

第 I 部 先行研究と本研究の研究方略

第 1 章

来館者研究におけるコミュニケーション論の展開

はじめに

博物館は、「もの」を収集し、保存し、研究し、そして展示する場である。これら諸機能の中では、展示すなわち「誰かに見せる」という機能が博物館を博物館たらしめる中核をなす。この機能を除いてしまえば、収蔵庫であり研究機関となる。

「もの」の人々への展示が、博物館独自の機能である。では、「誰」に向けて、何の目的のために展示されてきたのであろうか。展示は、人々と博物館の重要な接点のひとつである。それぞれの展示は、見る人々にどう伝わり、影響を及ぼし、そのことはどのように把握されてきたのであろうか。

この章では、大まかに博物館の展示意図の発生について概観し、博物館研究における展示法に関する理論的枠組みについて、「コミュニケーション論」を軸にみてみようと思う。すなわち、展示と来館者のあいだの「コミュニケーション」と、展示をなかだちとした来館者相互の「コミュニケーション」の問題である。前者は、展示意図の伝わり具合という意味でのコミュニケーションおよび展示者側と来館者側の双方向コミュニケーション、後者は、筆者が「交わりコミュニケーション」と呼

ぶもので、展示を見る共通体験を通じて、自ら意味を創り上げるという意味でのコミュニケーションである。

展示意図伝達への関心は、博物館が展示をすることの目的に関連し、来館者研究のはじまりとともに生まれた。とりわけ、視覚重視の効果的展示意図伝達の問題がそこでいわれるコミュニケーションであった。そののち、展示者側－来館者側双方向のコミュニケーションへの関心は、来館者自身による展示解釈と意味創出という社会構成主義の視点の導入により始まった。そして現在、その意味創出過程を重視する立場から、展示を仲立ちとして交わされる来館者相互の「交わり」に対しても、展示者側として理解しようとする試みがうまれつつある。

1 節 展示の発展過程と展示意図の伝わり方への関心

1-1 博物館展示の発展過程概観：特権階級のコレクションの「公開」

「もの」の収集の対象はあらゆる分野に及び、「もの」の研究の深まりと、その時代の要請によって、どこにどのようになぜ展示が施されるかは大きく変化してきた。博物館の芽生えは、紀元前 300 年頃のアレキサンドリアにつくられた「ムセイオン」にみられるとされる（大堀, 1997：引用は p.41-42）。しかし、そのころのムセイオンは、図書館や研究のために設立されたもので、現在の「もの」の収集機能を備えた博物館につながる施設は、ローマ時代以降の、宝物庫あるいは陳列館などにその端を発する。

ルネッサンス期・大航海時代の中世ヨーロッパでは、君主や富を誇る一族が、個人的コレクションを他の人々に見せる、アジアやアフリカ・アメリカの珍しい物品や標本を収集して他人に見せる、という目的の陳列施設を自宅に持つようになる。それらのコレクションは、部屋を飾り立て、他人の目を驚かせるための「もの」であった。また、そこを見に訪れることができるということも、特権的な文化的活動を意味するようになった。つまり、陳列施設を持つことは、上流階級の社交場としての役割も意味してきたのである。

やがて、異国のさまざまな動植物標本や鉱物標本などの収集が進むにつれて、博

物学の発展がみられると、人々はより広く世界について知ろうとした。産業革命を支えた科学や技術の急速な発展も、さらなる収集の可能性をひろげ、航海術の進歩がそれを保障した。そしてヨーロッパは、これまで知られなかったような自然の多様性と、さまざまな人種や独自の文化というものを目の当たりにすることになる。多くの珍しい「もの」に「希少」という価値が付与され、収集された「もの」は、ますます特権階級の富と名声を象徴するものとなっていった。

しかしやがて、それらの特権階級だけの「もの」の陳列施設は、市民革命や人権意識の高揚により、18世紀の後半に、「一般公開」の形をとるようになる。その先駆けは、大英博物館とルーブル美術館であった。1753年に、ハンス・スローン卿のコレクションをイギリス議会が管理する法律が制定され、1759年、公開を前提とする大英博物館がうまれた。フランスでも、18世紀の市民革命によって王政が廃止されると、1793年にルーブル宮殿や王立植物園が一般市民に公開されることとなり、今日の公開を原則とする近代博物館の幕開けとなった。こうして、権力の象徴として機能した「珍しいもの」「希少なもの」「各種標本類」「美術品」は、市民社会にとって共通に価値あるものとして収集・保存の対象となり、人々の教養を高めるための共有の財産として展示される時代を迎えたのである。

そして現在では、博物館における展示を含め、社会における博物館の機能の検討や存在そのものを問い直す博物館の目的の再検討という動きもみられ初めており (Hooper-Greenhill, 1992) *¹、それは、「『価値あるもの』の一般公開」による、「社会における人々の学び」の場の可能性をひろげた。博物館の管理運営自体も人々の手によるという時代を迎えたのである (博物館基準研究会 (編), 1999) *²。

1-2 博物館における来館者研究動向の概観と「来館者理解」のはじまり

こうして、一般公開の原則による博物館展示が、それら展示されている「もの」を仲立ちとして、どのように「展示を見る人々」に受けとめられているのか、という来館者への関心が向けられ、その関心に基づく来館者研究の幕開けが訪れた。

来館者研究は、近代博物館の成立後約百年を経て、1920年代にその始まりを見ることが出来る (川嶋, 1999 : p.16-22) *³。

はじめは、ある展示の前や展示室での来館者の滞留時間、特定の展示物の前を通

り過ぎる人と立ち止まる人との割合を測定するなど、おもに「時間」と「人数」のカウントといった、外側からわかる展示観覧行動を「観察」という手法により調査するのが典型であった（Melton, 1933 : Melton, 1936）^{*4}。20年代後半から始まった来館者観察は、主として心理学手法を用いたものであった。その後、40年代50年代には、ニールソンあるいはパールらによる、やはり実験的な来館者行動観察が進められた（Nielsen, 1946 ; Parr, 1958）。いずれも、博物館に滞在する来館者行動の観察と、展示を見たりレクチャーを受ける前後の簡単な質問紙によるテストなどで、教育効果を把握することが目的とされている。いわばその展示あるいは展示物の魅力を測定するための指標として、「来館者」を観察対象とするという研究が主流であった。やがてこれらの調査が進むにつれ、測定しようとしていることがらと測定方法とのあいだの問題点も指摘されるようになる（たとえば、Sheppard, 1960 など）。

その後の来館者研究の発展方向は、展示の魅力や展示法の工夫と結びつけた来館者の行動調査がより実験的体系的に進んだが、それにとどまらず、一方では社会における博物館の役割を考えるという意味での、展示を含む博物館存在自体の評価との関連（たとえばカナダのオンタリオ博物館^{*5}）、他方では、Screven（1984）が示したように、来館者の内的情報処理過程を含む認識特徴を考慮した、定性的な「認知行動」を対象とするという、二方向への大きな広がりが見られるようになった。後者はとくに、展示室内に調査のための場面を構成をし、緻密な行動観察をするというような、実験的な手法をとり入れた点が特徴的で、たしかに効率よく欲しいデータを収集するという点で有効である。

しかしその後、Wolf（1980）の取り組みにみられるように、自然主義的な手法も採用され始めた。その主張は、より来館者の立場に立って、来館者自身がどのような目的で展示利用をどのようにしているのかを博物館側がよく知ることが大事であり、来館者自身も、そこを訪れることがどのような文脈において意義があると考えているのかが大事だということである。人々が、「博物館を訪れよう」としたことからは始まり、展示を観覧し、その体験を訪れたもの同士で交換しあう、そうした来館者のさまざまな状況や文脈、時間軸も視野に入れてこそ、来館者研究も可能となるという主張は、来館者研究の目的に、「来館者理解」を置こうとする傾向を生み

だした (Falk and Dierking, 1996)。著者は、来館者の博物館体験を眺めるレンズとして、「Interactive Experience Model」(高橋順一の邦訳では「触れあい体験モデル」)を用い、博物館体験を理解する手法を述べている。とくに、これまでの来館者研究ではあるひとつのレンズからしか来館者の行動に迫れていなかった弱点を指摘し、各観点からとらえられた実態相互の関係を立体的に見ようとする点が新しい。そして、来館する諸個人は、その個人の持つ知的背景やそれまでの経験・展示空間や博物館全体の物理的な状況(コンテクスト)・そして一緒に見ている人々との社会関係に応じた体験を個人化しているのだという理解をすべきだと主張した。^{*6}

なお、アメリカの国際来館者調査研究所(略称ILVS)のScreven(1984, 1999)^{*7}は、来館者研究を大きく2つに分類している。ひとつは、博物館側が自ら直接調査するもの、もうひとつは、心理学や教育学の研究対象として、博物館展示デザインの特徴や来館者の行動を扱っているものである。つまり、来館者研究は、「博物館側が来館者理解をすすめて何らかの実践に生かすための研究」と、「来館者行動それ自体を知るための研究」とに分類できるという。

展示室における来館者の行動、あるいは特定の展示における展示利用の状況を把握する場合も、そこには「来館者行動を観察することを通じて展示のあり方を工夫する」のか、「来館者自身を『その展示室あるいは特定の展示』との関係において知ろうとするのか」は、同じ対象を調査研究する場合でも、その目的は異なる。筆者自身は、来館者理解とは、あくまで後者を中心としながら、その調査研究の結果を博物館側として「博物館活動や展示改革に実践的に生かす」上で利用することが重要だと考える。前者のみに傾けば、展示の意図の伝わり具合の検証の域を出ず、展示それ自体の存在を問い直したり、意図そのものを問題にすることができなくなる危険があると考ええる。

日本では、すでに50年代に鶴田(1956)が、同じ標本でもそれを利用する人の認識のしかたによって見え方が異なるという例を挙げ、博物館独自の教育学としてもの人を結びつける積極的な方法の研究を提唱したが、これはまさに来館者研究の一分野である。「博物館学は、心理学を片翼とする教育学の未開拓の一分野として存在し、(略)『もの』を媒介とし、『それを置く場所』を利用して、『人間に働

きかける』という」特殊性を持つと指摘している（引用は同書第1章）。ものが公開されて博物館資料としてなること、ものは人と結びつくために再構成されるべきであることが提唱されている。筆者はここに、「ものと人との結びつき」を博物館を利用する人の立場から研究しようとする意志がすでにみられると考える。また、倉田(1972)は、博物館利用者の行動分析の必要性を「博物館社会学」の構築の提唱において指摘した*8。さらに、具体的な来館者行動に焦点を当てた体系的な調査としては、日本科学技術振興財団および丹青総合研究所による科学技術館の展示評価研究（日本科学技術振興財団・科学技術館および丹青総合研究所, 1987）があげられる。

各博物館における利用者属性調査も、行動調査ではないが、広い意味では来館者調査と言えるだろう。最近では、江戸東京博物館において、周到的準備を経て大がかりな来館者調査・来館者行動調査が行われ、今後の展示改革の具体的なプランに、これらの調査が生かされつつある（（財）東京都歴史文化財団・東京都江戸東京博物館, 1999）。

また、琵琶湖博物館では、展示評価研究を軸としつつ、博物館評価研究を社会の側からと博物館組織の側からと、それぞれの立場で行いつつある（布谷と芦谷, 2000）。

さてここで、展示評価・来館者研究・行動調査・博物館評価等の意味することを定義しておこう。展示評価が博物館評価に近い意味で使われていたり、来館者調査と行政評価で使われる社会学的調査が混同するなど、やや混乱がみられるからである。

特定の展示あるいは展示室において、来館者の行動を観察を主な方法として調査することを「来館者行動調査」という。外側から観察可能な行動だけでなく、インタビューやテスト・モックアップ*9による実験観察などを含み、認識や長期記憶も含む記憶も問う場合は、「来館者調査」である。その目的が、展示の効果を検証するということである場合は展示評価の調査研究となる。一方、その目的が、ひろく博物館の目的や使命との関連において来館者行動の特徴を捉えることである場合は、博物館評価研究の一分野と言えるだろう。両者は方法論としては来館者行動観察や来館者調査を共通に含むことが多いが、その基本的な視座は異なる。つまり、

研究主体が異なるのである。前者はあくまで博物館展示者側・企画側が主体となる。企画過程において展示意図が明確であり、それにそった効果検証が目的だからである。しかし後者は、来館者を含む利用者側、あるいは、博物館組織全体が研究主体となり、博物館存在そのものの批判的検討を含むものである。そして、博物館運営自体を問題にするような評価研究は、業績評価という要素を含むものとなる。

1-3 展示意図の再自覚化過程としての展示評価研究

筆者は、以上のように、展示評価が博物館評価研究のひとつに位置づけられるという立場から論を進める。展示者側の「展示意図」とは、「何を伝えたいか」という「何＝内容」をさしているが、実は、展示目的すなわち「なぜそれを展示するのか、展示することによって何を生じさせようとしているのか」が含まれている。そして展示目的は、その時代の社会における当該博物館の存在目的に関わる。展示企画者の「なぜ」伝えたいか、その伝えようとしていることは「なぜ」重要なのか、という企画者側の深い目的意識が、展示評価研究を通じて再自覚され、それに基づき、博物館の存在目的を自ら問い直し、社会における役割を再検討するという構造があると考えられる。こうした構造においてこそ、展示意図の伝わり具合を検証する意義があるのではなかろうか。

展示意図とは、展示のメッセージと置き換えることもできる。しかし、メッセージ伝達 (Knez and Wright, 1970) の機能がどう働いているのかは、メッセージの受け取り手がどの程度そのメッセージを正確に受けとめているかという「効果」のみをとりあげてしまう危険がある。しかし、効果的に伝えたい展示意図とは、展示目的に照らしてどういう構造にあるのかを展示者側が自覚することが何より肝心である。展示の「効果」とは、その展示を手段として明確な展示目的が遂行されることだとすれば、「その展示によって伝えることができる範囲はどこまでなのか」という限界も、展示者側は知る必要がある。

ときには、展示者側の思いこみや来館者の期待に対する無知などから、その展示が来館者にとってどのような意味を持ちうるのかを、とらえきれない危険が存在する。そのことを、展示する側は自覚しておかなければならないのである。井島 (2000) は、

展示評価とは、展示のコミュニケーション能力を高めるための情報収集の手段であるが、展示で何を伝えたいのか、その目的を意識することは、博物館そのものの使命への問いを内包している。展示評価を実施することは、博物館と利用者、展示と利用者との関係を考える良いきっかけとなるであろう。

と指摘している^{*10}が、まさに、展示評価に取り組むということは、展示目的を意識することを展示者側に強いるという意味において、また、来館者自身の意見を通じ、実際の展示の受けとめられ方についてよく知った上で、展示者側が、社会と博物館の関係認識を創り上げる過程なのである。

2 節 展示者側と利用者側とをつなぐ理論：社会構成主義とコミュニケーション論

前述のように、80年代までの来館者行動調査の傾向とは、展示の意図が効果的に伝わっているのかどうか、という観点から来館者の受けとめ方を知る、ということであった。それは、明らかに「教示・教授」→「学習効果」という旧来の学習理論を思い起こさせる。しかし、同じ展示を見たり体験するにも関わらず、見る人それぞれが受けとめることがらは多岐に渡るものである。

たとえば展示されている「もの」の解説として、図表やグラフィックを駆使したキャプションや模型などは、見る人のメンタルモデルを作りやすいようにという展示意図に即した工夫のひとつである（無籐，2000）。そこには、明らかに展示者側が観覧者側に望む知って欲しいことがらがあり、その前提には、知って欲しいことがらの価値について認識を深めて欲しいという展示者側の価値意識も含まれる。

しかしながら、「もの」と「解説のためのキャプションや模型」は、単純に、そのまま見る人の側に受けとめられることはない。「もの」それ自体から読みとるメッセージは、やはり、見る側の人々のそれまでの経験や興味の範囲、関心を持つことがらにかかわって多様に受けとめられる。また、解説のためのさまざまな工夫は、多くが文字情報を含むが故に、いかようにも理解される。来館者はまず自分のよく知っていることがらに引き寄せて理解しようとするために、誤解が生じる可能性も

あれば、権威的表現に対して嫌悪されてしまうこともあるかもしれない。模型やモデルは、単純化されて一面のみがクローズアップされているので、理解の助けにはなっても、それを越えた多面的な捉え方を抑止してしまう可能性も十分ある。

では、展示する側と見る側・利用する側双方のかかわり合いに注目した理論的枠組みは何であろうか。

まず、第一に、社会構成主義の立場による学習理論と知識観をあげることができるであろう。第二に、双方向性を伴うという意味において、コミュニケーション論をあげることができる。この二者は、深い関連性を持っている。Hein (1999) によれば、社会構成主義の立場は、人々の知について、諸個人の頭の中にあるという旧来の知識観ではなく、人々の共同の学びの過程で、人々相互に分ち保たれるという知識観を持つ^{*11}。また、最近では、来館者の声に耳を傾け、博物館からの一方通行でない、双方向のコミュニケーションをめざし、双方の共同の知的活動が促進されることをよしとする考え方も台頭してきた。

2-1 社会構成主義による学習理論の博物館への応用

Hooper-Greenhill (1996 : p.137-145) は、70年代より始められたロンドンの大英自然史博物館の大きかりな展示計画とその実験的な取り組みを、「『どう教えるか』ということから『来館者が自ら学ぶ機会をどうつくりあげるのか』という方向にシフトした初期の実例である」と位置づけ、さらに、「knowing」（知ろうとすること）という主体的な探索活動が、どのような環境のもとでよりおこりやすくなるのか、すなわち、展示を含む学習環境の整備のされ方を問題として、その具体的な学習支援のあり方を考えることが重要だとした^{*12}。彼女によると、よりよい学習環境の整備には、そのプロセスに身をおいている当事者が自らの学びについて、感情的に体験したことも含めて言語化することを必要とする。

つまり、諸個人の自主的な探索活動の支援が、「その個人の立場」に即してどのように必要とされるか、が課題となっている。もし、展示する側の展示意図と「見る側の個人」の学習内容とのあいだにどのような「ずれ」（離れ具合）があるかがわかれば、その「ずれ」自体が、学習環境の整備の方向を示すよき材料となる。そういう考え方が「構成主義に基づく」学習理論の博物館への応用のあり方だと受け

とめてよいだろう。

さらに、この「個人の立場」に即して、ということは、諸個人にとってその展示が持つ意味・博物館利用の意味がどのように生まれてくるのかという「意味創出プロセス」を博物館側がよく知るといふことだとされている。彼女の、意味創出過程を重視する態度は、ポストモダンの哲学のひとつである「解釈学」*¹³の導入を提唱することと関連し、「コミュニケーション・プロセス」モデル（分かち合い、共同、参加がどうなされているのかをみるための枠組み）による来館者研究が必要だと提案している。そこで前提となっているのは、人は、何かを知りたいと思い、何かを伝えたいと思い、手助けしたいと思う存在なのであるという人間観である。共同で知的活動を生み出すのが人間のありようであるという人間観が見て取れる。

筆者は、こうした理論の優れた点を、旧来の教授—学習理論にみられた「情報の受け手」としての「展示利用者」「見る人」ではなく、自分にとっての意味を主体的に創出する「見る側の人々」の存在を認めた点、さらに、そのプロセスには共同性が認められると同時に、そうした共同性を支えるのが「博物館の展示を含む学習環境である」と明確にした点であると考えている。

Hooper-Greenhill（1992： p.182）は、見る人一人一人ひとりの「展示解釈」に関連した「知識」の産出について以下のように述べている。

近代における「知識」とは弁別の意味であった。自ら何かに関わると言うよりむしろ「ものの分析」へと向かったのである（例として、メナージュリーが動物を分類学的にただケージを並べたものであったことを紹介している ---筆者---）。（中略）しかし、ポストモダンが生み出した人間の科学により、「もの」と人間の相互関係を問うようになり、知ると言うことの新しい形（a new form of knowing）が生まれてきたのだ。「もの」はなぜそこにあるのか？ つまり、知識とは、より深くものごとの基本的な関係がわかることを要求するものなのである。

実際に美術館での展示利用に関するプログラムを振り返って、そのことを確かめている（Hooper-Greenhill, 1999）。

他方、Hein（1998）は、社会構成主義からの博物館のあり方を論じ、

構成主義の考えかたによる展示とは、何かものを展示したりプログラム開発をする際に、デザインプロセスと制作プロセスをよく考えることが重要だとした。展示開発には一般の人々にも加わってもらい、そうしたプロセス自体にかかわる諸個人の考えが目に見える形で提供されるべきである（引用は、p.177-178）。

と述べ、展示を見ることを知識獲得とおいた場合、他の人々との相互作用にその主要な役割があるとした。この主張によると、博物館展示における相互作用とは、展示意図を決めるプロセスそれ自体を含む「展示者側と見る側の人とのあいだの相互作用」である。さらに、Hein は結論として、

来館者が（展示を見ることで）それぞれの理解を作り上げ、そこに意味創出がなされているとしたなら、博物館側には、その見る体験から来館者がどのような意味を創出しているのかを明らかにすることが求められる。どんな展示からもメッセージは発せられており、感じ方や記憶などに影響を及ぼす。また、どんな社会的相互作用も結びつきを強めたり刺激を与えたりする。こうした来館者の博物館体験へのリアクションの幅がたいへん大きいことを認識し、来館者の人生に大きな影響を与える可能性にも考えを及ぼせ、その累積がどんなものになるのかについて、これからの展示デザイナーやエデュケーター（欧米の博物館では、展示解説に携わり、来館者の学習支援に取り組む職員をこう呼ぶことが多い：筆者）が来館者と一緒に研究していくことが重要である。（前出：引用は p.178）

と述べている。

両者とも、第一に、展示を通じて何かを知るということは、その個人においては展示解釈による「意味創出」の過程であること、第二に、知識獲得のみならずには、他者との相互作用が本質的に関わること、また、その「他者」とは、展示する側すなわち博物館側をさしていることがわかる。このような、近代主義への反省から生

まれた知識観や、相互の主體的なかわり合いという意味での相互作用を重視する傾向、すなわち「社会構成主義」の博物館研究の理論的基礎としての導入傾向に、どのような役割を期待することができるだろうか。

まず、筆者はこれまでの博物館展示を中心とした研究における「相互作用(interaction)」の扱われ方について概観し、博物館研究への社会構成主義の導入の意義を探ることとする。展示における「相互作用」の研究は、具体的には、展示をなかだちとした「コミュニケーション論」として展開している。相互作用ということばではなく、コミュニケーションをキーワードにこれまでの研究をレビューするのは、後述するように、しばしば、展示の「コミュニケーション力」あるいは「成功するコミュニケーション」「コミュニケーション・ツールとしての展示機能」という表現で、展示と来館者の関係を扱っているからである。そこには、「展示」という手段を使って、ある「伝達したいこと」が効率よく伝えられているのかどうか、という見方がすでに存在している。相互作用ということば自体は、「互いに作用しあう」という意味を含んでいるが、博物館展示は、「展示する」という行為自体にそもそも一方向からの伝達という意味合いを強く持っていたために、伝達という意味での「コミュニケーション」が重視されていたと考えるのである。

