

# 「考える楽しさ」を伝える空間づくり



株式会社 デザインセンター  
プランニング局 プランニング2部 第1グループ グループ長

## 篠原宏一

主にミュージアムなどの文化施設、文化催事などの展示において、情報・体験・コミュニケーション全般の企画を担当。近年は自然や環境、サステナビリティに関するテーマ、マンガをはじめとしたジャパンカルチャーに関するテーマなど、国内外で社会的潮流となっているテーマの空間づくりに積極的に取り組んでいる。静岡大学非常勤講師。

### 考えること＝ エンターテインメント？

エンターテインメントという言葉は人々を楽しませる意味として使われることが多い。

私は主にミュージアム等の文化施設を中心とした空間づくりの企画に携わっている。

これまでさまざまな仕事を通じて知的好奇心が刺激されたり、知的欲求が満たされることも楽しさの一つであり、「考えること」もエンターテインメントの一つだと感じる場面も多い。

知らなかったことを知ることさらに興味が深まること、知識が行動に使えるようになること、それらのプロセスには必ず「考える楽しさ」があるように感じられる。そう捉えると、考えるという楽しみ方をアシストするミュージアムなども、一つのエンターテインメント空間と呼べるのではないか。

ミュージアムをはじめとした文化施設は、展示等のさまざまな活動を通じて知ることや学びにつながる楽しさを提供し、次代を担う人々を育む社会教育的な役割を担っている。

本稿では、「考える楽しさ」を通じて人を育み、次代につなぐ空間づくりについて、2022年春、品川区にオープンした施設「エコルとごし」の展示づくりにおける企画プロセスを例にして述べてみたい。

### 環境について考える施設 「エコルとごし」

環境学習交流施設「エコルとごし」は、2022年5月に東京都品川区の中央に位置する戸越公園内に新設された公共施設だ。「つなぐ つづける つくりだす～エコなミライへ～」をコンセプトに掲げ、品川区民を中心に地域での環境学習と交流を促進する場である。

地球温暖化による影響が年々顕著になるなかで、国内においてもその対策や環境に関する学びへの需要が高まっている。本施設は、次代につなぐ環境都市実現への具体的施策の一つとして設置され、環境保全について日常的に実践する人、特に子どもたちへの環境啓発を目的に、戸越公園の豊かな自然の中で、環境を「楽しく」学べる場となることを目指している。

また、建物は外部環境、内部環境に応じた環境技術を取り込んだ「ネット・ゼロ・エネルギー・ビル(=ZEB)」であり、都内の公共建築物として初となる建築物省エネルギー性能表示制度(BELS)における「Nearly ZEB(ニアリーゼブ)」の認証を取得。地中熱を活用した空調設備などの省エネに加え、太陽光発電など自らエネルギーを創り出す(創エネ)環境配慮技術を数多く採用している。建築そのものも環境学習の材料の一つとして、公園・建築・展示が一体となって環境を学び、考える施設となっている。

### 環境＝ 遠すぎて、近すぎる？

ここ数年でSDGsという言葉が一気に世の中に浸透した。さらにサステナビリティやサーキュラーエコノミーなど、ライフスタイルからビジネスまでさまざまな分野で環境に関連する言葉を聞く機会が多くなり、ある種「環境ブーム」のような状況にある。これは環境意識が向上していることの表れとも考えられるが、環境というテーマを考える際に避けては通れないのが、「なんとなく漠然としていてつかみにくい」というイメージではないだろうか。

これには次の要因があると考えた。

まず一つ目が、「環境」という言葉自体の意味が広すぎる点。自然や周囲の様相を示すほかにも、エネルギーやテクノロジーなどの文脈で語られることも増えてきた。また、世界各地のニュースとともに語られることも多く、自分からは遠い場所の話として感じてしまう。

二つ目が、反対に身近すぎて気づかないこと。環境に関連する事柄は私たちの生活のなかであらゆるところに存在し、それゆえ意識を向けにくい。環境について考えるためには、すぐ近くにある事象を意識することが重要なのではないか。

これらのことから、環境に興味をもち、楽しく考えてもらう展示をつくるためには、漠然として意識しにくい環境の姿に「輪郭」を与えるような仕掛けをつくる必要があると考えた。

