

オンラインによるアウトリーチプログラムの実践

小島 有紀子

文化財活用センター企画担当研究員/東京国立博物館（日本）



略歴

玉川大学文学部卒、日本マクドナルド株式会社（現・日本マクドナルドホールディングス株式会社）勤務を経て、國學院大學大学院博士課程前期修了（歴史学修士）、後期課程満期退学。2012年より東京国立博物館に勤務、2018年7月より現職。専門は博物館学。文化財活用センターでは高精細複製品の制作や文化財に親しむための企画などを行っている。共著に『人文系 博物館展示論』『博物館学史研究事典』『21世紀の博物館学・考古学』（いずれも雄山閣）など。

発表内容

オンラインとは、機器がネットワークに接続されている、または通信回線を通じて別の機材に接続されている状態を指し、博物館が提供するコンテンツはおおよそ2つに分類ができる。ひとつめが、ストック情報と呼ばれる情報の有効期限が長いもの、デジタルアーカイブやWEBサイト、動画などがあげられる。ふたつめが、フロー情報と呼ばれる情報の有効期限が短いリアルタイムのもの、コミュニケーション型や、鑑賞型などに分類が可能である。発表は、リアルタイムのコミュニケーション型、文化財に親しむための鑑賞を目的としてオンラインを使用してプログラムを行なった事例である。

ぶんかつアウトリーチプログラムについて

オンラインで使用したプログラム（正式名称：ぶんかつアウトリーチプログラム）は、東京国立博物館教育普及室と文化財活用センターが開発したもので、全国の小・中・高等学校などの教育機関、社会教育関係機関、青少年教育機関、博物館、美術館などを対象に原則無料で実施している。文化財の複製を申込機関へ輸送して行うプログラムで、鑑賞を通じて自らに問いかけ、考える力を養い、自分たちの地域や身の回りにある、人の手から手へ受け継がれてきた文化財を守り受け継いでいく力を育むことを目的としている。

(https://cpcp.nich.go.jp/modules/r_free_page/index.php?id=31)

事例① 大分県姫島村立姫島小学校・中学校

大分県から「ANAのアバターイン（現・avatarin（アバターイン）<https://about.avatarin.com/>）を

使用して、離島の子供たちに東京国立博物館を見学させたい」という依頼が2019年夏にあり、機材の条件を勘案した上で、2020年2月に中学2年生で1回、小学校1~3年生で1回ずつ合計4回実施した。

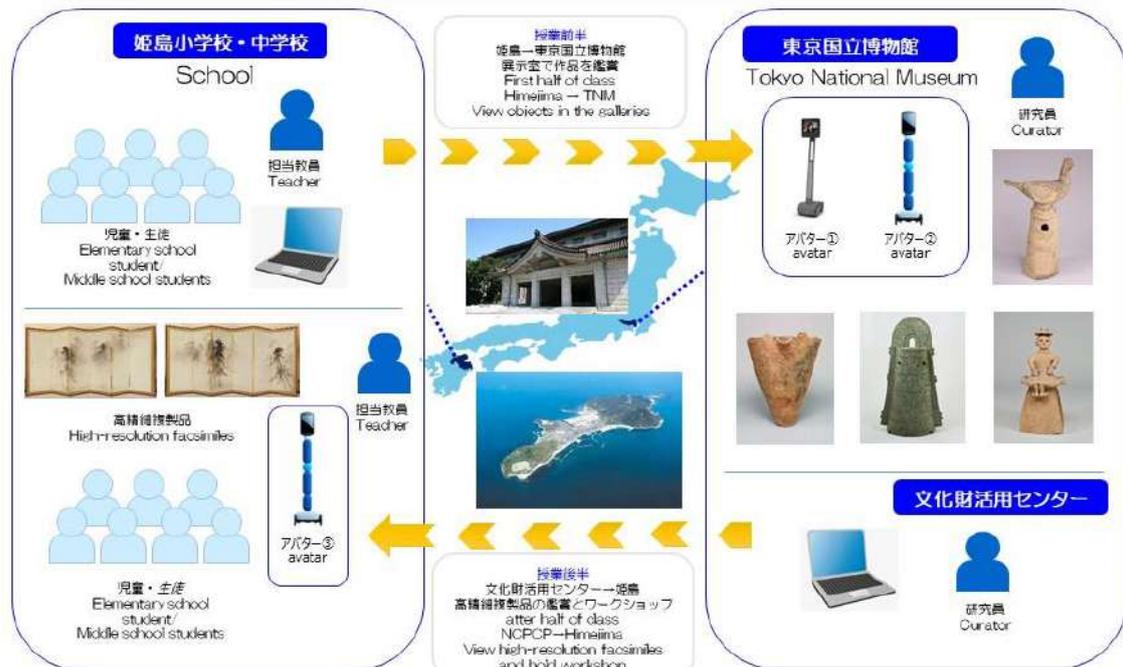
使用機材は、文化財の鑑賞を行うには条件が厳しく、鑑賞の質を担保する方法として、東博の見学と文化財の鑑賞を別構成とする2段階で授業を実施した。前半は大分県姫島にある中学校・小学校のPCを使用し、東京国立博物館のアバターインにアクセスして展示室の見学を行う。後半は文化財活用センターのPCから姫島中学校・小学校に置かれたアバターインにアクセスし、ぶんかつアウトリーチプログラムを短縮して実施した。準備に要した時間は、使用機材実機の接続・走行確認に1か月、機材状況を鑑みたプログラムの作成に1週間、打ち合わせや調整を含め準備開始から実施まで約3か月程度、実施時は10名を超える人員体制で対応した。

