

対話を重ね、ともに作る 「インクルーシブプロジェクト」始動 ～共生社会における新しい博物館を目指して～

神奈川県立生命の星・地球博物館 学芸部
大島 光春 佐藤 武宏 田口 公則

株式会社乃村工藝社 クリエイティブ本部
未来創造研究所／インクルージョン&アート
佐竹 和歌子 松本 麻里 天野 晴香
関口 郁恵 井部 玲子 宮坂 清佳

1. はじめに

神奈川県立生命の星・地球博物館（以下、当館）は1995年の開館時以来、バリアフリーから一歩進め、誰にでも利用しやすいユニバーサル・ミュージアムを目指してきた。しかし、これまでの取り組みは、一部の学芸員による活動に留まっており、博物館全体としての取り組みには至っていなかったのが実情である。近年、博物館を取り巻く社会環境は大きく変化し、博物館には、より多様な利用者への対応が求められている。特に、2022年にICOMがまとめた新しい博物館の定義に“inclusive”という語が使われたことは、当館にとっても「インクルーシブな博物館とは何か？」という根源的な問いに向き合う契機となった。

当館は「インクルーシブな博物館」の在り方を模索しながら、新たな一歩を踏み出した。たとえば、2023年にはリードユーザー（インクルーシブデザインのプロセスにおいて参加する高齢者や障がい者等の当事者）である視覚障がい者と館員によるインクルーシブ・ワークショップ（以下、WS）や公開インクルーシブ・フォーラムを開催した。さらに、2024年に委託先も含めた全博物館職員を対象にインクルーシブWSを開催した（企画・実施を乃村工藝社インクルージョン&アートと共に企画・実施）。

本稿では、その取り組みの過程を記録し発信することで、博物館界全体にインクルーシブの機運を高めようとする活動を紹介する。

2. フェーズ1：ユニバーサル・ミュージアムを目指して (1995年～)

1) ハードウェア：施設と設備

当館建設中の1994年に、通称「ハートビル法」(正式名称「高齢者、身体障害者等が円滑に利用できる特定建築物の建築の促進に関する法律」)が施行された。これは政令が定める公共施設において、高齢者や身体障がい者が支障なく利用できるよう対策を促すものだった(2006年「高齢者、障害者等の移動等の円滑化の促進に関する法律(バリアフリー新法)」が施行されたことに伴い、廃止)。同法では、通路や出入口の幅、段差解消のためのスロープの傾斜などが規定されていた。今日改めて読むと、特に車いす利用者への配慮のために作られた法規であったことがわかる。

博物館は、同法が挙げている特定建築物(クリーニング取次店や質屋など16種類が含まれている)に該当するので、当館の出入口、通路、エレベータ、スロープ、多目的トイレなどの設備もハートビル法に適合するように設計されている。

その後、利用者の意見を取り入れて、点字ブロックの取り外しや交換、手すりや展示ラベルに点字を追加するなど、少しずつではあるが改良がなされてきた。しかし、改修予算がほとんどないため、多目的トイレにはオストメイトがないし、おむつ替えベッドは女性用トイレにしかない(男性用トイレには設置するスペースがない)。また、カームダウン(=クールダウン)ルームもない。つまりハードウェアに関しては、基本的に30年前の水準にとどまっている。

2) ソフトウェア：バリアフリーからユニバーサルへ

初代館長の濱田隆士氏(故人)は「ユニバーサル・ミュージアム」を提唱した。上述のように当館は建設段階からバリアフリーを考慮し、さらにはできるだけガラスケースや柵などをなくし、来館者がより展示物に近づけるデザインを採用し、「開かれた博物館」を基本とした。そして1998年には、バリアフリーからユニバーサルに向けての取り組みを深め、すべての人にやさしい博物館を目指したのである。たとえば、視覚障がい者のために音声ガイドを整備した。これは結果的に視覚障がい者だけでなく、いろいろな方に利用された。濱田氏はこのような「万人のための」といえる方策を称して「ユニバーサル」と表現するようになった。当時すでに「ユニバーサル・デザインの原則」(Universal Design Principles. Ronald Mace, 1985)が知られていたが、濱田氏がそれを引用したのかはわからない。いずれにせよ、1998年3月の「ユニバーサル・ミュージアムをめざして—視覚障がい者と博物館—」のシンポジウムをきっかけに、視覚障がい者への対応に弾みがついた。