2-2 博物館展示の研究におけるコミュニケーション論の展開

それでは、博物館の展示を中心とした研究における「コミュニケーション」という見方や理論は、いつどのように博物館研究において生じ、現在はどうな理論として発展してきているのだろうか。

1) 新しい視覚体験をもたらす展示のはじまり-----バウハウスの影響による展示物の3次元的空間配置とアイソタイプ利用による展示解説のはじまり

マイルス(1986)は、博物館の展示デザインの歴史を注意深く振り返り、それまでの、「もの」を2次元的に配列していた展示が、空間をふんだんに利用した3次元的配置展示を取り入れるそのターニングポイントが、1930年代のドイツ芸術教育運

動（バウハウスの理念と運動^{*14}）に基づく展示デザインにあったと主張する。マイルスによれば、人々の日常生活に馴染みある「もの」を、空間利用による3次元的配置をしたその展示では、来館者は展示物に直接触れることも許され、小さなギャラリーを脈絡なく見て回るのではなく、大きな空間全体をやや上方から見渡せる工夫と明確な動線が用意されていた。日常性に焦点を当て、ひとつひとつに解説を施さなくても、ひと目で展示が言わんとしていることが伝わってくるその展示手法は迫力があり、その後の展示デザインに大きく影響を与えたと分析している。マイルスは、グロピウスをはじめとしたバウハウスの同僚たちが博物館展示に与えた大きな影響は、建築デザイン、すなわち「ものの配置」のしかたの工夫であるとしており、博物館全体の展示構成を基礎づけるものだと評価した。展示物配置とは、展示室内における配列のしかたや順序性ということのみならず、博物館全体の展示構成を含んだものである。

同時にマイルスは、グラフィックデザインを駆使して、難解な「統計」をわかりやすく表現したオットー・ノイラートの展示法を、「メッセージ伝達を明確に目的とする」極めて教育的な手法だと高く評価している（マイルス、前出：p.145-146）。そこでは、ノイラートの展示デザインのコンセプトを、「展示を芸術活動としてとらえる意識は、まったくなかった。」「一般の人々でも専門知識を容易に利用できる質と構造を持つ伝達方式を想像しようとした。」と紹介し、難解なことをどうしたら一般の人々に理解してもらえるのか、という観点からの展示構成を教育的だと述べている。たとえばノイラートは、「記号言語（アイソタイプ）^{*15}」を積極的に用いて、文字ではなく一瞬にして理解可能な視覚的表現、すなわち象徴機能を持った記号をとり入れた、展示デザイン上の工夫をしたのである。

マイルス自身は、展示物配置という建築上の工夫も、記号言語利用などによる教育的な個別展示デザインも、どちらの展示法も展示設計に欠かせないとした。人々に、「眺め渡す」という視覚方法をとらせる建築手法をとり入れたバウハウスの展示例と、「その記号を見て何を示したものがわかる」という象徴機能を備えたアイソタイプ使用の例は、方法上の差異はあるにしても、文字や口承ではなく「眺め渡し、見て理解する」という視覚重視の傾向を共通して持っている。

展示者側の伝えたいことを、さまざまな手段を用いた「視覚刺激」を通じて人々の中に届けたい、ということは、そもそも展示することの前提とも言える。そこで

次に、この視覚の問題を扱った研究について、博物館研究におけるコミュニケーション論の歴史的展開において振り返ることとしよう。

2) 60年代にみられた博物館展示の視覚コミュニケーション (visual communication) 機能への関心、コミュニケーション・システムの概念の導入

展示研究におけるコミュニケーション論は、「もの」を中心的なコミュニケーション媒体とおき、「視覚コミュニケーション」という概念を導入した60年代初頭のBayer(1961)の主張、あるいは、展示全体を「コミュニケーション・システム」とおいてみるというParker(1963)から始まった。このコミュニケーション・システムの中に「もの」をおくという見方は、その後の博物館研究における「コミュニケーション論」の発端となった(Borhegyi, 1963)。

Bayerは、展示デザイナーであり、美的に「ものそれ自体」を見せるディスプレイ(Display)と、ある特定の企画意図に基づいて接近させて見る人の印象を深くするという展示(Exhibit)とは異なること、展示はある種のデモンストレーションである、と主張した(前出:p.264)。具体的には、来館者の印象を深くする順序性、および彼らが情報を受け取りやすいような展示デザインの必要性を説いたのである。そして、各要素が全体として来館者の視覚的な注目をあつめて、よりよいコミュニケーションの条件を整えていくべきだと主張し、そこにデザイナーの役割をおいた。基本的な来館者の動線を考えたフロアプランも、この視覚コミュニケーションがうまく働くように工夫すべきだと考えた。

ここでの「コミュニケーション」は、主として視覚という非言語的な媒介により、何らかの情報伝達が行なわれることを意味しており、非言語的コミュニケーションの手段として展示を創り出すという、ひとつの大きな流れがみられたと筆者は捉える。

一方、Parkerは、かつての口承伝承という形で文化のひろがりや伝達が行われたことと比較し、近代の一方的なコミュニケーションが博物館を舞台に展開しつつあることを批判する(前出:引用はp.350)。展示を見る人へにとって、「もの」が意味ある刺激として成り立つには、見る人自身の文化的状況・関心の程度なども含めるべきという意味を含め、「システム」ということばで展示全体を見ることを提唱した。

3) 60年代後半から70年代：視覚コミュニケーション重視傾向への懐疑と認知科学の影響

視覚刺激によって伝達するというコミュニケーションではなく、展示と来館者とでつくられる「コミュニケーションシステム」ということばで展示を表したこの考え方は、その後の議論の出発点ともなった。

たとえば、Cameron(1968)は、システムの一要素としての「もの」は、何らかの働きかけをすることによって初めて来館者に意味あるものとして受けとめられるわけで、視覚のみに頼ることなく、「その『もの』の見方」を学べるように支援することを重視した。その立場は、「博物館言語の必要」という考え方に表れている。

さらに Knez and Wright (1970) は、事実認識に加え、何か人々の情緒に訴えるような力 (emotional force) によってこそ何かを得られること、それが博物館独自のコミュニケーションタイプなのではないかとも主張した。つまり、展示する側が何らかのメッセージを来館者側に伝えるには、来館者の意識的・知的欲求を感情的な面もふくめて引き出す工夫が必要だということを改めて主張している。

システムとしてコミュニケーションを扱うという傾向は、この年代を考えると、急速な認知科学の発展と結びついていると言える。たとえば、Borun and Massey (1990) は、「認知科学者は、人々が情報を自ら選び取り、改変し、自分のものとする実に活動的な過程として学習を捉えてきた」「ある領域におけるエキスパートから初心者への知の移行 (transition) として学習を扱っている」(引用は p.231) と述べ、80年代に多くの認知心理学者が取り組んだ、「理解のプロセス」や「既存知識と新しい情報の取り入れの関係」といった研究の観点を来館者研究に取り入れることを提唱している。人間がどのような認知的枠組みや認知装置を持っているのか、その作動の特徴を探るといって認知科学は、人工知能の研究と学習心理学の分野に深く関連してきた。情報の受け取り手ということではなく、主体的に探索し、それぞれが意味あることがらを選択して自分のものとしていくという情報の加工プロセスを含んだ認知科学の発展は、単に、展示を通じてある特定の意図を伝えようとするだけではない、見る側の人々の主体的な活動を含めたコミュニケーションの展開があることを示したのである。

博物館にとって、「来館者が展示を通じて何かを知るとプロセスとはどういうものなのか」「言語/非言語のコミュニケーションは、来館者にとってどのような効果を生むのか」という主な関心事は、こうした認知科学の成果と密接な関連のもとに展開していたと考えられる。

4) 「コミュニケーションのためのツール・テクニック」という見方の登場：来館者の認識特徴への関心

さて同じ頃 Shettel (1968) は、「音・動き・デモンストレーション・チャート・フィルム・モデル・話術など」を、来館者が楽しく参加できる方法として、これらすべてを「コミュニケーション・テクニック」とひとくくりにし、それらの効果を、展示全体の評価指標とした（引用は p.141）。

さらに Screven (1975) は、Shettel の言う方法それぞれが、視覚的・認知的・情緒的に来館者にコミュニケーションしており、これらを「コミュニケーション・ツール (communication tools)」と表現した。同時に、「見る人の『展示への参加やインターアクションの程度』が展示の持つ『コミュニケーションする力 (the ability of the exhibit to communicate)』を左右する」という仮説を提示し、その後、この立場から多くの実験的な調査を継続している（同論文でも、視覚情報やフリップタイプの質問紙が相乗的な効果を上げたことを示す調査結果を提示。この調査の目的は、さまざまなツールの組み合わせがどのように効果的に来館者にコミュニケーションするかを明らかにすることであった）。

コミュニケーション・ツールやテクニックということばは、博物館側が来館者に伝えたいことを伝達するための「手段・道具」として、展示手法の諸要素を統合的に捉える立場を鮮明に表している。同時に、展示を見る人の参加の度を重視し、その後の展示評価のひとつの重要な基準にそれを含め、展示のコミュニケーション力を問題にしている点は、来館者の見方や利用のさまざまなあり方を視野に入れ、そこに効果的に切り込むという目標を持った新しい段階だと見ることができよう。

こうしたアメリカの「テクニック」あるいは「ツール」という見方は、たしかに来館者に対する展示の影響力や効果をみる上では、有効な役割を果たした。展示の何がどのように来館者に影響を与えたのか、という分析的な態度が強く見られ、よ

り実験的で直接展示に生かせるような実践的情報収集への指向が強く感じられる。もちろん、このような基盤が来館者研究の取り組みをより促進させたわけである。

一方、この「コミュニケーション・システム」としての見方を指示しつつも、「そもそも、展示物はもちろん、ラベルを来館者が見るという行為がなければシステムの作動はあり得ない。だから、たとえばラベルを見るという行動がどのように誘発されるのか、それが重要なのだ（傍点：筆者）」という来館者側の「見る」「読む」ことを引き出す工夫がまずはじめに求められるべきだ、という批判（Borun and Miller, 1980）もあった。

このような、「展示を見る人の立場」をより考慮すべきだという考え方は、先述の認知心理学の影響もあって徐々に顕著になり、それまでの、博物館が「ある目的＝伝えたいこと」を、単に「展示物に語らせる」のではなく、見る人の見やすさの考慮・視覚以外の感覚の動員・感情面も考慮に入れた、いわば来館者の「関心の持ちやすさ」「知りたいと思う気持ちの向きやすさ」を引き出すことによって、より正確に届けようという展示意図が明確に感じられるようになる。来館者の「知りたいと思う」「関心を持つ」（知ろうと思う気持ちにさせる・関心を持たせるではないことに注意）という態度や気分の観点も含んで、展示の効果を問題にするという視点、すなわち「コミュニケーション・システム」の作動をするのは、見ようとする意志を持った来館者自身である、という視点（傍点：筆者）がここに見られ始めた筆者は考える。

以上のように、伝えたいことをどう来館者に効果的に伝えうるかの模索には、博物館側が来館者自身の立場に立って、来館者の来館動機・展示観覧動機、あるいは認識のしかたの特徴をまず知ることが大事だと主張され始め、それは 80 年代～90 年代にかけて、より顕著となったのである。しかも重要なのは、単に情報の受け手としての来館者ではなく、主体的に必要な情報探索をする存在としての来館者像をもちはじめた点である。

5) 今日の来館者研究に顕著な「コミュニケーション・システム」の概念

映像をはじめとするさまざまなメディアの発達、80 年代の急速なコンピューター

の普及などは、博物館の「コミュニケーション・ツール」の新たな開発を保障した。だがそれと同時に、人々の認識にはしばしば誤りが生じ、「視覚コミュニケーションにおける誤認識」という状況の調査報告もたとえば McManus (1988) によってなされている。

この調査は、大英博物館の「自然史展示」来館者調査 (641 グループのうちの 1576 人の会話録音調査) で行われ、「social influence on perception (p.70)」(物事を知る上での人々相互のやりとり) が、重要な役割を持っていることを明らかにした。来館者は自分たちの見たことを相手に話す際、各人の既存の知識や体験と結びつけようとして、早とちりや誤解が多分に含まれていることも確認した。その「誤り」は、来館者自身が自分なりの仮説を持って展示を見たり、キャプションの意味がよく伝わらなかった場合などに生じていることが明らかにされた。

この現象は、来館者自身が、日常生活においてすでに多様なメディアに接して認知的枠組みが多様化しており、効果的と思われた視覚的情報伝達が、実際はうまくいかない場合があることを示すひとつの実例であるとともに、来館者は、それぞれの枠組みでまず情報を選択するということを示している。

筆者としては、この誤解や勘違いのような受けとめ方は、来館者なりの主体的な判断が働いたり、新しい目の前の事実を既存知識と「自分なりに」結びつけようとする傾向を重視する。その「誤り方」にもしある程度の法則性があるなら、そこにこそ重要な展示づくりの示唆がある。

博物館側が、伝えるべきメッセージを洗練し、明確な対象に対してそれをどう効果的に伝えていくか、その方法を吟味して使い、それらは正しく受けとめられているのかどうかについても、統一された方法で把握するという「目標→展示方法やツールの整備→評価」の一連の流れは、展示のコミュニケーション力の測定という作業を、ますますシステムティックに作り上げてきている。博物館の目標を定める人々・展示のコンセプト作りに関わる人々・具体的な展示デザインに携わる人々・来館者の行動を指標としてさまざまな段階での評価 (企画段階評価front-end-evaluation・形成的評価formative-evaluation・総括的評価summative-evaluation) *¹⁶に携わる人々、これらのチームがそれぞれ独立していれば分業的に博物館評価に取り組むようなアメリカなどでは、互いの領域を尊重し、協力しあう。したがって、より体系立てられた、ある意味では統一した方法論にのっとったマニュアルが必要にならざるをえな

いと思われる。

実際、ポーラン(2000)は、評価活動の目的は、展示目標の「伝達プロセスの完成である」とし、「来館者はコミュニケーション・システムの一部である」とも述べている(引用は p.57)。60年代の終わりに登場を見た「コミュニケーション・システム」の概念は、このように、「来館者をシステムの内側に含んだ伝達プロセス」が展開する系として、とりわけ展示評価する側に、明確に意識されて今日にも引き継がれているとみてよいだろう。

なお、最近では、馴染みやすいイラスト使用やグラフィックデザインの技術の有効利用、映像との組みあわせなどにより、文字や文章を効果的にラベルに表すことを「コミュニケーション戦略」と呼ぶ場合も見られる(コールトン, 1999)。この戦略という表現をとるときは、あわせて「ターゲット」という「誰に向けての」展示なのかという意味も含まれている。多様な来館者の認識方法や情報の読みとり方の違いをより知った上で、その多様な状況にあわせて、「何を」のみならず、「だれに」「どのように」情報を届けるべきか、そのための具体的方法を博物館側も熟慮し、実践する必要がより強く自覚されてきたことが、こうしたことばの背景にあると言えるだろう。「展示物」解説の機能は、展示物そのものを展示者側から解説するというよりも、むしろ、どういう人々にあてたメッセージなのかを、展示する側がより鮮明に認識することを課している。

来館者がコミュニケーション・システムを作動させる主体であるとするれば、そして、その「主体」を博物館側が明確に意識するならば、主体の側に立ってコミュニケーションが展開するための条件というものを明らかにするという研究がなければならぬだろう。実は、1節で少しふれたように、社会構成主義を博物館研究に導入して、博物館を学習環境としてより整備されたものにしていこうという最近の研究動向にその特徴を見ることができ、より来館者主体の学習条件整備をめざす研究が見られ始めている。とくに、Hein (1998, 前出) は、社会的相互作用を重視して、とくにことばを通じた相互作用が大切だとした。諸個人の経験を超えて、「共同の学び」という観点を取り入れていくことを提唱している。この立場で来館者主体という場合は、諸個人がそれぞれの閉じられた世界で何かを学ぶということではなく、さらに、人々の社会的相互作用自体が生み出す学びへの関心がそこに込められていることは重要であろう。ことばを重視するということは、まさにその相互作用への

関心なのである。

2-3 コミュニケーションの原点：「伝達」と「交わり」

以上に見たように、現在の博物館研究におけるコミュニケーションのとらえかたには、博物館の展示のメッセージ性を問題とした「伝達」としてのコミュニケーションと、見る人々それぞれの展示解釈と意味創出のプロセスを問題とした「共同・分かち合い」としてのコミュニケーションと、大きく分けて2つあると言えよう。

社会学においても、現在のコミュニケーション論の特徴は、尾関(1989:p.25)によれば、基本的に「二つのコミュニケーション観」の対立にあるとされる。この対立とは、「コミュニケーションを情報の伝達の意見合いの純化により、もっぱら手段的・道具的なものとし」、もうひとつは「交わり」的意味合いの独自の純化によって、もっぱら自己目的的なものとみている、ということである。

しかし、近年の多様なメディアの発達、高度情報化社会を生みだし、コミュニケーションが「情報伝達」と同義に捉えられる傾向を生み出した。たとえば、30年代より近年まで、コミュニケーションは「道具」的コミュニケーションと「目的」的コミュニケーションとに分離され、前者が主たる研究対象であり（マスコミュニケーション研究など）、コミュニケーションは伝達のための「道具」だった（加藤, 1986）。

だが、コミュニケーションは、その語源をラテン語の「コムニカーレ」に求めることができ、「交わり、共有しあうこと」「共通のものを創り出すこと」「共同化」といった意味だったとされている（尾関, 1983 : p.153）。人間が本源的に共同性を持つ存在であり、共同性が人間を人間たらしめているのであるなら、「コミュニケーション」は、「伝達」であると同時に人々を結びつける「交わり」の役割を本質的に併せもつものなのである^{*17}。

したがって、博物館展示における「伝達」機能と「交わり」の機能、その両機能のどちらもが、展示をすることと展示を見ることの行為の中に存在していると筆者はとらえる。

ところで、1節にみた「双方向性コミュニケーション」とは、この伝達と分かち合いというコミュニケーションの原点からみてどのように考えることができる

うか。方向を持つという点では、伝達という意味合いが大きいように考えられるが、やはり博物館存在の目的を歴史的にたどればわかるように、それは人々への知の伝達の役割を果たそうとしてきたからなのである。来館者の立場を考慮し、来館者がそこでどのように展示を理解するのかを、展示方法との関連で考え始めたとき、そこに初めて「双方向」という見方が登場したが、情報の伝達の程度を知る意味での双方向性という性格をめぐいきれない。

だが、「分かち合い」や「共同」への指向、社会に分かち保たれた「知」という見方、すなわち社会構成主義の立場の導入によって、コミュニケーションの「交わり」的側面への関心が生まれつつあると言えるだろう。

3節 来館者がともに展示を見ることの意味を探るための方法 「交わりコミュニケーションモデル」の創出

3-1 来館者研究におけるコミュニケーションモデルの発展過程

—送り手から受け手への伝達モデルへの反省—

展示する側から展示を見る側の人々への効果的情報伝達の意味合いがもたれていた一方向的なコミュニケーションモデルから、双方向性を重視したモデルへの発展は以下のような経緯をとった。

Hooper=Greenhill(1999)によると、博物館研究における伝統的なコミュニケーションモデルは、図2-1のような、伝達する側と受け取る側という2極間でのコミュニケーションであった。やがて、それは図2-2に示すような、「フィードバック機能」を備えた「循環型」のモデルに変化する。もちろん、この循環は、新しい展示の仕方や教育的なプログラム・インタープリターなどの登場により、質的な発展を遂げる。後者のモデルは、フィードバック・ループによる展示の改善など、来館者の立場を考慮し、より正確に伝えたいことが伝えられるような展示デザインの向上に一定の役割を果たしてきた(McManus, 1991)^{*18}。とくに、「展示評価」の実践には、このフィードバックという作業は欠かせない。というのは、評価に際しては、事前評価や形成的評価だけでなく、たとえ総括的評価であっても、次なる展示制作や解説内容を改善していく際に、「来館者側のうけとめ方」を十分考慮するのが常

だからだ。その意味で、来館者行動をひとつの指標にした展示評価の発展に、このモデルは重要だったと考えられる。

一方、Hooper=Greenhill 自身は、すでに 1991 年には図 3 のようなコミュニケーションモデルを提起していた (Hooper=Greenhill, 1991)。このモデルは、全く新しい観点から作られていると筆者は捉える。「来館者の立場を考える」ということが、「情報の受け手としての来館者の立場」ではなく、「ともに新しい価値を創造する仲間としての来館者」という視点を取り入れた点は、今後の来館者研究に大きく影響を与えるだろう。まさに、先述のコミュニケーションを巡る議論にあった、「交わりとしてのコミュニケーション」の重視である。交わりの中から新しい価値が生み出されるという、前述の加藤の言う「目的コミュニケーション」であり、その意味で「伝達モデル」から脱却し、「交わり」モデル創出の基点とすることができるだろう。

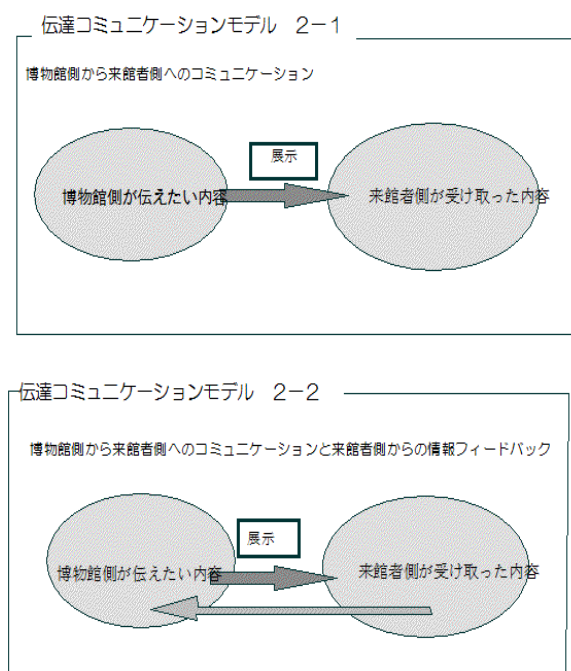


図2 コミュニケーションモデル

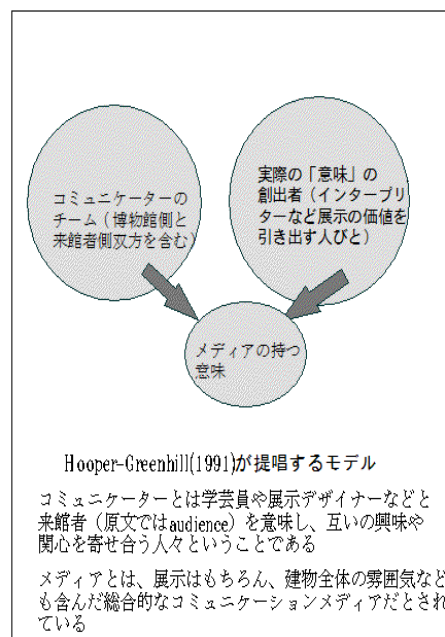


図3 博物館にとってのコミュニケーションモデル

さらに、カルチュラルアプローチ (cultural approach)^{*19}による「個人を中心として、社会や文化との関係をコミュニケーションとして理解するための」モデル (図4) も Hooper-Greenhill (1999, 前出: 引用はp.137-145) が紹介している。これは、意

