

イギリスにおける博物館の現状

特に博物館教育について

Report on Investigation and Research Activity

小島道裕

はじめに

筆者は、1998年5月から1999年3月の10ヶ月間、文部省在外研究員として、イギリスの博物館と史跡について調査する機会を得た。具体的には、ロンドンのヴィクトリア・アンド・アルバート博物館（V&A）に外来研究者として在籍させていただき、同館および他の博物館の見学や活動への参加、関係者からの聞き取り、および文献などを通じて、理解につとめた。当然ながら2500ないし3000と言われるイギリスの博物館すべてを見たわけではなく、また筆者の能力の不足から十分な理解ができたとも言いが、イギリスの博物館における傾向というかぎりでは、報告しても大過はないものと思う。

以下、イギリスにおいて特に進んでおり、日本では取り組みが遅れている博物館教育の分野に重点を置き、それとも関連の深い展示の傾向、そして現在日本でも大きな問題となっている制度・運営面の問題についても若干触れることとしたい。

1 博物館教育

(1) 理念

イギリスの博物館は、社会的に教育機関の一つとして位置づけられている。すなわち、学校教育が、教室と集団へのカリキュラムを持つフォーマルな、また年齢層を限った教育の場であるのに対して、博物館は主として、個人単位で、自由に自然な形で誰もが学ぶことのできるインフォーマルな教育の場と考えられている。(この点、図書館と共通の性格を持つとも言え、実際図書館との連携も指向されている。)

これは、歴史的には、19世紀に遡り、博物館が厳しい階級格差の中で、階層を越えた開かれた学習の場として位置づけられていたことに淵源する⁽²⁾。例えば、ヴィクトリア・アンド・アルバート博物館（V&A）は、1851年のロンドン万国博覧会の後を受けて作られているが、その目的は「あらゆる人々に美術作品を鑑賞する機会を与え、労働者の教養を高め、国内のデザイナーや製造業者に創造的⁽³⁾刺激を与える」ことにあったという。

その後も、学校教育への資料貸し出しや博物館における教育プログラムなどの歴史を経て、次第に博物館に専任の教育員（エデュケーター）が置かれるようになった。今日その数は全国で千人を超えており、主要な博物館には必ず教育部門が置かれ（ブリティッシュ・ミュージアムやV&Aでは、

そこだけで職員数約30名)小規模な博物館でも、教育員を共用するなどの工夫がなされ、また2001年までにすべての博物館または博物館群に教育員を置くことが勧告されているなど、さらに充実の度を深めている。

博物館とその資料を公共のために活用さるべき資源・財産(リソース)にとらえ、そしてすべての階層、幼児から退職者まで、また各種の障害者や少数民族を含むあらゆる市民が博物館を実質的に利用できるためには、教育員による積極的な働きかけが不可欠であるという認識が定着してきていると言えよう⁽⁵⁾。

その活動は、大別すれば学校団体への対応と、それ以外の一般向けの活動であり、以下それぞれの概略を紹介してみたい。

(2) 学校教育との関連

イギリスに於いては、館外への資料貸し出し(アウト・リーチ)や展示解説、学校団体向けプログラムなどの活動を通じて、博物館と学校教育の関連は戦前からの長い歴史を持つが、特に1988年の教育改革法によってナショナル・カリキュラムが制定されてからは、このカリキュラムを介しての密接な協力関係が築かれている⁽⁶⁾。博物館側の学校団体への対応の仕方は、基本的に三種類である。すなわち、①博物館側の職員がプログラムを用意して解説・指導にあたる。②博物館側は展示解説など博物館の利用についての詳細な資料を用意して、実際の生徒の指導は学校教員に任せる。③標本資料を学習キットとして貸し出す。

当然ながら、①は小規模な博物館に、②は大規模な博物館に多い。ただ、いずれにしても、博物館の展示全体を解説する、というのではなく、その一部を利用して、特定のテーマについて学習する、というのが基本である。具体的には、ローマ時代、ヴィクトリア朝時代(19世紀中～後葉)といった特定の時代の生活について学ぶ、などというもので、これらはたとえば「歴史」のカリキュラムに対応している⁽⁷⁾。

ナショナル・カリキュラム作成者の側からも博物館・美術館・史跡等に対してカリキュラムのガイドが作成され、博物館・美術館のどのような面がカリキュラムのどの部分(達成目標等)に対応し、どのような活動が可能か、という詳細な説明がなされているし、博物館等の側は、これに答えて、それぞれの館ではカリキュラムのどの部分の学習がどのように可能かを明示している。なお、面白いことに、これは歴史系博物館なら歴史の科目、ということではなく、国語(解説を読む、質問をする、見学記を書く、等)、数学(模様のパターンを分析する、資料を計測する、分類する、等)など、すべての科目にわたって、あるいは複数の科目にまたがる学習をする、という方法が示されている。実際に例えば数学の授業が博物館等でどれだけ行われているかは確認していないが、教師向けの「数学」という資料は実際に見るところで、ナショナル・カリキュラムの制定に対する過剰反応の気味もあるかと思うが、かなり真剣に取り組まれている。

学校団体の見学の方法は、決してただの解説、ないし見るだけ、ではなく、必ず何らかの作業が伴う。まず、展示室で見かける学校団体の生徒は必ずと言って良いほど、紙ばさみにはさんだ用紙を手に見学していることに気が付く。これはただの白紙の場合もあるが、たいていは「ワーク・シート」と呼ばれる課題を記したシートないしパンフレット状のもので、博物館が例示的に作成することもあれば、教師が博物館からの資料を基に独自に作成することもある。方法としては、スケッチ

