

ふれあい体験室機能強化

金城久枝

Enhancements of hands-on experience room in the museum

Hisae KINJO

沖縄県立博物館・美術館，博物館紀要 第9号別刷

2016年3月30日

Reprinted from the
Bulletin of the Museum, Okinawa Prefectural Museum and Art Museum, No.9
March, 2016

ふれあい体験室機能強化

金城 久枝¹⁾

Enhancements of hands-on experience room in the museum

Hisae KINJO¹⁾

はじめに

ふれあい体験室は、ハンズオン展示を通して、“おきなわ”との「ふれあい空間」創りをめざす部屋となっている。この部屋は、常設展示としての総合展示部門・各分野展示部門と補完しあい、また、体験学習プログラムと連携し、効果的に運用できる機能を併せ持っている。県内の児童生徒をはじめ観光客が来館し、ハンズオン展示を活用し、沖縄の自然・歴史・文化を身近に感じる上で有効である。

しかし、近年増加傾向にある外国人観光客への対応やユニバーサルデザインへの取り組み、多様化するニーズへの対応等が課題となってきた。

そこで、これら課題の改善を目指し、ふれあい体験室の機能強化として、外国人観光客への対応策、ユニバーサルデザインの取り入れ、及び新たなキット開発・製作の取り組みを行うこととした。

ふれあい体験室機能強化は、平成 26 年度から平成 27 年度博物館・美術館魅力アップ事業の一環として取り組みを行った。

本事業を効率的・効果的に実施するにあたり企画提案を公募し、プロポーザル方式で業者選定を行った。

ここでは、平成 26 年度から 27 年度におけるふれあい体験室機能強化の取り組みを紹介したい。

1 ふれあい体験室の概要

(1) 設置の経緯

沖縄県立博物館は、平成 19 年(2007 年)首里からおもろまちへの移転を機に、美術館を併置し名称を沖縄県立博物館・美術館として開館した。旧館時代にはなかったふれあい体験室(ハンズオン展示室)

は、新館における教育普及活動の充実を期して新設された。

設置場所として、博物館常設展示室の正面に置かれた。常設展示室正面に設置された理由として、教育普及活動の充実が今後の博物館運営のなかで大きな意味をもつとの考えによる。

部屋のコンセプトとして、交流の場となるようにすること、総合展示部門・部門展示とリンクしたハンズオン資料を展示すること、来室者の発見・感動の場となるようにすることが取り組まれた。新館展示実施設計を進めるなかで、名称がふれあい体験室とつけられた(與那嶺, 2008)。

ハンズオン展示施設の設置は、県内で初の試みであった。

(2) 体験キットについて

体験キットとは、ふれあい体験室に設置するハンズオン展示資料を指している。

新設のふれあい体験室に設置するハンズオン展示資料は、自然史、人類学、考古、美術工芸、歴史、民俗の 6 分野に係わるもので、博物館資料をふれあうことを通して、より身近に感じてもらう主旨のもと、製作がすすめられた(園原, 2008)。

ハンズオン展示資料製作は、各分野担当学芸員の監修により、実物資料、製作物体験キットとして製作された。

体験キット(ハンズオン展示資料)製作については、沖縄県立芸術大学と博物館とのコラボレーションにより製作された体験キット 6 件がある(與那嶺, 2008)。

また、担当学芸員が各分野の第一人者の方々をは

¹⁾ 沖縄県立博物館・美術館 〒900-0006 沖縄県那覇市おもろまち 3-1-1

Okinawa Prefectural Museum & Art Museum, 3-1-1 Omoromachi, Naha, Okinawa 900-0006 Japan

じめ、県民への参加を呼びかけるなど、参加型のキット製作が取組まれた。

ふれあい体験室の設置に向け、ハンズオン展示資料として、27 件の体験キットが創られた。

2 ふれあい体験室の課題

ふれあい体験室は、施設として、ハード面におけるバリアフリーは整っているが、ユニバーサルデザインにおける対応が不十分である。年々増加傾向にある外国人観光客への対応や多様化するニーズへの対応もあわせ改善すべき点がいくつかあげられる。

