

チルドレンズミュージアム「キッズプラザ大阪」の試み

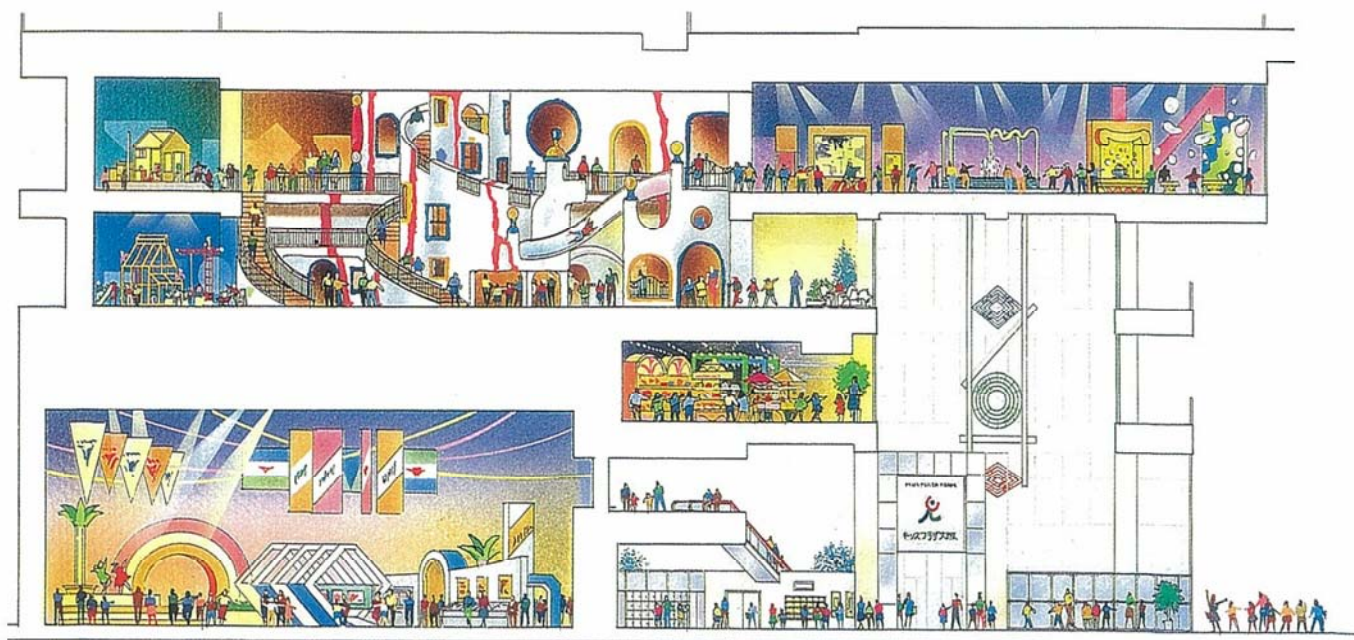
宮 本 知

はじめに

大阪芸術大学紀要〈芸術〉18（1995年11月発行）で報告した『子どものためのミュージアム』が1997年7月に『キッズプラザ大阪』として開館した。

私はこれまで「キッズプラザ基本計画検討委員会」の委員として1994年から参画し、その後、実施計画のディレクターとして計画全体にかかわって来た。その中で「キッズプラザ大阪」を計画検討レベルから実施計画に至る詳細な部分、たとえば展示手法の開発・サイン計画・

解説計画・運営方法とその組織づくりまで微に入り細に入り計画を立案し実施へとまとめあげられたことを誇りに思っている。この「キッズプラザ大阪」は日本で最初の実質的で本格的な参加体験型チルドレンズミュージアムであること、そしてその運営の手法と仕組みがユニークであること、さらにノーマライゼーションの基本をミュージアム活動に生かす「バリアフリーミュージアム」という考えを施設全体にいきわたらせたチルドレンズミュージアムであることにおいては世界でも類を見ない規模と質を有しているといえる。本稿は、「キッズプラザ大阪」におけるユニークな試みについての小論である。



