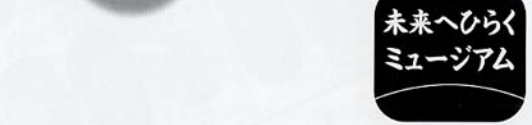


# ミュージアムと

## ITの

# いい関係



高田浩二 (たかたこうじ)  
海の中道海洋生物科学館館長  
国立民族学博物館客員教授

ミュージアムで人命のこもった実物の魅力にふれ、  
圧倒された経験を思い出そう。  
しかし、ミュージアムはあまりに遠い。  
いや、ちよつと待てよ、ITを活用してみよう。  
ほら、ミュージアムがすぐそこまで来ている！

### 博物館は一生に一度行く？

かつて、「動物園は一生に三度、博物館は一度行く」と言われた。つまり、動物園では、初回は幼児の時に

### 博物館の情報力

私は博物館を「学術的資料を収集・展示し、その情報を発信する施設」と考えている。博物館がおこなう情報発信は、人に「感動」と「知的理解」を与えることを目的とし、「教育」の役割を担っている。博物館は「教育の機能をもった施設」であり、博物館の職員は「教育にも貢献できる人材」と位置づけられよう。

博物館の情報伝達の役割は、館の利用者に対してだけでなく、展示されている資料に対する責任を果たすことでもある。これは特に、海の中道海洋生物科学館のような水族館の場合は、命をもった生物に対する礼として重要である。飼育環境に置かれた



ISDN回線を活用した有線の遠隔授業。テレビモニターで教室の子どもと交流できる



PDAを操作して生物の情報を入手する子どもたち

保護者に連れられ、次は小学校の遠足、そして自分の子どもを連れて行く時である。では博物館は？というところ、「小学校の遠足で二回行っただけ」というのだ。しかも、「遠足博物館」と

生物の使命は、その姿や形を観察してもらっただけでなく、能力や生態、生息環境などの情報を、多くの人びとに伝えることにある。同様のことが、その他の博物館に対してもいえる。貴重な学術資料には、どれにも命が宿っているように見える。博物館は、命をもった学術資料のためにも、「情報伝達の責任」を全うする姿勢と「情報発信環境の整備」に努める必要がある。

博物館における解説や情報発信には、実物展示と同等の意識をもつて対応することが望まれる。特に、博物館が四〇〇〇以上あるとされて、我が国では、展示資料の種類や数、貴重さだけで館の独自性を出すことは難しい。今後は、多様な情報発信

いう言葉さえあるようだ。一生に一度は、ちよつと極端なたとえだろうが、はたして、博物館はこれほどまでに、印象が薄く魅力に欠ける施設だったのだろうか。

また一般に、「博物館とはどんな施設か？」と問いかけると、多くの人は「歴史的な作品や学術資料を閲覧する場所」と回答するが、そのなかに「学びの場」や「教育の場」という言葉はなかなか得ることができない。

これらの原因は、一般の方の博物館への意識が低いからではない。博物館側に入館者に提供するものは何か、その提供手段はマンネリ化してないか、体質や運営システムが古くないか、などの自己検証と改革への努力が、不足していたことが最大の要因ではないか。これらを打破していくには、多方面のチャネルにつながる情報ネットワークをもち、多くの情報をさらに多くの手段で、積極的かつ攻撃的に発信する施設として博物館を変革していかなければならない。

三月には全国の学校にインターネットが整備された。また二〇〇五年度までには各教室に二台のコンピュータと高速回線が整備されることになっており、教育現場でのIT環境の充実には目を見張るものがある。また二〇〇四年四月から新教育課程がスタートしたが、このなかでも情報教育をひとつの大きな教育目標として位置づけ、子どもたちの情報活用能力の向上を図るための、教材や教育プログラムの開発が進んでいる。このように学校では、インフラとしての情報化が進んでいるが、教育の現場は、何からどう始めたらいいのか、とこと情報交流しづらいのかなど、実践の部分ではまだ模索の状態である。このようななか、博物館のもつている専門的な情報を学校へ提供できる環境を整えることで、博物館が学校に寄与できるチャンスが増加している。

文部科学省は、平成一四年度から始めた「総合的な学習の時間」に、博物館の活用を推奨するようにになった。博物館には、地域の歴史や暮らし、産業、自然等についての調査、研究資料がたくさん蓄積され、専門的な知識や技術をもった職員が配属されるなど、地域教材の開発という点で大きな魅力がある。この点で見ても、博物館は「総合的な学習の時間」に

