

文学館におけるマルチメディア
—武者小路実篤記念館の事例を中心に—

中村広幸

情報環境研究所

〒141 品川区東五反田1-10-9 STビル7階

近年、比較的規模の大きな博物館や美術館における情報システムの導入が各所でみうけられる。こうした動きは、小規模な博物館系施設や文学館に波及しているとみられる。一方で、ミニコンやビデオサーバーなどを用いた大がかりな情報システムの導入が先行し、十分な利用がみられない例もあると考えられる。本稿は、東京都調布市にある武者小路実篤記念館の情報提供システムの事例を中心に、文学館における、マルチメディアを利用した情報システムについて報告する。また、同システムが学芸員の主体的な参加をもとに構築されたことをふまえ、この種のシステム開発にあたっての課題を考察する。

Multi Media Systems in Museum of Literal Art
—Case Study: Chofu Mushakoji Saneatsu Memorial Museum—

NAKAMURA, Hiroyuki

Institute for Communication Environment

it is tend to introduce information systems such as collection management systems and presentation systems to museums. We recently find some examples of such systems in museums of literal art, as well. We also find some cases that they pay more attention on system installation itself so that systems become less attractive to use. In this paper, Mushakoji Saneatsu Memorial Meseum's case is reported and issues of introducing this type of system are discussed.

はじめに

美術館、博物館などの施設では、近年、映像による展示や関連する情報を提供する情報提供システムや所蔵品管理システムなどの情報システムが相次いで導入されている。たとえば、「愛知芸術文化センター」の芸術文化情報システム(1)、兵庫県立歴史博物館のビデオライブラリーシステム、徳島県「文化の森」の文化情報システムなどは、大規模施設におけるこうした情報システムの典型的な例といえる。そして、このような情報システムの導入は、大規模な美術館や博物館から、しだいに小規模な施設や文学館に波及してきている。しかし、それらのなかには、ミニコンやビデオサーバーを用いた大がかりなシステムや凝りすぎたシステムにしてしまった結果、十分に利用されていないものもあると筆者は考える。

本稿は、東京都調布市にある「武者小路実篤記念館」の情報システムの事例を中心としながら、文学館におけるマルチメディア型の情報提供システムを考察する。

1. 「武者小路実篤記念館」の情報システムの概要

(1) 機器構成

東京都調布市にある武者小路実篤記念館では、マルチメディアによる展示を行う情報提供システムを1994年に開始した。武者小路実篤記念館の「マルチメディア情報提供システム」は、レーザーディスクとパソコン（マッキントッシュ）を組み合わせたシステムである。図1に機器の構成を示す。

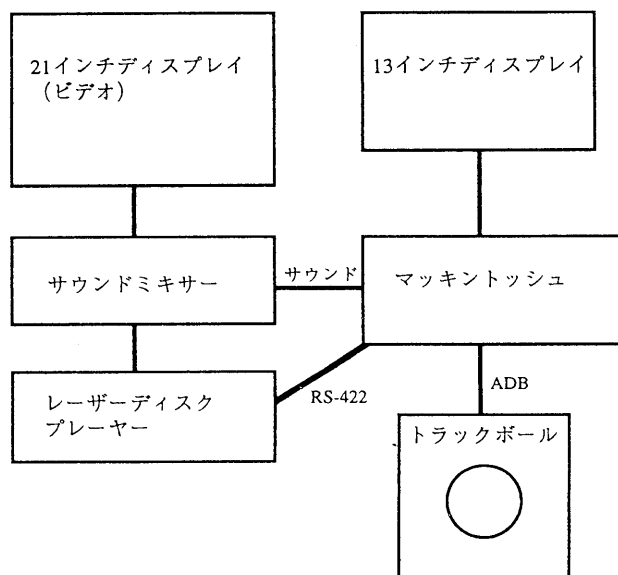


図1：機器構成

中心となるのはハイパーカードで制御されるレーザーディスク「武者小路実篤—その生涯と作品」で、館内の数箇所に設置された来館者用機器（図2-A）で来館者は任意に検索・鑑賞することができる。この来館者用機器は、キャスター付きのキャビネットに収まっており、移動が可能であるため、展示や催事に応じたレイアウト変更に対応しやすくなっている。