味創出過程における「解釈」が、所属するコミュニティとの関わりの中で進むというこのモデルであり、個人の頭の中でのみ解釈がされていくのではなく、その個人が身を置く共同体やその時代の文化的状況に影響あるいは制約されて解釈がなされていくという主張に特徴がある。

これは、社会における個人の位置というものを重視した上でのコミュニケーションモデルとなっており、諸個人の解釈が社会との関わりによって進むということに、上述のような「共同性」「交わり」を含むとみれば、このモデルも伝達モデルからの脱却がみられると言えるだろう。

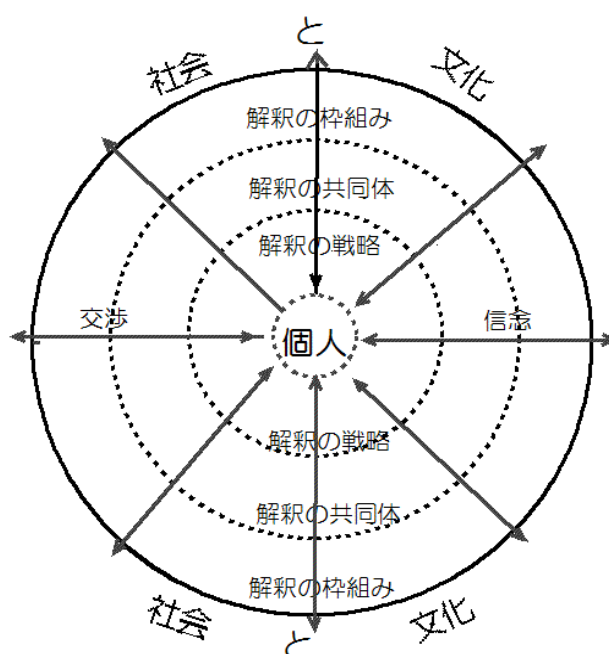


図4 文化的アプローチによるコミュニケーションモデル

なお、この文化的アプローチによるモデルについて Hein (1998) はこれを「構成主義に基づくモデル」と呼んでおり、次のように述べている。

社会と個人のあいだの社会的相互作用とは、言語による相互作用が中心的役割を持ち、そのことによって諸個人は、自分が経験したことを超えていけるのである。それは、共同の学びとも呼べるもので、学校教育（原文では formal education となっている）にもこうした「共同性」への理解が始まり、すでに実践の途にある。

すなわち、このモデルは、個人が他の人々との言語的なコミュニケーションを通じて、自らの経験と他の人々の経験を相互に交換して、その社会における「価値あることがら」と自分にとっての意味を吟味し、自己存在を共同性において確認していくというプロセスを重視していると評価できる。

こうして、双方向性モデルにみられる、情報の伝達機能のみを重視したコミュニケーションを補い、諸個人にとっての意味あることがらを産み出す上での社会（自分以外の具体的な人々を含む）と個人の相互作用性、そこでの価値の受け渡しや吟味という目的的コミュニケーション、すなわち「交わり」の側面を含んだモデルがうまれてきたのである。

ところで、「交わり」には、誰と誰の社会的な相互作用が含まれるだろうか。

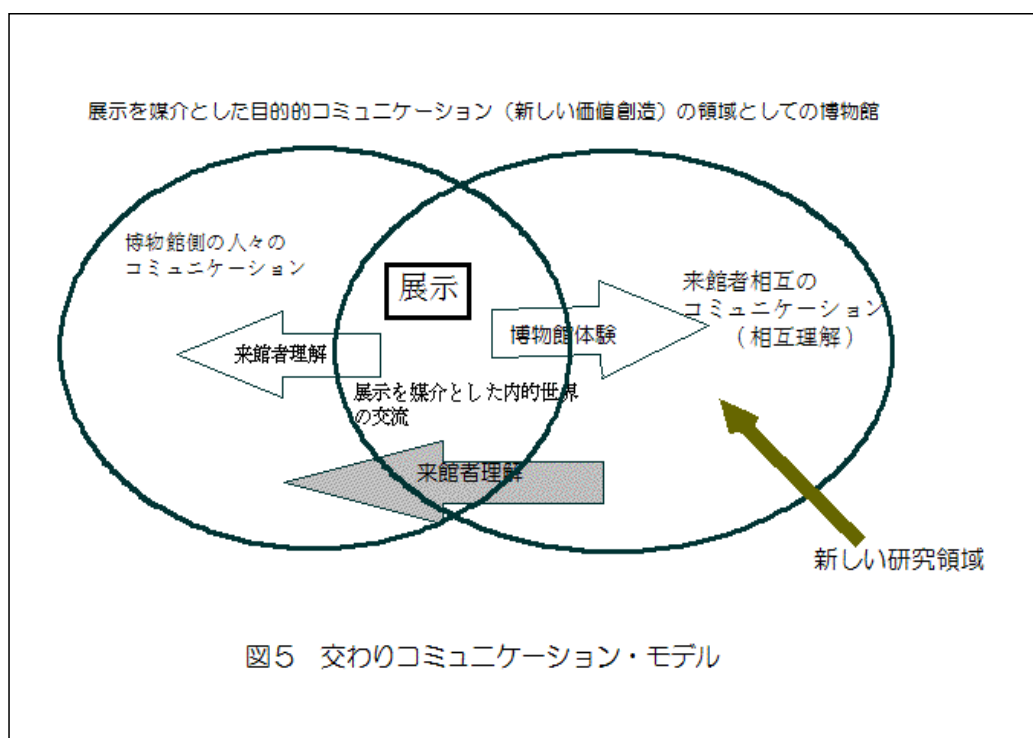
学校教育場面では、教師と子どもたち、子どもたち同士、あるいは教師同士、親と子ども、教師と親、などの組み合わせが考えられよう。それでは、博物館における社会的相互作用とは何を含むのだろうか？ 筆者は、第一に、展示者側と来館者側、第二に来館者同士、そして第三に博物館の展示に携わる人々同士。大きく分けてこの三種類になると考える。この立場から、「交わり」を重視するモデルの創出を試みようと思う。

3-2 交わりコミュニケーションモデルの創出

さて、前述のように、「博物館→来館者の一方的な伝達的コミュニケーション」を克服し、「博物館と来館者の双方向性コミュニケーション」を重視した現在のコミュニケーションのとらえかたを進めて、さらに、筆者は「来館者相互の交わりコミュニケーション」をも視野に入れた新しい「モデル」（図4）を提示しようと思う。なお、この図は「展示を媒介とした交わりコミュニケーション」を、博物館におけるコミュニケーションの一例としてとりあげている。展示を媒介とする以外のさまざまなコミュニケーションももちろん博物館においては成立するが、ここではモデル提示が目的であり、博物館の主要な機能として展示を位置づける立場から、この例を使うこととした。

このモデルの特徴は、第一に、「来館者理解」を通じて博物館側の人々が互いの

コミュニケーションによってより「博物館の価値創造にかかわる」ことを視野に入れた点、第二に「博物館体験の意味理解」を来館者自らが相互のコミュニケーションを通じておこなうと見る点、そして第三に、それぞれの交わりが展示やさまざまな教育活動の「場」において展開すると見る点、の三点にある。各々の交わりコミュニケーションの特徴とは、関わり合う人間同士の内的世界が、主として言語を通じて交流されることである。博物館での共通の体験により、互いを理解しあい、自分を発見できる、そのような互いに何らかの価値を持つと考える。とくに、第二点の来館者相互の社会的なかかわりあいについての調査と研究は、このモデルが提起する新しい研究領域である。



3-3 来館者相互の「交わりコミュニケーション」の成立要件としての「展示を一緒に見る体験」

ところで、互いのコミュニケーション成立の要件とは何であろうか。

それを成立させるものは、当たり前のことだが、客観的「事実」、そこに「一緒

に見ることができる、操作できるものがあること」「何らかの共通の体験」なのであると筆者は考える。つまり、異なる人間同士が、ある共通した「場」と「時間」に、ある具体的な共通の「客観的事実・現象」を見たり・聞いたり・感じたりする、その体験自体が相互のコミュニケーションの成り立ちを支えている客観的条件なのだとして筆者は考える。その重要な条件が「展示」には備わっている。

一緒に何かを見たり感じたりするとき、その見方や感じ方の各人の特徴は、コトバや身振りなどの表現のしかたに反映する。相互に交換されることがらとは、まず、それぞれの感覚器官を通じて互いの内的世界に取り込まれたのちに、表現されたことがらである。人々は、互いに表現（多くは、言語や表情、身振りなど）しあうことで、互いの内的世界を知ることができ、その作業を通じて「体験したことがら」のそれぞれにとっての意味を知り合い、自分とは異なる価値基準や自分にはない表現の方法を知ることができる。その表現を見て取り、自分の見方や感じ方、あるいは興味を示す「もの」や事柄が自分と共通するのか異なるのか、比較することによって、相手に共感にしたり理解が進んだりするであろう。このことが、交わりコミュニケーションの機能であり、ともに過ごす楽しさが産み出されるという交わりの本質がここにある。

つまり、交わりコミュニケーションを創り出す場としての「展示を有する博物館」の重要な機能がここに見いだせ、また、その観点からのコミュニケーション分析が可能だと主張したい。博物館に行こうとする動機が生じたそのとき、具体的な展示を構成する「もの」や「こと」を一緒に見たり感じたりすることができるであろう、互いに期待される「交わりコミュニケーション」への要求も、その動機に含まれると考えられる。実際、Borun, Cleghorn, and Garfield（1995）は、次のように指摘している。

家族連れが互いに関わることは、認知プロセスに影響を与える。情報は双方に分かち保たれ、展示と（知っている）現象とを関連づける上で、相互のやりとりが深く関係する。

つまり、博物館展示を前に、大人も子どもも、双方がともにそれまでの何らかの体験に基づく情報交換がなされ、もし、そこで家族同士が楽しく有意義なやりとり

を体験すれば、また博物館でそのような体験ができることを期待することになるのである。

3-4 来館者相互の交わりコミュニケーションと「博物館における学習体験」 の関係

ところで、興味を示し、互いに質問しあい、答えあうという過ごし方は、「博物館における学び」の重要な形態であると言える。教育心理学の分野では、たとえば「知的好奇心や各人の向上心に基づいた内発的動機づけが、自主的な学び（自己学習）を支え、学習すること自体が楽しいと本人に思われるような、何か新しいことがわかっていく楽しさが体験されることが必要である（稲垣, 1980: 引用は p.37-49）」と言われてきて久しい。まさに、複数の、気心の知れた家族やグループで博物館を訪れ、展示をともに楽しむという博物館利用の形態は、この自主的な学びを含むと考えられる。

博物館における交わりコミュニケーションを、博物館側が具体的に把握するということの意義は、こうした自主的な学びがどのように進んでいくのかを博物館自身を知り、その学びの多様な諸相を理解することから、展示法の工夫を含む博物館の諸活動のあり方を模索することであろう。来館者はその文脈において「主体的に何かを発見し、学んでいこうとする」能動的な学習者として登場する。つまり、展示の何が来館者の注意を引いて足を止めさせたのかという行動調査の対象として来館者を見るのではなく、展示のどの要素を用いて、来館者は主体的に自らの学習体験を創り上げているのかという視点から、展示を含めた博物館の学習環境としての整い具合を確かめていくという視点への移行が必須であると考えられる。

先に述べたように、構成主義の観点から博物館を学習環境として見直し、その整備の方向を探るといふ動きも、能動的・主体的な知的活動の主人公として来館者をとらえ、一人ひとりの来館者にとっての博物館体験がもたらす意義について博物館側が考えるという経験を蓄積していくことになる。そして重要なことは、能動的・主体的な探索者としての来館者は、博物館と来館者とのコミュニケーション・来館者相互の交わりコミュニケーションを通じて、学んでいくものだという観点を持つことであろう。

3組の親子連れ来館者への6ヶ月に渡るインタビュー（並木, 2001a）によると、そのうち2組の親は、子どもの楽しんだことを自分の興味と重ねて報告する場面がみられた（自分が興味を持ったことは、子どもが興味を持ったことである、という報告：調査地は千葉市動物公園）。実際に動物におきた事柄や自分の子どもが具体的に動物と関わった内容を数ヶ月あるいは半年立ってもある程度報告することができ、「今度はどんなことがあるのか楽しみです。」とも報告した。

わずかな事例ではあるが、「確かにそこでおきたこと」の記憶とそこで家族相互にかかわりあいすなわち「交わりコミュニケーション」とに関係があるらしいことが示された。相互の関わりの体験が、次への期待、おきることがらへの期待をもたらし、主体的に展示を見ることに続いていく可能性が示唆される。

家族にとって、ともに過ごす楽しさ、ともに共通の展示を見る楽しさとは、展示者がわらみると、展示と関わろうとする能動性・主体性を高めることにつながり、自らの展示解釈を進めていく利用主体がうまれていくこととも言える。とくに、年少の子どもを連れて動物園を訪れる家族の来園目的の多くは、「子どもに動物を見せてあげたい」というものであるが、子どものみせる、動物への興味の示し方楽しむことを通じて、実は親の方も「今度は何がおきるのか」という探索が行われる可能性は十分ある。

博物館研究におけるコミュニケーション論の展開に依拠して、家族連れ来園者の動物園体験を理解する意義は、家族相互のやりとりを通じた「楽しさ」が、次の能動的な探索動機につながる可能性を見いだすことでもある。

以上のことから、筆者は、「来館者の学習体験」を知るために、来館者相互の交わりコミュニケーションを重視した調査を行う。つまり、交わりを交わりとして分析することを目的とするのではなく、あくまで、家族やグループで展示を見て何かを学びあうという、博物館特有の学習体験を「交わり」の要素を含めて記録・記述することを目的の中心に据えるということである。それが来館者研究における本研究の位置づけであり、来館者理解の中心となる。

ところで、こうした交わりの要素を含めた「博物館における学習体験」に関連する調査研究は、第3章に述べるように、「家族での学び」（Family learning）の研究に典型的にみられるが、そのことに触れる前に、本研究の調査地である「動物園」の動物展示の発展過程を概観し、動物園を対象とした来館者理解（来園者理解）で

ある本研究の位置づけを次章で試みよう。そののちに、本研究で明らかにしたい、具体的な来館者としての「家族」と「家族での学び」の問題に入ろう。

第2章

動物園における展示の発展過程と 日本の新しい類人猿展示

はじめに

本研究では、調査対象地として類人猿展示を選択した。具体的には、上野動物園の「ゴリラの森」と多摩動物公園の「新チンパンジー村」である。ここ20年ほど、世界の動物園では、動物の飼育展示環境の見直しと、展示によって来園者へのメッセージ伝達の機能を強化しようとする展示改革がとりわけ欧米動物園を中心に始まっている^{*20}。これらの展示改革を支えるコンセプトには、野生動物の生息地を再現して来園者がそこに入り込んだかのような気持ちを持たせること、および、その種本来の行動が発現するような飼育・展示環境を整える、という大きく2つの潮流が認められる。これらの改革の影響は日本にも及び、大がかりな新展示づくりが各地の類人猿展示に典型的にみられ始めた。

調査地設定の第一の理由は、こうした類人猿展示における展示改革の動きであり、第二の理由としては、類人猿そのものに対する来園者の関心の高さである。

本節では、展示改革がどのように類人猿展示にみられるのか、その歴史的な変遷と現在の状況について概観し、調査しようとする展示の、動物園としての位置づけを試み、これらを対象とすることの意義を明らかにする。

1 節 人と動物との関係の歴史と「動物飼育場」の出現

「動物園」は「生きている動物が収集され、展示されている」という意味において博物館である。しかし、動物園の起源は博物館の起源を遙かにさかのぼる

(Robinson, 1996)。およそ、紀元前数世紀には、中国で、そしてエジプトで、すでに大がかりな動物飼育場があったことが確認されている。また、アメリカ大陸でも、中米アステカ王朝には、スペイン人が確認した時点（17世紀）ですでに大規模の動物飼育場が少なくとも数世紀に渡ってあったことが知られており、専属の飼育係が何百人も雇われていたという記録もある(デンバック, 1980)。遠い紀元前の昔の動物園が動物園であると言えるゆえんは、生きている動物たちを人間の管理下で飼育し、繁殖を試みた「場」があったという確実な証拠による。しかし、水鳥の繁殖施設や、一定期間の囲い込みによる生産物の確保という試みは、記録に残らなくても数多くあったということは想像に難くない。それは、現代にも残る半家畜化した動物の放牧や囲い込みがあるということにも根拠がある。

なぜ人々は何世紀にも渡り、意図的に動物を収集し飼育してきたのだろうか。人類は、人類としての道を歩み始めたそのころから、すでに人間以外の動物や生き物との関連の中に生活し、彼らとの密接なつながりというものを自覚しながら生活してきた。「密接なつながり」とひとことで表現したものは、より具体的には、次のようなことである。食物や衣料、医療薬、などの「利用対象としての生き物」（家畜化や狩猟の対象）、自分の生きる力を与えてくれる「もう一つの自己としての生き物」（宗教や呪術の対象）、お互いを必要な存在どうして認識しあえるような「共生関係の相手としての生き物」（愛玩動物の対象）などである。

優れた、近代になるまで、自然界の大きな「宗教的で不可思議な力」*21は、それぞれの生きている動物たちにも備わっていて、ひとつひとつの種はこの世に役割を持っており、彼らをなだめながら無力な人間が何とか生き延びていくために、うまく折り合いをつけていく相手としての動物たちだったのである。近代の産業革命がもたらした、農村共同体の急激な変化とあふれる工場労働者の群れは、この「不可思議な力」であったはずの「生き物たち」に対する根本的な見方の転換をもたらしてしまった。進む分業化は、生き物と持ちつ持たれつの、動物と自分の境界があい

まいだったかつての「感覚」を、はっきりと「人間」「それ以外の動物」とを分か
つことへの「感覚」に変える働きをした。そして、興味深いことに、「分かれた」
その感覚故に、今度は愛玩動物として好みの動物を所有することによって、かつて
の「曖昧な感覚」への郷愁が何とか得られたのである。

ところで、「生き物を鑑賞する」ことは、いつの時代に芽生えたのだろうか。家
畜をおそう肉食獣、畑を荒らし作物を奪う害獣、家の中に病原菌を運び、人々を死
の恐怖に陥れる恐ろしい動物、それらを鑑賞の対象にしたという記録はない。おそ
らく、いわば「人間と動物のおりあい」がうまく運ぶ種類については、つまり、直
接の利害のない相手として「鑑賞」することの利が認められてきたのだと思われる。
鑑賞と愛玩は、人間と生き物たちが離れれば離れるほど、その郷愁を埋め合わせる
ためにうまれた手段だったと言えるだろう。このことに関し、ターナー（1994：引
用は p.55）は、イギリスにおける自然愛護の精神の誕生にあたり次のように指摘
する。

自然を把握するための創造的探求（具体例として、イギリスの動物画が
優勝した競走馬の記念画を描くことから、自然を再創造する芸術に変貌し
てきたことをあげて）の背後には、工場と都市がもたらした急激な変化と
折り合いをつけるという心理的欲求があった。

そして、以下に述べるように、権力の象徴としての動物展示は、それを見る人々
自身のこの「埋め合わせ」の意識および人権意識の高揚と共に、人間と他の生き物
との関係を考えさせる手がかりとしてもその役割を持つようになった。

2 節 動物園における動物展示の変遷概観

では、単なる「動物飼育場」としての動物園は別として、この中世以降のヨーロ
ッパに始まる「動物園」にみられ、しかも現代にも通じる「動物園」としての独自
の性格は何だろうか？ それは、「意図的展示」と「公開」である。「公開」は、
先の博物館の「もの」の公開と時を同じくしている。したがって、動物園にとつ
ても、「公開」は、時の人権意識の高揚に関わっていると言える。そこで言う「意図

的展示」とは具体的にどういうことだったのだろうか？

2-1 動物園の動物展示の意図の変遷：中世から近代、そして現代へ

中世ヨーロッパ（8世紀後半から12世紀にかけて）では、遠征先からの「獲得物」として動物を持ち帰って飼育し、その近くに宮殿を建てる、あるいは広大な宮殿敷地内に特別の飼育場を用意する、という形で「エキゾチック動物（異国産動物）の飼育場」がもたれていた（池上，2000：引用は p.138-142）。地上の楽園のイメージに、こうした異国産動物を含む動物飼育場が大きな役割を果たしたとされる。

中世末からルネッサンス期にかけての代表的な動物飼育場には、奴隷もいっしょに住まわせており、動物と奴隷とは同じく分に属し、奴隷の食費などの予算も動物と同じく分であったとされている（池上，2000 前出：p.146）。多くは、異国産のネコ科動物や猛獣が飼育されていた。猛獣は権力の象徴としては優れた存在であった。そういった動物を手の内に置いておけるということが、人々に「支配者としての力」を示す有効な道具でもあった。

また、ルネッサンス期には、動物を詳しく観ることがとくに画家たちに好まれ、画家の中にはダ・ヴィンチのように私設動物園を持つものもいた。また、そのころの典型的な展示方法は、動物たちが一望できる放射状にひろがる飼育場のまんなか、「見る人」をおくというものである。したがって、「動物を飼育して展示する意図」は、王の権力を見せつけるためのその特権階級の「ひと」が一カ所にいながらすべての動物が見渡せること、となる。

やがて、近代の幕開けとともに、1828年にロンドン動物学協会が設立したロンドン動物園は、人々への公開という近代動物園第一号としてスタートを切った。このころの自然科学の発展とさまざまな生き物の新種の発見は、人間以外の生き物についての科学的な理解を迫った。動物に対するこの時代の「科学的」とは、つまるところ、人間が動物と類縁関係にあるということの自覚であった。実際、西欧において、人間と他の動物との類縁関係が明らかにされ始めたのは、18世紀おわりごろである。たとえば、ゲーテが1784年に「上顎の顎間骨が他の動物と同様に人間にも認められるという顎骨の比較研究」を著していることを、エンゲルトハ

ルトとクーン(1998 : p.284-311) が紹介している。著者らによると、それまで学会では、この骨がサルにあって人間にはないと信じられてきており、その発見を示した本論文は学会で発表することを拒否された。この発見は、当時受け入れがたい事実であったのだ。

しかしその後、比較解剖学・比較生理学の発展と、19世紀初めに著されたダーウィンの「種の起源」、そして直接的には「人類の起源 (The descent of Man)」^{*22}は、この類縁関係の存在を信じさせるきっかけとなった。西欧社会では、それまで深く信じられてきた「神」の子としての人間は、他の動物を管理し支配する特権を与えられた存在であったと当然のごとく考えられてきたが、近代科学の発展はそれを疑わせた。「類縁関係」を認めるということは、「支配」の対象であるべき動物と祖先を同じくしていることであり、人々はそれを否応なく認めざるをえなくなった。

