

博物館を考える (2) —博物館の社会性

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 (2) –The Sociality of Museums

*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

A museum is one of the most effective institutions that encourage people to study their natural, social, and cultural environment. This is because museums convey the history of human wisdom and activity in various fields and motivate people to examine their present society and think about the future. However, many museums are currently difficult to manage; for instance, the number of visitors has not increased much recently. In fact, considering the current state of museum use, museums deal with various issues such as its position in society and management instability. Continuing from the previous paper titled "A Remark on Museums (1)" (published in the last issue of this journal), this study discusses the "sociality" of museums, considered as one of the most important factors of their significance. It examines sociality from three viewpoints: the conditions of museum websites, the application of the "social model" derived from disability studies, and the possibility of museum activities based on industrial characteristics. As to the first point, the study shows that information dissemination through museum websites should be an important factor, as they enable people to share indispensable knowledge and perspectives to understand their natural, social, and cultural environments. The second point concerns issues encountered by minorities including the handicapped. The "social model" can offer a new prospect in which museums assign the same significance to both majorities and minorities. The main discussion of the third point is the fact that museums are categorized into four industrial characteristics with their respective challenges: equipment industry, epidemic-dependent industry, media industry, and public service. Meanwhile, the study introduces some examples showing the possibility of opening opportunities through cooperation with the regional administration and even other industries. All those discussed above stimulate the "sociality" formation of museums. Consequently, museums enable individuals to cultivate their own culture and finally help promote and maintain their awareness of society as an aggregate of such individual culture.

Keywords: museum, museum website, sociality of museums, social model, museum management

Accepted, Jan. 15, 2022

1. 序—問題提起

現在日本には国立、公立および私立を含め数多くの博物館およびそれに類する施設がある。実際にはそれらの形態や規模はさまざまで、また特徴も千差万別である。実際、博物館は、歴史や社会、文化や芸術、科学や技術というように対象によってさまざまな特徴を備えている。しかし、そのいずれもが、対象とする領域や分野の

資料（史料）を収集保管し、それらを調査研究し、大衆に開示することで知識や技術の普及をはかるといふ、博物館本来の機能を有していることはいままでのない。こうした博物館の基本的な定義、機能や役割に関しては『文明』の前号での研究ノート「博物館を考える(1)」¹⁾において紹介したが、同時に「開かれた博物館」という主題の下で、「万人にとっての博物館としての障害者支援を含む施策」として創造都市論と社会包摂の関係についても検討した。また、博物館の経営上の活性化に向けた一つの将来的な方向性として「モバイルミュージアム構

本研究ノートは、『文明』の投稿規定に基づき、レフェリーの査読を受けたものである。原稿受理日：2022年1月15日

想」についてもその可能性を探った。今回は前稿のこれらの議論を前提にして、博物館がもつ社会的意味—ここでは「社会性」と呼ぶ—について検討する。なお、本稿では博物館以外の美術館などの他、動物園や水族館などの施設も含めて「博物館」と総称して扱う。

ここでいう博物館の「社会性」というのは、博物館が単に公共性を有するというだけの問題ではない。むしろ博物館が社会や人々にとってどのような意味をもち、どのような役割を担うか—博物館と人々や社会との相互の関係性—という問題である。

これに関しては安高啓明が興味深い話を記している²⁾。わが国における博物学や博物館の起源は江戸時代の本草学や本草会に遡るといふ³⁾。当初は書物をとおして知識交流が行われていたものが、標本など実物調査などの名目で本草の研究会が行われ、それに古器類や化石、剥製が加えられてある種の陳列会になったとされている。これは専門家内部での知識の交換、共有が目的ではあるが、それでも実物を陳列（展示）するという点で、一つの意味で博物館の役割を果たしていると考えられる。すなわち、こうした知見の交換、交流それ自体が社会性を有すると考えることができる。他方、多少性質は異なるにしても、フランスのルーヴル美術館の例もある⁴⁾。もともと王宮であったルーヴル宮に所蔵されていたさまざまな美術品は、フランス革命に先立つ1750年頃から民衆への公開の計画が取りざたされていた。その後、とくにルイ16世の治世下の芸術相であったダンジヴィエ伯(Comte d'Angiviller)の熱い意志もあって、革命後の国民公会を経て1792年9月16日にルーヴル美術館の設立、翌1793年8月10日—ルイ16世の処刑の1周年を迎える日—to開館に至った。その結果、王室の所蔵品であった数多くの絵画などの芸術作品が民衆の目にふれることとなる。ここでも、一般民衆への開示による芸術作品の共有という構図が見て取れる。

表1 博物館数

博物館の種類	館数	合計
登録博物館	914	5,738
博物館相当施設	372	
博物館類似施設	4,452	

いふならば博物館の社会性とは、一つには博物館が所蔵品の展示や種々の活動をとおして人々に知識や技術を提示し、それらが社会に共有されることである。逆に、そうした機能や役割を担うことで、博物館は人々に自然、社会、文化についての検討を促す最も効果的な機関の一つとなる。それは、博物館が、歴史や社会、芸術や文化、科学や技術といった各分野において、人間の叡智と活動の歴史を伝え、そこから現在の社会を眺め、未来を思考することを推し進めるからである。それは同時に博物館が一つの文明装置であることを意味する。

本稿では、こうした博物館の社会性に焦点を当て、現在の博物館についてWebsiteの在り方、社会モデルの展開、博物館の産業構造といった視点から検討する。

2. 博物館のWebsiteに関する検討⁵⁾

(1) 博物館におけるWebsiteの必要性

人々はどのように博物館の存在、その活動を知り得るのであろうか。博物館の利用者には直接訪問する人々に加え、博物館のWebsiteを閲覧する人々もある。

文化庁の調査(2018)では、日本では登録博物館や博物館相当施設を含めて5500を超える博物館に類する施設が存在する(詳細は【表1】参照)⁶⁾。他方、博物館の年間来館者は、登録博物館(動物園等を含めて)では年平均で1館当たり72,000人(月当たりでは6,000人)、博物館類似施設も含めた全体でも1館当たり年平均52,000人(月当たり4,400人)である(【表2】)。この数がそれほど多くないことを考えると、博物館にとってインターネットでの情報発信は重要な要素となる。とくに昨今のCovid-19の蔓延による閉館や入館制限を考えるならば、Websiteの役割は益々大きくなっているが、むしろそれは博物館自体の存在意義や運営という点で不可欠な要素であると考えられる。

博物館は、資料を収集して研究調査し、それらを展示

表2 来館者数(平均)

