

# チルドレンズ・ミュージアムの意義と役割についての日米比較

—hands-on 展示以降の参加体験型ミュージアムにおける、  
児童文化財の新たな形—

A Comparing the Role and Significance of Children's Museums in the US and Japan:  
the new model of kinderculture following the impact of interactive  
'hands-on' exhibitions

鵜崎 愛・牧 正 興

Ai Uzaki · Seikoh Maki

## はじめに

私が初めて海外のミュージアムに足を踏み入れたのは、1981年春、11歳の時であった。父の海外出張に伴われて訪れたアメリカとフランスの歴史ある美術館で目にした光景は、今も心に強く焼き付いている。ニューヨーク近代美術館 (MoMA)、パリのルーブル美術館や印象派美術館<sup>1</sup>といった素晴らしい美術館を、まるで自分の庭のように自由に歩き回る、同年代やもっと幼い子どもたち。数人の教師やボランティアがさりげなく引率しているが、子どもたちの表情やしぐさから、それが特別なイベントではなく、日常のひとつであることは即座に理解できた。

それから20年余りの時を経て、私は、アメリカのボストン・ミュージアムで色鉛筆を手に床に寝そべって絵を描く子どもたちに遭遇し、ニューヨークのメトロポリタン・ミュージアムでは、本物の美術品をモデルにして写生する子どもたちとも出会った。私は、子どもたちと収蔵品との物理的・心理的距離の近さに、驚きを感じた。日本ではロープとガラスに遮られ、あまり立ち止まらずに、静かに鑑賞し、すばやく立ち去ることが暗に求められるというのに、ここでは、美術館や博物館全体とその収蔵品が、「触らない」という制約つきとはいえ、児童文化財としての役割をも十分に果たしているのである。

こうして、子どもの頃に肌で感じた「美術教育に関するスタンスの違い」を再認識したことが契機となり、私は、欧米の「美術教育」に対する懐の深さと文化的背景、ならびに日米における子どもと文化財との距離感覚の相違に関心を持つに至った。

本稿ではこのスタンスを理解する上で、チルドレンズ・ミュージアム<sup>2</sup>に焦点をあて、その日米比較を通して、今後におけるチルドレンズ・ミュージアムのあり方について考察する。

## I. アメリカのチルドレンズ・ミュージアム

### 1. チルドレンズ・ミュージアム誕生の背景

世界で最初のチルドレンズ・ミュージアムは、1899年にアメリカ・ニューヨーク州に設立され、「ブルックリン・チルドレンズ・ミュージアム」と命名された。

設立に至るきっかけは、ブルックリン芸術科学研究所移転に伴う、所蔵品整理の副産物であった。研究規準に達していないものを集めて子どものための博物館をつくるという、いわば再利用の形で設立されたこの博物館は、当時の教育界をリードしていたジョン・デューイ<sup>3</sup>やマリア・モンテッソーリ<sup>4</sup>の刺激を受け、「子どもたちの自然な好奇心を刺激し、満足させる」ことを新たな目的として掲げ、能動的な施設として機能しはじめる。<sup>5</sup>

さらにこのミュージアムの方向性を明確にしたのは、1903年に同館館長に就任したアンナ・ギャラップの言葉であった。彼女は「子どもたちが創造心を養い、自分自身や自分たちの住んでいる世界についての理解を深めることができるよう、手助けをするように」<sup>6</sup>とスタッフに言ったのである。

こうして、この画期的な子どものためのミュージアムは、その後四半世紀の間にアメリカ全土へと広がった。

しかし一方で、当時の展示方法は従来通り視覚重視であり、展示品との距離感は、現在の日本におけるそれとあまり違いがなかった。このミュージアムが真に「子どものための」ものになるには、誕生から60年の歳月を要したのである。

## 2. 「hands-on」以降の児童文化財の意義

アメリカで発展したチルドレンズ・ミュージアムの展示方法は、当初「大人のための」博物館と同じく視覚による鑑賞を前提としたものだった。

ところが、1960年代に劇的な変化を起こす人物が登場する。1962年、ボストン・チルドレンズ・ミュージアム館長に就任したマイケル・スポック、その人である。彼は、従来の「Do not touch (さわらないで!）」という掲示を取り外し、展示品をガラスケースの外に出し、「hands-on (さわってね)」と書いたのである。これは単に展示方法の変更のみならず、文化財と子どもとの距離を近づけ、従来の鑑賞方法に「触覚」を加えることによって、展示に能動的な性格を付与するものであった。さらに彼は、視覚重視の展示においても独自の工夫を凝らした。普段身近にある道具や機械の内部が見えるように半分に割って、「What's inside? (中に何があるのだろうか?)」と書いたのである。

