



キャラが動けばもっと楽しい。もっとつながる。

館キャラ連携プロジェクト 3年間のまとめ

弥

あなたの館のキャラクター活きてますか？
本気になればここまでできる。
「館キャラ」がひらく新しい可能性！

館キャラ連携プロジェクト実行委員会

平成 28 年度 文化庁
地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業



大阪府立弥生文化博物館 編



1	あなたの館のキャラクター 生きてますか・・・・・・・・・・	1
2	カワイイだけと言わないで ワタシたちもっとできます・・・	3
3	館キャラの戦略的創造・・・・・・・・・・・・・・・・・・	4
4	館キャラ連携プロジェクトのあらまし・・・・・・・・・・	8
5	館キャラと楽しむ 館キャラと学ぶ 〈弥生博での実践〉・・	10
6	アンケート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	36
	おわりに / 館キャラ連携プロジェクト実行委員会・・・・・・・・	42

「館キャラ連携プロジェクト実行委員会」では、平成26年度から平成28年度まで文化庁の支援を受け、ユニークで多様な事業を実施してきました。実行委員会は、大阪府立弥生文化博物館を中核館として、地元の小学校や全国の博物館などで構成されています。

大阪府和泉市に所在する弥生文化博物館は、国内の弥生文化を広く紹介する日本唯一の博物館として、専門性の高い事業を行っています。考古学の専門的な知見や最新の研究成果を、いかにわかりやすく、親しみを持って知り、感じ、学び、体験してもらうのか。本プロジェクトでは、弥生文化博物館を主な実践の場として「館キャラ」を積極的に活用することで、博物館教育の新しい可能性を探ってきました。

変化する社会の中で、博物館に求められる役割もまた変わりつつあります。高い専門性を有しながら市民に愛され、だれもが気軽に利用できる博物館。私たちの取り組みは、まだまだ道半ばではありますが、本書にまとめた3年間の事業成果と課題が他館の活動の一助となれば幸いです。

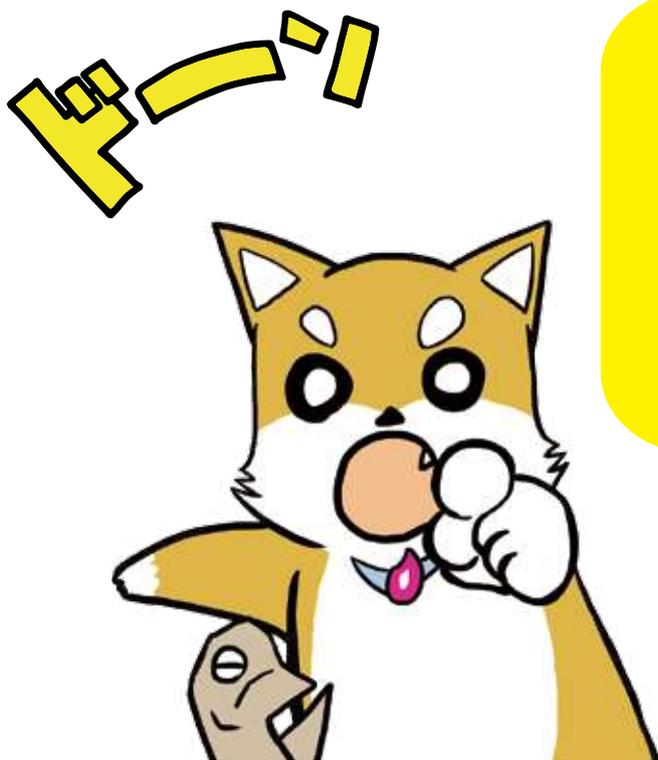




あなたの館のキャラクター 生きてますか

「ゆるキャラ®」*ブームとともに、各地でさまざまなキャラクターが生まれています。あるキャラは商品のセールスやイベントのPRをしたり、またあるキャラは自治体や団体への親しみを持ってもらうための活動をしたり、テレビなどに引っ張りだこのキャラもいますね。いろんな場所で、それぞれの使命を持って生み出されたキャラが個性的な活動を続けています。

そしてもちろん、博物館にもキャラはいます。暗い、おカタい、ムズかしい… そんなイメージの博物館も、キャラがアピールすれば親しみやすく見えるかも。明るくかわいいキャラがいるだけで、なんとなく入りやすくなりますもんね。



でも、博物館での
キャラの役割は
それだけで
しょうか？

ポスターやチラシに添えられたキャラのイラスト、イベントに出演したり、みんなと写真を撮ったり、人気者のキャラのきぐるみ… あちこちのキャラの活動を見ても、そのほとんどが博物館をPRするための「広報活動」です。楽しく可愛いキャラを通じて、博物館に興味を持ってもらうのはとても大事なことですよね。

でも、キャラに会いたくて博物館に行ってみても、そこにお目当てのキャラはいません。入口付近のパネルなどでお出迎えしている博物館もありますが、展示室にキャラがいることはあまりありませんよね。そりゃそうです。博物館の展示室はイベントスペースではありません。それぞれの館が専門とする展示資料の観覧・見学を通じて、知的好奇心を刺激する文化的空間なのですから。

「展示室は資料を観覧し、知り、感じ、学ぶ場です。そこにキャラは不要。」

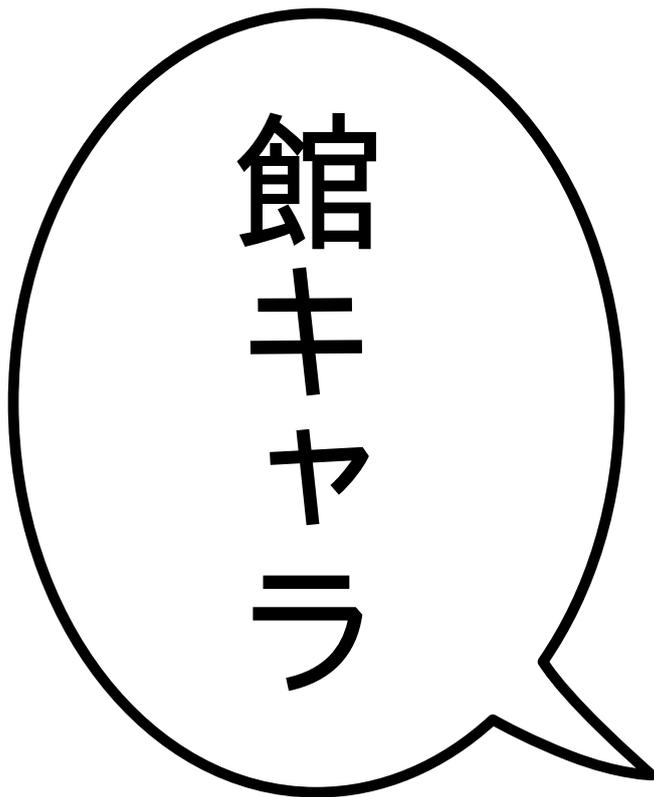
というのが、よくある博物館側の認識で、それは間違いではありません。でもそれは、ムズかしそうだと博物館を敬遠する多くの市民や、キャラによる広報戦略に乗って訪れてくれた新しい来館者の意識とは離れてしまっているかも。キャラを見て、なんか楽しそうだと期待してきたのに、やっぱりなんかおカタくて、ムズかしい博物館。その失望は、博物館という施設そのものへの評価に結びつくかもしれません。

「キャラに会いたい」ニーズや、「なんか楽しそう」というふんわりした期待を否定することなく、キャラと一緒に楽しく学んでもらいましょう。キャラに「広報活動」だけでなく、「教育活動」もしてもらいましょう。展示解説や体験学習、ワークシートや音声ガイド…、博物館での教育活動の場には、キャラが活躍できるところがたくさんあります。

単なる可愛いマスコットとして広報活動のみを行うのではなく、教育活動も担うことで博物館の魅力を引き出すキャラクター。

私たちはそれを「館キャラ」と呼ぶことにしました。

本書は、私たち「館キャラ連携プロジェクト実行委員会」が試行錯誤しながら進めてきた3年間の事業のようす。「館キャラ」といっしょに美術館・博物館をもりあげてみたいアナタを後押しできれば幸いです。



2

カワイイだけと言わないで
ワタシたちもっとできます

館キャラはカワイイもの（たまにそうじゃないキャラもありますが）。でも単なる人気者（マスコット）に留めていませんか？彼らは時にスタッフ以上に雄弁で活動的。どんなことができるのか。彼らのアピールを聞いてみましょう。

博物館てさ、暗いし難しいし、あんまり楽しそうなイメージじゃないよね。

おなじような古い土器や石器、細かい文字がたくさん書かれた説明パネルにはもうウンザリってヒトも、ボクらといっしょに展示室を周れば、明るく楽しく学べるよ！



カイト

なにかに興味を持ったときに、いきなり難しい論文やら専門書やら、読まへんやろ？

まだよう知らんうちに、いきなり専門的なこと、教わってもわからんわな。

その点ワシらなら、やさし〜く、たのし〜く展示品の魅力を伝えられるで。



リュウさん

私たち館キャラは、その作品世界の中でなら、どんなことだってできるんですよ。学芸員ばりの専門知識を伝えることも、国宝にふれることも、もちろん空を飛んだり、時空を超えることだってできちゃいます。

弥生時代からジオラマの中まで。みなさんをいろんなところにお連れしますよ。



トリモク

キャラの持つ魅力とその力を見くびっていたのは、

アナタ かもしれませんよ。

3

館キャラの戦略的創造

メイキング

of

弥生博の館キャラを生み出す

展示品をキャラ化



第1展示室
弥生犬・海渡

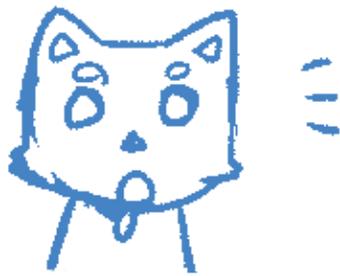
これは当然ですよ。 「館キャラ」なんですから。

1



第2展示室
龍の絵画土器

できるだけフラットな印象のキャラに



のっぺり

キャラ造形にたくさんの要素を盛り込んでしまうと、紹介する博物館資料に目が行かなくなります。また、ビビットな色合いのキャラも目立ちすぎるので、できるだけアースカラーやナチュラルカラーを使うようにしました。

2



ちなみにカイトは「実った稲穂の黄金色」、リュウさんは「青々と茂る稲の葉の緑色」がテーマカラーとなっており、弥生文化を象徴する「水田」をイメージした配色としています。



カイトとリュウさん

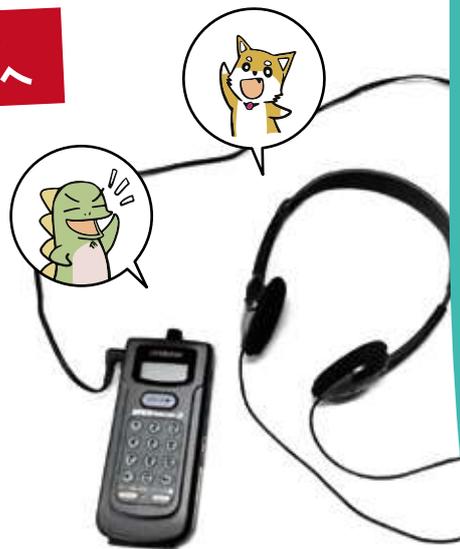
メインステージはマンガ

生み出された館キャラ。名前のほか、外見、口調に性格、能力…まずは知ってもらふ必要がありますよね。マンガ（作品世界）は、表現の幅が広く、とても自由。まずはマンガで世界観の構築と館キャラの周知を図りました。作品世界で館キャラが動き始めれば、その活用範囲はどんどん広がっていきます。また、バーチャルな作品世界の中では、デフォルメや思い切った想像もできる上、他地域や他館のキャラとの連携も容易。



音声ガイドで作品世界から 博物館の展示室へ

キャラ同士の会話形式の音声ガイドを製作しました。テンポよく楽しい会話を聞きながらの展示観覧は、キャラと一緒に展示室を周る臨場感をもたらします。



解説シートも館キャラで

たくさんの内容を伝えたいあまり、文章量の多い解説シートは大人でも読むのがしんどくなるもの。もっとお手軽に展示資料を理解したい来館者のために、館キャラ解説シートも作りました。

館キャラに何をさせるのか？

パペットによるガイドツアー



口をパクパク、手をフリフリ。動きのあるパペットは、現実世界においてキャラに命を吹き込みます。パペットを繰る動作に合わせて、音声ガイドをスピーカーで流せば人形劇のようなパペットツアーができます。

きぐるみ！！

大きなイベントのときなどは、やはり等身大のきぐるみが人気。マンガなどでキャラ付けがしっかりされているので、ファンもたくさんついています。



子ども達と握手をしたり、写真を撮ったり大人気！

なんのために作るのか？



4

館キャラ連携プロジェクトの
あらまし

カイトとリュウさん誕生（平成 25 年度）



▲連載マンガ第1話「カイトくん登場」より

弥生文化博物館の館キャラである「弥生博のカイトとリュウさん」は、平成 25 年度に生まれました。当初からマンガを活用したキャラクターの周知と、親しみやすい教材づくりを目的としており、連載マンガのほか、館キャラ解説シートも 3 種製作しています。子供はもちろん、大人でも熱心に見ていただける来館者が多く、連載マンガの更新（当時はホームページに掲載するほか、新作を壁面に貼り出していました）を楽しみに来館されたり、次の更新予定をスタッフに問い合わせるなど、大きな反響がありました。



マンガを読んだ後に、カイトのモデルとなった復元犬に見入ったり、リュウさんのモデルとなった絵画土器の前で熱心に話し込む来館者の姿に手応えを感じました。

プロジェクト始動（平成 26 年度）

平成 26 年度文化芸術振興費補助金（地域と共働した美術館・歴史博物館創造活動支援事業）

平成 26 年度には、前年度までの取り組みをさらに発展的に継起させていくために、文化庁補助金（地域と共働した美術館・歴史博物館創造活動支援事業）を受け、事業を進めていくことにしました。博物館の事業や教育活動に積極的な利用が図られているマスコットキャラクターのことを「館キャラ」と名付け、「難しそう、おもしろくなさそう」という博物館へのマイナスイメージの払拭にあわせて、博物館ネットワークの形成を目指したものです。事業目的の達成のために、キャラクターの活用において多くの実績を持つ「八尾市立しおんじやま古墳学習館」と連携し、カード型教材の製作やキャラクターを活用したイベントなどを開催しました。また、地域の小学校とも連携し、事業で製作した教材を使った出前授業や体験学習を開催したほか、博物館におけるキャラクター利用などにご意見をいただきました。

また、当時、公的施設における SNS の利用も話題となっていたことから、facebook における事業や情報の発信を開始しました。SNS の発信によって、ホームページの閲覧など能動的なブラウジングを行わない利用者にもリーチする情報発信が可能となりました。



カイトとリュウさんとハニワこうてい
(八尾市立しおんじやま古墳学習館)

平成 26 年度の主な製作物は以下の通り。

- ◆ 連載マンガ「弥生博のカイトとリュウさん」
- ◆ 解説シート「カイトとリュウさんのやよい解説」
- ◆ マンガ冊子（第 1 話～第 30 話をまとめたもの）
- ◆ 音声ガイド「カイトとリュウさんの音声ガイド」
- ◆ 考古楽カード
- ◆ パペット・きぐるみ

新しい博物館ネットワークの摸索（平成 27 年度）

平成 27 年度文化芸術振興費補助金（地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業）

平成 27 年度には、引き続き文化庁補助金（本年度から地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業に名称変更）において、昨年度までの取り組みを発展的に推進するとともに、「ポータルミュージアム」と呼ぶ博物館ネットワークモデルの構築のための資料（ガイド冊子）作りや、展示企画での連携、イベントの開催などを行いました。ポータルミュージアムとは、全国に広がる連携館が相互に、他館の利用や遺跡などについての情報発信を行うことで、来館者に新しい興味関心や知識への扉を開く「玄関口（ポータル）」となるための取り組みに付けた呼称です。

また、近年の外国人観光客の増加を受け、特に利用率が高い博物館コンテンツについて、多言語化を行いました。



▲ 館キャラ音声ガイド
インターナショナル版

平成 27 年度の主な製作物は以下の通り。

- ◆ 連載マンガ「弥生博のカイトとリュウさん」
- ◆ 解説マンガ「冒険！ 卑弥呼の館 ～HIMIKO QUEST～」
- ◆ 遺跡・博物館ガイド冊子「カイトとリュウさんの遺跡へ行こう&博物館へ行こう」
- ◆ 館キャラ動画「弥生博のカイトとリュウさん The アニメーション」
- ◆ 音声ガイド「カイトとリュウさんの音声ガイド」
- ◆ QRコードを活用したクイズコンテンツ「考古楽ハンター」
- ◆ すごろく「列島の歴史を駆け抜けろ！クイズすごろく 弥生人が残したナゾ」
- ◆ 見学のしおり（英語・中国語・韓国語版）
- ◆ 音声ガイド「カイトとリュウさんの音声ガイド」（英語・中国語・韓国語版）

