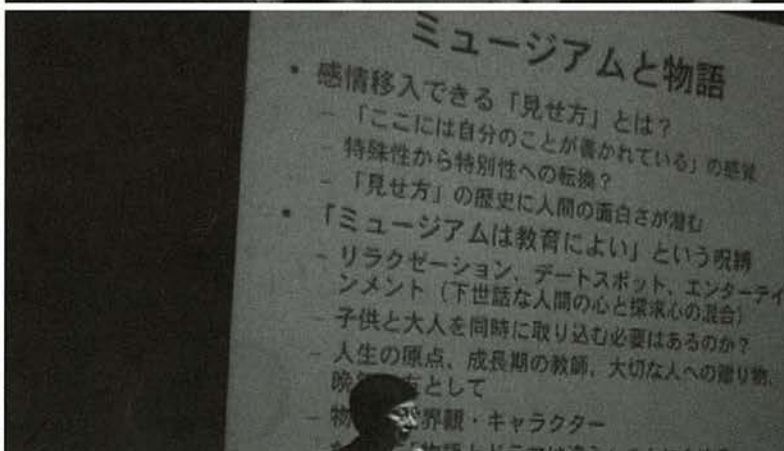
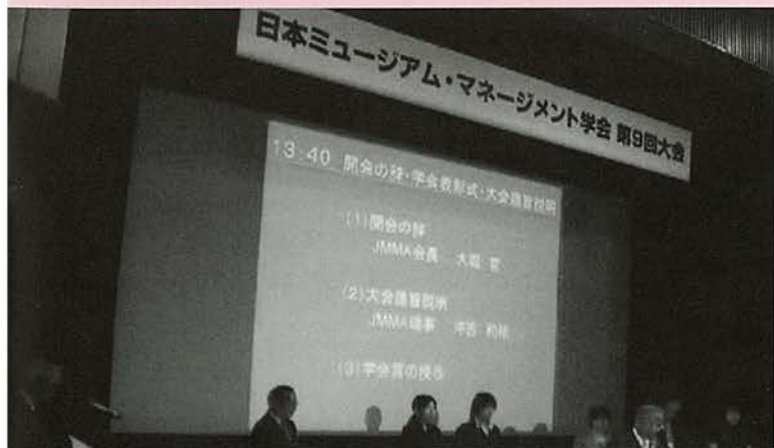




JMMA第9回大会

目 次

【特 集】

〈会長挨拶〉「日本ミュージアム・マネージメント学会第9回大会に寄せて」
〈大会趣旨説明〉「ミュージアム・コミュニケーション」
〈特別講演〉
『八月の博物館』とミュージアム・マネージメント
—感動を呼ぶおもしろさ！その見せ方、伝え方—
〈研究部会開催報告〉
ミュージアム文化・ソフトサービス合同研究部会
制度問題・理論構築合同研究部会
事業戦略・教育コミュニケーション・ミュージアムショップ合同研究部会
〈会員研究発表〉
〈アフタヌーン・ミュージアムAコース〉
〈アフタヌーン・ミュージアムBコース〉

日本ミュージアム・マネージメント学会長（常磐大学学長） 大堀 哲 ……2
日本ミュージアム・マネージメント第9回 大会実行委員長 沖吉 和祐 ……2

作家・薬学博士 瀬名 秀明 ……3

ソフトサービス研究部会幹事 塚原 正彦 ……14
制度問題研究部会幹事 竹内 有理 ……16
事業戦略研究部会会長 高橋 信裕 ……18

JMMA幹事 塚原 正彦 ……39
JMMA事務局 齋藤 恵理 ……39

【論考・提言・実践報告】

JMMAにおけるミュージアムについて
博物館の定義の意義

理論構築研究部会会長 高安 礼士 ……41
イギリスステイニングミュージアム 小山 晴美 ……42

【インフォメーション】 ……43

特集

去る5月15日・16日に開催致しましたJMMA第9回大会『ミュージアム・コミュニケーション』の内容等の特集してご報告します。

〈会長挨拶〉

ミュージアム・マネジメント学の 体系化に向けて

JMMA会長（常磐大学・常盤短期大学学長）

大堀 哲

本日は、多数の会員のご参加のもと、日本ミュージアム・マネジメント学会（JMMA）第9回大会を開催できましたことを大変ありがたく、また嬉しく存じます。

本学会は創立以来満9年が経過し、いよいよ10年目に入りました。創立時とは社会環境が激変しており、ミュージアムやミュージアム活動に対する人々の見方、考え方、あるいは行政の関わり方などにおいて、かなりの変化が見られるに至っております。一般の利用者にとっては、当然のこととはいえ、一人ひとりの満足を充たす運営をより強く求めるようになってきましたし、行政サイドは経済不況が長く続くなかで文化施設を“金食い虫”とみなし、財政の足を引っ張るものとして、真っ先に予算の締め付けを厳しくしております。そして施設設備の更新はおろか、公立施設の民間委託や売却、あるいは閉鎖やむなしといった措置をとるところも出てきております。

このようにミュージアムを取り巻く環境が著しく変化し、税金の使い方が厳しく問われている今日、ミュージアムがその活動の成果を求められ、クリアしなければならない基準と達成度が問われているのは当然といえましょう。そうしたミュージアム評価のあり方が大きな課題になっていることはご承知の

通りであります。ミュージアムの評価は現代はもちろん、未来社会にいかにもミュージアムの活動が貢献するかという理念のもと、ミュージアムは50年先、100年先のためにあることをしっかりと認識することが肝要だと思います。このことを行政側に理解してもらうために、何をすればよいのか我々としても大きな課題ではないかと考えます。

この9年間、以上のような様々な変化の中で、JMMAとしては会員一人ひとりの地道なミュージアム活動、あるいはミュージアム・マネジメントの実践や研究に取り組む一方で、7つの研究部会及び支部会において可能な範囲での活動を展開して参りました。これらの活動の過程において、JMMA活動を今後どう発展させるのか、現状の問題、課題を確認しつつ、将来のあり方、そしてミュージアム・マネジメントの理論、方法論、ミュージアム・マネジメント学の領域などを含めたミュージアム・マネジメント学の体系化を試みる事が重要であるとの観点から、平成14年度に本学会の「将来構想委員会」を設置し、鋭意検討してきていただいております。

また、将来構想委員会の指摘を受けて、学会創立10周年記念事業の一環として、ミュージアム・マネジメント事典を編集・出版することになりました。このことについても会員の皆様のご協力をお願い申し上げます。本大会は平成15年度事業及び会計報告、16年度事業計画及び予算案の審議をお願いした後、作家の瀬名秀明先生からご講演をいただくことになっております。この2日間、皆様の活発な協議、相互の交流を通して充実した大会にさせていただきますようお願いし、ご挨拶いたします。

〈第9回大会趣旨〉

「ミュージアム・コミュニケーション」

第9回大会実行委員長

沖吉 和祐

これまで、「ネットワーク」（第1～4回）、「リレーションシップ」（第5～7回）を主たるテーマに大会を開催してきたが、昨年から来年までの3年間は、「コミュニケーション」を年間活動テーマとし、大会においては、その間の研究成果を発表し、討論することとしている。

この3年間の共通テーマとした「コミュニケーション

ョン」は、ヒトとヒト、ヒトとモノ、あるいはヒトとコトの間で生まれ（創造され）、育つ（発展する）ものであり、これは、「ネットワーク」の形成過程、「リレーションシップ」の成長過程において、重要な要素となるものである。

近年、「博物館」においても、評価の在り方がクローズアップされるようになった。「博物館」の設置の趣旨、活動の目標・目的およびその達成状況を明らかにすることが求められている。その際、結果としての定量的な指標だけではなく、目標・目的の設定過程や目標・目的の達成過程をより重視する考えが必要であることを認識しなければならない。

この過程で重要になるのが、「コミュニケーション」である。コミュニケーションは、これまで、目標・目的の達成の手段となるものと考えられてきた

が、同時に、いまや「コミュニケーションそのもの」が、「コレクション」とともに目標・目的となっていることに注目したい。

いま、ヒト、モノ、コトさらには情報が行き交い、コミュニケーションが創造される場としての「ミュージアム」が、「博物館」だけでなく、社会の重要な機能として認識されつつある。

第9回大会においては、これまでとは趣を異にした特別講演、特別演奏を企画・実施し、また、研究発表においても、いくつかのユニークな実践例を紹介した。

介した。

第1に、「コミュニケーションの創造」という視点から、旧来の「博物館」に見られなかった新しい「ミュージアム」の可能性を提案し、追求したい。

第2に、各「博物館」において実践できる（その他多くの場で応用できる）「コミュニケーションの創造」の具体例を提示したいと考えた。そして、日本科学未来館（お台場と言った方が適切かもしれない）で開かれた「第9回大会」そのものを、一つの「ミュージアム」と見立てようとしたものである。

基調講演

「八月の博物館」とミュージアム・マネージメント

—感動を呼ぶおもしろさ！その見せ方、伝え方—

瀬名 秀明
(作家、薬学博士)



はじめまして、私は瀬名秀明と申します。

今日は「『八月の博物館』とミュージアム・マネージメント」というお題をいただきました。現在、私は小説家です。東北大学の薬学部から博士課程までいって、細胞生物学の勉強をしていました。ですからミュージアムに関してははっきりいって素人でして、今日の話も素人の話に終始してしまうと思いますが、私自身がこれまで見てきたミュージアムのこととか、2000年に出した『八月の博物館』という小説、これが博物館そのものを主題にした小説なんです、これを書きながら思ったことを話してみたいと思います。それから私は最近ロボット研究者と話をすることが多くなっていて、「日本の科学ってどういうものなのだろう」とか、「ロボットの見せ方やロボットとの付き合い方ってどういうものなんだろう」と考えることがあるんですね。そんな話もミュージアムと少し通じるところがあるかなと思いますので、そういう話もしたいと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

私が一番最初に出した本は『パラサイト・イヴ』という小説で、1995年のことでした。当時は26歳で、東北大学の薬学部の大学院生でした「大学院生でよくこんな小説を書く時間があったね」といわれるんですが、お察しの通り、実験に行き詰まっていたわけですね。それで実験から逃避する意味で小説を書いた。普段は土日夏休みも大学に出ていたんです

が、このときばかりは休んで書き上げました。これが第2回日本ホラー小説大賞をいただくことになります。実は1回目のときも応募しているんですが、そのときは4次予選で落ちていたんですね。

小説の新人賞についてお話しておきましょう。多くの方がご存じの直木賞や芥川賞は、すでに作家としてデビューしている人に、これからもっと頑張るなさいという意味で与えられる賞ですね。これに対して江戸川乱歩賞や日本ホラー小説大賞は新人賞でして、いままで本を出したことがない人、あるいは本を出したけれど、もう1回やり直したい人が応募して新人としてデビューするための賞なのですね。ホリプロ・スカウトキャラバンみたいなものです。

東北大学の薬学部は青葉山というところにあるんですけれども、私はそこから出向して、平地にある医学部の附属病院で研究していました。皆さんが病院に行きますと薬を出してくれるところがありますが、あの薬剤部に籍を置いて、基礎的な研究をしていたわけです。

高脂血症や動脈硬化を治す薬があります。その薬は、実は血液中の脂肪を代謝する働きがあるんですが、当時はなぜそれが効くのかよくわかっていなかったそこでネズミにその物質を注射して、肝臓を取り出して、その中のミトコンドリアという細胞の中の小器官の役割を調べる。このミトコンドリアの中で脂肪酸の代謝酵素がどのように増えているかを調べていたわけです。

ひとりで実験していると、夜が怖いんです。動物実験室も夜中になると動物が騒ぎ始める。ネズミは夜行性なのでうるさいんです。そういうところで、注射器を沢山持って、夜中の2時くらいにひとりで注射をしている姿というのは、自分で考えてもかなり怖いものがある。

ある日、法学部の友人から飲み会に誘われたんですよね。「実験があるのでダメなんだよ」といったら、「どんな実験をやっているの」という話になった。「いやあ、夜中にねずみに注射してさ」と説明すると非常に怖がられまして、ならばいっそ理系の研究生生活をそのまま小説にすればホラー小説になるに違いない、と思って書いたのが『パラサイト・イヴ』

です。

さて、ここでちょっと質問です。これはいろいろなところで試している質問なのですが、ミトコンドリアは何色だと思われますか？ あてずっぽうで手を挙げて下さい。赤い色だと思う人は…いないですね。青色だと思う方は？ はい、…少しですね。黄色は？ 緑は？ ほら、緑で多くの人が手を挙げるのですね。どこでやっても同じ結果なのですから、どうもこれは映画『パラサイト・イヴ』のポスターの影響なんじゃないかと思っているんですよ。

この映画のプロデューサーがポスターの色を決めたんですが、なぜ緑色にしたかという話を、久石譲さんのサントラのライナーノートに書いています。それによると、プロデューサーはずっと小学校の頃からミトコンドリアは緑だと思っていたらしいんですね。なぜかという「ミ」と「ド」と「リ」の字が入っているからというわけです（笑）。映画がサイエンスのイメージにも影響を与えてしまうという一例です。

本当は何色かという、細胞からミトコンドリアをきれいに生成しますと、くすんだ緑色になるのですね。それから赤色と答えるのもあながち間違いではなくて、というのもミトコンドリアはエネルギーを作り出す装置ですから、ミトコンドリアが発達した筋肉は酸素を取り込んで赤色に見えるのです。赤色か緑色というのが正解でしょうね。

さて、『パラサイト・イヴ』からサイエンスや物語というものを考えるきっかけになったのが、「SPA!」という雑誌に1995年11月に載った記事でした。ここに出てくるおじさんは、自分の体内のミトコンドリアから指令を受けたというんですね。ミトコンドリアとコンタクトして、ミトコンドリアのいっていることを必死にノートに記録したらしいのです。「これからの話は遺伝分子核の主のミトコンドリア核からの全人類へ最初で最後のメッセージ」とか書いてありまして、このおじさんは真剣にこんなことを話しているわけですが、私の本が出たのは1995年4月ですから、このおじさんの人生を曲げてしまったのかと思うと、ちょっと悲しいものがある。

私は純粋に娯楽エンターテインメントとして書いていたのですが、それに感化されてこういうことをいい出す人も出てくる。こういうのに作家としてどのように対処していけばいいのかと一時期考えたこともありまして。そこで小説以外に科学ノンフィクションも書いて、両者をつなげるような仕事もしてみようと思ったんですね。日本医科大学の太田成男先生という、ミトコンドリア病を研究されている方と一緒に、ミトコンドリアについての一般の解説書『ミトコンドリアと生きる』を出したりしています。

私が1997年に出した『BRAIN VALLEY』という小説は、いかがわしげで擬似科学的な現象、例えば臨

死体験とかUFOにさらわれたといったことですが、それらの体験は脳の働きに帰することができるのか、それともそうじゃないのかという話がメインになっています。この小説の主人公は科学者なんですが、いきなり宇宙人と会うという体験をしてしまう。そのとき彼はどうしたらいいのか、という話なのです。彼は脳科学者ですから、自分が宇宙人に誘拐されたという体験も脳の働きに違いないと考えて、一生懸命それを証明しようとする。これの副読本として『「神」に迫るサイエンス』という本を出しました。ここでは脳科学や人工知能の研究者、それにUFO研究家方といった方々に、小説の内容について解説してもらって、小説とサイエンスの間をうまくとりもつような楽しさを読者にも提供できないかと考えたのです。

ただし、こういう試みはうまくいく場合もあるし、うまくいかない場合もあります。実際、こういった科学解説本の売り上げは、小説の10分の1も行かないですね。初版止まりです。小説と科学解説の両方を読む人が数千人いればかなり状況が変わるのかなと思いつつやるんですけど、なかなか実績が上がらないので、次の展開が望めないのが難しいところです。

ただ、面白い結果がありまして、皆さんが本を買いますと中に読者アンケートハガキが挟まれていると思います。この読者アンケートハガキで実験を試みたことがあります。『パラサイト・イヴ』のとき、ある書評家が、こんな難しい話は一般読者がわかるわけがないよといわれたので、いやそんなはずはないと思って『BRAIN VALLEY』の読者アンケートハガキにこんな質問項目をつけてみたんです。「この本は面白いと思いましたか。5段階で評価しなさい」という欄と「この本は難しいと思いましたか。5段階で評価しなさい」と。半年間でハガキが1000通くらい返ってきましたが、「とても面白い」か「面白い」と思った人がだいたい8割いて、一方では、「とても難しい」と「難しい」でだいたい6割です。つまり、面白いと思いつつも難しいと思う、難しいと思いつつも面白いと思うという人がかなりの数いるわけです。

多くの編集者の人は、面白くするためには話を簡単にしなければいけないというような信念にかられているんですけど、必ずしもそうじゃない。サイエンスの現場では、難しい問題をいろいろ考えること自体が面白いという瞬間があるわけです。おそらくミュージアムでもそういうことがあると思います。面白さは必ずしも簡単であるとか判りやすいということと同じではないんだということを、私は編集者の人にグラフで見せたわけです。私はこれ以来、難しいけれども面白いという路線をちゃんと貫こうと考えているところです。

それから、ここに示したのは『虹の天象儀』という本です。渋谷に東急文化会館というのがありまし

て、そこに五島プラネタリウムがありました。もうつぶれてしまいましたけれども、そのプラネタリウムの最終投影から始まる物語です。最近、五島プラネタリウムの五島とは違いますけれど、五藤光学研究所さんが、実際のプラネタリウム番組にしてくださいました。いま仙台市こども宇宙館で上映しています。秋からいくつか他の館でも上映されることになっています。

さて、『八月の博物館』の話をしましょう。この小説を書くときに幾つか考えていたことがありました。この話には3人の主人公がいます。ひとりとは現代に住む作家で、あえて僕と非常によく似た設定にしています。二人目は少年時代の彼ですね。舞台は1980年代頃、この少年は小学6年生で、小学校最後の夏休みを過ごすという設定です。それから、その少年が不思議な少女と知り合って、時空を越えた冒険に出掛けるわけですが、その行く先が19世紀のパリ万博だったりエジプトだったりします。彼らがそこで出会うのが、実在したエジプト考古学者オーギュスト・マリエットです。私は子供の頃、藤子・F・不二雄さんのマンガがすごく好きで、いまでもドラえもんの映画をやっていますけども、まさにあの映画のテイストですね。冒険して帰ってくるんだけど最終的にはいつもと同じ生活が待っている。でもほんの少しだけ変わるんですね。やっぱり心の中で何かがね。のび太ちゃんとドラえもんの関係が、ちょっとそこでよくなるんです。そういう夏休みの冒険小説の伝統を復活させたいなと思っていて、それはつまり私自身が、12歳だった頃に面白がっていたお話そのものでもあるわけです。

もうひとつは、ミュージアムを書きながら、お話そのもの、物語そのもの、あるいは感動について考えてみたいと思ったわけです。お話の感動にもいろいろありますが、ここではバーチャルリアリティによる〈同調〉というアイデアを使いました。例えばここで私が喋っているホール、これとまったく同じホールをバーチャルリアリティでつくって、いまこの瞬間とまったく同じ服装で、まったく同じ姿勢で立ってみれば、ふたつの時間が重なり合うことになります。その時代といまの時代が同調してタイムスリップできる、そういう小説です。これは私の大好きな『ある日どこかで』や『ふりだしに戻る』といった小説で考案されたアイデアです。こういった仕掛けの中で、いろいろな時代を同調させながら、それを物語やミュージアムの特性に託して、お話の見せ方とミュージアムの見せ方をオーバーラップさせようと思ったわけです。

私は静岡の出身で、瀬名という名前も実は生まれ故郷の町の名前です。本名は鈴木というんですが、鈴木秀明という名前でデビューしようと思ったら、出版社から止められたんですね。理由のひとつは、鈴木という名前が平凡すぎてつまらないということ。もうひとつは、鈴木光司という作家がいるので、か

ぶるからやめろということです。瀬名という地名は、徳川家康のお姫様に瀬名姫というのがいまして、その関係なのかもしれませんが、ちょっとよくわかりません。当時静岡にはあまりいいミュージアムがなかったんですが、私自身のミュージアムの原体験があると、日本平動物園や東海大学にある海洋科学博物館、それから後でお話する奇石博物館といったところになります。

東海大学海洋科学博物館は子供の頃すごく面白くて、よく親にせがんで連れて行ってもらいました。まず、ふきぬけのホールがありまして、そこに5階建てか6階建てくらいの巨大な水槽があるんですね。あいう水槽は当時見たことがなかったんで面白かったです。それから僕がバーチャルリアリティや人工知能に興味を持つようになったきっかけだと思いますけれども、波を再現する機械があるんですね。こういうふうにパネルを動かして、そこで波を人工的につくっている。そういうのを見ながら、なるほど自然というのを機械でつくることができるんだなと感じたりしました。

それから面白いのがメカニカルというロボットでした。この水族館では工学部の人と一緒になってカニとか魚やマンボウといったロボットを実際に水槽の中で展示したり、あと私の記憶ですと、一番上の階に群ロボットといいまして、昆虫みたいなロボットが群をなして動くという展示があった。そういうのを見て、ロボットと動物の境界って何なんだろう、機械と生命の違いって何なんだろうと感じていたんです。

小学校を卒業した後の1年間、私は薬学研究者の父の都合で、家族揃ってアメリカのフィラデルフィアというところに行ったんです。フィラデルフィアで海外のミュージアムに接する機会がありました。フィラデルフィアは日本の京都みたいなところですよ。映画の『ロッキー』をご存知だと思います。途中でロッキーが猛トレーニングをしますね。最後にあのテーマ曲にのってロッキーが階段を駆け上ってガッツポーズをするシーンがあります。あの後ろにパルテノン神殿みたいなのが映りますが、あれがフィラデルフィア美術館で、非常に眺めがいいところなんですね。当時うちの家族はそんなにお金持ちじゃなかったんで、とにかく子供を楽ませるために、親心だと思うのですが、タダのところによく連れて行ってくれました。日曜日の午後になりますとフィラデルフィア美術館はタダで入れるんです。中には日本庭園があったりして、建物自体が非常に面白かったですね。ミュージアムの建物とか見せ方とかそういうのに興味を持つきっかけとなりました。他にもその近くにはフランクリン科学館がありまして、そこでフーコーの振り子やプラネタリウムをかなり間近にちゃんと見ました。

あと、ロダンの美術館もありましたね。私はミステリーが好きだったので、エドガー・アラン・ポー

の家がありまして、そこが博物館になっている。朗読を聞かせてくれるんですね。売店では彼の直筆原稿のコピーをくしゃくしゃになった紙のに印刷して売っているんですけど、それを買って喜んでいました。

『八月の博物館』を書いた後で、『瀬名秀明 奇石博物館物語』という本を出しました。NHKが夕方にやっている「課外授業 ようこそ先輩」という番組で母校に行き、小学5年生の子たちに授業したんですが、そのときの記録です。番組をご覧になった方はわかると思いますけれども、自分のやっていることを教えるんですね。野球選手とかピアニストとか、ロッククライマーとか、そういう人たちはわかりやすい。野球選手だったらその場で野球をすればいいし、ピアニストだったら一緒にピアノを弾いてみればいいんですが、小説家は非常に難しく、一緒に小説を書いてみるわけにはいかない。自分のスキルを小学生に効果的にみせる方法というのがなかなかないんですよ。その場で小説を書いてみせるわけにはいけないので、難しいわけです。

自分で授業をする前に、作家が登場した回のビデオを幾つか見てみたんですが、作家の人たちはことごとく失敗しているんですね。例えば高橋源一郎さんは、自分の小説を国語の問題文にして、「ここで主人公は何を考えているのか答えなさい」といった問題を出すんですよ。子供たちはテレビに映っていますから一所懸命考えます。でも最後に「いや、それは違う」と高橋先生がいう。「実は何も考えていないんだ」と。「なぜ?」「いや、僕が書いたんだからこれが正しいんだ」といい始めると、子供たちが一斉に「えーっ!」とブーイングするんです。ポストモダンな話を小学生にしても難しいと思うのですが。

それで私は何をやったかということ、自分が小学生のときに見て感動した博物館にみんなで行って、鉱物を調べる。そして石の博士になって、石のお話を書いてみる、というものです。富士山の裾野に奇石博物館というところがありまして、私は小学生の頃、遠足が何かでそこに行ったんです。その博物館はこぢんまりしているんですが、中が非常に面白い。鉱石をキッチンと分類して展示しているわけじゃなくて、感覚的に並べている。それが子供心にフィットするんです。私がずっといまでも憶えているのが「こんにゃく石」で、くんにゃくにゃと曲がる石。「テレビ石」は紙の上に乗せると印刷された模様が浮き上がって見える。こういった具合に石にも感覚的な名前がついている。ただこれは日本の伝統でもあって、「月のお下がり」とか「天狗の爪」といった名前が親しまれていた石があります。昔の鉱物の愛好家たちはそういう石を箱に入れて持ち歩きながら皆でトレーニングをしたり見せ合ったりしていたわけですが、その感覚がうまく博物館のスペースの中に入っていて、私は子供の頃に感激した記憶があるんです。そこにもう1回子供たちと一緒にバスで行って、石

