



テーマ展示室入口と「ステルスデザイン」



発掘現場を再現した展示と「発掘プール」



「瓦を都まで運べ！すごろく」とその周辺の展示



イベントにも利用した大型の造形物「準構造船」

兵庫県立考古博物館開館10周年記念・博物館研究

座談会「実証・兵庫県立考古博物館の誕生 ～新しい参加体験型展示の模索～」の記録

○日 時 平成29年10月13日（金）10:00～18:00

○場 所 兵庫県立考古博物館体験学習室3

○参加者 染川香澄（監修者）

秋山眞・鮫島泰平・井上禎人・赤嶺剛央・
東原由季（乃村工藝社）

多賀茂治（兵庫県まちづくり技術センター）

高瀬一嘉・藤田淳（兵庫県立考古博物館）

○進 行 中村 弘（兵庫県立考古博物館）

1 主旨説明

高瀬 みなさん、おはようございます。本日はお忙しい中お集まり頂き、本当にありがとうございます。今日、10月13日は10年前に兵庫県立考古博物館⁽¹⁾が開館した日です。開館以来、関係者がこのように一堂に会することはなかったのですが、開館10年にあたり、過去を振り返り、「博物館がどのようにしてできたのか」を記録するためにこの座談会を企画しました。

開館前は皆で集まって、こんな博物館ができたらいいなと話しながら開館に向かって突き進んでいたのですが、できあがってしまうと振り返る機会がありませんでした。10年たって、私達がどんな思いで、どんな経過をたどって兵庫考古博を造っていったのか、そして、できた展示が10年たってどうなっているのか、について話し合ってみたいと思います。

近年の考古学の流れの一つに「パブリック・アーケオロジー」という動きがあります。それについて書かれた本の中で当館が取り上げられており⁽²⁾、親子一緒に楽しめる博物館として評価されています。このような「触れる・体感する・考古学のワンダーランド」がどのようにしてできたのか。特に業界（博物館を造る側の人）からの評判も良く、国外からも視察や問い合わせを頂いています。

そんな兵庫考古博も10年がたちました。リニューアルの話はまだ形になっていませんが、あと5年もすると恐らくそんな話も出てくるだろうと思います。今回の話し合いの成果が、次の世代の人達の指針となることを期待しています。

タイムスケジュールにあるように今日は盛りだくさんの内容ですが、なるべく多く当時のことを話して頂



第1図 座談会の様子

き、検証していきたいと思います。どうぞよろしくお願いします。

2 基本構想まで（～平成14年度）

多賀 本来なら、最初の段階から関わっている山下史朗⁽³⁾がお話できればよかったのですが、職務の都合のため欠席していますので、私から説明いたします。

展示工事やソフト事業の主な流れは資料1の年表（P106）に示しておりますので、それを見ながら聞き下さい。

考古博物館の話が出てきたのは平成5年頃にさかのぼります。平成11年から「基本構想検討委員会」を開催し、従来の鑑賞型の博物館ではなく、「参加体験型の博物館にする」、それから「遺跡公園と一体化した博物館にする」という方針が決まりました。

平成14年度からは学識経験者からなる「基本構想策定委員会」を設置して大きな方向性について話し合い⁽⁴⁾、展示の具体的な方向性については別に「ワーキンググループ」を作ってご意見を頂きました。本日お越し頂いている染川さんもそのメンバーの一人です。

委員会とは別にワーキンググループが置かれたのは、基本構想策定委員会ではなかなか具体的な話までできず、専門的な知識を持った人たちに意見を伺う場を別に設けた方がいいと判断したためです。

高瀬 平成13年以前に大筋では参加体験型という方向性を視野に検討していたということですね。

多賀 はい。当時は「参加型博物館」という言い方で、滋賀県立琵琶湖博物館を意識していたように思います。当時の最先端の博物館は琵琶湖博物館だったので、具体的な名前の提示はありませんでしたが、委員会の先生方も琵琶湖博物館のことを意識していたようです。

染川 当時はどの博物館も琵琶湖博物館を意識していたと思います。江戸東京博物館や、茨城県自然博物館でも委員会等で話題に上っていました。

多賀 当時の記録を見ると、委員会で「参加型」という言葉は出てくるのですが、すごく漠然としていて、「従来の鑑賞型とは違う参加型」という程度のものでした。ただし、当初からターゲットは「子供」と決まっていました。「参加」「体験」「子供」というキーワードは、当時の教育の施策や博物館のモードから出てきたものであり、あの時期なら誰が考えてもその方向になったのではないかと思います。ただし考古学をテーマにした博物館で、子供をターゲットとした参加体験型のスタイルを実現することを目指したことは新しいことだったと思います。

染川 阪神・淡路大震災の経験も影響しているんですね。コミュニティの再生の場としての博物館活動が求められていると聞きました。

多賀 阪神・淡路大震災の時、指定文化財の保護には行政の手が及んだのですが、神戸市の灘の酒蔵のような未指定文化財は壊れたらそのまま解体されて消滅してしまいました。そこで兵庫県教育委員会では平成14年度に文化財全体を地域の中でどのように守っていくのかを検討し、「歴史文化遺産活用構想」を策定しました。兵庫考古博の基本構想もこの構想で示された方向性を念頭に置きながら策定作業を進めました。

未指定文化財の保護は行政の力では限界があるため、文化財を常日頃から守ってくれるような人材を市民の中から育てなければならない。特に埋蔵文化財の分野では、考古学ファンを増やすために子供の頃から埋蔵文化財に親しんでもらうことが必要だということになりました。考古学

というと、古くさくて高齢者の趣味のように思われがちですが、子供の頃から遺跡や遺物に触れることによって身近な文化財に関心を持ってもらい、大切なものだと認識し、自分たちの力で後世に伝えていかなければならないという意識を育てる。それが子供をターゲットにすることの大きな意味だと考えました。

「子供をターゲットに参加型の博物館を造る」というのは簡単なのですが、具体的にどのような作業を進めていけばいいのか何もわからない、という状況でした。

鮫島 琵琶湖博物館は外に向かって「参加型博物館」と言っています。そこで言う「参加型」とは博物館の活動に参加するということです。具体的には「はしかけ制度」というのがあり、同じ分野を研究したい人たちがそれぞれグループを作り、学芸員の指導を受けたり、施設を使ったり、フィールド調査をしたり、そういった活動をする。博物館を使って自分のやりたいことを実現するというのが参加型ということで売り出しています。

展示で触ったりすることを、「参加型」というような言い方はしていませんでした。

多賀 兵庫考古博でも「参加体験型」という言葉には、琵琶湖博物館と同じような意味も込めており、平成14年度からは博物館活動に参画する人材を育てるため「考古楽者養成事業」を始め、平成15年度からは参加体験型とは何かを具体化するために「^{おおなか}大中遺跡メッセ」という古代体験見本市を始めました。

また一方では同じ言葉にいわゆる「ハンズ・オン」の意味も込めていました。初めて染川さんにお会いした平成14年当時は「ハンズ・オンって何？」という程度の知識しかありませんでしたが、お話をうかがううちに、ようやく少しずつどのようなものなのか理解できるようになりました。染川さんからは海外の子供博物館の事例をたくさん教えていただいたのですが、それは私が知っていた歴史系博物館とは大きく異なり、自然系博物館や科学館のイメージに近いものでした。確かに自分の子供の頃を思い出すと、歴史系博物館に行っても楽しかった思い出はないけれど、自然系博物館や科学館などは面白かった記憶があります。

ここにきてようやく子供がなじみやすい博物館のイメージができました。あとはそれをどのようにして考古学の博物館に取り入れるかです。基本構想の時はまだ具体的な絵もなく、言葉の上だけでしたが、今までにない新しいスタイルの考古系博物館とは、ハンズ・オンを積極的に取り入れた体験型の博物館を作ることだというイメージが出来上がっていききました。

染川 私は主に展示に関わって来ましたが、たとえハンズ・オンを多用しても、ターゲットは子供だけではない、と言う決意がありました。私の考え方のルーツは、アメリカのチルドレンズ・ミュージアムにあります。ハンズ・オンは子供だけでなく、万人に通用するものなのです。興味の持てないものには厳しくそっぽを向く子供達は、最高のバロメーターとなります。子供に楽しんでもらえれば、考古学について詳しく知らない大人も魅了すると思っています。

それから、兵庫考古博が琵琶湖博の影響を受けているとしたら利用者を大切に部分であり、具体的に展示を見本にしたということではありません。



第2図 染川香澄さん

多賀 琵琶湖博物館は、その時期の博物館に求められていたものが具現化された存在であったので、時代が求める新しい博物館像を描こうとしたときに、その影響を受けることは必然であったと思います。

3 基本計画（平成15年度）

多賀 基本計画策定の段階になって初めて展示業者さんに入って頂きました⁽⁵⁾。プロポーザルで丹青社さんが選ばれ、展示のコンセプトについて検討を進めて行きました。その際、基本計画策定委員会に入って頂いた染川さんから「利用者の声を聞かずに、展示業者と専門家だけで勝手に展示を作ってはいけない。」というご指摘があり、神戸市立須磨海浜水族園や地元の播磨町に協力していただいて企画段階評価を実施しました。

基本計画では展示内容もかなり具体化しています。テーマ構成など、展示の骨格はこの基本計画ではほぼでき上がりました。具体的なイメージスケッチなどは展示会社に作ってもらいましたが、展示構成など展示の内容は教育委員会側で作ったものです。

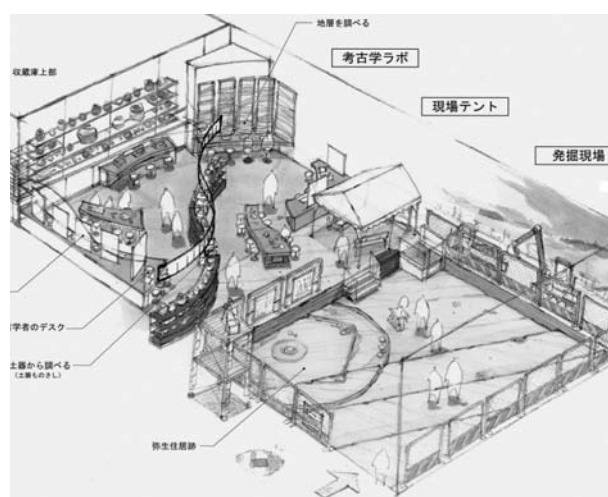
4 実施設計（平成16年度）

多賀 実施設計はプロポーザルの結果、乃村工藝社さんにお手伝い頂くこととなりました。乃村工藝社さんからの提案はたいへん面白いものだったのですが、そのまま形になるとは思っていませんでした。実際に完成した展示はこれとは大きく異なっていますが、部分的には設計のイメージが受け継がれています（第3図）。

それから、建築と展示の関係ですが、通常は建築が先行するケースが多く、そこに展示をはめるということになりがちです。それに対して当時の教育長が「博物館なのだから当然展示が一番だ。」と言って頂いたことで、建築設計よりも展示設計を先行させることができました。

最終的には建物の構造上、展示室の位置が変わりましたが、展示側が一番に要望していた無柱の一边30mの大空間については、建築設計の昭和設計にかなりご苦労をして頂き、実現できました。

鮫島 テーマ展示室のテーマは4つなので、「田」の字形に配置する案を検討しましたが、お話をうかがうと兵庫県は東西だ



第3図 実施設計案（発掘ひろば）



第4図 レイアウト案（テーマ展示室）

けでなく市川・円山川など南北の道もあるということでしたので、それを中心にして周りを4つに分けるという案に落ち着きました（第4図）。展示室の真ん中に「交流の道」を置くためには大空間が必要となるので、建築側と調整して最終的に一辺30mの展示室を確保することができました。展示設計が先行しないと建築に対してこのような要望はできなかったと思います。

多賀 この頃のことで一番記憶に残っているのは、設計の当初段階で乃村工藝社さんが私達の話をはたすら聞く時間をかなり長く取って頂いたことです。毎週1回、午前10時頃から午後7時くらいまで、だいたいテーマ一つに一日かけてはたすら博物館側の思いを聞いて頂きました。いきなり提案が出てくるのではなく、じっくりと話を聞いて頂いた上で具体的な検討ができたことが非常に良かったと思います。



第5図 多賀茂治

乃村工藝社のスタッフのみなさんも大変だったと思いますが、こちらでも毎回詳細な資料を準備する必要がありますので、かなり大変でした。それでもじっくりお話しができたおかげで、お互いに展示の方向性について共通認識を形成することができました。

