

## インターネット・ウェルフェア・ミュージアムを創る

水 野 暁 子  
池 田 晶 一  
宇 野 伸一郎

ミュージアムを創りたいと思っている。福祉に関わる、そしてインターネットから入ることができ、インターネットで繋がるミュージアムを。博物館と言わないのは、私たちが日本語で「博物館」というより日本語で「ミュージアム」という感じにしたいからである。

私たちはどんなミュージアムを作りたいのか。最初に考えたことは、博物館の Web ページではなくて、インターネット・ミュージアムだということである。また、単なるデータベースではなくて、インターネット・ミュージアムだということである。そこで私たちは、ミュージアムの観客やインターネットの利用者として感じてきたことをもとに、インターネットならではのミュージアムとはどんなものか、また福祉に関わるミュージアムをどのように創るかを考えてみた。なお、私たちは何らかの論理的帰結としてミュージアムがどうあるべきかを考えたわけではない。私たち自身が観客となりたい「インターネット・ウェルフェア・ミュージアム」を創る夢を今語り合っているところである。

### 1. ミュージアムが提供するもの

ミュージアムに行って、つまらないものを見つけたいと思う人はいないだろう。たいいていの人は何かの楽しみを求めて、あるいは何かに感動したくて美術館や博物館に出かけるものである。ところで、絵や彫刻は美術館でなくデパートや公共施設で開かれる展覧会でも見ることができるし、機械や化石なども博物館でなく一時的な会場で行なわれる展示会でも見られる。今回のテーマである福祉に関しても、毎年各地で福祉機器展が開催されていて大いに学ぶところがある。そうした一時的な展覧会や展示会を見にデパートや各種公共施設に出かけるのと、美術館や博物館で開かれる企画展（多少期間が長いとはいえ一時的）に出かけるのでは何が違うのだろう。私たちはミュージアムの一観客として望むところを大切にしたいと思っているので、ここであらためて博物館に関わる勉強はしないままにまず考えてみたい。観客は何を求めてミュージアムに出か

けるのだろう。

私たちがミュージアムに行く時には、まず建物からして公民館でもデパートでもなく、より重厚で洗練されたものであることを期待している。また、何かしら感動させてくれたり、新しいものに気付かせてくれたり、楽しみや安らぎが得られたりする場所として、いつも同じ場所にあることを期待している。デパートやスーパーやコンビニエンスストアでも気の利いた商品に出会う楽しみもあれば、目を引く商品展示に出会うこともあるが、ミュージアムに求めるものとは何か違う。商店ではたとえ感動が得られなくても必要な品物が見つければ、とりあえず満足するということもある。ついでに言えば、デパートには洗練された外観も必要だが、スーパーやコンビニエンスストアがあまりにも洗練された美しさを持っていたり、重厚な美しさを持っていたりしたら、誰もダイコンもペットボトルも買いに行かないだろう。ミュージアムは楽しみや感動を抽出して人々に提供することを期待されているので、展示品だけでなく外観にも独特の美しさが要求されていると思われる。また世の中には資料館というものもあるが、目立つ必要はないとはいえ、あまりにもみすぼらしい資料館には、やはり足が遠のくというものである。ミュージアムには観客を楽しませる工夫も要るのである。

では、いつも同じ場所に独特の風格と美しさを持って建っているミュージアムで、人は何を得的のだろう。私たちはそこで人は人間の文化に触れる・文化に浸る楽しみを得ているのだと思う。たいていの観客つまり素人がミュージアムに行く時、「今日は誰かの絵をこき下ろしてやろう」とか「今日は誰かの仕事の粗探しをしよう」とは思わない。人は良いものを見つけて楽しむのである。ならば、ミュージアムは何よりも人間の文化を提供しなければならない。そして、多くの素人が自分だけでは見出せない美しさや感動を提供しなければならない。普通の人は、見ているつもりでも本当には見ていないことが多い。筆者の一人は、画家が描いた山を見て、早春の山には美しい赤が存在することを学んだことがある。それまでは山が赤いのは秋とばかり思い込んでいた。よく見れば赤と紅は違うし、新芽の美しさや紅葉の美しさも違うものだが、人間は知らなければ感激の仕方わからないこともある。画家に自然を教えられた経験の一例である。また、一見自然物である動植物や化石のミュージアムではどうだろうか。私たちは野にも山にも出かけて自然を味わうことができるが、たまには自然博物館などにも行ってみたいくなる。ミュージアムならば、その地には生息していない生物にも出会うことができるが、単に珍しいものが見られるというだけの楽しみを求めて行くのではないように思われる。ミュージアムに集められたものは、人間の目で選び、人間の手で集められ、人間の感覚で展示されたものだから魅力があるのだろう。観客はミュージアムで自然物を見ている場合でも、やはり人間の深い知恵や文化に触れ、浸って楽しんだり安らいだりしているように思われる。そして、そこに入って考えにふけることができ、何度も足を運ぶことができ、時々遊びにいけるところとして、ミュージアムがあるのだろう。私たちは、こういうものをインターネットの世界に創りたいと思っている。