の話を書こうというわけです。

私が藤子・F・不二雄先生の大ファンだった話をしましたが、藤子・F先生は「のび太の恐竜」というドラえもんのマンガを描いています。後に映画にもなりました。藤子・F先生はある本の中で、「のび太の恐竜」をどうやって描いたか詳しく説明しているんですね。小学生の頃に読んですごく感激した本です。つまり藤子・F先生がやっていることは何かというと、恐竜の話を書くんだったら恐竜博士になりなさい、ということなんですね。そうすればあなたも自然に恐竜の面白い話が描けますよと説いているんです。それで実際「のび太の恐竜」はこういうふうにして描いたんだと解説していくわけですが、でも、子供心になるほどと思いまして、未だにそれを実践しながら私は小説を書いているわけなんです。とにかくこれをやろうと思ったんですね。

私と子供たちと接点といたらドラえもんぐらいのものでして、『パラサイト・イヴ』は知らなくても、黒板にドラえもんを描けば何となく話が通じる。子供たちと藤子先生の話をし、それから石の博物館に行くんです。

まずは好きな石を1個見つけてスケッチをする。それから、わからないことがあったら学芸員の人に話を聞く。学校に帰ってきたら、自分の好きだった石をもっとさらに調べる。最近の小学校には図書館だけじゃなくてインターネットルームもありますからね。

発表の仕方はふたつ用意しました。まず、その石を効果的に見せる博物館の展示方法を絵に描きなさいというのがひとつ。それからもうひとつは、その石についてのお話を書きなさいという宿題。冬休みが終わった後で皆で発表しようということで、冬休み前に2日間、冬休み後に1日と、撮影にまる3日かけたんです。

子供たちは小学校5年生でした。まず遠足に行けるということで非常に喜んでいて、晴れたいい日だったんですが、石の博物館を楽しんでいました。スケッチをしているときの表情がいいんです。ただ、面白いなと思った石を見つけても、今度それをうまく学芸員の人に聞き出す能力がまだなくて、後になって「こんなことを聞いておけばよかったのに」ということがありました。例えば、ある女の子が、方解石に興味を持った。それでその子が学芸員の人に取材したんですが、そのときに方解石はクレンザーの中に入っているんだと聞いたらしいんです。ところが学校に帰ってきていろいろ図鑑で調べても、そんなことは書いてない。一緒に調べてあげたのですが、載ってない。最終的には学芸員に電話してお聞きしたんですが、そのときに思ったのが、小学校の図書館にある子供向けの鉱物の図鑑では情報が足りないということ。インターネットでも調べてみたんですが、小学校のパソコンは「Kids Yahoo!」が立ち上がるようになっていたんですね。「Kids

Yahoo!」で方解石と入れてもほとんどヒットしない。結局は普通のYahoo!やGoogleをむりやり起ち上げて検索するしかなかった。子供向けの図書館やインターネット環境が、逆に知りたいと思ったときの無制限の好奇心を抑えちゃう可能性があるんだなということを、そのとき初めて知ったわけです。

お話を書かせる段階でも幾つか発見がありました。いままでお話を書いたことがある子なんて、まずいないんですね。そんな授業もない。けれども、だいたいの子は書けるんです。やっぱり面白いと思った石があったので、きっかけがあるので書きやすかったんだと思います。「さあ、いまからお話を書きましょ」といっても難しいと思うんですね。ただしひとりだけどうしても書けない子がいました。教室でみんな書いていても、どうしても書けない。泣き出しちゃうんですが、そうすると近くの男の子が「泣くなよ」といい出しまして、「うん、わかった」といって泣き止みましたけれども、やっぱりどうしても書けない子はいるんです。ただやっぱり何か興味を持つことで、きっかけになるということなんですね。国語と社会と図工と理科を混ぜ合わせた授業ですが、小学校の先生からもこんな授業はやったことがなかったといわれましたけれど、私も勉強になりました。小学生は正直ですね。大学の授業のようにだらだら喋っていると、いきなり目の前であくびをされる。空疎なことをいっちゃいかんな、と思いました。子供たちには博物館の歴史についてもいろいろ話しましたが、そういうときはへーと思ってくれたみたいです。博物館はいままでこそきれいな環境の中に展示物がぼつんぼつんとあるような状況ですが、昔はそうじゃなくて、本当にごった煮でした。本当に趣味の世界だったんだということが、子供たちもわかってくれたんじゃないかと思います。

『八月の博物館』の執筆の前に、ちょうど数ヶ国を巡る留学の話をいただいたものですから、世界の博物館をいろいろ見て回りました。当時は出版社もバブルだったのか、編集者が取材日だけ海外まで来てくれたんですね。私は当時、宮城大学に勤めていたんですが、細胞生物学や薬学の関係でいろいろな大学に視察して回ることができたんです。アメリカはワシントンとサンディエゴ、アリゾナ、それからオーストラリアのメルボルン、続いてイギリスのケンブリッジとフランスのパリ、ということで、それぞれの場所を2週間くらいずつ転々としながら行くわけです。現地でカメラマンと編集者の人と落ち合って取材をしました。「月刊feature」という30代の女性向けの雑誌で、残念ながら1年か2年で休刊になってしまいましたが、8回にわたって連載をしました。これは本になっていないんですけれども、これを読んで突発的に海外のミュージアムを見に行ったら、という女の人もいたので、それなりに反響があったのかも知れませんが、どの程度の人気だったのかはまったくわかりません。

向こうでは通訳を雇った場合もありますし、自分で英語で話した場合もあります。単にミュージアムに行つてふらつと見て回っただけの場合もあれば、学芸員にお話を聞いた場合もあります。これが1998～1999年の頃です。『八月の博物館』が出たのが2000年でした。

大学や研究所の中にも面白い展示がいろいろあるんだと気付いたのもこの旅行です。例えばワシントンD.C.にあるNIH(National Institute of Health)、ここはアメリカのバイオサイエンス研究の大御所みたいなところですけども、このホールにNIHのバジェットでノーベル賞を取った人の写真がずらっと並んでいまして、実際ノーベル賞のメダルも並んでいます。ここにはノーベル賞すごろくがあって、これですけれども、有益な遺伝子を発見して、それを使って実験をして、ノーベル賞を取るまでの道のりがすごろくになっているんですね。ここのルーレットを回してコマを進めるのですが、途中で「細胞がカビが生えたのでスタートに戻る」とか「実験をやった論文を書いたが先を越されてしまった、3つ戻る」といったようなことが書いてあって、こういう遊び心は面白いなと思いました。

大学や研究所の中にこういうスペースがあるのはいいなと思ひまして、というのは私も宮城大学や東北大学にいましたが、構内を歩いて、昔の人たちの業績にふと思いを馳せる瞬間ってないんですよ。例えばアリゾナ大学の薬学部研究所に行ったときに、ここで示したようなちょっとしたスペースですけど、薬学博物館がありまして、昔の瓶とか、そういうものがちゃんと置いてある。それからロンドン大学に行くと、当時の教授の蟻人形みたいなやつが何気なく廊下にあるんですよ。ロンドン大学には動物比較解剖学ミュージアムもあります。小さな展示室ですが、世界に3つくらいしかないというドーードー鳥の標本がここにあるんですけど、こんな感じで所狭しと並んでいます。東京科学博物館の新宿分館に小邪魔したときに、こういったスペースを見ましたけど面白い。でも私はロンドン大学に行ったときに、ドーードー鳥がことは最後までわからなくて、後でパンフレットを見て知ったんですが、そのくらいひっそりとどこかにあったんだと思います。

他にもイギリスで面白かったのはナイチンゲール博物館で、これはロンドンの病院の一角にあるんです。ナイチンゲールというと「白衣の天使」というイメージが強いんですが、実際はもっと深い人だったようですね。私は宮城大学の看護学部で3年間勤めていたので、看護学に興味があったわけです。私は薬学出身ですから、看護師さんがどういう仕事をしているのか、実はよく知らなかったんですが、看護学部に入ってみてわかったのは、看護学も内部で矛盾を抱えているということなんですね。医者から見ると看護学は一段下になる。医者が看護学をどこかで軽蔑しているところがあるわけですね。看護学

のい方向はふたつに分かれているという印象を受けていました。ひとつは看護学といえどもサイエンティフィックな視点が必要だといって、幾つものデータを統計的に解析することが科学的に結果を出すことだ、という考えですね。もうひとつは精神論に近い。看護の看という字は「手と目で見る」と書くんだ、とったような話になりまして、人間性を重視する。私が宮城大学にいたとき、当時の学部長は池川清子さんでしたが、池川さんが書いた本が印象に残っています。看護学は実践する学問なんだ、それを新しい学問として体系づけられないか、という考えのもとに現状と格闘していた方でした。

ナイチンゲールは裕福な家の生まれで、そんな彼女がなぜ看護婦になったかという、神様の啓示を受けたからなんですよ。昔の看護婦は貧しくて粗野な女の人がやる仕事だったんですが、その中に裕福な女の人が入っていったということで、ナイチンゲールの存在は当時奇異に映ったと思います。ナイチンゲールはある日突然神様に「貧しい人たちのために奉仕しなさい」といわれた。それを受けて彼女は看護婦になってクリミア戦争に行く。日本の看護学はそういうことを全然教えません。だけどここではちゃんとそれが書いてあるのが偉いなと思いました。

クリミア戦争から帰ってきた後で、看護学の確立に尽力するわけなんですが、彼女はサイエンティフィックな人だった。例えばここに示したように、病棟の個室をやめさせた。大きい部屋をつくらせたんです。風通しをよくするためですね。当時は「窓は絶対開けるな」という考え方だったんですが、空気をよくするためにはむしろ窓を開けた方がいいんだ、とっているんです。それから看護に関する思想書を生涯で200冊くらい書いている。非常にパワフルなおばさんだったらしい。

このナイチンゲール博物館で面白かったのは、ここに示した教育キットですね。このフリップには、ナイチンゲールがクリミア戦争から帰ってきたときの写真が印刷されている。この写真を子供たちに見せて、「なぜナイチンゲールは家具の脇に立っているのですか」「なぜナイチンゲールは手紙を持って立っているだと思いますか」と訊けと教育要綱に書いてある。皆さんだったらおわかりになると思うんですけども、当時の写真は何かで身体を支えていないとブレるから、家具の横に立っているわけです。ということで、当時の時代背景っていうのをうまく教えろ、というキットになっていて、へえと思った記憶があります。手紙を持っているのは女王からの親書に応えますよという意思表示の意味があるわけですね。

あとは、ケンブリッジに行ったとき、サイエンスウィークにぶつかりました。私はホーキング博士の講演にも行きました。このサイエンスウィークでは科学者の人たちが子供向けにいろいろ話しているん

です。カオスの話をいきなり子供たちにしてもわかるはずがないだろうと思いつつも、嬉々としてしゃべっているおじさんたちが私は好きなんです。オックスフォードではアシュモレアン博物館にも行きました。この博物館はとてもいい雰囲気です。ここに行ったときに思ったのは、ミュージアムというのは人間の情熱か気持ち、感激、そういったようなものが部屋と一緒にこもっていないとダメだということ。ここにいらっしゃる方の多くがご存知だと思いますけど、イギリスには昔プラントハンターという人がいました。プラントハンターはいろいろな土地に出掛けて、珍しい植物を採ってきます。ジョン・トラデスカントという親子がいて、そのふたりはいろんなものを各地から集めて、家の中に飾って、人にも見せていたわけ。そのトラデスカント親子が集めてきたものが、実はアシュモレアン博物館という、イギリスで一番古い博物館に繋がっていく。この2階に行きますと、「ジョン・トラデスカントの部屋」がありまして、そこは本当に小さい部屋なんです。いろいろなものでいっぱいなんです。上にある棚にはぎっしりと化石とか変なものが詰まっている。トラデスカント親子が世界中を旅して、こんなに面白いものがあつたんだよ、と人にみせびらかすあの雰囲気、日本人だったら荒俣宏さんみたいな感じですが、そういう雰囲気がうまく出ていて、部屋に入ると当時の情熱みたいなものが伝わってくるわけですね。雰囲気全体で私たちは感じているんだろうなと思ったんです。変なものがたくさんありました。これはポカホンタスのお父さんのマントです。『ポカホンタス』というディズニー映画がありまして、そこで若いイギリス人がアメリカ大陸に行って、現地住民と葛藤がある。最後に帰るときにマントをもらうシーンがありますけれども、あのマント、ポカホンタスという女性のお父さんのマントがちゃんとここに飾られていました。

『八月の博物館』で「環境を再現すればその時代に戻れる」というのも、こういったところから出てきたアイデアです。私はリチャード・マシンの『ある日どこかで』という小説がすごく好きで、これは映画にもなってカルト的な人気を誇っている恋愛映画ですが、サンディエゴにあるホテル・デル・コロナドが舞台になっている。主人公の脚本家がこのホテルのメモリアルホールに行くと、そこにきれいな女優の写真が飾ってある。1912年の女優です。その女優に一目惚れした脚本家は、何とか彼女に会いたいという一心でタイムスリップするという話です。このホテル・デル・コロナドは昔と変わらない雰囲気で建っている。だからこのホテルの中で「自分はいま1912年にいるんだ、1912年にいるんだ」と念じていると実際にその時代に行けるはずだ、と彼は思い込む。昔の服に着替えて、昔の帽子をかぶって、昔の髪型にして、念じ続けていると、その時代に行く。このホテル・デル・コロナドは有名なところで、

『お熱いのがお好き』というマリリン・モンローの映画の舞台になったり、いろいろな映画に登場しています。『ある日どこかで』の映画はここで撮影されたわけではないんですが、映画に出てくるメモリアルホールはここそっくりでした。『八月の博物館』ではエジプトを書きましたが、こういうバーチャルリアリティがタイムマシンとして機能するという感覚はとても好きで、たぶんフィラデルフィア美術館で見た建物内の日本庭園あたりに自分のルーツがあるんだと思います。

イギリスでは大英博物館にも行きました。ただ、アシュモレアン博物館を見たあとだと、どうしても大雑把過ぎるような感じがしますね。アシュモレアン博物館は非常に繊細で、知的な感じがするんですけど、大英博物館で力任せで取ってきましたみたいな雰囲気がどうしてもある。ただしこのキングズ・ライブラリーという廊下、いまは何も展示されていなくて、廊下がつながっているだけですけれども、この雰囲気はよくて、小説の中でも使いました。

ところで、いろいろミュージアムを見て歩くといつも感じるんですが、ミュージアムに行くと疲れるんですよね。これは歩くからなんですけれども、つまり私たちは自分の身体を使ってミュージアムと接しているんです。私たちは展示品や絵画と直接向き合っているわけじゃなくて、実は自分の身体を使いながらその周りにある壁や額縁、天井、周りにいる人、そういったものを含めて博物館を見ているんだなあ、ということが、そこでイメージできたわけです。博物館の中を見て回るといことは、実はその時代その時代の雰囲気を、自分の身体を通して順繰りに体験してゆくことなんです。それでミュージアムの建築って結構大切なんだとわかったわけです。だんだんその頃からミュージアムをつくった人の思想に興味が出てきた。

フランスの国立考古学博物館はお城をそのまま改造して、フランスのさまざまな時代の考古品を展示しているんですが、そこの学芸員に頼み込んで、屋根裏部屋みたいなところを見せていただきました。狭いスペースですが、アシュモレアン博物館のあの印象と近い。私はやっぱりこの感覚が好きなんです。当時の蒐集家たちや博物学者との思いが共有できる雰囲気が、日本の博物館にもあっていいのかな、と思った次第です。

ロンドンの自然史博物館も面白かった。ここは写真に示すように、テラコッタで建物を飾り立てている博物館ですが、この雰囲気の中心に恐竜の化石がドーンと展示されているので驚く。それに、進化学の伝統でしょうが、いろいろな骨格標本を一堂に会して一斉に見せるやり方。『八月の博物館』の裏表紙のイラストは、こういった雰囲気から取っているわけですね。私が撮ってきた写真を影山さんというイラストレーターに見せて、それで描いていただいたんですが、影山さんは私のゲラを一読して「エッ

シャーの絵を思い出した」といわれて、なるほどと思ったんです。私は子供の頃からエッシャーの絵が大好きでして、裏表紙の絵もエッシャーの絵をイメージしながら描いて下さったんです。やっぱり画家の人というのは、こちらが見ているところが一瞬でわかるんだなあと思嘆しました。

次はアメリカのミュージアムです。ニューヨークの自然史博物館に驚いたのは、ここがジオラマの発祥地だということでした。本当かどうかわかりませんが、ミュージアムショップでCD-ROMを買ったら、そういうことが書いてある。ジェームズ・ペリー・ウィルソンという人が、リアルな展示をするにはどうしたらいいかといろいろ考えて、いまのジオラマをつくったらしい。現地に行って立体写真を撮ったり、草を採取したりしてつくっている。確かに床と壁の境目をうまく隠す方法、剥製のポーズのつけ方、そういったことはバーチャルリアリティの感覚と非常に近い。ジェームズ・ペリー・ウィルソンの話はいつか小説で書こうと思っていますけれども、なかなか機会がないですね。

次に示すのはアリゾナ・ソノラ・デザート・ミュージアムです。デザートというのは砂漠ですね。周りは山で、サボテンがゴロゴロ立っているだけ。その一角を区切ってミュージアムにしているところなんです。この写真は、ボランティアのおばさんが、サボテンはこんな感じだよ、といっているところですが、後ろに見えるようにずっとサボテンの大地と山が続いているわけです。自然の一角を切り取ってミュージアムにするという発想はどこにでもあります。以前、仙台市の人たちから「河水千年の夢 広瀬川ホームページ」に載せるからといわれてインタビューを受けたことがあります。さとう宗幸さんの「青葉城恋歌」でもお馴染みですね。仙台市の人たちは、この広瀬川そのものをミュージアムにしたいんだ、という話をしていた、私はその発想は素晴らしいけれども現実的には難しいという話をしたんです。ふだん私たちは、自然があるからといって自然を見るわけじゃないわけですよ。何かきっかけがないと見ない。だから広瀬川がミュージアムだといっても、広瀬川があるだけじゃダメで、そこを何とかしないとイケない。その仕掛けは別に人工ものだって構わないというふうに思うんですけど、それはプラネタリウムの話にも通じるところです。私は仙台と東京を行き来しているんですが、やっぱり東京に来ると空を見上げる機会は格段に減ります。だけど仙台だったら夜空はすぐ目に入るわけで、何かそういう感覚の違いというのがある。

次に示すのはカリフォルニアにあるモントレイ水族館です。ここは環境を人工的に再現するということを徹底してやっている。幾つか画期的なシステムを開発していますね。例えば大阪の海遊館にもありますが、半球状の水槽でクラゲを展示する方法はここが初めてやったらしいですね。モントレイ湾の沖

合いにはジャイアント・ケルプがたくさん生えていて、ラッコが生息していることで有名ですが、この環境も巨大水槽の中に再現している。私がここで面白いと思ったのは、まずあくまでも地元の環境にこだわるということと、もうひとつは外にある環境を室内で再現することにこだわっていることでした。バーチャルって悪いものといわれがちなんですけども、実はバーチャルという言葉の意味は「本物ではないが本物と同じ本質を持っているもの」のことなんです。だから本来の意味でのバーチャルをミュージアムの見せ方に積極的に導入していくのはいいことだと思うわけです。もうひとつ、このモントレー水族館で面白かったのは、舞台の裏側もちゃんと見せてくれるスペースがあることなんです。クラゲの水槽も裏側に行くと半球形になっていて、うまく水を循環させる仕組みがあるんだとわかる。最近では日本でもこういう展示たくさんやっていますけれども、当時私はあまり知らなかったで驚いたんですね。ミュージアムそのものの展示の方法って面白いと思うようになっていったんです。

ここに示したのはルーブル美術館に飾ってあった絵画です。昔のルーブルの中はこうだったんだよ、という絵ですが、昔は壁にびっちり絵が掛かっていたんですね。こういう石像も、手でさわれるところに置いてある。絵画の並べ方にも時代の変遷があります。壁の中心線から左右対称にするとか、上の方に大きい額縁を置いて、だんだん下に来るにつれて小さくするとか、なかなか面白いわけです。「博物館の見せ方の博物館」というのがあっていいんじゃないでしょうか。『八月の博物館』では主人公の亨くんがいろいろな時代の博物館を巡って、年代ごとに違った展示をしている部屋を順繰りに見てゆくシーンがあります。最近の美術館は広い空間にポツンポツンと絵を飾ってある。だけど時代を遡ってゆくとつれて、だんだん絵が密集してくる。最後の方に行くとジョン・トラデスカントみたいな部屋に辿り着くわけですね。

昨年、スイスのパーゼルというところに行きました。パーゼルは薬学の故郷で、パラケルススという有名な錬金術師がいたところですが、そこにも当時の面影が残っている。パーゼルの博物館には見るからにいかがわしいものがたくさん置いてあります。部屋そのものがコスモスになっているわけですね。それを見たときに思い出したのが、シェークスピアの『ロミオとジュリエット』です。飲んだら仮死状態に陥るといふ毒薬が出てきますが、その薬を薬局で買うシーンがあります。その薬局にはワニの干物とか、そういったものがたくさん並んでいる。

さて、このあたりからロボットの話に移っていきましょう。万博文化は18世紀から始まりましたが、デパートの起源でもあるし、いまのテーマパークの起源でもあります。産業に特化していったのが万博で、教育に特化していったのがミュージアム、物欲

に走っていたのがデパート、エンターテインメントに走っていったのがテーマパークですね。フランスのデパートの歴史を見ると、建て方が当時のミュージアムに近いと思います。イギリスの万博では水晶宮がありましたが、あれはプラントハンターの系譜から生まれた温室栽培の賜物ですね。

万博で人気があったのは、いつの時代でも自動人形（オートマタ）でした。オートマタはもともと時計職人が自分の腕を貴族に披露するためのものだったんです。フランス革命で一時人気は下がるんですけど、また万博で人気を吹き返す。万博では各国の民族の風習を展示するわけです。それでいろいろな自動人形に各国の民族衣装を着せて、それぞれの国の文化を表現させた。いまとなつては累計的な表現で差別的なのかもしれませんが、当時はそれが人気を呼んだんですね。いまこの講演をやっている日本科学未来館でもASIMOの展示をしています。ロボットは昔から万博やテーマパークの人気者で、もともと見て楽しむものだったんです。

ただ、ロボットの今後を考えたとき、そのままでもいいのかという問題が出てくる。この未来館のASIMOの展示も、あれでいいのか私にはわかりません。ASIMO君は3Fでデモをやっています。必ずASIMO君と観客の子供たちの間に柵がありますね。ここから先に入ってはいけませんよ、となっています。ASIMOは他のロボットイベントにもよく登場します壇上に出て、会場にいる子供たちとコミュニケーションしてくれます。例えばどういふことをするかというと、じゃんけんをしますね。ASIMOがじゃんけんぽんといって手を掲げ、会場の子供たちとじゃんけんをする。むすんでひらいてをやっているのを見たこともあります。あれはあれでいいんですけど、柵越しにじゃんけんをするのが人間とロボットの本当のコミュニケーションではないですよ。

私は最近ロボット研究者と「ロボット社会ってどういふふうになるんだろう」といった話をするんですが、本当はロボットと人間が同じ床の上で生活しないとロボットのよさが社会の中に生きてこない。ロボットが倒れたらどうするんだといわれますが、でも一方ではそういう身近な場所でロボットを使いたいという欲求があるわけですね。その感覚をミュージアムで展示できないかなと考えています。たぶんこれは重要な課題です。今度、愛知万博がありますね。そこでは未来のロボット社会を指し示すような展示をするようです。でもそういったとき、柵の中でロボットがデモをするだけなら、やっぱり箱の中の世界に留まってしまふ。私たちが5年後、10年後にロボットと付き合うためには、一緒に床の上で一緒に仕事をする未来像を提示しないといけな。お互いを触りながら、近づいたまま仕事をしないといけな。これはいままでのミュージアムの展示からは切り離されてきたことです。

昔のミュージアムは、展示品に触ろうと思えばそ

れができたわけです。しかし、展示物を保護するために、ガラスケースで囲ったり、柵をつくったりしてきた。視覚に特化した展示の仕方になってしまっていて、共有感覚が失われてきている。