染川 展示会社のスタッフと博物館のスタッフが一緒になって展示を作っていくという意識を持つことができるようになったのが良かったと思います。

多賀 私達は口で「こんな感じ。」と言うだけだったのですが、乃村工藝社さんの方はもっと大変だったと思います。たくさん提案して頂きましたが、半分くらいはボツになったと思います。

染川 設計段階評価も地元の播磨町郷土資料館で2回行いました。博物館側だけでなく、乃村工藝社のスタッフも参加してくれて、それによって皆が共通認識を持つことができました。

多賀 それから、当初の計画から大きく変わっているのは、展示の更新性をやめたことです。確かに基本計画までは更新性を重視していました。その当時、博物館に人が来なくなるのは、展示が変わらずに飽きるからだという理解が一般的で、基本計画でも更新性を重視した書き方になっていました。ただし、その方向性は設計段階で180度転換しました。

染川 わたしもその考えを支持しました。他館の関係者から聞いたことですが、「日本国内で展示の更新をして良くなったところはあまり見たことがない。その理由は、新規に開館する時には莫大な予算と人が付くが、リニューアルは比べものにならないくらい低予算になる。そして、最初の立ち上げの時は開設準備の職員が専任で担当するけれど、リニューアルの時には本来の博物館業務と並行して準備もしている。そんな状況で良くなるわけがない。」と言われていました。

多賀 現実的な話をすると、やっぱり開館の時以上にお金はかけられないでしょう。それに、当館では展示室全体でコンセプトを統一しているので、一つでも変えてしまうとバランスが崩れてしまいます。そうするより10年間持つ展示を作る方がいいという意見でまとまりました。

染川 更新性のある展示を備えているという館はあるけれど、大成功と言われている事例は少ないですよ。

多賀 更新性を重視すると、どこか中途半端になってしまいます。更新性を考えなくなったおかげで大きい制作物ができましたし、展示ケースも展示品に合わせて専用のものにできました。確かに

別の資料に入れ替えるのが難しいぐらいの仕様になっているところもありますが、この10年間を見る限りではこれで良かったと思っています。もし、あのとき更新性を重視した展示にしていたら、今頃はどんな更新案が出ているのかなって思いますね。

5 実施設計の再検討から制作まで（平成17年度～19年度）

多賀 開館2年前になって考古博物館開設準備室ができました。前年度末には設計が出来上がっていましたが、その後もかなりの時間をかけて何回もやり直して検討しました。ほとんど振り出しに戻るようなところもあり、本当に間に合うんだろうかと不安になりました。

鯨島 展示する資料を見せて頂いたり、博物館や遺跡の現地に行ってお話をうかがったりしたことにより、ようやくデザインのヒントややるべきことがわかってきました。その後皆で意見を交わしながらスケッチを積み重ねて、ああでもないこうでもないと言ってようやくまとまっていものが出来ました。

制作のために具体化しなければならないので、全員のコミュニケーションツールはスケッチでした。週に一回のペースで打ち合わせをしましたので、ラフなものもたくさんあります。当方も描いて考えないと出来ませんし、描いたものを見てもらってご意見を頂かないと次に進めません。週に一回の打ち合わせで、それを延々と積み重ねていきました。

もちろん、この期間に行った展示評価からも大きな影響を受けました。

体験展示室「発掘ひろば」

中村 ここで、個別の展示コーナーについてお話いただきます。まずは当館で最も特徴的な体験展示室「発掘ひろば」(第6図)についてお願いします。

染川 「発掘ひろば」の最初のイメージは研究所、研究室とのことでした。お客さんの理解について十分に考えないで、自己満足的な展示になる事が目に見えるようで、反対をしました。

鯨島 当初、ここのハンズ・オンで提案していたのは、年輪年代測定法とか、炭素年代測定法とか、そういう小難しい考古学的手法のハンズ・オンでした。顕微鏡で花粉や火山灰を観察するなど、実際に使っているものをそのまま触れるようにしたものや、放射性炭素の半減期の説明では紙を半分ずつ折り曲げていくといったものもありました。残念ながら、全然受け入れられませんでした。

多賀 ハンズ・オンというのは小さい子供の遊びというわけではなく、本格的な疑似体験というイメージでした。だから当初の「発掘ひろば」は今のような「まちがいさがし」のコーナー（第7図）が壁にある状況ではなく、考古学の研究を疑似体験する場所という設定でした。

染川 皆さんがイメージしていたものは専門的で高度すぎた。



第6図 発掘ひろば

多賀 最初は対象が小学校5・6年生と
していたので、あまり幼稚なもの
ではなく、それなりにレベルの高いも
のを用意していました。でも、レベ
ルが高すぎるって一蹴されてしま
いました。

染川 それから「小学校5・6年生が本
当に来るの？」って言ってたのよね、
私。

多賀 「発掘ひろば」は最後までターゲ
ットがはっきりしませんでした。

染川 5・6年生は学校や塾が忙しいの
で、開館時間内に物理的に来ることが
できる子供は3・4年生以下だろうと
も話していました。展示のターゲット
と本当に来る人が合っているのかど
うかは最重要課題です。

多賀 それで徐々にハンズ・オンの内
容も簡単なものになっていったとい
う経緯があります。

染川 簡単と言うか、ターゲットに合
わせたものになりました。考古学のお
もしろさの最初の一歩みたいなもの
が表現できたらいいよね、と話して
いました。

多賀 「発掘ひろば」は当初の雰囲気
から大分変わりましたよね。「発掘
プール」を宝探しといわれても仕方
ないくらいのレベルに下げ、壁の展
示も「まちがいさがし」になりました。



第7図 まちがいさがし

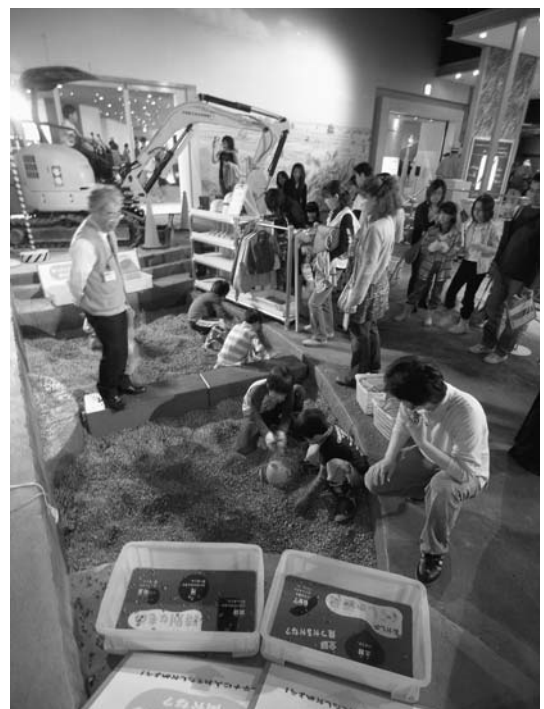
発掘プール

高瀬 10年たった今でもお客様から、「今日
できますか?」「今日できますか?」と一
番多くお問い合わせがあるのは「発掘
ひろば」にある「発掘プール」(第8図)
です。

染川 子供を連れてどこかに行くとき
には目的を何か一つもって行きますが、
だからといって「発掘プール」だけで
他に一切なかったらそんな問い合わせ
もないと思う。あの遊園地に行きたい、
と思った時に乗り物を1個か2個想像
しますよね。それと同じかなと思う。
だからどれが一番いいとか悪いとか
いう問題ではないと思う。

井上 発掘体験は他でもバカ受けです
よ。出雲、鹿児島、平城など、いろん
なところでやりましたし、いろんなど
ころから問い合わせがあります。

高瀬 考古学でいちばん楽しいのは発
掘です。私達はそれがしたくて考古学
をしてきたので、その経験から発掘体
験がうけるのはわかっていました。た
だ、どうすればいいのかわからなかつ
た。



第8図 発掘プール

「発掘プール」に来る人は「特別展の期間中ではないですよ。」と聞いてきます。それは特別展中には入館料が上がるからで、「子供だけでも入館できますか?」と言われることも多いです。

鯨島 以前、特別展示室前で「こんなことしているから高くなるのか。」とつぶやくお客さんに会いました。

染川 特別展と、テーマ展示室、「発掘ひろば」が別のモノになっているからそういう話が出てくるのではないのでしょうか。特別展の中にも必ず一つか二つは遊びながら学べるところがあると違って来るかも知れません。

中村 そもそも「発掘プール」が生み出された経緯について振り返ってみます。

多賀 本当は、本物の遺跡の発掘体験をしたかったのですが、隣接する遺跡が国指定史跡なのでいつでも発掘するというのが難しい。そこで、擬似的なものでもいいからいつでも発掘できたらいい、といった程度のところからはじまりました。

大阪歴史博物館には「なにわ考古学研究所」という展示コーナーがあります。それがあの当時唯一の疑似発掘体験ができる場所で、発掘現場の雰囲気の中で遺構を掘り、調査体験ができるというものでした。それをもう少し面白くできないか、子供がもっと楽しめるようにできないかというのが課題でした。兵庫考古博の発掘体験の目的は、私達が一番面白いと感ずること、すなわち発掘現場で遺物が土の中から出てくることを子供たちに体験してもらおうということです。これをシンプルに体験してもらおうことが、考古学のおもしろさを一番よく感じてもらえるのではないのかな、と考えました。

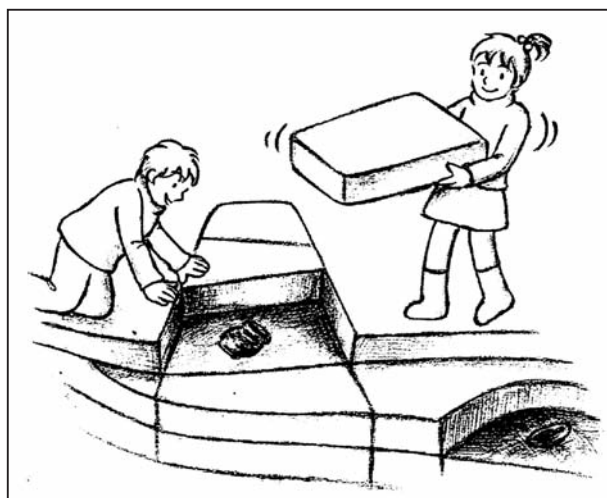
本格的な発掘体験ができたらいいのですが、そこは出てくるモノもデフォルメすることで、発見する楽しささえ伝わったらいい、という割り切りで検討していく中で今の形になっていったと思っています。

染川 それから、遺跡は特別な場所だけにあるのではなく、道路の下とか、小学校の下とか、いろんな場所に広がっている、自分の足の下には昔のものが埋まっている、ということを伝えたい、とも思いました。だから地面の下を掘ったら何かが出てくると直感してもらうのが「発掘プール」。発掘プールの周りには、実際の発掘現場でも見かけたバックホウの実物や、普通の街並みの中にある現場風景のイラストを配し、日常感を出しています。

多賀 実施設計の段階では「発掘プール」ではなくて、地層を順に外していくといろんな遺物が出てくるといふ地層ジグソーになっていました(第9図)。発掘するというより遺跡の構造を理解する、というものでした。

染川 構造を理解するためには階層的な知識が必要なので、展示にするには難しいものでした。

「発掘プール」に落ち着くまでは地層をはぎ取った実物を使う案もあって、倉



第9図 地層ジグソー

庫の魚住分館で大量に見ましたが、地層を初めて見た人がそれを解釈できるようになるには、相当のステップが必要で、発掘ひろばには不向きでした。

中村　やはり発掘調査と同じように足下を掘って遺物を掘り出すのがいいということになりましたが、土を動かすのは大変なので、あらかじめ出土品の模型を砂に埋めて固めたブロックを作り、それを壁の中にセットしておく。そうすれば、砂を削っても下に落ちるだけで片付けやすいし、削り出す作業も簡単にできる。そんな案もありました。実際に壁に埋め込むブロックのサンプルも持って来て頂きましたが、毎回取り替えなければならないし、費用もかかるので結局消えてしまいました。でも、ものを掘り出すという行為自体は残っていきました。

赤嶺　遺物の模型を埋める素材について検討する中で、砂利、枕の中に入っているビーズ、植木鉢の中に敷くウッドチップみたいなもの、ペット用トイレの砂など、いろいろと試しました。重さだけでなく、子供が間違っ



