

博物館を考える (1)

平野葉一* 1, 吉田欣吾* 2, 井上岳人* 3, 宍倉和弥* 4

* 1 東海大学文学部文明学科, * 2 東海大学文化社会学部北欧学科, * 3 東海大学大学院文学研究科文明研究専攻博士課程前期

* 4 東海大学大学院文学研究科文明研究専攻博士課程前期

[研究ノート]

A Remark on Museums (1)

*1 Yoichi HIRANO, *2 Kingo YOSHIDA, *3 Taketo INOUE, *4 Kazuya SHISHIKURA

*1 Professor, Department of Civilization, School of Letters, Tokai University

*2 Professor, Department of Nordic Studies, School of Cultural and Social Studies

*3 Course of Civilization Studies, Graduate School of Letters, Tokai University

*4 Course of Civilization Studies, Graduate School of Letters, Tokai University

Nowadays, there are many kinds of museum in the world. Museums present us with the historical steps of human society and the system and workings of nature, and they indicate human possibilities into the future. In that sense, they make us look back upon our civilized society, grasp our present situation, and imagine our future. That is the reason why museums are considered a kind of "apparatus for civilization." However, considering today's museums in Japan, it can be said that they are not always consistent: there are problems concerning the evaluation of museums in relation to society, and their financial basis, etc. Our research, putting such present conditions of museums under scrutiny, aims at examining their future possibility. This article is the first to discuss the following three problems. (1) One of the significant aspects of museums is based on the motto, a "Museum for Everybody." Therefore, it is important and even necessary to consider the support for people with disabilities from the viewpoint of the accessibility of museums. (2) Even if the museums have shifted from a display style to a hands-on style, the exhibits are still important. Here it is meaningful to raise the question of historical exhibitions of museums (especially science museums). (3) Museums should also be improved to reflect changes in society, for example, the idea of a mobile museum is a possible development in a new direction. Although this article does no more than offer a fragmentary argument, we would like to think of the prospective design of future museums by examining various examples.

Accepted, Jan. 15, 2021

1. 序—問題提起

現在, 世界には数多くの博物館に類する施設がある。いわゆる自然史博物館もあれば数々の種類の歴史博物館, 美術館や文芸館などの博物館もある。また, 今日では最先端の科学やテクノロジーあるいは地球環境の諸問題を扱ったサイエンス・センターもある。あるいは, 動物園や水族館も種々の陸上動物や海洋生物を紹介する博物館と考えることができる。このように考えると, 博物館とは人間営為とそれによって築かれてきた文化や社会, 生活様式を伝えるものから, 地球上の自然とその中で生物が織りなす世界を紹介する施設全般を指している

ことがわかる。それはわれわれに人間の歴史的な歩み, 自然のシステムや営みを紹介し, さらに未来に向けた人間の可能性を提示する施設である。言い換えれば, 博物館とは, われわれが手にしてきた文明社会を顧み, 現状を把握し, 未来を想像するという点で一つの文明装置の役割を担っていると思われる。

こうした博物館であるが, その存在は必ずしも安泰であるとは限らない。むしろ, 今日の博物館利用の状況を考えると博物館の社会における位置付け, 経営上の不安定さなど, さまざまな課題を抱えているということが出来る。実際, 博物館はそれが置かれている社会の状況から影響を受ける。たとえば, 2020年をはじめから世界中を危機に陥れている新型コロナウイルスによる感染症(Covid19)の蔓延は, 博物館にも大きな影を落として

本研究ノートは、『文明』投稿規定に基づき, レフェリーの査読を受けたものである。原稿受理日: 2021年1月15日

いる。人が集まる博物館は感染防止策を施した展示方法が求められ、入館者の制限あるいは閉館に追い込まれている¹⁾。すなわち、ほとんどの博物館が展示、教育等の活動の大幅な縮小を求められているのである。こうした現状からは、別な意味で博物館の特徴、社会における位置づけといった状況も見えてくる。博物館は、確かに社会教育という点で有意義ではあるが、学校教育とは異なるアクセシビリティが求められる。また、公立施設であれ民間施設であれ、基本的には来館者の入館料による収益がその経営に影響を与えることにもつながる。博物館活動の縮小は博物館の死活問題につながる。これらの点は、むしろそれ自体が博物館が内包してきた問題点であると思われる。確かに新型コロナウイルスの蔓延が博物館にも新たな方向性—“ordinary”から“new ordinary”への転換—をもたらす可能性はあるものの、博物館そのものが抱えてきたさまざまな問題点については検討すべき課題が見出される。

こうした問題点に関して、本稿では「博物館を考える(1)」として、博物館の基本的な問題に立ち帰り、その機能と役割について検討する。その上で、博物館の社会的な位置づけについてとくに「万人のための博物館」という点から考察する。さらに展示を含む博物館の諸活動における新たな方向性に関して検討し、合わせて問題提起を行う。

2. 博物館の機能と役割

(1) 博物館の定義

あらためて博物館とは何であろうか。現在の日本においては、1951年に定められた「博物館法」第2条において以下のように定められている。

「歴史、芸術、民俗、産業、自然科学等に関する資料を収集し、保管（育成を含む。以下同じ。）し、展示して教育的配慮の下に一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資するために必要な事業を行い、あわせてこれらの資料に関する調査研究をすることを目的とする機関」²⁾

ここでは、博物館が、広く自然や人間営為に関わる史

料の収集・保管、研究、展示・教育といった大きな三つの柱を備え、一般公衆に開かれた施設であるという定義が示されている。これは国際的にも同様であり、国際博物館会議（ICOM）の規約の第3条第1項でも以下のように定義が述べられている。

「博物館とは、社会とその発展に貢献するため、有形、無形の人類の遺産とその環境を、教育、研究、楽しみを目的として収集、保存、調査研究、普及、展示する、公衆に開かれた非営利の常設機関である。」³⁾

博物館に関するこれらの定義を考えると、個々の博物館が各の目的、対象をもつことは当然であるが、博物館全体としては人間営為によって築かれ蓄積されてきた「知」（知識）や「技」（技術）を保存し、それらを社会に広く開示して公共の利益に供するものであることがわかる。

