

# 現代のミュージアムにおける視聴覚メディアの役割に関する考察 ——コレクションと来館者を結ぶものとして——

Applications of Audio Visual Media in Museums: Connecting Visitors and Museum Collections

井上由佳\*

Yuka INOUE

## 1 はじめに

現代のミュージアムにおいては、視聴覚メディアがミュージアム側からの情報伝達的手段としてだけでなく、展示と来館者とを結びつけるコミュニケーション・ツールとして使われはじめています。そこで本稿は、先進的な事例をもとにミュージアムにおける視聴覚メディアの役割についてその現状を明らかにし、今後の活用法に関して提言することを目的とする。

ミュージアム (Museum) とは、博物館や美術館、科学館といった設備を指す言葉であり、日本では一般的に「博物館」という訳語が充てられている。伊藤によれば、博物館とは「①実物の資料を所蔵し、②一般公開を目的に常設の展示施設を備え、③公共的運営をしている、の三点を備える施設」<sup>1</sup>と定義される。伊藤の定義でも、1953年に制定された博物館法における「博物館」という言葉の定義でも、博物館は美術館や科学館なども含む広義の意味で使われている。しかしながら、博物館という言葉には歴史系の博物館のイメージが伴い、美術館や科学館等を含まないという誤解を招きやすいことから、本稿では広義の博物館という意味でミュージアムという言葉を用いたい。

日本にはミュージアムがおよそ5000館はあるといわれ、その八割以上のミュージアムは戦後に開設されたものである。ミュージアムの主たる機能は「収集・保管」「展示・教育」「調査・研究」の三つに分けられる<sup>2</sup>。この三つ機能は、いわばミュージアムをミュージアムたらしめるものである。資料の収集・保管なしには、展示・教育そして調査・研究を進めることはできない。収集されてきた資料は、専門家である学芸員によって調査され、その資料の歴史的価値などを見出すための研究対象にされる。そして、この調査・研究の成果を「展示・教育」を通して社会に還元するという一連の流れがミュージアムの機能であり、社会的な役割とされている。

近年、世界各国のミュージアムは、この三つの中でも特に「展示・教育」のあり方を重視するようになってきた。それはミュージアムの果たす社会的役割と責任を、「市民に見える形で」展開していくことが一層強く求められるようになってきたからである<sup>3</sup>。ミュージアムの活動の中で、多くの人々が直接、接することができるのは展示およびそれに付随する教育事業に限られている。博物館の機能の中で「社会に対して最も大きく働きかけるものは展示である」<sup>4</sup>と指摘されるように、展示の担う役割は大きい。さらに、展示内容に合わせて実施される教育プログラムについては、学校団体向けのもののみならず、家族向け、個人来館者向けのものも豊富に用意されるようになってきており、気軽に参加することができる形態のものが増えている。展示と教育事業というこの二つ活動の様子から人々はそのミュージアムの活動を評価しているといっても過言ではない。展示や教育事業が満足の

\* 文教大学国際学部専任講師

いくものでなければ、市民からのミュージアムへの評価も厳しいものになってしまうのである。ゆえに、近年は日本のミュージアムも展示と教育に力を入れるようになってきている。

また、最近のデジタルメディアの発展により、ミュージアムの展示も大きく変わってきている。現在でもよく見られるように、文字による解説パネルを実物資料の横に置くという展示スタイルが長年どのミュージアムでも用いられてきた。しかし近年、手頃な価格で高性能のメディア・情報機材を導入できる環境が整うにつれ、実物の横に映像による解説を流したり、コンピュータに搭載された資料データベースをタッチパネル形式にして来館者が自由に検索できるようにしたりといった形で、様々なメディアがミュージアムにおいて活用されるようになってきている<sup>5</sup>。

本稿では以下、現代のミュージアムにおける視聴覚メディアを来館者と展示資料・コレクションを結びつけるツールとして位置づけ、その現状を明らかにし、今後に向けての提言を行いたい。

