

レポート (博物館教育論)

博物館活動におけるアウトリーチ

神前 将太¹⁾

1) 891-0197 鹿児島市坂之上 8-34-1 鹿児島国際大学国際文化学部

私は、博物館教育論を受講して、現代の博物館が教育面において果たすべき役割は何かを考えた。私自身生まれつき足に障害があり、車椅子を使用して生活しているため、もともと福祉に関して強い興味があった。そこで提案したいのが、病気または障害、家庭的な事情のために病院や施設での生活を送り、普通の子供に比べ自由に外出することができない子供たちのための出張展示である。

はじめに、以下のデータ(資料1)を参考にされたい。

資料1

施設に入所している障害児数(出典 厚生労働省)

身体障害のある児童: 約 5,000 人 (平成 21 年)

知的障害のある児童: 約 7,000 人 (平成 23 年)

重症心身障害児: 43,000 人

(重度の知的障害と重度の肢体不自由が重複している児童)

小児がん患者数: 8,902 人 (平成 21 ~ 23 年) (出典 国立がん研究センター)

児童福祉施設の所在者数: 28,188 人 (平成 24 年) (出典 厚生労働省)

これらのデータから、実に多くの子供たちが病院や施設で暮らしていることがわかる。これによって、彼らの行動が著しく制約されているのも事実である。子供の心身の健全な成長にとって、好奇心を喚起するような遊びや学習は不可欠であるのは言うまでもない。このことに関して元筑波学院大学学長の門脇厚司氏は、「人間にとって初めての体験は、質のよい緻密なネットワークを形成する絶好のチャンスであり、新しいネットワークを作ることで脳の機能が高まることになる。子どもが何かをするということは、五感を働かせて体験することであり、学習することであり、まさに生きているということである。」と述べている。

また、UNESCO(国際連合教育科学文化機関)の諮問団体であるIPA(子供の遊ぶ権利のための国際協会)も、1979年に公表した「遊びの権利宣言」(出典 ipaJAPANホームページ【<http://www.ipajapan.org/p/world.html>】)で子供の遊びの重要性を説いている。ますます博物館の社会的役割への期待が高まりつつある今、社会に対して何らかの貢献をしていかなければならないのではないだろうか。

そのひとつの手段として、前述した出張展示が有効であると思う。いわゆるアウト・リーチの考え方である。出張展示とは言っても、ただ単に資料を並べ、それらを説明するだけでは不十分であるし、子供たちは退屈してしまうだろう。彼らが心から展示を楽しめる企画を考えなければならない。展示をより効果的に演出するために、最近注目されている3DプリンターやVR技術を活用するのはどうだろうか。以下にこれらの概要と活用方法をまとめた。

① 3D プリンター

・概要(出典 abee ホームページ【<http://www.abee.co.jp/index.php>】)

立体物を表すデータをもとに樹脂などを加工して造形する装置のひとつ。空間に樹脂などを何層にも積み重ね、デジタルデータを立体造形物として実体化・可視化できるようにするための装置。

・活用法

博物館における展示には、実物を用いるのが望ましいとされている。しかしながら、子供たちの多い場所では資料を誤って落としたり、ぶつかったりするなどして破損の危険性が高い。3Dプリンターは、スキャンした物体の形状だけではなく、色彩や表面の凹凸・模様なども忠実に再現するため、実物さながらのレプリカ製作が可能である。これにより、実際にモノを手にとって学習できる展示、いわゆるハンズ・オン展示の実現に大きく近づく。

この「ハンズ・オン」の理念は、今日の博物館の展示業務の中で特に注目されているものである。従来の日本での博物館展示と言えば、ガラス越しに資料を眺め、その解説文を読むというのが主流だった。モノをじっくり見て、説明をもとに各々が感想をもつことももちろん重要な学習行為である。しかし、ガラス越しの展示では、資料を全方向から観察するのは難しく、またその質感を把握することができないため、情報の欠落が著しい。

私は、一度学内の講義で実物の土器を実測する機会を持ち、その際に土器に私が想像するよりはるか多くの重要な情報が詰め込まれていたことに大変驚いた記憶がある。表面の凹凸、冷たさ、傷、重量など、感じるものすべてが新鮮だった。このように、実際に触ってみなければ分からないことも多いのである。特に好奇心旺盛な子供の場合、ハンズ・オン展示の効果はより大きなものになるだろう。大人や学芸員の気が付かなかった新たな発見もあるかも知れない。実物と見間違えるようなレプリカを提供してくれる3Dプリンターは、子供に楽しく学習してもらい出張展示を成功させるためには欠かせない存在だと思う。これ以外にも、持ち出しに伴う実物資料の劣化防止、博物館職員の負担軽減、他の博物館との3Dデータ共有など、博物館を業務面からも支えてくれると期待される。

② VR (Virtual Reality) 技術

・概要 (出典 IT用語辞典【<http://e-words.jp/w/VR.html>】)

人間の感覚器官に働きかけ、現実ではないが実質的に現実のように感じられる環境を人工的に作り出す技術の総称。

・活用法

VR技術は、近年ゲームのみならずあらゆる業界において注目されている技術である。博物館業界内でも同様に、これを採用しようとする動きが活発化している。VR技術の活用法の例として、古代遺跡を再現して来館者に当時の様子を体験してもらおうという企画が有名である。従来の博物館の映像資料とは異なり、視聴者自身があたかもその場にいるような感覚になるため、観る者の知的好奇心を刺激することが可能だ。子供の場合はそれがより一層効果的に作用するだろう。また、ゲーム感覚でバーチャル世界を体験できるようにセッティングを施せば、彼らの学習意欲向上も図れる。

これまで3DプリンターやVR技術の出張展示における

応用法について述べてきたが、これらの導入には多額の費用がかかる。近年、日本の博物館における財政状況は年々厳しさを増しており、機材の新規購入を考える余裕のない博物館がほとんどだろう。しかし、ただ単に最新技術を導入したからと言って、子供たちが楽しんで学習できる企画を実現できるというわけではない。最後は人の力である。あくまで3DプリンターやVR技術などは補助的なものだ。出張展示に携わる職員全員が使命感をもって企画・展示を行うことが強く求められる。

出張展示を行う上での課題は機材の導入だけではない。展示を行う場所が病院や施設であることを忘れてはならない。特に病院の場合、中には病気・治療による影響で免疫力が著しく低下している子供たちがいることも多い。万一、展示を行う職員の中に風邪やインフルエンザ・ノロウイルス等に感染した人がいた場合、病院内での集団感染を引き起こし、最悪死者が出てしまう恐れがある。些細なことが子供たちの命取りになりかねないのである。そのため、職員の体調管理は展示以上に重要である。また、病院側と博物館職員がどのようなことに注意を払うべきかなどを確認し合うことも求められる。

このレポートでは、病院や施設で暮らす子供たちを対象とした出張展示について話を進めてきたが、もちろんこの考え方は普通の子供や大人、高齢者に対しても重要だと思う。彼らも思いがけず怪我や病気のために入院生活を余儀なくされることがある。特に高齢者の場合、入院が長引くと認知症を発症しやすくなると言われている。誰にとっても楽しみがない生活が続くのは大変辛いものである。ここにも博物館が果たすべき役割があるのである。

将来、私が博物館に就職できたならば、積極的に出張展示を企画し、普及に努めたいと思う。