博物館の種類	来館者数/年	来館者数/月
登録博物館 (動物園を含む)	72,000	6,000
博物館全体	52,000	4,400

して教育普及に寄与するという機能をもつ。それは社会に対する博物館の重要な役割である。それでは、博物館は Website をとおしていかなる情報を発信し、また、Website の閲覧者（来館希望者も含めて）はそうした情報をどのように受け取るのだろうか。これは、博物館の社会性という点からすると、博物館が Website をとおして人々に自然、社会、文化といった知識をどのように伝達し、それらに対する人々の意識をどのように醸成し得るのかという問題でもある。

(2) 博物館の Website に関する調査—現状と課題

こうした問題に対し、本研究では日本の国立博物館（13 館）および大小の公立博物館（132 館）を選び、それぞれの Website に対して以下の各項目を設定して調査を行った：(1) Website の形態、(2) 展示物の紹介状況（ギャラリー）、(3) ヴァーチャル・ミュージアム（類するもの）の存在、(4) アーカイブやデータベースの存在、(5) 館内活動の紹介（講演会、公開実験）、(6) Google map による館内閲覧、(7) 動画配信（You Tube など）。これらの項目から、各博物館の Website が博物館のコンセプトや展示、活動をどの程度発信しているかの分析を試みた。これらの各項目は、博物館の各機能との関連で設定したものである。たとえば、収集・調査など研究機関としての機能（(4) など）、展示や教育普及に関わる機能（(2)、(5)）などである。また、博物館の種類に応じた外部への発信度も検討した（とくに (3)、(6)、(7)）。逆に、これらの情報の発信形態が、閲覧者の資料や情報の収集、展示内容への理解、活動への参加という点でいかに有効であるかについても検討した⁷⁾。

これらの調査から、Website の形態は基本的には博物館の規模や資金等の経営規模に依存することが見て取れた。たとえば、ここで挙げた国立博物館はすべて独自の

Website を設置しており、また、SNS を利用している博物館もかなり見られる。Web 上での博物館の再現という点からすると、館内をある程度自由に訪問できる形式のヴァーチャル・ミュージアムを設定している館はそれほど多くはない（国立博物館でも 50% 以下）。また、国立博物館に見られる特徴でもあるが、ほとんどの博物館で Google map の Street View を導入して何らかの館内訪問ができることもわかった。また、国立博物館ではすべての館で、データベースあるいはアーカイブズを整備しており、Website をとおして所蔵物の情報にアクセスできるようになっていたのも特徴的であった。これは、おそらく研究者などの専門家および高度な関心をもつ人々に対する情報の提供、共有を意図したものであると感じられた。

これに対し、調査した公立博物館（132 館）に関しては多少事情が異なっている。Website の開設にしても、主要な都市の公立博物館では独自の Website 開設が見られるが、公立の小規模博物館（類似施設を含む）では地方自治体の Website のなかで文化関連施設として開設されているものもかなり見られた（調査対象の公立博物館の約 30%）。以下の【表 3】には、これらの博物館の Website における各調査項目（Google map を除く 6 項目）の結果を挙げてある。Website の開設に関しては上で述べたとおりであるが、写真などのギャラリー開設などによる展示物紹介が十分に整備されている博物館は全体のほぼ半数であり、ヴァーチャル・ミュージアムはほとんど設定されていない。また、データベースやアーカイブ、動画配信にしても、たとえば地域や歴史的人物に特化した博物館もあり、それぞれの性格を反映した結果となっていると感じられる。

上で示したのは Website の形態という視点から調査

表 3 公立博物館（132 館）の Website の特徴

Website の状況	Website の開設状況	展示物紹介	ヴァーチャル・ミュージアム	データベース アーカイブズ	活動紹介 (講演・実験)	動画配信
整備されている	68.9%	47%	2.3%	20.5%	32.6%	0%
部分的な整備	31.1%	37.9%	8.3%	18.2%	30.3%	15.2%
整備されていない	0%	15.1%	89.4%	61.3%	37.1%	84.8%

結果であるが、博物館による資料の研究調査、教育普及という点では Website 上においても幾つの特徴が見えてくる。それは、歴史博物館や郷土資料館といった歴史・文化系博物館と科学・技術系博物館では顕著な違いが見られる点である。歴史・文化系ではデータベースなど所蔵資料の詳細な情報を開示しているところが多い。他方、科学・技術系では展示物やイベント（実験ショーなど）を紹介しているものが多く、You Tube などによる動画配信も見られる。これは、博物館自体の特徴を反映していると考えられる。すなわち、歴史・文化系では、研究者も含めて関心のある人々を対象に所蔵資料を開示する（来館しなくても）ことが重視されている。また、科学・技術系では、展示内容を見て楽しんでもらう（将来的な来館を促す）ことを目的としたものが多く、その点では子供たちの科学や技術への関心の活性化などをターゲットにしたイベントホールの性格を有していると感じられる。

博物館の社会性という点から見ると、博物館の Website はそれぞれの博物館の性格に応じたそれ相応の情報発信を行っていることは見えてきたと思われる。しかし、冒頭で述べた博物館の来館者数は、博物館に対する人々の認知に対する危惧を感じさせる。博物館の Website の閲覧数に来館者数がそのまま呼応するとはいえないにしても、情報化社会にある現在では Website の重要性に対する再認識も必要に感じられる。昨今のコロナウイルス蔓延への対策を考えてみても、博物館の Website ではいくつかの特別な企画（たとえば「おうち博物館」など）は見られるものの、必ずしもコロナウイルス対策に特化するといった著しい傾向は見い出せなかった。これはむしろ、博物館に情報提供施設として従来からその機能が定着している（歴史・文化系）ことと、むしろ来館を目的としている（科学・技術系）ことの表れであるとも推察される。その意味でも、Website を活用した博物館の社会性の新たな方向性が模索されることが期待されるのである。

3. 社会モデルという視点から⁸⁾

(1) 博物館と障がい者支援

前稿の「博物館を考える(1)」では、万人のための

博物館という点から博物館における障がい者支援について、創造都市論と社会包摂をふまえて検討した。すなわち、すべての人々が創造性を発揮できるような社会構築に向け、マイノリティをも含めた社会包摂の意志を内包した協働社会の実現を目指すというもので、博物館もその一端を担うことが求められるという議論であった。実際、障がい者を含むマイノリティ支援も博物館の社会性に大きく関与する。それは、博物館が過去から現在へと続いてきた人間の叡智を広く周知し、そこから未来へとつながる知の創造を人々に促す役割を担うからであり、その社会には障がい者をはじめとするマイノリティも含むからである。以下では前稿での社会包摂の議論をさらに展開させ、とくに障がい者支援としての「社会モデル」の考え方について検討を進める。

