

## <第129回国際ARCセミナー(中尾智行氏)レビュー>

### ミュージアムDXの課題と展望

戸塚 史織(立命館大学大学院文学研究科/日本学術振興会特別研究員<DC>)

E-mail [lt0875sf@ed.ritsumei.ac.jp](mailto:lt0875sf@ed.ritsumei.ac.jp)

#### 1. 発表概要

本稿は2024年1月17日に開催された第129回国際ARCセミナーにおける中尾智行氏<sup>1)</sup>による発表<sup>2)</sup>について報告するものである。氏は文化庁で進められているミュージアムDXと、それを推進するための文化政策について述べられた。

#### 2. 発表内容

##### 2-1. 博物館法の改正

令和4(2022)年4月15日に博物館法の改正法令が公布され、ここに博物館資料のデジタル化と公開が明示<sup>3)</sup>された。これを受け、博物館はデジタル化への取組が避けられないことになり、ミュージアムDX<sup>4)</sup>の展開が期待される。ミュージアムDXは単なるデジタル化ではなく、デジタル技術を活用して博物館と文化行政を「より良い方向に変化させる」ことが重要であり、中尾氏は、このTransformationこそが重要と説く。

文化庁は、ミュージアムDXを推進し、博物館の資料と活動を社会に広めることは(1)博物館資料に係る情報の保存と体系化、(2)博物館における調査研究の成果を含めた資料の公共化、(3)多様な創造的活動への博物館資料の活用の促進、という点で意義深いものとする<sup>5)</sup>。特に、コロナ禍で多くの博物館が休館や業務制限を余儀なくされた経験から、デジタル化の重要性はますます高まっている。

日本政府は、文化庁のみならず、社会全体のデジタル化に注力しているが、これが目指すデジタル社会のビジョンは「デジタルの活用により、一人ひとりのニーズに合ったサービスを選ぶことができ、多様な幸せが実現できる社会」<sup>6)</sup>であり、そのために「誰一人取り残されない、人に優しいデジタル化」<sup>7)</sup>を進めることが目指される。博物館においても、こうした政府の方針に従ってミュージアムDXを推進することが急務である。

こうした方針を受け、博物館が社会や地域で新たな役割を担うための先進的な取組を支援する博物館機能強化推進事業「Innovate Museum 事業」<sup>8)</sup>が、令和4

年度から開始された。この事業は、博物館が抱える社会的・地域的な課題にデジタル技術などの最新技術やデジタルアーカイブ(以下DA)を介したネットワーク構築によって取り組む課題を支援する。令和5年度からは、更に強くミュージアムDXを打ち出すべく、Museum DX推進事業<sup>9)</sup>が立てられた。これは中核館が中心に多様な連携の中でミュージアムDXを整備する事業を支援するもので、初年度は4団体<sup>10)</sup>が採択された。中核館は大規模な博物館が担う事例が多いが、5館以上の連携を前提とすることで、規模の大小による格差を縮小し、偏りを抑制している。全施設への支援は困難だが、本事業を通してモデル事例を構築し、段階的に支援を広げることを想定している。

##### 2-2. 博物館のデジタル化の現状

こうして国家事業としてミュージアムDXは推進され始めているが、実際の現場でのDXは思うように進んでいない現状がある。

例えば、コロナ禍には多くの博物館が休館を迫られ、中にはウェブやSNSで資料やコンテンツを共有し、ZOOMを使ったオンラインツアーなどを企画し、盛り上がりを見せた。しかし実際に活動した館はごく一部であり、『博物館の機能強化に関する調査』<sup>11)</sup>によれば、コロナ禍を経ても収蔵品オンライン公開は72.2%の館が、オンラインイベントや展示は80%以上の館が実施していないと回答する。DAの実施についても、実施館は24.4%と低調で、実施する予定はないと答えた館が50%近くを占めており、インターネット公開に消極的な現状が浮かび上がる。また『令和元年度日本の博物館総合調査報告書』<sup>12)</sup>によると、ホームページで目録情報を公開している館は僅か12%に留まる。一方で、館の課題として77.5%が「webサイト等での資料情報公開が不十分」、73.9%が「資料や資料目録のデジタル化が進んでいない」と答えており、課題意識はあることが読み取れる。

そうであるにも関わらず、インターネット公開に消極的な理由として、(1)人員・資金・機材・知識も不足、(2)著作権、(3)条例・規則、(4)寄贈者等の意向、(5)不適切