図2-A：来館者用機器

検索操作にはトラックボールを用いる。メニューや資料一覧など、操作画面はトラックボールの前方に埋め込まれた13インチカラーディスプレイに表示される。検索後レーザーディスクから表示される映像などの情報は、キャビネットに乗せられた、利用者の前方にあるテレビ画面に表示される（図2-B）。

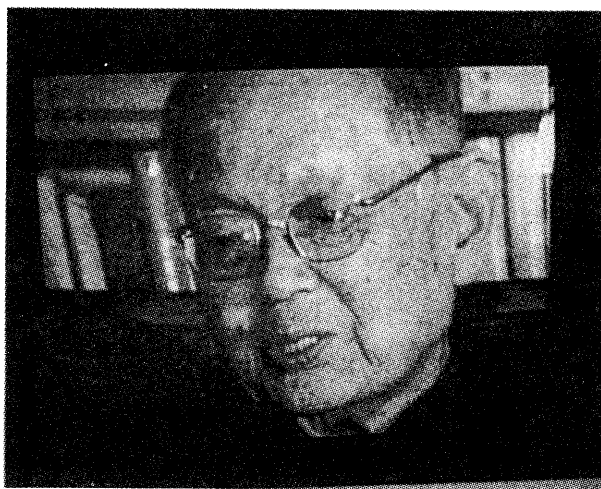


図2-B：動画、静止画の表示

また、このレーザーディスク「武者小路実篤－その生涯と作品」は、一般のレーザーディスクプレーヤーでも見る事ができる。一つひとつの作品について収められているアドレスの一覧表が添付されているため、アドレスサーチのできるレーザーディスクプレーヤーならば、ランダムに検索することが可能である。技術的には口述する「文京文学館」と同様のものである。

(2) 情報内容

システムが提供している情報は、武者小路実篤の著書、原稿、書画、映像、音声などである。約30分の動画、約3,000枚の静止画、約10分の音声は1枚のレーザーディスクに記録され、青年時代、白樺時代、混沌時代、『心』の時代、晩年、新しき村、といった実篤の生涯の中での代表的な時代別に整理されている。

利用者は、まず時代区分を選択し、その時代ごとに書画、書簡、映像など、資料の種類を選択する。その後、表示される一覧の中から鑑賞したいものを選択すると、13インチディスプレイには解説が、21インチテレビには、レーザーディスクからの情報が表示される。解説画面では、複数のページがある場合にはその「送り」と「戻し」が指示できる。また、動画の場合、一時停止ができる。(図3、次ページ)

同館資料(2)によれば、この情報システムの特徴の一つは、武者小路実篤の声や姿に触れることができる点とされている。30分の動画の中には、実篤が1936年に欧米旅行をした際のものや自身の詩を朗読する姿などが含まれる。また、10分の肉声の記録には、新しき村について語っているものなども含まれている。

(3) マンマシンインタフェース

ミュージアム系施設の情報検索システムには、タッチパネルを利用したものが多くといわれている(3)。銀行のATMなどで馴染みがあり、操作が直接的であるが、パネルが汚れやすい、誤動作を避けるために画面を余り細かく分けることができず、選択画面の画面数が多くなってしまう、メニューが固定化してしまう、といった点もある。システムの利用者層、メニューの数、提供される情報の性格などにより、選択されるべきである。同館資料(4)によれば、来館者に年輩者が多いこと、一覧で表示される資料の数が多いことなどから、トラックボール、タッチパネル、マウスのうち、トラックボールを採用したとのことである。