第10図 赤嶺剛央さん

て飲み込むことも想定しないといけない。そんな検討を経て最終的には発掘らしい雰囲気や安全性からゴムチップにたどり着きました。ゴムチップは飲んでもそのまま排出されるだけで全く毒性がないこともあり、採用されることになりました。

ゴムチップ自体の種類はそれほど多くなかったのですが、色や、色の組み合わせ方、ゴムを砕く粒の大きさとかは選べたのでサンプルを作ってご覧頂きました。

井上　このゴムチップはもともと陸上競技場に敷いてあるもので、形状はある程度決まっていた。色はライトブラウンとダークブラウンの配合比で検討しました。

藤田　ゴムには臭いがあり、アレルギーとかくしゃみとか、お客さんから心配して聞かれることがありました。「これってどういうゴムですか？」とか。

中村　天然ゴムはアレルギー反応を引き起こす可能性があります、合成ゴムはその可能性は低いそうです。

井上　兵庫考古博の後、平城遷都1,300年祭のイベントで、ベレットの粉碎を使ってもっと大きい「発掘プール」を作りました。兵庫考古博の事例も見られていましたが、ゴムチップの引っかかりが気になるということで、ペットボトルの原料のベレットを敷き詰めて実施されました。でも、逆にサラサラすぎて、掘った後から崩れてきてしまいました。

赤嶺　兵庫考古博以降、そういう別の素材で検討された事例もありましたので、この「発掘プール」がひとつのエポックにはなったかと思います。

多賀　結局、今の形になったのは実施設計が終わってからかなり時間がたった平成18年8月のことです。先行展での制作途中評価の結果、ゴムチップでいけることがわかって実際の展示で採用することになりました（第11図）。

鯨島　発掘体験なんか本当にうけるのかと思っていたのですが、制作途中評価で追跡調査をすると、子供が40分も遊んでいて本当にうけるんだと驚きました。展示評価をすることで安心して進めていくことができました。

赤嶺 制作途中評価で試すことによって、ゴムチップが飛び散るとか、長靴が必要だとか、運営面のシミュレーションができたのも良かったと思います。「発掘プール」の底面については、博物館の方から「掘りきった時の達成感が必要ではないか」という提案があったのでグラフィックを入れて対応しました。これも制作途中評価を受けての対応です。

鯨島 当初、「発掘プール」の面積は今の半分だったのですが、評判が良かったので面積を倍にしました。

染川 それから、コンテナの中に出土品のシルエットとその名称が書いてあり（第12図）、そこに見つけたものを置いていきました。お勉強的で抵抗を感じたのですが、後のインタビューで子供たちが出土品の名前をちゃんとと言えるようになっていたので驚きました。コンテナがパズルのような役割を果たし、見つけたものやこれから発掘をするべきものの形や名称を確認できることが喜びのひとつになったのかもしれない。

「発掘プール」を二つに分けたのも大きかったと思います。一つしかなかったら、先に体験している子がいると、後の人は周りで待つしかありません。小さい子が遊んでいて、大きな子供が入ってきたら、小さな子供たちは追い出されてしまいます。二つに分けたらこのような問題はなくなりましたし、子供たちの社会性を養うのに役立っていると思います。こういうことも展示調査の結果から見ようと思えば見えてきます。

中村 「発掘プール」の運営についてですが、最初は全部の遺物を見つけてから交代するようにしていましたが、時間がかかるのと全部見つけるのが大変なので、時間制にして交代するように変えました。発掘調査は時間内に終わらないといけない、という理由も付けて。

藤田 当初の運営は大変でしたが、今は専属で人を付け、担当者のさばきもうまくなって問題は少なくなりました。もし人がついていなければ、体験時間や遺物、発掘道具などの管理ができなくなり、ゴムチップも散乱して現場は大混乱すると思います。

染川 「発掘プール」で面白いと思ったのは、実際に作業着を着た発掘調査員の等身大の写真が横に置いてあることです。

「発掘プール」を体験していた何人かが「カメラがない。」と言ってきました。なぜかと思ったら、写真の発掘調査員がカメラを首から提げていたからだとわかったんです。本当に子供はよく



第11図 制作途中評価（発掘プール）



第12図 出土品を入れる箱

見ているなあと思いました。それに、カメラは発掘にとって成果を記録するという大事な意味をもっているんで、子供たちが写真からも学んでくれていて嬉しかったです。

多賀 最近では、時間がかかるし、手間もかかるので衣装を着て発掘体験をすることはしていません。すぐ横のバックホウに乗るところには用意していますが。

染川 イベント用に用意した可搬型の「発掘プール」の貸出を希望した方が、発掘調査員の写真も一緒に貸して欲しいとおっしゃったそうですね。博物館の中だったら周囲に遺跡や遺物に関わるものが展示されているからいいけれど（巻頭図版1下）、「発掘プール」だけを持ち出しても伝わりにくい。そんな時に写真があると解説の補助教材にもなります。

きっと何人もの子供たちが実際の発掘現場をテレビなどで見て「あっ、私も発掘したよ！」と喜んでいることと思います。子供は一回きりの体験でも、興味をひけば良く憶えているものです。

実際、茨城県自然博物館の展示の中に、本物の葉っぱを踏んで遊ぶ「葉っぱプール」があった時のことです。その後ろでは大人たちが山の道具を持って枯葉の上を歩いている映像を流していました。2歳半の子はその真似をして葉っぱプールの中でぐるぐる何周も歩きました。博物館の駐車場までの帰路では、葉っぱを見つけては踏みに行くんです。そして保育園でも、葉っぱを見つけては踏んで歩き、まだあまり言葉が出来ないのに、葉っぱの状態によって踏んだ時の音が違うことを先生に伝えたそうです。もう少し大きくなれば葉っぱの本も買ってあげようと思っています。インパクトのある経験は展示室の中だけで完結するわけではなく、記憶に残り、その後の子供の毎日の生活の中でどんどん拡がり、学び続けます。

だから、「発掘プール」についても、多くの人たちが後に映像や実際の発掘現場を目にして、ここでの経験と照らし合わせて見たり、話題にしたりしているはずです。本当はそうした展示効果の調査もしたいところです。

多賀 疑似体験としての発掘体験は所期の目標に達していますが、その次に本物の発掘現場に行ってみよう、というのができていない。そこが出来たら繋がっていくのですが。

高瀬 目の前に大中遺跡があるので、それを活かした発掘調査ができればいいのですが、国史跡ということもあってなかなかハードルが高くて難しい。

井上 本物の発掘現場に子供が参加できると、小さい時にすごい経験ができ、感性が豊かになって、いい大人になるんじゃないかな、って思います。

染川 本当に発掘に興味をもってもらえるリアル体験、リアリティのある現実世界の話に繋げられるような遊び方。それだけ人気があるのなら、それを使わない手はない。第1段階はクリアしているので、そこから先をどう発展させるのが大切です。

高瀬 ハンズ・オンにとって本物であるというのは必要なことですか？

染川 そういう意味ではなくって、せっかくそれだけ興味をもってくれているのなら、そこからさらに先へ引っ張り上げられたら良いと思います。「発掘プール」の横に火事で焼けた住居跡の展示がありますよね。あれをどうすれば「発掘プール」と結びつけられるのか。もっと欲張って展開できれば素晴らしいなあと思います。

例えば、土器パズルでもOKで、「発掘プール」でプラスチックの遺物を掘り出す遊びをした後で、本物と見比べるための呼びかけの展示を加える、あるいは、夏休みに「発掘」をテーマにした企画展をして、今までは「発掘プール」で遊ぶだけだったけど、あの行為にはこういう意味が

あったんだ、発掘のあとはこんな作業をするんだ、と繋げて行ければ、博物館全体に展示の流れが出来て、さらにその子たちの興味や理解が深まると思います。

それから、ここで生まれた発掘プールが館外でもそんなに引き合いがあるのなら、開発の注意点を具体的な運営のノウハウ、利用者の学ぶ様子を記録しておく、役立つと思います。

瓦を都まで運べ！すごろく

多賀 企画段階評価の時、対象者に瓦のパネルを見せてインタビューしたところ、「そもそも観覧者は瓦に興味がない」ということがわかりました。

染川 瓦が身近にあることに意識がなくて、「どこで見た？」と聞いたら「博物館にあった」と思いもよらぬ返事。このコーナーでは瓦がキーになるので、展示場所を広くとって丁寧に展開することになりました。

その時、一つの展示物で、①播磨で瓦を大量生産していたこと、②その瓦を京の都に船で運んだこと、③その瓦を京の都で使ったこと、の3つをわからせたいと言われて、「そんなの無理。」と即答しました。結局、検討した結果、すごろくにしようということになったんです（第13図）。



第13図 瓦を都まで運べ！すごろく

鯨島 その頃の展示案を見ると、須恵器が空を飛んだり、日本列島に積み上がっていたり、いろんな案を延々と検討し、混沌としていました。そんな中、ふとデザイナーのスケッチの中にあった壁面パネルの案を見ると「すごろく」というメモが書いてあったんです。すごろくは壁面ではできないので、さっそくテーブルを用意することになりました。

染川 すごろくにすると決まってから、乃村工藝社さんがすごろくの案を持ってきて下さいました。ところがその案はすごろくとしてもスムーズに機能しにくいもので、内容もわかりにくかった。これは専門家が必要だと思って、ボードゲームの専門家を探し出しました。

その方に相談したら、「一人目は何分で上がらせるのか」「全員を上がらせて終わるのか、一人でも上がったら終わるのか」など、いくつか質問された内容がどれもプロフェッショナルの目線だったので、その場で監修をお願いしました。

鯨島 試作品をお持ちしたとき、「このゲームで必要な時間は理論値で6分30秒ですね。」とか、お話をいただきました。

多賀 完成品はゲームとしてもよくできていて、最後には良い勝負になって一人勝ちができなくなっています。

鯨島 はじめは観覧者が展示室ですごろくなにかするのかなあと思っていましたが、制作途中評価の時に対象者がワイワイ言いながらやっていたので、これはいけると思いました。

評価は2度しました。1回目の時にすごろくをしてくれるのがわかり、2回目には事後にイン

タビューをしました。すると、何のすごろくか分かっていない人がたくさんいることがわかりました。ゲーム中を観察していると、止まった場所の指示はしっかり読んでいることに気づいたので、そこに「瓦を運べ！」と3回叫んでもらう指示を追加し、何のゲームかわかるようにしました。

染川 すごろくを作るといっても、ゲームとして面白いし、意図した内容が通じるという両方を追求しないと制作する意味がない。

最近よく企画展ですごろくを見かけるけれど、イマイチです。見た目はすごろくだけど、長文の解説が入っていたり、ゲームとしても面白くなかったり。すると蹴ったり投げたりして違う遊びを始めてしまいます。

東原 史実に基づきながらも海坊主が出たとか、楽しめる要素も入れてあります。最初の学芸員の案では資料がいっぱい詰め込んであって面白さが足りませんでした。方向性が決まってからは面白いネタもいっぱい出してもらえました。

中村 すごろくの制作途中評価をした時の反省会で出た内容です。

①スタートとゴールをわかりやすくした方がいい。

当初、いろんな場所にある産地から運ばれていたことを示すためにスタートが2カ所ありました。すると、どこから始めていいのかわからなくて困っていた。また、産地の位置やコースを正確に地図に示したために、スタートの位置も一番端ではなく、盤の中段にありました。

②字が小さく、色がきつくて見にくい。

③瓦が都に運ばれたことが伝わっていないので、そもそも何の目的をもったすごろくかわかるように、タイトルを入れて示すようにする。

④道中の指示はきちんと読んでいるので、その中に瓦にまつわる話を盛り込むべき。

⑤全員ストップという指示があったが、そのルールが理解できていない。

染川 文字も、最初はゲームに関する数字とか指示を大きく書いてわかりやすくしていたけれど、そうすると逆に他の文字を読まないことに気がついたので、文中に埋没させるようにしました。

中村 そもそも瓦が何かを知らない子供が多かったので、すごろくのテーブル上にレプリカの瓦を置き（第14図）、隣には模型の瓦を葺くハンズ・オン（第15図）や、瓦を葺いている職人のジオラマを入れる



第14図 すごろくテーブル上の瓦



第15図 瓦を葺くハンズ・オン

ようになりました（巻頭図版2上）。

染川 出土した瓦の並べ方も、当初は軒丸瓦と軒平瓦が上下に並べられていました。考古学では一般的な並べ方らしいけれど、私はそれに無茶苦茶抵抗があって、本来の瓦が葺かれている状態に左右に並べて展示するべきだと思った（第16図）。

