

【論文】

ハンズ・オンの解釈をめぐって

A Study about the Interpretation of “Hands-on”

山本 哲也*
Tetsuya YAMAMOTO

1. はじめに

今、博物館の世界で流行^{はやり}と考えられる一つが“ハンズ・オン”であろう^り。1990年代になって欧米の考え方が紹介され急速に普及したものであるが、果たして共通理解が得られているかという、必ずしもそうではない現状もまた認識しておかなければならない事実と考える。

ハンズ・オンに関する書籍の刊行や、シンポジウムの開催など、ここ数年の勢いは凄まじいものがあると思われるそんな中、平成13年7月5・6日に福岡でシンポジウム「みんなのためのハンズ・オン これからの博物館」が開催された。筆者も参加する機会を得、ハンズ・オン推進者と目せられる方々の報告や意見を拝聴することができた。しかし、残念ながら筆者自身、ハンズ・オンの明確な理解に至らなかったのも事実である。ここでまず誤解のないようにしておきたいのは、筆者が全く理解不可能だということではなく、皆が等しくハンズ・オンを理解しているとは到底思われず、本来の意味をあまりにも超越しすぎているきらいがあることに警鐘を鳴らすべきではないかと考えているのである。

そこで、参加型展示、体験展示、そしてハンズ・オンなどについて現状を整理した上で、共通理解を得るために必要な事項について、若干の検討を加えてみたい。

2. 参加型展示・体験展示・知覚型展示・ハンズ・オン展示の解釈

人間の感覚は五感と言われる感覚はもとより、視覚・聴覚・味覚・嗅覚・皮膚感覚（触覚・温覚・冷覚・圧覚・痛覚）・運動感覚・平衡感覚・内臓感覚という8種12分類されるが、そういった諸感覚が博物館資料にとってどのような役割を果たすのか、博物館情報としてどのように生かされるべきなのかという可能性が徐々に探られている。即ち視聴覚以外の感覚を導入する可能性ということになる。それを具現化する手立てとして、参加型展示・体験展示・知覚型展示・ハンズ・オン展示などのように様々呼称される展示形態があると考えて良いだろう。そこで、それらの様々呼称される展示形態について整理し、比較していく。

その前に、これらが基本的に能動態展示と見做し得ることを確認しておく。

近年の研究動向として、博物館展示の分類については青木豊が詳細に行っており²⁾、「見学者の展示への参加の有無による分類」として受動態展示と能動態展示を分ける。視覚による展示が、「厳密には、展示を視覚により見る行為自体は見学者にとっては能動態ともいえようが、展示は前述したごとく展示とそれを見る者の両方によってはじめて成立するものである」ところから「受動態に終始する関係にある」

*新潟県立歴史博物館

平成14年2月15日受理

とする青木の説明は充分納得のいくものである。さらに青木は「双方向性」という点に能動態展示の意義を見出しており、その点などから標記の各展示分類が能動態展示たり得るものと、まずは理解しておきたい。

(1)参加型展示

資料に関する情報獲得のために、間接的手段を講じる場合の展示手法である。つまり、見学者自身の動作（操作）が加わらなければ用意された装置自体や展示資料が動かず、情報獲得できないということになるから、これは能動態以外の何ものでもないと言える。

しかし、これまで至極当然のように呼称されている「参加型展示」であるが、果たして「参加」という呼称が正当かどうかの解釈も必要だと今更ながら考えるところである。

本来「参加」とは、participationという英訳に象徴されるように、あるものの部分になることを指す。つまり、展示に参加するということは、その展示の一部として形成され、自らが展示資料となることにつながる。例えば、壁面一杯にプロジェクターから風景映像が映し出され、そこにカメラを通して見学者自身がその風景の中に入り込む、つまりその風景を自分の背景として映し出される状態にある場合は、見学者は展示物の一部と化していることになる。また、演示（実演展示・実験展示）の場合も、多数の見学者の中から1名～数名がその実演・実験に加わる場合がある。これらは即ち展示に「参加する」行為であり、時に展示物と化してもいいと言えるのであり、いわば「参加型展示」の言葉の意として本来あるべきもののなのかもしれない。

このように、もしかするとこれまで「参加型展示」と言ってきた展示は、別の言葉で呼称すべき必然性がある可能性を考えるのである。その一つとして「関与型展示」という言い方をまずは考えるところであるが、それが相応しいかどうかは今の段階では心もとないので、あくまで一つの考え方という提示のみに留めたい。

