

# 博士論文

視覚障害者の美術鑑賞体験に関する考察：  
美術館における歴史的経緯と方法論の分析から

(The Art Appreciation Experience of the Visually  
Impaired: An Analysis of Historical Transitions in  
Art Museums and Their Methodologies)

2023年9月

立命館大学大学院先端総合学術研究科  
先端総合学術専攻一貫制博士課程

鹿島 萌子

立命館大学審査博士論文

視覚障害者の美術鑑賞体験に関する考察：  
美術館における歴史的経緯と方法論の分析から  
(The Art Appreciation Experience of the Visually  
Impaired: An Analysis of Historical Transitions in  
Art Museums and Their Methodologies)

2023年9月

September 2023

立命館大学大学院先端総合学術研究科  
先端総合学術専攻一貫制博士課程

Doctoral Program in Core Ethics and Frontier Sciences  
Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences  
Ritsumeikan University

鹿島 萌子

KASHIMA Moeko

研究指導教員：竹中 悠美教授

Supervisor : Professor TAKENAKA Yumi

# 博士論文要旨

## 視覚障害者の美術鑑賞体験に関する考察： 美術館における歴史的経緯と方法論の分析から

立命館大学大学院先端総合学術研究科

先端総合学術専攻一貫制博士課程

カシマ モエコ

鹿島 萌子

今日の美術館は社会包摂を目指して様々な取り組みを行っており、その一つに視覚障害者の美術鑑賞がある。本博士論文は、美術館による視覚障害者を含めた展示の方法を検討し、実際に視覚に障害のある人々の作品体験に接近することで、彼らにとっての美術鑑賞とはいかなるものであるかを考察するものである。

19世紀に日本で最初の博物館が設立されたときから、そこは来館者が展示品を「見る」空間であり、20世紀に誕生した近代美術館においてもその前提は変わらなかった。しかし、今日の美術館は「見る」を推し進めつつも、他方では触る・聞くを含む現代美術作品の展示や、来館者により積極的な参加を促すアクティブ・プログラムを実施するなど、美術館での体験を多様化させている。その背景には20世紀後半以降の文化施設のアクセシビリティやバリアフリー、ユニバーサル・ミュージアムについての議論の蓄積があり、障害の有無に関わらず様々な人々に対して美術館を開いていこうとする動きがある。本論はこの動きの中で、「見る」ことに障害がある人々への取り組みを考察したうえで、彼らの体験とその意味に迫ろうとするものである。

本論では、まず、美術館の歴史的変遷のなかに視覚障害者を取り巻く状況を位置付けるとともに、英米と日本を中心とした視覚障害者のための美術鑑賞の実践を整理・検討した。そのうえで9名の研究協力者を得て、視覚障害者を主な対象とした現行の二つの鑑賞方法、すなわち、作品に触る方法と作品についての対話を通じたことばによる方法における美術体験を記述し、分析することによって、視覚に障害がある人の「鑑賞」の内実とその豊かさに迫り、さらに現状の鑑賞方法の限界を見極めることを試みた。

第1章では、近代西洋の美的イデオロギー装置として日本に導入された美術館が、大衆と展示品との距離を確保することで作品体験から「触る」行為が切り離され、「見る」ことに限定された視覚中心の空間であることを確認した。そこに視覚障害者がどのように関わり、美術館が変化してきたのかを、視覚障害者への美術館アクセシビリティに早期から取り組み始めた国であるイギリスとアメリカの事例を中心に概観した。

第2章では、日本の美術館において視覚障害者はどのように登場し、どのように美術館が変容したのかを、研究論文や展覧会カタログ、美術館が発行する報告書をもとに整理した。これにより日本美術館史における視覚障害者の立ち位置と、その重要性を示した。

第3章では、多様化しつつある美術館で、視覚障害の有無に関わらずに提供される二つの鑑賞方法

から「作品鑑賞」を考察した。そのうえで、「作品鑑賞」を作品に直接接することによって味わい、楽しみ、意味を生成する行為と措定した。

第4章では、視覚障害者による美術作品の「触る」鑑賞方法に焦点を当てた。触覚が物を発見する機能に加えて美的鑑賞機能を有すること、すなわち感銘や感動をもたらす主観的な体験であるとの主張を確認し、実際に5名の視覚に障害のある研究協力者が彫刻作品を触る行為とその際の会話を記録し、分析した。第一に、触る作品体験には、知覚情報や既知の情報をもとにイメージをつくらうとする想像力と、そのような情報に基づかない、自由に思い巡らす想像力という、二種類の想像力が働いている。第二に、触る認識には個別差が存在し、必ずしも全ての研究協力者が触ることで作品を認識できるとは限らないことが示された。そして第三に、視覚に障害のある研究協力者たちと障害のない研究協力者たちの間で交わされたことばによる相互作用が重要な役割を果たしていた。これにより、触ることによる認識だけでなく、ことばを通じた解釈や想像が、視覚障害者の鑑賞体験をより充実にしたものにするという結論を得た。

第5章では、対話ということばによる方法について検討した。欧米では美術教育ツールとして「Audio Description」が発展したのに対し、日本で主流となっている方法は、晴眼者と視覚障害者が「対等」な関係を築き、対話を通じて作品を鑑賞する方法である。実際に4名の視覚に障害のある研究協力者たちと視覚に障害のない研究協力者たちとの絵画作品をめぐる対話を分析した。そこから明らかになったことは以下の通りである。第一に、視覚障害者は晴眼者のことばを通じてイメージするため、触る方法と同様に想像力が重要であるが、これは個々の知識や感覚、対話内容に影響される。また、晴眼者に新たな気づきを与える視覚障害者の発言は、視覚障害者自身の想像を確定または更新する役割を果たす。第二に、鑑賞を「作品を味わい、独自の意味を生成する行為」としたとき、視覚障害者が行っている作品の形を想像する行為を経て、さらに作品を深く味わう「鑑賞」体験が存在する可能性があると考えられる。第三に、触図などのツールも鑑賞体験をより豊かにさせる可能性がある。そのため、触る方法とことばによる方法は、それぞれ異なる鑑賞体験を提供するとともに、これらを組み合わせることでより豊かで多様な体験がもたらされると考えられる。

終章では、第1章から5章までを総括し本研究の限界と今後の課題を示した。視覚障害者の美術鑑賞体験について、限定的ではあるが本研究から得られた結論は、視覚障害者の美術鑑賞は、触ることができる立体作品であっても、触ることができない絵画作品であっても、晴眼者と異なる知覚認識を通じた想像と解釈のプロセスとして捉えられる。彼らは触る、聞くなどの日常的な行為を用いて作品を認識し、感覚的な知覚と自身の記憶や経験をもとに想像を働かせて作品を再構築していたと思われる。そのため触る・対話によることばのどちらかによる鑑賞方法ではなく、両者の組み合わせが重要であり、複数の方法を用いることで多様な視覚障害者のより深い鑑賞体験が可能になると考えられる。

## Abstract of Doctoral Thesis

# The Art Appreciation Experience of the Visually Impaired: An Analysis of Historical Transitions in Art Museums and Their Methodologies

Doctoral Program in Core Ethics and Frontier Sciences  
Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences  
Ritsumeikan University

カシマ モエコ  
KASHIMA Moeko

Today's art museums are taking various initiatives for social inclusion. One of such initiatives is art appreciation for the visually impaired. This doctoral thesis examines how art museums can include the visually impaired in their appreciation of exhibitions. By approaching the actual experience of visually impaired persons with artworks, the thesis examines what art appreciation means to them.

This thesis first positions, summarises and examines the situation surrounding the visually impaired in the historical transition of art museums, and the practice of art appreciation for the visually impaired, mainly in the UK, the US and Japan. Following this, the current two methods of art appreciation mainly for the visually impaired, that is, the method of touching the artwork and the verbal experience of art through dialogue on the artwork describes and analyses, are then explained and analysed with the help of nine research collaborators. By doing so, the reality and richness of "appreciation" for visually impaired persons are examined and the limitations of the current appreciation methods is identified.

In Chapter 1, confirmation is made that the concept of the art museum introduced to Japan as a modern Western aesthetic ideological device is a visually-centred space where the act of "touching" is removed from the experience of the artwork by ensuring a distance between the public and the exhibits, and thus limited to the act of "seeing". The paper outlines how visually impaired visitors to art museums have been involved and how art museums have changed, by focusing on examples from the UK and the USA, which were among the first countries to provide art museum accessibility for the visually impaired.

Chapter 2 summarises the appearance of visually impaired visitors at Japanese art museums and how art museums have been transformed, through referencing research papers, exhibition

catalogues and reports published by art museums. This allows the outlining of the position of the visually impaired in the history of Japanese art museums and their importance.

In Chapter 3, "art work appreciation" was examined in terms of the two ways of appreciation offered at increasingly diverse art museums to people with and without visual impairments. The chapter then posits "art work appreciation" as the act of savouring, enjoying and generating meaning through direct contact with the work.

Chapter 4 focuses on the appreciation method of "touching" by the visually impaired, whilst confirming the assertion that the sense of touch has a function of aesthetic appreciation in addition to the function of discovering objects, i.e. that it is a subjective experience that brings about impressions and emotions. Following this, the actual act of touching the sculptures and the conversations that took place between the five visually impaired research collaborators were recorded and analysed. The results indicate that first, there are two types of imagination at work in the experience of a touching artwork, the first being the imagination that attempts to create an image based on perceptual or known information, and the second being the imagination that is not based on such information, but is freely imaginative. Second, it is found that individual differences in tactile perception exists, indicating that not all research collaborators necessarily recognise art works by touch. Third, the verbal interaction between the visually impaired and non-disabled research collaborators play an important role. These findings led to the conclusion that not only recognition through touch, but also interpretation and imagination through words, enhance the appreciation experience of the visually impaired.

Chapter 5 examines the dialogue-based method. In Europe and the USA, "Audio Description" has developed as an art education tool. In contrast, the mainstream method in Japan is to build an "equal" relationship between the sighted and visually impaired to appreciate artworks through dialogue. For this research, dialogues between four visually impaired and non-visually impaired research collaborators on paintings were examined and the findings are as follows. First, because the visually impaired imagine through the language of the sighted, imagination is just as important as the tactile method. This is influenced by individual knowledge, sensory perception and the content of the dialogue. In addition, statements by the visually impaired offering new insights to the sighted also play a role in confirming or updating the their own imagination. Second, when appreciation is defined as "the act of savouring a work of art and generating a unique meaning", there is a possibility that through the act of imagining the form of the work, which is performed by the visually impaired, there may be an 'appreciation' experience of the work that goes even deeper. Third, tools such as tactile diagrams may also enrich the appreciation experience. Therefore, tactile and verbal methods provide different appreciation experiences, and combining them may enable richer and more diverse experiences.

The final chapter provides a summary of chapters 1 to 5, while presenting the limitations and future challenges of this study. The visually impaired are likely to recognise artworks using everyday actions such as touching and listening, and reconstruct them by using their

imagination based on their sensory perception and their own memories and experiences.

Therefore, it is important to combine both methods of appreciation rather than using either touch or dialogue. The use of multiple methods is found to have the ability to enable a deeper appreciation experience for a diverse range of visually impaired.

## 目次

序章 本論の目的と構成	p. 1
第1章 美術館の役割とその変遷	p. 9
第1節 視覚装置としての美術館	p. 9
第2節 美術館における触覚の排除と視覚の優位性	p. 11
第3節 ミュージアムにおける視覚障害者の登場——タッチ展の始まり	p. 14
3-1. ジョン・アルフレッド・チャールトン・ディアスの活動	p. 15
3-2. 「視覚障害者のためのメアリー・デューク・ビドル・ギャラリー」の取り組み	p. 19
3-3. イギリスにおけるタッチ展の流行	p. 22
第4節 小結	p. 25
第2章 日本における視覚障害者と美術館——展開と変遷	p. 27
第1節 「目に訴える教育機関」としてのミュージアムと視覚障害者	p. 27
第2節 「手で見る展覧会」のはじまり	p. 31
第3節 公立美術館の取り組み——新しい鑑賞方法の提案	p. 37
第4節 市民ボランティアの登場——ことばによる鑑賞方法の提案	p. 41
第5節 バリアフリーからユニバーサル・ミュージアムへ	p. 43
第6節 「見る」から「体験」へ——多様性と社会包摂の場としての美術館へ	p. 45
第7節 小結	p. 49
第3章 美術館における美術鑑賞方法	p. 52
第1節 教養としての美術鑑賞方法	p. 52
第2節 対話型美術鑑賞——開かれた作品から意味を生成する	p. 53
第3節 「作品鑑賞」とはなにか——本論の定義として	p. 57
第4章 作品に触れることの意味と体験	p. 59
第1節 触覚と視覚障害者——認識する方法としての触覚	p. 60
第2節 「美」とつながる触覚と触る行為	p. 62
2-1. 美を「享受」する触る行為——アレン・ヘンダーショット・イトンの主張	p. 64
2-2. 「対象としてみる、味わう、獲得する、浸る、感激する」触覚 ——盲教育における発見	p. 69
第3節 触る鑑賞の実際と発話の分析	p. 73
3-1. 触ることから始まるイメージ形成——ケース1と2の分析	p. 75
3-2. わからないことへの反応——ケース3	p. 83
3-3. わからなさを楽しむ——ケース4とケース5	p. 88
3-4. 触ることの意味——認識の限界と美的楽しみ	p. 93



第4節 小結	p. 95
第5章 対話を通じたことばによる鑑賞体験とその意味	p. 99
第1節 ことばによる鑑賞とは	p. 100
第2節 ことばの鑑賞の分析	p. 105
2-1. ケース1	p. 107
2-2. ケース2	p. 109
2-3. ケース3	p. 112
2-4. ケース4	p. 115
第3節 対話を通じた作品イメージの構築	p. 118
第4節 ことばの鑑賞の限界——触る絵画の必要性	p. 120
第5節 小結	p. 126
終章 本論の総括	p. 130
参考資料	
1. 彫刻作品に触る鑑賞における発話	
ケース1	p. 138
ケース2	p. 140
ケース3	p. 143
ケース4	p. 145
ケース5	p. 146
2. ことばによる鑑賞における発話	
ケース1	p.148
ケース2	p. 150
ケース3	p. 153
ケース4	p. 156
参考文献	p. 160

## 序章 本論の目的と構成

本博士論文は、現在社会包摂を目指す美術館における新しい鑑賞方法の提案に向けて、視覚障害者<sup>1</sup>の美術鑑賞体験の一端を明らかにしようとするものである。

博物館の概念が日本にもたらされ、最初の博物館が設立されたのは19世紀であるが、そのときから来館者が体験することの中心は展示品を「見る」ことであり、それが前提とされてきた。文化的な一つの視覚装置としての博物館の機能は、美術に特化した博物館である美術館でも、20世紀に誕生した近代美術館においても変わらなかった。しかし、今日の美術館は、作品を収集・保管し、研究・調査し、展示することに加えて、展示を中心とする体験を「コト」として発信する場へと変わりつつある。そこでは、従来どおりに来館者が回遊しながら作品を見ることに加えて、レクチャーやギャラリートーク、対話型鑑賞のプログラムが提供されるようになり、「見る」を進めつつも、他方では鑑賞者に触る・聞くなどの参加を求める現代美術作品の展示やアクティブ・プログラムを実施するなど、美術作品の鑑賞方法が多様化している。

美術館は20世紀後半以降、文化施設のアクセシビリティやバリアフリー、ユニバーサル・ミュージアムの考え方が議論され、障害の有無にかかわらずさまざまな地域住民に開かれていく美術館の動きが生まれてきた。そして、2020年の「国際博物館の日」にICOM（国際博物館会議）は世界共通テーマを「多様性と社会包摂」と定め<sup>2</sup>、2022年のプラハ大会で博物館・美術

---

<sup>1</sup> 「視覚障害者」とは、視力機能や視野に障害があり、日常生活や就労などにおいて不自由を強いられるほど視力が「弱い」あるいは「全くない」ひとたちのことである。これまで、「障害」は個人に属するものという医学モデルの考え方がなされてきた。このとき、「害」という文字は、「害悪」や「公害」といった否定的な負のイメージを連想させることから、「障害者」などひとを指すことばに用いる際は、「障がい者」あるいは「目の見えないひと／見えにくいひと」と表現されてきた。しかし、近年イギリスの障害学に基づく「障害の社会モデル」の考え方、つまり、障害は個人にあるものではなく、社会にある多くの障害物や障壁こそが「障害者」をつくりだしてきたという考え方が注目され、「障害者」の使用への巻き返しが起こっている。ここでは、あえて積極的に「障害」を使うことで、社会の側が障害を作っている状況に対して問題意識を持ち続ける試みがなされている。以上に鑑み、本博士論文では、障害の社会モデルの考えのもと「視覚障害者」を用いる。なお、「視覚障害者」とひとくくりで論じているが、実際にはその状態や特性は多様であることは留意する。

<sup>2</sup> International Council of Museums (ICOM), "2020 – Museums for Equality: Diversity and Inclusion" (2023年8月29日取得, <https://imd.icom.museum/past-editions/2020-museums-for-equality-diversity-and-inclusion/>)

館をふくむミュージアムの新定義を下記のとおり発表した。

ミュージアムは、有形及び無形の遺産を研究、収集、保存、解釈、展示する、社会のための非営利の常設機関である。博物館は一般に公開され、誰もが利用でき、包摂的であって、多様性と持続可能性を育む。倫理的かつ専門性をもってコミュニケーションを図り、コミュニティの参加とともに博物館は活動し、教育、楽しみ、省察と知識共有のための様々な経験を提供する<sup>3</sup>。

ここでのポイントは、博物館は「誰もが利用でき、包摂的であって、多様性と持続可能性を育む」機関と定められたことであり、美術館も多様性と社会包摂を尊重した活動に持続的に取り組んでいくことが強化された。ここで掲げられている「誰もが」には、高齢者、障害者、外国籍居住者、貧困、ひきこもりなどが含まれている。芸術文化の社会包摂機能を活用した社会的孤立の解消への取り組みや、健康増進のための協働など、美術館、博物館が果たすべき役割や可能性がさまざまに議論されてきた経緯がある。社会とのつながりが遠くなりがちな人々の地域社会への参加の機会や参加者同士の交流による新たな地域コミュニティの創出など、地域文化の社会包摂機能を活かした取り組みも美術館の役割として認められたのである。

社会包摂は、マイノリティとされる人々をマジョリティの基準に当てはめるのではなく、違いを尊重したまま受け入れる社会を目指そうという考えであると、芸術社会学者の中村美亜は指摘する<sup>4</sup>。もともとはヨーロッパにおけるノーマライゼーションの流れから派生したものだが、日本では、2000年に厚生労働省が、2011年に文化庁が〈文化芸術の振興に関する基本的な方針（第3次）〉にて言及し、施策が講じられるようになった。この基本的な方針では、それまで社会とは一線を画すものとされていた文化を、社会的基盤を築く成長分野の一つと位置付け、子ども・若者や、高齢者、障害者、失業者、在留外国人等にも社会参加の機会をひらくことが示された。この流れのなかで、〈文化芸術の振興に関する基本的な方針（第4次）〉（2015年）、文化芸術振興基本法の改正による〈文化芸術基本法〉の成立（2017年）とそれに基づく

---

<sup>3</sup> International Council of Museums (ICOM), 2023, "Museum Definition" (2023年8月29日取得, <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>) および International Council of Museums (ICOM) Japan, 2023年, 「ジャーナル」 (2023年8月29日取得, <https://icomjapan.org/journal/2023/01/16/p-3188/>) で確認

<sup>4</sup> 文化庁×九州大学 共同研究チーム編, 2019, 『はじめての“社会包摂×文化芸術”ハンドブック』九州大学大学院芸術工学研究院ソーシャルアートラボ。

〈文化芸術推進基本画〉（2018年）へも反映されている<sup>5</sup>。こうして美術館においては、多様性と社会包摂に向けた機運の高まりとともに、来場する人々を繋ぐ、多様な価値を共有する場として機能している。このなかに、視覚障害者への取り組みも含まれるようになった。

視覚障害者に向けた今日の取り組みは、大きく三つに分けることができる。一つは、美術館へ来るまでの情報保障支援である。これは、ウェブアクセシビリティの徹底やバリアフリーールの提示、また点字版・拡大版美術館ガイドの発行がある。二つに、美術館に到着後プログラムに参加するためのアクセシビリティである。触知可能な会場レイアウトや作品リストの準備、会場までの手引きなどである。そして、三つ目が鑑賞・参加に向けたアクセシビリティである。その多くが触察模型の製作やことばによるガイドツアーが実施されている。

一見この動きは近年現れた取り組みにも見えるが、これは美術館が教育的使命を強く帯びるようになった1990年代からの取り組みの延長に位置付けることができる。その間多くの研究者が、視覚障害者と美術館あるいは芸術一般との関わりについて論じてきた。そのなかでも主なものは、社会学、美術館学、美術教育、また美術館教育の分野である。例えば、フランス財団およびICOMが編集した、博物館における障害者のアクセス改善に焦点を当てた書籍『*Museums Without Barriers*』<sup>6</sup>では、博物館における物理的なアクセシビリティの改善や資金調達の可能性とともに、点字キャプション設置や盲導犬の許可、会場を誘導するスロープの設置などのアクセシビリティの観点から美術館と視覚障害者を論じている。また、博物館学者のフィオナ・キャンドリ<sup>7</sup>は、美術館が視覚障害者に開かれていった経過を追い、長い美術館の歴史における意味づけを行う。一方で感覚史を専門とする文化史家のコンスタンス・クラッセン<sup>8</sup>や社会者のマーク・パターソン<sup>9</sup>のように、「視覚」の場所である美術館に「触覚」の人間である視覚障害者が参加したことで、「視覚」と「触覚」の関係、ひいては共通感覚(Common Sense)について、哲学・心理学の見地から迫ろうとする動きも出てきている。特に

---

<sup>5</sup> 同上, 14-18

<sup>6</sup> Foundation de France, and International Committee of Museums (ICOM), 1991, *Museums without barriers: a new deal for the disabled people*, New York: Rutledge

<sup>7</sup> Candlin, Fiona, 2003, "Blindness, Art and Exclusion in Museums and Galleries," *International Journal of Art & Design Education*, 22:100-110 や 2006, "The Dubious Inheritance of Touch: Art History and Museum Access," *Journal of Visual Culture*, 5(2): 137-154. など

<sup>8</sup> Classmen, Constance, 2005, "Touch in the Museum", *The Book of Touch*, Berg Publishers

<sup>9</sup> Paterson, Mark, 2006 "Seeing with the Hands; Blindness, Touch and the Enlightenment Spatial Imaginary" *The British journal of visual impairment*. 24(2): 52-60

近年の動向としては、文化施設の社会包摂やアクセシビリティに特化したものが散見される。例えば、インディペンデント・リサーチャーのラファエラ・セシリアはロンドンの3つの美術館において視覚障害者の活動を調査し、美術館体験がどのようなものかを追求している<sup>10</sup>。また教育学者のサイモン・ヘイホーもメトロポリタン美術館のプログラムを対象に視覚障害のある来館者の活動を調査し、能動的なアクセスについて追求している<sup>11</sup>。

日本では、人類学者の広瀬浩二郎の一連の書籍がある。広瀬は「ユニバーサル・ミュージアム＝誰もが楽しめる博物館」を掲げ、展覧会やワークショップの開催に取り組んできた<sup>12</sup>。視覚障害者を〈触常者(しょくじょうしゃ)〉、健全者を〈見常者(けんじょうしゃ)〉と再定義し、触常者の視点から触覚そして触ることを打ち出している。また美術館の活動として京都国立美術館の「感覚をひらくプロジェクト」<sup>13</sup>がある。地域の盲学校や大学、行政と連携して、「見る」ことを中心としてきた美術館での体験を問い直し新しい美術館ガイドやプログラム等の企画・実施の活動をしている。また視覚障害者と晴眼者のことばによる鑑賞方法は、美学者の伊藤亜沙は「ソーシャル・ビュー」と捉え直し、「見る／見えない」の二項対立を再考するものとするなど、一定の評価が与えられている<sup>14</sup>。その他、美術教育学で言えば、「インクルーシブアート教育」の活動がある。ここにおいて美術教育者の茂木一司が、視覚障害児教育において図工美術の教科書がないことを指摘し、美術科教育にかかる取り組みを調査・研究を進めている<sup>15</sup>。

これら日本における先行研究の多くは、視覚障害当事者による方法の提案や、視覚障害者と晴眼者との有機的な関係を通じて作品の新たな価値を創造することを指摘する。ここでは、視覚障害者の美術経験は社会や文化的背景のなかで語られてきた。「視覚障害者」は視覚に制約

---

<sup>10</sup> Cecilia, Raffaella, 2022, *Inclusive Visions: The Museum Experience of Young Blind and Partially Sighted Visitors*, British Archaeological Reports (Oxford) Ltd.

<sup>11</sup> Hayhoe, J. Simon, 2017, *Blind Visitor Experiences at Art Museums*, Rowman & Littlefield Publishers.

<sup>12</sup> 広瀬浩二郎, 2007, 『ユニバーサル・ミュージアム—“つくる”と“ひらく”の現場から』読書工房, 2012, 『さわって楽しむ博物館—ユニバーサル・ミュージアムの可能性』青弓社, 2016, 『ひとが優しい博物館—ユニバーサル・ミュージアムの新展開』青弓社. など

<sup>13</sup> 松山沙樹, 2017, 「エデュケーショナル・スタディズ『感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業』について」京都国立近代美術館 編『Cross sections—京都国立近代美術館研究論集』9: 80-93

<sup>14</sup> 伊藤亜沙, 2015, 『目の見えない人は世界をどう見ているのか』光文社.

<sup>15</sup> 茂木一司・大内進・多胡宏・広瀬浩二郎編, 2021, 『視覚障害のためのインクルーシブアート学習—基礎理論と教材開発』ジアース教育新社.

を持つ一方で、さまざまな感覚を用いて世界を理解する。触覚や聴覚など、他の感覚が彼らの世界認識において強調されることもあるかもしれない。そのため、彼らが作品を鑑賞する際のアプローチや体験は、一般的な方法とは異なる側面を持つ可能性があると言われるが、実際に視覚障害者がどのように作品を享受しているのかについては、欧米文献では確認できるが、日本ではまだ緒に就いたばかりである。

果たして、日本の美術館の取り組みのなかで、視覚障害者はどのように作品を鑑賞しているのだろうか、作品に触る、作品について話すことで、彼らのなかでどのような体験が生成されているのだろうか、という問いが生まれる。もっと言ってしまえば、今の方法で彼らは作品体験に満足しているのだろうかという疑問が頭を擡げる。

視覚障害者と美術鑑賞が論じられる時、注目されるのは体験方法である。すなわち、彫刻作品に触っている様子、あるいは絵画作品の前で複数人の晴眼者と歓談している様子が報告されているが、その経験の中身を詳細に追っている研究は多くない。だからこそ、今、美術館での鑑賞方法が多様化していくなかで、晴眼者と視覚障害者の関係において分析するのではなく、視覚障害者自身の経験を紐解くために、彼らの体験を叙述していくことが重要であるといえる。

それを実践した先行研究として、本論は4人の視覚障害者の存在を重視している。ひとり、先述の広瀬である。広瀬は国立民族学博物館の研究者として、アメリカをはじめ諸外国の文化施設のアクセシビリティサービスを調査するとともに、「ユニバーサル・ミュージアム」の実践的研究に取り組んできた。あわせて、視覚障害者の触文化を紹介し、ものに触って楽しむことや触ることの重要性を当事者の立場から発信・啓蒙してきた。同様に、触る鑑賞を進める研究者に半田こづえがいる。幼少期に全盲になった半田は、大学在学中アメリカのミネアポリス美術館で彫刻に触って鑑賞したことをきっかけに美術に関心を寄せるようになり、その後、フィラデルフィア美術館教育部にて1年間のインターンを経験した。その後筑波大学の大学院にて触る鑑賞や美術館のアクセシビリティについて研究している。広瀬が当初博物資料を中心に触る行為を進めてきたのに対して、半田は研究を始めた当初より、その対象を彫刻作品に定め、さまざまな美術館の協力のもと研究を進めてきた。

また、ことばによる方法としては、まず、「全盲の美術鑑賞者」という肩書をもつ白鳥建二がいる。生まれつき強度の弱視であり成人してから全盲になった白鳥は、視覚障害者の受け入れ環境がまだ整っていなかった1990年代の美術館に自ら赴き、学芸員や介助者など晴眼者と会話しながら美術鑑賞をする独自の活動を始める。今日まで、日本各地の美術館を訪れるとともに、森美術館のパブリックプログラムや水戸芸術館現代美術センターをはじめ、さまざまな施設において講演会やことばで鑑賞するワークショップのナビゲーターを務め、参加者同士の

対話をとおして、新たな作品の見方を体験していく鑑賞方法を提供している。

さらに、触ることとことばの双方をとおした鑑賞方法を提案する人物に、アーティストとして美術作品を制作・展示する光島貴之がいる。弱視で生まれ幼少期に全盲になった光島は、陶芸家・西村陽平のワークショップに参加し造形活動を始める。その後、粘土から離れ、インテールやカッティングシート、釘、布などを触覚に訴える素材をコラージュする手法を用いて、主に平面や半立体の絵画作品を制作し、「さわる絵画」や「触覚コラージュ」といった新たな表現手法を探求し、鑑賞者に見て触る鑑賞を提案するとともに、触覚に着目したワークショップを実施するなど活動している。またその傍ら、市民団体「ミュージアム・アクセス・ビュー」を立ち上げ、視覚障害者と晴眼者がコミュニケーションでもって美術を鑑賞する鑑賞ツアーを企画し、その取り組みは今なお続いている。

彼ら4人の取り組みは、いずれも視覚障害者に向けて行われてきたものではなく、視覚障害のある立場から視覚障害のない晴眼者に向けて、積極的に推奨・啓蒙してきた。そのため、今日の日本において実施されている視覚障害者と美術を結びつける方法論やニーズは彼らを中心に形成されてきた一面を持っているといえる。

しかし、彼らの経験は彼らひとりひとりに固有の体験であり、全ての視覚障害者の経験として示されるものではない。視覚障害者はさまざまなレベルの視覚能力や文化的背景があり、美術館はそのような障害の多様性のみならず、美術へのアプローチもさまざまであることを理解しなければならないのではないだろうか。実際に美術館を訪れるひとは研究者や美術愛好者だけでなく、有名な作品や施設を見物するためであったり、気分転換のためであったり、あるいは誘われたから一緒に来たというひとたちも多くいる。そこで本論では、そのような現実の美術館来館者と近いところにいる視覚障害者の体験に注目する。彼らが美術作品とどのように関わっているかについて調査・分析することには、より包括的で、かつ多様な経験の理解へとつながる可能性があり、そこから新たな方法を検討するヒントが潜んでいるかもしれない。そのために本論は、現在美術館で実践されている、作品に直接手で触れる方法と作品をことばに置き換える方法に注目し、視覚障害者の行為や対話の分析へと向かっていく。具体的には、本論の独自調査として、視覚に障害のある9名の人々に協力してもらい、作品鑑賞時の会話や感想などの発言から、彼らがどのように作品を想像し、解釈し、楽しんでいるのかを明らかにすることを試みる。

本論の構成は下記のとおりである。第1章では、美術館という場について概観する。美術館は成立から「見る」装置として機能し、展示物も「見る」対象であるが、ではなぜ「見る」空

間となったのであろうか。「美術館が視覚中心の文化施設としてどのように発展してきたか概観する。美術館が視覚障害者にとってアクセスしやすい空間に変化していった経緯について、主に、イギリスとアメリカの事例を通じて分析する。

第2章では、議論の対象を日本へと戻し、日本における美術館の取り組みに注目する。日本における博物館・美術館の誕生は、19世紀にヨーロッパから導入されたものである。その時すでに博物館は「見る」空間であったが、それに教育要素が加わり「目に訴える教育機関」として推し進められてきた。また、美術館は社会教育や生涯学習の場としての性格を持ち、さらに開かれた場として変化している。このような状況下で視覚障害者はどのように登場し、どのように美術館が変わってきたのかを、研究論文や展覧会カタログ、美術館が発行する報告書をもとに整理し、日本美術館の歴史のなかに位置づけることを試みる。

第3章では、現在の美術館で開催される鑑賞方法を整理した。特に「教養としての鑑賞」と「対話型の鑑賞」に注目した。前者は、従来の学芸員によるレクチャー等で行われてきた作品の受容、後者は作品と鑑賞者の関係性を中心にした鑑賞である。どちらも鑑賞の起点は「見る」行為だが、鑑賞は個人の体験としての「作品を味わう」ことに到達するための手段であるといえる。このことを踏まえ、以降の章では、作品鑑賞を「作品を味わう体験」として捉えたとき、視覚障害者にとっての既存の方法による体験がどのようなものであるかを検討する。

第4章では視覚障害者が作品に触れる方法に注目する。まず、生理学としての触覚と視覚障害教育において重視される触覚について確認する。次に、対象を認識するとともに、「美」を感じるという触覚の可能性について提唱した二名の人物を取り上げ、彼らの主張を紐解いていく。その上で、視覚障害者は手で作品にどのように触り、何を捉えているのか、視覚障害のある5名の研究協力者たちの鑑賞過程の手の動きとことばから紐解き、分析することで、そこでは何が行われているのかを考察する。

第5章では、ことばによる方法を取り上げる。多くの場合、美術館で鑑賞する作品の多くは絵画である。視覚障害者の美術に接する方法は当初触る方法が注目されてきたが、次第に絵画を求める視覚障害者も現れ、生まれたのがことばによる方法である。ここでは、視覚障害のある4名の研究協力者たちが絵画をめぐる行った対話のことばをもとに、視覚障害者がどのように作品を思い描こうとしているのか、その一端を探るための調査とその分析を行なった。

結論章では、視覚障害者が美術作品をどのように体験しているか、彼らが持つ独自の解釈が美術作品の理解を深める方法について検討するとともに、本研究において残された課題を確認する。

以上を通じて、本博士論文では、視覚障害者がどのように作品を鑑賞しているのかを明らか



にする。結論を先取りすれば、触るとことばを聞くといった知覚による行為は、視覚障害者の鑑賞体験の 1 要素をなすものである。彼らは、知覚によって作品を認識し、晴眼者のことばによって、知覚したものと認識を同定する。そこから作品を彼らなりに味わい、作品の意味を彼らなりに生成するのである。そこで重要なのが、既存の情報と知覚を結びつける想像力であり、得た情報をもとに彼らなりに作品を吟味し思いを馳せる想像力である。晴眼者によることばは作品を吟味するための一要素であり、作家などによる専門的な情報も想像を巡らすための重要な情報として機能している。そこから、彼らなりの作品解釈が生成されるのである。ここでは、作品イメージの解像度・完成度が重要なのではなく、彼らが彼らなりの方法で作品を捉え、獲得し、解釈していることに意味を見出すことが肝要になる。

既存の鑑賞方法には、ある一つの作品に対して複数の視点や解釈が存在し得る。視覚障害者の解釈もその複数の解釈の一つであり、既存の作品解釈に対して別の切り口から提案するものである。このように既存の鑑賞に視覚障害者がもつ世界観や経験に基づく解釈を新たに加えることによって、その作品の解釈はさらに深まっていく、という可能性を導くことができるのである。

「視覚障害者と美術」は、芸術学、心理・認知学、美術館学、美術教育そして視覚障害児教育の知見が交差する分野である。本論ではそのうち美術館学を中心に、作品鑑賞という視点から、視覚障害者と美術について考えたものである。先行研究は、視覚障害者の鑑賞体験という観点から、主に方法論や視覚障害者と晴眼者との関係性に力点を置いてきた。これらの研究は、視覚障害者の体験を各国の時代背景や社会、あるいは文化芸術という文化的背景の中で理解し、取り組むための土台となる基盤を提供しているといえる。しかし、これらの研究は多くの場合、視覚障害者個々人の具体的な体験には踏み込みきれていなかった。そのため、「視覚障害」という身体特性は、視力能力の程度や障害発生のタイミングや教育環境が絡み合い多様性に満ちているにもかかわらず、視覚障害者の美術鑑賞体験の一面に注力していたのである。本博士論文では、このギャップを埋めるために、視覚障害者自身の体験に焦点を当てることを試みた。視覚障害者が美術作品に直接手で触れる体験や、ことばを通じた作品の理解といった新しい鑑賞方法を分析し、彼らがどのように作品を想像し、解釈し、楽しんでいるかを探求することで、視覚障害者の鑑賞体験の一端の可能性を検討した。このことは、先行研究の知見に対し、視覚障害者の美術鑑賞に関する新たな視点を提供することであり、今後美術館がより多様な来館者に対してより開かれた文化的体験を提供する上で重要なステップであるといえ、研究史上において意義をもつと考える。

## 第1章 美術館の役割とその変遷

博物館、美術館という空間は、長らく「見る」ことを来館者に提示してきた。このことは、明治時代に日本に「博物館」という概念が導入される前から、すなわち西洋において「美術館」という場が成立し、公共に開かれたときから続いている。そしてそれを強化してきたのも、展示という装置であった。本章では、その「見る」空間が成立した背景を踏まえつつ、視覚障害者は美術館にどのようにして関わることになり、それを経て美術館はどう変化してきたのかを、イギリスおよびアメリカの事例から概観する。イギリスとアメリカは博物館・美術館の年間来館者数が世界のトップクラスであるだけでなく、比較的早い段階から視覚障害者への美術館アクセシビリティに取り組みはじめた国である。特にイギリスの事例は、日本の公立美術館での視覚障害者の美術鑑賞の取り組みにも深く関わってきたジュリア・カセムが、度々参照した事例でもある。今日、ヨーロッパ、アジアを問わず、視覚障害者への美術館の取り組みは多くなされているが、その始まりにはイギリスおよびアメリカの取り組みが参照されている。そのため、本章では、美術館制度についての先行研究をもとに西欧と日本における美術館の役割と「見る」ことに特化した性質を確認したうえで、イギリスおよびアメリカを中心とした視覚障害者の美術鑑賞の試みから美術館に生じた変化の始まりを見定める。

### 第1節 視覚装置としての美術館

美術館の成立には、歴史的・社会的・政治的な要素が絡んでいる。1980年代から90年代にかけて、近代の美的イデオロギー装置である美術館の機能や、またイメージの政治空間としての側面に注目した研究が展開されてきた。例えば、アメリカの美術史家のキャロル・ダンカン<sup>16</sup>は、フランスのルーブル美術館、ロンドン・ナショナル・ギャラリー、そしてアメリカのメトロポリタン美術館やシカゴ美術館を紐解きながら、美術館が欧米のナショナル・アイデンティティの形成にどのような役割を果たしてきたのかを論じている<sup>16</sup>。また、日本においても1990年前後に、北澤憲昭や河原啓子らによって、「美術」・「美術館」が近代において政治や社会制度によってその価値が決定されてきたことが明らかにされている。美術批評家の北澤は、螺旋建築と博物館・美術館を中心に江戸と近代を比較し、西欧から移植された「美術」という概

---

<sup>16</sup> Duncan, Carol, 1995, *Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums*, Routledge. (川口幸也訳, 2011, 『美術館という幻想——儀礼と権力』水声社。)

念に基づいて、美術史や博物館・美術館、展覧会、はては美術学校といった制度が成立したことを示した<sup>17</sup>。博物館・美術館を内包する「ミュージアム」という概念を、西欧近代によって創り出された「思想」とし、世界全体を西欧的価値に取り込もうとする危険性・暴力性を内包していると松宮秀治は指摘している<sup>18</sup>。さらに、五十殿利治は、投稿雑誌や美術雑誌に焦点を当て、明治末の文部省美術展覧会によって、それまでの美術の鑑賞スタイルがどのように変化してきたのか、また、美術を受容し、愛好する人々である「観衆」がどのように誕生したのかを論じている<sup>19</sup>。これらの研究を通じて、美術や美術館の制度性や政治性が明らかにされつつある。

河原は、芸術受容のリテラシーや「近代的パラダイム」を分析した<sup>20</sup>。そこでは、近代の美術館の成立を視覚文化のメディアとして捉え、近代の芸術鑑賞は「見ること」に密接に関連していると考えられている。美術館は「引用」して集めた芸術作品を一般大衆に公開し、以前は限られた人々しか接することができなかった作品が多くの人々に開かれるようになった。美術館の訪問者は、ただ鑑賞するだけでなく、自分自身が「芸術を鑑賞する存在」として確認する場所でもあった。美術館は、芸術作品を不特定多数の人々に見せる情報伝達システムと捉え、これによって提供される現実や教養化されたものを消費する「見る行為」でもある、と河原は示している。そして、視覚による情報提供の方法が拡大し、それに伴って新しい価値観が形成され、その価値がさらに展示される循環的な流れが生まれた、と指摘している。

多くの先行研究が指摘するように、美術館は「見る」ことが具現化された空間であることは自明である。多くの美術館では、来場者は展示作品から一定の距離を保ちながら見ることを強制される。来場者は展示作品の質感や重さを感じることも出来なければ、描かれているものの輪郭線や油絵具の凹凸をなぞることも、彫刻作品に残された作家の手の痕跡に手をあわすこともできない。来場者ができるのは、目で見て、その感触を想像するだけである。作品と距離を保たせるのが、「展示」という装置である。「展示」は「資料を媒介にある一定の意志に基づく情報を伝達する行為」であり、作品と見る者の間に距離を作り、「見せる」「見る」という視覚行為を作り上げている。

---

<sup>17</sup> 北澤憲昭, 1989, 『眼の神殿——「美術」受容史ノート』美術出版社。

<sup>18</sup> 松宮秀治, 2003, 『ミュージアムの思想』白水社。

<sup>19</sup> 五十殿利治, 2008, 『観衆の成立——美術展・美術雑誌・美術史』東京大学出版会。

<sup>20</sup> 河原啓子, 2001, 『芸術受容の近代的パラダイム——日本における見る欲望と価値観の形成』美術年鑑社。

## 第2節 美術館における触覚の排除と視覚の優位性

この「見る」ことの始まりを、クラッセンは公共美術館の成立時期にあるとし、このとき来館者は「見る」ことを強いられると同時に、「触る」機会を失うこととなったと指摘する<sup>21</sup>。つまり、近代以前の美術館が公共に公開されるまでは、「触る」行為は展示に親しむ行為のなかに自然なこととして含まれていたのである。

クラッセンは、イギリス最古の大学博物館であるアシュモレアン美術・考古学博物館の資料から、17世紀後半から18世紀初期の美術館では触ることを許されていたと示す。まだ美術館が成立する以前の、上級貴族の個人のコレクションとして集められていた時代には、コレクションは持ち主によって客人に提供され、触られるものであった。当時持ち主は、客を招き入れ、家中のコレクションを見せるハウス・ツアーを企画していた。この客人も上級貴族である。ハウス・ツアーでは、持ち主は客人の関心を引くために、珍しい工芸品や美術品のコレクションを客人に提供し、触らせていた。「招待された客人がコレクションに触らないことは、夕食に招待されたのに何も食べないことと同じであった」とクラッセンは述べている<sup>22</sup>。このことより、美術館が作られる以前は作品をただ眺めるだけということは無作法であり、むしろ触ることが作法とされていたことが分かる。

この触るという行為は、初期の美術館でも行われていた。その理由の一つには、当時ガラスの展示ケースが高価だったことが挙げられる。そのため、とりわけ価値の高い作品、あるいはデリケートな工芸品だけがケースの中に納められていた。多くの作品が壁にかけられ、あるいは棚の上に置かれて展示され、来館者は自由にそれを取り扱うことが可能であった。このとき重要視されたのは「触る」という行為であった。「触る」ことは、展示されている作品の特徴を発見する手段として用いられていたとクラッセンは示す。

あわせてクラッセンは、特徴を発見する手段に加え、来館者は触ることで作品との想像上の親密さを体験し、満足感を与えられた<sup>23</sup>とも言及している。それは本来の持ち主と同じように作品を手に取り、取り扱うことで得るスリルであり、持ち主になりきった疑似体験を行うことからくる満足感であるとする<sup>24</sup>。美術館側は、作品が古いものであればある程、物語化された

---

<sup>21</sup> Classen, Constance, 2005, "Touch in the Museum," *The Book of Touch*, Berg Publishers: 275-286

<sup>22</sup> Ibid, 280

<sup>23</sup> Ibid, 277

<sup>24</sup>例えば、作品が指輪であるなら実際に指には嵌め、自分がその指輪の所有者になった気分を

古代の人々へ思いを馳せるために触らせ、想像上の親密さを提供していた。また、作品が本来礼拝対象のものであれば、その作品に「触る」ことは、希少性と好奇心を関連付けた神秘的な力を得るための方法ともされたという。たとえ作品が絵画などの平面のものであっても、「絵画は手で触られることから完全には逃げていない」<sup>25</sup>のである。例えば、来館者はその手触りを確かめるために、あるいはリアルに見えるが実際は平らなものであることを確かめるために、絵画に触れていた。また、指輪などと同じように、題材やその製作者と親密になるために触れ、題材が宗教的なものであれば、触ることで神との接触を図っていたとする。従って、初期の美術館において、来館者はさまざまな理由から、習慣的に作品に触れていたことが分かる。

何故「触る」ことが禁止になり、「見る」ことに一元化されたのだろうか。その一つに美術館の公共性の高まりにおける作品の保護・管理の考え方が、もう一つに「見ること」の特権を示したい。

「触る」ことが認められていた時代、所有者側は作品の維持や保存について無関心であり、保護・管理の優先度は低かった。触る人物が限られていたからである。しかし、作品は美術館に収められることで公共物となり、不特定多数の人々へ提供されることとなった。それまで上級階級の人々だけが触り見ることが可能であったことから一転して、作品が展示される場は労働者にも提供されることとなった。これにより、それまで、作品に近づくにふさわしい人々だけを確保し提供していた所有者にとって、来館者の「質」をコントロールすることが困難になったのである。それでも当初は全てのひとに「触る」ことは提供されていた。だが、労働者階級の人々の振る舞いは、時には作品を傷つけ、窃盗を行う「乱暴な」行為であり、美術館の規律を混乱させる、社会的にも無礼な行為とされた。この社会的な行為を規制するために、次第に美術館では入場の申請書を作りそこに記入させる、入場料を高く設けるなど、公的なアクセスを制限する実践が行われるようになる<sup>26</sup>。

その一方で、18世紀から19世紀の美術館には、博物館と同様に、文明化や教育的な効果が

---

味わったり、また作品が皿などの食器類であるならそれを手に取り、その食器で食事をする自分を想像したりするなどの擬似的な体験である。

<sup>25</sup> Ibid, 279

<sup>26</sup> カルチュラル・スタディーズのトニー・ベネットは、19世紀には、労働者階級の人々を博物館・美術館に入れることが多く取り沙汰され、美術館の混乱の危険性が議論されていたと指摘している。Bennett, Tony, 1995, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, Routledge.

期待されていた。そのため、美術館において走り回ったり、あらゆるものに触ったりするのを禁止することは、来館者が自分たちの身体をコントロールすることを学ばせる機会になると考えられた。来館者は声を低く保ち、触りたいという欲求を抑えることを強制的に学ばされたのである。また、クラッセンと同じように感覚を論じた人類学者のデイヴィッド・ハウズによれば、当時社会の知覚の分類に従って、階級の階層構造に適用された感覚の構造があったという。<sup>27</sup>そして、労働階級の人々は「悪臭」に関連付けられて解釈され、「不潔である」と見られていた。その面からも、美術館の作品が労働階級の人々の手に触れられ、汚されるかもしれない、盗まれるかもしれないという危険性が人々の間で生まれ、結果として、ガラスケースやバリアを用いることで危険を遠ざけるようになった。

近代は視覚がより優位に、特権を持つようになった時代である。哲学者の中村雄二郎は、近代の初めに「五感の階層秩序の再編成」が行われたと指摘する<sup>28</sup>。近代以前のヨーロッパにおいて感覚の階級は聴覚、触覚、視覚の順であった。そこには、キリスト教会の権威がことばの上であり、信仰とは聞くことであったからだという。他方で、「視覚は触覚の代理として、官能の欲望に容易に結びつくものと考えられた」<sup>29</sup>。しかし、近代において、視覚は触覚とは切り離された上、聴覚と視覚の地位が逆転し、視覚が優位に立ったのである。そこでは、ものや自然と人間の間に距離が生まれ、ものや自然を対象化して見るようになった。この産物として、中村は、絵画に見られる幾何学的遠近法や物理学における自然観、そして印刷技術があるとする。また、顕微鏡や望遠鏡といった光学装置も挙げられている。それらが一気に視覚を上位へと押し上げたのである。人間は、対象を主体から切り離し、見られるものや知られるものとして物体化し、対象を認知する。その認知は「冷ややかなまなざし」になったと指摘されている。19世紀になると、さらなる視覚の拡張が起こる。19世紀は写真に代表される複製技術やマスメディアなどの情報伝達システムが登場した時代である。世界は見ることに満ち溢れ、視覚は認識の根本をなすようになった。

美術評論家の伊藤俊治は、19世紀の美術館は礼拝の対象であり、「芸術の神殿」であったと指摘する<sup>30</sup>。美術館に訪れる市民はコレクションとなった作品を「芸術」という設定された見方で眺め、それが当たり前であるかのように捉える。そこでの絵画や彫刻は、本来の文脈から

---

<sup>27</sup> Howes, David, 2004, *Empire of the Senses: the Sensual Culture Reader*, Routledge

<sup>28</sup> 中村雄二郎, 1979, 『共通感覚論——知の組みかえのために』岩波書店.

<sup>29</sup> 同上, 54-55

<sup>30</sup> 伊藤俊治, 2013, 「見ることのトポロジー」ジョン・バージャー『イメージ——視覚とメディア』筑摩書房, 252

切り離され、新しい文脈・制度に属することになった。結果として、来館者は、展示作品は丁寧に扱わなければならないこと、美術館の作品に触ることは失礼であり、汚く、ダメージを与えること、そして、触ることは認識や美学的方法を持たず、従って美術館において価値のない行為であるという考えを持つようになり、美術館において唯一認識的で美的な利益は、「見る」こと第一とされたのである。

それに拍車をかけたのが、芸術展示の手法である。「展示」は「資料を媒介にある一定の意志に基づく情報を伝達する行為」であり、作品と鑑賞者の間に距離を作り、「見せる」「見る」という視覚行為を作り上げている。盗難や破損の危険から展示品を守るためのガラス・ケースは、「見る者との事物のあいだに不可侵の距離を設け、事物を視覚の対象として固定することで事物との接触を断ち、その結果として、見ることにのみ集中する構え<sup>31</sup>」を来場者に取らせるものである。

では、「見る」ただそれだけの美術館において、視覚障害者はどのように関わり、現れてくるのか。ここには社会的な動きとして、美術館の社会的な役割と責任の変化と、障害者運動の高まりに基づく文化的機会の平等化を目指す法整備がある。次節では、触覚による作品鑑賞方法の代表的なものとして「タッチ展 Touch Exhibition」に注目し、タッチ展が誕生するまでの動きと、誕生後の動きを見ていきたい。

### 第3節 ミュージアムにおける視覚障害者の登場——タッチ展の始まり

大英博物館の教育部に携わるアン・ピアソンやジュリア・カセムによると、タッチ展とは視覚障害者が作品に触ることを前提に構成された展覧会あるいは展示形態である。タッチ展は1970年代後半から1980年代にかけて欧米の各美術館・博物館にて開催された。展覧会主催者間において活発な情報交換がなされたことで、一種の流行をみせた<sup>32</sup>。考古学者で修復の専門家でもあるエリザベス・パイによると、1976年にイギリスのテート・ギャラリーにおいて開催された「視覚障害者のための彫刻」展がタッチ展の始まりとされる<sup>33</sup>。この展覧会によって、

---

<sup>31</sup>北澤, 前掲書, 196

<sup>32</sup> Pearson, Anne, 1991, "Touch Exhibitions in the United Kingdom," Foundation de France, International Committee of Museums (ICOM) ed., *Museums without Barriers: A New Deal for the Disabled People*, 22-126, Routledge. およびジュリア・カセム, 1998, 『光の中へ——視覚障害者の美術館・博物館アクセス』小学館など

<sup>33</sup> Pye Elizabeth, 1991, "Introduction: The Power of Touch," Elizabeth Pye ed., *The Power of*

視覚障害者が美術作品を触って見るのが一般に知られるようになった。

しかし、ここでは「視覚障害者のための彫刻」展の前にタッチ展の素地を整えたと考えられる二つの活動にまずは焦点を当ててみたい。一つはイギリスにおけるジョン・アルフレッド・チャールトン・ディアスの活動である。ディアスが行った活動において、彼が触覚あるいは触覚を用いた行為をどのように捉えたのかを、彼自身の報告書<sup>6</sup>より明らかにする。もう一つは、アメリカのノースカロライナ美術館で設立した「視覚障害者のためのメアリー・デューク・ビドル・ギャラリー (the Mary Duke Biddell Gallery for the Blind。以降、MDBGB とする) の活動である。

### 3-1 ジョン・アルフレッド・チャールトン・ディアスの活動

ディアスの活動<sup>34</sup>は、イギリスの北東に位置するサンダーランド市で行われた。会計士の息子として生まれたディアスは、ニューカッスル公立図書館の勤務を経て、1904 年より 1939 年までサンダーランド公立図書館・博物館・美術館の館長の任についていた。ディアスは図書館が社会へ開かれていくことを呼びかけた最初の人物であった<sup>35</sup>。彼は来館者の増加をめざし、公立の図書館と博物館、美術館が併設しているサンダーランド市の特徴を活かした活動を行った<sup>36</sup>。そのような彼の取り組みの一つが、視覚に障害のある子どもや大人に所蔵品を触れさせるプログラムの活動である。1912 年から 13 年までの 2 年間、彼は視覚障害者に所蔵品を触れさせるプログラムを行った。この活動により、ディアスは、「視覚障害者に博物館・美術館を提供するための展覧会を組織し流通させた」と評価され、1926 年から 27 年にかけて英国博物館協会の理事を務めている<sup>37</sup>。

ディアスがいたサンダーランド市は、1882 年より公立学校において視覚障害児と健常児の共

---

*Touch: Handling Objects in Museum and Heritage Context*, Left Coast Press:13-30

<sup>34</sup> ディアスの活動は、当初は 1913 年発行の *Museums Journal*, 13 にて "The Showing of Museums and Art Galleries to the Blind" として発表された。この論文は翌年に報告書として *How we may show our museums and art galleries to the blind: an illustrated report on some experiments, Libraries, Museum, and Art Gallery Committee in Sunderland* という一冊の本にまとめられ、刊行された。

<sup>35</sup> *The Times*, 1951, "Death of Mr. J. A. Charlton Deas," *The Times*, Thursday, February 1

<sup>36</sup> Deas, J A., Charlton, 1904, *How to Extend the Usefulness of Public Libraries: A Plea for Uniformity*, London, The Library bureau, ltd.

