

「文化観光拠点計画」の現状と課題

—群馬県立歴史博物館の事例を通して—

有原 寛*¹・永井 涼*²

山崎 陽斗*²・金山 喜昭*³

はじめに

本稿の目的は、近年文化庁が推進する「文化観光」および「文化観光拠点計画」について、博物館がどのように捉え、どのように実践しているのかを調査し、その検討を通して今後に向けての提言を行うことである。

調査の対象は群馬県立歴史博物館（以下、群馬県博）に設定した。群馬県博を中核として、「群馬県立歴史博物館イノベーション文化観光拠点計画」が進行中であるが、これは「文化観光拠点計画」のモデルケースとして紹介されることも多い。

調査方法は、「文化観光拠点計画」関係資料の確認や、同館学芸員江原幸太郎氏（以下、同氏）へのインタビュー（以下に述べるインタビュー内容については江原氏個人の見解であることに留意されたい）のほかに、同館の展示、広報等を観察した。

第1章では、調査、議論の前提としては、「文化観光」「文化観光拠点計画」の概要を参照した上で群馬県博における同事業の取組みを確認する。第2章では、本調査の過程と結果を提示し、それを踏まえて第3章では、同館における「文化観光」のあり方について評価、検討を行う。最後に、今後の「文化観光」の展開に向けたいくつかの提言を示して、まとめる。

1. 「文化観光」について

本章では、まず「文化観光」の定義を確認し、文化庁が博物館に求めている取組みを検討する。次に群馬県博が文化庁に提出した『群馬県立歴史博物館イノベーション文化観光拠点計画』（以下『拠点計画』）の全体像を概観して、以降の章で述べる同館における取組みの前提とする。

『文化観光推進ハンドブック』（以下『ハンドブック』）によれば、「文化観光」とは「有形又は無形の文化的所産その他の文化に関する資源（文化資源）の観覧、文化資源に関する体験活動その他の活動を通じて、文化についての理解を深めることを目的とする観光」と定義される。中でも重要視されているのが次の3項目である。

- ・文化資源の保存・活用 … 文化財の保存・修復・防災、体系的収集・調査結果による価値の顕在化・発信、専門人材の確保・育成

* 1 明治大学大学院文学研究科史学専攻考古学専修（博士課程前期）

* 2 明治大学大学院文学研究科臨床人間学専攻教育学専修博物館学領域（博士課程前期）

* 3 明治大学大学院兼任講師（法政大学キャリアデザイン学部教授）

- ・魅力向上・来訪者の増加 … コレクションの充実、観覧者目線での分かりやすい展示、多言語化、国内外への積極的発信、地域ぐるみの利便性向上
- ・地域経済の活性化 … 人の往来・消費活動の拡大、地域ブランドの向上、企業等の寄附

以上のことをまとめると、「文化観光」とは文化資源を積極的に公開・活用して地域の観光的魅力の向上をはかり、インバウンドをはじめとした国内外の観光客を呼び込んで地域経済を活性化させることだと考えられる。

こうした「文化観光」の枠組みの中で、文化庁は博物館に直接かかわる事業について令和2年5月付の『文化観光の推進に関する基本方針』（以下『基本方針』）で詳細を述べている。主な内容は、以下の5項目である。

- ・文化資源の魅力の増進
- ・情報通信技術を活用した展示、外国語による情報の提供
- ・文化観光に関する利便の増進
- ・文化資源に関する工芸品、食品その他の物品の販売又は提供
- ・国内外における施設の宣伝

これらに前述した『ハンドブック』の内容を加味すると、文化庁が博物館に求める取組みは、大まかに次のようにまとめることができる。

- ①インバウンドに対応した多言語の展示とサービス
- ②分かりやすい解説・紹介を心がけた展示と情報発信
- ③デジタル技術を活用した展示とサービス

以上のことを踏まえ、同館の『拠点計画』を見ていくことにする。まず、基本的な方向性として「あらゆる来訪者からのニーズに応え、(中略)群馬県における中心的な文化観光拠点施設としての機能を担うとともに、(中略)群馬県立歴史博物館を起点とした観光の振興、地域の活性化の好循環を創出する」ことを謳っている。また、来館者数の目標値として、10年後の来訪者数の目標を現在の2倍にあたる年間20万人とし、外国人の来訪者も知的好奇心が強い欧米豪の来訪者を含め、現在の10倍にあたる3000人とすることを明記している。以下、上述した①②③の3点に注目して、具体的な取組みを整理した。

