

ユニバーサル・ミュージアムの実践

大学・自治体・博物館の連携が紡ぐ多文化共創社会

篠原 聡*¹, 川崎一史*², 亀井 岳*³, 広瀬浩二郎*⁴, 堀江武史*⁵
真世土マウ*⁶, 横山諒人*⁷, 吉田晃章*⁸

*¹ 東海大学教職資格センター, *² 東海大学文化社会学部北欧学科4年, *³ 大阪府立堺支援学校, *⁴ 国立民族学博物館
*⁵ 府中工房, *⁶ 岡山県立大学デザイン学部, *⁷ はだの歴史博物館, *⁸ 東海大学文学部文明学科

[活動記録]

はじめに

東海大学(湘南校舎)の所在地である神奈川県は「ともに生きる社会かながわ憲章」の普及啓発の一環として「ともいきアートサポート事業」を令和2年度(2020)から開始した¹⁾。当該事業は障がいの程度や状態に関わらず、誰でも文化芸術活動を鑑賞、創作、発表する機会の創出や環境整備を行うため、県内のアート団体、大学や美術館と協働・連携しながらアート作品の鑑賞・発表の機会の創出に取り組むものである。本学教職資格センターは令和2年度から県との共同事業として、神奈川県立青少年センターに創設する「常設展示」と、平塚盲学校との連携事業である「創作×地域展示」に参画している。本学では当初、学芸員の資格取得を目指す学生を対象とした正課外の実践教育プログラムと連動させ、「常設展示」では作品の集荷、点検、運搬、展示、撤収、返却などの実務を、「創作×地域展示」では教育普及に関する実践的な知識や技術を学生が体験的に学ぶ計画を策定した。令和2年度はコロナ禍により一部、計画の变

更を余儀なくされたが、本年度からは平塚盲学校に加え、新たに伊勢原養護学校伊志田分教室との連携も開始するなど内容を拡充している²⁾。

本年度の平塚盲学校との連携は、大学所蔵のアンデスコレクションの中から「笛吹きボトル³⁾」を活用した造形授業を「全3回(2021年10月14日、28日、2022年1月20日)実施することとし、同コレクションの研究者である本学准教授の吉田晃章氏、岡山県立大学准教授の真世土マウ氏、国立民族学博物館准教授の広瀬浩二郎氏を講師に迎え、オブザーバーに東京大学総合研究博物館助教の鶴見英成氏、全体のファシリテーターをアーティストの亀井岳氏に依頼した。造形授業の対象は小学部と中普部である。伊勢原養護学校伊志田分教室との連携は、考古資料の修復家で造形作家の堀江武史氏を講師に迎え、水粘土を用いた造形授業を「全3回(2021年10月25日、11月15日、29日)実施することとし、全体のファシリテーターを筆者が担当した。造形授業の対象は高校3年生である。また、これら県との共同事業とは別に、秦野市と本学の提携事業として、はだの歴



図1 平塚盲学校でのワークショップの様子



図2 伊勢原養護学校でのワークショップの様子

史博物館内にハンズ・オン展示（触る展示）コーナーを開設するという実践教育プログラムも実施した（2021年7月8日、15日）。同学芸員の横山諒人氏と筆者が講師を務めた。尚、特別支援学校や秦野市との連携プログラムのいずれも、学芸員の資格取得を目指す本学学生がサポートスタッフとして参加した。

本稿は、大学の学芸員課程と特別支援学校等との連携による正課外の実践教育プログラムの実践事例を通して、ユニバーサル・ミュージアム（誰もが楽しめる博物館）の望ましい在り方について一考するとともに、これからの博物館の新たな役割や機能について考える一助としたい⁴⁾。以下、第1章では平塚盲学校との連携（図1）、第2章では伊勢原養護学校伊志田分教室との連携（図2）、第3章でははだの歴史博物館との連携事例を紹介する。いずれもサポートスタッフのリーダーとして参加した学生、実践教育プログラムの講師やファシリテーターがそれぞれの視点から報告し、第4章ではそれらの成果や今後の課題等について言及する。（篠原聡 / 文明研究所所員・教職資格センター准教授・松前記念館マネージャー）

I. 神奈川県立平塚盲学校との連携

1. 「笛吹きボトル 呼吸 いのちのかたち」に参加して（学生の視点）

私が参加した第1回目（2021年10月28日）では、亀井岳、真世土マウ、鶴見英成、広瀬浩二郎、吉田晃章の各氏が講師を担当し、学生5名、大学院生1名がサポートスタッフとして参加した。松前記念館の事前研修では、講師陣から造形授業の一連の流れに関する説明を受け、子どもたちに実際に触ってもらった笛吹きボトルの形状や、取り扱い上の注意点を確認し、また子どもたちに対する声掛けの方法等についても検討した。その後、平塚盲学校に移動し、子どもたちが座る机や椅子、道具類、そして笛吹きボトル4点を布団の上に準備するなどの会場設営を行なった。造形授業では、ファシリテーターの亀井氏が全体説明を行った後、広瀬氏が笛吹きボトルに触れる上での楽しみ方を、吉田氏がアンデス文明と笛吹きボトルについて実際に南アメリカで行われている祭



図3 笛吹きボトル（大学コレクション）に触る体験

りの音を用いながら説明した。その後、子どもたちに笛吹きボトルの触り方や触る際の注意点を伝え、実際に子どもたちに触ってもらった。子どもたちは笛吹きボトルに触ることに興味を示し、笛吹きボトルに触れながら、一体どういった形状をしているのか、なぜそういった形状をしているのか等を想像しながら触っていた（図3）。その後、笛吹きボトルの内部構造を理解するための構造モデルを用いて、真世土氏が音の鳴る仕組みについて解説し、鶴見氏が考古学とは何かという点について、「どう作られたか」「どう使用されたか」「どう放棄されたか」という3点を軸に説明した。造形の時間では、水粘土の塊と土台となるボトルを配り、それぞれの顔をボトルに装飾するというテーマに基づき、オリジナルの笛吹きボトルの制作を行った。子どもたち一人に学生が付き、適宜、コミュニケーションを取りながら、目や口、鼻や耳、髪の毛や帽子等の制作に取り組んだ。子どもたちは感性に従って各々の顔をボトルに装飾した。制作後、真世土氏がそれぞれのパーツがしっかりと固定されているか確認したうえで、乾燥を防ぐために濡れたタオルで笛吹きボトルを包み、次回のワークショップに備え、箱に入れて密閉した。その後、使用した音楽室の片づけを終え、松前記念館へ戻り、講師陣及びサポート学生が感想を述べ、ワークショップ全体のフィードバックを行った。