それでは博物館が対象とする資料とはどのようなものであろうか。これに関してはいくつかの考え方があることも事実である。たとえば、高橋雄造は、「博物館にあるモノを、「三次元のモノ」と表現することがある」と説く。これは、博物館があるテーマの下で展示を行う場合、その展示はテーマに関連する三次元的なモノによって示されるからである。この場合、高橋はこうした博物館を「物質文化—material culture と呼ばれる—の施設」と呼ぶ。概して博物館がこのような施設であるのは、ヒトは自分の周りの対象を物質（material）として認識してはじめて「人」となったのであり、その意味で人間の精神文化の基礎は物質であるからであるとする。ただし、対象とするモノに対し、その「意味」が重要である場合（美術館など）もあれば、そのモノの「原理」やそれが生じた意味（idea）が重要である場合（理工学系の博物館など）もあるとする⁴⁾。

実際、博物館が上でいう「モノ」として何を展示するか—同様に何を収集、調査し、何を教育普及活動に用いるか—という問題は、博物館が誰を対象とし、何を提供するかという問題に大きく関わる。「誰を対象とするか」という問題は、上で示した博物館の定義の「一般公衆の利用に供し」（博物館法）や「公衆に開かれた非営利の常

設機関」(ICOM 規約)に関わる問題である。また、何を提供するかという点では、上の高橋の主張はその基礎にはなるものの、たとえば「ニュートンの万有引力の実験」という場合の「ニュートン」は何を意味するかというように、実際に展示する「モノ」以外の要素の存在も検討の対象となる。これらについては第4節で検討する。

(2) 博物館の機能と役割

それでは、博物館はどのような機能と役割をもつのであろうか。ここでは、博物館がその定義からして本来果たすべき業務として備えているものを機能、また、博物館がその設置趣旨、目的から期待される活動を役割と呼ぶことにする。

前項で紹介した博物館の定義には、博物館が備えるべき機能が明確に示されている。上では三つの柱と述べたが、より詳しくは、以下の四つとして挙げるができる。

- ① 資料の収集、保管
- ② 資料に関する調査・研究
- ③ 資料の展示
- ④ 資料を利用した教育普及

したがって、博物館に常駐する学芸員とは、上の四つの項目に対して専門知識と技術を有する者を意味する。また、これらの機能は、「公共の利益に供する」という点で博物館が社会的な役割を担うことを意味づけている。そのような観点から考えると、博物館が担う役割としては以下のようなものが考えられる：

- (i) 自然や人間、社会などのさまざまな領域の事柄に関する人間営為の「知」と「技」を収集、調査、研究し、それらを展示などによって一般の人々に紹介すること
- (ii) (i)での展示資料を用いて、人々に対する教育普及を行うこと、あるいは、そのためのプログラムを策定すること
- (iii) (i) および (ii) の活動をとおして、人間営為の歴史的(通時的)価値づけ、意味づけを行い、それを現在における社会一般の理解につなげ、人々の価値の総体に位置づけること(共時的な価値意

識の形成、保持)

それでも、こうした役割は、個々の博物館がどのような資料を扱うのかに関わる—それは同時に誰を対象とするのかにも大きく関わる—問題である。

そもそも、博物館といえば、アリストテレスの学園「リュケイオン」(B.C.4C)は博物館のような機能を備えていたといわれるが、同じ頃にプトレマイオス1世によってアレキサンドリアに建設された「ムセイオン」は「古代アレキサンドリア図書館」が付置された施設であり、今日の博物館(museum)の語源といわれている。したがって、今日の博物館や図書館へとつながる施設の設置は、人間叡智の長い歴史のなかでは随所に登場する。むしろ、歴史上では、貴重なもの、好奇なものを収集する—ときには陳列して見せる—試みは、長い間に亘って人間の好奇心を揺らしてきた。たとえば、ルネサンス期には「驚異の部屋」(ヴァンダーカマー：独 Wunderkammer)と呼ばれる「博物陳列室」が流行するし⁵⁾、その後、18世紀になると、さまざまな物を小さなケース—いわゆる「キュリオケース」⁶⁾と呼ばれる箱—に収めて観ることも行われた⁷⁾。こうした「驚異の部屋」や「キュリオケース」は、ルネサンス以降のヨーロッパの人々の好奇心、世界を身近なケースに詰めて眺めるという誘惑を象徴している。これらは個人的な興味や好奇心に依拠するものであるが、博物館が何を対象とするかという問題には共通する点があると考えられる。すなわち、博物館は、それ自体が対象とする分野を設定し、そのときどきの社会の要求をもふまえて対象を選択するという性格をもつのである。

この点に関しては、高橋が興味深い例を紹介している。高橋はマレー(David Murray)の著書『博物館の歴史と機能』(Museum: Their history and their use, 1904)を引いて、この書が博物館を「学者や科学者が関心を持つようなモノ(object)のコレクションあるいは展示所で、科学的方法にしたがって配列・展示されたもの」と説明していることを紹介している⁸⁾。この定義では博物館は研究者のための施設であり、必ずしも一般の人々に開かれているとはいえない。すなわち、上で示した博物館の役割の(i)の前半部分—資料の収集、調査、研究

一を主とし、その結果が研究者レベルに留まることを意味している。そのうえで、高橋は、同時に 1895 年のグード (George Brown Goode) の主張として、「博物館とは、自然の現象と人間の営為を最も良く説明するようなモノ (標本) を保存のための、かつ、これらのモノを知識の増大と人々の文化と啓蒙に役立てる施設である」と紹介している⁹⁾。これは上の (iii) の役割に通じるものである。言い換えれば、博物館知識の社会一般レベルへの普及と保持の役割を担うことを意図していると理解される。

その一方で、安高啓明は、さらに別な視点から博物館の役割について述べている。それは高等教育機関である大学に付置した博物館についてである。博物館法で定める登録博物館に対して博物館相当施設があるが、その設置要件としては①学芸員に相当する職員の必置 (館長と学芸員の必置)、②年間 100 日以上の開館 (150 日以上の開館) (() 内は登録博物館の要件) となっている。また、博物館類似施設に関してはとくに要件はないという¹⁰⁾。したがって、大学においてはこうした施設として博物館が設置されていることも少なくない。大学博物館の特徴の一つとしては「学術標本」の存在が挙げられる。概して博物館は資料を収集し、保存しながら、その資料の研究、展示方法の検討を行うが、大学博物館では、一般の人々にはあまり意味をもたないような一般の人々の興味や関心からは異なるような対象物が、学術研究や教育の標本として保管され、そのもの自体の研究が進められている。そのなかには、旧制学校時代の教材や講義ノート、実験機器といったものがその教育機関の学問の歴史を知る史料として研究対象になっていることもある¹¹⁾。また、その大学の創設時の資料を中心とする自校史研究などが多いのも、大学付属博物館の特徴となる。この場合は、一般の人々を対象とすることもあろうが、来館者として自校の教職員や学生が対象となる。この場合は、博物館の役割としては、上の (i) ~ (iii) のそれぞれを有するが、対象と目的が限られることになることはいうまでもない。

