

# みんなくりポジトリ

国立民族学博物館学術情報リポジトリ National Museum of Ethnology

## 子どもと博物館における現状と課題

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2009-04-28 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 熊木, 宏明 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.15021/00002187">https://doi.org/10.15021/00002187</a>

# 第1章

## 子どもと博物館における現状と課題

熊木 宏明

### 1. はじめに

日本の博物館では、入館者における子どもの占める割合は決して少なくない。博物館に社会教育の場、学校教育の補完の場としての役割が期待されるようになってから、子どもと博物館の係わりはますます密なものになっている。しかし現在日本において「子ども博物館」と名付けられた施設はほとんど見あたらず、博物館を広義にとらえれば、全国各地に整備されている「子ども科学館」が思い浮かぶ程度である。

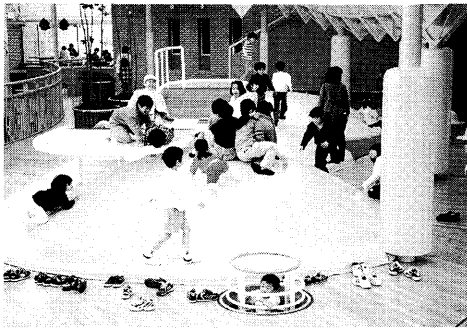
近年大阪に日本初の本格的な子ども博物館をうたった「キッズプラザ大阪」が開設し話題を呼び、同館の参考にされたアメリカのチルドレンズ・ミュージアムも注目を浴びるようになった。しかし日本では博物館そのものとの見え方が人によって異なる上、子ども博物館となると明確な定義がなく、各地で導入が模索されているチルドレンズ・ミュージアムについても本質的な理解がなされているとは言い難いのが実状である。

したがって本稿では、まず日本における子どもと博物館の関わりの変遷を俯瞰し、子どもと博物館のとらえ方を整理した上で、子どもと博物館に関わる現状と課題の考察を行うこととする。

### 2. 日本における「子どもと博物館」の変遷

日本における子どもと博物館の係わりを遡るとそのルーツは明治期に及び、1909年に日本初の児童博覧会が開催され様々な資料が公開されたという記録にたどりつく。昭和初期には「児童博物館」と命名された博物館も一部で開設されてはいるが本格的な普及には至っていない。しかし高度経済成長期を迎え、1960年代から児童文化センターや青少年科学館の建設があいつぎ、1970年代～1980年代にかけて理工系の子ども科学館の建設ラッシュが続くこととなる。

子どもを対象とした文化施設増加の背景には、文部省が打ち出す施策の影響があ



屋内遊具が充実した大型児童館

り、近年の「科学ばなれに歯止めを」といった指針は、子ども科学館の建設にいった拍車をかけている。この間整備された子どもを対象する科学館のほとんどは文部省管轄で整備されるいわば科学教育施設であり、「科学を通して創造性あふれる人づくりを～」といった理念がかかげられつつも、内容は科学史や科学の原理・原則の理解を目的としたものが多く、学校教育の補完の場として発展してきたものが大半を占めている。

一方子どもを対象とした施設づくりは文部省だけでなく厚生省においても児童館の整備というかたちで積極的に進められ、1963年に児童館整備のための国庫補助がスタートして以来、現在児童館数は4,000館以上に及んでいる。しかし児童館は教育の延長にある文部省管轄の科学館とは異なり、児童の健全育成を目的とした児童福祉施設である。従ってその活動内容もプログラムを中心とした児童健全育成活動がほとんどで、博物館に見られるような展示は少ない。しかし中型や大型の児童館では創造性開発や地域文化の継承という観点から、科学や地域の民俗系の展示が設置されている例もあり、博物館的要素がないわけではない。むしろ展示コミュニケーションの面では子どもへの興味の喚起や体験性の面で博物館よりも参加体験性の高い展示を積極的に導入している例もある。

いずれにしろ大きくとらえれば、文部省管轄の青少年科学館・子ども科学館は教育、厚生省管轄の児童館は児童福祉という観点で整備されてきたことは明らかである。しかしここ2～3年の子どもを対象とした施設づくりの動きを見ると、少しずつその方向性が変わりつつあるのに気付く。特に子ども科学館においては、知識優先の科学学習型施設から、科学的なものの見方を持った感性あふれる豊かな人間育成を目指す館が増えてきている。また、「キッズプラザ大阪」のように従来の学術ジャンルにとらわれない総合的な視点を持った新しいタイプの子どものための博物館が出始めている。