以下にふれあい体験室における課題点をあげる。

- (1) ふれあい体験室は、設置場所として、博物館常設展示室の正面に置かれているが、ガラス張りの部屋で一見すると何のための部屋であるかがわかりにくい。
- (2) 外国語表記がないため国外からの来館者が認知しにくい。
- (3) 無料の施設であることがわかりにくい。
- (4) ハンズオン展示資料としての体験キットの解説シートに、点字表記用がない。
- (5) 体験キット(ハンズオン展示資料)のアウトリーチ用としての活用ができていない。
- (6) 体験キットは、ハンズオン展示資料であるため、経年劣化が目立ってきた。

これら、ふれあい体験室における課題解決に向けた取組として、2 カ年計画(表1)でふれあい体験室(施設)と体験キット(ハンズオン展示資料)の改善を目指すこととした。

	H26.4	5	6	7	8	9	10	11	12	H27.1	2	3
ふれあい体験室機能強化事業 ①体験キット改良事業、② 交差路のユニバーサルデザイン化	内部検討会議			公開	公開	キット開発調査			キット設計			納品
	内部検討会議			公開	公開	展示等のユニバーサルデザイン化 点字解説作成			展示等のユニバーサルデザイン化 展示設置工事			検査

	H27.4	5	6	7	8	9	10	11	12	H28.1	2	3
ふれあい体験室機能強化事業 ①体験キット製作	公開			字表長との調整	キット製作			納品			検査	

表1 平成 26 年度～平成 27 年度行程表

3 ふれあい体験室機能強化事業

■平成 26 年度の取組み

平成 26 年度は、ふれあい体験室展示造作に関することとして、サイン製作及び設置、外国語表記、点字翻訳作業を行う。また、体験キットに関することとして、

先進地調査、新キットの基本設計・製作を行う(表 2)。

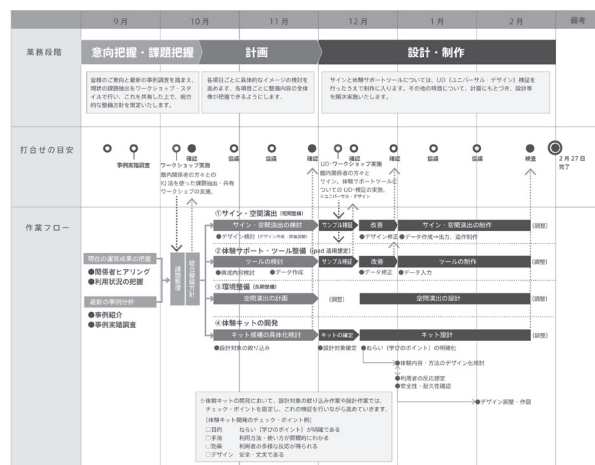


表2 平成 26 年度 実施方法

(1) ふれあい体験室(施設)の現状

機能強化を進めるにあたり、ふれあい体験室の現状把握として、来館者へのアンケートを実施した。アンケートは、ふれあい体験室への来室者と非来室者に分け実施した。内容として、ふれあい体験室(施設)に関することと体験キット(ハンズオン展示資料)にかんすることの項目を設けた。

ふれあい体験室(施設)に関するアンケートの結果から、常設展示室正面という設置場所の有効性(図-1、図-3)はうかがえるが、ふれあい体験室(施設)が誰でも利用できる無料の施設(図-2)であることが浸透していないことがわかる。

また、ふれあい体験室施設名称の認知不足(図-4)、何を目的とした施設であるかの認知不足が課題として見えてきた。

①ふれあい体験室への来室者アンケート

ふれあい体験室への来室者 46 組 (124 名)