<sup>37</sup> *The Times*, 1926, "Libraries' New President," *The Times*, Thursday, January 21



学を始めている<sup>38</sup>。サンダーランド市の公立小学校に在籍していた視覚障害児はセンターで特別な技術を習得しながら、それを一般の小学校における勉強に活用したのである。義務化された視覚障害者教育における目的は、伝統的な盲学校と同様に経済的自立であることは変わらなかった。だが、本格的な職業技術訓練を行う前段階として、初等教育期に普通教育を受けることは大きな変化であった。健常児とともに受ける普通教育のために、視覚障害児は前段階として感覚教育を受けている。感覚教育とは欠けている視覚の能力を補うために、視覚以外の感覚、つまり触覚、聴覚、嗅覚をより鋭敏にすることで知覚による概念の形成を能力的に高めようとする教育であった。視覚障害児教育の感覚教育において難しいとされていたのは、対象の大きさ・スケールを把握することであった。そのような状況のなか、ディアスは視覚障害児の教育を助けるものとして障害児が博物館へ訪れるシステムを作り上げる活動を行った。

ディアスの活動は、視覚障害児童を受けもつ全盲の教師 G. I. ウォーカー氏の一言から始まった。彼はディアスに次のように話した。

牛の小さな模型は実際の牛の大きさのわずか 40 分の 1 のサイズであると子どもたちにどんなに慎重に教えても、彼らは牛が模型よりも大きな動物であると捉えることができませんでした。私たちが子どもたちに牛の大きさを示すようにいうと、彼らは腰をかがめ、子猫サイズのものを表現しました。そこで、私たちは彼らがわかっていないことを知ったのです<sup>39</sup>。

当時視覚障害児たちは学校に用意されていた模型を触って学習をしていた。教師は模型サイズが本物の牛のわずか 40 分の 1 のサイズであると説明をする。だが児童の基準は模型であり、それ以上に大きなサイズを考えることは困難であった。ウォーカーと言葉を交わしながら、ディアスは視覚障害児にとって物体のサイズや形あるいは素材の基準を持つことは難しいことであると知る。以前から図書館が所有する点字楽譜を学校へ貸し出していたこともあり、ディアスは博物館の所蔵品を視覚障害児へ触らせることを考えた。

ディアスは博物館や美術館がもつ模型や作品を用いた実演の体系的なコースを用意した。彼が最初に招待したのはサンダーランドカウンシル盲学校の児童であり、毎週月曜日の朝約 20

---

<sup>38</sup> 以下、イギリスの障害児教育の制度については、1870 年代から 20 世紀初頭までのイギリスにおける障害児教育の成立・展開を論じている教育学者・山口洋史の著書『イギリス障害児「義務教育」制度成立史研究』（1993 年、風間書房）を参照した。

<sup>39</sup> Deas, 1913, op.cit., 3-4

名の児童が来館した。また、ディアスは一般の視覚障害者にも博物館を開放する。彼らもつとも来館しやすい日曜日の午後 2 時半から 5 時半までツアーを行うことを告知すると、平均して 25 人から 30 人の参加者が集まった。どちらの時間帯においても晴眼者は入館できなかった。そうすることで、視覚障害者たちが気兼ねなくプログラムに参加できるとディアスは考えたのである。

児童向けおよび一般向けの実演は各 5 回行われた。1 回目では美術館の作品を用い、2 回目以降は博物館の展示物を用いている。そのうち、最初の 3 回は自然史に注目しており、セッションごとにサンダーランド市に住む専門家によるレクチャーが初めに行われた。

第 1 回では、ディアスはまず実際に用いる展示室の寸法や配置、部屋の長さや横幅などについて詳細に説明し、それぞれの参加者の紹介を行った。その後、絵画作品やスケッチをいくつか「見せ」た<sup>40</sup>。そのとき、ディアスは絵を描く道具も用意した。初めにディアスは絵画作品の短い説明を行い、次に絵が描かれている小さなキャンバスと描かれていないキャンバス、芸術家が用いるパレット、絵筆、絵の具を各参加者に渡していく。参加者が実際に手で触れることで、作品を「より身近に感じてもらう<sup>41</sup>」ことが意図された。画材の性質や使用方法が説明された後、参加者に絵画作品が渡される。参加者はディアスによって選ばれたその作品を注意深く触った。このときの参加者の様子をディアスは次のように示す。

(キャンバスの) 高さや長さ、額縁の特徴に彼らはかなりの関心を持ちました。キャンバスの大きさが明らかになると、彼らは驚きの表情を浮かべました。絵画に描かれているものの説明をした後、その輪郭を人差し指でたどることで、その絵の構図を知りました。この方法によって、他の題材の配置も知ることができました<sup>42</sup>。

参加者にとって、額に入った絵画作品の大きさや額は関心の的であった。ディアスは参加者に人差し指で作品の輪郭などをなぞるように導く。この人差し指で「輪郭をなぞる方法」は、作品をより理解するものであった。

続く 2 回目ではライオンなどの動物の剥製をディアスは用いた。3 回目ではナイル川に生息する爬虫類、魚、化石化した木などが用意された。4 回目ではフクロウやカワセミなどの鳥の

---

<sup>40</sup> Ibid., 5

<sup>41</sup> Ibid., 5

<sup>42</sup> Ibid., 5-6

標本や鳥の卵、鳥の巣の標本が用意されている。5回目のセッションでは蒸気船や手漕ぎボート、救命ボートなどの模型が用意された。特にこの回はサンダーランド市が世界中のいかなる地域よりも大量の船舶を生産していることを参加者に示す会でもあった。

報告においてディアスは、このような触覚を視覚障害者の博物館や美術館へのアクセスの方法として主張している。ディアスの考えは、当時の国民教育における重要な部分にまで博物館の有用性を拡張することができるという検討にまで及んだ<sup>43</sup>。最後には、将来的にも博物館・美術館が同様の方法に基づいた視覚障害者向けの企画を行うことで、より多くの来館者を得ることができるとして、自身の報告を締めくくっている。

しかし、イギリス国内において視覚障害者へ博物館・美術館を開放する動きは、ディアスが期待するほど実践されることはなかった。その理由の一つとして、視覚障害教育を研究するサイモン・ヘイホーは「ディアスの研究は、視覚障害者による芸術品の審美的な鑑賞力についての情報の集大成につながっていなかったこと<sup>44</sup>」を指摘する。そして、この情報の集大成につながらなかった要因として、ディアスの実践が数回で終わってしまったことを挙げる。その要因としてJ・バートレットは、1913年から1914年は第一次世界大戦の直前であり、当時の公共施設の予算は差し迫った戦争のための軍備へと流れ、経営危機に見まわっていたことを指摘する<sup>45</sup>。さらに彼は、この時期の博物館・美術館の活動は自治体ごとの動きでしかなかったことも言及する。そのためディアスの実践の広がりには、一部の博物館に限られたのである。ディアスの期待通りには広がらなかったとはいえ、第一次・第二次世界大戦の間、バートレイやヨーク、あるいはリヴァプールの地方の博物館は戦争に関わるコレクションを展示し、視覚障害者へと提供している。また、戦後の1946年と1950年には科学博物館が視覚障害者への特別展を連続して開催している。他にもバーミンガムやボルトン、シェフィールドにて、ディアスと同様に、触覚を用いた視覚障害者のアクセスを試みる実施実験が行われている。これらは、各館の役員の主導で行われているが、皆ディアスの実践を基に活動したものである<sup>46</sup>。当時アメリカの自然史博物館においても、ディアスの取り組みは注目された。注目したのは、自然史博物館において教育アシスタントをしていたアグネス・レイドロー・ヴォーガンである<sup>47</sup>。ヴォー

---

<sup>43</sup> Ibid., 26-27

<sup>44</sup> Hayhoe, Simon, 2008, *Arts, Culture, and Blindness: A Study of Blind Students in the Visual Arts*, Tenneco Press

<sup>45</sup> Bartlett, J.E., 1955, "Museums and the Blind," *The Museums Journal*, 54:283-287

<sup>46</sup> Ibid., 284

<sup>47</sup> Agnes Laidlaw Vaughan, 1914, "The Blind in the American Museum," *The American*

ーガンは『アメリカン・ミュージアム・ジャーナル誌』にて、1909年より始まる視覚障害者へのアメリカン博物館の活動を示す。そして、大型哺乳動物の等身大の剥製標本を用い、小型模型は補足的に用いることの重要性を示すために、ディアスの実践を取り上げ評価した。

### 3-2 「視覚障害者のためのメアリー・デューク・ビドル・ギャラリー」の取り組み

さて次に、もう一つの取り組みである、「視覚障害者のためのメアリー・デューク・ビドル・ギャラリー (MDBGB)」に言及したい。MDBGB は 1966 年、アメリカのノースカロライナ州にあるノースカロライナ美術館内に、触覚を通じて芸術作品を探求する視覚障害者のために設計された、世界で最初の常設ギャラリーである。MDBGB が開設されるまで、視覚障害者が本物の美術作品を体験でできる展示室はなかったとされている<sup>48</sup>。MDBGB はメアリー・デューク・ビドル財団より 17500 ドルの資金を得て開設された。また開設後は、アメリカ合衆国保健福祉省から連邦補助金を得て活動を展開している。これらの資金を用い、1966 年から 72 年までの 6 年間、視覚障害者に向けた展覧会を計 26 回開催した<sup>49</sup>。特徴の一つに、MDBGB は来館者を視覚障害者に限定していないことが挙げられる。晴眼者も視覚障害者もともに同じ作品を触り見ることができたのである。MDBGB は開館当時、月に約 1 万人の晴眼者の訪問を受けたと記録されている<sup>50</sup>。

MDBGB の創始者であり、当時教育を担当する学芸員であったチャールズ・W・スタンフォード・ジュニアはプリンストン大学で美術史・美術考古学を専攻していた人物であった。彼は当初よりイートンと同じく「視覚障害者は晴眼者と同じように美術を鑑賞できる<sup>51</sup>」という考えを持っていた。この根拠としてスタンフォードは「科学的な研究」を参照し、視覚障害者の触覚を発展させることにより、「見る」ことが可能となることを示すのである。つまり、指先で得た刺激が脳へ情報を送り、詳細な「心的イメージ mental images」を形成するとスタッフ

---

*Museum Journal*, 14:39-42

<sup>48</sup> The North Carolina Museum of Art, 1966, *the Mary Duke Biddel Gallery for the Blind*, pamphlet

<sup>49</sup> ジュリア・カセム, 1998, 前掲書, 16

<sup>50</sup> National Arts & the Handicapped Information Service, 1978, *Arts for Blind and Visually Impaired People: Materials from the National Arts & the Handicapped Information Service*, 4, pamphlet

<sup>51</sup> The New York Times, 1968, "Sculpture Exhibition at North Carolina Gallery for the Blind Attracts Appreciative Visitors," *The New York Times*, May 3, 196

ドは示す<sup>52</sup>。この心的イメージとは、触覚から可能な限り集められた情報をもとに視覚障害者の頭のなかで生み出された一つのイメージである。触刺激を統合して対象を頭の中で思い浮かべることが出来て始めて、視覚障害者は芸術作品を「見る」ことができると述べる。彼は、対象物に「触る」ことだけで「心的イメージ」を思い浮かべて「見る」ことを示すことで、視覚障害者の触覚そのものを訓練する必要性を説くのである。

このことは、MDBGB の展示作品の収集および会場構成からも確認することができる。MDBGB で展示される作品や会場デザインは、設立の前年である 1965 年に、8 人の視覚障害学生を対象に行われた試験的調査に基づいたものであった。調査の目的は、視覚障害者が持っている「美についての能力」を正確に知ることであった。この調査では、当時視覚障害者に工芸品を触らせる取り組みが行われていたことに反して、目で見ることによって鑑賞されることを前提に制作された芸術作品が用いられた。8 人の学生は大きいテーブルの周りに座り、ある特定の時代についてのレクチャーを聞きながら作品を「見た」<sup>53</sup>。

この調査によって次のことが明らかになった。まず、視覚障害学生の記憶力が晴眼者よりも比較的に高いことに注目し、なじみ深い作品を常設しておくことに加え、常に来館者の興味をひきつけるために展示物を替える必要性をスタンフォードは示唆する。それは、常設の作品がギャラリーの特色を形成し、ギャラリーそのものをより有意義であり、来館者にとって興味深いものにすることを示す。展示作品は、作品についての知識を得るためというよりは、むしろ美しい作品、美的経験を提供することを目的として収集された。また、作品の手ざわりと形に加えて、温度感も作品を鑑賞するうえで重要な要素であることが明らかになった。そこで、素材そのものの質感を重視し、複製ではなくオリジナルの作品の提供が必須であると彼は考えた。

この調査よりスタンフォードは、触覚に対し、視覚世界に属する彫刻などの立体作品を用意し、MDBGB の開館を進めていく。展示について次のように示す。

我々の最終的な目的は視覚障害者に美術史の概観を教えることであった。もちろん、絵画のような視覚的な対象を使う代わりに、彫刻作品やラベルなど触って分かるものや「触れることができる」ものを使った<sup>54</sup>。

---

<sup>52</sup> The North Carolina Museum of Art, op.cit.,

<sup>53</sup> Stanford, Charles W., 1976, *Art for Humanity's Sake: the Story of the Mary Duke Biddle Gallery for the Blind*, North Carolina Museum of Art: 5

<sup>54</sup> Ibid.,5

彫刻作品やレリーフ作品、装飾美術、触覚的価値のある織物はもっとも効果的であった。  
先天性視覚障害学生は色に関する概念がないので、絵画作品を完全に排除した<sup>55</sup>。

スタンフォードにとって、MDBGB の最終的な目的は広範囲にわたる美術史の概観を視覚障害者に理解させることであった。そこで彼が提供するの「触ることが可能な」作品であった。ここにおいて、彼は意図的に絵画作品のような視覚芸術を除外する。視覚障害者の多様性を理解するも、「色の概念が全くない」先天性視覚障害学生を理由に絵画作品を除外するのである。スタンフォードは、MDBGB が視覚障害者とともに晴眼者にも開かれ、作品が共有されることを狙いながらも、色を否定した。そして展示作品は立体作品の備える形や素材の要素により限定され、来館者の触覚に提供していくのである。

以上の調査に基づき、1966年3月24日に正式に開館したMDBGBは視覚障害者が助けをかりずとも展示室内を移動できるようにデザインされた<sup>56</sup>。入口の壁には点字版の説明書が取り付けられ、どのようにこの展示会場を移動するかが記してあった。また、レリーフの見取り図が用意され、展覧会スペースや美術史に関する点字本を収納する図書室の場所が点字ラベルで示された。

このようなガイドは展示室内まで続いていく。一室目には、説明を聞くための受話器が備えられた。展示品はコルクで覆われたカウンターに並べられ、そのカウンターの縁に5cmの高さのあるレールが設置された。コルクのカバーは作品破損を防止する役割も担った。レールは次の第2室へと視覚障害者を導く。レールの内側には各作品の点字ラベルが用意され、全ての作品は来館者の手が届く位置に展示された。また、展示作品に関連したレコードやテープなど聴取可能な装置も設置された。各部屋にはスタッフが控えており、視覚障害者はスタッフとともに作品について話すことが可能であった。

MDBGBの大きな目的は、4部屋の展示室を通じた美術史の教育である。ここでは実験的調査にもとづき、絵画作品は展示されず、彫刻作品が常設された。63体の彫刻作品は、石器時代から20世紀まで、年代順に並べられた。だが、MDBGBにおける教育的配慮は、美術史に関する教育だけではない。来館者はMDBGBに訪れるたびに、芸術作品に触ることで美を享受す

---

<sup>55</sup> Ibid.,7

<sup>56</sup> Stanford, Charles W., 1966, "A Museum Gallery for the Blind," *The Museum News* 44: 18-23

る方法を身体的に教育されるのである。その一方で、意図的に展示から除外された絵画作品は、視覚障害者からより遠ざけられてしまう。結果として、「視覚障害者には彫刻作品を」という考えが強調されることとなり、絵画作品への取り組みの始まりは 1990 年代まで待たなくてはならない。

### 3-3. イギリスにおけるタッチ展の流行

MDBGB の実践は、MDBGB が活動を終える 1972 年まで続いた。この活動を皮切りにタッチ展が、1970 年代後半から 1980 年代にかけて欧米の各美術館・博物館にて立て続けに開催される<sup>57</sup>。例えばイギリスにて、1976 年にテート・ギャラリー（現テート・ブリテン）において「Sculpture for the Blind」展が約 1 ヶ月間、主にロンドンの視覚障害児を対象に開催された<sup>58</sup>。当時の教育部門担当者が中心となって開催した同展は、主に視覚障害児の立体物の理解、把握を念頭に置かれている。例えば、王立盲人擁護協会と協力して点字カタログや点字ラベルや触覚マップが用意されている。また、アリスティド・マイヨールの具象的作品からヘンリー・ムーアの抽象的作品までが一連の美術史の流れとして展示された。つまり、来場者は素手で作品を触ると同時に、意識的か無意識的に関わらず、彫刻美術史を概観することとなる。これらからも、MDBGB の影響が見て取れる。

イギリスでは、この主旨の展覧会が開催され視覚障害のある来場者へと美術館の門戸を開放していくが、そこで注目される感覚は、触覚から多感覚へも広がっていく。例えば、1981 年にテート・ギャラリーで行われた「Touch Exhibition」展では、「触覚による探検とした作品」、つまり触ることを前提とした、現代彫刻家によって作られた彫刻作品が並べられた。1983 年の大英博物館では、大英博物館初のタッチ展として「Please Touch」展が開催された<sup>59</sup>。1987 年には、展覧会そのものが触ることを前提にデザインされた「Feeling to See」展がブリストルのアーノルフィニ・ギャラリーで開催された<sup>60</sup>。そして 1989 年にはグリニッジ市民

---

<sup>57</sup> Pearson, Anne, 1991, op.cit., 122-126, およびジュリア・カセム, 1998, 前掲書. など

<sup>58</sup> Tate Gallery, 1976, *Sculpture for the Blind: Exhibition for the Blind and Partially Sighted*, Tate Gallery, 3 および The Times, 1976, "Touching at the Tate," *The Times*, November 9.

<sup>59</sup> Pearson, Anne, 1984, "Please Touch: An Exhibition of Animal Sculptures at the British Museum," *The International Journal of Museum Management and Curatorship*, 3: 373-378.

<sup>60</sup> Arnolfini Gallery, 1987, *Feeling to See - press release. Bristol*, Arnolfini Gallery.

ギャラリーで「It Makes Sense: Art Works to Touch, Smell, See and Hear」展が開催された<sup>61</sup>。タイトルが示すように、触覚、嗅覚、視覚そして聴覚を通じて作品に接するようデザインされた。このことが示すことは、展覧会が、人体に関係した彫刻作品に触れる内容から、多感覚的な手法へと変化していることである。

ピアソンは70年代後半から80年代にかけて、テート・ギャラリー以外の各美術館・博物館にてタッチ展が開催されるのは一般的な動きであるとする。その背景として、当時の美術館において、芸術作品をより身体障害者へ接近しやすいようにするために活発化したことを指摘する<sup>62</sup>。また、この時期の美術館の活動を強固たるものとしたことの要因として、カセムは主催者間において活発な情報交換がなされ、各美術館において展覧会作りの経験が積み重ねられていったことを指摘する。このように、「Touch Exhibition」という独自の展覧会形式が確立し<sup>63</sup>、美術館において視覚障害者が「手で触る」方法とともに広がっていったのである。

だが、この広がりには、ただ美術館のスタッフが尽力したわけではない。この背景には、障害者運動の高まりに基づく文化的機会の平等化を目指す法整備があった。まず重要なのが、アメリカにおいて1973年に発令されたリハビリテーション法（The Rehabilitation Act of 1973）である。通称「504」として知られるリハビリテーション法第504条において、障害のあるひとに対する公民権が保証され、平等なアクセスを提供することが義務付けられた。言い換えれば、障害のあるひとの社会制度へのアクセスを、恩恵あるいは慈善活動ではなく、一市民としての権利とするものであった。この立法化は、アメリカの障害問題に関する公共政策が、医学モデルに基づく慈善活動のアプローチから社会モデルによる均等な権利を基礎とするアプローチへの移行を示したとされる<sup>64</sup>。

このリハビリテーション法第504条が発令された1970年代は、欧米の美術館・博物館は組織としてのあり方を根本的に見直さざるを得ない時期でもあった。カセムや触る美術鑑賞について研究する半田こづえらは、この法律を、美術館が障害者のアクセスを考える大きな契機に

---

<sup>61</sup> Cassim, Julia, 2008, "The Touch Experience in Museums in the UK and Japan," Pye, Elizabeth, *The Power of Touch: Handling Objects in Museum and Heritage Context*, Left Coast Press. 163-182 およびジュリア・カセム, 1998, 前掲書, 19

<sup>62</sup> Pearson, 1991, op.cit., 122

<sup>63</sup> カセム, 1998, 前掲書., 16-18

<sup>64</sup> Scotch, Richard K., 2001, *From Good Will to Civil Rights: Transforming Federal Disability Policy*, Temple University Press. (竹前栄治監訳, 2000, 『アメリカ初の障害者差別禁止法はこうして生まれた』明石書店. 4)



なると指摘している<sup>65</sup>。たとえば、アメリカ・ペンシルベニア州にあるフィラデルフィア美術館では視覚障害のある成人を対象に美術教育プログラム「Form in Art」を1973年より実施している。また、視覚障害者を対象としたタッチ・ツアーが行われ始めたのもこの時期である。この企画の背景には、フィラデルフィア美術館では館長を中心とした諮問委員会がつくられ、障害者を交えて話し合いの場がもたれていたことがある。その席において、障害者の委員から美術館の設備やサービスを充実させることに力を入れること、また、入場料の割引は行わない等の意見が出された結果、この活動の指針が決められた、と半田は示す。また、1975年にはメトロポリタン美術館が視覚障害者に向け「To Touch and Hear」展を開催している<sup>66</sup>。また1978年にはアメリカの20の美術館が、視覚障害者が作品に触ることを許している<sup>67</sup>。これらはいずれも教育の一環で展開されたものである。

一方、イギリスでは、1970年代当時、公的資金の援助を受けていた博物館・美術館の存在意義が問われ始めていた<sup>68</sup>。そのため、リハビリテーション法第504条に鑑み、国立の美術館は合理的な福祉サービスを提供し、地域の人々が学ぶ場として利用できるような、地域を基盤にしたサービスを行うものへと変化する。この核となったのが「教育」であった。例えば、大英博物館では変革におけるキーワードとして「教育普及」「教育的役割」が掲げられ、ナショナル・ギャラリーでは1974年に教育部門が設置された。つまり、博物館・美術館は、一般市民に開かれ、そして受け入れられる機関となることを第一の目標としたとき、社会にアプローチし、来館者が主体的に参加し博物館・美術館を利用してもらう手段の一つとして、教育活動を掲げたのである。

以上、視覚障害者の美術館への登場と、その背景にある法整備と美術館の教育的役割の始まりを見てきた。そして、そこで注目されたのが、「触る」という一度は排除された鑑賞行為である。それが、教育のための必要な手段として示されたのである。美術館において触ることが従来排除されてきた理由は、展示物の損傷への忌避からであった。実際、これは、Touch Exhibitionにおいても危ぶまれたことである。

---

<sup>65</sup> Cassim, Julia, 2007, "The Touch Experience in Museums in the UK and Japan," *The Power of Touch: Handling Objects in Museum and Heritage Context*: 163-182, 草山（半田）こづえ, 1992, 「美と触覚」『リハビリテーション研究』72:15-18など。

<sup>66</sup> New York Times, 1975, "At Met Museum, a Show for the Blind," *New York Times*, August 7, 1975.

<sup>67</sup> New York Times, 1978, "8 Blind Children Take a 'Touch Tour' of Sculpture," *New York Times*, March 13, 1978.

<sup>68</sup> カセム, 1998, 前掲書.,17

例えば、1981年にテート・ギャラリーで行われた「Touch Exhibition」展では、「触覚による探検とした作品」、つまり、触ることを前提とした、現代彫刻家によって作られた彫刻作品が並べられた。しかし、作品に対する損傷を極力抑えるために、入場者を視覚障害者のみに制限するという手段を取った。つまり、視覚障害のない者はそもそも展覧会場に入ることすらできなかつた。この時、多くのひとが「不愉快な思い」をしたという。この状況をカセムは次のように述べている。

ところがこれは、いつも視覚障害者が経験していることなのです。障害者が日ごろ受けている差別を、晴眼者が身をもって経験したという点では大きな意味があります。ミュージアムは一部の人のためではなく、すべての人のために開かれたものでなければならないというのは、誰の目から見ても明らかでした。<sup>69</sup>

この出来事を契機として、1980年代のイギリスの美術館は一貫して「差別のない展覧会」という考え方へと進んでいったという<sup>70</sup>。例えば、大英博物館の「Please Touch」展は、視覚障害者だけではなく、障害を問わず老若男女あらゆるひとが訪れ、触って作品を鑑賞することを呼びかけている。つまり、当初、視覚障害者を前提に取り入れられた「触る」という行為はあらゆるひとに開かれることとなった。これは、地域を基盤にしたサービスを行う美術館では必須の要素であり、また、展覧会・展示においては不可欠の考慮であると考えられたのである。

#### 第4節 小結

以上、本章では、美術館がどのように社会的、文化的に変化し、特に視覚障害者に対してどのようにアクセシブルな空間になったかを、イギリスの動きを中心に確認した。美術館は「見る」ことが身体化された空間である。しかし、歴史を紐解けば、近代以前の美術館が公共に公開されるまでは、「触る」行為は展示に親しむ行為のなかに自然なこととして含まれていたのである。作品をただ眺めるだけということは無作法であり、むしろ触ることが作法とされていたのである。しかし、美術館が公共に開かれ、作品の保護・管理の考え方が生まれたこと、また、「五感の階層秩序の再編成」が起こり、視覚が認識体験の中心となったのである。結果と

---

<sup>69</sup> カセム, 1998, 前掲書.,18

<sup>70</sup> カセム, 1998, 前掲書., 18

して、博物館・美術館は「見る」空間となった。

しかし、この空間に「触る」行為が持ち込まれるようになる。その起因となったのが、視覚障害教育との結びつきである。イギリスでは盲学校の全盲の教師からの要請がきっかけとなり、障害者運動の高まりに基づく文化的機会の平等化を目指す法整備の過程で、視覚障害者が美術作品を体験できるギャラリーが開館し、タッチ展の方法論が確立する。さらに 1970 年代以降、障害者の権利を重視する法律が制定されたことによって、美術館のアクセシビリティを向上させるこのタッチ展はアメリカのみならずイギリスにおいても広がりを見せていく。さらに触るだけではなく、多感覚的なアプローチ（触覚、聴覚、嗅覚）を取り入れることで、すべてのひとに開かれた空間へと進化していることを確認することができた。

このタッチ展の動きは、イギリス、アメリカのみならず、ヨーロッパ諸国においても障害者の社会参加、あるいは視覚障害児の美芸術教育の一環として、視覚障害者に対応した展覧会を開催し、視覚障害者の美術鑑賞を目的として設立している。その背景には、リハビリテーション法第 504 条のみならず、1981 年の国際障害者年、1993 年の「障害を持つ人々の機会均等に関する基準原則」、および各国それぞれの障害者差別法や障害者教育の流れを受けて開かれてきている。たとえば、ベルギーでは 1970 年にベルギー王立美術歴史博物館において「The Museum for the Blind」が開館した。それは、ザ・ブリュッセルロータリークラブの援助資金を受け、1970 年に「Art for the Non-Sighted」展、1973 年に「Animals in Art」展、1975 年に「Wood in the Hand of Man」展を開催し、伝統的な彫刻作品を展示し、視覚障害者の美術教育のための美術館として組織化されていく。また、フランスでは、1979 年にはロダン美術館やボルドー美術館が視覚障害者も美術鑑賞をできる美術館として開館している。特にボルドー美術館は、1974 年より、「知るために触れる」という名の協会により、視覚障害児のグループをいくつか作って教育学的研究が進め、それに基づくテーマ展を開催している。ルーブル美術館では 1995 年より展示物を触って見ることに特化した「触るギャラリー」を設置し、ギリシア・ローマ彫刻などの彫刻作品のレプリカをいつでもガイドなしに鑑賞できるようになっている。また、スペインでは、スペイン国立盲人協会により視覚障害者の美術鑑賞を目的として、1992 年に The Museo Tiflológico（見て触れる博物館）が建設された。イタリアのオメロ触覚美術館やアンテロス美術館も開館されるなど、イギリスやアメリカに留まらない、世界的な動きであるといえる。

では、日本はどうであろうか。次章にて、日本の博物館および美術館の歴史的経緯を概観し、美術館がどのように視覚障害者を受け入れてきたのかを確認する。

## 第2章 日本における視覚障害者と美術館——展開と変遷

本章では、日本の美術館の取り組みを見ていく。だが、その前に、日本の美術館および広義の意味での博物館（ミュージアム）の特徴を述べておきたい。日本において、広義の概念としての「博物館」は、明治維新の前後に欧米から導入された近代博物館の思想理念から始まった。最初に博物館の役割と必要性を説いたのは福沢諭吉であった。福沢諭吉は『西洋事情』の「博物館」という項目において、近代博物館は収集展示をもとに知識や経験を積む、常に開放されるべき施設と認識し、大衆への教育的役割を果たすために設立するように主張する。つまり、明治政府は産業の近代化・殖産興業を推し進める有効な手段として博覧会に注目し、それは博物館設置の下準備であると考えた。これにより、広く人々へ教育を施すための施設として近代博物館は考えられていたのである。

### 第1節 「目に訴える教育機関」としてのミュージアムと視覚障害者

日本における近代博物館の創設は、ウィーン万国博覧会副総裁であった佐野常民の主張を下敷きにしていた。佐野は、1875年に提出した『博物館設置ニ関スル意見書』において「眼目の教」という言葉を用いて、直接見せることで知識や技術を得ることが可能であり、そのための教育施設が博物館であると主張している。佐野は「人智ヲ開キ工芸ヲ進」めるのは、「眼目の教」にのみあると考え、博物館・博覧会はもっぱら「眼の空間」であり、秩序正しく陳列されている空間を巡覧することで、民衆は使用法や製造方法を知らず知らずのうちに学ぶのだと強調している。この佐野の提言をもとに創設された当時の内務省系博物館では、博覧会の頃よりロープなどの仕切りや手が届かない場所に飾るなどし、陳列品に手で触ることを禁止していることを、博物学者の青木豊は指摘する<sup>71</sup>。文部省系博物館でも同様にケースを設置し展示している。模型展示・ジオラマ展示も一歩離れて見るものであった。従って、近代博物館においても展示品から距離を保って見る行為が求められていたと考えられる。

佐野の「眼目の教」の考えは、『博物館法』草案者でもある棚橋源太郎にも受け継がれている。棚橋は、ミュージアムを「目に訴える教育機関」とし、実物を目にすることが教育研究に

---

<sup>71</sup> 青木豊, 2003, 『博物館展示の研究』雄山閣.

役立つと主張した<sup>72</sup>。加えて盗難予防と「見物人が物品に手を触れて、汚損させぬ」ために、「陳列ケース」を使用するべきだと述べた。この考え方は『博物館学綱要』にも反映されており、陳列する目的に「物品を観衆の目に愉快地映ぜしめること」、「知識伝達の方便として物品を利用すること」を挙げている。ここからも、日本のミュージアムにおいて、教育のための展示を通じて多くの観衆の「眼・目」に訴えることがいかに重要視されていたかが分ると同時に、それは、観衆は展示に触れてはならないという制約を伴っていたことがみえてくる。

では、日本のミュージアムにおいて、触るひとである視覚障害者はどのように受け入れられてきたのだろうか。それは、イギリスにおいてディアスの実践が盲学校の教員の要望からはじまったように、日本においても、同じく盲学校からの教育的な要請によるものであった。

最初の触る実践報告は、雑誌『博物館研究』にて報告される、1964年の上野動物園の取り組みである<sup>73</sup>。1964年に刊行された『博物館研究』第37巻第5号は「特集 学校教育と博物館」として、「教育」を情操教育の可能性として捉え、学校教育における博物館施設の活用という課題をとりあげている。その中では、盲学校教育における博物館の可能性について論じられ、東京教育大学附属盲学校教諭であった谷谷侑は、盲学校教師の立場から「盲人は実物の触察を欲している」として、博物館の盲学校児童の受け入れを求めている。

そのような特集論文の一つに、上野動物園の学芸員であった小森厚による上野動物園での事例報告がある。小森は博物館の最大の目的を「『文化』を形にし表して展示すること」であるとし、視聴覚以外の感覚を対象とした展示がなされることも意義深いとする。あわせて、アメリカのセントルイス動物園の事例を取り上げ、「ラベルの一隅にゾウの皮ふの一片をはめこんでにおいて、観客が自由にふれるようにしてある」が、「これも、やはり視覚を対象とした展示の説明にしたものにすぎない」として、触覚を対象とした展示を提唱する。そのうえで、「一般の展示の中で、特に盲人のための、触覚を主としたコースを準備」したとして、「盲人のためのコース」を紹介する。このコースでは、案内人の挨拶からはじまり、性質が温和で手で触ることができる、馬や牛、ゾウなど大型草食獣を巡るものであった。あいだに乗馬体験を挟み、最後は資料室へと移動する。資料室は、標本や動物の牙といった補助的な資料や「音声のライブラリー」が用意されていた。実際にはこのコースは、草食動物が病気になって触ることができなくなったことで、試験的運用で止まってしまった。しかし小森は、わずかな実践のな

---

<sup>72</sup> 棚橋源太郎, 1930, 『目に訴へる教育機関』 大空社. (復刻版: 1990, 『博物館基本文献集 眼に訴へる教育機関』 大空社.)

<sup>73</sup> 小森厚, 1964, 「博物館施設と盲人指導——とくに動物園における指導例を中心に」 『博物館研究』 37(5): 10-11

か得たこととして、事前の挨拶で視覚障害の参加者から質問を受け、コースを巡るなかで説明することでその疑問に答えることや、一般人とは変わらないコースをとりながら、その途中途中で触覚に訴える展示のコースを含めることがより教育的効果が高いと示すことで、触る展示を推すのである。

この小森の事例以降も、他の博物館でも視覚障害児童に向けた取り組みが確認できる。例えば、1967年大分生態水族館において「耳と手で見る魚のコーナー」を設置がされた。またこの取り組みを参考に、和歌山県立自然博物館も、1982年に「手で見る魚の国」を設置している<sup>74</sup>。いずれも、地元の盲学校の要請を受けてのものである。また、1979年に岐阜県立博物館において実物標本とレプリカで構成された視覚障害者コーナーが、1981年に名古屋市博物館でプラスチックによるレプリカや携帯用テープレコーダーを設置した「触れてみる学習室」が開設された<sup>75</sup>。

なぜ日本の博物館は立て続けに視覚障害者を対象に動き始めたのか。ここには、盲学校からの要請に加え、イギリスの美術館が「差別のない展覧会」を目指すきっかけとなった1981年の国際障害者年が関わってくる。前章でも示した通り、国連は1975年に障害者の人権宣言として、「障害者の完全参加と平等」をテーマに掲げ、1981年を国際障害者年と定めた。この時、「障害者が身体的、精神的に社会適合が図られるように援助すること」などの目的を達成するため、博物館、図書館などの社会教育機関にも大きな期待が寄せられた<sup>76</sup>。この期待から、日本博物館協会は全国の博物館に、障害者をも視野に入れた活動を呼びかけたのである。その呼びかけに応じたのが、盲学校から要望を受けていた岐阜県博物館や名古屋市博物館であった。あわせて、その拡充は、博物館のサービス機能充実の視点からも障害者対応の必要性が説かれ、その中に視覚障害者が含まれていた<sup>77</sup>。

以上のように、1960年代の段階では視覚障害教育と結びつき盲学校の教育的利用に限定されて取り入れられた触る行為は、1981年の国際障害者年の影響により博物館への障害者のアクセスという目的の変化において、自然系・歴史民俗系博物館を中心に実践されている。ここでの

---

<sup>74</sup> 中嶋東夫, 1982, 「博物館における視覚障害者への対応」 『博物館研究』 17(11): 18-25

<sup>75</sup> 同上, 21-22

<sup>76</sup> 久住典夫・三輪克, 1981, 「視覚障害者と博物館」 『博物館研究』 16(8): 12-15.

<sup>77</sup> 例えば、岩崎友吉は、車椅子利用者やろう者、そして視覚障害者に向けた取り組みが必要であるとして、「文化的な憩いの場」としての博物館サービスの進展の必要性を示している。岩崎友吉, 1979, 「博物館の機能上の一つの課題——身体障害者へのサービス」 『博物館学雑誌』 3/4: 43-44.

特徴として、館内の一区画に特別コーナーとして、また、多くが模型や剥製などの複製品が視覚障害者のために用意され、開設されている。

このようなミュージアムの動きの背後には、「バリアフリー」の考えがあった。国際障害者年の翌 1982 年の国連総会は、「障害者に関する世界行動計画」の決議を採択し、1983 年から 1992 年までを「国連障害者年の 10 年」と規定している。この「世界行動計画」の内容には、「障害者が職業的・社会的・文化的生活に十分参加するのに必要な制作・制度」「家族と一緒に生活する権利、環境へのアクセス、レクリエーションなどの諸活動に参加する権利」などが示されている。このことより、障害者の社会参加に関する認識の高まりと、それに基づく実践が、世界的に求められるようになる。

博物館学者の伊藤寿朗によれば、1980 年代始めは第三世代と呼ばれる博物館・美術館が相次いで建設された時代である<sup>78</sup>。伊藤が示す第三世代の特徴は、市民の参加・体験を運営の軸とする教育的役割の一言に尽きる。そこでは、体験するという継続的な活用を通じ知的探求心を育むことが目指された。そのため、日本では社会のあらゆる分野において、それに対応した体制作りが緊急課題となっていた。そのひとつが「バリアフリー」である。バリアフリーとは、本来「建築環境的な障壁（バリア）を取り除き、たとえば車椅子利用者などにアクセシブルな生活環境を作るという理念」である。美術館においても、博物館と同様に 1981 年から、幅広い障害者に対応したバリアフリー化がなされ、スロープの設置や身体障害者トイレの設置、ボランティアの配置などが行われている。1990 年代には拡張し、「物理的な障壁、制度的な障壁、文化・情報の障壁、意識上の障壁全てを取り除くこと」とされようになった。つまり、物理的なハード面だけでなく、人為的な配慮などのソフト面を含めた、障害者の社会参加を困難にする全ての障害を取り除こうとする広義の概念として捉えられているのである<sup>79</sup>。

美術館においても、博物館と同様に 1981 年から、幅広い障害者に対応したバリアフリー化がなされ、スロープや身体障害者トイレの設置、ボランティアの配置などが行われている。しかし、視覚障害者へ対応したバリアフリー化がなされたのは、1990 年代後半からのことである。見るための施設である美術館に、視覚障害者は来ない、という考えが持たれていたからである。また、視覚障害者自身も美術・芸術に関心を持つことはなく、美術館に行くという考えも持っていなかった。「目の見えない私が、なぜ芸術に関心を持たなければいけないのか」と

---

<sup>78</sup> 伊藤寿朗, 1991, 『ひらけ、博物館』岩波書店。

<sup>79</sup> 総理府編, 2000, 「平成 11 年度障害者のために講じた施策の概況に関する年次報告について」『平成 12 年度障害者白書』大蔵省印刷局。

いう考え方が、ごく当たり前の視覚障害者の考え方であったとカセムは指摘する<sup>80</sup>。このことから、美術館そして美術作品が持つ「見る」という前提が、それらから視覚障害者を遠ざけていたことが分かる。

## 第2節 「手で見る展覧会」のはじまり

日本で初めて視覚障害者が美術館の展覧会に参加可能になったのは、1979年6月15日から26日かけて開催された「手で見る展覧会<sup>81</sup>」である。この展覧会の主催者は財団法人西武美術館<sup>82</sup>であるが、内容はフランスのポンピドゥー国立芸術文化センターの「Atelier des Enfants（子供のアトリエ）」の巡回展であった<sup>83</sup>。1979年は、1959年11月に児童の権利に関する宣言が国連総会で採択されてからの20周年を記念して定められた国際児童年であり、子どもの幸せを啓蒙する催しのひとつとして行われたが、日本では、あえて「視覚障害者」をも対象として示された展覧会である。

当時の新聞は「手で見る展覧会」を以下のように紹介していた。

目をつむって、あるいはたとえ目が見えなくても、手で触れることによって造形美を感じさせようと試みた実験的な展覧会である。（中略）豊かな触覚によることば、つまり表現の多様な可能性を引き出し、今まで気づけなかった、目の知覚を越えた原始的訴求力をもつ「触覚による芸術」〈L'art tactile〉の世界を展開しようと試みる<sup>84</sup>

美術館というのは、もともと視覚の活動を前提にして成り立っている。しかし、目の見え

---

<sup>80</sup> ジュリア・カセム, 前掲書, 9

<sup>81</sup> 西武美術館編, 1979, 『手で見る展覧会—ポンピドゥー国立芸術文化センター「子供のアトリエ」による〈展覧会図録〉』西武美術館

<sup>82</sup> 1975年にセゾングループにより西武百貨店池袋店に併設され開館した美術館。1989年「セゾン美術館」と改称。20世紀の内外の美術（主に前衛的なもの）建築・デザインを中心とした企画展のみの運営を行っていた美術館であり、1999年に閉館した。

<sup>83</sup> フランス国内の15館の美術館を巡回した後、ヨーロッパ各国を巡回している。日本での巡回展の直前にはベルギーで開催され、日本の後にはイタリアで開催された。長谷川栄「美術館の児童造形教育へのアプローチ」『博物館研究』14(7): 30-36.

<sup>84</sup> 長谷川栄, 1979, 「ポンピドゥー・センターの「手で見る展覧会」表現の多様な可能性のひきだし「触覚による芸術」展開」『毎日新聞』



ないひとのために、手で触って味わえる美術館があってもいいはずである。パリのポンピドゥー国立芸術文化センターにある「子供のアトリエ」では、忘れられた“触覚の復権”ともいうべき小さな巡回展「手で見る展覧会 (les mains regardent)」を一年前に作ったが、その作品展がこのほどひょっこりと、東京・池袋の西武美術館にやってきた。もちろん、目の見えないひとのためだけではない。子どもや大人の晴眼者のためにも、積極的に「手を触れて味わってください」とうたっている<sup>85</sup>。

視覚障害者も晴眼者も同じ「触る」という方法で鑑賞がなされていた。そのために会場には約 50 人のスタッフが配置され、視覚障害者の誘導などの補助体制もとられていたという。だが、展示されていたのは、業務用手袋や植物の種子など身の回りの素材が主であった。なぜなら、この展覧会の本来の対象者は4歳から12歳までの子どもであり、五感を開発することで子どもの創造性と想像力を育てるという趣旨のもと企画されていたからである。そのため、この展示方法は独特な感覚訓練コースとして、「手」・「愛撫」・「埋める」・「指のあと」・「ヴォリウム」・「組み合わせ」・「街」の七つのセクションに分かれ、段階的な展示がなされており、新聞記事は「いちばん基本的な手の感触の体験から始まって、さまざまな素材の質感、さらに物の量感や形、複雑な力の伝達までを体験させよう」としていると評価している<sup>86</sup>。ここに展示された美術作品もすべて現代彫刻作品で、伝統的な彫刻作品とは異なる素材感によって、鑑賞者の記憶のあやふやさに訴えかけるようなものであった。いわば、作品に触ることをきっかけとして鑑賞者が自身の内面を覗き込むような作品であったと言えよう。しかし、これまで美術作品に触る機会がなかった視覚障害者たちは、まず作品に触れて、作品そのものを感じとることに集中したのではないだろうか。それを踏まえると、「手で見る展覧会」展は初めて視覚障害者に向けて開かれた展覧会として、彫刻作品を感じる展覧会ではあったが、現代美術作品として「味わう」という意味での鑑賞を可能にした展覧会であったかどうか、今振り返るならば、疑問が残る。

「手で見る展覧会」以降において、視覚障害者が美術作品を「鑑賞する」機会を得たのは、5年後の1984年のことである。この年、「ぼくたち盲人もロダンを見るけんりがある」という主張のもと、視覚障害者のために展示作品に直接手で触ることを勧める美術館、「手で見る美

---

<sup>85</sup>1979年6月19日付『朝日新聞』「触覚の復権「手で見る展覧会」意表をつく面白さ 認識世界を広げる」

<sup>86</sup> 同上

術館ギャラリー・TOM」(以下、ギャラリー・TOM)が開館した。ギャラリー・TOMは、児童劇作家であった村山亜土と、金属工芸デザイナーであり舞踊家でもある村山治江という一組の夫妻によって創立された私立美術館である。開設当初より20世紀に活躍したオーギュスト・ロダンやアリスティド・マイヨールなど著名な彫刻家の作品を軸とした「手で見る美術展」を開催し、視覚障害者が美術作品を鑑賞する機会を提供することに従事した<sup>87</sup>。

村山夫妻がギャラリー・TOMを開館したのには、夫妻の子息が先天性視覚障害者であったことが関係している。ギャラリー・TOMが掲げる「ぼくたち盲人もロダンを見るけんりがある」は彼が言った言葉であり、その言葉に後押しされ、夫妻は自身の私財を用いて視覚障害者が美術作品を見る美術館を創立することを決意したのである。

開館が実現した背景には上記のポンピドゥー国立芸術文化センターにも見られる欧米の動き、そして日本の美術館の開館ブームがあった。1970年代の後半から1980年代は、日本の各地に美術館が建設されており、多くの人々が美術館へ出かけ、美術鑑賞ができた。だが、当時の日本で視覚障害者の福祉といえば物的な支援が多く先行していたため、彼らが美術を楽しむ施設の実現には遠かった。一方、アメリカに目を向ければ視覚障害者でも美術を鑑賞できる美術館が多く存在していた。村山夫妻は子息を連れて欧米の美術館へ赴いており、海外と日本の状況の違いを実感していた<sup>88</sup>。彼らは「視覚障害者のための美術館」を設立することで<sup>89</sup>、「盲人への理解と配慮」を広めていくことも期待した<sup>90</sup>。そして村山亜土は自身の息子の言葉「ぼくたち盲人もロダンを見るけんりがある」に背中を押され、「視覚障害者のための美術館」を設立することを決めたという。

ギャラリー・TOMの開館は、視覚障害者が美術作品を鑑賞することができる空間の誕生と等しいと考えられる。ギャラリー・TOMは、多くの点で評価されている。それは私設美術館ではあるが、視覚障害者へ美術館の門戸を開いたことや、ロダンやマイヨール、柳原義達、佐藤忠良など国内外の近現代彫刻家の作品合計15点を展示したことにある。その他にも、盲学校の美術教育の活発化を促すため「TOM賞」を設け、2年に一度全国の盲学校から作品を募って

---

<sup>87</sup> 1986年以降は、視覚障害者だけでなく晴眼者も視野に入れ、触覚をはじめ体感を用いた鑑賞の意味を問いかける展覧会も企画している。

<sup>88</sup> 村山治江, 2006, 「事例紹介 ギャラリーTOMの取り組み」日本博物館協会編『誰にもやさしい博物館づくり事業 バリアフリーのために 平成17年度』日本博物館協会 :33

<sup>89</sup> 用美社編, 1985, 『彫刻に触れるとき』用美社.

<sup>90</sup> 1984年3月26日付『朝日新聞』「盲人のための美術館 完成 児童劇作家の村山さん夫妻」

生徒の作品を中心とした展覧会を開催したり、創造的な音楽教育を根づかせたいとの願いから音楽のワークショップやコンサートを試みたりするなど、視覚障害者の芸術性の啓発とともに視覚障害者の趣味活動の一端を担う場ともなっていた。展覧会を開催するだけでなく、視覚障害者・児童による文化活動を発信していたことも、ギャラリー・TOM の評価へとつながっている。

そのなかでも、ここで注目したいのは、ギャラリー・TOM の開館以降、視覚障害者の「手で見る」行為が広まり、視覚障害者の鑑賞の可能性が知られるようになったことである。なぜなら「手で見る」作品鑑賞を啓蒙するとともに、手で見て作品を鑑賞する視覚障害者像をつくるきっかけとなったからである。

当時の新聞記事を見返すと、開館以降ギャラリー・TOM を訪れる多くの視覚障害者の姿が示されている。たとえば次のような新聞記事がある。

ロダンの「手」を前にして、五本の指の一本一本を、関節の盛りあがり確かめ、甲の側と腹の触感の違いを探るようにしてみる人。ずっと伸びた細い円筒が、途中の内側の面と外側の面とが入れ替わる堀内さんの作品に、「オー」と感嘆の声を上げる人。これまでほかの美術館では見られなかった光景が、そこに繰り広げられた。(中略) 彼らはとにかく、じっくりとみるのである。私たちがともすれば一べつで済ますところを、短い人でも一点に十分もかけて、しっかり触っていく。「あこがれだった、本物の芸術をようやく見ることができた」と涙を流さんばかりの人もある<sup>91</sup>。

記事は、作品を「じっくりとみる」姿や作品を見たことで涙する視覚障害者の姿に魅せられたように描かれている。他にも、首都圏だけでなく他府県の盲学校生徒が訪れたことや、「わたしもロダンの作品をみたい」と北海道や沖縄からひとりで訪れる視覚障害者について記されている<sup>23</sup>。これらの記事の多くは、美術に接することを待ち望んでいた視覚障害者の姿を示すと同時に、ゆっくりとロダンに触れて撫でて「見る」ことを行う姿を教え、読み手に印象付けている。

このような作品に触れて感動する視覚障害者の姿は、日本各地で開催される「手で見る美術展」を通じて、幾度となくメディアに取り上げられる。手で見る美術展はギャラリー・TOM

---

<sup>91</sup> 1985年10月15日付『日本経済新聞』「触れてなでてロダンを見た——ギャラリーTOM代表村山治江氏」

によって先導され、開かれた展覧会である。ギャラリー・TOM の開館当初、美術館が視覚障害者も晴眼者同様に自由に美術作品に触れられるようになること、つまり視覚障害者へ開かれていくことが期待されていた。しかし現実には、ギャラリー・TOM 以外にそのような美術館が現れたり、欧米のように美術館が視覚障害者を受け入れられるような対応をしたりすることにはならなかった。そのため、ギャラリー・TOM は特別展を企画するだけでなく、その特別展に来られない人々に向けて、「手で見る美術展」と銘打った移動展を 1985 年より北海道や愛媛、広島、山形など全国各地で開催した。

ギャラリー・TOM の開館以降、日本の各地で同様の手で見る美術展が開催された。その度にメディアによって展覧会の開催が取り上げられ、美術を待ち望んでいた視覚障害者や彫刻作品に触り、撫で、作品に感動する視覚障害者の姿が広まっていったのである<sup>92</sup>。視覚障害者の鑑賞の可能性が叫ばれ、手で見る美術展が各地で開催された。その様子はメディアを通じて発信されると、「手で見る」という、晴眼者とは違った行為によって鑑賞する視覚障害者の姿がより多くの人々の目に留まるようになった。それを見た人々から、また鑑賞の可能性が叫ばれ、展覧会が注目されるという循環が生まれている。この循環の動きのなかで、触覚そのものがさまざまな場面にて取り上げられ、多角的に示され始める。

たとえば、その一つに触覚を用いた造形活動がある。ギャラリー・TOM は視覚障害生徒の作品展「ぼくたちの作ったもの展」を 1985 年以降毎年開催したことで、視覚障害児の造形作品が広まっていく。その造形活動に合わせるかたちで、芸術における触覚論も展開されはじめた。当時千葉県立盲学校教員であり、ギャラリー・TOM の一連の活動にも大きく関わっている西村陽平は、指導者と造形家という二つの立場から、陶芸家の造形活動において「触覚」が重要な位置にあったことを紹介している<sup>93</sup>。結果、造形家が示す触覚の重要性は、視覚障害生徒の造形活動による鋭敏な触覚と結び付けて語られるようになり、彫刻をはじめとする立体作品における触覚がさらに重要なものとして再確認され始めた。この動きは、造形活動における触覚から鑑賞活動における触覚へと人々の注目を移動させる。つまり、各地で開催された手で

---

<sup>92</sup> たとえば、「さわって彫刻鑑賞 水戸千波町の県近代美術館」（『朝日新聞』1995年12月21日、朝刊）では、「生まれて初めて彫刻に触った生徒たちは、はじめは少し緊張気味だったが、しだいに大きく手をのびし、ラフの立像に両腕を回したり、カラスの羽にはおを触れたり、全身で彫刻鑑賞を楽しんでいた」と紹介されている。

<sup>93</sup> たとえば、西村は詩人であり彫刻家でもあった高村光太郎の「触覚の世界」を紹介する。高村は触覚を「幼稚な感覚」だからこそ最も「根源的なもの」であると、著書『美について』（1960、角川書店）で示している。西村は高村の言葉を紹介することで彫刻と触覚の関係を示す。

見る美術展において、「触覚で作られたものは、触覚で見られてもおかしくない」といった主張が現れたのである<sup>94</sup>。他にも、視覚障害生徒の作品において、「おそらくより鋭く繊細な触覚による独特の造形感覚」が「晴眼者の視覚に強く訴える」とし、「これだけの認識力、想像力、表現力があるのに、視覚障害者が美術を鑑賞できる機会はどうだろうか」と美術鑑賞の機会の増加を訴える意見が示されたりしている<sup>95</sup>。

それに拍車をかけたのが、1988年に日本で開催された第16回リハビリテーション世界会議である。このリハビリテーション世界会議を機に、東京都内で「盲人と造形芸術」をテーマとして、五つのイベントが同時に開催された。世界会議の会場である京王プラザホテルでは、国立ポンピドゥー芸術文化センター「子供のアトリエ」とギャラリー・TOMの共同企画である「瞑想のための球体」展が開かれた。さらに、有楽町朝日ホールでは、国際シンポジウム「美と触覚」、有楽町アート・フォーラムでは西武美術館による「手で見る美術展」、目黒区美術館区民ギャラリーでは「アメリカ盲人芸術家の造形展」、そして手で見るギャラリー・TOMでは「'88ぼくたちの作ったもの展」がそれぞれ開催された。

「手で見る美術展」、「瞑想のための球体」展においても、触覚を意識した美術鑑賞ができる展覧会となっている<sup>96</sup>。両者とも先駆的に視覚障害者と美術鑑賞を結びつける活動を行っている美術館が中心となっている。「手で見る美術展」では、日本で活躍する現代芸術家36人による「手触りの異なる素材を用いた作品」40点が展示された。この展示作品は世界会議の一環において西武美術館が独自で企画したものである。この時、西武美術館が現代美術作品を用いたことは、西武美術館の方向性も関係しているであろう。もともと、西武美術館は「美術館」を「時代の精神の據点として機能するもの<sup>97</sup>」であるとし、「時代精神の具現である現代美術の紹介」、「純粹美術の枠を越え、より生活に密着した、デザイン、建築、写真、文学、音楽などのジャンル、あるいは、その枠を取り払ったオーヴァー・ジャンルの表現活動の紹介」、「すでに美術史の中で確固たる評価の定まったものや、人類の文化遺産にあたるものを、今日的視点で回顧するもの」の三つの方向性のもと、展覧会を実践していた美術館である<sup>98</sup>。「瞑

---

<sup>94</sup> たとえば、山形にて開催された「触る彫刻展覧会」報告書では、この趣旨が展覧会を開催する根本原理として示されている。手で見る彫刻・山形展を開く会事務局編、1989、『手で見る彫刻山形展報告書—やさしさに触れて』手で見る彫刻・山形展を開く会事務局。

<sup>95</sup> 1992年10月5日付『朝日新聞』「広げたい、手で見る美術の場」

<sup>96</sup> 手で見るギャラリー・TOM, 1988, 『瞑想のための球体』手で見るギャラリー・TOM.

