【活動報告】

幅広い年齢層が“楽しめる”展覧会を目指して
―博物館教育と展覧会―

曽根　佑規

はじめに

博物館法において、博物館とは資料を展示して「教育的配慮の下に一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資するために必要な事業を行い、併せてこれらの資料に関する調査研究をすることを目的とする機関」(1)と定められている。

つまり、博物館における展覧会という活動は、資料を「教育的配慮の下に」公開する根幹的な教育活動といえよう。さらに、博物館では、展覧会に留まらず講座やワークショップといった様々な取組みが行なわれてきており、こうした博物館で行なわれる展覧会・講座・ワークショップといった教育的な様々な取組みは総じて「教養、調査研究、レクリエーション等に資するための必要な事業」といえ、「博物館教育」と称され学問として体系化されてもいる。

しかし、こうした現状でもなお、展覧会は、資料と来館者とをもっとも深く・物語的に繋ぐ行為であり、博物館の教育的な活動の根幹をなしていよう。

その展覧会は、学芸員・研究者らが資料の調査研究を行なったがゆえの成果発表の場でもあるのだが、逆にそうした“堅さ”が展覧会に来場する世代の偏り（①）や来館しても展示に興味を示さない世代（②）を発生させる理由の一つになってしまっている。

つまり、①は50代以上が多く10代～30代などの若い世代が少ないし(2)、②は展示室に入場後、展示資料や解説パネルに興味を示さずに素通りして、学びの機会を逃したまま、ただ展示室内を一周して退出してしまうといった事象が発生している。さらに②は、興味を示して展示資料や解説パネルを理解しようと試みるも難解で理解できないといった場合もあるだろう。

こうした現状は、令和４(2022）年10月に全面開館した兵庫県立兵庫津ミュージアム（以後、当館）でも同様であった。当館は、展覧会を開催した回数も数回程度で展覧会来場者の年齢層についても蓄積があるわけではないが、他館と同様にこれらの課題を背負いつつあった(3)。実際、企画展示室に学校行事や家族と訪れたこどもや20代・30代の若い世代（親子での来館者）が、企画展示室に入って30秒ほどで退出する様子を見たことがある。

しかしながら、当館には、博物館として生涯学習に加え、県民のシビックプライドを醸成することも目標の1つであった。そのため、当館にとってこれからの兵庫県を担う若い世代は重要な来館者層といえる。

そこで、令和６(2024）年４月27日から６月23日にかけて開催した企画展「温泉と西国三十三所巡礼―ひょうごを巡る旅―」（以後、本企画展）では、通常の展覧会として必要な情報（展示資料・キャプション・解説パネル）に加え、平易な文章やイラスト入りのパネル設置やクイズシートの配布等を行なうことにより、幅広い年齢層が“楽しめる”展覧会となるような展示を目指した。特に、展示にあまり興味を示さない10代～30代をターゲットに様々な取組みを実施した。

なお、こうした取組みは既に奈良国立博物館などで実施されており、同館の翁みほり氏も「事前

に想定していなかった日本人の大人の来場者やそのうちのリピーターにも大変好評であった」と報告されており(4)。こうした取組みがターゲット世代以外にも効果があることを明らかにされていて、世代を問わず展覧会の理解促進に繋がるのではないかと考えた。

また、あまり費用的な負担をかけずに実施することも今回の課題であった。

本稿では、既に報告事例のある手法ではあるが、歴史博物館が行なった地域の歴史をメインテーマとする展覧会での取組事例として紹介することで、他館においても幅広い年齢層が“楽しめる”展覧会を開催する際の一助となり、今後の展覧会の在り方への問題提起となることを願い、本企画展での取組みについて報告を行なう。

1　各展覧会の概要と実施した取組みについて

本企画展の開催概要を紹介するとともに、実施した取組みやその際に狙った効果を紹介する。

開催概要

展覧会タイトル

企画展「温泉と西国三十三所巡礼
—ひょうごを巡る旅—」

会期　令和６(2024) 年４月27日～６月23日

休館日　毎週月曜日（祝日の場合は翌平日）

開館時間　午前９時30分～午後６時

会場　当館ひょうごはじまり館２階
第１企画展示室・第２企画展示室

概要　兵庫県の多様な地域資源のうち特に日本遺産「1300年つづく日本の終活の旅～西国三十三所観音巡礼～」と温泉の歴史とその文化を旅という視点から紹介する展覧会。

展示点数　45点

展示構成　全５章

以下は、各章の構成

プロローグ	旅にいざなう—旅支度—
第１章	温泉への旅—湯治—
第２章	聖地への旅 —西国三十三所巡礼・金毘羅詣り—
第３章	近代化した旅—新しい旅の形—
エピローグ	現代の旅—私たちの旅—