## 2. インターネット・ミュージアムならではの楽しみ

さて、インターネットの世界には各地のミュージアムの Web ページがある。では、ミュージアムの Web ページとインターネット・ミュージアムとはどう違うのか。一般的にミュージアムの Web ページは、現実にある博物館や美術館の紹介を主な内容としている。所蔵品のいくつかを紹介し、開催されるイベントを知らせたりしている。私たちの創りたいインターネット・ミュージアムは、インターネットの世界に創るミュージアムなので、インターネットの入口からそのままミュージアムに入ることができるものである。このことの魅力は多くあると予感しているが、その一つは入口が何通りでもできることである。どこから入っても良いというだけではない。最終的には同じ作品に到達するのであっても、どの入口から入るかによって、その後のルートも違えば、部屋も違う。

例えば、ミュージアムに来てふらっと眺めていただいただけの人はごく普通の入口から入ればよい。そこから入れば、現実のミュージアムと同じように常設展があり、企画展があり、資料室や図書室があり、ミュージアムショップやカフェもある。(インターネット・ミュージアムのカフェというのはどういうものか私たちにもまだわからないが、是非工夫してみたいと思っている。)

一方、何か特に目的がある場合だったら、こんな入口も考えられる。

学びたい時の入口

作りたい時の入口

困っている時の入口

遊びたい時の窓 (なぜか遊びだけは「窓」としてしまった。)

入口が違えばその先のルートも違い、展示室も違ってくる。そして、一つの作品がいくつかの展示室で展示できる。別の入口や別のルートから入った展示室では、それぞれ別の作品と組み合わせられて展示される。一緒に組み合わせられて展示されるものが違えば、観客は別の見方で見ることができる。つまり一つのを別の角度から見る方法を、ミュージアムは観客に提供するのである。また、入口の配置やルートの構造によって、物事の仕組みを表すこともできる。ミュージアムは、観客に物事に入っていく入口や物事を眺める窓を提供する役割を担うものだと私たちは思っている。

インターネット・ミュージアムなら、入口やルートも含めて現実には存在し得ないような重層的な構造や複雑な構造を作ることができる。また遠く離れているように見えるもの同士を直結するような構造も可能である。さらにこういった構造を作りながら、また作った後でも、自由に変えられる。

しかし、入口とルートと展示室のことだけなら、コンピュータの世界である必要はあっても、インターネットの強味を生かしているとは言えない。インターネットならではのミュージアムにはどんな機能が求められるのだろうか。最近、プロの技術者たちもお互いの経験をインターネット上で語り合っていることがある。秘して自分が突出するより、お互いに知恵を出し合ってみ

なで得をする世界をインターネットが成長させてきたのだろう。私たちが作るインターネット・ミュージアムも是非この面を強くしたいと思っている。

### 3. 福祉機器データベースではなくてウェルフェア・ミュージアム

インターネットで福祉の世界を扱うのは私たちが創ろうとするミュージアムが初めてではない。世の中には既に多くの福祉機器・用具のデータベースがある。私たちが創ろうとしているミュージアムは、データベースとはどう違うのだろうか。もう一度ミュージアムの役割に戻って考えてみると、やはり人間の文化に浸る感覚が求められる。城山三郎が描くところの大原総一郎は「観客に問題を提供して考えてもらうのが美術館」だと言って、たとえ有名な画家の描いたものでも、自分が独創的だと判断しなかったものは大原美術館に展示させなかった（「わしの眼は十年先が見える - 大原孫三郎の生涯」新潮文庫）。創造の美しさによって人を感動させ、考えさせるのが美術館であるとするなら、ウェルフェア・ミュージアムには、良い福祉機器・用具、美しい福祉機器・用具を発掘して観客に見せる役割があると思われる。私たちは、魅力ある機器・用具を観客に見せ、考えるに値する問題を提供したいと思っている。

