

《施設のコンセプトや想い》

公園の遊ぶフィールドとしてのポテンシャルが高いため、これを十分に生かして環境（植物や動物など）に興味を持ってほしいという想いで展示やプログラムを提供している。

《メッセージを伝える手法の特徴》

公園のボランティア団体を介して実施されるイベントが特徴的である。公序良俗に反しない等の最低限の禁止事項は存在するが、施設のコンセプト等による縛りは存在せず、プログラムを提供するボランティア団体の自由度が高い。その結果、多彩なイベントが開催されており、選択肢が多く、それに魅力を感じて参加する三田市民も多い。

学習センターでは、委託を受けているNPO法人キッピーフレンズが環境教育プログラムを用意している。施設の中では終わらず、外の公園フィールドへと出かけてもらえるよう、フィールドを意識したプログラムを展開している。全体として、自然や施設に対して興味を持ってもらうため人を介した手法を追求しており、そのために市民に関わってもらう体制づくりに力を入れている。また、施設にはハンズオン展示を配置しており、ただ見るだけではなく、体を動かしてもらう仕掛けもちりばめるなど、子どもの興味を引く仕掛けを用意している。



三田市の学習センターでも、体験から学べるハンズオン展示を配置している。写真は、低反発ウレタンにスタンプを押して、足跡を見ることができるもの。

《運営方法について》

有馬富士公園では、施設のコンセプトに沿った通常の運営部分ではなく、ボランティア団体の想いを前面に押し出したプログラムを実施してもらい、プログラムのバリエーションを増やすことで、施設の魅力づくりに協力してもらっている。

～有馬富士公園～

管理運営する公益財団法人兵庫県園芸・公園協会は、ボランティア団体の自主性を大切に気持ちよく活動してもらうため、できる限りボランティア団体のやりたいようにできるように調整している。そのため、運営側のかんがえを押し付けるのではなく、ボランティア団体の内から出た想いを形にしてもらえるよう、研修を設けたり相談に乗ったりとサポートしている。特に、プログラムなどの手法だけではなく受益者負担額や広報等の細部についてもアドバイスし、持続的にプログラムを実施してもらえるよう考えている。

その他、プログラム実施希望日が重なった場合の調整や倉庫・備品の貸し出し等、公園をフィールドにやってみたいプログラムを持つ団体に対して手厚い支援し、公園内で多くの団



公園の総合窓口付近には、ボランティア団体の活動紹介やイベント情報が掲示されている。

体に魅力的なプログラムを実施してもらえるようにしている。また、兵庫県園芸・公園協会は、年に1回「屋台村」という活動成果発表会を開催して情報交換の場をつくり、31の協力団体のモチベーションを維持できるよう考えている。

～学習センター～

三田市より学習センターの管理運営を委託されているNPO法人キッピーフレンズは、環境教育プログラムの実施についても、一部委託を受けている。そのプログラムは、事業の手法まで指定されているものもあれば、ゴールを示されて手法からゆだねられるケースもある。

市からの委託事業のほかに、NPO法人会員（ボランティアスタッフ）が考えるプログラムも提供している。このとき、NPO法人職員（正規スタッフ）がプログラムの中に入り、立案や実施をサポートする。また、NPO法人職員が手法等についてフィードバックすることはあるが、こうしたクオリティを高めるためのフィードバックがシステム化されていない。



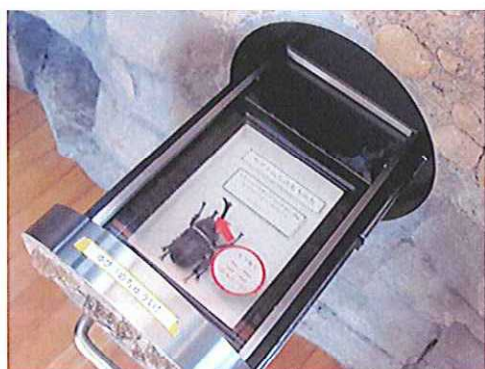
ヒアリング調査の様子

なお、NPO法人会員は、自分自身のプログラム実施以外に、NPO法人として実施するプログラムの有償ボランティアスタッフとして関わってもらうこともある。こうしたNPO法人会員は、養成講座（1年に1回、5日間のプログラムで実施される）や審査（年間10人ほどが審査を受け合格）を受けなければならないが、現在、これらの関門を潜り抜けた30名程度が活動している。

《施設を視察した委員の気づき》

「対象者を明確に絞っているように見えた。」

おかげで、「伝えたいメッセージ」「伝えるための工夫」「施設コンセプトにあったプログラム等」が洗練されるのではないかと感じた。



公園内の生き物への興味を持ってもらうことを意識した引出展示

「触って楽しいものが多かったが、

メッセージが伝わらないものがあった。」

触って楽しいものが多かったが、メッセージが見えてこないと自分の心に何も残らないと感じた。自分たちで作る際は、メッセージを伝える事を心掛けなければと思った。

「プログラムのメニューが多彩であり、

魅力的である。」

選択ができることは、多くの方が大事にしている価値観だと思う。「たくさんのメニューから選べる」ことだけが絶対条件というわけではないが、そこに魅力があると思う。

「コミュニケーションがなく、人を留める力の必要性を感じた。」

学習センターの中でコミュニケーションの生まれるきっかけを提供できればと思った。親子連れもいたので、親子がコミュニケーションをとりながらの方が、より多くの気づきを作れそう。

「環境学習の対象者である子どものニーズがつかめているか気になった。」

提供する環境学習について、子どもたちの心をつかめているかの検証がされていない様であるが、参加者のフィードバックを生かす視点も必要と思った。



学習センターのシンボルのミヤマクワガタには、多くの子どもが興味を示していた。

「シンボルを設けることも効果的だと感じた。」

ミヤマクワガタをシンボルにしていたが、このシンボルに人が群がっており、人を寄せ付ける効果を感じた。また、「なぜこのシンボル？」などの疑問を生むなど、施設のメッセージを意識してもらう効果も期待できるのではないかと感じた。

「ここで何ができるかわかっている人には

とても魅力的なのだろうと感じた。」

団体客が多いが、こうした団体客はリピーターが多いとのことである。(学校団体や近隣の子育て団体が多いとのこと。)これらの団体は、ここで何ができるのか知っており、これが安心感などにつながり、リピーターにつながっているのではないかと感じた。