来場者数　4,509名

担当者　曽根佑規（筆者）

実施した取組み　【表１】参照

2　来館者の年齢層と各取組みへの感想
—取組みの成果を見る—

企画展の会期中、来館者に対してアンケート調査を実施した。アンケートは、第２企画展示室の出口付近に設置した。設問内容は、展覧会に対する５段階評価とその理由、印象に残った展示資料、展覧会を知ったきっかけ、年齢、住所（県内は市町まで、県外は都道府県名まで）、来館回数、交通手段の計８問であった。なお、回答は157件得ることができた。本章では、この回答を用いて来館者の年齢層分布を過去の当館企画展と比較するとともに、自由記述欄に書かれた各取組みへの感想を紹介する。

(1) 年齢層の分布

アンケート回答者を年齢層別に分け、さらに過去の当館企画展についても同様にアンケート回答者を年齢層別に分けたのが、【表２】である。

本企画展の年齢層で１番多いのが10代であった。これは、校外学習などの学校行事での来館が一因であると考えられる。過去の企画展（表内②・③）と比しても約10ポイント上昇していることがわかる。こうした状況は、20代・30代も同様でそれぞれ数ポイントずつ上昇している。一方で、10代未満・80代の来館者は過去の企画展に比しても特に少なかったといえる。

