

# 博物館を取り巻く「物語性」をめぐって

## ～「観光立国」政策と日本遺産を中心に～

金子 淳

キーワード：博物館、展示、物語、物語性、観光立国、日本遺産

### 1 「物語」としての博物館展示

博物館における展示には「物語」が必要とされる。より詳しくいえば、「物語のあること（物語性）」が展示の魅力を高め、展示を理解する上で効果的であると説明されることが多い。大手展示業者・丹青社で展示の実務を担ってきた里見親幸が示すように、「展示の物語性は、観覧者が論理をわかりやすく理解する上において重要な要素の一つである」（里見 2014：106）といった見解が一般的なところだろう。

同様に、アメリカのエクスポラトリウムで展示・プログラム部門のディレクターを務めたキャスリーン・マックリーンは、それを「ストーリーライン」と呼び、「基本コンセプトや持ち帰りメッセージを基に物語の枠組みを組み立て、各展示エリア別のテーマをつくり出す」と述べる（マックリーン 2003：85）。さらに、このストーリーラインは「無数のアイデアに順序や関連性を与え、それらを展示の形にする」ものであり、逆に「もし個々では素敵に見える展示要素を優先してストーリーラインを無視してしまうと、つながりが悪く混乱した展示をつくることになる」と、その重要性を強調する（マックリーン 2003：86）。

ここで概念の整理をしておくと、「物語」は、story と narrative の両方の訳語として使われ、日本語の用法としては比較的曖昧である。story は一般に「出来事や行為を、つながりを持ったかたちで語るもの」を意味し（福田 1990：17）、narrative は「語る」行為を含意したものと解される<sup>(1)</sup>。したがって、資料という個別の要素につながりを持たせて表現するという形式をとる博物館展示においては、narrative よりも story のニュアンスの方がやや近いが、明確に峻別できるものでもない。そこで以下、本稿における「物語」は、個別的な要素をつなぐものとして捉え、story に近い概念として使用する（ただし narrative の用法を排除するものではない）。

さて、野家啓一が、人間は「物語る動物」であり、『物語る欲望』に取り憑かれた動物』であると規定したように（野家 2005：16）、人間は「物語」を必要とする生き物である。無数の出来事を相互に結びつけ意味づけることによって「物語」という形式が生み出

される。「物語」が介在することによって、われわれは他者に伝達し、理解し、共有することができ、また、自己と世界との関係を確認することにもつながる。展示において「物語」が必要というのも、こうした一般的理解に基づくものである。

展示において「物語」が不可欠であるのは、展示というメディアの特性にも起因する。小川伸彦が鋭く指摘するように、展示とは、ある文脈からモノ（資料）を引き離し、別の文脈に置き直す行為である（小川 2002：38）。そして、新たに置き直された文脈が、展示の「物語」を形づくる。したがって、展示をするという行為自体、「物語」とは不可分の営みである。

とはいえ、博物館における「物語」にはやや重層的な構造が見られる。というのも、その「物語」は、モノとモノ、あるいはモノとテキストとをつなぐことによって生まれるだけでなく、モノを選び出す行為そのものが、さらに高次の「物語」に規定されるものだからだ。

具体的な例に基づいて説明すれば、たとえばある博物館が「戦国時代の戦（いくさ）」をテーマとしていたとする。その場合、館内では甲冑や武器、城郭模型などの資料が展示されることになるだろうが、こうした個々の資料をつなぐものが「物語」である。しかし、その博物館が戦国時代の戦場の跡に立地し、地域をあげて戦場の町として売り出そうとする観光地だったとすれば、その観光地を魅力的に演出するための「戦国時代の戦場」という、より高次の「物語」のもとで博物館が配置されていることになる<sup>(2)</sup>。

その地域には戦場跡と博物館があるだけでなく、その他にも関連する史跡があり、インフォメーションセンターがあり、土産物屋があるとすれば、そうした個々の施設・物件をつなげて「戦国時代の戦場」という地域全体の「物語」が生み出されているわけであり、博物館はそのマクロな「物語」を生み出す一つのアクターとしての機能を担うことになる。

もちろんそれは「戦国時代の戦場」だけでなく、「恐竜」であれ、「偉大な文豪」であれ、「固有の生態系」であれ、その博物館が特定のテーマを背負っている以上、同様の構造を持っている。より広く「地域博物館」であっても、その「地域」のもつ自然や文化、歴史を含めた「物語」が予め埋め込まれている。そして、そのマクロレベルの「物語」に規定された範囲内で、博物館において展示されるべきモノが選び出され、個々のモノの組み合わせや関係性により、展示空間においてマイクロレベルの「物語」が紡ぎ出されていく。

つまり、博物館の背後にはマクロレベルの「物語」の存在があり、そのマクロな「物語」の範囲内で、博物館において展開される展示のマイクロな「物語」が生み出されるのである。もちろん両者はお互いに関係し合っているが、位相を異にしているという意味で本来は区別して考えるべきものである。

## 2 物語マーケティング

このうち博物館の外側を取り巻くマクロレベルの「物語」については、若干の補足が必要である。社会のさまざまな場面で「物語」を活用する動きと連動しているからだ。とりわけ積極的な姿勢をみせているのが、商品やサービス全般を対象とするマーケティング分野である（津村 2018：54）。「物語」が人々の心に働きかける強い影響力を持っているがゆえに、「物語性」を重視したマーケティングが顕在化しているのである。

その先駆的といえる取り組みが、大手広告代理店・電通出身のマーケティング研究者、福田敏彦による「物語マーケティング」論である。福田は、「物語」を「世界を理解するために精神にかけるメガネのようなもの」とした上で、このことによって、人間は行為や出来事につながり、因果関係を「スリルや笑いや感動を持って受け止めることができる」として、その有用性を説く。そのために「物語性をキーとした商品開発、店舗開発、プロモーション」（福田 2000：3）が重要性を増していると説明するのである。

福田の「物語マーケティング」論を実質的に受け継いだ経営学者の山川悟は、物語性を込めた商品開発やコミュニケーションについて詳しく検討し、表1のような事例を挙げている（山川 2007：19）。

