

# 地域とともに創る展示 —徳島県立博物館常設展リニューアルにおける企画設計者としての挑戦—

岸田匡平<sup>1</sup>

[Kyohei Kishida<sup>1</sup>: Exhibition created with the community—Challenges as planning designer in the renewal of regular exhibition of the Tokushima Prefectural Museum—]

キーワード：展示設計，地域住民，共創，インクルーシブデザイン，ワークショップ

## 1 はじめに

2018年，徳島県は，同県立博物館（人文・自然分野を扱う総合博物館）の常設展を全面リニューアルすることとし，同年8月2日，公募型プロポーザル形式により新常設展設計事業の委託事業者の募集を公告した．筆者が所属する株式会社乃村工藝社はこれに応募し，10月に設計事業

者として選定された．設計後に実施された新常設展構築事業にも乃村工藝社が携わることとなり，最終的にリニューアルオープンを迎えたのは，2021年8月9日であった（図1）．

本報告では，展示設計における企画担当者として，プロポーザル段階で提案した考え方や，設計時に実施した具体的な取り組みを振り返りたい．徳島県立博物館における未



図1 リニューアルにより大きくイメージを変えたロビー

2024年12月11日受付，1月10日受理．

<sup>1</sup> 株式会社乃村工藝社，〒556-0011 大阪市浪速区難波中2-10-70 パークスタワー19階，NOMURA Co., Ltd., 19F, Parks-Tower Bldg., Nanbanaka, Naniwa-ku, Osaka-shi, Osaka 556-0011, Japan

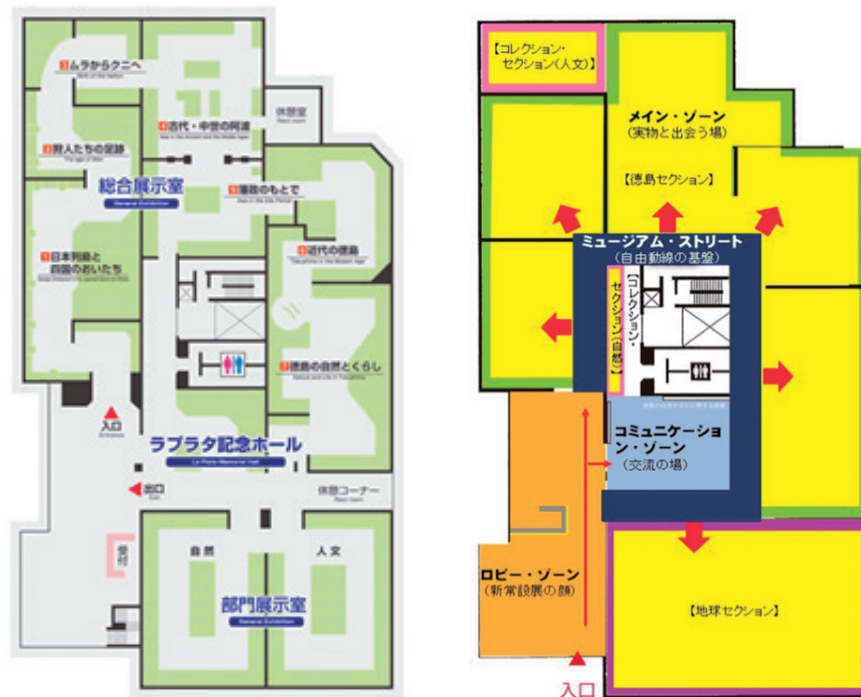


図2 基本構想に示されたゾーニングイメージ（左：リニューアル前，右：リニューアル後）

来の展示づくりや展示企画設計者の参考となることを目指すものである。

## 2 プロポーザルにあたっての検討

### 2-1. プロポーザルの始まり

プロポーザルが始まると、私たちは、まず募集時に公開された「徳島県立博物館新常設展基本構想」(<https://museum.bunmori.tokushima.jp/redesign.hp/pdf/kihonkousou.pdf>)を丁寧に読み込むことで、設置者と学芸員の目的を把握し、徳島県ならではの博物館となる企画を目指すこととした。この構想で私たちが特に注目したのは、基本方針として掲げられた「徳島まるづかみ―いのち」と「とき」のモノ語り―、展示のあり方としての「新未来型展示」、ゾーニングイメージにおける「ミュージアム・ストリート」であり、これらの解釈がポイントとなると考えた（図2）。

