

# 博物館展示と歴史教育

一 瀬 和 夫

## 一、プロローグ

日本の博物館建設とは

私は平成三年二月に開館した大阪府立弥生文化博物館と、平成六年三月に開館した古墳・飛鳥時代を中心に展示する大阪府立近つ飛鳥博物館の建設準備の一部に携わることができた。その際に考えたことや現在の近つ飛鳥博物館のランニングに参加してみても考えたことが少なからずある。特に建設時点では、従来の博物館の考え方やあり方との比較、博物館展示がどうあるべきかを考えさせられた。

建設に伴って、コンセプト、アイデア、プランがなければ、ものを棚に収納しそれを見せることにしかならない。もの自身のみを見に来る人はそれでよいであろう。しかし、そこには博物館側から入館者への問いかけはない。果たして学芸員というものが博物館の展示を通して、そういった社会的な問いかけができているのであるか。

デンマーク、コペンハーゲンの北方古物博物館のトムセンは巧妙に配

列された展示ケースの前で石、青銅、鉄の三時代法を説いたという。三次元の品物を目の前においてたいわばプレゼンテーションである。

こうしたことは、現在では多くの人々を自動的に応接するよう展示演出によって事前に整えるケースがほとんどになってきている。その際、展示効果をあげる演出に学芸員がどれほど参画できているか。

現在の日本社会では博物館建設時には学芸員はじやまな存在だ。

博物館建設そのものが政治政策的パトロンの上に成り立っている。そのため、期間とお金は制限される。いきおい現在あるふつうの学芸員は自分の思い入れのみ固執し、事業に対してクレームをつける。これは期間のブレーキになる。クライアント側の危機感から、それらにあわせるために博物館建設の主役は建築業者と展示業者に委ねられる。

仕上がってくる設計図を見て、そしてデザインを見て、基本的な配色の案を見て、どれだけ理解し、展示ストーリーと展示品と整合性を検討そして最後にそれらのバランスを判断、基本を保つことができるか。おそらくこれだけの学芸員は自分の得意とする分野の展示製作資料の情報提供者にしかない。

つまり、全体的な建設の進行は学芸員ではなく、建築業者と展示業者の人たちのお尻をたたくことで成立する。そして、博物館建設は市民のものではなく、クライアントの建設したという満足感と建築業者と展示業者間の最新商品のお披露目とあいなり、建物は竣工してしまふ。そうした博物館の寿命は長くて三年だ。先のトムセンのようなわけにはいかない。

最も重要な博物館の建物の中身はそれ以降、省みられることはない。博物館のランニングに興味を持たないそうした人々は学芸員が博物館の中でなにをやっている、お金さえせびらなければ、いっこうに差し支えないし、学芸員の方も心得たもので、その方が自分の好きな勉強だけで、両者の利害関係は一致する。そうした状況下にあつて、博物館はある意味で機能的であるが、社会的な存在感をはたしてあるといえるのであろうか。

#### 学芸員の展示と教育部門への参加に向けて

欧米では観光資源となつている大博物館は別として、多くの場合、建築、展示演出、保存、教育、広報のことを考えるスタッフがおり、学芸員がそのまとめ役になつて博物館の展示、収蔵、ひいては建設をリードする。フランスでは一〇館以上の建設をリードした人類学研究者もいる。そうした場合の展示は一人で何回もその配列を練りながら配列していくという丹念さである。それは、ビジュアルな一冊の本として製作していくことと似ている。展示はそれが、内容はもちろんデザインの統合というような作業においても複雑で立体的な三次元という展示空間に表現豊

かに持ち込まれておきかえられていくことがひしひしと感じられるものである。後で紹介するアメリカの博物館では展示品を学芸員が製作し、そのメンテナンスと改良を二五年以上も続けている。また、ボランティアが展示品を製作し、その後、オーバーホールが必要なら同じスタッフが集まり、それを行うところもある。

日本では、学芸員以外のスタッフが確保しづらく、先にも述べたように使う方も使われる側も便利使用しているのが現状である。ただ、管理部門も含め極端に人数が少ないのは事実であり、博物館建設側がランニングに関する業務をいかにおろそかにしていることかということである。しかし、多岐にわたるスタッフが館内にはない場合が多いとしても、外部の展示関係の団体とのコミュニケーションはいつでも可能であり、日本ではそれが備わっている。そもそも一部のアメリカの博物館の展示ケースを製作しているのは日本のメーカーであるのだから。そして、建築に関しても内部にその専門がいなくても、建築の際にはその発注したところと十分に議論できるし、デザイナー、アーティストについては展示設計時点でその設計者と十二分に検討できる機会が与えられている。