### 近未来の学習シーン

一方、学校の教育現場でも情報化は急ピッチで進んでいる。二〇〇二年

役立つ社会教育施設のひとつといえる。

一方で、学校にも博物館にも、子どもたちの教育には、「実物に触れる」ことを一義として、実物教育こそが教育の基本であるとする考え方が根強い。確かに、実物の持つ魅力は大きく、そこから得られる感動や教育的な効果にも手応えを感じる。しかし、実物に触れる学習の機会が、すべての生徒に平等に与えることができるであろうか。身近に、実物や博物館がない子どもたちは実物教育のチャンスすら与えられない。さらに、破損、消耗などのリスクを背負っている博物館の実物資料は、何万人もの子どもたちに、同じように提供することは不可能である。もはや、実物教育には限界があるといつていいだろう。

そこで、そのような、実物教育の弱点を補うのが、情報教育と考えるはどうだろうか。特にIT技術を活用した情報発信や交流は、すばやく、平等に、繰り返し、消耗なく資料の活用が可能である。さらに、実物を見たり、さわったりするだけではわかりにくい事象や、特別な映像や他の資料との比較を効果的に提示できる。しかもそこに学芸員が、テレビ電話などで登場して、個別に質問に答えたりしてくれば、情報教育が学校にとつて、なくてはならない存在となる

ことは間違いなさだろう。しかも、ユビキタスと呼ばれる時代の到来で、子どもたちは、いつどこにいても、簡単に情報ネットワークに入っている環境が整備されつつある。情報教育はそんな、近未来の学習シーンを提供することができるのである。

### デジタル教材による学校教育との連携

海の中道海洋生態科学館では、一般社会や学校の情報化にあわせて、さまざまなIT機器やインターネット環境、WebやCD-ROMなどのデジタル教材を開発し、特に、学校教育との連携を積極的に推進してきた。以下に、その実施例を紹介する。

#### テレビ電話による遠隔授業

二〇〇〇年よりISDNの電話回線を使い、テレビ電話システムによつて、



①携帯電話を利用した遠隔授業。ノートパソコン、USBカメラ、ヘッドマイクだけで実施可能



②PDAに、水族館の取材システムをインストールし、LAN経由で生物や施設の情報を入力する



③3つの動物園水族館の獣医師、飼育係、学芸員がWebに動画で登場



④パソコンのなかにつくった博物館の建築やデザイン作品を各自が共有確認できる

博物館と学校を映像と音声で結んで交流する遠隔授業を実施した。また、遠隔授業をおこなうために、機材整備や講習会、授業の案内をするWebサイトの制作・公開、各博物館の教育プログラムや学習素材を収録したCD-ROM教材の作成・配布、指導案やワークシートをひとつにパッケージ化したプログラム集「学習パッケージ」の作成とWebサイトでの公開、遠隔授業で活用する実物資料を梱包した「デイスカバリーボックス」の制作などをおこなった。また近年は、新しい通信環境として、テレビ電話機能のある携帯電話を使つて、より簡易で機能的な遠隔授業へと発展させている。(写真①)

#### 携帯情報端末(PDA)を使った学習

児童一人に一台のPDAを配布し、新聞作成のための取材手帳として、

学芸員の指導のもとで、施設や展示生物の情報を、PDAの中に、館内に設置した無線LAN経由で入手したり、各自が文字入力したりする活動をおこなった。本学習では、小学校五年生以上を対象に、おもに「総合的な学習の時間」で二時間以上の授業として組み立てた。授業の全体構成は、(一)PDAの入力法の指導、(二)新聞制作の意義や目的を学ぶ動機付け学習、(三)新聞の機能や役割、新聞記者の仕事や学芸員の出張講演、(四)水族館でのPDA活用、(五)教室での編集作業とした。(写真②)

#### 「みんなで探検 水族館動物園」

二〇〇三年度、福岡市内の三つの動物園・水族館(福岡市動物園、海の中道動物の森、海の中道海洋生態科学館)が連携しておこなったプロ

グラムである。この事業では、各施設で働く、飼育技師、学芸員、獣医師をモデルにし、この職員による学校への出張授業、来館(園)時の案内をおこない、さらにインタビュ形式で、仕事への情熱、生き物への思い、生命観などを語ってもらった動画をWebで公開し、生徒たちがその動画をパソコンで閲覧するなど、いろんな場所や方法で、職員に何度も出会うきっかけをつくり、人をとおして、生き物の命や自然環境を守ることの大切さを学んだ。これにより、水族館・動物園にある資料だけでなく、そこで働く人や仕事も、学習素材にすることが可能であることが確認された。(写真③)