な利用の抑止、といった課題が挙げられる。(1)の解決には外部資金の調達や補助金の獲得、アウトソーシングの他、市民参画として DA 整備を進める可能性も考えられる。(2)では許諾契約による権利処理などが求められるが、そもそも権利が存在しないものに過剰な制限を主張していないか留意する必要があると指摘される<sup>13)</sup>。また(3)(4)についてはインターネット社会に則した具体的な見直しや意義説明の取組が必要となろう。(5)は良く聞かれるが、実際の所、本当に不適切なのかの議論が充分でないことも多いように感じられる。公的な性格を持つはずの博物館資料を意図せず「囲い込み」していないか、公共化する視点を持つ必要がある。

### 2-3. デジタル化とオープン化

まず資料のデジタル化によって、新しいメディアでの保存と発信が適う。保存・管理・業務軽減という観点では、災害等に備えたバックアップが出来るほか、実物の損耗リスクを減らすことができ、効率化・生産性向上を図ることが出来る。またアクセス性が向上し、あらゆる人に開放され、空間的制約からも解放されることで学校教育・生涯学習での活用も実現するなど機会の最大化も図られる。さらに、実物では不可能な鑑賞体験や新しい価値と魅力の発信にも繋がり資料価値の磨き上げも期待できる。なお、機会の最大化、資料の磨き上げについてはサービスデザイン<sup>14)</sup>についても重要となるだろう。

デジタル化と対を成すのがオープン化である。単にデジタル化して終わりではなく、オープン化により、情報の共有と二次的活用を推進することが期待される。展示や研究の進展・深化、研究資料を探す段階を効率化し、ストーリー作りや研究に時間を掛けられるといった効率化・広域化・多角化が図れる。また、利用条件を明示することで借用・許可事務の軽減が期待され、活用も容易になる。これにより担い手・支え手の広がりやコミュニティの形成、新たな創造が生まれるなど、価値の再生産に繋がることを期待できる。

デジタル化とオープン化を進めるべく、政府が出す『「デジタルアーカイブ活動」のためのガイドライン』<sup>15)</sup>では、DA の意義や政府が目指すスキーム、構造が記されている。例えばここではデータの二次利用条件を明示し、可能な限りオープン化することが推奨される。大井らの調査<sup>16)</sup>によれば、初期に DA されたデータは、権利条件が十分に検討されていないものが多く、利用に制限があるものが少なくない。使い勝手の良い画像は少ないのが現状である。二次利用条件表示判断フローチャート<sup>17)</sup>や積極的なオープン化事例<sup>18)</sup>を参考に、クリエイティブコモンズなどの利用により利用条件を明確化し、誰でも自由に利用できる環境を整えることで、新たな価値を取り込むことが重要となる。

また本ガイドラインでは、ジャパンサーチ<sup>19)</sup>についても触れられる。これは国の分野横断プラットフォームで

あり、博物館・美術館・図書館などのアーカイブ機関と連携する他、準プラットフォームとなるつなぎ役の機関<sup>20)</sup>とも繋げ、最終的にジャパンサーチに集約させるという、階層型の連携が目指されている。

### 2-4. 学校教育と生涯学習のデジタル化

博物館に期待されている役割の一つに学校教育・生涯学習への活用がある。

博物館法では、学校教育への協力が制定当時から規定されており<sup>21)</sup>、学習指導要領にも博物館利用が記載されている<sup>22)</sup>。しかし、実際に来館することは学校にとってハードルが高く、博物館の出入授業は学芸員らの負担が大きかった。しかしコロナ禍で大きく進んだ ICT 環境の整備により、タブレット端末やオンライン学習が急速に普及し<sup>23)</sup>、学校教育と博物館を繋ぐチャンスが到来した。例えば現在、検索サイトを活用した調べ学習が積極的に行われているが、サイト上にはその信頼度に関わらず情報が溢れているため、学校教育現場は信頼できるデジタル教材を求めており、博物館の DA は最も信頼できる情報となり得る。

一方、生涯学習に関する世論調査<sup>24)</sup>では、学習の場・形態としてインターネットを希望する割合が全体で約 60%と高い。さらに、この割合は 70 歳以上の高齢者が平均を押し下げており、59 歳以下では 70~80%まで希望割合が高まっていることから、今後年を経るごとに割合が高まることが予想される。対して、図書館、博物館、美術館での学習希望は全体で 25%程度に留まっている。ただし 18~29 歳の若い世代では 36.8%と比較的高いことが注目される。こうした結果を踏まえれば、まずはデジタルで情報発信することで来館に繋げる流れを構築することが重要であることは明白である。