勿論、これまで既に様々な場面において分類され、その時々において定義されてきた「参加型展示」を今さら変更することにも相当な無理が伴うと思われるし、「参加体験」などというのは、いわば市民権を

得た言葉であると解釈し、参加体験型展示という呼称がされる場合などを考えると、必ずしも全否定するものでもないと言わざるを得なくなるのである。そのため、本稿では取り敢えず従前通りの意味において参加型展示を使用していく。

さて、参加型展示は間接的手段を講じると記したが、これはその文言通りの解釈であって、映像を映し出すためにボタンを押す行為や、展示に動きを持たせるために何らかの見学者自らの動き、例えばハンドルを回していくとその速さに連動して資料の動く速度が変化する、などといった場合に相当する。このボタンを押すという行為やハンドルを回すという行為は、資料の情報ではなく、資料の情報を獲得する前段階の行いである。つまりそれは間接的手段であることは明白であろう。

(2)体験展示

上記の参加型展示に対し、資料に関する情報獲得のために、直接的手段を講じる場合の展示手法と言える。これは以前、新井重三が定義づけたように³⁾、「身体全体でとらえること、すなわち体験を通して感受したり理解して貰う展示」とする通りであろう。しかし新井のその後の説明では、体験展示を触察展示のごとく捉えるような印象もあったことは否めない。とは言っても、時代の流れを先取りするかのごとく、視聴覚以外の視点を含めている点は評価されなければならない。

なお、直接的手段を講じるというのは、講じた手段そのものが情報獲得であることを示す。例えば触察展示は触ることにより、触覚情報を獲得することであり、味覚については食べることが味わうことであり、即ち味覚情報の獲得になるのである。

(3)知覚型展示

これは駒見和夫が提唱した展示の呼称である⁴⁾。これまでに視覚型展示が大勢を占めてきた博物館において、人間の知覚を総動員して資料の情報を獲得すべく、そういった展示法への転換を求めるものと考えるが、これは時に知覚のうちの全てではなく1つまたは若干に留まる可能性の高い体験展示をさらに昇華させたものと筆者は考える。そして、それは本来資料の持つあらゆる情報を理解するために、絶対的に支持されるべき手法であることは間違いないと考える。

博物館資料の情報を知覚するということを考えた場合、ほぼどんな資料も視覚以外に頼るべき情報があるはずだろう。味覚の点で述べてみると、それは飲食物の味そのもののみに終始するかというと、時と場合によって人間には違った感覚の発生することが多いと言える。料理というのは“目で食べる”という言われ方もする。即ち、盛られた食器や盛られ方の相違により、味覚の増幅が図れるという類いのものである。これは味覚だけでは感じ得ないものであり、視覚によるものである。また味わうというのは、歯触り・舌触りなども大きく関わる。つまり触覚（食感）なども同時に働くのである。同じ味のものを様々な食感に置き換えてみることも可能であろうが、たとえ同じ味であっても、歯触り・舌触りでは受け取る感覚は異なってくる。つまり、情報の多面性をこういった例に見ることができるということは、知覚型展示の効果が高いことを示すものと思われる。

しかし、この知覚型展示という新たな呼称の展示手法が実際にどれだけ実践されているかということ、それをさらに(1)導線内点在タイプ、(2)集約独立タイプ、(3)全館タイプと分類する提唱者の駒見自身が紹介している館は触察であったり、視覚以外に聴覚を導入するだけのものではあったりと、完全な知覚型とは言い難いものかもしれない。そんな中で、大阪府箕面昆虫館などは、多方面から感覚にうったえる意味で、知覚型展示の好例と言える。

知覚型展示が達成し得ない資料があまりにも多すぎるという事実もあるだろう。次に述べるハンズ・オン展示が、視覚に頼りすぎた展示を発展させんがための努力の中から生まれたことが予想されるところから考えると、この知覚型展示が完成された形で目にする例というのは、実はさほど多くはないと考えざるを得なくなる。もちろん、それが究極の理想と考えるものであるが、現段階では体験展示の究極の完成型であり、究極の理想形と捉えておくべきものと考えておきたい。なお、この考え方は、体験展示が知覚型展示に全て包括されることを示すものではない。例えば、触察を主目的とするために敢えてアイマスクを着用する場合などは、知覚を総動員するという観点からは逸脱するのであり、知覚型展示とならない体験展示ということになるだ

