

## 【研究論文】

# 「むなかた電子博物館」の可能性

伊津信之介

## 1.まえがき

国立民族学博物館の初代館長梅棹忠夫は、『博物館の本質は、単に過去をめざし、過去を復元することではありません。過去にあったもの、現に存在するものを、あたらしい観点から、あたらしい文脈にくみなおして、未来におくりだす。これが博物館の仕事であります。（中略）博物館は、S Fでいうところのタイム・トンネルの現実的な装置であるということができるかもしれません。』と述べた。梅棹は、博物館は情報機関であり、そこでは情報を収集蓄積・変換・創造・伝達し、これによって市民の知識を刺激し人間精神を挑発して、未来の創造に向かわせるための刺激装置であるとしている。

まさに「むなかた電子博物館」が実物の展示物を一切保有しないで、情報だけによって成り立つ希有な博物館であり、梅棹の博物館の本質に通じるものである。筆者は宗像市情報化推進会議議長として2002年4月から約3年にわたって宗像市情報化推進計画の策定に関わってきた。その間、宗像電子博物館の建設計画に深く関わり、現在も電子博物館運営委員として宗像市主催の会議に参加している。本論では、このような過程で追求され、一部実現されつつある宗像電子博物館のあらましをまとめ、今後の方向性を考察する。

宗像市では地域インターネット事業で整備された『ゆいネット』が2003年4月に運用を開始し、旧宗像市内の全小中学校、2大学、1短大、公共施設などが光ケーブルで接続された。また2004年には、旧玄海町と旧宗像市の合併に伴う宗像・玄海地域インターネット事業が実施され、2004年4月には合計約48箇所が高速ネットワークで結ばれた。2005年4月からは旧大島村が合併され、『ゆいネット』は大島に延長された。この地域インターネット事業の目的の一つに、地域インターネットで結ばれた各機関で利用ができる、高機能・高画質のアプリケーションとしてデジタル技術を駆使した仮想展示施設である「むなかた電子博物館」を整備することが盛り込まれている。新宗像市の誕生によって懸案となっていた電子博物館建設の機が熟した。

「むなかた電子博物館」は宗像市に限定することなく、旧玄海町、旧福間町、旧津屋崎町、旧大島村、岡垣町などの広域宗像地域を対象とする、歴史、芸術、民俗、産業、環境、自然科学等のデジタル情報を展示するものであり、実物の存

在価値を認めた上でデジタル表現の可能性を模索するシステムとして検討が始まった。

また「むなかた電子博物館」は宗像市の掲げる『協働』事業のモデルとして、市民が参画して創り、運営に参加して育てていくことが最大の意義である。宗像市は、市民主役の市民活動を支援（助成）し、「むなかた電子博物館」を新しい概念の事業として運営する仕組みの整備を行うことも重要な目的に掲げられた。

この宗像電子博物館は「むなかた電子博物館」(<http://d-munahaku.com/>)として2005年4月公開され、市民が「あつめる・ためる」、デジタルで「そだてる・つなぐ」まちづくりに「いかす」をコンセプトに運営されている（むなかたタウンプレスNo52）

上記URLの「むなかた電子博物館」は、宗像の豊かな自然によって育まれた歴史や文化をはじめ、さまざまな宗像市がもつ魅力を多角的にとらえ、将来に渡り、宗像の歴史・文化（民俗・芸術）・自然をテーマにデジタル集積を行います。デジタルデータを用いることで、利用者の理解を促す効果的な手法で実現し、地域におけるメディアの利活用促進を図ります。さらに、宗像市内外を対象とした“わが町むなかた”的魅力を受発信し、学校教材としの活用をはじめ、市民の方々の地域学習の一助として、また、多くの方々が訪れる「いやしのまちづくり」を目指すものです。」と自らを定義している。

本論は、計画のプロセスで見え隠れした電子博物館の可能性を考察しながら、「むなかた電子博物館」の概要を計画に関わった一委員の視点でまとめたものである。

## 2. 「むなかた電子博物館」のアウトライン

以下は宗像市情報化推進会議における議論の要点をまとめる形で、筆者が2004年5月に情報化推進会議に提出した草稿である。この後2004年12月まで議論が重ねられ、2004年度末に宗像市長宛に『宗像電子博物館建設の提言』が情報化推進会議から提出された。

### 2-1. 「むなかた電子博物館」の目的

この「むなかた電子博物館」は、宗像地域に関する歴史、芸術、民俗、産業、環境、自然科学等に関する資料を収集し、電子化した上でゆいネットとインターネットの双方にそれぞれの利点を生かして公開する。電子化された資料をWWWサーバで展示して教育的配慮の下に一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資するために必要な事業を行い、あわせてこれら

の資料に関する調査研究を行うものとする。

また情報通信技術を使って農業・水産業・牧畜業・林業などの第一次産業、エコツーリズムなどの未来型観光産業やデジタルコンテンツ産業などの産業振興にも焦点を当てるものとする。

