡単に作ったものの方がいっぱい飛んだりとか、そういうので結構コミュニケーションが取れていた様子も観察しています。これも事例の一つなので。本当はこういう発話とか、そういうことをもうちょっときっちり分析したかったんですけど、まだそこまでぜんぜんいけていなくて、こういう事例を説明するだけになってしまいました。

ついでに全体の調査もやってみました。これはすべて、一応宣言して、「あなたに私は付いていきますので、どうぞご自由にご覧ください」と言って、お客さんを放ったものなので、そういうことが多分影響して、さっきの平均26分ぐらいだったのが、若干伸びたのは、もしかするとその影響かもしれない。でも、最長で75分、最短で8分、さっき一番短いので5分というのがありましたけど、おおよそ普通に取ったデータと比べて大きくずれていないと考えています。実際どうやっていったかということ、追跡調査で、こうやって動線をずっと追って行って、それぞれの所で何をしたとか、あれをりましたけど、おおよそ普通に取ったデータと

あまりそんなに大きくずれていないと考えています。実際どうやっていったかということ、皆さん、追跡調査を知っていると思うんですけど、こうやって動線をずっとしたとか、子どもが「見て植物だよ」と話したとかを記録します。これはプロログの所なんですけれど、頭をロゼットに突っ込む展示があって、まず自分がやってみて、お父さんのはいっているのも見たいから、「お父さん、入って入って」と言って、一緒に入って、記念撮影をしたりとか、そういうことをしている様子とかを全部追っかけて行って、何分ぐらいいたとか、使っていたとか、全部取っていくわけです。

それでわかったことが、一つ明らかに言えるのは、出口効果は全く見られませんでした。出口効果というのは有名な話で、要するに出口が見えている所の展示というのは、だんだん見られなくなって行って、本当にきれいなデータで、つーと下がっていくグラフというのが博物館学の本に載っているんですけど、そういうのは全くなくて、これは日展さんのゾーニングのおかげかなと私は思っているんですけど。こういう状態でした。

のびるゾーンに限って言えばこんなので、最大でも1個に付き2分ぐらい。タケノコの展示はちょっと人気がありました。ここですけれど。飛ばしますね。

ひらくゾーン。これぐらいの面積の所なんですけれど、実はノアザミからアベリアを抜かしてヤブツバキまでというのが花粉スタンプ集めの対象になっていて、比較的時間が短いのは、みんなスタンプ集めの方を重視して、1個1個の花の機能よりもスタンプを取るというので、利用の平均値を取ると短くなってしまったようになりました。これはワークシートを改善して少しはましになったんですけど、結局、最後までそんな調子でした。それよりも花の模型を自分で組み立てたりとか、自分で花のデザインをする。こういう花びらで、こんな色で、こういうおしべとこういうめしべで花を作るとどんな花ができて、それには虫が来るのか、来ないのかという、コンピューターゲームのようなコーナーですけど、そういう方が人気がありました。

ヤブツバキだけどうして高いかということも、これも理由があって、スコープが置いてあって、ぱっと見、何かよくわからなくて、スコープをのぞかないと展示が見られない仕組みになっているので、結構ちゃんとみんなスコープをのぞいてくれてというのがあったから高くなっています。

広がるゾーンでは、実験を行ったひつつく種のとこ
ろでして。「ふわり飛んだね」の種飛ばしがやはり圧
倒的に利用時間が長くて、あとはもう一つ、ドングリ
コロコロという、これも長かった展示です。

この中からものすごく簡単にベストテンとワースト
テンをやってみました。ベストテンは「ふわり飛んだ
ね、葉っぱはどこに付く」というもので、パズルです。
ドングリコロコロというのは、ドングリを転がして、
運命の穴に入るのは難しいという、そういうゲーム性
の高いものです。こういうふうになっていて。

ワーストワンは、特徴を下に書いておきました。0.
1秒ってどういうことかという、要するに誰か1人
ぐらいいち止まったりとか、何かをしているんです
けれど、おしなべて平均値を求めると0.1秒というか、
ほとんど何もみていない。アベリアは新聞調グラフィック。
しかも、スタンプコーナーではなかったというの
がまずあります。花の色。これは虫の目に花がどう映っ
ているのかというのを映像とグラフィックだけで示し
ています。「いろんな種子だね」は、ガラスケースの中
に、外にもあるんですけど、触れないようプラス
ティック苞埋標本。標本はやはりプラスチックみた
いなそんな四角い標本ですから、あまり面白くない。
「鳥のふんだね」もガラスケースということで、子
どもたちの好みははっきりと分かれて、ベストテンの方
は、参加性のあるものは圧倒的にやはり食いつきがい
いんです。逆に、ガラスケースの中に入っているもの
というのはほとんど利用されなかったという。これは
子どもたちがそういう性質を持っているのではなくて、
多分展示場の性質として、初めにこういうハンズ・オ
ンのものをいっぱい展示された中でガラスケースの
ものが出ていったときに、やはり子どもたちの見方が
急には変わらないというか、触れる物と触れる物の間
にガラスケースの物が1個あったら、多分子どもたち
はスキップして行ってしまうのではないかと、そういう
こともあるかなと思いました。

例えば、例があるんですけど、これがベストテン
に入っていた樹冠を組み立ててみるパズル。すると結
構難しくて時間がかかるのですが、子どもたちは
こういうパズルを完成させるのがすごく好きで、親が
「行こう」と言っても行かないぐらいに頑張ってやっ
てくれました。逆に、ワーストに入ったのはこういう
タイプの展示で、内容的にはすごく植物の面白いこと
を展示してあるにもかかわらず、ガラスケースの中の
展示はほとんど見ない。手前に出ているこういうもの

だけ、子どもたちはツバミミをしていて、要するに、
前にある小さな箱だけをぼんぼんぼんぼんと飛んでい
くから、展示を見ていることにはならないわけですね。
置いてあるものをただ触っている、ルーペを触ってみ
るというだけで、全く展示としては子どもたちには機
能しなかったものです。

これは花を作ってみる、デザインしてみる展示と、
自分で模型を組み立てて見る展示で、こちらはベスト
に入っていた方でした。

これが最後なんですけれど、資料(P57)にも書い
てありますが、発芽データの解析ができていないので、
本当のところの状態というか、本当のことをはっきり
と言葉で伝えることはできないので、利用者からのア
ンケートをお見せいたしますけれども。子供たちから
の感想というのはいろいろあって、結構面白かったの
ですが、「竹がすごく早く成長する。すごい」とか、
ドングリが木になるのを初めて知った子どもがいたり
とか、種子飛ばしの実験で、「高くから落ちててもゆっ
くりで衝撃を受けないと思いました」という、そこま
でこちらは思っていなかったのですが、言ってく
れた子どもたちもいて。多かったのは、「スタンプラ
リーとかいろいろあって楽しかったです」とか、「植
物を大事にします」とか、そういう感想があつて。

大人からの感想。長いんですけど、ネガティブな
ものを中心に拾ってみました。褒めてあるのは「触れ
るものが多くて良かったです」というのもあるんです
けれど、「本物が少ない」とか、「もっと内容を濃いも
のにしてください」とか、「もっと工夫して博物館の
理念を大切にしてください」とか、そういうアドバイ
スもいただいて、ちょっと悩むところというかもあ
ったりしました。

一番下のは、さっきの質問に答えているコーナーで、



写真7 樹冠組み立てパズル

子どもの素朴な質問って答えるのがものすごく難しいんですけど、布谷さんが一生懸命答えていて、張ってある状態が、掲示板みたいなのところに張ってあるので、子どもは見ないんですけど、逆に大人の人たちがそういうものを見て、結構感激したりするというケースが多くありました。

では、ハンズ・オンってどうなのかというと、結局のところ、手法を変えるといろいろな質が変わってくるのはもちろん当たり前なんですけれども、子どもからの食いつきは本当にいいのですが、大人からは、ある種、軽さみたいなものをやはり感じてしまうケースが多い。これはどうも自分たちがほしい情報がグラフィックを読んでいくと、ものすごく、普通のひとは多分知らないであるような情報がたくさんあるにもかかわらず、そういう印象を与えてしまって、展示を最後までちゃんと見てもらえないというケースもありました。

先ほど、8秒とか5秒という人がいて、何をしているのかという話もちよっとしましたけれど。私が観察したおじいさんと子どもの利用者の人で、10分ぐらいしかいなかったんですけど、まず2人でずーっと入って行って、子どもがある展示に引っ掛かって「これ、何？」と聞いたら、おじいさんは無視して、そのまま行ってしまったんです。次の所で、また子どもが「これ、何？」と聞いたら、やはりおじいさんは無視して、そのまま行ってしまって。もう一回ぐらい、子どもは「これ、何？」と聞いても、やはり無視されてしまったし、あとはおじいちゃんについて、出口まで一直線という感じだったり。

逆に、だからすごく教育的な、すごく大雑把な感想を言うと、お母さんというのはものすごく教育的だなと今回思ったのです。多分私が付いて歩くということも若干影響を及ぼしたかなと思うのですが、あちこちでとても解説してくれるんですね。それをやはり観察してくれることによって、子どもたちの興味がどんどん持続して、長い時間利用してくれるというのもわかりましたし、結局、こちらの意図を伝えるには、展示と人だけが向き合っていればいいのではなくて、やはりファミリーラーニングみたいなそういうグループの中での会話とか、そういうきっかけ作りというのがすごく大事だなと感じました。

最後に、ものすごく面白いというか、へんてこなコメントなんですけれども、うちの館長は生態学の大御所でして、動物生態学なんですけれども、植物の繁殖戦略

とか、植物のそういう生きざまの展示をすることの意義とか、その内容についてはもちろん十分にわかった上で、私たちが造ったというか、日展さんに創っていただいたこの図録があるんですけども、この図録もとても気に入ってくれて、すごくこれはハンズ・オンの要素を、若干こういう中でめくったりするようなものを作ってもらって、すごく気に入ってくれていたにもかかわらず、この企画展について、私に「成功しているようで良かったな。でも、私はあそこに行くとか何していいかわからなくなるというか、呆然としてしまって、だからどうしようもなくなってしまう」。だから言い換えれば全然テイストに合わないということで、ハンズ・オンのむき出しのものというのは、恐らく大人の人の中に抵抗感を生じさせているケースというのが、実は結構あるのではないかなと思いました。実際に展示室にいと、「くだらん。極めてつまらん」とか言いながら歩いている大人の人とかがいて、「誰に向かって言っているんだろう？この人」とか思いながらいたのですが、そうまではっきり言っている人もいるところを見ると、どうやらやはり子ども向けのもの。情報はそんなに低レベルでも何でもないので、やはり抵抗感を感じてしまう。ということは、「館長はディスカバリー・ルームでもやはり呆然としているのかしら？」とか、いろんなことも思ってしまうのですけれど、そういう人たちがいるらしいということもわかってきました。これはハンズ・オンのある種ネガティブな面でもあり、逆に子どもたちにとってみたら、ハンズ・オンが、羅列の中で本当に大事な情報がハンズ・オンでない方法で提示されているときに、それに目を向けなくなってしまうというか、ハンズ・オンに慣れ過ぎてしまって、ハンズ・オンでない展示をもう頭から除外してしまうというのが子どもたちの中には逆の傾向としてあって。大人はハンズ・オンであることに抵抗を感じてしまって、それを拒絶するとか、そういうことも起こっているなというのが今回の調査でわかりました。以上です。すみません。

質疑応答

(質問)

クローズドエンドの展示とオープンエンドの展示についてもう少し説明してください。

(芦谷)

モデルというか、クローズドエンドは、結局誰がやっ

でも結果がほぼ同じところに落ち着くというプロセスをクローズドエンドというふうに呼んだのであります。だから、模型は、本当はものすごく精巧な模型を造って、その種が全く自然界で飛ぶのと同じように飛ぶものだけあれば、誰がどう飛ばしても回る種は回るであろうし、変な飛び方をする種は変な飛び方をするということを想定したわけです。そうすると、「ああ、何とかって種類の種類はこう飛ぶんだ」ということはインプットされても、いろんな形があって、それぞれ面白いというか、もっと工夫の余地があったりとか。例えば、飛行機みたいなかたちのもはあるのか、ないのかとか、そういうところまでは子どもたちは発想がいかなくて、知識がポンとくるだけで終わってしまうかなということオープンエンドの発想だったんです。

逆にオープンエンドは自分で作るの、自分の好きな形の種を作るから、実際にはなくてもよく種ができたりして。これはよく飛ぶけれど、何で自然にはないんだろうとか、そういうところまで話が広がっていくのではないかなということオープンクローズドを徹底しました。

(質問)

種子を飛ばす展示では、飛ばすものから違っている、その解釈のレベルは別ではないのですか。

(芦谷)

レベルが違う話だとは思いますが、別に違う話ではないと思うんですけれど。要するに、展示の機能として、毎回同じことが起こった場合にどう思うかということと、毎回違ったことが起こった場合にどう人は思うかということと比較したかったのであって、その後の解釈は別にどう見てもらって全然構わないので。原則変わらないと思っています。

(質問)

でも、それでは結果が解釈できないんじゃないでしょうか？

(芦谷)

いや、だから、展示手法を比較したかっただけなんです。要するに、展示の解釈の比較ではなくて、展示の手法を比較したかっただけなので。例えば、本当にもっと、だから自然界のいろんな形に目を向けても

らいたいのであればオープンエンドみたいな形、自分で自由に作ってデザインをしたものを飛ばしてみるという形の方がいいかもしれないし。でも、ただ自然科学というのはすごく難しいところもあって、物理学とかそういうものは実験を通して何となく体験するということが可能なんですけれど、生物学とかそういう話というのは、事実は事実として、やはり歴然としてあったりするわけなんです。そういう落ちの場合に、AはBですよということを示すにしても、こういう方法もあればあいう方法もあるというのをちょっと実験したかったというのが、今回の実験の趣旨です。

(質問)

オオオナモミの実物の展示では、実物を見てもらえなかったということでしょうか？

(芦谷)

はい、そうです。やはり実物は大きいといっても、オオオナモミといっても、小さくてこれくらいのもので、ひつつくって面白いけれども、それをじっと見るまでにはなかなかやはり至らなくて、遊んでしまったりとかということになってしまうんですけれど、拡大模型はやはり、本当はどういうふうに針が付いているとか、そこまでも見てもらえたら。らせん状にきれいに付いているんですよ。自然界のきれいさみたいなもので本当は伝わったらよかったですけれど、そうまではいかなくて、こういうふう引掛かるといことがやはり伝わったのと。もうちょっと深い子では、かぎの向きを気にしているようなケースもあって。それはやはり本物をただぼんと渡されたのでは得られない情報だったのではないかなと思っています。インタビューもちょっとだけしました。

(質問)

子どもたちの感想は、聞いているのですか？

(芦谷)

発話の中からも拾えるものもありましたし、実際に展示を見た子にインタビューでお話を聞くということもちょっとだけしたので。私はインタビュアーとしてはちょっと駄目だったみたいで。「面白かった？」と言って、「うん」と言ってくれて、「どうもありがとう」とお礼を言うので、「調査者としては失格」とか、染川さんに言われたような記憶があります

けれど。

(質問)

「ありがとう」というのは、展示を面白いと言ってくれたことについてですか？

(芦谷)

そうそうそう。「気に入ってくれてありがとう」ということなんだけれど。

(質問)

ヒツキムシがくっついて、それが遠くに運ばせるということについては、この展示の中で示されているのですか？

(芦谷)

いや、できていません。割としっかりくっつくというのは、子どもたちは多分布に対しては思ったでしょうけど。だから、本当はそこにタヌキの毛皮を、というのちょっとだけやってみたんですよ。実は人のセーターなんかに絡むとなかなか取れないんですけど、動物の毛皮とかに絡むと、そこそこしたら落ちてしまうんですよ。そのあたりも比べたかったんですけど、ものすごく情報が煩雑になってくるので、実際にはちょっとしてみたんだけど、実験の中からはオミットした部分です。

(質問)

やりかたでしょう。

(芦谷)

セーターとタヌキの毛を比べた場合に、セーターにしっかりくっつくほどタヌキにはしっかりくっつかないというのを提示していた期間もありました。一時期だけですけれどね。

(質問)

ハンズ・オンは大人の人には不人気ということでしたが、それはハンズ・オン展示の一般論ということでしょうか？

(芦谷)

一つ一つの手法は大人に対して特に抵抗感を呼ぶものではないです。多分その見せ方というか、展示の見え方の問題だと思うんですよ。今回、やはりメインターゲットを子どもたちにしたということで、展示室の造り自体が子どもフレンドリーというか、そのようなものをちょっと目指してしまったということも、大人の方の抵抗感をちょっと誘った原因かなと思っています。ハンズ・オン自体は大人の人にネガティブなイメージばかりを与えるものではないですし、実際に大人だけで来たグループはちょっと微妙なんですけれど、子連れで来た大人たちにとっては、結構面白く、楽しく、会話が弾んですごく面白かったという感想ももらっているんで、取っ付き方しだいというか、シチュエーション次第でいろいろ変わってくるのかなと思います。

「琵琶湖博物館企画展『のびる・ひらく・ひろがる－植物がうごくとき－』

におけるハンス・オン展示手法比較と展示評価の試み」

芦谷美奈子(滋賀県立琵琶湖博物館)

1. 話の前提

- 1) 企画展「のびる・ひらく・ひろがる」のはじまり
 - ・コンセプト：2つのテーマを持つ企画展
 - ① ハンス・オンの企画展：ハンス・オン展示についての実験の場
 - ② 植物の企画展：「うごかない植物」というイメージの払拭
 - ・事前アンケート：植物のイメージについて
- 2) 展示メッセージ
 - ・基本メッセージ：植物も動物も、みんな「繁殖」のために生きている
 - ・一次メッセージ：植物は、動物のように自由には自由に動き回ることは出来ないが、独自の成長や繁殖の方法を持っている。
 - ・二次メッセージ：植物にとって、のびて、花をつけて、花粉をとばし、種子をつけて広がることは、至上命題である。そのために、長い進化の中で、形や色、香りなど様々な特徴を獲得し、複雑に分化してきた。
 - ・三次メッセージ：植物は、そのものが動いて広がるだけではない。それらを研究することで、色々な形に姿を変え、標本として世界をいきかう。また、時空を超えて、植物が証拠となって、過去の気候や植生がわかることもある。人によって、物理的に移動させられたり、加工されたりする。
- 3) ストーリーライン
 - ・プロローグ
 - ・のびる：植物の成長・伸長について。それはなんのためか？
 - ・ひらく：花の開花について。花が咲く意味、昆虫をよぶ様々な工夫。
 - ・ひろがる：花が咲いた後、タネその他の状態で広がろうとする植物。
 - ・エピローグ
- 4) 展示制作のプロセス
 - ・展示会社の選定
 - ・展示づくり：メッセージ、ストーリーライン、個々のゾーン、個々の展示などの考案や設計。

- ・ ハンズ・オン展示のプレ展示：オオオナモミ拡大模型、サクラ組み立て模型などの耐久性を試すため。同時に、植物についての素朴な疑問を募った。
- ・ その他の事前準備：資料収集、写真撮影など。
- ・ 展示改善（利用者のため、比較実験のため）

2. 実際の展示の概要

- 1) 平面図（添付資料）
- 2) ゾーンごとの図
- 3) 代表的な展示コーナー

3. ハンズ・オン展示手法比較

- 1) 「ひつつきむし（ひつついたね）」→実物と拡大模型
 - ・ 比較のポイント：「触れる」モノが異なるとどうなるか？
 - ・ コーナーで伝えたいこと：動物などにひっついていくタネがあることと、その仕組み。
 - ・ 利用者の様子と比較の結果
- 2) 「飛ぶタネ（ふわり飛んだね）」→クローズド・エンドとオープン・エンド
 - ・ 比較のポイント：アクティビティのプロセスが異なるとどうなるか？
 - ・ コーナーで伝えたいこと：風によって散布されるタネがあることと、その様々な形や飛び方（→さらに、ゆっくり飛ぶものが、遠くへ運ばれる可能性があること）
 - ・ 利用者の様子と比較の結果

4. トラッキングによる展示全体の利用時間比較

- 1) トラッキング調査：動線、展示利用時間、発話などの調査
- 2) 調査対象：5～13歳の子ども達（サンプル数：32）
- 3) 各ゾーンの展示コーナーごとの平均利用時間くらべ
 - ・ ベスト10、ワースト10、それぞれの展示の特徴とは？

5. アンケートなどによる観覧者の感想

6. まとめ

- 1) 今後の課題
 - ・ 発話データの解析 など
- 2) 結局、ハンズ・オンの展示って・・・・・・・・

アンケートなどによる観覧者の感想

子ども達からの感想

- ・ 「私が生まれてきて、やっとしんちょうが140cmになったのに、たけのこは21日で140cmぐらいになるなんてすごい！」
- ・ 「1本になるとんぐりがあんなにおおいは、しらなかったです」
- ・ 「どんぐりが木になるのをはじめてしりました。10000こできるのもはじめてしりました。」
- ・ 「たねとばしのじっけんで、たかくからおちてもゆっくりでしようげきをうけないんだなと思いました。」
- ・ 「一番さいしょにすっとうごかないようにしてたってたら人にふまれてしまった花を見てかわいそうだと思いました。だからこれから花をちぎったりふんだりしないようきをつけます。」
- ・ 「スタンプラリーとか色々コーナーがあって楽しかった。てんじ会をはじめて入ったのでよかったです！また来たいです。」

大人からの感想

- ・ 「体験できるさわれるものが多くてとてもよかったです。とても楽しむことができました。生命のたくましさや神秘的な働きをしりました。とても活動的な植物の姿や知恵は、人間もみならうべきところがたくさんありました。子どもと楽しい感動する時間を過ごせました。」
- ・ 「体験できるのは面白いが、全体にもう少し本物が多いほうがよいかな。鳥を見るところとか。麦の種の解説はおもしろかった」。
- ・ 「もっと内容の濃いものを。そして、もっと身近に感じられるようにがんばってください。」
- ・ 「もう少し工夫がほしい。当博物館の理念を大切にしたいと思う。」
- ・ 「ハンズオンはやっぱりたのしいっすねー。虫で草花なってみる、やってみる、さわってみる、いろいろあって。とくになってみるはよかった。ありがとうございました。またきます。」
- ・ 「『どうして植物は枯れるの？』『どうして1年でも植物があるの？』など児童の質問に対しての答え『環境の変化に対応して別の地で生息して子孫を生き残らせる為』（だったと思います。）に感銘を受けました。子孫をなるべく確実に生き残らせるために植物たちがあみだした方法の多様性に驚かされました。そのような知恵を生み出したものは何なのかと考えると、植物なのに意思があるように思えます。」

「歴史展示だってできるコミュニケーション」

久留島浩

(国立歴史民俗博物館)

はじめに

まず、自己紹介から始めたいと思います。私は8年前まで、千葉大学教育学部でたった1人の日本史の教員でした。もう少し積極的に博物館にかかわりたいなと思ったきっかけは、もともと博物館に行くこと自体が好きだったということだけではありません。学校の先生になった教え子たちがまわりにいっぱい歴史教材にできるものはあるのに、それを教材にする力が急速になくなっているのではないかと感じたことです。教科書で教えるとか、教科書を教えるとか、そんなレベルではなくて、教科書しか教えられなくなってしまっているというのをどうしたらよいか、という深刻な問題を痛感し始めていたわけです。

【「学区の歴史」はおもしろい】

そのなかで、最初に、学区の歴史を身近な教材として取り上げるのはどうだろうかと考えました。私自身も千葉に移り住んだばかりで、私も私の家族も自分の住む町のことをほとんど知りませんでした。

このままだと、うちの子どもたちは、マンションの窓から見える川崎製鉄の煙突のけむり（今は火が消えてしまいましたけれど）、時々海から流れてくる生臭いにおい（海は埋め立てられて2キロ以上離れているのに風向きで臭うのです）提供公園のプレイウォール、そんなものだけが彼らの「原風景」になってしまうのではないかと心配になりました。30年前には、眼下には（もっとも、「眼下」というと、自分が住んでいるマンションを含めてですけれど）、きれいな水田地帯が広がっていたはずです。実際にそのような風景を撮った写真が残っています。そこで、自分の子どもも含めて、この地域の子どもたちに、そういう、自分たちの学区の歴史を考える機会を与えたいと思ったわけです。ところが、学校の先生たちにとって、学区の歴史（歴史だけでなく実は現状も）がほとんどわからなくなっているようです。3年から5年くらいで転勤をしてしまう先生たちばかりになって、自分が通っている学校、子どもたちが通っている学校のまわりがまったく見えていない。学区が見えていない。これはとても深刻な

ことだと思いました。しかも、実はわたしの研究対象が江戸時代の地域社会、とくに村社会で、この2、30年の間に、江戸時代の村の景観があつという間になくなっていくことが気になっており、それをどうやって記録に残すか、とくに、そこに住んでいる人が自らの記憶に残して、さらに次に伝えていくためにはどうしたらよいか、ということについて考え始めていたところでした。ただ「学区の歴史」と言っても、本格的に学区の歴史を縄文時代から現代まで研究し叙述することを想定していたわけではありません。とりあえず、今でもまだ残っている歴史の痕跡をていねいに記録する作業を、子どもたちと一緒にするというだけのことです。導入はきわめて簡単で、子どもたちと一緒に、学区の不思議なもの探しをしていくだけです。とにかく、これはなんだろうと思うような「不思議なもの」を、学校へ行く道筋で写真に撮って、それを並べてみるというきわめてシンプルなことをやりました。それは何だろうと考えながら、一つ一つマップの上に貼り付けていくだけなのです。もちろん、それだけでは歴史研究のプロとしていささか恥ずかしいので、5枚のというと、1つは現在の航空写真です。空撮でその学区が映っているものを選びます。それから米軍が1950年代に全国で撮った航空写真です。三つめが、明治時代の迅速図。そして、江戸時代の過去の歴史的景観とかかわらせて地図・絵図の写真を拡大しました（これはあるところとないところがあります）。もう1枚が現在の地図です。この5枚、全部そろわない場合もあるのですが、そういうものをそろえて、そのうえで自分が撮影したものがあつた場所にシールを貼っていく。次に、その絵図や地図や航空写真をもって実際に歩いてみる。最後は、現在の地図に書き込んでいくというやり方もよいかもかもしれません（このやりかたは、『絵で読む図に見る千葉市図誌』から学びました）。

そうすると、私の住んでいる学区は、1960年代までは人が住んでいる集落のすぐ前まで海が迫っていて、同時に水田もいっぱいあるという所だったことがわかりました。「稲毛」という地名の言われも、なんとなく理解できるような気がしてきました。この地域は周

辺と比べてとても水田の比率が高いところだったという事です。ところが、60年代半ば以降、海も水田も、ほぼ同時に埋め立てられて、あっという間になくなってしまいます。このことが、この地域でもっとも大きな「変化」だったことに気づくと、今度は逆に、自分たちが発見した「不思議なもの」のうち比較的古そうだなと思われるものが、この「変化」のなかで残り続けてきたものなのだという事もわかりました。こうして、身近な学区のなかに残っているものだけでも、十分に学区という「地域の歴史」を考えたり感じたりすることのできる教材にできることがわかりました。

【国立歴史民俗博物館は使える？】

次に、学区の近くで、まとめて歴史的な資料と出会える場所、そうした資料を子どもたちと一緒に学びきっかけにできる場所はないかと考えました。それは、資料を実際に収集し保存している博物館だと思ったり、展示されているものを実際に教材として使えないかと思いはじめました。そこで、比較的近くにあって、規模が大きい歴史系の博物館（現在の職場である国立歴史民俗博物館）で実際に展示されているものが、教材として使えるかどうか検討するツアーを考えました。ところが、千葉県長期研修生（学校の先生たちが一年間長期の研修をするために当時千葉大学教育学部に来ていました）や院生・学生のみなさんと一緒に、一日かけてじっくり見て回ったあとの第一印象は、きわめて不親切な博物館だなあというものでした。展示場が暗くて、2時間もいると目の芯から疲れてきます。案内版に番号が振ってあるわけではなく、どこからどのようにみたらよいのか皆目検討がつきませんでした。それでも、第3室（江戸時代にあたります）の展示は小学校の教材としてどうか、という観点からじっくり見たことは初めてだったので、実は使える資料がたくさん選ばれて展示されていることはわかりました。しかし同時に、問題は、近世史研究者か、もしくはほんとうに歴史が好きで、通い続けなければとても使いこなせない展示だということもわかりました。こうした経験や感想を、歴博のある人に話し、学校から見学に来た子どもたちにとって、展示されている資料には、考えたり感じたりすることができるものが多いのに、実際に有効に使えないのは博物館の責任だと言ったことがきっかけとなって、この博物館に移ることになったのです。そんなに言うなら、お前がここへ来て、学

校教育とのリンクを考えたらどうかというわけです（この時点では、少しでも「学校教育」とただリンクさせればよいと思っていました。当然「自己学習」という位置づけでなく「教育」という観点でした。）。

ところが、入ってみると、制約だらけでした。原則としてギャラリートークもガイドツアーもやってはいけない、学校への特別な対応はしない、そもそも観客に自由に観ていただくのであって、そのような「強制動線」になるようなことはしない、というのです。しかたがないので、転勤してから一ヶ月は、展示室（第3展示室＝江戸時代が中心）へ出て、来観者がどのようなものを観ているのか、できる限り毎日一度は観察することにしました。すると、第1展示室から順番に観てくる来観者（ほとんどすべての来観者は順番通りに見て回ります）が第3展示室に到達するのは、入館後1時間ー1時間30分後で、午前中で言うと、10時30分過ぎからしか観客がいないことがわかりました。しかも、その多くは疲れていて、ほとんど解説は読みません。目立つもの、来観者にとって気になるものを一瞥すると足早に去っていきます。正直のところ、なんのための、誰のための展示なのだ、と考え込みました。転勤したことを後悔もしました。しかし、ひとたび来観者に話しかけると、結構いろいろと聞いてくるし、これはこのような物でこのようなことを知ってほしくて展示してあるのではないか（「この展示をつくったのは私ではないので、まったくそその展示意図は私にもわからない」）などという説明をすると（一種の「押しつけ」ですが）、知らない間に展示物を挟んで会話が成立していくことに気づきました。もともと、人と話すのは嫌いではないので、この経験を生かして、私が転勤して最初に関わった企画展示（「収集家百年の歴史ー水木コレクションのすべてー」では毎週3回のギャラリートークを行うことにしました。ギャラリートークをするなかで、来観者はこちらが考えてもいないような解釈をしていること、ちょっとした解説でじっくり展示物を観てくれるようになること、がわかりました。同時にこうした経験のなかから、来観者の視点と展示をつくらせている歴史研究の専門家としての視点とがまったく異なっていることも痛感しました。

【「歴史を編む人」と「歴史を読む人」との間・展示をつくる人と展示を観る人との間】

実は、わたしは「歴史を編む（つくる）人」「歴史を読む人」とのギャップを埋めたいと考えて、日本史

の研究や教育をしてきた積みりだったのですが、博物館でこそ、展示をつくる人と観る人とのギャップを埋めることが必要だと実感できたこととなります。そこで、少し腰を落ち着けて、来観者とのコミュニケーションを大切にするような博物館のありかた、展示のありかたについて考えてみたいと思うようになったのです。

大変長い前置きをして申し訳ありません。しかし、私が博物館にのめり込むようになった原点について、お話することで、実は報告で言いたかったことはほぼ尽きていると思っています。結論的に言うと、展示されているものの前で、展示をつくった側と展示を観る側との間でコミュニケーションができれば、あるいは展示を観る側が展示されているものとコミュニケーションすることができれば、難しいと言われる歴史展示であっても、来観者に何かを持って帰ってもらえるのではないか、ということです。

1 歴史展示は、なぜ難しいのか？

【歴史展示を構成するもの】

とは言っても、歴史展示は、たしかに難しいと思います。研究者が「たしか」と判断した資料が、その資料などを分析して想像復元した研究者の歴史像のもとで、一つのストーリーを構成すべく並んでいるのです。現在の歴史系博物館の展示は、実物・複製・推定復元模型・推定復元画といった「史料」、ラベル・解説パネル・コーナーパネル・案内パネルといった「書かれた解説」、音声ガイド・解説ビデオにギャラリートーク・ギャラリートツアー（実施しているところでは）といった「語られた解説」すなわち「物語」の三つで構成されていると言えます。

このうち、とくに難しいのが、「史料」のうち、「古文書」と言われるものです。古文書はその作成のされ方や残り方、あるいは内容だけでなく形式でも、作成された時期の社会関係を反映しています。私が属している「文献史学」では、こういう古文書を解説・分析し、歴史像を再構成することで研究を進めてきました。また、私のように近世村落史を専門とする者は、いまなお現地に残る膨大な史料の調査・整理・収集（写真による）・研究をするだけでなく、保存についても方策を考える義務があります。言わば、古文書と一緒に研究を進めてきたわけで、古文書たちの将来のことも含めて、古文書にはとても愛着があります。しかし、観客にとってもっともわかりにくく、多くの場合、ほとんど足を留めないのが、この古文書そのものの展示

