



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	北海道大学教育GPシンポジウム「大学博物館から拓く学生教育の未来2」報告書
Author(s)	北海道大学教育GP「博物館を舞台とした体験型全人教養の推進」事務局
Issue Date	2010-02-19
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/59588
Type	book
File Information	201507301129.pdf



2009 年度 北海道大学教育 GP シンポジウム

「大学博物館から拓く学生教育の未来2」報告書



北海道大学教育 GP「博物館を舞台とした体験型全人教育の推進」事務局
〒060-0810 札幌市北区北 10 条西 8 丁目 北大総合博物館内
TEL & FAX : 011-706-4704
<http://museum-sv.museum.hokudai.ac.jp/activity/edu-gp/>



北海道大学教育 GP
「博物館を舞台とした体験型全人教育の推進」

2009年度 北海道大学教育 GP シンポジウム
「大学博物館から拓く学生教育の未来2」
報告書

2009 年度 北海道大学教育 GP シンポジウム
「大学博物館から拓く学生教育の未来 2」

プログラム

開催日：2009 年 12 月 19 日（土）

開催場所：北海道大学総合博物館 1 階「知の交流」コーナー

13:30 ～ 13:50 挨拶

小野寺 彰（北海道大学高等教育機能開発総合センター・センター長補佐、
北海道大学理学研究院・教授）

13:50 ～ 14:35 「教育活動のデザイナー－問題解決から価値創造へ」

松本 文夫（東京大学総合研究博物館・特任准教授）

14:35 ～ 15:20 「広島大学総合博物館におけるエコキャンパスの取組と学生教育」

清水 則雄（広島大学総合博物館・学芸職員）

15:20 ～ 15:35 休 憩

15:35 ～ 16:20 「北大教育 GP・社会体験型科目の挑戦

－ HoUM T シャツ制作プロジェクトを事例として－

湯浅 万紀子（北海道大学総合博物館・准教授）

小俣 友輝（北海道大学総合博物館・助教）

小嶋 将平（北海道大学農学部 1 年）

松田 純佳（北海道大学水産学部 2 年）

16:20 ～ 17:00 総括討論、質疑応答

目 次

はじめに・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
挨拶・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2
教育活動のデザインー問題解決から価値創造へ・・・・・・・・	3
広島大学総合博物館におけるエコキャンパスの取組と学生教育・・・・・・・・	15
北大教育 GP・社会体験型科目の挑戦ーHoUM Tシャツ制作プロジェクトを事例としてー・・・・・・・・	25
総合討論・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	39

はじめに

本書は、平成 21 年 12 月 19 日に北海道大学総合博物館 1 階「知の交流」コーナーにおいて開催された 2009 年度北海道大学教育 GP シンポジウム「大学博物館から拓く学生教育の未来 2」の成果報告書である。

北海道大学の「博物館を舞台とした体験型全人教育の推進」は、平成 20 ～ 22 年度の予定で、文部科学省の教育 GP として採択されている。このプロジェクトでは、3つの段階（導入、ステップアップ、社会体験型）に沿った授業・演習科目を学生に提供し、一定のクレジットを取得した学生に「北大ミュージアムマイスター」を認定するという教育プログラムを設定した。学部専門教育の縦割りになりがちな大学での学生教育に、全人教育という考え方で横串を入れたのが本プログラムだともいえよう。特に、北大エコキャンパスを利・活用したフレッシュマン向けの導入科目や、博物館で開催される社会体験型科目は本プロジェクトの大きな特徴である。

本シンポジウムでは、東京大学と広島大学で行われている博物館教育やキャンパスを活用した学生教育の取組を紹介していただいた。これに加えて北大総合博物館の社会体験型科目の一例も紹介され、各地の大学博物館で活発な学生教育活動が展開されている事を互いに確認し、刺激し合うことができた。

来年度は、本プロジェクトの最終年度となる。プロジェクト終了後の教育体制の維持発展も見据えて、大学博物館を舞台とした学生教育を充実させ実を挙げていきたい。

平成 22 年 1 月

北海道大学教育 GP 事業推進責任者
高橋 英樹

挨拶

小野寺 彰

ただ今ご紹介いただきました小野寺です。高等教育機能開発総合センターのセンター長補佐、総長室の教育改革室の役員補佐をしております。この教育 GP は、「博物館を舞台とした体験型全人教育の推進」というテーマで活発に展開しているわけであります。昨年から、この GP 枠で推薦できるのが 1 件ということになっております。そのような意味でも、この教育 GP は貴重な位置付けにあると思います。

今、大学で目指している教育改革の一つは「単位の実質化」です。これまでは所定の単位を履修すると大学を卒業できたのですが、最近、その中身が問われているわけで、「アウトカム」ということが声高にいわれております。学生がその授業を受けて、ただ単に先生方が良い授業をするだけでなく、学生がその授業を受けた結果、どのような力が身に付いたかが問われる時代になっています。この教育 GP で試みられている授業は、実際の物や実体験に即した教育です。その意味ではこのような流れにそった教育改革であり、私たちもこの試みに期待するところが大きいわけです。



現在、大学教育の中で一般教育演習や、総合科目の中で授業を展開していただいております。天野先生のヒグマの講義や、今年度オープンキャンパスの時に小俣先生に、博物館の展示もしていただきました。1 年生はなかなか博物館まで足を運ばず、高等教育機能開発総合センター界隈で閉じていることが多いので、高等教育機能開発総合センターの展示室を有効に使って、教育とマッチした知の展開を考えていただければ、この教育 GP の成果の一つになるのではないかと期待しているところです。

あともう一つ、大学としては、今期中期計画が今年で終わり、次期中期計画をどうするかという話が進んでいます。その中に、高年次履修の推進ということがございます。1 年生から 4 年生までの教育を全学教育、特に、1 年生の教育は初年次教育という位置付けで考えております。高年次になるほど教養教育は必要になるわけですから、その点をどう充実するかが次期中期計画の柱の一つとなります。

総長がよく言っているのは、「大学の第一の使命は人間の育成にある」ということです。この教育と、国際化が次期中期計画の柱です。ここでの取り組みは次期中期計画の方向性に合致しており、私たちも大いに期待しているところです。皆さんが、北海道大学の教育のフロントに立っている事を心において、今後さらに事業の充実と展開をしていただければと思います。

教育活動のデザインー問題解決から価値創造へ

松本 文夫

東京大学総合研究博物館の松本文夫と申します。本日は「教育活動のデザインー問題解決から価値創造へ」というタイトルで話をさせていただきます。大学博物館における教育活動の可能性について話になります。

私は教育学の専門家ではありませんが、大学における経験を通して、教育活動のデザインに関心をもってきました。サブタイトルにあるように、教育活動には「問題解決」と「価値創造」という2つの側面があると考えています。問題解決 (solution) とは、与えられた問題を解くことであり、共通の枠組やルールを前提とした知識の運用です。一方、価値創造 (creation) とは、価値や意味を生み出すことであり、新たな知見・仕組・モノの創造です。教育活動の多



図 1

くの局面で問題解決が重視されますが、価値創造の展開が不足していると感じてきました。しかし大学博物館は、問題解決と価値創造を包括した教育活動を展開できる場所です。大学博物館ではモノと情報が大量に蓄積され、研究者や学生や市民が出会います。多分野の人間・モノ・情報が集結する場所であるからこそ、創造的な教育活動の拠点になりうると考えています。

本日の話は大きく2つに分かれます。前半では、大学博物館の構成要素である「学校」と「博物館」の歴史的展開を振り返ります。学校と博物館という社会制度のアーキテクチャ (基本構造) が時代とともに変化し、それが教育活動の変化にも関連することをみていきます。後半では、価値創造を重視した教育活動の事例として、東京大学総合研究博物館における授業や展示の紹介をさせていただきます。

大学博物館という言葉には、「学校」と「博物館」という2つの要素が入っています。現在では、大学博物館は大学の附属施設という位置付けになっていますが、もともと学校と博物館は非常に親しい関係にありました。ラファエロの『アテナイの学堂』という有名な絵は、古代ギリシャの学術風景を理想的に描いたものです (図 1)。プラトンとアリストテレスの対話風景が中央に描かれています。この絵に描かれている古代ギリシャでは、学校の原型と博物館の原型が同じ空間に存在していました。この状態を、「school = museum」とおいてみます。この頃から現代に向けて、学校と博物館の変化の流れを追ってみます。

学校と博物館の歴史的な発展経緯を振り返り、その変化を追ってみたいと思います。表の左側に学校の歴史、右側に博物館の歴史を置き、制度の歴史的展開を古代から現代に向けて8つの段階で確認していきます (図 2)。

一番目に、学校と博物館の「制度の源流」をみてみます。ヨーロッパ的な視点から見れば、学校の原型に当たるものとして、古代ギリシャでプラトンが設立した「アカデメイア」という学園があります。「アカデメイア」は政治家の

対話	学校の歴史	博物館の歴史	モノ
	アカデメイア スコラ、大学、修道会、寺子屋	制度の源流 1 : 1	ムセイオン ヒナコテーク、珍奇陳列室
	近代公教育の成立 モントリアル、モデルスクール	基本形の成立 N : 1	近代ミュージアムの成立 アシュモolean、大英、ルーヴル
	学校のオープン化 イブリンロウ小、打瀬小	プランの変化 N : 1	動線の自由化 専用施設誕生、ミューゼン、ベルリン
	機能の複合 コミュニティ・スクール、地域施設	プログラムの変化 N : N	機能の複合と分離 ボンビドゥ、大英、ルーヴル
	ネットワーク化 文教施設ネットワーク、大学都市	都市への拡大 N : N	ネットワーク化 屋外型博物館、領域型美術館、MM
	遠隔教育 スコラ、大学、修道会、寺子屋	情報の介在 N : N	拡張現実 ヒナコテーク、珍奇陳列室
	情報空間の学校 通信教育、放送大学、サイバー大学	情報への集約 N : 1	情報空間のミュージアム データベース、情報可視化
	個人化する教育 MIT/OCW、iTunes U、YouTube	パーソナル化 1 : N	個人化するミュージアム Social Network、MySpace

図 2

養成を目指した学校で、そこでは「対話」による教育が重視されていました。その後、スコラ派の学校や修道院が教育の場となり、高等教育の源流である「大学」が中世のボローニャに誕生しました。初期の教育は限られた人々のものであり、「対話」という伝統が息づいていました。一方、博物館の原型と考えられている「ムセイオン」は、実はこの「アカデメイア」の中にあった施設です。「ムセイオン」は学術・芸術の神ムーサイを祀る神殿で、今のような公開施設ではなく学術研究施設というべき位置付けでした。また、ギリシャ神殿のそばに「ピナコテーカ」という宝物収蔵庫が設けられ、これは現在の絵画館・美術館の原型となりました。15世紀以降になると、世界の拡張によって収集された珍しい物を保管する珍奇陳列室や驚異の部屋が生まれます。ここで「制度の源流」についてまとめると、学校と博物館の原型は元々同じ場所にあったということがいえます。学校の原点には「対話」があり、博物館の原点には「物」がありました。両者は情報交換と物的蓄積の機能を分担しながら徐々に進化し、これが別々の制度として自立するようになります。

二番目に、「制度の基本形」について考えます。18世紀になると、フランスとイギリスで近代公教育の思想が成立し、「義務・無償・非宗教化」という学校教育の原則が立てられます。モデルスクールがつくられ、「教室」という空間単位で教育活動を行う方針が明確になります。日本においては、江戸時代に藩校や寺子屋などの教育システムが存在していました。明治時代に学制が公布され、身分や性別による就学上の差別を排除し、現在の公教育の基礎が築かれます。一方、博物館の分野では、コレクションの「公開」というかたちで近代博物館が成立します。イギリスのアシュモolean博物館は、収集家アシュモールのコレクションをオックスフォード大学が引き受け、1683年に博物館として一般公開した初期事例です。これは、大学博物館の原型ともなったわけです。その後、収集家スローンのコレクションをもとに1759年に大英博物館が創設され、フランスでは歴代王室のコレクションをもとに1793年にルーヴル美術館の公開が始まりました。このように、「制度の基本形」が成立する段階では、義務化と公開という思想を基盤として、学校や博物館のプロトタイプがつくられたことが分かります。

三番目は、「プランの変化」という段階です。学校に関しては1970年代のイギリスで教育改革が叫ばれ、教室という単位に縛られないオープンな教育手法が試行されるようになります。一斉授業では対応できない個別的・自発的な教育活動への取り組みにつながり、学校における「人間と空間」の関係が多様化します。日本でもオープン化が試行され、授業手法や空間構成の工夫がなされるようになります。千葉市の打瀬小学校は、よく配慮されたオープン化の事例として知られています。一方、博物館における「プランの変化」としては、動線の自由化ということがあげられます。アシュモlean、大英、ルーヴルなどの初期施設は新たにつくられた建物ではなく、先行して存在するコレクションを収容するために既存建物を使用しています。しかし、その後の博物館の多くは専用施設としてつくられ、さまざまな動線計画が検討されました。例えば、ミュンヘンのアルテ・ピナコテークのような通過型、ベルリンのアルテスムゼウムのような回遊型、ベルリン新国立美術館のような自由型といった動線があります。近代博物館では、一般公開の普及にともなって、利用者の機能を重視する構成に変化していきました。以上のように、「プランの変化」は、構成のオープン化や動線の自由化といった、管理者よりも利用者主体の計画思想につながっていきます。

四番目に、「プログラムの変化」について考えます。前項のプランの変化は建物の内部構成の変化ですが、プログラムの変化とは社会的役割の変化を指します。オープン化の動きは学校と周辺地域との新たな関係に発展し、地域施設としてのコミュニティ・スクールが生まれました。これは学校の敷地に、高齢者施設・青少年センター・図書館・保育所など諸施設を取り込む「機能的複合」の動きです。生涯学習熱の向上、高齢化社会への対応、少子化にともなう学校再編といった動向を背景としています。一方、博物館においては、パリのポンピドゥ・センターのように、図書館や研究所など他部門を併設する「機能的複合」の動きが誕生します。かたや既存の大規模館では施設肥大化にともなう「機能的分化」が起

こります。例えば、大英博物館では自然史部門が自然史博物館として、図書館部門が大英図書館として別の組織に分かれました。ルーヴル美術館では19世紀美術はオルセー美術館に、20世紀以降の美術はポンピドゥ・センターに移管されました。このように、「プログラムの変化」においては、機能的な複合や分化によって、地域的連携・機能的連携・機能的重点化が模索されます。学校や博物館においても、基本形の再生産だけでなく、制度の再編がダイナミックに発生していると考えられます。

五番目に、「都市への拡大」という視点から考えてみます。施設単位のプログラムを広域的に連携させることによって、施設のネットワーク化が可能になります。都市計画の分野では、学校を中心とした「近隣住区」という思想が生まれ、小学校の通学圏を一つの住区として社会施設を展開する施策が実施されました。教育現場を都市の中核にするという考え方です。歴史的な大学は都市領域内に分散的に展開し、オックスフォード大学やハーバード大学のような大学中心の都市空間が形成されました。これは教育の場が都市に広く溶け込んだ状態といえるでしょう。一方、博物館の分野でもさまざまな「都市への拡大」が起こります。世界初の屋外型博物館であるスカンセン、屋根のない博物館といわれる中世歴史都市、都市空間にアートの文脈を重ねる領域型美術展、東京大学総合研究博物館が実験しているモバイルミュージアムなどです。このように、「都市への展開」では、ハコモノから都市領域へ、大規模集中から小規模分散へという制度の構造変化を見ることができます。学校や博物館という施設が、広い社会空間に進出する段階といえます。

六番目に、「情報の介在」について考えます。ネットワーク化の展開は情報技術の介在を促します。学校へのコンピュータの導入によって、離れた場所をつなぐ「遠隔授業」が可能になり、同期型の双方向コミュニケーションを生んでいます。普及している形式としては、非同期型のビデオ授業なども導入されています。博物館においては、情報技術の介在によって実空間の機能を強化する方向に向かいます。実空間をCG等でバーチャル化する「仮想現実技術」や、実空間に付加情報を付与する「拡張現実技術」が試行されます。東京大学総合研究博物館でも、坂村健教授が中心となって「デジタルミュージアム」という実験研究が2000年前後に行われました。今や学校においても博物館においても「情報の介在」はあたり前のことになっていますが、これは20世紀末に誕生した「情報空間」という新しい空間を実空間に融合させる試みといってもよいでしょう。

七番目に、「情報への集約」について考えます。情報の介在がさらに進行し、実空間を離れて情報空間に集約されていく状態です。実際に、通信教育や放送大学のように、場所に縛られずに学べる学校が出現します。バーチャル大学やサイバー大学のように情報空間で完結する学校もあります。学習計画を自分のペースで組み立てることができ、教育活動への参加の自由度が高くなっています。博物館における「情報への集約」は、収蔵品や文献等の情報を情報空間に集約することです。多くの博物館でデータベース化が行われていますが、ビジュアルを含めて全情報を系統的に残すことは容易なことではありません。また、異なる組織のデータベースを横断的に利用することも課題になっています。古くはアンドレ・マルローの「空想美術館」やアビ・ヴァーブルクの「ムネモシュネ」などで、視覚的情報の縦横無尽な集約の構想がありました。情報空間にいかなるミュージアムを築くかが今後の課題といえるでしょう。「情報への集約」は、現在の情報技術における「クラウド化」の流れと重なります。情報リソースを集約化し、現実の場所の制約を無くすことで、今まで以上の多くの人が多くの情報に接する可能性が開かれます。

八番目、最後になりますが「パーソナル化」について考えます。この段階では、既存の制度に縛られない個人的な活動が主体となります。マサチューセッツ工科大学(MIT)の「オープンコースウェア」は、MITの講義をインターネットで無償公開するものです(図3)。ここでは、利用者はMITの学生になるのではなく、単位を取ることも卒業することはありません。学校という枠組に縛られずに、個人がそれぞれの知的関心に基づいて自由に学習する基盤が提供されています。オープンコースウェアの動きは世