①インバウンドに対応した多言語の展示とサービスについては、申請前の状態では解説・紹介が多言語化されていないことを課題に挙げており、改善策として展示の解説・紹介や情報発信の多言語化を進めると記載している。またこれらの施策の効果を検証するための多言語アンケートを実施している。さらに通訳案内士等によるガイドツアーの導入が記載されているが、2024年現在実施されていない。

②分かりやすい解説・紹介を心がけた展示と情報発信については、博物館の目玉に位置付けられる「埴輪」や「榛名山噴火関連遺跡」について分かりやすく解説、紹介する取組みや戦略

の発信ができていないことを課題に挙げており、改善策として展示の解説・紹介をだれでも興味・関心を持てるストーリー性のある分かりやすい内容に見直し、来館者の満足度を向上させると記載している。

③デジタル技術を活用した展示とサービスについては、展示のデジタル化、収蔵品を含めた地域の文化資源のアーカイブ化が進んでいないことを課題に挙げており、改善策として「埴輪」や「榛名山噴火関連遺跡」の展示室にVR・ARを駆使した体感型の展示を導入し、その他の展示にもデジタル技術を駆使した展示を導入すると記載している。またサービスに関連して、キャッシュレス・チケットレス等のシステムを導入するとしており、現在一部が導入されている。

ここまで、『拠点計画』の内容を概観した。記載されている改善策はいずれも文化庁が『基本方針』で示した取組みに沿った内容であり、来館者数の目標値からも分かるようにインバウンドを強く意識している。

こうした博物館の活動を観光にシフトさせようとする政策には様々な見解が示されている。中でも公立の博物館では、地域の文化を来館者に伝える社会教育機関という意識が根強く、学芸員の中で「文化観光」という言葉に対して否定的な反応が上がっている。その理由としては、2023年に施行された改正博物館法が、「博物館に「観光マインド」を持つよう義務づける規定」（岩崎 2023）と受け止められていることが挙げられる。一方で、「文化観光」の枠組みにおいて、「地域の歴史、文化の特色、文化財・文化遺産、地域のアイデンティティ」（小野 2020）といった地域の特徴の根幹にかかわる情報を提供するという点において、博物館が果たす役割は大きいとも言える。次章では、こうした状況で同館がどんな取組みをしているのか、その実態を調査結果から分析、議論していく。

2. 調査内容と結果

前章では、文化庁が示す「文化観光」と群馬県博における『拠点計画』の内容を確認した。これを受けて本章では、同館学芸員江原氏へのインタビューの内容を示す。そして、そこで明らかになった学芸員の考え方が、展示を中心とした同館の活動において、どのように反映されているのかをみていくこととする。

（1）インタビュー調査から分かったこと

2024年5月29日、同氏にインタビュー調査を行った。主題は「群馬県博において『文化観光』をどう位置付け、どのように実践しているのか」とし、特に従来の博物館業務との関連性、連続性に着目した。その中で浮かび上がってきたキーワードは三つ、「ハブ施設」「分かりやすい展示」「デジタル化」の3点であった。

「ハブ施設」という使命

同館の使命は、次のとおりである。

1. 群馬県の歴史・文化について楽しみながら学べる場を提供します。

2. 古代東国の中心であった群馬県の歴史・文化をアピールします。
3. 群馬県の歴史・文化の情報発信拠点として人と地域をつなぎます。
4. 県民の貴重な宝である博物館資料を未来に伝えます。

中でも3では、群馬県の窓口、また結節点として、人と地域を「つなぐ」拠点としての役割を掲げている。これについて同氏は、「ハブ施設」という言葉で表現していた。

具体的な例としては、同氏の担当した企画展「温泉大国ぐんま」（2023年10月7日から11月26日）について、県内の温泉と言えば草津温泉がよく知られているが、展示では県全域の温泉地を幅広く紹介するように意識したという。必ずしも有名な観光地に絞ることなく、県の隅々まで人と地域を「つなぐ」役割を持つがゆえのものである。

