

# 平成27年度 博物館実習報告

## — 受講生のレポートから —

未来の博物館における「物」の在り方

文13-0250 久野 夏波

デジタルを用いた立体物の映像再現技術は、近年めざましい発展を見せている。最近SONYがPlayStationVRというゲーミングデバイスを発表し、世間の注目を浴びたばかりだ。PlayStationVRは専用の眼鏡のような機器を通してバーチャルのゲーム世界を見ることができ、プレイヤーである自身が本当にその世界に存在しているかのように錯覚して遊べるものであるが、一方でそうした機器を装着しなくても見られる立体映像というものも進化を見せている。それが3Dホログラムという技術で、こちらはレーザー、特殊なフィルム（感光材料）、対物レンズといった設備さえ整っていれば、360度どの角度からも、あたかも本当にそこに存在しているかのような立体物を映し出すことができる。3DホログラムがPlayStationVRと大きく異なる点は、映画館での一娯楽のように個人個人が専用の機器を装着しなくても立体映像が見られるということだ。バーチャルと親和性の高いサブカルチャーの界隈では、この3Dホログラムを利用して架空のキャラクター「初音ミク」を映し出し、一万数千人分のキャパシティがある日本武道館にてライブを行うという大々的な取り組みも近年行われており、毎度そこそこの評判を得ている様子である。

このように立体物を精巧に、リアル感をもってデジタル再現する技術が進化している中で、今「そこに『ある』物の価値」が大きく問われている。そしてこの問いは、物を資料として扱う博物館も真摯に向き合ってゆかねばならないものではないか、と私は考える。

「それまでAだと思われていた物が、新しいテクノロジーによる解析によって実はBだと判明した」、ということは往々にして起こりうることであり、またこれからもありうるだろうから、そうした面で資料物が完全に不要となり破棄されてゆく未来は半永久的に来ないかもしれない。しかしこの時に発生している資料の需要というものは学芸員、研究者といった博物館側から見たものであることに留意したい。はたして博物館利用者から見た時に、資料が現実物として存在し続ける必要性はいつ、どういう時に発生するのであろうか。

インターネットの普及と充実により手元のデバイスひとつで世界中の物が目にできるようになった今、その物が目の前に存在する意味合いは大衆の中でどんどん薄れていっている。この流れに妥協するならば、博物館も完全なネット上のものとして運営し、企画展ごとにネットに公開する3Dデータを差し替えればよい。この場合は現存する博物館の建物は資料の保管庫、また学芸員の研究施設として機能するのみになるだろう。上記のような運営の一番大きなメリットは、何

といっても企画開催までに必要な人手や時間が圧倒的に削減されるため、非常な低コストで行えることだ。利用者にとっても、一定の料金を支払えば、場所や時間を問わず充実した展示を見られるということは大変な魅力に違いない。今後VRや3Dホログラム技術がスマートフォンやタブレットのような携帯デバイスに実装されるようになれば、それと連携したサービスや展示をオンライン提供する博物館はより広い層への生涯学習機関として機能してゆけるだろう（なおこの場合の課題としては、インターネットを扱えない層へのアプローチ、データの流出や転用・転売を防ぐための高度なセキュリティーが必要なことなどである）。

以上は現代の3D技術や人々の物への態度などを鑑みての話であるが、それでは物の価値はこのまま時代を経れば完全にゼロになるのかと言えば、決してそうだとは言い切れない。

ドイツの思想家、ヴァルター・ベンヤミンは、機械的複製によってコピーの大量生産することが可能になった時代において、オリジナルの作品から失われた「いま」「ここ」にのみ存在することを根拠とする権威を「アウラ」と定義した。この感覚は大量複製の時代に突入して可逆的に発見されたものではあるが、日本語で表すならば、オリジナルそのものが持つ貴重で厳かな「ありがたみ」とでも言えるだろうか。技術の進歩に伴って、物の再現、複製はますます精巧に、細密にできるようになってゆくだろう。しかし本来の物そのものが持つ「アウラ」の力強さはコピーでは永遠に再現できず、そしてあまねく人々へその自的発見の可能性を与えるという意味で、博物館や、特に美術館は、資料を物として保持し公開し続ける使命があるように思われる。