界の大学に広がり、iTunes UやYouTube EDUでも個人向けの大学講義コンテンツを配信しています。一方、博物館の分野では、個人化の動きが教育分野ほど鮮明にはなっていません。しかし、ルーヴル美術館やメトロポリタン美術館では、お気に入りの作品を自分でアルバム化する個人化ツールが提供されています。大規模集中型の博物館とは違ったタイプとして、今後、コレクションが個人に帰属し、必要に応じてミュージアムのアーキテクチャに組み込まれる「パーソナル・ミュージアム」が生まれてくる

かもしれません。「パーソナル化」は、学校および博物館の存在形式や利用形態を大きく変える可能性をもっています。

さて以上で、学校と博物館の発展経緯を段階的に整理してみました。全体の流れを振り返ると、学校と博物館における社会制度のアーキテクチャが変化してきたことが分かります。アーキテクチャの違いがはっきり確認できるのは「人間と空間」の相互関係です。学校においても博物館においても、人間と空間の関係が「1:1」の初源的な原型があります。それが近代化によって「N:1」の公的管理形式となり、機能変化や領域拡大により「N:N」の複合的形式に変化し、現在においては人間を主体とした「1:N」の個人的形式が台頭します。この区分にしたがって、全体の流れをもう一度確認してみましょう。

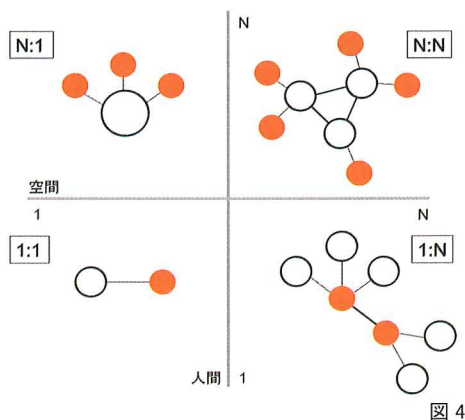


図 4

間によって共有された統合空間を示すモデルです。近代以降の学校や博物館の「基本形の成立」および「プランの変化」はこの段階で起きています。

「N:N」は人間「N」に対して空間「N」が存在している関係であり、多数の人間に共有された分散空間を示すモデルです。学校や博物館における「プログラムの変化」、「都市への拡大」、「情報の介在」はここに該当します。「1:N」は人間「1」に対して空間「N」が存在している関係であり、多数の空間に関係付けられた人間を示すモデルです。個人を中心として空間が編成される「パーソナル化」はこの段階です。

この単純な4つの類型から見てくることは、近代以降の社会制度のアーキテクチャが変化しているということです。第一の変化は「N:1」の施設型（ハコモノ型）アーキテクチャから「1:N」の個人型アーキテクチャへの変化です。とはいえ、ハコモノとしての学校や博物館はいまだに多数存在しており、これらが無くなるわけではありません。しかし、そのプランやプログラムは流動化しており、



図 3

ここで「1」を単数的な状態、「N」を複数的な状態とします。人間を縦軸、空間を横軸にして、各軸の両端を「1」と「N」にした2軸マトリックスを考えれば、人間と空間の相互関係は、「1:1」、「N:1」、「N:N」、「1:N」という4つのアーキテクチャ（基本構造）に整理できます（図4）。「1:1」は人間「1」に対して空間「1」が存在している関係であり、個人や小集団に関係付けられた限定的な空間を示すモデルです。対話と物を基盤とした「制度の源流」はこの状態にありました。次に、「N:1」は人間「N」に対して空間「1」が存在している関係であり、多数の人間によって共有された統合空間を示すモデルです。

さまざまな情報プラットフォームの介在を通して、個人を中心とした空間の再編が起きつつあるといっ
てよいでしょう。国家や自治体が整備するパブリックな枠組だけでなく、個人が自発的意志で参加する
コモンの枠組が増えているのです。第二の変化は「1 : 1」の場所型アーキテクチャから「N : N」の
領域型アーキテクチャへの変化です。現代都市においては、個人住宅をはじめ無数の空間が独立した「点」
として存在しています。しかし、これらの中に相互に連携するものが生まれて「面」すなわち領域とし
て機能するアーキテクチャが生まれています。コミュニティ・スクールのような地域諸施設の連携、大
学都市のような教育機関の連携、領域型美術展のような作品スポットの連携などがあります。以上をま
とめれば、社会制度のアーキテクチャの多様化が起きているということです。近代に成立した基本的な
形式の他に、現代においては、「個人」に特化した形式および「領域」に分散した形式が生まれてきた
ということになります。これは教育活動のデザインを考える上で、重要な変化といえるでしょう。

アーキテクチャの「個人化」と「領域化」と
いうことに関して、それが実際にどのような
空間として立ち現われるかをお話します。
HSTP とは hyper space transfer protocol の略
ですが、これは相互に関係をもつ分散した空間
を一つにとりまとめる「ネットワーク型住所」
の Protokol です (図 5)。他の空間と相互関
係をもつ空間のことをハイパースペースと呼ん
でいますが、これはハイパーテキストからイメ
ージされた言葉です。例えば、山田太郎氏の生

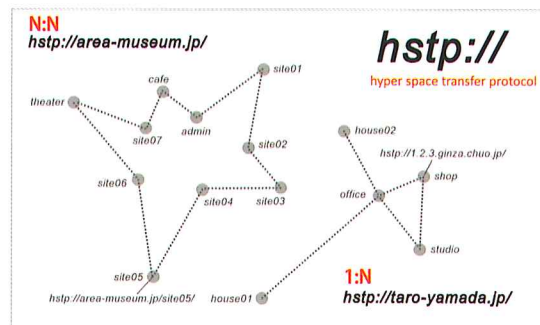


図 5

活行動の空間群が、自宅、オフィス、店舗、スタジオ、別荘からなる場合、それらをまとめて表記する
と <http://taro-yamada.jp/> のようになります。これは、山田氏を中心とした「1 : N」の個人型アー
キテクチャとなっています。別の例として、「エリア型ミュージアム」というものを考えてみます。都市
領域の中に展示スポットを分散配置しえたとすれば、その空間群は <http://area-museum.jp/> のように
記述できます。多数の人が多数の場所を訪れるので、これは「N : N」の領域型アーキテクチャになっ
ています。このような表記の仕方は、従来からの住所と違って、複数の場所を階層的に内包したネット
ワーク型住所といえるものです。

領域型アーキテクチャをもつ博物館の例とし
て、東京大学総合研究博物館で行っている「モ
バイルミュージアム」を紹介させていただきます。
総合研究博物館の西野嘉章教授を中心とし
て、2005 年から取り組んでいる実験研究プロ
ジェクトです。モバイルミュージアムは「遊動
型博物館」とも呼ばれ、博物館の自閉した殻を
打ち破り、博物館を社会の中に出していく試み
です。西野教授は、モバイルミュージアムの意
義を「ミュージアム事業に、内から外へ、集中



図 6

備蓄からネットワーク遊動へ、施設建物から市民社会へという、よりアクティブで、より機動的で、よ
り効率的な事業モデルのあり得ることを、社会に向かって提案することにある。」と説明しています。
公開型のモバイルミュージアムの第一号となったのは、興和不動産の「赤坂インターシティ」というオ
フィスビルのロビー空間です。そこに大小 4 台のガラスケースが設置され、総合研究博物館の展示空
間をそのまま切り取ってきたような「アート&サイエンス」志向の展示が行われています (図 6)。展

示物は博物館教員によって選定され、6 か月ごとに総入れ替えが行われています。ガラスケースには動物骨格標本などの自然史系標本や考古遺物や模型などの文化史系標本などが展示されます。これらの標本は、オフィスには今まで存在していなかったもので、モダンなロビー空間にある種の「異化作用」をもたらしています。このような小さなミュージアムが都市の中に散在すると、領域型ミュージアムになっていきます。西野教授の主宰する博物館工学ゼミナールの学生がビルの利用者を対象にインタビュー調査を行い、モバイルミュージアムの影響や効果を調べています。学生たちは、モバイルミュージアムの設営作業とインタビュー調査に参加し、展示と評価のプロセスを体験しています。

モバイルミュージアムを東京・丸の内のオフィスビル街に展開する構想も検討されました。丸の内のオフィスビルや地下コンコースには誰でもアクセス可能な共用空間があります。その空間を利用して各種の展示を分散的に配置しようという構想です。上野の大型博物館のようなスタイルではなく、オフィス空間と共存する小型博物館の集積を考えていたわけです。丸の内のプロジェクトは実現はしませんでした。博物館の存在形式に対する新しい提案になっていると思います。それは、「大規模集中（N：1）」から「小規模分散（N：N）」への展開の試みといってもよいでしょう。

今日の講演タイトルには「問題解決から価値創造へ」というサブタイトルがついています。冒頭にもお話したように、教育活動を考える上で、問題解決だけでなく価値創造を重視する必要があると感じています。このようなシフトは、今までお話してきたような社会制度のアーキテクチャの変化と関係しています。「問題解決」とは、文字通り与えられた問題に解答を出すことです。ある枠組における価値の最適化の追求を背景としています。近代の公教育は、社会に必要な基本ルールを習得し、そのルールのもとで問題解決することを優先してきました。一方、「価値創造」とは、既定の枠組を超えた価値の創出を意味しています。それは自分で問題を発見し、時には自分で新しいルールを考えることでもあります。「N：1」のアーキテクチャでは、一つの教育施設で子供たちが同じ問題を学び、同じ答が出せるように訓練されます。これは初等教育では必要な基礎的手法かもしれませんが、しかし、高等教育においては、さらに自発的で多角的な学習姿勢が求められます。学校で教えられることだけでなく、いろいろな分野を自発的に調べ、自分なりの問題発見を行い、自分なりの知見や提案をまとめる必要があります。他者と同じ答えであるとは限りませんし、むしろ他者と違うことに意義があるのかもしれません。このような教育活動は、「1：N」のアーキテクチャに相当します。ときには学校という枠組を飛び出して、社会との応答の中で学ぶ姿勢が求められているのです。つまり、社会制度における「N：1」型から「1：N」型へのシフトは、教育活動における問題解決から価値創造へのシフトにも連動していると考えられます。社会制度のアーキテクチャが、教育活動のあり方にも影響を与えるわけです。

「価値創造」というと非常に大きなテーマに思えますが、身近な対象で実践することも可能です。今まで当たり前だと思っていたことを少し再検討するだけで、価値創造につながる場合があります。例えば、家具の開閉について考えてみましょう。家具の扉に引手がなく、押すと反動で開くものがあります。「引く」という常識を覆すことで生まれたアイデアで、これも一つの価値創造です。別の例として、大学の建築学科で行われる設計課題を考えてみましょう。課題では、建築の内容・規模・敷地・法令に関するさまざまな設計条件が与えられます。現実の設計であれば、さらに施主の要望や工事予算という条件も入ります。これらの与条件をすべてクリアすることは重要なことですが、問題解決だけが設計ではありません。建築家には価値創造の役割も求められます。設計によって今までにない価値を与えること、使う人に生活上の楽しさや喜びを感じさせることが必要です。建築設計において最も楽しくかつ最も難しい部分です。デザインや設計には唯一無二の正解はありません。考えた人の数だけ解決案が生じます。与えられた問題に答えることに専念していると、その枠組から出ることが難しくなります。それをある部分で少しずつ突破していく、あるいは少しずつ変えていくということが、教育活動に求められるのではないかと思います。

価値創造はデザインやアートなどの創造系の教育だけに該当するものではありません。人間社会の歴史文化や社会制度は長い時間をかけてつくり出してきたものです。そこには芸術作品のように目に見える形になっていなくても、無数の価値創造のプロセスがあったはずで、新たな知見・仕組・モノを提起する行為は価値創造的であると思います。自然科学の分野では、人間が意図的に価値を創造することは許されません。しかし、真理を探究する過程で繰り返される仮説検証は、価値創造の方法と重なります。

さて、ここから後半の話に移りたいと思います。東京大学総合研究博物館における実際の教育活動を紹介させていただきます。今日は4つの事例を取り上げます。第一に、分野横断型の体験教育である「全学体験ゼミナール」、第二に、学生主体の動態展示である「UMUT オープンラボ展」、第三に、協働創造型の社会人教育である「学芸員専修コース」、第四に、問題探求型の実践教育である「博物館工学ゼミナール」です。

最初に、分野横断型の体験教育である「全学体験ゼミナール」をご紹介します(図7)。この授業は東京大学教養学部前期課程の主題科目の一つです。全学の教員が前期課程にふさわしい主題を設定し、体験を通じて学ぶ機会を提供する授業です。1・2年の学生にとっては、専攻が決まる前に幅広い分野を体験する機会となります。囲碁やコントラクトブリッジなど珍しい授業があることでも知られています。私は西野教授とともに2006年度からこの全学ゼミを担当し、「建築デザイン実習」という授業を行っています。



図7

建築デザイン実習の授業目標は、「アイデアをカタチにする」ことです。具体的には、受講者自身が建築デザインのアイデアを立案し、実際のカタチを決めて模型をつくるまで実習します。概念と形象をつなぐことは、アートやデザインなど多くの創造的活動の根幹をなす作業です。それを建築分野で実践するもので、まさに「価値創造」型の授業といってよいでしょう。文系・理系を問わず誰でも履修可能な授業で、建築の専門知識は前提としていません。履修定員は12人程度と少なめですが、これはデザインの指導をマンツーマンで進める必要があるためです。

課題のテーマは「次世代建築」です。「次世代建築のアイデアを考えて縮尺50分の1の模型を制作せよ。ただし、建築の容積は300立方メートル以内とする。」という課題です。建築は未来に向けてどうなるべきか。漠然としています。さまざまなアイデアを込めやすいテーマ設定にしています。自分が住みたい家でもよいし、オフィスの未来像でも構いません。設計課題では面積制限があることが多いですが、容積制限にしたのは立体的に自由に造形してほしいからです。

授業の進行を簡単に説明いたします。週末を利用した3日間の集中式授業で、総合研究博物館の小石川分館という場所で実施します。初日、最初の3時間は建築の入門講義を行います。建築の重要なトピックを100のキーワードに分け、大量のスライドを見せながら説明していきます。建築という分野の広がりをビジュアルに概観する過程です。次はスケッチ講座です。基本的な図法の概念を学び、アイデアを積極的に図化することを伝えます。続いて、課題に対するコンセプトワークを行い、一人ずつ中間発表をして初日を終了します。2日目はデザイン作業が中心で、スケッチや言葉を使って自分のアイデアを具体化していきます。教員と学生が1:1で面談し、30分位かけて、学生がやりたいことを聞き出しながらアドバイスをを行います。厚紙を使った模型制作技法を説明し、進行が早い学生は模型を作り始めます。3日目は模型制作に専念し、図面などの簡単な発表資料を用意します。そして最後に、作品発表会を行います。学生が一人ずつ自分の作品を発表し、複数の教員が講評していきます。

学生の作品をいくつかご紹介いたします（図8）。これは文科一類の女子学生が提案した学生寮です（図8上から2段目中央）。全体の形が六角形をしており1人用の個室が6つあります。個室の間にはテラスがあり、隣の学生同士のコミュニケーションが可能です。六角形の中心にはその階の学生が集まる空間があります。さらに屋上には学生寮の全員が集まるオープンテラスがあります。1人の空間から全員の空間に至るまで、コミュニケーションの段階を論理的に組み立てる提案をしています。

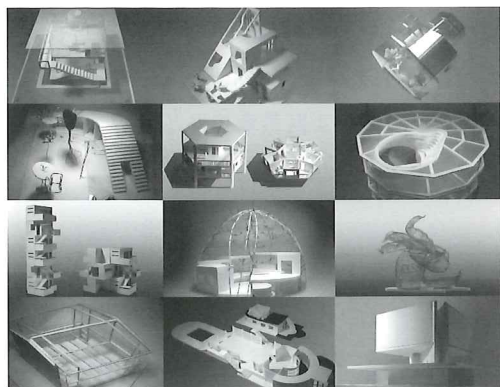


図8

次の作品は理科一類の男子学生が提案した集合住宅です（図8上から3段目左）。建築をユニットに分解して、縦にも横にも自由に積み上げることができる。組み方によって最終的には全く違う建築をつくることができるという提案しています。次の学生の場合は、地下に300立方メートル分の空洞をつくりました。地上の公園から階段で徐々に降りていくと地下には別世界があり、そこが子供の図書館になっているという提案です。

私が最初にこの授業を企画したとき、建築の専門知識をもたない学生に、いきなりデザインができる

かという不安がありました。しかし、ふたを開けてみると、学生たちは予想以上に自由闊達な提案をしてくれました。「アイデアをカタチにする」ことは、誰にでもできるという実感をもちました。建築設計は専門的な職業として成り立っていますが、自分の身の回りの空間を考えることは誰でもでき、とても楽しいことであることが分かります。価値創造型の授業とは、必ずしも専門知識の習得を前提とするものではありません。基本構想を打ち立てることがまずは重要であり、それを実現するために解決すべき問題は、個別に対処しながら調整していけばよいわけです。体験型の授業においては、「つくれる」というトータルな実感をもつことが重要であると考えています。

次に、学生主体の動態展示である「UMUTオープンラボ展」をご紹介します（図9）。前項でご紹介した「建築デザイン実習」の教育活動が、展示につながったものです。建築学科に進学した学生たちによって「建築展学生実行委員会」が組織され、彼らが中心となって制作準備が進められました。学生が制作した建築模型を、その制作現場を含めて展示したものです。「UMUTオープンラボー建築模型の博物都市展」と題して、2008年7月26日から2009年2月13日まで当博物館の特別展示として公開されました。



図9

この展示には3つの特徴があります。第一の特徴は「動態創成展示」です。これは変化する展示、展示をつくる過程をそのまま見せる展示ということです。建築模型は学生たちの手によって着々と準備されましたが、はじめから全てが揃っていたわけではありません。公開開始時に90点だった模型は、徐々に増えて会期終了時には140点近くまでになりました。展示室の中で学生が模型をつくり、できあがった模型はそのまま展示されます。「動態創成展示」は、展示に「時間」の概念を取り込むことを意味しています。完成展示をそのままずっと公開するのではなく、継続的な制作活動をプロセスごと公開するという考え方です。模型はこの方針に適した素材ですが、それ以外でも「動態化」によって見ごたえのある素材はいろいろと考えられます。「動態創成展示」は、展示手法としてさまざまな応用展開が可