また、私たちが作りたいのは、「福祉機器・用具のミュージアム」ではない。機器や用具を福祉の場で活かして人々の生活を助け豊かにするには、それらを使えるようにするための人的サービスや制度によるサポートが必要である。ウェルフェア・ミュージアムでは、こういった課題も含めて、「福祉」について観客に考えてもらえるようにしたいと思っている。

さらに、現実の世の中にあるミュージアムと同様、企画展ができるのも、単なるデータベースにはない強味である。入口やルートや展示室の構造によって色々な見方を空間的に提供するとすれば、企画展は、時間を区切って別の見方に翔んでみる機会を提供するものと言えよう。私たちは学んだり遊んだりして楽しめるミュージアムを創りたい。ミュージアムでは日常を超えた世界を創ることができる。福祉という逃れられない日常に関わるからこそ、非日常の世界で遊べる場を観客に提供したい。

### 4. インターネット・ウェルフェア・ミュージアムの内容と構造

一般的なミュージアムの構造はさて置いて、今考えているインターネット・ウェルフェア・ミュージアムの構造と内容の一例を紹介しよう。メインゲートから図 1a のように扉がいくつかあるところ（扉ルーム）に入る。この部屋で観客は自分が何をしたいかによって、次に入る扉を選ぶ。例えば、「私は学びたい」人は、左側の扉から「学びの扉ルーム」（図 1b）に入る。そこには学びたい内容によって選べる扉がいくつかある。高齢化や障害について学びたい人は、右の扉を開けると、「学び展示室 3」（図 1f）に入って、いろいろな障害について学ぶことができる。

