

みんなくりポジトリ

国立民族学博物館 学術情報リポジトリ National Museum of Ethnology

博物館におけるフォーラムとしてのワークショップ：
「みんなくミックस्पレートひろば」の事例から

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2009-04-28 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 佐藤, 優香 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.15021/00002068

第3章 博物館におけるフォーラムとしての

ワークショップ

—「みんなくミックスプレートひろば」の事例から—

佐藤 優香

講師（中核的研究機関研究員）

はじめに

1. みんなくミックスプレートひろば」のあらまし
 - 1) コンセプト
 - 2) 空間づくり
 - 3) 活動のながれ
 - 4) 表現のための道具
 2. ファシリテーター
 - 1) ファシリテーターの役割
 - 2) ファシリテーターの育成
 3. ワークショップの効用
 - 1) 「つくる」ということ —自己との対話—
 - 2) コミュニケーションの促進 —共同体での対話—
 - 3) 他者を知る —異文化との対話—
 - 4) 博物館への理解 —博物館との対話—
 4. むすび
- 付記

はじめに

「フォーラムとしての博物館」という言葉がきかれるようになった。本館の吉田憲司氏によれば、「民族誌の展示の場、あるいは民族学博物館には、テンプルではなく、フォーラムとしての役割を果たすことが、今後ますます強く要請されてくるものとも思われる」と指摘されている。それは、どうしてなのか、そして、どのような博物館のありようを示すのであろうか。引き続き吉田氏の言葉に、その答えを求めたい。

……民族学博物館あるいは民族誌展示の営みの基本が、「他者」とのかかわりにある以上、そのありかたになにかひとつのモデルを求めるとすれば、それは、われわれが「他者」とかかわれる唯一の方法、つまり「対話」によって「自己」と「他者」が同じ時空間を共有しつつ、ともにわずかずつつでも変わっていくというありかた以外にないのであるまいか、……従来、一方的に展示される側にたち、沈黙を強いられてきた世界のさまざまな民族が発言を始めた今こそ、双方向的な「異文化」の接触の場としての民族学博物館がはじめてこの出発点に立ったのだとはいえないか。

美術史家のダンカン・キャメロンは、ミュージアム、つまり博物館・美術館のありかたには、テンプルとフォーラムという、ふたつの選択肢があるという。テンプルとしてのミュージアムとは、すでに評価の定まった「至宝」を人びとが「拝みに来る」神殿のような場所、一方フォーラムとしてのミュージアムとは、未知なるものに出会い、そこから議論が始まる場所という意味である。キャメロンはまた、「フォーラムとは議論が戦わされる場所、テンプルは勝ち誇った者が居座る場所である。前者はプロセスであり、後者は結果である」(Duncan Cameron, 1972, "The Museum: a Temple or the Forum", *Journal of World History* 4(1) : 199) といひ……

吉田憲司『「文化」の発見』岩波書店、1999年、206-208頁。

すなわち、フォーラムとしての博物館とは、時と場を共有し、対話をとおしてたがいの文化を理解する装置として、博物館を機能させることだと理解できまいか。

こうしたことから、ここで事例としてとりあげるワークショップは、博物館の中に人々が集い、時間と場所を共有し、ともに語り合うフォーラムを作り出す試みとして企画された。そのため、ワークショップの名称にもフォーラムの訳語である「ひろば」という言葉をつけた。ここでは、展示する者と展示される者は同人物であり、表現者はすなわち鑑賞者であった。

本報告は、博物館に対話による交流をもたらずメディアとしてのワークショップの可能性をさぐることを目的としている。また、ワークショップの作り方や活動内容を詳細に記すことで、ワークショップ・デザインのひとつのモデル(デザインの方法)を提案することにしたい。

1. みんぱくミックスプレートひろば」のあらまし

本ワークショップは、夏休み期間にあわせて2001年7月20日から8月28日まで開催した。表1は、日別、年齢別の参加者数である。表では、総計1901人となっているが、記入漏れやのべ参加者を考慮すると、期間中の参加者数は、およそ2000人と考えられる。中高生の参加が少ないが、これは、ワークショップに参加したか否かということだけによるのではなく、中高生の来館が少ないことに起因すると考えられる。幼稚園児や小学校児童とその両親という構成の家族連れの参加がよく見られたが、それが数のうえにもあらわれている。家族で参加している様子やワークショップの雰囲気は、写真

