

【研究ノート】

体験型学芸員資格取得学習の試み

Proposal for role playing methods for museum studies

牧野 久実*

Kumi MAKINO

Abstract:

This article shows the example of the role playing methods for museum studies, which was done by author for the students of Kamakura women's university in 2008 at one of the classes of a museum working license course. It is not so easy to teach students various works and meanings of museum only by using texts in classes, as museum activities consist of various acts and mind works. Thus the author tried to introduce a role playing methods in which the students actually plan the museum exhibitions of themselves and study various activities and meanings of the museum through these plans. The result of this method was tested and estimated by static analysis. It shows that the role playing methods was efficient for students understanding.

1. 実践教育の重要性

大学における単位認定による学芸員資格取得コースは将来に備えて1つでも多くの資格を取っておきたい学生にとって魅力あるコースである。本学でも毎年15名ほどの学生が履修している。しかし、卒業後に彼らが博物館や美術館での仕事をもらえる可能性は残念ながら低いと言わざるを得ない。学生を取り巻く就職に関する環境は近年特に厳しいものであり、企業が学生に求める資質はより高度化する一方、これまでは大学教育と職業の関連性が不十分であった。この点については教育学の分野からも検討すべきとの声が上がっている。現在の教育の課題となっている質的向上の背景には高等教育のユニバーサル化、大学教育と職業能力の関係性の強化(レリバンズ)、若者の価値観の変質が関連しているという(金子 2009)。社会的には高等教育のユニバーサル化によって、卒業後に学生が何を身につけているかという、いわば具体的な職業能力が重視されつつある。一方、若者にとっては高等教育と生涯におけるキャリアが見えにくくなっていることが学習意欲を低下させる要因となっている。

実際、文部科学省による大学設置基準の改正文には「大学は、当該大学および学部等の教育上

* 鎌倉女子大学教育学部教育学科准教授

の目的に応じ、学生が卒業後自らの資質を向上させ、社会的及び職業的自立を図るために必要な能力を、教育課程の実施及び厚生補導を通じて培うことができるよう、大学内の組織間の有機的な連携を図り、適切な体制を整えるものとする。」とある（キャリアガイダンスに係る大学設置基準の改正。平成22年2月25日公布。平成23年4月1日施行）。いわゆるキャリア教育の強化ということであり、大学教育と職業とのより強い結びつきや関連性が求められているということになる。

こうした課題は学芸員資格取得コースにも当てはまる。国は博物館についてよく理解した学生を育てることを目的とし、職業に結びつく資格としてこのコースを設置している。しかし、実際に就職する機会はほとんど無く、受講する学生の多くは直接キャリアに結びつくと考えてはいない。当然「とりあえず資格をとっておこう」という消極的かつ受動的な受講にならざるを得ない。しかし、大学側は「とりあえず取りやすい資格だから」ということで学生に取得をすすめる。きわめて狭き門であるにも関わらず各大学に学芸員資格取得コースが設置され、学芸員資格を持つ人が増えていくという現状は、博物館にとってもまた大学にとっても好ましいものではない。これからの学芸員資格取得コースにおいては学生のキャリアと結びつく内容が必要である。そのためには学生が能動的に取り組める学習の仕組みと将来におけるキャリアとどのように結びつくかの認識を持たせることが重要なのではないだろうか。本稿ではこのことを目的として持つための資格ではなく使うための資格を目指した教育プログラムの1つの方法として実践的な体験型の学芸員資格取得学習プログラムの試案を紹介したい。

本学では教育学科に学芸員資格取得コースが設置されているため、履修を希望する学生の多くが小中高の教員を将来の進路として考えている。地域学習に博物館をどのように活用すべきかを学ぶことも学生達がこのコースを志望する動機付けとなっている。しかし、そのためには理論だけではなく実践的な学習によって博物館がどのような場であるのかを学ぶ必要がある。博物館を使うとどのような教育効果があるのか、このことを体験的に学ぶことが将来実際に教育の場において博物館を使う立場にある彼らにとって重要である。

