

# 平城宮跡資料館における文化財動画の活用

藤田友香里（奈良文化財研究所）

Cultural Heritage Videos at the Nara Palace Site Museum  
Fujita Yukari (Nara National Research Institute for Cultural Properties)

・文化財動画／Cultural heritage videos ・Youtube／Youtube  
・展示／Exhibitions

## 1. はじめに

奈良文化財研究所平城宮跡資料館は、発掘調査の成果をもとに平城宮・京跡について解説する展示公開施設である。年に、3～4回程度の企画展を開催し、企画展ごとに研究員によるギャラリートークを実施している。

しかし、新型コロナウイルス感染症の流行により、政府から2020年2月26日に国立の博物館・美術館に対して休館要請が発出され、開催中の企画展は中止、資料館は暫くの間休館することとなった。その後、国立以外の博物館も休館措置を取り始めた。そこで、全国の博物館はオンラインコンテンツを用いた情報発信を精力的におこない、平城宮跡資料館でもその活動を展開することとなり、今に至る。

本稿では、コロナ禍における動画を活用した平城宮跡資料館の取り組みを報告する。

## 2. 展示と動画

### (1) 動画の公開

平城宮跡資料館は、緊急事態宣言解除後の6月2日に様々な制約のもと再開した。再開後まもなくの6月16日より奈良時代の疫病に関するミニ企画展を開催したが、来館を誘発するような告知はできず、来館者数も6月は前年度の約3分の1と伸び悩んだ。さらにコロナ対策も万全でないなか、イベントを開催することも叶わない。企画展ごとに実施する研究

員によるギャラリートークは、来館者が展示への理解を深める点でも重要であり、普段接する機会のない研究員との交流を楽しみにしている来館者も多い。そこで、ギャラリートークの代替措置として、動画共有サイト「YouTube」での動画配信を実施することにした。

公式YouTube「なぶんけんチャンネル」を開通し、8月7日に1本目の動画「古代のいのりー疫病退散ー」を公開すると、数日のうちに視聴回数は1000回を超えた。これは予想をはるかに上回る結果であり、「奈良時代の疫病」という時期に則したテーマだったことが要因と考えられた。視聴回数が伸びたのは最初の1週間程度であるが、その後も微増している。これはやはり、動画の公開日に関わらず、視聴者の興味関心を惹く内容だったことによるものだろう。

### (2) 動画制作に関する留意点

2021年11月末時点で、平城宮跡資料館に関する動画は10本が公開されている。そのほとんどの動画の視聴回数は1000回を超えている。文化財動画は視聴者層が限られるためか、なかなか再生回数が伸びにくい傾向にあるように感じる。そういったなかで、より視聴者の目を惹き、魅力的に感じてもらうため、動画を制作する際に心がけるべき点があるように思う。以下にそれを列挙する。

まず一つ目はその内容。平城宮跡資料館で制作する動画は、その時点で開催している企画展に関する

ものがほとんどである。しかし、企画展の開催期間は平城宮跡資料館の場合、長くて2か月ほどしかなく、動画も会期が始まってからの制作となるため、実際に企画展開催時期と動画の公開時期が重なるのは1か月半程度と短いものになってしまう。そのため、企画展が終了した後に視聴する場合や、実際に来館しないまま視聴する場合であっても理解できる内容となるよう留意している。二つ目は動画の時間。視聴者を飽きさせず、最後まで視聴できる5～10分程度を目安としている。平城宮跡資料館の動画における視聴時間の平均は約3分であるため、視聴者の集中力が続く時間を5分と想定し、どれ程長くても10分程度とすることを心がけている。三つ目はサムネイル。どれほど内容に趣向を凝らしても視聴してもらえないと意味がない。視聴者に「この動画を見てみたい」と興味関心を持たせるには、最初に目にうつるサムネイルの工夫が効果的である。まず、人物を登場させること、次に人の目を惹くように色味を鮮やかにすること、最後に文字のフォントと大きさである。フォントは読みやすいゴシック体か明朝体を使用している。YouTubeの視聴者はパソコンの他、スマートフォンで視聴することが多い。そのため、サムネイル内の文字はスマートフォンの画面でも十分に読み取れる大きさにする。

この3点を十分に考慮して制作された動画はどれも再生回数が伸びていることが分かった。図1は、チャンネル開設時から2021年11月末までの間によく視聴されていた動画である。上位10本のうち、5本が展示解説であり、なおかつ昨年度のもの。これは人々の興味・関心を惹くテーマと内容であったとともに、サムネイルも研究員を登場させたインパクトのあるものだったことに起因すると考えられる。

### (3) 動画の視聴者層

2021年11月30日時点でチャンネル登録者数は約1800人である。そのうち年齢層と男女比は図2の通り、65歳以上の視聴者が圧倒的に多く、そのなかでも女性より男性が視聴していることが分かる。これは平城宮跡資料館の利用者と同程度の割合である。

