

MUSEUM ちば

千葉県博物館協会研究紀要

目 次

【特集】

みんなの展示—来館者にやさしい博物館をめざして—

はじめに

●みんなの展示

新潟県立歴史博物館 山本 哲也…………… 2

●古文書をやさしく展示する

—歴史資料の展示方法をめぐって—

千葉県立中央博物館大利根分館 米谷 博……………12

●展示替えのコンセプトメモ

芝山町立芝山古墳・はにわ博物館 福間 元……………16

●話し合う楽しさ、見る喜び

川村記念美術館ガイドスタッフ 米元麻利子……………20

●—日本文化を外国人に—

千葉県立房総のむら 永沼 律朗……………22

●親子で楽しむ企画展をめざす

—浦安市郷土博物館の取り組み—

浦安市郷土博物館 林 奈都子……………26

千葉県博物館協会加盟館園一覧 ……………31

第38号

2007年3月

千葉県博物館協会

はじめに

『MUSEUMちば』では、今年度「みんなの展示－来館者にやさしい博物館をめざして－」というメインテーマを掲げ、すべての人に対して見やすく、わかりやすい展示をめざすための博物館の対応や活動を集めます。

加盟各館園で行われている対応や活動の例を、事例報告の形で紹介します。

また、新潟県立歴史博物館の山本哲也さんからは、博物館と社会との関わり
の視点から、みんなの展示についての論考を寄せていただきました。

博物館を取り巻く状況が厳しさを増すなかで、博物館のあり方を考える際の参考
になればと思います。

2007年3月

平成18年度調査研究委員会

理事 吉田 政一（鎌ヶ谷市郷土資料館）
鈴木 洋子（流山市立博物館）

委員 後野 真弥（鎌ヶ谷市郷土資料館）
遠山 仁恵（流山市立博物館）
土屋美恵子（山武市歴史民俗資料館）
小久貫隆史（千葉県立中央博物館）

みんなの展示

新潟県立歴史博物館 山本哲也

はじめに

「みんなの展示」と言うと、何か歌のタイトルのように聞こえる。決してふざけて言っている訳ではない。敢えて今回の特集名の主題だけを本稿のタイトルとしてみようと思ったのは、そもそも「みんなの展示」という言い方自体が、ありそうで実は意外にも世間ではあまりされていないのではないかと考えたからである。もちろん、その後「来館者にやさしい博物館をめざして」との副題がついているのだから、この特集の目的はよく理解されることだろう。本当なら「みんなのための展示」となるところなのか、と思いつつ、しかし、主題だけだと何とも不思議な響きに思えたのを、とにかく表明してみたかったのである（註1）。

さて、問題の「みんなの展示」とは誰のためか？…もちろん、「みんな」のためである。それでは「みんな」とは誰か？ 全ての人のためになっている展示ということなのか？

展示に関わる者の多くが、できればそうありたいと願っているはずではないかと思う。

しかし、果たしてそれは可能なことなのか？

残念ながら、このようなテーマが出ること自体、実は極めて難しい課題であることを物語っていることは、改めて言わずとも分かり切ったことではないか。つまり、展示の永遠の課題と考えていいものなのである。

そのために、様々な理論武装が必要な訳であり、本誌第36号（前々号）に特集された「福祉社会と博物館」も、今回と非常に深い関わりがある。そこでは駒見和夫氏が「すべての人がいる博物館に向けて」と題して総論が書かれており、博物館といわゆる「しょうがい

者」（註2）との関係に焦点を当てていた。そして、博物館という施設・機関の全体を見渡しながらか、展示についても触れられている。筆者もまたバリアフリーの視点で博物館を見つめることが多いため（註3）、その意味での駒見氏との重複は免れないかもしれない。しかし、「みんなの展示」を達成するための考え方にバリアフリーは欠かせないものであることを、以後明らかにした上で、さらに広げて「みんな」に包括させていきたいと思う。

1 対象としての「みんな」を考える視点

日本博物館協会が「誰にもやさしい博物館づくり事業」として「バリアフリー」「高齢者」「外国人」の視点で調査研究を重ねている（註4）。ここでの「バリアフリー」はしょうがいを対象とするものである。即ちこの場合の「誰にも」の対象は、ひとまず「しょうがい者」「高齢者」「外国人」としているのである。高齢社会から超高齢社会へと突き進んでいく現状を考えれば、対象としての「高齢者」は、さらにクローズアップされるはずである。そしてグローバルな考え方を導入すれば、外国人の博物館利用の在り方を探ることも重要な課題になるのである。そのほかに「みんな」として対象とすべき人々とは誰なのかを考えてみると、「子ども」があり、その「子ども」だけ考えるのではなく、親子が会話し、楽しむ展示とは何かを考えなければならない。また、ジェンダーの視点で考えるべき「みんな」の視点というものもあるだろう。

では「みんな」を考える時に、どういった理論に眼を向けるべきか。

様々な視点があるとは思いますが、本稿では筆者なりに「バリアフリー」「ユニバーサル・デ

ザイン」「ソーシャル・インクルージョン」の3つの考え方を整理して論じてみたい。

まず「バリアフリー」。

バリアフリーの概念は、その理論形成の経緯から、どうしてもしょうがい者対応で考えてしまうところだろう。もちろん、もとはと言えばしょうがい者のための施策のために考え出された理論であるのだから、それは当然と言えよう。そもそもバリア（障壁）とフリー（除去）の二つの言葉がつながって一つの言葉として成立し、今に至るわけであるが、しかしバリアは決してしょうがい者だけに存在するのではなく、あらゆる人に存在する。例えば、今なお月曜休館であることが多いと思われる博物館であるが、同様に月曜休業のことが多い理容業界にとっては、博物館の「月曜休館」はまさに「バリア」なのである。つまり、バリアフリーの「バリア」を広く捉えることによって、「みんなの展示」、そして「来館者にやさしい博物館」に近づいていくものと考えて良いのである。

さらに別の観点から言うと、博物館でバリアフリーを考える時に、視覚しょうがい者のためであるとか、車椅子使用者のための施策であるとか、しょうがいの別に検討されることが多い。前者については、博物館が視覚に多くを頼る情報伝達の間であるような意識が視覚しょうがい者への対応の在り方を考えさせてしまうのであり、その意義ももちろん理解は出来る。しかし、筆者はバリアフリーを考える時、4つのバリア（障壁）に分ける考え方が重要と捉えている。この点については、後で詳述したい。

さて、次に「ユニバーサル・デザイン」。

端的に言うと、全ての人が使用できるデザインを目指すのがユニバーサル・デザインの考え方である。またバリアフリーとの比較による言い方で、「段差があるからスロープをつくるのがバリアフリーで、段差はもちろん、スロープもないフラットな面をつくるのがユ

ニバーサル・デザイン」というものもある。同様な意味で、バリアフリーが問題解決型であり、ユニバーサル・デザインは理想追求型と言われることもある（註5）。そのため、「バリアフリーよりもユニバーサル・デザイン」であるとか、「バリアフリーからユニバーサル・デザイン」などという表現で言われることがあるように、これはバリアフリーからの発展形のように思われている節もある。そうすると、確かにユニバーサル・デザインの方がより優れているように思える。しかし現実はどうか。それはソーシャル・インクルージョンを説明した後に、考えてみたい。

そして「ソーシャル・インクルージョン」である。

これは比較的新しい概念であろう。筆者も、最近耳にすることが多くなった（または使われる場面によく出くわすようになった）言葉だと理解しているのだが、果たしてそれはどういう意味なのかを確認しておきたい。

ソーシャル・インクルージョンは、特にイギリスにおいて国策となり、ミュージアムの世界にも採用されつつあるもののようである。そしてソーシャル・インクルージョンを理解する時、まず「ソーシャル・エクスクルージョン」を理解しなければならないとされる。ソーシャル・エクスクルージョンとは、島村ウィルコックス有香によれば、「誰でも起こりえることとしつつも、相違のために多数者から不当に扱われる人たちに対して起こりやすい社会的排除」と説明されている（註6）。つまり、さまざまな要因で社会に存在するマイノリティに対する差別といったことを指すものと思われる。その要因は、失業、技術不足、低収入、悪住居、犯罪、不健康、家庭破壊など様々である（註7）。

ソーシャル・インクルージョンとは、そのソーシャル・エクスクルージョンを打破するためのアクションであるとする。そしてそれは、ユニバーサル・デザインに潜むあらゆる

人の「同化」ということを目指すような理論ではなく、個の相違を尊重した上で共存を目指した包括的な理論であると述べられている。即ち、個を特に尊重するという点がユニバーサル・デザインとソーシャル・インクルージョンとの相違ではないかと考えることができる。もっとも、ユニバーサル・デザインが、まずしょうがい者を対象とする理論であることは確かな事実であり、対象が異なるという点も認めるべきなのかもしれないだろう。

上記の記述だけでは、ソーシャル・インクルージョンを解釈するにはやや舌足らずとなり、不明確な説明になったかもしれないが、ソーシャル・インクルージョンとは決して「全ての人」を強調するのではなく、より多くの人々（個）を包括することから全ての人へと昇華する理論ではないかと考えられるものとしておきたい。

このように見ていくと、対象としての「みんな」を考える時にユニバーサル・デザインにしてもソーシャル・インクルージョンにしても、それらは打ってつけの理論ということに見えるかもしれない。またバリアフリーは、「最初にバリアありき」のものであるという消極的な理論と取られかねない。

しかし、ユニバーサル・デザインやソーシャル・インクルージョンといった理論を間違いなく形にしていくために存在するバリアフリーという理論の位置付けを考えてみて頂きたい。そのため筆者は、バリアフリーは極めて有効であると考えていることを次に説いていくこととする。

まず、ユニバーサル・デザインは極めて高尚な理念であり、達成されるべきものかもしれないと考えるところである。まさしく「みんな」の概念が存在するからである。ところが、世界各地でつくられてきた過去の様々な文化の中に、ユニバーサル・デザインの理念が達成されているものがどれだけあるかという、ほとんどと言っていいほど無い。つま

り、ユニバーサル・デザインは、これからつくるものにこそ、有効な理論であって、そのため、これまでつくられてきた文化に潜む極めて多くのバリアに対しては、間違いなくバリアフリーでの対応しか望めないと考えるべきなのである。また、ユニバーサル・デザインでつくったと言っても、本当に全ての人にやさしいかという、そうではない事実もある。例えば、バリアフリーを意識し、車椅子を使用した場合の目線でも見やすいように、展示資料や作品の位置を低めに設定することがある。それは、子どもの目線にも合うことが期待できるし、さまざまな角度から見られることにもつながる。しかし、背の高い観覧者にとっては、かがんで見るために腰が痛くなるということがある。これは実際に筆者の経験で起こった(来館者からの指摘があった)ことであり、この場合、その位置の低さが背の高い観覧者のバリアになってしまった訳である。これこそ、バリアフリーがバリアを生んでしまった例と言える。そうすると、必ずしも使えない訳ではないのだが、本当のユニバーサル・デザインになっているとは言えないのであって、やはりユニバーサル・デザインはどうも達成し得ないということになってしまう。

このように、最初からパーフェクトなものなどできるものではない。対象が異なれば、有効な手段も変わってくるからである。それは改めて言わずとも、理解されていることだろうが、ユニバーサル・デザインは達成のために努力目標として掲げるには必要な理論であって、そのための手段を講じる根本は、やはりバリアフリーにあると考えるのである。つまり、バリアフリーとユニバーサル・デザインは、決してそのどちらが優位にあると言えるものではない。それぞれがそれぞれの立場で活かされるべきものと考えなければならぬのである。

では、ソーシャル・インクルージョンはど

うか。

ソーシャル・インクルージョンで包括するのはしょうがい者のみではない。少数民族も然り、失業者や低所得者など様々である。その意味で、より「みんな」に近づくということが出来るかもしれないが、そこに問題が無いわけではない。ソーシャル・インクルージョン活動として例示されるものを見ると、ソーシャル・エクスクルージョンの対象がどうも特定されるように見受けられるからである。