「キッズプラザ大阪」施設イメージ

参加・体験・そして発見の場

参加・体験型のミュージアムとはアメリカ合衆国で一般的にチルドレンズミュージアムと呼ばれている子どものための文化施設を指している。日本語に直訳すれば「子ども博物館」だが、そこは博物館という言葉からイメージさせられる堅苦しく難しげな静寂と緊張が支配する空間でも、珍しいものを見せるでもなく、子どもたちは自由に動き回り自発的な意志にもとずいて、見る・聞く・触れる・嗅ぐなど五感をフルに働かせながら実際にやってみながら気づき発見していく場である。子どもたちは好奇心や興味・疑問・関心を発展させて一心不乱に楽しんでいる。チルドレンズミュージアムとは「子ども博物館」というイメージにはおよそつながらないそれとは別の要素と機能・役割を担ったもので日本の文化にはかつて存在しえなかった子どものための文化施設なのである。このような子どものための文化施設「チルドレンズミュージアム」が全米に300箇所以上もある。そしてヨーロッパにもこの考え方が広まりイギリス・フランスにはすでにボストンチルドレンズミュージアムをモデルに子どものための文化施設が生まれている。

チルドレンズミュージアムの歴史

アメリカで最初に「チルドレンズミュージアム」という子どものための文化施設が作られたのは1899年、ブルックリンチルドレンズミュージアムだと言われている。その経緯はまったく偶然というべきものであったようだ。1890年代にブルックリン芸術科学研究所が移転する計画が持ち上がり研究所の基準を満たさない所蔵品を整理する中で、いわば不用品の再利用を考えるということをつかきに子どもたちの自然な好奇心を刺激するための教材に利用できるのでは？というアイデアが生まれたそうだ。こうしてアメリカで初めてのチルドレンズミュージアムがニューヨークのブルックリンに生まれた。

その後1913年にボストンさらにインディアナポリス、デトロイトなど全米に子どものための文化施設の必要性

の気運が広まった。この気運を生む社会的要因のひとつには、当時教育論の新風が起こっていたことである。「学習における個人の経験の重要性を強調した理論」を展開したジョン・デューイや「教育には子どもたちが自発的に学びたいと思う環境作りが重要である」と説いたマリア・モンテッソーリがいた。これがチルドレンズミュージアムの広まりに拍車をかけた。

だがこの時代のチルドレンズミュージアムは、まだ陳列ケースにおさめられた展示が主であった。しかしすでに説明解説は子どもに解り易く工夫されていたり、子どもの目の高さに合わせた展示手法を開発したり、鳥や昆虫などを手で直接触れたりして生き物の生態を観察する展示が加えられていた。

さらに先生たちが指導用の教材づくりや情報交換の場としてチルドレンズミュージアムが重要な役割を果たしていた。

ボストンチルドレンズミュージアムでも、教員のグループが情報を持ち寄り指導用の教材を研究開発し、そこで培ったノウハウを蓄積したり、開発した教材を広めて行く「リソースセンター」の役割を担ってはいたが、子どものための博物館として旧来の延長であることは否めなかった。そこに子どもたちが自発的で具体的な体験を通して楽しみながら学習する手法を展開したのは、1962年、館長に就任したマイケル・スポック氏であった。彼はインタラクティブな展示手法の重要性を説き、子どもたちが触ったり動かさなければ反応しない展示の開発に努めた。また子どもたちが興味をそそる楽しく面白い展示手法を導入した。

マンホールから地下に入っていく展示、建物の構造が細部まで見え、骨組みや建材の断面までが丸見えの展示、トースターや自動車までも半分に割って内部構造を見せたり、どのように動くのかその仕組みを説明した展示である。彼の発想・発案は広く指示され引き継がれて、現在あるチルドレンズミュージアムの基本理念と展示手法を確立していった。