【表１】本企画展において実施した取組み一覧

<table>
<tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr>
<tr><td>実施した取組み</td><td>オリジナルキャラクターの設置</td><td>「やさしいキャプション」の併記</td><td>「やさしいパネル」の設置</td><td>常設ワークショップの開催
（1）トレース体験</td><td>常設ワークショップの開催
（2）クイズラリー</td></tr>
<tr><td>取組みの経緯</td><td>展覧会そのものに親しみをもってもらえるようにするため。</td><td colspan="2">当館の企画展では高等学校卒業レベルの日本史の知識があるという前提でキャプションもしくは解説パネルを作成しているが、このレベルまでの知識を保有していない（忘れてしまっている）場合には理解できないものとなってしまっていたため。</td><td>体験型の取組みを通して展示資料を見たり解説などを読んだりするだけでは、得ることのできない学びを提供するため。</td><td>展覧会の鑑賞をより積極的なものにしていくため。</td></tr>
<tr><td>実施内容</td><td>本企画展のオリジナルキャラクターを２体１対で作成した。</td><td>通常のキャプションに併記する形で、平易な言葉で書いたキャプションを作成した。</td><td>通常の解説パネルに追加する形で、平易な言葉で書いた解説パネルを作成した。</td><td>トレーシングペーパーを利用して、予め用意しておいた筆写用の台紙に描かれている旅人の姿を写す体験。</td><td>展示資料を観察したり、展示解説を読んだりすることで用意された問題を解くことができるクイズ。</td></tr>
<tr><td>仕様
（文章）</td><td></td><td colspan="2">・小学校卒業レベルの日本史の知識がある想定。
・難解な用語は分解した。
・すべての漢字にルビをふった。
・「～だよ」「～かな？」というように語りかけるような文体（口語体）になるように努めた。
・文章は筆者が作成した。</td><td></td><td rowspan="2">・問題は展示資料をよく観察するか、解説パネル（「やさしいパネル」）を読めば解けるレベルとした。
・問題は筆者が作成した。</td></tr>
<tr><td></td><td>・来館者自身が考えられるように、可能な限り疑問形になるようにした。</td><td>・一方的な解説だと飽きてしまうと考え、疑問→回答という形の文章構成。</td><td></td></tr>
<tr><td>仕様
（デザイン）</td><td>作画はイラストレーターのYAGIno氏に依頼。</td><td colspan="2">・各章のテーマカラーにあわせて配色した。
・フォントはこども向けのフォントを利用することで堅さを無くすようにした。
・デザインは筆者が作成した。</td><td>・筆写用の台紙には、江戸時代の版本の挿絵として描かれている旅人の姿と企画の体験方法を記入した。
・筆写用の台紙は、筆者が作成した。</td><td>・フォントはこども向けのフォントを利用し、キャラクターを多く配置することで親しみやすいデザインとした。
・デザインは筆者が作成した。</td></tr>
<tr><td>仕様
（その他）</td><td></td><td>・キャプションへの視線誘導を狙い、同キャプション全てにキャラクターを配置。
・一部キャプションには展示資料に描かれた人物や言葉を探すといった“遊び”の要素も取り入れた。</td><td>・同節内の通常解説パネルを集約したような内容。
・パネルの内容に即したしぐさ・服装等のキャラクターを配置することでイラストからも意味を読み取れるようにした。</td><td></td><td>・Ａ５サイズの色紙で、全４問の選択式で解答が可能。
・裏面に答えを配置した。また、企画展に登場する温泉地・聖地の地図を記すことで展示補助具としても利用できるようにした。</td></tr>
<tr><td>狙った効果</td><td>キャラクターを媒介とすることで、親しみをもって展覧会と出会い、展示物・展示テーマへの学びを深めていくことを目的とした。</td><td colspan="2">展示資料や展示テーマの解説が理解できる年齢層を広げることを目的とした。</td><td>パネルの説明だけでは理解が難しい、旅人の衣服・持ち物の細かな部分まで観察することを目的とした。</td><td>展示資料の鑑賞に加え、キャプションやパネルをより積極的に読んでもらうことで展示理解の促進を目的とした。</td></tr>
<tr><td>配置場所</td><td>・企画展のガイド役
・広報物や会場で配布した印刷物</td><td>展覧会のストーリー上必要不可欠な展示資料</td><td>各章の節ごと</td><td>第２企画展示室内</td><td>第１企画展示室入口付近に設置</td></tr>
<tr><td>その他</td><td>犬をモデルとしたキャラクター
採用理由：金毘羅詣りのおかげ犬といった展覧会との関連性もさることながら、犬そのものへの親しみやすさから。</td><td></td><td></td><td>体験に際して用意したものは、①トレーシングペーパーと②筆写用の台紙③鉛筆を用意した。
なお、①については体験後持ち帰り可能とした。</td><td>会期終盤には、キャラクターイラストを使用した缶バッジを作成しクイズラリーの全問正解者には配付するというイベントを実施した。（答えを記載していないクイズ台紙を別途用意）</td></tr>
<tr><td>図番号</td><td>図1</td><td>図2</td><td>図3</td><td>図4</td><td>図5</td></tr>
</table>