3. フェーズ2：個人の活動として主に視覚障がい者への対応 (2000年頃～)

その後も「開かれた博物館」を目指し、個々の学芸員による実践を通して、さまざまな取り組みが続けられてきた。中でも、発表者の佐藤、田口は視覚障がい者対応の一つとして、盲学校との連携を重視してきた。2000年以降、筑波大学附属視覚特別支援学校の教員と協働で、機会があるごとに連携活動を推進してきた。

1) ハードウェア：触れる展示と多様な教材の開発

博物館における視覚障がい者への対応として、展示物に触れる機会を増やすことから始まった。当初は、複製標本や模型の設置が中心だったが、アウトリーチ活動を通して触れる機会をより多く提供できるよう、検討と実践を重ねてきた。特に、盲学校の児童・生徒へ科学の面白さを伝える「科学へジャンプ」WSへの参加は、教材開発と改善に注力する機会となった(田口・佐藤, 2023)。たとえば、巻貝、オウムガイ、アンモナイトの実物標本とレプリカを用意することで、参加者は形状の比較を通して、それぞれの生物の特徴を理解できるようになった。これは、博物館が所蔵する多様な資料だからこそ実現できた取り組みである。さらに、WSを改善するため、巻貝の殻の螺旋構造を体感的に理解させる教材として、ベアリング球と磁石を用いたツールを開発した(田口, 2024)。

これらの教材は、視覚障がいのある生徒だけでなく、視覚に障がいのない生徒にとっても効果的であり、ユニバーサル・デザインの理念に基づいた教材と言える。

2) ソフトウェア：盲学校のスタイルから学び、実践

視覚障がいのある児童・生徒にとって、触れる教材は重要な学習ツールとなる。しかし、それだけでは真の理解につながらない。WSや授業においては、講師と受講者(児童・生徒)同士の言葉によるコミュニケーションが不可欠である。講師には、児童・生徒たちが触察を通して得た情報を整理し、理解を深めるための、対話と共感を重視した学習支援スキルが求められる。これが盲学校の授業を通して学んだことである。

「科学へジャンプ」WSでは、対話を通して学びを深める場を提供するために運営にも配慮が凝らされている。特に、少人数制という利点は、参加者一人ひとりの発言の機会を増やし、多様な意見や考え方を共有できる場づくりにつながっている。また、講師として、参加者の思考を刺激し、理解を深めるための質問を投げかけることを意識する重要となる。「この感触から何がわかりますか?」「なぜそう思ったのですか?」といった問いかけは、児童・生徒たちは自身の言葉で考えを表現し、互いに学び合うことができるように促す仕掛けとなる。さらに、触察だけでは理解しにくい情報を言葉で補足することで、より多角的な理解を促している。

「科学ヘジャンプ」WSで培った対話と共感に基づく学習支援のノウハウは、通常の博物館講座にも活かされている。たとえば上述の「貝の形を調べよう」講座等では、視覚に障がない参加者にも、資料に触れ、じっくり観察する機会を提供している。これは、インクルーシブな学びを実現するための重要な一歩といえる。

以上の活動は、盲学校での学びと視覚障がいのある方々への深い理解に基づいた取り組みである。すなわち、盲学校では、児童・生徒がどのような学習をしているのかを、学芸員自身が学ぶことで学習や教材の工夫が可能となった。ひいては、教材のユニバーサル化へとつながっている。しかし、それらは学芸員の個別活動の範囲に留まっており、博物館内での積極的な共有や、全体の取り組みへと発展させるまでには至らなかった。

博物館全体としてインクルーシブな活動を推進するためには、組織的な支援体制の構築と、職員全体の意識改革が必要である。どのようにして全体の取り組みへと発展、移行していくべきだったのかが、次のフェーズにおける大きな課題となった。