検索後に表示される画面に付けられている指示ボタンには、ビデオデッキなどで一般的となっている形状のアイコンが用いられている。そうした機器を利用する機会の多い人ならば操作にとまどうことはないと思われる。

2. 類似システムとの共通点と相違点

武者小路実篤記念館の情報提供システムは、東京都文京区にある文京ふるさと歴史館が提供している「文京文学館」と共通点を持つ。「武者小路実篤－その生涯と作品」および「文京文学館」は、それぞれレーザーディスクを動画、静止画、音声などの記録媒体と



図3：操作画面の遷移
出典：『日経MAC』1994年9月号、P.184

し、マッキントッシュのハイパーカードをオーサリングツールとし、マッキントッシュ上でスタンドアローンで動作する。文京ふるさと歴史館の資料(5)によれば、「文京文学館」は、「『ぶんきょうゆかりの文人たち--観潮楼をめぐって』(文京区教育委員会と岩波映画が製作した教育映画：筆者注)を主幹メディアとし、それを補完する文字・音声・静止画・地図・年表などの情報をコンピュータで操作するシステム」である。両館のレーザーディスクはともにボイオニアLDCが製作している。トラックボールを用いた操作となっている点も両システムにみられる共通点である。以下、機器構成上の共通点を列挙する。

- ・マッキントッシュを用いている
- ・操作用にパソコンディスプレイ、表示用にビデオディスプレイを用いている
- ・オーサリングツールにハイパーカードを用いている
- ・操作はトラックボールで行う
- ・動画、静止画、音声などの情報はレーザーディスクに記録している

一方、「文京文学館」は、「あたかも、文学館の中に入って、自分の思うままに見るように学習する(6)」ことを設定して製作されており、バーチャルミュージアムの展開になっている点は、「武者小路実篤—その生涯と作品」と異なっている。

3. 考察

美術館、博物館、文学館などのミュージアム系施設の情報提供システムや映像による展示は、昨今のマルチメディアブームを受けてその数が増えているとみられる。一般に、こうしたシステムを計画・構築する際には、初期段階からコンピューターメーカーや展示・ディスプレイの専門業者に依頼するケースが多く、また、ビデオを主体にした映像を作る場合には、広告代理店や映像制作会社に全てを依頼してしまうケースが多いといわれている。

これに対して、調布市武者小路実篤記念館では、館が初めから主体的にシステム構築にかかわった点が注目に値すると筆者は考えている。「内容に関して一番よく知っているのは館の人間であり、その人間が主体的に関わらなければ、何のためのシステムかもわからなくなってしまう。いろいろな施設で話を聞くと、そうした当たり前のことが当たり前でないことがわかって驚いた(7)」と、同館の担当者は述べているように、一般的には、コンピューターメーカーにシステム開発を直接依頼しているとみられる。

調布市武者小路実篤記念館は、その名のとおり武者小路実篤という個人をテーマとし、その文学作品だけでなく遺品、伝記的資料などを多角的に収集・展示する施設である。機能的には図書館、博物館、資料館のすべての性格をあわせ持つ。それだけに来館者の実篤に対する接し方は様々である。こうした“現場”の状況を一番よく知っている館員の主体的な参加がなく、お仕着せのシステムを導入したのではニーズに応えられないことは明らかだ。「コンピューターを使ったシステムを考えている」というと、まず電算課に相談しろ

といわれる。でも、同館のシステムは、電算課がこれまでにやってきた業務系のシステムとは性格が異っており、その範囲を超えている。そのため、館で自ら考えることになった(8)」と館の担当者は述べている。

館の性格や設置・運営の条件について館員が中心となって何度となく検討し、次のような点が浮き彫りにされた(9)とのことである。

1) 実篤は小説、詩、戯曲の他に絵も描き、さらには「新しき村」の創設など、啓蒙家、社会運動家としての一面も持つという多様な生涯を送った人である。このような実篤の特徴を的確に伝えるために、画像・映像の処理に優れたマルチメディアの情報システムとすること。