3. 問題提起 (I) 万人のための博物館—博物館における障がい者支援

これまで博物館の定義や機能、役割について検討して

きたが、博物館の公共性—万人に開かれた博物館—という点に鑑み、将来的な問題提起も含めて「博物館における障がい者支援の必要性」に焦点を当てて検討する。実際、博物館の活性化として来館者を増やすためにさまざまな施策が検討されるなか、それが常に健常者のみを対象として進められ、障がい者支援に遅れをとるといふことは大きな社会問題とも考えられる。博物館が万人のためのものであることを実現させるうえでは、また、新たな可能性を開くという意味でも、博物館における障がい者支援は検討すべき課題であると考えられる。

そもそも「なぜ博物館における障がい者支援は必要か」という問題を考えてみる。以下では、こうした支援が必要である根拠として (1) 障がい者に関する基本法の視点、(2) 文化権の視点の二点から考察し、その上で、その支援の可能性を目指す試みとして (3) 創造的都市論の視点から検討する。

(1) 障がい者に関する基本法の視点

「障害者基本法の視点」としては、前節で紹介した博物館法に記された「一般公衆の利用に供し」の部分がこれに当たる。すなわち、博物館は一般公衆に対して開かれている施設である以上、博物館は万人のための施設であり、ここには障がい者も含まれる。これは、国際的な博物館の定義 (上の ICOM 規約第 3 条第 1 項) でも同様である。すなわち、博物館が公衆に開かれた機関、施設であるという考え方は国際的にも認められている。

さらに、この問題を障がい者に関する法律から検討してみる。「障害者基本法」では、第 1 条に「・・・全ての国民が、障害の有無にかかわらず、等しく基本的人権を享有するかけがえない個人として尊重されるものであるとの理念にのっとり、全ての国民が、障害の有無によって分け隔てられることなく、相互に人格と個性を尊重し合いながら共生する社会を実現するため、障害者の自立及び社会参加の支援等のための施策に関し、基本原則を定め・・・」¹²⁾と謳われており、さらに第 21 条では公共機関、施設のバリアフリー化を含む便宜の提供が以下のように定められている。

「国及び地方公共団体は、障害者の利用の便宜を図ることによって障害者の自立及び社会参加を支援す

るため、自ら設置する官公庁施設、交通施設（車両、船舶、航空機等の移動施設を含む。次項において同じ。）その他の公共的施設について、障害者が円滑に利用できるような施設の構造及び設備の整備等の計画的推進を図らなければならない。」¹³⁾

このように「障害者基本法」において公共施設における障がい者支援の必要性が示されていることを考えれば、博物館も同様に障がい者支援の対策を施すことが求められることになる。

(2) 文化権の視点

他方、人々と博物館の関係を考える上では、文化権の視点からの検討も必要となる。ここでいう文化権とは、「すべての人間は文化を楽しむことができる権利」を意味する。日本における文化権は長い間、その言葉自体を明記する法律等ではなく、憲法第25条の「すべて国民は、健康で文化的な最低限度の生活を営む権利を有する。」という条文に依拠して語られてきた。しかし、2001年に「文化芸術振興基本法」（現在は文化芸術基本法）が制定されたことを受け、文化権という概念が法的に根拠を得るに至った。

「文化芸術基本法」の第2条第3項には以下のような条文がある。

「文化芸術に関する施策の推進に当たっては、文化芸術を創造し、享受することが人々の生まれながらの権利であることに鑑み、国民がその年齢、障害の有無、経済的な状況又は居住する地域にかかわらず等しく、文化芸術を鑑賞し、これに参加し、又はこれを創造することができるような環境の整備が図られなければならない。」¹⁴⁾

この条文では障がい者が健常者と同様に文化権を有することが明記されている。すなわち、障がい者が文化活動を行うこと、また、文化活動に参加することは権利であるということになる。また、現在は同法の第22条で障がい者も活発な文化芸術活動を行えるような環境の整備や施策が検討されている。

上で述べてきたことは日本国内の文化権の問題である

が、この文化権に関する国際的な動きは国連が率先して進めている。国連が初めて文化権について言及したのは、第3回国連総会における「世界人権宣言」の採択の際であった。この宣言の第27条では、すべての人の自由な文化活動への参加に関する権利について述べられている。さらに、1966年に採択された「国際人権規約A規約」において、締約国に対してすべての人に文化的な生活に参加する権利を認めるよう求めている。とくに障がい者の文化権としては、2006年に採択された「障害者の権利条約」がある。この条約の第30条においては、障がい者が利用しやすい様式を用いて、文化を楽しむこと、文化的な場所を享受する機会を有することを保障することを可能にする措置を行うこととしている。

このように考えてくると、博物館という公共施設においても障がい者への支援が求められていることがわかる。それは、博物館が娯楽施設である以上に、時代の「知」や「技」にふれ、それを享受する場だからである。しかし、次節で述べるように、博物館自体も陳列された展示物を眺めるという施設から hands-on 型の体験的施設へと展開し、その展示は五感を介して体感する場へと変化している。そのなかで、一言で障がい者といっても障がいの種類はさまざまであり、博物館における対応もかなり困難さが予想される。それだけに、その対応を個々の博物館に任せるのではなく、広範で多様な視点から検討することが必要になり、それは博物館を取り巻く今後の検討課題ということができる。

(3) 創造都市論の視点—障がい者を含むマイノリティ支援として

本節の最後に、博物館における障がい者支援の一つの可能性として「創造都市論の視点」から検討を試みる。

「創造都市論」は、人々が自らの想像力を働かせ、障がい者を含むすべての人々が協働した社会構築をはかることを目的とする。ここで、創造都市とは「芸術・文化産業により経済的に再生する都市」を意味する。創造都市を作るうえで重要になってくるのは、創造性を発揮できる市民であり、それを可能にする社会である。この創造都市では、社会包摂という視点から障がい者支援との結びつきが語られる。社会包摂とは、今まで社会から排除されていたマイノリティの人々に対して、社会への参

加ができるような取り組みや施策を行うことをさす。

創造都市論と社会包摂との関係性について、日本において創造都市論研究を最前線で進める佐々木雅幸は以下のように述べている。

「障害者や老人、ホームレスピープル、移民労働者を社会的に排除するのではなく、知識情報社会において発生する新しい格差の克服に加えて、急速なグローバル化が引き起こす難民問題の解決など「社会包摂」という課題が創造都市論に突き付けられているように思われる。」¹⁵⁾

