

## 博物館教育論

(解答はすべて解答用紙に記入し、この問題用紙に記入しないこと。)

1. 次の「博物館の設置及び運営上の望ましい基準(平成23年文部科学省告示第165号)」の①～⑩の( )について、下の□の中から当てはまる語句を選び、文を完成させ、解答欄にはその記号を記しなさい。(各1点)

第11条 博物館は、( ① )を実施するに当たっては、学校、当該博物館と異なる種類の( ② )を所蔵する博物館等の他の博物館、( ③ )、図書館等の社会教育施設その他これらに類する施設、社会教育関係団体、関係行政機関、社会教育に関する事業を行う法人、( ④ )等との緊密な連携、( ⑤ )に努めるものとする。

2 博物館は、その実施する事業において、利用者及び( ⑥ )等の学習の成果に基づく( ⑦ )及び技能を生かすことができるよう、これらの者に対し、( ⑧ )の解説、講演会等に係る( ⑨ )又は実施業務の補助、博物館資料の調査又は整理その他の活動の( ⑩ )の提供に努めるものとする。

ア 講座	イ 地域住民	ウ 事業	エ 研究所	オ 民間事業者	カ 機会
キ 企業	ク 集会	ケ 博物館資料	コ 情報	サ 収蔵資料	シ 公民館
ス 計画	セ 知識	ソ 連携	タ 協力	チ 企画	ツ 場所
ト 協働					

2. 次の説明の（ ）の中に当てはまる用語について、の中から当てはまる記号を1つ選びなさい。（各2点）

- (1) 令和3年文化審議会から出された「博物館法制度の今後の在り方について（答申）」では、これからの博物館に求められる役割・機能として、①守り、受け継ぐ、②わかち合う、③（ ）、④つなぐ、向き合う、⑤営むの5つの方向性が示された。

ア 学ぶ	イ 創る	ウ 育む	エ 活かす
------	------	------	-------

- (2) 教員が自発的に博物館を楽しみ、博物館の活用について理解を深める機会として、「教員のための博物館の日」を地域の博物館と協力して、全国展開している博物館は、（ ）である。

ア 国立博物館	イ 国立民族学博物館	ウ 科学技術館	エ 国立科学博物館
---------	------------	---------	-----------

- (3) 小・中学校学習指導要領の社会科で、初めて博物館や郷土資料館等の活用を図ることが明記されたのは、（ ）年である。

ア 1989	イ 1998	ウ 2008	エ 2017
--------	--------	--------	--------

- (4) 著書『眼に訴へる教育機関』の中で、「児童博物館」の章を設け、学校教育を通じた博物館による児童教育の方法であると記した人物は、（ ）である。

ア 木場一夫	イ 中井玄道	ウ 箕作佳吉	エ 棚橋源太郎
--------	--------	--------	---------

- (5) 博物館の定義のなかに、教育を重視する観点から、1998年に（ ）博物館協会が、「学習」という用語を使用した。

ア イギリス	イ アメリカ	ウ 日本	エ フランス
--------	--------	------	--------

3. 博物館教育について記述した(A)～(E)の文章を読み、それぞれ誤っているものの記号を1つ選びなさい。(各2点)

(A).博物館教育をデザインする

ア. 既存顧客と良好な関係を作って距離を縮め、長期的なリピーターになってもらうことを狙うマーケティングをリレーションシップ・マーケティングという。

イ. リレーションシップ・マーケティングを成功させるためには、ミュージアムの利用者の学習歴を記録する学習カルテを準備しておく必要がある。

ウ. 学習カルテを活用し、一人ひとりの利用者に特別な教育サービスを働きかけることで、より深い関係性を構築し、リピート誘導を促すことができる。

エ. 苦情のデータベースを構築することで、教育サービスを改善し、利用者のリピート誘導を促すことが期待できる。

(B). 学習理論

ア. マリア・モンテッソーリ (Maria Montessori) は、子どもには「自力でできる領域」と、「他者 (大人や、自分より発達の進んだ子ども) と一緒にやればできる領域」とがあるとした学習論を展開した。

イ. ジーン・レイヴとエティエンヌ・ウェンガーによる「正統的周辺参加」論は、学習を「人が実践共同体に参加して、成員としてアイデンティティを形成する過程」とであると定義した。

ウ. プログラム学習 (programmed instruction) とは、米国の心理学者バラス・フレデリック・スキナー (1904～1990) によって提唱された学習方法で、「ティーチングマシン (teaching machine)」という専用のデバイスを活用し、学習者に対し、説明および説明を理解したか、確認する設問を提示する。

エ. アルバート・バンデューラ (Albert Bandura) は、人は自身の体験だけでなく、他の行動を観察・模倣すること (=モデリング) によっても学習することを実証実験で明らかにし、人間の学習は、人間と社会との相互的制御関係のなかで行なわれることを「社会学学習理論」として問題提起した。

(C). デジタルアーカイブ

- ア. デジタル・アーカイブ化した資料や資料の情報を公開することにより、貴重な博物館資料の価値が公共に共有され、広く国民の学習活動や文化芸術活動に資することができる。
  
- イ. 博物館の機能強化に関する調査(文化庁委託調査、2020年)によると、全国の博物館(統計上のいわゆる類似施設を含む。)を対象とした調査結果では、回答のあった館のうち、80.6%は、ICT を利用した新しい展示方法が導入されていない。
  