またその具体的な成果として、実際に温泉地に行く途中や行った後に来館した方がいたという。このことについて同氏は、「このように地域をつなぐ役割ができたことは文化観光拠点として成功点かと思います」と評価している。

以上のように、同館は群馬県の「ハブ施設」という使命を掲げ、その下に「文化観光」を位置付けていることが分かる。

「分かりやすい展示」という方針

先述の企画展では、「ハブ施設」として、様々な層の来館者と群馬県をつなぐ役割を果たそうとしていた。前章でみたように、同館の「イノベーション文化観光拠点計画」においては「欧米豪の旅行者」の増加を掲げているが、基本となっているのは日本人のシニア層から子ども、親、祖父母の三世代である。これは、同館の設置目的にもある通り、県民を主たる対象として活動を行っているがゆえである。その上で、同氏によれば、県民と一口に言っても多様であり、博物館としては来館者を限定せず、より幅広く貢献していく必要がある、とする。

とりわけ展示については、従来は専門的な知識に偏りがちで、解説の難度も高かったが、近年（2016年）リニューアルを行い、さらに文化観光拠点計画への採用を機に解説を一新、より親しみやすく、分かりやすい解説を作成したという。いわゆる「マニア向け」の展示ではなく、中高生程度の知識レベルを想定し、展示、解説を構成している。

この「分かりやすい展示」という方針の延長線上に、「文化観光」が狙うインバウンドの誘客も位置付けられる。つまり、予備知識の有無を問わず、誰にでも分かりやすい展示を作り上げることで、従来からの対象であった県民に加え、外国人を含む県外からの来館者にとってもメリットが大きいのである。

「デジタル化」の推進

一連の「文化観光」関連事業のうち、同館が精力的に取り組んだのは「デジタル化」の推進であった。同氏によれば、月に一度受けることができる文化庁からのコーチングは、主に資料のデジタル化、公開手法に関するもので、それらは実際の展示に役立てているとのことである。また、文化観光拠点計画の一環として、外部企業との連携により、多言語対応ウェブアプリ「G-歴博なび」の開発を進めた。

これらの事業について、同館による「中間評価」では、「分かりやすい外国語解説を実現でき

た」、「今後の来館者の満足度向上が期待される」と自己評価している。

（２）群馬県博での実践内容

同氏へのインタビューで明らかになった、「ハブ施設」「分かりやすい展示」「デジタル化」の三つのキーワードから、同館の活動を調査した。特に、群馬県博では展示を重視していることから、実際の展示に着目して観察した。以下はその結果である。

「ハブ施設」

群馬の「ハブ施設」という使命を前提として、開館当初の展示と比べ、解説文を簡潔にただけでなく、展示の構成自体も大きく変えた。具体的には常設展示の比重が減少し、代わりに国宝展示室が新設されたことなどが挙げられる。解説文と同様、詳細に提示するというよりも、より簡潔な「案内」「紹介」というスタイルに転換したといえる。

「分かりやすい展示」

先述のように、文化観光拠点計画の中で展示解説を一新した。これにより、現行の解説パネルは、「分かりやすい展示」という方針を明確に反映したものとなっている。

解説パネルのうち最も大きなもの（展示の主題を示すもの）については、展示のタイトルに加え、キャッチコピー的な副題をつけ、タイトルと副題さえ読めば展示の概要が一目で分かる、という具合になっている（写真1）。また、

その後に続く解説文も、短く簡潔にまとめられ、文体も格式張らず、読みやすい形式である。

また、写真2のように、解説パネルの脇にイラスト、漫画形式の小さなパネルを並べているのも特徴的である。同氏からは、「パネルの1行目を読めば展示の概略を掴むことができる」という意識を持って制作した」、「1行目さえ見てくれれば良い」という趣旨の言葉があった。これらは、展示物が持つ大まかなストーリーを親しみやすい形で提示している、まさしく「分かりやすい展示」のための工夫だろう。