情報端末利用へのトライアル（平成 28 年度）

平成 28 年度文化芸術振興費補助金（地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業）



NFC タグ展示システムを
体験する子どもたち

平成 28 年度には、これまでの活動によって増加してきた新規来館者やリピーターへの取り組みとして、テーマに分けて展示室を観覧できるシステム作りを進めました。システムの製作は、近年になって急速に普及してきたスマートフォンやタブレットなどの情報端末の博物館活用を検討するためのトライアル事業としても位置づけています。

NFC タグを利用した簡便性や、コンテンツの遊戯性、博物館学習につながる仕組みづくりなど、同種の取り組みも参考にしつつ、より積極的に利用されるシステムとはどのようなものか、実証実験を通して成果と課題を検証しました。

平成 28 年度の主な製作物は以下の通り。

- ◆ 遺跡・博物館ガイド冊子「カイトとリュウさんの遺跡へ行こう&博物館へ行こう」
- ◆ NFC タグを利用した展示観覧システム「考古楽ハンター ver.D（デジタル）」
- ◆ 事業報告書（本書）
- ▲ 連載マンガ「弥生博のカイトとリュウさん」※中核館の自主事業として製作
- ▲ マンガ冊子（第 1 話～第 45 話）※中核館の自主事業として製作

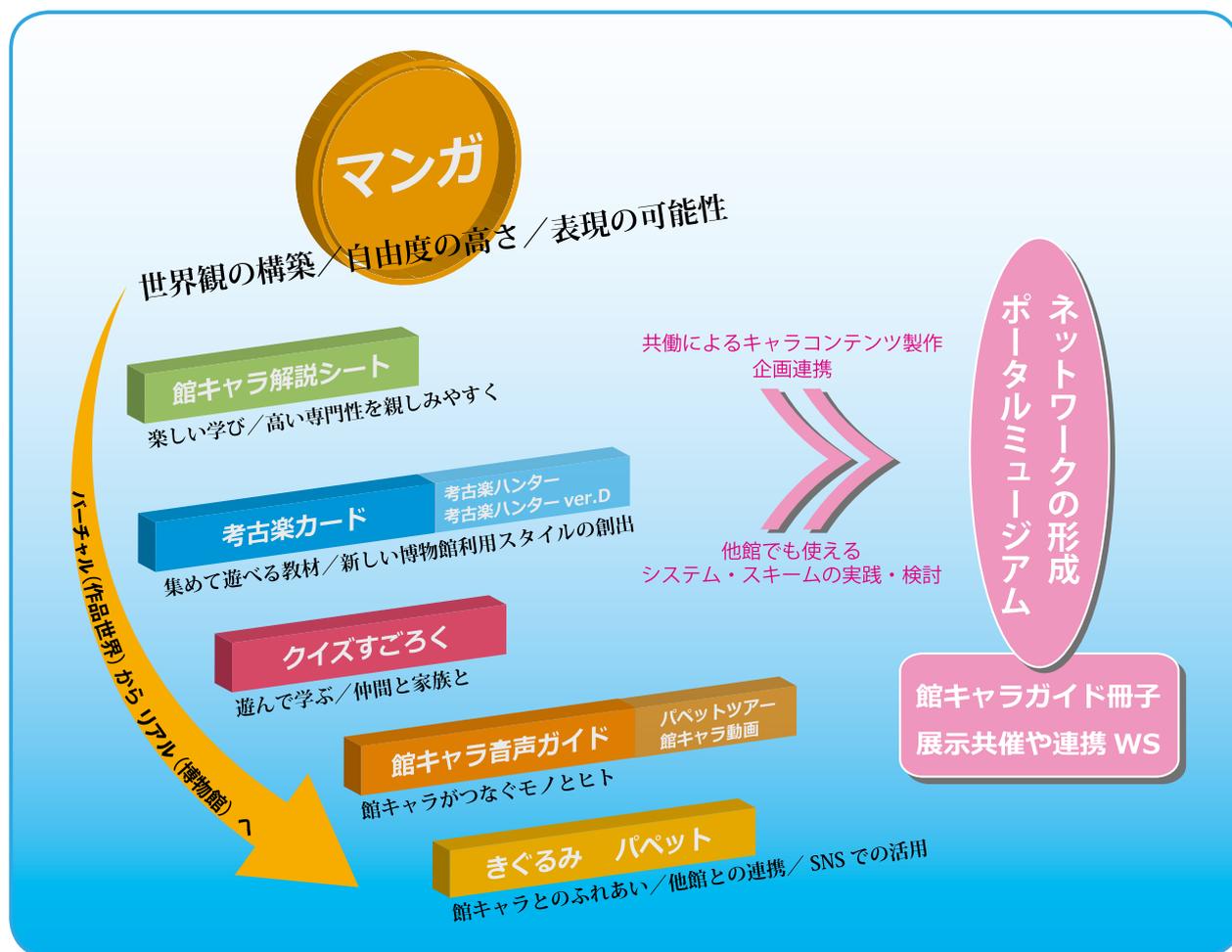
5

館キャラと楽しむ 館キャラと学ぶ

〈弥生博での実践〉

おたくくて難しいイメージの博物館。かわいい館キャラにナビゲートしてもらえれば、そのイメージも変わります。楽しい仲間たちと一緒に学びの旅にでかけましょう。

- ① マンガで学べる弥生文化 弥生博のカイトとリュウさん
- ② 館キャラ解説シート カイトとリュウさんのやよい解説
- ③ 館キャラ音声ガイド カイトとリュウさんの音声ガイド
- ④ パベツツアー カイトとリュウさんの弥生ツアー
- ⑤ 館キャラ動画 弥生博のカイトとリュウさん The アニメーション
- ⑥ 集めたくなる 遊びたくなる カード型教材 考古楽カード
- ⑦ QRコードとカメラを使った体験コンテンツ 考古楽ハンター
- ⑧ NFCタグを使った展示システム 考古楽ハンター Ver.D (デジタル)
- ⑨ クイズすごろく 弥生人が残したナゾ
- ⑩ 館キャラでつながる 遺跡へ行こう&博物館へ行こう



館キャラ連携プロジェクトでは、キャラクターの博物館教育への活用の可能性と課題を実践の中で検討しています。そのベースとなるのはマンガというバーチャルな作品世界。ここで館キャラを生き活きと動かし、世界観を構築します。自由度が高く、多様な表現が可能なマンガと館キャラの親和性はとてもよく、楽しいストーリーの中で読者は館キャラに親しみ、愛着を持つようになります。「館キャラ解説シート」「考古楽カード」や「クイズすごろく」なども、マンガと同じく二次元的なメディアであり、マンガで構築した豊かな世界観がベースとなることで、より魅力的なコンテンツとなっています。

「館キャラ音声ガイド」は、そんな館キャラの世界に身を置きながら展示室をめぐる実体験を提供するものです。館キャラは来館者と一緒に展示室を周り、コミカルな会話で展示品を紹介してくれます。パペットと音声ガイドのデータを組み合わせた「パペットツアー」にも展開し、館キャラが展示品(モノ)と来館者(ヒト)を仲介する楽しい学びを創出しています。

また、CGアニメを使った「館キャラ動画」はwebで配信しており、遠方で来館できない方にも弥生博の展示を知ってもらうことができます。

ワークショップやコンサートなどのイベントの際には「きぐるみ」がやはり人気。館内で、きぐるみと触れ合った来館者は、マンガやカードなどのコンテンツにも強い興味を示します。バーチャル(作品世界)からリアル(博物館)へと多様なコンテンツ活用で展開する館キャラは、単なるマスコットの域を超え、館の一員として博物館教育に重要な役割をはたします。

さらに、館の顔とも言える館キャラは、他館とのユニークな連携も可能にします。「考古楽カード」や、「館キャラガイド冊子」に登場したり、きぐるみやパペットで他館のキャラと共演したり…。館キャラの世界は博物館の外にも広がっていきます。

本プロジェクトでは、ユニークで新しいコンテンツ開発と活用を通じて、他館でも導入可能なシステム・スキームの実践・検討を行っていきます。

マンガで学べる弥生文化

① 弥生博の カイトとリュウさん



「弥生博×マンガ」と題した取り組みは、文化庁の支援事業を受託する前の平成25年から始まりました。「弥生博のカイトとリュウさん」では、弥生博の館キャラであるカイトとリュウさんの性格付けと世界観の構築を図りつつ、弥生文化や考古学、博物館の活動をマンガで親しみやすく伝えています。

平成25年度から28年度まで4ヶ年度にわたる連載により、現在（2017年3月）は第45話までが公開されています。



◇ ねらい



- マンガという親しみのあるメディアでキャラクターコンテンツへの入り口を作りたい。
- 物語性のあるマンガで館キャラの性格付けと世界観の構築を図りたい。
- 定期的な連載マンガで、来館者とホームページ利用者のリピート率を高めたい。
- 歴史や考古学といった難解な内容を、博物館の専門性を活かして正確に、かつやさしく楽しく伝えたい。
- 館の活動を館キャラという第三者視点からアピールしたい。



館内においては、内容に関係がある展示資料のそばに「マンガ説明パネル」として設置するほか、大型のデジタルサイネージによる閲覧も行っています。また、来館者以外にも読んでもらえるように、弥生博のホームページでも公開しています。平成26年度の文化庁事業では第1話から第30話までを冊子にまとめたものを刊行^{*}。館内に設置した「冊子配布アンケート」の回答者に無償配布しました（現在は終了）。また、府内の小中学校や図書館のほか、全国の大学・博物館・図書館などに送付しています。



▲デジタルサイネージでの閲覧

^{*}現在は、弥生博の自主事業として第1話から第45話までをまとめた冊子を刊行しています。

◆工夫とひみつ

- 連載マンガの形式を取ることで、新しい話を楽しみに来館するリピーターの確保や、ホームページ閲覧数の増加を図っています。
- マンガを読み慣れていない方にもわかりやすく、インターネットでの配信などパソコンやスマホの画面でも読みやすい形を考え、4コマ形式(実際には8コマで一作品)としました。
- ホームページやデジタルサイネージでの閲覧を考え、色鮮やかなフルカラーのマンガとしました。

- マンガのネーム(原案や骨子)は、学芸員が作成し、大学で考古学を専攻した経験を持つイラストレーターが作画しています。作画後も下描き、ペン入れ、着色の各段階で学芸員による監修が細かく入り、最新の研究成果や学術精度を保った「博物館ならではの」作品に仕上がっていきます。
- マンガのイラストは、館内パネルやチラシなどの広報資料、グッズやアニメの素材など、他のコンテンツに積極的に活用しています。そのため、イラストレーターの作業はフルデジタルで行い、キャラクター・背景・セリフなど、レイヤーに分けたデータでの納品をお願いしています。



学芸員が描いたネーム

◆成果と課題

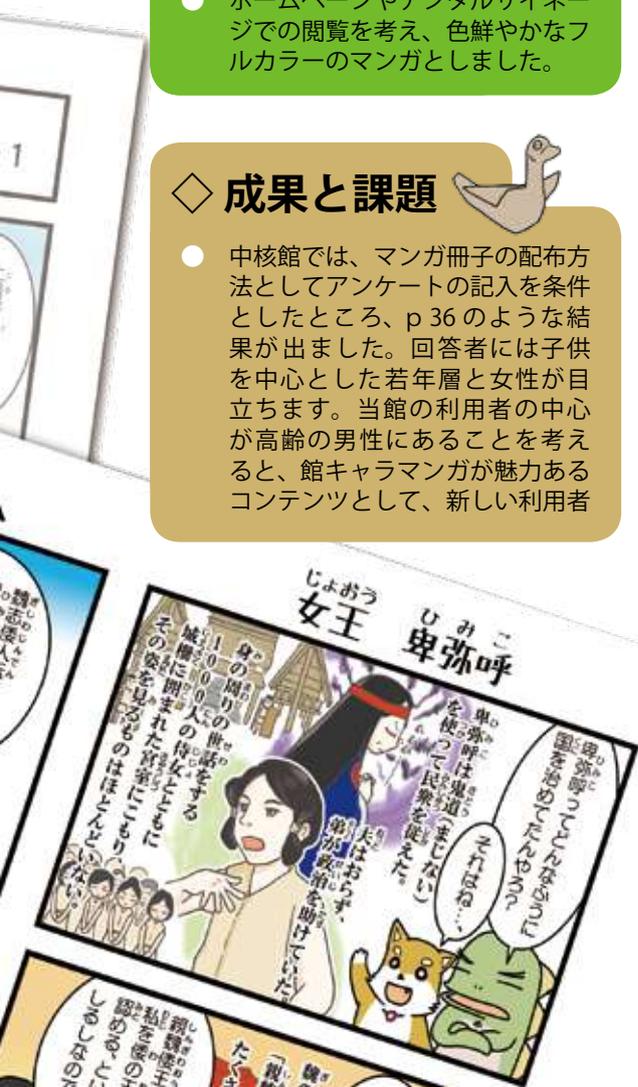
- 中核館では、マンガ冊子の配布方法としてアンケートの記入を条件としたところ、p36のような結果が出ました。回答者には子供を中心とした若年層と女性が目立ちます。当館の利用者の中心が高齢の男性にあることを考えると、館キャラマンガが魅力あるコンテンツとして、新しい利用者

層に受け入れられていることがわかります。また、授業での活用を目的としてお持ち帰りいただく小学校教師や「孫に読ませたい」とお持ち帰りいただく高齢の来館者もいらっしゃいました。また、関連資料の近くに置いた「マンガ説明パネル」は「わかりやすい」「他にない工夫で感心した」などと好評です。

- 一方で、どうしても説明的で長くなりがちなセリフに「漢字が多くて読みにくい」「子供には難しいのでは」といった意見や、「4コマにこだわる必要はない」などの声も寄せられました。
- 高齢者を中心に「どのセリフから読めばいいかわかりにくい」「普通に(テキストで)解説してほしい」といった、マンガというメディアに慣れなかったり、受け入れるのが難しい来館者も発見されました。



完成した原稿(第34話より)



館キャラ解説シート

② カイトとリュウさんのやよい解説



弥生博の第1展示室は「目で見る弥生文化」とのコンセプトで展示を構成しており、文字パネルによる説明はあまり多くありません。A4判の解説シートを補助資料としてお配りしていますが、少し内容が難しく、特に小中学生にとってはあまり興味がそそられるものではありませんでした。

そこで、カイトとリュウさんが登場するイラストやマンガを使った、館キャラ解説シートを製作し、「カイトとリュウさんのやよい解説」として展示資料のそばに設置しました。これまでに制作したのは次の7種です。

「弥生の住まい」「米作りが伝わった」「弥生人のすがた」「弥生のお墓」「きらめく銅鐸」「池上曽根ワールド」「冒険！ “卑弥呼の館”」



◀ 従来の解説シート



▼ 館キャラ解説シート

◇ ねらい



- イラストやマンガで親しみやすく展示内容を解説したい。
- 読み物としてもおもしろいものになりたい。
- 情報量は少なくても、コーナーごとの展示テーマが平易にわかるものになりたい。
- 資料と見比べるなど、展示室で利用してもらいたい。
(従来の解説シートはその場で読まずに「とりあえず」持ち帰るような来館者が多くみられた。)

◇ 工夫とひみつ



- 展示室で配布する解説シートは、4コマ形式にこだわらないことで、展示資料にあった多様な表現を可能にしています。
- 展示室で大量に配布するため、在庫がなくなった時にコピーできるように、モノクロ原稿にしています。
- 書き込みができるように塗工紙は使用せず、上質紙に印刷しています。
- 解説シートと展示資料をリンクするように配置し、資料観察を促せるようにしました。

館キャラ解説シートは、A4判片面刷りの資料ですが、ジオラマ「卑弥呼の館」を紹介する「HIMIKO QUEST 冒険！卑弥呼の館」だけは特別編として、A4判16ページのマニ冊子となっています。本ジオラマは、考古学だけでなく文献史学や民俗学など、多様な学術的見地を盛り込みながら細部まで作りこまれたものですが、パネルなどの説明がないために300人以上の弥生人が表現する弥生の暮らしを十分に伝えることができていませんでした。このマニ冊子によって、ジオラマ内の注目ポイントや展示意図などを紹介することで、ジオラマの展示内容を理解しながら楽しんでいただけるようになりました。



▲ カイトとリュウさんのやよい解説特別編 「HIMIKO QUEST 冒険！卑弥呼の館」

◇ 成果と課題



- 可愛いイラストが描かれた館キャラの解説シートで、子供たちや若い利用者が持ち帰ってくれるようになりました。
- 解説シートを見ながらイラストに描かれた展示資料を観察する来館者の姿がみられました。
- しっかりと考古学や歴史を知りたい、学びたい来館者には物足りない部分もあるようで、特に高齢の来館者を中心に、みつけても手に取らない方がいました。マンガやイラストというメディア自体が受け入れられていない可能性もありますが、従来の解説シートとの住み分けと捉えています。



来館者のお声を ちょっと紹介!

