

幼児の学びにおける博物館プログラムの活用 : 異文化環境体験プログラムに着目して

著者	出利葉 浩司, 中西 さやか
雑誌名	紀要
巻	9
ページ	83-90
発行年	2015-03-31
URL	http://id.nii.ac.jp/1088/00001579/

幼児の学びにおける博物館プログラムの活用

-異文化環境体験プログラムに着目して-

出利葉浩司^{1)*}, 中西さやか²⁾

¹⁾北海道開拓記念館, ²⁾名寄市立大学短期大学部児童学科

【要旨】本稿は、博物館における体験型プログラムが幼児の学びにとってどのような活用可能性を持っているのかを検討することを目的とするものである。博物館で行なわれたアイヌ民族の狩猟に関する体験型展示（ハンズ・オン）を対象とし、企画者自身の振り返りとポストン子ども博物館との比較を通して幼児にとってのプログラムの意義を検討した。その結果、幼児が主体的に楽しみながら異文化環境を体験することができるという点において、博物館プログラムが幼児の学びにとって活用可能性を持っていることが示唆された。

キーワード：幼児の学び、博物館、異文化環境体験、体験型展示（ハンズ・オン）、アイヌ文化

1. はじめに

本稿の目的は、博物館における体験型プログラムが幼児の学びにとってどのような活用可能性を持っているのかについて検討することである。

幼児期の子どもは、周囲の環境とのかかわりを通して、主体的に学び、成長していくものである。そのような幼児の学びにおいて重視されていることの一つに、直接的・具体的な体験が挙げられる（文部科学省 2008）。1997 年に出された「時代の変化に対応した今後の幼稚園教育の在り方について（最終報告）」においては、最近の幼児の生活において、多くの間接情報が与えられているものの、直接的・具体的な体験が不足していることが指摘されている。そのような状況を受けて、幼児教育では、「幼児が発達する上で豊かな栄養」となり、「そこから自分の生きる世界や環境について多くのことを学び、様々な力を獲得していく」ための、直接的で具体的な体験が重要視されているのである（文部科学省 2008）。

このような体験は、幼稚園の生活の中で得られるものに限られない。領域「環境」において、「生活に関係の深い情報や施設などに興味や関心を持つ」ことが挙げられているように、園外の施設等も幼児の学びにとって豊かな体験をもたらす可能性を持って

いる。本稿では、博物館において提供されるプログラムに焦点を当てる。博物館の企画には、通常展示も含めさまざまなものがあるが、ここでは子どもを対象とした体験的なプログラム（ハンズ・オン企画）を取り上げる。博物館における体験型展示（ハンズ・オン）については、いくつかの先行研究において検討されている（根津, 小川 1997; 内海崎, 福井 2002; 森本 2004）。そこでは、直接的な体験を得ることのできるハンズ・オンの教育的意義が論じられているが、これらの研究は、子どものための博物館を対象とするもの（根津, 小川 1997; 森本 2004）と自然史博物館における理工系展示を対象とするもの（内海崎, 福井 2002）に大別される。本稿では、歴史博物館における異文化環境体験プログラムを対象として、そのプログラムが幼児の学びにとって有している活用可能性について検討する。

また、本稿では、北海道の地域性という点から、複数の民族のなかでの暮らしに注目し、そこでのアイヌ文化の学習という点に焦点を当てる。子どもたちに、異民族、異文化について触れてもらい、自分たちとは別の民族が生活していること、自分たちとは違った文化が存在していた（いる）ことを知ってもらうことは、北海道という環境においては意味のあることである。そこで、博物館において実施されたアイヌ文化の体験型プログラム『アイヌ民族の狩猟』展における幼児の学びについて検討する（出利葉）。その上で、総合考察を行ない、学習の場所の一つとして博物館を考え、その問題点、課題、可能性を探る。（中西・出利葉）。