「デジタル化」

このような「分かりやすい展示」「ハブ施設」という方針によって簡略化した専門知識については、新たに導入したデジタル技術を使用して補っている。その象徴が「G-歴博なび」だろう。これは来館者が自身のスマートフォンでQRコードを読み込み、展示解説を画面上で読むことができるというサービスである。特徴的なのは、通常レベルの解説文と「マニア向け」



写真1



写真2

の専門的な解説文を来館者が自由に切り替えられる点である。これにより、来館者が「分かりやすい展示」の情報量に不満を感じた場合でも、専門知識を得られるということになる。こうして展示の対象となる来館者層が広がるようになった。

これだけでなく、展示室にはデジタル技術が多く導入されている。例えば、埴輪の発掘をゲーム的に体験できる装置や、デジタル化された埴輪を3Dで観察できる展示、またデジタル化された埴輪と一緒に写真を撮れるサービスもある。埴輪に限らず映像上で古墳人の顔面を再現したディスプレイや、通常の展示では見ることのできない甲冑の裏側を見られる展示など、デジタル技術の用法は豊富である。

このように、現在の同館では、「ハブ施設」の使命の下、「分かりやすい展示」「デジタル化」を重視した展示が構成されていることが分かった。

3. 現状評価と議論

(1) 現状評価

前章で見たように、文化観光拠点施設として活動を行うにあたり、同館では「分かりやすい展示」という点を重視した。この「分かりやすい展示」の設計のために、文化観光拠点計画を機に展示のリニューアルを実施した。

現在、同館の常設展示のうち、来館者が最初に足を踏み入れるのは国宝展示室である。ここには、綿貫観音山古墳で出土した埴輪や考古遺物が展示されている。これらの資料はすべて国宝に指定されており、群馬県が誇る国宝が来館者を迎えるという構成になっている。

国宝展示室入口付近の壁面には映像が投影され、この映像を見終えて左手に行くと、国宝と対面する動線になっている。こうしたデジタル技術を活用した導入展示は、確かに豪華なものではあるが、国宝展示室にある資料のことを考えると、最初に国宝を展示して興味を引くこともひとつの有効な手段なのではないだろうか。群馬県が誇る国宝を最初から展示しても見劣りするということはないのではないかと考えた。また、国宝の荘厳な趣深い雰囲気演出するために、展示室内の照明がかなり暗く設定されていた。床の色はもとから暗めの色に設定されていることもあり、足下にはかなり不安がある。国宝展示室内には液晶パネルを用いた解説装置も設置されていたが、室内全体が暗いこともあり、液晶画面はかなり見にくい。リニューアルを経た国宝展示室は、「分かりやすい展示」の効果はあるものの、未だにこれらの問題点も残されている。

具体的にはどのような点がリニューアルされたのであろうか。図1の1979年『群馬県立歴史博物館常設展示解説』と図2の現在のパンフレットに描かれている展示図面をもとに比較してみよう。

まず、図1のリニューアル前（1979年時点）と比して、常設展示室の面積が狭くなった点が挙げられる。このことにより、各時代の展示スペースも狭くなったが、重要度が高い古墳時代にスペースを割くようになった。加えて古墳時代を除く通史展示がコンパクトになったことで身体的な疲れを感じにくくなったのも良い変化である。

次に、展示解説パネルの難易度について、これは前章にも挙げたとおり、中高生程度の知識レベルを想定し設計されていた。前章写真1、写真2のパネルからは来館者の興味を引くよう

な言葉が用いられていることが分かる。さらに、分かりやすさだけでなく、親しみやすさやあたたかみのようなものが感じられるつくりになっている。まさにイラストやキャッチコピーのためであろう。展示構成を見ると、大きなパネルとその横にイラストパネルがあり、その下に資料が置かれている。パネルの1行目から展示の概略を知り、イラストパネルで具体的なイメージを掴み、資料と合わせて想像してもらうという構造である。加えて、歴史展示特有の暗色系に偏った展示空間に、イラスト等が彩りをもたらすという効果もある。

解説パネルの難易度を下げた分、やや物足りなさのようなものを感じる来館者も想定される。このときに活躍するのが、アプリやQRコードの読み取りによる解説である。初心者向けの解説は壁面のパネルに収め、アプリやQRコードを用いると解説の難易度を調整できるようになっている。展示の難易度設定は博物館展示論の課題のひとつであるが、デジタル技術を用いることで、幅広い来館者層に対応できるというのは大きな長所であろう。このようにみると、「分かりやすい展示」という意識は効果的なものであると言える。

