

実践報告「さわってみよう、みてみよう！」 体験型イベント

寺 澤 夏 菜

はじめに

佐賀県立博物館は1975年に、併設する佐賀県立美術館は1988年に開館し、一体的な運営を行っている。佐賀県立博物館は自然科学・考古・歴史・民俗・美術・工芸分野を展示する総合博物館である。幅広い分野を担っているため、教育普及に関しても多彩な活動を実現できることが当館の強みの1つといえるだろう。当館の代表的な教育普及活動としては、【表1】のような事例が挙げられる。

本稿では、今年度に当館が主催で初めて実施⁽¹⁾した、体験型イベント「さわってみよう、みてみよう！」（夏休みこどもミュージアム体験講座の関連イベントとして実施）の実践報告を行う。今後の博物館・美術館での体験講座を企画する際に、若干なりとも資することができればと考える。

1 経緯

2001年から開始した「夏休みこどもミュージアム体験講座」（以下、「こどもM」とする）では、伝統的な技術、郷土の自然、歴史、文化を体験できる様々な講座内容を実施している。事前申し込み制で、今年度の参加者数をイベント

内容から対応できる職員の数や会場の広さを考慮し、7種類13講座で、合計300名の募集をかけた。結果、応募者数が815組1,088名に達したことから、抽選形式で参加者を決定した。

このような応募者の大半が参加できないことを鑑み、誰もが楽しめる、博物館・美術館に来てみたいと思ってもらえるイベントを事前申し込み不要、当日参加可で何か開催したいと考えた。参加対象者についても、障がいをもつ子どもが参加しているのか、周知できているのかも不明であった。

また2023年に知的障がいのある子どもの保護者から「今まで博物館・美術館に行けなかった。でも、美しいもの、素晴らしいものに触れて欲しくて、博物館・美術館に連れて行きたい。障がい者が利用し易い時間を設けて欲しい」という要望から「SAGA GAYA Museum」（以下、「サガ・ガヤ」とする）を実施するに至った⁽²⁾。「サガ・ガヤ」は一緒に来た人と話したり、笑ったり、思わず声をあげたりしながら、自由な雰囲気の中で芸術作品を楽しむ時間として特別展のイベントの一環で継続的に実施している。そこで、芸術鑑賞だけでなく、実物資料にも触れる機会がつかれないかと考えた。以上の経緯が今回の

	学校機関	子ども	大人	実施開始年
各テーマ展・特別展に合わせて開催する講座・ギャラリートーク・イベント		○	○	
夏休みこどもミュージアム体験講座		○		2001年 ⁽³⁾
博物館・美術館セミナー		○	○	2001年 ⁽³⁾
先生のための博物館・美術館講座	○			2004年
あらかしコンサート		○	○	2006年
ミュージアム・アート・キャラバン隊	○			2016年 ⁽⁴⁾
昔の道具体験プログラム	○			2023年
SAGA GAYA Museum（静かにしないでよい鑑賞時間）		○	○	2023年

【表1】当館での主な教育普及活動事業

イベントを実施したきっかけである。

2 聞き取り調査

今回のような実際に実物資料に触ってもらうイベントを開催するにあたり、当初は以下のような案を考えた。

時間：10:00～15:00

会場：岡田三郎助アトリエか女子洋画研究所

入場料：無料、申し込み不要、当日参加可

対象：親子で参加

目的：静かに見学できるかという不安や、障がいの有無に関わらず、親子が楽しく見学する。

ハンズオンコーナーを設けて、実物資料を「触って」感じてもらう。

館員から、アドバイス事業を活用する意見があり、佐賀県の「さがすたいる⁽⁵⁾」を推進している県民協働課の山田由美氏にご協力いただいた。実施内容や参加者へどのような呼びかけができるかなど開催するにあたり、山田氏の紹介で、様々な話を伺う機会を得た。1回目は、5月21日（火）に佐賀県視覚障害者団体連合会会長 草野洋二氏に伺った。2回目は、5月30日（木）にサンクスラボ・アフタースクール佐賀 鴨川隆史氏とマルツナガル瀬戸口庸子氏である。