そして「ソーシャル・インクルージョン活動は、ソーシャル・インクルージョンという目的（End）遂行のための方法論（Methodology）、方針であり、インクルーシブデザインやユニバーサルデザインはその方法論を可能にするための方法（Method）、手法、手段（Means）」と島村は言う（註8）。まず、ユニバーサル・デザインは方法や手段ではないことを確認したいが、我が日本ではその辺りがまだ整理仕切れていないことにも、実は問題があるのかもしれないと思うところである。

そして、先にも述べたようにバリアフリーのバリアを、しょうがい者だけではなく、あらゆる対象にとってのバリアと考えることは極めて有効であると考えられるものである。そして、そのバリアを考える時に、対象別に考えるのではなく、一つの事象が誰にとってバリアを生み出すのかを考えるのが、本当のバリアフリーであると理解してもらいたい。

ここに一つのビデオ映像展示があるとしよう。視覚しょうがい者のための施策を考えると、見えないことによる画像情報のバリアを、音声情報を盛り込むことでバリアフリーとすることがまず思いつかれることだろう。しかし、それは視覚しょうがい者への対応であって、その音声が聞き取れない聴覚しょうがい者の存在が見えてこない。ということは、音声部分をテロップまたは手話映像で流す必要性が考えられる。さらに、その映像の所要時

間がわからず、博物館観覧予定時間の都合から、見ることにあきらめざるを得ない観覧者が存在することも予想できる。だとすれば、その観覧所要時間を記す必要も出てくる。10分ならばあきらめざるを得ないかもしれないが、1～2分の短い映像なら見る事ができると判断される可能性がある（見てもらうのが期待できる）。一事象が生み出すバリアがしょうがい者のみにあるのではないことが、こういった例からも示すことができるはずではなからうか。そして、しょうがいの別ではなく、事象ごとに障壁別で捉えることが必要と考えるのである。

バリアはしょうがい者にのみあるのではないと考え、広く一般に存在するバリアと捉えることは、決して拡大解釈ではない。しょうがい者にのみ限定された理論という考え方こそ、見直されなければならないのである。もちろん、ユニバーサル・デザインやソーシャル・インクルージョンに対しても、十分な理解をもってその理想を追求する姿勢を失わないようにしなければならないだろう。

2 「バリア」とは何か

前章では、やや性急にバリアフリーを主張した観があったかもしれない。紙数の都合もあるのでそこは勘弁して頂きたいが、本章では、その「バリア」というものの解釈について述べたい。

バリアは「障害」ではなく、「障壁」である。その障壁が生まれる原因は必ずしも一つではない。前述したように4つのバリア（障壁）が存在するが、まずそれを確かめる。

結論から先に言うと、4つのバリアとは以下の通りである（註9）。

1. 物理的な障壁
2. 制度的な障壁
3. 文化・情報面での障壁
4. 意識上の障壁

簡単に説明するならば、まず物理的な障壁

とは、主に建物などのハード面のことである。多層構造で階段しかない建物は、車椅子使用者はもちろん、高齢者にとっても大きな障壁になる場合がある。制度的な障壁とは、入館料の減免制度や職員採用制度または組織体制などが挙げられるだろう。文化・情報面での障壁こそ、特に展示で起こり得る障壁であるだろう。様々な情報を提供する博物館だからこそ考えるべき障壁である。そして、意識上の障壁はソフト、つまり心のバリアである。「しょうがいがあるのだから…」とか「しょうがい者なのだから」という考え方が払拭されなければ、本当のバリアフリーにはならない。もちろん、「子どもにはどうせ難しいから…」などという考え方も意識上の障壁に当たるはずであろう。

博物館やそこでなされる展示には、この4つのバリアが時に関係し合いながら存在する。展示をしょうがい者に視点を定めて考えてみても、視覚しょうがい者、聴覚しょうがい者、知的しょうがい者、車椅子使用者など様々なしょうがいの別が絡んでくる。そのため、例えば視覚しょうがい者のみを対象として博物館や展示の在り方を考えたバリアフリー・チェックも必要だが、聴覚しょうがい者にとってのバリアもあるわけであり、やはり事象ごとにその障壁を検討していく必要がある。

それをビデオ映像展示で先に例示したのであるが、そのほかでも例えばパネル作成時において、説明文を読むことのできない視覚しょうがい者にはどうするのか、車椅子の目線からは読みやすい位置にあるのか、子どものためにどこまでルビを振るのか、外国語はどこまで入れるのか、また、後述する色覚バリアフリーはどうなっているか、そしてさらに読む対象を念頭に入れながらも、その説明文の長さ（文字数）を考える際に、何がバリアとなるのかなど、さまざまな障壁を念頭に入れなければならない。そして、作成して掲示すればそれで全てが納まるのではなく、さら

にソフト面で対応できる体制づくりができるか否かを検討するべきなのである。

さらに、バリアフリーと言いながら、決して本当の意味でのバリアフリーになっていない例も多々ある。

例えば「視覚障害者誘導用ブロック」（通称「点字ブロック」）。

原則黄色がふさわしいとされるものであるが、「美観を損ねる」という理由で、周囲と同色の点字ブロックが敷設されることがある。しかし、それでは弱視者には見分けられず不都合であるし、まさに「心の美観を損ねる」ものなのである。バリアフリー関連法令（ハートビル法と交通バリアフリー法を統合した平成18年施行のバリアフリー新法など）では明度差を求めているが、今一度、色の視点は十分考えたいものである。また、点字ブロックを「敷設する」ことだけに意義を見出しているようにしか思えない事例も見受けられ、特に博物館においてはその観が強いと考えている。というのも、館内外に点字ブロックが敷設されている事例を見ると、入口から受付までは敷設されているながら、展示室には敷設されていなかったり、そもそも博物館までのアクセスの段階で敷設がなかったり途切れたりしている例は、挙げればきりがないのである。前者は、展示室内は職員対応、つまりソフトでの対応ということなのかと考えつつも、どうもそうはなり得ていないような例が非常に多く、疑問は残る。さらに言うと、点字ブロックの突起が展示室への資料搬出入にとってバリアになることがある。資料保護も博物館の使命でありながら、それに反することにもつながる。中途半端な点字ブロック敷設こそ、実は様々なバリアを逆に作り出していることにもなっているのである。そしてさらに、その点字ブロックこそ、日本人の誇るべき発明品であるにもかかわらず（註10）、その意義と本来のあるべき姿に対する無理解が、正しい点字ブロック敷設につながらない現状が

続いている原因ではないかと考えるところである。

3 個別事例の検討から

博物館においてバリアフリーを推進するのに必要な事項は多岐にわたる。物理的な障壁の面では段差の解消、通路幅、出入口の構造、多層構造の場合の上下移動の手段とその内容、手すり、駐車場、休憩所、災害時誘導用設備などがあり、制度的な障壁の面には入館料、職員採用、組織の体制、身体しょうがい者補助犬に対する理解など、意識上の障壁の面には「弱者」として対応してしまうという障壁など、実に様々である。

それら一つ一つを説明する余裕はないので、ここでは文化・情報面での障壁の除去に当たる、様々な感覚にうったえる展示の可能性について、少し触れておきたい。

この点については、駒見和夫氏も知覚型展示としてその有効性を説明された。ハンズ・オン展示や参加型展示、体験展示など様々な呼称が認められるのであるが（註 11）、いずれにしても、人間の様々な感覚により情報を獲得できる展示の在り方を今後も考究していかなければならないと思われる。

さて、人間には「五感」という言葉に代表される感覚がある訳だが、さらに言うと、人間の感覚を視覚・聴覚・皮膚感覚・味覚・聴覚・運動感覚・平衡感覚・内臓感覚とまず大きく8分類し、そのうち皮膚感覚を触覚・圧覚・温覚・冷覚・痛覚と分けて、計12感覚とする分類がある（註 12）。これまで特に視覚や聴覚に頼ってきた博物館の展示は、他の様々な感覚を導入することで、その可能性は大きく広がっている。では実際にどのような展示が行われ、可能性が見出されるかを挙げてみたい。なお、他の感覚全てに言及するのではなく、触覚・嗅覚・味覚・温覚・冷覚・平衡感覚について簡略に述べる。

（1）触覚

「触察展示」という言葉は、視覚しょうがい児教育で使用される「触察」からきたものであるが、これは、「資料に触れてはいけません」という考え方を脱し、「触（さわ）れる展示」として、現在ではその事例も急速に増えつつある。これはまさに触覚にうったえる展示である。剥製はもちろん、タッチプールなどとの命名のもと、生きた水生動物に触れる事例や、土器・民具などに実際さわることができる展示などがある。「ハンズ・オン」が「ハンズ・オフ」に対する言葉と理解する場合も、この触察展示に相当する。

（2）嗅覚

自然史系博物館において、香りを小孔から発生させて草木の香りを嗅がせる仕組みなどがあるほか、現在では食べ物の香りを体験できる仕掛けなどが開発されている。飲食の際の嗅覚の存在感が極めて高いことから、嗅覚の観点からの展示の可能性はさらに追求し、採用が望まれるのかもしれない。

（3）味覚

「飲」と「食」ということであり、特定の博物館に認められることが多い。例えば「飲」でいうなら、酒や酒造関連の博物館における試飲が相当するし、展示の延長としてレストランを捉えれば、縄文食・古代食の提供などが考えられるだろう。

（4）温覚・冷覚

熱帯や寒帯の気温・湿度、また南極の寒さを感じることでできる装置が使用されることがある。そのほかにも触って温度を感じる例では、流水そのものを触ることによって冷覚の情報獲得に至るものなどがあり、種々考案の余地があるものと思われる。

（5）平衡感覚

バーチャル・リアリティに採用される平衡感覚を応用した技術がある。船に揺られる感覚や落下するような感覚など、科学館などでは時折見られる展示法であろう。

これらの様々な感覚にうったえる展示は、様々な情報提供の新たな方法という意義があるだけでなく、「学習」を「楽修」（エデュテインメント）（註 13）と位置づける（転換する）ための有効な手段であることは、多くの理解の範疇にあるものと思う。

それでも、さらなる開発の余地があることは記しておきたい。今後の事例増加を期待するものである。

次に、今一度障壁別に考える視点を述べるために、音声ガイドを例に、説明を加えてみよう。

音声ガイドを採用する場合に、誰にとってバリアが生じるだろうか、まず考える必要がある。音声ガイドを採用すれば、視覚しょうがい者の利用は望めるだろう。しかし、採用だけで済ませるべきではなく、その内容も熟慮の必要がある。一般に用意した音声ガイドとは別に、視覚しょうがい者用として若干解説が長めになっている音声ガイドを用意している博物館がある。視覚で獲得できない情報を音声で少しでも多く獲得できるような配慮がなされている訳である。これは視覚しょうがい者の利用の際に、獲得情報量のバリアを考えたものであり、バリアフリーの考え方が特に活かされたものと評価できる。では、そのほかの音声ガイドのバリアとは何か。

聴覚しょうがい者にとってはどうか考えると、基本的に耳の聞こえる人でないと音声ガイドは役に立たないのであり、そうであるならば、音声ガイドが利用できない人のための代替策、例えば同じ内容を記したガイド冊子の用意などが求められるはずであろう。しかし、意外とそれがなされていないことは、残念ながら多いのである。

次に、外国人の利用を考える時、まず外国語が採用されているか否か、さらに何語を採用するかが問題となる。例えば筆者の勤務する新潟県立歴史博物館では、日本語以外に中国語・韓国語・英語・ロシア語を用意してい

る。しかし、フランス語・スペイン語・ドイツ語・ベトナム語などはなく、用意されていない言語の方が多数を占めているのである。実は上記の用意されていない言語については、実際に館内でその有無を聞かれたか、置くように要望されたものなのであり、残念ながら、それを要望された方にとってはバリアとなっていた訳である。外国に赴き、博物館で日本語の音声ガイドの存在は、期待できるものではないと予想されることを考えても、それ以外の言語で用意された音声ガイドは、時にバリア以外の何ものでもないこととなってしまう。しかし全てを用意できないまでも、地域性などを考慮してどの言語を採用するか、考える必要はあるだろう。つまり完全なるバリアフリーは難しいとしか言えないのであるが、徐々にでもバリアフリー化が望めるのであれば、それを実現するための努力は怠るべきではないだろう。