## 2-2. 「むなかた電子博物館」への市民参加

システムの構築・運営にあたっては、電子博物館事業を行政と市民との「協働」事業のモデル事業として捉え、市民に文化創造行動を起こさせる起爆剤としての側面を重視し、今後の市民参加型事業のモデルとして、万全な体制づくりを行うこと。電子博物館事業の計画立案・事業推進のため、建設準備委員会（仮称）を設置するものとする。建設準備委員会は受託者が提案した「むなかた電子博物館」のシステムとコンテンツについて審議する。

ワークショップは「むなかた電子博物館」の市民参加の場として位置づけ、建設準備委員がコンテンツに関する提案や意見の集約を行う。ワークショップは公募によって市民の参加を広く求める。

2-2-1.準備委員会は、市職員、情報化推進会議委員、学識経験者、受託者の10～15名程度で構成される。

2-2-1-1.市職員は情報推進課、企画調整課が宗像市に各部署との調整を計る。

2-2-1-2.学識経験者は電子博物館掲載資料あるいは情報通信技術を調査、研究、普及している個人ないし団体とする。

2-2-1-3.情報化推進会議委員は情報化推進会議が推薦する。

2-2-2.受託者を除く委員は、宗像市と情報化推進会議が協議して選出する。

2-2-3.準備委員会は公募により選出された市民で構成されるワークショップを運営する。

2-2-4.受託者は準備委員会を月1回程度開催し、その招集、運営、報告を行う。

2-2-5.準備委員会及びワークショップはボランティア活動として運用し、必要最低限の経費は受託者が負担する。

2-2-6.受託者は、委員以外の市民への情報開示を常に意識し、その為のウェブサイトやメーリングリストを効果的に運用する。

2-2-7.市民参加はウェブサイトなどの運用によって時間と場所に縛られない方法を検討する。

## 2-3. 「むなかた電子博物館」のコンピュータシステム

2-3-1 オペレーティングシステム(OS)

ソースプログラムにアクセスでき、プログラムの改良が特定企業に依存しないで行えるオペレーティングシステム(OS)としてGPLやBSDなどのライセンスで公開されている、GNU-LINUXやFREE-BSDなどの選択が望ましい。

### 2-3-2.構成ソフトウェア

各プログラムはOpen Source Initiativeが承認したオープンソースライセンスに基づくものであることが望ましい。今年度は以下のソフトウェアで構築するが、W3Cの標準化によってXMLやXMLをベースとしたSOAPやSVG言語などの適用を可能にする拡張性が求められる。

「むなかた電子博物館」が市民参加のシステムであることから、CMSなどによるシステムの管理運営を実現させることが必須である。このシステムは独自に開発するよりも汎用性のあるオープンシステムを基にして改良を加えることが望ましい。したがって使用するCMSによって、WWWサーバ（APACHEなど）、データベース（MySQL等）、スクリプト処理言語（PHP等）などが規定される。

### 2-3-3.利用端末

現行のW3C標準に準拠したブラウザが動作するPCに対応出来ることが望ましい。構築の容易さやコストを重視して限られたOSに依存するシステムは採用の対象にならない。第三世代ケータイ電話のように、今後の利用によって環境が整備される利用端末については、一部のコンテンツで試験的に対応することは望ましい。

#### 2-3-3-1:一般的OSとブラウザ

#### 2-3-3-2:ゆいネットの独自端末

#### 2-3-3-3:第二世代及び第三世代ケータイ電話

#### 2-3-3-4:PDAなどモバイル端末

### 2-3-4.表示言語

宗像地域に関連した歴史、芸術、民俗、産業、環境、自然科学等に関する資料は国際的にも価値の認められる所であるから、日本語以外の言語にも対応する必要性が高いと思われる。

#### 2-3-4-1.第1段階(2004年度)：日本語・英語

#### 2-3-4-2.次期段階(2004年度以降)：韓国語・中国語・スペイン語他

### 2-3-5.サーバーハードウェア

インターネット事業で設置した宗像市所有コンピュータを主たるサーバーとして使用する。今後の拡張性を考慮したシステム構築に必要なハードウェアは受託者が用意する。

### 2-3-6.ユーザー管理

「むなかた電子博物館」は、セキュリティの確保と著作権保護、管理運営の容易さを考慮したユーザ管理を行う。以下にユーザー区分例を示す。

2-3-6-1.ゲストユーザー（一時利用者）

2-3-6-2.登録ユーザー（利用登録者）

2-3-6-3.協力ユーザー（協力分野毎の権限を持つ利用者）

2-3-6-4.部門管理ユーザー（部門の管理権限を持つ利用者）

2-3-6-5.アドミニストレータ（システムの管理権限を持つ利用者）

2-3-7.ユーザーインターフェース

ユーザーインターフェースはユニバーサルデザインを反映させたナビゲーションとする。想定される利用者区分は以下の通りである。

以下の利用者全てに対応したインターフェースの実現は現行の技術では不可能であるから、準備委員会などで優先順位を検討する。

2-3-7-1.小学生低学年まで

2-3-7-2.小学生中・高学年

2-3-7-3.中学・高校生

2-3-7-4.成人

2-3-7-5.高齢者

2-3-7-6.障がい者

2-3-8.展示物の構成

「むなかた電子博物館」を構成する展示物は建設準備委員会（仮称）が検討するものであるが、2004年度に公開する際は宗像市が公開ないし保有している資料を基本資料として計画立案を行うことが現実的である。