同じように、「私は困っている」人は、最初の扉ルームの真中の扉を開けて、「悩みの扉ルーム」

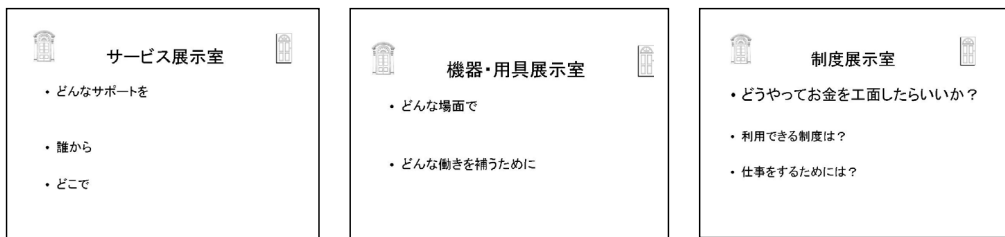


図 1i. サービス展示室

図 1j. 機器・用具展示室

図 1k. 制度展示室

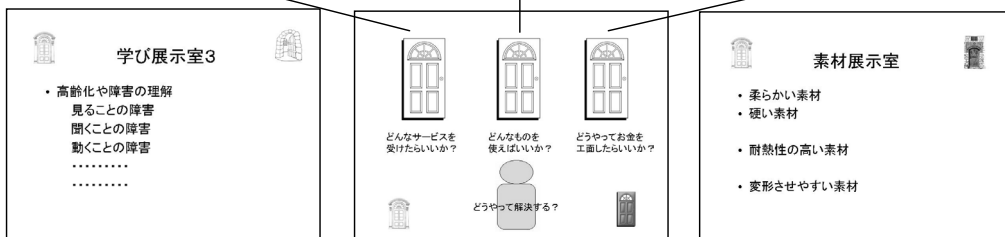


図 1f. 学び展示室 3

図 1g. 解決の扉ルーム

図 1h. 素材展示室

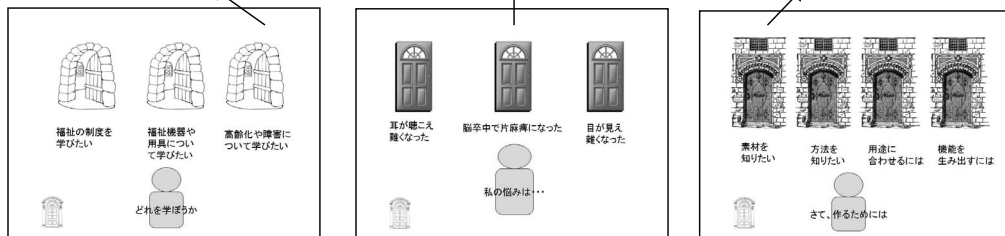


図 1b. 学びの扉ルーム

図 1c. 悩みの扉ルーム

図 1d. ものづくりの扉ルーム

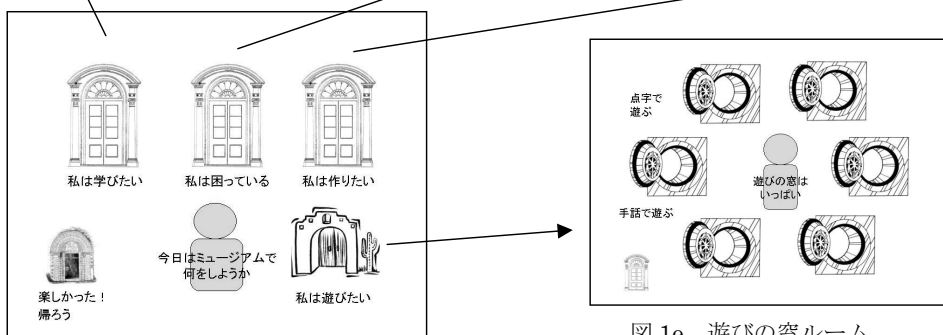


図 1a. 扉ルーム

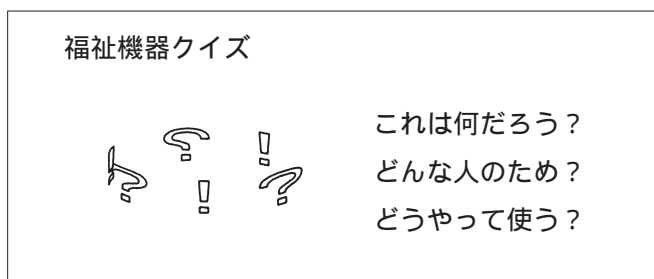
図 1e. 遊びの窓ルーム

図 1 インターネット・ウェルフェア・ミュージアムへの一つの入り方

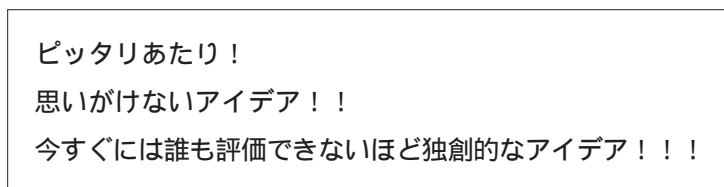
(Art Today Japan (<http://www.arttodayjapan.com/standard.php>)から購入したクリップアートを使用)

(図1c)で「耳が聴こえ難くなった」「脳卒中で片麻痺になった」等の扉を選んで開ける。次に現れるのは「解決の扉ルーム」(図1g)で、そこで左側の扉を開けると、「サービス展示室」(図1i)に入っていける。真中の扉を開けると「機器・用具展示室」(図1j)に行ける。欲しいものやサービスが見つかってもお金がない場合には、右の扉から「制度展示室」(図1k)に入ることができる。

もう一度最初の扉ルームに戻ってみると、「私は作りたい」人は、「ものづくりの扉ルーム」(図1d)から「素材展示室」(図1h)などに入ることができる。「私は遊びたい」人は、「遊びの窓ルーム」(図1e)からいくつかの「遊びルーム」に入ることができる。「遊びルーム」としては、ウェルフェア・ミュージアムらしく「点字で遊ぶ部屋」や「手話で遊ぶ部屋」があってもよいだろう。「クイズ部屋」なども設け、こんなクイズを提供するのもよいだろう。



