

ミッションをクリアしてお宝をゲットせよ！

ー参加体験型企画を通した展示室間連携の試みー

秋田県立博物館 学習振興班 浅利絵里子

1 わくわくたんけん室について

(1) 施設概要

秋田県立博物館は歴史、考古、民俗、生物、地質、工芸の6部門からなる総合博物館である。昭和50年に開館し、平成16年のリニューアルを経て、現在本館には、人文展示室、自然展示室、企画展示室、秋田の先覚記念室、菅江真澄資料センター、わくわくたんけん室の6つの展示室が常設されている。また開館当初より重要文化財旧奈良家住宅を分館として公開している。本館は秋田市の郊外北端に位置し、最寄りの駅まで徒歩30分で、必ずしも交通の便に恵まれているとはいえないが、秋田県の人口約108.5万人、秋田市の人口32.4万人に対し、年間約8.5万人の来館者数がある（平成22年度現在）。

(2) わくわくたんけん室の課題

わくわくたんけん室は、来館者の自発的な学習をねらいとし、体験を通じて他の展示室をより深く理解してもらうことを目的に作られた参加体験型の展示室である。ハンズ・オンの考え方を運営の中心に置いている（図1）。

壁面には、展示室との関連が深い様々なアイテムを収納した「宝箱」が80種類以上配置されている。工作型のアイテムも用意しており、来館者が職員から補助を受け工作した後、持ち帰ることが



図1 わくわくたんけん室



図2 宝箱

ができる。

また、「貝の標本作り」や「クリスマスリース作り」といった季節イベントを実施し、来館する度に新しい発見があるように、室内を柔軟に変化させている。

わくわくたんけん室は、特に低年齢層に人気があり、大勢の利用者でにぎわい、また、ここでの活動を目的にした家族のリピーターが多い。しかし、人気は工作型アイテムに集中しがちで、それ

以外の体験型アイテムの活用度が低いという問題があった。また他の展示室へ足が向かない傾向も見られた。そこで、わくわくたんけん室の体験的活動のバランスを図り、かつわくわくたんけん室と他の展示室との連携を図れるようなイベントとして、「ミッションをクリアしてお宝をゲットせよ！」を企画した。平成23年5月～7月に来館者300万人達成を記念して1回目を実施し、好評だったため10～11月に2回目を実施した。

2 わくわくたんけん室と他の展示室の連携を図る

ー参加体験型企画「ミッションをクリアしてお宝をゲットせよ！」

(1) ねらい

- ア わくわくたんけん室と他の展示室との連携を強化する。
- イ わくわくたんけん室の工作型以外のアイテムの利用や学習活動を促進する。
- ウ 親子のコミュニケーションの機会を提供する。
- エ 記念イベントとして来館者に楽しんでもらう。
- オ 来館を促進する。

(2) 実施日程

- ア 期間：2011年5月28日～7月10日 土日・祝日（14日間）
：2011年10月15日～11月6日 土日・祝日（9日間）
※1回目が大変好評であったため、2回目も年内に実施した。
- イ 受付時間 9:30～15:30(11月は15:00まで) ※受付終了は閉館の1時間前

(3) 概要

自然展示室・人文展示室の2コースのミッションシートにチャレンジしてもらい、完了した参加者に景品（お宝）を贈呈する。ミッションシートには、5問のミッション（クイズ等）が示されており、参加者はわくわくたんけん室で受け付けをし、該当する展示室を周りながら解答する。ミッションシートは週毎に違うものを準備し、新たなミッションにも挑戦できるようにした。

2回目の実施期間には企画展示室コースのミッションシートを用意し、3つのコースから好きな2コースを選ぶようにした。

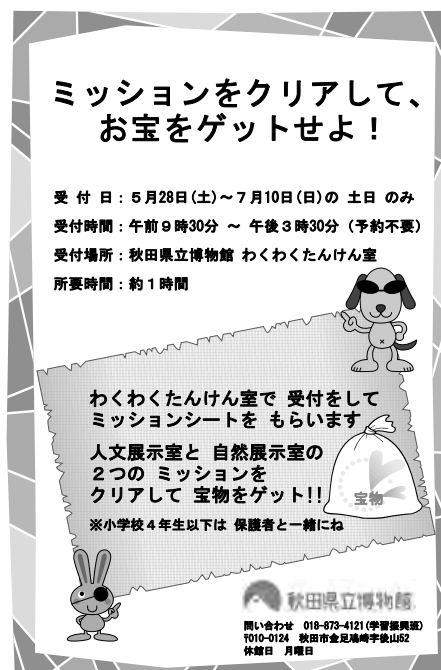


図3 広報用ポスター

(4) 事前準備について

ア 広報

館内やわくわくたんけん室にポスターを掲示し、来館者に紹介した(図3)。またホームページ(以後、HP)に掲載した他、学校団体利用で来館した生徒・教員にも紹介した。テレビや新聞に取材依頼をした結果、1社の新聞に掲載された。