自発的に見て触れて試して理解するという学習方法はマイケル・スポック氏によって具体化されたと言っても過言ではない。

「キッズプラザ大阪」における ミュージアム活動の考え方

**ここに参加し、実際に自分の手で触り体験する誰もが
ごく自然に学びの過程に引き入れられていくように
「キッズプラザ大阪」の全てのもが計画され
つくられている。**

■子供の可能性を伸ばし創造性をかき立てるには拘束で
はなく解放が基本である。

子供達から自然にわき出る興味や好奇心を発展させ学
ぶ楽しさを喚起すること、遊ぶことと遊べる環境を提
供する施設である。

■学ぶことを強要しない。

順路も自由で、さまざまに手法をこらした展示物が環
境をオーバーラップさせて存在している。

■展示物の各々は子供達が参加したり、試したり、動か
してみなければ反応しないように工夫されている。

「キッズプラザ大阪」の施設スタイル

子どもたちが自発的な意志に基づいて、自由にのびの
びと具体的な体験を通して楽しみながら学び、子どもが
もっている好奇心や興味・疑問・関心などを発展させて
いく「場」であり新しいことを発見する喜びの「場」で
ある。子どもたちは、触れたり、匂いを嗅いだり、動か
したり、試したり、何より遊んでみる、やってみるこ
とで発見していく。つまり身体全体で感じ考えるミュージ
アムである。これは In learning by doing ! と表現され
"自分でやってみることこそ本当に学べるのだ" という
考えに基づく、いわば参加体験型ミュージアムである。

この参加体験型ミュージアムにおける展示のもうひと
つ重要なポイントに、エギジビットインタプリターと
呼ばれる展示と相互して重要な役割を担うスタッフがい
ることである。このエギジビットインタプリター（直
接来館者と接し、展示物に対する興味や発見を促す役
割を担う。）は、子どもたちが興味をそそる状況を演出した

り、展示に関連したゲームや工作などのアクティビティ
ーを行う。また来館者が展示物に触れたり遊んだりしな
がら何かに興味をもち始める時、学ぼうとするきっかけ
を作ることを仕事とするスタッフである。

このインタプリターがなにげなく展示空間に居て、
子どもたちは自由に自然に、学びの世界に旅をする。そ
ういう施設スタイルを「キッズプラザ大阪」で確立しよ
うとしている。

リソース・センターの意味

館が常に魅力をもち続けるには、計画的な展示や設備
の更新と、スタッフがいかにか新鮮で豊かな活動を提案で
きるかにかかっている。

「キッズプラザ大阪」では、そのための研究・開発・情
報提供・人材育成等ノウハウ蓄積の場を「リソースセン
ター」といい館の中核機能と位置づけている。

リソース・センターの必要性

ミュージアム活動のすべてを支える「要」は、不断に
展示物やその他の教育ツールを開発し次の新しい局面を
開いていくシステムを持つことおよびその仕組みのあり
方である。

この意味からミュージアム活動の全体を通じて培われ
るノウハウの蓄積をし、専門研究者・教師・親そして子
どもたちや幅広い層の人々を結び付ける役割を担い、他
のミュージアムや関連施設との情報交換をするための核
となる施設が必要となる。

リソース・センターの機能

展示を含め館内のすべての学習ツールを開発・運営し
ていくための本体であるリソース・センターは、館内の
すべての活動の掌握と来館者への教育的サポートサー
ビスをすることに始まり、他のミュージアムや子どもの教
育関連組織、子どもにかかわるさまざまな活動を行って
いる個人・団体・また専門研究機関等々とのネットワー
クをはかり情報の収集・分析、そして教育資材の収集・
研究・開発などを行うミュージアムの中枢である。