能なものだと思います。

第二の特徴は「オープンラボ」です。これは文字通り公開研究室に相当するもので、大学の教育研究活動をそのまま公開することを意味しています。展示室に来ると、口型に囲われた4m角の制作デスクに学生が何人か座っています。学生の多くは模型を制作していますが、時に授業の課題を制作したり、レポートを書いたりしています。展示担当教員の私も、会期中は自分の居場所を展示室に移して、そこで仕事をしていました。来館者の方がデスクにやってきて、学生に話しかけることもよくあります。この公開研究室は、来館者と学生と教員が交流する場になりました。さまざまなイベントも実施されました。ゲスト講師によるレクチャ（15回）、私や学生によるスライドセミナー（25回）、ギャラリーツアー（30回）、模型制作のワークショップ（3回）、学生の作品発表会（2回）、プロによる模型制作デモ（4回）などです。また、学生によるブログ（OPENLABlog）が日々更新され、展示の最新状況が継続的に発信されました。学生が主役となって、積極的に展示室の運営に関与していたわけです。

第三の特徴は、「コレクション形成」です。この展示は既存のコレクションを公開したものではなく、逆に、展示を契機にしてコレクションが形成されたということです。私自身は他の教員と違って、展示にすぐに使える標本コレクションを持っていませんでした。また展示予算はゼロという厳しい条件も付きました。このようになると、自分たちの手で展示物をつくるしかありません。西野教授からは、建築デザイン実習の課題作品を展示する提案がありました。その頃、教養学部前期課程の学生2人がル・コルビュジェの「サヴォア邸」の模型を制作してくれました。モダニズム建築の代表作ともいえる住宅建築の模型です。学生たちは図面や写真を検討しながら空間を読み込み、1:100の模型を組み立てました。模型制作を通して建築を理解するというプロセスは、建築展の企画構想の原型を形成しています。学生たちの建築探求の現場をそのまま展示に持ち込むことによって、結果的に建築模型のコレクションが形成されることになりました。

これが展示室を上から見た模型です（図10）。模型を展示するテーブルが分散配置されています。これらは本郷キャンパスの中に廃棄されていた古い木製机です。学生たちとワックスをかけ直し、古色を再生して使っています。真ん中にある口型のテーブルが先ほどの制作デスクです。内側に学生が座って模型を制作し、来館者と会話を交わす場所です。展示された建築模型は大きく3つのカテゴリに分けられました。第一に、ルーヴル美術館以降の近現代ミュージアムの模型です。



図 10

アルテスムゼウムのような原型的ミュージアムから個性的なデザインの現代ミュージアムまで、さまざまな建築が縮尺1:300で制作されました。第二に、ミュージアム以外の有名建築の模型です。内外の著名な建築家による作品が主流で、建築種別は住宅、公共建築、オフィスなど幅広いものでした。縮尺は規模に応じて1:50、1:100、1:300で制作されました。第三に、未来志向の提案型建築の模型です。ここには「建築デザイン実習」の学生作品が含まれます。その他、東京大学教員の作品やワークショップ参加者の作品も含まれました。

以上、「UMUT オープンラボ」展の特徴をまとめれば、モノ・ヒト・コト・情報の継続的な生成関与にあったといえます。すなわち、コンテンツの現場制作、学生スタッフの自主参画、イベントの常時実践、ウェブによる情報発信です。その多くの場面で学生実行委員が中心的な役割を担っており、大学博物館ならではの展示試行であったといえます。

次に、協働創造型の社会人教育である「学芸員専修コース」をご紹介します（図11）。学芸員専修コ

ースは、総合研究博物館で1996年から毎年実施している博物館・美術館の専門職員向けのリカレント教育です。例年11月頃に3～5日をかけて実施されます。この専修コースは既に実務に携わっている学芸員らを対象としており、学生向けの体験型授業とは性格が異なります。専門化した学芸業務を一旦解き放ち、自然史・文化史の枠組を超えた「博物館学」と、資料管理や展示計画の「実践知識」を併せて習得する機会となっています。専門も所属も異なる学芸員が一堂に集まるのは、きわめて貴重な機会です。そこでの議論から共通の問題意識を確認するとともに、多分野協調の創造的成果を生み出すことが期待されています。



図 11

2009年度の学芸員専修コースの内容をご紹介します。本館の西秋良弘教授が企画された「ミュージアムワークショップ：共同制作『南太平洋考古民族コレクション』展」というものです。コース期間中に展示をつくるという実践的な内容で、合計12名の参加者がありました。東京都教育庁の元学芸員・小田静夫氏が1980年代末にミクロネシアやポリネシアなど南太平洋各地で収集した標本が本館に収蔵されており、これをもとに新たな展示を企画制作するという内容です。単純に言えば、「南太平洋の標本が

200点ある。3日以内に展示にせよ。」ということになります。非常に厳しい日程のように思われますが、参加者の強靱な集中力によって実際に展示ができあがりました。

5日間のコースの前半2日間では、小田氏や本館研究者による分野別の専門講義があります。西秋教授の「イントロダクション」に始まり、小田氏の「コレクション解説」、西野教授の「展示デザインの戦略的側面」、諏訪教授の「学術と展示公開」、洪教授の「標本の編集」、私の「展示空間の設計」という講義が続きます。コースの後半3日間は、展示の企画制作です。西秋教授と一緒に私も展示制作の指導に参加しました。初日には受講者が用意してきた企画案を発表していくつかの可能性を引き出します。その後、グループ・ディスカッションによって全体の企画方針を決定します。最後の2日間は、実際の設営準備作業に集中し、最後に本館教員が参集して全体講評会が行われました。全体に好意的な評価が寄せられました。

できあがった展示は、展示室に大きなテーブルをつくり、全ての標本を並べるというものです。80年代南太平洋のビジュアル・アイコンを集約した、インパクトの強い展示に仕上がったと思います。この方針が決まるまでに受講者の間で交わされた議論は、博物館展示にとってきわめて本質的なものでした。展示計画において、視覚的印象を重視する考え方と、学術的意味の伝達を重視する考え方が真っ向からぶつかり合いました。結果的には、前者の視覚重視の方針が採択されました。後者の学術重視に関しては、標本解説の小冊子をつかって展示室に置くことで対応しています。博物館の展示では、多くの場合「モノと情報」は一緒に存在していますが、今回の展示では「モノと情報」は完全に分離しています。今回のやり方が唯一の正解とは思いませんが、モノと情報の分離は情報化時代における展示思想の一つの表明です。この方向には今後の発展可能性があると考えています。

さて、2008年度以前の学芸員専修コースのうち、私が企画を担当したものを簡単にご紹介します。2008年度は、「ミュージアム・コラボレーション」というテーマでした。ミュージアムの相互連携の可能性について、受講者間のコラボレーションを通して具体的に検討するものです。受講者からはMU（ミュージアム・ユニオン）というコンセプトが示されました。「ミュージアムが自立的に活動しながら、さまざまな資源を共有し、その相互活動を通じて新しいミュージアム像の創成を目指す共同体」と定義

されています。この年には、湯浅万紀子先生にも講義と演習指導にご参加いただきました。2007年度は、「アート&サイエンス融合ー博物資源のリコンストラクション」というテーマでした。ミュージアムに蓄積される「博物資源」の創造的な利活用について考えるものです。本館が用意した標本と受講者が準備した標本の中から3点を選んで展示企画を構想する演習を行いました。2006年度は、「次世代ミュージアムを構想するー新たな知的価値の創出にむけて」というテーマでした。次世代ミュージアムのコンセプトを立案するという演習です。受講者はグループに分かれて検討を重ね、ネットワーク型のミュージアム構想や円環型の常設展示などの構想が提案されました。

学芸員専修コースは専門職員に向けて企画された研修です。参加者は日常業務の中でさまざまな問題解決に直面しているはずです。本コースは、そのような専門家の方々が価値創造の原点に立ち返る機会になっていると思います。

最後に、問題探求型の実践教育である「博物館工学ゼミナール」をご紹介します(図12)。これは、本館の西野嘉章教授が文学部および大学院人文社会系研究科で開講されている通年授業です。総合研究博物館のプロジェクトへの参加体験を通じて、学芸員や文化事業担当者としての専門スキルを修得することを目指します。例年、館内の展示企画、イベント企画、調査研究に連動していくつかのグループが編成され、



図 12

それぞれの目標に向けて実践的な活動が行われています。最近では、「鳥のビオソフィアー山階コレクションへの誘い」展(2008年)や「維新とフランスー日仏学術交流の黎明」展(2009年)などの展示準備にゼミ学生が参加しています。湯浅万紀子先生は、東京大学にいらっしゃるときにこのゼミの指導に参加されていました。私は、2006年度からグループ指導のお手伝いをしており、私が関わった部分を中心に紹介させていただきます。

2009年度は、映像制作プロジェクト、モード&サイエンス・プロジェクト、モバイルミュージアム・プロジェクトの3グループに分かれて活動しています。モバイルミュージアムについては先ほどお話しした通り、ゼミの学生たちは展示設営とインタビュー調査に関わりました。モード&サイエンス班は、東京大学の服飾デザイン団体fabと共同して、2007年度から続いているファッションショーを企画実践しました。

映像制作班は私の担当で、今年度から新たに始まった活動です。具体的な映像作品の制作を通してミュージアムにおける映像コンテンツの形成と蓄積をはかるプロジェクトです。7名の学生が参加しましたが、一部の学生を除き、映像制作の経験はありません。私自身も映画は大好きですが、アート作品のデモ映像程度しかつくったことがありません。全員で試行錯誤を繰り返しながら、実際の作品制作に取り組みました。最初の課題は「本郷キャンパスを題材とした映像作品」というものです。初めての制作ということで、試作・習作という意味合いが強い課題です。できあがった作品の着眼点はさまざまで、三四郎池の生物に迫った作品、カメラを身体に装着して歩き回った作品、空から鯨が降ってくるという特異な設定の作品などが提出されました。私自身もじっとしてられなくなり、2つの試作品をつくりました。defocused といってあえてピントを外して世界を見た作品、キャンパスを歩きかう人々を側面から固定カメラで描写した作品です。後期には2つの課題に取り組みました。「博物標本を題材とした映像作品」という課題では、背景テーマとしてミュージアムにおける映像の活用ということを考えていました。提出されたのは、開催中の展示をハンディカメラで撮る作品、博物館壁面への映像投射を提案する作品、個人のモノローグを介して博物館の印象を浮上させる作品などです。最後の課題は「自由テ

ーマの映像作品」です。この課題の背景テーマは「言語と映像」で、学生たちは共同制作に取り組んでいるところです。その他、ファッション・デザイナーで本館特任教授である滝沢直己氏のショーの記録映像、モード&サイエンス・プロジェクトのショーの記録映像なども制作されました。

学生たちに映像制作ゼミの印象を聞いてみると、初めての映像制作で技術手法に戸惑いながらも、「つくる」立場に身をおくことで、ものの見方が変わったという意見がありました。実際、学生たちは制作を重ねるごとに進歩しており、独自の作品コンセプトを立てるようになってきています。動画撮影が身近になっている現在、映像制作を介して自分のイメージを提示することは、取り組みやすい表現行為であるといえます。博物館にとって、映像は重要なメディアです。現在起こっている事象を記録あるいは保存しようとするとき、映像という手段は効果的です。さまざまな映像を蓄積していくことは、モノの収集保存と同様に博物館にとって重要なタスクになっていくのではないのでしょうか。

ここで、映像制作プロジェクトで制作された作品をいくつか上映したいと思います。

(映像作品上映)

本日は大学博物館における教育活動の可能性について、事例を交えて話をさせていただきました。最初に「school = museum」とおいてみました。この「A = B」とおいてみるというのは、私がデザインでよく使うやり方です。例えば「city = museum」でもよいのですが、「A = B」とおいてみることによって、今まで無関係だったものの関係を考え始めるきっかけになると思います。今まで前提としてきた制度上の諸関係から自由になって、「A = B」とおいたときに何ができるだろうかと自由に考えることができます。そのような意味で、博物館は大学に付属しているというよりも、大学自体が博物館だと考えることができます。さらに広げれば、都市全体が博物館だと考えることもできるでしょう。博物館における教育活動の可能性は、このようなところから見えてくるかもしれません。今日のお話はここまでとさせていただきます。ご静聴ありがとうございました。

広島大学総合博物館におけるエコキャンパスの取組と学生教育

清水 則雄

広島大学総合博物館で学芸職員をしております清水と申します。本日はよろしくお願ひいたします。私は、広島大学総合博物館におけるエコミュージアムの取り組みと学生教育についてお話をさせていただきます。この写真（図1）に見られる建物が広島大学総合博物館の本館になります。一見、2階建てで立派なように見えるのですが、実は1階のみです。こちらにいるカエルが我々のキャラクター、ヒログ君といいます。広島大学はカエルの研究が世界的にも有名でして、それを取り上げて、広島大学のフロググということ、キャラクターの名前を「ヒロググ」と名付けています。来年から生協でグッズ販売される予定です。



図1

まず講演のポイントですが、「第二世代の大学博物館」。いきなり怪しい言葉が出てきて、皆さんの頭の上に「？」があるかとも思います。この「第二世代の大学博物館」が、どのように博物館活動を行い、学生教育の在り方と方向性をいかに模索しているか、その最前線をお話し

します。目次としては、最初に「第二世代の大学博物館」とは。次に広島大学総合博物館の概要、そして学生教育への試み。ここでは特にキャンパスガイドを事例として話をさせていただきます。さらにその他の導入教育の展開と学生とのつながり、最後に小さな博物館のメリットと課題そして展望についてお話しします。

まず「第二世代の大学博物館」とは。皆さん、大学博物館の成り立ちについてご存じでしょうか。大学博物館の始まりは、1996年（平成8年）に学術審議会により「ユニバーシティ・ミュージアムの設置について」という報告がなされました。このときに文部省（当時）より大型予算、一説には5億円以上といわれておりますが、これを獲得した大学が既存の資料館などを発展させて設立したものがあります。例としては、東京大学、京都大学、東北、北海道、九州、名古屋、鹿児島、大阪大学が挙げられます。我々は、便宜的にこちらの大学博物館を第一世代の大学博物館と呼ばせていただきます。これは我々が勝手に呼んでいるだけで公的な呼び方ではありませんので、他で話すときは気を付けてください。

それに対して、このとき予算を獲得できなかった大学がたくさんあるわけです。10年来、博物館をつくりたいなあとずっと思っていたグループがあります。広島大学もそのグループに属しておりまして、大学の独立行政法人化以降、大学の独自性がどんどん強まって、学内措置だけで博物館を設立してもよいということになりました。広島大学でも2006年に博物館をつくりました。発足資金は2,400万円。金額を比べるだけでは、かなり差が出ています。広島大学の場合は、学長が「小さく生んで大きく育てろ。」と我々に言っていました。人員、スペースともに小さな規模で発足しますが、実績を積み上げながら徐々に拡充を目指そうという考えのもとに動き始めました。

次に、広大博物館本館の展示の紹介ですが、テーマは環境と人間との共生です。面積は250平方メートル、この部屋の約1.5倍くらいです。展示点数が550点。大学史、地球史、里海、里山展示の4つのパートからなっています。スタッフは4名です。館長は文学研究科の教授兼任です。今は助教と学芸職員、事務補佐員。年間予算が300万円というところです。助教が人文系の学芸員で、学芸職員

の私が理系を担当しています。事務補佐員の女性が受付を担当しています。規模・人員からみても、典型的な「第二世代の大学博物館」です。

私が4年前に博物館に採用していただいて、最初に連れていかれたのがここです。皆さん、なじみ深いと思いますが大学の講義室です。ここを2,400万円で博物館にしてくれという話だったわけです。ここに坂があります。黒板も付いている。では、「この坂をまず平らにしたらどうなりますか？」と業者さんに問い合わせをしました。そうすると「2,000万円かかる。」と言われました。次に、では、博物館を造る専門の業者さんに、「博物館にしてください。」と見積もりをお願いしました。「5,000万円かかる。」と。これはどうするか。我々はすべて業者さんにお願いするのではなくて、自分たちでできるところは自分たちでつくり、最後の造作やパネル類の出力などはプロにお任せしようということで、手作りの博物館をつくりました。

しかし、これだけではやはり小さいですし、勝負にならないわけです。ここからどう展開するか。次の展開を我々はいろいろ考えていたわけです。皆さんだったらどう展開しますか。年間予算300万円、人員が3人しかいません。予算や人員が豊富な第一世代の博物館と同じ路線を歩むことはまずできない。我々は、まずそこをしっかりと認識しました。同じことをしても、勝負にならないのです。

それなら、どうするか。我々は「自分たちの資源、アイデンティティーっていったい何なんだ？ 広島大学の資源っていったい何なんだ？」と、よくよく考えたわけです。一つずつ考えて、まず約250ヘクタール、東京ドーム50個分の文字通り広大な敷地。ひろだい（広大）じゃない、こうだい（広大）です。本当に広い。次に、この敷地の中には8学部9研究科、全学では11学部12研究科の多様な研究分野があります。さらに32種類以上の絶滅危惧種を含む多種多様な動植物が生息しています。日本で一番小さなトンボ、ハッチョウトンボ。サギが飛翔しているように見えるサギソウ、絶滅危惧種です。西条盆地というところに広島大学はあるのですが、こちらは広大の女性研究者が発見したサイジョウコウホネという植物です。世界中で西条盆地でしか見つかっていません。広大キャンパスの中にも咲いています。この他の写真の植物も絶滅危惧種に指定されています。たくさんの絶滅危惧種を代表として多種多様な動植物が生息しています。さらに学生数が約1万1,000人というのも大きな資源です。非常にエネルギーを持っています。彼らの力も何とか活用したいと思ったわけです。