■ 平成27年度 アンケート

10～20代・女性 どのポイントに注目したら良いのかなど具体的に且つ分かりやすくマンガになっていてすごく良いと思った。

30～40代・女性ほか多数 今までのワークシートに比べ、子どもにとってとつきやすく、分かりやすい。

■ 平成28年度 アンケート

小学生・女性 わたしは「ひみこの館」がおもしろかったと思います。説明もあり、わかりやすくはじめてることがいっぱいでおもしろかったです。

小学生・女性 冒険「卑弥呼の館」が生活の様子がわかっておもしろかった。

小学生・男性 リュウさんがぶたをキャッチしてかいとくんがよけるところがおもしろかったです。

※原文のまま



③ カイトとリュウさんの
音声ガイド

館キャラ音声ガイド

これまで弥生博では、展示室の約80ヶ所にナレーション形式の音声ガイドを設置していました。展示品を細かく解説してくれるこの音声ガイドは、とても勉強になるのですが、来館者の様子を見てみると、最初の方で利用するだけで、展示室の最後の方では使っていない方が多く見られました。その原因は、ボリューム（話数）があり過ぎること、一本調子のナレーションに飽きがかかること、内容が少し専門的なこと（専門用語などが頻出する）にあると思われました。

そこで考えたのが、会話を聴く音声ガイド。電車の中や喫茶店などで聞こえてくる「だれかの会話」に、つい聞き耳を立ててしまうことってありますよね。その内容に共感したり、感心したり、思わず一緒に吹き出してしまうたり…。自然な会話の流れにはリズムとテンポのよさがあり、飽きさせません。「カイトとリュウさんの音声ガイド」は、館キャラ



スタジオ収録風景

「カイトとリュウさんの音声ガイド」は、館キャラ

◇ ねらい



- 笑いがおきるような「楽しい音声ガイド」を作りたい。
- 人に教えたくなる「ユニークな音声ガイド」を作りたい。
- 館キャラと一緒に博物館を巡っているような体験を楽しんでもらいたい。
- 展示資料一点一点を解説するのではなく、コーナーごとに設けたテーマを理解してもらいたい。

◇ 工夫とひみつ



- カイトとリュウさんの声には、プロの声優さんを起用。特に個性的なリュウさんの声は数人の中から選びました。聴きやすいだけでなく、豊かな表情を持ったCV(キャラクターボイス)にしたかったためです。
- 音声ガイドのデータは、「パペットツアー」や「館キャラ動画」など、他のコンテンツにも転用することで、表現と活用の幅を広げています。
- 外国語音声ガイドの製作においては、考古学の専門用語に加え、「クニ」や「オウ」など現在と微妙に違う概念の翻訳がハードルになることがあります。本事業においては、関西大学で考古学を学ぶ留学生や、史学を専攻したバイリンガルなどに各言語の翻訳と声優をお願いしました。考古学や歴史的な内容を理解した適切な翻訳もさることながら、声優顔負けの熱演にはビックリ。外国語がわからない方にも一度聴いてほしいですね。
- 1話だけ出てくる「トリモクさん」のCVはN学芸員が演じています。なんと英語・韓国語にも挑戦。なんとかネイティブが聴いても理解できるレベルにはなったようです。中国語は…数回のトライのあと断念。やはり発音が難しい…。

館キャラ連携プロジェクト 《～音声ガイド～》(案)

⑧ 占いと鳥の神秘

カイト(以下、カ)、リュウさん(以下、リ)

カ: ここには、弥生人が占いやおまじないをしたときに使った道具を展示してるよ。
 リ: イノシシやシカの骨があるで。へへ、骨を占いに使ったんか。
 カ: 『魏志倭人伝』にも、倭人が何か新しいことを始めたり、どこか遠くに行く前には、骨を焼いて占ったと書かれてるよ。イノシシやシカの肩の骨に焼けた棒を押し当てて、その時に入ったひび割れの形で占ってみたいだね。
 リ: それ、ホンマに当たるんか〜?
 ン? 骨のとなりにあるタマゴみたいなもんはなんや?
 カ: それは粘土で作った笛だよ。西日本の日本海側の遺跡でよく見つかるんだ。お祈りを捧げるときなどに使ったと考えられているよ。
 リ: いまでも、神社でお祈りするときなんかには、ええ感じの音楽が聞こえてくるもんや。
 カ: (笑) 弥生時代には、笛のほかにも、琴や「すりざさら」という楽器もあるよ。でもこれらの楽器は、音楽を楽しむというよりは、お祈りのときに使う、まじないの道具だったみたいだね。
 リ: お、ここには木彫りのトリがおで。
 ト: 空を飛べないヒトは、大空を舞うトリに神秘を感じたのでしょうか…(エコー効果)
 カ・リ: うわっ!
 カ: なんか、上の方から聞こえたよ…?
 リ: カイト! あのトリがしゃべるとるんちゃうか?
 ト: 初めまして。私は鳥形木製品の「トリモク」。魂を運ぶ神の使いです(エコー効果)
 カ: 神の使い?
 ト: そうです。弥生時代の人々は、私達トリを死者の魂を天に運んだり、水田に稲魂(いなだま)

音声ガイドシナリオ
シナリオ抜粋(第8話)

によるトーク形式で製作しました。館キャラと一緒に博物館を観て回る感覚が楽しめます。館キャラと一緒に驚いたり感心したり、ときどきボケるリュウさんにウケたりツッコんだり。おもしろいけどタメになる、そんなストーリーになっています。

館キャラの音声ガイドだからと言って、子供だけが対象というわけではありません。資料の見どころや、ツボを押さえた解説は大人の方でも満足いただけるはず。



INTERNATIONAL

英 中 韓

カイトとリュウさんの音声ガイド インターナショナル版

平成 27 年度には、「Yayoi Experience 事業」と名付けた事業で、外国人向けコンテンツの整備を進めました。館キャラ音声ガイドについては、英語・中国語・韓国語の 3 言語版を新たに製作しました。



来館者のお声を
ちょっと紹介!

■ 平成 27 年度 アンケート

10才以下・女性 音声ガイドがたくさんあって分かりやすかった。

10才以下・女性 大きな声で言ってくれたから聞きやすかった。

10才以下・女性 カイトさんが音声ガイドで色々教えてくれた。

10～20代・男性 キャラクターがかわいくて、いいんですけど、話が長すぎてあきてしまいます。でも、わかりやすくて、おもしろかったです。

10～20代・男性ほか 弥生博のことがよく分かってよかった。音声ガイドが楽しくて分かりやすかった。

30～40代・女性 博物館をより身近に感じられるし、子供たちも親しみを持ってるのでとても良いと思う。コテコテのリュウさんと一休さんに似た？声のカイトくんの説明も楽しかったです。

30～40代・男性 音声ガイド利用しました。キャラクターのかけあいでも楽しく学習できました。

50～60代・女性 対話形式で子どもが興味をもてるようになっていてよかった。

■ 平成 28 年度 アンケート

小学生・男性ほか リュウさんの声のかんさいべんがおもしろかった。

小学生・男性 音せいがいどがすくたのしかったです。

小学生・女性 やよいじだいのすまいです。わたしはしらなかったけどカイトさんたちがおしえてくれてばんきょうになりました。

小学生・女性 リュウさんの話し方がおもしろかった。

一般・男性 おもしろかった。又きたいです。

小学生・女性 好きなお話は 101 ばんの「やよいじだいのくらし。」というお話が好きです。

中学生・女性 とても、分かりやすく、ききとりやすいこえだった。

一般・女性 わかりやすいです！展示がもっと生きたものに見えました。ガイドをきいているととくに 2 人に愛着がわいてきます。

小学生・女性ほか 音声ガイドがおもしろくて、わかりやすかったです。

※原文のまま

アンケートの結果を見ると、他のメディアに比べ、小さな子供（10歳以下）の回答が多く、年代を問わず体験しやすいメディアといえる。

◇ 成果と課題



- かわいいカイトと関西弁のリュウさんの対比がおもしろく、飽きずに最後まで聴いてくれます。
- 「田んぼのはじまり」、「武器と争い」などのように、各コーナーでストーリーを作ったことで、展示テーマや意図の理解が促されました。
- 表情のある CV で館キャラの性格付けがより進みました。
- 音声ガイドを聴きながら笑う子供や内容について楽しそうに話す家族を初めて見ました。
- 一話分が少し長い（テーマの解説という内容のため一話が 3～5 分ある）、途中で飽きてしまう利用者がみられました。
- キャラクターの音声ガイドというだけで「子供向け」「幼稚なもの」との印象を持ち、利用しない来館者もみられました。
- 音声ガイドで「この真ん中にある平べったい石はなんや～？」などと展示品を示したときに、利用者の視線誘導がうまくいかない場合があります。
- 館キャラ音声ガイド導入後、音声ガイド機器の年間利用数がそれまでの 3 倍以上になりました。

音声ガイド利用数

平成 24 年度	480
平成 25 年度	500
平成 26 年度	876
★平成 27 年度	1774
平成 28 年度	(771)

11/15 より
カイトとリュウさんの
音声ガイド導入

(4～9月までの
半年間の集計)

パペットツアー

④ カイトとリュウさんの弥生ツアー



来館者がふれあったり、写真を一緒に撮ったりできる「きぐるみ」は人気ですが、「中の人」も大変だし、持ち運びやメンテナンスにも大きな費用や手間がかかります。もっとお手軽にキャラとふれあってもらいたい、別の博物館とキャラ連携していくために持ち運びもしたい、ということでパペットを製作しました。

ぬいぐるみと違ってパペットであれば、動きや表情もつけられるので、マンガの中でいきいきと動き回るカイトとリュウさんにぴったり。口をパクパクさせれば、しゃべっているようにも見えますよね。このパペットを使えば、人形劇や腹話術のような展示案内ができます。「館キャラ音声ガイド」と「パペット」を組み合わせた「カイトとリュウさんの弥生ツアー」は子供に人気のコンテンツ。たくさんの子供たちが、カイトとリュウさんの案内で楽しみながら学んでくれます。



◇ねらい



- マンガの中のカイトとリュウさんを現実世界に登場させたい。
- 「子供向け展示解説」にたくさん参加してほしい。
- 参加した子供たちには最後までついてきてほしい（途中でいなくなるのはさみしい）



口をパクパクさせたい、首を振りたい、手も動かしたい、土器を持たせて…。学芸員のがままな要望にパペット作者さんはとても苦労しました。綿密な打ち合わせを経て完成したカイトとリュウさんのパペットは、可愛くて表情があると、来館者はもちろん、スタッフの間でも評判です。



▲ 音声ガイドとパペットを組み合わせたキャラクター解説
音声ガイド機器に接続した腰のスピーカー部から声が出る。

◇ 工夫とひみつ



- パペットは展示室で見映えがするように、やや大きめに作っています。
- パペットの操者がベルト型スピーカーを装着し、「カイトとリュウさんの音声ガイド」で制作した音声データを流しながらパペットを動かすことで、人形劇のようなパペットツアーができます。
- パペットを大きく作ったために、手の大きな人でないと十分に操れなくなってしまうのはちょっと計算外。

◇ 成果と課題



● 操者によって動きを与えられるパペットは、まさに作品世界から飛び出てきたようです。パペットを操って子供たちを案内するのが「カイトとリュウさんの弥生ツアー」。ワークショップイベントなどに合わせて実施するパペットツアーには、大勢の子供たちが参加してくれます。また、ほとんどの子供たちが最後までついてきてくれるのが嬉しいところ。

一方で、人気がありすぎて数十名の子供たちがパペットに詰め寄り、展示品を示しながらの話が十分にできないこともあり、安全対策や展示室内の誘導など、検討していく必要があります。

館キャラ動画

⑤ 弥生博のカイトとリュウさん The アニメーション



弥生博は弥生時代中期の環濠集落「池上曾根遺跡」のサイトミュージアムとしての役割のほかに、「日本で唯一の弥生文化専門館」として全国的視野の活動も行っています。来館が難しい遠方の方にも館の魅力的な展示内容を知ってもらうため、「カイトとリュウさんの音声ガイド」の音声データに館キャラのアニメと館内や展示資料の写真を合成し、フラッシュアニメを製作しました。もちろん来館して実物をみていただくのが一番ですが、ひと通り観てもらえれば、弥生博の展示資料や、弥生文化のことを知ることができます。



最近では社会科見学などで弥生博を訪れる学校の先生にも、予習としての視聴を勧めています。



弥生博アニメは、館内のデジタルサイネージで見られるほか、弥生博の公式 facebook ページのほか、YouTube の「弥生博チャンネル」でも配信中！

facebook : <https://www.facebook.com/YayoiMuseum/>

YouTube : <https://www.youtube.com/channel/UCIZBDUNalj-ujivMI97S7-w>





Museum of Yayoi Culture 大阪府立弥生文化博物館
2016年4月1日

「弥生博のカイトとリュウさん」The アニメーション！
第12話「龍の伝来」(3分24秒)のリリースです。

龍(リュウ)を見たことがある人、いますか？(うちのリュウさんではないですよ)
龍は想像上の生き物ですから、実際に見たことがある人はいないと思います(少なくとも私は見たことはありません)。

ただ、龍は十二支のひとつに数えられたり、昔話に数多く出現したり、名古屋の球団のマスコットになったりと、とてもポピュラー。名前にも「龍」や「竜」の字がよく使われますね。

そんな龍が日本にやってきたのはいつだったのでしょうか。
それは弥生時代中期から後期ごろではないかと言われています。
このころ、大陸との交渉を盛んに行っていた日本の弥生人(倭人)たちは、渡来してきた銅鏡に鋳出される龍の姿を見たことでしょうか。
考古資料としては確認できませんが、書物などの絵画にも龍がいたかもしれません。

全16話

+イントロダクション



◇ねらい



- 来館できない方にも館の展示内容を知ってもらいたい。
- 来館する前の予習や、思わず来館したくなる予告編として活用したい。
- 来館した後の復習にも使ってほしい。
- 館キャラの世界をいろんなメディアにどんどん広げたい。

◇工夫とひみつ



- アニメの製作は、専従のスタッフが学芸員の細かい指示とつこい（笑）監修を受けながら進めました。デジタル処理や写真撮影など、徐々にモノにしていった製作現場の実態が、実は作品のクオリティに現れてるかも？
- アニメには字幕を入れ、聴覚障害などをお持ちの方にも楽しめるようにしています。また、聞きなれない専門用語についても、字幕で見ることによって理解しやすくなります。
- 今後、英語・中国語・韓国語字幕を入れた多言語版の配信もしていきたいと思っています。

◇成果と課題



- 館キャラをアニメーションで動かし、その背景に解説対象の資料写真やイラストなどを使うことで、館キャラ音声ガイドで伝えなかった内容が非常にわかりやすくなりました。アニメを観て来館してみたくなったという新規来館者もあり、館の情報発信の手法としてユニークで訴求力もあります。ただし、館の公式FacebookやYouTubeを通じた発信では、インターネットを使用しない方にはご利用いただけません。そこで、現在は来館者が自由に見ることができるよう、館内のデジタルサイネージを使った視聴も可能にしています。



集めたいくなる 遊びたいくなる カード型教材

⑥ 考古楽カード



小学校の社会見学を受け入れているとき、引率の先生からこんな言葉を聞きました。

「弥生博に来るの、(自分が)小学校のときの社会見学以来なんですよ」

聞けば、弥生博の近くにお住まいらしいのですが、教師として働きはじめ、社会見学の引率をするまで弥生博を再訪することはなかったとのこと。

「毎日、博物館の前は通るんですけどね」

そんな先生の言葉は、私たちにとって大変さみしいものでした。中高生くらいになると、興味や価値観、余暇の使い方が多様化し、なかなか博物館に足が向かなくなります。特に高校生以上は入館料が必要ですから、なおさらでしょう。しかし、社会見学で来館した

小学生の頃、またその後の中学時代の3年間は入館無料です。毎日のように前を通り過ぎる近所の博物館は、無料でも立ち寄る魅力がない施設だったのでしょうか。

そんな「近くて遠い」弥生博を地域の方にもっと利用してもらいたい。そのために小・中学生が「放課後に訪れる博物館」を目指すことにしました。気軽に入館でき、楽しく居心地のいい場所として、休日だけでなく下校後のわずかな空き時間にも利用してもらう。その導入のためのツールとして、また日常のくらしの中で博物館を感じてもらえるメディアとして製作したのが「考古楽カード」です。

◇ねらい



- 博物館利用への敷居を下げたい。
- 小・中学生をリピーターにしたい。
- 短時間でも気軽に利用できるコンテンツを作りたい。
- 考古学を難しいものと思わず、まずは楽しんでほしい。
- 博物館での学びを家庭や学校にも。
- 口コミで博物館の魅力を広めたい(利用者が発信者に)。
- 来館者が他の博物館(連携館)にも行ってみたいくなる仕掛けを作りたい。