すなわち、すべての市民が創造性を発揮できるような社会構築に向けては、社会的排除を受けているマイノリティを減らすことが重要であり、そのための手段が社会包摂ということになる。佐々木はこの議論のなかで、創造都市論と社会包摂が一体化した都市の事例としてボローニャ、横浜、大阪を取り上げている。いずれの都市も文化・芸術を中心とする社会包摂を行い、創造的な社会の構築を試みているという理由からである。

この創造都市論という視点から博物館における障がい者支援を考えてみる。それは障がい者を含むマイノリティを包摂する社会の実現という形で表すことができる。すなわち、社会的に排除された人々を包摂し、その人々が潜在的にもつ創造性を開花させる社会の構築—つまりは創造都市の構築—を進める必要がある。そして、その方法の一つとして用いられるのが文化・芸術的な活動である。とくに博物館は文化的・芸術的な側面を有する公共教育機関である。そのため、文化・芸術を用いたマイノリティ支援を行うことで、社会包摂への貢献、延いては創造都市形成への貢献を果たすことができる。本稿ではその具体的な方法論を提示するまでには至らないが、ここでは博物館において障がい者を含むマイノリティ支援を進めることの一つの必要性として問題提起としたい。

本節では、博物館において障がい者支援が求められる理由について、障がい者基本法の視点、文化権の視点、創造都市論の視点から検討した。これらの視点の中で、基本法的な視点と文化権の視点は博物館にとって受動的

なものであると思われる。それに対して、創造都市論の視点は博物館が能動的に関わるという問題を内包する。すなわち、障がい者支援を行い、障がい者と一緒に社会を構築していくという姿勢が求められるのである。

博物館を一つの教育機関、教育施設であると考え、そのキーワードは「生涯学習」や「社会教育」であるといえる。生涯学習とは「人々が生涯にわたって行うことができる学習」である。また、社会教育とは学校外で行われる学習のことで、博物館の他にも図書館や公民館などで行われている。博物館における教育が学校教育と違う点は、それが生涯学習施設であり、社会教育施設であるという点である。その意味で、博物館における教育が学校教育と大きく異なるのは、博物館では利用者が学びたいという意欲がある場合にはいつでも学びを実践することができることである。また、博物館での教育は年齢や性別、職業を問わない。したがって、博物館教育は「誰でも、いつでも、学びたいときに自分の興味をもったことを自由に学ぶことが可能である教育」といえる。これは博物館の公共性—万人に開かれた博物館—につながる。

博物館教育を社会における博物館の役割として捉えると、本節で述べてきた創造都市論構想の重要性が見えてくる。それは博物館の活性化につながると考えられるからである。博物館が創造都市論の視点で障がい者支援を行うことは、博物館が障がい者を含む社会構築の一端を担うことであり、そこに社会における博物館の新たな意義も見出されると思われる。

4. 問題提起(Ⅱ)—モノが語る歴史から人が語る歴史へ¹⁶⁾

(1) 博物館の在り方の変化

第2節で博物館の役割を検討する上で、博物館が「モノ」として何を展示するか—同様に何を収集、調査し、何を教育普及活動に用いるか—という問題に言及した。すなわち、博物館の実験装置に「ニュートンの万有引力の実験」というキャプションを付す場合に「ニュートン」は何を意味するかという問題である。この問題に入る前に、博物館とはその在り方をどのように変化させてきたのかについて簡単にふれておく。

かつてパリのヴィレット科学産業都市 (La Cité des sciences et de l'industrie, Vilette) の科学展示の責任者であったカロ (Paul Caro) は、博物館—とくに科学博物館—の在り方は時代とともに変化していったことを指摘している。カロは博物館が時代とともに三つのタイプの博物館を経て今日に至るとする¹⁷⁾。

その第一はいわゆる「陳列型博物館」で、初期の段階から博物館が踏襲してきたタイプである。このタイプでは、たとえばミイラや動物の剥製、実験装置や道具がショーウィンドウに並べられるように置かれ、それぞれにキャプションが付されて展示される。博物館の来館者は、ガラス越しにそれらの展示品を眺め、説明を読んで納得する。これはその展示物に興味をもつ来館者にはいいかもしれないが、観る側に事前に何らかの知識を要求する場合も多い。第二は「hands-on 型博物館」で、ところどころに来館者が直接ふれることができる展示物が置かれる。あるいは、電動で動く展示物が置かれることもある。要するに、来館者が展示に参加することで、自らの作業や展示物の動作をとおして展示内容を知り、理解するものである。科学博物館の場合は、館内で専門家によって演じられる公開実験などのデモンストレーションも同様の範疇に含まれる。カロはこうしたタイプの博物館が 1970 年頃から導入されるとしてカナダのオンタリオ・サイエンス・センター (Ontario Science Center) をその初期の例として挙げている。また、パリにおいては 1937 年創設の発見宮殿 (Palais de la Découverte) は古典的な「陳列型博物館」であるが、それでも科学実験のデモンストレーションは行われていたことを紹介している¹⁸⁾。こうした「陳列型」から「hands-on 型」への変化は博物館の様相を一変させた。すなわち、来館者が自ら参加する楽しみを感じながら展示に関わるという点で、博物館における自己学習の機会を大きく増大させたのであった。

これに対し、第三のタイプはいわゆる「テーマ・パーク型博物館」であると指摘する。これは純粋な博物館というよりも、ある種の商業的施設の集合体とでもいうべきものである。すなわち、科学博物館に加えて、植物園やプラネタリウムなど一場合によっては遊園地や公園—などを併設した施設である。パリのヴィレット科学産業都

市もこのタイプであると考えられる。今日ではこうしたタイプの博物館は数多く存在するが、たとえば、スペインのヴァレンシアでは、公園内に科学博物館、プラネタリウム、水族館、劇場などが併設された芸術科学都市が築かれている。こうした施設は、何かを学びに行くという目的からある種のレジャー感覚で来訪するというように、博物館それ自体の存在意義を変化させたといっても過言ではないが、実際には他の施設との相乗効果によって博物館を活性化させているということもできる。