多賀 やはり、きちんと調査して確かめたものは期待通りに機能していますね。



第16図 軒瓦の陳列

人形（ひとがた）流し

染川 人形のハンズ・オンをするかしないかで、長い期間議論しました。博物館側から言われた問題点は、①行政で宗教的な行為をすることはできない、②けがれが書かれた人形を処分できない、ということでした。この件についても毎週話し合って、ついにはパソコン上で人形流しをすれば手元に人形が残らない、という案まで出しましたが、ローテクで上質のハンズ・オン展示にしたかったので却下しました。

人形流しをハンズ・オンにしたいと考えた理由はふたつあります。ひとつ目は、人形を書いて流すことの意味がわかれば、実際に書いてみたいと思う人がたくさん出て来るはずだと考えたからです。ふたつ目は、兵庫県は人形の出土点数が多く、良い資料を選んで展示が出来る贅沢な環境にあるにも関わらず、ただ視覚的に見るだけでは薄黒い小さな板にしか見えず、資料単体では一般の人を引きつける力に欠けていて惜しいと思ったからです。

資料の前で学芸員さんが口頭で解説してくれたら、興味を持つ人も出て来ると思います、今の時代にも残っている人形の風習を実際にハンズ・オンで体験することで、誰もが自分自身で積極性を持って向き合ってもらえたらいいなと思いました。（第18図）。

藤田 体験の結果、落書きされている人形もありますが、結構、真剣に重たい内容を書いたものもあります。例えば本



第17図 出土した人形（ひとがた）



第18図 ひとがたハンズ・オン

当に病気が治るようにとか。そういうのが1年間回収されて大量にたまっていきます。開館3年目くらいからは、それを毎年1月に地元で行われるトンド⁽⁶⁾の時に一緒に燃やすようにしています。

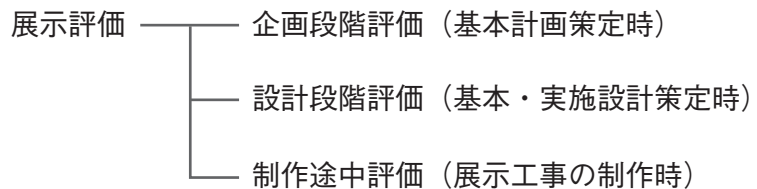
染川 この人形についても本当に長い間話し合いました。議論している間に資料の価値がわかり、また人の心を動かすテーマだったので、ぜひハンズ・オンが作りたいと思いました。

開館時の内覧会の時に、60歳ぐらいの男性2人が体験されていたのですが、「穢れを書いて流すらしいよ。」「そんなことしたらワシは全部なくなってしまう。」と話しながら人形を書いておられました。それを見てコンセプトが通じたと思いました。あの展示は大傑作だと思っています。

6 展示評価

中村 これまでの話の中で、段階ごとに行った展示評価の話が出てきましたが、それについてまとめておきたいと思います（第19図）。

染川 展示評価についてはアメリカの事例から学びました。特に考古学は一般の人と専門家の考えの落差が大きくて、一般の人でも楽しめる考古系博物館のハードルは高いです。



第19図 展示評価の段階

ただし、遺跡の現地説明会にはたくさんの方が来ると聞いていたので、そのギャップを埋めるには展示評価をするしかない、と思いました。

多賀 染川さんからは「あなたたちが伝えたいと思っていることがお客さんにきちんと伝わっているのか、まずそれを確かめること」、「あなたたちが好きなことをお客さんも好きとは限らない」ということを言われました。

染川 当時は私と博物館準備担当の方との間でかなり厳しいやりとりがありましたね。

多賀 基本計画策定の業務を委託していた丹青社さんも担当者は企画段階評価を取り入れたことがなかったもので、とりあえずやってみましょう、ということで調査を行いました。評価をするにあたっては企画段階評価の設計をして頂いたハンズ・オン プランニング（代表染川香澄氏）のスタッフだけではなく、展示会社のスタッフも一緒にやって欲しいとお願いしました。計画を作る人たちが一緒になって利用者の声を聞かないと、良いものはできないだろう、と思ったからです。

そこで、地域の播磨町にお願いして調査協力者を集めて頂いて、平成15年の7月から8月にかけて、播磨町中央公民館と播磨町郷土資料館で企画段階評価を行いました。

その後も、実施設計、展示品制作の各段階で展示評価をしています（P109、資料4）。

染川 地域の郷土資料館を使った先行展で展示評価ができたことは、将来の利用者に近い人たちを対象にすることができたので、とてもよかったと思います。毎回驚くような結果が得られました。

一番印象に残っているのは明石人の腰骨の展示です。基本計画ではこの資料をかなりメインで展示することになっていたのですが、企画段階評価では一般の認知度が低かったため、私は展示をやめたらどうかと提案しました。しかし、兵庫考古博の担当の方が、「兵庫県立の考古博物館

で明石人骨を展示しなかったら、いったどここの博物館が展示するのですか。絶対にやります。」とおっしゃったんです。私は「資料の何に注目を集めたいの?」と聞いたところ、腰骨を回転台に乗せて立派な照明をあて、自動でクルクル回転させるという提案まで出てきたので、「それは意味がないです」と言いました。

お客さんの反応や学芸員さんとのいろんなやりとりから、明石人骨は本物かどうか、原人かどうか、そういう事実関係をもの語る資料ではなくて、それよりも研究史のストーリーが面白いと思うようになりました。アマチュアがいたり権威の人がいたりして、それぞれがいろんな説を展開していく、そのやりとり自体が考古学研究の黎明期のあり方だったりする。だから実際の展示では入口でちらっと見せておいて、その後ろでしっかりとしたストーリーを書くようになっていきました。

あれが頭骨みたいなわかりやすい資料だったら別の展示方法があるのかもしれませんが。

多賀 彼の遺跡から出土した残りのいい人骨資料について、本当に展示していいのかどうか様々な意見がありましたので、実際に先行展で展示して展示評価を行いました。

染川 委員会でも人骨の展示に強く反対する方がいらっしゃったのですが、展示評価の結果を示すことで理解して頂けました。調査をきちんとするということは、委員会に対しても説得する材料になりました。

多賀 展示評価の結果、皆が人骨を展示することに対して嫌悪感を持つわけではない。きちんと展示することの意味を説明すれば受け入れて頂けるということがわかりました。調査の前でも、想定していましたが、きちんとしたデータがないと第三者を納得させることができません。

中村 開館当時の展示業界において、展示評価に対する考え方はどういうものでしたか。

鮫島 染川さんが1996年に岩波ブックレットで本を出されて⁽⁷⁾、「ハンズ・オン」という言葉とともに「エバリュエーション（展示評価）」の話が出てきます。アメリカではこんなことをするんだ、ということを知り、大変だなと思いました。

染川 そう、大変なことなんです。専門家が作るものなのに、一般の人からダメ出しされるということですから。

鮫島 考えてみれば、メーカーが製品を作る時には市場テストをするのが当たり前ですから、展示評価も必要なものなのかな、とは思います。

染川 ちょうどあの頃が、展示評価が必要だという考えが日本に入ってきた頃でしたので、多くの方は「何それ?」という感じだったと思います。今ではどの展示会社もプロポーザルの提案書に展示評価のことを書くようになってきています。

今回の乃村工藝社の皆さんは展示評価についてどう思われました?

鮫島 しんどのいはしんどかったですが、こちらが思いもしないようなことが利用者の口から出てくる、それがわかったのはいいことだと思いました。でも、結果を統計的に処理しようとする、それは違うのではないかと思います。私達が気づかないことを言ってもら、ということでしょうか。

でも、聞き取り中は心の中で、「自分の企画を面白いと言ってくれ。」と念じていました。

多賀 展示評価をしたことによって、具体的に自分たちのターゲットはこういう人たちだなと相手を直接知れたことが大きかったですね。小学生のお子さんがいらっしゃる方なら、今どきの子供が

どんな感じなのかわかるのかもしれませんが、自分たちが20年、30年前に小学生だった頃のことは思い出せません。今の子供がどんなことに興味を持ち、どれぐらいの理解力なのかを知らないまま、自分たちが抱く勝手な小学生像に基づいて展示を作っていたら、今とは全く違うものになっていたと思います。展示評価の結果が今の展示のベースになっていると思います。

赤嶺 当時に比べると一般の人の反応を盛り込んで設計した方がいいという意識は、博物館を造る側にも広がっていると感じます。展示評価をするためにはある程度費用がかかりますので、予算を用意しないといけないのですが、ちょっとした機会を見つけて一般の人の声を拾いあげようという意識は広がっているように感じます。

多賀 染川さんといっしょにさせて頂いて、各段階での展示評価はとても有効だったと思います。一度こういう経験をする、今後博物館で何かする時に展示評価をしないと怖くて作れない、とさえ思います。当たり前だと思っていることが、いかに当たり前でないのかよくわかりました。

ただし展示評価で得られるデータの量は膨大です。とくに行動観察のデータはすごく情報量が多くて、それを整理して成果を導き出すのは非常に難しい。1人2人程度ならいいのですが、30人ほど調査しましたので、そこから何かを導き出すのは膨大な作業を伴います。

展示会社さんもすごく苦労されたと思います。展示評価を踏まえて、実際の展示にどのように対応するのかという資料を毎回作って頂きましたが、かなり難しかったと思います。展示評価はすごく有効ですが、そこにかかる労力と得られる成果とのバランスを考えたときに、どこでもこれだけの規模の展示評価をやって下さいとは正直言いにくい。調査をしても本当に活かせるものにするまでは大変な労力が必要なんです。

染川 調査をしても結果は出ますが答えは出ません。結果を見てからもう一度考え直さなければならぬのです。その辺を皆さんは誤解していて、調査をすると展示のアイデアが出てくると思っている。

多賀 そこから何を読み取るのかという、こちらの意識がないと何も出てこないし、意識があると膨



第20図 制作途中段階評価（すごろく）



第21図 展示評価状況（ヒアリング）

大なデータの前でどうしたらいいのか立ちすくむことになる。

染川 ただし、失敗はすぐわかる。このまま出せないというものは5人も見ればわかるぐらい。

多賀 それも、どういう反応が出たらだめなのか、判断が難しい。関係者が一緒になって展示評価に参加することによって、展示を考えるときの発想、元になる部分がわかってくる。展示会社さんと一緒にやるというのが非常に意味のあることだと思います。結果だけの報告があって、それを机上で検討するのではなく、博物館、展示会社など展示制作に関わる全員が参加することに意義がある。

高瀬 実施するタイミングも難しいですよ。その点でどうですか？何も決まっていとできないし、ある程度できあがっていると後戻りできないし。

多賀 だから企画段階、設計段階、制作途中という段階ごとにやる必要があります。

染川 私達は皆が同じ方向を向いていたからとても役に立ったと思います。そうでないと、本当に何を知らいたために実施するのかわからなくなって、展示評価という作業をすること自体が目的になり意味がある、言い訳にできる、みたいなことになってしまう。

鯨島 展示評価を何回かやった後、多賀さんに「どうでした？」とお聞きしたら、「いや～、やっぱりモノは語りませんね。」と、おっしゃっていました。

染川 最高の感想ですよ、それがわかってもらえたら。

鯨島 普通は展示会社が利用者に直接話を聞くことなんてできませんが、実際に話を聞いてみると、こちらが思っているもの、展示しようとしている意図というものは簡単には伝わらない、というのがわかるのです。それじゃあどうしようかと開発チームが一緒に取り組むための素地ができ、共有の場ができる。

評価をするときも開発チームは全員でやる。デザイナーも「素人の意見なんて聞きたくない」ではな

くて、チーム全員で利用者と向き合ったことで同じ方向を向いたチームができた。そこがよかったなあと思います。

それから、展示への反映については、工程では「展示に反映すること」の一行で済まされてしまっているのですが、評価報告書も作らないといけないし、実際の提案も考えないといけないし、本当に大変です。でも、全然思いもしないことがわかれば、それが一番、次のステップに繋がったように思います。

例えば、「発掘プール」でも、「大丈夫や、いける。」と思えたとか、逆に明石人骨は全然だめだったとか。最初は入口でシンボリックに展示する予定だったのが、調査の結果、入口に出してもだめだということがわかりました。しかし、入口でこってりするのにも問題がある、という経過があって今の展示のように二段構えになっています。そういった、こういう方向ではだめ、というのがわかる、それだけでも大きいと思います。