## 環境を考えるのは、だれ？

本施設の主なターゲットは「子どもたち」である。未来をつくる子どもたちが、環境について興味をもち、その意識を高めてほしいという狙いがある。

ただ、同様に「子どもを支える人々」もターゲットとして設定している。具体的には子どもたちと一緒に来館する大人たちである。というのも、ターゲットを定めるにあたり、環境の課題を意識し、まず行動すべきなのは大人たちなのではないか、という気持ちがあった。環境の課題を、子どもたち「だけ」に向けて発信し、考えてもらおうというのは、どこかフェアでないように思えた。

そのような経緯もあり、手法的には身体を使ったり、触れたりするような、子どもたちをターゲットにした展示が多いが、扱っているテーマは必ずしも子どもに向けたものだけではない。食料問題や海洋汚染など、昨今ニュースで扱われている内容を各所に散りばめ、大人の来館者にも子どもと一緒に考えてもらえる展示にするべきだと考えた。

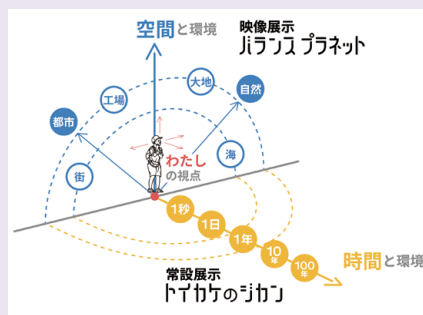
本来環境には境界は存在しない。自然や環境は地球全体でつながっており、地球の大きな循環システムや多様な生態系、人間のさまざまな活動が非常に複雑に影響し合っている。環境を考えるには、自然の営みと人の営みの双方について扱うことが重要だと考えられた。

## 環境を「楽しく」考えてもらう空間づくりとは？

これまで述べてきたことから、本施設の展示づくりにおいては、いかに環境を意識できるか、そして「自分ごと」にできるかがポイントになった。

環境を楽しく考え自分ごとにするよう、企画のコンセプトを「自分と環境のつながり」を『空間と時間』で捉える体験型展示とした。自分が暮らす「空間」から、環境と生活のバランスを考えること。自分が過ごすさまざまな尺度の「時間」を通して

図表1 空間づくりのための概念図



環境を見つめること。「わたし」が過ごす空間と時間を軸に、体験的展示を通して、環境の課題を自分ごととして捉える。そして100年先の未来を考え、環境意識を行動へ昇華させるきっかけになるような展示づくりを目指した。

この企画コンセプトのもとに、展示としては大きく、映像展示「バランスプラネット」と常設展示「トイカケのジカン」という空間構成で展開した(図表1)。

## 映像空間「バランスプラネット」による環境への興味づけ

映像コンテンツを検討するにあたり、品川区という大都市で発信すべき内容は、「人間生活と自然環境の適切なバランス」だと考えた。どちらか一方だけを重視するのではなく、両者のバランスを測るような、例えるならば「天秤」のようなイメージでコンテンツ内容を考えていった。

「バランスプラネット」は、地球温暖化をテーマに、壁面や床面など空間全体をダイナミックな映像で演出し、身体を動かしながら「都市と自然のバランス」について楽しく学ぶコンテンツである。自分が過ごす「空間」の視点で環境をみることで、生活と自然が絶えず関連し合っていることを感じ、適正なバランスを保つことを狙いとした(写真①)。

片側の壁面を「都市の世界」、反対側の壁面を「自然の世界」に見立てて映像を投影し、体験者のインタラクションによって映像が相互に影響を及ぼす構成になっている。都市環境でのミッションとして設定した「過剰な活動の抑制」、「ごみ・資源の

## 映像展示「バランスプラネット」



撮影:河野政人(ナカサアンドパートナーズ)

## リストバンド型デバイス「バランスバンド」



分別」、「再生可能エネルギーの利用による温室効果ガス低減」に対する体験者のインタラクションの結果が、対面に投影されている生態系に影響を与えていく。都市と自然が連動することで持続可能な「バランス」を意識してもらうことを目指した。