例えば正倉院の宝物がすべて1ミリも違わない模造品、または非常にリアルな3Dホログラムで展示してあるとする。こういった箇所には螺鈿が施してあるだとか、大幡はどのくらいの大きさであるだとか、資料として見て学ぶ分にはそれでも何ら問題はない。例えば1300年もの間形が崩れることなくヒビすら入らないことで長年製法が謎であった漆胡瓶は、木を薄くスライスしたテープ状のものを巻き付けて形成する「巻胎（けんたい）」という技法で作られていることが近年X線調査で判明したそうであるが、こうした言葉だけでは分かりにくい解説も、デジタル複製品であれば一部を分解した造形にしてビジュアル面での理解を促すという工夫もたやすいだろう（3Dホログラムならスペースをとることなく、映像出力をしている一か所で全体像と分解像を切り替えるといったこともできるだろう）。しかし正倉院展に来る人は、一様にそうした宝物の仔細を学ぶためだけに来ているのだろうか。古代の日本人たちへ思いを馳せたり、この宝物の当時の聖武天皇が使ったのかもしれないというワクワクした気持ちを抱いたりして、ロマンを感じに足を運んでいる人もいるのではないか。そうした人たちに感動を持ち帰っていただくことも、博物館にとっては小さくても大切なことであり、またそうした感動をこれから学習を始めるであろう子供たちに与えることができたなら、博物館はひとつの立派な役目を果たしたといえるのではないだろうか。人の記憶・思い出に重きをなし何かしらの良き影響をおよぼすであろう純粋な感動は、やはりどれだけ精巧であろうと複製品ではなく本物が持つであろうアウラの力が与えるものだと私は考える。

物は一般的に数が少ないほど、古いものほど貴重な度合いは上がり、そうした前提をもって先述の「アウラ」が見出されることもあるが、もっとも本来物の価値とは人それぞれの価値観によって変化するものであり、例え世間一般には無価値でも、それがそこに「ある」こと、それが当人に重要な意味を持つことも多々ある。

例えばこれは自身の経験であるが、私はジャン・デルヴィルというベルギー象徴主義の画家が大変好きであり、様々な画集で彼の作品を何度も見てきている。当時片手間にやっていた文筆業の関係で荊の冠というモチーフに大変な思い入れがあった私は、知人よりどうやらデルヴィルが「荊冠」という題で描いた習作があるらしいと聞き、手につく限りの画集や資料、検索媒体を使って探してみたのだがどうにも見つからないでいた。そんな折に名古屋のヤマザキマザック美術館でポール・デルヴォーを中心としたベルギー近代絵画の展示があり、たまたま立ち寄った私は、なんとそこでデルヴィルの「荊冠」に出会ったのであった。黒コンテか鉛筆でデッサンされただけの、荊冠をかむった女性の横顔のその絵は、とても小さく、他の作品と比べて特別目立った箇所があるわけでもなかったため、どんな画集にも載っていなかったから習作の中でもほとんど重要視されていないからなのであることが一目で分かった。それでもずっとその絵を探し求めている私自身にとってはまさに運命的な出会いであり、その小さな習作がもっとも輝いて見え、そして今なお色あせない思い出であることは言うまでもない。世間一般にはほとんど見向きもされていないその作品が、私にとっては大変重要な意味を持ち、そしてあの感動はレプリカや3Dホログラムを通してでは決して得られないものであったろうことは想像に難くない。そういう意味においても、博物館・美術館がオリジナルを、現物そのものを展示することは大切だと思われる。

以前、樹脂を使って立体造形物を作り出せる3Dプリンターが話題になったが、かつて法人の設備をもってしか不可能であったであろうデータから立体物を作り出す技術は3Dプリンターが廉価となるに従って今や民間にも広まり、物の「複製」への敷居も随分と低くなったように思われる。あわせてリアルだけでなくバーチャルでも立体物の再現率は圧倒的な向上を見せており、「物」そのものの価値はますます揺らいでいくことだろう。資料という「物」を扱う博物館でも、時代のニーズに合わせて公開展示の方法や物の管理体制を柔軟に変えていく必要がある。しかし資料を財産として守る博物館だからこそ、「物」が持つ力、デジタル複製品にはコピーできない魅力を改めて我々に思い起こさせ、また未来の子供たちへ気付かせることができるということも、忘れてはならないと私は考える。

## 1 年間の博物館実習の総括

文14-274 小松明日香

### 1. はじめに

博物館は利用者にとっての主体的な学びの場である。どのような展示にも小さくとも何かしらの発見があり、感動を得て、その感動を知識へと昇華することができる。そのため、生活の中で博物館を組み込むことは、人生を豊かなものにするのではないだろうか考える。