平日の放課後に博物館を訪れる子供たち。受付で欲しいカードを選んでクイズに挑戦する。

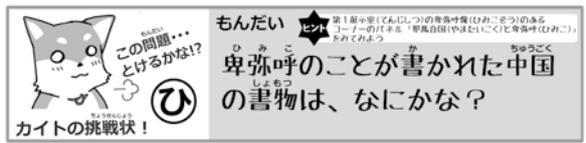
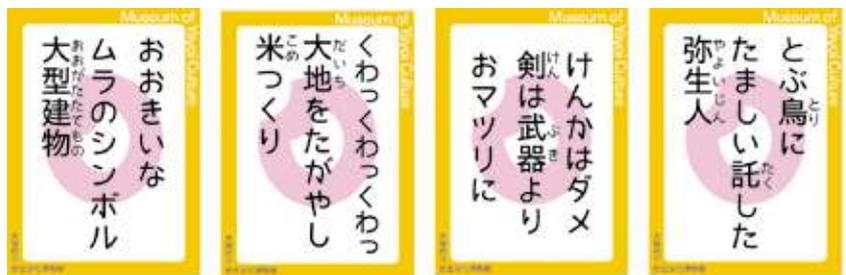


◇ 工夫とひみつ



- 学芸員の監修により、展示品を精緻なイラストでカード化（オモチャではなく教材）。
- 展示品をモチーフにすることで、カード型教材の学びを展示室につなぎます。
- 54種すべてのカードを集めれば、トランプやかるたとして遊べます。また、カードに火・水・葉の3属性を与えることで、少数であってもじゃんけんのような「属性バトル」が楽しめます。
- 「遊べる教材」にすることで何度も目にしてくれます。また、遊びの中で仲間や家族にカードをPRできます（自立的に拡散していく教材）。

- かるたの読み札は、ダジャレも大好きな館長（本プロジェクト実行委員長）が考えました。



- カードをもらうための「カイトの挑戦状」は1日1回しか挑戦できず、1回の来館で1枚しかカードがもらえない仕組みですが、イベントなどで複数枚がまとめてもらえることもあります。



- 「カイトの挑戦状」は、展示室に行かないと解くのが難しい程度の難易度で設定。展示資料の観察や映像の視聴など、博物館での学習や利用方法を知ること促すしかけです。

- 大きく引き伸ばしたカードを使って、トランプやかるたなどのワークショップや出前授業も実施しています。
- 弥生博公式ルールによる属性バトルトーナメント大会も開催。
- 実行委員会を構成する小学校を中心に、カードセットを提供。授業や休み時間、歴史クラブなどの活動での利用を推進。



- 54種中、44種のカードは、通常の体験で集められるノーマルカードですが、残り10種はレアカードとして、他のカードをたくさん集めたり、連携館に行かないともらえないようにしています（実行委員会を構成する八尾市立しおんじやま古墳学習館の館キャラ「ハニワこうてい」との連携により、ハニワこうてい登場カードを3枚製作。そのうち1枚を、しおんじやま古墳学習館でしか入手できない「激レアカード」としました）。



考 kouko-gaku

古

楽

カ card

ー

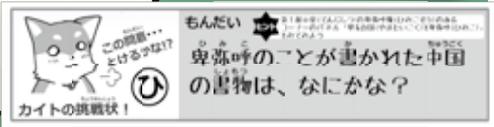
ド

こうこがく
考古楽カードってなあに？

★**考古楽カード**は、子どもや初心者向けの入門教材として、博物館の展示品や考古資料などを楽しいイラストにした**弥生博オリジナルのカード**だよ。全部で**54種類!**コレクションするだけでなく、トランプや、かるた、属性バトルなど、楽しく遊びながら**考古学や歴史に親しむことができるんだ!**弥生博でもカルタ大会やカードバトル大会を開催しているよ!



まずは弥生博に来て
カイトの挑戦状
にチャレンジ!
受付で問題用紙をもらってね。



「あ①～わ⑩」までのカードのあつめかた

あ① わ⑩

あつめかたその1 弥生博でカイトの挑戦状にチャレンジして**GET!**
(チャレンジできるのは1日1回だよ)

あつめかたその2 弥生博のイベントや、各種ワークショップに参加して**GET!**



「を⑪～奈良時代⑬」までのカードのあつめかた

レア

あつめかたその1 各トランプマーク ♥ ハート ♦ ダイヤ ♠ スペード ♣ クローバー を5まい以上あつめて受付でみせると、それぞれのマークの⑪⑬レアカードが**GET!**できる!

あつめかたその2 弥生博のイベントで**GET!**できる!かも??

カードを**30まい**以上あつめるとコレクションケースがもらえるよ!

ヒミツのレアカードのあつめかた

あつめかたその1 カードを**40まい**以上あつめて受付にみせたら**GET!**

あつめかたその2 八尾市立しおんじやま古墳学習館に**GET!**

八尾市立しおんじやま古墳学習館
〒581-0854
大阪府八尾市大竹5丁目143番地-2
TEL & FAX : 072-941-3114

激レア

卑弥呼と出会う博物館
大阪府立弥生文化博物館
Museum of Yayoi Culture

〒594-0083 大阪府和泉市池上町4-8-27 TEL.0725-46-2162
http://www.kanku-city.or.jp/yayoi/

開館時間：午前9時30分～午後5時(入館は午後4時30分まで)
休館日：毎週月曜日(祝休日の場合は開館し翌日休館) 年末年始

中学生以下はいつでも無料!

平成26年度文化庁 地域と共働した美術館・歴史博物館創造活動支援事業
平成27・28年度 文化庁 地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業

※ 考古学カードの配布は、なくなり次第終了となります。

カードのあそびかた

考古楽カード属性バトル 弥生博公式ルール

1. カードのせつめい

「属性バトル」は、○で囲まれた部分をつかってあそぶゲームだよ！
属性は、火・水・葉っぱの3種類！
右の図をみてみよう！



2. バトルまえの準備

カードをそれぞれ8枚ずつ用意してデッキをつくろう！

「弥生コイン」を自分と相手と5枚ずつ用意しよう！

デッキのルール

- ★ デッキのカードは全部で8枚
3パワーカード（マークが3つ）は2枚まで
2パワーカード（マークが2つ）は2枚まで
- ★ どの属性を何枚入れるかは自由

弥生コインは、カードを30枚以上あつめるともらえるコレクションケースに10枚ついでいるよ！

3. バトル開始だ！

バトルのしかた

- ★ 『**ぽんぽんがく!**』のかけ声でデッキからカードを1枚選んで出そう
- ★ カードの**属性**で勝ち負けがきまるよ！
- ★ **勝負に勝って相手から弥生コインをとろう！**
3パワーで勝てば3つ
2パワーで勝てば2つ
1パワーで勝てば1つ
相手から弥生コインをとることができる。
- ★ **カードは1度しか使えないよ。**
使ったカードは捨て札エリアに置こう。
- ★ **あいこのときは、引き分け！**
カードは捨て札エリアに置こう。

勝利

相手の「弥生コイン」をすべてとる。

デッキのカードがなくなるまでバトルして、相手より「弥生コイン」をたくさん持っている。

属性バトル 弥生博公式ルール

八尾市立しおんじやま古墳学習館
「ハニワこうていの世界征服ブログ」
2014年12月5日記事より部分抜粋



成果と課題



- 弥生博では中学生以下の入館料を無料としています。これは地域に密接したサイトミュージアムとして、周辺の小中学生に積極的に利用してもらえる文化施設を目指しているためですが、小中学生の利用実績の大部分が小学校の社会見学であり、個人利用は少ない実態がありました。平成25年度の年間実績を見ると、団体見学の小中学生が9,665人に対して、個人利用は5,955人と少なく、入館無料のメリットが十分に活かされていない状況がありました。
- 考古楽カードの配布は、平成26年度の夏から始めました。イベントなどでカードの存在が周知されはじめた頃から、小中学生の個人利用数が急激に伸びはじめ、平成26年度には年間7,373人、そして、平成27年度には13,002人と大幅に増加しました。また、休日だけでなく平日の15時～16時頃に来館する地域の子供たちが増えたことで、博物館全体が活性化しました。カードを集める子供たちが友達と見せあったり、誘い合って来館することで、館からのPR以上にカードの存在が認知されていく波及効果もあります。

- 考古楽カードの製作にあたっては、他館との連携を目的として、八尾市立しおんじやま古墳学習館の「ハニワこうてい」のカードを3種製作し、弥生博としおんじやま、両館の利用者がそれぞれの館を訪れることを期待しました。実際に、両館を訪れた来館者の中には、考古楽カードの収集を通じて初めて館の存在を知ったという方や、カードを集めるために初めて訪れたと館員に伝える方もいらっしゃいます。少数であっても、電車・バスを使って1時間半を要する距離にある両館が共通のコンテンツで結ばれ、相互利用が促進されたことは大きな成果と言えるでしょう。
- 今後、近い距離や同一沿線など、より多くの相互利用が見込めるエリアを設定し、その中の博物館で同様の取り組みを行うことで、さらに検証を進めたいと考えています。

QRコードとカメラを使った体験コンテンツ

⑦ 考古楽ハンター

「考古楽カード」を収集するときに取り組む「カイトの挑戦状」では、クイズやスケッチで弥生文化についての知識習得と理解を促しました。一方で、弥生博にどのような展示品があるのか、どのようなテーマに沿って展示されているのか、いわば展示コンセプトを知ってもらうための取り組みは不足しているように感じていました。また、家族や仲間と一緒に取り組むコンテンツを作りたい想いもありました。

弥生博の常設展示品は「国内の弥生文化を広く紹介する」ために、レプリカが多くなっています。来館者の不満点でもあるのですが、その反面、常設展示室のすべてで写真撮影が可能で、その強みを活かして、写真を撮影することで展示品を収集していくコンテンツを考えました。それが「考古楽ハンター」です。

「考古楽ハンター」は、考古楽カードの収集に合わせて行う体験コンテンツで、44種の「ミッションカード」に印刷されたQRコードを読み取ることで表示される「ハンターミッション」に従って展示品を探し出して撮影するものです。受付で撮影画像を見せ、答え合わせをしてもらえばミッションクリア。考古楽カードのホルダーを兼ねたスタンプシートにスタンプがもらえます。このシートは7種あり、それぞれ「米作りのはじまり」「死とマツリ」などのテーマが設定されています。7種のシートすべてにスタンプを集めれば、「考古楽マスター」に認定。マスター認定証とマスターバッジ、レアカードホルダーをプレゼントしています。一日一回限定の体験であるため、考古楽マスターになるのはかなり大変ですが、マスターになった子供たちはスタッフ顔負けの知識を持ち、弥生博の展示品にもとても詳しくなっています。

「考古楽ハンター」は、考古楽カードの収集に合わせて行う体験コンテンツで、44種の「ミッションカード」に印刷されたQRコードを読み取ることで表示される「ハンターミッション」に従って展示品を探し出して撮影するものです。受付で撮影画像を見せ、答え合わせをしてもらえばミッションクリア。考古楽カードのホルダーを兼ねたスタンプシートにスタンプがもらえます。このシートは7種あり、それぞれ「米作りのはじまり」「死とマツリ」などのテーマが設定されています。7種のシートすべてにスタンプを集めれば、「考古楽マスター」に認定。マスター認定証とマスターバッジ、レアカードホルダーをプレゼントしています。一日一回限定の体験であるため、考古楽マスターになるのはかなり大変ですが、マスターになった子供たちはスタッフ顔負けの知識を持ち、弥生博の展示品にもとても詳しくなっています。



▲QRコード*が印刷されたミッションカード
※「QRコード」は(株)デンソーウェーブの登録商標です。



▲レンタル端末「ハンターデバイス」



考古楽マスターの子どもたち

◇ 工夫とひみつ

- スタンプシートは考古楽カードのホルダーを兼ねており、テーマごとに作られたシートに考古楽カードを収納すれば、弥生文化のイラスト図鑑が完成します。集めた考古楽カードを教材として利用してもらうための工夫です。
- QRコードで読み取るハンターミッションは、webリンクではなくテキストデータです。そのため、通信料は発生しませんし、通信契約がない携帯電話などでもQRコードの読み取り機能さえあれば体験できます。
- 考古楽マスターになった子供たちについては、本人と保護者の了承を得て館内に写真掲示。これが嬉しかったようで、友達や家族を連れて見せにくる子供もいました。

◇ ねらい



- 考古楽カードの学びをさらに深めたい。
- 考古楽カードの収集からさらに踏み込んだ博物館利用を生み出したい。
- 展示品を知り、展示テーマを理解してほしい。
- 展示室の造作に手を加えずに新しいコンテンツを設けたい。
- 家族や仲間と楽しむコンテンツを作りたい。





◇ 成果と課題



- 基本的には館のレンタル端末を借りた小学生の参加が多いですが、中には、親の端末と一緒に体験したり、家族でひとつのスタンプシートをコンプリートするように楽しんでいただいている姿も見かけます。博物館の展示を家族で楽しむコンテンツとしても機能していることがうかがえます。
- 不思議な図形（QRコード）を携帯電話で読み込めば、「ミッション」が画面に表示されるというコンテンツは新鮮で、デジタル世代の子供たちにスムーズに受け入れられました。指定された資料を展示室で探し出して撮影してくるといった、シンプルな内容も支持されたようです。どうしても見つからない展示品についてスタッフに質問する子供も目立ち、スタッフとの交流が進む中で博物館に親しんでもらえたと思います。またスタッフにとっても、質問に答える形で展示品の再確認が進んだことは、副次的な要素とはいえ成果の一つです。

- この形の体験コンテンツの導入では展示室に新しい造作を加える必要がありません。QRコードの作成も専用のアプリなどをえば簡単にできます。QRコードに書き出す情報をwebリンクではなく、短いテキストデータにすれば、通信契約がない携帯電話（いわゆる白ロム機）でも体験できますし、レンタル端末のランニングコストも不要です。ただ、QRコードについては認知度は高いものの、日常的に利用する方は少なく、使用の経験がない方も多いことが課題です。最近のスマートフォンには読み取りアプリが標準でインストールされていないものもあり、体験参加への障壁となっている状況もみられました。また、QRコードの読み取りについても携帯電話の機種ごとの差が大きく、読み取り不良になるケースもありました。



考古ハンター
弥生人の遺産を探せ!

まずは「カイトの挑戦状」にチャレンジ!

つぎはQRコードをスキャンしてミッションをクリアせよ!

- 1 「考古楽カード」と一緒にもらえるミッションカードが探検への挑戦状だ!
- 2 探検でミッションカードと照合した写真(カイトの答え)を戻せよう。
- 3 コレクションシートにスタンプを押してもらおう。ビンゴチャンスもあるぞ!うまく集めよう。(コレクションシートは、全部で7種類!考古楽ハンター動物の顔にだけ上げます)

さらに!

7つのテーマに分けられた弥生人の遺産!すべてのミッションをクリアし、考古楽マスターを目指せ!

コレクションシートは7種類!すべてのシートにスタンプを集めると、考古楽マスター限定のレアカードフォルダーと好きなレアカードがもらえるよ!

新しい発見!米つくりの謎を解き明かそう!

コレクションシートにカードを集め、自分だけの「考古イラスト図鑑」を作ろう!

⑧ 考古楽ハンター Ver.D (デジタル)



弥生博では、館キャラを使った教材や情報発信の取り組みの成果として、歴史や考古学に強い興味を持っていなかった人や、子供などの来館も増えました。それはとても嬉しいことなのですが、一方で博物館の利用の仕方がわからない、もともと展示品に興味がないため飽きるのが早い、といった来館者の姿も見られるようになりました。

初めて当館を訪れた来館者にも展示テーマと展示品を理解してもらうために、展示室の観覧支援システムとして制作したのが「考古楽ハンター ver.D」です。これまで制作してきたイラストや音声などのデータを web コンテンツとして活用し、そのリンクにアクセスしてもらう形を取れば、新しいアプリの開発費を軽減できますし、利用者もアプリをダウンロードする面倒がありません。web コンテンツへのアクセスについては、普及や利用に課題があった QR コードではなく、NFC (Near Field Communication / 近距離無線通信) 技術を用いたタグで行うことにしました。利用者は NFC タグにスマートフォンをかざすだけで web コンテンツにアクセスできます。

NFC とスマートフォンなどを使った博物館の展示システムについては、すでにくつかりの先例がありますが、ほとんどが詳細な説明や3次元データなどのビジュアルを表示する「説明付加型」と、外国語の説明を表示する「多言語型」の2種です。より深い知識を求める来館者や、海外旅行者などに向けたサービスとしては大変有効ですが、観覧動線の後半ほど利用が減少する傾向が観察されています。

そこで、本システムでは、写真や動画による詳細説明など「説明付加型」のサービスを提供する一方で、学習成果にもとづいたクイズでカード(考古楽カードデジタル版)を集め、「ハンター」から「マスター」に昇級していくといったゲーム性を加え、利用者が最後までシステムを楽しむことを企図しました。とはいえ、最後までシステムを利用するとかなり時間もかかるため、体験の始めに行う「ハンター登録」で固有の「ハンターナンバー」を取得することで、日をまたいだ利用(体験の中断と再開)を可能としました。また、この認証システムでログインすることで博物館外や自宅でも自分が集めたカードの確認などを行えます。カードはイラスト教材として制作しているため、ご家庭などでの学習にもつながります。



▲ NFC タグを埋め込んだハンタータグ
これをタッチしてゲームをすすめていく



▲個人の認証コードを忘れないように
記入する為のハンター証(左)と
ゲームクリアでもらえる考古楽マスター証(右)

考古楽ハンター ver.D (Digital)
hunter

ハンタータグを見つけ出しクイズに答えよう!