図１　オリジナルキャラクターの設置

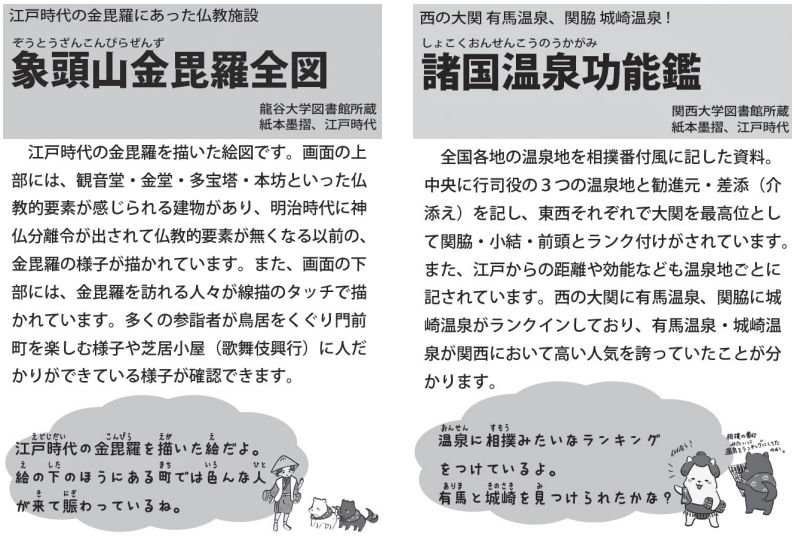


図２　「やさしいキャプション」の併記

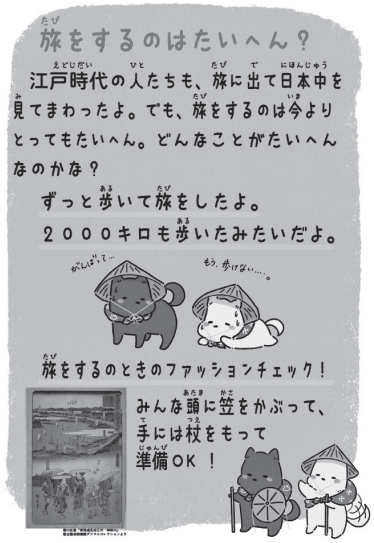


図３　「やさしいパネル」の追加

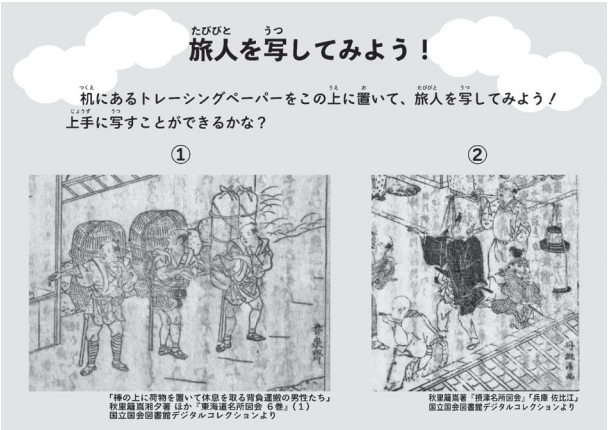
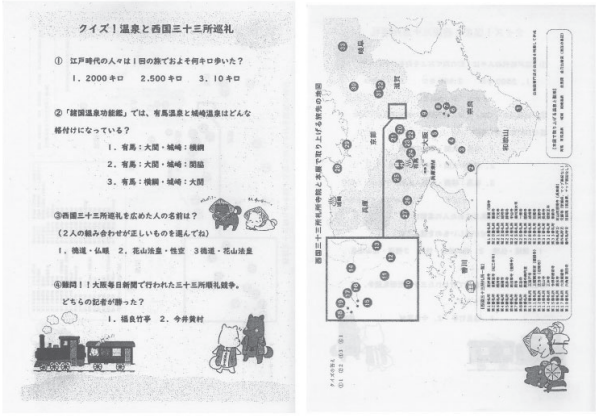


図４　常設ワークショップの開催
（1）トレース体験



〈表面〉　〈裏面〉

図５　常設ワークショップの開催
（2）クイズラリー

【表２】当館で開催した企画展のアンケート結果による来館者年齢層の一覧

	展覧会名	開催時期	10代未満	10代	20代	30代	40代	50代	60代	70代	80代	80代以上
①	温泉と西国三十三所巡礼展	2024年４月～６月	1%	24%	8%	6%	10%	19%	18%	10%	2%	3%
②	日本遺産　銀の馬車道 鉱石の道展	2023年４月～６月	9%	14%	5%	3%	17%	16%	18%	10%	6%	2%
③	知られざる山城の魅力展	2024年１月～３月	6%	12%	2%	5%	10%	23%	15%	18%	8%	2%

【表３】本企画展への取組みに関する意見一覧

展覧会全体		
分かりやすかったし、見やすかったからです。	10代	小学生
非常にわかりやすく楽しく解説がされていたから	20代	
たのしくて、勉強になりました！	50代	
歴史に興味の無い人にも分かり易い展示や企画で良かったです。子供達にも親しみ易く歴史の勉強になるミュージアムだなと思いました。	40代	
キャラクター		
クロとシロが教えてくれて、おもしろかったから	10代	小学生
展示内容も興味深かったのですが、特に公式キャラクターの旅行案内犬がほほえましく好印象でした。	60代	
なかなか充実した内容でした。シロとクロの説明が親しみやすくてよかったです。	70代	
パネル・キャプション		
犬のイラストや文を要約してあったことで分かりやすかった。	10代	高校生
パネルが見やすかった。	50代	
読む量が多かった	40代	
パネルが同じレベルで並んでいて、読むのに疲れる	70代	
トレース体験		
二階で絵を写す場所があって楽しかったから。	10代	小学生
クイズ		
クイズをしながら進むことで展示物をよく見ることができたから	20代	
クイズをしながら楽しかった。	40代	
缶バッジ大人もこどももとても喜んでいました。	受付スタッフ	