この傾向を動物園の変遷と人々の意識変容にあてはめてみると、次のように言うことができるだろう。すなわち、はじめは、人間とは全く別の世界の創造物である動物たちを、為政者が権力誇示のための手段として利用するための動物園であったけれども、人間と類縁関係にあり自分自身と共通項を持ち合わせているはずの動物たちを、誰もが見るのが許される動物園へと変化してきたと。しかも、人々の人権意識の目覚めが特権階級のコレクションの公開をもたらしたわけだが、こと動物園に関しては、公開された展示物である生きている動物を、「人間はどこからきたのか(起源)」「人間とは何か」という深い問いを含んだ上で、自分自身の類縁関係において「見る」という特殊性がある。人権を意識し、動物が人間に近い存在であるなら、動物も、ひどい扱いをなされてはいけないということになる。この、動物と人間との連続性への目覚めが、その後の動物園および動物展示法の改革の原動力のひとつであったことは十分考えられる^{*23}。

たとえば、人間との連続性を持っている動物が、檻に「監禁されている」ように見えるのは、許せない気持ちになる。そこで、動物展示法として工夫されたのが、檻という手法を使わずに、空堀や水堀で隔てる手法を用い(深い堀を掘れば動物は堀を超えようとはしない、水堀を巡らせば水をおそれる動物はそれを渡ろうとはしないという、動物行動や動物心理を利用した)、無柵方式で、動物たちを遮蔽物なく見ることができるような展示であった。つまり、自分の身を安全なところにおい

た上で、鉄檻や柵を用いずに動物を見ることが可能となったのである。

1907年にドイツ・ハンブルグ市のハーゲンベック動物園で初めて実現した「パノラマ展示^{*24}」は、この技法によるところが大であった。若生（1995）によると、堀を利用したこのパノラマ展示は、イギリスの風景式庭園の技法を動物園に応用したものである。そしてこの技法は、ハーゲンベック方式としてヨーロッパの動物園に数多く採用されていく。このほか、形態的に類似する動物（たとえば、サイとゾウは厚い皮膚を持つという点で共通する）や、分類学的に同一の仲間（たとえば、ネコ科動物・レイヨウ類などというように）を一つの場所に集めて同じ区画で展示することもヨーロッパでは進められた。前者には分類学的根拠はなく、後者は生息地情報は無視された。

1930年代以降は、近代主義建築の影響が動物園建築と展示に及んだ。コンクリートと鉄を使った近代建築は耐久性があり、その合理性故に、動物展示や飼育場の建築としてもこのコンセプトに基づく展示が生まれた。その近代建築の中の動物は、しばしば、まるで「近代彫刻の演出者のような存在」となってきたことを、Coe (1996) が紹介している^{*25}。

合理性・耐久性を重んじ、奇抜な色や形の近代建築様式は、まさに1章で述べた30年代の博物館にみられた、近代建築の様相すなわち建築物それ自体の宣伝性（労働者連帯の建築展）を思い出させる。展示は「建築」であり、動物たちがそこにいることだけが重要だったのである。

ところが20世紀後半になると、地球上の気候帯や植物帯の特徴ごとにそこに生息する動物たち多種をできるだけ忠実に展示する「バイオーム展示」^{*26}あるいは、「バイオパーク展示」^{*27}などの展示法が欧米で採用されていく。これらは、地球上に動物たちがどのように分布し生活しているかを科学的に示す展示法であると同時に、たくさんの植物展示を含んでいた。ヨーロッパや合衆国などの高緯度地域では、植物が育成できる巨大な温室をつくって、そこに小型の哺乳類や鳥を展示する方法もみられた。さらに、生息域や分布別に展示を分け（極地、サバンナ、熱帯雨林など）、地理的区分ごとに動物を展示する方法や、生息地の状況に似た環境を整える方向がでてきた。近代主義の批判すなわちポストモダンの考え方は、動物展示法にもこのように「生きている展示動物」を「生きた環境（植物）と共に見せる」ことに重点を置くという手法に表れたと考えられる。そして、世界中に動物園が設立され始め

た 20 世紀は、それまでの古いタイプの展示法に基づく動物園と、新しい方法とが同時に存在し、同一の動物園でも斬新な展示区画と伝統的な展示法が残るような区画が混在するという現象が続いている^{*28}。

こうして、動物園における展示法は、ルネッサンス期に一時みられた「それぞれの個体を詳しく観る、観察のためになるべく接近できる」といういわば科学的探求のための方法から、柵や檻を見えなくして、動物のいる風景を全体として味わうような展示（パノラマ展示）へと、人々の自然に対する態度や考え方と相応しながら、その当時の建築技術や風景デザインを表現する技術の発達度合いに応じて変化してきた。そして、実際には動物を囚われの身に置きながら、人々がおこすであろう視覚的錯覚を利用し、なるべく豊かな自然環境の中に動物たちが暮らしているように見せるという手法が含まれている。何かを「展示する」とは、主として視覚刺激を用いた意図伝達であることを考えると、動物園におけるこれらの展示手法の発展が、ある種の錯覚すなわち、「囚われの身」である生き物たちを「囚われの身には見えない」ように工夫して、観覧者の「一方的に見る行為」の罪悪感を少なくするという意図がそこに含まれていると筆者は捉える。

これらの手法の採用には、Seidensticker and Doherty（1996）が言うように、一方で自然と切り離された都会の人々に自分が何たるかを思い出させる役割を動物園が持っており、その役割を果たそうとした動物園自身の努力と、他方、とくに第二次世界大戦後の「自然保護」という思想の広まりや、そうした活動に対する賛同者や支援者が増加してきたことと密接に関連している^{*29}。つまり、都会の人々が動物園という特殊な施設に求めるものが、自然を収奪しつつ暮らす存在でありながら、それでも自然の一員として何とか折り合いをつけていきたいという、人々の願いと結びついているということなのである。

総じて言えば、「為政者の権力誇示」という展示意図に始まった動物園は、「動物それ自体を科学の対象として見せる」という目的、そして、現代の「野生動物をその環境の中に置いて考えることのできるような、そして見るからに監禁されているような印象を与えないような、視覚的錯覚を用いて、自然と切り離された人々にもういちど自然の何たるかを思い起こさせる」という展示の意図へと変化をたどった。それが、展示技術の開発や動物と環境の関係についての科学（生態学など）の

発展、そして飼育されているその個体への福祉的観点とあいまって、以下に述べるような展示法改革の最近の動きに結びついているのである。

2-2 最近の展示改革の方向

1) 行動学的展示のアイデア

動物園の行動学的展示には、大きく分けて2つの潮流が関連すると筆者は捉える。ひとつは、欧米の実験動物や産業家畜の飼育環境を整えて、なるべく動物の福祉を考慮した動物の扱いや飼育方法、実験方法を考えるべきであるという、「実験動物等の個体福祉」の運動の流れに基づいている。

この動物個体の福祉への関心は、大まかに言うと、生体解剖や実験動物の「痛み」廃絶や、家畜動物の扱いにみられる非人道性への摘発を主張した、19世紀後半からの動物愛護の運動にその端を発している(ターナー, 1994: 第6章参照)。ターナーによれば、この運動は、当初は「人間が非人道的であってはならず、とりわけ、医学などに携わる高潔な人々が、動物に対して平気で痛みを起こさせることは、あってはならない。そういうことができるのは野蛮人であるから」という考えからおきた。この「痛み」にたいするおそれが及ぶ範囲は、自分自身の痛みのみならず、他人におきる苦痛にも及び、それを嫌悪するという現代に特有の傾向が、19世紀ヨーロッパにうまれた。

やがて、一般の人でさえも、多くの動物は、人間が持つ「怖れ」「喜び」「絶望」などに似た感情を持ち合わせていることに気づいてきた。イギリスの動物行動学者ドーキンス(1986)は、以下のように指摘している。

われわれが他人の楽しみ、苦痛、苦しみ、幸福の経験を理解することができるように、同様な方法で、(略)彼らの(動物たちの、という意味: 筆者註)感覚を理解する手がかりがある。(略)(動物の苦しみとは)広範囲に渡る極度に不快な主観的状态のひとつを経験することであり、(略)それを知るには、自分自身の感覚を動員することも

一つの方法だ。

動物行動学の発展は、観察可能な行動という事実を手がかりに、鳥類や哺乳類の感情の問題を扱うことを可能にした。ドーキンスは、そこに、動物を見ているその人自身が自分の感覚を動員して彼らの内的状況を探ることを、ひとつの方法として提唱しているのである。どのような心的状況かを思い測る・想像するために自分の感覚を使えるということは、もちろん、人間と他の動物との類縁関係を認めれば当然であろう。

とくに、哺乳類の中でも類縁関係が明らかな類人猿に対しては、この傾向はより強まる。チンパンジーの研究では第一人者のグドール(1999 : p.363-371)も、感情の上でのチンパンジーと人間との類似性連続性を指摘している。

20世紀は多くの類人猿を使った実験(医学実験:たとえば、ポリオワクチンの開発にはチンパンジーがたくさん使用された)がなされてきたが、類人猿に対する動物福祉の観点からの飼育環境整備は、現在、どんな実験目的であっても必要不可欠とされてきている。国により、飼育環境基準や実験手続きの人道的マニュアル化は異なるが、生体を用いざるを得ない実験動物に際しての倫理的基準は高められている。また、動物の福祉への関心は、家畜の飼育環境に対しても、そして、80年代に入ってから、次に述べるように、動物園での飼育環境整備の動きにも影響を及ぼした。

もうひとつの潮流は、前者とも関連するが、野生動物本来の行動目録の再現を目的とした、「動物園動物の飼育展示環境のエンリッチメント^{*30}」の運動と実践の流れである。この個体の飼育環境を福祉的観点から考え直していこうという見方が、動物園動物に及ぶ例のひとつは、英国の動物福祉大学連合(University Federation of Animal Welfare) (略称はUFAW)の運動にみることができる。この組織では、動物園動物の飼育環境や展示法がその動物に適しているかどうかという観点から、英国内の各動物園をチェックしたり、改善点を提言したり、あるいは、よりよい動物展示を表彰して励ます活動を続けている。重要なのは、実験動物や家畜・ペットの飼育環境への提言をそのまま動物園にあてはめているのではないということだ。基本的に、「人に見せる」という展示と動物の福祉とは本質的に矛盾をはらんでいるという立場である。それを認めた上で、その展示個体の生活の質のレベルをあげて

いくための提言と支援を行なっている。1926年にロンドンの動物福祉協会大学

(University of London Animal Welfare Society) によって設立された当連盟は、当初、野生動物の畏れを廃止するよう呼びかけたり、人道的な動物安楽死の方法について提言をするという活動を行い、1946年には当連盟のイニシアティブで初めてのイギリス自然遺産に関する会議が持たれた。1981年には動物園の展示や飼育法に関する調査を行い、動物園との関わりを深めていく。今日では、動物園動物の福祉賞 (Zoo animal welfare award) を設けて、飼育環境と展示の改善を励ましている。この賞を受賞することは、その動物園の名誉となっている。この流れは、欧米動物園における「動物行動学的展示」すなわち、その動物本来の行動が誘発されるようなしくみを飼育展示環境に整えるという展示手法に応用され、具体的には、「フィーディング (給餌) 装置」^{*31}や「遊び道具」^{*32}などを施すことにより、採餌行動や探索行動の誘発がなされるような工夫がされた。

これらの工夫のはじまりは、Markowits (1982) の「behaviours engineering (行動エンジニアリング)」と当初呼ばれた、食肉類の捕食行動誘発のための装置の工夫^{*33}にみられた。以後、さまざまな種類の動物園展示動物に対してこれらの工夫が取り組まれていった。この「エンジニアリング」には、人間の側が飼育動物に対して行動発現を管理的に行うという意味に受けとめられやすいため、「行動エンリッチメント」と呼び変えられ、やがて、「飼育展示環境を豊かに整える」という意味で「環境エンリッチメント」とも呼ばれるようになっていった。展示する側の意識が、動物そのものを見せるだけでなく、いかにその動物らしい行動がとれるような飼育環境を整備するかに心を砕くようになったのである。すなわち、「生きた標本」の展示ではなく、「その動物がその動物らしく生活していること」を展示するという意識への変化である。

また、動物行動を研究する研究者の立場からも、エンリッチメントの試みは歓迎された。野生動物の野外での行動が知られるにつれ、飼育下の野生動物の行動が本来の行動と違うことがますます明らかになり、飼育下行動研究の目的のひとつが、野生復帰を果たすためのトレーニングである場合にはとくに、導入が奨められた(たとえばGibbons, Wyres, Waters and Menzel, 1994)^{*34}。

この意識は類人猿展示に強く影響した。樹上生活者であるはずのチンパンジーやオランウータンが、登ったりブラキエーションする^{*35}ものがない環境で展示されて

いたり、単純な檻で、巣づくりの素材がなかったり、退屈のあげく、自障行為（毛を抜いてしまう・自分の体を傷つける）などをしてしまうことに対し、隠れ場を用意したり登れる工夫、ベッドのための自然素材、ゆるやかな水の流れなどを展示環境に整えるというものである。中には、太いロープを縦横に張り巡らして、十分な運動ができるようにしたり、高いところから眺め渡らせるようなプラットフォーム、巣を作る高い場所に、大きなかごを設置するなど、行動特性を考えた「飼育環境エンリッチメント」が次々と類人猿展示にみられるようになった^{*36}。

同時に、展示動物に即して整えられた飼育環境を、その使われている素材や場所の状況を「自然的な (naturalistic) 環境」と呼ぶ場合もある。その場合は、具体的に飼育環境に整えられた装置や道具などの「もの」自体に、人工物をさけるという意味と、全体としての雰囲気「自然的」な感じを与えるという意味のふたつが含まれる。とくに、後者の「自然な感じ」は、もちろん見る側の人間にとっての印象のことであるが、このことは、次の「ランドスケープイマージョン法」（来園者を景觀に浸しこむ展示法）に深く関連する。

2) 精巧に作られた、生息地再現展示（ランドスケープイマージョン）のアイデア

もうひとつは、ランドスケープ・イマージョン(Landscape Immersion)展示と呼ばれる、現地の環境を視覚的に擬似した展示の中に、動物を配置するというアイデアに基づく展示法である^{*37}。これは、その土地の典型的な植物層なども正確に模写して、人工物・自然物どちらも用いながら再現するというものである。

この展示法は主に米国で開発され、より大がかりな「来園者体験型展示」として発展している。従来の、檻やモート（空堀）で隔てられた「向こう側」の動物を見るのではなく、なるべく生息環境を再現し、来館者をその環境が取り囲み、生息地に自ら入り込んだような印象を持たせるというのがその目的である。

これは、その土地の典型的な植物層なども正確に模写して、それまでの「自然的な展示」(naturalistic Exhibit)で培われた、擬似自然の模写技術（たとえばファイバークラスや粘土でそのものらしい展示物をつくる）をベースとし、一種の大がかりなジオラマ展示を生きている動物展示に用いたような展示法である。これらは、まさ

に職人芸の域に達するものも多く、こうした展示デザイナーや職人の腕の見せ所ともなっている^{*38}。このコンセプトに基づく展示改革の提唱者として、米国の動物園展示デザイナーのCoe,J.をあげることができる^{*39}。

Coeは、来園者研究の論文集に類人猿展示とアフリカ園の子どもたちの受けとめ方についての調査結果を寄稿している^{*40}が、そこでの方法は、6～7歳の子どもたちに、動物園訪問後数ヶ月あるいは約1年後に、印象に残った動物の絵を描いてもらうというものであった。彼は、そこに描かれた動物たちのほとんどが、展示場の環境要素とともに描かれていることに気づいた。たとえば、キリンは、実際には木々のあるところには立っていなかったにもかかわらず、同じ展示内の木々とキリンとを結びつけてひとつの絵の中に表現した。また、オランウータンは人工的な鉄棒やタイヤににぶら下がり、こちら（来園者側）を見ている。その哀しげな顔は、コンクリートの人工的な環境がオランウータンにとって不幸であるということを感じ取ったからだろうとCoeは述べている。Coeは、子ども達が動物と展示環境とを結びつけてよく記憶できること、だから、展示が自然な感じ(naturalistic)でしつらえられるべきだと述べている。そして、動物展示デザインに現地の自然環境の再現を取り入れることを提唱するのである。

しかしながら、イマージョンということばには、見る人々に擬似的な体験を施すという意味がある。人々に、「まるで」本物の熱帯植物がそこにあるように感じさせ、「まるで」今、スクールが通り過ぎたあとの森の輝きを見ているかのように「錯覚」をおこさせるのである。生態学的な写実主義を動物園展示に持ち込むには、この「錯覚」についての正当な評価を下しておく必要がある。

というのも、動物園における動物展示の歴史を振り返り、たとえば1907年のハーゲンバックのパノラマ展示の試みを思い起こせばわかるように、見る人々の「視覚上の錯覚」を期待し、それを利用するということは、モートの存在をいかに隠しながら全体として複数種の動物たちの群れをそれらしく見せるかという展示法にすでに始まっていたからである。

筆者は、「柵を見えなくしてまるで動物たちが一緒に暮らしているかのような錯覚を起こさせる」ときの錯覚と、「そこに入り込んだような」気分させる錯覚が、そもそも来園者の擬似的体験においてどのような役割の違いを演じるの

かを重視すべきと考える。錯覚を用いることの「正当な評価」とは、その役割について深く知ることである。前者はあくまで展示を見る側は文字通り「観覧者」であり、後者は見る側が動物と共にあるような感覚を持つように誘うという点で、展示に参加することを期待している。それゆえ、後者の「錯覚」は、来園者が自分の「見ている」動物の生息環境に身を置けるための視覚的情報を積極的に動員し、その情報を再構成しておきることなのだと考える。その生息環境に生きる動物の身や気分になれるような錯覚とは、眺める「自分」を思わず忘れてしまう、という感覚にまで発展したときに、成功する錯覚なのだと考えられる。

しかし、眺める自分とその環境にいる動物の身になる自分とを「自覚」できるのは、大人に限られるのではないだろうか。子どもが想像できるのは、豊富な視覚情報（たとえば、背の高い茂みや垂れ下がる蔓、身を隠せるくぼみや岩影、高い木）を手がかりに、動物の身に自分を置いてみることに限られるだろう。そして、子どもにとっては、それらは「錯覚」ではなく、生きている動物が確かにそこにいる現実の世界である。その意味で、野生動物が本来生息する環境を子どもに想像させ理解させることは、この擬似自然の空間で得た情報だけでは不足するだろう。なぜ、そのような環境の諸要素をその動物たちが必要とするのかについての情報も、あわせて必要になると筆者は考える。

動物の生息地環境を再現した中に動物を展示するのは、あくまで、ある自然の断面を忠実に再現した「環境」に動物を置き、見る側のいわば「自覚的錯覚」によって、そうした環境下に自らもいるような気分させるということが目的なのである。展示を見る人々は、「錯覚」であることは自覚しつつも、動物の生息環境を想像することを期待される。野生の生息環境の想像を視覚的に助けること、それがランドスケープ・イマージョン法の目標でもあるのだ。

3) 実際の展示改革

この2つの大きな展示法の考え方（エンリッチメントとイマージョン法）は、それまでのパノラマ展示や地理学的展示、あるいは、温室として整備されたドームや

建物の中に動物を飼育展示するという「建物型」展示をそっくり置き換えるということではなく、実際には、新しい展示計画としてその動物園の数年に渡る改築計画の過程で採用されることが多かった。なぜなら、多くの場合、動物園の展示改革には巨額の資金が必要であり、内装に少し手を加える・展示物を取り替えるというような「展示替え」ではすまないからである。

そして、欧米では、既存の動物園が新しい試みとしてこうした展示コンセプトを採用する際に、専門のデザイナーと建築設計のチームがその都度つくられることとなった。つまり、生息環境を忠実に再現したところに動物を展示するためには、植物や地質の専門家の知恵が必要であり、また、来園者にその環境を感じてもらうという点では、その展示の規模が大がかりであるが故の、来園者の立場の考慮（見やすさ、期待する体験をおこすためのパネルや装置）が必要不可欠であった。

他方、行動学的展示では、野生下のその動物の生活と行動の特徴をよく知り、彼らがどのように環境要素を生活の中に生かしているのか、ひとつひとつの行動目録を作り上げるとともに、その行動の社会的意味や個体維持上の意味を明らかにしていくような野外調査が必要である。それまでは、きれいに磨き上げたタイルやコンクリートに、餌場を用意し、せいぜい隠れ家と床材や止まり木に気を遣い、来園者の目に映る壁にそれらしく絵を描くこと、有蹄類であれば、屋外の展示場内に水場と餌場を確保する、などが一般的だったのである。もちろん、体をこすりつけるものやマーキングのための丸太、飼育係の工夫による遊び道具が用いられたことも多かったが、その類は飼育個体の退屈さをまぎらわせるという、個別の飼育環境改善というものであった。だが、行動学的展示では、動物福祉的観点にくわえて、野生の行動に同等の行動を再現するという強い目的意識が働いている。何らかの行動がその種本来の行動であるなら、それが来園者に見られる頻度を高め、その行動の意味が見ている人にも理解してもらえるような工夫をすることも、展示の意図として働いたのである。

もちろん、両展示法の改革路線は、全く無関係に発展したわけではない。しかし、前者はどちらかというと、優れたジオラマづくりのようないわば芸術的・職人的な手腕を要求した。一方、後者は、動物の立場をより考慮しての野生下に近い行動再現のため、行動が誘発されやすいデザインを考え出せるような、その動物の生態をよく知った専門家の知恵が必要とされた。さらに、小規模ではあっても、与えられ

た飼育環境の改善や小道具の発明も、展示の改善として、担当飼育係の技能と知識が必要とされた。

両者の交わる場所は、たとえばランドスケープ・イマージョン展示の中にさまざまな細工を施して、いろいろな行動が誘発されるように、行動学的展示の要素を取り入れることであつたり、あるいは、行動学的展示全体に、生息地の環境をイメージさせる要素を取り入れるなどであった。

いずれにしても、こうした展示コンセプトの変化は、ひとつには、来園者の立場をより考慮して、動物の生息環境を見せたいということ、もうひとつには、野生下での行動と飼育展示下での行動を結びつけて、その動物本来の能力や特徴を考える機会を動物園が用意すべきであるという考えによるものと考えられる。どちらにしても、コンセプトとしては、野生動物の「本来の姿」をイメージさせるに足る動物展示ということである。

実際、80年代初頭にランドスケープ・イマージョンのコンセプトを提示した、Coe(1998)は、97年にロサンゼルス動物園のチンパンジー展示を例にあげて次のように述べている。

チンパンジーの担当者は、動物にとって満足のいく状態を最優先事項にしたいと提案した。(略)観客に、動物の活動性を豊かにすることが最重要であることと、与えられた環境を巧みに操作するチンパンジーたちの創造性と器用さを理解してもらえるようにした。動物園側は、チンパンジーをあたかも彼らの故郷である東アフリカの野生の群れのように見せたいと願いつつ、その一方で、自然界にはあり得ないようなエンリッチメントのしかけを使う、という柔軟性を示したのである。(略)このように、生息地の雰囲気を漂わせたディスプレイの持つ、見る者の感情を動かす力(略)を含めた、重要な感情に訴える生態学メッセージが、効果的なエンリッチメントプログラムを前進させるために必要とする柔軟性と合体して、印象的で興味をそそる背景の中に込められている。