ろう。

(4)ハンズ・オン展示

ハンズ・オンは、本来“Hands-off”（以下、「ハンズ・オフ」と表記）という、資料に触れないことに対して発生した“Hands-on”である。“Please Touch”（プリーズ・タッチ）という用語が使われることがあるが、これはハンズ・オンの発生と同義と考えられる。

欧米での博物館におけるハンズ・オンの使われ方として、“interactive”という言葉も同等に使われるようだが、ハンズ・オンの方が“interactive”よりも一般的という見方もあるようである⁵⁾。また、日本語訳されているティム・コールトン著の『ハンズ・オンとこれからの博物館』は、欧米のハンズ・オンの考え方を理解するために、最も参考にされる一書であることは間違いなさだろう⁶⁾。

しかし、今現在の日本における博物館界・博物館学界の状況を見ると、必ずしも共通理解が得られていないと判断せざるを得ないと言わなければならない。つまり、ハンズ・オンの様々な「段階」が見えてくるのである。

まず、上記の通りの「ハンズ・オフ」に対する場合は、触ること、つまり触察が基本となる。基本的に資料に触れられるか否かに力点が置かれる呼称法の場合の存在である。筆者の勤務する新潟県立歴史博物館は、「雪とくらし」及び「縄文人の世界」のコーナーに環境復元展示と称している原寸大模型による大型ジオラマがあり、手の届く範囲は手で触れられるようになっており、原初の意味でのハンズ・オン展示を展開している例と言えよう。

次に動きなどの視覚以外の知覚作用が加わる場合。これは上記の参加型展示・体験展示の双方に関わるものである。参加型ハンズ・オンは、例えばボタンを押すことやハンドルを回すこと自体は情報獲得ではなく、その結果視覚等により情報を獲得することである。体験型ハンズ・オンは、唐箕の取っ手（ハンドル）を回すという行為に例示されるごとく、その回すこと自体が運動感覚による直接的情報獲得であり、そういったことを指す。ここまでだと、参加型展示・体験展示・知覚型展示のあらゆる面を包括した展示ということになるだろう。

そこで一つ問題となってくるのが、動きが加わる

場合において、こういった動きをもってハンズ・オンと解釈するかという点である。

その最たる例として、染川香澄の著書『ハンズ・オンは楽しい』⁹⁾の一節に読み取ることができる。

アメリカでも日本でも、ボタンを押すようになっていれば、それがハンズ・オンの展示だと錯覚しているケースによく出くわします。でも、ボタンを押すとしかけが動き出して、ひととおり決まった動作をして止まるだけというのは、ハンズ・オンとはいいません。たしかに押すという能動性はありますが、しかけの動きはこちらの意思とは関係なく決められた動きです。おもしろくもなんともありません。動作を自分の意思で途中で止めたり、やり過ぎしてみたり早めたり遅めたりして、なぜそうなるかを自分で創造する隙間こそがハンズ・オンの楽しさだし、だいじなところなのです。

染川はこのように述べている⁹⁾。文面通りに理解される場面もあると思うが、改めて考えてみると、これは極めて主観的な内容であることに気付かなければならない。そもそも「こちらの意思とは関係なく決められた動き」が「おもしろくもなんともありません」と断ずるのは、その展示を動かし、または参加し体験する者の感性によるのであり、さらにそのように断ずることができる装置を用意することなど、本来は到底考えられないからである。

これは自分の意思が加わるべきことを説くための表現と思うが、実は極めて主観的であり、そのままでは受け入れられるものではないと言わざるを得ない。しかし、それはティム・コールトンの説明によって、なんとか理解し得る状態となる。コールトンは、「そのような展示装置の場合、前もって設定された結論をただなぞっているにすぎない」と述べている⁹⁾。

ところで、染川の述べ方に今一度戻って考えると、果たしてボタン操作のみの展示装置の「おもしろさ」というのは、安易に判断できない面があることも確かと思う。ボタンを押し、結果として何らかの情報が流れるのみの展示装置があるとしよう。しかしその情報がその享受者にとって、この上ない「おもしろさ」を感じるものであり、その「おもしろさ」を再度感じたいがためにボタンを押す行為ということ