(2) モノが語る歴史から人が語る歴史へ

ところで、博物館の展示内容には過去の歴史的実験やさまざまな発明を含む道具が展示されている。それは、現在までの科学や技術の発展を知るといふ科学史的な意味をもつ展示として位置づけられる。たとえば「万有引力による落下実験」として、真空中で重いもの (鉄のおもり) と軽いもの (鳥の羽) を落下させて、それらが同時に落ちることを確認する実験装置がある。このキャプションに「ニュートンによる万有引力」—ガリレイでもよいが—と記されていたら、その科学者の名前はどのような意味をもつのであろうか。こうした例は他にも存在する。たとえば、ロンドンのサイエンス・センターのギャラリーにはワットの蒸気機関の大掛かりな模型が展示されている。あるいは、パリのパスツール研究所 (現在はパスツール博物館) には、パスツールが生物の自然発生説を否定した際に用いた白鳥の首型フラスコが当時のまま現在もお展示されている。ここで挙げた例は、当時の実験やそれに至るアイデアを現代的に表したもの、当時の発明や発見を複製として再現したもの、当時用いていたそのものといった違いはあるが、いずれも科学者や技術者の発想を今日に伝える役割を果たしている。

こうした科学博物館に見られる科学史、技術史に関連する展示物は、その分野の理論の具現化や、あるいは、道具や装置としての概要や意味そのものを提示する。その一方で、その展示物には当該理論、その道具や装置を発案あるいは製作した人物の名前が刻まれている。それでは、展示物そのものが表している内容とそれに関わった人物とはどのように関係しているのであろうか。その名前は観る人々に何を語るものであろうか。

一つの例を挙げる。【図 1】はレオナルド・ダ・ヴィ

ンチ (Leonardo da Vinci:1452-1519) によるデッサンで、現代的にいうなら「放物線作図機」を表している。おそらくはレオナルドはほとんどの場合デッサンに描いた機器を実際には製作してはいないが、このデッサンを具現化したのが【写真1】の模型である。これが「放物線作図機」であることは、放物線が円錐を母線に平行な平面で切った断面の境界線が放物線となることを根拠とする。すなわち、レオナルドは一定の角度で開いたコンパスを回転する際に生じる円錐面を考え、コンパスの一方の足を可動式として、母線に平行な平面上に図形を描くことを考えたのである。したがって、これらを展示する際には、「レオナルド・ダ・ヴィンチによる「放物線作図機」のデッサンおよびその具現模型」といったキャプションが付されることになる。

ところで、レオナルドがこのデッサンを描いたのは15世紀後半から16世紀初めとなるが、その時代を考えると、この道具は今日では「放物線作図機」と呼べるにしても、当時としては「パラボラ作図機」である。ここで「パラボラ」とは古代ギリシアにおいて円錐の切り口として得られる曲線の名称であり、それ自体はまだ物体を投げた際の軌跡である放物運動を意味してはいない。この時代にはこの曲線はまだ放物線としては認知されていない。このような円錐の平面による断面の境界に現れる曲線—円、楕円、放物線、双曲線—は円錐曲線 (conic section) と総称されるが、もともとは古代ギリシアのメナイクモス (Menaichmos, Menaechmos: B.C. 4C.) によって発見されたとされ、その後アレキサンドリアの数学者アポロニウス (Apollonius: B.C. 3C.) が8巻からなる『円錐曲線論』(B.C.225頃)を著してその体系を著書にまとめたとされる。その一方で、これらの曲線が天体が描く軌道や物体を投げ上げた際の軌跡として議論されるのは、ケプラー (Johannes Kepler: 1571-1630) やオイラー (Leonhard Euler: 1707-1783) の数学的議論を待たなければならない。

この事実を考えると、「レオナルド・ダ・ヴィンチによる「放物線作図機」のデッサンおよびその具現模型」というキャプションに登場する、「人の名前」と「作品の内容」について考察する方向性が示唆される。すなわち、作品 (モノ) としてのレオナルドのデッサン (およ

び具現化模型) と、それをデッサンに描いたレオナルド (人) について以下の事実が明らかになるのである。

- ・「モノ」としては、古代ギリシアで議論されたパラボラ (放物線) の存在はルネサンスの当時に、その概念と理論がそのまま伝えられていた。また、ルネサンス期にはこの概念が古代ギリシアのまま理解されており、それ以上の展開はなかった—少なくともレオナルドにおいてはそうであった。
- ・「人」としては、レオナルドは、何らかの経緯で古代ギリシアの円錐曲線論を目にしていた。ただし、レオナルドがギリシア語の原典を読んだ可能性はほとんどないので、おそらくは、原典あるいは解説書のラテン語版か俗語版 (イタリア語版) を読んでいたと想像される。

こうした例を考えると、博物館の展示物のモノ (内容) と同様に、それに関わる科学者や技術者の名前もまた展示する上での重要な要素となることがわかる。これは、科学史の捉え方、研究手法に関わる問題である。すなわち、科学史においては【図2】に示すような内的理論史および外的要因史の双方からのアプローチが可能になるが、科学や技術の歴史的展開を人間営為の歴史として捉えるならば、それらを総合した全体史的なアプローチが可能であり、むしろ有用となる。

こうした科学史の捉え方をふまえて博物館展示を考えると、以下の点が明らかになる。「モノ」すなわちさまざまな概念、理論、道具などの実物や具現化は、それ自体が考案された背景をもつ。その時代に登場した「モノ」はそれ自体で成立するが、後の時代にはその概念、理論、道具などがそのまま、あるいは、何らかの展開の結果として伝えられることになる (内的理論史)。したがって、科学博物館における現代科学技術に関わる展示物は、それ自体で現代的意味を伝えることになる。その一方で、「人」が登場する場合には、対象となる「モノ」に対するその人自身の発想 (アイデア) にしても、あるいは、伝えられた内容に対するその人自身の理解にしても、その人自身の背景が存在することになる。すなわち、対象としての「モノ」を議論する背景 (個人的、社会的)、

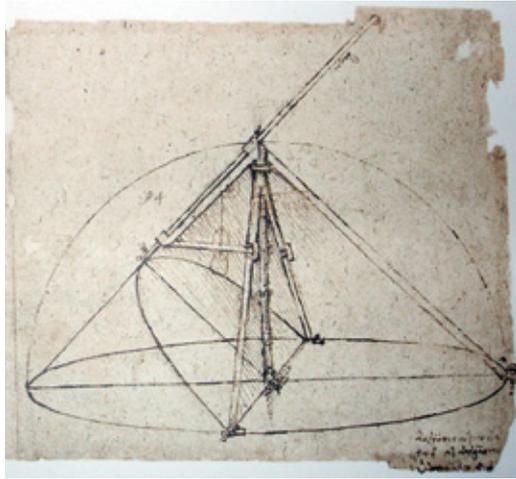


図1 レオナルドによるデッサン¹⁹⁾ (放物線作図機)