(2) 議論

同氏は群馬県博を「ハブ施設」と捉えているが、前節でみた「分かりやすい展示」は、群馬県博が「ハブ施設」として機能することに貢献しているのだろうか。確かに、館内の展示には県内の様々な遺跡や地名、博物館の名前が登場するが、これだけでは案内としてはやや不足している。あくまでも展示を見た限りでは、実際に現地に赴くための仕掛けが不足しているように考えられる。

さらに、「ハブ施設」として機能するためには、群馬県博とそのほかの博物館、県内遺跡のネットワーク化が重要である。日本博物館協会による『令和元年度日本の博物館総合調査報告書』では国内の博物館との連携・協力の項目において、「館が主体となって実施した連携・協力事業」は50.7%で、「連携先の館が主体となって実施した連携・協力事業」の64.6%を下回り、

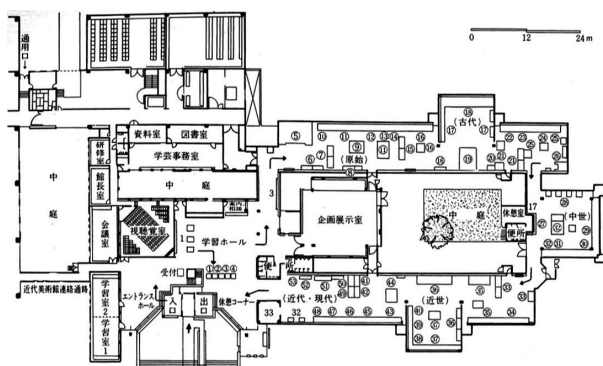


図1

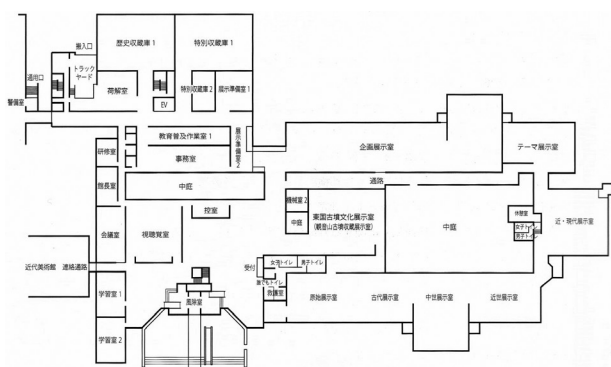


図2

受け身の姿勢が見受けられると指摘している。

現状、群馬県には群馬県博物館連絡協議会という組織が存在し、加盟館は77館にのぼる。インターネット上に公式ホームページがあり、県内の博物館・美術館の検索サイト、加盟館のお知らせを掲載する情報サイトとなっている。

和田和浩によれば、都道府県単位の博物館のネットワーク化は、ホームページでの情報発信や無料パンフレットの発行、年数回の研修会を実施している団体が多いとされる。またそのほかの活動としては、内部向けには研究紀要の発行とインターネット上での公開や、防災体制整備などが行われ、外部向けの活動として、団体設立周年事業や地元メディアとの広報番組制作などが挙げられる（和田 2023）。こうした博物館のネットワークの参考例となるのは、山梨県の「ミュージアム甲斐ネットワーク」である。これは県内で運営される博物館、美術館またはそれに準ずる施設、団体が加盟するネットワークである。こちらも群馬県博物館連絡協議会と同様にインターネット上での情報発信を行っているが、注目すべき点は、「夏休み自由研究プロジェクト 2024」という事業である。県内のミュージアムが集まり、子どもたちに自由研究のヒントを与える「合同プレゼン」のようなイベントや、そのヒントが掲載されたミニブックの配布と動画配信、プロジェクト参加館のマップ配布、自由研究に関するメールによる質問箱など多様なプログラムで構成されている。この事業に参加する館は県内57館にものぼる。さらに各館は展示や自由研究に関連したミニブックを作成し相互に共有しており、各々の展示との関連性が強いと、自然と他館へ足を運びたいような内容である。同館が「ハブ施設」としての役割を積極的に果たしていく中で、こうした外部へ向けたイベントや情報発信は今後ますます重要になっていくだろう。