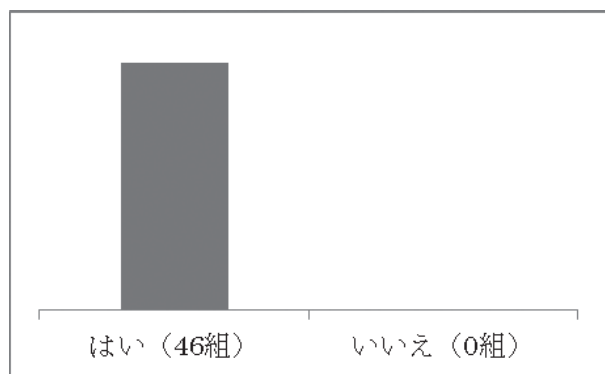


図-1 場所は分かりやすい／入りやすい

※沖縄県立博物館・美術館「ふれあい体験室機能強化事業報告書」一部

②ふれあい体験室への非来室者アンケート

体験室非来室者 41 組 (193 名)

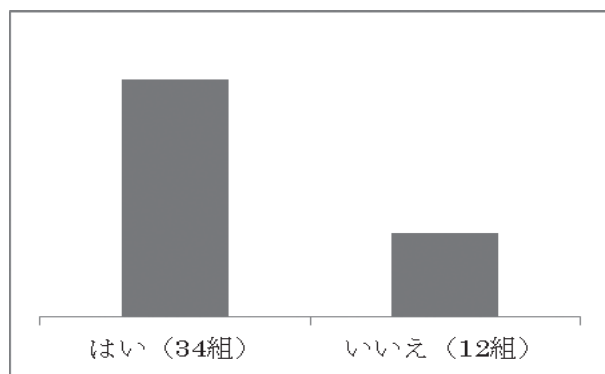


図-2 入室無料であることを知っていますか

※沖縄県立博物館・美術館「ふれあい体験室機能強化事業報告書」一部

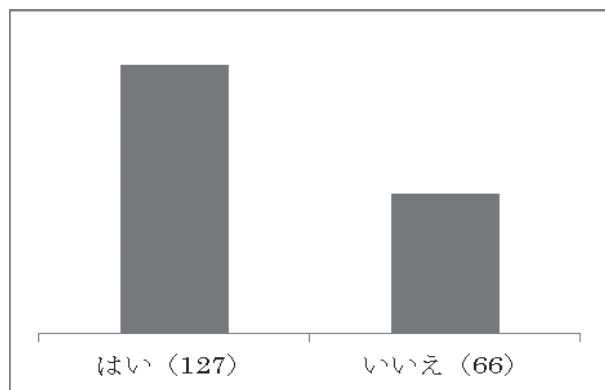


図-3「ふれあい体験室」(存在)を知っていますか

※沖縄県立博物館・美術館「ふれあい体験室機能強化事業報告書」一部

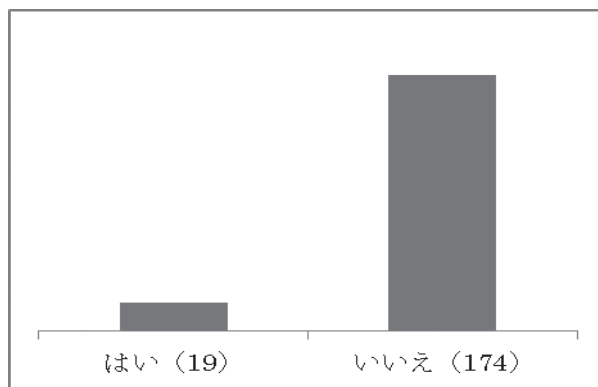


図-4「ふれあい体験室」(名称)を知っていますか

※沖縄県立博物館・美術館「ふれあい体験室機能強化事業報告書」一部

初めて来館する国内・国外からの来館者へもわかりやすい施設とするため、これらの課題(2-(1)～(6)ふれあい体験室(施設)に関するアンケート)の解消にむけて、ファサードの在り方、施設サインの在り方、案内サインの在り方、室内サインの在り方、外国人来館者対応の体験キットの利用方法の改善を図ることとした。