そもそも、展示を見せる対象者がどんな人たちかを知らないと設計のスタートができません。展示物があります、ケースできました、パネルありますね、どうしましょうか、では何も生まれません。



第22図 鯨島泰平さん

7 監修者

中村 今回の展示工事には、2名の監修者を設けました。一人は学術的な監修として石野博信名誉館長⁽⁸⁾、もう一人は展示監修として本日もご出席いただいている染川香澄さんです。

まず、「染川さんのお言葉」という資料（資料3）がありますが、これについて説明願います。

鯨島 これは平成16年の実施設計の打ち合わせのときの議事録を抜き出しています。通常、展示案を提示して「どうですか？」と打ち合わせをするのですが、その時に染川さんから「私きらい。」とか「これダメ。」とか、言いながらお話して頂いた内容をまとめています。いろんな考え方を教えて頂いたので、この仕事が終わってから今後に活かせるような部分をまとめたものです。

染川 私の「取扱説明書」じゃないよね？（笑）

鯨島 まあ、私のバイブルみたいなもので、次にも使える指針や戒めとなるものです。今までになかったチェックとか考え方があって、それに答えていくことで違うものができたなら面白いのではないかなと思いました。

一方で、「毎回毎回これぐらいにしてほしいよな。」という気持ちもありました。

多賀 今回のように受注者と発注者以外に監修者が制作チームに中に入るというスタイルはこれまでにありましたか？

鯨島 委員会に2・3回程度、監修者が出席される例はありましたが、行政の人の他に、民間人を監修者に据えて毎週朝から晩まで付き合ってもらって、なんてことはなかったです。全然違う人の目がずーっと入って、毎回「きらい」「イヤ」「ダメ」とかありました。

染川 ごめんなさい。最近はいい方を工夫するようになりました（笑）。

多賀 展示工事では工程や予算のことを考えながら、いろんな作業を積み重ねていくのでなかなか言いにくいことってありますよね。すると「まあ、仕方がないか。」と思って、どこかで控えてしまい、あいまいで中途半端なものになりがちです。そんなところを染川さんに意見してもらえたので満足いくものができたと思います。そういう立場の人がいなかったら今の展示はできなかった。

でも、全員苦しかったと思います。染川さんもしんどかったと思います。嫌われることも言わないといけないですからね。

染川 いいえ、嬉しかったです。嫌われるかどうかはあまり関係なくて、楽しい博物館になるかどうか大切ですから、最後まで仲間に入れてもらえて感謝しています。

鯨島 通常、学芸員の方とお相手をしていますと、互いにちょっと知ったかぶりをしたり背伸びした話をしたりしてしまうのですが、その結果、展示内容がどうしても小難しいものになりがちです。そこを「エンドユーザーのことをわかってない展示になっている。」とチェックして頂いたことで、「割り切り」と「研ぎ澄まし」に繋がっていったのかな、と思います。

そういうことって諸般の事情でなかなか展示会社からは言いにくいこともありますし、ついつい流されそうになるのですが、そんな時に「利用者に向けて仕事しなさい。」と言って頂いたのだらうなと思っています。

確かに作る側は大変です。大変ですが、その分、常に利用者の方を向くことができたのだと思います。

多賀 乃村工芸社さんにお聞きしたいのですが、設計を発注する際の条件として、民間の第三者が監修に入るようになっていて、それを承知で受注して頂きましたが、今までだったら問題なく進ん

でいたところに手戻りがあったり、今まで以上に経費がかかったり、そういうリスクについてはどうお考えでしたか？

秋山 具体的にはありましたが、1週間に1回は打ち合わせをする、そこに染川さんも入って頂く。そう話が決まった時点で大体想像がつきました。1週間で1回の打ち合わせをすると、打ち合わせのための資料作りとその後の整理で、あっという間に一週間が過ぎてしまいます。そこに染川さんの意見を聞きながら進めていく。非常に大変は大変でしたが、兵庫考古博さんのコンセプトとして利用者を向くというのがはっきりしていましたし、我々展示会社もオタクの部分がありますので、そういう染川さんの意見がすごく大事だとは思いました。



第23図 秋山眞さん

染川 ときどきあるのが、プロデューサーっぽい人が展示工事の打ち合わせに入ってきて、自分はこういうふうに作りたい、と独断で展示監修をされる場合があります。私は具体的な指示はしなくて、「考え方としてこれは違う」とか、「これでは皆が話していることと実際の展示が違う」とか、そういうことはわかるので、それを意見としてお話していました。

それから、展示会社さんはこれまで百戦錬磨でずっと展示を作ってきた経験があるのに対して、行政の方は初めての方がほとんどなんです。これでは本当にうまくいくはずがない。私はどちらもやりがいのある形で全力を出せるような場を作ることを意識しています。

8 ハンズ・オン

中村 基本構想の段階から参加型、ハンズ・オンという話が出ていましたが、平成16年度末の実施設計の中にはじめて具体的な形として現れています。

鮫島 一応、実施設計としてまとめましたが、当初から展示の中にハンズ・オンを散りばめるという構成は考えていました。ハンズ・オンコーナーを切り離すのではなく、本物の展示があって、その近くでハンズ・オンがあるから展示の理解に繋がる。ハンズ・オンを確かめる展示がそばにある。

展示コーナーごとにここでハンズ・オン展示をしようとか、それに当たってこんな風にしよう、くらいのことはだいたい決めていました。

染川 見学の滞留時間を延ばす、という効果もあります。例えば、親子とかカップルが来たときに、ハンズ・オンが全然ないと、1人はもっと見たいかも知れないのに1人はすーっと先へ通り過ぎて行ってしまう。でもハンズ・オンがあるとそこで待ち時間ができる。学ぶための場を作ることができる。そういう意味もあって各テーマにたまり場を作るというねらいがあった。

藤田 滞留時間は長いです。子供はなかなか飽きなくて、同じ事を何回でもやります。親は子供と一緒に体験したり、その間に展示をゆっくり見ていたりしている光景をしばしば目にします。

染川 それはねらったことなので、とても嬉しいです。親子で理解できるキャプションも同じこと。

中村 平成17年度になってから、実施設計をさらに検討していく中で個別の具体的な検討に入りましたよね。

染川 乃村工藝社さんから、ハンズ・オン展示案として100枚の絵を書いて提出下さいましたね。大変な努力をされていたから、私達が何度も却下しても、最後にはいい案が出てきたのだと思う。

多賀 理屈っぽくて小難しいものは染川さんからだめ出しされました。

それから、最初、ハンズ・オンって軽く考えていましたよね。何か触れて遊べるものを置いて子供が喜ばばいい、みたいに。ハンズ・オンで子供に何かを伝えとか、あまり考えていなかった。単に面白いか面白くないかで判断していた。

鯨島 それとは別に、耐久性とか、防犯性とかも併行して考えますので、何でもかんでもプログラムにはできないし、運営の基本は無人でもできるようなものを、というのがありましたから、それも考慮しなければならない。高額な消耗品が必要なものも無理です。

染川 それはハンズ・オンの制作経験があるからできるのです。経験がないとできません。やはり蓄積された経験が必要となります。

赤嶺 ハンズ・オンの耐久性についてですけど、兵庫考古博さんは10年たってあの状態っていうのはすごくきれいだと思います。

井上 私はハンズ・オンを採用することについて耐久性に問題があるので躊躇します。よくオープンしてからすぐに壊れてしまって、発注者から「何を考えているの？」と言われることがあります。使う人の力によっても全然ちがいますし、そのことによってメンテナンスや補修、瑕疵などで多くの時間を使うことがあります。無茶苦茶に使う子供もいますし、そんな子が1人でも居れば、開館後1日でも壊れるときは壊れます。

多賀 開館後の1年ぐらいは毎日ドライバーと接着剤と消しゴムをもって修理してまわっていました。それ以降、来館者数が落ち着いてきたこともありますが、団体にはさせないように運営の方法を変えたり、壊れるものは淘汰されていったりしたこともあって、今は思ったほど壊れずに安定しています。

染川 それはたぶん、ここのハンズ・オン展示が面白くて、その内容を知りたくて遊んでいるからだと思います。ところが、頻繁に壊れるというのは回したりひっくり返したりして触るのが面白いだけで、本当に内容が面白くて使っているのではなく、間違った使い方をするから壊れてしまうことが多いんです。それが兵庫考古博では展示評価で検証しているからちゃんと機能しているのかな、と思う。例えば科学館で振り子を振るハンズ・オンの場合、内容がわかって遊んでいるのかどうかは壊れ方を見ればすぐわかる。違う遊び方をするから壊れる。それは、遊び方が間違っているのではなく、開発側の作り方が間違っているのです。それを兵庫考古博では最初に何回も作り直したおかげで問題が少ないのだと思う。

鯨島 それから、兵庫考古博ではアナログでシンプルがいいという方針でした。ついつい、いろんな



第24図 縄文・弥生福笑い

目的を詰め込んでしまうと、操作が複雑になって何をしているのかわからなくなってしまう。

多賀 最初の案では機械系のハンズ・オンもありましたが、結果は採用していません。

染川 ハンズ・オン展示のねらいが複雑で難しいものになってしまうと、機械に頼ってしまうことが多くなります。でも、展示すべき概念の中の本質、シンプルで一番芯の部分をハンズ・オンで展示するように全員で話合った結果、機械系のハンズ・オンを入れる必要がなくなりました。

ハンズ・オンは観覧者が触ったらそれで目的が達成されたというものではなくて、遊びながらどういう本質的なことに会って欲しいかによって形が全く変わってきます。同じ「発掘プール」でも、それがわかっていなければ作っても目的どおりに機能しない。今回は関係者が長い間議論を積み重ねてきたので、だんだん研ぎ澄まされて、今の形になっていきました。

高瀬 ハンズ・オンにたくさんの要素を取り込むと何をしているのかわからなくなるものではないか？

染川 ハンズ・オンは直感的であり、自分でやって考えながら自分のものにしていくものなので、そこに大きな命題が3つぐらい入ってしまうと、わからなくなって、する意味がなくなってしまう。その辺の絞り込みが難しいですね。どの展示をハンズ・オンにするかを考えるのも同じことです。

鯨島 パネルも同じことで、たくさんの内容を盛り込みたいということもありますが、展示会社にもちょっと格好いいものを作りたいという気持ちがあるし、博物館側にも「あの人に見られたら何か言われるので嫌」みたいな、そういうしがらみの中で設計、制作していくのですが、それを「研ぎ澄まし」と「割り切り」で詰めていかないと最終的なエンドユーザーに届くものを作れないのではないかという気がします。ついつい、何か格好をつけてやってしまいがちです。

井上 言いたいことがあればあるほど人には伝わらないですね。

9 空間デザイン

中村 当館のコンセプトに合った空間デザインについて、どのように考えられていましたか？

鯨島 コンセプトは「参加型」とか、「子供たちに向けて」ということでしたので、デザインについても、どのようにすれば利用者との距離を縮めていけるのか、どのようにすれば参加型の場所として心地のいいものになるのか、という事を随分考えましたし、今までの博物館ではできなかったこともなんとか形にしたい、という思いがスタッフに広がっていました。打ち合わせ自体もすごく面白くて、デザインも楽しみながらできましたし、どうしたら面白く、楽しくなるのか、を考えるベースが全体にありました。



第25図 ステルスデザイン

空間デザインとしては、閉塞感がなく、疲れないようなデザインを考えました。いわゆる「ス

テルスデザイン」という圧迫感を解消するデザインも採用しています（第25図）。面と面の当たるところや、角のところに隙間を空けるというもので、普通だったら面に当たった視線が跳ね返ってくるのですが、このデザインだと視線が隙間から抜けるので、圧迫感を解消できるという理論なんです。

それから、展示ゾーンの空間デザインとして、ものを置かない場所をどうやって作っていくのか、何も置かないところの形がすごく大事なんです。

中村 テーマ展示室の入口にある壁が低くて別のコーナーが遠くで見えるとか、ナウマンゾウハンターの背景の一部がガラスになっていて、石棺が遠くに見えとか、そんなデザインになっています（第26図）。私達の感覚では、ナウマンゾウの背景グラフィックであれば全面をその時代の景色で埋めてしまって、ナウマンゾウの時代に石棺が見えるのはおかしい、みたいな話をする事になるでしょう。



