



デザイン教育における博物館デザインへの取り組み  
～九州大学総合研究博物館常設展示室を活用した2008年度生活空間造形論・演習～

平井康之<sup>1</sup>・三島美佐子<sup>2/3</sup>・清水麻記<sup>2/4</sup>

<sup>1</sup>九州大学大学院芸術工学研究院  
〒815-8540 福岡市南区塩原 4-9-1

<sup>2</sup>九州大学総合研究博物館、<sup>3</sup>九州大学大学院統合新領域学府

<sup>4</sup>九州大学ベンチャービジネスラボラトリー  
〒812-8581 福岡市東区箱崎 6-10-1

Museum Design Project in Design Education- Living Space Design  
Lecture and Workshop 2008 in the Permanent Exhibition Room of the Kyushu  
University Museum

Yasuyuki HIRAI<sup>1</sup>, Misako MISHIMA<sup>2/3</sup> and Maki SHIMIZU<sup>2/4</sup>

<sup>1</sup> Department of Design Strategy, Faculty of Design, Kyushu University, 4-9-1 Shiobaru, Minamiku, Fukuoka 815-8540, JAPAN

<sup>2</sup> The Kyushu University Museum, 6-10-1 Hakozaki, Higashiku, Fukuoka 812-8581, JAPAN

<sup>3</sup> Department of Kansei Science, Graduate School of Integrated Frontier Sciences, 6-10-1 Hakozaki, Higashiku, Fukuoka 812-8581, JAPAN

<sup>4</sup> Venture Business Labolatory, Kyushu Unviersity, 6-10-1 Hakozaki, Higashiku, Fukuoka 812-8581, JAPAN

九州大学芸術工学府の生活空間デザイン演習では、博物館をテーマとして長年取り上げてきたが、実際の博物館関係者や具体的な事例と触れ合う機会が少ないなどの実情があった。2008年度のカリキュラムの変更に伴い、学内共同利用施設である総合研究博物館の活用を含む演習として内容を一新した。本稿では2008年度に実施した演習について報告する。大学付設の博物館は実践教育や研究試験の場として非常に有効であり、今後のさらなる活用が期待できる。

キーワード：演習、大学博物館、学習効果、展示、デザイン

## 本稿の構成

1. 背景
2. 演習での新たな取組
3. 授業の流れ
4. 履修生を対象としたアンケート調査
5. 履修生の作品の分析から
6. 今後の展望
7. 謝辞

## 1. 背景

九州大学の芸術工学府工業設計学科では、生活空間デザインの演習授業を行っている。生活空間は人間活動の場であり、生活空間デザインとは、各々の空間で行われる活動に必要な機能を考察し、空間そのものや、その機能を具現化するために必要な多岐にわたるプロダクト(家具、照明、内装等)を設計、造形および開発することである、と定義している。

なかでも3年生前期の生活空間デザイン演習では、博物

実習区分 <b>生活空間造形論・演習</b> 担当：平井康之、間宮吉彦	学年 3	実習年度 2009 年度 前学期課題	入学年度 2007 年度 4 期生
課題	<b>第 1 課題：発想する空間</b>		
課題の目的	生活空間は人間活動の場と捉えることができる。生活空間造形とは、各々の空間で行われる活動に必要な機能を考察し、空間そのものや、その機能を具現化するために必要な多岐にわたるプロダクト（家具、照明、内装等）を設計、造形および開発することである。 今回のチャレンジでは「どう会議（展示）するか」から「どう発想を豊かにする場をデザインするか？」に取り組んでほしい。  対象空間を： 1) ルネット（1階または全体） 2) 九州大学総合研究博物館（箱崎、新展示室1室） から選択し、デザイン提案を作成する。  * 2) は九州大学総合研究博物館、NPO ミュージアム研究会の協力を得て行う。		
課題の条件	本論は、6-8 回構成の課題（課題説明+5-7 回課題+1 回プレゼン）を 2 課題とし、課題の途中に適宜講義を行う。講義内容は、居住空間、業務空間、商業空間に関する事例紹介、素材知識、インテリア空間のプロセスが中心で、課題に直結した内容とする。 その際、これまでの空間造形に関する一般知識を学ぶ必要があるのはもちろんのこと、逆にそれらを打破し、創造的なアイデア、素材の使い方などによって、これまでになかったような機能や造形を具現化していく発想力も重要である。		
作業プロセス および スケジュール	4月13日：第1回 第1課題説明「発想する空間」、ウォーミングアップ課題 4月20日：第2回 プロジェクトスタート、フィールド調査（観察、実測） 4月27日：第3回 コンセプト立案 4月30日：第4回 アイデア展開 5月11日：第5回 モデル作成、中間チェック 5月18日：第6回 モデル作成（続き） 5月25日：第7回 プレゼンテーションまとめ 6月 1日：第8回 プレゼンテーション  6月 8日：第9回 第2課題説明「多次元実験棟2階デザイン演習室のリデザイン（仮題）」 6月15日：第10回 コンセプト立案 6月22日：第11回 アイデア展開 6月29日：第12回 中間チェック 7月 6日：第13回 モデル作成 7月13日：第14回 プレゼンテーション  *時間は変更の場合あり（事前に1号館2階の掲示板に連絡するので必ず確認してください）  平井連絡先：090-3604-5758、hirai@design.kyushu-u.ac.jp		
提出仕様	1. 表紙、目次 2. 与条件まとめ 3. コンセプト 4. アイデア展開 5. 最終案 6. モデル写真 7. パース 8. 図面（平面、立面）  * A3 横使いでファイルに入れて提出 ** 上記の提出仕様を超えた仕様も可（映像、その他、事前相談のこと）		

