

# 生物多様性を子どもたちに ～チルドレンズミュージアムの取り組み～

キッズプラザ大阪 企画運営グループ プランナー 石川 梨絵

国際生物多様性年を記念した『～いろいろいるねん つながってるねん～ みんないきもの展』は、自然科学に留まらず、芸術、文化、映像、IT、食育等、多彩な分野からのアプローチと、幼児から小学生を対象とした展示手法を活かして、全館で取り組んだ初の企画展である。本稿では、まずチルドレンズミュージアムとして日頃取り組んでいる企画に対する考え方と現状について述べ、次に「生物多様性」をテーマに生きもののつながりや命の大切さを体感する本企画展の事例を報告する。

## 1. キッズプラザ大阪について

### 1) 施設の概要

キッズプラザ大阪は、「子どもたちが楽しい遊びや体験を通して学び、創造性を培い、可能性や個性を伸ばす」ことを基本理念として、1997年に開館した日本で初めての本格的な子どものための博物館（チルドレンズミュージアム）である。館内には、50以上のハンズオン展示、5か所のワークショップコーナーがあり、ワークショッププログラムは年間140種を数える。

開館以来、近畿2府4県を中心に全国各地から毎年約40万人、2010年3月で累計556万人に達する来館者を迎えている。

### 2) 子どもの多様な興味にこたえる“入り口”としてのミュージアム

当館は、子どもたちの多様な興味関心にこたえ、遊びを通して、学ぶことの楽しさや面白さを経験し、より深い学びにつながる“入り口”としてのミュージアムの役割を担っていると考える。

館内には自然や科学の仕組みが学べる「体・自然・科学のコーナー」、世界の民族衣装や楽器を試すことのできる「文化のコーナー」、仕事体験やごっこ遊びができる「キッズストリート」、TVスタジオ体験ができる「わいわいスタジオ」、食育をテーマとした「パーティーキッチン」、パソコンを使った創作活動をする「コンピューター工房」、表現・創作活動を行う「創作工房」、自然科学の不思議を体



「こどもの街」

験する「ワークショップスペース」、多目的ホールがある。また館の中心には当館のシンボリック存在である遊びの空間「こどもの街」がある。

### 3) 子どものためのハンズオン展示とワークショップ

ここでは当館の主な利用者である幼児から小学生の子どもたちを対象として「楽しい体験を通じた学び」を提供するための企画・開発において大切にしている要素を挙げる。

#### <ハンズオン展示>

- ①「さわってみたい、やってみたい」という気持ちが生まれる形としかけ：子どもの興味をそそるユニークなデザインで、見ただけで遊び方が分かること。文字による説明・解説は最小限にして、まずは実際に触れてみることを促す。
- ②プロセスを重視する：展示物を通して感じ、考えること、発見することは子どもによって異なる。試行錯誤や自分なりの予想ができる等、過程そのものを重要視している。
- ③スケール、安全性、耐久性への配慮：子どもが思う存分体験できるよう、大きさや高さ、負荷、可動域等を設計し、思わぬ怪我や事故を防ぐ。また極力修理が容易で、職員でも対応できるものとする。
- ④インタープリターによるサポート：展示物と子どもをつなぐインタープリターという役割のスタッフが、子どもの体験をサポートしている。現在約350名の市民ボランティアがインタープリターとして活躍している。



骨格のしくみを知る「ホネガシャ」

#### <ワークショップ>

- ①子どもの創造性、感性をのばす：子どもがリラックスした状態で、のびのびと個性を発揮できるよう、安心感と期待感を持たせる。
- ②プロセスを重視する：創造活動の過程での子どもの自主的な取り組みを尊重する。子どもの気づきや工夫をよく観察し、声かけをすることで子ども自身への意識化を図る。
- ③参加しやすい条件の設定：所要時間を短め（30分～60分程度）にする、複数回実施する、ほとんどの場合参加費を無料とする等、多くの子どもたちが参加しやすいように工夫している。