こうして、チルドレンズ・ミュージアムの方向性は、ボストンを起点として視覚重視の「静」的展示から、五感をフルに活用する「動」的展示へとシフトしたのである。

## 3. チルドレンズ・ミュージアムにおける児童文化財の位置づけ

本節では、ボストン・チルドレンズ・ミュージアムに展示されている児童文化財を例に、その位置づけに

ついて考察したい。

音楽に関するコーナーで印象深かったのは、3D映像のオーケストラを専用のタクトで指揮し、演奏させるものである。タクトのスピードに合わせて、速くもなるし遅くもなる。これに近い作品を例にあげるならば、熊本市立現代美術館のメディアギャラリーにある「ピンポンプラス」<sup>7</sup>である。ピンポン台に玉が当たると、センサーが反応してピンポン台にさまざまな模様がプロジェクターで投影され、同時に音も出る。プログラムは何通りかあり、使用者がボタンで選択するしくみである。

光に関するコーナーでは、光の三原色を表示する装置を使って、三色の光が重なる部分は白くなる、という現象を実際に見ることができる。プリズムに光をあてて、虹の色を観察するコーナーもあった。これに近いワークショップは、同じく熊本市立現代美術館のキッズファクトリー（子供用アトリエ）等でも行われている。

その他、シャボン玉で遊ぶコーナーや、さまざまな植物の細胞を顕微鏡で覗くコーナーでは、子どもたちが楽しみながら自然科学の世界を体感していた。

表現に関するコーナーでは、貸衣装を着て、簡単な演劇等を披露できる舞台があった。

大人の社会の仕組みを理解するために作られた擬似スーパーマーケットのコーナーでは、子どもたちがそれぞれ買い物客とスーパーマーケットの店員とに別れて、リアルな「ごっこ遊び」を体験することができる。これは、2006年に東京にもオープンして話題になっている「キッズニア」<sup>8</sup>に非常に近い。

アスレチックコーナーでは、施設の1階から2階へと張り巡らされた巨大な透明チューブの中を伝ったり、カラフルな鉄パイプでできたジャングルジムによじ登ったりして、自由に行き来することができる。これは、日本だと公園にある木製のアスレチック用具を、屋内用に改良されたような設備である。

これら常設展示の他に、企画展示も充実している。例えば、私が訪れた週は日本文化を紹介する企画として、東京のティーンエイジャーに焦点をあて、小学校の教室の風景や、小学生の日常生活をパネルで再現した「ティーン・トーキョー」が展示されており、常設展示である「京の町屋」や、巨大折り紙で鶴や風船を

折るワークショップ、新年を祝う和太鼓と獅子舞の出し物等との相乗効果で、日本という国を多角的に理解できるよう、工夫されていた。<sup>9</sup>これらの企画展示には、多民族国家として、子どもたちが互いのアイデンティティを尊重し、相互理解を深めるための独自の配慮が感じられる。

その他で特筆すべきは、各家庭からさまざまな不用品（化粧水の蓋や包装紙、リボンや空き箱、発泡スチロールなど）を持ち寄って物々交換をする「リサイクル・コーナー」であろう。ここで気に入りの不用品を入手した子供たちは、早速工作をはじめられることもできる。無駄がなく、すばらしいアイデアである。

このプログラムの前身は、1961年に誕生しており、工場で廃棄されていた素材などを活用して、子どもたちに作品づくりの材料を提供するとともに、環境問題に対する子どもたちの意識を深めようとする試みであった。<sup>10</sup>

その一方で、図画工作のワークショップをする専用スペースはあまり見当たらず、前出の折り紙のワークショップは、螺旋階段を中心とするフリースペースの床を使って行われていた。巨大な折り紙を使うため、テーブルでは面積が足りなかったのかもしれないが、結果的には、巨大折り紙を床の上で親子が鶴や風船に折り上げていく様子（図を参照のこと）が、階段を昇り降りする子どもたちの関心を惹き、新たな挑戦者を次々と呼び寄せていた。