第26図 隣の展示が見えるナウマンゾウの背景

鯨島 抜け感なんでしょうね。圧迫感があると、そこに居たくなくなります。

多賀 テーマ展示室は広いとはいいながらも、全体に結構詰め込んでいますからね。

染川 向こう側に船が見えていても、人は一定の空間を主体的に一塊として認識することができます。でも、他人が決めた空間に縛られてしまうと息苦しく感じる。

鯨島 完成した時、染川さんをはじめ、主に女性の方々に「ここは気持ちがいいわ。」と言って頂きました。もちろん、ステルスデザインだけではなくて、素材の選び方からディテールまで全部こだわっていましたので、そういうところが最終的に気持ちのよさとか居心地よさに繋がっているんだと思います。

多賀 それから色使いですけど、最初は目をむきました。例えば、展示室入口の青色の壁（巻頭図版1上）。展示物にブルーの要素が何もないし、一番縁のない色なんですよ。それをあえて持ってきている。いきなり青色ですかっ。

中村 建築のコンセプトが、地中に潜った先に昔の世界が広がっている、というものなので、建物の内壁を地層のように仕上げています。それが展示室に入ったとたん今度は空とか海をイメージする青なので、ちょっと話が合わなくなりました。

秋山 この入口の壁は展示デザインの総括責任者である辻本弘司⁽⁹⁾が非常にこだわっていたところです。塗料の素材、仕上げについてもこだわりました。ここは何があっても絶対に落とせない、って。

井上 展示の玄関ですからね。でもあの間の取り方とかバツグンですよ。きれいです。

赤嶺 あと、デザイン的に対比を大事にしています。例えば巫女さんの対面側には馬に乗る王様がいますし、大きな人形の壁面ケースのすぐ横にはオレンジ色のすごくかわいいイラストの壁があり

ます（第27図）。こういう対比の仕方を普通はしないと思いますけれど、そういうギャップ、コントラストのおもしろさも大事にしています。

私もこの案件のあと、考古を含めた文化財系施設の設計をいくつかさせて頂いているのですが、施主さんと空間イメージの話をするときに、お客さんの方から「兵庫考古博みたいな感じにしたい。」といった話を



第27図 人形展示とハンズオン

聞くことがあり、兵庫考古博のスタイルがデザインの方向性として確立し、認知されていると感じることが多いです。その「兵庫考古博みたいな感じ」がどういうものを自分なりに考えた時に、デザイナーの辻本さんが文化財の価値の伝え方の方向性を変えられたのかな、という気がしています。今までの博物館は文化財というものを見せるところに主眼を置いていて、そのために空間を暗くし、展示品を集中して見られるように照明をあてるといった発想の展示だったと思うのですが、兵庫考古博の空間というのは、展示品が持っている世界観を空間で表現している、そこに観覧者が参加していく、みたいな見せ方を目指して作られたという気がしています。そういう意味では空間デザインにおいても参加型のコンセプトが貫かれていると言えます。

鯨島 情景とかシーンを作っていく。ハンズ・オンにしても、展示品にしても、そういう世界観がないと近づけない。そして、使っている人を介して雰囲気ができあがっていく。

赤嶺 やはり等身大のジオラマというのが情景を作りあげた大きな要素の一つだと思います。

10 グラフィック

多賀 染川さんから、グラフィックのデザイナーを決めるときに、サンプルで気に入らなければすぐに変えてもらった方がいいって言われていました。

染川 気に入らなければ早めに変えるように言わないとだめ。というのは、デザインの雰囲気が気に入らないのに同じ人と何回やり取りしても平行線になるだけで、どちらにとっても不幸なので。

東原 当時は、一つの館のグラフィックは協力社一社に頼むことが多かったのですが、解説が得意な会社と空間デザインが得意な会社のどちらか一方に絞ると、兵庫考古博ではどちらかが変なものになってしまうので、この仕事で初めて2社に分けました。例えば展示物の背景描画、コーナーサイン、展示室のカラーの壁についてはデザインが得意なグラフィック事務所に頼み、解説パネルは情報処理が得意な協力社に頼みました。

結果としてイラストには、①イメージっぽい絵（コーナーサインなど）（第28図）、②アニメ調の絵（ハンズ・オンやキャプションの補助など）（第29図）、③資料的価値のある復原図（解説パネルの補助）（第30図）、④当時の様子を写実的に復原して細かく書いた絵（背景描画など）（第31図）の大きく4種類があります。

多賀 第28図のようなイラストは他の博物館ではなかなか見ないですね。違和感を覚える人もいる

でしょうが、あくまで説明の絵ではなく、デザインだということで割り切りました。

それから、グラフィックの文字数がすごく少ない。展示評価の結果、ほとんどの人はキャプションを読まないということがわかりましたから、かなりこだわって減らしましたよね。

東原 一つのパネルに情報を詰め込みすぎず、やむを得ない場合は二つに分けて対応したとか、とにかく徹底していました。

鯨島 当たり前のことですが、兵庫考古博ではパネルに書いてあることと、展示品の内容や方向性が近いんです。よくあるのは、パネルはパネルだけで作る。すると言いたいことを勝手に書きだして展示品に関係ないことを補足しようとしていっぱい書いてしまうんです。それがここでは「これ何かな？」と思うと、すぐ横には説明が書いてあって、その情報を提供する形になっていますよね。内容だけでなく、パネルのイラストも展示品の陳列方向とそろえるようにしています。

多賀 映像もジオラマも実物もあれば、パネルで言わなければならないことってあまりないですよ。それより展示を見る一つのきっかけになるようなパネルを意識しています。

染川 でも、そこまで割り切っているところってなかなかないよね。

鯨島 最初から誰に向かってどんな話をするのかがわかってないとパネルになりませんよ、と毎回話していましたよね。書いても読んでも誰もわからないことになってしまうから、よくよく考えて展示を作らないとだめって最初からずーっと言われ続けました。それがパネルを作るところ、原稿を書くところ、モノを置くところまで、「わからない人が見るためのパネル」という意識が最後まで共有できていました。

赤嶺 他の案件でお客さんと話をしていて、解説パネルの雰囲気、難易度の話になったときに、「兵庫考古博ぐらゐの感じ」という話もあります。当然、お客さんは他の事例でたくさんの博物館を見られ



第28図 イラスト①



第29図 イラスト②



第30図 イラスト③



第31図 イラスト④

ているわけですが、兵庫考古博の解説パネルの表現というのが、イラストが多くてわかりやすいとか、文字が少ないとか、表現の評価になっているようです。あんな感じにしたい、とおっしゃる方も多いです。

染川 他館で、パネルの原稿なのに解説部分を集めて図録をつくったところがありました。ものすごい読み物になっていました。パネルと図録では目的が全然違うと思うんだけど。

東原 少ないからレベルが低くて簡単というわけではなくって、実際は文字でいっぱい説明する方が簡単で楽なんです。あそこまで削ぎ落すのはすごく難しい。

中村 結局、このコーナーで展示品とパネルを使って何を伝えたいのか、常にそこに戻って考える必要があるんですよね。

11 造形

多賀 最初に手を付けたのが時間のかかる大物で、船（巻頭図版2下）、石棺がそうです。背景の中にあるような小さいものはもう少し後から取り組みました。

井上 普通は設計が全部終わってから造形が始まりますが、当社の場合はほとんど違います。設計がまだまだ消化不良、揺れている状態から関わります。そこから一緒に考えていってアイデアも出したりしています。だから造形担当と言っても、設計の途中から関わっていくので内容も方向もわかって制作に当たれます。一緒に関わっているのが面白いし、自分にも責任が発生します。

それから、兵庫考古博では造形だけで総勢十数社が関わっています。普通は半分の5～6社ぐらいです。こんなにたくさんの作り手が関わる仕事も珍しいですし、いろんな職種のプロフェッショナルがここに入って集結して足跡を残していきました。



第32図 井上禎人さん

多賀 本物の素材を使うことにこだわった制作物も多くあるので、関わる業者が増えたんだと思う。船は船大工さん、石棺は石工さん、それぞれ現役の職人さんです。

井上 やっぱり制作するお題が特殊なので、例えば忠実に資料を復原するのであれば専門的で学術的な知識が必要ですし、動植物のジオラマなどの自然系が得意な作り手もあります。それに船、石材。そういう要素がすごく複雑です。いろんな要素があるから、それぞれの専門家、プロフェッショナルの作り手を用意する必要がありました。

多賀 コンセプトが等身大のジオラマだったので作る側も大変だったでしょうけれど、制作資料を提供する方も苦しかったです。絵であれば隠してごまかせるけれど、立体物は全部が必要になる。

中村 復原品を制作する時、どうしてもその方面の研究が行き届いていないために必要な資料が整えられずに困りました。展示方針で「こんな風にしたらわかりやすい」と決まっても、復原を目的とした研究が少ないんです。そもそも根拠資料が少ないし、突き詰めたところでそれが歴史的な意義を持つ成果に繋がらない。だから、作り手に制作資料を提供するのがとても難しかった。

最初はコンセプトに合わせてこんな感じでやりたいという思いを伝えるんですが、制作側が実

際に動くためにはずっと細かいところまで指示しなければならない。すると次の瞬間にはものすごい量の宿題が返ってくることになります。全体の形状や素材は当然ですが、例えば糸の巻き方は右巻きですか左巻きですかとか、弓矢をもつ手の握り方はどうですかとか、制作者からものすごく細かい質問が作業段階ごとにやってくる。復原品だけでなく、ジオラマでも服装、姿勢、顔つきが必要ですし、当時の人の動き方がわからないとできない。そのようなことは今まで見たことも考えたこともないし、一般書には出てこないんです。こうした質問に対してできる限りの根拠資料を見つけ出して返事をする。実物大で立体造形が多いので隠すこともできない。

コンセプトが最終的に造形の細かいところにまで影響してくることを改めて思い知らされました。宿題を返さないと制作が止まってしまうから、待ったなしです。

多賀 当館の展示制作物のクオリティーがすごく高いのは他の博物館を見るとすごく感じます。

藤田 ナウマンゾウを監修して頂いた兵庫県立人と自然の博物館の三枝春生さんに、当館のナウマン象は造形として日本で一番だとおっしゃって頂きました。

中村 十数社も作り手がいらっしやると、全体の統一感が難しくなると思うのですが、いかがでしたか。

井上 作り手によってそれぞれ特徴があるので、展示場面にあった表現ができるスタッフを見極めてキャストिंगします。例えば準構造船の船乗り（第33図）と丸木舟の漁師（第34図）のタッチは全然ちがいます。それは、その造形で何を見せたいのかを主眼に置いて表現方法を変えているからです。準構造船では船を見せたいので人はさらっとした表現にしていますし、丸木舟は漁の情景として全体に調和するように考えています。そういうところで味付けをしています。

多賀 制作物は仕方なく妥協して了承したものはほとんどありません。一応それなりに納得できるところまではやってもらっています。

染川 私もいろんな博物館に関わっていますが、やっぱりコスト意識は重要ではあります。でも、問題はその中でどれを大事にしてどれをひっこめるのか、そういう所にブ



第33図 準構造船の船乗り



第34図 丸木舟の漁師

レがあってはダメです。

中村 開館の5ヶ月ほど前のことでしたが、展示品の完成後に船を浮かべるイベント「古代船、但馬に現る！」(第35図)、石棺を曳くイベント「竜山石曳きまつり」などのお祭りをしましたが、制作工程上、実際はどうでしたか。

井上 博物館の宣伝になるからということで協力することになりましたが、イベントも工程の中に盛り込まないといけないので、ひと手間もふた手間も段取りが増えてしまいます。最初は「え〜っ?!」と思いましたが、発想が面白いし、やっぱりやってみて良かったなと思いました。

中村 当館の事業とはいえ、博物館と制作者の間に挟まって調整が大変だったと思うのですが。

井上 いいえ、今回の作り手のメンバーは皆さん気の良い人ばかりだったので本当に良かったなと思います。恵まれていたなって思いますね。

秋山 僕たちも割りとビジネスライクなつきあい方をしていないというの也有ります。単にこれを作っという、というのではなく、一緒に作っていくような感じでした。

多賀 制作物を工場で作ってそのまま博物館に搬入するのではなく、いろんな人がそれに関わって制作物が活かされていったというのがいいですね。それは、制作物の素材が当時と同じ素材の石や木を使っていたからこそ可能でした。