このように、視覚しょうがい者などと利用者を特定して博物館におけるバリアを一つ一つ考えるのではなく、音声ガイドという一事象におけるバリアの存在を一瞥しただけでも、それ相応の対応策が考え得るのであって、障壁別に取り組んでいく方向性は今後さらに広がるべきではないかと思うのである。

さて、バリアフリー研究の最近の注目される傾向として、色覚バリアフリーへの視点が ある。博物館学・展示学の世界においては、伊藤啓・橋本知子両氏を中心としたグループによる研究が進んでおり、極めて参考になる成果が上がっているため（註 14）、その成果などをもとに、具体的事例について、最後にこの点を述べておきたいと思う。

日本のいわゆる「障害者」は、『障害者白書』によると 300 万人強を数える。しかし、これに色弱（註 15）の人は含まれていない。色弱のほとんどは遺伝によるもので、黄色人種では男性の 5%、女性の 0.2%に見られるという。この割合で判断すると、300 万人を超える数



写真1(左) 新潟県立歴史博物館「火焰土器の世界」

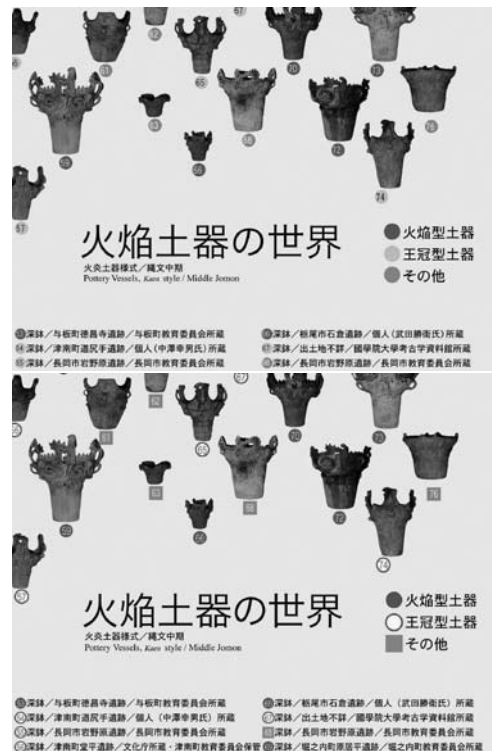
写真2(右上) 「火焰土器の世界」パネル修正前

写真3(右下) 色覚バリアフリー後のパネル

の日本人が色弱であり、「障害者」と大差ないものとなっている。色弱にも様々なタイプがあるが、赤感受性の視物質の遺伝子に変異を生じたP型（第1色盲・第1色弱）と緑感受性の視物質の遺伝子に変異を生じたD型（第2色盲・第2色弱）が大半を占め、前者が約25%、後者は約75%である。青感受性の視物質の遺伝子に変異を生じたT型（第3色盲）は約0.02%のごくまれであり、さらにごくまれに2つ以上の視物質の遺伝子に変異を生じた人（A型=全色盲）も存在するという（註16）。これら全てに対応することはなかなか困難であるが、最低限赤と緑の使用法に注意しなければならないことになる。また、色もそうであるが、明度差も同時に活用しながら色分けをすることも重要な視点である。

次に新潟県立歴史博物館の例から、色覚バリアフリーの考え方、改善方策を具体的に示してみたい。

「火焰土器の世界」というコーナーにおいて（写真1）、展示している土器の情報を盛り込んだパネルがある。そこでは以前まで、資料の3つの分類表示に色ベタの丸に白抜き数字を使用していたのであるが、黄色の丸のほかに赤とグレーの丸であった。そのため、後者2例の区別がP型の人には困難となっていたのである（モノクロの写真2は実際に色覚



バリアの状態に近いとみることができると思われる)。そこで、分類表示を赤い縁のみの○、赤い色ベタの●、グレーの■を採用して色覚バリアフリーとする方法を採用した。それは写真3で示したように、モノクロでも見分けられるところからも、その有効性は理解されるだろう。

実は博物館の世界では、この色覚バリアフリーこそ、近年まで全くと言っていいほど考慮されてこなかった分野であったのである。敢えて取り上げる理由をご理解頂きたい。

4 展示空間とそれ以外の空間の関係性について

いかに展示が素晴らしい出来映えであったとしても、そこに辿り着くまでの過程やその後の体験などが博物館の評価を決定してしまうことがある。アクセスが悪い。入場料が高い。職員の愛想が悪い。そういった一つ一つが、展示の質に関わってくることを忘れてはいけない。日頃、ミュージアム・マネージメントを考える機会の多い筆者の経験の中でも、受付の係員の愛想が悪かったり、またはそのちょっとした態度に不快感を覚えたりしたこと

で、その後観覧した展覧会の印象がかなり悪くなってしまったのは1度だけではない。今回はそういった詳細に触れる事はしないが、それほど、展示やその博物館の満足度を高めるためになされなければならないことが多々あることを再認識しておく必要がある。つまり、来館者が自分にとってその博物館が「やさしい」と感じるかどうかは、千差万別であり、様々な要因が潜んでいることを再確認してもらいたい。前述した理容業の人がいつでも博物館に訪れられる機会が設定されていることは、「やさしい」と感じてもらえることにつながるのではないだろうか。しかし、展示のメンテナンスが要因となる場合もあるし、数少ない職員体制の場合は休日の確保の問題などから、年中無休ということは必ずしも容易ではないのである。しかし、そのバリアはどうすれば除去できるのか、一考の余地はあるはずだろう。そして、そういった運営面でのマネジメントはもちろんだが、ホスピタリティの面はやはり極めて重要である。人がいかに対応していくべきか、そしてそこからどう展示を楽しみ、理解し、満足してもらうのか。本当はそういったことは机上で考えるものではなく、常に来館者と対峙しながら考えなければならないはずであろう。今一度それができているか否か、振り返ってみたい。自戒の念も込めて、敢えて記す次第である。

そして、そういったことも含めたあらゆる視点で、バリアをフリーにする博物館の在り方を考えるべき時ではないかと考えている。

おわりに

以上、どれが正しいという訳でもなく、どうあるべきともはっきりとしない形で「みんなの展示」を論じてきた。個別事例が少なく、大所高所から論じることに紙数を割いてしまったくらいがあるのは事実である。結局、明確な結論など簡単には出せないということ

あり、展示の目的・対象をいかに設定し、そのもとでいかに一人でも多く「みんな」に取り込めるかということなのである。そして、本誌のこの後に紹介されるような事例研究も忘れてはならない作業として、読みこなされることに期待したい。

いわゆるしょうがい者だけではなく、その他の様々な人にとっての様々なバリアを取り除いていく行為こそ、「みんなの展示」への近道であると考え。バリアフリーは決して古くて遅れた理論ではなく、「みんな」を「みんな」とするための優れた理論であることを、最後にもう一度強調して擲筆する。

註

- 1 ちなみに「みんなの展示」と検索サイトかけると、ある博物館でコレクションや作品を展示するミニ企画展のことを指していた。この場合は「みんなで作る展示」または「みんなが参加する展示」ということになるだろう。これも意味「みんなのため」につながるものであるが、本号の本来の趣旨と異なるのは明らかである。
- 2 筆者自身の言葉として使う場合、所謂「障害者」を「しょうがい者」とひらがな表記にこだわって使用する。「障害」も「しょうがい」とする。これは、河東田博氏の提唱である「差し障りがあるという漢字表記を避け、ひらがな表記にする」という考え方を受けたものである（『スウェーデンの知的しょうがい者とノーマライゼーション』現代書館、1992年）。最近行政で「障がい者」と「害」だけをひらがなにしていることが多いが、それでは「障」が置き去りにされただけで、筆者としては認めがたい転換と感じている。もちろん、筆者自身決して「しょうがい者」表記が全て正しいと主張するものではないが、なかなか明快な代替え案が提示できない中で、そのようにこだわっていく姿勢こそが必要であることを普段使用しながら痛感しているところであり、本稿でもそれを

- 踏襲していくこととするものである。なお、法令や文献名、引用の場合は除く。
- 3 以下の通り、博物館におけるバリアフリーの考え方を公表している。(主要なもののみ)
 - 「博物館のバリアフリー計画」『國學院大學博物館学紀要』第 21 輯 1997 年 國學院大學博物館学研究室
 - 「ユニバーサル・ミュージアムに求められる施策」『生涯学習空間』No.11 ボイックス株式会社 1998 年
 - 「聴覚しょうがい者と博物館」『博物館学雑誌』第 25 卷第 2 号 全日本博物館学会 2000 年
 - 「理想は高く柔軟な発想で、多様化するニーズに応えるミュージアムづくりを」『カルチベイト』第 12 号 文化環境研究所 2000 年
 - 4 ここでは一つ一つ明記しないが、『誰にもやさしい博物館づくり事業報告書』が各分野について発行され、さらに同協会の月刊誌『博物館研究』でも随時特集が組まれている。
 - 5 藤本尚久 2006 「福祉空間のデザインとは何か」『福祉空間学入門 人間のための環境デザイン』鹿島出版会
 - 6 島村ウィルコックス有香 2006 「ソーシャル・インクルージョンの理念と、その実現に向けたインクルーシブデザインの役割」『インクルーシブデザイン ハンドブック』(財)たんぼぼの家
 - なお、今回は島村の論を引用しながらソーシャル・インクルージョンを説明するが、島村の論説にはやや承服し難い表現があると感じることがあり、筆者として全てを受け入れている訳ではない。あくまでも理論の説明のための参考としたものであることを念の為、明記しておく。
 - 7 島村ウィルコックス有香 2006 「ソーシャル・インクルージョン：ミュージアムの社会貢献—これからのミュージアム・マネージメントの一方向性—」『日本ミュージアム・マネージメント学会会報』No.42
 - 8 註 6 文献より
 - 9 これは世界保健機関 (WHO) の説くものであり、日本においても『障害者白書』などの説明において登場するものである。
 - 10 三宅精一氏により昭和 40 年に発明され、昭和 42 年に岡山盲学校周辺に初めて敷設され、現在に至っている。
 - 11 山本哲也 2002 「ハンズ・オンの解釈をめぐって」『博物館学雑誌』第 27 卷第 2 号 全日本博物館学会
 - 12 鳥居修晃編 1993 『視覚障害と認知』放送大学教育振興会
 - 13 「エデュケーション」と「エンターテインメント」を組み合わせた造語。濱田隆士氏が「ミュージアム・エデュテインメント」として提唱した。
 - 14 伊藤啓・橋本知子・岡部正隆 2003・2004 「色のバリアフリー化に向けた基礎研究 その 1・その 2」『展示学』第 36 号・第 37 号 日本展示学会
 - 15 「色盲」に関しては差別的表現を避ける意図から、「色弱」「色覚障害」「色覚異常」など様々な言い換えがなされているが、以下の文献による伊藤啓氏の考え方と NPO 法人カラーユニバーサルデザイン機構 (略称 CUDO、伊藤啓氏も関与) の方針を考慮し、主に「色弱」を使用した。
 - 伊藤 啓 2006 「色覚の多様性から考えるカラーユニバーサルデザイン」『出版のユニバーサルデザインを考える』読書工房
 - 16 P 型は Protanope、D 型は Deuteranope、T 型は Tritanope、A 型は Achromat の頭文字からの呼称で、一般色覚者は Common から C 型と分類呼称されている。

古文書をやさしく展示する

－歴史資料の展示方法をめぐって－

千葉県立中央博物館大利根分館 米 谷 博

1 はじめに

千葉県立中央博物館大利根分館は、利根川下流域の歴史と民俗、流域の自然誌などを主なテーマとしている博物館で、筆者はその学芸員として歴史系部門を主に担当してきた。今回はその経験をもとに、今号のテーマである見学者へのやさしい展示について、事例を紹介しながら若干の私見を述べてみたい。

