

新連載：博物館と社会を考える

第4回

博物館の展示は何かを伝えるのですか？ ～その2～

林 浩二（千葉県立中央博物館）

前回は滋賀県立琵琶湖博物館の常設展示で、博物館の研究員の「顔が見える」展示を検討しました。今回はそのもう一つの例として、パナソニックセンター東京（東京都江東区有明）に実験的に設置された展示施設「ダイノソアファクトリー」を見ていきます。ここでは研究員の「顔が見える」ことに加えて、化石や地層の研究がどのように進められてきたのか、いま進められているのかを来館者に理解させ、その過程に参加を促すように巧みに組み立てられています。



ダイノソアファクトリーの受付カウンター

来館者全員に1人1台ずつ貸し出す携帯情報端末(PDA)「FACT scope」が背景の壁に展示されている。来館者は最初にここで端末を受け取り、操作方法を聞いてから館内へと進む。(2002年10月5日撮影)

ダイノソアファクトリー

「ダイノソアファクトリー」は、林原自然科学博物館と松下電器産業株式会社（現パナソニック株式会社、以下、パナソニックと略します）が共同で2002年9月～2006年5月に運営した施設で、フルネームは「パナソニックデジタルネットワークミュージアム 林原自然科学博物館 Dinosaur FACTory」とい

います。

株式会社林原は「トレハロース」の生産などで知られるバイオメーカーで、林原美術館（1964年開館）など企業メセナ活動を幅広く行っており、その一つに自然科学博物館計画がありました。林原自然科学博物館は1992年に準備室が設置され、1993年からはモンゴル古生物学センターと共同でモンゴルでの恐竜化石調査に取り組み、成果をあげつつありました。近い将来に本拠地、岡山市に博物館本体を建設するまでの準備期間として、今回紹介するダイノソアファクトリーや出張教室など、ユニークな教育活動を行っていました。ところが、2011年に親会社である（旧）林原の経営が破たんし、会社更生の手続きが始まってしまいました。林原自然科学博物館は2014年で活動を休止することとなり、1万点に及ぶ標本（注1）のうち、それまでにモンゴルで発掘・調査してきた化石標本等はモンゴルに戻し、その他の標本等は、関連施設に移管しました（注2）。

ダイノソアファクトリーは当初計画では3年間、最終的に8か月延長して3年8か月間（注3）と期間限定のプロジェクトでした。（残念ながら結果的に実現しませんでした）近い将来に博物館本体を建設するための準備として、きわめて実験的な展示を制作し、教育プログラムを運営したものと見えます。ダイノソアファクトリーは公開当時も一定の注目を集め、いくつかの雑誌記事で紹介されました（気がついた範囲に限られますが、当時の文献を末尾にリストアップしました）。わたし自身は数回訪れ、また終了の3か月前の2006年2月12日・13日に開催された、プロジェクトを総括シンポジウムにも参加しました。プロジェクトが終了してちょうど10年目にその展示を振り返るというのも何かの巡り合わせかもしれません。

ダイノソアファクトリーの概要

ここで、ダイノソアファクトリーの概要として、展示開発メンバーから許可をいただき、2003年4月に作成した未発表テキストを載録させていただくことができました。

ダイノソアファクトリーの概要

制作スタッフは、展示物が陳列された「展示室」ではなく、一つの体験空間をつくりあげることに重きを置いた。観客がFACToryにおいて受け取るもの（あるいは観客が求めているもの）は、教育メッセージや非日常体験、スタッフによる各種サービスが織り成す複合的体験である。これらの多様な要素をまとめる理念として、そして、観客が受け得る全ての体験を豊かにするために、制作スタッフの共通言語として、演出コンセプト、教育目標、CS理念を明確に設定、共有することから展示開発はスタートした。

<Dinosaur FACTory 演出コンセプト／教育目標／CS理念>

FACToryの演出コンセプトはその名に込められている。化石や地質の調査によって、フィクションやファンタジーでない、科学的FACT（事実）に基づいた恐竜（Dinosaur）のストーリー（Story）を生み出すところ（FACTory）が、Dinosaur FACToryである。観客は、恐竜研究が行われているところを、

工場見学をするかのように巡ることになる。

FACToryでは具体的な教育目標を6つ設定している。これは、展示を見た観客に感じてもらいたい大概念である。FACToryで展開される教育活動（展示、講演、教育プログラム、デモンストレーションなど）は全てこれを達成するためにつくられる。

