

富松城歴史博物館における一事例

- 「仮想」博物館の歴史学応用への試み -

後藤 真 (大阪市立大学大学院文学研究科)

富松城跡は尼崎市にある中世の城跡である。『細川両家記』によると、摂津西部地域で軍事的に重要な役割を果たした事がわかる。富松城跡は個人の所有であったため、相続税として国に物納され、競売にかけられる可能性が出てきた。その事態を受けて、この富松城跡を保存し、周辺地域の歴史を考えなおそうという動きが地元で起こった。その動きに神戸大学地域連携センターが呼応した。富松城博物館建設の指針として、web 上で仮想博物館を作り、提示することとなった。富松城「博物館」は地域住民が中心となって作ったものであり、技術的に新しい視点は見られない。しかしながら、仮想博物館をもとに、現実の博物館を作る動きと、研究者と地域住民が一体となる「場」としての仮想博物館のあり方は、歴史学、博物館学とコンピュータの新たな関係を持つものであろうと思われる。本論考はその仮想博物館作成における意義と、課題を検討したものである。

Example of one thing in the Tomatsujo Castle history museum

-Trial to history application of "Virtual" museum.-

Makoto GOTO

Graduate School of Literature, Osaka City University

The Tomatsujo ruins of a castle are medieval ruins of a castle in Amagasaki-shi. According to "Hosokawa-Ryouukeki", it turns out that the important role was played in the western Settsu area. Since the Tomatsujo ruins of a castle were possession of an individual, they were paid to the country in kind as an inheritance tax, and a possibility of being applied to auction came out of them. In response to the situation, these Tomatsujo ruins of a castle were saved, and the motion that the history of a circumference area would be thought over took place locally. The Kobe University Area Center responded to the motion. As an indicator of the Tomatsujo castle museum construction, a virtual museum will be made and shown on web. A local resident takes the lead, the Tomatsujo castle "a museum" is made, and a new viewpoint is not seen technically. However, it is thought that the state of the virtual museum as a "place" where a researcher and a local resident are united with the motion, which makes an actual museum based on a virtual museum, will be what has the new relation between history, museum study, and a computer. This paper examines a subject with the meaning in the virtual museum creation.

1. 富松城「博物館」作成の経緯

尼崎市にある富松城跡には、現在も城の

防御施設である土塁や堀の一部が残っている。1991年から2000年にかけて、富松城

跡などの発掘調査が行われ、その城の規模や、築城時期について明らかになってきた。富松城は 16 世紀前半の畿内の戦乱について記述した『細川両家記』に数度にわたってあらわれ、戦国期の摂津西部地域の重要な軍事拠点であった事がわかる。

しかし、この富松城跡の土地は個人の所有であったため、2001 年 12 月に相続税として国に物納され、競売にかけられる可能性が出てきた。この事態をうけて、地元では、富松城跡を保存し、町づくりに生かす事を目的として、富松城跡を活かすまちづくり委員会（以下はまちづくり委員会と称す）が発足した。まちづくり委員会は、将来、実際の博物館を作るための行政への提案という形で、web 上に仮想の博物館を作る事が計画した。

一方、神戸大学は、阪神・淡路大震災での経験を踏まえ、近年、地域の住民と地域歴史遺産を保存し、利用するため、地域連携センターを創設した。地域の要望を受けて学術的活動を行う事を目的としている。地域連携センターはまちづくり委員会の要望をうけて、富松城に関わる博物館作成を共同で行うこととなった。

本稿はこの web 上の博物館の作成過程の報告と意義、問題点と課題を洗い出すことである。



図 1 富松城「博物館」完成予定図

2. 富松城「博物館」の作成者と概要

富松城博物館には 4 つの研究室と 4 つの常設展示室、2 つの企画展示室を持ち、収蔵庫とライブラリをもつ構成となっている。

概要は図 2 のようになる。



図 2 富松城「博物館」館内マップ

a. 第 1 研究室

第 1 研究室は「富松城と富松の原風景マップ研究室」である。富松の原風景探索や、富松周辺の復原研究を行う。「富松の原風景マップ」をイラストレーターである井上眞理子氏（まちづくり委員会）が描いた。井上氏はみずから富松を踏査し、現在と過去の地図や航空写真、地籍図などさまざまな史料を調べ、このマップを作成した。また、大阪市立大学大学院文学研究科助教授仁木宏氏の復原案や、最新の発掘成果なども盛り込んでいる。