【表4】が示すのは、2019年（令和元年）の調査による「障がいをもつ来館者数の増減」である⁹⁾。この表からは、障がい者による博物館およびそれに類する施設の利用という点で全体としては大きな変化はないものの、来館者数は確実に増加を示していることが認められる。これは障がい者の社会的行動の増加を示すものと理解できるが、その反面、6割を超える施設で変化が見られないことは、博物館における障がい者支援が必ずしも進んでいないことを示していると思われる。

(2) 社会モデル形成の背景としての「障害学」の登場

一方、障がい者支援に関しては、20世紀後半から今世紀にかけて基本的な考え方の転換が見られる。それは「障害学」¹⁰⁾ (disability Studies) なる discipline の登場である。この「障害学」は「社会モデル」を検討する上での基礎になるので簡単に説明する。

長瀬修は「障害学」に関して「障害学、ディスアビリティ・スタディーズとは、障害を分析の切り口として確立する学問、思想、知の運動である」¹¹⁾ とし、これが従来の医療や社会福祉の視点や枠組みから障がい者を脱却させる試みであると主張する。すなわち、これは「障がい個人に対する医療や福祉の対象とする立場から脱却させ、一つの「文化」—生活様式・行動様式および価値観をも含む広義の文化—としてとらえ直す試み」であると理解される。

実際、「障害学」の成り立ちは、「インペアメント」

表4 博物館に来館した障がい者数の推移

		館数	障がい者の利用(%)		
			増加傾向	減少傾向	変化なし
	全体	2,314	21.2	1.7	73.5
館種	総合	129	32.6	2.3	62.8
	郷土	248	12.5	0.8	84.7
	美術	497	24.3	2.0	70.0
	歴史	1,108	16.9	1.6	77.3
	自然史	101	24.8	1.0	70.3
	理工	102	46.1	1.0	52.0
	動物園	41	39.0	0.0	61.0
	水族館	44	25.0	4.5	63.6
	植物園	34	17.6	5.9	64.7
	動水植	10	40.0	0.0	60.0
設置者	国立	63	25.4	1.6	63.5
	県立	343	30.0	0.9	65.9
	市立	1,003	20.9	2.0	74.5
	町村立	312	13.5	0.6	83.0
	公益法人	425	18.1	2.1	73.6
	私立等	168	25.0	2.4	69.0

(impairment) と「ディスアビリティ」(disability) という二つの英語の意味の変遷という観点からも考えることができる。1976年におけるWHO(世界保健機関)の定義では、「インペアメント」は心理的、生理的、解剖的な構造または機能の何らかの喪失または異常であるとされ、また「ディスアビリティ」は「インペアメント」により正常とみなされる活動や能力に何らかの制限や欠如が生じていることとされる¹²⁾。これに対し、同じ年に発表されたUPIAS(隔離に反対する身体障害者連盟(英国))では、「インペアメント」を手足や身体の欠損や身体に欠陥もつこととしながらも、「ディスアビリティ」を、「インペアメント」を考慮せずに社会活動の主流から排除されることによって生じる不利益、不平等を指すとしている¹³⁾。すなわち、後者では「ディスアビリティ」

の要因を「インペアメント」ではなく「社会からの排除」と考えている点に顕著な違いが見られる。

「障害学」の成立の背景には1970年代からの欧米による障がい研究がある。そもそも障がいに関する研究は第一次世界大戦後の戦争傷病人対策としての役割が大きかったが、障がい研究として本格的に開始されるのは1970年代からであった。イギリスでは1970年代に上でもふれたUPIAS(隔離に反対する身体障害者連盟)が設立され、「障害学」の基本的な考え方である社会モデルが形成されていった。これは以下で述べるように、障がい者を社会から排除するのではなく、むしろ最初から包摂した社会形成を目指した動きであった。こうしたUPIASの運動を基盤として1980年代にイギリス「障害学」が発展していった。他方アメリカでは、障がい者権利運動が行われるようになり、障がいをもつ人々が社会参加をできないということが人権侵害として訴えられるような意識が醸成されていった。こういった障がい者運動の流れが1990年の「障害を持つアメリカ人法」へとつながることになる。これは雇用や社会サービスにおいて障害を持つ人々が合理的配慮を受けられることを義務づけた法律であり、多くの国においてその後の障がい者に対する差別を禁止する法律が誕生する雛形となった。

こうした障がい者に対する捉え方の変化に呼応し、国際的には1981年にDPI(Disabled Peoples' International: 障害者インターナショナル)が結成されることになる。これは国際NGOの一つで、障がいのある人の権利保護と社会参加の機会平等を目的に活動をしている¹⁴⁾。DPIの定義では、「ディスアビリティ」とは通常の生活と社会参加の機会を奪われることであり、その原因が物理的・社会的障壁であるとしている。そして、「障害学」とは上の「ディスアビリティ」の捉え方から、障がい者が社会によって強いられるものであるという視点に立つ。こうしたDPIの活動と相まって、障がいとは「個人の損傷」ではなく「社会的抑圧」により生み出されているという解釈へと変化することになる。したがって、「障害学」とは障がい者に対する社会的抑圧を対象に形作られてきたと考えることができる。そして、そうした「ディスアビリティ」の解釈が、後に「社会モデル」という考え方の基本となっていくのである。

(3) 社会モデルの導入と博物館における障がい者支援の可能性

上で述べた「障害学」の視点からすると、多少極端な言い方をすれば、障がいは社会から与えられる、すなわち、「障害によって生じる問題の原因は社会環境にある」¹⁵⁾ということになる。こうした視点から、障がい者を社会のなかに位置づけ捉えるのが「社会モデル」である。それまでは、障がい者にとっての障壁の原因を個人の障がいに求めるといったいわゆる「個人モデル」または「医学モデル」が中心であった。すなわち、視覚障がい者に対しては白杖や盲導犬、点字を習得させる（個人モデル）、あるいは医学的治療により視覚の改善を目指す（医学モデル）など、個人に対する働きかけによって当事者が生活できることを目指すことを主としていたのである。これらは、障がい者が健常者を中心とする社会構造のなかでいかに健常者と同等に近い生活をおくれるかという点からの対応であり、常に障がい者と支援者といった二項構造を生じさせていたといえることができる。これに対して「社会モデル」では、「社会が障害者に対して設けている障壁…の肯定的側面に目を向け…障害者が持つ独自の価値観・文化を探る視点を確立すること」¹⁶⁾が求められる。言い換えれば、障がい者自身もつADL（Activities of daily living：日常生活動作）能力そのままに生活することが可能な社会を構築することが「社会モデル」である。最近よく耳にするバリアフリー、手すり、点字ブロックの設置やなどはその例である。