さらに言えば、単なる来館にのみ固執するのではなく、利用者像のアップデートも重要である。例えば地域創世の場では、交流人口と定住人口の間の、その地域に思い入れを持つ存在を指す関係人口<sup>25)</sup>という概念があり、近年これが重視されている。博物館においても、潜在来館者と来館者の間に、デジタル環境での利用を含む新しい利用者像を想定する必要がある。

博物館が文化資源の実物に触れる体験や教育の場であることは論を俟たない。しかし、そのみを前提とした活動を行うことは、文化財保護法<sup>26)</sup>やユネスコの勧告<sup>27)</sup>に反し、多様な理由で来館できない人の排除や文化資源の公共化を妨げることに繋がる可能性がある。インターネット時代において、学習・鑑賞・体験のあり方は大きく変化した。博物館の情報提供や活動もそれに対応する必要がある<sup>28)</sup>。

### 2-5. おわりに

情報メディアの進化は現代において加速している。インターネットの普及やデジタルツイン、メタバースなどのインフラ整備も進展し、博物館活動もこれらの変化

に対応していく必要がある。

博物館はメディアだと言われてきたが、新しい手法や技術に対応しなければ、時代に取り残されてしまう。デジタル化とオープン化は、博物館の未来を考える上で重要な課題である。具体的には、資料の DA 化やオンライン展示、バーチャリアリティなどを活用した体験型展示など、様々な取り組みが考えられる。また、博物館のデータをオープン化することで、新たな研究や教育の可能性も広がる。

博物館 DX は、博物館の機能・役割を効率化、持続化、強化するための重要な取り組みである。積極的に推進することで、博物館は社会の変化に対応し、より多くの人に愛される存在へ進化することができるだろう。

### 3. 発表の回顧と所感

本発表は、文化庁が推進するミュージアム DX と、それを推進するための文化政策に加え、その前提となる博物館における DA の現状と課題、そして関係機関による検討状況などについても具体的な資料に基づいて解説された、貴重な発表であった。

質疑応答では、まずデジタルミュージアムの位置づけについて議論が行われた。法改正により博物館法は施設ではなく組織体としての「機関」を博物館として定義するため、デジタルミュージアムや DA が博物館の一形態として認められる余地がある。実際文化庁はこれを検討しており、登録基準では、開館日数規定の見直しにより、物理的な施設を持たなくても博物館登録が可能になる可能性がある。ただし、学芸員の配置や教育活動の実施など、従来の博物館活動の担保は必須条件となっている。

次に学芸員制度が組上に載った。博物館法の改正に伴い、学芸員制度の見直しも検討されたが、現在は先送りとなっている。日本の博物館では常勤職員の減少と非常勤職員の増加が顕著であり、7 割以上の博物館で職員不足が問題となっている。また、法改正によりデジタル的な取り組みが明示された一方で、学芸員養成における博物館情報・メディア論の取り組みは不明確なままである。学芸員養成は、実習以外は各大学に委ねられる部分が大きく、文化庁は大学での学芸員養成の充実を図るため、改善を検討しながらカリキュラムポリシーを示してきた<sup>29)</sup>。しかし、5800 館近くある博物館の館種や規模の多様性により、すべてをカバーするカリキュラムの作成は難しい状況にある。このような状況下では、分野を超えて共通となる能力の養成が重要となる。例えば、今回の法改正では、博物館の活動や資料の価値を社会に還元・公共化していく観点から DA が加えられた。博物館同士のネットワークや地域の多様な主体との連携による価値発信、地域活性化も促進される。学芸員が博物館の基本的な機能を担う中心的な人材であることは変わらないが、こうした博物館に求められる新しい役割を果たすために必要な資質や能力を持つための養成課程の拡充が求められている。

これらの能力を育成するために、学芸員課程カリキュラムの改正(カリキュラムポリシー、博物館実習の在り方等)について検討を進めていることが回答された<sup>30)</sup>。

また、既に学芸員となっている人への再教育も課題として挙げられた。学芸員や博物館の中には法改正やデジタル化の重要性の認識にギャップがあり、加速するインターネット時代と法令の変化に対応するためには、教科書等を編纂し普及させるような従来の情報普及手段では対応が遅れる懸念がある。したがって、教育手法の大改革も必要となる。例えば、デジタルアーカイブ教育に力を入れている大学の活動紹介や、OJT 教育の場の積極的な設置が有効であろう。