## 2 ミュージアム展示における視聴覚メディア

ミュージアムは展示として表に出す資料以外にも、収蔵資料に関わる情報をはじめとする大量の情報を取り扱う機関である。学芸員が取り扱う博物館情報には、「①収蔵資料に関わる情報、②展示に関わる情報、③教育・学習・普及に関わる情報、④調査・研究活動に関わる情報、⑤管理運営に関わる情報、⑥図書情報」<sup>6</sup>の六種類があるとされている。こうした情報を収集し保管することもミュージアムの大切な使命となっているわけである。近年は、実際にミュージアムに足を運べない人々のために情報提供することが望まれており、そうしたニーズに対応すべく、インターネット経由で収蔵資料に関する情報などにアクセスできるミュージアムも増えてきた。こうしたミュージアムでは、ウェブサイト上の情報をデジタル・ミュージアムやバーチャル・ミュージアムなどと呼んでいる。例えば、イギリス・ロンドンの大英博物館のウェブサイトアクセスすると、メニューの中に「エクスプローア（探索してみよう）」というページがある。このページから、日本にいながらにして大英博物館の収蔵資料を検索したり、バーチャルツアーとしてテーマ別にコレクションを見ていくことができるのである<sup>7</sup>。

次に、ミュージアムで扱われる情報を利用形態別に整理すると、「a. 学芸員や職員のみが利用するタイプ、b. 博物館内見学者の利用する展示物に関連する説明板用のタイプやコンピュータなどの情報機器用のタイプ、c. 不特定多数の閲覧者がインターネット経由で利用するタイプ」<sup>8</sup>に分けられるという。本稿では、b. の博物館内の見学者が展示室で利用するタイプのコンピュータ等の視聴覚メディアについて検討していきたい。

ミュージアムにおいて使われている視聴覚メディアは大きく二つの種類に分けられる。一つは、所蔵資料をデジタル化し、アーカイヴとして保存するために使われる視聴覚メディアである。東京国立博物館や国立西洋美術館をはじめ、数多くのミュージアムが所蔵資料をデジタルカメラ等で撮影したデータをデータベース化し、保管している。この点を犬木は次のようにまとめている。

従来のフィルムカメラやマイクロフィルムに代わって、近年では、デジタルカメラやスキャナーを用いた文献資料や画像資料のデジタル化が進められている。デジタル化は原資料の劣化を防ぐとともに、パソコンによる情報加工やインターネットによる情報発信が容易になるという大きな利点がある<sup>9</sup>。

こうした大きな利点を持つデジタル化という手法は、他方で、記録媒体自体の劣化といった技術的な問題や、デジタル・アーカイブとなった情報をいかに一般に提供していくのかという問題を持っている。そうした問題はあるものの、デジタル化は現存する貴重な資料を次の世代に確実に伝え残していく上で非常に有効な手法であり、視聴覚メディアの特性を活かした活用法と考えられる。

もう一つ種類としては、ミュージアムの展示室で使われている視聴覚メディアがあげられる。具体的には、音声ガイド、画像および映像による解説、タッチパネル操作盤のついたデータベース端末（以後、タッチパネル端末とする）などがある。

視聴覚メディアがミュージアムの展示に導入されてきた理由としては、次のようなものが考えられる。旧来の文字による解説文では、全てが「見る」「読む」といった視覚に依存した体験となり、単調になりがちである。視聴覚メディアを用いることで、文字や音声、画像、映像といった様々な形で展示に関する情報を提供することができ、来館者により豊かな体験してもらうことが可能となる。また、メディアを用いて様々な形の情報を巧みに組み合わせることによって、普段からテレビなどの映像情報に見慣れている人々にとって、より受け入れ易い展示となりうる。また、解説文の文章を読むことが難しい子どもたちや、日本語のわからない外国人の来館者にとって、文字解説を判読することは大きなハードルである。視聴覚メディアを用いることで、子どもに対しては音声や映像で情報を提供したり、外国人には日本語以外の言語での解説を文字や音声、映像で提供したりすることが可能となり、展示をよりアプローチしやすいものにするができる。もともと、博物館の展示は「見せる」ことを目的とするものであるが、視聴覚メディアを活用することによって、その本来の目的をさらに効果的に達成することができる。徳澤のいうように、「近年、博物館のミッションの最上位に教育普及あるいは学習交流を捉える潮流にあって、複数の感覚を刺激する視聴覚メディアの組み合わせは、効果的な教育・学習」<sup>10</sup>を可能にするという利点を持っているわけである。