2 歴史展示の傾向

大利根分館を含め多くの博物館では、常設展や企画展で地域の歴史を紹介することが多いが、その際に利用される展示資料の傾向をまず概観しておきたい。

常設展示では見学順路を古い時代から編年的に紹介している館が多く、縄文や弥生時代に始まり古代・中世へと広がってゆく。その過程で必ず展示されているのが、地域から出土した土器などの考古資料である。

この時代の伝世資料が寺社などに残っているのは非常に稀なことなので、ほとんど館では考古資料で展示を組み立てている。それらの資料とあわせて出土状況の写真や実測図などが並ぶこともあり、さらに良心的な展示では想像される当時の風景図などが掲げられる。また奈良や京都といった中央（他の地域）の資料の複製を紹介したりしている館もある。

この時代の展示資料については、発掘調査数の増加にともなって、選択肢には事欠かない。そのため地元から出土した身近な資料が紹介され、展示室も立体的な資料が並ぶので比較的メリハリがつき、また資料のカラーに展示室のイメージも染まるのか、深みのある落ち着いた雰囲気となる。

さらに順路を進めると、次の展示室では近

世から近代、さらに民俗などを取り上げることになる。ここでは前室とは逆に考古資料は少なくなり、その代わりに古文書などの文献資料が多く展示されている。もちろん生活用具や農具類のほか、絵馬や錦絵などの絵画資料も多く活用されてはいるが、文献資料の占める割合は非常に高いものとなっている。特に自治体史の編纂事業が進み、豊富な近世・近代文書類が調査・整理された結果、具体的な地域史が分かる古文書が展示にどんどん活用されるようになってきている。

以上のように、多くの博物館では歴史展示を地域の考古資料や文献資料、それに民俗資料などを組み合わせて構築しており、それらを素材としてさまざまなレイアウトを展開させているのである。その傾向としては古い時代は考古資料が主流であり、近世以降は文献資料が多くなるということである。

次にこれらの資料がどのように配置されるのかを考えてみよう。

3 見学者にやさしくない歴史展示

担当者が意図した展示シナリオを見学者へ示したい場合、ストーリーの上で欠かすことが出来ない重要な資料をそこに配置したくなる。もしそのストーリーが、もともと文献史学の手法で描かれたものならば、重要な資料とはその根拠が記されている文献ということになり、かくして中央のケースに古文書もしくは冊子が一点置かれることになる。

ここで問題なのは、担当者がその資料に持たせた意義を、多くの見学者が自らは理解できないということである。なぜならば古文書に記されている事柄を理解するには文字を読まなければならないわけであり、それができ

ない多くの見学者は、資料の外見だけを眺めているしかない。じっくり見たとしても数百年前の和紙の耐久性に驚いたり、くずし文字の上手さや印鑑の大きさや色などに気付いたりする程度であろう。ましてや冊子の表紙だけが展示されていたのでは、文字を読める人でも物理的に内容を理解することはできない。

さらに「この事実はこの史料から分かります」とか「それがこのように変化、発展して行くのはこの帳簿からわかります」といった調子で古文書が延々と並ぶ展示は、もはや誰を対象に展示をしているのだから分からない。研究者だけに見てもらえばともかく、これでは中学生や一般来館者はついていけない。

論文や図書ならばこうしたストーリー展開も可能であり、筆者の意図や主張の根拠もしっかりとしていて分かりやすいが、同じことを展示で行うのは無理なことである。つまり古文書をたくさん展示すればするほど、文字を読めない見学者にとっては迷惑なことになる。そこで良識ある担当者ならば、古文書の解説文のほかに読み下し文や現代語訳なども付けるであろう。しかしそうすると、ケース内はパネルだらけとなり、肝心の資料が全く目立たなくなってしまう。

それでも熱心な見学者は、資料保存のために照度を落とした覗きケースを、腰をかがめながら長時間見続けていく。筆者も興味ある古文書が展示されているときなどはつい読もうとしてしまうが、その結果、疲労感とともに腰痛が再発してしまうこともある。つまり、このような文書による歴史ストーリーは、展示室で資料を見学するよりも、文章となったものを机で読んだ方がはるかに理解しやすいわけである。そうすると、情報量が豊富なはずの実物資料よりも、写真や文字を読んだほうが理解しやすいというおかしな現象が起こることになるが、これは展示の方法に問題があるからである。理想的には歴史ストーリーに合わせた資料を選んでくるのではなく、資

料から分かる情報をもとに展示を築くことである。そうすれば資料が主役となって、一味もふた味も違う展示になるだろう。

多くの博物館で見られる古文書を主とした歴史展示の現状は、ソフトとハードの両面において、見学者にはやさしくない展示といわれても仕方がないのかもしれない。

さて、歴史展示のもう一方の主流である考古資料はどうであろうか。土器類は形状そのものの型式が時代を推定するうえで重要となってくるのは間違いないが、それと共に出土状況も使用方法などの生活文化を考える重要な情報である。しかし両者が資料とともに解説されている例は稀である。考古学を専門とする人からすれば、土器型式などは説明するまでも無い常識的な事柄なのかもしれないが、古文書と同様に土器の持つ情報を読み取れない人にとっては、資料の前で「大きな容器だな」とか、「バラバラの破片を接合するのは大変だったろう」といった程度の感想を持つのが普通であろう。つまり形や文様、出土情報などの読み方が分からない限り、読めない古文書を見ているのと同じレベルなのである。それでも立体物なのでケース内での存在感は大きく、古文書に比べると非常に見栄えがするの事実である。しかし、展示方法によっては見学者にやさしくない展示となっているのである。

以上のように、展示室ではやさしさと正反対にある考古資料と文献資料であるが、これらを少しでも来館者に理解してもらおうと、筆者は昨年から今年にかけて担当した二つの展示で、古文書の展示にある方法を試みてみた。次にその事例を紹介したい。

4 古文書を四コマ漫画で紹介する

平成 17 年 12 月に筆者が担当した合同企画事業「水郷の生活と船」展では、江戸時代末期の村営渡船の経営方法を紹介するのに古文書を数点用いた。そのときは資料の横に資料



漫画による解説 (H.17「水郷の生活と船」)

名、年代、所蔵者、解説を付したキャプションを配置した。これだけでも十分なのであるが、さらに詳しく知りたい方のために現代語訳と読み下し文を置いた。読み下し文は資料と比較しやすいように改行位置も合わせ、古文書のすぐ下に配置した。さらに文書の概要を掴みやすいようにと、内容を要約した四コマ漫画も作成し、パネル化して壁面に配置してみた。

古文書の内容を漫画で紹介するヒントは、岐阜市歴史博物館の特別展「すし」(平成4年)の図録から得たものである。そこでは古記録や説話集などに見られるすし関連の記事が漫画で取り上げられていた。大利根の展示でも同じように背景解説は文字で補い、文書の内容を4コマ漫画にしようとしたのだが、絵の苦手な筆者は図録を発注している印刷業者へ相談するしかなく、諸情報を提供してイラストレーターに描いてもらうこととなった。先方へは古文書の内容をまとめたものと、それを内容から大きく四つに分けたストーリーを渡し、さらにその中でこちらが強調したい部分を説明して描いてもらった。業者にこちらのイメージを伝えるのは非常に難しく、営業担当を介さずに直接イラストレーターとのやり取りとなったが、当時の社会背景や他の資料からわかる関連事項なども詳しく説明しながら、数度のやり取りを経てイメージを完成させていった。



漫画による解説 (H.18「千葉の力士たち」)

また、今年の6月に開催した企画展「千葉の力士たち」でも、紹介した二点の古文書にそれぞれ漫画を付けて展示した。

そのうちの一点が図のような漫画である。



「相撲興行願い書」解説

これは村内で相撲興行を行うにあたって、興行主と村役人等が領主へ提出した願書の控えであり、漫画には時代背景と資料の主題を盛り込むようにし、現代との違いにも気が付いてもらえるようなまとめ方を指したつもりである。ただ、当時の服装や言葉使いが本当にこのようなものだったのかなど問題点もあったが、資料の後ろに漫画があったことで何人かはこの前で立ち止まったし、子供たちも興味を示したようである。とくに冊子状の資料の紹介には有効だった。

5 課題と展望

文献資料に対して考古資料のやさしい展示方法については、未だに答えらしき案などは見出せないが、展望としては博物館でよく行われる歴史講演会を、もっと博物館らしく展示資料の見方講座のような内容にしてはどうだろうかと考えている。もちろん古文書講座も読解と内容の解釈だけではなく、その資料の形や材質といった外見上の意義なども触れるべきであろう。考古学講座では資料を見る際のポイントなどを講義の主体とするのである。

現在のように、大学の研究室で築かれた社会構造などを重視する歴史学・考古学研究が

博物館にも浸透し、その成果を展示室にそのまま展開したところで、一般来館者に研究成果を伝えることは出来ないであろう。将来的には博物館独自の歴史学・考古学が構築され、論文よりも展示および図録が主になった研究成果が発表されること理想なのであろう。そうした博物館歴史学の一つが地域の資料を中心とした展示ストーリーであったり、見る側に立ったやさしい展示だったりするのだろう。

以上、歴史展示におけるやさしさについて、大利根分館の古文書展示の例を紹介した。あくまでも主観的なものなので異論があるかもしれないが、本稿が歴史系展示の議論の活性化に少しでも寄与できれば幸いである。

参考文献

- 岐阜市歴史博物館「日本の味覚 すしーグルメの歴史学-」（平成4年7月）
- 千葉県立大利根博物館「水郷の生活と船」展示図録（平成17年12月）
- 千葉県立中央博物館「千葉の力士たち」展示図録（平成18年5月）
- 拙稿「古文書を四コマ漫画で紹介する」（千葉県立大利根博物館「館報おとね」75号 平成18年3月）

展示替えのコンセプトメモ

芝山町立芝山古墳・はにわ博物館 福間 元

はじめに

本館は、昭和 63 年 5 月 1 日に成田空港の航空機騒音対策・見返り策の一環として、千葉県空港対策課の予算で博物館が建設され、展示資料は、現芝山ミュージアム（芝山はにわ博物館）の殿塚・姫塚等の全国的にも知られた優品を展示して、東総地区唯一の町立博物館として開館した。しかし、諸般の事情から 2 年後にはそのすべてを現芝山ミュージアムの運営母体である観音教寺に返却し、あらたに県内の博物館を持たない市町村や大学から、今まで展示されていなかった埴輪や考古資料を借用して、真の意味での公立博物館として再出発することとなった。

その際、展示資料は全面的に変わっても展示パネルのほとんどは、開館時のままで、大きな変更をすることは、重要な懸案事項ではあったが、他の施設新設（出土文化財管理センター）を優先した為、出来なかった。

開館後 10 年間は、人口 8,400 人の小さな町立博物館に年間 2 万人から 2 万 5 千人の入館者を迎えたが、その後は激減し、現在は年間 1 万 2 千人前後の入館者である。

今回、平成 14 年度から 17 年度にかけて、全面的な常設展示替えを実施した。なぜ、なにをめざし、どのような展示替えをするのかなどのコンセプトを、メモ的に記録しておく。

なぜ展示替えをするのか

この 4 年間入館者数が激減していることとともに、開館以来 14 年がたち、展示が古いものとなって、現在の研究成果に合わなくなってきた。

特に、千葉における埴輪工人の識別と埴輪の下絵型（しもうさタイプ）と山武型（さんぶパターン）の類型化、埴輪と古墳の石材の

産地同定と交易圏の拡大、平成 5 年度の山武市山武地区での前期古墳の発掘調査などの知見は古墳と埴輪をあつかう当館にとっては看過できないほどの学問的進化と考える。

博物館は誰のものか

Stakeholder（ステークホルダー、利害関係者・株主と訳される）の満足と応援なしにはこれからの博物館は存在しない。（岩下哲典シンポジウム「21 世紀の千葉の博物館を考える」）博物館は、決して我々だけのものではない。入館者も時にはお客様ではない。