2014 年 10 月 31 日受付：2015 年 1 月 26 日受理

* 責任著者

〒004-0006 北海道札幌市厚別区厚別町小野幌北 53-2

E-mail: soum1@pref.hokkaido.lg.jp

II. 研究の対象と方法

1. 対象

1) 北海道開拓記念館について

検討の素材を提供する北海道開拓記念館（以下、記念館とよぶ）について、簡単に説明をしておきたい。記念館は、北海道立の総合的な歴史博物館として1971年に開館した。

一般に博物館には中心となる展示室があり、「常設展示」などという名称で呼ばれることが多いことは、よく知られている。記念館の常設展示は、ひとつの資料を、たとえば美的観点から、じっくり観覧してもらうというのではなく、複数の資料を組み合わせることによって、ある歴史的状況あるいは事象を確認してもらうという手法をとってきた。このことは、展示資料の選択にもかかわってくる。たとえば、審美的価値の高い工芸品、珍しいものや高価な貴重品ではなく、日常生活で使用された道具や工具などが展示され、人びとの生活を物語ることになる。このとき、展示は、来館者の興味を道具の製作方法や使用方法という、より「身近な」ことにも向けさせることになる。

来館者の興味がそこにある以上、博物館としてもそうした疑問について説明する必要が生じる。記念館は、開館当初から来館者のそうした「興味」に対応すべく、開館当初から「実際に資料に触れて理解する展示」である体験型プログラムを採用してきた。

2) 体験型（ハンズ・オン）プログラムについて

欧米でハンズ・オン(Hands-on)と呼ばれるこの手法は、もちろん記念館が開発したものではない。英国の代表的ハンズ・オン博物館である「ユーリイカ！(Eureka!)」の開発メンバーの一人であったティム・カールトン(Caulton, Tim)は、ハンズ・オンについての自著のなかで、マイケル・スポック(Spock, Michael)がアメリカ合衆国にあるボストン子ども博物館(The Children's Museum Boston)の館長に指名された1964年以降、ハンズ・オン形態をとる博物館展示がはじまった(Caulton 1998)と述べ、スポック館長の業績を評価している。また、日本におけるハンズ・オン展示紹介の第一人者染川香澄によると、このハンズ・オンという展示方法は、「こどもが主体的に参加できる」ように工夫されたもので、展示物に「触れたり、匂いを嗅いだり、動かしたり、試したり、何より遊んでみることで発見していく」(染川 1994)という手法をとるとする。そして、ハンズ・オン手法は、少な

くとも欧米にある「現在のこどもの博物館をささえる基本的な考え方とアプローチの土台」(染川 1994)になっているという。

記念館でも、開館当初からこのハンズ・オン方式の展示を取り入れた「体験学習室」という展示室を常設しており、とくに小学生以下の子どもたちに人気がある。プログラムは、記念館の展示解説員(非常勤職員)が中心になって企画することが多い。プログラムは、アイヌ文化や昭和30年代の生活道具に焦点をあてたもの、考古学展示の定番「火おこし体験」などがあり、2,3ヶ月ごとに展示を入れ替えている。プログラムが対象とする年齢層はおもに小学生であるが、小学校入学前の子どもたち(幼児)もその対象にふくめたものもある。実際、連休時や夏休み期間などには幼児の来訪も多い。

3) 対象とするプログラムについて

本稿では、博物館におけるアイヌ文化展示の活用例として、1998年に記念館でおこなった体験学習展示『アイヌ民族の狩猟』を素材としてみたい。このプログラムは、記念館でアイヌ文化を含めた文化展示を担当する出利葉と手塚薫学芸員(当時。現在北海学園大学人文学部教授)が解説員と協力して企画したものである。狩猟といっても、罠という比較的簡単な仕組みをもつ道具に絞り、それを仕掛けてみる(ここでいう、「仕掛ける」とは、実際に、現場に罠を仕掛けるのではなく、作動装置をセットするという意味である)ことが触れる展示物の中心となる。展示した罠には実際に矢が飛び出すというダイナミックな道具(仕掛け弓)も含まれている。