<sup>97</sup> 難波英, 1999, 「創立者の精神」セゾン美術館編『西武美術館・セゾン美術館の活動 1975-1999』セゾン美術館: 66

<sup>98</sup> 暮沢剛巳, 2007, 『美術館の政治学』青弓社.

想のための球体」ではフランス・日本・インドの現代作家の11名の、球体の作品を展示している。また、これらの展覧会は後日会場を変えて開催されている。

これらイベントを通じて、触覚は、視覚偏重の社会に警鐘を鳴らすものとして示され、美術、あるいは「美」における新たな価値をもつものとして扱われた。そのような視覚偏重の社会において、「既成概念を揺さぶる<sup>99</sup>」試みとして評価された手で見る美術展は、より一層活発に展開されるようになったのである。

### 第3節 公立美術館の取り組み—新しい鑑賞方法の提案

それまでギャラリー・TOM や西武美術館など私立美術館が展覧会を開催していたが、この翌年の1989年より、兵庫県立近代美術館（現・兵庫県立美術館）や名古屋市美術館といった公立美術館がギャラリー・TOM の協力のもと、視覚障害者向けの展覧会を開催するようになる。しかし、ギャラリー・TOM が、視覚障害者の鑑賞方法として手で触る方法を示し、彫刻作品を触る視覚障害者を示したことに加え、この二つの公立美術館は、触る方法を視覚障害者にとどめず、晴眼者にとっての新しい鑑賞方法としても打ち出したのである。

名古屋市美術館は1989年4月1日から9日まで「触れる喜び—手で見る彫刻展」を、1992年8月15日から9月27日にかけて「手で見る美術展 セブン・アーチスツ—今日の日本美術帰国展に寄せて」を開催した。第1回・第2回と「手で見る」展覧会と称したのに対し、第3回となる1994年からは「心で見る美術展 私を感じて Art and the inner Eye #1」へと名前を変えて実施している<sup>100</sup>。1回目の「触れる喜び—手で見る彫刻展」は、名古屋市福祉健康センター開設記念展として開催された展覧会であり、ギャラリー・TOM による同名の移動展覧会の名古屋会場のものであった。

第1回から企画を担当している学芸員の角田美奈子によると、「触ること」が視覚障害者に

---

<sup>99</sup> 中村雄二郎, 1988, 「触覚について—断章風に」西武美術館編, 『手で見る美術展 Art for Touching』西武美術館: 8-9.

<sup>100</sup> 角田の論考については、以下の論文に基づく。角田美奈子, 1990, 「「手で見る美術展 セブン・アーチスツ—今日の日本美術帰国展によせて」に関する報告書」『名古屋市美術館研究紀要』1: 25-44.、1994, 「「心で見る美術館 歩く彫刻・聞く彫刻」に関する報告書」『名古屋市美術館研究紀要』3: 17-23.、1995, 「誰のための美術館か—「心で見る美術展」を通して考えること」『月刊社会教育』39(5): 70-77.、1997, 「「心で見る美術展 私を感じて」に関する報告」『名古屋市美術館研究紀要』7: 1-74.、1999 「「手で見る美術展 セブン・アーチスツ—今日の日本美術帰国展によせて」に関する報告」『名古屋市美術館研究紀要』8: 25-44

とって美術鑑賞を行う効果的手段と知る機会であったという。また、視覚に障害を持たない晴眼者にとっても、視覚以外の感覚を再認識させる機会として企画された。ここでは、それまで作品に「触る」ことは視覚障害者の鑑賞方法として示されていたこととは異なり、視覚障害の有無を問わず美術作品の新たな体験として示されたのである。しかし、結果として、鑑賞のための手段とした「触る」行為が、視覚障害者にとっては手段ではなく目的になってしまったこと、晴眼者にとっては視覚の優位を確認するものでしかなかったことを角田は問題視する。

その問題を念頭に企画された第2回「手で見る美術展 セブン・アーチスツ—今日の日本美術帰国展に寄せて」は、触覚の働きに関心を向けさせるとともに、彫刻作品と絵画作品を関連付けて展示し触らせることで「見せること」「触れさせること」を同列に置き、目で見て作品を知ることがそのまま作品の理解につながるかという疑問を意図としている。報告によれば、鑑賞者が自発的に作品に向き合う姿勢がなければ作品の理解にはつながらず、視覚に障害のあるひとであってもその姿勢があれば作品を理解することが出来ると考えられている。角田は鑑賞のために「見ること」「触れること」は、「作品を知るはじめの出発点に過ぎない」とする。この時、教育的なプログラムの一つとして鑑賞を補うためのガイドツアーも実施していた。学芸員と利用者、利用者と利用者が互いに対話することで作品への理解が深まっていくことが述べられている。

第3回「心で見る美術展 私を感じて Art and the inner Eye #1」では、自発的な姿勢が鑑賞には必要であるという考えに基づき、作品に「触れさせる」ことを目的とはせず、鑑賞者の理解を助けることを意図としていた。「触れる」ことは理解を深める具体的な手段として紹介され、「見る」「触れる」といった直接的な体験だけではなく、音声ガイドや他者と対話をすることでも理解は深められると示された。なお、この時、企画の段階から、当時『The Japan Times』の美術コラムニストであったジュリア・カセムと、カセムが主宰する美術館所蔵の美術工芸品を鑑賞する方法を研究する非営利団体「アクセス・ヴィジョン」が関わっており、日本で初めてのインクルーシブ・デザインで企画実施された展覧会だといえる。

兵庫県立近代美術館（現・兵庫県立美術館）は、1989年に、手で触れて鑑賞することを勧める「フォーム・イン・アート—触覚による表現」展を開催している。この展覧会もギャラリー・TOM が企画したものであり、アメリカのフィラデルフィア美術館が実施していた、視覚障害者のための造形プログラム「フォーム・イン・アート」で制作された作品を展示したものである。当時の学芸員、平井章一によれば<sup>101</sup>、この展覧会趣旨は、「触覚による鑑賞」を展開

---

<sup>101</sup> 平井章一、1993、「兵庫県立近代美術館 触覚による芸術表現の可能性」『ミュージアム・

するものではなく、視覚障害者の造形表現の豊かさやその可能性を紹介するものであったという。しかし、視覚障害者の作品だけでなく美術館所蔵の彫刻作品 4 点を加えることで、あえて「触る」鑑賞を来場者に勧めた。平井によれば、「美術館として、この機会にそれまでの視覚偏重の美術享受のあり方や、晴眼者のみを対象としてきた施設のあり方を自問しようとした」からだという<sup>102</sup>。兵庫県立近代美術館は、視覚障害者を招き入れるのみならず、いち早く、触るというそれまで美術鑑賞の方法において度外視されていた新たな鑑賞方法を、より一般の人々に向けて広く提起したのである。この新たな鑑賞方法の提案は、翌年の 1990 年から今なお続いている美術館企画「美術のなかのかたち——手で見る造形」によって打ち出されつづけている。

「美術のなかのかたち——手で見る造形」展で展示される作品は、近現代の彫刻家による、見ることを前提に制作された作品だけでなく、さまざまなジャンルの作品が毎年登場し、注目を集めている。例えば、1996 年の展示では、西村が指導した千葉県立盲学校児童の作品を展示し、2002 年は全盲のアーティストである光島貴之の作品が展示された。特に後者の「光島貴之がみる近代彫刻」では、光島の作品と美術館所蔵の作品がともに展示された。ここで光島は、美術館の所蔵庫に入り多数の作品を触覚によって鑑賞し、そのなかでも、「その中から、ぼくの感覚を呼び覚ますようなブロンズ」を選び<sup>103</sup>、そこから発想を得てラインテープで作品を制作したという。ここでは、光島の鑑賞と制作両方を担った「触覚」を示すことで、鑑賞のみならず造形においても新しい方法を提案しているといえる。他にも、2005 年の「杉浦隆夫「みんな手探り」」では、展示室に大量の発泡スチロールの粒を入れプールをつくり、その中にブロンズ作品が設置された。ここでは、鑑賞者は身体の半分が発泡スチロールに埋まった状態となり、手探りで作品を探し出し鑑賞する。アイマスクをつけなくとも視界が遮断されることで、触る鑑賞を強制される体験である<sup>104</sup>。さらに、「美術のなかのかたち——手で見る造形」展では触覚だけでなく、聴覚を使った鑑賞手段を提案することも行なっている<sup>105</sup>。

1980 年後半から 1990 年代は、博物館学に基づく触る展示についての博物館・美術館の調査

---

マガジン・ドーム』8: 21

<sup>102</sup> 同上

<sup>103</sup> 光島貴之、2005、「ぼくは、『美術の中のかたち』とこんな風につきあってきた」『アートラブル』兵庫県立美術館 8: 4-5

<sup>104</sup> 「美術の中のかたち—手で見る造形 杉浦隆夫『みんな手探り』」兵庫県立美術館主催、2005 年 7 月 16 日から 11 月 3 日まで開催。

<sup>105</sup> 兵庫県立美術館コレクション展 (2023 年 12 月 29 日取得,  
[https://www.artm.pref.hyogo.jp/2002-2008old/exhibition/j\\_0607/right.html](https://www.artm.pref.hyogo.jp/2002-2008old/exhibition/j_0607/right.html))



研究の報告が相次いで発表され、海外事例も多く紹介されるようになる。美術館では、1990年代になるとワークショップやガイドツアーという教育プログラムが始まり、触る鑑賞方法が模索された。また、学芸員による視覚障害者への解説・案内や、視覚障害者と美術鑑賞を主題とするワークショップやシンポジウムが行われ、活発化していく。さらに、期間限定の企画展だけではなく、常設展示においても視覚障害者が作品に触って美術鑑賞を行うことを許可する美術館も増えてくることとなった。

それに合わせ、美術館外の場所においても、視覚障害者を配慮した展覧会が催されている。例えば1991年11月8日から14日にかけて開催された第41回県芸術祭のプログラムの一つとして「手で見るアート——触れて感じる新しい体験」が開催されるなど、各自治体で行われる芸術祭の美術展がある。これらの芸術祭は地域復興、町おこしも兼ねており、そこに出品されるのはその地域にある美術館が所有している作品や、またその地域で活躍する彫刻家の作品である。美術展は、地域に住む作家の紹介を兼ねて、視覚障害者にも作品を楽しんでもらうことを目的としている。また、1993年より「グループ蒼土」が行うグループ展は、年2回「手で見る彫刻展」を開催しており、「バリアフリーの彫刻展」として知られている<sup>106</sup>。その他にも日本彫刻会らが企画するグループ展や後藤敏伸が中心となって、綿密に企画・実践されている視覚障害者参加型の美術展「ArtistsX+one」などがあり、彫刻など立体のものを扱う美術展が多く開催されている。

1990年代は、視覚障害者が美術鑑賞をする機会は全国的に増え、さまざまな配慮がなされていることが分かる。しかし、当初より、展示作品として用意されるのは立体作品がほとんどあり、立体作品も現存している作家の作品や、「触る」ことを前提に作られた作品が比較的多いことが分かる。だが、美術作品としてまずひとが思い浮かべるものは絵画作品が主である。しかし、視覚障害者が絵画に触っても理解できないものとされ、これらの展覧会において絵画作品が用意されることはなかった。だが、絵画の展示を切望する視覚障害者の存在もある。それは、立体作品と視覚障害者の距離は近くなったが、平面作品は遠いまま置かれていたことを示している。そこで、絵画も鑑賞してもらおうという動きが現れる。その主体となったのは市民グループであり、その方法として用いられ始めたのが、「ことば」である。

---

<sup>106</sup> 後藤敏伸, 2002, 「視覚障害者参加型の美術展企画と実践」『大学美術教育学会』35:169-176、および、2004, 「視覚障害者参加型の美術展企画と実践——普及活動と方向性」『大学美術教育学会誌』36: 145-152.

#### 第4節 市民ボランティアの登場——ことばによる鑑賞方法の提案

美術館が視覚障害者に開く一方で、美術館の外から美術館と視覚障害者を結びつける動きも起こった。それは、名古屋YWCAにある「美術ガイドボランティアグループ」、東京のエイブル・アート・ジャパンにおける「ミュージアムアクセスグループ MAR (Museum Approach & Releasing 以下、MAR とする)」、京都の「ミュージアム・アクセス・ビュー」の活動である。これらのグループは年に数回、視覚障害者と美術館の展覧会に行き一緒に作品を鑑賞する「鑑賞ツアー」を企画し、実施している。

三つのグループのうち最も古い団体は「美術ガイドボランティアグループ」であり、1993年から行っている<sup>107</sup>。そもそも名古屋YWCAは、視覚障害者のためのテレホンサービス、音声訳、点訳グループと並ぶ会員活動グループの一つであった。1991年に名古屋市美術館で開催された「手で見る美術展」に参加したことを契機に、「絵を見たい」という視覚障害者の要望に寄り添うかたちでスタートしている。このグループにより、絵画説明の基本的な方法が開発される。「美術ガイドボランティアグループ」は1998年に『視覚に障害のある方を対象とした絵画説明の手引き』を作成している。また、1997年には絵画鑑賞の補助手段として、絵画を点図化した立体コピーを利用することも始めている。

MARの活動は2000年から始まる。活動のきっかけは、1999年2月から3月にかけて、日本障害者芸術文化協会（現在のエイブル・アート・ジャパン）企画で、障害者による多様なアートを紹介する展覧会「このアートの元気になる エイブル・アート'99」が東京都美術館で開催されたことである。エイブル・アート展は、1997年にも東京都美術館にて「エイブル・アート'97 魂の対話」と題して開催されており、この時はタッチ展示を含む障害者の芸術活動への参加機会を促すものであった。しかし、1999年の回では、関連プログラムとして「目の見えない人と観るためのワークショップ——ふたりでみてはじめてわかること」が会期中三回実施された。このワークショップは、視覚障害者と晴眼者が、触覚に頼らず言葉で美術鑑賞をするという試みが新たに実施されたものである。この企画の中心メンバーのひとりに、全盲の白鳥建二がいる。白鳥はワークショップが実施される以前から、ひとりで美術館に出向く際は、美術館スタッフなどに一緒に鑑賞して欲しいと依頼し、ことばで作品を見る経験を重ねていた。この経験を多くの人々と共有しよう、と企画されたのが「目の見えない人と観るためのワークシ

---

<sup>107</sup> エイブル・アート・ジャパン, 2005, 『百聞は一見をしのぐ!? —視覚に障害のある人との言葉による美術鑑賞ハンドブック』エイブル・アート・ジャパン: 16-19

ヨップ」であった。その後、「継続的に活動をしたい」という機運が盛り上がり、日本障害者芸術文化協会のなかで発足したのが MAR である。MAR の取り組みは、美術ガイドボランティアグループのように視覚障害者とともに美術館に行き絵画鑑賞する鑑賞ツアーを実施する他にも、美術館・展覧会に関する情報の収集・公開、最寄り駅から美術館までのアクセス調査、受け入れ美術館とのネットワーク形成、視覚障害者と鑑賞するための鑑賞スキルの開発・ノウハウの蓄積など多岐にわたる。美術ガイドボランティアグループがことばとともに触図を用意したが、MAR は触図を使用せず、ことばだけに注力した。MAR では、視覚や触覚だけに頼って作品を見るのではなく、「ことば」を通してお互いに想像力を働かせながら一緒に「見る」ことで、そこで生まれるコミュニケーションを重視したからである<sup>108</sup>。コミュニケーションを重視する MAR が実施する鑑賞ツアーは東京都内に留まるものではなく、埼玉や茨城など全国で展開している<sup>109</sup>。

MAR が動き出した翌年、京都にて全盲のアーティストである光島貴之と阿部こずえを中心とする「ミュージアム・アクセス・ビュー（以下、ビュー）」が発足する。2001 年 11 月に京都を舞台に展開された「ひと・アート・まち エイブル・アート 近畿 2001」というプロジェクトの運営委員であった二人は、名古屋市立美術館の手で見る展覧会や MAR の鑑賞ツアーに参加し準備を進めていった。そのため、ビューは MAR のようにコミュニケーションを重視するとともに、点図などの触図も鑑賞ツアーで用意している。また、ビューの活動でほか 2 団体と異なった特徴として、中心に造形活動を行なっている光島がいたことが指摘できるだろう。ビューの活動は、鑑賞ツアーのみならず、さまざまな制作ワークショップを実施している。そのため、鑑賞と作品制作を連環する活動が展開された。

これら三団体は美術館から独立した活動であり、グループが美術館に働きかけることもな

---

<sup>108</sup> MAR が進めたコミュニケーションを重視することばの方法は、メンバーであった白鳥によって、美術館にも導入されている。例えば、森美術館が現在も行なっている「ラーニング・プログラム」のひとつに、視覚に障害のあるひとを対象とした「耳と手でみるアート」プログラムがある。これは、こどもツアー、親子を対象にしたおやこでアート、聴覚障害者を対象にした手話ツアーと同様に、鑑賞者の理解を深めるための「パブリック・プログラム」から発展したものであるが、このシステムづくりには白鳥が関わっている。当時、森美術館パブリックプログラムのキュレーターであった杉浦幸子が白鳥と出会い、白鳥の提案によって美術館のプログラムとして企画されたのである。また、水戸芸術館現代美術センターが 2010 年から実施する視覚に障害があるひととの鑑賞ツアー「session！」は、白鳥をナビゲーターに、見えるひとと見えないひとと一緒に会話しながら展覧会を鑑賞するツアーである。

<sup>109</sup> エイブル・アート・ジャパン, 2005, 前掲書: 16-19

い。だが、これらグループの活動により、視覚障害者には「触る」だけではなく「ことば」による鑑賞方法が生まれたといえる。「ことば」による鑑賞方法が美術館において用いられる一般的な方法であるといえる。そして、彫刻をはじめとする立体作品だけではなく、絵画、デザインといった平面作品も美術鑑賞可能なものとなった。同時に、美術鑑賞の機会それ自体も増えることが指摘できよう。市民団体の活動は、展示作品の形態を選ぶことはしない。そのため、市民グループとの都合さえ合えば、どの美術館の展覧会においても活動できるのである。

## 第5節 バリアフリーからユニバーサル・ミュージアムへ

MAR は鑑賞ツアーを企画しながら、最寄り駅から美術館までのアクセス調査を行なっている。これは視覚障害者のみならず、車椅子ユーザーなどさまざまなニーズに応えられるよう、対象別にアクセスしやすいルート进行调查しているものである。この背景には、1990年代にはバリアフリーの概念が拡張し、「物理的な障壁、制度的な障壁、文化・情報の障壁、意識上の障壁全てを取り除くこと」とされようになったことがある。つまり、物理的なハード面だけでなく、人為的な配慮などのソフト面を含めた、障害者の社会参加を困難にする全ての障害を取り除こうとする広義の概念として捉えられるのである。

さらに障害者に限らず、次第に誰もが共有することのできる一般的なデザイン開発を目指す動きへと変化していく。それが、「ユニバーサルデザイン」という考え方である。アメリカの建築家であり教育者でもあるロナルド・メイスにより提唱されたこの考えは、既存の障壁を除去するのではなく、あらかじめ誰にでも（ユニバーサル）利用しやすい状態を、あらかじめ整えておくことを基本とするデザイン思考である。ここでは、公平に利用できることや使いかたが簡単で直感的に理解できることのほか、必要な情報がすぐに見つかることやアクセスしやすい広さや大きさの確保などが示される<sup>110</sup>。ここでは対象を障害者に限定せず「すべての人」へと開いていく。この理論を下敷きに、2004年より博物館協会が「誰にも優しい博物館づくり事業」を実施している<sup>111</sup>。障害の有無や身体特性、年齢、性別や言語・文化に違いにかかわらず、誰もが情報やサービス、環境の利便性を享受でき、社会参画をする「だれにでも開かれた

---

<sup>110</sup> North Carolina State University Center for Universal Design, *The Principles of Universal Design* (2023年9月10日取得, <https://design.ncsu.edu/wp-content/uploads/2022/11/principles-of-universal-design.pdf>)

<sup>111</sup> 国立民族学博物館監修, 2007, 『だれもが楽しめるユニバーサル・ミュージアム “つくる”と“ひらく”の現場から』読書工房。

博物館」へと動いていく。ここでは多くの触る展示を中心とするアクセシビリティの取り組みが議論される。ただし、ここでの触る展示は、視覚障害者へ向けて開いた展示では、ハンズ・オンという別の考え方に寄与している。

ハンズ・オン展示は、アメリカにおいて「触る」ことを奨めるものである。日本におけるハンズ・オン展示の第一人者であるハンズオンプランニング代表の染川香織によれば<sup>112</sup>、日本で「ハンズ・オン」という言葉が使用されたのは1999年度に文部省が始めた「親しむ博物館づくり事業」においてである。ハンズ・オン活動は1925年にドイツの技術・科学の国立博物館であるドイツ博物館にてエンジンの運転模型が、アメリカにて教育的な価値が与えられ、「ハンズ・オン」と呼ばれたことから始まる。1980年代からは子どもと青少年を対象にした子どもの博物館（Children's museum）の展示方法として活用され、人気を集めたとされる。子どもの博物館は建設当初から、ハンズ・オンという利用者との相互作用の展示戦略により博物館の教育的役割が強調され、評価されていた。そこで文部省は2002年から始まる学校の完全週五日制に向けて、子どもの学び場である博物館にて実践的に学ぶハンズ・オンの活動を導入することを求めたのである。

「開かれた博物館」は「ユニバーサル・ミュージアム」と称され、2004年より博物館協会により実施された「誰にも優しい博物館づくり事業」のキーワードとなっている。ここにおいてもハンズ・オン展示は重要な役割を担っている。ハンズ・オン展示は多くのミュージアムで実施され、その報告書も多い。そこでは総じて経験から得られる知識量が多く、学校では学びにくい「生きるための知識」を身につけることができることが主張されている。また見て触り、音を聞き、匂いをかぎ、体を動かし体感することで、利用者は多様な情報を吸収し生きる力へ変えると主張される。そしてハンズ・オン展示を行うことは、ユニバーサル・ミュージアムを目指す生涯学習施設の主要な役割だと述べられている<sup>113</sup>。触ることは特別重要な意味を持たない。ハンズ・オン展示において触ることの重要性を問われるのは視覚障害者に限って論じられたときである。それは、当初ハンズ・オン展示が対象にしたのは義務教育を受ける子どもであり、後に身体障害者・高齢者・外国人を含めたあらゆるひとを対象にしたことが関係しているだろう。ここで、触ることはただ対象に触るのではなく、展示物に触って体験するための手段

---

<sup>112</sup> Caulton, Tim, 1998, *Hands-On Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres*, Routledge (染川香澄・井島真知・徳永喜昭・芦谷美奈子・竹内有理, 2000, 『ハンズ・オンとこれからの博物館—インタラクティブ系博物館・科学館に学ぶ理念と経営』東海大学出版会.)

<sup>113</sup> 国立民族博物館監修, 2007, 前掲書

の一つへと変わっていくのである。そのため、ここでは、身体の五感を刺激することで、すべてのひとに開かれた空間を目指す。

ユニバーサル・ミュージアムの取り組みは、2009年より国立民族学博物館の広瀬が中心となったユニバーサル・ミュージアム研究会により、さらに発展する。広瀬は、視覚障害の当事者として、視覚障害者文化の核となる触文化を押し出すとともに、ユニバーサル・ミュージアムの取り組みを、障害者対応やアクセシビリティについての福祉的サービスの議論ではなく、博物館・美術館の新しい楽しみ方の一つとして提案するのである。つまり、視覚障害者やろう者がもつそれぞれの独自の文化における知識や経験を積極的に博物館展示に導入し、当事者から発信することで、新たなユニバーサル・ミュージアムの開拓をすすめるのである。このユニバーサル・ミュージアム研究会には、文化人類学・考古学系博物館や、岡山県立美術館や青森美術館などの美術系博物館も関わっている。ここには触る鑑賞研究者の半田も関わっている。半田も視覚障害者の立場から、触る鑑賞を提案・発信するのである。

## 第6節 「見る」から「体験」へ——多様性と社会包摂の場としての美術館へ

美術館のなかにおいても変化が生まれる。20世紀後半以降、インスタレーションアートや環境美術、パフォーマンスアートなど、新しいアートフォームが出現した。それに伴い、視覚だけでなく、他の感覚も取り入れることの重要性が再評価されるようになったのである。ここでは、芸術は単なる「見る」ものから「体験する」ものへとその活動の幅を広げていく。この作品を体験する、あるいは、身体を動かす身体的な行為は、作品をより身近なものにするとともに、その場にいる他者とも距離を近づける効果も果たす。

2000年以降の美術館は、特に教育普及の流れの中で、視覚障害者や子どものみならず、若者、高齢者や認知症患者、ろう・難聴者へも開かれた場へと変わっていく。この変化は、「教育普及」から「関わり合い (Engagement)」へと向かうものである。つまり、教育普及は展示作品の情報をわかりやすく伝えるためアートカードを作成したりワークショップを実施したりと、美術館コンテンツを教育の目的において来館者へ提供・普及する活動である。結果、学校との連携に象徴されるような教育活動 (Education) や、作品を媒介に来場者の主体的な学び (Learning) を誘発するプログラムが数多く実施された。しかし、2000年以降、美術館を教育の現場ではなく、家とも学校とも異なる新しい社会参加の場として規定し、さまざまなひとを巻き込むものへと展開する。ここにおいて、社会参加を促す「関わり合い (Engagement)」を生成・誘発する活動に取り組むようになった。ここでは、日常では出会

えない他者と出会い、活動をともにする時間が生成される。他者とのちょうど良い距離感を維持し関わり合いが充実することは、そのひとの幸福度の向上に密接に関係している。美術館は、ひととひとが関わる回路を増やしていくために作品やコンテンツを介した「対話 (Dialogue)」を生み出していく。そのような場を作ることで、より多様であり社会包摂される場作りへと広がっていくのである。対話や関わり合い、そして、他者との交流の場として美術館をデザインするは、主に教育普及を担当する学芸員やエデュケーターであった。彼らは美術館の教育普及活動として地域の学校との連携、館内でのワークショップや鑑賞プログラム、学校の教員を対象にしたティーチャーズプログラムを展開する。その時、特別支援学校とも連携するのである。たとえば、岡山県立美術館は、岡山盲学校との連携事業を 2010 年にはじめている。それは盲学校教員からの展覧会見学日の要請から始まったものではあるが、単発的なプログラムでとどめず、5 年間の中長期渡って実施する恒常的なプロジェクトとして実施された。そこでは、触る鑑賞教室のほかにも、対話による鑑賞や聴覚・味覚・嗅覚も含めた五感を使った体験ワークショップなどが実施される<sup>114</sup>。

また、三重県立美術館も、小中学校のみならず盲・聾・養護学校での活用を想定した美術鑑賞教育支援教材を 2003 年に作成した。このとき、担当学芸員が参考にした鑑賞教材には、名古屋YWCA美術ガイドボランティアグループがまとめた「視覚に障害のある方を対象とした絵画説明の手引」や岐阜県美術館が作成した「視覚障害者のための所蔵品ガイドブック 1・2」などが含まれている。また、三重県立美術館は、2015 年度より特別支援学校との連携事業を文化庁の助成を受け実施している。そこでは美術館体験や特別支援学校へのアウトリーチのほかに、視覚以外の感覚を使って鑑賞することを意図した移動展示、デザイナーによる鑑賞ツールの制作などを実施している。その後、三重県立美術館は、2018 年度に、「誰もが利用しやすい環境」の整備を活動指針のひとつに定め、アクセシビリティ事業を展開する。それは、1990 年代に日本の博物館・美術館で目指されたアクセシビリティの動き、施設が当事者の「利用しやすさ」を考え、判断し、実行する福祉的な取り組みであった。ただし、ここでのアクセシビリティは、美術館を利用しづらいひととの協働を経て取り組む、というユニバーサル的な「すべてのひと」ではなく、「利用しづらいひと」という特定のユーザーへ焦点をあてアクセシビリティを進めようとするインクルーシブ・デザインの発想が含まれている。このとき、三重県立美術館は、その対象を、視覚障害者、乳幼児、発達障害者、そして美術館初心者に定め意見収

---

<sup>114</sup> 岡本裕子, 2016, 「対話を用いた教育プログラムの立案——美術館と盲学校の連携事業から」  
広瀬浩二郎編『ひとが優しい博物館——ユニバーサル・ミュージアムの新展開』青弓社: 36・49

集を行うとともにプログラムを立案・実施している。その成果を発表したのが、三重県立美術館で 2021 年に開催された「美術にアクセス！—多感覚鑑賞のすすめ」展であった。ここでは、館所蔵作品とそれを鑑賞するための鑑賞教材ツールが設置された。そのほか、聴覚や嗅覚、味覚、皮膚感覚など視覚・触覚以外にもアプローチする作品を展示したり、事業で制作した鑑賞ツールの体験コーナーや彫刻に触るセッションを設けたり、発達障害のある来館者向けのソーシャルガイドの動画を公式サイトに掲載するなど文字通り「多感覚を用いた鑑賞」を来場者に進めたものであった。

また、京都国立近代美術館は、2017 年に「感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会」事業を開始した。現在も続くこの事業は、「見る」ことを中心としてきた美術館での体験を問い直すとともに、新しい鑑賞のあり方を模索し、美術館がさまざまなひとと士の相互理解の場となる可能性を目指すものである<sup>115</sup>。京都国立近代美術館はこの事業を展開するなかで、新しい美術鑑賞について話し合うフォーラムや聴覚の鑑賞を体験する建築楽器ワークショップ、触る鑑賞ワークショップといったイベントの開催だけでなく、所蔵コレクションの点字・拡大文字パンフレットや触る模型の制作など、さまざまな感覚や方法を用いた美術館体験や作品鑑賞の可能性を模索している。

この事業は、主に視覚障害者対応の取り組みを中心に展開されている。近年では筆談鑑賞会や「シュワー・シュワー・アワーズ」などろう・難聴者へも配慮されたプログラムも展開されているが、当初は触るあるいは言葉による鑑賞イベントを実施するなど視覚障害者への取り組みが主であった。それには、市民団体「ミュージアム・アクセス・ビュー」が関わっている。

前述の通り、ミュージアム・アクセス・ビューは、美術館とは独立した市民団体である。そ

---

<sup>115</sup>本事業については、下記の報告書を参考にした。新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会、2018、『平成 29 年度 文化庁 地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業 感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業 平成 29 年度 実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会、2019、『平成 30 年度 文化庁 地域と共働した美術館・歴史博物館創造活動支援事業感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業平成 30 年度 実施報告書』、2020、『平成 31 年度 文化庁 地域と共働した美術館・歴史博物館創造活動支援事業感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業平成 31/令和元年度 実施報告書』、2021、『令和 2 年度 文化庁 地域と共働した博物館創造活動支援事業感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業令和 2 年度 実施報告書』、2022、『令和 3 年度 文化庁 地域と共働した博物館創造活動支援事業感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業令和 3 年度 実施報告書』、2023、『令和 4 年度 文化庁 Innovate MUSEUM 事業（地域課題対応支援事業）感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業令和 4 年度 実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会。



のため、特定の美術館で鑑賞ツアーを実施するのではなく、さまざまな施設や展覧会を訪れていた。京都国立近代美術館も会場の一つであった。当初は開催する展覧会に合わせて鑑賞ツアーをビューが企画していたが、次第に連携体制となり、京都国立美術館教育普及プログラムのひとつとして「Museum Access View の鑑賞ツアー」が定期的実施されるようになった。事業を立ち上げた京都国立近代美術館研究員の松山は、この流れに基づき、「『まずは視覚障害のある方と一緒に美術館の楽しみ方や美術鑑賞のあり方を広げていくこと』と一緒に考えられないだろうか」と考えたという。<sup>116</sup>

この言葉からもわかるように、この事業の特徴のひとつは、多くの当事者や専門家が企画段階から関わっていることである。これまでの美術館の取り組みでは、美術館学芸員が企画したものに、当事者あるいは当事者団体がユーザーとして体験・モニタリングする、あるいはプログラムに参加する、といった関わり方が主であった。しかし、この事業では、発足当初より、広瀬や光島など視覚障害当事者が関わり検討会が開催されたり、作家、視覚障害者、学芸員が協働し、所蔵作品の新たな鑑賞プログラムを開発する「ABC プロジェクト」が展開されたりしている。

このことは、ユニバーサルミュージアムで、広瀬が当事者視点から新しい可能性を発信したとは少々異なる姿勢であろう。ここでは、市民団体が、視覚障害者とともに絵画鑑賞を始めたように、視覚障害者とともに新たな鑑賞、ひいては、新たな美術館の活動をつくっていくのである。さらに、この事業は展開されていくなかで、他の美術館との連携を始めている。2023年に実施された感覚をひらく研究会「ひらくラボ」では、その参加者に全国の博物館・美術館学芸員を招き、意見交換を行っている。研究会参加者には、触るツールの制作や、市民団体「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」と連携した鑑賞プログラムを実施している美術館などが参加している。つまり、この事業は一種のコミュニティとして動き出しているのである。

社会包摂をめざす美術館は、必ずしも視覚障害者に特化したアクセシビリティの取り組みをしているわけではない。ここには、ろう・難聴者や乳幼児をつれた家族、高齢者や認知症者とその家族、外国籍居住者等が含まれている。そして、ともに美術館という空間をつくる担い手となる。しかし、全国の美術館がアクセシビリティ整備に取り掛かっているわけでもない。だ

---

<sup>116</sup> 松山沙樹, 2023, 「『感覚をひらく』の活動から」京都国立近代美術館教育普及室, 松山沙樹編『令和4年度文化庁 Innovate MUSEUM 事業（地域課題対応支援事業）感覚をひらく研究会「ひらくラボ」実施報告書』:4

が、文化施設におけるダイバーシティとインクルージョンが強く叫ばれ、また、障害者への合理的配慮が義務付けられ、障害者が利用・参加できる環境整備や施設づくりが公共施設に求められることとなっている今、社会包摂の取り組みに着手する美術館はますます増えてくるだろう。その時、三重県立美術館や京都国立近代美術館の取り組みは、ひとつのリードケースとなつて参照され、ひとつのスタイルとして展開する。その展開の先には、まだ見ぬ視覚障害者がいる。

## 第7節 小結

以上のように、本章では日本における視覚障害者をめぐる美術館の動向について、歴史的背景と展開を整理しつつ跡付けていった。19世紀に欧米から導入された近代博物館の概念は、視覚中心の「目に訴える教育機関」としての役割を担い、「見る」と「教育」の結びつきが強く押し出されており、多くの人々に「見せる」ために「触る」ことを捨象した展示方法が普及した。教育機関としての博物館が大きく変わるのは1960年代である。博物館は学校教育と結びつき、いかに教育に寄与するかが論じられるようになるが、その「教育」のなかには、視覚障害教育も含まれていた。日本の博物館は、イギリスの事例と同様に、盲学校の要望に応えるかたちで「見る」ことに加え「触る」ことを取り入れ、視覚障害者向けのタッチ展示を実施し始めた。盲学校の要請に加え、1970年代になると、1981年の国際障害者に向けたバリアフリー化の要請が博物館協会から発せられ、視覚障害者を含む障害者に対応した動きが活発化する。

美術館と視覚障害者が結びつくのは、1984年に開館した「手で見る美術館ギャラリー・TOM」が大きく関わっている。ギャラリー・TOMがタッチ展を展開することで、視覚障害者に対する芸術鑑賞の機会が推し進められる。1989年になると、その動きは公立美術館へも展開し、視覚障害者に門戸を開放し、作品を触って鑑賞できる展覧会が実施されるようになる。これらの取り組みがもたらしたのは、視覚障害者のためだけのものにとどまらず、より一般の来場者に向けた新しい鑑賞方法として触る体験が進められたことである。また、1990年代後半にかけて、市民ボランティアグループが美術館の外で動き始める。そこでは、触るのではない、絵画鑑賞の新たな方法が生まれる。すなわち「ことばによる方法」が導入され、視覚障害者の美術鑑賞の機会拡大に貢献した。この時、重視されたのは、視覚障害者とともに行う、という考えである。

2000年代になれば、ユニバーサルミュージアムの動きや現代美術における新しいアートフォ

ームの出現により、美術館は「見る」だけでなく、五感をつかって体験する側面も持ち合わさるようになった。近年、美術館は教育普及から関わり合いへとシフトし、社会包摂の推進と多様な来館者に対する美術館体験の提供を目指し、さらなる美術鑑賞の方法の探求と、障害者への合理的配慮を含むアクセシビリティの整備が行われている。

この過程のなかで、視覚障害者の立場は変化しているといえよう。視覚障害者は、当初は、福祉的なサービスを受ける対象であった。ここでは視覚障害者のための方法として触る方法が用いられた。それは、タッチ展が全国的に展開されるとともに、視覚障害者の鑑賞方法として示される。そこでの鑑賞対象は彫刻という立体作品であった。その後、絵画作品を鑑賞する方法として、ことばによる方法が開発されると、視覚障害者は晴眼者ととともに鑑賞する存在となった。ユニバーサル・ミュージアムの発展により、触る方法は視覚障害者から晴眼者に向けて発信される方法となる。ここでの視覚障害者は、触文化の担い手である。そして、これからは、新しい鑑賞方法を晴眼者とともにつくっていく協働制作者となると予測できる。

これまで見てきた通り、視覚障害者が美術館で作品を鑑賞する方法は、触る方法と晴眼者と対話することばによる鑑賞である。これらの方法は美術館や市民団体らが実践し、展開してきたものではあるが、そこには視覚障害当事者である広瀬、半田、白鳥、光島の活動も大きく関わっている。一見、視覚障害当事者が関わっている方法なのだから、他の視覚障害者においても効果的であるように思えるが、そうではない。例えば、ある視覚障害者は、「よく触って分かるのはすごいと言われるけれど、触っただけでわかるわけなんかないんだ」といい、また、「説明されたところで作品がわかるわけではなくて、混乱することのほうが多い」というひともいる。また、「（絵画作品の全体が）見えたと思っても、そのあとの会話で全く違うイメージを持っていたことに気付いたことがある」などと発言されることも多い<sup>117</sup>。視覚障害者が作品に触る、あるいは、ことばを聞いて想像したものが、作品と同じ姿である必要は必ずしもないのだろう。しかし、それでも、やはり対象作品をわかりたいと思い、またできる限り実際のものに近いイメージを持ちたいとも考える視覚障害者はいる。このとき、晴眼者がひとりひとり美術館での作品の見方を持っているのと同じように、視覚障害者もそれぞれに適した鑑賞の仕方があるように考えられるのである。また、その方法がどれくらい多様なのかも未知数である。なぜなら、そこには、視覚障害者自身の多様性ととともに、触ることに慣れていたり、多数のひとのことばから要素を取捨選択し想像するのに慣れていたり、関わってくるからである。

---

<sup>117</sup> 筆者が 2008 年より定期的に参加あるいはボランティアとしてかかわった鑑賞ツアーで見聞きした感想に基づく。

美術館が門戸を開放し迎え入れているのは、いわゆる一般の視覚障害者である。広瀬や半田、白鳥や光島のように専門家でもなく、また鑑賞の熟練者は多くはいないであろう。いわゆる一般の視覚障害者は、美術館にて、この二つの方法を介してどのように作品を体験しているのだろうか。これまでの実践のなかで、確かに一般の視覚障害者は参加している。だが、展覧会の報告書や記録集には、参加した視覚障害者のアンケート結果や感想は掲載されているが、実際にどのようなプロセスを体験しているのかは残されていない。記録され、残されているのは、参加したという事実であり、「満足した」という結果である。そこからは、参加者した視覚障害者のなかで何が起こったのかは見えてこない。今ある方法を発展、あるいは、新しい方法を考えていくとき、作品を体験しているとき、視覚障害者のなかでなにが起こっているのかを見ていくことも必要であろう。そのため、次章以降において、一般の視覚障害者の鑑賞体験そのものに注目していきたい。

### 第3章 美術館における美術鑑賞方法

本章では、今日の美術館における鑑賞方法について取り上げる。前章で見た通り、美術館は作品を「見る」空間である。展示手法によって、「見る」はより強化され、来館者は、作品を「見る」ことによって観者になる。作品は、美術館に展示されることで、それまでの日常的な文脈から切り離され、新しい美術の文脈において現れる。観者は対象を「芸術作品」として眺める。

では、今日、美術鑑賞はどう捉えられているだろうか。来場者は、自由に会場を回遊し、作品を眺め、魅入り、作品と一体化することもあれば、音声ガイドを聞きながら、あるいは担当学芸員の話聞きながら、作品を具に見ることもある。美術館は「見る」だけの空間から、さまざまなひとが出会い、コミュニケーションする場へと変化している。そこでは、作品を展示するとともに、教育普及プログラムとしてワークショップやギャラリートัวร์が開催されている。これらプログラムは、展示する作品の見方や作品の社会的歴史的背景、技術・技巧を示すものと、自由に作品について思考することを進めるものがある。本章では、この二つを概観するとともに、そこに共通しているものを考える。そのようにして、今日の「美術鑑賞」とは何かを導き出したい。

#### 第1節 教養としての美術鑑賞方法

美術作品を鑑賞することは、ある法則に従って見ることである。なぜなら、美術館にある作品は、美術史的価値をもち、何かしらの「意味」を内包している。観者はその意味を読み解かなくてはならない。特に宗教や神話をモチーフにした絵画作品は、作品に込められた意味の解釈を目指した分析がなされてきた。そこで示されているのは、描かれているモチーフひとつひとつが意味を持つ記号であることである。そのため、作品を読み解くには、そのモチーフが何を意味しているのかを知らなければいけない。同時に、その作品にまつわるエピソードや制作された社会的・文化的背景をも知らなければならない。さまざまな文脈に基づいて作品を理解し、享受することが観者には求められたのである。

初心者から研究者までの多様な来場者が訪れる美術館は、作品の背景や意味を解説する役割を果たし、それに基づいて作品を鑑賞するヒントを提供している。それは、作品のそばにある解説文やカタログにおける記述、音声ガイドによる説明、ギャラリートークなどである。

一方で、これは静的な鑑賞として批判されるようになる。特に子どもにおける鑑賞教育にお

いては、決められた価値を与えるのではなく、アクティブラーニングとして子ども自身が能動的に作品に接する態度が期待されるようになった。ここで登場したのが、対話による美術鑑賞の方法であり、今日の美術館の教育普及活動において中心にあるものである。

## 第2節 対話型美術鑑賞——開かれた作品から意味を生成する

対話型美術鑑賞は、複数の鑑賞者が展示されている美術作品を前に、ファシリテーターのこたばに促されながら対話を行う方法である。「作品の中で何が起きていると思いますか?」「どこからそう思いましたか?」「他に何かありますか?」というファシリテーターによる3つの開かれた問いや、参加者の発言を否定せずに受け止めたり言い換えたりを通じて展開する。鑑賞者はその問いかけを軸に、感じたことや考えたこと、発言の根拠などを反芻し、発言する。複数の鑑賞者による複数の発言は対話として展開される。そのため、作品を深く見るだけのみならず、鑑賞者の観察力や判断力、思考力や他者のこたばを傾聴する姿勢、言語表現力、コミュニケーション力などを養うと考えられている<sup>118</sup>。この手法は、1980年代のニューヨーク近代美術館にて始められた美術館教育における一つの方法であり、1990年代にニューヨーク近代美術館のフィリップ・ヤノウィンやアメリア・アレナス、当時MoMA研修員であり、インディペンデント・キュレーターとして活躍していた福のり子によって、日本に紹介・導入された。2000年代以降、多くの美術館で実践され、教育普及プログラムの定番となった。

美術館がこのプログラムを実施するようになった背景に、従来の調査研究や展示の活動に加え、教育普及における来館者への関わりが重視されるようになったことと、生涯学習の観点から、地域と美術館をつなぐ市民ボランティアの育成が求められるようになったことがある<sup>119</sup>。同時に、それに拍車をかけたのが美術教育現場である。1998年に改定された図画工作・美術科の学習指導要領においては、美術館等を活用した「鑑賞」が位置付けられた。美術教育では、先述のとおり、知識伝達型のレクチャー以外の方法を求めていた。しかし、美術館に行っても、作品を見て、説明を受けることが中心であった。そこに現れてきたのが、この対話型による鑑賞である。多くの美術教育者はこの方法に注目するとともに、美術館との関係を作り始める。2006年以降、国立美術館は小中学校の教員や学芸員を対象にした「美術館を活用した鑑賞教育

---

<sup>118</sup> 上野行一、2001、『まなざしの共有——アメリア・アレナスの鑑賞教育に学ぶ』淡交社。

<sup>119</sup> 上野行一、2011、『私の中の自由な美術——鑑賞教育で育む力』光村図書出版。

の充実のための指導者研修」<sup>120</sup>を実施し、アートカードや対話型鑑賞を広く紹介し、美術鑑賞の方法を示している。

従来の知識提供型の方法と一線を画すこの方法がアメリカで生まれたのはなぜか。一つに、アメリカにて 1970 年代に大きな潮流となった認知科学の進展がある。そしてその中には、観衆の美術作品への一般的な態度や美術に対する反応の特徴を解明しようとする動きがあった。その一つが、マイケル・パーソンズ<sup>121</sup>とアビイル・ハウゼン<sup>122</sup>の研究である。美術、そのなかでも絵画を観るひとのなかには、美術をよく理解しているひとと理解していないひとがいることに注目し、人々がどのように絵画作品を見ているのか聞き取り調査を行い、分析・分類し、発達段階があると主張したのである。

彼らは、美術作品を鑑賞するひとの発達段階は 5 段階あると示す。マイケル・パーソンズが示す第 1 段階は、「お気に入り (Favoritism)」である。これは、線、色、形という絵画の要素から直感的な喜びを感じることである。ここでの鑑賞者は、特に色への反応が高く、明るい色を好む傾向があるとパーソンズは指摘する。個人が感じる喜びや楽しさを基準に良いものを判断するという。第 2 段階は「美とリアリズム (Beauty and Realism)」とし、作品の「主題」が中心となる。鑑賞者の注意を対象である絵に集中させ、外界の事物とは異なる特別な存在として美しさを伝える。そこでは、「良い絵」は魅力的な主題であったり、写實的、つまり描写力のある絵であったりと考えられ、描写技術の良し悪しで判断する。第 3 段階「表出力 (Expressiveness)」では、鑑賞者は自身の主観でもって、作家の思考や感情に注目する。第 1 段階では描かれた人物の表情や色から感じ取られていた表現が、ここでは絵そのものが伝える存在として認識されるという。鑑賞者は絵からの感情を自身の経験を通じて直接的に受け取り、共感や洞察をもって理解する。また、作品を作者の独自の内面や主観性の表現のものとして認識するという。

鑑賞者が個人の主観性から脱却し客観的判断を持つに至るのは、続く第 4 段階「様式とフォーム (Style and Form)」からである。鑑賞は、作品を客観的に、距離を持って認識し、具体

---

<sup>120</sup> 独立行政法人国立美術館「美術館を活用した鑑賞教育の充実のための指導者研修」(2023 年 9 月 15 日取得, <http://www2.artmuseums.go.jp/sdk2022/index.html>)

<sup>121</sup> Parsons, Michael J., 1989, *How We Understand Art: A Cognitive Development Account of Aesthetic Experience*, Cambridge Univ Press. (尾崎彰宏訳, 2015, 『絵画の見方〈新装版〉——美的経験の認知発達』法政大学出版社。)

<sup>122</sup> Housen, Abigail, 1983, *The Eye of the Beholder. Measuring Aesthetic Development*. Ed. Thesis, Harvard University Graduate School of Education. (2023 年 8 月 22 日取得, <https://vtshome.org/wp-content/uploads/2016/08/5Eye-of-the-Beholder.pdf>)

的な素材や色、線、質感などを解釈しようと試みる。各作品を時代や場所、作者の背景などの歴史的・文化的文脈の中で評価できるようになる。しかし、ここでの鑑賞者の解釈は、提示された知識・判断であるという。第5段階「自律性 (Autonomy)」の段階になって始めて観者は、作品の背景や歴史的背景・一般的な作品評価を踏まえた上で独自の考え方を示すことができるとされる。そして、芸術理解の段階が進んでいくのは、対象となる絵画を含む「他者」の存在を鍵としている。鑑賞者は「他者」と対話することで、自身の主観的な解釈に気づくのである。

同様にハウゼンも、5段階に鑑賞者を分けている。ハウゼンの5段階は、「記述 (Accountive) 的観者」、「建設的 (Constructive) 観者」、「分類する (Classifying) 観者」、「解釈的 (Interpretive) 観者」、「再創造する (Re-Creative) 観者」である。第1段階「記述の段階」の観者は、ハウゼンは「物語を語るもの (Storytellers)」としている。感覚や記憶、個人的な連想に基づいて観察し、自由に作品について語る。ここでの評価は、自身が知っていることや好きなものが中心にあるという。第2段階「建設的」では、作品を認知するに加え、社会的・道徳的・因習的な価値観に基づき、作品を理解しようとする。そして、その枠組みのなかで作品を理解できないとき、その作品に価値はないものとして評価をくだす。第3段階「分類」の観者は、より蓄積された情報を持っているという。それは芸術における歴史的事実や作家の伝記的事実、技術・技巧である。それらをもとに作品と向きあい、情報をもとに作品を分類し見る。「解釈的段階」に至ると観者は、作品を理解する枠組みと分類可能な知識を組み合わせて作品に向き合い、抽象的な解釈を行う。そしてこれらをすべて兼ね備え成熟した観者は最後の段階「再創造」に至る。

パーソンズやハウゼンの調査により、美術鑑賞は概ね5つのパターンで設定されることが確認された。それは主観的に作品を受け入れるところから、客観的、つまり作品から距離をもち、さまざまな知識をもとに評価・批評するまでのパターンである。そしてこの発達段階は年齢によって段階が進むものではなく、鑑賞の経験値によって進む。つまり、観者が子どもだろうが大人だろうが豊富な人生経験をもつ高齢者であろうが関係ないのである。鑑賞経験が少なければ、それは主観的な見方の初期段階にいるのである。ハウゼンによれば、多くの鑑賞者は、第1段階から第2段階の間にいるという。美術館に多く足を運ぶ被験者のなかのごく一部が、第2段階以降の鑑賞経験に達しているというのである。

この調査結果を踏まえ、教育普及方法を一新したのが、ニューヨーク近代美術館の教育部長であったフィリップ・ヤノウィンである。ニューヨーク近代美術館は、来場者は第3段階「分類の段階」以上に位置する経験を持っていると思い描いていた。しかし、実際そこに至る来場



者は一部であった。来館者は、キュレーターによるレクチャーをほとんど記憶していなかったのである<sup>123</sup>。そこでヤノウィンは、美術館で作品を鑑賞するひとの、作品を見る能力を引き上げる教育プログラム「Visual Thinking Curriculum (VTC)」を開発したのである。また、そこから新たに「Visual Thinking Strategies (VTS)」が生まれた。この VTS と VTC の理論が、福のり子や美術教育者の上野行一らによって日本に導入され、美術教育や美術館教育の活動の中で育まれたのが、今日の対話型鑑賞である<sup>124</sup>。今日では、子どものみならず大人、特にビジネスマンや高齢者に対しても展開されている。また、対話型鑑賞は、鑑賞者自身が考えて探究することを重視するため、作品に関する知識や情報は提供しないという方針が当初はあったが、日本での多くの実践を経ることで個人の解釈への過度偏重が指摘されたりもする。対話型鑑賞ワークショップの実践を手がける平野は、そのファシリテーターの実証実験を踏まえ、美術史的情報を作品の視覚形態や情緒的内容と組み合わせることで意味を持つものと定め、鑑賞者が安心して話し合うため、必要に応じて提供することもあり得ると見解を出している<sup>125</sup>。