1回目に聞き取りを行った草野氏は、元盲学校の教諭である。今回のイベントの趣旨・概要を説明したところ、このようなイベントを今後も積極的に取り組んで実施して欲しいという好反応を得た。佐賀県立盲学校の在校生は佐賀県内の様々なところから通っており、また参加対象も他の学校に比べて、小学生～高校生までで20名程度など全体人数が少ない。夏休み期間中に開催しても親が共働きなどで引率が難しいという意見もあり、校外学習という学校行事として開催できる可能性を示唆された。

また、草野氏によると全盲・弱視の方にとっての博物館とは、普段行っても楽しめない所と

いう思いがあるようである。その理由としては、「解説文を点字などで読めたとしても実物を見たことがないので、想像が難しいことから、体験できる施設で楽しみたいという傾向がある。さらに、モノよりも音に興味を示す傾向が多く、触りながら、学芸員の解説があると尚分かりやすい。」そして、「子どもよりも大人の方が興味を持つ可能性があり、点字や音声のチラシであれば広報することができる」と伺った。

2回目は、現在、放課後等デイサービスで勤務されている鴨川氏と知的障がいのある子どもの保護者である瀬戸口氏の2人に話を伺うことができた。「放課後等デイサービスには様々な運営方法があり、場所によって異なる。学校が終わってから毎日あるいは各曜日で通所する場合など、施設によって様々な運営方針がある。外へのお出かけを計画することもあり、放課後等デイサービス向けのイベントがあると嬉しい」との意見があった。事業所が行きやすいように時間設定や申し込みフォームがあれば尚嬉しいとのことでもあった。開始時間は施設にもよるが早くて10時ごろに一度事業所に集合してから行くことが多く、解散も13時や16時など様々であるため、11時～13時、遅くても15時ごろまでの開催に需要があると考えられる。また事業所としては、引率者数の確認や計画を立てるために早目の情報発信が望ましいようである。

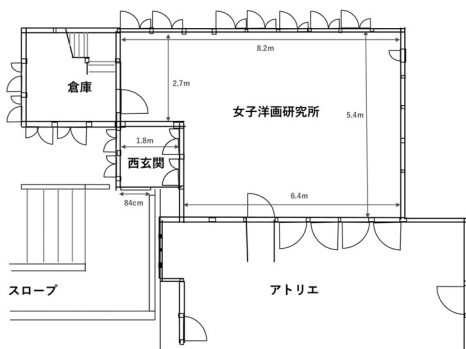
また「こどもM」の募集にあたり、「保護者同伴」で参加としているが、「引率者必要」と表記を変更することで親だけでなく、責任をもって対応できる人なら可能とすると参加しやすいという意見もあった。「さがすたいる」の文言を記載し、申し込み時に自由記入欄を設け、配慮が必要なことや不安に思っていることがあれば、気軽に質問できるようにした。そして広報に関しては放課後等デイサービス間での連絡網があり、そこで周知することが可能であることも伺った。

3 開催場所・活用した資料

今回のイベントを開催する場所として4ヶ所を検討した。1ヶ所目は、毎年「こどもM」で使用している美術館画廊である。しかし画廊は2階にあり、昇るための手段は、階段か貨物用のエレベーターである。エレベーターを利用の際は、バックヤードを通る必要があったため、今回のイベントの実施場所としては外部アクセスがしづらいと考えた。2ヶ所目は、展示室である。しかし、この会場も他の資料には触ることができないので、区別化をどのように徹底できるかが問題となった。3ヶ所目は、岡田三郎助アトリエであったが、今回は外部団体に貸出中であったため、除外することとなった。4ヶ所目は、博物館の東隣にある女子洋画研究所である。佐賀県出身の岡田三郎助が女性を対象とした美術教育を行っていた施設（東京から移築・復原）であり、自然光を取り入れるために窓が多いことから、全体的に明るい空間となっているうえに外部アクセスがしやすい。以上のことから、今回のイベントでは女子洋画研究所で開催することとした。



