



九州大学総合研究博物館常設展示室におけるインクルーシブデザイン・ワークショップ

平井康之¹・三島美佐子^{2/3}

¹九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

²九州大学総合研究博物館、³九州大学大学院統合新領域学府
〒812-8581 福岡市東区箱崎 6-10-1

Inclusive Design Workshop in the Permanent Exhibition Room of the Kyushu University Museum

Yasuyuki HIRAI¹ and Misako MISHIMA^{2/3}

¹ Department of Design Strategy, Faculty of Design, Kyushu University: 4-9-1 Shiobaru, Minamiku, Fukuoka, 815-8540, JAPAN

² The Kyushu University Museum: 6-10-1 Hakozaki, Higashiku, Fukuoka, 812-8581, JAPAN

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

博物館展示室におけるインクルーシブデザイン・ワークショップについて報告する。2008年4月に新規オープンした九州大学総合研究博物館の常設展示室（箱崎キャンパス旧工学部本館3階）において、インクルーシブデザイン・ワークショップ「博物館をつくろう」（2008年6月28日開催）を行った。参加した25名の教員・学生・一般は、それぞれ異なるタイプのリードユーザーを含む4つのグループにわかれ、常設展示室を観察し、問題点の抽出や共有ののち、最終的に「こんな大学博物館だったらいいな」というモデルを提案した。この報告では、ワークショップの全体的な流れを記述するとともに、今回のワークショップで抽出された問題点や、アンケート調査の結果からみた博物館展示のプロセスをまとめる。このような博物館展示室におけるワークショップは、展示評価や博物館評価、あるいは改善提案の新たな一形態として、今後の発展・応用が期待できる。

キーワード：インクルーシブデザイン、大学博物館、展示室、ユーザー、課題抽出

本報の構成：

1. 背景
2. インクルーシブデザインの概要
3. ワークショップ記録
4. ワークショップの経過
5. アンケート回答結果
6. 考察
7. 謝辞
8. 引用文献

1. 背景

九州大学(以下九大と略)には、2000年に大学博物館が設置された。しかしながら、大学が新キャンパス(伊都)へ移転中であるため、博物館建物は伊都キャンパスに建設予定であり、現在の箱崎キャンパスには独立した博物館建物を設置しないことになっている。そこで現在は、箱崎キャンパスにある旧工学部本館3階の一部に居室と常設展示室および収蔵室を構え、その他の収蔵室や展示室がキャンパス内に点在している状態である。

このうち常設展示室は、旧工学部本館3階の9番講義室を改装したもので、2008年4月に新規オープンした。上述したように、移転を控えているため、展示室のしつらえを暫定的なものとして抑えて作られていることもあり、一般的な博物館展示室よりも見劣りすることは否めない。展示室は最も頻繁に学外者(一般利用者)の目にさらされる場であり、印象に残りやすいものであるため、来館者にマイナスのイメージを与えている可能性があり、改善の余地がある。

その一方で、この暫定的な展示空間で様々な試行錯誤が可能なのは、よりよい機能・デザイン・持続性等を兼ね備えた理想的な大学博物館建物を設計・建設することにおいて、また、移転後の大学博物館活動を充実させるためにも、大きな利点となっている。そのような利点を積極的に活用し、研究・教育に結びつけることを目的として、博物館機能を活用した研究・教育の試みのひとつとなる、本ワークショップを行うこととした。

2. インクルーシブデザインの概要

インクルーシブデザイン(inclusive-design)とは、「これまで除外(exclude/エクスクルード)されてきたユーザーを包含(include/インクルード)しかつビジネスとして成り立つデザインを目指す」考え方のことである。このデザイン手法の大きな特徴は「参加型デザイン」であり、ユーザーとともにデザインすること、しかも、開発の初期段階からユーザーに入ってもらうことである(太田ほか2007参照)。