私が博物館実習を履修したのは、博物館を訪ねて感動を覚え、知識を得てきた博物館体験から学芸員という仕事に非常に興味を持ったことに起因している。そのため、今回の博物館実習の授業に積極的に考えて臨んだ。

4月、博物館実習の最初の授業で、実習を受けるにあたってのガイダンスとしてたくさんの先生方からお話をしていただいた。そこで、学芸員という職の魅力、学芸員にとって必要なこと、諸注意などを受けたが、「これから大変な授業になりますよ」という言葉が特に印象に残った。言われたときはずいぶん身が引き締まったことをよく覚えている。実際に一年間の博物館実習を終えて、毎週2コマに及ぶ授業、休日を利用した見学実習、博物館実習展の企画・実施など体力的にも精神的にもしんどく感じ、本当に「大変な授業」であった。しかし、それ以上に充実感を得、今までの授業では体験することがなかった濃密な時間を過ごすことができたように思う。

本レポートでは、授業で得たこと、見学実習での成果、実習展で学んできたこと、反省点について述べていくことで、この一年間を総括していきたい。

### 2. 授業について

博物館実習の授業では、資料の展示方法や扱い方、借用の仕方、梱包・輸送などの実践的な知識から、学芸員としての心得やその現状について、先生方から直接手ほどきを受けた。実際に学芸員の人や第一線で活躍されていた方もいたことから、現場により近い知識や技術を学ぶことができた。

資料の取り扱いに関する授業では、実際に古文書や掛け軸に触れて作業をした。資料に触れるにあたっては、まず「手を洗う」、「アクセサリを身に着けない」、「ハイヒールを履かない」といった身だしなみの注意から、「資料をどう持つか」、「どうやって運べば安全か」などの指導を受けた。とにかく注意深く、丁寧な作業を徹底して指導されたが、それはひとえに資料の安全が第一であり、資料の取り扱いや保存していく上で必要不可欠である。普段の生活では見落としがちな配慮がここでは求められた。また、資料の安全が第一であることに関連して、資料の借用の際、時には「借りない」判断をする勇気も必要である。輸送に堪えられないことが判明していれば、展示にどれだけ必要な資料だとしても、借りてはいけない。もし、破損してしまえば、重要な責任問題になるし、後世に資料を残すという博物館のポリシーに反してしまうからである。

梱包・輸送については、資料の取り扱い同様に、資料の安全が第一であることが求められた。資料の特徴、欠損箇所の有無を調書に記録し、資料の不安定な部分を特に厳重に薄葉紙で包む。

資料を容れる段ボールの中には綿布団を敷き、資料も綿布団で包み向き等を注意して入れ、段ボールを紐で厳重に縛るのが一連の流れであった。また、梱包道具は借用する側が用意するのが鉄則である。「資料をきちんと取り扱えるかどうか」が今後の他館との信頼関係を形成する上で重要になるからである。

また、資料の取り扱いや梱包や保存以外にも、茶室での作法や資料の鑑賞方法を学ぶ授業もあった。茶室での授業は、博物館実習は「礼儀作法の授業」でもあることの反映だろう。博物館で仕事をするにあたっては、資料の借用の関係で、茶室で取引することもある。その際に、相手に失礼のないように、また信頼してもらえるようにしなければならない。茶室での礼儀作法は、実際に社会に出る上でも学んでおく必要のある教養であると感じた。

### 3. 見学実習について

授業の一環としての見学実習では、「学芸員の目で展示を見ること」を学んだ。これまでは展示されたモノを見て感動を享受するだけであったが、博物館学を学んでからは展示ケース内の照度や展示資料の配置、キャプションは読みやすいかどうかについて気になるようになった。また、実際に学芸員の方のお話を聞くことができたり、収蔵庫の中を見学させていただいたり、非常に貴重な体験ができた。

授業で近郊の博物館を訪ねて、様々な博物館の形があると知った。滋賀県立琵琶湖博物館では、そこで展示・研究をする人のことを「学芸員」とは呼ばずに「研究員」と呼び、「研究型」博物館として、「湖と人間とのより良い共存関係を考える場」というテーマ性の強い展示に対して、独自の研究成果を存分に発揮していた。市民との交流も盛んで、1993年からは市民による参加型調査を実施しており、市民参加型の博物館としての有効なサンプルになっていると感じた。

大阪府立弥生文化博物館では、来館者の動態調査を行った。特定の知識を求めて、または遊ぶためなど来館者は様々な目的を持って博物館を訪ねている。動態調査をすることで来館者の目的、どの展示に関心を覚えるのか、つまらなく思えるのかを検証することができた。客観的に来館者を見ることは、展示企画をする上で指標になると感じた。