誰を対象としているのか

博物館は 15 万㎡の芝山公園の北にあり、土曜・日曜には多くの来園者が公園に遊びに来ている。そして、博物館に入館する人を大別すると①大多数は公園に遊びにきてふらっと入った家族づれ、カップル②小学校の社会科見学等の児童や高齢者学級の研修③古墳や埴輪に興味があり、わざわざ遠くからタクシーを使ってでも来る方であろうか。（当館での団体と個人の割合は 2 対 8 で個人の割合が高い）つまり、博物館は様々な階層、多様な関心を持つ人々を来館者、利用者としている。

今までの博物館と展示に対する私見

博物館は、他の遊園地やテーマパークと違い博物館法に言う収集、保管、研究、展示、教育普及をベースにしつつも、中川志朗氏の「アミュージアムあるいは「21 世紀を見通した知的レジャーセンター」であるべきだ」と思う（福間：MUSEUM ちば 32 号）。博物館は本来明るく、楽しく、ホッとする空間を提供する施設である。研究教育機関であると共にサービス施設・第 3 次産業である。

しかし、21世紀になっても、博物館の依然として、きまじめで、学術的にのみ展示しようとする呪縛から解き放たれず、正解は1つしかない展示がなされている。珍しい物・貴重な物を大切に展示したり、あるいはその時代を語る普遍的な何処にでもあるようなベーシックな出土品（多少の地域性があっても）を並べ、その列品の横か下、あるいは背後の壁面にその解説やデータを第一線の研究レベルで、学術的に確立された正解を記述する今までの旧来の展示方法だけでいいのだろうか。必要ではあるが充分ではないと思う。

一つの展示には、一つの解説でなければならないだろうか。すべてを解説してみせる必要があるだろうか。入館者が多様であれば、多様な複線的な多角的な展示があってもいいのではないだろうか。

今までの古墳時代展示は、古墳から出土した腐らずに残った出土品・副葬品を学術的、科学的な目で、あるいは美術品的な目で時代を超えて解説して見せている。しかし、古墳や古墳からの出土品は特別丁寧に悲しみと畏敬、追慕の思いの中で造られ、埋葬されている古墳時代の最大の記念物・モニュメントであることを展示に反映させるべきである。

物は作った人の感情やその時代の精神や思想の表出物であるから、純粹に学問的な解説だけでいいのだろうか。

昔、死は身近で、日常茶飯であった。しかし、今では死は遠ざけられ、僧侶ですら延命のチューブや機械を取り付けられ、病院で家族に看取られることもなく死んでいく。この古代の死生観を古墳の展示の中にぜひ盛り込みたいと考えた。

また、博物館は、今起きている交通事故死の4倍もの自殺者の増加やいじめなどの社会問題と無関係でいいのだろうか。知識を教え込むだけなら、あるいは象牙の塔としての施設であれば、それこそ博物館自体が博物館行きになってしまう危惧を抱くのは私だけで

あろうか。

どんな展示をめざすのか

常設展示の充実を基本とし、古墳時代を扱うが、視点は21世紀の今であり、日本人を意識した古墳世界の展示構成とする。

古墳時代を体感する楽しい、明るい、分かり易い展示。（本来、古墳や埴輪は暗いものではなく、明るい青空や緑が似合う）

説明的ではなく、わかり易く、少し考えさせる、大いに感心させる展示。

古墳の持つ精神性を加味した展示解説。

徹底して触らせる、体験させ、入館者が展示を自分なりに理解できる仕掛けをたくさんつくる。

壁面の横方向だけでなく、上や下にも動きのある見せ方として床や天井まで展示空間として広げる。

また、展示パネル作成で最も注意したのは、簡単に変更できることである。考古学は一つの新発見で今までの歴史が全面的に変わるといふドラスチックな側面を持っている。また、ここ数年間の若手の研究者を中心とした埴輪研究の進展には目を見張るものがあり、深化ぶりには大いに教えられ、頭が下がる思いがする。

したがって展示が新しい知見によって陳腐にならないように、その成果をすぐに展示に反映できる様に、可変性、更新性が容易な展示をし、作り込んだ展示にはしない。

古墳と埴輪を学芸員の自己満足的展示や一





方的な与える知識だけでなく、見方や考え方をサジェスションないし一緒に考えさせるような工夫、展示方法をとる。

2ないし3系統の入館者を想定した展示手法（入館者の種類を意識し、ふらっと入ってきた一般の人、児童・子供連れの家族、興味をもって意識的に入館した人の3種）を併用した多様で重層した展示。

今までの列品展示は、展示資料の持つ情報と美術的オーラを生かした展示をするのが博物館的常識かもしれないが、今回は1点1点を間隔をあけて展示するのではなく、重なってもいいから全体でそのグループの特徴や他との違いを際立たせる見せる仕方を工夫。

公園に隣接した当館の入館者の多くは、博物館という生涯学習施設へ勉強しに入館するのではなく、楽しめて、ついでに知的好奇心を満足させに来館されているのではないだろうか。

以上から今回の展示のキャッチコピーを今までの「古墳から今をみる」から「古代からいまへ つなぐ-命の連鎖-MementoMori」とした。歴史をつなぐ、人々をつなぐ、地域をつなぐ、あらゆるものの連鎖から現在及び未来を予感させたいと思ったからである。

どんな展示の手法をとるのか

3人のキャラクター（武射のクニの王・ハニオサ、地元の小学3年生の花山吾郎、桜井あやか）にあらゆる場で説明させる。

展示を理解してもらうには一番良いのは、展示した学芸員自身が説明する→教育を受け

た展示解説員が解説する→オーディオガイド・展示解説テープを聞く→ワークシートを作成しながら見る→展示解説パネルを読むの順であろうか。

列品解説については、①キャラクターによるマンガでの解説と、②その脇に文字による今までの博物館学的解説文を1セットとして、30のセクションすべてをマンガと150字以内の解説文のシートとした。また、より関心のある人や社会科見学で来た生徒には、ワークシートや解説シートを用意する。重層的展示とし、興味や理解に応じた展示解説のバイキング方式とした。

また、下津谷達男先生からは研究者用に、古墳のデータと報告書を明記するようにと教示を受けた。

ここで考えたキャラクターとは擬人化した学芸員である。キャラクターがマンガによって、くだけた展示解説をすることによって、学問的な解説口調ではなく、問いかけたり、意見を聞く、疑問をいだかせるように学芸員の代理としてのキャラクターやマンガの中の人物とあたかも対話して、見る人に親近感を感じさせ、学芸員が解説しているものに近づけるようにした。

2003年に国立歴史民俗博物館で開催された「はにわ展」で杉山晋作先生が答えのない問いかけや疑問、研究者や学芸員の個人的見解を投げかけた解説手法も概ね好評だったそうで、参考になった。答えを展示によって与えられるだけでなく、自分が考え、感心し、



共感し、感激するような展示手法をもっと増やしていきたい。

マンガ世代である私は、手塚治虫の「火の鳥」や矢口高雄の「釣りキチ三平」の世界を前々から博物館の展示に使いたいと思っていた。

人間と自然に対する愛と美しい心象を古墳と埴輪の世界でも感じてもらいたいと思っていた。

今回の展示替え当初は、イラストによる解説と今までの解説の上下2段ないし2種類の解説パネルとする展示方法を提案したのであるが、展示デザイナーのマンガの上に人形劇のキャラクター人形の写真をコラージュするという発案へと発展したものである。

マンガや写真は、文字で表現できない情感を伝え、時には文字よりはるかに雄弁で、見る人の感性によっては、とてつもない広がりを持っている。また、『日本の歴史』をマンガで書いた石ノ森章太郎は、マンガをあらゆるものが表現できる「萬画」とまで言い切った。

顔料系のインクを使ったプリンターで出力した解説シートを透明のアクリル板で押さえたり、持ち運びの簡単なボードにピンで写真を貼っただけの解説版で展示して、手作りに近い、作り込まない解説器具で、可変的で、すぐに変更が簡単な展示とした。解説文には漢字にはすべてルビを振る総ルビとしたが、ルビは墨色ではなく別の色としたため目立たず、注意してみるとルビが振ってあるのに気づく様な工夫もした。

また、入館者が参加して古墳時代を体感できるように、たとえば50分の1か500分の1の物差しで（入館券に目盛りを入れるなどして）展示パネルを測るとか雑然とコンテナに入れられた埴輪や瓦、須恵器や土器、古墳の石材片を選別させる。古代衣装の試着や埴輪のぬいぐるみやスタンプ、パソコンによるクイズを用意するなど、徹底して触らせ、体験させる仕掛けは一部は用意できたので、今

後どしどし、増やしていく予定である。

おわりに

今回の展示替えは、わかりやすいこと。楽しいこと。感じられること。変えられること。をキーワードに実施した。通信インフラの整備と共に IT 機器やマルチメディアの発展により、博物館の展示も大きく様変わりすることと思う。今回の展示もそういった時代の恩恵を受け、開館当時では考えもつかなかった技術などが簡単に、私でも使うことが出来た。

とは言っても、以前より格段に安い費用で導入出来るとはいえ、財政厳しいご時世では、小さな博物館では限界がある。そこで比較的導入しやすいハードやソフトを検討すると、携帯電話の機能を利用する展示手法の開発（たとえば QR コードやバーコードの活用）や音声読み取り装置が必要なものの、切手大のスペースに 800 字もの文字が入る SP コード、PC による映像やオートスライドの作製などが挙げられるのではないだろうか。

また、学校との連携はもっと真剣に考える必要があると思う。教育基本法の改定や今までのゆとり教育の否定や見直しが言われ、総合的学習の時間がなくなろうとしている今、博物館の役割が充分でなかったことも反省し、学校教育や地域との係りを本当に問い直す必要があると思う。

DATA

総工費 81,103 千円（内千葉県総合整備補助金 20,000 千円 ふるさと創生資金 30,000 千円 残りが芝山町一般会計）

展示業者 横穴式石室模型:京都科学, フロアーマット:カワムラアーツ, その他の展示設計施工:乃村工藝, 人形劇:どんきい劇場, 内装造作工事:大松建設

スタッフ 展示構成企画:福間元, デザイナー:佐野隆(乃村工藝), マンガ:カクセツコウ, 人形製作:中村信子

話し合う楽しさ、見る喜び

川村記念美術館ガイドスタッフ 米元 麻利子

川村記念美術館では、1998年に『なぜ、これがアートなの?』展を開催しました。この展覧会では、作品を美術史上の分類ではなく、「形のない形」「すっきりしたイメージ」など5つのキーワードによって分けて展示し、既成概念を外して、ただ見るというシンプルな体験から美術作品の魅力に触れてもらうことを主眼とする画期的なものでした。カンディンスキーの抽象絵画と吐瀉物をクローズ・アップで写した現代写真を並置する大胆な展示や、キャプションによる作家・作品情報のない展示室は、来館者を驚かせたものの、それと同時にこれまでにない解放感をもたらしたのです。また、関連企画としてアメリカ・アレナスが考案した対話型ギャラリー・トークに参加した人には、展覧会の意義をより深く理解してもらえたと思います。

この対話型ギャラリー・トークとは、解説者の説明を聞きながら作品を見ていく従来の鑑賞とは違い、司会役となる人が「ここには何が見えますか?」、「どうしてそう思ったのですか?」と参加者に問いかけをしながら進めていきます。返ってきた発言から更に別の質問をする、同じ質問を他の人に問いかける、発言に対する賛同や反対をたずねる、これらを織り交ぜながら、司会者と鑑賞者、鑑賞者と鑑賞者の双方向的な発言のやり取りによって一つの作品を30分ぐらいかけて見ていきます。

