

【司会（仁藤）】 それでは3本目になりますが、日本歴史研究専攻の小島先生から、「歴史を展示すること」ということで御報告をお願いいたします。

【小島】 日本歴史研究専攻の小島でございます。お話をいただきました時に、何をお話ししようかと考えまして、やはり、これまでずっと考えてきました、「歴史を展示する」というのはどういうことか、ということについてお話しさせていただくことにしました。集中講義など他の場所でもしゃべったことがありますので、もしかすると聞かれたことがある話かもしれませんが、後で一緒に考えていただくための導入ということで、お許しいただきたいと思います。

私どもは博物館に勤めておりますけれど、博物館にはそれぞれの館の目的とテーマ、「ミッション」という言い方もよくいたしますけれども、歴博の場合で言いますと、日本の歴史と文化を展示する博物館、ということになっております。ところが、「展示とは何だろうか」ということを考えると、展示というのは、実はつくただけでは意味がないんですね。お客様がいらして、そこで展示と何かその関係を持っていただいて初めて意味が生じる、そういう場だと思います。ちょっと余談ですけども、実は最近福島県の警戒区域の中にある博物館から資料を搬出する作業に従事したんですが、本当にお客様が全く来ない展示室、だれも本を見に来ない図書室というのが現実にあって、非常に衝撃を受けました。やはり展示というのは、来館者があって初めて意味があると思うんです。

ところが、その来館者、利用者というのは非常に多様です。博物館というのは、どんな方がいらしても構わないので、当館も、幼稚園児から高齢の方、あるいは専門家まで、いろいろな方がお見えになります。その需要にどう応えるかというのが、結局、展示をどうつくるかということだろうと思います。

ところが、もう一つ難しい問題がありまして、歴史展示の場合、歴史は実体ではないのです。歴史というのは、直接見てもらうことができるものではなくて、人々がいろいろな知識から頭に描いた、縄文時代というのはこういう時代だ、鎌倉時代と言えばこういう時代だという、そういう歴史像です。ですから、当然それは個人によって異なるもので、さまざまな見方がありえます。

そこで、当館の初代館長で、歴博をつくるに当たって尽力された井上光貞さんが書かれた「国立歴史民俗博物館の構想」という文書の中に出てくるのですが、「歴博はただ人々が自分の歴史像を描くための産婆役であることにこそ積極的な意味がある」というふうにおっしゃっています。「産婆役」というのは言い得て妙だと思いますけれども、主体はあくまでもそのお客様のほうであって、お客様が展示を見て何か自分の歴史像をつくっていく、そのお手伝いをするのが博物館の役割だ、ということです。私もだいぶ長いこと勤めておりますが、結局ここに行き着くのではないかと、このごろ改めて考えております。つまり、学芸員が展示をつくって何か意味を付与する、すなわち学芸員が歴史像をつくる、そして観客はその学芸員が込めた意味を解読して自分の

図1

学芸員 → 展示 (歴史像) → 観客
(意味の付与) (意味の解読)

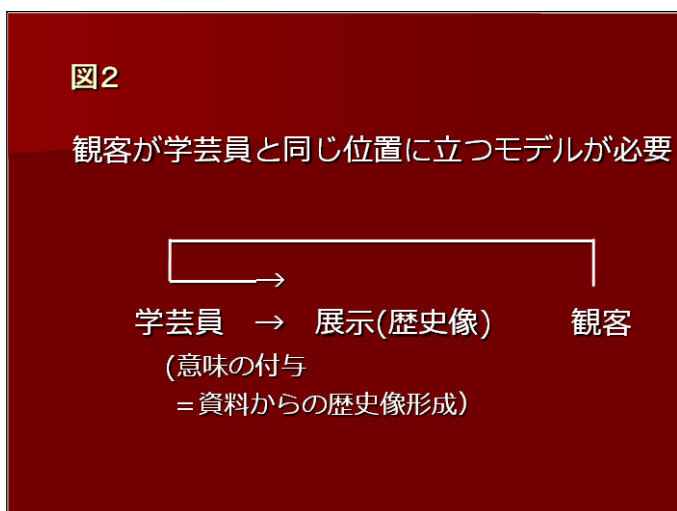
(というコミュニケーションモデルは不可)