順位	動画タイトル	公開日	視聴回数	視聴率 (%)	再生数
1	「007ある平城宮—平城宮のまちなみ紹介—」	2020/12/01	450	(32.9%)	9248
2	「研究員による見どころ紹介～「時代のいのち—伝説遺跡」展～」	2020/08/06	230	(39.8%)	5069
3	「平城宮のまちなみ紹介～奈良時代の影のしくみ～」	2021/01/12	305	(47.5%)	3873
4	「研究員による見どころ紹介！「地下の正倉院展—重要文化財 長屋王御木屐—」	2020/10/15	153	(55.0%)	3400
5	「アリの塚形土製器！」	2020/06/14	449	(41.1%)	2777
6	「平城宮の伝説対談 — 聖徳・まじない・祈り—」	2020/12/01	752	(33.3%)	2662
7	「研究員による見どころ紹介！「地下の正倉院展—重要文化財 長屋王御木屐—」	2020/10/28	228	(55.3%)	2299
8	「平城宮に働く人びと — 役人の一日と仕事—」	2020/12/01	638	(39.1%)	2279
9	「平城宮に住まう人びと — 貴族と役人の生活—」	2020/12/01	546	(39.3%)	2205
10	「研究員による見どころ紹介！「地下の正倉院展—重要文化財 長屋王御木屐—」	2020/11/12	237	(50.9%)	1952

図1 視聴回数上位10本の動画内訳 (2020/8/7～2021/11/30)

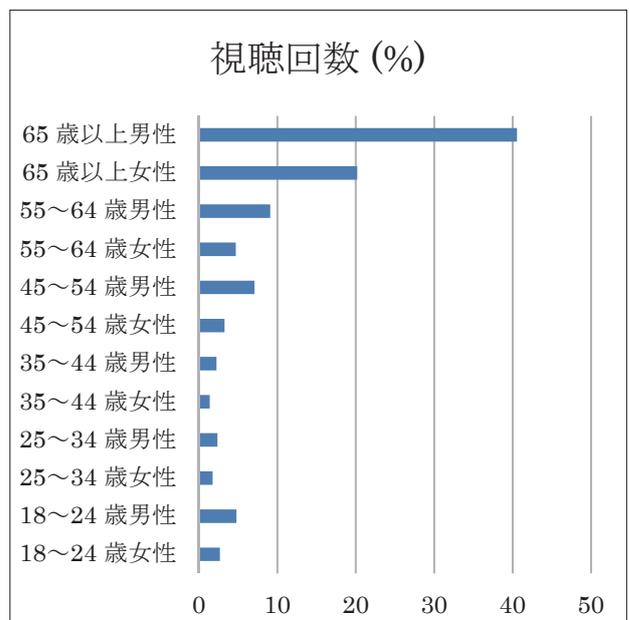


図2 年齢と性別ごとの視聴者 (2020/8/7～2021/11/30)

文化財関連の動画は近寄りやすく、視聴者層はどうしても従来の博物館利用者等に限定されてしまう。また、このコロナ禍で全国の博物館がオンラインコンテンツ事業に参入したために同じような動画が溢れかえっており、そのなかに埋もれてしまう。

奈文研ではコアな層を意識した動画が多いが、他機関では子ども向けのワークショップの動画やより内容を簡略化した解説動画を制作している。新たな層にも関心を持ってもらうためには、単に動画を撮るのではなく、各視聴者層に合わせた動画制作が必

要なのである。

#### (4) 動画の効果

動画には利点もあれば欠点もある。まず、欠点として動画は視聴者が一方的に情報を受け取るしかできず質問ができない。さらには、写真や動画で展示などを紹介するだけで終わることが多く、博物館の役割を全うできているのか疑問な点もある。利点としては、動画は視聴する時間や場所を気にする必要がなく、さらには基本的に視聴者は皆平等に同じ体験ができるということである。例えば、ギャラリートークやワークショップ等を行った場合、人数次第で参加者に対して十分な対応ができないことがある。その点、動画では人数も時間も気にすることなく、さらには皆同じ目線で視聴することができるのである。

また制作側にとっては、動画にすることで、限られた時間のなかで伝えたいことをより短く効果的に伝える工夫が生まれ、リアルでのギャラリートークより内容が濃くなる場合がある。

平城宮跡資料館では来館者アンケートを実施しており、動画について「展示を見た後になぶんけんチャンネルの存在を知って解説動画を見てみたら、実物を確かめるために再度展示を見に行きたくなった」というご意見を頂いた。動画視聴が来館に一定の効果をもたらしていることが示唆される。展示を見たあとに動画を見ることで展示内容について復習ができ、理解をより深めることができる。反対に、展示を見る前に予め動画を見ることは展示内容の予習

となり、疑問点を持ちながら展示を見ることでより深い理解に至る可能性もある。このように文化財動画は様々な局面で展示の理解の助けとなる可能性を秘めているともいえよう。

### 3. おわりに

実物を目にした感動に対して動画がリアルに勝ることはないだろう。しかし、文化財動画をはじめとするオンラインコンテンツの導入は従来の利用者以外に偶発的な利用者(視聴者)を生み、ひいては資料館の利用者層の拡充につながることも期待できる。

2020年時とは状況も変化し、新型コロナウイルス感染症との付き合い方も分かってきた現状ではリアルなイベントも徐々に再開し始めている。しかし、オンラインを利用した活動は「with コロナ」時代のなかで定着していくであろう。そのようななかで動画との向き合い方を考えなくてはならない段階となっている。リアルで経験できることを単に動画にするのではなく、相互に補助するようなもの、あるいはリアルではできないような経験ができるものを制作していく必要があり、その取り組みをこれまで以上に追求していかなければならないと考えるのである。

#### 【参考資料】

奈良文化財研究所公式 YouTube「なぶんけんチャンネル」

<https://www.youtube.com/channel/UCYmEE8czVlkvkX8DrV9NuIw/videos>