2. 実践教育プログラムを終えて（学生の視点）

実践の際、子どもたちが触覚のみを通じて笛吹きボトルの形状を確認している最中に、サポーターが視覚から得たボトルの情報（形状や部位など）を伝えるか否か、

伝える場合はどのように伝えるべきなのか。どのような言葉をかけるべきか、またはかける必要があるのかという判断が非常に難しかった。それぞれの子どもの反応に臨機応変に対応するのが最適だと感じたが、そのためにはそれ相応の知識や経験が必要であることを実感した。教育者としての学芸員の在り方を今一度見直す機会となり、実践的なコミュニケーション能力や対応力の重要性を改めて感じた。他方、子どもたちがどのように笛吹きボトルを触るのか、何を感じ、考えながら触るのかを学生各自が体験的に学ぶ貴重な機会ともなった。

笛吹きボトルは、直接息を吹き込む、もしくは水を入れて揺らすことで音を出すものである。笛吹きボトルの構造を真世土氏が実演して説明する中で、水を入れてボトルを揺らして出る音が繊細な呼吸音のように聞こえることから、笛吹きボトルにも命が宿っているという話があった。造形授業のタイトル通り、笛吹きボトルとの触れ合いにより、呼吸や命を想起させるよう創意工夫がなされた授業内容であった。亀井氏の全体説明時にも自分自身を造ることが最も命を感じられるのではないかという考えの下、自分の顔を作るというテーマを設定したことが語られていた。一貫して呼吸や命といったコンセプトを軸とした簡潔で分かりやすい造形授業だったと考える。また、多彩な講師陣からの解説や講義を受け、笛吹きボトルに触れた後、実際にそれぞれがオリジナルの作品を制作するという構成は、児童・生徒たちがそれぞれの学びや知識に基づき、各自の感覚や考えを表現することに結びついていたようだ。

博物館は誰もが知識や発見を得られる場であり、そうあるべき場だが、一方で生涯学習や自己発現の場としての機能や役割もある。このように、新たに得られた学びや発見を基に自己表現するという実践を通じて、人々の学習や自己発見がより豊かな広がりを見せていくのではないかと感じた。学びを得られ、得られた学びを活かすことができるといった機能を備えたプログラムづくりが、博物館には求められるのではないかと感じる。

松前記念館でのスタッフフィードバックの際には、参加した子どもたちは視覚に頼らないため、周囲の人々と自分の造形を比較することなく、思うがまま各自の制作に集中している点が印象に残ったとの感想が出た。それ

に対し、広瀬氏は正しく自他との違いを発見し、比較することも重要であると指摘していたのが印象に残った。また、制作した作品や造形授業の感想等を発表し、共有する場を充実させることも検討すべきではないかという意見が出された。互いの作品を比べ、また感想を共有することにより、自他の正しい比較がなされ、多様な価値観や自分という個の存在の新たな気づきを得られるのではないかと考える。博物館は、資料を介した異文化コミュニケーションを通し、多様な物の考え方や感じ方を有する人々がいるということを知ることのできる場としても、機能していくべきなのではないかと感じた。

(川崎一史 / 文化社会学部北欧学科 4 年)

3. 「笛吹きボトル」(講師の視点)

先スペイン期の陶芸作品はたいへん幅広いが、その中に音を鳴らすタイプのものがある。土笛、アンタラ(パンパイプ)、マラカスなどがそれに当たり、“笛吹きボトル”もその一つである。“笛吹きボトル”は、先スペイン期文化の土器製作技術がいかに複雑に発達したかを物語る好例と言える。

私が“笛吹きボトル”の構造分析に着手したのは2018年のことである。その中でも主に、BIZEN 中南米美術館、東京大学総合研究博物館、東京大学駒場博物館、東海大学文明研究所が所蔵するコレクションの分析を行ってきた。それぞれのコレクションの資料は、アンデス地域のきわめて広い範囲、さまざまな時代に対応しているため、製作プロセスの詳細な分析と、多くの仮説を統合した比較研究が可能になった。“笛吹きボトル”は球形の笛「笛玉」を一体化させた陶製容器である。ごく少数ながら、笛玉を複数備えた例外的な個体も存在する。土器の開口部から直接、または通風ダクトを通り抜けて入ってきた空気が、適切な角度で笛玉に当たると音が生じる。鳴らす技法は基本的に2種類ある。一つは注口から息を吹き込んでオカリナのように鳴らす方法である。もう一つはボトル内の液体が揺れ動く際に、それに伴う空気の圧力が笛を鳴らす、というものである。“笛吹きボトル”の構造を分析するために、私は作品のレプリカを制作するという方法をとっている。組み立ての順序と所要時間にとくに関心があるので、可能な限りオリ



図4 ワークショップ講師を務める真世土氏

ジナルと同じ成分の粘土を準備し、当時使われたと考えられる工具で試してみることにしている。

東海大学と平塚盲学校の連携で行われるプロジェクト「ともいきアートサポート事業」において、東海大コレクションの4つの古代アンデス土器を、生徒達が直接手で触れながら、いにしへの素晴らし土器の造形力と息吹きを体験し、その後、生徒が自分自身のオリジナル“笛吹きボトル”を制作し、豊かな創造性と迷いのない創作ができた(図4)。“笛吹きボトル”を教材の中心として、この造形授業「笛吹きボトル 呼吸 ~いのちのかたち~」が大きな役割が果たすことが確認できて、感慨深さと共に、研究のさらなる可能性を感じた。

(真世土マウ / 岡山県立大学デザイン学部准教授)

4. 20年の歳月を経て (ファシリテーターの視点)