歴史像をつくっていく、というコミュニケーションモデルが、恐らく古典的なモデルだと思うのですが、この「意味の付与」と「意味の解読」、英語で言うと、「エンコード」・「デコード」と言いますが、こういうコミュニケーションは、実は少なくとも歴史博物館では不可であると言わざるをえない。一方通行の伝達というのは、むしろやってはいけないことだと思います(図1)。

では、どのように展示することができるだろうか、ということですが、言うまでもなく、歴史像を押しつけることは、これ絶対にしてはいけないわけです。ですから、「正しい歴史」というものがあって、それを伝えるんだ、という立場をとるなら、歴史博物館は存在し得ない。特に、日本の国の歴史を、国立ですので、国が展示する。これはもう、そのまま国定教科書になりかねないわけで、実は歴博がつくられた当時、学会はかなり冷淡というか、むしろ反対運動的なものもございました。ここをどうクリアするかというのが、歴博にとって非常に本質的な問題だったわけです。歴博のとした考え方としては、まずテーマとして、生活史を扱う。つまり、政治史や国家史は非常に政治的な問題が含まれ、政治的な立場と不可分なので、扱わない。それから、個人は扱わない。特に権力者の顕彰につながることはしない。こういう原則を一つ立てたわけです。ただ、これも一つの選択、一つの方法であり、数年前にできた、同じ第二次大戦敗戦国のドイツ歴史博物館 (<http://www.dhm.de/ENGLISH/ausstellungen/>) では、むしろ国家史を積極的に扱って、EU的なドイツというものが歴史的にあるんだということを、非常に積極的に打ち出していました。立場が違えばいろいろな方法がある、ということを実感しましたけれど、歴博の場合は、むしろ政治的・国家史的な問題は扱わないという方向で、これをクリアしようとしたわけです。

方法としては、やはりとにかく自由に見る、自由に歴史像をつくる、ということになってくるわけなんですけど、ただこれは、実は非常にハードルの高い作業で、それをどう実現するか、支援するか、ここがポイントになってくるわけです。歴史像というのは、自由であり、多様であるわけですが、しかし、歴史は空想ではないわけです。歴史資料というものが存在するわけで、土器ですとか古文書ですとか、いろいろな歴史資料を集め、読み解くことで、歴史像は獲得されているわけです。研究者は、つまりこういった残された歴史の資料、歴史の証拠を読み解いていく。それによって歴史像をつくっているわけですから、この、「歴史資料から意味を開く」という過程を共有するということであれば、それを支援するという立場であるならば、これは押しつけに

はならないのではないのでしょうか。結果ではなくて、この過程を共有するようにしていく、ということなのです。



つまり、先ほどのモデルを書き替えると、観客、お客様が、最後の場所にいるのではなくて、学芸員と横並びの場所に来てもらうような、そういうモデルが必要である。意味の付与、つまり歴史像をつくるというのは、その学芸員と横並びの、一緒の立場でやることである。資料からの歴史像形成ということをお客様にもやっていただく。これが非常に重要なモデルになってくるのではないかと思います。

とです(図2)。つまり、展示というのは、歴史像をつくるための素材であって、一緒に考える場である。教育とかコミュニケーションというのは、決して副次的な問題ではなく、展示や資料と別にあるのではなくて、本質的にそこに含まれている、ということになると思います。

それからもう一つ言うと、研究ということは非常に大事で、研究というと何か難しいことになりそうなんですけれども、実はそうではなくて、研究するということは、一緒に考えるということをお客様にも、むしろ担保していると考えべきだと思います。つまり、自分で研究したことでないことを展示するのであれば、それはすなわち誰かの考えを押しつけることになってしまいますので、自分が研究していることだから、むしろ以上述べてきたような自由さが生じるんだ、と考えるべきだろうと思います。

ですから、博物館に求められるのは、つまりそれをどういうふうに支援するかということでありまして、展示や資料というのは、これはあくまでも素材です。素材ですから、そのまま、たとえば生の卵をごろんと出して、どうぞ自由に食べてください、ということ是可以的ですが、それではやはりだめで、それぞれの方に応じたソフト、あるいはレシピというふうにこのごろ言っていますが、そういったものを、お客様はそれぞれですので、対象に応じて開発すること、これが必要だということです。

