MAPPS press

Newsletter from MAPPS

頑張れ、ミュージアム。

No.18

2022.06

waseda System Development

早稲田システム開発株式会社

東京都新宿区高田馬場4-40-17
TEL:03-6457-8585
http://www.waseda.co.jp/

CONTENTS

ミュージアムIT屋さん、現場を征く!
出張時に大助かり!
ミュージアムの
バッグたち

ミュージアムリサーチャー
アーティストとコラボする
データベース
多治見市
モザイクタイルミュージアム

ミュージアムITトピック
ミュージアムのデジタル展示に
新たな表現法を
慶應義塾ミュージアム・コモンズ
RoomX

ミュージアムITトピック
実物と3Dを行き来する
デジタル埴輪ステーション
群馬県立歴史博物館

お知らせ
冊子発行のお知らせ
創立30周年のお知らせ

ミュージアムIT屋さん
現場を征く

出張時に大助かり!ミュージアムのバッグたち

ミュージアムのデジタル活用を推進する立場の弊社ですが、自社の業務では、オンラインと並行して「対面の打ち合わせ」も大切にしています。特にお客様とのコミュニケーションについては、可能な限りの現地訪問が鉄則。この2年間はコロナ禍で自粛していましたが、ようやく全国行脚を再開しました。

営業系のスタッフは、一人あたり年間200館以上ものミュージアムを訪ね歩きます。日程の調整や電車の乗り継ぎとともに、旅慣れるほどに上達するのが「荷物のまとめ方」。訪問用のリュックサックづくりはもはやプロ並み(?)ですが、うまく詰め込んでもすぐに取り出せないのが難点。そこで、お客様にお渡しする資料については、リュックとは別に手提げ袋を持ち歩いていました。

そんなある日、ふと気付きました。よくミュージアムショップで館オリジナルのトートバッグが販売されていますが、大型で重い図録を入れることを想定しているのか収納力が十分で、生地や縫製もしっかりしているんですよね。そこで、いつしか訪問のお土産の定番に。出張時はもちろん、プライベートで近所のスポーツジムに通う際などにも愛用するようになりました。

ちなみに、ミュージアムの方々は、この種のバッグに敏感な方が多いようです。長曾我部の家紋が入ったバッグを提げて高知県内を回った日は、何人かに「歴史民俗資料館に行かれたんですね」と言われました。驚いたのは、岡山県の美術館で受付スタッフの方に声をかけられたこと。「それ、北海道博物館のバッグですよね」「わたしも去年の休みに行ってきたんですよ」。

そんなわけで、こちらの写真が現在使用中のバッグたちです。機能と話題性を併せ持つ、弊社にとっては手放せない出張アイテム。トートバッグ以外にも、出張先での外食時にはサコッシュやポーチなどが大活躍なのです。

waseda System Development

ミュージアム リサーチャー

アーティストとコラボするデータベース

多治見市モザイクタイルミュージアム

I.B.MUSEUM SaaSは、特定の人にだけ情報の閲覧を許可することができる「限定公開」機能を備えています。前号では、巡回展における巡回先の館との情報共有にお役立ていただいた高知県立美術館の事例をお届けしましたが、今回は「作家との情報共有」という新しい活用方法をご紹介。データベースで公開したコレクションの画像をヒントに作家が制作に取り組むという斬新な試みです。

ミュージアムと今回の企画展について

写真の不思議な建物は、岐阜県の多治見市モザイクタイルミュージアムです。多治見市笠原町と言えば、施釉磁器モザイクタイルの発祥地にして全国一の生産量を誇る「タイルの聖地」。2016年6月に開館した同館は、タイルにまつわる膨大な数のコレクションとともに地域が長く育んできた技術などについての情報を発信しています。個性にあふれるミュージアムであることは、この外観だけでもご理解いただけるでしょう。

さて、今回ご紹介する取り組みは、2022年2月11日から3月27日まで開催された企画展「コレクション探訪 with こだんみほ 銭湯幻視―モザイク湯」でのひとコマ。モザイクタイルに魅了され、自らの作品に昇華させてきたアーティスト、こだんみほさんの作品を集めた展覧会です。タイルによるアートの象徴とも言える銭湯をはじめ、街なかに実在する、あるいは実在した場所のタイルを模写し、再構成して樹脂でコーティングするという独自の技法を会得。今回は同館の作品データベースに並ぶ画像から得たインスピレーションをもとに展覧会に合わせて制作した新作も展示されました。