2-3-8-1.静的コンテンツ：極力排除

著作権警告、プライバシー・ステートメント、利用規約など、静的な内容で更新頻度が低いものに止める。

2-3-8-2.動的コンテンツ：必須

PHPとSQLデータベース等によって管理運用されるコンテンツであり、利用者の要求に応じてデータベースからデータを抽出し、その都度HTMLとして書き出す。CMSを用いることで、ユーザーの権限に応じて利用と管理を行うことができる。動的コンテンツを扱うプログラムとしてAMP(Apache,MySQL,PHP)が一般的である。今後表現力に優れたXMLが標準ブラウザで扱えるようになることが予想できるので、動的コンテンツの整備に重点を置くことが重要である。

2-3-8-3.ストリーミング・フラッシュコンテンツ：不可欠

インターネットの低速回線での閲覧を考慮しマルチメディアコンテンツはストリー

ミングデータとして提供できることが望ましい。またユーザーの利用の便を考慮しフラッシュ形式のコンテンツ制作にも力を注ぐことが必要である。特にフラッシュコンテンツは、インタラクティブなアプリケーションとしてユーザー参加型の博物館を構成するのには不可欠な要素である。またマルチメディアの配信方法は、3rd Generation Partnership Project (3GPP)、3rd Generation Partnership Project 2 (3GPP2) という標準化団体によって定められた第3世代の高速ワイヤレスネットワークに対応できる拡張性が求められる。

#### 2-3-8-4.機能的・処理的コンテンツ：必須

会員ログオン、電子メール・ニュースレター講読契約、フォームなど

#### 2-3-8-5.プログラム：段階的に掲載

この部分は「むなかた電子博物館」の独創性を発揮できるか否かが問われる重要な要素である。現在CGI、JAVA、FLASHなどを用いたプログラムがブラウザで利用可能である。これらは今後ますます発展する分野であり、「むなかた電子博物館」においてはこの種のコンテンツを積極的に整備することが望ましい。

#### 2-3-9.電子博物館の運営と展示コンテンツ制作

電子博物館の展示物は原則として、ワークショップの管理の下でボランティア・スタッフが制作する。但し、Web公開までの期間における初期コンテンツなどの制作物については、受託者が中心になって制作する。

また受託者は、市民ボランティアが自ら制作したコンテンツを容易にWeb公開するためのツール、またはシステムを設計の段階から盛り込む。

Web公開後、電子博物館の運営については市民で構成するワークショップで行い、宗像市は運営費用について助成金などの措置を行い、継続的に費用面での支援を行うので受託者はその費用についての概算金額を提示する。

#### 2-3-10.著作権

デジタル情報の著作権については著作権法を遵守するものとし、プログラムの利用や開発に当たっては宗像地域の知的創造力を高め教育する目的のためにオープンソースとする。またデジタル情報はライセンス（使用権）の設定をゆるやかにし、人類共通の知的情報として活用できる方法を模索する事が重要である。「むなかた電子博物館」で開発したプログラムはオープンソースとして広く活用されるよう勤める。

2-3-10-1.展示物の著作権は原著作者が有し、「むなかた電子博物館」が電子化を行い展示の許しを得て公開する。

2-3-10-2.掲載データに、著作権や肖像権が発生するものについては、宗像市と協議し受託者が必要に応じた処置を講ずるものとする。

2-3-10-3. サーバの管理運用は宗像市が定める規定に従うものとする。

2-3-11. 利用者教育及び保守

受託者はシステム完成時に利用者講習会を行うとともにシステム完成後すみやかに利用者講習会を実施し、宗像市が指定する運用組織が行う業務を支援する。とともに、1年間の保守と技術サポートを行う。利用者教育及び保守は可能な限りブラウザを介して行い、時間と場所に依存しないことが望ましい。

### 3. 「むなかた電子博物館」建設前史

情報化推進会議の委員は、宗像市が2003年度予算に電子博物館開設事業に予算を計上し、発注業者から事業提案を受け入札を行う予定であることを2003年8月に開催された情報化推進会議で知った。その後推進会議及びインターネットのウェブサイトに開設した「むなかた電子博物館」フォーラムで検討を重ねた。このフォーラムは役割を終え閉鎖された。

2003年11月開催の情報化推進会議で、「2003年度の予算執行を見送り、2004年度事業計画に電子博物館建設準備の為の組織および準備を進めるための予算措置を計上すること」を決議した。