本発表を通し、法改正という大きな区切りを機に、文化庁の立場から最新の動向が詳細に共有されたことは、非常に有意義であった。加速するインターネット時代においては、学芸員や研究者をはじめ、博物館を取り巻く人々が連携し、最新の動向を把握して活動していくことが、時代のニーズに応じたミュージアム DX 実現の鍵となる。博物館は、実物体験の場であると同時に、デジタル環境を活用し、多様な利用者へ文化資源を届ける存在へと進化する時が来ている。

#### [注釈]

- 1) 文化庁参事官(文化拠点担当)博物館支援調査官
- 2) 立命館大学アート・リサーチセンター「第 129 回 国際 ARC セミナー(Web 配信)」  
<https://www.arc.ritsumeai.ac.jp/j/news/pc/019958.html>
- 3) 「博物館法の一部を改正する法律(令和 4 年法律第 24 号)」第 1 章第 3 条第 1 項第 3 号「博物館資料に係る電磁的記録を作成し、公開すること。」  
[https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=326AC1000000285#Mp-At\\_3](https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=326AC1000000285#Mp-At_3)  
また、「博物館法の一部を改正する法律の公布について(通知)」留意事項 3 では「第 3 条第 1 項第 3 号に定める博物館の事業としての「博物館資料に係る電磁的記録を作成し、公開することについては、デジタル技術を活用した博物館資料のデジタルアーカイブ化とその管理及びインターネットを通じたデジタルアーカイブの公開、インターネットを通じた情報提供と教育や広報、交流活動の実施や展示・鑑賞体験の提供のために資料をデジタル化する取組を含むこと。」とされた。  
[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan\\_hakubutsukan/shinko/kankei\\_horei/pdf/93697301\\_04.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan_hakubutsukan/shinko/kankei_horei/pdf/93697301_04.pdf)
- 4) DX とはデジタルトランスフォーメーションの略で、直訳するとデジタル変革を意味し、組織がデジタル技術を活用して変革し、最適化する取り組みを指す。「世界最デジタルトランスフォーメーション活用推進基本計画」(令和 2 年 7 月 17 日閣議決定)では「Digital Transformation(デジタルトランスフォーメーション、DX)は、将来の成長、競争力強化のために、新たなデジタル技術を活用して新たなビジネスモデルを創出・柔軟に改変すること。企