また、今後同館が「ハブ施設」としての役割を発展させるには、館主体の事業だけでなく市民主体の活動が大きな役割を果たすだろう。金山喜昭は、市民としての自発性や自立性を重視し、行政依存体質に陥るのではなく、地域の一員であるという意識と自覚を持ち、コミュニティのつなぎ役になるとともに、「自分にできることをする」という意識の重要性を説いている。さらに、博物館にできることとして、地域住民に社会参加を促すことや、相互交流の機会を設け、博物館を人々の学びの場にすることを挙げた（金山 2020）。群馬県博は地域をつなぐ「ハブ施設」としての「分かりやすい展示」を行うのみならず、県民の社会参加や交流の拠点となりうるのではないだろうか。

次にデジタル化については、同館の展示室内はデジタル機器の整備が積極的に行われ、展示の魅力は向上している。しかしながら、デジタル技術導入の際には、主にスマートフォンのような端末を持たない人や操作が難しい人への配慮が必要だろう。一般に博物館はデジタル機器の有無や操作によって情報アクセスに差が生じる、いわゆる「デジタルデバイド」についても考慮しなければならない。「デジタルデバイド」について定義するなら、「コンピュータネットワークから得られる情報を、利用・享受できる環境にあるか否かによって生じる、地域間・集団間・個人間などの格差」である。博物館があらゆる人に開かれた施設として存在するために、この格差を解消することは重要な課題である。これは、「イノベーション文化観光拠点計画」でも課題として挙げられており、実際の事業においても多言語対応アプリの開発の中で、この問題に直面している（江原 2024）。同館では特に高齢男性を中心に操作方法が分からないなど

のバリアがあったことが確認され、操作方法の案内やより理解しやすい操作方法の考案などが解決策として挙げられていた。

こうした解決策に加え、単に博物館の中で不便なく情報を得るために配慮をするというだけでなく、より積極的な支援に転じることで、さらに館の魅力が向上するだろう。すなわち、機器の貸し出し等により、はじめてデジタル機器に触れ、リテラシーを獲得する機会を提供し、博物館の中でだけでなく市民の日常生活が向上するための機能を果たす、というような活動も可能であろう。

東京国立博物館では2016年に「学校版トナーナビ」の運用を開始し、それと同時にタブレット端末貸し出しを行っていた。九州国立博物館でも貸し出し用端末や貸し出し用イヤホンを用意しており、国立科学博物館でも2019年より音声ガイドとタブレット端末貸し出しを行っている。国立館だけでなく、2022年に一関市博物館でタブレット端末の貸し出しが開始され、2023年に御所野縄文博物館もタブレット端末の無料貸し出しを開始するなど、様々なミュージアムで導入されるようになってきている。さらに、職員による端末操作のサポートも臨機応変に行われている。

こうした貸し出しに加え、社会教育施設がデジタルデバイスそのものの解消に向けて、デジタル機器利用の講座を開くという例もある。ニューヨーク公共図書館で行われている「NYPL TechConnect Classes」は、図書館がコンピュータの基本操作からプログラミングまで幅広いレベルの講座を開き、館内だけでなく市民の日常生活の向上に貢献している。こうした活動は、多くの博物館においても社会教育の一環として実施すべきではないだろうか。

このように、同館における「ハブ施設」「デジタル化」という目標の実現には、今後同館で完結するのではなく、地域とつながり、さらに広く社会に展開してゆくことが重要だろう。

4. 結論

以上のように、同氏へのインタビュー調査等を通して、「文化観光拠点計画」が現場でどのように捉えられ、実践されているかを分析した。群馬県博では、「群馬県の歴史・文化の情報発信」という使命に基づき、「文化観光拠点計画」を「より広く情報発信する」ための機会と捉えていたことが明らかになった。具体的には、「ハブ施設」という使命の下、「分かりやすい展示」を目指して、展示の改良や「デジタル化」を実践している。