表1 物語性のあるコミュニケーション方法の例（山川 2007：19）

コミュニケーションの主体	物語性のある コミュニケーション方法の例	具体例
企業・組織	創業や事業開発の秘話、将来の企業ビジョンなどをストーリー仕立てで伝達	日経新聞「私の履歴書」や、企業出版物
地域・自治体	地域出身の歴史的英雄の物語を核とした地域おこし	『坂の上の雲』をテーマとした地域おこし（松山市）など
イベント・テーマパーク	テーマパークの設定に「物語」を創作する	「池袋ナムコ・ナンジャタウン」など
スポーツ・文化	試合前に、選手に関する感動的なエピソードを紹介した番組宣伝を行う	「K-1 グランプリ」などの番組宣伝
商品・サービス	物語を先に創作し、その世界観に基づいて商品開発する	「男前豆腐店」「Soup Stock Tokyo」など
店舗・飲食店	昔話や広く認知された物語をコンセプトとしたテーマレストランを開発する	「竹取物語」や「うらしまたろう」をテーマとしたレストラン
店頭・販売方法	店員が演技し、客も楽しめる演劇性の高い販売方法	テーマパークの店舗におけるマーチャンタインメント
広報宣伝・PR	シリーズ性をもった物語広告を展開する	「FM-V」（富士通）、 「伊右衛門」（サントリー）のCM
知識・技術	ビジネスに関する知識・ノウハウを、ストーリー仕立てで説明する	『餃子屋と高級フレンチでは、どちらが儲かるか?』などの出版物

このように山川は、社会の多岐にわたる領域において、「物語」がマーケティングに積極的に活用されている実態を指摘するが、さらに「物語」を使ったコミュニケーションによる効果を、表2のとおり5つにまとめている。

表2 「物語」を使ったコミュニケーションによる効果 (山川 2007: 25)

効果①	興味・関心喚起効果	「聞いてみよう」という気になる
効果②	感情訴求効果	気持ちが揺れ動く
効果③	文脈理解効果	話の流れでメッセージを理解できる
効果④	潜在意識刺激効果	自分でも気づかなかったことが発見できる
効果⑤	行動誘発効果	主人公と同じことをしたり、同じものを持ちたいと思う

ここでは、単に商品の持つメッセージが適切に伝えられるかだけでなく、「物語」を用いることで潜在意識を刺激し、さらには消費行動にまで直結させられるとの見通しが示されている。

また先述の福田は、「物語マーケティング」の概念を拡張し、「ナラティブ・プランニング」という言葉を使って説明を試みているほか(福田 2000: 94)、「シーン消費」(電通マーケティング戦略研究会 1985)、「コンテンツマーケティング」(新井・福田・山川 2004)などという概念の創出にも携わった。類似した概念に、1980年代に評論家の大塚英志が提起した「物語消費」もあるが、これは「ビックリマンチョコ」を例に、意図的に断片化された物語を、読者、受け手が想像／創造しながら消費していく行動パターンとそのマーケットの姿を示したものだ(大塚 1989)。これ以外にもマーケティング分野における物語研究は数多く、津村将章によって詳しく検討されているとおりである(津村 2018)。

このように「物語マーケティング」に関してさまざまな概念が入り乱れているが、いずれにしても、市場が成熟し価値観が多様化する中で、物質的な消費だけではない、体験や共感にまで踏み込んだ非物質的な消費をターゲットにしたマーケティングに力を入れるようになったということができよう。

### 3 「観光立国」政策と物語

このような「物語」を活用した事例は、表1で具体的に指摘した通り、社会の多方面にわたる。とりわけここで注目したいのは観光との関係であり、近年の「観光立国」政策の影響により、より密接にかかわるようになってきているのである。

「観光立国」政策と博物館・文化財の関係については金子(2019)においてまとめたとおりだが、かいつまんで概要を示せば、観光を国の経済を支える基盤の一つにするために、国内の文化遺産や自然環境、観光施設等を観光資源として活用し、国内外の観光客数

を増やすというものである。「2010年までに訪日外国人旅行者数を1,000万人に増やす」という目標を掲げた2003年1月の小泉首相による施政方針演説以来、政府はこの「観光立国」に大きく舵を切り、バブル経済崩壊後の景気浮揚策を背景にさまざまな政策を打ち出していった。

こうした観光政策の積極化は、博物館・文化財においても無縁ではなく、2006年に制定された観光立国推進基本法では、その対象に「史跡、名勝、天然記念物等の文化財、歴史的風土、優れた自然の風景地、良好な景観、温泉その他文化、産業に関する観光資源」(13条)を含め、後の文化財の積極的な観光活用に向けた布石を打っていた。

2008年には国土交通省の外局として観光庁が設置され、東京オリンピック決定(2013年)、文化庁の京都移転決定(2016年)以降、「観光立国」に向けた動きはさらに加速していくが、博物館や文化財にとって大きな転機となったのが、2016年3月30日に、安倍首相を議長とする「明日の日本を支える観光ビジョン構想会議」が発表した、「明日の日本を支える観光ビジョン～世界が訪れたいくなる日本へ～」である。ここでは、文化財について「『保存優先』から観光客目線での『理解促進』、そして『活用』へ」という方針を掲げ、「文化財の観光資源としての開花」という表現を用いて、「従来の『保存を優先とする支援』から『地域の文化財を一体的に活用する取組への支援』に転換」という、「活用」重視の方向性を明確に打ち出したのである。

このような観光に文化を活用していこうとする方針は、2017年12月27日に内閣官房・文化庁の連名で発表された「文化経済戦略」において、よりいっそう鮮明となる。「文化財保護制度の見直し」が明言され、さらに「国宝・重要文化財の公開に関する取扱要項」(1998年)に定められた公開日数の上限の延長、「観光振興、多言語化による国際発信、ユニークベニューの促進」など、文化財の公開・活用に向けた、いっそう踏み込んだ具体策が盛り込まれた。

さらに2018年6月15日には「経済財政運営と改革の基本方針2018」(いわゆる「骨太の方針」)が閣議決定され、「文化による国家ブランド戦略の構築や稼ぐ文化への展開、文化芸術産業の育成などにより文化産業の経済規模(文化GDP)の拡大を図る」として、「稼ぐ文化への展開」を重点施策とした。