女子洋画研究所 左：外観、右：内観



女子洋画研究所 見取図

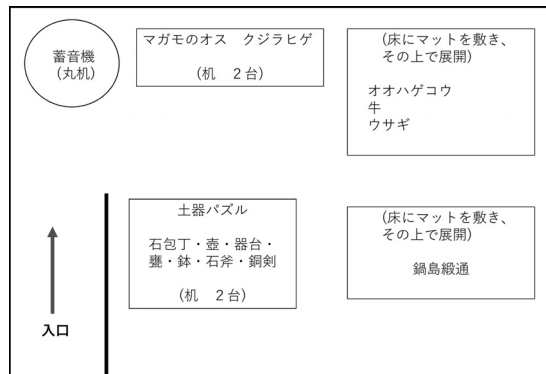
また、活用した資料も、当館が総合博物館であることを活かす【表2】のような構成とした。事前の聞き取りの際に音に興味を示す傾向があるとのことから、蓄音機を準備した。またSPレコードは当館に「埼玉の民謡」のみの収蔵であったため、佐賀県立図書館からクラシック音楽を借用した。ただし、経年劣化のため蓄音機の一部に緩みが発生していることから、音を鳴らすにはコツが必要であり、SPレコードは借用品ということも考慮し、音を鳴らす時間を指定して職員が操作した。子どもが喜びそうな動物資料を入れたいと思い、民俗資料のクジラヒゲ、自然史資料からマガモ（オス）の剥製を選定した。彫刻は様々な素材・形があるため、3種類準備した。見た目の大きさを重さを比較するためにオオハゲコウと牛を選んだ。この他、ウサギが複数いるブロンズ彫刻を選び、触覚だけで、何匹いるのかが分かるかというクイズ形式を採用した。工芸分野からは、鍋島緞通を選定した。触りやすく、重さや柄の比較など、子どもによって問いを換えられるようにした。考古資料としては、文化財保護・活用室が所有する弥生土器パズル2つを利用した。破片を立体に組み立てて構造を把握するという面白いものである。また実物の土器も準備し、昔のザラザラ感や不均等さなどを実際に体感できるように準備した。

4 プレイイベント

今回、事前イベント（プレイイベント）を開催したきっかけは草野氏への事前聞き取りの際に佐賀県立盲学校で7月中であれば博物館に学校イベントとして来館できる可能性があるのでは、という提案を受けたことである。その提案をもとに先方に連絡を取ったところ、承諾いただけた。この際に、ハンディキャップの有無に関わらず、誰もが楽しめる・学べる博物館イベントを開催するための運営上の注意事項や体験した生徒の反応などを確認す

ることとした。

佐賀県立盲学校の生徒7名及び引率9名を対象に2024年7月10日（水）10時～11時で実施した。音に興味を示す生徒や緞通の触り心地に関心を持つ生徒、土器パズルを危な気なく組み立てる生徒など、普段触ることができない資料に触れて良かったという声を聞くことができた。また、行動する時には声を掛けてから行動した方がよく、「これ」、「それ」という指示語や目で見て判断するような声掛けを無意識に行っていることに気づかされた。



【プレイベント】
上：実際写真、下：レイアウト

5 当日の実施内容

2024年8月1日（水）の10時～15時で開催し、4団体74名の参加があった。一般の参加は事前申し込み不要・当日参加自由の形式としたが、団体で参加の場合は事前連絡とした。会場がそこまで広くないことや資料に触れる時間・スペースを確保するためである。またプレイベントの実施を経て、改良した点は下記のとおりである。