ここに示したのは、株式会社ココロさんが大阪大学の石黒浩研究室と共同で開発した「アクトロイド」というロボットです。ココロさんは博物館の恐竜ロボットで有名ですね。阪大の石黒さんは、人間そっくりのロボットを作ったら人間はどう感じるかという研究をするためにこういったロボットを試作しています。これは試作第一段階ですけど、どんどん発展させていったときに果たして人間性というのはどうなるか、ということを実験しているわけです。例えば私たちはマクドナルドに行きます。そうするとバイトの子が出てきて「いらっしゃいませ、こんにちは。何になさいますか、ドリンクはどうなさいますか」といいます。あれはロボットがやってもいい話なんだろう、ということですね。もしあれをロボットでやってもいいのであれば、あのバイトの女の子たちの人間性はどうなるのか。いやあれでお金をもらって他の自分の楽しみに使っているのだから、人間性は保たれているんだよ、という考え方もあります。ロボットを受付嬢にしようという話もありますが、ではいま受付をやっている人の尊厳はどうなるのか。動きを見て下さい。まばたきしている様子、気持ち悪い感じがしますね。だけどちょっと心を惹かれるところもあると思うんです。何か一瞬ドキッとさせられるところがある。こういう自動人形は万博やテーマパークから出てきた思想であって、アメリカの万博でもディズニーのつくった「ミスター・リンカーン」というロボットが話題になったことがあります。その技術がディズニーランドをつくる時に活かされて、「イツ・ア・スモール・ワールド」に出てくる人形になっていったわけですね。当時ああいうものが衝撃的だったということが、ホラー小説の『ステップフォードの妻たち』とかSFの『あなたをつくります』という小説を読むとわかる。ここに万博文化と物語との関連ができていくわけです。

アクトロイドはロボットなのに、髪の毛を引っ張ったり口の中に手を入れたりする様子を見せられると嫌な気分になります。これもロボットと人間が触れ合うことで起こる感覚のひとつでしょう。ロボットの話を書くときに気が付いたんですが、私たちはこれまでの人生で、ロボットと一緒に何かやってみるという経験がほとんどないんです。ここに示したのは産業総合技術研究所（産総研）がつくったHRP-2プロトタイプというロボットですが、これは人間と協調しながら働くロボットで、ここでは人間と一緒にパネルを運んでいます。これの完成型であるHRP-2は出淵裕さんがデザインしました。出淵さんはアニメの『機動警察パトレイバー』のメカデザインを手掛けた方ですね。なぜ国家予算でそんなこと

をやるのかというと、おそらく責任者の人がアニメファンだったからだと思いますが、ロボット文化は映画やアニメや小説が現実のサイエンスにリンクして、またフィードバックされるという循環があるんですね。私が学んだバイオサイエンスにはそういうループがないんです。で、このロボットと一緒にパネルを運んでみたんですが、ロボットの手にセンサーがついていて、パネルを押したり引いたりするとそれを感知して付いて来てくれる。人間同士ならパネルをここからここまで動かすのによっこいしょで1秒で済みますが、ロボットと一緒にだと操作が難しくて数分かかります。けれども面白いのは、いま自分がロボットと一緒に何かをやっているぞという実感が湧くんですね。これまでの人生の中で、ロボットと一緒に何かをやった経験なんてないわけですよ。そういう意味では貴重な体験で、こういう体験というのは積み重ねていかないとおそらくロボットの未来社会は実感できないんじゃないかと思うんですよね。だけどそれをうまく展示する方法がない。私は経済産業省の「次世代ロボットビジョン懇談会」に入っていて、そこで愛知万博のロボット展示の話もしたんです。たぶんミュージアムの展示はロボットによってちょっとずつ変わっていくんじゃないかなと思います。

さて、ここからは感動とか感激ということとあわせて少し哲学的な話をします。いまさらかといわれるかもしれませんが、最近になって柄谷行人の『探求』という本を読みました。おそらく多くの方が読んでいらっしゃると思うんですが、ここで彼はドゥルーズという哲学者の人の話を敷衍して、いろいろなことを書いています。私たちが本を読んでいるとき、「ああ、ここには自分のことが書かれている」と思って感激することがありますね。私も小説を書くときには、そういう感動のシンクロナイズを仕向けるように書くわけです。でも、どうしてそういうことが起こるのか、実は論理的にはよくわからないで書いている。おそらく多くの作家も同じだと思います。柄谷さんはここで図を出しながら説明するんですね。

こういう二つの軸があるというんです。ひとつは一般性と特殊性という軸、もうひとつ普遍性と単独性という軸があると。特殊性と単独性では何が違うかということ、例えばこの椅子、あそこの椅子というふうに同じ椅子ですけど、指示代名詞で区別できます。これが物事の特殊性ということらしいんです。こっちの単独性というのは何かというと、他でもないこの椅子という感覚。私にとってこの椅子は特別だという感覚です。思い出があってどうしてもこの椅子だけは捨てられないとか、そういったようなものが単独性なんです。「私」という概念がありますね。いま意識をして考えているこの「私」、他の誰の私でもないこの「私」というのはどうも単独性になるらしい。私は単独性という言葉がどうもピンと

こないで特別性という言葉のほうがいいんじゃないかと思うのですが、そうすると英語だと speciality になってしまう。ちょっとそれは particularity と違うなと思っています。

とにかく、柄谷さんの本では、どうも小説は本当はこっち（特殊性）を書いてるんじゃないかという話をしているわけです。「ここには私のことが書かれている」と思ったときの「私」というのは、他でもないこの「私」（単独性）ではなくて、この私、あの私（特殊性）なんじゃないかという話をしているんです。本当にそうなのかよくわからないのですが、私はこっち（単独性）じゃないのかなという気がするんです。つまり、小説の主人公とシンクロしたときに立ち上がってくるのは、おそらく他でもないこの「私」（単独性）だと思うんです。

最近『世界の中心で、愛をさけぶ』という映画が流行してまして、テレビをつけるとCMをやっています。映画館でボロボロ涙を流している女の人の映像が出るんですけども、あそこで感動している人にとって、ひとりずつまったく同じ感動ではあり得ないですよ。だからこっち（単独性）じゃないかなと思うんですけれど、確かに考えてみるとベストセラーしか感激できない人っている。それは流行を追っているわけじゃなくて、本当にたぶんベストセラーでないと感激できない。多分それはこういうライン（特殊性と一般性）で感激しているんじゃないかな。よく小説家は特殊を書いて普遍に至るんだという話をするんですけども、この図だと特殊性と普遍性は繋がらない。だから本来は単独を書いて普遍に至らなければならない。この辺はよくわからないので皆さんのご意見をお伺いしたいところでありますが、つまりミュージアムの感動って何なのかといったときに、こういう考え方は重要なものかもしれないという話なんです。つまり、そこに行って絵をみるなり、展示物を見るなりして感動するんだけど、この「私」が感動しているという感覚をどこかで残さないといけないのではないかな。じゃあこの私が感動しているといったとき、それが特殊か普遍なのか私にはいまだによくわからないんですが、たぶん両方あるのかもしれない。たぶんその感覚をうまく自覚的に展示する方法はあるのかもしれない。なぜかという、さっきからいっているように、私たちは建物と一緒に展示を見ていて、そのときには自分の身体を通じて環境そのものと対峙していて、そこで感動を覚えている。たぶんそこで展示した人の思いがその中に一緒に入っているんですね。それで感覚を共有している。

私が子供の頃に読んで好きだった大井三重子の「めもあある美術館」という小説、ここには記憶の美術館が出てきますが、私たち博物館の展示だけではなくて博物館の佇まいとかそういうものをいっしょに記憶としているということなんです。『八月の博物館』は実は夏休みの出来事を書いた小説ですが、夏

休みに東京科学博物館に行くとき子供たちがたくさんいます。あの感覚は実は多くの人が記憶していて、そういう一般的な記憶以外に自分が行ったときの記憶が当然出てくると思います。両方がないまぜになっているんです。そういう感覚をうまく呼びさます方法がないかと思ったわけです。

それから、先程のプラネタリウムの話です。『虹の天象儀』という私の小説が、今年になって仙台市こども宇宙館でプラネタリウム番組になりました。これは初老のプラネタリウム学芸員が主役の恋愛ファンタジーです。子供向けじゃありませんが、私は子供向けじゃなくていいと思っていました。これはプラネタリウムそのものが主人公なので、プラネタリウムの面白さ、美しさを前面に出せば、きっと子供たちもわかってくれるだろうと思ったわけなんです。うまくいったかどうかはわかりません。

先日、メガスターの大平貴之さんとお話する機会がありました。メガスターはここ日本科学未来館でも展示されますが、いまは別のところで常設展示をやっています。そのときにプラネタリウムはなぜつまらないのかという話をしたんです。プラネタリウムはどうも教育の現場として考えられすぎじゃないかと。大平さん取材にやってきた記者はよくいうらしいです。「こういうプラネタリウムをつくるのは子供の教育にいいですね、大平さんはいいことをしましたね」と。でも大平さんはそういうとき当惑するらしいです。大平さんは単に「世界」をつくりたかっただけだと。自分はプラネタリウムがとにかく好きで、あの星空を自分の手で再現したかっただけだということです。

大平さんはこの未来館で幾つかやりたいことがあるとっていました。そのうちのひとつは、完璧なリラクゼーションの場を提供したいという話でした。つまり、通勤や営業で疲れたおじさん、おばさんたちがふらっと立ち寄って、プラネタリウムを30分間憩いの場として使う。この間、たまたま仙台でラジオ番組を聴いていたら、プラネタリウムの話をしていたんです。いろんな人の投書が読まれましたが、私は車の中で聞いていたので前後関係はよくわかりませんが、多くの人がプラネタリウムって寝ちゃうんですねという話をしていた。しかも何かすごく申し訳なさそうに書いてきている。でも発想を転換させて、別に寝る場でもいいんだよ、というのが大平さんの発想なんです。ふたつめは『虹の天象儀』やったように、本当の物語をちゃんと楽しむ場を提供しようという話ですね。それからもうひとつ、やっぱり人生の中で帰ってくる場所があった方がいいんじゃないかということです。大平さんは子供の頃、川崎のプラネタリウムによく行っていたそうです。その後たくさんのプラネタリウム施設を見たそうですが、やっぱりあそこに勝るものはないとっていました。私も奇石博物館や東海大学海洋科学博物館はやっぱり故郷として心の中にあって、ああいう帰

っていける場所としてのミュージアムというのがあっていいんじゃないかと思うんです。人生の節目に行けるようなところであってもいい。そうするためにはその場の雰囲気が必要なんです。

いま、人間というものをどのように今後サイエンスしていくかということを考えているんですが、ここに示した図がその一部です。私は学生の頃、生命科学をやっていたわけですが、生命科学とロボット学で人間を挟み撃ちすることができるかもしれない。でもそれだけじゃなくて、従来サイエンスと思われていなかった分野を重視したい。看護学や介護学、あとはアート全般です。こちらは見せ方とかやり方が重要な課題になる。いままでのサイエンスってなかなかそういうところまでできなかった。そこをうまくやりたいのです。

最近、市川浩さんという哲学者の本を読んで、なるほどと思ったのが「身分けの構造」です。日本人は身体を場合によってうまく使い分けている。例えば「身にしみる」とか「身につく」とか「身内」といったように、「身」がつく言葉はたくさんありますが、そのときによって私たちは「身」というものを大きく広げたり小さくせばめたり自在にできる。日本語はそういう特徴を持っている。世界と関わるなかで身というものをうまく制御しているんだという話です。日本語の「私」というのも英語の「私」と違うという話があります。「身」や「私」が言語によって違うのなら、とうぜんそれに関わる科学研究も発想が違ってくるはず。だから日本人だったら日本ならではの考え方で研究を今後やっていく必要があるだろうし、ミュージアムでも日本人らしい展示ってというのがたぶんあるんだろうと思います。

今年の初めまで、日経サイエンスという雑誌で科学者と対談をする連載を持っていたんです。この仕事を通じてなるほどと思ったことがあります。ひとつはいい科学者というのは自分の研究テーマをつかむことで自分のキャラを立てているということ。キャラが立たない研究者は自分のテーマがつかみきれていない。もうひとつは見えないものを見る技術をうまく自分で開発することで、自分のテーマはこれだったんだというのがわかってくる。若いときにそういう技術を自分で開発した人というのはいい研究ができる。この辺はミュージアムの展示の仕方に関係してるんじゃないかなと思います。

最近、『イノセンス』という映画を観ました。押井守さんは私の大好きな映画監督ですが、彼は著書の中で社会との関係についてこう書いています。いま世界がひとつの時間にまとまっちゃっていると。夜中でも電話できるし、瞬時にテレビ中継がつながるし、インターネットもできるし、地球全体がひとつの時間になっちゃっている。社会的な時間が世界を覆っているけれども、自分の時間がなくなっちゃうとたぶん人間は生きていけない。私たちは社会的な生物とよくいわれていて、実は知能の研究でも最近

は社会的な知能というのがすごく重要だといわれていて、それを研究しなきゃいけないというのは私も賛成なのですけども、社会化された自分を演じなければならぬということが強制されるとたまらないんじゃないかと。だからみな映画とかゲームに逃げるんだという話をしているんです。宮崎駿と押井守で何が違うのかっていうと、鈴木敏夫という敏腕プロデューサーが的確な分類をしています。いろいろな人を巻き込んで一緒に暮らそうよっていうのが宮崎駿さんのやり方で、いやそうじゃなくて人間じゃなくて相手は犬でもいいんだよというのが押井守さんだと。これは他者性というものを書く上で非常に示唆的な言葉だと思います。おそらくミュージアムというのも社会の一部であったりとか、自分の帰っていく場所だったりとかするとき、このふたつの感覚をうまくバランスを取りながらやれるといいんじゃないかなと思うわけです。

今日は雑駁な話でしたが、「ここには自分のことが書かれている」という感覚をうまく出せるような展示が今後あるといいなと思う。そのためには見せ方の歴史というものに人間の歴史や個人の歴史が絡んでくる。おそらくそこでのシンクロナイズが重要なんだろうという話です。それからプラネタリウムのように話しましたが、教育という使命がちょっと呪縛になっているので、もうちょっといろいろな考え方があっていいのかなと。そのときの物語や世界観のつくり方ですが、もしかしたら映画や物語、小説の中にヒントがあるかもしれないし、私たち作家側もそういうのがうまく出せるといいのではないかなと思っています。これで終わりたいと思います。ありがとうございました。

第9回大会研究部会 ミュージアム 文化・ソフト サービス合同 研究部会

テーマ：地と知を結ぶミュージアム楽習
—ミュージアムと利用者がつくる物語—
日 時：5月15日（土）
場 所：日本科学未来館
報 告：塚原正彦

1. 研究会のねらい

情報技術が飛躍的に進展し、時空を超えるコミュニケーションが展開されるいま、いろいろな分野で、社会参画が求められるようになり、人々をひきつけるコミュニケーション、すなわち、人々の知を刺激し、感動をつくりだし、人々をやる気にさせるコミュニケーションが求められている。

博物館と本来、「知って楽しむ」「展示して喜ぶ」「見て面白がる」人間の根元的な喜びを象徴する場であり、そのような楽習プログラムを持ち、それをコミュニケーションとして人々に提供するノウハウをつくりあげてきたはずである。

教育の世界でも、娯楽の世界でも、そして地域づくりでも、博物館が本来もっていた「森羅万象に興味を持ち、面白がること」からスタートする楽習プログラムを核にしたコミュニケーションに高い注目が集まっている。

今回の研究分科会は、以上の問題意識にたって、

- ①博物館が本来もっていた「楽習プログラム」に視点をあて、
- ②「ミュージアム楽習」の概念と方法論を明らかにし、
- ③「ミュージアム楽習」が具体的な地域づくりや総合的学習に活用できるかを検証することをねらいに実施し、事例報告と研究協議を行った。

今回は、報告のあった2つの事例について紹介する。

2. 紹介事例の概要

ミュージアムが本来もっていたa) 楽習機能の事例、b) それを発展的に活用したまちづくり事例の2つの対象事例について報告が行われた。

a) では、「奇石博物館物語とミュージアム活動」というタイトルで、静岡県富士見市にある(財)石の博物館・奇石博物館副館長 萩原美広氏からのプレゼンテーションが、b) では、「ミュージアム活動による伊香保中学校の総合的学習」というタイトルで伊香保町企画観光課 関靖氏、伊香保中学校新井信男氏からプレゼンテーションが行われた。

(1) (財)石の博物館・奇石博物館のミュージアム活動コンテンツは石の物語

奇石博物館は、1971年設立された我が国最初の岩石鉱物化石を専門としている博物館である。

岩石鉱物をテーマにした我が国の博物館のほとん

どは、分類学を核に据えて、その研究成果を中心に展示及びそれに関連する活動が構成されている。しかし、奇石博物館は、研究成果ではなく、博物館の原点である「人々なぜが岩石鉱物魅了されたのか」「それを研究、展示してみよう」と思いにいたった動機にまでさかのぼり、利用者を岩石鉱物の不思議な世界に引き入れることを核に展示及びそれに関連する活動が構成されている。

楽習コンテンツのベースに据えられたのは、木内石亭の博物学の方法論である。木内石亭は、江戸中期に日本各地の石を集め、「奇石会」を主催し、全国の石の愛好家と奇石やその情報を交換した。これを集大成し、我が国初の石の専門書「雲根志」を著わした人物である。

ところが、西洋の鉱物学が主流となるにつれ、石亭の方法論である「奇石」は、単なる石の愛玩趣味であるとして退けられてしまう。

奇石博物館では、愛玩趣味として退けられてしまった方法論を現代に甦らせることで、素人が見て不思議さや感動を感じさせてくれる奇石というアプローチにより、利用者を岩石鉱物の知の冒険へ誘うという視点からミュージアム活動がデザインされ、運営されている。

奇石の物語を展示する

利用者と奇石の出逢いは、「解説コーナー」からはじまる。ここでは、「クニャッと曲がる石」や「木槌でたたくとお寺の鐘のような音を出す石」などスタッフから奇石の物語への誘いが行なわれる。

常設展は、奇石という視点から、1ケース1テーマのもとに物語がつくられ、展示が行われている。

- ①人間や尊像にちなむ奇石・・・高師小僧、人形石など
- ②動物にちなむ・・・石ツバメ、亀甲石、コウモリ石など
- ③植物にちなむ・・・桜石、梅花石、菊石など
- ④食物にちなむ・・・マンジュウ石、金平糖など
- ⑤器物にちなむ・・・算盤球石、貨幣石など
- ⑥図形・絵画・・・十字石、シノブ石（ピクチャー・ストーン）など
- ⑦音を出す石・・・鈴石、かんかん石（サヌカイト）など

- ⑧天地間の現象にちなむ・・・三陵石、漣痕など
- ⑨物理現象を起す・・・電気石、蛍石など
- ⑩薬になる・・・雄黄、竜骨、滑石など

地域をフィールドにした各種プログラム

上記の視点にたつて博物館の建物にとどまらず、地域を舞台に、奇石を感じるため、多彩なミュージアム活動が編成されている。

①石ころたんけん隊

奇石博物館では石の記録を調べることを通して自然に親しんでもらうことを目的に、「石ころ探検隊」が結成されている。そこでは、道ばたの小さな石ころをとおして、地球の営みの中で脈々と繰り広げられてきた大地の物語を語る教育プログラムが展開されている。

②各種フィールドでの観察会

春と秋に博物館周辺の道ばたを散策しながら植物観察・山菜試食・ネイチャークラフト作りなどを行う「道ばたの自然観察会」。富士川の河原にて河床礫を観察し、岩石分類を解説します。また水やすりを使い岩石を研磨して観察し、岩石内部を偏光フィルムを使って覗いてみたりする「河原の石ころ観察会」などが展開されている。

③出前授業

学校の週5日制や総合的学習の時間を視野にいれた学校と博物館の連携事業として「出前授業」と「出前観察会」も展開されている。

楽習コンテンツが

以上の視点にたったミュージアム楽習により編成された地道な各種活動が経営の根幹を形成しているといえるだろう。その結果、奇石博物館は、派手さはないが、持続的な成長を続けており、着実な経営実績をあげることに成果をおさめている。

(2)ミュージアム活動による伊香保中学校の総合的学習

中学生が参画するまちづくり

群馬県伊香保町では、町民だれもが参加でき、まちづくりに対して自由に発言する「伊香保町まちづくり会議」を平成12年度に設置している。平成13年度から中学校の総合的学習の時間とタイアップし、

- ①地域社会が中学生の伊香保についての学びをサポートし、
- ②その成果を地域社会に発表し、
- ③地域社会が協同して中学生の提案を実現するというのをねらいにしたミュージアム活動が展開されている。

中学生による発表とそれを実践する

このプロジェクトでは、町のまちづくり担当者が、毎年4月に中学校一年生の担当の先生と協議し、伊

香保町の現状や歴史など、幅広い分野の話しを生徒達に説明し、半年以上に及ぶテーマ研究が設定され、聞き取り調査、野外観察、調べ学習、職場体験など人にふれながら、場を感じながら伊香保を探りあて、未来をつくりだす多彩なフィールドワークが行われる。

地域を主題にした総合学習は全国で展開されているが、伊香保のそれがユニークなのは、調べ学習に終始することがなく、現状の問題と課題を発見し、さらには未来を提案することになる。中学生からは、研究成果をふまえた内容で、伊香保の活性化策として、「温泉本来をアピールしよう」「石段街を綺麗にしよう」「方言や伝説を広めよう」「身近な人、地域の人と仲良くしよう」などの提言が行われる。

さらに特徴的なのは、中学生から提案されたプロジェクトを大人が再編集し、資金集め、事業組織の設計、事業計画を立案し、具体的なプロジェクトとして実現していくことにある。

まちづくりをテーマにしたミュージアム活動

伊香保の中学生が展開している総合的学習は、

- ①調べ学習に終始せずに、インタビューや現地での体験を駆使して伊香保の地域資源を発掘しそれを整理しながら、問題と課題を明らかにする活動である。
- ②伊香保の資源を活用したうえで、未来に向けての課題と解決すべき方向を探り当てる解決策をみだし、それをプレゼンテーションするための編集作業が行われている。
- ③社会に向けて、プレゼンテーションを行うことで、伊香保にかかわるコミュニケーションを展開する。

まちをテーマにコミュニケーションをつくりだすミュージアム活動である。

まちづくりミュージアム活動の効果

伊香保中学校によるミュージアム活動の効果は、2つある。第一は、地域社会の新たなリレーションシップを構築したことになる。先入観のない中学生の地域資源の発見は、地域資源を活用するうえで、これまで大人たちでは想定できなかった新たな視点を拓くことに貢献した。それが原動力となって新結合がうまれた。

たとえば、「伊香保の伝説をアピールする」という提案は、パンフレットの紹介にとどまっていたそれを旅館のサービスやデザインに活用しようという動きを引き起こし、商品開発という視点から郷土史家と観光事業者の新結合をうみだすこととなった。

第二に着目すべきは、地域の人材養成である。一連の教育活動をとおして、中学生は、地域を深く密接に知ることができたはずである。またその成果を未来に発展させていくためのプレゼンテーションを展開することをおし、地域の人、モノ、コトを活

用し、それを未来に発展させるためのノウハウを身につけることができたはずである。中学生の提言を受けてそれを実現していく大人たちの段どりを目の当たりにすることで、組織力やひとを動かすリーダーシップにもふれることができたはずである。

このような知と体験をとおして、地域活動を担い、リードしていくための素養を身につけることができた中学生が、実質的な地域リーダーになる10年後の

伊香保の発展はめざましいものが期待できる。

伊香保町の実践は、まちをまるごとミュージアムととらえ、資源を発掘し、評価し、それをきっかえにコミュニケーションを促す地域ぐるみで総合的学習に取り組む新しい視点であり、ミュージアムの方法論を活用した新たな学習方法として注目すべき報告であった。

第9回大会研究部会

理論構築・

制度問題

合同研究部会

テーマ：日本ミュージアム・マネジメント学会の今日的課題を考える

一学問領域の確立と大学、他の学会・団体等との連携について

発表者：高安礼士（理論構築部会部会長）、井上敏（制度問題部会幹事）

司会・進行：小川義和（制度問題部会幹事）

参加者：38人

報告：竹内有理（制度問題部会幹事）

理論構築・制度問題研究部会による合同研究部会では、将来構想検討委員会から同部会に課せられた検討課題である「ミュージアム・マネジメントの学問領域の確立」と「大学、他の学会・団体との連携」について、討議を行った。まず、理論構築部会の高安部会長より上記の課題に対する報告と提言があり、続いて制度問題研究部会より井上幹事が同課題についての報告と提言を行った。本研究部会は、理論構築部会と制度問題研究部会からの2つの報告と提言を受けて、参加者から意見を聴取し、更なる協議を行うことを目的として行われた。その結果は将来構想検討委員会への報告に盛り込まれる予定である。

1. 報告・提言 高安礼士

高安氏からは①ミュージアム・マネジメントの定義、②ミュージアム・マネジメント学の学問領域、③経営論と活動階層の整理、④JMMAの今後の方向性の4つの論点について報告があった。