であることはたしかです。多くの歴史系博物館では、解説文（読みと現代語解説）を付したり、音声で読みを聞かせる工夫をしたりしているのですが、どうも成功しているとは言えません。この点は、対話以前の問題かもしれませんが、大きな課題として残っています。

複製（レプリカ）も、歴史系博物館では多用されます。実物を出し続けることができないという、資料保存上の制約ということもあるのですが、それだけではありません。比較するために、あるいは作成過程と素材の実証的研究のためにも役立つものです。しかし、問題は、わざわざ複製を制作して展示する意図が来観者にはほとんど伝わらないことです。とくに何とどのような点で比較するのか、がわからなければ、複製をつくった意味がなくなってしまいます。

推定復元模型は、それが詳細なところまで「復元」されていけばいるほど、実は来観者にとっては「落とし穴」になってしまいます。来観者は、推定復元模型は「事実の復元」だと考えます。人形や建物の仕様がていねいであればあるほど、一層事実だと思ひこむこととなります。しかし、あらためて言うまでもなく、どうがんばっても「推定復元」模型にすぎません。構想した研究者の仮説であって、下手をすると、研究者から話を聞いた人形作家の「想像力のたまもの」かもしれないのです。そう考えると、来観者にとって、もっとも即物的に展示を理解する手だてである推定復元模型こそが、もっとも「危うい」ものであるということになります。わたしは、小学生たちの団体に、博物館の見方についてアドバイスすることを求められたときにはいつも、「ジオラマ（推定復元模型）」にはだまされなれないで」と言います。逆に、推定復元模型をよく観て、不思議だなあ、なぜこんなことがわかったのか、と疑問を持つことを勧めます。疑問ができればしたものです。よい推定復元模型のまわりには、かならずその「推定」の根拠となる資料が展示されているはずで、むしろ、なぜそのように想像復元できたのか、その過程を追体験することこそが重要です。

「書かれた解説」と「語られた解説」については、あらためて言うまでもありませんが、展示した側の意図はここで語られるはずで、しかし、こうした「解説」抜きに、意図は伝わらないのでしょうか。「解説」抜きには、来観者は展示意図を読み取り、さらに自らの歴史像を構成することは不可能なのでしょうか。残念ながら、「解説」なしに理解することは難しいのが歴史展示だと言わざるをえません。大量の資料のなか

から、ごくごく一部の資料を選択して並べて、ストーリーをつくっているのですから、モノとモノとの間を埋めることが不可欠なのです。しかも、展示を見る側の歴史的知識の多寡は、たちどころに「解説」の理解度に反映される傾向にあるので、解説である程度の歴史的知識を補う必要もできます。

【「仮説」としての歴史展示】

実際の歴史展示が、このような構成になっており、展示する立場にたってみると、あらためて、そこにあるのは自分の（久留島個人の）歴史像だなあと痛感せざるをえません。もちろん、事実に近づこうとする学問的方法と意思と努力とおろそかにするつもりはまったくありませんが、そこに示されているのは、わたしが論文で「実証」的に復元したと考える「仮説としての歴史像」とほとんど変わらないのです。研究者の世界では、論文などで仮説が公表されてから、その歴史像をめぐる論争が始まり、修正や発展あるいは否定が行われながら、多くの研究者が同意できるような「通説」（正確には、通説という「仮説」ですが）ができるのです。研究者間の自由な論争があってはじめて可能だと言ってよいかと思います。これに対して、歴史系博物館の展示はどうでしょうか。それを観る人と考案した人との間で、自由な論争はありうるのでしょうか。

【観客の思いこみ＝たしかな史実が展示されている】

この点では、以下の二つの点に留意する必要があります。第一に、観客は、歴史系の博物館には、「正しい歴史」や「間違いのない史実」が並んでいるはずだと思こんでいることです。すでにご存じの方もいらっしゃるかとは思いますが、すでに学界では否定されていますが、旧石器のレプリカが、かつてはたしかにわたしたちの博物館の展示の冒頭に並んでいました。わざわざレプリカを制作して展示したということは、制作を指示した研究者はそれを事実であると認めたわけで、同時に観客には「事実」として観なさい、というメッセージを伝えたこととなります。博物館は何かを学ぶ場だという思いこみ（これ自体が悪いわけではありません）は、そこに展示したるものについて疑わないということにもなりがちです。逆に、「複製」と書いてあるのを見て、「なんだ、複製か、だまされた」という顔ですぐにそこから立ち去っていく観客も少なくはありません。先に申し上げたように、複製は、そ

れなりの意図があって制作されており、実際屏風など絵画資料には多くの歴史的情報がある場合も多いのです。複製だというだけでその先は見ない来観者の行動からは、歴史系の博物館には「実物」が展示してあるということが、いかに観客の無意識の前提になっているかということがよくわかります。そこでは、それがどのような選択によって選ばれたのかではなく、したがってどのような歴史像がそこで示されているかは必ずしも問題ではなく、そこで「たしかに存在した実物」であることだけに意味があることとなります（もっとも、「実物」には実物にしかない「オーラ」があることもたしかで、この点でわざわざベンヤミンを引き合いに出さなくてもよいでしょう）。

【展示をする側の思いこみ＝

たしかな史実を展示している】

第二に、実は展示をする側も、この「事実を展示する」という点では問題が無いわけではありません。これからわたしたちの博物館では、戦争展示をしなければなりません。侵略や加害といったことについても、どのように展示するかが問われています。このようにときに、むしろ良心的な研究者の側から主張されるのは、「誰からも文句を言われることのないたしかな史料」で『『実証』されたことだけ』を展示すればよいのだという言説（思いこみ）です。1980年代以降、戦争に関する教科書叙述や展示に対して、加害を強調することを「自虐的」だとして、日本の歴史や文化、あるいは「日本人」に誇りをもてるような教育や展示をすべきだという意見を述べる人々が目立つようになりました。その際、展示された写真の一部には、その撮影された背景についての史料批判が十分でなかったために、写真に写ったような「事実」はなかったのだ、残虐な行為自体が無かったのだ（あっても誇張されているのだ）といった主張によって、展示そのものが変更されたり廃止されたりすることが起こりました。史料批判を十分に行うことは不可欠ですが、その結果「たしかな史料」だけが並んだとしても、それを選んで並べるという行為自体には、ある価値観によって歴史像を再構成するという過程が伴います。しかも、概して、きわめて限られたスペースで展示を構成せざるをえないわけで、文字で十分な説明ができる論文や著作と比べると、そもそも大きな制約があります。「たしかな史料」と「たしかな史料」とをつなぐためには、どうしてもある「物語」の力を借りざるをえないとい

うことです。むしろ、この点を十分に自覚することの方が重要で、「たしかな史料でたしかな事実を展示したのだからそれでいいのだ」と主張して終わりではなく、そうした展示に込められた歴史像（やはりある種の「物語」のかたちになります）をめぐる自由な論争が始まること（始まる条件を整備すること）が、重要だということです。この点は、歴史系にとどまらない「博物館」すべての「政治性」の問題に関わることで（金子淳『博物館の政治学』青弓社、2001年）、ここで改めて言うまでもないことかもしれません。しかし、「誰が、何を、誰に対して、何のために、どのように、見せるのか？」はいつも念頭におくべきことではないでしょうか。そのうえで、展示をする側では、自らは「何を伝えたいのか？」から、「何が、どのように伝わったのか？」、観客は「何を観て、どのように感じたのか？」「観客は何を持って帰ったのか？」ということまで、観客との間で問いかけをしなければならないこととなります。もちろん、観客は、それぞれが持っている知識も経験も興味関心も異なるので、実は解釈もまちまち、当然持って帰るものもまちまちです。展示した側の意図どおりに感じる必要も考える必要もありませんし、すべてがそのようになるはずありません（そうなると、本当は怖いことかもしれません）。にもかかわらず、あえてこのような物言いをするのは、実際の展示をするのが終わりではなく、むしろ始まりだということを強調したいからです。その際、展示をした側の意図、観客に持って帰ってほしい点と実際に展示を観て感じたこと・考えたこととの「違い」や「差」に気づくことで、両者の間に議論が起こることが必要だと思えます。この「論争」（コミュニケーションと言い換えてもかまいません。「違い」だけではないはずです。）を経て、もし意図をさらに明確に伝えたいのならどうする、むしろもっと自由に考えてもらう方がよいのならどうする、と展示に一工夫することができはるはずだし、こうして展示（展示をめぐる説明や物語）が変化していく可能性を持つことが必要なのではないかと思います。

2 歴史展示を「読む」

【人とモノとのコミュニケーション】

ところで、以上述べてきたことは、言わば展示の「物語」をめぐる、展示をつくる人と観る人との間のコミュニケーションが不可欠だということですが、展示を観る人と展示物との間でのコミュニケーションも

必要だと考えます。さきほど、歴史展示の構成について話しましたが、展示場には「過去から切り取ったものが並ぶ」ということもできます。実物であれ、複製であれ、あるいは映像記録も聞き取りも、過去のものを取り取って並べたことには変わりはありません。この「過去から切り取られたもの」同士を結びつけるのが、展示した側の展示意図という「物語」だったわけです。しかし、ここでは、もう一つのコミュニケーションの可能性と必要性について触れておかなければなりません。すなわち、展示を観る人と展示されているものとの間のコミュニケーションについてです。

ご存じのように、展示物には、それぞれラベルがついています。そこには、どのようなものか・どんな人か・なんという名前か・いつ頃のもの（人）か・何がわかるのか・どこを観たらよいのか、などについての情報が記されています。これは、展示した側がつけた言わば「他者紹介」ですが、じっくり史料を観ると、「自己紹介」をしているものもあります。もちろん、モノそのものはそのままでは語りませんので、自己紹介なんてしているはずがないと思われるかもしれませんが、しかし、まず古文書は、文字情報というかたちですが、多くの情報を持っています。絵画資料も、粉本や絵師の想像という問題性を持ちつつも、ある図像とそこに含まれた意味づけを提供します。どちらも、「表象されたもの」であるという点を考慮しなければならないにせよ、過去の「事実」を可能な限り正確に、「叙述」や「展示」（吉田伸之氏によれば、これも歴史叙述の一つ）によって「表象」するためには、不可欠な史料です。先にも申しましたように、わたしたち歴史研究者はこうした史料から情報を「読み取る」ことではじめて研究ができるわけです。

【コミュニケーションが始まるきっかけ】

しかし、こういう史料から何かを読み取るためには、少しトレーニングをすることが必要です。ただし、冒頭の「学区の歴史」のところで話したこともかかわりますが、きっかけや素材はごく簡単なものでよいのです。わたしたちの博物館では、学校から見学に来た団体に対して、希望に応じてですが、いくつかのプログラムを提供しています。それは一言で言うと、一つの史料をじっくり観るというものです。その「きっかけ」は、さまざま考えられます。事前学習用の「展示物の拡大写真」、単眼鏡（これによって、ある場所を拡大して観る、というより、拡大してもっとじっくり

見たいと思うものを探ることが重要だと思います)、写生用のワークシート、クイズなどです。友達に伝えたいものをデジカメでとり、そのうち画像を5枚選んで、歴博の展示を説明したり、自らのストーリーをつくったりする「デジカメ歴史館」も試してみました。いずれも、観る側が、気になる展示物、もっと情報を知りたい展示物をまず一つ選んで、その情報を読み取ったり、聞き取ったりしようというプログラムです。実は、展示をした側は、もっと多くの歴史資料のなかから、選択してその展示物を並べているわけですから、ここでは観客が主体的に、さらにそのなかから「選び取る」という作業をしていることになります。じっくり観て描くということそのものに意味があると考えています(描くことを強調するのは、解説文をただ写し取って帰る子どもたちが多いことに気づいたからです。そこでは、モノとの間での対話は成立していません。)。じっくり観ることで、はじめてそのモノとのコミュニケーションが始まるからです。また、この「選び取る」という作業が重要で、その過程で、なぜ選び取ったのか、なぜそのモノが気になったのか、さらに疑問の一つでも出てくればしめたものです。そのうえで、選んだものを絵に描いたり、デジカメで撮ったり、文章で表現したり、形式は自由ですが、自分が選んだものについて、名前をつけてもらうことにしています。選んだ理由、不思議だなと思ったこと(もっと調べたいこと)など、を他人に伝える作業(何らかのかたちでの発表)をしてもらうことにしています。そうすることによって、自分が選んだものとは何か、ということを引きかけにモノそのものともう一度対話をしていることになります。と同時に、もっと重要なのは、その過程で、自分自身がある物語を組み立てているということです。「選択」をしたのが自分であることを実感し、絵や写真、あるいは音楽でも詩でも文章でも造形物でもよいのですが、「表現」することで「再現」することは、一つの(小さいかもしれませんが)歴史像を組み立てることにつながります。

たとえば、「デジカメ写真館」や写生で持ち帰った画像を、教室に並べてみます。グループであらかじめ、たとえば衣・食・住などのテーマを決めて写生する場合には、それぞれのグループごとにみんなの絵を並べて、どのようなものを観てきたのか、それを観てこなかった他の友達に話します。それは、モノとモノとの関係を含めて、物語を考えることにつながっています。こうして、一つのモノとじっくり向き合い、写生など

によって何らかのコミュニケーションをする過程で、一つの史料を選択することの意味に気づき、それを表現することで、ある歴史像を自らつくり上げているのです。

こうしたプログラムの効果については、長期的なスパンでたしかめる必要があると思いますが、これについてはまったくできていません。しかし、とりあえずは、「博物館で何かを発見した」、「何かと対話した」というこどもたちの率直な実感を、感想文から読み取することは可能です。

【歴史的想像力】

わたし自身は、来観者に持って帰ってもらいたいものを一つあげよと言われたら、「歴史的想像力」をとりあげます。「過去を想像復元する力」、それは塚田孝さんが言う「(過去の)全体社会を想像する力」と言ってもよいかもしれません。もう少し言い方を変えると、「過去の人々と対話する力」と言えるかもしれません。昨日の報告で佐藤優香さんがおっしゃっていたことと関わりますが、モノの側というか、そのモノの作り手や使い手の側、その意味では歴史の向こう側にあるものを何か感じる、あるいは人たちと何か対話するということだと言ってもよいかもしれません。過去や過去の人々とコミュニケーションする力だと言うことができるかもしれません。いずれにしても、この力が少しだけ身が付いたなあ、と実感して帰ってもらえるといいなあと考えています。この力は、次に新たな楽しみを自ら発見するときの根源になる可能性があるからです。新しい博物館で、あるいはもう一度わたしたちの博物館に来たときに、また新しい発見をして、その歴史的想像力をレベルアップしてもらえたらいいなあと思います。

3 ささやかな実践から得たもの

【歴史知識というバリアー

—「那覇港図屏風」の場合—

とは言え、「歴史的想像力」を身につけて持ち帰るということは、そう簡単なものではありません。どうも、歴史展示では、こうした力を身につける際に、既存の歴史的知識というものが大きなバリアーになっているのではないかと思われてなりません。

これまでに、「那覇港図屏風」(江戸時代後期のもので、琉球の那覇港と首里城とを描くことに特徴があります。いくつかの図像がありますが、ここでは総称し

【参考資料】 那覇港図屏風で伝えたいこと

1 3回の観客調査から

(1) 3回の調査

①「歴史」の知識（近世中心）についてのイメージ調査（front-end evaluation以下、「調査1」と略）

- Q1 江戸時代への興味度
- Q2 もっとも興味のある時代
- Q3 江戸時代から連想すること
- Q4 沖縄から連想すること
- Q5 沖縄は何と呼ばれていたか
琉球のイメージ
- Q6 琉球を支配していたのは
- Q7 アイヌから連想すること
- Q8 アイヌと交易していた藩
- Q9 日本が交易していた国
- Q10 海外と交渉した場所
- Q11 6つのテーマへの興味度

②「事前」調査 何も言わないで、「那覇港図屏風」を見せる
（formativeのつもり、以下「調査2」と略）

- Q1 どこだと思うか
- Q2 そう判断した理由
- Q3 感じたこと、興味を持ったこと、知りたいこと
→コピーに印もしていただく

③「屏風」についての解説（15分）を聞いたあとの調査（以下「調査3」）

- Q1 興味の度合い
- Q2 解説を聞いてどんなところに興味を感じたか
- Q3 さらに知りたいと思ったこと
- Q4 沖縄についてのイメージ

(2) 今回は3回とも実施したのは、「平田ボランティア」29名と「八千代市教員
研修社会科部会の教員」19名

千葉大学博物館学履修生（竹内）の参加者92名は、front-endのみ

調査方法としての問題点は後述 「解説文やパネルを読ませる」のではなく、
ことばによる「解説」（屏風の読み方と全体としてのこのコーナーの展示意図）
を行った

【評価のポイント（調査1）】

2 教科書の沖縄（琉球）叙述をめぐって

(1) 現行の小学校教科書の叙述

- ・「四つの口」に依拠した叙述 と 沖縄戦（「ひめゆり隊員の手記」）
たとえば東京書籍本では、「鎖国の中で交流する」＝「鎖国の中での交流を、各地からのレポートでまとめました」として、以下の三カ所のこどもたちからのレポートをのせる。
- ・「長崎からのレポート」では、出島は「海外に開かれた窓」だとする
→ただし、オランダ貿易だけ 長崎での中国貿易の叙述はない
- ・「沖縄からのレポート」では、「室町時代のころ、首里城で有名な琉球国は、アジアの国々との貿易によって栄えていましたが、江戸時代の初め、薩摩藩に制服されました。その後も中国とは貿易を続けましたが、その利益は薩摩藩のものとなされました。」として、首里城と、それを見学するこどもたちの写真をのせる
- ・「北海道からのレポート」では、「わたしの住んでいる北海道は、えぞ地とよばれていました。ここでは、アイヌの人々が、かりや漁で得たものを日本の商人と取り引きをしていました。17世紀の半ばすぎ、シャクシャインに率いられたアイヌの人々は、不正な取り引きを行った松前藩を相手に戦いました。」として、シャクシャインの像とそれを見学するこどもの写真をのせる
- ・他社の教科書も基本的には同じである。

(2) 高校用教科書での叙述例

15世紀の中山王による統一、東アジアのなかでの交易拠点、島津氏による征服、日本と中国への「両属」、慶賀使と謝恩使の派遣、琉球藩設置・台湾出兵・琉球処分・近代になってから「も」抑圧（差別）された地域（北海道と沖縄）・海外移民・沖縄戦・アメリカ軍による占領統治と「祖国」復帰運動・沖縄返還・基地の島

3 展示する側の構成案と展示意図（さしあたり久留島がイメージする近世琉球 ここでは省略）

(1) 那覇港に関する画像資料から読み取れること

三つの行列（二つの琉球館）

(2) 展示意図を話したあとの評価の変化

(3) 新たな課題

「歴史展示として不完全な」資料の限界

実は、どんな博物館でも同じ ある意図で選択し、ある意図で並べる

展示の場で、「分析」「考察」の経過が示されることの意味と限界

「叙述」（ここでは歴史叙述）としての展示が持つ宿命

て那覇港図屏風と呼びます)をモニターの方にじっくり観てもらって、屏風からなにを読み取ることができたか、その意味でどんな対話ができただか、聞いたことがあります。この結果については、別に発表する機会を持ちたいと思いますが、対話をするにはそんなに簡単なものではないということを痛感しました(資料1)。いまの沖縄に対するイメージ自体の問題性(南国、異国という、観光によってつくられたイメージと基地の島という現在沖縄が抱える問題を重視するイメージとに分かれます。)もありますが、近世の琉球王国についてのイメージがきわめてまちまちで、たとえば那覇港に描かれる船をとってみると、そのうちの中国船(唐船トウシン)に気づいて、ここは「異国」だとか、長崎港だとか誤解する事例と、薩摩藩主島津氏の家紋が入った船があることに気づき、薩摩とも関係があったと指摘する事例とに分かれました。後者では、当時の琉球が中国と日本(直接には薩摩藩)とに「両属」しているのだということを、あらかじめ知っている知識と結び合わせて理解する人もいましたが、それはほんとうにごくわずかでした。むしろ、全体としては、どこを描いているのかはよくわからない、という観客の方が多く、屏風から読み取ったことの量や質は、観客がもともと持っていた近世の琉球についての歴史的知識の量や質と正比例している、と言わざるを得ない結果になりました。この実践は、再来年度に実施する第3展示室のリニューアルに向けての「事前調査」という意味合いを込めて行ったのですが、どんなに情報量の多い屏風を展示しても、歴史的知識というバリアーにはばまれて、展示意図はすぐには伝わらないことだけはよくわかりました。では、この屏風と対話するためにあらかじめ提供すべき情報とはどのようなものなのでしょうか。正直のところ、よくわかりません。しかし、どこに何が描いてあるという情報をていねいに示すことから始めようと考えています。個々の観客があらかじめ持っているさまざまな歴史的知識をどのようにとらえ、それに何を情報として付け加えれば対話が始まるのか、ということは難しい課題です。

【江戸図屏風を読む】

ここでは、同じくリニューアルで重要な位置を占める「江戸図屏風」についての「事前調査」(展示のための事前調査)について少し話します(以下、実際の

報告では「超精細拡大画像」を使い、かなりの時間をとりましたが、ここでは、その詳細は省略します。(資料2・3・4)。

この屏風は、徳川家光の治世を賞賛する目的で作成されたものと考えられています。現在もっとも説得力があると思われる黒田日出男さんの説によれば、家光と同時代に(黒田さんはさらに描かれた年代を限定しようとしています)、家光と懇意であった大名(黒田説では、松平信綱)の注文によって制作され、信綱邸への家光(夫妻)の「お成り」に際して披露されたのではないかということです。さて、「事前調査」としては、「友の会」会員のうち、その日の朝行われた古文書講座の受講者に手伝っていただき、この屏風をじっくり観て、おもしろいと思ったところ、もっと知りたいと思ったところを20カ所(片隻10カ所)選んでいただくことにしました。ところが、この作業には、かなりの時間がかかりました。全体に何が描いてあるのか把握するだけで、10分やそこらは充分にかかってしまい、おもしろい箇所を選んでいただくのに、さらに10分以上の時間がかかりました。この屏風は、リニューアルでは、第3展示室の冒頭に複製をガラスケースから出して置き、言わば展示全体のインデックスの機能を果たさせるつもりなので、ここで20分もかかってしまったことにはショックを受けました。歴史好きの、しかもわたしたちの博物館に何度も足を運んでくださっている友の会の会員の方たちでさえ、これほど時間をかけないと、このきわめて情報量の多い屏風と対話することは難しいのだと思い知らされたのです。それでも、みなさんがチェックした箇所を集計していくと、おもしろい結果が出てきました。たとえば、写真1は左隻で、一番注目度の多かったシーンです。18人のうち、16人がここに興味を持ったことになります。品川沖での観艦式の場面です。今でも国家の権力者が、軍隊の行進を観るといったことはしばしば行われています。「軍隊の行進を観ている場面」を国民に見せることに意味があるとも言えるかもしれませんが、ここでもおなじような場面が描かれているわけです。もっとも、わたしは、家光自身もこの御座船に乗っているものとして描かれているのではないかと想定していますが、いずれにしても、この観艦式になぜ多くの人が興味を持ったのかと調べてみると、ちょうどそこが一番見やすい場所になっていた、ということが第一の理由だったことがわかりました(左隻の左下)。しかも、何かにぎにぎしく描かれている(たくさんの旗指物で

PART 1

江戸図屏風に関するフロントエンド調査

実施日：2005年1月22日（土）

対 象：古文書講座受講者

国立歴史民俗博物館では、現在、第3展示室のリニューアルにむけて、展示の内容や方法を検討しています。お客様によりわかりやすく、親しみを持って展示を観ていただくために、みなさまのご意見をうかがいたいと存じます。

お忙しいところ、誠に恐縮ですが、調査に協力いただければ幸いです。

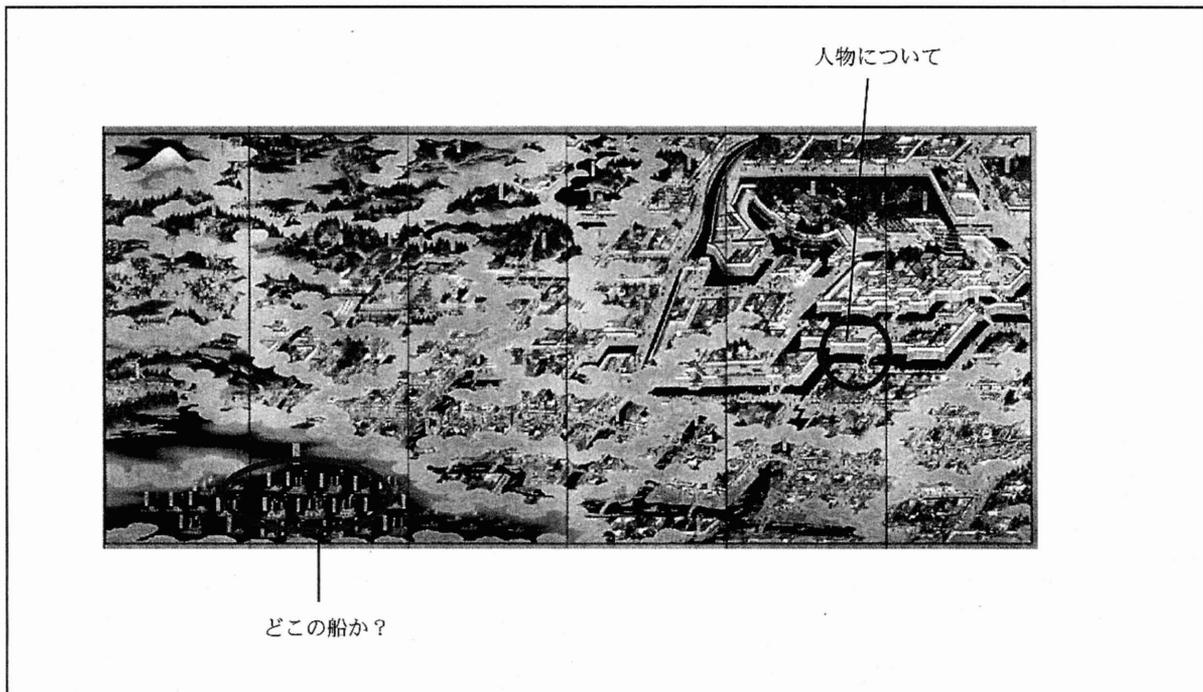
江戸図屏風をご覧になった感想とご意見をお尋ねします。

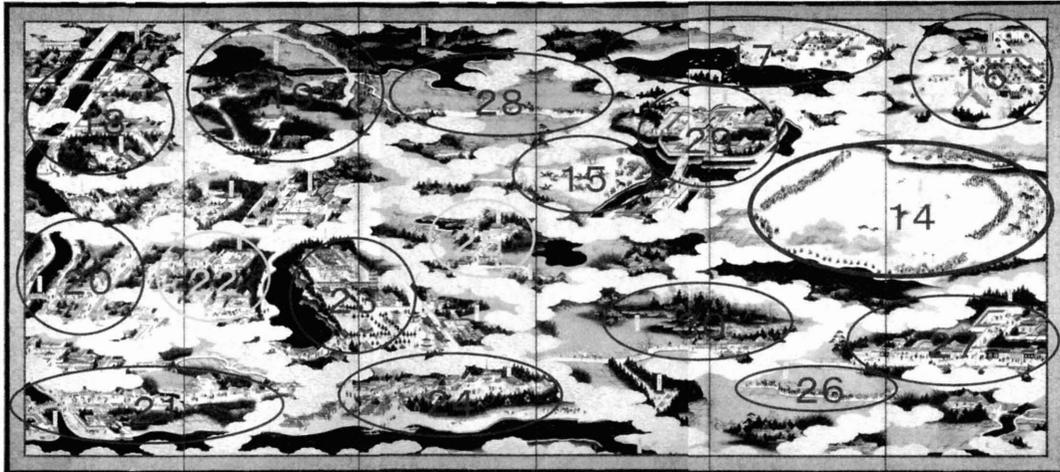
あなたが特に興味を持った部分、もっと知りたいと思った部分はどこですか。

左隻・右隻それぞれ10点ずつ選んで、画面上に○をつけてください。

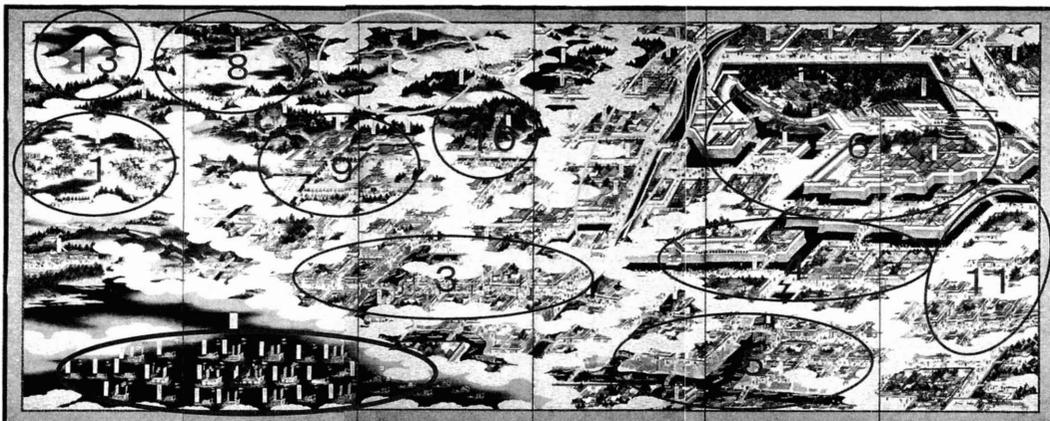
具体的にどんなことが知りたいか、どんなことに興味を持ったかもできれば記入してください。

【記入例】

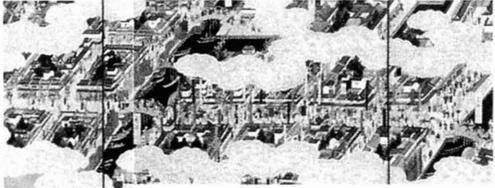


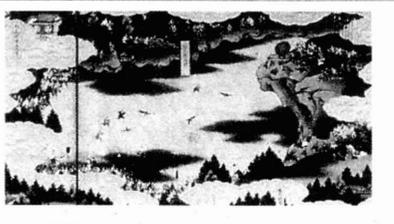
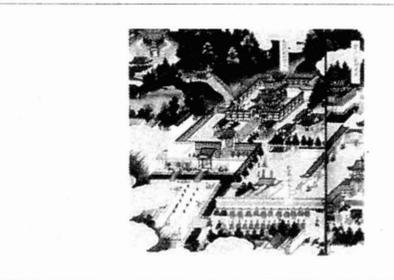
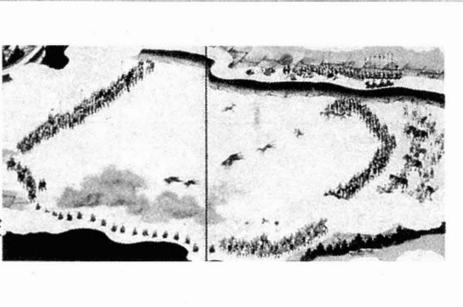


○ 11人以上 ○ 2人~9人 ○ 1人

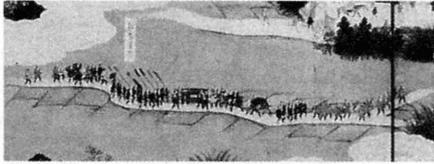


コメント

画面No.	コメント
左隻 1	<ul style="list-style-type: none"> ・何をやっているのか ・何をしている ・何をしているのか ・二手に分かれている理由は ・何をしている？ ・ゲームの一種か。どんなルール、楽しみ方であったのか。 
左隻 2	<ul style="list-style-type: none"> ・どこの船か ・湾、船 ・どんな船、どこから来た船か ・船の種類、目的は ・何のための船の集団か ・どの藩の船？荷は？年貢？献上物？ ・船にそれぞれ名があるが、どんな意味をもつのか。 ・平和ですね。 ・船の名前 ・何船 ・軍事用の船でしょうか ・船 
左隻 3	<ul style="list-style-type: none"> ・芝居小屋 ・商人の町の状況 ・街並みの拡大図 ・何店 ・京橋(町の様子) 
左隻 4	<ul style="list-style-type: none"> ・何門か ・なに？ 
左隻 5	<ul style="list-style-type: none"> ・日本橋界限 ・どういふ人たちが住んでいるのか ・日本橋の賑わい ・日本橋。江戸の表通りとしての都市計画？京橋とどう違う。 
左隻 6	<ul style="list-style-type: none"> ・城内の解説(どこに誰が住んでいるのか。何をするとところか。) ・城 ・城の構造 ・江戸城天守閣と城内 ・城の中の様子 ・本丸 
左隻 7	<ul style="list-style-type: none"> ・大名屋敷の説明。名前・大きさやかまえとの関係。

左隻	8	<ul style="list-style-type: none"> ・鷹狩り? ・狩場の様がどこにもある。 ・将軍様の鷹狩りでしょうか。 	
左隻	9	<ul style="list-style-type: none"> ・増上寺 ・武士の教育。服装。 ・表示 ・増上寺 	
左隻	10	<ul style="list-style-type: none"> ・愛宕山 	
左隻	11	<ul style="list-style-type: none"> ・どういう人たちが住んでいるのか ・どんな状況なのか。後の二人はどんな人か。 ・武家 	
左隻	12	<ul style="list-style-type: none"> ・何村? 	
左隻	13	<ul style="list-style-type: none"> ・富士山なのか。実際の見え方はどうだったのか。本当にこの位置だったのか。 ・季節があるが、常にシンボル表現 	
右隻	14	<ul style="list-style-type: none"> ・何をしているのか ・犬追い ・どのような身分の人々なのか ・動物はいつも決まった催しなのか ・犬と鹿? ・何をしているのか。拡大図と説明。 ・行列 ・シシを集めてプレイをしている。しかし見物人は一般人はいないようだ ・何をやっている? 	