教養としての美術鑑賞方法と対話型鑑賞方法の違いは、鑑賞者の態度や姿勢やその目的もあるが、大きくは作品がどのように鑑賞者の前にあるかということがある。教養の方法では、作品はすでに作品として存在し、観者はそこに込められた宗教的意味合いやコンセプトを理解しなければいけない。観者は作品を凝視してそれが何であるかという価値を学び、覚える。それをサポートするのが、専門家による知識の提供であった。

一方、対話型鑑賞において、作品は自明の価値を持つものではなく、鑑賞者との関係性の上になり立つものである。ここには、文学の領域におけるテキスト論の援用や社会的構成主義の考えがあると、美術教育者の北村英之は指摘する<sup>126</sup>。例えばフランスの批評家ロラン・バルトは、優れた作品であっても、他者によって読まれない限りそれは単なる物質であるとする。そして読者に開かれ、読まれることではじめて作品は文学になるのだというのである。つまり、

---

<sup>123</sup> Yanewine, Philip, 2013, *Visual Thinking Strategies: Using Art to Deepen Learning Across School Discipline.*, Harvard Education Press. (京都造形芸術大学アートコミュニケーション研究センター, 2015, 『どこからそう思う？学力をのばす美術鑑賞 ヴィジュアルシンキングストラテジーズ』淡交社。)

<sup>124</sup> 京都芸術大学アート・コミュニケーション研究センター監修, 福のり子他編, 2023 『ここからどう進む？対話型鑑賞のこれまでとこれから——アート・コミュニケーションの可能性』淡交社。

<sup>125</sup> 平野智紀, 2023, 『鑑賞のファシリテーション——深い対話を引き出すアート・コミュニケーションに向けて』あいり出版。

<sup>126</sup> 北村英之, 2006, 「美術鑑賞教育の意義と実践」 『同志社政策科学研究』 8 (1): 61-72

テキスト論は、作品を作者や作品の背景から切り離し、独立した対象として読むこと、また、その「読む」という行為によって読者が意味を作り出すという発想である。これは対話型鑑賞における美術作品の見方にも影響する。

つまり、多くの美術教育者は、美術作品と観者が引き起こす現象こそが「美術／アート」であり、意味を作品と観者の相互作用によって生成するものとして捉えた。ここにおいて美術館にある作品は、分析・研究によって導かれた価値や作者が示すコンセプトでもって完結しているものではなく、観者との関係性によって成立する「開かれた作品」して位置付けられている。そのため、ここでの鑑賞とは、美術作品と観者が引き起こすアートを、主体的に生み出し味わう行為として考えることができる。ここで優先されるのは、対象がもつ背景・文脈ではなく、観者が自分の感覚や思考を働かせて相対し、作品の意味を自分なりに生成することである。その上で、他者と対話をすることで、主観的な解釈から一步先に行った解釈が可能となる。そのような実践において、既存の価値基準にとらわれない、新たな作品の意味が生成されるのである。個人の思考から出発した意味は、鑑賞者の数が多ければ多いほど存在する。そこに「正解」は存在しない。作品は多義的な価値を持つだけである。

### 第3節 「作品鑑賞」とはなにか——本論の定義として

以上、美術館における鑑賞の二つの方法について見てきた。それぞれアプローチの方向性は違えども、どちらも作品を「見る」ことには変わらないといえよう。教養としての方法は見るための情報を提供し、対話型鑑賞は見ることで自身の思考をめぐらす。どちらも「見る」ことから出発している。そしてその「見る」には、作品対一個人から成り立つ「個別的体験」があることは変わらない。そこには一貫して「直接的な体験のもと個々人がそれぞれにおいて楽しみ、味わう」ものであるといえるのである。たとえ、美術作品を介したコミュニケーションの体験でも、まず初めに個人が作品を見て、何かしらを感じた上で対話、つまりコミュニケーションをする。それを通して、他のひとの捉え方からくる発言により、今まで気づけなかったことを気づくのである。これは、二段階に分けられる体験である。第一段階として「作品を自分なりに発見し、楽しみ、意味を生成する」動きがある。そして第二段階として「他者からの情報をもとに、第一段階で生成したイメージ・意味をさらに展開させる。これを通してより深く作品へと踏み込んでいく。」動きがある。

しかし近年の特徴として、視覚芸術、空間芸術といったジャンル形態にとらわれない現代美術の登場や能動的な鑑賞体験の提供、障害者向けの教材やプログラムからの着想により、ただ

見るだけでなく、触る・聞く・体験するといった視覚以外の感覚に訴えかける展示作品やワークショッププログラム、多感覚を活用した企画展<sup>127</sup>などが実施・開催されている。そこでは、単に展示作品に目を向け、眺めるあるいは細部に目を凝らすだけでなく、作品を動かしながら反応を楽しんだり、音を聞いたり、時には匂いを嗅ぐなどを組み合わせて「見る」ことが勧められている。

以上までの先行研究に基づく議論と美術ジャンルが多岐化した今日の状況に鑑みて、本論文では以降において作品鑑賞を、「作品を接することで味わい、楽しみ、なんらかの意味を生成する」行為と定めることとする。

---

<sup>127</sup> 例えば、「美術にアクセス！——多感覚鑑賞のすすめ」展（2021年、三重県立美術館）や「センス・オブ・ワンダー—感覚で味わう美術」展（2023年、静岡県立美術館）がある。

#### 第4章 作品に触れることの意味と体験

本章では、「触る」作品鑑賞を取り上げる。作品に触る、つまり触覚の活用は、前章で示した通り、美術館が公に開かれていく過程で排除されたものである。ユニバーサルミュージアムに向かう美術館の動きや、民族学者・広瀬による「触文化」の提案により、作品に触ることは、新たな「見る」方法のひとつとして、その重要性が検討されている。実際、彫刻作品をはじめとするコレクションや触察模型を準備し、来館者に触る機会を提供する文化施設は増えつつある。

「触る」行為が排除された理由の一つには、博物館・美術館の使命の一つである作品の保存が大きく関わっている。「触る」方法は、何よりもまず現実的な保存上の問題が付きまとう。触る行為は、展示物が傷む、あるいは損傷する危険性と隣り合わせであるからだ。そのため、日本に限らず欧米においても、作品に触ることを許可するのに消極的な学芸員や美術品の保存員は必ず存在する。特に、欧米と比較した際、日本の美術館は、「美術品は“貴重なもの”という伝統的な考え方に支配」され、常識と化しているとカシムは指摘している。そこで欧米で用いられるようになったのが、手術用の手袋である。しかし、日本ではあまり手袋は使われていなかった。新型コロナウイルス感染症の影響下では手袋を提供する取り組みが現れてきたが、日本では手袋の代わりに、手を洗いよく乾燥させることを視覚障害者に求めている。それは、人の手から付く汚れは作品を傷める恐れがあり、また、わずかでも湿っていると、作品の表面に跡が残り消えない危険性があるためである。また、腕輪、指輪、ブレスレットなどの装飾具を外してもらうことなどを勧め、作品の損傷を最低限に防ぐ試みがなされている。

一方、作品鑑賞において、この触る方法に対して認識されていることは、作品に触ることで、空間を認識し、素材感を実感する、時には感傷的な追憶を覚える方法であるということである。特に強く言われるのが、作品に触ることはそのまま立体物の形体を知覚し、認識することが可能であるということである。

では、視覚に障害のある人々は、どのように作品に触り、どのように作品を見ているのだろうか。本章ではこの問いに向けて、視覚に障害のあるひとたちに協力を仰ぎ、彼らと実際におこなったやりとりをもとに考えていく。

まず第1節にて、感覚としての「触覚」と、指および手のひらを活用して触ることでの認知について、特に視覚障害教育において示されていることを確認する。次に、触ることに認知とは異なるもう一つの要素、つまり、美的享受や作品を味わう鑑賞的要素を示す主張を紐解いて

いく。その上で、実際の視覚障害者の触る鑑賞体験に注目する。ここでは、本研究の調査として5名の研究協力者たちが行った触る様子と、およびそこで交わされる会話に注目する。その上で、視覚障害者が触覚を通じてどのように作品を知覚し、認識し、作品を味わったのかを明らかにすることを試みる。

## 第1節 触覚と視覚障害者——認知する方法としての触覚

触覚とはなんだろうか。対象に触るときに働く感覚つまり触覚は、視覚、聴覚、嗅覚、味覚と並ぶ五感の一つであり、皮膚感覚である。皮膚感覚のうち、受容器の種類に対応する感覚として、触・圧・温冷感がある。また、何かが触れたかどうかを判断する接触とともにものの属性に関する多くの情報、形、触り心地を判断する触感、大きさ、太さ細さ、厚さ薄さ、硬さ、重さ、振動などがある。このとき触覚は、対象物の表面の肌理に関する他、木材、紙、布などの素材の判断・同定もできる。各素材を触った時、粗いのか細かいのか、硬いのか柔らかいのか、温かみを感じるのか冷たさを感じるのかで判断するのである。

また、触覚には、手指を動かしながら触る能動的触覚と、指を動かさない掌で触れるだけの受動的触覚があることが、生理学や認知心理学の分野において指摘されている<sup>128</sup>。前者は、触運動知覚と呼ばれることもある。触覚において、対象の形や触感の情報を知覚する上では、この触運動知覚の重要性が従来指摘されてきた。触覚を通じて物体を認識する過程は、触運動知覚における手指の動かし方からも見てとることができる。対象物に対してただ接触することから始まり、水平垂直方向に擦る、動かさず押し付ける。また、対象を包み込むこともあれば、輪郭を辿るように指を動かすこともある。他にも、対象物そのものをつかんだり、指先で弾いたりすることで、触覚を通じて対象物の形、構造、材質、その他の要素について知覚するのである。

視覚障害者が彫刻作品に対峙するとき<sup>129</sup>、彼らは両手のひらと指先を用いて鑑賞する。最初に用いるのは両手のひらである。まず、視覚障害者は作品に触りながら、触っている作品の形を把握・認識する。特に、大きな彫刻であれば上から下まで手を誘導されることで高さを知

---

<sup>128</sup> 小柳昭代, 1978, 『触覚の世界』光生館、Katz, David, 1925, *Der Aufbau der Tastwelt*, Verlag von Johann Ambrosius Barth. (東山篤規・岩切絹代訳, 2003, 『触覚の世界——実験現象学の地平』新曜社。)、および東山篤規, 2012, 『体と手がつくる知覚世界』勁草書房。等を参照。

<sup>129</sup> 以下、視覚障害者の鑑賞ワークショップ時の筆者による観察に基づく。

り、作品に触りながら作品の周りを一周する、あるいは腕を回すことでその幅を知る。次に、作品の上部から下部へ手のひらを動かしつつも、次第に、細部の知覚へと手の動きは移っていく。ここで重要なのが、指先である。指先は一番感覚が敏感であるとともに、彼らが多用するのも指先である。このことは、視覚障害者が点字を読む様子からも見て取れる<sup>130</sup>。指先を滑らせながら、対象の凹凸の差や手触り、滑らかに指が動くのか引っ掛かりを感じるのかどうかなどを知覚する。この手のひらと指先の動きは交互に行われ、対象物を触る連続した手の動きがここでは生まれている。対象物を本人の意識において余すことなく触る。これが、触る方法であり、「手でみる」鑑賞の過程である。この過程には、視覚障害教育の影響が見て取れる。

視覚障害児の観察と実験の指導に携わった視覚障害教育者である鳥山由子は、「手でみる」ためには、能動的に両手を動かし、部分から全体、全体から部分へと観察を繰り返すことで情報を得て、その知覚情報をもとに頭の中に心的イメージを描くことが必要であると説き、仮説と修正の繰り返しによるイメージ形成が行われると述べている<sup>131</sup>。

物体の認識は、よほど触り慣れたものでない限り、即座には起こらない。そのため、彫刻作品に触る時、何度も同じ場所をなぞる必要がある。未知のものであればあるほど、認知には非常に長い時間を要する。そのため、時には対象物が何であるか理解することを諦め、そばにいる晴眼者にそれが何であるかを尋ねたりもする。その理解可能な度合いは、全盲・弱視、先天・中途の違いであるとともに、ものに触り慣れているかどうか、その訓練の経験値にかかっている。

だからこそ視覚障害者教育では、見えない、見えにくい子どもが保有する感覚を最大限に活用して学ぶ方法が、研究と実践を通じて模索されてきた。そこで重視されたのが、触覚による観察行為つまり「触察」の経験を増やすことで、触って事物を理解する力の育成である。

教育の現場では、点字、模型、触地図などの立体物に加えて、生きている植物や動物も、指先から手全体を使い情報を読み取る対象となる。ただし、無秩序に手を動かすのではなく、対象の特性に応じて秩序だった方法で触ることが繰り返し教育される。まず、両手で全体を広く触り、大まかな情報を得た後に指先で部分的に触る方法を採用する。これにより、対象物をより高い解像度で認識できるようになる。また、一方の手を動かさずに置いておき、もう一方の手を動かして対象物を探ることで、位置関係を理解する方法もある。

---

<sup>130</sup> 以下、視覚障害者の鑑賞ワークショップ時の筆者による観察に基づく。

<sup>131</sup> 鳥山由子, 2012, 「「手でみる」力を育てる (2) 講座視覚障害教育の教科の指導の専門性第19回」『視覚障害教育ブックレット』19: 4-5.

触覚は、物理的なものや環境との直接的な接触を通じて、他の感覚よりも詳細に情報を伝えることができる。特に、視覚障害のある児童にとって、触覚は環境を認識し行動するための重要な手段となる。この訓練の重要性は、単に物を触ることでの情報取得だけではない。身体全体を使った体験として、子どもたちが物の形、大きさ、質感、温度などの多様な情報を同時に捉えるのを助けるためのものである。これは彼らの空間認識や運動能力、さらには物との関係性を理解する基盤を築く。最終的に、これらの体験を通じて、子どもたちは自分の周りの環境や物に対する理解を深めるだけでなく、それを利用して効果的に行動する能力を獲得するのである。

また、触ることは、ことばと概念の一致をもたらす上でも重要な役割を果たす。特に視覚障害児にとって、視覚による情報収集が困難なため、限られた情報や経験の中で概念を形成することが多い。ことばの説明だけで、事物や事象、動作の概念を理解するのは難しい。したがって、視覚障害教育では、事物や事象、動作とことばの一致が強調される。つまり、触る認知活動は、曖昧さをなくし想像しているものに実体を与える活動でもある。ことばだけ、概念だけの認識は、ひどく曖昧で、時には間違っ理解してしまう危険性もある。だからこそ、触れるものは可能な限り触り、解像度を高くし認識し、記憶する。

## 第2節 「美」とつながる触覚と触る行為

以上のように、教育の現場において、触る行為は知的理解および既成概念の把握という行為である。触覚は、現実的なものの実感も教えてくれるものでもある。視覚と触覚は、どちらも立体や空間の知覚に重要な役割を果たす<sup>132</sup>。視覚は、短い時間で、物の形、明暗、色、遠近、運動、全体と部分の関係を理解させてくれる。また、無意図のまま見えてくることもあり、いわゆる偶然による発見がもたらされる。しかし、視覚にて全体の重さや表面の細部の質感、温度などを予測することはできても、実際それが正しいかどうかは、触らなければわからない。実際、その予測が裏切られることも多々ある。この点において、触覚は視覚では実態感として味わいきることができない物の属性を、予期せぬ驚きや感動を持って知覚できる。そのことから、視覚重視・視覚偏重な社会を批判し、それを変えるものとして触覚が提唱されたりもしている。実際に作品に触る方法は、その素材の違いや表面の質感、重さが目で見た印象と異なる

---

<sup>132</sup> 木塚泰弘, 1993, 「空間概念の形成と活用」 鳥居修晃編『視覚障害と認知』放送大学教育振興会

ことに注目され、「見てわからないことを知る」方法として重宝される傾向にある。つまり、曖昧な認識に形を与えること、むしろ正しく事物を知るための教育的な方法として結びついているのである。加えて、この体験は触れないものに触る喜びや楽しみと結びつき、見ることに加わる新しい鑑賞体験の要として位置付けられるのである。実際、形の認識あるいは素材感は、作品を味わうための一要素ではあるだろう。

一方で、このような触る行為に別の機能も見出されてきたことを忘れることはできない。たとえば、第1章で取り上げたイギリスのジョン・アルフレッド・チャールトン・ディアスは、自身の一連の実践を通して、参加者の反応に驚きを見せる。「6人の小さな男の子たちは私たちが積極的に展示していたライオンに乗り、ひとりの女の子はオオジャコガイに座りました<sup>133</sup>」と、特に展示コースを動きまわる児童の熱狂さに言及するのみならず、絵画作品をなぞる視覚障害者の手や指に細心の注意が払われる光景を見て、彼は次のように言う。

彼にとって、彼の指は眼でした。彼の眼は、見える人々の敏感とはいえない指よりも有能であり重要でした<sup>134</sup>。

ディアスは、視覚障害者の「展示物をなぞる指」を、晴眼者が「展示物を見る目」と同等の働きをするものとして捉えた。それは絵画作品だけでなく、動物の剥製や標本を触る参加者の様子からも同様に捉える。またディアスは参加者の以下のコメントから、触覚が物質の空間的・芸術的特性を理解する能力を持つとともに、作品への美的な鑑賞力を持ち合わせていると主張する。

アホウドリにペンギン、ペリカン、コウノトリやフラミンゴ、彼らの姿は私にとって初めてのものでした。私の頭の中に彼らの姿はありませんでした。今、私は彼らを知って、決して彼らの姿を忘れることはないでしょう。鳥たちの姿はこれから言及するものに光を当て、私がこれまで空虚に見えていた多くのものを理解しやすくします。(中略)形の違いは不格好さや醜さ、あるいは優雅さを示してくれます。鳥たちの中には、私に美しさや上品さの印象を与えてくれる鳥もいれば、苛立ちや嫌悪感を与える鳥もあります。他の視覚障害者も同じでした。私はコウノトリにがっかりしました。反対に、フラミンゴを称賛したくなりました。ペンギンは一風変わっていて、平凡な形ですがグロテスクでした。私はあからさまに笑ったかもしれません<sup>135</sup>。

---

<sup>133</sup> Deas, 1913, op.cit.9

<sup>134</sup> Ibid. 7

<sup>135</sup> Ibid. 13



この参加者は、剥製に触ることで初めてアホウドリやペンギンなどの鳥の形を知った。そして、ある鳥からは「美」や「優美さ」の印象を感じ取り、別の鳥からは「不快」や「嫌悪」を感じ取っている。コウノトリは彼あるいは彼女を失望させ、フラミンゴは感嘆を与える。そして、彼にとってペンギンは「奇妙」であり、「平凡」な鳥であるとともに、「グロテクス」な鳥となった。ほかにも、ガラガラヘビの尾を気に入る参加者やワニやセイウチを醜い動物ととらえる参加者もいる。彼らは触った対象の形や実寸の大きさを認識するとともに、美醜の判断や好悪の反応を示す。参加者からの反応を受け、ディアスは触覚あるいは触る行為によって対象物を認識するとともに、鑑賞や想像力という理念や概念を視覚障害者に与えることができると主張するのである。

しかし、ディアスが示した鑑賞や想像力へとつながる美的能力は、その後のイギリスでの実践において顧みられなかった。そのため、知的認識のための触覚の役割が保持され、視覚障害者が触る方法を実践するのは自然科学系博物館のみであった。このような第2次世界大戦後のイギリスの自然史系博物館の実践を評価しつつも批判した人物に、アレン・ヘンダーショット・イートンがいる。イートンが批判する理由は、美や美的経験の手段として触覚を提唱していたからに他ならない。

## 2-1. 美を「享受」する触る行為——アレン・ヘンダーショット・イートンの主張

アレン・ヘンダーショット・イートンは、アメリカにおいて工芸復興を行った人物として知られる人物である。彼は『ニュー・イングランドの工芸品<sup>136</sup>』や『有刺鉄線に囲まれた美——戦争強制収容所での日本人のアート<sup>137</sup>』などの書物を出版した。イートンは美術品も工芸品もどちらも同じぐらい重要なものであると示す。彼は独自に約600点の工芸品を集め、「日常生活の芸術」として工芸品を人々へ啓蒙する展示会を企画した。

そんなイートンは1959年『晴眼者と盲人の美<sup>138</sup>』という一冊の本を書いた。彼は、晴眼者と視覚障害者が「美」を共有し、お互いに楽しむことでコミュニケーションを図ることを主張する。ここで示される「晴眼者と視覚障害者の美の共有」という主張は、イートンがラッセ

---

<sup>136</sup> Eaton, Allen H. 1949, *Handicrafts of New England*, New York : Harper & Brothers

<sup>137</sup> Eaton, Allen H. 1952, *Beauty behind barbed Wire : the Arts of the Japanese in our War Relocation Camps*, New York : Harper & Bro.

<sup>138</sup> Eaton, Allen H. 1959, *Beauty for the sight and the Blind*, St. Martin's press

ル・セージ財団に所属していた 1920 年代より続けられてきた実践に基づいていた。

イートンの実践は、視覚障害者は工芸品に触れて美を「享受」することができるという仮定から出発している。イートンは「美」を次のように示す。

美は第一に個人的・主観的な経験である。したがって、いかなる形式であれ、美はすべての人間存在が経験たりうるのだ<sup>139</sup>。

イートンは「美」を、個人的・主観的な経験であるとする。そのため、その個人的・主観的な「美」の経験は、代理を通じては経験できない。各自が個別に何かしらの「美」を感じとることができるとする。

そこで、イートンは独自に収集していた工芸品などから、晴眼者・視覚障害者がそれぞれ「美」を感じる工芸品を選別し、一つのコレクションを作った。それが「美のコレクション」である。このコレクションは約 40 点で構成された。たとえば、黒檀製の麒麟の彫刻、ナバホ人のカボチャの花形のデザインのネックレス、日本の印籠などである。ここでは制作年代や生産国は考慮されていない。

イートンが定めたルールは四つのみであった。一つ目に各自がまず美しいと感じたものであること、二つ目に片手あるいは両手に収まる大きさであること、三つ目に多くの人々が目で見、手で触れられるものであること、四つ目に自然物を加工したもの、つまり工芸品であった。イートンは工芸品に限定する理由として、工芸品を重要視していたことに加え、工芸品は比較的安価で入手可能であり、視覚障害者へインスピレーションを与える可能性を秘めていると考えていた。人間の手によって作られたものは作り手のイメージや創造性を最もよく反映しているとし、触ることで「美的な活動 *aesthetic activity*」が現れるとイートンは述べている<sup>140</sup>。

イートンは、美術教育家のヴィクター・ローエンフェルドが示す、美の認識が人間の経験のうち最も「有用 *useful*」なものの一つであるという意見を発展させる。彼は、他者とその美の認識を共有したとき、その共有は生活の最も重要なコミュニケーションの一つになりうると考えた<sup>141</sup>。そのため、イートンがこの実践を通じて重要視したのが、晴眼者と視覚障害者が同じ場で、同じものを前にしながら、感じたことを話すことである。つまり、各自が感じた何かし

---

<sup>139</sup> Ibid., 4

<sup>140</sup> Ibid., 9

<sup>141</sup> Ibid., xvii

らの「美」を言葉で「共有」することである。コレクションは、イートンがアメリカ各地で展示会を開催するたびに、多くの晴眼者・視覚障害者に繰り返し見られ、触られた。

このような実践を通じ、イートンは触覚が二つの機能を持つことを示す。

つまるところ、触覚は少なくとも二つの機能を持っていると考えられるべきである。それは、物を発見あるいは特定する機能と鑑賞や享受する機能である<sup>142</sup>。

特に後者の鑑賞する・享受する機能は、イートンが実践を通じて主張したものである。だが、これはただ視覚障害者が「美」を享受するだけではない。イートンが示すのは、「美を知り、晴眼者と共有すること」を可能にする、つまり美を通じて視覚障害者と晴眼者をつなぐ新しい感覚の提案である。

イートンが最も重要視していたのは、先に述べたように、視覚障害者が触覚から得た美を晴眼者に伝え、晴眼者が視覚から得た美を視覚障害者に伝え、お互いに感じ得た美を共有することであった。この背景には、晴眼者は視覚障害者のことをよく理解していない当時の現状に加え、晴眼者が美そのものへ十分な関心を示していなかったことに対するイートンの問題意識がある。そのような状況を打破するために主張されたのが、新たな美を感じることでできる視覚以外の感覚であり、触覚に基づく新たな美の発見である。知識を得る上でも、美を楽しむ上でも、目の見えるひとと見えないひとの両方にとって、触覚が不可欠であると主張する。彼は次のように示す。

これらの三つの要素——すなわち、美の対象を理解し、楽しむために必要不可欠であることがわかった素材、機能、形——は、主に触覚を通して、全盲者がはっきりと知覚できる要素である。しかし、美の体験には、秩序、プロポーション、動き、温度、リズム、線の流れ、そして特に質感など、触覚によって知覚できる他の要素が存在することもある。

「触覚的な美しさ」であれ、それ以外の呼び名であれ、たとえどのような名前をつけようとも、視覚を持つひとが別の知覚手段で味わう美的体験に匹敵する、高次元の美的体験であることは認めざるを得ません<sup>143</sup>。

---

<sup>142</sup> Ibid., 21

<sup>143</sup> Ibid., 25

ここでイートンは、触覚で知覚できる基本的な3つの要素（素材、機能、形）を「美」の対象として不可欠であると示した上で、それ以外の温度やリズム、質感といった諸要素も美の体験において知覚できると主張する。イートンが提案したのは、「美を知り、晴眼者と共有すること」を可能にする、つまり美を通じて視覚障害者と晴眼者をつなぐ新しい感覚としての触覚である。この主張の背景には、当時の知的認識のための触覚の役割ばかりが推し進められていたことに加え、前述した晴眼者が美的経験そのものへ関心を示していないというイートンの問題意識がある。そのような状況を打破するために主張されたのが、新たな美を感じることでできる視覚以外の感覚であり、それを「触覚に基づく新たな美」として打ち出したのである。また、イートンは、「美的体験とは、手や目が知覚した可塑的な対象から脳に伝えるメッセージではなく、そのメッセージが想起させる心の体験の総和」と主張する<sup>144</sup>。

美や美的経験の手段として触覚を提唱するイートンにとって、知的認識のための触覚の役割ばかりが推し進められるイギリスの博物館の状況は批判の対象であった。イートンは次のように批判している。

英国では過去 20 年から 40 年の間、とりわけ自然史系博物館において、視覚障害者へも及ぶ多くの努力が行われた。いくつかの博物館は期待できるものだった。しかし、それらの取り組みは一時的であり、博物館で実施されていたプログラムのなかに組み込まれてはいない。提供されるサービスにおいて、触ることは認識された知識のため方法であり、美や美的経験のための方法ではなかった<sup>145</sup>。

ここでのポイントは二つに分けられる。一つは、知識のための方法としての触覚が奨められていることである。これはディアスの実践後イギリスでは美的能力が顧みられず、美術館ではなく博物館が触覚によるアクセスを主導していたことにある。もう一つは、「一時的」にその取り組みが行われていることである。確かに、戦争という社会状況や経済的な理由により、ディアスの実施は短期間であった。また戦後ディアスの実践を基に活動したとされる各地域の博物館でも、特別展という期間限定の実践であった。ここよりイートンは視覚障害者への実践に継続的に取り組み、成長させていくことが重要であると示す<sup>146</sup>。

---

<sup>144</sup> Ibid., 161

<sup>145</sup> Ibid., 144

<sup>146</sup> Ibid., 144

以上の批判に基づき、イートンは知識とともに「美」を認識し、美的経験を可能にする触覚の方法を提案するとともに、視覚障害者と晴眼者が「美」を共有する恒久的な展示室を思い描く。この計画は、その後ノースカロライナ美術館が構想した視覚障害者へ開かれた常設展へ結実していくこととなる。それが第1章でも言及したアメリカの「視覚障害者のためのメアリー・デューク・ビドル・ギャラリー (MDBGB)」である。

MDBGB の創始者チャールズ・W・スタンフォード・ジュニアは、視覚障害者が持っている「美についての能力」を正確に知るための試験的調査を行い、それはイートンの言説を発展させるものであった。この調査よりスタンフォードは、イートンが示した「美」を享受する触覚に対し、視覚世界に属する彫刻などの立体作品を用意し、MDBGB の開館を進めていく。イートンによって作られたこの新しい触覚は、MDBGB の設立において、より強化される。触る対象は工芸品から彫刻などの美術作品へと幅をひろげ、ただ「美」を感じ取るだけではなく、イメージを作り上げていく感覚としても扱われる。ここにおいて視覚障害者の頭のなかで作り上げられていく心的イメージは、美術史教育に基づいたイメージである。そして、心的イメージの形成をスタンフォードは「見る」と表現した。また、来館者はただ美術史を教えられるだけではなく、触覚によって美術作品をみるという方法を勧められ、新しい鑑賞方法として教育されるのである。

スタンフォードのこの考えは、これまで見てきたディアスやイートンの見解とは次の点で異なる。一見スタンフォードの「心的イメージ」とディアスの「想像力」は同等のものに感じられるが、「心的イメージ」が触刺激にしたがって対象物の形を構成するのに対し、ディアスが示したのは形の再構成ではなく、印象に基づいたより自由なイメージであろう。ディアスの実践において、視覚障害者はペンギンを「奇妙」であるとしながらも、「平凡」「グロテクス」なものと想像した。そこにはペンギンの形はない。

また、イートンは、触ることに加え、言葉を聴くことが必要とした。イートンは、前述したように、色の要素を否定はしていない。彼は、視覚に基づく色の要素は晴眼者が美を感じる要素の一つであり、視覚障害者が晴眼者の捉える色について知ることで、お互いを理解することに貢献すると考えたからである。あわせて、美を享受する感覚としての触覚を打ち出すことで、視覚障害者と晴眼者を結び付けようとしたのである。そして視覚障害者と晴眼者がお互い感じ取った「美」を共有する活動を各地で行うことで、触覚で感じ取ることができる新しい「美」を広めていった。対して、スタンフォードは「触る」ことだけで「心的イメージ」を思い浮かべ「見る」ことを示し、視覚障害者の触覚そのものを訓練する必要性を意識し、教育へと向かうのである。この教育が前面に出されたことで、イートンが示した視覚障害者と晴眼者の「美

の共有」は後景に退けられたように思われる。それは、「美」と「共有」どちらにでもいえる。イートンが示した「美」は、視覚的な「美」とともに、視覚障害者自身が対象に触ることで見つける「美」であった。だが、スタンフォードは「美しいとされる」作品を用意し、そこにある「美」を視覚障害者が享受し、知る方法をとっているともいえる。つまり、視覚障害者は作品に触ることでまず視覚的な「美」を教わり、触覚による「美」を感じ取ることは二の次になってしまうのである。またそれは、美の「共有」とは離れ、一方向に「美」を与えられる形でもある。スタンフォードは、各部屋にスタッフを配置し、視覚障害者はそのスタッフとともに作品について話すことを可能とした。ただし、そこで行われているのはイートンが示す「共有」ではない。スタッフは視覚障害者に情報を「教える」補助的存在である。以上より、新しい鑑賞方法として触覚は訓練され、美術史の教育が進められることにより、「美の共有」という目標は退いてしまったともいえる。

## 2-2. 「対象としてみる、味わう、獲得する、浸る、感激する」触覚——盲教育における発見

イートンと同様に触覚に二つの機能を見出した人物は日本にもいる。視覚障害教育者の土屋宣夫である。土屋は、戦後の日本において、美術教育を模索していた時期に実践を行っていた神奈川県立平塚盲学校の教師であり、戦後教育義務制施行移行後初の学習指導要領である盲学校学習指導要領小学部図画工作および中学部美術科カリキュラムの起草・原案を執筆した人物である。視覚障害教育において、長らく「美術科」の項目は存在しなかった。そんな視覚障害教育において「美術」の要素が加わったのは、1964年から1966年にかけて改定された新教育課程のための盲学校学習指導要領においてである。この学習指導要領は、1960年から行われた土屋の実践に基づいている<sup>147</sup>。土屋はそれまで造形活動の教育で実践していた「触る」行為を「より物を見つめる行為」と捉え、「心の中に感銘や感動を起こす」として、触る行為による精神的な影響力を指摘するのである。

長らく、視覚障害者教育における美術は「造形」が中心であった。盲学校の造形教育に携わった人物として神戸市立盲学校の福来四朗と沖縄県立盲学校の山城見信がいる。福来は、盲学校において職業的価値を伴わない造形教育を始めた人物であると同時に、「盲児に造形はできる」ことを証明した人物でもある。福来は、盲児は目が見えないからこそ、日常的に触り、物

---

<sup>147</sup> 以下、土屋の引用はすべて次の著書に基づく。土屋宣夫, 1987, 『造形教育八年の軌跡』自費出版。

事を観察していると、その観察によって表現されたのが盲児の触覚の世界であると述べる<sup>148</sup>。

晴眼児は目で見たままを表現するため、体内部にある骨までを表現することはない。このことより、福来は視覚障害児の作品は「盲目の世界」を表現したものであり、「晴眼者の造形と盲人の造形は違う」とし、盲人の世界を表現するために造形教育を行っていく。その際、福来は視覚障害児がいつも触り、知って覚えているものを作らせている。よって、福来が重要視していたのは「盲目の世界」であり、その世界に基づく表現であった。その為、福来は生徒に自由に触らせ、手が赴くままに粘土を捏ねさせる。

山城見信も福来と同様のことを行う。山城は、着任後生徒にカエルの造形をさせている。山城は粘土で作る準備段階として、さまざまなものに触らせる事を考えた。山城は、まず学校にいるカエルを生徒に触らせてから造るよう指導したのである。すると、全盲の生徒が作ったカエルは、「やせ蛙」であった。晴眼者の場合、腹が膨らんだカエルを大体は表現する。山城は、全盲の生徒は「かえるの骨だけしか存在感を感じられなかった」と考えると同時に、「具体物の本質に迫った作品を盲児は作る」とする<sup>149</sup>。そこで山城は、生徒らを博物館へ引っ張っていたり、自分の作品に触れさせたりすることで、生徒の感知力を高め、創造意欲を引き出そうとする。

福来、山城の実践は、視覚障害児に創作活動を与えるものであった。彼らの実践において行われたのは、造形活動であり、その基礎となる観察行為である。福来は、盲人の世界を表現するため、生徒に触るものの印象を思い出しながら、造形を行わせる。山城は、授業を教室内から校外へ移し、意識的に触った感触を覚えさせ、創作へと繋げる。彼らの実践において、直接的には鑑賞活動は注目されていない。

このような福来、山城の実践の一方で、造形の基礎になる観察行為とともに、土屋は「触察」にもう一つの要素を見出す。それが「主観的経験によって察し感ずる」行為である。筋肉皮膚を通しての知覚による形の理解に基づき、生徒は対象を主観的に察することをを行う。このとき生徒は「物を対象としてみる、味わう、獲得する、浸る、感激するなど」の精神的な動きを見せる。この精神的な動きとは、生徒が対象物へ抱いた「感動」であると土屋は示す。つまり、生徒は対象を「鑑賞」し、「感動」しているのである。そして、ここで起った心の中のイメージの創造活動は、「表現」へとつながると土屋は示す<sup>150</sup>。

---

<sup>148</sup> 福来四朗, 1986, 「盲児の陶芸」 『芸術新潮』 12(1): 104-6.

<sup>149</sup> 山城見信, 1979, 『美尻毛原の神々——美咲養護学校における土の造形学習・その実践』 私家版.

<sup>150</sup> 土屋宣夫, 1987, 前掲書.

土屋は、1960年から約8年間「盲学校における造形教育の振興策」として独自の実践を展開していた。1960年当初より、鑑賞を打ち出している。土屋は次のように述べる。

鑑賞は視覚を通してのみ成り立つものではなく、盲人の美的鑑賞について形や物の美を構成しているものは、視覚的な概念ではなく、触覚的概念であり、美の一つ一つは触れて物を知る、触覚に基礎がおかれていると、古くから美的鑑賞は触覚が重要であると強調されていることからして、盲人の鑑賞指導はありうるし、又振興されなければならない<sup>151</sup>。

上記で明らかなように、土屋は盲児に鑑賞はできないという従来の考えに対して否定的な立場をとる。同時期に盲児の造形教育に力を入れていた福来四郎や山城見信が盲児の美術活動を啓発することを行っていたのに対し、土屋は生徒の「生活を明るく豊かに営むための能力、習慣」を養うとともに、視覚欠損の生活の不便さを補う方法として造形教育を推し進めるのである。土屋が考える造形活動とは、「自分から作り出す」表現であり、その根本には、「すべての造形についての理解を深め造形の世界の喜びを味わう」ことが必要であると説く。この「理解を深め、味わう」行為が鑑賞行為にあたる。つまり、造形表現活動を推し進める必須条件として鑑賞行為を示すのである。この考えのもと、土屋は鑑賞教育を推し進めていく。2年目、3年目と進むにつれ、鑑賞の対象は生徒同士の作品、絵画、彫刻から建築・服飾・デザインも含めるようになる。しかし、土屋は一貫して、「全盲生には全盲生なりの触察を通した美の世界がある」とし、「快・不快などの要素によって、触覚のみによる美的鑑賞が行われる」とする。

1964年を総まとめの年として、土屋は「昭和38年記録的第4年度」と称する。そして4年間において行ってきた実践より、鑑賞を次のようにまとめている。全盲生には全盲生なりの触察を通した美の世界があると考えてよいと思う。盲人では、それなりに感ずるやわらかい、暖かい、滑らかな、成長らしいなどの感情を動かして、本人の心に感動を起こさせれば、それが美的情緒を動かすと考えて、快・不快などの要素によって、触覚のみによる美的鑑賞が行われる。同一のものを、すべてのものが同一に美しいと感じなければならないという鉄則が、鑑賞においては通用せず、どのように感じようと自由だといってよい。鑑賞はあくまで、感じるのか獲得であると考え<sup>152</sup>。

土屋は次年以降、一貫して上記の考えを持ち続けている。つまり、土屋は、「鑑賞は物を対

---

<sup>151</sup> 土屋, 前掲書, 2-5

<sup>152</sup> 土屋, 前掲書, 90



象としてみる、味わう、獲得する、浸る、感激するなどの要素を持ち、あくまでも主観的であるから、はっきりと能力があるとか、良いとか悪いとか測定することは出来ない」とし、盲児にも鑑賞はできるとする。「物を対象としてみる、味わう、獲得する、浸る、感激するなど」の行為を主観的に盲児が感じる事ができれば、それが「鑑賞」と呼ばれるものであり、そこには視覚・触覚といった違いは大きなものではないという考えである。

土屋の意見は次のようにまとめることができる。「触る」という行為には観察としての行為と鑑賞としての行為があり、それぞれが意義を持たされている。観察として触る行為は、物質の質感や柔らかさ、硬さなどを認識・理解するとともに、表面的なものに惑わされず、物質の内側を感得できるものであるとする。それは同時に、独自の「美の世界」を築き上げる契機となるものといえる。そして、鑑賞としての「触る」行為は、観察同様に質感や大きさなどを知ると同時に、「作者の思想や感情までを盲人なりに感じ取り」、「感情を動かし」、「本人の心に感動を起こさせ」る行為である。これにより、「触覚のみによる美的鑑賞」、つまるところ、「触る」行為は、知的なものだけではなく、「物を対象としてみる、味わう、獲得する、浸る、感激するなど」の鑑賞としての要素を含んでいるものだということも可能である。土屋は一貫して、「触覚を通じた美の世界がある」とし、「快・不快などの要素によって、触覚のみによる美的鑑賞が行われる」と示す。

土屋の意見に立てば、「鑑賞」はあくまでも主観的なものである。生徒が対象物を触って観察することで理解し、味わい、何らかを主観的に感じる事ができれば、それは「鑑賞」と呼ばれる行為である。その際の視覚・触覚といった知覚経路の違いは大きなものではないというのが土屋の考えであった。

イトンも土屋もどちらも対象から美的なものを感じとれる側面の可能性を示している。実際、触る行為が明確に二つに分けられるかどうかは疑問の余地が残る。むしろ、これらは地続きのものとも考えられる。そして両者ともに、その体験の核心や真実において、知覚の違い（視覚や触覚）は重要視していない。むしろ、人々が異なる方法で世界を体験しても、核となる部分は共通である可能性があることを示唆している。

最後に、哲学者中村雄二郎の発言にも触れておこう。第1章でも取り上げた、1988年に日本で開催された第16回リハビリテーション世界会議のプログラムのひとつであった国際シンポジウム「美と触覚」での提案である<sup>153</sup>。シンポジウムのテーマは、「触覚教育と造形活動を考え

---

<sup>153</sup> 国際シンポジウム「美と触覚」は、国際シンポジウム「美と触覚」実行委員会主催、社会福祉法人日本点字図書館が主観となり、1988年9月10日（土）、有楽町朝日ホールにて開催さ

る」である。日本・アメリカ・フランス・西ドイツにおける触覚の理論や美術教育に携わる四人のパネラー<sup>154</sup>によって、触覚教育に関する意見交換や問題提起が行われた。各国の美術教育者たちは各人の経験をもとに講演し、触覚教育が障害の有無に関係なく、子どもたちの創造力を養ううえで非常に有効であること、美術館は、視覚障害者の触覚にできる限りの美を公開すべきであることなどが主張された<sup>155</sup>。

中村は、触覚を「根源的な感覚」として示した。「美」を「生命感覚に根ざした躍動的なもの」と定義し、その「美」を最もよくとらえることができるのは、視覚ではなく筋肉や運動感覚をも含む全身的な体性感覚としての広義の触覚であるとした。そして、体性感覚により美を鑑賞することで、人間は失われつつある「感性」までも取り戻せる、と結論づけた。また、同時に開催されていた「手で見る美術展」のカタログの冒頭において<sup>156</sup>、中村は「触覚について——断章風に」において触覚の再評価を示す。触覚は「直接的で固定的な接触にとどま」らず、「響きを生み出す力動性を備えた生命的な働きを孕んでいる」という。そして、手で見る美術展を通じて彫刻に触ることで「触覚の秘められた可能性のさらなる働きをもたらすべきだ」とした。

### 第3節 触る鑑賞の実際と発話の分析

触覚による「美」の享受をめぐる以上の議論を踏まえ、実際の鑑賞の様子を見ていきたい。視覚障害者の手でみる鑑賞に焦点を当て、触覚による鑑賞の過程を明らかにすることを試みた先行研究に、半田・宮本<sup>157</sup>の調査がある。彼らは発話思考法に基づき、彫刻作品を鑑賞しながらの語りを分析している。ここでの調査を、半田らは「視覚障害者の『手で見る』鑑賞に焦点

---

れた。

<sup>154</sup> 各国登壇者は次のとおり。明治大学教授・中村雄二郎、フィラデルフィア美術館学芸員・ダニエル・ライス、フランス国立ポンピドゥー芸術文化センター「子供のアトリエ」触覚教育主任・カトリーヌ・ルイドゥー、ハノーバ・シュプレングル美術館学芸員・ウドー・リーベルト。

<sup>155</sup> 国際シンポジウム「美と触覚」実行委員会編,1989,「国際シンポジウム美と触覚——「触覚の教育と造形活動」を考える報告書」

<sup>156</sup> 中村雄二郎, 1988, 「触覚について——断章風に」『手で見る美術展 Art for Touching』西武美術館: 8-9.

<sup>157</sup> 半田こづえ・宮本温子, 2018, 「触覚による彫刻鑑賞における鑑賞過程——視覚障害のある鑑賞者の発話プロトコルに基づく分析」『美術教育学』39: 263-274.

を当て、鑑賞の理解やプロセスをめぐる問いに答えようとする基礎的研究」に位置付けるため、被験者の選抜を行い、「鑑賞経験と豊富な触覚経験の双方を有する協力者」を採用している。その基準は「触覚による鑑賞を含め5回以上鑑賞経験を有する」「視覚障害を発症してから20年以上の時間が経過していること」「視覚特別支援学校において触覚による学習経験を有すること」などである。また、半田らはその目的のもと作品を限定し、小型の木彫作品を用いて話しながら触る方法の練習を行い、次に選定された作品を触り発話し、再度に練習と発話の体験を振り返りながらインタビューに答えるという、精緻な実験を行い、知見を提示している。

ここで示される豊富な触覚経験をもつ視覚障害者とは、全盲者である。全盲者、とくに生まれつきあるいは比較的早い段階で全盲になった者が、弱視者と比べ「豊富な触覚経験」を有していても不思議ではない。しかし、美術館が想定する視覚障害者は全盲者だけではない。そのなかには弱視者もいれば弱視で生まれた後に全盲になったもの、中途全盲者など、ひとそれぞれである。

また、視覚障害者が作品を触るとき、多くの場面で第三者の説明が必要となる。それは、自身が何を触っているのか、触って想像していることが正しいかのどうかの確認作業であり、混乱した時に問いかける相手である。そのため、ただ触るだけでは必ずしも理解にまで至らない。特に、それは彼らがこれまで全く見たことのない対象物に出会った時に、より顕著になる。半田や宮本は、鑑賞者の具体的な語りの言葉を用いて、鑑賞過程を記述しているが、そこに第三者の言葉はない。近年、視覚障害者と晴眼者がともに作品を鑑賞することが美術館において勧められていることに鑑みると、触る鑑賞であっても、第三者との対話を注視する必要があると考えられる。そのため、本調査の分析では、晴眼者の晴眼者との会話も合わせて注目する。

そこで本節では、視覚障害者が行うであろう一連の流れ、すなわち、触ることが許されている展覧会へガイドヘルパーや晴眼の友人と訪れ、会場において作品に触り、会話し、会場を後にする、という過程における調査を行った。作品は美術館で開催される展覧会にあるものであり、ここには通常見られるだけのものが「触れる」ものとして提示される。展示作品を触って美術鑑賞体験をする、というある種特別な体験としての意味が付与されている。また、鑑賞者も上述のとおり先天全盲もいえば、先天弱視から全盲になったもの、中途全盲者もあり、また、彼らの美術への関心や経験もさまざまである。そのため、以下に提示するケーススタディでは、半田らとは別の視点から、「手で見る」鑑賞を見ていきたい。

本調査の研究協力者は下記の通りである。協力者は東京にて視覚障害者向けの造形ワークショップや鑑賞ワークショップに参加してきた人々であり、筆者とこれまで交流を重ねてきた人々である。

A 氏：先天全盲。男性。ことばによる鑑賞ツアーに複数回参加した経験がある。

B 氏：先天弱視であり、成人後全盲。男性。見えていたところの経験はある。鑑賞経験は少ない。

C 氏：先天全盲。男性。数年前から美術に興味を持ち始めた。

D 氏：中途全盲。男性。もともと画家を志していた。ことばによる鑑賞ツアーには頻繁に参加した経験を持つ。触る機会は少ない。

E 氏：先天弱視。20代以降全盲。女性。色の記憶はわずかにある。美術初心者。

調査実施前に、造形ワークショップ終了後の交流の中で、協力者へ作品に触ることができる展覧会が開催される旨を共有するとともに、視覚障害者の作品鑑賞について研究していること、この機会に調査をしたいという意思を申し入れた。その際、構想している調査方法として、実際にその様子を録音・録画することを説明し、録画は主に実際に触っている様子を、録音はその時の会話を記録し文字起こしをすることで、その場で何が行われるかを分析するのに使用することを伝えた。合わせて、論文等で使用する際は、匿名性を保持するため名前は掲出せず記号で表すこと、しかし障害の度合いなどは分析において重要な要素であるため、性別とともに掲出したい旨を依頼した。協力者全員よりその場で許可の意思をもらうことができ、また、その場にいた晴眼のアテンドにも同様の許可を得た。その次に、実際の調査の日程について決めた。調査実施日においても、改めて調査協力の謝意を示すとともに、再度調査の方法について確かめ、疑問点の有無やその内容も確かめた。調査終了後に、やはり体験の内容について公開されたくないなどの要望があればいつでも申し出てほしいこと、申し出があればデータを削除する予定であることを確認した。なお、調査書面の取り交わしや承諾書について相談したところ、協力する側としては煩わしさがありません。筆者の分析後の発表において必要になればその時に対応する、との意見があったため、口頭でのやりとりにとどめた。

### 3-1. 触ることから始まるイメージ形成 ——ケース1と2の分析

視覚障害者はどのように作品に触り鑑賞しているのでしょうか。まず、会話のやり取りをケース1および2で示す。どちらも、先天全盲のA氏とその手引きの晴眼者が、2022年7月30日から9月25日まで兵庫県立美術館で開催されていた「美術の中のかたち——手で見る造形」展に訪れた際の一場面である。2022年は、兵庫県立美術館の収集作品であるフランス彫刻家のエミール＝アントワヌ・ブールデルの作品《風の中のベートーヴェン》が、兵庫県立芸術文

化センターから返却された年であった。そこに関連し、ブールデルをはじめアリスティド・マイヨールやオーギュスト・ロダンによるブロンズ作品合計6作品が展示され、「全身像、胸像、部分的な人体像を触察により比較鑑賞」することを薦める展示であった<sup>158</sup>。

会場では、まず、会場入り口にある挨拶文を晴眼者が読み上げ、近くにある作品彫刻から見ていった。なお、以下の会話中のA氏の動きを（ ）に入れて記述した。

ケース1 【参考図版1】 作品：アリスティド・マイヨール《着衣のポモナ》1922年制作、ブロンズ、118×49×31cm

A氏：（両手で作品の頂部を撫で、指先で人物の顔の表現に触り、両手で包み込み、そのまま頭の上へ戻りながら）これ頭、、、（両手を肩、腕へと下へ滑らせ、手へ到着）これって、手やん。グーしてる？

晴眼者：グーではないです。ものを持っています。

A氏：ものを？（人差し指の指先で作品の手を触りながら）これ？これ、もの？なんか貝殻みたいな気がするけど、なんかな？

晴眼者：貝殻、、、

A氏：（指を一旦手から離し、作品の下部を撫でる）これ、足、足ないやん。

晴眼者：足はたぶんある。長いスカートを履いているかんじだから。

A氏：でも2本に分裂してないやん、足。足ないやん。2本に分かれてないやん。

晴眼者：長いスカートを履いているから、分かれた表現になっていない。

A氏：（両手を上下に動かして足部分を撫でながら）スカートを覆っているってこと？

晴眼者：そうそう。

A氏：（作品の右足部分を左手で撫でながら）これが足、ここ足？ちょっと太ももっばいけど、足っばいけど、こっち側（右手で触りながら）何もなくて。（両手で触りながら上へ移動し、胸部へ到着。胸の部分を両手で触りながら）これも女のひと？リアルがすごい。

晴眼者：リアルなんだ

---

<sup>158</sup> 「【小企画】美術の中のかたち—手で見る造形 彫刻の中のからだ—兵庫県立美術館 2022年度 コレクション展 II」兵庫県立美術館公式ウェブサイト（2023年12月29日取得、[https://www.artm.pref.hyogo.jp/exhibition/j\\_2207/katachi.html](https://www.artm.pref.hyogo.jp/exhibition/j_2207/katachi.html)）

A氏：リアルに感じるけど、気のせいかな。

晴眼者：今まで見た中で一番リアルだと思う。

A氏：うん、何か、これはこれっぽいっていうか。（両手で、物を持っている手を触りながら）これ、何持っているの？

晴眼者：なんですかね。何を持っているかね、全然わからない。

A氏：なんか小さいもの持っているよね（腕部分に触りながら移動）これ、腕の太さもリアルやな。このぐらい太さのひといるよね。（そのまま肩、顔へと移動）で、肩があって、（それぞれ指先でつまむように触りながら）口と鼻と目と、（指の腹でおでこの部分を触りながら）これなに？髪の毛？

晴眼者：髪の毛を束ねるのかなんか帽子みたいなかぶっている。

A氏：（左手で後頭部を触りながら）これは？

晴眼者：それを団子みたいになっている。まとめている。

A氏：（頭から手を離し、足部分へ両手を移動させる）結構リアルな女性像、女性の、全身？

晴眼者：全身像です。

ケース2【参考図版2】作品：オーギュスト・ロダン《痙攣する大きな手》1889年制作、1973年鑄造、ブロンズ、46.5×27×20.5cm

A氏：（両手で作品頂部を触りながら、指の部分を掴んだりする。下に滑らせ握り、また上へとあげながら）これは、なに！？えっと、、、（手首部分を触りながら）足は、、、

晴眼者：足じゃないです。

A氏：えっと、（しゃがみ、親指と小指をにぎりながら）これ、なんつーか、何か剥製みたいやんか、、動物、ちょっと待って、ちょっと複雑で、（手を動かさず考え込む）どう聞いたらいいのかな。どっからどう判断して、どう聞いたらいいのかな、これ。えっと、

晴眼者：なんだと思います。そもそも何だと思います？

A氏：だから、人間、人間なんか人間じゃないのかが、ようわからん。

晴眼者：人間だし、人間の体のどっかの一部。

A氏：そもそも、この（手首部分を掴みながら）これは胴体なのかなんなのか

晴眼者：胴体ではないです。

A氏：胴体ちゃう。

晴眼者：ちょう。

A氏：ちょうんか。でも大きい。

ケース1では、比較的低い位置に作品が展示されていたことから、A氏は作品の頭部から下部へ手を下ろすかたちで触っている。最初に人体像が展示されていることを確認していたため、早い段階で触っているものが「頭」であることがわかったようである。その後、A氏の手は下がりながらも、その下に首らしきものがあり、肩があると、連想しながら触り確認している。その手の動きはただ上から下へながれていくのではなく、何度も往復していることがわかる。

ケース2では、人体像ではないこと、かつ何の形かはすぐに判断できないところから、上から下へ規則的に手を動かすのではなく、全体をくまなく触るように、作品の表面に沿って手を動かす様子が見られた。何のかたちかが判断できていない様子が見受けられ、ケース1の時とは異なり、両手を動かさず、考え込む様子が見受けられた。

これらいずれのケースも、A氏の手はただ作品の表面を触るだけでなく、突起箇所を掴む、握るなどの運動行為が確認できる。

「無視覚流鑑賞」を進める広瀬は、作品への触り方に「確認型」と「探索型」があるとする<sup>159</sup>。確認型は晴眼者の触り方で、対象をただ触り納得して終えてしまう行動を指している。一方探索型は視覚障害者の触り方であり、いわゆる能動的に触る行動である。

