

リニューアルに伴う展示構成

IV. わくわくたんけん室

船木 信一* 鈴木 秀一**

1. 体験展示室設置への動き

日本の博物館は、昭和50年代以降各地に続々と誕生してきたが、その社会的役割はそれぞれの時代の社会的要請を受けながら「希少価値を持つ資料を保存する施設」から「収集・保存した資料を公開することを中心とする施設」へと、そして最近では「参加・体験という継続的な活用を通して、知的探求心を育む施設」であることを求められてきている。この傾向は博物館に限ったことではなく、現在、多くの生涯学習施設が「開かれた〇〇」をその運営の中心のキーワードとして、参加体験型の設備を設置し、来館者を第一に考えた学習活動を展開している。

科学技術の進歩とともに情報伝達手段が多様化し、現代人特に子どもは従来の「もの」と「文字による説明」という、理解にエネルギーを要する展示手法を好まなくなった。現在は展示手法の進歩によって、様々な工夫を凝らしたインタラクティブな展示手法が増えているが、視覚のみに頼りがちな従来の展示に比べて、五感を通じて展示内容を伝えようとする参加体験型の展示は「わかりやすさ」を、展示ケースを取り外すことで直接ものに接することができる展示は「親しみやすさ」を来館者に与えると考えられている。

当館の改修前の展示は、創設の頃は革新的なものであったが、固定的なものがほとんどで、来館者は「見る」以外の行為を行うことが困難であった。企画展示などで、ゾーンを別に作って来館者に機織りなどを体験してもらうなど、時代の要請に応える配慮は行ってきたが、空間的・人的・予算的に限界があったことは事実である。

こうした動きを受けて、今回展示改修を行う上で、各展示室で「触れる」「匂いをかげる」「操作できる」などの工夫を念頭に置いた設計を随所に行った。しかし、常設展示室における資料には貴

重なものも多く、ほとんどはやはり「見る」だけの展示となることが予想された。そこで当初から改修の基本設計の中に「見て、触れて、試して、考える」といういわゆるハンズ・オンを中心に据えた展示室の設置が、盛り込まれることになった。

現在、国内の博物館の体験展示室は、常設展示の理解を促すという付加価値的な役割を持つものが多い。それは大人の眼には「常設展示室のおまけ」として、学習目的で来館する子どもの眼には「息抜きの場」として映ることが多いようである。改修の基本理念の一つとして掲げられた「学習の場を想像する博物館」の中核となる「わくわくたんけん室」はそのレベルから脱却し、完全に独立した一個の展示室でありながら他の展示室と有機的にリンクし、子どもから大人まで楽しみながら知的探求心を育むことができる展示室として機能することが求められた。

2. 新規開設する体験展示室の位置づけ

人文・自然展示室が「見て知る」展示が中心であるのに対し、わくわくたんけん室は来館者が「見る・触れる・作る・試す」等の作業を通してものの見方・調べ方を身につけることができる場となることを目指す展示室である。

展示室のあちこちに置かれている「宝箱」には秋田の文化や自然などに関する様々な「アイテム」が入っており、それを遊んだり調べたり作ったりという体験を行う。それぞれのアイテムにアプローチするためのヒントは情報カードやパソコン、学芸員の部屋など展示室のあちこちにあり、来館者はそれらひとつひとつを探しながら、アイテムを体験していくことになる。ゲーム感覚で楽しむことができるものでありながら、実際には「もの」を直接体験していくことで、ひとつのものを様々な角度から見目・洞察する力などを養うことが

* **秋田県立博物館

できる展示室である。

平成14年度から本格実施された総合的な学習の時間では、こどもたちの自ら学び考える力や個性伸長、豊かな人間性の育成を目的として、分野にとらわれない横断的総合的な指導がなされている。古くから総合博物館として研究を積み重ねてきた当館には、さまざまなものにアプローチしていくためのノウハウが蓄積されている。そして、わくわくたんけん室に置かれている「宝箱」の中のアイテムは、人文・自然展示室にあるほかのものやものができた歴史、ものを作った人間、自然などと有機的にリンクしている。「もの」を通して、そこから得られる総合的な情報を探っていくという姿勢は「学ぶ意欲」に、アプローチの段階での試行錯誤は「考える力」に直結するものである。また、実物に触れ、五感で感じるという直接体験は、仮想体験や代行体験に慣れた現代の子どもたちに、新鮮な体験として胸に刻まれ、豊かな人間性を育てていく。わくわくたんけん室は総合学習の入口として最適であるだけでなく、アプローチの仕方を学び、困ったときの相談相手として機能する場として、広く活用されることを前提としている。