ミュージアム・マネジメントの定義については、従来の博物館の解釈は博物館法に則ったものだったが、それを超える新しいミュージアムの解釈が必要であることが強調された。ミュージアム・マネジメントについては本学会においても改めてその対象とする領域を明確にすることが求められている。それに対して高安氏は、ミュージアム・マネジメントは独自の方法論を持つ研究領域であるという立場から、その具体的な学問分野の構成について、アメリカとイギリスの事例も紹介しながら提示した。一つは「基礎編」「実践編」「応用編」によって区分したもの、もう一つは「アドミニストレーション」「コレクション」「コミュニケーション」という博物館の機能によって区分したもので、両者の具体案が示された（別紙〈将来構想検討委員会からのご報告〉参照）。

次に博物館の運営改善を進めていく上で対象とすべき4つの「領域」について提示された。領域1は「博物館の存在とその社会的使命に関すること」、領域2は「博物館連合体からの改善」、領域3は「博物館の機能と運営等に関すること」、領域4は「博物館内の組織運営手法や事業プログラムの改善に関すること」とし、改善すべき領域を4つに分類している。

また博物館経営について、①館運営の運営技術論（展示・教育普及・調査研究・資料論）、②博物館の設立から経営の運営論、③地域社会や協会との連携（社会理論）、④博物館の役割と使命（博物館理念論）の4つの階層が示された。

最後に学会の今後の方向性として、①今後の学会活動の内容、要望についての把握、②他学会との連携、③大学との関係、④学会の運営改善の必要性が提起された。



2. 報告・提言 井上 敏

井上氏からは、氏が専門とする法律や制度の視点から、①最近の博物館制度の変化、②博物館専門職のあり方、③大学、他の学会等との連携について報告があり、それぞれの問題に対する本学会に期待される役割について提言があった。

現在、独立行政法人制度、指定管理者制度の導入、非営利法人制度など国立、公立、私立の博物館に係わる法制度が大きく変わろうとしている。それらは博物館活動の重要な質の担保となる博物館の専門職である学芸員を必要としない方向に向かいつつあるという危惧の念が示された。

それに対処するためには、新たな学芸員制度や博物館制度をつくる必要があるが、本学会においてはこれまでの博物館学とは異なる視点、すなわちミュージアム・マネジメント学の視点から博物館法を提案するなど、「行動する学会」として博物館や学会が国や社会に強く訴えていく必要があるのではないかと提言があった。

また大学や他学会との連携については、特に、博物館と密接に関係しているにも拘らずこれまであまり接触することのなかった文化財関係の学会や大学との連携の必要性を強調した。保存科学担当の学芸員の配置なども視野に入れた新しい「学芸員」制度の検討と、専門職に関わる問題について文化財と博物館の学会が共に議論する場の必要性について提言があった。

3. 討 論

以上の報告・提言に対して、参加者から次のような意見や感想が出された。

●学問領域について

- ・本学会が対象とするフレームワークを決める必要があるとの考えに同感だ。
- ・「利用者論」を基礎編の1つとして挙げるべきではないか。
- ・ミュージアム・マネジメントの言葉の定義から見直さなければならない。
- ・ミュージアムとは何か、マネジメントとは何か、「経営」「運営」としない理由をはっきりさせる必要がある。
- ・『非営利組織の経営』でコトラがマーケティングと戦略を強調しているように、経営学的には「経営計画と評価」とするより「経営計画と戦略」としたほうがいいのではないか。

●他学会等との連携について

- ・博物館の存在意義を社会にアピールしていくには、学会と博物館とのコミュニケーション、関係団体間の接触が必要である。それが今まで欠けていた。JMMAがそれをリードしていけないか。

●博物館が置かれている現状とその打開策について

- ・博物館は市民の支持を得なければ存続できない状況にある。自らの活動が市民に見えていない。自

分たちの足元を見つめ直すべきだ。博物館倫理は法律以上のことが書かれており、自分を律するものとして機能する。ガバナンスとCode of Conductの両方を考えていく必要がある。

- ・厳しい状態をどう克服したらいいかが一番の問題となっている。どうしたら人を引きつけることができるかを考えるためにJMMAに入った。博物館を運営している者にとっては、役立たない理論や制度ではなく、運営の改善に役立てられるような学問を構築してほしい。

これらの意見に対し、報告者からは、学会の役割として、知恵、情報、データを提供するなど、後方から支援すること、経営のアイデアを提供するのも学会の役目ではないかとの意見が出された。また他学会等との連携については、一貫したテーマでいろいろな学会と議論していきたいとの提案が出された。

4. まとめ

本研究部会では、理論構築と制度問題研究部会に課せられたテーマであるミュージアム・マネジメントの学問領域と他学会等との連携について、短い時間ではあったが、会員の意見を聞くことができ、今後のJMMAの方向性を検討するための実りある議論ができた。本学会に対する会員の期待も改めて確認された。特に、日本博物館協会会長、全日本博物館学会会長、JMMA会長の同席により、関係団体の連携強化の必要性が改めて確認されたのは大変有益であった。

**第9回大会研究部会
事業戦略・教育
コミュニケーション・ミュージ
アムショップ合
同研究部会**

テーマ：「ミュージアムをつなぐものは何？」

日 時：5月15日（土）

場 所：日本科学未来館

報 告：高橋信裕

近年の停滞する経済情勢から、地域文化を支え、サポートしてきた行政の文化サービス機関の存続の是非をめぐる議論が各地で展開されている。

公金による文化事業の収支が民間の企業経営に当てはめると「破産状態」であるという評価の前に、設置者であり、また運営主体でもある行政がため息をつき、二の足を踏み出せないでいる。この状況に何とか活路を見出すことが出来ないものか。こうした状況の打開を目指して今回、研究部会が開催された。

もともと、採算性の見込みない「文化」に行政が取り組む時点で、「破産状態」は十分に織り込み済みのはずなのだが、問題の先送りの出来ない改革の時代には公共性の、ある部分を担ってきた金融機関がたどったと同じように、統廃合の末路が待ち構えているように見える。

しかし、これらの責任を問う前に、議論しなくてはならないことは、こうした機関が存在し、地域社会に果たしてきた意義や役割を「企業経営」の視点とは異なる基準や指標のものとで評価してみるべきではなかろうか、という至極当然の指摘に沿うことである。この種の公金投資は「市民への投資」であり、その妥当性について地域住民の理解と合意を得る手順や仕組みといった点などについて検証する必要があるのではなかろうか。

まずは、その問題が現実に行進している事例をもとに、事実確認からはじめようと、今日的なモデルを「川崎市市民ミュージアム」にもとめ、当事者である学芸員の方々に現状を発表してもらった。またその一方で、「公の施設」の設置や経営に、PFI事業方式や民間事業者の参入が認められる制度（指定管理者制度）が設けられるなど、市場原理にもとづく解放と規制緩和が国を挙げてなされつつある。その先進事例に関わってこられた民間事業所の担当者の方にPFI事業方式の経緯と現状、将来展望などを発表していただいた。

ミュージアムを未来につなぐものは、「金」なのか「人」なのか「地域社会」なのか「情報」なのか、為政者の「見識」なのか、多様な議論が期待された。

発表：「公設ミュージアムを襲う存亡の危機」

—川崎市市民ミュージアムの事例を中心に—

川崎市市民ミュージアム、深川雅文氏、望月一樹氏

〔発表要旨〕

- ・監査法人による監査（平成16年2月17日）の結果、「一時的閉鎖を進言」、「民間企業ならば倒産」と指摘され、これを契機に川崎市が中心となって「改善委員会」が立ち上げられ、現在検討が進められている。
 - ・市民ミュージアムでは、入場者の落ち込みがあって、内部で2年ほど前から改革を進めてきた。
 - ・今年で開館16周年（昭和63年11月開館）になるものの、内部からも異なるジャンル（博物館、美術館、映像施設）が合体したメリットが、発揮された施設となっていないなどの批判や反省があり、また部門（9部門）ごとにまとまった縦割り機関になっている、との指摘もあった。そこで、15年度に「マニフェスト」の作成と「市民委員会」の設置を行い、改革に着手した。
 - ・去年、「マニフェスト」に基づいた活動をし、入館者増（8万5,000人から10万人）に貢献したが、この年の成果は、監査の対象にならず、評価から外された。監査対象は、平成14年度の事業とデータをもとになされたもので、平成15年度の学芸員の努力の成果は反映していない。
 - ・学芸サイドでは、平成15年に「改革プロジェクト」を内部で立ち上げ、マニフェストにそった活動を行ってきた。その結果、来館者が10万人（無料入館者数を含む）を超えた。マニフェストの数値目標を1年前倒しした形で達成した。
 - ・監査結果に採用された来館者数のカウントにしても、ミュージアムの利用者実数ではない。市民ミュージアムは、博物館、美術館、映像施設の3施設が合体したもの。この全体の利用者（8万5,000人/平成14年度実績）がカウントされるべきだが、有料入館者数（3万5,000人）しか評価のカウントの中に入れていない。不公平であり、正確な評価になっていない。
 - ・平成15年度の事業活動について一、
- 展覧会企画にあたっては他館との連携を積極的に行い、シャトルバスの運行も行った。
- 若者を対象とした「カワサキ・ティーンズ・プロジェクト」（音楽コンサートと写真展の融合企画）、「フェスタ！川崎フロンタール」（ミュージアムの立地する等々力緑地をホームグラウンドとするJ2との連携企画展示。記者会見の会場にミュージアムが活用され、芸術文化とスポーツをつないだ活動が実施された）。市民との協働、市民参加を目

指して「わが家の宝物、私の宝物—思い出の品から祖先伝来の品まで—」を企画実施し、5,000人近い入館者（期間約2ヶ月）があり、好評を得た。

・市民ミュージアムでは、平成15年3月に公募をかけて「市民委員会」（10名）を組織し、同年5月から翌16年3月にかけて、月1回のペースで会議を開催、平成16年3月に「改革への提言—新しいミュージアムを目指して—」とした報告書を出している。こうした成果は、「改善委員会」にも提出し、参考にしてもらっている。「改善委員会」には「市民委員会」の委員が2名、公募で参加している。

・監査法人による監査発表結果から約1ヵ月後、市は「事業改革プラン」を出し、「改善委員会」の設置が計画された。改善委員は、学識経験者6人（村上直氏、上山信一氏、金山喜昭氏、北原照久氏ら）、公募による市民5人、行政から5人の合計16人で構成され、その第1回「改善委員会」が4月29日に開催された。

・改革に実効性をもたせるためには、内部改革だけでは限界があり、外部からの改革意見も検討していくといった、両輪の関係が必要だ。

【質疑応答】

Q. 危機意識が起こったのは何時頃からか？

A. 市長が変わった時点からミュージアムへの眼差しが変わってきた。市民ミュージアムの課題としては、市サイドが最初に設定したミッションをいかに追及していくのか、予算が削減されていく中で、いかに効果的にマネジメントしていくのか、結果として統括的にミュージアム全体をマネジメントしていくことが出来なかった。全体をいかに広報、宣伝していくのかについても、組織的な運用面で問題があった。

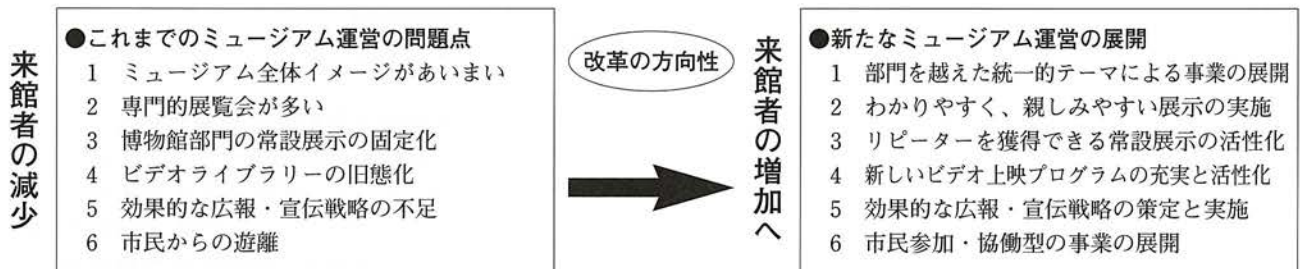
Q. ミュージアムの職員数は？

A. 市からの派遣職員13名、財団プロパー職員10名、非常勤嘱託職員（学芸員）15人の計38名。

■川崎市市民ミュージアム・マニフェスト図式

2003年7月31日 制作 川崎市市民ミュージアム

I 川崎市市民ミュージアム改革のアウトライン



基本目標 「市民の誇りとなる」ミュージアムの運営 標語（知ってもらおう—来てもらおう—また来てもらおう）

- ・芸術文化の開かれた拠点として市民参加・協働的プロジェクトを積極的に展開します。
- ・都市川崎の共有財産であるコレクションとさまざまなすぐれた文化をわかりやすく紹介し、川崎の芸術文化の形成に寄与します。
- ・芸術と文化の都市・川崎のイメージを国内外に発信します。

三つの活動コンセプト

- ☆市民のために —優れた、魅力ある文化プログラム・情報の提供—
- ☆市民とともに —市民参加型・協働型のプログラムの創造—
- ☆人にやさしい —利用者が使いやすい施設へ—

数値目標

平成14年度	平成15年度	平成16年度
83,145人	90,000人	100,000人
平成17年度	平成18年度	
115,000人	130,000人	

※長期的には20万人を目指します。

【利用者の増大】

★改革の取り組み3年目（平成16年度）に
☆5年目の平成18年度には

川崎市人口の10パーセント

10万人

13万人

発表：「eートピアかがわ（情報通信交流館）のPFI事業について」

かがわ県民情報サービス(株) 岩佐正人氏

[発表要旨]

- ・「かがわ県民情報サービス(株)」は、「愛称：eートピアかがわ（正式名：情報通信交流館）」をPFI事業方式で運営する「特別目的会社」で、維持管理と運営を担当している。トータルメディア開発研究所も資本参加しており、岩佐氏はトータルメディア開発研究所からの出向社員である。
- ・公共事業を民間事業者に委ねるPFR事業の判断基準として、以下の2点が挙げられる。
 - ①コストに見合う収益が継続的に可能か、②内容やテーマが民間事業者に委ねていい性格のものか。
- ・また、PFIを理解するについて、3つのキーワードが挙げられる。
 - ①バリュー・フォー・マネー
従来の公共事業は、設計と施工が分離されていた。PFIでは、維持管理、運営を含め設計から一元的に行えるので、それによりコストの縮減が可能となる。全体としては、事業期間にわたるコストの具体的な金額をはじき出し、民間に委ねた方が安いものについてPFI事業として推進することが合理的である。
 - ②特別目的会社(スペシャルパーパスカンパニー)
当該のPFO事業だけを事業目的として設立。複数の異業種の企業、すなわち、設計事務所、ゼネコン、維持管理会社、運営会社が構成員という形で出資して設立される。
 - ③リスクの管理
公共サイドと民間事業者のリスク分担を行う。リスクを最大限にコントロールできる側が、リスクを負うという原則に基づきリスクを分担する。事業者サイドは、当該施設に関する各種の保険、例えば第三者損害賠償保険等を含む保険でリスクを回避する。さらに事業者は、出資している構成員にリスクを移転し、特別目的会社が負担にならないようにリスク回避措置をとる。
- ・PFI事業の方式には3つのタイプがある。すなわち、
 - ①ビルト・トランスファー・オペレーション(BTO)
施設を建設してその所有権を公共側に移転し、運営する方式
 - ②ビルト・オペレーション・トランスファー(BOT)
施設の建設と所有をし、事業期間の終了後、公共サイドに移転する方式
 - ③ビルト・オペレーション・オン(BOO)
最後まで全部所有しつづけるという方式

一般的なタイプはBTOとBOTである。

- ・事業の形態にも数タイプある。
 - ①民間事業者が行う行政サービスを公共が購入するという形で、公共サイドが運営費を民間事業者に支払う方式
 - ②ジョイントベンチャー方式
 - ③独立採算方式
- ・マーケットリスクを事業者が全て負うという形
公共サイド、特別目的会社、市民との関係
公共サイドのメリットは、施設整備には膨大なイニシャルコストが必要とされるが、民間事業者が肩代わりし施設を整備するため財政支出の軽減が可能。また、維持管理し、運営していく時点で施設整備費等を含めた全体のトータルコストを標準化して分割払いを公共サイドが負担することで、民間は財源的にも経営を維持していくことが出来る。
特別目的会社では金融機関から融資を受け、施設整備を行い、ホームアドバイス、テクニカルアドバイスを受ける、その一方でリスクを負担するための保険を付保する。実際の実務現場では、施設整備の契約、維持管理、運営委託契約をそれぞれ構成員の各会社に再委託する。維持管理機関も最短で10年、最長30年ぐらいの契約期間なので安定した収益が確保できる。
市民にとっては、公共サービスの向上、税金負担の軽減が享受できる。
- ・「eートピアかがわ（情報通信交流館）」について
立地場所は、高松市内駅前のサンポート高松エリア（新規開発エリア）。平成16年3月末にオープンした高松シンボルタワーの4階、5階（3,300㎡）。事業期間は11年間。香川県の当該事業の目的は、①県民の情報リテラシーの向上、②情報による交流拠点の形成、③サンポート高松の賑わいへの寄与を図る、ことなどが挙げられる。
- ・PFO事業方式のなかで、当事業は設計施工を1年間で行い、それを所有したまま、維持管理、運営を10年間行い、事業期間終了時に公共（香川県）に無償譲渡するBOT方式を採用している。
- ・事業者の収入、サービスは、マーケットリスクを事業者が負担しない「サービスの購入型」をモデルとしており、利用者の入館料も無料となっている。
- ・公の施設の整備、維持管理、運営業務の遂行という住民への基本的な行政サービスの提供の対価ということで、県が特別目的会社に支払う仕組みになっている。
- ・貸し室事業（スペースレンタル事業）は施設全体の有効利用として認められており、特別目的会社が財源として活用していい事になっている。
- ・事業内容については、最初の1年間は展示等室内整備業務があり、展示をはじめコンピュータを中

心とした情報関係機器、システムの設計と施工、什器備品の調達と設置が業務として義務付けられている。その後は、維持管理、運営という事で経常的な修繕、清掃管理、情報関係機器等の運転管理、保安、警備等の業務が10年間にわたって続くことになる。

- ・運営業務内容については、事業契約書の中で細かく規定がなされており、例えば企画展示、ITを使った体験講座、貸し室業務、情報関係書籍等の情報閲覧を最低1000冊を取り揃えて閲覧できる状態にすること、コンピュータのアプリケーションソフトを多数(100位)取り揃え、利用者の利用に供することなどが取り決められている。IT関連の相談に対しても、万全に対応出来る体制を整えること、情報関係との交流イベントを行うこと、来館者の動向把握を行うことなどが業務に位置付けられている。
- ・来館者の目安は年間10万人だが、契約では、10万人達成の場合「基本サービス料」が約束通りの金額が支払われる。未達成の場合、年額1,000万円の減額となる。10万人～13万人では変わらず、13万人～16万人にまで伸びると、年間500万円のボーナス支給があり、16万人を超えると年間1000万円支給されることが、契約で定められている。
- ・本事業の特徴だが、PFIの初期には「ハコモノ」の整備が多かったが、最近は運営に移りつつあり、当館は日本で初めての本格的な運営中心型のPFIとして位置付けられている。
- ・施設の愛称は、一般公募によって命名された。約2000通の中から岩手県の公務員の応募作品が採用され、「eートピアかがわ」が誕生した。情報通信の技術を使って理想郷を作っていこうという趣旨である。
- ・スケジュール的な経緯は、本施設は平成16年4月4日に開館。5月13日に3万人を突破、5月3日の一日だけで、3,800人が来館し、記録となっている。来館者数は、平均して平日300人、土日で1,000人といったところである。
- ・推進体制だが、事業主体は「かがわ県民情報サービス(株)」(資本金1億円/出資会社6社)構成員は出資者のことだが、トータルメディア開発研究所を通じて大成建設に再委託、NTTドコモ四国を通じてNEC、松下電器グループに再委託している。協力企業というのは、出資はしていないが事業期間を通じて責任をもって付き合いしていくことを約束している会社を言っている。トッパン印刷とトータルメディアが開館後の統括構成員ということで、そこからデジタル・ハリウッドやNTTドコモ四国等への再委託を行っている。

[質疑応答]

Q. 次年度以降の利用者減少はどのように考えているか

A. 人が人を呼び、コンテンツがコンテンツを呼ぶといったように、スプライルアップしていくことを前提としている施設なので、年を追うごとに来館者は増えていくものと想定している。また、学校との連携や各種市民団体との共催事業を行うなどして、集客対策を考えている。

Q. コレクションを持っている博物館でPFI事業にのった事例はないか

A. 試みた話は聞いているが、実現していないようだ。ただ、その条件にかなった案件の計画が見られつつある。

※「川崎市市民ミュージアム改善委員会」について

本大会(5月15日)の前、平成16年4月29日(木)に第1回改善委員会が、川崎市市民ミュージアムにて開催されている。

第1回改善委員会では委員長に村上直氏(歴史学者、法政大学名誉教授)、副委員長に上山信一氏(公共経営学者、慶応大学教授)が委員の互選で就任、事務局から以下の課題が報告された。①民間企業であれば倒産状態であること。②ミュージアムのスタッフだけでは、状況の改善は困難であること。③民間から館長を登用することも考えられること。④再生委員会の設置のもとでの再生の検討が必要であること。⑤コンセプトを見直し、新しい基本テーマを探る必要があること。⑥職員数は半数で可能なこと。(現在嘱託職員を含め38名)⑦他の都市では扱わない歴史部門は残し、後は白紙にすることも考えられること。⑧研究は費用と時間のなかで絞って行うべきであること。⑨収支の考え方を取り入れる一方、コストカットだけでは活性化しないこと。

出席した学識者及び公募による市民委員からは、①個々のコレクションは素晴らしいが「これが川崎だ」といえるものがなく、一貫したイメージづくりが欠けている。②収集資料を市民に還元してほしい。③行政が取り組む施設としては、採算性第一主義ではなく、コスト削減を図るとともに、資産を最大限に活かす必要がある。④広報、宣伝活動を活発にして来館者の誘致を図るべきである。行政の枠組みを超えるべきである。⑤子供の来館者数の割合が極端に少ない。学生を取り込むことが課題である、などの意見が出され、行政サイドの委員からは、①現状の運営体制(市から第3セクターに委託)が効率のいいものになっているかどうかの検証の必要性、②テーマに「都市と人間」を掲げているが、実際には都市のイメージが浮かび上がってこない、などの意見がだされた。上記の議事録は、インターネット上で公開されている。

(<http://www.city.kawasaki.jp/88/88bunka/home/top/kaigil.htm>)

会 員 研 究 報 告

日本のミュージアムにみる英文解説の制作工程

実践女子短期大学英語コミュニケーション学科

武内 一良

1. はじめに

日本におけるミュージアム展示資料の解説には、国際語として機能する英語が併記される場合があるが、外国人訪問者にとってわかりやすい表記とはいえないものが見受けられる。本研究は、こうした外国人訪問者に対する国際語、特に英語の解説に焦点を絞り、わかりにくくなっている原因を解説の執筆過程に求め、より良い英文解説の提供に寄与する制作上の提案を行うことを目的とする。

2. 解説と言語

人間同士がコミュニケーションを図るうえで、現存するもっとも有効な手段は言語である。ミュージアムの展示資料なども例外ではなく、言語によって解説が施されている。外国人訪問者には、外国語による解説が提供される。しかしながら、解説文が提供されるスペースあるいは予算上の理由から外国語の併記は少なく、国際語として機能する英語が外国語の代表として提供される場合が目立つ。そのため、英語を第一言語（母語）としない外国人訪問者にとっては、せっかくの外国語対応として提供されている英語の解説文が分かりにくいものとなっている可能性がある。

3. 英文解説の制作工程

2001年から2003年までの間に訪問した日本のミュー

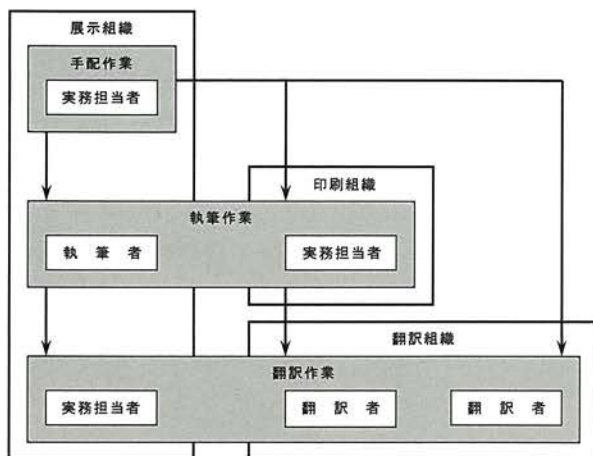


図1 英文解説の制作工程モデル

ージアム担当者あるいは責任者への面接調査を基に、英文解説が制作されるまでの工程をモデル化したものを図1に示した。これによると、英文解説の制作工程には、①展示組織（ミュージアム）、②印刷組織、③翻訳組織が関係していると考えられる。そして、ミュージアムの方針によって、①展示組織が邦文解説の原稿執筆から英文翻訳までの工程を行う場合、②展示組織から委託を受けた印刷組織が邦文解説の原稿執筆から英文翻訳までの工程を行う場合、あるいは③展示組織から委託を受けた印刷組織が邦文解説の原稿執筆を担当し、その原稿を英文に翻訳する工程を翻訳組織に委託する場合の3つの工程が考えられる。