それで、寄せられた回答に対して、次のような評価をするのだ。



もっとも最後の評価は誰にもできないので、当分は回答者自身が密かに評価することになる。

「学びの扉ルーム」と「悩みの扉ルーム」から入っていくと、実はかなり同じところに辿り着くことになる予想される。というのは、もともと福祉というものが人々の悩みを解決する方策を提供するものだからである。私たちが障害や高齢化のために不自由になったときでも心地良く暮らすためには何を考えたらよいかということ、図2にまとめてみた。簡単に言ってしまうと、「もの」と「人」と「金」である。「もの」を提供するためには、ものづくりの素材と方法が必要であり、作る人と場が必要であり、作られたものを届ける仕事も必要である。もちろん、「もの」だけではすまないで、「人」が提供する直接的あるいは間接的なサービスもある。「もの」にしても「人」にしても「どこ」に「どんな」ものやサービスがあるかという情報も必要である。

だから、私たちの創ろうとしているミュージアムは、単なるデータベースではないとは言え、データベースの機能は持たなければならない。というのは、インターネット・ウェルフェア・ミュージアムは、困っている人や困っている人を助けたい人、さらにはそういう課題に取り組んで学ん

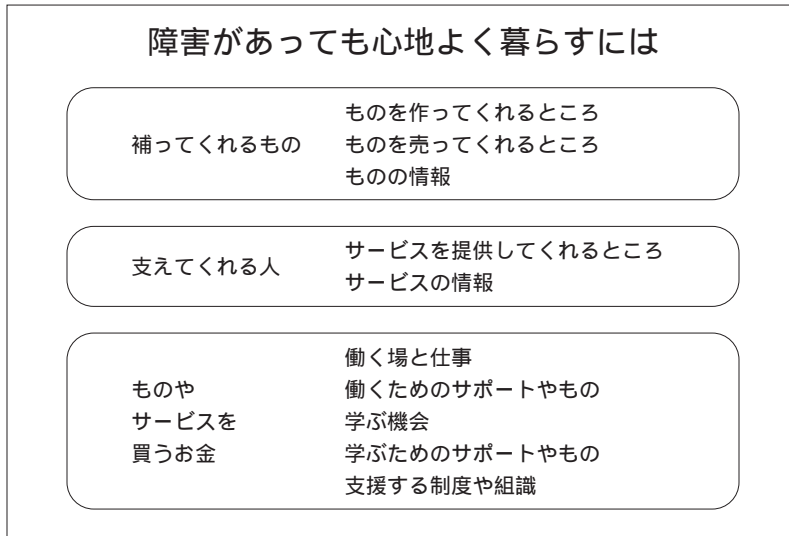
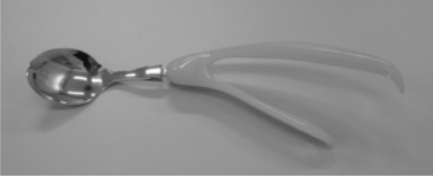


図2 障害や高齢化のために不自由になった時に考えること

## 形状記憶ポリマースプーンWILL1

整理番号	xxxx
製品名	形状記憶ポリマースプーンWILL1
用途・機能	手指に障害のある人が使いやすいに柄を変形させて、食事をしやすくする。
対象となる障害	手指が変形していたり、握力が弱い人
使い方	60℃以上のお湯に入れると、形状記憶ポリマーでできた柄がやわらかくなるので、それぞれの人が使いやすい形に変形させられる。水で冷やして形を固定させる。
素材	柄の部分は、形状記憶ポリマー
カラー	柄の色: 黄
サイズ(mm)	220×32
重さ(g)	46
価格(円)	3,000
メーカー	(株) 青芳製作所 <a href="http://www.aoyoshi.co.jp/">http://www.aoyoshi.co.jp/</a>



何回でも変形させられるので、いろいろな形を試すことができる。柄はあたりが柔らかく、また手のひらを両面から挟んでも冷たくない。持った時に安定感を得られる太さである。丈夫で汚れ難く、傷み難い。

ただし、やけどに注意！特に、手を挟んだまま加熱したり冷却したりしないこと！

図3 展示品のページの一例



だり作ったり提供したりしたい人のためのミュージアムだからである。具体的に個々の展示品をどのように見せるかも、今後の大きな課題であるが、現段階で考えている内容で一例を示したい(図 3)。Web ページとしてのデザインも今後大いに改良されるものとしてご覧いただきたい。