4. フェーズ3：インクルーシブミュージアムを目指して (2022年～)

1) フォーラムの開催

コロナ禍を経た2023年3月11日、4年ぶりに再開したミューズ・フェスタの中で、公開フォーラム「生命の星・地球博物館の新たな一歩を考える～みんなでつくる博物館・インクルーシブデザインの視点から～」を開催した(大島, 2023)。前述のように“inclusive”は重要なキーワードだと思いながら、単語は知っていても、博物館においてどういうことを指すのか、ユニバーサル(デザイン)と何が違うのかわからなかったからである。

京都大学の塩瀬隆之准教授には基調講演として「なぜ今、博物館にインクルーシブデザインが求められるのか？」をお話しいただいた。

インクルーシブは、逆の意味の排除(exclusive)をしないこと、というふうにと考えるとわかりやすい、とのこと。つまり「使わない人」「使えない人」「使おうと思わない人」に実際に製品やサービスを使ってもらい、観察や対話を繰り返すことによって、それらがうまく使えない理由を突き止め、課題解決に向けて行動するというのが、インクルーシブデザインの手法です、とのこと、これは科学的な考え方で親和性が高いと感じた。

そして、博物館で取り組む意味について、「博物館は地域外から人が訪れる場所であり、そこがインクルーシブデザインを取り入れていると、来訪者は温かく迎えられたと感じます。」だから、博物館は地域の最前線として誰も排除しない場でなくてはならない、とのことであった。

NPO法人Collableの山田小百合代表には、この公開フォーラムに先立ち、「インクルーシブ

ブデザインで博物館の魅力を（再）発見する」というテーマでWSを開催し、その様子を報告していただいた。

WSでは、館内の4つの展示を設定し、視覚障がいのあるリードユーザーとともに展示室をめぐり、対話型の鑑賞を行った。そして特に印象に残った1か所を選び、言葉でその展示のイメージが浮かぶような紹介文を作成し、各グループの紹介文を朗読して、共有した。障がい者対応が中心にはなっているものの、それだけがソーシャルインクルージョンの活動ではなく、あるテーマからエクスクルージョンされてしまう人をリードユーザーに迎えてプロジェクトを作っていく事例を体験できたことが収穫であった。

フォーラムの最後に、「インクルーシブデザインの視点から、これからの30年を考えてみる」という対談を行った。みんなでインクルーシブを目指す取り組みでは、人によって得意な表現が違ってもうまくコミュニケーションできるように、しゃべる、紙に書き起こす、絵で描く、などいろいろなアウトプットの仕方をすべて入れておくようデザインすること、そして対話の時間と種類をたくさん持つことが大事という意見があった。

2) 館職員向け「インクルーシブデザインワークショップ」の実施

前述の公開フォーラム開催に先立ち、山田氏が主導したWSを実施したことで、「みんなで、ともにつくる」というインクルーシブの考え方の第一歩を進めることができた。しかし、当日参加していないと実感できず、参加人数が限られたこと、また、インクルーシブの考え方を館内に浸透させるためには、館職員ひとりひとりの意識や行動変容が必要という課題が浮かび上がった。

そこで、毎年9月の休館日に実施される館内研修の機会を、2024年度は、館職員がそれぞれの立場で「インクルーシブ」を考える館職員向け「インクルーシブデザインワークショップ」の時間とした。館内研修には、学芸部のほか、総合案内員や電話交換員、管理課、企画情報部の広報担当や学習指導員など、職種や立場がばらばらのメンバーが出席した。実施にあたって、乃村工芸社のインクルージョン&アートチームの企画協力があった。