が重視されており、解説を読んで知識を得るのではなく、いかに資料に向き合わせて十分観察させるように仕向けるかに重点が置かれている⁽⁸⁾。

展示室での観察だけではなく、別室で資料を用いた学習をさせることも多く、実物資料を手にとって観察する(ハンドリング)、実物ないしレプリカの衣装を着てみる、工作をする、といった学習がなされる。児童生徒の場合、解説を読む、聞く、といった学習方法はあまり有効でない場合が多いという判断から、このような体験的な学習によって、現代との違いを考える、という方法が多く採られている。特に、日本の幕末・明治期に相当するヴィクトリア朝については、学習の要請も多く資料も比較的手に入りやすいため、教育用に資料を収集してこの種の学習に供している博物館も多い。

学校教師用の資料(リソース・パック、エデュケーショナル・パックなどと呼ばれ、シート集の形になっているものが多い)は教育部門の重要な仕事の一つであり、非常に充実したものが多く見受けられた。学校団体にのみ頒布していることもあるが、売店や通販で市販されていることも多い。

一例として、ロンドン博物館「チューダー朝」(およそ16世紀)の内容を挙げれば、次のようである。

<先生(またはグループ・リーダー)向けのシート>

- ・チューダー朝ロンドンについての歴史背景
- ・見学の指針

(十分な観察の時間をとるように、お互いに資料について話しあうように、自分で問題を考え、どうしたらそれがわかるか考えさせるように、現代の物と比較してみるように、など。)

- ・ディスカッションのためのスターティング・ポイント・シート

(地理、時代、宗教、貿易と移民、食べ物と料理、の5枚。テーマについての情報と、質問の例。)

<生徒向け>

- ・展示室でのアクティビティ・シート 15枚

(買い物に行く、資料を記述する、チューダー・ロンドンの市街図、着飾る、家と建物、ロンドン橋、テーブルに物を置く、ゴミの山、宮廷に来る、ロンドン市を守る、書く・印刷する、武器と武具、ロンドンの調査、貿易の道具、ポスターのデザイン。具体的には、「テーブルに物を置く」なら、ロンドンの豊かな商人のつもりになって、ドイツからの客に見せる時、テーブルに置きたい物を5種類選んで描く、といった課題が示されている。)

すなわち、先生に対して、博物館を利用するための前提となる情報・知識や指導の具体的な例を示し、生徒が用いる資料としては、実際に博物館で行う作業の例を示している。後者は、このようにそのままコピーして使える物を添付する場合もあれば、これは先生が作成すべき物と考えてあえて提供しない館もあり、また教科別に作成されている場合もある。

いずれにしても、学校団体の博物館利用は、このように特定の展示室の、しかも特定のテーマについて学習する、というのが大前提になっており、これはほとんどの館の場合でも共通した認識と言える。(「日本では、館の全体を案内することが多い」と言うと、ほぼ例外なく「多すぎる(Too much!)」という反応が返ってきた。少数の資料を探し出し、じっくりと観察することで、自分なり

の発見をし、意見を持つ、というのが、博物館での学習の基本的な考え方である。)

③標本資料の貸し出し(ローン・サービス)は、アウト・リーチと呼ばれる館外活動の一つで、早くから行われている。今日も三割ほどの博物館で実施されている。直接目にしたところでは、ウィンチェスター市博物館が、「ローマ時代」と「化石」の二種類の標本の貸し出しを行っていた。

(3) 一般向けのイベント(含むガイド、講座)

学校団体以外の一版向けの催しは、「イベント」として一括されることが多いが、さらに区分すれば、①展示室の解説(ガイデッド・ツアー)、②休日の家族むけなどの催し、③講座・講演会、となる。

①展示解説

内容的に二つに区分でき、一つは入門的な解説、もう一つは「ギャラリー・トーク」などと呼ばれる、やや専門的な対象を絞った解説で、前者はボランティア・ガイド、後者は学芸員が担当することが多い。

V&Aの場合では、前者の入門的解説(イントロダクトリー・ツアー)は1時間ごとに一日通常6回、全体のガイドまたは「イギリス」など展示室をやや絞った形で行われる。これはあらかじめ組織されたボランティア・ガイドが当番制で担当し、受付近くの所定の場所に集まった希望者を連れて案内するもので、内容は定められたガイドラインの範囲でガイド自身の創意に任されているが、決して展示の全体を解説するのではなく(146も展示室があるので、そもそも不可能)、いくつかの展示室で、さらに若干の資料を選んで解説する、というポイント解説であり、とにかく個々の資料について理解し味わうものである。これは他の博物館・美術館でもほとんど同じで、とかく全体を流した解説・見学をしがちな日本の博物館とは利用に対する考え方が大きく異なる。

ギャラリー・トークの方は、担当する学芸員の名前があらかじめ公表されており、企画展なども含めた自分の専門分野の資料について、蘊蓄を傾けた話を披露する。美術館では、ただ一点の作品を対象に話をする、という企画もよく見かけた。

(この他、団体への対応として、例えば高等教育の学校団体に対して、要望によってギャラリー・トークを行うといった場合もある。一人当たりいくらで有料で行う場合もある。)

