

マンガ展を視覚障害者に拓く試み —— 触図による美術鑑賞を手がかりに ——

村 田 麻里子

Making a Manga Exhibition Accessible for the Visually-Impaired

Mariko MURATA

Abstract

This paper reviews and evaluates the exhibits for the visually-impaired in the exhibition 'Manga Museums for Whom?' In the art world, tactile art is one of the major methods for art appreciation by the visually-impaired. By examining tactile pictures as a reference, this paper analyzes how manga exhibitions can become accessible for the visually-impaired. In both pictures and manga, challenges lie in trying to make two-dimensional art accessible and tangible. By applying some aspects of tactile pictures to the manga exhibition, the paper examines various possibilities and difficulties.

Keywords: access, visually-impaired persons, manga exhibition, art appreciation, tactile picture

抄 録

本稿では、筆者らが手掛けた「誰のためのマンガ展？」における視覚障害者コーナーの制作過程を、これまでにミュージアム等で試みられてきた触図による美術鑑賞を手がかりにしながら振り返り、評価する。そうすることで、究極の視覚メディアである「マンガの展示」という表現形式の意味を捉え返すと同時に、ミュージアムは果たして誰のために展示をつくっているのだろうか？ という根本的な問いについて考えたい。

キーワード：アクセス、視覚障害者、マンガ展、美術鑑賞、触図

1. 本稿の目的と概要

本稿では、筆者らが手掛けた「誰のためのマンガ展？」における視覚障害者¹⁾ コーナーの制作過程を、これまでにミュージアム等で試みられてきた触図²⁾ による美術鑑賞を手がかりにしながら振り返り、評価する。そうすることで、究極の視覚メディアである「マンガの展示」という表現形式の意味を捉え返すと同時に、ミュージアムは果たして誰のために展示をつくっているのだろうか？ という根本的な問いについて考えたい。

現在、ミュージアムという施設に多くの（公的）資金が投入されることに対して、唯一の指標と大義名分になっているのは来館者の「数」である。慢性的な経済の停滞が続く中、そうした傾向には拍車がかかり、2000年以降、大入りの集客を見込めるポピュラー文化を扱う企画展が続々と開催されるようになった。中でもマンガ展は目白押しで、その数は年間数百本にもものぼる。

集客を目的に不慣れなポピュラー文化を扱い、展示を実現する過程では、ミュージアムはこれまでとは異なる多くの課題や発見に遭遇するはずである。こうした状況が、ミュージアムがこれまで無関心だったオーディエンスの内実や、彼らを見据えた展示手法について考える契機に少しでもなっているとすれば、批判と揶揄の対象となりがちなこの事態にも、積極的な意味を見いだすことができる。しかし、マンガ展を例に挙げれば、その多くは原画を時系列に並べた作家展や作品展で、マンガという個人消費型³⁾ のメディアを敢えて展覧会にすることの積極的意義や、その展示手法については、不問に付されたままである。すなわち、マンガを展示にすることでどのような新たな切り口が生まれ、それは誰に向けてミュージアムを拓いていくことを意味するのかが問われることのないまま、ポピュラー文化が利用されているのである。

「誰のためのマンガ展？」⁴⁾ (図1・2) は、大げさにいえば、そうした状況に一石を投じることを目的としていた。タイトルが示すとおり、マンガ展を「誰のために」「どのように」みせられるのかを考える思考実験である。今回は、そのなかのひとつである、視覚障

1) 本来であれば「障害者」と記述すべきだが、読みやすさを考慮して本稿では「障害者」で統一した。

2) 指や手で触って把握する絵。「さわる絵」「手でみる絵」などと表現されることもある。

3) マンガは個人で、あるいは小集団で部族的に消費するメディアであるといわれる。

4) 2016年11月23日～2017年2月7日にかけて京都国際マンガミュージアムにて開催。企画制作は村田麻里子・伊藤遊・山中千恵・谷川竜一の4名が手掛け、設営はミュージアムの展示チームが担当した。また、視覚障害者コーナーの作成にあたり、広瀬浩二郎氏をはじめとする複数の関係者に話をきかせてもらい、アドバイスをいただいた。なお、展示の至らなさについての全責任は、それらを十全にいかしきれなかった我々にある。

害者をオーディエンスとして想定したコーナーの制作過程を追いたい。

9つのコーナーのうち、このコーナーほど制作者側に「誰のため？」という問いを突きつけてくるコーナーは他にない。というのも、そもそもマンガというメディア自体が視覚障害者に向けて拓かれておらず、加えてそれを展示という表現形式にすることは、いわばダブルの視覚メディアに落とし込むことを必然的に意味するからである。言うまでもなく、展示を基本とするミュージアムの空間は、圧倒的な視覚性のうえに成り立っている（村田 2014）。一方で、やはり視覚メディアであるマンガを、敢えて印刷物から解き放ち、展覧会にすることで、果たして誰に何を拓くことにつながるのかを考えなくてはならない。

以下、本稿の構成を示す。まず「2」では、展覧会全体のコンセプトを概観した上で、特に視覚障害者コーナーについて紹介する。「3」では、これまでにミュージアム等で手掛けられてきた触図の取り組みを参照することで、触図を作成する方法や、視覚障害者がそれを触察する方法について考察する。そのうえで、「4」では、触図の手法を取り入れてマンガ展を視覚障害者に拓こうとした我々の取り組みを振り返り、評価する。

2. 「誰のためのマンガ展？」の展示コンセプト

2.1 全体の展示構成

まずは全体像を簡単に説明しておこう。展覧会は、複数のオーディエンスを想定することで、どのようにマンガをさまざまな角度や手法で展示できるのかを考えることを目的とした。具体的には、学習マンガ、諷刺マンガ、萌え美少女イラスト、という3つのマンガジャンルを策定し、それらをさらに3つに分けて、9つのコーナーにした（表1）。

なるべく拓かれた印象を与えるべく、「～で楽しむ」「～からみる」など楽しみ方を主軸にしたコーナー名をつけたが、そこには6種類のオーディエンス（誰のため）が想定されている。これらは一見すると温度差のあるカテゴリーに見えるが、視覚障害者を例外として⁵⁾ いずれもマンガ展の潜在的なオーディエンス、あるいはもっと真剣に向き合うべきターゲット・オーディエンスである。そして異なる来館者層に向けた展示手法や視点の差異をハイライトすることが、今回の展覧会のコンセプトである⁶⁾。

5) 視覚障害者はマンガ展に限らず、展示や展覧会文化全体から忘れられてきた層といえる。ただ、後述するように、バリアフリーの考えが浸透する中で対応も進みつつある。

6) その結果、アンケートの中には、ひとつひとつのコーナーは面白かったが、最終的に何が言いたいのかわからなくなったというコメントもあった。

表1 「誰のためのマンガ展？」 9つのコーナーと6種類の想定オーディエンス

コーナー名	想定オーディエンス
1.1 学習マンガを「正しく」読む	
1.2 学習マンガをキャラで楽しむ	→ マンガファン（キャラ好き）
1.3 学習マンガを触覚で楽しむ	→ 視覚障害者
2.1 諷刺マンガを「正しく」読む	
2.2 諷刺マンガを外国からみる	→ 外国人
2.3 諷刺マンガでコスプレ？！	→ コスプレイヤー
3.1 萌え美少女イラストを「正しく」読む	
3.2 萌え美少女イラストで町おこし	→ 行政関係者
3.3 萌え美少女イラストもアート	→ 美術愛好家（美術館好き）