九州大学 工業設計学科 2009 年 生活空間造形論・演習

表1. 2009年度生活空間造形論・演習シラバス。2008年度分では、選択できる空間に、太地町立くじら博物館でのトラベリングミュージアムが加わっていた。（P&P研究の一環として実施した2008年度分についてはデータ消失につき、2009年度分を示した）。

館をテーマとして長年取り上げてきているが、昨年度のカリキュラムの変更に伴い、「生活空間造形論・演習」として題目が変更になり、内容を一新することになった(表1参照)。

博物館は、モノと空間を総合的にデザインするテーマに向いている。これまでは、ユーザー視点を取り入れ、外

部からではなく、観客の視点からのシナリオでデザインしていくアプローチを行ってきた。この従来の演習は、収蔵コレクションを自分で選ぶデザインミュージアムという設定であり、展示の「ハコ」として「どのように展示するか」を視覚化したデザインが多かった。つまり課題設定とし

てコレクションの選択を行い、機能要件としてそれらの展示方法を考え、最後にデザイン表現としてコレクションを収納(展示)する空間デザインを行うという流れであった。また、学部のデザイン演習に共通する課題として、実際の博物館関係者や具体的な事例と触れ合う機会が少ないという実情があった。

## 2. 演習での新たな取組

そこで2008度の「生活空間造形論・演習」では、3つのテーマを設定し、そのうち博物館をテーマとして選択した者については、以下の二つを新たな目標として掲げた:

- 1) 博物館の役割についてイノベーティブな提案内容を含むデザイン提案
- 2) 実際の博物館関係者との交流

1)については、新たな知的発見をする場のデザインを目指す「発想する空間」をメインテーマに掲げ、対象空間を:①九州大学大橋サテライト・ルネット(1階または全体)、②九州大学総合研究博物館(箱崎キャンパス、常設展示室)から選択し、デザイン提案を行う演習とした。②の博物館の場合、単にコレクションを展示する空間デザインではなく、展示を通じて来館者の発想を豊かにする場はどのようにあるべきかに重点を置く内容とした。

## 3. 授業の流れ

授業は、前期授業14回分の前半7回分を使用し、4月14日から6月2日まで行われた。

授業全体の進め方には、課題設定として「発想するとは何か?」を考え、機能要件として来場者の「体験プロセス」を考え、最後にデザイン表現として「場のデザイン」を行うというアプローチを取った。そのため、ユーザー中心デザインであるインクルーシブデザインの方法論を参考にし、進めていった。とりわけ、制約条件から改善策をデザインする現状解決型アプローチだけではなく、制約条件の無い状態(青天井)で「こんなものがあつたらいいな」をデザインするブルースカイアプローチを取り入れた。それにより幅の広いアイデア展開が行われた。

合計37名の学生が参加、うち9名が九州大学総合研究博物館(常設展示室)、13名がトラベリング・エキシビション(『クジラとほらの物語』巡回展 九州大学ユーザーサイエンス機構)、残りはキャンパス内の発想する空間(ルネットほか)を選択した。

## 4. 履修生を対象としたアンケート調査

授業の終わりにアンケート調査を実施し、授業の効果を評価した。さらに、提出された作品の傾向を分析し、博物館デザインに関する課題の発見を試みた。

質問項目に対し、「大変有効」から「全く有効でない」まで4段階からの選択する方法をとった。6月2日(月)の最終授業の後に実施し、17名(回収率77%)の回答を得た(図1)。