②家族向けの催し

休日および休暇(夏、ハーフターム<イギリスでは各学期の中間に一週間の休みがある>)、クリスマス、イースター等)など学校が休みの時に行われる催しで、区分すれば、展示室を「探険」(trailという語をよく使う)するタイプのものと、工作など実技を行わせるものがある。

展示室「探険」

前者の「探険」は、解説を読むのが難しい子供にも展示室を観察させようというねらいで、様々な工夫がある。

まず簡単なものとしては、ワークシートがあり、これはインフォメーションなどによく置いてあって特に休日向けというものではなく、また学校団体でも大変よく使われる。年齢層に応じた内容で、「(資料に描かれた)動物を探してみよう」とか、クロスワード式とかのクイズ形式で展示室を探険していくもの。航海になぞらえてみたり、秘密情報部員になったつもりになってみたり、と趣向は色々で、とにかく子供が興味を持って自分で展示室から対象の資料を探し出し、観察して記

述する、という方法が基本。解説を読むのではなく、あくまでも資料を観察することが重視されており、当然スケッチ（全体のこともあるが、欠けた部分を補う、といった形のこともある）が含まれることが多い。

V&Aではインフォメーションのカウンターにいくつかの展示室のワークシートを置いているが、ここのワークシートは、子供が作業をする部分と、大人が読んで子供に聞かせる部分の二つのシートからなっており、これは家族がどのように学習するかを研究した結果である由。単に子供向けということではなく、家族を一つのユニットとして重視し、その展示室での学習を助ける工夫の一つである。

休日には「探険」をさらに手の込んだ形で行う催しがあり、これは対象となる展示室の方は変わらないから、主に「探険」の動機付け（モチベーション）の部分で工夫を凝らすことになる。クリスマスなど季節に応じたお話と組み合わせて特別なシートを作ったり、劇を先に見せて、その中から、「何かを探し出さなければならない」という動機を作って展示室からそれを探しだしてきて、またそれについて学ぶ、など色々な手法がある。

またV&Aでは、「ファミリー・バックパック・ツアー」というものがあり、これはバックパックの中に、「地図」やヒントを書いたシートや資料に描かれた物体の一部などの資料を探す手がかりとなるもの、およびジグソーパズル、簡単な組立工作、メモ・スケッチ用具、などの、探し出した資料を観察しながら行う作業の材料が入っていて、それを使いながら展示室を、探険家になったり、画家になったり、といった調子で「探険」していく、というもの。4種類があり、それぞれのテーマによって対象となる展示室（群）が異なるが、子供の手助けをしながら親も一緒に学ぶことができ、これも家族を単位とした学習を助ける工夫の一つである。内容も、シートに記された課題を行う、というだけではなく、さわったり作ったりの、イギリスで「ハンズ・オン hands on」と呼ばれる手作業の要素を加えて、より興味深いものになっている。

なお、バックパックの中に入っていた小道具の一つに砂時計（egg timer）があったが、これは、動物がたくさん彫られた中世の角の飾りものを三分間観察して、覚えた動物の名前を書きなさい、という課題に使うものだった。実際にやってみると、三分間資料を凝視するのはかなり大変だが、確かにだんだんと色々なものを発見することができる。やはり基本は資料自体の観察であり、観察にいかにか仕向けるか、訓練を行うか、という工夫の一つである。

実技

展示室の「探険」に対して、「ワークショップ」などと呼ばれる実技を中心とした催しがある。多くは簡単な工作や画技を中心としたものだが、踊りや演奏、語りなどのパフォーマンスの場合もある。例を挙げれば、V&Aでは、「探険」型として先述したバックパック・ツアーと同様、休日・学校休暇期間に「アクティヴィティー・カート」という催しを行っており、これは、工作用具と材料を積んだカート（荷車）が特定の展示室に置かれ、その展示室の展示品に関連した工作を行う、というもの（展示室の中に座り込んで作業をしてしまう）。展示室ごとに何種類もの、難易も様々な工作課題が見本と共にシートに印刷してあり、一つを選んでシートに従って展示品を観察し、帽子とか飾りとか色々なものを作り、作ったものはおみやげに持って帰れる。この他、毎月第一日曜日には、「家族のための特別活動」があり、やはり特定の展示室を選んで、展示に関連した工作などの活

動を行っている。

ブリティッシュ・ミュージアムでは、学校休暇の時期に、企画展と連動した子供向けの催しがあり、筆者が最初に訪問した98年5月末は、ちょうど「琳派展」が開かれており、琳派風の扇と屏風を作る、という催しが行われていた。まず展示室に集合して展示を見たあと、別室（ブリティッシュ・ライブラリーの移転で空いた展示室）に用意された画材を使って、扇や屏風を制作する、というもの。画技の指導は、特に招かれた女性アーティストで、「たらし込み」などという難しいことまで教えていた。制作した絵は、一定期間博物館で展示した後、めいめいに郵送で返却する由。また、夏休みには、やはり企画展「マオリ」にちなんで、踊りなどの指導が行われていた。

以上は、「ドロップ・イン」と呼ばれる立ち寄り方式で予約は不要、かつ無料だが、博物館により、企画によって、予約が必要なもの、実費を徴収するものもある。

講座

講座は、各博物館それぞれ様々なものが行われているが、方法としては、講演会、スタディー・デイなどと呼ばれる一日だけのもの、および、短期、夏期、一年、など様々な期間の、テーマを決めた連続講座がある。専門課程の学生程度の相当高度なものもあり、通常有料、V&Aの場合だと、一日の場合で参加費約7000円などと、相当高額である。（もっとも、友の会会員、老人、学生、障害者、無職者など、きめ細かで、数分の一にまで至る割引がある。）また講師も、博物館の学芸員だけではなく、大学などから専門家を適宜招いている。