このように、文化財を観光資源として積極的に国内外へ発信し活用するという方向性が示され、文化財や博物館をめぐる政策の重点も観光誘致や地域おこしに移行していくのである。

#### 4 日本遺産における単純化したストーリー

このような文化財の観光活用が政策的に進められていく中で、「物語」を最大限に取り入れている施策が、日本遺産である。これは文化庁が2015年から進めている事業で、日本の文化・伝統を国際展開する「クール・ジャパン戦略」の一環として推進されているも

のである。地域の歴史的魅力や特色を通じて、海外での知名度を高め、観光資源として活用することを目的に、日本の文化・伝統を語る「ストーリー」を日本遺産として認定するというもので、文化財や文化遺産ではなく、「ストーリー」そのものを認定の対象としているところに最大の特徴がある(図1)。

文化庁は、計画段階の2013年の時点では、世界遺産への推薦候補を集めた暫定リストに載る国内の文化財を日本遺産として海外に売り込むことを検討していた。彦根城(滋賀県)や鎌倉(神奈川県)など、世界遺産登録が認められずに活動が長期化している地域に対し、日本遺産という国のお墨付きを与えることで国際的な知名度を高め、世界遺産登録を後押しする効果を見込んだものであった(『読売新聞(夕刊)』2013年5月14日)。

ところがその後、先述の通り「観光立国」政策が本格化し、クール・ジャパン戦略とも結びつきながら、インバウンド増加と観光誘致、地域おこしへと重点が移行することになり、暫定リストに載っていない文化財や無形文化財も含めることに方針を転換したという経緯がある(『朝日新聞(夕刊)』2015年2月16日)。

こうして2015年度から文化庁において日本遺産の認定事業が開始されるとともに、文部科学省では「文化財総合活用戦略プラン」を創設し「日本遺産魅力推進事業」を展開している。

2019年度までに実際に認定された日本遺産は表3のとおりであるが、5箇年で83件が認定されている。タイトルを一瞥しただけでも、たとえば「きっと恋する六古窯」(No.50)、「地下迷宮の秘密を探る旅」(No.57)、「みちのくGOLD浪漫」(No.69)のように、何とか工夫してユニークなストーリーを創出しようとする意図が透けてみえる。

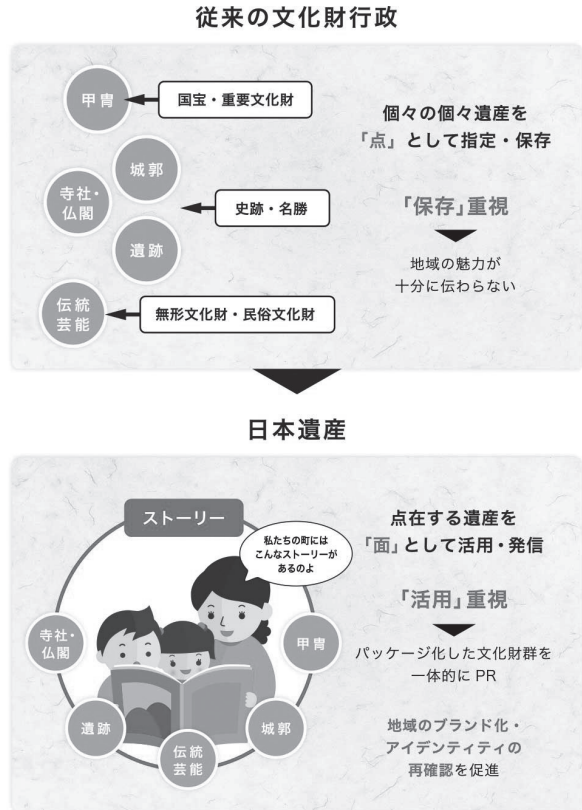


図1 日本遺産事業の方向性(日本遺産ポータルサイトより)

表3 日本遺産一覧(文化庁HPより筆者作成)

認定年	No.	名称	所在地
2015年	1	近世日本の教育遺産群 - 学ぶ心・礼節の本源 -	栃木県・茨城県・岡山県・大分県
	2	かかあ天下 - ぐんまの絹物語 -	群馬県
	3	加賀前田家ゆかりの町民文化が花咲くまち高岡 - 人、技、心 -	富山県
	4	灯り舞う半島 能登 ~ 熱狂のキリコ祭り ~	石川県
	5	海と都をつなぐ若狭の往来文化遺産群 ~ 御食国(みけつくに) 若狭と鯖街道 ~	福井県
	6	「信長公のおもてなし」が息づく戦国城下町・岐阜	岐阜県
	7	祈る皇女斎王のみやこ 斎宮	三重県
	8	琵琶湖とその水辺景観 - 祈りと暮らしの水遺産	滋賀県
	9	日本茶 800 年の歴史散歩	京都府
	10	丹波篠山 デカンショ節 - 民謡に乗せて歌い継ぐふるさとの記憶	兵庫県
	11	日本国創成のとき - 飛鳥を翔(かけ)た女性たち -	奈良県
	12	六根清浄と六感治癒の地 ~ 日本一危ない国宝鑑賞と世界屈指のラドン泉 ~	鳥取県
	13	津和野今昔 ~ 百景図を歩く ~	島根県
	14	尾道水道が紡いだ中世からの箱庭的都市	広島県
	15	「四国遍路」~ 回遊型巡礼路と独自の巡礼文化 ~	愛媛県・高知県・徳島県・香川県
2016年	16	古代日本の「西の都」~ 東アジアとの交流拠点 ~	福岡県
	17	国境の島 壱岐・対馬・五島 ~ 古代からの架け橋 ~	長崎県
	18	相良 700 年が生んだ保守と進取の文化 ~ 日本でもっとも豊かな隠れ里 - 人吉琢磨 ~	熊本県
	19	政宗が育んだ “伊達” な文化	宮城県
	20	自然と信仰が息づく『生まれかわりの旅』~ 樹齢 300 年を超える杉並木につつまれた 2446 段の石段から始まる出羽三山 ~	山形県
	21	会津の三十三観音めぐり ~ 巡礼を通して観た往時の会津の文化 ~	福島県
	22	未来を拓いた「一本の水路」- 大久保利通 “最期の夢” と開拓者の軌跡 郡山・猪苗代 -	福島県
	23	北総四都市江戸紀行・江戸を感じる北総の町並み - 佐倉・成田・佐原・銚子 : 百万都市江戸を支えた江戸近郊の四つの代表的町並み群 -	千葉県
	24	江戸庶民の信仰と行楽の地 ~ 巨大な木太刀を担いで「大山詣り」 ~	神奈川県
	25	「いざ、鎌倉」~ 歴史と文化が描くモザイク画のまちへ ~	神奈川県
	26	「なんだ、コレは！」 信濃川流域の火焰型土器と雪国の文化	新潟県
	27	『珠玉と歩む物語』小松 ~ 時の流れの中で磨き上げた石の文化 ~	石川県
	28	木曾路はすべて山の中 ~ 山を守り山に生きる ~	長野県
	29	飛騨匠の技・こころ - 木とともに、今に引き継ぐ 1300 年 -	岐阜県
	30	「古事記」の冒頭を飾る「国生みの島・淡路」~ 古代国家を支えた海人の営み ~	兵庫県
	31	森に育んだ人々の暮らしとこころ ~ 美林連なる造林発祥の地 “吉野” ~	奈良県
	32	鯨とともに生きる	和歌山県
	33	地藏信仰が育んだ日本最大の大山牛馬市	鳥取県
	34	出雲國たたら風土記 ~ 鉄づくり千年が生んだ物語 ~	島根県
	35	鎮守府 横須賀・呉・佐世保・舞鶴 ~ 日本近代化の躍動を体感できるまち ~	広島県・神奈川県・長崎県・京都府
	36	“日本最大の海賊”の本拠地：芸予諸島 - よみがえる村上海賊 “Murakami KAIZOKU” の記憶 -	愛媛県・広島県
	37	日本磁器のふるさと 肥前 ~ 百花繚乱のやきもの散歩 ~	佐賀県・長崎県