イ ミッションシート

自然展示室と人文展示室、企画展示室を巡って答えを探すミッションシートを作成した。1枚のシートにミッションを5問ずつ用意した(図4)。1問目は、わくわくたんけん室で体験できる問題にした。その他は各展示室に関わる問題にするため、部門担当者の協力を得て作成した。

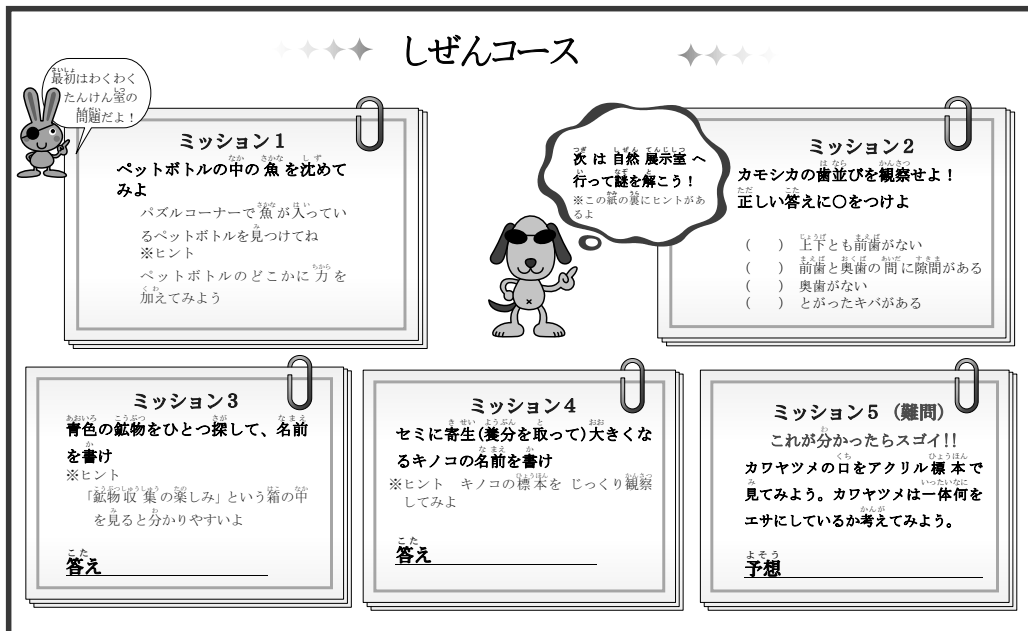


図4 ミッションシート(自然展示室)

表現は、明瞭・簡潔を心がけ、文章量を少なく、易しい言葉を選び、ヒントもつけた。また、幼い子どもへの配慮として、難しい漢字にルビをふった。

テレビゲームの冒険ゲームやロールプレイングゲーム感覚でできるように、遊び心もプラスした。さらに、シートの裏面には、ヒントになるよう展示室の図を示した(図5)。

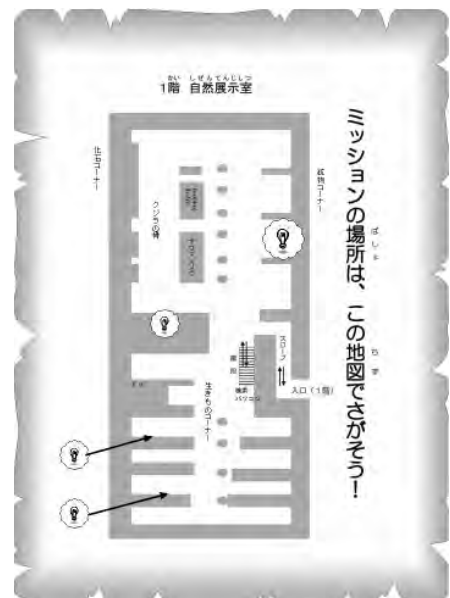


図5 展示室の地図

ウ 参加規則

イベント参加に際し、来館者による館内でのトラブル（ミッションに夢中になり、走る・大声を出す・解答用の鉛筆で展示物や館内設備に落書きする等）を防ぐため、参加規則「5つのルール」を作成した（図6）。また、参加者が一目でわかるように、赤いバインダーを準備した。バインダーには鉛筆をひもでつなぎ、紛失防止に努めた。