1、2、3を参照されたい。



写真1 親子3代で作品づくりに取り組む様子



写真2 同上

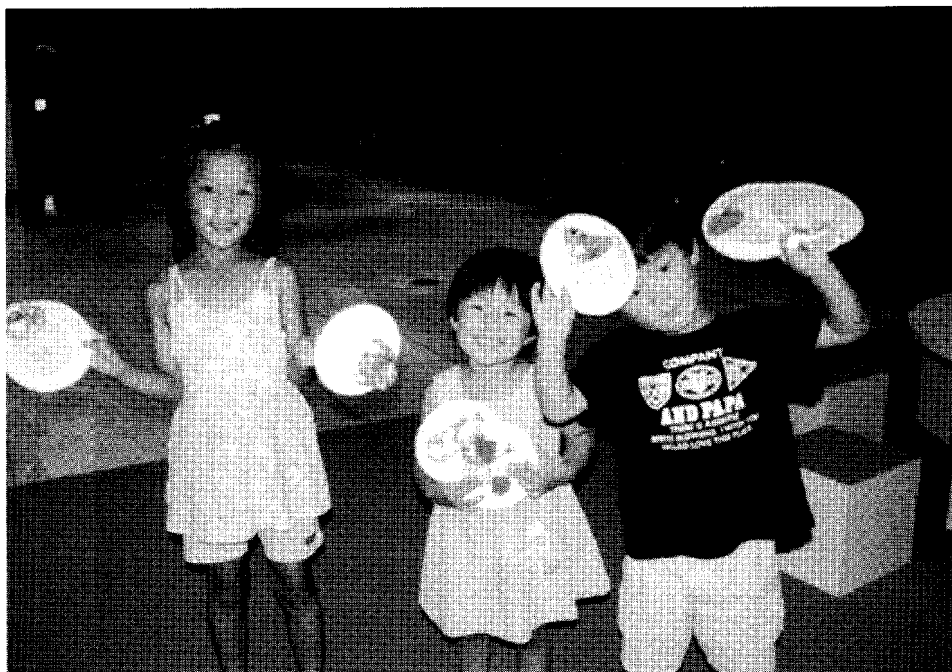


写真3 自分の作品を満足気に見せる子どもたち

	7.20	7.21	7.22	7.23	7.24	7.26	7.27	7.28	7.29	7.30	7.31	8.2	8.3	8.4	8.5	8.6	8.7	8.9	8.10	8.11
	祝	土	日	月	火	木	金	土	日	月	火	木	金	土	日	月	火	木	金	土
小学生未満男	5	2	4	0	0	0	1	3	1	1	5	3	1	4	4	2	3	3	5	5
小学生未満女	4	5	3	0	1	0	2	3	0	2	5	10	4	8	3	1	7	4	10	7
小学生男	10	20	10	3	4	0	2	13	22	9	3	10	3	4	5	8	6	11	17	15
小学生女	11	15	9	5	6	1	3	8	16	3	4	4	3	8	10	8	7	6	18	35
中高生男	2	2	6	3	0	2	0	0	4	0	9	2	0	2	0	13	1	0	1	0
中高生女	4	2	6	8	1	14	0	13	4	6	17	18	1	10	11	34	2	0	0	12
大人男	5	12	13	1	0	1	4	11	7	3	5	3	1	16	13	5	2	5	0	11
大人女	23	16	16	7	4	5	2	16	13	19	4	11	12	15	19	18	8	13	9	20
総計	64	74	67	27	16	23	14	67	67	43	52	61	25	67	65	89	36	42	60	105

8.12	8.13	8.14	8.16	8.17	8.18	8.19	8.20	8.21	8.23	8.24	8.25	8.26	8.27	8.28	
日	月	火	木	金	土	日	月	火	木	金	土	日	月	火	
1	9	13	4	7	2	3	0	0	2	5	9	4	8	6	125
4	8	13	7	3	2	2	0	0	1	5	12	5	3	1	145
21	14	14	11	11	8	9	7	1	9	2	19	17	5	4	327
16	15	14	19	12	21	10	2	0	16	3	15	16	9	3	351
0	0	1	0	0	3	5	3	0	2	4	9	0	0	0	74
2	4	2	2	4	3	8	2	1	1	9	2	6	11	5	225
13	5	10	3	5	2	12	0	4	3	4	15	12	3	1	210
17	22	11	9	25	13	15	2	6	14	13	16	18	4	9	444
74	77	78	55	67	54	64	16	12	48	45	97	78	43	29	1901

表・参加者数一覧。

チェック漏れやのべ参加者を考慮すると、およそ2000人が参加したと考えられる。

1) コンセプト

このワークショップは全米日系人博物館巡回展「弁当からミックスプレートへ」に関連して開催された。この展覧会は、19世紀末以降、日本からハワイへ渡った移民たちの3代にわたる歴史をあらわしたものである。当時、ハワイのサトウキビ畑へは、さまざまな国から出稼ぎに来ている人たちがいた。言葉の通じない者同士で構成された集団で、過酷な労働を強いられていた彼らにとって、日々の楽しみは、たがいに持ってきた弁当のおかずを交換しあいながらの昼食であった。ひとつの皿の上にさまざまな国の料理がのったその昼食は、やがて、ミックスプレートとよばれるハワイの名物料理となる。巡回展のタイトルである「弁当からミックスプレートへ」とは、自分のおかずをわかちあい、それを共に食べることで交流しながら、ミックスプレートという食文化が生まれたという、ハワイにおける移民の歴史と文化を象徴している。すなわち、自国の文化を「わかちあい」、それを「共有」することで「あらたな文化」が生まれたことを示しているのである。

本ワークショップは、民博において来館者が、この「わかちあい」と「共有」を経験しながら、「あらたな文化」を創造する試みであった。ハワイの移民は、弁当のおかずをわかちあい、交換して食べるということでそれを共有し、そこにはミックスプレートというあらたな文化が生まれた。ワークショップにおいては、自分の食にまつわる思い出をわかちあい、それについて語り合うという行為での共有を通して、博物館の中に来館者の思い出が表現される展示と交流の場が新しく創造されることを目指した。また、このワークショップでの作業を通じて、来館者に企画展のメッセージを感じてもらうことも意図していた。