認定年	No.	名称	所在地	
2017年	38	江差の五月は江戸にもない - ニシンの繁栄が息づく町 -	北海道	
	39	荒波を越えた男たちの夢が紡いだ異空間 ~北前船寄港地・船主集落~	北海道・青森県・秋田県・山形県・新潟県・富山県・石川県・福井県・京都府・大阪府・兵庫県・鳥取県・島根県・岡山県・広島県・香川県	
	40	サムライゆかりのシルク 日本近代化の原風景に出会うまち鶴岡へ	山形県	
	41	和装文化の足元を支え続ける足袋蔵のまち行田	埼玉県	
	42	忍びの里 伊賀・甲賀 -リアル忍者を求めて-	滋賀県・三重県	
	43	300年を紡ぐ絹が織り成す丹後ちりめん回廊	京都府	
	44	1400年に渡る悠久の歴史を伝える「最古の国道」~竹内街道・横大路(大道)~	大阪府・奈良県	
	45	播但貫く、銀の馬車道 鉱石の道 ~資源大国日本の記憶をたどる73kmの轍~	兵庫県	
	46	絶景の宝庫 和歌の浦	和歌山県	
	47	「最初の一滴」醤油醸造の発祥の地 紀州湯浅	和歌山県	
	48	日が沈む聖地出雲 ~神が創り出した地の夕日を巡る~	島根県	
	49	一輪の綿花から始まる倉敷物語 ~和と洋が織りなす繊維のまち~	岡山県	
	50	きっと恋する六古窯 -日本生まれ日本育ちのやきもの産地-	岡山県・福井県・愛知県・滋賀県・兵庫県	
	51	森林鉄道から日本一のゆずロードへ -ゆずが香り彩る南国土佐・中芸地域の景観と食文化-	高知県	
	52	関門“ノスタルジック”海峡 ~時の停車場、近代化の記憶~	福岡県・山口県	
	53	米作り、二千年にわたる大地の記憶 ~菊池川流域「今昔「水稲」物語」~	熊本県	
	54	やばけい遊覧 ~大地に描いた山水絵巻の道をゆく	大分県	
	2018年	55	カムイと共に生きる上川アイヌ ~大雪山のふとこころに伝承される神々の世界~	北海道
		56	山寺が支えた紅花文化	山形県
		57	地下迷宮の秘密を探る旅 ~大谷石文化が息づくまち宇都宮~	栃木県
58		明治貴族が描いた未来 ~那須野が原開拓浪漫譚~	栃木県	
59		宮大工の鑿一丁から生まれた木彫刻美術館・井波	富山県	
60		葡萄畑が織りなす風景 -山梨県峡東地域-	山梨県	
61		星降る中部高地の縄文世界 -数千年を遡る黒曜石鉱山と縄文人に出会う旅-	長野県・山梨県	
62		旅人たちの足跡残る悠久の石畳道 -箱根八里で辿る遙かな江戸の旅路	静岡県・神奈川県	
63		「百世の安堵」~津波と復興の記憶が生きる広川の防災遺産~	和歌山県	
64		「桃太郎伝説」の生まれたまち おかやま ~古代吉備の遺産が誘う鬼退治の物語~	岡山県	
2019年	65	瀬戸の夕風が包む 国内随一の近世港町 ~セピア色の港町に日常が溶け込む鞆の浦~	広島県	
	66	鬼が仏になった里「くにさき」	大分県	
	67	古代人のモニュメント -台地に絵を描く 南国宮崎の古墳景観-	宮崎県	
	68	本邦国策を北海道に観よ! ~北の産業革命「炭鉄港」~	北海道	
	69	みちのく GOLD 浪漫 -黄金の国ジバング、産金はじまりの地をたどる-	宮城県・岩手県	
	70	里沼 -「祈り」「実り」「守り」の沼が磨き上げた館林の沼辺文化-	群馬県	
	71	400年の歴史の扉を開ける旅 ~石から読み解く中世・近世のまちづくり 越前・福井~	福井県	
	72	江戸時代の情緒に触れる絞りの産地 ~藍染が風にゆれる町 有松~	愛知県	