東海大学と平塚盲学校の連携で行われる『ともいきアート』において、本年度は「笛吹きボトル 呼吸 ~いのちのかたち~」が実践されている(図5)。すでに2回のワークショップを終えているが、そこには、古代アンデス地域から発掘された笛吹きボトル、考古学、支援教育、大学生、盲学校の生徒、そして盲学校の生徒が創作するアートが存在し、それらが結びつくことによって“何か”が生まれようとしている。その“何か”は、そこに居合わせた全ての人が、それぞれに感じることであるが、ここには、私の感じた“何か”を書き記しておこう。

2001年8月、私は、大学院を出て初めての作品を石川県羽咋市の中学校で発表した。長さ30メートル、幅20メートルの暗幕を、体育館より一回り小さな武道場



図5 ワークショップのファシリテーターを務める亀井氏

の畳の上に敷き詰める。入り口はカーテンを閉じたように塞がれており、鑑賞者はその暗幕をかき分けて場内に入るが、布の下は、光のない真っ暗な世界が続く。一度入ってしまうと出口がどこかわからない。光のない暗闇と、それなりに重い布を手でたぐりながら出口を探す。暗闇の中で誰かと出会うと、その誰かと力を合わせ、協力して出口を探す。暗幕の下の世界から抜け出すと、次は今まで中にいた暗幕の上を歩く。そこは本来の武道場の空間であるが、目の前には暗幕の中をさまよう誰かがいる。それは先ほどの自分でもある。

この作品のタイトルは「beyond the skin」。それまで彫刻を学び、立体造形作品を創作していた私は、“自分”と“自分以外の何か”をテーマとし、その二つの境界線は自分の肌であると考え、暗幕を使った空間造形として表現したものだ。一つの空間でありながら、暗幕によって隔てられた光と闇。そこで誰かと出会う。何を感じるかは鑑賞者それぞれであり、鑑賞者はこのアートの構成者でもある。今、思い返すと、この作品には未熟な要素も多いが、私は“自分”と“自分以外”というテーマから、一枚の暗幕によって日常的な空間が相反する二つの空間になることを用いて、「個」から「パブリック」へ作品の質を変えようとしている。言い換えると、作品を鑑賞するものへの場の提供をしようとしているのだ。

「笛吹きボトル 呼吸 ~いのちのかたち~」の2回のワークショップは、20年前の作品の点と線で結びつき、その間の事柄を解像しようとしている。

余談だが、20年前の「beyond the skin」は、わずか二日の展示であった。その記録のために初めてデジタル

ビデオカメラで撮影し、当時発売されたボンダイブルーのiMacで編集したことが、その後に表現方法を立体造形から映像表現へ変えてゆくきっかけとなった。

(亀井岳 / アーティスト・大阪府立堺支援学校講師)

5. 大学コレクションの活用（講師の視点）

『ともいきアート』で使用したアンデス文明の笛吹ボトル（所蔵番号 11571-389,391,399, 9983-173）は、2004年から文明研究所が所蔵するアンデス・コレクションの一部である。同コレクションは、土器と織物を中心に1,918点（2022年1月現在）に及び、国内でも有数の規模となっている。平塚盲学校の生徒にアンデスの遺物にじかに触れてもらうのには、制作した人々やボトルの息遣いを肌で感じてもらう狙いがあった（図6）。ただコレクションの活用は、簡単なように思えて難しい点がある。なぜならコレクションの特徴として、出土コンテキストが不明瞭で真贋の問題が付きまとうことが多いからだ。今回持参した遺物はいずれも東海大学マイクロ・ナノ研究開発センターならびにイメージング研究センターの協力を得て、X線CT撮影による検品を行ったものである。さらに各文化の専門家に高見を仰ぎ、遺物の比較同定作業も実施している。このように活用の裏では、所蔵資料に対する基礎研究に基づいた遺物の選定がなされており、質の問題がクリアされて初めて、教育や研究への活用が可能となっている。

さて笛吹ボトルの研究であるが、2017年から東海大学文明研究所内に研究プロジェクト「東海大学所蔵文化財の活用のための基盤整備」（研究代表者 山花京子准教授）が立ち上げられ、この一環として2018年に開始された。2020年度より吉田がアンデス・コレクション担当として同研究を引継ぎ、笛吹ボトルのX線CT撮影、真世土氏はインダストリアルクレイを使用したレプリカ制作、喜多理王教授（理学部）の研究室では音響解析、鶴見氏はアンデス土器研究の知見から笛吹ボトルの構造に関する共同研究を実施している。2020年度からは第2期基盤整備事業がスタートし、「誰もが楽しめる」バーチャル展示としてホームページ（<https://andes.civilization.u-tokai.ac.jp>）が開設された。使用した笛吹ボトルも閲覧可能になっている。今後、さらに3D画像や音源



図6 笛吹ボトルに触る体験ワークショップ

データなども掲載し、ユニバーサル・ミュージアムの一環として、コレクションを活用していく方針である。

ユニークな笛吹ボトルのワークショップは、共著者がその効果を前述しているとおり、大学博物館や各研究所、地域社会と連携し、研究成果を社会へ還元するのに重要な役割を果たしてくれることがわかった。今後も基礎研究や共同研究はもとより、継続的に社会還元や地域連携事業にコレクションを活用・展開していきたい。

(吉田晃章 / 文学部文明学科准教授・文明研究所研究員)

6. 「文化」と「文明」で読み解くインクルーシブ社会の未来（講師の視点）

東海大学と神奈川県立平塚盲学校が連携する「ともいきアート」プロジェクトについて、さわる文明の具現化という観点でコメントしたい。本プロジェクトは、ユニバーサル・ミュージアムの最新動向、一般社会への応用事例としても注目に値する。まず、本稿で用いる「文化」「文明」の定義は以下である。

