

# 多文化共生時代における民族資料展示のあり方をめぐり一考察

## — 野外民族博物館リトルワールドの模索 —

野外民族博物館リトルワールド学芸員 宮里孝生

野外民族博物館リトルワールド学芸員 加納 舞

### 1. はじめに

本稿は、本格的に多文化共生を模索し始めている日本社会において、文化人類学に基盤を置く博物館が、収蔵する民族資料を如何に活用し社会貢献できるかという点を議論の焦点に当てている。博物館とは、国際博物館会議（ICOM）や博物館法において定義されるように、資料の「収集」「保存」「研究」「展示」を行なうと共に、教育的配慮のもと、一般公衆への知識の普及・慰楽などに供する機能を備える施設である。中でも「展示」の分野は、来館者と異文化の直接的接点として機能するため、展示資料を如何に親密に感じてもらうかという模索は、多文化共生のこの時代にあっては大きい議論されるべきである。その模索はまた、文化人類学を基盤とする博物館の社会的存在意義と責任を評価される問題でもある。以下の章では、まず民族資料活用による異文化理解教育の有効性を示唆し、続いて筆者らが勤務する野外民族博物館リトルワールド(以下リトルワールドと称する)における具体的取り組みを例示することで、多文化共生時代の博物館側の社会貢献へのアプローチを考察してみたい。

### 2. 多文化共生時代における博物館展示の姿勢

博物館というものは公共性が極めて高い施設であり、公衆のためにモノを活かしていかなければならない。博物館においてモノを研究目的で活かそうとすることは無論重要な学芸業務である。しかし研究のみに終止し、公衆への教育普及や慰楽のためにモノが活かされないとすれば、博物館は公共性を失ってしまう。限られた研究者だけ

の研究の場としてのみ機能させるのではなく、モノに「何か」を語らせ社会貢献をする施設として機能させてこそ、その存在価値が認められよう。

現代は、巨視的に見た場合、世界が求心的にグローバル化に傾き、人・モノ・金・情報が国境を越えて錯綜する一方で、文化的ファクターの多くが均一化しつつある状況にある。さらに、微視的に見た場合、ある一定の地域的枠組みの中で、既存と新参の文化的ファクターがせめぎ合い、不可抗力の中で、消滅や変容を余儀なくされるファクターもある。そのようなファクターが複雑に混在する現代という時代背景を考慮すると、文化人類学に基盤を置く博物館は、文化の多様性や独自性を尊重する社会の実現を標榜した活動のあり方を模索すべき時期にきているのではないだろうか。グローバル化という名の強大な潮流に乗ってはい見えないものを、人類の叡智が生み出した多様な物的証拠を用いて、現代文明のあり方を再考し、多文化共生を考える機会を公衆に提供することは大いに意義がある。

博物館における研究活動は堅苦しい性格が付きまとうものかもしれないが、社会に対する博物館側の姿勢は堅苦しいものである必要はない。学校教育補完の場であり生涯学習の場でもある博物館に対する社会のニーズは、明らかに「楽しみながら学べる博物館 (Fork and Lynn 1992:20-29; 倉田・矢島 1997:59-62; 駒見 2003:23-36; 布谷 2005:40-46)」である。特にモノと来館者の直接的な接点となる「展示」分野においては、その点が第一に考慮されるべきであり、親しみやすい環境設定が望まれる。

### 3. 多文化共生に向けたリトルワールドの実践

ここでは、多文化共生の時代に、民族資料を活かし、異文化理解教育に寄与すると考えられる展示手法のひとつとして、主に知覚型展示<sup>1</sup>に焦点を当て論じていく。知覚型展示とは、人間の持つ感覚のいくつかを併用することで、展示物をより身近に体感することが可能となる来館者の立場を重視した展示手法である。まずリトルワールドの概要について簡単に触れ、続いて多文化共生時代における知覚型展示の有効性、環境整備のあり方、民族資料や異文化に対する興味付けについて具体的にみていく。

---

<sup>1</sup> 博物館は棚橋源太郎氏の考え方(棚橋 1930)に代表されるように、「視覚教育の場」として未永く位置づけられてきた経緯がある。駒見和夫氏は「視覚型展示から知覚型展示へ(駒見 1999:37-53)」の中で、複数の感覚を併用したモノの観察は、視覚のみに頼った観察よりその理解度においてはるかに優れていることを実証している。「知覚型展示」という表現は、参加型展示・体験型展示・ハンズオン展示、ユニバーサル展示などとほぼ同義で使用されることがある。本稿では、駒見氏に依拠し「知覚型展示」という語を用いる。