『なぜ、これがアートなの?』展以降、川村記念美術館ではこの鑑賞方法を「美術教育サポート」とかたちを変えて、近隣の小中学校を対象に引き続き実施してきました。現在、参加者は小中学生だけにとどまらず、高校生、大学生までに広がり、成人も含む多くの人にこの方法を体験していただいています。

この方法によってどのような見方が生まれるのか。ここで特に印象に残った発言をいくつか挙げてみます。

マグリット「無謀な企て」 (豊田市美術館蔵)

- ★「真ん中に立っている女性を、右の画家が消しているところ」
- ★「その女性はとても大切な人で思い出を少しずつ消している」
- ★「大きな筆で消すと早いのに、小さな筆で消しているのは、大事な思い出を消したくない気持ちがあるから」

私たちは通常、「画家が筆を持っている＝絵を描いている」という固定観念によってこの絵を見てしまいましたが、この若い女性の発言にも説得力がありました。

シャガール「ダビデ王の夢」 (川村記念美術館蔵)

- ★「右端の王様が、真ん中に描かれている隣国の王族を攻撃している」
- ★「真ん中はいい王様で国民のことを考え、みんなは喜び祝っている」
- ★「右端は悪い王様で人々は働かされ、嘆き悲しんでいる」

作品の左上に描かれた魚のモチーフをミサイルとみなした中学1年生の発言です。都内で有名な私立の進学校に通う彼らは、時事ニュースに対する関心が高く、当時勃発中のイラク戦争の情報や知識から作品を理解しようとしていました。

- ★「真ん中に大きく描かれた結婚式か子どもの誕生を祝う人々と、周りはいろいろなことをしている働く人々がいる」

★「右の端に王冠を被っているのが王様がいる。右下の隅に貧しそうなのが悲しそうにしている」

★「天国と地獄が描かれている」

一方、こちらは小学六年生の発言です。シャガールの暮らした場所(ロシアのユダヤ人居住区やパリ)とは随分違うでしょうが、子どもたちは、自分たちの周りの環境や現実社会で得た知識をもとに見えるものを言葉にし、解釈しているのがわかります。

★「赤や黄色の色彩によって、それらの色の中に描かれた人々の、喜びや幸せの感情を表している」

★「暗いグレーは悲しみや苦しみを表している」

また美術教育を専攻する学生たちの場合は、このように、その作品が示す内容や物語よりも色や形にまず目がいき、使われた色彩を人間の感情に結び付けて話しています。

ここで取り上げた発言は一例にすぎませんが、この鑑賞方法は、作品の題名や作者の経歴、何について描かれているかといった情報を得ることなく話を進めていくものであるため、それぞれの鑑賞者の自由な見方を促し、彼らに人と話し合う楽しさ、見ることの喜びを与えることが出来るのです。

今春より当館で開催される企画展示「mite！見て！」(3/17～7/1)では、この対話型ギャラリー・トークをふたたび体験していただくことができます。説明がないとよくわからない、あまりなじみがないからと敬遠している作品を、ぜひこの機会に楽しんでいただきたいと願っています。



シャガール《ダビデ王の夢》の前の少女

－ 日本文化を外国人に －

千葉県立房総のむら 永 沼 律 朗

1 房総のむらの沿革

体験博物館房総のむらは、房総地方の伝統的な技術や生活様式を直接体験して学ぶことができる博物館として、昭和 61 年に開館した千葉県立博物館である。

平成 16 年には、昭和 51 年に開館した隣接する千葉県立風土記の丘と統合し、施設面積約 51ha を有する原始古代から近現代までの体験ができる博物館となった。また、この年度から博物館の入場料が有料化された。

平成 18 年度には、千葉県立房総のむらに指定管理者制度が導入され、財団法人千葉県教育振興財団が管理委託を受けている。

このような変遷の中で、現在の博物館の使命は「伝統的なくらしや道具、ものづくりの技を保存・継承し、新たな価値を見出し、展示や体験を通して歴史や文化を学ぶ博物館を目指します。そして、歴史や自然を愛する心を育み、伝統文化の理解や学習、地域づくりを支援します。」とされ、具体的な手段として調査・研究、情報発信、学習支援、展示、体験、人材育成、里山保全、地域おこしなどとともに国際交流もあげられている。



体験博物館 千葉県立房総のむら 商家の町並み

2 外国人入館者数

房総のむらを訪れる外国人は、ここ数年急激に増えている。ここで紹介する数字は、あ



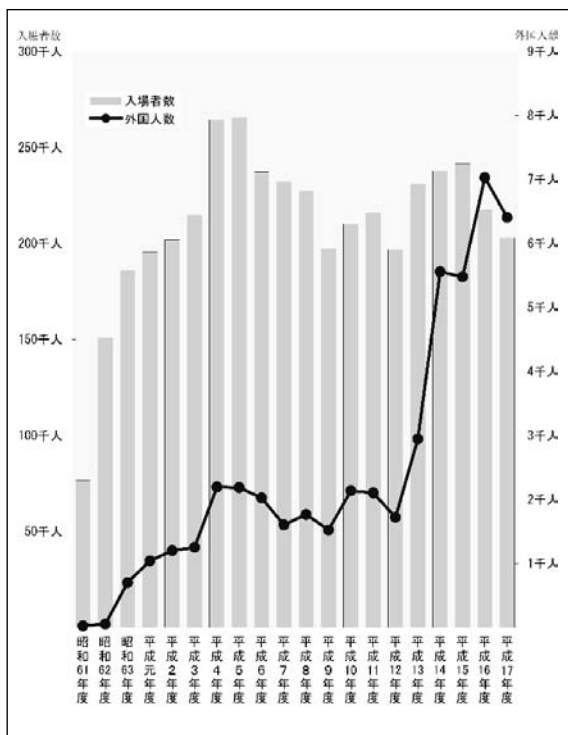
自分でつくった水鉄砲で遊ぶ外国人

くまで団体として入館したことで確認できた人数であり、個人での来館の場合は外国人であるかどうかは判断できないことが多いのでカウントできないのが実情である。

開館当初の外国人の利用者は、千人未満であったが、平成元年度には千人を超え、その後も徐々に増えたが2千人を超える程度であった。外国人来館者が急激に増え出したのは平成 13 年度からで、平成 16 年度には 7,030 人まで増えた。昨年度は 6,409 人とわずかに減ったが、これは外国人観光客が、新たに開港した中部国際空港を利用して愛知万博に行ったためではないかと考えられる。ちなみに、今年度の外国人来館者数は、11 月時点で既に平成 16 年度の来館者数を超え、過去最高の記録を更新中である。

外国人来館者の 6～7 割は韓国と台湾からの利用者であり、利用の特徴としてはアジアからの来館者は団体での利用が圧倒的に多く、欧米・オセアニアなどそれ以外の外国からの来館者はほとんどが個人での利用である。

房総のむらは、成田市に隣接する印旛郡栄町に所在し、成田空港からも近い場所である。都心部や観光地でない房総のむらに、外国人来館者が多いのはこのことが最大の理由であ



千葉県立房総のむらの入場者と外国人入場者数

る。しかし、外国人来館者のすべてが成田空港の利用者かというところでもない。日本に滞在している外国人、外国からの留学生などに、昔の日本を紹介するために利用されるケースも多い。

また、最近の利用形態として、中国・韓国・台湾から修学旅行の一環として来館するケースもでてきている。

3 館内での取り組み

①外国人向けパンフレット

現在、当館で配布しているパンフレットは、日本語の他に英語・韓国語・中国語である。



房総のむらの案内パンフレット（英語・韓国語・中国語）



外国語も併記した案内看板

しかし、外国からの来館者で2番目に多い台湾からの利用者向けパンフレットがないことから現在作成中である。(中国本土と台湾は同じ文字表記では通用しない。簡体語：中国大陸用語、繁体語：香港・台湾用語)

②外国語によるサイン

館内の主要な案内看板や受付の入場料金表にも日本語の他に英語・韓国語・中国語を併記している。

③外国人向け体験

団体で利用の多くの外国人は見学時間が短いため体験を行うことは少ないが、一部の外国人は体験も行っている。

外国人に最も人気があるのは「甲冑試着」の体験である。当館を訪れる外国人の体験目的は、日本的な物に直接触れることであり、日本の伝統的な技や技術の習得ではないことから、簡単に体験できる内容が求められる。そのためか、長時間正座する本格的な茶道入門体験等の体験希望者は少ない。

④通訳ガイドボランティア

当館独自のボランティアではないが、地元栄町の通訳ガイドボランティアと連携して事前に申し出のあった外国人を対象に外国語によるガイドを行っている。単なる通訳ガイドではなく、当館の施設及び体験内容を知った上でのガイドであり、突然の質問にも回答できることなどから好評を得ている。

⑤問題点

しかし、当館でも完全に外国人対応ができ

ているわけではなく、展示品への外国語の説明や外国語での電話・受付の対応が常時できるわけではない。特に難しいのが、生活歳時記・純日本的な建物・本格的な体験などの部材・用具・使い方などの説明である。

4 外国人来館者の誘致

外国人の来館者を増やす努力としては、館独自では実施困難なことが多く、成田空港の到着ロビーに当館のパンフレットを置いている程度である。しかし、国が平成15年度から実施しているビジット・ジャパン・キャンペーンに関連して、国・県などが行うそれぞれのイベントに積極的に参加・協力することでPRを努めている。

①ビジット・ジャパン・キャンペーン

外国人旅行者の訪日を促進するために、国が定めた「外国人旅行者訪日促進戦略」の一環としてビジット・ジャパン・キャンペーンが実施されている。

当館に関連することとしては、国土交通省や県観光課・旅行業者などが実施する外国人観光客やトランジット客を対象としたモニターツアーなどで、当館も見学コースに組み入れられている。ツアーが当館を訪れた際には、館職員が積極的にPRを行っている。

また、外国の旅行ガイドブックなどでも当館の紹介をしていただいている。

②インバウンド・ツアー

国・県等の関係機関が行うインバウンド・ツアー（海外から日本への旅行を誘致するための招致ツアー）で、外国の旅行業者や報道関係者、学校関係者を対象としたツアーに当館を案内していただいている。時には、日本を紹介するためのTVロケが外国人スタッフによって行われることもある。これらの効果として、外国からの修学旅行で当館の利用も行われるようになってきたと思われる。

③地域との連携

成田空港周辺の市町（千葉県・成田市・佐倉

市・香取市・栄町・芝山町）が連携して設置している成田空港周辺地域国際観光連絡協議会の作成した外国人向けガイドマップでも当館が紹介され、入館時の割引き（Narita Welcome Card）も行っている。

また、空港周辺のホテルにも外国語のパンフレットを設置させていただいている。



地元観光連絡協議会が作成した外国人向けガイドマップ
（裏面に Narita Welcome Card が印刷）



外国人向けポスター

5 博物館の望ましい姿

今、美術館・博物館を取り巻く環境は厳しい状況にある。そのなかで、博物館が来館者にやさしい博物館をめざすことは重要なことである。

しかし、さらに「やさしくした博物館」をいかにして多くの方々に見てもらおうかも重要である。バリアフリーをして、キャプション

を作り替え、外国語のサインをつけて、「博物館をだれにもやさしく」したと自己満足してられる時代ではない。「やさしい博物館」を、どれだけ多くの方々に実感してもらえたかが重要である。

外国人に限ったことではないが、準備をしてまっていれば見学者が来てくれるというものではない。いかにしたら多くの方々に博物館を利用していただけるか、積極的な行動を起こさなければならないのである。

大規模な展示会や世界の名品が展示される博物館が多数ある首都東京に隣接する千葉県の博物館としては、地域や博物館の特性を最大限に活かした博物館活動をすることが重要なことだと思う。

(本文は、日本博物館協会の「誰にもやさしい博物館づくり事業」平成17年度外国人対応委員会で紹介した内容をまとめたものである。)