九州大学のインクルーシブデザイン・ワークショップの方法は、「48時間デザインチャレンジ」の推進者である

ジュリア・カセム氏の指導のもと、開発されたものである。「48時間デザインチャレンジ」とは、障がいをもつユーザーをはじめ、社会的弱者とみなされているユーザーとともに、日常生活を良くするデザインを2日間かけて考える内容である。このようなインクルーシブデザイン・ワークショップでは、「最終的に提案されるデザイン作成」と同等に「現状の生活の中の問題点や課題の把握」に重点がおかれている。

今回は、博物館で行う初めてのインクルーシブデザイン・ワークショップであり、上記インクルーシブデザインの考え方の特徴を生かし、現状の九州大学総合研究博物館新展示室の課題抽出を行うこととした(図1)。

3. ワークショップ記録

3-1. 実施スケジュール

日時 6月28日(土) 10時00分~17時00分

場所 九州大学総合研究博物館 常設展示室
(福岡市東区箱崎6-10-1九州大学箱崎キャンパス
内旧工学部本館3階)



図1. 開催案内

3-2. 参加者数 計25名

内訳

リードユーザー 計7名

(車いす利用者2名、視覚障害保有者2名、四肢障害保有者1名、外国人2名)

学生 計3名 (博物館実習履修者)

九州大学総合研究博物館教員 計3名

一般参加者 計6名 (参加呼びかけによる一般参加)

テーブルファシリテーター 計4名

(九州大学芸術工学研究院学生)

進行 1名 (平井康之・九州大学芸術工学研究院)

記録 1名 (三島美佐子・九州大学総合研究博物館)

リードユーザー1~2名を中心に、各テーブル6~7名で構成。

3-3. プログラム(進行:平井)

10:00 展示室に集合

10:00-10:30 自己紹介

アイスブレイク

10:30-11:00 博物館の説明(三島)

11:00-13:00 観察—昼食

13:00-14:00 気づきの共有

14:00-15:00 アイデア展開

15:00-16:00 アイデアまとめ

16:00-16:30 発表とまとめ

16:30-17:00 ふりかえり、解散

4. ワークショップの経過

4-1. 序盤

参加者は、適当にテーブルに付き、コースターで作った名札にニックネームを記入し、身につけた。進行役の平井が、開催の挨拶を行った後、アイスブレイクとして、順次参加者が、自己紹介と最近読んだ本についてひとことずつ紹介していった。その後三島から、今回のワークショップの位置づけと、九大博物館について説明を行った。

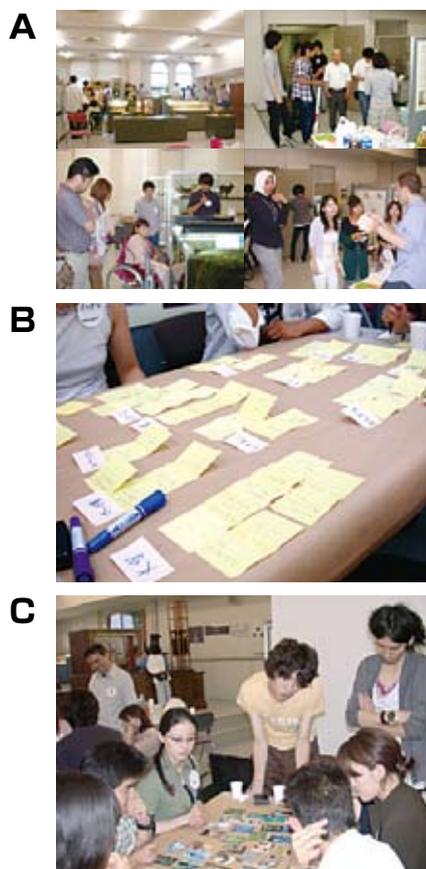


図2. ワークショップの様子。

- A: 観察
- B: 付箋紙への記録
- C: イメージカードを用いた共有
- D: 提案作り
- E: 発表

4-2. 観察

グループごとに新展示室をまわり(図2-A)、エクストリームユーザーの体験を観察しながら気づいたことを付箋紙に書き出していった(図2-B)。エクストリームユーザーには必要に応じて感じたことを発話してもらい、グループメンバーは適宜質問をしてエクストリームユーザーがどう感じているか聞き出すこととした。