エ お宝（景品）

景品は、職員の手作りである（図7）。調査時に収集した貝や木の実や、職員がデザイン、印刷、ラミネートしたオリジナルで比較的低予算で準備できた。ラッピングには、博物館ボランティアや中高生の職場体験・ボランティア活動で来館した生徒たちの協力も得た。

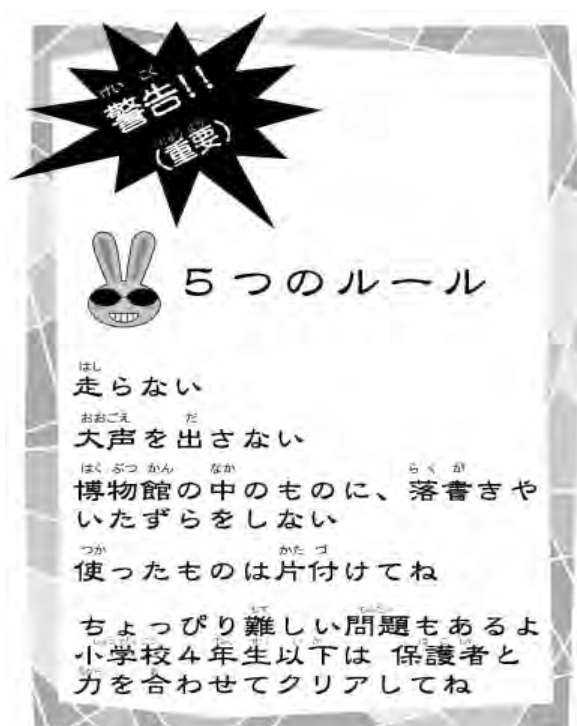


図6 参加規則「5つのルール」

<お宝の例>

- ・木の実の詰め合わせ
- ・貝の詰め合わせ
- ・黒曜石
- ・貝の化石
- ・昆虫カード
- ・縄文カード 等々



図7 お宝

オ ボランティアの協力

実施に当たり、職場体験で来館した中学生や高校生のボランティア、一般の博物館ボランティアに協力を得て、事前に来館者と同様にミッションを体験してもらい、問題シートの中身や運営行程に不備がないかを検証した。さらに来館者の対応もお願いした。

(5) 参加者

1回目、2回目あわせ901人が参加し、特に小学校低学年のいる家族が多かった。アンケートを実施し、ミッションの難易度、感想等を記入してもらった。

(6) 成果

- ア わくわくたんけん室と他の展示室との連携を強化する。
- (ア) ミッションシートの裏面に各展示室の地図とミッションの位置を記したが、利用者はそこに「展示室を楽しく掌握」というゲーム感覚の楽しみを感じていたようである。
 - (イ) 通常の観覧では、子どもの関心は、大きな標本などに偏りがちだが、このイベントによって普段なら通り過ぎがちな資料や、気付きにくい角度からの資料の見方を提示することで新しい発見を体験してもらうことができた。
 - (ウ) イベントの過程で、博物館職員も、低年齢層向けの展示の説明やアプローチについて得るところがあった。
 - (エ) 展示室に配置されている解説員に、利用者が積極的に質問する場合がしばしば見られ、かつミッションシートにない内容が質問されたケースもあり、利用者の関心を引き出す効果があった。
 - (オ) アンケートの自由記述欄に「わくわくたんけん室以外の展示室を見る良い機会になった。普段はいかない展示室を楽しそうにまわっていた。」などといったような記載が多々あった。
- イ わくわくたんけん室の工作型アイテム以外の利用や学習活動を促進する。
- (ア) イベント実施期間は工作型アイテムの利用が少なくなり、ミッションとなっている宝箱がよく使われた。それに伴い、他の宝箱を気軽に開け、活動する様子が見られた。
 - (イ) 実施期間後に工作型以外の宝箱を開けて活動する頻度が高くなった。
- ウ 親子のコミュニケーションの機会を提供する。
- (ア) 通常の観覧は個人的な行為であるため、親は展示見学、子どもはわくわくたんけん室で工作といった具合に利用に違いが生じやすいが、親子で展示を楽しむひとつの形を見出せた。
 - (イ) 親子連れや兄弟姉妹の利用者も多く、一緒になって大人も考える場面を提供できた。むしろ大人の方が熱中しているとさえ感じられるケースもあった。「子ども以上に真剣に楽しむことができた。準備など大変だったと思う。ありがとう。」という記載があった。
 - (ウ) 「子どもたちが楽しそうにミッションをクリアしていたので、また挑戦したい。ヒントを参考に、あきらめずにチャレンジしていました。学習意欲にもつながっているようです。」「ヤマドリの足のケヅメを見つけた子どもに喜びを感じた。様々な視点で発見できる楽しさをこれからも作ってほしい。」などの記述もみられ、子どもの活動をしっかり見守り、楽しんでいる様子がうかがわれた。
- エ 記念イベントとして来館者を楽しませる。
- (ア) 参加者数は驚くほど多いというものではなかったが、わくわくたんけん室の他のイベントに比して、熱心でコンスタントな利用が見られ、答え合わせのスペースが混雑する場面も多々あった。