この施設の性格は、日本でいうところの「美術館」、「児童館」、「美術館の子供向けワークショップ」、「キッ



（図）ボストン・チルドレンズ・ミュージアムで開催された「ORIGAMI」ワークショップの光景

ザニア」、「公園」といった多面性を持ち合わせているように思われる。ただ、展示されている児童文化財の中には、ゲーム的要素が強く、ボタンを押す等、使用方法が限定されたものもみられ、「hands-on」本来の趣旨を再確認する必要があるようにも思われた。

また、基本理念には「食事も大事な要素」<sup>11</sup>とうたっているが、肝心のレストランがファーストフードのハンバーガーショップであったのにも驚いた。日本では最近「食育ブーム」であるが、この点では日本の方が確実に先行していると言えるだろう。

## Ⅱ. 日本のチルドレンズ・ミュージアム

### 1. 日本のチルドレンズ・ミュージアム誕生の背景

日本における最初のチルドレンズ・ミュージアムは、福島県霊山町の「遊びと学びのミュージアム(1995年)」である。前身となる公園施設、「霊山こどもの村」が誕生した1970年代は、まさに高度経済成長期の只中であった。少子化・核家族化が進む中、誕生したこの施設には、ジャンボすべり台やアスレチック、スカイサイクルといった体を動かす設備のほか、周辺の豊かな自然を満喫できるキャンプ場などが広大な敷地にひろがり、休日にはたくさんの親子連れで賑わった「地域と近隣の子どもたちのための施設」だったのである。それが、25年経って、今度は地域（まち）おこしの一環として、再整備されることになった。

つまり、霊山チルドレンズ・ミュージアムには、少子化・核家族化に加えて、過疎化打破のための地域（まち）おこしという、日本が高度経済成長期から現在までに抱え込んだ3つの課題を解決する使命が課せられたのである。これに対して、ミュージアムをプロデュースした目黒実<sup>12</sup>は、以下の3つのコンセプトを設けた。

- ①学校でも、家庭でもない、実践的で体験が主体の、第3の学習の場をつくること。
- ②少子化と核家族化によって縦割り構造ではなくなった子ども社会の現状を補完するための新しい居場所を創出すること。
- ③少子化と過疎化によって現状に合わなくなりつつある教育施設のリノベーション<sup>13</sup>と、地域活性化のしくみを構築すること。

これに「アート」で「アース」と「サイエンス」を表現する<sup>14</sup>というミュージアム自体のコンセプトも加わり、霊山こどもの村は「遊びと学びのミュージアム」として息を吹き返したのである。

これに対して、2001年に誕生した兵庫県篠山市の「篠山チルドレンズ・ミュージアム」はどうであろうか。篠山チルドレンズ・ミュージアムは霊山と同じく、目黒を中心とするプロデュースチームによって、「遊びと学びの交流」「新たな体験型観光施設」というキャッチフレーズとともに、廃校となった旧多紀中学校を改築して、創造性豊かな子どもたちの生きる力を創造する拠点として誕生した施設であり、『自然と科学』『食と農』『仕事と職業』を体験テーマにしたワークショップを主体に展開している。<sup>15</sup>

このミュージアムもまた、霊山と同じく、第3の場として作られたのだが、霊山との違いを取って言うならば、新築ではなく、統廃合によって役割を終えた校舎をリノベーションして活用している点と、ワークショップの内容に、「芸術の生活化」<sup>16</sup>が明確なテーマとして取り入れられて、より生活に密接したものになっている点であろうか。

「リノベーション」の例で言えば、1969年に万博のパビリオンを改装して利用したカリフォルニアの「エクスプロラトリウム」<sup>17</sup>や、1979年にボストン埠頭にある19世紀の煉瓦と木造の倉庫に移転した「ボストン・チルドレンズ・ミュージアム」も挙げられるが、篠山の場合は、単なるリノベーションではなく、霊山と同じく、地域社会の活性化をも目的としている点、やはり特色として目を引く。そしてこうした特色は、チルドレンズ・ミュージアムを作ろうとする日本の地方自治体には、少なからず見受けられるものである。<sup>18</sup>

## 2. ミュージアムにおける「ファシリテーター」の存在意義

チルドレンズ・ミュージアムのスタッフは専門スタッフである「キュレーター（学芸員）」「エデュケーター（教育普及員）」、そしてその仕事を手助けする「ファシリテーター」によって構成されている。「ファシリテーター」とは、近年、特にコーチングの分野で使われるようになってきた用語だが、日本では一般的