こうした「社会モデル」という視点から博物館を考えると、健常者を想定した博物館の構造それ自体が障がい者の障壁をつくっていることになる。「社会モデル」では、博物館が障がい者をそのままの状態を受け入れることが必要になるからである。しかし、全ての面でそうした受け入れをすることには困難が大きいことも事実である。確かに視覚障がい者に対する音声案内の設置、聴覚障がい者に対する視覚情報の明確化、スロープやエレベータの充実による車椅子対応など、個々の障がいへの対策は可能であるし、それは対処すべき点である。しかし、障がいのすべてに対応することはそれほど容易ではないし、むしろ障がいの多種多様さを考えれば困難であると言わざるを得ない。

それでは、博物館に可能な「社会モデル」とはどのようなものであるのか。この問いへの答えの一端は、上で挙げた長瀬修の「…障がいをもつ一つの「文化」—生活様式・行動様式および価値観をも含む広義の文化—としてとらえ直す試み」という言葉に表されていると思われる。博物館は、人々に人間の知恵や技術を伝える機関である。美術館にしても、芸術という人間の創造力とそれが結実した作品を人々の感性に訴える場所である。それならば、人間の知恵や技術、感性への訴えを障がい者が自らの能力に応じて受けとめられるように支援するところに、博物館や美術館にとっての一つの「社会モデル」が見出されるのであり、それこそが博物館の有する「社会性」なのではないかと思われるのである。

その一つの可能性を模索しているのがユニバーサル・ミュージアムである。そもそも「ユニバーサル・デザイン」とは、あらかじめ障がいの有無、年齢、性別、人種等にかかわらず多様な人々が利用しやすいよう都市や生活環境をデザインする考え方を指す。その事例の一つが、国立民族博物館の「世界をさわる」という常設展示である。この展示では「じっくりさわる」、「見てさわる」、「見ないでさわる」の3つの段階に分ける形で hands-on 展示を行っている。ここでは、各段階の目的が以下のように示されている¹⁷⁾。

- 1) 「じっくりさわる」：資料の形や手触りから資料が作られた背景に思いを馳せる。
- 2) 「見てさわる」：解説を見ながらさわり、資料を目と手でしっかりと確認し、どんな素材で、どのように作られているかを考える。
- 3) 「見ないでさわる」：資料の細部をどれだけ感じるができるか、視覚や聴覚とは異なる触覚の可能性を試す。

この展示が「社会モデル」として意義深いのは、それが障がいをもつ者にとっても、もたない者にとっても、楽しく有益な体験を提供するからである。すなわち、この展示が来館者のそれぞれが自らの能力と意識—その意味では彼ら一人ひとりの文化や様式—の範囲で体験することを可能にするからである。この展示から見えてくるのは、ユニバーサル・ミュージアムを単なる障害者対応・弱者支援ではなく、「障がい」と「健常」の二項対立を

乗り越えることを意図した組織とする見方である。そこには博物館における「社会モデル」の一つの姿が垣間見られる。なお、国立民族博物館では、これ以外にも触文化にかかわる展示を行っている¹⁸⁾。

こうした「触れる展示」は、これまでもいくつかの事例が見られる。公立博物館では、岐阜県的美濃加茂市民ミュージアム（市立博物館）で2011年4月に、「ぎふ触って味わう文化展」が開催されている。これはこの博物館と文化団体「社会福祉法人視覚障害者生活情報センターぎふ」との連携によって開催された展示会で、来館者は縄文土器や須恵器、岩石資料などの展示資料に実際に触ることができるものであった。また、私立の博物館の事例としては、ギャラリーTOMが挙げられる。これは1984年に開館された博物館である。村山亜土・治江が視覚障害をもっていた息子の「ぼくたち盲人もロダンを見る権利がある」という主張を受け、「視覚障害者のための手でみるギャラリー」をテーマとして創設された¹⁹⁾。ここでは展示ケースがなく、作品のすべてを触ることができる触察展示を行っている。

社会が障がい者、障がい者の一つの文化、生活様式として受け入れることはそれほど容易ではない。しかし、博物館という限られた空間における限られた展示だからこそ可能になることもあるのであり、国立民族博物館における「世界をさわる」をはじめとするいくつかの事例は博物館における「社会モデル」の方向性の一つを提示しているのである。

4. 産業構造の視点から²⁰⁾

(1) 博物館の機能と役割の再検討

前稿の「博物館を考える(1)」では、博物館経営という問題も含めて将来的構想の一つとしてのモバイルミュージアム構想について紹介した。本稿では博物館経営に社会性という視点を加え、もう一つ別な視点—産業構造—から眺めることで博物館の特徴を検討する。

最初に、前稿でも言及した博物館の形態の変遷について再度ふれておく。パリのヴィレット科学産業都市(La Cité des sciences et de l'industrie, Vilette)のかつての科学展示責任者であったカロ(Paul Caro)は、博物館—ここでは科学博物館—が、最も古いタイプの「陳列型

博物館」から実験ショーなどの教育・普及を考慮した「hands-on型博物館」へと変化し、やがて商業的性格を強くする「テーマパーク型博物館」へと展開したと指摘している²¹⁾。とくに三番目の「テーマパーク型」は、商業施設や娯楽施設との併設という形で博物館への来館者誘致をはかっていることがうかがえる。

たとえば韓国、ソウルでは水族館COEX AQUARIUM(2000年開館)が大型商業施設内(Coexモール内)に設置されているし、同様に2014年にはロッテワールド・アクアリウムが大型テーマパークに併設されるモール内に開館している。いずれも都市部内に位置づけられ、多様な目的でモールを訪れる人の来館をはかっている。また、こうした「テーマパーク型」の博物館はさまざまな形態へと変化していることも事実である。東京の上野では一地区に博物館や美術館、動物園を集合させることで相互の活性化をはかっているが、近年ではこうした博物館設置もよく見られる。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一つの芸術科学都市が築かれていることは前稿でも紹介したとおりである。こうした形態の変化は、博物館自体が、歴史史料や珍しい展示物を観る、あるいは、科学実験を体験するといったある種の「学び」を目的とする来館者を受け入れることから、レジャー感覚での来館者を受け入れる、むしろ期待する、という方向へと変化していることを示すと考えられる。

実際、博物館をめぐる最近の議論には変化が見られることも事実である。本来、博物館の機能として挙げられてきたのは、(1)資料の調査、収集、(2)資料に関する研究、(3)資料の展示、(4)資料を利用した教育普及、の四点である。

これに対し、ICOM(国際博物館会議)は2019年に行われた京都会議において、「博物館」を再定義するために以下のような改正案を提示した。

「博物館は、過去と未来についての批判的な対話のための、民主化を促し、包摂的で、様々な声に耳を傾ける空間である。博物館は、…社会に託された人類が作った物や標本を保管し、未来の世代のために多様な記憶を保護するとともに、すべての人々に遺産に対する平等な権