図1・図2 展示室の様子。筆者撮影（以下断りのないものはすべて同様）

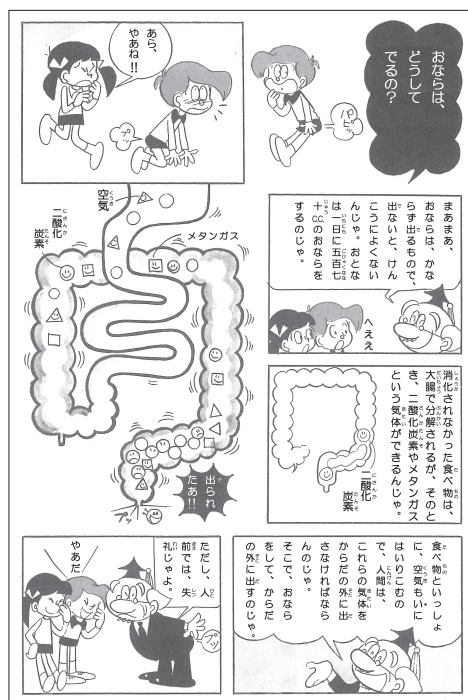


図3 「おならは、どうしてでるの？」（『からだのひみつ』学習研究社、1972年、p.132）のページを弱視用に修正したもの

たとえば学習マンガの題材に選んだのは『からだのひみつ』⁷⁾である。日本で学校教育を受けた人の多くがこのひみつシリーズに触れている。「正しく」読む」のコーナーでは、学習マンガが、日本で独自に発達した擬人化⁸⁾の手法を早くから常套手段として用いていたという、企画メンバーの最近の研究成果が示された⁹⁾。ここでは、学習を目的とするマンガが、むしろキャラクター消費というマンガの娯楽要素を牽引してきたこと、そしてそのような視点からコアなマンガファンが楽しめることを伝えている。それをうけて、2つめの「キャラで楽しむ」のコーナーでは、最近の擬人化マンガの進化を紹介した。具体的には、『からだのひみつ』のなかの「おならは、どうしてでるの？」というページ（図3）に登場する空気・メタン・二酸化炭素という3つの擬人化キャラクター（○△□に顔が描かれている）を、作家に依頼して新しい擬人化キャラクターとして描いてもらい、展示した（図4）。さらに、彼らの関係性を想像して相関図を描いてもらっただけでなく、会場にワークシートコーナーをつくり、来館者にも3人の関係を考える作業をしてもらった（図5・6）。3つめの「触覚で楽しむ」のコーナーでは、やはり同ページを題材として、いくつかのパターンで展示をつくった。

2.2 視覚障害者コーナーの展示内容

図7～9は、「触覚で楽しむ」のコーナー（以下、視覚障害者コーナー）の様子である。ここではまず全盲と弱視¹⁰⁾ではマンガとの関係が全く異なることを解説している。もちろん、弱視にも様々な症状があり、全盲でも先天性と後天性では視覚文化に対する前提は大きく異なる。

弱視の人々は、個人差はあるものの、普段からマンガを読み、最近ではタブレット端末で拡大するなどして楽しんでいるという。したがって、マンガ展では定番の、マンガのペ

7) 「学研まんが ひみつシリーズ」全76タイトルの中でも最も売れた1冊。シリーズは、学習研究社が1972年から刊行する典型的な学習マンガで、小学生の関心あるテーマや疑問をふんだんな図解とイラストで取り上げている。

8) あらゆるものをキャラクター化してしまう手法。モノに目鼻や手足を付けるだけというシンプルなものから始まり、2000年代初めには「もし道具や乗り物等がかわいい女の子だったら」という発想で生まれた人間型擬人化が流行し始める。近年ではイケメンの擬人化が主流になりつつあり、そこでは複数のイケメン同士の関係性を妄想する／させることが重要なポイントになっている。

9) 山中千恵・伊藤遊らの研究は平成27年度～28年度学術研究助成基金・挑戦的萌芽研究「学習マンガの表現構造及びジャンル確立過程に関する実証研究——1970年代以降中心に（課題番号16K13188）」として進められている。

10) 弱視は視覚情報が伝わる経路のどこかに支障があるときに生じるもので、その症状はさまざまである。定義もいろいろあるが、一般的には「両眼の矯正視力（眼鏡やコンタクトによる）が0.3未満で、主に視覚による学習や日常生活の諸々行動ができる状態」とされる。カセム1998のなかでは、中心部が暗点になる視野狭窄、周辺が見えなくなるトンネル視、左右の一方がみえなくなる視野狭窄、視野内に黒いシミが点々とつく散在的視野狭窄、全体がぼやけて見える視力の喪失の他に白内障や色覚異常など、さまざまな種類が取り上げられている。



図4 「学習マンガをキャラで楽しむ」コーナー。左手のパネルの3人が空気・メタン・二酸化炭素の擬人化キャラクター。
撮影：松見拓也 (contact Gonzo)



図6 来館者が書き込んだワークシートは随時スタッフが貼り出した。実際にキャラクターの関係性を想像するには、気体の結合関係や特徴を知る必要があり、意外と難しい。
撮影：松見拓也 (contact Gonzo)

図5 キャラクターをデザインした七瀬しちろが、キャラクターを作るのに先立って考えた設定



図7 「学習マンガを触覚で楽しむ」コーナー



図8 奥野氏が人体模型のバズルをする様子

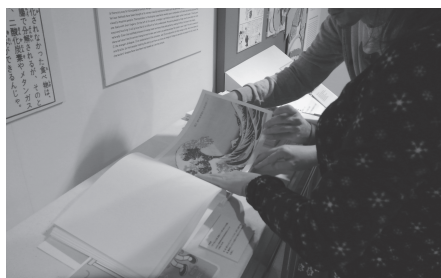


図9 奥野氏が美術書や絵本を触察する様子



図10 『てんじつき さわるえほん ぐりとぐら』
福音書書店、2013年、定価3700円

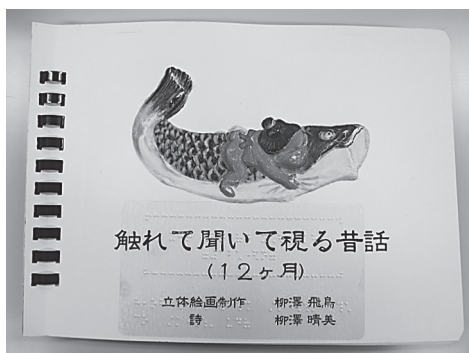


図11 『触れて聞いて見る昔話 (12ヶ月)』 柳澤飛鳥 (立体絵画制作)・柳澤晴美 (詩)。非売品

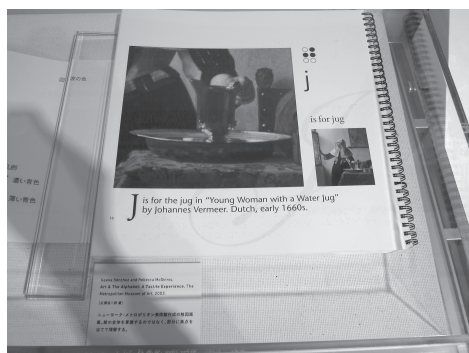


図12 Ileana Sanchez Santiago, Rebecca McGinnis, *Art and the Alphabet: a Tactile Experience. Featuring works of art from The Metropolitan Museum of Art, The Metropolitan Museum of Art, 2009.*

ージやコマを拡大したパネル展示は、むしろ彼らとの相性がいまいち。今回は、ページをまるごとスキャンしてパソコンに取り込み、まず灰色の網かけを消したり、線を全て濃い目の黒にして白黒のコントラストをはっきりさせ、さらに吹き出し内の台詞は、弱視の人が普段使用している丸ゴシック文字（UD フォントでもよい）に全て置き換えて展示した（再び図3）。

一方、全盲の人を想定した展示としては、①マンガのページを立体コピー¹¹⁾にしたもの、②登場人物の触図と、ストーリーを追う点字との組み合わせ、③マンガの一部を手で触れる半立体物、の3つを用意した（詳しくは後述）。