2) 空間づくり

ワークショップのための場所は、「弁当からミックスプレートへ」の会場に隣接する形で設置された。「弁当からミックスプレートへ」は、民博のエントランス・ホールにあたるフリーゾーンと呼ばれる場所で開催された。そのため、ワークショップ会場は、民博へ来た来館者にとって、博物館の中に入って最初に目にする場所に位置することとなった。

弁当を食べる広場をイメージし、草原としての黄緑色のカーペットを敷き、青空らしい水色の展示ボードを設置した。それらには、「弁当からミックスプレートへ」にあわせた淡い色調を選び、おだやかな色彩の会場をつくりあげることで、参加者が楽しく落ち着いた気持ちでその場に望めるよう配慮した。

夏休み期間中の開催ということから、幼児や小学生など、低年齢層の参加者が多くなることが予想された。そのため、子どもでも安全に座れるサイズの椅子とテーブルを用意した。テーブルは円周1200mmの円形で、1つのテーブルに300mmの立方体の椅子を6つ設置した。会場の様子は、写真4を参照されたい。

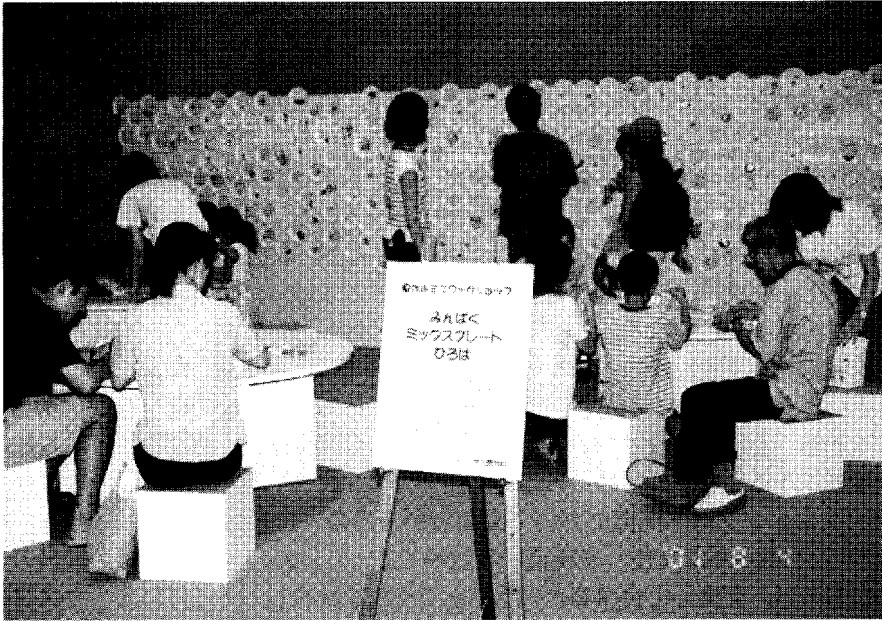


写真4 ワークショップの会場風景

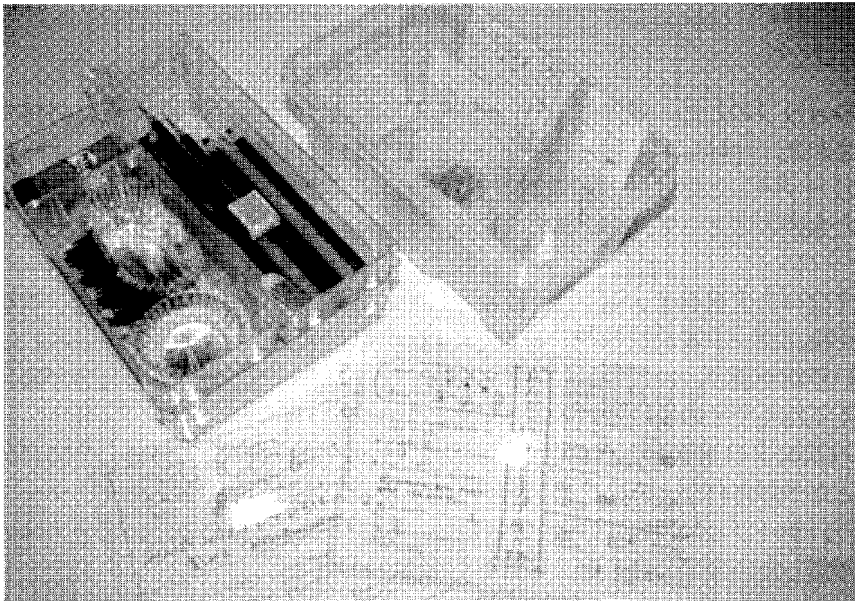
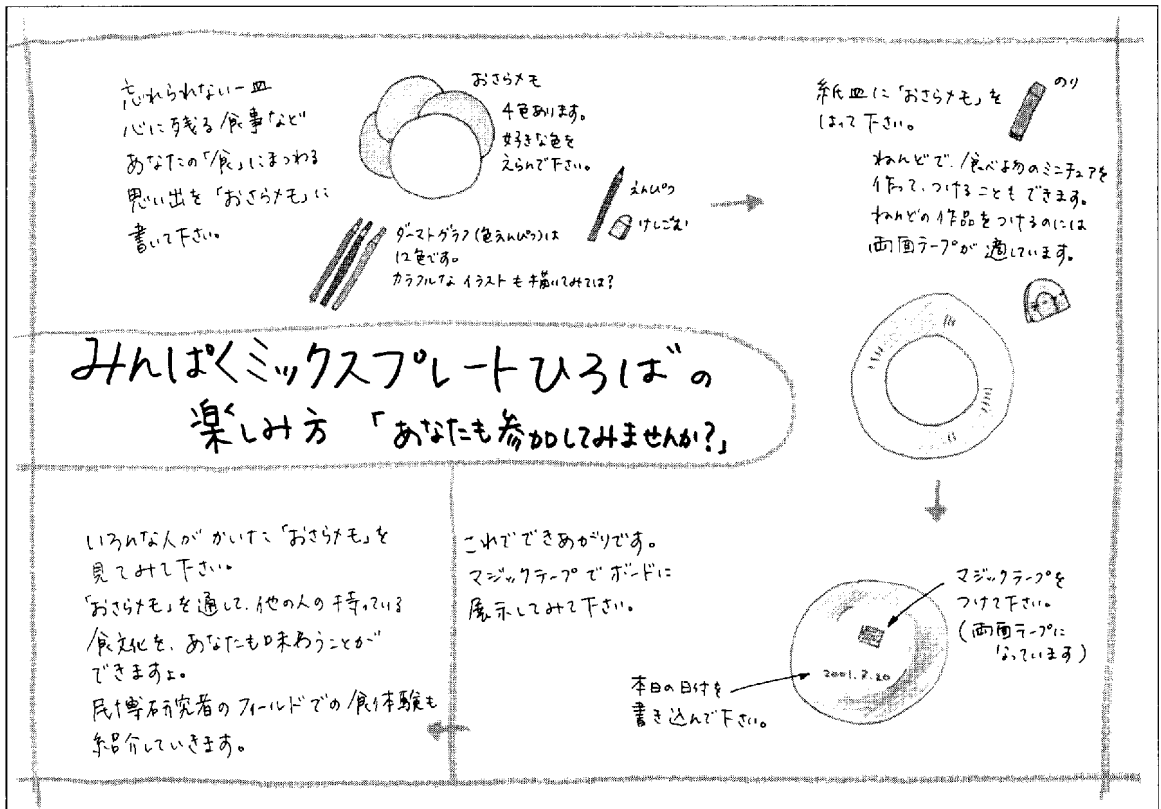


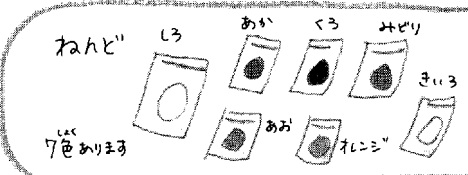