鯨島 それも、先行展とかボランティア養成などの先行事業をいろいろとされていたので、「やろか」「やれるよ」という感じが博物館準備室の中に積み上がっていたというのがあったように思いました。そうやって、様々な機会を利用して一般の人と考古学の人接し続けて来たからこそ最後まで楽しいものを作ろうという気が抜けなかったのではないのでしょうか。

多賀 博物館のコンセプトにソフト重視というのがあって、一回作った展示だけに頼るのではなく、ソフト事業をしながら、館の使命を実現していくことにしているので、開館前からいろんなソフト事業もやりました⁽¹⁰⁾。展示品制作もその中に位置づけることで、展示工事が単なる工事ではなく、ソフト事業の一環としてできたのかなと思います。石棺の制作では、途中で工場見学会も行いました。

それに、地域の特色を活かした展示品を制作し、イベントを通じて地域の人に参加して頂いたことも参加型の博物館を実践できたのかなと思います。



第35図 制作物を活かしたイベント

12 各担当者から一言

中村 そろそろ時間となりましたので、最後に1人ずつお話して頂きます。

東原 兵庫考古博を造ることで、博物館がこういう風にできていくんだということが本当によくわかりましたし、博物館を造るというのがこんなに楽しいということも思いました。とても大変でし

たが、この仕事の資料は今でも棄てられずに手元にあって、ときどき見返して気を引き締めています。

今までは発注者と一緒に展示を作る、というところまでだったのですが、この仕事では利用者のことまで考えて作る、ということ学びました。

井上 仕事をしていて自分は何が好きなのかと思うときがあるんです。それはやっぱり人と人との一体感みたいなところ、人と共有できるものが好きなのかなと思います。そうした関係の中で制作していくプロセスが好きで、できないようなことも何とか実現していきたいという欲があります。

この兵庫考古博での仕事はチャレンジがいっぱいありましたし、そこに向かって皆が同じ方向を向いていいものを作っていく。その中に身を置けたというのが一番の醍醐味だったんじゃないかな、という気がしています。

赤嶺 乃村工藝社の評価は、「まず一度お客さんの要望を聞き、受け止めて、できるにしろできないにしろ、真摯になってそれを返してくれること。それは博物館業界での乃村工藝社の評価だ」と顧客に言われたことがあります。先輩の背中を見ながら兵庫考古博の仕事をする中で、それが引き継がれ、染み込んでいった気がしています。

ちなみに隠れた功績ですが、キッズデザイン賞への応募を提案したのは僕です。結果、入賞することができました。



第36図 東原由季さん

平成19(2007)年	照明普及賞（一般社団法人照明学会）
平成20(2008)年	日本サインデザイン賞（公益財団法人日本サインデザイン協会）
平成20(2008)年度	グッドデザイン賞（公益財団法人日本デザイン振興会）
平成20(2008)年度	キッズデザイン賞（特定非営利活動法人キッズデザイン協議会）

第37図 受賞一覧

鮫島 じつと我慢し、できるまで待ち、そして最終案を受け入れて頂いたことが、博物館側の度量なのかなと思います。じっくり取り組めた、取り組まざるを得なかった、というのが一番です。

やはり、いっぱい案を作って、いっぱいやり直して、いいときもあれば、だめなときもあって、こういうのを積み上げていくしかいいものを作る方法はないのかな、と思います。それと、展示評価と、毎回のチェックが重要でした。

秋山 いろんなクライアントさんと仕事をしてきましたが、上の方から言われたことって大きな圧力になるんです。でも、我々はほぼ現場で決められた。それって現場にとって大きな信頼関係につながるんです。だから良いものができたのではないかと考えています。

それから、大変でしたけれど一週間に一回の打ち合わせを行ったのが、やっぱりよかったんだと思います。

多賀 この博物館は考古系の博物館としては異端の存在だと思っています。基本構想の時に、今までにないものを造るという決意を込めて、「新スタイル参加体験型」というすごくハードルを上げたうたい文句を掲げました。それまでの考古系博物館より面白いものにしたい、ものばかり並んでいて、それを作って使った人の姿が見えてこないという限界を超えるためにどうしたらいいのかを考えました。その結果としてこのような展示ができあがったのですが、それはこれまでの考古系博物館の流れの中で出てきたというより、歴史系、自然系博物館などを含めたいろんな博物館の流れのなかでの一つの到達点として位置づけられるのではないかと思います。

ただしそれはあくまでその時代のニーズを背景にできたものであって、もう一度、次の時代に機会を与えられたら同じものができるというものではないと思います。他の博物館の方にも、兵庫考古博の経緯について参考に聞かれることがあります。当館の通りにすれば同じものができるのか、そういうノウハウがあるものでは決してないし、人の出会いとかすごく偶然の要素がたくさんあって、たまたまうまくいった所も多いと思います。この10年ある程度当初目指していた結果もそれなりに伴っていったということが評価されているのですが、正直この博物館を造る過程で得られた経験が、ノウハウとして、今後何かに役立つかどうかは何とも言えません。ただ新しい博物館のスタイルを模索していく中で、今までにないものを皆で考えて造ることができたというのはとても意味のある経験であったし、2000年の一桁代を代表する博物館の一つに数えられるぐらいのものを造ることができたという自負は持っていていいと思っています。

藤田 良かったのはターゲットを子供に絞ったということです。実際の数字で言いますと、有料ゾーンに入る来館者は年間4万人程度、そのうち未就学児と小学生が18,500人で、約46%にあたります。10,000人ぐらいは小学校の団体になります。そういう意味では、こういう博物館を造りたい、という狙い通りなのかなと思っています。

パネルの短い言葉とイラストでわかりやすく伝えていることについては、去年の夏に世界考古学会議が日本であって、そのうちの一つの催しとして当館にも外国の方が30人ほど来られました。全ての解説が日本語なので読めないのですが、イラストとジオラマで何となくパネルの意図が伝わっていたようです。そういう意味では世界考古学会議でも取り上げられていたパブリック・アーケオロジの点で世界にも通用する部分があるのかなと感じました。

それから、開館時のスタッフのうち、現在も博物館に残っているのは僕と高瀬さんだけで、他は全員入れ替わっています。僕自身も今日の話にあった多くの部分について知らなかったもので、今のスタッフには伝えられていません。だから、デザインや展示物に込められた意図がわからず、運営にあたっての実用面が重視されて、手が加わったり改変されたりしている部分もあるというのが実情です。

染川 今日、改めて皆さんのお話を聞いて、ご苦勞をおかけしていたんだなあと思つづく思いました。真摯に向き合って下さって、ありがとうございました。



第38図 藤田淳

私がアメリカで博物館教育の勉強をし、たくさんの展示を見た後に日本に帰国したのが、平成6（1994）年でした。日本の博物館に対して残念に思ったことは、展示の内容が難し過ぎてとっつきにくかったことです。予備知識が無いと楽しめない。学芸員さんが「これはね」ってぼそっと展示に関する話をして下さると、その内容こそが面白いのに、肝心のその部分は展示には表現されていない事が多かったのです。当時の日本では、博物館側が伝えたいことを展示室に列挙しているだけで、実際に伝わっているのか、利用者がそこで何を考えているのかに対して、あまり注意が払われていなかったと思います。

そうした経験から、考古博準備室の皆さんが、資料や史実の何をどう面白いと感じておられるのか、それを聞き出すのに必死でした。土器ものさし、人形、地層剥ぎ取り資料、昔の人びとの交流はどう行われていたか、などなど。そして、聞き出したこと、展示したいことが、どの様にすれば利用者に届くのか、展示評価の調査をして考えました。今も展示評価は重要なステップだと考えています。

それから、今回のような混成チームによる展示開発の体制も大事だと考えます。違った専門、違った知識レベル、違った環境にいる多様なメンバーで議論したからこそ、一般の人が来たときに楽しい博物館になったのでしょう。

準備期間を経て、開館してから数えてもすでに10年が経ちました。社会状況は変化し、人の興味や考え方も変わって来ました。この展示がどのように利用されているのかという調査は、機会があり予算が確保出来れば、ぜひ行って欲しいです。利用者数が減少しているとも聞いていますが、その点も分析して、ぜひ1人でも多くの来館者を迎えて、賑わう博物館になることを願っています。神戸市内の方面などにも積極的にここの良さをPRしてみてもはどうでしょうか。

最後に。いま、文化財保護法や博物館のあり方が大きく変わろうとしています。国では、国策として訪日外国人観光客の消費拡大を促す政策に次々と着手しています。博物館も関係してくる動きなので、アンテナをはりつつ、でも何を大切にしていきたいかを一番大事にして下さい。これからも大勢の人がいろんな形でここに集い、みんなで考える博物館でいて欲しいと願っています。また、一緒に学べる機会があればうれしいです。

13 おわりに

高瀬 皆さん、本日は長時間にわたり本当にありがとうございました。長時間とは言っても一つ一つは短くて、突き詰められたわけではありません。

今回のこの座談会をしましたのは、兵庫考古博を10年目に再検証する、というのがありますが、博物館がかなり危機的な状況に追い込まれているということも理由としてあります。入館者でいいますと、年間15万人に来て頂いていたのが、今年度は11万人ぐらいに減ってきています。原因はまだ不明ですが、少し博物館に元気がなくなっている、という気がしています。



第39図 高瀬一嘉

本日のお話しをうかがった感じでは、常設展示については特に何か問題があるわけではなく、次の10年間も通用するような展示になっているとのお話しを頂きました。入館者が減っている原因が展示ではないとなると、運営面の問題なのかな、とも思っています。入館者だけが博物館の評価ではありませんが、やはり年間15万人が来て頂いていたのが、急にガクッと落ちてきたのは何か原因があるはずで、その分析をしなければなりません。

こうした時に一度立ち止まってどんな博物館をつくったのかということを、全員の記憶が薄れないうちに当時を再検証し、次の世代の人たちに伝えないといけないということもあって、今日集まっていただきました。

今回のお話しで明らかになったのは、関係者にはものすごく想いがあって、ものすごい作業量と取捨選択の中で作っていたということです。テーマ展示室や「発掘ひろば」を造っていく中でいろんな予備知識を頭に詰め込み、さらにそれを削ぎ落としていきましたが、そこにはいろんなバックグラウンド、知恵とか検討したプロセスがありました。お客さんが面白いと思えるのは、実はそんな削ぎ落とした部分の話ではないのかなと思います。しかし、今の博物館にはそれを話せる人が全然いない状態です。

当館の学芸員は人事異動で入れ替わりが多いために、どんな検討を経て展示ができあがったのか、残念ながらほとんど他の職員に伝えきれていません。それぞれの学芸員がもっている知識の範囲で展示の解説はできても、どんな思いで展示を作り、どんな工夫をしたのか、次の世代には伝えきれていない。今後は、展示を造った者の責任として次の世代に伝えてほしい。それは造った人にしか絶対にできません。伝える手段は文章でもかまわないし、ICレコーダーの録音でもいい。そういう次の世代の気づきになることをやっておいて下さい。

まだまだ、話の足らないところもありますが、本日はこれで終わらせて頂きます。

ありがとうございました。

(本記録は、兵庫県立考古博物館の展示工事に関わった展示監修者、展示制作会社スタッフ、博物館開設準備室学芸員が集まり、展示工事の経過について話し合った記録である。内容については、当日録音した音声を文字化した後、事務局の編集、参加者の校正によって手を加えている。)