(イ) 全体に積極的で楽しげな態度が目立ち、途中で断念するなどの消極的な態度が殆ど見られなかった。

(ウ) ミッションの難易度については「ちょうどよい」が大半を占め、ほぼ全ての回答者が展示に対する「理解が深まった」「またやりたい」と答えていた他、自由記載欄の大半に「楽しかった！勉強になった！」などの、肯定的な意見があった。

オ 来館を促進する。

(ア) 博物館のリピーターが挑戦する傾向が多かった。期間中にイベントへのリピーターも参加者の1～2割と多かった。わくわくたんけん室のこれまでのイベントを把握している参加者にも、満足のいくイベントであったことがうかがえた。

(イ) アンケートでは約8割が来館時にイベントを知ったと答えていた。事前に館内で知って、イベント目当てで来館した場合もあったと思うが、単純に来館者数の増加につながったとは考えにくい。一方で、新聞掲載があった次の日の参加者数は2倍であった。計画的に館外広報を行うことで、更なる来館者の獲得も可能ではないかと考える。

(7) 評価と課題

本イベントを通して、多くの来館者へ達成感を与え、親子の会話がはずむ楽しい学びを提供できた。普段はわくわくたんけん室しか利用しない来館者には、他の展示室の利用促進にもつながった。また、わくわくたんけん室内でも工作型アイテム以外の宝箱の利用が増えた。

心配された安全面は、来館者・設備・資料のいずれにも問題なかった。むしろ、約束パネルを読むことで、親子間でマナーを確認する姿が多く見受けられた。ミッション後も「走らない約束だったでしょ」と確認する様子が見られるようになり、子どもが公共の場の使い方を学ぶ機会ともなったようだ。

本イベントは、当初目指したねらいのうち4項目を達成したといえる。ねらいを十分に達成できなかった1項目は、「来館を促進する」である。ミッション終了後も「友人にも挑戦させたい。」「もうやっていないのか。」「今度は、いつ頃やるのか。」などの、問い合わせが多くあった。また、アンケート結果や新聞で紹介された直後の参加者が2倍に増えたことなどから考えても、館外への周知が集客へのカギとなりそうだ。次年度は、当初から年間行事に組み込んで、計画的に広報を行い、来館者増へつなげたい。

今回は、人文展示室と自然展示室、企画展示室からの出題であったが、今後はその他の展示室やコーナー展示とも連携を考えたい。常設展示以外からの出題は、その時々展示に引き込むという点で効果的であると思われるので、積極的に導入を図りたい。

3 終わりに

秋田県立博物館における本イベントの特徴は、体験展示室と常設展示室のリンクにある。当館の体験展示室は、その創設理念に常設展示室と有機的なつながりを築くことを謳っていた。しかし、多くの博物館で見られるように、当館の体験展示室もまたスタンドアロン化し、多くの来館者は体験展示室の中だけで自己完結してしまい、そこから常設展示室に足を向けられない状態が長い間続いていた。職員も業務が繁忙であり、人手不足も相まって、この課題の解決に本腰を入れるまでには至らないでいた。本イベントは、体験展示室に常駐する一人の非常勤職員から提案されたアイデアを、学芸全職員が検討し、修正し、完成させたものである。常設展示室は変化に乏しいが、そこに選ばれた資料には、様々な視点での味わい方がある。今回のイベントで、個人の発見のほかに、共に来館した家族や博物館職員の視点が加わることで、広がりや深まりがあったことを実感した。体験展示室と常設展示室がようやく有機的につながりはじめたことを、私たち職員は長い間記憶に残すことができるだろう。

このイベントを成功させたのは、子どもたちが本来持っている好奇心や競争心、挑戦意欲等々である。当館では、多くの職員が普段から体験展示室で来館者と関わっており、その言動に敏感である。子どもたちに向けて、より挑戦的で、興味をそそるような仕掛け・問いを提示できた背景には、そういう普段からのコミュニケーションもあると思われる。こうした根源的な部分を刺激し、「今」の子どもたちにあった提示の仕方を工夫すれば、このイベントは体験展示室を核として、博物館全体を蜘蛛の巣のように結びつけることができる可能性を持っているように思う。