がある場合、これは自分の意思によって操作するということであり、まさに染川の言う「ハンズ・オン」で解釈すべき行為と捉えるべきではないだろうか。染川の本来の意義は資料や情報の動きに対する操作性にあると思うが、それはあくまでも中途段階の操作性にのみ求めているのであって、ボタンを押すだけという、操作実施に至るための基本段階は「ハンズ・オン」に含まないということであり、それは後述する「マインズ・オン」であるなしに関わらない、あくまでも展示手法（技法）のレベルの話になると考えるのである。つまり、手法と効果を混同しての論法になってしまっているのである。

これは一人染川のための責任ではなく、冒頭に記したシンポジウムでも、そういった状況にあった。この点は、次章で改めて述べてみたい。

さて最後の段階であるが、「マインズ・オン」を介在させた解釈である。つまり、今では「ハンズ・オンはマインズ・オン」という言い方がなされるようになってきていることの解釈である¹⁰⁾。

この場合の「ハンズ・オン」とは、展示手法としてではなく、結果としての効果を表すための「ハンズ・オン」と考えざるを得ないのではないかと考える。

その他に「ハンズ・オン」の説明を求めると、例えば旧文部省では、

「ハンズ・オン」とは、「実践的に学ぶ」ということで、欧米では日常用語として使用されています。その際、教える側が一方的に知識を教えるのではなく、学ぶ側が自分のペースで能動的に考え学習することに重点がおかれます。

博物館活動における「ハンズ・オン」とは、ただ単に展示物や標本資料を見るだけでなく、五感（触覚、味覚、嗅覚、聴覚、視覚）を使って、触ったり、遊んだり、試したり、操作したりすることによって、人々が驚き、楽しみ、なぜそうなるのかを考え、不思議に思う気持ちを持つこと、人の心の動きを誘発するような活動のことです。

と説明する¹¹⁾。また、「親しむ博物館づくり事業」等においては

参加体験型の展示の開発やハンズ・オン（自ら見て、触って、試して、考えること）手法を

用いた活動を導入

といった内容となって、参加体験型の展示とは区別している¹²⁾。しかし、「自ら見て、触って、試して、考えること」は、それだけならば「参加型展示」「体験展示」で十分に説明がつくはずだろう。

やはり、今の「ハンズ・オン」解釈の趨勢には「マインズ・オン」を念頭に入れた、明らかな、効果が高いという印象を与えようとする姿勢が感じ取られるのである。

なお、今一つ挙げておきたいものとして、冒頭に記したシンポジウムの際に、濱田隆士が「ハンズ・オン」を説明する記述を2日目に用意され、参加者に配布されたその内容を一部紹介したい。実はこれは筆者が1日目の質問用紙にて「ハンズ・オンを辞典・事典にて解説するとどうなるか」といった旨の質問を投げかけたのに対して、氏が2日目の開始直前まで休む間もなく用意されたものであることを付記しておきたい。

その記述では、

ハンズ・オン (hands-on)

高度情報化が進んだバーチャル・リアリティ世界の卓越する現代社会で、情報取得手法としてヒトの発達心理学的経過で欠かすことのできない、実体験・積極的参加等の身体的・感覚的行動が不足勝ちである社会事情—例えば制度的学校教育における実験・実習機会の不十分性—を克服するのに有効と考えられている学習手法・過程の総称。(後略)

と記す。さらに氏は、その文末に「“非公式”にハンズ・オンを「やってみよう」という呼びかけのニュアンスで理解することも有効…」と、「やってみよう」というキーワードを提示し、示唆を与えている。また、上記述内の「積極的」というのも、説明の上で有効なキーとなるのかもしれない。この内容の検討については次章に譲る。

その他にも記すならば、橋本知子の「かわかりあう」という表現にハンズ・オンの意味を求める姿勢などにも注意する必要があるだろう¹³⁾。

以上のように「ハンズ・オン」には、触れることを基本とすることにはじまり、資料やその情報に動きを持たせることに意味を持たせる段階、そしてその動きも、操作性の有無による各段階があり、さら

に展示手法(技法)というよりも効果を優先事項とする段階といった各種の段階があると理解されるのである。しかし、手法と効果を混同している面も確かにあり、それが混乱の要因と考えるのである。

次章では、「マインズ・オン」も挙げつつ「ハンズ・オン」のあるべき姿を探ってみたい。

3. 「ハンズ・オン」と「マインズ・オン」

前章では参加型展示・体験展示・知覚型展示・ハンズ・オン展示を、前3者はあくまで展示手法(技法)で説明のつくものであるが、最後のハンズ・オン展示のみ、手法と効果の両側面を持つと解し、それが混乱の要因ではないかと考えた。