実際の来場者には幼稚園児およびその年齢の子どもたちも含まれていたが、このダイナミックさゆえか、人気であった。小学生向きに作られたこの『アイヌ民族の狩猟』プログラムを本稿で取り上げるのは、このことが理由である。

以下に内容を説明すると、このプログラムでは、アイヌ民族の伝統的狩猟具のうち罠に絞って取り上げている。展示の内容は二つの部分にわかれており、前半が罠(複数)の仕組みを知ってもらうこと、後半が狩猟の目的、すなわちアイヌの人びとがおこなった毛皮交易について知ってもらうことであった。前半がハンズ・オン・プログラムとなっている。

出利葉は、このプログラムで展示する罠について、狩猟の場面において、猟師が実際に獲物と対峙することなく獲物を捕獲できる装置と定義した。そのうえで、博物館に収蔵されている実物資料のなかから、



写真1 仕掛け弓を説明する(田村雅史氏撮影)

4種類を選んでその複製を製作し、プログラムを構成した。罨は、どれも簡単な仕掛けで作動するようになっている(写真1)。

さて、このプログラムにおけるハンズ・オン部分の目的は、アイヌ民族がかつて使用した罨のなかから4つを取りあげ、それを手に触れるだけでなく、実際に作動させることで罨の仕組みを理解してもらい、同時に、罨猟の特徴、仕掛ける上での知識を知ってもらおうとするものであった。そして、出利葉らは、この目的を達成するために、罨が「作動する仕組み」に焦点を絞り、来室者はひととおり罨を仕掛けてみた(体験した)あと、その体験を交えながら、解説員が罨猟のメリットを説明しつつ、獲物がどのように使われたのか、つまり交易活動において交易品となっていたことを説明し、プログラムを終了するようにデザインしている。

罨が作動する仕掛け自体は、実際の狩猟現場ではともかく、このプログラムにおいては技術的に困難なものではなく、また手順が複雑なものでもない。子どもたちでも設定できるものであることは、実践の現場で確認している。

もちろん、アイヌ民族がかつておこなっていた罨猟は、罨それ自体が単独で存在するのではなく、狩猟活動の総体としての罨猟があり、狩猟儀礼も含めたひとつの複合的なシステムとして存在していた(渡辺 1972)。「アイヌ民族の狩猟」は、このようなシステムとしての罨猟全体について、体験するものとはなっていない。

2. 方法

以下では、体験型プログラム『アイヌ民族の狩猟』展が幼児の学びにとってどのような意義を持つのかを検討するために、①展示企画者によるプログラム

の意義の振り返り、②ボストン子ども博物館との比較考察を行う。

III. 体験型プログラム『アイヌ民族の狩猟』展と幼児の学び

展示企画者からみた『アイヌ民族の狩猟』プログラムの意図をくわしく述べ、つぎに、利用する側すなわち小学生児童(幼児)を想定したこのプログラムの問題点を述べてみる。

1. 展示企画者の意図

展示を企画した側の意図は次の通りである。

まず、アイヌ民族およびその文化について、知ってもらうことがあげられる。その根底には、なぜ、狩猟活動が必要であったのかについて、人間が、身のまわりの環境を利用しながら生活していくということをとおして、知ってもらうことがあった。北海道という環境のなかで生活してきたアイヌと呼ばれる人びとがおり、その文化は本州以南に暮らす人びとは異なっていたことを知ってもらうことである。