FACToryではスタッフも重要な演出物で、FACToryの従業員という設定である。スタッフは見学者の教育的体験のみならず、居心地の良さなどあらゆるサービスを提供する。そのクオリティを維持し高めるためにCS（顧客満足）理念をつくり、スタッフはそれに従って行動することが求められる。

<FACTory 見学>

FACToryでは、見学者に対して主として3種類の情報源を用意している。展示空間、携帯情報端末（PDA）などの情報機器、そして、スタッフである。これらは、各々異なる役割を担いつつも、すべて前述した、理念や目標を達成するようにつくられている。

1. 展示空間

FACToryは7つのエリアで構成される。

（1）入口

入り口の外には中の様子を紹介するモニターがある。中に入ると工場長（モニターの映像）が見学者を出迎え、恐竜研究の意味や、研究者・化石技師たちとそれぞれの仕事を紹介する。

（2）標本倉庫

ここでは、研究材料（FACT）が世界各地から収集され、登録・管理されている。たくさんの標本が棚に並び、到着直後の標本は床に置かれている。標本管理担当者スズキの仕事机もある。見学者は、研究材料が化石や岩石であり、それらがどこから集められてきたのかを知る。また、標本の基礎データの各項目がどのように研究に活かされるかを知る。

（3）ゴビモノリス

恐竜発掘調査隊長ワタベの1995年ゴビ調査の記憶がつまったエリア。サウロロフスとタルボサウルスの発掘現場と現場周辺の地質調査、調査の準備や計画、生活の様子などの記憶がある。見学者は調査中研究者がどのような視点でFACTを発見し、FACTから何を推測するのかを知る。

（4）プレパラボ

プレパラボは、世界各地から運ばれてきた化石を岩石から取りだしたり、レプリカを作って全身を復元する場所。ここでは現場では見つからなかった新たなFACTの発見がある。FACTを壊したり見落とすことのように、プレパラターが幅広い技術と知識を駆使していることを見学者は発見する。

（5）研究ドック

ここでは、標本が研究者によってさらに詳しく調べられている。各ドックには異なる標本が入り、それぞれ担当の研究者が今まで見つかったFACTをもとに、恐竜の生態や環境の復元に取り組んでいる。見学者は各研究者独自の仮説が科学的に組み立てられていく過程を見ることができる。そして、新しいFACTが見つければ仮説は変わっていくことを知る。

(6) D.I.G. (Dinosaur Information Garage)

見学終了後、スタッフと共に直接標本に触れながら、見学の追体験をすることができる。その後、見学者は、

「研究はまだまだ続きます。新しいファクトに出会いにまた来て下さい。」

のメッセージを胸にファクトリーを去る。

2. 情報機器による展開

(1) 情報携帯端末

見学者には入り口で「FACT スコープ」と呼ばれる携帯情報端末（PDA）が手渡される。これが、ファクトリー見学のガイドである。スコープでは、単なる化石や恐竜の説明ではなく、それぞれのエリアの担当スタッフから研究の意味や彼等の思考の過程が音声と画像によって語られる。

FACT スコープには次のような機能がある。

● エリアマップ

各エリアの最初では、そのエリアのマップがクレイアニメで展開され、そのエリアでの研究・作業の意味が語られる。

● オブジェクトポイント

エリアマップの後、それぞれの標本や、より細かいポイントについて、研究者の思考の過程が語られる。PDA 上には番号が表示され、見学者は興味のある物を選択し、解説を聞く。

● ピクチャースポット

FACTory 内には3つの写真ポイントがある。FACT スコープを操作して、通常のカメラではとれないアングルで、恐竜と一緒に写真がとれる。

● 履歴記録（ID／パスワード発行）

見学者が探ったオブジェクトポイントと撮った写真はサーバに記録され、履歴として保存される。見学の最後にIDとパスワードを発行すれば、自宅のインターネットから自分のページに入ることができ、写真を見たり、見学の追体験ができる。

(2) パソコン (FACT スポット)

各エリアには3台ずつパソコンが設置されており、そのエリアの内容に関するより深い情報を引き出すことができる。また、FACTory 所蔵標本のデータベースへは全てのパソコンからアクセスできる。

