

基調報告 3

博物館からの新しい価値の創造

高橋 健¹⁾・中尾智行²⁾

(1: 横浜ユーラシア文化館、2: 文化庁)

参加メンバーについて

チーム博物館の参加メンバーは、佐藤祐輔（仙台市縄文の森広場）、千葉毅（神奈川県立歴史博物館）、橋口豊（横浜市歴史博物館）、中尾智行、高橋健であった。運営形態の違いはあるが、いずれも公設館の考古学担当の学芸員（ないし学芸員経験者）であり、三次元計測やデータの活用については、必ずしも経験や技術が豊富なわけではないが、関心をもって取り組んでいる。

バリューグラフ作成

一回目のブレイクアウトセッションではバリューグラフの作成に取り組んだが、アイデア出しに多くの時間を割いたため、相互の関係を組み立てることが十分にできなかった。そのため中間報告の時点ではまだ混とんとした状態であったが、「3次元計測→裏側を見せたい→好奇心を満たす→文化力あがる→新しい創造→日本すげえ!」、「3D デジタルアーカイブ→いらすとやの文化財 3D 版（素材としての利用）→二次創作利用の刺激とその参考資料に」といった連関を報告した。

Miro のホワイトボードに残された付箋を見直してみると、研究・展示・普及・広報など博物館活動のさまざまな側面に関わる内容がみられ、多様な場面での利用が期待されていることがわかる。なぜ三次元計測を行うのかという点に関しては、「情報量の多さ」「脆弱な資料の代わりにする」「裏側を見せたい」といった実際的な理由に加えて、「カッコいいから」「興味をもってほしい」「最新の技術を提供したい」などがあり、三次元計測の先進的なイメージによって利用者を引き付けたいという思惑がうかがえる。

また、背景には博物館利用者だけでなく、市民一般や博物館の設置者である自治体、特に考古資料においては一次調査者である埋蔵文化財関係者、大学の研究者、他館と自館の学芸員などといった多様なステークホルダーと対面する博物館現場が透けて見える。それぞれの理念や思惑、希望や要求が多様なアイデアとなって提起され、同時に利用や活用のベクトルを定めることの難しさも感じさせた。

イネーブラー・フレームワーク

二回目のブレイクアウトセッションでは、「新しい価値の創造」を最上位の目的に置いた。これは、博物館側が三次元データの利用方法をコントロールするのではなく、むしろ一般利用者に思いもよらぬ形で文化財を活用してもらうことで新しい価値の創造を期待したいということである。資料の共有化と新しい関わり（二次利用）を促進することで、文化財を始め

とする所蔵資料の真の共有化への道程とする。この目的を実現するために、「データを多く用意」する方法と「オープンな利用環境の促進」する方法を考えた。前者は博物館が、後者は利用者が三次元計測を行うことを想定しているが、いずれの場合も、博物館側のルール整備や体制の構築が必要となる。そしてこれらすべての前提として、「マインドセットの破壊」が不可欠だと考えた。ここでいうマインドセットとは、博物館資料の利用をコントロールした思い込みなどを指す。

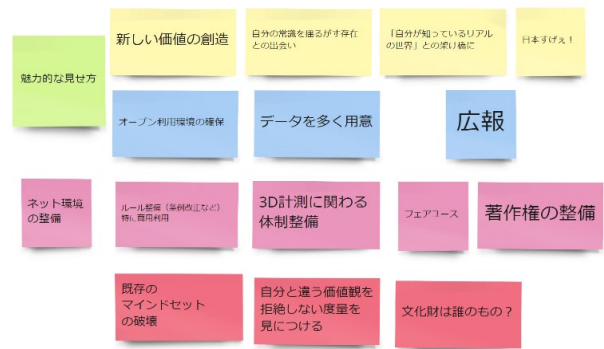


図1 イネーブラーフレームワーク

まとめ

三回目のブレイクアウトセッションでは、博物館での三次元計測を推進するにあたって何が障壁となっているのかということが議論されたが、ここでも「マインドセットの破壊」がキーワードとなった。

博物館学芸員には所蔵資料の利用方法をコントロールしたい、「正しく」資料を使ってほしい、という欲求があり、特に営利目的の商用利用については忌避感、少なくとも警戒感が存在するようにも思われる。博物館資料には著作権や肖像権など利用をコントロールすべき明確な根拠が存在する場合もあるが、埋蔵文化財の場合は当てはまらない。ずっとそうやってきたから、業界の慣習だからというだけの理由で、利用をコントロールしているケースも多いのではないだろうか。三次元計測についてのオープンなルールを整備するためには、こうした部分にまで踏み込んでマインドセットを破壊することが必要になる。

ただし、こうしたマインドセットの破壊には（当然ながら）抵抗が伴うことが予想される。一方で、三次元計測にはデータの優位性が見えやすい・わかりやすいという長所がある。現実的には、まずはとにかく暫定的なルールのもとで三次データの作成と公開を実地に進め、そこから生じた成果（新しい価値の創造）を見せることで、マインドセットの破壊につなげたいと考えた。これによって、三次元計測に関わるよりオープンな作成・利用ルールを整備することが可能となると期待される。

チーム博物館

以上のように、博物館チームの議論では、博物館で三次元計測を推進するにあたっては職員側の「マインドセットの破壊」が鍵になると考えた。

本稿はワークショップでの議論をもとに高橋がまとめたが、理解不足や誤りは、すべて高橋の責に帰するものである。図 1 はワークショップ中に Miro で作成した図、図 2 は野口淳氏がまとめた図に高橋が加筆した。

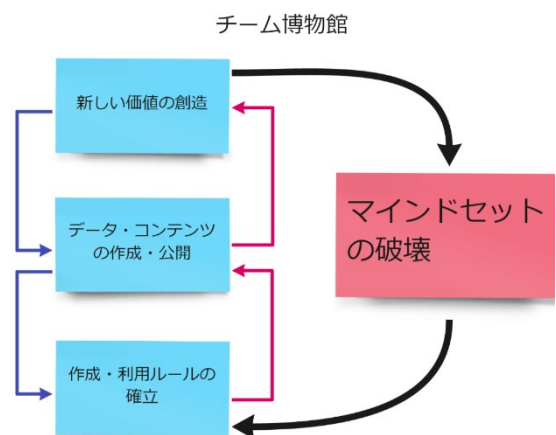


図2 チーム博物館：まとめ