つまり手法・効果を一括して、「ハンズ・オン」という一つの言葉で言い表そうとしていることに無理があるのではないかと感じるのである。

触察展示資料は、もともと「ハンズ・オフ」に対する明らかに「ハンズ・オン」展示と言うことができると考えられるため、その場合間違いではなくなると言うべきだが、「ハンズ・オンはマインズ・オン」という考え方が入ってくると、触れる資料を用意するだけを本当にハンズ・オン展示と言ってしまっているのか?と妙な疑念が湧くようになる。

ところで、ハンズ・オンの延長にマインズ・オンが登場し、「ハンズ・オンはマインズ・オン」と表現されるようになったが、ここで「マインズ・オン」という言葉がなぜ「ハンズ・オン」ほど一つの明確な概念として使われないかということに、疑問が生じる。

ある時点で筆者は、「ハンズ・オン」はあくまで展示手法・技法に固定し、検討を加えて明確に定義付けてしまい、その先(効果)は全て「マインズ・オン」と呼称してしまった方がよほどスッキリするのではないかと考えた。そして、シンポジウムでの質疑応答(意見陳述)の際にそのように述べてみた。反応は様々で、是とする意見も頂いた。しかし、それだけでは収拾されないことも理解すると、また別の解釈も必要だと感じる。

つまり、一つの言葉に与える解釈の多重性の認定である。

それはこれまでも述べてきたように、①本来の大原則であるハンズ・オフに対するハンズ・オン、

つまり「展示手法」としてのものと、②マインズ・オンとなるハンズ・オンという「結果としての効果」である。

これをさらに別の表現とするならば、「ハンズ・オン展示」と「ハンズ・オンな展示」ということになるだろうか。つまり、後者は格助詞「な」を加えることにより、その意味は限りなく「マインズ・オン」に近づくと考えるのである。したがって、後者は「マインズ・オンのハンズ・オン展示」という意味になる。「マインズ・オンな展示」と言ってしまう方法もあるが、マインズ・オンという効果は、ただ単に「ハンズ・オン」のみの専売特許ではないはずなので、それは避ける意味で「ハンズ・オンな展示」という言い方になってしまうことになる。

つまり、「ハンズ・オン展示」はそれを享受する側の感性により「マインズ・オン」にも「マインズ・オフ」にもなり得るのであり、「ハンズ・オンな展示」は享受する側の判断により「マインズ・オン」になっている展示を指し示せるということになると考えるのである。

なぜこのような分別をしなければならないかというと、前者の認識による使い方が間違いなく存在するし、永久になくなることも予想し難いからである。

それを明らかにするために、「ハンズ・オン展示」の使われ方として象徴的な場面が時折見られることを示しておかなければならないだろう。例えば、2000年5月に開催された日本展示学会第20回研究大会における草刈清人・榛澤吉輝両名による「イメージョン展示考」と題する発表において、宮崎県総合博物館の照葉樹林の大型ジオラマを例に「イメージョン展示」を提唱しようとする中で、そのジオラマの補助資料として用意した触察展示のことを「ハンズ・オン展示」と称したのである¹⁰。意外とこのような、基本的に触れることを基本とした展示も「ハンズ・オン展示」として呼称されている場合が多いのではないかと思う。決してそれが悪いということではなく、実は一般に使う時などは、いとも簡単にそういった使われ方がなされていると思うし、それを否定するつもりも筆者にはないのである。

さて、ここで述べた解釈の多重性では、「ハンズ・オン」を一つに定義付けしようということではなく、「ハンズ・オン」という言葉を使う時には、使う者そ

れぞれがまず自分の規定する「ハンズ・オン」とは何かを明らかにする義務があり、「ハンズ・オンな展示」とは、それを判断する側に委ねられるということになると考える。

またもう一つ、別の解釈を用意しなければならない、上記と比較していずれかを排除せざるを得ないことも確かと考える。

それは、技法と効果を混同しつつも、技法という意味で「ハンズ・オン」を使用している場合の多くが、操作性、つまり操作を加えると資料や情報の動きに、操作者の意思が伝えられること—動きが操作する者の意思に左右される—に必然性を求めていると認められる点である。それを如実に示すのが、濱田が述べる「やってみよう」または「積極的」という言葉ではなかろうか。そして染川の説明の仕方もまた、これに近いと考える。