さらに、触察用の美術書や絵本等を実物で展示し、マンガに限らず平面の視覚メディアを触図にする試みがあることを紹介した。たとえば図10にあるのは有名な『ぐりとぐら』の絵本だが、よくみると触図の位置は実際の絵よりも間隔をあけてあり、細かいディテールが間引いてあるのがわかる。また、彫刻家の柳澤飛鳥が和紙でつくった絵本は、弱視の人向けにカラフルな色を施しただけでなく、絵自体も半立体に大きく突き出しており、一般的な触図よりも凹凸がはっきりしたものになっている（図11）。やはり子供向けにつくられたメトロポリタン美術館¹²⁾の触察本*Art and the Alphabet: a Tactile Experience*は、有名絵画の一部を触図化し、アルファベット順に紹介している（たとえばフェルメールの「水

11) 立体コピーとは、特殊なカプセルペーパーを用いてインクの部分を熱で膨らませることで点字・線・図形などを立体形状にコピーできるシステムのこと。

12) 館内でも視覚障害者向けのプログラムを複数用意している。詳細は菊池・水内2015を参照のこと。

差しを持つ女」のうち、触図になっているのは水差し（jug）の部分のみ（図12）。なお、展示室は無人のため、これらは普段はケースにしまわれているが、視覚障害者からの要望があれば、開けて触ってもらえることにした¹³⁾。

3. 触図による美術鑑賞

3.1 平面作品へのアクセス

上記の制作プロセスをさらに詳しくみる前に、これまでにミュージアム等で手掛けられてきた触図による美術鑑賞の取り組みをいくつかみておきたい。それらを予めみておくことで、我々の試行錯誤の意義と課題、または可能性と限界について、逆照射することができるためである。

視覚障害者のミュージアムにおけるアクセシビリティ向上に関しては、国内でも一定の取り組みがあるが、その多くは博物館（科学系・自然史系・歴史系・民俗系等）において模型、土器、道具類、剥製をはじめとする立体物に触れる体験を提供するものである¹⁴⁾。しかし、バリアフリーに対する意識が業界全体で共有されつつあった2000年以降¹⁵⁾、触ることへのハードルが高い美術館においても、彫刻作品や立体オブジェに触れる鑑賞が試みられてきた¹⁶⁾。ここでは、造形理解に加え、作品の素材感や手触りが鑑賞の大きなポイントになる。

一方、絵画・写真・ポスター・イラストなど、平面作品へのアクセスは大きな困難を伴うことからその数は限られてきたが、ギャラリーTOM¹⁷⁾、エイブル・アート・ジャパン、

13) 展示するために触察本を借り受けた広瀬浩二郎の意向でもあった。

14) 1981年の国際障害年をきっかけに、大橋1981（岐阜県博物館）、久住・三輪1981（名古屋市博物館）、吉川1981（宮城道雄記念館）、中嶋1982（和歌山県立自然史博物館）、磯田・清水1983（埼玉県立自然史博物館）など、実践例が矢継ぎ早に報告されたものの、より多くの館が取り組みはじめるきっかけとなったのは90年代後半である（詳細は阿由葉・小野2002および山本1997・2008を参照）。以降、視覚障害者に対応するミュージアムも増えてきた。また、触察専門の博物館としては1981年に開館（2001年にNPO法人化）した岩手県の「桜井記念 視覚障がい者のための手でのみる博物館」（立花1997、桜井2013、工藤2013に報告あり）が有名であるほか、南山大学人類学博物館では2013年には常設展のほとんどが触られる形にリニューアルされ、話題を呼んだ（広瀬2016に報告あり）。

15) 日本博物館協会が文部科学省の委託事業として1998～2000年度に「対話と連携」の博物館事業、2004～2006年度に「誰にもやさしい博物館」事業の調査研究を行ったことも周知に役立った。

16) たとえばエイブル・アート・ジャパン2005：60-63のリストを参照のこと。彫刻や立体造形の触察鑑賞を取り入れている館は本稿の参考文献が扱っているもの以外にも複数あり、その多くは美術館のニュースレターや館報等に報告されている。その他2013年には触察による鑑賞が専門の「六甲山の上美術館 さわるみゅーじあむ」が開館している。

17) 1984年に視覚障害者が彫刻に触って鑑賞できる場所として村山亜土・治江によって創設され、以降触図も含めた美術鑑賞に取り組んでいる。

ジュリア・カセム¹⁸⁾らの活動などで、絵画の触察が報告されている。とりわけ近年この状況を大きく前進させたのは、広瀬浩二郎が中心となって進められた「ユニバーサル・ミュージアム研究会」の活動である（その成果は広瀬2012・2016に収められている）。広瀬は、触る展示を自ら手掛ける全盲の研究者であるだけでなく、多くのミュージアム関係者を巻き込んで実践を進めており、その中には触図による美術鑑賞の蓄積もみられる。

実際の取り組み例をみてみよう。

先駆的な例としては、愛知県美術館で試みられた立体コピー制作がある（深山 2004）¹⁹⁾。深山孝彰によれば、館が製作した立体コピーの実例には以下のようなパターンのものがあるという。まず、輪郭を縁取る線のみの再現で、複雑なラインやディテールを、ある程度簡略化させたもの。次に、絵の一部や一要素を切り取って拡大したもので、全体図の立体コピーの補完として使用されるもの。さらに、塗りつぶしや網がけなど、面の表現を活用する方法のほか、作品の解釈に応じて遠近感を強調するもの。これらのパターンは絵画の特徴によって使い分けられ、組み合わされている。

こうした館の活動は20年以上に亘って地道に続けられ、藤島2016ではさらなる触図の作成とプログラム開発が報告されている。作品ひとつひとつの触図化の際に学芸員が直面する苦悩が伝わってくるが、一方で、その作業が作品への理解を深めることにもつながっていることがわかる。線や題材を消してしまうことで作品の真意を伝えられるのか、面ではなく線であらわすべきかなど、普段は全体性の中でみている細かなディテールのひとつひとつについて決断を下していく。こうして長年積み上げてきた知識と経験をいかし、館は2013年と2014年には触察本『さわるアートブック』を2冊完成させた。また、2015年には、立体コピーでの鑑賞対象として選んだ題材の人体表現をよりよく理解するために、館蔵品の中から似たプロポーションの彫刻作品をあわせて触察するプログラム等を催行している。

他にも山梨県立美術館の『手で見えるミレー』（武末2014）、岐阜県美術館の『視覚障害者のための所蔵品ガイドブック』、宇都宮美術館『手で見える作品ガイド』、三重県立美術館の美術教育支援教材「アートカードみえ 触ってセット」などがある。また、真下2012では写真の触図が試みられており、珍しい。

18) 日本で最初期から視覚障害者の美術鑑賞に関する活動を展開してきた人物の一人。元ジャパントイズ紙美術コラムニスト。1995年に障害者とボランティアの美術に関する非営利団体「アクセス・ヴィジョン」を設立し、名古屋市美術館や愛知県美術館を皮切りに複数のミュージアムで展示やコレクションを使った美術鑑賞のプログラムやワークショップを開催。英国に帰国後も引き続き各方面でのインクルーシブデザインに取り組む。

19) きっかけは1992年の開館ほどなくしてジュリア・カセムが主催する「アクセス・ヴィジョン」グループの活動を受け入れたことによる。この館に限らず、多くの館が障害者支援団体やNPOとの連携で受入作業を進めている。

図13の『手で見る北斎』は、ギャラリーTOMが全日本社会貢献団体機構の助成により2011年に作成したもので、「誰のためのマンガ展？」でも広瀬から借り受けて展示した。北斎の有名な富嶽三十六景「神奈川冲浪裏」のディテールが、1ページごとに、大きい波、小さい波、富士山、船、と順を追って切り出されている。これらを別々に触察し、最終的には頭の中で統合して絵を思い浮かべることを想定している²⁰⁾。広瀬によると、この作業にはかなりの根気と、なによりも意欲と関心が必要になってくるという²¹⁾。



図13『手で見る北斎 富嶽三十六景 神奈川冲浪裏』NPO 法人視覚障害者芸術活動推進委員会，2011年

視覚障害者の触察にともなうこのような作業については、桜井政太郎²²⁾と鳥山由子²³⁾もそれぞれ以下のように述べている。

「(1) 目で見るといわれる観察が一気に全体を捉えられるのに対し、手で見る触察は部分からでないと全体把握ができない。

(2) …目で見ると観察に比べてより多くのエネルギーが必要なことになります。それだけに触察には強い動機付けや情熱が要求されます。」(桜井 2013: 7、下線は引用者)