写真5 作品づくりのための道具ひとそろえ。左上のケースに、おさらメモ、文房具が、右上のケースに粘土が入っている。手前は説明カード。

3) 活動のながれ

来館者がワークショップ・コーナーに来ると、ファシリテーターが作品の見本を見せながらこのワークショップについての簡単な説明をおこなう。このとき伝えられるのは、ここが食をテーマにした交流のひろばであり、自分の食にまつわる思い出を形にして展示するということである。ここで、参加することによりあまり乗り気でない様子が見られた場合、今までの参加者が作った作品の展示をみてもらうようすすめた。参加の意志を確認した場合は、席についてもらい、材料、道具、説明のカードをわたして、方法を説明した。参加者が手にする道具立ては、写真5の通りである。説明のカードは、ワークショップの活動の流れを示したもの（資料1）と、ねんどの使い方を示したもの（資料2）の2つを用意した。



資料1 参加者への説明カード・その1
参加者にワークショップでの活動のながれをつたえるためのもの。



ねんど

① よくこねて、ちがう色をまぜあわせる
ことが出来ます。

② 24時間で固まり、スポンジのよう
になります。

③ いちど固くなると元にもどりません。
使いおわたら すぐに ぶくろに
もどいて、くちをこめて下さい。

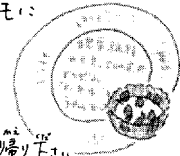
④ あまたねんどは スタッフに返して
下さいね。
持ち帰り帰ることが出来るのは
作品だけですよ。