今日、日本の多くのミュージアムが様々な視聴覚メディアを展示に取り入れている。東京・お台場にある日本科学未来館や岡山市デジタルミュージアムなどがその代表的な事例である。しかしながら、視聴覚メディアのシステムを導入し、維持していくには膨大な費用を要する。また視聴覚メディアの技術開発が日進月歩なため、ひとたび導入してもライフサイクルが極めて短く、早期の再投資が必要となってくる。さらには、視聴覚障害者や日本語解説の読めない外国人といった情報弱者に対するケアは視聴覚メディア機材だけでは難しいこともあり、視聴覚メディアに加えてボランティア等のスタッフを配置するミュージアムも見受けられる。例えば、日本科学未来館の場合、多様なメディア機材を展示に導入するとともに、展示内容を的確に多くの人々に伝えることを目的に、インタープリターとボランティアという2種類のスタッフをきめ細かく配置し、対応にあたっている。視聴覚メディアを用いつつ、展示室でのスタッフとのコミュニケーションをも重視した事例となっている<sup>11</sup>。

展示室で使われている視聴覚メディアには、来館者にとって有益な情報を提供することと、彼らの楽しみをサポートすることが求められている。来館者がミュージアムに訪れる主たる目的が「展示鑑賞・見学」にあることを考えれば、展示をより深く理解してもらうための仕組みを考え、提供することがミュージアム側には求められるといえよう。言い換えれば、展示室で使われる視聴覚メディアは、単に展示を企画するミュージアム側が伝えたい情報を一方的に来館者に流し込む装置としてではなく、展示と来館者を効果的に結びつけるコミュニケーション・ツールとなる必要があるのである。ただし残念ながら、まだ全てのミュージアムにおける視聴覚メディアがこのような視点で開発されているとは言い難い。新しくリニューアルオープンした展示室であるにもかかわらず、情報過多、操作性の悪いデータベース端末などが設置されてしまっているという事例もある。

近年、展示・コレクションと来館者を結びつけるツールとして視聴覚メディアをうまく活用している先進的な事例も現れてきている。そこで次に、優れた二つの先進事例として、イギリスの大英図書館と、日本の大日本印刷とルーヴル美術館の共同開発プロジェクトであるDNP-Louvre Museum Labを紹介したい。

### 3 視聴覚メディアの活用事例（1）：ブリティッシュ・ライブラリー（大英図書館）の ヴァーチャル・ブックの試み

ブリティッシュ・ライブラリー（以下、大英図書館）は、イギリス（連合王国、United Kingdom）およびアイルランドの出版物の全てを収集し保管するための国立図書館である。日本の国会図書館に相当する施設といってよい。大英図書館は英語以外の言語で出版された資料、映像資料、画像資料、音声資料も大量に所蔵している。公式ウェブサイトによれば、2008年現在、1400万冊の書籍、92万冊の雑誌と新聞、5800万件の特許そして300万件の録音資料を所蔵している<sup>12</sup>。大英図書館をはじめとするイギリスの図書館は、ミュージアムと同様、生涯学習時代における教育普及の役割を果たすことが期待されている。イギリスのミュージアムと図書館、文書館は、博物館・図書館・文書館委員会（The Museums, Libraries and Archives Council: MLA）という政府の外郭団体によって統括されており、その社会的役割や使命はミュージアムのそれと酷似している。