つまり、イマージョン展示は、いわば展示動物の生活の場に来園者を誘い込む「舞台」としての役割を持つということであり、そこに実際に生活する動物自身の行動

学的な要求をまず満たすことによって、来園者の感情に訴え野生動物への理解を迫ることができるという立場が表明されている。舞台としての展示場の構成要素のひとつに、それぞれの動物の行動学的要求を満たすための工夫された装置を配置するということである。

この立場は重要である。イマージョン展示が文字通り「生息地を忠実に再現して、それを見る人々があたかもその景観・環境の中に入り込んだような錯覚」であるだけなら、それは錯覚であるが故に「舞台を外側から眺めている自分」を意識せざるを得ない。だから、再現が見事であればあるほど、その技術に驚嘆するにすぎない。

「よくできた偽物」である。しかし、そこに実際に生活する動物自身の立場や気持ちを理解し、そのよくできた舞台を現実の生活に利用している動物の存在を注目してもらうためには、動物の環境要求（環境のどのような要素を利用するのかという要求・実際の利用のしかた）を知ることが必要となるだろう。つまり、展示されている動物の要求が、具体的にその展示環境において満たされているという実感こそが、舞台としての「精巧に再現された景観」を見る意味を作り出せるのである。

以上のような展示法の流れを概観し、筆者は、動物園展示法としての生息地再現は、その展示環境の要素を使った実際の行動の再現と関連づけて、来園者自身が生息地に対する理解を深めることにおいて意味があると考え。それを支えるのがそれぞれの動物種の行動様式の研究に基づく環境エンリッチメントの要素を含んだ行動学的展示なのであると考える。

こうして、紀元前にさかのぼることができる動物園は、「珍しい動物」を所有しそれを見せることによって、動物たちを人々の支配の道具として使う、という展示意図から始まり、近代には「動物を科学の対象として見る」ための場として動物展示は機能した。そして、今日の動物園の展示意図は、明らかに、飼育されている「その動物」の福祉を考慮し、なおかつ「野生」のイメージをもたらしような、来園者の「動物の見方」そのものを変えて野生動物というものへの理解を促すという方向に変化している。人間と野生動物の関係を将来に渡って考え、具体的に構築していくという課題意識と責任を、少なくとも動物展示をする側は持っているのである。

今日では、動物園における動物展示とは、野生動物の本来の生息地における保護活動にも関連したものとして位置づけられ始めている（Norton, Huchins, Stevens and Maple, 1995）^{*41}。つまり、サンプルとしての「種」ではなく、野生とつながり

を持った「個体」として福祉の観点を展示動物に対して持ち、その立場から展示法を決定されていくべきだということである。個体の福祉を十分に考えるということは、それが展示法や飼育法に反映されて初めて実現できるとする。

具体的には、次のように指摘されている。

展示のデザインは、その動物の寝室と展示場両方を含む施設全体について考えられるべきである。種特異性を考慮し、施工主は動物自身であるという立場で。展示動物自身が持つ行動特性が発揮できる飼育環境を持ち、多種の飼育と展示であれば、それぞれの種がストレスなく過ごせる工夫が必要である（たとえば肉食獣と獲物となる種が近くにいてはならない）。また、すべての展示デザインは教育的観点からも決定されるべきである。多種飼育を例にとると、それが多少はそれぞれの種にストレスを与えているにしても、教育的観点からそれが必要だとされれば、そちらが優先されてもよい（Norton et al., 1995, 前出：p.320）。

この主張によると、動物園では展示法の選択において人々の教育を優先するというミッションが貫かれているが、そこでいう「教育」とは何だろうか？

人々が、人工的環境下であることを知りつつも、動物園で野生動物を見、野生を想像し、自らの立場と責任を少しでも自覚できるとすれば、「教育」は成立しているのだろうか？「教育の成立」とは、上述した展示法の2つの改革の流れとどう関連しているのだろうか？

この疑問は、来園者が、実際に動物展示というものをどう利用し、野生動物への理解がどのような契機において進むと言えるのかを検証していく試みを通じて、解決されていくものに違いない。

4) 解説の諸要素の改革

動物園の展示の中で、「解説」の要素はいわゆる看板類（分類や生息地などの書かれた種名板・現地の生息状況や飼育情報を掲載した解説板などを含む総称――以下では、この看板類を「サイン（少ない情報量で展示動物を解説したもの）」「ラ

ベル（種名や学名・分類など）」「解説板（写真や絵を使い、サインより多い情報量で展示動物もしくは展示を解説したもの）」に分けて記述する場合がある）に含まれることが一般的である。

この「看板類の工夫」は、博物館来館者研究においても長い間調査がなされてきたテーマである。たとえば、**Borun M. and Miller (1980)**は、1930年代にはバッファロー博物館で、ロビンソンによるラベル^{*42}の読まれる割合についての来館者調査がすでに行われていたことを紹介している。すでにこの当時、展示解説ラベルの読まれ方が、博物館側の関心事のひとつであったことがわかる。その結果は「10人に1人の割合でしか展示物解説のラベルを読まず、10枚のうち1枚程度しか読まない」というものであったという。しかし著者らは、そもそも来館者のさまざまな「自分にとって有効な情報の選択」という行動傾向をポジティブにとらえて、展示解説要素の効果について検討すべきだとしている。つまり、読む読まないは来館者の主体性のあらわれだというのである。そして、フランクリン科学館での来館者行動調査から、2～3時間の滞在中に平均して68%の展示解説ラベルが読まれたと報告しており、解説の長さや内容・構成について、来館者の利用状況やコメントをもらって継続的に調査していくことが、よいラベルづくりに欠かせないという主張をしている。もちろん、動物園においてもそれは例外ではない。

動物園内における展示動物についての解説は、専門の解説者によるガイドと解説板などのサインによるものと大きく分かれる。前者には、動物の専門家に限らず、ドーセントやボランティア解説員^{*43}なども含まれ、サインには、ビデオや携帯端末による解説など、視聴覚機器による解説も含まれる。

最近の動物展示改革では、これらのうち後者の看板類・サイン類の内容とデザインの改革も展示改革の一部として行われている。あるいはまた、展示そのものの建て直しが多額の費用を要するのに比べ、サイン類は手直し程度で行えたり、つけ足す程度ですむこともあり、動物展示自体を変えることなく、来園者に伝える内容を洗練させることも行われてきている。たとえば、バンクーバー水族館の **McIntosh (1996)**は、動物展示の前に、その魚ならではの飼育情報（たとえば、「今日は〇〇の赤ちゃんが生まれました。いったい誰が両親かわかるかな？ この魚は

自分の赤ちゃんを食べないのかな？ 運が良ければ口に含んだ赤ちゃんが安全な場所で口からでてくるのがわかります」など）を掲げる試みが来園者の興味を引いたことを紹介している。そこで興味深いのは、ある親子連れに、「3歳の息子がそれぞれの水槽を3秒ほどで渡り歩くので、何か私にでも息子にお話ししてあげられることがあると、じっくり一緒にいられていいのですが」と言われたことにヒントを得て、そのときの魚たちの状況を大人が子どもに話してあげられるような内容を含んだ看板を用意したという点である。

また、1977年のシカゴ水族館におけるサイン類の見直し作業では、それまでの解説ラベルが扱う文字情報が、その「展示物」の分類上の位置や分布が中心であったが、来館者が「その展示されている生き物がいったい何なのか」を知りたがっていることに注目して、「どういう生き物なのか」をコンパクトに表現したラベルをつくった（Serrell, 1979）。

同じくシカゴのブルックフィールド動物園では、それまで信じられてきた「来園者はほとんどラベルを読まない」ということはなく、動物についてもっと知りたがっていると感じて、それまでの「名前と学名、わずかばかりの説明」のラベルから、「来園者への問いかけを含むものや人間の体との比較情報を含んだ」ラベルを新作して、旧ラベルとの利用のされ方の比較を行った。それによると、新ラベルを設置した展示では、展示前に滞在する時間が旧ラベルの時よりも増加し、ラベルを読む人も増加したという調査結果を80年に公表している（Serrell, 1980）^{*44}。

このように、来園者の行動や要望を注意深く検討して、数多くの動物園がサイン類の改善に取り組んできている。

また、最近の動物園の例では、ジャージー動物園の調査結果が示すように、動物にとって優れた飼育環境が整った動物展示と同時に、サイン類や他の解説機能がうまく働くこともメッセージを届ける上で大事であると言われ始めている。具体的には、「解説板で使われる絵を、イラストと写真で比べてみると、人々がその前に立って読む時間は、写真を使ったものよりもイラストを施してある方が長かった。これは、来園者の多くが小さな子どもを伴う場合が多く、子どもたちにイラストの方が写真よりも好まれたためと考えられる。他の調査では、写真を使ったりヘッドラインを使ったグラフィックの手法を取り入れることが、サイン類では良しとされて

いるが、今回の比較では、写真使用ではよい結果が得られなかった」というのであった（Price, Eluned, Esson and Feistner 1999）。当調査が行われたジャージー動物園のオランウータン展示は、最近ではギボン（シロテテナガザル）との多種展示（複数の種類の動物を同じ展示において飼育し展示することを意味し、それぞれの種の生活の要求を満たしながらうまく同居させていくことは）を試みており、世界でも有数の優れた類人猿展示である。その展示の中の、オリエンテーションハウスは、解説看板が数多く設置されており、動物のための展示施設として優れているばかりか、解説機能にも力を入れている。試行錯誤を繰り返しながら、より優れた解説板を開発しようとする姿勢が伺われる。こうした調査を継続的に行い、展示とサイン類の相補的な関係が研究されていくことが、おそらく動物園における「解説機能」の充実という目標に近づく一歩であると言えるだろう。

野生動物の保護と繁殖について常に世界の最先端に行くジャージー動物園では、2000年に「The First Impression」という、動物展示と解説機能を同時に備えた展示館を作った。屋内と屋外で同時に動物を観察することができにようにし、館内では映像とパネルによって、ジャージー動物園がめざしていることや役割を知らせるようにしてある。また、そこでみられる動物の行動解説もパネルによってできるようになっており、全体としてジャージー動物園が取り組んでいる事柄への理解を求める展示となっている。こうした、動物展示と、動物園の将来や野生動物の保護について来園者に考えてもらうための解説機能を同時に併せもつような展示施設は、今後より多く採用されるものと考えられる。

日本でも、展示動物の解説機能の充実については関心が高い動物園が多く、数多くの実践例がある。たとえば、広島市の安佐動物公園では、動物園職員の手作りの看板が園内のあちこちにある（茶村, 1995）。クイズ形式の看板もあり、ふたをめくると絵で答えが示されるなど、小さな子どもでもわかるようになっている。ラベルによる解説機能を重視して、その場での展示動物の状況だけでは伝えきれない情報を飼育担当者の手作りラベルによって補うという方向は、今後の解説機能充実に影響を与えていくと考えられる^{*45}。

また、解説内容に野生生息地の状況や保全活動の紹介などを含めることも実践されてきており、単に行動や分類を説明する「どういう動物か」だけでなく、人間とその動物との関係（たとえば密猟や野生動物利用）あるいは生息地状況（たとえば

熱帯雨林の開発や内戦による生息地破壊の現状など)を含む多分野に及ぶ総合的な解説機能を含めることもめざされている。

飼育個体の「個体情報」や「飼育情報」に類する看板類と、その種が暮らす「自然」や「人間との関係」に言及した看板類は、どちらも展示動物を通じて自然や野生動物への理解をうながすという目的に照らして必要な情報である。こうした看板類の果たす役割を、正しく評価した動物展示の方法が考えられるべきであろう。

2-3 日本の類人猿展示への影響

さて、展示動物のエンリッチメントとイメージ展示の2つの流れ、そして解説機能の充実というコンセプトは、現在の日本の動物園展示のあり方にも多大な影響を与えてきており^{*46}、最近の大規模な類人猿展示改革はその一例だと言える。1996年の上野動物園における「ゴリラとトラの森」、2000年の多摩動物公園における「チンパンジー村」はその代表のひとつである。

これらの展示改革の大きな目的は、前者ではゴリラやトラのような、絶滅に瀕した野生動物の代表的な種が、本来どのような環境においてどのような生活を営む動物なのかを知ってもらうということ、現在の危機的な状況を多くの人々に知ってもらうというものであった。それまでのゴリラの展示は、深いモートに仕切られた柵ごしに、ゴリラを見るというもので、今でも多くの動物園の類人猿展示にみられる展示法である。この展示法への切り替えと同時に、全国の動物園の協力を得て、繁殖を試みるために複数のメスのゴリラが集められた。そのため、常に、複数のゴリラを展示場に見ることができるようになった。

後者では、チンパンジーの持つ本来の運動能力や知的能力、社会関係をよく知ってもらうというものであり、より多くの解説機能を備えた「屋内展示館」も小規模ながら併設するという特徴を持つ。2000年3月末に新展示になる前にも、これらのチンパンジーの道具使いを見られる「UFOキャッチャー」や「人工アリ塚」などのフィーディング装置は展示場内に設置されており、実際の道具使いの解説や、道具のサンプルなども展示柵の前に置かれていた。したがって、この新展示が旧展示と異なるのは、屋内展示館を作ってそこに解説機能を集中させたことと、15メートルにもなる高い数本のポールと張り巡らされたロープなど、チンパンジーの運動機能

の高さを示すような行動学的な展示の工夫である。この多摩動物公園のチンパンジー展示改革と前後して、全国的にもいくつかのチンパンジー展示の改革の計画が進んだ。それらも、チンパンジーの知的行動や運動能力に沿って工夫された飼育環境に整備と、来館者の立場を考えた展示工夫がなされている^{*47}。

2-4 類人猿への来園者の興味の高さ

また、来園者自身の興味も、類人猿に対してはたいへんに高い。

高橋ら（1998）は、高校生の動物園訪問における感想文の分析から、彼らの類人猿に対する興味や関心の高さを指摘している。サル類特に類人猿に対する興味は、年齢を問わず高いと思われる。これは、欧米での調査結果^{*48}とも共通しており、チンパンジーは人気動物として高いステータスを保っている。そもそも、類人猿に対する興味や関心は、私たち「ヒト」という動物を知りたいという欲求とも深く関連すると考えられる^{*49}。一般の来園者が高い興味を示すのは、ヒトとの形態的類似性それ自体だけでなく、見ている人自身がそこに動物としてのヒトをかいま見る瞬間があるからだと思われる。

同時に、類人猿は私たちの遠い祖先と共通の祖先を持つ動物であるが、生息環境の悪化、しかも人為的な環境変化がもたらした生息環境の急激な変化により、21世紀に生き延びることができるかどうかの瀬戸際にいる。つまり、絶滅の危機に瀕した野生動物の象徴的存在でもある。

来園者自身の多くが年齢にかかわらず高い興味を持ち、かつ、絶滅の危機に瀕している動物の代表としての類人猿の展示を来館者研究の対象とすることは、野生動物との共存を考える入口としても、大きな意義があると筆者は考える。

以上のような、①絶滅に瀕した野生動物としての象徴性に富み、②人類との共通の祖先を持つという「近さ」、さらにそのこととも関連すると思われる、③類人猿への「興味関心の高さ」、そして、④最近の明確な展示意図に基づいて、多くの工夫が凝らされた「新しい展示手法が施された」という理由が、調査対象として、類人猿展示をとりあげた根拠である。

第3章 家族での学び

本研究では、2章に示したように、類人猿展示を調査地とした。本章では、対象となる来園者層を「幼児や学童を含む家族連れ」においたその根拠を述べる。

動物園は家族連れ来園者層が多く、日常的に、大人が動物展示を見ながら子どもに何事かを教えたり、子どもがさまざまな質問を一緒にいる大人にしている場面は少なくない。学習目的で来園する学校集団ではなく、家族連れであっても、楽しみながらあれこれ動物について解説や質問をしあったり、子どもが動物に対する働きかけのようすを見て、大人同士が語り合う場面も多い。

筆者自身は、子ども同士、子どもと大人（多くは親）、子どもと動物園スタッフ間のやりとりを観察する機会に恵まれており、動物を見るという共通体験が、両者の話題を拡げたり、互いのこれまでの経験や知識を交換している場面によく出会う（千葉市動物公園協会, 1994; Namiki, 1996; 並木, 1998a; 並木, 1999）^{*50}。そのような場面に散りばめられた数多くの学びの諸相はどのように捉えることが可能だろうか。

1節 幼児を含む子どもへの関心

筆者の、動物園における幼児を含む来園者の滞在のようすや、彼らが求めるもの

についての調査の動機は、「動物園という非日常的な環境で、生きている動物たちを『見る』あるいは『接触する』ということは、当の本人を含む社会的な諸関係（人間関係）のなかで、どのように展開していくのか」への興味に結びついている。

たとえば、幼児の態度や発言に対して、周囲の大人（多くは親や祖父母であるが）が、ときには励まし、うなずき、さまざまな支援を与えている場面があると同時に、何気なくかけていることばに、大人の価値観や動物の見方が如実に出ていたり、子どもの興味に正しく応じてはいないような場面にも出会う。大人からのことばや態度をとおして、子どもは自分自身の動物観すなわち、動物とはどんな存在なのかの認識がつくりあげられていくものである。もちろん、大人の動物に対する「価値観」も、長い歴史の中で培われ、その時代の社会に共通した動物観や生命観が生み出されており、時代を経て創り上げられた動物の見方が、世代間に実際に受け渡され、それは実際に動物を目の前にして交わされる大人と子どものことばや態度のやりとりのありように、具体的に表れる。

しかしながら、おそらく大人ほどは動物との接触を経験していないはずの幼児の行動や言動の中に、筆者はきらめきとでもいうか、何か原初的な「動物と人間のかかわり合い」や関係の原点をみるような印象を、しばしば持つ。接近し、動物に呼びかけ、挨拶をし、可能なら触れたり軽くたいたりする。幼児が見せる生き物との関わり方の自由さや素直な表現のしかたは、あらかじめ大人のような「観」にとらわれないからこそ、たいへんに興味深い。その子どもの行動やことばがけの具体的な特徴に、自分にはない感じ方を、大人がに見て取ることもあるだろう。その瞬間に、子どもの内面に触れたように感じて、その子どもに対する理解が深まることもあるに違いない。

筆者は、動物園を舞台に展開する、大人と幼児を含む子どもとのあいだの、具体的なやりとりを把握することにより、動物の見方や興味関心、逆に恐れや拒否などがどう伝えられていく可能性があるのかを知りたいと考えた。

このような、幼児を含む家族連れ来園者のみせるさまざまな行動への日常的関心に基づいて、筆者が来園者研究に着手することは、前項に述べたような「博物館来館者研究の動向」すなわち、家族の成員同士の社会的相互作用を含む学習の諸相をみようとする研究動向とも一致しており、それゆえ、「幼児を含む家族連れ」のやりとりを「学習場面」として分析することに、来館者研究上の意義があると言える。

2 節 本研究における「学習体験の理解」の定義

第1章の来館者研究の流れでも触れたが、博物館における学習体験については、それを把握するためのモデルを Falk and Dierking (1996) が提起した。彼らによれば、本来「博物館体験の理解」とは、博物館の展示によって学習されたことは何か、ということのみにとどまらず、①博物館に行って体験した多くの出来事が、総体としてその来館者たちに何をもたらしたのかを知ること、②それらの結果により、博物館が自身の活動を新たなものにしようとする意志をもって実践することの2点を含んでおり、博物館側にとって実践的な提案であると言える。

本研究の主題である、「家族で展示を一緒に見る体験」の理解と整理は、永年にわたり博物館側が捉えようとしてきた「展示意図伝達」の程度を知ることと、来館者相互の「交わりコミュニケーション」に果たす展示の役割を知ingことを意味している。Falk and Dierking (1996, 前出) が言うように、博物館での体験は、「いっしょに訪れた人々・あるいは博物館側の人々との社会的関係の深まり」としても記憶され、その深まりの中でこそ博物館体験が意味を持つ。

筆者自身も、学習体験とは、本来、その人にとって、学習された事柄が日常生活に具体的に役立ち、根を下ろし、何らかの実践や行動に組み込まれていくことによってこそ意味があると考えます。つまり、ある博物館体験の、その来館者にとっての日常生活への影響や役割を知ることが重要なのである。しかしながら、人々自身にとっての学習体験がどう日常に役立っているのかは、博物館側からの調査にとどまらず、たとえば広く社会学的な観点からの継続的な調査や、それらに基づく総合的学際的な研究が必須となり、何より、これらの調査に主体的に取り組む博物館利用者自身の存在が鍵となるだろう。

したがって、筆者はこの日常生活への影響まで含めるという彼らの観点が重要であるということは認めるが、本論の範囲としては、来館者が特定の展示を見るという体験について、主として来園者相互の発話内容を中心とした「交わりコミュニケーション」の具体的展開を観察し、あるいは来館者への直接のインタビューによって、博物館側として展示利用における来館者理解を進めることとしたい。あくまで、本研究における「来館者理解」とは、「展示のある博物館」を来館者にとっての学

習環境と位置づけ、①具体的なその展示利用の特徴を捉え、あるいは展示に対する意見をj得て展示意図の伝わり具合を知ることと、②そこでの来館者相互のj交わりコミュニケーションの実態を知ることにより、当該展示の持つ役割を来館者の視点から正当に評価すること、その2点すなわち、展示の二重性を分析することである。

こうした調査研究の先に、博物館利用者自身が研究主体として自らの学習体験を語るような研究も意義を持つに違いない。

以上のような「来館者の学習体験の理解」を含んだ本格的調査・研究はまだ日本では着手され始めたにすぎないが、子ども自身に焦点を当て、子どもたちが家族や一緒にいる大人たちとどのように展示に取り組んだり楽しんでいるのか（あるいはいないのか）を観察するという試みが最近みられるようになった（重盛, 2001）^{*51}。これは、展示の使われ方・博物館の利用のしかたを、利用者である子どもの目線から評価するという試みである。つまり、学びの諸相を拾い上げて展示の役割を考察するということである。

しかし、残念ながら動物園での、幼児や年少の子どもを含む来園者を対象とした「家族での学び」については、体系的な研究として公表されたものは日本にはほとんどない^{*52}。そこで、筆者はまず、長い歴史を持つ欧米の来館者研究のうち、「家族連れ来館者」に焦点を当てた研究と、動物園の家族連れ来園者を対象とした研究を概観し、そこから本研究の方法への示唆を得ようとする。

3節 欧米の博物館における「家族での学び」^{*53} 研究概観

博物館で家族連れを対象とした研究がみられ始めたのは、「チルドレンズ・ミュージアム」や、「ディスカバリールーム」、「サイエンスセンター」など子ども向けの学校外学習施設がたくさんつくられた70年代後半以降である。たとえばButler and Sussman (1989)は、「家族連れ」(family groups)が、博物館来園者の多くを占めているにもかかわらず、全米博物館協会の会誌「Museum News」の1950年から1978年の著作タイトルの中に、「家族」ということばがたったひとつしかないこと、しかし、80年代に入ると、にわかに博物館の学習プログラムに、「Museum-Family」の相互関係がとりあげられるようになったことをあげ、「すなわち80年代