そして、博物館の現地調査を行った上で、「展示」「空間」「活動」という3つの視点で課題を把握し、企画アイデアを展開していった。

### 2-2. 展示の課題

展示の課題は、蓄積されたモノ・情報・映像の活用にあると捉えた。当時、博物館には528,000点の資料があったが、展示空間や什器・ケースには物理的に展示可能な量の

限界があり、せっかくの資料を十分に活用できていなかった。加えて、開館から27年が経ち、学芸員による調査研究成果や自然・人文の多彩な企画展での取り組みや数々の図録にまとめられた成果、また学芸員が撮影したオリジナル映像コンテンツの蓄積があるにもかかわらず、それらも活かしていないと捉えた。

### 2-3. 空間の課題

空間の課題は、居心地の良い空間へとリニューアルする必要性と捉えた。リニューアル前は、室内はやや暗く、固い印象で、あまりいい居心地でなかった。また、一筆書き



図3 展示空間に制約をもたらしていた大型展示物の一例（結晶片岩）



動線かつ「結晶片岩」や「穴喰の漣痕」などの大型展示物の配置が制約となって、展示空間の柔軟性がなかったため、展示コーナーごとの部分的な更新ができなかった（図3）。こうした問題を解決するために、動線の見直しやコーナー配置の工夫が必要と考えた。

#### 2-4. 活動の課題

活動の課題は、徳島らしさの発信の必要性和捉えた。博物館は、徳島の自然や歴史・文化を県内外に発信する役割を担っている。しかし、当時の展示内容では、「徳島らしさ」が感じにくいという課題があった。徳島らしさを象徴するものとして、阿波藍・四国遍路・阿波踊り・渦潮などのテーマが挙げられる。また、東京オリンピック・パラリンピックでデザインカラーとして採用された日本の伝統色「藍」と深く関わる阿波藍、4K映像技術の先進性、県内企業による青色LEDの開発などもある。これらを踏まえることで、徳島らしさを感じる展示の企画が期待できると考えた。

#### 2-5. 展示コンセプトの提案

上記の課題を踏まえ、従来の博物館イメージである「敷居が高い」「いつ行っても同じ」を刷新し、リニューアル後は、訪れるたびに新たな驚きがあり、気軽に楽しめる場になり、子どもから大人まで、県民も観光客も興味を持てる展示を目指すことにした。

そこで、展示コンセプトを「モノと人とフィールドをつなぐ、『阿波遊山』の遊学拠点へ。」とした。徳島県には「遊山箱」という伝統的な三段の重箱がある。この遊山箱は、かつて子どもたちが野山での行楽に持参する自分専用の小さな弁当箱として親しまれていたという。そうした遊山箱文化にヒントを得て、来館者が遊山箱を手にした子どものように、ひとつひとつの展示を巡りながら発見と楽しさを箱に詰め込むというイメージを、博物館体験に重ね合わせたのである。

また、博物館内の展示だけで完結するのではなく、来館者が徳島県内のフィールドも遊山し、地域の自然・歴史・文化を深く体感できる企画を目指した。徳島の伝統的な「遊山箱」文化をコンセプトに取り入れることで、展示体験をより楽しく記憶に残し、博物館が地域全体の魅力を引き出すことも意図した。

このような展示コンセプトは、リニューアルによって新設したコミュニケーションゾーン（図4）の大型映像に、メッセージとして表現されている。映像では、県内フィールドの映像の後、関連する展示室の資料を展示ゾーンごとに紹介しており、最後に、「徳島には子どもたちが「遊山箱」



図4 コミュニケーションゾーン

という自分専用の小さな弁当箱を持ち、野山に遊びに出かけるという風習がありました。博物館で徳島の自然と歴史・文化を「まるづかみ」！あなただけの「阿波遊山」をお楽しみください」と伝えている。