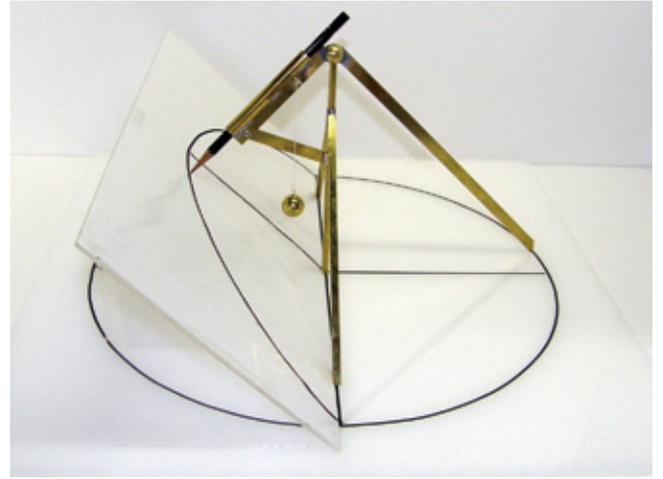


写真1 図1の具現化模型²⁰⁾

情報の伝達状況, それを世に公表する場の存在 (受容も含めて) を考慮する必要性が生じる (外的要因史).

博物館展示—とくに科学史や技術史に関わる展示—にはこうした二つの側面があることは重要であり, 逆に「モノが語る歴史から人が語る歴史」への展開—モノがつなぐ歴史から人がつなぐ歴史への展開—は博物館の展示物を人間営為として理解する上で一つの有効な手段であると感じられる。

5. 問題提起 (Ⅲ) —モバイルミュージアム構想

今日の博物館を考える上で重要となる要素に経営の問題がある。それは、博物館が展示物を準備して来館者を待つという従来のあり方が限界にきていると感じざるを得ないからである。確かに人々の関心をひいて来館者を呼び込む、あるいは、実験や工作などワークショップを開催して子供たちの夏休みの研究課題の手助けをするなどの手法、対策によって博物館の活性化を促すことほどの博物館でも実践していることと思われる。しかし、それ以上に博物館のあり方を再考する施策も重要となる。本節ではそうした一つの方向性としてモバイルミュージアム構想について検討する。

(1) モバイルミュージアム構想

モバイルミュージアムとは、一つの博物館が所蔵する資料を一つのユニットとして考え、そのユニットを単体であるいは複数用意し、一定の期間ごとに博物館の内外を問わずさまざまな場所において展示することを指す。とくに、そうした展示ユニットを移動させながら—ときにはユ

ニットそのものに移動手段を付加しながら—博物館との連動をはかるネットワーク移動型展示のことである。

この発想の出発点の一つが1962年にユネスコが考案したミュゼオバスである。複数の資料とキュレーターを大型トレーラーに乗せ、まだ十分な機能を備えた博物館のないアフリカの人々に展示を紹介したのである。これはいわゆるモバイル・ユニットであり、このミュゼオバスに博物館と類似した機能をもたせ、さまざまな場所での展示を可能にする発想であった。こうした移動型「展示教育」は、場所に限定されずどこでも実施できるという可能性を備えている。

モバイルミュージアムの例としては、フィリピンにおける「Mobile Museum Boxes」プロジェクトが存在する。このプロジェクトは、一つの展示物を「Mobile Museum Boxes」と呼ばれる箱に収納して移動型展示ユニットとするものである。こうした持ち運びが容易な「モバイル・ユニット」を準備することで、ミュージアムへのアクセス機会が少ない人々にも展示物を提供できることになる。具体的には、このプロジェクトでは2015年12月9日から12月22日までマニラの国立人類学博物館で自然史資料を中心にテスト公開を行い、翌2016年の1月18日から1月29日までの期間にミンダナオ国立大学イリガン校で、さらに2月2日から2月13日にセイヴィア大学とミンダナオ島の二箇所を巡回した。このプロジェクトが特徴的であるのは以下の点である。一つは、箱に展示物を収納し、蓋を開ければ展示が出来上がるという基本型を決めることで、箱の仕様を一

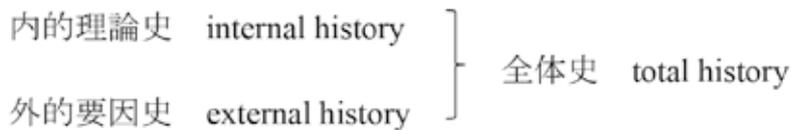


図2 科学史のアプローチ

意に定めた点である。これは「Mobile Museum Boxes」の最も有効な特徴であり、将来的に、箱の数を増やしたり組み合わせを変えたりすることで、何通りもの展示ヴァリエーションが可能となる。また、このプロジェクトには日本人も関与していたが、フィリピンで開発する展示キットが現地でのニーズと乖離してしまうことを避けるため、制作プロセスの各段階で関係者の意見聴取を行うこととした。また、現地の大学教員などの専門家を対象とした事前調査や、展示公開時の観覧者を対象とした展示評価に関する事後調査を実施したことも特徴的であった²¹⁾。

このプロジェクトでは、「Mobile Museum Boxes」を最小単位としたミュージアム展示を可能にした。とくに組み合わせの自由度や設営の簡便化によって、対象となる現地の人々の特性に応じた展示が可能となったのである。繰り返しになるが、この「Mobile Museum Boxes」による展示は、「モバイル・ユニット」を基本とした簡易ミュージアムの開設可能性、箱の蓋を開けるだけで展示設営ができるという簡便性という二つの特徴を備えていることがわかる。

上で述べたミュゼオバスはモバイルミュージアム構想の発端の一つであるが、フィリピンの事例はまさにモバイルミュージアム構想の具現化と考えることができる。これらの根幹には共通した考え方—移動式の簡易ミュージアムの開設と展示設営の簡便性—がある。それと同時に、モバイルミュージアムには別な側面もある。博物館で通常は展示されていない資料の開示という点である。すなわち、常設には向かない資料でも、移動式の展示ではそのときどきに応じて活用が可能になる。これはモバイルミュージアムが博物館にもたらすメリットとも考えられる。

日本国内の事例としては、モバイルミュージアムの研究者である東京大学総合研究博物館の西野嘉章教授を中心としたプロジェクトがある。その代表的な例が、新日

鉄興和不動産の青山本社ビルにおいてオフィス・モバイルと称して行われている自然史および文化史を中心とした展示である。これは、モバイルミュージアムのパイロット事業「モバイルミュージアム001」として2007年から始められたが、オフィス空間にさまざまな展示物を配し、その内容を半年に一度のペースで更新していくというプロジェクトである。現在の東京大学総合研究博物館のホームページにおいてその概要を見ることができる²²⁾。