2泊3日の東京実習では、東京国立博物館や国立科学博物館などの他に各班で自由に博物館を巡った。普段はなかなか見ることができない大規模な展示や東京ならではの江戸時代の展示を見て、江戸時代の大阪商人をテーマとしていた博物館実習展の参考になった。しかし、東京実習では自由行動の面が多く見学は生徒の主体性に任せていたため、東京ならではの博物館の事情については知ることができず残念に思った。

### 4. 実習展について

私の班では「江戸時代」、「大坂」、「文化」など班員それぞれが挙げた要素を繋ぎ合わせて、江戸時代の大坂商人の性質や暮らしを展示してみてもうどうだろうかということで「大坂商人の世界」というタイトルに決まった。展示については、「大坂の都市文化」、「西鶴が描いた大坂」、「大坂商人の商売道具」、「大坂商人の精神文化」の4つの項目をケースごとに分けた。

私はその中で「井原西鶴が描いた大坂商人」というテーマで1つの展示ケースを任された。『日本永代蔵』を軸に展示をしようとしたが、文字だけのしかも現代では読解困難なものを、どうす

れば自分のイメージを伝えることができるのかについて非常に悩み、文書資料の展示の難しさを実感した。展示ケースには『日本永代蔵』を中心に据え、本書の説明の他に現代語訳のキャプションを置いた。加えて、内容をイメージしやすいように当時の風景がうかがえるものとして『浪花百景』もパネルとして置いた。しかし、後々考えれば現代語訳をもっと読みやすい口語体のようなものにすればよかった、『浪花百景』は実物を置くべきであったなどの失敗があった。

展示室での準備では、資料の配置場所や導線、見やすくするためにどう工夫をするか班員と試行錯誤しながら作業をした。特にメインとしていた土蔵模型の配置には悩んだ。来た人の目を引く場所に置きたかったが、最終的には土蔵模型が壊れやすいこともあり安全性を優先する配置にした。これについては土蔵模型の中を覗けるペンライトを設置することにより来館者の興味を引くことで解決できたように思う。しかし、それぞれの章ごとの概説となるパネルがないなど準備不足もあった。

実習展では6日間の内5日間展示室に立ち、来館者の様子を観察し、実際に展示解説をして交流をした。展示解説をしていると、来館者の方から様々な質問が飛んでくる。「当時の算盤の使い方」や「土蔵模型はどこに展示したのか」、「戎信仰はどこから始まったか」など多方面からの質問に答えるのには緊張した。時には答えることができないこともあり、自分の勉強不足を恥じた。しかし、アンケートでは「当時を想像できる展示であったと思います」や「土蔵模型のようなものが一般家庭にも多く置かれていたことに、当時の文化の高さを知ることができた」と書かれており、こちらの展示の意図が伝わった気がして非常にうれしく思った。

実習展が始まる前から「大坂商人の世界」という漠然としたタイトルについて先生方からの指摘を多く受けていた。たしかに「世界」という概念が広く、実際、実習展でもこの展示を通して自分たちは大坂商人の何を伝えたいのか、企画意図に対する意識が欠けていたように思う。それについては、企画段階からテーマを絞り切れていなかったことに起因する。展示する資料の特性を生かすには都市文化を説明する必要がある、精神文化も前面に出した方がいいなど、それぞれのこだわりが衝突した結果であるように思えた。そこにどう折り合いをつけるのかについて課題を抱えながら企画を進めていたため、話し合い不足、連携不足は否めない。展示についても並べただけで、メッセージ性が無いとの指摘も受け、その通りであると感じた。やはり、展示の肝となる企画が練り切れてなかったのが一番の反省点である。

実習展では、展示企画の一連の流れを把握することができたのと、実際に自分たちが作り上げたものに対する生の声を聞くことができたのが収穫である。失敗や批判も今後の教訓にしていきたい。

## 5. おわりに

「自分の専門分野を大切に、それを深め、こだわりをもつこと」、それが学芸員に必要であると、博物館実習の最後の授業内で山口先生がおっしゃったことが印象に残っている。それは学芸員といった研究職に限らずどんな職業でも、生きていく上で必要なことであると思う。今回実習展では、自分の専門分野（日本史）の知識を深め、自分なりにこだわりを持って展示をするように心がけたつもりである。