認定年	No.	名称	所在地
	73	海女に出逢えるまち 鳥羽・志摩 ～素潜り漁に生きる女性たち	三重県
	74	1300年つづく日本の終活の旅～西国三十三所観音巡礼～	滋賀県・岐阜県・京都府・大阪府・兵庫県・奈良県・和歌山県
	75	旅引付と二枚の絵図が伝えるまち－中世日根荘の風景－	大阪府
	76	中世に出逢えるまち～千年にわたり護られてきた中世文化遺産の宝庫～	大阪府
	77	「日本第一」の塩を産したまち 播州赤穂	兵庫県
	78	日本海の風が生んだ絶景と秘境－幸せを呼ぶ霊獣・麒麟が舞う大地「因幡・但馬」	鳥取県・兵庫県
	79	神々や鬼たちが躍動する神話の世界～石見地域で伝承される神楽～	島根県
	80	知ってる!? 悠久の時間が流れる石の島～海を越え、日本の礎を築いたせとうち備讃諸島～	岡山県・香川県
	81	藍のふるさと 阿波～日本中を染め上げた至高の青を訪ねて～	徳島県
	82	薩摩の武士が生きた町～武家屋敷群「麓」を歩く～	鹿児島県
	83	琉球王国時代から連綿と続く沖縄の伝統的な「琉球料理」と「泡盛」、そして「芸能」	沖縄県

文化庁では、日本遺産事業創設の経緯などをまとめた『『日本遺産 (Japan Heritage)』事業について』と題する文書を2015年3月に発表し、日本遺産事業の方向性として、以下の4点を挙げている(文化庁2015a)。

- (1) 地域に点在する文化財を把握し、ストーリーによりパッケージ化する
  - 地域に点在する多様な文化財を総合的に把握した上で、文化財保護法上の類型や指定の有無にとらわれず一定のストーリーの下にパッケージ化し、文化財群として分野横断的・総合的に捉えることによって、地域の歴史・文化・風土と文化財群との関わりが明確になり、新たな地域の魅力を見いだすことが可能となる。
- (2) 地域全体として一体的に整備・活用する
  - ストーリーを体感するための展示・学習・体験等の機能の整備や説明板等の設置、ガイド人材の育成・確保など、ハード・ソフトの両面から一体的に整備することによって、ガイダンス機能が強化され、来訪者が文化財と周辺地域との歴史的な関わりをより深く理解することが可能となる。
  - また、域内における学校教育や生涯学習において取り上げるなど、地域への理解を深め、郷土愛の育成につながるような、様々な取組を総合的に実施することが有効である。
- (3) 国内外へ積極的かつ戦略的・効果的に発信する
  - 世界文化遺産に見られる、文化財群へのストーリー性の加味は、世界文化遺産というブランドのインパクトと分かりやすいストーリー性と合わせて、それらが存在する地域そのものへの関心を喚起し、多くの人々が世界文化遺産を訪れる契機とも

なっている。

- 歴史的経緯を踏まえたストーリーを構築し、文化財群を通じて地域の魅力や特色を分かりやすく説明することは、地域住民の理解・協力の促進につながるとともに、広く国内外において認識が広がる点で有効である。
- さらに、姉妹都市関係や海外事務所などの既存資源を最大限に活用したり、英語、中国語、韓国語をはじめとして、各地域が必要とする外国語を用いるなど、日本国内のみならず、外国に対しても効果的に発信を行う。

「ストーリー」という語が頻出している通り、日本遺産の認定においてもっとも重視されている要素が「ストーリー」であることは一目瞭然である。申請にあたっては、単一の市町村内でストーリーが完結する「地域型」と、複数の市町村にまたがってストーリーが展開する「シリアル型（ネットワーク型）」がある。申請されたストーリーは、大学教員や漫画家、小説家などさまざまな職種の人で構成される日本遺産審査委員会によって審査される。審査基準は以下の通りである（文化庁 2015b）。

- 1 ストーリーの内容が、当該地域の際立った歴史的特徴・特色を示すものであるとともに我が国の魅力を十分に伝えるものとなっていること。
- 2 日本遺産という資源を活かした地域づくりについての将来像（ビジョン）と、実現に向けた具体的な方策が適切に示されていること。
- 3 ストーリーの国内外への戦略的・効果的な発信など、日本遺産を通じた地域活性化の推進が可能となる体制が整備されていること。

いずれにしても、「ストーリー」を重視し、地域の文化資源を一つの「ストーリー」の中に位置づけて積極的に活用し、地域活性化と国内外へのアピールをめざすというものである。文化庁自ら「文化財版の『クールジャパン戦略』とも言うべき施策」と明言しており（文化庁 2015a）、明らかにインバウンド増を目指した観光政策の一翼を担っていることがわかる。まさしく「物語マーケティング」の観光政策版ともいえるものである。

岡本真生は、2017年に日本遺産として認定された兵庫県朝来市の事例をもとに、ストーリーづくりのプロセスについて検討している（岡本 2019）。朝来市は、同じ兵庫県の姫路市、福崎町、市川町、神河町、養父市を含む6市町の代表としてシリアル型で申請し、一度は落選したものの、後に「播但貫く、銀の馬車道鉱石の道～資源大国日本の記憶をたどる73kmの轍～」(表3・No.45)というタイトルで認定されている。

岡本は、文化庁への申請の過程で、朝来市が提出したストーリー原案に対し、文化庁から次のような厳しい評価を受けていたことを明らかにしている（岡本 2019：80）。

- ・原案は要素が盛り込まれすぎている印象。もっと言いたいことを絞り込むこと。

- ・ストーリーは、魅力を可視化するものであるべき。日本遺産のタイトルは、ストーリーを体現する独自のキーワードにすべき。現案は一般の言葉が並んで、どこの歴史的鉱山に共通し、独自性が乏しい。
- ・ストーリーの組み立ては「活用」を意識して整理すること。
- ・ストーリー案は、文化財の解説文に終始していて難しい。コンパクトにまとめて読む気の起きるものにするべき。

この文化庁の指摘事項からは、日本遺産の想定するストーリーのきわめて生々しい姿が浮き彫りになる。すなわち、ストーリーは「絞り込」まれていなければならないこと、「活用」を意識しなければならないこと、「コンパクトにまとめ」ていなければならないこと、などである。