現行の博物館法によると、生涯学習概論、教育学概論、博物館概論、博物館資料論、博物館経営論、博物館情報論、視聴覚メディア論によって基礎的な知識を習得し、これを博物館実習によって確認する仕組みとなっている。しかし、教科書や参考書を中心とした学習では得られる知識に限界があるうえ、実習は1~2週間という限られた期間であるためとても十分とはいえない。実習の効果を少しでも高めるためにはそれ以前の学びにおいて少しでも学芸員の仕事を実感としてイメージしておくことが重要である。そこで筆者は、体験型の授業を通して博物館の事業を効果的に身につけていく手法を筆者が担当する鎌倉女子大学の博物館概論において試みることにした。本稿ではその内容と効果について紹介する。対象となった学生は鎌倉女子大学児童学部(現教育学部)教育学科1年生で、平成20年秋 Semester に行われた。なお、この授業は平成20年度授業改善プロジェクトの研究対象となったため、学生たちに定期的にアンケート調査を行い、学習効果の評価を行うことができた(牧野2009)。

公平性を重んじるため、アンケートについては教員不在の場において無記名で行われた。

2. 学びの前提として～「もの」を見つめるといこと～

教員志望であり将来の学校教育の中での地域学習に博物館や美術館を活用したいと考える学生たちではあるが、自身の博物館体験について語らせると驚くほど口数が少ない。初回の講義で彼らにこれまで行ったことのある博物館で印象に残ったところはどこかと尋ねてみると、しばらく考え込んだ後「小さい頃に行ったり学校から行ったりもした。だけど、どういうところだったか良く覚えていない。」というのが大半の答えである。あまり行ったことがない、もしくは行ったことはあるが数えるほどで、印象に残る思い出は小さい頃に学校から遠足で見学したということぐらいである。実際のところ、そうした場所からは足が遠のいているという学生がほとんどであった。

このように博物館や美術館に対するイメージが希薄なまま教科書中心の数回の授業後に行った第1回目のアンケート調査では「難しい」「イメージしにくい」「堅苦しくてわかりにくい」と言う意見が目についた。これにより教科書中心の概説として学ぶだけでは足りないと感じた。「体調があまり良くない」という声もあり、集中できない学生が居ることもわかった。この背景には博物館や学芸員の仕事について具体的なイメージを持たないままに受講している学生が多数含まれていることも感じられた。授業に対する満足度は7段階評価(7が満足できた。1が満足できなかった)のうちの5から7に、授業に対する理解度は4から7に分散しており、平均すると満足度が6.43、理解度が6.0であった。

博物館の業務は資料のうえに成り立つものであり、学芸員の仕事は博物館資料を扱うことが基本である。ところが一般学生の多くは資料と向き合うという機会そのものを持たない。情報社会の中で、必要な情報をキーワード検索でいとも簡単に手に入れてしまう彼らにとって、資料とじっくりと向き合い、そこから多面的な情報を引き出すことそのものが稀有な機会なのである。博物館の意味を理解するうえでこの点は最初に克服しなければならない問題点であった。

そこで、まずは身近なものを実測することで、資料と向き合うことや資料が持つ情報とはどういうものであるのかを体験させることにした。実測の対象としたのは全員が持っていた携帯電話である。実測図は方眼紙に前面、背面、側面を実寸大で正確に描いてもらい、図で表現できない点は文章で記入させた。

この作業の目的は2つあった。第1に身近な道具をいかに見えていないかということに気付かせることである。第2に貴重品でなければ博物館資料になり得ないという誤解を解くことである。すべての生活用具は資料になり得る。そして、すべての資料にはそれが生み出され、使われ、廃棄されるまでの歴史がある。さらに、そうした資料のさまざまな側面は注意深い観察によってのみ探り出すことができる。こうした視点に気付かせることが目的であった。

資料を見つめる、あらかじめ与えられた情報をそのまま受け入れるのではなく資料の情報を自分で見つけ出すという作業は、彼らにとってなじみがなかったようだ。この課題を出されると学

さと重要さを感じてもらうことができた。また、このことがあらゆる分野の博物館の考え方の基本となることを確認させた。完成した実測図と情報カード、携帯電話を並べ、これが展示の基本セットであると説明すると、学生達は「なるほど」とうなずいた。グラフィックパネルだけを並べても展示であるとの認識を持った学生も「もの」があって初めて展示になり得ることを理解することができた。