「先生のための講座」というものもあり、少なくともブリティッシュ・ミュージアムやV&Aでは行われている。ブリティッシュ・ミュージアムで開催された一つに参加させていただいたが、この日は「絵と言葉」というテーマ、参加者は大部分現役の美術の先生で、8名。講師は本職の絵本作家、コーディネーターは工芸大学の先生で、作品に基づいた講義、博物館の展示室でのスケッチによる素材集め、制作実習、という実践的な内容だったが、決して概説ではなく、具体的なテーマで博物館をどう利用できるかを、一流の講師を招いて、まさに少人数教育で行っている点、水準の高さを実感することができた。

2 展示

単に資料を並べてラベルによって解説する、という古典的手法から大きく脱皮した新しい試みが多く見られた。これも、先述した博物館教育の理念および活動と深く関連すると思われ、実際に先進的な博物館では、計画段階から教育部門が展示に関わっている。具体的には、復原、体験、機能別の展示、観客参加、また技術面では、音声ガイド、コンピューターの利用、などであり、以下順を追って述べてみたい。

復原

資料そのもの、およびそれが使用されていた環境について、復原的手法が極めて多く用いられている。これには色々なレベルがあり、試みに整理してみると、次のようである。

1) 復原図

史跡なら、当然史跡が本来の機能を果たしていた在りし日の姿を、人物なども含めて総合的な時代背景が理解できるように描く。博物館展示では、資料の使われていた環境を、例えば資料の背後

に書き割り風に描く。

2) 模型（縮小）

これは日本でも歴博を始めよく使用され、イギリスでは歴博とおなじ社会史系博物館であるロンドン博物館に典型的に見られる。プリティッシュ・ミュージアムでも、新しいローマ時代のイギリスの展示室には、ハウステッドという政庁の模型が、人物・動物の模型も含めて置かれていた。ただ、縮小模型は、一般的には既に古い手法に属する。

3) 生活空間復原

最近の展示で目立つのは、むしろ生活空間などを実物大で復原してしまうことではないかと思われる。

これには二つの手法があり、一つは実物資料を用いて、それによってある時代の部屋などの全体を復原するもの。資料の見せ方として言えば、単独で見せるのではなく、実際の使用状況に従って、資料群として見せる方法、とも言える。家具・インテリアのジェフリー博物館（ロンドン）、生活史のカーズル（城）博物館（ヨーク）などに典型例が見られる。後者の例では、部屋だけではなく、実物資料によって特定の時代の町並みの再現（架空の町並みを製作）まで行っており、グラスゴー交通博物館にも同様の「町並み」展示が見られる。

また、ここまで大規模に復原しなくても、例えば食器なら、実際の食事のように器を組み合わせ、食べ物の模型も置いて、その資料が何であるかを理解させる、といった機能別の展示手法もよく見られる。この場合、個々の資料の解説は、全く省略されることもある。

もう一つは、実物資料に限らず、むしろ資料展示の補助手段として、複製、模型や人形も用いてある時代の生活空間を独立して復原する、というもので、人形も何かの具体的な動作をしており、またボタンを押すと会話が聞ける、というものも多い。最近流行しつつある手法と言えるが、例としては、「ローマ人の家」を復原したグロスヴナー博物館（チェスター）のローマ展示や、ヘイドリアン・ウォール関連遺跡であるヴィンドランダの野外展示、第一次大戦の塹壕の中を復原した帝国戦争博物館（ロンドン）の「塹壕体験」などを挙げることができる。

この空間復原を大規模に行って半ば独立させたのがヨルヴィック Jorvik・ヴァイキング・センター（ヨーク、1983年開館）で、ヴァイキング時代の集落の発掘成果に基づいて、建物はもちろん、物、動植物、におい、言葉などまで復原し、その中を自動的に動く解説車に乗って見て（というより体感しながら）まわる、というもので、実物の資料は、この生活空間復原の後に、その典拠を示すものとして展示されている。なおこの場合、発掘の場面や、出土した資料の調査研究を行う状況なども復原展示されている（後述の「裏方展示」ピハインド・ザ・シーンズの一例でもある。）

このヨルヴィック・ヴァイキング・センターが興行的にも成功したことに刺激されたものと思われるが、さらに実物の資料や遺跡とは直接関係なく、空間復原のみを行った施設も近年増えてきている。同じ会社の手になる「ホワイトクリフ・エクスペリエンス」（ドーヴァー）は、ローマ時代の遺跡を取り込んだ建物に作られているが、直接遺跡を復原したものではない。また「オックスフォード・ストーリー」は、遺跡とは関係なく、その町の歴史の色々なシーンを再現してまわる、というだけになっている。カンタベリー・テールズ（カンタベリー）、ザ・テールズ・オブ・ロビンフッド（ノッティンガム）など物語の「復原」さえもあり、時代考証に基づいてはいるようだが、

こうなると博物館というより、「復原館」等の別概念でとらえた方が良いかもしれない。

4) コスチューム・ガイド、ロール・プレイ

復原もここまでくると既にむしろ「体験」の域に入ってくるが、空間を復原して人形に動作や会話をさせる所まで来れば、次はそれを人間がやってしまうのは必然の勢いである。当時のコスチュームを着た人が実演をしたり、解説をしたり、という手法は、復原というよりむしろ当時の建物などが残っている史跡でよく行われる手法だが、博物館でも取り入れられている。例えばロンドン交通博物館では、「市電の車掌さん」や「馬車の馬糞掃除人」などの様々なガイド（アクター）がサービス満点の解説をしている。