4. 制作工程に必要な視点

英文解説を、訪問者に対する観光的視点と解説文に対する社会言語学的視点から分析すると、大きく以下の6つの要素に分類することができる。

【ミュージアム訪問者に対する観光的視点】

- ①主題性：外国人訪問者の教育に資する展示資料の持つ意義の提示
- ②娯楽性：外国人訪問者の興味に配慮した記憶に残る解説の追求
- ③共通性：外国人訪問者の常識と同質の尺度による共感の創造

【英文解説のメッセージ性に対する社会言語学的視点】

- ④可読性：解説に使用する語彙の難易度に配慮した表現の採用
- ⑤統一性：展示資料など固有名詞の翻訳表記の固定
- ⑥専門性：文体論および統語論による解説表記の校正

しかし、ミュージアムの英文解説はこれら6つの要素に十分配慮しているとはいえない。その原因として、展示組織、印刷組織、あるいは翻訳組織のいずれにおいても、上記6要素に対する理解が不足していることが考えられる。

5. むすび

日本の文化資源の価値や素晴らしさを国内外に発信するうえで、観光対象と並びミュージアムは重要な拠点の1つである。そのため、一過性の単発的な対応ではなく、上述した6つの要素を意識した解説の創造に着目する制作者側の姿勢が求められる。

イギリスの博物館政策における アクセスの概念

山脇学園短期大学
久保内加葉

1990年代後半以降のイギリスでは、ブレア労働党政権によって地方分権が進み、博物館政策も地域単位で組織化されつつある。一方、博物館の運営理念として利用者のアクセス (access) が重視され、博物館活動の目的・評価指標として位置づけられる傾向にある。

本発表では、イギリス博物館協会 (Museums Association, UK 略称はMA) の示す定義等を概観した上で、博物館・図書館・文書館委員会 (Museums, Libraries and Archives Council 略称はMLA) を中心に関係省庁が展開する事業においてアクセスが何を目的・内容とし、指標の設定にどのような問題点があるか、整理することを試みた。

1. イギリス博物館協会 (MA) によるアクセスの定義

1998年改訂の博物館の定義で、初めてアクセスという文言が盛り込まれた。新しい定義の元に1999年、倫理指針No.4「アクセス」が発行され、2001年改訂の倫理規定において全10条のほぼすべてにアクセスへの言及が見られる。以下は倫理指針No.4に示されたアクセスの領域をまとめたものである。A-Dは基本的領域、E-Fは応用領域にあたる。

- A. 利用者の体験を高める (サービスの質)
- B. 総利用者数を増やす (来館・観覧以外の利用、アウトリーチ、通信、言語面・経済面のバリアなど)
- C. 収蔵品および関連する専門知識の利用と理解を拡大する (情報公開、参加型アプローチなど)
- D. 幅広く多様な利用者層を獲得する (利用者調査による利用者層・ニーズの把握と目標設定)
- E. 他機関との連携、外部コンサルティングの活用、地域のグループの参加
- F. 世代間の公平 (未来・現在・過去の世代の権利、作家・寄贈者などへの配慮)
- G. アクセスの制限 (対立する要求の調整、個人的・宗教的な事情などへの配慮)

アクセスには、現在の展示や普及活動における収蔵品の利用にとどまらず、将来的な利用増加・深化に向けた環境整備、地域住民 (stakeholder) や民族・宗教コミュニティとの利害関係の調整も領域に含まれる。公共サービスの一環としてのアクセスには、利用者に対するサービスの質・多様性と、地域の住民構成を反映した利用者数が求められる。

2. 博物館・図書館・文書館委員会 (MLA) によるアクセスの領域・指標

MAの定義を始め国内外の潮流に乗り、アクセスは博物館政策における重要なキーワードになっている。文化・メディア・スポーツ省 (Department for Culture, Media and Sports 略称はDCMS) の下部組織、MLAの主要な事業を概観する。

(1) 博物館登録制度 (1988年-) におけるアクセス

イギリスの博物館の8割以上が参加する登録制度では、「開館時間とアクセス」として物理的制約 (開館時間の制限、場所、建物、収蔵品の性格など) と知的制約 (使用言語・専門用語など) への配慮、また定期的な見直しを申請基準としている。

今年中に第3期登録制度が開始される予定で、利用者・教育サービスがより重視され、各館の推進計画 (forward plan) が申請に必要とされる。サービスの内容や利用者数に関してより詳細な基準が求められるだろう。障害者への対応については、1995年の障害者法によってすでに物理的側面はほぼ解消されたが、ブレア政権が掲げる社会的包括 (social inclusion) を含め、心理的・精神的な障壁の撤廃が今後の課題と言われている。

(2) 「地域のルネッサンス」(2001年) におけるアクセス

「地域のルネッサンス」は、イングランドの9地域内の連携を強化し、拠点となるハブ組織を創出することにより、政府が非国立館への体系的な助成を行う画期的な事業である。特にハブに求められる「アクセス・社会的包括」の指標には、以下のものがある。

- 2.0 利用の増加 (各地域の来館実数を50%増加)
- 3.0 利用者層の改編 (労働者層の来館数を増加)
- 4.0 アウトリーチ・サービス (サービス利用者を50%増加)
- 4.1 「文化のチャンピオン」(博物館を利用する青少年の割合増加)
- 5.0 学習・啓発のための包括的な場 (利用増加、地域の注目度・満足度増加)

その他、教育サービス (学習・教育資源へのアクセス) を収蔵資料の利用頻度・利用校による評価などではかる指標も示され、客観的な基準を重視する戦略的な意図が見られる。その後、第1期ハブ対象の調査で来館者の9割近くが知的刺激を得、8割以上が新しい知識・理解を得たと回答するなど、体験の質的評価も行われ、ハブの有効性が強調された。

3. アクセスをめぐる実践と問題：地域格差を超えてアクセスの推進は博物館政策の目下の課題であり、

国立館は漸次常設展を無料とした。来館増が評価される一方で、結果的に企画展観覧料が高くなり、ロンドン以外では逆に来館者数が伸び悩む国公立館が増え、地域格差の問題が浮き彫りになった。国立館入館無料によりDCMSの財政が逼迫し、地域館対象のルネッサンス計画が予算減となる一因となった。今年3月には国公立・私立館の館長レベル、MAなどが合同で「博物館のマニフェスト」を作成し、博物館全体に対する体系的・高額な政府助成の提言が今後注目される。地域館には地域住民・学校によるアクセスが強調された一方で具体的な基準は示されず、国立館とハブの連携の重視による地方の小規模館への厳しい影響も危惧されている。

限られた時間と字数のなかで大会発表・本稿ともに十分な説明が出来ず、大会参加者および本会報の読者に申し訳なく思っている。詳細は機会を改めて論じたい。

環境エネルギー館の学校見学コーディネート

～学校とのリレーションシップとその仕組みづくり～

東京ガス(株) 環境エネルギー館
沖原 智子

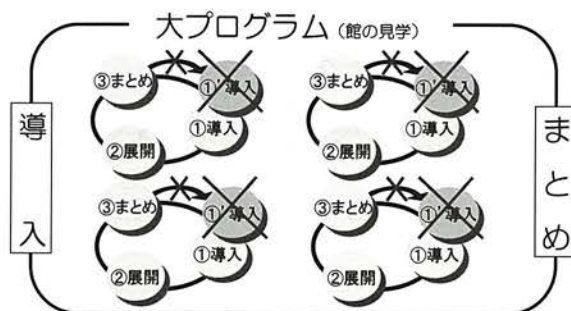
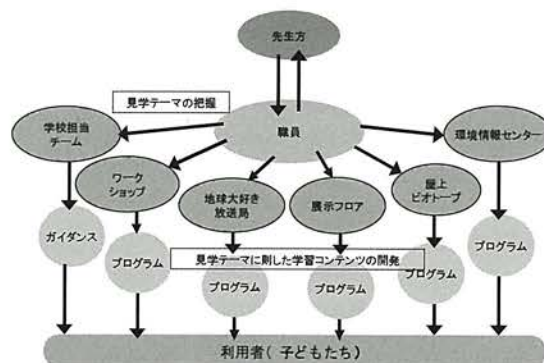
21世紀は「環境」の世紀と言われる。2003年には環境保全活動・環境教育推進法が施行され、教育の場においても「環境」という単語が重要なキーワードとなっている今、都市型環境学習施設「環境エネルギー館」では、学校が滞在する数時間の間に、一過性の体験ではない子どもたちの学習活動をどれくらい深められるかが、課題として挙げられてきた。

環境学習・エネルギー学習に特化していえば、種々の問題についての「生活との接点」から、「現状」「原因」、さらに「メカニズム」や「将来の影響」「対策」まで、段階的に学ぶべき項目は多岐に渡っている。わずかな数時間の見学を豊かな学びの時間とするためには、基本的には、来館前に教員と深くコミュニケーションをはかり、学校の見学目的や学習進度に合わせた見学内容をアレンジすることが必須とされるが、それに加えて、以下の3点に留意することでよりよい学習活動を提供することができると思われる。

①たとえどんなにコーナーが分かれていても、運営を独立させないこと②学習プログラムの開発には、管理統括者を立てること③現場の対応に当たる者は、見学のテーマと同じ重要度で滞在時間中のスケジュールを把握すること・・・である。

環境エネルギー館の過去の事例を挙げると、館内各コーナーを細かく分けて、それぞれが独立した対応と、学習プログラムの開発を行ってきた【図1】。

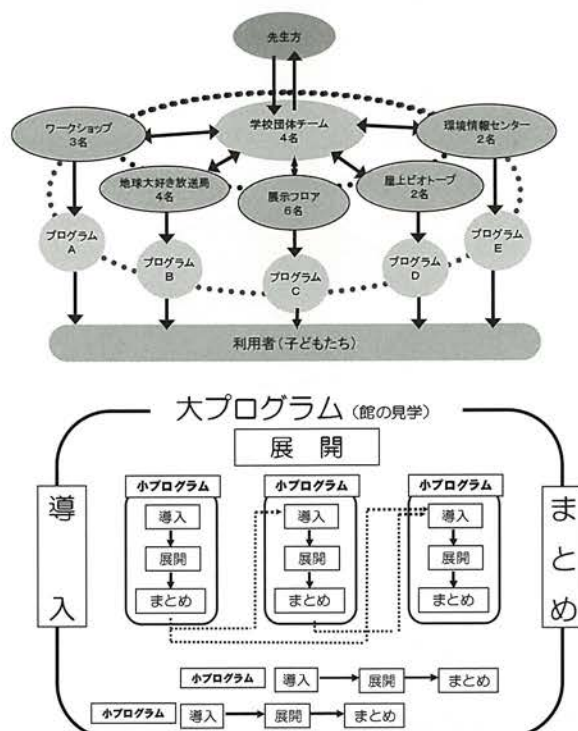
また、あらゆるコーナーにおいて、学校のニーズの高いテーマ（ごみ問題・省エネルギー・水質汚染・地球温暖化など）を揃えることを目標に、学習プログラムを開発してきたが、結果として、1つの学校が来館してから帰るまでの見学の流れ【図2】のようになってしまった。



つまり、プログラム開発をする側が、ごみ問題・地球温暖化など、学校側が求めるテーマしか考えていなかったため、「現状」や「原因」「影響」「対策」などすべてが網羅された（体系的ではあっても教科書どおりの）プログラムを、来館から退館までの間、終始どのコーナーでも提供していたことになる。本来、見学の中のひとつのプログラムの「導入」「展開」「まとめ」の後にはさらに高く、深くなる「導入」がなければいけない（イメージで言うとう学習が螺旋階段のようにつながっていく）はずが、【図2】のように、館員自身の手で、流れを断ち切り、スタート地点に引き戻していたことになる。極端に言うと、ある一つの考えしか提示しないために、子どもたちから考える選択肢を奪ってしまうとも考えられる。

このような状態から脱するために、学校の先生方との見学打ち合わせを行う担当を、インタープリターの持ち回りとし、朝夕のミーティングで、直接、学校情報の周知を徹底させた。さらに、学習プログラム開発の管理統括者を立てた【図3】。プログラム開発の管理統括者は、一つのテーマ（ごみ問題・省エネなど）に必要な項目（現状・メカニズム・対策など）の中で、どれか1つだけ、もしくは1・2個に焦点を当てたプログラムを作るように指示する。

出来上がったプログラムは、一見、不完全で体系的なものには思えない。しかし、対応するインタープリターが、前後のプログラムの「導入」と「まとめ」をゆるやかに結びつけることで、漠然とした学習の深まりを作ることができる【図4】。



この時、学校の滞在スケジュールを完全に把握していれば、同じプログラムであっても、来館直後の学校へは“きもちほぐし”の要素を強く、また、退館間際の学校へは、子どもたちの発言を促す機会を増やすことも可能である。1校1校の見学目的に合わせて、プログラム内容を変えていくよりも、メッセージの強弱を変化させることの方が、早急に対応できるという利点もある。

最後に、環境エネルギー館が考える、学校見学コーディネートのポイントを4つ紹介する。一つの物事に対し、知識を深めることができる場であると同時に、幅広い切り口(時には歴史であり、科学であり、音楽や美術であり、物語や伝説であるような)で、一つのものを見つめる機会を提供する場でありたい。

- 特化の概観
一つのテーマを糸口に学習の全体を概観する機会を設定する
- ローカルとグローバルの融合
子どもに身近な例を用いるが、グローバルな課題と関連づける
- 価値観の違いを尊重
文化的・経済的背景の異なる環境では、ものの善悪や常識など価値観が違うことを認識する
- 興味は次の習得の糧
学習で習得した素材を、次の学習の動機づけにする

バーチャルリアリティ環境を用いたゲノム関連展示

東京大学大学院工学系研究科

西村 邦裕

kuni@cyber.rcast.u-tokyo.ac.jp

1. はじめに

博物館・科学館などにおける展示の一つとして、研究者が直接、自らの研究を来館者に直接説明する、つまり研究者と来館者のコミュニケーションを取る試みが行われるようになった。研究者が直接行う展示は、1) 研究者が自らの研究を一般の方々に発信していく、2) 博物館が研究の最先端で行われていることを「産地直送」で展示をする、という2つの意義がある。

近年、バーチャルリアリティ (VR) 環境を生成する装置が博物館・科学館にも入るようになり、来館者がインタラクティブに展示コンテンツを操作することや展示コンテンツの臨場感を感じること、立体視を体験することなどが可能となった。

また、著者はこれまでにVR技術を利用したゲノム情報の可視化および解析に関する研究をしてきており、VR環境におけるゲノム関連コンテンツを作成することなどをしてきた。

以上のような背景から、博物館・科学館において著者によるバーチャルリアリティ環境を用いたゲノム関連展示が可能となった。本研究ではバーチャルリアリティ環境を用いた研究者による展示手法としてのデモンストレーション形式の手法および活用手法として操作ログの解析・可視化手法を提案する。その実際例として日本科学未来館にて行ったゲノム関連展示について報告する。

2. ゲノム関連展示

VR環境を用いた研究者による展示手法を、ミュージアム・コミュニケーションの手法の一つとして、提案する。VR環境を用いてデモンストレーション形式で研究者が自らの研究に関連するコンテンツや、VR環境を生成する装置、立体視の仕組みなどを説明する。来館者は直接展示コンテンツを操作して、VR環境内を自由に移動し見回すことなどして体験をする手法である。この方法では、1) 研究者と来館者の間でコミュニケーションがとれる、2) 来館者と展示コンテンツの間に双方向性がある、という利点がある。

展示手法の実際例として、日本科学未来館のVR環境生成装置である「みんなのCABIN」を利用したゲノム関連展示を行った。この展示は、研究者が直接研究を一般の方々に発表するイベントである「ゲノムひろば」(2003年11月15日、16日)、および「ゲノムひろば」併設特別イベント「ゲノムと科学」(2003

年11月12日～17日)の一環として行った。具体的に展示として、2003年11月12日(水)、13日(木)の平日に各2回、15日(土)、16日(日)に計24回、述べ28回、1回約20分、数名単位で、合計164名に対してデモンストレーションを行った。デモンストレーションに利用したコンテンツは、図1に示す細胞の3次元モデル、DNAの2重螺旋立体構造、SARSコロナウィルスのタンパク質3次元立体構造の3種類である。図2と図3に実際のデモンストレーションの様子を示す。

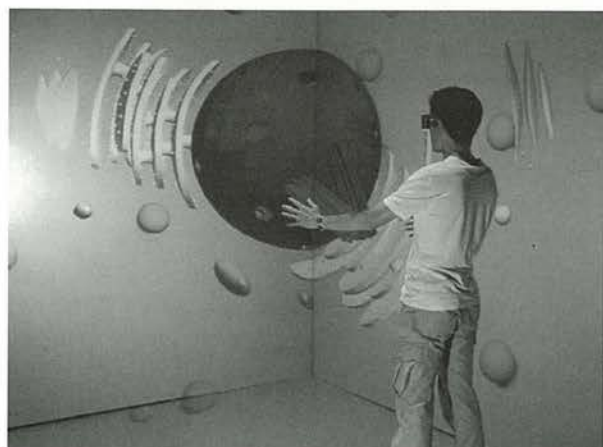


図1. 細胞の3次元モデル



図2. 細胞の3次元モデルを体験している様子



図3. SARSたんぱく質立体構造を体験している様子

体験者にデモンストレーション後にアンケート調査を行った。VR環境生成装置に関する「自分で3次元データなどを作ってCABINで見る事が出来たら見たいですか?」という選択式質問をしたところ、全回答者の1/3が「ぜひやりたい」と答えた(回答は図4)。このことからVR環境生成装置を利用したワークショップなどのニーズがあると考えられる。

「自分で3次元データなどを作ってCABINで見る事が出来たら見たいですか?」

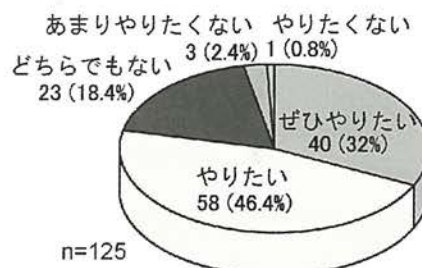


図4. アンケートの回答

3. 操作ログの可視化

VR環境で来館者に展示コンテンツを操作してもらう方法であるため、来館者の操作ログを取得することが出来る。取得した操作ログの位置情報をそのまま3次元空間にプロットして可視化した結果が図5である。図5は細胞のコンテンツを体験している全デモンストレーション20回分の操作ログを示している。全体像を見るために遠くから見ている視点と中に入り込んで見る2つの視点があることがわかる。

操作ログを解析することで体験者の移動の軌跡のみならず、ある地点での滞在時間などが求められる。図6はSARS立体構造コンテンツの全デモンストレーション26回の移動軌跡と滞在した地点での滞在時間を球の大きさにして可視化した結果である。この図から全体として見ている場所に偏りが見られることがわかる。また、図6のある1回のデモンストレーションを抜き出して、拡大した図が図7である。SARS立体構造のコンテンツを立ち止まって見て、ま

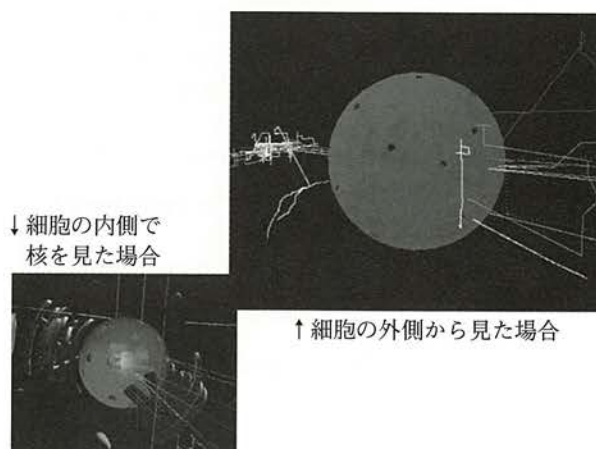


図5. 細胞モデルの操作ログの可視化

た別の場所に移動して見ることを繰り返していることがわかる。

以上のような操作ログの可視化と解析から、一つの展示コンテンツの中で来場者が注目する部分や、うまく操作できたかなどがわかる。このような結果から、コンテンツ内に説明板をつける・ある部分を作りこむなどのコンテンツ設計や、初心者でもわかりやすいなどの操作インターフェースの設計、デモンストレーションの際に説明を行うようにする展示運営、などにフィードバックを加えることが出来る。



図 6. 滞在時間の可視化

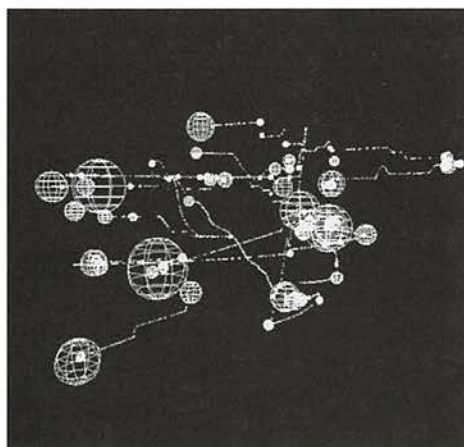


図 7. 1 回の体験の滞在時間

4. まとめ

本発表ではミュージアム・コミュニケーションの手法としてのバーチャルリアリティを利用した研究者による展示手法について提案した。また、体験者の展示コンテンツの操作ログを解析し、可視化する手法について提案した。これによって、ミュージアム・コミュニケーションのうち、来館者と研究者との間のコミュニケーション、来館者と展示コンテンツの間とのコミュニケーション（双方向性）を実現することが出来る。また、バーチャルリアリティ技術を利用することで、展示に対する評価や展示コンテンツに対するフィードバックができる可能性を示した。具体的には、日本科学未来館で行ったゲノム

関連展示について、および、その際に来館者から取得したアンケート、そして来館者が展示コンテンツを操作したログを可視化した結果、その解析などについて報告した。今後は実際の展示手法へのフィードバック手法を検討していく必要がある。

謝 辞

本発表での展示にあたっては日本科学未来館の関係者の方々によるご協力によって運営することが出来た。この場を借りて御礼申し上げる。また本研究の一部は、文部科学省科学研究費補助金（特別研究員奨励費）の援助を受けた。ここに深く感謝の意を表する。

「マスメディアの側から見たミュージアム・コミュニケーション

～美術展における主催新聞社の広報活動～

（毎日新聞大阪本社総合事業局）

高市 純行

美術展におけるマスメディアの役割：

全国で開かれている美術展のうち、20万人以上を動員した大型美術展について言えば、①首都圏と京阪神といった大都市で行われている、②予算が大規模なものである、③ほとんどが、大手マスメディアの主催で行われている——ことが挙げられる。

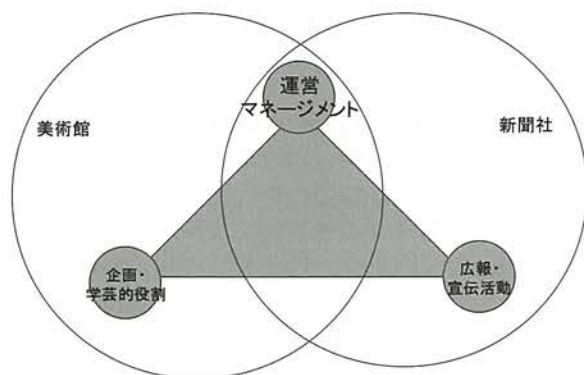
一方、美術館・博物館では、展覧会の存在を伝えるために様々なメディアを使用している。主なところでは、①行政発行の広報誌などを利用した自主広報、②ポスター・チラシなどの印刷宣伝物、③電鉄やバスの中吊り広告といった交通広告、④新聞、テレビ・ラジオなどのマスメディアなどである。なかでも、マスメディアによる広報にうまく載せられるかどうか、美術展の成否の決め手といっても過言ではない。大手マスメディアは美術展の主催者としての側面と、美術展の存在を知らせる「メディア」としての側面を併せ持つ。

マスメディアの中でも新聞メディアには次のような特性がある。①速報性、②記録・保存性に優れている、③持ち運びが容易、④情報量が豊富で解説力に秀でている、⑤カラー紙面化によってビジュアルな紙面展開が可能——以上のように、理性と感性の両面にアピールできる特質があるため、新聞は、美術展の情報を伝えるのに非常に適したメディアであると言える。