こどもの方へ
「考古楽ハンター デジタルバージョン」は、スマホやタブレットで体験できます。
みんなのスマホを使う場合はゲームをはじめ前以下の設定をしておいてね!

おとなの方へ
本コンテンツは、文庫序の支援を受けて制作したものです。今年度末までに英語版も発行し、博物館におけるデジタルデバイス(スマホ・タブレット)の活用と展示観覧システム(テーマに沿った解説と、動画・音声などによる解説資料)の実用性について検証します。
幅広い年齢層に体験が広がるために、クイズを含め、キャラクターイラストや、より詳しい解説動画を追加した体験コンテンツとなっております。ぜひ一度ご体験ください。
当館での英語実験にご協力いただければ幸いです。

体験用アプリ貸し出ししています。

1 デバイスの用意 設定の仕方

2 NFC機能をON

3 受付のタグにタッチ

4 ハンター登録

11月より3月末(予定)まで稼働中!

◇ **ねらい**

- 博物館や展示品に強い興味を持っていない人でも楽しめるコンテンツを作りたい。
- 展示品や展示テーマを楽しみながら学習してほしい。
- 最後まで楽しんでもらえるコンテンツを作りたい。
- スマートフォンなどの来館者個人の情報端末を展示に活用していく方策と課題を検討したい。

◇ 工夫とひみつ



- アプリのダウンロードに抵抗がある人も多いため、web コンテンツにアクセスする形としました。
- NFC タグで web コンテンツにリンクするシンプルなフレームワークを作ったことで、コンテンツの編集・差し替えを容易なものとなりました。



- 「さわれる3Dモデル」をコンテンツの一部に用いることで、先行事例にない NFC タグの新しい活用方法を模索しました。

◀ NFC タグを貼り付けたレプリカ
(左上) 弥生土器壺 (右下) 三角縁神獣鏡

- 10 インチのタブレットを館で無料貸出することで、スマートフォンを持っていない子供たちでも利用できるようにしています。

- カードの収集にあわせ、「称号」がランクアップしていくシステムとすることで、積極的かつ継続的な利用を促しました。

- 利用者に固有の「ハンターナンバー」を付与することで、①体験の中断と再開、②自宅での考古楽カードの閲覧をできるようにしました。

- 考古楽マスターになれば、マスター認定証と本物のレアカード（考古楽カード JOKER）をもらえます。これにより、最後まで楽しむ動機づけをしています。



◇ 成果と課題



- 本システムのアクセスの記録や、利用者への聞き取り調査では、多くの方が最後（考古楽マスターになる）までシステムを利用しています（p31）。また、「ハンターナンバー」の登録により中断・再開が可能なシステムとしたことで、数日にわたって取り組む利用者もみられ、強い継続性が看取できます。

- システムの内容については、クイズなどのゲーム性があるコンテンツ以外に、「目でみる弥生文化」（写真のスライドショーを動画として製作）や、「弥生博アニメ」など、展示室内の説明パネルでは提供できない展示品の細部の紹介や、音声も含めた動画で弥生文化を学習できます。これはマルチメディアデバイスとしての、情報端末を活用してそのコンテンツといえます。

- 自身の端末を持たない利用者（小学生などの子供が中心）のために、博物館でレンタル端末を用意する必要があります。レンタル端末については、web コンテンツにアクセスするために通信契約も必要で、リース費用などがかさみます。館内での Wi-Fi 環境を整え、LAN 内に置いたサーバーを利用することができれば（弥生博では Wi-Fi 環境がありません）、通信契約は不要となり、来館者も通信料を気にせず接続できます。この点でも博物館におけるネット環境の整備は喫緊の課題といえるでしょう。

- コンテンツ内容にゲーム性をもたせたことによる積極的かつ継続的な利用は、これまでの先行事例にあまりみられなかったものです。自館の専門性や展示資料に精通している博物館側が単なる情報付加にとどまらず、楽しみながら学習できるコンテンツを作ることで、老若男女が利用できるシステムとなる可能性を示せました。

- 本事業は、来館者の情報端末を博物館の展示に活用するトライアル事業としての性格も持っています。しかし、結果としては子供を中心とした体験者の多くが当館で用意したレンタル機器（タブレット）を利用する実態があり、手持ちの端末の積極的な利用はあまりみられませんでした。その理由としては、QR コードと同じく NFC 機能の認知度の低さがまず挙げられます。また、機種やメーカーによっては NFC 機能が実装されていない端末もあります。来館者の端末を利用する上では、メーカーによって異なる機器やアプリの規格統一が課題となることがわかりました。

- 来館者の情報端末の展示活用については、今後の博物館における大きな取り組み課題といえますが、その基盤となる情報通信技術については、利便性だけでなく、普及状況、将来的な動向も検討した上で選択する必要があります。

※ NFC タグを用いたシステム構成や「3Dモデル」の製作については、名古屋市立大学芸術工学部 横山研究室の協力をいただきました。また、展示システムの導入事例については名古屋市博物館での実践例を参考にしました。

コンテンツ体験の流れ



《ハンター登録ページ》



《ハンターギルドページ》

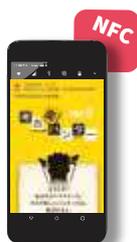
1

受付もしくは第1展示室入口にある NFC タグをタッチすると、コンテンツの体験方法が表示される。

〈参加者の作業〉

【ハンター登録】 ページで「ハンターネーム」「アイコン」の登録

【ハンターギルド】 ページでは「ミッションを受ける!」、「カードを確認」、「冒険のてびき」が選べる。ミッションをすべてクリアした人のみ、「マスターミッション」も選択することができる。



2

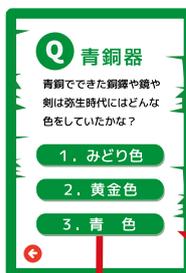
テーマごとに色分けされた NFC タグを展示室内で探し出し、スマホやタブレットをかざすと、それぞれの展示資料の説明ページが開く。資料の紹介文とともに、「ミッションクイズ」、「弥生博アニメ」、「目でみる弥生時代」のコンテンツ選択メニューが表示される。

〈参加者の作業〉

アニメを見たり、音声を聞いたりして、クイズを解く。

正解なら対象の考古学カードが1枚もらえ、【カードブック】 ページに配置される。

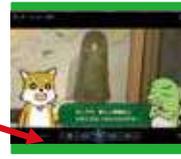
ミッション (クイズ)



正解すると



目でみる弥生文化



弥生博アニメ

3

1つのテーマに3個のミッションがある。1テーマ3問のクイズにすべて正解すると、テーマクリアとなり、残りのカード(一つのテーマに6~7枚のカードがある)も含め、すべてのテーマカードがもらえ、【カードブック】 画面の台紙グラフィックの上に配置される。

《カードブックページ》

体験を始めるには「ミッションを受ける!」から7つのテーマのうち、ひとつを選ぶ。
テーマを選択すると、それぞれのミッションポイント (NFC タグの所在地) を示すマップが表示される。



《ミッション選択ページ》



《ミッションマップページ》

クリアしたテーマにはクリアマークが付く。



4

また、それぞれのテーマをクリアすることに称号がもらえる。

1テーマクリア 称号: 見習いハンター	4テーマクリア 称号: ワサのハンター
2テーマクリア 称号: 期待のハンター	5テーマクリア 称号: 売れっ子ハンター
3テーマクリア 称号: 期待のハンター	6テーマクリア 称号: カリスマハンター
7テーマクリア 称号: 伝説のハンター	

5

「冒険をやめる (ハンターの足跡へ)」「冒険をつづける」の2択が表示される。

〈参加者の作業〉

「やめる」を選択すれば【ハンターの足跡 (アンケート)】 ページへ。「つづける」を選択すれば【ハンターギルド】 ページに戻る。

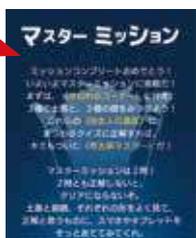
6

7つすべてのテーマをクリアすると、ミッションコンプリート!【ハンターギルド】 ページの【マスターミッション】 ボタンが選択できるようになる。

マスターミッションは「弥生トレジャーを探索せ!」6つの遺物レプリカから2つの弥生時代資料を探し当てる。

〈参加者の作業〉

質問の回答として正しい模型に埋め込まれたタグにタッチする。2問同時に正解で、ミッションクリアとなる。

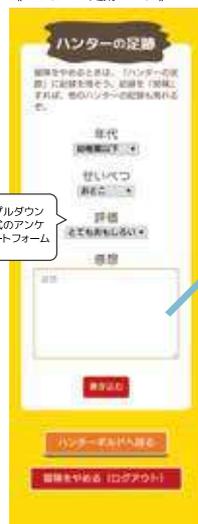


《マスターミッションページ》



《ミッションクリアページ》

《ハンターの足跡ページ》



プルダウン式のアンケートフォーム

7

マスターミッションをクリアすると、「考古学マスター」の称号とともに、レアカードが手に入る。「おめでとう! この画面を受付で見せてね」の表示。受付で画面を提示すると「考古学カード JOKER」が1枚もらえる。



《考古学カード JOKER》

8

「ハンターの足跡」 ボタンを押すと【ハンターの足跡】 ページへ遷移。



《7テーマクリア後ハンターギルドページ》



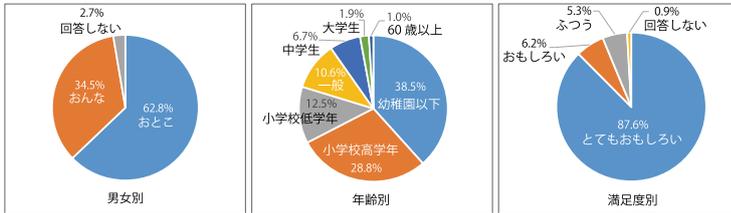
《ハンターギルドページ》

考古楽ハンター ver.D アクセスデータ解析

本システムは、平成28年11月から平成29年3月まで、モバイル情報端末の展示活用に向けたトライアル事業として、来館者にサービスを提供しています。利用者は体験終了後にシステムに組み込んだアンケートページ（ハンターの足跡）へ誘導される仕組みとなっており、年代や性別などの情報を収集することができます。また、本システムはアプリではなく、web上のコンテンツにアクセスするシステムとなっているため、各ページへのアクセス者数やページビュー数などのアクセスデータを解析することで、利用者動向を知ることができます。ここでは、いくつかの特徴的な解析結果を紹介します。

システムを体験した人達

調査期間：2016/11/15～2017/2/28 回答数：104

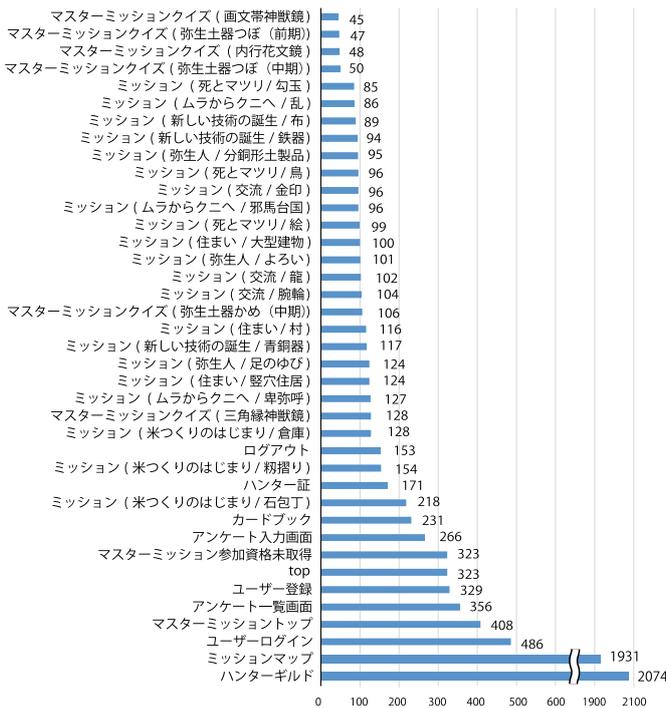


利用者がアンケートに記入せずに体験を終了することがあるため、回答数は体験者数と一致しません。そのため回答者の104名を対象とした調査となりますが、利用者の年代や性別などの情報ある程度反映しているものとみています。

年代を見ると、利用者の約80%が小学生以下の子供たちです。付加したゲーム性や館キャラの活用によって、一般来館者が体験を敬遠した可能性が考えられます。ただ、利用者の約50%を占める小学校低学年以下の子供の体験には家族が同伴しており、子供と一緒に楽しんでいる母親などのすがたもしばしばみられました。満足度調査では「とてもおもしろい」が85%超を占めるなど高い評価を受けています。NFCタグに端末をかざすだけというユーザーインターフェースの目新しさや簡便性、カードや称号の収集などのゲーム性により、「楽しんで学ぶ」ことができるシステムになりました。

年代を見ると、利用者の約80%が小学生以下の子供たちです。

ページ別ページビュー数からみえること

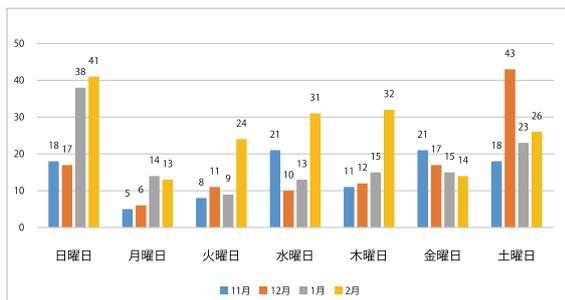


本システムにおいては、「ハンターギルド」を拠点として各種のミッションやカードの閲覧を行う形となるため、「ハンターギルド」や「ミッションマップ」のページビュー数が多くなっています。注目したいのは、「ミッション」ページのビュー数についてです。ミッションページで最も多いのは、1番目のテーマである「米づくりのはじまり」の「石庖丁」です。本システムではどのテーマからミッションを始めてもいいのですが、多くの方が一番最初のテーマを選ぶことは、聞き取りや行動観察でも確認されています。このページビュー数は、2月28日時点で218でした。

一方でミッションページでビュー数が最も少ないのが、7番目のテーマである「死とまつり」の「勾玉」で、ビュー数は85でした。この結果からも、7つのテーマを上から順にクリアしていく利用者の傾向が看取できます。

「勾玉」のビュー数は「石庖丁」の約39%という結果になりました。すべての利用者が1番目のテーマから順に取り組んでいるわけではないために評価は難しいのですが、ごく単純に見るならば、三割程度の利用者は最初から最後まで、すべてのミッションをクリアしているのではないかと考えています。同様のシステムや通常の展示観覧においても、動線の後半には利用率が下がってきます。それを考えると、21種ものミッションを最後まで体験する利用者が三割もいることは大きく評価してよいのではないのでしょうか。知識と同時にカードを集めていくというゲーム性が奏功していると考えています。

曜日別アクセス者数からみえること



やはり週末の土曜日・日曜日のアクセス数が多いですが、水曜日・木曜日などの利用も目立ちます。システム内アンケート回答者の約80%が幼稚園から小学校の子供たちであることを考えると、これらは下校後の子供たちの利用でしょうか。最も注目すべきは、休館日である月曜日にもアクセスの実績があることです。

本コンテンツは館内だけでなく自宅などにおいてもアクセスでき、手に入れたカードやその解説などを見ることができます。月曜日のアクセス実績がそうした自宅でのコンテンツ利用を示すものであるならば（上のグラフで「カードブック」ページへのアクセス数は231と多く、人気のコンテンツであることがわかります）、中断・再開のためにユーザーデータを保管するアカウント登録システムによって、期待した効果が生まれているとみていいでしょう。