<参考文献>

兵庫県立考古博物館 2008年『Past & future : 兵庫県立考古博物館コンセプトブック』

【註】

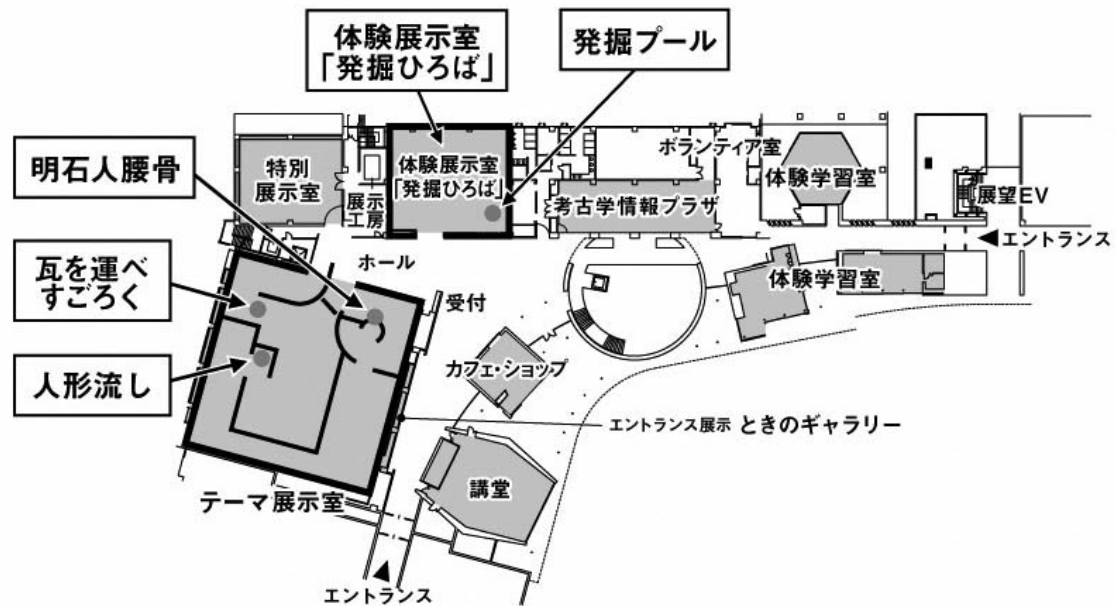
- (1) 以下、兵庫県立考古博物館は「兵庫考古博」と略す。
- (2) 松田 陽、岡村 勝行 2012年『入門 バブリック・アーケオロジー』同成社
- (3) 現在、兵庫県教育委員会事務局文化財課長。兵庫考古博の基本構想から開館後まで最も長期間にわたって関与。
- (4) 兵庫県教育委員会 2003年『県立考古博物館（仮称）基本構想』<http://www.hyogo-c.ed.jp/~shabun-bo/gyouseisituhp/top/kihonkousou/4.pdf>

- (5) 兵庫県教育委員会 2004年『県立考古博物館（仮称）基本計画』
<http://www.hyogo-c.ed.jp/~shabun-bo/gyouseisituhp/top/kihonkousou/3.pdf>
- (6) 兵庫考古博の地元で小正月に行われている火祭りの民俗行事
- (7) 染川香澄、吹田恭子 1996年『ハNZ・オンは楽しい』 工作舎
- (8) 現在、兵庫県立考古博物館の名誉館長。兵庫考古博の基本構想検討委員会の会長、基本計画策定委員会の会長、展示工事の監修者を歴任した後、初代館長に就任。
- (9) 故人。乃村工藝社のデザイナーで、考古博物館の展示制作においてチーフデザイナーを勤めた。
- (10) 兵庫県教育委員会 2007年『県立考古博物館（仮称）先行ソフト事業実施報告書 平成14年度～平成16年度事業』

資料 1 展示工事関係年表

年度	委員会	計画	工事		体制	展示評価	先行事業	染川
平成13年度 (2001)	基本構想検討委員会				文化財室 審査指導係			
平成14年度 (2002)	基本構想策定委員会 展示ワーキンググループ 歴史文化遺産活用構想検討会	基本構想策定 歴史文化遺産活用構想					魚住倉庫展Ⅰ 考古業者養成事業 8月：地域文化財展「古代但馬の王墓」 (和岡山町)	基本構想WG
平成15年度 (2003)	基本計画策定委員会 史跡・大中道跡環境整備検討会	基本計画策定 史跡・大中道跡環境整備 基本計画	基本計画策定調査 (丹青社)	・先行施設調査(上野原縄文の森・西都原考古博) ・道跡現地調査		7月：企画段階評価(播磨町) 8月：企画段階評価(須磨水・播磨町)	考古業者養成事業 5月：大中道跡マップⅠ 7月：先行展「体感！弥生時代」 11月：地域文化財展 「邪馬台国への道のり」(新宮町)	基本計画委員
平成16年度 (2004)	設計委託者選定委員会		基本・実施設計 (乃村工務社)	5月：設計委託者決定 6月：キックオフミーティング 6月～8月：基本設計 ・建築設計とのすり合わせ ・展示構成、方向性の決定 ・先行施設調査(備井歴史・唐古縄文・ミュージアム) ・道跡現地調査 9月：基本設計完了 建築設計完了(昭和設計) 建築工事着工(竹中JV) 12月：具体資料とのすり合わせ 1月：知事報告(模型など) 1月：設計段階評価「不安な点」(染川) 3月：実施設計納品	文化財室 開設準備担当	8月：設計段階評価／人骨(播磨町) 3月：設計段階評価／清盛(播磨町)	考古業者養成事業 7月：先行展「私たちの由來」 8月：大中道跡マップⅡ 1月：地域文化財展 発信する地域文化 (神戸市) 2月：先行展「春の夜の夢のごとし」 12月～3月：建設予定地発掘調査	設計選定委員 展示監修
平成17年度 (2005)	事業計画策定委員会			4月：実施設計の再検討 ・予算調整 秋：展示工事入札 10～12月：「展示工事 展示概要」 3月：ケース、制作、映像、ハンスオン、グラフィック	文化財室 開設準備室		考古業者養成事業 大中道跡マップⅢ 7月：先行展「自然とともに生きる」 11月：先行展「駅のはじまりを探る」 11月：地域文化財展「御食国・淡路」	
平成18年度 (2006)	事業計画策定委員会	事業計画策定	展示工事 (乃村工務社・丹青社)	建築工事 4月：古代船原木確認、海の時空館 5月：「発掘ツール」案 映像制作 造形制作 情報システム制作 資料調査	開設準備室	8月：制作途中評価／(播磨町)	考古業者養成事業 5月：堅穴住居整備お披露目 7月：先行展「朝来の古代と但馬の王墓」 8月：先行展「あそびにおいてよ」 9月：地域展「古代氷上郡の役所と村」	事業計画委員 展示監修
平成19年度 (2007)				展示室造作工事 情報システム制作 造形制作 映像制作 グラフィック制作 ケース制作 演示具制作 列品 10月：開館	考古博物館	6月：制作途中評価／ グラフィック、ハンスオン、ゲーム (播磨町)	考古業者養成事業 4月：古代船進水式(新温泉町) 5月：石棺更き(高砂市・播磨町) 8月：古代体験夏まつり	

資料2 展示室のレイアウト



資料3 監修者の意見「染川さんのお言葉」

- 子供も大人も歴史の知識は何もない。知らない。展示の垣根が高すぎる。かってな思い込みも多い。
- 展示しようとしているコンテンツと、見に来る利用者の接点（フック）が必要。接点が無ければはじまらない。知っていること、もの、現代的なものとの類似性をもたせる。
（例）かわらけ＝現代の紙コップ、銭＝買い物が出来るようになったはじまり
自分の知っている地名、身体、古い写真、お墓、お金、占いに関心や興味があり、フックになりやすい。
- フックには決まった形式があるわけではない。
- 持ち帰りのメッセージははっきりさせる。歴史知識ではなく、現代に生きている人にとって有効なもの。みんなが知らない意外な事実が今とつながっている、ような。メッセージには段階がある。
- 企画段階評価は、利用者とトピックとの距離をはかり、接点をさぐるためのもの。
- 展示や自由な学びの場。自分で納得いくまでためす。ハンズ・オンはトライアンドエラー。展示はオープンエンド。段階を追ってわかっていく。
- 展示とセットになったシンプルなハンズ・オン。例えば、おサルの進化で親指の話をするならば、利用者がバーをつかんでみる、バーがあるだけのハンズ・オン。
- 子供の学びでは、パッと見の印象も大事。落ち着いて展示に向き合えば何かを考える。

- これまで、バラバラだった知識が、展示を見ることによって、パーッと一つにまとまる、腑に落ちる体験が目指すところ。
- 親は子のファシリテーター。子の質問に答えられないと連れて行きたくなる。観覧時間も短くなる。
- 利用者の発話、会話が大切。ひとは知ったことをしゃべりたいもの。話をする事で学びが深まる。知識の交流、人の交流。(会話は指標であり、目的でもある)
- 働きかけ、問い掛け、ヒントが必要。(持ち帰りメッセージ、シーン、働きかけのセット)
- 見よう、考えようとしている利用者を裏切ってはいけない。誤解されるようなものを置いてはいけない。
- 触れる展示とよく見せるための露出展示との分けが必要。触らせれば良いというわけではない。
- 体験なら、当時の人の気持ちになれる、ように。体験する気になる、体験した後どうなるのか。そこまで考える必要あり。
- 歴史の謎解きが自分で出来る展示や、研究の過程がわかるのもよい。(駅の発見。明石人の発見。スミソニアン歴史テーブル)
- 運営が大変にならないように。ランニングコストがかかり過ぎて開館後ダメになる。運営員がいないときでも楽しめるように。
- 美しく、押しつけがましくなく、サラリと、もいい。例:福井県博物館。NY 自然史の生物多様性展示。
- モノ資料が展示されている方向と解説図版に描かれたその資料の方向をそろえる。そろっていないと、ちょっとしたことが理解のつまずきになる。
- パターン化した、見た目が同じ展示が並んでいるもの、特に壁面に解説の詰まったパネルが並ぶのは、退屈そうで見てももらえない。
- むづかしい名称は、興味をもつきっかけがない。
- シンプルに。シンプルなものが結局よい。

資料4 兵庫県立考古博物館整備に伴い実施した展示評価

1 企画段階評価

(1) フェーズ1

目的 利用者と考古学との接点をさぐる。
 調査時期 平成15年7月
 実施場所 播磨町中央公民館、播磨町郷土資料館
 対象者 播磨町周辺在住の小学校4年生・6年生・
 中学校1年生とその保護者
 調査方法 質問紙を用いた1対1の対面インタビュー
 と行動観察



対面インタビュー（播磨町郷土資料館）

(2) フェーズ2

目的 展示テーマと利用者の接点を具体的に探る。
 調査時期 平成15年8月
 調査場所 (A) 須磨海浜水族園、(B) 播磨町郷土資料館
 対象者 (A) 須磨海浜水族園に来園している小学校
 高学年の子ども
 (B) 播磨町在住の小学校4年生、6年生
 調査方法 (A) 1対1の対面インタビュー
 (B) 3～4人のグループインタビュー

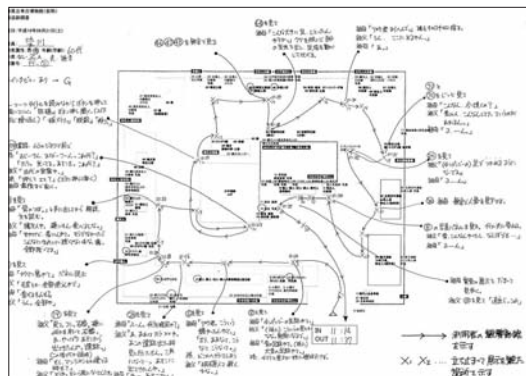


対面インタビュー（須磨海浜水族園）

2 設計段階評価

(1) 人骨展示に関する調査

目的 人骨展示の方法や課題を探る。
 調査時期 平成16年8月
 調査場所 先行展「私たちの由来」展示会場
 (播磨町郷土資料館)
 対象者 先行展の観覧者
 調査方法 行動追跡調査、定点観察調査、
 対面インタビュー



行動追跡調査（播磨町郷土資料館）

行動追跡調査の記録シート

(2) 平清盛の展示についての調査

目的 テーマや資料の展示方法、展示解説の検証
 調査時期 平成17年3月
 調査場所 先行展「春の夜の夢のごとし」展示会場
 (播磨町郷土資料館)
 対象者 先行展の観覧者
 調査方法 インタビュー調査、行動追跡調査



インタビュー調査 (播磨町郷土資料館)



瓦と土器の展示方法の検証



床面展示の検証

3 制作途中評価

(1) ハンズオン展示の検証

目的 制作物が所期の目的を達しているか、素材や構造など使用にあたっての問題はないかを検証する。
 調査時期 平成18年8月
 調査場所 先行展「あそびにおいでよ」展示会場
 (播磨町郷土資料館)
 対象者 先行展の観覧者
 調査方法 行動追跡調査、対面インタビュー調査
 試作品の耐久性調査



発掘プールの検証

(2) グラフィック、ハンズオン、パソコンゲームの検証

目的 試作品を実際に使ってみて、デザインや使い勝手に問題がないかどうか検証をおこなう。
 調査時期 平成19年6月
 調査場所 考古博物館 情報プラザ、体験学習室
 対象者 播磨町立蓮池小学校6年生
 調査方法 行動観察、対面インタビュー



瓦を都まで運べ! すごろくの検証