3. Dinosaur FACTory のアクティビティ

ファクトリーでは、情報機器だけでなく、見学者とスタッフとのコミュニケーションも重視している。気軽に話をしたり、一緒に標本を触ったりする機会をつくるために、各エリアにスタッフを配置している。現場の運営に責任をもつナビゲーター、教育プログラムや展示改善の企画、実施を行うエデュケーターなど、ファクトリーでは20人強のスタッフが働いている。月に2度程度、研究者や化石技師など、恐竜研究に携わるスタッフが直接見学者と交流するプログラムも実施している。春休みには、「恐竜博士への道」と題し、スタッフとの会話が、参加者を恐竜博士認定証取得へと導くイベントを実施し、1,500人を越える恐竜博士が誕生した。これからも、こうしたイベントを充実させていく予定だ。

(2003年4月 林原自然科学博物館 展示開発メンバー)

このテキストは、2003年4月すなわち、展示の公開から半年ほど経過した時点で作成されたものです。最初のパラグラフで言及している、演出コンセプト、教育目標、CS理念については、2006年2月の総括のシンポジウムで表の資料が配付されました。ここでは紹介できませんが、ダイノソアファクトリーのプロジェクトを進めるにあたって採用された「チームアプローチ」の要となるドキュメントです。基本構想の段階でこの文章を作成し、作業の途中で随時参照することで、軸のぶれないプロジェクト開発ができたとのことでした。

Dinosaur FACToryの「理念」とは? チームアプローチをチームワークたらしめる要となつたのがこうして明文化されたダイノソアファクトリーの目的、考え方。我々はいったい誰で、何を伝えたくて、どうやってコミュニケーションするつもりなのか?常にここに照らして考える。

目的 Mission Statement/Big idea
我々は一休誰なのか?何を売って何をしようとしている博物館なのか、立脚点を明らかにするもの。
そして我々の歴史を通じて利用者にならなければならないのか、も明らかにする。
林原自然科学博物館とモンゴル科学アカデミーの共同調査によって得られた研究成果を主として用い、「恐竜」を題材に古生物学の調査・研究の目的、過程とその成果を、松下のデジタル技術や情報技術を用いて普及する。それによって、観客が自発的に好奇心を持ち、新しい知識を発見できる楽しさを提供するよう努める。それによって、観客が古生物学者を含む自然科学者の感じている自然への興味や好奇心、発見のよろこび、および得られた知識を共有でき、自然科学と自然科学者に対する正しい理解と最近感を持つよううながす。

教育目標 Educational Goals/Purposes
我々がファクトリーを見学者に伝えたいことから、ファクトリーの見学を通じてなんらかの形でこれらに触れてほしい。すべての展示、情報はこれらを伝えるために作られており、スタッフもこれらを伝えるため見学者をサポートする。これをブレイクダウンしたものがテイクホームメッセージとなる。

- ① 化石や地層の研究は、生物の進化や地球の環境の変化などを明らかにしていく
- ② 化石や地層の研究は、フィールドワークが原点である
- ③ フィールドワークは、化石や地層のできたの証拠 (FACT) を注意深く観察して発見し、収集すること
- ④ 過去の世界や恐竜の姿は、集めた事実 (FACT) に基づいて、科学的に復元されている
- ⑤ 恐竜の世界には、今は全く違った生物がいた
しかし生態系のしくみ (肉食動物がいて植物食動物を食べるなど) は今と同じだった
- ⑥ 研究は新しい事実 (FACT) が発見されるたびに進み、それはずっと続いていく

CS理念 Customer Satisfaction principles
ファクトリーは見学者にとってどのような場所であるのか、博物館に対するマイナスイメージをなくし、入った瞬間から心地よく新鮮な楽しさを感じられ、長く楽しい思い出として心に残るようにする。そのためにすべての関係スタッフが行動する際の理念。この後に具体的な行動指針が続く。

- ① 見学者ひとりひとりの体験を大切に。きめ細やかな配慮でもてなす
- ② 見学者が自分でやりとげた満足感を得られ、いっしょに来た友人/家族との絆をさらに強められるよう支援する
- ③ スタッフと見学者の積極的なふれあいを通じ、見学者がより満足を感じられるようつとめ、スタッフと博物館がともにすこやかな成長をする
- ④ 見学者に常に新鮮な体験を提供し続ける
- ⑤ 見学者に「次はどのようなのか」の期待を抱かせるようにする

演出コンセプト: 恐竜研究の成果を「製品」と見立て、その製品を製造する過程を楽しい工場見学のような雰囲気で紹介する
名前にこめた意味: dinosaur=恐竜, fact=事実, story=物語, factory=ものを生み出し続けるところ→Dinosaur FACTory