以降、展示と来館者、来館者同士の相互関係の重視傾向は、『家族連れにとっての博物館を知ろう』と方向に向かった」と分析した^{*54}。

実際、子どもを対象とした「チルドレンズ・ミュージアム」が合衆国で増加したのは70年代後半であり、『ミュージアム・ディレクトリー』（展示学研究所, 1998）によると、80年代では38館、90年代に入ってから31館と、現在ある施設の3/4が設立されている^{*55}。编者らによると、アメリカでチルドレンズ・ミュージアムが急増した背景には、学校教育の補完や犯罪防止ということもあるが、片親や10代の親の増加など今日的課題の解決に寄与できる施設としての期待がかかっているとされる。この指摘は、「家族」の変貌という現代日本の抱える問題とも共通していると思われる。こうした「子どものための」諸施設や諸機関が、家族関係の新たな創出にほんとうに寄与していくためにこそ、「家族連れにとっての学習環境の整備」「博物館体験を家族の成員相互の学習の観点から見直す」という研究がなされるべきだと筆者は考える。家族相互で起きていることがらを具体的にとらえるとき、そこでの「学習」の諸相は、おそらく当たり前すぎて当人同士には気づかないような、さまざまな非自覚的な学びも含まれるだろう。それは、教授一学習課程における学びの概念にとらわれているからに過ぎない。重要なのは、博物館展示を仲立ちとして成立する、親しい家族相互の目的的コミュニケーションすなわち「交わり」の中に、互いの学習を助け、支援するしくみがどのように機能しているかを、まず探索することなのだと考える。

この家族連れの「学習体験」ということに関連し、Leichter and Larsen(1989)は、次のように指摘している。

アメリカにおける来館者研究が、博物館を訪れる家族連れに焦点を当てたその革新的な役割とは、家族連れをエデュケーターの一員であると位置づけた点である。（抄訳：筆者）

つまり、博物館側からの働きかけによる来館者の変化ということだけでなく、実は、家族連れというグループは、その構成メンバー同士が、博物館という特殊な環境のもとで互いに影響を与えあう関係にあるのだ、という意味である。家族の成員同士が互いに教えあうような相互関係を持ち、その関係が生み出されることが重要

だとされている。

たしかに、共通のテーマで家族が互いに話し合ったり、展示を見るという共通の体験をするということは、よく見られる光景であり、筆者がこれから確かめようとする「交わり」としてのコミュニケーションの具体的な展開の光景でもある。

しかし、これらの現象を、博物館における「Family learning」と名付けて位置づけ、それらを研究対象とするというのは、来館者研究の新しい段階であり、これは、70年代から顕著になったアメリカの家族形態の多様化の現象と無縁ではないと考えられる。ちょうどこのころは、LaVila-Havelin (1989) が指摘するように、アメリカでは博物館の企画する親子参加のワークショップが盛んになった時期でもある。

アメリカのサイエンスセンターの博物館評価者(エヴァリュエーターと呼ばれる)^{*56}であり、長く来館者研究に携わっているBorunら (1995) によると、来館者研究のうち、とくに、家族連れを対象としたものには、大きく分けて2つの方法があるとされる。ひとつは、家族連れの博物館滞在の特徴を把握するもので、主として追跡法や定点からの観察による。もうひとつは、博物館という場における家族の成員それぞれにとっての「学習体験」の特徴を知るというものである。後者は、展示を見ながらの発話や指さし行動のサンプリング、あるいは直接のインタビューやテストによって多面的にとらえる手法を採用している。

さらに、博物館における家族の学習体験についての研究レビューを Borun ら (1995 前出) らが行っており、そこでは、次のような研究分類がなされている。

- 1) 博物館を訪れる家族連れの典型とは何か? という属性に関するもの
- 2) なぜ家族連れは博物館を訪れるのか? という来館動機に関するもの
- 3) 家族連れはどのように博物館で行動するのか? という過ごし方の特徴に関するもの
- 4) 家族連れは博物館でどのように学ぶのか? という学習のしかたの特徴に関するもの
- 5) 学習効果の測定に関するもの。

そして、研究の関心は、主として「異年齢の集団内、異性間における学習プロセスを理解すること」にあるとした。それらの方法の主なものは、家族連れの館内行動観察やインタビュー、テストなどである。ポーランはしかし、観察によって、家族での学びというものを推測することが可能かどうか、という基本的な問題も提示

している。とくに、3)の行動・過ごし方の特性を調べる研究については、そもそも家族連れに来館動機が、互いの交流にあり、展示から直接何かを知ることよりも、互いの情報交換のほうが重要であって、そこに展示からの情報が影響するという傾向があることから、認知的プロセスに、家族連れというグループの成員同士のやりとりが役割を持っていることを調べた研究(たとえば Blud, 1990)を紹介し、観察対象を「やりとり」にしていることを評価している。

これらの研究経過に基づき、結論として、「諸個人の学習課程」ではなく、そのグループ全体としての学習というものを、展示以外からの情報あるいは成員のそれぞれの前知識を含めて知ること、その上で、博物館を訪れたことがどのようにグループ成員に分かたれるのか(sharing)を問題とすべきだと主張している(Borun, et.al., 1995,前出:引用はP.264)。

また、そもそも言語や行動による社会的なやりとりこそ、協力・共同による学習を支える基盤であるとして、ともにコミュニケーションを通じて一緒に学んでいくというこの学習スタイルが学校場面はもちろん、博物館でも確かめられているという主張(Litwak, 1993)もみられる。

家族での学びに関連した調査は、イギリスでも例外ではない。ロンドン国立科学館での家族連れへの来館者調査(Stephenson, 1991)によると、親は博物館を「子どもにとって(他の遊園地などの施設に比べて)楽しくてためになる」と答え、楽しく過ごしている子どもの姿に満足するという傾向が確認されている。イギリスの「ユーライカ!」博物館では「展示室で過ごす時間の81%は、家族や他の来館者とのやりとりにあてられている」ことが確かめられている(コールトン, 1999:引用はp.37)。

4節 幼児を含む「家族での学び」研究概観

幼児がどのように展示を利用しているのか、そこでの一緒にいる大人や年長者との社会的関係はどのような役割を果たしているのか、などについての研究は日本にはまだない。欧米の来館者研究全体を文献から見渡しても、「幼児の行動」に焦点を絞った研究はない。

学習環境としての整備の程度を評価するという目的であれば、おのずと学齢期以降の子どもや青年・大人が対象となってきたし、展示の意図伝達がうまくいっているかどうかという展示評価研究であれば、ターゲットとする来館者からデータを集めることが効率的であるからだと考えられる。

しかしながら、博物館側が家族連れ向けのさまざまな展示や企画をはじめ、子ども博物館や子どものための諸施設が次々と増え、上述の「家族での学び」というとらえ方が始まったことにより、来館者研究の対象として「家族」という単位を意識してとりあげ、異年齢間の情報伝達や学び方を具体的に知る試みが始まると、必然的にそうした調査に「幼児」が含まれることにはなる。

したがって、「幼児を含む家族連れを対象とする」ことには、第一に家族全体に焦点を当てた調査をしていて、家族の成員の各々が博物館をどう利用しているか、具体的展示の利用法はどうか、という調査研究の結果の一部としてそこに幼児が含まれるという場合があり、第二に幼児向けの展示や幼児を対象とした独自のワークショップやプログラムが企画されていたときの、利用調査の場合がある。

幼児は単独で来館することはなく、必ず他の年長者や大人の来館動機があつて、彼らに「ついてくる」場合がほとんどといってよい。また、近くの公園や幼稚園や保育園の保育現場と異なり、幼児にとっては博物館は「なじみのない」空間であり、昨日遊んだ記憶がそこによみがえるというようなことはないといってよい。大人に連れてきてもらって、その大人が見守る中で、初めて見る空間に入って過ごすというのが常である。

そのため、幼児を対象とした先行研究が少ない理由のひとつは、年長者を対象とした来館者調査の方法がそのままでは使えないということもあると考えられる。来館動機を直接聞くようなインタビューはむずかしい。滞在時間を測定するにも、それを決定する要因は、そこににいる他の家族の都合であることも予想される。初めて見たり触れたりする展示では、「なじみのなさ」の影響がまず表れる可能性もある。楽しんでいるかどうかの判断は、観察者の主観が入り込む可能性がある。そしてもっとも難しいのは、ある行動をしている幼児の、その行動の意味が、日常的に接している大人（親・保育者など）以外にはわかりにくいという点がある。たとえば、その幼児が何か口ずさんでいるときは、「熱中している」ときであったり、足をぶらぶらさせ始めたら、それは「飽きちゃった、もういや」というサインだった

りするように、日常的に接している誰かの助けを得て初めてその行動の意味するところがわかる。

したがって、筆者は「博物館」という、幼児にはなじみのない環境で、幼児を含む家族連れを対象とした研究には、次のような方法が有効だと考える。すなわち、一緒にいる家族の成員と幼児との社会的関係が展示のどの要素によって生まれたり変化していくのかを客観的に観察すること、さらに、その家族の他の成員が、対象とした幼児のどのような行動や言動に興味を感じ、その理由について報告をしてもらうのである。これら二つの方法を組み合わせることにより、さまざまな物理的環境（展示）を利用して活動し、さまざまな社会関係（家族の成員間のやりとり）のなかでの、幼児のその博物館体験を理解していくことができると考える。

第4章

家族連れ来園者の動物展示観覧の体験を 理解するための方法

はじめに

筆者の採用する「幼児を含む家族連れ来園者の新しい展示利用体験を理解する」ための方略は、大まかには以下のとおりである。

展示の意図伝達の「効果検証」という目的に対しては、新しい展示法がそれによって伝達したいことに関連した個別インタビューと、発話内容に伝達したいことがらが含まれるかどうかを調査する。

展示法の違いが「交わり」の様相を探索する目的に対しては、発話内容のカテゴリ一別出現の割合による量的比較および、それらの出現の順序性に着眼した分析を行う。

とくに、展示物が「生きている」という展示の特殊性を考えると、「交わり」をもたらす要素には、その動物の行動や表情、体の特徴などが含まれることが予想される。さらに、家族の成員の年齢差も、「交わり」の内容に影響すると予想される。

したがって、具体的方略としては、個別インタビューと発話採集、来園者が見ているときの動物の状況（行動や位置）の観察もあわせて行う。

さらに、家族という異年齢集団を対象としているので、データに成員間の年齢差

が反映すると考え、その影響を考察するための実験を行う。

最後に、来園者自身が、新しい展示法に対してどのような印象を全体として持っていたのかを知り、展示解説者側の展示評価や意見と比較対照し、解説者の見方が家族連れ来園者と共通点を持つのかどうか、もし異なるとすればそれはどのようなことかを知り、展示解説者の意見が来園者理解にどう生かせるのかを考察する。

以下、それぞれの方法について、先行研究を参考にして、研究方略の妥当性を検討する。

1 節 幼児を含む家族連れを対象とする際のインタビュー法と会話採集法の メリット

1-1 インタビュー

そもそもその展示を好意的に受けとめているのか、そうではないのか、展示のどのようなところに注目したのか、それはなぜか、などを知る方法は、行動観察だけでなく、インタビューも並行して採用することが多い。とくに、展示者側があらかじめ設定した展示の意図に関連させて来園者のうけとめ方を知る上では有効な方法であろう。なぜなら、観察では知り得ない、来園者の内的な状況とくに、そもそもその関心や観覧目的は来園者自らの報告ということを通じてのみ把握が可能である。

2～3歳の年少の幼児に対するインタビューは困難を伴うが、就学児には展示観覧直後であれば、興味を感じた展示物の報告、動物が何をしていた（いるように見えた）かなど、わかりやすい項目であるなら可能である。また、発達心理学の諸研究が示すように、4～6歳の幼稚園や保育所での生活を体験している幼児にも、質問のしかたを工夫すれば同じく可能である（「おもしろいなって思ったこと、私に教えてくれるかな？」のように）。大人に対するインタビューは、見た事実に関することや来園回数などはとくに問題なく可能である。しかし、「感じたこと」（その展示に対する意見や感想・印象など）や想像しないと答えられないこと（どんなところに暮らしていると思うか、など）を答えるのは困難を伴うことが予想される。

したがって、「動物の何に注目したのか」「利用した展示物は何か」などの「事

実」に関しては子どもにも大人にも聞くこととし、来園回数や展示観覧の回数などのプロフィール（属性）、展示法に対する意見や印象、想像しないと答えられないような項目は、大人のみに聞くこととする。

1-2 自然な来館者調査法としての会話採集

博物館の展示を見たり、あるいは学習プログラムやワークショップに参加している家族連れが、互いにどのようなかかわり合いをそこでしているのか、それを会話内容の採集や相互交渉(social interaction)の質的分析へも発展した(Leichter, et al., 1989, 前出)。これは、従来の行動観察法や質問紙法よりも自然な、展示やプログラムの評価方法として採用された(Wolf, 1980, 前出)。ここでの「自然さ」とは、あらかじめカテゴライズされた行動目録が起きるかどうかのチェックや、決められた質問項目にのみ答えてもらうことに比べ、そこに起きている事柄を記述するということが、調査者側の恣意性を排除するという意味において、より事実を理解しやすいということである。

たとえば、Dierking and Holland (1996) は、展示前での家族の会話をサンプリングして、その特徴から、「新奇な実物を見ると、それまでの自分の知識や経験に基づいて情報を交換しあったり、ラベルを読んで確かめたり、あるいは展示物に関する質問をする役割を決まった誰かが行う」という状況が共通してみられることを見いだした。たしかに、展示利用のされ方を発話を中心にていねいに記録し、そこから来館者行動の共通する諸特徴を見いだすことは、来館者の側から展示の持つ意味役割を解釈していく上で有益である。恣意性の排除と同時に、来館者の立場に立つためにも、こうした「自然さ」は追求されるべきだろう。

また、展示のみならず、学習プログラムの効果について考えるときも、その都度、解説者と来館者のあいだで、あるいは来館者同士で取り交わされる会話や質問に十分耳を傾けて、彼らの行動を見つめ、大人と子どもの双方に向けての教育の連続的なプロセスを重視することが大事だと主張している研究者も少なくない(たとえば Roberts, 1997)。^{*57}

実際、子どもと大人が一緒になって問題解決にあたるような場面はよくある。子どもが質問をして大人が答えたり、何か学び取ろうとするときに、質問者と回答者

の役割を入れかえることもあり、そして会話によって、互いの経験を共有するのである^{*58}。

以上のように、欧米の来館者研究は、展示方法の改善や学習プログラムのよりよいあり方を、来館者の会話や、主として言語的な行動から判断する、という方法は、来館者調査法のひとつとして採用しつつある。

2節 家族相互の発話の特徴

具体的に家族連れのあいだでの発話内容をどのように採集する方法のレビューに入る前に、まず、家族相互の発話の特徴について考えてみよう。

そもそも家族集団のメンバー相互のやりとりとしての会話の状況は、インタビュアーへの答えのように、誰か第三者への「報告」ではない。この点は重要である。その意味で、家族間相互の親密度や日常の会話特性がそのまま影響するので、「思わず口にした」「誰に聞いてもらってもない、自然にでてきた発話」という特徴があり、「展示からどのような情報をその人が得たのか」を第三者が把握するにはあまり適当でない。なぜなら、家族同士は、同じものを見て互いにある共通の了解状態にあるときは、その情報を口にするとは限らないからである。

しかしながら、会話という自然な形のなかで発話される場合、あるメンバーはどのようなことに日頃興味を持ちやすいのかを他のメンバーがよく知った上で、「誘い」をしかける（「ね、よく見ると誰かに似てる」）ことや、自分の興味の対象について他のメンバーに知って欲しいという気持ちを表す（どうしてあんな歩き方なの？）というようなことが数多くみられる。この特徴に注目することは、前章での「交わり」としてのコミュニケーションの側面を知る上でたいへん有効だと思われる。

つまり、展示のどういう特徴が、その家族連れに対して「おもしろい」「大きくてびっくり」という印象に結びついたのか、あるいは「どうして動物はその行動をするのか」という疑問の呈示に結びついたのかは、物理的な意味における動物展示を「刺激とみなし、それに対する反応」という直線的関係を客観的に把握するというのではなく、家族という集団のメンバー相互に「向き合う」関係、「関心を持ちあう」関係が介在することで、初めて、第三者である「観察者」がその発話を手

がかりに把握できるということなのである。このことは、来館者調査上にどのような影響を及ぼすだろうか。

まず、利点としては以下のことが考えられる。たとえば、一緒に見ている動物を指さして、「ねー」と親の顔を見た場合は、発話としては「ねー」だけでも、相手が親であるから、それは「見て、見て、ほら、おもしろいことしてるね」という興味や関心の表れと、それを共有したいという気持ちの表れとみることが可能である。

「何か食べてるよ」という事実の指摘は、展示動物のある行動の特徴を表現しているが、「よ」という語尾で誰か特定の相手に報告する形をとっているので、「動物が食べてるところを是非一緒に見ようよ」という誘いの機能を持つと考えることもできる。すなわち、事実の指摘にしても、誘いにしても、そのことについて「興味を持った」「気づいた」ということを、誰かへ他のメンバーへの報告・ことばを放つという形で表現していると受けとめることが可能なのである。展示動物の何に気づいたりおもしろいと思うかを、メンバー相互のやりとりを手がかりに、ある程度類推することができるのである。

しかし、欠点もある。メンバー同士が少し離れている場合など、その子どもが何かに気づいたとしても、それを報告する相手がそばにいないため、発話はされない場合が考えられる。だから、観察者はその「気づいたこと」を確認する手だてがない。また、たとえば何かに興味を持ってじーっと見入っていたり、動物のあまりの迫力にびっくりしているときなど、音声としてのことばは出ないことが予想される。

「発話されたことば」を単に音声として記録していく場合には、そのような無言の状況では、その子どもの内的な状態を把握することは難しい。

また、対象としている家族連れの、各々のメンバーが、動物のどういうところに興味を持って訪れているのか、もともとどのような関心を持っているのか、つまり前知識やそれまでの経験については、展示前での発話採集では把握することはできない（類推はできるかも知れないが）。だが、実際には来園者は多かれ少なかれ、自分の知的関心や認識の枠組みを持って動物展示の前に立ち、展示を見ているのである。

3節 発話採集法を用いた先行研究例

3-1 博物館における発話採集例

来館者研究において、展示前での来館者の発話を聞き書きしたり、録音をして文字に起こすなど、主として音声として記録された発話を採集した調査例をあげよう。

ローレンス科学博物館のエキストラリウムでの発話採集を併用した来館者の行動観察では、来館者相互の社会的なやりとりについて、「言語によるやりとり」と「非言語的やりとり」とを分けて観察し、発話内容については、追跡してノートに記録する方法をとった (Diamond, 1986)^{*59}。この調査対象は、初めてそこを訪れた大人と子どものグループである。調査目的は、科学館という場において、家族のメンバーには、展示物との関わりだけでなく、どの程度社会的相互作用が見られるのか、異年齢の成員間で、どのような学習のしかたの違いが見られるのかを、知ることであった。言語的・非言語的やりとりの分類カテゴリーは、①接近と立ち去り（下位カテゴリー数4）、②展示物の操作（下位カテゴリー数2）、③説明などを読む（下位カテゴリー数3）、④誰かに見せたり話しをする（下位カテゴリー数2）、⑤お互いに語り合う（下位カテゴリー数6）、⑥他のグループとの関係、⑦その他（下位カテゴリー数4）の全部で22にのぼる。

McManus (1988) は、科学館展示室において、グループのメンバー間で交わされている会話を聞き取り、発話と発話のあいだの時間（秒数）のカウント・とりわけ強調して発言がなされたとき観察者が判断した発話のチェック・そして簡単な行動記録を含んだ調査を行い、互いに展示のある部分に注意を向けるよう指示したり、誘ったり、自分の仮説を相手に話すなど、展示の視覚情報がグループの成員間でどのように分かたれているのかを明らかにした。

Dierking and Holland (1996, 前出) は、スミソニアン自然史博物館の地理学展示室での、7-12歳の子どもを含む家族連れ来館者の行動観察と会話採集を行った。彼らは会話をいくつかの観点から分類してその出現割合を算出している。その分類カテゴリーは、「何らかの質問をする」（下位カテゴリーとして、標本の特徴についての質問、標本の分類についての質問、専門的な質問）・「何らかの報告/陳述 (statement) をする」（下位カテゴリーとして、互いに知っていることを述べる、ある場所に行ったことがあるなど何らかの経験を述べる、ある特定の標本の特徴につ

いて気づいたことを述べる、何らかの気分の高揚を伴うような経験を述べる、展示全体に関する感想)であった。質問はほとんどなく、statementにあたる発話の出現割合は、①見た事実の報告(44%) ②自分たちでそれまでの経験したことの報告(20%) ③個々の標本に関することを家族同士で話している(18%) ④自分たちは何を持っているかについて調査者に報告する(16%) ⑤展示への注文(2%)であった。また、著者らが指摘するように、「来館者が自分の見たことや感じたことを誰かにその場で伝えたがることを知ることができた」(p.25)としていることも、重要であると筆者は考える。

また、日本では、佐々木(2000)が民俗学博物館のジオラマ展示室内において、展示の受けとめられ方と展示者側の展示意図のずれを知るため、2名以上のグループで来館し、展示に関して何らかの会話をした来館者の発話内容を書き留め、それを分析した。

このように、展示の利用のしかたや受けとめられ方を分析するために、発話採集法が採用されているが、来館者相互の会話あるいは来館者と展示者側(解説者)とのあいだの会話に表れる「自然な状態」をよく知ることが、展示の意図を伝える上で必要だと筆者も考える。「展示を見ているときの、あるいは関わっているときの、来館者の頭の中をよぎる情報が何であるのか、それを知るのに『会話』は豊かな情報源(resource)である」(Dierking and Holland, 1996, 前出:p.19)という表現は、その立場をよく示している。

3-2 動物園における発話採集例

動物展示における発話採集事例はどうであろうか。残念ながら、本格的調査は博物館に比べて少ない。

Rosenfeld and Terkel (1982)は、ローレンスホール科学館のその庭に設置された臨時のミニ動物園において、42名の子どもと27名の大人(子どもの親)の相互の言語的やりとりや行動を観察し、行動はその場でコードに落とし、発話は聞き書きした後、分類して分析に使った。発話分類のカテゴリーは、①展示や展示動物に関する発話(例:動物の名前を口にする、動物の行動や形態について話す、動物に呼び