さらに、北海道の先住民族であるアイヌが、いまでも北海道に暮らしていることを知ってもらうこと、アイヌ民族およびその文化についての偏見や差別をなくしていくことに貢献することが挙げられる。アイヌの人びとは、現在も北海道に暮らしており、その意味では、北海道は多民族環境である。子どもたちが、将来、このことを考えるきっかけとなることを期待してのものでもあった。このことは、最初の目的とも関連する。つまり、罨をとおした文化の理解、さらにアイヌという民族の「名前を知る」ことは、この第二の目的、アイヌ文化を理解したうえで、さらにその担い手であるアイヌの「人びとの存在」を知ることにつながる。そして、文化や人びとを知ることによって、それらについての偏見をなくすることができるのではないかと、期待してのことである。北海道が、多民族環境であることは前述したが、じつはその環境条件下における人びとの社会的関係は、残念ながら中立、平等ではなかったという歴史がある。この第二の目的は、北海道における人間集団環境、社会環境を考慮してのことである。

さて、この二つの目的が、アイヌ文化やアイヌ民族について知ってもらうことで偏見や差別をなくすることを期待してのことであったのに対し、文化それ自体の歴史的な解釈に関しても目的を設定した。それは、出利葉や手塚がとくに意図したことであるが、一般にアイヌ民族の伝統的な生業活動についての言

説について見直しを期待することであった。現在でも、博物館のみならずさまざまな場面において、アイヌ民族をして狩猟民族という言い方がなされることが多いが、そのとき、クマやシカなどの陸獣猟、サケやマスの漁労が例として取り上げられることが多かったように思う。しかもこうした活動が、豊かな自然のなかで、資源の保全を考慮しながらも食料の獲得を目的におこなわれていたと説明されることもあったことを確認している（出利葉 2012）。使われた道具も、弓矢や槍、シカの頭たたき棒、マレク（魚突き鉤鉤）というところが定番であったようだ。ところが、実際には19世紀を中心として、キツネやテン、カワウソなどの小型毛皮獣狩猟もおこなわれ、得られた毛皮はほとんどが交易に使われ、そこでは狩猟具としての罾が使用されていたことが、明らかになっている（出利葉 1995）。一般にいわれてきたような誤解を解き、そうした言説に対して見直しをはかることも、目的であった。

2. 幼児にとってのプログラムの意義の検討

1) 企画者による振り返り

それでは、利用する側とくに小学校低学年以下の子どもたちを想定したとき、このプログラムはどのような評価を受けるであろうか。最初に断っておくが、出利葉らはこのプログラムの期間中、計画的なモニターをおこなってはいない。利用者側の意見や感想を根拠としない「評価」は、ある意味危険であることは承知している。ただし、出利葉自身は、数人の教諭に任意にインタビューを試み、感想や意見を聞いており、また、実際に、子どもたちがプログラムに取り組む様子、そこでの会話を観察している。量的に不十分な素材であることを承知しつつ、それらをもとに、幼児にとってのプログラムの意義を振り返ってみたい。

まず、罾それ自体を興味深く「遊んで」もらうことができた。これは、展示室から、男子女子に限らず子どもたちの歓声が絶えなかったことが、そう判断した理由である。ここで、「遊ぶ」という言葉を使用したのが、これは、とくに「出利葉が博物館での体験学習そのものに、教育や学習といった学校教育的なものを考えておらず、むしろ興味をもって積極的にプログラムに取り組んで欲しいと考えていることによる。もちろん、企画者は、学習目的やその過程、教材を意識しているのであるが、博物館での学びは強制されるものではなく、少なくとも義務的なものではなく、博物館が提供するプログラムを「楽しん



写真2 罾を仕掛ける子どもたち（出利葉撮影）

だ」結果としてついてくるものであることが望ましいと考えていることによる。おそらく、子どもたちは、さまざまな罾を操作しながら、その仕組みに興味を覚えたのではないかと推察する（写真2）。

