

## I 群馬県立自然史博物館のキャッチフレーズ、キャッチコピー

- ・ 自然をさわれる博物館
- ・ 自然と人が交わるミュージアム
- ・ 自然にふれる、生きものを知る。好奇心、"ぐんぐん"高まる！
- ・ 自然体験！ミュージアム
- ・ 自然の中で生きている。恐竜も、私も。
- ・ 大自然のアートに出会うミュージアム
- ・ 138億年を旅する、自然の中の博物館
- ・ 地球が産んだミュージアム
- ・ 地球がつくった過去を知り、私たちが未来をつくる
- ・ 地球を知る、自分を知る博物館
- ・ ちいさな地球と大きな出会いがここにある。
- ・ 群馬から紐解く地球のすがた
- ・ 群馬イチ、好奇心の集まる場所
- ・ 群馬の自然、未来への物語
- ・ 群馬の自然から、地球を知ろう
- ・ 今も昔も自然いっぱい、ぐんまの地
- ・ ここは、ぐんまのネイチャーテemapパーク"
- ・ 冒険の始まりはここからだ！
- ・ 誰でも冒険者に！自然と歴史を観察しよう！
- ・ 学習の森、群馬県立自然史博物館
- ・ 小さな虫から大きな恐竜まで！自然を学べる博物館！
- ・ いきものたちに会いに行こう！
- ・ 答えて、考えて、進化する！未来の博士は君だ
- ・ タイムマシンに乗って、ふるさとへ行こう！過去に戻れるミュージアム
- ・ 五感でかんじる・たのしむ、わたしたちの自然
- ・ 五感で学ぶミュージアム
- ・ この大地の、138億年前へ。
- ・ あの頃の好奇心をもう一度
- ・ 「潜る」体験
- ・ あなたの歴史、あなたも歴史。
- ・ 全身で感じる、わたしたちの自然と歴史
- ・ ぐんぐん見つける、しぜんしの奇跡
- ・ 彼らの生きてきた今・私の生きている今～皆なんだかんだ生きてる～
- ・ 丘の上のミュージアム
- ・ どこからも遠い、だからどこからでも行ける

## II 群馬県立自然史博物館活用の提案

### ■ 展示

1. 旧館である自然科学資料館から群馬県立自然史博物館へ建設移行になった経緯について知る企画。化石が埋まっているように想像させる地層をイメージした外観や、岩石を切

り出して博物館自体が自然史を体現するような構築は博物館自体を造形化することはそのほかの自然史博物館では珍しいと考える。自然と歴史が一体して継続して保存することを体現している点を評価し、年代別に自然史博物館でのエピソードや記録を追いながら、ビジュアルで鑑賞者に伝える展示にする。媒体は大型のパネルや映像表現、イラスト漫画形式で鑑賞者の興味をひく形態を取る。博物館の紹介に加えて、普段は気付けない、館内の鑑賞ポイントや学芸員の注目している展示エリアや動植物について届ける機会も設ける。

2. 「グンマー」と「群馬」の違い：かつて群馬県は「秘境の地グンマー」とも称され、実写映画翔んで埼玉でもついに恐竜が飛び交う未開の地という扱いをされていた。本展示では、かつて群馬がたどった歴史と現在、そしてグンマーを取り囲むネットスラングや画像との間にある差異や共通点を模索し、現在の群馬をより楽しく知る契機とする。  
例) 毛無峠の写真展示、常設展示にも見られる恐竜の化石展示から推測されるサブカルチャーにおけるグンマー像との差異と共通点の検討。
3. 自然界に生きる小さきものたち：県立博物館でやはり目を引くのは恐竜や大きな骨格標本たち。しかし、自然の中には小さきものたちの大きな世界が広がっている。昆虫標本などを中心に展示しつつ、展示室全体を私たちが人間が小さくなったような空間にすることでマイクロな世界を体感する。
4. 映画における恐竜などの実現性検証企画：実際映画のような恐竜復元は可能なのか、復活したら生きられるか
5. コンクリートから生えるド根性花の写真展：写真家が演出する哀愁漂う花を展示することで、街中の植物に意識を持つことを促す
6. 昔の人々が食べてた食糧を再現した展示：例えば狩猟は現代に生きる人々のほとんどは経験をしたことがない。しかし、食事は生まれてから欠かせない習慣である。年齢を問わず、想像が付きやすい。また、当時の料理の再現レシピを公開する。ちょっと前に流行った「蘇」のように話題性を生むかも。
7. 石の作り方：ほぼすべてのソーシャルゲームでは「石」と呼ばれる課金アイテムが重視されていて、その形や色彩、価値はバラバラである。常設展示と連携し、石と人類との関わりはどのようなものだったのかを理解するための鉱石に関する展示や、サブカルチャーにおける石との共通点（や差異があれば）の展示を行う。加えて、オリジナルの石を作るワークショップの開催を通して、石や鉱物の持つ魅力をさらに伝えるだけでなく、この世に1つしかない非再現性の強い作品の制作を行う喜びを体感することを目的とする。
8. 温泉ができるまで：群馬県立自然史博物館近辺には温泉が多く点在していて、磯部駅は温泉マーク発祥の地とされている。そして、温泉の性質である泉質は地理的状况や自然条件とも多く関与しており、それが地域特有の温泉の魅力に結びついてきた。ところが、人々は温泉の細かい違いに精通しているとは言い難い。そこで周辺地域および万座温泉・草津温泉等多くの温泉地の成分的差異や文化の違いを写した写真やパネル展示、実際の温泉サンプルを用意し、さらなる温泉の魅力拡大や、常設展示との連携による地