## (1) リトルワールドの概要

リトルワールドは愛知県犬山市と岐阜県可児市のなだらかな丘陵地帯に位置する敷地面積 123 万平方メートルを有する博物館である。本博物館では、世界がグローバル化という名の巨大な潮流に飲み込まれる以前の世界の民族文化を主に紹介している。教育普及活動における具体的理念として、人類の叡智、文化の多様性・共通性を紹介し、現代世界の動向を再考する機会の提供を掲げている。展示構成は、本館展示場における屋内展示、ならびに世界の様々な民族の家屋群から成り立つ野外展示の二部構成になっている。本館展示場は、人間を人間たらしめている基本的特徴をテーマ別に扱う。また野外展示場では、多様な環境に適応してきた人間の生活形態の展開を国別・地域別に紹介している。世界 90 カ国から収集された民族資料はおよそ 45,000 点にのぼる。そのうち約 6,000 点を本館展示場で、約 4,000 点を野外展示場で紹介している。ちなみに本博物館では家屋も民族文化を表象する資料としての価値を有する。

## (2) 展示の意図

博物館が所蔵するモノを、来館者の観点に立って活かしていくためには、前述したように、モノに親しみやすい環境を整えなければならない。特に外国にて収集された民族資料は、我々日本人の目からみれば形質的に珍奇と思えるものが多く、一見しただけではなかなか親しみがもてないのが現実である。解説板などの情報から、それが何であるのか、どこで収集されたのか、どのように使われるのかなどといった情報を得ることはできるが、受動的なモノの鑑賞の連続は退屈な状況を引き起こすこともある。それは来館者とモノ、ひいては来館者と異文化との距離感を広めかねない。リトルワールドにおいては、来館者自身ができるべく能動的に異文化を学ぶことができるよう知覚型展示の手法を



写真 1 家畜用の鈴

多分に取り入れている。来館者にモノを目で見てもらうだけでなく、複数の感覚を併用し体感することを促しながら、「珍奇なモノ」を「親しめるモノ」と感じてもらえるよう意図してのものである。

### (3) 本館展示

本館展示場では、民族資料とともにジオラマやテレビ映像を活用し「人間とは何か、文化とは何か」を考える機会を提供する。館内は「進化」「技術」「言語」「社会」「価値」の五つの大テーマに応じた展示区画を設け、さらに各区画は細分化された小テーマに応じて展示区分されている。展示形態は、「進化」の区画はその教育的趣旨から時間軸展示<sup>2</sup>の形態を用いているが、その他の区画は共通する特徴・機能を備えたモノをある一定の空間にまとめて配置する集合展示<sup>3</sup>の形態を用い、世界の物質文化の多様性や共通性の総体を鳥瞰できるよう意図してある。本館の展示資料の多くは、実際に世界のどこかで使用されていた（あるいは、今でも使用されている）道具類である。そして展示区画によっては、来館者が興味を抱いた個々の資料に手を伸ばせるようなレイアウトを考慮したものとなっている。例えば「技術」の区画には、衣・食・住ならびに生業（狩猟・採集・漁労・牧畜・農耕）に関する道具類を約2,000点展示しているが、その多くを実際に触れることが可能となっている<sup>4</sup>。

展示物を鑑賞するだけでは「珍奇なモノ」を見たという事実だけにとどまりかねないが、モノに直に触れられることは、観察上大きな意味をもたらす。正面だけしか見えていなかったものが、触ってみることで、横・後ろ・底からも観察が可能となり、モノの細部・作りまで確かめられる。

加えて、においをかいだり、質感を確かめたり、音を聞いたりするなどの様々な感覚の併用をも同時に可能とさせるアドバンテージを持つ。例えば、来館者が、世界の様々な地域の大型家畜（ウシ、ラクダ、リヤマなど）の喉もとにつける鈴に興味を抱いたとする。視覚のみに依存した観察で分かることは、素材、大きさ、形といったものであろう。質感、におい、音などは観察者の想像の域を出ない。しかし、視覚以外