4-3. 共有

言葉にならない印象を聞き出すために、イメージカード手法を用いた(図2-C)。これは、50枚ほどの写真のなかから、現在の博物館のイメージを3枚選び、次に将来の博物館のイメージを3枚選ぶ。これにより写真イメージというメタファーからキーワードを抽出してもらい、3つのキーワードから博物館の印象とこれから欲しいイメージを探ることを目的としている。

4-4. 収束

それまでの議論を要約し、提案作りをしていく。若干議論が停滞したさい、一度、各人のイメージを絵で示すなどして視覚化した(図2-D)。これにより、より具体的かつ明確な提案へとつなげることになる。各チームのイメージを、テーブルファシリテーターの学生が絵に表現していく。どのようなレベル(館全体、展示物のみ、etc.)の提案にするかは、今回は各チームに委ねられた。

4-5. 提案の発表

順次、各チームの提案を、根拠とともに発表する(図2-E)。今回は、各チームのエクストリームユーザーのニーズに特化したものから、それをふまえた概念的なものまで、幅広い提案となった。最後に平井が「アイデア賞」「プレゼン賞」を供した。

5. アンケート回答結果

1. ワークショップに参加してどうでしたか?

非常に楽しかった	22
まあまあ楽しかった	2
あまり楽しなかった	0
楽しなかった	0

上記回答の理由

- ・ はじめて障害者の方とともにインクルシブデザインに関して考察を深めたこと
- ・ さまざまな意見が出たが、みんなそれぞれ意見を否定したり、自分の意見を推したりすることもなくまとめにもっていった。
- ・ I MET A LOT OF 面白い人!!
- ・ 色んな考え方を持つ人が集まって、意見をまとめていく過程が楽しかった。
- ・ 色々な人の意見を聞いたこと。
- ・ さまざまなアイデアを共有出来たこと。
- ・ グループで1つの案にまとめる機会があまりにも無いので、それを体験できて良かったです。
- ・ 学校でインクルーシブデザインを実習できる授業を開講してほしい。
- ・ 自分の意見がちょっとウケたから。
- ・ 日常使わない頭を使った。
- ・ 気づきがあったから。
- ・ 色々なアイデアが出て面白かった。
- ・ 今回初めて参加して、色々な人から意見が聞けて良かったと思いました。
- ・ 展示に対する様々な意見を聞いてありがたかった。
- ・ 色々な人の目線が分かって面白かった。
- ・ Wild ideas には欠けたと反省しています。
- ・ 色々な人に出会うことが出来て、色々なアイデアに触れ合えた。
- ・ アイデアの共有で、とても新鮮で自分も考えもしないようなことを聞いた。アイデアの展開の仕方がわかった。
- ・ 若い人たちのエネルギーに触れることが出来たから。
- ・ 違う分野、特にユーザーと一緒にワークショップをやるのが楽しかったです。

2. ワークショップの理解度

よく理解できた	16
まあまあ理解できた	7
あまり理解できなかった	1
全く理解できなかった	0

上記回答の理由

- ・最初に、この博物館についての内容やコンセプトを聞いたかった。
- ・ちゃんと説明してもらってからワークショップに入って理解しやすかった
- ・少し短くて駆け足だったのが残念でした。
- ・昨日のセミナーと併せて理解を深める事が出来たと思う。
- ・もっともっとアイデアを展開させたい提案ができたと思います。
- ・プレゼンした通りです。広報をもっとしたほうがいいと思います。
- ・デザインの基礎を知らなかった為
- ・順序だてて説明して頂いたから。
- ・実際にやってみてよく分かった。
- ・多様な意見の集約方法を学べた。
- ・多くの人にとって役に立つものを作る事の難しさが理解できた。
- ・インクルーシブデザインから離れたような感もあります。
- ・現状解決のアプローチなど、様々なアプローチからのインクルーシブデザインを体験できたと思います。
- ・様々な立場の人たちが集まって色々な角度から発想する事面白さ。

