

みんなづくりポジトリ

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

子どもと博物館の将来展望

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: 岩田, 紳也 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.15021/00002191

第5章

子どもと博物館の将来展望

岩田 紳也

1. はじめに

世界的な傾向として、チルドレンズミュージアムというジャンルの博物館が一番その数を増やしている。アメリカで始まった子どものための博物館が世界中に広まり受け入れられている理由として、学校とは異なったシステムの中で教育を行う博物館という施設の価値が、社会的に広く認識され、そして期待されている一面があるからといえる。そして最も大切な点として強調したいのは、そこは訪れる子どもたちにとって楽しく、エキサイティングな場所だということである。まさに世界中で愛され、数が増え続けその前途は明るく広がっているすばらしい施設だと言える。

ひるがえって我が国においての子どもと博物館の状況を見ると、両者とも何かと問題がクローズアップされた、閉塞感のみが取りざたされる昨今である。本稿では日本全国に多数設置され、開館後は徐々に活気を失いつつある博物館を元気づけるような等身大の将来像を検討することにした。なお、本格的なチルドレンズミュージアムを一から立ち上げるといふ、大がかりな取り組みについては第三部・第1章を参照してもらいたい。ここではむしろ、子どものために博物館がどのように「学校とは違った教育施設」としてグレードアップすることができるのかを考察するものである。

我が国における子どもと博物館を取り巻く状況に目を向け、最近の行政施策の目指す方向性を新たな追い風として、既存施設にの活性化につなげてゆく手がかりを探っていきたい。

2. 博物館と学校を結びつける追い風

21世紀を迎えるにあたり、博物館には行政独立法人化という新しいしくみへの変革が起きている。同じく子どもを取り巻く状況に関しては、大きな比重を占めている学校教育の変革が挙げられる。文部省の方針により週休2日制の実施や生涯教育的な視点を盛り込んだカリキュラムの導入という、大きな転機を迎えようとしているのである。この両者をとりまく状況の変化によって、既存の博物館が、「子ども」という視点を学校との連携を

軸として展開し、広く博物館活動の活性化へとつなげることができる基盤が整ったともいえる。

近年我が国で博物館などの文化施設が数多く開館していったのには、経済力の成長とともに文化に対する関心が高まり、具体的な文化行政の成果を文化施設の建設に求めていったという経緯がある。その一連の流れの中で、総合、歴史、民族、科学等々、多様な博物館施設が全国に数多くつくられた。いままではたとえ来観者が少なくても、行政により運営予算確保されていたような施設においても、独立法人化が導入されることにより、来観者収入増へのアプローチを積極的に図ってゆくことが要求されることとなる。残念ながら、自力による運営ができるような、経済的に体力をつけている施設の数は限られている。まさに博物館にとっては、その存在をかけたサバイバル時代の幕開けを迎えたことを意味する。

周知のように欧米の博物館は独立運営の先輩であり、利用者層の増加と施設活動の活性化などを通じた財源の安定化に向けて、「子ども」を重要なターゲット利用対象者としてとらえ、その対応を充実させている。我が国につくられた博物館の多くが、今後、部分的な、あるいは全面的なリニューアルを行う事が予想されるが、新しく施設の方向性を考える上で、子どもに対する視点を博物館に導入する展開も考えられるであろう。

義務教育においても、カリキュラムが長年にわたって実施されてきた学力偏重型のそれから、社会変化に合わせた総合教育の重視へと見直しがなされ、従来の教科書を主体とした学校教育の枠を超えないような授業をも、取り入れていく下地がつけられつつある。また、学校教育が完全週休2日制となるのを目前にし、週末に子どもたちが過ごせる教育的で文化的な受け皿として、今まで以上に文化施設に対する期待が大きくなっている。このような子どもと博物館を取り巻く状況の変化を追い風ととらえて、モノ資料に関する専門家である博物館と、教えることに関する専門家の学校が、お互いの専門知識で補完しながら、子どもを知的アミューズメントの世界に導いてゆけるような関係を築くことができれば、博物館活動に新しい方向性を見いだせるのではないだろうか。