にはまだ馴染みがない。ビジネスコーチングであれば「司会」と訳される場合すらあるが、チルドレンズ・ミュージアムにも、事実「ファシリテーター」が存在する。

では、ミュージアムにおける「ファシリテーター」とは一体どのような役割を果たすものなのか。河合隼雄<sup>19</sup>は目黒との対談の中で、これを「伴走者」と訳している。<sup>20</sup>これは、ファシリテーターと子どもとの間には通常考えられるような上下関係がなく、両者がまさに、ランナーとその横や少し前を一緒に走る伴走者の関係であることを示唆する。

つまりファシリテーターとは、「指導者」でも「教育者」でもなく、子どもの遊びと学びを促進するために、子どもたちをじっくりと観察し、前に進めない子どもに対しては、想像力を刺激する言葉をかけ、少しだけ後ろから肩を押すように手助けをし、子どもが達成感を得られた時には共に喜ぶ、といった役割なのである。

なお、注目すべきは、この役割が、ワークショップのプログラムを充実させるための専門スタッフとして、キュレーターとエデュケーターの手助けをしていたボランティア学生の中から自然発生したものであり、今や、チルドレンズ・ミュージアムと子どもたちとをつなぐ、重要な働きを担っている点である。<sup>21</sup>

子どもの「話を聴き」、子どもを「よく観察し」、子どもが自分でできるように「最小限度の力添えをする」という接し方は、訓練しないとなかなか難しい面もある。しかし、チルドレンズ・ミュージアムの真の目的が、単に子どもに新しい知識や実体験を与えるだけでなく、それらを自分自身の手で掴んだという達成感を与えることにあるのであれば、今後、子どもをファシリテートするスタッフには、ある程度の専門知識と、心理学的スキルを身につける機会を与える必要があるのではないか。

## 3. 新たな美術教育の場としてのチルドレンズ・ミュージアム

現在の日本の児童文化の一つの流れとして、演劇・音楽・造形が未分化な状態で、あるときは融合し、あるときは共鳴する、いわゆるジャズのジャムセッションのような瞬間的で前衛的な芸術の世界の中に子ども

たちを誘（いざな）う試みが増え始めている。

これらは、チルドレンズ・ミュージアムに限らず、小学校、美術館、街のカフェのイベントなどで試みられているので、ここではその例をいくつか挙げてみたい。

①NHK 幼児向け番組『あいのて』『にほんごであそぼう』

『あいのて』では、「楽しいかんじ」「カラフルなかんじ」という言葉のイメージを元に、ミュージシャン<sup>22</sup>がピアノや管楽器を用い、中学生と小学校低学年の子どもがそれに合わせて風船やストローを楽器のように扱ってセッションを展開する。

『にほんごであそぼう』では、奇抜な衣装を身に纏った就学前か小学校低学年の子どもたちが、「アメニモマケズカゼニモマケズ・・・」と口々に暗誦する。

②『虹色の絵を描こう』<sup>23</sup>

熊本市立春竹小学校体育館で1年生～6年生を対象に行われたプログラム。各クラスに不織布が用意され、各自が絵の具をつけた粘土を転がして巨大な抽象画を作成した。最後に全員の手形を押して完成した作品は、体育館を会場とした「春竹造形フェスタ」で一般公開された。

③『チキウヲソウゾウスルジカン4』

都内のカフェで行われているイベント。生演奏とのセッションで、大人も子どもも、卵のパックに入った絵の具を自由に混ぜながら、大きな白い紙に絵を描く。音楽と絵画、表現方法も年齢も性別も異なる各人が、イベントに参加することによって思い思いに「チキウヲソウゾウ」しているのだ。

こういった一連のワークショップ（もしくはイベント）のコンセプトは、イタリアのレッジョ・エミリア市にあるディアナ幼児学校<sup>24</sup>で実践されている「レッジョ教育」<sup>25</sup>に近い。