「やりたいことが実現できる環境はボランティアにとって魅力的」

ボランティアが「自分の得意分野、興味分野を充分に発揮できる仕組み」が印象的だった。自分のやりたいプログラムを実現することができるという魅力や、その分野を絞らないことで、多様なボランティアが集まり、多様な市民の想いを実現できることに魅力を感じた。ただし、都留で実践する場合、関わる人が少ない恐れがあるため、分野を絞る場合は広域でボランティアを募る必要がある。

「持続的な運営のため管理を委託している行政のマネジメント力も重要である」

スタッフからボランティアスタッフへのフォローやそれができる体制などが必要であり、ボランティアスタッフも何かを得られる体制がないと、持続しないと感じた。こうした部分も含め、視閲の管理を委託している行政のマネジメント力も重要であり、相談体制を作るなど関わっていく必要がある。

その3 兵庫県立考古博物館

《基本的な情報》

この博物館は、兵庫県加古郡播磨町に位置する考古学の博物館で、来館者に対してメッセージを伝える手法にこだわり、ハンズオン展示の専門家や地元の小学生などにわかりやすさなどを見てもらいながら展示を作成している。

年間延べ 13～14 万人が来館しており、地域の祭りやタイアップしてイベントを開催するなど、地域に根付いた博物館施設を目指している。



兵庫県立考古博物館 外観

《施設のコンセプトや想い》

この施設は、“いわゆる歴史好きだけでなく、子どもに歴史に親近感を持ってもらい、歴史を理解してもらう”ことをコンセプトに学びを提供している。

ターゲットは、小学校高学年であるが、この年代にあると親子で動きにくいことからか、実際は小学校低学年の親子連れや、未就学児の親子連れが多い。こうしたターゲットに対し、ハンズオン展示は若干難しく、ただ体験するのみになってしまう。よって、おままごとセットのようなものを新たに導入するなど、工夫を続けている。

《メッセージを伝える手法の特徴》

考古学を対象とする場合、手に取り体験できる仕組みを作ることは難しく、ハンズオン展示を取り入れている施設はほとんどない。そのような中、この施設はできる限り実物を触ってもらえるような様々な工夫を凝らしている。

昔の者を再現した木船や石棺などを展示する施設は多いが、この施設では実際に乗ってもらったり、中に入ってもらったりすることができるようになっている。また、



この地域の産業である瓦造り。この運搬の大変さなどに思いをはせてもらえるよう作成したすごろく。コミュニケーションが生まれていた。



この施設では、展示されている木船に実際に乗ることができる。

た、ただハンズオン展示を配置するだけでなく、興味を引くようなレイアウトや順序等にも気を配っている他、展示のレイアウトだけでなくゾーン設定を年代ではなくテーマ別に分ける工夫や、展示パネルの説明の量を極力少なくしてわかりやすくする等、様々な工夫で来館者にメッセージを伝えようとしている。



ワークショップ風景。ボランティアスタッフが4～5種類の体験を毎日提供している。

こうした通常展示の工夫に加え、勾玉づくりなどのワークショップを4～5種類、開館日は毎日（9：30～16：00）開催し、見るだけでなく体験できる部分を売りにしている。特に、夏休みの体験イベントでは、普段提供している体験以外にも様々な体験ができるよう、メニューを増やしている。

《運営方法について》

現在の運営体制は、学芸課7人、学生支援課（ボランティアの養成や学校とのつながり）4人（学校の先生などにも入ってもらっている。）、企画広報課2人の計13人と、“考古楽者”の命名したボランティアスタッフ120名（実際は、この中の30名ほどが精力的に携わっている。）となっている。また、受け付けの2人と体験ひろばでの説明員1人、特別展の警備員1

人の計4人は民間に委託している。

この施設においても正規スタッフとボランティアスタッフはきちんと役割分担されており、展示室の説明は、基本的に正規スタッフで対応している。しかし、団体の客が来るなど、大勢の来館が予想される時などは、ハンズオン展示の活用補佐などを行ってもらうこともある。この場合、展示説明に配置するボランティアスタッフは、自主性を大切にしている。

こうしたボランティアスタッフは、無償でやっている。ボランティアとして関わることを希望する方には、まず半年間のボランティア研修を受講してもらい、施設の伝えるメッセージや配置された展示の意味などを覚え、その後はボランティア実践の中で正規スタッフなどからフィードバックをもらう中で知識や技術を高めていく。こうした研修を経てまで無償でボランティアに参加する、お客さんの反応が見ることができてやりがいを感じることができるからだという。施設側もそれを認識しており、ボランティアスタッフと来館者とのふれあいも大切にしている。

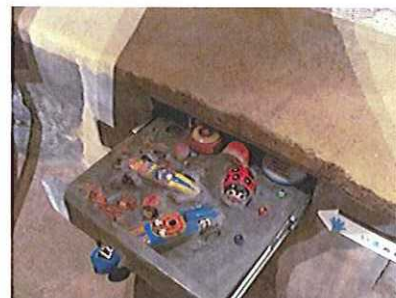


そこにあるだけでは学びを得にくいものもある。スタッフは、こうした展示の学びを引き出し、来館者とつなぐ。

《施設を視察した委員の気づき》

「展示の見せ方が面白く来館者のことを考えている。」

リアルな模型や親しみやすいイラストなど、人を引き付ける要素に富んでおり感情も動かされた。ビジュアルでのインパクトを追究しており、その時代やその場所の「ワールド」に引き込む力を感じる。また、一部だけ初めから見えている引出しなど、展示の見せ方が面白い。



地層の深さごとに違うものが出てくる気づきを演出している展示

「直感的に使い方がわかり何かを得られるものが多かった。」

とっつきやすい展示が多く、とても面白かった。直感的に使い方がわかり、何かを得られるものが多かった。また、人を感じられる質の良いうらささを感じた。

「対象者を明確に絞ることで、施設コンセプトなどが洗練されているように思った。」

対象者を明確に絞っており、「伝えたいメッセージ」「伝えるための工夫」「施設のコンセプトやそれに沿ったプログラム等」が洗練されているように見えた。

「サポーター制度がしっかりしている。」

サポーター制度がしっかりしている。また、やってもらうことも明確でわかりやすい。そのためか、ボランティアスタッフがボランティアを楽しんでいる様子うかがえた。

「もう少しボランティアに運営に関わってもらえる仕組みを考えてはどうか。」

ボランティアの養成などで、施設コンセプトを十分に伝えきれていないように感じた。これらを総称して、行政のマネジメント不足を感じた。また、今後はスタッフだけでなくボランティアも議論の中に入り、施設のコンセプトやメッセージを突き詰めていく必要があると感じた。