上記決議を経て情報化推進会議が電子博物館建設計画の進め方に関する提言をまとめ、情報化推進会議から宗像市長に渡された。以下は宗像電子博物館建設計画策定に関する提言(2003年12月)の抜粋である。

#### 3-1. 宗像電子博物館のあらまし

宗像電子博物館は、情報通信技術(ICT)を活用したデジタル仮想博物館とし、ゆいネットやインターネットを介して閲覧することができるものとする。

宗像電子博物館は、建設の過程から市民参加を基本思想とする。宗像電子博物館建設は、「市民参画型」で進める先進的かつ独創的取り組みである。

宗像電子博物館は、宗像地域全体を展示場とした博物館とし、高度な情報通信技術によって宗像地域の豊かな総合的地域資源との双方向性を重視する。

宗像電子博物館事業は継続的な開発とコンテンツ制作が必須であるため、従来の建造物に類する完成時期を設けない。特に創作活動や様々な援助活動に関わるクリエイターやボランティアが必要とする資金は宗像市が継続的な予算措置を講じる。

宗像電子博物館は、その活動によって博物館の運営に必要な財源獲得を目指すものとする。

宗像電子博物館は、早い時期にN P O法人として独立した事業活動を行うもの

とする。

### 3-2. 宗像電子博物館建設プロジェクト

宗像電子博物館建設事業を行政と市民との『協働』事業のモデル事業として捉える。

宗像電子博物館は「公共の事業」であり、「市民参画型」の事業を目指す。さらにこの事業の成功は単に電子博物館事業の成功に留まらず、後に続く他の「市民参画型」事業への動機付けに重大な影響を与えるので、万全な体制作りが求められる。

宗像電子博物館開発プロジェクトのリスクを回避するために必要な「最小限の条件」を相互確認し、我が国に類を見ない独創的な博物館建設設計画を策定するために、宗像電子博物館建設準備会を2004年度初頭に組織する。

#### 3-2-1. 宗像電子博物館建設準備会

宗像市電子博物館の建設は、2004年度4月に宗像市電子博物館建設準備会を招集し、2006年度までの3カ年計画の立案策定を行う。

宗像市電子博物館は、2004年度に第一次計画部分をゆいネットに公開する。

宗像市電子博物館の建設設計画の全体像を準備会が早期に作成し、これを適切なグラフィックなどで表現したものを最初に公表する。

#### 3-2-2. 宗像電子博物館建設準備会の役割と人選

宗像電子博物館建設準備会は、宗像電子博物館建設プロジェクトを計画・立案・推進する。建設準備会は宗像市民フォーラムのような任意団体とし、市と一線を画した組織とすることが望ましい。

宗像電子博物館建設準備会は、宗像市と情報化推進会議の協議に基づいて適切な人選を行うと共に公募等による人材の発掘にも務める。

#### 3-2-3. 建設プロジェクト

宗像電子博物館は、使用性（理解性、習得性、運用性）に富んだシステムを目標とする。

宗像電子博物館の建設過程及び供用を開始した宗像電子博物館によって、市民に文化創造行動を起こさせる起爆剤としての側面を重視する。

したがって建設プロジェクトの進行過程自体が市民の文化的創造活動を刺激し、参加意識を高揚させるものであることが求められる。

市民参加の原則に則り、プロジェクトの経過を公開メーリングリスト、公開電子フォーラム、各種宗像市広報に速やかに公表する。公開メーリングリスト及び公開電子フォーラムは、すでに運用中である情報化推進会議のシステムを利用する

ることができる。

### 3-3.宗像電子博物館の目的

宗像電子博物館は博物館法の趣旨に準じ、歴史、芸術、民俗、産業、環境、自然科学等に関する資料を収集し、保管し、展示して教育的配慮の下に一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資するために必要な事業を行い、あわせてこれらの資料に関する調査研究を行うものである。

宗像電子博物館は宗像の独自性を織り込んだ、創造力豊な「未来指向型」とし、「楽しく・面白く・ためになり・役に立つので、人が集まる！」をコンセプトとした「生活者起点型」創造物を志向する。

宗像電子博物館は、エコツーリズムなどの未来型観光産業やデジタルコンテンツ産業などの産業振興を意識し、博物館の独創性に基づく独立採算性を目標の一つとする。

宗像電子博物館は、情報通信技術を使って農業・水産業・牧畜業・林業などの第一次産業にも焦点を当てるものとする。

宗像電子博物館は、地域の研究開発組織と連携し、デジタルの特性を自己成長と増殖に有効に結びつける仕組みの研究と開発を目標の一つとする。

宗像市電子博物館は、電子博物館の各分野をデジタルフォーラム形式で制作し運用し、まず『ゆいネット』で公開する。そこではコンテンツ責任者、管理者、協力者、参加者に区分し、関与する責任と技術に応じた報酬を支払う仕組みを整備する。洗練されたコンテンツは各分野毎にインターネットに公開する。