リソース・センターの仕事

- (1) 来館者への教育に関するサービス
(展示やイベント及び館内説明・教育資料の提供・学習
コンサルタント・アドバイス等々)
- (2) ミュージアム教育の実践
- (3) 展示物の研究・開発
- (4) イベント（特別催事）の企画・開発・運営
- (5) ミュージアム教育の研究及び教育資料の収集・研究・
開発
- (6) ミュージアム教育及び子どもに関する問題のかかわる
団体・個人とのネットワーク及び情報交換
- (7) 他の子ども関連施設や研究機関とのネットワーク及び
情報交換
- (8) 子どもにかかわるさまざまな問題に対するコンサルタ
ント及びアドバイス
- (9) インタープリターのトレーニング
- (10) リソース・ライブラリーの運営

バリアフリーミュージアムという考え方

全ての人に開かれたみんなで楽しめるミュージアムを
“めざして” という基本構想を基に、ミュージアムにあ
るさまざまな「バリアー：心・施設・伝達」の存在に目
を向け、その「バリアー」を取り去るための取り組みで
ある「スペシャルサポート」の実践によってミュージアム
活動のすべてにバリアーを無くそうとする考え方である。

バリアフリーミュージアムとは

その必要性：人権の尊重（1948年世界人権宣言、1979年
子どもの権利条約など）

博物館の定義（1951年博物館法）参照

博物館の「バリアー」の存在：「バリアー」の種類

- (1) 来館決定
- (2) 博物館を取り巻く環境
- (3) 博物館の設備
- (4) 博物館の展示方法
- (5) 展示の性質
- (6) 博物館のメッセージ

博物館での「バリアフリー」の取り組みの歴史

(例) 1700年代、資本家や研究者のための博物館が
1789年フランス革命などの刺激により公的な
場としての意識が高まり、1900年代特に後半、
ノーマライゼーションの広まりや国際障害者
年などの刺激による「バリアフリー」への意
識と責任の高まりを見る。

現在の博物館のインタープリターによる取り組みの紹介

(例) 千葉県立中央博物館（視覚に障害を持った人へ
の解説）
イギリス「ユリイカ子ども博物館」（誰でも参加
できるように配慮されたロールプレイ）など。

「キッズプラザ大阪」の

バリアフリーミュージアムへの挑戦

「キッズプラザ大阪」を訪れるすべての人々が、そこで
展開するミュージアム活動の全てに参加することができ、
楽しむことができるようにミュージアムの設備の在り方、
展示手法を含むインタプリテーション、誘導に配慮した
独自のプログラムと手法を開発し実践する。

特に「キッズプラザ大阪」のミュージアム活動に欠く
ことのできないインタープリターがこの「スペシャルサ
ポート」に重要な役割を担う。

この活動を「スペシャルサポート」と呼び、バリアフ
リーミュージアムという考え方の中核に位置づけている。

インタープリターが実践するスペシャルサポートの5つ の目標

- (1) スペシャルサポートとは何か。どういうときに必要な
のか、知識を身に付ける。
- (2) 物理的な面で特別な配慮を必要とする人のためのサポ
ート能力を身に付ける。
- (3) 視覚的な面で特別な配慮を必要とする人のためのサポ
ート能力を身に付ける。
- (4) 聴覚的な面で特別な配慮を必要とする人のためのサポ
ート能力を身に付ける。
- (5) コミュニケーション、理解力の面で特別な配慮を必要
とする人のためのサポート能力を身に付ける。

バリアフリーミュージアムのために

「キッズプラザ大阪」のインタープリターとしてできること

- ・心の「バリアー」を取り除く—共通認識を持つ。
- ・展示の「バリアー」を取り除く—施設と展示物を把握する。
- ・コミュニケーションによる「バリアー」を取り除く
- ・マナーとしての誘導法を身につける。
- ・コミュニケーション方法を開拓する。

スペシャル・サポートについて

「キッズプラザ大阪」は、子どもたちが自己や自己を取り巻く世界を新鮮な感覚で発見し、感動する場であり、同時にそれは大人たちの知的好奇心も満足させ、幅広い世代間の触れ合い、交流を促進させる“場”である。