---

<sup>2</sup> 時間の流れに即した事物・事象の推移を展示する形態。同義語として、「歴史的・発達史的展示」、「時間・発達史的展示」、「時代順展示」、「変遷(史)展示」などが挙げられるが、現在では「時間軸展示」という表現が一般的に支持される傾向にある（青木 2000：49）。

<sup>3</sup> この展示の長所は、同種の中に比較を見出せる点、数の優位性により強いインパクトを与えられる点などが挙げられる（青木 2000：47-49）。

<sup>4</sup> 誤解を避けるために補足するが、著しく危険と思われるモノ、壊れやすいモノ、希少かつ貴重なモノなどは、ガラスケース内、あるいは手の届かないような場所に結束を強化した上で展示している。

にも様々な感覚の併用が許される知覚型展示環境においては、金属でできたもの、皮革でできたもの、亀の甲羅でできたものなど質感の相違が現実に分かり、においもそれぞれ独特で、音にもバリエーションがあることを体感できる(写真1参照)。

一方で、モノによってはスケール感を生で体感することも可能である。例えばグリーンランドエスキモーの海獣狩猟用カヤックに興味を抱いた来館者は、直接触れたり、コックピットの内部を覗き込んだりするかもしれない。アザラシの皮と骨で巧みに組み上げられたこの乗り物の完成度の高さに感心する一方で、自分の身体の大きさを基準にしながらそのスケール感をも同時に体感する。大きいと感じるか、小さいと感じるかは観察者しだいであるが、触れられる環境と、それが認められない環境とでは、カヤックから伝わってくるスケール感にも違いがあることは間違いない<sup>5</sup>。また、狩猟の装備類に触れることで、海獣狩猟のリアルなイメージまでも膨らみます来館者がいるかもしれない(写真2参照)。以上の例にも見られるとおり、モノを観察する際に様々な感覚の併用を可能とすることは、その相乗効果により、視覚だけに頼った観察よりもより深いモノとの対話が可能となる。これはまた、来館者の能動的行動によるものであるからこそ、意義深い博物館体験をしたという実感にも繋がるものと考えられる。知覚型展示環境においては、来館者の楽しみ方・学び方は無限である。

この節の最後に博物館側の留意点について少し触れておきたい。これは屋内展示のみならず以下に述べる野外展示においてもいえることであるが、知覚型展示環境は来館者の博物館活動の選択肢の幅を広げられる一方、盗難や破損対策、安全面の確保などが常に考慮される必要がある。当館においては、ボランティアガイドスタッフの協力を得ながら、ガイド



写真2 海獣狩猟用カヤック

<sup>5</sup> もっとも実際に乗ることができれば、それに越したことはないが、貴重な民族資料ゆえ、その議論はここでは割愛させていただく。

活動と平行して巡回監視を実施している。もっとも監視ばかりが重視されてしまうと、来館者を堅苦しく感じさせ能動的な行動を著しく制限してしまうおそれがあるため、なるべくフレンドリーな対応を心がけ、楽しみながら学べる雰囲気づくりに努めている。

#### (4) 野外展示

野外展示場は、1周約2.5キロの周遊路を持ち、その周囲に世界22カ国33戸の伝統的家屋を実物大で復元している。本館の屋内展示では国や地域を越えて特徴・機能が共通するものをテーマ別に展示しているが、野外では国別・地域別に各民族特有の生活形態を紹介し、本館展示との差別化を図っている。来館者が世界の民族文化を考察する際、一方では鳥瞰的に文化の総体を捉え、また一方ではピンポイントで特定の文化を捉えられるよう意図してのものである。

野外民族博物館をうたい文句にする当館では、世界の諸民族の家屋展示に重要な価値を見出している。各民族文化の独自性は、一般庶民が造ることができる最大のモノすなわち「家」において顕著に表現される。人類は地球上のあらゆる地域で、身の回りの自然物を加工し、自然から身を守る道具「家」を創造してきた。それは、環境に適応しながら生き抜いた人類の経験知の具現であり、文化表象の中核をなす。来館者が実物大の「家」に入り、あらゆる感覚を動員して生活環境を体感することは、思わぬ発見や感動をもたらし、異文化の知恵や価値観の理解促進に大いに寄与するものと我々は考える。