(2) ふれあい体験室展示造作

ファサードを検討するにあたり、ガラス面の有効性を活かすことに留意した。また、子どもから大人までを対象とし、興味を引き入りやすいこと。ふれあい体験室(施設)を、常設展の隣にある木陰をイメージし、誰もが入りやすい優しい雰囲気由来館者を迎える場を醸し出すようにすることとした。ガラス面グラフィックサインは、子どもや親子が興味を引き入りやすいように、子どもをモチーフにしたイラストを配した(写真1)。室内名サインはふれあい体験室の木陰をイメージすることから緑色を使い、ポップな動きで活動を表現した(写真2)。室内吊り下げサインは、染料に使用されるフクギの葉をモチーフにした(写真3)。インフォメーションサインは、子どもにも読めるよう目線の高さを考慮した(写真4)。

施設案内サインは、英語、中国語(簡体・繁体)、韓国語、スペイン語を表記した(写真5)。また、ハンズオン展示資料としての体験キットの使い方など国内・国外からの来館者が短い時間で理解し、体験キットに触れる、使ってみる等ができるよう方法を検討した。演示具分類サインを ICT 対応にし、AR



写真1 ガラス面グラフィックサイン



写真2 室内名サイン



写真3 室内吊り下げサイン



写真4 インフォメーションサイン



写真5 施設案内サイン



写真6 ターゲットアイコン



写真7 吊り下げターゲットアイコン



写真8 演示具分類サイン (ICT 対応)



写真9 点字シート

(Augmented Reality) 拡張現実と呼ばれる方法を導入した。これは、コンピューターを利用して、現実の風景に情報を重ね合わせて表示する技術である。ターゲットアイコン (写真 6、7) に、タブレット (写真 8) をかざすと反応し、体験キットの使い方が表示される。タブレットは、日本語、英語、中国語 (簡体・繁体)、韓国語、スペイン語の 5 カ国語に対応できる。ユニバーサルデザイン対応として、点字解説シートの作成を行った (写真 9)。

造作に関するデザイン、素材、耐久性、安全性、内容については、博物館班会議での検討、委託業者担当との複数回におよぶ検討を重ね選定し製作に至った。

(3) 体験キット (ハンズオン展示資料) の現状

ハンズオン展示資料としての体験キットは、来室者が直接展示物にふれることができ、沖縄の自然・歴史・文化を身近に感じることができる。体験キット (ハンズオン展示資料) に関するアンケート結果から、体験キット (ハンズオン展示資料) が子どもから大人まで多くの来室者 (図- 5) に親しまれていることがわかる。これは、新館開館当初目指した、博物館資料にふれることを通して、より身近に博物館を感じてもらうことにつながっている。

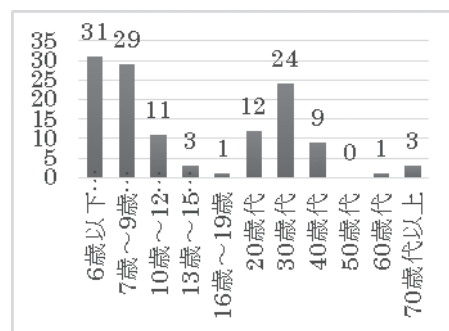


図- 5 来室者年齢

※沖縄県立博物館・美術館「ふれあい体験室機能強化事業報告書」一部

27 件ある体験キットの中で、人気がある上位 3 キット No27、No20、No13 は、操作性があり分かりやすい、遊びながら学べることや知る事が多い、複数で取り組む楽しさがあるなどの特徴があげられる。人気の体験キットには、リピーターも多いが、反面、操作性や利用方法が難しく、年代によっては倦厭されてい

