

# 骨ものがたり

特別展イベント開催!

本日 13:30 ~

地下特別展示室にて



## イベント①

## 「研究員を展示！」



### 【イベントの内容】

#### 研究員による作業の実演

- 1mmほどの小さな骨の分類
- イノシシとシカの骨の同定

## 展示室を研究室に。

「研究員を展示！」では、環境考古学研究室の研究員やスタッフが展示の一部となり、骨の分類や同定作業などを実演しました。

展覧会の企画段階では、コンセプトのひとつである「リアルさ」をどのように演出できるかという部分を丁寧に検討しました。そのなかで、「研究員が展示されたらおもしろいんじゃないか?」「展示室が研究室みたいになっていて、そこに研究員がいたら、とてもリアルじゃないか?」という案が出ました。そこで、実際の資料や道具を用いて、研究員が普段の調査を展示室でおこなうことで、来館者がまるで研究室を訪れたような気分や臨場感を感じられるイベントを実施することにしました。

当初は2回開催の予定でしたが、好評だったため2回追加し、全4回開催しました。



## — 研究員を展示の一部にする。

会場の空間デザインは、このイベントも意識しておこないました。キャビネットや事務机で研究室を再現したスペースには、イベントのない日は研究員の等身大パネルを置いていましたが、イベント当日は、そのパネルと本物の研究員が入り替わるかたちで作業をおこないました。展示会に何度来ても、新しい驚きと発見があるような仕掛けを意識しました。



イベント以外の日

同じ組織内での展示・イベントであったため、キャビネットに展示する資料やイベントで使う道具なども比較的融通を利かせることができました。イベントも好評だったので、追加開催ができましたが、このあたりは所内の展示部門だからこそできた対応だったかなと思います。【山崎】

イベントの日



展示されている間は、こちらから来館者に積極的に話しかけることで「研究員」という存在を身近に感じてもらえるように意識しました。特に子供たちには、研究内容だけでなく「楽しそうに仕事をしていたな」という印象を持ってもらいたかったので、実物の骨を使ったクイズなどもおこないました。【山崎】

## — 研究員と気軽に話せるように。

研究員から来館者へ、また来館者から研究員に気軽に声を掛けてもらい、できる限り多くの人と交流するため、作業の実演は基本的には2人体制でおこないました。



イベントでは、普段通りの作業をして「ただ展示されている」だけでは、来館者は私たちに話しかけにくいと思いました。そこで、インシシとシカの同定作業を来館者に手伝ってもらうようなかたちにしたところ、「専門家が仕事の一部を見せつつ、来館者と交流する展示」になり、双方向の交流が生まれたのを感じられました。【山田】



## — 実物の資料を使う。

多くの人は、遺跡から出土した実物の骨はもちろん、標本や調査の道具を見たことがないと思います。環境考古学研究室の仕事をより深く知ってもらうためにも、普段の調査で使う資料や道具を展示室に持ち込み、できる限り研究室でおこなっている作業と同じことができるようにしました。



遺跡から出土した縄文時代の動物の骨を同定する作業では、来館者に実物を触ってもらうように心がけました。実際に資料に触れてもらうことで「なぜ歯がぐらぐらしているの?」「どうやって骨の違いを見分けるの?」などの質問を受けることが増え、骨やその研究に興味を持ってもらえたように感じられてとても嬉しかったです。【松崎】



歴史や考古学をあまり詳しく知らない人には、注目して欲しい展示資料のポイントや、自分自身がおもしろいと思った話を紹介することで、文化財や歴史に興味を持つきっかけを提供できるような対応を意識しました。話していくうちに資料や研究に興味を持ってくださる来館者も多く、気になったことはすぐに研究員と話している姿から、関心が深まっているように見えてとても嬉しかったです。【小沼】

## — 研究員と来館者の橋渡し役。

イベント当日は、イベント目的で来てくださる方もいれば、来てみたら偶然イベントをやっていたという来館者もいます。どんな来館者にもイベントを楽しんでもらえるように、飛鳥資料館のスタッフは、来館者と研究員の橋渡し役になって、研究員と話すきっかけを作ったり、「疑問に思ったことは遠慮なく質問しても大丈夫ですよ」というウェルカムな雰囲気作りを心がけました。



## イベント②「体験! 研究員のお仕事」

【イベントの内容】

導入 (骨に関するクイズ) 子供向け  
(骨から歴史を読み解くとは?) 大人向け

体験 (同定体験)

まとめ (骨に残る傷跡の観察)

質問タイム

## 研究員になりきる。

「体験! 研究員のお仕事」では、研究員が普段おこなっている骨の同定作業を中心に、研究員の仕事を参加者に体験してもらいました。参加者自身が研究員と同じ作業をおこなうことで、「研究員はどのように骨から歴史を読み解くのか?」「骨の調査では一体何をするのか?」など、骨から歴史を明らかにする研究を身近に感じてもらいたいという狙いで実施しました。