大英図書館が他の一般的なイギリスの図書館と異なるところは、その規模のみならず、本館ロビーの脇に大きな常設展示室と企画展示室、そしてショップを運営しているところである。この常設展示室には、マグナ・カルタの現物や世界初の印刷聖書であるグーテンベルク聖書、レオナルド・ダビンチの直筆ノートブックなどが常時公開されている。また、企画展示室では、ある特定のテーマに従って所蔵資料とそれに関連する情報を展示として公開している。例えば、筆者が2008年9月に見学した際には、古代インドの大長編叙事詩であるラーマヤナ（Rāmāyana）展が開催されていた。所蔵資料である17世紀に制作されたラーマヤナを中心に、その物語の内容を解説しながら、現代のインドでもこの物語が人々の生活の中に息づき、芸術作品のデザインなどにインスピレーションを与え続けていることを実物や映像資料を組み合わせる形で展示していた。これらの展示は全て無料で公開されている。そして、実際にロンドンの大英図書館に訪れることが難しい人々は、ウェブサイトでその展示や常設展示物のデジタル写真を見ることができるようになっている。

写真1 大英図書館（イギリス・ロンドン）の様子（2008年9月7日筆者撮影）



本稿では大英図書館の常設展示室とロビーに設置され、広く利用されているヴァーチャル・ブックスという最新の視聴覚メディアに着目したい。このシステムは、貴重な原典資料のデジタル画像を、デジタルブックとして大型の液晶タッチパネル式のスクリーンに映し出すものである。利用者はタッチパネルに触れることで、画像を選んだり、拡大表示することができる。ヴァーチャル・ブックスがいかなるものであるかは、ウェブサイト上で映像を使って解説がされているので、それを参照されたい<sup>13</sup>。また、同サイトから必要なフリーソフトをインストールすることにより、自宅のPCからもこのシステムを体験することができるようになっている。

写真2 大英図書館のロビーに設置されているヴァーチャル・ブックスの端末と一画面（2008年9月7日筆者撮影）



このヴァーチャル・ブックスは、実際に展示されている（もしくは収蔵庫に保管されている）現物資料と来館者を結びつけるツールとして有効に機能している。なぜならば、ヴァーチャル化したことにより、少なくとも三つのハードルを取り払うことができるからである。一つ目は、実物に触れることができない、ガラスケース越しでしか見られないというハードルである。現物資料が目前のガラスケースにあっても、非常に古くもろい状態にあり、世界で唯一現存するといった貴重なものが多いゆえ、来館者に触ってもらうことはまずできない。しかし、ヴァーチャル・ブックス上ながら、画面に映し出された表紙を軽く叩いたり、なぞったりすることでページをめくれる。自分の好きなペースで本のページを広げることができるのである。実際に手に取ることができない問題を解消している。

二つ目のハードルは、展示室では資料保存の関係上、照明が暗くしてある上、資料の印刷や手書き部分が薄くて読みづらいというものである。同様の問題は、屏風や日本画を扱うミュージアムにも広くあてはまる。このヴァーチャル・ブックスならば、現物資料を拡大して、明るい液晶画面上で見ることができる。さらに、様々な鑑賞ツールが用意されており、その一つに拡大鏡（ルーペ）がある。ルーペのボタンをクリックすると、画面上に四角いルーペが現れ、それを拡大したい本の箇所指でなぞって持っていくと、その部分を拡大してくれるのである。あたかも紙面上に実際にルーペを掲げているかのように、よく見える。

三つ目には、資料の来歴の解説や現代語訳が資料の横や脇にある解説パネルに書かれているため、それらを読むために資料から視線を逸らさなければならないというハードルがある。古い言葉や外国語で書かれた資料を読む場合、どうしても解説や訳がなければ、いくら直近で見ることができても、

その内容を理解することはできない。そこで内容を理解するためには、資料から一旦目を離して、脇に置いてある（多くの場合、細かくて読みづらい）解説パネルの文章を読まなければならないというわけである。ヴァーチャル・ボックスの場合、解説を希望すれば同じ画面上にポップアップ画面が登場し、解説文を読むことができる。しかも、必要な箇所だけを自分が読みたいタイミングで表示することができるようになっている。

このように、ヴァーチャル・ボックスを使うことにより、展示資料の価値や内容の意味を理解したり、じっくり鑑賞したりする上でのハードルを解消することができるようになっている。しかも、自宅のPCでも体験できるようにすることで、展示へのアプローチのし易さを飛躍的に向上させており、ヴァーチャル・ボックスは画期的な視聴覚メディアの活用事例であるといえよう。