「すでに完成度が高いため、ソフトの更新性が低いように感じた。」

すでに完成度が高いため、今後どのように手を入れていくかが気になった。ソフトの更新性が低いようにも見える。

5. 試験的に来館者に提供してみる

視察研修を踏まえ、ネイチャーセンターにおいてどのような手法で学びを提供するかを検討した。以下、出された意見である。

- ・セルフのものであっても、来て体験をする際にお金を落としてもらえるものにする。
- ・1日中遊ぶ人を対象にしたものだけでなく、2時間程度遊びたい方にも対応できるものにする。
- ・“何かが体験できる”ではなく、施設や手法にメッセージ性を持たせる。



- ・“オプション貸し出し”のような形で体験を補助するツールの貸し出しをする仕組み
 - 宝では、箱に入れるなどして「〇〇体験セット」のようなメニューを50ぐらい提供する。また、できる限りコミュニケーションを生むようなものにする。なお、材料費等の名目で体験料を取る。
 - 例 豆の殻むきセット、薪割セット、洗濯板洗濯セット、Day キャンプセット、〇〇づくりセット……など
 - ・セット自体を展示にする。体験の様子ややり方なども展示にする。
 - ・体験セットと共に体験中ということがわかる証を渡し、利用状況等を見える化する。



- ・今回、研究会としては、ロケットコンロ体験とぬかくど体験をピックアップし、身近なバイオマス（もみ殻や薪）を使うことや火をおこすことなどに挑戦してもらおう。
 - この中で、里山にあるものを使った暮らしの楽しさを感じてもらい、「日常に取り入れたいな」と思ってもらう前段として、こうしたものを「知ってもらう」「つかってもらう」ことを目的としたい。
- ・今後、市民や来場者と共にネイチャーセンター（体験等）を作っていくことを考え、市民や市民活動団体にも体験提供側に加わってもらおう。
 - 広報と口コミにて募集
- ・イベント広報手段はインターネットや広報、小学校全校へのチラシ配布や、高速道路SA情報掲示板を活用。
- ・ぬかくどやロケットコンロは、今後セルフで体験してもらうことも視野に入れ、展示に同封する使い方やイメージ図を作成する。
- ・できる限りいろいろな体験をしてもらいたいため、プログラムの開始時間を明確にせずらす。
- ・ターゲットを親子に設定し、未就学児が楽しめるものとして、火おこしや積み木などの動的な体験も用意しておく。
- ・今後の運営（有料化）も考え、食料の部分などを中心に参加者に実費負担してもらおう。



こうした検討から、以下の通り実証実験を開催した。

イベント名：「宝の山ふれあいの里の あそび心たっぷりな暮らし体験」

開催日時：平成 25 年 2 月 9 日（土） 午前 10 時～午後 1 時

図 3 イベントプログラム

The image shows a hand-drawn event program map. At the top left, it says '里にあるものを生かして暮らしを楽しむための、もまざまなアイデアをご用意しました。どうぞお楽しみください。' (We have prepared various ideas to enjoy living using things found in the village. Please enjoy them.) Below this is a 'プログラム紹介' (Program Introduction) section with several activities: 'めかどご飯を炊こう' (Cook mekadogohan), '竹すいとうわらう' (Bamboo suitou warau), '火おこし選手権' (Fire-starting championship), and 'ロケットコンロを使ってみよう' (Let's try using a rocket stove). There is also a '宝の山スーパーマーケット' (Takarayama Supermarket) section listing items like 'お米' (rice) for 50 yen, 'お味噌' (miso) for 50 yen, and 'お茶' (tea) for free. A '森のおもちゃ箱' (Forest toy box) section mentions '自然の道具がいろいろ' (various natural tools). On the right, there is a '案内図' (Map) showing the layout of the event with various icons and labels like '休憩所' (restroom), '倉庫' (warehouse), and '火おこし体験' (fire-starting experience).

《一部の参加者の反応》

・ 63 歳の女性

「昔懐かしい体験ができて良かった」
 「この施設は、私たちの年代を対象としていない施設だと思っていたが、むしろ私たちの年代が積極的に来て、子どもたちと楽しんだほうが良いと思った。」

・ 10 歳の女性

「宝の山だったから来た。楽しかった。」



普段あまり見ないもみ殻を触り、気持ちいいと話していた。

・ 30 代の男性

「家族で来た。子どもと一緒にやる体験あまりなかったから楽しかった。」
 「普段、火も使わせていないからか、(子どもが) いろいろな体験を怖がっていた。いろいろなことをやらせたい。」



昔はよく薪を燃やすために山に入っていた。遊び場だったと話す参加者。興味深そうにロケットコンロの説明を聞いていた。

- ・30代の女性（上記の男性と夫婦、子ども一人）

「外で調理する体験、気持ち良い。ぬかくどほしいと思った。作れるのか。」

表4 イベント当日アンケート結果集計

2月9日イベント 参加者&アンケート結果

参加者年齢

10代以下 13人 10代 2人 20代 0人 30代 8人 40代 2人 50代 0人 60代以上 2人

組み合わせ

1人 3組 2人 6組 3人 4組 4人 0組 / 親子連れ 8組 孫子連れ 1組

居住地

市内 23人(宝 2人 谷村 5人 禾生 6人 盛里 2人 東桂 8人) 市外 4人(西桂町 2人 富士吉田市 2人)

◆アンケートの結果 (総回答者数 16人)