また、原風景マップにさまざまな「地元の声」を自由に書き込めるようにしている。これを原風景マップにより関連付ける事により、「来館者」が富松城マップの充実を行える形となっている。無論、博物館に実際に来館してもできる事ではあるが、これは、web 上の「仮想」博物館の強みであると理解している。

なお、第1研究室には、尼崎市立地域研究史料館の辻川敦氏が企画・立案し、概要

を作り上げた。

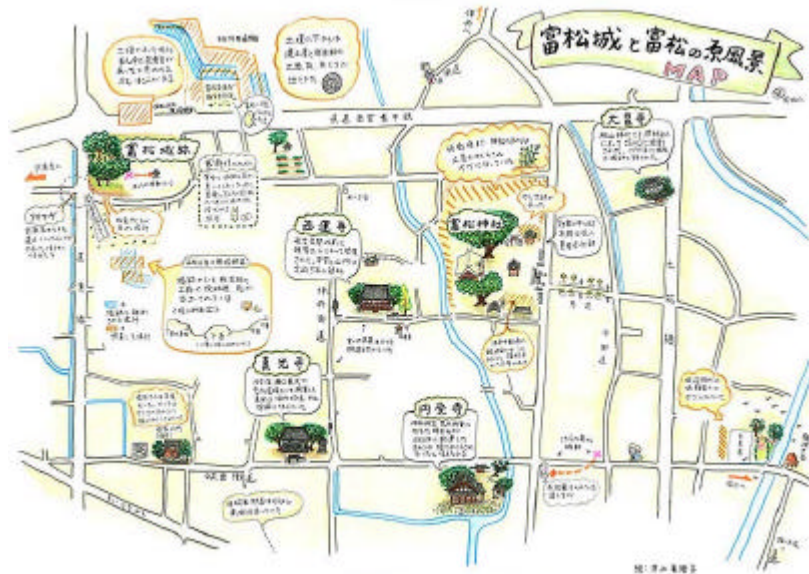


図3 第1研究室の原風景マップ

b.第2研究室

第2研究室は「衣食住、昔と今」として、富松城周辺地域の生活文化を探求するコンテンツを作成予定である。

c.第3研究室

第3研究室は「遊び・川、昔と今」として、富松周辺の生活文化を別の側面からとらえるものである。富松城跡の発掘調査により出土した羽子板なども考察のもととなっている。



図4 富松城跡より発掘された羽子板など

第4研究室は「富松の鬼」として、富松

地域で言い伝えられている親孝行としての「富松の茨木童子」を紹介するとともに、富松の地域における鬼にまつわることを研究している。地元の鬼瓦などの考察も本ページの対象となっている。

e.常設展示室 A

常設展示室 A は「文献から見た富松城」として、神戸大学地域連携センター作成のコンテンツである。富松城が見られる文献史料である、『細川両家記』の分析と紹介を中心としている。地域連携センターの中心的コンテンツである。

f.常設展示室 B

常設展示室 B は、兵庫県、大阪府下に残存する平地の中世城郭の分布図を展示する。さらに発掘担当者・研究者のコメントを付す予定である。開発の進む阪神間では平地の城郭遺構が明確に残っているところは少ない。そのような文脈から、富松城遺跡の意義と、富松城の機能を城郭史的、地域的に検討することを目的とする。

g.常設展示室 C

常設展示室 C は「考古学からみた富松城」である。考古学的成果の公表を最大の目的としている。考古学的成果を詳細に web 上で公表し、文献と同一文脈のページで見ることができ意義は大きいといえよう。また、尼崎市には博物館がない事情も踏まえるならば、考古学的成果の地域の市民への還元重要なツールとなっている。



図 5 常設展示室 C 石積み井戸

f.屋外展示場

屋外展示場では「写真で見る富松城跡、昔と今」として、高度成長期以前の写真と現在の写真の比較をしている。作成者は富松城「博物館」の館長でもある、富松神社宮司の善見寿男氏の作成である。

h.企画展示室 A

企画展示室は当然ながら「企画」であるので、常時展示内容は変わっていく。現在は企画展示室 A には「富松城立体復原地図」研究室が企画展示を行っている。中世城の周辺を、中近世都市史の仁木宏氏(大阪市立大学助教授)の資料を参考に「富松城跡を活かすまちづくり委員会」が立体的に復元した。