右隻	15	<ul style="list-style-type: none"> ・何をしているかを具体的に知りたい。 ・何をしているのか。拡大図と説明。 ・乗馬 	
右隻	16	<ul style="list-style-type: none"> ・宴 	
右隻	17	<ul style="list-style-type: none"> ・どんな魚で、その後どうするか。 ・漁？ ・川魚漁 ・どんな流れなのか。堀川？ ・漁法の面白さ ・魚とり 	
右隻	18	<ul style="list-style-type: none"> ・橋と武家、屋敷と内政の関係 ・緑深いたたずまい ・橋の造り方 	
右隻	19	<ul style="list-style-type: none"> ・どういう人が何をしているのか ・緑深いたたずまい ・何を見物しているのか ・何をしているのか。見物人の様子の拡大図。 ・大勢の見物人。鹿の競争でしょうか。 	
右隻	21	<ul style="list-style-type: none"> ・何をやっているのか ・今の場所(地名)は？ ・街並みの賑わいと服装 	
右隻	22	<ul style="list-style-type: none"> ・神田明神 	
右隻	23	<ul style="list-style-type: none"> ・だれの屋敷？城？ ・東照宮 ・東照大権現の大仏の拡大図 	

右隻	24	<ul style="list-style-type: none"> ・どんな職業の人なのか 服装で ・浅草 	
右隻	25	<ul style="list-style-type: none"> ・桜? 	
右隻	26	<ul style="list-style-type: none"> ・何の行列か ・大名行列? 参勤交代? ・行列の拡大図と説明 ・何の行列かと思ったら、シシが運ばれてくるぞ。 	
右隻	28	<ul style="list-style-type: none"> ・農耕ですか? 作物がほしい。 	
右隻	30	<ul style="list-style-type: none"> ・標識(何処か)によりどんなところか知ることができる。 ・商家。何を売っている? 	
その他		<ul style="list-style-type: none"> ・現在の地名との対照 ・町の内容 ・大名屋敷がわかるように ・どの時代? ・よく知っている場所の昔の様子が興味深い。 ・現在もどこか見当がつく所、または、残っている場所に興味を持つ。(例: 浅草寺、後樂園、上野山、千代田城) ・他に川越の狩り場なども興味を持つ。 ・家光の顔の部分はずも隠れていて、なぜか知りたいです。 ・屏風の季節の設定はありますか。 ・ポイントをいくつか学んだ上で、デジタルを使った説明役の人(ボランティア)がいると良いと思う。 ・町の中は水路が発達している。 	

飾り立てた船がたくさん並んでいる)ので、ここにみなさんの視線が集まってしまったということです。ところが、このシーンについてもっと詳しく知りたいことはどのようなことかについて聞くと、これはどこの港か、どこの藩の船か、荷物は何なのか、年貢を運ぶのか、献上物を運んでいるのか、日の丸みたいな旗が一杯描いてあるが、ほんとうに日の丸なのか、などという、実にさまざまな疑問が出されました。このように、おなじ場所に興味を示しても、その細部にいたるとそれぞれの興味の対象はまちまちで、まさに興味関心の対象は広がっていくわけです。今回は、この調査のあと、わたしが30分程度、屏風の構図やそこに描かれているものについての解説をしたのですが、一度じっくり屏風を覗いてくださっていたので、ご自分がチェックした場所に話が及び、わたしの解釈とご自身の解釈(予想)との間で違いがあると、活発に質問が寄せられました。質問に対するわたしの解釈をめぐって、また新たな質問が出る、と言った具合です。こういう質問は貴重で、おなじ屏風を目の前にして、展示したわたしと展示として見せられている方々との間でコミュニケーションが成立し、それに参加するなかで、さらに観客同士のコミュニケーションも成立していたことになります。一つの屏風をじっくり観ることで、観客はそこであらかじめ屏風から何かを読み取るというかたちで、屏風との間でコミュニケーションをしており、それを踏まえて、今度は展示をした側と、さらには観ている人同士の間で新たなコミュニケーションをしているのです。じっくり一つの展示資料をみて、何かを考えたり感じたりすること自体が重要であるということは、美術館での鑑賞を考えると当たり前かもしれませんが、歴史展示でも不可欠であることがわかりました。あとは、その感想や疑問を、その場で解決したり、他と話し合ったりする機会が必要で、そのために有効なのは、やはり人だということもわかりました。その場で、コミュニケーションを組織する役割の人が、とりえず必要なのではないか、とも思いました。ダイナソファクトリーの井島さんのお話をうかがっていて、そういう役割の人が展示場にいること自体が重要なのだと思いました。

ところで、今回の調査は屏風のなかの気になったシーンを選択してもらうものだったので、その結果からは直接にはわからなかったのですが、友の会の方たちが何にもっとも反応していたかということ、実は文字(崩し字)に対してでした。屏風の中には、文字が書いて

ある札がたくさん張り込んであります。みなさんには単眼鏡を渡してありましたので、単眼鏡をのぞくと文字が読めることに気づいたわけです。しかも、古文書講座を受講したばかりですから、今まで読んできた知識でも読める崩し字が結構あります。たとえば、ここには「松平長門守」、ここには「松平陸奥守」と書いてあります(写真略)。屏風という絵を読み解く企画だったのにもかかわらず、実は文字を読むことになっているのですが、これも屏風からの重要な情報の読み取りです。古文書講座を終えたばかりだという特異な条件の下ではありますが、少なくとも屏風に文字が書かれていることもあるのだ、それが読めると絵も解釈できるのだ、ということはわかっていたわけです。このように、観客が屏風から情報を読み取ることで、そこにはコミュニケーションが成立しています。いずれにしてもこの「江戸図屏風」についての事前調査を行って、じっくり見てもらうことで、屏風はいろんな情報を持っているのだ、ということを実感してもらえたのではないかと思います。

【不完全な展示としての歴史展示】

しかし、問題はもう少し先にあります。せっかくじっくり展示物を見て、たくさんの疑問を持って、自分自身でそれをどのように解決するか、ということです。情報を得ても、それが展示した側の意図とどのような関係になるのでしょうか。有り体にいうとわたしは、展示した意図を伝えるためには、実際にその場で「物語」をすることが一番効率のよい方法だと考えています。要するに、展示した側の意図は、展示した人自らが語るのが一番です。しかし、それはいつでも実施できるというわけではないので、ガイドレシーバーがそれに代わる最良の方法だと思います。ただし、その展示意図と自分の解釈との違いは、ガイドレシーバーでは埋めてはくれません。その場で生まれた疑問もただ持ち帰るだけでは、いつまでも解決できません(疑問をすべて解決する必要はありませんが)。この点では、小島道裕さんがすでに指摘しているように、「歴史展示とは常に不完全な展示なのだ」ということに留意する必要があります。展示場にあるのは、切り取られた「過去」(しかもその一部)にすぎず、それを切り取った側の意図が観客に正確に伝わらなければ、切り取られた全体像はきわめて理解しにくいということです。何かを補うといっても、ただ展示物を増やすだけでは駄目で、それにかわってわたしたちが陥りがちなのは、

推定復元模型や推定復元画というビジュアルなものの力を借りるというやりかたです。でも、実はそれだけでは、根本的な解決にはならないのです。

【三内丸山遺跡の推定復元模型を観る】

この点について、一つ事例をあげて考えてみましょう。「三内丸山遺跡」の推定復元模型は、わたしたちの博物館でも人気のある復元模型の一つですが、それを観ている方たちと会話をしている、気づいたのは、先ほども申したことですが、多くの観客はそこで表現されたものを「事実」だと考えている、ということです。精緻な模型をつくれればつくるほど、「事実」だと錯覚する度合いは強くなります。しかも、展示する側では一般に、自分たちが想像した歴史像をわかりやすく伝えるためには、文字での解説よりもこのビジュアルな模型の方が有効だと思っています。しかし、ほんとうにおもしろいのは、推定するという思考過程そのものです。どうして、そのような推定をしたのか、その根拠を知ることの方が重要だと思います。そこで、わたしたちの博物館では、デジタルコンテンツを使って、この三内丸山遺跡の推定復元模型を徹底的に解剖して、細部を観ることができるようになりました（宮田公佳さんが中心になって作成しました）。模型も、じっくり観ると、いくつかの場面に分かれています。狩から帰ってくる場面、土器を制作している場面などで、それぞれの場面には「物語」があります（写真1・2）。しかし、この「物語」に気づく人は決して多くありません。そこで、いくつかのインデックスを用意して、小さな物語ごとに、拡大画面を選択できるように工夫しました。

これを使ってもらおうと、おもしろいことに、もう一度推定復元模型をじっくりみて、それを確かめようという気になるようです。ここでは、コンピューターのプログラムという限定はありますが、観客は推定復元模型との間で、コミュニケーションをすることができ、そのことが楽しく観ることにつながっているようです。ほんの少しの「きっかけ」があれば、コミュニケーションが始まります。同時に、よい推定復元模型であればあるほど、細部にまでこだわって、いくつかの場面ごとに物語をつくっているのですが、その一つ一つの物語を観客が理解できないと、せっかくさまざまな資料を駆使して推定復元を行い、その遺跡の全体像を理解してもらおうとした当初の意図も理解されないのだということです。推定復元模型は、「分解」

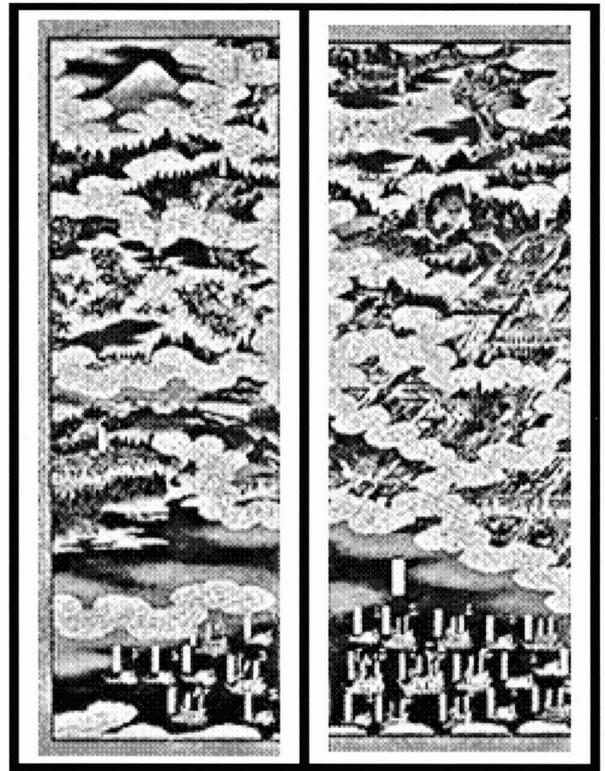


写真1

写真2

して、それぞれのパーツごとの物語を伝えなければ駄目だと言うことです。そして、それぞれの物語に利用した（その根拠とした）遺物や遺構などが、実物や複製の展示、あるいはその他の手段によって明示されなければ、せっかく推定復元模型を製作した意味がありません。推定復元模型や推定復元は、結果だけが伝わりがちですが、それでは展示物と対話したことにはなりません。観客には何も残らないのではないのでしょうか。

【展示をつくる人と展示をみる人とをつなぐ人】

以上から、歴史展示では、いやわかりにくい歴史展示だからこそ、展示されているモノ（実物から推定復元模型まで）と観る人とをつなぐしつけや役割が不可欠だと思います。モノと人、モノをはさんだ人と人とのコミュニケーションをつくりあげるためには、そうした役割をはたすことのできる人の力が必要だと思います。展示場で豊かなコミュニケーションが成り立つような、吉田憲司さんが主張されるような「フォーカスとしての博物館」にするためには、よき司会者、よき仲介者が必要なのではないかとわたしは考えています。少なくとも、展示の作り手と観客との間のコミュニケーションの場には、仲立ちする人の力が不可

欠です。とりあえずは、それが、作り手自身であってもかまいません。そもそも作り手がよい司会者である可能性もあります。しかし、その場合、つなぐ役割を自覚的に担うことが必要だと思います。

【モノはおしゃべり】

同時に、モノが発信する歴史情報（「自己紹介」）をいかに読み取ったり、聞き取ったり、感じ取ったりできるか、ということ、やはり簡単なこと、誰にでもすぐにできるようなことではありません。この点では、博物館との関わり方、楽しみ方についてのトレーニングが、とくに、歴史的知識というハードルを有している歴史系博物館では不可欠だと思います。小野正敏さんが指摘していることですが、モノは本当は「おしゃべり」なのです。聞き取る力、感じ取る力を鍛えることができれば、難しい歴史展示も楽しくなるものと思います。コミュニケーションをさらに豊かなものにするためにも、自分で考える力を身につけることが必要だと思います。そして、自ら考えること自体はほんとうは楽しいことだと思うのです。

4 おわりに

すでに時間を大きくこえてしまいましたが、少しまとめておきます。

【おしゃべりなモノがおしゃべりを始めるきっかけ】

歴史系博物館に身を置いて、難しいと言われる歴史展示を実際に構想しながら、あるいは来館者に展示した側の意図を伝えるという活動をしながら、考えたことを述べてきました。わたしたち歴史展示を構想する側は、「おしゃべり」なモノを選んで、「おしゃべり」しやすいように並べているつもりです。多くの資料のなかから、ひとつのモノを選ぶ過程で、なぜそれを選ぶのかについては、自問しているはずですが、しかし、伝えたいことをちゃんと「おしゃべり」してもらうためには、工夫が必要です。観る人に、その前に立ち止まって耳を傾けてもらう、じっと見てもらうことが必要です。コミュニケーションが始まるためには、きっかけづくりが不可欠です。それは、何でもよいと思います。一枚のカードに、「わたしのここをよく見てください」でもよいし、「わたしはだれでしょう」でもよいと思うのです。あるいは、コンピューターのプログラムでもかまいません。人間が「つなぐ」ことも大きな効果があると思います。

【観る側に必要な力】

そうしたやりとりのなかで、観る側の人々が、聞き取る力・見つける力（読み取る力）、感じ取る力を身につけてくれたらいいなあと思います。さらに、感じ取ったこと、考えたことを表現する力こそが大切だと思います。表現してはじめて、感じたものや考えたことが、ほんとうに自分のものになるといってもよいと思います。こんな力を、楽しみながら身につけてもらえるような工夫ができればいいなあと思います。この力を、歴史系博物館では、「歴史的想像力」と総称することができるでしょう。過去とは未知の世界で、知らないことの宝庫です。過去を知ること、過去についての情報を得ること、そして学んだことを改めて表現することで、「過去を想像する」ことができるのです。この「過去を想像する力」は、過去の人々とコミュニケーションをする力であると言い換えることもできます。その際、過去の人々の立場や思いを共有したいと思うことができれば、すなわち共感する力があれば、コミュニケーションはさらに深まります。そう考えると、歴史系の博物館とは、シンパシーをもって、過去という「異文化」とコミュニケーションする場の一つである、ということもできるのではないのでしょうか。

【展示をつくる人と観る人の壁は必要か】

最後に、いつも繰り返すことですが、これからの博物館というのは、少なくとも来館者にとって「展示のつくり手」の姿が見えるものでなければならないと思っています。もう少し言えば、展示の場で、観る側とつくる側とがいつでも対話できることが望ましいと考えています。そして、できれば、「あなた展示をつくる人」、「わたし展示を観る人」という関係ではなく、対等に交流したり、相互に入れ替わったりできるような関係が理想です。今回、観客の視点を意識した展示を構想しようとして事前調査をしましたが、そのなかで、私1人で展示を構想しているのではなく、観客と対話をするなかで、展示を変えていかざるをえないと思っています。変えていくなかで、実は作り手は観客の視点を共有する方向へさらに重点が移っていくのではないかと思います。次第に「合作」になっていくのではないかと考えています。そういう意味では、将来的には、現在の来館者のみなさんにも「作り手」に加わってほしいと思うし、自分でいろいろなものを読み取ったり、見つけたり、感じたり、表現したりするな

かで、「展示の作り手」＝「文化の作り手」としても成長してもらいたいと思うのです。

ごめんなさい。長くなってしまいました。

* 当日の報告はまとまりがなく、テープに手を入れざるをえなかったことをお許し下さい。当日配布したレジュメにそって、再構成しました。また、「国立歴史民俗博物館における博物館教育の試み」（『歴史展示のメッセージ』アム・プロダクション、2004年）とも一部論点が重なっていることをお許し下さい。

「すすんで展示を経験してもらおう」

坂本 昇
(伊丹市昆虫館)

伊丹市昆虫館の坂本です。よろしくお願ひします。ここのテーマは「展示と人とのコミュニケーション」ということなんですけれど、その中で僕の方からは、今までいくつか展示づくりにかかわらせてもらってきましたので、展示自体についてどういうふうに作り込もうかということに対して、自分なりの考えをお話ししようと思っています。

なぜそのような話をここでするかというと、展示は、博物館に来られた方と「もの」との媒体というだけではなく、その背後に作り手と来館者とのコミュニケーションの媒体として機能するという面があると思っていますからです。展示をいくつか作ってきて、うまくいったと思うものもあればそうでないものもあったのですが、いったい自分はどういうところにこだわって展示をつくってきたのかというのを、今回、この機会に自問自答していたんです。本当はそれでまとまった考えをズバッと出したかったのですが、うまくいきませんでした。このフォーラムを通じて、その答えの糸口を見つけ出せたらと思っています。今日は僕が「こんなふうを考えて展示をつくっています」ということで思い付いたことをお話しして、最近かかわらせてもらった企画展を2つ紹介させていただきます。

簡単に自己紹介をしておきます。伊丹市昆虫館で、僕はチョウの飼育をはじめ、いろんなことを担当しています。しかしもともと昆虫には素人で、大学も教育学部出身、しかも技術科教育という、中学校の技術の教員になる専攻でした。昨日お話しされた佐藤さんや上田先生のように教育学を専門とされている方は、いろんな学習理論をくわしくご存じですごいなと思ったのですが、僕の方はそうでもなく、何でこの人が昆虫館に来ているんだという感じですね。どちらかというと、教育の理論より授業づくりのノウハウを学んだ記憶の方が大きいです。実はそれが今の仕事でプログラムを作ったり、展示を作ったりするのに大いに役立っています。学校教育というと「えー？博物館と違う」という感じはあると思うのですが、もちろんそれはわきまえた上のことです。そんなノウハウの中で、今も自分が展示やプログラムを考えるとときに基に

しているキーワードがいくつかあります。学校の授業のものなので、そのままは使えないのかも知れない。いいものかどうかもわからないのですが、せっかくなので、それを先に紹介したいと思います。4つあります。

まず、ひとつめですけれど、授業をつくる中で、相手に持って帰ってもらいたいこと、つまりこれだけは知って帰って欲しいというメッセージのことです。「持って帰ってもらうものは、1回の授業でひとつに絞る」と学びました。なぜかということ、僕自身もそうなんですけれど、たくさん言われても、そんなに覚えて帰られない。散漫にあれこれ出すより、その中で「これ」というものひとつのことに集中させた方がわかりやすくなるし理解もすすむ、というのです。

2つめとして、先に言いました持って帰ってもらうもの、それはどういうものを選んだらいいのか、ということをお教わりました。それは、テーマの中でとにかく「自分が一番面白いと思うもの」にするべきだということです。そうではなくて、大事なこともあるだろうという意見もあるかもしれませんが、しかし、自分が面白いとも思っていないのに、相手が面白いと思うわけがない、そんなものは伝わらない。というわけです。

3つめは、月並みなことかもしれないのですが「1伝えようと思ったら10知っておきなさい」です。たくさん知っておいた中で1つ凝縮させると内容に深みを持たすことができる、また、相手の反応の変化や質問にも素早く対応できる。というのです。

最後の4つめは、さきほどと少し矛盾するかもしれませんが「もともとそのテーマについて詳しい人よりも、素人の方がわかりやすい授業にすることができる」ということです。僕自身、最初は「そんな殺生な」と思ったのですが。もともと詳しくない人は、その状態自体が、授業を受ける側の人に近いわけです。その人が授業をつくらなければならない立場になると「授業をせなあかん」と思って必死に勉強をするわけですね。その中でいろいろ学んでいくこと、そのなかで「面白い」と思うところ、「なるほど」と思う箇所があ

るでしょう。これは、授業を受ける人が学んでいくのと、立場は違うものの、近い体験をするような形になるわけです。そうするとその中で、自分が「ああ、面白いな」と思ったこと、興味を持ったことを活かして授業を作ると、わかりやすい内容にできる、ということです。これらは授業づくりで学んだことですが、僕はプログラムや展示を考えるときのベースにしています。

本題に入る前にもうひとつ、展示の事例を見てもらうためには、私の働いている館についての予備知識が必要だと思いますので、館の紹介からはじめたいと思います。伊丹市昆虫館は昆虫を主なテーマにした博物館です。チョウの温室がありまして、ここは1年中、いつ来ていただいても1000匹ぐらいのチョウが飛んでいるという温室です。ここをはじめとして、生きた昆虫をたくさん飼育して展示しています。もちろん標本などもありますけれど、昆虫の動物園みたいな面がある博物館です。建物の広さは琵琶湖博物館の何分の1かで、延べ床面積3,000㎡ぐらいです。来館されるのは、幼児から小学生の方と、そのご家族の方が中心です。学校団体もたくさん来てくださいますけれども、幼稚園や小学校が多いです。それから、常設以外の企画展などは年に4回ぐらいやっています。幼児から小学生の方が多いということで、楽しくてわかりやすいもの、体験的な要素をとり入れたものが多いのが特徴です。たとえばこの展示は(写真1)、葉っぱをくるくる巻いて巣というか、卵を産むところを作るオトシブミという甲虫がいます。その葉を巻く作業をやってみようという展示です。ちなみにこの展示では、オトシブミと同じようには折れないというところがポイ



写真1 オトシブミの展示
(伊丹市立昆虫館企画展「おりおりムッシー展」より)

ントです。オトシブミはものすごいテクニックを持っているんですね。挑戦した人にはかわいそうな気もしますがそれを実感してもらう、これはそういう目的で作りました。

僕が働いている昆虫館に来る人というのは、虫が好きな人だけでなく、家族で来る場合など、そうではない方も一緒にやってきます。展示をどういうふうに取り込もうということを考えたとき、そんないろんな人たちに、どんな気持ちになってほしいのか?を考えます。基本的には、「楽しんでほしい」というのが一番です。僕は展示をはじめとした事業内容にかかわっている立場なので、展示の内容を楽しんで帰ってほしいのですけれど、そうではなくても、伊丹市昆虫館自体が楽しいと思ったら、それでもいいと思っています。楽しいと、もっと見たくなるかも知れないし、そこから発見したりして、知る喜びというのにつながっていくのではないかなと思っています。この「楽しむことが、発見したり、知る喜びにつながるのではないか」ということは、以前調査したことがあります。ここにいられている西崎さんが一緒にやってくれました。月に1回、折り紙の講座をやっています。これは虫などの折り紙を折って、その後で、みんなでその日のテーマの虫について話したり、観察して仕上げたりする講座なんです。その中でアンケートをしました。楽しかったか、新しい知識が得られたか、などいろいろ聞きました。その結果、講座自体を「楽しい」と思ってくれた人たちが、そうでない人に比べていろいろ知ることができたという結果が出ました。そのようなこともあって、これは実感しています。

次に、どういうふうに表示を経験してほしいかというところなんです。僕が考えているのはあまりうまい表現ではないのですが「すすんで」です。しかし実際は「何となく」経験する展示って多いと思うんです。僕も博物館にわりと行くものの、展示物を「何となく」しか経験していないことが多いのです。その気持ちのまま終わってしまうと、中身についてほとんど覚えていないし、「ああ面白かった。行って良かった」という気持ちにはなりません。でも時に自分から「これ何やる?」と思って「すすんで」経験することがある、のめり込んでみると、いろいろ発見できて、楽しくなってくる。できたら来られた人に何かひとつでもそのような経験をして欲しいと考えています。

今回の話では、私たちの館でやっている企画展での

取り組みについてお話しします。館に来られた人にアンケートをすると、来る人の多くはチョウ温室が目的で来ているんです。企画展などは、一生懸命展示をつくって、ある程度広報もしているつもりなのですが、「知らなかった。来て初めて知った」という人が多いです。広報の失敗なのでしょうが、館にくる人の多くは、「この企画展が楽しみだ」と思って館に来ているわけではない。そういう人たちに、展示の中で、何か一つでも食らいついてもらって、何らかの印象を持って帰ってほしい。それはどういうことかということ、自分の心の中に、自分なりのイメージとか疑問とか、そういうものを通しながら経験してほしいということです。そのための入り口として、どんなアプローチがあるのだろうか、作り方としてできることは何だろうかといっても、具体的にどうなのでしょう。できることはいろいろとあって、展示室の中だけで考えても、たくさんありそうです。その中で、きょうは僕が日々やっていて、「これはやっぱりいいな」と思って大切にしていることを紹介します。月並みで改めて偉そうに言うことではないのですが、5つ、挙げてみました。

ひとつめは、「来られた人の身近な事柄や経験というのを大事にする」ということ。展示を作るときに、取っ掛かりとして、どういうふうに持っていかうかというとき、僕は自分を例にして考えるのですが、やはり自分のことは大事だし、自分に関係することは、気になりますよね。自分のこと、身の回りのことには関心がある人って多いと思うんです。そのようなことが導入として何か展示の中に入っていると、そこから「何やるか」と思ってくれるのではないかと思います。

それから、2番めは「展示の雰囲気」です。きのう、環境のデザインというお話も出ていた…と思うのですが、雰囲気づくりによっても展示室や内容、展示物の印象というのが大きく左右されるし、それによってつかみ取れるメッセージ、印象、発見できることも変わってきます。特に来られた方に対して、気分を乗せてもらうというところで雰囲気は大きな役割を果たすと思っています。雰囲気を構成するには目に見える部分のほか、音などもたいへん重要な要素だと考えています。

3つめは「インパクト」。これは「うわっ」と驚くもの、そして、それまで持っていたイメージをくつがえされるようなもの。日々資料と接している私たちは「これはすごいな」と驚いたり、発見することが日

常にあります。それを素直に展示として出せば、「驚き」と共に「どうなってるの？もっと見たい」と思ってくれると思います。内容によって、または、わかりやすくしようとしたらインパクトが減ることもあってなかなか難しく、毎日資料に接していると、その感覚がマヒしてくることもあるかも知れません。これを効果的に表現するには、資料の詳しい知識はもちろん、展示を経験するであろう人がどのようなイメージを持っているか、それを知り、イメージすることも大切だと思っています。一方で資料としてうまく出せなくとも、すごくびっくりするような文字であったり、展示の目立ち加減であったり、そんなことを入り口にするので、こちらが本当に伝えたいインパクトにつなげられる可能性もあるでしょう。

4番めに「きっかけや触媒としての、作業や道具」と書きましたけれど、これはなかなか展示の中にめり込んでもらえないというときに、何か手で作業を試みるとか、何か道具を使ってみるということを経験させる、ということです。先ほど例で挙げました折り紙の講座というのは、まさにそういう目的でやっているもので、折り紙はひとつのきっかけなんです。特に、それは虫が好きではない人、例えば家族で来て、お兄ちゃんに連れられてきた妹さんなどがやってみる。虫はどうでもいいけど、おりがみならやってみようと思ってくれてくれる。やった後に虫を見ると、自分が作ったものはどうかと比べてみてくれたりする。自分でつくるという段階を途中に入れることで、本物にも関心がうまれる。その結果自ら観察してくれたり、経験してくれるということがあります。しかし扱い方によっては、作業する、遊ぶということで完結してしまうこともあるので、試行錯誤が必要なものだと思います。

それから最後は「多方向から攻める」と書いていますが、別に攻撃したり、押しつけるわけではないんです。展示の中の構成を考えると、個々の内容に関しては、このひとつの展示を作る、というパターンが割と多いと思うんです。大きなテーマがあって、小テーマがあって、この小テーマの部分はこの手法でつくる、などということがあると思うんですけれど、別にひとつの小テーマ、または伝えたいことに対して、あの手この手と手法を変えたり展開の仕方を変えたりして、複数の展示があってもいいのではないかと考えています。来られる人はいろんな興味や年代があって、ひとりひとり違います。すると、引っ掛かる部分も違いま

す。いくつも用意しておいてどれかひとつの展示で楽しんでもらえたら、すすんで展示経験をしたり、発見したりしてくれるのではないか。それがきっかけでわーっとその人の気持ちが増幅されて関心が高まり、いろんな展示を行ったり来たりして、さらに発見や理解を深めてくれるのではないか。という考え方です。実際にそういう場面を見ているので、効果的だと感じています。

これらの要素は展示の内容や意図によって、適切なものを選んでいきますし、違ったものを考えることも往々にしてあります。たとえば展示室に学芸員や解説のスタッフが来て直に来られた人と交流すること、これは理解や満足に大きな効果があり、その人たちが入るかどうにかによっても、展示デザインに影響するはずですが、しかしまずは、展示物自体のことを考えてみました。ここから、実際にいま説明した考え方を反映させようとしてつくってみた、事例の話にいきたいと思います。

2つあるんですけど、まずひとつめは、「むしのうんこ」という企画展です(写真2)。これは今日来ている角正が主担当でやりまして、僕は副担当ということで、基本的なところは2人でいろいろ知恵を絞りました。虫の「うんこ」の展覧会。ここでの私たちの思いは「虫も私たち人間と同じようにうんこをするんだ」ということにありました。



写真2 企画展「むしのうんこ」入口

虫のことを常に展示しているのですが、虫ってあまりにも人と違う生き物であるために、私たちと同じ生きている仲間というのが実感しにくいのではないかと。それを「うんこ」を通して知ってもらおうやないかという思いを中心にして作った展示です。「うんこ」

をテーマにしてやろうという話になった時に、展示として成り立つのか考えたのですが、うんこを観察したり、うんこについて考えを巡らせたとき、さまざまなうんこを観察するだけで形の多様さをはじめ発見が多くあり楽しめそうだと、体やくらしが反映されているものなので、さまざまな展開が可能であり、奥が深いテーマであるということに気づいたということがあります。そのほかの理由として「インパクト」というのもあったんです。「うんこ」って、あまり正面から向き合わないものというイメージを僕たちは持っていました。それなら、それを出すこと自体がとてもインパクトがあることだと考えたんです。それに主なターゲットとした子どもたちは「うんこ」大好きなんです。これは、館でのプログラム実施時の経験として、印象を持っていました。虫にふれあってもらったときなど、時に虫がうんこをすることがあります。それにみんなものすごく注目するんです。タイトルは「むしのうんこ」としました。これはインパクトをねらったところもあります。しかし、その中にはこだわりの大きいのです。たとえば「うんこ」と付けた時に、「え？うんちじゃないの？」という話もあったんです。「うんこ」はイメージが悪すぎる。「うんちの方がきれいやん」と。どっちでもいいような気がするかもしれないんですけど、ここは特に当館の角正がこだわっていて「うんこを正面から見ないといけなないんだ」ということで、そうしました。

スペースは広くありませんが、その中でいくつかの展示を展開してみました。展示した評判ですが、名前のインパクト、それから「うんこ」というと、みんな毎日見ているよね。つまり誰にでも親しみがあるということで多くの方に注目され、すごく人気を呼びまして、かつてないほど取材も受けました。来られた方へのアンケートの結果でも、みなさんいろんな発見をしてもらえたようです。さらに「企画展を絵本にしませんか」という話が来まして、それが3月に出版されるんです。中は展示テーマについて詳しく解説したのではなくて、展示してあったような内容を、展示のターゲットとした、子どもたちに伝えるような内容にしています。

その企画展で、どんな展示を作ったかというのを紹介します。まず入ってすぐ目に入るのは「きょうのうんこ」という展示です(写真3)。

「うんこ」は、動かないものです。昆虫館は生きている虫がたくさんおりますから、入り口付近に生きたも



写真3 きょうのうんこ

のを置いて引き付けたいというのと、それからやはり生きているものを飼っている所だからこそ見せることができる、フレッシュな「うんこ」を見せたいということがありました。虫を入れたケースは鳥かごなどであるような作りで、床にあたる部分が網になっています。虫がうんこをすると、そこからうんこが落ちるようになっています。落ちた下の部分は斜面にしました。そうすることによって、うんこが手前の見やすい位置に転がってくるんです。それでよく観察できるということと、においをかけるような穴も開けました。ここには3種類の昆虫を展示して、うんこの比較ができるようになっています。