博物館実習を終えて、大変な授業ではあったが、受講して本当によかったと思う。このようなレベルの高い授業を設けていただいたことには感謝の言葉しかない。博物館実習で得た経験やいただいた言葉を大切に、こだわりを持って今後の生活に活かしていきたい。

## 博物館実習を通して見えたもの

文14-368 高木 涼雅

### はじめに

今回の博物館実習で熱心にご指導頂いた先生方、見学先の学芸員の皆様、本当にありがとうございました。

さて、本稿では実習全体を、主に東京実習と実習展についてを振り返ってその感想等を述べ、そこから見えてきた博物館の、或いは私自身の今後の課題や反省を述べていきたい。

### 東京実習

東京実習で特に印象に残ったのは江戸東京博物館の「大妖怪展 土偶から妖怪ウォッチまで」、と上野の森博物館の「ポールスミス展 HELLO,MY NAME IS PAUL SMITH (以下ポールスミス展と表記)」の2つである。この2つの展示は見て回った博物館、美術館のなかでも個性的なものであったように思う。

### 大妖怪展

大妖怪展は「異界への畏れの形」の表現の展開を土偶から見えるアニミズムといった概念から、妖怪の日本絵画、果ては妖怪ウォッチまで取り上げ紹介していくという極めて芯の通った展示であった。

展示会場では、東京で催された展示会であるだけに外国人の来館者も多く見られたし、妖怪ウォッチを取り上げているためか、子供連れも多く見られた。

江戸東京博物館側は外国人の来館者がいることを当然見越しており、展示資料タイトルの付近にはそれを英訳したルビが振られていた。そこで私が興味深いと感じたのは外国にはない「妖怪」という言葉の訳し方である。ghoul(墓を暴き、屍肉を食べる食屍鬼)、spirit(魂、靈魂)、demon(人間と神の間の鬼、悪魔)、monster(想像上の化物)、goblin(醜い姿の小鬼)とざっと見ていただけでもこれだけの訳し方が見られた。解説を読むとやはりその妖怪の性質や、特性、姿などに基づいてこのように的確に訳されているようで、外国文化への配慮もなされているように思えたのである。

また、「絵巻」や「図」といった単語にも scroll、images、comical、tale というようにその資料の形態に合わせて訳されていた。

会場内を見て回っていると、子供がやはりきゃいきゃいと騒いでいるのだが、その中で妖怪ウォッチとは特に関連がなさそうに思える日本絵画に張り付いている子供がいた。小学校低学年くらいの少年だったが「これくらいの歳の子供から見てもおもしろいものなのだろうか」と不思議に思った矢先、少年が母親に話しかけた。「これ〇〇(おそらく妖怪ウォッチのキャラクター)に似てない?」と。なるほど、少年は妖怪ウォッチを基準に日本の妖怪画を楽しんでいたのだ。たしかにキャラクターのモデルとなった妖怪が描かれていれば、子供たちにとってその絵はかな

り親しみやすいものになるに違いない。

この出来事で、江戸東京博物館が集客のためだけにいたずらに妖怪ウォッチを取り上げたわけではないということが、はっきりとわかった。江戸東京博物館のこの展示は、外国人、そして子供から大人まで楽しめるようつくりこまれた展示のよい一例だったように思う。

## ポールスミス展

上野の森美術館のポールスミス展はファッションブランド、そしてファッションデザイナーについての展示というだけあって、彼の色にデザインされた空間を楽しむ展示を心がけているように思えた。

というのは、その展示資料解説の方法が顕著に見られる。入場の際にイヤホンがプレゼントされ、来館者は展示資料の近くにあるバーコードをスマートフォンで読み取り、プレゼントされたイヤホンを繋ぎ、その資料についての解説を聞くという形をとっているのである。つまり、パネル等による解説が全くされていないのである。

そのおかげで「ポールスミス」をたっぷり堪能出来る空間がつくりあげられていた。展示資料以外の空いた壁面などは、ポールスミスからのメッセージが書かれていたり、世界観に合わせたオブジェクトが飾られたりしており、その工夫は余すところなく行われていた。

ただ、バーコードを読み取る操作をさせたりすることからも察せるように、この展示はかなり若者に的を絞ったものになっていた。それが感じられるのはバーコードの点だけではない。展示会場内では至るところが撮影可能で、InstagramやTwitterにその写真をタグ付けて投稿することが推奨されているのだ。これらのSNSを主に利用しているのは高校生～の若者である。SNSに行ったところを投稿したがるのも若者である。若者のそのような性質を利用し、口コミを主として広めてゆく広報の手法なのだろう。