#### 2-6. 「徳島まるづかみ」の企画設計者としての解釈

本節では、基本構想において基本方針として掲げられた「徳島まるづかみ！―“いのち”と“とき”のモノ語り―」の考えを、企画設計者がどのように具体化したのか述べてい。

「徳島まるづかみ」を展示体験として具体化するため、徳島を直感的かつ段階的に理解してもらう入口として、展示を位置づけた。そこで、来館者と博物館の最初の接点となるロビーに、「徳島まるづかみ」を象徴する「博物館との出会い」となる場を設けることにした。そこでは、博物館のコレクション展示を通して、徳島の魅力をつかみ取り、他のゾーンや県内各地のフィールドへと誘導することを意図した（図5）。

展示内容は、徳島をまるごと体験できる資料、徳島を象徴する資料を中心に提案した。例えば、「阿波踊り」や「阿波藍」といった文化的要素、さらには近年発掘された「ティタノサウルス」の化石などを中心に、徳島の「今」を伝える資料である。この工夫により、来館者に徳島らしさを強く印象づけられると考えたのである。

特に重視した六つのポイントがあるので、それらを以下に挙げる。

①地域素材の活用：遊山箱や阿波しじら織、阿波和紙、徳島県産材を空間内に活用することで、徳島の特徴を視覚的・触覚的に表現すること。

②過去と現在の比較視点：「過去」と「現在」を対比する展示により、「未来」を感じさせる仕掛けを設けること。

③更新性とタイムリーな情報：展示内容を定期的に更新し、旬の情報を発信することで、リピーターを増やすこと。



図5 「徳島まるづかみ」を象徴するロビー展示

④県民参加型の情報発信：地元住民が最新の地元情報を発信するスペースを設置し、地元企業の活動なども紹介して、観光客を誘うこと。

⑤ゆかりのある人々による観光地紹介：在住外国人や徳島にゆかりのある人々、徳島県立博物館の学芸員が、独自の視点で観光地を紹介し各地へ誘うこと。

⑥ SNS 発信の仕掛け：記念写真が撮れるユニークな展示を設けるなど、SNS 発信を意識した仕掛けを設け、来館者のフィールド探索を促すこと。

「徳島まるづかみ」を以上のポイントに沿って展示化することで、徳島の魅力を多面的に発信し、徳島の今を感じさせるものと企画した。

## 2-7. 「新未来型展示」の企画設計者としての解釈

ここでは、基本構想における「展示のあり方」(①実物資料(モノ)の魅力発信、②フレキシブルな展示構成、③ユニバーサル化の推進、④4K・VR・ハンズオンの活用)と「留意すべき視点」(①利用者との対話の重視、②フィールド(地域)へのいざない)を踏まえ、最新技術(4K・8K映像、VR、タブレット端末、AI、IoTなど)を活用した「新未来型展示」の具体化について述べる。

徳島県では、県の施策として、4K・8K映像やVRなど最新技術の先進県を目指しており、博物館のリニューアルにおいても、積極的な提案を求められていた。私たちは、デジタル技術を採用する場合にも、博物館において主体は「資料」であり、デジタル技術は「モノ」の見方を変える手段というスタンスをもって提案した。

展示企画・設計において、特に重視した七つのポイントを以下に挙げる。

①多面性：資料のつながりを広げる展示として、実物資料を多面的な解釈でとらえ、「自然」「人文」「融合」「地球規模」の視点で、異なる資料間のつながりを、映像やイン

タラクティブな方法でわかりやすく表現し、資料そのものの魅力を引き出すこと。

②更新性：映像アーカイブや豊富な実物資料を効果的に活用できる展示システムとして、4K・8K映像技術により、高精細でリアルな資料の再現が可能となり、資料の保存・再活用を支援する更新可能な展示環境を構築すること。

③やさしさ：来館者が安心して楽しめる空間を実現するため、わかりやすい動線や触れる展示を設けること。特に、ユニバーサルデザインを重視し、身体的制約を持つ方や子供が楽しめる企画・設計を行うこと。

④先進性：VRやドローン映像、3Dスキャナ・3Dプリンタなどを活用することで、来館者に新しい視点を提供すること。最新技術を目新しさだけでなく、資料の背景や価値を深く理解するための手段として役立てること。

⑤体験化：実物資料に直接触れる体験型展示を随所に配置すること。触覚や視覚を通じて学ぶことで、資料に対する興味や感動を深め、学びの実感を高め、特にハンズオン展示を活用し、来館者の主体的な関与を促進すること。