次は「うんこぬいぐるみ」というもので、うんこを拡大したぬいぐるみをつくりました(写真4)。今日はせっかくなので持ってきました。皆さんで見てください。全部で7種類のうんこがあります。これをつくったねらいは、親しみやすく見てもらおうということにあります。大きくなって、手に取れるからよくわかるんですけど、虫の種類によってうんこの「形」が違うんですね。そこを入り口として、僕らは「うんこ」と、する元になった虫のくらしに興味を持ってもらいたいと考えました。この7種類のうんこは、ほかの展示でもうんこの形が違うことを示すために代表として使っています。

ぬいぐるみは当館ではよく作るのですが、その時に、僕たちはこだわりを持って作っています。わたしたちは、どこでもあるようなぬいぐるみにしたら昆虫館で作る意味はないと思っています。ですから「はいこれつくって下さい」と製作会社に依頼するというのではなく、縫子さんに来ていただいて、館内でミシンを踏んでいただいitてつくっています。本物を観察しながら、僕らと相談しながら作る。もちろんデフォルメし



写真4 うんこぬいぐるみ

ている部分がたくさんありますけれど、僕らも布を買いに行くなど積極的に関わり、質感も大事にして、できるだけリアルに作るようにするんです。これは単に「ああ、面白いな」というだけではなくて、そこからいろいろ発見することも可能にしたい、その発見を本物で確認してもらいたい、ということを求めていることです。ここには、子どもたちに親しみやすいものという思いだけではなく、子どもだましのもものは作らないという考えがあります。うまくいくと、子どもだけでなく大人も注目してくれます。

さらに、ぬいぐるみの「形」というのをしっかり認識してもらいたくて、ぬいぐるみを使って遊ぶところをつくりました。ついでにうんこの種類と同じ虫の絵が描いてあるのですけれど、そこにうんこの形の穴が開いていて、入れてみるというつくりです。これは、遊びながら、うんこの形が違うこと、それは虫の違いだということに気づいてもらいたくてこのようにしました。えさも一緒に描いてあって、ここではうんこというのがえさにも非常に密接にかかわりがあるのではないかということは何となく感じてもらえたらと思っています。それ以外に、うんこがちゃんと虫の体から出てくるんだというのを確認してもらえるように、手を入れて遊べる虫のパペットも作ったんです。これは、なかなかの力作です。うんこをする動作を自分で操れるんです。縮尺は違いますが、やってみることで「あ、このうんこはさっきのだ」ということを発見してもらおうとしています。

ほかの展示も説明します。これは「だれがしたのかな」という展示です(写真5)。台の上に便器風の入れ物がありますが、そこに入っているうんこの「なさりぬし」つまりどの虫がしたのか考えてみるという展示なんです。便器がすごく注目を引きまして、便器は人

間のものなのに虫のうんこが入っている！ということで目を引き、人気となりました。

しかし失敗の部分もあって、便器の上にあるトイレトーパー風のところに説明があるんですけど、ふだんは巻き上がっていて、必要に応じて引っ張り出して見る作りです。でもたくさんの方に使われて、壊れてしまいました。当館でいつも作る時には、壊れたらすぐに修理できるようなものを作ることが多いのですけれど、これは構造上、修理ができなかったんですね。これも先ほどぬいぐるみで配ったのと同じ7種類のうんこが入っています。

次ですが、これは「かんさつテーブル」といって、うんこをじっくり観察しよう、いろいろ見比べてみよう、というコーナーです(写真6)。ここには小さいうんこをよく観察できるようにという目的と、道具というきっかけがあれば見るのも楽しくなるという理由で、ルーペや実体顕微鏡を置いています。うんこ自体はシャーレに入れたり、カップレンズというフィルムケースのようなケースに入れて、60種類ぐらい置きました。全部本物のうんこです。本物をじっくり観察してほしいというので、やや高い年齢の人向きかと思ったら、子どもたちにも大人気で、幅広い年齢にわたって観察していただきました。このコーナーでしっかり見ると、ぬいぐるみではわからない、うんこを構成しているパーツ1個1個の状態などを、いろいろ発見することができます。

この写真は展示室の様子です。先ほどのぬいぐるみの場所は床がじゅうたんで、靴を脱いで上がるようになってます。

それから、近くにあるテーブルですね。これはコレクションテーブルという市販品を利用しました。天板にガラスが入って、下の引き出しに入れたものが上から見られるというものなのですが、そこには7種の虫のうんこと「なさりぬし」の標本を一緒に入れて、ここでも虫の種類によるうんこの違いがわかるようになっています。

今説明してきた展示、5つありますが、これらのうち最初の生きた虫の展示は別にして、それ以降は全部同じ7種類の昆虫のうんこを使った展示です。種類の選定は当館で飼育していて入手が容易ということもあるんですけど、それぞれ形がかなり違い、さらに食べ物も違うというものを選びました。それは先ほども言いましたが、僕たちは来られた人たちに、まずうんこの形の違いに注目してほしいです。いろんな

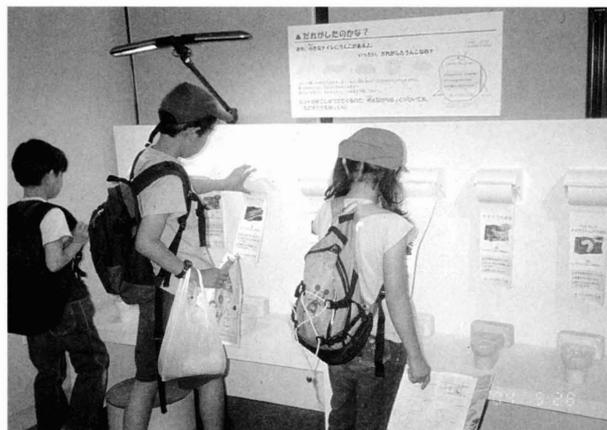


写真5 だれがしたのかな



写真6 観察テーブル



写真7 企画展「むしのうんこ」展示室内の様子

虫がいて、いろんな生活があって、食べ物が違う、だからうんこも違う。それを知ってもらうのに、ぬいぐるみを使ったり、標本を使ったり、かんがえてもらったり、いろいろな手法の展示をつくりました。同じものを使った展示ですが、展示としての作りが違っていると、それぞれヒットする人が違うんです。小さな女の子はぬいぐるみのコーナーに靴を脱いで上がり込んで、一生懸命見ていたりとかしますね。一方で、顕微鏡の方

にがーっと一直線に行く人もいます。でも、しばらくそこにいて、まわりを見回すと「あ、何か似たものが違うところにもある」というので、行ったり来たりしてくれます。そういう形のものを作りました。

行ったり来たりと言いましたが、展示室内の構成は、入り口と出口ぐらいいは決まっていますが、中は順路がはっきりしていません。順番に見ていかなくてもいいような構成にしています。別に僕たちは展示を全部経験してほしいとも思っていないんです。どれかの展示が来た人にヒットしてくれたらいいのではないかと。ヒットしたら、多分、この全部ではなくても、幾つかは行ったり来たりしてくれるだろうと思っています。行ったり来たりすることを最初から期待しているという意味でも、導線がきちりしていないのは都合がいいんです。それによってさらに発見してくれることがあるのではないかと期待して作っていて、割とこの企画展ではそれがうまくいったと思っています。

また、僕たちは子どもをとて意識して雰囲気などをデザインしたのですが、展示自体は子どもだけでなく大人の方もかなり熱心に経験して下さいました。このとき展示構成として思いがけなくうまくいったと感じたのは、小さい子どもたちに人気のぬいぐるみのコーナーがあること、それが部屋の真ん中にあることです。これによって子どもたちがぬいぐるみのところで熱心に遊んでいる間、保護者の方も展示を楽しむことができたようなのです。

次です。これは「うんこいっぱい1万個」という展示です。何の展示かという、真ん中にある写真が「なさりぬし」であるカブトムシの幼虫です。この幼虫が卵からふ化してサナギになるまで、土の中で生活をして、たくさん食べて、うんこを1万個近くするそうなんです。その数の本物の「うんこ」を幼虫の写真的まわりに全部貼り付けて展示しました。カブトムシというのは、子どもたちにはとても親しみがあります。幼虫のうんこも学校から来られた場合だと、クラスの何分の1かの子は、見たことがあるんですよね。誰かが必ず知っている。それから、「うんこ」がぶわーっと一面に貼り付けてあるのでぱっと目に入り「一面に並んでるつぶつぶはいったい何だ」ということで、すごく引きつけられたみたいです。これがもし「カブトムシの幼虫は1万個ぐらいうんこするんですよ」と文章でパネルに書いてあったら、誰も読まなかったかもしれません。パネルだけの展示なんですけれど、うん

こはアルバイトの方々がとても苦労して貼って、そのおかげで、とてもインパクトのある展示が出来上がりました。

うんこ展では体験的な展示もいくつかあったのですが、アンケートの結果、一番人気はこれでした。内容のインパクトが大きかったようです。「なんだろうこれは」とぱっと見で引きつけられる。それで関心を持って、すこしある説明を読んでみる。そこで、並んでいるものがよく知っている、もしくは名前ぐらいいは聞いたことがあるカブトムシの幼虫のうんこで、なんとそれが1万個というのにすごくびっくりしたという、驚きがあったみたいなんです。ぬいぐるみも人気が高かったのですが、これには及ばなかったんですね。特に、みんなが知っているもので、なんとなく知っているけれど自分のイメージを超えたインパクトがあると、強く印象に残るものなんだなと感じました。

うんこ展はこのぐらいいにしまして、もう一つの展示があるので、こちらを見てください。さきほどとはずいぶん展示室の雰囲気が変わっています。しかし同じ展示室です。これは企画展「秋の鳴く虫」という、いわゆるコオロギとかキリギリスの仲間を紹介した展示です（写真8）。



写真8 企画展「秋の鳴く虫」

ここでのねらいとしては、「虫の声」は日本人が「秋」の風物として感じてきたものなので、その「季節感」というものを感じてもらいたいというものです。僕は鳴く虫の声が聞こえてきたら「ああもうそんな季節か。もうすぐ秋か」と、虫の出現で季節を感じます。そのような方は、きっと結構いらっしゃると思いますが、聞こえているはずなのに耳に入っていない人が案外多いことがわかったんです。それは残念だと思いい、個々の虫の紹介をするより、季節を感じるものの一つ

として知ってもらおうと思いました。「季節感」を演出して、この季節と「虫」の結びつきを感じてもらおうと。そのための方法として「雰囲気」づくり、つまり展示資料それ自体ではなく展示室の演出によって感じてもらうとしました。

展示室の様子はこんな感じです（写真9）。生きた虫はもちろん飼育して見ていただきましたが、虫を展示している展示室の雰囲気から何かを感じてもらおうということで、展示室全体を和風をイメージした空間とし、その作り込みに力を入れました。空いた壁面によしずを立てたり、秋の七草を配置したり、秋というのを感じてもらえるような工夫をしました。伝えたいことを展示室の雰囲気で表現してみたんです。



写真9 企画展「秋の鳴く虫」展示室の様子

生きた虫は、見やすいようライトで照らされたケースに展示してあるもの以外に、展示室の奥の方に暗くしてあるスペースがあって、そこでも生きたものの展示をやりました。暗い中でしか鳴かない種が多いので、実際に鳴いてもらいたいということと、見た目の雰囲気だけではなく、暗い中で鳴き声が聞こえるという様子を再現したほうが実感してもらえるのではないかと考えたからです。もちろん展示室ですから、実際の野外とは違い、鳴いている様子を観察できるようにすることができます。観察してもらうことで、声の主が虫だということを実感してほしかったんです。でも、暗い中でケースに小さい虫が入っていても、なかなか見えないし、気づきにくいですよ。そこでどうしたかという、懐中電灯を用意しました（写真10）。暗くしたスペースの入口に懐中電灯を置いたんです。そうして、懐中電灯を使って自分で虫を探してもらいました。懐中電灯を使うと、単に何となく受け身で見ているのではなくて、探すという、自分のチャレンジに変わるので参加性が高まり、人気の展示となりました。



写真10 懐中電灯を使ってケースの中にある虫を観察する

この方法は、やり方によっては懐中電灯で遊ぶだけになってしまったのかもしれませんが、展示してあるのが生きている虫という魅力的なものだったからでしょうか、虫たちを一生懸命探し、観察してくれました。この展示は小さい子どもさんたちだけでなく、大人の方にもとても人気がありました。懐中電灯で虫を探した経験がある方が割とおられるようで、この行為を媒介にして、来館者同士でいろんな話をされていたのが印象的です。

他の展示も紹介します（写真11）。こちらは俳句コーナーです。幾つかの鳴く虫は季語にもなっていて、鳴く虫を題材にした俳句が結構あるんです。鳴く虫を題材にした俳句を詠んでおられる、伊丹出身の俳人もいます。ということで、それらを紹介すると同時に、来られた人たちに一句詠んでもらって、貼っていただこうという目的は、展示をみて感じたことの振り返りとして利用していただくということと、それから展示を見て何か、「あ、昔聞いたな」という経験など、思い出した記憶を再確認してもらうこと、それから掲示板にぺたっと張れるようになっていきますので、来館者同士のコミュニケーションの装置となるように作りしました。

この企画展でも簡単なアンケートをおこないました。その中の回答では「秋を実感できた」「涼しさを感じた」などのコメントを思いのほか多くいただくことができました。文字では季節感などについてほとんど何も表現しなかったのですが、展示室の雰囲気づくりが来られた方に対して働きかけることができたのではないかと考えています。「秋の鳴く虫」展はそのようなところなんです。

最後、まとめのような話をしなければなりません。うまくまとまっていないので、展示をつくること自体

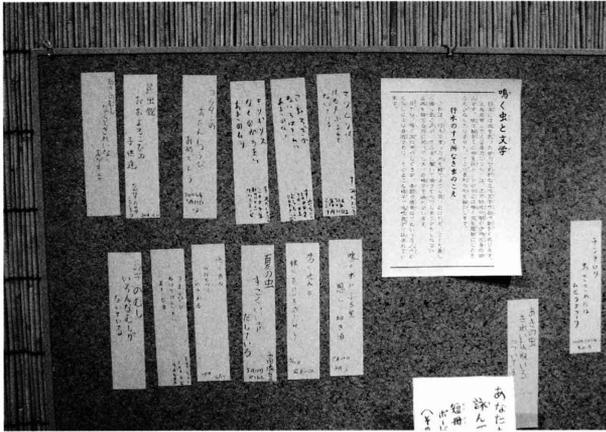


写真11 俳句コーナー

への「思い」をお話ししようと思います。展示って「つくる」ものですよ。当たり前のことかもしれませんが、作り手の「作品」だと僕は思っています。作品であるからには、客観的な視点なんてあり得なくて、どんな展示にも作り手ならではの「思い」が絶対にあるはずだという考え方を持っています。

一方で、来られる人と作り手との思いのやりとりがある。展示は展示物を通じて事柄のやりとりをする媒体だと思うんですけど、その中には「思い」のやりとりがあると思うんです。作り手というのは、展示を作るにあたり来館して展示を経験する人を意識します。同時に展示する「もの」自体にも必死にかかわります。展示するために、あらためて「もの」を見つめ直すことも多いと思うんです。これは作り手だけではなくて、来られた人から見ても似たようなことになるといいます。「すすんで」展示を経験すると、展示物にかかわりをもつわけですが、同時にそれは作り手もかかわっていることになる。一步すすんで、展示から、作った人はこういうふうを考えているのかなとイメージできる展示も面白いのではないかなと思っています。お互い直接のやりとりに発展するかも知れません。また、展示を経験する人が展示から発見することは、作り手の意図したものばかりでなく、それ以外のことに向かうこともあるでしょう。その場合は作り手とそれを体験する人が同じ方向から、博物館の資料に向き合うことになるかも知れません。うまく表現できませんが、そういうことも大切にしたいと思っていますし、それらから生まれるものが、博物館を面白くしていけるのではないかと考えています。

それから展示を作るということは、いい表現が思い付かないんですけど、ひとつの真剣勝負だと思っています。まず展示する「もの」自体。展示物は展示す

ると決める以前にも調べてある場合がほとんどですが、展示するとなったときにどのようなものを改めて確認し、どう位置づけるのか、どう価値を置くのか。展示への自分自身の思いも含め格闘する。それから、博物館にくる人に対してどのように見てもらえるのか、どんな人たちがイメージする、そして出し方を考える、そういうものだと思います。

特に博物館外の人がどういうイメージを持っているのかというのを、しっかり見つめるという姿勢はとても大事だと思っています。近年、展示の評価が話題で、展示づくりの際に一般の方に対して調査したり意見を聞くことが必要だといわれています。もちろんそれはとても大事だと思って、僕も少しずつやっているのですが、一方で、調べたり、意見を聞けばそれで何とかなるのでしょいか？意見を言われたときにこちらがどのように受け止めるか、言っていることに対してどういう意識を持つか、相手のことをどういうふう想像するかとか、そういうことがとても大事ではないでしょうか。作り手側が常に一般の人がどのように考えているのかを想像する姿勢がないと、また、自分がやろうとしていることにこだわりがないと、せっかくの貴重な意見がうまく活かされないと思っています。

僕からの話はこれで終わりです。この話は独りよがりな部分もあるし、いちいち言うほどでもない、当たり前のことでも多かったかも知れません。しかし、僕自身が毎日の繁忙の中で、狭い考えを持ってしまったり、安易な考え方に流されそうになることがしばしばです。ということで、このようなお話をさせていただきました。ありがとうございました。

質疑応答

(司会)

どうもありがとうございました。今のお話はまず、学芸員が自分の考えをもとにして、楽しんでもらえる展示を作っていくということだったと思います。企画展の場合は短期間でかなり自由が利くから、可能という面でもしょうか？あるということかも知れません。なにかご質問は。

(質問)

昆虫だけをあつかっておられるわけですが、昆虫からできることや、特徴はあるのでしょうか。

(坂本)

昆虫だと、その魅力という部分と、あと小さいから見えないというところもあるんです。でも、どちらにしても、大自然の一部みたいなものをその中のひとつだけこっちが選んで切り取って大きいことを説明してしまおうという行為はとてもおこがましい事だと思っていますので、僕自身はそれはすごく吟味した方がいいとか、必要があって初めてやるものだと思っています。だから、ぼんぼんと作って遊ぶ、楽しくするというよりも、もちろん楽しいということはいいのかもしれないんですけど、まずはきっちりものを見てもらいたいという考えがあります。展示のためにつくったぬいぐるみは、僕の中では形を見てもらうという面で作り込みをしたつもりです。質感などもイメージできるように作ることで、本物を見たとき「なるほど」と思ってもらえるものというものを考えていくことが大事なかと。こんなので答えになっているかどうかわかりませんが。

(質問)

触れるというだけでなく、作業をすることで理解できるような展示の例はありますか。

(坂本)

お話した例でいうと、ぬいぐるみを壁の穴にはめ込むというのはまさにそういう発想のものです。そのほかでは、単純な動作、例えばふたつを合わせる動作という以外に、使い方というのを、身近な遊びのようなものなどの、何かほかのところでよくやっていて慣れている動作にする、というのは操作に関してスムーズにやっていただくためのポイントだと思います。普段

から慣れている動作だと、ちょっと踏み込んだような操作でもできるんですよね。そうでなかったら、よほどシンプルでないと、子どもとかだけではなくて、僕らでもできないとか、やる気しない、となってしまうと思うんです。反面、作業がスムーズにできると展示の理解をすすみ易くなると思います。そういうのをどんどん取り込んでいくということで、受け入れられやすくなるのではないかなと思っています。

(質問)

いろいろな展示のアイデアについて、それぞれがどういう効果があって、あるいはその組み合わせの効果などは考えておられますか。

(坂本)

以前から、さまざまなタイプの展示を組み合わせることを意識してきましたが、企画展「むしのうんこ」ではそれを第一に考えたわけではありません。どちらかという、面白いものから置いたんです。面白いものからというのはいい表現ではないですけど、ものから置いたんです。面白くて、僕たちはこれをお勧めしたいと思うもの。それが展示の中で、全体で考えていることと合っているかどうかを考えます。合っていれば、その中に投入します。しかし、全体の構成を考える際に、それぞれの展示がどのような人に受け入れられやすいか、どんな風に利用されるのかを考慮しています。しかし、個人的には、全部わーっと遊ぶという意味ではなくて、ゆっくりするところとか、見るところとか、めりはりをつけるということが大事だと思っています。

「心に響く展示を目指して」

坂東 元
(旭山動物園)

市の中での組織に、何部に属するとかいろんなことがあって、いま考えれば、ぼくも一応学芸員を取れば取れる資格があったんですけども、学芸員を取ってしまうと教育関係の教育委員会の方に行ってしまうかもしれないというのがあって、僕は取ってはまずいということで取らないでいて、今こういうところで話し合いをすることが出るのなら、取っておけばよかったなと思ったりしています。そこで、今日お話しするのは、総論的なというのでしょうか。うちの動物園は今結構話題になることが多くて。なぜかという、何も珍しい、本当に普通に、どこの動物園でもいる動物ばかりなのに、その見せ方をただ変えていっているだけなのに、どうしてこんなふうに入るといふか、みんなが集まるようになったのだらうといふところだと思うんですけども、そういうふうになっていった経過とか、そういうことについての話になってしまいます。だから、あまり「各論的」なことを言えないのですけれども、そういう話にならうかと思えます。

ただ、動物園という、やはり博物館とか美術館とか、そういうところよりも、対象は広いというのでしょうか、すごく来られる方が、もっともっとすごくいろんな目的、いろんなことで来られるので、だからぎゅっと専門的に絞るのではなくて、たくさん来た人に1個でも何か感じて帰ってもらえるかといふところなので、ちょっと物足りない部分もあろうかと思ふのですけれど、もうお話を聞いていた僕なんか全然勉強してないので、こんなお話でいいのかなと思ったりするんですけども・・・と思えます。今、冬も開園するようになったんですけど、やはりこちらに来るといふのですけれど、本当に全然違う。旭川ってつくづく違うなと思ふのですけれど。やはり寒いですね。雪があって寒くてと、これこそ武器なので、そういう所で生き生きするどうぶつを見て欲しいというのがあって、今は冬の見せ方に重点を入れています。

例えば、夏だとホッキョクグマが水の中をばしゃっと泳いでいる、ペンギンが泳いでいると、気持ちよさそうだから何か一緒に泳ぎたいぐらいの気持ちになると思ふのですけれど、旭川はマイナス20度ぐらいまで

下がるんですけど、その中でバシバシ泳いでいると、これは真似できっこないんですね。だから、言葉で何かを説明するよりも、もう一目瞭然で、今温暖化、温暖化と言っていますよね。もう彼らはもう寒い所へ逃げようがない所で生活している生き物だから、暖かくなってしまうらどうなってしまうらうといふのが、説明しなくても感じてもらえるのではないか。そういうことに取り組んでいきたいなと思っています。



ただ、入館者が冬も3時間なんですけれど、去年ぐらいから増えすぎてしまっていて。今は確かにブームだと思ふんですよ。どこに着地するかがうちのこれからの課題になってくると思ふのですけれど、夏の間は日射病で倒れてといふ方がすごく多くて、冬になったら、北海道の人は歩き方がわかるからいいんですけど、本州から来られて、飛行機から降りてすぐにうちに来られたら、山坂なので、今シーズンに入ってから骨折される方が・・・。いやもう笑い事ではない感じになってきて、歩き方の勉強会みたいなのを何かしてから入ってもらわなければ本当に駄目なのかなと思ふ

ぐらい。ブランド的なイメージができているから、そういうところはちゃんと出来上がっていると思って来られると思うんですね。そうしたら、とんでもない、基本的にはど田舎の、田舎の地方動物園なので、そういう基盤的な部分が全然駄目で、とにかく追われて追われて。先週も金土日ぐらいで、土曜日は5,000~6,000人ぐらい。3時間で5,000~6,000人といったらすごいのですが、寒い中6,000人ぐらいの方が来られて、週末だけで1万人以上入園したんです。

とにかくもうちょっと想像ができないというかただ、すごくうれしいのは、今アザラシ館が出来て、ちょうど流水の観光でたくさん来られるんですけど、実際にそこへ行ったらアザラシを見られることがあるんですよ。うちの動物園でアザラシを見て、そこで本当の流水を見に行き、そこでアザラシを見る。逆もあるんですけど。何というんでしょう。動物園とか水族館、動物園は特にそうだと思うんですけども、自然と切り離されて存在しているというのですが、まだまだ見世物的な部分が多いと思うんですけど、初めて本当に身近な自然とリンクするような活動が出来るのかなと思って、気合を入れています。実際に、中でもゼニガタアザラシを研究しているグループの人たちに、コーナーを貸し出すと思ったら変ですけども、壁を一面貸して、「そこを自由にレイアウトしてやって下さい」とか、そういうことができ始めているので、また新たなことに取り組めるかなと思っています。それでは、始めたいと思います。ただ、これは結構独断というか、自分勝手な話なので、他の動物園の方が見られると、ちょっと、「まあ大丈夫かな」と思うんですけど、やってみたいと思います。ただ、やはりうちが勝ち組なので、何をやってもいいのかなぐらいの感じでやらせて頂きたいと思います。

前もちょっと「ZOO 教研」とかでちょっとやったことがあったんですけど、少し改良してやってみます。動物園というと、皆さんどのぐらい知識があるかわからないのですが、一般的にこの4つの役割があるとされていて、日本では特に娯楽の部分が一番やはり大きいんだと思うんですね。動物園自体、ずっと全体で見ると入館者の数が右肩下がりになっています。そこでどういう社会的な役割とか、いろんなものを考え出したと言ったら変なんですけれど、4つの役割があると。研究、自然保護、教育、それとレクリエーションの、ここでいうと娯楽になってしまうのかなと思うんですけど、この4つの役割があるとされて

来たと思います。ただ、一般の人たちですね。やはり来てもらう人たちがどう見ているのかというのが一番大事だと思うんですけど、こういうことを多分同じように聞かれる。「旭山だけにいる動物って何なんですか」、それとか「赤ちゃんが生まれてますか。生まれていたら、それを触れますか」とマスコミの方には聞かれる。マスコミの方が聞くということは、結局一般の人たちがそういうことを、ということだと思うんですけど、こういうふうな反応が多いです。今でこそ、うちはさすがにこういうふう聞いてくるマスコミはほとんどいなくなったんですけど、一般的にはそうなのではないかなと思うんです。何でこんなことになってしまったかというか、日本の動物園というのが欧米と全然違う位置付けのものになってしまったのかということなんですけれど、これは絶対に国民というか、来る側が悪いのではなくて、きっと見せる側が今まで悪かったのだと思うんですね。それが何かというと、まず何を覚えてもらおうとしているのかというところがはっきりしていない。名前で見てもらおうとしているのか、動物の姿形なのか、何なのか、その全体を通して何を伝えようとしているのかというコンセプトも含めて、それがすごく曖昧なのではないかなと思うんです。近年、もう十何年前ぐらいからですが、いろいろな展示の方法とか、アメリカとかから入ってきて、すごいお金を投資してつくられている動物園も結構あると思うんですけど、中から生まれてきていないのでしょうか。どこかで評判になったものを寄せ集めてつくっていくので、全体としてのコンセプトなり、主張なりが全然見えてこないのではないかなと、自分なりにいろんな動物園を見て回ってずっと思っていました。だから、水族館なんか、海遊館さんとかが出来たときには、やはりがちっとしたものが出来て入ってきたので、もうびっくりしたのがすごく、びっくりしたというか、本当に何て言うんでしょう、愕然としたと言うのでしょうか、そういう記憶があります。だから、動物園自体が何を見せようとしているのかが分からない。野生動物を扱っているんですけども、その野生の動物をどういう位置付けで見てもらおうとしているのかが分からない。例えば、触れ合える所にペンギンがいたりとか。例えば野生動物とずっと共存していこうと考えるなら、かわいいとか、触るとかいうことではないんですね。本当はお互い尊重して、距離を保って、どうやって付き合っているかなんですけども、見せる側の方、窓口になっているほ

うはかわいいからとか、人口保育したものを触れる所に置いたりとか。だから、そのような野生動物だとか、そういう動物のことを根本的な部分での位置付けをすごく曖昧なままに、とにかく見てもらう、喜んでもらえればいいんだみたいなところがあったような気がします。あとは、何匹目のドジョウと書いてありますが、これはパンダに始まりなのかもしれない。コアラとかラッコとか、そのようなものを次々に探して行って、それで見てもらうということをして来たんだと思うんですけど。これは何でこんなことになってしまったかというのと、やはり、特に動物園の場合、公立が多いんですよね。地方の博物館とか、そういうところではない、例えば観光に属するような部署にあたりとか、建築の方だとか、土木だとか、そういうところに所属して。結局、上に立っている人が素人なんです。だから、来て、「どうにかすれ」と。「あっちにこの動物入れてあんなに人が増えたんだから、うちにも入れろ」とか、そのような程度の発想で来たからこんなことになっていたのではないかと思います。

やはり野生動物というのは、例えばホッキョクグマを守れたら、その環境を守れたことになるわけで、温暖化を防げたことにつながっているわけで。だから、全部が自然とか環境とかの代表として動物、魚もみんなそうだと思うんですけど、いるんだと思うんですよね。だから、そういう部分での意識とか関心とかレベルがあまりにも伝える側に低かったというか、まだ低い。全体としてはまだまだなような気がするんですけど、見せる方の側、動物園って、実はすごく生き物、例えばいろんな動物を知るときのすごく窓口になっているはずで、必ず1回は行っているんですよね。何回かは幼稚園、小学校の時に来ているので、そういうときにイメージが作られているのではないかなと思います。

僕らが目指していた動物園というのは、やはり普通の人たちといったら失礼かもしれないんですけど、一般に来館される人たちですよ。来園される人に何を感じてもらえるのかということ。引き付けることができるのかということを考えました。やはり偉そうに言っても、来てもらえなければ始まらないので思いました。特にこのコンセプトの部分なんですけれど、これですよ。娯楽というのがどうも気に入らないというか、すごく嫌で。研究とか自然保護とか教育もそうなんですけれど、これはそれぞれ専門でやっているところはあるわけではないですか。全部4つ役割とい

うけれど、全部別々にあるんですよ。だから研究だとか、自然保護もそうですね。どちらかというのと、すごく極端な人がやっているようなイメージを持ちますよね。一般の人ではなくて、物好きと言ったら変ですけど、自分の「〇〇ちゃん」みたいな感じでシマフクロウなんか囲ってしまって、他の人を入れないとか、そういうことをしてしまう人たちが多かったです。ただ、それぞれでは専門があるんですよ。

娯楽だったら、例えばディズニーランドとかいろいろあると思うんですけど、では動物園って何のためにあるんだろうというので、全体が、僕は思うんですけども、安らぎとかぬくもりとか居心地のよさとか驚きとか感動。娯楽という言葉をこれに換えたいんですけども、そういうベースの上に研究があって、自然保護があって、教育があるんだろうと思うんですね。動物園でしかできないのは、絶対ここで研究した後の、その後のことまで見えて来るのではないのでしょうか。生き物としての姿として見えてくる。細胞をいじっていても、それが本当に姿として出てくる。だから、これをこういう位置付けにしていきたい。ベースはやはり感動に裏打ち、感動という言い方、いい表現が思い付かないんですけど、そういうところに裏打ちされた知識とか、そういうことが伝えられればいいのかと思います。

僕が目指している、うちが目指しているのは、これはヨーロッパの動物園、ドイツだったと思うんですけど、これはアザラシを見ている人たちなんですけれど、アザラシを別に見ているわけではないんですね。アザラシのいる空間で普通の日常会話をしているというんですか。しているんですよ。ここまでなっていて。例えば新聞を読んでいる人もいれば、小説を読んでいる人もいるんですけど。だから、いろんな命がいるというのを本当に居心地がいいんだと感じられれば、絶対にその自然をなくすようなことだってしないと思うんですよ。知識だけだったら、理屈だけだったら、それはもう自分の心が痛まないもので、よっぽど自分の身に何か降りかかってこない限り。例えば、お金を出そうとか、何かしようという活動には移らないと思うんですけど。やはりその部分をもっと身近な、自分の心が痛むようなものになってくると、何かをしてあげようと思うので。今は環境問題もそうですね、国とかそういう政府のレベルではなくて、やはり僕ら国民一人一人というのですか。もっと下の方のレベルまで下りて来て、みんなで守っていこうとか、何かを

しないと、もうできないところまで来ていると思うので、そういうことが伝えられる動物園になりたいなと思います。

うちの動物園では、何でこんなふうになっていったのかなというところなんです。うちは昭和42年にできました。平成8年になってもそのまんまだったので、本当に時代遅れの動物園で、コンクリートと鉄柵の、本当にただいだけ、姿形が見られればいだけで価値があるという。例えばライオンなら「おお、ライオンだ」と見られたらそれで良かった。

た時代のままでずっと来ていたんですね。あとはすごく古くなっていました。ヒョウとかライオンが寝ていると、大体が昔「可哀相」「つまらない」「臭い」と、肯定的な評価はないんですね。そのライオンとヒョウを見ていて、「つまねえよ、こんなの。動かないし。どうするんだ」と言って、石を投げ入れるは、棒でつつくは、脅かすは。これはもうしょうがないですね。ただ、皆さんもそうだと思うんですけど、自分らはヒョウを実際飼って見たらわかるのですが、すごい生き物なんです。すごい大事にしている、すごいと思っているものを見てもらって、やはり「それ、つまないよ」とか言われたら、大事なものをけなされているようなところがあるので、やはり面白くないですね。