このホームページでは、

「モバイルミュージアムとは、博物館に収蔵されている学術標本を小型ミュージアム・ユニットに組み入れて、社会の様々な場所に展開・流動させる日本初の遊動型博物館です。」

と説明がなされ、その解説文の冒頭の見出しには

「巨大集中型のミュージアムから分散携帯型のミュージアムへ
ミュージアム概念の根本的転換をめざす次世代型モバイルミュージアム」

と謳われている。これらは、まさにミュゼオバスやモバイル・ユニットによる展示と共通のコンセプトを表している。すなわち、博物館に所蔵されている資料が従来の館内展示から館外へと「遊動」し、博物館に類する空間を構成する。この場合はとくに産学連携のモバイルミュージアムの典型例でもあるといえることができる。

東京大学総合研究博物館の例は一つのパイロット事業であるが、実際には企業から資金面や展示場所の提供という支援を受けている点では企業のメセナの活動の一環とみられることもできる。しかし、こうした企業との連携は博物館にとっても重要であり、次項で紹介するように、モバイルミュージアム構想を活用した博物館同士の相互

連携や博物館と自治体との連携は博物館活性化の一つの重要な要素となり得ることが期待されるのである。

(2) 博物館や地域におけるネットワークとモバイルミュージアム

前項ではモバイルミュージアムの概要と事例について述べたが、これは単に移動式展示という特徴を有するだけではない。むしろ、複数の博物館同士あるいは博物館と地域との連携を促進させるという可能性を内包する。その際にキーワードとなるのが「小規模多重展示」である。

「小規模多重展示」とは資料の展示と保全（保管して修復などをすること）をうまく循環させるといった展示手法を意味する。すなわち、展示と保全といういわば相反する状況を両立させる合理的な手法であるということが出来る。この手法を活用することで、各展示において使用していた資料を保管し、保管していた別な資料を展示することで、資料の修復や資料を可能な限り休ませることが可能になる。また、展示からはずれた期間は、その資料に関する研究や教育への活用も可能になる。

こうした「小規模多重展示」は博物館の活性化にもつながると考えられる。「小規模多重展示」の基本は展示と保全を循環させること一言い換えれば資料を展示の場と所蔵庫の間で循環させること一である。それは同時に、資料を展示の合間に他の博物館や教育・文化施設との間で「循環」させることを可能にする一モバイルミュージアムとしての一つの可能性を生じさせる一のである。これに類する例としてねぶた祭における「ねぶた」を考えてみる。「ねぶた」は長い時間をかけて作られるが、それは青森市の一つの祭りであるねぶた祭だけで消費されるのではない。実際には、青森市の後も幾つかの町や村においてねぶた祭りがその規模を小さくしつつ催される。つまり、「ねぶた」はある意味では一つの循環資料である。同時に、いくつかの場で用いられるということは、それは展示資料になぞらえれば、一つの資料を複数の博物館で展示することに相当する一すなわち展示手法としてのモバイルミュージアムなのである。それは同時に、経営的に問題を抱える博物館にとっては、資料が順次他の場面で用いられるという点で、経済効果を生み出すことにもつながる。

上で述べた「小規模多重展示」による博物館の活性化

にとって重要な役割を果たすのが、博物館同士あるいは博物館と地域とのネットワークの構築である。博物館同士のネットワークによって自らが所蔵する資料を相互に貸与、借用することは、恒常的な一ともするとマンネリ化する一常設展示を刷新へ向かわせることにつながる。自館が所蔵せず展示ができない資料の展示が可能になるのである。ここでは大規模な企画展を想定しているのではなく、博物館同士が頻りに資料を貸し借りすることで、その「循環」をはかることができる。これは一つの意味でのモバイルミュージアムである。また、それは博物館同士に限った問題ではない。博物館がたとえば地域のコミュニティ・センターと連携することで、博物館が所蔵する資料を多くの人々に供することが可能になる一小規模な資料の移動展示という点ではモバイルミュージアム活動である。これは、地域の活性化につながると同時に、知名度という点でも経営面という点でも博物館にとって意義は大きいと考えられる。

このような成功事例の一つが宮城県気仙沼市にあるリアス・アーク美術館で、地元との協力関係が非常に理想的な形で進められている。この美術館は、芸術作品としては東北、北海道の各地域の芸術家を中心とした常設展を設置しているが、同時にこの地域に関わる歴史、民俗資料館としての常設展示も行っている。そこでは、この地域の豊かな「食」をテーマに、この地域に特有の民俗や生活文化を総合的に展示し、地元の連携がはかられている。すなわち、この美術館では地元の人々とのネットワークによる協力関係を構築することで地域コミュニティにおける自らの位置づけを確かなものにしていく。

博物館が、地域の文化・教育活動に積極的に関わっている活動もある。上で紹介した東京大学総合研究博物館では、モバイルミュージアム構想に基づいて「スクール・モバイルミュージアム」というプロジェクトを立ち上げ、文京区教育センターとの連携をはかっている。これは文京区立湯島小学校の使用されていない教室を利用し、3か月ごとに小学生を対象にした体験型の企画を行うというものである。この活動に関しては以下のような意見が寄せられている」

「展覧会の来訪者となる児童にとっては、思いがけ

ないイベントだ。ある日突然、見慣れた学校の教室が展覧会会場へと変貌しているのだから。ここに、もう一つの隠された意図がある。それは各家庭の事情によらず全児童にアプローチできることだ。」²³⁾

企画する側が博物館に関わる研究を進める大学博物館ではあるが、博物館のノウハウを生かし、資料などを持ち込む形で区の教育活動の一端を担っているという点では、まさにモバイルミュージアムの典型的な例であるといえることができる。

これまでモバイルミュージアムについて、その概要や特徴をふまえて今後の博物館活性化に向けた可能性について検討してきた。モバイルミュージアムとは、その規模に拘わらず、基本的には博物館が主導する「移動型展示」システムといえることができる。それは、博物館が所蔵する資料、あるいは、さまざまな知識を博物館を越えて教育、普及するという点で重要な役割を担っていると思われる。しかし、本節の最後に述べるならば、今日のICTの進展を考えるならば、その影響は確実にモバイルミュージアムにも及ぶという点である。すなわちヴァーチャル・リアリティの世界である。そこには、ともするとモバイルコンピュータが1台あれば、全てが済んでしまうという危惧が存在する。すなわち、歴史的な遺物、具体的な道具などという「本物である“モノ”」を持って「本当の人間」が演じるという博物館本来の姿が侵略されるという脅威が存在することも事実である。逆に、ICTをうまく活用することで、モバイルミュージアムがそうした脅威を克服し、人間による文明営為を人々に伝えることが期待されるのである。