また、リストバンド型デバイス「バランスバンド」を独自に開発した。動作に反応して光が明滅することで、特別な高揚感や直感的な体験性を高め、映像世界との相乗効果を生むツールとして機能する(写真②)。

コンテンツは日常のさまざまなシーンで人の生活と環境のバランスを意識できる、3つのステージを準備した。ステージごとにポイントを蓄積し、最終的な評価を参加者全員で共有することで、その場の全員が「チーム」として結果を分かち合い、環境意識を向上できる仕組みを作った。各ステージの展開内容は、以下の通り。

### ■ステージ1:オサエルハウス

舞台は自宅。生活する上での過剰な活動(水の使いすぎ、ゴミの出しすぎ等)を「おさえる」ことで、自然環境に与える悪



### ステージ1:オサエルハウス



### ステージ2:メグラストーミナル



### ステージ3:ウミダスファクトリー



## 常設展示「トイカケのジカン」



写真⑥～⑩ 撮影:河野政人(ナカサアンドパートナーズ)



1秒【1秒で起きること/1秒でできること】:たった1秒の間に地球規模で起きている大きな環境変化に驚く。また、各自が1秒でできる取組を紹介し、小さな積み重ねが大きな効果を生むことを伝えるコーナー



1日【暮らしのワンシーン/暮らしのワンアイデア】:朝、昼、夜の生活シーンに潜む環境テーマを扱ったコーナー。生活用品を擬人化することで、身近すぎて気付かなかった環境の課題と、解決のためのヒントを提供する

い影響を「おさえる」。生活が自然に何らかの影響を与えることは避けられないが、「過剰である」ことをおさえ、バランスをとることの大切さに気づいてもらうコンテンツ(写真③)。

### ■ステージ2:メグラストーミナル

舞台は道路が集まったターミナル。道を通って運ばれてくる缶やペットボトル、本などを資源がごみか判別し、岐路となるポイントを「まわす」動作で道を分岐させ、ゴミ処理場やリサイクル場へ導くことで「めぐらせて」いき、循環させることの意識を高めてもらうコンテンツ(写真④)。

### ■ステージ3:ウミダスファクトリー

舞台は電力工場。再生可能エネルギーを「うみだし」、温室効果ガスを減らす。生活するなかで温室効果ガスが発生すること、自然を使った風力発電や地熱発電、バイオマス発電などの再生可能エネルギーがあることを知ってもらうコンテンツ(写真⑤)。

これらに未就学児用のコンテンツを加えて、親子で楽しく遊び、将来の学びへのきっかけづくりとなる展示を目指した。



1年【地球温暖化カレンダー】:地球温暖化による影響を、12か月のカレンダー仕立てで展開。温暖化が進むことで起こり得るイメージと対比させ、四季が無くなるかもしれないという危機感を発信するコーナー



10年【時代と環境すごろく】:10年を時代の区切りと捉え、「たべる」「つかう」「くらす」というテーマを通して生活や文化の変遷をたどり、昭和から平成、令和へとつながる暮らしと環境の関わりや生活の知恵を学ぶコーナー

### 展示空間「トイカケのジカン」による学びの深耕

「トイカケのジカン」は、時間の視点から環境を見つめなおす空間である(写真⑥)。

近年、気象に関して「例年にない」「数十年に一度」という表現を耳にすることが増えたが、環境を考えるためには「時間」が重要なファクターになる。われわれが無意識に過ごす連続した「時間」を1秒、1日、1年、10年と一定のタームで区切ることで、漠然と捉えがちな環境を考えるポイントが明確になり、意識できることが見えてくるのではないかと考えた。

展示テーマには、世界的規模の話から品川区内の情報まで、スケール感を変えながらバラエティに富んだ内容を盛り込んだ。直感的に理解できるよう、ストップウォッチやカレンダーなど時間まつわるモチーフでデザインし、問いかけるようなメッセージや、手で触れられる展示手法を用いることで、楽しみながら学びを深めることができる空間づくりを心掛けた(写真⑦～⑩)。

また、共通の仕掛けとして、各コーナーの終わりに、来館者の環境意識を可視化する「環境バロメーター」を配置した。環境と時間まつわる問いかけに対し、自分の考えに近いものに投票するというシンプルなものだが、各人の所感やスタ