「星の地図づくり」

### 4) 他施設、専門家との連携による質の向上

企画に必要な専門的知識を深めるため、他博物館施設や企業、研究者や芸術家等の専門家との連携を心がけ、より充実した質の高い企画づくりに努めている

## 2. 2010 国際生物多様性年記念企画

### 『～いろいろいるねん つながってるねん～ みんないきもの展』

#### 1) 経緯

多種多様な企画は、多くのニーズに応えられるという利点がある一方、単なる便利な遊戯施設というイメージにつながっていることも事実である。そこで、当館の各分野の特徴を活かし、ひとつのテーマの企画展を全館規模で開催することで、文化教育的な価値とメッセージを持つチルドレンズミュージアムとしての存在意義を、あらためてアピールする機会とした。

テーマの選定にあたっては、当館の理念に合致すること、各コーナーで取り組めるよう横断的であること、現代的な課題に対応していること、時事性が高く話題性があることなどに留意した。最終的に「生物多様性」をテーマとした理由は、上述の点を満たしていることに加え、「生物多様性」の最も基本的な命題が、当館においても重視している「命の大切さ」であると考えたためである。

#### 2) 趣旨 ～生物多様性を子どもたちにどう伝えるか～

「生物多様性」、すなわち「種の多様性、生態系の多様性、遺伝子の多様性」という概念は非常に幅広く奥深いものである。私たちはこれを複雑な学問としてとらえ、来館者に示そうとするのではなく、小さな子どもたちの日々の生活のなかでの身近な問題として提案することとした。それは、自分や周りの人、身近な生きものをあらためて見直すきっかけを与え、命の大切さを感じる場所をつくることである。

そこで「種の多様性、生態系の多様性、遺伝子の多様性」を、チルドレンズミュージアムの視点で読みなおし「いのちのぎわいの大切さ、つながりの大切さ、個性の大切さ」として子どもたちに伝えることとなった。これは、企画展趣旨文章のなかで「つながってるから生きている」、「うけつぎ、ひろがるいのち」、「いろいろいるから地球はたのしい!」として、また展示サブタイトルでは「いろいろいるねん つながってるねん」として表わされた。

展示の企画においては、「生物多様性」の基本的な概念をおさえるため、多くの方のご協力をいただき勉強を重ねたうえで、特に以下のことを念頭において具体化させた。

- ①多彩な分野から「生物多様性」を表現する：多彩な分野を持つ総合的な施設として、各コーナーの特徴を活かした様々な切り口で「生物多様性」を表わす。また全館を通じて生きものを感じられるように館内をつなぐしかけをつくる。
- ②子どもが生きものと同じ目線を持つためのしかけ：子どもがその生きものになったつもりで、その生きものの気持ちを想像し、命の不思議や大切さを実感する。
- ③空想力と創造力を活かすアプローチを取り入れる：科学的事実を踏まえたうえで、それに固執するのではなく、子どもが空想力と創造力を発揮することで、自由な発想で生きものをとらえる。

④生きものについての語りが生まれる場：展示場での体験だけでなく、体験をきっかけとして、生きものとの出会いやつながりの記憶を思い起こし、共有できる場とする。

### 3) 企画展実施概要

●期間：2010年11月2日(火)～28日(日)(24日間)

●入館者数：約25,000名

●内容 ※( )内は概要

#### <展示>

『はじまりの広場』(導入展示)、『つながりの街』(つながりあう命)、『時の散歩道』(太陽の誕生から現在までをたどる)、『マイクロライフ展』(地面の下の生態系)、『たんけん!熱帯雨林』(動植物と先住民の暮らし)、『地球を履こう～足もとのうた♪』(植物アートに触れる)、『あしのうらにつづく世界 写真展』(昆虫写真等)、『イキイキもん!絵本特集』(生きものや命の絵本展)

#### <ワークショップ>

『いきものニュース』(アナウンサー体験)、『変身なのだ!むしむしクロマキ』(合成映像の中で着ぐるみを着て虫になる)、『ぬのきれいきもの・すみごちち〜つくって♪そして…考える!』(生物とその棲みか)、『あいぼうくん、がんばる!〜共生するいきものたち』(共生関係)

\*期間中各コーナーにて常時実施

『あるいて研究所〜虫めがねをつくって研究にいこう〜』(生きものの観察)、『いろんなきのこを食べてみよう〜「いただきます」と「ごちそうさま」〜』(命としてのきのこを感じる)