一方、行政施策に目を向けてみると、子どもをめぐる様々な問題が噴出する中、1996年に第15期中央教育審議会が文部省に対して行った答申では、「ゆとり」の中

で子どもたちに「生きる力」をはぐくむことを基本に様々な提言がなされており、知識を身につけるための教育だけでなく、これからの社会に上手に適応していくための人間育成にまで踏み込んだ指針が盛り込まれている。科学教育に関しても知識としての科学だけでなく、科学的なものの見方や考え方などの豊かな素養を身につけるための教育のあり方の必要性がうたわれ、科学博物館に関しての記述では、直接物に触れたり動かしたりするなど五感を使った体験の場づくりや、体験型の学習機会の充実などが指摘されている。

子ども科学館では五感を使った参加体験などは10年以上も前から各館で模索・導入されており特に目新しい視点ではないが、こうした文部省の動向や昨今の子どもを取り巻く社会状況が科学館や博物館づくりに少なからず影響を与えているのは事実であろう。またアメリカのチルドレンズ・ミュージアムを参考に地域住民が主体となった「子ども博物館」活動が展開されたり、各自治体によるチルドレンズ・ミュージアムの設置が模索されているのも、同館が従来の学術分類にとらわれない総合的な視点を持ち社会教育的側面が強く、時代のニーズと合致したためであろう。

このように日本における子どもと博物館の関わりを俯瞰してみると、児童を対象とした文化財公開の場というイメージでスタートした記録はあるものの、実質的には学校教育補完の目的で主に理工系科学の分野で発展し、現在では学習だけでなく人間育成という視点が求められ、博物館にその対応が迫られているというのが大きな流れといえるだろう。

### 3. 子ども科学館と参加体験型展示

先にも述べたように、博物館を広義にとらえるならば、子ども科学館は日本において一般的に認知されている唯一の子どもを対象とした博物館である。従って子ども科学館を抜きに日本において子どもと博物館の係わりを論じることはできない。特に子ども科学館で模索されてきた積極的な参加体験型展示の導入は、子どもと博物館の接点を深める上で大きな意味を成してきた。前段では子どもと博物館の係わりをその変遷軸でとらえてみたが、ここでは特に子ども科学館の展示について若干の考察を加えたい。

日本において科学をテーマとした代表的な博物館といえば上野の国立科学博物館である。しかし上野の国立科学博物館は特に子どもを主対象にしているわけではな

く、展示も実物・複製・模型など資料を中心に見せるオーソドックスな「博物館」である。



子ども科学館での体験展示風景

一方、理工系科学をテーマとする館に北の丸の科学技術館があり、こちらは1964年のオープンで子どもが主ターゲットとあって良い。科学技術館は実物や模型だけでなく科学装置や実験・実演の活動を交え人気を呼び以後の子ども科学館のモデルとなった。科学技術館は科学技術の振興を主目的にしており、展示も科

学の原理やしくみをわかりやすく装置化したものが大半を占め、以後急速に増える子ども科学館のはしりとも言える青少年科学センターなどもこれにならうものが多かった。

しかしここにひとつの転機をもたらす出来事が起こる。エキスポラトリアムの登場である。1969年、アメリカサンフランシスコに物理学者フランク・オッペンハイマー博士の発案で建設されたエキスポラトリウムは、従来の科学博物館とは全く異なったアプローチで子どもたちの心を魅了した。

エキスポラトリウムの最大の特長は、科学の原理・原則をベースにしながらも、その知識を習得するための学習装置としての展示ではなく、科学が持つ不思議さを前面に押し出し、不思議な現象を遊ぶことによって知らず知らずに科学的なものの見方や考え方が身に付いていく創造性開発型の展示を具現化した点にあるといえる。科学者とデザイナーが対等の立場で議論をしながら開発する展示の中には、かなりアートによったものもあり、科学をテーマとした施設では異質と思える部分があるかもしれない。しかしこのことがかえて子どもたちの興味や好奇心を引きつけ爆発的な人気を呼んだのである。

以後、各地の子ども科学館においてエキスポラトリウムの展示を参考にした装置、あるいはそっくりそのままのコピーを置くなどの動きが見られ、原理・原則の学習型展示と科学の遊びを中心とした展示が混在するといった現象も生じた。