#### 4 視聴覚メディアの活用事例（2）：ルーヴル-DNPミュージアムラボ

大英図書館にみられるような新しい視聴覚メディアの活用事例は、日本国内にも見受けられる。その一例として東京・五反田のDNPビルにおいて2006年10月から3年間の期限付きで無料公開されているルーヴル-DNPミュージアムラボを取りあげたい。これは大日本印刷とルーヴル美術館の共同開発プロジェクトの一環として公開されているものである。このラボのコンセプトは「ルーヴル美術館とDNP大日本印刷による美術作品の新しい鑑賞方法を提案する共同プロジェクトです。各展示のために特別に着想されたマルチメディア・ツールを活用することによって、美術館における来館者と美術作品とをつなぐアプローチを革新しようと試みる場」<sup>14</sup>であるという。

このラボの展示では：

ルーヴル美術館が培った研究成果と文化財普及のノウハウをもって着想され、DNPの情報加工技術と開発力によって具体化されます。そこには、没入感を感じさせるディスプレイやオーディオ・ガイドのように来館者が簡単に認識できるものもあれば、来館者の目には直接触れない、作品との対話を促すための仕掛けの試みもあります。

また、各回の取組み内容はミュージアムラボ独自の評価・分析手法によって検証され、調査、アンケート等を通じて来館者からいただくご意見や回答が、ルーヴル美術館とDNPが多くのことを学ぶ過程の手助けとなり、美術鑑賞の今後の可能性を探るために活かされます<sup>15</sup>。

このミュージアム・ラボでは、来館者が美術作品をさらに深く理解し味わえるように、美術史を中心とした関連情報を視覚・聴覚・触覚などの五感に訴える視聴覚メディア機材を駆使して提供している。通常であれば実物の絵画や彫刻資料などが、壁面やガラスケース内に展示され、その脇に解説パネルで最小限の情報（作者名、作品名、制作年など）や作品背景などが解説されるところを、このラボでは特設の映像解説コーナーを設け、来館者が解説内容を選択して聞くことができる。また、大型タッチパネルスクリーンで絵画作品に自分で色づけしてみたり、同じスクリーン上で絵画の一部を拡大してその画法を観察したりできる。音声ガイドからは画面で行われていることに合わせた解説が自動的に流れてくるようになっており、目で文字を追わなくて済む。

ミュージアム・ラボのコンセプトにもある通り、まだ実験段階であるゆえ、技術的には改善が必要とされている。例えば、音声ガイドは骨伝道式ヘッドフォンをつけて聞くようになっているが、その機械が長時間首にかけるには重いなどの問題があがっている。こうした問題は実際に展示室で使われる前の段階で解決する必要があるだろう。しかしながら、このミュージアム・ラボで使われている視聴覚メディアは「作品との対話を促すため」のツールと位置づけられ、まさに展示（あるいはコレクション）と来館者とを結びつけ、コミュニケーションを誘発するための装置として活用されているこ

とは高く評価されるべきだろう。

## 5 おわりに—今後への提言

最後に、現代のミュージアムにおける視聴覚メディアの役割についてまとめたい。先の二つの事例に見られるように、図書館やミュージアムでは、視聴覚メディアは展示・コレクションと来館者のコミュニケーションを促すための装置およびツールとして位置づけられている。そこでは、展示と来館者をいかに結びつけ、そこで起こる相互作用から、展示を通して人々が楽しんだり、学んだりすることを推進している。

21世紀の生涯学習時代においてミュージアムは、その主たる活動である展示を通して、より多くの人々が持つ学びへの意欲に応じていく必要があるだろう。伊藤は人々の学習スタイルには二つのタイプが見られるとし、「ひとつは、どこでも通用する、一般的、普遍的な知識を期待するタイプ」<sup>16</sup>という。このタイプの場合、ミュージアムは所蔵資料を「公開」という啓蒙的な機会提供が求められるという。そして、「もうひとつは、生活の場である地域を見直し、日常生活での新しい課題を発見することを期待するタイプで、前者よりいっそう積極的である。自分で活動を見つけ、探求していく能力を身に付け、知識の質を高めることを求める」<sup>17</sup>という。後者のタイプの場合、ミュージアムは「一方的な機会提供では不十分」であり、「第三世代の（博物館に求められる役割である）『参加』という、継続的で主体的な参画の『場』と、次の学習段階へと進む『階段』を用意する」<sup>18</sup>ことが求められると指摘している。