文化：「創る・使う・伝える」に代表される各人各様の情報入手、自己表現の方法。「生き方＝行き方」(way of life)。

文明：文化の集合。地域・時代の枠を超えて、特殊・個別性に根差す文化を普遍化する事物・精神発達の複合体。

(1) 充実した図工・美術の授業を展開し、視覚障害児・

者の鑑賞・制作の機会を確保するのは盲学校ならではの強みだろう。少人数制のアットホームな教室で、「さわって創る／創ってさわる」触学・触楽を実体験できるのは貴重である。視覚障害児・者が自身のアイデンティティの核となるさわる文化に出合い、親しむ場を創出するには、現状のインクルーシブ教育システムのみでは限界がある。当事者コミュニティの文化力向上、自尊心の定着という意味において、アートが果たす役割は大きい。

- (2) さわる文化がさわる文明へ発展するための種を蒔くという狙いで、本事業の毎年実施を強く望む。「ともいきアート」は県の助成の下で進められるプロジェクトだが、1年・2年の単発のスペシャル・プログラムでは「特別な経験」で終わってしまう。もちろん、特別な経験が児童・生徒たちの日常生活に刺激を与えるのは重要だが、自発的な文化が根付くには時間がかかる。ユニークな連携事業の継続に向けて、関係者の奮起を期待したい。個人的には、高価なICT機器を大量に配布するよりも、児童・生徒の「手」を鍛えるアート分野に、もっと資金と情熱を注ぐべきではないかと考える。

- (3) 「ともいきアート」の成果物、平塚盲学校の児童・生徒たちの造形作品は東海大学の松前記念館、東京都内のギャラリー等で展示される。文化から文明を創造するプロセスにおいて、ユニークな作品の展示・公開は大事である。時に一つのアート作品は、文字や言葉を超えるインパクトを社会にもたらすことができる。柳田国男は『遠野物語』(1910年)の序文で、「願はくはこれを語りて平地人を戦慄せしめよ」と呼びかける。盲学校生徒の作品には、柳田が収集した「山神山人の伝説」にも匹敵する不可視のパワーが内包されている。「ともいきアート」の展示では、障害者アート、盲学校の作品展という位置づけではなく、「タッチアート」(触覚により制作され、触覚により鑑賞される造形物)が無造作に並べられる。そこでは視覚障害の有無、年齢・経歴に関係なく、触感の世界に遊ぶ魅力的な作品が僕たちを手招きしている。展示空間そのものが「インクルーシブ」を具体化していると評



図7 ワークショップ講師を務める広瀬氏

価できる。この作品展を多くの方に体感していただきたい。「ともいきアート」がさわる文明構築の出発点になれば嬉しい。

「ともいきアート」プロジェクトは盲学校の児童・生徒、東海大学の学生、研究者、アーティストなどを巻き込んで、視覚優位・視覚偏重の近代文明への挑戦を続けている(図7)。このプロジェクトから「僕は彫刻家になりたい」「私は美術館の学芸員の仕事に興味がある」と、堂々と自己主張できる視覚障害児童・生徒が育ってほしい。彼らが多様な「行き方=生き方」でインクルーシブ社会を主導していくことを切望する。

広瀬浩二郎(国立民族学博物館・准教授)

II. 神奈川県立伊勢原養護学校伊志田分教室との連携

1. 「この世界にないものをつくる」に参加して(学生の視点)

私が参加した1回目の造形授業では、堀江武史氏が講師を担当し、学生7名がサポートスタッフとして参加した。縄文時代の人々が施文具等の道具を用いて、ある種の規範を守りながら、自由にこの世界にないもの(=縄文土器)を作る思考を持っていたように、水粘土での制作を通し、ルールを守りながらも、何もイメージせず各々が自由に制作することを、参加する高等部3年生に促すのがサポートスタッフの役割であった。

松前記念館での事前研修後、伊勢原養護学校伊志田分教室に移動し、机や椅子、使用する水粘土や施文具、水



図8 生徒が作成した十字形の作品

が入ったバケツや粘土板等を用意した。造形授業の冒頭で堀江氏が全体説明を行い、何を作るのかは考えず、ルールを守りながら自由に制作することが求められる点が強調された。まず導入とし、それぞれが水粘土をよくこねたり、水粘土を紐状に形作ったりと、自由な感性を育み、素材への理解を図るところから始まった。次に、縄文土器の制作に実際に使用されていた丸棒や竹管、竹串や紐等の施文具を用い、同様に高等部3年生らはそれぞれの感性に身を任せながら粘土に装飾や文様を施し、浮かび上がる文様や水粘土の感触を味わった。

その後、1回目の授業テーマである個人制作『『ナニモノカ』をつくる』の具体的な手順及びルールを堀江氏が説明した。『『ナニモノカ』をつくる』では、粘土が十字形であるという規定を守りながら、各々が何もイメージせず、自由に新たにパーツを付けたり施文具によって文様をつけたりすることが求められた(図8)。決して初めから具体的な何かをイメージをせず、触覚や感覚のみに従い制作することが重要とされた。高等部3年生は各々が作業に取り掛かり、サポート学生は必要に応じて、直接的なイメージに結びつくような発言は避けながら、制作する高等部3年生に声掛けを行い、コミュニケーションを取った。各々の作品の完成後、全員でフィードバックを行った。

2. 実践教育プログラムを終えて(学生の視点)

イメージせずに作品を制作するという造形授業では、参加者の自由かつ柔軟な対応が求められるため、非常に難しい造形授業になるのではないかと考えた。しかし、

生徒たちは粘土の触感を楽しみ、粘土に触ることに集中することによって、各自感覚の赴くままに制作活動を行っていた。制作の現場において、思考ではなく、感覚のみを用いて自由に制作することを参加者に促すことは難しいのではないかと考えていたが、敢えて「何もイメージしないでください」と直接的に発言することは、「自由に作ってください」と伝えるよりも分かりやすい表現なのではないかと感じた。参加者の素直かつ自由な発想や感性を引き出すことは課題ではあるが、今回のように、イメージしないことをルールとして設けることも、1つの手段なのではないかと感じた。