こうした現象を引き起こした要因のひとつに、日本の博物館づくりにおける理念の不明確さがあげられる。子ども科学館を例にとるならば、計画段階で「科学に関

する教育普及」や、「創造的な人づくり」、「科学技術の振興」、「科学に関する情報発信」など総花的な理念がかかげられることが多く、主軸とする方向性が明確なまま設計・製作へと至ってしまうことがその後の成果物にも影響を与えている。

また、発注者側に属する学芸員の研究成果を受託者側のデザイナーが展示におきかえていくという方法が一般化している日本では、どうしても展示表現において学習効果が優先されがちになる傾向がある。展示体験における参加や遊びは、科学情報を装置から引き出すための手段として使われることが多く、体験のプロセスに重きを置いた展示が成り立ちにくい。

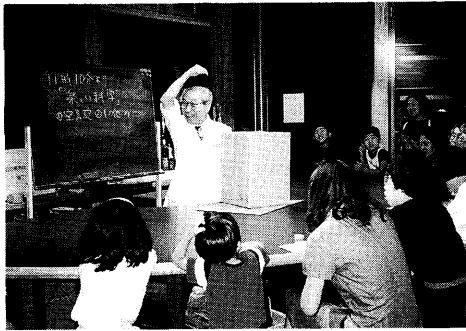
もちろん展示開発にあたるデザイナー、プランナーの力量にも問題があったことは事実である。つくり手側も子どもたちの体験の指向性や現場での利用状況をしつかりと想定し展示開発にあたっていたかという点については反省が残る。子どもの体験の指向性については、机上の予測だけでは成り立たないことが多く、紙の上だけで設計を進めていく日本のやり方では効果的な体験型展示を実現しにくいのは無理もない。

しかし日本の文化行政における設計費の基準を考えると、設計段階で様々な試作品をつくり現場で試しながら展示を開発していくエクスプロラトリウムのような展示開発手法を日本で行うのは難しい。

結果的にエクスプロラトリウムのようにしっかりと試作品を用いてテストを繰り返し開発された展示が子どもたちに人気を博してしまうのも当然の結果といえる。

一方、参加体験型展示の導入によって生じた新たな問題として運営の負荷がある。参加体験型展示の導入は子どもたちには歓迎されるものの、館にとっては維持管理費の上昇や運営負荷を招いた。また、開発者が館にいないので故障への迅速な対応が出来ず、展示装置には「調整中」の札が乱立することになった。もちろん、展示設置後に子どもたちの利用状況に合わせて現場で修正・レベルアップをしていくこともできない。

エクスプロラトリウムの登場は日本の子ども科学館づくりに大きな影響を与え、数多くの類似施設が生まれた。一時期多くの子ども科学館に「エクスプロラトリウムのコピー」という言葉が投げかけられた。しかしそれは大きなまちがいである。エクスプロラトリウムは一種のオープン工房であり開発のプロセスすら展示になっている。開発にあたったスタッフは来館者のガイドもつとめ、展示装置は子どもた



科学技術館の科学実験ショー

ちの利用状況に合わせて日々修正され、常に次の開発にフィードバックしていく体制が図られている。

エクスポラトリアムの展示を多くの子ども科学館が導入したが、エクスポラトリアムの本質を理解したものは少なく、たとえそれを理解してもそのような施設づくりを実現できた館は皆無であり、

エクスポラトリアムのレベルに達した館は日本ではひとつも無いのが実状である。開館後のランニングコストに対する十分な予算がつきにくい日本の状況では、一度設置した展示を簡単に更新することができないのが大きな課題となっている。

また、昨今科学館における重厚長大な展示に批判的な意見が出ているが、館内に展示の補修やメンテナンスを行う部署がほとんど無い日本の状況の中では、壊れにくい展示を開発者側がしっかりつくりこんでしまうのも、ある程度やむをえないことである。

様々な課題はあるものの、現在開館している子ども科学館がこうした状況に手をこまねているばかりではない。科学実験やショー、ワークショップ、展示ガイドツアーなどを積極的に取り入れ、より良い博物館コミュニケーションにつとめている館も多数ある。また、学芸員が



キッズプラザ大阪のまちをテーマにした展示

現場に出て子どもたちと密に交流し、次の展示開発への手がかりやヒントを得て子どもたちの共感を呼ぶ展示を実現している例も出ている。特にこうした動きはオープンして数年が経過した館に多く見られており、子どものための博物館づくりへの取り組みは、施策レベルではなくむしろ現場レベルで積極的に進められているといえる。今後の子ども科学館の動向に注目したい。