- ウ. 令和4年に公布された新博物館法において、「博物館資料に係る電磁的記録を作成し、公開すること」が規定された。そのための措置として、博物館資料のデジタル・アーカイブ化及びその公開を進めるために、登録博物館においては、著作権等の処理及び知的財産の取扱いについての手続きを簡素化する支援策を実施することが決定した。
  
- エ. 利用者が情報にアクセスしやすい環境の醸成を図ることで、博物館が持つ資源をより効果的に「分かち合う」ことを可能にするため、文化庁は、文化遺産オンラインプラットフォームを構築している。

(D). 先端技術を活用した博物館教育

- ア. コンピュータ上に CG 等で人工的な理想の環境をつくり出し、あたかもそこにいるかのような感覚を体験できる技術を VR (Virtual Reality ( 仮想現実 )) という。
  
- イ. 現実の風景にコンピュータで生成した情報を重ねあわせることで、現実世界を拡張しようという技術を AR (Augmented Reality( 拡張現実 )) という。
  
- ウ. 無人航空機(ドローン)による撮影を行うことで、通常の撮影では見られない角度からの撮影が可能になる。ドローンを飛行させるためには、文化庁に申請を出さなければならない。
  
- エ. 三次元計測は物体の形状や大きさなどを計測し、デジタルに記録・保存する技術である。静止画撮影や動画撮影と異なり、立体的な造形をデータとして保存できることが特徴となる。三次元計測を行った際、記録されるデータは、点群のデータである。

(E). 博物館と学芸員

- ア. アメリカ合衆国では、博物館専門職の分化が進んでいる。資料の登録・管理はレジストラ、資料の保存・修復はコンサーベーターやレストアラー、博物館における教育はエドゥケーターがそれぞれを担当している。
- イ. アメリカ合衆国のメトロポリタン博物館では、博物館で働くさまざまな人たちが、自分が館内で好きな作品と自分史とを関連づけて語る動画コレクションを web で公開している。
- ウ. ニューヨークの Museum of Arts and Design では、博物館の現場で働いている常駐アーティストやデザイナーと対話することで、創造的なプロセスに直接触れるアーティストスタジオプログラムを教育プログラムとして展開している。
- エ. 令和4年4月に改正された改正博物館法では、博物館の教育分野を担う専門職として教育学芸員の役割が明記された。

4. 次の文を読み、正しいものに○、正しくないものに×を記入しなさい。(各2点)

- (1) 令和3年度社会教育調査の中間報告によると、令和2年度の1施設当たりの年間利用者数の平均は、博物館が5万2630人で、コロナ禍前の2017年度の11万6131人から55%減少し、今の調査方法になったこの20年ほどで最も少なくなった。
- (2) 顧客満足度を定期的に調査することで、博物館にまだ来館していない顧客ニーズを発見することができ、集客の増大が期待できる。
- (3) ニューヨーク近代美術館では、絵画を見ながらエドゥケーターと対話することで、認知症の人に活力を与えるプログラムを展開している。
- (4) ストーリーテリングとは、商品やサービスが市場に与える価値を物語として伝え、相手の頭の中にビジョンを作るマーケティング手法で、コンテンツツールズなどに活用されている。
- (5) 日本銀行総裁、大蔵大臣などを務め、大正末から昭和中頃にかけて実業界や政界で活躍した渋沢敬三は、自宅の物置小屋の屋根裏にアチックミュージアム(屋根裏の博物館)と名付けた小さな博物館をつくり、貨幣、経済資料の収集や調査研究を進めた。

5. 2015年9月の国連サミットで採択されたSDGsを受けて、2019年の国際博物館会議（ICOM）京都大会では、プレナリー・セッションで「博物館による持続可能な未来の共創」をテーマとした。博物館において、SDGs の理念を導入した博物館教育をどのように推進すればよいのか、はじめに SDGs について説明し、実際に導入している博物館での事業例の紹介を通して、自分の考えを400字以内で述べなさい。（30点）

6. 次の文は、博物館の持っているコレクションのデジタル活用について述べたものである。この文を読んで、設問に解答しなさい。

近年、「アートジェネレーター」機能を持ったゲームソフトが世界中で大ヒットしている。このゲームでは、ニューヨークのメトロポリタン博物館、ロサンゼルス の J・ポール・Getty 博物館などの博物館が持っているコレクションがデジタル化され、利用者に自由にシェアされ、サイバースペース上で創造的な空間形成を行うことができ、教育効果もあげている。

このゲームのフランスの自然史博物館と提携したプロジェクトでは、利用者が自然史博物館の化石、昆虫、貝類、鳥類、植物標本などのデジタルコレクションを活用し、サイバースペース上に架空の島を作成し、その島を訪問したゲストに、学芸員が冒険を解説するプログラムなどが展開されている。

以上で述べたゲームソフトでの展開を、さらに発展させた取り組みとして、博物館が所蔵しているパブリックドメインから利用者が自分のお気に入りのコレクションを自由に選択し、テーマを設定して、物語化することでバーチャルにミュージアムを構築し、それを発信する「マイミュージアム」のプログラムが予測できる。

※パブリックドメイン・・・身近な知的創作物の例としては、画像、音楽、映像、絵画、小説などがあげられる。これらの著作物は著作者の没後70年（国によって異なる）は、著作権法によって保護されている。著作者の没後70年が経過した著作物は、著作権が消滅するため、誰でも複製、出版、転載などができるようになる。

#### 設問

博物館の持っているパブリックドメインを利用者が自由に利活用することについて、その意義と課題について指摘し、パブリックドメインを活用したマイミュージアムの可能性について400字以内で説明しなさい。（30点）