クイズすごろく

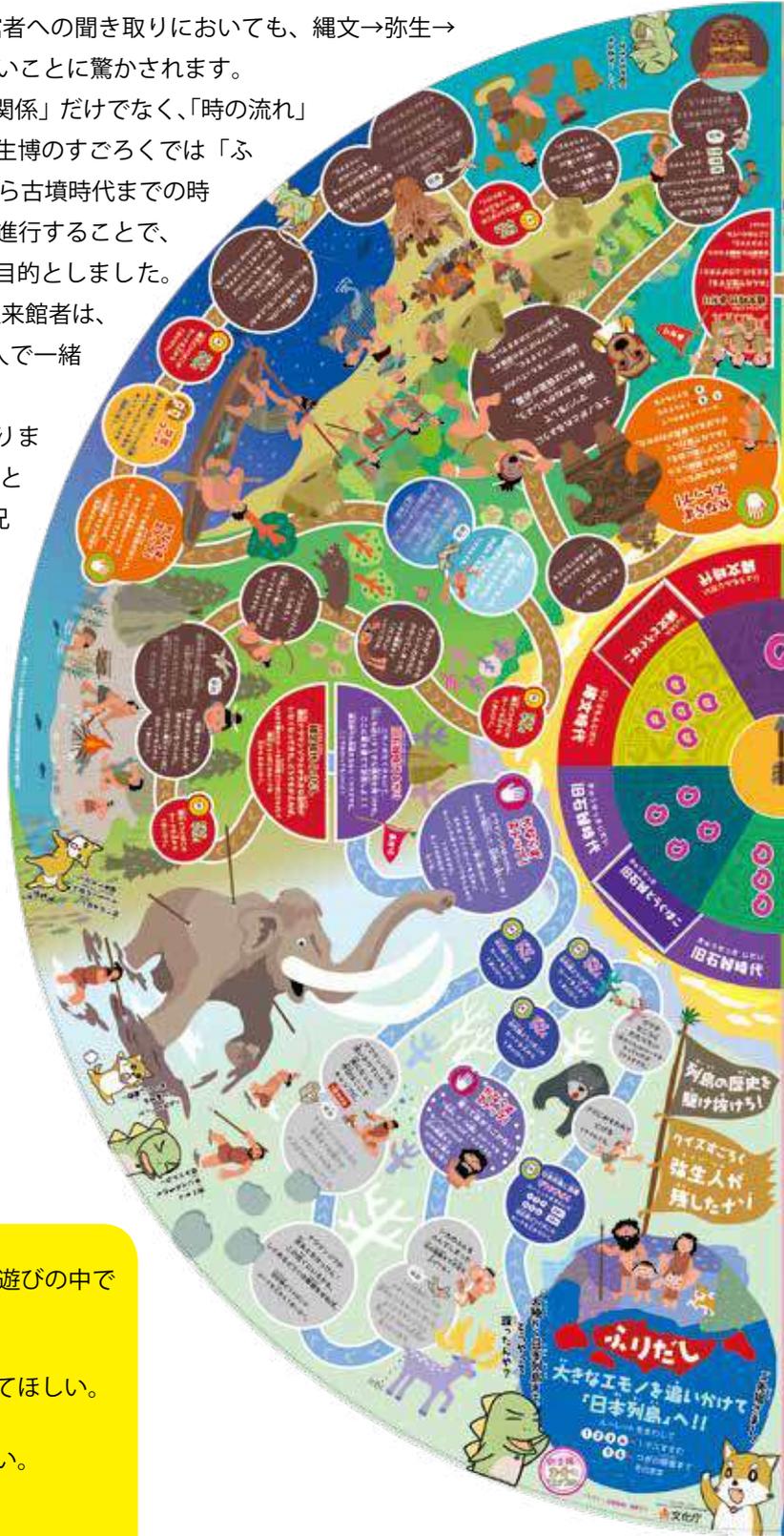
⑨ 弥生人が残したナゾ

文化や社会の変化を大きな流れとして捉えることで歴史理解が進みます。先人たちの足取りを継時的に理解し、自らのルーツを意識することは、国土や地域、文化への愛着と親しみを育むことにも繋がるでしょう。しかし、従来の歴史教育においては、各時代における事象の特徴を学ぶことに焦点が置かれ、歴史の流れの理解は意外と進んでいません。実際、来館者への聞き取りにおいても、縄文→弥生→古墳の時代変遷について把握できている方が意外と少ないことに驚かされます。

順を追ってコマを進めるすごろくは、「経路」や「位置関係」だけでなく、「時の流れ」までを、遊びの中で体感できる優れたメディアです。弥生博のすごろくでは「ふりだし」から「あがり」までのルートを、旧石器時代から古墳時代までの時系列に設定し、各時代の「どうぐカード」を集めながら進行することで、遊びの中で歴史の流れと各時代の文化を体感することを目的としました。

また、考古楽カードの配布以来、増えてきている小学生来館者は、仲間や兄弟、家族と連れ立ってくることが多く、複数人で一緒に体験できるコンテンツを作りたい想いもありました。

結果として、やや複雑なルールを持つすごろくとなりましたが、子供たちのようすを見ているとあまり戸惑ったところは感じられません。わからないところがあると、兄弟や家族に読み方を教えてもらったりなど、コミュニケーションの促進にも役立っているように思います。



◇ ねらい



- 旧石器時代から弥生時代までの歴史・文化理解を遊びの中で進めたい。
- 博物館の展示品で得た知識を遊びの中で再認識してほしい。
- 仲間や家族と一緒に楽しめるコンテンツを作りたい。
- 博物館で「遊べる」コンテンツを作りたい。

◇ 工夫とひみつ



- すごろくマスの内容や盤面イラストは、学芸員の監修によって各時代の特徴や歴史背景を踏まえたものにしました。
- 「次の番までガタガタふるえながら待つ」や「次の番までエア平泳ぎ」など、楽しめるバツゲームも盛り込んでいます。



- 「どうぐカード」を集めることで旧石器時代から弥生時代までの文化様相を体感できます。
- 各時代の「あがり」があり、途中でやめることもできます。
- 最後の「あがり」に描かれた、巨大な前方後円墳の上には、実際の出土例を参考に、特殊器台や二重口緑壺が並べられ、葬送祭祀が行われています。専門家も思わずニヤリ。
- 弥生時代編では「交易マス」で道具の交換を行うことができるようになります。
- 弥生時代編では、すごろくのマスが分岐（ルート選択）したり、「クイズカード」の使用により、博物館で得た知識と学びの再確認や、自ら調べ、考えることへの興味・関心を喚起しました。
- すごろくの本体は分割できるようになっており、全部で3つのパーツに分かれます。片付けもかんたん。
- すごろく盤の脚部は、銅鐸の鱗（身の側面に付く飾り板）をモチーフにしています。設計者のこだわりですが、意外と気がついてもらえません（笑）。

◇ 成果と課題



- すごろくはひとりでは楽しめません。平日の昼間でも仲間を誘ってプレイしに来る小学生の姿が目立つようになりました。また、休日には家族と一緒に楽しむ子供の姿や、その場で友達になった子供同士で遊ぶ姿もみられました。遊び方のルールやマスの指示がやや難しい点もありましたが、仲間同士で話し合ったり、家族に聞いて進めているのが、逆にコミュニケーションになってよかったかも、なんて思っています。
- 盛り上がりすぎて声が大きくなったり、盤面に組み込んだルーレットを回す音が大きいのが気になる。楽しい体験となっているからこそその悩みと言えますが、講演会やコンサートの際には、すごろくの位置を動かしたり、場合によっては片付けてしまうことで対応しています。



※ 円形のすごろく盤や、導入事例については、砺波市埋蔵文化財センターの取り組みを参考にさせていただきました。

◇ 工夫とひみつ



- マンガパート4ページ、テキストパート4ページのシンプルな構成により、事業連携館との共働を容易にしています。
- 「ノド」を開けた中綴じ冊子で、バインダーなどへのコレクションも可能にしています。
- 「弥生博のカイトとリュウさん」が各地のキャラクター（時には展示資料であることも）に会いに行く、というコンセプトはシリーズ共通であるため、読者が通覧しやすくなっています。



- マンガパートのカイトとリュウさんは「初めて来訪する一般人（来館者）」の視点で遺跡や博物館をめぐり、読み手と驚きや感動を共有します。テキストパートでは、「その遺跡や博物館に詳しいキャラ」の視点で解説や紹介が加えられ、読み手は詳細な知識を得ることができます。子供から大人まで、興味の関心に合わせて幅広く読んでいただけます。



◇ 成果と課題



- 地方自治体が設置する公立博物館では、博物館の事業は設置自治体に還元される行政サービスの側面を持っており、他地域の遺跡や博物館の紹介資料を作ることは相応の理由がない限り難しいと思われます。その点では、本事業は文化庁支援事業だからこそ実現できたものと言えるでしょう。青森から長崎まで、全国に広がる事業参加館でバックナンバーも含めたシリーズ冊子が配布・閲覧されることによって、それぞれの館の来館者は、それまで知らなかった遺跡や博物館の情報に触れることができます。来館者の興味・関心を広げ、来館機会の提供や、さらに幅広い知識や豊かな文化体験への扉を開くことこそが、遺跡や博物館への理解や利用振興につながっていくのではないのでしょうか。
- この冊子が離れた地域間の遺跡や博物館の相互利用にどれだけつながるのか、実態調査を行うことは難しいですが、弥生博で冊子配布時に行ったアンケート調査では、60%の人が「(冊子の遺跡や博物館に)行ってみたい」と答え、30%の人が「興味が湧いた」回答しています。
- 冊子の製作や配布にあわせて、展示の共同企画やイベントでの連携を行った施設もあり、来館者からは、展示などで興味を持った遺跡や博物館の情報が得られるので大変良いというお声もいただいています。

- 製作した冊子は8ページとはいえ、マンガとテキストという二部構成が幅広い年齢層に支持されました。また、来館者に遺跡や博物館の概要を紹介するのにちょうどいいものができたことと事業参加館からも好評を得ています。
- 一方で、中核館である弥生博と事業参加館の間では連携や共同企画が進んでいるものの、事業参加館同士のつながりはいまだ希薄です。今後は、事業参加館が集まるワークショップや展示会など、「ポータルミュージアム」として形成されつつある博物館ネットワークをさらに有機的なものとするような仕掛けの検討が必要です。

長崎県一支国博物館は『カイトとリュウさんの遺跡へ行こう その1 / 原の辻遺跡』を島内の小学校の5・6年生すべてに配布しました。それに合わせて行った独自のアンケート調査では、「一支国博物館へ行ってみたいくなりましたか」の設問に対し、「はい」185人、「いいえ」57人、「いつも行っている」60人との回答を得ています。意見欄では、「吹き出しが多くてよみにくい」や「文章ばかり続くとところが難しい」など否定的な意見もありますが、多くの子供たちに地元の遺跡や博物館の魅力に触れる機会を提供できたことがうかがえます。



一支国博
独自調査!



アンケート

よくわかる！おもしろい！
でも、それだけじゃない
利用者の声

冊子配布アンケート

館キャラマンガについて

■ 平成 27 年度

10才以下・女性 『女王卑弥呼』がおもしろかったデース。もっと書いてほしいデス。(なんでもいいです！)昔が好きになりました！

10才以下・女性 2ねん生だからちょっとむずかしかったけどおおきくなったらまたべんきょうします。

10才以下・女性 館内閲覧用のマンガで、カイトが昔の人、物をくわしく説明してくれたり、土器、武器、食べ物、動物など色々分かりやすく、面白かった。

10～20代・女性ほか多数 絵がカワイイ、キャラの性格が個性的。説明がわかりやすい。全体的に読みやすい。

10～20代・女性 このマンガを見て、いろんなことが分かる。宿題で弥生時代の新聞を作るので、参考に作る。

10～20代・男性 子どもがみて楽しめると思います。現在論争となっているものも書くと、考えることの大切さがわかり、よりよくなると思う。

10～20代・女性 カイトは、いせきをきのこだまちがえ食べようとしているところがおもしろかった。あと、リュウさんは、なんでももらおうとしていておこられているところがおもしろかったです。

10～20代・男性 現在、ある中学校で歴史の授業を担当していますが、授業で使いたいと思います。

10～20代・女性 いろいろな事を書いていた中でもひみこが出てくる話が印象に残っています。

10～20代・女性 青銅器の作り方の1、その2がとくによかった。おもしろい。リサイクルってところがすごいと思った！

10～20代・男性 子どもに対してわかりやすい説明になっている。大学生でも楽しめる。

10～20代・女性 博物館に書いてあったせつ明しよの方がむずかしかったけど、このマンガは、かんたんにかいてくれていて、わかりやすかった！

10～20代・女性 絵がかわいいてわかりやすかったし、おもしろい所もあってよかった。この1本で自由研究もできていいマンガだと思う。本がきらいな人や歴史がきらいな人でもよみやすいからいいと思う。

10～20代・男性 マスコットキャラクターを用いての解説は分かりやすい。ページ下の説明文も言葉遣いが親しみやすい。

10～20代・女性 絵がかわいいてわかりやすかったし、おもしろい所もあってよかった。この1本で自由研究もできていいマンガだと思う。本がきらいな人や歴史がきらいな人でもよみやすいからいいと思う。

10～20代・男性 カイトがかわいい。わかりやすかつ深みをもって弥生時代を理解することができた。リュウさんは、恐竜ばい。

10～20代・男性 マンガもありながらせつめい文があるのがよかった。

30～40代・女性 絵がカワイイので読みたくなる。ヒミコの鏡：いろいろ名称があるけれどもどうい特徴の物がどの種類(名称)なのか図説してほしい。土器の種類とかも、名称は専門用語なので図説希望(カイトとリュウさんで)

30～40代・男性 博物館や学芸員の仕事の意義を年少者に伝えるうえで意義のあるものだと思います。

30～40代・女性 カイトとリュウさんのテンポのある会話がおもしろくて内容がどんどん頭に入りました。本当に良く出来ているなとファンになりました。

30～40代・女性 子供2人が(中2・小3)絵に興味をもって、笑いながら楽しませてくれました。歴史を覚えるのは(難しいけど)頭に入りにくいことでもマンガにするとかかりやすくてよいですね。当時の子育てがどんなものか知りたいです。

30～40代・女性ほか多数 わかりやすくて最高です。素晴らしい企画ですね。

30～40代・男性 絵がかわいいです。見やすい、読みやすい。楽しみながら

知識を付けられるので良い。各ページ一番下のコラムで知識が補強されるのも良い。何度もこの博物館にきたいと思わせてくれるので良い。

30～40代・男性 弥生時代のその後、その前、古墳時代、縄文時代の内容もぜひ続けて刊行してください。

30～40代・女性 面白い。豆知識など、印象に残りやすく勉強になります。

30～40代・女性 とてもわかりやすく、まだ歴史を勉強していない子供が、弥生時代にとっても詳しくなりました。弥生時代がとて大好きでおもしろいと言っていました。

30～40代・女性 小学校の教室に置いておきたい。よく分かります。

30～40代・女性 かわいい絵で大阪歴史博で出されている学芸員の仕事ばかりの漫画版があれば、調べ学習や職場体験にも生かせるのではないかと思います。たこつばのお墓やクジラの話が欲しいです。

30～40代・女性 今日は、時間が足りず、チラっとしか見れませんでした。この冊子を読んで、またこの博物館にきたいです。今後は友人親子もいっしょにきます！

30～40代・性別不詳 とてもよかった。たししみやすいし、だからといってごまかすのではなく、ちゃんと時代はいけいなども書いてあり、考古学者も納得するかと。

30～40代・女性 イラストがかわいいて、それなのに情報量が多くて勉強になりました。また、リアルタイムで増えていて、企画展などとリンクしているのもよかったです。同じキャラが中のチラシにいるのもよかったです。

30～40代・女性 このイラストがあるので親しみやすく解説ガイドも全部たのしくきました。ガイドされないと見落としたところもありよかったです。

30～40代・男性 コミカルな絵柄と動もカイトとリュウがとて面白くて、数ページ読んだだけで引き込まれてしまいました。後半は文字が多い気もしますがあまりなじみの無い弥生時代をしっかりと伝えたいという姿勢が伝わってきました。

30～40代・女性 とても見やすく、わかりやすい展示やイベント等の説明が良かった。勉強があまりとくても好きでもなかったのが子供がの頃になれば楽しかったかも。

30～40代・性別不詳 絵がとて上手く見やすくそのおかげで読みやすかったです。今回はとんぼ玉展示目当てでしたが、サンプルを読んで久しぶりに歴史の勉強をし直したくなりました。子供にも読んでもらいたい内容でした。

30～40代・男性 展示内容だけでなく、博物館活動そのものをPRしている部分もあって、親しみやすい博物館を目指してることがよく伝わってくる。

50～60代・男性 こまめでやるか、というか面白い。こういうやり方が一番しんとうしやすいからよい方向性と思う。

50～60代・男性 いつも楽しみにしています。同業者ではないですが(広い意味では同じ?)近くにマンガにでているような人がいるので、「そうそう」「あるある」と楽しんでいました。