かなり理にかなってはいるが、ユニバーサルミュージアム的な観点から見ると批判を浴びせる人も多いと思う。ポールスミスを好む年代を考えるとこの心配も杞憂に終わると言えるが。この展示は、批判的に見るとすればこのくらいしか批判するところが浮かばないような、言い換えると、ターゲットの設定がともしっかりした展示のよい例だと思う。

## 反省と今後、実習展を振り返って

東京実習で印象に残ったこの二つの展示はどちらの会場もかなりの人でにぎわっていた。企画展として成功している証拠である。私はこれら二つの展示は博物館が一般に抱かれがちな堅苦しさを抜くことに上手く成功したからなのだと思う。

しかし、それができない題材の展示ももちろんある。これは個人的な見解であるが、考古学の分野が当てはまるのではないだろうか。一般にそう思われているのではないかと私が思うだけで、考古学を貶めたいわけではないということもここで強調しておく。

ではそういう分野の展示を行う際にどうすれば楽しんでもらえるのだろうか。堅苦しさを抜こうとして、マンガをつくったり、ゆるキャラをつくったりという手法はあるが、やはりいざ実物を見た時、そのギャップから来館者が「うーん」となってしまうことは避けがたい。であるので根本から解決するために、—考古学の展示ならば—考古学者の視点を来館者に持ってもらふこ

とが一番大切であると思う。

どうしたら考古学を考古学者が面白いと思えるような形で世間一般の方々にも楽しんでいただけるだろうか。いろいろ考えました。そして最近になってようやくひとつ答えが見つかり、萎えてしまっていたパブリック考古学への気持ちが少しずつ盛り返してきました。出た答えは単純なものでした。実際に現地に来てもらって、「どのような目的でどこを掘り、何が見つかって、それを詳しく分析したらこういうことが分かったので、こういう解釈になった」という一連の作業を間近で見てもらえれば、私たちと近い視点で考古学を見てもらえるのではないかと思ったのです。

南イリノイ大学考古学調査センターのポスドク研究員で人類学博士の松本剛氏はこのように語っている。来館者が学者の視点に立つことができれば、どんな展示もある程度は楽しめる。つまり、何をどう見ればいいのかを来館者に理解してもらえることができれば、どんな展示も楽しんでもらえるというわけだ。確かに実際、私自身博物館実習の「刀剣の取り扱いの基礎と方法」で刀鍛冶の視点を学んでから、刀の展示を見るときのおもしろさを理解することができた。個人的には博物館実習のなかでも、あの講義で得た知識はかなりためになるものであった。いままで、刀剣の展示は名前を見るだけであったが、その後の見学先の博物館での刀剣の展示を、より有意義に見ることができるようになったからだ。資料の見方、展示のおもしろいところを事前に明確に伝えておくことが重要なのだ。

さて、ここで私たち自身の展示を振り返った時にこれができていたかと問われれば、できていなかった。明治の服飾における和と洋の混沌とした雰囲気を楽しんでもらうというコンセプトで組み始めた展示であったが、振り返ってみると、いささか漠然としすぎているテーマな気がしてならない。改善するとすれば、「和と洋、それに見え隠れする社会的背景、身分差、男女差」などもっと「混沌」の内容を具体的に明かして提示すべきであった。そもそも私たちもそういうところがおもしろいと思ってこの展示を組んでいるのだから。こうすれば来館者により楽しんでもらったに違いない。

博物館の今後の課題は、来館者の視点をいかにこちらに近いものにするかということ、学芸員が「芯」の通った展示をすることを忘れないように考え続けていくことにある。これは今後の課題というよりも寧ろ、博物館の永遠の課題と言えるかもしれない。