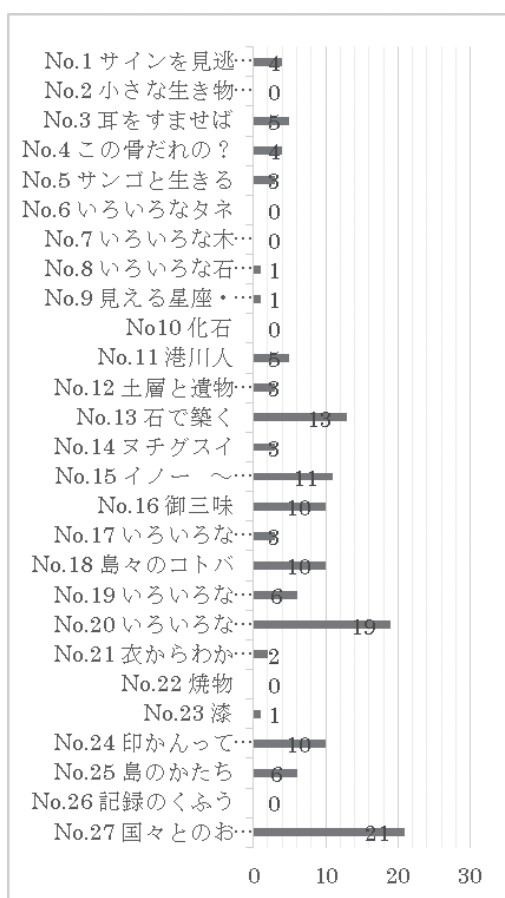


図 - 6 楽しかった体験キット (複数回答)

※沖縄県立博物館・美術館「ふれあい体験室機能強化事業報告書」一部

る体験キットもある (図- 6)。

また、県外からの修学旅行等の事前学習で体験キットを活用したい場合など、現状の体験キット (ハンズオン展示資料) では、運搬面等から考えて、アウトリーチには不向きである。それは、当初のハンズオン展示資料製作においては、アウトリーチを想定していなかったためである。

そこで、新体験キットの開発では、アウトリーチで活用ができること、操作性の難易度を考慮すること、ユニバーサルデザインを取り入れることを念頭に置きすすめることとした。

平成 26 年度は、先進地視察調査、新体験キット (ハンズオン資料) の基本設計・製作を行った。

(4) 新体験キットの基本方針

新体験キットの開発には、体験キットのアイデアから、本製作まで分野担当学芸員が携わりながら進

めることとし、6つの基本方針のもと開発から製作まで、2カ年計画で取組みに当たった。

新体験キット製作の基本方針。

- ①体験や交流を通して、来館者に発見や感動の喜びを提供できるものとする。
- ②常設展示室で扱う沖縄の自然、考古、歴史、美術工芸及び民俗などの展示内容を補足するものとする。
- ③沖縄の歴史、文化に深い関わりを持つ、中国をはじめアジア太平洋地域に関係する体験キットを視野に入れたものとする。
- ④特別展や企画展の開催期間中は、展示会と関連するような体験キットを検討する。
- ⑤季節ごとに体験キットの入れ替えができるようにメニューを検討する。
- ⑥障害者、高齢者、子どもなど「誰にもやさしい」体験キットを検討する。

(5) 新体験キット開発の流れ

- 6月 新体験キットのアイデア作成
- 7月～ 8月 新体験キット案収集
- 9月～ 10月 新体験キット案の基本設計
- 11月～ 12月 先進地視察調査
- 1月～ 2月 学芸員ヒアリング
- 2月～ 3月 基本設計・サンプル製作

(6) 先進地視察調査

視察場所として、山口県萩市立萩博物館、北九州市いのちのたび博物館、九州国立博物館、福岡市立博物館、滋賀県立琵琶湖博物館、三重総合博物館、大阪市自然史博物館を視察した。

萩博物館では、萩なんでも BOX について話しを伺うことができた。完成までに要した期日は、約 1 年間。キット開発にあたっては、小学校長に関わってもらい、授業でのモニタリング等が行われた。

北九州市いのちのたび博物館では、学校連携の内容やキットの貸出について話しを伺うことができた。化石レプリカづくり等体験学習を旅行社と調整し修学旅行の行程に位置づけている。