3. 追い風その1－社会教育機関としての役割から子どもにアプローチ

平成2年に社会教育審議会の報告書「博物館の整備・運営の在り方について」によると、今後の博物館の方向性を生涯学習の振興をするための重要な社会教育施設であるとしている。年齢層も幅広く、興味や関心も多様化している利用者の学習活動に対する

ニーズに応えるべく、博物館がより多彩な文化・学習事業の企画、開発を行っていくことの必要性を指摘している。また事業の多様化と内容の充実を図るため、博物館相互はもとより、公民館や児童館などの生涯学習関連施設や機関、団体との連携あるいは協力関係を一層推進する必要があるとしている。

そして生涯学習の下地づくりとして、学校教育との関係の緊密化も、博物館活動の活性化の重要な項目として掲げている。これは子どもの学習活動の中に、博物館の利用を位置づけてもらい、子どもたちが博物館を身近に感じ、その魅力に気づき、将来にわたって博物館を生涯学習の基盤として位置づけられる事を意図している。その提言は、従来の博物館の枠を越えた活動までを含むかなり踏み込んだ点まで言及している。

- 1) 博物館の展示や活動を、学校教育にとって利用しやすく魅力あるものとするため、博物館活動に教員の参加協力を求めてゆくことの提案。
- 2) 展示の企画・開発や学校が博物館を活用した場合の指導計画の立案。
- 3) 博物館のアウトリーチ活動の一環となる教材の作成などについても教員の参加を求め、より効果的な学校教育との連携。
- 4) 博物館を利用した活動の、企画立案についての積極的な情報交換。
- 5) 博物館による教員向けの講座の開講。
- 6) 教員研修に博物館に関連する内容の導入を、教育委員会・学校に要請。
- 7) 学校への巡回展や資料の貸し出し
- 8) 博物館と学校の連携授業の実施したり など

以上のようにその提案も、幅広い連携のしかたを具体的に掲げることで、博物館側の柔軟な発想を促している。

4. 追い風その2－総合的な学習の時間の導入

文部省は平成10年に告示した小学校指導要領において、総合的な学習の時間の取り扱いについて述べている。それには教科書の書かれた内容にそって進める学習ではなく、横断的・総合的な学習を行ったり、児童の興味・関心等に基づく学習などを行うなど、学校や教師、生徒の創意工夫を生かした教育活動を行うものとしている。そして、国際理解、情報、環境、地域の特色、自然体験、社会体験、体験的な学習など、幅広い視点や豊かな体験を積極的に取り入れることを指導している。これは子どもたちが自分で

課題を見つけ、学び、考え、主体的に判断する力を育むことを目的としており、海外におけるチルドレンズミュージアムの目的と共通する視点である。

従来の定められた年間のカリキュラムを消化する授業形式から、教科書もなく学習内容が各学校の裁量に任される形式の総合的な学習の時間は、小学校の3学年から6学年までの間に430時間行われる計算となる。現場の教師たちにとっても、この授業の内容をどのように組み立てていくかということへの関心は高く、県レベルの教育委員会による博物館と学校教育との連携を支援して行く動きが各地で始まっている。

この動きの中で博物館は、生徒たちの来館をただ待っているだけでなく、子どもたちが博物館の魅力に出会えるような体制を整えておくことが大切である。すでに、遠野市立博物館や、大宮市立博物館、福島県立博物館など、多くの博物館で積極的な学校との連携事業が興っている。それらの施設で行っている、出前授業、学校巡回展、館内授業などの活動は、今後、全国の博物館で始まるであろう学校との新たな関係づくりの先駆けとなるものである。

博物館側の受け入れプログラムの例として、来館前の教室での準備から来館時の活動、さらに来館後の総括までを一連の体験としてパッケージ化し、教師にも生徒にも使いやすいように工夫されている英国エジンバラの「ミュージアム オブ チルドフット」で作成している活用ガイドブック、「リソースパック」を取り上げてみる。ここには博物館の展示を学校教育に効果的に活用もらえるよう、来館前から後までの多様な活動を組み合わせたプログラムが冊子にまとめられている。その内容と構成は以下の通りである。