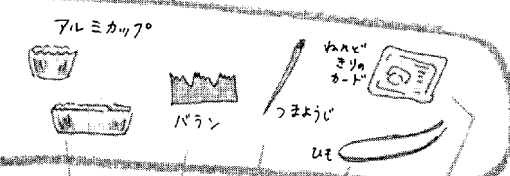
ねんどで 作る ミニチュア 食べ物

女子が食べ物や思い出にのこる
食べ物を作ってみて下さい。

作品が出来たら、どんな思い出か
あの子かをおさらメモに
かいてみてね。

できあがった作品は
夏休みの思い出にお持ち帰り下さい。





フルミカップ

パン

つまよじ

はさみ

できあがった作品を
持ち帰って下さい。

こまかい作業や
単のざりかたに。

ねんどをきれいに
きるこが出来ます。

あなをきいてひきとあせは
ペンダントやかばんにつけるマスコットを
つくれます。

かざりかた用。

資料2 参加者への説明カード・その2
参加者に粘土の使い方をつたえるためのもの。

材料や道具の使い方、作るものの説明をうけた参加者は、ねんどを使って自由に思い出の食べ物を作る。ねんどの作品が出来たら、「おさらメモ」に食についての思い出を記入し、メモとねんどの作品を紙皿にはりつける。完成した作品は、ワークショップコーナーの展示ボードに展示する。持ち帰ることを希望する参加者は、持って帰ることができる。先にもふれたが、ワークショップを開催していた間、民博への来館者が、何よりも最初に目にするのが、このワークショップのコーナーであった。そのため、展示場へ足を運ぶ以前に、ワークショップに参加するというケースが多くみられた。そこで、作品を持ち帰りたいという希望が聞かれた場合は、いったん展示し、ほかの展示場をみたあと、帰り際にワークショップコーナーにもどってきて、作品を持ち帰ることをすすめた。これは、たとえ短い時間であったとしても作品を展示し、他の参加者がその作品をみることをとおして、作品に込められた思いを共有してもらいたいと考えたからである。

多くの参加者は、自分の作品を展示したあとや、帰り際に再びワークショップ・コーナーに立ち寄りたりして、時間をかけてほかの参加者の作品を鑑賞した。

4) 表現のための道具

ワークショップでの作品づくりのために、以下のものを用意した。

・ねんど

心に残る「食」をかたちにするために、樹脂製スポンジねんど（モデルマジック）を用いた。このねんどは、手がよごれず、早く乾くうえに、絵の具などによる彩色の必要がなく、展示場での作業に適していると考えられた。赤、青、黄、緑、橙、黒、白の7色を用意し、他の色が必要な場合は、各自ねんどを混ぜて希望の色を作ってもらった。細かい作業のために爪楊枝とねんど切りカード、ねんど作品をもりつけるために銀紙のカップやバラもそろえた。

・おさらメモ

食の思い出を言葉でも説明してもらうため、直径120mmの円形のおさらメモを用意した。

・紙皿

ねんどの作品とおさらメモの額縁として紙皿を用いた。

2. ファシリテーター

1) ファシリテーターの役割

本ワークショップでは、参加者の活動を支援する役割を担うスタッフやボランティアのことをファシリテーターとよんだ。これは、「事を容易にする、楽にする、促進する」という意味である英語のファシリテイト [facilitate] からくる言葉である。すなわち、ボランティアの役割は、参加者が楽しく作品をつくったり、自分の作品について語ったりするための「お手伝いさん」であり、「もりあげ役」であるということになる。加えて、ボランティア自身も、わかちあい、共有し、文化を創造するひとりとして、ワークショップに参加してもらいたいと考えた。

本ワークショップでは、民博に登録しているボランティアと博物館実習の学生が、ファシリテーターとして参加者の活動を支援した。ここでの軸となる支援の内容は、参加者に道具や材料の説明をおこなうことと、ワークショップの趣旨や、「弁当からミックスプレートへ」の展示との関わりなどについて話をすることである。これは、ワークショップでの基本的な活動を知らせるためのものである。こうした軸となる活動をもとに、ワークショップをより楽しく、ゆたかな学びのときに変換させ、フォーラムとして機能するように働きかけることもファシリテーターにとっての重要な役割である。たとえば、何を作ればよいのかと迷っている参加者の「食」の思い出を引き出すこと、ねんどの扱

いがスムーズにいくようアドバイスすること、それぞれのケースに適した材料を用いるようすすめること、できあがった作品について語り合う相手になること、他者の作品を共に鑑賞する相手になること、などがあげられる。ファシリテーターは、ワークショップの場で起こるさまざまな出来事を参加者と共有し、参加者と作品、参加者とワークショップ、参加者と博物館、ワークショップというひとつの空間と時間を共有する人同士をつなぐ役を担っている。すなわち、あらゆる状況で、媒介役となることが求められていると言えるだろう。

2) ファシリテーターの育成

本ワークショップのファシリテーターは、民博のボランティアと博物館実習生によって構成されていた。ボランティアは、1人あたり1ヶ月に約3回のわりあてで活動していた。また、博物館実習は、1人あたり連続する2日（土、日）が実習日であった。こうしたことから、ワークショップが始まってからの約20日間と毎土曜日にはいつも、はじめてワークショップ・コーナーでファシリテーターをする人がいた、ということになる。そのため、企画者であり、ワークショップの唯一の担当者であった筆者は、ファシリテーターとしての活動内容についての同じ説明を、ワークショップ開始日からの20日間と各土曜日の毎朝、繰り返さねばならなかった。これは、効率の悪さに加えて、同じ説明を何度も繰り返すためにその回その回によって伝達内容が変わってしまったり、つたえ忘れ事項が発生するという心配もあった。しかも、ワークショップ・コーナーでのボランティアの活動は、館内の他の場と、その内容を異にしていたため、活動に慣れるためには、1回の経験では不足のように思えた。また、ボランティア一人ひとりの活動日が1週間から10日の間をへだてて割り当てられているため、前回の活動から次の活動までの間に、ワークショップの流れやファシリテーターの役割を忘れてしまうという危惧や、ちょっとした変更事項をいかにして伝達するか、という問題もあった。