利と平等な利用を保証する。…博物館は開かれた公明正大な存在であり、人間の尊厳と社会正義、世界全体の平等と地球全体の幸福に寄与することを目的として、多様な共同体と手を携えて収集、保管、研究、解説、展示の活動、ならびに世界についての理解を高めるための活動を行うものである。」²²⁾

これは社会における博物館の位置づけという点で発展的である。昨今の世界情勢の複雑さ、同時に戦争体験の記憶などに関わる種々の博物館の存在を考えると、ICOMの提案は、博物館が人類の知的・文化資源の利用すなわち博物館資料の利用をすべての人に保証し、将来に継承するという使命を有すること、そのために博物館組織の維持・発展をはかる活動を推進する使命をもつことを明確に示している。同時に、ここでは博物館利用者に対する保証が主張されている。そして、この博物館利用者とは来館者のみを意味するものではなく、博物館が設置されている地域の人々も潜在的利用者であるとし、そのために博物館が、博物館利用者および博物館設置地域の人々のコミュニティを尊重することも謳われているのである。言い換えれば、知識や技術という人間の歴史的叡智を人々の共有のために提供するという博物館の本来の機能や役割を遵守しながらも、同時に自らの存在そのものを社会的に位置づけるという意味での博物館の「社会性」を提起していると考えられる。

したがって、博物館は、社会との関係のなかでの存在価値を認知され得る方向性—経営理念を含めて各博物館が事業活動をとおして社会に何を示したいのか—を自らが明確に規定し、発信する必要があることになる。そこには、博物館が担う「社会的役割」すなわち「社会性」への要求が存在すると思われるのである。

この問題は、博物館と社会一般の人々との相互関係にも影響を及ぼす。すなわち、経営悪化も含めて博物館の不活性化は、社会の「文化の停滞」を引き起こす。もちろん社会における「文化の停滞」が逆に博物館への来館を低迷させ、経営的側面も含めて結果としての博物館の不活性化を招くこともある。いずれにしても、社会における博物館の存在意義はかなり重要であり、また、重要でなければならない。社会の「文化の停滞」は、とき

とし社会経済そのものの不活性を生み出す。人々の創造性と発展性の欠如が、新たな創造力、アイデアやモノや思想を見つけ出すことを困難にさせ、結果としてイノベーションを起こすための基盤が失われるからである。こうした「文化の停滞」は社会構造などといった他のさまざまな要因があることも確かであるが、こうした停滞を防ぐためには文化を学ぶための基盤が必要であり、その一つを担うのが博物館ではないかと考えられるのである。

(2) 産業構造から見た博物館とその運営について

博物館が上で述べた社会的意義を担うためには、博物館自体が確固たるの経営基盤をもつことが必要である。この問題を検討するうえで、博物館の産業特性、博物館が他の産業分野とどのような特性を共有しているかという点から考えてみる。すなわち、博物館を一つの博物館産業として捉えてみようというのである。これに関しては上山真一が詳細な分析を行っている²³⁾。以下では上山の議論を参照しながら、博物館の特性について検討する。

産業における経済性は、もちろん規模などにも左右されるが、一般的には業種特性に大きく依存する。上山は昨今の博物館経営の困難さを考慮し、とくに経営が難しい業種として挙げられる「装置産業」、「流行依存産業」、「メディア産業」、そして「公共サービス」の四つとの比較から博物館の状況について検討している。その背景には博物館がこれら四つの特性すべてを兼ね備えていると判断される点がある。

まず、これら四つの産業のうちで「装置産業」とは、たとえば山奥での設備投資によって事業を展開する鉱山業のように、土地に固定された施設に巨額の設備投資を行う産業を意味する。これは、他への転用の効かない投資を要求する産業のことで、経営学的には「高固定費産業」とも呼ばれる²⁴⁾。実際、博物館も企画展示などの出張展示がある場合もあるが、基本的には装置産業である²⁵⁾。

次に「流行依存産業」とは、その名のとおり流行に乗れば爆発的な利益が生じるが、廃れると見向きもされない商品などを扱うような産業である。こうしたある種の「賭博性」は本来の博物館とは対極的な存在であるが、

実際には最近の日本の博物館では開館自体がイベント化される傾向にあり、多くのミュージアムが開館直後は爆発的人气から来館者が殺到し、その後数年の間には年間入館者数が半減する状況も見られる。また、各博物館が目玉となるコレクションを擁して企画展を開催することも、「流行依存産業」としての側面であると感じられる。

「メディア産業」は少し趣を異とする。「メディア産業」は、民放テレビのメディアや求人誌などの広告に見られるように、受益者と負担者が一致しない産業である。この例の場合、受益者は視聴者や読者などであるが、一方負担者は民放テレビや求人誌の制作会社ではなく、スポンサーや広告主である。そのために受益者と負担者両者のニーズが異なることから、この種の産業は舵取りに難しさが伴う。博物館もある意味では「メディア産業」の性格を帯びる。経営面から考えれば、博物館では受益者である利用者からの入館料が総収入の2～3割前後となっており、負担者に相当するのは国公立であれば補助金、私立であればスポンサー企業の出資となる。したがって、博物館経営では国や自治体あるいはスポンサー企業の意図や方針に対して利用者のニーズが一致しないことが生じやすく、クライアントが誰であるのかが明確ではないメディア産業のような特性をもつことが考えられる。

最後に「公共サービス」であるが、これは病院や教育機関などを指す。この産業では公共サービスを提供するとう性格上、何をどこまで提供するかという点での成果の評価が難しい。とくに博物館に関しては、博物館側が利用者に提供したサービスが特定の利用者のニーズに偏っているという批判を招くこともあり得る。その結果として、凡庸な企画を従来通りの形で提供するという形式主義に陥る可能性も否定できない。

上でも述べたように、博物館はこれら四つの産業特性を備えていると考えられる。上山は博物館をこれらの「高難易度産業」に照らし合わせた検討を行っている。

【表5】²⁶⁾は、高難易度産業のそれぞれの事例と博物館を産業特性から比較したものであり、一般の産業の事例と博物館産業が「装置産業」、「流行依存産業」、「メディア産業」、「公共サービス」といった4つの業種特性をどの程度備えているのかを表している。ここでは、博物館を上で述べた第三のタイプと考えると「アミューズメント産業」に位置づけてある。【表5】において、たとえば一般産業の事例であるホテルを考えると、建設用地や建物の資金投入の大きさから「装置産業」としての特性が強く、また、時期に応じて施設や設備に流行のアミューズメント要素を導入することで宿泊者が増えることから「流行依存産業」としての特徴ももつと考えられる。また、