3. 部屋の構成や運用についての考え方とその推移

わくわくたんけん室は他の展示室と違い、資料に触れて体験することが大前提となる。そのため、まずは展示室全体が明るく、楽しい雰囲気できれいに参加できるようにしなければならない。照明の工夫はもちろん、アイテムの提示の仕方や部屋の装飾、造作等、部屋のあちこちに「楽しい」、「遊び心がある」、「びっくりする」という要素をちりばめ、知的探求心をくすぐるような雰囲気を醸し出すことを前提に設計を行った。このため、当初はオブジェ風の大型什器を展示室内に配置し、迷路感覚で展示室内を巡るような設計を行ったが、学校団体の使用や多数の子どもの来館を考えて、安全重視の設計に変更した。大型什器類はすべて壁面に収め、全体的に明るく開放的で色彩豊かな雰囲気作りにつとめた。以下、その他展示室全体に配慮した点を挙げる。

- ・同時に利用できる人数を最大80人（2学級分）に設定し、アイテムの数、椅子の数を決定し、空間の広さを確保した。
- ・机や椅子、工房などすべての什器類は角を取り、走ってぶつかっても怪我をしないよう配慮した。
- ・親子のふれあいのため、座って遊ぶことのできる円形のカーペット（直径8m）を置いた。このカーペットは4分割されて汚れた時に随時クリーニングできるようにしてある。
- ・机は移動可能な半円形のものや正方形のものを準備し、グループの人数や活動内容などによって、組み合わせが自由にできるようにした。
- ・消耗品の管理を効率よく行うため、収納スペースを十分に確保した。
- ・アイテムの説明、情報は小学校高学年以上が理解でき、かつ、ものが持つ価値を端的に表したものにしている。

体験の核となる宝箱の中身（アイテム）については、各部門から「いろ」、「地域」、「かたち」、「おと」の4つのカテゴリーについて、「子どもから大人まで興味を持って取り組むことができる」「材料が容易に手に入る」「常設展示室の資料と関連があり、それらの展示情報を補ったり、深化させたりすることができる」などの観点から列挙してもらった。各アイテムは最低20個と設定したが、このうち「おと」については、規定数に満たなかったため、また、どのカテゴリーにも属さないアイテムがあったため、「アラカルト」というカテゴリーに変更した。

さて、こうした体験展示室で最も重要であるのが、その「運営」である。従来の展示室と同様、解説員の配置のみで充実した運営を行うことが不可能であることは当初から予想されていた。学校団体の利用、休日特に長期休暇に来館する子どもたちの数、そしてその利用形態などを様々な形でシミュレーションした結果、どうしても最低2人の職員が常駐する必要があると思われた。そこで職員体制を見直して新たに学校対応及びわくわくたんけん室運営を専門に扱う「学習振興班」を提唱し、オープンに合わせて平成16年度当初から3名の職員が配置された。また、職員だけでは対応しきれない状態も十分に考えられたので、わくわ

