

コロナ時代の非対面で行う世界遺産教育

-青年ユネスコ世界遺産を守る活動事例を中心に-

金南國(忠南大学校)

1. はじめに

ユネスコでは、1972年に世界遺産条約を採択して以来、世界遺産の中で顕著な普遍的価値(Outstanding Universal Value)、すなわち国境を越えるほど独歩的であり、現在と未来世代の全人類に共通する重要な文化または、自然的重要性を持つ特別な遺産をユネスコ世界遺産に選定し、次世代に伝えるために努力している。

世界遺産を次の世代に伝えるということは、単に遺産を保存・保護し、現状を維持させるだけでなく、世界遺産の意味と価値を伝え、世界の人々と共有しなければならないということである。そのような世界遺産の趣旨を生かすために、学校、自治体、ボランティア団体などで多様な世界遺産教育が行われている。世界遺産教育の最終的な目標は、世界の一員として遺産に関心を持ち、遺産保護・保存活動を実践することであるが、世界遺産を保存しなければならない理由を知らせるという側面で、世界遺産の意味と価値に対する教育が先行されなければならない。

しかし、2020年から始まった新型コロナウイルスの世界的流行により、世界遺産教育は萎縮した。伝染病の拡散を防ぐため、政府が団体活動を制限し、多人数を相手にする教育が難しくなったためである。このような特殊な状況で世界遺産教育を持続するためには、非対面(Untact)教育の活性化が必要である。本稿では、非対面における世界遺産教育の具体的な事例を通して、コロナ時代はもちろん、ポストコロナ時代に非対面で行う世界遺産教育の可能性を証明しようと思う。

2. 非対面による世界遺産教育の事例

筆者は2020年に文化財庁が主催し、韓国文化財守護団体連合会が主管する、青年ユネスコ世界遺産守護人の活動に参加した経歴がある。当時、百済の歴史遺跡地区、ペク・セロイ¹⁾チームのチーム長として参加したが、守護活動を本格的に始めた2020年6月は、COVID-19がかなり広がっている時期だった。既存の守護活動の計画段階で、小学校4～5年生の生徒たちを対象とする世界遺産教育を主要方向に設定した筆者たちのチームとしては、他の方法を模索するしかなく、結局、COVID-19の状況に合わせた非対面による世界遺産教育に方向転換した。

まず、SNS(Social Networking Service)にカードニュースを掲載し、百済の歴史遺跡地区が持っている世界遺産的価値について教えたが、そのような単純な活動では、多くの大衆の反響を呼ぶことは難しかった。

まさに「デジタル大転換の時代」と言える今日なので、直接被教育者と対面しなくても多様なデジタルメディアを通じて内容を伝達できるが、被教育者の集中度と参加度に大きな差があるため、まだ完全に対面教育を代替できずにいる。教育者と被教育者間の相互作用なしに、単純に文や映像を通じて、一方的に教育内容が伝達されれば、集中度は落ちるしかないだろう。特に、守護活動は、当時、世界遺産教育の主要対象に設定した小学校4～5年生の場合、成人より集中力は不足する。ペク・セロイチームは、このような非対面教育の短所を補完するために、非対面で体験ができる教育キットを企画した。教育者が映像と教具を提供することによって、被教育者が映像を通して教育内容を習得するだけでなく、提供された教具を通して、教育に能動的に参加させ、教育者と被教育者の間の断絶を最大限解消しようとしたのである。

1) 百済を新たに照明するという意味のチーム名で、当時流行していたドラマの主人公の名前からモチーフを得た。

教育キットを完成させるためには、百済の歴史遺跡地区の特性に合った教育を考案する必要があった。一番先に悩んだのは、教育目標、すなわち教育全体を貫くメッセージだった。百済の歴史遺跡地区は古代国家百済の都城、王宮、王陵、寺院に該当する9つの遺跡で構成されている²⁾。各遺跡は、百済が首都を移し、都市を区画する姿を通じて百済固有の文化、宗教、芸術美を示す卓越した証拠である。しかし、公州市、扶余郡、益山市に9つの遺跡が散在しており、一般人が見るには連結性が劣るという短所がある³⁾。このような百済遺跡間の断絶を解消し、一般人の認識を改善するという点を教育目標を設定した。

「遺跡間の連結性向上」という方向性を定めた後には、百済の遺跡が位置する公州、扶余、益山に広く分布しているという特性を活用して一種の「宝物探し」を企画した。さらに、百済の遺跡地と遺物をもとに伝わる説話や伝説を結び、細部的なストーリーを構成した。公州、扶余、益山が全て錦江流域にあるという点に着目し、錦江に沿って降り、百済の宝物を探しに行くというストーリーテリングを構想したのだ。

教育の分量と地域別の遺跡分布を考えて、公州公山城、公州武寧王陵と王陵院⁴⁾、扶余王陵院⁵⁾、益山弥勒寺址を舞台とする4つのミッションに分け、各ミッションのストーリーに合わせてブロック(block)、プレイコーン(play corn)などの材料と立体パズルのような既製品を教具として活用し、被教育者が直接体験できる4つの活動を考案した。

教育の内容を要約すれば次の通りである。非対面教育キットには、4つに分けられた宝地図が含まれている。各かけらの裏面にはミッションが書かれており、ミッションを遂行しながら宝物を探すというのが中心ストーリーだ。

宝探しの最初のミッションは、熊津期の百済の中心地であり、義慈王が最後に抗戦した公州公山城から始まる。被教育者が過去に戻って百済の最後の姿を見て、輝かしい百済の姿を探していくことでストーリーが始まるのだ。公山城の西門である錦西楼を中心に戦闘が繰り広げられている状況が描写された紙立体パズルが教具として提供され、百済の最後の姿を想像できるようにした。