建設とは対照的にランニングにかかわる教育面では欧米はボランティア、高校生、ライセンスの持ったガイド、教育専門のスタッフなどが展示説明にあたる。各館によってさまざまであるが、展示教育に伴うスタッフが確保されているところは多い。フランスのサンジェルマンアレイにある考古博物館で、小学生を一〇人ぐらいのグループに分け、展示室の各コーナーで活発なディスカッションをしながら、見学する姿は印象的である。

アメリカはスタッフの半分近くが広報にまわり、スポンサーからお金を集めるところがある。全体的に寄付金を館の運営のフレームにしていくところは多い。この寄付金を受けようとする姿勢そのものが、社会の中の一員であることを意識していることに他ならない。その中で、多くの博物館が社会に果たす最も重要な役割の一つとして「教育」というものを大きく位置づける。そのために当たり前のように多くの工夫、プログラムを用意しているのだ。

日本でそうした能動的な社会参加型の博物館がはたして成立しているのか。

博物館のハードとして示すべき展示とそれを活用したソフトとしての教育という課題が日本では山積みになってきているように思える。

我が博物館でも特に後者は直面するところの大きな問題である。ここでは大阪府立近つ飛鳥博物館の建設という事態を体験した中で生まれた私の現時点の展示と教育との考え方について述べようと思う。

### 遺跡調査と歴史教育の狭間で

私が大阪府教育委員会に勤めて日の浅いころ、当時の最新の発掘調査成果の話しをすると、その聴衆の中の学校の先生は、「もうこれ以上、教科書の内容を変えるのはやめてほしい。学校で何を教えてよいか分らないではないか。」と言った。歴史観そのものは個人によるが、これは年々新たに判明する歴史的事実についての認識を拒否しかねない。

そもそも、教科書だけでは得ることのできない体験的な歴史、郷土の生きた教材であるべき文化財に対する認知度はあまりに低い。近つ飛鳥

博物館は歴史、考古資料の展示をしているのだが、その入館者の九割は古墳や文化財に対しての興味をあまり示さない人とみてよい。

つまり、身の回りに豊富にあるはずの文化財は見向きもされずに学校教育が進行し、個人的に博物館にきてようやく触れるのである。

たとえば、近つ飛鳥博物館では大阪府堺市仁徳陵古墳こと大仙古墳の一五〇分の一縮尺、直径一〇mの復原ミニチュア模型がある。現在、宮内庁によって仁徳天皇陵として管理されるこの古墳が仁徳のものかどうか分からないということを知る人は以外に少ない。

今のところ私は年令層によって理解が違っているとみる。

六〇歳以上の高齢者は仁徳天皇陵と信じる向きがある。五〇歳代前後の地元の人の中には仁徳陵古墳と大仙古墳は別の古墳だと思っていたという発言もある。最近の小・中学生だと大山古墳、大仙古墳（仁徳天皇陵）である。どうして仁徳天皇陵に括弧が付くのかは理解していないであろう。それ以前に教師自身が理解しているかが疑問である。多くは教育を受けた時期でその名称の認知は異なっているし、昭和の目まぐるしく変わった歴史教育の過程がそのまま、今だ色濃く年齢層別に浮き彫りにされているのだから。

すなわち、学校で教育を受けた後、現在の歴史哲学で唱えられる日本史像というものに触れる機会とその場が与えられていないということ、それは余程能動的にならなければ得ることができないということを示している。こうしたことに触れる可能性があるとするれば、現行の教育施設の中では博物館であり、その責を追うところは大きい。

そしてなによりもまして、現行の教育制度の中で、強制的で一斉教授

的な学校教育に比べ、任意性のある博物館側がいに歴史に興味のない人にも足を運ぶきっかけをつかむかは、さらに重要な課題なのである。これは本来、歴史だけにとどまらず、すべての博物館と学校という施設が相互補完的な連携施設でなければならぬことを意味する。

### 遺跡発掘現地説明会と博物館

近つ飛鳥博物館の教育プログラムづくりに関係して気になるのは、冒頭で述べた最近各地での膨大な遺跡の発掘調査である。調査の際、一般向けに現地での説明会がある。発掘の成果が一体どのようなものであったのかを實際現地で臨場感を持って確認できる有意義な催し物で、最も直接的な発掘成果の公開手段である。しかしその場では、遺跡の所属年代の説明、基本用語の解説の案内だけで終わっている場合がある。これでは成果、所見が一般化されてしまっていて、一体何を検出し、何が出土したのかさえ分からない。ひどい場合は出土物名の羅列すらない。これで分かりやすいという人もいるかも知れないが、一体何のために説明しているのか。分からない。