3. ワークショップの満足度

大変満足	15
まあまあ満足	9
あまり満足しなかった	0
満足しなかった	0

上記回答の理由

- ・作業の進行と言うものをもっと皆がしておればなと感じた。

- ・外国の方や自分以外の方の目線から見た展示について知ることが出来た。
- ・堂々としたかった。
- ・楽しみの面では大変満足したが、時間の問題で考えることをやりきれなかった感じがする。
- ・とても楽しかったです。
- ・グループで1つの事を発表した達成感が得られたこと。
- ・短時間で仕上げる事が、難しいけれど、出来上がっていく過程が楽しかったです。
- ・最初の1人での博物館巡りは帰りがかった。平井先生の笑顔が唯一の救いでした。
- ・チームでの話し合いがうまくいったから。
- ・短時間で皆の意見がまとめられたと思う。
- ・展示を見る側の考えを聞くことが出来た。
- ・展示ケース1つにとっても自分が気づかなかった事が色々見つかってよかった。
- ・皆がアイデアを出せるように工夫が必要かも〔現状では発言者が偏る〕
- ・アイデアが形になり、様々な考え方に触れ合えました。
- ・意見を出し合って、まとめ、協力してプレゼンを作り上げるプロセスの楽しさが分かった。
- ・楽しさと発見が満載でした。

4. インクルーシブデザインに関してもっと期待することは

- ・もっと大がかりなプロジェクトをしてみてもいいと思います。三島さんたち博物館の運営や専門知識を持った人にも積極的に関わって頂き、何ヶ月にもわたるひとつの壮大なワークショップを開催すればすごく現実的な魅力的なアイデアが出ると思います。コンペとかやれたらいいですねまあまあ満足
- ・先生が取られているワークショップの形式(人の意見を否定しない、クイックアンドダーティでアイデアを出す。)は色々な形のグループワークをしてきたからこそ感じるのですが、とても楽しくまとめにもっていきやすい形式化して欲しいと、思う。
- ・博物館の位置がわかりにくい・地図にも示していない

- ・ビジネスとして既に製品化されているようなものを知りたいです。
- ・メーカーでの製品開発の実践でどう活用していくか。ワークショップの内容をどう実現するかについて知りたい。
- ・違った場所や、もので、また参加したいです。もちろん博物館もまた参加できれば、新しい発想が生まれそうです。今日のアイデアをもっと進化させたいです。
- ・インクルーシブデザインに関しては、特にはないです。
- ・定期的に開催して欲しい。
- ・商品化への検討まで含めたデザインを進めてみたい。48時間デザインマラソンのようなことをやってみたい。
- ・インクルーシブデザインという言葉が普及すればいいと思う。
- ・実際にワークショップに参加出来面白かった。色々なテーマやいろいろな人のアイデアにもっと触れてみたい。
- ・今回始めて大学にも来たので、他にも研究会が有れば参加してみたい。
- ・話の前の部分でインクルーシブデザインの話をしっかりして欲しい。特に参加するユーザーには難しいと思う。
- ・今回は、障害がメインでしたが、年齢のギャップをどう包有するかついても非常に興味有ります。
- ・インクルーシブデザインによる具体的なプロダクトデザインの事例、研究者、学会に関する情報を得られる場が欲しいと思います。ネットで調べるのは限界が有りますので・
- ・こうやって、何かアイデアを出す対象物を決めアイデアを展開、共有する場〔機会〕がもっと沢山あるといいですね。
- ・様々な状況の人がいるので全てを満たすものはなかなか難しいと思いました。
- ・ワークショップ前のインクルーシブデザインの説明は非常に良かったです。もっといろいろ最新情報を知りたいです。
- ・なかなか遠方なので参加は難しいのですが、又参加出来ればと思っております。同じものを見ても、