ただ、本当にボールペン1本を買うのも大変だったような時代だったんですね。平成6年～7年ごろかな。本当に予算もなく。だから、あとは喋るぐらいしかないと、喋って何かを補わなければ全然駄目で、鉄板が落ちていたら、その板きれを拾って、ペンキ塗って字を書いて看板作ったりとか、そんなふうにして補っていました。もう一つ、ちょっと伏線としてなんですけれど、「ラッコいないの？」とかよく言われました。アザラシがいると。アザラシ館はこれを根に持ってずっとやっていたようなものなので。本当にそうなんです。「今に見てろ」と思っていました。やはり見せる側が動物に価値観を付けて見せたら絶対にいけないんです。そう思っていたのですけれど。本当に子供は見るんですよ。アザラシがいても、先入観とかないから、アザラシの本当に純粋なかわいさとか、すごい素晴らしさを子供はきっと見つけるんですよ。子供がじっとアザラシを見ていて、親が来て、必ず連れて行くんですよ。「ただのアザラシだよ、こんなの」と。本当にそうだったので。

ここからなんですけれど、ヒョウに戻ります。考え

てみると、ヒョウは寝る動物なんですね。ネコを飼っている方がいらっしゃったら分ると思うんですけど、一日中走り回っているネコがいたら病気ですよ。寝るんです。寝ていて当たり前なんです。食べているか、ちょっと唸っているか、寝ているかではないですか。圧倒的に寝ているんですよ。ただ、動物園って本当は動物の素晴らしさを、わざわざ生きた物が置いてあるわけだから、命としているわけだから、その素晴らしさを伝えるべきなんですけれども、寝ているヒョウはつまらないと見られるというのは、良く考えてみると、これは根本的な問題ではないかなと。いろいろ話したり、ガイドしたりというのは、そのころから悔しさみたいなものでずっとやっていたんですけど、本当に古くなってきてしまって、立て替えるか、ヒョウとかライオンの展示をやめるか、もう二者択一しかないぐらいまで、ぎりぎりまで来ていて。見てもらってつまらないという印象が残って・・・ヒョウを見てですよ。だったら見せない方が、むしろ潔く動物園をやめた方がいいのではないかと本当にこの頃は思っていました。動物園なんて。だってその頃から、例えば映像とかでは本当にすごい映像がいっぱいあって、実際のものを見たらつまらないという印象を与えてしまうのだったら、本当に動物園なんてやめてしまう。全部パッチャルで、画面で「ヒョウ」と展示して何かすればいいのかなぐらいに思っていたんですよ。だから、どうしなくてはならないのかと、ちょうど本当に建物に古くなってしまって、ヒョウの檻とか、地面まで繋がっているであろう部分が、掘ってみるともう腐食してないんですよ。檻がなくて。ライオンの部屋は、寝室もそうだったんですけど、ちょっと尖ったものでガンとやると、壁がポロッと取れて、外が見えるんです。そこまでなっていたので、もう本当に僕たち飼っている側もこれ以上責任持てないということまで来ていたんですね。それでどうしようということで、切羽詰まった時でした。入園者は26万人ぐらいにまで落ち込んで、もうどうにもならないのではないかという時だったんです。市長が替わったり、いろんな政治的なことがあって、取り合えず古くなった建物にいる動物の新しい建物を造ってもらえることになったんです。だから、その時おのずと新しい動物を入れるという発想はなかったんですけど。僕が考えたのは、ほとんどネコ科の動物ばかりだったので、寝ているネコ科動物、ヒョウをどうやったらつまらないではなく見てもらえるんだろうというのを考えました。その中ではとにかくヒョ

ウを気持ちよく感動的に見てもらうにはどうすればいいんだろうと、その一点だったんですね。いろいろ考えるに、考えるというわけではないんですけど、自分たちが見せてとか、ガイドをしているとか、いろんな時の反応を見ていて、多分それぞれの種類がそれぞれの能力を発揮している、発揮できているときなんだろう、できるようにしてあげることなんだろうという結論になったんですね。それで平成10年に寄せ集めて、猛獣館というものを建てました。だからそれまで、昭和40年からずっといた、みんながずっと見ていた動物たちの見せ方を変えたということなんですけれど、それで出来たのはヒョウに関してはこういう見せ方になったんですね。

この辺の方法論は飼育をやっている方々ではないので、基本的に目線より高い所に行かせてあげると、何も怖いものがなくなります。ヒョウとか、自分より目線の下に置くと制御効くんですけど、上に行ける空間を作ったら、絶対行くんですね。行かせてあげるのはなくて、行くんです。自分より目線が高い所でのんびりと過ごさせてあげればというので出来たのが、この下にも入園者が入っていけるようになっていて、ヒョウは上にいるんですね。ちょうどこれは今理想的なまたがってベロンとしていて、いい格好をしているときの写真なんですけれど、これを想定して造りました。これを猛獣館では出来ます。

何をどういうふうに見せていくのかということなんですけれど、さっきも言いましたが、結局は勉強しに来るわけではないし、知識を求めてくるわけではないと思うんですね。その人たちに何を感ぜてもらおうかというところなので、動物たちの輝き、すごさ、素晴らしさですね。いろんな命がいる空間というのが、実はすごく気持ちがいいものなので、ハエもいたりするんですけども。だけど、気持ちいいものなんだよということ伝えたい。そのためには、まず根本的なところなんですけれど、動物たちが生き生きとしていること。これは当たり前なんですけれど、実は当たり前のように当たり前ではないんですね。動物園の展示、いろんなところを見てもらうとわかると思うんですけど、果たして生き生きしているのか。見せる側の思い込みだけで、そこにいる主人公の、そこに動物が本当に生き生きするのかどうかということですね。では、生き生きさせるというのはどういうことなんだろうと。やはり能力や習性、行動が発揮できるということだと思っんですね。これは空間の広さだけの問題で

はないと思います。その造り方とか、どういうふうを持ってくるかということなんですけれど。もうひとつ、何で飼育しているのかという部分なんですけれど、飼育下だから見ることが出来るアングルとか距離があるだろうと。この2つなんです。また、さらに続いていくんですけども、どうするのかという、見せる側がまず動物に価値の差があるような見せ方をしないと。これはうちの考えなんですけれど。パンダは要らないんですね。パンダもタヌキも等しく今まで進化してずっと生きてきているわけで、だからそれぞれの動物の、僕らはそれを見つけ出して、動物はすごいと思って生活しているわけではないですから、僕たちは動物たちの、僕たちというか飼育係ですね。動物のすごさをすごいと思ったことを見つけてあげて、それを入園者に見てもらおうというのが僕らの仕事なんだと思うんです。だから、そういうことです。ちょっと変な表現なんですけれど、魅力を引き出して、個体から種へのアプローチと書いてますけれど、あと、姿形ではなくて能力、習性、行動。例えばライオンの話をすると、食肉目ネコ科でどうたらこうたら…という話を始めても、誰も興味を持たないですね。聞いていて面白くないんですよ。だけど、うちの例えばライオンのライラ、レイでは何年生まれで、こういう、これだけ餌を食べて、こんなふうにウンチしてとか、そういう方から入ってくると、みんなすごく興味を持って聞いてくれるんですね。

日本の動物園の動物の見せ方が、生態的な展示というのが今主流だと思うんですけども、ライオンならライオンが住んでいる環境をある程度再現したところにライオンがボソッという見せ方ですね。それが生態的な展示なんですけれど、その見せ方って実は食肉目ネコ科のライオンの見せ方なんです。そういうアプローチだと思うんです。僕はその野生と同じようなミニチュアのちょっとしたものを造って、そこにライオンがいるのを自分が見に行った時、何も面白くなかったんですね。面白くないというか、何か心が動かなかったんです。

うちのアプローチの仕方は、全く本当のところと逆で、個体からライオンの世界。例えばオランウータンだったら、うちにいるオランウータンのジャックからオランウータンの世界に入ってってもらおうということで、アプローチの、その動物を見せるという考え方の部分で、多分全く今の主流と180度逆の考え方だったんだと思います。あともうひとつなんですけれど、

来園者の興味、好奇心を満足させる。これは当たり前のように、これも当たり前ではなくて、動物園とかに行くと、見る場所が決まっている所が多いと思います。間口があって、ここから見て下さいと。ちょっとぼーっと草とかが茂っていて、その裏に入っていたら見えませんというのが多いと思うのですけれど。これは環境エンリッチメントという考え方が最近すごく言われていて、飼育されている動物の精神的な部分とか、肉体的な部分の福祉の問題みたいところなんです。入園者の視線がストレスだということをよく言うんです。入園者がストレスだと言うんですけれど、入園者がストレスだと飼っている側が思うのであれば、自分たちで動物園を否定しているのと一緒だと思うんです。入園者がストレスだと思うのだったら、動物園を潔くやめた方がいいのではないかなと思うんです。そう思うんです。うちは入園者がストレスではないと思うんですけれど。だから、まず見てもらう側の人、見に来ているわけだから、見たいと思ったら見られるようにしてあげてを考えるべきではないかということで、この3つがうちのいろいろなところで…。やはり見てもらって何ぼなんですよ。きっとそうだと思います。

ちょっと具体的にですね。猛獣館です。猫じゃらしと書いていますけれど、今のなんですよけれど、うちは入園者を猫じゃらしにしようとか言ったら、必ずこう、ぼーっと見えて、こういうという考えです。基本的には。視線環境の作り方だと思います。ネコは呼んでも着てくれないけれど、ちらちら見えたら遊んだりするのではないですか。ネコ飼っているからといって、これはネコなんだから、ネズミ食わそうと思って、生きたネズミをやる人はいないと思うんですよ。ただ猛獣とか、特に食べる側の動物にはすごく単調なんです。見た目的にいい空間をつくってあげても、実際のそういう行動ができる、そういう擬似的にでも獲物を襲うというような行動ができるようなことを何かしてあげないとなんですけれど、まさか僕らが入っていたのでは、それはもう「いただきます」と。本当に食べられてしまうので入れないですから、何かできないかということで、入園者とかを猫じゃらし的に使っています。これはちょっと事故を起こしたトラなんですけれど。この間、ちょっと「撮って」なんですけれど、これですね。飼育係に対して異様な反応を示すんですよ。人によってランクが違うんですけれど、本気になる度合いが全然違うんですよ。見つけると必ず気付くんです。今向こう側に飼育係、今ちょっと撮るのに走ってもら

ているんですけれど、飼育係はいつも必ず通るじゃないですか。どこか遠くでも、必ずかなりの人が通るんですね。それを見て、必ず遠くからでも絶対に見つけて反応をしているんですよ。あとは入園者にもかなりやります。何を基準にするのかわからないのですけれど、イッチャンというトラなんですけれど、イッチャンなりに幼稚園児が100人来たら、100人のうちの誰か1人に決めてますね。本当にそれをやりますね。いつもずーっと追いますね。大人もそうです。大人の人でも、誰かをきめると、ずっと追うんです。大人だと、特に追われると、本気で「バカ野郎」と思う人はいないじゃないですか。トラが反応してきたら「あ、自分に反応しているんだ」と思うから、その人はしばらく大体30~40分いるんですよ。自分に「あっ」と思ったら、行ったり来たりして、トラが自分に反応して付いて来ると、何となく何か嬉しいじゃないですか。入園者的に。他の人が「あの人に付いて行っている」みたいな感じで、ずっとやってイッチャンに構ってくれるんです。そんな感じで、入園者をそういう、僕らの側からすると、本当に猫じゃらし的に使おうと。トラも暇つぶしができて良かったなということになると思うんです。ただ、この猛獣館、ちょっと全体像がないんですけれど、これは下からも見えて、上からもぐるっと回り込んで、入園者から360度全部見えるんです。同業者の人からはできた時にボロクソに言われましたね。1ヵ所から見せて、来園者の視線を遮るシェルターがないと。これは絶対にエンリッチメントに逆行している最たるものだと言われたんですけど、僕は「絶対に違います」と。入園者が毎日石投げたりするんだったら、それは絶対にストレスになると思うんですけど、基本的に風景なんです。選ぶのは、トラの側なんです。そういう関係さえちゃんとしっかりできていれば、僕はそれは絶対に大丈夫だという自信を持っているんです。これは視線関係の作り方、下から覗いて。ただ、真下からいるんですけど。この視線関係は、野生では多分その次の瞬間、きっと自分が死ぬときの視線関係になろうかと思うんです。でも、だから何のために飼っているのだろうかということだと思うんです。上でボンと寝ていても、今までだったら「つまらない」だったのが、上で寝ているというだけでも全然違うんですよ。どきっとして、ずっと1回身をよけるとか、その動物の気配とか、例えば息をしたらふーっと息がかかってくるんですけど、そのような気配とか臭いとかも全部動物の一部なんで、これは画面では伝えられ

ないだろうとおもうので、そういうことにこだわっています。

筋トレと書いてあるんですけど、これは意地悪なわけではないんです。これはヒグマの雌なんですけれど、雄で成人になるともう木に登れなくなるんですけど、雌の体重が軽いうちは登ります。餌をあげるのでも「いただきます」とここに用意するのではなくて、何か一つ間にかませてというのですか。食べるために何かをさせてあげるという。これはトンコというんですけど、最近だいたい体重が重くなってきて、登るのが辛くなって来ているんですけど、まだ頑張っていますね。上の方にリングが刺さっているんですけど、それを取りたくて。だからほんのちょっとしたことなんですけれども、見せ方の部分とか。結局、動物をみせるときの基本的な考えというのは、いろんな行動をしていけばいいんですけど、例えば鳥は空を飛んでいて、「今日は気持ちいいな」と思って飛んでいるわけではないですよ。「獲物がいないかな」とか思って、明日をも知れず飛んでいるわけではないですか。気持ちいいと思って飛んでる、決してそうではないですよ。クマが歩き回っているのも、「今日はいいな」と思って散歩しているわけではないですよ。だから、本当はやはり食べる為にいろんな進化をしているんですよ。食べるために、身を守るために。だから、そういうことを意地悪ではなくて、ほんのちょっと何か、動物でもみんなそうなんですけれど、楽を覚えたら絶対楽な方に行ってしまう。これも自分の意思でどうにかこんなもので、ここで食べて、食べるのではなくて、一回走ってから食べようとか、そんなことを動物は考えないですね。あったら食べてしまいますよね。だから、それをどういうふうに引き出してあげるかだと思えます。ちなみに、このライオンの写真なんですけれども、親子でいます。このライオンも、僕は飼育係繁殖というのを最終的な目標にやはりするんですけど、それはその環境自体を、次の代に残すのに適しているというのですが、次の代を残しても安全な場所だと認めてくれた証になるので繁殖を目指します。しかしライオンなんかは必ず例外がいて、カバとライオンは増えすぎて困る動物なんです。だから、うちは先に貰い手を探してから計画繁殖をしています。交尾をさせるようにしますね。貰い手が中国の動物園だったんですよ。

この間、2年前ですか、4頭生まれて、本当は貰い手が中国の動物園だったんですよ。貰ってもらえる

ということで繁殖させたんですけど、SARSの問題が起きて中国は全部止まってしまったんですけど。最近旭山ブランドはかなり人気で、うち生まれただけで結構余剰動物、余剰動物は専門用語なんですけれど、増えすぎてしまった動物たちなんですけれど、どこか貰い手を探すのに非常に苦労するんですけど、最近旭山ブランドはすごいんですよ。何を出しても貰い手がついて、結構九州とかに。カピバラというネズミを知っていますか。大きなネズミがいるんですけど、わざわざうちのカピバラが欲しいとって、九州の動物園まで行ったんですけど、10匹ぐらい生まれて、いつもだったら本当に困るんですけど、10匹ともすぐ貰い手がついて、すごかったですね。というのがあります。

ただ、ライオンなんかは、やはり群れをつくる、ネコ科の中では群れをつくるのはライオンだけなので、それをどうにか見て欲しいというのがありますね。トラとかと全然違うので、やはり本来の習性というか、本当の生活の仕方というのをしっかり見てもらいたいというのがあるので、繁殖の方はまたどうにかやっていきたいなと思います。これは本当に余談なんですけれど、ちなみにライオンは、動物園に行ったら雄と雌が一緒にいたりするんですけど、避妊というか、子どもができないような処置をしています。皆さん、ネコとかイヌをお飼いなっていたらわかると思うんですけど、雄だったら玉を取ってしまえばという避妊法があるんです。僕、1回だけ見たことがあるんですけど、ライオンを避妊するのに、雄の避妊をして玉を取ってしまうと、たてがみがなくなるんですよ。すごいんですよ。1回だけ、どこかで、すごいですよ。雄のライオンは顔がでかいんですよ。ぼーっとたてがみのない、本当にすごい顔で、すごいオカマちゃんなんです。だから、玉を取れないんですよ。取れないので、動物園でやるときは雄でやるならパイプカットをします。パイプカットだとまた後でつなぐことが可能なので、それをやるか、今は雌にいいホルモン剤があるので、皮下に埋めて繁殖制限をするんですけど、できるだけ子どもとこういう風景でライオンは見て欲しいなと思っています。これはペンギン館ですね。ペンギンはうちの動物園のイメージというか、評価が変わったのがこのペンギン館だったんですけど、それまでやはり親子連れで来るというのが一般的な動物園のイメージだったと思うんですけども、このペンギン館ができてから、大人の入園者の比率が子どもの



数よりが一んと増えて来ました。僕も動物園自体、本当に子どものための施設ではなくて、むしろ大人のための施設だとずっと思っていて、剥製ではなくて、本当に生きたペンギン・ライオンがいると、本当にすごいことだね。キリンがいるって考えてみると。だけど、動物園、どうしても公立が多いから値段が安かったりとかいうので、何となくファミリー的なイメージがあったと思うんですけど、うちはペンギン館が出来てから、ガラッとイメージが変わって来ました。ペンギンで伝えなかったのは、ペンギンは鳥なんだよという、水の中を飛ぶ鳥なんだよということ伝えたくて、足の下まで全部ぐるっと透明なアクリルのトンネルなんですけれども、そこで見てもらいました。これが出来た時、これがペンギンだとわからない人がすごくいらっしやるんですね。それが年齢が高ければ高いほどそうです。頭の中でペンギンというイメージが、よちよちしたペンギンというイメージができていたから、これがペンギンと結び付かないんですね。「これ、何？魚じゃないよね？」とか、結構本当にそんな感じでした。

うちは最近、迷子になる子どもが多いんですけど、普通迷子となったら、子どもがどこかで熱中しちゃってなんですけれど、うちの場合を見ていると、このペンギン館に入って来るじゃないですか。子どもは素直に「あ、これ、ペンギンなんだ」と見るんですよ。プ

アーッと泳いでいるのを。子どもは一通り見たら、「わぁ、すごいすごい！」と言いながら行ってしまっただけなんですけれど、大人がポカーンと開いたままにずっと見ているんですよ。子どもがいなくなって、自分が取り残されて、子どもが迷子になるという、最近すごくそのパターンが多いですね。ペンギン館が出来たときは、ちょうどちは陸伝いでペンギンをこういうふうに見ることが出来るんですけど、プールの向こうにペンギンではなくて、人止め柵のすぐそこにペンギンが立っているんですけど、ずっと何十年も動物園に足が遠のいていた人たちがすごく来始めたんです。孫を連れてきたおじいちゃんとかが、孫を放飼場の中に入れるんですよ。ペンギンの所にヒュッと孫を入れて、「一緒に写真撮るから、そっちに行きなさい」とか言って撮るんですよ。ペンギンという、何なんでしょう。かわいいというか、ぬいぐるみのイメージしかないんですね。おじいちゃんは急に何十年ぶりに来ているから。そんなことぐらいいいんだろうと思って来られて、結構いろいろ、おじいちゃん・おばあちゃんの扱いが一番難しいというか。昔来ているから、餌を持って来てやるのが当たり前みたいなのがあるんですよ。例えば、サルを見たら、「ほれ、食べな」とお菓子をぶあーっとまくみたいなの、そのような感覚の人たちが何十年かぶりに動物園に来たから、その人たちとの戦いがかかなりすごかったですよ。孫を連れて来ているからタチが悪いでしょう。おじいちゃんに注意すると、孫の手前というのがあるから、メンツを保ったままいかに止めさせるかというのがすごく難しいところでした。あとは、ペンギンが能力を使えるという部分で、イルカ飛びというのをやるんですけども、意外と横長のプールを造るとあまりできない、立体的なプールを造って初めて出来ると思うんです。ペンギンはネコみたいなのがあって、オダチ始めると動きがすごいです。今ずっと奥の方でピーピーしていますけれど。すごいですよ。あの鋭角的な。たまに飛ぶ方向を間違えて、とんでもない所にびゅーんと飛んで行くんですけど。決して広いわけではないんですけど、空間のつくり方、動物にも気持ちがあると思うんですよ。人間とは全然別の基準があると思うんです。その気持ちをどう読んであげられるかのような気がします。その空間の中でペンギンがうーっと動きたくるような。本当に飛ばば、足で飛ぶ距離を調整しているんですよ。よく見ていると、ひれが付いているけれど、泳ぐときは使わないんですよ。イルカ飛びをしたときにプレー

キをかけるのに使っていますね。飛ぶ距離を調整するには足を使って。散歩。これが今、冬のうちの。これは散歩の時間が決まっているんです。本当に散歩なんです。これはペンギンが待っているんです。行きたいよと。だから行進させているわけではないんですね。ペンギン歩くという習性があるので、それを使わせてあげようと。ただ、コンクリートの上とかアスファルトの上を歩かせるのは非常に嫌なので、雪が積もったときだけの限定なんですよということをやっています。これは最初から念頭に入れているので。みんなあたまをぶつんですけど、これは仕方ないんですね。リーダーがいるわけでもないんです。警戒心が弱いですよ。今ヒナは留守番です。この画面では右にいるんですけど、ヒナは留守番をしています。だから、行きたいやつだけ行けばいいというやり方なんです。よちよちと30分ぐらい出掛けてくるんですけど、入園者が左右にいますので、その間を自動的によちよちと行くだけなんです。だからパレードとか行進ではないんですよ。本当にイヌを飼われていたらわかると思うんですけど、イヌは散歩に行きたいじゃないですか。だから引き出してあげるといいますか。させるのではなく、引き出す。これはくどいぐらい言っている、確かにくどいんですけども。でも本当にそうなんです。よく「ペンギンのパレードは何時から？」と聞かれるんですけど、「いや、うち、パレードはやってないので、そういうものをやってみせよう」という答えをするんですけど、行進だとかパレードだとかショーとか言われたら、「絶対そんなことやってみせよう」と、意地になってこちらも言うんですけど。「11時10分からペンギンのパレードやっているでしょう？」と言うから、「いや、パレードはやってないです。ああ、分かりました。散歩のことですね」というように答えるようにしているんです。相手もぶち切れるんですけど、こちらも切れるんですよ。あとは、これもまた引き出してあげるといって、新雪が降った時は、これがしたくて散歩に出て行くようなところがあります。よく何かの本に出ているんですけど。キングペンギンは1羽が倒れると、みんなまねして倒れるとか書いてあるんですけど、たしかにやりますね。1羽が登っていてパタンと倒れると、みんなパタンパタン、パタンパタン倒れて、このトボガンというのをやります。あまり長くやらせていても意味がないので、適当に切り上げて、また散歩を切り上げて帰っていくという見せ方ですね。だから、特に劇的に何か特別な

ことをしているわけではないんですけどね。だけど、これがもう。ただ、絶対この風景はうちでしか、日本だったら多分うちでしかできないと思うんです。やはり本来の行動ができると、ペンギンの目を見てもそんなに生き生きかどうか、あまりよく表情はわからないんですけど、でも、やはりすごく生き生きして見えますよね。

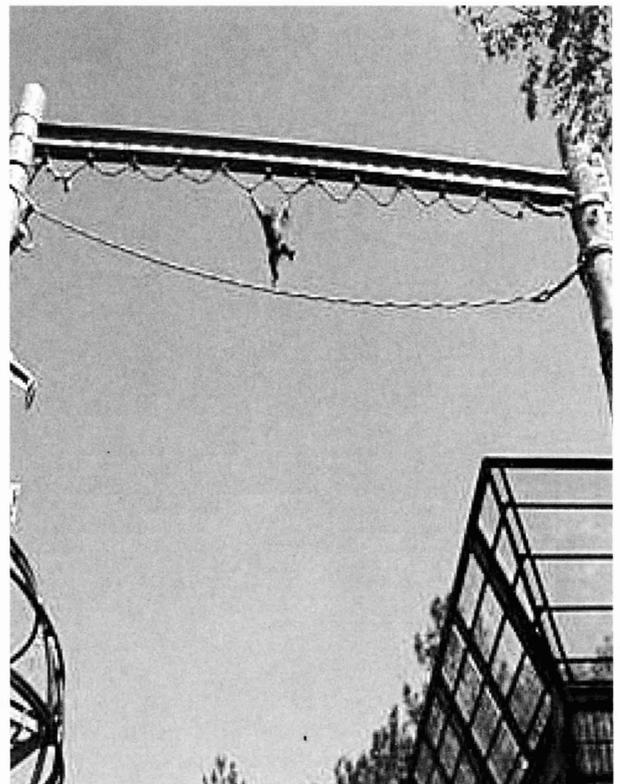
これはアザラシ館です。他にもいっぱいあったのですが、ちょっとはしょって。これは「ラッコが何だ」というのがすべてなんです。僕の中で。これは本当に、今まで本当に笑い事なんです。でも、動物園や水族館が一番やっては駄目なことを僕はずっと本当にやっていたと思うんです。ここにいらっしゃる方とか、博物館の方とか生物系のところにいらっしゃる方はある程度詳しいと思うんですけど、ライオンを見たら、100人ライオンってわかるじゃないですか。子どもから大人まで、おじいちゃんまで。ペンギンを見ても、大体そのペンギンの写真を見たら、ペンギンってわかるんですよ。だけど、毎日見ている庭にいる鳥とか、毎日空を飛んでいる鳥。「あれ、何？」と言ってわかる人、多分100人に1人もいないと思います。これは多分、動物園にもすごく責任があると思うんです。動物園が舶来、舶来品という言い方も古いのかももしれないですけど、海の向こうのものばかり価値があると。身近なものに対して価値を認めない。例えばタンカーが沈没して、ペンギンが油まみれになるといったら、日本からもボランティアがばーっと行くじゃないですか。だけど、営林署なり何なりが予算消化で河川敷の下草をばーっと刈っていますよね。あの時、チドリとか、いろんな鳥が、何千羽、何万羽、きつと育っていくはずだった命がどんどん奪われている。でもそれは誰も気付かない。誰も心は痛まない。だから、これは多分すごく動物園、水族館にも責任があるんだと思って。アザラシは、北海道では本当にすごく身近な生き物なんです。だからこれをちゃんと見せられるかどうかというのが、これからの動物園。ちょっと言い過ぎかもしれないですけど、何となくやる方向性がもう見えなくなってきたところで、全体の動物園、入園者は頭打ちみたいところで、まだまだ宝の山ではないですけど、見せる側としての考え方でですけども、身近にいる生き物を何も今までやってこなかったのだから、それをやればまだまだあるはずですよ。そのきっかけになればということで、このアザラシ館は気合が入りました。ただ、アザラシに別に何

かをさせるわけではない。ただ、ここを通っているという、ただ単純にそれだけなんですけれど、なぜかすごい評判で。実は英語版のホームページを作っているんですけれども、これを見て、アメリカからメールが来まして、すごい批判のメールだったんです。「夜寝れなくなった。日本人は本当にバカだ」と。何でかという、この中に閉じ込めていると思ったらしいんです。この筒の中に、朝何時からか知らないけれど、アザラシをぽちんと入れて、開園時間中入れて置いていると思ったらしくて。これは単純につながっているだけなんです。空間がこう、上から水があって、下も通れる。こういうふうにぐるぐる回れるようになっている。閉じ込めているのではないんですけれども、「閉じ込めている」と言われまして。オランウータンも結構言われました。空中散歩と言っていますけれど。あれも見てノイローゼになったと言って。「落ちたらどうするんだ。考え出したら寝れなくなった」とか、そんな人がいました。だけど…いろんな人がいるんですよ。ただ、アザラシは何かひょうたんから駒だったのか、本当に外国のメディアもすごく来てまして、ここで言ってあれなんですけれど、うちは特許を取っていないので、絶対に取っておくべきだとそこら中から言われますね。実際、日本の水族館の動物園も、多分ほとんどの方が視察に来ていて、実際にこれを造るというところが何ヶ所も出てきています。水族館の人たちには、「どうやってここに筒を通るようにさせたの？」と言うんですけれど、だからさっきから言っているんですけれど、引き出しただけ出るので、させてはいないんですね。必然的に来るだろうと、好奇心が強いので、絶対来るだろうということだけでやっているだけなんです。もし、冬来られることがあればと思うんですけれど、やはりここは冬なんです。冬になると全然態度が変わります。アザラシの方も、何となく陸の上だとすぐにぱっと水に逃げられる、水際にいるんですけれど、雪が積もってくるとかわるんですよ。だから、そういう本来の姿をそのまま見てもらいたいという。だから別に何かしているわけではないんですけれど、そういうところが…。本当に長くなってしまったので、ちょっとこれから飛ばします。かわいいとか、きゃーでも何でもいいんですけれど、やはり何かを感じてもらわないとやっている意味がきかないんだろうと思います。本当にかわいいですよ。アザラシと一緒に潜っていたら、本当に飽きないですね。ポンベが空になるまで何時間でもいれます。一緒にいた

ら。

オランウータン館をこの間造ったんですけれど、地面がない所で生活していますよと本では書いてあって、では実際に、うちは環境を再現するというのではなくて、動きとか能力、特徴的な動きをしていけば、その生活に想いは馳せると思うんですよ。徹底的に人口的な環境なんですけれども、そのオランウータンの動き、足の使い方とか、股をびよんと開いたりとか、すごい動きをするんですけれど。ちょうど腿が離れて。檻もガラスもなく、同じ空間の中にいます。3.5メートルの距離しか取ってないですけど、かなり近いです。これは絶対来ないという確信の下でやっているんですけれど。自然を再現しなくても、オランウータンのこういう動きからわかると思うんですよ。もし森がなくなってしまうたらどうなるんだろうとか、感じられると思うんです。だから、決して自然を再現して遠くに見せて、一見自然の風景に見せるということがいいというわけではないだろうと思うんです。

これはジャック、雄なんですけれど、これもこの建物になってびっくりしたのですけれど、本当によく動いているんですけれど、オランウータンの雄がこれだけ動いているところは多分ないのではないかなと思うぐらい動きますね。やはり何かを引き出してあげるといいます。だから、自分的にはアザラシ館よりも結構こちらのほうが気に入っているんです。獣舎の方



は。あとは、現場レベルと書いてあるんですけど、ちょっと飛ばしていきます。例えば、これは真ん中のヤマアラシのところなんですけれど、手前に、これです。ここを造ったんですけど、これがないときは、ヤマアラシは壁際の奥の方において、うろちょろ・うろちょろしているんですね。それでは入園者の側から見えない。じゃあヤマアラシはそもそも洞とかそういうところに入っているのだから、見える側に洞を造ってやれば、ここに来るだろうということで、自分たちでえっちらこっちら造ったら、やはりすぐここに来てくれるようになるんですよ。そういうようなこと。例えば、これはタヌキ、キツネなんですけれど、本当にキツネ、タヌキだったら、この奥の方で寝ているんですけど。これは洞があって、廃材の木なんですけれど、そこに塩ビ管を縦に付けて、檻を破って。洞があったらその中で寝るので、タヌキはここから転々とやると、この中に入りますよ。この中で寝ている。ここにふたを付けておいて、めくったらいるよという。ぽかっと開けたら、タヌキがそこで寝ているだけなんですけれども。こちらキツネなんですけれど、キツネがこの中において、この手前のふたをぽかっと開けるとキツネがいるんですけど。ほんのちょっとしたことなんですけれど、ほとんどの人が必ずやるんですよ。ただ見ているのではなくて、「あー、本当にタヌキがいた」と。ただただ寝ているだけなんですけれど、そこに感動するんです。だから、いろいろと実はこっちがうちのベースというか、こういうことをずっとこちらはやっていて、そこからああいう大仕掛けのものを造っていったんです。例えば、これはクマガラですね。キツツキは木に穴を掘って餌を食べます。それはわかるんです。でも、野生のを見ていても、実際にどうやって食べているのかわからないんです。すごいです。種類によって全然違うんですよ。この舌の伸び方が。それは今までになくて、ちゃんとこれは担当者が論文に出して評価されたんです。野性のもを見ていてもわからない。どうやって舌を使っているのかとか、種によって舌の長さが違ったり。だから、まだまだ本当に宝の山と言ったら変なんですけれども、知らない、まだまだあるんですよ。これは本当にキツツキという身近な鳥なんですけれども、まだまだあると思います。あとはソフト面なんですけれど、先程もそうだったんですけど、うちは看板に全くお金をかけないように。誰も看板を見に来ているわけではないので、ステンレスのヘアラインの看板は一基が10万円とかいうので、作る