ここで注意しないといけないのは、これは決して、「わかりやすくする」ということではないのです。わかりやすくする、という考え方は非常に危険です。それは単純化であり、既成概念を増幅することに他ならない場合も多いわけで、「わかりやすくする」のではなくて、「一緒に考える」ということだと思います。この歴史像の形成、これは言い換えれば何かを納得してもらう、ということですが、それがどういうふうにしてできるかということ、全く違うものを受け入れると

いうのでは、何か考えて像をつくったことにならないので、自分の中にある何かと結びつくことで初めて達成される、ということになってくると思います。

ただ、一方で博物館として、来館者の自由だと言えばそれまでなのですが、やはり博物館の方としても訴えたいことがあって、それでテーマをつくって博物館をつくっているわけです。歴史展示ではそれは何だろうか、ということを考えてきたわけですが、アメリカの博物館の方に一度講演していただいたときに、「テイクホームメッセージ」という考え方があると聞きました。博物館を見てきて、テイクホーム、つまり家に持って帰る。あ、この博物館見てきて、この博物館はこうだったねとか、こういうことがわかったね、ということを実家に持って帰ってもらう、それがつまり一番大事なことですよ、というので、ああ、なるほどと思って、歴博の場合何だろうとちょっと仲間内で議論したんですけど、どうもこれは、「歴史の中の私」ということかなと。いろいろな言い方ができますけれど、私というのは、歴史の中にいる歴史的な存在なんだということ、過去があって現在・未来があるという、その時間軸の中に自分がいるということ、その感覚を身につけてもらうのが、一番大事ではないかなということに大体なりました。歴博は今、ご覧になったかと思いますが、第6展示室「現代」まで展示室があって一応完結なんですけど、いや、実は「第7展示室」があるんですよ、という言い方をよくします。つまり、第1展示室から第6展示室まで、原始・古代から現代まで展示を見ていただいて、博物館の出口から外に出てくださいと、そこが現在という、現在進行形の「第7展示室」です。これはもう、自分が当事者なんです。自分が当事者で自分がつくっているところの進行形の歴史、つまり現在というのが「歴博第7展示室」ですよ、というふうに言っているわけですが、ちょっとそういう意味も含めて、最近プロローグを改修いたしまして、ご覧いただいたかと思いますが、最初に大きな鏡があるんですね。右手を見ていただくと、自分が映るんです。これは現在そのものなんです。現在の人間というのが最初について、そこから時代をさかのぼって一度考えてみましょう。出口に出るとまた現在に戻ります。そういう仕掛けというふうに位置づけてみたわけです。

では、実際のところ、歴史はどう展示できるかという問題ですが、2つ方向性があると思うんです。1つは、資料を中心、もうとにかく資料を並べるだけ、余計なことをしないというのが1つの考え方です。これはこれでいいんですが、その対局にあるのが、もう環境全部を復元してしまおうという、実物大の復元、一種のディズニーランドですね。ディズニーランドというのも、あれはアメリカの開拓時代がテーマの文字通りテーマパークなわけなので、あれが何で日本や世界ではやるのかというのは、おもしろい問題だと思っておりますが、とにかく実物大の復元をしてしまうというもの。これを実際にやったところでは、カナダ文明博などがあります。

歴博の場合は、中間ですね。模型で復元的なものを示す一方で、実際の資料を展示して、この組み合わせでつくっています。結果的に考えると、「資料から歴史像」という組み立てがしやすいので、一つのいい選択だったのではないかなと思っておりますが、例えば、今お話ししたカナ

ダ文明博物館というのは、非常に立派な、歴博の 10 倍ぐらいの博物館ですが、中がですね、「ユニット」と言っている、いろいろな時代、いろいろな場面を本当に復元してしまって、「アクター」という人も、中に出没したりする、本当にディズニーランドを参考に作りしました、とはっきり言っておられました、そういうところです。

(<http://www.civilization.ca/cmce/exhibitions/hist/canpl/canpleng.shtml>)