ある程度の基本用語の解説は分担すべきで、市町村ごとのアクセスポイント、ガイダンス施設がそれぞれにあるのが望ましい。それ以上の具体性は保存整備される遺跡、発掘現場、そして三次元物を置く博物館、二次元物は図書館といったように分かれ相互で情報ネットワーク化され、それぞれ有機的にガイドができればいいのでないか。

以上、近つ飛鳥博物館が直面する問題が山積みである。その中で、主に博物館が問いかけようとする展示、そしてそれを大きく活用、展開し

ようとするための教育について、博物館の周辺も含め、考えてみようということが本稿のねらいである。

## 二、展示としての表現

### 歴史展示と解説文

博物館において歴史展示の情報提示として最も問題となり、議論となるのは解説文である。

ストーリー的に展示を語る場合、どうしても日本語に頼った安易な解説展示になりがちなのだ。この解説文に対する批判の多くは、その展示品各々の解説に自分の要求したことがらが含まれていないことが原因である。実際にはあることにこしたことはないのだが、それらの要求を満たす解説文を展示室という限られた空間で網羅するのは至難の業である。特に、展示ストーリーと無関係に各々の解説が羅列され、それがその都度要求されるなら余計である。

さて、先程の仁徳陵古墳についての世代的な認識以上に、解説文そのものをつけること自体にも問題がないわけではない。

近つ飛鳥博物館の展示の場合は基本的にターゲットを中学二年生レベル以上とせざるを得ない。これは小学生では歴史概念が学習されないからだ。しかし、小学生の入館率は二割をこえる。彼らに読め、理解できる文章ははなはだ限られる。それに加え、高齢の入館者にも文字認識が必ずしも約束されない。

とどのつまり、博物館入館者の半数近い人が、実態として、解説文を

やさしくしたところで展示品に対する理解が約束されるわけではないのだ。それらは歴史好き、展示批判能力のある一割の入館者に受け入れられているだけにすぎない。

### 記号としての展示表現

以上のようなことから、解説文だけでなく、いくつもの記号、メディアをその都度、多方面に用意する必要がある。いかに見て、触れて、分かるかを、まず、事前に用意できるものはなにか、はたしてそれは充実にしているか。それらは装置としての博物館として非常に一義的で、しかも基本的な課題なのだ。

考えてみれば、文字自身が展示品の愛称を記号化したものだから、その他多くの表現記号をふんだんに利用できれば、それに越したことはないのである。

たとえば、展示のストーリーの切り替えは部屋になっている場合が多いが、その部屋の中でも、フロアーの高低差をつけて区切ってみたり、ジオラマ展示そのものを一つの空間として見立てたり、パネル、スクリーンで空間を区切るといった表現などもある。こうしたことは博物館に限らず、最近の近・現代のことをあつかう展示では実物をも巻き込んで、ふんだんに使いこなしている感が強い。また、におい、温湿度、風、光などなど展示内容にあわせて取り込むことも十分可能だ。こうなると展示品をおく空間すべてに説得力がます。まさに、これらは文字に匹敵する空間環境的な記号解説となる。展示室という異空間に旅することになるのだ。

そうした記号は展示品自体にもある。その解説として、今や展示品相互を比較してみるためには欠かせない忠実なレプリカ。さらに、展示品の出自を表現する。つまり、遺跡での検出状況を出土遺物とともに再現、演出することでその置かれていた位置を指し示そうとしたり、有機物が欠落して部品の一つになってしまい、もとの形が分かりづらい展示物を模造完成品として一個の情報伝達統合体と表現することである。

具体的には、近つ飛鳥博物館の展示品の一つに、専門的にも一般的にも興味をもたれる復原模型がある。それは、二七〇〇以上の鉄鏃、鉄刀などの鉄器を出土したアリ山古墳の副葬庫である。ここでは、出土当時には腐って消滅していた矢柄や刀装具なども復原している。人々はその量の多さに興味をひかれ、専門家は鉄器の出土状況と再現品と比較する。この展示品はいろいろと考えるきっかけを与えているようである。

これらは従来、長々と難解な日本語で説明してきたものだ。そして、それにせいぜいパネルや写真をつけ加える程度であった。少なくとも、そうしたものがこれでは直接的な解説を不要とし、解説文ではその他に必要なとされる展示に関するヒントをつけ加える余裕さえ生まれる。

### 実物資料とその他の展示資料

実物とレプリカ、復原物との混同、それらが本物か、偽物かといった誤解を問題にする人がいる。しかしながら、復原品を構成する部品にすら、今まで触れたことがない人にとっては、それが実物としての技工上の出来不出来を観察するのが目的でなく、その品物がどのように存在したのかというイメージをおおまかにつかむことがまず大切ではなからう。