なお、レッジョ教育の特色は次の3点である。

①「ペダゴジスタ（保育士有資格者）」と「アトリ

エリスタ（芸術大学卒の芸術家が多い）」という2種類のスタッフを置くこと。

②2～6人程度のグループにつき、1人のアトリエリスタがつき、さまざまな表現方法を子どもたちが自分の力で身につけられるよう、促進すること。

③音楽やパフォーマンスとペインティングが未分化に、またあるときは互いにコラボレートしていること。

日本でも、前述のようなイベントの中心には、芸術大学で専門的に学んだ芸術家であることが多いが、レッジョ教育も、専門知識を持ったアトリエリスタに見守られる環境<sup>26</sup>の中で、子どもたちは「ドローイング・パフューム」という創作活動<sup>27</sup>や、さまざまな素材を使ったオブジェ制作を通して、想像力や発想力を高めている。とはいっても、どちらの場合も目的はアーティストの英才教育ではなく、社会の仕組みを理解するための手段としてアートを用いているのである。<sup>28</sup>

つまり、これらは五感を総動員して感じ、共有し、表現することを通じて、ノン・バーバルな表現力を開放し、伸ばそうという試みである。そしてこの試みは、教師と生徒、指導者と指導される者という関係とは無縁の、新しい学びの形なのである。

こうして考えると、今後このような取り組みには、専門性を持ったアトリエリスタのようなファシリテーターの存在が益々重要になるのではなからうか。

### Ⅲ. チルドレンズ・ミュージアムの今後の課題と展望

#### 1. チルドレンズ・ミュージアムの今後の課題

チルドレンズ・ミュージアムでは、そのミュージアムの対象である子供たちを取り巻く社会環境と課題に即応した企画展が、年々増加してきている。例えば、ボストンでは多民族国家としてのアメリカが抱える人種差別問題を解決するため、さまざまな文化の違いを体験し理解するためのプログラムがよく見られる。

一方、日本では、いくつかの選択肢から一つの正解を求めさせるマークシート方式の試験問題とは対極にある、いわば一つの感覚に囚われない、自由な発想力

を培うためのワークショップのプログラムが増えつつある。

このような流れから、日本では、ファシリテーターを養成するための講座をつくること、つまりソフト面の充実が今後の最重要課題となる。その上で、チルドレンズ・ミュージアムで現在行われているようなプログラムを、廃校となった校舎のみならず、現在機能している学校の教育現場や、一般向けの美術館でも、もっと能動的に取り入れるための更なる体制づくりが必要である。具体的には、ミュージアムから周辺学校への出前プログラム制度の立ち上げと、専門性を有するファシリテーターの登録派遣制度が考えられる。

また、ミュージアムを支える資金調達の仕組みについても、地方自治体主体の日本的運営スタイルに、NPO主体で企業のドネーションも盛んであるアメリカ的運営スタイルをいかに取り込むかが、今後の課題である。

## 2. チルドレンズ・ミュージアムの展望

ここでは、前節で取り上げた課題について、現在、2つの研究機関が取り組んでいるのでご紹介したい。

1つは、関西文化学術研究都市に2001年、株式会社CSKと財団法人大川情報通信基金が設立した「大川センター」<sup>29</sup>である。この施設で日々開催されるワークショップは「大川CAMP (Children's Art Museum & Park)」と呼ばれ、2001年度の開催実績38回にはじまり、2002年度以降は毎年60~89回実施されている。このCAMPの活動を支援する「CAMPER コラボレーター」には、MITメディアラボの極東代表をはじめとする国内外の最高学府の研究者、エキスポラトリウム研究員、アメリカ自然史博物館のプロデューサーといった博物館のプロフェッショナル、CBSやBBCなどのマスメディア関係者、一流ミュージシャン、アーティストの日比野克彦なども名を連ねており、ワークショップの質の高さをうかがわせる。また、2002年11月には、「お出かけCAMP (出張ワークショップ)」もスタートし、近隣の学校やプレ・スクールでのワークショップを実施している。さらに、2003年9月には、ファシリテーター養成プログラム「CAMPファシリテーター研修」までもスタートさせているのである。

