

<地域コラム>

「だれもが」のミュージアムになるには

長嶺泉子

「わらべ館」とは… 「はじめに」にかえて

鳥取城跡にほど近く立地する「わらべ館」。地元ではこの名称が定着していますが、実は、正式名称を「県立童謡館」と「(鳥取市立)鳥取世界おもちゃ館」といい、その名の通り、「童謡」と「おもちゃ」をテーマとした複合施設として1995(平成7)年7月7日に開館しました。その二つに特化したのは、唱歌「故郷」「春が来た」などの作曲者岡野貞一など、こどもの歌に関わる音楽家を輩出した地であることと、1989(平成元)年に鳥取市で開催された「'89鳥取世界おもちゃ博覧会」の成功を顕彰するためとされています。

建物の正面は1930(昭和5)年に竣工した旧県立図書館を一部復元しており、そこからガラス張りの吹き抜けを通り、奥の展示部分へ進む構造です。その古めかしい正面玄関側から見ると、意外な奥行きと展示構成に驚かれる方も多く、1階の「童謡の部屋」と2・3階の「おもちゃの部屋」と合わせ、予想外に長時間過ごした、と感想をいただくこともあります。多目的ホールも備えており、コンサートなどのイベントも開催できます。

当館は、博物館法の「博物館類似施設」に該当し、開館から20数年の間に学芸業務を担当する専門職員を採用したり、資料収集や調査、普及活動に注力したりと博物館機能を強化してきました。利用者数はおおむね12万人台を前後していましたが、2020(令和2)年の新型コロナウイルス発生以降は、特に県内外の団体客が激減、厳しい状況が続いています。とはいえ、リピーターの地域の方々や小学校の見学に助けられ、この1年はだいぶ回復の兆しがみられます。



智頭街道側から

世代と人が交わる場所に

当館の来館者は、幼児から小学生低学年のいるファミリー層がその多くを占めています。しかし、コロナ禍以前の団体客は、教育機関を除くと、県内外ともにシニア層の割合が高く、館名から受ける「こどもの施設」とは趣をやや異にします。

来館者にとって童謡は「懐かしさ」を感じやすく、1階部分は比較的大人世代に対応した資料の展示やイベントの比重が高くなっています。特に「唱歌教室」というイベントは高齢者に人気があり、明治・大正時代から歌い継がれてきた唱歌や童謡を歌おうと、定期的に参加される方もおられます。時には孫・ひ孫世代の幼児や小学生が元気な歌声を聴かせてくれることもあり、同じ体験を世代間で共有する場となっています。

一方のおもちゃでも「懐かしさ」は世代間をつなぐきっかけにもなり、独楽回しやお手玉などを祖父母から教わり、時代を経たキャラクター玩具に加え、今やデジタルゲームですらその変遷を語り合う場となるなど、資料を介した世代間の交流が育まれています。

「中の人」に地域の「逸材」を

工作などものづくりや音楽、ダンス、ゲームなどの参加型イベントでは、地域の大学や高等学校などの教育機関やグループと連携して、企画や運営を進めることもあります。たとえば「おととからだであそぼう」は、鳥取大学のダンスの指導者らをファシリテーターに迎え、定期的にイベントを開催することで、楽しく「遊び」ながら身体表現の可能性を「学ぶ」機会が定着してきました。

また、ラジオコントロールを用いた模型の企画展に合わせ、鳥取湖陵高校の科学技術研究部とRCカーのイベントを開催し、当館の職員だけでは技術的に難しい企画も実現することができました。ボードゲームを活用したイベントでは、鳥取大学のボードゲーム研究会と構成を練り、イベント当日はゲームの進行や演出にも大学生が大活躍。それに参加した小学生にとって「知らない人」が「ゲームの達人」で頼もしい存在になる場面に立ち会えました。

今年度で17回目を迎える鉄道模型のイベントも地元の模型愛好家の協力で成り立っており、鉄道ファンならではの詳しい車両解説などが好評を得、当館では冬の恒例企画として多くの観客を集めています。

さらに、ボランティアの力も大きく、シニア世代や近隣の高校生のボランティアがスタッフに入ることもあり、地域の人々の技能の活用、あるいは職場体験にも一役買っています。紙芝居の実演や絵本の読み聞かせ、おもちゃドクター、お手玉あそびなどそれぞれの技能を持つシニア世代が活躍し、単発イベントでの工作指導や出演などには、高校生ならではの柔軟性を発揮してもらっています。高校生の感想によれば、「保育士を目指していて、ふだん接する機会の少ない小さな子どもと触れ合えたのが良かった」「恥ずかしがっていた子どもとも、イベントを通して打ち解けられるほどコミュニケーションができた」とのこと。活動を通して新たな体験や気づきの場を提供できたようです。

このように、当館では「中の人」にも地域の力をお借りして、「できること」を拡げてきました。



RCカーの操縦を助ける高校生



ボードゲームを大学生が進行



おもちゃの病院での治療

これは筆者の希望ですが、習慣的なボランティアスタッフについては、家庭や学校ではない新たな居場所として受けとめてもらえるのではないかと、とも思っています。

体験型資料展示の活かし方

展示面に話題が戻りますが、当館の常設展示にはガラスケースに入っている資料以外に、聴いたり触れたりすることのできる体験型資料も多く、童謡ではタッチパネルやボタンで操作する視聴機器により、さまざまな音源を聴き、動画や写真、解説文を確認することができます。おもちゃはその語源でもある「もてあそびもの」の通り、手に持って遊ぶのが最適なのですが、3階にあるおもちゃは安全面への問題などからすべてを体験型にすることができません。そこで、2011(平成23)