「範囲は限られますから、両手を使って手を動かしながら、部分を触り、それが全体のどこにあたるかを確認し、また、部分を触るという作業を繰り返して、頭の中に全体像を作り上げていかなければなりません。…(中略)…このとき、「両手を使い」、「手を動かしながら」、「全体をまんべんなく」触って観察することが大切です。両手を使うことで、片方の手を基準にしてもう一方の手を動かし、位置や距離感を知ることができるからです。

このようにして触りながらイメージを作り上げていく作業は、時間がかかるだけで

20) 完成した本には付録としてテキスト解説と音声ガイドCDが付いている。

21) 広瀬へのインタビューより。2016年5月16日11時～13時、於国立民族学博物館。

22) 「桜井記念 視覚障がい者のための手でみる博物館」の創始者で初代館長

23) 筑波大学大学院人間総合科学研究科教授および筑波大学附属学校教育局次長。30年に亘って盲学校の教諭として視覚障害児の理科教育に従事した。

なく、高度の集中力を要求されます。」（鳥山 1999：73-81）

このように、手で触って図像を思い浮かべる作業は思いのほか難しく、かなりの訓練を必要とするうえに、把握できるサイズや線の細かさなどにも限界がある。何よりも、知りたいという動機とエネルギーがなければ遂行できないことを、3人が共通して述べている。

また、一連の試みがあきらかにするのは、触図は絵の一部に過ぎず、作品そのものではないということである。ジュリア・カセムは、立体コピーをつくるにあたってのガイドラインとして①作品を立体的にみせている線、影、色をすべて除外すること、②絵の解釈に無関係な細部や背景を容赦なく除くこと、③複雑で紛らわしい形を簡素化すること、④遠近法を使わないこと、⑤重複した形をさけること（カセム1998：183）を挙げている²⁴⁾。彫刻の触察とは異なり、絵画の触図は例外なくレプリカであり、実物たりえない。作家性のある作品を改変して提示することへの違和感はたびたび指摘されており、「芸術への冒険」という言い方をする人もいる。しかし、そもそも眼を手置き換えることは、異なる受容を意味するため、メッセージを伝達するメディアそのものの形も変わらざるをえないのではないか。これ以上の思想的な議論は本論の趣旨から外れるので、ここでは踏み込まないこととしたい。

最後に、国内の事例ではないが、早くから独自の手法で触図を展示していることで知られる「アンテロス触る絵の美術館」²⁵⁾の事例についてみておこう。イタリア・ボローニャ市のカヴァッツァ盲人施設内にあるこの施設は、1999年に開館している。図像の輪郭を凸線にする通常の立体コピーの手法では不十分であるとして、浮き彫りの技術を用いて絵画を半立体的に「翻案」する方法論を開発した²⁶⁾。大内進らによれば、翻案は、①絵画に描かれている3次元空間の層化、②実物の圧縮した立体表現、③触覚的特性を考慮した形状のデフォルメの3点を基本とする。すなわち、絵画の中の遠近の違いをいくつかの層に切り分けて再現し、2次元のものを3次元の空間イメージと捉え直して正面から一方向に圧縮して扁平にする。その際、「原画を忠実に立体的に再現するということではなく、鑑賞上重要と思われる箇所は触覚的認知特性を配慮して、触覚的観察によるイメージがより想起されやすいような工夫」（大内・土肥・セッキ 2006：84）を施しながら行うのだという。

24) 6つのガイドラインを挙げており、⑥は「立体図に再製すると、線がすべてぼやけて濃くなることを覚えておくこと」とあるがここでは割愛する。

25) 館の詳細については大内2009・2006・2012・2014、半田2016を参照のこと。

26) 1994年からボローニャ応用彫刻研究所、ボローニャ大学及びサント・オルソラ病院視覚病理科と協力して開発した。

たとえば図14をみると、いかにして半立体を実現しているのかがよくわかるが、「翻案」の際の判断は決して単純ではない。というのも、そもそもこれが人の横顔を半分だけ浮かせたものであることや、人を寝かせた状態を足からみている状態であることを認知してもらうには、その技法（あるいはルール）を理解していなくてはならないからだ。アンテロスには、そのためのトレーニングプログラムがあり、絵画を半立体化



図14 アンテロス触る絵の美術館の様子（館HPより転載）

した触図の技法の捉え方を訓練したうえで、鑑賞のレベルを上げていくようになっている。鑑賞には必ずガイドが同行し、コミュニケーションをとり、手でも補助しながら、触図の触り方を指導していく。ここでは、半立体の触図と、それを習得するプログラムと、ガイドの存在が三位一体となって初めて美術館体験が成り立つ。こうした体制を通常のミュージアムが恒常的に整えるのは、難しいといえよう。

3.2 展覧会へのアクセス

ところで、2006年に国立民族学博物館で企画展「さわる文字 さわる世界」展が開催された際に、そこで展示されていた3点の触図について、小原二三夫²⁷⁾の次のような報告がある。

「浮き出し絵画として、「太陽の塔」「聖徳太子画像」、ゴッホの「郵便配達夫ルーラン」が展示されていた。私は「浮出し」という名からより立体的な表現を期待していたが、大型の立体コピー図版という感じだった。「太陽の塔」など輪郭はよくたどれたが、絵は詳しい解説がないとなかなか鑑賞に至らない。なお、ゴッホの絵では、触刺激が強すぎて、触るのを躊躇したくなるような部分もあった。

（中略）本企画展でも常設展示でもレプリカがかなり使われていたが、触察のためにレプリカや模型（絵については立体コピー図版でもよい）をできるだけ多く製作し活用できるようにして欲しい。これらは触覚的手触りと適切な解説により、見えない人たちにとってもミュージアムは十分楽しめる場となる。」（小原2006：25）

27) 日本ライトハウス盲人情報文化センター嘱託職員。広瀬2012にも寄稿している。

ここでは触察が作り手側からではなく、鑑賞者の視点と体験から語られている²⁸⁾。詳しい解説抜きでの絵の把握は困難であることが指摘されているほか、「触刺激が強すぎる」という表現があり、触察による鑑賞の複雑さを伝えている。しかし、このレポートがそれ以上に興味深いのは、触図が全体の展覧会の一部として体験されている点である。この前後に、小原は手で触って鑑賞するためにつくられた鳥の彫刻や、盲学校の教具を鑑賞している。展覧会全体を鑑賞することは、一定時間内に次々と複数の作品に出会うことを意味する。そのため、たとえばワークショップやプログラム参加時のように、数少ない作品とじっくり向きあうのと同じというわけにはいかないだろう。

本稿でここまでみてきたのは、美術や作品そのものへのアクセスの話であるが、それは当然展覧会へのアクセスと必ずしも同義ではない。というのも、触図は基本的にレプリカであり、それを展示室で鑑賞する必然性はないからだ。

展示室において視覚障害者に平面作品の美術鑑賞を促す方法でもっとも一般的なものは、音声（聴覚）による鑑賞である。視覚障害者に学芸員やボランティアらが付き添って作品を解説したり、視覚障害者と晴眼者との対話を通じた作品への理解を深める取り組みなどが報告されている（たとえば深山2004、エイブル・アート・ジャパン2005、海老沢他2014、岡本2016など）。

作品が展示されている空間を回遊することがミュージアム体験の醍醐味のひとつだとすれば、視覚障害者が身体を使って展覧会の空間そのものを体験することもまた意味があるはずである（もちろん、必ずしも晴眼者と同じ体験が必要だと言っているわけではない）。その意味で、2016年に広瀬が兵庫県立美術館で企画した小企画展「美術の中のかたち——手で見える造形」²⁹⁾は、視覚障害者が完全に一人で展示室をまわれるという点で画期的なものだった。観覧者は張られたロープをつたって自力でその展示まで歩いていくことができ、作品の前にたどりつくと、ボタンを押し、音声を聞きながら手で実際の彫刻に触るのである。これはあくまでも彫刻作品に触れる鑑賞であったが、彫刻のかわりにそこに触図を置くことは可能であり、個人的にはその試みに興味が湧く。一方、空間を回遊して触図というレプリカに触れること自体がどのような意味や効果をもたらすのかは、検証が必要である。