しかもこれらの取り組みを支える資金は、大川功と

いう一企業家の遺志を継いだ企業と財団が賄っている。

もう1つは、2004年にスタートした、九州大学ユーザーサイエンス機構の「子どもプロジェクト」(USI of Kyushu University)<sup>30</sup>である。このプロジェクトは、「21世紀の日本と世界を担う子どもたち」を研究対象とし、従来の社会福祉的、学校教育、心理学的な観点だけでなく、哲学、文化人類学、心理学、歴史学、社会学、経済学、教育学、医学、生物学、文学など、さまざまな既存の学問領域とその融合を軸に、多面的な角度から研究を行い、実践的で魅力的な子ども未来学を構築することを目標としている。具体的には、「究極のユーザー、真のオーディエンスとしての子どもたちの『居場所』『医療環境』『メディア』『コンテンツ』『プログラム』『ソフトウェア』『システム』を研究し、それぞれの分野を融合させながらデザインされた作品、製品、イベント、サービスをつくり出し、地域社会に生きる子どもたちの感性と身体へ、子ども病院、福祉施設、博物館、美術館、チルドレンズ・ミュージアムへ提供」<sup>31</sup>する活動を開始しており、2006年には「旅する絵本カーニバル」がグッドデザイン賞のデザイン領域部門を受賞するなど、成果をあげつつある。

また、現場で子どもたちに関わる人々の活動と役割を重視し、新たに「チャイルドライフ・スペシャリスト」という新しいキャリアパスと、それに適した人材育成のカリキュラムを構築し、「技術と感性融合による子どものための文化創造とチルドレンズ・インダストリー=子ども参加型産業の創出」の実現を目標としている。

これら2つの取り組みは、企業と教育機関という違いこそあれ、「ファシリテーター」と「チャイルドライフ・スペシャリスト」という専門スタッフの養成を、重要課題としている点が興味深い。

## 3. 草の根チルドレンズ・ミュージアム構想

最後に、我々が小規模低予算でできる小さな活動について考えたいと思う。

それは、「草の根チルドレンズ・ミュージアム構想」である。場所は家庭、児童館、子供会、公民館や、大学でも良い。

例えば、大学で「一日チルドレンズ・ミュージアム」を開催する。キュレーターは大学教員、エドゥケーターとファシリテーターの役割は学生が果たす。学生には、歌が得意な者、造形が得意な者、子どもたちの緊張をほぐすのが得意な者など、さまざまな資質が見られるので、得意分野を中心に役割分担すればよい。大学には広い敷地があるので、巨大なシャボン玉やダンボールで作った迷路、巨大折り紙などのワークショップ、オペレッタやベープサートのような出し物も、存分に楽しめることだろう。学生も発表の場が見つかることで、制作や練習に対するモチベーションも上がり、子どもと接することでファシリテーターとしての心構えも実地で学ぶ、良い機会となるのではないか。

実施したプログラムは、ホームページで詳細を公開し、保育園や幼稚園、児童館、学童保育、一般家庭でも情報を活用できるデータベースとする。要望があれば出前ワークショップの実施や、街中にあふれている野外彫刻<sup>32</sup>の鑑賞ウォーキングを開催することも可能である。また、「金沢21世紀美術館」や「熊本市立現代美術館」といった現代美術をメインに扱う美術館では、敷居を低くする試みとして、作品の内側から外の世界を鑑賞したり、実際に触れたりできる作品展示が増えつつある。「東京都現代美術館」が実施している教育プログラムでは、子どもたちがキュレーターをガイドにして、美術館の裏側まで見学できるツアーや、展示されている作品の制作を追体験できるようなワークショップが行われている。こういったイベントも、情報を集約して我々から提供できる仕組みをつくれれば、参加者の幅を拡げ、私が子どもの頃に感じた「文化財と鑑賞者との距離感」も、縮めていくことができそうである。

## おわりに

本稿では、私が子どもの頃に肌で感じた「美術教育に関するスタンスの違い」を出発点として、欧米の「美術教育」に対する懐の深さと文化的背景、ならびに日米における子どもと文化財との距離感覚の相違を読み解くために、特にチルドレンズ・ミュージアムに焦点をあてて、日米比較を行った。その過程で、私は興味深いエピソードに出会った。それは、前述のフランク・

オープンハイマーが「エクスプロラトリウム」の設立を思い立つきっかけになった出来事である。

「65年、グッゲンハイムの特別奨学生としてロンドンを訪れたオープンハイマーは、1年間に渡る滞欧中、ヨーロッパ中のミュージアムを訪ね歩き、博物館の研究に没頭した。そして、アメリカのミュージアムが学習の場として活用されていないことを大変残念に思った。彼は、科学が高度になり、芸術が難解になるにつれて、日常の中で人々の関心が薄れていくことに危惧を覚えた。そして、人々の眠りかけた好奇心を揺り起こそうと思った。」<sup>33</sup>