美術展を成立させる重要な要素としては、①企画等の学芸的側面、②運営マネジメントの側面、③広報宣伝が挙げられる。美術館と新聞社の間には、ゆるやかな役割分担が存在しており、概ね学芸面は美術館が、広報宣伝活動は新聞社が受け持ち、財政

面を含めた全体的な運営マネジメントは2者で協力して行うという構図が出来上がっている。

新聞社と美術館の役割分担（概念図）



毎日新聞社の展覧会：

近年、毎日新聞社が主催した美術展の中から、20万人以上を動員した美術展を挙げ、具体的な事例を見てみることにする。2000年に大阪市立美術館で開催した「フェルメールとその時代」展は、わずか30数点しか存在しないフェルメール作品を5点集めて話題を呼び、59万人が入場、ブームを作った。2002年に京都国立博物館で開催した「没後500年 特別展『雪舟』」は、24日間の会期中に22万人が来場。1日平均の入場者数9,191人は、この年の全国3位にランクされた。昨年、大阪市立美術館で開かれた「特別展 円山応挙」は、26万人が鑑賞。昨年度の関西地区で、入場者数、1日平均入場者数とも1位となった。✓

展 覧 会 名	会 期	会 場	入場者数	開催日数	1日平均入場者数
フェルメールとその時代	2000年4月4日～7月2日	大阪市立美術館	590,008人	78日間	7,564人
没後500年特別展「雪舟」	2002年3月12日～4月7日	京都国立博物館	220,589人	24日間	9,191人
特別展「円山応挙」	2003年9月13日～10月26日	大阪市立美術館	264,232人	38日間	6,953人

新聞社の広報活動の実際

多くの集客があった3つの展覧会について、主催新聞社が行った紙面広報について述べる。毎日新聞社は、次の3つを広報の方針とした。①早期から広報を開始——広報活動のタイムスパンを長く取る。②多面展開——自社媒体のあらゆる面で掲載するとともに、関連会社などの利用可能な媒体を駆使し、記事の広がり重視する。③反復掲載——記事の頻出度＝フリークエンシーに力点を置いて読者に届く到達の深さを狙う。

早期から告知を始める、という点について、「フェルメール展」では、展覧会の開催が大阪市議会で承認された時点、つまり展覧会開催の1年2カ月前から告知を開始した。「雪舟展」では、1年4カ月前に1面社告で告知を行い、その後ただちに特集記事を掲載した。

多面展開については、編集局をはじめ、販売局、広告局など社内の全ての部署に協力を仰ぎ、掲載可能な面すべてに展覧会の関連記事を載せた。フェルメール展の場合、1面カラーで全国通しの開催社告

を打った。通常、大阪で開催する展覧会だと大阪本社管内だけの掲載となるのを東京、名古屋、九州、北海道の全本支社でも1面カラーの扱いをした。学芸面ではカラーの特集記事、社会面では会場だよりや賑わい記事、地域面では連載や前売り記事、事業面では開催告知、広告面では5段広告や突き出し広告、その他、自社の雑誌やインターネット、関連会社のスポーツ紙など、利用可能な媒体を総動員して、面の広がり重視した紙面展開を行った。

反復掲載については、毎日、紙面に何らかの記事や広告が出るように仕込んだ。「会場だより」や「連載」記事が毎日必ず、紙面のどこかにでている工夫をし、展覧会の認知度を高めた。会期終盤には、連日「カウントダウン」のワッペン広告を掲載し、読者の関心を誘った。

新聞記事のターゲットとその効果

広告用語の「アイドマの法則」に沿って、新聞記事のターゲットと効果を表したのが次の表である。

新聞記事の機能・効果・ターゲット

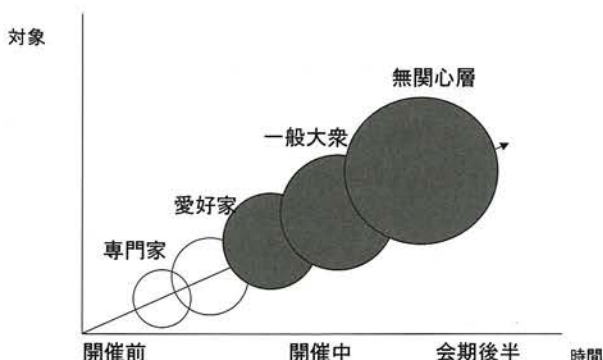
記事の種類	機 能	効 果	対象（ターゲット）	時 期
社 告	告 知	注 意	専門・愛好家・一般大衆	早 期
評論・特集・連載	教育・知識・解説	関 心	専門・愛好家	開 催 前
会場だより・プレゼント	共感・動機づけ	欲 望	愛好家・一般大衆	開催直後
広告・ワッペン	動機づけ	記 憶	一般大衆・無関心層	開 催 中
入場券発売	販 促	行 動	一般大衆・無関心層	開 催 中

記事の目的は、展覧会の認知から始まり、興味をもたせ「行ってみたい」と思わせて、記憶に深く刻んでもらい、実際にチケットを購入し、美術館へ足を運んでもらうという行動に結びつけることである。美術展への見込み客を、次の4つのセグメントに分けた。①「専門家」——美術館・博物館の関係者、教育関係者、画廊、ギャラリー関係者など美術に深く関わっている人々。②美術愛好家——年に何回かは、話題の展覧会を見に行き、デパートミュージアムでの美術展などもこまめにチェックしている人たち。③一般大衆——美術にはそれほど興味はないが、友人に勧められたり、誘われたりすると、美術展にもでかけるような人たち。④無関心層——ミュージアムなんて「小学校の社会見学以来行ったことがない」という人たち。

新聞記事の種類を、その機能と効果で分けた場合、次のような分類ができる。社告は、告知機能を持ち、効果としては「注意」を促す。ターゲットは専門・愛好家から一般大衆である。評論や特集、連載記事は、教育や知識、解説の機能を持ち、関心や興味を促す効果がある。会場日より招待券プレゼントは共感や動機付けとなり、「私も行ってみたい」という欲望をかき立てる。広告やワッペンは展覧会の認知を高め、会期や会場、入場料など来場に必要インフォメーションを提供する。入場券発売中の記事は販売促進としての機能を持ち、「展覧会を見に行く」という直接の行動に結びつける役割を果たす。

以上の記事のターゲットと時間の流れを概念的に示したものが次の図である。横軸に時間を取った場合、記事の対象となるターゲットは、専門家から愛好家、一般大衆へと広がっていく。円の大きさは入場者数のパイの大きさを示している。無関心層にまで拡大したとき、その展覧会はメガヒットとなっているはずである。

新聞記事のターゲットと時間の流れ



アンケート調査の結果

「フェルメール展」で掲載した記事の本数は、カラー特集が7回（9頁）、5段広告が18回、ワッペン広告が97本、一般記事が235本、雑誌特集が2本、英文記事が7本、小中学生新聞に掲載した記事が3本

という膨大なものとなった。

フェルメール展の来場者に行ったアンケート調査の結果について述べておきたい。会期の初期、中期、終盤と3回にわたって行い、13,000通の回答を得た。「展覧会の知名媒体——何の媒体で展覧会の存在を知ったか」という質問に対しては、1位が新聞、2位が交通広告、3位がテレビ、4位が口コミという結果が得られた。2位のテレビと3位の交通広告は会期が後半にさしかかるに連れ、順位の入れ替えがあったが、新聞は常に1位の座を占めた。後半に行くにしたがって、32%から33%、そして35%と少しずつ、割合を増やしていった。

新聞社内部における展覧会成功の秘訣

最後に広報活動を成功させるために必要な要件について述べる。まず、「選択と集中」——力を入れるべき展覧会を絞り、それに全勢力を注ぐ。二つ目が展覧会の「社内的な位置付け」——事業部だけの展覧会ではなく、「毎日新聞社の展覧会」だという共通認識を持ってもらう必要がある。「成功体験の共有」が重要なキーワードとなる。関係者を乗せ、「展覧会を成功させよう」という社内的なムードを醸成することが、成功の秘訣といえる。

ミュージアムガイドシステム 涙はらはら産みの物語

発表者／(株)アクティブKEI／京都大学総合博物館
ミュージアムショップ

伊藤 恵

京都大学工学部情報学研究科大学院

中川 千種

■はじめに

国立大学法人京都大学総合博物館は2004年6月で開館三周年を迎える。

一般企業として、京都大学内に営業の場を構えた小さなミュージアムショップが、博物館を愛し、ビジネスを発展させようとしたときに実感した大学の「内なる壁」。企業社会とは異なる大学常識の中で、ミュージアムショップが、博物館のガイドシステム導入に際し、学外とのコーディネイトを働きかけた。ささやかで、滑稽な、挑戦の模様を発表したい。

■京都大学総合博物館と現状

京都大学総合博物館は、京都大学が1897年創設以来研究・収集してきた学術標本250万点について、一般公開を始めた大学博物館である。京都大学以前の旧帝国大学時代、旧制第三高等学校時代の資料も含み文学部陳列館（1914年創設）を前身として、設立

された。

博物館は大学の大型計算機センターの中の一組織であり、事務方（公務員・約2年毎の異動）と、教授など教官（9名）・大学院生が所属。来館者のためには、監視員（臨時職員）、ミュージアムショップ（一般企業）がこれに加わって、通常業務が行われている。来館者に直接情報の橋渡しをする教育担当員は不在。教授が時に応じて兼任する。

事務・教官共に、サービス提供の経験に乏しく、組織の巨大さ、マネジメント・ミッションの欠落、古い体質などが、現場の迅速な行動・現状改善を妨げてきた一因でもある。

■大学博物館の特長

大学博物館は、大学の業績を公開するだけでなく、社会の中での大学の存在価値を一般に伝えるインタフェイスである。逆に、一般・地域社会から、大学が学ぶ場でもある。

つまり、博物館を場として、知と智、経験、示唆、助力を共有する働きを担っている。

1. 既にその名での、教育的色合いや、期待感が一般社会に浸透している
2. 研究実験的挑戦が可能
3. 学内の他分野の協力を得ることが可能
4. 標本～ものがたり～来館者が近い・・・標本にまつわる研究時のストーリーを語る研究者が多く学内に在籍し、有機的な教育プログラムを組める。

■ガイドシステムのポイント

1. 如何に京都大学の「姿」を見せられるか。
2. 最新情報・最新研究結果を、どのように提供できるか、
3. 幼児から高齢者、専門家までの様々な利用者のニーズを如何に満足させられるか
4. 来館者から如何に学ぶか

■みあこネットとユビキタスラジオ

京都では、NPO法人日本サステイナブルコミュニティセンター（SCCJ）が、京都大学メディアセンターとの共同開発により、2年前より「みあこネット」という街中無線LAN、情報インフラ・プロジェクトを展開していた。無線LANが届く範囲（50m前後）ごとに基地局を設置、基地局が多くすることにより平面全体を覆うLANとして活用している。現在、京都市内のいくつかのエリアでは、いつでもどこでも無線のインターネット利用が可能である。医療分野、研究分野での利用も始まっている。

「みあこネット」上のユビキタス放送（PDA利用）は、障害、視覚障害者が街中で自由に情報を得られるために開局している文字や映像放送で、コンテンツはニュースや商店街情報など様々な生活情報である。

■であい

筆者はみあこネット及びユビキタス放送を博物館のガイドシステムに応用できないかと考え、普段から交流のあったSCCJを始め、各方面へ働きかけを行った。

その結果、みあこネット側からは博物館に応じたプログラミングの試案、試験的機器の無料貸出など好意的な協力を得た。技術開発を担当する京大メディアセンターの教授からも博物館に応じた特設基地局を敷設してもらえることとなった。博物館側からは、イヤホンガイド購入設置の予定を変更、当初の予算の数倍の機器購入の予算を捻出してくれることとなった。また、心配していたコンテンツづくりは、博物館を研究テーマとする工学部情報分野の大学院生（本発表者中川）が制作を担当することとなり、インフラは京都大学LAN使用、予算、運営は博物館、という体勢でスタートできることとなった。

■みあこネット+ICタグを利用

「みあこネット」は広域な情報配信には大変優れているが、展示物毎のピンポイントな情報提供にはあまり向いていない。そこで各展示物付近にICタグを設置して、展示物毎の情報提供を行なえるようにした。本ガイドシステムで使用しているICタグ（形V700-D13P32 OMRON社製）は、タグリーダとの交信距離が0-20と大変短く、自分から積極的にタグリーダをタグにかざさないと情報を得ることが出来ない。そのため、利用者は展示物情報の収集について選択することが可能である。

■システムイメージと利用方法

1. 博物館内にみあこネットの基地局を設置。
2. 利用者は、入館時にタグリーダの付いたPDAを借りて携帯。
3. 利用者は各自の操作により、文字、音声、映像としてガイド情報を得る。
 - a) 利用者は情報を得たい展示物を1つ決定する。
 - b) 展示物にPDAをかざすと画面情報が表示される。
4. 本ガイドシステムで利用するICタグの記憶容量は、8バイト×16ページとなっており、1つのタグに16種類の異なる情報を保存することが可能である。この点を利用すると、1つの展示物に関して16通りの異なる解説の種類を作成することが可能になる。しかしPDAという画面の大きさや利用者の使い勝手を考慮し、本ガイドシステムでは展示物毎に4種類の解説を用意した。それは、「小学生コース」「保護者コース」「アドバンスコース」「一般コース」。コンテンツは主に動画とHTML形式で作成した。「小学生コース」は、展示に関する解説とそれに関連するクイズを提供している。「保護者コース」

は、「小学生コース」に関するクイズのヒントとそれから派生したマメ知識を提供することで、家族のコミュニケーションを促進する情報提供になるように心がけた。従来のICタグ利用のガイドと異なる点は一カ所に上記の数通りコースの情報を埋め込む点である。

■その他、本システムの利点

1. ある展示解説からPDAを介して、ガイド解説を見ている途中に、研究室紹介として、「みあこネット」を利用してその研究室の現在のホームページに即時にリンクすることができ、いつでも最新の情報や研究内容を直接閲覧することができる。
2. 研究者みずからが、簡単に解説映像に出演できる。つまり、利用者は展示だけでなくその研究者に「発見の感動」を見ることができる。
3. タグ解析により、利用者の動向を得ることができ、展示死角などの発見ができる。
4. 館内どこでもパソコンでインターネットに30人程度の同時アクセスが可能なので、教育の場として、館内でのセミナーなどにインターネットが簡単に活用できる
5. さらにパソコンを活用して、博物館サイトへの感想、提案などの書き込みが容易にでき、それらの意見交換が利用者間で簡単にでき、館のサイトを基盤にして、学内外を問わない、あたらしい形態の知識サロンが展開できる



PDA画面



[研究室へリンク](#)



子供用クイズ



研究者の解説動画

■ 課 題

プロジェクトとしてのマネジメントが未熟
「制作」として、デザインワーク、コンテンツ製作、メンテナンス、人員管理
「運営」として、貸出運営、人員教育、機器管理、予算管理、日程管理、苦情受け付け、システム作り、フィードバックシステムなどが未熟。試案をミュージアムショップ側から提案するが、対応できる事務対策がないのが一番大きな課題である。

以下、具体的に述すると

- A. 試験的な運用と来館者サービスとの差をどう埋めるか？
- 「制作」を大学院生に一任しているため、試験的に運用、ということで不備な点は切り抜けているが、館として来館者サービスを満足させるビジョンがない
- B. コンテンツメンテナンス、運営経費がどこからも保証されていないため苦心。
- C. 日常の運用は、多くの人の手にかかるが、それらのスタッフの教育、マニュアル化について、責任の所在が曖昧。機器の盗難破損など危機管理体勢ができていない。
- D. 年度計画スケジュールの構築が必要

■終わりに

柔らかく言うと、この博物館は標本の多さもさながら、それだけ複雑な関係も思惑も胸にひきずって生まれ出た大きな赤ん坊である。ガタイも態度もでかくよく喰う三年寝太郎、孤高をかこって独り遊びをしていたいだらぼっちも、そろそろ起きて欲しいとの願いを含めた動きである。

筆者は大学の古い体勢の困難を乗り越えて、博物館の情報発信機能を充実させようと企図したのであるが、今春の法人化の時期とも相まって、いまがチャンス、博物館が動くことによって、大学そのものの提言になりうるのではないかと感じるようになった。

課題に一部記したように、ガイドシステムを契機にして、今後はプロジェクトチームをつくり、博物館の情報発信と情報授受システムの基礎づくりに尽力できればと考える。

「教員とミュージアムとの コミュニケーション」

—科学館からみた学校の現状—

京都橘女子大学大学院 長田 純佳
日本科学未来館 井上 徳之

1. はじめに

今日課題となっている学校とミュージアムの関係について、科学館の立場から学校の現状への理解を深め、ミュージアムの果たす役割を検討した。学校と科学館が連携して「教員シンポジウム」を開催し、企画・実施における教員とのコミュニケーションにより得られた知見を整理した。また、参加教員を対象としたアンケートを実施した。これらの教員とのコミュニケーションを通して、学校で求められている「学習意欲向上」に有用な手段の一つとして科学館の果たす役割について考察した。

2. 教員が抱える課題

2-1 新学習指導要領による学校の変化

学習指導要領の改正（平成10・11年）により、小中学校、高等学校では「確かな学力」を育成し「生きる力（意欲）」を育むことが目指されている。平成14年度から完全実施された週5日制のもと、授業時数の縮減と教育内容の厳選、個に応じた指導の充実、総合的な学習の時間の創設など、新しい取り組みが本格的に実施をむかえた。教育の現場では、これらの変化に対して様々な考え方や取り組みの事例があり、その課題と対策について情報を共有したいという高校教員からの希望があった。一方、科学館においても学校利用を促進するためには、学校の現状を把握することが必要であると考えている。そこで、教員と科学館が共同で「教員シンポジウム」を開催することとなり、両者のコミュニケーションを図りながら企画が進められた。

2-2 教員シンポジウムの概要・テーマ

教員シンポジウムでは、テーマとして「教員が抱える課題」を取り上げることとし、企画・準備における実行委員（高校教員）とのコミュニケーションから現状の課題を検討した。この「教員シンポジウム」は日本科学未来館の毛利衛館長（宇宙飛行士）の講演会として実施されたものである（県高等学校教育研究会主催、参加教員250名、平成16年2月2日実施）。

この年に、中学校で新学習指導要領の教育を3年間受けた生徒が高校に入学してきた（平成15年度1年生）。そこで、高校1年生について新学習指導要領のねらいである「生徒の学習意欲」が向上しているか、高校教員の認識を確認し、さらに生徒の学習意欲向上に対して教員がとるべきアクションを一緒に考える内容とした。日本科学未来館からは、幅広い

意見交換を行うために参加対象を理科教員だけでなく教科を超えたコミュニケーションとすることが望ましく、生徒の学習意欲向上に有効な「科学館の活用」についてもテーマとするように提案があった。また、講演会は、教員を励まし元気づける方針で企画した。なお、参加教員を対象に当日アンケートを実施した。

3. 「生徒の学習意欲」に対する教員の意識

3-1 新学習指導要領による生徒の変化

(1) 学習意欲の向上が感じられない

図1は、「新学習指導要領のねらいである学習意欲が向上したと思うか」についてのアンケート結果を示している。シンポジウムにおける教員とのコミュニケーションでは、「学習意欲の向上はあまり感じられないが、基礎学力の低下を確実に感じる」という意見が聞かれた。中学校では「ゆとり教育」を目指して学習内容を削減したが、その結果、高校教員が期待する学力が生徒の身についておらず、高等学校で教える内容が増加したため、生徒にも教員にも「ゆとりがない」ことが指摘された。また、教員が生徒の学習意欲をどのような時に感じるかを調べたところ、教員の話をよく聞き、よく質問する生徒に対して、学習意欲を強く感じる傾向が見られた。

(2) 「体験」の重視

つぎに、生徒の学習意欲を引き出すために「教員が必要と考えるアクション」について調べた（図2）。単なる知識の詰め込みではない「体験的な学習の実施」が対策として最も多く、ついで教科書の範囲にとどまらずに「今の生活に役立つ話題を提供したい」という教員が多かった。科学館はこれらの課題に応える特徴を持っていることから、今後、その活用が見直される可能性がある。シンポジウムでは、継続的に校外施設を活用することにより生徒の学習意欲が向上した事例が紹介された。一方、学校活動として校外施設の活用を増加させることは容易ではないとの意見もあった。

3-2 学校による科学館の活用

(1) 校外施設を活用するための課題

科学館などの活用について、実施する際の課題を調査した（図3）。課題として「経費」をあげた教員が最も多く（39%）、つづいて「管理職（校長等）の理解（17%）」、「日程調整（16%）」、等があがった。このように校外活動は教員個人の取り組みだけでは実現しないため、経費や日程を含めた周囲との調整作業が教員の負担となるようである。

(2) 新しいモデル作り

このうち「経費」を支援する事業の一つに文部科学省サイエンス・パートナーシップ・プログラム（SPP）がある。学校が科学館、大学・研究機関等との連携により、研究者を学校に「招へい」して講義・実験を実施したり、生徒が研究所などを「訪問」して実習等を行うための支援が行われている。生徒は、

事前・事後学習をととして課題に取り組み、体験をまとめている。全国の実施機関から活動の成果が報告されている。このようなモデル事業では、「教員シンポジウム」で話題となった生徒の興味関心を、学校が校外の施設と連携することにより、生徒に「社会とのつながり」を感じさせて実現している。

(3) コミュニケーションの発展

教員シンポジウムでSPP等の事例を知った教員により日本科学未来館との連携活動や、教員研修の日本科学未来館での開催がこの教員シンポジウムの後に実施されている。このように、生徒の学習意欲を向上させるために教員自らが校外活動を実現し、社会とのつながりを持つことは、教員と科学館のコミュニケーションの成果と考えられる。今後、さらに交流と活動の発展が期待される。

4. まとめ

新学習指導要領のねらいであった「学習意欲」の向上はあまり感じられておらず、教員は「生徒の学習意欲」の向上を重点課題と考え、そのためのアクションを検討している。その対策として、話題提供や体験的な学習が重要視されており、科学館の有効性が認識されている。今後、学校のカリキュラムとリンクして科学館を活用する「学習プログラム」の開発が求められ、そのために「学校とミュージアム(科学館)とのコミュニケーション」がさらに重要になると考えられる。

参考文献

- (1) 井上徳之、毛利衛「スーパーサイエンススクール」数研出版 2003

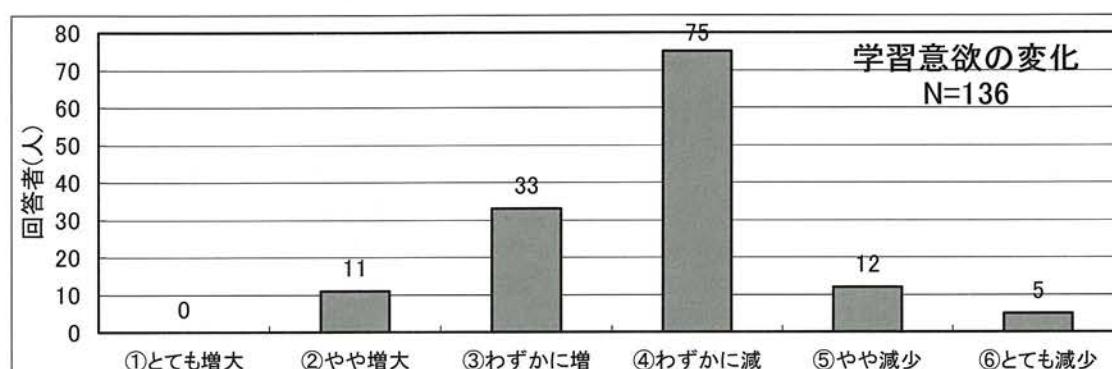


図1 新教育課程における「生徒の学習意欲」の変化

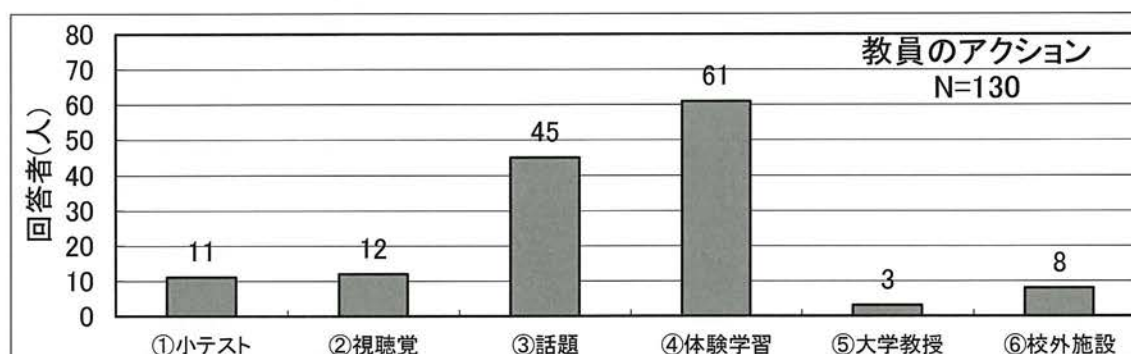


図2 今後、生徒の学習意欲を引き出すために必要なアクション

①基礎からの小テスト、②視聴覚教材を利用、③今の生活に役立つ話題、④体験的な学習、⑤大学教授等による講演、⑥校外施設の活用

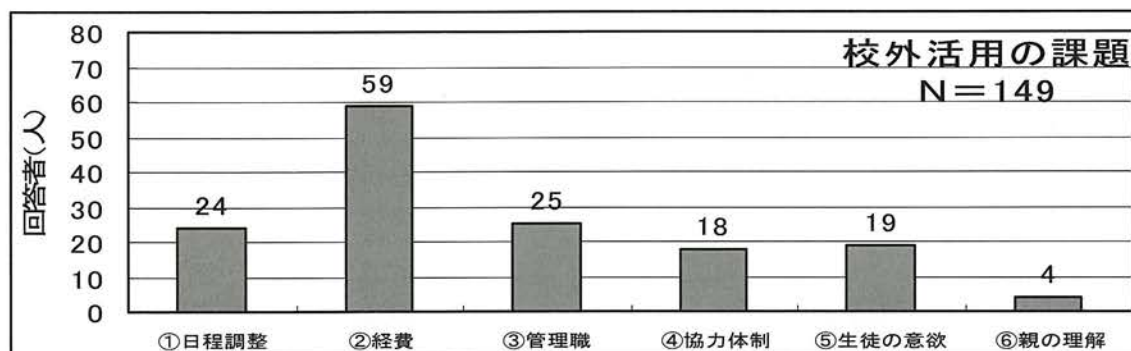


図3 「校外施設」の活用を促進するための課題

①スケジュール調整(日程)、②経費(予算)、③管理職の理解・許可、④教員同士の協力体制、⑤生徒の参加意欲、⑥親の理解(PTA)