スタート地点のイメージカードの選び出しから違って、それぞれの意見を尊重しあえる場が作られていて。今日はとにかく楽しんでしまいました。

5. 九大博物館に対して、その他の意見や感想

- ・僕は生物が好きなのでアンモナイトの化石やワラスポのホルマリン漬けを楽しく見せてもらいました。ただ九大の中の工学棟の博物館となると入ってくる人はかなり少ないのでは内でしょうか。なので、九大博物館は九大博物館なりの広報もすべきだと思いますし、(外部に対してです)、機会が有るならば、近辺に住んでいる小学校の親子を対象にした、「福岡の植物から環境を考えようワークショップ」なども開催したりすれば、九大博物館のブランディングに繋がると思われた。
- ・「九州大学の研究」成果として、もっと幅の広い分野(ex 工学部の情報系、電気系とか)を展示して欲しいと思いました。そしてやはり、「何も専門的な事を知らない」人でも楽しめるようなものにして欲しい。そうすると「九州大学」の「顔」になることも出来ると思う。「九大を知りたいければ博物館へ」みたいな・
- ・九州大学内で、広報をもっとしたらいいんじゃないかと。
- ・ジャンルを増やして欲しい気もする。
- ・一貫したテーマが欲しい。
- ・試みとしては非常に興味深いと感じました。今後の展開が楽しみです。
- ・今日は楽しかったです。ありがとうございました。
- ・今まで存在は知っていたがこれからのぞいてみたいと思います。
- ・デザイン案を公募して下さい。
- ・このような機会が有れば、また誘ってください。
- ・色々な人が利用できる様な博物館にして欲しい。車いす一人でも利用できる様に。
- ・お年寄りや障害を持った人でも楽しめるものであって欲しいと思いました。
- ・館が伝えたい、利用者が知りたい。このギャップを埋めるデザインの力を信じたいと思います。技

術でカバー出来る課題も多いと思います。可動式ケースの開発など大学の研究成果をきちんとアウトプットして行って欲しいと希望しています。

- ・九州大学らしい、博物館が見たいと思いました。一般的な博物館と違い、大学の博物館なのでもっと自由度があつていいと思います。
- ・前に、今日利用した九大の博物館はここにあるものを見て、もっと詳しい事を知りたいのなら、もっと専門的なものを展示している博物館（高標本室など）に行くといい。その為の情報提供をする場所と聞いたのですが、そういうこの博物館のconceptをあらかじめ知った上で、展示を見るようにした方がいいと思います。全ての分野の展示が一緒があつて、複雑な感じがしたので。
- ・博物館=堅い
- ・まず、博物館は何ですか?というコンセプトをもっときちんと考えて欲しいです。誰にどのような方法で、何を展示するのかを。
- ・又今後いろいろとお伺いする事もあるかと思いますが、よろしくお祈りします。

6. 考察

今回のワークショップで抽出された問題点やアンケート調査の結果から、博物館における展示は、以下の3つのプロセスに集約できる(図3参照):

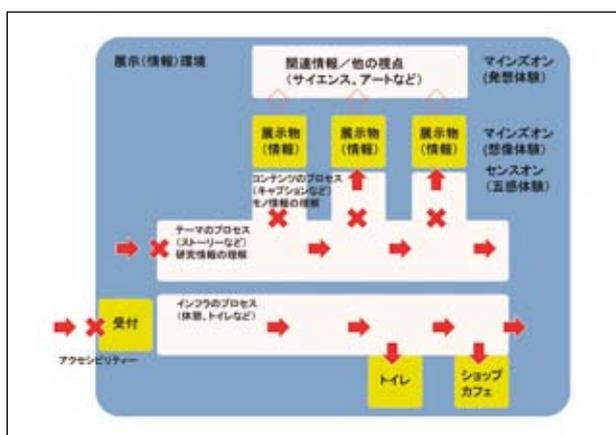


図3. 博物館における展示プロセス(図中の×は、弊害が生じやすい部分)