こうして1969年にオープンした「エクスプロラトリウム」の展示は、当時のアメリカのサイエンス・ミュージアムでも画期的な参加体験型であった。以降、アメリカのサイエンス・ミュージアムをはじめ、世界中のミュージアムがこぞって参加体験型の機器を取り入れ、ここ十数年間で日本にもその波がやってきた<sup>34</sup>というのである。

そのように捉えると、やはりこの一連の流れの源流は、ヨーロッパの博物館にあるとも言える。

しかし、一方でこういうエピソードもある。「スポーツがチルドレンズ・ミュージアムをドラスティックに変えていった背景には、時代の強い要請」<sup>35</sup>があったというのである。ボストン・チルドレンズ・ミュージアムで「hands-on」展示が始まった60年代、アメリカ合衆国は、米ソ冷戦時代がもたらした科学技術競争に打ち勝つために、MITとハーバード大学の専門家に新しい科学教育システムの開発を依頼した。そのひとつが、「科学教育は科学者の手によってなされるべきだが、昔ながらの講義や教科書を使った方法であってはならない。『hands-on (参加体験)』と『activity-based (活動を基本とする)』方法でなければならない」<sup>36</sup>と主張する「基礎科学プログラム」だったのである。

皮肉なことに、冷戦が、ミュージアムを教育の場に変え、子どもたちに夢を与えるトリガーとなっていたのである。もちろん、現場でプロデュースしていた人々は、冷戦ではなく子どもの未来を見つめていたに違いない、と私は信じている。

だからこそ、私は日本のチルドレンズ・ミュージア

ムの発展に関心を持ち、今後、更に大きな広がりを見せつつあるこの取り組みに、参加しながらリサーチを進めたいと考えているのである。

### 注

- 1 現オルセー美術館
- 2 このミュージアムはその名の通り、「子どものためのミュージアム」で1899年にアメリカで誕生した施設であるが、特に、ボストンのチルドレンズ・ミュージアムで1964年から始まった「hands-on」展示は、文化財と子どもとの距離感を劇的に短縮させ、今やその基本理念は「子ども向けではない」博物館にまで波及しつつある。
- 3 ジョン・デューイ (John Dewey) 1859-1952はアメリカの哲学者・教育学者。「実験主義 (実践的理想主義)」「道具主義」の立場を確立した20世紀前半のアメリカを代表する哲学者。
- 4 マリア・モンテッソーリ (Maria Montessori) 1870-1952はイタリアで最初の女性医学博士。モンテッソーリ法を確立。
- 5 目黒実『チルドレンズ・ミュージアムをつくろう』14-15頁
- 6 同上65頁
- 7 マサチューセッツ工科大学 (以下、MIT) メディアラボ教授、石井裕の作品。
- 8 1999年にメキシコでオープンしたキッザニアは、実物そっくりの約70種類の職業体験することで、楽しみながら社会の仕組みを学ぶことができるエデュテインメントタウン。ちなみに、「エデュテインメント」とはエデュケーション (学び) とエンターテインメント (楽しさ) を組み合わせた造語) である。
- 9 ちなみに、翌週は中国文化を理解する特別週間であった。
- 10 『チルドレンズ・ミュージアムをつくろう』41頁
- 11 同上44頁
- 12 目黒実 1946- チルドレンズ・ミュージアムプロデューサー。篠山チルドレンズ・ミュージアム副館長。
- 13 既存の建物に大規模な改修工事を行い、用途や機能を変更して性能を向上させたり価値を高めたりすること。
- 14 『チルドレンズ・ミュージアムをつくろう』110頁
- 15 篠山市役所サイト (<http://www.city.sasayama.hyogo.jp/children/>)
- 16 「19世紀のアーツ・アンド・クラフト運動の旗手、ウィリアム・モリスの精神である。」目黒実『学校がチルドレンズ・ミュージアムになる』42頁
- 17 フランク・オッペンハイマーの発案によって誕生した、サイエンスとアートをテーマにしたミュージアム。
- 18 「人々が望んでいるのはチルドレンズ・ミュージアムそのものではなく、子どもの施設を拠点とした地域のヴィジョンと、産業形成による人々の「再生」なのだ、ということである。」『学校がチルドレンズ・ミュージアムに変わる』229頁
- 19 河合隼雄 (1928-) 臨床心理学者。篠山チルドレンズ・ミュージアム名誉館長。
- 20 目黒との対談の中で、河合隼雄が「彼らは先導 (リード) するのではなく伴走 (ファシリテート) する。」と発言したのを受け、目黒が「教師 (ティーチャー) ではなく、ファシリテーター。」と答えている。「約束の場所 対談・河合隼雄×目黒実」『学校がチルドレンズ・ミュージアムに生まれ変わる』204頁
- 21 目黒はこの点において、著書の中で次のように指摘している。「このファシリテーターという役割も言葉も、日本においては、武蔵野美術大学の及部克人が中心となって行っている持続的なワークショップの活動の大きな成果である」『チルドレンズ・ミュージアムをつくろう!』29頁
- 22 作曲家 野村誠
- 23 熊本市教育委員会が2006年度から始めた「感性を磨く教育の推進事業」の一環として実施された。このプログラムは現代アート作家 岡本直之が指導している。『くまにち。コム』「子どもネット」より ([http://web.kumanichi.com/kodomo/gnews/index.php?txt\\_key=594](http://web.kumanichi.com/kodomo/gnews/index.php?txt_key=594))
- 24 ディアーナ幼児学校は、1991年に『ニューズウィーク』で「世界で最も前衛的な幼児教育施設」として取り上げられた教育機関である。『Pen』「クリエイティブな発想を育てる、世界の子どもの教育。」38-41頁 2006年 No.175
- 25 「レジャ教育」とは、ディアーナ幼児学校を