Q. 開催の情報をどこで知りましたか？
知人 8人 広報 2人 学校に配布したチラシ 6人
Q. どんな体験をしましたか？
リスの火おこし体験 6人 ぬかくど体験 8人 ロケットコンロ体験 2人 竹水筒づくり 6人 火おこし選手権 8人
Q. 参加してみてどうでしたか？
よくなかった 0人 あまりよくなかった 1人 まあよかった 0人 よかった15人
<ul style="list-style-type: none"> ・天気に恵まれ自然の香りを満喫。明るくさわやかな若い学生さんたちを見て、なんか日本もいいと思えた(30代女性2人) ・子どものころを思い出し、豊かな時間を過ごすことができた(60代女性3人) ・竹水筒づくりがおもしろかった(10代以下男性3人) ・宝の山のイベントだったから楽しかった(10代女性3人) ・あなぐま商店で遊んで楽しかった(10代以下男性1人)
Q. 展示の説明はどうでしたか？
よくなかった 0人 あまりよくなかった 0人 まあよかった 0人 よかった10人 無回答 6人
<ul style="list-style-type: none"> ・どれかわからなかった(10代女性3人) ・簡潔でよろしい(40代女性2人) ・詳しく絵で絵で説明してあったので、わかりやすかった(60代女性3人) ・秘密ボックスの中身が面白かった。ああいう形で箱に入っていると気になってよい。(30代女性2人)
Q. 新しい発見はありましたか？
なかった 0人 あまりなかった 1人 少しあった 2人 あった 9人 無回答 4人
<ul style="list-style-type: none"> ・ロケットコンロを初めて知った(60代女性3人) ・火のつけ方(10代以下男性3人) ・今日の体験すべてが新しい発見だった(30代女性2人) ・宝でやっていたことが多かった。(10代女性3人)
Q. 自宅で生かしたいことはありましたか？
<ul style="list-style-type: none"> ・ぬかくどでごはん炊き、簡単だったので家でもやってみたい。その前にぬかくどを作るか…。(30代女性2人) ・自宅でも、火を使ってみたい。(10代以下男性3人) ・直火で調理する体験が面白かった。ぬかくど等、またやってみたい。あと、リンゴにバターも。(30代女性2人)
Q. 次回も参加したいですか？
したくない 0人 あまりしたくない 1人 少ししてみたい 2人 してみたい 13人
Q. 体験ブースを自分で出してみたいですか？
したくない 0人 あまりしたくない 7人 少ししてみたい 2人 してみたい 2人 無回答 5人
・人前で話すのは、少し抵抗がある。(30代女性2人)
Q. その他コメントがありましたらお書きください。
<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろなことがあって楽しかった。(10代以下男性3人) ・別のことをしていたため、あまり体験できなかった。(10代女性3人) ・楽しい企画がありがとうございました。友人たちにも広めたいと思います。(60代女性3人) ・モンゴルの留学生たちがせっかくいらっしやったので、役割があればいいかなと思いました。語学には実践が一番(40代女性2人)

《研究会員や当日体験提供にかかわった市民の感想》

・人が関わることで盛り上がったように思う。人を介さない展示としてどのように機能するか、今後の課題に様思う。また、全体的なことを考えなければ、メッセージを伝えられないと感じた。

・ロケットコンロに火をつけさせる体験を全員に提供できなかった点が残念だった。展示をフューチャーする部分は、少し物足りなかった。ぬかくどは、食べ物があったためそのつながりから体験してもらえた。必然性が重要と感じた。

・あえて参加者に働きかけをしないよう心掛けたが、展示によって来る人はいなかった。30分後に、大人が展示に手を付け始めたら、子どもも次第に手を付けるようになった。何も動きが無ければ関心を持ってもらえないことが分かった。加えて、どのようにセルフの展示にも動きを付け、野外に導くかがこの施設の展示のカギだと感じた。



食べ物を調理する必然性をセットにしたぬかくど体験は、大勢の方に興味を植え付けた。



ネイチャーセンターをよく利用する市民による「竹水筒作り体験」は、作ったものを日常生活に使うことを意識した。

・竹で水筒を作るという発想がない方々に体験してもらった。材料なども少ない不自由な中での体験であったが、だからこそ、プロセスの中でいいコミュニケーションが展開されていた。また、自分で作ったものなので、大切にしたいという反応もみられた。

・“暮らし”の部分をもっと追究したかったが、対子どもだとメッセージが出せなかった。初めから知識だけではメッセージが入っていかないと思っていたため、まずは体験で発散してほしいと考えていたが、発散しすぎてしまっただけで終わってしまった。

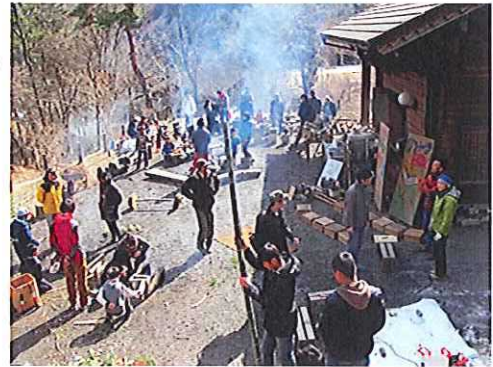
・食べ物ができるぬかくどへの関心が高かった。特に、大人は面白いように食いついていた。しかし、火はさみや皮手袋等の準備ができていなかったため、自分たちでやらせる部分が限られてしまった。また、展示として使い方のわかるものを用意したが、口頭での説明も必要と感じた。最低限の情報は乗っているが、やはりこれ



都留文科大学学生サークル「GWL」による火おこし選手権の様子。子どもたちは夢中で取り組んでいた。

だけではやり方がわからない。映像なども併用する等、もう少し考える必要があるように感じた。

- ・教えることに一生懸命になりすぎてしまった。プログラムを実施しながら逆に周りの方々にアドバイスをいただくことができ、有意義だった。このアドバイスを受け入れながらやっていくことがいいと感じた。また、できるところやできないところは、コミュニケーションの中で一緒に解決して行けたのでよかった。