九州国立博物館では、教育普及貸出キットのきゅうぱつくと体験エリアのあじっばについて話しを伺うことができた。きゅうぱつくについては、九博のコンテン

ツをベースに開発された学習ツールで、貸出数も多い。授業に活用できるよう工夫がなされていた。あじっばは、子どもが初めて博物館に出会う場所、親子が楽しめるように展示内容やデザインに工夫がなされていた。

福岡市立博物館では、AR 技術を施した展示がされていた。展示物にタブレット端末をかざすと内容がわかるようになっていた。

琵琶湖博物館では、体験施設ディスカバリールームについて、話を伺うことができた。ディスカバリールームでは、ザリガニになってエサを捕ったり、昔の台所の道具を使ったりなど、子どもが遊び（体験）ながら学べる施設の工夫がされていた。ディスカバリー BOX は約 20 個あり、学芸員が製作監修しているが、なかには交流員のアイデアを取り入れたものもある。また、学芸員実習にて BOX を作ってもらい、アイデアを活用しているものもある。アウトリーチは、環境学習に関するものが多い。

三重総合博物館は、展示エリア、交流創造エリア、ミュージアムフィールドの3エリアで構成されている。交流創造エリアにこども体験展示室が設置されている。坂道を登ったり、トンネルをくぐったりしながら、三重の身近な不思議を発見するきっかけを育てる工夫がされていた。体験室面積は、当館のおよそ2倍。なにこれボックスは、現在7つあり、開発に学芸員が関わっている。

大阪市自然史博物館では、ホネのキット開発、ボーリング標本を活用した授業、幼・小学校向け紙芝居などアウトリーチの取組として工夫されたキットについて色々伺うことができた。特に学校連携の取組は非常に参考となった。

先進地視察調査は、ハンズオン資料の開発やアウトリーチでのハンズオン資料製作に活かす事ができた。また、ふれあい体験室（施設）ファサード改善にも繋げることができた。

（7）新体験キット基本設計

新体験キット案として、学芸員から出された 17 案と玉手箱（沖縄の歴史系・自然史系）の基本設計が作成され、学芸員案を基に 8 キットのサンプルを製作（図 7～図 14）した。



図 - 7 サンプル No1



図 - 8 サンプル No2



図 - 9 サンプル No3



図 - 10 サンプル No4

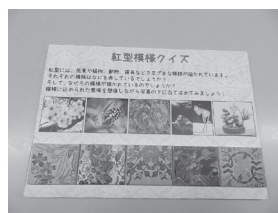


図 - 11 サンプル No5



図 - 12 サンプル No6



図 - 13 サンプル No7



図 - 14 サンプル No8

■平成 27 年度取組み

平成 27 年度は、体験キット（ハンズオン展示資料）の実施設計及び製作を行う。実施設計及び製作については、平成 26 年度製作の体験キット基本設計図書（19 件）に準拠することとした。

体験キット完成を 3 月としているため、ここでは、11 月時点までの取り組みを紹介する。

（1）体験キット製作基本方針

製作物の仕様について

- ①常設展示室で扱う沖縄の自然、人類、考古、歴史、美術工芸及び民俗などの展示内容を補足するものとする。（対象：小学3年生以上）
- ②沖縄の歴史、文化に深い関わりを持つ、中国

をはじめアジア太平洋地域に関係する体験キットを視野に入れたものとする。

- ③小中学生対象とする玉手箱(自然史系、人文系)を製作する。

※玉手箱内容については、各分野学芸員と調整する。

活用方法について

- ①県内外へのアウトリーチを想定した体験キットとする。
②障害者、高齢者、子ども、外国人など誰にもやさしいユニバーサルデザインを取り入れた体験キットとする。

キット数について

- ①10キット×2セット
②玉手箱

平成 27 年度体験キット製作基本方針をふまえ、平成 26 年度製作の体験キット基本設計図書 19 件から 10 件を選定した。

10 件の体験キット選定にあたっては、博物館班会議、各分野担当学芸員、委託業者担当と検討を重ねて行った。

(2) 新体験キット実施設計・製作の流れ

- 8 月 平成 27 年度体験キット基本方針確認
9 月 実施設計に向け学芸員ヒアリング
10 月 試作品製作
11 月 試作品モニタリング
小学校 2 校にて実施
12 月 モニタリングアンケートから改善点抽出、学芸員ヒアリング
1 月～2 月 実施設計の製作
3 月 体験キット完成