また、世代別にみると当館が重視している10代未満から30代の若者・子育て世代は４割近くであった。こちらも過去の展覧会と比して数ポイントずつ高くなっていることが分かる。

（2）取組みへの意見

アンケートの展示への自由記述や印象に残った展示資料への回答、受付スタッフが直接見聞きした来館者からの本企画展への取組みの感想をまとめた。そのうち一部抜粋したのが【表３】である。

①　展覧会全体の評価

展覧会全体の評価については、“楽しめる”展覧会を目指した本企画展の取組みだけではなく、従来通りの展示物や展示パネル・キャプションなども含めた総合的な評価として検討したい。【表３】に抜粋したもの以外にも同様の意見は全体で11件あり、そのうち10代・20代の意見が７件あり、10代はすべて小学生であった。

②　キャラクター

キャラクターについては、全体で６件の意見があった。そのうち10代・20代の意見は２件に留まり、むしろ60代・70代の意見が４件あった。意見の内容は、親しみを持てたといった好意的な意見ばかりであり、キャラクターを介して展覧会へ興味・関心を持ち、学びを深めるという効果はあったと考えられる。

③　パネル・キャプション

パネル・キャプションについてはキャプションをパネルとして表記されている可能性も捨てきれないため、一括で評価したいと思う。

全体で５件あったが、50代以上の意見が３件と多かった。意見の内容は、「やさしいパネル（キャプション）」に対して「要約してあり分かりやすかった」という好意的な意見があるものの、「パネルが同じレベルで並んでいて読むのに疲れる」といった否定的な意見も見られた。

④－（1）トレース体験

トレース体験については、アンケート内の「印象に残った展示資料」内への記載も含めると10代・60代が２件ずつ、全体で４件あった。意見の内容は、印象に残った展示資料として記載されていることや「楽しかった」という意見があることから好意的に受け入れられたものであると考える。

④－（2）クイズラリー

クイズラリーについては、アンケートの意見以外に受付スタッフが見聞きした感想も含まれている。全体として５件であった。意見の内容は、「クイズをしながら展示物をよく見ることができたから」といった意見や会期終盤に実施した缶バッジをプレゼントするというキャンペーンでは缶バッジに対しての好意的な意見も見られた。

これは、缶バッジを獲得するためにクイズラリーに参加するという、缶バッジプレゼントによる相乗効果として認識できるだろう。

３　得られた成果と課題

前章では、本企画展のアンケート結果などから、実施した取組みによって来館者の年齢層に変化があったのか、また実施した取組みに対する意見について紹介した。そこで本章では、本企画展の取組みによってどのような成果と課題を得ることができたのか述べていきたい。

①　来館までの誘導

前章で確認したとおり、年齢層は10代～30代が４割近くを占め、これまでの企画展に比して、過去最高のポイント数となり一定の効果が見られた。しかし、前年度春の展覧会と比べてみると、大幅にポイントアップをしたわけではなかった。来館までの誘導という観点で振り返った際に実施した取組みが、周知できていなかったもしくは興味を持ってもらえなかったということになろう。

取組みの実施についての周知は、HP上でのキャラクター紹介のほかに、チラシにもキャラクターを配置して、親しみやすさを演出したつもりであった。（図６・７）

しかし、これらのHP・チラシの表記が幅広い年齢層が“楽しめる”展覧会というイメージを伝えるには十分ではなかった。つまり、こうした取組みを行なっていること自体が来館者へ直感的に伝わらずに埋もれてしまい、「小難しい展覧会だろう」という意識を生んでしまったのかもしれない。

今後、こうした取組みを行なっていることをどのように伝えていくのかを考えていくことが必要になる。

②観覧中の学び

成果

本企画展での取組みは、主にこの観覧中の学びに繋がるものである。「はじめに」で記したように来館後一度も足を止めることなく展示室を退出する来館者にいかに興味を持ってもらい、学びの意欲を引き出すのかがキーポイントであった。

そして、アンケート結果から見えてきたのは、幅広い層が今回の取組みを受け入れたことであった。10代・20代を中心にキャラクターやクイズといった各取組みに対して高評価をいただいたことは、若い世代が展示に興味を持ち、学びの機会を創出できたことを現している。同時に他の年齢層へもこの取組みは若い世代と同様に受け入れられ、展示理解を促進することができた。