当初は、子供向けと大人向けの回をそれぞれ1回ずつ開催する予定でしたが、予想を上回る応募があったため、子供向けの回は2回に増やし、大人向けの回も会場のレイアウトを変更して、できる限り多くの人を受け入れる体制で開催しました。



**骨に関するクイズ** で楽しみながら、 **導入**  
**骨から歴史を読み解くとは？** どのような研究なのか紹介する。

イベントの導入では、まず環境考古学研究室でおこなっている研究について紹介しました。子供向けの回では、歴史や骨についても知らない参加者がほとんどなので、そんな子供たちにも楽しんでもらえるようにクイズ形式でおこないました。大人向けの回では、奈良県を中心に骨などが出土した遺跡や、そこから明らかとなった歴史について解説をしました。



**体験**  
**研究員の仕事 同定体験** にチャレンジする。

同定体験では、実際に遺跡から出土した骨を使って、イノシシカシカかを判断するという作業をおこないました。子供向けの回では、年齢の異なる子供たちが、それぞれのペースで進められるような時間配分を意識し、大人向けの回では、より難易度の高い骨を使うなど、参加者に合わせた構成にしました。また、同定時に調査を取りながら観察する作業も体験してもらうために、ワークシートを用意して、そこに観察してわかったポイントや同定結果などを記入してもらいました。

子供向けの回では、同定作業の答えをワークシートに書き込んであるのに、自分の答えに自信が持てず答え合わせに行けない子供が何人か見られました。そこで、悩んでいるようすの子供には、小声で「お兄さんもそう思うよ。さっそく先生に見てもらってね」と耳打ちして、作業を進めてもらうサポートをしました。【山田】



初めて骨を見る人に、どこを見て同定したらいいのか、どんなところに動物ごとの特徴が出るのかということ伝えるためには「言葉選び」が重要だと感じました。今回のイベントを通して、自分自身も改めて骨を色々な角度から観察し、できるだけわかりやすい説明の方法を探す機会になり、大変勉強になりました。【坂本】



**服装まで研究員に。**

実はこのコーナーは、会場イベントの開始を待つ子供たちを見た西田研究員が即興で準備してくれました。「研究員の服を着て、本物の研究員気分になったり、記念写真を撮れたら子供も親も嬉しい！」というお母さん目線の機転がありがたかったです。研究員の作業を着て喜ぶ子供たちがたくさんいて、このような記念撮影のできるスポットなど、色々な側面から研究員を体験できる仕掛けの重要性を再認識しました。【小沼】

講演などをすると、大人ほど「研究結果を知識として覚えたい」と思う方が多いように感じていました。もちろん歴史の楽しみ方は自由なのですが、「調査研究の過程をわかりやすく紹介する」という展示会の狙いにあわせて、「実際に私たちがおこなっている骨の分析と一緒に楽しんでもらいたい」という気持ちでイベントの内容を構成しました。どの参加者も笑顔が多かったので、私自身も楽しみながらイベントを進めることができました。【山崎】

**まとめ**

**骨に残る傷跡の観察** から歴史を読み解く。

イベントのまとめとして、出土した骨からどのように歴史を読み解いているのかということについて紹介しました。遺跡から出土した傷跡が残る骨と、現代の食事のゴミとして出た骨を見比べながら、傷跡がどのようについたのか、そしてそこから見える古代の人々の姿について解説しました。現代の食生活とつなげることで、骨の研究をより身近に感じてもらえるようにしました。



# 参加者全員に楽しんでもらうために。

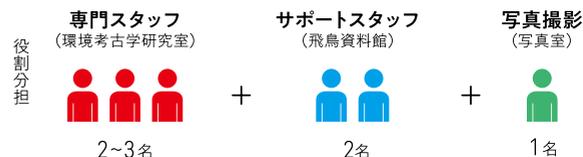
骨ものがたり展で開催したイベントでは、研究員の調査研究を体験することで、研究員の目線や問題意識を共有する場を提供し、参加者全員が楽しめるイベントにしたいと考えていました。そこで、イベントの内容からスタッフの役割分担や対応など、細かい部分まで事前に何度も検討し、イベントを実施しました。

## — アカデミックとホスピタリティの両方から参加者をサポートする。

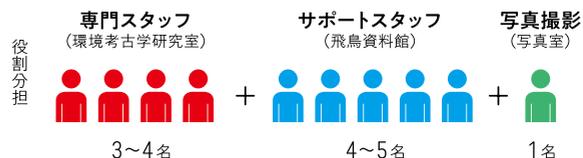
「研究員を展示!」も「体験!研究員のお仕事」も、環境考古学研究室のスタッフは「専門スタッフ」として、参加者の骨や標本の取り扱いをフォローし、観察するポイントや同定のヒントを伝えるなど、骨に関する学術的な部分の対応を中心に担当しました。飛鳥資料館のスタッフは「サポートスタッフ」として、困っている参加者がいないか確認したり、参加者がスムーズに作業ができるような声かけをしたりと、参加者と専門スタッフの橋渡しの役割を担当しました。