しかし、テーマが、アイヌの伝統的な狩猟具のうち罾に特化されたものであったため、逆の意味で誤解を与えてしまった、つまり他の狩猟具に目がいかなくなった可能性はある。すでに述べたように、かつて北海道で小型毛皮獣狩猟活動がおこなわれ、そこで使用されたのが罾類であったという事実は、子どもたちにも伝わったかも知れない。一方で、ほかの狩猟具たとえば弓矢や槍といったものについては、子どもたちの意識のなかから捨象されてしまった可能性はあるだろう。展示室の広さの都合上、そうした「展示されなかった」狩猟具については、解説員が口頭で説明するしかなく、それがどこまで達成できたかは、はなはだ疑問であった。

ただし、逆の見方をすれば、罾に絞ったことで、むしろ子どもたちがそれに集中できたといえるだろう。この評価は難しいかもしれない。

このことに関連して、このプログラムは、罾猟という狩猟活動の根底にある経済システムとしての交易を強調しすぎたという反省はある。先述したように、交易を理解してもらうことに主眼が置かれていて、アイヌ民族の生業として「基礎」的なこと、つまり食料獲得の方法については、ほとんど注意が払われなかったからである。

また、先住民族としてのアイヌの人びとの「存在それ自体」や「現在」については、少なくとも展示では全く触れてはいない。この問題は、きわめて重要なことであると認識している（本多俊和・葉月浩林 2007）が、この説明については、各学校での事前・事後学習、あるいはこれもまた解説員が口頭で説明

することに頼るといふ結果となつてしまつた。各学校での学習がどのようなものであつたのかは、わからない。出利葉らは、事前に来館された先生がたとの打ち合わせにより、丁寧な事前学習がおこなわれている学校があることを認識しているが、一方で、まったく事前事後の学習がおこなわれてはならず、記念館への来館をもつて「アイヌ文化」の学習に替へるといふ学校もあつたことを知っている。各家庭でも、同様な状況であつたと推測する。

以上、企画者の立場から、プログラムの意義の振り返りを行なつた。いま、ここで、このプログラムについて評価すれば、意図したことが多岐にわたつていたこと、しかも個別すぎたことが、あげられよう。さらに、あとで詳しく議論することになるが、アイヌの人びとについて、とくにその現在について説明がない点は、考えなければならない点であつたといへるだろう。

2) ポストン子ども博物館との比較から

出利葉ら記念館のスタッフは、少なくともその一部は、「体験学習室」を、子ども向きの「わかりやすい」展示室であると理解してきた。そのような展示室を心がけ、企画を立て、実際の展示をおこなつてきたことは、記念館側の理解としては、まちがいでないだろう。問題は、「子ども」をどのように考えてきたのか、ということだ。

ポストン子ども博物館でインタプリター（展示解説・指導員）を経験した染川は、彼女が見聞きし、調査した子ども博物館の特徴について、つぎの4点に注目している（染川 1994）。①内容の特徴として、「こどもの日常生活をベースにしていること」つまり、「身のまわりにあるものをとりあげること、こどもの興味から出発できる」こと。②「展示とそれに込められる思いが一対一で対応している」こと。ただし、「優れた展示は、視点を変えるといくつものメッセージを読み取れるようにできている」ものであること。③「こどもがからだを動かしてエネルギーを発散できるものが、必ずどこかに取り入れられていること」。④「難しい内容のものは、達成感が感じられるように、ゲーム仕立てになっている」こと。以上の4点が、染川が指摘した子ども博物館の特徴である。

ここで、欧米の子ども博物館を引き合いに出したのは、理由がある。記念館の体験学習室は、これまで、子どもを対象としたプログラムを企画することを目的として運営されてきたのであるが、欧米の子