\*期間中各コーナーにて土日祝日に実施

#### <特別プログラム>

土日祝日に専門家によるワークショップ系プログラムを14種実施。

### 4) 事例紹介/展示

#### ①『はじまりの広場』(キッズプラザホール前)

ねらい：来館者が最初に訪れる企画展の導入部分として、インパクトある生きもののにぎわいを演出してアイキャッチとしてひきつける。また「生物多様性」のいくつかの基本的な概念を表し、全館に広がる展示へつなげる。

概要：等身大のキリンやゾウなどの迫力ある動物パネルが点在するなか、5mの高さで生命の誕生から現在までの種のひろがりを表した『いのちの樹』、エネルギーや水の循環を表した『循環パネル』、動物の分布をパズルにはめこむ『アニマル・マップ』、個体発生と進化を6つのサイコロで比べる『にてる?ちがう?いのちのはじまり』、動物の頭骨やフンを比



「にてる?ちがう?いのちのはじまり」

べる『動物の骨とウンチ』を設置した。また企画展全体のナビゲーターとしてインタープリターが案内役を務めた。

**成果：**動物パネルと背比べをしてその大きさを実感したり、動物のフンを見て自分のうんちとの違いを話してくれる子ども、個体発生 of 胎児の様子に興味を持ち子どもと語りあう父親などがいた。子どもたちはここを出発点として、自分の興味に従い自由に展示場へと進んでいった。

## ②『つながりの街』（こどもの街）

**ねらい：**当館のシンボルであり、自然との共存をテーマとしたウィーンの建築家フンデルトヴァッサーがデザインした迷路のような遊びの空間、「こどもの街」を舞台に、生きもの同士のつながりや生態系を表した。

**概要：**「こどもの街」の小部屋や通路を利用し、生きものがつくる土をあらわす『土の部屋』、オーシャンドラムで水音を聴く『水の部屋』、植物アート作品に触れる『草の部屋』、匂いや重さを比べる『木の部屋』、立体ツリーで生きものの連鎖を知る『食物連鎖の部屋』、『フンデルトヴァッサーの部屋』の6つのテーマのブース展示を行った。

**成果：**『土の部屋』で、子どもたちはミミズになって「ミミズのトンネル」をくぐって楽しむと、本物のミミズへの興味が高まり、虫メガネで一心に見入るようになる。そのうえでコンポストでミミズが生ゴミを食べてフンを出し、それが土のものになるという循環を見せると、より理解が深まる様子が見られた。



「ミミズのトンネル」

## ③『いきものたちのにぎわい ～マイクロライフ展～』（ホール）

**ねらい：**サイエンス&アートの手法により地面の下の生態系をマイクロライフとして演出。日常では気づきにくい地下の豊かな生態系、いのちのにぎわいに気づく。

**概要：**マイクロの存在となった子どもが、巨大なアメーバや菌糸をのばしたキノコ、水滴、木の根っこなど、地面の下のにぎやかなマイクロライフの迷路を探検。伸縮自在でやわらかい特殊な布地で制作された生きものたちと遊びながら、不思議な生態を体感する。

**成果：**子どもたちが手をつないでキノコの菌糸を表現しながら“森のおそうじ係”ごっこを楽しんだり、ミミズやダンゴムシ（布製）を探すコーナーでは、初めは気もち悪がっていた子どもが、次第に小さな生きものに関心を持つようになるなど、土の下の生態系の面白さを知り、興味をうながす場所となった。



「キノコのおうち」

## 5) 事例紹介／ワークショップ

### ①『ぬのきれいきもの・すみごち ～つくって♪そして…考える!』(創作工房)

ねらい：創作活動によって生み出した生きものに愛着を持ち、その生態や棲みかとなる生活環境を考えることによって、実際の生きものや生態系について想像する機会とする。

概要：森や村、都市の背景が壁一面に描かれ、凸凹やしかけがしつらえられた展示環境のなかで、生きものとその棲みかの関係について知る。その後、ハギレを材料として生きものを作り、その特徴を発表する。(定員20名、火曜日以外毎日、30～40分間、1日8～9回実施)