蛍光灯を利用した自在型ライティング装置の試作と美術工芸品への応用

九州産業大学芸術学部
鉛山 洋一

1. はじめに

美術館・博物館においては多数の貴重な美術工芸品が保存・展示されているが、それらを資料として写真に記録、また展示の図録・出版などの利用目的で撮影する機会も多い。最近、デジタル技術の普及に伴い、デジタル画像保存によるデータベース化やインターネットを利用した電子メディアでの利用も大幅に増加してきている。

美術工芸品の撮影においては階調や色調の忠実な再現が重要となり、高画質の写真撮影においては特にライティングは重要な要素となる。

プロカメラマン等、外部に依頼せずに短時間で高画質の写真撮影が可能であると、時間やコスト低減等でメリットが大きいと思われる。

本発表では蛍光灯による分解・組み立て・移動がスムーズに行える自在型ライティング装置の試作を行い、美術館・博物館での美術工芸品の撮影への利用について資料作成支援という観点より九州産業大学美術館の協力により所蔵されている作品の撮影を主体に検討を行った。

2. 方法

高周波点灯式で光量調整機能を有する蛍光ランプ4灯を1ユニットとし、図-1に示すような2ユニットを各々回転棒とバーで自在型に支持し、更にそのバーの中央部でバランスを取りながら回転できるようにし、かつ移動が容易なキャスタ付架台でバーを支える構造とした¹⁾²⁾。この構造により、それぞれのユニットを任意の位置、角度に容易に固定することができ、光量もコントロールできる。



Fig. 1 Flexible Lighting Equipment

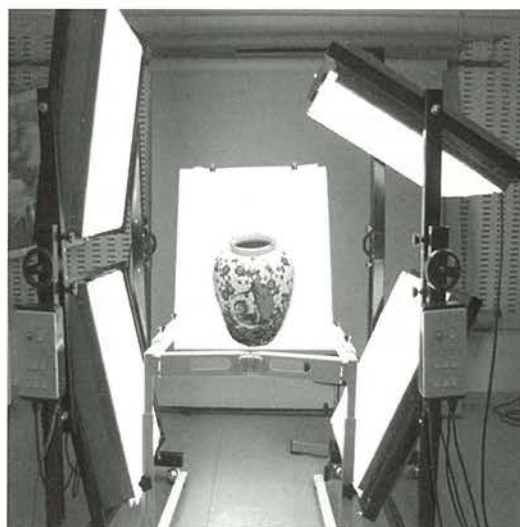


Fig. 2 Lighting variation

1セットによる撮影も可能であるが、図-2に示すような2組を1セットとしての利用により多彩なバリエーションのライティングが可能である。また、必要に応じてスポット光を加えて利用することにより多灯によるより細かなライティング設定が可能となる。それぞれのユニットを架台より分離して使用することにより、テーブル上などでの撮影も可能であり、分解、組み立て、移動が容易なライティング装置としてロケ地での撮影も可能である。

3. 結果及びまとめ

九州産業大学美術館に所蔵されている様々な美術工芸品を被写体として撮影を行った。利用した撮影基本ライティングやその特徴を示す。

(1) 絵画・版画・写真等（平面作品）

絵画・版画・写真等の平面性の被写体においては複写撮影の方法を利用し左右45°より全面に光源ムラが起こらないようにライティングする。額のガラス等を取り付けたままの場合は光源や被写体の前面にあるものが、ガラスに写りこまないように工夫する必要がある。大サイズの絵画等は壁面に垂直に置いてカメラのレンズ以外を黒い紙か布で覆って写りこみを除去して発光面の大きい光源を利用して撮影する。

(2) 彫刻・工芸品等（立体作品）

作品の立体感や形状的な特徴を強調する写真と、細部のディテールを再現するライティングとは同一でない場合が多く、目的や用途に沿った撮影が必要である。

立体物のライティングにはトップ、サイド、フロント、バック、ボトム等の各方向よりのライティングがあるが、フロントライティングでは全体が描写されるが立体感に乏しく、斜め後ろ上からのトップライトやサイドまたはフロントよりのライティング等の組み合わせにより被写体の持っている立体感や質感を表現するよう

に撮影する。斜光線の組み合わせ利用により立体感が得られやすい。

細部のディテールを再現するには被写体のハイライト部、シャドウ部が再現されるようにフラットなライティングとし、光をディフュージョンフィルム等により拡散させることや、必要に応じてレフ板によりシャドウ部を起こして撮影する。ガラス等の透過性のある被写体はバックライトや下からの光を利用することにより良好な仕上がりとなる。

本検討での蛍光灯によるライティングでは連続光のためライティングの状態を確認しながら撮影が可能であり、柔らかい面光源のため、直接光を当ててもほとんど影が生じず、デジタルカメラの弱点とされるハイライト部、シャドウ部の階調再現も良好であり、高い利便性が示された。

また、ランプからの発熱が極めて少なく、熱の影響に配慮が必要な美術工芸品の撮影には望ましい光源であり、更に連続光の特徴として静止画だけでなく動画の撮影への利用も期待される。

参考文献

- 1) 鉛山洋一ら：日本特許出願中（2002年）
- 2) 鉛山洋一ら：日本写真学会秋季大会発表要旨（2003年）

オープンミュージアム活動への30年 産業遺産から「知産都市」へ

新居浜市経済部総括次長

森賀 盾雄

本年4月、新居浜市ではやっと庁内組織として「産業遺産活用室」が設置された。私と私の市内・市外の仲間達が産業遺産活用運動を始めて20年の歳月が経過している。新居浜市には300年の歴史的伝統を誇る地域資源が三つある。「別子銅山開坑以来の産業遺産の集積」「塩田の歴史」「勇壮な太鼓祭り」である。前二者は「産業遺産」として一括りに出来るかもしれない。「住友企業関連産業遺産」と「その他の産業遺産」に分ければ、やはり三つということになる。産業遺産活用は、20年前に新居浜青年会議所で私と若手経済人がビジョンを描き、10年前に新居浜市政の政策的課題として取り上げられ、やっと専属的組織が出来たのである。まあまあ順調な展開ではないかと思う。市職員生活30年の角逐と深く関わっており、現在「ジオ・ミュージアム都市」「世界知産都市」を提言している私のオープンミュージアム活動への30年の思いの一端を、実践活動の中で、そ

の時々書いた言葉をたどりながら小括してみたい。

1973年

「私達の目標は、地域に根ざした地域のヒューマニズムの継承発展創造である。地域住民の生活の実感と結びついた学習研究を進め、各人の職場での実践を結合させてよりよき地域創造のために役立てていきたい。」新居浜地域問題研究会会誌

1976年

「閉じこめられ、眠り込まされてきた自治の息吹を生活者にとりかえすべく、新居浜のコンビナートという壁は私達に人間的に燃える私達の地域社会論を要求しているのではなかろうか。」新居浜地域問題研究会会誌

1985年

「自己の内面まで市民を受け止めて創造的な仕事をしている人は、どこの市町村にもいるものだ。日々、仕事の中に新たな発見をし、新鮮な気持ちで次から次ぎへと仕事に新たな付加価値を生み出しているような人・・・四国の一自治体より日常性という惰性の連続を打ち破ろう、と呼びかけたい。」自治体活性化研究会「自治の広場」

1986年

「近代産業から未来産業まで史跡と施設で結んだ産業歴史ラインを」「近代産業展開都市の蓄積を活かし、学校教育から社会教育、さらには企業退職者の生活まで、生涯の一貫した技術ふれあいシステムを・・・市外・国外から訪れた人の学習に適したまちづくり」日本青年会議所地域ビジョンモデル・新居浜青年会議所の新居浜ビジョン

1987年

「あれだけの銅を生産しても、銅製品の加工物、装飾品の類は皆無に等しい。（銅工芸教室は）新居浜300年のミステリーへの挑戦」「地域開発」誌

1993年

「（沖縄県南風原町）文化センターに南風原町が中心の世界地図がタイルで床に貼っていたが、今日の時代では、おかしくない。お江戸日本橋から物事が発ししなければならないということではない。」南風原町講演

1994年

「学術文化を尊重する風土、真に産業文化創造風土を形成する道は、自らの地域の産業文化の尊重の度合いに正比例しているといえるだろう。銅を切り口として追究していくと・・・国内、国外の様々な銅を切り口とした情報の集積がなされ、知的ネットワークと、技術と自然を中心とした知的拠点都市が形成され、知的創造型市民が生まれるのである。」銅夢物語・新居浜市民会議での構想

1998年

「300年にわたる近代産業遺産のまちづくりは、無数の人的、技術的、建物的、関連交流的遺産をして、無数の物語を語らしめることであり、純化固定化された非創造的意識のバリアーを打ち破っていく糧で

はなかろうか。」愛媛県まちづくりセンター会誌

1999年

「本物の臨場感をどう表すか。ひとたび分け入ると虜になるこの世界は、逆に分け入らないと面白くない、という落差をどう埋めるか。」財JTJTB「観光文化」

2000年

「産業遺産活用の地域社会とは・・・①そこにしかない本物の文化供給都市として②生産される素材への関わり総体が意味をもち、いずこでも代替できない物語が雄弁に語られ③生産の場である工場は市民生活と地域社会にとって生き生きとつながって見え④地域は豊かな人間的舞台であり、地球（大地）とつながる大いなる舞台であり⑤地域と地域住民のプライドの獲得により自律的生活者への入口を準備し⑥コピーできない、生きた文化、生きた歴史と未来への「たたら」であり⑦精神で計る崇高な子供を生む女性的世界・・・ではなかろうか」文化経済学会発表

「やっと（新居浜市民は）別子銅山閉山後四半世紀を経て、別子銅山の歴史と住友の新居浜での企業活動、そしてそれに関わってきた生活、労働、環境、技術の総体を具体的事例とグローバルな観点で把握し始めたのである。」「ジオ・ミュージアムの構築は30年間市職員として、また生活者として、この地域で主体的、自律的、創造的に生きる道を模索してきた私自身の一つの結論」JMMA会報

2003年

「学習活動の積極的側面から戦略目標を考えると、次代のキーワードは世界知産都市ということになるだろう。・・・市民も、地域も、あらゆる知の世界への通路を開き、人間の知の成長力への限らない信頼性を持たなければならない。世界知産都市への道は、地域資源を入口として、市民と地域が、知の辺境を自覚しつつ、知の編集を行いながら、知の生産能力を高めることにより到達していけるのだろう。」JMMA会報

そして今

「別子銅山発・産業遺産活用推進全国会議」の立ち上げ中

設置目的・・・300年を超える、我が国近代化の歴史の宝庫といえる別子銅山の歴史、さらにはそこから派生した様々な産業展開、都市の形成、市民・国民への多大の影響等を認識し、別子銅山とその関連産業遺産の活用促進を起点としつつ、我が国・さらには世界における産業遺産の保存・活用を促進するため、「別子銅山発・産業遺産活用推進全国会議」を置く。

以上であるが、私の30年間は、自己の「存在意味」「存在位置」を確認したいと思う強烈な意志が、平均的市民より少しだけ強く持続出来たのでは、と思う。地域生活者として、「目に見える地理的平板な世界に意識が支配される」ことを拒否し、全ての動態的要

因の流入を受け入れることに努めてきたのかもしれない。「都市そのものがミュージアム」の時代であり、果ては「コスモ・ミュージアム」ということになるが、私は、とりあえず「世界知産都市」「ジオ・ミュージアム都市」なのである。

来館者調査から見えてくること—プラネタリウム・フェスティバルを事例として

山梨県立科学館

高橋真理子

1. はじめに

博物館評価の重要性が話題にのぼるようになって久しいが、山梨県立科学館においてもようやく評価活動として来館者調査の蓄積と分析、内部評価を行いやすくする工夫や外部の意見を運営へフィードバックするシステムづくり、評価指標作りの準備など、少しずつではあるが「運営改善」しやすい体制をつくりつつある。その概要については、2003年度制度問題研究会にて話題提供させていただいた（骨子については、会報33号を参照されたい）。

その中でも、やはり来館者の実態を把握し、職員が自身の企画を振り返るのに、来館者調査が教えてくれることは有意義なものが多い。今回の発表では、山梨県立科学館で、2003年度に行った「プラネタリウム・フェスティバル」を紹介しつつ、その際に集中的に行った来館者調査の結果について、そこから見えてくる課題とともに報告する。

2. プラネタリウム「番組」について

山梨県立科学館には、20mドームのスペースシアターがあり、プラネタリウムの投影を行っている。プラネタリウム投影では、職員がその日の星空や話題のトピックスを紹介する「生解説」と、映像や音響と星を組み合わせ、ドーム空間における特殊な演出を行いながらストーリーを展開する「番組」でプログラムが構成されている。当館の「番組」は館職員が独自でプロデュースしており、年間4本制作している。テーマを天文学に限らず、地球物理、環境、歴史、民俗など幅広く扱うことで、多種の分野を「つなぎ」、宇宙と自分を「つなぐ」ことができるもの、さらには、大人も子どもも満足できるものを、というのが当館の番組に対するスタンスである。

また、番組を制作する側の願いとして、番組のテーマを目指して見に来て欲しい、という思いがある。つまり、「プラネタリウムはもう前に見た」という感覚ではなく、「このテーマだから見たい」という、明確な目的意識を持った、積極的好奇心を持つ来館者を少しでも増やしたいと考えている。そのことが「主体的で継続的な学び」の場としての科学館になる第

一歩だと考えているからである。そのためには、常に多様な来館者層に対応できる、多様なテーマを提供していく必要があり、しかもそれを1日のうちに複数のプログラムを投影することによって、来館者の方に“選択”してもらえ環境を設けたいと考えた。それが、全国でも初めての試みとなった「プラネタリウム・フェスティバル」の企画の発端である。

3. プラネタリウム・フェスティバル概要

この企画の目的は、上記のように来館者に自分の好みで番組を選択してもらい環境を提供すること、それによって、当館のプラネタリウムでやっていることをより知ってもらうことにあった。具体的には、2004年1月31日、2月1日の2日間、各日5回の投影枠それぞれにすべて違うプログラムを設定した。当館ではアストロビジョン映画の上映も行っているため、1日1回の枠は映画としたので、2日間で8種類の番組を投影したことになる。それぞれの日は、1回分の観覧料（入館料と観覧料セットで大人800円、高校生480円、小中学生320円）で最高5回分の投影が見られる、というサービス料金を設定した。今回は徹底した短期間集中型広報を行い、その成果もあり、集客は成功した。この時期は、年間を通して最も閑散期にあたるが、この2日間で前年度のほぼ1か月分の観覧者数を動員したのである。

4. 来館者調査

当館スペースシアターでは、2001年からすべての番組についてアンケート調査を行っている。調査期間はある一定期間（2週間程度）に集中し、投影前後に呼びかけ、また出口で職員がはりついてアンケートを促すという形式で行ってきた。

今回のフェスティバルでは、なるべく人手をかけずに回収率を上げる方法として、①出口で書いてもらうのではなく座席で書いてもらえるように小さめの紙（A5）を使う。②その紙に、クリップ鉛筆をつけておく。を試みた。その結果、各回これまでにない高い回収率であった。表1に各投影回における観覧者数とアンケート回収率を記す。また、回答者の年齢構成は図1の通りである。通常の来館者に比べ、今回のイベントでは比較的年齢層が高めとなった。

表1 投影内容と各回の観覧者数と回収率

期日	時間	番組タイトル	観覧者数（人）	回収率（%）
1月31日（土）	10:00	ヴィーナスの素顔～灼熱の星・金星から生命の星・地球を見る～	85	66
	11:20	オーロラストーリー	152	73
	13:10	ラジオスターレストランへようこそ	118	77
	14:20	タイタニックの秘密（大型映像）	176	
	15:50	環海異聞～日本人初の世界一周	102	91
2月1日（日）	10:00	がんちゃんどこから来たの～流れ星の秘密	90	68
	11:20	渡り鳥ミウの冒険	167	64
	13:10	星と話す人々～モンゴロイドの宇宙像	175	42
	14:20	タイタニックの秘密（大型映像）	167	
	15:50	冥王星の青春～野尻抱影・甲斐の日々	93	74

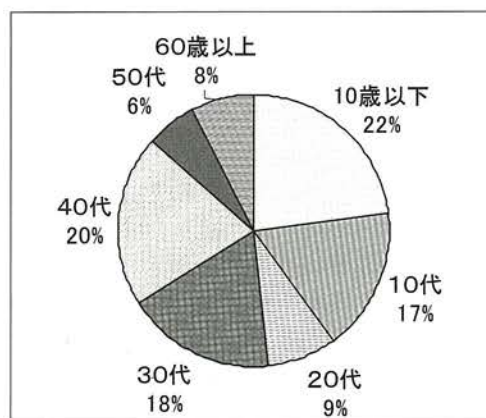


図1 回答者の年齢構成

4-1. 認知方法とリピート率

まずプラネタリウムフェスティバルを何で知ったか、という問いに対する回答結果を図2に示す。観覧者のリピート率も合わせて表示している。通常の投影の時には、「館にきてたまたま知った」という回答比率が高いのに対して、今回は80%以上の方が、事前にフェスティバルの存在を知り、それを目指して館にやってきたことがわかる。学校配布のちらし、というのは、学校児童に一人一枚のちらしを配布したもので、これは当館にとっての最も有効な広報手段である。今回のイベントに関しても効果を生んでいることが見て取れる。

当館の全体来館者調査によると、館の来館リピート率はここ2年ほどはほぼ70%というデータがある。それに対し、プラネタリウムは約60%である。今回の結果もすべての合計から出されたリピート率は64%と、通常とほぼ同率の結果であった。一方、各番組ごとの結果からは、各番組でばらつきがあることがわかった。リピーターによって高く支持されているものがある、ということである。グラフでは示していないが、「はじめて」当館のプラネを見る人のうち、30%がフェスティバルの存在を「館にきて知った」人であるのに対し、「5回以上」のリピーターのうち、フェスティバルのことを「館にきて知った」

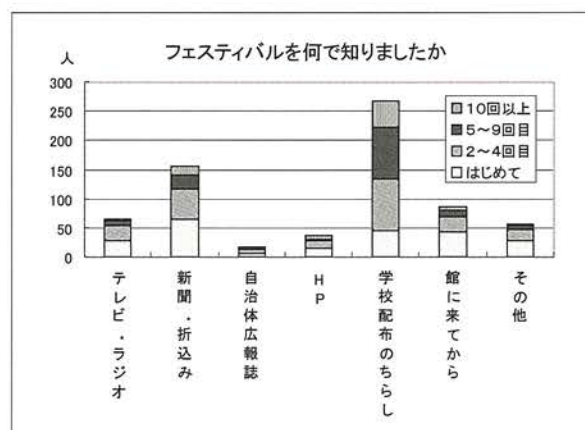


図2 リピート率別のイベント認知方法

人は8%であった。このことから、リピーターは、それぞれに目的を持って来館する比率が高いことが伺える。

4-2. 内容評価

内容についての設問は、①興味や感動がうまれましたか ②新しい発見がありましたか ③難しいと感じましたか の3点である。それらをそれぞれ4段階評価で回答してもらった。紙面の関係上、掲載できないが、「感動が非常にあった」「まああった」というのをあわせるとすべての番組について97%を超えており、高い満足度といえる。「感動がまああった」というのは、「おおよそ期待通り」という程度の評価と見れば、「非常にあった」比率のみに注目すべきで、番組ごとの「非常に感動があった」比率とその年齢比率を示したのが図3である。

番組に拠って、年齢による差があるものもあるが、大差が出ているものについてはその年齢のサンプル数の少なさから来ているものもあるので一概に差が

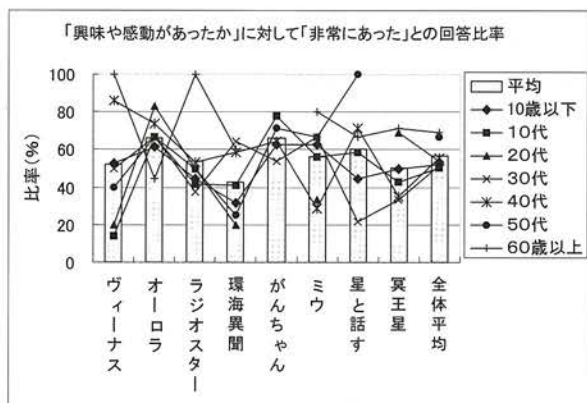


図3 年齢別による内容評価の一例

あるとはいえない。むしろ、今回の結果はさほど年齢差はない、と読める結果である。また、満足度をひきあげているのは子どもである傾向も見えてくる。

当館の番組の特徴として、「かなり大人向けにつくってある」という点があり、それに対して実際に子どもたちはどう反応を示すのか、というのは関係者などからもよく質問されたり、私達制作者自身も注目しているところである。それに対して、この結果は、大人自身が「子どもには難しいのではないかと感じるような内容でも、子どもはしっかり受け止めている、ということを示している。このことは自由記述による感想からも読み取れる。例えば、「難しいとは思っていないし感動がありました」(8歳)、「すごくいい話です」(9歳)という感想は少なくない。むしろ「子どもには難しかったと思う」という感想は親によって書かれることが多い。これは今大会1日目の瀬名秀明氏による講演の中でもとりあげられた「難しいと面白いは両立する」という意見に通じるところである。

今回ここに紹介した結果はこれまで行ってきた来

館者調査のほんの一部であるが、これまでの調査から考えられることは、我々はともすると、利用者を年齢ごとの“マス”で考えがちで、小学向け、大人向け、といった言葉で企画を考えがちであるが、それが決して「正しい」やり方ではないのではないかと、ということである。内容の受け止め方は、年齢差より、もっと個人の好み、バックグラウンドなどに拠る差のほうが大きい。その差の激しい好みや経験をどう捉え、また多様なそれらに添えていくか、のほうが重要な課題ともいえる。

5. 今後に向けて

今回の調査やこれまで館で行ってきた調査からいくつかわかったことは、①リピート率の高い人ほど、来館の目的意識がはっきりしている。つまり、リピート率は来館者の「主体性」の指標の一つになりうる。②一見「子どもには難しい」と大人が考えがちな内容も、子どもには好評であるものは多い。③内容についての評価は年齢による差よりも個々の経験やバックグラウンドによるものが多い。ことなどがあげられる。科学館が「主体的で継続的な学びの場」になっていくためのヒントがここから得られているともいえる。来ていただく方をどう捉え、それを制作につなげていくか、というのはコミュニケーションの重要課題ともいえるだろう。

しかし結局は来館者を「マス」的な捉え方をせざるを得ないのも、番組制作や来館者調査のジレンマである。それに対し、プラネタリウムにおけるもっと「主体的な学び」への方法も画策中である。その一例として、プラネタリウムというメディアを使ったワークショップの実践を始めた。単に「見る」だけではなく、もっと一般市民が「使える」ものを・・・というのが最近プラネタリウム界の中でも話題になってきている。当館では、去年度ワークショップを行い、その参加者のうちさらに活動を続けたいという方々が、ドーム空間を自身の思いを表現する場として、番組(厳密に言えばスライドショー)の自主制作に乗り出している。

