

2010年度第1回(通算第13回)情報知識学会関西部会研究会報告

岡本隆明¹, 尾鼻崇¹
Takaaki OKAMOTO, Takashi OBANA

田窪直規²
Naoki TAKUBO

1 立命館大学 GCOE ポストドクトラルフェロー
Postdoctoral Fellow, GCOE, Ritsumeikan University

2 近畿大学
Kinki University

0 はじめに

今回の研究会はアート・ドキュメンテーション学会関西地区部会との共催であり、以下の報告は同地区部会の岡本隆明氏と尾鼻崇氏によるものである。

1 研究会報告

7月24日(土)、日本写真印刷株式会社において、「博物館の収蔵品管理システムとニンテンドーDSを使用した展示案内システムについて」というタイトルの研究会を行った。

まず、荒井治夫氏(日本写真印刷)より、「収蔵品管理システムとニンテンドーDSを使用した展示案内システムについて」の題で発表があった。

収蔵品管理システムの説明では、同社の「Artize MA for Web」の解説があった。これは、名前が示すとおり、WEB環境でブラウザを利用してシステムにアクセスし、収蔵品の管理をするとともに、Webを通じて公開をするシステムである。従来、このようなシステムではライセンス数により利用者の数が制限されるのが通常であったが、背後にもつデータベースを商用のものからオープンなものに変更するなどにより、ユーザーライセンス数が無制限になっているとのことである。

収蔵品管理で重要かつ、もっとも手間がかかる部分は、データを正しく入力することであるが、このシステムでは、ユーザー辞書の作成やCSVデータの一括登録、既存データをコピーして修正したものを登録、などの支援機能があり、入力の

コストを下げ、正確性を向上させることができそうである。

博物館・美術館の収蔵品管理をおこなうには、画像をあつかうことが当然必要となるが、ブラウザから画像をアップロード・登録することで、一覧表示するときのサムネイル画像や細部を見たいときのための画像など複数サイズの画像が生成される。blogやWikiなど一般的にもこのような方法がおこなわれているので、多くの人にとってすでに慣れた操作であろう。

登録されているデータの検索では、複数の条件を組み合わせた複雑な検索を毎回記述しなくてもいいように検索条件の保存が可能であり、これは手間の軽減というだけではなく、検索条件をユーザー間で共有し共通の検索結果を取得するといった使用もできるとのことである。

データを管理するには、複数のユーザーそれぞれに適切な権限を与えることが必要であるが、グループを作成して登録し、グループごとに管理するなどの機能ももっているとのことである。

以上は内部向けのデータ管理にかかわることである。現在は、たいていの美術館・博物館でWebサイトを開設しており、一般の利用者はWeb上で収蔵品に検索や閲覧ができることを期待している。一般に向けた公開のために、美術館・博物館内部用に蓄積してきたデータとは別にあらたに一般向け閲覧用データを用意するのは冗長となってしまうが、このシステムは資料のWEB公開を

おこなうための機能ももっており、資料を管理するためのデータを有効に利用できるようである。

発表を聞いて、このシステムは収蔵品を管理するためにローカルなネットワーク内で用いられるシステムから、Web 環境で利用できるものとなり、それにもなつて Windows アプリケーションから Web アプリケーションへのインターフェイスの変更というだけではなく、一般利用者に対して収蔵品を公開し、検索・閲覧ができるようにするという変更がとりいれられたと理解した。

ここで気になるのは、研究者のかかわり方である。発表していただいたArtize MA for Webに限らず、収蔵品管理システム全般についてであるが、将来、美術館・博物館内部の人間と外部の一般利用者という二つの区分に加えて、研究者というもう一つの区分が加わり研究者向けの機能が提供されるようなことはあるのだろうか。現時点における想像では、どうも難しいように思われる。これはすなわち、複数の人間がそれぞれデータを入力・管理し、蓄積されている情報をさまざまな人がさまざまな目的に利用する、という収蔵品管理システムにおいて、研究者がどのようなフィードバックをおこなうことができるのか、不明確であり、直接に役立つとは考えられていないからではないかと思われる。研究者自身、今までなじんできた紙媒体による知識の共有だけではなく、外部とのデータの共有について考えてみる必要があるのではないだろうか。

ついで、実際に社内の展示スペースでニンテンドーDS を使った音声ガイドを視聴した。この新しい音声ガイドの特徴は、日本国内の販売台数が3000万台を突破したというニンテンドーDS をレシーバーとして用いる点にある。今回は先方にご用意いただいたDS を利用させていただいたが、もちろん自身で持参したDS でも問題なく動作する。鑑賞者は会場に設置されている端末からwifi でDS に専用プログラムをダウンロードするだけで、手軽に音声ガイドを楽しむことができる。なお、ダウンロードしたプログラムはDS の電源を落とすと自動で消去される。

このシステムの長所は、DS のタッチパネルを

用いることで使用者のリテラシーに関係なく直感的な操作が可能となる点であろう。多言語対応も比較的容易であると思われる。また、従来の音声ガイドの様に専用機器の貸与の必要が無いことから、導入コスト面にも特筆すべき利点がある。現在は主に従来の音声ガイドの代換品として用いられているが、将来的にはビデオゲーム的なインタラクティブ要素を芸術鑑賞と結びつけていくことも可能と思われる。

この後に、橋本禎郎氏（エヌ・シー・ピー）より、文化財・美術品撮影システムについて、撮影スタジオで実際の機材を見ながら、詳細な説明をうかがうことができた。周知のように、日本写真印刷は、美術出版では、最高の品質を誇る会社である。膨大な文化財・文化遺産を持つ京都・奈良という文化都市圏においては、今後も重要な役割を果たして頂かなければならない会社である。デジタル撮影技術についても、これまでも重要な文化財撮影を数多く経験してこられ、間違いなくこの分野において世界を代表する企業である。よく知られている伊能地図や知恩院蔵の「法然上人行状絵図」をはじめ、さまざまな驚くべき品質のデジタル画像を残してこられた。現在は、大型カメラとワンショット形バックパックを組合せるタイプを使っておられるため、旧来の撮影時間を極限まで圧縮することができ、その分、対象物への負担を軽減できるようになった。さらには、バックパック自体を移動できる方式をオリジナルに開発されており、1本のレンズの画像を分割しているため、これまでのように画像それぞれの歪みがなく、完全にズレのない画像として接合できるため、この面においても画期的なレベルにある。そのため、費用も劇的に下げることができており、リーズナブルで実用的、デジタル画像の作成については、すでに「完成された」と感じさせられた。

お話しいただいたものは、いずれも、企業が商品として世に出しているものであり、研究の世界とは異なる採算性や完成度を持っている。デジタルの世界では、研究開発と商品開発は、紙一重の世界である。ライバルにもなり、かつ共同研究の相手にもなる可能性がある。