まとまった空間に展示や体験を配置することで、挑戦した位置という意欲の湧く空気を作ろうと考えた。

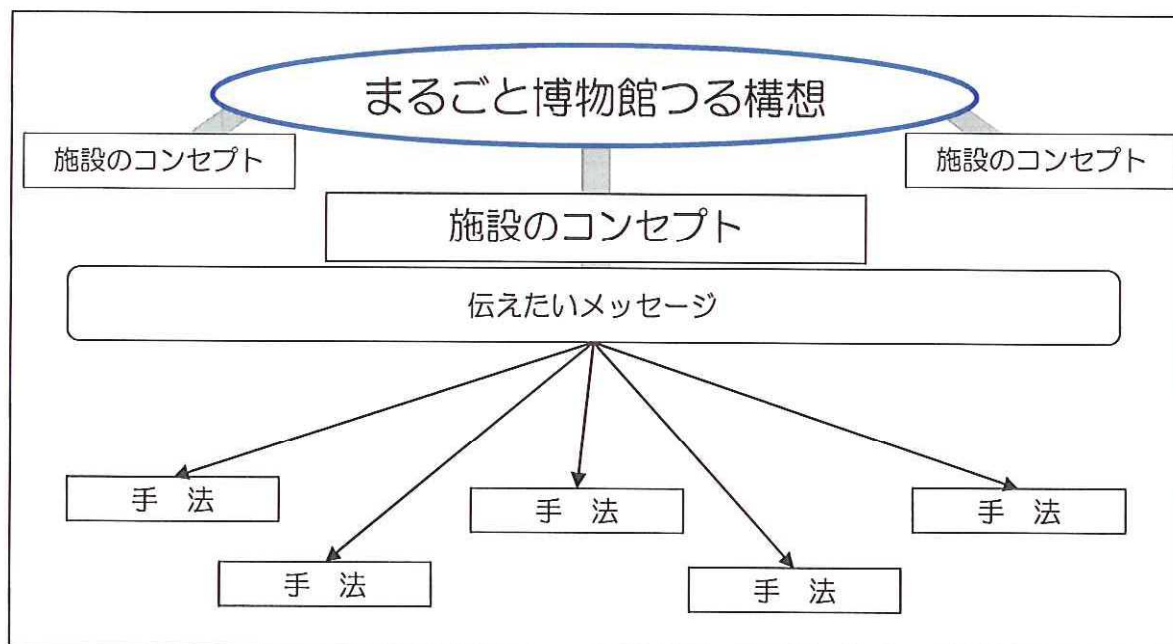
Ⅲ. 検証と展望

1. 何を伝えるか？ ～施設の目指すものの再確認と見える化～

今回の視察研修からは、施設のコンセプトや伝えたいメッセージなど、施設の根本にある考え方の整理の必要性が改めて明らかになった。今回訪問したそれぞれの施設でスタッフに施設のコンセプト（何を伝える施設か）について質問してみると、多くのスタッフがこれについて自分の言葉で明確に回答していた。これは、施設のコンセプトをただ言葉として知っているだけでなく、コンセプトや“何を伝えるか、どのように伝えるか”をそれぞれのスタッフが整理できており、共有できているからであろう。

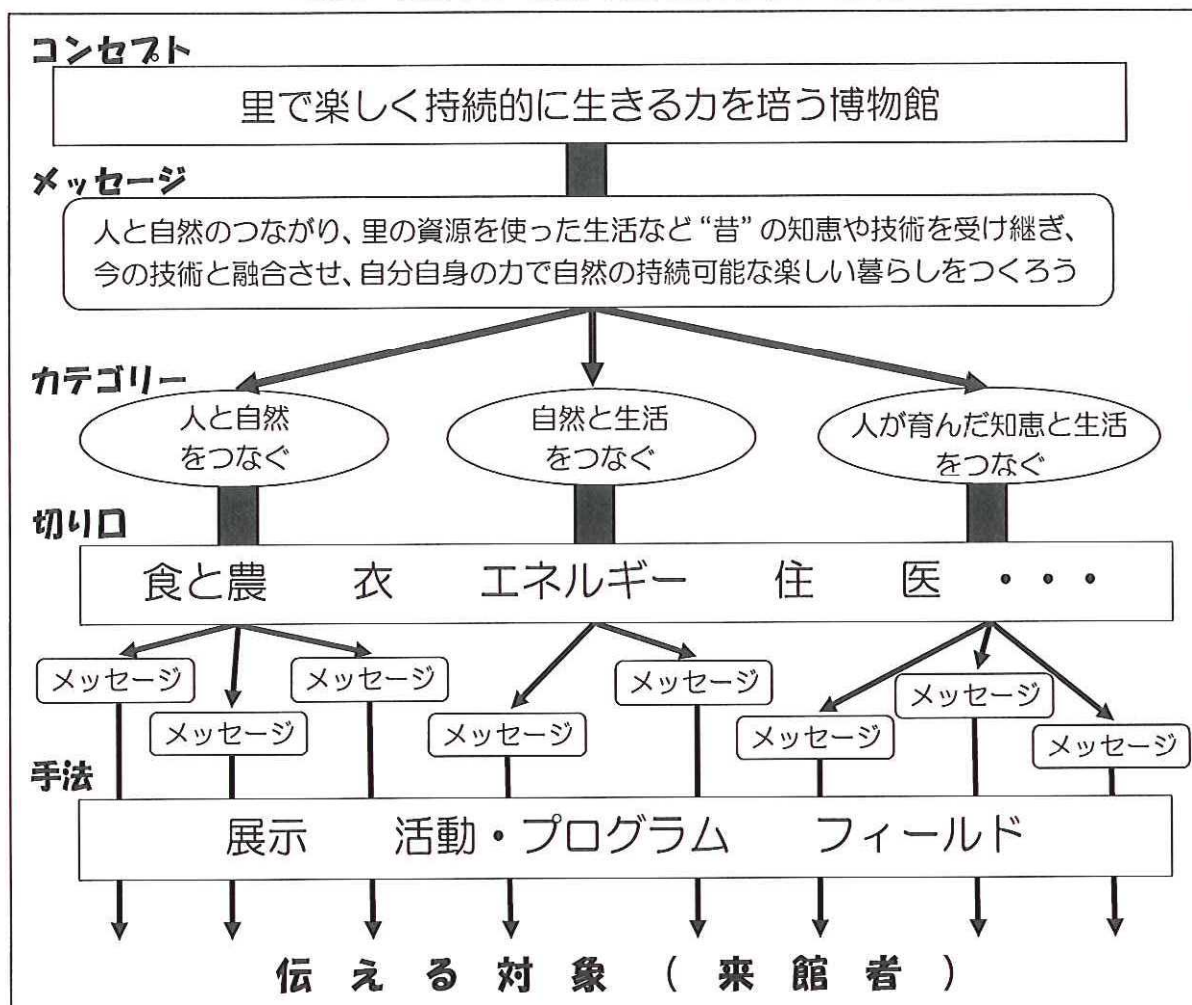
本市の「まるごと博物館つる」構想に位置付けられたサテライト施設を見ると、それぞれの施設のコンセプトは設定していながらも、それに基づいた伝えるメッセージや手法を整理できていない。その結果、コンセプトと手法の関連性が見えず手法だけが先行した結果、手法を評価ができず、事業の進む道を見失い、結果的に事業が進まない部分ができている。今の構造は、以下の表のようにあらわせる。

<表5 まるごと博物館つるのコンセプト浸透構造>



これは「まるごと博物館」という構想と伝える手法が直接つながっているのみであったため、“どのように伝えるか”という戦略が立てられず不明確であり、単発で展示やプログラムを打ち、それぞれ手法に頼った運営にゆだねられる形になってしまい、これでは、伝えるメッセージやメッセージを伝える手法の戦略が見えてこない。今回の視察研修でも、「伝えたいメッセージ」「伝えるための工夫」「施設のコンセプトや提供するプログラム等」を洗練して伝えたいメッセージや対象者を明確にすることの重要性を確認している。よって、それぞれの施設のコンセプトを頂点にした施設ごとコンセプトを整理する必要がある。今回の研究では、宝の山ネイチャーセンターの伝えるメッセージについて、次のページの表6のように整理した。