図2

では、これを博物館に活かすようになるか？まず、各部局（学部）に小さいながらも展示スペースをつくりましょう。本館だけではだめです。次に、この展示を自然散策道でつなぎましょう。さらに、なにがしかのかたちで学生とは連携しようと考えたわけです。このような我々の考えを具現化したものがキャンパスまるごと博物館構想というものです（図2）。博物館本館から国内外の研究者、一般市民の方々、小中高校生に情報を発信する。そして本館に来館していただいて、ここでは受付機能を担う。そこから各部局のサテライト展示を発見の小径という自然散策道を歩いて見に行ってもらおうではないか。将来的には情報ネットワークでつないでいこうと。本館とサテライト館の差別化のために、本館は一般の人が来ても分かりやすいようにストーリー性をもっていこう。サテライトでは各学

部の専門的な展示を置くことにしました。さらにそこに学生によるガイド、キャンパスガイドをしてもらおうと考えたわけです。我々は3人しかいないので案内に出ることがなかなかできないのです。1人欠けるだけで、もうお昼交代もできなくなります。

次に、実際の設置の沿革を見てみます。2006年7月に博物館が発足しました。11月に本館を開館して、2007年にキャンパスガイドを早速スタートさせました。同時に生物圏科学研究科のサテライト館を開館。5月に埋蔵文化財調査室サテライト館を開館。2008年になると7月に発見の小径をオープン。5月に文学研究科サテライト館を開館させました。そして冬には理学研究科サテライト館をオープンさせました。矢継ぎ早に展示スペースをどんどん増やしていきました。今年は中央図書館にサテライト館を開館し、この間に本館来館者が1万、2万、3万人を達成しております。



図3

この写真が「鳥の目で見た実際の広島大学キャンパスまるごと博物館」です（図3）。この赤い破線が広大キャンパスです。この山もすべて広大ですが、この中に農場を含め、ががら山、陣が平山、山中池、山中谷川、ぶどう池、門脇川といった自然区が今でも残っています。ぶどう池というのは、もともとここはすべてブドウ畑でしたので、その灌漑用の池だった名残です。博物館の本館はここにありまして、さらにサテライト館がこのようなかたちで点在して

います。それを縫うように自然散策道「発見の小径」が整備されています。まさにこれはエコミュージアム「現地保存型の野外博物館」ということになります。

この図は新井重三編著の『実践エコミュージアム入門』からの転載です。実際に、広島大学もこのような感じになっているのですが、このような無柵境界の中に核博物館があって、各所に遺産があり、サテライトがあります。同じように川も広島大学は流れています。そして住民の代わりに学生がいるわけです。ここに学外から来訪者の方が訪れる。我々はこのようなかたちで日々の活動を行っています。

次に、実際の広大博物館、コア施設である本館の展示です。最初に学長が話をしております。学士院賞の紹介や広島大学の前史、歴史があります。被爆した校舎の写真等もここに展示しています。こちらはボタンを押したら該当施設が点灯する大学のジオラマです。

次は地球史です。月隕石や化石を中心に、宇宙、地球の成り立ちから人間と動物の共進化について話をまとめています。これは瀬戸内海の底から上がったナウマン象の化石です。

次は里海です（図4）。人が手を加えることによって維持される豊かな生態系、これを里海といいます。我々に身近な里海は瀬戸内海です。この瀬戸内海をもう一度見つめ直す展示です。実は瀬戸内海は世界で最も豊かな里海で、単位面積当たりの漁獲量は世界で1位なのです。そのようなものも展示しています。魚を飼育している生体展示や貝類・藻類の展示もあります（図4左上）。この向かいには干潟のジオラマや自然干潟、人工干潟の現状と課題について。スナメリクジラの全身骨格なども展示しています（図4右下）。人文系の展示として、世界文化遺産の厳島神社の模型があります（図4左下）。これは文学部の女子学生が3年かけて木材台帳という台帳から、いつこの建物をいくらかけてどのように修理・増築しましたということを読み解きまして、800年前に平清盛が創建した当初の設計図を作ったのです。この仕事に対して、非常によい仕事をしたということで、国立歴史民俗博物館が1,200万円かけて作ってくれました。企画展の後に我々が借りて展示しています。



図4

次は里山の展示です。先ほどの坂を活かして、こちらは里山から奥山に登っていくイメージになっています。里海からの流れで海から川に上って、川から西条盆地のため池にさらに上る。そこにはキャンパス内の昆虫や絶滅危惧種がたくさんいますというイメージです。広島市から出土した考古学資料なども展示をしています。

次は、生物圏科学研究科のサテライトです。水畜産系の学部なので馬の骨格や家禽類で唯一の天然記念物のオナガドリのはく製、練習船の模型もあります。エチゼンクラゲの発生メカニズムに関するパネルもあります。各部局の教員、事務局と連携してサテライト館を開設しています。その向かいにはサンゴ礁の魚を展示した海水水槽や、アフリカのタンガニイカ湖のシクリッド水槽があります。これらも研究材料として使われているものです。

埋蔵文化財調査室のサテライトですが、広島大学は被爆した後も広島市内に大学がありました。10年ほど前に一部を除いて統合移転し、東広島市に來たのですが、事前調査で約30の遺跡が出てきます。先史時代から鎌倉時代まで。そのような遺跡にまつわる鏝や土器、遺物を展示しています。広島県南部で一番古い住居跡もあるのですが、そのような遺跡を再現した場所もあります。

こちらが文学研究科サテライトです(図5)。中国四国地方から出土した土器を含む考古学資料、イランの刀剣類や人骨などがあります(図5左上)。入り口にはハムラビ法典の実物大レプリカ、世界に4つしかないそうです(図5右上)。このようなものが普通にほこりをかぶって眠っていたのです。これを何とかしようという話をしてサテライトにしたわけです。こちらは、公共事業で立ち退きを迫られた遺跡の石室や石棺類をキャンパスに移設してきたものです(図5左下)。これもサテライトに指定しま



図5

しょうと話をしたわけです。こちらは、文学にまつわる植物、ナデシコやクズやワタなど、このようなものを展示する「文学の小庭」という庭です(図5右下)。

次は、理学研究科のサテライトです。日本で一番大きな蘚苔類、すなわちコケのコレクションを保有していますので、このような蘚苔類の展示物、奥には鉱石や岩石の展示物があります。これは実際に40数種類の生きたコケを苔庭にして壁面緑化として使用している展示物です。その横には広島市内で被爆した旧広島文理大学の建物の壁を移設展示しています。「平和の壁や扉」とも呼ばれています。

こちらは、中央図書館のサテライトです。この奥が広島大学で最も格式高い講演ホールになっておりまして、ここに多くの外来の方が来られるというので、展示を作りました。キャンパスで拾得されたタヌキやテンや野鳥類・昆虫を集めた集合展示になっています。自然散策道「発見の小径」への誘導を意図しています。博物館のさまざまなパンフレット類も配布しています。対面は日野化石コレクションを展示して博物館への誘導を行っています。



図6

こちらが「発見の小径」の入り口の写真です(図6)。中国地方を代表するアカマツ林が見えます。コバノミツバツツジの下にはため池、

右には溪流が見えます。この辺にサイジョウコウホネが植栽されています。この奥には湿地もあります。松林とビオトープ、この辺でもいろいろな生き物を見ることができます。もともとこのような半自然区は、理学研究科や工学研究科が別々に管理をしていたのですが、博物館が散策道でつなぎましょうという話をして、全学的に施設部や植物管理室、環境管理専門委員会などが絡んで、連携をして、自然散策道を作りましょうという話になりました。

こちらは、実際の管理体制を確立しようということで、博物館が音頭をとり、皆で歩いているところです。我々が特にお願いしたのが、定期的な草刈りのコースに指定してくださいということです。管理が一番大変なので、すぐに草ぼうぼうになってしまうので、ここは資金を持っている施設部に何とかお願いしたわけです。植物管理室には日常的なメンテナンスと、お客さんが来たときにはガイドをお願いしました。環境管理専門委員会には看板設置の資金をお願いしました。博物館は実際の看板データやガイドマップの作成、バードウォールの作成を行いました。これは人間が鳥から隠れて鳥を見る壁です。その他には、広報活動や野外観察会を実施することを約束しました。

こちらが、我々が製作した看板です。自然散策道を大きく3つのゾーンに分けています。「溪流と湿地」「ふれあいビオトープ」「ぶどう池」です。博物館からの所要時間や生息環境に沿った生き物のイラストを表示しています。ホタルも2種類見られますし、春を告げるチョウ、ギフチョウなども生息しています。生き物の採集と持ち込み禁止も記載しています。文章とデザインは自作で、マップやイラストは業者さんをお願いしました。

こちらが、作成した配布用の散策マップです(図7)。「学ぶ、遊ぶ、食べる広島大学」というキャッチフレーズで、博物館本館やサテライト、図書館で学んでいただいて、自然散策道で生き物と触れて発見をしてください。その次はカフェや学食でおいしく食事をしていただいて、しっかり広大を満喫して帰ってくださいという趣旨です。かつてのブドウ畑を象徴するようなブドウ棚の支柱なども、何気なく地面から突き出ているのですが、このようなものもトピックとして記載しています。カフェや学食も同様に記載しています。



図 7

裏面は絶滅危惧種 10 種を含む図鑑になっています。季節の見どころカレンダーもあります。何月にくればこのようなものが見られますと紹介しています。さらに事故への注意喚起。休憩所とバードウォール。実際には、この間に日本エコミュージアム研究会という研究会がありまして、そちらと連携をしてワークショップを行いました。皆さんと実際に歩いてどのようなものが必要かという意見をいただきました。その中で、休憩所とバードウォールがあるとよいということになりましたので製作しました。地元の野鳥の会の方々といろいろ話をして設計をして、学内の技術職員さんに依頼して作成しました。管理は植物管理室にお願いしています。バードウォールは 4 万 8 千円で作ることができました。材料費だけなのです。業者さんに依頼すると 50 万円くらいしますからかなり節約できました。今からがちょうどよい季節で渡り鳥がたくさん見られます。運がよければ絶滅危惧種も 2 種類ほど見ることができます。キャンパスを歩くだけでこれくらいの生きものは見ることができるわけです。ニホンアカガエルの卵、イシガメ、ニホンイモリ、カスミサンショウウオです。スズメバチもたくさんいます。野鳥は非常に多いです。このような野鳥の死体を見つけたり、モグラを見たりもします。キクイタダキという鳥は、とても小さい鳥なので木からぶら下がっています。このようなデータが満載されています。

そしてこの自然を利用して「フィールドナビ」という自然観察会を行っています。学内の先生方に

ナビゲーターをお願いしています。これまでに「ササユリの咲く里山観察」「光に集まる虫たち」「コケがわかる!」「サギソウが咲く湧水湿地の生物」などを開催しています。さらに「キャンパスの野鳥」「ネイチャーゲームで遊ぼう!」など、多様なことをさせていただいております。



図 8

次は、発見の小径のオープニング散策会の際の写真です(図8)。子供たちがたくさん来てくれています。最近は「ドングリの観察」も開いたのですが、もう3年目ですから毎年60名の募集に100名を超える応募が来て大変ななっています。講師の先生もかなり慣れてきて、いろいろな秘密兵器を導入したりして盛り上がっています。

マスコミにもたくさん取り上げていただいています。「広島大に散策道、知の拠点、自然も売りです。」「発見の小径を探索。」など。地

元の子供会を案内することもあります。これまでにフィールドナビ、新入生教育ゼミ、幼稚園、小学生の遠足、自然観察会、詩吟など、たくさんの方々に来ていただいております。ラジオ、テレビ局の取材も非常に多くて、秋から冬にかけての野鳥がたくさん渡ってくるので、ラジオ・テレビ・新聞で立て続けに3回取材していただきました。

ここまで、エコミュージアムの取り組みについてお話ししましたが、ここからは、学生教育をどう行っていくかについてお話しします。教員1名体制ではまとまった教育プログラムの実施はまず不可能です。実務も非常に多いので、実際かなり厳しい。1万1千人の学生のどこにアプローチすればよいでしょうか。皆さんだったらどうされますか?我々はずっと考えていたのですが、やはり我々の得意な「連携」に行きつきました。「地域連携センター」というセンターがあります。こちらでは、これまで既存の「キャンパスツアー」というものを行っていました。何かといいますと、地域に開かれた大学を目指す広島大学の姿を多くの人たちに知ってもらうために、地域連携センターが2002年度から実施。学生ガイドがキャンパス内を案内するとともに、毎回2つの研究室を訪問していました。学生が教員をリサーチして選んで訪問するのです。教員が研究室を案内してくれるわけです。2006年度には、年240回開催して参加者は1,800人でした。

しかし、研究室を訪問するので教員の負担がかなり増えてきました。さらに、来客数の予測が不可能なので、教員は準備しているのに「今日はお客さんゼロです。」ということもあります。このようなことが続いて訪問先の確保が難航しはじめ、徐々に衰退して、2006年の後半には事実上、休止をしていました。我々はそこを見つけて、一緒に見直しをしましょうと持ち掛けたわけです。それがキャンパスガイドのスタートにつながったわけです。総合博物館との共催、新しいスタイルのガイドツアーとしてリニューアルをしました。博物館を回る新コースを我々が提案して、キャンパス絵地図を作成しました。本館、サテライト館、企画展示の広報活動を我々がを行い、ガイド会議に参加してアドバイスをしています。この宣伝ビラを博物館に常時置いて宣伝をしています。

こちらが実際に作った絵地図です(図9)。皆さん、お手元にある方は見てみてください。開いていただくと、実際に広島大学のキャンパス全体像と建築物が建っているアカデミック地区の絵地図が見えます。ミロのビーナスがいるのも分かります。これが腰、おなか。有名な鳥観図の描き手の方に描いていただきました。

博物館やサテライトなどの見どころを面白いイラストでちりばめてあります。遺跡や紅葉の見どころであるアメリカフウ、被爆した扉や壁なども記載してあります。また、この地図は南北を逆にしてあ

ります。多くのお客さんは大学の北側から来るので、既存の南北の正しい地図では分かりにくかったのです。そのため、お客さんの視点に合わせて南北を逆転させています。また、地図を開いていただくと右半分に書いてある施設の内容は、この折った左側に書いてあります。左半分の内容は、右半分に折ればその説明が見えます。お客さんに手に持って歩きながら見ていただくというコンセプトです。この地図は非常に好評で大学本部でも1万部増刷して使っています。各種学会などでもスキャナで取り込んだデータを使用して案内に使っている方もいます。これは、少し著作権に問題がありますね。それから前述の博物館のキャラクター「ヒロログ」が地図中に隠れています。7匹隠れています。お暇なときに探してみてください。答えは、博物館ホームページにあります。



図 9



図 10

この地図を持ってキャンパスガイドが案内をします。彼らの役割は大学のガイドとして地域の人々に広島大学をまず知っていただくこと。総合博物館のガイドとして本館、サテライト館、発見の小径を案内することです。これは実際に案内している写真です(図10)。ポロシャツを作って活動しています。毎週金曜日の1時に大学の本部前にお客さんに集まっていただき、そこから2時間キャンパス内をガイドします。まず本部の屋上に上がって主要な施設の説明、そして総合博物館へ案内をしています。

構成は、現在学生11名。これ以上増えると少し活動がしにくいということで、今はこれ以上の募集を断っています。性別は男の子が4名、女の子が7名です。学年は2年生が2名、3年生が4名、4年生が4名、修士2年が1名となっています。専攻は理系、文系双方ですが、やや文系に偏っているかと思います。

こちらは大学本部の屋上で説明をしているところです。冬はジャンパーを作っています。こちらは高校生です。これは北1福利会館前です。図書館前。このようにお子さんもいます。こちらは文学研究科サテライトの移設遺跡です。こちらは埋蔵文化財調査室を案内しています。これは発見の小径のピオトープを案内しているところです。お客さんはおそらく高校のPTAです。最後に博物館の本館を案内しています。

その他の活動としては、オープンキャンパスで特別ガイドを実施しています。大学祭では案内所の運営、スタンプラリーを実施しています。春のウォーキングツアー、このイベントは大々的に広報をしてたくさんのお客さんに集まっていただいてガイドしています。このイベントも全部、学生が実施しています。他ガイドとの交流や月例のガイド会議も行っていますし、団体での見学者向けの臨時ガイドも行っています。

こちらはオープンキャンパスでの写真です。メインガイドとサブガイドの2人体勢で案内をしています。こちらは高校生、初々しいですね。ガイドをしている彼自身も高校生の時にガイドを受けて、広島大学に合格してガイドに入ったのです。次は大学祭の様子です。今までは教育祭や農場祭など各学部

でバラバラに行っていました。彼らが、これではお客さんには分かりにくいから「総合ガイドブックを作しましょう!」と、2年前に言いはじめたのです。それでキャンパスガイドと大学の職員とが委員会を作って議論をして、総合ガイドブックを作成しました(図11右)。キャンパスをゾーンに分け、スタンプラリーでつなぐことにしたのです(スタンプ台紙:図11左上)。そのスタンプを押すところに「iステーション(情報ステーション)」を作ってキャンパスガイドが常駐するわけです(図11左下)。これは非常に好評で、去年、今年と大学本部からキャンパスガイドに要請しているような具合です。



図11

こちらが春のウォーキングツアーの写真です(図12)。エチゼンクラゲの発生メカニズムについて、副学長の上先生から話を伺っているところです。このようなアポイントなどのやりとりも彼らが直接しています。こちらは高校のPTAを案内しているところです。次の写真は学生ガイドとの交流会です。岡山大学の学生ガイドです。次は、酒蔵ガイドとの交流。ガイディングのレベルを上げる意味もあり、博物館の常連の酒蔵ガイドの方を紹介して案内をしていただいているところです。次はガイド会議の写真です。我々も参加して、いろいろディスカッションをしております。学生が必ずPowerPointでプレゼン資料を作ってきて、発表しています。次のグラフがガイド参加者数の推移のグラフです。2007年度から2009年度まで、個人のお客さんが微増しています。2倍まではいかないぐらいです。団体のお客さんがかなり増加していることが見て取れます(9名から652名に)。