このようにイベントの内容に直接関わる部分と、イベント全体を円滑に進める部分のサポート体制を整えることで参加者の満足度向上につながるよう心がけました。また、イベントの流れや役割分担などについては情報共有を徹底することで、スタッフ全員が同じ意識を持って参加者のサポートをするようにしました。

「研究員を展示!」  
スタッフの数 **5~6名**



「体験!研究員のお仕事」  
スタッフの数 **9名**



イベントの事前準備ではリハーサルをおこない、飛鳥資料館のスタッフと相談しながら、イベントで使う骨の分類や難易度の設定をおこないました。自分が比較的同定が簡単だと思う骨でも、専門家でない人にとっては難しいと感じることが事前にわかったので、イベント当日は、同定に有効な視点を意識してもらえそうな声かけや解説を心がけました。【坂本】



## — 手軽だけど本格派。入念なシミュレーションを繰り返す。

「体験!研究員のお仕事」では、打ち合わせを重ねるなかで、骨の同定作業なら参加者が理解しやすく、達成感もあると考えられたため、同定体験をイベントのメインにすることにしました。

通常、骨の同定では、①「部位の特定」→②「動物の特定」というのが基本的な流れになります。しかし、飛鳥資料館スタッフも交えたりリハーサルをおこなった結果、①「部位の特定」から始めると、初心者にはかなり難しい内容になってしまうことがわかりました。そこで、参加者の年齢層・作業時間・会場のスペースなどを考慮し、イベントでは②「動物の特定」に重きを置いた同定体験をおこなうことにしました。



## — 参加者にあわせたワークシート。

「体験! 研究員のお仕事」では、子供向けと大人向けにワークシートを用意しました。子供向けのワークシートは、すべての漢字にルビをふり、同定の理由を書くメモ欄にはふきだして観察のヒントを入れました。大人向けのワークシートは、同定の根拠やメモなどを自由に記入できるように、できるだけシンプルにしました。

このイベントで大切にしたのは、結果（正解かどうか）ではなく、判断した根拠です。答え合わせは私が担当したのですが、子供向けの回では「何でイノシシの骨だと思ったの?」など問いかね、骨と一緒に観察しながら話を聞きました。子供たちは「イノシシとシカではこの部分の形が違って、縄文時代の骨はイノシシと同じ特徴だったから、イノシシだと思います」のように丁寧に答えをくれたり、特徴を書き込んだスケッチを見せてくれたりと、こちらの想像以上に楽しんでくれたのが嬉しかったです。【山崎】



## — 楽しんでもらうための工夫。

「体験! 研究員のお仕事」では、参加者の満足度を上げる工夫として、骨スタンプ（子供向けのみ）とオリジナルの骨シールも用意しました。同定体験の正解者に配布した骨シールは、子供の参加者を意識して作りましたが、大人向けの会の参加者にも好評でした。



骨がシールになっていたらおもしろいかなと思い、骨シールの作成と配布を提案しました。実際に、アンケートでもイベント参加の記念になると喜んでくださっている方が多く、嬉しかったです。【美濃】



観察のヒントを入れた子供向けのワークシート

## — 動線を意識した会場レイアウト。

「体験! 研究員のお仕事」は飛鳥資料館の講堂でおこなったため、解説の見やすさ、同定体験時に作業がスムーズに進むように動線を意識して、円形に並べた机に標本を置き、その周りに参加者の席を配置しました。1ヶ所にたくさんの参加者が集中して標本を観察しにくいということがないように、部位や難易度のバランスを考えて骨を配置しました。



## — 資料は自ら調達。

環境考古学研究室で所有している資料のなかで、イベントで使えるものは限られています。参加者には、できる限り実物の資料を使って欲しいと考えていたため、研究室のスタッフ自らフライドチキンを食べて、イベントで使う骨を調達しました。骨を標本にするためのクリーニング作業も研究室のスタッフがおこないました。



数種類あるフライドチキンの部位が混ざらないように、食べた直後から個別に仕分けします。

## 他媒体や多言語でも発信。

イベントの内容や来館者の対応を担当した研究員・スタッフの意識したポイントなどは、『埋蔵文化財ニュース』180号でまとめました。研究員を展示したり、来館者に仕事を体験してもらうなど、「研究員との距離の近さ」や「仕事のリアルさ」などを大切にイベントを実施する裏側を紹介しました。また、図録をもとに、調査研究の6過程をまとめたダイジェスト版リーフレットも、環境考古学研究室の業務について国内外に広く発信するため、日本語・英語・中国語（簡体字）・韓国語の4カ国語で制作しました。