また、養護学校の担当教諭から、参加した3年生は、個人によって障がいの症状や程度が異なるが、抽象的な説明では理解が難しい場合があると事前に知らされていた。何をするのか、何が目的なのか、目的を達成するためにはどうしたらよいのかといった事柄を明確化し、具体的にその手順を説明することを意識して接することが特に求められたが、これは学芸員が企画するワークショップにおいても意識すべき点であると感じた。参加者それぞれの特性を理解し、どのような対応が最適なのかを把握する個別対応も重要であるが、どのような参加者に対しても具体的かつ分かりやすい説明を心掛けることは、ユニバーサルなワークショップの実現を目指す際に、あらゆる場面で求められることだと考える。それらを実践する場としても今回の造形授業は機能したと同時に、学芸員としてのコミュニケーション能力がいかにも求められるのかという点を学ぶ機会にもなった。参加した3年生が作品を制作している中、サポート学生7名は各自で生徒の様子を窺いながらコミュニケーションをとっていた。見ず知らずの人々に囲まれて作品を制作するという稀有な状況に戸惑い、緊張している3年生も幾人かいたように感じた。そうした状況下において、参加者の緊張や戸惑いを解き、制作する楽しさを引き出すというのも、学芸員に求められる対応であると再確認した。博物館などで行われるワークショップ等は、博物館自体が参加者にとって慣れない場所である上、全く知らない人々同士が集まり、同じ作業を行うということを考えると、今回の造形授業と比べ、より参加者が緊張しやすい状況にあるとも言える。参加者が自然体でワークショッ

プに臨めるよう、学芸員として参加者に対する心理的な寄り添いや感情の機微に対する察知能力が重要になるのだと改めて実感した。参加者一人ひとりが満足 of いくワークショップを実現することの難しさとやりがいを非常に感じる学びの場となった。

(川崎一史 / 文化社会学部北欧学科 4 年)

3. 高校生、大学生とともに（講師の視点）

今回の造形授業のテーマは「この世界にないものをつくる」で、あえて隠したサブテーマは『縄文人の気持ち』になって粘土を扱う」である（図 9）。隠した理由は、「縄文」のワードが縄文イメージを喚起してしまうことを避けるためである。授業の方法は以下の通り。

1. 粘土の物性を体感し、つかむ
2. ルール（規範）に従う
3. <考えない> 「何をつくろうかな」というような具体的なイメージを抱かない。触覚を信じる
4. <考える> 最後に自身、他者の作品の「見立て」を行い、手を加えて完成させる

何も考えずに造形することは誰にとっても難しい。指先が勝手にカタチをつくっていくことなど、ありえそうにない。しかし、基本的なルール（カタチや道具）に則することでそれが可能なのである。造形授業のプレの段階で東海大学の 4 年生が見事なまでに実践して見せてくれたのは幸いであった。

伊勢原養護学校の高校 3 年生にも同じように、イメージしない、考えない制作を指示したが、サポートする学生には、イメージにつながるような高校生への「声掛け」を控えてもらった。これは連携しようとする高校生との接し方に制約を与えることになり、大学生にしてみれば難題だったのではないかと思う。ワークショップではファシリテーターの導きが必要ではあるが、参加者に自発性を求めるものでは言葉を選ばざるを得ないのだ。

サブテーマが「縄文人の気持ち」である。縄文時代の粘土造形の大多数は「この世界」の模写ではない。縄文人が求めたモノは「この世界にないもの」ではなかったか、との仮説をもとにプランを立てた。模写や写実に重きを置く「美術」では、作品の制作から解釈まで視覚優先で歴史が刻まれてきた。今回はそうではないモノを、



図 9 ワークショップ講師を務める堀江氏

粘土の持つ「先導力」を手で感じながら、参加者とともにつくって見たかったのである。

最後の時間に男子生徒が嬉しいことを言ってくれた。

「私は絵が苦手ですが粘土なら少し自信ができました」

アートの制作とは絵の「上手な」限られた人たちだけのものではない。もっとたくさんの人たちが、没入して気持ちを豊かにするものであるはずだ。暮らしと密着していたはずのアートとは、視覚優先の「特別な」ものではないだろう。粘土造形の前にまずはデッサンを、というやり方は、人々から自信を奪い、人々をアートから遠ざける。アートを豊かな生き方の「手段」として取り戻したい、というのが私の切なる願いである。

(堀江武史 / 府中工房)

Ⅲ. 秦野市（はだの歴史博物館）との連携によるハンズ・オン⁵⁾ 展示の事例

1. ハンズ・オン展示コーナーの設営に参加して（学生の視点）

はだの歴史博物館との連携プログラムは 2021 年 7 月 8 日、15 日の 2 日間に渡って行われた。1 日目は 4 名の学生が参加し、はだの歴史博物館にて横山学芸員の引率のもと常設展示や博物館内を見学し、ハンズ・オン展示が設置される場所の事前確認を行った。その後、松前記念館に移動し展示台の制作に取りかかった。誰もが楽しめる展示台の高さを検討し、考慮した上で展示台の脚の長さを設定、ノコギリを用いて木材から脚を切り出し、グラインダーで研磨作業を行った。その後、天板に

脚をビスと接着剤によって固定し展示台を完成させた。2日目は5名の学生が参加し、横山学芸員が用意した12種類の考古資料及び民俗資料から展示品を選定した。選定にあたり横山学芸員から各資料に関する説明を受け、ハンズ・オン展示に相応しいと考えられる資料はどれか、またいくつの資料を展示し、どのような主題を設定するかなどを学生同士で話し合い、展示品を選定した。結果として中期と後期の縄文土器6点、古墳時代に使用された埴⁶⁾1点、奈良・平安時代に使用された土師器及び須恵器3点の計10点を展示することに決定した。その後、展示資料の下に敷くフェルトの色の選定や採寸、展示資料の解説、及び展示資料に触ることを誘発するキャプションづくり、またテプラ（ラベルライター）を用いて点字用のラベルを作成した。各自の作業が終了し、フェルトや展示資料、キャプションやラベルのレイアウトの最終確認をした後に、はだの歴史博物館に移動し設置作業を行った。