プラネタリウムのドーム空間は、宇宙や星を中心としたあらゆる分野が扱え、映像、音響、暗闇が自在に扱える総合芸術的な空間である。これがそれぞれの自己表現の場となっていけば、「主体的で継続的な学びの場」として、またコミュニケーションの場として、認知されていくだろうと期待している。

〈アフタヌーン・ミュージアムAコース〉

暮らしのミュージアム

～汐留スロータウンの展示とサービスを学ぶ～

(JMMA幹事)

報告 塚原 正彦

スロータウンをコンセプトにして創られたまち「汐留」。アドミュージアム、ナイスミュージアムなど企業ミュージアムが集積している。このまちにある企業ミュージアムに共通しているのは、これまで企業が創造してきた、そしてこれからも提案し続ける生活をテーマにしていることと、モノや展示を中心とするのではなく、学習活動、コミュニケーション活動を中核に据えた斬新なミュージアム活動が展開されていることにある。

今回のアフタヌーン・ミュージアムは、松下電工本社に設置された3つのミュージアム「松下電工ショールーム」「ビジネスエリアゾーン」、「ナイスミュージアム」を事例に、企業ミュージアムの新しい挑戦と生活価値を中心としたミュージアムコミュニケーションについての事例検証を行った。

松下電工NAISミュージアム

このミュージアムは、21世紀型世界都市「汐留」のランドマークとしてのロケーションにふさわしい、新発想の文化的空間というコンセプトで創られたミュージアムである。20世紀を代表するフランスの画家ジョルジュ・ルオーの油彩や『ミセレーレ』、『流れる星のサーカス』などの代表的版画作品約140点が収蔵され、ルオーに関連する企画展も随時開催されている。

また、松下電工の事業と関連の深い分野で多方面

に活躍中の方々とのコラボレーションの場として企画展が開催され、建築、住宅、生活文化をテーマに私たちの暮らしを豊かにする新しい芸術文化の紹介が行われている。

NAISショールーム

ここは、あかり、外装、エクステリア、キッチン、収納、バスルーム、トイレなどのテーマで構成されたフロアでは、シミュレーションや体験展示の方法がとりいれられ、たとえば、あかりのコーナーでは、「水まわりのあかり」「外まわりのあかり」「あかりシミュレーション」といったように、生活者の視点から、生活の発想からそれぞれの商品を使用することにより得ることのできる利便性を学ぶことができるなアプローチが行われている。

学会の参加者が感心を持ったアプローチは、1階の「暮らしリニューアルゾーン」であった。ここでは、夫婦がほどよい距離感を楽しめる家「Solo+ solo いい関係」、若夫婦が里帰りしたくなる家「ふたり、ときどき大家族」、夫・妻・ペットの幸せな家「もっと、ずっと、ペット」という生活テーマが設定され、それに対応してモノが配置される商品紹介が行われている。

すなわち、先にモノありきではなく、暮らしの発想から空間構成が行われ、暮らしのデザインという視点からモノが提示され、モノの紹介が行われている。

「モノは消費されるためには記号にならない」といったのは、ボード・リ・ヤールであるが、いま「モノは消費されるためには、生活価値、生活デザインが先に粉刈ればならない」という時代になりつつあるのではないだろうか。

ミュージアムのコンテンツも、図鑑からストーリーへ、そしてモノから物語へという進化が起きてきていることをあらためて発見させられた。

〈アフタヌーン・ミュージアムBコース〉

なぜ、今、ミュージアムなの？

～林原グループにおけるメセナの意義と活動の現状～

(JMMA事務局)

報告 齋藤 恵理

恒例となった「アフタヌーン・ミュージアム」のBコースでは、大会の会場となった未来館にほど近い、パナソニックセンター内に位置する「Dinosaur FACTory (ダイノソアファクトリー)」(以降「ダイノソアファクトリー」と表記)をお訪ねし、エディタの雨宮千嘉氏にお話を伺いました。

ご存じのとおり、「ダイノソアファクトリー」は、林原グループのメセナ活動の一つである「林原自然科学博物館」の展示・教育普及活動の一環として、松下電器産業との共同事業で立ち上げられた展示施設です。恐竜研究の臨場感に触れ、楽しく体験出来る“参加型博物館”として、開館以来、大好評を博しております。

マスコミにも多数取り上げられ、いろいろな意味で話題を集めている施設であります。今回のご訪問では、林原グループのメセナ活動に対する考え方と活動の現状の2点に絞ってお話を伺うこととしました。

メセナは、単なる援助活動だったら続かない

林原グループは、明治16年、水飴製造業の林原商

店からはじまり、120年以上の歴史をもっています。水飴製造の時代から、一貫して酵素や微生物を扱い、新しい技術を次々に生みだし、蓄積してきました。現在では、こうした歩みのなかで培われた数々の独創的な技術を生かして、食品、医薬品、化粧品、健康食品をはじめ、機能性色素、試薬、など、多様な分野の事業を展開しています。

この林原グループのメセナ活動の“最初の一石”と考えられるのは、1952年に発足された「社団法人林原共済会」で、林原家所有の有価証券や関連各社からの寄付金を基本財源として、これまで種々の福祉、文化交流活動を幅広く行ってきました。これに続いて設立されたのが、「林原美術館」、「林原自然科学博物館」で、林原グループのメセナ活動を目的とした独立法人は、現在、3つを数えるに至っているということです。

バブル期、企業のメセナ活動の主流は寄付行為によるものであったということができますが、林原グループのそれは、専門組織を持ち、自ら活動するというところに大きな特徴があり、そのための独立した法人を3つも立ち上げ、維持していることを考えると、林原グループのメセナに対する徹底した姿勢をうかがい知ることができます。

今回のお話で、特に印象的だったのは、前述したようなメセナ活動のための独立組織を通しての活動にとどまらず、社員として音楽家を雇用しているというお話でした。社員食堂に、営業職もいれば、技術者もいる、そして芸術家もいる。多様な人たちが同じ時間、同じ場所を共有し、交流できる場をつくるのが一つの目的であったといいますが、その背景には、「単なる援助では続かない。社員として雇用すれば必然的に続けなければならぬものになる」という考え方があったといえます。ここに、「メセナなしでは企業は成り立たない」という林原グループの、メセナに対する確固たる姿勢をみることができるのではないのでしょうか。

エデュケーターの活躍が光る「ダイノソアファクトリー」

「ダイノソアファクトリー」は、いろいろな意味で注目を集めていると前述しましたが、その一つがエデュケーターの活躍であります。雨宮氏は、エデュケーターとして、利用者それぞれに適切な学習の“広さ”と“深さ”を見極め、メディアを選択し“話しを切り分けて”提供することに、つとめているといえます。

専門職としてエデュケーターを配置するミュージアムは、日本ではまだほとんど見られないというのが現状ですが、その中で、専門のエデュケーターをかかえ、その活躍に注目が集まっているのが、この「ダイノソアファクトリー」であるといえます。

今回のお話では、こうした「ダイノソアファクトリー」の運営のスタイルが、少なくとも以下の2点において、先進的な事例であることが浮き彫りにな

ったということができます。

まず、第一点目は、エデュケーターの専門技能がきちんと位置づけられており、その意味で、エデュケーターが学芸員と対等の立場に置かれているという点です。学芸員が研究も教育普及もこなしてきたという流れのなかで、ややもすると、学芸員のアシスタント的な位置づけに考えられがちなエデュケーターという機能が、「ダイノソアファクトリー」では、学芸員とは異なる専門技能としてきちんと位置づけられ、展示づくりにおいては、優位に立ってこれを推し進めることができる立場を確保されているというところ です。

第二点目として指摘できるのは、“ミッション・マネージメント”という発想を持ち、常に目指すべき方向性が点検される仕組みづくりを指向しているという点です。海外の博物館運営の考え方から導入されたこのミッションという言葉が、我が国で共通概念として確立しているかどうかについては疑問を残すところであり、単なる“言葉遊び”だとする意見も多々ありますが、ここでは、その考え方を積極的かつ有効に活用しようとしています。

例えば、ミッションと、それを実現するために設定される目標の関係性をけっして曖昧にすることなく、常にその構造をベースにして、役割分担やチーム編成を行い、新しいプロジェクトの企画などに取り組んでいるといえます。キュレーターなど、立場が異なるスタッフとの共同作業においては、“ミッションにモノを言わせる”ことで、良い関係性を築くことができているといえます。

“ミッション”を、運営の様々な場面で使いこなすことを通して有効に機能させ、その存在価値を生みだしているということができるのではないのでしょうか。

「ダイノソアファクトリー」は、エデュケーターが展示づくりの段階からプロジェクトに参画し、中心的な機能を果たしてきており、展示をつくった人間が、フロアーに立って利用者の学習をサポートするという、理想的なかたちが成立しています。こんな簡単に思えることでも、我が国の博物館ではなかなか出来ていないというのが現状であることを考えるとき、これも、特筆すべき点ということができましよう。

以上、簡単ではありますが、「アフタヌーンミュージアム」の報告とさせていただきます。今回、講師を快くお引き受け頂いた雨宮千嘉氏に、この場をかりて心より御礼申し上げます。

論考・提言・実践報告

前号の「会報」で、海外に在住する会員の一人から「ミュージアム」の定義に関して、問題提起がなされた。グローバルな視野をそなえた指摘は、会員間で大きな反響を呼び、投稿や提言が寄せられた。今後、今日的で重要なディベートが、「会報」を通して進展することが予想される。

理論構築研究部会における 「ミュージアム」について

理論構築研究部会長

高安 礼士

1. はじめに

日本ミュージアム・マネジメント学会における「ミュージアム」について、会員の皆様の考える材料とするため、本学会の研究部会の一つである理論研究部会での取り扱いを紹介したい。

日本ミュージアム・マネジメント学会が発足する際に議論されたことの一つに、学会の名称について「博物館経営学会」か「ミュージアム・マネジメント学会」か、という議論があった。学会発足の準備委員の開催された1994年当時、研究対象を従来の博物館に限定せず、まずは自由な発想で考えようとし、また、経営、運営、管理といった日本語の語感に影響されず、館長だけでなく学芸員や館員など関係者全体の姿勢や態度を重視し、この世界に新風を吹き込もうとの考えから、わざわざ「ミュージアム・マネジメント」とカタカナ書きで表した経緯があった。

理論構築研究部会は、主として「博物館建設に伴う新しい課題」「新しい博物館活動の可能性の追求」「ミュージアム・マーケティングの在り方」等のこれまでの博物館運営論では解決が難しいテーマに対応するため、「博物館経営パラダイムの転換」を図るための理論構築を目指して発足した。また、制度問題研究部会においては、博物館の登録基準や倫理規定、博物館職員の人材育成等の問題について研究会やそのまとめを提案している。ミュージアム文化研究部会は、これとは対照的に、ミュージアムを営造物としてではなく文化としてとらえ、博物館だけでなくまちづくりや地域興しなど幅広い分野とのかかわり方を提唱し、「ミュージアム・ステイツ」の実現を目指している。これに対し、「理論構築研究部会」は当初から「博物館経営のパラダイムの転換」を目指しており、当学会の「博物館とミュージアム」に関する担当部会といっても差し支えないと思われる。

「ミュージアム・マネジメント」は、博物館研究の一分野としての博物館経営論であるが、これを一つの学問領域として確立するためには、新たな「研究対象」と「その方法論」を整理することが必要である。本稿では理論構築研究部会における「ミュージアム」の考え方を示すこととしたい。

2. 理論構築研究部会における「ミュージアム」の扱い

ミュージアム・マネジメントは、博物館が社会の変化に対応して時代を積極的にリードしていくため、博物館自身の経営能力を高めると同時に、設立とその存続に関する実証的研究や人材育成に関する提案が内外から強く期待され、現在では博物館の経営戦略の中心的役割を果たしている学問である。

日本ミュージアム・マネジメント学会においてのミュージアムの定義は、現在となってはマネジメント学の定義に強く依存する。JMMAでは従来から、登録博物館や博物館相当施設を対象とした経営論ではなく、博物館類似施設も含むエコ・ミュージアムや産業遺跡、自然公園等の「娯楽と教育」機能を持つ施設・機関を「ミュージアム」としてミュージアム・マネジメント論の対象としてきた。特に理論構築研究部会では、図書館や文書館等の社会教育施設や企業等の文化活動も研究の対象としてきた。ただしそれは、あくまでも博物館経営をより深く考え、歴史的な経緯や将来的な展望を探るために行ってきた。

このような研究会の活動実績をふまえて理論構築研究部会では、「博物館」という言葉は「日本の博物館法にいう“登録博物館”と“博物館相当施設”を中心とした社会教育機関」と考え、「ミュージアム」という場合はICOM（国際博物館会議）規約第2条が定義する「博物館とは、社会とその発展に貢献するため、人間とその環境に関する物的資料を研究、教育及び楽しみの目的のために、取得、保存、伝達、展示する公開の非営利的常設機関である。・・・有形又は無形の遺産資源（生きた資産及びデジタルの創造活動を含む。）を保存、継承及び管理する文化センターその他の施設・・・」としてさまざまな議論を進めることとした。

したがって、当研究部会では、「資料を持たない博物館」や「バーチャル・ミュージアム」「コンビニエンス・ストア・ミュージアム」等の「ミュージアム的な性格を持つ施設」はあくまでもミュージアムではなく、マネジメント理論の「応用対象」と考え、ミュージアムそのものとは区別して議論や研究を行うこととしてきた。

例えばエコ・ミュージアムは、博物館資料の範囲に曖昧さを残し、また人の技術（日本で言う無形文化財）などを保存し展示（演示）すべき対象としている点に疑問を残すものの大筋においてはミュージアムの要件を備えており、ミュージアムと考えて差し支えないと考える。また、歴史的建造物を全体と

して保存することはエコ・ミュージアムであり、ミュージアムと考えて差し支えないが、一部の歴史的建造物を中心として新しい町並みも含めて「まちごとミュージアム」と言うのは、ここで言うミュージアムに相当しないと当研究部会では考えている。もちろん、ミュージアム・マネジメント理論を利用してそのような都市計画を考えることは「応用論」としては、あり得ることと考えている。

また、理論構築研究部会で「ミュージアム・コミュニケーション」と言う場合は、あくまでもミュージアムの主要な機能である「教育普及機能」「情報提供機能」「地域連携機能」等の新しい働きをまとめる意味で「コミュニケーション機能」とし、「コレクション

ョン機能」と相まって「ミュージアム」を支える基本機能と考えている。

理論構築研究部会では、さまざまな事例を議論の対象としているが、議論の対象を明確にしておくこととした。即ち、これまでの博物館学の一部であった「博物館経営論」を時代の変化に則したものとするため、ICOMで定義する「広義の博物館」を「ミュージアム」とし、「ミュージアムに類似する施設」のマネジメントについてもその理論を適用して研究することとした。つまり、「ミュージアム」の定義はICOMに従い、ミュージアム・マネジメントの理論は「ミュージアム以外の施設等」に対しても「応用論 applied theories」として適用するものである。

前号の『本会の論じる「ミュージアム」の定義に疑問』(杉本氏)に述べられている疑問は多くの方々が感じられているものと思われるので、いずれかの段階で、たとえば今回企画されている「ミュージアム・マネジメント事典」などにおいて、学会としての定義が明確になることを期待する。また、「博物館経営論」と「ミュージアム・マネジメント学」との関係や「新しい概念のミュージアム」等の本学会の扱いについての詳細が議論は、将来構想委員会中間報告の「学問領域の確立」を参照していただければ幸いである。

図1 新しい博物館機能の関係



博物館の定義の意義

イギリス、ステイニングミュージアム

小山 晴美

杉本氏の“本会を論じる「ミュージアム」の定義に疑問”を読んで、もう少し博物館の経営の意義について、現在イギリスが取り組んでいる問題点と共に考えたいと思う。

我々を取り巻く環境は常に変化しており、博物館の来訪者の博物館に対する価値観も変化するのは、当然のことである。その為、ICOMの定義も変わるのも不思議ではない。博物館の経営方針も柔軟になる。現在のICOMの定義は杉本氏がNo.33 Vol.9. no.1. p.2で示唆しているように、本来博物館は非営利団体の組織である。その非営利団体である博物館は大切な国の遺産を保護し永続しなければならない。そのため、経営上健全な数字を存続させる為に財源を向上させ、民間の為に活用するのはICOMの定義に反するものではない。そこで、明確に数字を公表することは、状況を分析、整理するのに役立つ。同様にそれが一般市民への状況報告書となる。

イギリスのミュージアムとギャラリーコミッションのガイドラインに“博物館は健全な財源の基盤を

持っていることを明確にできるはずであり、その年の予算のコピーを提示する方がいい”と述べている⁽¹⁾。メディアもマスコミもそれに沿っている。英国の新聞紙、ガーディアンも例えばその年、何処の博物館の展覧会の来場者が一番多かったか、どれくらい収益があったか調査し公表する。博物館は財政上利益を目的として運営していないという、はっきりした態度の表れである。非営利性を明示している。

現在英国の博物館がかかえている問題のひとつに予算不足がある。例えば大英博物館は経費節減のため職員のリストラがあるし、多くのイギリスの博物館はその地方地区—カウンシル—に属している。そこでその地区が予算がなければ、文化施設が直接打撃を受ける。ウエストサセックスのウォーディングミュージアムは経営不振のため、閉鎖を求められているし、ブライトン博物館はすぐれた服飾のコレクションを持っており、大切な研究資料を提供してくれるが、学芸員は正社員からパートタイムに変わり、週に3日博物館に来る。

2003年のミュージアムアソシエーションの大会で職員に対する給与の向上も大切な議論となった。この傾向は英国だけではなく、ヨーロッパでも同様である。ミュージアムアソシエーションはこの問題について、2004年のミュージアムジャーナル誌の特別号に“ミュージアムの代金”⁽²⁾というテーマで状況を報告している。また同じ2004年の5月号の中でも

ケーススタディとして記事を出している⁽³⁾。この問題は年々悪くなる一方である。職員の確保は大切だが、この職員の待遇に年々傾向は変わっている。

博物館が財源を確保し、どのように配分するかが大切である。非営利団体も営利団体同様財源は大切な運営の資産だ。例えば、来訪者がより訪れ易くなるよう—特に障害者—特別設備、研究者、学生のために、充実した資料を提供できる環境作り等、コレクションの拡張等等、多方面で供給できる。この循環は博物館が民間に提供できるため、我々が考えるコミュニケーションの場や皆の博物館思想につながる。ただし、営利団体が求める利益の哲学とは真に異なる。より良いコミュニケーションを作るのはICOMの定義の中で示唆している様に博物館の大切な役割である。メディアを一部使い、豊かなコミュニケーションは作り上げることができる。ロンドン、クロイドンの博物館は市民の生活の移り変わりを展示しているが、デジタルイメージを使い上手に使用している。クイズもたくさんある。画面で知りたい展示物をズームアップをクリックすると展示物の説明をかなり詳しく説明している。限られたスペースで上手に市民のために場を作っている。図書館と同

じビルにあるため、週末は特に混んでいる。これは本当にみんなの博物館だ。そのクロイドンのカウンスルも市に財源が無く職員をリストラしている。

今回はイギリスにおける博物館がかかえている問題の一部を述べ、非営利団体の博物館経営の意義を考えた。財政を一般に公表するのはビジネス優先の傾向ではなく、むしろ前向きな態度ととるべきだろう。最後に、博物館の定義を考えるうえで欧米と日本の博物館の組織と取り巻く環境が違うことを基本根底に考えるのは当然だ。欧米の博物館経営を学ぶのは大切である。それと同時に現地が直面している問題点を認知するのも大切だ。それを学び、応用するのはもっと大切である。JMMAの事業は21世紀の日本の博物館経営にとってとても重要な媒体だ。

- (1) Anne Fahy, *Collections Management*, Routledge, 1995, Museums & Galleries Commission "Guidelines for a Registration Scheme for museums in the United Kingdom." P.38
- (2) Museum Association, *Pay in museums*
- (3) Museum Association, *Museum Journal*, 2004. p. 14-15.

information

◆年会費納入のお願い◆

会費未納の方は下記口座までお早めに納入くださいますようお願い致します。

請求書・領収書等が必要な方は事務局までご連絡下さい。

なお、個人会員の皆様は、トラブル防止のため、お振込みの際は必ずご登録者のお名前を明記のうえ、ご入金下さい。

郵便局の場合 口座番号00160-9-123703

「日本ミュージアム・マネージメント学会」

銀行の場合 みずほ銀行 鶯谷支店 普通預金 No.1740890

「日本ミュージアム・マネージメント学会」

information



i n f o r m a t i o n

◆JMMA法人・賛助会員募集◆

日本ミュージアム・マネージメント学会では法人・賛助会員制度を設け、加入諸団体から当学会の活動へのご理解とご参加をいただいております。

各会員からいただきました会費はミュージアム・マネージメントに関する研究大会やシンポジウムの一部に充てており、これらの活動を通じてわが国ミュージアムの振興と学術的研究発展に幅広く働きかけております。

どうぞ、当学会の主旨と社会的役割をご理解ご賛同いただきまして、ご入会くださいますようお願い申し上げます。ご入会の要綱は次のとおりでございます。

1. 法人・賛助会員には団体会員と賛助会員があり、それぞれ年会費をお願いしております。

年会費はご入会の日から1年間を期間といたします。

団体会員（博物館・研究機関等）5万円 特別賛助会員 50万円以上

賛助会員 法人 5万円（1口以上） 個人 3万円（1口以上）

2. 特典

○本会開催の大会・フォーラム・研究会にご参加いただけます。

○本会刊行の研究紀要・会報・フォーラム報告書などをお贈りします。

○博物館等の会員にはご希望に応じて施設メンテナンス、省エネルギー及びユニバーサル仕様等の助言・診断に協力します。

○その他ご希望に応じて事業企画に関する基礎調査のご相談に協力します。

3. お申込み又は問い合わせは

日本ミュージアム・マネージメント学会事務局 〒108-0023 東京都港区芝浦4-6-4 トウセン芝浦ビル2F

電話 03-3455-1505 E-mail kanri@jmma.net

日本ミュージアム・マネージメント学会法人・賛助会員名簿（平成16年4月）

株式会社アートプリントジャパン	財団法人竹中大工道具館	パルテノン多摩
アクティオ株式会社	株式会社丹青研究所	兵庫県立人と自然の博物館
入間市博物館	つくば科学万博記念財団	株式会社文化環境研究所
株式会社江ノ島マリニコーポレーション	東京家政大学文学部心理教育学科	株式会社文化総合研究所
学校法人学習院	東電ビーアール株式会社	円エンジニアリング株式会社
カロラータ株式会社	株式会社トータルメディア開発研究所	ミュージアムパーク茨城県自然博物館
(財)九州国立博物館設置促進財団	内藤記念くすり博物館	山梨県立科学館
株式会社京都科学	株式会社西尾製作所	UCCコーヒー博物館
交通科学博物館	財団法人日本海事科学振興財団/船の科学館	六花亭製菓株式会社
株式会社コロロ	株式会社乃村工芸社	

◆文献寄贈のお知らせ◆

- ・「BSM (Bulletin of Sugiyama Museology) 梶山女学園大学 学芸員委員会 BSM編集委員会
- ・「牛のはくぶつかん 第22号」 前沢町立牛の博物館
- ・「伊能忠敬記念館年報 第5号」 伊能忠敬記念館
- ・「日本玩具博物館館報No.22 おもちゃと遊び」 日本玩具博物館
- ・「太田克巳家文書―勝海舟宛書簡を中心とする資料群―」
財団法人多摩市文化振興財団（パルテノン多摩）
- ・「国際シンポジウム 東アジアにおける美術・文化財情報のネットワーク化を考える」
アート・ドキュメンテーション研究会

新規入会者のご紹介

【個人会員】

阿部 有之	財団法人みちのく北方漁船博物館財団
沖原 智子	東京ガス 株式会社 環境エネルギー館
粕谷 崇	渋谷区教育委員会
張 政	中国黒竜江省民族博物館
田口 昭夫	
徳光 孝昭	株式会社乃村工芸社
前原 和子	社団法人 新居浜市観光協会

三上 戸美
水谷栄太郎
村瀬 博春

国立科学博物館
名古屋市博物館
石川県立美術館

【学生会員】

鴨井 省吾
諏訪紗弥子

東京理科大学
武蔵大学

（五十音順・敬称略）

u o i t e m i o j u t

JMMA会報 No. 34 (Vol. 9 No. 2)

発行日 2004年8月31日

事務局 〒108-0023 東京都港区芝浦4-6-4 トウセン芝浦ビル2F TEL/FAX 03-3455-1505

編集者 高橋信裕・齋藤恵理・川瀬伊代・津久井真奈美・小松弘子

e-mail:kanri@jmma.net