親子で楽しむ企画展をめざす

－ 浦安市郷土博物館の取り組み －

浦安市郷土博物館 林 奈都子

はじめに

浦安市郷土博物館は、平成13年4月1日にオープンし、開館丸5年を迎えたところです。「おじいちゃん・おばあちゃんから小さな子どもたちまで、世代を超えた多くの人達が集まり、交流できるような、楽しい博物館をつくりたい」というところから、4つの基本コンセプトを掲げ、今日まで運営してまいりました。施設の設備、展示の手法、ボランティアの導入など、すべてが、この素朴な思いからのスタートであったように思います。

基本コンセプト

1. 市民参加をモットーとした
「すべてに開かれた博物館」
2. 体験を重視した
「生きている博物館」
3. いつきても新しい発見のある
「リピーターの呼べる博物館」
4. 博物館も学校であると位置づけた
「学校教育に活かせる博物館」

これまでの来館者の動向を見ると、小さな子ども（小学校低学年まで）を連れた家族の姿がとて多く見られます。当館は開館当初から、学校教育との連携に力を入れて運営しているため、年間186件・利用児童数10,872人（平成16年度）、平日は、ほぼ毎日、保育園・幼稚園・小学校・中学校の利用がある状況です。そのため、学校の授業として博物館に来た子どもたちが、土日に親や兄弟を連れて再度来館する、というサイクルができていくことが、大きな要因になっていると思われます。

年間来館者数「3万5千人」という想定で

開館したのですが、それを大きく上回り、毎年平均11～12万人のお客様をお迎えしています。

1 学芸員の悩み

～ 企画展示室は、いつも空っぽ!? ～

当館では、開館以来、小さなものを含めて、年間3～4本の企画展を開催しています。

企画展は、開催するたびごとに、テーマに沿った新たな資料や情報が館へ蓄積され、その成果を市民に還元する仕事です。学芸員としてはまさに頑張りどころであることはいまでもありません。

ところが、学芸員が長い時間をかけて準備した企画展になかなかお客様が入らないのです。館の中には、100名以上のお客様が滞在しているにもかかわらず、企画展示室はいつも空っぽという状況が続きました。

開館最初の特別展「アオギスがいた海」の終了後、「全然人が集まらなかったじゃないか？ この特別展は失敗だった。」という内部から出た批判に対して、学芸員として反論すべき言葉が見つからなかった苦い経験が、その後、長い間尾を引きました。

「地下1階の屋外展示場にいるお客様を、どうやって2階の企画展示室に誘導するか」ということについて、学芸員は常に頭を悩ませることになったのです。

開館から約2年間の経験を得て、ようやく「当館の来館者層（小さい子ども連れの家族）のニーズにみあった企画展になっていないのだ」という事実が、気付くことができました。

「一般受けするテーマではないけれども、浦安という地域にとって必要なテーマである」ということに対しての疑問をもつことはあり

ませんでした。見てくれる人がいてこそその展示です。

どうすれば、お客様を企画展示室へ向かわせることができるのか？

「子どもは子どもなりに、親子連れは親子で、知識を得たいと思う人たちに対しては専門的に、」というように、幅の広い層を対象にしながらも、それぞれの人達がそれなりに楽しむことができるようにするには、展示以外の部分を工夫し補うことで、可能になるのではないかと、試行錯誤が始まりました。

2 平成 15 年度企画展

「えほんの路地～そこは子どもの大宇宙～」

ー特製しおりプレゼントー

「浦安おはなしの会」という市民団体と開催したもので、昭和 20～30 年代の子どもを取り巻く世界を、絵本や雑誌、紙芝居を中心に紹介した企画展でした。

企画展示室へ足を運んでもらうために、そこでしかもらえないものを用意してみたらどうかという発想で、初めてプレゼントの品を用意してみました。さとうわきこさんの『せんたくかあちゃん』という絵本原画を展示したので、その挿絵を使ったしおりを製作して、展示室に来てもらった人に、土日限定で配布しました。

展示室内では、畳を敷き、ちゃぶ台と本棚を置いて、絵本や紙芝居を自由に楽しむことができる「読み聞かせコーナー」を設置しました。企画展示室内で過ごすお客様の時間を少しでも長くしたい、という思いがありました。

それまでの企画展が、企画展示室内のみの展示にとどまっていたのに対して、玄関から展示室にいたる導線上の廊下、階段、エントランスホールすべての空間に、なんらかの展示を施しました。学校利用のない土日には、当時流行した映画やアニメソングをまとめたテープを、館内 BGM として一日中流し、博物



エントランスホールに展示された映画看板

館全体が企画展ムードに染まるように努力しました。

しおりプレゼントの効果が、それほどあったとは思いませんでしたが、この企画展でこれまでの悩みに対しての希望の光が見えてきたことは、大きな成果でありました。

展示資料そのものが絵本や街頭紙芝居、ブリキおもちゃ、昭和 30 年代の子どもの生活を映した写真など、誰が見ても楽しむことができるような親しみやすい内容であったことが一番の要因であろうと思いますが、館全体にお客様の動く流れをつくるというねらいが的中した結果となりました。

3 平成 16 年度夏休み子どもミュージアム

「『ぜね物語』～たどろう、お金の歴史～」

ークイズと、寛永通宝実物プレゼントー

夏休みにあわせ、初めて小・中学生を対象に絞った企画展を開催しました。

市内に住む古銭コレクターの協力を得て、古代から現代までのお金約 800 点を展示し、浦安弁でお金をさす「ぜね」という言葉をタイトルに使いました。

小・中学生に来てもらうために、「クイズに答えて、古銭をもらおう!」というイベントを用意しました。PR 用のチラシ裏面を全 10 問のクイズにし、市内の小・中学校を通して、全児童に一枚ずつ配布してみました。クイズの問題は、三択にし、展示を見れば一年生で

も正解できるようなレベルの内容に設定しました。

プレゼントについては、銭型シールやスタンプを考えていたのですが、この作成に費用をかけるのであれば、「寛永通宝」の実物を古銭商から購入できるよ、というコレクターからのアドバイスをいただき、古銭実物プレゼントに踏切りました。

これが、大変評判を呼びました。開催初日、開館時間前から博物館の玄関には子どもたちの行列ができ、1,000枚用意した寛永通宝は、9日間で配布しきってしまいました。はけてしまった後も、古銭商から提供していただいた数種類の軍票レプリカ（戦時中、日本軍部が発行した占領地内で使用する通貨）があったため、そちらに切り替えて、会期中最後まで、このクイズを継続することができました。

今年度、「ドキッと房総発掘」という埋蔵文化財の企画展を開催したのですが、そこに展示されている出土物の古銭を見て、「前に博物館で、これと同じ寛永通宝もらったよ。ぼくの宝物なんだ!」と、子どもたちどうして会話している場面を何度か見ることができ、担当としては非常に嬉しい思いがいたしました。

魅力的なプレゼントを用意したことで、子どもたちだけでなく、大人までもが真剣に展示を見て、クイズに取り組んでいったのは、予想外のことでした。親子で一緒に取り組みながら、「お父さんが子どものころに使って



クイズ用紙をもって、展示を見学する来館者

たお金だよ。」というような会話が盛り上がっている姿が多く見受けられました。

4 平成17年度企画展

「ピノリのノリのり大作戦 ～海苔グッズ、集まれ!～」

ープレゼント交換券と大試食会ー

当館では、毎年冬季には、浦安の基幹産業であった海苔養殖について、テーマを変えて企画展を開催しています。平成17年度は、海苔で健康推進委員会（全国の海苔問屋800社からなるPR団体）の全面的な協力を得て、開催しました。展示の内容は、新しく寄贈された「商品としての海苔」資料（海苔缶、ラベル、パッケージ類など）を中心に、収蔵品展的に行いました。

資料そのものを並べただけでは、子どもたちの興味を引くことはできないだろう、ということから、海苔で健康推進委員会のマスコットキャラクター「ピノリちゃん」を大々的に登場させ、タイトルも子どもたちが口にしてくれるようなゴロ合わせにこだわって決めってみました。

海苔が大好きな宇宙人の「ピノリちゃん」がタイムマシンに乗って、集めてきた昔の海苔グッズをお土産にもって浦安へ遊びに来てくれた、という設定です。そのお礼に、当館のマスコットキャラクター「あっさり君」が、ピノリの大好きな海苔がどうやって生産されるのかを教えてあげる、というストーリーで展示を構成しました。解説パネルは、すべてピノリとあっさり君の会話で、成り立っています。

展示の最初の部分は、二人で市内のスーパーマーケットへ行き、海苔が使われている商品を片っ端から集めてきたというコーナーをつくりました。

せんべいやら、カップラーメン、ふりかけ、お茶漬け...などなど、全130点の商品です。間違えて、文房具の糊と洗濯糊まで買ってき

ちゃった、という遊びも入れました（なぜか子どもたちは、必ずここに気付いて笑っていました）。これらを買ってきたレシート（金額にして、33,918円）まで展示するという徹底ぶりです。なんとか興味を引く導入を、という思いつきだったのですが、最終的には、このコーナーが最も人気があり、ここに立ち止まる時間が一番長い、という皮肉な結果になりました。

会期の最終日、これらの商品を来館者にプレゼントする「展示品海苔グッズ お楽しみ大抽選会」を行いました。買い集めてきたものを、どのように片付けて処分するか、という話の中での、これまた思いつきです。

閉館時間30分前の4時、企画展示室内でくじ引きを行いました。当たった人は、ケースの商品から一つ好きなものを選んで持ち帰る、という単純なものです。「1点200円前後のどこにでもあるような商品だし、天気も悪く、すでに日も落ち始める時間だし。こんなイベントに集まる人なんて、10人もいないだろうね」という職員の予想は、見事に裏切られ、80名もの人が集まって、大いに盛り上がった抽選会になりました。

そのほか、関連イベントとして、「新海苔大試食会」「ちば海苔大試食会」を全6回開催しました。実を言うと、これは「各産地の食べ比べ」が本来の目的ではありません。それまで4年間の海苔企画展のなかで、「展示解説



お楽しみ大抽選会の様子

会」「ミュージアムトーク」「学芸員講座」「講演会」など、名前を変えていろいろと開催してみたものの、参加する人が少なく、いまひとつ目的を果たすことができませんでした。そこで、「大試食会」という名前をつけて、味の食べ比べを強調して、人を集めようという作戦でした。

実際には、海苔問屋の方や、現役の海苔漁師、海苔検査員の方など、各回海苔の関係者を講師にお招きし、試食前に約30分間、専門的な話をしてもらい、という内容の講座でした。講座そのものの名前のつけ方と、ちょっと趣向を凝らしたただけでしたが、毎回平均50名近くの方が集まりました（最大のときは、140名）。

この試みは、大成功。試食日当りに集まった人達なので、子どもを含めて、食べるまでは辛抱強く(?)講師の話を聞いています。少し難しいかな?と思うような内容でも、食べる目的を果たすまではと、途中で退席する人が全くでないのです。

講師の話終了後、各産地の海苔を七輪などで焼きながら食べ比べを行います。普段、海苔の味など気にする人はほとんどいないので、味や香りの違いに驚いた人達が、あれやこれやと講師を質問攻めにする光景が毎回みられます。「食べる」という共有体験をした参加者同士でも、「あれが美味しい」「こっちは硬い」などの会話が弾んでいます。通常の講座、講演会では、考えられないぐらいです。

試食会后、海苔に対する興味をもった人達が、展示を見たり、報告書を開いてみたり、また学芸員に少し突っ込んだ質問をしたり、という状況も生まれ、その効果は、学芸員の予想以上でありました。まさに、子どもから大人まで、世代を超えて、それぞれが自分なりに楽しむことができるものだったと思います。

5 それでいいのか? 学芸員!