くたんけん室に常駐するボランティアの育成を担当に求めた。

以上、わくわくたんけん室設置に当たっての基本理念や設計、運営の方針、そしてその推移などについて述べた。実際に運営しての成果と課題については次項以降で述べる。

4. わくわくたんけん室のデザインとその問題と対応

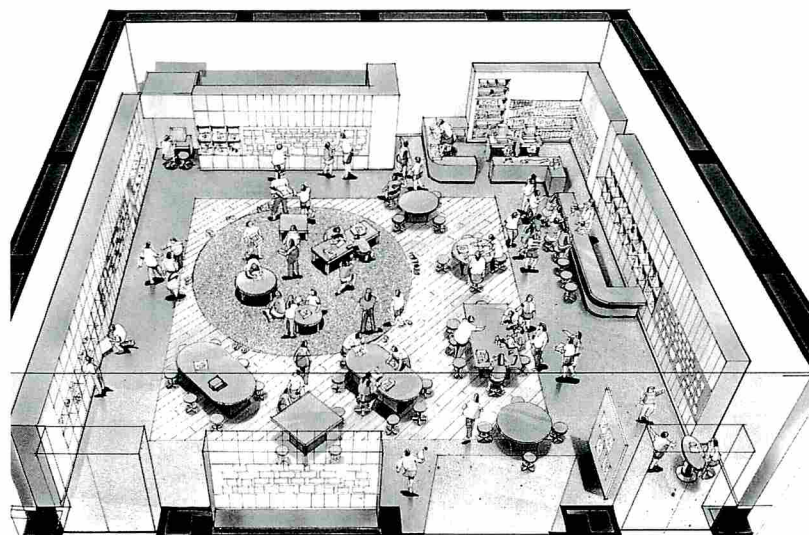
新展示室の造作を担当した業者との間で13回の施工展示定例会、また適宜分科会を開催し、綿密な打ち合わせを行い、細かい調整をしながら施工に向けて実施計画を策定していった。

わくわくたんけん室は、来館者が1人で活動できる最低ラインの利用対象年齢を小学校高学年以上と設定しており、内容については、その設定年齢を1つの目安として検討を行った。

対象年齢を小学校高学年に設定した理由は、他の展示室の中で、対象年齢をもっとも低く設定している自然展示室が小学校高学年以上を1つの基準としており、それ以上の年齢であれば内容の理解がしやすいという所に合わせている。それ以下の年齢層を対象にすると、わくわくたんけん室が他の展示室に対して孤立してしまい、他の展示室の内容と有機的にリンクするという面で不都合を生じることになるためである。

(1) 構成とゾーニング

展示室は以下のコーナーに分かれている。



わくわくたんけん室イメージ図

①宝箱コーナー 4つのテーマ（色、地域、かたち、アラカルト）に分かれており、それぞれおよそ20個ずつの宝箱が準備され、中に様々なアイテムが入っている。来館者は宝箱を自由に手に取って、情報カードを見ながら、アイテムに取り組んでいく。

②工房 製作体験を行うアイテムで、職員の補助・指導が必要なアイテムを行うスペース。

③学芸員の部屋 宝箱を通じて得た知識や新たに湧いてきた疑問などを図書や学芸員などを通じて探求していくコーナー。

④映像コーナー 館所蔵の映像フィルム等をDVDにして閲覧できるようにする予定であったが、著作権などの問題で進んでいない。現在は、リニューアル前からある映像ソフト、他館より寄贈されたソフト関係を閲覧することが出来るようになっている。

⑤本のコーナー 図鑑などの参考図書があり、簡単な調べ物学習が出来るようになっている。長期休暇の際には、採取した昆虫の同定のために、博物館を訪れて図鑑などを参照する小学生の姿も見られた。このような使い方も想定しており、役に立っているようである。参考図書に関しては、利用される分野の頻度をふまえて今後も揃えていくようにしたい。

⑥体験コーナー テーブルや工房では狭すぎて出来ない体験（機織りなど）を行うスペース。

⑦バックヤード 工房等で使用する消耗品や予備の宝箱、アイテムなどをストックしておくスペース。

(2) グラフィック・解説系

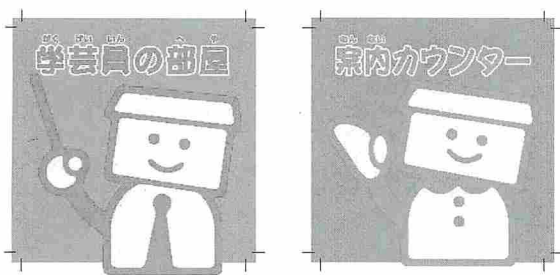
展示室は全体的に明るく開放的でたのしい雰囲気イメージとしており、そのためインフォメーションや場所を示すサインなどのグラフィックには暖色系の色を多用している。



インフォメーション

また見た目で内容を理解しやすくするために、グラフィックにはピクトや宝箱の顔をモチーフにしたキャラクターを使用して、親しみやすく、分かりやすい図柄にし、来館者の興味を引きつけ、視覚的に内容を伝えるようにしている。

宝箱コーナーのテーマごとのサインには、それぞれのテーマの特徴を持たせている。各テーマのアイテムで使用する道具などをオブジェのようにコラージュしてサインを製作し、平面解説パネルで伝えるのではなく、ストレートに各テーマの特徴、機能を伝えるような試みも行った。