#### 「博物館の建築とデザインから学ぶ社会教育」

文部科学省の二〇〇四年度「社会教育活性化二世紀プラン」において、九州産業大学美術館、九州国立博物館、および、福岡市内の二つの高等学校と連携し、博物館の建築やデザインから、博物館の機能や役割を学ぶという学習プログラムを構築し、一年間にわたる長期的な学習をおこなった。博多工業高校建築科では河川ミュージアムの設計プランを、九州高校デザイン科では、海の中道海洋生

態科学館の展示演出改造プランの提案をおこなった。これらの学習において、生徒、教員、博物館職員がパソコンのなかで共有できる作業掲示板を設け、学習の進捗の確認や意見交換、振り返り学習などに活用した。また、全国の博物館の建築やデザインに関するWebのデータベースを作成し、一般への公開だけでなく、高等学校での学習でも活用した。(写真④)

#### 情報を生かす人のネットワーク

博物館の情報化とは、展示や解説を充実させるだけでなく、情報の教材化によつて学校教育や生涯教育に貢献することもある。また、蓄積されている資料をデータ化して共有することにより、博物館同士で有効活用できるメリットも大きい。情報のネットワーク化は、博物館や教育の世界に大きな変革をもたらす。このためには、人や組織のネットワーク作りも欠かせない。人のネットワークとは、情報を活用する学校や一般市民と博物館の人と人をつなげるネットワークである。情報のネットワークと人のネットワークの両輪がうまく運営されてこそ、真の意味でのネットワークが構築され、両者が活性化し発展するであろう。

### 表紙モノ語り

## コートジボアールのカフェ

企画展示「アフリカのストリートアート展」出展作品 幅/410cm 奥行/230cm 高さ/260cm

### 川口 幸也

文化資源研究センター



コートジボアール第一の都市アビジャンは、西アフリカの経済、文化の一大中心である。はじめてこの街を訪れる者は、ブラト(高台)と呼ばれる都心一帯のあまりのモダンなたたずまいに面食らうに違いない。モダンというよりも、前衛的といったほうがふさわしい奇抜なデザインがぶちまけられ、その間をハイウェイが縫うように走る様は、さながら手塚治虫描くところの未来都市だ。たしにビルひとつひとつをみれば、空調のきいたカフェで、洒落たスーツに身を包んだ地元のエジネスマンが、ハイネケンを片手に談笑していたりする。ブラトがアビジャンのよき行きの姿だとしたら、ラグーンを挟んで対岸に位置するトレンシビルは、さしずめ階段のアビジャンだ。そこには、何でも売っている。

活気に満ち溢れた大きな市場があり、多種多様なレストランや安宿もある。基盤の目状に張り巡らされた路地では、屋台が軒を並べ、物売りが大声で客を呼び込んでいる。もちろんヤミの両替屋や売春婦など、怪しげな手合いも事欠かない。走り抜けるクルマの排気ガスとけたたましいクラクションは、おなじみアフリカの都市の効果音だ。そうした庶民の生活の臭いが濃厚にたちこめるこの地区の憩いの場のひとつが、たとえば表紙の写真にあるカフェである。一見粗末なベニヤ板造りだが、なかにはガスコンロもあって、簡単な料理ならOKだ。壁に貼られたメニューによれば、牛ステーキとレヴァーは八〇セファ(約一六〇円)、ケチャップで炒めただけのスパゲッティ、それにオムレツが三〇〇セファ(約六〇円)、飲み物は紅茶が一五〇セファ(約三〇円)と値段は決して安くはない。ビールは地場銘柄が売れ筋だ。

夜のとはりが降りるころ、スーツではなく、Tシャツにサンダル履きの人びとが三々五々集まってくる。ここでは一日の疲れを癒していく。ちなみに、店の名前の「Le Silex」とはフランス語で火打ち石の意。二〇〇三年まで実際にトレンシビルの一隅で営業をしていたカフェである。

未来へひろくミュージアム