こうしたことを解消するために、説明カードと小さなノートを用意した。カードは3種で、ワークショップのコンセプトをつたえるもの（資料3）、参加者の活動の流れとそこでの支援の例をチャートにしたもの（資料4）、材料や道具を片づけるための道具ワゴンについての図説（資料5）である。毎朝の説明には、この3枚のカードを示しながら話をした。また、前回のボランティアの日から間があいて、活動内容の確認が必要な場合は、各自カードを参照してもらうようにした。ノートは「ボランティアと担当者の交換日記」と名付け、気づいたこと、改善したほうがよいこと、心に残る参加者とのやりとり、あるいは質問を書いてもらい、そこに筆者が返事を書くというスタイルをとった。

わち、対話を通しての「ふりかえり」によって経験を再構築することが重要であると考えられる。博物館にいちばん近い理解者であるボランティアを、よりよいファシリテーターとして、博物館のさらなる理解者として育成していくためには、ボランティア自身が自らの活動を意味づけられるような場を博物館側が用意して行くことが必要であろう。

3) ワークショップの効用

ワークショップのことをもっともよく観察していたのは、ほかならぬファシリテーターであろう。インタビューで得た感想には「作る楽しみ、見る楽しみ、見せる楽しみ、コミュニケーションの楽しみがある」という意見があった。この言葉は、本ワークショップについての感想を集約していると思われる。以下、ビデオ記録によるインタビューと博物館実習ノートの記録をもとに、ファシリテーターのまなざしを通してワークショップの分析をおこなってみよう。

1) 「つくる」ということ ―自己との対話―

作るという行為がもたらす効用についての意見は、いくつかに分類できる。まずあげられるのが、見るだけでなく、作ることができるということへの肯定意見で、「言葉だけではここまでできないだろう」「ただ見て歩くのではなく、ものを作るを通して会話がはずむのはいいと思う」など。「展示を見るだけでなく展覧会の一部に参加するという楽しさを味わうことは大切だと思う」というふうに、作ることに加え、それを展示することの効用を指摘しているものもあった。

次に、「自分で手をうごかして思い出がふくらむ」という意見にみられるように、「作る」という行為をより助けたのは、材料がねんどであったことによるようである。ねんどという素材が、作る過程で楽しさを引き起こす要因になったという感想はほかにもあり、たとえば、「ねんどは形が自由にできるので、ふつうに絵をかくよりも楽しい」「久しぶりにねんどにさわることを楽しんだ」「ねんどをするという行為が不思議な開放感と童心をよびおこすと思った」などがあげられる。また、作品を作ることが、自分の経験をかたちにする点や、テーマが食であったことについての指摘もみられた。たとえば、「思い出の中にあるものを実際にかたちにするのはおもしろい」「話すだけでなく、自分で作ることで記憶がより鮮明になった」「食という身近なものを通して自己表現」「自分のもっとも思い出深い食べ物という、自分に密接にかかわりあうことだから熱中してしまう」「食にかんする思い出は大人から子どもまで持っている」などである。

ねんどという親しみやすい素材によって、自分の経験そのもののかたちにしていくという行為は、おおくの人に受け入れられたことがうかがえる。また、このことを通して参加者は、自己の経験をより意味深いものへと転換したことであろう。

2) コミュニケーションの促進 —共同体での対話—

ファシリテーターの感想でいちばん多くみられたのは、ワークショップにおける参加者間のコミュニケーションについてであった。そのなかでも特に「親子のきずな」にかんすることがおおかった。たとえば、「こういう場で、親子が楽しく会話できるというのは非常によかった」「親子のコミュニケーションに役立っている」など。また、「どうしても作れない子どもがいた。でも、いろんな話をしていくうちに何を作るのかが決まっていた」「テーブルが同じになった他のグループ同士がしゃべっていたりして、本当にコミュニケーションの場になっていると感じた」「みんなで共有できるのがいいです」というふうに、一緒に来た人同士だけでなく、たまたま同じテーブルを囲んだ者同士や、ファシリテーターとの間にもさまざまな対話（コミュニケーション）が成立していたことがうかがえる。

また、食の思い出はたいへん個人的なものがあるが、その思い出の中にはたくさんの他者をまきこんでいるケースが多い。そのため、作品でかたちとして表わされるものは、食べ物ミニチュアという物質にすぎないが、そこで参加者の心に想起されているのは、おそらくものだけでなく、それをとりまく状況であり、それは人と人とのかわりにほかならないだろう。こうしたことから、ひとつの食をとおして、そこにまつわるいろいろな記憶が、文字として表現されたり、語られたりした。そのことで、参加者はよりゆたかな表現者となり、作品は鑑賞者にとってより興味深いものになったのではないだろうか。このように興味深い作品になったことにより、参加者間の対話（コミュニケーション）は促進されたであろうし、対話（コミュニケーション）を通して作品はより興味深いものなり、それらが相互に作用していったと考えられる。作品の一例として、写真6、7、8を参照されたい。