ども博物館は、まさにその「お手本」としてすでに存在してきたからである。そこで、欧米の子ども博物館のなかでもハンズ・オンを最初に取り入れ、まさに「総本山」（染川 1994）ともいえるポストン子ども博物館の例と比較することで、記念館のプログラムを検討してみよう。もちろん、ポストン子ども博物館においては、練り上げられた同時の評価システムをもっているだろう。ここで、その評価システムではない、染川の実験が物語る「特徴」をとりあげたのは、出利葉が、ポストン子ども博物館の評価システムをいまだ入手していないことはもちろんであるが、おそらく、その評価システムが、展示評価だけではない、さまざまな要素を含んでおり、その目的が、博物館運営者側の複数の要求に根拠を置くものであると考えられること、逆に、インタプリターとして勤務経験のある染川自身が、博物館において実際に子どもと接した経験をもとに日本の博物館事情との比較にもとづいて評価した「特徴」のほうが、日本にある博物館である記念館の展示を検討するためには、より有効であると考えたことによる。もちろん、染川があげた「特徴」が、日本にある博物館の展示を「評価」するために用意されたものではないことは、いうまでもない。そのため、いくつかの問題あるいは無理があることは承知している。そのうえで、以下に検討していく。

まず、①子どもの日常生活との関連について。直接的には、アイヌ民族の罌猟は現在、おこなわれておらず、また罌それ自体を、普通の子どもたちが見聞きすることはない。この点だけをとりえれば、現在の普通の子どもたちと、罌との関連は希薄である、というより皆無であるといったほうがよいだろう。また、アイヌ民族についても、子どもたちが、白老や平取、阿寒など、アイヌ文化やアイヌ民族を紹介する博物館施設をふくむ観光地にいった経験でもなければ、アイヌという言葉を見聞きし、意識する機会は多くはないと思う。ただし、ここに小学校での「郷土学習」という視点もちこめば、状況はすこし違ってくる。小学校3、4年生は郷土学習の時間に北海道の先住民族であるアイヌとアイヌ文化について、狩猟や漁労、衣服、住居、クマ送りなど2、3の文化要素について学習しているからである。たしかに、そこで「罌」がとりあげられることは、ほとんどないようであるが（2013年現在、記念館を訪れたいくつかの札幌市内の小学校団体について、出利葉がインタビューした結果である）、「狩猟活動」とい

う観点からいえば、まったく認識のないこと、無関係なことがらとはいえないからである。(注 もしろん、札幌市内もふくめて、北海道内の小学校にアイヌ民族の子弟が在籍していることを、わすれてはならないだろう。子どもたちのアイデンティティ、家庭内での対話がどのようなものなのか確認することはできないが、道内の教育環境がこのような状況にあることは、つよく意識すべきであると思う。)

②展示の企画意図について。さきにも述べたように、この『アイヌ民族の狩猟』プログラムは、アイヌ民族の狩猟活動を学ぶという、一つのおおきな目的があるが、それが罨の仕組みを知ることとアイヌ民族の交易活動を理解するという二つの部分にわかれていた。とくに、後者は、北東アジア地域レベルでの経済活動という抽象的概念が設定されている。このことは、小学校低学年児童～幼稚園児にたいしては、意図が誤解なく伝達できたのかどうか、その結果としてどのような効果があったのかについては、疑問がのこるところである。ただし、狩猟活動を「罨」に絞り込んだことは、子どもたちの意識が散漫にならず、罨に集中されたといえるかもしれない。

③子どもがエネルギーを発散できること。このことについて、たとえばボストン子ども博物館にある1階から3階まで貫いた巨大ジャングルジム展示のようなものは、もちろん用意していない。たしかに罨が作動する瞬間は息をのむ緊張感があることは、実際に見ていて確認している。仕掛け弓のように自動的に弓が発射されるものは、「危険性」がともなうため、子どもたちはより慎重になるようだ。こうした緊張感と染川のいう「エネルギーの発散」とは別のものと考えべきだろうが、身体的なもの、精神的なものを最大限に動員するという点では、共通しているといえるかもしれない。

④達成感が得られるかどうか。『アイヌ民族の狩猟』プログラム、とくに罨を仕掛けることが「難しい」かどうかは、確認していない。さきにも述べたが、出利葉は、ここで用意したいいくつかの罨について、それを仕掛けることは、技術的に困難なものでも手順が複雑なものでもないと考えている。ただし、それぞれの罨のトリガーのなかには、天秤のような「微妙なバランス」を要求されるものもある。「単純」ななかにも、「難しさ」とそれがうまく作動した「達成感」はあるのだろう。日常の道具ではないだけに、見慣れない道具を取り扱うことの緊張感と、それが