図12

活動を通じて、これはあくまで学生ガイドの感想ですが、「お客さんからの、なるほどが、とてもうれしい。」と言ってくれます。また、「学生自らが自分の大学を紹介できることもとても素晴らしいことだし、それを通じてたくさんの人との出会いが大きな財産になる。このような機会を学生に提供している大学は全国的に見てもあまりないので、誇りを持って活動しています。」とも言っています。

今後の学生ガイドの抱負ですが、「総合博物館に関する知識を習得する。」と言ってしてく

います。「これにより、活動に多くの選択肢が生まれ、学生ガイドによる発見の小径ツアー、博物館スタッフ不在時の対応もできる。」、さらに「さまざまな学生が集まっている利点を生かして、キャンパスまわりと博物館としての広島大学の魅力を社会に発信し続ける。」と言って来ています。もう、うれしい限りで涙が出そうな話なのです。そして、彼らは「いつか皆さんをガイドする日を楽しみにしています。」と言っています。もしよろしければ、ぜひキャンパスガイドのブログにいて見てください。

キャンパスガイド参加者がかなり増えているというデータを先ほど提示しました。我々なりに少し分析をしました。まず考えられるのが、企画展などによって認知度が向上したこと。これは、個人のお客さんが微増したことの要因にはなっていると思います。しかし、一番大きな要因は高校のPTAによる団体客の増加です。これがどんどん増えてきました。これまでは、大学の広報グループや社会連携グループの職員が対応して、図書館や学食などを案内していたようです。そんなところへ行ってしまう

のかと思うのですが。そのようななかで博物館ができたことで大学史を簡単に学べる場所ができたこと。さらに、何とんでも学生ガイドが非常に好評なことが大きな要因です。どなたに聞いても好評です。なぜかという、彼らは誰よりも大学の実情に詳しいのです。裏話のネタをたくさん持っています。これは面白いです。PTAの方は、職員の決まりきった解説は聞きたくないのです。どこでも聞けるので。学生の生活や本音が知りたい。そこに絶妙にフィットしたわけです。クチコミで翌年のPTAの来学にもつながっています。この関係をみると、来学者も楽しいですし、博物館も入館者増、学生ガイドも誇りを持ってしてくれている、大学の事務も仕事が減ってうれしいわけです。すべてでうれしい結果ですので、非常に好循環が生まれているといえます。

博物館もサテライトも連携、ガイドも連携では、少し申し訳ないので、他の我々の活動を紹介します。1年次の教養ゼミナールに博物館を活用させていただいています。ゼミナールの担当教員が270人、毎年います。その先生方に、「先生、博物館に来たら我々が全部しますので、投げてください。」と連絡をします。270人のうち、年間23～33団体ぐらいがこれまでに来館していただいています。我々が1時間から2時間程度、大学の歴史から地元の自然の話をいろいろレクチャーしています。あそこのお好み焼きはおいしいなど、そのような話もします。その他にも学芸員実習の事前講義も行いますし、5研究科の共同セミナーの認定講演会の開催も行っています。理系の5研究科の学生が20回講演を傍聴してレポートを提出すると、1単位が認定されるというシステムになっています。このようなことで何とか学生さんとなつなげていこうと考えています。

次に、企画展を通じた学生とのつながりも博物館には切っても切れません。2007年に「湯川秀樹 朝永振一郎生誕100周年記念」、これは巡回展でした。2007年はもう一つ「氷の大陸に挑む―南極観測50年の歩みと広島大学―」。おそらく北海道大学に次いで南極観測隊員を輩出しているのが広島大学ではないかといわれています。初めて南極点に到達した日本人も広島大学、タロとジロの飼育員は2人いらっしゃったのですが、1人亡くなりまして、生き残った方が広島大学の出身者、女性で初めて越冬した隊員も広島大学出身者です。次は「世界遺産 宮島の魅力」もさせていただきました。今年は「豊かな里海 瀬戸内海ものがたり」というので、過去最高の2万9,725名のご来場をいただきました。

企画展での会場設営、受付、展示の一部は、ほとんどすべて学生アルバイトやボランティアです(図13)。我々は3人しかいないので、資源のない中、意外と学生と密接なつながりを持っていると思っています。

今後の展望としては、このような学生さんとのつながりを活かして教育プログラムをやはり行いたいと考えています。平成24年度開始予定の学芸員プログラムの受け入れをまずは目指しています。人員が付いていないという問題もあるわけですが、博物館実習の学内受け入れもしたいと考えています。さらに大学の窓としての広報機能はこれまでの活動で成功していると考えていますので、このまま継続しようと考えています。

ここからは、今後の課題です。「何だ、広大は邪道じゃないか。」と言われることが多分にあると思います。研究活動、できていません。標本の収集、保存もやはり大学の中の評価としては「まだまだすべきことをしていないじゃないか。」と厳しいことを言われる日々です。我々に言わせていただければ、収蔵スペースと人員をしっかりといただければ何とかしますと思っはいますが、これはどこの博物館でもいえることだと思いますが難しい問題です。ようやく4年目にして事務室をいただきましたが、これまでの4年間は事務室さえなかったというのが現状です。



図 13

次は、「小さな博物館のメリット」をお話しします。小さいなりの福があるということを日々感じています。私はいろいろな博物館の関係者と話をすることが多いですが、皆さん結構疲れていらっしゃる。「いや、もうわしは疲れたわ。」と言われる方が本当に多いです。我々は小さいなりに本当に楽しくさせていただいています。何が福か、得かということですが、「お金がない、人がいない」これです。周りから気の毒がられます。ねたまれないので警戒されません。まったく期待されていないので自由にできます。大学本部も我々が行っていることをおそく把握していません。だから文句を言われることはありません。よほど目立たない限りは怒られません。あまりに気の毒がられるので、各部局でサテライトをつくるときもそうでしたが、周りから助けてもらえます。どこの部局に行っても、博物館に言われるのだったら仕方がない、助けてあげましょう。ボランティアでしてあげようと言ってくれるのです。

そのようななかでいろいろな議論が生まれて内発的な工夫、組織間のよいつながりが生まれてくるのです。既存の組織を活かす触媒的な役割を小さいながらも我が博物館は担っているのではないかと思います。サテライト5部局、植物管理室、環境管理専門委員会や地域連携センターはその好例です。

よくお客さんに言われる言葉ですが、「ちょうどよい狭さだよ。ここは。」これは一見、褒めたのか、けなしたのかよく分かりませんが、来学者は多目的なのです。広大博物館でいいですよ、お客さんは広大博物館に来ているのではないです。大学に来ているのです。その中で博物館に寄っているのです、特にお年寄りには疲れてはいけません。園児やPTAも30分で充分なのです。それ以上されたら困る。まあ、我々はだいたい1時間ぐらい解説するのですが、皆さんによく言われます。その中でスタッフの顔が見えるのは、非常にうれしいことだと。我々はだいたい常時いますので。このようなところに思わぬ小さい博物館なりのダイヤモンドが存在しているのではないかと。人数も少なくお金もないのですが、何とか元気にやらせていただいている理由です。

最後に、広島大学総合博物館のモットーです。館長が言っている言葉です。一つ、社会に開かれた大学の窓であることを自覚して日々活動に努めます。二つ、既存概念にとらわれない創造的な活動を心掛けます。そして最後に、博物館がさまざまな人々の輝く場となるように努めます。以上で発表を終わらせていただきます。ご静聴ありがとうございました。

北大教育 GP・社会体験型科目の挑戦

ー HoUM Tシャツ制作プロジェクトを事例としてー

湯浅 万紀子・小俣 友輝・小嶋 将平・松田 純佳

(湯浅) 北大総合博物館の湯浅と申します。よろしくお願いいたします。今日は私と小俣先生、そして実際に T シャツを作った学生 2 名が発表いたします。まず、北大教育 GP の概要を簡単にご説明いたします。そして社会体験型科目の位置付けをご説明し、その事例をいくつかご紹介しましてから、「HoUM (Hokkaido University Museum の略称) オリジナル T シャツ制作プロジェクト」について詳しくお話したいと思います。

教育 GP、GP とは Good Practice、優れた取り組みの略です。2008 年度から文部科学省が実施しているプロジェクトです。それ以前に実施されていた特色 GP や現代 GP が発展的に統合されて、この教育 GP ができたとのことです。文科省による教育 GP の目的とは、各大学や短期大学、高等専門学校が実施する教育改革の取り組みの中から、優れた取り組みを選んで財政的に支援すること。そして、その取り組みについて広く社会に情報提供し、これらの取り組みを参考にしながら教育改革を促進させ、大学教育改革を進めていくことです。

北海道大学の本プログラム「博物館を舞台とした体験型全人教育の推進」は、2008 年度にこの教育 GP に採択されました。488 大学から 939 件の申請があり、そのうちの 148 件が採択されたのですが、北大で採択された唯一のプログラムです。大学博物館に関するプログラムとしても採択された 148 件の中で唯一であり、ユニークな取り組みになっております。

北大総合博物館には、既存の学生教育を変革する教育資源があります。例えば北大には 400 万点以上の研究対象としての学術標本があります。そして、その標本資料を同定し、体系付けるスペシャリストがいます。そしてその研究の蓄積があります。更に、博物館の資源を活用した学生教育や、展示やセミナーなどの市民向けの博物館の蓄積もあります。このようなものを活かして、独自の学生教育を推進していこうと、教育 GP に応募いたしました。

北大教育 GP では、課題探求能力や協調性、自主性を備え、問題解決能力、コミュニケーション能力、そしてマネジメント能力を持ち、自己評価の視点を身に付けた学生を育てたいという大きな目標を掲げております。これらの能力は、博物館の職員、学芸員や研究者にならなくても、社会人として生きていく上で必要な能力ではないでしょうか。このような能力を持った学生を育てたいと考え、導入科目、ステップアップ科目、社会体験型科目という 3 つのステップから成る教育システムを構築いたしました。それぞれの科目やプロジェクトにクレジット数を割り当て、一定のクレジット数を取得し、なおかつ、一定水準の成績を収めた学生を面接して、「HOKUDAI ミュージアムマイスター」として認定するという教育プログラムを構築いたしました。

皆さま、入り口で黄緑色と黒いリーフレットをお受け取りになったと思いますが、そこに詳しく科目やプロジェクト名が載っております。文科省の教育 GP では対象を学部生に限っており、事業としては実は 3 年間のプロジェクトです。しかし、北大教育 GP では、3 年間のプロジェクトが終わっても、学部生が大学院進学後にも続けて受講するという継続性も考え、大学院授業も含めてプログラムを組みました。大学院授業担当の先生が受講を認めてくだされば、学部生も受講可能としています。ただし、ここでは、正式な単位ではなく、ミュージアムマイスター制度でのクレジットが認定されると限定しています。教育 GP の枠組みを大学院にまで広げたことには、授業やプロジェクトで学部生と大学院生が協働する場面を用意し、相互に刺激を受ける点でも意義があります。

お手元の資料をご覧ください。例えば、導入科目には、本学のエコキャンパスの資源を利活用して分

類学や考古学、建築史学の基礎知識を学習するフィールド体験型の科目を位置付けています。また博物館の存在意義や活動についての基礎知識を学習する科目として、学芸員課程の科目、「博物館概論」や「博物館学Ⅰ」、「博物館学Ⅱ」を位置付けています。

ステップアップ科目には、実物資料の扱い方やフィールドワークの方法を学習する科目や講座などを位置付けています。また、博物館の活動と運営についての理解をさらに深める科目を位置付けています。

そして今日お話しする社会体験型科目には、博物館の展示や場を活用したプロジェクトの企画・運営・評価に学生を参加させたり、学生が研究の成果やプロセスを市民に向けて発信して市民の方々と意見交換をするなど、学生が博物館での活動を通じて社会とつながる実践や評価を行う科目やプロジェクトを位置付けています。

このように大学博物館のさまざまなアクティビティーに学生を参加させる教育プログラムで養われる能力、スキルとして、まず学生それぞれの専門性を深めることが挙げられます。そして、「総合」大学の「総合」博物館における本プログラムには、さまざまな学部、大学院専攻の学生たちが集まってきます。普段自分たちの所属する研究室では出会えないような学生や教員と出会う場が、また普段は味わえないような体験が用意されています。そこでは異分野への関心も広げてほしいと考えています。更に、この北大総合博物館、そして大学博物館、博物館そのものについて新しい視点を身に付けてほしいと考えています。

協働とは、先ほどから申し上げているような異分野の学生との作業に限るものではありません。博物館に関連したさまざまなプロの方々、例えば展示制作のプロや図録制作の編集者やデザイナーなど、さまざまなプロの方と一緒に仕事をするような場面も用意していますので、そのような方との協働からも得るものがあるでしょう。そして、当館にはボランティアさんが160名以上いらっしゃいます。学生ボランティアも市民ボランティアもいらっしゃいますが、そのような方々と協働する場面も設けております。そのような自分の研究室では出会えない方々と一緒に仕事をする、一緒に何かを作り上げる場を用意しています。そこで、視点を広げたり、協調性や、1つの物事を遂行していく能力、マネジメント能力を身に付けてほしいと考えています。

また、プロジェクトでは社会に情報発信することが多いため、学生たちの行ったことの成果が世に問われます。そのことで、責任感が生まれます。そこではプレゼンテーション能力もコミュニケーション能力も必要です。そして活動評価の視点を身に付けてもらい、目的は達せられたのか、どのような波及効果をもたらしたかといった評価の必要性を認識し、次の活動へのフィードバックを行ってほしいと考えています。

さらに、社会人としての作法も身に付けてほしいと思います。例えば、見ず知らずの方に初めてメールをお送りする場合の作法、市民の方にどのような言葉遣いで接したらよいのか、基本的な挨拶や博物館で何かを実施する場合に博物館のスタッフにどのようなコンセンサスを得ておかなければならないのか、そのようなことも、プロジェクト、授業を通して身に付けてほしいと考えています。博物館での取り組みが就職に結び付くことがあればもちろん喜ばしいことですが、それが唯一の最終目的ではありません。

社会体験型科目には、授業枠にはない科目が多数用意されています。卒論ポスター発表会は去年行った一つの事例です。この会場で行いました。2009年2月の2日間、学生たちが卒業研究を一枚のポスターにまとめて、市民の方々にに向けて発表するという発表会です。ポスターの前で自分の研究成果についてご説明したり、質疑応答するコアタイムも設けました。そして教員と市民から成る審査員の審査による優秀賞や、来館者の投票による来館者賞が選定されました。参加したのは、文学部、工学部、理学部、農学部の4年生、15名です。これがそのときの様子です。今、皆さまがいらっしゃるこの場所、手前にテーブルを置いて奥の方にポスターを並べています(図2)。これはコアタイムに、学生たちが一斉



図 1

に研究成果を発表している様子です。専門用語は使わないように苦労しながら、市民の方々に自分の研究の成果やプロセスを伝えている場面です（図1）。

会場ではポスターを発表するだけでなく、カフェも併設しました。カフェの運営を担った学生たちも何名か、今日来ております。ポスター発表者と来場者のコミュニケーションの場、そして来場者同士のコミュニケーションの場を設けたいということでカフェが開設されました。担当学生たちは、カフェの運営だけでなく、

会場を設営したり、ポスター発表会のプログラムを作成したり、講評会の司会の進行、来場者調査まで担いました。カフェを担当したのは、北大Caféプロジェクトという、北大キャンパスを訪れる方々をおもてなしする取り組みを続けている学生と教職員グループ。そして当館の天野先生と小俣先生、私が担当している大学院のゼミで、博物館のカフェをつくりたいと考えているグループ。この2つのグループの共同で行いました。ここでも学部生と大学院生のグループワークが実現しました。

これは彼らが作った2種類のポスターです。こちらは市民の方々に発表会をご案内するポスターです。こちらは学内向けのポスターです。自分の所属する学部や研究室以外の研究は知らない学生が多く、図書館で勉強していても隣の人が何を勉強しているか分からない、何をしているのか気にならないかという意味のポスターを、学内向けに作りました。そしてこれは卒論ポスター発表会のプログラムです。ハンディで素敵なデザイン、要領よくまとめたプログラムを学生たちが作りました。

これはカフェの様子です（図2）。奥の方でポスター発表があり、手前にカフェコーナーを設け、コーヒーや紅茶をサーブして、そしてこのテーブルで投票用紙に記入したり、コミュニケーションしていただく。市民の方と発表者がお話ししたり、市民のボランティアの方と高校生がお話ししたり、教員が他学部の発表者とお話ししたり、さまざまなコミュニケーションが行われた場となりました。



図 2

卒論ポスター発表会の意義として、発表者の感想から判断しますと、彼らにとってはプレゼ

ンテーション能力が身に付いたのではないかと思います。市民の方々に向けて発表し、質疑応答することで、コミュニケーション能力を身に付ける機会になったと思います。それからカフェを担当した学生たちには、自分たちの活動を自己評価してもらいました。それによると、マネジメント能力を身に付けるきっかけになったのではないかと思います。

学生教育から少し視点を変えて、卒論ポスター発表会の学内外での意義を考えますと、学部を横断して、文系と理系の学生の研究発表を大学の中で公開したのは初めての試みでした。メディアにも取り上げられました。北大の学生、4年生の研究の「今」を市民の方々に伝える機会になりました。そして、学生が他の学部の学生の研究を知ったり、発表者相互に刺激を受けたり、所属の異なる教職員がこの場に集まって卒論ポスターを話題にして話をしたりという、そのような場を創造できたという意味がありました。総合大学の総合博物館として、学内外の方々それぞれに意味をもつ、そのような場を創る役割

も認識できたと考えています。

また、卒論ポスター発表会は、北大教育 GP の取り組みを学内に広く知らせる役割も果たしました。優秀賞を受賞したのは、工学部の学生でした。彼は、この受賞によって、工学部の専攻長から卒業式に表彰されました。教育 GP が全学的な取り組みとして展開していくことが期待できます。