28) 小原の個人サイトには複数の来館レポートが掲載されている。また『月刊視覚障害——その研究と情報』には、2005年から2006年にかけて、12回に亘って長尾榮一が実際に足を運んだ複数のミュージアムの様子が視覚障害者の視点から紹介されている。

29) 正式名称は「美術の中のかたち——手で見える造形広瀬浩二郎プロデュースつなぐ×つつむ×つかむ：無視覚流鑑賞の極意」2016年7月2日～11月6日開催。入り口でボランティアから指示を受け、目隠しを借りるが、中には1人または小グループで入る。1度に大勢入ることはできない。

4. 視覚障害者コーナーを評価する

4.1 マンガを触図にする試み

では、ここまでみてきた触図による美術鑑賞と対比させながら、我々の手掛けたマンガ展の視覚障害者コーナーの制作過程を振り返ってみよう。制作者の試行錯誤の過程でもあるため、ここからはルポルタージュ風に記述していく。

そもそも過去にマンガを題材にした触図はあるのだろうか³⁰⁾。図15は、もっとも早い時期に触察用の絵本として商品化されたものだ。画期的ではあったが、登場人物が多いうえに絵が複雑で、触察は難しいという。『ドラえもん あそびがいっぱい!』(図16)は、その7年後に一定の蓄積を踏まえてつくられたものだ。ポイントは、ドラえもんが4人の登場人物全員を冒頭に紹介することである。こうすることによって、突然知らない人物が出てきて混乱することを防ぐ。その後1ページごとに絵本の形式で状況が描かれていく。ただ、これらは「マンガ」というよりもマンガのキャラクターを使用した「絵本」になっている。

マンガは、紙面をコマで割り、そこに絵と台詞を書き込みながら、ストーリーを語っていくメディアである。今回の制作に向けた調査段階でまずあきらかになったことは、点字をすらすらと読める視覚障害者が減ってきていること、さらに触図を把握するのはかなりの経験が必要であることの2点であった。前者は音声によるメディアが発達するにつれ、起きている現象である。しかし少なくともマンガを読むためには、点字を読めることが基

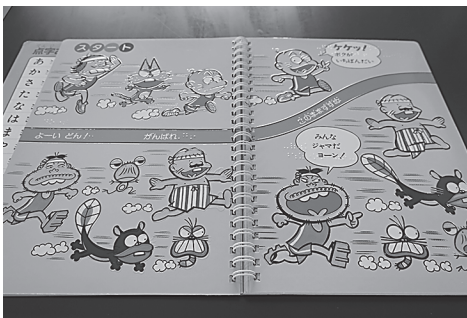


図15 『赤塚不二夫のさわる絵本 よ〜いどん!』小学館, 2000年, 定価2000円. 透明な触図がみえるように斜めから撮影した

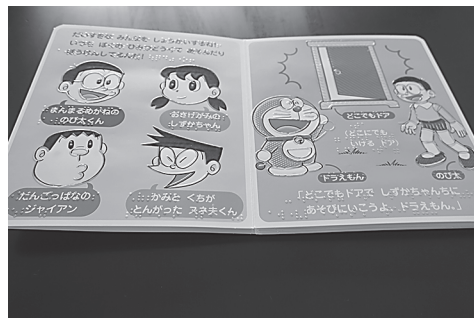


図16 『てんじつき さわるえほんシリーズ ドラえもん あそびがいっぱい!』小学館, 2007年, 定価900円. 透明な触図がみえるように斜めから撮影した

30) 現段階では論文や報告をみつけることはできなかった。マンガそのものを点訳する取り組み自体は今回協力を仰いだライトハウスでも依頼を受けている。また個人的な取り組みもある (たとえば常陽リビング2012)

本となる（マンガを音声として置き換えている活動もある）。後者の触察の困難については十分みてきたが、美術鑑賞のもっとも一般的な手法である立体コピーは、マンガの場合はさらなる困難を伴った。

マンガは、絵画同様に平面の視覚メディアであるが、絵と文字が混在していることを最大の特徴とする。ページ内はコマで割られているが、ひとつずつ不規則な形をしているうえに、追う順序もそのページごとに異なり、それを読者は瞬時に判断して読み進める。しかし、全盲の人が手で追う場合、コマの順序と形が明確でなくてはならない。また、コマの進行でストーリーを理解するということは、コマをいわば動画や映像のような流れを持つものとしてつなげて頭の中で理解しなくてはならないが、先の桜井や鳥山の言葉にもあったように、これは触察という作業とは根本的に相容れない。さらに、台詞とストーリーを追う際にも、たとえば文字がコマごとに常に同じ位置にあることが理想的であるが、点字の大きさは決まっているうえに、表音文字であるため、文字数も通常の数倍になり、絵の大きさとバランスが保てなくなる。このように考えていくと、マンガをコマごとに解体して、1ページに1コマごと配し、文字を常に同じ位置に置きながらみせていく方法にいきつくが、それはいわばマンガを絵本というものに変換させることを意味する。

このように、マンガを触図化する際の問題としては、絵とコマの混ざったコマを追う、という構造的な特徴によるものがまず挙げられる。しかし、それ以上に困難なのは、マンガの図像学的特徴である。

たとえば図17は、「おならは、どうしてでるの？」の最初のコマであるが、ここで、主人公のヒトちゃんの髪の毛が前に盛り上がっていることや後ろに跳ねていること、ヒトちゃんがおならをして恥ずかしがっていることを示す顔の斜線や、「あっ」と自分の失敗に小さく反応していることを示す集中線などの形

喩は、先のカセムの立体コピーのガイドラインの「②絵の解釈に無関係な細部や背景を容赦なく除くこと」と、「③複雑で紛らわしい形を簡素化すること」に従って消す必要がある。また、女の子の主人公ノンチのリボンや「あら、やあね!!」に付随するボディランゲージとして手が重なっている部分は「⑤重複した形をさけること」に従うと、修正を余儀なくされる。また、2人の



図17 「おならは、どうしてでるの？」の最初のコマ

顔の表情も複雑すぎる。なによりも、おならが雲のような吹き出しとして描かれ、そこに「プッ」と音がついているのは、マンガに固有の表現形式である。ここで、もしストーリーを追いやすくするのであれば、2人の区別がつく程度の極力つるりとした人物に書き直す必要がある。しかし、そうしたとたんにマンガの図像学的な面白みは半減する。ヒトちゃんのとばけた表情や髪突き出し方・跳ね方も、ノンチのしかめっ面やおさげも、2人のキャラクターをあらわしている。登場人物の表情、怒りマークや汗マーク、目にみえないオナラを雲であらわしたりするような絵的なオノマトベ（擬態語・擬音語）、集中線や効果線などの視覚効果など、記号化した表現こそがマンガの最大の特徴なのである。こうした中で、もちろん優先順位をつくって情報を簡素化していくことは可能ではあろう。その際の葛藤や迷いは、絵画の触図をつくる作業に関わった学芸員が、作家の筆遣いや技法の大部分を捨て去り、絵をモチーフだけにスリム化していく際に覚える葛藤と同じである。一方で、マンガがそれ以上に記号的な約束ごとに裏打ちされていることも、作業を通じて痛感した。あるいはアンテロス美術館のような時間をかけてそれらを理解していくプログラムで、ある程度の触察は可能になるのかもしれない。