広瀬の考えに基づくならば、ケース1および2の様子は、この探索型にあたる。A氏は対象に触り、形を触りながら観察し、それが何であるかを認知している。それを、部分部分手を動かしながら行なっている。その過程は、パズルのピースを当てはめていくようである。まず全体を触ることで、それが身近にあるかたち、例えば人間なのか動物なのかを推察し、大まかな枠を設けている。その次に、部分部分を触ることで、その知覚が一つのピースとなり枠内へと置かれ、ピース同士を繋ぎあわせていく。

ケース1でのやり取りから、A氏は晴眼者との確認作業を行いながら、手で作品を触りながらその形や構造を感じ取っていることが見えてくる。例えば「これ頭」と頭の部分を、また「これって、手やん。」と手の部分を触ることで、彼は作品の全体的な形を手で感じ取りながら把握している。また、A氏は作品の細部に対して「これ？これ、もの？なんか貝殻みたいな気がするけど」、「これ、何持ってるの？」など、細部の特徴や形状についての疑問を示して

---

<sup>159</sup> 広瀬浩二郎，2020，『それでも僕たちは「濃厚接触」を続ける！——世界の感触を取り戻すために』小さ子社。

いる。ここからは、触ってもその形が把握できていない様子が見て取れる。特徴的なのは、作品の足部分を触っているときである。A氏は一連の流れのなかで、2回ほど足の部分に言及する。1回目は、全体を把握している過程の中で、2回目は作品の全体像が見えてきたあとである。そこでの会話に注目してみたい。

A氏：（指を一旦手から離し、作品の下部を撫でる）これ、足、足ないやん。

晴眼者：足はたぶんある。長いスカートを履いているかんじだから。

A氏：でも2本に分裂してないやん、足。足ないやん。2本に分かれてないやん。

晴眼者：長いスカートを履いているから、分かれた表現になっていない。

A氏：（両手を上下に動かして足部分を撫でながら）スカートが覆っているってこと？

晴眼者：そうそう。

A氏：これ（作品の右足部分を左手で撫でながら）が足、ここ足？ちょっと太ももっぽいけど、足っぽいけど、こっち側（右手で触りながら）何もなくて。

（中略）

A氏：（頭から手を離し、足部分へ両手を移動させる）結構リアルな女性像、女性の、全身？

晴眼者：全身像です。これ。多分ね、右足がわかりやすいっていうのは、ちょっと右足が前に出てて、太ももが結構前の方に出てるんですよ。膝の部分とかがちょっとはつきり表現されている

A氏：（作品の右膝の部分に触りながら）そっか、左足はほとんど後ろにひっ込んでいるから、あえて出していないっていうか。

晴眼者：あえてそういう姿勢なんだと思う。

A氏：だから、そっか、これスカートで、こん中にあるんやろうけど、あえてそこは表してないっていうか。そういう表現の仕方が。だから全部リアルに触ってわかるようにするかっていったら、そうじゃないん。だからでも、見ただけで見えるひとは多分そこに右足があるってことが、左足があるっていうかわかるんや。触っただけやったら、ないと思っちゃうかもしれへんよね。

晴眼者：でもなんか全身像だから、足がないっていう発想がそもそも、、、ないことはない。

A氏：そっか発想としては、よく全身像やと普通はあるはずやと思うけど、でも多分触ってそういうふう感じられへんからないって思っちゃう可能性あるよね。触ってあると感



じられないやん、多分。これ足っぽいなどは思うけど（作品の右足部分を掴み握りながら）、もう 1 本これと同じものがないなと思ったらないのかなって錯覚しそうになるっていうか。僕だけかも。

《着衣のポモナ》は、森のニンフ（精霊）で豊饒と繁栄の女神ポモナを表現した作品である。ドレープのある衣服のようなものを身にまとった豊満な女性が、両手に果実を持って立っている作品で、布のひだやしわが刻まれていることで、布の流動性が表現されている。晴眼者であれば、この作品がスカート履いた女性の姿であることは考えずとも認識でき、また、そのスカートの下に足があることは自明である。しかし、A 氏は、1 回目に触っただけではそれが何かがわからず首を傾げている。晴眼者の説明を聞いても納得できていない様子である。その後、「触ってあると感じられないやん、多分。」や「これ足っぽいなどは思うけど、もう 1 本これと同じものがないなと思ったらないのかなって錯覚しそうになるっていうか。」などを発言している。これにより、彼は触覚だけでは完全な情報が得られないという感覚の相対性を自覚していることが伺える。

鑑賞後に A 氏と振り返りを行ったところ、A 氏がこれまで触り慣れている、ひとを表現したものは、理科の授業で使われるような人体模型であるという。過去に人物の彫刻作品を触ったことはあっても、その多くは裸体像であり、足が明確に表現されていたものばかりであったようである。そのため、服を着た人物像に直面するのは今回が初めての体験であった。彫刻にあわせて、彼は、たとえ実際にスカートの上から足を触らせてもらったとしても、そのひとの足の形はさわってわかるだろう、という。そのため、この着衣における足の表現は、彼の中では不可思議なものとして残っていた。

ケース 2 を見てみたい。ケース 2 は別の意味で彼を混乱させる作品であった。彼は触りながら、「足じゃない」「剥製みたいやんか」「人間なんか人間じゃないのか」と、晴眼者に質問を投げかけながらも自問自答を繰り返す様子が窺える。そして、

A 氏：そもそも、この（手首部分を掴みながら）これは胴体なのかなんなのか。

晴眼者：胴体ではないです。

A 氏：胴体ちゃう。

晴眼者：ちゃう。

A 氏：ちゃうんか。でも大きい。

晴眼者：これが大きい。実物より全然大きい。こんな大きいのはないと思う。

A氏：そっか、こんな大きい、どっかの一部にそれってこと、人間の。

晴眼者：そうそう人間の体の一部。

A氏：ちょいまって、ひょっとしてこれって手なん？

と晴眼者とのやりとりを繰り返し、触っているかたちを確かめるのである。このとき、作品の形状や大きさを通じて、自身の直感や経験に基づく仮説をA氏は形成している。その上で、晴眼者との対話を通じて自らの仮説や直感の内容を確認している。晴眼者の返答やヒントをもとに彼の答え探しの思考は深まっていることが窺える。そして、答えあわせができ、全てを理解して、「うわー、リアルやな。」と作品を受け止めるのである。

このとき興味深いことに、A氏は自分が触っている作品の部分と、自分の身体部分を交互に触ることを行なっている。以下、その時の動きと会話である。

A氏：（両手の親指で手のひら部分を押しながら）言われたらそうやな。うわー、リアルやな。（手首部分を両手で握りながら）これ、腕のこの部分（左手で自分の右の二の腕をさすりながら）やろ。

晴眼者：そこは手首、手首。

A氏：（作品から両手を離し、自身の右手首を左手で掴みながら）この辺？

晴眼者：その辺。

A氏：ここが手首で、、、え、この辺（自分の右手首を撫で）が、この辺（作品の下部分を触る）？

晴眼者：えっと、（A氏の左手を作品の手首部分に誘導し）この部分が、（左手を右手首へ持っていき）ここ。で、その下は台ですね。

A氏：（左手で自分の掌を触り）この部分が、（そのまま左手で作品の掌を触りながら）ここやんな。で、手首が（左手で作品の手首部分を擦りながら）ここ。で、その下が台なんやな。だから、（自分の右手首を左手で触りながら）この辺からはじまっているってこと？（作品の手首を両手で握る）でかいな。

当初、A氏は作品の下部を手首からさきにつながっている二の腕部分であると考えた。実際に作品の大きさを考えると、そこに腕があるのは「リアル」ではないのが、A氏はそのように考えたのである。そこで晴眼者は、そこは「手首」であると示し、時にはA氏の手を誘導し、該当部分を教える。A氏はそれに沿って、作品の部分部分を触るとともに、自身でも同じ形の

手を作り、もう片方の手で触り、あるいは自身の身体の一部と照らし合わせることで、自身がある程度納得できるまで、作品の形を比較・確認する。その上で、彼は「リアル」であった作品の不自然な表現を味わうとともに、作品のタイトルと自身の認識を照らし合わせながら、考えを巡らす。最終的には、「なんでこんなものを作ろう」と作家の意図や背景についての好奇心を示すのである。

以上、二つのケースを見てきた。いずれも、A氏は比較的早い段階で、触覚での知覚情報から作品を認識することができてくる。その上で、A氏は、自身の直感や他者との対話を繰り返しながら作品へと思いを馳せ、独自の理解を深めている。つまり、能動的に両手を動かし、部分から全体、全体から部分へと観察を繰り返すことで情報を得て、その知覚情報をもとに頭の中になにかしらの形を想像していると考えられるのである。

このようなやり取りは、A氏以外の視覚障害者にも見て取れた。だが一方で、触れたからといって必ずしも作品のイメージを構築できるとは限らない場合もあった。知覚認識から全体のイメージを形成する、つまり心的イメージを生み出すには、既存の知識との結びつけが重要である。中途の全盲者の場合、失明後どれだけ物を触れても、その触覚と知識を結びつけることは非常に難しい。もし失明前にその作品に触れていた場合、記憶からのイメージと知覚認識を照らし合わせることで、その作品を再認識することができるかもしれない。しかし、初めて対面する作品であれば、それが人物表現であったとしても、イメージの形成は難しいことが多い。その場合の多くは、晴眼者による説明を基に、記憶のなかから該当する情報を取り出し、それに基づき手を動かし、イメージを構築する過程がある。つまり、説明を元に触れている物のイメージを補完、変化させているのである。

それでも、必ずしも作品の心的イメージを構築できるわけではないようである。生まれつき弱視で後に全盲となったE氏は、別の調査での触る鑑賞の振り返りの際、次のように発言している。

ひとの顔とかはわかるよ、真ん中に凸があって、その上に二つの凹みがあって、下にも膨らんでいるのがわかったら、あーこれは鼻なのかな、目かな、口かな、ってなって、あ、ひとの顔なんだってわかる。で、その下におっぱいがあったり、髪の毛が長ければ、おんなのひとだってわかる。でも、それが間違っているときもあるじゃない？鼻かなと思っていたのが、単なるボコってなってるだけだったり。これはなにになにです！って言われても、触ったことなかったりしたら、どんなのかは全然っわからない！（中略）もうね、みんなすぐ言うの、触ったらわかるんでしょって。たしかにわかるよ、でも、わかんないこと

だってあるんだよ。

E氏は、弱視であったため色などを見た経験を持ち、盲学校にも通っていた。しかし、触ってわかる彫刻は少ないという。ただ、それは彫刻に触り慣れていない、という経験値が深く関わっている可能性も考えられる。

この発言からは、ある一定のパターンを持ち、それに照らし合わせながら、作品に触れていることがわかる。つまり、不足している情報を補完するために、既存の経験や知識を利用しているのである。E氏は「真ん中に凸があって、その上に二つの凹みがある」ことを知覚した時、経験パターンから「鼻と目」を想起し、その上で、他の部分に触りながら答え合わせをする。そこでの触る行為は、観察であるとともに確認作業である。しかし、認識が外れることもある。その際、既知の別のものであれば切り替えができるが、自分がその情報を持っていない場合、心的イメージは生成できなくなる。それが何であるかを知らなければ認識するのは難しい。

もし触る鑑賞が作品の心的イメージを構築する行為であるとするならば、このイメージが構築できない場合、それは鑑賞とはいえないであろう。では、イメージが構築できない場合、その先にある作品に味わうなどの楽しむことはできないのだろうか。おそらく、そうとは限らない。たとえ、心的イメージが明確に構築できなくても、作品を楽しむこと、味わうことは十分に可能である。この点について次節で見していきたい。

### 3-2. わからないことへの反応——ケース3

ケース3は、2023年4月19日から5月2日にかけて東京都美術館で開催された第52回日本彫刻会展覧会の場面である。日本彫刻会展覧会は、視覚障害者を対象にしたタッチツアーや、盲学校・視覚特別支援学校の受け入れ鑑賞教室を毎年開催している。タッチツアーでは、受付にて視覚障害者が来た旨を伝えると、当日会場にいる出展作家が作品について説明する取り組みである。この時は、先天弱視でありのちに全盲となったB氏と、晴眼者、そして彫刻家の案内人がグループになり、案内人が触れる作品まで先導し、説明をした。ここでの話は主に「彫刻」という芸術ジャンルの説明や、作品に使われている素材、技法の説明が主であった。当初晴眼者はただ手引きをするだけであったが、案内人があまり作品の形について言及しなかったため、要所所で作品の描写を挟むようになった。

一つの作品に触れているときの会話を下記に示す。この作品は女性の頭部のうえで鳥が羽を休めている作品である。B氏も作品の上部から触りはじめる。なお、B氏の手や指の動きを ( )

に入れて、表情や声のトーンの描写を〈〉に入れて補足した。

ケース3【参考図版3】作品：蛭田二郎《鳥の少女》2022年制作、ブロンズ、49×25×25cm

案内人：これはブロンズです。堂々と触っていいやつです。

晴眼者：今正面です。

B氏：（上から下へ手を動かしながら）鳥かと思ったんだけど、〈自信なさげに〉鳥？

晴眼者：鳥です。

B氏：本当？

案内人：首をぐるっと後ろに。

B氏：後ろに向いているのね（首の婉曲を触りながら）。

案内人：向いて羽を休めている感じの鳥です。

B氏：あーこれが羽ね、尾っぽ、そういうことか。足は？

晴眼者：足は、多分埋もれている

B氏：埋もれているのか

案内人：ただちょっとここにある（手を誘導しながら）

B氏：あーこれかー。はいはいはい。

晴眼者：こっちのほうの方がわかりやすいかも（指を誘導しながら）

B氏：あー一本当だ。これ（頭部を触りながら）、台は石？

晴眼者：それは台ではないですね。作品。

B氏：え、石じゃなくて？え？なんのかたちですか？

晴眼者：え、〈びっくりしながら〉わかりませんか？（指を鼻の周りに誘導しながら）ここらへんで、わかりませんか？

B氏：えー、、、（指先で触りながら）目？〈自信なさげに〉

晴眼者：目です。

B氏：これは、鼻？

晴眼者：鼻です。鼻。

B氏：ですよ。これ、何に乗っているの？

晴眼者：え、人の頭、です。

B氏：あ、人間なんだ！

晴眼者：人間です、人間。

B氏：〈やっとわかったかのように〉あー！

ここでは、まず「ブロンズの作品である」ことと、作品の正面に立っていることがまず B 氏に伝えられる。B 氏は作品の鳥の部分を、手のひらよりも比較的両手の人差し指を用いて細かく触りながら、作品の部分的な情報を収集している。例えば、「鳥かと思った」ということばから、彼が鳥の形状やテクスチャーをある程度感じ取っていることがわかる。しかし、B 氏は自身の認識に自信が持てず、何度も自分の認識や感じたものについて確認を求めている様子が窺える。対して、晴眼者のふたりは、B 氏の手を誘導し、正確な位置を直接感じられるように手助けをしている。

また、鳥の下にある人物の頭部の表現でも、B 氏はわからなさを体験している。上記で示した E 氏の発言のように、多くの視覚障害者にとって、人物の顔は比較的すぐ理解できる立体造形である。そのため、この時も晴眼者はすぐに B 氏が顔と認識すると考えていた。だが、B 氏は目、鼻を認識しつつも、それが「人間」であるとは、最初わかっていなかった。そのため、晴眼者は「え、ひとの頭、です」と困惑している。

B 氏は、作品を部分的にイメージしているものの、鳥の羽や尾っぽの表現、少女の頭部の表現において、全体像や詳細を完全に理解するのが難しい様子が垣間見える。彼は外部からの誘導やフィードバックを活用して、作品に対する理解を深めようと努力している。しかし、解釈と説明が一致せず、納得しきれない様子が見受けられる。例えば、B 氏は少女の表情を「怒っている」と解釈しているが、晴眼者はそれを「微笑んでいるかもしれない」と別の解釈を伝えている。人物の表情に関しては、彼は完全なイメージを持つに至らなかった可能性が指摘できる。

ケース 1 や 2 とは異なり、ケース 3 ではイメージが構築できていない。だからと言って、彼はその作品に満足できていなかったわけではなかった。彼は次のようにコメントしている。

触った感じで、すべすべした感じとか、ざらざらした感じとかはあまり考えていなかった。形をやはり気にしていた。輪郭がでこぼこしたものとかは面白いと思う。触ってすんなりこれが何の形かは、よほど触り慣れていればピンとくるのかもしれないけれど、僕はそこまで触り慣れていないので、ピンとくるものではない。顔が顔だと思えなくて全然わからなくなったのがあったように、（晴眼者：鳩が乗っているやつとか？）ああ、あの鳩もわからなかった。でも、話を聞いて面白くって、なるほど！と思ったけど、触った時の衝撃感とか面白さっていうのは比較的少ない。凹凸が比較的少なかったりするじゃない、造形

がそう多くないというか。そういう意味でいうと、頭の上に鳩が乗っているやつとかは、わからないなりに「なんだ！」という感じがある。やはり話を聞くと面白くなる。

B氏の発言から、彼の芸術作品に対する鑑賞の体験やその際の期待と、実際の体験のズレがあることがわかる。例えば、彼は「すべすべした感じやざらざらした」触感よりも作品の「形」や「輪郭」に注目している。ここから、そもそも彼が作品のテクスチャーに意識を向けるのではなく、作品の形状や輪郭を読み取ることで、作品を見ようとしていたことがわかる。また、B氏はもともと触覚によって形状を完全に認識するのは難しいと考えていた。特に、彼が「ペンとくるものではない」、「顔が顔だと思えなくて全然わからなくなった」などと述べているところから、彼が触覚だけでは作品の意味や内容を完全に捉えることが難しいと自覚していることが窺える。しかし、彼は作品を完全に捉えることができなくても、彼が作品の背景や意味に関する情報を知ること、その作品に対する理解や面白さを感じたことが、「話を聞くと面白くなる」という発言からわかる。つまり、触覚からは認識できなかった部分を、作家の説明などを聞いて補完することで、作品の理解を深めたのである。

ここにおいて、芸術作品を鑑賞する際の触覚の役割や限界、そして作品の背景や意味に関する情報の重要性が浮上してくる。つまり、触覚は芸術作品を鑑賞する際に形状やテクスチャーの認識など、作品の物理的な側面を知覚する手段としての役割を果たしている。一方で、触覚だけでは作品の意味や背景、複雑な形状や詳細を完全に捉えることが難しい。このことが触覚の鑑賞における限界と考えられるのである。

B氏以外にも、作家などの専門的情報により作品を味わう視覚障害者はいた。例えば、先天全盲のC氏は、別日に実施した木彫彫刻での鑑賞後の振り返りで、次のようにコメントしている。

一個の作品でも隅から隅まで満足いくまで触ろうと思ったらいくらでも時間がかかる。だから結構途中で諦めちゃうこともある。(中略)木をなんかの形に向かって彫っていくということは、ノミをいれていくわけじゃないですか。ほんの一つの凹みが、ノミをいれてここをこういうふうにしたかったのだらうなと思うわけじゃないですか。そこには作家の気持ちが入っているだらうから、隅から隅まで触りたいと思う。だから、作家さんの話とかはできれば聞きたい。あーこんな感じね、と思うんだらうけど、なんでここは凹んでいるのか、尖っているのか、ともしだしたら、ずっと触ってられる。作品そのものがどういう形であるかは、触ってわかるのであればわかったほうがいいけど、それは本質ではな

い。作品としてどうこうとかではなくて、それを形にするプロセスに想いをはせるのが面白いことだってある。(中略)思うに、作品に触っても、ひとりで味わえるまで達していない。なるほどそうだったのか、こういうものなのか、とヒントをもらわなければ、味わうまでにはいかない。

C氏は、「一個の作品でも隅から隅まで満足いくまで触ろうと思ったらいくらでも時間がかかる」として、触る鑑賞がもつ時間性についても言及している。確かに、対象に触りそれを認識することは、集中力や時間を要する行為である。手で触って作品を鑑賞する方法は、ひどく時間のかかるものである。「見る」という動作は、対象から距離を置いたうえで、一目で対象を捉えることが可能である。それに対し、「触る」という動作は対象に接近しており、対象との距離は近いので、それを一目で捉えることはできない。全体を捉えるには手を四方八方に動かすことが必要となっている。このとき「見る」動作によって得た対象のイメージは一つの像として捉えられるのに対し、「触る」動作では対象のイメージは分割され、いくつものイメージ像が出来上がる。これらイメージを合成し、対象を一つにまとめるのである。そのため、「触る」動作は多くの時間が必要になる。その対象作品が大きければ大きいほど時間が掛かり、またイメージを一つにつなげるのも体力が必要となる。これは、一瞥して終わってしまいがちな見る方法との違いとして指摘されることであり、またそれが価値あるものとして評価されてきた<sup>160</sup>。触る方法は、時間をかけて作品と接する。その時間は、作品理解の「深化」として捉え、積極的に肯定されている。しかし、C氏にとって、それは時にはマイナスに働いてしまう要素でもあるのである。

また、彼は作品よりも作家がツール(この場合、ノミ)を使って作品に形を与える過程やその背後にある意図や感情に興味を持っている。「そこには作家の気持ちが入っているだろうから」と、物理的な形よりも作家の意図や感情を重視していることを示している。同様に、「作品そのものがどういう形であるかは、触ってわかるのであればわかったほうがいいけど、それは本質ではない」とのコメントをしている。ここにおいて、作品の形状や物理的な特性が重要ではあるものの、それだけが作品を味わうことの本質ではないと考えていることが窺える。最後に、作品を味わうためには、「なるほどそうだったのか、こういうものなのか、とヒントを

---

<sup>160</sup> たとえば広瀬は、この時間のかかる側面を触る方法の価値の一つとして評価する。対話型美術鑑賞が、作品をじっくり時間をかけて見ることを重視するように、広瀬は時間をかけて触ることで、目には見えない世界をじっくりと理解することにつながる、という。



もらわなければ」いけないという。これは、触覚だけでは作品の全体像や意味を完全に理解するのは難しく、ガイダンスやヒントが必要であることを示唆していると考えられる。これにより、触覚による鑑賞の独特な深さや視点は、同時にある種の身体的な困難さや制約を持っていることが仮定できる。また、作品を味わう経験には、作品の物理的な特性だけでなく、制作過程や作家の意図など、いわゆる作品の文脈の情報も一役買うと考えられるのである。

以上のように、作品を知覚情報に基づいて認識・理解することで作品を味わう体験と、たとえ認識しきれなくとも別の情報で補うことで、味わいの豊かさを感じる体験について取り上げた。最後にもう一つの鑑賞態度を紹介する。それは、わからないものをわからないまま味わう体験や、たった一つの情報から発想を自由に膨らませる体験である。

### 3-3. わからなさを楽しむ——ケース4とケース5

触る方法において、対象物が何かを判断し理解することは大きな意味を持つ。そのため、触ってもわからない状況になった時、いかにして理解してもらうかを思考し、別の触り方を検討する。触って、対象物が何かを理解することが重要であったからこそ、視覚障害者に提供される作品は彫刻や工芸品などの立体造形であったのである。また、そこから触らせる対象物も、具象であることや触りやすい大きさであることが大事にされた。ここでは、「わからない」とはある種、忌避されることでもあったといえる。

実際に視覚障害者が作品に触る現場に立ち会った時、「触ってもわからない」とコメントする視覚障害者に遭遇することは度々ある。そこには、見えなくなった年齢や触って理解することに慣れていのかどうか、また、知覚情報をつなぎ合わせて一つのなんらかの像として想像できるかどうかに関わってくる。

しかしここで示したいのは、「わからない」となったその先である。わからないことが必ずしも鑑賞体験として失敗したとは一概にいえなくても考えられるのである。なぜなら、調査において、わからないものをわからないまま楽しむ視覚障害者もいたからである。以下、二つのケースを見ていく。

まずケース4を見ていきたい。ケース4は、ケース3でも調査場所として実施した第52回日彫展のタッチツアーでの場面である。ケース3と同様に、中途全盲者であるD氏は、案内人となる、ケース3とは別の彫刻家と晴眼者と対話しながら作品を見ている。ここでは、一通り会場の作品に触ったのち、案内人があえて紹介したのは、盲学校生徒による造形作品である。日本彫刻会は、毎年視覚障害児に向けた「彫刻に触れる鑑賞教室」を開催しており、第52回日彫

展では、触れる鑑賞教室とともに、盲学校・視覚特別支援学校児童・生徒の造形作品の展示ブースを設けていた。ここでは、そのうちの1点を触っている場面である。

ケース4 【参考図版4】 作品：《邪神》（盲学校生徒作品）

D氏：いや、これは、、、（指先で触りながら）なんですか。

案内人：これは《邪神》ですね

D氏：邪神は、タイトルはわかったけど、この形が。

案内人：すごく複雑なんですけど、手が伸びている感じです。

D氏：手が伸びているの？

案内人：多分、ここ（指を持って誘導しながら）が顔で。多分ね。そこから手足が広がっている感じです。

D氏：手足？

案内人：全部手や足で。

晴眼者：禍々しい感じです。

D氏：禍々しい感じ？

晴眼者：具体的なかたちというより、禍々しさを感じます。

D氏：はあ？難しいね。

晴眼者：ちょっとね、具体的な形になっていないんですよね。繋がって繋がって、って感じで。

D氏：邪神、、

晴眼者：はい、なので、タイトルと見た時のイメージで、こんな感じかなって想像ができる。だから、具体的ではないんですよ。ここ手ですかね、足ですね、とも言えない。

D氏：ああ、だから困るんだ。

晴眼者：見た目の印象は、よくわからないものが連なって、すごい動いている印象があるので、おどろおどろしいな、、、っていう感じがした。

D氏：おどろおどろしい、、、なるほど。最初ね、具象かと思ったけど全然具象じゃないから（笑）これはなかなかいい作品ですよ、これね。すごくね全体のフォルムがすごくいい。触った感じは、なんか、いい感じ。ゴツゴツしている。これは自然な感じなんだね。これは捉えようがなくてね、なんだろうなんだろうって。これはすごくいいですね。面白いな、これ。これはなかなか。邪神っていうんだ、いいね。これはなかなか

いい形ですよ。自然な感じ。人工物ではないって感じ。でも、これ人工でこんな形ができるだ。いいね、これは。つかみどころがなくいいね。

展示されていた《邪神》は不思議な形をしており、説明に窮してしまうものであった。そのため、アテンドからも作品の形を断定する言葉はあまり出てこない。「禍々しい感じ」など自身の視覚的な印象や感じる雰囲気のことばで紡ぐのみである。そして、「タイトルと見た時のイメージで、こんな感じかなって想像ができる。だから、具体的ではないんですよ。ここ手ですかね、足ですよ、とも言えない」と断りを入れるのである。

一方、D氏は、作品がそこまで大きくないことから、手のひらは使わず、指先でわずかに撫でるように作品に触っている。作品に触りながら「これは、、、なんですか」と発言しているその声色からも、具体的な形状や意味が直感的にはわからない様子がわかる。それに対して、案内人である彫刻家は、作品の複雑さを強調し、具体的な定義は避けている。D氏の指を作品の一部に誘導しながら解説を試みているが、ここでは「多分ね」という前置きがある。

興味深いことに、D氏は作品の非具象的な性質を受け止め、「これはなかなかいい作品ですよ」と評価している。また、「ゴツゴツしている」「触った感じは、なんか、いい感じ」と触覚による印象を述べ、作品が「自然な感じ」であると捉える。作品に具象的な要素が少なく、非常に抽象的な性質を持っていることは会話から明らかである。しかし、D氏はその抽象性を高く評価しており、「つかみどころがなくいいね」という。作品の独特な魅力を感じていることが窺える。

ここでのD氏の作品の味わい方は、触覚の知覚に基づいていることは明らかである。この触覚的な体験は、彼の心的イメージの一部となり、作品の「自然な感じ」や「人工物ではないって感じ」という解釈に繋がっている。また、作品のタイトルである「邪神」という情報や、「禍々しさを感じます」という視覚的印象の情報が、心的イメージの方向性を提供する。D氏の「邪神っていうんだ、いいね」というコメントからも、それらの情報が彼の作品への理解や評価に影響を与えているといえる。D氏の「すごくいい作品ですよ」という発言や「これはすごくいいですね」というコメントからは、彼が作品を味わっていることは明白である。

先に触れたとおり、ここでのD氏の触り方は、指先で凸部分を触るだけである。手で撫でたり、作品全体を触ったりはしない。ただ、ゴツゴツしていることを感じているだけであった。彼は、作品の全体像に関しては理解していないままである。しかし、彼はそのまま作品を味わい続ける。つまり、作品そのものを完全に理解しなくても、提供される印象情報を基に、独自の解釈で味わっていると考えられる。

もう一つのケース5を見ていきたい。ケース1および2と同じ、先天全盲のA氏の体験である。これは2021年9月2日から11月30日まで国立民族学博物館にて開催された「ユニバーサル・ミュージアム——さわる！“触”の大博覧会」での場面である。この展覧会は研究員である広瀬が中心となり、2009年より実施してきたユニバーサル・ミュージアム研究会の総まとめを意図し開催された、触ることができる作品、資料などが一堂に会した展覧会であった。

A氏は、晴眼者とともに会場中の作品を触っていた。ここで取り上げるのは、そのうち、さまざまな素材や手法によって制作された彫刻作品が展示されていたセクション1「彫刻を超克する」にある、北川太郎《時空ピラミッド》という作品である。本作品は小さく削られた石が筒状に積み重なった作品であり、その石の破片の鋭さから、会場にて気をつけて触るように注意書きがされていた。そのため、A氏は作品全体を触って認識することができず、作品のまわりを晴眼者と歩き、高さの説明をされたあと、作品を構成している一つである石片の先端を、つまむように触っていただけであった。A氏は最初に作品に触れた際、「なんやこれ！これ危ないな」という直感的な作品の第一印象を抱くとともに、作品を非常に主観的なものとして捉えている。

ケース5【参考図版5】 作品：北川太郎《時空ピラミッド》2016年制作、花崗岩・ボンド、110×110×160cm

A氏：なんか、これ、切った石を、よう薄くしたな、これ。でも何かこういう、アートのひとつってこういう突拍子もないようなことをするやんか。

晴眼者：アートは突拍子のないものをするんですか？

A氏：だから普通、なに、ひたすらそんな、こんなすごい途方もない作業よ、これ。なんかすごい時間かかっているとと思うけど。

晴眼者：これ、なんか「時間そのものを造形物にしてる」作品らしいです。

A氏：なんかようやるな、これ。見ているひとにとって積んでいるのが面白いのかどうか知らないけど。ようやるな。普通、できへんな。でも多分それやるのがアーティストなんやね。ようやるなっていうことでない、普通のことやったって、別にそれって私でもできるやんって思うやん、それって。ようそういうの思いつくなって思うことすんや。アーティストってそうなんやね。これ石なん全部？

晴眼者：石です。薄くスライスした石材。

A氏：よう積んだな。ようやるな。なんかもう、もうようやるなって触ったひとが感じた

らそれで多分御の字なんやろな。こういうの結構好きかもしれない。うん。何か無意味な、ようやるなっていうの。だから、「ようやるな」っていうのが自分は好きなんやろうな、きつと。何かようやるなっていうのを何か自分で感じ取る、感じたりとか共有したかったりするんだらうなと。そっか。

晴眼者：「薄くスライスした石材をひたすら積み重ねて時間の可視化を試みた作品。内部は空洞となっており、あらかじめ定められた形に向かって製作したものではない。下から順に上へ上へと石を積み上げる膨大な時間そのものが造形物になった」

A 氏：そういうの？大好き。なんかそういうコンセプト大好き。なんか要するにだから、どういう形になるかわからへんけど、とにかく時間かけて、それやってみようぜみたいな、そういうの。その一つ一つはやって、ひたすらやってみようぜって言ってやったことの結果、こういう形で現れてってやろう。すごい大好き。

A 氏は「ようやるな」と繰り返し表現することで、作家の取り組みや、一つひとつの破片を積み重ねて表現される時間とそこに費やしている作家の時間を評価している。特に A 氏は、晴眼者がキャプションを読み上げたことで、「時間の可視化」というコンセプトに惹かれている。時間や手間を具体的な形にするアイデアを高く評価し、彼なりに他の生産的な活動と比較し、繰り返し、コンセプトを理解しようとしている。彼は「生産的な活動」とは異なるアーティストの独自の取り組みを評価する一方で、同時に、多くの人々が普段の生活で行っている「生産的な活動」とアートの間には何らかの関連性があると感じている。

興味深いことに、A 氏は会話中ずっと作品に組み込まれている一つの破片に触れ続けている。作品全体を触れていない A 氏は、作品そのものの形を明確に認識していない可能性が高い。また、晴眼者と作品の周りを回っても、彼は作品の大きさは意識していない。ただひたすら、彼は触った一つの破片から、作品のコンセプトや作家の意図、「アート」そのものに対して、自由に考え、味わっていることが伺える。

そのなかでも深く理解しようと試みているのが、「時間」である。

A 氏：でも、その時間の中で、うん、何多分それを割けたらもっと普通一般的には生産的って言われるものを作るやんか。でも、生産的って言われるものを作ってる間に、これをやってはったわけやろ。その生産的って言われても膨大な時間を、うん、その緻密な作業で形にしたらこれになることやろ。それって何かあえてそれを積まれると、すごいそうか膨大やなって。なんか膨大っていう言葉を、うん、形にしたって感じがするよね。でも多

分そうだと膨大な営みとか、膨大な作業とか膨大な、何か膨大な何か考えとか、いろんなそういう膨大を形だから、何か何かその膨大をこの立体化するとこんなにすごいんやみたいなさ、うん。それを、その膨大の立体化した、その一つひとつのパーツはこんなに小さいもんなわけでしょ。うん、これがこんなに集まってこんなんねん、みたいな。そうそうすごいよでもすごいそういうすごいものすごいと思うと体験として通り過ぎちゃってるわけです。あえてあえてそれを可視化されるとすごいなって思って。わかんない。さあ何でしょう。でも、ああいうことをしようって考えつくのがもらうよね。要は、いつ思い遣ったんやろなでもさあ、聞いてみたいよね

A氏は何度も「時間」ということばを発することで、頭の中では、具体的な物質（石材）と抽象的な概念（時間、膨大さ）を結びつけようとしている。作品を通じて自身の価値観や好みを判断している。総じて、A氏の反応や考察は、作品が持つ意味や価値を探求する過程を示していると考えられ、その活動を通じて、彼は作品を味わっていると考えられる。

#### 3-4. 触ることの意味——認識の限界と美的楽しみ

以上、5名の研究協力者の体験を見てきた。そこから、次のようなことがいえるのではないだろうか。

第一に、視覚障害者は、触って知覚した情報と晴眼者のことばによる情報を基に、それがどのような姿をしているのか、作品の全体像をつくりあげようとする。ここで二つの想像力が働いている。一つは、知覚情報と既知の情報をもとに心的イメージをつくろうとする想像力である。もう一つは、心的イメージの有無にかかわらず、作品がもたらす印象や、時にはどのような意味があるのかを自由に思い巡らす想像である。ここでは、必ずしも全体の形をイメージし、その次に解釈をする、といったプロセスがあるものではない。わからないことが多く、イメージの生成が満足するに至らなくても解釈は発生する。その一方で、わからないことが多い場合には、解釈もイメージも達成されないことが多い。中途全盲者はそのイメージ生成がままならなくても、作品の質感、そのなかで最も自分が快樂を得たところを触り続けるにとどまる姿もあった。そこに影響しているのが、「中途全盲者」つまり見た経験を持っているからなのか、彼自身の興味関心といった特性なのかは、明確ではない。いずれにせよ、何かしらの想像力が作品を味わう体験に関わっていることは否定できない。

第二に、すべての視覚障害者が作品に触り、理解しきれわけではない。触る行為は作品を

理解する行為として取り上げられていることを見てきた。翻れば、視覚障害者は触ることで作品を理解できているというのである。しかし、視覚障害教育で繰り返し触る訓練が必要であるように、触る認識の度合いは、当人の経験値によるものである。先天全盲者など触り慣れている視覚障害者であれば、作品の形を知覚し、それが何かを認識することができる。一方で、触り慣れていない視覚障害者、中途失明者や先天弱視から全盲になった視覚障害者の場合、どうしても触る経験は少なく、触り慣れていない可能性がある。特に抽象的な作品や複雑な構造を持つ作品の場合、触るだけでは全体の理解が難しい場合がある。さらに、視覚障害者の中でも、鑑賞の仕方や感じ方は一様ではない。中途失明者や先天全盲者、または異なる経験を持つ人々の間で、触れることによる認識の度合いや経験は異なると考えられる。

第三に、触る行為は触覚だけでは難しく、そこにはことばの重要性が指摘できる。それは二つの場面において顕著である。一つ目は、知覚情報で導き出される認識を同定するときである。視覚障害者の方々がことばなしで触って認識できるものは、ツルツル、ザラザラなどの手触り感や素材感、あるいは球体や四角形などの単純な形である。たとえ比較的認識しやすい人物の顔像であっても、彼らは今何を触っているのか、どこを触っているのか、視覚障害者自身が確証を持つことは難しい。その時必要になるのが、そばにいる晴眼者のことばである。もう一つが、作品の背景や意味、作者の意図などの情報を伝達することばなのである。それは作品を味わう体験を、触覚とは別の角度から後押しする鍵となると考えられる。

別の視点に立てば、視覚障害者の触る鑑賞体験は、視覚障害者と作品という1対1の体験ではなく、晴眼者との相互作用があつてこそその体験とも考えられる。晴眼者とのやりとりの多くは、視覚障害者が触っている箇所のかたちや、自身が想像した対象像が正しいかどうかの確認であり、不明瞭な点に関する質疑応答である。それに加え、鑑賞中、晴眼者が視覚障害者の指を実際に取りながら、あるいはことばで、誘導する場面が複数回見られた。それによって、視覚障害者の頭の中で欠けていたピースが埋まることがあれば、視覚障害者がひとりでは気づかなかった作品の特徴に気づくことにつながっている。

この時の視覚障害者の想像行為の材料となっているのは、触覚の知覚情報と晴眼者が提供することばの説明である。晴眼者が提供することばの情報は、視覚障害者の行動から離れているわけではない。視覚障害者が作品に向き合い、作品を吟味する時間と重なりながら紡がれている。そのため、視覚障害者は、触知による情報と晴眼者のことば、そして過去の経験に基づく概念によって、自分の手で感じているものが何であるかを想像する。あるいは、晴眼者のことばが契機となり、そこからさらなる想像の発展へとつながる可能性もある。

また、このときの晴眼者は必ずしも、触っているものが何かを教えているだけではない。晴

眼者は晴眼者で、彼の発言と自分が見ている鑑賞を重ね合わせている。つまり、触覚で作品を鑑賞する視覚障害者を観察し、彼の指に合わせて作品を鑑賞し、ことばを紡ぐのである。その時、彼の指や発言によって、それまでは気づかなかった作品の特徴に気づくのである。一見、晴眼者と視覚障害者のやりとりは、視覚的情報を教える-教わる、といった一方向のやりとりに見えるかもしれない。だがこれは、後述することばによる鑑賞における「気づき」と同じ現象ともいえるかもしれない。

#### 第4節 小結

本章では、触る鑑賞方法に注目した。まず第1節において、触覚が主に、視覚障害教育において対象物の形や質感の認識といった知的理解と既成概念の把握することにおいて重視されていることを示した。第2節では、他方、触る行為が意味することと、触覚および触る行為が美的鑑賞としての役割も見出されてきたことを、イートンと土屋の主張から紐解いた。たとえば、イートンは、触覚が第1節で示したように、物を発見あるいは特定する機能とともに、鑑賞や享受する機能を持つと主張していることを示した。また、盲教育の実践からも、触る行為は「対象としてみる、味わう、獲得する、浸る、感激する」行為であることが示された。つまり、触覚あるいは触る行為は、知識の伝達や認識的手段のみならず、作品鑑賞といった美的経験を豊かにする手段として重要な役割を果たす可能性があることを明らかにした。

このことを踏まえ、視覚障害者が作品に触って鑑賞する5つのケースに注目し、触る鑑賞の様相を分析した。そこには、先行研究が示すように、視覚障害者は触覚によって得た情報を繋ぎ合わせて一つの形をつくっている。情報を繋ぎ合わせる動きは、視覚障害者のなかにある経験に基づく知識に依存するため、視覚障害者が作品に触れて常に理解できるわけではない。しかし、完全に理解できなくとも、視覚障害者は想像力を駆使して作品を味わい、解釈することもあった。また、触る鑑賞方法においても、晴眼者のことばが重要な役割を担っていた。

このように、触る行為とことばは、触る鑑賞でも密接な関係をもつ。視覚障害者は何も触覚だけを頼りに生活をしているわけではない。彼らは手で物事をみるとともに、耳でも物事を聞き、時には嗅覚などを用いて生活している。彼らが日常の視覚イメージを知るとき、その多くは晴眼者によることばによって情報を入手している。視覚障害者が日常生活で情報を取得する多くの瞬間において、言語は中心的な役割を果たす。

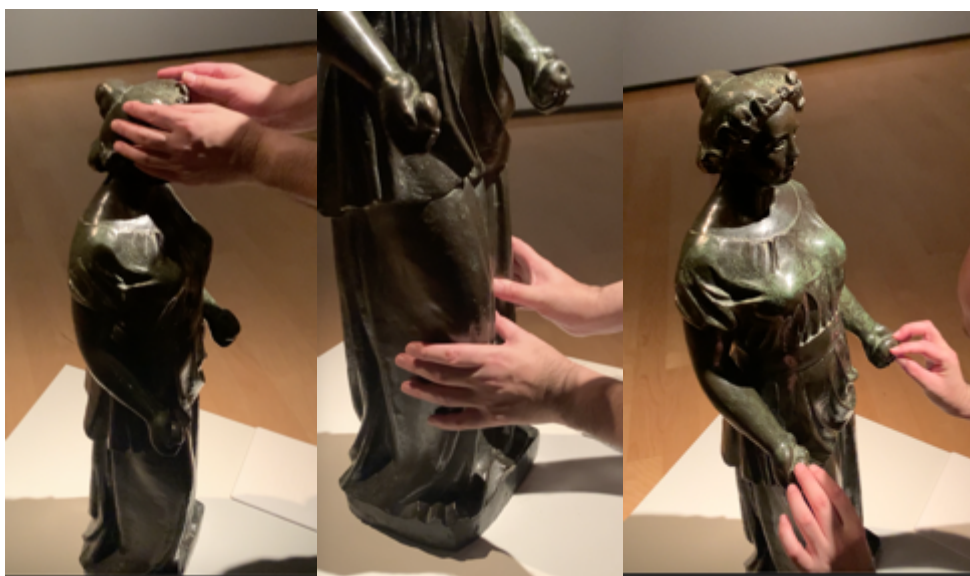
しかし、ことばによる鑑賞の多くは、ことばだけであることが多い。鑑賞の補助的役割として点図や立体コピーによる触図が用いられることはある。それは晴眼者のことばでは説明でき



ない部分を埋める役割であり、彼らの認知理解を助けるためのツールと位置付けられている。  
では、この時、ことばは彼らの鑑賞に何をもたらしているのでしょうか。次章にて、ことばによる鑑賞の視覚障害者の体験に注目していく。

【参考図版1】（筆者撮影）

作品：アリスティド・マイヨール《着衣のポモナ》1922年制作、ブロンズ、118×49×31cm



【参考図版2】（筆者撮影）

オーギュスト・ロダン《痙攣する大きな手》1889年制作、1973年鋳造。ブロンズ、  
46.5×27×20.5cm



【参考図版3】（筆者撮影）

作品：蛭田二郎 《鳥の少女》 2022年制作、ブロンズ、49×25×25cm



【参考図版4】（筆者撮影）

作品：《邪神》（盲学校生徒作品）、媒材不詳、サイズ不詳



【参考図版5】（筆者撮影）

作品：北川太郎《時空ピラミッド》2016年制作、花崗岩・ボンド、110×110×160cm



## 第5章 対話を通じたことばによる鑑賞体験とその意味

本章では、視覚障害者の美術鑑賞における聞く（聴覚）方法を取り上げる。聴覚は、特に歩行移動や環境の認知という点において、視覚障害者にとって重要である。視覚障害者は音を手がかりに歩行する。家から外に出れば、音にあふれている世界である。白杖で叩いて出る音や自動車が走行する音、横断歩道の信号機の音などがある。それらを手がかりに、視覚障害者は、自分がいま歩いている場所や何が近くにあり何が遠くにあるのか、安全な状態かどうかを確認しながら、歩くのである。また、室内であれば、音の反響などで部屋の広さを把握し、聞こえてくる話し声などでそこに誰がいるのかを把握・推理するのである。

また、説明を聞くことも、視覚障害者の生活、特に視覚イメージを理解する上で重要になってくる。彼らはガイドヘルパーと街を歩きながら、どこを歩いているのか、周りの光景や車や電車の動き、自分の位置を知る空間認識において、ヘルパーのことばと、聞こえてくる環境音で把握する。近年では、PC 操作やネットサーフィンでの音声読み上げ、読書、スポーツ観戦のみならず、映画や舞台演劇の鑑賞においても、ことばで説明する取り組みが増えている。

このことばによる説明は、特に欧米圏の美術においても、その手法は触る方法とともに、「Audio Description」あるいは「Verbal Description」という名で取り込まれている<sup>161</sup>。ここでのポイントは、「Audio Description」は視覚障害者への美術教育の一環で開発された「ことばによる記述描写」である点である<sup>162</sup>。美術作品の視覚情報が、美術専門家の手によって言語へと翻訳されているのだ。だが、日本ではこの取り組みは実施されていない。美術館で提供される音声ガイドは未だに晴眼者向けであり、そこでは作品の制作背景や来歴、作家についてなど、作品の背景にあるものが中心となっており、作品の描写も含まれることがあるが、部分的なものに留まっている。

その一方で開発されてきたのが、晴眼者との対話を通じて行うことばによる方法である。音声ガイドが、美術館のなかで貸し出されるガイド機械を使ったり、あるいは専用のアプリケーションを来館者自身のスマートフォンにダウンロードして活用したりするなどして、常に一定の情報が提供されるのに対し、ことばによる方法は、晴眼者とのやりとりにおいて生成される

---

<sup>161</sup> たとえば、「Art in Motion (Audio Description)」(メトロポリタン美術館、2023年12月30日取得、<https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2019/making-marvels-science-splendor/art-in-motion/audio-description>、)、「Verbal Descriptions」(ニューヨーク近代美術館、2023年12月30日取得、<https://www.moma.org/audio/playlist/3?locale=en>)

<sup>162</sup> Salzhauer Axel, Elisabeth, and Levent, Nina Sobol, 2003, *Art beyond Sight: A Resource Guide to Art, Creativity, and Visual Impairment*, Art Education for the Blind.