さらに文化庁からは、日本遺産ストーリーのモデルとして、雲南市、安来市、奥出雲町の日本遺産「出雲國たたら風土記～鉄づくり千年が生んだ物語～」(表3・No.34)を参考にするように勧められたという。朝来市の担当者がこのストーリーの作成者を探したところ、大手広告代理店の電通関係者であったことが判明し、朝来市はその人物にコンタクトをとり、日本遺産の申請ストーリーの作成を依頼して契約を結んだという(岡本2019:80)。つまり、ストーリーを練り上げるにあたっては、学術的な正確さや客観性というよりも、むしろ文化庁が求めるようなストーリーをコンパクトに単純化してアウトプットする技術が求められていると言えるのではないか。

そして、こうした地域のもつストーリーの中に博物館も否応なく組み込まれ、観光施設としての役割が外側から与えられることになる。博物館はこのようなマクロレベルにおける「物語」の上に成り立っているのである。

## 5 語られない「物語」

こうした単純化した物語の行き着く先には何があるのだろうか。五味渕典嗣は、足尾銅山と軍艦島を例に、次のような問題を投げかけている(五味渕2018:546)。

いずれも戦時下の強制連行の記憶を抱える場所であり、かつての鉱山／炭坑のうち、入口付近の部分を「見せてもよい場所」「見せられる場所」として集中的に整備し、それ以外の場所への立ち入りを認めていない。ただし、「軍艦島」の場合は、(中略)2015年の「明治日本の産業革命遺産 製鉄、製鋼、造船、石炭産業」の世界文化遺産としての認定も追い風となり、急速な観光地化が進められている。そこでは、東京の広告代理業者なども参入、最新のデジタル技術を駆使した3Dを含む大がかりな映像イメージの展開と、旧島民の心温まる語りの集積、さらに「地域おこし」で用いられる「ゆるキャラ」までも組み合わせることで、高度経済成長期の庶民の暮らしの

表象を軸として、いわゆる「負の記憶」を徹底的に排除した「漂白された記憶」が表現されている。

足尾銅山であれ軍艦島であれ、観光地化され、日本の近代化という単純な物語が当てはめられた結果、意図的に排除される物語も発生するという現実を鋭く指摘し、かかる事態を「漂白された記憶」と批判している。

さらに五味淵は次のように述べる（五味淵 2018：546-547）。

あくまで成功譚としての「日本の近代化」という物語への貢献が前景化される以上、その「影」の部分、「負」の記憶は、従属的な位置しか与えられないか、そもそも言及されることがない。たとえ言及されたとしても、その「影」の部分、「負」の記憶は、あくまで発展史観・進歩史観的な語りには回収することができる相対的なものにしか触れられない。過去にその場所その地域で何があったのか、誰が、どんな苦役や被害にさらされたのか、どんな種類の対立があり、抵抗があり、支配=被支配の関係が地域に刻みこまれていたかには、本質的に関心が向かないのである。

その記憶の現場をめぐって、現在もなお抗議や批判の声を挙げている人々が存在していることは後景化され、対立や葛藤の歴史は、あくまで「いま・ここ」から切り離された過去のエピソードとしてのみ語られる。その場所を訪れることでノスタルジックな感傷にふけったり、悲しみの過去を追懐したりすることはあったとしても、その情動は、あくまでそのような労苦にさらされていない「いま・ここ」の相対的な幸せを確認するために呼び起こされる一時的なものでしかない。歴史への本質的な問いや、現在に対する異議申し立てに向かうことはないのである。そのような物語の構図の中に、「日本近代」の大きな物語自体を揺さぶりかねない、朝鮮人・中国人強制連行の記憶や、連合軍戦争捕虜の強制労働とBC級戦犯の問題をめぐる記憶が入りこむ余地はないだろう。そうであるからこそ、訪れた観光客は、「日本近代」のナショナルな枠組みを逸脱しない物語の中で、安心して悲しみ、感傷の中でまどろむことができる。

示唆に富む重要な指摘であるため長々と引用したが、観光地化が急速に進む文化遺産の現場において、「負の記憶」が排除され、バイアスのかかった「日本近代」という大きな物語に回収されていくプロセスを的確に言い当てている。さらに引用文の後半では、単に「物語る側」だけでなく、それを無批判に受け取り、「安心して悲しみ、鑑賞の中でまどろむ」受け手側の問題にも言及している。都合のいい説明に満足し、安易な物語化に身を委ねれば、確かに心地いいし、その快楽に浸ることもできよう。しかし、そこに懐疑は存在せず、その「物語」以外に別の「物語」があり得るという可能性からも切り離される。そしてその時点で「物語」は完結し、閉じたものとなる。

この例は、世界遺産と日本遺産の違いはあるが（足尾銅山は世界遺産を目指して運動を展開中）、「物語」によって世界を切り取り、対外的に提示するという営み自体は共通している。しかも、単純化してコンパクトにしようとすればするほど、そこからこぼれ落ち、語られなくなるものも多くなる。

世界遺産登録、日本遺産認定という外在的な論理がはたらくとき、政治的な主張とも結びつきながら、無難で「漂白された」結論に回収されていく。そしてそこに回収されない周縁的な事実や出来事は隅に追いやられるか排除されることになるのである。

## 6 前後即因果の誤謬

「単純化した物語」を過度に志向することによる弊害はそれだけではない。博物館の展示空間の中で展開されるマイクロレベルの「物語」においても、また別の問題が発生するのである。

冒頭で取り上げた里見親幸は、「展示の物語性」について、「ある物語を別の文脈のなかで説明することで、より明確にそのことを理解させ」、そこには「必ず感情的な効果が盛り込まれている」とした上で、その事例として次のように述べている（里見 2014：106）。

事実は「母が死に、父が死んだ」であっても、物語では「母が死に、その悲しみのあまり父も亡くなった」となる。事実を「文脈」に取り入れ、「感情的インパクト」を伴って表現することで、印象深く伝わるという能力が、ますます重要になってくる。感情によって豊かになった文脈こそ、物語を語る能力の本質でありえる。抽象的な分析は、厳選された物語を通して眺めることで、わかりやすくなるということを理解しておく必要がある。