む22の幼児学校の所在地から名づけられた。同上38-41頁

26 アトリエリスタは、子どもたちが自分たちの意思で創作活動の内容を決定できるように手助けする。また、制作に手詰まりを感じた子どもに対しては、間接的な解決法をさりげなく提示することによって、子ども自身が問題解決できるように導く。

27 色の香りをドローイングで表現する試みであり、例えば「赤い絵の具はバラの香りがする」「オレンジの香りをドローイングで表現する」などである。同上38-41頁

28 同上38-41頁

29 CSKグループ会長であり、セガグループ会長兼社長でもあった故・大川功が、ベルギーで開催されたG7情報通信関係閣僚会議において提唱した「ジュニアサミット」が1998年に米国MITにおいて開催されたのを機に、MITメディアラボに私財を投じて「Okawa Center for Children」(MIT大川センター)を設立。2001年には関西文化学術研究都市にも「大川センター」開設し、「CAMP」活動を開始した。

30 User Science Institute・略称USI)は、平成16年度から21年度までの5年間、文部科学省が推進する科学技術振興調整費「戦略的研究拠点育成プログラム(通称スーパーCOE)」に採択された、九州大学の大型プロジェクトである。

31 九州大学USI子どもプロジェクトサイトより  
(<http://www.kodomo-project.org/>)

32 JR博多駅前広場にあるヘンリー・ムーアの母子像や、西鉄天神駅横にあるザッキンの彫刻などは、福岡市内で触ることができる芸術作品である。

33 『チルドレンズ・ミュージアムをつくろう』56頁

34 同上51-52頁

35 同上24頁

36 同上24頁

## 参考文献

- ・安藤延男「小さな大美術館のこと：ニューヨークとパリの街角」博物館等建設推進九州会議編『Museum九州』第3巻2号50-61頁 1983年
- ・目黒実『チルドレンズ・ミュージアムをつくろう!』プロンズ新社 1996年
- ・目黒実『学校がチルドレンズ・ミュージアムに生まれ変わる』プロンズ新社 2002年
- ・「クリエイティブな発想を育てる、世界の子ども教育。」阪急コミュニケーションズ『Pen』No.175 38-41頁 2006年5月15日発行
- ・篠山市役所 <http://www.city.sasayama.hyogo.jp/children/> 2006.12.16。
- ・キッズニア東京 <http://www.kidzania.jp/> 2007.1.10。
- ・児童健全育成推進財団 <http://www.jidoukan.or.jp/> 2007.1.10。
- ・大川センター <http://www.camp-k.com/> 2007.1.10。
- ・九州大学ユーザーサイエンス機構 (User Science Institute・略称USI) 子どもプロジェクト <http://www.kodomo-project.org/> 2007.1.10。
- ・『くまにち。コム』『子どもネット』 [http://web.kumanichi.com/kodomo/gnews/index.php?txt\\_key=594](http://web.kumanichi.com/kodomo/gnews/index.php?txt_key=594) 2007.1.10。