くらいだったら、もっと他のところに金をかけるよという気になって、全く作っていません。何を見に来ているのかなということと、お金をかけて作った看板はすぐに描き直しが出来ないし、ちょっと気分転換で色を変えてみようやみたいなことでもできないので、もう最初から予算をかけた看板というのはほとんど作っていません。徹底的に手描きで情報を出していくというやり方で、これは多分やってみたらあれだと思うんですけど、予算をかけて作った看板と同じ内容のことを手描きで描いて横に貼っておいたら、9割の人が手描きの方を見ますよね。読みやすいのは多分予算をかけた方だと思うんですけど、ほとんどの9割の人がそちらを見ます。うちは動物が主役なので、看板とか、館内のデザインなんて、そんなのは二の次なので、もうとにかく壁があったら、何でも貼りなさいという形でやっています。両面テープで、結構強力なのを使ってやるので、アザラシ館も建てた瞬間から壁が、張ったら、剥がすと壁も剥がれるんですよ。剥がれてしまうので、常に何かを貼っておけばいいんですよ。いや、本当にそうなんです。常に何かを貼っておけばいいんですよ。常に何かを貼っておけばポロポロは隠せるので、園長だけには見付かるなということをやっているんですが、そんな感じです。だから、好きにやっていくという感じですね。だから、アザラシ館とかは、結構女の子も多いので、ちょっとかわいいイメージになってくるんです。でも、不思議なもので、本当にみせてくれますよね。手描きの絵だとかいうのは。うちはもう徹底的にこれなものですから、最初から意図して、こうわざとにこういうふう、「どこに作らせているのか」と結構言われたりします。「わざとこういう仕上げのものを発注しているんでしょ」と言われたりするんですけど、「いやいや、違うんですよ」とこういうタイトルとかだったら、発砲スチロールのリング箱で作っているんで、そんなような形です。でも、その方が結局、建てっぱなしではなくて、建てたペンギン館でもそうなんですけれど、ほっておいたら、5年したら飽きられると思うんですけど、やはりすむ動物がいて、それを見せようと思っっている人間がいていたら、新築した家より、10年ぐらいの方が味が出てくるんじゃないですか。だから、そういうふうになって欲しいなと思っています。ペンギン館でもアザラシ館でもそうなんですけれど、5年・10年経って「本当に味が出てきて良くなって来たね」と言われる様になって行ければ。僕はこういう手描き

だとか、自分たちでいじれるようにしてあげることが一番大事なのではないかなと感じています。あとはそのソフト的な部分ですけども、このもぐもぐタイム、これがもうバカウケしてしまっていて、うちに来た人はほとんどこれをはしごされるようになって来ています。これを考えたきっかけは、水族館に行ったら、必ずショーの時間をチェックするじゃないですか。何時からイルカのショーがあるなと思ったら、その時間に合わせるようにスケジュールを組むじゃないですか。自分の動きを。動物園でやっているところが全くなくて、このもぐもぐタイム、名前がなかなか難しかったんですけど、最初「ご飯の時間」とやっていたら、サル舎とかで、やったり・やらなかったりするんです。その担当者が出てくる・出てこないとか、いろんなことがあるので。サル舎の前で「今日はご飯の時間がありません」と書いてあると、入園者が「いやぁ、今日はご飯を与えないんだね。かわいそうだね、このサルたち」なんて言ったので、「ご飯の時間」は駄目なんです。それで「もぐもぐタイム」というのを。いろいろ言ったら、市民から「こんなのいいんじゃない」と提案してもらったんですけど。

ちょっと餌をあげてその動物の解説をします。最後に必ず環境問題みたいな話をちょっと入れてということでガイドをするんですけど、決してその餌で釣って何かをではなくて、最初に言ったように、餌を食べる・餌を取るためにいろんな姿かたちになっているわけで、一番特徴的な行動が出ると思うんですね。だから、その時間を見てもらうということで、大体夏だと30分に2~3ヶ所、30分に1回から2回のペースであるので、うちは大体滞在時間が2時間半~3時間ぐらいです

ね。そんなに大きな動物園ではないんですけど、3時間ぐらい見ても、本気で見ようと思ったら1日では見られないねと言っていますね。園長も言ってるんですけど、飼育係も展示動物だと言っているんですけども、そのぐらいのつもりで、自分たちも前にお客さんと話をすればいいと思います。

こういうようないろいろな新しい見せ方ができて、まだ10種類、20種類ぐらいの動物なので、うちでさえ120種類の動物がいますから、まだまだ続くんですけど。まだ半ばなんですけれども、結局知識からは得られない心を動かすかけがえのなさというのを感じてもらえる環境教育の場というのを目指して、押し付けているのではなくて、結果として感じて、そういう

ことを感じてというのですか。そうしたくなるような気持ちになれるような場所を目指していきたいと思っています。やはり、本当に伝えるのは命というのがうちのテーマなんですけれども、最終的にはいろんな命が今よりも輝いていられるような地球を残していきたいなという、大きな目標を持ってやっています。平成8年の来館者が26万人で、今年度は140万人は超えてしまうという勢いで行っています。ちょっとブーム的なところはあると思うんですけど、でも方法自体が、自分の中でなんですけれども、奇を狙った物ではなくて、必然として生まれたアイデアであって、そうだし、同業者の方もそうなんですけれども、すごくびっくりされて見て行きます。

全然まとまりがない話だったんですけど、これで終らせていただきます。どうもありがとうございました。

「葛西臨海水族園における子どものための展示を活用した催しと評価の試み」

坂本和弘

(東京都恩賜上野動物園)

自己紹介からいきますと、私は今、上野動物園の飼育課長をしております坂本と申します。

最初、軽い話からいきますと、きょう、まだ見ていないんですけども、琵琶湖の企画展のプランクトンにすごく興味があるのですが、ふと考えると、私は今こういう仕事をしているのはなぜかなと思うと、小学校1年ぐらいの時に、庭の廊下の金魚鉢の水を1滴取って、ぼとっと顕微鏡の中で見たら、ゾウリムシが分裂したり、ツリガネムシがえさを食べているシーンを見て、「あ、1滴の水の中で大自然があるんだな」とすごく感動した覚えがあります。今ゾウのネクタイをしていて動物園にいるからあまり言えないのですが、当時、「野生の王国」だとかいろいろテレビの中で、増える、食ったり食われたりという動物の生き死にとか、何かアフリカのサバンナで起こるようなこと、すごく現実的ではないような考えだったんですね。確かにゾウが歩くというのもすごいなと思ったんですけど、自分のうちの金魚鉢の1滴の水の中でそういう生き死にとか、そういう食ったり食われたりするのがあるというのは、何かすごく非常に感動した覚えがあって。その感動がずるずるずるっと、大学は浮遊生物が専攻で、体が大きい割に小さいのが大好きで、顕微鏡の下でミジンコの足を外したりしていたんです。

実は動物園や水族館に入ろうとは全然思っていなかったんです。高校の時は南の島の試験所で星を見ながら暮らしたいというのが自分の夢みたいものを文集に書いた覚えがあるのですが、たまたま東京都に入ったら、ちょうど水産試験所の採用がなくて、その年に葛西臨海水族園の立ち上げで水産職の職員を1人採るという話になって、じゃあ水産課と市場と水族館、「じゃあ水族館に行きます」ということで水族館に入りました。

入って3カ月ぐらいで、小笠原に行ってサメを手づかみして帰ってくる。それから深海魚の採集で冬の底引き網に行くとか、果ては水族園の準備で、南極へ行って魚を捕って帰ってくるで、ペンギン釣らないようにして魚を釣って帰ってくるという経験をしたのですが。そういう飼育係の仕事をしている中で、何か確かにいろいろ持っている、コレクションしているもの、動物

園や水族館は悪い言い方をすると、集めたコレクションを見せびらかして知識をひけらかしていると、自戒を込めて言うのですけれども、そのような感じがしたんですね。飼っている生き物をどう見せるのか、どう伝えているかというのが、非常に足らないような、そこがすごく大事なかなと思いました。3年間飼育係をして、葛西の準備にかかわっていたのですが、水族園ができるときには飼育係ではなくて、先ほど金原が言いましたけれど、企画普及係というところで、パンフレットとか、いろんなパネルのサインを造ったり。当時、初代の解説員で佐藤哲さんがいまして、一緒にどんなことをやろう、『SEA LIFE NEWS』というような、そういうニュースレターを立ち上げたりなんかをしておりました。そのような中で、いろんな水族館で来園者に何を伝えるのか、どういう人たちと共同していくのかというのが非常に自分の興味のあるようなものになりました。

今回は、去年の7月までいました水族園で、うちの運営委員でいらっしゃいます染川先生などの協力を得まして、子どものための展示というのを行いました。それを活用した催しとか、私が園長でいる時に美術館との共同のワークショップをしましたので、そのようなことをちょっと話題提供したいと思っておりません。

まず、堅い話をいきます。お手元に資料を配っておりますが、葛西臨海水族園はどういう設立の経緯か。実はこれは上野動物園の出先です。昭和57年、上野動物園100周年記念事業として計画されまして、夢の島とか、13号埋立地とか、葛西臨海公園、どこに造るかということで、59年に臨海公園の中に造りました。当時、パンダブームのことで上野動物園、非常に混んでいまして、年間で700万人ぐらい超えている時期だったんですね。水族館単独でやはり100万人を超えていたので、混雑の激しい上野動物園から水族館を離すというようなこともありました。

水族園の基本理念、これは61年に懇談会ができて、それは知事の諮問機関でされたことなのですが、海と人の交流の場ということで、都民の自然に対する

あこがれ、自然を守ろうとする気運に応え、水族園は人々の海洋への関心を高め、楽しみながら海の自然への認識、水族についての科学的認識が培われる海と人間の交流の場となるものであるということが基本理念でうたわれております。水族園の特徴なんですけれども、公立の水族館として成り立ちで、まずイルカのショーを断念しました。

それから、他の水族館との差別化ということで、世界中の海、7つの海からということで、太平洋、大西洋、インド洋、南極、北極まで含め、そういう魚類を収集して、海獣類のラッコをやめております。当時、水族館三種の神器といまして、100万人を超えている水族館はイルカのショーと、ラッコと、あとは水着のお姉さん。餌付けショーですが、それがあるところはみんな100万人を超えていたんですね。それもやめてしまって、本当にこんなところでお客さんが入るのかと心配する委員もいたのですが、今までのものとは違うものをやる。要するに子どものための施設だろうと思われている水族館を大人も楽しめる、それをコンセプトに、谷口吉生さんの設計で、始まったものです。

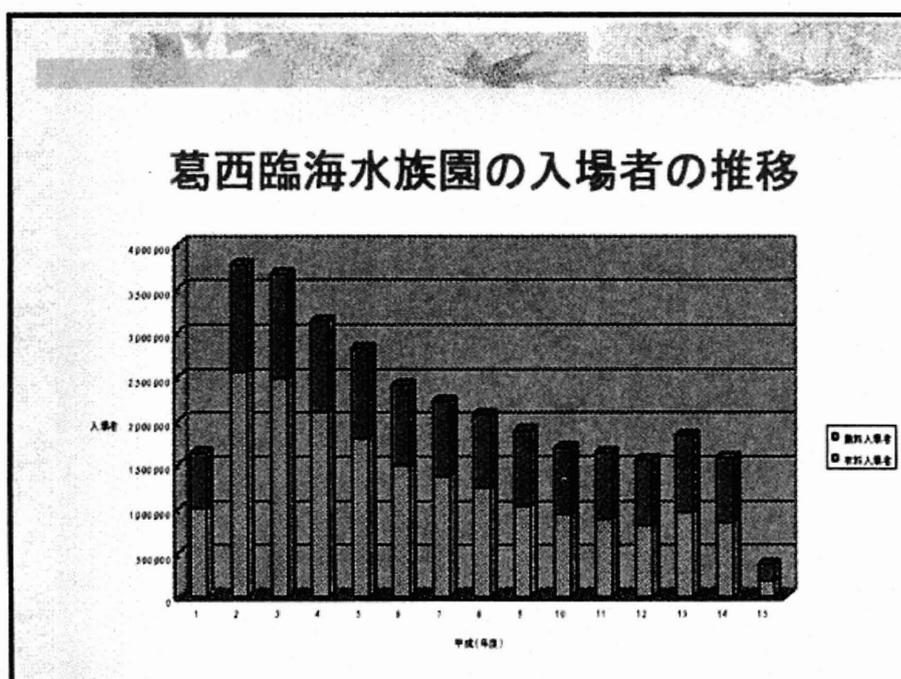
その目標と特色、飼育の困難な生物の展示に挑戦ということで、世界初のマグロの展示と、海藻類の水槽内飼育、深海魚の展示が三本の柱。これはイルカにラッコに水着のお姉さんの代わりになる三本柱ですが、こういうもので始まりました。

12~13年かかりましたけれども、ハード装置の改修とかで、今は閉鎖循環の中でジャイアントケルプが世

交代をするようになっております。

あまり言いたくないのですが、入園者の推移ですけれど、オープンして1年目ですね。10月10日のオープンなんですけど、年間ではほぼ400万人入りました。設計当初は、年間130万人くらい来ればいいやという計画だったのですが、非常にお客さんが多くて、よく電話で「きょう混んでますか」と聞かれると、「きょうは魚が見れない。人の頭を見に来るようなものだから、やめた方がいいです」と言っていたのですが、多いときには一日4万人くらい来てしましまして、展示場では何かをするということが全くできませんでした。これを見ていただくとわかるのですが、有料入場者が下で、無料入場者が上なのですが、当時、大人のための水族館というコンセプトが非常に当たりまして、やたらデートスポットにいいというような取材が多くて、佐藤哲さんに「おまえ、そんな取材を受けるな」と怒られるくらい、そういう取材が多かったんですね。きのうはバレンタインデーでしたけれど、クリスマスとバレンタインデーに、300席あるレストランは全部カップルで埋まるということが何回もあったそうです。でも、なかなか移りやすいもので、お台場ができるとか、いろんな新しいものができると、そういう人たちというのはどんどん移って行ってしまいます。ところが、有料入場者は減っていくのですが、無料入場者はあまり減らないんですね。ここら辺が小学生以下とか65歳以上とか、そういうふうな動きではありました。

大体今は年間150万人か160万人で落ち着いてはきて



いるのですが。ただ、計画よりは多いとい
っても、目標は右肩上がりであれば駄目だという、
何じゃそりゃあというような行政評価を下ったりしま
して、いろいろ水族園の活性化という話が出ていま
した。見てもらうというのも非常に重要ですけど、こ
れは情報発信の強化ということで、ファクス通信、江
戸川区とか江東区中心に70校の小学校に毎週ファクス
通信を送ったり、希望の先生にEメールで送ったりす
る。それから、教員向けの研修会を開くとか、都内2,
000校の小学校に学習利用案内のビデオ。要するに、
水族園でこんな活動ができますよ、こういう利用がで
きますというようなメニューのビデオを作って、配布
なんかをしております。今はこちら側から学校に「一
緒に何かやりましょう」みたいな手を伸ばすこともあ
りました。

そのほかに、他団体との連携、協働ということで、
東京動物園ボランティアズ、これはことし30周年に
なったんですけども、それとの協働というのを深め
ております。また、平成14年には練馬区立美術館との
ワークショップとか、15、16年は東京都水産試験場と
の夏休み親子おさかな教室の共同企画を行ったりを
しておりました。

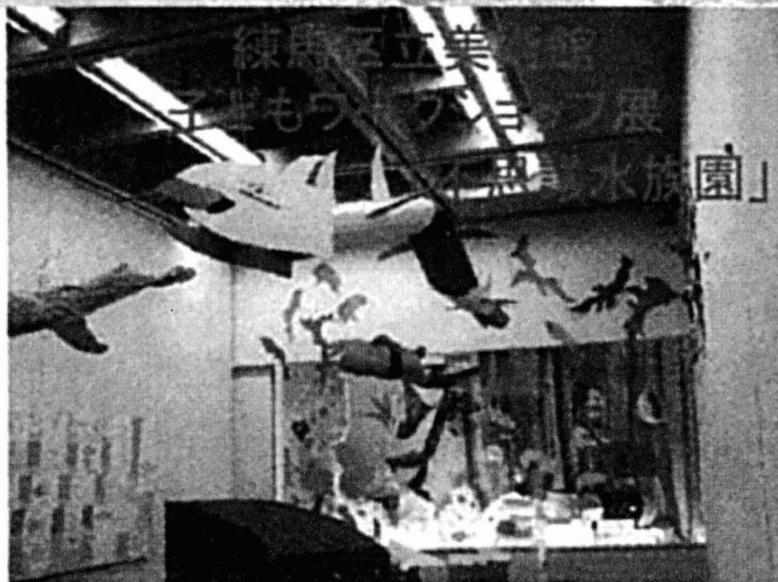
きょうはいろんな団体の方がいらっしゃいますので、
この練馬区立美術館とのワークショップの話をご紹介
したいと思います。

練馬区は割と子どもワークショップを開催するの
で有名な美術館で、「作家と作る不思議水族園」という

ことで、平成14年6月、2週にわたって行いました。
第1週は水族園に来て、僕らが魚の形の秘密とか、ど
んな所でどうやって暮らしているのかという、魚たち、
実物を、生きている魚を観察してもらって、子ども
たちがスケッチをしたりしました。またその時に、子
どもたちに自分が創造する魚、その魚はどこで暮らして、
何を食べて、どんな生活をしているかということ考
えながら創造した魚のスケッチをして、作ってもら
いました。その翌週には、美術館でいろんな材料を使
いまして、美術館の制作室でその生き物たちを創作し
ました。

これはここで、「海藻の林」の水槽の所なんです
が、子どもたちがいて、学芸員さんがいて、うちのス
タッフがいろいろ説明しているところなんです。その翌
週は、これはビニール袋とか、いろんな物を使って、ツ
キクラゲと子どもは名前を付けていましたけれど、月
の満ち引きによって形が変わるクラゲとか言ってい
ましたけれど、いろんな材料で作りました。

この現場に僕も立ち会っていたのですが。面白か
ったのは、子どもは一生懸命麻袋にあんこを入れて大
きな魚を作るのですが、くたっとなってしまふん
です。その時に「ほらほら、お魚を食べるとき、真ん
中に何かあるじゃない」と言うと、「あ、そうだ」と、
背骨の代わりになる物をどう探してくるかなと思
ったら、紙の筒を探してきました。「それはね、シー
ラカンスって知っているでしょう？ シーラカンス
の脊椎は管状になっているんだよ」なんていう話
をしてあげたりし



ました。子どもの中には、「この魚は大きな魚の下に子どもの魚、ほかの魚がくっついて生活してるの」なんて言って、僕に自慢げに見せに来るのですが、「チョウチンアンコウはね、大きな雌の所に雄がくっついて生活している、そういう魚がいるんだよ」なんていう話もしてあげて、非常に子どもたちも喜んでくれたし、僕らも楽しかったし、美術館の学芸員さんも面白かったようです。

これらの作品については子どもワークショップ展ということで、「不思議水族館」として展示をしてくださいました。ギャラリーの展示場の中にいろんな子どもの作品を入れて、水槽の中からいろんな不思議な生き物たちが飛び出してくるというようなことで造形を造っておりました。こちらの壁にある種ラベルに当たるような部分、子どもの設計図ではないですけど、これは何という魚で、どこで何を食べて暮らしているかみたいなことを書いてあるんですが、なかなか面白かったです。ここの中には夜行性の魚、中には、ブラックライトで光るようになっていたりするのですが、練馬区の学芸員さんですけど、非常にきれいに展示をしてくださいました。配列なんか難しいと思いますし、子どもが作ったガムテープでぺたぺた張っているのを張り直して、きれいに加工しておりました。

これで思ったのは、異業種間のコラボレーション、入力は同じでも出力が違う。僕らなんかは、何か話が入ると、サイエンティフィックなレポートしか出てこないんですね。ところが、美術館とのワークショップでやった時に、子どもにはそういう知識を導入しても、創造的にいろんなものでいろんなものを作り出す。そういうふうな出力があってもいいのかな。僕らは子どもの創造性に非常に驚きました。制作の過程、あるいは水族館での観察の過程では、子どもは本当の生物の多様性というのですか、生き方いろいろというのですか、それを子どもが驚いてくれたというのが、僕らは非常に面白かったです。

活動の幅が広がる。1つの園、館の中でできないものですよね。そういうものでは、深みもありますし、普段とは違う、新たな活用方法等を利用者層の開拓というようなこともつながっております。ただ、これができるって、なかなか難しいですよ。フェース・トゥ・フェースで人の顔を知らない、とてもしゃないけどできませんし、このワークショップをやる時の講師の方が、東京芸大の助手をやっていた方で、動物園とよく付き合いがあった方がいるのですが、そういうふう

な人との出会いがあったからできたようなコラボレーションなんだとは思えます。非常に面白いものがありましたし、今日のこういう場をきっかけに、ぜひ何かどこかの美術館と博物館とか、動物園や水族館で何かコラボレーションをすると面白いなということを紹介させていただきました。

結構これは、手伝いに来てくれた川崎の動物園の人で、いろいろ造形がうまいのですが、そんな人の応援もあって、非常に楽しいワークショップができました。

という話で、評価の話に移るのですが。水族園は毎年1年間ぐらい特設展示というのをやっております。過去には、大体地域とか分類群、例えばモンレー湾の自然とか、地中海とか、そういうテーマで特設展をやっていたのですが、お金がなくなってきた、平成12～13年からは、外側だけ、3年も4年も使う展示を作りました。槽5つの水槽があるのですが、それでテーマだけ変えていくというみたいなことをやっていました。平成13年は軟体動物、5つ水槽があるんですけど、例えば斧足類とか二枚貝とか、巻き貝、腹足類とか、そういう分類的なやつで、「柔らかな体もしなやかな暮らし」というテーマでやりました。それで、平成14年はキョク皮動物をテーマに「エキノデルマータ」イキノデルマータという題名で、ウニだとかヒトデだとかナマコだとか、そういうのを紹介するというのをやっています。平成15年からは子どものための展示というものを開始しております。これが当時の軟体動物の展示なのですが、ここにパネルがあって、ここに最初にいろんなばーっと説明がありますので、ここでしっかりと見ていかないと、次がわからないんですけども。タコがいて、ヒザラガイの殻ですね。それらを標本も使って展示してあるというふうなことです。いうなれば水族館の自己満足的な特設展だったのですが、あまり人手がかからなくて、楽でいいんですけども、こういうふうなことが行われました。

染川先生がいらっしゃるのもあるのですが、海外の水族館でも、やはり子どものための展示ということいろいろ行われてきていまして、水族園でもやりたいことが言われました。皆さんのお手元にリーフレットを配りましたけれども、展示の途中に東京の海のエリアというのがあるのですが、そこの特設展会場で行ったのですが、水族園自体、全体のトーンが大人向けで、モノトーンで作られているところに、ぼーんと子ども向けの施設があると、両方が際立つ。ここに大人向けの施設の中に子供のための展示がありますの

で、ここが子どものための展示だということは非常に認識されやすくなりますし、ここを見ることによって、周りがより大人向けにデザインされているというのに気付く。そのような効果も期待して始めたものです。

これが探検ゾーンといいまして、1つのウォーター、水のマスといいましょうか、水塊みたいな感じで、ここからのぞき窓になっているわけです。これが探検ゾーン。中は、ちょっとわかりづらいのですが、ここにパッチワークの大きなタコがいて、ここにイソギンチャクのいすがあって、クマノミの絵が描いてあったり、これはスポンジボールですけれど、これは砂粒なんですけど、それを開けると、これはちょこっと見えていますけどヒラメがいたり、いろんな生き物が隠れているんですね。そういうのを探してもらって展示がございませう。それについては配布した資料がございませうが、子どもたちは体験的展示を通して生き物の観察のための視点を提供して、ここで生き物を探すとすることを体験してもらって、水族館の水槽で生き物を探してもらいたいと思っているんですね。

水族館の利用者を見ていると、まるで警備員さんのように見ていく人が多いんですね。何とかの水槽があると、「何とかチョウチョウオオ良し」「何とかダイ良し」「OK、次」という感じで、魚の名前がわかった後は何も見ていかないんですね。ましてや、隠れている魚を探そうともしないし、何で隠れているかもわからない。僕らはせつかく苦労して捕まえてきて展示している生き物、何も見てもらえないというんでしょうか。非常に寂しい。

じゃあせつかく多大な人的、金銭的コストを掛けて、野生の動物を捕まえて、展示して、水族館で何を伝えたいんだろうということを非常に疑問に思っていました。そのような中で、水族館はお客さんに観察の視点の提供、基本的な科学的な知識と、観察の視点の提供というようなことを教育基本方針といいましょうか、柱にしています。こちらの配布資料にありますけど、いろんな形、泳ぐ、食べる、身を守る、それから子孫を残す。そのような4つの視点を提供していきう。それが特設展であり、いろんなニュースレターであり、オリジナルビデオあり。そういうメディアで展開していくという中で、この年は、食べる、身を守る、隠れるということをテーマに行いました。海の中の生きものがいろんな所に隠れている。隠れる所がいろいろある。なぜ隠れなければならないか。それは敵に食べられないために、物を食べるためというふうなことで設計さ

れたものです。この中で、子どもたちはこのタコによじ登ったり、のぞき込んだり、砂をどけたりして、体を使っているんな所に隠れている生き物を探し出す。そのような探検ゾーンというものがあります。

その裏側といいましょうか、次の動線側には5つのツールが並んでいまして、ここの発見ゾーンという所で、ゾートロープとか、ソーマトロープとか、そのようなハンズ・オン展示のツールを使って、隠れることについての理解を深めるということを考えてました。1つ目は、海のニンジャというようなことで、ここに透明のシートにタコの絵が描いてあったり、イカの絵が描いてあったり、ぱたぱたぱたっとやるのですが、それで環境に合わせて色が変わるといふようなことを感じてもらうようなもの。それから、ここはソーマトロープですが、うちわをクルクル回すとカナリアが鳥かごに入るのと同じような原理ですが、ガンガゼのとげの間にヘコアユが入るとか、そういうふうには、クルクル回して子どもたちに見てもらって、そのようなものを作りました。

こちらはペープサートですが、これはアマモを意識したのですが、ここに紙人形ではないですが、クマノミを入れたりヨウジウオを入れたり、いろんな生き物を入れて隠れる、身を隠すといふようなことを感じてもらう。親子で来ると、ここで人形劇をやるみたいなことが多かったんですけど、あまり利用はうまくいきませんでしたけど、そのようなものも置きました。

それから、体を飾る。これはなかなか良かったのですが、ここにマジックテープでできたカニがいまして、そこにいろんな色のマジックテープを張ってみるんですね。背景色に合わせてうまく飾らないと隠れられないということを体験できます。これは後ほど出てきますけれど、臨海小学校の子どもたちがやっているところで、後ろで琵琶湖博物館の芦谷さんがいて、子どもが何を話しているのかなといふのを見てもらっていたのですが、こんなふうにはさりげなく調査も行っていました。

これはゾートロープですが、食べられないため、食べるためといふことでここにテーマで、ぐるぐるぐるっと回すとアニメーションのように見えるのですが、それをのぞいてもらうようになっています。

それについては、ちょっとお配りした資料がありますが、このアンコウとかの看板の裏側が小さなテーブルになって、ワークシートみたいなのを置けるのですが、こんなミニ本になるようなものが置いてあって、

そこで見た物、ちょっと気付いた物を持って帰ってもらおうようなことを考えました。

このような特設展の準備をしたのですが、それを利用した催しというのをやりました。お正月の特別プログラムということで、免許皆伝ニンジャ学校ということで、隠れ技をテーマに水槽の中の魚を探させます。まず最初、来園したときに、ドームの中でさいころを振ってもらって、それに合わせてこちらの方にある指令書というのを渡します。2つぐらい、あまり混まない水槽を選ぶのですが、そこへ行って、この生き物たちの砂潜りの術とか岩がくれの術を見破れということを行います。

最後に、その特設展示場のところで試験をします。これはうちの係長ですが、忍者の格好をして、来園者に「どうですか」と、さいころをポンとビニールプールの中に振ってもらうので。その時は子どもも喜んでポンと投げてもらって、サイの目の代わりにアンコウとクマノミとタコが付いてきます。その出た目によって指令書を渡す。あまり1カ所に集中しないようにするんですけど、その水槽にも、ちょっとこういうふうなものを書いてあって、参加していない人も「どれどれ、探してみようかな」と思わせるようにしています。

結構その指令書に基づいて、観察をしているのです

が、親子であきらかに水槽前の滞留時間が長く、しっかり観察してくれました。

最後に認定試験というのをします、このツールを利用したり、あるいはこの軍手で作ったタコとかがいるんですけど、これは砂に向いた方の砂、こちらの忍者先生が「砂」「岩」とか言って、それに「赤上げて、白上げないで、赤上げて」みたいな感じで、どちらのタコを上げるかみたいなことでゲームをさせて、認定試験ということをしています。そのほか、ここに魚がいて、ちょっと写っていないのですが、軍手のアンコウがいて、それに寄っていくとぱくっと食べられてしまうとかいうことで、試験をして、認定書をあげます。

「注意。この忍法を悪いことに使わないこと」とありますが、そのようなことで催し物を行いました。

それについては、その後、子どもに対して何が記憶に残ったかとか、アンケート調査をしましたし、親に対しては、後で子どもさんが今日の思い出とか、遊びの中に何か出てきたことがあったら書いて送ってくださいというはがきを渡したんですね。そうしたら100通渡したたら22通返信がありまして、帰りの車の中で、何度も「ニンジャ学校は楽しかった」と言っていたとか、認定書の裏側に、ちょっと紙をくるくるっと丸めて、アニメーションみたいにして遊ぶんですけれ

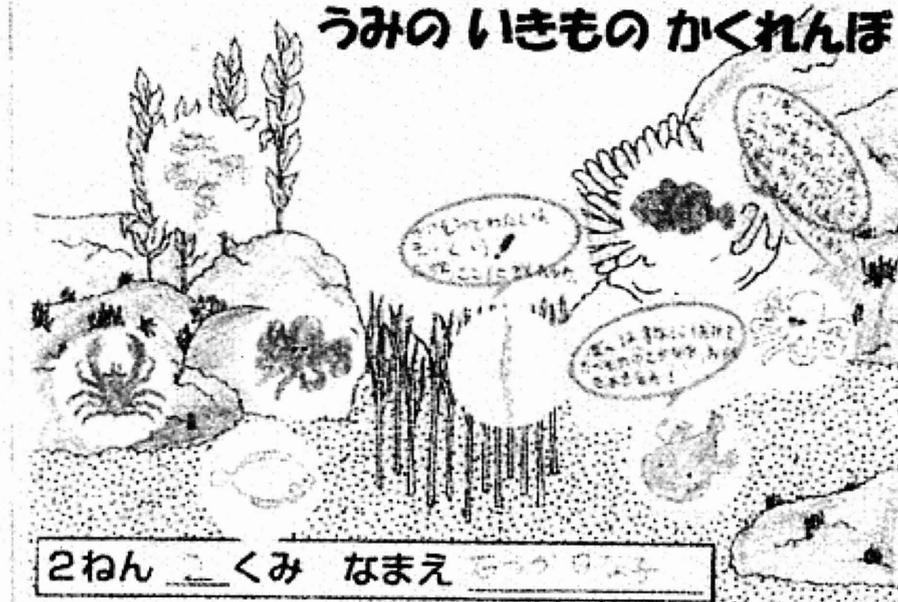
様々なゲームで認定試験



学校モニターによる評価調査

- 特設展示を利用することによる学習効果
- 「うみのいきもの かくれんぼ」シート利用
 - 海中のようすを模式的に書いたシートに生き物(7種8枚)のシールをはり、吹き出しシール(3枚)にコメントを書いてもらう
- 見学前に作業をする。展示利用後に同じ作業を再度行い、その変化を見る

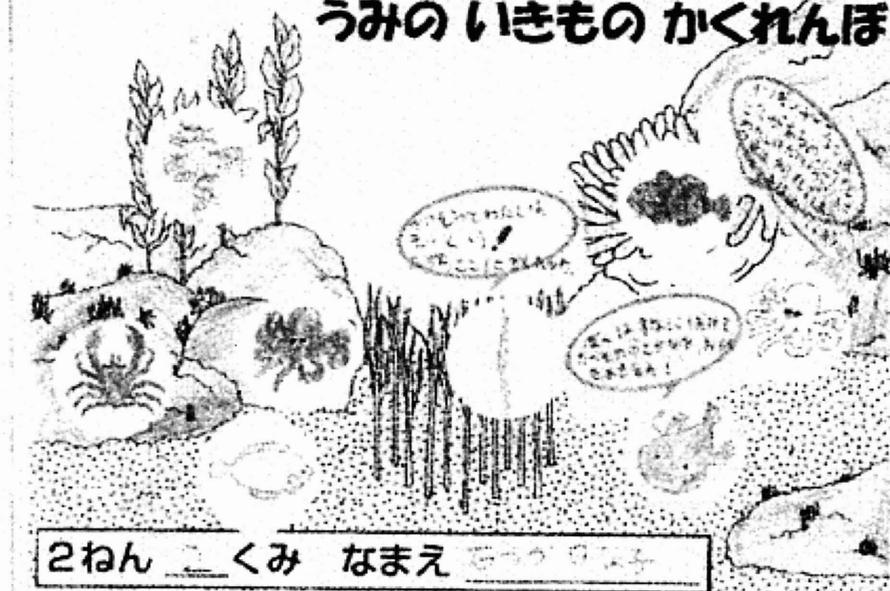
ワークシート 展示利用後 うみのいきもの かくれんぼ



学校モニターによる評価調査

- 特設展示を利用することによる学習効果
- 「うみのいきもの かくれんぼ」シート利用
 - 海中のようすを模式的に書いたシートに生き物(7種8枚)のシールをはり、吹き出しシール(3枚)にコメントを書いてもらう
- 見学前に作業をする。展示利用後に同じ作業を再度行い、その変化を見る