図 3

さて、これからお話しするのは、今年新しく始めた社会体験型プロジェクトです。この夏に開催されました「生物多様な部屋」展の展示解説もその一つです（図 3）。「生物多様な部屋」展では、分類学の標本を所狭しと並べた展示室を薄暗くし、来館者にはそこを懐中電灯片手に見ていただくという実験的な展示手法をとりました。展示をよく見るという行為を来館者自身に意識していただく意図がありました。学生たちは、展示室で、展示の趣旨や展示物そのものについて解説しました。参加したのは 5 名

の学生です。理学部から 2 名、農学部から 1 名、文学部から 1 名、教育学部から 1 名でした。理学部、農学部の学生たちは分類学について多少の知識はある学生でしたが、文学部や教育学部の学生は門外漢です。彼らは皆、まず企画展の担当教員から展示の趣旨と展示物の説明を受けました。次に、私から来館者とのコミュニケーション方法や展示室でのマナーについて、また大学博物館そのものについての説明を受けました。そして自分たちで図録を読んだり、講演会に参加して、解説するための知識を得てきました。学生自身で重点的に解説したい分野を選定し、更に個別の講義を受けたり、専門分野の大学院生も一緒に解説しておりましたので、彼らからの説明も受けながら、解説に臨みました。毎日、日誌を付けたり、来館者からの質問にどうお答えしたかを記録に残して蓄積し、お互いに情報を共有しながら解説しました。そして、毎回解説終了後には報告をまとめ、私に提出してもらいました。その報告を読んで、アドバイスを返す。それを次回に活かす。このようなフィードバックを続けて、10 回の解説を終えました。

10 回の解説を終えた後の彼らの感想をご紹介します。理学部 3 年生の一人は、さまざまな方との出会いの意味を強調しています。他に、生物学的な知識を学んだ、コミュニケーションに関する事柄なども学んだとも述べています。そして、ここで得た能力、スキル、知識などは今後あらゆる場面に活かすことができると思うとも述べています。教育学部の 4 年生は、そのようなスキルや知識を獲得できたことに加え、大学博物館を介した大学と地域との交流について考える機会となったと意味付けています。理学部の別の 3 年生は、解説員という立場への漠然とした憧れが、より具体的なものになったと述べていました。

もう一つ、別のプロジェクトをご紹介します。つい最近終了したばかりの展覧会ですが、明治期から昭和初期まで本学の水産学部の教官を務めた正田豊治先生が撮影されたガラス乾板写真の展覧会です。学生たちは、この展示の制作と解説に関わりました。参加したのは文学部の芸術学講座の学部生 13 名と大学院生 5 名、言語情報学講座の学部生 1 名です。ここでも学部生と大学院生が協働しました。

彼らが担ったのは、作品の調査、展覧会の構想の立案、パネルやキャプションの制作、カタログの編集、展示の設営、そしてポスターやチラシの作成、広報、シンポジウムの運営など、展覧会に関するありとあらゆることです。更に、会期中はほとんどの時間、会場に詰めて会場を管理し、来館者と対話しました。そして、毎週末ギャラリートークをいたしました（図 4）。

企画展を担当された文学研究科の谷古宇尚先生から展覧会の趣旨や正田氏とその作品について説明を

受け、大学院生と学部生が協働し、役割分担を決めてこの展覧会を創り上げてきました。展示解説については、私からコミュニケーション方法やマナーなどを説明いたしました。「生物多様な部屋」展と同様に、解説日誌を付けたり、来館者からの質問への対応の記録を蓄積し、メーリング・リストでも情報交換しながら、それぞれの個性も光るギャラリートークが行われました。ギャラリートークには毎回アテンドしましたが、終了後には、谷古宇先生と私にレポートを提出してもらい、アドバイスを返しました。

展覧会終了後の学生の感想をいくつか紹介します。来館者との対話を通じて見識を広げられたのは、博物館という場、機関があったからだということを述べた学生がいます。博物館での授業をすでにいくつか受講してきたが、大学博物館の存在意義を「実感」できたのは、この一連のプロジェクトに参加したからだと言った学生もいます。大学院生の感想では、さまざまな実務経験ができたことに加え、展示とは単に企画者がメッセージを伝達するのではなく、展示に関わった者たちと来館者との間で意味をやりとりすることによって創り上げていくものだと言ったと実感できたと述べられました。

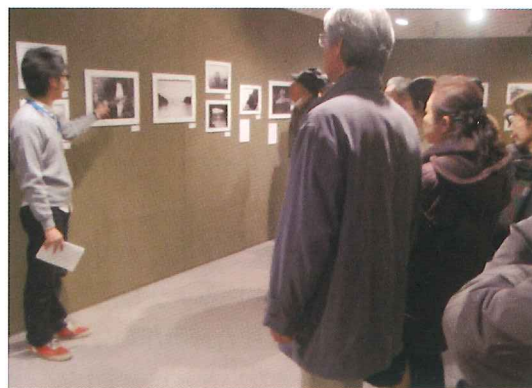


図 4

このように、社会体験型科目では、学生たちは、博物館のさまざまな活動に参加することによって、専門知識を深め、新しい知識を習得し、異分野への関心を広げ、コミュニケーション・スキルを習得してその意義を実感し、そしてこの大学博物館そのものについて、大学博物館の展示の意義についての理解を深めています。そして博物館ならではの实務経験を積んでいます。またグループでの協働作業によって一つのものを創り上げた、成し得たという達成感ですとか、自分はこのようなことができたのだという自信を身に付けたという感想も寄せられています。

その後、博物館の別の授業を受講したり、博物館のボランティアに登録する学生もおり、学生と博物館との新しい関係が生まれることが期待できる社会体験型科目になっていると思います。

では次に、小俣先生から「T シャツ制作プロジェクト」について詳しくお話をさせていただきます。

(小俣) 博物館の小俣でございます。こんにちは。今、お話しいただきました中から社会体験型プログラムの一つとして、「T シャツ制作プロジェクト」というものをご紹介します。概要からお話しますが、大学にある博物館というのは大学と地域とをつなぐ窓口の役割を果たすといわれています。まず、大学にはいろいろな学部があり、特に総合大学ですと、工学部、文学部、理学部、経済学部といういろいろありますが、その中で何を研究しているのだろうということが、博物館に来れば分かるというのが理想型だと考えています。

例えば博物館にはショップがありますが、そのショップのお土産 1 つにしても、そこには大学のことを知る大きなキーワードというか、お土産を買ってきましたという以上の価値があると考えられます。例えば「北大」と書いていたり、経済学部のおしゃれなロゴが付いていたりだとか、いろいろなキーワードがあると考えています。

今までのショップを見てみますと、ここにはこれこそ北大の博物館であるというグッズや、北大の博物館に行ってきたと胸を張って言えるようなグッズがあまりなかったということが出てきます。ピンバッチは募金していただけるともらえるのですが、例えばそのような博物館で作りましたというグッ

ズが並んでいるコーナーがありません。化石の発掘の作業に使うハンマーや、あとは当館の名物のデスモスティルスという大きな化石があるのですが、そのようなもののハンカチや時計、あるいはクラーク博士のストラップなどはありません。ちょうどこのプロジェクトに取り組むときに夏が近づいていましたので、夏に向けてTシャツを作りましょうという話が持ち上がりました。

『武士道』という新渡戸が昔書いた著書があるのですが、そのタイトルが胸にバーンと書いているTシャツがあります。あるいは「北海道大学総合博物館」という文字がボーンと胸にあしらわれたシャツもありますが、それはおそらく外国人の方は好むのですが、日本人が胸を張ってキャンパスを歩いていると、少し微妙な感じがします。あるいは北大や博物館のロゴが、バコンとこう胸に載っているという感じでも、いささかファッションセンスとしては疑問が残るかと思われます。

そこで、このプロジェクトが立ち上がったのですが、ここの全学には400万点といわれる収蔵物があります。博物館にもその中の一部といってもかなりの数はあるのですが、展示物がたくさんあります。その展示物をデザインにしてシャツに入れることによって、それを来て歩こうとする人が増えてほしいと。その文字がボンと書いているよりも、デザイン的に博物館の展示を盛り込んだシャツを作ってもらことによって、北大総合博物館の宣伝効果も見込み、それはどこのTシャツなのかという話になり、博物館へ来てもらえないかと思いました。さらに言えばショップへの収益につながるのではないかとことが挙げられます。

この「HoUM オリジナルTシャツ制作プロジェクト」ですが、我々と比べて学生は若いです。彼らが持っている感性というのはみずみずしいものがあります。このプロジェクトは先ほどお話がありましたが、分野横断的、学部横断的なもので、文学部の美術を専攻している学部が関わった例のお話もありましたが、それ以外に今回は農学部、水産学部、工学部など、いろいろなバックグラウンドを持った学生が関わっています。彼らが制作したTシャツがHoUM ショップに展示・販売されることによって、先ほど言ったような無限の可能性が生まれるわけです。

さらに卒論ポスター発表の話がありましたが、実は一般市民のポテンシャルとして学生に対する興味はとても大きいです。先生方にそのお話を難しくもっていくよりも、学生の方がフランクに話せるということがあると思うのですが、今までの経験から博物館で何か学生がイベントをすると、一般市民の方が寄ってきてくれるということが経験としてありました。

さらに当GPの特色として「学部横断的プロジェクト」というものがあり、さまざまな学生が関わりますので、いろいろな学部の学生と接する機会があり、そこでコミュニケーションが生まれて話し合うことで、デザインやバックグラウンドにフィードバックされて、いろいろな刺激が生まれるのではない

かということも考えられました。

このプロジェクトの流れですが、まずホームページやポスター、チラシを作って参加学生を募集しました(図5)。先ほど湯浅先生のスライドにもありましたが、このようなポスターを作りました(図5左)。真ん中にボンとTシャツ制作とあります。

6月末日に締め切りを設けてまして、結局8名が集まりました。8名の学部としては水産学部、工学部、教育学部、農学部と法科大学院です。そのような8名が集まりまして、全5回の集



図5

中講義形式で行いました。8月1日から先ほどお話がありました「生物多様な部屋」展が始まりましたので、それに合わせて20日で全部講義を終えてデザインを出して発注をして、当初1日から発売しよ

うと思っていました。

デザインといいましても、北大でデザインを特に研究している学部というか、学科がありませんので、どうしようかといったときに、札幌でご活躍の美術家の安藤文絵さんをお願いをしてデザインをするという作業をお手伝いいただきました。今日会場にもお越しいただいています。

その方法なのですが、ビジュアルマッピングという方法です。展示物や建物や周囲の環境など、まずこの博物館にまつわるいろいろなものの中で印象に残ったものをビジュアル記録します。これは写真でもイラストでも構わないです。いろいろな方法で各自記録しまして、それをまたビジュアルでクラスタリングをします。これはこのカテゴリーに入ると分けていきました。特にその中でも、心に残ったものを見つめ直してデザインに落としていくという手法です。少し粗く説明しますが、例えばこれはメンバーの1人が撮った写真です。いろいろな写真がありまして、例えば文字があります。環境や、あとは展示物があります。展示物でもいろいろな種類があって、大きなもの、さらに大きなもの、微生物や、部屋や廊下、このようなものをまず記録します。

少し違う絵なのですが、これをこのようにキーワードでクラスタリングをしていきます(図6)。例えば雪があれば雪という、雪、近代、標本だとかです。この分け方も各自自由です。このように分けろという指定はしません。例えば、チョウとチェンバロが「チ」というキーワードで結び付く可能性もあるわけです。いろいろな可能性の中から自分の中で自分のビジュアルで、自分のクラスタリングで自分の本当に心に残ったものを絞り込んでいくという手法を取っています。

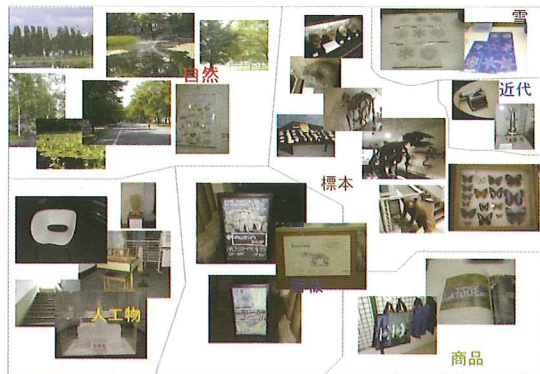


図 6

第1回目が始まったのは7月の第2週です。8日、9日と2日開きました。初めは自己紹介をしてメンバーのそれぞれがお互いを知れるようにというアイスブレイキングをしました。湯浅先生からは大学博物館やショップの役割やプロジェクトの概要と日程が説明されました。そして安藤さんからビジュアルマッピングについて説明がされました。

5回の集中講義でしたので、どうしても宿題を与えないといけないような日程でした。「今、行って写真を撮ってこい。」と言ってもなかなか難しいので、次回までに写真を撮ってきて、1枚の紙にマップを作成しましょうということになりました。

2回目はその翌週です。このときはメーリングリストで、Tシャツを作るので、みんなが持っているお気に入りのTシャツを持って集まってきてくださいと呼びかけました。そして、自分がなぜこのTシャツを着ているのかということを口に出してお互いに交換することで、そのような見方もあるのかと、見方が似ていたりするなどをコミュニケーションを通じて感じてもらいました。

次に各自のマップを紹介して、最も印象に残ったものをみんなで共有するという作業をしました。コストとデザインの関係に関しても少し話をしました。そのときの様子がこのようになっています。左の方はその中の1人のマッピングですが、いろいろな写真があることが分かります。クラークの銅像があったり、クラークの看板があったりします。これは稲造の言葉です。そのようなものを1枚にまとめて分かりやすくしてくれました。右の彼は携帯で撮った写真でプレゼンをしています。撮り方も自由でまとめ方も自由です。プレゼンの方法も自由なので、各自したい方法で紹介しました。このマップをもとにして1人1点のラフデザインを作ってくることが宿題として与えられました。このプロジェクトはTシャツをデザインするだけでなく、それを発売まで持っていくということがゴール

です。そのため、この段階でどんな印刷業者があって、どのぐらいのお金でできるのかということを各自調べてくるように言いました。

第3回目はその翌週の7月15日です。このときには1人1点以上のラフデザインが持ち寄られました。本当はこのときにはグループを作って2人で1点としたのですが、なんと全員が1点以上持ち寄りました。ここで彼らのポテンシャルを大きく感じたのですが、そこでデザインを紹介して各自の見積もりと、選定した業者の情報共有をしました。

ある程度の枚数を作る場合には価格が落ちるということもありましたので、その辺も学習したといえますか情報共有をした次第です。勝手にといいますが、このプロジェクトで作りましたというデザインをそのまま販売にもっていくよりも、HoUMの教員で確認をしてゴーサインを出した方が安心しますので、この段階でラフなデザインを教員に見せて確認しましょうということになりました。

そのラフデザインがこのような感じになっています(図7はデザイン2点を抜粋)。大変多彩なデザインがそろって、彼は結構手描きチックなデザインを持ってきたのです。博物館から受けた印象をデザインしたものです。



図7

これは分子模型です。分子模型の展示が向こうにあります、それにインスピレーションを受けてラフなものを描いてきたというものです。これは球です。球をデザインしたものです(図7左)。これはシカです。前と後ろにプリントがあって、前はこのようなシカの骨をデザインしてあって、後ろはシカのお尻が描いてあるという感じです(図7右)。

これは博物館のいろいろなものをコラージュしています。この辺に骸骨とニッポノサウルスの骨があり、ここに分子、本と非常口もありま

す。ここにはレリーフがありますね。「Hokkaido University」の文字が背骨の形になっている絵がとても秀逸で面白かったのですが、このようにいろいろなデザイン8点がそろいました。

ショップの店長も実はこの会議には参加していて、どういうロット数で、どれだけ予算があるのかというお話もかなりしていました。万が一売れない場合は在庫が残るので、ショップとしては8点全部発注するわけにいかないということで、今回3という数字が出まして、3点、3デザインを販売しようという話になりました。8人いるので8点デザインがあるのですが、その8点から3点をどう絞るかということを次回検討しようということになりました。

4回目です。そのラフなデザインをきちんと落としてきて、業者を調べていくうちにデジタルデータで渡さなければならない場所もあったので、イラストレーターを使ってデザインを作り、そのリファインされたデザインとコンセプト、選定した業者についての情報を共有しました。

ここで店長を少し口説き落として、4点までいきましょうということにしまして、第1弾、第2弾として4デザインずつ出していくとよいのではないかと選択をしました。これで第1弾のTシャツ4デザインの最終版制作と、色や生地指定の希望がありましたので、それをふくめて業者を決めるという段階をここで踏みました。

その4デザインがこちらです(図8)。右から順番に分子模型をデザインしたものです(図8右上)。これが博物館のさまざまなものを盛り込んだコラージュの作品です(図8右下)。これがシカです(図8左下)。バックプリントはお金の関係で入れ込んでいない状態です。これはたくさんの標本をデザインとして入れ込んだものです(図8左上)。この中の2点についてのお話を後でしてもらうのですが、

分子を作った学生さんも今日来ていますので、後で質問などがあればどうぞ。

ショップの店長さんがいろいろと業者と詰めてくれたのですが、少し業者とこちらの希望に齟齬がありましたので、その辺を訂正する段階に入りました。当初の予定の20日よりも過ぎてしまったのですが、念には念を入れて本当に作りたいものを作ろうということでこの時期まで取り組みは続きました。

この時期にショップでどうディスプレイすれば一番効果的だろうかと、一番我々がしたいことが

できるだろうかということを検討する段階に入りました。今、作ったものをずっと置き続けるのか、それとも夏だけドンと置いて、あとは下げてしまって、ちょっとしたキャンペーンを行おうかということも考えました。こんなTシャツができましたというポスターを作ろうということで、そのポスター自体もシャツで作ろうという話になりました。

この段階での宿題はこのような経緯で作られたTシャツですという説明を考えたり、4デザインをこのような思いで作りましたという各自の紹介文の作成です。あとは新聞や札幌のローカルな冊子があるのですが、その冊子上でどのように紹介するかなど。あとはウェブで札幌市の広報のページがありますので、そこでどのように紹介するかなどをこの段階で宿題として考えてくることとしました。