9 月の学芸員ヒアリングでは、キットのねらい、内容、体験方法、キット構成、素材などの確認をおこない、10 月は、10 キットの試作品製作(図 18～図 27)へと入った。11 月には、試作品でのモニタリング調査を実施した。



図 -15 岩石



図 -16 化石



図 -17 生態系



図 -18 サンゴとカッチュソウ



図 -19 チュンジ



図 -20 織り



図 -21 昔話



図 -22 三線



図 -23 仁王像



図 -24 万国津梁の鐘

(3) モニタリング

ふれあい体験室体験キットモニタリングに向け実施要項(資料1)を作成し、那覇市と浦添市の2小学校でモニタリング調査を実施することができた。

沖縄県立博物館・美術館

ふれあい体験室 体験キットモニタリング実施要項

1. 目的

ふれあい体験室の体験キット開発において、製作基準となる小学校3年生の児童に試作品を体験してもらい、各体験キットの安全性、耐久性、操作性、理解度等を観察・調査し、本製作の参考とする。

2. 対象、日時、場所

- ・対象・・・小学校3年生
- ・実施期間・・・11月内で実施
- ・時間・・・学校側可能な時間設定で依頼する。
- ・場所・・・学校側可能な場所で依頼する。

3. モニタリング対象体験キット

試作キット・・・約10点

4. モニタリングの方法

- ① 体験キットを5グループに分け、児童も5グループに分ける。
- ② 体験キット1グループに対し、児童1グループが試用する。
- ③ 試用時間は約10～15分程とする。
- ④ 児童は、1人2キットの体験キットを試用する。
- ⑤ 試用後は、各児童にアンケート用紙に記入してもらう。

授業	はじめ	職員等紹介	5分		
	移動	A～Eグループ	5分		
モニタリング開始【1グループ→2キットの体験】					
	担当者解説		5分	(A)	
	児童によるモニタリング		10分	(B)	(E)
	担当者解説		5分		
	児童によるモニタリング		10分	(C)	(D)
	おわり	アンケート記入	5分		

5. アンケートの方法

- ・児童向けアンケート
- ・教職員向けアンケート

資料1

事前打合せでは、博物館事業の概要を説明し、体験キット開発において、製作基準となる小学校3年生の児童に試作品を体験してもらい、各体験キットの安全性、耐久性、操作性、理解度等を観察・調査し、本製作の参考とすることを確認した。モニタリング調査当日は、学校側の協力がありスムーズにモニタリング調査を実施(写真10.11.12.13.14)することができた。



写真10 岩石と化石モニタリング



写真11 サンゴとカッチウソウのモニタリング



写真12 生態系のモニタリング



写真13 チュンジーのモニタリング



写真14 万国津梁の鐘モニタリング

モニタリング調査では、児童アンケート（資料 2-1、資料 2-2）、教師アンケート・関係者アンケート（資料 2-3）から、子どもたちが、実際にどれくらい体験キットを理解できているか、キットの操作性はどうか、安全面性、耐久性はどうかなど確認することができた。また、アウトリーチでの活用に適しているかなどを知る手だてとなった。

モニタリング調査実施後、体験キットの本製作に向け、モニタリング調査での課題点について、各担当学芸員と試作品の見直しを行い、改善点を整理し本製作実施に繋げることができた。

沖縄県立博物館・美術館 平成27年度 ふれあい体験室機能強化事業
体験キットモニタリング

なに？ なぜ？ なるほど！

3年 組 番 氏名()

① 体験キットについてのアンケート用紙 (◎とてもよい ○よい △もう少し)