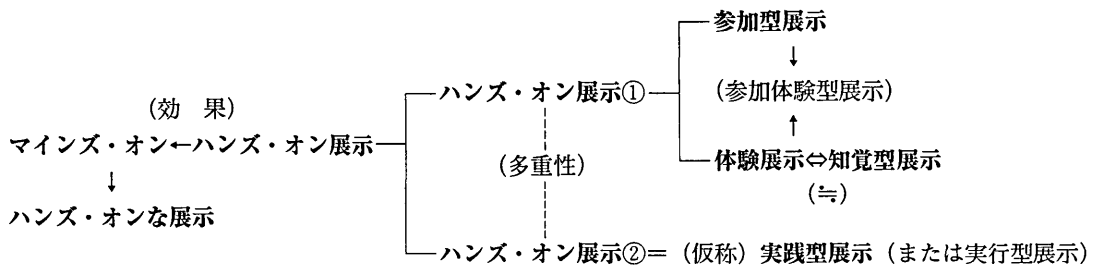
もしそのように技法として規定するのであれば、実は「ハンズ・オン展示」以外の言葉で表現すべきではないかという考えを筆者は持つ。そしてそれを実現できるのは、「実践型展示」または「実行型展示」といった表現に頼るしかないのではないかと考える。

参加型展示であれ体験展示であれ、それぞれハンズ・オン展示と呼称できる可能性を多分に持つものである。その動きにハンズ・オンであるからとして操作性を求めるのであれば、参加型展示と体験展示それぞれの一部ずつの集合体という、全く別の似て非なる展示形態と呼称名の認識が必要であり、それに見合う用語の登場が必要になる。それを「ハンズ・オン展示」であるとするならば、上記のような混乱がやはり收拾できないということになると考える。

それが「実践型展示」（または「実行型展示」）などの用語と考えるし、ここに当該呼称名「実践型展示」を提唱してみたい。

しかし、この「実践型展示」（または「実行型展示」）は、ハンズ・オン推進者の面々には受け入れられないだろうというのも想像に難くない。「ハンズ・オン」という響きには筆者も魅力を感じるし、極力分かり易い形で使用できることを願っている。とは言え、解釈の混乱こそ危険であり、その收拾策を考えるならば、さらに熟考が必要だろう。

場合によっては、「ハンズ・オン」も社会的に言わ



(各展示の説明)

参加型展示…資料に関する情報獲得のために、間接的手段を講じる場合の展示手法。

体験展示…資料に関する情報獲得のために、直接的手段を講じる場合の展示手法。

知覚型展示…資料に関する情報獲得のために、人間の知覚を総動員する展示手法。

ハンズ・オン展示①…触れることを基本とし、または動きなどの視覚以外の知覚作用が加わる場合の展示手法。参加型展示・体験展示・知覚型展示の全ての面を包括する。

ハンズ・オン展示② (仮称・実践型展示) …動きなどに操作者の意思が加え得る場合の展示手法。

ハンズ・オンな展示…マイズ・オンとなるハンズ・オン展示 (①②の総称としての)。

参加型展示・体験展示・知覚型展示・ハンズ・オン展示等の概念図

れる横文字文化の急先鋒であって、つまり、その言葉自体の“格好良さ”に惑わされているように捉えられてしまう恐れを感じる。横文字カクテルという言い方をする向きもあり¹⁵⁾、もっと簡易に受け入れられるようになるには、さらに明快な説明が必要となるであろう。

また、シンポジウムにおける吉岡圭子の発表で、レジュメは勿論、発言においても「ハンズ・オン」という言葉が全く登場しなかったのも印象的であり、「ハンズ・オン」という言葉を敢えて使わなくても、十分に博物館活動がなされている例を見たような気がしたものである¹⁶⁾。これも何か示唆的な気もするが、筆者の考え過ぎであろうか。

確かに「ハンズ・オン」というのは「マイズ・オン」に迫り着く可能性が高いであろうということも否定はしない。しかし「ハンズ・オンはマイズ・オン」と言ってしまうのは、筆者には相当勇気の要ることである。逆説的に「ハンズ・オフはマイズ・オフか？」という問いかけが頭の中を駆け巡ってしまうのである。

結局、実際に「ハンズ・オン」を完全に1つの意味に帰結することは不可能だと判断せざるを得ない。つまり、あくまで展示技法を示す呼称として使われる場合は、参加型展示・体験展示・知覚型展示などすべてを「ハンズ・オン展示」と呼ぶことを否定は