<表6 作成した“施設で提供されるもの”整理表>

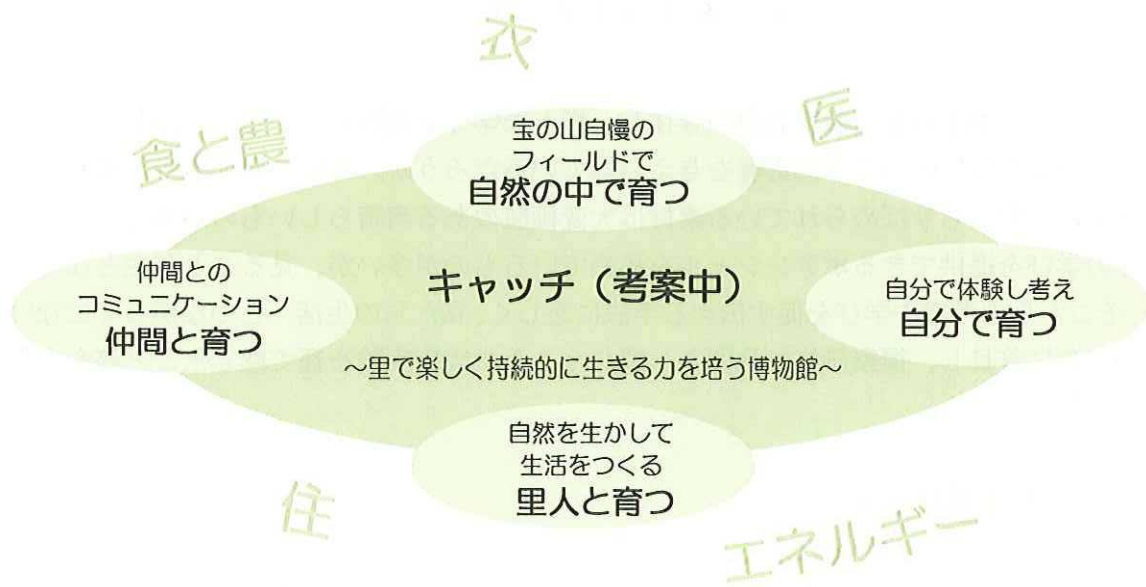


コンセプトに沿った施設の伝えるべきメッセージがあり、それを伝えやすくするために3つのカテゴリーに分割している。それらのカテゴリーの中で様々な切り口を踏まえてより具体的なメッセージが設定され、それを伝える最適な手法に乗せてメッセージを来館者に伝えるという流れを考え、まとめた。

これに、以下の視点を考慮し、次ページの通り、コンセプト概要図案を作成した。なお、この図については暫定版であり、現在も研究会の中で検討中である。

《今後考えていかなければならない視点》

- ・人との関わり方が抜けている。特に、来館者が学びの提供者となる視点を反映させたい。
- ・宝の山と簡潔にわかるものが必要。コンセプト図などを作る際には考慮すべき。
- ・来館者を惹きつけるキャッチフレーズが必要。
- ・まるごと博物館つるの中の位置づけについても図示する必要がある。
- ・それぞれのカテゴリーごとに、もう少し具体的な内容（具体的なメッセージ等）を作成していく必要がある。これでは、何をすることがまだ見えにくい。



<表7 コンセプト図案>

2. 日常生活につながる“伝える手法”について

全国には、多くの社会教育施設が存在し、様々な学びを提供している。しかし、これらの学びが日常生活にどのように影響を与えられているだろうか。今回の研究の中で取り上げた博物館は、中にちりばめられている素材は大変価値のある素晴らしいものが多く、そこから多くの学びを提供できるポテンシャルを秘めているものが多いが、見る事が主となっており、そこからの考察や学びを促す伝える手法に乏しく、私たちの生活へとつながってこない。この部分に着目し、視察研修で見聞きし感じたことや実証実験を経て感じたこと等をもとに検証したい。

～視察研修を受けて～

(1) ただ“見る”だけではなく、

今回の研究では、目からの刺激より、目や耳など様々な感覚からの刺激の方が、人の中に残る情報は大きいという点から生まれてきたハンズオン展示について、視察研修の中で体験してきた。体験した多くの委員は、その面白さや惹きつける力に驚いた。また、キッズプラザ大阪のレジ体験のバーコードリーダーや兵庫県立考古博物館の本物の石船など、本物を体験してもらうことで、その使い心地や自分の身の回りのものとの比較など、ただ情報としてパネルに書かれるだろう学びよりもはるかに多くのことを感じ、学べると感じた。



全身を使って体験できるハンズオン展示の、子どもを惹きつける効果の高さを感じた。

一方で、ターゲットを意識して考えなければ、体験して面白いがそこから学びを得られないものになる。ハンズオン展示もあくまで手法の一つであり、メッセージを伝える最善ものを選択していかなければならない。

(2) 伝えたいメッセージを整理し、メッセージ等をシンプルに提供する



兵庫県立考古博物館の展示説明はとてもシンプルで、子どもにもわかりやすいもの意識している。

どの施設も、展示は基本的にセルフで使ってもらえるよう想定していることもあり、人がいなくても使い方がわかり、メッセージが伝わるように考えられていた。例えば、キッズプラザ大阪でのハンズオン展示の使い方説明パネルのほとんどが数行に収まるように作られており、兵庫県立考古博物館では使い方のわかりやすさやとっつきやすさを意識した展示やその配置等から直感的に学びを得られる仕掛けが多かった。やることのステップがシンプルにわかりやすくなる

よう心掛けるべきである。

また、キッズプラザ大阪では、来館者に“気づきを得てもらう”ことを第一に考え、展示説明ボードやスタッフが多くのメッセージを発しすぎないように、メッセージの出し方に注意している。これは、使い方や伝えるメッセージがシンプルでないと来館者がメッセージを受け取りにくくなり、結果的に何も伝わらなくなってしまう恐れがあるからである。

(3) 自分で試行錯誤できる仕組みをちりばめ、自らの気づきを促す

キッズプラザ大阪では、パラパラ漫画づくりの展示やシャボン玉づくりのアトラクションなど、自分で準備し、やり方を工夫し、実践し、そこから得られたフィードバックをもとに改良して再び実践するという展示等が提供されていた。この体験はとても人気があり、子どもたちは実践した結果を想像しながら夢中で取り組んでいた。試行錯誤に集中している様子や試行的に実践している際の言動から、この展示によって促される“自分で試行錯誤する体験”に対するニーズや学習効果を感じた。また、こうした経験の中で得た“できた喜び”が、自分の行動を変化させるなど日常への架け橋となる可能性が生まれる。