解説からさらに一步を進めて、当時の人間として実演を行い、観客も役割を演じさせられる、ロール・プレイ型とも言うべき手法もあり、博物館では、動画博物館（ミュージアム・オブ・ムービング・イメージ MOMI）では、例えばロシア革命時に政治宣伝の映画を上映した「アジ・プロ列車」の弁士は半ばなりきり状態で、観客はインターナショナルを歌わせられたりする。筆者の経験した最も徹底した事例はアイルランド共和国ダブリンの「ヴァイキング・アドヴェンチャー」で、ここは先述のヨルヴィック・ヴァイキング・センターとよく似た遺跡を元にした施設だが、復原部分は一步進んでいて、観客の座席はいきなりしぶきのかかる荒海になり、ヴァイキングの村に着くと、そこの客人となって村人と対話しながら解説をしてもらう、という趣向で、完全に観客参加のロール・プレイ型になっている。

より穏当な観客参加としては、例えば帝国戦争博物館の「空襲体験」があり、ここでは実演はないが、防空壕の中で爆撃に耐え、外に出ると煙たなびく瓦礫の中を歩かされる。

以上のように、博物館は、ただ資料を見る場所ではなく、そのさまざまなレベルの復原を通して理解し、あるいは体験する場所となりつつある、あるいは機能を備えつつある、というのが一般的な傾向と言えよう。ただ、資料から学ぶというのが博物館の最も基本的な機能であることは間違いないから、どうバランスを取るかが問題であり、資料、遺跡、地域史などとの関連を図らない限り、歴史に題材を取ってはいるがひたすら興味本位の残酷場面集である「ロンドン・ダンジョン（牢屋）」やマダム・タッソーの「恐怖の部屋」などのようなものになりかねない。

以前当館の藤尾慎一郎氏がテーマパーク型の歴史展示の問題について触れていたが、⁽¹¹⁾実際に歴史に題材を取った復原施設は（遊園地というよりむしろ単独の施設として）どんどんできているし、博物館の方も、アトラクション自体はディズニーランドと選ぶところがない所まで来ている。手法は同じでも、あくまで歴史的事実と教育的理念にこだわるか、あるいは本物の資料や遺跡と関連があるか、といった違いで差別化・棲み分けは可能であると思われるし、また博物館は教育施設としてどのような活動ができるかが問題であるから、表面的な展示の面白さだけで比較する必要はない。手法的ボーダーレスの時代になって、逆に博物館固有の意味が問い直されているとも言えよう。

体験

ハンズ・オン

既に復原環境の体験にはふれてしまったが、これとは別に、資料や装置などを手で扱う「ハンズ・オン hands on」と呼ばれる体験型展示も盛んで、この言葉は合い言葉のようによく使われている。

顕著な事例の一つは、先述したヨークのヨルヴィック・ヴァイキング・センターと対になった施

設である「考古学リソースセンター（ARC）」で、擬似発掘や遺物分類、コンピューターによる検索など過去の遺物の意味や考古学の方法を、作業を通じて理解するもので、いつも学校団体などでにぎわっている。（この場合、勤労体験の若いボランティアも使って丁寧な個別指導を行っていることも特筆に値する。）「ヨルヴィック」のような復原中心の施設は、見てまわるだけで「体験」の要素が希薄になりがちだが、体験学習施設のARCがあることで、両者あいまってすぐれた学習環境を提供していると言える。

ここまで特化した博物館はイギリスでも類を見ないが、「ディスカヴァリー・ルーム」などという、これに類した体験学習のコーナーを設けた博物館は最近増えてきているようで、カンタベリーのローマ博物館や、ブライトンの博物館・美術館などでは、やはり考古遺物を分類したりしながら考えさせるコーナーがあったし、ローマ時代のモザイクの床を展示しているウィンチェスター市博物館で、実物と同じ三色（白・黒・茶）の四角い小石をたくさん用意して、自分でモザイクを作れるようにしているのはすぐれた試みであった。

美術・工芸系の博物館

考古学以外でも、もちろん体験学習を導入している博物館は多く、例えばV&Aでは、最近更新された「銀器」の展示では、「ディスカヴァリー・エリア」というハンズ・オン専用のコーナーを設けてあり、実物資料にさわると、刻印を押してみる、X線フィルムを見る、めくりクイズで資料を様々な角度から見る、コンピューター装置で各時代の町の中における銀器の使われ方を見る、といった様々なかたちでの学習ができる。

美術館でもハンズ・オンの試みはあり、例えば98年秋に再オープンしたロンドンのコートールド美術館では、企画展示「素材の証拠」で、鷲ペン、筆ペン、チャコール、などさまざまな画具・画材を展示室に用意して、実際に試してみることができるようになっていたし、画材・技法・絵の内容などに関する体験的な工夫は他館でも時に見られる。

ただし、ハンズ・オンの有効性を認めながらも、館の性格としてそれを敢えて採用しない館もある。たとえばブリティッシュ・ミュージアムでは、音声ガイド、模型の利用、機能別の資料配列といった手法は次々に取り入れられているが、ハンズ・オンに類する展示は一切ない。館の性格による、という考えであり、これも一つの見識であろう。