#### 参考文献・引用元など

考古学者が面白いと思う、日々の小さな発見の積み重ね — 考古学研究の素顔

Credo 編集部（1月18日最終閲覧）

<http://credo.asia/2015/04/21/archaeologist-matamoto/>

## 博物館実習を経て見えてきたもの

### — ミュージアム・エデュケーションの課題と展望

15M2209 末吉佐久子

#### はじめに

関西大学の博物館実習の特色は、座学の充実は勿論のことだが、文字通り体験の実習が多いことである。その中でも特に月に一回程度開催される博物館等施設見学は、魅力的で且つ得るものが大変多い実習である。これは自らが現地施設に出かけるので、身体的にも精神的にも自主的に取り組むことを後押ししてくれる学習であるからだ。その見学施設の内容も多岐に亘る。分野は、自然史系・歴史系・考古系・科学系・美術系・工芸系・古典芸能系などである。地域も近畿圏だけでなく、東京都下に及ぶ。さらにその東京都下ではカリキュラムで先に決定された施設見学だけでなく、実習展のために班単位で能動的な見学施設の選定の機会が与えられた。私はこれまでも美術館・博物館にはよく足を運んでいたつもりであった。それは本学大学院（東アジア文化研究科）で美術・工芸系の研究をしているからである。しかし研究分野以外の施設に出向くことは数多くはなかった。この一年ほど、分野や地域などが多岐に亘る博物館などの施設見学をした年はなかった。このような経験によって、自分の行動範囲が如何に研究範囲内の施設に留まっていたのかを思い知らされた。学際的、分野を横断する研究、つまり横の広がりをもつ研究が注目されている昨今、この博物館等施設見学実習の取り組みは、この学問の流れを先取りするものであると言えよう。今回のレポートでは、このような施設見学実習を経て見えてきたものについて述べたい。

#### 浮かび上がる問題意識

私は大阪府下のある2つの美術館に勤務している。それらはタイプの全く違う美術館である。一つは大型商業施設、オフィス、ホテルなどを擁する複合ビル内にある都市型美術館で、あらゆる分野の展覧会を開催している。一つは個人コレクターによる収集品の美術館であり、その主たる分野は東洋古美術品、特に中世の禅宗文化の墨蹟と水墨画、あるいは茶道具である。これらの違いを大雑把な言い方をすれば、規模と展示の方向性と言える。またそれぞれの来館者数や層も大きく異なる。このような美術館に勤務している私は、それぞれの館で様々な来館者に接する機会が多く、その中で自然に来館者とその動向に興味を持つようになった。そしてそこに違和感や疑問を抱くようになった。そして次第に次のような問題意識をもつようになった。博物館・美術館の来館者から浮上する問題点とは何か、それに対する解決策は何か。私は本学の博物館等施設見学では、このような自身の抱く問題の考察をしてみようと考えた。

#### 博物館・美術館の来館者分析

話を進める前に断りがある。今回は、博物館・美術館の来館者分析といってもアンケートや数値など客観的データによるものでなく、あくまでも自身の観察によるものなので主観的分析で蓋

然的にならざるを得ない。しかしこのようなバイアスが掛かることを恐れずに考察に向けて一歩踏み出したい。

さて、博物館等施設見学での来館者を分析するためには、まずはそれら見学施設の種類が必要である。何故なら、上に記したようにそれら見学施設の内容が多分野に亘るからである。そこで便宜上大きく3つに分類した。①自然・科学系、②歴史・考古系そして、③美術・工芸系である。具体的には、例えば①は国立科学博物館・伊丹市昆虫館・滋賀県立琵琶湖博物館など、②は江戸東京博物館・大阪歴史博物館・大阪府立弥生文化博物館など、③は国立西洋美術館・細見美術館・並河靖之七宝記念館などである。ちなみに私の勤務する美術館は2館とも③に分類される。

次にそれぞれの分類における来館者層とその動向の特徴を観察してみた。来館者層の特徴的概要は次の通りである。①自然・科学系施設の入館者層の多くは、小・中・高生やそれらを含む家族（両親・祖父母など）層であったが、少数派ながらマニアックな大人という来館者層が特徴的であった。②歴史・考古系施設でも来館者層の多くは、小・中・高生であったが、今回の見学施設では観光客層（外国籍の方も含む）が特徴的であった。③美術・工芸系施設の場合は、一概には言えず、館により来館者層の傾向にはばらつきがあった。これは立地条件（商業施設内あるいは隣接・主要交通機関との距離）、地域性（関東であるか関西であるか）でその違いが生じていると考えられた。しかし多くが美術・工芸に興味のある大人で、その中で特に中高年の来館者がその層を厚くしていたとは全体を通して言えただろう。

それぞれの来館者層の特徴的動向の概要は次の通りである。

①自然・科学系施設の入館者は、大きく2つの行動パターンに分類できた。(1)キャプションやパネルを熟読し、メモをとる。資料用のパンフレット・冊子などを館内で収集。展示物に対して滞留時間が比較的長い。静かに見ている。(2)キャプションやパネルなどの文字説明を読まないか一瞥するのみ。パンフレット・冊子などの資料は手で丸められている。展示物に対して滞留時間が短い。同伴の入館者とおしゃべり（展示に関係しない話内容）。小さな子供の場合は走り回り、友人とふざけて遊ぶ。ハンズオン展示ではないのに、展示物に触れる、あるいは触れようとする。