生のことばを媒体とする方法である。この方法は、美術館の決まりのなかで、そして平面作品であることから、触ることのできない／触ってもわからないと考えられた絵画作品を「見る」ための手段として成立した。では、この対話による鑑賞は作品のどのような想像的イメージを視覚障害者にもたらしうるのだろうか。もしくは同時に会話を補うために触図が用意されたとき、それはどのような役割を果たすのだろうか。本章ではその問いに向けて、日本において1990年代に始まったことばによる鑑賞の試みを振り返りながら、その方法を確認したうえで、視覚に障害のある4名の研究協力者が絵画作品を鑑賞した際のことばの記録から考察を行う。

## 第1節 ことばによる鑑賞とは

ことばによる鑑賞は、晴眼者と視覚障害者が一つの美術作品を対話しながら、つまりことばを用いて鑑賞する取り組みである。第2章で述べた通り、この方法は、視覚障害者が絵画作品の鑑賞を求めたこと、また、美術館ではなく市民団体の活動において実施されて、その重要性が示された。

1984年にギャラリー・TOMの開館をきっかけに、視覚障害者に向けた取り組みが始まった。しかし、どんなに美術館が視覚障害者へ開かれようとも、多くの美術館は、平面作品である絵画の鑑賞には積極的ではなかった。立体作品である彫刻とは異なり、絵画作品を触っても理解できないものと考えられた。だが、絵画の展示を切望する視覚障害者の存在が現れる。その結果、絵画も鑑賞してもらおうという動きが生まれた。ここで中心的役割を果たしたのは、市民を中心とするボランティアグループであり、視覚障害者向けの絵画鑑賞の方法として用いられたのが「対話」であった。そして、そこには「支援者-被支援者」という関係ではなく、個の鑑賞者として晴眼者と視覚障害者の対等な関係を築こうとする動きがある。

触る方法以外の鑑賞方法が示され始めたのは、1994年に名古屋市美術館で開催された「心で見える美術展」からのことである。この展覧会では、晴眼者と視覚障害者がひとつのグループとなり、一緒に作品を鑑賞することが試みられた。この展覧会は、今日示されているコミュニケーションを中心とした鑑賞を求めるものではない。ここでは、目で見えて鑑賞することと、手で触れて鑑賞することが組み合わせられた。その根本には、視覚も触覚も単なる入り口にすぎず、作品は「心で感じる」ものであるという考えがあった。これは、手で触れることで作品を鑑賞している視覚障害者の姿から、感覚器官は異なっても感動することができる、「本質まで理解する営み」が重要であり、感覚器官の異なりは大きな問題ではないという考えに基づくもので

ある<sup>163</sup>。

この展覧会を通じて、美術館側は、視覚に障害のある人の唯一有効な美術鑑賞法であると考えられてきた触覚の方法に対し、「手で触れること以外の鑑賞方法」を主張した。美術館は、最も重要な鑑賞方法として作品の具体的形状を把握し意味内容を理解する「ことば」を取り上げた。そして、それまで最良の手段とされていた手で作品に触れることを、「ことば」の理解を助けるものと位置づけた。ここでは、美術史的知識の解説よりも、晴眼の来館者が感じたことを、自由に視覚障害者に伝えることに意味が見出されたのである。

ことばによる方法は、晴眼者が目に映るものをことばで説明し、それを共有したうえで、視覚障害者がその共有に対して問いを投げかけることで成立する。これは作品に対峙する一種のアプローチでもある。このアプローチは、視覚障害者と組む晴眼者がいわゆる美術の素人であることから、美術作品を専門家の研究対象として捉える「美術史的な見方」とは異なり、また晴眼者の作品の解釈や知識を一方向的に提供するものでもない。

この手法の目的は、作品を鑑賞した際の感想を重視し、鑑賞者同士のコミュニケーションを促進することである。つまり、作品の価値を作者の経歴や美術史的な観察に基づいて判断する従来の作品観や鑑賞法ではなく、作品と鑑賞者の間で生じるコミュニケーションにより意味を形成する。この点においていえば、一般的に実施されている対話型鑑賞と同じ、いわば「開放的な鑑賞法」を推進するものである。積極的な対話によって意見を共有するこのアプローチは、東京を中心に活動の幅を広げる「視覚障害者をつくる鑑賞ワークショップ」においても実施されている。美学者の伊藤亜沙は、この取り組みを「ソーシャル・ビュー」と称している<sup>164</sup>。

この取り組みをきっかけに、ソーシャル・ビューは始まる。エイブル・アート・ジャパンにおいて MAR が設立され、晴眼者と視覚障害者が美術館へ行き、美術鑑賞をする鑑賞ツアーが

---

<sup>163</sup>角田美奈, 1995「誰のための美術館か——「心で見る美術展」を通して考えること」『月刊社会教育』39(3): 70-77、1999「「手で見る美術展 セブン・アーツ——今日の日本美術帰国展によせて」に関する報告」『名古屋市美術館研究紀要』8: 25-44、2002「視覚に障害のある人への作品鑑賞ガイドの概略について」『名古屋市美術館研究紀要』12:84-94を参照。

<sup>164</sup>伊藤亜紗, 2015, 『目の見えない人は世界をどう見ているのか』光文社。伊藤は「異なる身体」という観点から視覚障害者の世界に注目し、視覚に障害があるひとの「見方」をとりあげ、そもそも「見る」ということは何かを論じている。本書にて、伊藤はソーシャル・ビューの始まりを1990年代に位置づけている。

東京を中心に始まった<sup>165</sup>。京都では、ミュージアム・アクセス・ビューが活動を始める<sup>166</sup>。両者に代表されるようなソーシャル・ビューの活動では、互いに会話を楽しみながら、視覚障害者だけではなく晴眼者も、それまで気づかなかったものを発見することが求められており、ここでは晴眼者も視覚障害者と「対等」の立場で鑑賞するとされる。なぜなら、ソーシャル・ビューにおける視覚障害者は「さまざまな見え方をする人々」という、多様な主体からなる集合体のなかに晴眼者とともに置かれるからである。ここでは視覚障害の有無ではなく、皆それぞれが異なった見え方で生きていることが前提とされる。たとえ視覚障害のない「晴眼者」といっても、そのなかには眼鏡をかけて過ごすひともいれば、遠くの先まで見える「目のいい」ひともいる。独自の世界と異なった見え方を持つ個々人が集まっている集合体のなかに晴眼者と視覚障害者をともに組み込むことで、それぞれは「対等」とされるのである。

このような美術鑑賞は、障害を越えて作り出される新しい鑑賞体験であると主催者は語る<sup>167</sup>。では、「新しい鑑賞体験」における視覚障害者とはどのような存在だろうか。ここでの視覚障害者は、晴眼の参加者が見ているものを「教えてもらう」というかたちであえて問いを投げかける役割を果たしている。たとえばミュージアム・アクセス・ビューでは、「目の見えない・見えにくいひとはどんどん質問してください」と最初にお問い合わせされる。これは、「目の見えない・見えにくいひと」が黙ったままではコミュニケーションは成立しないということから生まれたお願いではあるが、晴眼の参加者に作品をより見つめさせ、なんらかのことばを引き出そうとする意図もある。そのため、ここでもただ鑑賞するのではなく、ナビゲーター的役割を意識しながら作品に向かい合うことが視覚障害者自身によって果たされている<sup>168</sup>。

---

<sup>165</sup> MAR の活動は、太田好泰, 2008, 「視覚に障害のある人との言葉による美術鑑賞」『アートミーツケア』1:34-36、および 2011 年 10 月 6 日付『日本経済新聞』「口は目ほどに美術見る—エイブル・アート・ジャパン事務局太田好泰氏」などを参照。

<sup>166</sup> 設立者・阿部こずえ氏および光島貴之氏へのインタビュー調査より。ほか、ミュージアム・アクセス・ビューのウェブサイト参照（2015 年 11 月 22 日取得, [http://www.nextftp.com/museum-access-view/access\\_top.html](http://www.nextftp.com/museum-access-view/access_top.html)）

<sup>167</sup> たとえば、今日精力的に活動しているボランティア団体「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」では、鑑賞ツアーの初めに目が見える・見えないという異なる価値観、生活文化を持つひと同士が一緒になって新たなものの見方や楽しみ方を作っていくこと、つまり「美術鑑賞をつくっていくこと」を説明している（2013 年より参加しているワークショップの冒頭における主催者からの発言に基づく）。

<sup>168</sup> 設立者・阿部こずえ氏および光島貴之氏へのインタビュー調査（同上）および鑑賞ツアーへの調査に基づく。

このとき、「気づき」<sup>169</sup>を与えてくれる存在として、視覚障害者は晴眼者に期待されている。ことばによる鑑賞では、それぞれが作品を見ながら気づいたことをことばにする方法がとられている。「気づいたこと」とは、作品のなかで描かれていること（目で知覚したこと）とともに、作品を見ながらそれぞれが感じた印象や感情をも指している。そして、その晴眼者側の発言を受け、視覚障害者は自分が考えたことや疑問をことばにする。それに対し、晴眼者は返答する。この時、視覚障害者の質問は、晴眼者が作品に向き合い、より注意深く見ること、そして、感じたことを言語化することを仕向ける。質問者が「目の見えない人物」、つまり、この作品を「見ていない」人物だからこと、晴眼者はことばを駆使し、気づいたことを言語化する。これは従来の一りで黙って見る美術鑑賞とは異なったものである。そのため晴眼者は、「今まで漠然ともものを見ていたのかを強く意識」<sup>170</sup>させられ、「鑑賞を深め、自らの言葉で絵に近づ」<sup>171</sup>くとされる。また、この活動に参加した晴眼者の多くが、「見えないひとと作品について話し合うことは、多くのことに気づかせてくれる」というコメントを寄せ、機会があれば再び活動に参加する。これは言い換えれば、晴眼の参加者は、それまで自身が見ていた作品が、視覚障害者のことばにより別の解釈可能なものへと変化することを楽しみ、期待し、むしろ自分の鑑賞体験を変化させてくれることを視覚障害者に期待するのである。

この「気づき」は、視覚障害者も晴眼者から与えられる。晴眼者の「気づき」のことばを組み合わせ、視覚障害者は作品をイメージするのである。この「気づき」のやり取りが「対話」であり、文化的立ち位置が異なる、あるいはズレている他者同士が対話を通じて作品を見ていくことを、ソーシャル・ビューでは「美術鑑賞」と呼び、多様な「美術鑑賞」を作り上げていく。このとき、視覚障害者は一種の共犯者として立ち現われ、価値づけられているといえる。

今日、この方法を引き継いでいる団体に「視覚障害者をつくる美術鑑賞ワークショップ」がある。2012年から活動を開始したこの団体は、東京都写真美術館など公立美術館とともにプログラムを企画・実施している。彼らの活動において、視覚障害者は「ナビゲーター」あるいは「ファシリテーター」の役割を担い、特定の作品を前にしながら新たな気づきを引き出すための問いかけを行う。ナビゲーターは、事前に会場を訪れ、晴眼のメンバーとともに作品を体験

---

<sup>169</sup> 「気づき」に関しては、各団体の報告書や『視覚に障害のある人とのことばによる美術鑑賞会議報告書』（エイブル・アート・ジャパン、富士ゼロックス端数倶楽部編、2009）等から散見される。また、日野陽子、2006、「開かれ行く美術——視覚に障害のある人々と共に行う美術鑑賞に学ぶ」『美術教育』289: 52-58でも指摘されている。

<sup>170</sup> 2007年12月20日付『朝日新聞』「藝に遊ぶ 他者と対話深まる鑑賞」

<sup>171</sup> 2012年9月17日付『毎日新聞』「心の目で絵と対話」



し、どのような問いかけを参加者にするかを検討する。彼らは、多様な背景を持つ人々がことばを介して自由に語り合うことを「新しい鑑賞スタイル」として主張し、作品を見ながらも、実際に見えているもの、見えていないものを中心に自由に語り合うことで美術の鑑賞を「つくっていく」ことを目指す、ある種意味生成的な鑑賞の場である。そのため、ことばを介して新たな視点を発見する鑑賞、あるいは視力を有する者の鑑賞経験の積極的な変容に焦点を当てる傾向がある。

しかし、本論ではナビゲーターという立場の視覚障害者ではなく、より一般的な参加者としての視覚障害者に注目したい。そのため、そこで取り上げるのは、ミュージアム・アクセス・ビューによって開催された鑑賞ツアーでのやり取りである。

ミュージアム・アクセス・ビューの活動では、視覚障害者 1 名に対して 2 名以上の晴眼者が 1 グループを形成し、展覧会を見て回る。このペアリングは、主催者であるビューにて、視覚障害参加者の障害の程度や、鑑賞ツアーの参加回数などを考慮し、事前にグループ分けがされる。ツアー冒頭、スタッフから、「目の見えないひと、見えないひとは、たくさん質問してください。ペアのひとを困らせるぐらい質問してください」との発言がなされる。ここには、「視覚障害者をつくる鑑賞ワークショップ」によるナビゲーターとの違いがある。視覚障害者は、晴眼者がある目的に導くために意図的に質問を投げかけるナビゲーターであったことに対して、ビューでは自身の疑問や関心に基づき質問を投げかけるのである。そのやりとりによって、鑑賞の体験は生成されていく。では、その鑑賞の場では実際には何が起こり、その場にいる視覚障害者に何がもたらされているのだろうか。ここで、視覚障害者と晴眼者がやりとりする「ことば」に焦点を当て、聴覚から得た情報で、視覚障害者はどのように芸術作品を頭のなかに思い浮かべているかを言語情報から拾っていく。そのことで、彼らがどのように作品を味わっているのか／いないのかを明らかにする。

鑑賞ツアーの流れは、次の通りである。まず代表者の挨拶から始まり、次に美術館学芸員から企画展の趣旨が説明される。その後グループに分かれ展示会場へ移動し、自由に見て回ることとなる。多くの場合、晴眼者から展示会場の様子の説明を受けながら、どの作品を見たいか選ぶ。この時、会話をしながらグループのメンバーの誰かが気になった作品の前に移動することもあれば、視覚障害者が事前の情報からあらかじめ気になっていた作品を探しだすこともある。また、会場の様子の説明のなかで視覚障害者が気になった作品があればそこへ移動することもある。

ここからもわかるように、鑑賞ツアーでは、美術展示全体というよりは個別の作品が鑑賞対象となる。美術展の多くは、ある一定のコンセプトによって展覧会が構成され、それにそって

作品が展示される。晴眼者の場合、会場入り口にある挨拶文を読み、構成された順番に沿って作品を見ていく。個別の作品をじっくり見ていくこともあれば、目的の作品を一番に見に行くこともある。会場全体を見渡し気になる作品のところまで足を止めることもあれば、あるいは視界の端に映った作品が気になり、はじめて意識を向ける、といったこともあるかもしれない。いずれにせよ、多くの晴眼者は担当学芸員がある程度意図した流れにそって作品を見ていく。そのなかで、気になったものの前で足をとめるのか、ながら見をするのか、その選択肢を晴眼者は持っているといえる。

しかし、視覚障害者の場合、その様相は異なる。たとえグループを組んだ晴眼者が展覧会の章立てのキャプションを読み上げようが、会場を一望して状況を説明しようが、彼らが会場全体の作品群をすぐに知ることは難しい。彼らがアクセスできるのは、一つひとつの作品のみである。ここより、展覧会そのものを楽しむには、一つひとつの作品を楽しんだ経験の総体であり、結果であると考えられる。

対話する対象の作品を選んだあとは、その前に立ち、対話を開始する。一つの作品にかかる時間は決められておらず。彼らは思う存分に話して次へ行くのである。作品の対話が盛り上がり盛上がるほど、彼らはその作品の前に居続ける。盛り上がらない場合は早々に次の作品へ移動する。ただ、ツアーとしての時間もあるため、一点が長ければ長いほど、対話をする作品数は少なくなる。鑑賞ツアーに何度も参加する常連者は、そのことをよく知っている。彼らは「時間がなくなっちゃうから次を見よう」と、話を途中で終わらすことも、「あとどれくらい時間ある？あと何作品いける？」などと、時間を相談することもしばしばある。時には、時間が余っているとわかると、残りの時間で1度見た作品の前に再度立ち、会話を再開することもある。だが、基本的には視覚障害者がみることに満足して、次の作品へと移動することが多い。

## 第2節 ことばによる鑑賞事例の分析

本調査は、2018年4月28日から6月24日にかけて京都文化博物館で開催されていた「色彩の画家オットー・ネーベル展 シャガール、カンディンスキー、クレーとともに」展で実施した<sup>172</sup>。この調査では、当時ミュージアム・アクセス・ビューの代表者であったたけうちしんいち

---

<sup>172</sup>京都府、京都文化博物館、産経新聞社、関西テレビ放送主催「色彩の画家 オットー・ネーベル展 シャガール、カンディンスキー、クレーとともに」展（会場：京都文化博物館、会期：

氏に、調査協力依頼を行なった。依頼時、ミュージアム・アクセス・ビューの鑑賞ツアーに参加する旨とともに、調査の目的や調査方法について相談、鑑賞中のことばを録音・記録し、文字起こしして分析すること、論文に使用する際には匿名性を保持することを説明した。また、同様の旨を参加者に事前に打診し、許可をもらえたグループだけ調査対象とする意向も合わせて伝えた。その後、たけうち代表を経由し、スタッフにも状況を説明してもらい、ミュージアム・アクセス・ビューではこれまでの鑑賞ツアーで会話の記録を行っていたことから、スタッフからの許可を得ることができた。調査当日は、たけうち代表よりツアー冒頭の挨拶において、調査の目的と会話を録音する旨を参加者に向けて説明してもらったとともに、許可を得たグループに対してICレコーダーを配布した。また、鑑賞の途中でもし録音に不都合を感じた場合は、録音を切ることができる旨を合わせて確認した。ツアー終了後のICレコーダーの回収の際、たけうち代表とともに各グループに挨拶に行き、改めて調査の趣旨や分析方法について説明し、会話の記録の使用について再度確認した。協力者はすでに交流のある参加者であったこともあり快諾を得ることができた。なお、本調査における協力者ごとの承諾書等書面の取り交わしについてたけうち代表とともに確認したところ、協力者の意向により不要となり、その代わり、もし後日使用中止の意向が出てきた場合、たけうち代表経由で連絡をしてもらい、彼の立ち会いのもとデータを削除することを確認した。

以上の手続きを経て、研究協力者は以下の4名であった。

F氏：中途弱視。女性。ぼんやりと見える。病気後に美術に興味を持つ

G氏：中途弱視。女性。光量があるところなら見えるが、室内はほぼ見えない。鑑賞ツアー初心者

H氏：先天弱視のち晩年全盲に。男性。美術に興味があり、ことばによる鑑賞ツアーには頻繁参加

I氏：中途全盲。男性。美術に興味があり、ことばによる鑑賞ツアーには頻繁参加

---

2018年4月28日～6月24日，2023年9月4日取得，[https://www.bunpaku.or.jp/exhi\\_special\\_post/otto\\_nebel\\_2018/](https://www.bunpaku.or.jp/exhi_special_post/otto_nebel_2018/) および Bunkamura ザ・ミュージアム，2017，『オットー・ネーベル展』Bunkamura 出版を参照。

## 2-1 ケース 1

まず、展示作品のひとつであるオットー・ネーベルの《庭師》<sup>173</sup>をめぐる対話を見ていく。この作品に足を止めたグループは二つであり、どちらも弱視のグループである。ただ「弱視」といっても見え方は異なる。グループ①の弱視の F 氏は、ある程度作品に近づけばぼんやりと見ることができるという。彼女はミュージアム・アクセス・ビューが活動を始めた初期から鑑賞ツアーに参加しており、ツアー以外でも美術館へ足を運んでいる人物である。一方、グループ②の弱視の G 氏は、この時期鑑賞ツアーに参加し始めた人物である。だんだんと視力が見えなくなっているという。彼女の言によれば、「コントラストのはっきりしたものであれば」見えているという。しかし、展示会場の暗さのなかで作品を見ることは困難であり、ほとんどが見えなくなるという。

そのような見え方をする彼女らに晴眼者はどのような「ことば」を伝えるであろうか。グループ①で F 氏とグループになったのは、男性 a と女性 b である。いずれも初対面同士であり、男性 a も女性 b もともに初参加であった。

対話では、F 氏の「見たい」という発言から対話は始まっている。

F 氏：ああ、あれか。私ネーベル見たい。

女性 b：これネーベル、これ。

男性 a：《庭師》っていうタイトルですね。

F 氏：全然わからない。

男性 a：そうですね、それはたぶん、植物の茎みたいなのが縦にそう（G 氏：ああ）4本並んで、（F 氏：うん）その間に花みたいなの、（F 氏：描いてんの？）ピンクと紫の花が二つ咲いています。

F 氏：（「咲いています」の途中で）これ窓になってるの？

男性 a：そうですね、奥に小さい、小屋みたいなのが描いてありまして、（F 氏：ふーん）そこに、また黒い窓があって。

F 氏：それで手前に木とかがあるの？

男性 a：（「あるの」にかぶせるように）そうですね。

---

<sup>173</sup> オットー・ネーベル《庭師》1928年、グアッシュ、ワニス、厚紙、オットー・ネーベル財団所蔵

F氏：あ、わかった。額じゃなくて、これ木が4本。（男性A：そうです、そうです）両側の、なんか四角く見えると思ったらそれ木なんだね。

絵を前にして、一番に伝えられるのは、《庭師》というタイトルである。それに対し、G氏は絵の内容が「全然わからない」と述べている。それを受け、晴眼者2名は絵のなかで描かれているもの、つまり、前景には植物の茎が4本とピンクと紫の花が描かれ、後景には小屋が描かれていること、その小屋には黒い窓があることを説明している。F氏は「手前に木とかがあるの？」と確認する。

タイトルについて聞いたF氏は「全然わからない」と言っていることから、ただ「庭師」というタイトルと、ぼんやりと見えているものが、一致していないことがわかる。その後、描かれているものとその位置の情報を得ることで、F氏は描写されているもののイメージを頭のなかで形成していると窺える。つまり、得た情報と確認した情報を捉えることで、頭の中の絵画のイメージはさらに練り直されていったと考えられる。あわせて、その作業において、F氏は自身が額に見えていた画面中央の四角が4本の木であることに気づく過程が見えてくる。

その後、その木を色づける色の描写や4本の木がどのように配置されているかの情報が増えていく。また、その情報は一方的にF氏に与えられるものではない。F氏は、晴眼者のことばに被せるかたちで、「被せてある感じ？ 人工物みたいなものか？」と確認を行う。そして、「はあーん」と納得がいったかのように長めの感嘆を出すのである。

冒頭に上がった「庭師」への言及はそのあとのことである。

F氏：これ、題は？

女性b：題は《庭師》。

F氏：おお、こういうふうなのをするんだ。

男性a：奥に人が描かれてまして、（F氏：あ、そうですか？）左上に。

F氏：（「左上に」に重なりながら）人がいるの？

男性a：そうですね。

F氏：それが庭師さんかな。

男性a：（「庭師さんかな」に重なりながら）たぶん庭師さんですかね。上は赤い上着に、（F氏：ん）水色、あ、青い系のズボン（F氏：ふーん）ジーパンみたいなズボン、黒い帽子をかぶってます。

会話において、描かれている人物に言及されたのはここがはじめである。それまで晴眼者たちは、画面のなかで比較的前景に描かれている花や植物の茎に注目していた。そして、F氏の「題は？」という再度の質問により、奥に描かれた人物に言及するのである。F氏はここではじめて、画面の中にひとが描かれていることを知り、それがタイトルの「庭師」につながっていることを推測している。その後、男性aは、服装など人物の具体的な描写の情報をF氏へ伝える。これら情報を得ることは、F氏のなかで絵のタイトル《庭師》と実際の絵の内容を結びつけようとする試みや作品への理解を深めることへつながっているように見受けられる。

F氏は中途弱視であるため、目で世界を見た経験を持つ。そのため、ことばによる情報から頭のなかで描写を精緻化していく過程において、絵画的イメージを想像しているということが推測される。最初、晴眼者による説明は前景のものに止まっていた。そのため、F氏が想像した（描写した）絵の中に「庭師」と捉えられる要素が見えてこなかったため、再度タイトルを確認した際、「おお、こういうふうなのをするんだ」と、タイトルとイメージした描写の食い違いに違和感を感じている。その後、奥に人物がいることや、「それが庭師さんかな」という問いかけに対し、男性aが「たぶん庭師さんですかね。」と同意したことで、その違和感は解消される。この違和感が言語情報に人物に関する情報がなかったことに起因する以上、F氏のなかでは、庭師に関する情報を得た段階である程度のイメージ描写がなされていたと推測できる。そのため、F氏が庭師に関する情報を得たとき、F氏はイメージを再想像し、より納得のいく描写を頭のなかで行うことができたと考えられる。F氏はこの庭師の姿をより詳細にイメージするため、自分がイメージできるかたち、例えば「ユダヤのひとが被る帽子」を例えとして質問を投げかけ、返答を元にして描写を補完していつている。そして、最終的には「ああ分かった。はいはいはい」という納得のことばを発し、この作品を鑑賞することを終了している。

## 2-2. ケース2

もう一つのグループ②の対話を見てみよう。このグループでは、G氏がミュージアム・アクセス・ビューの鑑賞ツアーへの参加がはじめてであったことから、複数回参加したことのある晴眼の女性b、cの2名と、初参加である男性1名によって構成された。ここでは、たまたますぐ近くにあった作品が《庭師》であったことから、対話が始まっている。

女性b：そんなに大きくない絵の前にいます、今。どれくらいかなあ？

女性c：... (1秒) 40センチ、くらい.....？

G氏：四つ切くらい？

女性b：なんか、小学校の机の天板くらい。

G氏：ああ（※納得した感じで）（女性b：ふふふ）はい。

女性c：オットー・ネーベルが、（G氏：はい）描いた、（G氏：はい）絵です。《庭師》（G氏：はい）という題名（G氏：へー）です。

女性c：庭師は（G氏：はい）...絵の（G氏：はい）左上に（G氏：はい）ちょんって、ふふ（G氏：ええ？）（女性b：なんか）ちょこんって（G氏：え？）描かれています。

G氏：（「描かれている」に重なりながら）庭師が？

女性b：メインは植物なんですよ。

彼らはまず作品の大きさから話しをはじめ、タイトルを共有する。ケース1においてグループ①が前景に描かれた植物から言及をしたのとは異なり、ここでの晴眼者は、タイトルに示されている「庭師」を探す作業を行なっている。そして、「左上」に「ちょこん」と描かれた「庭師」を見つけるとともに、メインとして描かれているであろう植物と比較している。

彼らの会話から、晴眼者の視点は画面のなかでさまざまに動いていることが考えられる。たとえば、途中後景にある「建物」にも目を向けるものの、G氏の問いかけに答えるかたちで、彼らの対話は「庭師」と「植物」の構図、そしてタイトルの《庭師》の関係についてことばを交わしている。また、このグループ②の対話の特徴として目に留まるのが、花の中に「目の玉」を、F氏のグループ①が「木」と言い表した植物に「昆虫の足」を、そして植物の色の表現を「鮮やかで綺麗」あるいは「気持悪い」と表現していることである。

女性b：ちょっと怖いかも、なんか。ちょっと怖いというか、ちょっと気持ち悪い描き方だなんて。

G氏：どこらへんが？

女性b：なんか、（G氏：うん）めしべとおしべが（G氏：うん）あるところが（G氏：うんうん）ぐわっとなつてて、目ん玉みたいに見えるんですよ。（G氏：へー）  
そう、目ん玉が花の中に埋まってるみたいなの。

（中略）

女性c：色彩がすごく綺麗です。（G氏：へー）木を書くのでも（G氏：うんうん）茶色だけじゃなくて（G氏：うんうんうんうん）、オレンジだったり黄色だったり。

G氏：（「オレンジだったり黄色だったり」に重なりながら）へーーーーー、あ、木もあるんですね。

女性c：あ、木の、枝ですね。葉っぱの色も（H氏：うんうん）緑だけじゃなくて、深い、（G氏：うんうん）なんか青っぽい緑だったり、すごく綺麗。

G氏：へーーーーー。

女性b：昆虫の足に見えてきました。節目みたいな植物があるって言ったじゃないですか。すごいでかい昆虫の足に見えませんか？もうそれにしか見えなくて。結構気持ち悪いなっていう方向に行っちゃってる。

G氏は、F氏とは異なり、より具体的なものや描かれているものの配置、空間の構造、特定の色などを繰り返し質問することで、絵の詳細を把握しイメージしようと試みている。その理由として、「コントラストのはっきりしたものであれば」見えている日常生活に対し、光量を落としている展示会場特有の暗さのなかでほとんどが見えなくなってしまうため、より一層のことばの情報を必要としていると推測できる。彼女の質問は、自身が知っている情報や経験を基に作品についての言語情報を組み合わせるとともに、「デザイン的というか？」や「グロテスクな感じな、そこまではいかないか」といった表現で、絵の全体的な印象や雰囲気までも思い描こうとしている様子が垣間見える。

また、G氏は「庭師が小さい」という情報に対して驚きの声をあげ、そして自分が想像していた《庭師》の像と晴眼者から提供された《庭師》の像が一致しないと述べている。その後、G氏は庭師が庭師然としていないことについて疑問を感じ、

G氏：この絵のタイトルが《庭》やったらわかるけど、なんで庭師やろうっていうのが気になりますね。（女性b：ああ、確かに）その庭師のイメージするものは。

女性c：何なんですかね。

G氏：うーーーーん。

と、絵のタイトルと描かれている内容との間に一貫性がないことに困惑している。これら対話からは、G氏が晴眼者からの情報を受けて自身の想像と比較し、その差異に対して驚きや疑問を感じ、それを質問として発話していることが窺える。

以上二つのケースを見てきた。これら二つの対話におけることばをそれぞれ見ていくと、大きく四つの要素に分けられるだろう。第一に、具体的描写である。例えば、植物の茎、花の色、



小屋、窓、木の位置や色などの情報が提供され、作品の具体的な内容や詳細な描写が共有されている。第二に、相対的位置の説明がある。作品に描かれている具体的事物や人物の相対的な位置や動きを説明することで、二人の弱視者が絵の配置や空間的な構造を思い描く一要素となっている。第三に、確認情報がある。弱視者は自分が情報を理解し、思い描いているものが正しいかどうか質問というかたちで、ことばを伝えている。それに対し、晴眼者は必要に応じて補足情報を提供することで、言語的イメージの内容を補完する。第四に、解釈的信息である。晴眼者が見て感じる作品の特定の感情や雰囲気の影響、「目の玉」や「筒みたいなもの」といった特定にもものとして言い切れないものに対して、晴眼者なりに解釈し説明している。

「解釈的信息」に関する言及は、弱視の参加者がいるグループの対話だからこそ現れたものではない。ましてや、比較的具象的な絵画においてみられるということでもない。このことについて別の例を次節以降で見ていくことにしよう。

### 2-3. ケース 3

ケース 3 では、ワシリー・カンディンスキー《三つの星》<sup>174</sup>を前にしたときの、先天的に弱視であり晩年に全盲となった参加者 H 氏と晴眼者の女性 d、女性 e の 2 名によるグループ③の対話である。H 氏はこれまで複数回鑑賞ツアーに参加した経験を持ち、ことばによる鑑賞に慣れていて、また晴眼者 2 名も過去に鑑賞ツアーに参加した経験があった。そのため、どのメンバーとも身構えることなく、作品に対面しているように見受けられた。

ここでは会話は、タイトルとともに、まず、晴眼者による作品の具体的な内容として、描かれているものの形や色などの情報が提供されている。

女性 d：これなんか、なんだろう。分かりやすい、こう、捉えやすい感じがするんですよ。

マークがこう、米、、、

女性 e：うん、米マークが（H 氏：米マーク...）星として。タイトルが《三つの星》。

女性 d：《三つの星》。

女性 e：が、大、中、小のマークが、左上、中央の右のちょっと上のあたりと、真ん中の一番中心線の下にちっちゃく。

女性 d：これも長方形で、さっきより、気持ち小さいぐらいですか。

---

<sup>174</sup> ワシリー・カンディンスキー《三つの星》1942年、油彩・厚紙、宇都宮美術館所蔵

H氏：はいはいはいはい。

女性d：ベースがああ、水色、水色の板みたいなふうに見えるんですけど、何かね。

女性e：ミジンコ？

H氏：ミジンコ？

女性d：水色を塗って、こう、米、要は十書いて×ですね、だから、それを星に見立ててるんですよ。十書いて×。それが左上に大、右に中、下に小。

本作品は上記で見た《庭師》のように、断定できるモチーフは描かれていない。そのため、晴眼者の二人は、具体的な名前での言及は避け、「米マークが星として」「ミジンコ」などの自分なり解釈にした情報をもって、画面の内容を細かく伝えようとする。途中、キャプションの情報を確認したり、説明の限界を感じたのか、女性eはI氏の手のひらに複数の大きさを描くことで、触覚的に描かれているモチーフの大きさの対比や構図を示そうとしたりする姿もあった。

それに対してH氏は、前述したF氏やG氏とは異なり、あまり質問を投げかけていない。説明に対して「はいはいはいはい」と説明を受け入れている様子や、「へえ」という感嘆のことばを使って反応する。晴眼者の解釈を広げる質問を投げかけることはあまりせず、彼らのことばを復唱し、確認しているのである。

晴眼者の説明は、より絵の物理的な特徴と視覚的内容を表現することに費やされていく。

女性d：虫みたいなのか、貝のような感じとか、そういうちっちゃい微生物みたいな、生き物のような形を、いろんな色を使って、模様をつけてるんですけど、その時に、三角とか四角とかに区切って、細かい模様を作って、その模様をさらにいろんな色を使って。これはね、50色はあります。ありそうです。

H氏：50色、ええ。

女性e：うん、細か。

H氏：へえ。あ、細かい。

女性e：線の中にも、こう、細かく色をね、入れていってるんですよ。

女性e：マニアックです。

H氏：ああ、これはかなり、想像しづらいな。

女性e：ミジンコ、ミジンコにしか私はもう見えなくなった。何か、いろんな種類の、顕微鏡で見るような、微生物を。でも顕微鏡だと色が見えないじゃないですか。それに色を

いろいろつけてるんですよ。

しかし、女性 d の説明が重なるほど、H 氏は「ああ、これはかなり、想像しづらいな。」とコメントしていることから、視覚的要素を頭のなかでイメージするのが難しいと感じていることが窺える。

だが、その後の会話をみるに、H 氏は想像することは諦めていないようである。

女性 d：黒のマジック、黒の絵の具を使って枠を全部描いて、枠の中にまた黒で形をいろいろ描いて、ちっちゃい形をいっぱい作って、いろんな色で塗り込んでいってるんですよ。

H 氏：ふうん。うん、じゃあその輪郭線っていうか、マジックで描いてる線というのは見えてるんですね。

女性 d：見えてます。黒い細いペンのような、まあペンではないと思うんですけど、細い線です。

H 氏：取り囲まれているんですね。

女性 d：取り囲まれて、着物の柄っていうか、細かい柄のように。

H 氏：それ聞いてちょっとわかってきたかな。

女性 d：いろんな模様をいっぱい作って、そこにあらゆる色を。不規則ですね、割とね。

H 氏：閉じ込めてるんですよ。

女性 d：閉じ込めてます。だから色はどこからもはみ出でなくて、全部黒い線の中に、絵の中にきっちり、はみ出すことなく、収められて。

女性 e：うん、閉じ込めてる。

H 氏：そっか、カンディンスキーの絵ってそうなんやね。

ここでは、H 氏は、女性 d の絵の具体的な特徴についてのさらなる説明に対して、彼は「輪郭線っていうか、マジックで描いてる線」という表現を使い、絵の構造的な側面に焦点を当てた質問をしている。また、「取り囲まれているんですね」と返している。ここより、H 氏が絵の具体的な構造を自分なりに理解しよう試みているようにも思われる。さらに、閉じ込めてるんですよ」とコメントしていることから、模様や色が黒い線で囲まれていることを、H 氏が描かれているものの特徴として把握しようとする姿が窺える。最後に、キャプションの説明を読み上げ共有することで、対話は終了する。

## 2-4. ケース 4

ケース4でとりあげるグループ④は、中途全盲者であるI氏と晴眼者の女性eと女性f、男性bの3名で構成されていた。このI氏もビューのツアーに幾度となく参加している。見えていたころは絵画を描いていたため、ある程度の色や形などはイメージできるひとである。彼らが見ているのは、オットー・ネーベルの《幸福感》<sup>175</sup>である。

このグループの会話もケース1のようにタイトルから始まる。

女性f：これは、オットー・ネーベルで、題は《幸福感》。

I氏：幸福感、幸せそうなということですか。

女性f：はい、何か、色も、黄色とか。

I氏：あ、大きさをちょっと。だいたいいいです。

女性f：大きさこれ、額の大きさは、横が80cmぐらいですか、これ。

男性b：50ぐらいですか。

女性e：で、中に、

I氏：高さが、

女性f：高さが、80ぐらい？ 70ぐらい？

I氏：あ、要するに縦長、

女性f：縦長、長方形。で、何か、貼り絵みたいです。

女性fが画家の名前とタイトルを読み上げ、I氏はタイトルである「幸福感」から連想される「幸せそうな感じか」と質問する。作品の雰囲気や掴むための確認をしている様子が見受けられる。それを受け、女性fは、作品の色彩や描かれているものに言及しようとするが、I氏は、それを遮り、作品の大きさや向きなどを確認する。

ことばによる鑑賞の際、多くの場面で作品の寸法やレイアウトは言及されることなく、画面に描かれているものの説明が先行することが多い。そのため、一通り対話した後に作品の大きさを知り、それまで想像していた作品の大きさと実物がかけ離れていたこと、そのため、それまで分かったつもりになっていた作品が一気にわからなくなったとコメントする視覚障害者も

---

<sup>175</sup> オットー・ネーベル《幸福感》1950年、水彩、グアッシュ、金箔・厚紙、オットー・ネーベル財団所蔵

少なくない。海外で使用される **Audio Description** における作品のガイドは、まず作品のタイトル、作家、制作年、大きさ、素材といった基本情報が示され、その次に作品の描写がなされる。また、ことばによる鑑賞を進めてきた市民団体も、絵画作品の説明方法として、まずキャプションに書かれた情報と作品の大きさを伝えることから始めるように示している<sup>176</sup>。しかし、作品について対話することが中心となった近年のツアーでは、多くの場面では、大きさや技法について言及される場面は少ない。ここで I 氏が作品の大きさについて質問したのは、この鑑賞ツアーに幾度となく参加していたからに他ならない。I 氏にとって、作品の大きさやレイアウトを知ることは、作品を想像する重要な要素の一つなのである。

ケース 3 の《三つの星》同様に、《幸福感》も具体的に表現・定義できるモチーフは描かれていない。そのため会話のなかでは、色の情報や絵の全体的な雰囲気が多くのことばを使って説明されている。

女性 f: 紙を、三角に切ったり、丸に切ったり、月の形に切ったり。

I 氏: ああ、そんなね。

女性 f: こう、いろんな形に切った、もずくとか、紙テープがひらひらひらって。

女性 e: 布とか、布風の紙テープ風のような、シールをいろんな形に切って。

女性 f: それをぺたぺたぺたぺた。

I 氏: 実際に貼ってる?

女性 f: 貼ってないです、これは。

女性 e: 描いてるのにそう見えるんですよ。

I 氏: あ、描いてるの。

女性 e: 何か貼ってる感じ。

I 氏: ように見える、へえ。

(中略)

女性 d: そうです、そうです。色はこれ、30 色ぐらいありますよね?

I 氏: おー。なんか色、結構じゃあたくさんあって、ちかちかしてます? そんなことはない?

---

<sup>176</sup> アートな美 (前・名古屋 YWCA 美術ガイドボランティアグループ) が発行した絵画説明の手引き書『アートでトーク 見えない人見えにくい人と絵の前でかたりあうのも多笑の縁』(2011, アートな美発行, 12)などを参照

女性 e : してない。だからトーンは結構抑えられていますよね。

女性 d : うん、パステルです。パステルみたいな、黄色がベースで、優しいブルーとか、グリーンとか、ピンクとかが、いろんな形をして、その黄色から、ふわーっと、おもちゃ箱から、いろんなおもちゃが飛び出してるみたいな。

女性 e : ふわーって。

I 氏 : 飛び出して、ああ、はいはい。ふわーってしてるんですね。へえ。

女性 e : ひゅひゅひゅ、ふふ、こんな感じ。

ここでは、「黄色がベース」「優しいブルー」、「グリーン」、「ピンク」などの色の情報や、「布とか、布風の紙テープ風のような、シール」といった解釈や「おもちゃ箱から飛び出すような」、「ふわーって」などの形容詞や擬態語が多く発話されている。つまり、具体的な記述ではなく、作品の雰囲気や I 氏に提供されているのである。

合わせて、見え方の印象に基づく解釈が散見される。例えば、晴眼者ふたりの発言では、三角形、丸、月の形など多岐にわたる形が並べられている。また、黄色を基調として、例えば、グレーと水色が重なると紺色になり、グレーと茶色が重なると緑になるなど、色が重なって新たな色が生まれていると指摘する。他にも、実際には紙は貼っていないが、紙や布を重ねたり、紙テープ風のシールを貼ったりしたようにも、子供が折り紙をして、好きなように切ったものを無造作に貼ったようにも見えることなど、いくつもの解釈が共有されている。

それに対し、I 氏は、「ああ」、「はいはい」、「なるほど」という反応を見せている。あるいは、「(おもちゃが) 飛び出して、、、ふわーっとしている」「(クラッカーがパーンって) 弾けた時」など晴眼者のことばを繰り返している。ここでの会話では、感覚的な表現が多く、I 氏が受け取れたのは、晴眼者が感じる作品の印象であったり、描かれているモチーフの動きやリズムをどのように二人の女性が感じているか、ということであったりしている。

以上三つの作品における四つのケースを見てきた。いずれも、具体的描写、相対的位置情報、確認情報、解釈的信息が晴眼者の発話のなかで登場する。ケース 1 における《庭師》と比較すれば、ケース 2 《三つの星》やケース 3 《幸福感》はより抽象的な表現の作品である。そのことから、ことばの要素としては、晴眼者による解釈が多くなる傾向にある。確認情報で示したように、これらのことばは、晴眼者が視覚障害者に作品を伝えるために紡ぎだされるとともに、視覚障害者の晴眼者への問いかけによって引き出されたことばでもある。これは視点を変えれば、視覚障害者の問いかけによって、あるいは対話を進めていくことではじめて、晴眼者は絵のなかに新たな内容を見て取るのである。この点が、対話による鑑賞が、「ソーシャル・

ビュー」)として評価されるポイントでもある。

また、「タイトルが『庭師』ってことは」や「その庭師のイメージするものは」といった質問で、絵に描かれている物語や背景情報を探る様子が窺える。また、作品のタイトル《庭師》を参考に、弱視者である F 氏と G 氏は絵の内容と照らし合わせながら、庭師の役割や存在意義について考えている。また、ケース 3 では、H 氏は「カンディンスキーの絵ってそうなんやね」という確認作業を行なっている。それを受け、女性 e は、キャプションを読み上げることで応答し、カンディンスキーの背景や作品の意図に関する情報を提供する。作品情報が提供されると、「なるほど」という。H 氏には自身の解釈との照らし合わせがなされていることが見受けられる。

このように、視覚障害者の問いかけがあることで、晴眼者が提供する情報は変わってくる。しかし、これは同時に、晴眼者が作品を見る際に見過ごしてしまっている要素があり、それに気づかない限り、その要素は視覚障害者には伝達されないことを意味する。また、画面内に見て取ってはいるけれどそれが言語化されない(できない)ものがあることは大いにある。晴眼者が言語化できないものは、無意識的であれ意識的であれ、視覚障害者への伝達の過程で取りこぼされてしまう。対面している作品のうち、晴眼者によって認識され言語化された要素だけが「作品」の要素として視覚障害者へと提供されるのである。つまり、現前する「作品」とは異なった、「空白のある作品」がことばを通じてあらわれているといえる。

このことから推察できるのは、次のことである。つまり、視覚障害者は晴眼者からのことばの情報と自分自身もつ経験的視覚イメージをすり合わせ検証し、それをことばで晴眼者へ投げることで、頭に描いたことばのイメージを確認する。また、自分が想像したものと晴眼者から提供された情報との間の差異に驚きや疑問を感じることで、自身の視覚体験とは異なる視覚体験をことばにしている。このように、視覚障害者は「空白のある作品」を自身の視覚経験や想像をもとに解釈し、それをことばにして自己の視覚的体験を形成しているといえる。

### 第3節 対話を通じた作品イメージの構築

目の前にある作品を「見る」時、視覚障害者が得られるのは、聴覚で捉えられる音としてのことばである。そして、視覚障害者は晴眼者によって表現されたことばの概念や意味あいをもとに、「作品」を想像している。そのため、晴眼者のことばは、想像を喚起するための素材としての役割を果たしている。晴眼者のことばからイメージを浮かび上がらせ「作品」を想像していると考えると、対話における視覚障害者のことばは、晴眼者に気づきを与えるとともに、

視覚障害者自身のなかで「作品」を想像するための、新たな材料を得ようとする行為ともなる。それによって、視覚障害者は自身が想像するイメージをより強固に、あるいは更新して、確定させると考えることができる。対話において曖昧模糊とした要素を、彼らは晴眼者に問いかけることで、自身の想像を補完しているのである。そして、この想像のなかでのみ、対話による方法で鑑賞している「作品」は作られる。これは視覚障害者個人の想像行為によって形作られたものである。この過程は、ある意味で視覚障害者が自己と作品との関係を形成する一部であり、それは視覚障害者各々が独自の解釈や体験を作り出すことを可能にする。それは、グループの前にある物理的な作品や晴眼者が見ている「不完全な作品」のイメージとは異なる、個々の視覚障害者によって形成された「作品」の像であるとも考えられる。

だからこそ、視覚障害者が晴眼者に問いかけるその行為は、自身の想像を補完し、想像の枠組みを拡大する手段としても重要になってくる。それはなにも晴眼者視点だけの気づきではない。晴眼者と視覚障害者との対話は、新たな視点や解釈を生み出し、それぞれが自身の視野を広げるきっかけとなっている。このことは、視覚障害者らが自身の想像力と感覚によって、作品の新たな側面を発見する可能性を含んでいるとも指摘できる。

これまで対話による方法はことばを介して晴眼者と視覚障害者がともに作品を鑑賞することで考えを共有するとともに、新たな気づきをもたらす方法として説明されていた。しかし、ここで示したいのは、この方法は、視覚障害者にとってただ「作品をみる」行為ではなく、ことばによって掻き立てられた想像という行為によって「作品」のイメージを作り上げる新たな創出として考えられることである。

このような想像行為は、対話による方法の大きな特徴としてもいえるかもしれない。視覚障害者が芸術作品を享受する方法は、対話のほかにも触る方法や音声記述描写による方法がある。前章で確認した通り、触る方法においても「ことば」は避けては通れない。しかし、触る行為は触覚による直接的経験を基軸に展開する。そこでは、作品は実在のものとして視覚障害者に捉えられるため、ある程度の知覚情報がもたらされ、なにかしらの具体的な想像が生まれる。一方で、音声記述描写による方法は対話による方法と同じことばを中心とするため、作品の実在を実感することは難しい。しかしここでもたらされるものは、展示されている空間から始まり、作品に描かれている要素を順序立てて具体的に描写するとともに、作品タイトルや作者、制作年、寸法、そして、作品の背景にある最低限の美術史的知見や技法についての情報である。なぜならば音声描写による方法は、視覚障害者が記述をもとに想像したその先に、作品について意見や自分なりの結論に達することができるよう、作品の客観性や理解の正確さが保持されているためである。そのため、ことばによる方法よりは、それが功を奏するかどうかは別



として、具体的なかつ正確性を担保した作品描写が視覚障害者へもたらされる。そこでの想像は、ことばによって導かれ、1つの答えに向かうかたちで行われるのである。

しかし、ことばによる方法における想像力によって思い描かれる内容の特徴は、不定形にして流動的なことである。そのため、音声記述描写による方法よりも自由度が高い。形が定まっていなかったり定まりきらないものへの知覚や記憶は想像過程に馴染み、さらなる想像力を掻き立てることになるかもしれない。このことはミュージアム・アクセス・ビューの鑑賞ツアーにも当てはめることができる。鑑賞ツアーにおいてよく言われるのは、具象絵画よりも抽象絵画のほうが参加者の会話が弾むということである。一見、具象絵画のほうが言語化しやすく、またイメージしやすいように思われる。しかし実際は、具象絵画は具象であるが所以に構図や描写の理解に留まってしまいがちであり、そこから対話が進まなくなることが多くある。一方で、抽象絵画はさまざまな印象や見方ができるため、より対話が広まり、時には聞こえてこない音楽を聞こえてくるような感覚も体感する。つまり、現在実践されている視覚障害者の方法において、ことばによる方法は想像行為に特化した方法として考えることができるのである。

#### 第4節 ことばによる鑑賞の限界——触る絵画の必要性

視覚障害者が複数の晴眼者のことばから、作品像をイメージしていく過程を見てきた。ここで疑問として残るのは、果たして彼らは作品を味わっているのか、あるいは、そこから独自の解釈が生まれているか、ということである。

例えば、先天弱視であり10代後半に全盲になったJ氏は、これまでの自身が参加していたことばによる鑑賞ツアーを振り返りながら、以下のような発言をしている<sup>177</sup>。

作品は鑑賞できていない。絵画をこれまで見てきた経験もあるし、色もだいたいわかる。見えているときは、描かれている絵の絵の具の色合いが好きだった。でも、それをひとのことばで説明されて、「あー、確かに綺麗だね」にはならない。詳しく聞くと、見えているひとの色の印象も変わってくるのか、真逆なことを言われることもある。そうなるとも

---

<sup>177</sup> J氏には鑑賞ツアーとは別にことばによる鑑賞の実践と振り返りのインタビュー調査をした。本調査の手続きはこれまでと同じであり、実施前に調査の目的と方法を説明し、公開時には匿名で示すことや調査終了後も取り下げの希望があればそれに応える旨を確認した。J氏の情報は次のとおり。

J氏：先天弱視・10代後半に全盲。男性。ことばによる鑑賞ツアー参加経験豊富

うお手上げだよね。意味がわからないもの。だから、「鑑賞しているのか」と聞かれると、「していないね」と答えるしかないんだよね。だって、多分僕が想像したものを実際は違っているから。でも、それが面白い。作者のひととか美術館のひととかに悪いんだけどね。

J氏は、はっきりと「鑑賞はできていない」という。弱視ながら作品を見た経験をもつJ氏にとって、「鑑賞」では作品に対する個人的な感覚や感情の反応を通じて、作品を理解し感じ取れることを意味していることがここから伺える。そのため、J氏がことばによる鑑賞で求めているのは、個人的な感情を表出するような鑑賞行為でも特定の作品をみるのではなく、晴眼者との対話のなかで、自身が想像している作品の印象と実際に他人が言うことの間にあるズレであったり、晴眼者に起こる変化の場に居合わせることに、面白さを感じていることがわかる。

J氏と同じようにとばによる鑑賞ツアーに複数回参加した経験がある先天全盲のA氏は以下のように発言している。

みんな違うことを言う作品は面白いと思うわ。やから抽象的な作品が好きやねん。みんな好き勝手話してくれはるしね。具体的な作品、そうひまわりの作品<sup>178</sup>とかはみんな同じ説明するやん。ひまわりが伸びってて、ちょっと枯れていて、葉っぱもあって。右かな、右に鶏頭があって、ひまわりよりちっさくて、、、。色の感じも薄暗いだとか、憂鬱したっというだけやんか。「それはどこから感じるの?」とか聞いてもあんまり面白いことばは出てこない。だから、すぐ次に行っちゃう。なんとなく作品も想像できたしね。

この発言からもA氏は抽象作品に対して面白さを感じているが、それは作品の面白さではなく、同じ作品を見ながらも異なる意見がでてくることの面白さである。彼はことばによる鑑賞に肯定的だが、そこには作品を鑑賞することはあまり求めている。ただ、面白い体験をするひとつのきっかけとして作品を必要とする。

一方で、ことばによる鑑賞に対して否定的な意見もあった。例えば、数年前から美術に興味を持ち始めた先天全盲者のC氏は、晴眼者の説明を聞いて作品をみることは、自分が食べたことのないものを食べたひとの「美味しい」という感想を聞いているに過ぎない、という。つまり、自分は食べたことないから、その味覚も舌触りもわからない。しかし、食べたひとは「こ

---

<sup>178</sup> A氏が示す「ひまわりの作品」とは、京都国立近代美術館が所蔵する山口華揚《白露》のこと。

れは美味しいんだ」といい、それを共有しようとする。自分がわかるのは「そのひとが美味しい」といった事実だけであり、美味しさの実態は分からないというのである。「少しでも、こういうのを食べたんだ！っていうのがあれば、また違ってくるのかもしれないけど」とC氏は締めている。

また、ことばによる鑑賞は、その情報量の多さからも視覚障害者を置きざりにすることもある。J氏は自身の経験から次のように指摘する。

対話だと、ちょっとでも知らない、その流れについていけなくなるひとは多い。三人とかだったら、ちょっと待って！とか、いまのところ知りたい！とか言えるかもしれない。でもそれ以上になって、いろんなひとがいろんなことを言って、少しで立ち止まっちゃうと、「わからない、イメージできない、置いて行かれた」と言っていたひともいるし、自分も経験がある。美術は知らないと話にならないことが多いよね。例えば、「走っている格好の人」を知らない、無理じゃん。まずポージングをしないとイケない。まずそれがわかってから、走る行為からどれぐらい削ぎ落としているのかを考えることになる。結局は知識の問題。ひとによってバックグラウンド、見え方が結局違うから、対話はそこがすぐわかる。

この発言の前、J氏はニューヨーク近代美術館が公開している、所蔵作品のひとつウンベルト・ボッチョーニによって制作された彫刻作品《空間における連続性の一つの形態》の音声描写記述<sup>179</sup>を聞き、その感想を伺っていた。彼は作品描写に出てくる「この像の姿勢は、とてつもないスピードと力で前進しているといった印象を人々に与えます」という言説から非常口の緑のひとをイメージしていた。具体的には、「ブロンズのさざ波が脚の後方へとなび」いていること、「ワンピースやズボンが風でたなびく様子と似てい」ということばから、緑のひとのイメージをし、彼なりの作品イメージを構築していた。つまり、この「非常口のひと」の形がイメージできなければ、それ以降のことばは無意味なのである。この事例は「知識の問題」を浮き彫りにする。J氏は、ことばによる鑑賞は、「予備知識があるひと向け」だとし、予備知識があつてこそ、晴眼者による大量のことばの表現や変化にあわせて「楽しめる余地がある」と指摘する。

---

<sup>179</sup> ニューヨーク近代美術館「眼からことばへ Umberto Boccioni. Unique Forms of Continuity in Space. 1913 (cast 1931 or 1934)」(2023年1月12日取得, <https://www.moma.org/audio/playlist/3/178>)

この指摘は、ことばによる方法を難しく感じている視覚障害者のなかでも、先天的に全盲者や先天弱視からでてきた。彼らの話をまとめると、ことばによる方法の難しさは、概ね三つの状況に分けることができる。

一つは、そもそもの作品の情報がないまま話された時である。それは作品が縦型なのか横型なのか、大きいのか小さいのか、どんなふう飾られているのかなどである。前述で取り上げた対話では、晴眼者は自らタイトルを確認したが、描かれているものの説明から話を始めることも多く、意外にも見落とされることである。

二つ目は、描かれているものの正確な描写が必要となる時がある。上述した通り、描写が正確でなくても、想像力を働かせて楽しむといったやり方はあるにはある。しかし、J氏が指摘するように、提供された情報が不安定なままでは、その先への余裕はなくなり、作品をイメージすることが難しくなる。

三つ目は、実体感のなさが不安にさせる、という。先天全盲者のC氏は「絵の前に連れて行かれて、ここに絵があります、と言われても、本当に？となる」といい、一方で触る鑑賞では、「触れるから、ここに作品があるんだ、これが作品なんだ、と感ずることができる」という。また、J氏も、「ことばによる鑑賞のプログラムでも、キャプションでもいいから触れるものがあるといい」と答えている。ここでは、単に作品の存在をことばで説明されるだけでは、作品の実際の存在感や空間内での位置関係を感じ取ることが難しいことが予想される。また、この実体感の不足は、視覚障害者にとって不安や違和感を生じさせる要因でもありうる。

一つ目に関していえば、視覚障害者にとって作品そのものの情報は作品を理解し想像するための重要な要素でもある。また、二つ目と三つ目に関して言えば、彼らは触れるものを求めているともいえる。しかし、この二つは異なるベクトルを持っている。二つ目の意見に関しては、ことばから想起したイメージの確認あるいはより強固に実際の作品とのズレを最小限に抑えるために必要であるという。一方、三つ目に関しては、認識のために触るというよりも、「今ここにある作品の前に自分が居る」という実感を求めている。

ここより思い浮かぶのは、触図と称される立体コピーや点図の存在である。これらはことばによる鑑賞が進められるなかで、作品の構図を認識しやすくするために用いられることが多い。つまり、ことばによる鑑賞を支えるために触る行為がある。ただ、ここで指摘したいのは、触図はただ絵画モチーフの配置や輪郭を認識するためだけに役立つものではない。そこには視覚障害者が想像したイメージを変化させる効果もあると考えられる。ここで、二つの視覚障害者のことばを紹介する。

一つは、《神奈川沖浪裏》<sup>180</sup>の立版古（ペーパークラフト）を活用した視覚特別支援学校での鑑賞授業的一幕である<sup>181</sup>。《神奈川沖浪裏》は、動きの一瞬をとらえた作品である。いくつもの波がそれぞれ形で表現されるとともに、波に翻弄される舟がある。対照的に、その波の先には不動の存在・富士山がそびえている。立版古もこの三つの要素である、五種の波、三種の船、富士山のパーツからなり、立体コピーと呼ばれる特殊紙を用いて制作した。

実践では、視覚特別支援学校の生徒は皆アイマスクを付けた状態で、まず指先の感覚を頼りに各パーツの形を見、組み立てることを行った。パーツを触りながら生徒はそのパーツの形が「波」表現であること、波の形が曲線で描かれていることを理解した。次に、手前にある近景の波から、遠くにある富士山へと順々に、パーツを土台に貼り付けていった。出来上がり後、各パーツをまとめて奥に倒すことで平面に戻し、原図の表現と見比べながら、それぞれの波が折り重なって一つの画面におさまっていることを確認した。これら一連の流れを、生徒は教員やボランティアスタッフとおしゃべりをしながら行った。

ひとりの中学生徒は導入において、波に関して「よくわからない」といい、「海に飛び込む」・「頭から突っ込む」など、海への言及をしていた。これはこの生徒に限ったことではなく、多くの生徒にとって、「波」とは身体のだこかに触れている海水であり、波音などの聴覚イメージや海の匂い、砂浜のざらつきを連想するものであった。しかし、立版古の制作を終え立体となった作品を話しながら触っていると、生徒は次のように話し始めた。

生徒：【真ん中の波を触りながら】僕がここにいるね、わーってなって。

スタッフ：ここにいるの？海のなか？舟に乗ってないの？

生徒：舟から落ちちゃった。

スタッフ：落ちちゃったの？

生徒：...波のところにいるの。

スタッフ：波の間にいるの？

生徒：そう、波の間にいるの。...大きい波が出てきて、【波と波の間を指し】ここで、ここ【一番大きな波を指しながら】にきて、ヒューって落ちちゃうの。ooが助けに来てくれる。

---

<sup>180</sup> 葛飾北斎『富嶽三十六景』《神奈川沖浪裏》横大判錦絵、1830-32頃

<sup>181</sup> 鹿島萌子、2016、「横浜市立盲特別支援学校における美術鑑賞ワークショップ実践報告」『美術教育』300: 60-66

スタッフ：〇〇くんに助けてもらおうの

生徒：うん...こうやって【立版古の波と波の間で指を動かしながら】来るの。

この生徒の発言からわかるのは、この生徒のイメージは、当初想像していた「砂浜で海と接する自分」から波と波のなかにいる自分へと変化していることが見て取れる。他にも、制作した立版古の波と舟を交互に触りながら、「波にのまれる」自分や「波」と「波」の間を動き、流される舟の乗組員、そこから想像力を働かせ、流されてしまう自分をイメージする生徒もいた。このような生徒の変化の過程には、触覚による波や舟の形の確認とともに、グループの間でなされた波や舟の動きに言及する画面のなかに入り込んだ際の想像のことばのやり取りがあった。

《神奈川沖浪裏》には、波の迫力や鮮やかな色彩など心を動かされる要素は多い。特に色彩の印象に関しても、この実践では制作時の会話において言及されていた。だが同時に、「波」の形を触察することで、「波」を形作る曲線の様子を知り、波と波の間に隠れている舟の傾きを生徒は知ったのである。一画面のなかにかくつもの波や舟が重なりあっているという空間の表現・遠近法に接した。彼らはパーツに触り組み立てていくことで、《神奈川沖浪裏》を想像したのである。そして、その触って得た情報から自身の想像力を働かせることで、イメージを複数にも展開させた。これは、彼らなりに《神奈川沖浪裏》を理解し楽しむ、つまり、鑑賞したともいえるだろう。