## 4.「むなかた電子博物館」建設のあらまし

2004年9月「むなかた電子博物館」（仮称）構築検討委員会が宗像市企画調整部情報政策課によって招集された。したがって情報政策課が「むなかた電子博物館」の建設計画の中心的役割を果たすことになる。第1回の委員会が開催される前に電子博物館（仮称）建設受託事業者を公募し、（株）パスコと熊本ソフトウェア（株）の共同事業体が選考委員の投票によって決定された。受託した協同事業体は、市長への提言を反映させた建設計画を策定し、第1回構築検討委員会が開催された。以下は第1回委員会で提示された協同事業体からのプレゼンテーションの一部である。

### 4-1.「むなかた電子博物館」建設のコンセプト

#### 4-1-1.柔軟なシステム構成

拡張性、新規投入システムとの互換性があり、従来の一般ソフトとの簡易な連携

が可能である。

#### 4-1-2. 特別でない機能的なシステム

アーカイブという多くの作業者が係わる実作業の流れを念頭に置いた、不要なライセンスを必要としない機能的で効果的なシステム。

#### 4-1-3. オープンソースライセンスに基づく経年構築型パッケージ

オープンソースライセンスに基づく効率的かつ効果的なシステムで経年ごとに拡張構築が可能とする。

#### 4-1-4. メディアプロデュースの投入

単に、収蔵作品をデータベース化するのではなく、よりユーザーに愛され、育てて、教育や産業など多くの面で効果的なメディアプロデュースを進める。。

#### 4-1-5. それぞれの環境に合わせたシステム構成

従来の展示施設では、完成された巨大で高価なパッケージをそのまま一律に導入するケースが多かったが、各事業によって展示の内容、規模やコンセプトなどが異なる点を配慮したシステム構成とした。

### 4-2. 「むなかた電子博物館」の年度別建設計画

4-2-1. 2004年度：基本コンテンツ作成、英語版・日本語版作成、簡単入力システム、歴史・文化・民族・観光・産業・自然科学等の基本情報の入力、その他各種デジタルコンテンツの作成

4-2-2. 2005年度：歴史・文化・民族・観光・産業・自然科学等の基本情報の入力、韓国語版・中国語版・スペイン語版の拡充、マップ上データベースGISによるデータベース情報の整理統合

4-2-3. 2006年度：歴史・文化・民族・観光・産業・自然科学等の基本情報の入力、各種コンテンツを活用したバーチャル博物館としての展示システムの拡張、ネットフォーラムによる各種イベントの開催

その後7回にわたる委員会で検討を重ね、2005年4月下旬公開の運びとなつた。

### 5. 2009年の「むなかた電子博物館」

「むなかた電子博物館」は、インターネットを代表するサービスであるワールドワイドウェブ(WWW)の仕組みを使っている。これは通称ウェブ(web)ないしホームページと呼ばれるもので、パソコンや携帯電話などでさまざまな情報が閲覧できる。現在ではJAVAやFlashなどのプログラムが利用者のコンピュータで動作する。さらにJavaScriptとXMLの技術を用いたAjaxがWWWの可能性を広げる等進化し続けている。

1991年8月6日、バーナーズ・リーはWorld Wide Webプロジェクトに関する簡単な要約をalt.hypertextニュースグループに投稿した。この日がWWWがインターネット上で利用可能なサービスとしてデビューした日となる。

ハイパーテキストの概念は1960年代にまで遡ることができる。テッド・ネルソンのザナドゥ計画、ダグラス・エンゲルバートの oN-Line System (NLS) などである。ネルソンもエンゲルバートも、ヴァネヴァー・ブッシュのマイクロフィルムベースの夢の装置 memexにインスピアされたものであり、memex は1945年の論文 "As We May Think" で描かれている。バーナーズ・リーのブレイクスルーはハイパーテキストとインターネットを結合したことである。彼は著書 "Weaving The Web" の中で、このふたつの技術の結合は双方の技術コミュニティの協力によって成立することを強調しているが、誰もこの提案を取り上げることはなく、最終的に自分自身でプロジェクトを実行したのである。この過程で彼はURIと呼ばれるグローバルな資源識別子を開発した。

本論冒頭に掲載した「むなかた電子博物館」のトップページから下に示す階層化された展示物（コンテンツ）にマウスのクリックだけで移動できる。

以下に示すのは博物館サイトマップで表示される「むなかた電子博物館」の全内容である。ここではWWWの新機能はほとんど使われていない。Ajaxを使って世界の宗像地域の位置や個々の展示物のシームレスな表現などはまだ実現されていない。あるいはWWWで機能する双方向性をもったプログラムの活用も行われていない。一部にFlashを用いた階層構造のビジュアルな表現とハイパーリンクが実現されている。このサイトマップで明らかのように、展示内容が「むなかた電子博物館」建設計画の一部が実現されただけであり、今後の博物館活動に期待したい。