学的差異等をもたらす泉質の違いの学びにつなげる。

9. 生物に関する絵画作品と実際の動物の標本を隣同士に並べて、見比べることができる展示を開催する。生物の生態や骨格と、それをどう美術に落とし込んだのかが学べ、両方の魅力を感じることができる。
10. トイレの時間を鑑賞時間にする：壁に動物とその動物のうんちの写真を展示、立体で足元にうんちがある

## ■ 教育普及

1. 植物、動物、昆虫など標本イラストを担当している(図鑑)標本画家の素描展示企画：実際に植物図鑑や研究誌で扱っている出品作品(イラストデッサン)や図鑑の標本画は、観察によりわかりやすく伝えるために尽力されたものの一つとして、技術や工夫を凝らした貴重な資料である。細密画による解像度の高い精細な描写を間近で見られる形で展示し、科学的視点と同時に、アートの視点をもってその美しさについても鑑賞でき、新しい気づきや発見につながると考える。さらに展示物には実際に使用した道具を含めて展示し、鑑賞者には絵に興味をもつ機会を与え、子どもにも自由研究に役立つスケッチの描き方を学習できるガイダンスを設ける。
2. ビオトープや自然環境を守る上でどうしても目を向ける必要がある外来種とどう向き合っていくべきか 実際に参加者が自然史博物館の周りに生えている植物の写真を撮ってきて、それが外来種かそうでないかを自然史博物館のスタッフや参加者とともに確認し、調べ、自分の周りにはどれだけ在来種がいて外来種があるのかを知る。(専門学校で同じようなことを外に出てやってみて、身近に生えている植物に対してこれは外来種だったんだ！これは在来種なんだ！など、目で見て触って確かめる行為がとても楽しかったので、それ自体をレクチャーやワークショップとして行うことは問題に目を向ける第一段階になるのではないかと思った)
3. ダーウィンの格好をした学芸員と展示を回るツアー、普通に学芸員からの解説を聞くよりエンタメ性が増すので、子供達が興味を持ってくれそう。
4. 常設展に絡めて、138億年後の未来を想像するワークショップ。地球が存在しているかどうかもわからないほど遠い未来の「自然」について考えることで、子供の自由な発想を育てる。
5. 小学生低学年を対象に、学校の課外活動や土日のワークショップの一環として、自分が冒険者と設定し館内を冒険し、気になった植物や動物、恐竜などを記録する、発表することができる参加型探求体験を提供する。簡易的な望遠鏡やスケッチノートを持ち、ヘルメットなど簡易的に冒険者になりきる服装で、自分が一人称になって冒険者の視点で展示物を観察すると、普段自然史博物館で立ち寄った時には気付けなかった探求が得られる。他の参加者それぞれに異なった視点や観察意図を共有することで、見解を広げることができる体験。

