

出土品の認識、理解につながるハンズオン展示の実践

1 はじめに

展示企画室では、平城宮跡資料館でおこなった平成26年度夏期企画展において、平城宮・京跡出土品の理解を促すことをねらったハンズオン展示（来館者体験型の展示）を会場に設置した。その具体的なねらいと、実際の反応について述べるのが本稿の目的である。また、同様のねらいの下おこなった、「都跡ふれあい祭り」でのハンズオン展示の反応についても述べる。

2 平城宮跡資料館夏期企画展の概要

平城宮跡資料館の平成26年度夏期企画展は、「平城京ビックリはくらんかい—奈良の都のナンバーワン—」と題した小学生親子層向けの展示を開催した（会期は平成26年7月12日～9月21日）。展示内容には、平城宮・京跡で出土した遺物、遺構、出土状況等の中から、一番大きい、一番多いなど、卓越した特徴をもつものを取り上げ、あえて歴史上の文脈に位置づけることなく、わかりやすい新たな見方を提示した。これをきっかけとして、平城宮・京跡の遺物や遺構に親しんでもらい、それらの特徴の歴史的意味についても副次的に紹介することで、平城宮・京跡に対する理解を深めることがねらいである。

3 夏期企画展でのハンズオン展示

目 的 会場の空間設計では、少しでも長く展示物を眺めてもらうために、「とどまりたくなる空間づくり」を目指した。そのため、平成25年度夏期企画展と同様（『紀要 2014』）、展示室をワンフロアとして広々と使い、中央には、ゆっくりと座って様々なメニューに取り組むこと



図36 夏期企画展会場中央に設置したハンズオン展示



図37 「小さい文字にちょうせん！」

ができる大机を用意した（図36）。また、椅子も多数用意し、メニューに取り組む子供の傍で、大人が休憩できるスペースとして機能することもねらった。

内 容 展示期間中に用意したハンズオンメニューは5種類で、会期中入れ替えをせず、常時全てを体験できるようにした（表2）。それぞれのメニューは、単に触れる行為そのものを楽しむものではなく、触って体験する行為を通じて、展示品をじっくり観察する行動や、展示品の見方が変わるような経験をしたり、古代人の気持ちに共感することができるような内容とした。

反 応 通例の来館者アンケート（回答数は来館者数の1%程度）中の、夏期企画展について尋ねる項目を分析した。それによれば、特によかった展示内容としてハンズオンを挙げたのは、小学生以下が35人（延べ人数。以下同じ）、中学生～大学生が24人、20代～40代が16人、50

表2 夏期企画展ハンズオンメニュー一覧

メニュー名	内容	ねらい	関連展示項目
ミニチュア土器にちょうせん！	木粉ねんどで小さな土器をつくってみる	古代人の行為を追体験するだけでなく、来館者の発想でオリジナルの器の製作も楽しんでもらう	いちばん小さい！
おも〜い鬼瓦にちょうせん！	実際の鬼瓦と同じ重さ（20.6kg）の再現品をもちあげてみる	古代人がこれほどの重量をかかえて屋根に上がったことに思いを馳せてもらう	いちばん大きい！
小さい文字にちょうせん！	直径2.2cmの木の棒の木口に、筆ペンで18文字を書いてみる	古代人の行為を追体験することで、小さい文字を書く難しさを感じてもらう	いちばん小さい！
エビの形のカギにちょうせん！	海老錠（再現品）の3つのパーツを組み合わせてみる	展示されている海老錠をよく観察することで組み合わせ方に気付いてもらう	1300年前からすっかり変わった！
タネの分るいにちょうせん！	5つの小瓶にはいった出土種子をみて、各々何の果実の種子か当てる	研究員の種子分類作業を追体験して、作業の細かさや作業量の膨大さに気づいてもらう	いちばん多い！



図38 都跡ふれあい祭り「チャレンジ! はっくつ平城宮!」ブース

代以上が8人であった。最も多いのはねらいどおり小学生以下の層であるが、大人層も決して少なくはない。次に、実際にやってみたハンズオンメニューを問う項目では、小学生以下は全て、または全体の半数以上に複数チェックを入れたケースが多いのに対して、中学生以上では興味を持つものに絞り、選択的にチェックする傾向にあった。また、企画展全体の感想自由記入欄に、鬼瓦が想像以上に重いこと、海老錠の構造が複雑であること、小さい文字を書くことが難しいことに驚いた等、ハンズオンを体験しなければ書けないような意見が散見されたことから、ハンズオン展示により、出土品の見方が多面的になったと評価できる。

4 都跡ふれあい祭りでのハンズオン展示

概要 奈良文化財研究所では、都跡地区自治連合会主催の「都跡ふれあい祭り」(平成26年9月27日)で、「チャレンジ! はっくつ平城宮!」と題したハンズオン展示のブースを設置した。土の中から、平城宮跡の遺物の発掘を疑似体験できる内容で、装置は大型の水槽に土に見立てたラバーチップを入れ、その中に軒瓦や土馬などの出土品の写真を貼った型取りパネルを複数埋めたものである。

目的 学区内に平城宮跡がある小学生の子供たちに、平城宮跡で出土した遺物に親しんでもらい、一つでも遺物を覚えて帰ってもらうことを主なねらいとした。そのためには、単に土の中から遺物を疑似発掘するだけではなく、奈良時代以外の道具も複数混ぜ、その中から平城宮跡の遺物のみを5点選ばせるという設定にした。加えて、正しい5点を探し出す時間を競い、かかった時間をニックネームと共にブース内に掲示するというゲーム性を持たせた。また、水槽は2つ用意して初級(小学校低学年以下)と上級(小学校中学年以上)に分け、奈良時代以外の道具として、初級は現代のもののみ、上級は海



図39 平城宮跡出土遺物を素手で探す子供たち

外も含め様々な時代のを混ぜ、より平城宮跡の遺物を見極める力が必要な設定にした。掘り出すための道具は、実際の発掘で用いるスコップと箕を用意し、本物の調査道具に触れられる機会とした。

反応 およそ10時から16時までの開催で、延べ205名の子供たちが参加した。参加者が途切れることがなく、大変人気を博したブースとなった。多くの子供に共通した特徴は、①何度も挑戦する、②スコップではなく素手で掘るという点である。その理由としては、ブース内に名前が貼りだされた知人・友人よりも、速いタイムで掘り出したいためであることが感じられた。しかし、その結果として、多くの子供たちが平城宮跡出土の遺物を記憶することになった(例えば、埴輪や土偶、弥生土器は選ばない)。平城宮出土の遺物を全部覚えたことによって早く掘り出せたと自慢する子もみられた。ただし、素早く掘ることにばかり関心が集まり、実際の発掘で使う道具を知ってもらう目的としては、うまく達成させることができなかった。

5 まとめ

平城宮・京跡出土品に関するハンズオン展示の実践例について述べた。いずれも来館者(参加者)の平城宮跡出土品の認識や、理解を助けるための装置として、大いに役割を果たしたと考える。近年、ハンズオン展示を、歴史系の博物館等展示施設でも目にする機会が増えた。しかし、デザイン等の面で展示品に関連づけはされているものの、ただ触らせ、動きそのものを楽しませる遊びの要素に主眼が置かれていたり、逆に、学びに直結しすぎていて、関心を引きにくいものが多いと感じる。特に歴史系展示は、現代の生活との接点の設け方が難しく、ともすると来館者の共感を得にくい分野であるため、学びと遊びの両要素のバランスのとれたハンズオン展示の追求が課題となろう。

(中川あや)