これが実際にシャツを入れ込んだポスターの1つです(図9)。実はシャツになっています。これは印刷した小さいシャツです。実際は紙が入っている形になっていて立体的なものになっています。ただ、これは正式に出たものではありません。ショップの前のプレートに貼ってあるものが正規のバージョンです。このシャツをポスターに使うというアイデアはかなり斬新で、見ただけでTシャツのポスターだなというのが分かるというメリットと、学外で表に貼ろうとした場合に水を吸って普通のポスターより重くなってしまうというデメリットがありますが、結局、屋内に貼るということで決定しています。

以前のショップはこのような感じです。例の「武士道」と書かれているTシャツがここにあります。「撮影禁止」と銘打ったものもここにあります。このような状態だったのですが、みんなで検討しまして、ディスプレイの仕方もこうしてデッサンを描いて検討しました。

この辺につるしたりとか、かなりたくさんアイデアが出てきて、これも面白かったです。シカのぬいぐるみに着せようというアイデアもありました。またランドリー風にTシャツをバツとつるしたら面白いのではないかというアイデアが出まして、結局そのアイデアが採用されました。ショップの中にTシャツを張り巡らすというアイデアが夏に行われたディスプレイです。シャツが互い違いに置かれています。

取材としては道新さん、北海道新聞の方が取材に来てくれました。あとはUHBの方が取材に来てくれました。このような形でプロジェクトが進行しました。私の方から大まかにですがお話しさせていただきました。ここで実際にプロジェクトに参加した学生2人から、実際に参加したときの感想を話し



図 8



図 9

てもらおうと思っています。僕は何も口を出していないので学生の生の声が聞けると思っています。では、よろしくお願いします。

(小嶋) 「Tシャツ制作プロジェクト」の小嶋将平と申します。よろしくお願いします。まず自己紹介ですが、僕は北海道大学の農学部で1年です。農学部といってもまだ1年なので教養を勉強しています。このTシャツプロジェクトを知ったきっかけというのが、北海道大学構内の掲示板の貼り紙を見て知りました。先ほど紹介がありましたポスターです。それを見てこのプロジェクトを知りました。

このプロジェクトに入った理由というのは、友達の中でそれまで販売されていた北海道大学博物館のTシャツというのが「すごくダサイ。」ひどい言い方をすれば「キモい。」という噂が出まして、「俺が変えてやろうじゃないか!」とそのような意気込みでこの「Tシャツ制作プロジェクト」に参加しました。



図 10

実際に制作したTシャツです(図10)。先ほど紹介がありました「標本Tシャツ」を作りました。このTシャツを作るにあたって念頭に置いたこと、それは見た目です。「キモい」、「ダサイ」というイメージを取り払うように見た目をよくしようと。そこにやはり北大総合博物館らしさを盛り込んでいこうと。何か図やそのようなデザインだけではなくて、言葉、実際にここに言葉が入ってしまっていて、文字を入れることによって何かを伝えようということも思いました。

実際にこのTシャツを買う人はどのような世代の人、子供が買うのか、お年寄りの人が買うのか、それとも女の人か男の人か、そのようなことも考えて作ろうと。やはり制作費、そのようなことも考えて作っていました。

先ほど紹介がありましたこのビジュアルマップ(図11)を最初に作りました。これは僕が作ったものなのですが、ビジュアルマップからどのようなTシャツを作るのかを考えていくということでしたので、まずこのマップを作りました。これをどのように僕が作ったかといいますと、上の方に内装、例えばそこにありますが北大総合博物館の中の施設、また文字や、研究室っぽい風景、そのようなものを上の方に置いています。下の方は標本です。実際に展示



図 11

されてある標本、何か顕微鏡写真や魚や植物など、端の方には北大の風景も入れてみました。このようなことから考えついたことを先ほどのTシャツに入れました。

このTシャツのデザイン(図10)では、①番はチョウチョウ、エゾクロスジシロチョウで、北海道らしさ、エゾと付いているとおり北海道に生息しているのですが、これで北海道らしさを出そうと思いました。②番のカラーになっているものはエンレイソウで、北大の校章のもとになっている植物で、これで北大らしさを出そうと思いました。③番は2つあるのですが、一つはウズベンモウソウの顕微鏡

写真です。見栄えがよかったので入れました。④番はデスモスチルス、これは北大総合博物館の目玉の骨の化石なのですが、これで北大総合博物館らしさを出そうと思って入れました。⑤番には文字が小さく書いてあります。「10th Anniversary 2009 - 2010」、「The Hokkaido University Museum」と書いてあります。北大総合博物館が開館 10 周年であること、実際に北大総合博物館を訪れたということで、これらの言葉を入れようと思いました。

プリント方法は、濃淡やカラーがはっきり見えるインクジェットプリントを使っています。普通のプリントより少し値段は高くなってしまいますのですが、こだわって作ってほしいと思い、インクジェットプリントを採用しました。

「T シャツ制作プロジェクト」に参加してまず思ったことが、自分で制作したものを商品化するという体験、これは実際初めての体験でとても面白かったです。商品化までの流れ、時間というものが実際どれくらいかかるのかというものが全く分からなかったのですが、個人的意見としてはとても長くかかったと、結構大変だったと感じました。他の観光地のお店やお土産屋さんへ行き、たくさんずらっと商品が並んでいるのを見て、一個一個このような商品開発をしていくのに、膨大な時間と労力がかかっているのだということをととても感じました。あとは商品の値段ですが、安く抑えることが特に大変でした。やはりプリント方法もそうですし、プリントできる大きさ、裏にプリントしたりするとまた値段が上がるとのこと。使う色、色の種類、そのようなことによって商品の値段が変わり、それをどれだけ安く抑えるか、そのようなことにもとても苦労したのを覚えています。

そして、北大総合博物館を再発見したことがあります。実際に僕はこの「T シャツ制作プロジェクト」に入る前に、北大総合博物館に何回か来たことがあったのですが、T シャツを作ることによって北大総合博物館の隅から隅まで標本などを見て、今まで知らなかった北大総合博物館というのを実際知ることができたと思います。これが僕の感想意見です。終わります。

(松田) こんにちは、水産学部海洋生物科学科 2 年の松田純佳といいます。制作の流れですが、先ほど先生や小嶋君の方からも話があったように、まず館内の写真をとてもたくさん撮りました。これだけ見て何か分かるかといわれると、たぶんあまり分かる方はいらっしゃると思うのですが、分かる方はいらっしゃるでしょうか (図 12 左下)。これは実は 3 階のアインシュタインドームの天井にあるレリーフです。このようなものは中をじっくり自分の足で歩いて見ないと気付かない部分で、私も先ほど小嶋君が言っていたように、この「T シャツ制作プロジェクト」に参加する前から、結構、博物館には何度も訪れていたのですが、これがあることを知ったのは実は「T シャツ制作プロジェクト」に参加してからでした。同じように写真を撮っていくと、この「オホーツク村へ」という、これは光で床にあるのですが (図 12 右上)、これもこのとき初めて見つけました。それまでは本当にこのような展示があるということも知らなかったのです。とても感動したので、これを何とか入れられないかと思ったのですが、少し無理でした。



図 12

「シカさん T シャツ」(図 8 左下) が私の作った T シャツです。これは制作過程で撮った写真で、こ

のエゾシカの標本がニホンジカの骨格標本を見ているという写真(図12左上)が偶然撮れてしまい、「何だ、これは、とても面白いな。」と思いました。このような生と死の対比といたら大げさなのですが、そのようなことをこの博物館の中で知れるというのは、標本を見て感じるということというのは、本当に人それぞれだと思うのですが、それをこの1枚の写真に私の中では凝縮されているような気がして、何とかシカを取り込みたいという思いでした。

一番参考にしたのがこのニホンジカの骨格標本を正面から見た写真です(図12右下)。これを初めて見たとき、それまで自分が持っていた骨というものに対するイメージ、印象ががらっと変わりました。新しく生まれてくる印象というのを、他の来館者の方にも感じてもらいたいと思い、これを入れ込もうと思いました。

私の作ったビジュアルマップはこれですが、本当にとてもたくさん写真を撮ってしまって、自分でも少し訳が分からなくなってしまうまで、数えてみたら500枚近くの写真をいつの間にか撮っていました。そのうちの気に入ったものをざっと並べたのがこれでしたので、もう少しうまくまとめられたのではないかと今では思うのですが、本当に道路から標本まであらゆるものを撮りました。

シカの標本を取り入れてできたTシャツが、この「シカさんTシャツ」(図8左下)です。小俣先生の写真にもあったと思いますが、本当は後ろにシカさんのお尻を入れたかったのです。でもそれは値段の関係でダメと言われました。ダメというか、少し抑えてくれという話があったので、そこは「もう一つ。」となりながら我慢したり、本当は袖のところに北大総合博物館のタグのようなものを入れて、何か標本の紹介をしたかったのですが、それも値段の関係上無理となって、「う一つ。」となりました。本当は子供さんや女性の方にこのデザインのものを着てほしかったので、レディース用にVネックにして少し細身のものを作ろうと思ったのですが、それも値段の関係上無理ということになって、また「う一つ。」となりました。本当に葛藤がとてもたくさんありました。

私のこの「Tシャツ制作プロジェクト」に参加しての感想なのですが、ビジュアルマッピングから見てきたことを系統立てて整理することで、また北大総合博物館の展示というものを自分の足でゆっくり見ていくことで、その展示の裏側にある流れであったり、実はその展示というのがとてもよく考えられて構成されているものだったのだということを初めて知り、新しい見方で博物館を見るようになりました。先ほどの「オホーツクの村へ」も自分の中で新しい発見でしたし、その天井のレリーフも新しい発見でした。実は入り口のところにもとても入り組んだレリーフがたくさんあり、こんなにきれいなものがこんなところにあったのだと感じました。また、外側から博物館の明かりががついているのを夕方ぐらいい見たときに、何か暖かそうな雰囲気を受けたりとか、本当に今まで知っていたはずの博物館の知らない部分をたくさん見ることができました。

社会へのアプローチについて、先ほど「う一つ。」となったと言っていたのですが、印刷会社さんに電話をして、「このようにしたいのですが、どうですか。」と聞いても、「それはこうこうこうなので無理なのです。」という話になったり、「このようなことがしたいのですが。」と言っても、店長さんと話をしていると「何円以内に予算を抑えてほしい。」と言われて、「う一つ。」となったり、本当に思うとおりに案外いかないものだというのはとても感じました。

とてもラッキーなことに多くの取材を受けさせていただきました。自分がなぜこのようなことをしたいのかとか、このようなことをしてどう思ったかということをお話することがとても難しく、何分以内にまとめてくださいと言われても、それはとうてい無理でした。実は今だに、あっぱあっぱしている状況なのですが、話しだしたらもう次から次へと出てきてしまうのです。学校の中にいると気付かないのですが、このように少しずつ社会と関わることができて、案外うまくはいかないのだなということを実感しました。

あともう一つデザインをする上でとても私が今回、印象的だったのが、「こだわりを持ってください。」

と先生や安藤さんから言っていただいて、そのこだわりを自分の作品に持つというのがとても大事なことで、とだと思いました。教えてくださっている方に対しては、そのこだわりを持たずに作るというのは、失礼なことのような気がしました。それは作品に対してはそうですし、こだわりを持って作るととても心の中に残る、というときさいのですが、とても愛情がわいてしまって、私もこの「シカさんTシャツ」が店頭と並んでいるのを見たときは、取り組んでよかったと、とても思いました。このTシャツをデザインしている時期は実際学生にとってはとても忙しい時期で、テスト期間と重なっていましたし、他の学生団体の活動でも忙しく、どうしても手抜きになってしまったりして、「ここはもういいか。」と思うようなところがあったのですが、それは見抜かれてしまいました。

「ここはもう少しできたのではないか。」と言われると、「そうだな。」と思って何回か少し泣きそうになりながら、こだわりを持って最後の1枚を完成させました。あれは実は骨の角度などもかなり何回も何回も描き直して作っているのです。それを考えると、店頭で自分の作ったものが形として残ると、本当に取り組んだ甲斐がありました。

これも少し同じようなことになるのですが、ベストを尽くすということが、私の中でとても大きく残っています。私はこのプロジェクトに参加したきっかけは、もともと博物館によく来ていて、博物館自体は大好きだったのです。その博物館に自分が作った何かを形として残せるというのは、大変光栄なことだと思って今回取り組みました。せっかく取り組もうと自分で思ったことなのだから、自分のできる限りの力を出し尽くしました。7月でしたので結構時間は経っているのですが、自分の中の一つの財産としてきっと強く残るのだと思うと、取り組んでよかったと思います。

私は水産学部ですが、水産学部は2年の後期から函館キャンパスに移行し、水産学部だけキャンパスが変わってしまいます。向こうにも水産科学館という博物館の分館があるのですが、行ってみてとても衝撃的だったのです。ここの総合博物館はとてもきれいで、来て面白い場所だと思うのですが、水産科学館は結構大変な状況にありまして、学生がまずあまり入っていないということと、中に入るとニタリクジラという大きいクジラの標本の下にオサガメがポンといたりとか、「えーっ、何で？」ということがとても多くあり、シャコガイが積み重ねられていたりとか、これはもっといろいろな方法で学生が入ることで何かできるのではないかという考え方を、このようなプロジェクトに参加することで私自身が持てるようになりました。

この前も移行してすぐだったのですが、水産科学館に行って先生と話をし、「何かできることはないですか。」と尋ねたところ、「人手不足だったのだ。すごくうれしいよ。」そのようなことを先生に言っていて、今、実は「水産科学館を面白くしちゃおうぜプロジェクト」を立ち上げているところなのです。

本当にこのようなきっかけで自分の中で社会に対する見方であったり、学校に対する見方であったり、博物館に対する見方というのがどんどん広がっていき、本当にこのTシャツプロジェクト参加という一つのきっかけで、ここまで自分の中の考え方が固まったのが、参加してよかったと思えることです。以上で終わります。ありがとうございました。

(湯浅) 最後に一言、今日は学生たちから生の言葉を聞くことができ、本当によかったと思います。会場には安藤文絵先生もいらしているので、お立ちいただいて・・・ご紹介したいと思います。安藤文絵先生と学生たちが出会えたことはとても大きな意味があり、先生から叱咤激励されたり、よいアドバイスをいただいて、学生たちがベストを尽くしたことは、私も大変ありがたいと思っております。本当にありがとうございました。

分子模型のTシャツを作った高橋和多利君も会場にいらしています。彼も本当に一生懸命にこだわって作りました。社会のつらさを図らずも味わってもらいましたが、それも含めてさまざまな場を用意できてよかったと思います。

この秋から函館キャンパスの水産学部に移った松田さんは、水産科学館を元気にするプロジェクトを立ち上げつつあります。水産科学館の河合俊郎先生から、とても元気のよい学生が博物館を訪ねてきて、1時間近く熱く語ってくれた、そんな学生は今までいなかったと伺いました。それはもしかしたら松田さんでは、と申し上げたところ、その通りでした。プロジェクトに参加したことをきっかけに、博物館で取り組みたいことをどんどん見いだして、自分から別のプロジェクトを立ち上げていく展開は、こちらがレールを敷かなくてもできるのだなど、感激している次第です。以上です。発表を終わらせていただきます。

総合討論

(高橋) どうもありがとうございました。学生の生の声で成果が非常によく分かりまして、私は直接この「Tシャツ制作プロジェクト」には関わっていなかったのですが、なかなかよかったと思いました。年寄りになるとだんだん涙もろくなってきました、あのような話を聞いて、よかったと思うようになってしまいます。それはそれとしまして、質疑応答になりますので、お話しいただいた先生方はこちらにイスをそのまま持ってきていただいて、皆さんと対面するようなかたちにしていただけるとよいと思うのですが、すみません。



皆さんからもいろいろご質問を受けたいのですが、最初に私の方から2〜3します。このようにいろいろな授業であったり、あるいは授業そのものではなくて単位としては出さないようなかたちの科目というか授業もあったと思うのですが、どうしても教育ということになってくると評価というのがあります。学生をどう評価するのか。

具体的な話としては、例えば5点の4点だの。そのような評価は今、求められていることが多いです。北大の中でもGPAといって平均から

見るとどうなのか、あるいはその点数によって企業の方が、この人は非常に頑張っている子だとか、単位だけは取っているけれどもどうなのだろうかという、そのような定量的な評価をした方がいいのではないということになっているのですが、皆さんの博物館で今されている学生教育の中で、評価というのはどう考えられているのでしょうかというあたりを、あるいは具体的にどうしているかでもよいのですがお聞きしたいなと思っているのですが、いかがでしょうか。

(松本) デザインや建築の分野ですと、評価というのはなかなか難しいところ。デザインには正解が一つしかないわけではなくて、簡単にその優劣がつけられません。また、評価者によって、その評価ポイントが大きく変わることがあります。しかし、評価が流動的であるというのは、学生に対しては、むしろよい効果をもたらすと思います。つまり、ものの見方は多様であるということ、そのような多様な視点と向き合いながらプロジェクトに取り組む必要があることを実感できるからです。



私がよく学生に言うのは、作品の評価は相対的なもので、先生によって評価内容が違ふということ。仮にある先生に高い評価を得ても低い評価を得ても、それを唯一絶対なものとして受け取らず、自分にとってプラスになるアドバイスを取り入れればよいということです。

建築設計の作品講評では、評者の先生が5人いたら、5人全員が違ふことを言うでしょう。ある人から褒められ、ある人からは評価されないとなると、学生は自分の作品が良いのか悪いのか分からなくなってしまいます。そのときは、学生は評価の矛盾に悩むよりも、前に進むのに役立つポイントを取り入れ