サイン

しかし、現状ではあまりサイン、インフォメーションの内容が読まれておらず、展示室の内容を理解しないまま、入室する来館者が多く見られる。これは今後克服すべき問題と考えている。

(3) 造作・什器

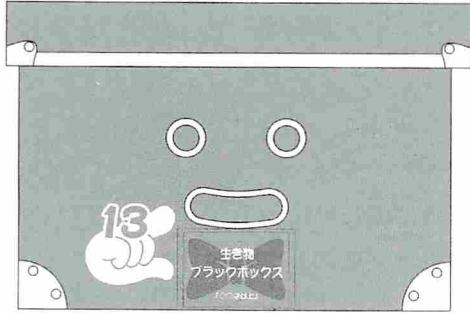
わくわくたんけん室で使用する什器に関しては、担当者だけでなく他の職員にも実際に使う側、管理する側の立場に立って考えてもらい、意見を出してもらったり、展示業者の経験からくるアイデアや意見なども参考にして造作を行っていた。

室内のテーブルやイス、宝箱を収納する棚などには、木製品を使っている。平成16年12月現在で15万人以上の来館者があったためか、傷が目立ち始めてきている。当面では特に対応が必要になる物はないが、将来的には補修を考えなければならないと思われる。

また展示室の四方の壁面は、主に宝箱を収納する棚になっているが、他にも空きスペースがある。そのスペースは他の展示室の可変展示コーナー的な扱いをできるようになっており、様々な物を展示していくつもりである。館の収蔵庫にはまだ数多くの収蔵品があり、実際に手に触れることができるものは、可能なかぎり県民の目にふれるような機会を設けるようにしたい。

宝箱は当初、既製品の収納ボックスを利用して製作する計画だったため、業者に適当と思われる製品の検討をお願いしていた。しかし市場に出回っている既製品では、大きさや強度が適当と思われるものがなかったため、業者の方で製作してもらうことになった。

製作にあたっては、大きさや強度の他にデザインにも凝ってもらい、手に持つ部分は、顔を模した親しみをもてるようなデザインにしてもらった。また箱の前後で顔の形を微妙に変えたり（笑った顔と悲しそうな顔）、宝箱にナンバーを振り、棚にも番号をつけて棚に戻す際に分かりやすいように工夫してある。またタイトルも箱につけて、なにが入っているか、ある程度は予想できるようにした。宝箱コーナーはテーマ毎にイメージカラーを決めており、宝箱も同じ色にしている。



宝箱のイラスト

アイテムの大きさによって使い分けるために、宝箱のサイズを2種類用意し、細かいアイテムを収納することも考えて、仕切板も準備した。また重量のあるものを入れるための滑車のついている宝箱も各色1台ずつ用意した。

使用中の破損や将来のアイテムの増加を考慮して、テーマ毎にそれぞれ40個ほどの宝箱を納品してもらった。各色20個ほどを使用しているが、幸い平成16年12月現在では、廃棄するほど破損した宝箱はでていない。しかし、使用頻度が高いと思われる宝箱は、塗装の剥げた部分が目立ち始めており、そのあたりの修繕は今後必要になると思われる。

リニューアルオープン以降、実際に使用してみたが、補強のために箱の底の四隅に当ててある金属板が棚の表面を一部破損させていることがわかった。そのため、絨毯のような生地の手厚の布を箱の底に貼り付けて運用することにより、破損を防いでいる。このように実際に運用してみないと分からないことも多い。

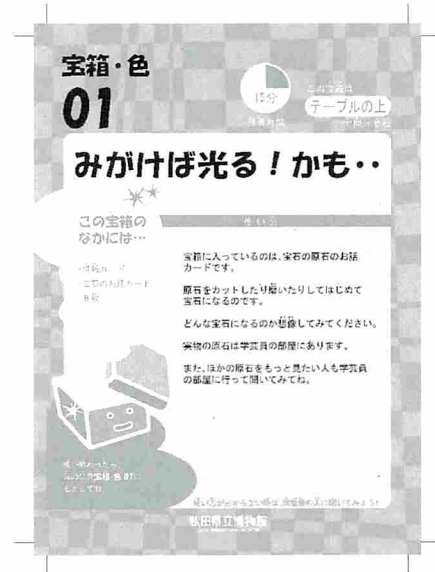
(4) 情報カード・使い方、作り方シート

宝箱の中には情報カードが入っており、このカードを参照することにより、アイテムを使用する場所、中身の一覧、体験時間、使用方法などが理解できるような作り方になっている。また利用対象の年齢を考慮した語彙や内容にしている。