1. ストーリーのプロセス(テーマなど):

これは研究者が見せたい研究の内容と展示物の順番で、博物館展示が効果的に、かつ一方向へ効率よく見て回れるために基本的なことであり、展示デザインを計画する上で最重要である。しかし研究者側では自明なことでも来館者にはわかりづらく、来館者は、最初の入り口から、わからないために展示を見過ごしていることがあった。来館者の視点に立って考えることで、このプロセスに多くの問題のあることがわかる。

2. コンテンツのプロセス(展示物そのものの理解):

ストーリーのプロセスにより展示物にたどり着いた後は、展示物そのものの理解が必要である。単にキャプションに書かれた研究視点の説明内容だけではなく、ハンズオンによる触覚情報が説明以上の情報を含んでいることは、現在一般的な理解となっている。このハンズオンは、近年五感情報の提供も前提としつつあり、今後は「マインズオン」として発展するものと考えられる(コルトン2000参照)。

一方対象物は、研究ストーリー以外に、審美性、歴史的背景、物質的属性など多くの属性要素を持っている。従って来館者は、鑑賞の際、これらの要素も含めて理解し味わいたいと考えている。それは展示物から触発される発想であり、他の知的興味への広がりの意味する。説明ストーリーのみならず、来館者が自身の興味のストーリーに基づき情報を得ることのできるしくみが必要となる。

3. インフラのプロセス(来館者が展示を見る行為の生理的要素に関連):

これは、例えば、鑑賞時間、歩行距離、疲れやトイレ、休憩など、展示を見て回る上で発生する生理的なプロセスである。現在の博物館のデザインはこのプロセスを重要視していないと考えられる。

他方、来館者に共通する問題として「退屈」という課題がある。この「退屈」には、知的欲求に対する「わかりづらさなどの弊害」と、来館者の「展示を理解したいというモチベーション」の2軸で捉えることができる。それらが組合わさった「退屈」の状況として、次の2パターンが挙げられる:

A. 知的欲求に対する弊害(わかりづらさ)が高いが、来

館者のモチベーションが高い場合:ワークショップでは、博物館が、「堅苦しい」「自由に見られる雰囲気ではない」という意見があった。この場合、弊害を無くすには、わかりやすく、親しみやすい環境や展示を実現することが必要である。

- B. 来館者の「展示を理解したいというモチベーション」が低い、弊害は低い(わかりやすい)場合:ワークショップでは「われわれは単にモノを見せられるだけ」という意見があった。モチベーションをあげるには、モノそのものとして(説明無しに)魅力的な展示にすること、魅力を高める説明や双方向の情報システムを用意することが必要である。またモチベーションを維持するには、来館者が疲れないこと、さらなる発見の喜びなど変化があることが考えられる。

今回の結果をもとに今後、九州大学総合研究博物館の課題についてのマッピングを行う予定である。また将来的には異なった属性のエキストリームユーザーとともにワークショップを重ね、マッピングの精度を上げていくことが今後の課題である。今回のような博物館展示室におけるユーザー参加型ワークショップは、展示評価や博物館評価、あるいは改善提案の新たな一形態として、今後の発展・応用が期待できるものであり、今後、博物館向けのインクルーシブデザイン・ワークショップの方法論も確立していく必要があると考えている。

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。

8. 引用文献

- ティム・コルトン著、染川香澄・芦谷美奈子・井島真知・竹内有理・徳永喜昭和訳、2007. 「ハンズオンとこれからの博物館 インタラクティブ系博物館・科学館に学ぶ理念と経営」、257 pp. 東海大学出版、東京.
- 太田啓子・岡部太郎・北田鶴士・森下静香編、2007. 「インクルーシブデザイン ワークショップ. 障害のある人とともに学ぶユーザーリテラシー」平成19年度財団法人三菱財団助成事業「インクルーシブデザインにおけるユーザー教育プログラム開発のための業差研究」事業報告書、47pp. 財団法人たんぽぽの家、奈良.