できないと考えるのである。「実践型展示」という新語をも含め、「ハンズ・オン」、「マイズ・オン」の共通理解を求めていきたい。「ハンズ・オン」が本当に市民権を得るには、とにかく不断の努力が必要ではないかと考えるのである。

さて、前章では参加型展示・体験展示・知覚型展示・ハンズ・オン展示を述べ、本章ではさらに「実践型展示」(仮称)などを挙げた。ここで改めて、それぞれの概念やその関係について簡単にまとめた(図参照)。

4. ハンズ・オン解釈の今後

前章では、いくつかの可能性を示してみた。

即ち、「ハンズ・オン」の意味の多重性として、解釈の各段階が厳然たる事実として存在することを各自理解しつつ、その用語を使用する際には原初的な意味のハンズ・オン、つまり触察できるという意味における使用なのか、効果としての「マイズ・オン」と見られるハンズ・オン展示」といった使用なのかを明らかにする必要性が一つ。そして、参加体験型展示の一部を構成する仮称「実践型展示」が「ハンズ・オン展示」であり、「マイズ・オン」に極めて有効と認める方法である。筆者としては、後者は触察展示のみやボタンを押すのみの装置もハンズ・オンとする考え方の排除が必要事項となるため、手続き

上不可能と思うが、「実践型展示」という認識はそう
の外れなものでもないと考えている。しかしやはり、
前者が取り敢えずの方策となるだろうと思うのであ
る。

さらに言うならばハンズ・オンが、いかにもこれ
からの博物館づくりに絶対不可欠のように扱われる
ことには、どうしても警鐘を鳴らさざるを得ない。
「マインズ・オン」を得るために有効な策であること
は認めるが、それを欠いたからと言って、決してマ
インズ・オンにならないということでもないはずだ
ろう。それよりも、美術鑑賞などといった観点から
考えれば、博物館、特に美術館や筆者が勤務するよ
うな歴史系の博物館においてはハンズ・オフでしか
扱えない資料が圧倒的に多いのは事実であり、それ
らとのバランスこそ見誤られてはならず、熟慮され
るべきではないだろうか。今の勢いには館種を超え
た“まずハンズ・オンありき”といった感が否めな
いのである。そしてそれは、理工系博物館（科学館）
やチルドレンズ・ミュージアムを代表とする子ども
のための博物館や展示においては特に有効であるこ
とを認めつつ、それ以外の博物館や各世代対象にお
ける「ハンズ・オン」ではどうあるべきかなどをも念
頭にに入れて、今後の議論がなされることに期待した
い。

筆者の経験では、例えば高知県香北町のアンパン
マン・ミュージアムは、やなせたかしの作品（原画）
を提示型展示（美術鑑賞展示）としてハンズ・オフ
展示をなしつつ、かたや、所謂ハンズ・オン展示と
しての子どものための展示スペースを用意し、見事
なバランスのもとに運営されており、子どもも大人
も楽しめる博物館作りの成功例ではないかと感じた
ものである。今後はこういった原初的な意味におい
てのハンズ・オン、ハンズ・オフ双方の採用のバラ
ンスを考慮して、「ハンズ・オン展示」のさらなる有
効性に着目していきたいと思う。

本稿の目的は、ハンズ・オンについて共通理解を
得るためのきっかけ作りにある。その延長線上で、
さらに参加型展示は関与型展示と呼称したほうが本
来理に適っているのではないかと考えたり、そして
ハンズ・オンはあくまでも手法・技法であって、そ
こから先の高次元レベルのものはマインズ・オンと
いう言葉を正式に採用することにより、一般理解と

して敷衍しやすいのではないかと当初は考えつつ、
やはり意味の多重性を考えざるを得ないとも思うし、
別に「実践型展示」（または「実行型展示」）とい
った用語を用意する必要があると考えた次第である。
しかしこのような考え方は、絶対的に少数意見であ
ろうと思われ、今現在のハンズ・オン推進者の勢い
には全く太刀打ちできないとすら感じている。とり
あえず私見として提示し、今後の博物館学的検討が
種々重ねられ、研究者間はもちろん、全ての人に共
通認識ができればと願うものである。