科学系の博物館など

科学系の博物館においては実験装置が多く置かれているのは当然のことだが、特にカーディフのテクニクエストは、全館ハンズ・オンに徹していることで知られている。ロンドンの科学博物館、ウィンチェスター産業科学博物館、バーミンガム博物館などにも、かなりのスペースを割いた実験・体験コーナーがある。また、リヴァプール博物館には、標本を備えて、さわると、また顕微鏡などで観察できるようにした「自然史センター」というコーナーがあった。いずれも、単に装置を置くだけでなく、スタッフが巡回して、観察の手助けや説明、さらに必要があれば詳細な解説に応じている。

やはり全館ハンズ・オンを標榜するハリファックスの「ユーリーカ！子供のための博物館（EUREKA! The Museum for Children）」は、半分は科学的な内容だが、半分は、実物大の銀行、スーパー、自動車修理工場など、社会科系の体験学習の場となっている。「工事現場」では、地層の

説明やARCの協力による遺物分類体験など、実社会での考古学の体験の場となっているのも出色である。

博物館の裏方（ビハインド・ザ・シーンズ）

この他、博物館活動自体の理解を図る工夫も見られる。端的な例は、これをハンズ・オン形式の独立した展示とした、リヴァプールのコンサヴェーション・センターで、リヴァプールにある国立博物館・美術館共通の保存・修復部門であるこの施設は、保存・修復とは何かの理解を図るために、かなりの部分を展示スペースとし、資料はどのような原因によって、どのように傷むか、またそれを修復するにはどのようにしたらよいか、といった問題を、実験・観察・体験を交えて展示し、またスタジオ・ツアーや修復体験のイベントも行っている。1998年のヨーロッパ博物館賞も受賞しており、近年の展示理念・手法を活かした試みとして高く評価できる。

この他、ロンドンの自然史博物館の恐竜展示には、化石が発見されてから、処理され記録され復原されて公開されるまでの研究活動の一連の過程が、それぞれの場面で使う道具などととも展示されているなど、「裏」での活動自体を展示する試みを目にする。また博物館発行のガイドブック類を見ても、博物館は何をしている所で、どのような人々が働いているのか、という解説はよくあり、観客を単に展示を見に来る客体にとらえず、むしろ、半ばは擬似的であるにせよ、共に活動を担う主体として位置づけようとする工夫として興味深い。

3 史跡での教育的試み

最後に、史跡博物館的な所を中心、ということになるが、史跡における教育的な試みについても多少紹介しておきたい。

復原

全体としては、史跡の大多数は、解説板の設置程度にとどまるが、解説板においても、史跡が実際に機能していた時代の情景を復原面で示したものが多い。単なる建物などのみの復原、というより、人物も描いて、当時の環境全体を理解できるようにしている点の一つの特色であろう。

史跡の一部ないしビジター・センターなどによって、入場者のための施設を設けている場合は、やはり博物館と歩調を同じくした、復原・体験の工夫が目立つ。

先端的な一例では、イングリッシュ・ヘリテージの管理するドーヴァー城では、第二次大戦当時の病院と司令部を復原し、ツアー方式で公開しているが、人形は使っていないものの、あとは、爆弾の落ちる音から薬品のおいまで、徹底的な復原を行っている。

中世の部分では、12世紀の天守（キープ）の中を使って、1216年の攻城戦の様子を、壁面への再現映像、解説と効果音、風、しぶきまで用いて、臨場感豊かに再現している。この他、天守の別の階では、子供向きに、城主夫婦の椅子や、こすりだし（グラス・ラッピング）による城で働いていた人々の復原面など、ハンズ・オンによる設備も設けられている。

ヒストリック・スコットランド管理のスターリング城は、現在修復工事が進行中だが、既に公開された「グレート・キッチン」では、当時の食事についてのガイダンス・ビデオの後に、実際の遺跡に、人形も用いて、食器・道具から食材に至る当時の台所の様子を再現しており、その中を歩いて机上のレシピ本風解説シートやクイズ風の解説端末画面を見ることができる。照明も、本物の火

を用いている。

同じくヒストリック・スコットランド管理のセントアンドリュース城・同大聖堂遺跡では、敷地の一面にデジタルセンターを設け、そこにかつての生活や事件の、音声も含めた実大復原シーンを配置して理解を図っている。

ヘイドリアンズ・ウォール関連遺跡のヴィンドランダは、現在も発掘を継続している独立組織の管理・運営だが、野外展示として、発掘で明らかになった建物のいくつかを町並み風に復原し、中は人形も含めて生活空間を再現し、ボタンを押せば人物の会話も聞けるようになっている。

歴史再演・コスチュームガイド

この他、主に夏の臨時の催しとして、史跡でのかつてのシーンの再現や、当時の道具などの実体験、また、それを映像化して、ビデオとして見せることもよく行われている。

当時の衣装を着たコスチューム・ガイドが常駐している場合もあり、ロンドン郊外のハンプトン・コート宮殿や、一部が13世紀当時の状態に復原されたロンドン塔の「中世の宮殿」などがその例である。

音声ガイド装置

音声ガイド装置もよく利用されており、イングリッシュ・ヘリテージ管理のストーンヘンジ、ヘイスティングス古戦場（バトル修道院）などでは、メモリー式で番号入力によって任意の解説を聞くことができる受話器状の装置を貸し出してくれる。言語も、数言語が用意されている。特にヘイスティングスの物は、古戦場の何ヶ所かに、レリーフの復原画が置かれており、見学コースに従ってその復原画の所で番号を入力すると、アングロサクソン側の兵士・王妃・ノルマン側の兵士・第三者、など色々な立場からの「回想」を選択して聞けるのが出色であった。