## 「むなかた電子博物館」の構成

URL : <http://d-munahaku.com/sitemap.html>

- |-◆はやわかり むなかたナビ
- |-◆むなかたヒストリー探検隊
- |- 沖ノ島特集
  - |- 沖ノ島の位置
  - |- 「お言わざさま」と呼ばれた沖ノ島
  - |- 「海の正倉院」沖ノ島

- | | | +宗像三神伝説
- | | | +交通の神様 宗像大社
- | | | +宗形一族と宗像大社
- | | | +皇室と宗形氏
- | | | +さいごに
- | | +せんにんの七つ道具
- | +せんにんのふしぎ地図(総合編)
- +◆むなかたギャラリー
- | +古今フォトギャラリー
- +歴史コーナー
- | +むなかた今昔
- | | +むなかたの歴史
- | | +日本の歴史
- | +ナゼ？ナニ？地名講座
- | | +FLASH版
- | | +HTML版
- | +くらしと共にあった道具
- | | +漁業に使われていた道具
- | +むなかた人物伝
- | +せんにんの七つ道具
- | +せんにんのふしぎ地図(歴史編)
- +文化コーナー
- | +文化財を守るしくみ
- | +文化を楽しもう！
- | | +文化財あれこれ
- | | +むなかた芸術祭
- | +むなかた学びの案内所
- | +せんにんの七つ道具
- | +せんにんのふしぎ地図(文化編)
- +自然コーナー
- | +自然と人々のくらし
- | | +宗像の地形のようす
- | | +宗像の山
- | | +宗像の川

- | +宗像の星空
- | +大海“玄界灘”
- | -自然と産業
- +宗像の生物たち
- +宗像の植物
- +せんにんの七つ道具
- せんにんのふしぎ地図(自然編)

## 6. I C Tは博物館を変革する

「むなかた電子博物館」公開の翌年2006年、九州国立博物館が開館した。九州国立博物館は、独立行政法人国立博物館が設置する、東京国立博物館、京都国立博物館、奈良国立博物館に次ぐ四つ目の国立博物館である。これらの博物館は、有形文化財の収集・保管・展示、調査・研究及び教育・普及の事業を行い、貴重な国民的財産である文化財の保存と活用を図っている。

2005年度の九州国立博物館の支出予算は26億4600万円であり、宗像電子博物館のそれは約1000万円といわれる。この金額から両者を比較検討することの意味はないように思えるが、同じ九州に同時期にオープンした博物館として、あえて対比する。

博物館の目的の一つである展示について考えてみよう。九州国立博物館は巨費を投じた建物と展示施設に多数の展示物が陳列されている。入館者は、「日本文化の形成を、アジア史的観点から捉える」という、コンセプトに基づいた展示を直接見ることが出来る。一方、「むなかた電子博物館」は建物がないので、PCのディスプレイにブラウザで表示される画像と映像、音声を入館者が任意の場所で閲覧する。

九州国立博物館は収蔵されているオリジナルを入館者は直接見ることができる。しかし、ほとんどの展示物は、入館者とガラスなどの遮蔽物で隔離し、保管と保安の便を計っている。また限られた解説しか同時に提示できないので、映像や音声などの視聴覚施設を併用することが多い。近年これらの視聴覚施設はコンピュータプログラムでコントロールされ、バーチャルな展示施設へと進化しつつある。あえて九州国立博物館の独自性を挙げるなら、オリジナルな収蔵品の収集、研究、展示、解説にある。したがって従来の博物館に共通する、収蔵品の独自性である事に変わりはない。確かに現在の日常生活空間に存在しない歴史的部品を発掘・収集・研究・展示・解説する役割は重要である。しかし交通・通信の発達

した現代においてこの役割を博物館に求めることが問い合わせられている。

ガラス越しに見る展示物は、インターネットの発達した現代においては、WWWシステムを通して遠隔地でみると大きな変わりはない。「むなかた電子博物館」はこの点を主張し、強調する意味で重要な役割を担っている。例えば世界中のどこからでも展示物を拡大縮小したり、回転させたりする技術はポピュラーなものになっている。残念だが「むなかた電子博物館」ではごく一部で実現されているだけである。

20世紀後半からのコンピュータの発達、それを支えるコンピュータ・プログラムの進化は、インターネットのさまざまな仕組みの発明や改良によって、20世紀初頭には予想しえない社会を21世紀に出現させつつある。

ここで国立民族学博物館初代館長梅棹忠夫の論説を再び引用しよう。この梅棹の講演が1984年11月のものである事を思い起こしていただきたい。我が国でインターネットのホームページが開設されるようになったのはほぼ1995年からである。それより10年遡る時期にコンピュータが博物館にとっていかに重要であるかを力説している。月刊みんぱく1月号『博物館は未来をめざす』で、『博物館は情報機関をめざして出発しながら、いままでは情報技術が未発達であったために、その発展をいちじるしく制約されていたのだ、ということもできます。情報技術の発達のおかげで、博物館は、そのような制約から解放されたのであります。いまこそ、博物館の時代がきたのであります。博物館における技術革新の時代がきたのであります。』という叫びに答えたのが「むなかた電子博物館」であると言えよう。