2番目のミッションの背景は、公州武寧王陵と王陵園である。百済の王陵の中で、唯一被葬者が確認された墓である武寧王陵では、珍しいことに鎮墓獣が発掘された。鎮墓獣とは、悪鬼を追い払い死者を守るために墓の内外に置くもので、一種の守護神といえる。教具として、多様な形状を作ることができるプレイコーンが提供され、「私だけの鎮墓獣」を作ってみる活動を企画した。

3番目のミッションは、扶余地域で行われる。扶余王陵園に祈願を祈るための寺院といえる陵山里寺址から出土した百済金銅大香炉に対するミッションである。百済金銅大香炉は、百済を代表する遺物で、百済の輝かしい過去を示している。それに合わせて、華麗な教具を提供した。スクラッチペーパーに香炉の図案に沿って描けば虹色に輝く香炉に出会うことができる。また、香炉に表現された動物と楽土の図案まで計2枚を同封している。

最後のミッションは、益山弥勒寺址を背景にしている。百済で最も有名な説話といえる薯童説話をストーリーテリングに活用した。薯童説話は、薯童と新羅善花姫の恋物語で、結婚後、薯童は百済の王になり、弥勒寺を建立したと伝えられている。ブロックを利用して薯童と善花姫のキャラクターを作り、お互いに会えるようにするミッションである。ピクセルアートのようにブロックを一つ一つ挟んで、平面形態を作りやすいようにディフォームブロック(Deform block)と図案を提供し、善花姫と薯童のキャラクターを作れるようにした。

その結果、完成度の高い非対面教育キットが製作でき、クラウドファンディングも円滑に行われた。製作された教育キットの一部は、扶余龍堂初等学校に配布され、全校生を対象にした体験活動に活用された。その過程で、SNSを通じたフィードバックも持続的に収集した。ペク・セロイチームは、このような教育キット製作に対する一連の成果が認められ、年末に開催された世界遺産守護優秀活動コンテストで文化財庁長賞を受賞した。

2) 光州(公山城)、光州(武寧王陵と王陵園)、武寧(官北里遺蹟と 扶蘇山城)、 武寧(定林寺址)、 武寧(王陵園)、 武寧(羅城)、益山(弥勒寺址)、益山(王宮里遺跡)

3) もちろん高敞、和順、江華の支石墓遺跡や朝鮮王陵のように遺跡間の物理的距離がより遠い事例もあるが、各遺跡の性格が似ているため、同じ遺跡群にまとめられるということが比較的容易に認識できる。

4) 旧公州松山里古墳群扶余王陵院

5) 旧扶余陵山里古墳群

3. 非対面世界遺産教育の可能性

コロナ時代に適した非対面世界遺産教育の事例を調べてみた。その結果、大きく3つの可能性が確認できた。

第一、世界遺産教育の効率性の向上である。既存の世界遺産教育は博物館、遺跡地、学校などで対面で行われる場合が多かった。対面教育の場合、直接、相互作用できるという長所があるが、教育を一度に相手にできる人数が限定されるという短所がある。一方、前述の事例のように、世界遺産教育が非対面で行われる場合、一度、映像を製作することで持続的に多数に教育することができる。

第二、世界遺産教育への接近性の向上である。既存の対面方式の世界遺産教育の場合、時空間的制約により接近が制限された。その反面、非対面教育の場合、時空間的制約から自由で、いつでもどこでも教育が進行できるという強みがある。

第三、持続的に発展が可能な教育方式だということである。すでに製作された教育プログラムもSNSを通じて、持続的にフィードバックを受けることができ、次の教育プログラム製作過程でそのようなフィードバックを迅速に反映することができる。そして、非対面教育プログラムの製作は、百済の歴史遺跡地区に限らず、韓国と日本の世界遺産を素材にしても十分に製作できる。今後、歴史・考古学分野の研究成果と科学技術の発展に伴い、非対面教育のコンテンツも多様化するだろう。

4. 今後の課題

全世界の非対面教育は、コロナ時代を迎え、量と質の両方が大きく成長した。非対面世界遺産教育もそのような変化に合わせて動き出したといえる。将来、COVID-19の拡散を防ぐための防疫規制が完全に解除され、訪れるポストコロナ時代には再び以前のように対面教育が円滑に行われるだろうが、非対面世界遺産教育プログラムの開発は持続しなければならない。非対面世界遺産教育は、持続的に不特定多数にいつでもどこでも教育できるという大きな長所があるからである。各自治体や文化遺産関連機関で世界遺産を活用した年齢別のコンテンツを開発し、可能なアクセスが容易なプラットフォームにアップロードする一方、それに合う教育キットを製作して配布すれば、世界遺産に対する大衆の関心を再考し、世界遺産の価値を知らせることに大きな所得を得ることができるだろう。

非対面教育の限界である集中力の低下は、近年、エンターテインメント分野だけでなく、日常領域まで拡張されている仮想現実(Virtual Reality)、拡張現実(Augmented Reality)などのデジタルコンテンツの生産手段が発達するにつれ、生き生きとした体験ができるようにすることで解消できるであろう。

一方、世界遺産教育は、歴史領域にやや偏った教育が行われているのが事実だ。しかし、世界遺産は美術、科学、数学などの教育にも十分活用できる。このような世界遺産の多様な活用方案を教育企画段階から認識し、教育を具体化する過程で多様な学問が活用されなければならないと思われる。

(翻訳責任者：吹上淳子)