DinosaurFACTory 理念.pdf 展示開発メンバーによるダイノソアファクトリーの「理念」。印刷されたものを撮影したことによる歪みがあることをお許しください。

ダイノソアファクトリーの印象

同時期（2003年4月）のわたしの感想は「モノ・内容よりも人が前面の展示」というものでした。とある雑誌で企画ごとボツになった未発表原稿をほぼそのまま載録します。

モノ・内容よりも人が前面の展示

林 浩二（千葉県立中央博物館）

林原自然科学博物館 ダイノソア・ファクトリー（以下、DFと略す）を見学して、わたしが最も印象的だったのは、展示物・展示内容よりも「人」が前面に出ていることである。

第一に、展示内容を作り出す林原自然科学博物館の研究者たちの名前が登場するのはきわめてユニークと言える。エリアごとの主人公をはじめ、いずれも実在の人物が一人称で説明するという設定になっている。彼らが実在という説明は、ウェブページのうちメンバーページの中のFAQページにあるため、実際に見学してIDとパスワードを支給された「メンバー」でないと閲覧できないのは惜しい。ちなみにこのFAQには、博物館のバックヤード的情報がたくさんあって、DFを理解するためにはきわめて有益と思う。

展示製作のための情報を生み出した人を前面にすえ、姿や顔を出した展示や研究室の再現展示は、たとえば滋賀県立琵琶湖博物館でも行われているが、研究者が一人称で解説・説明するのは珍しい。以前、写真家・荒木経惟が自らの作品を解説するナレーションを携帯解説再生機器から再生されるのを東京都現代美術館で聞いたことがあるが、独特の言い回しによる解説が面白かった。DFでは、これら研究者・専門家がFACTスコープやモニター映像で語りかける形をとっており、効果をあげている。それぞれ口調が異なるので当人かと思ったが、ナレーションがうまさぎるようにも感じた。実際には制作上の都合から声優さんがナレーションを行ったとのこと。

第二に、DFではそれぞれのエリアには必ずフロアスタッフがいて、観覧者の学びの活動を丁寧に援助している。解説パネルに代わる独自の解説システムは、フロアスタッフから使用法を教わってはじめて、使いこなして解説を聞くことができるようになる。加えて、写真ポイントでの操作指導、ID番号やパスワードの取得、PDA装置の電池の交換（1時間余りで切れてしまう）、PDA装置の回収、時にはPDAの不具合など、フロアスタッフの存在は欠かせないものになっている。観覧者数との比でみると、DFでは、どちらかといえば配置人数は多いようにみえる。解説システムがもっと容易に扱えるものになれば、フロアスタッフは、使い方解説という入口ではなく、より踏み込んだ内容の活動（たとえばこの春休みに行われた「恐竜博士への道」）に従事することが可能となるだろう。

ユニフォームが統一されているので気づきにくいですが、林原自然科学博物館の教育事業の専門家であるエドゥケーター（複数）もフロアスタッフに加わって観覧者への対応をしているという。この点もユニークと言えよう。

最後に、問題点をいくつか指摘しておく。解説パネルに依存せず、PDA装置で音声とビデオを再生し、またビデオ映像モニターによるビデオと音声による展示ということは、通常の展示以上に、聴覚にハンディをもつ方たちへの配慮が必要となるはずだ。ビデオを作成する際には、キャプションを組み込むべきではないか？ 実際には、フロアスタッフが対応して、十分な見学ができていているという。

PDA装置には、自分がどこを見たのかが記録され、そのデータは、1か月以内にウェブページにアクセスしてメンバーページに入ること、その後1か月間はそのデータが保持されるようになっている。この1か月というのは意外に短い。多少の費用負担があったとしても、何らかの会員制度を設けるなどして持続的なデータの確保がなされてよいように思う。

一方で、どんな属性の人がどんな展示をみたのか、ということデータをデータとして収集されることについては、効果と意味は認めるものの、データを集められる側に立つと一概には賛成できないようにも思う。博物館における利用調査の倫理は議論の余地があるところだろう。

DFは、岡山に本館ができるまでの時限付きのプロジェクトだそう。FACTを作り出す工場という設定、「博物館の展示品を作るまで」「博物館ではどうやって研究しているか」を展示している点、解説パネルの代わりに独自のPDA装置を採用など、DFは様々な意味で挑戦的・実験的といえる。しかし、来館者への対応・教育プログラムの構築のプロセスなど、ふつうの博物館にとっても学ぶべき点は数多くある。これからも注目していきたい。