しかし、その当時の我々は、結局マンガの技法にもストーリーにもどちらに舵を切れず、どれも部分的になってしまった3つの形に着地させた。まず、マンガを各コマごとに切り分けてそのまま拡大して立体コピーにしたものは、いわばその不可能性を示すものとして展示することにした。その上で、実際に体験してもらえるものとしては、マンガの登場人物の触図と、マンガを文章化した点字を組み合わせて決着をつけることになった（図18）。すなわち、ライトノベル風に、表紙にイメージがあり、中身はそのイメージでもって想像しながら活字を追う、という手法である。

まず、表紙として、3人の登場人物の顔を並べたページをつくり、てんやく絵本ふれあい文庫の岩田美津子氏にお願いして、そこに触図用の透明なシートを貼り付けてもらった。冒頭にまず「男の子の顔」「女の子の顔」「博士の顔」と書いてあり、テキストではなく、点訳者の注意書きであることが示してある「点訳者挿入符」がついている。その下に3人の顔があり、その下に人物紹介を付した（表2）。そして文字の上から透明のシートで点訳をつけてもらった³¹⁾。

31) しかし、このシートが触図の問題を解決しているわけではない。てんやく絵本ふれあい文庫のシートは、絵本が親子でコミュニケーションをとりながら理解するメディアだからこそ成立する。つまり点訳絵本は、晴眼者と盲の親子が会話をしながら触って理解することが前提にあり、視覚障害者が一人でそれを理解することは想定されていない。その意味で、今回のマンガの絵柄を図像的に視覚障害者が一人で把握するには限界があるといわざるをえない。そのためには、このコーナーに終始人を貼り付けて解説してもらうことができれば、状況は大幅

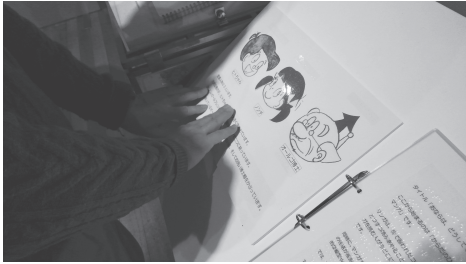


図18 広瀬氏が展示を触察しているところ

表2 表紙の人物紹介文

登場人物は3人います。
活発な男の子、ヒトちゃん。前髪が大きく突き出ています。
かしこいガールフレンド、ノンチ。髪をリボンで二つに結っています。
何でも知っているオールゴ博士。白いひげと太い眉、そして四角い博士帽をかぶっています。

こうして登場人物の3人を触ってもらったうえで、点字のマンガ原稿を読んでもらう。原稿は、①マンガの台詞、②ストーリーと絵の状況解説にくわえ、③マンガがどういうメディアかを理解してもらえそうな構成にすることにした。また、日本ライトハウス情報文化センターの奥野真理氏によれば、読む際のリズムが重要だということで、リズム感をもたせながらマンガの仕組みとストーリー両方を追うような文面を、奥野と相談しながら書いた。ここでそのテキストを紹介しよう（表3）。

そして、3つ目に、マンガを展示する面白さを出すために、マンガの中の1コマを切り出し、触って遊べる半立体にして展示した。製作は、広島県立広島中央特別支援学校の寺口さやか氏に依頼した。寺口は理療科の教諭であり、普段から視覚障害者が触れる人体の模型を身近な具材で作って教材に使用している。今回は、おならが腸内で出来て外に出る状態を解説する1コマを取り出して、触れる模型を依頼した（再び図3及び図8）。当初は腸の描かれたコマをそのまま触図にしてもらうことを依頼したが、寺口によると、いきなり腸の触図があっても人体は理解できず、人間の内蔵器官全体の中に位置づける必要があるとのことだった。半立体の内蔵は、マグネットで自分で配置できるようになっており、それぞれ素材を変えて手触りも意識しているほか、弱視の人が楽しめるようにカラフルな色合いになっている。

最後に、触図にする題材の善し悪しについて少し述べておきたい。視覚障害者に視覚文化を提供する取り組みには常にジレンマがつきまとう。別に晴眼者と同じように視覚文化を受容できなくても、彼らには晴眼者とは異なる体験や世界が十分あるのではないかと考えるのは、ごく自然なことだろう。しかし、いろいろな関係者と話をしてみると、視覚障害者にもマンガが何かを知りたい、マンガを読みたい、という「欲望」はあるようだ。

に改善されるだろう。

表3 マンガの仕組み・台詞・ストーリーを同時に伝えようとする原稿。墨字のうえに透明な点訳シートを貼り付け、視覚障害者・晴眼者ともに楽しめるようにした

タイトル「おならは、どうしてでるの？」

ここから始まるのは「からだのひみつ」というタイトルの「学習マンガ」です。
マンガは、枠で囲われたコマが連続してできています。コマをひとつずつ読み進めることで、お話しが進行します。コマは、マンガを読む人が今どこに注目するべきかを教えてくれる区切りなのです。

同時に、マンガでは登場人物の絵柄も重要です。そのキャラクターの性格が推測でき、他のキャラクターと区別がつくように、特徴的な髪型や顔をしています。時にはしゃべり方も違います。

では、マンガがどんなものか想像しながら読んでみましょう。

マンガの最初のコマです。
絵の左側にはノンチがいます。その右にはヒトちゃんが並んでいます。
ブッ。
ヒトちゃんのおしり付近からは、雲のような形の記号がでています。
「あら、やあね！！」
ノンチが顔をしかめ、鼻をつまんでおこっています。

次のコマでは、二人のいるところにオールゴ博士がやってきました。
「まあまあ、おならは、かならず出るもので、出ないと、けんこうによくないんじゃない。おとなは一日に570CCのおならをするのじゃ。」
「へええ。」
ふたりは目をまん丸に見開きながら博士の話に聞き入っています。

次のコマで博士は説明を続けます。
「消化されなかった食べ物、大腸で分解されるが、そのとき、二酸化炭素やメタンガスという気体ができるんじゃない。」

次のコマでは、なんと、大腸の中にたまっている、かわいい二酸化炭素くん、空気くん、メタンガスくんがいます。かれらは一生懸命、大腸から肛門の外へ出ようとしています。
ブッ。出られたあ！！ 二酸化炭素くん、脱出成功！

博士がまた登場し、ノンチとヒトちゃんに説明を続けます。
「食べ物といっしょに、空気も胃に入り込むので、人間は、これらの気体をからだの外にださなければならんのだ。そこで、おならをして、からだの外に出すのだ。」
「ただし、人前では、失礼じゃよ。」
すると・・・
ブッ。
そういつつ博士のおしりには雲のようなおならのマークが。
「やあだ。」
二人は鼻をつまんで困った顔。博士こそ失礼ですよ！

おわり。
大腸の仕組みをもっと知りたい人は、右の展示を触ってみましょう。

ジュリア・カセムは視覚障害者の外部への関心について以下のように述べる。

「それ（＝視覚世界を失うこと）によって視覚世界への関心が失われるとは限りません。これは先天盲の場合でも言えることです。先天盲の人は、目で見るということはできないにしても、人として生きて行くためには知らなければならない視覚世界に対して、強い関心を示します。」（カセム 1998：115-116）

日本で暮らしていれば、マンガに関する情報は巷に溢れている。マンガが日常の娯楽だからこそ、彼らの関心は強い。それ故に、我々が日本ライトハウス情報文化センターに相談に行った際に館長竹下亘氏が口にした「そもそも学習マンガのキャラクターを手で触って把握するモチベーションがあるだろうか。耳で聞いているサザエさんやドラえもんならみてみたいという欲望を喚起するだろうが…」という感想は、正鵠を射ているといえよう。考えてみれば、学習マンガの絵は、難しい内容や勉強を理解させるのをうながす、或いは「誤魔化して」勉強させるためにつくられたキャラであり、その意味においてキャラそのものが魅力的かどうかは難しいところである。しかし、今回はマンガのコマの一部を立体作品として示せることにポイントがあり、また学習マンガはストーリーとメッセージ性がはっきりしており、マンガとはなにかを伝えやすいように思われたため、結局先の題材を扱うこととなった。とはいえ、今回は9コーナーのひとつであるという文脈がひとつの足枷にもなったこともまた事実である。