6. 「上毛かるた一群馬自然史編一」の制作及びワークショップ：群馬県民に親しまれている上毛かるたを元に、新たなものとして群馬の自然に親しむ「上毛かるた一群馬自然史編一」を展開。教育普及として、実際に制作したものを普及することで上毛かるたのように群馬の自然に親しんでもらったり、自分の好きな生物や自然のものを題材に読み札を作ってみるといったものをワークショップにて展開。
7. イベント「ぬいぐるみを標本にしよう」：動物・虫・恐竜など、実在する動物をモチーフにしたぬいぐるみ（参加者持参）を標本箱に入れて、学名・和名などのキャプションをつけて標本化させるラッピングイベント。どのような情報が必要なのか、標本箱に入れることがものをどのように見せてくれるか、など、展示面での学びを期待する。
8. 昔の生き物が現実に！？タイムスリップかくれんぼ：今は存在しない昔の生物をレプリカで作り、博物館内外の、もし生きていたらここにいるかも？という場所に配置する。予算がかかる企画。虫の仲間だったら、意外と近くにいるかも。魚だったら、今日のご飯になってるかも？もしいたらというロマンを刺激する企画。自然の生き物について学べる。
9. イベント「博物館でおたからさがし」：常設展示室の中に鉱石、化石などを隠して、全て見つけられたら記念品（缶バッジなど）を贈呈するイベント。各展示室に展示内容と関連ある「おたから」を隠すことで、展示の内容により注目して鑑賞してもらうことがねらい。
10. 人間やそのほか生き物のこれからの進化予想図を自由に描いて展示するワークショップ：展示を通して知るだけでなく、これからの未来を想像・創造するきっかけにする。
11. 薬草つみ体験ワークショップ+展示 クエスト受注してたくさんの薬草を集めてこよう！：博物館の中にできた森に行って渡された指南書に書かれている植物をその特徴から探してみるミニワークショップ。終わった後に展示で詳しい内容を学べる。
12. 恐竜と散歩しよう！：恐竜散歩企画。恐竜をぬいぐるみにして、リードやハーネスをつける。もしかしたら、恐竜が家族になった未来もあったかもという面白さと新鮮さを与える企画。（ペットという表現がよくないかもしれないので、遠回しにしてる）種類ごとの餌や飼育環境を設定したら面白い。ぬいぐるみは原寸ではなく比率で制作し、種類ごとの大きさも比較できる。恐竜について学べる。
13. 恐竜のモノマネ大会。子供から大人までが参加できる仮装大会。演劇を軸に、群馬自然史博物館にいる恐竜をモノマネ（演劇）してもらい、動的表現の理解を深める。さらに、恐竜だけでなく群馬自然史博物館にある、動物や植物バージョンといった派生系も考えられると感じる。また、劇団四季などの、演劇団体との連携で、自然の生き物の動きを俳優たちと体を動かしながらアートワークを行うことができるのでは無いか。
14. 恐竜とキャンプ！：博物館お泊まり企画。恐竜のいる展示室内にテントを張り、野外でキャンプする雰囲気を楽しむ。

15. 化石を一つ選んでこの化石は生きていた頃どんな姿だったんだろう?など、自由に想像したものを描いてもらい、その後実際にその化石の生き物がどんな姿だったかを研究者たちがどうやって想像して図鑑に載っている姿などを描き出しているかのレクチャーを行う。
16. ワークショップ「化石型クッキーを作ろう」:クッキング系の企業とコラボ。
17. ワークショップ「骨格標本をくみたててみよう」:事故などで死亡した小動物の体をあらかじめ洗浄して、骨のみになった状態からパーツを組み立てて標本化していくワークショップ。制作した骨格標本は持ち帰り可能。生物の骨格の構造を実際に触れながら学んでいくと同時に、物、命を大切に扱う気持ちを育む。
18. 化石組み立てワークショップ:実在した生き物の形に組み立てても良いし、複数の生き物の骨を組み合わせて、新種の生物を作り出してもいい。温故知新的生物誕生体験。
19. ワークショップ「この化石、どんな姿だったんだろう?」:群馬県立自然史博物館所蔵の化石や骨格標本から、その生物がどのような姿でどのようなところで暮らしていたのかを想像して、描いてみるワークショップ。各回に動物を描くアーティスト(例:Niji\$uKe氏)を招待して、特別講師として参加者と共に描いてもらう。研究者が骨格などをもとに復元・研究することについて楽しくチャレンジしてみるのがねらい。
20. 化石を鑑賞して、オリジナルの生き物とその骨格図をデザインしてみるワークショップ:化石の展示からインプットしたものを、自分の想像力や自由な表現力を加えてアウトプットする。
21. 世界に一つ!オリジナルカブトムシキーホルダー ※夏休みに開催:東京や大阪で熊のフィギュアにペイントができる体験型の施設が流行っている。そのカブトムシバージョン。よく観察をして写実的に作るもよし、ポロックのようなデザインでアート作品にしてもよし。キーホルダー型にすることによって身につけることができ、博物館のシンボルでもあるカブトムシが目にとまることで広報につながることも期待する。
22. 「自分だけのオリジナルジオラマをつくろう」:標本や生きものの資料を見ながら、粘土や既製品を組み合わせてジオラマをつくるワークショップ。動物や植物の資料が与えられて、その中から自由に複数組み合わせを選び、その生きものたちが生息していそうな場所や星のジオラマを制作する。作ったあとに参加者同士で自分の作品を紹介、鑑賞しあう。自由な創作意欲を刺激しながら、自然と生物の構造やそれらが生きてきた環境を学べるワークショップを理想とする。もし学校などの団体を対象とするなら、グループを設定、分担して制作し、最終的に合体させて大きな模型をつくる体験にしても面白そう。
23. 群馬県立自然史博物館をベースにコラージュを作ろう:撮った写真を手軽に印刷できるプリンターを設置し、思い出を作品として形に残す。博物館内の自分の目をつけたところからコラージュをすることで、ヴァンダーカマーを彷彿とさせるような自分だけの作品をつくることができるプログラムである。