上記の「感想」に出てくるフロアスタッフのユニフォームは写真のようです。



ダイノソアファクトリーでフロアスタッフ役(実はエデュケーター)が子どもに恐竜の骨を触らせている。エデュケーターがフロアで来館者対応する際には同一のユニフォームを着用した。(雨宮千嘉・井島真知さん提供)

また PDA（個人データ端末）装置はパナソニックによる新開発品でした。この展示における PDA の利用については、文献に挙げた、ミュージアム・マガジン ドームの記事を参照してください。



ダイノソアファクトリーで使用された PDA 装置。
展示室の各所にあるスポットとは、日本で当時ようやく普及が始まった無線通信システム「bluetooth」を採用。（雨宮千嘉・井島真知さん提供）

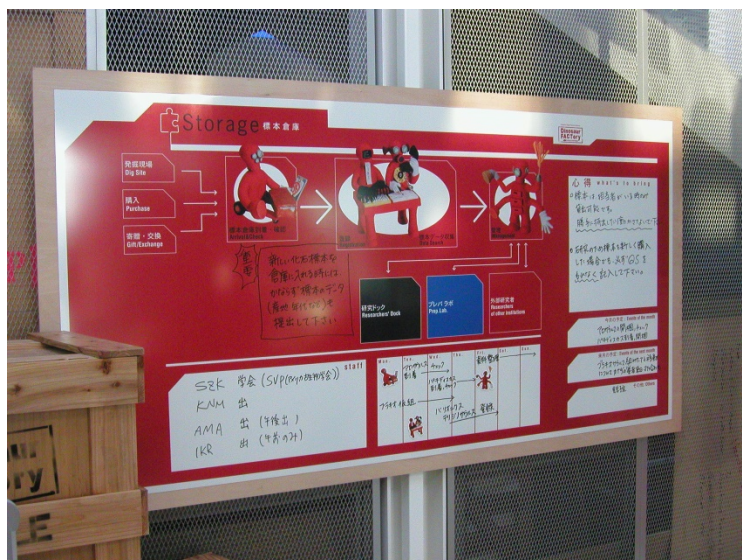
展示の様子を紹介します。



世界最大級のアンモナイトの化石、パキディスカス。ドイツから届いた木箱ごと展示。追加の説明として手書きの表示も。（ダイノソアファクトリー、2002.10.15 撮影）



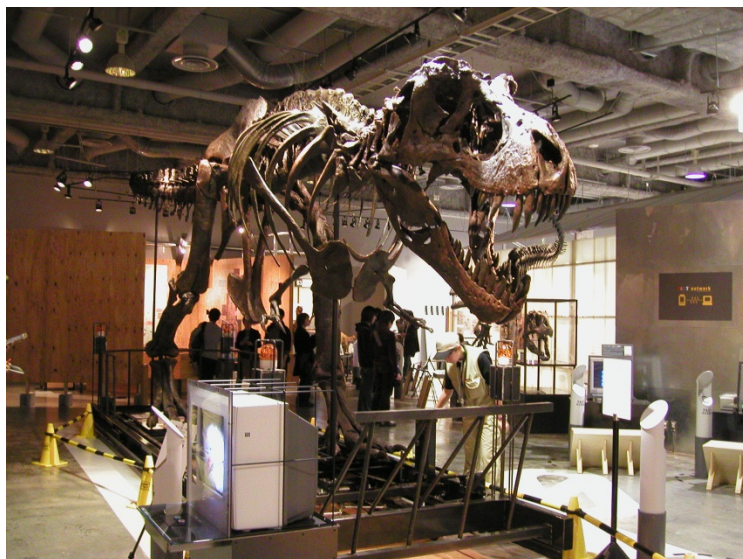
カナダから届いたばかりのアロサウルスの若年個体。「登録作業中」、「触らないで」、などスタッフ向けと見える手書き表示は臨場感を高める。(ダイノゾアファクトリー、2002.10.15 撮影)