東富松村の位置は、塚口と西宮を結ぶ東西の街道と、伊丹と尼崎を結ぶ南北の街道の交差点で、交通網もよく、農業の生産性が高かったと考えられている。東富松村の地形的な面から集落は 2 分されていて、富松城は、西側集落の北西角に位置し、巨大な土塁と堀を構えてた。また富松神社にも

土塁があったことがわかっている。このような状態を復元模型としたものを「写真で」web 上に現在は載せている。このような復原図をより「バーチャル」な状態で示すことは今後の課題である。今後は VRML であわすなどの方法を模索中である。

i.企画展示室 B

企画展示室 B は古地図と航空写真により、富松城周辺の変遷を示す。慶長 10 (1605) 年の摂津国絵図や、享和頃の水論に伴う絵図、近代の測量図などを掲載する予定である。航空写真についても戦前の物を含む数点を掲載する予定である。歴史地理学的研究成果を還元する事を目的としている。

j.収蔵庫

収蔵庫は歴史部門と考古部門に分かれる。各「部屋」の史料を統合的に収蔵する。史料の収蔵も「バーチャル」に行われるものである。また、富松城「博物館」の収蔵史料でなくとも、引用史料を所蔵している施設へのリンクを行う。このことにより、「来館者」が博物館での研究・考察の原史料に触れる機会をより大きくすることを目的とする。

k.ライブラリ

ライブラリでは、収蔵庫と同様、考察のもととなった「書籍」の展示を行う。収蔵庫の史料とライブラリの書籍をリンクで結びつけることによって、史料への興味を持ってもらうと同時に、書籍のもととなる史料を見てもらう。また、博物館と図書館の連携の例とする。この件は後述する。

これらの施設以外に館長室・富松歳時記・ギャラリーなども作成している。

これらの「施設」は上記概要を見ていただければわかるように、博物館の基本的設備の水準と、展示水準、研究水準にほぼ達しているといえる。「もの」の展示では実際の博物館に及ぶべくもないが、その一方で、実際の博物館では難しい、リンク性を

高度に備えている事がわかる。また、作成者は、まちづくり委員会、神戸大学地域連携センター、尼崎市教育委員会、尼崎市立地域研究史料館など非常に多岐にわたっているのもこの博物館の特徴である。

3.web 上の博物館の意義

それでは、この博物館が持つ意義を考えてみたい。この博物館は、web 上であるがゆえの利点を数多く備えている。以下に述べることは、情報学の分野ではすでに指摘されていることである。屋上屋を架して縷々述べることではないかもしれない。しかし、本論考では大学・博物館・地域の連携による事例が必ずしも多く見受けられないことをかんがみ、とくに博物館学的側面を踏まえつつ、また、バーチャル博物館としての実践例を踏まえつつ述べてみたい。

a.散在性

博物館は、本来、一ヶ所、ないし数ヶ所そこに収蔵施設と収蔵品があり、研究成果が示される。そのためには、研究者はその成果を持ち寄り、収蔵品をその施設に集めなければならない。この web 上の博物館にはその必要がない。また、実際の博物館でこのようなホームページを作り、公開する場合には、専用サーバをおき、一箇所で運用するのが通常形態である。しかし、この富松城「博物館」はそのような「はこ」が現在は、存在しない。「博物館」での展示・研究のために専門の学芸員を配すこともできない。「博物館」を支える意思のあるものが、研究を行い、展示を行うしかないのである。そのため、サーバはまちづくり委員会が契約している NPO のサーバと、神戸大学の二箇所に分散して「間借り」している。無論、見た目上は同じ博物館である。将来、実際の博物館が完成すれば、サーバはそこに置かれ、移管することとなるであろうが、現状では必ずしもその必要性がない。したがって、富松城に興味があるも