⑥交流：来館者同士や、来館者と学芸員との交流を促進する場を設けること。一緒に同じ展示を見ることによって、相互に学び合いが生まれ、展示を観察しながら楽しい会話が生まれるテーブルと展示により、コミュニケーションを促す場を設けること。

⑦送客：館内で得た知識や感動が、来館者の日常生活や社会的活動に繋がる展示を目指すこと。展示内容に関連する場所を、学芸員や地元住民が紹介するなど、地域へと送り出す工夫をすることにより、博物館での学びを持続可能な形で発展させる仕組みをつくること。

上に述べた七つの視点は、最新技術を流行として取り入れようとするのではなく、資料の価値を深く伝え、来館者の学びを広げるための手段として考えたものである。来館者が資料への興味関心を高め、展示内容を理解しやすくなる体験のために有意義である。

## 2-8. ミュージアム・ストリートの企画設計者としての解釈

本節では、基本構想で掲げられた「ミュージアム・ストリート」の考えを、企画・設計者がどのように具体化したのかを述べたい。

基本構想では、「ミュージアム・ストリート」は各ゾーンをつなぐ回廊(基本動線)として位置付けられていた(図2)。その目的は、来館者が移動方向に縛られることなく、興味や関心に応じて自由に見学できる環境を整備することだった。私たちのチームは、この回廊を単なる移動のための通路として捉えるのではなく、展示設計の方針「阿波遊山」を踏まえ、回廊そのものが展示体験の一部として企画



した。回廊に徳島の魅力を物語るストーリー体験を構築し、それを展示全体に反映させることを目指したのである。

企画において特に注力したのは、徳島を象徴する要素をストーリーの核とすることである。例えば、「阿波の青石」「銅鐸」「阿波藍」「四国遍路」「交響曲第九番」「阿波人形浄瑠璃」「阿波踊り」「渦潮」など、徳島らしい多様なテーマを選定し、ストリートに沿って展示しようと考えたのである。これらは徳島特有の自然・歴史・文化を象徴するものであり、それぞれの展示が来館者にとって興味深い導入となるように意図した。

さらに、これらのテーマに関連する資料やハンズオン展示を組み合わせることで、視覚的・体験的な展示を提案した。特に、「今」という現代的な視点を入り口にし、「人」が語る展示形式を導入することで、来館者が各分野に親しみやすく、かつ深く理解できる構成となるよう提案した。また、テーマの視点も重要で、「自然」「歴史」「民俗」「科学」「芸術」「文学」などの多様な視点を軸に、発見と探求を促す場を創出しようと考えた。これを「融合展示」という概念として整理することが可能である。

阿波藍を一例にすると、吉野川の氾濫がもたらした肥沃な土壌が、藍の栽培に適した環境を生み出したという自然との関わり、蜂須賀家の保護政策の下で藍産業が発展し、藍商人の活躍によって「うだつ」の独特の町並みが形成されたという歴史的な背景、インジゴブルーやタデアイの美しい色を生み出すメカニズムや、「かめのぞき」「水色」「あさぎ」「藍色」といった色名に込められた文化的な意味、藍の薬効や、すくもを発酵させる過程に見られる発酵方法など、科学的な側面、藍染めの技術や、その技術が作り出す美しい模様など、工芸的な側面でも語れる。一つのテーマから、このように多様な視点で読み解け、多様な文脈で語れることが分かる。また、「なぜ吉野川の氾濫が藍の栽培に適した土壌を生んだのか?」「蜂須賀家はなぜ藍産業を保護したのか?」「藍の色はなぜこれほどまでに人々を惹きつけるのか?」「藍染めの技術はどのように発展したのか?」といった疑問が生まれ、さらに疑問から疑問が生まれることもある。阿波藍を多様な見方で「融合展示」として展開することにより、深い学びを育むものになると考えたのである(図6)。

## 2-9. 新たなステップへ

徳島県立博物館のリニューアル構想における重要なポイントである「徳島まるづかみ」「新未来型展示」「ミュージアム・ストリート」について、企画設計者がどのように具体化したかを述べてきた。