今回のハンズ・オン展示の制作を行うにあたり、展示資料を選出する作業、および資料に触ることを誘発するキャプションを作るという作業が、最も熟考する点だった。数ある資料の中から展示品を選出するにあたり、一般的な鑑賞型の展示とは異なり、資料を実際に触れるからこそ、得られる新たな気づきや視点を来館者に提供することが重要である。ハンズ・オン展示だからこそ、どのような展示資料を選ぶべきなのかという判断が難しかった。学生同士で話し合った結果、時代の変遷によって形状や材質、文様などの変化が顕著に表れる器を、時代区分ごとに展示することに決定した。軽く叩くと器を焼く火加減や材質によって音の高低差が生じる点を活かし、単に見た目の違いだけでなく、触ることによって発見できる、各器の違いに対する気づきを促すことを目指した（図10）。

また、展示資料に触ることを誘発するキャプションづくりにあたり、どのような情報を記載し、キャプションによって来館者に何を伝えるのかという点も、判断が難しかった。単に資料に触ることを促すだけでなく、音の高低差が生じるのはなぜか、来館者自らが考えるきっかけを生み出す必要があると学生間で話し合ったものの、どのような情報を記載すれば来館者の知的好奇心を

喚起できるかという点は各自の課題として残った。キャプションづくりは、学芸員から来館者へ送る手紙のようなものだと感じた。キャプションとは、展示資料の情報を分かりやすく来館者に伝えるものであるが、それだけでなく、来館者に対して新たな学びや発想を創出してほしいという学芸員の願い、また学ぶことの普遍的な楽しさや可能性が、言葉に表され、秘められているものと言えるのではないか。どのような作業においても同様であるが、キャプションづくりは、制作する学芸員のこれまでの経験や人間性が軸となる、学芸員としての技量がどこまでも試される作業であると実感した。

総じて、今回行ったハンズ・オン展示制作は、展示資料の構成やテーマ設定、解説キャプション制作など、学芸員の実践的な作業内容を実践することができたと同時に、資料に触ることの意義や、学習支援者としての学芸員の資質を再確認する機会となった。器によって生じる音が異なり、それらは焼き加減や材質によって生じる違いだという視点は、資料に触った体験を通して得られる知見であり、鑑賞するだけでは発見できない視点である。従来の視覚優位的な展示方法だけでなく、資料に触ることによって、来館者に対して資料への新たなアプローチを創出するハンズ・オン展示の効果や意義を理解する良い機会となった。また、解説キャプションを作るにあたり、来館者自らが考えることを促す文章表現や情報提供を行うにあたり、知的好奇心の創出を可能にする教育者としての視点が学芸員に求められることを改めて学んだ。

（川崎一史 / 文化社会学部北欧学科4年）

2. はだの歴史博物館におけるハンズ・オン展示制作について（講師の視点）

はだの歴史博物館は、東海大学湘南キャンパスが所在する自治体の1つである秦野市の登録博物館である。当館は、考古専門の博物館である秦野市立桜土手古墳展示館が開館30周年である令和2年11月に人文系の総合博物館としてリニューアル開館した。当館の運営理念の1つとして「だれもが学べる生涯学習の拠点であること」あげており、ハンズ・オン展示を設置する予定であったが、常設展示の更新に専念したことや新型コロナ



図 10 展示解説について検討している様子

ウイルス感染拡大に伴い開館時の設置は断念した。そこで、東海大学教職資格センターと提携事業の一環としてハンズ・オン展示の制作を行なった。制作は、2日間に分けて実施し、初日は参加する学生に当館に来てもらい、館の概要及び展示台の制作を行い、二日目は展示資料の抽出、解説文並びにキャプションの作成を行い、館への設置を行なった。その後、約1ヶ月間の来館者によるアンケート調査を実施した。

展示台制作から実施したのは、少ない予算の中でも工夫一つで来館者に感動を与えることができることを学んでもらいたかったからである。参加した学生たちは、慣れない手つきでノコギリやヤスリを使い、協力して台の製作を行っていた。

展示資料については、学生たちに展示する場やハンズ・オンに適した資料を抽出してもらうため、民具資料として湯たんぼ（陶器製、金属製、プラスチック製）、考古資料として縄文土器（中期・後期）、土師器（古墳・奈良）、須恵器（古墳）、黒耀石製剥片や磨製・打製石器（縄文）を用意した。民俗資料については、複数所蔵していて時代の変遷がわかるものを、考古資料については、表採資料の内文様や形態がわかる土器片、石器を抽出した。

学生たちによる資料選定の前に、各資料の解説のほか、触った感触や軽く叩いた時の音の特徴などについても伝えた。その後の学生たちの資料抽出の話し合いの結果、様々な情報を与えるよりも一つの資料の変遷に絞った方がわかりやすいという観点から土器を年代の変遷順に置くこととなり、時期ごとにフェルトの上に展示を行なっ



図 11 展示を体験する来館者

た。

展示解説については、来館者に何を感じ、知ってもらいたいかを考えてもらうため、事実誤認のあった場合を除き、助言等は行わなかった。

学生たちによる話し合い結果、「縄文土器」「古墳～奈良・平安時代の土器」のテーマでそれぞれの特徴を解説しているほか、「ポイント」として触った時のツルツルやザラザラ、叩いた時の音など触る時のポイントが解説されている。

展示を設置した翌日からアンケート調査を行い、68人の回答を得た。まず、「何歳ですか？」という問いに対しては「10代以下13名、10代31名、20代3名、30代5名、40代3名、50代6名、60代5名、70代以上2名」であった。10代が多くみられるが、アンケートの文字から親子連れで体験した方も多くいたと推定される（図11）。

「さわる展示について、どう思うか」（複数回答可）の問いに対して、「楽しかった57名、楽しくなかった1名、さわりたくない1名、新しい発見があった38名」であり、極少数ハンズ・オンに不快感をもつ方もいたものの、大半が好意的に感じている。

「さわって印象に残った資料はどれですか」という問いに対しては、各資料それぞれ満遍なく取り上げられている。ここでは、筆者の印象に残った感想を一部紹介したい。「1つ1つ違う音で面白かった」「縄文土器：縄文時代の中期～後期に移り変わった時に土器の内側がツルツルからざらざらに変わり、重さが軽くなって丈夫に

なっていった時代が発展したことが読み取れたから」「縄文土器（底）：裏底はツルツルしているのに、内側はザラザラしていて1つの作品で2つの触感が味わえるのは新鮮だから。」「土師器：薄く作られていて高度な技術が時代によって取り入れられていった事がわかる」「須恵器：かけらなのに一番重かったから」などの回答を得た。