#### 4. 日本における子どものための博物館の取り組み

冒頭で日本には「子ども博物館」と名付けられた施設ほとんど見あたらないと述

べたが、アメリカのチルドレンズ・ミュージアムを参考にした施設は徐々にだが整備されつつある。また施設というハコを持たず「子ども博物館」活動を展開している例もある。日本における子ども博物館の取り組みとして必ずといっていいほど例にあげられるのが、「湘南台文化センター」、「霊山町遊びと学びのミュージアム」、「守山子ども博物館の活動」、「キッズプラザ大阪」の4つである。中でも「キッズプラザ大阪」はかなりの部分をアメリカのチルドレンズ・ミュージアムを参考にしており、ボストン・チルドレンズ・ミュージアムの展示をそのまま取り入れた展示もいくつか見られる。また、守山については、施設というハコを持たずボランティアグループの手づくりによる子ども博物館活動の実践として話題を呼んだ。6年間に及び続けられてきたこの活動が結果的に施設づくりに帰結しないままストップしてしまっているのは残念な限りである。

この4つは様々なメディアで取り上げられ論じられてきたので、各々の評価はそれらに譲るとして、日本における現在の子ども博物館への取り組みについて述べたい。

### テーマについて

現在、日本の各地で子どものための博物館づくりが模索されているが、そのいずれにも共通しているテーマやキーワードとして、異文化、科学の不思議、社会（仕事・生活など）、身近な地域・暮らし、身の回りの自然、自分・家族、などがある。こうしたテーマがとり上げられるのは、チルドレンズ・ミュージアムの影響が大きい。このテーマ設定に関しては3つの特長があるといえる。

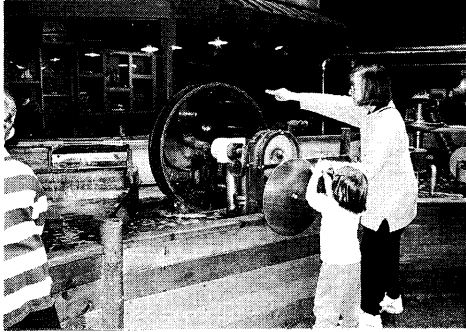
ひとつは総合的なテーマ設定である。科学や自然など一部に従来の博物館と共通のテーマも見られるが、学術的な分類よりも、むしろものごとを包含する総合的なテーマを設定しているのが特長である。アメリカのチルドレンズ・ミュージアムでは未就学児から小学校中学年くらいまでが主ターゲットであることから、専門分野に特化するより、ものごとを総合的にとらえることを重視している点に注目しなければならない。

2つ目は子どもたちの日常から大きく逸脱しない身近なテーマを設定していることである。異文化などは日本の博物館ではあまりポピュラーなテーマではなく一見子どもたちには難しいテーマのように思えるが、アメリカは多民族国家であること



からチルドレンズ・ミュージアムではごく一般的なテーマとして扱われている。

3つ目の特長は身近な地域の視点である。これも2つ目の身近なテーマ設定に近いものだが、特にアメリカのチルドレンズ・ミュージアムの場合は地域住民の活動から施設発足へと発展していくケースが多く、地域と施設が密接に結びついている。



インディアナポリス・チルドレンズ・ミュージアムのハンズ・オン展示

また、治安の面から日本のように子どもたちだけでの外出が難しいので、子どもたちの生活や遊びのステージは身近な地域にある程度限られてしまい、子どもにとっても地域との結びつきは大きいのである。

いずれにしろ日本における子ども博物館のテーマは、当初はアメリカのチルドレンズ・ミュージアムに見習うかたちで設定されてきたが、現在では各方面で地域に根ざしたテーマ設定が徐々に模索されはじめているというのが実状のようである。

## 展示について

アメリカのチルドレンズ・ミュージアムではハンズ・オンと呼ばれる参加体験型展示が広く取り入れられている。子どもの体験の指向性に基づいて導入されたこの展示手法は大きな効果をあげ、一般の博物館の展示にも大きな影響を与えている。

日本においてもハンズ・オンと称した展示がいくつかの館で導入されているが、ハンズ・オン展示に対する共通認識がなく開発の基準がまだまだ曖昧である。ハンズ・オン展示の先駆といわれるボストンのチルドレンズ・ミュージアムでは、事前の入念なリサーチや試作品での数度にわたるテストを経て展示が開発され、開発後も問題があれば随時修正を加えていくという。この方法は前述のエキスポラトリウムと共通するものがあり、より良い子どものための展示開発に向けた努力が様々なかたちで行われている。

