

東京・渋谷から日本の文化を発信するミュージアム連携事業 「ミュージアム展示とデジタル技術」研究会

「東京・渋谷から日本の文化を発信するミュージアム連携事業」の一環として、國學院大學博物館と東洋文庫の主催で「ミュージアム展示とデジタル技術」研究会を2014年度に2回開催した。内容的に日本文化研究所の「デジタル・ミュージアムの運営および教育への展開」プロジェクトと重なるところも多く、研究所スタッフが研究会運営の実務に関わったこともあって、以下その概要について報告する。なお、研究会の第1回は10月31日（金）に國學院大學博物館において、第2回は12月19日（金）に東洋文庫において開催された。

研究会の趣旨について、これはデジタル技術をミュージアム展示にどのように活用できるのかについて検討するためのものである。その際に、國學院大學博物館・東洋文庫のそれぞれ特色のある収蔵物について、それらを教育、特に宗教文化教育につなげていくということが問題意識として置かれた。

次に参加者について、第一にミュージアムの展示・運営に関わっている者、あるいはそれに関心を持つ者に焦点を合わせ、それらの実務担当者を中心に具体的なレベルでの意見交換を行うことを目指した。第二に、ミュージアムに関心のある大学院生や若い研究者にも参加を促し、よりよい博物館運営のための人材育成を目指すということを念頭に置いた。

第1回研究会

日時：平成26年10月31日（金）、14：00～

17：00

会場：國學院大學博物館（國學院大學渋谷キャンパス学術メディアセンター地下1階）

講師：中牧弘允氏（吹田市立博物館館長、国立民族学博物館名誉教授）、中尾徳仁氏（天理参考館学芸員）

主催：國學院大學博物館×東洋文庫

参加者：32名

第1回研究会では、講師より、これまでの展示におけるデジタル技術活用の事例や今後の構想について発題してもらった。



会場全景

中牧氏は1970年代頃の国立民族学博物館における「コンピュータ民族学」の試みなど最初期のデジタル技術導入の様子から話を始め、その後のデータ分類、あるいはデジタル展示のあり方などについて、その過程での試行錯誤を含めながら論じた。また、JICA 横浜海外移住資料館における試みなどにも触れた。

中尾氏は、1930年に開館した天理参考館の歴史を概観し、古い博物館であることによ

る苦勞に触れた上で、プロジェクターを用いた壁面への画像投影やタブレット端末の活用など近年の展示上の工夫について述べた。また教育への活用という面で、初等・中等教育との有機的な連携を模索していることについても触れた。

講師の発題を受けて、國學院大學博物館・東洋文庫のそれぞれの取り組みについて東洋文庫の牧野元紀氏ら各担当者より説明があり、お互いに情報を共有した。最後に全体討議において、具体的なレベルで意見交換を行った。

第2回研究会

日時：平成26年12月19日(金)、13:30～17:00

会場：東洋文庫（ミュージアム、2階講演室）

講師：安井昌彦氏（凸版印刷、トッパンアイデアセンター、クリエイティブ本部、ビジュアルコミュニケーション開発部）、高橋英一氏（凸版印刷、文化事業推進本部、デジタル文化開発部）

主催：國學院大學博物館×東洋文庫

参加者：24名



展示空間となっているモリソン文庫の書庫

第2回研究会では、まず牧野元紀氏の解説によって東洋文庫ミュージアムを見学し、展示空間をどのようにデザインしているのか、またデジタル技術を展示にどのように活用しているのか、さらには学芸員が分かりやすい

展示を目指して工夫を凝らしていることなどについて意見を交換した。

続いて講演室にて講師による発題と、それを受けての討議を行った。第1回研究会において博物館側で展示に関わっている関係者を中心に意見交換したことを受けて、第2回研究会では、博物館ということに限定せず、産業面とも関わって広く展示・デジタル化を手がけている企業の担当者から話を聞くということになった。

安井氏は凸版印刷の企画部門に関わっており、博物館だけでなく一般企業のショールームなどのコンテンツや展示の企画・作成を行ってきた。また高橋氏は文化事業推進本部において、文化財の保護ということを念頭に置きながら、そこでのデジタル技術の活用について検討し、また実際に推進してきた。

まずデジタル技術の活用について、正確な表現が可能になる、見えないものが可視化できる、双方向性が担保されるといった利点があることを指摘した上で、資料のデジタル化については保存・展示・調査研究の全てに耐えるような高品質なデータを最初に作成し、それをあるいは展示に活用していくという基本的な考えが示された。これに関連して、高品質なデジタル・データの作成にあたっての工夫や問題が紹介された。

続いて、展示への活用という観点からいくつかの具体的な技術が紹介された。例えばモノとしての複製の作成に関して、絵巻物や古典籍などの平面の印刷物については、技術の進化によってかなり高度な再現が可能になっていること、また土偶のような立体物についても、3Dプリンターを使用することで複製の作成が可能になったことが述べられた。

続いてバーチャルリアリティー映像について、「トッパンVR（バーチャルリアリティー）」システムについて簡単に触れた上で、事例として福岡城跡における「鴻臚館・福岡城バーチャル時空散歩」が紹介された。



絵巻の複製を確認する研究会参加者

これはデジタル技術を用いて福岡城の当時の姿を再現して、それをGPSによる位置情報と結びつけてタブレット端末で見られるようにしたものであり、現実の空間と再現された光景をリンクさせて提示しているという例である。

最後に、展示に活用されている、あるいは今後活用可能なデジタル技術ということで、

さまざまなコンテンツへのリンクを可能にするARコードが取り上げられ、実際に活用している事例が挙げられた。また、設置することによって近くのiPhoneにメッセージを飛ばすなどといったことができるiBeaconという機器について、屋内でも使用できるという点でGPSよりも優位点があり、博物館には適しているかもしれないとして紹介された。

また、ウェアラブル機器の一つとして、視界に情報を重ねて表示するスマートグラスが紹介され、今後より一般化し、また使いやすくなっていくのではないかという見通しが述べられた。

討議では、デジタル技術の可能性だけでなくその限界や、紹介された技術の活用についての展望、またコストとの兼ね合いでどこまで可能かといった現場の状況に踏み込んだ意見交換がなされ、有益であった。

(星野靖二)