(4) 展示やプログラムを作りこみすぎず、自分で遊びや学びを生み出せる部分も用意する

今回視察した施設は、学びのために展示やプログラムを作りこんでいる。しかし、見方を変えると、子どもが遊びや学びを生み出す力を発揮させられない場となっていると見ることが出来る。森の幼稚園の取り組みのように、そこにあるフィールドや素材を生かして自分で遊びや学びを生み出す力を養うことも、学びを日常生活につなげるためには必要ではないか。こうした考えから、展示やプログラムを作りこみすぎず、自ら遊びや学びを生み出せる部分も用意できる。

(5) その他

- ◆興味を引く見せ方を研究している施設が多いと感じた。例えば、半分だけ見せて興味を引くなど、人の心をくすぐる仕掛けが多くて楽しさを感じた。
- ◆キッズプラザ大阪では、いろいろな職業をロールプレイできるゾーンが作られている。ここでは、子どもがごっこ遊びの中から日常の大人の生活を模擬体験してもらい、日常生活をこれまでとは違った目線で見ることができるようなきっかけを提供していた。
- ◆ただの展示ではなく、これを用いたプログラムをたくさん作れそうな素材が多かった。例えば、買い物レジ体験の展示からは、「1,000円ピッタリにしよう」などのプログラムも提供されていた。なお、こうしたプログラムは必ずスタッフが実施していた。
- ◆兵庫県立考古博物館では、展示作成の際に子どもを招き、自分たちの想いが伝わっているか評価してもらいながら作成した。また、来館者の反応を見ながら、ハンズオン展示の使い方など必要な情報を付け加えていっている。このように、来館者の反応を見ながら展示やプログラムの内容を更新できる柔軟さが必要である。

～実践を受けて～

今回の実践では、単に見るだけの展示ではなく、展示を使った体験によりメッセージを伝えることを意図した。展示を使った体験プログラムは、参加者が取り組む様子自体が動態展示ともなる。また、体験プログラムを見学するギャラリーが生まれ、その人たちが興味を持つように見せ方を工夫することで、「自分もやってみたい」と思う波及効果が期待できる。

こうした意図のもと、様々なタイプの体験プログラムを提供した。提供した体験プログラムは以下の通り。

- ・ロケットコンロ体験
- ・ぬかくど体験：ペール缶で作り、もみ殻を燃料にしたかまど
- ・リスの火おこし選手権
- ・竹の水筒作り
- ・自然体験キットボックス

上記うち、ロケットコンロ体験とぬかくど体験は、研究会として用意したものである。

これらはともに、再生可能なバイオマスエネルギーを暮らしの中に手軽に取り入れる装置であり、持続可能な暮らしの魅力と実践に向けたメッセージが込められている。

しかし、ロケットコンロとぬかくどは、大多数の来場者にとっては見知らぬものであり、どのように興味を持ってもらうかが課題であった。

今回は、調理体験（焼きジャガ、焼きリンゴなど）を興味関心の入口とした。結果はもくろみ通り、参加した人のほぼ全員、調理体験が当初の目的であった。調理のために、使い方の説明をして、できあがったものを食べながら話しをすると、自宅でも使ってみたい、自分で作ってみたいという声が聞かれた。



初めて見たぬかくどに使い方がわからず不安そうだったが、火がついて安心し、じっくり焼ける様子などを観察していた。



体験する姿が別の来館者の興味をそそる

ロケットコンロやぬかくどは、実際に使ってみればその魅力をわかってもらうことができる。しかし、そのもの単体では使い方や魅力がわかりにくい。この点は、多くの人が興味を持つ「調理体験」を入口にすることで、クリアできることが今回の実践により明らかになった。食べ物への関心が高いことは、6台用意したぬかくどがフル稼働したことからもわかる。

課題としては、参加希望者が五月雨式に来たため、使い方の説明を1人のスタッフが最初から繰り返し行わざるを得ず、結果として、参加者の進行状況に応じたフォローができなかった。

使い方のインストラクションを一斉に行い、数人のグループで1台のぬかくどを使った調理ができれば、参加者のぬかくどの使い方への理解も深まり、実施者のメッセージもよりの確に伝えることができたであろう。また、ギャラリーが生まれ、

参加意欲を刺激することができたと思われる。

なお、計画当初はぬかくどやロケットコンロを、使い方の解説パネルとともに展示するほか、希望者へ使用説明書と一緒に貸出し、山の中で自由に自炊体験をしてもらうことを想定した。しかし、今回の実践を踏まえると、火気使用に習熟した人ばかりではないので、安全面を考慮して使用できるエリアを限定することが現実的だろう。

ロケットコンロやぬかくどは、未利用資源としてのバイオマスエネルギーの活用だけでなく、火を扱うスキルの習得といった生きる力を育む展示型体験プログラムとしての可能性が大いに感じられるものであるといえる。実践の場で活用できるように、運用面でさらなる工夫を重ねることが今後の課題である。



ロケットコンロの説明書。ぬかくどについても同じものを作成し、検証した。

3. 市民や来館者と魅力をつくる組織の運営について

本研究では社会教育施設が再び住民が共に学びあえる場となり、市民と行政が役割分担を明確にする中でともに運営する体制を築けるよう、研究している。よって、この中では主に市民活動団体や市民と共に施設の体験等を提供する観点に重点を置き検証する。

～視察研修を受けて～

(1) スタッフの役割の明確化が必要である

今回の視察研修を受けて、様々な立場で施設の運営にかかわるスタッフの役割を明確にすることの必要性を強く感じた。本市の“まるごと博物館つる構想”では、それぞれの役割の不明確さからいつしか関わる人がいなくなってきたが、今回視察した施設では、その役割が明確であり、ストレスや迷いなく組織の中で働いていた。

また、特にキッズプラザでは、ボランティアスタッフの方が古株となる場合に起こりやすいボランティアの暴走など組織体制の乱れの話もあったが、ボランティアスタッフ内での序列の発生を防ぐためにも重要なことである。

(2) 関わるボランティアのメリットのデザインを考える必要がある

視察した施設では、多くのボランティアとして関わる市民はその役割の中から自分の得られるものや得たいものを思い描き、“自分のために”施設に関わっていた。市民活動団体や市民に施設の運営やプログラムにボランティアとして関わってもらうためには、関わってくれる側のメリットのデザインが必要である。