プロポーザル段階では、2か月未満の短期間に情報を整

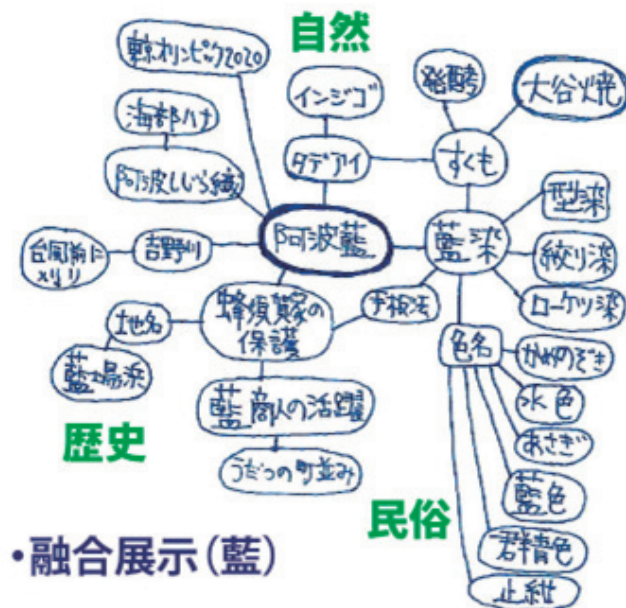


図6 阿波藍を例とした融合展示の考え方

理し、徳島県立博物館学芸員や県民の意向を直接確認できない中で提案を行わざるを得なかった。その結果、企画者の考えに偏った提案になってしまった可能性が高く、幅広い意見を反映していないものにとどまったという課題はあったと思う。

提案が採用された後、計画・設計・製作の段階では、学芸員とともに、県民とのワークショップやインクルーシブデザインワークショップを積極的に実施し、学芸員の専門知識と県民の生の声を集約することで、より多くの人々に楽しんでもらえる、徳島県立博物館にふさわしい展示を目指すこととなった。

## 3 計画設計における取り組み

### 3-1. 計画設計時に考え、実施したこと

本節では、設計業務の実施段階において、学芸員や県民の意見を深く理解し、それらを反映した「地域とともに創る展示づくり」の取り組みについて述べていく。地域住民にリニューアル時の展示づくりに積極的に参加してもらうことで、地域に愛される博物館、地域に愛され続ける博物館を目指すものであった。そこで、私たちのチームが、学芸員と協力しながら、どのように地域の声を設計プロセスに取り入れたのかということ、具体的な事例を通じて示していく。

### 3-2. 地域とともに創る展示

「地域とともに創る展示」とは、展示企画のプロセスに地域住民を巻き込み、ともに展示を考えることを意図したものである。これは、単に住民の意見調査などの結果を活用することではなく、地域住民との対話を重視することを目指すものである。これにより、専門的で分かりにくい展示を回避し、より多くの人に伝わる展示を実現しようとした。

徳島県立博物館の設計業務段階においては、三つの取り組みを行った。基本設計で「県民インタビュー」、実施設計で「県民ワークショップ」、さらに全工程を通して「インクルーシブデザインワークショップ」を実施した。

これらの取り組みを通じて、地域住民を継続的に巻き込み、同時に企画設計者自身も地域住民から影響を受けることで、学芸員とともに、企画設計者の意識変化も実感した。「地域住民とともに創る展示」は、企画設計側が気づけなかった新しい発見、価値の認識を生み出し、地域に根ざした展示を創る可能性を広げるアプローチであった。

### 3.3. 県民インタビュー

県民インタビューは、地域に根差したテーマの効果的な選定を目指して、来館者の知識などを把握することを目的として行った。計画設計の初期段階で実施し、地域住民が期待する博物館展示を考える基礎資料を得るものとしての役割を果たした。

インタビューは、2019年2月11日、徳島県立博物館において、学芸員10名、私たちのチーム5名が参加し、県民245名を対象に実施した(図7)。展示テーマに関する既存の知識や体験、誤解や素朴概念の把握、関心や興味を引く要素の特定に焦点を当てた。インタビューの結果、以下の知見が得られた。

①「知っているはず」「伝わるはず」という思い込みの存在

学芸員及び企画設計者の双方が、吉野川や剣山など、徳島らしいテーマであれば、地域住民がある程度の知識を既に持っている、あるいは容易に理解できると仮定している場合が多く、仮定が実態にそぐわない場合があることが分かり、展示の内容や展示手法の見直しを行った。