参加者のアンケート結果からオンラインによる鑑賞と高精細複製品の鑑賞について比較すると、オンラインよりも目の前の高精細複製品の方が鑑賞には有効であることが確認された。使用機材については、1対1(または少人数)のコミュニケーションを目的として開発された機材では文化財の鑑賞を行うことには無理があり、リアルタイムでのオンライン鑑賞は市場機器の技術向上を待つ必要があると考えられる。



実施時の様子(東京国立博物館側)

実施方法 Methods



実施方法

事例② 三重県立四日市高等学校

基本プログラムのうち、講師の解説のみをオンラインで対応した事例である。実施時、東京都は緊急事態宣言、三重県はまん延防止等重点措置が適用されており、文部科学省のガイドライン（https://www.mext.go.jp/content/20210423-mxt_kouhou02-000004520_1.pdf）に沿い、生徒同士の会話はしない、生徒同士を密集させない、キットの共有不可という形でプログラムを行った。機材は、文化財活用センターはiPadを使用、学校は美術室にあるモニターとタブレットで講師が大きく映るように対応、アプリケーションは google meets を使用した。文化財活用センターの iPad に生徒全員は映らず、複製屏風がどのように見えているかの共有もできていない状態であった。



実施時の様子(学校側)

前半の鑑賞では、基本内容は変更せずに挙手で意思を示せるような聞き方に変更し、「なぜそう思ったのか」と問う部分は生徒自らの心に問いかける方法とした。後半は感じたこと、考えたことのアウトプットを①制作で表現、②言葉で表現、を生徒自身が選択できる形とし、最後に発表を行った。基本プログラムからの変更点は、動作を指し示す用語に注意するのみであった。

参加者のアンケート結果からオンライン解説を検証すると、講師が対面で行う方法と同様の成果が得られた。また、プログラムを受けて様々なことを感じ考えた生徒が非常に多く、「文化財に親しむ」という目的を超え、学校教育における鑑賞の授業が本質的な部分で果たさなければいけない役割が明確になった事例であった。

実施方法 Methods



実施方法

まとめ

オンラインをリアルタイム型として使用する場合、講師の解説のみであれば実施は可能であるが、画面越しに作品を見せ鑑賞を行うことは現段階では難しい状況であり、接続の安定性が課題といえるであろう。市場が目的に応じた機材開発を進めることを期待すると同時に、①オンライン化を行う際に取得する作品データのストック情報としての活用、②対象と目的に応じたさまざまな方法とツール、③博物館側のオンラインを使用する目的と利用者ニーズのすり合わせ、④コミュニケーションの必要性と役割、について検討することにより、博物館や文化財に興味を持ってもらうための入り口としてオンラインを活用できると考えるものである。