また次のようなルームも、インターネット・ミュージアムならではの面白さを提供するだろう。(ミュージアムの構造のどこに配置するかはまだ考えていないが)

(1) 学びあいルーム：掲示板の機能を使って、以下のような問いかけをしあう。

1) こんなことやってみたい。誰かいいアイデアない？

こういう機能が欲しい。何か良い知恵は？

寄せられる回答には、次のようなレベルのものがあるだろう。

これちょうどいい！ 便利そう！ 作るのも簡単！

思いがけないアイデア！！

すぐには作れないけど何か魅力あるアイデア！！

今すぐには誰も評価できないほど独創的なアイデア！！！！

2) こんな工夫をしてみたけど

回答に次のようなレベルのものがあれば、たいへん喜ばしい。

それ、私が使いたい！

もっとこんな工夫もどう？

うちで作りたい、作ってみよう！

うちで売りたい！

うちで買いたい！

3) この素材を使って何かしたい。何か良い使い道は？

ものは用途があって素材を開発するばかりではない。素材があって用途が産み出されることもあるので、こういう問いかけも有効であろう。

このような機能が生かされれば、インターネット・ウェルフェア・ミュージアムは、精神的にばかりでなく実用上も仕事を生み出す場となることができる。

(2) 感動発見ルーム：これも掲示板の機能を使えば、お互いに教えあえる。福祉機器や用具の魅力を教えあうのである。たとえば、

1) ここに工夫してある。ここが独創的。

2) こんなところがとても使いやすい。

3) こういうところがたいへん心地良い。

「ミュージアムが提供するもの」でも述べたが、教えられなければ感動の仕方もわからないこともある。インターネットだから、お互いに教えあえる。良いところをお互いに見つけ出していくのである。製作者やミュージアムにも気付かなかった美点を観客が発見してくれることも期待



できる。一般には専門家が教え素人が学ぶのだが、インターネットの世界では素人も専門家も同じように発言権がある。そして多くの素人は少数の専門家に勝ることがある。また自由な世界で素人が考えたり気付いたりしたことを練り上げていくのも、専門家の役割であろう。

## 5. ミュージアムの財産と私たちの夢

福祉機器や福祉用具に対する感動というものは、「使い勝手」という極めて感覚的なものに拠っている。福祉のサービスについても「心地良さ」という、やはり感覚的なものが重要である。それをあえて言葉で表し語ることによって、私たちは感覚をみんなの財産にしていきたいと思っている。機器や用具を作っている人の工夫や苦労や喜びというものもなかなか伝わり難いが、これもまた言葉にしてみたい。言葉で身体感覚を助けることができ、言葉にすれば他の人と通じ合えることが増え、そして時を超えてみんなの財産なることを私たちは確信している。基本的には画像と言葉で表すしかないインターネット・ミュージアムが観客に文化に浸る機会を提供できるとすれば、感覚や感動を言葉で表すことを大切にしなければならない。もちろん、言葉にしきれないものもあることに対して大いに謙虚であるべきだが。

インターネット・ミュージアムの便利なところは、作りながらあるいは作った後でも構造や内容が変えられることであり、展示室も展示品も後からいくらでも増減できることである。また、ミュージアムの内部構造によって、物事の構造を表すこともできることである。しかしこの機能を生かすには、私たちは福祉に関わる学問体系を新たに構築する意気込みで、ミュージアム構築に取り組まなければならない。ミュージアムの構造は学問体系の構造を反映するものだからである。これは私たちの大きな夢であるが、もう少し手近な夢も語ろう。

「技術を福祉に生かす」ことを自身のテーマとして仕事をし始めた者として、私たちは是非ともインターネット・ウェルフェア・ミュージアムに誇らしく展示できるものを作りたいと思う。福祉機器・用具、ソフトウェア等、いろいろ考えられる。そして出来たものを展示室にもミュージアムショップにも並べてみたい。さらに、大きな夢もささやかな夢も、私たちのみならず日本福祉大学の夢ともなり、インターネット・ウェルフェア・ミュージアムに訪れる観客の夢ともなれば幸いである。