なお、英語以外の言語の使用者に配慮した、外国語版解説の充実ぶりも印象的であり、音声ガイドや解説板の他、各言語のシートを用意して、見学の際に貸し出してくれる場合も多かった。簡便なものだが、利用者にとっての便宜は大きい。

ワークシート、アクティヴィティー・ブック

子供向きには、ワークシートや、「アクティヴィティー・ブック」と呼ばれるガイドとクイズ、スケッチなどの簡単な課題による見学案内もよく作られている。遺跡内の色々な部分—当時のトイレはどこにあるか、など—を探しながら見学していくこの方法は、子供に有効であるばかりでなく、大人にも、見逃しがちな細部に気付かせる効果がある。

これは、現存している大聖堂などでもよく見かけ、例えばウィンチェスター大聖堂では、年齢別に難易を分けた三種類の子供用ワークシートがあり、堂内の様々な建築的・歴史的見所やエピソードを、「動物探し（彫刻や絵など装飾の動物を探す）」なども取り入れて、巧みに案内する内容となっていた。

教師向き資料集

博物館並の本格的な教師用の資料集を作って、学校団体の見学に供えているところもある。例えば、ウェールズ・ヒストリック・モニュメンツ管理のカナーヴォン城では、「国語」用のオリジナルの歴史物語まで含んだ、各教科のカリキュラムに準じた詳細な教育資料パックを販売している。

制度面

なお、史跡の整備・管理については、地方自治体があたっている日本とは大きく異なり、ここまでに触れた第三セクター的な組織であるイングリッシュ・ヘリテージ、ヒストリック・スコットランド、ウェルシュ・ヒストリック・モニュメンツ（ウェールズ）、という地域割の三団体。および民間組織のナショナル・トラストなどがあたっている。（個人所有の建造物については、ヒストリック・ハウズ・アソシエーションという組織もある。）いずれも会員制をとっており、所定の会費を納入すれば、史跡の訪問に際しては、会員は無料、他の地域の史跡には半額で入れる、といった特典がある。毎年、地図や行き方はもちろん、おむつ替え施設の有無から、犬は連れて入れるかまで含めた詳細な情報を盛り込んだガイドブックと、史跡や活動を紹介するカラフルな四季報を送ってくる。

専ら地方自治体が管理している日本とは、それぞれ長所・短所があり一概にどちらがよいとは言えないが、例えば日本には、史跡全体の、あるいは県レベルを超えた広域的な案内書というものはないから、どこにどのような史跡があり、どのように行き、また利用できるのか、容易に知ることができないし、共通の入場券などというものもない。史跡の活用面では、見習うべき所が多いというべきであろう。

おわりに

以上、イギリスにおける博物館活動について、特に教育面に焦点を当てて見てきた。イギリスの博物館で今もっとも重視されているのは、「アクセシブル (accessible)」つまり、近づきやすい、利用しやすい、社会に開かれている、ということではないかと思われ、そのための具体的な活動のいくつかかが理解されたなら幸いである。筆者の力量の不足から現象的な面の紹介にとどまった感があるが、イギリスにおいて博物館教育は学問的にも体系化されており、ここに紹介したような様々な活動も、人間の認識や学習のあり方の研究に基づいて、またどのような方法が有効かという教育学的な調査研究を経て実施され定着している物であることを付け加えておきたい。

また本稿では特に触れなかったが、運営面では、イギリスの博物館は、国立はいわゆるエージェンシー化しているし（正確には、無所属の公共組織 non-department public body）、一般に入場者からの収入（入場料・売店・レストラン・友の会等）、スポンサーなどからの寄付に依存する割合が高い。この他、イギリスの特殊形態かもしれないが、ナショナル・ロトリーという宝くじ財団が文化財・芸術・スポーツなどに広範な補助をしており、増改築など通常経費以外の博物館の新規事業は半額程度これに依存している。入場料も、近年取りはじめたところがかかなりある。（もっとも、国立に関しては、98年夏に、政府が補助金を出して3年間で無料にする、と発表された。）

経営感覚がなければ直ちに淘汰される厳しい環境の中にあるというべきだが、一方でそれは個々の入場者すべてに満足を与えなければならない、という利用者中心の運営・活動にもつながっている面がある。どのような利用者がどのように博物館を利用するか、というマーケティング調査もよく行われ、利用者のニーズに応える努力が続けられている。手間のかかる博物館教育の分野は、こうした厳しい経営環境の中で、切り捨てられるのではなく、かえって利用者に満足を与えるために不可欠の活動として重視されていることは注意すべきだろう。

もつとも、言うまでもないことだが、博物館は教育だけで成り立つ存在ではない。文化財の収集・保存・研究・公開という固有の活動があつてはじめて博物館教育も成り立つのであり、このバランスを失しては本末転倒になる。イギリスの博物館でも、本来の文化財公開の方がおろそかにされた、教育プログラム倒れとも言うべき例も、なかったとはしない。要はバランスをどこに求めるかが問題であることを、付言しておきたい。