～ 新たな悩みにぶち当たる ～

開館準備時代からの「楽しい博物館をつくりたい」という素朴な思いのもと、企画展を担当するたびごとに、私なりにアイデアを練り、努力してきたつもりです。

確かに、展示以外のイベントを工夫することで、子どもから大人まで、幅の広い層のお客様を集めることができるようになりました。

しかしながら、限られた職員数と予算のなか、これらのイベントに力を入れれば入れるほど、他の仕事に対する力の配分が少なくなってしまうのは、当然です。

学芸員として本来一番力を入れるべき、資料に対する調査・研究が、おろそかになっているという事実。

「ピノリのノリのり大作戦」で展示した収蔵品についての情報は、きわめてお粗末としかいいようのない状態での展示であったことは、私自身が一番よく承知していたことでした。新たにまとまったコレクションが寄贈され、それをお披露目するという意味の展示会ではありました。一点一点非常に良質の資料であったにもかかわらず、その調査研究が一向に進んでいない状態での陳列展示。

「学芸のお粗末さをごまかすためのイベントであり、作戦だったのではないのか?」

お客様の喜ぶ顔を見るたびに、心の中では、

もう一人の自分が常に自分を責め立てておりました。

「これで学芸員といえるのだろうか。イベント会社社員となんら変わらないのではなかろうか....」

上記で紹介した3つの企画展では、簡単なリーフレットは作ったものの、展示図録は作成しておりません。もちろん、これらのテーマで論文など書けるはずもなく、「学芸員としての仕事」といえるのかどうかと、自問自答が繰り返されています。

『MUSEUM ちば』今号のテーマである

「みんなの展示 - 来館者にやさしい博物館をめざして -」が、いかに難しい課題であるか、痛感している毎日です。博物館が持つ本来の機能のレベルをおとすことなく、「みんなにやさしい、楽しい博物館」を運営するには、どうしたらよいのだろうか?

「学芸員という仕事のバランスを、自分自身のなかでどうとっていくのか?」ということが、私の中ではキーポイントになってくるようです。

当館は、まだ5年しか経ていない新参館です。県内にあるたくさんの先輩館の歩まれた道に教えていただきながら、少しずつ自分自身の経験を積み重ね、浦安らしい博物館のあり方を模索していきたいと思っています。

千葉県博物館協会加盟館園一覧（平成18年度版）

No.	館 園 名	郵便番号	住 所	T E L	F A X
1	我孫子市鳥の博物館	270-1145	我孫子市高野山234-3	04-7185-2212	04-7185-0639
2	いすみ市郷土資料館	298-0124	いすみ市弥正93-1	0470-86-3708	0470-86-3708
3	市原市水と彫刻の丘	290-0554	市原市不入75-1	0436-98-1525	0436-98-1521
4	稲毛民間航空記念館	261-0003	千葉市美浜区高浜7-2-2	043-277-9000	043-277-9000
5	犬吠埼マリパーク	288-0012	銚子市犬吠埼9575-1	0479-24-0451	0479-24-0449
6	伊能忠敬記念館	287-0003	香取市佐原イ1722-1	0478-54-1118	0478-54-3649
7	印旛村歴史民俗資料館	270-1616	印旛郡印旛村岩戸1742	0476-99-0002	0476-99-2223
8	宇奈加美三千年ノ館資料館	289-2516	旭市口-834	0479-62-0110	0479-62-0250
9	浦安市郷土博物館	279-0004	浦安市猫実1-2-7	047-305-4300	047-305-7744
10	大原幽学記念館	289-0502	旭市長部345-2	0479-68-4933	0479-68-4933
11	御宿町歴史民俗資料館	299-5102	夷隅郡御宿町久保2200	0470-68-4311	0470-68-4311
12	海岸美術館	295-0014	南房総市千倉町川戸柏尾550	0470-44-2611	0470-44-4439
13	風の資料館「航風館」	299-4403	長生郡睦沢町上市場667-3	0475-44-2101	0475-44-2101
14	かつうら民俗資料館	299-5272	勝浦市貝掛391	0470-76-3038	0470-76-4129
15	香取神宮宝物館	287-0017	香取市香取1697	0478-57-3211	0478-57-3214
16	鹿野山神野寺宝物拝観所	292-1155	君津市鹿野山324-1	0439-37-2351	0439-37-2352
17	鎌ヶ谷市郷土資料館	273-0124	鎌ヶ谷市中央1-8-31	047-445-1030	047-443-4502
18	鴨川シーワールド	296-0041	鴨川市東町1464-18	0470-92-3061	0470-93-3084
19	鴨川市郷土資料館	296-0001	鴨川市横渚1401-6	0470-93-3800	0470-93-1101
20	鴨川市民ギャラリー	296-0001	鴨川市横渚893	0470-93-2366	0470-93-2366
21	川村記念美術館	285-8505	佐倉市坂戸631	043-498-2131	043-498-2139
22	木更津市立金鈴塚遺物保存館	292-0044	木更津市太田2-16-1	0438-22-3676	0438-22-3676
23	君津市立久留里城址資料館	292-0422	君津市久留里字内山	0439-27-3478	0439-27-3452
24	航空科学博物館	289-1608	山武郡芝山町岩山111-3	0479-78-0557	0479-78-0560
25	国際絵壇生美術館	299-4403	長生郡睦沢町上市場2416-5	0475-44-2006	0475-44-2006
26	国立歴史民俗博物館	285-8507	佐倉市城内町117	043-486-0123	043-486-4211
27	佐倉市立美術館	285-0023	佐倉市新町210	043-485-7851	043-485-9892
28	佐藤佐太郎記念福富雷童記念江畑美術館	289-2612	旭市蛇園字出清水2516	0479-55-2918	0479-55-2110
29	山武市歴史民俗資料館	289-1324	山武市殿台392	0475-82-2842	0475-82-2842
30	芝山町立芝山古墳・はにわ博物館	289-1619	山武郡芝山町芝山438-1	0479-77-1828	0479-77-2969
31	下総歴史民俗資料館	289-0108	成田市高岡1500	0476-96-0080	0476-96-0080
32	城西国際大学水田美術館	283-8555	東金市求名1	0475-53-2562	0475-55-3265
33	白浜海洋美術館	295-0102	南房総市白浜町白浜628-1	0470-38-4551	0470-38-4551
34	市立市川考古博物館	272-0837	市川市堀之内2-26-1	047-373-2202	047-373-6352
35	市立市川自然博物館	272-0801	市川市大町284	047-339-0477	047-339-1210
36	市立市川歴史博物館	272-0837	市川市堀之内2-27-1	047-373-6351	047-373-6352
37	白井市郷土資料館	270-1422	白井市復1148-8	047-492-1124	047-492-8030
38	宗吾霊宝殿・宗吾御一代記館	286-0004	成田市宗吾1-558	0476-27-3131	0476-27-3135
39	袖ヶ浦市郷土博物館	299-0255	袖ヶ浦市下新田1133	0438-63-0811	0438-63-3693
40	館山市立博物館	294-0036	館山市館山351-2	0470-23-5212	0470-23-5213
41	千葉県南房パラダイス	294-0224	館山市藤原1495	0470-28-1511	0470-28-1520
42	千葉県酪農のさと	299-2507	南房総市丸山町大井686	0470-46-8181	0470-46-8182

No.	館 園 名	郵便番号	住 所	T E L	F A X
43	千葉県立安房博物館	294-0036	館山市館山1564-1	0470-22-8608	0470-22-8696
44	千葉県立上総博物館	292-0044	木更津市太田2-16-2	0438-23-0011	0438-23-2230
45	千葉県立現代産業科学館	272-0015	市川市鬼高1-1-3	047-379-2000	047-379-2221
46	千葉県立関宿城博物館	270-0201	野田市関宿三軒家143-4	04-7196-1400	04-7196-3737
47	千葉県立中央博物館	260-8682	千葉市中央区青葉町955-2	043-265-3111	043-266-2481
48	千葉県立美術館	260-0024	千葉市中央区中央港1-10-1	043-242-8311	043-241-7880
49	千葉県立房総のむら	270-1506	印旛郡栄町竜角寺1028	0476-95-3333	0476-95-3330
50	千葉市美術館	260-8733	千葉市中央区中央3-10-8	043-221-2311	043-221-2316
51	千葉市立加曾利貝塚博物館	264-0022	千葉市若葉区桜木町163	043-231-0129	043-231-4986
52	千葉市立郷土博物館	260-0856	千葉市中央区亥鼻1-6-1	043-222-8231	043-225-7106
53	長南町郷土資料館	297-0121	長生郡長南町長南2127-1	0475-46-1194	0475-46-1194
54	塚本美術館	285-0024	佐倉市裏新町1-4	043-486-7097	043-222-7021
55	T E P C O 新エネルギーパーク	293-0011	富津市新富25	0439-87-9191	0439-87-9190
56	T E P C O 地球館	260-0025	千葉市中央区問屋町1-35	043-238-8711	043-238-8716
57	流山市立博物館	270-0176	流山市加1丁目1225-6	04-7159-3434	04-7159-9998
58	成田山書道美術館	286-0023	成田市成田640	0476-24-0774	0476-23-2218
59	成田山霊光館	286-0021	成田市土屋238	0476-22-0234	0476-22-0242
60	成田市三里塚御料牧場記念館	286-0116	成田市三里塚御料1-34	0476-35-0442	0476-35-0442
61	成田羊羹資料館	286-0032	成田市上町500	0476-22-2266	0476-22-1220
62	野田市郷土博物館	278-0037	野田市野田370	04-7124-6851	04-7124-6851
63	野田市立中央小学校教育史料館	278-0037	野田市野田611	04-7122-2116	04-7122-2117
64	菱川師宣記念館	299-1908	安房郡鋸南町吉浜516	0470-55-4061	0470-55-1585
65	藤崎牧土史料館	286-0203	富里市久能583	0476-92-1258	
66	ふなばしアンデルセン公園 子ども美術館	274-0054	船橋市金堀町525	047-457-6661	047-457-7584
67	船橋市郷土資料館	274-0077	船橋市薬円台4-25-19	047-465-9680	047-467-1399
68	船橋市飛ノ台史跡公園博物館	273-0021	船橋市海神4-27-2	047-495-1325	047-435-7450
69	平成美術館	274-0824	船橋市前原東1-1-1	047-473-1210	047-476-2720
70	房総浮世繪美術館	297-0222	長生郡長柄町大庭172	0475-35-2001	0475-35-2001
71	麻雀博物館	299-4502	いすみ市岬町中原1-2	0470-87-8886	0470-87-8806
72	松戸市立博物館	270-2252	松戸市千駄堀671	047-384-8181	047-384-8194
73	松山庭園美術館	289-2152	匝瑳市松山630	0479-79-0091	0479-73-6716
74	陸沢町立歴史民俗資料館	299-4413	長生郡陸沢町上之郷1654-1	0475-44-0290	0475-44-0213
75	METAL ART MUSEUM HIKARINOTANI	270-1603	印旛郡印旛村吉高2465	0476-98-3151	0476-98-3156
76	茂原市立美術館・郷土資料館	297-0029	茂原市高師1345-1	0475-26-2131	0475-26-2132
77	八千代市立郷土博物館	276-0028	八千代市村上1170-2	047-484-9011	047-482-9041
78	夢紫美術館	289-0313	香取市小見川581	0478-83-1089	0478-83-1092
79	吉澤野球博物館	273-0035	船橋市本中山1-6-10	047-334-3675	047-334-8808
80	歴史の里・芝山ミュージアム	289-1619	山武郡芝山町芝山298	0479-77-0004	0479-77-1393
81	和洋女子大学文化資料館	272-0827	市川市国府台2-3-1	047-371-2494	047-371-2494
82	下総屋画廊（賛助会員）	260-0027	千葉市中央区新田町12-19 山口ビル5F	043-246-8581	
83	近藤 正（賛助会員）	283-0812	東金市福俵470	0475-55-0543	
	千葉県博物館協会 事務局	270-2252	松戸市千駄堀671 松戸市立博物館内	047-384-8181	047-384-8194

MUSEUM ちば 第38号

2007年3月31日

発行 千葉県博物館協会

〒270-2252 松戸市千駄堀671

松戸市立博物館内

TEL 047(384)8181

<http://www.chiba-web.com/chibahaku/>

編集 千葉県博物館協会調査研究委員会

印刷 株式会社 正文社

千葉市中央区都町1-10-6