ればよいわけです。正解は一つではないので気にしすぎるな、ということを私は言っています。

私がしているある大学のデザインの授業では、4～5人の先生にクリティック（講評者）としてお越しいただき、それぞれの先生がつけた点数を平均し、それに私自身の判断を加味して最終評価を決めるようにしています。私個人の評価の仕方としては、学生の作品が単純に良いか悪いかというよりも、その提案の中に可能性のある思想やアイデアが見い出せるかどうかを評価ポイントにしています。今後も展開できそうなポテンシャルのある提案が含まれていれば、その点をピックアップして評価するようにしています。評価の過程で、学生がエンカレッジされて、何かその後につながるとよいと思っています。つまり、評価の瞬間というのは、あるプロセスの終わりではなく、次の方向性の始まりであった方がよいわけです。

なかには、厳しい評価に学生が泣き出してしまうこともあります。それも修行の一部で、学生にはそれをね返せるだけのパワーが求められています。私自身はネガティブな表現は避け、なるべくポジティブに語るようにしています。

（清水） 広大博物館の方は、まだ学生教育プログラムというのは、まったく大きなプログラムとしては動いていないので、評価がどうのこうのというのは我々ができる立場ではないのですが、私個人的にはいつも学生と話をして言わせていただいているのは、その評価というのは本当に外部がするもので、その過程を知っているのは自分だけであると。その自分にうそをついていたら、結局、後悔するのは自分なので、自分にうそをつかずに一生懸命やりなさいと。それは結果的にみんなが評価してくれるのだといつも言っています。

精神論みたいで申し訳ないですが、理系の先生などで広大は非常に厳しい先生が多くて、先ほど松本先生が言われたように、ボコボコに泣かされて学校を辞めるといふ相談を受けたりもするのですが、まず彼にも社会に出たらもっと厳しいことがたくさんあるので、そのような先生の評価というのは本当に一面性はあるけれども、それを乗り越えてこそ先があるので、そのようなものを自分でプラスにポジティブに考えて頑張っていきなさいというのはよく言います。

点数をつける、つけないというのは大学の中でもよく最近耳にする言葉なのですが、それは大学から社会に出たときに企業の方で、私は評価していただくものかと、いつも思っています。答えになっていないですが。

（湯浅） 社会体験型科目の授業枠にはないプロジェクトでは、評価が難しい点もあります。松田さんがベストを尽くすということを言いましたが、私はその通りベストを尽くしたかを評価したいと思っています。プロセスが大事だと思います。ポートフォリオという言葉をご存知だと思いますが、それに相当するもの、例えば博物館のホームページでは、取り組みのプロセスを記録し、公開しています。学生たちに授業報告を毎回書いてもらい、互いに振り返り、次につなげるようにしています。プロセス、そして結果、そこでは本当にベストを尽くしたかどうか、力を抜かずに妥協せずに取り組んだかどうかを評価したいと思っています。

社会体験型科目は、学生主体の活動という点がクローズアップされ、メディアで報道されたり、目立つ局面も多いのですが、そこで私の方では逆に抑制がかかります。学生主体というだけで評価されたくないと思いますか、指導する側の私も真剣勝負なのです。学生の取り組みであればこの程度でよいという妥協をしてはいけないと思っています。北大の総合博物館が監修する活動ですから、クオリティが高い活動としなければなりませんし、私たちが責任を持って送り出した活動であるという点にはこだわっています。以上です。

（小俣） 特に作品を作るという話になってきますと、先ほど建築の話もありましたが、作品をどう見るかというのが人によって違うことが多いと思いますが、その過程が重要視されていて、例えば授業でするのは1つの作品をグループで作rinaさいと。グループで作る際に役割分担を与え、そのリーダーを1

人決めても決めなくてもよい。

その中で映像を作るという授業では、そのストーリーを決める人、絵コンテを描く人、取材をする人、インタビューを受ける人、つまりマイクを持って語る人です。その人と映像を編集する人、音声を取る人、選択肢を各人ににぼんと与えてあげると、僕はこれがよいのではないかと自分で選んで、進んでそれに参加するということが出てきます。

いくつか選択肢を与えて、そこで自分で選んで自分で何ができるかというのを選んでいくこと自体が、おそらく評価につながると思いますか、そこがプロジェクトに参加したと本人が思うことと、あとプロダクトに関しても、その部分で責任が持てるということだと思います。そのような授業の初めから線を敷いてあげると、おそらく評価というのも見る側にも分かりやすいのかと考えています。

(高橋) もう一つ先生にも後で聞きたいのですが、学生の方は GPA を知っていますか？点数で今までは単位を取った、何単位取った場合という話でしたが、だんだんそうになっていますね。そのようなことに対して例えば学生の立場からどう思いますか？少し変な質問をここでしますが。

(松田) 少しづらかったというか、どうなのだろうと思うのが、その GPA で今2年の後期は私たちは学科分属があったのですが、どうしても希望が多い学科に対しては、GPA で振り分けられてしまいます。すると、自分のやりたかった本当のことというのができないことが多いです。でも点数で決められるというのは、受験の頃にもうそれは私たちにとっては当たり前のようにして振り掛けられてしまった運命のようなものなので、もう仕方ないのかと思っている部分はどうしてもあります。すみません、どう答えてよいか少し分からないのですが、そうですね、世の中間点数勝負なのかもというのは、あきらめてしまっている部分はなきにしもあらずのような気がしました。

(小嶋) GPA ですね、前期の GPA が芳しくなかったの、耳の痛い話なのですが、別に GPA がいくらよくても、例えば他の運動などで特技がない人や、そのような人よりは、GPA が悪くても特技があるなど、サッカーならサッカー、野球なら野球といった特技があって、そのようなチームに入っている人の方が人生自体は楽しいかと思えます。

確かに学科分属は農学部もあるのですが、その学科分属のために GPA がよくなければならないとなると、やはり何としてでも取るぐらい

の根気は必要かと思えます。その気分で人を見て、「秀」をたくさんくれる先生の授業を受けて、そのようなことをして何とか行きたいところへ行って、楽しく生きればよいのではないかと。でも、正直なくなっほしいような感じです。

(高橋) GPA に特化することはないのですが、博物館が行っている教育の中では、今回比較的良好に出たような社会体験型、プロの人と一緒に何か仕事をしてみたり、あるいはプロでなくても一般市民の人とのいろいろな出合いや話の中で、社会はこうになっているので、先ほども少しありましたが、話し方をどうするか、そのような礼儀のところから始まる教育というのは確かに大学の中ではあまり取り組まれていなかった。縦割り社会の理学部、工学部という中で取り組んでいなかった部分だと思うのです。そこがやはり一番大きな博物館の大学教育の特徴かと思うのです。大学全体の教育にも責任がある立場から、安藤先生、コメントをいただけるでしょうか。

(安藤) 安藤といいます。責任ある立場といわれても、あんまり責任はないのですが、学内の兼任で、高等教育機能開発総合センターで全学教育の企画調整と教員研修 (FD) など、それから教育改革室で

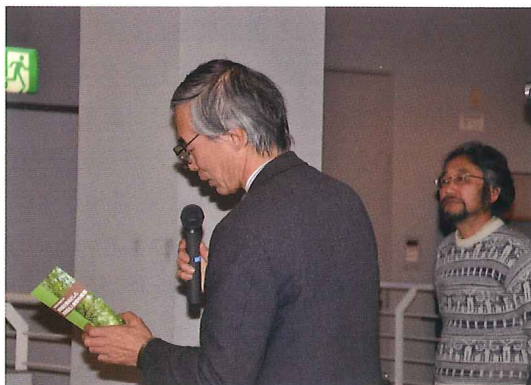


全学の教育改革について企画立案を担当しています。こちらのGPとの関わりは、高橋先生、湯浅先生と一緒に3年がかりで3度申請書を書きまして、やっと取れたという、その成果を今日見せていただいて大変喜んでます。

それで資料を見ていましたら、このプログラムの資格をもらうためには、基準のGPAが当該学年の平均点以上になっていなくてはならないと書いてあって、少し驚きました。ここまで気にしていただいているのかと、少し驚きました。というのは、実はこの北大でGPAや、それから学生にもっと自習をしてもらおうという取り組みを5年間ぐらい行ってきた、いろいろなデータを出して皆さんに考えていただいているのですが、だいたい評判が悪いのです。北大はやり過ぎだと。

東大や京大でもそうでしょうが、GPAや学生に自習をもっとしろとか、そんなばかげたことをなぜ大学がいうのだと言われるのが普通です。ただ、近ごろの学生さんから出てくる意見は、教室で寝ている学生と、一生懸命ノートを取っている私と、結局、同じ成績になるのはどうということだという文句が出てきます。

私もレポートで評価していて、昔はオール「優」の安藤先生、仏の安藤で知られていました。頑張ったりレポートも「優」、頑張らなかりレポートも「優」、自分の周りで安藤先生にレポートを出して「優」でないのは聞いたことがないと言われて、それで大いに反省しました。



ただ、この一般教育演習、博物館のGPでも開講している一般教育演習の成績評価については、ずいぶんもめたのです。「厳格な成績評価」の取り組みをはじめたときに出てきたのは、教員がよいプログラムを作って、学生もそれに応えてよく頑張って、全員に「優」をつけてどこが悪いのかといった反論です。どこも悪くありません。だから、一般教育演習など少人数の双方向型の授業の評価は、普通の講義とは違うのだろーと思っっています。

博物館の教育GPの話の前にも聞いて、私の方で少し参考になったのは、やはりポートフォリオです。作業の記録を全部残して、それを評価・改善に使い、次につなげるというやり方は、あらゆる授業で使えると思います。今の授業の方では、形成的評価といわれていることにつながります。

それから、高等教育センターの方で教育研修を行っていて、アメリカの大学のベテランの先生にマイクロティーチングの指導をしていただきました。これは教員に授業のやり方、ティーチング指導の一手法で、数人のグループで5分程度のデモ授業をして、ビデオも撮って、互いにコメントするというやり方です。そのときに、その先生のやり方は、とにかくコンストラクティブ・フィードバック、建設的なコメント、とにかくケチをつけるな、よいと思うところ、人がしているティーチングなり何なりの活動で、よいと思うところ、自分がまねをしてみたいと思うところを言えというのです。

前回、東京大学総合研究博物館の西野嘉章先生が、人前に出すものを作るときには徹底的に学生にダメを出すという話をしておられましたが、今の教育はそれだけでは済まない、高品質を求めるところと、褒めて育てるのと、どちらもあるのだと思います。そのようなあいまいなところがあるので、制度上という、私は一般教育演習は、合格か不合格の評価にすればよいと思っているのです。ただし、そのようにするとまた、これだけ頑張ったのに、頑張った人と頑張らない人の差がつかないという意見はどうしても出るので、その辺のところは、今のところ結論がありません。

(高橋) ありがとうございます。面白いですね、西野先生との話も少し思い出して、だいたい大学の先生、理系、何でしょうね、結構、人の失敗をあげつらって喜ぶというのが研究者の性質としてあって、

非常によくないのですが、そのような人が多いですね。

ですから、そのような意味では、だいたい研究者は教育者になれないような感じの人が多く、教え方が下手なのかもしれない。どうでしょうか、会場の方から大学の教育に関わる人も市民の方もおられます。学生の方もいますが、何かこの際少し聞いてみたいとか、思っていることでもよいですが。はい、どうぞ。

(参加者 A) ご講演をありがとうございました。評価について、今、考えながら話を聞いたのですが、自分が考える評価、評価とはこのようなものかと思うのは、教育に関しての評価というのは、その人がどう変わったのかという変化前と変化後。やはりコーチングというものは 1 対 1 対応で、その人が目標に向かって達成していくということがあり、その人がどのようなふうに変ったかというところを客観的に見るためにはポートフォリオというのがとても大切だと思っています。だから、ポイントというのにもたくさんあると思うのです。

社会的所属で評価が問われるとか、そのような社会も見えて、でも見つつ、その人がレベルが高いところから、さらに向上するのにベストを尽くしていくところと、あまりできなかったがどう上がったのか、そのような変化を評価していただけたらと思います。やはりそのような評価、本当に頑張ったことを先生から評価されたらとてもうれしいし、その後の行動にもつながるということを僕も経験したことがあるので、どう変わったかという評価、教育の評価というのはそのようなものだというのは感じました。コメントです。

(高橋) 他にどうでしょうか。

(安藤) それじゃあ、水産学部について。

(高橋) はい。

(安藤) 先ほどの水産学部の方の発表を聞いていて思い出しました。この博物館の教育 GP は去年通って、今年の教育 GP は水産学部で出したのです。これも 3 年がかりで、通したかったのですが、3 連敗で終わりました。

水産学部については、平成 15 年度の北大の特色 GP の取り組みで「進化するコアカリキュラム」というものがありましたが、そのコアカリキュラムの中で、練習船の上でのフィールド体験型一般教育演習をはじめて、全国的にも有名になったものがあります。

その延長線で今年は、その船を今は 2 泊ぐらいですけども、1 週間ほどかけて小笠原諸島まで行こうというプランを出したのですが、あえなく負けてしまいました。ただ、話を聞いていたら、まだまだ脈がありそうです。水産学部のそのようなミニ博物館でも何でもよいですから、よくなるように頑張ってください。

(高橋) 非常によいと思います。船で世界一周するなどそのような教育プログラムを出したら絶対よいと思うのですが、先生たちの方からどうです？ お互いの中でもう少しこれを聞きたいのだけれども、どうかということがあってもよいのですが。

(小俣) 清水さんに質問があるのですが、ボランティアの学生がいるということは知っているのですが、彼らはやはり博物館に来たいというその気持ちだけでというか、彼らが主体的に博物館に関わっているというかたちなのでしょうか。それとも例えばボランティア募集や、こちらから働きかけて学生を集めるような。僕らの引力と博物館の引力と彼らの心の動きとどちらが強いのかという。

(清水) 向こうから積極的に来てくれると言いたいところではあるのですが、実際はこちらから興味がありそうな学生を一本釣りしているというのが現状です。「このようなコレクションが入ってきて、これを展示に使いたいだけでも、君は確かこのようなことがとても詳しかったね。してみないか。」と言ったら、「はい、やります、やります。」と、そういった形で口づてにどんどん増えているという感じではあります。

(小俣) 効果的ですね。

(清水) 正直うちの仕事は相当きついと思うのです。それはやはり好きでないとできないと思うので、頼む方の我々も相当心苦しいので、もう本当に好きで本当にしてくれると思う子しかやはりお願いをしないです。

(高橋) 教員の方が学生の方を見ていないと一本釣りさえできないですね。学生のことをもちろん分かっているなければ声も掛けられないので、教員の目がどっちを向いているかで、研究の方ばかり向いていると学生はむしろ手間のかかる存在だという先生もいるでしょうから。そのような意味では声を掛けて一本釣りできるということは、なかなかよい活動をされているということですね。

(清水) そうですね。サテライトをつくるときにいろいろな学部を回らせていただいて、いろいろな先生としょっちゅうそのような話になるのです。「うちにはこのような熱い学生がいる。」「この学生はもう貝だったら誰にも負けない。」「この学生は石だったら、マイハンマーを持っているほどすごい。」、そのような情報がかなり蓄積されてきていると。

では、「先生、あの学生はまだいるのですか?」と言ったら、「ああ、まだいるよ。」と、「では、ちょっとお願いしたいのですけど。」という電話から始まるわけです。そのような意味では、本当に全学的に博物館のネットワークをぐるぐる回らせていただいているので、そのような情報もどんどん入ってくるではと思っています。

(湯浅) 少しまた別の話ですが、博物館はいろいろなアウトプットを出しやすい場だと思うのです。成果物や松本先生の例でいえば模型が残っていくなど、そのような意味で学生にとっては目に見える形で何かが残るといった良さがあると思います。

でも同時に、自分の例えばデザインの能力や、そのようなものを発揮できる場ではある、それが分かってやる気がどんどん出てくるのもよいのですが、それにプラスやはり博物館は、このように資料があり、標本があり、その研究があるのだという、標本の保存や調査研究というものがベースになっているのだということに、さらに気付いてほしいと思います。アウトプットが目につきやすい社会体験型科目を担っている私自身が、いつも立ち返っているところです。学生達がそこに戻って考えてくれればと思います。

(松本) 博物館という言葉は、ハコモノのイメージがとても強いと思います。私も今の博物館に関わるようになる前は、博物館や美術館のイメージはまさにハコモノでした。いろいろな学術標本や美術作品が置いてある建物ということです。博物館という言葉に、人間が介在しているイメージがありません。

当然ながら、博物館の中では人間がさまざまな活動をしています。学術研究をしたり、展示企画をつくったり、教育事業を実践しているわけですが。博物館という言葉が、そのようなアクティブなイメージをある部分で遮っているのかもしれませんが。そこは人間の場所であるということ、先ほどの話でいえば、人間の「対話」つまりコミュニケーションが原点にあることが、もっと前面に出てきてもよいと思います。

博物館は「物」のイメージが率先して出てくる場所だと思います。来館する多くの人々も、その部分に期待してやって来ます。それをなくすという意味では全然ありません。同時に、人間の活動がこのような成果につながっているということ、つまり「人間の力」が見えてくるような仕組みが必要ではないかと思っています。



博物館に対して、「ミュージアム」という言葉は「館」という語を使っていないので、より広い概念だと思います。「ミュージアム」という仕組や制度をどうデザインしていくかということです。空間や物や情報だけでなく「人間」を含んだ関係をつくっていくという話になると思います。

(高橋) ありがとうございます。最後に教育というのは人間だということで、人間と人間とのつながりが一番大事だということでまとめていただきましたが、懇親会等も用意されておりまして、だいたいシンポジウムが5時ぐらいで終わるということでしたので、もし他にもありましたら懇親会の方に参加していただいて、いろいろご意見をいただければと思います。それでは今回はどうも講師の先生方、あと学生の皆さん、ありがとうございました。拍手をどうぞ。

2009 年度 北海道大学教育 GP シンポジウム
「大学博物館から拓く学生教育の未来 2」報告書

編集・発行	北海道大学教育 GP「博物館を舞台とした体験型全人教育の推進」事務局 〒060-0810 北海道札幌市北区北 10 条西 8 丁目 北海道大学総合博物館内
発行日	2010 年 2 月 19 日
印刷	北海道印刷企画株式会社