②地域住民の興味・関心への理解の深化

地域住民の関心事や体験に基づくことを聞き出すことで、展示の訴求力を高める方法についての洞察が得られた。具体的には、遠足で行った剣山での記憶や子供のころに遊んだ吉野川での記憶など、身近な経験が特に関心を集めることが分かった。

③学芸員による新たな展示アイデアの創出

インタビューを行う過程で、学芸員と企画設計者自身が



図7 県民インタビューの様子

新しい視点を得て、従来の伝えたいことに対する課題を認識し、新しいアイデアが生まれる効果があった。

県民インタビューでは、地域住民を知り、展示計画に反映することの重要性を改めて認識できた。特に、学芸員や企画設計者の「思い込み」を排除し、地域住民の認識を元にした展示内容の検討が、より理解しやすい展示の実現につながると考えることになったのは有意義であった。

### 3.4. 県民インタビューの調査シートと気づき

インタビューで使った調査シートのうち、「剣山」を取り上げたものの内容を、一例として示してみよう。

①徳島県内の山と言えば、どんな山がありますか？

②(別紙:「剣山」文字を見せて)どのように呼んでいますか？(つるぎさん、けんざん)

(別紙:白地図を見せて記入)剣山の場所を知っていますか？

剣山と聞いて、思いつくものは何ですか？なぜそう思ったのですか？

③剣山へ行ったことがありますか？

ある人→何をしに行きましたか？(登山？昆虫採集？魚釣り？修行？)

④剣山にはどんな生きものがすんでいるか知っていますか？知っているものを教えてください。

⑤剣山は西日本で2番目に高い山だと知っていますか？2番目と聞いて、どんな印象を持ちましたか？

この「剣山」をテーマにしたインタビュー後の振り返りから得た、学芸員の気づきは次のようなものだった。

・剣山は徳島を代表する山だと勝手に思っていたが、名称や存在は知られてはいるが、「一番馴染みの深い山ではない」ということが分かった。知っていて行ったことがあるのに、地図上で場所が分からないということもあった。今



の展示設計では剣山がどこにあるのかという場所が分からないので場所を伝えたほうが良いと思った。

・行ったことがない人は、生物についても分からない。イメージとして、シカやイノシシがいるだろうと思っているけれども、ほかにもいろいろな生き物がいるということをちゃんと伝えたいと思った。

・生き物の種類や数が多いが、それはなぜなのかというと、徳島の環境をつくり上げた幾つかの条件があるからだ。温暖な県南部から冷涼な剣山系までの変化に富んだ気候、山地から流れ出す川がもたらす豊かな水資源など。それらが多様な環境をつくったから、生き物が多い。そういうストーリーがあることを伝えたい。

・「景色が良い」というイメージをもっと出したい。知らない人たちも多いと思う。景色の紹介を見て、現地へ行ってみたいと思う人がいるかもしれない。観光案内になってしまうかもしれないが、景色は必要な情報だと思う。

### 3-5. 県民ワークショップ

県民ワークショップは、地域住民と学芸員による率直な意見交換を通じて、展示リニューアルの方向性を明確にすることを目的として行った。企画設計が進んだ段階（基本設計が終了し、それを見直しつつ実施設計に進みつつある段階）の初期で実施し、展示内容の改善すべき点について意見交換する場として設定した。特に県民や学芸員から「率直な意見」を引き出すことを目指し、分野を超えた学芸員同士の気づきや新たな視点を発見することも意図した。

2019年5月25日、徳島県立博物館において、学芸員13名、私たちのチーム5名が参加し、県民10名の参加を得てワークショップを実施した（図8）。そのプロセスは次のようなものであった。

①展示案の共有：学芸員がそれぞれ、自分の担当コーナーにおける具体的な展示テーマやデザイン、内容について説明。

②付箋を用いた意見収集：参加者が青色の付箋に「良い点」や「共感した点」を記述することで、展示案の肯定的な側面を明確化する。また、黄色の付箋に「疑問点」や「分かりにくい点」を記述し、展示内容の難解さや分かりづら