この体験学習を行った直後に第2回目のアンケート調査をおこなった。満足度は6から7に、授業に対する理解度は5から7に分散しており、満足度は平均6.92、理解度は6.58といずれも前回よりも数値が上昇した。「わかりやすい」、「楽しい」といった声も聞かれるようになり、学生の関心が以前に比べて高まっていることが示された。

3. 仮想展示室の作成準備～展示テーマの設定と資料の意味

次に行ったのは、仮想展示室の作成である。学生達にそれぞれ独自の展示テーマを設定させ、紙面上に仮想展示室を作成させるというもので、これを足がかりに博物館の主要な業務である展示、資料の収集や保管や、教育や生涯学習といった交流事業、情報に関する事業、企画・運営を主体的に考えながら身につけさせることが目的である。

まず、資料として最も関心があるものを1つ選んでもらった。ここでも学生は学術的なものでなければ展示資料にならないのでは、と考えていたようだが、すべてのものが展示資料になり得る、好きであり関心を持てることが一番重要である点を強調した。実はこの点は博物館の根幹をなす研究という点と密接に関わりを持つが、研究テーマを持つように指導すると学生から「何か難しそうなこと」「私たちには直接関係のないこと」と拒否反応を示される恐れがあった。そこで「好きであり関心を持てること」という表現で彼らの注意を惹きつけることにした。オルゴール、ナイキ・シューズ、器械体操グッズ、アイスクリーム、コーヒー、チョコレート、マクドナルド、犬、障害者が描いた絵画、車、空、広告、米、ティディベアといったテーマをそれぞれ学生達は選んだ。

次に、選んだ資料でどのようなテーマを設定するのかを考えさせた。イメージしやすいように、「明日・・・といった展示室がオープンします。」というニュースが報道されると仮定して、そこで流れるような文章を考えさせた。博物館の展示物となるためには資料が社会的な位置づけを与えられねばならない。ひとりよがりな展示では人を惹きつけることはできない。来館者を呼び込むためにはどのようなテーマを設定するのか、また、短い文章でインパクトを持たせるようなテーマは何なのか。学生達はこの作業を通して、単に資料を並べて展示が成立するのではなく、そこに一貫したテーマや主張が必要であることを学んだ。

次にそれぞれのテーマに沿った資料としてどんなものがあるかを考えてもらった。「もの」、「ひと」、「情報」などが資料となりうることを教え、自分のテーマでは何が資料となるかを考えてもらった。また、それらをどのように入手できるかも考えてもらった。フィールドに出かけて採集するのか、農家を訪ねて探し歩くのか、地域の人に声がけをするのか、購入するのか、他館に借

りなのか、などである。また、代替物が存在するのか、1点しか存在しない貴重品であるのかも考えてもらった。また、資料の質と量によって保管方法や展示手法が変わる可能性がある点についても教えた。

次に、それぞれのテーマを代表する資料から情報を取り出す作業に入った。すでに携帯電話の実測作業を経験していたため、導入にさほどの困難はなかった。しかし、情報を読み取るということそのものはたやすくなかったらしい。なぜなら人は先入観に捉われやすいからである。例えばある漁具を取り上げた場合、これに関する情報は民具としての漁具、つまりいつ頃から存在するのか、どういう人々が使用したのか、どのような名称かなどといった人文科学的情報にとどまらない。どのような魚をどのような環境でどのような技術を用いて釣り上げるのか、そうした自然科学的情報も導き出すことができる。1つの資料からいかに多様な情報を拾い上げることができるか、それが資料を活用するための重要な考え方となる。先入観を打ち破るには忍耐強く観察を続ける他に方法は無い。授業では、まず個々人に資料に関する情報を出来るだけたくさん導きだしてもらい、次に、2人ずつ組みになってもらい、性質が異なる互いの資料を兼ねた展示テーマを設定してもらったり、双方の資料から共通する情報を導き出す作業を行ってもらったりした。これは、一定の方向からしか資料を眺めることができないという先入観の限界を打破するための工夫である。この作業によって資料の思いがけぬ面を引き出すことが可能であることに気づかせることができた。