のは、世界中どこにいても「富松城博物館」の「学芸員」になることが可能である。

b.インタラクティブ性

実際の博物館でも、博物館への「声」というものはアンケートのような形式で受け付けられる。しかし、博物館の収蔵品への反映というのは難しい。たとえば、第1研究室ではマップにそれぞれ「地元の声」を書き込めるようにした。このことにより、地域住民が富松地域の歴史的事象へ興味関心を持ってもらうようにつとめるとともに、「学芸員」が地域の歴史像を描き出す手助けとするものである。

c.操作性

博物館は「順路」が決められている。学芸員が企図したコースの元で、学芸員の企図した歴史像を見せることが基本的な方向である。それが、ある歴史的事象を理解するうえで、もっとも穏当な手段である場合と、必ずしも適当でない場合がある。しかし、実際の博物館では物理的制約があるために、「順路」は作成せざるを得ない。Web 上の博物館では、「順路」を作成することも可能であるし、「来館者」の意思に応じた自由な移動も可能である。富松城「博物館」では、「順路」の決まったページは現時点では存在しない。各部屋のコンテンツが、まだ充実していないということもあるのだが、より自由な視点で富松という地域を見ていただくという、意識でもある。また、実際の博物館ではある展示物に対して、「リンクを張る」ということはきわめて難しい。たとえば、ある合戦地図を見て、富松城の周辺地域に関わる事象をより詳しく知りたいものもあれば、富松城に陣取った武将のことをより知りたいものもいるだろう。実際の博物館では、このようなニーズに対応することは難しい。しかし、web 上の博物館では「リンク」という、比較的たやすい事例となる。

d. 関連社会教育施設との連携

リンク機能は当然ながら、他の社会教育施設へのリンクも可能とする。現時点で、もっとも有効視しているのは、他館の史料へのリンクと、図書館・文書館へのリンクである。他館の史料へのリンクは詳述しない。図書館へのリンクは、博物館における史料と歴史像における文献的裏づけ、および、研究史整理である。博物館で説明している歴史像が、いかなる研究史を前提としているものなのか、そもそもその歴史像が正しいのかを「来館者」に検証してもらうことがその主眼である。また、博物館で展示されている史料はキャプションにある見方が一つではない。史料に関わる文献を読むことにより、史料へのより深い理解を目的とする。また、見学者への「肥えた目」を育てることは、学芸員の研究活動への刺激ともなる。

これらは a.を除けば、実際の博物館が web 上での史料公開を行うことによって、実現できる。しかし、必ずしも歴史像を提示し、かつ、研究を公開しているホームページが多いとはいえない。とくに d.などは行われていない。社会教育施設相互のリンク・連携は、博物館・図書館・文書館ともに、今後、重要な位置を占めるべきものである。現在の博物館実務においても有効に進展しているとはいえないが、インターネットであれば簡単に解決できる水準に来ていることがわかる。

4. 富松城「博物館」の問題点

富松城「博物館」はバーチャルな存在であるがゆえに、その利点も多く持つが、課題も多い。以下にその問題点を掲げてみたい。

a. 散在性

3-a と背反するが、散在するゆえの弱点もある。1 点目は各自が自由なコンテンツ作りをするために、統合的な管理体制が取

りにくい点である。更新情報すら整理が難しい。コンテンツに関わる問題が起こった際の責任の所在が問題となる。一つのサーバに異常が起こった際に対応が難しい(全体が落ちてしまわないのは利点ではある)などが現状の問題としてあげられている。統合できる管理者を置けばよいのだが、専門の学芸員は「バーチャル」であるがゆえに置くことができない。参加者の「誰か」が統括的管理を行うのは、負担を考えると困難である。現在は館長である富松神社の宮司、善見氏が統合管理を行っているが大きな負担となっているのが現状である。2 点目は「間借り」である以上、サーバに依存したシステムを作ることが困難な点である。現在、ライブラリは検索システムを作成中だが、基本的には CGI、または Java Script でしか作成する事ができない。これは、ライブラリの検索システムの幅を制約する要因となっている。これらは博物館が完成後、博物館内に専用サーバを置けば解決する問題ではある。しかしながら、現状では難しい課題となっている。

b. コピーの問題

基本的に、博物館は写真撮影、スケッチなどは禁止されている。ひとつは史料保存のため、もう一つは史料の濫用防止である。バーチャル博物館では、前者は当然ながら存在しないのだが、後者の防止に困難が伴う。コンテンツとしてそのまま転載されてしまう可能性もある。また、バーチャル博物館であるがゆえに、他館とのリンク、画像使用契約によって「展示」しているものもある。このような「展示物」のコピーはリンクの際の信用問題ともなる。現在のデータベースなどでも、史料の「現物」は多数あるが、このコピー防止法は重要な問題として提起したい。