歴博 (図3 <http://www.rekihaku.ac.jp/exhibitions/index.html>) の場合は、資料展示と、それから縮小模型の組み合わせなんですね。たとえば、戦国大名朝倉氏の館の模型と、その根拠になったのが、こういう出土品、出土した遺構、こういったものからこの模型がつくられていますという、そういう関係なわけです。あるいは、京都の町並みも、洛中洛外図屏風があったので、それを立体的につくってみました、という関係 (図4)。先ほど近藤先生のお話にもありましたが、この関係が、なかなか示しにくいところがあるんですね。

図3 歴博：資料展示 + 縮小模型 の展示



図4 京都の町並み模型と洛中洛外図屏風



それから、コンセプトもかなり途中から変化しておりまして、第1期展示、つまり 1983 年の開館当初からの展示は、かなり象徴主義的です。各時代の「典型的な社会」というものがあって一あるはずはないんですけども、それがあることにして、その一般的なイメージをつくる。歴史というのはいつも変わってますから、これはちょっと考え方としてそもそも無理があるんですが、そこで 95 年からリニューアルをずっと進行しておりまして、これは一種の機能主義です。資料にはいろいろな意味があるので、その具体的な意味を読み解く。特定の遺跡や年代に基づく。こういうふうな考え方を変えてきております。例えば、板碑という鎌倉時代のお墓ですけど、最初はデザインの雁行状に並んでいたんですが、やっぱり夫婦の墓であることをはっきりさせるために並べないといけないという、こういったことですね。それから、書いてある梵字について意味を考えましょうとか、銘文が書いてあるので、これからどういうストーリーがわかってくるか、とか、こういうことをいろいろ補助的な手段でお見せしているわけです。

今使ったのは、ワークシートというものですが、こういったものも、その後開発するようになってきました。ただ、ワークシートもいろいろ問題があって、下手をするとテストになってしまいます。知識の正解を求めるようなものにすると逆効果で、そうではなくて、資料への注視を促して、一緒に考えください、というものです。

これをつくる時には、やはりいろいろ注意しないとイケないことがあって、例えば年齢による発達差。歴史というのはなかなか認識しにくいですね。抽象的な過去というのは一体いつから認識できるかという問題があって、私も子供を連れてきてよく見せてたんですけども、やっぱり小さいころは、「これ見てごらん、昔のおうちだよ」とか言うと、「昔っていつ？お父さんが小さいころ？」と言うんですね。鎌倉時代だよ、とか言っても全然わからないので、では、これをどうするか。まず漢字がそもそも読めないですね。こうやっていろいろなバリアが生じてしまうので、これをどうしようか、という問題があるわけです。

イギリスで勉強させてもらったことがあるんですが、そこで、ああそうか、とちよつとうろこが落ちたものがあるので、紹介させていただいているのが、コートールド美術館 (<http://www.courtauld.ac.uk/gallery/languages/jp/visitorinfo.shtml#gallery>) というロンドンにある有名な美術館のワークシートの一つです。これ、天地創造の絵なんです。神様が動物をつくって、人間、アダムとイブをつくって、樂園追放という、そういう絵なんです。「マリオット・アルベルティネッリさんが、500年前に書いた絵です」と言われても、子供は何だかわからないですね。じゃあ、子供はこの絵にはアクセスできないんだろうかということ、そこで考えたんですね。これがすごいなと思ったんですけど、「動物を5つ挙げてください」というんです。絵のストーリーとは関係なしに、動物だと子供は、あ、馬がいるとか、すぐわかります。次がすごいなと思ったんですけど、「一番小さい動物は何ですか？」と書いてあります。実はこれ天地創造なんで、神様がおりとあらゆる動物をつくって、もうむちゃくちゃいっぱい動物が書いてあるんです。何でもいいんです、一番小さいのは。ところが、一番大きいのだと、「あ、馬だ」で終わってしまうんですが、「一番小さい」と言われると、ウサギかな、いやネズミかな、と細かく見ないとわからないですね。これがポイントで、そうか、こうすればいいんだ、と初めてわかったんですが、そういった時に、子供はもうこの絵の世界の中に入り込んでしまっているわけなんですね。

