

古生物アートとイメージキャラクターを用いた博物館の展示・教育普及活動 Exhibition and education of a museum activity using paleoarts and advertising characters

安藤 佑介^{1*}, 西岡佑一郎², 荻野慎太郎³, 徳川広和³, 中上野 太⁴, 紺野大樹⁵, 松本結樹⁵, 坂井 勇⁶, 柄沢宏明¹
ANDO, Yusuke^{1*}, NISHIOKA, Yuichiro², OGINO, Shintaro³, TOKUGAWA, Hirokazu³, NAKAUENO, Dai⁴, KONNO, Taiki⁵,
MATSUMOTO, Yuki⁵, SAKAI, Isami⁶, KARASAWA, Hiroaki¹

¹ 瑞浪市化石博物館, ² 京都大学霊長類研究所, ³ ActoW, ⁴ 神奈川県海老名市, ⁵ 成安造形大学, ⁶ 京都大学理学部

¹ Mizunami Fossil Museum, ² Primate Research Institute, Kyoto University, ³ ActoW, ⁴ Ebina City, Kanagawa Prefecture, ⁵ Seian University of Art and Design, ⁶ Faculty of Science, Kyoto University

瑞浪市化石博物館は、1974年に開館した日本でも珍しい化石専門の単科博物館である。収蔵標本の質は高いものの、特別展などの展示会については開館当初からほとんど予算をかけず、展示の解説は文章を主としたパネルで行ったものがほとんどであった。常設展示の大きな入れ替えは近年行われておらず、展示内容および情報が古いため教育普及活動に関しても他の博物館よりも刷新が遅れていた。主展示であるデスモスチルス骨格標本の復元姿勢は約30年前のもので古く、また、同標本を恐竜の骨格と誤って認識する来館者が多い。加えて、他の地方博物館同様来館者は年々減少している。

近年、当博物館では、古生物の復元画や復元模型およびイメージキャラクターを利用した来館者に対する視覚的効果や博物館のPRを狙った活動を試みている。これらのコンテンツは専門的な学問知識を来館者に正しく、かつ分かりやすい形で伝えることが目的であり、博物館への動線を引く目論見もある。本発表では、その導入過程についての情報を公開するとともに、これらのコンテンツがもたらした効果について報告する。

1. 古生物アートの利用

2010年と2011年にそれぞれ開催された第74回および75回特別展において、最新の科学的論証に基づいた古生物の復元画と復元模型を展示に導入した。第74回特別展では、ゴンフォテリウムを含む瑞浪層群産の哺乳類復元画5点、第75回特別展では、目玉展示である絶滅鳥類プロトプテルムの復元画および復元模型を製作し展示した。これらの復元画および復元模型は、各分類群に対して公表されている復元データや近似現生種の形態に従って製作を行い、最終的には各学術機関の研究者の監修を取り入れて完成した。その間のやり取りについては、研究者は文献や標本写真の提供を行い、表現者（アーティスト）は進捗や参考としている研究データの提示などお互いに必要な情報の提供や説明を積極的に行った。完成した復元画および模型に対する来館者および研究者の印象は良好であり、2010年に行ったアンケートでは、90%以上の来館者が古生物アートの必要性を指摘している。したがって、企画から開催期間を通して、徳川ほか(2010)が指摘した「研究者と表現者の協力体制と一般市民への普及活動」について実現できたと思われる。加えて、製作の過程において、相互のやり取りの重要性、および来館者の関心向上に向けて取り組むことの必要性を再確認できるなど博物館運営に関する意識改革もできた。

2. イメージキャラクターの利用

2010年に当博物館では、イメージキャラクター「瑞浪 Mio (ミオ)」を製作し、PR活動、展示の解説およびコンテンツの展開に利用した。製作は、漫画家 ringo 氏に依頼し、キャラクターには、忠実に表現した瑞浪層群産化石をアクセサリとして持たせるなど化石や古生物学のイメージを前面に出した。これは、瑞浪市から見た中京・関西圏という人口密集地域にむけた博物館の知名度アップと、若年齢層への化石分野への啓蒙を主な目的としており、最終的に野外学習地において実際に化石採集できる瑞浪ならではのコンテンツへ誘導することを目論んでいる。

2011年にはキャラクターを用いた映像コンテンツを導入した。これは、メディアを通じて来館者数の増加を図るとともに、一般を対象に古生物学への関心を高める点を重要視して作られたものである。製作した映像は常設展の説明と野外学習地での化石採集について解説した2本立てからなる。主な対象は、野外学習地利用者の中で最も多い小学校高学年であるが、デスモスチルスに関する先行研究(犬塚, 1984; Inuzuka *et al.*, 1994 など)や誤認識の改善に着目し、学術的にも高レベルな仕上がりとなっている。また、キャラクターボイスにプロの声優と地元の子供を採用した。これは、博物館の社会連携や地域とのつながり、目に見える地元への還元を目論んでおり、結果として化石博物館存在の意義向上につながった。

古生物アートやキャラクターを利用したコンテンツの展開には、来館者に加えてマスコミの関心が高く、新聞やウェブ上での広報活動によって博物館ホームページへのアクセス数は50倍になった時もあった。また、2011年におけるメディア取材数は10件を超え、前年の倍以上になった。このようなコンテンツの拡充は、博物館やデスモスチルスを始めとする化石や古生物学の認知および普及に役立ち、将来の来館者の獲得への有効な手段として期待される。

文献: 犬塚, 1984, 地団研専報, 28, 101-118. Inuzuka, *et al.*, 1994, *The Island Arc*, 3, 522-537. 徳川ほか, 2010, 日本古生物学会第159回例会講演予稿集, p. 46.

Japan Geoscience Union Meeting 2012

(May 20-25 2012 at Makuhari, Chiba, Japan)

©2012. Japan Geoscience Union. All Rights Reserved.



G02-P07

会場:コンベンションホール

時間:5月21日 16:40-17:15

キーワード: 博物館, 古生物学, 古生物アート, イメージキャラクター, 教育普及活動

Keywords: museum, paleontology, paleoart, advertising character, education