今回「ハンズ・オン」を考えるに当たっては、濱
田隆士先生・染川香澄氏やその他大勢の方々と意見
交換をさせて頂き、その中で何か自分の意見をまと
めておく必要を痛感し、本稿の通りまとめてみた次
第である。全てのお名前を挙げることは省略させて
頂くが、関係する多くの方々に感謝の意を表したい。
なお本文中においては、敬称を略させて頂きました。
ご了承の程お願い申し上げます。

註

1. 「ハンズ・オン」としたり「ハンズオン」であ
ったり、記載法は若干異なるが、使い方に相違は
認められないようである。本稿では「ハンズ・オ
ン」とするが、文献の引用等の場合は当該内容に
従う。

なお次の文献のように、博物館以外でも教育現
場などで使用され、使われ方は様々であるという
事実がある。

- 坪田耕三 1998『ハンズオンで算数しようー見
て、さわって、遊べる活動ー』東洋館出版社
2. 青木 豊 2000「展示の分類と形態」『新版博
物館学講座』第9巻「博物館展示法」31～73頁 雄
山閣出版
3. 新井重三 1981 「展示の形態と分類」『博
物館学講座』第7巻「展示と展示法」35～70頁 雄
山閣出版
4. 駒見和夫 1999「視覚型展示から知覚型展示へ」
『国府台』第9号 37～53頁 和洋女子大学文化
資料館
5. 丹青研究所編 1999『HANDS-ON MUSEUM
ー博物館における参加・体験を考えるー』

6. ティム・コールトン著 染川香澄・芦谷美奈子・井島真知・竹内有理・徳永喜昭訳 2000『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』東海大学出版会（原著は1998年）

7. 染川香澄・吹田恭子 1996『ハンズ・オンは楽しい』工作舎

8. 註7文献47頁

なお、上記文献は染川の単著ではないが、同様な内容の記述は染川の単著になる以下の文献に見られる。

染川香澄 2000「子どもの博物館」『新版博物館学講座』第9巻「博物館展示法」242～248頁 雄山閣出版

9. 註6文献4頁

10. 高田浩二 2001「《シンポジウム》みんなのためのハンズ・オン これからの博物館 開催報告」『学会ニュース』No.60 1～2頁 全日本博物館学会

また、ティム・コールトンは註6文献で「『ハンズ・オン』という用語が（中略）、元のことは自体にそのような意味はないのですが、行き着く先は「マインズ・オン」であるとの暗黙の了解があるのです。」と述べている（4～5頁）。

11. 文部省生涯学習局社会教育課地域学習活動推進室「『親しむ博物館づくり事業』のねらいと参加体験型活動」『生涯学習空間』No.19 48～51頁 ボイックス株式会社

12. 親しむ博物館づくり事業委嘱要項（平成12年4月19日 生涯学習局長裁定）「1 趣旨」より

13. 橋本知子 1999「『Hands-on』を考える」『生涯学習空間』No.19 60～63頁 ボイックス株式会社

14. 草刈清人・榛澤吉輝 2001「イマージョン展示考—宮崎県スーパージオラマから考える—」『日本展示学会 第20回研究大会 研究発表主旨綴』日本展示学会

この発表については、次の通り学会誌上にまとめられている。

草刈清人・榛澤吉輝 2001「第20回大会研究発表梗概 イマージョン展示考—宮崎県スーパージオラマから考える—」『展示学』第32号 54～55

頁 日本展示学会

なお、上記の両文献に「ハンズ・オン展示」の用語は登場しない。あくまで発表時の発言に含まれていたものである。

さらに「スーパージオラマ」という呼称名も使用しているが、まだ博物館学上の共通用語とは認識されないので、本文中では「大型ジオラマ」と表現した。また、「イマージョン展示」なる用語も、ここで挙げられた宮崎県総合博物館の例は、外郭からジオラマの中心（内側）に視点を向ける意味において、「イマージョン（浸る）」というのにそぐわないのではないかという疑問が浮かび上がり、大会での発表時に筆者が質疑応答を求めてもみたが、明快な回答は得られなかった。「浸る」という観点で定義付けるならば、視野が360度になることが基本としてあるべきと考えるし、「イマージョン展示」という用語を提唱するには再考の必要を感じるところである。

15. 佐々木秀彦 2000「三酔人博物館問答：20世紀末 日本博物館界スケッチ」『博物館史研究』No.9 博物館史研究会

16. 吉岡圭子 2001「履いて、着て、作って、試して、食べてみる」『シンポジウム みんなのためのハンズ・オン これからの博物館』レジュメ 7頁 海の中道海洋生態科学館