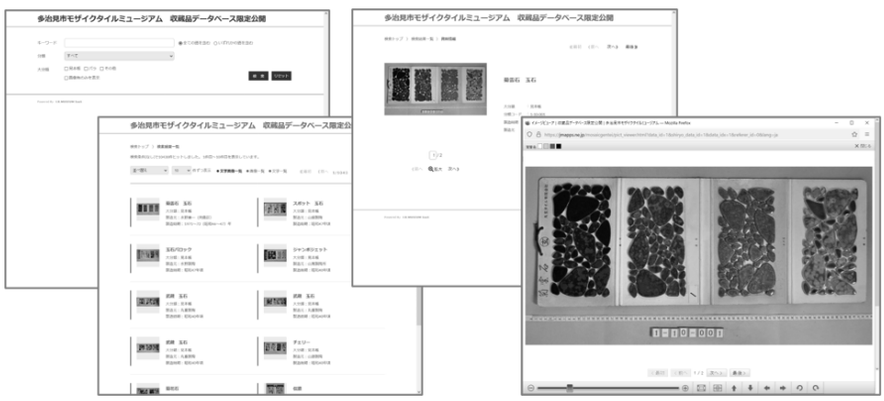
2016年から制作を開始したという独特な

作品世界は、アクセサリーなどに使用するレジンという樹脂を使用して創り上げるそうです。下絵に色つきのレジンを乗せたり、逆に下絵の方に色を付けて透明のレジンを乗せたり…と、作品のイメージによって制作法をアレンジ。日常の風景に溶け込むタイルですが、アーティストの視点を通してコレクションの魅力を再発見するというスタイルは、そのまま応用できそうなミュージアムも多そうですね。

I.B.MUSEUM SaaSの「限定公開」の活用法

さて、同館がID・パスワード付きで公開したデータベースには、全部で1万件以上のデータが収められています。画像のある「見本帳」が6,600件超、その他が2,000件超。今回の企画展の準備にあたり、ミュージアムサイドでは「こだんみほさん制作専用データベース」と位置づけ、開催予定時期の1年ほど前に設定を完了。IDとパスワードは、こだんさんご本人だけに伝えられました。

データベースを閲覧したこだんさんからは、「こんなにたくさんのタイルを見られるのは初めて。至福の時でした」との感想が寄せられたそうです。一方で、担当学芸員はデータベースを介した作家とのコミュニケーションに手応えを感じつつも、言葉以上に雄弁な作品が届いたことに感動。実りの豊かな試みとなりました。

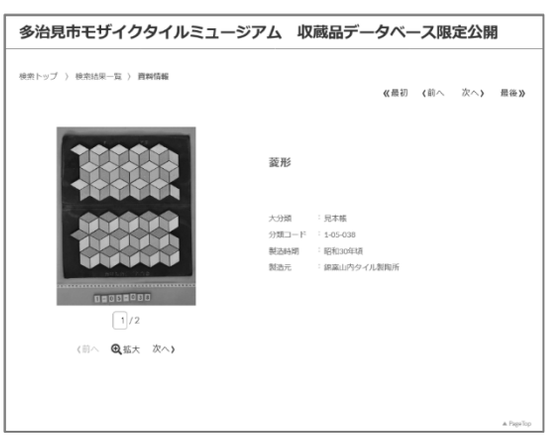


実際の作品とデータベース

開催背景についての知識を得たら、学芸員にご解説いただきながらの見学へ。

まずは、立方体と花で埋め尽くされた、こちらの作品から。カラーでご覧いただけないのが残念なほど温かく可愛らしい雰囲気に包まれています。作品タイトルは…と確認すると、『万代湯』という文字が目に飛び込んできてびっくり。何と、私がむかし住んでいた独身寮の近所にあった銭湯なのです！　お風呂はあったのでこの銭湯に通うことはありませんでしたが、レトロな外観は記憶にあります。学芸員に確認すると、やはり間違いなさそうでした。何という偶然！