■今回の展示の意義と課題

最後に、このコーナーの意義と課題について、まとめておこう。

繰り返せば、今回の課題は、マンガのみならず、マンガ展である点にこだわったところにもあった。すなわち、マンガを手にとって鑑賞できるというだけでなく、展示としてマンガを楽しんでほしかったのだ。そのために、立体コピー、点字、半立体模型、そして参考資料などを組み合わせた展示をつくった。しかし、その結果、マンガも展示（としてのマンガ）も中途半端になってしまった感は否めない。

それでも展示をみてくれた多くの晴眼者からは考えさせられたというコメントをもらい、問いを投げかけたという点では、ひとつの役割を果たしたと言えよう。一方で、広瀬からは「やっぱり僕はマンガをひとつの形（＝触図）にしてほしかった」というしごく当然の

コメントをもらった。

実は視覚障害者を想定した「マンガ」ではなく、「マンガ展」にする最大の意義は、我々の展示の「失敗」にこそ現れていた。すなわち「誰のため」と問うておきながら視覚障害者のための展示になりきれていなかった点では「失敗」なのだが、むしろ展示にしたことで、晴眼者に、視覚障害者にとってのマンガの存在や、彼らのマンガ受容、さらにはその先にある彼らの世界の一端を知ってもらうことが出来たのである。点訳あるいは音声化されたマンガを、晴眼者が日常で目にすることはほとんどない。しかし、視覚障害者のためのマンガ展を試みたことで、普段は晴眼者にとっては遠い世界を、少し外に拓くことができたのである。

さらに、視覚障害者の世界を通して、晴眼者がマンガのことをより深く理解することにもつながる。実際作業を通じて、我々もマンガとはどんな表現形式かということを嫌というほど考えさせられた。そしてこのことは、少しでも視覚障害者のための作品鑑賞や展覧会に挑んだことのある人が共通して言っていることに立ち返る。すなわち、視覚障害者のための鑑賞方法を考えることは、むしろそれがみんなにとって拓かれていくことを意味するのだと。

最後に、それでもマンガ展について考えるために視覚障害者コーナーを設けるという手法は、彼らを利用しているという印象を持つ人もいるかもしれない。しかし、「ユニバーサル・ミュージアムは触常者と見常者³²⁾の異文化間コミュニケーションの場を創出する装置」であると広瀬も述べるように、これは元来、双方向で、入り口がどちらになってもいいはずである。これまで筆者はミュージアムという場が多様な人々に拓かれることについて考えたり実践したりしてきた(村田2003, 2005, 2014)。今回の試みもこうした視点に裏打ちされたものであり、ミュージアムを拓いていくための実践のひとつであった。

【参考文献・資料一覧】

- 阿由葉司・小野美佳子「視覚障害者と博物館——視覚障害者による博物館利用の可能性(1)」『千葉県立中央博物館研究報告』7(2)、2002年、59-68。
阿由葉司・小野美佳子「驚きと感動——視覚障害者による博物館利用の可能性(2)」『千葉県立中央博物館研究報告』8(1)、2003年、15-23。
荒館真理「小学部6年「大地のつくり」の学習における博物館との連携(博物館との連携)」『視覚障害教

32) 広瀬の造語で、触常者＝触覚に依拠した生活をする人、見常者＝視覚に依拠した生活をする人。弱者への援助という福祉の文脈ではなく視覚障害者の知識や経験を積極的に導入することを目指すため。

- 育ブックレット』30、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）2015年、28-31.
- 井口智子「絵画への触覚的アプローチ——その限界と可能性」『人が優しい博物館——ユニバーサル・ミュージアムの新展開』広瀬浩二郎（編）、青弓社、2016年、68-83.
- 池内一誠「体験用資料を活用した視覚障害児童の展示観覧支援について」『東風西声 九州国立博物館紀要』（7）、2011年、99-109.
- 池上祐司・渡辺泰成「イタリア・フランス視察記（4）ルーブル美術館と科学産業館視察報告」『月刊 視覚障害——その研究と情報』254、社会福祉法人視覚障害者支援総合センター、2009年、38-45.
- 石田容之「誰もが楽しめる博物館を目指して（博物館との連携）」『視覚障害教育ブックレット』27、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）2014年、8-13.
- 磯田亮洋・清水古寿「視覚障害者のためのはく製展示について」『博物館研究』18（7）、日本博物館協会、1983年、14-16.
- エイブル・アート・ジャパン（編）『百聞は一見をしのぐ！？視覚に障害のある人との言葉による美術鑑賞ハンドブック、2005年.
- 海老塚耕一他「視覚障害者に対する芸術鑑賞の方法——平成24年度多摩美術大学共同研究報告」『多摩美術大学研究紀要』27、2012年、219-236.
- 大内進「イタリア・フランス視察記（2）イタリアにおける視覚障害者のための触る美術館の取り組み」『月刊 視覚障害——その研究と情報』252、社会福祉法人視覚障害者支援総合センター、2009年、22-30.
- 大内進「文化的・歴史的探訪の手がかりとしての“手で見る絵画”——イタリアの取り組みに学ぶ」『さわって楽しむ博物館——ユニバーサル・ミュージアムの可能性』青弓社、2012年、123-137.
- 大内進・土肥秀行・コレッタ、セッキ「イタリアにおける視覚障害児のための絵画鑑賞の取組」『世界の特殊教育』20、独立行政法人国立特別支援教育総合研究所、2006年、pp.83-99.
- 大内進・藤原紀子「イタリアにおける視覚障害者のための「手でみる絵」の取組とその普及」『国立特別支援教育総合研究所ジャーナル』3、2014年、39-45.
- 大橋桃之輔「視覚障害者コーナー設置の博物館活動」『博物館研究』16（7）、日本博物館協会、1981年、4-9.
- 岡本裕子「対話を用いた教育プログラムの立案——美術館と盲学校の連携事業から」『人が優しい博物館——ユニバーサル・ミュージアムの新展開』広瀬浩二郎（編）、青弓社、2016年、36-49.
- 小原二三夫「「触るミュージアム」の構想」『視覚障害リハビリテーション』62、2005年、17-35.
- 小原二三夫「ルポ 国立民族学博物館の「さわる文字 さわる世界」展報告——見えてきたユニバーサルなミュージアムの姿」『月刊 視覚障害——その研究と情報』218、社会福祉法人視覚障害者支援総合センター、2006年、22-28.
- カセム、ジュリア『光の中へ——視覚障害者の美術館・博物館アクセス』小学館、1998年.
- 菊池加奈・水内豊和「博物館において障害児者の生涯学習の機会を保障するための合理的配慮のあり方：情報保障の観点で特色ある取り組みをおこなう3つの博物館の事例から」『富山大学人間発達科学部紀要』10（1）、2015年、79-88.
- 久住典夫・三輪克「視覚障害者と博物館」『博物館研究』16（8）、日本博物館協会、1981年、12-15.
- 工藤滋「何度でも訪れたい桜井博物館の魅力（博物館との連携）」『視覚障害教育ブックレット』22、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）、2013年、14-19.
- 小久保温・角田均・和島茂「視覚障害者が楽しむことができる「触れる絵画」の制作」『映像情報メディア学会技術報告』36（16）、2012年、125-128.
- 小宮山美貴・永江智尚・青松利明「博物館との連携 美術館における視覚障害児による彫刻鑑賞：日本彫刻