うまくいったときの達成感というように考えておきたい。

以上、染川が、欧米の子ども博物館の特徴としてあげた4つの点に照らして、出利葉らがおこなったプログラム『アイヌ民族の狩猟』を検討してきた。もちろん、記念館がおこなってきたアイヌ文化にかんする子ども向けプログラムは「罨」だけではないし、また、さきに述べたように、染川があげた特徴も一般的なもので、このプログラムの評価にあたっては、おそらく染川自身も、またべつの評価基準を適応するだろう。

やや強引だが、染川にしたがって『アイヌ民族の狩猟』プログラムについての評価をまとめておくと、③、④で考えた罨を仕掛け、作動するときの「緊張感」、罨が作動したときの「達成感」については、子どものためのプログラムとして、一応は成功であったといえるかも知れない。プログラムの企画意図の伝達については、ハンズ・オンのレベルでは罨に集中できたと思われるが、全体としては疑問が残るということになるだろう。また、アイヌという言葉を知ってもらおうこと、北海道に昔から暮らしてきた人びととしてのアイヌを理解してもらおうことは、達成されたといえるかもしれない。

IV. おわりに

以上、展示企画者によるプログラムの意義の振り返りと、ボストン子ども博物館との比較考察を通して、幼児にとっての博物館プログラムの意義を検討した。プログラム自体は小学生を対象としたものであったが、体験型展示を幼児自身が主体的に楽しむことを通して、アイヌの生活や文化環境に親しむことができるという点において、幼児の学びに適していることが明らかとなった。以下に示されるように、博物館プログラムそのものに関する反省点や課題は数多くあるが、体験型展示（ハンズ・オン）は、環境とのかかわりを通じて学ぶ幼児にとって、多くの可能性を有していると言えよう。

最後に、今後の幼児を中心とする子どものためのプログラムを考えるにあたっての課題を指摘しておきたい。

まず、子どものためのプログラムを企画する博物館側にとって、あらためて認識しておくべきこととして、企画者側のメッセージの絞り込み、すなわち展示のシンプルさがあげられる。『アイヌ民族の狩猟』

展の企画段階では、十分に「子ども」を意識していたのではあるが、意に反して展示の意図については複雑であることは、あらためて認めざるをえない。小学校低学年以下の子どもたちにも理解してもらうためには、シンプルなものにする必要がある。対象を明確にすることと、年齢によってはシンプルが必要であることを、確認しておかなければならない。

プログラムの内容については、罨を仕掛けるというもので、子どもたちにとっては、楽しく、興味のもてるものであったといえるようだ。罨という、日常見ることのない道具がとりあげられており、より興味をひいたとも推測できる。その意味では、体験する「素材」の選択自体は、よかったといえるだろう。ただし、罨が作動することの緊張感、達成感といった感覚が優先してしまい、あるいは狩猟具のなかでの罨自体の理解はともかく、アイヌ文化、アイヌ民族それ自体を知ることという、重要な問題は捨象され、置き去りになってしまったかもしれない。その危険性はある。

このことと関連して、もうひとつ、罨猟にたいする「誤解」の可能性の問題がある。アイヌ民族にとって、狩猟は、遊びではなく、交易であれ生きるために必要な手段であった。ここは現代の「スポーツハンティング」とは異なる点である。罨を仕掛け、作動させることは、子どもたちにとってはたしかに「おもしろいこと」であったようだ。それが興味につながり、さらにアイヌ文化の理解へとつながることは否めない。しかし、生業のための狩猟活動それ自体が「たのしいもの」と理解されることがなかったか。これは、今後の検証課題である。