- 業が外部エコシステム(顧客、市場)の劇的な変化に対応しつつ、内部エコシステム(組織、文化、従業員)の変革を牽引しながら、第3のプラットフォーム(クラウド、モビリティ、ビッグデータ/アナリティクス、ソーシャル技術)を利用して、新しい製品やサービス、新しいビジネスモデルを通して、ネットとリアルの両面での顧客エクスペリエンスの変革を図ることで価値を創出し、競争上の優位性を確立すること。」とされている。  
<https://cio.go.jp/node/2413>
- 5) 「文化審議会第4期博物館部会(第2回)資料1 博物館資料のデジタル・アーカイブ化の目的・状況」(令和4年6月28日)  
<https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/hakubutsukan/hakubutsukan04/02/93734001.html>
  - 6) 「デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針」(令和2年12月25日)  
<https://www.city.shionawate.lg.jp/uploaded/attachment/15914.pdf>
  - 7) 「デジタル社会の実現に向けた重点計画(概要)」  
[https://www.digital.go.jp/assets/contents/node/basic\\_page/field\\_ref\\_resources/5ecac8cc-50f1-4168-b989-2bcaabffe870/20211224\\_policies\\_priority\\_summary.pdf](https://www.digital.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/5ecac8cc-50f1-4168-b989-2bcaabffe870/20211224_policies_priority_summary.pdf)
  - 8) 「博物館機能強化推進事業 Innovate MUSEUM 事業」  
<https://innovatemuseum.bunka.go.jp/>
  - 9) 「博物館機能強化推進事業 Innovate MUSEUM 事業 MuseumDX (博物館DX) 推進事業」  
<https://innovatemuseum.bunka.go.jp/museum/>
  - 10) 令和5年度採択団体は(1)国立大学法人北海道大学総合博物館(国立大学法人北海道大学総合博物館)、(2)横山大観でつながるミュージアム実行委員会(横山大観記念館)、(3)京都歴史文化施設クラスター実行委員会(京都府京都文化博物館)、(4)ミュージアム活性化実行委員会(大阪歴史博物館)の4団体である。なお、各丸括弧内は中核館を示す。採択額は平均3000万円程である。
  - 11) みずほ総合研究所株式会社『令和2年度「博物館ネットワークによる未来へのレガシー継承・発信事業」における「博物館の機能強化に関する調査」事業実績報告書』2021年  
[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan/hakubutsukan/shien/pdf/93940301\\_03.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan/hakubutsukan/shien/pdf/93940301_03.pdf)
  - 12) 日本博物館協会『令和元年度 日本の博物館総合調査報告書』2020年  
<https://www.jmuse.or.jp/02program/pdf/R2sougoutvousa.pdf>
  - 13) JASON MAZZONE は、存在しない著作権について許可を要求したり、使用料を求めたりするケースを「copyfraud(コピー詐欺)」と呼んで厳しく非難している。(Mazzone, Jason, Copyfraud. Brooklyn Law School, Legal Studies Paper No. 40, New York University Law Review, Vol. 81, p. 1026, 2006, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=787244>)
  - 14) 中尾氏はサービスデザインを、製品などの「モノ」と、接点・体験などの「コト」を統合した「サービス」全体をデザインし、提供することで、顧客体験をより望ましいものにする営みのことと説明する。利用者像、利用シーン、価値創造を明確化し、顧客体験を向上させる。
  - 15) デジタルアーカイブジャパン推進委員会実務者検討委員会(事務局 内閣府知的財産戦略推進事務局)『「デジタルアーカイブ活動」のためのガイドライン(概要版)』2023年  
[https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive\\_suisiniinkai/pdf/guideline\\_gaiyou\\_2023.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive_suisiniinkai/pdf/guideline_gaiyou_2023.pdf)
  - 16) 大井将生、渡邊英徳「デジタルアーカイブ資料の活用を促進する二次利用条件のあり方」『デジタルアーカイブ学会誌 2023年7巻3号』デジタルアーカイブ学会、2023年
  - 17) 「デジタルアーカイブにおける望ましい二次利用条件表示の在り方について(2019年版)」  
[https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive\\_suisiniinkai/jitumusya/2018/nijiriyou2019.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive_suisiniinkai/jitumusya/2018/nijiriyou2019.pdf)
  - 18) 中尾氏は、大阪市立東洋陶磁美術館(<https://websites.imapps.ne.jp/mocoor/>)、アムステルダム美術館(<https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio/1837782-entries-rijksstudio-award-2017-top-75/creations>)、飛騨みやがわ考古民族館(<https://www.city.hida.gifu.jp/map/s077.html>)の事例を紹介された。特に飛騨みやがわ考古民俗館は、雪深い場所で年間開館日数も30日程度と限られる中、資料を3D化し、スケッチャップで公開することで、年間数百人の利用者に繋げ、資料閲覧者を大幅に増加させた。3D資料の中には1万9千回以上閲覧されるものもある(<https://skfb.ly/owKAJ>)。3Dデータは市民と一緒に作成することで、参加者にとって自分事化し、関係人口(注25参照)の増加にも接続する。3Dデータを使った商品・作品開発も期待されている。(石棒クラブ <https://www.sekiboclub.com/>)
  - 19) JAPAN SEARCH <https://jpsearch.go.jp/>
  - 20) つなぎ役には自治単位や分野など多様なレベルの機関が想定される。中尾氏は国レベルとして文化遺産オンライン(<https://bunka.nii.ac.jp/>)、自治体レベルに浜松市文化遺産デジタルアーカイブ(<https://adeac.jp/hamamatsu-city/top/>)、分野レベルにサイエンスミュージアムネット(Sネット)(<https://science-net.kahaku.go.jp/>)、研究機関レベルに立命館大学アート・リサーチセンターデータベース(<https://www.arc.ritsumei.ac.jp/j/database/i>)