か。なにはともあれ、とにかく部分だけでは何らかの説明が必要なのだから。そして、何度もみた人であれば、完成品はこのようになるという手掛かりに、もしくはその模造品の復原提案としてとらえてもらうことも可能なのだ。このように模造品が活用されれば、より能動的な楽しみ方への幅が拡大するのではなからうか。

といっても、ただ単にイメージをつくるだけではだめだ。

模型には、従来のおきまりのランプがつくだけのものが多い。しかし、その模型の製作目的によって、より興味を持った人のために、デザインの吟味はもちろん、素材をわずらわしくさせないようにしながら、周辺メディアの発達とともにそれに伴う情報量を増やす努力が必要だ。もしかりにテレビモニターをつけるとしても、同じサイズで表現する情報は年々、爆発的な勢いで増えているのだから、より多目的なニーズに対応した自己検索性や対話性のある装置に進化させていくことができる。

これはデザイン的にはなんら問題ない。今はこうした装置は静止画が主体的だが、動画・音声（これらの設定には入館者に一定の時間を束縛するようになるので注意が必要。）も含め、情報を増やす。あとは操作性の問題だ。また、より高度な個人対応であるのなら図録と同じようにCD-ROM化して販売したほうが良いと判断できるものもあるだろう。自己検索性や対話性を含め、展示品と連動したデータベースの引き出し、他館とのインターネットを通じた情報のやりとりも展示品に接しながら同時にできる。

さらに、ここでは目の不自由の人を配慮した音声入力、解説が不可欠であるの言うまでもない。そのためにもマルチメディアの発達に常に敏

感であるべきある。そして、目の不自由な人にとって、ものに少し触れるだけでも、それまでにはいかなり展示状況のイメージ認識が可能であるという。となれば、可能な限り、展示のキーワードになる展示に関する博物館が得意とする三次元物を用意すべきで、現代技術の発達により、展示品の三次元の物体が可変性をもって次々にそのニーズに応じて変化し、触れることができるようなコンパクトな機械も開発可能である。

こうした展示解説の拡張性という面では、近つ飛鳥博物館では赤外線音声解説システムというものを導入している。三つの設定したチャンネルの中には、英語やバスガイド的に展示品の置かれている状況を含めた解説を含む。同じ装置で多目的なニーズにあわせてどんどん追加できるいい例だ。これは日本語の読めない英語圏の入館者にも有効性を発起する。

展示室とは別にここでは近つ飛鳥博物館での多目的な試みの一つとして、相談カウンターと図書コーナーを紹介しておこう。前者は一須賀古墳群から出た完形の須恵器に触れる試みである。形、重さ、肌触り、そして須恵器をもつ心構えなども感じる場と機能している。よく、土器の破片に触れるコーナーがあるが、形、全体の重さが分からないし、破損品という意識が強く働く。今のところ、須恵器の完形品は大切に扱われていた。そのとなりの図書コーナーは建設設計担当者の提案もあって、広々とゆったり図書を読む環境ができた。いわゆる日本の図書館は、図書の貸し借りの場となっているところが多い。図書館でゆったりとした時間が過ごしにくい。ここでは多少騒がしいかもしれないが、たつぷりとはいる陽光のもとで読書ができるであろう。

将来的な博物館では、そうしたコーナーにずらりと並ぶコンピュータとソフト、そしてインターネットをつないだ情報検索コーナーが図書コーナーの書籍と同じ感覚で並び、キーワードになる展示品のレプリカ群も用意されるべきだ。そして、工作室も。

#### 展示動線

やはり、展示は興味にひかれて見るものである。

展示ストーリーは展示品の配列方法の考え方と一通りの展示資料に目を通すために必要なものだ。一通り展示をみた入館者には別の見方も提案できるように配列も心がける必要もあろう。また、ストーリーそのものが歴史展示だと中学二年生になってしまうので、年齢層に応じた見方も考え、展示品の配列を工夫することもあろう。

近つ飛鳥博物館ではストーリーを国家の成り立ちとし、展示品を配列している。しかし、たとえば、古墳の変遷であれば、第一ゾーン中央奥側に立ち、右背後の八世紀の伽山古墓から時計回りに、七世紀の近つ飛鳥の終末期古墳、六世紀の金山古墳。下に下りて、同じく六世紀の一須賀O五号墳、南塚古墳、五世紀の仁徳陵古墳、四世紀の紫金山古墳といった具合に遠望できるようにしている。また、石棺の変遷であれば第二ゾーン奥に向かって左側の石棺のコーナーから、四世紀の安福寺の割竹形石棺、五世紀の前塚古墳の長持形石棺、長持山古墳の割抜式家形石棺、六世紀の一須賀古墳群の組合式家形石棺。第一ゾーン上に昇って、金山古墳の割抜式家形石棺、七世紀の聖徳太子墓の格座間のある石製棺台、塚廻古墳の縁袖棺台。ミニチュアであるが、松井塚古墳の割抜式家形石