情報カードは、元になるテンプレートを業者のデザイナーから製作してもらった。カードのレイアウト、色づかいなどは、展示室の雰囲気、宝箱の色を参照してもらった。

現在、使用している情報カードは、テンプレートを元にそれぞれの宝箱の内容を職員が打ち込んで製作したものである。宝箱の変更とともに、情報カードも変更することになるが、その都度業者に発注する必要がないので、より自由にアイテムの変更を行えるメリットがある。

また情報カードとは別に、必要があればアイテムの参考となる関連資料、あるいは製作手順などを細かく記した解説シートなども一緒に入れている。



情報カード

(5) 運用のための要員

わくわくたんけん室に常駐する職員の主な業務内容は 情報カードの内容に不審がある来館者への補足説明、アイテムの疑問への対応、製作体験の補助、材料の供給、運営上支障を生じさせる恐れのある行動の制止、わくわくたんけん室の利用方法の説明などが中心になる。

当初は、平日は常勤職員1名、非常勤職員1名、休日は常勤職員2名、非常勤職員1名といった人数での対応を予想したが、実際には平日でも学校団体などが来館する日には、常勤職員が2名は必要になった。またリニューアルオープン直後の休日などは非常に混雑し、担当職員以外にも臨時に応援をお願いするなどの状況もあった。学校が長期の休みにはいると、平日でも来館者が増える傾向にあり、こちらでも職員が対応に追われることになった。

混雑すればするほど全体の監視掌握が大切となるが、往々にして個々の対応に追われ、全体を掌握するための人員が割けない状況が生じている。

また現状では常勤職員が3名のため、勤務のローテーションが組みにくいなどの問題がある。他の職員に勤務のローテーションに入ってもらうことも考えたが、それぞれが担当の展示室に出ることもあるので、仕事に支障をきたすことが予想されるため、現実的ではない。今後、全体の職員の配置、ローテーションの見直しが必要と考える。

現在は一部のボランティアにも運営の補助をお願いしており、このようなボランティアを増やすことも来年度の課題としたい。

5. アイテム製作と運用の問題

(1) アイテム製作

わくわくたんけん室のアイテムの数は、各テーマ毎におよそ20個を目安にして内容を精査し準備を進めた

リニューアルオープン当初の全アイテムの中で業者に製作委託や購入依頼した物は3割ほどであり、残りのアイテムに関しては、それぞれを担当する部門の職員がこれを製作した。

各アイテムは、独立してわくわくたんけん室に存在するのではなく、他の展示室とも関係性を持たせてある。例としては、「縄文のデザインのペンダントをつくろう」は文字通り縄文土器の模様を紙粘土につけるもので、このアイテムを実際に製作する際には、人文展示室で実物を観察してもらい、どのような模様をつけるかの参考にしている。また「動物の足あと」という動物の足跡のレプリカを製作するアイテムは、元となる動物の剥製が自然展示室で展示してあるので、どのような動物がどのような足跡を付けるか、といった学習などにも役立てることが出来るようになっている。

もちろん他にも、他の展示室と関係するアイテムは多数ある。今後は、本館の展示室だけでなく、分館の旧奈良家住宅とも連携したアイテムの開発も行っていきたい。

(2) 製作体験の運用での問題点

リニューアルオープン当初から画用紙を使用するコマづくり、イタヤ馬づくり、石膏を使用するレプリカ製作などの製作体験するアイテムでは、一定のルールをもって材料を無償で提供している。石膏に関しては、一日の使用量の上限を設定し、画用紙を提供しているイタヤ馬づくり・コマづくりは、特に使用量の制限はしていないが、使用量を把握するために、整理券で管理している。

材料を無償で提供する場合の問題は、どのような形で提供するかということである。材料を自由に持ち出せる形式にすると、こちらが設定した以上に材料を使用して製作するということが容易に想像され、そのようなことが続くと材料のストックがすぐに無くなることが予想される。そのため製作体験を行うアイテムでは材料を宝箱には入れておかず、工房のカウンターなどで、その都度提供する形式にしている。材料の提供を職員が行うことで、管理を行い、無制限に使用されることを防いでいる。