(3) 自己実現の場や自治の力を育むことができる場となれる

有馬富士公園で実施されていた“夢プラン”のような市民企画提案の仕組みはとても面白いと感じた。「自分の得意分野、興味分野を十分に発揮できる仕組み」が印象的だった。自分のやりたいプログラムを実現することができるという魅力や、その分野を絞らないことで、多様なボランティアが集まり、多様な市民の想いを実現できることに魅力的であった。まさに、住民自治の力を育てる場に慣れることを再認識した。施設のコンセプトやメッセージを明確にしたうえで、こうした仕組みを導入することが効果的である。

～実践を受けて～

今回の実践イベントでは、日ごろ子どもと自然をつなげる体験をしており、ネイチャーセンターの活動にも興味を持っている市民や都留文科大学のサークルがともに体験を提供してくれた。

これらの団体とは、事前に（現段階での）ネイチャーセンターのコンセプトやメッセージを共有し、当日はこれを大切にしたい体験を提供してもらった。特に、本研究の骨格である日常生活へつなげることを意識してもらった。

体験を提供してくれる市民との打ち合わせの中では、以下のように内容について、相談を受けた。

- ・自分たちのスキルで本当にできるか。
- ・このプログラムで参加者が楽しんでくれそうか。
- ・このプログラムでメッセージが伝わるか。
- ・時間内に収まるか。材料は集められるか。

(一部掲載)

今回、複数回お話しする機会を設定できた中で、ブースを出す不安をぶつけていただくことができ、プログラムを提供する側の不安を確認することができた。特に、初めて体験を提供する場合、その不安も非常に大きい。これが、体験を提供することに興味を持つ方々が行動に移すことを妨げる大きな原因の一つであることを改めて感じた。自分の想いを形にする部分で協力できる体制を確保することが重要であり、この部分で相談しやすい体制や仕組みを作る必要性を認識した。

また、前節でも取り上げたが、直接体験を提供する関わり方とは違い、黙々とそこで体験するという形でかかわる“見られる対象”となる方々も増やしていけるよう、考えていきたい。体験や学びを提供するというステップよりも比較的参加しやすいこのようなステップを作ることで、ネイチャーセンターにより関わりやすくなる。特に、地域の高齢者などにこうした部分でかかわってもらうことで、新たな“生活をつくる技術”の継承手段となるはずである。



伝えるメッセージを意識し、楽しんでもらえるように考えて体験を提供して下さった大沼さん（右から2番目）と佐藤さん（一番右）

4. まるごと博物館つる構想の位置づけや全体計画の必要性

今回の検証では、“まるごと博物館つる構想”全体の展望までは描けなかったが、これまでの構想の見直しや、構想の位置づけの確認ができた。

具体的には、構想を作って20年間、なかなか動き出せなかった部分の原因を見つめ、そこを中心に改善方法を検証してきた。今回のプロセスでは、全体の構想を変えることが難しい中で、各論を見直し、全体の計画と照らし合わせながら精査することで、構想に再び息を入れようとし、取り組みを始めた。各論の中で成功事例をつくりだし、それを構想全体へ広げようという考えである。

各論であるネイチャーセンターの検証できたものは、組織内で共有すべきイメージ図という位置づけのものであり、施設のコンセプトとして外に打ち出すものまでは作れなかった。この作成の中で、伝えるメッセージの明確化のためにも、今回の作業がとても重要だということを確認した。さらには、施設として戦略的に学びを提供し、市民に役立ち必要とされる施設となるための性格を確立するために必要不可欠なものである。

今回の検証では、この各論から、ネイチャーセンターだけでなく、構想に含まれるほかの施設もその性格を再確認する必要性も認識した。今後、それぞれの施設やサテライトの持つべき属性について、構想書と現状の整合性を見ながら、施設の性格や伝えるべきメッセージ等を確認し、“まるごと博物館つる構想”として伝えたい学びを提供できるよう検証を進める。

5. 親子のつながり、参加者のつながりをつくり学ぶ効果の検証

視察研修の際、キッズプラザ大阪の糸電話やパイプ電話体験などのように、二人いて初めて成立する体験を提供するパターンを確認した。このような展示を体験していた家族や子ども達は、コミュニケーションをとりながら、チームで試行錯誤を繰り返していた。これに対し、学びを得る効果、市民みんなで学びあいながら施設を運営していく等、今回の研究において重要となる多くの学びが生まれる可能性を感じたことから、特にコミュニケーションの発生を促す手法についても検証していくこととした。ついては、今回のイベントでは、展示やプログラムの体験を通じてコミュニケーションを生み出せるよう、考えた。特に、今後セルフで展開できるものを生み出すことを見据えて検証した。

ぬかくどやロケットコンロの体験は、参加希望者が五月雨式に体験できるようにしたため、使い方の説明や参加者のフォローが追い付かなかった。加えて、来館者が施行錯誤を繰り返しながら火をつけ調理できるよう、使用マニュアルを充実させるだけでなく、着火しやすいように焚きつけ用の杉葉と、細めの薪をセットにするなどの準備に気を配る必要があった。また、マニュアルについても、着火のための指針（アドバイス）を示すことで比較的ハードルが低くなるのではないかという意見も出ており、今後改善すべき点と認識している。

今回のイベントで都留文科大学生が提供していた火おこし選手権などは、ハードルが高い部分を残して試行錯誤の時間をうまくからめており、体験した来館者の間や来館者とスタッフの間で活発なコミュニケーションが発生していた。ハードルが高いが故に施設ボランティアやスタッフと関わる（コミュニケーションをする）必然性が生まれるというメリットもある。

今後は、こうした人が関わる部分を大切にコミュニケーションから生まれる学びの機会を提供しつつ、使用者が試行錯誤する場に考えをめぐらせデザインするケースを蓄積して分析し、セルフによる学びの機会の提供へと応用させていきたい。

《実証的共同研究》

氏名	所属・役職等	備考欄
高田 研	都留文科大学教授	学識経験者
河野 格	NPO法人都留環境フォーラム	市民活動団体
茂木 理穂子	都留文科大学GWL（環境教育サークル）代表 等 実証実験プログラムの実施主体となる団体	大学生
山本 由樹恵	都留文科大学 環境コミュニティ専攻 富良野塾卒業生	大学生
小宮 敏明	都留市産業観光課長（活用施設担当課長）	行政
佐藤 洋	都留市産業観光課職員（活用施設担当）	行政