棺を時代順に見ることができるのである。博物館のまわりに広がる一須賀古墳群となれば、第一ゾーンで群に特徴的な馬具、かんざし、ミニチュアの炊飯具、第二ゾーンで石室内の遺物出土状況、そして、各古墳出土の須恵器の型式変遷。と言った具合である。最後の動線は近つ飛鳥博物館が行う一須賀古墳群の一般的な講座に利用している。

また、年齢層別には、小学生では、聖徳太子と渡来文化、古墳時代の仁徳陵古墳、郷土・道具の歴史としての修羅といった項目に重点を置く。そして、古墳文化博物館的な位置づけがあることから、仁徳陵古墳復原模型を中心として古墳の話ができる「こふんなぜなに教室」の開催などを果たす。また、幼稚園児には博物館という空間、そこで働く学芸員の存在などをまず知ってもらい、三次元品に触れ、感性を育てる役割を果たしたい。

これらに関連してそれぞれの展示品は各段階の教育でテキストのように示される品目がある程度、そろえることが必要だ。幼稚園児は動物の中でも十二支の種類は見る機会が多く、「猪形埴輪」などは、いい材料だ。また、教科書に示された「古墳」とは、「埴輪」とは、「須恵器」とは、といったものをそのまま実物大の三次元の展示で示し、文字から物へと認識を深める。これはまさに学校での教育で得た単なる知識と現実とが結びつくことになる。この際に、キャプションは「須恵器」を「硬い焼き物」と訳すことはできない。それらを確認した後、興味が湧いてくるなら、連鎖反応的に関連する品物が周囲に環境的に潜んでいればよいわけである。このことは後で詳しく論じる。

こうしたいわゆる前知識について、インターネットなどの情報が詳し

すぎると博物館に人が来ないのではないかと心配する向きもある。しかし、こうした情報内容についてすら知らない人の頭の中には、博物館そのものとその中にある物自体がこの世に存在しないのだから、そもそも来館しようがない。そこには潜在したニーズを引き起こす何らかの知識を示すことが肝心だ。(PRは多いにこれに含まれる。)

### 展示と建物―広場、環境として

博物館の存在空間として最大のもは三次元だ。

絵画、書籍、写真などもまた、二次元的に写るかもしれないが、その物体そのものは三次元だ。紙、布の凹凸、絵の具、インクの厚み、その重なりは二次元ではない。そうした三次元を置く建物もまた三次元だ。相互は密接に、有機的に連結し、息づく。

そうした意味で展示品による建築設計の見直しなどは頻繁に相互に提案する必要がある。これは日本の博物館の中で最も非力な分野だ。両者の展示演出の考え方の違い。それらをまとめ、デザインの統合性、色調、ライティングの検討。

なにをどう見せようとして光をどうあてるかというライティングにおいても主観は入る。それらのズレが生じる。完成まで一定のポリシー、基本コンセプトを保持しながらも、細部が相当変更があるのは当然だ。建築の変更、展示品の変更や増減によって、たとえわずかであっても全体デザインの調整も余儀なくされる。

そして、それらは災害時の問題、身障者に対する配慮がまず備わっていることが前提だ。だれもが来館できる環境にいかにか整えていくかとい

う努力は必要だ。その条件があつてこそ、博物館は広場として機能する。さらに、建設後のランニングにおいてもその環境は考慮しつづけなくてはならない。建設後も建物は生き物のように変化するのだから。

博物館として、資料の安全な保管は言うまでもない。空調などの機械力に頼る安全性そのものに問題がないわけではない。しかし、これらは機械的に、電氣的に制御される。これらの機能停止は根本的に大きな問題である。このことは、そもそもが機械もまた人間がつくり出している物に他ならない。優秀な機械設備を整えたところで、使う人間の側が資料の保管場所になつた条件にいかにか近づけるか。それを考えているか。それらに大きく左右される。機能停止は自然災害だけとは限らない。その運用経費を節約するために機械を停止させるということはその最たる例だ。つまり、そこにいるスタッフと学芸員次第ということになるのだ。