## 7.ザナドゥを超える博物館

アメリカでは、1993年に、Humanities and Arts on the Information Highwaysプロジェクトが開始された。アメリカの文化的遺産への電子アクセスをすべてのアメリカ人に提供し、その可能性と問題点を明らかにする活動は現在も継続されている。このプロジェクトは、世界最大級のデジタル・アーカイブ・プロジェクトである「アメリカの記憶」など、今や膨大な文化資産コンテンツの立体化によって裏づけられている。。アメリカの歴史をすべてアーカイブし、インターネット上に公開するという「アメリカの記憶」そして後続の「世界の記憶」プロジェクト。そして、センチ単位でズーミングできる地球の地理情報構築のためのデジタルアースティックというプロジェクト。これらが盛んなのは、アメリカでは、美術館、博物館、図書館といった実際に情報を格納してきた箱モノが一気に持てる資産をデジタル化して、開放しようと言う施策が行われているからなのである。

また2000年に始まったインターネット・アーカイブのThe Wayback Machineは、世界中のホームページを3ヶ月に一度蓄積更新している。そして時代を反映した話題にスポットを当てて整理し、利用しやすくするなどの試みも行われている。まさにこれはXanaduを越える試みと言っても良いだろう。

Internet Archive

<http://www.archive.org/>

また長い歴史を持つ百科辞典の世界にもオンラインのデジタル・エンサイクロペディアの流れが本格化した。1768年創刊の百科事典 Encyclopaedia Britannica も、Encyclopaedia Britannica Onlineとして印刷版を上回るユーザーを得ている。

ヨーロッパではアーカイブのデジタル化が特徴である。その長い歴史のなかで古文書の収蔵を初めとする体系的な「アーカイブ」が確固として存在しており、ミュージアム、個人のコレクションにおいても、その由来、履歴、関連研究文書等の積み重ねの中から、デジタル映像、データベース、ネットワークの技術を、その本来の目的のために適用させるとともに、今日的な要請に応えようとしている。

アメリカ合衆国カルフォルニアのシリコンバレーMountainViewにコンピューター歴史博物館 (the Computer History Museum) がある。もちろん展示物を持つ博物館であるが、コンピュータの歴史という性格上WEBによる展示も優れたものである。URLは、<http://www.computerhistory.org/> である。このようにコンピューターやインターネットあるいはマルチメディア環境の進歩は博物館の有り様を変化させている。

日本の歴史的コンピュータとその開発に携わった人々に関する史料を集めたバーチャル博物館として以下のサイトは注目に値する。

コンピュータ博物館 (情報処理学会歴史特別委員会)

<http://museum.ipsj.or.jp/index.html>

日本の電子計算機 (国立科学博物館 理工電子資料館)

[http://www.kahaku.go.jp/exhibitions/vm/past\\_permanent/rikou/index.html](http://www.kahaku.go.jp/exhibitions/vm/past_permanent/rikou/index.html)

このようなデジタルアーカイブや博物館などの『知の共有』についてのアプローチは現在のようなコンピュータやインターネットが誕生する前から取り組まれてきた人類の夢である。ここでハワード・ラインゴールドがXanadu（ザナドゥ）のテッドネルソンについて言及した文章を引用し、ザナドゥの哲学的背景を問い合わせる。『1960年の秋テッド・ネルソン(Ted Nelson)は大学院2年目でコンピュータの存在に気がついた。彼は自分があきらめた夢や計画に関して辛うじて残したメモが途轍もなく多量になっていて、その情報に溺れかけていたが、ヴァネバー・ブッシュのMEMEXに関する論文に気がつき、コンピュータを自分の思考や草稿の流れを追跡することに使えるのではないかという考え持った。その時ネルソンは、自分が新しい種類のものをつくりだそうとしている事を認識した。それは道具であり、また図書館であり、そしてメディアでもあり、自動的に思い通り動いてくれる図書館員の集団でもあった。1960年代の中頃ネルソンはこの計画全体をXanadu（桃源郷）と呼び始めた。

リンク機能をもつシステムは、思考を言語化するための新しい方法を作りだし、それはつまりコンピュータ以前には不可能だった文書作成の非連続形式、ネルソンのいうハイパーテキストという新しい種類の文を書くプロセスをつくりだすのである。科学論文は世界中の学問の基本そのものであり、その1つ1つの論文はそれ以前に出された多くの論文を参照している。実験の多くは、普通はそれ以前の実験によって立てられた仮説を検証するために行われる。文献の検索を行なうコンピュータは、科学者が研究上の問題に直面した時にまず参照すべきものになるだろう。