また、ことばによる鑑賞のインタビューにおいて、J氏は以下の通り発言した。

J氏：対話のときは立っているから無理かもしれないけど、ときどき立体コピーとかあるといいなあって思うことはあるよ。単純な図でいいんだよ。全部を線にしてほしいわけではないんだけど。

筆者：作品によりますけど、複雑な構図とかだと、立体コピーにしたら余計わからないってこと多いですね。なので、立体コピーにするときって、結局、情報を減らすんですね。取捨選択しちゃうので、それでいいの？ってなるときもあります。配置とかを示すだけだから、いいのかなとも思いますが。

J氏：あー、やっぱりそうだよな。

筆者：それでもいいんですか？結局全部はわからないままになると思いますけど。

J氏：全然いいよ。全部を知りたいわけじゃないんだよね、きっと。おしゃべりもするんだったら、減らしていいのよ。さっきもいったけど（※触れるものがほしいという発言）、触るのがあると、もっとイメージが膨らむときはあるんだよね。自分のイメージが動くっ

ていうか、、、。たとえば、たとえばなんだろうな、具体的にこれっていうのはないんだけど。さっきの、宮殿のガイド。←

筆者：《午前4時の宮殿》<sup>182</sup>ですか？

J氏：そう、それ。あれは、立体コピーでもいいからあったら、もっと楽しめると思うんだよね。どこどこに部屋があって、ひと形があってって聞きながら触るとさ、たぶん、たぶん、なんだけど。やってないからわからないけど、自分がそのなかを歩いているようにイメージできると思うんだよね。自分の意思がそこに入り込むっていうか、、、。それができて初めてさ、じゃあこの部分はどう見えるの？とか、ここから見たらどうなるんだと思う？って話ができるんだと思うんだよね。で、もしこの展示室にいて、目の前にあったらさ、じゃあ、向こう行って確認しよう、みたいなこともできるわけじゃない。そういうのがあると、なんか作品見たぞ、って記憶に残ると思うんだよね。聞いたけどと、それをイメージして、こういう感じなのかな？で終わっちゃう。でも、楽しいのはその先なんだと思うんだよね。

ここで話題になっているのは、ニューヨーク近代美術館のアルベルト・ジャコメッティ作《午前4時の宮殿》のこぼの記述描写のガイドである。ここでJ氏は、触図に触り、こぼに合わせて指を動かすという自発的な動作が必要であるといい、それをする事で、よりイメージの想像が広がるという。残念ながら、この発言を実証するための調査はできていない。しかし、J氏の発言からも、対話と触ることが掛け合わされることで、より豊かな作品想像へつながり、視覚障害者の鑑賞体験はさまざまに展開していく可能性があると考えられる。

## 第5節 小結

以上、こぼによる方法について見てきた。第1節で、こぼによる方法の概要を確認し、こぼによる方法は、絵画作品を鑑賞するために開発された方法であり、そこには、「支援者-被支援者」という関係ではなく、個の鑑賞者として晴眼者と視覚障害者の対等の関係を築こうとする動きがある。それは、作品を鑑賞した際の感想を重視し、鑑賞者同士のコミュニケーションを促進することである。ここでの視覚障害者は晴眼者に気づきを与える存在であること

---

<sup>182</sup> ニューヨーク近代美術館「眼からこぼへ Alberto Giacometti. Alberto Giacometti. The Palace at 4 a.m. 1932」(2023年1月12日取得, <https://www.moma.org/audio/playlist/3/172>)

を確認した。第 2 節にて、ことばによる鑑賞の会話のやりとりを分析し、視覚障害者にもたらされることばはどのようなものなのかを追って行った。ここで指摘できるのは、大きく二つである。一つは、視覚障害者と晴眼者がことばのやりとりをすることで、視覚障害者は見ている作品のイメージを頭のなかへ思い浮かべていく。これは、視覚障害個々ひとの知識や感覚、また晴眼者で行う対話の内容など、多くの要素に影響される。ここでも触る行為と同様に想像力が要となっている。晴眼者に気づきを与える視覚障害者のことばは、視覚障害者にとっては自分の想像のイメージを確定あるいは更新するための重要な要素として機能している。

二つ目は、頭のなかで作品をイメージすることは「作品」を見たことになるかもしれないが、それは鑑賞とは言えない一面もある。鑑賞を、作品を味わい、独自のなんらかの意味を生成する行為であるとするならば、イメージした作品はただ視覚障害者の頭のなかに立ち現れただけであり、鑑賞するにはもう一段階多くの作業が必要になってくる。つまり、ことばによる鑑賞が達成するのは、作品像を作り上げるだけである。これは、晴眼者が会場で作品を眺め、ある一つの作品に目をとめるその段階に似ている。したがって、作品像をつくった先に、作品を味わうなどの「鑑賞」体験はあるのではないかといえる。

しかし、作品を鑑賞していないからといって、ことばによる鑑賞が楽しめないわけではない。視覚障害者の一部の人は、視覚的経験やなんらかの予備知識を持っており、そこを踏み台として、ことばのやりとりを楽しむことができるのである。他方、そういう経験を持っていない視覚障害者には、土台となる触図など別のツールが大きな役割を担う可能性がある。つまり、ことばにおいても触る行為とは、ことばの不安定さを補うものだけではなく、ことばと触ることを組み合わせることで、より豊かな、さまざまな体験が展開できる行為なのだと仮定できるだろう。



【参考図版1】

オットー・ネーベル《庭師》1928年、グアッシュ、ワニス、厚紙、オットー・ネーベル財団所蔵

出典：Bunkamura ザ・ミュージアム編, 2017, 『オットー・ネーベル展』 Bunkamura 出版



【参考図版2】

ワシリー・カンディンスキー《三つの星》1942年、油彩・厚紙、宇都宮美術館所蔵

出典：Bunkamura ザ・ミュージアム編, 2017, 『オットー・ネーベル展』 Bunkamura 出版



【参考図版3】

オットー・ネーベル《幸福感》1950年、水彩、グアッシュ、金箔・厚紙、オットー・ネーベル財団所蔵

出典：Bunkamura ザ・ミュージアム編, 2017, 『オットー・ネーベル展』 Bunkamura 出版



## 終章 本論の総括

本博士論文は「視覚障害者の美術鑑賞」という社会的課題への新しいアプローチにむけて、視覚に障害のある人々の美術体験の多様性を明らかにすることを目的とし、ここまで書き進めてきた。今日では、われわれが美術に出会う場所は博物館・美術館のほかにも芸術祭や、団体ないし芸術家個ひとが企画するイベントなど多数存在する。しかし、ここで注目したのは、美術館という場所である。美術館という近代的施設は、来館者を「見る」ことに専念させる教育的空間から、多様な体験を提供する文化的空間へと進化してきた。そして、その進化のなかに視覚障害者の美術鑑賞というチャレンジングな取り組みが含まれていたし、これからも継続されるからである。そこで本論は、美術館の歴史の変遷のなかに視覚障害者を取り巻く状況を位置付けるとともに、欧米と日本を中心とした視覚障害者のための美術鑑賞の実践を整理・検討したうえで、視覚に障害のある「普通」の人々の美術体験に焦点を絞り込むことにした。そして、現行の「触る」と「ことば」という二つの方法による美術体験を記述し、分析することで、彼らがどのように美術作品を体験しているか、すなわち視覚に障害のある人々の「鑑賞」の内実とその豊かさの一端を明らかにし、さらに現状の方法にある限界の見極めを試みた。

各章で明らかになったことは下記の通りである。

第1章では、美術館の役割とその変遷を整理した。美術館が視覚中心の空間であり、「見る」ことに重点を置いていたのは、日本に博物館の概念が導入されるより以前、西洋において美術館が公共の場として成立した時から続いているものである。特に美術館は、展示という装置を通じて、来館者に対して視覚的な体験を強制してきたといえる。そこに視覚障害者がどのように関わり、変化してきたのかを、視覚障害者への美術館アクセシビリティに早期から取り組み始めた国であるイギリスとアメリカの事例を中心に概観した。美術館の歴史を紐解けば、近代以前の美術館では「触る」行為も展示に親しむ行為の一部であった。しかし、美術館が公共に開かれるようになり、作品の保護・管理が重視されるとともに、視覚が認識体験の中心になる社会的な動向に影響され、「見る」ことの重要性が強調されるようになったのである。美術館において「触る」行為が戻ってきたきっかけが、視覚障害者である。美術館の変化は、視覚障害教育の進展と障害者の権利を重視する法的枠組みの確立によって促進された。特にイギリスとアメリカでは、視覚障害者が実際に作品に触れることを可能にする「タッチ展」が普及した。これは視覚障害者が触覚を通じて美術作品を体験する新しい鑑賞方法として広がり、徐々に多感覚的なアプローチを取り入れる方向へと展開していったのである。

第2章では、日本の美術館における視覚障害者の美術鑑賞体験とその歴史の変遷を概観した。

日本では、博物館は「見る」場として導入されたが、それに教育的役割が課せられたことでより視覚が重視された空間として展開した。そのため「触る」行為は排除されていた。しかし、1960年代から視覚障害者に向けた取り組みが少しずつではあるが始まり、1981年の国際障害者年を契機に拡大した。美術館における取り組みは、1984年に私設美術館、ギャラリー・TOMの開館とともに始まる。それは視覚障害者に美術作品を触って鑑賞する機会を提供する重要なステップであると同時に、公立美術館へ展開するターニングポイントでもあった。ここでは、いくつかの公立美術館が触る展覧会を開始したが、視覚障害者へ門戸を開放するとともに、晴眼者にとっても触る鑑賞を新しい鑑賞方法として提案し始める重要な動きが生じていた。さらに視覚障害者向けの美術鑑賞を支援する市民ボランティアグループの登場をきっかけに、触る方法に加え、ことばによる方法が普及し、彫刻だけでなく絵画の鑑賞も可能になった。1990年代にバリアフリーの概念が拡張し、物理的のみならず、制度的、文化的、意識的な障壁を取り除く動きが強まり、視覚障害者だけでなく、さまざまなニーズに対応するためのユニバーサルデザインが求められるなかで、触覚以外の多様な感覚に基づく鑑賞方法が開発されて「体験する」鑑賞へと広がっていった。これにより、美術館は障害者や社会的少数者に対しても開かれた場となり、社会的包摂の推進と多様な来館者に対する新しい美術鑑賞の提供が目指せるようになった。この過程のなかで、視覚障害者の立場も変化していた。当初は福祉サービスの対象であったが、ことばによる方法により晴眼者とともに「対等」に作品を鑑賞するようになり、視覚障害者と晴眼者が一緒に「鑑賞」をつくっていく体験に意味が認められるようになった。

第3章では、美術館で行われている美術鑑賞方法についてみることで、「鑑賞」という体験の内実に迫ることを試みた。「見る」を中心とした空間であった美術館は、長らく作品と観者の間の直接的な関係性に重点を置いてきた。しかし、現代の美術館では「見る」だけでなく、教育普及プログラム、ワークショップ、ギャラリーツアーなどを通じて、来館者が作品とより深く関わり合うことが求められている。その中で美術鑑賞方法は二つに分けられる。一つは教養としての方法であり、美術作品を見る際に美術史的価値や作品に込められた意味、時代背景などを主に知識として理解することに重点を置くものである。美術館は解説キャプションや音声ガイド、ギャラリートークなどを通じて、作品の背景や意味を来場者に解説し、鑑賞のヒントを提供している。もう一つの新たな方法が対話型美術鑑賞である。ファシリテーターの導きによる対話を通じて、作品に対する多様な見方や思考を促進する方法で、参加者の観察力や思考力、コミュニケーション力を養うことが目指されている。以上を踏まえ、本研究では、「作品鑑賞」を、作品に直接接することによって味わい、楽しみ、意味を生成する行為と指定し、

その上で、視覚障害者の美術鑑賞方法をみていくこととした。

第4章では、視覚障害者の鑑賞方法のうち、対象に触る方法に注目した。触る方法つまり触覚は形、触り心地、大きさ、硬さ、重さなどの物体の属性を知覚するための重要な感覚である。視覚障害者は、彫刻作品に触ることで、これらの属性を知覚し、作品を認識する。しかし、美的享受や鑑賞的要素も含んでいることを指摘する声もあった。その一ひとが、アレン・ヘンダーショット・イートンである。イートンは、触覚には、物を発見あるいは特定する機能と鑑賞や享受する機能があるとし、後者においては、美を通じて視覚障害者と晴眼者をつなぐ感覚として提案する。触ることに加え、言葉を聴くことが必要であると示す。もう一ひとが盲学校教師の土屋宣夫であった。土屋は、「触る」行為を「より物を見つめる行為」であり、「心の中に感銘や感動を起こす」と指摘する。この時、鑑賞を、あくまでも主観的なものであると土屋は示す。以上を踏まえ、実際の視覚障害者の触る行為を、第三者との会話という行為とともに分析した。ここで明らかになったのは、次の四点であった。一つに、2種類の想像力が働いているということである。触る鑑賞では部分部分を触り、それを一つの像として結びつける行為の鍵としての想像力である。それとは別に、作品がもたらす印象や意味を自由に思い巡らせる想像力も働いていると考えられる。二つに、触る認識の個別差である。全ての視覚障害者が作品に触って理解できるわけではなく、そこには触り方への慣れもあることがわかった。三つ目に、「触る」を補助することの重要性である。言葉は作品の説明や背景情報の提供に使われ、触覚とは別の角度から鑑賞体験をサポートする。また、視覚障害者と晴眼者のことばの相互作用が鑑賞体験を豊かにする要素ともなりうる。これまで触る対象は、視覚障害者と作品の1対1の体験であると示されてきた。しかし、晴眼者との相互作用を通じてより深い意味を持つ可能性があることが指摘できるのである。そして、触ることによる認識だけでなく、言葉を通じた解釈や想像が、視覚障害者の鑑賞体験をより充実にしたものにしてくれる。

第5章では、「触る」以外のもう一つの方法である「ことばによる鑑賞」を検討した。「ことばによる鑑賞」は触ることが出来ない、あるいは触っても理解できないと考えられた絵画鑑賞のために作られ、そこでは晴眼者と視覚障害者間で対等な関係を築くことが前提にされている。ことばによる方法には、他にも Audio Description がある。Audio Description が視覚障害者向けの美術教育ツールとして欧米で発展してきた一方で、日本では対話による方法が発展してきた。これは晴眼者と視覚障害者が対話を通じて作品を鑑賞する方法であり、晴眼者と視覚障害者がある作品を前にしてコミュニケーションをとるものである。そのプロセスのなかで、視覚障害者と晴眼者は作品に関する「気づき」を共有し、互いに新しい視点を提供すると評価されている。このことを踏まえ、実際にことばによる鑑賞で交わされることばを分析した結果、

明らかになったのは次のことである。一つに、視覚障害者は、晴眼者とのことばのやり取りを通じて、作品のイメージを頭の中に描いていく。ここでも想像力がやはり必要になっている。このプロセスは、個々の視覚障害者の既知の知識や感覚、対話の内容に大きく影響されるものである。また、晴眼者に「気づき」を与える視覚障害者の発言は、視覚障害者自身にとっては、自身の想像した像を確定または更新するための手段として機能しているといえる。二つに、鑑賞を「作品を味わい、独自の意味を生成する行為」とした場合、視覚障害者が行っている作品の形を想像する行為は、鑑賞とは異なる側面を持つ可能性がある。そのため、視覚障害者にとっては、さらに作品を深く味わう「鑑賞」体験が存在する可能性が見えてきた。また、ことばによる鑑賞を楽しめる視覚障害者もいれば、楽しめない視覚障害者もいる。その場合、例えば、触図などのツールが鑑賞を助けるだろう。ここより、触る方法、ことばによる方法、それぞれ鑑賞体験として異なる様相を持つ一方で、さらにこれらを組み合わせることで、より豊かで多様な鑑賞体験がもたらされることが示唆できる。

以上のように本論の独自性は、現在美術館で実践されている、作品に直接手で触れる方法と作品をことばに置き換える方法に注目し、視覚障害者らへ行った調査にも基づいて、その行為や対話を分析し、考察したことにある。それは、視覚に障害があるひとが晴眼者とともにそれぞれの方法によって作品に接した際に発せられたことばや反応から、実際に視覚障害者がどのように作品を想像し、解釈し、楽しんでいるのか、その一端を明らかにした。

それらの結果を踏まえ、本論の締めくくりにあたって、視覚障害者の美術鑑賞体験とはどのような体験である可能性があるのかをまとめておきたい。

第一に、視覚障害者の鑑賞は、晴眼者とは異なる知覚認識を通じた想像と解釈のプロセスとして捉えることができる。視覚障害者は、触ったり聞いたりという日常的な行為を使って作品を認識する。しかし、作品の全体像を理解し味わうためには、感覚による知覚認識だけでなく、自身の記憶や過去の経験に基づき想像を駆使して作品イメージを再構築している。このプロセスにおいて、想像力が大きな役割を果たしている。

第二に、これらの方法をもってしても、作品のイメージを具体的に思い描けない視覚障害者も存在する。視覚障害者の認識や理解は、障害の度合いや視覚的記憶、鑑賞経験などの多くの要因に影響される。この多様性から、彼らの鑑賞体験も多様であることが確認できる。また、作品のイメージを具体的に思い描けなくとも、「わからないまま」というそのままのかたちで作品を楽しむ様子も確認できた。

第三に、その多様性のなかには、作家や専門家による説明や、作品の美術史的背景や価値に関する情報を得て作品を鑑賞することもある。美術史的背景や価値に関する情報は、ともすれ

ば視覚文化の価値を一方的に押し付ける危険性があるという指摘もある。専門的な情報を求めるかどうかは、視覚障害者個ひとの興味関心に委ねられるが、必ずしも「視覚文化の価値を一方的に押し付ける」としてそれら情報を除外する必要はないこと、鑑賞体験にとって価値ある一部となる可能性は指摘できる。

第四に、鑑賞方法の組み合わせの重要性を指摘する。視覚障害者が作品鑑賞に用いる方法は、単独で活用されるものではなく、これらの方法は相互に関連しあい、併せて用いることで、より深い鑑賞体験が実現されると考えられる。

以上が、本研究における視覚障害者はどのように作品を鑑賞しているのかという問いに対する、暫定的な答えである。これから、美術館を訪れる視覚障害者が増えれば、より詳細により精緻に彼らの鑑賞体験を紐解くことができるであろう。今後の展望として、視覚障害者がどのように作品を鑑賞しているのかという問いに深く焦点を当て、さらに幅広い視点からのアプローチや、他の障害のある人々の鑑賞体験との比較を通じて、より総合的な理解を追求していくことが重要であると考えられる。

本研究で取り上げられなかったものに、ことばによる記述描写の方法がある。ある視覚障害者が音声ガイドを体験した際、「作品の物理的な情報はわかったが、なぜその作品がそこ（美術館）にあるのかがわからない」と指摘した。つまり、そもそも美術そのものがいったいどんな魅力を持っているものであるのかということが伝わるものでないと、意味がないというのである。音声ガイドによって作品の様相は理解したが、なぜその作品がそこにあり、公共の財産として提供され、それを晴眼者が見に行くのかが、音声ガイドからは知ることができない。それは美術を見たい自分にとっては不十分である、ということである。彼は、見えない人間（自分）に作品を見せる、見てほしいとする理由は、美術がいいものであること示したいからだ、美術館の意図を捉えている。ならば、作品の描写表現を示すのではなく、作品そのものの価値を示すべきで、それを求めるのである。

作品に「触れる」という直接的な知覚経験は、対象やテクスチャー、温度、硬さなどを即座に感知するとともに、時間をかけての形のイメージを生成することができる。この経験は個人的であり主観的である。これまでに一度も接したことのない対象であれば、文化的・社会的な背景知識に依存しない生の経験だといえるだろう。彫刻や立体作品に触れたとき、視覚障害者はこの直接的な経験を通じて作品の物理的な側面を探求する。だが、物理的な側面がそのまま「鑑賞」になるわけではない。なぜなら、彫刻や立体作品の背後にある意味、作家の意図、歴史的・文化的背景など、物体の物理的な側面を超えた情報を伴う必要があるからだ。第三者の説明や音声ガイドなどを通じて、視覚障害者は作品の背後にある深い意味や文化的・芸術的な

背景を知るのである。この経験は間接的であり、他者や文脈から提供される情報に基づくものである。それらの間接的な経験と直接的な経験がパラレルに、あるいは交差して対象と向き合うことが作品との関わり方を豊かにする要因となる。感覚的な経験は、作品の物理的な側面と直接的な関わりを提供し、第三者の説明や文脈による知識は、作品の深い意味や背景を理解する手助けをする。

視覚障害者はこれらの方法で、晴眼者と同じように作品を鑑賞することはできるのか、と聞かれた場合、その答えは「できない」である。一方で、晴眼者が目を瞑り、視覚障害者の方法で作品を鑑賞した場合、同じ体験になるのか、と聞かれた場合も答えは同じである。個人の趣味嗜好や美的経験値はいわずもがな、そもそも視覚障害者と晴眼者の環世界、つまり感覚によって知覚認識されている世界が異なっているのである。

視覚障害者の多くは作品を触り、説明を聞き、見えるひとの感想を聞くことで、その作品を知り、見ている。たとえそれが作品そのものから得た感情でなくても、確かに彼らは作品を「知った」のである。ただ、その対象を「美術」と感じ取るのは、それが「美術」として説明されているからである。例えば、美術館のコレクションをあえてそのひとのリビングに持っていき、触ってもらい鑑賞を語り合ったとする。その時、彼はそれを「美術」だと認識するであろうか。おそらく、それは難しいだろう。それがどんな作品なのか、どんな来歴があり、美術的価値あるいは批評があるかを聞いて初めて、彼にとってそれは「美術作品のひとつ」として認識されるのである。文脈におかない限り、彼らはそれを美術作品とは認識しない。彼らは触るでも対話でも、もたらされたものをもたらされたまま受け止めるのである。

彼らが触る・聞く・対話するという行為によって対象物を認識することは、美術作品に限ったことではない。むしろ日常行為の延長で彼らは触っている。美術館において対象に触ることができるようになった結果、それは日常行為の延長にもなったのである。では、何が日常の身の回りにあるものと美術館にあるものを区分けるのか。それは、美術館における美術史的知見・専門用語である。美術館が作品を美術史の文脈に位置付け、それを示すことで、彼らはそれを「美術作品」として受け入れるのである。「美術館」という特殊な空間に行き、作品の前に立ち、作品になんらかの形で関わる。その中に、対象を作品たらしめる情報があるからこそ、彼らにとって美術鑑賞という行為が浮かび上がるのである。美術館は、これまでの神殿的存在から、より開かれた、より身近な場所として在るよう、さまざまな取り組みを行っている。

しかし、視覚障害者にとっては、美術館にふらっと立ち寄り、運命的に作品に出会う、ということは難しい経験であろう。彼らが美術館に来るには何かしらの準備が必要である。それは事前に何が開催されているのかを調べ（そもそも、前もって情報を調べておくことができる美



美術館でなければ彼らは行かない)、同行者と予定を調整し、同行者とともに来訪する。時には、事前に美術館へ対応の依頼をするかもしれない。現状では、彼らは事前準備なしで、その日思い立ったまま来訪する、ということは難しい。ただ言い換えれば、その環境が、良くも悪くも特別なものとして美術館の「美術」を美術たらしめるのである。

だからこそ、かれらは美術鑑賞をする。ラジオやテレビ、他者との会話に、美術の話題がでてくることは少なくないという。意図的に避けない限り、なにかしらの作品は出てくるという。それをただのことばとして受けとめるか、経験として受けとめるかの選択肢が生まれる。これまでは、経験ができない環境であった。だから、単なる概念として受けとめるのみであった。けれど今、美術館に行く機会が生まれつつある。そうすると、後者を選択できるようになる。その時初めて、好奇心から、話のネタとして美術館へ行くようになる。話題の展覧会が来て、その情報が耳に入ったから、足を運ぶのである。

一方で、そのような説明は不要という視覚障害者もいる。彼らの多くは、作品を介してコミュニケーションに重きを置く。それも一つの楽しみ方であろう。必要な視点は、視覚障害者の見え方が多様であるとともに、彼らが期待するものも多様であること。だからこそ、さまざまな選択肢を用意することが重要なのである。

文化施設が視覚障害者へと開かれ、芸術に出会う機会は増えている。アクセシビリティの向上は、視覚障害者が美術鑑賞を楽しむ機会を提供する一助となるが、それがすべての視覚障害者に当てはまるわけではない。視覚障害の有無に関わらず、美術館へ行くこと、鑑賞体験や美術への興味は、個人の趣味や関心に依存する。現に全盲／弱視、先天／中途にかかわらず、美術に興味を持ちプログラムに参加する人々は存在するが、関心が皆無である視覚障害者のほうが多く存在する。だが、もし何かしらのきっかけで美術鑑賞に来ようと思った際、その人に合った方法がなければ、美術館の体験はネガティブなまま終わってしまう。多様性や社会的包摂を目指す美術館にとっては、それを避けなければならない。一方で、万人に合う方法もない。だからこそ、さまざまな感覚や体験を組み合わせ、選択肢を増やす必要があるのである。そのためにも、現在視覚障害者がどのように作品に接しているのか、なにを感じているのかが必要であるといえるだろう。

本研究では、取り立てて美術に関与していなければ、障害に関する研究にも従事していない9名の視覚に障害のある「普通」の人々に協力していただいた。彼らは、今後、美術館を訪れるであろう不特定多数の視覚障害者のモデルとなる。彼らに焦点を当てることで、特定のケーススタディや状況に囚われることのない、より広範囲な視覚障害者の体験に接近することができた。これは、今後も社会的包摂を推し進める美術館や博物館などの文化施設における鑑賞方

法の改善に、さらには、視覚障害者に適した新たな展示方法や解説手法の開発が進むことにつながる可能性があり、本研究のささやかな貢献であると考えます。

一方で、本論にはいくつかの課題が残っている。例えば、触る方法の調査においては、実際に作品に触ることができる展覧会で実施した。だが、作品に触ることができる展覧会は多くない。そのため、今回選んだのは彫刻作品であり、それは多種多様にある美術ジャンルのなかの一部に過ぎない。また、研究協力者がいつも通りの鑑賞を行うことを求めたため、通常の触るワークショップと同じスタイルで実施し、彼らが鑑賞する作品も彼ら自身が選んだ。そのため、異なるグループが同一の作品を見るということはなく、皆が同じ作品を見た場合、どのような違いが現れるのかまで分析することができなかった。

このことは、ことばによる方法についてもいえる。鑑賞ツアーでは皆が自由に動く。そのため、同じ作品を見ることはあまり多くない。今回の調査で分かったように、ペアとなる晴眼者が変われば、たとえ同じ作品を鑑賞していたとしても、そこには全く異なる話が展開される。その時、視覚障害者はどのような想像を行い、どのように解釈するのか。このことも含めなければ、ことばによる鑑賞方法の全体を見られたことにならない。本研究における調査は、いずれも可能性の一端を示すことにとどまっている。今後は、より幅広い視覚障害者を対象に、そこに起こる多様な体験とニーズに目を向けていきたい。それによって、より包摂的な文化施設や社会を築くための重要な基盤づくりが可能になると考える。

## 参考資料

### 1. 彫刻作品に触る鑑賞における発話

#### ケース 1

A 氏：（両手で作品の頂部を撫で、指先で人物の顔の表現に触り、両手で包み込み、そのまま頭の上へ戻りながら）これ頭、（両手を肩、腕へと下へ滑らせ、手へ到着）これって、手やん。グーしてる？

晴眼者：グーではないです。ものを持っています。

A 氏：ものを？（人差し指の指先で作品の手を触りながら）これ？これもの？なんか貝殻みたいな気がするけど、なんかな？

晴眼者：貝殻、

A 氏：（指を一旦手から離し、作品の下部を撫でる）これ、足、足ないやん。

晴眼者：足はたぶんある。長いスカートを履いているかんじだから。

A 氏：でも 2 本に分裂してないやん、足。足ないやん。2 本に分かれてないやん。

晴眼者：長いスカートを履いているから、分かれた表現になっていない。

A 氏：（両手を上下に動かして足部分を撫でながら）スカートを覆っているってこと？

晴眼者：そうそう。

A 氏：これ（作品の右足部分を左手で撫でながら）が足、ここ足？ちょっと太ももっぼいけど、足っぼいけど、こっち側（右手で触りながら）何もなくて。（両手で触りながら上へ移動し、胸部へ到着。胸の部分を両手で触りながら）これも女のひと？リアルがすごい。

晴眼者：リアルなんだ。

A 氏：リアルに感じるけど、気のせいかな。

晴眼者：今まで見た中で一番リアルだと思う。

A 氏：うん、何か、これはこれっぽいっていうか。（両手で、物を持っている手を触りながら）これ、何持ってるの？

晴眼者：なんですかね。何を持ってるかね全然わからない。

A 氏：なんか小さいもの持ってるよね（腕部分に触りながら移動）。これ、腕の太さもリアルやな。このぐらい太さのひといるよね。（そのまま肩、顔へと移動）で、肩があって、（それぞれ指先でつまむように触りながら）口と鼻と目と、（指の腹でおでこ部分を触りながら）これなに？髪の毛？

晴眼者：髪の毛を束ねるのかなんか帽子みたいなかぶってる。

A氏：（左手で後頭部を触りながら）これは？

晴眼者：それを団子みたいになってる。まとめている。

A氏：（頭から手を離し、足部分へ両手を移動させる）結構リアルな女性像、女性の、全身？

晴眼者：全身像です。これ。多分ね、右足がわかりやすっていうのは、ちょっと右足が前に出てて、太ももが結構前の方に出てるんですよ。膝の部分とかがちょっとはっきり表現されている。

A氏：（作品の右膝の部分に触りながら）そっか、左足はほとんど後ろにひっ込んでいるから、あえて出していないっていうか。

晴眼者：あえてそういう姿勢なんだと思う。

A氏：だから、そっか、これスカートで、こん中にあるんやろうけど、あえてそこは表してないっていうか。そういう表現の仕方が。だから全部リアルに触ってわかるようにするかっていったら、そうじゃないん。だからでも、見ただけで見えるひとは多分そこに右足があるってことが、左足があるっていうかわかるんや。触っただけやったら、ないと思っちゃうかもしれんよね。

晴眼者：でもなんか全身像だから、足がないっていう発想がそもそも、ないことはない。

A氏：そっか発想としては、よく全身像やと普通はあるはずやと思うけど、でも多分触ってそういうふうに感じられへんからないって思っちゃう可能性あるよね。触ってあると感じられないやん、多分。これ足っばいなどは思うけど（作品の右足部分を掴み握りながら）、もう1本これと同じものがないなと思ったらないのかなって錯覚しそうになるっていうか。僕だけかも。

服とかいう感覚は多分、言われへんかったら服ってわからへんかもしれないし、硬いし、だからこのダラダラみたいなでこぼこみたいなスカート、ヒダのあるスカートを表してるのかもしれないけど、それも言われへんかったらわからないかもしれない。だから多分スカートを着た像が多分どっかでいろんなとこで見たのがもう入っちゃってるから、これを見たとき、それだなんて。過去の経験からそう思えるんだね。これを見ると。そっか、喋ってみないとわからん。

## ケース 2

A 氏：（両手で作品頂部を触りながら、指の部分をつんだりする。下に滑らせ握り、また上へとあげながら）これは、なに！？えっと、、、（手首部分を触りながら）足は、、、

晴眼者：足じゃないです。

A 氏：えっと、（しゃがみ、親指と小指をにぎりながら）これ、なんつーか、何か剥製みたいなやんか、、、動物、ちょっと待って、

ちょっと複雑で、（手を動かさず考え込む）どう聞いたらいいのかな。どっからどう判断して、どう聞いたらいいのかな、これ。えっと。

晴眼者：なんだと思います。そもそも何だと思います。

A 氏：だから、人間、人間なんか人間じゃないのかが、ようわからん。

晴眼者：人間だし、人間の体のどっかの一部。

A 氏：そもそも、この（手首部分を掴みながら）これは胴体なのかなんなのか。

晴眼者：胴体ではないです。

A 氏：胴体ちゃう。

晴眼者：ちゃう。

A 氏：ちゃうんか。でも大きい。

晴眼者：これが大きい。実物より全然大きい。こんな大きいのはないと思う。

A 氏：そっか、こんな大きい、、、どっかの一部にそれってこと、人間の。

晴眼者：そうそう人間の体の一部。

A 氏：ちょいまって、ひょっとしてこれって手なん？

晴晴眼者：手です。手。どこでわかりました？

A 氏：これ（曲げられた親指と小指を掴みながら）指ちゃうかと思ってね。（両手を一度下へ滑らし）うんだから。こんな大きい、こんな大きいのはないっていうたやんか。で、これ（両手を頂部まで戻し、曲がった人差し指や中指を触りながら）握ってたりなんかしてたりするやんか。これ（親指と小指へ戻り）指やん。

晴眼者：指、指です。手です。

A 氏：ほんで（右手は小指のまま、左手で曲げられている指をそれぞれ撫でたあと親指へ戻り）これ親指？

晴眼者：今左手触っているのは親指。（A 氏の右手が、親指、人差し指、中指、、、と移動するのに合わせながら）人差し指、中指薬指小指。

A 氏：（右手が手のひらを撫でながら）手のひら？

晴眼者：手のひら。

A 氏：（両手の親指で手のひら部分を押しながら）言われたらそうやな。うわー、リアルやな。  
（手首部分を両手で握りながら）これ、腕のこの部分（左手で自分の右の二の腕をさすりながら）やろ。

晴眼者：そこは手首、手首。

A 氏：（作品から両手を話し、自身の右手首を左手で掴みながら）この辺？

晴眼者：その辺。

A 氏：ここが手首で、、、え、この辺（自分の右手首を撫で）が、この辺（作品の下部分を触る）？

晴眼者：えっと、（A 氏の左手を作品の手首部分に誘導し）この部分が、（左手を右手首へ持っていき）ここ。で、その下は台ですね。

A 氏：（左手で自分の掌を触り）この部分が、（そのまま左手で作品の掌を触りながら）ここやんな。で、手首が（左手で作品の手首部分を擦りながら）ここ。で、その下が台なんやな。だから、（自分の右手首を左手で触りながら）この辺からはじまっているってこと？（作品の手首を両手で握る）でかいな。

晴眼者：結構でかい。不思議な、手の、指の形とかも不思議。

A 氏：（両手で曲がった指を掴む）

晴眼者：こんなふうに曲がるのかなって。

A 氏：無理、これ。（右手を意図的に曲げる動作をする）だってこんな、（一度右手で作品の人差し指、中指、小指部分を握り、そのまま、自身の指を曲げた右手を触る。その後、右手は作品の親指へ移動）親指なんか、こんなふうにはならへんよ、絶対。（右手で作品の人差し指、中指、薬指を触っていく）ぐーじゃないし。でもこれ微妙に（自身の右手で指と指を離す動作し、それを右手で触れる）離れながらこんなさ、、、不思議だなぁ、、、。（両手を下へ移動させる）

晴眼者：そう。結構ね、後ろ側とか触ってみるとわかるかもしれないんですけど、（A 氏：左手で作品の背面を撫でる。そのまま右手も上へ移動させる）指が結構反ってんですよ。わかります？

A 氏：（左手で指の部分を包み込みながら）90度ぐらい曲がってるや。

晴眼者：そうそう、指が。（A 氏：作品から右手をはなし、展示台にまで降ろす。右手の指を軽く握った形にし、左手で触る。その後、再度左手で作品の指を握る）手の甲側に指が90度ぐらい曲がってて。

A 氏：（左手で、作品の人差し指を左横から包むように触りながら）ここか、あー反ってるってここな。反ってる。単純に90度まで反るって、こんなことって絶対こんなふうにはならへんやん。

晴眼者：ならんやないですか。

A 氏：なんだ、これ。（両手を手首部分まで下ろし、掴む）通常だったらならんやろ、絶対。不思議。ようこんなの思いつくな。

でもなんか、こんなひとが、こんな手のポーズしたひとがいたのかなって思わせるけど絶対こんなことできないよなみたいなさ。

晴眼者：できない。何かその形してくださいって言っても難しい。

A 氏：難しいよな。こんなちょっと他の、これまでのやつは何かありそうやったけどさ、これが一番あり得ないそうやんか。これはなに？（作品から手を離し、展示台に触りながら）

晴眼者：これはね、ロダンの作品で、《痙攣する大きな手》。

A 氏：（笑いながら）これちょっと笑えるよな。

晴眼者：え、笑える？

A 氏：なんか痙攣したんちゃうかって。痙攣したらこうなるのかどうか知らんけど。

晴眼者：1889年の作品で、1973年鋳造。《痙攣する大きな手》。痙攣するとそうなるのか。

A 氏：しらんな。痙攣の仕方もいろいろあるよな。でもいろんな原因で痙攣するから。だから、何、その何か中毒とかかかもしれないし病気かもしんないし。なんかあんまり、その本人にとってはあんまり望ましい状況じゃないかもしれへん。痙攣は。

晴眼者：うん。ちょっとね、困った状況ですよな。

A 氏：うん。ちょっと何あの。ひょっとしたら命とか身体とか危機があるかもしれない。あんまり良くはないよね。痙攣っていうことあんまり痙攣したら駄目でしょ、普通は割と。なんでこんなものを作ろうとおもったんやろ。なんでこんな作ったんすかいつも言ってることのようにわからへんっているし。

### ケース 3

案内人：これはブロンズです。堂々と触っていいやつです。

晴眼者：今正面です。

B氏：（上から下へ手を動かしながら）鳥かと思ったんだけど、〈自身なさげに〉鳥？

晴眼者：鳥です。

B氏：本当？

案内人：首をぐるっと後ろに。

B氏：後ろに向いているのね（首の婉曲を触りながら）。

案内人：向いて羽を休めている感じの鳥です。

B氏：あーこれが羽ね、尾っぽ、そういうことか。足は？

晴眼者：足は、多分埋もれている。

B氏：埋もれているのか。

案内人：ただちょっとここにある（手を誘導しながら）。

B氏：あーこれかー。はいはいはい。

晴眼者：こっちのほうがわかりやすいかも（指を誘導しながら）。

B氏：あー本当だ。これ（頭部を触りながら）、台は石？

晴眼者：それは台ではないですね。作品。

B氏：え、石じゃなくて？え？なんのかたちですか？

晴眼者：え、〈びっくりしながら〉わかりませんか？（指を鼻の周りに誘導しながら）こちらへんで、わかりません？

B氏：えー、、、（指先で触りながら）目？〈自信なさげに〉

晴眼者：目です。

B氏：これは、鼻？

晴眼者：鼻です。鼻。

B氏：ですよ。これ、何に乗っているの？

晴眼者：え、ひとの頭、です。

B氏：あ、人間なんだ！

晴眼者：人間です、人間。

B氏：〈やっとわかったかのように〉あー！

案内人：実際に乗っていると痛そうですね。



B氏：あーはいはい。これ、人間の。

晴眼者：人間の、女のひとのように見えますけど。

B氏：あー髪の毛がね。

晴眼者：女のひとの頭の上に鳩が休んでいる感じです。

B氏：あーそういうことか。意外にわからなかった。

晴眼者：意外ですね。顔だからすぐわかるかなと思ったけど。

B氏：そうですね。わからなかった、、、（顔面を絶えずさわりながら）怒っている？下唇を突き出して怒っているように感じるけれど。そういうことはない？

晴眼者：口角下がっているけど、、、怒っているかな？微笑んでいるようにも無表情にも、、、。どっちとはわからない。見え方によっては笑っているかなとも見えるけど、怒っているようには見えない。

B氏：あ、そうなんですね。なるほど。へー。

晴眼者：意外に、顔とはわからなかったですね。

B氏：ちょっとわからなかった。

案内人：丸いからですかね、ぷくっとしている。

B氏：〈納得できていないニュアンスで〉そーねー。

晴眼者：あと、髪とおでこの境目がないからかも。

B氏：かもしれない。

晴眼者：見てるとわかりますけどね。鳥はわかりましたね。

B氏：鳥はね、なんとなくだけど、頭は後ろを向いているのとか、そういう感じはあったんだけど。そういうふうには思ったんだけど、意外と羽と尻尾の感じがイマイチわかりにくかった。

#### ケース4

晴眼者：なにかわかりますか？

D氏：いや、これは、、、なんですか。

案内人：これは《邪神》ですね。

D氏：邪神は、タイトルはわかったけど、この形が。

案内人：すごく複雑なんですけど、手が伸びている感じです。

D氏：手が伸びているの？

案内人：多分、ここ（指を持って誘導しながら）が顔で。多分ね。そこから手足が広がっている感じです。

D氏：手足？

案内人：全部手や足で。

晴眼者：禍々しい感じです。

D氏：禍々しい感じ？

晴眼者：具体的なかたちというより、禍々しさを感じます

D氏：はあ？難しいね

晴眼者：ちょっとね、具体的な形になっていないんですよね。繋がって繋がって、、、っていう感じで。

D氏：邪神、、、

晴眼者：はい、なので、タイトルと見た時のイメージで、こんな感じかなって想像ができる。だから、具体的ではないんですよ。ここ手ですかね、足ですね、とも言えない。

D氏：ああ、だから困るんだ。

晴眼者：見た目の印象は、よくわからないものが連なって、すごい動いている印象があるので、おどろおどろしいな、、、っていう感じがした。

D氏：おどろおどろしい、、、なるほど。最初ね、具象かと思ったけど全然具象じゃないから（笑）これはなかなかいい作品ですよ、これね。すごくね全体のフォルムがすごくいい。触った感じは、なんか、いい感じ。ゴツゴツしている。これは自然な感じなんだね。これは捉えようがなくてね、なんだろうなんだろうって。これはすごくいいですね。面白いな、これ。これはなかなか。邪神っていうんだ、いいね。

D氏：これはなかなかいい形ですよ。自然な感じ。人工物ではないって感じ。でも、これ人工でこんな形ができるだ。いいね、これは。つかみどころがなくていいね。

## ケース 5

晴眼者：次はこれはね、単なる石の積み重なったもの。なんか抽象的な作品です。手に気をつけてくださいって書いてあります。

A氏：なんやこれ！これ危ないな、手。

晴眼者：あぶないです。「薄くスライスした石材をひたすら積み重ねた作品」とのことです。

A氏：なんか、これ、切った石を、よう薄くしたな、これ。でも何かこういう、アートのひとつってこういう突拍子もないようなことをするやんか。

晴眼者：アートは突拍子のないものをするんですか？。

A氏：だから普通、なに、ひたすらそんな、こんなすごい途方もない作業よ、これ。なんかすごい時間かかっているとと思うけど。

晴眼者：これ、なんか「時間そのものを造形物にしてる」作品らしいです。

A氏：なんかようやるな、これ。見ているひとにとって積んでいるのが面白いのかどうか知らないけど。ようやるな。普通、できへんな。でも多分それやるのがアーティストなんやね。ようやるなっていうことでない、普通のことやったって、別にそれって私でもできるやんって思うやん、それって。ようそういうの思いつくなって思うことすんや。アーティストってそうなんやね。これ石なん全部？

晴眼者：石です。薄くスライスした石材。

A氏：よう積んだな。ようやるな。なんかもう、もうようやるなって触ったひとが感じたらそれで多分御の字なんやろな。こういうの結構好きかもしんない。うん。何か無意味な、ようやるなっていうの。だから、「ようやるな」っていうのが自分は好きなんやろうな、きっと。何かようやるなっていうのを何か自分で感じ取る、感じたりとか共有したかったりするんだらうなど。そっか。

晴眼者：「薄くスライスした石材をひたすら積み重ねて時間の可視化を試みた作品。内部は空洞となっており、あらかじめ定められた形に向かって製作したものではない。下から順に上へ上へと石を積み上げる膨大な時間そのものが造形物になった」

A氏：そういうの大好き。なんかそういうコンセプト大好き。なんか要するにだから、どういう形になるかわからへんけど、とにかく時間かけて、それやってみようぜみたいな、そういうの。その一つ一つはやって、ひたすらやってみようぜって言ってやったことの結果、こういう形で現れてってやろう。すごい大好き。

A氏：だから立体として具現化されたから、こんな時間と手間と何かかかっているとってま

うやん。でも、その時間と手間を形にすることを試みたってことを可視化するってことは。なんかすごいな、ようやるな。そういうのがダイレクトに伝わってくるのがすごいよね。だけど、だからそのすごさみたいなもの、だから多分、逆に言ったら別にそれは時間だから、その時間他のことをすることもできるし、録音することもできるけどやっぱり時間、時間の成せる技であるやん。時間をかけることで、できちゃうこと。それはもっとね、あの本当は何かもっとすごい生産的な、何か、美味しい和菓子を作るのかもしれへんし箱を作るのかもしれへんし。うん。でもなんかそれはお酒飲んでしまったら終わりやし。

晴眼者：うん。ずっと触ってます。

A氏：でも多分だからその多分 A さんがお酒作ってる間に、北川さんはこれ、だから、こんなことができる間作って、多分お酒作ってるひともいるし、レコーディングしてるし、いろんなことしてるひとがいるわけやんか。

晴眼者：そうですね。

A氏：それぞれその凄さを形にしたらこうなんねんな。

晴眼者：ちなみにこれ結構でかいんですよ。1周しましょうか？

A氏：これはだからその時間を、時間をこれで、時間って触れへんもんか。

晴眼者：触れない。体験はできても触れない。

A氏：でも、その時間の中で、うん、何多分それを避けたらもっと普通一般的には生産的って言われるものを作るやんか。でも、生産的って言われるものを作ってる間に、これをやってはったわけやろ。その生産的って言われても膨大な時間を、うん、その緻密な作業で形にしたらこれになることやろ。それって何かあえてそれを積まれると、すごいそうか膨大やなって。なんか膨大っていうことばを、うん、形にしたって感じがするよね。でも多分そうだと膨大な営みとか、膨大な作業とか膨大な、何か膨大な何か考えとか、いろんなそういう膨大を形だから、なんかなんかその膨大をこの立体化するとこんなにすごいんやみたいなさ、うん。それを、その膨大の立体化した、その一つ一つのパーツはこんなに小さいもんなわけでしょ。うん、これがこんなに集まってこうなんねん、みたいな。そうそうすごいよでもすごいそういうすごいものすごいと思うと体験として通り過ぎちゃってるわけです。あえてあえてそれを可視化されるとすごいなって思って。わかんない。さあ何でしょう。でも、ああいうことをしようって考えつくのがもうよね。要は、いつ思い遣ったんやろなでもさあ、聞いてみたいよね。

## 2. ことばによる鑑賞における発話

### ケース 1

F氏：ああ、あれか。私ネーベル見たい。

女性 a：これネーベル、これ。

男性 a：《庭師》っていうタイトルですね。

F氏：全然わからない。

男性：そうですね、それはたぶん、植物の茎みたいなのが縦にそう、（F氏：ああ）4本並んで、（F氏：うん）その間に花みたいな、（F氏：描いてんの？）ピンクと紫の花が二つ咲いています。

F氏：（「咲いています」の途中で）これ窓になってるの？

男性 a：そうですね、奥に小さい、小屋みたいなのが描いてありまして、（F氏：ふーん）そこに、また黒い窓があつて。

F氏：それで手前に木とかがあるの？

男性 a：（「あるの」にかぶせるように）そうですね。

F氏：あ、わかった。額じゃなくて、これ木が4本。（男性 a：そうです、そうです）両側のが、なんか四角く見えると思ったらそれ木なんだね。

男性 a：（「木なんだね」にかぶせるように）そうですね、そうです。

女性 a：木なのか、木に、カバーがかかっとなのか、（男性 a：ああ）何かそんな感じする。

F氏：（「何かそんな感じする」にかぶりながら）何色？これ。（男性 a：木は、）木は。木というか、縦になってるのは。

男性 a：あーっと、黒い、黒から、どんどん黄色にかけてグラデーションになってますね。

F氏：ふーん。

女性 a：（「ふーん」にかぶせるように）黒、赤、えっとそれから黄土色みたいな、それから黄色っぽ。

F氏：ふーん、真ん中に何があるの、木の。何もない窓だけ？

女性 a：窓っていうより、木がこっち側の端に1本、それからこちら側に2本、で、もう一つ後ろの方に1本。（F氏：（※納得したよう）ああ）これ斜めに1本なんだけど、（F氏：ああ）でも何か木というより、（F氏：うん）木の幹に、（F氏：うん）筒みたいなのが、（F氏：うん）（笑いながら）被せてある。

F氏：（「被せてある」に重なりながら）被せてある感じ？ 人工物みたいなものか？

女性 a：何かそんなふうに見えるんやけど。

男性 a：（「見えるんやけど」に重なりながら）確かにそうですね。

F氏：はあぁーん（1秒弱／長め）。これ、題は？

女性 a：題は《庭師》。

F氏：おお、こういうふうなのをするんだ。

男性 a：奥にひとが描かれてまして、（F氏：あ、そうですか？）左上に。

F氏：（「左上に」に重なりながら）ひとがいるの？

男性 a：そうですね。

F氏：それが庭師さんかな。

男性 a：（「庭師さんかな」に重なりながら）たぶん庭師さんですかね。上は赤い上着に、（F氏：ん）水色、あ、青い系のズボン（F氏：ふーん）ジーンズみたいなズボン、黒い帽子をかぶってます。

女性 a：山高帽って、（F氏：へえ（明るめの声で）丸い帽子。

F氏：へえ。ユダヤのひとがかぶる帽子か。

女性 a：というよりは、普通にかぶってない？ こう、丸い帽子。

F氏：ああ、上が丸いな。

女性 a：チャップリンがかぶってたみたいなの。

F氏：ああ、（プレス）わかったわかった。はいはいはい（早口で）。

女性 a：平たい感じ、。。

## ケース 2

女性 b : そんなに大きくない絵の前にいます、今。どれくらいかなあ？

女性 c : ... (1秒) 40センチ、くらい.....？

G氏 : 四つ切くらい

女性 b : なんか、小学校の机の天板くらい。

G氏 : ああ (※納得した感じで) (女性 b : ふふふ) はい。

女性 c : オットー・ネーベルが、(G氏 : はい) 描いた、(G氏 : はい) 絵です。《庭師》(G氏 : はい) という題名 (G氏 : へーーーー) です。

女性 c : 庭師は (G氏 : はい) ...絵の (G氏 : はい) 左上に (G氏 : はい) ちょんって、ふふ (G氏 : ええ?) (女性 b : なんか) ちょこんって (G氏 : え?) 描かれています。

G氏 : (「描かれている」に重なりながら) 庭師が？

女性 b : メインは植物なんですよ。

G氏 : へーーーー。き、木ですか？花？

女性 c : はい。

G氏 : 花？

女性 b : (「花？」に重なりながら) と、でも何かの節、竹みたいな節を持つて何か (G氏 : ふーん) あるんだけど。

G氏 : (「何かがあるんだけど」に重なりながら) ああー。(ブレス) これもそんな、はっきりした絵みたいではなくて、ちょっとデザイン的というか？

女性 b : はっきりしてるっちゃしてるけど、(G氏 : しているけど?) 物体が謎っていう。

G氏 : (「謎っていう」に重なりながら) あの一、左上にいるってことは、遠近法で遠くにいるのか、何かの上に？あ、遠くにいるの？

女性 b : 遠くにいます。

G氏 : へーーーー。(1秒) じゃあ手前に庭が広がってるんですか？

男性 B : そんな感じ。でも庭というけど、植物が、こうぼわって (G氏 : へー)。

女性 c : 手前にぼわっと植物があって、(G氏 : はい) その隙間から庭師がひよっと見えてい  
るような。

G氏 : あの一奥行きが見える感じで植物が植わっているのか、手前に背の高い植物があって奥  
が見えないのか。びっしりいろいろ生えてる感じですか？

女性 b : すごい (G氏 : うん) 植物に近づいて向こう側を見てみたい感じ。(G氏 : うー  
ん) この花自体がそんなに背が高いかどうかはちょっといまいよくわかんない。

G氏：じゃあそういうのが奥までずっと続いているんですね。ちょっと上から見てる感じですか？

女性b：真正面から見てますね。向こう側に建物が見えるんですね。（G氏：へー）建物を真正面から見てる、みたいなの。

G氏：どんな建物ですか？

女性b：黄色い壁で、（G氏：うん）黒い屋根が見えます。（G氏：へー）あと窓。窓がある。窓が黒くて（G氏：うん）中の様子はわかんない（G氏：（「様子はわからない」に重なりながら）あー）。

G氏：植物はすごい色彩、色とりどりに描いてあるんですか？

女性c：はい、鮮やかで綺麗です。

G氏：へー。

女性b：ちょっと怖いかも、なんか。ちょっと怖いというか、ちょっと気持ち悪い描き方だなって。

G氏：どこらへんが？

女性b：なんか、（G氏：うん）めしべとおしべが（G氏：うん）あるところが（G氏：うんうん）ぐわっとなっていて、目ん玉みたいに見えるんですよ。（G氏：へー）そう、目ん玉が花の中に埋まってるみたいなの。

G氏：それは何色の花ですか？

女性b：紫、あとピンクもあるけど。（G氏：へー）だからちょっと（G氏：うん）気持ち悪い。

G氏：なんか、グロテスクな感じな、そこまではいかないか。（1秒）へー。（1秒）どんな花なのかな。すみれみたいなの？パンジー？ひとの顔に見えるって。

女性b：あ、そう、5枚花びらがある（G氏：うん）と思われる（G氏：うんうん）、よくイラストでこう描く（G氏：うんうん）ような。

G氏：ああ、花の絵みたいなの。

女性b：そうそうそうそう。

G氏：へー。（1秒）その（プレス）庭師は、何やろ、眺めてるんですか？庭を。何か（プレス）作業をしているんですか？

女性c：いや、立っているだけなんですけど。植物を見てるわけでもなく。うーん。

女性b：なんか、画面の外見てますよね。

女性c：はい。（G氏：へー）どこ向いてるのかな？



G氏：でもこのタイトルが《庭師》ってことは、（ブレス）庭師の…。不思議。

女性b：《庭師》って、タイトルがあるから、このひとが庭師なのかなと思うんですけど。庭師らしい素振りは何も見せてないですよ。（G氏：へーーーー）道具も持ってないし、何か手入れしてるわけでもないし。

G氏：でも実はすごくシャイで、わしが作ったんやって顔してないけど、立派な庭になってるでしょっていう感じでもない？

女性b：わっかんない。（G氏：そんな感じでもなさそう）何か、そこに、ただ、いた、みたいな。

G氏：へーーーー。

女性c：すごい綺麗。

G氏：綺麗？

女性c：色彩がすごく綺麗です。（G氏：へーーーー）木を書くのでも（G氏：うんうん）茶色だけじゃなくて（G氏：うんうんうんうん）、オレンジだったり黄色だったり。

G氏：（「オレンジだったり黄色だったり」に重なりながら）へーーーー、あ、木もあるんですね。

女性c：あ、木の、枝ですね。葉っぱの色も（G氏：うんうん）緑だけじゃなくて、深い、（G氏：うんうん）なんか青っぽい緑だったり、すごく綺麗。

G氏：へーーーー。

女性b：昆虫の足に見えてきました。節目みたいな植物があるって言ったじゃないですか。すごいでかい昆虫の足に見えませんか？もうそれにしか見えなくて。結構気持ち悪いなっていう方向に行っちゃってる。

G氏：この絵のタイトルが《庭》やったらわかるけど、なんで庭師やろうっていうのが気になるますね。（女性b：ああ、確かに）その庭師のイメージするものは。

女性c：何なんですかね。

G氏：うーーーーん。

（2秒）

女性c：次行ってみましょうか。

G氏：はい。隣もオットーさんですか？

女性c：はい。

### ケース 3

女性 d：これなんか、なんだろう。分かりやすい、こう、捉えやすい感じがするんですよ。マークがこう、米…。

女性 e：うん、米マークが（I氏：米マーク…）星として。タイトルが《三つの星》。

女性 d：《三つの星》。

女性 e：が、大、中、小のマークが、左上、中央の右のちょっと上のあたりと、真ん中の一番中心線の下にちっちゃく。

女性 d：これも長方形で、さっきより、気持ち小さいぐらいですか。

H氏：はいはいはいはい。

女性 d：ベースがああ、水色、水色の板みたいなふうに見えるんですけど、何かね。

女性 e：ミジンコ？

H氏：ミジンコ？

女性 d：水色を塗って、こう、米、要は十書いて×ですね、だから、それを星に見立ててるんですよ。十書いて×。それが左上に大、右に中、下に小。

女性 e：（キャプションを読み上げながら）「微生物や胎児を思わせる生物の形態が、その星の間に」、確かにミジンコに見える。

H氏：ああ、そういうものがあるのね。

女性 e：私には胎児には見えないんですけど、何か、胎児を思わせるなんか。

H氏：それがちっちゃく描いてあるんですか？

女性 e：いや、大きいんですよ。

H氏：大きいですか。

女性 e：星の大きさが、（全盲者の手のひらに指で描きながら）1番これくらい、で、2番目がこれくらい、で、3番目がもっとちっちゃくこれくらい、のやつが、ぼんぼんぼんとあって。

H氏：ぼんぼんぼんとあって。

女性 e：そこの間にさらに。

H氏：間に。

女性 e：ミジンコみたいな。

女性 d：虫みたいな。

女性 e：真ん中にこんなのが、こうある。

H氏：へえ。

女性 d：虫みたいなのか、貝のような感じとか、そういうちっちゃい微生物みたいな、生き

物のような形を、いろんな色を使って、模様をつけてるんですけど、その時に、三角とか四角とかに区切って、細かい模様を作って、その模様をさらにいろんな色を使って。これはね、50色はあります。ありそうです。

H氏：50色、ええ。

女性e：うん、細か。

H氏：へえ。あ、細かい。

女性e：線の中にも、こう、細かく色をね、入れていってるんですよ。

女性e：マニアックです。

H氏：ああ、これはかなり、想像しづらいな。

女性e：ミジンコ、ミジンコにしか私はもう見えなくなった。何か、いろんな種類の、顕微鏡で見るような、微生物を。でも顕微鏡だと色が見えないじゃないですか。それに色をいろいろつけてるんですよ。

H氏：はいはい、ああ、つけたようなね。

女性d：この色は、結構濃いです。はっきりさせてます。くっきりはっきり、ぼやかしてないです、どこも。にじみやぼやかしは一切ないです。

H氏：はあ、そうなんですな。

女性d：黒のマジック、黒の絵の具を使って枠を全部描いて、枠の中にまた黒で形をいろいろ描いて、ちっちゃい形をいっぱい作って、いろんな色で塗り込んでいってるんですよ。

H氏：ふうん。うん、じゃあその輪郭線っていうか、マジックで描いてる線というのは見えてるんですね。

女性d：見えてます。黒い細いペンのような、まあペンではないと思うんですけど、細い線で。

H氏：取り囲まれているんですね。

女性d：取り囲まれて、着物の柄っていうか、細かい柄のように。

H氏：それ聞いてちょっとわかってきたかな。

女性d：いろんな模様をいっぱい作って、そこにあらゆる色を。不規則ですね、割とね。

H氏：閉じ込めてるんですよ。

女性d：閉じ込めてます。だから色はどこからもはみ出でなくて、全部黒い線の中に、絵の中にきっちり、はみ出すことなく、収められて。

女性e：うん、閉じ込めてる。

H氏：そっか、キャンディンスキーの絵ってそうなんやね。

女性d：はい。ここ読むと、下の説明が書いてるんですけど、「バウハウスに最後まで、マイ

スターとして残ったカンディンスキーは、1933年、バウハウスがナチスにより閉校を余儀なくされると、妻ニーナとともにスイスを経由して、パリ郊外の、ヌイイ＝シュル＝セーヌに転居した。この本作は。←

女性 e：晩年なんですって。

女性 d：「晩年の作品に特徴的な、微生物や、胎児を思わせる生物の形態が見られる。生命体の自由な形態がリズムカルに浮遊している」と。

H氏：なるほど。わかりました。

#### ケース 4

女性 f: これは、オットー・ネーベルで、題は《幸福感》。

I 氏: 幸福感、幸せそうなどということですか。

女性 f: はい、何か、色も、黄色とか、

I 氏: あ、大きさをちょっと。だいたいいいです。

女性 f: 大きさこれ、額の大きさは、横が 80 cm ぐらいですか、これ。

男性 b: 50 ぐらいですか。

女性 e: で、中に。

I 氏: 高さが。

女性 f: 高さが、80 ぐらい? 70 ぐらい?