さを特定する。この色分けにより、意見の内容や傾向を視覚的に整理した。

ワークショップの結果、以下の知見が得られた。

#### ①地域住民の視点の反映

地域住民から得られた評価は、「面白そう」「つまらなさそう」といった展示イメージの直感的な反応だけでなく、具体的な展示アイデアや知りたい情報を把握できた。

#### ②学芸員間の意見交換の活性化

人文系・自然系の異なる分野の学芸員同士が、他の分野への意見を相互に言うことで、展示の関係性や理解を深める、展示の融合を進める議論が活発になった。

#### ③展示改善の方向性の明確化

「疑問点」や「分かりにくい点」は特に重要であり、学芸員や企画設計者の視点では気づけなかったポイントが分かり、展示の構成や伝え方の改善につながった。

率直な意見交換により参加者全員の意見を引き出したことや、地域住民だけでなく学芸員同士の視点を取り入れたことによって、展示内容が多様な観点から検討され、分かりやすくより深い展示の実現につながったと考えられる。

### 3-6. 県民ワークショップでの対話と気づき

県民と学芸員の対話の一例（主として弥生時代の銅鐸について、使われ方を伝える工夫について）を下に示す。

<県民>

・展示品がどのように使われたのかということを示す工夫というのはされているか？

・弥生時代の銅鐸にしても、中世の板碑にしても、現在の生活にまったく一緒のものがあるわけではないので、その次代の生活の中でどうだったかということをビジュアルで示したらいいと思います。

・銅鐸を鳴らす体験は全国にあるんですけど、鳴らしても「ふーん」という感じ。例えば、お誕生日で、子どもの年齢が大きくなるのを祝って「ハッピーバースデー、パーン」とクラッカーを鳴らしますよね。それぐらいだと、「音を鳴らす→皆が喜ぶ」というつながりが分かる。音を鳴らしているということだけでは、周りのみんなの心がどう動いているか分からない。学説ではないけれど、「心のうちというのは、今だったらどうなのか」というのも考えてもらえるといいなと思います。

<学芸員>

・我々も、その点を非常に懸念しています。例えば、銅鐸に関しては、今もある鳴らす体験ができる銅鐸を展示しますので、鳴らしてもらうのはもちろん、作り方なども説明したいなと思っています。



図8 県民ワークショップの様子

### 3-7. インクルーシブデザインワークショップ

インクルーシブデザインは、製品開発などでは導入され始めていたが、展示づくりにおいては、まだ珍しい取り組みだった。インクルーシブデザインとは、従来はデザインプロセスから除外されていた、障がい者や外国人などの当事者を巻き込み、共創する手法である。

もともと、徳島県立博物館の学芸員も企画設計者もユニバーサルデザインへの取り組みを積極的に行っており、障がいのある方を含む全ての人が利用しやすい環境づくりに取り組んでいた。そのため、せっかくのリニューアルだからこそ、ユニバーサルデザインの考え方を一歩進めた、インクルーシブデザインの採用を考えたのである。この共創型のデザインプロセスを通じて、学芸員・設計者の思い込みを排除し、伝わる展示体験をデザインすることを目的として取り組んだ。

インクルーシブデザインを博物館の展示計画に導入する際、重要視したのは、来館者一人ひとりが展示とどのように関わるのか、また、どのような要素が展示への興味関心を引き出すのかという点であった。

ワークショップは2回行った。第1回は、県民ワークショップと同じ段階で、基本設計の見直しの一環として、2019年5月24日・6月18日、徳島県立博物館において、学芸員13名、私たちのチーム12名が参加し、リードユーザー（当事者）7名を対象として実施した。第2回は、新常設展構築事業（展示製作）の段階に入ってからであったが、2020年8月28日・9月18日に、同じく徳島県立博物館において、学芸員13名、私たちのチーム12名が参加し、リードユーザー6名を対象に実施した。ここでは、第1回の状況について述べることにする。

1日目は、視覚障がい者、聴覚障がい者、車いす利用者、母国語が日本語ではない人たちなど、様々な背景を持つリードユーザーと既存の展示室を巡り、学芸員及び設計者は



図9 インクルーシブデザインワークショップの様子

展示体験時の行動を観察し、気づきを付箋に書き出した。その後、付箋を模造紙に整理し、なぜそのような行動を行ったかという確認を行い、課題を抽出した。2日目は、学芸員と設計者で、リニューアル後の展示を踏まえて確認したいポイントを整理し、展示資料を原寸大で出力して作成した簡易なプロトタイプを使用して議論を進めた（図9）。その結果、リードユーザーの視点から展示設計を再考し、展示内容や展示方法の改善点を見出すことができた。