展示家屋内外の環境整備は、来館者に当該民族文化を正しく理解してもらうためにも、考えられる限りの適切な配慮を施している。当館では施設立ち上げの構想段階から「ホンモノ」の家屋展示をめざし今に至っている。具体的に述べると、現地に実存している家屋を、解体し、当館敷地で組み立て直すという「移築復元」の手法である（これは文字通り本物の家屋の展示である）。しかし、様々な制約により家屋を移築できない場合は、綿密な現地調査に基づいて「形態復元」の手法をとらざるをえない。とはいえ、その場合もなるべく現地の材料を調達し、現地の職人の協力を得て、モデルとなった家屋を忠実に再現するよう心がけている。もちろん家の質感やにおいまでも本来の姿に近づける努力をする。これは「ホンモノ」の知覚型展示資料としての機能を高め、よりリアルな異文化体験が可能となると考えられるからである。

家屋内部では、生活感が体感できるよう現地の日常の姿の再現に努める。現地で取

集した民具類を適切な場所に配置し、自然なかたちの異文化空間を演出することで、来館者が自文化と他文化を日常レベルで比較検討できるよう意図している。とはいえ、時には民族性をより強く表現することを意図して、現地の日常レベルではあまりありえないデフォルメした展示もおこなう。例えば、民族衣装、儀礼用の道具などの展示がそれにあたる。民族衣装は、もともと民族的色彩の濃いもの<sup>6</sup>を意図的に選び、文様、細部のつくりなどが観察しやすいように「演出された展示」をする。現地では大事な衣装などは特別な衣装ケースなどに丁寧に保管されることが一般的であるが、民族的オリジナリティを強烈に訴える民族衣装を、見えないところに畳んで保管しては文化人類学に基盤を置く博物館としては当然意味を成さないからである。また儀礼用の道具は、本来は特殊な用途に使われるものであり、先と同様必ずしも目のつくところに置いてあるものではない。しかしこれも民族文化の独自性を表象する重要な資料である故、「演出された展示」を選ばざるを得ない。中でも希少かつ貴重な資料などは、ガラスケース内に展示するなど、触れることさえできない展示を余儀なくされる場合もある。これは当館が推奨する知覚併用の観察とは矛盾する問題も生じてくるが、収蔵庫で眠らせるよりは妥当な策とみなしたい。しかし、家屋内部の展示を概観した場合、来館者が興味を抱いたモノに自由にアプローチできることを意図した環境設定がなされ、能動的に文化的他者の生活を体感することを可能としている。

本節の最後に、家屋周辺の環境整備についても触れておきたい。家屋は本来それが存在した地域では、気候風土



写真3 アイヌの家



写真4 ニャキュウサの家

<sup>6</sup> ここではいわゆる「ハレ着」の類を指す。祝祭的時間に用いられる衣装は、色や文様において最も文化的美的価値観を反映するもののひとつである。

にじっくり馴染んでいるものである。それゆえ、家屋を中心とする生活環境の再現にあたっては、家屋内部のみならず家屋周囲の環境整備も極めて重要である。例えば、北方先住民族であるアイヌの伝統的家屋の周囲には、亜寒帯に多く生育するクマササ、シラカバ、エゾマツなどの植物を配し(写真3参照)、熱帯のタンザニア・ニャキウサ人の家屋の周囲には、バショウ科の植物(バナナ)を配し自然環境の一致を図る(写真4参照)。南インドの家屋の庭は、現地で一般的にみられる赤褐色の土壌を再現し、さらに綿花・茶などの植生を一致させている。これら自然環境の整合は臨場感を生み出し、当該民族文化のみならず、それが育まれた背景までも感覚的に理解してもらうのに役立つ。独自の宗教観や世界観を家屋展示に反映させることも重要である。台湾の家屋建設は風水思想がその背景にあり、家屋の背後に山、正面には池を配する。バリ島の伝統的家屋はヒンドゥの世界観の影響を受けており、浄/不浄の観念に対応するよう周囲の環境を整備する。

以上述べてきたように、家屋を通して民族文化のエッセンスを来館者に「感じてもらう」には、家屋内外において、生活観の再現、民族性のデフォルメ、自然環境の一致、宗教観・世界観との整合性などあくなき条件整備が必要となる。

#### (5) 「遊び」と「学び」の融合

博物館にあるモノを活かし、教育的理念をより効果的に具現するためには、知覚型展示環境などハード面の条件整備のみならず、何らかの動機付けを援用する必要もある。本博物館では、ワークシートの活用・レクチャー活動・ガイド活動など様々な興味付けを援用する一方で、博物館敷地全体において祝祭的空間の演出に努め、来館者が日常を脱