表5 博物館と4つの高難易度産業の比較

図1	ミュージアム産業の特性	装置産業	流行依存産業	メディア産業	公共サービス
	特性	大型投資と高固定費率	短い商品ライフと需要の予見が不可能	受益者と負担者の不一致と表現の自由問題	顧客が選べず、平等・公平・透明性が必要
一般産業の事例	電力・ガス	○	×	×	○
	ホテル	○	△	×	×
	病院	○	×	×	○
	大学	△	×	△	△
	出版	△	○	○	△
アミューズメント的産業	博物館	○	○	○	○
	テーマパーク	○	○	△	△

(当てはまる場合=○, 少し当てはまる場合=△, 当てはまらない場合=×)

アミューズメント産業であるテーマパークでは、様々な施設の設置という面から「装置産業」の特性を持ち、一方で流行が変化するなかで需要を予見することが難しいという意味で「流行依存産業」の特性を強く有している。加えて、来訪者へのある程度平等なサービス提供を求められる点では「公共サービス」の要素も備えていると考えられる。

上で各業種特性について説明した際に述べたように、博物館はこれら四つの特性のそれぞれを備えていると考えられるが、それは同時に博物館運営の難易度が高いことを示唆している。これまで述べたことを、とくに博物館の運営上の難しさとして整理すると次のとおりとなる。

- ①装置産業としてのミュージアムは莫大なコストを必要とする。
- ②流行依存産業として、ブロックバスター型の展示が終了した後、あるいは開館直後の一時的なピークの後に、来館者が減少するといった影響を受ける可能性がある。
- ③メディア産業と同様に利用者(受益者)とスポンサー(負担者)が異なることで、経営方針や運営方針と来館者や来館者に対応する現場との間で難しい舵取りを要求される。また、表現の自由を保証する場としての展示が、運営方針との軋轢を克服する困難に遭遇する場合もある。
- ④博物館は公共サービスの提供者として高度の公共性を有するが、来館者への平等、公平なサービス提供という点での困難さから、活動が形式的なものになりがちである。

このように考えると、博物館は運営上も経営上も困難が大きいと感じられる。しかし、逆に考えると、これら四つの業務特性が故のメリットを引き出すという可能性があることも事実であり、またその点に博物館の「社会性」が見出されると思われる。この点に関しては次項での事例紹介をとおして検討する。

(3) 事例研究—産業特性から見る博物館の社会性

前項で検討した博物館の産業特性に対し、これらの特性を活用した運営を行っている事例を紹介する。

その一つが東京都三鷹市にある「三鷹の森ジブリ美術

館」²⁷⁾である。先ずこの美術館は公設民営方式で運営されている。具体的には、建造物は三鷹市が所有するが、建設物そのものを建築したのは徳間書店や日本テレビなどが出資した株式会社ムゼオ・ダルテ・ジブリである。ムゼオ・ダルテ・ジブリはその建築物を三鷹市に「負担付き寄付」という手法で寄付している。市はこれを公共施設とし、維持管理費の一部と修繕・補修費を負担し、管理運営は三鷹市と日本テレビ、徳間書店が出資して設立した財団法人徳間記念アニメーション文化財団に委託する形になっている²⁸⁾。結果として、こうした公設民営方式とすることで「装置産業」と「公共サービス」に見られる難しさに対処しており、むしろ建物の建築、維持・管理、美術館の企画・運営を適材適所の考えで分担し合っているということができる。これに加えて、「流行依存産業」の特性の活用としては、スタジオジブリの作品に関する展示やオリジナル短編作品の上映をしているという点で、ジブリ・ブランドに根ざした流行を最大限に活用しているとみることができる。たとえば新しい映像作品が公開されたときには来館者が増えることが予想できるなど、美術館の基本的な運営方針と来館者のニーズがマッチすることで、よりスムーズな運営が可能になっていると見ることができる。

この「三鷹の森ジブリ美術館」の事例から見えてくるのは、経営面も含めた運営基盤の確立による継続性、目的や方針の明確さによる人々のニーズへの適応性や対応力—この場合はサブカルチャーとしてのアニメの発信—である。これらの特徴は、この美術館が社会のなかで存在する確固たる意味を有し、その役割を果たすことにつながっていると考えることができる。

もう一つの事例は、静岡県長泉町に位置する「ヴァンジ彫刻庭園美術館」である²⁹⁾。この美術館では、装置産業と公共サービスの二つの面を活用した運営がなされている。装置産業としては、「エコミュージアム」の理念を取り入れ、美術館全体が五感に訴え感動を提案する形で構成されている。「エコミュージアム」とは、一定の文化圏を構成する地域の人々の生活と、その自然、文化および社会環境の発展過程を史的に研究し、それらの遺産を現地において保存、育成、展示することによって当該地域社会の発展に寄与することを目的とする野外博

博物館を指す。ヴァンジ彫刻美術館では、この館が位置する長泉町名産のクレマチスという花に因み、地域一帯をクレマチスの丘と呼ぶことでこの土地の魅力を掘り起こし、近隣の「ビュフェ美術館」や「木村圭吾さくら美術館」とも連携して地域の活性化をはかっている。また、クレマチスの花を中心とした庭園(クレマチスガーデン)を配し、美術館付属のレストランでは庭園内の現代イタリアを代表する具象彫刻家ジュリアーノ・ヴァンジの作品を観ながら、駿河湾の新鮮な魚を活かしたイタリア料理が味わえるようになっている。あくまでも本物にこだわりながら、空間の一体性を演出している美術館とすることができる。また、公共サービスに関しては、ヴァンジ研究の世界的中心になるべく資料や研究を積み上げ、教育普及専門の学芸員も熱心に四季折々のイベント、ワークショップに取り組み、子供向けのガイドブックに工夫を凝らすなどの活動を行っている。その意味では、地域の活性化にも積極的な、「意欲的、創造的美術館」³⁰⁾ということができる。

これらは困難が多いと目される四つの産業特性を、逆に博物館運営に活用している事例である。これらから見えてくるのは、4つの産業特性の克服のいずれもが、社会との関りのなかで実現されているという点である。装置産業の特性は、その博物館が位置する地域とどのように連携し得るか、その地域に必要とされる要素を備え得るかにかかってくる。また、「流行依存産業」の特性は、博物館がいかにそのときどきの社会のニーズに応え得るかという問題である。逆に、時流に沿うだけではなく、博物館が提示する内容が時代を越えて社会に不可欠であるかという主張も重要である。それは社会の一多々の場合はそれぞれの地域の一人々々にとっての文化形成に関わる問題である。したがって、博物館がそうした目的を発信する基盤を備えることが重要であり、それは「メディア産業」の困難さを乗り越えるところに生み出される。そして、博物館が発信するそうした一つの文化形成に対する意識を多くの人々に訴えていくところに、公共サービスとしての博物館の位置づけも見出される。