この形式の問題点は、職員がその対応に追われる場合があるということである。来館者が少ないときは問題無いが、混雑しているときは対応が遅れることもある。そのため、もっと職員の手がかからないような管理方法を設定する必要があるだろう。

現在、職員の補助・指導が必要なアイテムは以下の通り。

- ・化石のレプリカづくり
- ・動物の足あと
- ・秋田の古銭レプリカづくり
- ・ミニ土偶のレリーフづくり
- ・縄文のデザインのペンダントをつくろう
- ・裂き織り
- ・藍で染めてみよう
- ・たたみ染め

これらのアイテムを行う場合、職員が1人1つのテーマにかかりきりになる。常駐する職員が3名とした場合、基本的に同時には3テーマまでしか対応ができないが、石膏を用いるテーマはある程度同時進行が可能である。工房のスペースが手狭なのが対応数を制約している部分もある。

これらのアイテムの職員の数以上の同時進行は、他の来館者への対応を遅れさせることになる。常駐する職員の数をも勘案して、こういったアイテムの増減を検討することも今後の課題となろう。

6. リニューアルオープン後の反応と問題点

(1) 利用状況、利用形態

わくわくたんけん室の利用は、平日はセカンドスクールでの学校利用が多く、休日は一般来館者が多く見られ、特に親子連れが目につく。また夏休みなどの学校が長期休暇の時期は平日でも小学生をはじめとした児童の姿が見られる。団体の場合は、ほとんどが簡単な見学か、あるいは短時間の体験活動を行って、通り過ぎてしまう場合が多い。

来館者の年齢別では子供がもっとも多い。特に未就学児童（幼児）が予想以上に多い。そのため、臨時に未就学児童向けのおもちゃなどを用意している。しかし、こういった物が、逆に未就学児童の呼び水になっている面もあると思われる。また室内に絨毯を敷いたスペースがあり、床に座ることが出来るのが、同じように未就学児童の利用を促進していると考えられる。今後この現状を踏まえて、より積極的に未就学児童向けのものを充実させるか、あるいは未就学児童の来館を抑制するような方策をとるのか検討する必要がある。

また小学校低学年の児童で、保護者と一緒でない場合が多々見られる。特に町内の児童会などのグループでの利用では、同伴者による抑止がほとんど無く、友達と一緒に遊んでしまいうケースが散見される。

それほど多いケースではないが、託児所のように考えて、子供を置いて、他の展示室の見学にいく保護者がいる。野放しの小さい子供が様々な混乱を引き起こすので、掲示等により保護者がわくわくたんけん室に子供を放置しないように呼びかけているが、改善が見られないため、より一層の呼びかけを行う必要がある。



賑わうわくわくたんけん室

(2) 在室時間

リニューアルオープン当初の頃は、それほど長時間の在室はみられなかった。非常に混雑していたせいもあると考えられる。また他の展示室にも行ってみたいという心理も働いたのではないと思われる。

現在では当初よりも、来館者の在室時間が長くなってきている。特に親子連れが長時間在室するようになってきており、アイテムの使用に時間がかかるということを理解して十分な時間を確保して来館しているものと思われる。リピーターも目立つようになってきており、近所の子供などもよく利用している姿が見られる。

(3) 学校団体の利用状況、問題点

リニューアルオープンした4月末から12月までの学校の利用状況は以下の表の通りである。

利用校種別集計	学校数	利用人数
幼稚園	8	1517
小学校	118	5402
中学校	54	2157
特殊教育学校	7	151
高等学校	9	894
合計	196	10121

学校団体の利用状況

来館の目的としてもっとも多かったのが、展示室の見学である。新しくなった展示室を見ることを主眼においての来館であり、わくわくたんけん室の利用もそれに含まれていることが多い。

しかし利用状況を見ていると、利用件数の多さ

のわりに、あまり効果的な学習を行う状況にはなっていない。ほとんどの学校が30分未満の利用時間しかとれないため、2～3のアイテムを試して終わりというパターンが多い。製作体験のアイテムは、イタヤ馬、コマを除いて比較的時間がかかるので、通常のセカンドスクールの計画の中では無理である。今後は、利用方法やアイテムの情報などを学校に提示し、どのような活動を行うか、ある程度計画を設定してから来館してもらうように努めたい。