写真5 インド・サリー試着体験

して、異文化の空間で自然に知的好奇心を活性化させられるような取り組みを実践している。それは「人は楽しさの中でこそ学ぶ (Fork and Lynn 1992:20-29 et al.)」という理論の実践であり、博物館慣れしていない人でも、能動的に博物館体験ができるよう意図してある。



具体的には、一年を通して世界各地の民族文化的色彩の濃い催事(民族舞踊、祝祭、コンサート、雑技などのアトラクション)を行うとともに、異文化の食体験、民族衣装試着、異文化の乗り物乗車体験など五感(「視覚」「触覚」「聴覚」「嗅覚」「味覚」)を活用した異文化体験機会の提供である。もっともこれは来館者に参加を押し付けるものではなく、各人が興味あるものを自発的に選択すればよい。そして選択した非日常的経験の数だけ、新たな知見・関心が体験者に加わることになる。例えば、ある来館者が日本ではあまりなじみのないワニやダチョウの肉料理を興味本位で食したとする。その体験で、それらの肉が意外にも美味であることを知って、アフリカの食文化に親しみを覚えるかもしれない。また、サリーを試着した者は、これが5~7メートル<sup>7</sup>もの1枚の布であることを知ると同時に、インドの衣装文化に深い関心を抱くようになるかもしれない(写真5参照)。ジープニー(フィリピンの乗合バス)やトゥクトゥク(タイの三輪自動車)など異国の乗り物に乗った人は、異国の庶民の足をリアルに感じ取ることができるかもしれない。これら非日常的経験は、実は展示資料・展示家屋との関係においても重要な意味を持つ。つまり、「遊ぶ」ことは「学ぶ」とと密接な関係にあり、来館者は五感を活用しながら楽しんでいるうちに展示資料・展示家屋の文化的背景や社会的背景を知らず知らずのうちに学んでいる訳である。

文化人類学に基盤を置く博物館において、民族資料の展示環境を整備することは重要であるが、資料とその文化背景をリンクさせる楽しい「しかけ」を至る所に配備することもまた重要である。「しかけ」は本物に加え擬似的なものも含まれるが、その属性は、知覚型展示と同等か、あるいはそれ以上の興味深い体験さえも可能とさせるポテンシャルを秘めている。博物館は公共教育機関としての役割を果たすものでなければならないが、敷居の高さや堅苦しさは必要ない。これまでの博物館活動においては、そのレクリエーション的機能が軽視されてきた傾向があることは否めない(米田2000: 145-154 et al.)。資料展示に知的好奇心をかきたてる工夫を凝らす一方で、興味付けのために楽しい「しかけ」を組み込むことは、両者間に相互作用が生じ、来館者によりよく異文化を理解させ、多文化共生精神育成に大きく寄与するのではなかろうか(図1参照)。