これらはまさに博物館が有する「社会性」に関わる問題である。これまでの議論をまとめると、四つの産業特性の議論から見えてくる博物館の在り方—社会的意義と

しての「社会性」—に関わる項目は以下のとおりになると考えられる。

- (1) 社会（地域）のニーズを集約すること。
- (2) 社会（地域）に深く浸透すること。
- (3) 社会（地域）から認知される継続性を有すること。
- (4) 現代の問題点を引き出し、発信すること。

なお、前稿で紹介したモバイルミュージアム構想も、実際には上の各項目をふまえた将来的な博物館経営構想の一つとして捉えられるのである。

5. まとめにかえて

本稿では前稿の「博物館を考える(1)」に連動する形で、博物館が有する「社会性」—社会における意義—について扱った。ここでは、博物館が有する四つの機能と役割である(1)資料の調査、収集(収集保管)、(2)資料に関する研究(調査研究)、(3)資料の展示、(4)資料を利用した教育普及((3)と(4)を合わせて展示教育)を前提とし、これらをとおして博物館がどのような社会性を保持できるかについて、以下の3項目について検討した: 1. Websiteについての検討、2. 社会モデルの視点からの検討、3. 産業構造の視点からの検討。

Websiteに関しては、本来は来館者への対応を主とする博物館にとっての将来的な可能性、必要性としてのWebsiteの重要性について検討した。博物館が自然や社会、文化に関わる人間の叡智を蓄積し伝達する役割を担い、その意味で社会における知識や技術の共有をはかることを目指す際に、より多くの人々を対象とし得るWebsiteの重要度が増してくると思われる。社会モデルに関しては、博物館がそれぞれの文化営為を支える役割を担うことを論じた。結果として、障がい者をマイノリティとして受け入れる社会の延長線上ではなく、むしろどのような人々に対しても個々人の文化意識に対応すべき博物館の役割が多少は見えてきたと思われる。最後の産業特性の問題は、一方では博物館経営の困難さを浮き彫りにするが、他方ではピンチをチャンスに変える施策の可能性を秘めていることの一部が明らかになったと思われる。

いずれにしても博物館が万人のために存在するのは、

「万人の文化を受け入れ、そうした文化を支え、育む」
ところであるからで、そこにこそ博物館の公共性を超え
た社会性もまた見出されるのである。

*本研究は以下の補助による：

「JSPS 科研費 20H01227」の助成

「文明研究所コアプロジェクト：「人文学の方法論に関する総合的研究」（超
領域人文学構築に関する基礎的研究班）

「東海大学文学部、学部等研究教育補助金（教育研究活性化型）「超領域人文学
を基礎にした文明研究の構築」

参考文献

- 1) 平野、吉田、井上、宍倉、「博物館を考える(1)」、『文明』、文明研究所、No.26 (2020)、pp. 47-59.
- 2) 安高啓明、『歴史のなかのミュージアム』、昭和堂、2019年、pp. 10-14.
- 3) そもそも本草学の創始は深根輔仁によって918年に編纂された『本草和名』に遡る。しかし、本草学が書物だけではなく実際の標本等を陳列などとして育まれるのは専ら江戸時代であったとされる（前掲書、p. 11 参照）。
- 4) ルーヴル美術館の歴史背景に関しては以下を参照した：
Nave, Alain, *Le Grand Louvre*, Éd. Saint-André-des-Arts, 2002, pp.11-12.
Andrew L. McClellan, "The Musée du Louvre as Revolutionary Metaphor During the Terror," *The Art Bulletin*, Vol. 70, No. 2 (Jun., 1988), pp. 300-313.
- 5) 博物館の Website に関する研究としては以下の報告から抜粋して整理した：
Hirano, Y., Yoshida, K., Inoue, T., Shishikura, K., "Data analysis of museum websites from the point of view of enhancing e-QOL," 15th International Conference on Innovative Computing, Information and Control (ICICIC2021), Online, Sept 15-16, 2021.
- 6) 「博物館の概要」（文化庁ホームページ）を参照、以下の平均来館者数も同様。
URL: https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan_hakubutsukan/shinko/gaiyo/ (2021年6月30日閲覧)
- 7) ただし、これは各博物館の Website に対する調査者による検討であり、当該の博物館にアンケートなどは実施していない。そのためにここでは統計的なデータではなく概要を示すことを付しておく。
- 8) 博物館における障がい者支援を含む「社会モデル」についての研究は、以下の修士論文の一部を抜粋して再整理したものである：
井上岳人、「博物館における効果的な障害者支援について—包摂する博物館」、東海大学大学院文学研究科文明研究専攻 2021 年度修士論文。
- 9) 「日本の博物館総合調査報告書」（令和元年度版）、「第三章調査結果、8. バリアフリー、ユニバーサル対応状況」の資料（p.110）をもとに井上が作成。
URL: <https://www.j-muse.or.jp/02program/pdf/R2sougoutyousa.pdf> (2020年12月17日閲覧)
- 10) 本稿では「障がい」で記述を統一しているが、「障害学」などその表記が定着している対象に関しては「障害」を用いる。
- 11) 長瀬修「障害学に向けて」、石川准・長瀬修編著『障害学への招待—社会、文化、ディスアビリティ』明石書店、1999年、p. 11.
- 12) デビッド・ジョンストン、小川他訳、『障害学入門』、明石書店、2008年、p. 29.
- 13) 長瀬修 (1999), pp. 15-17
- 14) 1981年の国際障害者年を機にシンガポールで結成された「国際障害者運動のネットワーク」で、現在は130カ国以上が加盟し、世界6ブロックに分かれて活動している。
- 「認定NPO法人DPI日本会議」のWebsite参照
URL: <https://www.dpi-japan.org/about/world/> (2022年1月12日閲覧)
- 15) 小川喜道、杉野昭博、『よくわかる障害学』、ミネルヴァ書房、2014年、pp. 6-7.
- 16) 長瀬修 (1999), p. 11-12.
- 17) 国立民族学博物館、「世界をさわる—感じて広がる」、インフォメーション・ゾーンページ
URL: <https://www.minpaku.ac.jp/exhibition/permanent/videotheque> (2021年5月8日閲覧)
- 18) 国立民族学博物館では、2009年には点字を考案したルイ・ブライユの生誕200年を記念した「点天展」が企画された。さらに、2021年には「ユニバーサル・ミュージアム—さわる！“触”の大博覧会」が特別展として企画された（以下を参照）。
国立民族学博物館、「ユニバーサル・ミュージアム—さわる！“触”の大博覧会」、
URL: https://www.minpaku.ac.jp/ai1ec_event/16854 (2022年1月13日閲覧)
- 19) ギャラリー TOM、「TOM について」
URL: <https://www.gallerytom.co.jp/about.html> (2021年8月25日閲覧)
なお、ギャラリー TOM を運営している村山治江は障害を持つ当事者の文化芸術活動に貢献したとして2021年に文化庁長官賞を受けている。
- 20) 博物館を産業構造の視点から検討した研究に関しては、以下の修士論文の一部を抜粋して再整理したものである：
宍倉和弥、「デバイス・モバイル・ミュージアム—次世代の博物館の経営」、東海大学大学院文学研究科文明研究専攻 2021 年度修士論文。
- 21) Paul Caro: *The autodidactic museum in France and other counties*, *The Passion to Learn*, Ed. by J. Solomon, Routledge Falmer, 2003, pp. 106-114. (pp. 108-111 参照).
以下も参照した：
Paul Caro: *The Tensions between science and education in museums and Elsewhere*, *Here and Now, contemporary science and technology in museums and science centres*, edited by Graham Farmelo and Janet Carding, Proceedings of a conference held at the Science Museum, London 21-23 November 1996, pp. 219-225.
- 22) ICOM 京都会議は博物館の定義を再定義する改正案が提示された会議。引用は以下の Website を参照した：
松田陽「ICOM 博物館定義の再考」（『博物館研究』Vol.55 別冊（ICOM 京都大会 2019 特集）の再録版）
URL: <https://icomjapan.org/journal/2020/09/03/p-1315/> (2021年10月1日閲覧)
- 23) 上山真一、『ミュージアムが都市を再生する』、日本経済新聞出版社、2003年。
- 24) 上山 (2003), 前掲書, p. 137.
- 25) 「装置産業」は他への転用が効かない投資を必要とする産業で、航空、鉄道、ホテル業などがこれに属する。実際、江戸東京博物館のような大規模な博物館では、土地や建物、機材やコレクションに100億円以上の莫大な固定コストがかかっている。
- 26) 上山 (2003), 前掲書, p.141. (第5章の図5-4を基礎に筆者が作成)
- 27) 「三鷹の森ジブリ美術館」に関しては公式 Website を参照した。
URL: <https://www.ghibli-museum.jp/> (2021年12月1日閲覧)
- 28) 上山 (2003), 前掲書, p. 129.
- 29) 「ヴァンジ彫刻庭園美術館」に関しては公式 Website を参照した。
URL: <https://www.clematis-no-oka.co.jp/vangi-museum/> (2021年12月1日閲覧)
- 30) 上山 (2003) p. 127.