- 会との連携による取り組み』『視覚障害教育ブックレット』29、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）2015年、18-23.
- 桜井政太郎「視覚障がい者と触察——「知る世界」から「わかる世界」へ。想像からの脱却をめざして（博物館との連携）』『視覚障害教育ブックレット』22、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）、2013年、6-13.
- 柴田直人・鳥山由子「ミュージアムパーク茨城県自然博物館で実施したワークショップ：「科学ヘジャンプ・サマーキャンプ」における博物館との連携（博物館との連携）』『視覚障害教育ブックレット』27、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）2014年、14-19.
- 菅原久誠「さわって理解する地層の学習：群馬県立盲学校との連携（博物館との連携）』『視覚障害教育ブックレット』30、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）、2015年、20-24.
- 高橋恵子「ルポ 視覚障害者のための「手で見る博物館」』『月刊 視覚障害——その研究と情報』220、社会福祉法人視覚障害者支援総合センター、2006年、10-17.
- 田口公則「博物館との連携 モノの理解を深めるための観察の積み重ね——アンモナイトでの実践』『視覚障害教育ブックレット』24、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）2013年、6-11.
- 武末裕子「触覚による彫刻鑑賞法と「触れてみる彫刻材」の可能性に関する考察と実践』『教育実践学研究』19、2014年、163-171.
- 立花明彦「ルポ 触れることは自分の世界を広げること——視覚障害者のための「桜井博物館」』『月刊 視覚障害——その研究と情報』社会福祉法人視覚障害者支援総合センター、149、1997年、21-26.
- 谷本正浩「眼のための美術」を超えて——視覚障害者のための美術教育のいくつかの試み』『美術科研究』23、大阪教育大学美術教育講座・芸術講座、2005年、53-58.
- 鳥山由子「触ることの意義と触るための教育』『博物館検討シリーズ（II） 生命の星・地球博物館開館三周年記念論集 ユニバーサル・ミュージアムをめざして——視覚障害者と博物館』平田大二・奥野花代子・田口公則（編）、神奈川県立生命の星・地球博物館、1999年、73-81.
- 鳥山由子「今を走る 子どもの成長待って大学院に入学——視覚障害者の美術鑑賞を研究する半田こづえさん』『月刊 視覚障害——その研究と情報』198、社会福祉法人視覚障害者支援総合センター、2004年、41-48.
- 長尾榮一「手と耳で楽しむ」（1）～（12）『月刊 視覚障害——その研究と情報』201～223（奇数号）、社会福祉法人視覚障害者支援総合センター、2005～2006年.
- 中嶋東夫「博物館における視覚障害者への対応』『博物館研究』17（11）、日本博物館協会、1982年、18-25.
- 日本博物館協会（編）『「対話と連携」の博物館：理解への対話・行動への連携：市民とともに創る新時代博物館：文部省委嘱事業「博物館の望ましいあり方」調査研究委員会報告』2001年.
- 日本博物館協会（編）『博物館の望ましい姿シリーズ4・7・10 誰にもやさしい博物館づくり事業 バリアフリーのために』2005～2007年.
- 半田こづえ「博物館との連携 イタリア・国立オメロ触覚美術館：視覚障害児童が在籍する通常学校と連携した美術の授業』『視覚障害教育ブックレット』32、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）、2016年、pp.28-16.
- 平田大二・奥野花代子・田口公則（編）『博物館検討シリーズ（II） 生命の星・地球博物館開館三周年記念論集 ユニバーサル・ミュージアムをめざして——視覚障害者と博物館』神奈川県立生命の星・地球博物館、1999年.
- 平田大二・小出良幸「視覚障害者と健常者による触覚を用いた岩石の観察』『神奈川県立博物館研究報告

- 自然科学』(30)、2001年、33-39.
- 広瀬浩二郎（編）『さわって楽しむ博物館——ユニバーサル・ミュージアムの可能性』青弓社、2012年.
- 広瀬浩二郎（編）『人が優しい博物館——ユニバーサル・ミュージアムの新展開』青弓社、2016年.
- 藤島美菜『『さわるアートブック』制作の課題と展望』『人が優しい博物館——ユニバーサル・ミュージアムの新展開』広瀬浩二郎（編）、青弓社、2016年、50-67.
- 星野敏康「見どころ触りどころ満載 触察欲を刺激する桜井博物館」『月刊 視覚障害——その研究と情報』321、2015年、6-15.
- 前島俊介・鈴木彩「博物館との連携 博学連携のために：互いの専門性を活かして生徒の学びにつながる体験を」『視覚障害教育ブックレット』26、筑波大学附属視覚特別支援学校・視覚障害教育ブックレット編集委員会（編）、2014年、6-13.
- 前田真之「視覚障害者とミュージアムアクセス——解説の試みをととして」『沖縄県立博物館紀要』26、2000年、1-20.
- 真下弥生「さわる写真展の挑戦」『さわって楽しむ博物館——ユニバーサル・ミュージアムの可能性』広瀬浩二郎（編）、青弓社、2012年、171-183.
- 深山孝彰「視覚障害者の美術鑑賞ガイド実践例から——絵画鑑賞における立体コピーの使用方法について」『愛知県美術館年報（2004年度版）・研究紀要』12、2006年、65-74.
- 村田麻里子「ホスピタルリーチ・プロジェクト——博物館と院内学級をつなぐ試み」『ウロボロス東京大学総合研究博物館ニュース』8（1）、2003年、10-14.
- 村田麻里子「ホスピタルリーチ・プロジェクトのエスノグラフィ——組織をつなぐ異文化コミュニケーション」『東京大学大学院情報学環紀要 情報学研究』69、2005年、161-185.
- 村田麻里子「ポピュラー文化を展示する——スポーツ・マンガ・ポピュラー音楽を事例に」『関西大学社会学部紀要』47（2）、2016年、19-43.
- 村田麻里子『思想としてのミュージアム——ものと空間のメディア論』人文書院、2014年.
- 山口達也・永瀬宏・中沢実・水野舜「美術館における視覚障害者向け音声誘導システムの検討」『電子情報通信学会技術研究報告 WIT』福祉情報工学107（368）、2007年、87-92.
- 山本哲也「博物館のバリアフリー計画」『國學院大學博物館学紀要』21、1997年、151-222.
- 山本哲也「博物館学におけるバリアフリーの現状について」『新潟県立歴史博物館研究紀要』9、2008年、63-82.
- 吉川英史「国際障害年と宮城道雄記念館」『博物館研究』16（7）、日本博物館協会、1981年、16-20.
- 米山栄未「美術館における視覚障害者のためのアクセシビリティ向上について——イギリスの美術館の事例から」『Museum 東京国立博物館研究誌』645、2013年、5-32.
- 渡辺哲也・大内進・高橋玲子「ルポ スペイン視覚障害者のための美術館」『月刊 視覚障害——その研究と情報』223、社会福祉法人視覚障害者支援総合センター、2006年、14-22.

（参考 URL）

- 小原二三夫「触覚で捉える世界」<http://www.5c.biglobe.ne.jp/~obara/kouen/kouen12.htm>
- エイブル・アート・ジャパン <http://www.ableart.org/index.html>
- ギャラリーTOM <http://www.gallerytom.co.jp/>
- 『常陽リビング』『見えなくてもマンガが読める——独自の技法でマンガを点訳する萩谷さよ子さん』2012年7月14日付 <http://www.joyoliving.co.jp/topics/201207/tpc1207021.html>
- Museo Tattile Anteros, Istituto Cavazza <http://www.cavazza.it/drupal/?q=it/node/315>

The Metropolitan Museum of Art > 'For Visitors Who Are Blind or Partially Sighted'

<http://www.metmuseum.org/events/programs/access/visitors-who-are-blind-or-partially-sighted>

(上記はすべて2017.6.1閲覧)

※視覚障害者コーナー作成にあたり、国立民族学博物館の広瀬浩二郎氏、社会福祉法人日本ライトハウス
情報文化センターの奥野真理氏・竹下亘氏、特定非営利活動法人てんやく絵本ふれあい文庫の岩田美津
子氏、広島県立広島中央特別支援学校の寺口さやか氏、鞆の津ミュージアムの津口在吾氏には特にお世
話になった。改めて御礼申し上げる。

※本稿は、平成27～29年度学術研究助成基金助成金・基盤研究（C）「ポピュラー文化展示の手法開発及び
公共性のメカニズム解明に関する実践的メディア研究」（研究課題番号15K03898：代表・村田麻里子）の
成果の一部である。

—2017.7.11受稿—