4. 仮想展示室の作成～博物館事業の体験学習

それぞれの展示テーマと資料が出揃ったところで、仮想展示室の具体的なプランを作成した。まず、来館者層の設定を行ったうえで、展示の大項目、中項目、小項目を考案してもらった。この際に、フローチャートを作成しながら自分の考えを確認しながらアイデアをまとめてもらった。フローチャートの各段階で資料を利用する展示とグラフィックを利用する展示を区別させ、より良い展示にするにはできるだけ資料利用部分を増やすことが望ましいことを説明した。また、グラフィックの適当な文字数や対象とする年齢設定やルビの使用についても説明した。図2は「米」をテーマにした学生の作成例であるが、米づくりの歴史(①お米の歴史)、米作りの方法(②お米が口に入るまで)、将来へ伝えること(③お米 ナウ!)という3つの柱で展示を組立ており、全体の13項目のうち、6項目で実物資料を用いることを考えていることがわかる。

展示手法についてはハンズオフとハンズオンの違いを説明し、ハンズオンが欧米で開発された経緯についても説明を加えた。そのうえで、ハンズオフで1点を中心に据える場合の資料とハンズオンで使う資料にどのようなものがあるか、それぞれのテーマで考案してもらった。ハンズオンは近年日本でも注目され、特に社会における博物館の教育的役割が重視される中で参加型の手法として取り上げられる施設が増えつつある。その一方で、ハンズオフも決して旧式の展示手法というわけではなく、使い方によっては来館者の注意を惹きつける重要な効果を持つ。ただ、それぞれの手法に適した資料であるかどうか、どういう局面で使用するかを見極める必要がある。

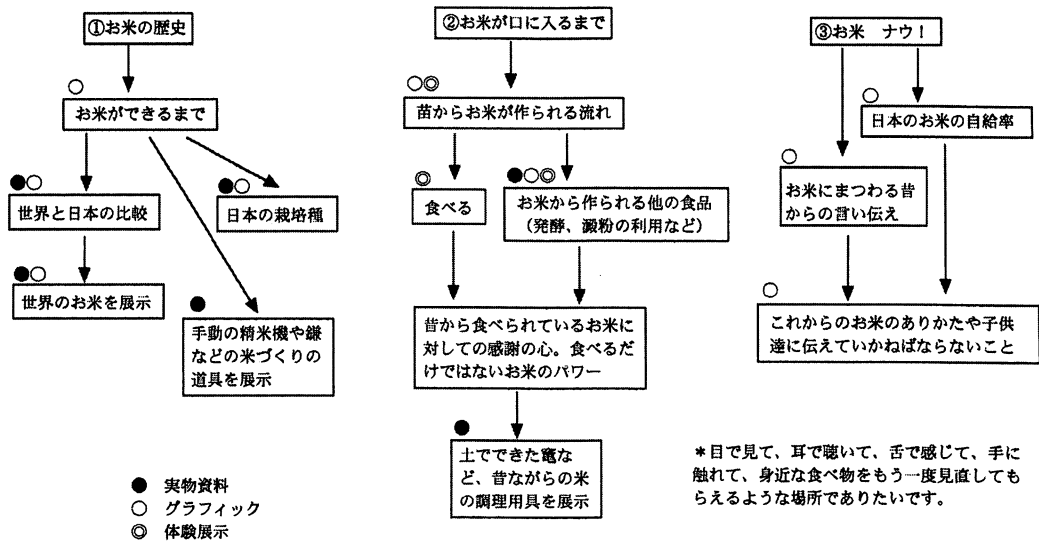


図2 学生が「米」の展示を想定して作成したフローチャート
(オリジナルをもとに牧野が作成)

この点についても実際にそれぞれのテーマで考えてもらった。すでに示したフローチャートでは体験的な手法も3か所で取り入れられている(図2)。

できるだけ多くの人に展示を楽しんでもらうような工夫も大事である。この点についてはユニバーサルデザインの観点を説明し、外国人や障害を持つ方々、お年寄りや子供と、できるだけ多くの来館者を楽しんでいただくための手法の大事さを説明し、展示に反映するようにさせた。

