

7 試行錯誤のプロセス

[2]ニードを深掘り

ー科学未来館に何回来たことがありますか？

2023年2月に1回だけ、今回のイベント(Fabrikarium)の下見で来ました。そのときにまだ体験できないものが多くあると感じました。

ー未来館の常設展示を見て気になったものはありましたか？

模型として触ってみることを考えると、ロケットエンジンが気になりました。

ー見やすいとは？

- ・みなさんが目で認識しているものと同じものを認識したい場合は、同じ色にする。
- ・ある部品や機能が重要なら、着目するところに色をつけたり、材質を変えたりする。

ー模型と解説は別々に置いたほうがいい？

理想的には、触った部分に点字があるとよいが、書くスペースはなさそう。点字には漢字がないので省略も難しい。

もし触った部分に点字をつけるとしたらA、Bといった短い文字で表記して、別の解説文で、「Aはロケットの先端です」「Bはロケットのエンジンです」と補足する。

ーロケットエンジンを触ることで何をしたいのか？

- ・ロケットエンジンの形や仕組みを知りたい。ロケットではなく、ロケットエンジンのところ。
- ・英語の慣用句で「ロケットサイエンスではないから、そんなに難しくない」、つまりロケットサイエンスは難しいと言っているが、どれだけ難しく複雑なのかを知りたい

ー模型のサイズはどれくらいがいい？

ディティールがあって大きいので、大きくても30cmくらいのモデル。両手で触れるほうがいい。

ー模型が複雑な場合は、どこを省略するか？あるいは残すか？

- ・重要なところ、注目すべきところを残す
- ・触って気になるところを残す

ー模型の横に小さい人間のようものを置くのはどうか？

比較対象物があって触れるのは縮尺やサイズ感が分かりやすくなるのでいいと思う。質感(柔らかいなど)、重さ、動き(ばねで引っ張ったり、持ち上げてみたりすること)で比較できるものがあるのはよいと思う。その場合は、置いてあるものが何かという説明は補足が必要になる。

ー模型があって触って知ることができるのであれば、科学館まで来なくても学べるのではないか？

- ・等身大のものがあるという醍醐味
- ・周りのお客さんの雰囲気や反応も知りたい
- ・やはり解説をきかないと分からなかったり楽しめないところがある

ー作った模型は所有したいと思うか？別の日になってもう1度触りたいと思うか？

触って理解できれば十分で所有したいとは思わない。でも忘れたときにもう1度触りたいなと思うときもある。実物がなければそのときはデータを再出力をしたりすればいいと思う。

もう1度触りたいなと思った一例は、ピサの斜塔。みなさんはインターネットを検索して、ピサの斜塔の画像を目で見て「あ、そうそう、こんな形だった」と思い出すことができますが、視覚障害のある人には難しい。「調べたら画像が出てくる」と同じように、好きなときに触れたり調べられたりできるといいと思う。

ーロケットエンジンのほかにも模型にしたいものはありますか？
インターネット物理モデルを理解したいと思い、自分で模型を作ってみました。送りたい情報をデジタル(0と1)にして、送信元アドレスから送り先アドレスへ送る仕組み。

ー科学館や博物館にこうなって欲しいといった希望はありますか？
科学未来館は宇宙ステーションの模型など展示物の一部をオープンで公開している。そういったことがいろんな文化施設などで増えるといい。

ー普段は博物館などには一人で行きますか？誰か同行者がいますか？
一人で行くことが多いです。その場合は、模型がある場所が分からなかったりするので周りのスタッフなどに声をかけたりして聞いています。