I 氏: あ、要するに縦長。

女性 f: 縦長、長方形。で、何か、貼り絵みたいです。

女性 e: そうですね。

女性 f: 紙を、三角に切ったり、丸に切ったり、月の形に切ったり。

I 氏: ああ、そんなね。

女性 f: こう、いろんな形に切った、もずくとか、紙テープがひらひらひらって。

女性 e: 布とか、布風の紙テープ風のような、シールをいろんな形に切って。

女性 f: それをぺたぺたぺたぺた。

I 氏: 実際に貼ってる?

女性 f: 貼ってないです、これは。

女性 e: 描いてるのにそう見えるんですよ。

I 氏: あ、描いてるの。

女性 e: 何か貼ってる感じ。

I 氏: ように見える、へえ。

女性 f: そうです。重なって重なって、上にどんどん、こう、切ったものを重ね合わせてるように、子供も折り紙をして、パチパチパチパチ好きなように切ったのを、もう無造作に貼ったような感じ。

I 氏: 貼ったように。そんなふうには描くのは、どないしたらできるんですか?

女性 e: そう、どうやってそんなふうには描くんだらう。

女性 f: なんかもこれ、描いたっていうより、切った紙を重ねて塗っていったみたいな感じに見えますよ。

女性 e：よく図工の時間にでるような、ポンポンって布を重ねて。

女性 f：ステールじゃないですか？

女性 e：何かそういう感じ。あの、紙を入れて、押してってるような。

I 氏：押してってる、へえ。

女性 e：押さえつけてるような技法もある。いろんな技法が重なってる。

I 氏：え、でも、実際は貼ってないんですよね？

女性 f：貼ってないですね。

女性 e：貼ってない。

女性 f：色を重ねて重ねて、こう、丸の上に三角描くとか、その上にまた四角を描くみたいな感じで。

I 氏：その場合って、下の色は、その、貼った部分は消えて。

女性 e：紙はね、紙を貼ったうえで、なんか色を塗って、はがした感じ、でも。

女性 f：でも重なったところは、色ちゃんと変わってます。たとえば、グレーのところに水色重ねてるんですけど、そこは青くなってます。

I 氏：裏の色は出てないという。

女性 f：出てます。

I 氏：出てる。

女性 f：だから、重なった色が表に出ています。グレーと水色が重なって、紺になってる。

I 氏：あー、はいはい。

女性 e：だから、紙だとそれができない。そうやってるから、なんか工夫はすごいしてる。

女性 f：あと重なってるとこだったら、グレーと茶色が重なって、緑だったり。

I 氏：緑になっている。形は、そのパーツの形は、丸とか、そんなんですか？

女性 f：いろんな形ですね。

I 氏：いろんな形、えっと。

女性 f：月の形、細胞みたい。

I 氏：ああ。

女性 f：わかります？

I 氏：なんとなく。

女性 f：人間の中って、いろんなぐじゅぐじゅしたものが、いっぱい詰まってるじゃないですか。そんな感じ。

女性 e：そういうのもあれば、リボンみたいにひゅひゅひゅひゅーっていうのも。

I氏：あー、そんなものもあるのね。

女性d：ひゅひゅひゅひゅーって。

女性e：重なってて。

女性d：色は、もう黄色がベースで、なにか《幸福感》なので、たぶん、幸福感が黄色で、その幸せな気持ちが光になって、体の中からふわんって出てきてるみたいなの。

女性e：笑顔に見える、全体は、見ようと思えば笑顔で、ほほほーって感じ。

女性d：そうそう。ふわんって出てきた色、が幸福を表してて、その体の中からのいろんなものがあふれ出てるみたいなの。それが、黄色の光の中に青があったり、ピンクがあったり、茶色があったり、いろんなものが。月の形をしたり。

I氏：そのいろんな形は、いろんな色なんですか？

女性d：そうです、そうです。色はこれ、30色ぐらいありますよね？

I氏：おー。なんか色、結構じゃあたくさんあって、ちかちかしてます？そんなことはない？

女性e：してない。だからトーンは結構抑えられていますよね。

女性d：うん、パステルです。パステルみたいなの、黄色がベースで、優しいブルーとか、グリーンとか、ピンクとか、いろんな形をして、その黄色から、ふわんと、おもちゃ箱から、いろんなおもちゃが飛び出してるみたいなの。

女性e：ふわんって。

I氏：飛び出して、ああ、はいはい。ふわんってしてるんですね。へえ。

女性e：ひゅひゅひゅ、ふふ、こんな感じ。

女性d：ベースの色が薄いんですよ。黄色が、強い色じゃなくて、本当に光みたいなの、ふわんてした色なので、色はいっぱい使ってるけど、優しい雰囲気の方が全面に出る。

I氏：黄色は、どんな黄色ですか？ 薄いですか？

女性e：このへんは、黄色じゃないのに、黄色に見えちゃう。

I氏：へえ。

女性d：光みたいに、反射してるから、そんな感じですよ。

女性e：あの、マットな感じじゃなくて、なんだろう、布地みたいなの、ほんとグレーのなんていうの、ざらざらした布地みたいなの、ベースにはあるけれど。

女性d：あるんだけど。

女性e：黄、グレーと生成りの。

I氏：一面黄色じゃないんですね。

女性d：タオルじゃなくて、ああいう、ガーゼみたいなの。

女性 e : ワッフル、ワッフル生地みたい。

I 氏 : ワッフル生地、はいはい。へえ、なるほど。

女性 d : その上に、最初に黄色の光をぶわーって放って、そしたら次に、おもちゃ箱から、いろんな線や、テープや、月や、貝や、葉っぱや、あとね、羽子板の羽みたいなのが、いろんな形が、いろんな色して、ふわーって。

女性 e : 踊ってる。

I 氏 : 踊ってる感じ。ふうん。

女性 e : ぴーひゃらぴーひゃらしてる。

女性 d : そうですね。

I 氏 : わかりました。

女性 e : クラッカーがパーンって。

I 氏 : ああ、弾けた時、はいはい。

女性 d : お誕生日の時とかに、パーンって引いたら、いろんなテープがふりゆふりゆふりゆつて出るような感じ。

I 氏 : ああ、なるほど、わかりましたわかりました。

女性 d : はい。

I 氏 : 結構にぎやかな。

女性 d : にぎやかな。



## 参考文献

### 【日本語文献】

- 青木豊, 2003, 『博物館展示の研究』雄山閣.
- 芦田千恵美, 1982, 「日本近代盲教育史論—その形成と基盤」『関東教育学会』9: 10-24.
- アートな美, 2011, 『アートでトーク—見えない人見えにくい人と絵の前でかたりあうのも多笑の縁』アートな美
- 阿部英子, 2003, 「手でみつめ、心を探る—盲学校での美術の実践」『みんなのねがい』427: 72-75.
- 阿由葉司・小野美佳子, 2002, 「視覚障害者と博物館—視覚障害者による博物館利用の可能性(1)」『千葉県立中央博物館研究報告 人文科学』7(2): 59-68.
- , 2003, 「視覚障害者と博物館—視覚障害者による博物館利用の可能性(2)」『千葉県立中央博物館研究報告 人文科学』8(1): 15-23.
- 新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会, 2018, 『平成 29 年度 文化庁 地域の核となる美術館・歴史博物館支援事業 感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業 平成 29 年度 実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会.
- , 2019, 『平成 30 年度 文化庁 地域と共働した美術館・歴史博物館創造活動支援事業感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業平成 30 年度 実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会.
- , 2020, 『平成 31 年度 文化庁 地域と共働した美術館・歴史博物館創造活動支援事業感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業平成 31/令和元年度 実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会.
- , 2021, 『令和 2 年度 文化庁 地域と共働した博物館創造活動支援事業感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業令和 2 年度 実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会.
- , 2022, 『令和 3 年度 文化庁 地域と共働した博物館創造活動支援事業感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業令和 3 年度 実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会.
- , 2023, 『令和 4 年度 文化庁 Innovate MUSEUM 事業（地域課題対応支援事業）感覚をひらく—新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業令和 4 年度 実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会.
- 安斎勇樹・平野智紀・山田小百合・塩瀬隆, 2018, 「視覚障害者との対話を通じた美術作品鑑賞の実践」『美術教育学』39: 27-83.
- 石井康子, 1998, 『盲人たちの自叙伝 55 手のひらで知る世界』大空社.
- 石崎和宏・王文純, 2023, 『美術鑑賞学習における思考の可視化と深化』東信堂.
- 市川熹, 2001, 「コミュニケーション障害者への情報保障技術と指字」『電子情報通信学会』84(5): 312-315.
- 井出洋一郎, 1993, 『美術館学入門』明星大学出版局.
- 出井伸明, 1994, 「素材と会話・手からの発想—養護学校の取り組みから」『美術教育』

269: 45-46.

伊藤亜紗, 2015, 『目の見えない人は世界をどう見ているのか』 光文社.

——, 2016, 『目の見えないアスリートの身体論——なぜ視覚なしでプレイできるのか』 潮出版社.

——, 2019, 『記憶する体』 春秋社.

——, 2020, 『手の倫理』 講談社.

伊藤寿朗, 1991, 『ひらけ、博物館』 岩波書店

居上真人, 2000, 「現代の子どもの「触覚」と美術教育——野外彫刻展での鑑賞活動の分析と考察に焦点をあてて」 『美術教育学 大学美術教科教育研究会報告』 21: 27-38.

茨城県近代美術館, 1996, 『素材とかたち——触覚との対話』 茨城県近代美術館.

岩崎友吉, 1979, 「博物館の機能上の一つの課題——身体障害者へのサービス」 『博物館学雑誌』 3/4: 43-44.

岩橋英行, 1965, 『盲人の福祉と教育』 日本生命済生会.

上野浩道, 2007, 『日本の美術教育思想』 風間書房.

上野行一, 2001, 『まなざしの共有——アメリカ・アレナスの鑑賞教育に学ぶ』 淡交社.

——, 2011, 『私の中の自由な美術——鑑賞教育で育む力』 光村図書出版.

——, 2014, 『風神雷神はなぜ笑っているのか』 光村図書出版.

内田伸子, 1994, 『想像力——創造の泉をさぐる』 講談社.

——, 2023, 『想像力——生きる力の源をさぐる』 春秋社.

エイブル・アート・ジャパン, 2005, 『百聞は一見をしのぐ! ——視覚に障害のある人との言葉による美術鑑賞ハンドブック』 エイブル・アート・ジャパン.

——・富士ゼロックス端数倶楽部編, 2009, 『視覚に障害のある人とのことばによる美術鑑賞会議報告書』 エイブル・アート・ジャパン.

海老塚耕一・岩崎清・渡辺達正, 2011, 「視覚障害者に対する芸術鑑賞の方法」 『多摩美術大学研究紀要』 26: 197-205.

遠藤司, 1997, 「触覚的実感の世界を障害の重い人との関わりから学ぶ——見ることと触れること, あるいはつかんだものを動かすこと」 『駒澤大学教育学研究論集』 13: 55-99.

大内進, 2009, 「イタリア・フランス視察記 (2) イタリアにおける視覚障害者のための触る美術館の取り組み」 『視覚障害』 252: 22-30.

大内進・渡辺哲也・高橋玲, 2006, 「ルポ スペインの視覚障害者のための美術館」 『視覚障害』 223: 14-22.

——, 2007, 「イタリアにおける視覚障害教育に関わる触覚教材への対応」 『世界の特殊教育』 21: 25-35.

大内進・高橋玲, 2005, 「ルポ ヨーロッパ圏における視覚障害者の文化遺産へのバリアフリーなアクセスを実現するための取り組み——国際カンファレンス [Art within reach] に参加して」 『視覚障害』 200: 25-34.

大内進, 2007, 「視覚障害者のための絵画の半立体的翻案と触覚による鑑賞」 『形の科学会誌』 22: 9-10.

大河原欽吾, 1938, 『盲教育概論』 培風館.

太田好泰, 2008, 「視覚に障害のある人との言葉による美術鑑賞」 『アートミーツケア』 1(1):

34-36.

岡田潔, 2008, 「視覚障害者の美術館利用—岐阜県美術館の場合」『遠き道展—はて無き精進の道程』生活の友社, 25-27.

岡田清, 1963, 『美術鑑賞入門—鑑賞教育のありかた』造形社.

岡部あおみ, 2002, 『ミュゼオロジー入門』武蔵野美術大学出版局.

奥美佐子, 2000, 「体験的美術鑑賞—反転する世界と身体」『名古屋柳城短期大学研究紀要』22: 39-54.

奥野花代子, 1998, 「全国の博物館園における視覚障害者の対応に関するアンケート調査結果報告」『神奈川県立博物館研究報告 自然科学』(27): 95-106.

小田部胤久, 1994, 「触覚の美学のために」辰野町郷土美術館編『立ちあがる境界=Art on the border』4-7.

小原二三夫, 2005, 「「触るミュージアム」の構想」『視覚障害リハビリテーション』(62): 17-35.

——, 2006, 「ルポ 国立民族学博物館の「さわる文字 さわる世界」展報告—見えてきたユニバーサルなミュージアムの姿」『視覚障害』218: 22-28.

五十殿利治, 2008, 『観衆の成立—美術展・美術雑誌・美術史』東京大学出版会.

加賀谷福, 2004, 「鑑賞教育における美術館の役割—主体性を持った鑑賞のあり方」『美術教育』287: 36-37.

香川邦生, 2013, 『障害のある子どもの認知と動作の基礎支援—手による観察と操作的活動を中心に』教育出版.

角田美奈子, 1990, 「「手で見る美術展 セブン・アーチスツ—今日の日本美術帰国展によせて」に関する報告書」『名古屋市美術館研究紀要』1: 25-44.

——, 1994, 「「心で見る美術館 歩く彫刻・聞く彫刻」に関する報告書」『名古屋市美術館研究紀要』3: 17-23.

——, 1995, 「誰のための美術館か—「心で見る美術展」を通して考えること」『月刊社会教育』39(5): 70-77.

——, 1997, 「「心で見る美術展 私を感じて」に関する報告」『名古屋市美術館研究紀要』7: 1-74.

——, 1999 「「手で見る美術展 セブン・アーチスツ—今日の日本美術帰国展によせて」に関する報告」『名古屋市美術館研究紀要』8: 25-44.

鹿島萌子, 2011, 「「触る」という美術鑑賞方法の可能性—視覚障がい者の美術体験からの検討」『美術教育』294: 4-15.

——, 2014, 「美術作品を享受する触覚の誕生—英米におけるふたつの実践からの一考察」『Core Ethics』10: 49-59.

——, 2016, 「横浜市立盲特別支援学校における美術鑑賞ワークショップ実践報告」『美術教育』300: 60-66.

——, 2016, 「美術鑑賞を行う視覚障がい者への視線に関する一考察」『生存学』9: 302-314.

カセム, ジュリア, 1998, 『光の中へ—視覚障害者の美術館・博物館アクセス』小学館.

片岡杏子, 2008, 「社会における子供の美術教育の展開—「美術」の多様性からの考察」

- 『美術教育学』19: 165-177.
- 加藤尚, 2008, 「視覚芸術と視覚障害」栗原隆編『形と空間のなかの私』東北大学出版会, 23-53.
- 加藤瑞穂, 2008, 「美術館におけるアート——「ゆっくり生きる。」展での試み」『アートミーツケア』1(1): 110-117.
- 加藤康昭, 1972, 『盲教育史研究序説』東峰書房.
- , 1974, 『日本盲人社会史研究』未来社.
- 金田晋, 1985, 「触れる——美的経験論詩論(1)」『広島大学総合科学部紀要 I 地域文化研究』10: 183-199.
- 金森祐治, 2004, 「これからの視覚障害教育について(1)」『大阪教育大学障害児教育研究紀要』27: 45-53.
- 金子健・大内進, 2003, 「触図の作成方法と作成される触図の特性について」『平成14年度視覚障害教育研究部一般研究報告書』6-15.
- 川内有緒, 2021, 『目の見えない白鳥さんとアートを見にいく』集英社インターナショナル.
- 河原啓子, 2001, 『芸術受容の近代的パラダイム——日本における見る欲望と価値観の形成』美術年鑑社.
- 岸田理恵, 1995, 「芸術鑑賞における言葉の役割 美術館におけるギャラリートークの場合——ハロルド・オズボーン『鑑賞の技法』にもとづく」『美術教育学 大学美術教科教育研究会報告』16: 101-110.
- , 1998, 「行為としての鑑賞——子供のための鑑賞カードを作成して」『美術教育学 大学美術教科教育研究会報告』19: 105-116.
- 岸中聡子, 2004, 「「障害者アート」と「共同性」」『現代文明学研究』6: 372-387.
- 喜多春月, 2021, 「視覚障害者と美術作品鑑賞——埼玉県立近代美術館における実践より」埼玉県立歴史と民俗の博物館編『紀要』15: 13-20.
- 北澤憲昭, 1989, 『眼の神殿——「美術」受容史ノート』美術出版社.
- , 2000, 『境界の美術史——「美術」形成史ノート』ブリュッケ.
- 北村英之, 2006, 「美術鑑賞教育の意義と実践」『同志社政策科学研究』8(1): 61-72.
- 京都国立近代美術館教育普及室, 松山沙樹編『令和4年度文化庁 Innovate MUSEUM 事業(地域課題対応支援事業) 感覚をひらく研究会「ひらくラボ」実施報告書』新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業実行委員会.
- 京都芸術大学アート・コミュニケーション研究センター, 2023, 『ここからどう進む? 対話型鑑賞のこれまでとこれから アート・コミュニケーションの可能性』淡交社.
- 霧生明良, 1982, 「80年代の視覚障害児教育 美術科指導事例の中から」『視覚障害——その研究と情報』57: 41-57.
- 草島時介, 1968, 『目の見えぬこの世界』明治図書出版.
- 草山(半田)こづえ, 1992, 「美と触覚」『リハビリテーション研究』72: 15-18.
- 久住典夫・三輪克, 1981, 「視覚障害者と博物館」『博物館研究』16(8): 12-15.
- 熊谷鉄太郎, 1997, 『盲人たちの自叙伝5 薄明の記憶——盲人牧師の半生』大空社.
- 暮沢剛巳, 2007, 『美術館の政治学』青弓社.
- 向坂一彌・平野るり, 1995, 「美術教育における鑑賞教育の位置づけ1」『金沢大学教育学部

紀要』44: 61-77.

国際シンポジウム「美と触覚」実行委員会編, 1989, 「国際シンポジウム美と触覚 — 「触覚の教育と造形活動」を考える報告書」国際シンポジウム「美と触覚」実行委員会.

国立民族学博物館, 2007, 『だれもが楽しめるユニバーサル・ミュージアム “つくる”と“ひらく”の現場から』読書工房.

——, 2021, 『ユニバーサル・ミュージアムさわる! — “触”の大博覧会』小さ子社.

後藤敏伸, 2002, 「視覚障害者参加型の美術展企画と実践」『大学美術教育学会』35: 169-176.

——, 2004, 「視覚障害者参加型の美術展企画と実践—普及活動と方向性」『大学美術教育学会誌』36: 145-152.

小林一弘, 2003, 『視力 0.06 の世界—見えにくさのある眼で見るということ』ジアース教育新社.

駒見和夫編, 2016, 『特別支援教育と博物館—博学連携のアクティブラーニング』同成社.

小森厚, 1964, 「博物館施設と盲人指導—とくに動物園における指導例を中心に」『博物館研究』37(5): 10-11

小宮山美貴・永江智尚・青松利明, 2015, 「博物館との連携 美術館における視覚障害児による彫刻鑑賞—日本彫刻会との連携による取り組み」筑波大学附属視覚特別支援学校視覚障害教育ブックレット編集委員会 編『視覚障害教育ブックレット』18-23.

畔柳和枝, 2007, 「対話としてのアート—鑑賞教育から生涯学習の可能性を探る」『日本生涯教育学会年報』28: 121-135.

小柳昭代, 1957, 「盲児の図形学習について」『盲心理論文集』3: 20-24.

——, 1978, 『触覚の世界』光生館.

齊川富夫, 2002, 「視覚優位からの転換—感性・感覚の社会学」『社会情報論叢』6: 169-182.

坂部恵, 1983, 『「ふれる」ことの哲学—人称的世界とその根底』岩波書店.

左近允孝之進, 1905, 『盲人之教育』.

佐藤香織, 2005, 「視覚障害者と音楽」『音楽の思想と教育』開成出版.

佐藤貴宣・栗田季佳編著, 2023, 『障害理解のリフレクション—行為と言葉が描く〈他者〉と共にある世界』ちとせプレス.

佐藤学, 2003, 『子どもたちの想像力を育む—アート教育の思想と実践』東京大学出版会.

佐藤道信, 1996, 『〈日本美術〉誕生—近代日本の「ことば」と戦略』講談社.

——, 1999, 『明治国家と近代美術—美の政治学』吉川弘文館.

——, 2007, 『シリーズ近代美術のゆくえ 美術のアイデンティティ — 誰のために、何のために』吉川弘文館.

佐藤泰正編, 1991, 『視覚障害学入門』, 学芸図書.

柴田和豊, 1990, 「視覚時代における美術教育—日本の状況からの問題点」『東京学芸大学紀要』42: 1-10.

清水靖子, 1992, 「美術館教育における「鑑賞」と「表現」の意義と可能性—現代に向けての歴史的考察を中心に」『美術教育学』13: 43-52.

末石幸雄, 1993, 「美術鑑賞の重要性と問題点について」『美術教育』266: 2-10.

- 鈴木栄助, 1978, 『ある盲学校教師の三十年』 岩波書店.
- 鈴木隆彦, 2006, 「教科・領域の指導 (中学部・高等部) 美術科におけるものづくり」 『視覚障害教育ブックレット』 3: 62-64.
- 鈴木敏之, 1970, 『指が目になった』 朝日新聞社.
- 鈴木正行, 2008, 『視覚障害者とノーマライゼーション—視覚障害者の障害受容と社会環境の変遷「盲人たちの自叙伝」を視座にして』 学文社.
- 西武美術館編, 1988, 『手で見る美術展 Art for Touching』 西武美術館.
- セゾン美術館編, 1999, 『西武美術館・セゾン美術館の活動 1975-1999』 セゾン美術館
- 総理府編, 2000, 「平成 11 年度障害者のために講じた施策の概況に関する年次報告について」 『平成 12 年度障害者白書』 大蔵省印刷局.
- 高梨友宏, 2001, 『美的経験の現象学を超えて—現象学的美学の諸相と展開』 晃洋書房.
- 高橋秀治, 1998, 「特集 盲人と造形芸術」 『月刊視覚障害—その研究と情報』 98: 5-26.
- , 1998, 「手で見る美術展—触覚の美学で彩る日本の秋」 『月刊視覚障害—その研究と情報』 98: 5-26.
- 高村光太郎, 1960, 『美について』 角川書店.
- 武井勝雄, 1953, 「ロウエンフェルドの視覚型、触覚型について」 『教育美術』 14(11): 4-8.
- 武田厚, 1981, 「美術館における教育活動再考-1- 実技講座」 『博物館研究』 16(10): 24-28.
- , 1981, 「美術館における教育活動再考-2- 子どものためのプログラム」 『博物館研究』 16(11): 11-16.
- , 1982, 「美術館における教育活動再考-3- ボランティア」 『博物館研究』 17(1): 18-24.
- , 1982, 「美術館における教育活動再考-4- 館外活動と巡回展」 『博物館研究』 17(5): 8-13.
- , 1982, 「美術館における教育活動再考-5- 手段と目的」 『博物館研究』 17(11): 13-17.
- 多胡宏, 1987, 「特集 触れる・見る・つくる 4 盲児の造形」 『美術の教室』 36: 24-27.
- ・茂木一司, 1991, 「盲児の造形教育に関する一考察」 『美術教育学』 (12): 145-156.
- 棚橋源太郎, 1930, 『目に訴へる教育機関』 (復刻版: 1990 『博物館基本文献集 眼に訴へる教育機関』) 大空社.
- 谷本正浩, 2005, 「「眼のための美術」を超えて—視覚障害者のための美術教育のいくつかの試み」 『美術科研究』 23: 53-58.
- 俵国昭, 1991, 「障害児造形教育の立場から見た美術教育について」 『日本美術教育学会』 263: 27-34.
- 知足美加子, 2008, 「障害者の他者性と芸術表現」 『デアルテ』 24: 37-54.
- 土屋宣夫, 1974, 「盲学校における造形教育論」 『盲教育評論』 41: 1-3.
- , 1976, 「土と全盲児」 『盲教育評論』 43: 1-5.
- , 1978, 「遊びを活かす造形学習」 『盲教育』 9: 25-27
- , 1987, 『造形教育八年の軌跡』 自費出版.
- 手で見るギャラリー・TOM 編, 1984, 『手で見る工芸展—前田泰次を偲んで』 手で見るギャラリー・TOM.

- , 1985, 『手で見る・人と動物』手で見るギャラリー・TOM.
- , 1985, 『手で見る陶芸展』手で見るギャラリー・TOM.
- , 1986, 『触覚のための造型展 視覚障害者も晴眼者も手で見る』手で見るギャラリー・TOM.
- , 1986, 『堀内正和展』手で見るギャラリー・TOM.
- , 1988, 『瞑想のための球体?』手で見るギャラリー・TOM.
- , 1984, 『視覚障害者のための手で見るギャラリー・TOM 開館記念展 ロダンから現代まで』手で見るギャラリー・TOM.
- , 1991, 『掌の中の宇宙』手で見るギャラリー・TOM.
- , 2003, 『瞑想のための球体 (川越市立美術館第2回特別展)』川越市立美術館.
- 手で見る彫刻・山形展を開く会事務局編, 1989, 『手で見る彫刻山形展報告書——やさしさに触れて』手で見る彫刻・山形展を開く会事務局.
- 東京教育大学教育学部雑司が谷分校, 1976, 『視覚障害教育百年の歩み』第1法規出版.
- 東京盲学校編, 1935, 『東京盲学校60年史』東京盲学校.
- 独立行政法人国立特殊教育総合研究所, 2002, 「全盲児童生徒への絵画鑑賞指導の新しい試み」『教育と医学』50(9): 86-88.
- 鳥居修晃編, 1993, 『視覚障害と認知』放送大学教育振興会.
- 鳥山由子, 2007, 「日本のミュージアムがめざすべきユニバーサルデザインの方向」『Cultivate』29: 4-97.
- , 2012, 「「手でみる」力を育てる 2 講座視覚障害教育の教科の指導の専門性第19回」, 『視覚障害教育ブックレット』19: 4-5.
- 直居鉄・西村陽平, 1988, 「障害者と美術鑑賞」『月刊視覚障害——その研究と情報』98: 27-40.
- 永井昌彦, 1957, 「盲人の触運動的形態知覚について」『盲心理論文集』3: 10-18.
- 中川光, 1968, 『指に目がある』毎日新聞社.
- 中條幸治, 2002, 「見方や感じ方を広げながら、豊かな心を育む鑑賞活動」『美術教育』285: 75-76.
- 中嶋東夫, 1982, 「博物館における視覚障害者への対応」『博物館研究』17(11): 18-25.
- 仲谷正史・笈康明・三原聡一郎・南澤孝太, 2016, 『触楽入門』朝日出版社.
- 中野善達・加藤昭, 1967, 『わが国特殊教育の成立』東峰書房.
- 長町充家, 1990, 「鑑賞教育について——鑑賞とは何か」『美術科研究エディトリアル』9: 1-13.
- 中村雄二郎, 1979, 『共通感覚論——知の組みかえのために』岩波書店.
- 中山太郎, 1976, 『日本盲人史』八木書店.
- 名児耶明, 2006, 「観覧者のマナーと美術館の対応」『博物館研究』41(2): 2-4.
- 西村陽平, 1995, 『手で見るかたち』白水社.
- ・成子良子編, 1991, 『掌の中の宇宙 視覚障害児の学校生活から学ぶ』偕成社.
- 日本障害者芸術文化協会, 1998, 『アクセシブル・ミュージアム——文化施設におけるバリアフリー化に関する調査研究報告書』日本障害者芸術文化協会.
- 日本彫刻会, 2023, 『日彫展』52

- 日本盲人社会福祉施設協議会, 1978, 『盲人福祉ハンドブック』日本盲人社会福祉施設協議会.
- 日本盲人福祉委員会, 2005, 『日本の視覚障害者』日本盲人福祉委員会.
- 橋本泰幸, 2008, 「視覚の再考」『美術教育学』29: 433-444.
- 羽永光利, 1980, 「盲児たちの陶芸展」『アート・ニュース』87-88.
- 濱田隆, 2000, 「博物館と美術館の間」『博物館研究』35(3): 4-8.
- 林愛子, 1982, 「芸術体験における可能的なもの——その現象学的考察」『美学』33 (2) : 14-25.
- 半田こづえ, 2006, 「学びのユニバーサルデザイン「視覚を超える芸術——学習への多面的アプローチ」会議に参加して」『Cultivate』27: 44-45.
- ・宮野哲也・志水俊, 2007, 「現在のユニバーサルミュージアムを考える」『Cultivate』29: 22-27.
- , 2009, 「ミュージアムにおける視覚障害者に配慮したプログラム」木下直之編『芸術のうまれる場』東信堂. 191-194
- ・宮本温子, 2018, 「触覚による彫刻鑑賞における鑑賞過程——視覚障害のある鑑賞者の発話プロトコルに基づく分析」『美術教育学』39: 263-274.
- 半田智久, 2013, 『構想力と想像力——心理学的研究叙説』ひつじ書房.
- 東山篤規, 2012, 『体と手がつくる知覚世界』勁草書房.
- 平井章一, 1993, 「兵庫県立近代美術館 触覚による芸術表現の可能性」『ミュージアム・マガジン・ドーム』8: 21
- 日野あすか, 2004, 「視覚障害者の芸術文化参加のための実践活動——美術・音楽・建築・ダンス・茶道・他」『美術教育学 大学美術教科教育研究会報告』25: 359-371.
- , 2005, 「日本の盲学校の美術・造形教育の実態調査」『美術教育学』26: 319-330.
- 日野陽子, 2006, 「鑑賞の質的共有を目指して——視覚に障害のある人々と共に行う美術鑑賞に学ぶ(1)」『美術教育』289: 52-58.
- , 2007, 「鑑賞の質的共有を目指して——視覚に障害のある人々と共に行う美術鑑賞に学ぶ(2)」『美術教育』290: 26-35.
- 平田健生, 1998, 「鑑賞教育と美術館環境」『美術教育』277: 11-22.
- 平野智紀, 2023, 『鑑賞のファシリテーション——深い対話を引き出すアート・コミュニケーションに向けて』あいり出版.
- 廣畑浩・日野陽子・上野行一, 2008, 「特別展「mite!おかやま」における鑑賞体験ツアーナビゲートスタッフの養成について」『美術教育』291: 78-85
- 広瀬浩二郎, 2004, 『触る門には福来たる——座頭市流フィールドワーカーが行く!』岩波書店.
- , 2008, 「“みる力”、“みる”心——さまざまなるアートの見方を味方にすれば」『遠き道展——はて無き精進の道程』生活の友社, 28-31.
- , 2009, 『さわる文化への招待——触覚でみる手学問のすすめ』世界思想社.
- , 2012, 『さわって楽しむ博物館——ユニバーサル・ミュージアムの可能性』青弓社.
- , 2016, 『ひとが優しい博物館——ユニバーサル・ミュージアムの新展開』青弓社.
- , 2020, 『それでも僕たちは「濃厚接触」を続ける!——世界の感触を取り戻すために』小



- さ子社.
- , 2022, 『世界はさわらないとわからない——「ユニバーサル・ミュージアム」とは何か』平凡社.
- 深水正策, 1957, 「盲児・聾盲児および精薄弱者たちと創造活動 1」『美術教育』18(10): 9-17.
- 深山孝彰, 2006, 「視覚障害者の美術鑑賞ガイド実践例から——絵画鑑賞における立体コピーの使用方法について」愛知県美術館 編 『研究紀要』12: 65-74.
- 福来四朗, 1986, 「盲児の陶芸」『芸術新潮』12(1): 104-6.
- 藤田真一, 1982, 『盲と目あき社会』朝日新聞社.
- 府中市美術館, 2001, 『私にできること——みる、きく、ふれるの探検』府中市美術館.
- 本間一夫, 1980, 『指と耳で読む』岩波書店.
- Bunkamura ザ・ミュージアム, 2017, 『オットー・ネーベル展』Bunkamura 出版
- 毎日新聞社/点字毎日部編, 1972, 『この子らとともに——盲学校教師の実践記録』日本盲人福祉協会.
- 正井隆晶, 2020, 「視覚障害児者の絵画鑑賞における現状と課題について」『障害児教育研究紀要』43: 119-129.
- 増岡直子, 2004, 「盲学校における図画工作教育」『美術教育研究』10: 70-80.
- 増山有美子, 2001, 「楽しい造形活動（造形遊び）における鑑賞の観点」『日本美術教育研究紀要』34: 135-194.
- 松崎としよ, 2004, 「美術館と連携しての鑑賞教育の方法」『美術教育』287: 2-9.
- 松永澄夫, 2015, 『経験のエレメント——体の感覚と物象の知覚・質と空間規定』東信堂.
- 松宮秀治, 2003, 『ミュージアムの思想』白水社.
- 松村一樹, 2007, 「対話型鑑賞法による鑑賞授業の可能性を探る——対話型鑑賞法による学習効果を検証する」『美術教育』290: 52-54.
- 松山沙樹, 2017, 「エデュケーション・スタディズ 「感覚をひらく——新たな美術鑑賞プログラム創造推進事業」について」京都国立近代美術館 編 『Cross sections——京都国立近代美術館研究論集』9: 80-93.
- 真室佳武, 2005, 「エイブル・アートと美術館」『Arts Policy & Management』16: 11-15.
- 三島憲一, 1989, 「芸術の制度化——美術館をめぐる」『講座 20 世紀の芸術 2 芸術と社会』岩波書店.
- 港千尋, 1993, 『考える皮膚 触覚文化論』青土社.
- 南美幸, 2008, 「静岡県立美術館の「タッチ・ツアー」」『静岡大学生涯学習教育研究』10: 56-59.
- 光岡寿郎, 2017, 『変貌するミュージアムコミュニケーション』せりか書房.
- 光島貴之, 2005, 「ぼくは、『美術の中のかたち』とこんな風につきあってきた」『アートランブル』兵庫県立美術館 8: 4-5
- 嶺重慎・広瀬浩二郎編, 2014, 『知のバリアフリー——「障害」で学びを拓げる』京都大学学術出版会.
- 箕田源二郎, 1987, 「特集 触れる・見る・つくる 1 「手で見る」ということ」『美術の教室』36: 2-3.

- 宮崎又行, 1987, 「手で見る美術鑑賞アメリカの旅」 『美術の教室』 36: 28-35.
- 向坂一彌・平野るり, 1995, 「美術教育における鑑賞教育の位置づけ 1」 『金沢大学教育学部紀要』 44: 61-77.
- , 1995, 「美術教育における鑑賞教育の位置づけ 2」 『金沢大学教育学部紀要』 44: 78-90.
- 村田麻里子, 2014, 『思想としてのミュージアム—ものと空間のメディア論』 人文書院.
- 村中義夫・小柳恭治編, 1977, 『障害児(者)の生涯と教育1. 視覚障害』 福祉出版.
- 盲聾教育開学百周年記念事業実行委員会編集部会, 1978, 『京都府盲聾教育百年史』 盲聾教育開学百周年記念事業委員会.
- 村山治江, 2006, 「事例紹介 ギャラリーTOM の取り組み」 日本博物館協会編『誰にもやさしい博物館づくり事業 バリアフリーのために 平成17年度』 日本博物館協会 :33
- 茂木一司・大内進・多胡宏・広瀬浩二郎編, 2021, 『視覚障害のためのインクルーシブアート学習—基礎理論と教材開発』 ジアース教育新社.
- 文部省, 1958, 『盲聾教育八十年史』 日本図書センター.
- 矢島里絵, 2002, 「アメリカの障害者政策—ADA における障害者差別禁止の理念と訴訟の展開」 竹前栄治編『国際障害者政策の国際比較』 明石書房, 69-92.
- 安田輝男・市川あゆみ・安田孝子・飯塚潤一, 2018, 「視覚に障害のある人にも「触図」を活用して、手で触って理解・鑑賞できる「触って観る」アートの研究開発」 『感覚代行シンポジウム』 44: 31-34.
- 山口洋史, 1985, 「イギリスの障害児教育立法」 津田祐次他編『障害児教育史』 川島書店, 50
- , 1993, 『イギリス障害児「義務教育」制度成立史研究』
- 山城見信, 1981, 『盲学校・土と造形20年』 土の造形20年展・同図録出版推進委員会事務局.
- 山田一美・平野るり, 1996, 「美術教育における鑑賞教育の位置づけ3」 『金沢大学教育学部紀要』 45: 43-51.
- , 1996, 「美術教育における鑑賞教育の位置づけ4」 『金沢大学教育学部紀要』 45: 53-68.
- 山田則子, 1989, 「「触って」作ろう——全盲生の作品鑑賞と制作」 『季刊特殊教育』 58: 38-43.
- 山田宗睦, 1990, 『手は何のためにあるか』 風人社.
- 山脇一, 1977, 「「盲人のための彫刻展」(ロンドン, テート・ギャラリーにおける)を見て」 『博物館研究』 12(4): 2-3.
- 用美社編, 1985, 『彫刻に触れるとき』 用美社.
- 吉岡庸治, 1984, 「美術館におけるケース展示について」 『博物館研究』 19(11): 10-13.
- 吉本充賜, 1978, 『障害者福祉への視座』 ミネルヴァ書房.
- 吉本千禎, 1980, 「触覚による視覚代行」 『人間工学』 16(1): 1-4.
- 原田政美編, 1971, 『視覚障害』 医歯薬出版.
- ルイドー, カトリーヌ・西村陽平, 1987, 「特集 触れる・見る・つくる 2 想像力を広げるためのトレーニング—触角教育の現場から」 『美術の教室』 36: 4-15.
- 和田咲子・山田芳名, 2008, 「美術作品鑑賞における対話と作品理解の関係についての一考察」 『美術教育学 大学美術教科教育研究会報告』 29: 645-655.

渡邊淳司, 2014, 『情報を生み出す触覚の知性——情報社会をいきるための感覚のリテラシー』  
化学同人.

【外国語文献】

American Association of Museums, 1992, *The Accessible Museum: Model Programs of Accessibility for Disabled and Older People*, Amer Assn of Museums.

Arnolfini Gallery, 1987, *Feeling to See*, Press release, Bristol, Arnolfini Gallery.

Bartlett, J.E., 1955, "Museums and the Blind," *The Museums Journal*, 54: 283-287.

Bennett, Tony, 1995, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, Routledge.

Berger, John, 1972, *Ways of Seeing*, Penguin Books Ltd. (伊藤俊治訳, 2013, 『イメージ——視覚とメディア』筑摩書房.)

Betsch Cole, Johnnetta, 2019, *Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums*, Rowman & Littlefield.

Blagden, Sue, and Everett John, 1992, *What Color is the Wind? —Insights into Art and Visual Impairment*, National Society for Education in Art and Design.

Candlin, Fiona, 2003, "Blindness, Art, and Exclusion in Museums and Galleries," *International Journal of Art & Design Education*, 22: 100-110.

———, 2006, "The Dubious Inheritance of Touch: Art History and Museum Access," *Journal of Visual Culture*, 5(2): 137-154.

Cassim, Julia, 1994, "A British Art Gallery Finds an Answer to a Perennial Problem," *The Japan Times*.

Cecilia, Raffaella, 2022, *Inclusive Visions: The Museum Experience of Young Blind and Partially Sighted Visitors*, British Archaeological Reports.

Classen, Constance, 1993, *Worlds of Sense: Exploring the Senses in History and Across Cultures*, Routledge.

———, 1998, *The Color of Angels: Cosmology, Gender, and the Aesthetic Imagination*, Routledge.

———, 2005, "Touch in the Museum," Constance Classen ed., *The Book of Touch*, Berg Publishers.

———, 2012, *The Deepest Sense: A Cultural History of Touch*, University of Illinois Press.

Caulton, Tim, 1998, *Hands-On Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres*, Routledge (染川香澄・井島真知・徳永喜昭・芦谷美奈子・竹内有理, 2000, 『ハンズ・オンとこれからの博物館——インタラクティブ系博物館・科学館に学ぶ理念と経営』東海大学出版会)

Deas, J. A. Charlton, 1904, *How to Extend the Usefulness of Public Libraries: A Plea for Uniformity*, London, The Library bureau, ltd.

———, 1913, *How We May Show Our Museums and Art Galleries to the Blind: An Illustrated Report on Some Experiments*, Libraries, Museum, and Art Gallery Committee.

———, 1913, "Showing of Museums and Art Galleries to the Blind," *Museums Journal*, 13(3): 85-109.

- , 1925, "A Dozen Don'ts in Dealing with the Blind," *Beacon*, 3
- Duncan, Carol, 1995, *Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums*, Routledge. (川口幸也訳, 2011, 『美術館という幻想——儀礼と権力』水声社。)
- Eaton, Allen H., 1949, *Handicrafts of New England*, New York : Harper & Brothers
- , 1952, *Beauty behind barbed Wire : the Arts of the Japanese in our War Relocation Camps*, New York : Harper & Bro.
- , 1956, *Beauty for the Sighted and the Blind*, St. Martin's Press.
- Educational Facilities Laboratories, 1975, *Arts and the Handicapped: An Issue of Access: A Report from Educational Facilities Laboratories and the National Endowment for the Arts*, Educational Facilities Laboratories.
- Foundation de France, and International Committee of Museums (ICOM), 1991, *Museums without Barriers: A New Deal for Disabled People*, Routledge.
- Geraldine A. Johnson, 2002, "Touch, Tactility, and the Reception of Sculpture in Early Modern Italy," Paul Smith, Carolyn Wilde ed., *A Companion to Art Theory*, Blackwell Publishers, 61-74.
- Geraldine T. Scholl, 1986, *Foundations of Education for Blind and Visually Handicapped Children and Youth: Theory and Practice*, Amer Foundation for the Blind.
- Hall, James, 1999, *The World as Sculpture: The Changing Status of Sculpture from the Renaissance to the Present Day*, Chatto & Windus.
- Hayhoe, J. Simon, 2008, *Arts, Culture, and Blindness: A Study of Blind Students in the Visual Arts*, Teneo Press.
- , 2008, *God, Money, and Politics: English Attitudes to Blindness and Touch, from the Enlightenment to Integration*, Information Age Publishing.
- , 2015, *Philosophy as Disability & Exclusion: The Development of Theories on Blindness, Touch, and the Arts in England, 1688-2010*, Information Age Publishing.
- , 2017, *Blind Visitor Experiences at Art Museums*, Rowman & Littlefield Pub Inc.
- Heller, Morton A., 2013, *Psychology of Touch and Blindness*, Routledge.
- Heltherington, Kevin, 2003, "Accountability and Disposal: Visual Impairment and the Museum," *Museum and Society*, 1(2): 104-115.
- Hopkins, Robert, 2009, *Picture, Image, and Experience*, Cambridge University Press.
- Housen, Abigail, 1983, *The Eye of the Beholder: Measuring Aesthetic Development*, Ed. Thesis, Harvard University Graduate School of Education. [<https://vtshome.org/wp-content/uploads/2016/08/5Eye-of-the-Beholder.pdf>.]
- Howes, David, 2005, *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*, Berg.
- Katz, David, 1925, *Der Aufbau der Tastwelt*, Verlag von Johann Ambrosius Barth. (東山篤規, 岩切絹代訳, 2003, 『触覚の世界——実験現象学の地平』新曜社。)
- Kleege, Georgina, 2018, *More Than Meets the Eye: What Blindness Brings to Art*, Oxford Univ Press.
- Levi, Amalia S., 2005, "Beyond Vision: Integrating Touch into Museums—The Tactile Museum of the Lighthouse for the Blind in Athens," *The Braille Monitor*, 48(6).

- Lowenfeld, Viktor, 1959, *The Nature of Creative Activity: Experimental and Comparative Studies of Visual and Non-Visual Sources of Drawing, Painting, and Sculpture*. (竹内清・堀ノ内敏・武井勝雄訳, 1963, 『美術による人間形成: 創造的発達と精神的成長』黎明書房.)
- McGinnis, Rebecca, 1994, "The Disabling Society," Eilean Hooper-Greenhill ed., *The Educational Role of the Museum*, 278-287.
- Mirzoeff, Nicholas, 1997, "Blindness and Art," Lennard J. Davis ed., *The Disability Studies Reader*, Routledge: 182-200.
- National Arts & the Handicapped Information Service, 1978, *Arts for Blind and Visually Impaired People: Materials from the National Arts & the Handicapped Information Service*, 4, pamphlet
- Osborne, Harold, 1970, *Art of Appreciation*, Oxford University Press.
- Parsons, Michael J., 1989, *How We Understand Art: A Cognitive Development Account of Aesthetic Experience*, Cambridge Univ Press. (尾崎彰宏訳, 2015, 『絵画の見方 〈新装版〉—美的経験の認知発達』法政大学出版局.)
- Paterson, M., 2006, "Seeing with the Hands: Blindness, Touch, and the Enlightenment Spatial Imaginary," *The British Journal of Visual Impairment*, 24(2): 52-60.
- Pearson, Anne, 1984, "Please Touch: An Exhibition of Animal Sculptures at the British Museum," *The International Journal of Museum Management and Curatorship*, 3: 373-378.
- Pearson, Nich, 1991, "Sight Disability and the Museum," Susan Pearce ed., *Museum Economics and the Community*, 65-88.
- Pressman, Heather, and Schulz, Danielle, 2021, *The Art of Access: A Practical Guide for Museum Accessibility*, 2021.
- Pye, Elizabeth, 2008, *The Power of Touch: Handling Objects in Museum and Heritage Context*, Left Coast Press.
- Rayner, Ann, 2001, *Access in Mind: Towards the Inclusive Museum*, NMSE - Publishing Ltd.
- Revesz, H.A., and Wolff G., 2021, *Psychology and Art of the Blind*, Hassell Street Press.
- Salzhauer Axel, Elisabeth, and Levent, Nina Sobol, 2003, *Art beyond Sight: A Resource Guide to Art, Creativity, and Visual Impairment*, Art Education for the Blind.
- Stanford, Charles W., 1966, "A Museum Gallery for the Blind," *The Museum News*  
——, 1976, *Art for Humanity's Sake: the Story of the Mary Duke Biddle Gallery for the Blind*, North Carolina Museum of Art
- Scotch, Richard K., 2001, *From Good Will to Civil Rights: Transforming Federal Disability Policy*, Temple University Press. (竹前栄治監訳, 2000, 『アメリカ初の障害者差別禁止法はこうして生まれた』明石書店.)
- Shore, Irma, and Jacinto, Beatrice, 1987, *Access to Art: A Museum Directory for Blind and Visually Impaired People*, Museum of American Folk Art.
- Summers, David, 1987, *The Judgment of Sense: Renaissance Naturalism and the Rise of Aesthetics*, Cambridge University Press.
- Tate Gallery, 1976, *Sculpture for the Blind: Exhibition for the Blind and Partially Sighted*, Tate Gallery.

The North Carolina Museum of Art, 1966, *the Mary Duke Biddel Gallery for the Blind*, pamphlet.

Vaughan, Agnes Laidlaw, 1914, "The Blind in the American Museum," *The American Museum Journal*, 14:39-42

Walhimer, Mark, 2021, *Designing Museum Experiences*, Rowman & Littlefield Publishers.

Wolfgang F.E. Preiser, and Elaine Ostroff, 2001, *Universal Design Handbook*, McGraw-Hill.

Yanewine, Philip, 2013, *Visual Thinking Strategies: Using Art to Deepen Learning Across School Discipline.*, Harvard Education Press. (京都造形芸術大学アートコミュニケーション研究センター, 2015, 『どこからそう思う？学力をのばす美術鑑賞 ヴィジュアルシンキングストラテジーズ』、淡交社.)