ですから、抽象的な説明はあっていいのですが、子供などのそれでは理解できない人に対しては、こういう、その人なりにこの資料から何かを汲み取る方法を用意しておけば、それでできるんだ、ということがわかって、いろいろ見よう見まねで、「歴博親子クイズ」というような、ちょっと難しい版で、大人と一緒にヒントを出すようなタイプ(図5)や、もうちょっと低い年齢だと、顔のあるものが認識しやすいので、それを探してみましようとか(図6)、こういったものをいろいろ開発してみました。クイズを選択した年齢も、分析してみると、9歳から10歳で易しいクイズとちょっと難しいクイズの選択が、ちょうど2つ山ができるんです(図7)。その境のところが、つまり抽象的な歴史が理解できるようになる年代と大体一致するわけです。

図5 「れきはく親子クイズ」
子供用の問題と 大人用の「答と解説」

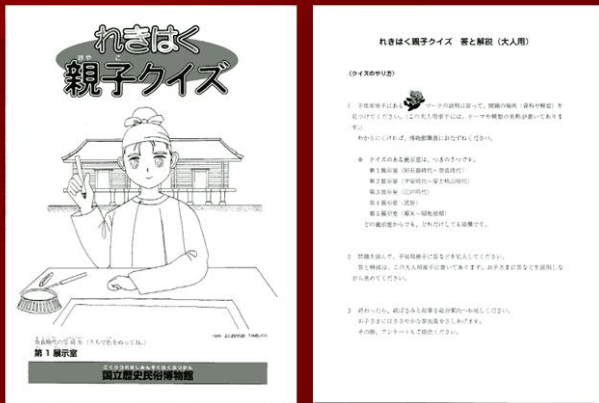


図6 低年齢向きクイズ 顔のあるもの中心

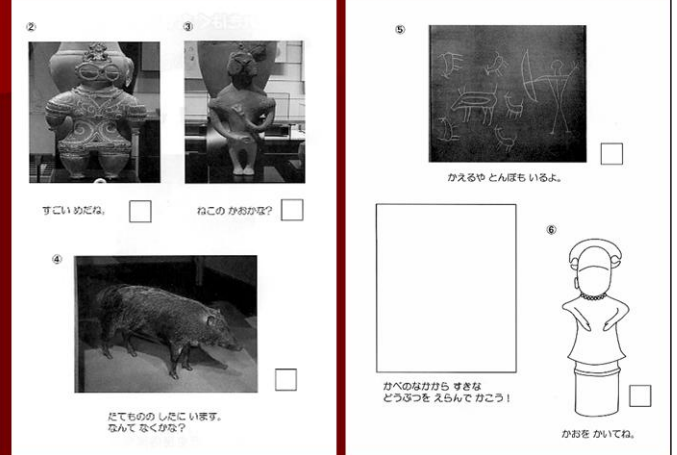
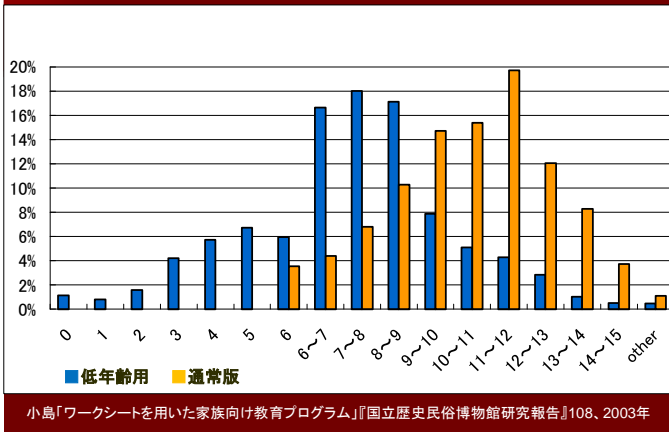


図7 クイズを選択した年齢 9~10歳(4年生)が境



10歳、あるいは4年生ぐらいから抽象的な思考ができる、歴史というものが、自分で理解できるようになってくるといことがわかりまして、対象に応じたものが非常に大事だということです。

では、展示と資料、これを展示室でどう活用するかという問題も少し考えたいと思いますが、再現模型というものを、歴博はかなり使っております。これは、下手をするとこれが歴史の実像、正解である、これが当時のそのものなんだ、というふうに見られがちなんですけれども、そんな