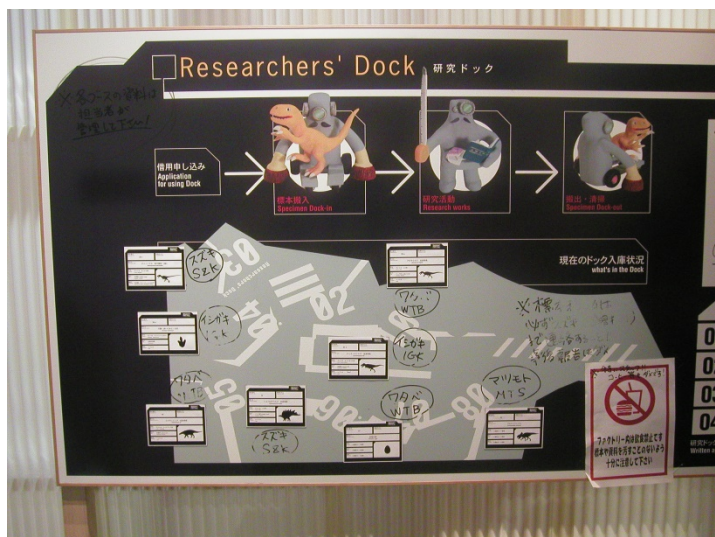
最初のコーナー、標本倉庫の情報共有パネル。職員の動静、資料の動き、スタッフへの連絡等が手書きで表示されている。「工場」に入りこむ演出。(ダイノゾアファクトリー、2002.10.15 撮影)



ゴビモノリスのコーナー。モンゴルでの発掘現場を再現した床の画像パネルの上を自由に歩けるようになっている。壁面には関連した展示。床に座って、来館者に対応しているのは、石垣忍・副館長(当時)。(ダイノソアファクトリー、2002.10.15 撮影)



研究ドックのコーナーにあるティラノサウルスの骨格模型。手回しで台車が動かせるようになっていた(ダイノソアファクトリー、2002.10.15 撮影)



研究ドックの情報共有パネル。どの標本がどこに出ていて、それを誰があつかっているのか一覧できるようになっている。(ダイノソアファクトリー、2003.4.6 撮影)



D.I.G.(Dinosaur Information Garage)で行われていた、化石のクリーニングの実演。(ダイノソアファクトリー、2003.4.6 撮影)

ダイノソアファクトリーには、博物館ならふつう、ないはずのない「解説パネル」がほぼ皆無でした。解説パネルの代わりはPDA装置で、テキストや映像、動画。発掘に携わったスタッフとしての解説音声などが提供され、自分の見学履歴が残せるようになっていました。ダイノソアファクトリーでは、それに加えて、来館者の数に比して贅沢に配置された、訓練を受けたフロアスタッフの声かけや対応が来館者と展示の距離を縮めるのに大いに役に立ったと考えます。

前回紹介した、滋賀県立琵琶湖博物館の常設展示と同様、ダイノソアファクトリーにおいても、作り手の顔が見える展示であり、博物館の調査のプロセス、研究のプロセスを来館者に追体験しながら理解させようという設置者の意図が強く感じられます。恐竜「について」伝えるだけではなく、恐竜「を

通して」、化石はどのように現地で見つかり、どう処理されて博物館で展示されるのか、さらに古生物研究がどのように行われ、これらはどのような人たちによって遂行され、支えられているのか、ということをお伝えたいということだと理解できます。

謝辞

最後になりましたが、本稿の準備段階でご協力いただき、加えて、お手元の写真をご提供いただいた、当時の展示開発メンバー、エデュケーターであった雨宮千嘉さん、井島真知さんに深く感謝いたします。

林原自然科学博物館の活動の記録

林原自然科学博物館の活動の記録として、末尾の文献と共に、ダイノソアファクトリーの終了後、林原自然科学博物館が所蔵する標本等を軸にした3つの巡回展が2007年～2011年、2011年～2012年、2012年～2014年にそれぞれ開催されました。現段階で把握できた範囲に限られますが、参考までにリストアップしておきます。

【ようこそ恐竜ラボへ！】

- ・名古屋市科学館 特別展「ようこそ恐竜ラボへ～化石の謎をときあかす」2007.3.17～5.27

http://www.museum.or.jp/modules/im_event/?controller=event_dtl&input%5Bid%5D=36645 (丹青社のインターネット・ミュージアムのページ)

- ・大阪市立自然史博物館 特別展「ようこそ恐竜ラボへ！ ～化石の謎をときあかす～」 2008.3.15～6.29

http://www.omnh.net/whatsnew/2007/12/315_1.html

- ・鳥取県立博物館 企画展「ようこそ恐竜ラボへ！ ～化石の謎をときあかす～」 (2008.7.19～8.24)

<http://db.pref.tottori.jp/saizi20.nsf/Event/4B6AA483B76A8DCF4925739800079843?OpenDocument>
(鳥取県庁のページ)