「文学はコンピュータやそれを管理しているものによって押しつけられるものではなくて、ズッと昔から文学というものは自然な構造の中に生じていて、われわれが稀にしか維持できていないような何かによってもたらされるものだ」とネルソンは主張する。個々に十分能力のあるコンピュータのネットワークの拡散は、たくさんの端末機をもったホスト・コンピュータとはまったく異なったもので、ネルソンはコンピュータ技術が古臭いメインフレーム型の中央管制の命令を超えた、独立した個人の構成員によって管理されるような社会をつくり出す可能性のあることを最初に指摘した1人である。』

ネルソンのXanaduは完成を見ていないが、WWWという偉大なネットワーク上のリンクシステムは世界の情報基盤を根本的に変革した。またWIKIという誰もが著者で誰もが読者であるネットワーク文書システムは、学会や大学の共有文書作成システムになりつつある。（参考） ウィキペディア <http://ja.wikipedia.org/>

## 8.むすび

我が国で新しい概念の民族学博物館が計画されている同時代に、アメリカではネルソンらによって知の共有システムへ向けたアプローチが進んでいた。その後WWWの出現によってシステムとしての知の共有は1960年代に比して格段に進歩した。ところが、スタンフォード大憲法学教授LawrenceLessigの「著作権強化が人類の知的創造や創作の源となる『コモンズ』を潰してしまう」という警告のように、1960年から追い求めてきた知の共有は危機に瀕している。すなわち現行の著作権を強化するプロセスは知の共有という人類の夢を打ち碎き、「むなかた電子博物館」の存在を脅かすことになる。

現代における情報は単に表示されたデータではなく、生み出されるコンテンツの素となり多くの人が利用できる価値を持つ。筆者はかねてから物と情報の等価性に着目し、新しい文明の曙について考察し、新しい文明を『デジタル文明』と仮称している。その文明では物（モノ）なのか事（コト）なのかではなく、情報も事物（コト・モノ）であり、しかるに事物は情報であると主張している。したがって梅棹が言うように、広義の情報とは新しい創造を生み出す装置であり、博物館はそれに近い機能を持ったクリエイティブな刺激装置として、情報社会の中心的役割を担う必要があるだろう。博物館が時代の装置であれという考えをもつならば、デジタル文明時代の主役である情報に主たるテーマを求めた装置を生み出す必要がある。「むなかた電子博物館」は、事物を意味のあるモノ・コトとするために情報だけに限定した未来の博物館を指向していると筆者は考える。

「むなかた電子博物館」紀要創刊号が発行される2009年は、数年続く世界的不況のまっただ中にある。我が国の政治家や経営者らは100年に一度の大不況と言い回復を待ち望んでいる。しかし果たしてこれまでの経済成長はよみがえるのだろうか。社会学者見田宗介は、地球の人口増加率は20世紀末に減少傾向に転じ、人々の意識構造も近代の終焉を物語っているという。かつて「文明」の始動の時には世界の「無限」という真実に戦慄した人間は今、この歴史の高度成長の成就の時に、もういちど世界の「有限」という事実の前に戦慄する。（見田,2009）

経営の苦しい地方公共団体の宗像市が設立・維持する「むなかた電子博物館」が、近代の終わりに現代と未来を志向する「知の装置」として時空を超えた博物館に成長すると同時に、むなかた市民がその仕組みと内容に密接に関わり、知の織物を織りつづける装置になることを願っている。最後に、「むなかた電子博物館」が実物を持たない事は、著作権者の同意が得られれば展示物は無限に存在し、地域を越えた無限の結びつきが可能になるという発想のコペルニクス的転回を求めるものである。

## 引用・参考文献

- 梅棹忠夫『博物館は未来をめざす』月刊みんぱく1月号,1985.
- ハワード・ラインゴールド『思考のための道具』パーソナルメディア,1987.
- 伊津信之介『コンピュータの光と影（2）』東海大学短期大学紀要,1994.
- Tim Berners-Lee『Weaving the Web』Harper Sanfrancisco.1999.
- 新保あきよし『理想郷を求めて』<http://www.wizforest.com/OldGood/xanadu/>,  
2001.
- 月尾嘉男『戦略が欠如した国家の停滞』IBM広報誌「無限大」No.114,2003
- 笠羽晴夫『デジタルアーカイブの構築と運用』水曜社,2004.
- ローレンス・レッシグ『FREE CULTURE』翔泳社,2004
- 伊津信之介『デジタル文明時代の博物館』比較文明学会第22回大会講演要旨,2004
- 見田宗介「現代社会はどこに向かうか」朝日ジャーナル創刊50年、2009.
- 南学「地方自治体の経営と図書館」別冊「環」15,藤原書店,2009.
- 岡本真「ARGの10年；インターネットという空間における新しい知の結節をもとめて」別冊「環」15,藤原書店,2009.

(伊津信之介；東海大学福岡短期大学 教授)