学生たちによるハンズ・オン制作については、フェルトを各個別で敷いているため、展示資料の入れ替え時の制約がかかってしまう以外、わかりやすい展示内容になっている。また、各資料の説明のほか、触り方のポイントが解説されており、普段触る事がない博物館資料を身近にしていることがアンケート結果からも伺う事ができた。

土器の破片資料であるが、初めて解説付きのハンズ・オン展示を設置できたことは、資料を見て学ぶだけでは感じ取れない土器がもつ重量や指感などを発見することができ、またそれらはアンケート結果からも確認する事ができる。普段は、利用者である大学生とともに展示を制作することは、製作者である私自身を改めて利用者視点に戻してくれる良い機会となった。今回の展示制作が学生たちの博物館展示の理解の一助になれば幸いである。そして、今後の活動として、連携を発展させ、博物館の企画展示を始めから行い、学生たちの実践の場を提供していきたい。このような役割もまた地域博物館の使命ではないかと考える。

（横山諒人 / はだの歴史博物館学芸員）

IV. ユニバーサル・ミュージアムの実践

1. 自治体との連携による実践

1章、2章では神奈川県との共同事業である「ともいきアートサポート事業」の一環として実施した平塚盲学校、伊勢原養護学校伊志田分教室との連携について、3章でははだの歴史博物館との連携について、参加した学生、講師の視点から連携プログラムの実践について報告した。いずれも特別支援学校との連携を前提としたプログラムであり、また「ともいきアートサポート事業」の実践は純粋な博物館活動ではなかったからこそ、逆に博

物館の外側から次世代の博物館に求められる機能や役割を認識する機会となった。例えば、伊勢原養護学校との連携の講師を務めた堀江が「アートを豊かな生き方の『手段』として取り戻したい」と述べている通り、文化芸術活動は、人々に豊かな生き方をもたらし、生活の質の向上に貢献する可能性を秘めている。そのような文化芸術プログラムを博物館に持ち込むことにより、学生リーダーを務めた川崎が指摘した「資料を介した異文化コミュニケーションを通し、多様な物の考え方や感じ方を有する人々がいるということを知ることのできる場」として博物館が機能することも可能である。さらに突っ込んで言えば、博物館は障害者のみならず、経済的に、あるいは精神的に生き辛さを抱えているような人々に対しても開かれていなければならない。そういった人々の安全、安心の居場所としても次世代の博物館は機能する必要がある。そのためには、博物館が、マジョリティの意識改革を先導してゆくような役割を担うことも必要である。

2021年12月に公開された「博物館法制度の今後の在り方について（審議のまとめ）」は、これからの時代にふさわしい新しい博物館に求められる役割・機能として、①資料の保護と文化の保存・継承（「守り、受け継ぐ」）、②資料の展示、情報の発信と文化の共有（「わかち合う」）、③多世代への学びの提供（「育む」）、④社会や地域の課題への対応（「つなぐ、向き合う」）、⑤専門的人材の確保、持続可能な活動と経営の改善向上（「営む」）の5つの方向性を示している⁷⁾。このうち③と④、すなわち、③生涯学習・社会教育の拠点として多世代の人びとへの学びの機会を提供し現在と未来に生きる世代を育むと、④幅広い文化芸術活動をはじめ、まちづくりや福祉、国際交流、観光、産業、環境などの関連団体、関係者をつながりながら、社会や地域における様々な課題に向き合い、解決に取り組むことにより、持続可能な地球環境の維持、創造的で活力ある地域社会づくり、人びとの健康で心豊かな生活に貢献する、という2つの方向性を今回の連携プログラムは含意しているが、実際に実践事例を通して見えてきたのは、上述の①から⑤の全ての方向性において、マイノリティに開かれた博物館づくりを目指す視点が重要であるという認識である。逆

に言えば、そういった博物館づくりを実現するなかでこそ、はじめて①から⑤の方向性も具体性を帯びて実現していくのだろう。「博物館法制度の今後の在り方について（審議のまとめ）」は「現代社会における博物館の存在意義」のなかで「博物館は、生涯学習・社会教育機関としてすべての人びとに開かれた施設であり、市民参画や市民との協働を通じて、資料である『もの』と、『ひと』を結び付け、『もの』を介して『ひと』と『ひと』とが結びつくコミュニケーションの場である」ことを示しているが、ここでいう「すべての人びと」=マジョリティでは、過去と同じ失敗を繰り返すだけである。逆に、まずは個々の博物館のミッションの優先順位の上位に、マイノリティに焦点を絞った開かれた博物館活動の展開を位置付けるべきであろう。

2. 多文化共創社会の実現を目指して

文化芸術・観光・産業が一体となって新たな価値を創出する「文化財で稼ぐ⁸⁾」動きが加速化している。2017年に「文化芸術基本法」が改正され、文化芸術そのものの振興にとどまらず、観光やまちづくり等の関連分野における施策を同法の範囲に取り込むこととなり、2020年には地域において文化についての理解を深める機会を拡大し、これによる国内外からの観光旅客の来訪を促進することで、文化の振興を、観光の振興と地域の活性化につなげ、これによる経済効果が文化の振興に再投資される好循環を創出することを目的とする「文化観光推進法」が公布・施行された。忘れてはならないのは、この間に「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律（2018年）」などの博物館に関連する重要な法律も制定されていることである。博物館は、国内外からの観光旅客の来訪の促進だけでなく、当該地域に住まう障害者や地域住民が興味関心を抱き、安全・安心に利用できるような誰もが楽しめる博物館=ユニバーサル・ミュージアムでなければならない。

2018年の「文化財保護法」及び「地方教育行政の組織及び運営に関する法律」の一部改正では、文化財保護行政を地方の判断で首長部局に移管できることとされ、首長部局が担当する地域の観光等と連携した一体的な文化行政が行いやすくなった⁹⁾。博物館には社会教育機関