写真6 作品の一例・その1 食の思い出の多くは、単に「食べ物」だけでなくその状況とともに作品にあらわされている。

写真7 作品の一例・その2 食の思い出とともにあらわれてくるものには家族とのつながりも多い。



写真8 作品の一例・その3 民博に所属する研究者は「調査地での食の思い出」というテーマで作品を作った。

3) 他者を知る ―異文化との対話―

開催期間が長かったため、展示ボードには、日々参加者による作品が展示されていった。初めのうちは、写真9のように量が少なかったが、期間の後半には、写真10のようにボードが作品でうめつくされ、迫力ある展示へと成長していった。

インタビューでも、他人の作品を通して食にかんするさまざまな思い出にふれることが興味深いことである、という感想を得た。たとえば、「壁の展示をみている来館者の表情がとてもよかった」「みんないろんなものを食べてるな」「みているのも楽しい」「こういうかたちでいろんな料理に出会えるのもおもしろいと思った」「自分以外の人、何を記憶にとどめているのかを知るのは、すごく楽しい」など枚挙にいとまがない。

また、それが単にひとつの思い出として伝わるだけでなく、「人の食べ物に対する思い出って単においしいとかじゃない」「他の人の作品を見て自分の思い出も伝えてくれた」というように、自分とのかかわりのなかで理解していくことや、思いの多様さを確認することにもなっていた。さらに、他人を知ること、理解することへつながったという指摘もみられた。たとえば、「食べ物の理解から、その人の理解がはじまってもおかしくない」「食文化だけでなく、いつも一緒にいる家族や友人、恋人の意外な一面を発見していたようだ」という感想がそれを表しているだろう。こうした感想を得ることができたのは、鑑賞者は表現者であり、表現者が鑑賞者であったということも影響していると思われる。