- ・斎藤報恩会 自然史博物館 「ようこそ恐竜ラボへ！ ～化石の謎をときあかす～」 (2009.1.10～3.8)

<http://www.geosociety.jp/name/content0037.html> (日本地質学会のページ)

http://www7b.biglobe.ne.jp/~from_taihaku3/90repo-kyoryu-labo.html (個人のブログ)

- ・北九州市立いのちのたび博物館 特別展 「恐竜ラボ 2009 ～よみがえれ！恐竜ワールド～」 (2009.7.18～8.31)

http://www.museum.or.jp/modules/im_event/?controller=event_dtl&input%5Bid%5D=60501 (丹青社のインターネット・ミュージアムのページ)

- ・Chiang Kai-shek Memorial Hall (中正紀念堂、台湾 台北市) “Playing with Dinosaurs” (2009.12.12～2010.4.5)

<https://www.travelking.com.tw/eng/tourguide/taipei/news-detail.asp?pk=662>

<http://www.metro.taipei/ct.asp?xltem=1101355&ctNode=38813&mp=112002>

(いずれも外部のページ)

- ・岡山市デジタルミュージアム（注4） 特別展『ようこそ恐竜ラボへ！ ～化石の謎をときあかす～』（2010.7.10～8.18）

http://www.museum-cafe.com/exhibition?event_id=19044 （廣済堂のミュージアムカフェのページ）

- ・栃木県立博物館 特別企画展「恐竜ワールドーようこそ恐竜ラボへ！ー」（2011.7.12～9.11）

<http://www.muse.pref.tochigi.lg.jp/news/cat14/>

【OCEAN! 海はモンスターでいっぱい 展】

- ・鳥取県立博物館「OCEAN! 海はモンスターでいっぱい」（2011.7.16～8.26）

<http://www.hayashibara.co.jp/news.php?id=20>

<http://db.pref.tottori.jp/saizi23.nsf/Event/3180B56BB4BF5EC149257857000BDDCC>

- ・大阪市立自然史博物館 特別展「OCEAN! 海はモンスターでいっぱい」（2011.9.10～11.27）

http://www.omnh.net/whatsnew/2011/07/post_68.html

- ・岡山市デジタルミュージアム（注4）特別展「OCEAN! 海はモンスターでいっぱい」（2011.12.23～2012.3.4）

<http://www.city.okayama.jp/contents/000106922.pdf>

- ・名古屋市科学館 特別展「OCEAN! 海はモンスターでいっぱい」（2012.3.17～6.10）

http://www.ncsm.city.nagoya.jp/visit/attraction/special_exhibition/post_2.html

【モンゴル恐竜化石展】

- ・大阪市立自然史博物館 特別展「発掘！ モンゴル恐竜化石展」（2012.11.23～2013.6.2）

<http://www.omnh.net/whatsnew/2012/10/2411232562.html>

- ・国立科学博物館 企画展「大恐竜展 ゴビ砂漠の驚異」（2013.10.26～2014.2.23）

<http://www.kahaku.go.jp/exhibitions/ueno/special/2013/daikyoryu/>

- ・名古屋市科学館 特別展「発掘！ モンゴル大恐竜展」（2014.3.19～6.8）

http://www.ncsm.city.nagoya.jp/visit/attraction/special_exhibition/post_14.html

<http://www.ctv.co.jp/event/daikyoryu/>

前述しましたように、モンゴルに戻ったモンゴル産の化石標本以外の標本資料は関係の機関に移管されました。移管先の一つに神奈川県立生命の星・地球博物館があります。地球博では、林原自然科学博物館旧蔵の標本・資料を柱に下記の企画展示を開催しました。

【恐竜の玉手箱】

神奈川県立生命の星・地球博物館 企画展「恐竜の玉手箱」(2014.12.13～2015.3.1)

<http://nh.kanagawa-museum.jp/sp/2014planning/>



神奈川県立生命の星・地球博物館の企画展「恐竜の玉手箱」のバナー。恐竜をあたま、どうたい、あし、しっぽとパーツに分けて、その機能を学び、比較できるようになっている。これは前出の「恐竜ラボ」を踏襲したもの。(2015.1.4 撮影)

【巡回展の展示解説書を除く出版物】

林原自然科学博物館準備室編著. 1995. モンゴル恐竜調査の夢：ゴビ砂漠における「林原自然科学博物館・モンゴル科学アカデミー地質学研究所共同学術調査隊」の記録. 230p.山陽新聞社, 岡山