一般来館者の来室も考慮すると、一度に1クラス程度の利用で、この部屋のキャパシティーは限界となるため、複数学級の場合は常設展示室、企画展示室、分館、わくわくたんけん室等をローテーションで利用してもらっている。

また、この部屋の機能のデザインからして、多人数がひとつのアイテムを行うようにはなっていない。つまり個人あるいは少人数のグループがそれぞれ違うテーマによって活動するようになっている。そのため、みんなで同じ事をしたい、という希望が多い小学校低学年や幼稚園等の団体利用では多くの問題が生じる。

小学校低学年以下の児童では、棚から宝箱を取ること自体が危険を伴う場合がある。そのため打ち合わせの段階で、引率者の数をできるだけ増やして頂けるようお願いをし、また来室時のオリエンテーションでも児童に注意を促し、引率者にも十分注意して監督するようお願いしているが、なかなか徹底しないのが現状である。引率者がカメラで児童の活動状況を撮影することに気を取られ、児童の行動を掌握しきれていないという状況があり、改善が望まれる。引き続き、学校利用の申請があった際に引率者に注意を促し、ケガやトラブルが無いように努めたい。

(4) 利用されるアイテム、アイテムの損耗状況

よく利用されているアイテムは、イタヤ馬づくり、コマづくり、レプリカ製作、たたみ染め、カニの手などである。後ろの二つは見た目で判断されていると思う。カニの手は主に小学校低学年や幼児に、たたみ染めは主に女性に人気がある。どちらも、他の人がやっているのを見て、自分もや

ってみたい、という様子がよく見られた。またテレビなどで放映される、あるいは新聞や博物館ニュースに掲載されるなどした場合も、そのアイテムの人気が高まり、体験したいという来館者が増加する傾向も見られた。

開館日には、終業時に宝箱の整理とともにアイテムの状態もチェックしている。職員でメンテナンスできるものは適宜行っている。損耗を考慮に入れてアイテムを準備しているが、全体的に損耗が進んでいる。現在までに破損による廃棄、あるいは製作者に修理を依頼するような破損状況にはなっていないが、今後のことを考えて、来年度の予算に修繕費を要求している。

来館者の様子を観察していると、アイテムの目的外使用が時折見られる。特に幼児連れの親子の場合、内容に関係なく、アイテムそれ自体の外見で判断して子供に遊ばせているのが目につく。これらもアイテム損耗の原因の1つになっていると思う。こちらの目的通りに利用してもらうための方策を検討する必要がある。

(5) 来館者の感想、意見

大方の傾向として来館者は、わくわくたんけん室の運営には好意的な評価を与えていると思われるが、客観的数値的な測定をしたわけではない。わくわくたんけん室の来館者へ行ったアンケート、来館者の対応をした職員が得た感触からの推測である。しかし我々のアンケートでは「子供が興味をもてたようで楽しい時間をもてた」という意見があった一方、展示資料班のアンケートでは「まるでキッズルームだ」という否定的な意見もあり、個人によって評価が分かれているようだ。

僅かではあるが負の評価として、対応職員が無愛想、言葉遣いが不適切等の指摘が寄せられているが、これらは往々にしてわくわくたんけん室利用における制約事項に違反した来館者に遵守をお願いした場合の反応であった。来館者の気分を損ねぬように気をつけてお願いをしているつもりではあるが、更なる工夫が必要と考える。

7. リニューアルオープン後に追加されたアイテム

(1) 利用状況をふまえたアイテムの追加試行

リピーターと思われる来館者の様子を観察していると、ある程度の年齢以上の来館者は、何かを作りに来ているといった様子が見て取れる。そのため、秋田の古銭作り、土偶のレリーフづくりなどの製作できるアイテムの数を増やしてみた。またコマづくり、イタヤ馬づくりはどの年齢層にも人気がある様子が見て取れる。そのため、製作マニュアルの一部を高度な内容のものに差し替えるなどの対応を試してみた。

さらなる製作アイテムの増加も望まれているところだが、実際問題として、前にあげたような職員の数、材料費、実施場所などの問題がある。現在は職員の補助、指導が必要な物に関しては、主に工房で行っているが限られたスペースのため、あまり一度に大人数は製作を行うことが出来ないという問題もあり、さらなる検討が必要である。