改めて指摘するまでもないが、「母が死に、父が死んだ」ことと、「母が死に、その悲しみのあまり父も亡くなった」こととは全く違う。このフレーズは、かつてイギリスの小説家、エドワード M. フォースターが『小説の諸相』において取り上げた例に着想を得たものと思われるが<sup>(3)</sup>、このように時間上の前後関係を因果関係と混同してしまうことを「前後即因果の誤謬」と呼ぶ（千野 2017：54-56）。

こうした例は、日常生活の至るところにも見出すことができる。「隣に〇〇さんが引っ越してきた」直後に「地震が起こった」場合、本来は全く因果関係がないにもかかわらず、「隣に〇〇さんが引っ越してきたから地震が起こった」と信じ込んでしまうのはその典型例であろう。「朝に目玉焼きを食べたから試合に勝てた」というように、ジンクスの多くはこれに当てはまる。人は因果関係によって理解したがるのである。

「母が死に、その悲しみのあまり父も亡くなった」という例は端的に誤りであるが、問題は、これを書いた里見が「わかりやすくなる」ことを重視するあまり、その問題性につ

いては微塵も疑っていないということだ。むしろ、事実虚偽の文脈を取り入れることを、「物語を語る能力の本質」とさえ言い切って全面的に肯定している。

里見は、大手展示業者・丹青社において全国の博物館の展示制作に携わってきた経歴を持つ。実務担当者として「分かりやすさ」を優先するばかりに、意図的な論理の曲解がなされていたとすれば、博物館展示の信頼性は大きく損なわれることになるだろう。

もちろんこのことは、単なる表現上の瑕疵では済まされない問題である。日本遺産で具体的に指摘した通り、コンパクトで単純化した物語が求められている中では、このような「分かりやすさ」が優先される事態はいくらでも想定されるからだ。

福田敏彦は「物語」について、「われわれを取り巻く世界は複雑である上に常に変化しているが、われわれはこれを単純化してとらえるための枠組みを持っており、それを通して、世界を理解したり表現したりする」(福田 1990: 19)と、その性質について説明している。しかし、「物語」として「分かりやすさ」を追求すれば、先に示した「前後即因果の誤謬」のような事態は十分に起こり得ることである。

千野帽子は、因果関係が明示されると「物語として滑らかな感じがする」とした上で、「ストーリーが滑らかで『わかりやすく』感じるとき、そのストーリーが——ひいては、僕たちの解釈機能が——ただの前後関係やただの相関関係を『因果関係』にこっそりスライドさせている」と述べ、「滑らかなストーリーの形をしたものはしばしば危険でもある」と警鐘を鳴らしている(千野 2017: 53-57)。

「前後即因果の誤謬」だけにとどまらず、日本遺産に代表されるように、絞り込んでコンパクトにまとめた単純な物語を当てはめようとするほど「分かりやすさの呪縛」に陥り、学術研究機関としての博物館は「学問の入口」という役割からは遠のいていってしまうのではないか<sup>(4)</sup>。

## 7 物語化の危険性と「脱物語化」

先に博物館における物語は重層的であると述べた。観光政策に駆動されるマクロレベルの「物語」があり、その範囲内で、展示室内におけるマイクロレベルの「物語」が紡ぎ出される。そのマイクロレベルの「物語」は、モノとモノ、あるいはモノとテキストとのつながりによって作り出されるということも前述したとおりである。

モノとモノ、モノとテキストによって紡がれる「物語」を、ここでは「小さな物語」と呼んでおく。来館者は、この「小さな物語」に目を向け、展示空間の中でそれらを組み合わせることにより、自分なりの「大きな物語」を作り上げていく。それは必ずしも個人的な営みだけでなく、他者との関係においてもなし得る。その限りにおいて、展示は、個々の「小さな物語」を、個人的もしくは共同的な行為によって「大きな物語」へと転換させる一つの装置ということもできるだろう。

一方、日本遺産を例にここまで明らかにしてきたのは、公定的な「大きな物語」が博物

館全体を覆い、その「大きな物語」を構築するピースとして「小さな物語」が配置されるという現状であった。ここで問題となるのは、スケールの異なる二つの「物語」の相互関係によって、展示空間における意味生成作用が担われる時、来館者の解釈の自由は保障され得るか、ということである。言い換えれば、来館者が「小さな物語」から安易な「大きな物語」に回収されない「対抗的な読み」は可能かどうかということでもある。

世界遺産であれ日本遺産であれ、地域の活性化や観光開発のために特定の「物語」が選ばれ取り、制度的承認をもってオーソライズされていくと、それが「支配的な語り」となる。日本遺産における「ストーリー」とは、まさしくこの「支配的な語り」にほかならない。しかもそのストーリーは、さまざまな条件と手続きのもとで公認されたものであるがゆえに、閉鎖的で自己完結的な世界観をもつ。因果関係すら「申請書」に記載されたとおりであり、解釈の余地のないきわめて固定的な「物語」である。

しかし、語る主体によって「物語」は幾通りにも存在しうることは、とりわけ「言語論的転回」を経た歴史学においては強く意識されてきたことでもある。野家啓一が、「歴史叙述とはマスター・ナラティブ（支配的物語り）に対する絶えざる『修正』の運動」だと述べるように（野家 2009：13）、マスター・ナラティブたる公定的な「大きな物語」を、われわれは何度でも「修正」し、そのオルタナティブを確保していくことが求められる。「物語」はつねに複数ある。そのためにわれわれは何度でも「語り直し」をすることができるのである。

柳瀬陽介は、アメリカの歴史学者、ヘイドン・ホワイトの所論を紹介しつつ、「物語化の危険性」について次のように警鐘を鳴らしている（柳瀬 2018：24）。

物語化があまりにも単純で安直なものであれば、複雑で複合的な現実の出来事が一つの単純な教訓話やイデオロギーに還元されてしまう。私たちは歴史を物語として語る場合に、同時にその物語を脱物語化することも視野に入れておかねばならない。