5. おわりに

富松城「博物館」は現在はバーチャルな

存在である。この「博物館」は実際の博物館を模して作られている。しかし、それは現実の博物館が不要であるということの意味しないということである。このバーチャル博物館はあくまでも現実の博物館を作るための指針であり、理想の実現図である。地域住民が望む博物館のあり方と、研究者が蓄積してきた博物館学との交換であり、「ぶつかり合いの場」である。このような仮想博物館こそが現実の博物館への導入と

なり、「目の肥えた」見学者を育てあげるための役割を果たし、よりよい現実の博物館となるためのツールとなるべきものである。現時点では、地元のまちづくり委員会、博物館関係者、大学で歴史学の専門のものが中心となっている。今後はコンピュータの専門の研究者も含めて、仮想博物館の新たな指針となり、新たな博物館作成の動きへとつなげられれば、幸いである。

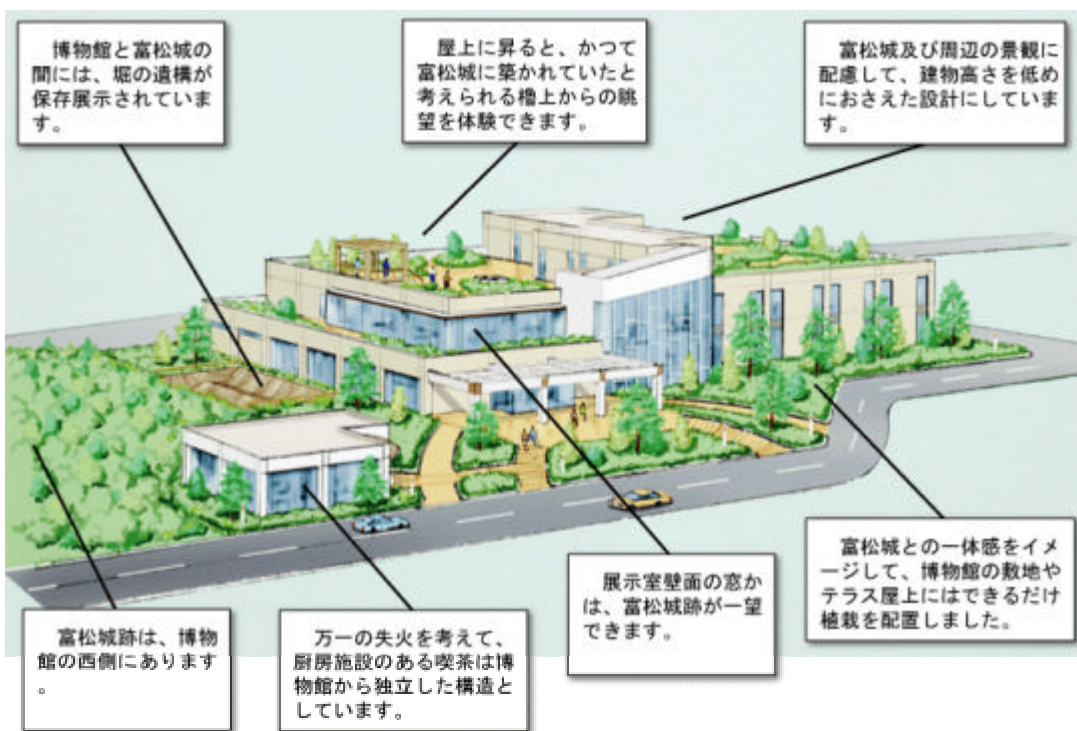


図 6 富松城「博物館」概観図 その 1

博物館所在地	尼崎市富松町 2 丁目 (この博物館は実在しません。インターネット上に構築された仮想(バーチャル)博物館です。)
コンセプト	地域に根ざしたオープンスペースと考へ、ディテール対応の研究室からプレーゾーンのエントランスやライブラリまでを設け、市民生活の中で生き生きと機能し、子どもから大人まで幅広い利用を目指します。 また、城跡に隣接した空堀や屋上緑化、物見塔を設置し、このゾーンを一体化させるよう配置しました。
規模・構造	R C 造り、地下 1 階、地上 3 階建て、高さ 15 m 敷地面積 3,200 m ²