郷土玩具コーナー(奥)と体験資料の独楽

年度のリニューアル時に「体験テーブル」を各コーナーに設置し、ケース内資料に関連付けた体験資料で遊べるようにしたところ、それ以前よりも年少者の滞留時間が延び、併せて保護者など大人がケース内の資料を鑑賞する時間も増えてきたようです。

しかし、そのタッチパネルやテーブルに手が届くには、視覚情報に頼らざるを得ないのが当館の現状です。点字のパンフレットを常備し、希望者には持ち帰れるようにしていますが、中途失明者では点字を使わない方も増えてきました。当館ではできるだけ視覚障害者が館の資料に触れられるよう、職員によるガイドヘルプの研修を行い、誰もが簡単な案内をできる取り組みを進めています。当館は「静かに鑑賞」という美術・博物館のこれまでの常識からはかけ離れて、常に賑やかな声が飛び交う施設です。昨今「対話型鑑賞」が周知、実践されつつありますが、当館職員もガイドヘルプの際に一方的な説明ではなく、資料を介して来館者と対話することで、晴眼者では気づけなかった資料の新たな魅力を知る機会にもなりそうです。

バリアフリーとユニバーサル・ミュージアム

現在の公共施設はバリアフリーの観点から、段差の解消や自動ドア、設備が整ったトイレの設置などハード面の更新が進められてきました。この目に見える「壁」が取り除かれたら、すなわち誰もが楽しめる博物館となるのでしょうか。現在、デザインや教育の分野で「バリアフリー」から「ユニバーサル」あるいは「インクルーシブ」へと歩を進める考え方が広まり、博物館でもさまざまなアプローチで鑑賞や体験の「機会均等」が図られています。



からくりの機素 クラウン歯車

コロナ禍以前、視覚障害者の団体が来館された際には、おもちゃを動かす部分の説明にも使える「からくりの機素」複数点を置き、ハンドルを回して歯車同士のかみ合わせやピストンの上げ下げを手指で触察する時間を設けていました。だれもが遊べる常設展示ができれば良いの

ですが、機素の扱い方によっては怪我や破損につながるものもあり、臨時的な触察に限定せざるを得ないのが実情です。小さな子どもたちに「触察」を求めるのは難しいでしょうが、小学生の中学年以上はじっくりと落ち着いて遊ぶ経験を積むことができないものか、と長らく思索の最中です。

筆者が誰もが楽しめる「ユニバーサル・ミュージアム」の考え方に興味を持ったのは、大阪府にある「キッズプラザ大阪」での鑑賞体験が大きく作用しています。キャッチコピーの「遊んで学べるこどものための博物館」が示すとおり、子どもたちは館内のいたるところで、大きな動作、細かい作業、異文化への誘導、静かに過ごす時間などなど、楽しみ味わうことができます。大阪という土地柄もありますが、遊んでいる子どもが見ず知らずの大人（筆者）に対しても「なあなあ、これみてー！」と屈託なく誘いかけるほど無防備な様子は理想郷に近いものがあり、また、そこで開催された「くらやみワークショップ」では、暗闇の中でのさまざまな体験を通して、視覚にとらわれずに人間の感覚世界を拓ける働きかけに目を覚まされました。

その感動の余勢を駆って？キッズプラザのワークショップで講師をされていた広瀬浩二郎氏（国立民族学博物館）を当館にも迎え、「くらやみに手をのばせ」と題したワークショップを複数回開催しました。たとえば「紙」をテーマにした回では、アイマスクをした状態で言葉の指示のみで折紙を折ってみたり、さまざまな因州和紙の触り心地を指先や身体全体で感じとり、それを言葉にして振り返ってみたり、という内容です。参加者は静かにじっくりとものに触れる体験を通して、視覚偏重の情報社会から一歩踏み出して、自分自身のさらなる身体感覚の可能性に気づき、感覚知を増やしているかもしれません。この時間をかけて触ることのおもしろさが波及して、願わくはすべての資料が触察できる展示への伏線にでもなれば、この上ない喜びではあります。



アイマスクをして因州和紙を触ってみる

これからの課題になりますが、スマートフォンを利用した音声案内が、視覚障害者のみならず多言語にも対応できるメリットを生かして、ケース内資料の解説にも活用することが可能になるでしょう。とはいえ、資料の情報だけでない知見を職員と来館者の垣根なく共有できれば、ユニバーサルなミュージアムの世界がもっと開けていけそうです。

垣根の低い（と自認する）当館が、さらにユニバーサルなだれもが居られるミュージアムになるためには、これからも地域の力の寄り合いと、空気のかき混ぜ役としての新しい知見とのタグが求められます。これからも隙あらば各方面へ声をかけさせてもらうつもりですし、声をかけてほしいと願っています。

長嶺泉子（わらべ館／公益財団法人鳥取童謡・おもちゃ館）