・「クジラヒゲ」は見送り

理由：そもそもの鯨の大きさをイメージすることが難しいうえに本資料が何の鯨なのか、どのヒゲなのかが明確ではなかったので、反応があまりよくなかったため。

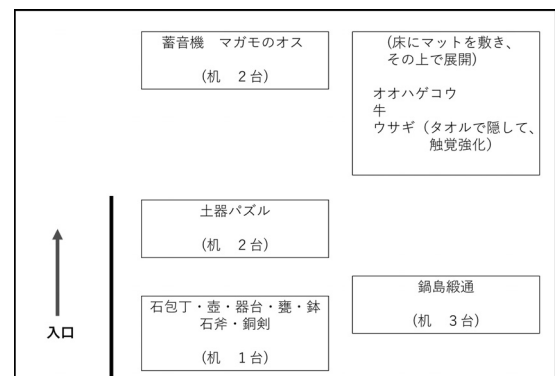
・鍋島緞通を床のマット上から机の上に変更

理由：触覚に頼った場合、マットと緞通の境目が曖昧であったため。

・土器パズルと実物資料の机をくっつけていたが、離して展開した

理由：土器パズルが今回最も人気があり、人が集まった。また、組み立て中のモノが実物にあたる可能性があったため。

また各分野につき1つのキャプションを作成し、何に注目して欲しいのかを記した。資料に触って感じて欲しいことや比較して欲しいことなど、何に着目して体験したらよいか分からない人のために作成した。募集対象も需要が不明なため、子どもを主体としたイベントとして高校生以下とした。



【当日】 上：実際写真、下：レイアウト

6 課題

今回の体験を通して、以下のような課題を感じた。博物館・美術館において、実物資料に触れるという体験イベントを実施する場合に最も考えなければならないことは資料の選定である。マガモの剥製のように羽を強く触ると抜けてしまう可能性もあり、資料の選定には難しさがある。博物館・美術館の使命は文化財を保護し、後世に継承することであるが、普及・活用することも含まれており、大切なことである。今後とも各分野の学芸員の協力を得ていきたいと思う。また、人員確保の問題もある。資料の安全の確保や資料についての説明のため、各分野につき1名は配置したい。これについては瀬戸口庸子氏から、周囲の関心がある大学生などと連携して実施することも有効ではないかという意見もいただいた。そして、今回は人員や参加者の流動の関係でアンケートの実施がかなわなかったことは今後の課題である。参加者が何に興味をもったのか、イベントをどのようにして知ったのかなど、今後、情報収集を行っていきたい。

むすびにかえて

ハンディキャップの有無にかかわらず、誰もが楽しめる博物館・美術館を運営できればと思う。近年では、団体見学でも一般の方、特別支援学校や放課後等デイサービスの利用も促進され、多様さが求められる。その中で、今回は実際に本物の資料に触ってもらい、視覚的な「みる」だけでなく、手で触れる触覚、資料の匂いの嗅覚、蓄音機や彫刻の音をきく聴覚など、様々な感覚を使って資料を「みて」もらう体験イベントを実施した。このような普段体験することができない経験をしていただき、新たな発見や気づきを得てもらえれば、人と資料をつなぐ学芸員冥利に尽きるものである。今後とも様々なイベントを実施することで、博物館・美術館へ

の来館を促し、佐賀県の自然・歴史・文化に触れてもらえるようにしていきたいと考える。

【註】

- (1) 資料に触ってみるイベントとしては、当館のアウトリーチ活動「ミュージアム・キャラバン隊」でも実施しており、県民協働課が女子洋画研究所で「佐賀さいこうフェス」において2021年に「さがすたいるミュージアム」、2022年には文化課が「さわって楽しむミュージアム」を開催。ここでの初の試みとは、当日参加自由形式での来館者に関して当館主催での敷地内実施のことである。
- (2) 詳細については、佐賀県立博物館・佐賀県立美術館編『調査研究書 第48集』令和5年に掲載した、浦川和也「実践報告 SAGA GAYA Museum (サガ・ガヤ・ミュージアム)」を参照されたい。
- (3) 開館以来、様々な講座を実施しており、その従来の講座を拡大したものとして、「夏休みこどもミュージアム体験講座」や「博物館・美術館セミナー」という名称がこの年から使用されるようになった。
- (4) 最初は特別展のアウトリーチ活動の一環として実施したが、後に、美術品の鑑賞と昔の道具の鑑賞という2本立てで構成され、2023年度からは美術に特化したもので運営している。
- (5) お年寄りや障がいのある方、子育て・妊娠中の方など、みんながしげんに支え合い心地よく過ごせる、佐賀らしいやさしさのカタチ「さがすたいる」を広めるプロジェクト。