50～60代・男性ほか多数 読み応えがある、孫にすすめたい。

50～60代・男性 親しみやすいキャラです。ちょっと文字が多く説明くどいかな。

50～60代・男性 子供たちがわかりやすいと喜んでます。子供たちの入門編などを書いてほしい。

50～60代・男性 マンガの中での対話で専門的な内容がわかりやすく語られていてよかったです。カラフルな紙面に写真なども使われていて、見やすくなっている。

50～60代・男性 もう少し弥生時代のはじまりとか弥生中期のことを取りあげてほしい。わかりやすいが、少しゴチャゴチャしすぎない感じ。

- 50～60代・男性** 絵がかわいくて注目好き興味深い。説明文が多いところは仕方ないですが子供はしんどいかも。
- 50～60代・男性** オールカラーでわかりやすい。比較的歴史には詳しい方ですが参考になります。
- 50～60代・男性** なかなか読みごたえがあり、調査結果にもいついたものと感じました。もっとしっかり勉強して弥生について勉強したいと思いました。
- 50～60代・男性** テーマにそって8コママンガで表現が「何がどうなって、こうなります」がイメージしやすい。テーマも一話別に理解しやすい。
- 50～60代・男性** 堅苦しくなくて良かった。考古学入門編銅鐸について池上曾根遺跡発掘中の遺跡、弥生時代の遺跡で一番大きい、小さいなどランキング、弥生時代と言えよというようなみんなにアンケートをする。そのアンケート順に特集を組む。
- 50～60代・男性** 博物館は、かたぐるしく敷居が高いというイメージがあったので、マンガで弥生博のファンを拡大していくのは良いと思う。子供達にわかりやすく興味を持って読んでくれるのではないのでしょうか。地元のことを知って欲しいので、地元に関連した遺跡等。
- 70代以上・男性** 衣・食・住・その他(日常生活・遊び)等に分けてかいたらどうでしょうか？また、交流(海外・国内)ももう少し詳しく書こう！
- 70代以上・男性** うまく編集されていると思います。これからも楽しみにしています。(いつもパソコンで読ませて載っています)

■ 平成28年度

- 幼稚園以下・女性** リゅうさんもかいてもみんなおもしろかったです。
- 小学生・男性** 邪馬台国について書いてほしい 岩宿遺跡についてもお願いします。
- 小学生・女性** カイトは、色々な事をしてるな～と思いました。弥生時代にいたただからこそ弥生人のくらしや、銅鐸の事など知ってるな～と思いました。
- 小学生・性別不詳** 授業に役立つし、弥生時代に興味がわきました。
- 小学生・女性** とても読みやすくおもしろかったです。特に倭人の生活や社会について詳しく書かれていた部分が興味深かったです。
- 小学生・男性** 後に行く、社会見学に生かせる情報がたくさんあり生かすことが出来そう良かったです。
- 小学生・女性** リュウさんの話し方がおもしろかった。「龍の伝来」がいちばんおもしろかった。
- 小学生・女性ほか多数** 初めて読んだときにマンガなのにべんきょうできると思っただけ良かった。
- 小学生・女性** 「弥生博のカイトとリュウさん」のマンガは、私の知りたい物が全てのっていたのですごくよかったです。
- 小学生・男性** 子供や大人が思うぎもんがわかりやすくマンガになっているので理解しやすい。
- 小学生・女性** 二人の会話でかいつまみしているからよくわかる。しかもしている会話では自分も考えたりするからおもしろい。
- 小学生・女性** ちょっとむずかしいけど、みんなにおしえてもらってよんでいます。ちょっとかんたんにして下さい。
- 小学生・性別不詳ほか多数** しゃべり方やひょうげんの方がとてもおもしろかった。
- 小学生・女性** カイトとリュウさんが話していることがよく分かりました。ここに来て歴史がおもしろくなりました。
- 小学生・女性** 魏志倭人伝はここに来て、始めて知って勉強になった。
- 小学生・女性** リュウさんがぬすもうとしてひみこが「も・し・も・し〜?」と言ったことがおもしろかった。
- 小学生・女性** カイトが「これも鳥の巫女？」ってきいてリュウさんが「それはヒデキヤ」っていつてるのがおもしろかった。
- 小学生・女性** 今小学校で勉強している所が分り易くしょうかいされていてもっと興味がわいてきました。
- 小学生・女性** ちょっと一言など、見ていると勉強になりました。
- 小学生・男性** リュウさんの「～やなあー」って所がおもしろかった。
- 小学生・性別不詳** マンザイみたいな話し方。
- 小学生・女性** べんきょうになりそうで じゅくでやって先生にみせるから。
- 小学生・女性** 一般の展示・解説・講演もいいが・・・子供同士のまんがも・・・さっと読めて・・・目の悪くなってきた高齢者にはおすすめの一冊です。
- 中学生・男性** 中学校で勉強したところがよこまかく分りやすくて良かったのでとてもよかったです。
- 中学生・性別不詳** 敷居が低くなって楽しく見られた。
- 大学生・女性ほか多数** 文字だけの解説だと読まなかったり頭に入らなかつたりするが、見やすくてよかった。
- 大学生・女性** 子どもに親しみやすくわかりやすい。後ろに詳しい説明もあって調べ学習にも使える。
- 大学生・女性** カイトがすごくかわいく、子供にもわかりやすい。もちろん私も楽しく読めた。
- 大学生・男性** カイトとリュウさんの駆け引きがおもしろい。しっかりと最後にオチがあって笑える。
- 大学生・女性** 絵がかわいい！解説が詳しくて分かりやすい！

- 70代以上・女性** 大人でも結構おもしろく拝見しました。知らないことも多くよかったです。これからもいろいろこの様な為になるものを提供していただきたいです。たまたまこちらに来まして本当に良かったです。歴史的な事をお願いします。
- 70代以上・男性** 今までコウダと思っていたことが、全く違った方法だということに気がつきました。(骨を焼いてうらなう!)動物の骨に穴をあける。
- 70代以上・男性** よく吟味された内容でマンガもおもしろく一気に読みきりました(1～30話)。中味が濃い一冊です。ぜひ近々続編を!(え?当然って?)
- 年齢不詳・男性** 四コママンガで子供はもちろん大人にも分かり易く想像力、イメージーションが広がってとても面白いです。古代が現代によみがえって来ます。
- 年齢不詳・女性** 博物館は、映像等の説明が分かりやすく勉強になりました。マンガは、映像や展示物だけでは分らなかつた細かいこと(鉄の道具の用途など)が描かれていておもしろかったです。
- 大学生・性別不詳** 明るいノリが良いと思いました。歴史が苦手なので、こういう楽しいマンガだと学びやすいです。
- 大学生・女性** 音楽と考古学の話が面白かった。なぜコンサートをするのか分かって良かった。
- 一般・男性** 続きも冊子になることを期待しています。(まんがも増えることを)
- 一般・男性** マンガのわりに文字が多く分りにくい。特別編はおもしろかった。
- 一般・男性** 良いアイデアですね。玄人さんはともかく素人さんの入門用に丁度いいですね。
- 一般・男性** 2人のかけ合い漫才のような会話がおもしろいです。カイトとリュウさんのグッズいろいろ作ってください!
- 一般・女性** 身近に感じられる分りやすい解説がよい。歴史に興味を持てます。
- 一般・女性** 大人だけマンガの方がわかりやすくて助かりました。
- 一般・男性** 展示がよりおもしろく見れた。
- 一般・女性** カイト君の説明の絵がかわいかった。6才の娘も気に入ってました。
- 一般・男性** 子ども向けの解説方法として大変とつきやすいと感じた。
- 一般・女性** 展示の内容が、よりわかりやすく、頭に残りました!「弥生人のくらし銅鐸編」が好きです。
- 一般・男性** 子供向けの解説だけでなく大人向けに詳しく説明されてもいて非常に楽しめました。両キャラクターのかけあいがおもしろかったです。
- 一般・男性ほか多数** 教材として使えそうです。
- 一般・性別不詳** 大人が読んでも面白く、ためになる内容で弥生時代に興味がわきました。キャラクターが可愛いのも良いです。
- 一般・男性** ガイドとしての資料になる。
- 一般・男性** 小学生の教材と運動してほしい。
- 一般・男性** マンガで親しみ易く解説されていて、小学生も興味をもって読み進められると感じた。また、基本的に四コマ構成ながら、ポイントをおさえた説明がなされていてよかった。
- 一般・男性** 一話が短く簡潔にまとめられていて読みやすい。
- 一般・女性** 小生(84才)はマンガ世代ではないので普通のパンフ又は説明書の方がナジミ易いです。
- 一般・男性** 子ども(小・中学生)に見せるのに最適。
- 一般・男性** 学校で生徒に紹介するのに使用。
- 一般・女性** 先日ネットに公開されていた銅鐸は昔金色だったという話が大好きです。
- 一般・女性** よみやすいです!生徒によんでほしい。
- 一般・男性** 大ファンです。「弥生博のカイト リュウさん」の続刊をお願いします。
- 一般・男性** 24-25話 魏志倭人伝みつてのマンガがわかりやすかったです。
- 一般・男性** 感動しました。
- 一般・女性** 楽しく学べて子どもも大人も読みやすいです。鉄の道具がやってきた!
- 一般・男性** マンガにより、読もうと意識づけられた。
- 一般・男性** マンガで親しみ易く解説されていて、小学生も興味をもって読み進められると感じた。また、基本的に四コマ構成ながら、ポイントをおさえた説明がなされていてよかった。
- 一般・男性** 毎回楽しみにしています。リュウさんのツラガマイがいいですね!
- 年齢不詳・女性** とても喜んで持って帰って仕舞いました。他のマゴにも見せたかったのに…
- 年齢不詳・性別不詳ほか多数** おもしろかった わかりやすそうでした。娘にも読ませたい。

『遺跡へ行こう・博物館へ行こう』について

■ 平成 27 年度

10才以下・女性 写真やイラストで書いてあるから、分りやすかったし、読みやすかった。

10～20代・男性 とても分かりやすくまとめてかかれていて、とても勉強になりました。そして、くわしい年代とか写真もあって分かりやすかったです。楽しみながら覚えられました。

10～20代・女性 ラインスタンプが欲しいです！！土井ヶ浜遺跡とのコラボまんがが特にお気に入りです！！

10～20代・女性 マンガ、現地の写真、文章がバランス良く組み合わせられていて読みやすかったです。「遺跡へ行こう」シリーズの続編を期待しています！妻木晩田遺跡など。

30～40代・女性 他の地域のことも描かれているので、あわせて読むと、もっと興味がわいてきました。

30～40代・男性ほか多数 写真とマンガをあわせていることで大変よみやすくなりやすい内容でよい。

30～40代・男性 「博物館へ行こう」も「遺跡へ行こう」もどちらも読むと実際に行きたくくなりますね。「弥生博のカイトとリュウさん」も楽しみにしているので、ぜひ2巻も出して下さい。

30～40代・女性 マンガの絵だけでなく、写真も載っているのが、身近な事柄と、弥生の歴史の事柄と両方が有るので興味を持って手に取りやすいと思いました。

30～40代・男性 内容がとても多く、かつ読みやすいと思います。これからは全国の弥生遺跡をとりあげてください。

30～40代・女性 各地の弥生を扱った博物館について、子どもにもわかりやすく紹介してあって、おもしろかったです。

50～60代・女性 あまり歴史は解らないのですが、マンガにてわかりやすくして頂いて現地に行って（行った所も有るのですが）もう一度じっくり観たいと思いました。

50～60代・男性 一支原の辻遺跡。平易な文章表現でわかりやすく書いてあります。復元絵、図もわかりやすく、ある程度専門的な目にも充分たえられると思います。

50～60代・男性 遺跡に感心ももてて大変になります。

50～60代・女性ほか多数 大人でも読みたいと思わせるマンガと写真をうまく組み合わせて楽しく学習できそうです。

50～60代・女性 遺跡に行こう大変よかったです。

■ 平成 28 年度

小学生・男性 その3のどろいせきのことがよくわかった。

小学生・男性 博物館へ行こうの見本6（その3 八尾市立しおんじやま古墳博物館）が面白かった。

小学生・男性 見本7（遺跡へ行こう その3 登呂遺跡）がおもしろかった。社会でならってるところです。

小学生・男性 他にも弥生いせきのいろいろなものキャラクターになっているのがいいと思いました。

小学生・男性 弥生文化博物館の写真や会話文がおもしろかった。

小学生・女性 しゃんがきれいだった。

小学生・男性 登呂いせきの話が好き。

小学生・女性 「カイトとリュウさんのはくぶつかんへ行こう」のしおんじやまの所のはらくろくるところ。

小学生・女性 本物の写真がはいていて、分かりやすかった。じゅくで、ならった所などが、かわいいキャラでマンガだから、りかいできる。

中学生・男性ほか多数 他の遺跡や博物館についても書いてほしい。（特に近畿圏）

大学生・男性 博物館までの行き方など訪れやすくなる情報が含まれていて意欲がわく。

一般・性別不詳（遺跡へ行こう その4 原の辻遺跡）九州出身なのでキョウミをもって読めました。

年齢不詳・男性 遺跡の見どころなどうまく表現されていると思います。

一般・男性ほか多数 マンガだけでなく写真なども多く非常にわかりやすかったです。

一般・性別不詳 しおんじのセスナ機で古墳が見れるのをはじめて知った。

一般・男性ほか多数 わかり易いし、子供用にも参考になるし、巻末は大人にも活用できると思います。

一般・男性 博物館への行き方や、まわりのスポットなども紹介されていてためになりました！

一般・女性 濃いキャラクターが展開するポケとツッコミ満載の冊子は今まで見たことありません。ヌイグルミが現地でやりとりするNO.3（博物館へ行こうその2 滋賀県立安土城考古博物館）が特に印象に残りました。

一般・女性 博物館や遺跡が身近に感じられた。

一般・女性 分かりやすい。土井ヶ浜遺跡の回の骨の解説が良かった。

一般・女性 いつも楽しませていただいています。「登呂は日本考古学の聖地」というのがいいですね。

一般・女性 おもしろかったです。ゆるい感じで笑える所もあり遺跡に興味を持ってました。

一般・女性 登呂遺跡 名前に聞きおぼえがあり。

一般・男性 キャラクターが博物館をめぐって紹介して下さる企画が楽しいです。これからも続けて下さい。

一般・女性 写真や解説が豊富で読みやすいです。

一般・男性 地名がしっかり書いてあって、場所もよくわかった。キャラクターがコミカルでかわいい。

一般・女性 写真との合成がよみやすいです。

一般・性別不詳 マンガで多くの博物館や遺跡がわかりやすく描かれているので楽しく勉強できる。

一般・男性 遺跡の内容がわかりやすいです。

一般・性別不詳 あまり北摂、北河内から出ないので、他の遺跡の興味をそそられ面白かった。地域版で「茨木の遺跡をしらべよう」というのをよく利用していますが、子供のみならず大人も楽しめますね、マンガ版は。

一般・男性 具体的な遺跡の場所がかかれわかりやすかった。

年齢不詳・男性 「遺跡へ行こう」は興味深く読んだ。遠方ばかりとか（八尾）以外この近くの遺跡を紹介してほしい。

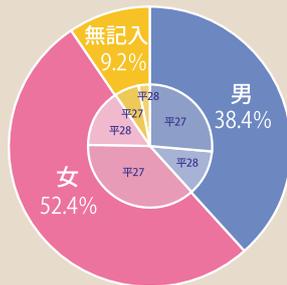
※ご意見の内容については、原文のままとしています。

冊子配布アンケート回答者について

調査期間：平成 27 年 4 月 1 日～平成 29 年 1 月 15 日
 総回答数： 2519（平成 27 年度：1763 平成 28 年度： 756）

「冊子配布アンケート」にお答えいただいた方について
 まとめてみました。

1. 男女比



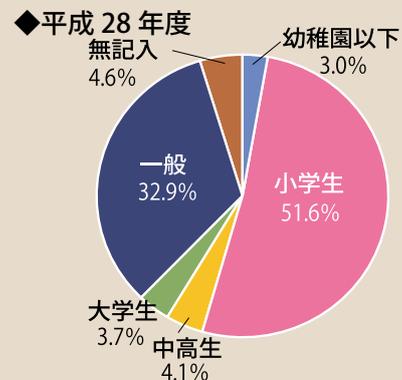
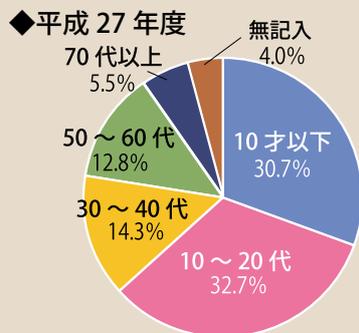
歴史系博物館である弥生博では、春先に社会見学で来る小学生団体を除けば、半数近くが 65 歳以上の高齢者となっています。平成 27 年度の年間パスポート（定期入館券）の購入者を見ると 70%超が高齢者で、熱心なリピーターであることもわかります。男女比率については確実なデータはありませんが、普段の状況を見る限り、八割ほどが男性といった印象で、「中高年以上の男性」が弥生博の中心的な来館者層と言えるでしょう。

一方で、冊子配布の際にご記入いただいているアンケート結果を見ると、女性と小学生が半数以上を占めている状況がうかがえます。また、はじめての来館者が多いことも特徴的です。これは、弥生博の中心的な利用者像とは大きく乖離した結果であり、館キャラを活用したコンテンツが、普段とまったく異なる来館者層への訴求力を持っていることがうかがえます。