- 1) 博物館の基本的なインフォメーション
- 2) テーマについての基礎知識
- 3) 博物館を訪問する前に、教室で行っておくと望ましい活動についてのアドバイス
- 4) 博物館を訪問した時に生徒が記入するワークシート
- 5) 博物館を訪問した後に、教室で行うと望ましい活動についてのアドバイス
- 6) 教室で使うアクティビティーシート
- 7) 関連参考文献

また、教師へのアンケートも添付され、博物館訪問についての評価はもとより、訪問前と後に及ぶ一連の活動全体の評価が行えるようになっている。さらに、生徒が博物館

訪問後、自主的な聞き取り調査を行う場合、必要となる留意事項まで記載されている。まさに、総合的な学習を支援する充実した内容で、学校の教師にとって利用しやすいよう、細かいところまで配慮した実践的で親切なものとなっている。もちろん教師への利便性のみならず、このパッケージにそって訪問前から訪問後までのプログラム沿った多様な学習を行う事は、生徒達の博物館訪問の意義と体験をより充実させることにつながるの言うまでもない。

5. 「空間」「モノ」「人」の融合から感動を伝えたい

生涯学習や総合的な学習など、多様な理由で子どもたちが博物館に足を運んでくれる態勢が整いつつある。子どもたちが大挙して博物館にやってきましたら、いよいよここからが博物館の本領発揮となる。スタッフによっては子どもたちに "It's show time!" とでも叫びたくなるかもしれない。アメリカの博物館関係者のインターネット上の会議室であるMUSEUM-Lというサイトには、「博物館での忘れられない思い出」という呼びかけに何十という投稿があった。このサイトの利用者は、主に博物館の学芸員や大学関係者なのだが、彼らの専門家としての展示体験と共に、子ども時代に会った博物館での、刺激的な体験や感動なども多く寄せられていた。我が国の学芸員の中にも、自分の子ども時代に経験した、思い出に残る博物館体験談を一つか二つ持っている方も多いことであろう。博物館が社会教育施設として子どもたちに親しんでもらうには、学術的な知識を伝えることも大切だが、それと同じように、将来にわたって記憶に残るような体験を通した博物館の面白さに出会ってもらうことの持つ価値も忘れてはならない。

従来、博物館は展示資料を主体として、来観者がその資料の持つ情報を一方的に受け取るしくみの上に成り立ってきた。一方、チルドレンズミュージアムにおいては、資料はその子ども達への好奇心を刺激し、学ぶ気を喚起し、興味を広げる動機づけとしての意味合いに重きを置いている。そして施設全体、資料、そこで働くスタッフ、という「空間」「モノ」「人」を効果的に融合させることで、子どもの関心にストレートに込めている。このチルドレンズミュージアムの培ってきた、展示を通して子どものところをとらえるノウハウは、既存の博物館にとっても学ぶ点は多い。子どもたちをその気にさせる展示空間デザインは、展示体験を非日常的な体験として記憶に強く印象づける効果を生み、博物館に来て本物に触れることは、教科書や書籍、テレビやビデオなどの既存のメディア媒体からの知識では得られない感動を呼び起こしたり、新たな興味を喚起するの

である。そして最後に強調したいのが、専門知識を持った学芸員により開かれ語られる、資料から広がる未知の世界への出会いと興奮の体験は、子どもにとって一生の思い出の時なのかもしれない。

世界的に成功を収めている施設の長所を全てを同時に取り入れることは困難であろうが、各博物館が出来るところから始め、等身大のグレードアップを果たすことを目指すことが求められているのではないだろうか。

6. おわりに

参考として以下に、感動を生み出すような「空間」「モノ」「人」の例を挙げる。

感動を生み出す「空間」

空間という要素は、通常は開館前の設計段階における業務として、主に展示プランナーやデザイナーなど、外部の人々によって主導される要素である。既存施設の担当者としては、通常リニューアルや企画展を計画するときに初めて空間を考えることになり、その関わるタイミングと予算的制約に影響を受ける。