### 三、地域社会の関わり、そして教育活動への拡大

こうしてできあがつた展示をいかに生かしていくか。そのために博物館の重要な環境、地域社会への働きかけとして、冒頭で述べたように教育および博物館の普及活動がある。これはハード・ソフト両面が対外的により一層、つながりをもたないことには動かないからだ。そうしたことへのアプローチとして、日本の博物館より長い歴史を持ち欧米の博物館のあり方、考え方がいろいろなヒントを与えてくれる。

## 北アメリカの博物館の教育プログラム

ソフト面について、アメリカ北西部の博物館の場合の考え方と比較してみよう。

二次元的な博物館ではなく、その場所にある必然性としての三次元的な展示をめざすために、「本を読むために博物館にきたのではない。」と考えるのは、比較的にどの博物館でも共通する。ではどうするのか？

展示品に触れるというのである。

これは展示品にさわるという意味ではない。日本では勘違いする人が多すぎる。アメリカでもJ・ポール・ゲッティ博物館(J. Paul Getty Museum)のように、日本人観光客が多いためか日本語用リーフレットの中にわざわざマナー、芸術鑑賞の仕方、理解の仕方を明記するところがある。まず、これが日本の博物館での教育に課せられることの第一歩かもしれない。

展示内容から派生する教育としては、直接的に見て個々の展示品をそれぞれ説明するという教育から、体験型・Hands Onへと移行している。これは日本でも同じだ。アメリカでも、展示が単なるコレクションというレベルから実態としては必ずしも抜け出してはいない。サクラメント鉄道博物館(California State Railroad Museum)は「博物館が一般に与える教育ははじまったばかり」とする。「見る博物館という意味では成功しているが、教育という側面ではまだまだだ。」という。体験型の装置を多く設けることでテーマ、展示品などに介在するそのものが成立したプロセスを知り、それを学ぶ方法をも身につけることをめざしている。

このプロセスを教えるということに相当前からいろいろと取り組んで

いるエクスプロアトリウム(Exploratorium-The Museum of Science, Art and Human Perception)は科学者(研究者)が何をするのかといったことを、展示品から、考えるプロセス、やり方を教える。そのためには、あらゆるメディアを活用する。

先にも少し触れたが、教育しようとするならば、実際に資料、装置が横にないと分かりづらいものが、本来多すぎるはずだ。まさにそうしたことは、学校という場では得にくい。日本では各学校で一律に標本を買い込んで済ませようとした時期があったが、現在では各地域に博物館が備わってきている。より質の高い標本に触れる機会をこの際増やすべきである。また一方、そうした空間と情報が博物館では用意されるべきだ。

いろいろな情報は最近常識化しているコンピューターからインターネットで来館者が引き出す、ここでは使い方ではなく、要求する情報の集め方を学ぶのである。日本でも、東京大学研究総合博物館が館内・外の展示解説でインターネットを同時併用しようとしている。

エクスプロアトリウムは展示のすべてをすぐ理解することは望まない。整理し、用意され、頭の中で分かったような気がする暗記だけのテキストは教科書だけで充分だという。展示品に関して疑問を感じることを、分かつとすることが重要と考える。質問に重点を置くやり方である。一律的な解説を中学生レベルにおく博物館は多いが、それだと博物館にきて馬鹿にされた気がするともいう。

つまり、一個の人間として知的好奇心を喚起し、それを理解しようとするのは年令、知識に特に関係ない。

ちなみに、近つ飛鳥博物館に寄せられた古墳に関する小学生の質問も、

教科書で与えられた古墳という品物についての情報から派生する直接的で具体性のあるものが多い。つまり彼らはビジュアルさを要求する。それらの疑問は博物館に来れば一目瞭然ということが多く、そして、その具体的な質問の中には中学生で習う項目と一致する場合が少なくないのである。

しかし、ここで問題がある。中学で習う次のステップである歴史概念という抽象的なことについては、現在、小学生に与えられる情報だけではそれを理解するのに、かなりギャップが大きいわざるを得ない現実である。これは、小学校の教科書でそれぞれ個別具体的に習うが、古墳に関することがらを相互につながりをもたせて、古墳時代相ともいえる群として、全体をイメージさせることには不十分にみえる。それは、各時代のつながりを示唆する情報が不足しているからであると思う。これは何も知識をつめ込むということではない。せっかく教科書で得た知識が活用されていないのではないかと、獲得した知識でもって、知り得たものどうしを関連づけたり、未知のものに対してとり組んでいくという機会にめぐまれていないのではないだろうか。博物館はそうした格好の架け橋としての場として存在しているだろう。

実際に、小学生や一般入館者が博物館の豊富な展示品や周囲の情報に対して何かのつながりに反応するといった面をみる時、学校と博物館の役割の違いとその相互の必要性を示していることを感じる。