図8 再現模型は結論(歴史の実像=正答)と見られがち
→ どうしたらそれが作れるか の理解を図る



京都の町並み模型と洛中洛外図屏風

はずはないですね。100%復元できるはずもないですし、それをまた再現する時点でいろいろな技術的制約がありますし。だから、そうではなくて、どうしたらそれがつくれるんだろうか、ということ、一緒に考えてほしいわけです。つまり、この京都の町並みの場合だと、この洛中洛外図屏風があるんでこれがつくれたんですよ、という、そこを一緒に考えていただきたいわけです(図8)。

図9 デジタルコンテンツによる模型の読み解き



人形の説明 + 元になった資料

にもとの絵を入れたんですね。ここにタッチしてもらおうとこれが入れかわるようにして、つまりこれとこれが関係があるんですよというのがわかってもらえるようにしております。持っている、でんでん太鼓なんですよ、ちゃんと玉があったりとか。そういうところまで見てほしいなということなんですね（図9）。

それから、洛中洛外図屏風というのは、二枚の屏風で京都の東側と西側を書いているので、実は並べて立てると方位が合い、地理的な意味がよくわかるんですね。間の床に地形図を貼って、地理的な理解を促す支援をしてみたわけです。あるいは、「ここを見てください」というと押しつけになってしまいますが、例えば知らない町に行ったときにガイドブックがないと一体どこを訪ねていいかわからないだろう、ということで、名所などの図像を切り抜いた、「おすすめ」、「うながし」のパネルをつくってみた。PCや紙媒体でもこういうものを用意する。あるいはタッチパネルで、屏風の画面を自由にどこでも拡大していただく。

それからパズルもつくったんですけど、実物大のレプリカを切り抜いてしまって、個別画像を理解してもらう一番いい方法は、物理的に切り抜いて手にとってもらうことであろうということで、つくったりしました。ですから、これはあくまでも「おすすめ」、「うながし」—こういうものがありますよ、見ていくとおもしろいですよ、ということですね。テーマ別にワークシートをつくったり、あるいは詳しく見るためのプログラムということで、先ほど言いましたように、この絵の中の人物は、町並み模型の中に絵を元にした人形を入れていますので、模型の所で人形をまず探してもらおう。立体的な感覚を持ってもらった上で—やっぱり三次元のものって非常に理解しやすいですね—、ここから入って二次元の屏風絵を見ていただき、パズルをやってみて、個別の画像を何か認識してもらおう。この場合はですね、好きな人物を1人、1,426人書いてあるんですけども、例えば1人好きな人を見つけて、何を言ってるかセリフを考えてください、というプログラムをつくってみました（図10）。「お父さんとでんでん太鼓しています」というふ

図10 好きな人物に「せりふ」を付けてみる



うに書いていますね。実は、性別は難しいんですけども、これは後ろに髪を丸く束ねているので、女の人でお母さんですよ、とかいう話はまた後で我々がするわけです。漁の場面で「何匹とれた？」なんて非常にいいですね。屋敷の中で芸人を見物している人が「この芸はおもしろいな、またこの人にしよう」なんていうのはすばらしい説明ですけども。こんなふうに、お客様がですね、自分で何

かこの資料の中から意味を引き出してくる、そういったことを促すプログラムというのが非常に有効なのではないかと思ったわけです。

体験学習ということもよく言われるんですけども、例えば火を起こすとか、甲冑を着るとか、こういうのも五感で感じる事ができてもちろんいいんですけども、ただこれ結果は既にわかっているんですね。そうではなくて、むしろ研究的な体験学習、資料を調査して意味を引き出すという、この研究者と同じ行為、これを実は体験学習としていただけるのではないかなと、そんなことを考えています。歴史に正解というものはないけれど、歴史を考えるということはできるわけですので、歴史資料から意味を開く、つまり、研究という行為を通じて一緒に考える場としての展示を実現させたい。そんなふうに考えている次第です。

どうも御静聴ありがとうございました。（拍手）

【司会（仁藤）】 どうもありがとうございました。歴史博物館の持つ重要な問題点ということでいろいろ御指摘をいただいたかと思えます。どうもありがとうございました。

それでは、意外に早く進行しましたので、ディスカッションの時間がたくさんとれそうですが、10分ほど休憩にしたいと思います。11時半までということによろしいですか。では、半まで休憩にしたいと思います。

（ 休 憩 ）