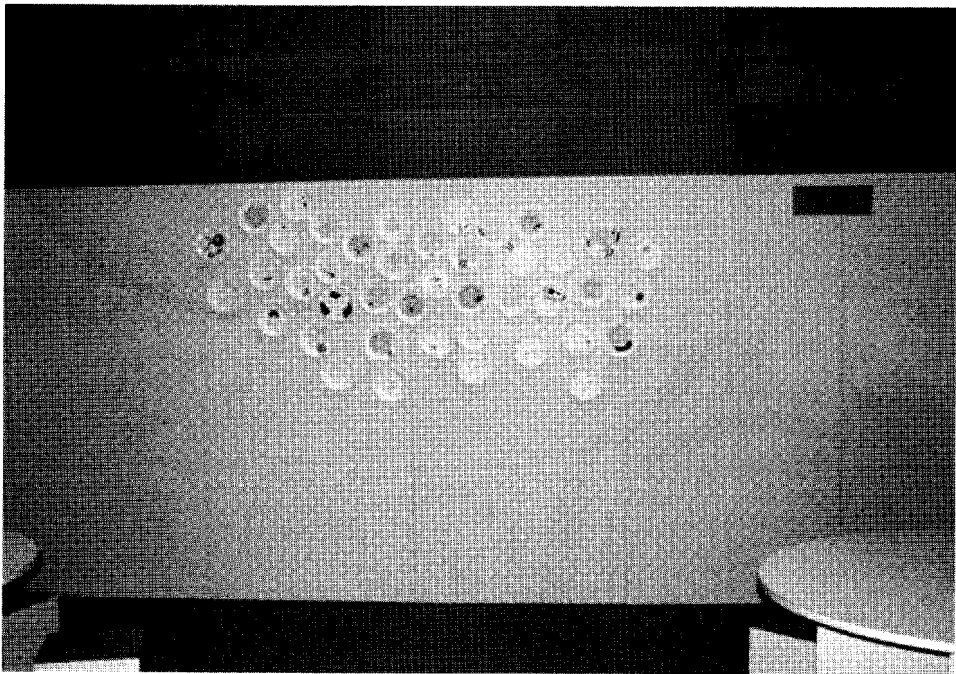


写真9 ワークショップの1日目の展示ボード。まだ作品はわずかしかない。

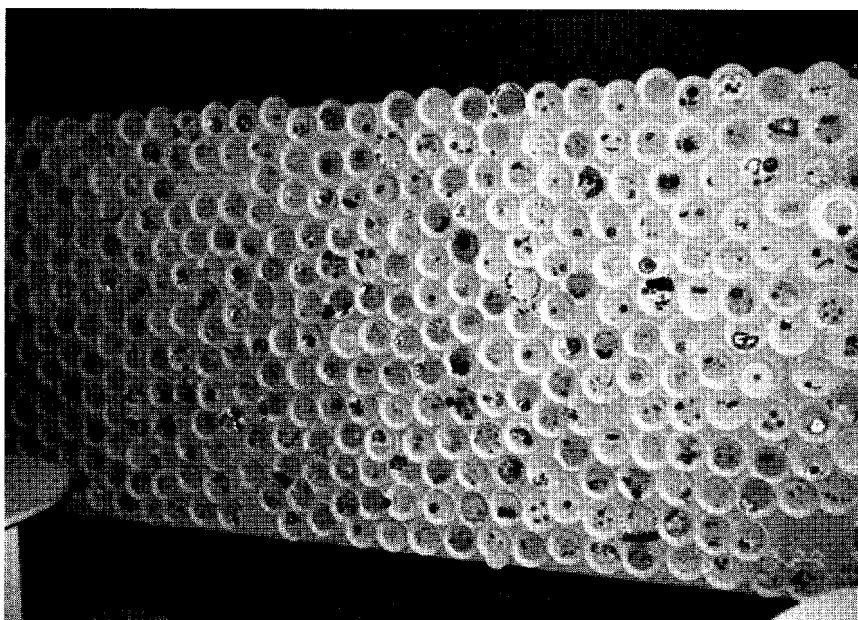


写真10 ワークショップ最終日の展示ボード。参加者の作品でうめつくされ、見ごたえのある展示となった。

4) 博物館への理解 ―博物館との対話―

本ワークショップの開催期間は、およそ1月半であった。この間、ファシリテーターを志願して5回もワークショップに参加した小学生、展示した作品をひきとりほかの作品を鑑賞するためや、もう一度参加するために再び来館したカップルや家族など、1人が複数回博物館に来て、ワークショップに参加するというケースが何件か確認された。ワークショップの趣旨や博物館というものに対する理解がいかほどであったかは測り難いが、ワークショップでの経験が参加者にとって心地よいものとして記憶され、もう一度博物館へと足を運ばせたとしたら、これは、ワークショップが、博物館と来館者をつなぐメディアとして機能したと言っていいだろう。

ワークショップが博物館への理解をたすけるということや、ワークショップを通して博物館への理解が深まったという指摘は、「参加者」というよりはむしろ、「ファシリテーター自身」であったようだ。たとえば、「このような場を多く設けたらもっと博物館に行ってみたいと思う人が増えるかもしれないと感じた」とか、「ワークショップにこめられた思いなど、博物館のものひとつひとつにいろんな人の思いがこめられているんだなああと改めて実感しました。ここにある1枚1枚のプレート（作品）にも、その人のメッセージがこめられている」という記述があった。後者のような感想を、参加者も

いただくことがあれば、そのときこそ、博物館のさまざまな展示が対話の契機となり、博物館がフォーラムとして機能しはじめるときになるのではないだろうか。

4. むすび

本ワークショップは、「弁当からミックスプレートへ」との関連から、テーマを「食」にした。参加者がワークショップの活動により熱心に、より興味深く関わったことと、「食」がテーマであったことは無関係ではないだろう。年齢や性別にかかわらず誰にでもさまざまな記憶があり、家族をはじめとする人と人とのつながりとも大きくかわわる「食」がテーマであったことが、このワークショップが参加者にとって楽しいものであり、ワークショップをフォーラムとして成立させる大きな要因であったにちがいない。これからワークショップを企画する際にも、展示との関係や伝えたいメッセージなどだけにとらわれるのではなく、それらとのかかわりに加えて、多くの人に親しみのあることをテーマとして採用することは重要であろう。また、表現のための材料について吟味を重ねることの重要性も、わすれてはならない。

本ワークショップは、博物館にフォーラムを作り出す試みであると同時に、民博において来館者が、「弁当からミックスプレートへ」という展覧会のタイトルにこめられた「わかちあい」と「共有」を経験しながら、「あらたな文化」を創造する試みでもあった。フォーラムの創造とタイトルの意味の仮想体験という2つのことがらを目指していたということになる。しかしながら、自分のもっている情報をわかちあい、それをたがいに共有するということは、対話による交流にほかならない。そして、あらたな文化として「みんなくミックスプレートひろば」という交流の場を生み出したということは、博物館のなかにフォーラムを作り出したということでもあり、このワークショップがめざしていたものは、実はひとつのことであった、ということが言える。こうしたことから、このワークショップは、博物館におけるフォーラムづくりという点において、ひとつのモデルケースとなるであろう。

ここでは、思い出をかたちにすることで、個々の経験がより鮮明となった。また、その作品を媒体として対話をすることで経験が共有された。こうした行為を通して、ここで表現された参加者の思い出は、ひとつの経験として深くその個人のなかに意味づけられたと考えられる。先にもふれたが、もの作りや対話を通した自らの経験の「ふりかえり」と、それによる経験の再構成は参加者にとって大きな意味をもたらすだろう。これからは、こうした経験の再構成が、博物館での活動についても起こるようなしなかけを、いかにしてワークショップのデザインにこめるかを考察していきたい。また、本ワークショップにおいて、展示タイトルにこめられた意味をつたえるためには、ワークショップでの活動だけでは足りず、ファシリテーターが言葉でおぎなうよりほかなかった、という点は否めない。これからは、ワークショップでの活動を通して、自然とメッセージがたつたわるための手だてについても、追求していく必要があるだろう。先にも指摘した

が、これら2つのことを実現していくためには、ファシリテーターの育成や彼らが果たす役割についても、十分な検討が必要だと思われる。

来館者が、このようなワークショップの経験を重ねることで、ワークショップの場だけにとどまっている対話の成立が、やがては展示場での鑑賞においても見られるようになることを期待したい。

付記

本ワークショップの様子を伝えるための映像を10分にまとめたビデオを制作した。文章による報告とあわせて参照されたい。