付記：歴博での博物館教育の試みについて

歴博においても、98年から教育プロジェクトが発足し、学校および地域社会との関係のあり方を中心に、様々な試行を重ねつつある。本稿で紹介したワークシートについても、99年の夏休みから、家族向けの「れきはく親子クイズ」を実施し、子供の展示への注視などにかかなりの効果があると共に、設問をはじめとするさまざまな課題があることもわかった。これらについては稿を改めて報告したいが、今後日本においても、博物館における教育をめぐる調査・研究、そして実践の蓄積と交流が重要と思われる。

註

- (1)——イギリスの博物館および関係組織の総体については、Museums Association 発行の年鑑“*Museums Year Book 1999*”などが詳しい。
- (2)——Hooper-Greenhill, E., 1991. *Museum and Gallery Education*, Leicester University Press. など
- (3)——『ヴィクトリア&アルバート博物館百選』(1996年, 同館)「はじめに」。
- (4)——Anderson, D., 1997, 1999. *A Common Wealth - Museums and Learning in the United Kingdom*, Department of National Heritage.
邦訳：塚原正彦, デヴィッド・アンダーソン著, 土井利彦訳『ミュージアム国富論—英国に学ぶ「知」の産業革命』(2000年, 日本地域社会研究所。同書の第2編が“A Common Wealth” 1999年版の翻訳。)
- (5)——5才未満の子供(イギリスは5才就学なので、未就学児のこと)については、後述の子供・家族向けイベントの他、「キッド・ルーム」などと呼ばれる子供専用の部屋(ロンドン交通博物館では、その中にさらに18ヶ月以下児用のコーナーを設けていた。)が特に用意されることもある。博物館に早くから親しませるといふ早期教育の発想でもあるが、一般社会でも公園の中には5才未満児用の独立した遊び場があるなど、独自の権利が確保されているという社会背景も影響していると思われる。障害者については、身体障害者のみでなく、知的障害者への対応も目につき、例えばブリティッシュ・ミュージアムでの研究プロジェクト報告「The Big Foot」がある。
- (6)——The National Curriculum Council, 1990, *A guide for Staff of Museums, Galleries, Historic Houses and Sites*. など。
- (7)——なお、イギリスの歴史教育は1066年のノルマン・コンクエストから始まり、ローマ時代は選択の一つとされている。
- (8)——「博物館は解説を読むところではなく、資料を観察するところ」スコットランド・ロイヤル博物館教育資料。
- (9)——前掲注(4)。
- (10)——ガイドになるまでには、教育部門が定めた所定の研修を受け、適正を審査されて合格しなければならず、全員が合格するわけではない。採用後も、講座や研修会への参加などによる研鑽が奨励されている。
- (11)——藤尾慎一郎「企画展示『倭国乱を一卑弥呼の登場まで』」『国立歴史民俗博物館研究報告』76集, 1998年。

その他の参考文献

- 染川香澄 『こどものための博物館—世界の事例を見る—』(岩波ブックレット 362, 1994年)。
ジョン・H・フォーク, リン・D・ディーアキング著, 高橋順一訳 『博物館体験—学芸員のための視点』(雄山閣, 1996年)。
ティム・コールドトン著, 染川香澄, 芦谷美奈子, 井島真知, 竹内有理, 徳永喜昭訳 『ハンズ オンとこれからの博物館—インタラクティブ系博物館 科学館に学ぶ理念と経営』(東海大学出版会, 2000年)
博物館基準研究会編 『博物館基準に関する基礎研究—イギリスにおける博物館登録制度』
(博物館基準研究会(金子淳, 久保内加菜, 佐々木秀彦, 竹内有理, 守井典子), 1999年)

別表

現在イギリスの博物館でどのような教育的サービスが提供されているかの調査結果を A Common Wealth がまとめているので、紹介しておきたい。(括弧内は、現在「提供してる」と回答した割合。ただし、無回答が全体の2割強あるので、数字は実際より低くなっている。)

- ・学校団体等への応接 昼食用施設 (30%)
- ・学校団体への直接指導 (direct teaching service) (28%)
- ・現職の先生のための講座 (27%)
- ・学校団体向けの、印刷物またはA Vによる案内 (45%)
- ・未就学児向けの活動 資料 (18%)
- ・5～12才向けのサービス (50%)
- ・13～18才向けのサービス (39%)
- ・家族向けのイベント (32%)
- ・展示室探検 (trail) 他の家族向け企画 (26%)
- ・学生向けの直接指導又は講座 (20%)
- ・学生向けの出版物他の資料 (18%)
- ・生徒・学生・博物館学専攻学生への勤労体験の機会 (45%)
- ・成人向け講座 (46%)
- ・成人向けの出版物他の資料 (43%)
- ・特殊な必要を持つ団体へのイベント又は指導サービス (26%)
- ・特殊な必要を持つ団体への出版物他の資料 (9%)
- ・少数民族向けのイベント又は指導サービス (7%)
- ・少数民族向けの出版物他の資料 (5%)
- ・学生・教師・研究者向けの組織化された調査施設 (31%)
- ・学会・シンポジウム他のイベント (22%)
- ・学術出版物他の資料 (22%)
- ・貸し出しサービス (29%)
- ・企画段階から教育要素が盛り込まれた展示・イベント (33%)

(国立歴史民俗博物館歴史研究部)

(2000年5月17日 審査終了受理)

*成稿後、下記の図書を執筆した。本稿と重複する点が多いが、写真等も多数掲載しているので、御参照いただければ幸いである。

『イギリスの博物館で—博物館教育の現場から—』歴博ブックレット16 (歴史民俗博物館振興会, 2000年10月)