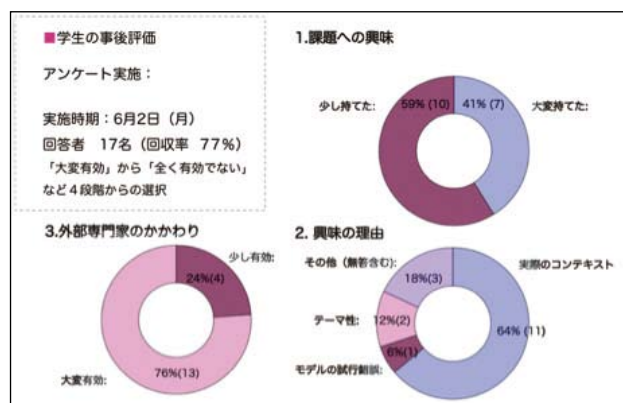


図1. 履修者へのアンケート集計結果

1. 課題への興味については、59%(10)が、少し持てた、41%(7)が大変持てたと回答した。学生は、興味を持って参加していたことが確認できた。
2. 興味の理由としては、64%(11)が実際のコンテキストの存在、12%(2)がテーマ性、6%(1)がモデルの試行錯誤、18%(3)がその他(無答含む)であった。
3. 外部専門家のかかわりについては、76%(13)が大変有効、24%(4)が少し有効と回答した。これらのことから、今回の新たな目標であった「実際の博物館関係者との交流」がうまく作用したことが確認できた。また、「発想する空間」というテーマについても前向きな答えが出たが、回答数の割合からテーマが難しいと感じた学生も多いと考えられる。

## 5. 履修生の作品の分析から

九州大学総合博物館(常設展示室)9件、トラベリング・エキシビション(『クジラとほくらの物語』巡回展・九州大学ユーザーサイエンス機構)13件の合計21件の中から、考え方と作品のデータの揃った15件の作品について分析を試みた(図2)。

その結果、展示を見る際の参加一体感に重点を置いた「人に関する視点」が15件中6件あることがわかった。これらはさらに「見学者からの視点」、「学芸員、専門家からの視点」という軸と、展示体験を共有する「同期」型、別々の「非同期」型の軸を想定した4つのマトリクスに分類できた(図2上)。

この「人に関する視点」のうち、2件(12%)の作品が見学者の参加と相互作用に重点をおいていた。同期型は、その場に来場している見学者の多様性を活かした鑑賞プロセスを提案していた。また非同期型は、過去に訪れた他の見学者の経験の追体験ができる鑑賞プロセスを提案していた。他方、4件(24%)は、学芸員、専門家との相互作用に重点をおいていた。同期型は、デパートの売り場のように学芸員の直接ガイドによる相互コミュニケーション重視の鑑賞プロセスを提案し、非同期型は、学芸員がその展示物を発見した時の喜びを体験するような、経験の追体験を取り入れた鑑賞プロセスを提案していた。

展示品の鑑賞方法に重点を置く「鑑賞プロセスに関する視点」が15件中9件あることがわかった(図2下)。その中で5件(32%)が、集中しやすい鑑賞プロセスで、「詳細に見る、覗き込む、触る」を重視し、展示物との「1対1」の対話を提案していた。また、3件(18%)が、新しい発見がしやすい鑑賞プロセスで、「見る角度、違う視点で見る」を重視し、「回転、鏡」を提案していた。最後に1件(6%)が、博物館体験を日常につなげる鑑賞プロセスで、「日常とのつながり」を重視し、「持ち帰るキット」を提案していた。

合わせて2名の博物館関係者のヒアリング調査を行った。その結果、博物館関係者のメリットとして、新しい博物館デザインの方向性のスタディーモデルとして提案から新しい視点を得られたこと、また特筆すべき事柄として、授業での交流がきっかけとなり、2008年6月6日(金)～6月20日(金)のマリンワールドでの第2回くじら展において、学生のトラベリングミュージアムの作品が展

示されるなど、意見交換～活動への参加による人的交流の活性化が進んだことなどが挙げられた。



図2. 提案されたデザインについての分析結果。  
上：人に関する視点  
下：鑑賞プロセスに関する視点

## 6. 今後の課題

今後の課題として、相互メリットを確認し、持続的な協力体制を作り出す必要性、得られた視点の検証、評価方法の検討、九州大学総合研究博物館についての総合的な理解を促す教材の必要性、さらに社会的弱者の視点を含むユーザーの観察、ヒアリングの充実などが挙げられる。

## 7. 謝辞

本取組は、九州大学研究教育プログラム・研究拠点形成プロジェクト(P&P)B(2)「九州大学博物館展示を利用した実践的研究」(2007年度～2008年度、代表：三島美佐子)の一部である。