近年の博物館では地域における教育活動や生涯学習活動という役割が高まりつつある。そこで学生達にそれぞれの仮想展示に関連する教育活動を設定してもらった。学校団体向けの体験学習や観察会としてはどのようなものが設定できるか、地域住民の手を借りて何か効果的な事業が組めないか、アウトリーチプログラムとしてはどのような資料を使ってどのようなプログラムを組めるかなどである。また、学校の教科と学習単元を個別に設定したうえで、それに沿った展示活用についても考えてもらった。教員志望の学生達にとっては教育プログラムにおける博物館活用を考えるうえで大変参考になったようであった。また、ショップグッズやレストランメニューも考案してもらった。かつては通り一遍のものしか置いていなかった博物館も多いが、近年こうしたものは重要性を増しており、博物館の事業そのものを理解する効果的な仕掛けでもある。そこで、展示テーマに沿ったグッズやメニューを開発してもらい、これらも展示の一環であるとの認識を持たせた。

学生達にはこれらの仮想展示を実際に平面図と側面図に描いてもらった。フローチャートで図式化したアイデアを実際の展示として組み立てたもので、図3では「米」展示が体験型の手法も取り入れながら歴史、技術、伝承のコーナーが一定の導線に従って配置されている。アイデアを

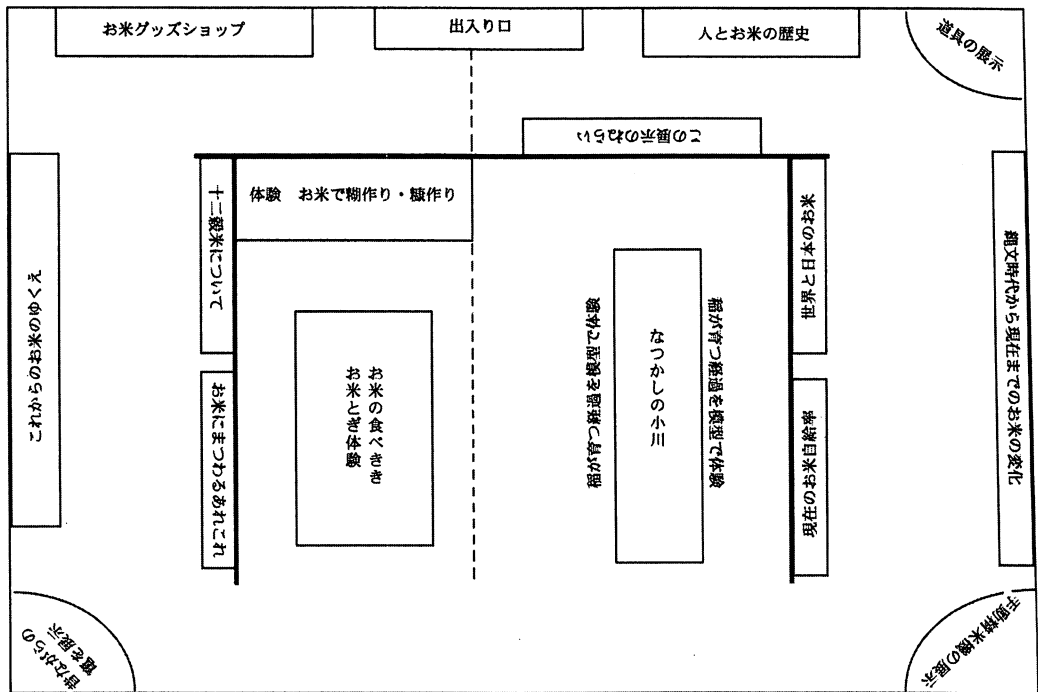


図3 学生が作成した「米」展示の平面図
(オリジナルをもとに牧野が作図)

実際に図化する作業は簡単ではなかったようだが、楽しくもあったようで、どの学生も授業が終わったというのに作業の手を止めないほどの集中ぶりであった。図化したものは後日全員で1つ1つ検討を加えて、良い点を全員で指摘する機会を持った。検討を加えることが新たな気付きと学びのきっかけともなったようだ。