ワークシート 展示利用後 うみの いきもの かくれんぼ



事前作業(2組の女の子)

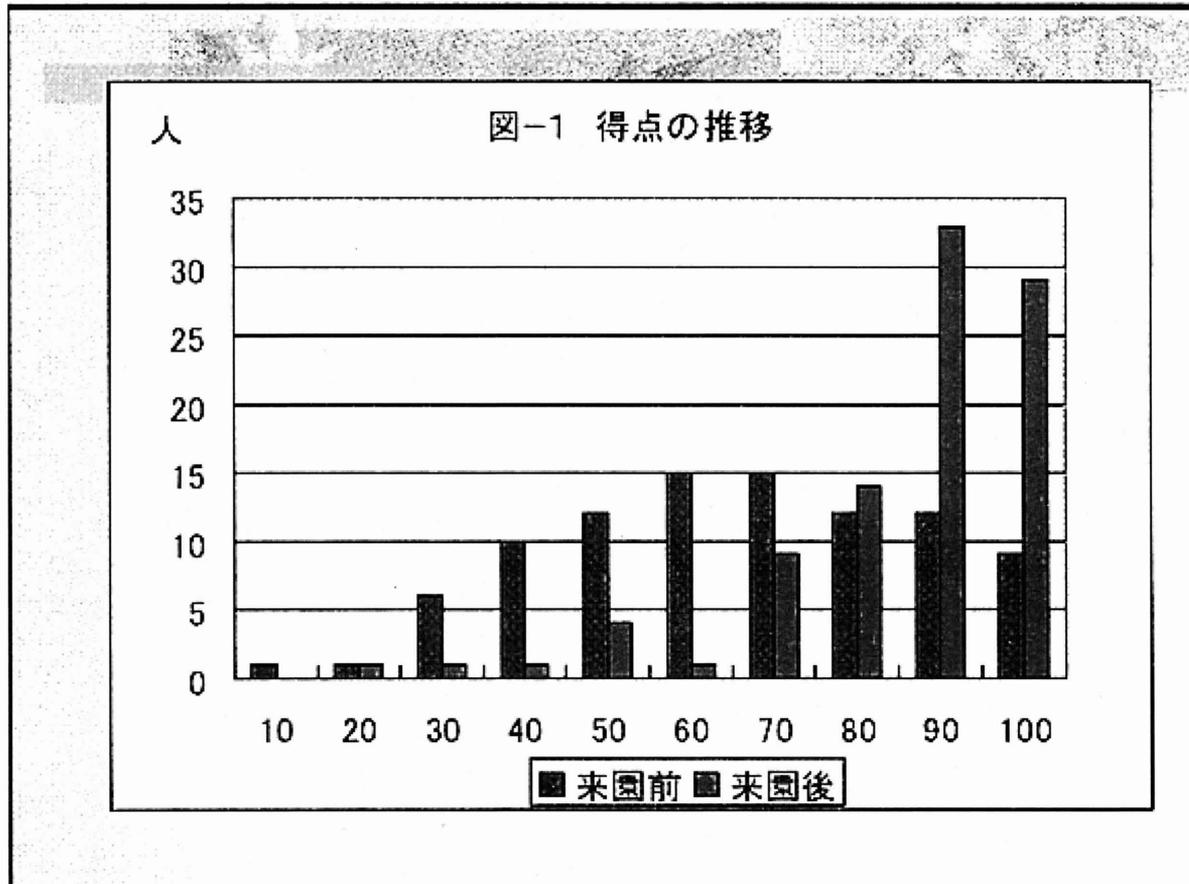
46	ケルプ	岩場	壺	砂地	アマモ場	イキンチャク	水中		姿勢	色	ふき出し
タコ1						0					1
タコ2						0					
ヨウジウオ					5					2	3
リーフィ	5									2	
カレイ				5						2	3
カニ			3								
クマノミ		1									
アンコウ	0							19			

32

事後作業(2組の女の子)

46	ケルプ	岩場	壺	砂地	アマモ場	イキンチャク	水中		姿勢	色	ふき出し
タコ1		5									
タコ2			5								
ヨウジウオ					5				1	2	3
リーフィ	5									2	
カレイ				5						2	
カニ		5									
クマノミ						5					3
アンコウ				5				40		2	3

58



番を入れ替えたのですけれども、いずれも優位な差はありませんでした。これは学校の教育機関の協力を得てきた関係の調査なのですが、観察の視点の提供として、特設展が非常に有効に機能していたのかなと思います。

このワークシートによる事前、事後の評価調査というのは、割と使いやすいのかな。効果的で、今後も応用ができるのかなと思っています。また、こういうようなワークシートを学校団体の実施調査をするときに提供することで、より水族園や教育機能を活用して、知的利用の促進に手応えを感じることができました。

そのほかに、つきまとい、後ろからずっと付いて発話調査をしました。水槽があっても、壁に隠れられないんですけれど、子どもがどんな話をしているかというのを、僕も園長でしたけれども、現場に出て、あるいはこの探検ゾーンの中に入って、子どもの話を聞くと、非常に参考になって、水槽の魚を見るより、お客さんを見ているのが楽しいなと思いました。自分の行動の変革ではないですけど、例えば旭山動物園に行った時に、お客さんを押しつけてペンギンを見るのではなくて、後ろ側からお客さんを入れ込み、動物園の利用状態を見るようになったのですが、そういう思わぬ効果もあったのです。

そういういろんな調査をして、特設展をリニューア

ルしました。最初から3年くらいかけて、ちょっとずつ育てる特設展みたいなことを考えました。今年はお金がないからあまり変えていないのです。ニンジャ学校は評判良かったといきましょうか、そういうこともありまして、ことしは海のニンジャ学校ということで、このタコの先生がいろんな身を守る隠れ技を教えるということで特設展示場をリニューアルしております。

探検ゾーンの時、布地で子どもの汗とかが染みついて、おしっこ臭くになってしまう感じだったのですが、表面をちょっとレザー風のものに変えとか改良したり、あとは発見ゾーンの方で、あまりうまく利用されていないツールについてはどかしてしまって、以前からあるものはちょっと改良するというようなことを行いました。ソーマトロップの高さを変えたり、入っている内容のものが変わりました。二枚貝があって、アサリがあって、その裏側にカクレピンノカニが入っていたのですが、子どもさんの反応を見ていると、「あ、カニさんが貝に食べられちゃった」みたいなことがあって、なかなかこちらの思ったことが伝わっていませんでしたので、そういうふうなものを少し改良しています。

また、前回のときだと、これば何を伝えているかという看板がほんの50センチぐらいツールから離れてい

改良されたツールたち



たのですが、そのことによって、このツールが何を伝えようとしているのか、うまく伝わっていなかったの、各ツールの上に簡単な解説を含め、看板を付けるようになりました。

こちらの方は人気があった体を飾るですが、ちょっとリニューアルして、台の高さを下げることによって、より小さい子が飾り付けができる。一番人気があるかもしれないですね。そういうふうなものになっています。

そのほか、水族園に全然実物がいなかったの、これは「パッパピューの術」ということで、タコの隠れ技を紹介するという展示パネルがありまして、ちょっと見づらいのですが、この円形のをくるっと回すと、実際の水槽がのぞけて、そこに生きたタコがいるようになっています。そのような展示も改良いたしました。

また、これは透明のアクリルでできて、磁石の玉なのですが、右と左に動かすと色が変わるということで、タコが瞬時に色を変えて隠れるんだよということも体験できるようなツールを作っております。

「ベイビーオクトパス」、潮だまりじゃなくて子どもだまりと僕は呼んでいたのですが、大きいお兄ちゃんたちがこのツールとかこの中で遊んでいるときに、小さい子はいられない。親が子どもを抱いたまま立って見ているのもかわいそうだから、子どもだまりではないですが、このいろんな形状のソファの所で、この中に子どもさんを放して、親と一緒にまったりと過ごしてもらう。その間に、そのお兄ちゃん、お姉ちゃんは、こちらの体験ゾーンとか発見ゾーンの中で遊んでもらうというような改良をしました。

さて、一番最初の話で、自己紹介でも言ったのですが、水族館はボランティアさんといろいろ協働しています。今まではボランティアさんに潮だまりのタッチコーナー、これはすし屋のカウンター形式と呼んでいるのですが、こちらの裏側にスタッフだとかボランティアさんが入って、手前に水槽があって、ボランティアの人がいろんな生き物を小さなプラケースに入れて解説する。その後、ちょっと離れたところで、指1本でヒトデやウニを触ってもらう。そういうふうに、直接触らないとわからないようなことを体験してもらう。だけど、前ふりでちゃんと解説があってから触ってもらうというようなことをしていますが、こういうふうな活動の場があります。この特設展で、ここにボランティアさんがいるのですが、小さい子に声掛けをして、

ツールをうまく使わせる。上手にアシストしていくことができます。また、この中で、ハンドパペットを持っていますけれど、ここにボランティアさんがいて、小さい子と交流してもらおうというようなこともやっております。

さっきの板東さんの話にもありましたけれど、動物園、水族園の役割として、知的レクリエーションの場、科学関係教育の場、自然保護の場、研究の場というのがいわれていますが、僕は知的コミュニティの場になれるのではないかと思います。特に水族館なんて、自然のなくなった都会で、都市における自然の窓という言い方もされます。地縁、血縁が全然なくなってきた都市において、知的コミュニティができるのではないか。自然とか生き物が好きな人たちが集える場としての機能というのが大きいと思うんですね。それこそ、ボランティアなどの市民やいろんな思いのある企業との交流の場ができる、これは公立施設としての大きな役割ではないかと思っています。海と人との交流の場から、人と人への交流の場というのは僕は水族園の役割かなと思います。

生き物の素晴らしさとか自然のかけがえのなさなどに気付いた人たちが周りの人たちに伝えていくことができる。僕はボランティアさんって能動的な利用者と思っているんです。入園料を払っていろんな展示を見ていく。それは受動的な利用者なんですね。入園料を払わないけれど、貴重な時間を使って水族館、動物園に来て、自分が面白いと思ったことをいろんな人に発信してもらう。それもやはり利用者ではないかと思うんです。そういう人たちに活動する場を提供することは、こういう公立施設としての義務ではないかと思っています。そういう場をつくっていくのはすごく重要ではないかと思っています。

都市における自然の窓としての水族館。経営的には「来週もまた来てね」と、リピーターをつくるのが正しいかもしれないのですが、僕としては、来週もまた水族館に来てほしくないんですね。やはり今週水族館に来てタッチコーナーや水槽でいろんな生き物を見た子が、来週は葉山だとか、いろんな身近な自然の場へ足を向けてくれる。そういうのが大事ではないか。水族館マニアをつくるのではなくて、その子を本当に自然にいざなうような、そういうのが正しい役割ではないかと思っています。水族館、そういうようなところを場として、いろんな異種業種間の人と交流する。ボランティアさんを含め、いろんな人たちと交流する。

そういう人と人との交流の場というのが展示を使う新たな展開、あるいは公立的な施設の役割と考えられるのではないかと思います。

以上です。

質疑応答

(質問)

ワークシート等で間違っただ子どもに対して、何かフォローをしましたか？

(坂本)

テストではないので、展示の利用でどのくらい意図が伝わるかを考えました。例えば個々の間違いを訂正するとか、そのようなことは一切していません。ただ、展示場を利用した時に持っていくこういう解説シートがあるのですが、そのような部分で僕らが伝えたかったものを持って帰ってもらうというようなことはありました。理解が進んでいないことについて、補習をするとか訂正するとか、そういうことは一切していません。

やろうと思ったらできると思います。学校を通じて、各個々にお手紙を書くとか、シートに名前がありますから、そのフォローはできると思いますが、そちらの方にエネルギーをかけようとは思いませんでした。

(質問)

学校との協力で、一番気がかりなのは、生徒も実験材料にするのか？というところですか。学校側との協力で配慮した点は？

(坂本)

そうですね。こちら側の意図としてはこういうことが知りたいということなのですが、実は学校の先生側はこれに付けて、生活科の校外学習として水族園で働

いている人の姿を見ようとか、そのようなことでやってくれました。決して、その部分で割と先生も自分の生徒をサンプルとして実験するというふうな感じではなくて、一番近い学校で、これは2年生が3年生に持ち上がって、また水族園に来てくれる。今度、これとは別に、観察の視点を提供するようなワークシート、クイズ形式のワークシートを作って、それを子どもたちに利用してもらって、アンケート調査をするとか、そのようなことも行っているんですね。多分、一番近いからまた来てみようということでは、一番フォローしやすい。自発的にまた再度利用してもらえということでは、単なる実験材料として協力してもらった以上のことはできているのかなとは思っております。

(質問)

大人向けにつくられた施設に子どもむけの展示をつくったきっかけや、それによって施設側の意識が変わったりしましたか？

(坂本)

そこまではないですね。今まで、例えば利用者の実態が変わってきたというふうなことが一つ。子どものための施設を造ることによって、子どもを通じて大人に情報の発信もできるかなということもありました。新たな利用者層の開拓というようなものももちろんありましたし、本当にあそこに子どものための施設を造ることによって、ここのデザインは大人のためにできているんだなというようなことは、利用者の方もそうですし、内部にいるものの意識も変わったかなと思います。ただ、その部分でいろんなところの展示、サインだとか、それがまたオープン当初のように大人向けに変わっていくというようなことはございませんでした。

「すでに出来上がっている展示を活用する～国宝鑑真和上展での試み～」

鈴木有紀
(愛媛県美術館)

導入 鑑真和上を見つめて一

お話に入る前に少しでもお時間をいただいて、これから世界的に有名なある人物の「顔」をみなさんに見ていただこうと思います。でも、スクリーンの画像ではちょっと見えにくいと思うのでお手元にカラーコピーを用意しております。こちらを参考にしてみてください。本当はこの方をこの場にお連れして、みなさんにじっくりと見ていただくのが一番いいと思うのですが・・・ごめんなさい、お連れできません。それで、見つめてもらうにあたって、ひとつ、ルールがあります。それはこの人が誰であるとか、この人の背景とか、ご存知の方もいるかもしれませんが、この場では全部忘れてもらって、じっくりと見つめて下さい。美術史の知識等は忘れて見て下さい。では、お願いします。

一 1分経過一

そうしたら、そろそろお伺いしたいと思います。こ

の人の表情を見てどのように思われますか？目に見えることでもいいし、目に見えない、自分のイメージでもいいです。どうぞ教えてください。(会場の瀬川氏から手が挙がる) はい、瀬川さん。ありがとうございます。お願いします。

(瀬川)

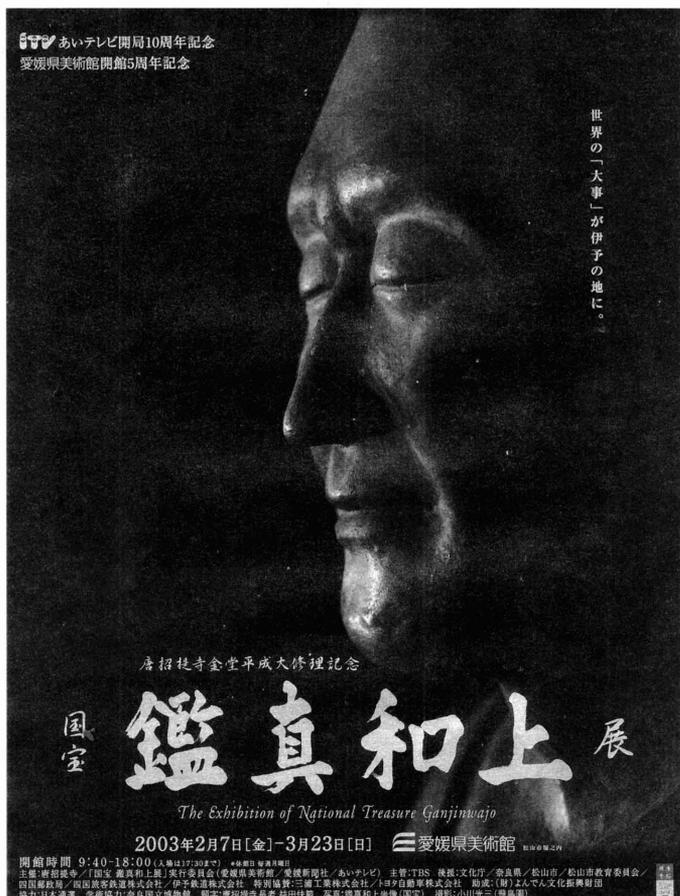
苦しそうな、悲しそうな表情に見えます。

(鈴木)

苦しそうな、悲しそうな表情をしている。それはどういうところからそう思われたのですか？もう少し具体的に話していただいただけませんか？

(瀬川)

口元と目の閉じ方からそう感じました。(鈴木)なるほど。瀬川さんは口元と目の閉じ方から、苦しそうな、悲しそうだと感じた。他に違う意見はありませんか？(染川氏から手が挙がる) はい、染川さんお願



いします。

(染川)

私は何か考えているように見える。音楽を聴いているようにも見える。

(鈴木)

染川さんは、何かものを考えているように見えるんですね。

(染川)

微笑んでいるようにも見える。

(鈴木)

微笑んでいるようにも見える。先ほどの瀬川さんの意見とはまた反対のものです。ありがとうございます。他の方も何かご意見はないですか？(津田氏から手が挙がる) はい、すみませんお名前を教えてください。津田さん、お願いします。ありがとうございます。

(津田)

あごの髭が生えているのが見える。

(鈴木)

そうですね。髭が生えていますね。教科書に載っている画像では、こんな細かなところまでは見えないですね。同じようなことを先ほど北村さんもおっしゃっていました。よく見ると髭が生えていますね。他に私はこう思うんだけどもという方、おられませんか？(坂本氏から手が挙がる) 坂本さん、お願いします。

(坂本)

よくわからないんですけど、穏やかな気分でのような。

(鈴木)

穏やかな気分でのように見える。それはもうちょっと具体的に言うと、どういうところからですか？

(坂本)

ここ、この辺のこの感じがそうかなと。(スクリーンの画像を指してもらう)

(鈴木)

なるほど、ありがとうございます。今、5人の方にこの顔の印象を話していただきました。瀬川さんのように悲しそうに見えると感じられた方もあるし、染川さんや坂本さんのように、笑っているように、安心しているようにとられている方もおられるし、津田さんや北村さんのように、髭が見える、という方もおられて、人によっていろんな箇所を見ている、同じものを見ているとも考えが同じだったり、違ったりということがわかると思います。実はこれからお話しするのはこの写真の人物、鑑真和上を中心に、美術館で子どもた

ちと行った展示プログラム「あきらめなかった人の顔」というプログラムについてのお話です。でも、実はこれは成功した実践のお話ではなくて、どちらかという失敗談、プログラム作りをとおして、私が子どもたちに教えてもらったこと、そしてその反省から今後、展示プログラムを作っていくためにどうしようと思っているのか、ということについてお話ししたいと思います。どうぞよろしくお願いします。

申し遅れました。愛媛県美術館の鈴木と申します。昨日も自己紹介の時に少しお話したのですが、科学系博物館・歴史系博物館・美術館と異なる種類の博物館に勤務したというちょっと変わった経歴を持っています。大学では児童学を学び、卒業後は愛媛県の小学校に事務職員として3年間勤めていました。山間の小さい学校だったので、職員が全子どもたちに関わっているというような場所で、そこで子どもたちや先生方からいろいろな事を学ぶうちに、“「学校」とはまた違った場所で、何か子どもたちの成長の役に立てたら”と思うようになりました。そしてその後、学芸員試験を受けて最初は愛媛県総合科学博物館というところに2年おりました。実は科学系博物館は最初希望ではなかったのですが、今思うと、最初の場所が科学系博物館だったことが“博物館での学び—ミュージアム・エデュケーション”に興味を持つきっかけになったと思います。それは、科学系博物館の利用者は子どもとその親御さんが一番多いんですね。でも、博物館がオープンしてからの様子はというと、様々な事業の立ち上げに必死になる一方で、その受け手である子どもたち—利用者のことは最後に考える、あるいはあまり配慮がなされないという状態がずっと続いているように見えました。そういう事からこれはいったいどういうことなんだろう、何か良い方法はないかと考え始めるうちに、染川さんの紹介された欧米のミュージアムの「ハンズ・オン」の考え方や博物館教育—ミュージアム・エデュケーションの考え方を学ぶようになり、現在に至ります。では、よろしくお願いします。

1 はじめに

—展示プログラム開発という形での対応

はじめに、「展示の活用」というテーマでのお話ということなのですが、これからお話しするのは「展示」そのものではなく、展示に付属する展示プログラムのお話です。なぜ展示プログラムなのかということなのですが、私が博物館準備室に入った時、展示の内容は

殆ど決まっていた。また、今勤めている美術館でも独自で開催する自主企画展以外は、年間5回ほど開催する展覧会の殆どが巡回展という形で全国を廻るものです。この巡回展は最初の立ち上げ館でない限り、展示趣旨も構成も殆ど出来上がったものがやってきます。もちろん、巡回展は各館がその展示趣旨に賛同して開催されるものです。けれども、すでに最初から出来上がってしまっている展示に後から何か工夫を施すことは時間的にもお金の面でもなかなか大変です。でも、展示そのものの改良は難しくても来館する利用者と展示とをなんとかつなぎたい！ここ（ミュージアム）は面白い場所だということ伝えたい！そんな理由から展示の開発ではなくて、利用者と展示の間に人が入って両者をつなぐ「展示プログラムの開発」を試みてきました。

2 平成14年度企画展

「国宝 鑑真和上展での試み」

(1)鑑真和上展概要

では、プログラムの話に入る前にこの「国宝 鑑真和上展」の概要について簡単にご紹介します。鑑真和上展というのは、平成15年の2月7日から3月23日まで、唐招提寺の金堂平成大修理記念の事業として開催したものです。巡回展として年一回、全国を廻るもので、内容は少し違いますが現在、東京国立博物館で開催されているものと同じです。展示趣旨は、「唐招提寺を建立した日本の律宗の開祖である鑑真和尚を中心に、唐招提寺の歴史と美術を紹介する」というもので、展示プログラムの目的もこの展示趣旨に配慮を置いた形で設定しています。

展示構成は5つのセクションから成っていて、1つ目が「唐招提寺の歴史」、それから2つ目が「唐招提寺の美術」、3つ目が「鑑真和上と唐招提寺」、4つ目が「戒律の復興」、5つ目が「金堂の平成の大修理」という構成になっています。これから少し簡単ですがスライドで展示室の様子を紹介します。

—展示室の様子を紹介するスライドを順次投影—

この展覧会は美術館単独の企画ではなくて、新聞社やテレビ会社等のメディアと一緒に協同で開催する実行委員会形式という方法をとっています。それから展覧会の関連プログラムは、もちろんテレビ会社や新聞社主催の行事はたくさんありましたが、毎週水曜日に

行われた学芸員による大人を対象としたギャラリートークと記念講演会のほかは、美術館からは特別な準備は行いませんでした。（スライドの画面が“音声ガイド”の場面にうつる）それからこれは展覧会に付属していた“音声ガイド”です。一般用と学生用とがあって、構成が物語のようになっていたので利用した子どもたちや大人には好評だったようです。

鑑真和上については教科書にも登場するし、本当は学校団体の来館を予測して何らかの準備を考えるべきだったのですが、美術館の小中学生の利用が普段からとても少ないので、今回も申し込みはあまりないだろうと展覧会のチームの中で予測されたこと、それから私はこの展覧会のサブ担当だったのですが、展覧会直前まで3ヶ月間県外の研修に出ていたためもあって、それまでの企画会議に参画したり、展示内容についてメイン担当の話を聞きながら事前にじっくり考えるという準備をしないまま展覧会に突入してしまいました。実際、この展覧会は実行委員会形式なので多くの企画スタッフがいて、展覧会準備は着々と進んでいる状態でした。日本の多くのミュージアムの中で展覧会の準備を進めていく時に、エデュケーションを担当する人間が最初の企画会議から参画する、という場面はまだまだ少ないと聞きます。教育プログラムを考えるのも、展示が立ち上がってからがスタート、ということも少ないと思います。けれども後からも述べますが今回の経験で痛切に感じたのは、たとえ巡回する企画であっても、エデュケーションを担当する人間も会議にどんどん参画した方がいい、ということです。展示内容の変更は難しくても会議に最初から関わると、展示内容全体の動きが良くわかるようになります。そして、それによってオープンまでにやらなければならない事がどんどん見えて来るし、プログラムなどの教育活動の準備も早く出来るようになってきます。

(2)小学生のための展示プログラム

“あきらめなかった人の顔”

① 松山市立番町小学校からの申し込み

担当教諭の想い “「国宝鑑真和上坐像」をぜひ子どもたちにも見せたい”

それで、展覧会が始まってからの学校団体の来館の様子はどうかということ、先生方が自分で子どもたちを展示案内する、というケースが多くて学校側からこちらに展示案内を求められるということは殆どありませんでした。実際、美術館からは何もPRはして

いなかったので“利用しづらい”と言われればそうなのですが、展覧会が折り返しの時期に来ては殆ど何も要請がなかったのには、ちょっと残念な気持ちがありました。実はこの頃になると、利用者の展示室での様子や流れもわかるようになって来るので、「もし、子どもたちに展示プログラムを作るならどうするか。どの作品・資料を使うか」ということを考えていました。こんな感じで学校からの展示案内希望は殆どなかった鑑真和上展だったのですが、展覧会も終わりに近づいた頃、近くの小学校の先生から「鑑真和上坐像を中心に展示案内をお願いできないか」というお話がありました。小学校は松山市立番町小学校というところで、子どもたちは5年生、人数は25名です。来館日までの時間は2週間を切っていました。でも、この時とても良かったことは、担任の先生に当日の美術館での過ごし方について「どうしたいですか」と聞いた時に「6年生になったら教科書に鑑真和上が登場するんだけど、ちょっとしか出てこない。それも一瞬でさらってしまうので、特に国宝鑑真和上座像を見せたい。こんな機会はめったにないので子どもたちに本物をじっくり見てもらいたい。」と、いうように展示室での目的がちゃんと決まっていたことでした。そして、私もこの展覧会で子どもたちにプログラムを作るのだったら、鑑真和上坐像だけに絞ろうと考えていたところだったので、「じゃあこれを中心にやりましょうか」ということになってプログラムを開発することになりました。

実は今回のプログラムの開発は美術館の方で「視点」を設定して作っています。本当だったら子どもたちのところに事前に出向いて行って、鑑真和上や唐招提寺の写真とかを見せながら、子どもたちの事前に持っている知識とか思い出などの感情的な面を聴きとってプログラムの視点を作っていくといいと思うんですけど、学校に行く時間が殆どなかったのと、先生と打ち合わせをしている時にも事前の知識も事前学習もないように思われたので私の方で考えることになりました。

私がいつもプログラムを作るときに大切にしていることは、プログラム中、最初に行う子どもたちへの質問は「誰でもがとっかかりを持てる、どんな方向からでも考えることができる—オープン・エンドなもの」ということと、「その“言葉”が悪戯にではなくて子どもたちの“感情”に届くもの、プログラムに集中し易くなるもの」ということを考えています。それで今回も、その最初の質問—プログラムの視点にもなるそ

の言葉を探すために鑑真和上の背景に広がる歴史的な事実や人物像についていろいろ考えたのですが、一つ一つの事実だけに目を向けるとその向こうには何となく「知識の獲得だけ」のゴールしか見えてこない、あまり子ども達の心に広がりを持たせることができそうにもない。もちろん知識も大事なのですが、子どもたちに鑑真和上の背景を説明するにしても、まず、どうやって展示室のあの鑑真和上坐像の前まで子どもたちを案内したらいいのかと正直とても悩みました。時間はどんどんせまってくるのに視点がなかなか思い浮かばない。でも、そうやって悩んでいたある晩、既に展覧会を見に来ていた私の父親が鑑真和上坐像を見た感想をふっと漏らしました。それは、「結果的には日本にやって来れたけれど当時としては絶対に（日本に）渡れるという保証はなかったのに、一度「日本に行く」と口に出したことを守り通そうとしたその意志はすごい。今の世の中で一度自分が決めたことを途中で投げ出さずに、出来る限りがんばってみようという人間がどれくらいいるのだろうか。」というものでした。一度、自分の決めたことを途中で投げ出さずに出来る限りがんばってみようとする姿勢—この出来事をきっかけに、プログラムの視点「あきらめない心とは？」という言葉が私の中に浮かんできました。

② “あきらめない心” についての事前調査

さて、やっと「あきらめない心とは？」という視点が見つかったのですが、実際に来館する子どもたちがこの視点に対してどういう反応をするのだろうか、ということが次に気になり始めました。面白そうなテーマだと思って美術館側が設定しても、それは単なる勝手な思い込み、ということもあるからです。お手元に実際に子どもたちに送ったアンケート用紙をお配りしています。

これは本当は私が小学校まで行って、この視点に関して子どもたちから話を聞くことが出来れば良かったんですけど今回全く時間がなくて、それで先生にお願いしてアンケートみたいな形で子どもたちに「あきらめない心」について聞いてみたものです。でも、いきなり「あきらめない心ってどう思う？」と聞いても、抽象的過ぎて、多分困ってしまうだろうということが予想されたので、子どもたちにイメージし易いように、“大人になったらなりたいもの・将来の夢”というテーマで聞いていくことにしました。私は前に小学校に勤めていたので、どんな子もその時のその子なりの夢を持っているということは一応経験的に知って

番町小学校のみなさんへ

3月18日には愛媛県美術館の鑑真和上展によるこそ！！その前に少しだけ教えてください！！

① 大人になったら、やりたい仕事は何？なりたいたいのは何ですか？

② どんな大人になりたい？どういう大人になっていた

③ やりたい仕事や、なりたい自分について途中で誰かに反対されたり、事故にあつて体が不自由になってしまったら、どうしますか？また、そんな風になってしまっても一度決めたことを続けていく(夢をかえぬ)ためには何が必要だと思う？

④ →？(この質問は美術館で！！)

・・・では、楽しみにして美術館でみなさんを持っています。

いたので、多分子どもたちは応えてくれるだろうと思ってこのようなテーマにしました。

質問の内容は答えやすいように3つに分けて、1つ目が「大人になったら何になりたいか」、それから2番目が「どんな大人になっていたか」、それから、最後に「もし将来の夢が挫折しそうになったら自分はどうするのか」ということを聞いていきました。ここでちょっと注意したのが、子どもによっては質問にすぐに答えられる子と、じっくりと一週間くらいかけなければ考えられない子といろいろいますので、提出を急がなくてもいいことを一応先生にお願いして渡しました。でも、子どもたちは結構面白がってくれたみたいで、3日ぐらいいばとて答えが返ってきました。

子どもたちが何を書いていたかということについては、資料の方にも詳しく載せていますが、かなり前向きな答えが返ってきました。これには、内心ちょっと、ほっとしました。

もし、子どもたちの考えが逆のものだったら、その考えにもちゃんと配慮をおいて、プログラムを進めなければならないな、と思っていたからです。それで、子どもたちの考えの中身ですが、こちらがびっくりするというか、例えば挫折しそうになっても、その仕事に就けなくても、その仕事を補助するような仕事につい

て役に立ちたいとかすごい答えが返ってきていて、改めて子どもたちの想いというのに姿勢を正した次第です。応えとしては、積極的な、前向きな考えが返ってきましたので、この視点をプラスなイメージを持つものとして捉えて、当日「あきらめなかった人の顔」というテーマでプログラムを実施していくことになりました。

③プログラムの流れ

プログラムの詳しい内容については、お配りした資料を見ていただくとして、ここでは簡単にどんな流れだったかをお話します。まず、オリエンテーションです。これはどこの館でも館内での行動の仕方とか注意事項の説明のためにやっていると思いますが、まあ、それも大事なことなのですが、私は館内での子どもたちの気持ちのウォーミングアップの時間として捉えています。私の勤めている美術館に限っていうと、館にやって来る子どもたちはだいたいミュージアム初体験という子が多くて、だから初めての場所にとっても緊張しています。いつもと違う場所と知らない人に囲まれて何だかりラックス出来ない—その緊張を解きほぐすためにもこのオリエンテーションの時間はとても大事で、先ほどお話ししたオープン・エンドな質問から子どもたち自身の考えを聞いていながら、今日、美術館に来た子がどんな子どもたちなのかということや、美術館にやって来るまでの疲れ具合などを見ながら、次に進めていくようにしています。今回の場合は、事前に子どもたちに書いてもらったアンケート「大人になったらなりたいたいの」について再度子どもたちの顔を見ながら、順番に話し合いを行いました。そして子どもたちの緊張が少し解けてきたかなと感じたところで、では、これから入る展示室に自分の決めたことを最後まで守り通した人が待っていること、その人はそれを達成するのに12年もかかったこと、そしてその12年の間に大切な仲間が死んでしまったこと、自身も目が見えなくなっていったことを話しました。それから最後に「あきらめない人ってどんな顔をしていると思う？」と質問を投げかけました。この時の子どもたちの表情はかなり真剣なものになっていました。そして、この後は鑑真和上の展示室の中に入って行き、鑑真和上座像をじっくり見て、その他に関係する展示物の簡単な解説を行った後、最後は自由見学という流れになりました。