たとえば動物の大行進を見せるパリ自然史博物館のグランド・ギャラリーは、来館した者をしばし絶句させるだけの迫力がある。また圧倒的な量の資料で埋まった民博の展示室も、資料の持つ情報の奥深さを視覚で訴える空間になっている。昔の長屋を忠実に再現した江東区深川資料館の情景再構成では、あたかも江戸期の下町に紛れ込んだ錯覚にとらわれ、文字通り肌で当時の様子を感じることができる。拡大したスケールで海の中の世界づくり、リアルさよりはアニメのようなスタイルで表現したボストン・チルドレンズミュージアムにおける Under the Dock展示は、子どもたちに漫画の中に入り込んだような別世界を創りあげている。

感動を生み出す「モノ」

先に述べたMUSEUM-Lで多くの投稿者に取り上げられていたのは、ツタンカーメンのマスクを見たときの思い出であった。たぶん日本の学芸員の方たちにも、来日したミロのビーナスやモナリザの微笑みなどと共に思い当たるのではないだろうか。

上記のようなルーブル美術館などの超一級の美術品は極端な例だが、一般の博物館ではいわゆる「日玉」といわれる資料がこれにあたる。学芸員の学術的な専門性が発揮できる分野であるが、その獲得は予算による制約に大きく影響を受ける項目である。

例えば、奴隷船として歴史的に有名な帆船を実物大で再建し、その製作過程を公開しているアメリカのミスティック・シーポートでは、船の大きさと当時の造船技法に目を奪われる。今でも国民の記憶に刻まれている、歴史的な一大災害のメモリアルとしてつくられた野島断層保存館では、阪神・淡路大震災が発生したとき出現した140メートルもの長さに及ぶ震源断層のまわりに建物を造りその全貌を見せている。また、直接触ることができるので、今でも順番待ちの列ができるほど人気のある、スミソニアン航空宇宙博物館に展示されている月の石などが挙げられる。

感動を生み出す「人」

これは学芸員などの博物館スタッフが、空間やモノを含む博物館から広がる知的アミューズメントの世界の魅力を、子どもたちへ伝えるストーリーテラーとしての役割のことである。あまり予算などに縛られることなく、学芸員やスタッフが全面的に主導権を持って寄与できる要素だといえる。そして子どもたちの博物館体験を、生涯の記憶に残るような一大体験に引き上げるように導いていく大切な役目を担っている。野田市郷土資料館の小学生向けの学習プログラムでは、知的理解と感動のバランスに配慮しながら学芸員が子どもたちに語りかけている。つまり知的理解に偏ると面白味が無くなり、感動に偏りすぎるとせっかくの学習の機会を逃すことになってしまうからである。同じような例として、現役の研究者が展示室で解説を行っている民博のフロアトークも、来館者にとっては日頃体験できない貴重な経験を提供している。また英国の映像博物館では、施設のテーマを強調するためプロの役者をスタッフとして採用し、当時の衣装を着て演技とユーモアを交えながらの解説している。カナダのバンクーバー水族館はスタッフを学校へ派遣を行っており、生徒が専門家に気さくに触れ合う機会として博物館と子どもたちの距離を埋めている。

参考文献

金山喜昭、平岡建、長島雄一、古澤立巳、廣瀬隆人

2000 『学ぶところを育てる博物館—「総合的な学習の時間」への最新実践例』 博物館と学校を結ぶ研究会。

日黒実

1996 『チルドレンズミュージアムをつくろう』 ブロンズ新社。

Tim Caulton

1998 『Hands-on Exhibitions:』 Managing Interactive Museums and
Science Centres.、Routledge。

Museum of Childhood

『Resource Pack One "Health and hygiene"』

『Resource Pack Two "School and Schooldays"』

『Resource Pack Three "VICTORIAN children"』