②歴史・考古系施設の入館者は大きく3つの行動パターンに分類できた。まずは、上記①自然・科学系施設の入館者の行動と同じパターンである、行動パターン(1)と(2)に分類できた。しかし、歴史・考古系施設の入館者には特徴的行動パターンがあった。(3)展示物に対して興味はもっているが、知的好奇心というより、観光資源としての興味からの行動をとる。例えば、展示物の前で自撮り（同行者と撮影）をする。観光地の記念写真として撮影しているのである。展示品に対しても、文字説明は一瞥するだけで珍品としての興味で見ている。そこから知的興味にあまり向かっているような行動は見られなかった。

③美術・工芸系施設の入館者の行動も、行動パターンに分類すれば、①自然・科学系施設の入館者の行動と同じパターンである、行動パターン(1)と(2)に分類できた。しかしそれぞれの館によって両者に強弱があった。つまり行動パターン(1)が強く(2)が弱く出る館とその逆の館もあった。

さて上記のようなそれぞれの行動パターンの違いは、何に由来するのか。それは、来館者の展示物に対する明確な目的意識や興味の有無ではないか。つまり、行動パターン(1)は展示物に対する明確な目的意識や興味が有り、行動パターン(2)と(3)はそれが希薄あるいは無いことが原因であることが考えられる。

## 分析より導かれる問題と対策

行動パターン(1)は、学芸員教育の博物館実習や博物館概論をはじめ博物館情報メディア論・生涯学習論・博物館展示論や博物館教育論などの成果が効果的に顕れてきた例であると言える。ここで問題となるのは行動パターン(2)と(3)である。しかしこれは、学芸員側だけの教育問題と言えるのだろうか。学芸員教育の内容については近年改訂もされたように深化を遂げ、また日々の学芸員の努力によりそれらを土台とした実践がなされている。これは私が経験したインターンシップ(天理大学参考館)や勤務する美術館で分かったことであるが、学芸員は展示だけでなくミュージアム・エデュケーションに対しても裏方として弛みない研鑽を積まれているのである。それなのに何故この問題が残るのか。それは展示やミュージアム・エデュケーションを受容する側への教育に問題があるのではないか。勿論これまでもミュージアム・エデュケーションで、モノの背景にある歴史・思想・物語に対峙し、「自分」と世の中のつながりを考える手助けとなる教育がなされている。しかしもっと基礎的部分つまりそれを受容する側の受容姿勢、つまり「マナー」や「お作法」教育の希薄さに問題があるのではないか。それが確立されていなければモノのメッセージを効果的に受け取ることはできない。誠に残念なことである。この問題を解決するには、具体的にはなにが必要か。第一に、「モノに対する敬意」そして「展示物、展示資・史料を大事にする心」を育てなければならない。複製技術が発展し、コピー・レプリカ品が世間に溢れている今日であるからこそ、唯一無二である本物(実物)に対する敬意、大事にする心をもつ教育が重要である。これが十分なされていないから簡単に、罪悪感なく貴重な作品に触れようとしたり、騒いだり走ったり、興味を抱くことなく通り過ぎてしまうのではないか。

## おわりに

学芸員になるための学習は博物館実習の他にさまざまな教科がある。これらの内容は学芸員になるためという方向性をもつものなので、必然的に展示を提供する側、あるいは展示を利用した学習を促す側を、教育する内容となっている。私は先に述べた経験による来館者への興味と疑問から、関西大学の博物館実習で開催される博物館等施設見学においては、「来館者の行動」という問題意識をもち観察・分析を試みた。それにより、そこにある問題を解決するためには、展示を観る側あるいは展示を通じた学習をする側の、受容姿勢(マナー・お作法)を高める教育が必要であるということが導き出せた。いくら学芸員が優れた展示や展示を利用した学習を提供しても、それらを受け取る側の体勢が整っていなければ意味がなくなる。ひいては学芸員の次の展示に対する意欲にも繋がらない。良い意味での展示を提供する側と受容する側の相乗効果を期待するためには、現在なされている学芸員教育と同様に「受容側の姿勢教育の強化」が必要であると考えられる。このような両方向からの教育が充実できれば、博物館・美術館などの文化施設の更なる発展が期待できるのではないかと考える。