④ 1ヵ月後の追跡調査—“鑑真さんってどんな人だったと思う？”

それから一ヵ月たった後に、鑑真和上という人について知ってもらふ、ということを一応プログラムの目的にしていたので、子どもたちが鑑真和上についてどの程度記憶しているか、その目的が達成されているかについて知るため簡単なものなのですが追跡調査を行いました。お手元の資料の裏側にその用紙があります。内容は「鑑真さんってどういう人だったと思う？鑑真さんについて憶えていること、なんでもいいから教えてください」という一つだけの自由記述の質問にしました。いろいろ聞くよりもこの方が子どもの感情面がわかるかなと思ったんです。実はこの追跡調査の時にも私は学校に行くことが出来ませんでした。そこでまた先生に協力してもらって、鑑真和上について記憶を誘発するようなことは一切言わないで下さいとお願いして、調査を実施してもらいました。反応はというと、子どもたちはまた面白がってくれたみたいで調査用紙はすぐに学校から返ってきました。

この調査結果についてはお手元の資料に詳しい結果を載せています。展覧会のプログラムに参加した子は25名だったんですが、調査した時にはそのうち7名が風邪で欠席していて、結果は18名からの回答を得て返ってきました。そこでその調査結果を見てみると、子どもたちの鑑真和上に関する記憶は、プログラム中、私が解説した、鑑真和上の人となりに関するもの、その旅路に関するものが半数。もう半数が、鑑真和上座像の表情に関するもの、という結果が出て、これによってほぼ全員が一ヶ月経った後も展覧会での出来事を記憶しているということがわかりました。このことに関して、追跡調査を行った時はもう4月になっていて、つまりは子どもたちは5年生から6年生になっていたのです。歴史の教科書を手にして、教科書には鑑真和上に関する記述が載っていますのでそれを目にしていないのではないかということも考えました。しかし調査の時点ではその単元にまだ達していなかったことと、それから調査用紙の中の子どもの記述に「あきらめない」という言葉や考え方が多数見られたことから、この言葉はプログラムの体験者でないと表れないため、結果、このプログラムの目的は達成できたのではないかという印象を得ました。その直後はすごくうれしくて、「ああ、良かった！」と思ったのですが、追跡調査の終了から時間がたつにつれて、こ

番町小学校のみなさん

この前は美術館の「鑑真和上展」に来てくれてどうもありがとう。あれから一ヶ月がたちました。そこで、ちょっとひとつだけ教えてほしいことがあります。それは……

かんじん
「鑑真さんってどういう人だったと思う？」
鑑真さんについて自分の心に残っていること、なんでもいいので教えてください。

教えてくれてどうもありがとう！！

れで本当に良かったんだろうかという思いがわいてきました。確かにプログラムの実施から一月経った後もすごく記憶しているし、目的は達成されているように見えたんですけれども、追跡調査結果の子どもの文章をじっと読んでいくに従って、自分が子どもに対して明らかでない思い違いをしていたことがわかってきました。

3 子どもたちから学んだこと

(1) 追跡調査結果の分析

—子どもたちへの思い違い

今回のプログラムの視点は、最初もお話したとおり、美術館が用意したものであって、最初は子どものものではありませんでした。でも調査結果をじっと見ていくと、その与えられた視点が、途中から、私も知らないところから、子どもたち自身の視点として変化し始めていたということがわかってきました。このことに気づいた時、「あっ」という感じでとても恥ずかしい気持ちでいっぱいでした。つまり、子どもたちは美術館で用意した「あきらめない人の顔」という視点を取り込んで、自身の眼で鑑真和上を見つめてその表情についての解釈とか洞察を試み始めていたということがわかってきました。子どもたちのつぶやきはとても小さなものです。例えばどんな声があったかということ、「目が見えなくてもとてもうれしそうな顔だった」

「自分だったらこんなすごいことはできないと思う」「でも、自分のやりたいことを成し遂げて、笑顔でないけれども、奥底に喜びを秘めている人だ」「勇気のある人だと思う」「悲しそうに見える」など、一見すると普通の感想のように思えます。でも、注意深く読んでいくと自分の眼で見ること、考えることを少しずつ始めていくことがわかってきます。でも私はプログラムをやっている間どうしていたかという、その進行をただただ追っただけであって、子どもたちの心の中で起こりはじめていた変化に気づきませんでした。鑑真和上坐像を見る時間は持ったけれども、ただ見せるだけであとは個人個人の受け止め方にまかせて、考えをじっくりと聴くこともなく、そのままにしてしまいました。

(2) 「開かれた質問」によるワークシートの可能性

それから、もう一校、同じく近くの小学校6年生の子どもたちからも、今後プログラムを作るにあたって教えてもらったことがありました。この6年生の子どもたちの来館の目的も、前回の時と一緒だったのでプログラムができるかなと思ったのですが、人数が151名ということと、滞在時間の関係で概要説明だけ行うようにして、あとは自由見学という具合でプログラムの実施は行いませんでした。前回の子どもたちは25名だったので顔が見えるし、こういうプログラムも可能なんですけれど、151名になるともう顔が見えなくなるので、これはできないなと思いました。でも、今度はどういう子どもが来るのか、同じ質問をしたらどんな応えが返って来るのか知りたい。どんな存在の子どもたちがやって来るのか知りたい！という思いがありまして、さっきと同じような「あきらめない心についてどう思うか」というようなアンケートを事前に行ってみました。返ってきた結果は前回と一緒に面白がってすぐに書いてくれたらしくて、とても前向きなものでした。それを見ていて、大勢の人数で来た子どもたちにもこのオープン・エンドな質問—自分で自由に考えることのできる質問は活用できるのではないか、なんとなく所在なげに館内を見学しているよりも、もっと面白く、能動的に展示を見てもらえるのではないかという印象を持ちました。

学校の方には美術館でも時々お話しているんですけど、クラス単位とか、20人とか、それぐらいで本当は来館して欲しいということをお願いしています。けれども学校側の事情もあって、学年単位でしか動けな

いか校外に出る時はいろいろと制約があるらしくて、規模の大きな学校はだいたい200人とか300人ぐらいでやってくるんですね。そういう時には学習ノートとか、美術館だとワークシートというものを用意して館内で子どもたちにやってもらう、ということを行っていました。でも、そのワークシートの内容はどのようなかという、大体決まった答えを展示室の中から見つけ出して書き込むというものが多くて、それはこれまで勤めてきた科学博物館、歴史博物館、美術館においてもだいたい同じでした。ここに来られている民博の佐藤さんもおっしゃっていましたが、民博でも、子どもたちが展示を見ずに休憩所のベンチに座って、パンフレットの写真を見ながらワークシートに出題された展示の絵を描き込んでいるとか。だから佐藤さんはそれじゃいけないとあっていろいろなワークショップを試みられていますが、他にもオーストラリアの博物館の方でも展示室の一角で子どもたちがシートの答え合わせをしている様子が報告されていて、決まった答えだけを探し出すワークシートの在り方について、少し考え直す必要があるんじゃないかと思っていました。

このことに関して高知大学の上野先生という方が「閉じられた質問と開かれた質問」と題してとても興味深い発言をされています。それは、閉じられた質問というのは1個の事実を聞く質問であると、知識を確かめる質問であるといわれています。この質問では観客や生徒の考え方や感情を具体的に把握できない。逆に、開かれた質問だと、それを把握することができる。開かれた質問には3つあって、1つ目が動機を問う質問で「何故なのか」「何故そうなったのか」を問う質問。2番目は、結果を予測する質問で「どうなるか」、問題解決を進める上で「どのようにして」という質問。3番目が個々の判断を問う質問で「あなたはどうか考えますか」と問う質問。それが開かれた質問であって、これはすべて観衆（博物館利用者）に自分の解釈を問う質問だといわれています。

この考え方に会って、それで先ほどの151名の子どもたちのアンケート結果を見ていたら、今は答えを書き込むことに必死になっているようなワークシートも、少し工夫を行えば子どもたちと展示の距離を縮めるようなものになるのではないかと、思いました。ただ、開かれた質問、1つの答えを求めないというワークシートは、子どもの数だけいろんな答えがあるということで、それらをちゃんと活かすためにはやっぱり

学校と協力しながら事前の準備も必要になるし、美術館から学校へ帰った後のフォローもすごく必要なので、これは本当にやるのであれば真剣に検討しなければならないと思っています。

それで、このワークシートについて、何か良い方法はないかとずっと頭のどこかで思っていたのですが、最近とてもいい実践をされている博物館を知りました。後からもお話しすけれど、ダイノソアファクトリーの「恐竜博士への道」というワークシートがそれに当たります。この実践を教えてもらった時に、これだ！とやっとなにげに落ちた感じがしました。

4 終わりに

(1) 次の展示に向けて

① 「聖徳太子と国宝法隆寺展」

終わりに次回の展示に向けての取り組みについてお話ししたいと思います。実は今回のプログラムというのは本当に急場しのぎで2週間ぐらいで作って、事前調査も追跡調査もとてもおおざっぱなものだったのですが、今度からはチーム体制もちゃんと整った形でやろうと思っています。

—「聖徳太子と国宝法隆寺展」のスライド」投影—

これは平成17年度の夏に予定している企画展示で「聖徳太子と国宝法隆寺展」といいます。展示の趣旨は聖徳太子と瀬戸内とのかかわりを紹介しながら、飛鳥時代から受け継がれてきた法隆寺の文化財についてより深く親しむというものです。今回の展示構成は3つになっていて、法隆寺の宝物、聖徳太子信仰、それから法隆寺と瀬戸内というテーマで伊予と法隆寺のかかわりを紹介する構成になっています。今回の展示では、まだ途中ですが、展覧会が始まる前からプログラム作りのための準備を始めています。これは、実は以前の鑑真和上展の時には展示の中心となるものがわりとはっきりしていたのですが、今回、「法隆寺と聞くと何が最初に思い浮かぶか？」と聞いてみると、職員の間でもそれぞれ印象が違っていました。それから同じく利用者からも「修学旅行のときに訪れたけど何があったかな」とか、「伽藍が興味深かった」とか、「聖徳太子が建てたお寺ですよ」とか、「柿食えば・・・」「世界遺産に登録されているところ」等、いろいろな意見が聞かれて、これは前回とは違った角度からプログラムを作らなければならないなと思っています。今、調べている段階では人によって法隆寺について持っているイメージはそれぞれ違って、はっきりしていた

り、ぼんやりだったり印象がまちまちです。だから今回の展覧会に来てもらうことで、その人にとっての「新しい法隆寺の発見」「あらためての再確認」みたいなものがあったらいいな、という思いでプログラムを組もうかと思っています。

具体的には今、3つのプログラムを考えています。1つ目が、「大募集！法隆寺展探検隊」というもので、小学校3年生から6年生を対象にしたプログラムを考えています。これは個人単位の申し込みで、先ほどもお話しとおおり、まだ事前調査の必要があるのですが、3つのセクションに分かれた各展示室を使って子どもたちと対話をとおして展示をじっくり見る、というような内容にしたいと考えています。それから、二つ目は学校団体対応プログラムを考えています。以前は準備していなかったのですが、今回はどれだけ来館があるかはわからないけれども、学校側にも出来たらPRして行こうということで、取り上げるテーマについてはまた学校と相談しながら行うのですが、こちらも対話を中心としたものを考えようかということで今検討中です。いい忘れましたが、今回の展覧会は県内の小中学生が無料になります。そのこともあって、多分小学生の利用が多いのではないだろうかということ想定してのプログラムでもあります。

それからもう一つ、親子のためのプログラムを検討しています。具体的にはこれも開かれた質問から始まる、対話を中心のワークシートを使用したプログラムにしようと考えています。先ほどもちょっとお話ししましたが、ダイノソアファクトリーの「恐竜博士への道」というプログラムの運営形態を参考にしようと思っています。「恐竜博士への道」は、昨日皆さんもお聞きになっておわかりのとおり、とても人を必要とする、それも他人の話をじっくり聴くことができる大変高度なスキルを必要とします。愛媛県美術館ではこの4月から展示作品ガイドボランティアを導入することが決まっていますが、このボランティアは、作品について利用者と対話を行う時に一方的に作品の情報を利用者に渡すのではなくて、利用者が作品を見た時に考えていることをじっくりと聴きながら利用者と共に作品を楽しむことを目指しています。実際の活動は10月スタートなのですが、4月から9月にかけてガイドの研修時間を設けていまして、その一環としてこの親子のためのプログラムの実践が出来ないかなと思っています。ボランティアは今50名の募集をかけているところなのですが、あまり応募がなかったら無理ですし、

これはまだ検討段階です。

②「なぞなぞ美術館～あなたは、どう思う?～」

次に同じくこの夏休みに常設展示室の一室を使って「なぞなぞ美術館」という小学生から大人までを対象にしたミニ展覧会を考えています。実はこの展示は今年度の春に行った「あなたのイメージ聴かせてください」という展示が下地となっています。

—「あなたのイメージ聴かせてください」

展示風景のスライド投影—



この展示は、作品を鑑賞する時、それを作り出した作家、それから時代的な背景などの作品にまつわる情報を知るとはもちろん大事なだけでなく、それだけが作品を味わう全てとは限らないのではないだろうか。「作品を見る」ということは、まずは自分の目で見る、考えることから始まる。けれども、時にいろいろな視点の力を借りると、普段、自分一人では行けないような場所まで連れていってもらえる・・・つまり、何人かで見ると絵の見方がどんどん変わって、「こういう見方もあったのか!」という知的興奮を味わう時がある。ということが主なメッセージになっています。展示室の真ん中にこういうインタビューシートを用意して、利用者に展示室の作品の中から自分の気になる作品を選んでもらって、自分自身の作品に対するイメージを書いていってもらい、それを私が整理して、ハリバネの簡単キャプションを作って作品の側にどんどん感想を足していく—ということをやりました。展示を始めて最初の頃は「あまり反応ないかもな」と思っていたのですが、途中からどんどん感想キャプションが増えて、小学生から高齢者まで、いろいろな年齢層の方が参加してくれたので試みとしては面白かったです。

なぜこんなことをやろうと思ったかという、2001年にベネチアで開かれた現代美術の展覧会で、展覧会の作品の約半分に独自のキャプションを付けたという事例がありました。そのキャプションは一つの作品につき7つ、つけられています。7つの内訳は、学芸員が書いたもの、10歳の子どもが書いたもの、若手研究者、お年寄り、家事手伝いの女性、作家、そして美術館の警備員の書いたものが作品の横に並んでいて、いろんな人の考えを見ることができて、そこで対話が生まれているというものでした。私は「これはいいな」と思ったら、とりあえず試してみたくるので、これは面白いと思って、直にこの展示を見たわけではないですけど、想像しながら試してみました。やっていると、この感想キャプションを見て、展示室の中で利用者どうしの対話が生れたり、とても面白い試みだったのですが逆にキャプションが増え過ぎて、見るのも読むのもちょっと疲れてしまうと事態も起こってしまって、次に実施する時には少し方法を考えなければいけないとも思いました。そんなこともふまえて、今回夏休みに実施する「なぞなぞ美術館」は、もう少し洗練された形にして、もちろん展示室の中での対話を目指してやってみようと思います。

(2)ミニプログラム

—“まなざしを共有してみませんか”

では、最後になりましたが今日はミニプログラムを考えてきています。みなさん、欧米の美術館や博物館の展示室でミュージアムのスタッフと利用者が、展示を前にディスカッションしている風景を目にしたことがありますか?日本の美術館でも最近この対話型ギャラリートークという手法が広まり始めていて、例えば千葉県にある川村記念美術館や茨城の水戸芸術館、愛知県の豊田市美術館などはその先進館です。特に川村記念美術館には、この道10年のベテラン・ギャラリートーカーの方がおられて、トークに参加すると、もうゾクゾクするような知的興奮を味わえます。私もこの「対話型」という手法に興味があって、一去年、川村記念美術館で開催されたアメリカ・アレナスという方のギャラリートークセミナーに参加してきました。それで、今日はその時に練習した作品のスライドを持ってきました。本当は自分のところの作品でお話するのが一番良いのですが、まだ修業が足りないので少し慣れている練習時の作品を使います。では、今から作品を映します。まずは30秒ぐらい見てもらって、そこ

からトークを始めたいと思います。よろしいでしょうか。とてもおしゃべりな作品が出てきます。では、どうぞ。これを30秒見つめてください。

—30秒経過—

いいですか？では、まず、目に見えるものから皆さんに聴いてみたいと思います。何が見えますか。はい、瀬川さん。ありがとうございます。

(瀬川)

コントラバス。チェロかコントラバスみたいなものが見える。

(鈴木)

そうですね。コントラバスみたいなものが見えますね。他に。他にはないですか。

(瀬川)

紫色が見える。それから聖徳太子がいる。

(鈴木)

そうですね。真ん中に聖徳太子みたいな顔の人もいます。他にありますか。

(男性)

もう1個、石原裕次郎の顔。

(鈴木)

隣の顔は石原裕次郎の顔に見えますね。他にありませんか。

(染川)

仮面がある。

(鈴木)

仮面？どの辺が仮面でしょうか。紫色のものでしょうか。仮面のように見えますね。その他に見えるものはありますか。

(瀬川)

しっぽのように見える。

(鈴木)

瀬川さん、どれですか。指をさして皆さんに説明してあげてください。しっぽのように見える。なるほど。

—他の参加者から、「模様がみえる」「真ん中の黄色いものが帽子のように見える、いや王冠か？」との声があがる。—

(鈴木)

模様が見える。そうですね。これは模様みたいですね。真ん中のは王冠みたいにも見えますね。他にもう

ありませんか。

(女性)

目玉。

(鈴木)

どれでしょう。一番上の所、ああ、目玉みたいに見えますね。そうですね。

(瀬川)

フクロウがいる。

(鈴木)

フクロウ？どこですか。さっき染川さんが仮面のように見えると言ったところでしょうか？瀬川さんはフクロウのように見える。ありがとうございます。他にありませんか。もう出尽くしましたか。

さて、じゃあ今までは描かれているもの、目に見えるものについて皆さんで確認してもらったんですけど、今度はこの絵から受けるイメージについてお尋ねしたいと思います。どんなイメージを受けられますか。どんなふうに見えるでしょう。

(瀬川)

「さあ、いくぞ！」という感じでこちら側に飛び出してきそうな感じに見える。

(鈴木)

「さあ、いくぞ!?」。なるほど。そういうふうな意見は初めて聞きました。すごく面白いです。さあ、いくぞー！って感じ。他にはありませんか。

(女性)

中央の二つの顔から、何だか二面性のあるような感じ。

(鈴木)

どうですか。今の意見に対して「いや、私は違う」とか、「私もそう思ってる」とか、そういう意見の方がありますか。はい、梅田さんどうぞ。

(梅田)

私は、なんだか中途半端な、不安感がある・・・イメージに見える。

(鈴木)

中途半端。

(松井)

むらがあって、ちぐはぐな感じがする。

(鈴木)

なるほど。今の梅田さんと松井さんの意見には共通点がありますね。中途半端なちぐはぐな感じがすると。他に私はこんなふうに見えるという方はおられませんか。

(芦谷)

楽器の中から手がでている。

(鈴木)

そうですね。楽器の中から。やっぱり奇妙な感じのする絵ですね。不思議というか。 どうですか。

(坂本)

ちぐはぐだけれども、非常に融合しているような感じがする。これはこれでいいような感じ。なんか親しみがわく感じ。

(鈴木)

ちぐはぐなだけれども融合できているような感じがする。新しい意見です。ちぐはぐなだけれど溶け合っているような感じがする。これはこれでいいような感じ。他の方どうですか。はい、佐藤さん。

(佐藤)

日本のスカーフのような。おかしいんだけど、ありそう。

(鈴木)

日本のスカーフのような、おかしいんだけど、ありそうな感じがする。ちょっとちぐはぐなだけれども、溶け合っていて、これはこれでいいような、親しみがあるイメージがすると。はい。すみません、時間がないのでここでまとめてしまいますが、皆さんがお話していただいたこの絵は、実は『日本の嫌いな絵』というタイトルが付いています。

—会場から

「なるほど」「ほおー」といった声が挙がる—

これは去年、川村記念美術館で「コマー&メラミッドの傑作を探して」という展覧会で展示された作品で、コマーさんとメラミッドさんという2人組のロシア人のアーティストが始めた「みんなで選んだ絵」というプロジェクトの作品のひとつです。

このプロジェクトは、「傑作と呼ばれる美術は、先天性のある天才芸術家が卓越した技術と豊かな想像力によって作りあげられるもの」という誰もが信じて疑わない“芸術家神話”をいったん脇において、万人に支持されるのが傑作というなら前もってアーティストがみんなの好みを聴いて傑作を作ってしまう、それって傑作？みんなの好きな絵を、あなたも気に入るだろうか？多数決の意見で描いた絵は、本当にみんなが望む絵になっているだろうか？それから、知能の高いゾ

ウに絵を描いてみせたらどんな絵ができあがるだろう？人間の描いた絵よりもゾウの描いた絵を好きになってしまったらどうしますか？あなたにとっての傑作はどんな絵ですか？傑作ってなんだと思いますか？と、「美術は一人の天才のひらめきじゃないところから生まれうる！」というアーティストの信念から始まったものです。みんなに支持されるのが傑作なんだったら、前もってアーティストがみんなの好みを聴いて傑作を作ってしまう、それって傑作？傑作って何だろう？何か共通点はあるの？という趣旨で始まったものです。それでどんな方法で作品を作り出していったのかというと、最初はアメリカから始まるのですが、世界18カ国の普通の一般の人々に無作為に電話調査をかけて、その国の美意識や具体的な絵の好み、筆さばき、画面の表現方法・・・と、どんどんモニタリングして行って、その国の“好きな絵”と“嫌いな絵”を描いてしまう、というもので、大変面白い、奥の深い展覧会でした。各国の様子がどうだったのかというと、途中まではある共通点があったようですが、途中の3カ国から—これが、オランダ・イタリア・日本なのですが、全く違う結果がでたそうで、これからも見逃せないプロジェクトです。今日はこの図録を持ってきますので、興味のある方がおられたら、またこの後どうぞ。それから、最後に、「日本の好きな絵」を紹介したいと思います。どんな絵だと思いますか。これなんです。

—会場から少し笑いが起こる—

まんまモネです。ちょっといわさきちひろの子どものような白い陰も見えます。動物みたいなものも見えます。これが日本人の好きな絵なんだそうです。ということで、これでミニプログラムを終わります。

—ミニプログラム終了—

質疑応答

(司会)

ありがとうございました。では、ご質問があればお願いします。

(青木)

知識を伝えることについてどう思われますか？例えば博物館はとてたくさんの情報—知識を持っていて、これまではそれを伝えることを目的のひとつとして来

たともいえると思うのですが。

(鈴木)

わかりました。答えにならないかもしれないのですが、私は博物館の中心は誰かと考えたときに、利用者が中心だと思っています。学芸員がもちろん一方的に展示の情報—知識について利用者に伝えることもできるんですけど、利用者はいろんな人が来て、いろんなふうを考えていて、同じ展示を見てもそれぞれの経験でいろんな関わり方をしています。それから、琵琶湖博物館の布谷さんもおっしゃられていたのですが、今までの博物館は展示でいろんな事実というか原理原則を提示してきたと思うのですが、それも大事なのですが、情報がこれだけ氾濫している時代であって、すでに大部分の利用者はそういうことは知っていると考えべきだと。博物館がこれから提示する必要があるのは、開かれた課題というか、展示を作った人間が「私はこの展示に関してこう考えているのだけれどもあなたはどう思うか」というような、利用者と展示について対話をするのが大事なのではないかと思うわけです。今、私はすごく簡単に言ってしまったのですが、その考え方にとても共感をしていて、そういう点は美術館も博物館も科学館も、どこも一緒ではないかなと思っています。

(染川)

「あきらめなかった人」という、その言葉があまりにも素晴らしいというか、とてもインパクトがあって、それでしか鑑真和上を振り返られなくなってしまう感じもしています。追跡調査の時に「鑑真さんってどんな人だったと思う？」と聴いていますが、それだけだと、どうしても“あきらめない”という言葉に引きずられてしまうというか……。

(森永)

私も、何か誘導している感じがします。

(鈴木)

誘導、そうですね。う～ん、誘導かもしれない。ただ、いつもこういう歴史的なものを取り上げる時に考えるのは、例えばこの鑑真和上と子どもたちの間には1250年という時間の隔りがあるのですが、この時空を越えて、どうやって子どもたちの目の前までリアリティーを持って展示物を引っ張り出すかということについていつもすごく考えていて、大人だったら、事前の経験もあるし抽象的な考え方も出来るのですが……。例えばいきなり鑑真和上の前に連れて行って、いきなり表情についてお話が始まっても、大人なら、すっと

入って来られるんですけど子どもの場合には何か言葉がなければ、展示の前を素通りしてしまうこともあって、誘導する感もあるんですけど、難しいですね。

(並木)

否定的な意味ではなく、この「あきらめなかった人」という言葉にはすごいインパクトがあると思います。プログラムとしてはいいと思うんです。だけど、振り返り1カ月後の質問が、本当にしたかったこと……何か障害に当たった時にあなたはどんなことをしただろう、とか、その時に会った気持ちがよみがえるような質問だったら良かったのかなと思います。このままでは、どんな人だっただろうと、そこしかわからない。「あきらめなかった」というキーワードについて何かそういうイメージから感じているのか、再び聴いていけたら、もっと良かったと思います。

(井島)

でも、子どもたちの感想を良く見ていくと小さいけれど、ところどころ自分の感想も入っていたりして、このプログラムはこれでもいいんじゃないかとも思います。

(鈴木)

ありがとうございます。また一つ学びました。プログラムを行った時には、子どもたちに記憶してもらっていることを確認するのに躍起になっていて、ああいうふうになってしまったのですが、でも、今伺って「ああ、そんなふうに聴けばもっと広がりを持たんだ」とすごく思いました。そういう考え方は全く考えつかなかったもので、何だか本当に目から鱗です。ありがとうございます。

最後に簡単なまとめなんですけど、私が科学博物館、歴史博物館、美術館と3館廻って肌身に感じて思うのが、扱うものが違っていても、利用者を中心に考えたときには、ミュージアムという場所は、利用者が展示を通して自分を見つめたり、振り返ったり、成長していける一人が生きていく力とか、成長していく力を育むことのできる場所の一つなのではないかなと思います。スポーツでも何でも、他にもそういう場所はいろいろあると思いますが、でも、ミュージアムもそういう場所の一つではないかなと思っています。

自分のところは違う他館の事例や展示例を見て「うちには関係ないよ」とか「うちは美術館だから違う」とか「扱っているものが違うし、目指すものが違う」という意見もありますが、利用者を中心に考えた時にはミュージアムのコミュニケーションやエデュケーション

ンの基本的な考え方はどの館も同じではないかと思
います。昨日今日と、このフォーラムでいろいろな博物
館の事例をお聞きして、勉強になる事例がいっぱ
いありました。今回学ばせて頂いたことをこれから自
分の中で熟成させながら頑張っていきたいと思いま
す。聞き苦しい点が多々あったと思いますがこれで終りま
す。どうもありがとうございました。

フォーラムを終えて思うこと

一観客（利用者）はやっぱりすごい！

今回のフォーラムは2日間が、2日間ともエキサイ
ティングで、面白くて（こんな集まりは今までで初め
てかもしれません）そして、2日間とも全く気が抜け
ない時間でした。

音楽やダンスにたとえていうなら、全編「ボレロ」、
全編「カルメン」という感じで、どの発表もずっしり
と重みがあって、こんなに集中しなければいけないフォー
ラムは初めてでした。（どの発表もすごいので、面白
くて聞かざるを得ない、どうしても集中してしまう、
そんな状態でした）だから終わってからは、疲れ
切ってぼんやりしていました。

フォーラムから3ヶ月近く経って、ようやくフォー
ラムでの出来事を振り返ることが出来るようになりましたが、振り返ってみて思うのは、「あきらめなかつた人の顔」というプログラムは、私が実践したあのままの状態ではやはり、子どもたちを誘導してしまった、というものです。私が「あきらめなかつた人の顔」というプログラムの実践で得た“気づき”は、「子どもたちはちゃんと自分で考える力を持っている」というものでした。プログラムの中で私は事前調査やオープン・エンドな質問等の活用をしていますが、「利用者中心」といいながら、結局のところ私は無意識のうちにゴールを「知識の伝授」に置いてしまっていました。知識・情報の伝達ということについては、ミュージアムの中に限って言うと、私は、子どもたちとの対話の中でバランスさえとれていれば決して悪いものではないと思います。しかし一番大切なのはその伝授ではなくて、ミュージアムに来る利用者が自らの目で展示を見て、考えて、エドゥケーターや学芸員、研究者などのミュージアムの人たちと対話していく、一緒に考えてお互い成長していくことではないかと思えます。

フォーラム時にあった質疑応答のところ、「鑑真
さんについて聴くだけじゃなくて、鑑真さんに出会っ
て、プログラムを体験した後の子どもたち自身の世界

についても聴けていたらもっと広がりがありましたね」
という、とてもすばらしいご助言をいただいたのです
が、あの日の展示室の中で、子どもたちが感じていた
鑑真和上への想いをもっとしっかり受け止めることが
出来て、そこで広がりを持った対話が行われて、その
上でご助言いただいたような質問を投げかけることが
できていたら、それは本当にすごいプログラムになっ
たのではないかと思います。

それから、フォーラムの最後で少しだけ試みた対話
型ギャラリートークについても、あの後何人かの方か
らお話をいただいたのですが、あの時居合わせた参加
者のみなさんは、実はとてもすごい読み解きをされて
いました。（トークが終わってからそのことに気づき、
その場でまとめられなかったことへの反省と参加され
たみなさんへの驚きと感動でいっぱいでした）実は、
あの「日本の嫌いな絵」については、別のグループで
もトークが行われたのですがその時のまとめは、ある
グループは「嫌なイメージとはこういうもの」となり、
またあるグループは「上っ面な、表面だけのイメージっ
てこんな感じ」というまとめ方をされていて、フォー
ラムでのトークの時も、多分同じようなイメージで話
がまとまっていくのかなと思っていました。しかし、
あの場で、出てきたみなさんのイメージは、あの絵の
情報について私は何もお話していないのに、「ちぐは
ぐなんだけど、親しみがわく」「変なんだけど、それ
はそれでいい」「日本のスカーフみたい、おかしいん
だけどもありそう」というように、まさしく、私たちの
国一日本を言い当てていて、とても驚きました。それ
も否定的なイメージではなく親しみを込めてイメージ
されていたのには感動しました。本当にこのようなま
とめを見たのは始めてでした。

このことについては後日もある方から（以下抜粋
「まだまだ話していたかった。あの絵は、みんなでい
ろいろおしゃべりするのは向いていたなあと思いま
す。スカーフ的な構図を使うことでまとまっているけ
れど、要素としては〇〇さんちのリビングルームにあ
るものみたいな感じがしていて、タイトルを聴いた時、
すごく納得がいきました。あの作家さんはすごいね。
日本のことを、それもステレオタイプとしての伝統な
どからイメージされる日本ではなく、普通の人たちの
日常的な日本らしさを表現していて、やっぱり現代ア
ートって面白いと思いました。こういう絵の楽しみ方を
経験させて下さってありがとうございます」という意
見をいただいて、やっぱりすごい！お客さん（利用者）

はすごい！！と思いました。

このフォーラムでの体験は、ミュージアムでの学びについて考えていくにあたって、本当に貴重な経験となりました。ここで得たことをしっかりと心に刻んで、これからも自分のミュージアムでがんばっていきたい

と思います。最後にこのようなすばらしい学びの機会を与えていただいた琵琶湖博物館の皆様、フォーラム参加者の皆様に対し、心からお礼を申し上げます。本当にありがとうございました。

琵琶湖博物館研究調査報告 第24号

展示室におけるコミュニケーション

—展示と人・人と人—

2006年（平成18年）3月発行

編 集：

責任編集者：布谷知夫

発 行：滋賀県立琵琶湖博物館

〒525-0001 滋賀県草津市下物町1091

電話 077-568-4811

印 刷：(株)スマイ印刷工業

Research Report of the Lake Biwa Museum

no. **24** March 2006



LAKE BIWA MUSEUM

滋賀県立

琵琶湖博物館

〒525-0001 滋賀県草津市下物町1091
TEL 077-568-4811(代) FAX 077-568-4850
インターネットホームページ
<http://www.lbm.go.jp> (lbmはLBMの小文字です)

LAKE BIWA MUSEUM

1091 Oroshimo, Kusatu,
Shiga 525-0001, Japan



古紙配合率100%再生紙を使用しています