これは歴史博物館が行なった地域の歴史をメインテーマとする展覧会でもこうした取組みが受け入れられるという証左となろう。

また、費用的な負担についても、キャラクターの作画やトレース体験のためのトレーシングペーパー以外は、全て筆者が作成・印刷を行なったので、かなり費用的な負担は抑えられた。

課題

一方でパネルに対して「読む量が多すぎる」といった意見があったことも忘れてはならないと考えている。確かに「やさしいパネル」や「やさしいキャプション」を設置したことにより、全体のパネル数・文字数は増えたし、同じ内容を2回繰り返すことになった。

石谷慎氏が「高齢者を中心に、博物館に足を運ぶ目的が解説を読み、知識を得ることになっている」⑸と指摘しているように、高齢者を中心に博物館が掲示した解説文（パネルやキャプション）はすべて余すことなく読む必要があるという認識が「読む量が多すぎる」といった指摘を生んだのではないかと考える。

特に当館のような歴史博物館であれば、展示テ

〈表面〉

〈裏面〉

図６　本企画展のチラシ
（裏面にキャラクターを掲示しているだけであった。）

図７　当館HP内に設けた本企画展に関するページ

ーマにまつわる時代背景や展示資料が持つ意味などを学芸員が解説することで展示が成立することから、解説文を読むという作業は必須である。

それゆえ学習意欲が高ければ高いほど全て読まなければいけないという意識が高くなっていくのであろう。

昨今、展示資料を見て疑問に思うことや課題を発見することが重要であるという指摘がなされてきている⑹が、こと歴史資料としての鑑賞についてこれらの作業は展示資料への理解を促す解説文を読んだ後のステップになってしまう⑺。

こうして考えると、歴史博物館においてパネルが多くなることはそれだけで鑑賞時間を奪ってしまうことに繋がるし、学習意欲の高い方にとっては「読む量が多すぎる」といった指摘へと繋がってしまうのであろう。現状、対応策としては「やさしいパネル」や「やさしいキャプション」を設置するにしても、通常キャプションとの違い（どちらかを読めば理解できること）を予め伝えておくことなどが求められているのかもしれない。

おわりに

本企画展では、幅広い年齢層が“楽しめる”展覧会を目指して、様々な観覧中の学びに関する仕掛け（取組み）を実施し、それはアンケート結果を通じて幅広い年齢層にとって有効であることが明らかとなった。一方で、パネルの多さといった問題やそもそもこうした取組みを行なった展示であるということをどのように周知し来館を促すのかといった課題が残る結果となった。この結果を踏まえて、今後も当館では幅広い世代へのアプローチを続けていきたいと考えている。

本稿が、“堅い”イメージをもたれやすい歴史博物館がいかにして、その“堅さ”を崩さずに、幅広い世代へ歴史学の“楽しさ”、地域の歴史を伝えていくのかについての問題提起となり、本企画展での取組みがその一助となることを願って報告を終えようと思う。

⑴　「博物館法（昭和二十六年法律第二百八十五号）」第二条定義より

⑵　例えば、翁みほり「〔事業報告〕特別展「奈良博三昧―至高の仏教美術コレクション―」におけるこどもを主対象とした展示理解促進の取り組みについて」（『奈良国立博物館研究紀要　鹿園雑集』第24号、2022年）内においても、奈良国立博物館の来館者の課題として、「50代以上が約６～７割と大半を占める傾向にあり、若い世代の来場者が少ないことが常に課題であった」としている。

⑶　開館以来、当館主催で開催した歴史に関する展覧会（企画展）の来場者割合は本文中の【表２】を参照。

⑷　翁みほり「子どもを主対象とした展覧会の実践的考察―わくわくびじゅつギャラリー「いのりの世界のどうぶつえん」を事例として―」（『奈良国立博物館研究紀要　鹿園雑集』第22号、2020年）

⑸　石谷慎「博物館教育としてのコレクション展示―ものを“見る”展覧会―」（『黒川古文化研究所紀要古文化研究』第22号、2023年）

⑹　注５同。

⑺　これは決して学芸員から来館者への一方通行の展示を支持しているわけではなく、来館者に対して示した歴史像を来館者が理解したところから、その歴史像への是非を含めた資料との対話が始まるのである。

（兵庫県企画部地域振興課・当館学芸員）