そして、「物語のイデオロギー化」を防ぐために、「出来事を物語として構築（construct）しながら同時にその物語を脱構築（deconstruct）する」という方法を提示する。続けて、「このように物語化と脱物語化（denarrativization）を同時に自覚的に遂行することにより、私たちは一連の出来事に対して、何らかの理解可能な形式を獲得すると同時に、それだけでは済まされないという違和感を抑圧せずに済む」と、「脱物語化」の意義を説く。つまり、来館者が展示空間において、公定的な「物語」をそのまま無批判に受け取るのではなく、その「物語」に亀裂を入れ、「物語化」への抵抗を試みるという選択肢もあり得るのである。

日本遺産のようなコンパクトで分かりやすい物語は、「一面的な教訓話やイデオロギー」になりやすい。日本遺産に限らず、博物館における展示においても、与えられた「小さな物語」の背後にどのような「大きな物語」が存在しているのか、「分かりやすさ」に惑わ

されることなく自分の頭で考え、想像してみるしかない。そして、一見、学術的な装いをとっている文章や文脈の背後に、それが依拠している「大きな物語」の正体を見極めていかなければならないのである。

## 注

- (1) storyには「語る」という行為を示す意味はなく、あえて表せば storytelling となる。野家啓一は、「物語 (story) と「物語り (narrative)」を区別しているが、同様の理解に基づくものである (野家 2005 : 357-358)。
- (2) もちろん、その「戦国時代の戦場」という「物語」が選ばれる背景には、さらに高次の「物語」の存在があるが、ここではひとまず措いておく。
- (3) フォスターは、ストーリーとプロットの違いを説明するために、「王様が死に、それから王妃が死んだ」と「王様が死に、そして悲しみのために王妃が死んだ」という例を挙げている。フォスターによれば、ストーリーとは「時間の進行に従って事件や出来事を語ったもの」のことで、「王様が死に、それから王妃が死んだ」がそれに当てはまる。一方、プロットも出来事を語ったものではあるが、因果関係に重点が置かれ、「王様が死に、そして悲しみのために王妃が死んだ」のように、二つの出来事のあいだに因果関係が影を落とすという (フォスター 1994 : 129)。
- (4) 「分かりやすさの呪縛」とは金子 (2015) において指摘したものだが、社会に蔓延する「分かりやすさ」への過剰な要請と、その裏返しとしての「分かりにくさ」への忌避感のことを指している。テレビを例にとれば、過剰なテロップ装飾や「めくりフリップ」の多用、説明時のクイズ形式、極度に単純化した脚色などは、「分かりやすい」番組づくりのための定番化された演出である。あるいは、「池上解説本」のような「分かりやすさ」を売りにした書籍の隆盛は、「分かりやすさ」が市場価値を持つものであることを端的に示している。しかし、博物館における展示の場合、こうした「分かりやすさ」とは相容れない性格を持つことも多い。つまり、学問的営為の根幹としての「分かりにくさ」とでもいうべきものが不可避免的に存在しているのである。ある資料を理解するためには、基本となる知識の獲得が前提になっている場合も少なくない。しかもそれは時として高いハードルを要する。博物館展示が「学問の入口」を標榜するならば、その学問固有の作法と無縁ではあり得ない。学問には問題解決への最短距離など存在しないし、真実もそう簡単に見えてくるものではない。実際には分からないことの方が多く、むしろ分からないということ自体に大きな意味を持つ場合もある。明快に言い切れないような歯切れの悪さもつきものだ。少なくとも博物館には、いわゆる「分かりやすさ」とは馴染まない性質もあるということを考慮に入れておいて然るべきであろう。

## 文献

- 新井範子・福田敏彦・山川悟 (2004) 『コンテンツマーケティング 物語商品の市場法則を探る』同文館出版
- 大塚英志 (1989) 『物語消費論』新曜社
- 岡本真生 (2019) 『『日本遺産』のつくりかた 地域文化デザインの現場にて』『関西学院大学社会学部紀要』130
- 小川伸彦 (2002) 「モノと記憶の保存」『文化遺産の社会学』新曜社
- 金子 淳 (2015) 「『分かりやすさ』の呪縛」歴史学と博物館のありかたを考える会『歴史学と博物館』11
- 金子 淳 (2019) 「博物館と文化財をめぐる政策的動向 『観光立国』政策との関わりを中心に」『月



- 刊社会教育』762
- 五味渕典嗣 (2018) 「対抗的記憶とナショナリズム」大妻女子大学人間生活文化研究所『人間生活文化研究』28
- 里見親幸 (2014) 『博物館展示の理論と実践』同成社
- 千野帽子 (2017) 『人はなぜ物語を求めるのか』筑摩書房
- 津村将章 (2018) 「マーケティング・コミュニケーションにおける有用なクリエイティブ要素」『マーケティングジャーナル』37 (3)
- 電通マーケティング研究会 (1985) 『感性消費 理性消費』日本経済新聞社
- 野家啓一 (2005) 『物語の哲学』岩波書店
- 野家啓一 (2009) 「歴史を書くという行為 その論理と倫理」『岩波講座 哲学』11、岩波書店
- フォースター, E. M. (1994) 『小説の諸相 E.M. フォースター著作集 8』(中野康司訳) みすず書房
- 文化庁 (2015a) 「『日本遺産 (Japan Heritage)』 事業について」  
[http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkazai/nihon\\_isan/pdf/nihon\\_isan\\_gaiyo.pdf](http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkazai/nihon_isan/pdf/nihon_isan_gaiyo.pdf) (2019/09/17 閲覧)
- 文化庁 (2015b) 「『日本遺産 (Japan Heritage)』について」  
[http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkazai/nihon\\_isan/](http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkazai/nihon_isan/) (2019/09/17 閲覧)
- 福田敏彦 (1990) 『物語マーケティング』竹内書店新社
- マックリーン, C. (2003) 『博物館をみせる 人々のための展示プランニング』(井島真知・芦谷美奈子訳) 玉川大学出版部
- 柳瀬陽介 (2018) 「なぜ物語は実践研究にとって重要なのか 読者・利用者による一般化可能性」『言語文化教育研究』16
- 山川 悟 (2007) 『事例でわかる物語マーケティング』日本能率協会マネジメントセンター

## 付記

本稿は、筆者を研究代表者とする2018～2022年度科学研究費補助金基盤研究(C)「コンテンツツーリズムにおける歴史像の構築と歴史系博物館の役割に関する実証的研究」(課題番号:18K11846)による研究成果の一部である。