---

<sup>7</sup> 当館で試着できる大人用サリーの標準的な長さである。現地では長短様々なものが存在する。

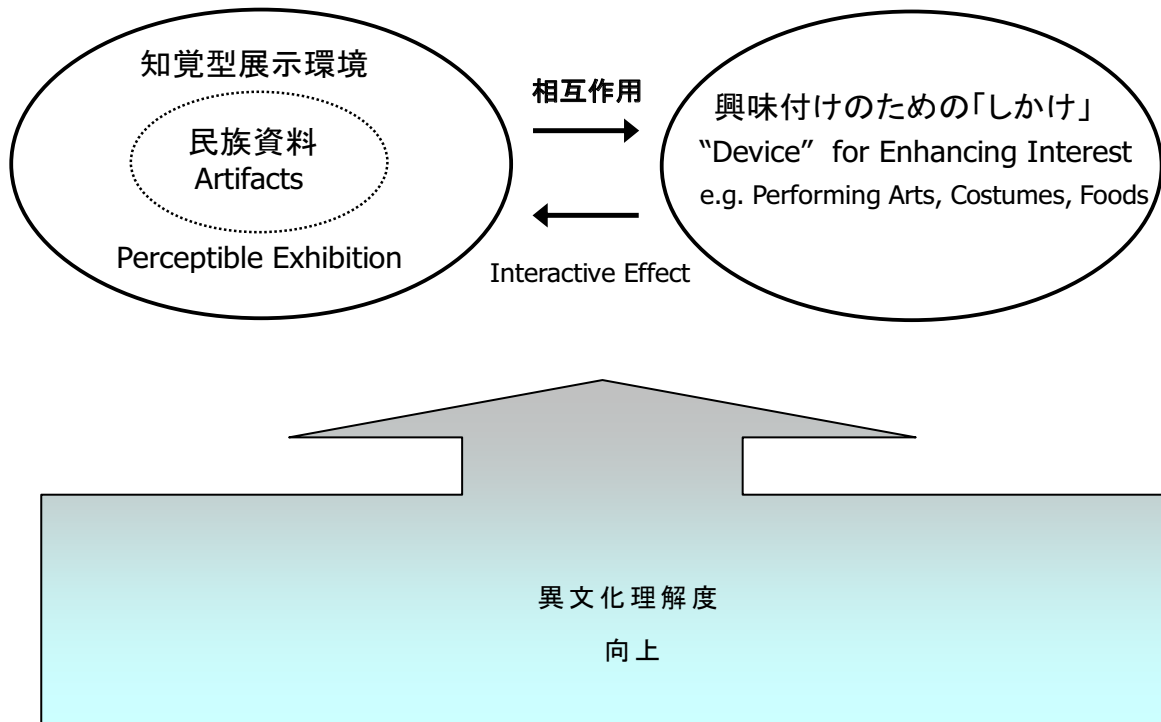


図1 知覚型展示と興味付けのための「しかけ」相関関係概念図

#### 4. むすびにかえて

グローバル化時代における文化多様性の意義を社会に意識付けするうえでも、また民族共生の道標を模索するうえでも、今、文化人類学を基盤とする博物館の果たすべき社会的役割は大きい。博物館は、国際博物館会議(ICOM)や博物館法の定義の枠組みの中、自由な裁量でモノの演出が許されているが、責任ある社会教育施設として、モノを媒体としながら柔軟に社会や時代のニーズに応じていかななければならない。そのためには、モノ自体が畏れ多いものであってはならず、来館者のマナーを尊重しつつ、これまでの博物館にありがちな厳格すぎるとも思われる規制を可能な限り緩めながら、少しでもモノに親しみやすい環境設定がなされるべきである。本稿では、手法のひとつとして、複数の感覚を併用してモノとの対話が可能となる知覚型展示の有効性について述べるとともに、興味付けの手段として楽しみながら学ぶことができる環境構

築・条件整備の重要性について述べてきた<sup>8</sup>。筆者らが勤務するリトルワールドは、野外民族博物館として特徴付けられることもあり、屋内より野外で行われる博物館活動にやや偏って例示してきたが、文化人類学を基盤とする博物館はいずれの博物館においても、柔軟な発想と意識改革によって、時代が早急に必要とする多文化共生を標榜した社会教育に尽力しなければならない。

## 参考文献

Fork, John H. and Lynn Dierking

1992 *The Museum Experience*. Whalosback Books: Washington, D.C.

青木豊

2000 「Ⅱ 展示の分類と形態」 加藤有次・鷹野光行・西源二郎・山田英徳・米田耕司  
編『新版博物館学講座9 博物館展示法』 pp. 31-73. 雄山閣出版

倉田公裕・矢島國雄

1997 『新編博物館学』 東京堂出版

駒見和夫

1999 「視覚型展示から知覚型展示へ」『国府台』 9:37-53. 和洋女子大学文化資料館  
2003 「博物館における娯楽の役割」『和洋女子大学紀要（文系編）』 43:23-36.

棚橋源太郎

1930 『目に訴える教育機関』 寶文館

布谷知夫

2005 『博物館の理念と運営：利用者主体の博物館学』 雄山閣出版

宮里孝生

2007 「世界の民族資料を活かす場としての博物館のミッションと実践」『北方民族文化シンポジウム報告書』 21:7-12. 財団法人北方文化振興協会

米田耕司

2000 「Ⅳ-5 レクリエーション機能」 加藤有次・鷹野光行・西源二郎・山田英徳・米田耕司編『新版博物館学講座4 博物館機能論』 pp. 145-154. 雄山閣出版

---

<sup>8</sup> 本稿で述べてきたことは、あくまでもリトルワールドの一事例にすぎず、従来の視覚型展示を否定するものではない。個々の博物館が所蔵する資料によってはじっくり鑑賞を促す展示のほうがむしろ教育的効果が高い場合も当然あり得る。