成果：水、陸、空を自由に動ける生きものや、家の守り主などの想像上の生きもの、実在の生きものを含め個性ある作品が数多くつくりだされた。自分生きものを作り、その物語を創作する楽しさに夢中になった子どもも多く、リピーター率の高いプログラムとなった。



生きものの特徴を語る子ども

### ②『あいぼうくん、がんばる! ～共生するいきものたち～』(コンピューター工房)

ねらい：生きものの「共生」に着目し、自分と共生してくれる生きものを想像して描き出すことにより、自由な発想から生態系をイメージする。

概要：イソギンチャクとクマノミなどの「共生」の例を知り、自分と共生してくれる「あいぼうくん」を想像する。PC画面上の自分の写真に「あいぼうくん」の絵を描きハガキ大に印刷し、どのような共生をしているのかを参加者同士で発表しあう。(小学生以上対象、定員10名、金曜日以外毎日、30～40分間、1日4～10回実施)

成果：「自分を元気にしてくれるお花に、自分は毎日お水をあげる」、「泳ぎ方を教えてくれる魚と、水をきれいする自分」など、生き物のユニークな生き方に負けない面白い発想で仲良くなってくれる多くの「あいぼうくん」が生み出された。



PC上であいぼうくんを描く

## 6) 来館者の反応

### ① 30代の父親

小学生の子どもと来館した男性が、「自分の子どもの頃には、周りに田んぼや畑があって、生きものと触れ合うのは普通のことだったが、今自分の子どもの周りは全くそういうものがなく、子どもと生きものについて話をするのがなかった。子どもに自然と触れ合うという大事なこ

とを経験させていなかった。」とインタープリターに語ってくれた。

## ②車イスの少年（小学校中学年男子）

『つながりの街』の舞台となった「こどもの街」は、4階建になっており、階段やスロープ、小部屋が入り組んだ構造となっている。この一番下の『土の部屋』で、インタープリターの声かけで展示をとっても楽しんだ車イスの少年が、階上にも展示があることを知り全部やってみたいと言った。彼は車イスを降りて、両親とインタープリターが見守る中、這って階段を上り、4階までの全ての展示を体験し、大変満足してくれた。

この二つの事例は、展示場で活動していたインタープリターが、来館者と直接交流するなかで印象に残った出来事として伝えてくれたものである。都市生活者である来館者に、自然や生きものに対する気づきを与えるきっかけとなれたこと、また体の不自由な少年に「もっと楽しみたい」という気持ちを抱かせ、行動に移させたことは、これらの人々に私たちが意図した展示趣旨が伝わったエピソードとして受け取ってよいのではないだろうか。

## 7) おわりに

本企画展で子どもたちは、地面の下の菌糸をひっぱり、クマのおなかに入り、ハエトリグサに食べられ、自分と共生してくれる生きものを考えるなど、思い思いに遊んでいた。館内のあちこちで生きものとの出会いや触れあいを楽しみながら、「いろいろいるねん つながってるねん」を感じてくれたのではないだろうか。生物多様性という大きなテーマを前に、「大人が伝えたいメッセージと、子どもが感じることは違う」、「5才の子どもには、5才の子どもなりの履歴がある」など、私たちはたくさんの議論と試行錯誤を重ねながら、子どもにとって何が大切なのか、子どもにとってどうすることが最も望まれているのかを第一義に考え、子どもの日常生活からの視点を広げ、つなげようと試みるのがチルドレンズミュージアムの原点であることを再確認した。

小部屋や通路が迷路のように入り組んでいる「こどもの街」を中心に、たくさんの遊びがちりばめられた当館で、子どもたちは自分でお気に入りの居場所を見つけ、好きなだけ遊ぶことができる。整理されすぎないこの混在性が、楽しく居心地のよい空間にしているともいわれている。今回、企画開発をどのように進めていくか、資金をどうするか等、多くの課題が残ったことも事実である。しかし、本企画展はこの混在性をいかしたまま、「生物多様性」というひとつのテーマでゆるやかに融合させた企画展として、当館の今後の可能性を拓いたのではないかと思っている。