## 環境バロメーター



ンスを発信してもらうことで、自分と人の意見を共有できる仕組みづくりを試みた(写真11)。

展示の最後に、「100年」のコーナーを設置した。ここまでの体験から、来館者に芽生えた環境への想いや意思を発信するメッセージ展示である。少し遠くの「未来」を想像し、いまやれることを思い描いて表現することで、「自分ごと」として昇華してもらう狙いがある。すでに多くの子どもたちのメッセージで彩られており、環境に対する想いの強さを感じることができる場となっている(写真12)。

## 空間で環境を感じるデザイン

本施設のロゴマークは、有機的な形のパーツで一つの輪をつくったデザインである。自然物や人工物など、さまざまなものに解釈できるカラフルなパーツは、子どもたちの自由な感性やさまざまな要素を持つ品川区の多様性を象徴しており、リング状に配置することで循環や持続性、拡張性をシンボリックに表現している(図表2)。

このロゴマークを基調に、施設内のサインデザインを展開している。遊び心のある楽しいサイン=「プレイフルサイン」として、来館者への案内・誘導機能とともに、空間全体の雰囲気を一元的にまとめ、施設の楽しさや親しみやすさを演出する役割を果たしている(写真13)。

また、展示室で使用している素材にも再生材がふんだんに使われている。布地や家電など日常的に使っていた製品から生まれた再生材を使い、メッセージとともに配置することで、日常を振り返ることや、過

## 100年のコーナー



12 撮影:河野政人(ナカサアンドパートナーズ)

去からの知恵を活かすことなど、環境意識を向上させる効果を狙った(写真14)。

## 施設から地域へ 地域から施設へ

本施設や戸越公園の周辺には、多くの学校や公共施設、区内有数の商店街などがあり、多くの人々が集まり、また連携ができる素地がある。

開館以降、この施設ならではの取り組みが着実に育ってきている。一つのテーマを小・中学生、高校生、大学生と一緒に考えるワークショップや、アートや音楽と環境を組み合わせたイベント開催、農家を支援するキッチンカーの導入など多彩な活動が行なわれ、にぎわいを生んでいる。開館から半年足らずで来館者10万人を達成したのがその証左であろう。人々の熱意とにぎわいが施設を超えて地域へと広がり続けていることをとてもうれしく感じる。

例えるなら、施設づくりはタネまきであり、オープン後にさまざまな人が関わることでその価値が大きく育つ。本施設が戸越公園に植えられた一粒のタネとして地域に根つき、周囲を巻き込みながら大きな樹として力強く育ち、また新たな場所へ活動のタネを運んでいくことを願ってやまない。

先日、品川区に住む知人から、戸越公園での過ごし方が明らかに変化した、という話を聞いた。エコルとごしができたことによって過ごす時間が増え、家族での楽しみ方の幅が広がったという。

一つの施設が生まれることで、地域がよい方向に変化していく。エコルとごしは地域へ活動を広げ、地域から活動を呼び込む拠点となっていこう。

## 図表2 ロゴマーク

## 館内サイン



13 撮影:河野政人(ナカサアンドパートナーズ)

## 再生材を使った展示室



14 撮影:河野政人(ナカサアンドパートナーズ)

## 課題を楽しく 考えるために

本稿を執筆しているなか、2066年頃までに南極のオゾン層が回復するというニュースを見た。また、2022年の二酸化炭素排出量が過去最多になったというニュースを見た。いまの時代は一体どういう状態なのだろうか。環境にひと時として同じ状態がないように、私たちの周りも日々変わり続け、価値観も時代とともに移り変わる。

ひとつの明確な解が見出せないような課題に直面したときに、重要なのは思考を止めないことではないかと思う。何かを企画したりデザインすることの根底には、世の中を楽しく前向きに変えていこうという、ポジティブな意志があるように感じる。私たちが携わる空間づくりの仕事が、さまざまな課題を楽しく考えられるアシストとなれば幸いである。

最後になったが、本施設をつくるにあたり、内容に賛同いただき実現に向けて多大なご協力を賜った品川区のご担当者様、協力会社の皆様、ご指導・アドバイス頂いたすべての方々へ深く感謝申し上げます。