[図書文献]

- Caro, Paul, "The autodidactic museum in France and other counties," *The Passion to Learn*, Ed. by J. Solomon, Routledge Falmer, 2003, pp. 106-114, (pp. 108-111 参照).
- Caro, Paul, "The Tensions between science and education in museums and Elsewhere," *Here and Now, contemporary science and technology in museums and science centres*, edited by Graham Farmelo and Janet Carding, Proceedings of a conference held at the Science Museum, London 21-23 November 1996, pp. 219-225.
- McClellan, Andrew L., "The Musée du Louvre as Revolutionary Metaphor During the Terror," *The Art Bulletin*, Vol. 70, No. 2 (Jun., 1988) , pp. 300-313.
- Nave, Alain, *Le Grand Louvre*, Éd. Saint-André-des-Arts, 2002, pp.11-12.
- 安高啓明, 『歴史のなかのミュージアム』, 昭和堂, 2019年.
- 上山真一, 『ミュージアムが都市を再生する』, 日本経済新聞出版社, 2003年.
- 小川喜道, 杉野昭博, 『よくわかる障害学』, ミネルヴァ書房, 2014年.
- 長瀬修 「障害学に向けて」, 石川准・長瀬修編著 『障害学への招待—社会, 文化, ディスアビリティ』 明石書店, 1999年, p. 11.
- デビッド・ジョンストン, 小川他訳, 『障害学入門』, 明石書店, 2008年, p. 29.
- Hirano, Y., Yoshida, K., Inoue, T., Shishikura, K., "Data analysis of museum websites from the point of view of enhancing e-QOL," 15th International Conference on Innovative Computing, Information and Control (ICICIC2021), Online, Sept 15-16, 2021. (論文投稿中)
- 井上岳人, 「博物館における効果的な障害者支援について—包摂する博物館」, 東海大学大学院文学研究科文明研究専攻 2021 年度修士論文.
- 宍倉和弥, 「モバイルミュージアム理論を用いた新時代のミュージアム経営」, 東海大学大学院文学研究科文明研究専攻 2021 年度修士論文.
- 平野, 吉田, 井上, 宍倉, 「博物館を考える (1)」, 『文明』, 文明研究所, No.26 (2020), pp. 47-59.

[Website]

- 文化庁ホームページ, 「博物館の概要」
URL: https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan_hakubutsukan/shinko/gaiyo/ (2021年6月30日閲覧)
- 「日本の博物館総合調査報告書」(令和元年度版)
URL: <https://www.j-muse.or.jp/02program/pdf/R2sougoutyousa.pdf> (2020年12月17日閲覧)
- 認定NPO法人DPI日本会議
URL: <https://www.dpi-japan.org/about/world/> (2022年1月12日閲覧)
- 国立民族学博物館, 「世界をさわる—感じて広がる」, インフォメーション・ゾーンページ
URL: <https://www.minpaku.ac.jp/exhibition/permanent/videotheque> (2021年5月8日閲覧)
- 国立民族学博物館, 「ユニバーサル・ミュージアム—さわる!“触”の大博覧会」,
URL: https://www.minpaku.ac.jp/ai1ec_event/16854 (2022年1月13日閲覧)
- ギャラリーTOM, 「TOMについて」
URL: <https://www.gallerytom.co.jp/about.html> (2021年8月25日閲覧)
- 松田陽 「ICOM 博物館定義の再考」(『博物館研究』Vol.55 別冊 (ICOM 京都大会 2019 特集) の再録版)
URL: <https://icomjapan.org/journal/2020/09/03/p-1315/> (2021年10月1日閲覧)
- 三鷹の森ジブリ美術館
URL: <https://www.ghibli-museum.jp/> (2021年12月1日閲覧)
- ヴァンジ彫刻庭園美術館
URL: <https://www.clematis-no-oka.co.jp/vangi-museum/> (2021年12月1日閲覧)