5. まとめにかえて

本稿では「博物館を考える」というテーマで、博物館の定義、機能と役割について再確認し、その上で今後の博物館の在り方について、三つの問題提起を行った。「(I)万人のための博物館」では、博物館が社会に対して担う役割としての公共性から障がい者支援の必要性について検討した。また、「(II)モノが語る歴史から人が語る歴史へ」では、とくに科学史に関する展示を対象に、展示物がさまざまな背景(外的要因)をもつことを示し

た。さらに「(III)モバイルミュージアム構想」では、博物館の新たな機能としての移動型展示の可能性についていくつかの事例を紹介した。これらはすでに数多くの機会で見られてきた問題であるが、本稿が意図したのは博物館の内と外の関係性—博物館と社会や一般の人々の関係性—を考えることであった。今回はこの関係性を考える上で、博物館が何びとをも受け入れるにはどうすればよいか、博物館は人間営為の何を伝えるのか、博物館はどのように社会と積極的に関わることかという点から、今後の課題の一端を提示したに過ぎない。今後は、博物館のより一層の活性化、博物館に対する人々や社会の側からの理解や認知に向けてはさらなる検討を目指す。

(文献)

- 1) 公益財団法人日本博物館協会は「博物館における新型コロナウイルス感染拡大予防ガイドライン」(2020年5月14日付、5月25日に更新)を出して博物館における感染防止の徹底をはかっている。
Webサイト: coronaguide0000.pdf (j-muse.or.jp)
(2021年12月20日閲覧)
- 2) 『博物館法』, 『e-Gov 法令検索』参照
Webサイト: <https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=326AC1000000285>
(2020年12月20日閲覧)
- 3) ICOMのホームページ。ここでは博物館の定義(Museum Definition)として以下のとおり記されている:
“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.”
Webサイト: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
(2021年1月10日閲覧)
- 4) 高橋雄造『博物館の歴史』, 法政大学出版局, 2013年, pp.11-12(引用も同様)。
- 5) ホルスト・ブレーデカン普著, 藤代幸一・津山拓也訳, 『古代憧憬と機械信仰』, 平文社, 1996年, p.41
- 6) curio case (英) 前面がガラス張りで見えるキャビネットのようなもの。
- 7) ベアントブルンナー, 山川純子訳, 『水族館の歴史』, 白水社, 2013年, p.23
- 8) 高橋『博物館の歴史』, 2013年, p.12
- 9) 高橋, 前掲書, p.13
- 10) 安高啓明『歴史のなかのミュージアム—驚異の部屋から大学博物館まで』, 昭和堂, 2019年, pp.229-230
- 11) 大学博物館に限ったものではないが, 科学技術社会論学会第19回年次研究大会, オーガナイズ・セッション「博物館資料を活用した科学史の研究および展示・演習・アーカイブ化の試み」(2020年12月5日開催)においては, 以下の報告がなされている:
・吉岡克己「旧制姫路高等学校物理実験機器資料群の現状と科学での活用」
・菱木風花「科学者のノート類を整理する—国立科学博物館所蔵「長

- 岡半太郎資料」の目録再作成に向けて」
- ・河野博人「日本物理学者資料の発見から利活用まで：「久保亮五資料」構築の経験から」
- 12) 「障害者基本法」, 「e-Gov 法令検索」参照
Web サイト：<https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=345AC1000000084>
(2020 年 12 月 20 日閲覧)
n.b. 政府の基本法では「障害者」と記述されているの、本稿でもそのまま記述する。
 - 13) 「障害者基本法」, 「e-Gov 法令検索」参照
Web サイト：<https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=345AC1000000084>
(2020 年 12 月 20 日閲覧)
 - 14) 「文化芸術基本法」, 「e-Gov 法令検索」参照
Web サイト：<https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=413AC1000000148>
(2020 年 12 月 20 日閲覧)
 - 15) 佐々木雅幸, 水内俊雄 (編) 『創造都市と社会包摂』, 水曜社, 2009 年, pp. 36-37
 - 16) 本節の内容は, 科学技術社会論学会第 19 回年次研究大会, オーガナイズ・セッション「博物館資料を活用した科学史の研究および展示・演示・アーカイブ化の試み」(2020 年 12 月 5 日開催)における以下の報告に基づく(このセッションは文部科学省科学研究費, 基盤研究 (B) 「17-18 世紀光学の実像の解明: 「ニュートンのプリズム」の実験的分析を中心に」(2020-2023) (研究代表者: 多久和理実) の助成による [JSPS 科研費 20H01227]).
・平野葉一「数学史・科学史に関連する展示物作成とその活用」
 - 17) Paul Caro: The autodidactic museum in France and other counties, *The Passion to Learn*, Ed. by J. Solomon, Routledge Falmer, 2003, pp. 108-111.
 - 18) Ibid., p. 110.
 - 19) レオナルド・ダ・ヴィンチ『アトランティコ手稿』, 第 XII 巻, 紙葉 1039Recto
 - 20) 東海大学文学部, 平野研究室で製作 (製作者: 菊地宣行)
 - 21) 寺田鮎美 (著) 『参加型の展示プロジェクトデザイン〜フィリピンにおける「Mobile Museum Boxes」の事例〜』日本ミュージアム・マネジメント学会, 2017 年, p. 92.
Web サイト：http://www.jmmanet.org/cabinet?action=cabinet_action_main_download&block_id=38&room_id=1&cabinet_id=2&file_id=822&upload_id=1029
(2019 年 12 月 05 日閲覧)
 - 22) 東京大学総合研究博物館のホームページ, 「モバイルミュージアム」参照
Web サイト：<http://www.um.u-tokyo.ac.jp/mobilemuseum/about.html>
(2021 年 1 月 10 日閲覧)
 - 23) 宮本英昭, 洪恒夫, 関岡裕之, Dohm James M, 新原隆史, 洪鵬, 逸見良道, 清田馨, 小熊みどり, 菊地紘, 平田直之 (著) 『産学官連携による惑星科学アウトリーチの試み』2014 年, p.325.
Web サイト：https://www.jstage.jst.go.jp/article/yuseijin/23/4/23_KJ00009747045/_article/-char/ja/
(2019 年 10 月 23 日閲覧)