24. 恐竜の標本シルエットクイズスタンプラリー：全て集めるとランダムで1つミニチュア標本ストラップがもらえる。
25. タイムカプセルを作ろう：定員を決め、参加希望者の何年かに残したいものや手紙を自然の中に埋め、何年か後に参加者に連絡をとり、みんなで掘り返す。群馬県立自然史博物館のコンセプトのように、自然や歴史、自分の流れを感じることができる。子供も同伴する大人も楽しめる長期企画。腐食しない容器に入れるか、自然なかで朽ちていくものを選択するかは参加者次第。
26. 「絵の具はどうやったら作れるの?」：鉱石や植物から、天然の絵の具を作ってみる体験。作った絵の具は持ち帰ったり、集めてアーティストに公開ライブペインティングしてもらうなど、作って終わりではなく活用する。自然物自体の歴史だけではなく、それらがどのように使われてきたかという人間との関わりの歴史も学べる。自由研究にも使えるし、私達のような美大生、大人の方たちでも興味がある人多いと思う!
27. 自分の人形を制作し、動物などと一緒に展示できるワークショップ：様々な動物が自然の中には存在していると伝える展示の中で、自分もその一部であるということを見つめ直すきっかけにもなることを期待して。
28. ○○がない生物を集めて本にする：根や葉がない植物や頭がない動物など、不思議で面白い生物を知ること、生き物や自然に興味を湧かせる。
29. 館内で気に入った展示物や個人的おすすめポイントを、イラストや文字で表現し貼り出す掲示板を設置する。来館者それぞれの着眼点を見える化することで、自分で気づかなかった博物館の魅力に気づいたり、今後の博物館の展示やイベントの参考にできる。
30. オリジナル図鑑づくり：自然史博物館はそのものが図鑑そのもの。館内にあるさまざまな生き物から自分だけのオリジナル図鑑をつくる。
31. イベントは一見子供向けから大人向けまで揃っているように思えるが、小学生以上が対象でも定員が10名程度だったり、大人向けプログラムの開催回数が少なかったりと、ファミリー層以外の来館者が体験型プログラムをやりにくくなっていると感じたので、開催回数を増やす、定員を増やす、別の大人をターゲットとしたプログラムを企画するなどあると良いと感じた。

## ■ 建築

1. 自然史博物館の建物をプラモデルにして作るワークショップ：つくった後に建物の説明をする。
2. メイン展示室の模型レイアウト・空間を作るワークショップ：建物の特徴と展示品をどう一体化させるか自分で考えてもらうことで、実際の展示の見どころも掴んでもらえる。

3. 館の設計図の概略を恐竜の骨格に見立てて生物学的に肉付けをしたらどのような生物が出来上がるかを研究し、骨格研究と建築学の両方に目を向けさせる。
4. イベント「自然史博物館地層に化石が出現！オリジナル化石を作れ！」：群馬県立自然史博物館の外観のうち、地層のようなデザインになっているところを活用する。参加者に紙や紙粘土などでオリジナルの化石を作ってもらい、壁の地層部分に展示するイベント。自然史博物館の特徴的な建築にも意識を向けてもらうことがねらい。