2) 実篤記念館の性格・規模から見て、情報システムを担当する専門要員を新たに配置することは考えられず、システムの維持管理はコンピューターについて特別の知識も技術も持たない学芸員が担当することになる。このため、操作だけでなく維持・管理についてもわかりやすく、容易なシステムでなければならないこと。

3) 限られた予算の中での事業であり、将来の変更に備えての柔軟性といった点を考えて、できる限り一般に普及している機材やソフトウェアを利用したシステムとすること。

これらの条件をもとに、機器やソフトウェアについての比較検討作業が行われ、マッキントッシュとレーザーディスクをハイパーカードで制御するシステムが採用されたという。この2番目、3番目の点が重要であると筆者は考える。

また、このシステムのもう一つの特徴はその進め方にあると筆者は考える。記念館が行った調査などからは、システムの設計に際して、内容やテーマへの理解の不足、画面デザインの不適切さ、他の展示や収蔵品からの遊離、といった現場からの不満が指摘(10)されている。そこで、記念館では、情報システムの計画・設計を、メーカーなどから独立した情報系コンサルタントに一括して委託する方式をとっている。

コンサルタントの担当者は、基礎的な調査・検討から計画の立案、システム設計までを、記念館の関係職員と一体となって進めた。また、実際の機材導入、ソフト制作の検討段階では記念館側に立ってメーカー・制作会社との交渉にあたったとのことである。このようにして全体の設計を進め、最終的にマッキントッシュとレーザーディスクを採用することに決定したため、さらにレーザーディスクの製作、レーザーディスクの内容と検索ソフトウェアを制作する専門企業を加え、記念館を含めた4者による合同チームを構成し、開発にあたった。

情報提供システムの場合、提供する情報ソースをどのように作るかが成否を左右すると考えられる。「システムを作るということになって、いくつかの施設を見学に行った。システムは派手だが、学芸員としての立場で見ると、内容に乏しいな、というものがあつた」と館の職員が述べているように、容れ物(システム)を作ればうまくいくと言わんばかりのシステムでは、本末転倒である。

また、このシステムの開発においては、記念館がこれまでに制作していたビデオが重要

な素材となっている。また、館が収蔵品のほとんどをカラーフィルムに撮影していたことも、作業期間の短縮とコストの抑制に貢献している。

これら膨大な情報ソースから、提供するものを選び、約3,000枚の写真の選定とチェックを行い、全ての情報についての説明文を作成したのは館の学芸員である。実篤の作品の場合、たとえば「かぼちゃ」の絵でも数点ある。そうした作品一つひとつの資料としての重要性などに精通している学芸員の地道な作業に多くの時間が費やされていることが重要な点であると考えられる。

ミュージアム系施設では、マルチメディア型の情報提供システムの導入が今後ますます計画されるようになると考えられる。しかし、いかに見せ方や容れ物が目新しいものであっても、提供される情報の内容そのものの魅力、内容を充実させる人の熱意や努力といったものがなければ、かつてのニューメディアブームの二の舞となることも十分予想されると筆者は考える。

注

- (1)愛知芸術文化センターの芸術文化情報システムについては、土居吉和「愛知芸術文化センター芸術文化情報システム」『NEC技報』Vol.46、No.6、1993に詳しい。
- (2)武者小路実篤記念館「マルチメディア情報提供システム」、1994。
- (3)同上。
- (4)同上。
- (5)文京ふるさと歴史館「コンピュータ概要」による。
- (6)同上。
- (7)武者小路実篤記念館学芸員へのヒアリングによる。
- (8)同上。
- (9)武者小路実篤記念館「マルチメディア情報提供システム」、1994。
- (10)武者小路実篤記念館学芸員へのヒアリングによる。

※本稿は、中村広幸「マックで文学館のマルチメディア情報システムを構築する」『日経MAC』1994年9月号、日経BP社を参考にしている。