そうした多目的な知的ニーズに対して、いかに対応すべきかは非常に重要である。地域ごとで学校があるように、まずその地域にあわせてきめ細かな博物館が必要なのだ。いわば図書館と同じである。各蔵書を分

担する大図書館と地域で窓口となるもの。それぞれが蔵書の特徴を持ってリンクしていることはいうまでもない。

博物館という場は学校で本や写真で得る知識だけでなく、より詳しく、空間におし広げられたすべての品物を同時に体感でき、学習する三次元情報の場として機能するのである。そして、それはどの地域でも間口が広げられていて、その利用の方法を示し、学んでもらうのである。こうしたことから活動がはじめられなければならない。

さて、これには、どういった手段があるか。

学校という場との役割の違いを根拠として、様々な手法で教育機関への呼びかけと連携を行っている博物館はアメリカでは少なくない。

それを列挙すると、教師、ボランティアの教育。校長との会議。高校生に学校での単位を与える。多種多様な教師のためのガイド作成。教師になる人間に対して博物館の利用方法の授業を行う。逆に、博物館が学校に向いて教育する場合すらある。それだけでなく、学校で不十分なことから。たとえば、学校に行けない、行かない人の場としての博物館のあり方も示し、広く生涯教育の場としても開くのである。

そして、このような学校、教師のためだけにプログラムが用意されるのではなく、広く一般対象のニーズに向けて、メディア分け、階層分け、手法分けしたプログラムもまた用意されている。いわゆる生涯学習につながるメディアとして、TVプログラムの作成。劇場公開。インターネット、CD-ROM、教材、書籍など。博物館の情報発信として、可能な限りのメディアが発想される。そして、低年齢層、生徒、ボーイ・ガール・スカウト、家族、社会人、組織、ボランティア、教育者、研究関

係など各対象に分かれたプログラム群。具体的な手法として、ボランティアを含むリーダーが本を読む。学生、市民、企業とともに特別展示を開催する。小学生と家族のためのゲームボックス（教材をパッケージに入れ、ゲームをし、賞品がでる）。ポケットサイエンス（ポケットから小道具をとりだして教える）。作業。実験。野外活動などなど。ボランティア、友の会も細分される。さらに、ボランティア、アルバイトに対してトレーニングを通じ、展示の解説、実演を行ってもらう。また、ボランティアのみで運営されてきた博物館、ボランティアが職員と全く同じプログラムで動く博物館もある。

こうした多目的で、多くの人々を巻き込もうとするプログラムは、アメリカの各博物館が教育を中心とした社会的な役割をはたし、それを通じて社会を構成する重要な一員としての位置を確保するのである。

#### 幼稚園児と博物館

あらゆる人の博物館利用の可能性という面で、いろいろなケースがあることはいうまでもない。

つい先日、ある幼稚園団体が近つ飛鳥博物館見学をした。その結果を引率してきた先生に聞いてみて、非常に参考になった。これはこれまで述べてきた博物館建設、展示、教育といったものに対する根本的な考え方についての原点を端的に示唆するものでもあったと私は感じた。見学のようなすは以下のごとくである。

まず見学前の留意点は、園児に対して、興味、関心、意欲を促す。それは体験を通じて、何かを残し、実生活のやる気につなげる。近つ飛鳥

博物館の展示では郷土の歴史（おじいちゃんのおじいちゃんのもっと昔）、人権教育（今も昔も変わらず人間が住んでいる。人間どうし仲良く暮らさなければならぬ）、課題とする展示物に修羅（なにを、どのようにつかったか、なにをつくるための道具か）だという。

そして展示を見学した彼らは何に興味を示したか。

展示モニター、スイッチ類は直接的な体験だ。金山古墳の石棺には声音が仕込まれているが、その中から声が聞こえてくる。どうして？。これで死体を納める棺であることが分かる。彼らには墓そのものは墓参りなどの体験がある。銅鏡についてはどうか。やかんの蓋等々の意見がかわされ、実は鏡の裏の模様だという話を聞く。形象埴輪として形作られるブタ、ウマ、ニワトリはすこぶる認識充分。各々の特徴は実物が分からなくとも絵本などで得た知識が生かされる。猪の鼻はブタより長い、他に犬と違う特徴もするどく言い当てる。そして、なによりもまして自分たちの実体験との比較は議論に達する。埴輪の大きさに感動した。自分たちのつくっている粘土細工の経験と比べ、古墳時代人のすごさを実感する。さらに、冠に形取られた小さな馬を見つけ、いっぱい並ぶことを確認し、しゃべり合う。紙でつくっても切り抜くのが難しそう。そして、どんな人が身につけていたのかまで興味が向く。相談だけして宿題にする。分からない部分もあつていい。ハイビジョンでは展示室でみた修羅に石棺をのせてを引くところが映し出される。多角的に関連づけることで興味は拡がる。また、手塚治虫の火の鳥の映像にまずひかれ、そしてバックに写る遺跡を見る。鳥にナビゲートされているいろいろな世界があることを知る。