#### ■ 広報・館外への展開

1. 車で来ることをほとんど前提としておりそれ加えて県立であることから、主要な訪問ルートにパネルや立体などで生命の進化を数種類の進化体系を追えるように配置し、来館者への自然な導入を図る（上り坂を陸上に進出した生命に合わせるなど）。
2. 博物館まで上州七日市駅下車、徒歩約25分というちょっと遠いお散歩ルートに自然史クイズ看板を設置。クイズの答えの頭文字を繋げるとある言葉が。正解者はインフォメーションにてプレゼントをゲット！
3. ハロウィンに仮装入場可にして恐竜に勝つ仮装で挑む。
4. 古代生物ぬい撮り企画：近頃、子供はもちろん大人に「ぬいぐるみ」ブームが到来しており、大人がお出かけ先でぬいぐるみを持ち歩き「ぬい撮り」をすることが流行している。自然史博物館は魅力的なデザインのぬいぐるみを販売しているため、博物館内はもちろん、群馬県の観光中に、古代生物が令和の群馬に出現したような写真を撮ってもらい、SNSで拡散してもらったり、写真を展示したりする。
5. あなたの欲しいミュージアムグッズコンテスト：「アニメキャラのグッズではなく、アニメキャラが使っているもののグッズが欲しい」という意見がSNSで散見されるため、来館者の欲しいアイデアグッズを公募。学芸員と来館者による投票でグランプリに輝いた作品は実際にグッズ化（したい）。
6. アニメ「ぐんまちゃん」から知る群馬：アニメ「ぐんまちゃん」は、ひらがなぐんまに生息しているぐんまちゃんが、ものしり博士との哲学的談義、ハニワ族のイベント、コンプライアンスを重視する忍者、いちごブランド「やよいひめ」の執拗な宣伝およびぐんまちゃんのおじさんのハニワボートレースギャンブルなどのちょっと不思議で楽しい日常を味わうという、サブカルチャー視点でも非常に興味深い作品となっている。そこで、アニメぐんまちゃんにおける世界観を始発点とし、実際の群馬がこれまでに辿ってきた産業や自然の歴史、文化とアニメ内の世界のつながりの理解へとつなげる。例) 作中作品のモチーフとなった埴輪や達磨の展示、および古墳、富岡製糸場など産業史展示による歴史産業史文化史等の理解促進。当館のみならず忍者ミュージアムや富岡製糸場など他の文化施設や産業遺跡への導線の構築を狙う、自治体がついた初の「本格アニメ」としての文化的意義の公開による魅力発信。

7. 新作アニメーション：「ぐんまちゃんが作中世界”ひらがなぐんま”にある群馬県立自然史博物館をモデルとした場所に訪れる新作OVAを制作し、博物館には何があり、博物館とはそもそもどのような意義を持つ場所なのか、博物館の鑑賞はどのような意味を持つのかを子供目線の純粋な疑問の描写によって、群馬県立自然史博物館を訪れた人が鋭く広く学び、かつゆるく楽しめるような契機とする。

## ■ グッズ・ショップ

1. アクセサリーシリーズ「ぐんまの記憶」：群馬県の鉱石や化石の形状をモチーフにしたピアス、ネックレス、ブローチなど。本物の鉱石を使用した高価格帯のラインと、レジン素材を使用した手頃なラインを展開。
2. 恐竜ホネホネパズル：お土産コーナーで恐竜の立体パズルを販売する。あえて中高生以上向けの難易度にし、恐竜の身体構造を理解してもらう。
3. 害にならない程度の薬品臭入浴剤の販売。話題性と、博物館の研究機関としての姿を伝える目的。
4. 動物園や水族館のおみやげコーナーに売っている生き物の小さいフィギュアセットのような感じで、群馬の自然に生きる動植物のフィギュアやアクリルスタンドなどで箱庭を作ることができるボックス。ランドスケープイマージョンやビオトープについて実際に組み立てて学べるようなキットを作る。
5. 化石発掘！掘り起こしプリン：チョコプリンの中に化石型のホワイトチョコを仕込んだお土産を販売。発掘の楽しさと、お土産としてのキャッチーさで子供人気獲得。
6. 美大生が收藏されている動植物をテーマにイラストや写真など手法は問わずビジュアルを作成。壁紙やポスター、クリアファイルなどに応用してミュージアムショップで販売。家に帰ってからも学習のきっかけとしてもらう。
7. 恐竜パズルの販売：実際に群馬県立自然史博物館に展示されている恐竜の骨格パズルを作って販売する。骨の端同士にマグネットを埋め込み、正しい向きでくっつけていくことで骨格標本が完成する。標本を観察するだけではなく、実際に手にとって一つ一つ形を触って組み立てていくという動作が生物の構造ををより詳細に知るきっかけとなる。パズルにすることで対象とする世代を問わず、完成したら飾っておける手軽さからも手にとってもらいやすいかもしれない。
8. 近隣の花屋さんなどと連携してミュージアムショップで植物の販売：ここでしか手に入らなそうな珍しい植物を収集して販売。また、自然にあって食べれるけど普段は食べないものを販売。(ex.どんぐり麺、蜂の子など)