- [ndex.html](#)) を紹介された。
- 21) 「博物館法の一部を改正する法律（令和 4 年法律第 24 号）」第 1 章第 3 条第 1 項第 12 号。また改正法においても第 3 条第 3 項で学校を含めた多様な主体との連携による地域の活性化を努力義務として規定した。  
[https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=326AC1000000285#Mp-At\\_3](https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=326AC1000000285#Mp-At_3)
- 22) 学習指導要領には、平成元年の社会科で博物館の記載が初出。（「第 2 章第 2 節社会 第 3 指 導計画の作成と各学年にわたる内容の取扱い」『小学校学習指導要領（平成元年 3 月）』1989 年  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/old-cs/1322320.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/old-cs/1322320.htm)）それ以降、社会や理科、美術、総合的な学習の時間において博物館利用を記載している。（「第 3 章第 3 節 1 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善（7）学校図書館、地域の公共施設の利活用（第 1 章第 3 の 1 の(7)）」『【総則編】 小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説』  
[https://www.mext.go.jp/content/20230308-mxt\\_kvoiku02-100002607\\_001.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20230308-mxt_kvoiku02-100002607_001.pdf)）
- 23) 文部科学省「GIGA スクール構想の実現へ」  
[https://www.mext.go.jp/content/20200625-mxt\\_syoto01-000003278\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200625-mxt_syoto01-000003278_1.pdf)
- 24) 内閣府政府広報室「「生涯学習に関する世論調査」の概要」2022 年 <https://survey.gov-online.go.jp/r04/r04-gakushu/gairyaku.pdf>
- 25) 地方創生は、従来の移住促進から、関係人口の増加へと重点が移りつつある。これは、デジタル化により、遠隔地の情報が容易に取得できるようになり、EC やふるさと納税などを通じて地域に関わる機会が増えたことが背景にある。関係人口は交流人口と定住人口の間に置かれた、地域への思い入れを持つ人々であり、地域活性化の新たな鍵として注目されている。（総務省「関係人口とは」『関係人口ポータルサイト』  
<https://www.soumu.go.jp/kankeijinkou/about/index.html>）博物館の活動と関係人口の関連事例として注 18 参照。
- 26) 「文化財保護法（昭和 25 年法律第 214 号）」第 1 章第 4 条第 2 項「文化財の所有者その他の関係者は、文化財が貴重な国民的財産であることを自覚し、これを公共のために大切に保存するとともに、できるだけこれを公開する等その文化的活用に努めなければならない。」  
[https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=325AC0100000214#Mp-At\\_4](https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=325AC0100000214#Mp-At_4)
- 27) UNESCO 「II. ミュージアムの主要機能 コミュニケーション」『ミュージアムとコレクションの保存活用、その多様性と社会における役割に関する勧告』2015 年に「ミュージアムは、社会において積極的な役割を演じるためにあらゆるコミュニケーションの手段を活用すること、たとえば、一般市民向けのイベン
- トの企画、関連する文化活動への参画、物理的またデジタルな形式の両方を用いて市民と相互交流することなどを、奨励されるべきである。」「コミュニケーション政策では、社会的統合、アクセス、社会的包摂が考慮されるべきであり、通常はミュージアムを利用することがない集団を含め、一般市民と連携して実行されるべきである。ミュージアムの活動は、それに賛同する一般市民や地域社会の行動によって、強化されるべきである。」などとある。  
[https://www.j-muse.or.jp/02program/pdf/UNESCO\\_RECOMMENDATION\\_JPN.pdf](https://www.j-muse.or.jp/02program/pdf/UNESCO_RECOMMENDATION_JPN.pdf)
- 28) 中尾氏はインターネット上にも活動領域を持つことを意識している博物館として、以下 2 館の例を挙げた。東京富士美術館  
（<https://www.fujibi.or.jp/>）は DA を整備し、ジャパンサーチの機能を利用したオンライン展示を実施している。また、アナログのポスターでオンライン展示を紹介することで、閉館中もアクセスを促進している。足立区郷土博物館  
（<https://www.city.adachi.tokyo.jp/hakubutsukan/index.html>）は実物展示と同時にバーチャルミュージアムを展開し、この取組を実施した展覧会は過去最大来館者数を記録した。本事例はオンライン展示が実物資料への関心を高め、来館意欲を高めることを示す。
- 29) これからの博物館の在り方に関する検討協力者会議「学芸員養成の充実方策について（報告）」2009 年  
[https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/s\\_hingi/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2009/02/18/1246189\\_2\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/s_hingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2009/02/18/1246189_2_1.pdf)
- 30) 博物館法改正を受けて文化審議会の博物館部会が、新たに求められる学芸員の資質とその養成課程における科目の目標や内容の改訂について審議が行われた。本セミナー開催後の 2024 年 3 月 25 日に大学の学芸員養成課程の科目の目標や内容の改訂についての文書が公表された。  
文化審議会第 5 期博物館部会「大学における学芸員養成課程の科目のねらいと内容について」2024 年  
[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan\\_hakubutsukan/shinko/about/94070201.html](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bijutsukan_hakubutsukan/shinko/about/94070201.html)

\*URL は全て 2024 年 7 月 25 日最終閲覧