彼らは、興味のもったことからの比較、つながり、意味付けを巧みにやっていた。

そうして得た展示の体験に加え、博物館で仕事をする学芸員という人がいることを知ればなおさらいい。彼らが博物館にきて、触れ、体験することは、ただ単に展示品に触れたというだけではない。その空間にきて、展示をみて、人と話をするのも体験そのものなのだ。

博物館は、まずいろいろな人の集まる広場であることだ。

こうした呼びかけは、その博物館が一体何なのかといったことから始まる。そこには博物館のポリシー、一体何をするとするかというものがなくてはならない。

ポリシーをもちつつ博物館側がまわりにさまざまなアイデアをつくし、呼びかけをし、集まってくる人の多くに広く応えようとする場であるべきなのだ。運営面に関わる重要なことからである。施設としては見えにくい。しかし、これらを博物館活動の活動、運営の核としてとらえていくときに、ハードとして用意しなければならぬもの、追加すべきことからまた、より鮮明に見えてくるはずだ。

博物館の展示や教育に関わるアイデアすべては身のまわり全てに存在している。

#### 四、地域社会の中の博物館という存在感

ここでは今問われる博物館の社会的な位置、歴史博物館としての役割を中心に私なりに述べてきた。

新たに生まれた博物館はまずは、ハードである展示の紹介、周知を心がけるべきであろう。

近つ飛鳥博物館の展示シナリオが完成したときに創設準備委員長が言った。やっぱり、死者・墓の歴史から抜け出すことがでけへんかったのう。つまり、より具体的な時代相、生ける人・生活した人から見た古墳文化、それぞれの品物はどのような背景で成り立ち、そのように利用され、どのように今に伝わるのか。それをより具体的に示すことが近つ飛鳥博物館の課題である。

展示に触れただけで、自然に伝わってくる。いわゆる物が語りはじめる展示、そして対話。旅行に行つて、よく見るこの品物はこれだったのかとか。そして、その場にはじめて感じることに、その土地の人との会話といった様々な経験。これは現地にいかなければ分からない。たとえ説明が無くとも、いろいろと肌で感じることでできる空間づくり、そうしたことが博物館として備わってなければならぬ。

そのためには、近つ飛鳥博物館であるなら、先に示したように展示資料が古墳時代の考古資料を中心として展開するのであるから、遺跡の発掘現場の出来事は重要である。そして、そこから発信される資料は次のような過程を経て、博物館にやってくるのが望ましい。

まず、生のデータをよりの確に現場から発信し、問題、検討、研究、報告、公開する。そして、それらは地域のニーズで引き出され、それぞれの活目的に合わせ、吟味、加工され、創造性を伴うようにして社会に送り出される。さらには遺跡整備、速報展、研究会、講座を通過し、多くの人の手を経て、充実した形で恒常的に展示物として用意される再

加工物となつて、刺激的な三次元情報が博物館について到達し、さらにその空間で演出し、活用されるのである。その演出方法には展示品ごとで、さまざまな対応、手をつくす。

それを經由した展示品は学校での歴史教育の經由、そうでない場合も含め、一般の人への最近の歴史情報の発信基地、三次元空間での体感場所となり得る存在として博物館が機能し、広く社会へと問いかけることになるのだ。そうした一連の作業と架け橋が博物館の展示、教育活動の位置するところだ。そして、学芸員のキュレーターティング活動の一部ともなる。

最後に、遺跡の最新情報、話題、学校現場で何を教えているのか。まわりの人にどうすれば博物館の活動を伝えることができ展示内容を知らせることができるか。そして新たな情報や技術などにより展示品の潜在する情報の呼び起こしができるか。そうしたことを考えつつ、キュレーターティング、展示内容をそれにふさわしいものに生き物のように加算していく作業を日々、怠ってはならないと今、私は感じている。これら自体は時限的、一時的なものでなく、まさに積み上げ、蓄積の上に成り立ち、欧米のような百年、二百年のスパンで、博物館の存在が位置づけられるのだ。

ものが存在しつづけること、そして、そのものの存在が社会に常に認識され続けること。

それはものの保存とその表現物がその都度の社会において加工、加算され続けること。

有効なる表現加算こそ博物館なのだ。