### 3-8. インクルーシブデザインワークショップの気づき

インクルーシブデザインワークショップで得られた気づきの具体例として、視覚障がい者を対象とする「触れる展示」について述べる。

「触れる展示」は一般的によく見られる手法で、視覚障がい者向け展示としては真っ先に考えられるものといえる。しかし、展示物に触れるという行為に重点を置き、触れることの目的が必ずしも明確になっていないことがある。触れることによって、素材の違いや形や大きさを理解することは可能である。また、手を通して感じる経験は貴重だが、「触れる展示」を通して、利用者に何を伝えたいのかという目的設定を考えることが重要ということが改めて分かったのである。そうした気づきを踏まえた見直しは、次のとおりである。

#### ①化石の展示

化石に触れるだけでは、それが過去の生物の痕跡であるということが分かりにくい。ただの石と認識されてしまうことが分かった。改善策として、化石の、元の生物の形を復元した模型を用意し、それに触れてもらうことで、化石がどのような生物の一部だったのかをイメージしやすくした。

#### ②板碑の展示

中世の石造物である板碑に触れることで、石材（青石）の質感はわかるが、板碑の大きさや板状の薄さ、形状を具体的にイメージするのは難しかった。改善策として、板碑の原寸が分かる模型などを用意し、それに触れることで、板碑の大きさと薄さを実感でき、形状も立体的に把握できると考えた。手を通した感触も重要ではあるが、理解してもらいたいが、「大きさと薄さ」など明確であれば、板碑そのものの手触りはなくとも伝わるということが分かった（図10）。

## 4 おわりに

本稿では、徳島県立博物館新常設展基本構想を元に、企



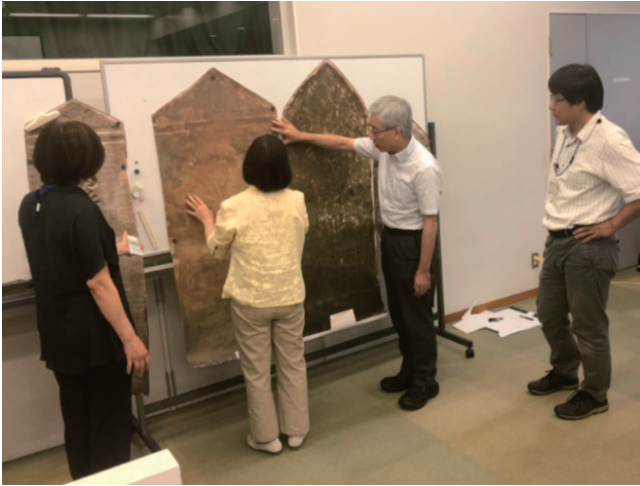


図 10 プロトタイプをもとに板碑の展示を検討

画設計者が構想をどのように解釈し、具体的な展示計画へと展開させていったのかを述べ（2章）、展示企画の過程において、県民とのワークショップやインクルーシブデザインワークショップの導入が、展示内容の充実と、より多くの人々に親しまれる展示づくりに大きく貢献したことを示した（3章）。

以上を通じて、実質的には徳島県立博物館の学芸員が作成した基本構想が展示企画の出発点として極めて重要なものであり、また、県民との企画段階からの共創的な取り組みが、地域に根ざし、地域に愛され続ける博物館づくりに不可欠であったことが明らかになったであろう。

筆者にとって、徳島県立博物館の常設展リニューアルに関わったことは、学芸員を中心とする徳島県立博物館の職員、地域住民と共に作る展示への大きな「挑戦」であった。この仕事に携わることができたことに、心から感謝している。

【付記】本稿は、2021年12月5日、日本ミュージアム・マネジメント学会中・四国支部会研究会「交流拠点としてのミュージアム」において行った報告「地域とともに創る展示—徳島県立博物館常設展リニューアルにおける設計者としての挑戦—」に、大幅に加筆したものである。