●事前準備 ～ひとりひとりが、自分の「インクルーシブ」を思い浮かべる～

館内研修の時間は、たった2時間しかないため、研修に入る前に各自が事前準備として、「インクルーシブとは何か？」に向かう心構えをする時間を持った。参加者にワークシートを配布して、「これまでの仕事をふりかえって、来館時や展示見学時にお客様へサポートやフォローを行って、よろこばれた経験やエピソード」「今後、どんなサポートやフォローがあるとよいか、やってみたいこと、館で取り組むとよいこと等のアイデア」、この2点を考え言葉にしてみる、という個人作業を行ってもらった。このときの「お客様」とは、外国語を母語とする方、高齢の方、ベビーカーや幼い子ども連れの方、車椅子の方、視覚や聴覚に障がいがある方、障がい当事者の介助の方、けがや病気の方、ほかにも、外出先や移動時、博物館体験に何かしらハードルがともなう中で来館していただいたお客様を想定した。

●「インクルーシブデザインワークショップ」当日

ワークショップ当日は、「インクルーシブの視点で、それぞれの立場からの気づきや課題感を共有しよう」をミッションに、館職員19名と乃村工藝社6名が参加。前半は、他館の事例紹介と「NOMURA Inclusive Design Patterns(ノムラ インクルーシブデザインパターン)ー誰もが心地よいと感じる空間をともにつくるための手がかりー」(乃村工藝社インクルージョン&アートチームが空間づくりのインクルーシブデザイン WS 用に企画開発したカードツール)を使ってアイスブレイクを行った。その後、異なる職種のメンバーが混ざる3つの班にわかれて対話のグループワークを行った。事前準備で記入したシートを参考にしながら、それぞれの経験や気づきを班内で共有し、さまざまな背景があるお客様が訪れること、どのような取り組みやアクションがあるとミュージアム体験がより豊かになるか、実感とともに語り合った。そして、近しい考えをグルーピングし、シーンや対象を意識しながら、どんなことがはじめられそうか、班ごとに意見をまとめた。大切にすることは、条件やコストなど制約からアイデアを限定し一つに絞るのではなく、できるだけたくさんの方や取組に広げてみることである。館職員みんなで、対話しながらそれぞれの見方を共有し、アイデア出しを継続すること。この取組こそ「インクルーシブ」であり、継続することが重要であることが再認識された。



ノムラ インクルーシブデザインパターン

●今後 ～インクルーシブな取り組みの実践に向けて～

WSのような対話の機会を今後も継続することはもちろん大切だが、WS時に集まったアイデアも今後のために活かすべきリソースである。アイデアは、「展示体験や解説の手法に関わること」/「サインや言語などアクセシビリティに関わること」/「館内の過ごし方や



ワークショップ当日の様子

プログラムに関わること」／「ハード面や技術的なインフラに関わること」という大きく4つの側面にわけられた。時間やコストがかかることもあるが、工夫や意識次第ですぐに取り組めることもある。次は、「こんなことをはじめてみた」という対話ができるよう、館内でインクルーシブの熱を高め続け、誰もが参加できる、楽しめる、共生社会のインクルーシブミュージアムを目指していこうと考えている。

5. フェーズ4：インクルーシブプロジェクトの未来 — 当館が目指すもの、それはみんなで見守ること —

当館は未来創造研究所／インクルージョン&アートの皆さんと協力して、インクルーシブミュージアムへの取り組みを始めたが、対話の継続ができないと始めた意味がないし、成果も期待できない。まさに“継続は力なり”だと考えている。そして、取り組む博物館園が増え、事例が増えてくれば、インクルーシブを目指す活動の潮流ができるのではないかと期待している。そのために、できるだけ多くの方々を巻き込んで、続けていきたい。経験や情報を共有し、一緒にインクルーシブミュージアムへの道を歩みましょう！

大島光春, 2023. ミューズ・フェスタで開催した公開フォーラム報告. 自然科学のとびら, 29(2): 12-13.

田口公則・佐藤武宏, 2023. コミュニティや個に応じた学習展開を探る：インクルーシブなアウトリーチプログラムの実践. 第30回全国科学博物館協議会研究発表大会資料, : 77-82.

田口公則, 2024. どうしたら巻貝の螺旋のイメージをもたせることができるだろうか — ベアリング球を貝殻に派遣する方法 —. 日本視覚障害理科教育研究会会報, 43: 17-21.