林原自然科学博物館. 2007. 恐竜研究所へようこそ. 71p. 童心社, 東京

林原自然科学博物館研究報告：林原自然科学博物館・モンゴル科学アカデミーモンゴル古生物学センター古生物学共同調査報告. 1巻～3巻 (2000～2010)。

ダイノソアファクトリーに関する主な文献リスト（時系列で配置）

（ミュゼの74号・75号・78号（いずれも2006年）で特集されています。）

無記名. 2003. デジタルミュージアム実践編. PDA（携帯情報端末）とBluetoothで近未来ユビキタスネットワーク社会と太鼓の恐竜を身近に感じるパナソニックデジタルネットワークミュージアム「林原自然科学博物館ダイノソアファクトリー」（特集1 デジタルしてる？ ミュージアム）. ミュージアム・マガジン ドーム (66): 4-13.

無記名記事. 2003. パナソニックセンター 林原自然科学博物館 Dinosaur FACTory--恐竜をテーマにしたデジタルネットワークミュージアム. 生涯学習空間 8(1): 72-75. ボイックス株式会社, 東京. <未見>

里見親幸. 2003. 生涯学習レポート ミュージアム・ナウ パナソニックデジタルネットワークミュージアム「林原自然科学博物館ダイノソアファクトリー」. 週刊教育資料 (798)=928:2003.4.14 p.34. 日本教育新聞社, 東京 <未見>

雨宮千嘉. 2006. ダイノソアファクトリーの試み：ダイノソアファクトリーとはどんな博物館か. ミュゼ (74): 18-19.

碓 京子. 2006. ダイノソアファクトリーの試み：利用者をみつめる展示開発. ミュゼ (74): 20-21.

雨宮千嘉. 2006. ダイノソアファクトリーの試み：展示開発研究会「利用者の心を動かす展示づくりをめざして」レポート. ミュゼ (75): 22-23.

井島真知. 2006. ダイノソアファクトリーの試み：ダイノソアファクトリーでのプログラム. ミュゼ (75): 24-25.

石垣 忍. 2006. 個人プレーからチームプレーへ —ダイノソアファクトリーにおける研究者の役割. ミュゼ (78): 12-15.

北村 彰. 2006. Inside Voices (1). 違和感からの脱却. ミュゼ (78): 16.

小島道裕. 2006. Outside Voices (1). ダイノソアファクトリーを惜しむ. ミュゼ (78): 16.

碓 京子. 2006. ミュージアムエデュケーターの役割とスキル、その必要性. ミュゼ (78): 17-19.

原田光一郎. 2006. Outside Voices (2). ダイノソアファクトリーによせて. ミュゼ (78): 19.

井島真知. 2006. 利用者の学び、スタッフの学び —DFのプログラム企画／運営. ミュゼ (78): 20-22.

樽津武秀. 2006. Inside Voices (2). DFで得たもの. ミュゼ (78): 23.

佐藤優香. 2006. Outside Voices (3). プロセスの見える展示. ミュゼ (78): 23.

雨宮千嘉. 2006. フロアスタッフがづくり支えたもの —DFという場を考える—. ミュゼ (78): 24-26.

田中須美子. 2006. Inside Voices (3). マニュアルのないスタッフ育成. ミュゼ (78): 27.

石井健一. 2006. ダイノソアファクトリーを終えて. ミュゼ (78): 27.

碓 京子・雨宮千嘉・井島真知. 2007. 携帯端末導入におけるコンテンツ開発の考え方 (特集 メディアの時代における博物館). 博物館研究 42(11): 4-7.

井島真知. 2008. 「恐竜博士への道」—指令の答えはスタッフへ (現場報告3). 所収 博物館教育シンポジウム「ともに見る、ともに学ぶ」報告書. 42-50. 愛媛県美術館, 松山市.

注1. 産経新聞 2015.2.5 付け記事。ウェブサイトで2016.2.8 閲覧。

注2. 林原自然科学博物館のウェブサイト (<http://www.hayashibaramuseum.jp>) はその後も引き続き2015年11月まではアクセスできていたが、2016年2月現在アクセスできない。

注3. 雑誌「ミュゼ」を発行している(株)アム・プロモーションのメルマガジン、「アム・プロモーションからのお知らせ 2006.9.20」の記述から。

注4. 2012年10月から岡山シティミュージアムと改称された。