作業の最後に完成した仮想博物館が実際に存在するかどうか、そして提携できる可能性のある実在の博物館をインターネットで調べさせた。類似のテーマを見つけて驚く学生、内容を確認して比較する学生と、実際に自分で展示作成を行ったことで、他の展示や博物館事業について評価する能力も身についたようだった。実はこの作業は、後に実習先となるかもしれない博物館に自主的に関わっていく第1歩となる。本学では実習に関わる学生の自主性を育てるため、実習先の選択に学生自身が関わる仕組みを採っている。学生数が少ないから出来ることかもしれないが、学生の関心の高さや実際の実習における活動報告を見る限り、この方針が功を奏していると感じている。計14回の授業を使って以上の体験型学習を終え、最終授業においては総まとめとして教科書に沿った説明をしたが、学生達にとってはすでに体験し習い覚えた内容が大半であるため、無理なく習得することができるようである。

仮想博物館に関する作業を行った後に第3回目のアンケート調査をおこなった。満足度は6から7に、授業に対する理解度は5から7と分散域は前回と同じであったが、平均値は満足度6.92、

理解度 6.67 と前回よりも数値が上昇した。また、「とても楽しい」「すごく興味がわく授業で楽しい」といった意見もさらに増えた。体験型の学習が効果的であったことが示された。

5. 学芸員資格取得コースの質的向上に向けて

最終回に行なった教科書中心の授業では、学生たちが博物館の歴史、制度、地域における役割など、理論的なことも含めて驚くべき集中力と理解力を示した。体験型の学習によってあらかじめ博物館事業の全体を自ら学びとった彼らにとってはこうした、通常はあまり集中できないかもしれない内容にも積極的に取り組むことができたようである。こうした意味でも体験型学習の効果が示された。客観的な理解度については定期試験結果に反映されている。参考資料の持ち込みは一切無しで筆記試験を行ったが、どの学生も優秀な成績を修めており、博物館や学芸員の職務についてよく理解していることが示された。また博物館に対する関心も増し、休日のたびに各地の博物館へ足を運んではその感想を話してくれるようになった。その後も博物館経営・情報論、博物館資料論と同様の手法を用いた授業を行い、いずれも効果的であったことが示された。本学では学生自身が希望する実習先をいくつか選ぶ仕組みになっており、実際に博物館実習に向けて学内でも7コマの授業を行いながらその準備を進める仕組みになっている。その中で学生自身が実習先を選ぶ際にも、また実習先が決まった後にも何度も博物館に進んで足を運ぶ様子を見て、その成長ぶりに驚かされる。また、このような学びは学生たちが小学校などの教育の場に実習生やボランティアとして関わる場合に総合学習のプランニングなどを行うなど、博物館以外の教育の現場において実際に活かされている。

20世紀後半は高等教育の量的拡大の時代だとすると21世紀前半の最重要課題は高等教育の質的向上にあると言われる。受講さえすればさほどの苦労はなくても単位を修得することができる仕組みの中で、学芸員資格取得コースは資格さえ取れば良いと考える学生を生み出してきたと、特に博物館の側からもたびたび批判されてきた。そうした中、博物館法規の改訂も何度となく検討され、平成24年度からは新たな科目と単位数の追加など、学芸員資格取得コースのハードルを高める方向に進みつつある。しかし、学生の意識の向上と博物館に対する理解を深めるためには、ハードルを高めて狭き門にするだけで本当に良いのだろうかと疑問を感じる。地域における博物館のニーズは増大しており、博物館の教育機関との連携は今や必須課題となっている。こうした中、1人でも多くの博物館理解者を増やすことは博物館にとってもまた社会にとっても決して悪いことではない。しかし、どういった科目を習得するにしても、学生の理解を深めること、すなわち博物館教育の質的向上を目指すことが肝心なのである。

今回の体験型の方法は従来の方法を否定するものではない。教科書に記された理論についてより効果的に習得するためにも、まずは体験型で若者に馴染みのない「もの」学、そして「もの」の価値を最大限に引き出すことから始まる博物館学の本質を五感で理解してもらうことで、理論的な学習も抵抗無く導入できる。そうした方法の一例として参考にしていただけると幸いである。

参考文献

金子元久 2009 「大学教育の質的向上のメカニズムー「アウトカム志向」とその問題点ー」『大学評価研究』第8号 財団法人大学基準協会 pp.17-29.

牧野久実 2009 「実践報告「博物館概論」」『CDTS ニュースレター』第7号 鎌倉女子大学教授システム開発室 pp.1-2.