その対象は「すべて」の子ども・大人たちであり、それは、文化・人種・民族・性別・身体的帰属や特徴を理由にしてなら差別を受けることない“場”であらなければならないことを意味する。子どもたちの興味を引き付け、豊かな感性に訴えかけるよう研究開発された「キッズプラザ大阪」の展示物その他のプログラムは、障害をもつことを理由に制限されるものであってはならない。それらの意図するものあるいはその意図の周辺へのアクセス・体験をするために用意される「サポート」を「スペシャル・サポート」と呼ぶ。

この「スペシャル」とは、あくまでも「サポート」のことであり、障害をもつ子どもを「特別」の子どもと扱うのではない。

また「スペシャル・サポート」を創意・工夫することのいくつかは、障害をもたない子どもたちへの課題ともなる。障害を疑似体験することによって、ハンディキャップを理解し、障害を持つ人が必要とするサポートや社会のありかたを共に考えお互いの交流を育む機会もプログラムされている。

「スペシャルサポート」を考えるうえで、さまざまな障害の特徴や留意点を理解する必要がある。

- ・視覚障害
- ・運動障害
- ・聴覚障害
- ・行動障害
- ・言語障害
- ・病弱・身体虚弱
- ・知能障害
- ・学習障害
- など

8 つに分類しスペシャルサポートプログラムの開発展開を考えている。

スペシャルサポートの実践

(1)物理的な面で特別な配慮を必要とする人のために

- ・博物館の設備と展示室に対してできること
- ・インタープリテーションの中でできること
- ・誘導面でできること

(2)視覚的な面で特別な配慮を必要とする人のために

- ・博物館の設備と展示室に対してできること
- ・インタープリテーションの中でできること
- ・誘導面でできること

(3)聴覚的な面で特別な配慮を必要とする人のために

- ・博物館の設備と展示室に対してできること
- ・インタープリテーションの中でできること
- ・誘導面でできること

(4)理解力の面で特別な配慮を必要とする人のために

- ・博物館の設備と展示室に対してできること
- ・インタープリテーションの中でできること
- ・誘導面でできること

スペシャルサポートとはこれらのことを展示物だけでなく施設全域で実践することである。

おわりに

「キッズプラザ大阪」が子供達にとっていつも刺激的で自由で楽しく魅力あふれる施設であり続けるためには子供たち自身の自然な興味、自由な関心から出発して子供達と一緒に生き生きわくわくした生活を創造していくこと、そして子供達一人一人がもっている個性の輝きをたいせつに、共に助け合い一緒に文化を作っていくことがそのカギを握っている。

子供達の生き生きとした関心、わくわくする意欲、夢中でとりくむ態度こそ「キッズプラザ大阪」が育もうとしている大人と子供のコラボレーションによって創出される共有価値である。

ミュージアム活動の新しい価値をたえず問いかけ、見つめ直し、創造し続けて行くこと、それ自体が「キッズ

プラザ大阪」の試みなのである。

インテグレーション&コラボレーション

チルドレンズミュージアムの展示手法や学習システムの開発は教育者・科学者・芸術家・デザイナー・マネージメントディレクターたちが各々の役割を担い共同作業によって行われる。共同協調制作（コラボレーション）がディテールにいたるまで行きとどいている作品（展示物）ほど人の心を引きつけ、興味をそそり機能的で美しく、懐の大きいものができあがる。展示の開発にはコラボレーションが必要不可欠なのである。

このコラボレーションの理想が大阪芸術大学の特色ある14学科のインテグレートした環境ではないだろうか。

そこにはさまざまなジャンルの創造的活動が刺激的に複合する環境がある。そこにとめどもなく魅力を感じている。モノやモノの価値を創り出す力にあふれていて人々の自由な参加によって文化を共有し、新しい文化価値を生み出すために一人一人がその活動に輝きを持つ環境である。

この刺激的な創造活動の融合体が「キッズプラザ大阪」のリソースセンターと共同協調してミュージアム活動のダイナミズムを生み出す源とはならないだろうかと思いを抱きつづけているのだが…。