かけたり自分の希望を話す、何か情動的な発言)、②誘ったり次に見るものを指示したりする発話(例: ~~した方がいいよ、誰かを呼んで自分の興味あるものを見るよう誘う)、③解釈としての発話(例: 疑問を発する、擬人的な解釈をする、動物の行動から何かイメージを感じてそれを話す)、④社会的発話(例: スタッフにかまう、ジョークを話す)であった。この調査の目的は、臨時動物園設置が、展示者側の意図(動物の適応概念を教える)にそうものであったかどうかということと、どのようなモチベーションがこの展示とプログラムによって誘発されるのかを、来園者の発話状況から判断するというものである。いくつかのゲーム性のあるプログラムもあわせて行われ、会話採集の他、展示やプログラムの効果について調べるための子どもへのインタビューも試みている。それらの結果から、適応概念は幼い子どもにとって難しいが、「学んだこと」と「体験したこと」は、子どもにとって同じこととして認識され、後の学校教育における「適応概念」の学習の際に、これらの体験が有効に生かされるのではないかと考察している^{*60}。

また、さまざまな動物園における、家族連れや小学生グループの来園者の会話採集を継続的に行い、展示やプログラムの有効性について提言を続けている Tunnicliffe^{*61}の調査では、その会話で「話題になっていること」によってそれぞれの発話が分類されている。

発話は、細かい「コメント」に分けられた後にカテゴリー分類される。そのカテゴリーは「動物の行動」「動物の名前」「体の一部分」など動物に関することや、「事前の知識」「動物へのことばがけ」などであり、総カテゴリー数は74にのぼる。彼女によれば、会話は展示動物によって触発されて始まり、そして、互いの考えや記憶、意見が会話によって交換される。ある調査では、動物園を訪れる子どもたちが、展示動物を見ながら「野生動物の保護」についてどれほど語るのか、その「合衆国-英国」間比較を目的に発話採集が行われた(Tunnicliffe, 1994)。当調査の結果では、どちらも、保護に関する話題はほとんど聞かれず、双方とも学校で訪れているグループにわずかにその話題があった。タニクリフは、動物園側が伝えたいと考えている野生動物保護の情報は、子どもたちにとっての中心的関心事ではなく、動物の行動や形態の特徴に興味を持たれていることを明らかにした。そして、展示前で来園者が実際に語っていることがらを指標として、動物園からのメッセージの届き具合を検証することを提唱している。

また、異なる観点からも会話採集による来園者調査が同氏によって行われている。「展示動物と来園者との情動的な相互関係 (emotional interaction)」、「解釈 (擬人的な表現も含まれる)」、「その動物が展示のどこにいるのか」、「その動物の本物らしさ」「ラベルやサインからの情報や展示物など知識の源泉」というカテゴリ分類を行い、主として、展示動物から直接情報がもたらされるよりも、自らの情報探索活動によって、自分自身の展示解釈が進むということが発話内容の量的比較により、明らかにした。人々は、よく知らない動物よりも、まずよく知っている動物 (テレビや物語にでてくる、つまり「なじみのある」、という意味での「知っている」だが) についての自分自身の経験を、動物園の展示動物にあてはめて解釈しようとする。そのことが、知っている動物やその動物に似ている動物を見たときに、情動的な反応を呼び起こすのだとした。その情動的反応の指標として、「擬人化された表現」を用いている (Tunncliffe, 1996) *⁶²。なお、同氏は動物園は単に保護についての情報提供をすればよいということだけでなく、一人ひとりがメンタルモデルやストーリーを持っていることを自覚して、それらに関連したストーリー性をもった方法でメッセージを届けることが求められると主張している (Tunncliffe, 1994) *⁶³。

3-3 本研究の発話採集法を採用する立場：主体的探索活動を励ます社会的やりとりの重視

この一人ひとりのストーリー性を重視するという Tunncliffe の観点は非常に重要であると筆者は考える。子どもたちは、たしかに動物展示を見て、何らかの情報収集をすることは可能だが、「どのように」「何を」取り入れるのか、その方法や内容は、諸個人が持っているそれまでのイメージやメンタルモデルに即しており、それらに照らして、「興味を持つ」「知ろうとする」「何だろうと思う」という主体的な探索的活動が展開される。その活動によって、自分の内側に、あるストーリーを作り上げていくのだと筆者は考える。したがって、どんな情報を引き出して自分のものとしていくのかは、「探索しよう」とする指向性がどう生み出されるのか、と深く関連すると考えられ、重要なのは、そのような積極的な探索への指向を励まそうとする社会的環境だと筆者は予想するのである。ここに、周囲の大人や他の人

々との「交わり」の役割があり、探索の方向付けという現象があると予想する。

筆者が採用しようとする発話採集の目的のひとつはそこにあり、それを把握するためのカテゴリ設定が求められる。

4節 幼児を含む「家族連れ来園者」の会話採集法採用の問題

4-1 年少の子どもと親の組み合わせに関する留意点

客観的な観察に関連し、Leichter and Larsen(1989, 前出)は、家族の成員同士の関係が、互いの「会話」に表れることを重視し、それを知ることによって、その瞬間・瞬間における展示の解釈や再解釈がどうなされていくのかのプロセスがわかるとした。

リアルタイムでこのような会話採集をすることが、とくに幼児を含む場合は重要であると考えられる。というのも、3～4歳から急に語彙が多くなり、周囲の大人も、それにことばで答えてあげることが、ある程度できるようになる。それゆえ、幼児の問いかけに応じる大人の発話も重要である。幼児自身の展示解釈や利用のされ方を発話されたことばだけから判断することはできない。なぜなら、「聞いてもらえる相手」に発話し、その応答によって次の会話が始まるからである。大人自身も、時には脈絡のないような問いかけにとまどいつつ応じて、自分なりの展示解釈をしていけるのである。

また、筆者は、思わず口をついて出る発話でも、互いによく知り合っている相手(家族など)とのやりとりの場合と、たとえば展示場における展示解説員のような「館側の人」とのやりとりの場合では、親密度の違いによる「発話」目的が異なるという点は考慮すべきだと考える。前者では、「一緒に何かを見る」「一緒に何かに取り組む」なかでの互いの相互確認的な意味合いが含まれる発話であり(楽しさを分かち合うなど)、後者ではどちらかというと情報提供を求めるような発話(質問など)が主となるということである。このことは、展示を見るという共通体験をしながらの相互確認的なやりとりとしての発話には、家族という親密な閉じられた関係においてこそ「その家族ならではの分かち合うこと」がうまれる可能性を示唆

する。

しかしながら、家族の成員間の会話は、「家族」が閉じられた関係であるが故に、注意すべき点もある。 Leichter and Larsen (1989, 前出) は次のように指摘する。

社会学や言語学研究では家族間の会話の特徴を調べるということが数多くなされている。そこで明らかにされた重要な特徴のひとつは、家族は互いに長期に渡る関係を持っているために、互いに理解し了解されていることが数多くある、という点である。(略) だからちょっとしたことばが、ある特殊な共通体験を基盤として意味を持つこともある。(略) そのため、そこで発せられたことばを分析するには、その家族をよく理解することと博物館をよく知っていること(つまり、その場の客観的な状況: 筆者註)の2つが必要である。そして、学習のなされ方という視点から、会話分析が進められるべきである(引用は 35-39)。

家族間会話の採集については、幼児を含む家族連れを対象とする調査の場合、一緒にいる年長者の協力も得ながら、自然な発話と行動を、環境の要素(すなわち展示自体や展示を構成するもの)を熟知した後に行うのがよいということが言えよう。

なお、この発話採集が有効なのは、年少の子どもを含むような場合に限ると筆者は考える。年長者同士であれば、外に聞こえるような発話をする事なく、学びが成立している可能性もあり、どこか他の場所で思い出しつつ情報交換することもあるかもしれない。その意味で、展示の前での発話に注目した方法は、これら年少の子どもとその親との組み合わせにのみ有効だと思われるのである。

4-2 調査目的の了解の問題

さらに、家族間会話採集に際して、その調査目的を対象者に了解してもらう必要があるだろう。家族で動物園を訪れるという極めて私的な活動に、調査者が介入するという点は無視できない。少なくとも会話聞き取りを行っていることが知られていることが必要であろう。しかし同時に、発話の自然さを欠くというおそれもある。

この点を筆者は次のように考える。あらかじめ、行動観察や会話採集の目的を知ってもらい、もしくは、調査員がそこにて来園者の行動を見ていることを知らせる。このどちらかの方法を採用し、それにより、「行動や会話の自然さ」が多少損なわれ、あるいは演技的要素が加わってもよいとする。対象が幼児を含む低年齢の子どもの場合は、たとえ「自然さ」が失われても、インタビューの困難さに比べてその発話傾向は、より事実に近い。少なくとも、思ったことや感じたこと以上の発話は子どもたちの口から発せられないと考えられるからである。もし、展示との関わりにおいて生じる「学び」の諸相が、この発話採集という介入によって失われた「自然さ」の中でのみ把握できるのであれば、問題は大きいですが、そのようなことは考えられず、対象とした家族の了解を得ておくことを重視したいと考えた。

そして、一緒にいる年長者や親の協力を得る場合、年少の子どもの学習体験を展示側が知ることの意義を理解してもらい、協力を得ることがこうした来館（園）者調査の条件となるだろう。

4-3 屋外展示においてこそ発話採集は可能

また、動物園のように大きな屋外展示が主流で、多少とも大きな声で互いに話していても他の来園者に迷惑にならない場所と、美術館や小さな展示の前のように発話すること自体がはばかれるような場所では、展示前の発話採集に自ずと条件の違いがある。

互いのかかわり合いを重視し、その相互の交わりを促進するような企画意図のある展示や、直接の体験を重んじるようなしかけのある展示は別にしても、基本的に屋内の閉じられた空間内での発話は、むしろ抑制されることが多い。

したがって、たとえ年少の子どもとその親の組み合わせであっても、発話を含む行動観察は、やはり発話を抑制しない環境である必要がある。動物園における展示前での観察や発話採集は、その意味でも有効な方法のひとつと言える。

5節 本論で用いる発話分類の妥当性

上述のように、採集された発話の内容を、ある観点から分類し、それぞれのカテ

ゴリ一別に集計し、その量的比較によって、全体の傾向や特徴を浮き彫りにするのが、来館者調査における発話の採集に共通した方法と目的である。つまり、さまざまな展示前で発話された内容を分類し、その出現割合の比較をすることにより、展示の有効性を検証し、来館（園）者の学習体験を展示者側として理解していくわけである。そこには、博物館でも動物園でも、来館（園）者の「思わず口をついてでた音声としてのコトバ^{*64}」が、それぞれの来館（園）者のより自然な状態を反映しており、その自然さが、展示や展示を含む環境の持つ来館者への影響を考える上で有効な素材であるという前提がある。

さて、各調査で採用された、発話の分類カテゴリーはどのようなものであろうか。表1にみるように、博物館では主として、「当該展示のものやことは、どの程度発話の中に具体的に現れるのか」と、「展示に触発された情報のやりとりは、どの程度あるのか」に大きく別れている。しかし、動物園では、「展示動物への関わりに関する発話：たとえば、動物に呼びかけたり叫ぶなど」が分類カテゴリーに登場していることがわかる。この点は、当然、「展示物が生きている動物」ということとに直接関わるカテゴリーである。

一方、対話や談話分析の専門家の用いる分類カテゴリーには、発話者同士の「関係」にかかわる種類が多いという特徴がある。表1にみるように、たとえば熊谷(1997)の分類では、相手に何を要求しているのか、相手への働きかけの姿勢は何か、という観点からのカテゴリー分けがなされており、これらは発話者相互の関係の表れを捉えようとする分析姿勢である。このカテゴリーと筆者の「あいづち」カテゴリーは重なる部分が多くなる。あいづちとは、親が子どもの発話をフォローしたり、子どもの発話に対して好意的肯定的に反応する発話をさすからである。

筆者は、従来の来館者研究における発話分析のカテゴリーに加え、家族連れに焦点を当てていることから、談話分析者の観点を含む、来館者相互のやりとり自体にも注目するようなカテゴリーとして、「あいづち」や何かを見るように促したり誘う「促し」を加えることとした。

従来の博物館・動物園での来館（園）者の発話分析カテゴリーでは、上述のように、「そこで発せられた情報は何か」「何に注目したと言えるか」という「事実」や「その音声としてのコトバが直接指すもの」を分類するためのものが中心となってきたが、そのことに加えて、発話者相互の関わり合いに注目するカテゴリーをお

き、交わりとしてのコミュニケーションの特徴をこのカテゴリーに属する発話からも引き出したいと考えた。

以上のことから、筆者は採集された発話データを次のように分析する。

第一に、「展示意図の伝達」の程度を知るため、意図と関連するコトバの出現割合を展示間比較する。

第二に、次のカテゴリーで分類し、その出現割合を展示間で比較して、「交わりコミュニケーション」の展開の特徴を知る。そのカテゴリーとは、

1) 展示物の諸要素（動物それ自体や展示されている「もの」やパネル）を一緒に見ながら、子どももしくは親が気づいたことを相手に報告し（カテゴリー：事実確認）、

そのことに対して、

2) どちらかが自分の思ったことを表現する（カテゴリー：印象）

3) どちらかが見たことに対する疑問を提示する（カテゴリー：疑問提起）

そして、事実の指摘や疑問の提起・印象を語る場面、動物との関わり合いがなされる状況で、

4) 互いにその表現や要求に対して何らかの自分の基準からの評価を行う（カテゴリー：あいづち）

あるいは

5) 展示物を指さしたり示すなどで、展示を見るように誘う（カテゴリー：促し）
という一連の流れを想定したカテゴリーを用いることとする。

さらに、動物園ならではの

6) 展示動物への直接的な関わり要求によるよびかけや、動物の注意を引こうとする発話（カテゴリー：呼びかけ）

を加え、全体で6種類とした。

6節 予想されるカテゴリー別「発話」の展開

これらのカテゴリーの考えうる順序性や関連性を図示すると、以下の図1のようになる。また、実際に動物を見ながらの親子のあいだでのやりとりの典型例を想定すると図2のようになる。すなわち、「事実確認」により収集された情報や状況を

来園者同士で報告しあい、ときにはその内容について疑問を提起したり印象を語りあう。

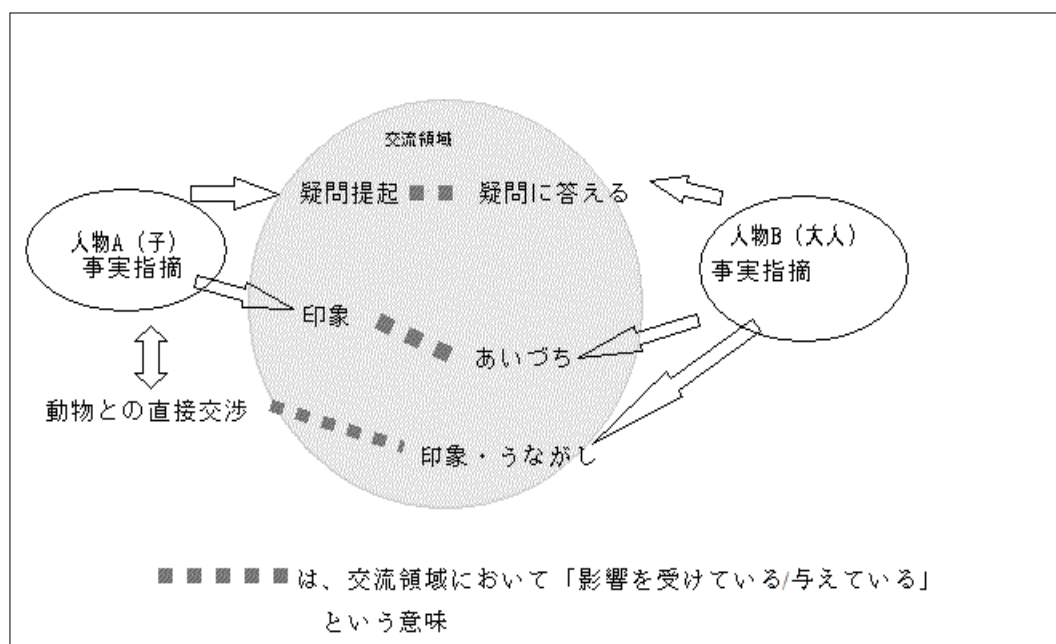


図1 展示を見ながらの親子間での発話の種類と順序性の一例

そして、その疑問に応じたり語られた印象に対してあいづちをうつ。また、展示をよく見るよう指示したり、自分が興味を持ったものに対して、一緒に興味を持ってもらうための誘いをかける。ときには、直接的に展示動物に呼びかけたり真似をするなど、動物との相互交渉があり、そのことをきっかけにして、新たな「印象・

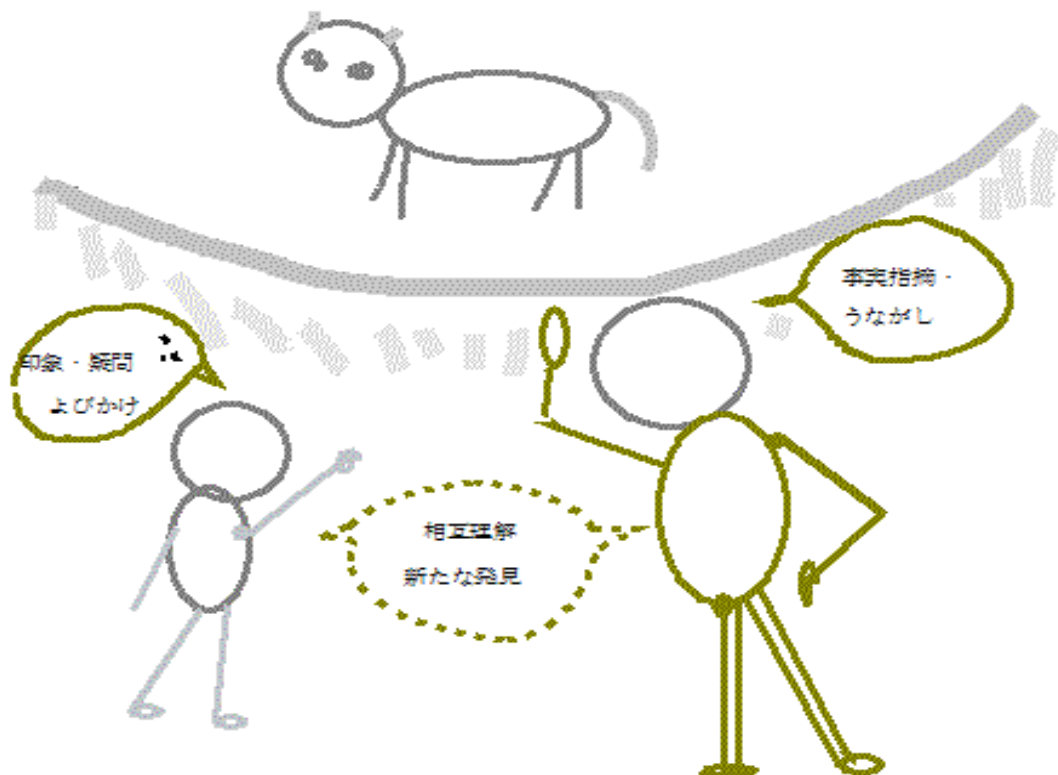


図2 親子での動物を見ながらのやりとり・イメージ図

疑問」などが発せられることもある。

これらの諸カテゴリーの生じる順序は、もちろんすべてを経るわけではなく、省略されたり出現しなかったり飛び越すこともあるだろう。具体的な発話場面についてのカテゴリー化の例は第Ⅱ部第5章、表9に示した。

7節 子どもの年齢差による発話傾向の違いをどう捉えるか

幼児を含む親子連れのコミュニケーションには、成員間の年齢差も影響することが考えられる。

同じ展示を見ていても、興味を感じる対象が異なったり、相手への働きかけが異なったりすることは、筆者が日常的に仕事を通じて感じることである。並木(1999)は、子ども動物園という限られた場所ではあるが、子どもの年齢の違い(2, 3歳児から6歳くらいを観察している)が、その親のやりとりの違いと関連している可能性を指摘した。この違いは、子どもがいろいろな質問を次々にするような年齢や、子どもの表現やしぐさの年齢による違いに基づいているらしいこと、そしてそれら

を楽しむような親の発話や態度が、やはり子どもに応じて異なることを報告している。

この年齢差を、本研究では「同じ動物の行動を見て、それをどう解釈して、どう言語で表現するのか」をさまざまな年齢群で確かめる実験（第Ⅱ部第9章）を通じて、実際の展示前での発話における年齢差や親子の違いを解釈する手だてとし、来園者理解を進めることとする。

結論

本研究は、来館者の「展示を見る体験」を各人の学習体験としてとらえなおす、「来館者理解」である。来園者理解の実践的目標は、展示により展示意図の伝達が効果的に行われているのかどうかのみならず、同じ展示を見るという共通体験をする来館者自身が、相互の社会的「交わり」を通じて学びを深めていく事象をとらえて、展示のあり方や解説の工夫を行っていくということである。

本研究の具体的な調査地である展示とは、動物園の展示改革の2つの傾向、すなわち生息地再現の光景の中に観覧者を浸しこむという「イマージョン」法と、動物のその種本来の行動が豊かに展開できる環境を整える「行動学的展示」法の影響が日本でもっとも典型的に見られる類人猿展示であり、対象は、動物園の最多の来園者層である幼児を含む家族連れである。

この来園者層にとって、新しい類人猿の展示法が、旧来の展示法と比べてどのような学習体験の違いをもたらしているのかを、展示を見ながらの家族相互の発話採集と行動観察、およびインタビューによって探索し、発話の特徴を展示間で比較して明らかにする。発話採集を主要な方法として採用したのは、年少の幼児を含む来園者を対象としていること、来館者相互のやりとりを具体的に記述する必要があるためである。発話内容の分析には、談話分析で用いられる「社会的関係」カテゴリーと、博物館/動物園の来館（園）者研究で用いられる、見た事実や自身のイメージに基づく「知識や情報」カテゴリーを使用し、そのカテゴリー別の発話内容出現割合を指標とする。

さらに、家族連れ来園者間の「年齢差」もこれらの発話に影響していることを予想し、動物行動の解釈のしかたの発達について実験を組み、来園者の年齢的発達と

展示法の差異との関係についても考察する。

最後に、来園者自身が持つ新しい展示法に対しての印象を、展示解説者側の意見と比較対照し、展示解説者の意見が来園者理解にどう生かせるのか、解説のあり方への示唆も得る。

このような一連の観察・インタビュー・実験を通じて、全体として「親子連れ来園者による展示観覧の体験を、展示法と関連させ、かつ年齢差も考慮して、展示者側として理解し、今後の展示法改革のあり方を考える素材とする」こととする。

表1 発話内容分類カテゴリー対照表 (談話分析研究者・博物館来館者研究者・筆者の相互対照表)