グループ	体験キット名称	①大きさ、かたち、イラストはどうですか。	②遊ぶ方法のおもしろさはどうですか。	③キットの学習内容は、わかりやすいですか。	④説明の文書はわかりやすいですか。
A	1 サンゴとカッチュウソウの壁〜い仲				
	2 コロコロからくり生体集				
B	3 炭石薄片観察				
	4 化石組み立て体験				
C	5 夜からわかること〜夜間観察〜				
	6 三線のかたち				
D	7 仁王像				
	8 万葉神楽の袖				
E	9 ウチナーの音節				
	10 チュンギー				

資料 2-1

★それぞれの体験キットで遊んでみてわかったことや感じたことなど書いて下さい。

グループ	体験キット名称	感想・気づき
A	1 サンゴとカッチュウソウの壁〜い仲	
	2 コロコロからくり生体集	
B	3 炭石薄片観察	
	4 化石組み立て体験	
C	5 夜からわかること〜夜間観察〜	
	6 三線のかたち	
D	7 仁王像	
	8 万葉神楽の袖	
E	9 ウチナーの音節	
	10 チュンギー	

資料 2-2

モニタリング調査チェックリスト

◎=よい ○=まあまあ △=もう少し

調査員: 氏名:

① サンゴとカッチュウソウの壁〜い仲 (試作品)

テーマ (仮称): 沖縄の海を巡るサンゴとカッチュウソウの共生を学ぶ

項目	評価	備考
テーマ (仮称) を理解しているか		
説明通りに製作しているか (サンゴとカッチュウソウの関係を正確に、生き物性しりあわせしりあわせか。)		
キットの使い方はどうか (図解が明確か、丁寧に教えるか 等)		
仕組みはどうか (大きさ、かたち 等)		
安全性はどうか *本仕様を考慮して		
耐久性はどうか *本仕様を考慮して		
アウトリーチ (展示) 教材としてどうか *本仕様を考慮して		

※ 特記事項 (すぐちゅうへい「声かけ」や「手助け」について課題があれば、)

資料 2-2

おわりに

平成 26 年度から平成 27 年度の 2 年間、ふれあい体験室機能強化に取り組み、施設の機能強化、新体験キットの開発を実施することができた。施設の機能強化では、ファサードデザインをはじめ、施設室名サイン、室内吊り下げサイン、施設案内サインを製作し、演示具 (体験キット) 分類に A R を導入するなどし、これまでの課題点改善を図ることができた。

新体験キットの開発は本稿では、11 月時点までの取り組みを紹介したが、3 月には新体験キットが完成する。学芸員が体験キット (ハンズオン展示資料) のアイデア案を出し、それを基に基本設計・実施製作まで関わった新体験キット (ハンズオン展示資料) を多くの児童・生徒に活用してもらいたい。

今後の方向として、体験キットのアウトリーチに向け、情報発信・普及の広報活動の工夫強化が出来ればと考える。また、ふれあい体験室 (施設) は、無料の施設であり、いつ来館しても気軽に立ち寄れること、体験キット (ハンズオン展示資料) は、自由に活用できることを広報し、子どもたちが沖縄を知る施設・資料として、県民をはじめ多くの方に利用・活用をしていただきたい。

最後に、本事業を実施するにあたり、協力を頂いた、山口県萩市立萩博物館、北九州市いのちのたび博物館、九州国立博物館、福岡市立博物館、滋賀県立琵琶湖博物館、三重総合博物館、大阪市自然史博物館、那覇市立曙小学校、浦添市立浦城小学校、トータルメディア開発研究所のご担当者各位に心より感謝申し上げます。

参考文献・資料

園原謙. 2008 年「博物館づくりー沖縄県立博物館新館展示施設の場合」『沖縄県立博物館・美術館紀要第 1 号』PP.70-71

與那嶺一子. 2008 年「体験キットを作るー沖縄県立芸術大学の学生達との教育普及プログラムの試みー」『沖縄県立博物館・美術館紀要第 1 号』PP.81-82
(株) トータルメディア開発研究所 沖縄県立博物館・美術館魅力アップ事業「ふれあい体験室機能強化事業報告書」2015 年 2 月