このような学習スタイルに応じていくために、ミュージアムの展示にはその資料のどこをどのように観察すればいいのか、何を知っていればさらに資料の理解が深まるのかといった、従来は学芸員や研究者のみが理解していた情報をわかりやすく提示する必要があるだろう。このような情報を人々が理解し、それらを引き出すスキル（調査力、観察力など）を展示から獲得することができれば、伊藤のいう「自分で活動を見つけ、探求していく能力を身に付け、知識の質を高める」ことが可能になるであろう。そして、これを実現するために立ちはだかる展示のハードルを乗り越える手段として、視聴覚メディアの有効活用が今後も求められていくだろう。ここで忘れてならないのは、あくまでも使い手である来館者・一般の人々にとってそのメディアが役立っているかどうかの評価の指標となることである。ミュージアム側がただ一方的に情報を詰め込み、利用者の使い勝手や知的ニーズを無視した独りよがりな情報発信装置では、展示並びにコレクションと来館者を結びつけるツールにはならないことを強調しておきたい。

## 注

- 1 伊藤寿朗『ひらけ！博物館』岩波書店、1991、p.2.
- 2 石森秀三『博物館概論—ミュージアムの多様な世界—』放送大学教育振興会、2003、p.20.
- 3 井上由佳「イギリスにおける博物館教育の展開—ブリティッシュ・ミュージアムを中心に—」日本社会教育学会紀要、No.38、2002、pp.25-34.；井上由佳「パブリック・プログラムのマネジメント：テート・ギャラリーの事例研究」日本ミュージアム・マネジメント学会研究紀要第10号、2006、pp.27-33.
- 4 沢野直弥「第2章博物館資料論、第2節1、博物館資料の展示・公開」全国大学博物館学講座協議会西日本部会編『新しい博物館学』2008、p.91.
- 5 博物館における映像展示については、青木豊『博物館映像展示論：視聴覚メディアをめぐる』雄

- 山閣、2004を参照されたい。
- 6 富岡直人「第3章博物館情報論、第2節1、視聴覚情報と展示技術」全国大学博物館学講座協議会西日本部会編『新しい博物館学』2008、p.128.
  - 7 詳しくは大英博物館の公式サイト：[www.thebritishmuseum.ac.uk](http://www.thebritishmuseum.ac.uk)を参照されたい。
  - 8 富岡直人、同掲書、p.128
  - 9 犬木努、同掲書、p.134
  - 10 徳澤啓一、同掲書、p.138
  - 11 日本科学未来館の取組の詳細については、ウェブサイト  
[www.miraikan.jst.go.jp/aboutus/approach.html](http://www.miraikan.jst.go.jp/aboutus/approach.html)を参照されたい。
  - 12 British Library Website:[www.bl.uk](http://www.bl.uk)より（2008年10月にアクセス）
  - 13 British Library Website, Virtual Books: [www.bl.uk/onlinegallery/virtualbooks/index.html](http://www.bl.uk/onlinegallery/virtualbooks/index.html)  
（2008年10月にアクセス）
  - 14 Louvre-DNP Museum Labウェブサイト[www.museumlab.jp/greeting/concept.html](http://www.museumlab.jp/greeting/concept.html)より引用  
（2008年10月にアクセス）
  - 15 Louvre-DNP Museum Labウェブサイト[www.museumlab.jp/greeting/concept.html](http://www.museumlab.jp/greeting/concept.html)より引用  
（2008年10月にアクセス）
  - 16 伊藤寿朗『ひらけ！博物館』岩波書店、1991、p.16.
  - 17 伊藤寿朗、同掲書、pp.16-17.
  - 18 伊藤寿朗、同掲書、p.17.