「文化観光拠点計画」の予算を用いた現場の実践は、県民を主眼に置いた館の活動において、一定の成果を上げていると評価できる。しかしながら、「ハブ施設」の役割は未だ十分とは言えず、より効果的なネットワーク化を推進する必要があるだろう。また「デジタル化」についても、改正博物館法が主眼とするデジタルアーカイブ化に限らず、デジタルデバイドの解消など、社会教育施設としての博物館が乗り越えるべき課題が残されている。

これらの目標は、「文化観光」を筆頭として様々な事業に携わる博物館の現場だけで達成することは難しい。実際、同じく文化観光拠点施設に認定された栃木県立博物館でも、「新規事業の実施に伴うランニングコストの増加や人員不足も頭の痛い問題」としている（篠崎 2024）。こうした現状を踏まえれば、今後は「文化観光拠点計画」の予算をより柔軟に用いることができるような制度の見直しや、各館のニーズに合わせた新たな支援事業が求められているといえ

るだろう。

あとがき

本稿は、明治大学大学院で開講された博物館マネジメント特論の授業で、受講生の有原、永井、山崎が分担して執筆したものであり、金山が指導にあたった。

本授業では、「博物館と文化観光」をテーマに取り上げた。2019年に「文化観光推進法に基づき認定した拠点計画及び地域計画」の補助事業が始まってから5年目を迎える今、補助対象になった博物館ではその具体的な内容や成果をみることができる。同事業は、改正博物館法の主要政策である文化観光に関連する補助事業に位置づけられている。そこで初年度に同事業を開始した群馬県立歴史博物館を事例に、その取り組みと成果を検証することを目的にした。

授業では改正博物館法をはじめ文化観光に関する法令、群馬県立歴史博物館の図録や文化観光に関する先行研究のテキスト批評、現地での学芸員に対するヒアリングと展示調査を実施した。これらの内容をパワーポイントにまとめて発表し、その資料をもとに分担して原稿を執筆した。草稿を読み合わせて訂正して最終原稿を作成した。

最後に、調査にご対応くださった群馬県立歴史博物館学芸員の江原幸太郎氏にお礼申し上げます。

参考文献

- 岩崎奈緒子（2023）「博物館はどこへ行くのか：博物館法「改正」の意味」『歴史学研究』1034号、pp. 57-64.
- 江原幸太郎（2024）「多言語対応ウェブアプリ《G-歴博ナビ》の開発」『群馬県立歴史博物館紀要』第45号、pp. 57-65.
- 小野一之（2023）「博物館法『改正』前後の博物館：期待され過ぎて潰されないように」『歴史評論』879号、pp. 38-47.
- 金山喜昭（2020）「指定管理者制度と博物館の動向」『転換期の博物館経営 指定管理者制度・独立行政法人の検証と展望』金山喜昭編、同成社
- 群馬県立歴史博物館（1979）『群馬県立歴史博物館常設展示解説』。また館の使命と設置目的は同館提供の資料による。
- 公益財団法人日本博物館協会（2020）『令和元年度日本の博物館総合調査報告書』
- 群馬県博物館連絡協議会ホームページ
<https://www.gunpaku.com/>（2024年10月7日閲覧）
- ミュージアム甲斐ネットワークホームページ
<https://www.museum-kai.net/>（2024年10月7日閲覧）
- ミュージアム甲斐ネットワーク「夏休み自由研究プロジェクト2024」
http://www.museum.pref.yamanashi.jp/3rd_museum-kainet/natsupro_2024.htm（2024年10月7日閲覧）
- 篠崎茂雄（2024）「栃木県立博物館文化観光拠点計画の現状と課題について」『博物館研究』第59巻第3号、pp. 29-32.

ニューヨーク公共図書館ホームページ「NYPL TechConnect Classes」

<https://www.nypl.org/techconnect> (2024 年 10 月 7 日閲覧)

文化庁ホームページ

<https://www.bunka.go.jp/> (2024 年 10 月 7 日閲覧)「文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する基本方針」「文化観光推進ガイドブック（概要版）」「群馬県立歴史博物館イノベーション文化観光拠点計画」「中間評価」は同ホームページによる。

和田和浩（2023）「都道府県単位の博物館ネットワークの現状と可能性」『博物館研究』第 58 巻第 1 号、p. 4-5.