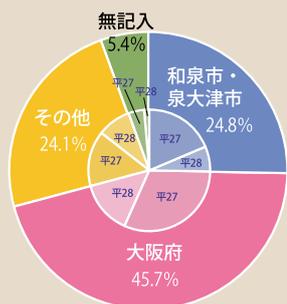


2. 年代構成

年代についての質問は、H27 と H28 で異なるため、各年度の結果をグラフ化しました。

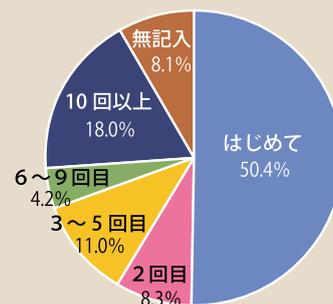


3. 住まい



4. 来館回数

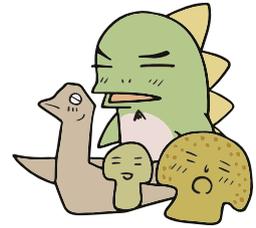
(平成 28 年度のみ)



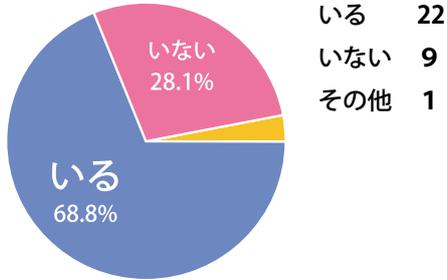
ミュージアムで働くみなさんに聞きました

アンケート

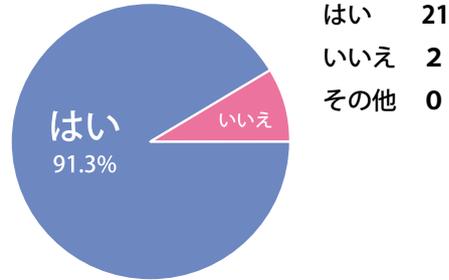
全国の多様なジャンルのミュージアム関係者に「あなたのミュージアムのキャラクター」について聞きました。
調査：平成27年12月 総回答数：32



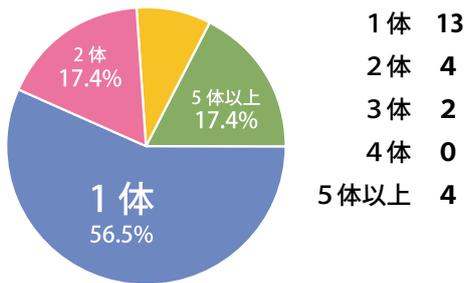
Q 1. 現在、あなたのミュージアムにキャラクターはいますか？



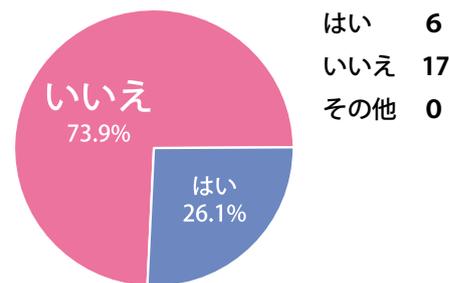
Q 2. キャラクターに名前がついていますか？



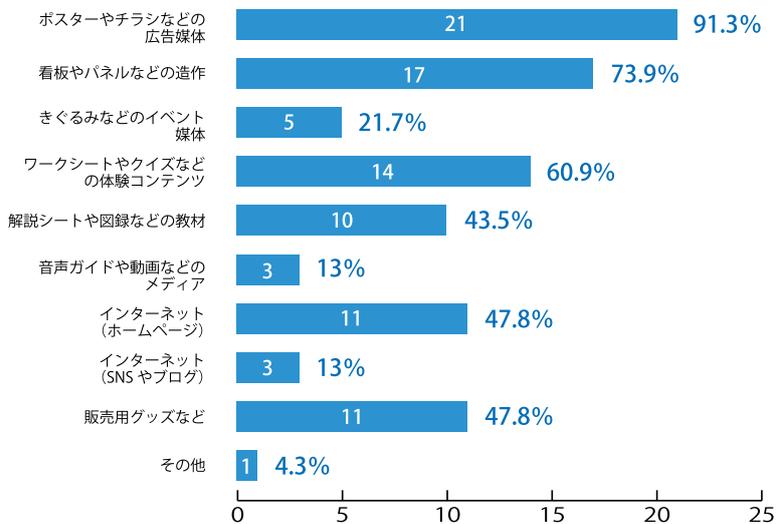
Q 3. キャラクターは何体ありますか？



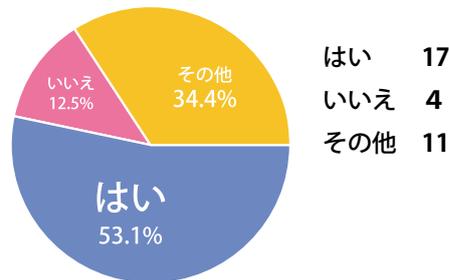
Q 4. 「ゆるキャラグランプリ」や「ミュージアムキャラクターアワード」などの人気コンテストにエントリーしたことはありますか？



Q 5. キャラクターはどのように活用されていますか？



Q 6. ミュージアムにキャラクターは必要だと思いますか？



「その他」のご意見

- ・ミュージアムによると思います (他同意見2)。
- ・とりあえずキャラクターを作ればいってわけではない。目的を達成するための手段だと思う。
- ・どちらとも言えない。どのように活用する目があれば必要だが、でなければ必要だと思いません。
- ・館としてはわかりませんが、来館者からの要望が時々あります。
- ・博物館の特徴が出るものなら良いと思う。
- ・必ずしも必要とは思いませんが、各館の内部で「キャラクターほしい！」という機運が生じたならば、作ればよいと思います。
- ・子ども向けなどであれば、あると良いと思う。
- ・必要とは思えないが、何らかのアイコンがあると便利なのは確か。
- ・市町村が直接運営している場合は市町村のイメージアップ、もかねて、市町村のキャラを使用する方がよいのではないかと考えています。

弥生博の館キャラ、カイトとリュウさん どう思う？



キャラクターがわかりやすく案内することで、館側の意図が伝わりやすくなる。難しい内容でもとっつきやすくなる。キャラを上手に活用されていると思います。

ただのマークとしてのキャラではなく、本、漫画なので動きがあり、キャラクターが立っており、よいと思う。子どもへのアピール力があり、子どもが博物館へ来館するきっかけ作りになっている。



パンフレットなどの印刷だけでなく、音声ガイド、動画など、幅広いコンテンツが作成されており、キャラクターを最大限に活用していると思います。



キャラクターの元となった資料が展示室にあることや、教育コンテンツとして利用されている点でいいと感じた。当館ではキャラクターが無いと回答したが、県指定文化財の他施設では、子どもでも施設に親しみやすいよう、各部屋の説明板にキャラクターをつけている。文化財担当(私)が地域の人の意見を取り入れて作成したが、公認キャラにはできなかった。よって名前も無い。



カイトの名前がどこからきたのかわかりにくいです。

展示とからめていて、設定がしっかりしているのがとてもいいと思いました。龍と犬という変わった取り合わせも悪くないと思います。ちゃんとお金をかけて、そしてちゃんと活用できていてうらやましいです。



マンガは親しみやすくていいね!

子どもにも親しみやすい可愛らしいキャラクターを使用しており、博物館の利用者層を広げる役割は果たしているかと思います。



実際の展示物にちなんだ、やわらかいキャラクターは、導入として優れていると思いました。アニメや漫画は外注でしょうか?博物館学芸員もからんで語ったほうがよいと思います。実際にはキャラクターは博物館にいないくて、学芸員はいるのですから。キャラクターは橋渡しをすると徹底したほうが、博物館活動や展示そのものに注目が集まりやすいと思いました。



出自がはっきりしていていいなと思います。資料に基づいているので親しみやすいプログラムが生まれそうですね。

展示から飛び出したという設定が良いですね。展示に興味を沸かします。



大人も子ども楽しくて、親しみやすい、いいですね。関西弁もいいね。

とても良い取り組みだと思う。弥生時代=主人公は卑弥呼だけなので、キャラを活用することはファン獲得に有効だと考えられるので。



子供たちが博物館に親しみや興味をもつきっかけとして役立っていると感じます。

キャラクターがいるというだけでなく、マンガや動画などに積極的に展開されていて活用が進んでいると思います。日常的にキャラクターデザインを活用するには作家(デザイナー)の方の協力が必要なので、その連携がうまくとれていると思いました。



当館では予算がついてもマンパワー不足で同様にはいきませんが、今後は何かしらキャラの活用法について再考したいところです。特に子供の文化事業への興味喚起には外せないと考えています。

マンガを見てみると、どことなく大阪っぽくていいと思います。ただ、小学生を対象にと考えられているのなら、低学年には言葉が難しいように思いました。



おわりに

もっと楽しく、よりわかりやすく、親しみを持って学習でき、だれもが気軽に利用できる施設。地域の文化施設である博物館が目指すひとつの理想でもあります。本実行委員会では平成 26 年度からの 3 年間、文化庁の支援を受けながら「館キャラ」を広報や情報発信だけでなく、博物館教育へと積極的に活用していくことで理想の実現を図ってきました。結果として、地域の子供達を中心とする「小中学生の個人来館数」は、平成 25 年度の 5,955 人から、平成 27 年度には 13,002 人と大幅に増加しました。休日だけでなく、平日の下校後に博物館にやってくる子供たちのすがたは、まさに「くらしの中の博物館」として、地域の方に愛される施設へ向けた着実な歩みを実感させます。また、個性豊かな館キャラの輪に象徴されるように、「ポータルミュージアム」と呼ぶ連携事業は、地域を超えて遺跡や博物館が持つ魅力を相互発信するとともに、単館では成し得ない新しい共催展示や多彩な連携ワークショップの開催を通じて、来館者に新しい文化体験への扉を開いています。

もちろん成果ばかりではありません。残された課題や、新しく生まれた課題も多くあります。しかし、私たちは歩みを止めることなく、新しいチャレンジを続け、成果や課題を多くの博物館と共有していきたいと考えています。

私たちの取り組みは、特別なことのように見えて、実は工夫次第でどこでも導入可能なものばかり。

博物館をもっとおもしろくするために、本実行委員会の取り組みが参考になることを祈っています。

館キャラ連携プロジェクト実行委員会

平成 26 年度実行委員会

中核館	大阪府立弥生文化博物館	会長	黒崎 直	(大阪府立弥生文化博物館館長)
構成団体	公益財団法人 大阪府文化財センター 八尾市立しおんじやま古墳学習館 特定非営利活動法人 歴史体験サポートセンター ^{あつて} 泉大津市立楠小学校 泉大津市立条南小学校 和泉市立青葉はつが野小学校	副会長	秋山 浩三	(大阪府立弥生文化博物館副館長兼学芸課長)
		副会長	福田 和浩	(八尾市立しおんじやま古墳学習館館長)
		監事	島谷 美穂	(公益財団法人大阪府文化財センター総務企画課副主査)
		事務局長	中川 隆雄	(大阪府立弥生文化博物館企画管理課長)
		事務局員	江浦 洋	(公益財団法人大阪府文化財センター事務局次長兼総務企画課長)
			中尾 智行	(大阪府立弥生文化博物館学芸課総括学芸員)
			新田 康博	(公益財団法人大阪府文化財センター総務企画課主事)
			柴田 妃三光	(大阪府立弥生文化博物館学芸課学芸員)

平成 27 年度実行委員会

中核館	大阪府立弥生文化博物館	会長	黒崎 直	(大阪府立弥生文化博物館館長)
構成団体	公益財団法人 大阪府文化財センター 滋賀県立安土城考古博物館 八尾市立しおんじやま古墳学習館 志岐市立一支国博物館	副会長	秋山 浩三	(大阪府立弥生文化博物館副館長兼学芸課長)
		監事	江浦 洋	(公益財団法人大阪府文化財センター事務局次長兼総務企画課長)
		事務局長	山城 統	(大阪府立弥生文化博物館企画管理課長)
		事務局員	細川 修平	(滋賀県立安土城考古博物館学芸課長)
			河合 恭典	(志岐市立一支国博物館学芸員)
			福田 和浩	(八尾市立しおんじやま古墳学習館館長)
			島谷 美穂	(公益財団法人大阪府文化財センター総務企画課副主査)
			中尾 智行	(大阪府立弥生文化博物館学芸課総括学芸員)
			新田 康博	(公益財団法人大阪府文化財センター総務企画課主事)
			柴田 妃三光	(大阪府立弥生文化博物館学芸課学芸員)
			北原 翔子	(大阪府立弥生文化博物館学芸課学芸員)

平成 28 年度実行委員会

中核館	大阪府立弥生文化博物館	会長	黒崎 直	(大阪府立弥生文化博物館館長)
構成団体	公益財団法人 大阪府文化財センター 名古屋市立大学大学院芸術工学研究科 (横山清子研究室) 古代オリエント博物館 八尾市立しおんじやま古墳学習館 泉佐野市立歴史館いずみさの	副会長	秋山 浩三	(大阪府立弥生文化博物館副館長兼学芸課長)
		監事	江浦 洋	(公益財団法人大阪府文化財センター事務局次長兼総務企画課長)
		事務局長	山城 統	(大阪府立弥生文化博物館企画管理課長)
		事務局員	横山 清子	(名古屋市立大学大学院教授)
			下釜 和也	(古代オリエント博物館研究員)
			福田 和浩	(八尾市立しおんじやま古墳学習館館長)
			北原 翔子	(泉佐野市立歴史館いずみさの学芸員)
			島谷 美穂	(公益財団法人大阪府文化財センター総務企画課副主査)
			中尾 智行	(大阪府立弥生文化博物館学芸課総括学芸員)
			新田 康博	(公益財団法人大阪府文化財センター総務企画課主事)
			瀬尾 晶太	(大阪府立弥生文化博物館学芸課学芸員)
			井ノ上 佳美	(大阪府立弥生文化博物館学芸課学芸員)
			井上 知花	(大阪府立弥生文化博物館学芸課学芸員)

- 本書は、館キャラ連携プロジェクト実行委員会（中核館：大阪府立弥生文化博物館）が文化庁の文化芸術振興費補助金を受け、平成26年度から平成28年度まで実施した事業報告書として作成しました。
- 本書の企画・構成および本文の執筆は、大阪府立弥生文化博物館総括学芸員 中尾智行が行い、デザイン・レイアウト作業および各種のデータ編集・調整・グラフの作成は、非常勤職員 竹村亜矢子・森脇祐美・榎永瑤子が行いました。また、平成26年度には非常勤職員 藤井美津子が、平成27年度には非常勤職員 藤井美津子、森脇祐美が本事業の補助作業を行いました。



本事業の推進のためにご指導・ご協力をいただいた、
下記の機関・施設と担当者の皆様に心から御礼申し上げます。

- 青谷上寺地遺跡展示館
- 志岐市教育委員会
- 泉大津市教育委員会
- 泉大津市立池上留根弥生学習館
- 泉佐野市教育委員会
- 和泉市教育委員会
- 和泉市立いずみの国歴史館
- 田舎館村教育委員会
- 田舎館村埋蔵文化財センター 田舎館村博物館
- 大阪府教育委員会
- 岡山県立博物館
- 宮内庁書陵部
- 公益財団法人鳥取市文化財団
- 国土交通省九州地方整備局国営海の中道海浜公園事務所
- 佐賀県教育庁
- 静岡市教育委員会
- 静岡市立登呂博物館
- 下関市教育委員会
- 大山町役場観光商工課
- 土井ヶ浜遺跡・人類学ミュージアム
- 鳥取県教育委員会
- 鳥取県埋蔵文化財センター
- 鳥取県立むきばんだ史跡公園
- 砺波市埋蔵文化財センター
- 名古屋博物館
- 横浜市歴史博物館
- 吉野ヶ里公園管理センター
- (50音順・実行委員会構成団体は除く)

キャラが動けばもっと楽しい。もっとつながる。

館キャラ連携プロジェクト 3年間のまとめ

館キャラ連携プロジェクト実行委員会

 文化庁 平成28年度 文化庁
地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業

発行日 2017年3月20日

編集 大阪府立弥生文化博物館
〒594-0083 大阪府和泉市池上町 4-8-27

TEL : 0725-46-2162 FAX : 0725-46-2165

Web : <http://www.kanku-city.or.jp/yayoi/>

印刷 株式会社グラフィック

facebook : <https://www.facebook.com/YayoiMuseum/>



博物館をもっと楽しく、より親しみやすく。
個性豊かな館キャラが博物館のフロントマンとして
活躍しています。

いつも笑顔、ほっこり癒やし系の彼らは、
博物館で働くアナタのすがたそのもの。
アナタの博物館の魅力をもっと伝えていくために。
館キャラにできることは、まだまだたくさんあります。