他の研究者の分類↓	筆者の分類 →	事実確認 (存在・行動)	疑問	印象	展示物との相互交渉 (まね、呼びかけ)	あいづち	展示の指示 (促し・誘い)
談話分析研究							
熊谷(1997)							
発話の行為的機能							
情報要求			*				
行為要求							
注目要求							*
陳述・表出		*		*			
注目表示							
関係づくり・儀礼						*	
宣言							
<hr/>							
相手への働きかけの姿勢							
操作的							*
教示・伝達の		*	*				
非教示的							
自己拘束的							
攻撃的							
共感的						*	
共感的要求							
感情調整的				*		*	
肯定的						*	
否定的						*	
均衡回復的							
評価表明的				*		*	
交話的						*	
<hr/>							
話し手の評価・態度							
肯定的						*	
否定的						*	
<hr/>							
同調的							
同調的						*	
非同調的						*	
保留							
<hr/>							
博物館来館者研究							
McManus(1988)							
解説などを声を出して読む		*					
誰かに見せたり話しをする						*	*
お互いに語り合う			*	*		*	
<hr/>							
Dierking(1996)							
何らかの質問をする			*				
何らかの陳述をする		*					
何らかの経験を述べる				(*)			
気づいたことを述べる		*					
何らかの気分の高揚				(*)			
展示全体に関する感想				*			
<hr/>							
動物園来園者研究							
Rosenfelt(1982)							
展示や展示動物に関する発話		*			*		
誘ったり次に見るものを指示							*
解釈としての発話			*	*			
社会的発話						*	
<hr/>							
Tunncliffe(1994)							
動物に関すること		*	*	*			
事前の知識			*	*			
動物へのことばがけ					*		
保護に関すること				*			
<hr/>							
Tunncliffe(1996)							
展示動物との情動的な相互関係					*		
解釈(擬人的な表現も含む)				*			
その動物の位置を示す		*					
その動物の本物らしさ				*			
ラベルやサインからの情報		*					
や展示物などからの知識							

第 I 部 脚注

*1 ヨーロッパの博物館の 600 年の歴史を振り返って、「もの」についての知識を豊富に持ったキュレーターが展示を左右したかつての時代から、今日、来館者についてよく理解した社会学や心理学分野のマネジャーが展示づくりに大きな役割を持ってきているという流れを紹介しながら、博物館がもつ、その時代における存在意義を博物館人自身が新しく読み替えていくことを提唱している。

*2 ここでは、博物館の登録基準として、イギリスでは、「(資料の活用ができるよう)、社会に仕える」ことが示されている(同資料、p.71-72)。今日、博物館の「公共サービス」の機能充実はますます求められているが、その機能の内実とは、人々が喜びを感じ、互いを高めあい、より充実した人生を歩むという意味においての教育的機能であることを、この基準は示しており、これからの博物館の歩むべき方向も、そこに見いだすことができるだろう。

*3 この中で、1920 年代に先んじて、「博物館疲労」(Museum Fatigue)について述べたギルマンのエッセイ (Gilman, B.I. 1916, Museum Fatigue, Science Monthly 12: 62-74) が、来館者研究の先駆けとなったとも言われている。残念ながら筆者は本エッセイを読んでいない。

*4 メルトンは、合衆国の大学の心理学者で、同じく心理学者のロビンソンらの協力も得ながら、博物館における教育の問題について継続的な調査を 30 年代から精力的に行っており、観察手法や実験手法は、教育学・教育心理学から援用している。

*5 カナダの王立オンタリオ博物館は、70 年代、その名も「Communicating with the Museum Visitors」という報告書を公刊した。Lockett, 1991 によると、この博物館での来館者研究は、博物館が来館者にもっとも効果的にコミュニケーションする展示デザインを生み出すためになされたときとされ、個々の展示の効果のみならず、展示全体として伝えたいメッセージが来館者の記憶としてどの程度定着しているのか、理解の深さはどの程度なのかなど、総合的な展示評価を試み、「成功するコミュニケーションの成立要素を発見しようとした」とされている。筆者が感銘を受けるのは、「効果的に伝わること」と「来館者の受けとめやすさや理解のしやすさ、必要とされる展示とは何か」が常に博物館側と来館者側のやりとりのプロセスそれ自体であるとした点である。

Communicating with (to ではないことに注意) という点にすべてが集約されているとも言えよう。

*6 さらに筆者が重要だと考えるのは、これらの体験を博物館側が理解する目的を、著者らが「すべての来館者が、快適に博物館を体験する権利を持っている」(同書、p.172)とした点である。

*7 この文献リストは、973 の文献が著者およびキーワードで引けるようになっている。

*8 倉田公裕は、博物館利用者の行動分析の必要性を、たとえば企業の PR のしかた、すなわち「大衆の消費を教育すること」という余暇研究・来館動機の調査にもとづいて、来館者の行動分析が必要であると述べている(1972 の「博物館と社会」の第 2 章 : p.63)。

*9 試作品のこと。これらを用いて、展示の形成的評価がなされることが多い。

*10井島氏は、ニューヨークのバンクストリート大学院で博物館教育者養成のコースを履修し、そのトレーニングの過程で、来館者を深く観察し、また、実際の博物館展示試作品制作とその利用をレポートし、展示評価に必要な「来館者を理解する姿勢」が大事であることを報告している。

*11 伝統的な意味での知性を学習者に獲得させるのは、それまで教師の責任だった。Hein によれば、体系立てられた知識領域を体系として学習者が認識することをめざして、教師は生徒が学びやすいように教材教具を整える、という旧来の学習理論をこえ、博物館における学習は、社会構成主義の考え方によって再構成されるべきという立場をとっている。

*12 「『knowing』には verbal と feeling の2つがある。後者はすべての知識と理解の成長のもととなる。ことばや読んだり聞いたりすることだけではほんとうの学びには不十分だ。だが、feeling プロセスは非意識化で進み、何かを考えるプロセスは意識化されて進む。したがって、自分に起きている事柄を言語化することを私たちは学ばなければならない。(引用は p.144 抄訳は筆者)」

*13 解釈学：デカルト以来の反省的直感による直接的自己認識の批判、他者性を媒介とした「自己知」の問題を扱ったディルタイらの「解釈学」を祖として、その後ガーダマーらが、解釈者自身がおかれている歴史的限定性のもとで「理解」と「解釈」が進むとして、新たな解釈学を再構築した。ここでの解釈学は、後者である。

*14 バウハウスは 1919 年、ドイツのワイマール市に開校された、造形芸術学校である。初代校長で建築家のグロピウスは、「生活機能の総合場である『建築』のもと、彫刻・絵画・工芸などの諸芸術と職人的手工作など一切の造形活動を結集して、芸術と技術の再統一を図る」という教育理念のもと、新しいのひとつの頂点を形作ったが、その後、33 年にはナチスの圧力でその幕を閉じてしまう。しかしその理念はシカゴの「ニュー・バウハウス」における運動とドイツのウルム造形大学におけるデザイン運動へと継承されていった。現在では、世界遺産にも指定されるドイツの文化遺産のひとつである。

グロピウスは、表現としての芸術的要素と、大量生産技術の融合を図り、労働者のための近代建築を重視した。労働者建築展が展示の形をとる意図的な「建築」であったことに、当時は大きな意義があったと思われる。30 年のパリにおける「ドイツの労働者連帯展 (German Werkbund Exhibition)、31 年のベルリンにおける「労働者連帯の建築展 (Exhibition of the Building Workers' Union)」はそのような時代背景のもとで、いわば「宣伝」としての建築展であったことを念頭に置かなければならない。空間利用による斬新な展示方法は、見る者の視覚を刺激し、たしかに当時の展示法に大きな影響を与えたが、同時に、その展示意図には、グロピウスら自身の「大量生産時代の労働者による建築」すなわち都市労働者の急激な増加と彼らの「力と役割」についての宣伝的要素があったことは念頭に置くべきであろう。

*15 アイソタイプはシルエットで表現した明快で単純、誰にでも理解できる象徴図形である。ノイラート親子 2 代で完成されたこれらの図形は、視覚言語ともいわれ、もとは児童教育の教材に

使われたものである。その後、大衆への効果的で直接的な伝達機能を担う媒介物として、たとえば注意標識・誘導標識に多く採用された。また、グラフィックデザインにおける絵文字の基礎ともなった。人々に共通した視覚的印象として働きかけることができるという意味で、まさに、記号言語は博物館展示の伝達機能を担う重要な要素となったのである。その単純化された形という視覚刺激が、誰に対しても共通のそして瞬時の伝達機能を持つという点は、興味深い。「誰に対しても」ということは、何か共通の知的基盤・文字使用による共通言語がなくても、という意味でもあり、アイソタイプが博物館展示の構成要素として積極的に用いられた理由が、その視覚的直感的伝達機能にあったことは重視されるべきであろう。

*16 日本における最近の文献では、この3番目の評価をより細かく「批判的評価・修正的評価・総括的評価」と分けた分類を行っている。山本育夫（編）2001, ミュージアムマガジン・ドーム No.57 : 4-15 参照

*17 尾関 2000, 「環境と情報の人間学」が参考になる。ここでは、今日の電子メディアの急速な発達、人間の精神を「自立化した記号体系」として見る見方を助長したけれども、実は、記号による社会的コミュニケーション活動の発展すなわち個体相互の記号による相互作用が、コンピュータなどの発達により無数に再生産される「社会的文化的環境」のもとで数多く生み出されていることが重要なだとされている（第1章）。

*18 フィードバックに関連して、Mcmanus は、「来館者は、はじめにその展示制作者が何を話そうとしているかを知ろうとするものである。展示者側も来館者に質問をすることにより、伝わり具合を知ろうとする」と述べ（p.41）、来館者側から発せられるメッセージと展示者側からのメッセージとのよい関係が、よりよい展示を創り出していると主張している。つまり、伝えたいことが伝わるためには、その展示を見る来館者自身の「知りたい」「何かを見いだしたい」という要望を的確に把握するという意味でのフィードバックが重視されているのである。

*19 比較文化研究の蓄積によって、西欧文化の基準からそれぞれの文化の発達程度を評価するようなそれまでのアプローチ自体を批判し、それぞれの文化にはそれぞれの有意味性が十分あり、むしろその多様性自体に価値があるという見方をとる、文化研究の方法である。

*20 ヨーロッパでは、イギリスのジャージー動物園・オランダのアッペルドーム、アメリカではNY ブロンクスの「コンゴ」展示、シカゴ・ブルックフィールドのゴリラの森、などが典型である。

*21 この考え方は、トーテミズムに代表される。人間が生まれる前からその守護霊である動物（種）と特別な関係を持っているという考え。あるいは、繁殖力の旺盛な動物が、ある種の「力の象徴」としてその文化に寄与することもそこに含まれる。にあやかるとい文化などは、ある限られた種を「奉る」のである。ゾイナー（1983：序文）は、次のように述べている。「動物界は原始人にとって食料と原料の重要な資源であった。また人間の呪術と宗教に対する観念が発展するにつ

れて、動物界は自然にその中へ引き入れられたので、人間と動物とにみられる両者のもっとも明らかな結びつきは、講義には経済的で宗教的であった。」

*22 しかし、ダーウィンはたとえばアフリカ旅行で現地の人々（ブッシュマン）の風習や生活様式、あるいは南アメリカでフエゴ島の人々の態度を自分たちの西欧文化と比較し、大型類人猿や未開文明の人類→ヨーロッパの人々という進化の図式をもっていた。ヨーロッパの人々すなわち自身を含むヨーロッパ社会の人々とそれ以外の未開な文明の人類とを分かつ基準は、ヨーロッパ社会で言うところの道徳的規範性や同情心を持てるかどうか、であった。つまり、その当時は「人種間」の進化的隔たりが類人猿とヨーロッパ文明人の進化的隔たりと同等であると理解されていたわけである。このような差別的人間観が動物観と結びついていたことが、動物園で他の民族や障害者を動物たちと並べて「展示する」思想的根拠であったことは忘れてはいけないだろう。

*23 ここには、人間中心主義から生命中心主義に向かう特徴とも言える、人間以外の生き物たちへの共感を否定しない傾向が深く関わる。

*24 パノラマといわれるのは、檻や柵などの視覚的な障壁をなくして、見通しが利いてさまざま動物がまるで同じ場所にいるかのように見えるためである。同じ場所に展示することができない動物でも、堀で動物たちを分けることにより、少し離れたところから見渡せば、たくさんの種類の動物が同じ土地に一緒にいるかのように見せることができる。

*25 コーによれば、動物園への近代主義の影響は、とくに動物の寝室（展示ではなく、うら側）や管理目的の飼育場（たとえば入院施設など）に、その耐久性と合理性の故に、機能主義という形で今なお色濃く残っている。

*26 「熱帯雨林」や「サバンナ」といった、代表的な「気候帯と生物相」を写實的に再現し、植物もふんだんに使いながら、その中に動物を配置するという展示法

*27 たとえば、実際に小型のサルがそこにある生きている植物を利用して生活できるような空間を用意し、極力人工的な展示物を排して、その動物と植物の関係それ自体がうまく続くように管理していく展示法。このコンセプトは、Robinson（1996）によれば、動物同士や動物と植物の関係が再現されるような、バイオリジカルセンターが動物園には創られるべきだという、1969年のボイデンの主張に始まったとされる。彼の考えははじめは動物園の世界からは無視されたが、最近、とくに植物相を含んだ自然への関心がこの主張を再評価し、たとえばリーフイーター（おもに葉を食べる植物食の動物）の生活を維持し、展示できるような空間を作り上げることが試みられている。規模にもよるが、動物園の立地条件が、その植物層の維持に有利である場合は、成功する。植物の維持管理が、主要な条件になっている。

*28 ヨーロッパの古くからある動物園の多くはそうである。ロンドン、アムステルダム、ウィーン、シェールンベルグ、ベルリンといった動物園は、古い建物の概観を残しつつ、建物の中を改築して使ったり、バイオパーク型の展示場を新設するなど、古さと新しさが混在している。

*29 彼らによれば、動物園のメッセージ性を高める上で、クリアすべき問題は数多くあるが、中でも「来園者の期待」をどう解釈するかは、非常に大きな問題だという。それは、生きている動物であるという点に集約されるが、「飼育内容の改善」が、展示としても目に見える形で表現されることが要求されている。

*30 エンリッチメントとは、「豊かにする」という意味であり、ここでは、個体の飼育環境を豊かにして、その心理的幸福度を増すことを意味している。

*31 飼育されている動物が、自分で工夫をしたり努力をしないと餌を食べることができないような装置。自動給餌器ではない。

*32 その動物が本来野生生活で行うはずの行動を誘発するような道具。たとえば、サルにとっては、いじったりにおいを嗅いだりすることのできる木の枝。クマにとっては、適度な水の流れや川に浮くボールなど。

*33 たとえば、展示場の草むらを横切る餌のしかけ。その餌の動きにあわせて、捕食しようとする行動（身構える・とびかかるなど）が誘発される。

*34 著者らは、野生動物を用いた実験施設の飼育環境をより動物のために改変するにあたり、それまでの「実験環境を統制してなるべく条件をそろえる」ことから、より自然な行動開発ができる環境を用意することを提言している。

*35 腕渡りともいわれ、樹上生活をするサルの仲間が、樹間や枝から枝へと移り渡ること。

*36 イギリスのジャージー動物園にみられるオランウータン展示施設。1995年にこの施設は、UFAWの表彰を受けている。

*37 若生 1995, 前出による

*38 Coe,J.C. 1996, 前出 p.4

*39 Coe,J.C.は、10年の間南米の熱帯降雨林で生活し、植物層の調査などに携わる。その後、ウッドランドパーク動物園の展示改革に主要メンバーとして携わり、デザインの基準は「生態学的な景観すなわちバイオームの考え方による」ということを出発点に、生態学者や建築家との共同作業によって、新しい動物園デザインの手法「ランドスケープイマージョン法」を開発した。この手法の登場の背景や、現代の展示デザインにおける影響、今後の見通しなどについては、若生謙二、(1998) 前掲書に詳しい。

*40 1979年から81年にかけて、ウッドランドパーク動物園で、Coa (1989)は小学一年生が動物を見たあとで送って来てくれたいくつかの絵を見て、絵の特徴から展示の必要な要素について考察している

*41 全米動物園水族館協会（通称AZA）との共催で1992年に開催された、飼育下野生動物の繁殖や動物園が野生動物保護に果たす役割を話し合う動物園関係者のワークショップでのグループ討議の経過と結論がまとめられている。そこでの議論のひとつに、動物展示のあり方について提

言がなされた。現地の保護活動にその動物園自身がどうかかわっているかが重要な要素だという。

*42ここで「ラベル」と呼ばれているのは、日本の博物館研究においては通常「キャプション」と呼ばれる展示物解説版のことである。

*43 ドーセントとは、有償かつパートタイムあるいは季節労働として動物園に雇用される動物解説者のことで、この名称は通常アメリカ合衆国の動物園に適用されている。また、ボランティア解説員は、同じくアメリカ合衆国の場合はきちんとした研修を受け、ときには動物園側からのチェックも受け、解説内容のレベルアップを図る意志がないと続けていけない。というのも、ボランティア解説員として動物園に関わりたい人々が数多くいるからである。ヨーロッパの主だった動物園では、多くが有償のパートタイム労働で、生物学や動物学のバックグラウンドをもつ人が主として解説員として働く。ただし、イギリスでは合衆国と同様、とくにネームバリューのある動物園ではボランティアとしてさまざまな活動に携わりたいと希望する人々が多く、中には教育部門の職員と共同で、解説の仕事を担当することもある。

*44 著者は、来園者のラベルを読む行動を観察して、「よくラベルを読む来園者は、どのラベルもよく読むという傾向がある」「それぞれのラベルを読むスタイルというのが多様にある」ことを紹介している (p.57)。そして、効果的にラベルを読ませるためにはどうするかということと同時に、来園者がどのようにラベル情報を選び取って利用しているのかという視点を持つことを提唱している。

*45 1999年と2001年の日本動物園水族館協会の研究会題目では、ラベルの効果に関する調査結果が各1題ずつ報告されている。(1999年の研究会では、千葉市動物公園：カピバラの解説板に関する来園者の好みの調査、2001年の研究会では、東京都多摩動物公園：トラの保護に関するラベルの調査)

*46 愛媛県の「とべ動物園」、横浜の「よこはま動物園(ズーラシア)」は、園が全体としてこの流れの影響を受け、また、個別展示でも天王寺動物園の「サバンナ展示」や旭川動物園の「ペンギン展示」などはこれらの影響を受けている。

*47 たとえば、札幌の円山動物園など

*48 Morris R., and Morris, D. 1966, *Men and Pandas* この文献は、Seidensticker, J. and Doherty, J.G., 1996, *Integrating Animal Behavior and Exhibit Design*, in Kleiman, D.G. et al (ed) *Wild mammals in Captivity*:180-190の中に引用されているイギリスのテレビ視聴者への郵便による調査(引用はp.184-185)。

*49 多くの類人猿研究者がそのことを認めている。たとえばマキノ(1981:p.18)は、「私のさしあたっての目標は、これらの類人猿をよりよく理解することであったが、私の興味の背後にあって私を衝き動かした真の力は、実は私自身をよりよく理解することであった」と述べ、シャラー(1966)も随所でマウンテンゴリラの観察が人間の感情を導入せざるを得ない状況を描いている。

*50 いずれも、幼児や学齢期の子どもを含む家族連れが、互いにどのように展示に対してあるいは展示動物に対して発話しているかの調査結果をもとに、展示者側としての工夫を考察している。また、日常的な業務として、来園者の特徴的な声を日誌に書き留めている。アンケートやインタビューは、学芸員実習の主要な内容として取り組むことが多い。

*51 ある家族連れの子どもの展示前での過ごし方を観察し、主に発話や行動を調査したのちに、利用者中心の真髄は、利用者の学びの権利や博物館側の倫理にあるとした論を展開している。

*52 非公開の研究会等で、検討資料として提出されている。(研究会とは、例として、「子ども動物園勉強会」「日本動物園水族館協会主催の関東東北ブロック研究会」など関係者のみの参加による研修を兼ねた会である。)

*53 Family learning の訳語 (訳は筆者)

*54 この著作は、Marriage and Family Review の第 13 巻として発行されたもの。基本的には、家族連れがレクリエーション施設を生活を豊かにする目的でどのように利用しうるのかという観点からの著作で、その中に博物館利用のあり方について「家族での学び(family learning)」を探るという章が含まれている。

*55 数字は、全米の「子ども博物館」設立年度別に筆者が集計したもの。

*56 アメリカには全米来館者調査協会 (Visitors Behavior Association) が 80 年代よりつくり、博物館諸活動の評価の際に、来館者の動態や利用状況を把握する必要から、専門の調査員をおく場合がある。エヴァリュエーターとは、その仕事を専門に行う職員のことである。

*57 学びつつあることとは、その人の語りの中に表れるという。

*58 Laetsch, W.M., Diamond, J, Gottfried, J.L. and Rosenfeld, S., 1980, Children and Family Groups in Science Centers, *Science and Children March 1980: 14-17*

*59 この論文で、すでに 1928 年に、グループで博物館を訪れる来館者にとって、そのグループの成員同士の社会的やりとりがたいへん大きな役割を果たしていると述べたロビンソンの調査のことが紹介されている。つまり、互いに教えあおうとするグループ成員間 (ここでは家族連れ) の励ましや、展示物へ共通の興味を持とうとする働きかけなど、社会的相互関係は、来館者調査の初期から重視されていたのである。

*60 1978 年の 5 週間にわたり、この科学館に子どもたちが間近で動物に見たり触れたりすることができるような、小さな臨時の動物園が設置された。そのときの調査である。筆者としては、子どもにとって「学んだこと」「体験したこと」が分離されないというのはとくに興味深い。なぜなら、子どもにとっての学びは、実際に体験したことと不可分であるという事実を、あらためて知ることができたからである。将来、科学的な抽象概念を理解する上で、子どもが自分自身の体験を思い起こす作業が重要な役割を持つ可能性を示したからである。また逆に、そのように自分の体験を振り返る精神的なプロセスに、科学的概念の切り込みが重要なのであり、自分の体

験の意味づけが可能になるのであろう。

*61 Tunncliffe, S.D.は、もとロンドン動物園の教育部にいた。ロンドン動物園や米国のシンシナティ動物園などで子どもや家族連れを対象に、来園者の会話を聞き取ったりテープレコーダーを用いて追跡して、発話採集を行っている。

*62 この調査は、8歳から11歳の、学校で来る子どもたちと家族連れの子どもの、展示動物への態度の違いを、発話内容比較で行ったものである。データは、ロンドン動物園と自然史博物館の動物展示室の2カ所で集められている。もっとも発話が多かったのは自然史博物館の剥製標本の前であった。擬人的な表現は、学校から来る子どもたちの「博物館の剥製の前・動物園の動物の前での会話」と家族連れで来る子どもたちの「動物園の動物の前での会話」に多く見られ、逆に、家族連れで来る子どもは、剥製の前ではほとんど擬人的な表現をとらなかった。つまり、生きている動物を友だち同士で見ることが、子どもたちに擬人的表現をとらせている可能性が指摘されている。

*63 (未公刊) *The mental model of zoo animals held by primary school pupils*, 筆者が個人的に著者から直接入手した論文。この中で、想定されるメンタルモデルが紹介されている。

*64 以下で、「コトバ」とカタカナ表現したのは、ひとまとまりの意味のある言語のみならず、自分の印象を思わず口に出したときの「あー！」というような音声も、それが相手に聞こえて何らかの反応を引き出す限りは、それを「コトバ」に含めた。以下での行動観察や発話調査における発話とは、このような広い意味でのことばをさし、それを「コトバ」とカタカナで表現している。