一方、こうした博物館側の不備ともいえる問題点は、そのまま、利用する側すなわち子どもたち、あるいは引率する教師側へも、課題となってくることになる。つまり、博物館にいけば、そこで用意されている子ども向けのプログラムを体験すればよいということにはならない、ということである。子どもたちを同伴する大人、少なくとも引率する教師らによるなんらかの説明、フォローは必要だろう。もちろん、博物館側は、そのようなフォローが必要のないプログラムを企画する努力はしなければならない。

博物館が提供するプログラムは、教科書でもなければ、「ただしいこと」でもない。すべての年齢の来館者にたいして万能でもない。その意味では、博物館は、あくまでも「一つの素材」を提供する施設なのかもしれない。もちろん、博物館側にも企画の意図はある。しかし、意図があることと、それを伝達する技術や方法とはべつのことである。たとえ博物館に明確な意図があっても、それが来館者にうまく伝達できているかどうかは、わからない。子どもたちの博物館利用にあたっては、この点は十分考慮しておく必要はあるだろう。先住民やその文化という、ある意味ではセンシティブな課題を学ぶ場合には、なおさらのことであると思う。

文 献

- Caulton T (1998) *Hands-on Exhibitions Managing interactive museums and science centres*, Routledge, London.
- 出利葉浩司 (1995) 狩猟具からみた北海道アイヌおよび北東アジア諸民族の小型毛皮獣狩猟活動の意味-特に罨・仕掛け弓の比較検討をとおして-。北の歴史・文化交流研究事業 研究報告: 305-331.
- 出利葉浩司 (2012) 北海道の先住民アイヌは環境とどのようにつきあったのだろうか アイヌの暮らしが私たちに語るもの: 持続可能な未来のために 原子力政策から環境教育、アイヌ文化まで (吉田文和, 荒井眞一, 深見正仁, 藤井賢彦編) p.115-136, 北海道大学出版会.
- 本多俊和, 葉月浩林 (2007) アイヌ民族の表象に関する考察-博物館展示を事例に-. 放送大学研究年報 24: 57-68.
- 文部科学省 (2008) 幼稚園教育要領解説. フレーベル館.
- 森本治子 (2004) ポストン子ども博物館に見る異文化理解教育-体験型展示による文化認識の育成-. 目白大学短期大学部研究紀要 41: 127-138.
- 根津明子, 小川博久 (1997) チルドレンズ・ミュージアム (Children's Museum/子どもの博物館) における環境の形成的役割について-“ハンズ・オン (Hands-on)”の教育的意義. 東京学芸大学紀要第1部門教育科学 48: 345-353.
- 染川香澄 (1994) 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 No.362, 岩波書店.
- 内海崎貴子, 福井菜穂子 (2002) 幼児教育とハンズ・オン-自然史博物館のハンズ・オン展示にみる幼児の活動観察事例分析から-. 博物館学雑誌 28: 1-24.
- 渡辺仁 (1972) アイヌ文化の成立 民族・歴史・考古諸学の合流点. 考古学雑誌 58: 47-64.

Original paper

Study on Museum Program in Young Children's Learning: Focusing on Experiential Program for Intercultural Environment

Koji DERIHA^{1),*}, Sayaka NAKANISHI²⁾

¹⁾ Historical Museum of Hokkaido

²⁾ Department of Early Childhood Education and Care, Nayoro City University Junior College

Abstract: This paper aims to investigate how experiential programs in museums can potentially be applied to the education of young children. The subject of the study was an experiential exhibition (hands-on) held at a museum regarding how the Ainu people hunted. Through the reflections of the organizers themselves, and supplemented with comparisons from the Boston Children's Museum, it was investigated whether this would have meaning as a program for young children. As a result, it was found that the museum's program could potentially be applied to the education of young children, considering the point that they would be able to experience the environment of a different culture while having fun on their own.

Key words: young children's learning, museum, experience of intercultural environment, hands-on exhibitions, Ainu culture