としての役割と使命があり、博物館の運営を首長部局にすべて移管することには議論の余地もある。ただ、このように地域と連携した一体的な文化行政が行いやすくなったという状況を一つの機運ととらえ、自治体の文化行政の一環として、ユニバーサル・ミュージアムの推進を位置付ける必要がある。その意味で、今回の神奈川県との連携による「ともいきアートサポート事業」の実践は、ユニバーサル・ミュージアムの望ましいあり方を模索する一つの事例となりうるであろう。

COVID-19パンデミックは世界を一変させた。私たちは生活様式をはじめ、社会活動や経済活動、文化活動、芸術活動などあらゆる「生」の場面において様々な制約を受けることになった。博物館・美術館の日常の営みも例外ではない。既に述べた通り「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律」や「文化芸術基本法」といった博物館に関連する重要な法律の制定や改正がなされた。文化芸術・観光・産業が一体となって新たな価値を創出する「文化財で稼ぐ」動きも加速化し、インバウンド効果なども期待された矢先のパンデミックである。他方、新自由主義に基づく「稼ぐ文化」政策についてはパンデミック以前より博物館業界から疑問の声も上がっていた。石森秀三は『「稼ぐ文化」の前提としての文化芸術に関する基礎基盤や環境形成にこそ国費が適正に投入されるべきだ』と述べ、例えば全国約5700館の博物館のうちインバウンド観光拠点としての役割が期待できる施設は稀で、観光拠点化に熱中するよりも、博物館の本来の役割である「社会教育拠点」としての充実化を図ること、「地域における文化財の総合的な保存と活用を図る」べく地域博物館としての十全なる貢献を果たす方がはるかに重要であると指摘する。その通りだろう。とはいえ、これらの法律が真の意味で「開かれた博物館」の実現に繋がるのであれば、その趣旨については肯ける部分も多い。「稼ぐ文化」政策やCOVID-19のパンデミックの現実に直面しつつ、他方でこれからの博物館は多文化共創社会の実現¹⁰⁾に寄与する機能や役割を担うことになるであろう。

（篠原聡 / 文明研究所所員・教職資格センター准教授・松前記念館マネージャー）

おわりに

COVID-19のパンデミック以前から、筆者はユニバーサル・ミュージアムの実践のなかに博物館の未来像を模索してきた。全盲の博物館人で文化人類学者の広瀬浩二郎は触文化論などを通じて「マイノリティの『手』がマジョリティのウェイ・オブ・ライフに強烈なインパクトを与え、近代的な価値観や社会システムを改変する。そんな『二十一世紀の人間学』が博物館から始まること¹¹⁾」を願っている。広瀬の言う「二十一世紀の人間学」の構築や多文化共創社会の実現は、今後、大学の学芸員養成教育で取り組むべき重要なトピックの一つとなり、そしてまたこれからの博物館とそこで働く学芸員の新たな使命となるだろう。

本稿で試みた自治体との連携は、大学の学芸員養成教育のあり方を見つめ直す機会となるにとどまらず、学生をはじめ学芸員や教職員も含め、一人ひとりの人間的成長を促す可能性を秘めている。その実践の積み重ねはいずれ、文系学部などの人文科学が軽視される傾向¹²⁾にある日本の大学の教育研究のあり方をも改変する視点を獲得するであろう。多文化共創社会の実現に寄与するべく、人生のあらゆる段階で、人々の様々なウェイ・オブ・ライフを下支えする「社会教育機関」としての新たな使命観の模索は、はじまったばかりである。

(篠原聡 / 文明研究所所員・教職資格センター准教授・松前記念館マネージャー)

参考文献

- 1) 神奈川県福祉子どもみらい局共生推進本部室 (2021)『神奈川県ともいきアートサポート事業 創作×地域展示 令和2年度事例集』p2. 参照。県は同憲章の理念に基づき、障害者が文化芸術活動など自ら楽しむための取り組みを推進し、障害者の社会参加を妨げるあらゆる壁、偏見や差別の排除を目指している。
- 2) 昨年度の「創作×地域展示」の成果の一端については、前掲(註1)及びネット配信(東海大学ニュースの活動報告)、展示図録『手の世界制作』(松前記念館, 2021)等で公開した。
- 3) 笛吹ボトルについては本論I-3参照。
- 4) 教職資格センターでは学内の松前記念館(博物館相当施設)とともに2014年度から博物館等との協働によるユニバーサル・ミュージアム(誰もが楽しめる博物館)の実践を開始し、正課外の実践教育プログラムとして学芸員養成教育の拡充を図ってきた。尚、過去の活動については以下を参照。篠原聡・小林俊樹「博学連携によるインターンシップの取り組み: 東海大学×彫刻の森美術館 キュレーターの“たまご”プロジェクトの実践」(『東海大学課程資格教育センター論集』第12号, 2013)、篠原聡「博物館プロジェクト 松前記念館の新たな試み」(『東海大学研究資料集』22号, 2014)、篠原聡「博物館プロジェクトの実践 大学博物館と芸術・文化による社会的包摂(ソーシャルインクルージョン)」(東海大学研究資料集)第23号, 2016)など。
- 5) じかに展示物・展示装置に触れて体験学習できるような相互作用的展示形態。利用者の五感に働きかけることで、関心や理解を向上させるねらいを持つ。
- 6) なんらかの祭祀に関する遺構とされる。
- 7) 文化審議会博物館部会法制度の在り方に関するワーキンググループ「博物館法制度の今後の在り方について(審議のまとめ)」(2021年12月6日) pp16-17。
- 8) 石森秀三「稼ぐ文化の時代と博物館」(『博物館研究』Vol.555 No.2, 日本博物館協会, 2020) p5。
- 9) 文化庁参事官(文化観光担当)付「特集 地域における文化観光の推進について」(『文部科学広報 2020年9月号(No.250)』(文部科学省, 2020) p3。
- 10) 例えば渡辺幸倫(編)『多文化社会の社会教育—公民館・図書館・博物館がつくる「安心の居場所」』(明石書店, 2019)など。
- 11) 広瀬浩二郎・相良啓子「全盲者の耳、ろう者の目—「障害」から生まれる身体知」(『ひとが優しい博物館』青弓社, 2016) p32。
- 12) 室井尚『文系学部解体』(角川書店, 2015)参照。