日本の展示開発者側もここまでの開発システムを導入できないものの、アメリカのチルドレンズ・ミュージアムのスタッフ経験者を開発チームに入れたり、設計のプロセスに市民や子どもたちの参加を試みるなど、新たなチャレンジを始めている。

また館側でも簡単な展示を製作できる工房を館内に設置したり、子どもへの対応が遅れていた人文歴史系の博物館で子どものための企画展や展示コーナーを開設するなど、徐々に新しい動きが見られ始めている。

### 人材や運営について

運営についても様々な取り組みが始められている。専門学芸員や事務管理担当だけでなく、子どもたちと上手にコミュニケーションできる資質を持ったスタッフの必要性が各地でさげばれ、ボランティアの導入もあいついでいる。

キッズプラザ大阪では多くのフロアスタッフが子どもたちのサポートにあたる風景が見られる。開館間もない大阪の大型児童館ビッグバンでは、アメリカのチルドレンズ・ミュージアムでの活動経験を持つ外部スタッフに事業運営を委託する、いわゆるアウトソーシングによって新たな館運営のあり方を模索中である。

また、子どもを対象とした博物館以外でも、利用者としての「子ども」という視点を改めて見直し、その対応について考えていこうと勉強会や研究会が頻繁に開かれるようになってきている。

人材や運営のあり方をめぐっては展示同様に模索中というのが現状である。

## 5. 子どもと博物館の現状と課題のまとめ

多くの課題を抱えつつも、子どもと博物館の係わりは社会状況の変化や行政施策、海外の施設の影響を受け、日本独自のかたちで発展してきた。ジャンルやタイプがどうであれ、「子ども」という対象に積極的に目を向けていこうという動きは、今や博物館共通の命題となりつつある。

一方、現在の日本の博物館の状況を見渡すと、ふるさとおこしや地域活性を目的に建設された多くの博物館が徐々に当初の輝きを失い、集客力の低下によって逆に財政を圧迫している館も一部に出始めているという。博物館の存在意義が問われる中、博物館の独立法人化という新たな波も押し寄せ、博物館づくりはここにひとつの大きな節目を迎えているといえる。

博物館側ではこうした状況に鑑み、旧来の権威的なイメージを払拭し利用者が気軽に訪れることのできる博物館づくりによって来館者の拡大を図ろうとする動きが顕著であり、その中でターゲットとしての「子ども」が見直されつつある。

アメリカの博物館はチルドレンズ・ミュージアムも含めそのほとんどが私立の独立採算型の施設で集客の低下は館の経営に大きな影響を与える。日本では法人化によって博物館が集客に偏重するあまり博物館本来の理念そのものがゆらぐのではといった危惧もあるが、ボストン・チルドレンズ・ミュージアムのように、館活動を外部の評議員会が常にチェックし、館が集客と理念の実現の両方を満たすためのシビアな運営につとめている例もある。

いずれにしろ子どもと博物館の係わりの理想的なあり方をつきつめていくと、日本の博物館づくりの根本的な部分にまで議論が及んでしまう。子どもと博物館の係わりを考えることは、同時に博物館づくりのあり方そのものをも考えるということにもつながるということである。

現在の日本における子どもと博物館への取り組みは、けっして課題ばかりでなく前向きなチャレンジが各地で行われてることは既に述べた。しかしそれらのほとんどは現場レベルで行われているものであり、博物館そのもののあり方を変えるような大きなパワーにはなっていない。

市内のボランティアグループが中心となり施設というハコを持たず手作りの展示と運営によって展開された前述の守山子ども博物館の活動は、従来の博物館づくりのあり方に一石を投じた貴重な例だが、この取り組みは同時に日本における子どものための博物館づくりの課題も浮き彫りにした。

とはいえ日本における子どもと博物館の係わりの現状はけっして悲観的なものでなく、前向きな模索が各地で行われており、積極的な取り組みを行う現場レベルでは、理想的な子どものための博物館像はある程度イメージできているのではないだろうか。むしろ必要とされるのはそれを具体的なカタチにしていくための構造的な改革であり、博物館づくりのあり方そのものの新たな改革であることはまちがいない。

## 参考文献

柘植千夏

1997「日本における子どものための博物館の歩み」『ミュゼ』26