	建築面積 1,610 m ² 延床面積 3,370 m ² BF : 350 m ² 1F : 1,545 m ² 2F : 1,200 m ² 3F : 275 m ² 合計 延床面積 3,370 m ²
建築費	建築・設備工事費 75,000 万円 (実際の一級建築士による試算 - 後藤注) 設計・監理費 2,000 万円

表 1 「博物館」概要

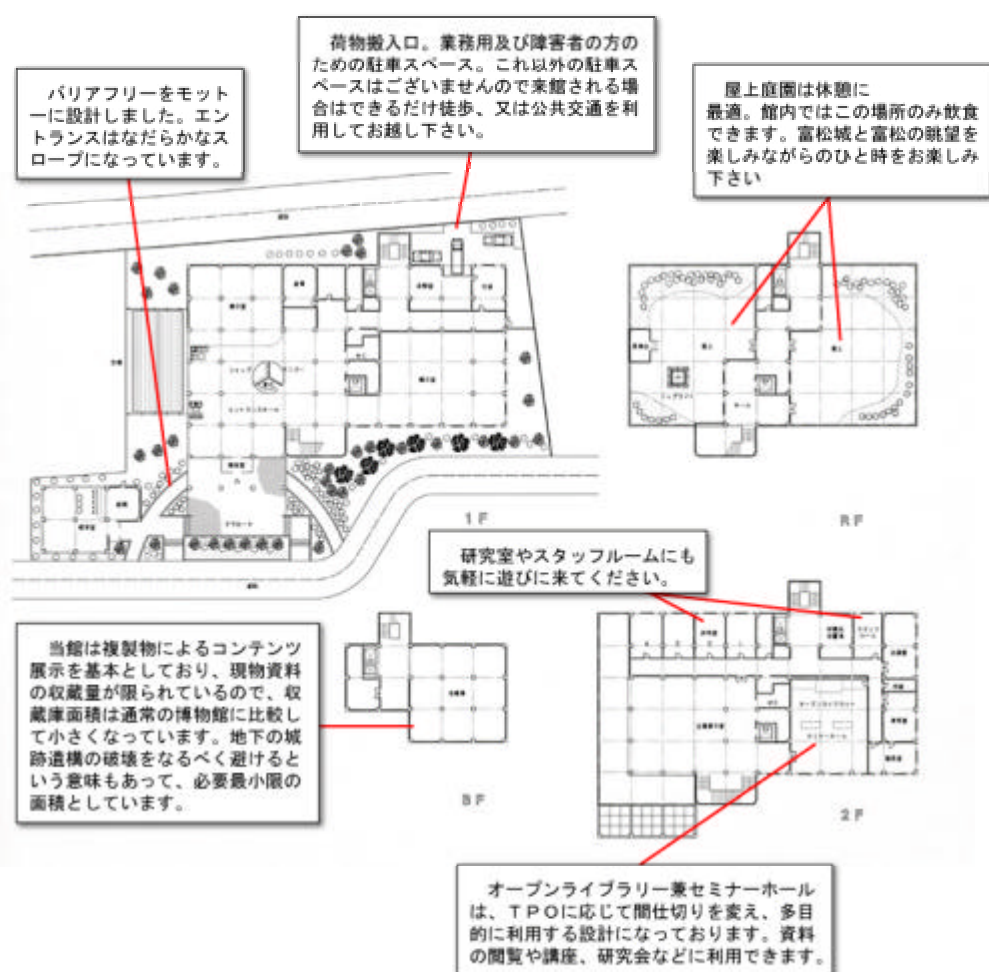


図 7 富松「博物館」概観図 その 2

参考文献

『歴史文化に基礎をおいた地域社会形成のための自治体との連携事業』(神戸大学文学部 平成 14 年度大学改革推進等経費報告書)

本報告は神戸大学地域連携センター、富松城まちづくり委員会の仕事があったからこそできたものである。神戸大学地域連携センター市沢哲氏、村井良介氏、富松城まちづくり委員会善見寿男氏をはじめとする皆様に末筆ながら感謝の意を表す。

[謝辞]