【附記】

本イベント「さわってみよう、みてみよう！」の検討・準備・実施にあたり、佐賀県視覚障害者団体連合会会長草野洋二様、サンクスラボ・アフタースクール佐賀鴨川隆史様、マルツナガル瀬戸口庸子様、佐賀県県民協働課係長山田由美様、佐賀県立博物館・佐賀県立美術館学芸課職員ほか、多くの方々にご助言・ご協力をいただいた。記して深謝申し上げます。

資料画像	分野	資料名	備考	キャプション
	民俗	蓄音機	縦45cm×横35cm×高さ33cm (蓋を閉めた状態)	《蓄音機》(ちくおんき) きいてみよう！みてみよう！ ● 音はどのような音が鳴っていたの？ ● どのようにして、音が出るの？ 小ホール・聴く・見る・触る 10:30、11:00、11:30、12:00、12:30、 13:00、13:30、14:00、14:30
		SPレコード	佐賀県立図書館より借用 ベートーヴェン作曲「ピアノソナタ」 5枚組	
		クジラヒゲ	縦24cm×横30cm×厚さ12cm	
	自然	マガモのオス	はく製	《マガモ オス》 きいてみよう！みてみよう！ ● 触った感じは、思っていたよりも(やわらかい/かたい)？ ● 羽の内側と外側の感触は(同じ/違う)？ ● 胸元の羽の感じは？ ★創製(はくせい)とは 毛皮・羽毛などの外面の素材を用いて、生きていた時の姿を 復元したもの。
	美術・彫刻	哲学者(オオハゲコウ)	強化プラスチック 塩田祐紀作、1996年、県展出品作品 高さ122.0cm	《彫刻(オオハゲコウ、うさぎ、牛)》 きいてみよう！みてみよう！ ● 一番重いののは オオハゲコウと牛のどちらでしょうか？ ● 作者のサインがあるよ！どこにあるかな？ ● 素材は何でしょうか？ ● うさぎは何匹いるのでしょうか？ ● 触った後に手のひらの匂いをかいでみよう！
		牛	ブロンズ 古賀忠雄作、1978年作、高さ36.5cm、横105cm	
		ウサギ	ブロンズ 古賀忠雄作、1935年作、高さ8cm、横39cm	
	工芸	鍋島緞通	柄：蟹牡丹唐草文 縁二重雷文 柄：蟹牡丹 縁二重雷文	《鍋島緞通》(なべしまだんつう) きいてみよう！みてみよう！ ● 何の柄だろう？ → 「蟹牡丹」柄 ● 雷の線の秘密を探ってみよう！ ● どのような作りになっているのかな？ ● もふもふの秘密を探ってみよう！ ★織糸には上質な木綿を使用し、膝糸・緯糸と一目一目を 手で織り上げる、佐賀県の伝統工芸品。
	考古	土器パズル 高坏・壺	再現品 文化財保護・活用室より借用 	
		鉢	弥生土器	《弥生土器(実物)》 きいてみよう！みてみよう！ ● 鉢・甕・器台・壺・石包丁 ● どのような肌触りなのだろう？ ● いつ頃に作られたのだろう？ ● お茶碗との違いは？ ● 重さは？形は？
		甕	弥生土器	
		器台	弥生土器	
		壺	弥生土器	
		石包丁(手前)	弥生土器	
		石包丁(奥)	複製品	
		石斧	弥生時代	
		銅剣(再現品)	再現品	

【表2】活用資料

(てらざわ・かな／佐賀県立博物館・佐賀県立美術館)