また当初設定した年齢層よりもかなり幼い来館者が多かったことを踏まえて、これに対応できるような物も準備した。さすがに正式なアイテムというほどのものはできないが、ままごとの道具、低年齢向けの書籍などを用意した。しかし、これは「キッズルーム」みただいという評価の一端になっているのではないかと思われ、今後の進むべき方向性を改めて検討する必要がある。

随時、新しいアイテムを製作しているが、博物館教室などで試行して、アイテムとして成立するものであれば、順次展示室に置くようにしている。

(2) 季節的なアイテムの試行

今年の夏は小泉潟の男潟、女潟に生息しているアメリカザリガニの展示を行ってみた。底の深いコンテナに水を張り、そこにアメリカザリガニを入れ、実際に来館者が触ることができるようにした。また関係する資料もあわせて用意し、生態などが学べるような展示にした。

最近の子供は、あまりこういった生き物に触れる機会がないため、今回展示したアメリカザリガニもそれまでは触ったことがないという子供が多く見られた。親子で来館した場合など、父親が掴み方を教えるなどといった状況が見られ、興味を

持ってもらえたようだった。

また年末年始にあわせて、男鹿半島に伝わる伝統行事の「なまはげ」のお面を製作して、来館者に被ってもらったり、旧来のお膳のおせち料理を模したアイテムを用意したりという、試みも計画している。

(3) 低年齢層への対応

未就学児童などの低年齢層に対するアイテムは、いわゆる「アイテム」としてのものを製作することは難しいと考えている。通常の「アイテム」を使用する場合でも、内容を理解できずに使用している様子がしばしば見られ、それがアイテムの損耗の一端になっている面もある。

例を挙げると「木の重さを比べてみよう!」というアイテムでは、様々な種類の木を同じ大きさにカットしてあり、手にとって比較することで、木の種類によって重さが違うことを実感してもらうのが目的であるが、低年齢の児童とその保護者は、外見で判断して積み木代わりにして遊んでしまったりする。現時点では、そうならないように児童が興味を持てるような内容の小物を展示室内の棚に置く、といった対応をしている。

8. 今後の展望

わくわくたんけん室は、少数の対応要員で多数の体験活動をサポートするため、情報カードを読んで自主的に活動してもらうようにデザインされている。そのため、一人で活動できるのは小学校高学年以上となっている。それ以下の児童は多かれ少なかれ保護者のサポートが必要となる。混んでいない時であれば少数の小さい児童であれば職員による対応は可能であるが、それ以上は困難である。正確にカウントしたわけではないが、わくわくたんけん室を利用する子供の凡そ半数は小学校低学年以下で、さらにその半数程度が就学前の幼児であると言うのが現状である。しかし、小さい子供たちの大部分は、父母、祖父母などの保護者により良くサポートされており問題は無い。問題は混雑時に野放しにされるごく少数の低学年児童、幼児にある。宝箱をひっくり返す、アイテムを乱暴に扱う、散らかしっぱなしにする、走り回

る、わからないと癩癩をおこす、説明情報を取得しないで様々な物を乱暴にいじって壊す等々である。今後も少人数の職員で、混雑時にどうこれらを掌握するか、その方策を検討していくことになる。さらに現状の職員数で、破綻しない運営方法、勤務ローテーションを確立するのが急務と考えている。

アイテムは、保護者がサポートすれば幼児でもそれなりに楽しめるものもあるが、多くは幼児の利用を意識してデザインされていない。そのため、幼児が楽しめるようなアイテムの充実を求める声も寄せられている。しかし、一方ではわくわくたんけん室が小さい子供だけで、内容も子供だましで、学習効果があるのかどうか疑問であるとい

う苦言も寄せられている。このようにわくわくたんけん室に寄せられている期待は、様々で全方向的である。これらの要望にどのように答えていくのか、もう一度人文、自然を統合した博物館の機能のひとつとしての体験活動室のデザインを検討してみる必要がある。

わくわくたんけん室はかなり自由度の高い展示室であるため、時代にあわせて基本理念や博物館における位置づけ、展示内容構成なども再検討し、柔軟に変化させていくことが出来る。博物館の展示はあまり変化がないといわれる現状を打破し、何度も足を運びたくなり、来館するたびに常に新しい発見がある、そのような博物館の礎になればと思っている。