銭湯なら実際に足を運んでタイル張りの浴室内を見学し、その時の心象を作品に



込めるこだんさん。もちろん、万代湯にも訪問されたようです。図案としての独自性もさることながら、作品から温もりがあふれ出ているように感じたのですが、あながち間違いではなかったようです。

データベースでタイルの見本帳を見ると、近い印象の資料が見つかりました。こだんさんも実際に制作の参考にされたようです。

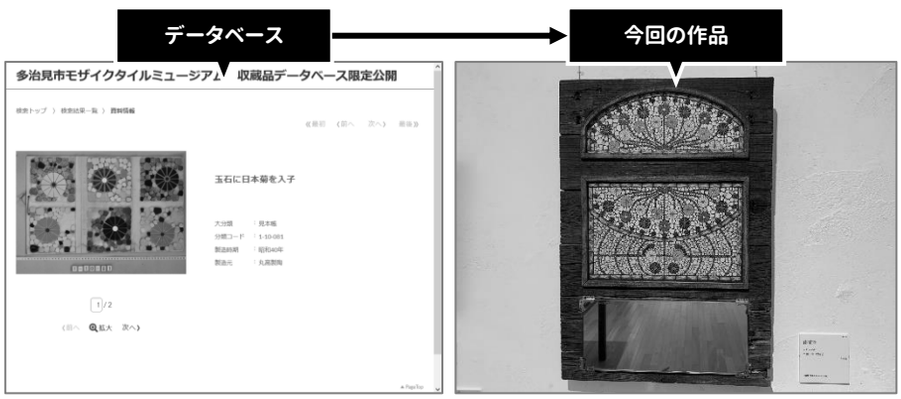
いろいろな要素が重なり合い、作家個人の心のフィルタにかけられて、新たな作品が生まれるわけですね。

さて、注目のこだんさん限定公開のデータベースですが、収録データから着想したという作品も展示されていました。たとえば、こちらの『カラン「あかし湯」』は、データベース内のタイルの見本帳で原型を見つけるこ

とができます。タイムスリップしたかのようにレトロで幻想的なデザインに目を奪われる作品ですが、「60年ほど前のモチーフを見て、アーティストはここまで自身の世界を膨らませることができるんだなぁ」と感心させられます。

タイムスリップと言えば、次の『体重計』も似た印象ですね。『玉石に日本菊を入子』というタイル見本帳にインスパイアされたというこの作品は、体重計の文字盤部分を想定しているのでしょうか。クラシカルな木枠と相まって、古きよき時代の銭湯の活気が偲ばれます。

言われてみれば、昭和の生活空間にはタイルがたくさんありました。タイルはただ機械的に並べて貼り付けるだけでなく、場所によっては空間の印象を決定づける絵や模様が施されていたものです。そこには、タイル職人の技と遊び心があり、人々の暮らしと密接に関わることで熟成される「味わい」がありました。私と同様に、昭和世代のご同輩ならきっと「タイルがある風景」をご記憶のことでしょう。



建材としての個性のみならず、使われた場所の空気や昭和の息遣い、そしてその時代を生きた人々の人間味までコーティングしたかのような作品を集めた展覧会。現地を訪れて体感するという作家の熱意には頭が下がりますが、とは言え、現実的には足を運べる場所は限られます。今回は、それを補う手段として、限定公開機能の活用による創作資料の提供が実現したわけですね。作家ご本人をして「至福の時」とまで言わしめる充実のデータベースを有する専門ミュージアムの底力を見る思いです。

アナログの温かみと、デジタルの利便性が融合して紡がれた展覧会。それは、ミュージアムのデータベースとアーティストという意外な組み合わせによる見事なコラボレーションが結実した好事例であり、デジタルアーカイブの活用法についての新たなヒントとなる一例とも言えるでしょう。展示ガイドアプリ「ポケット学芸員」でも顕著ですが、全国各地のミュージアムで新たなアイデアが生まれ続けていることを実感する昨今。次はどの館からどんな企画が現れるのか、今から楽しみです。

多治見市モザイクタイルミュージアム https://www.mosaictile-museum.jp/

ミュージアム
ITトピック

ミュージアムのデジタル展示に新たな表現法を

慶應義塾ミュージアム・コモンズ 「Exhibition RoomX」

デジタルミュージアムという単語もすっかり定着した昨今ですが、この言葉を聞くと、一般に「家に居ながらにして館内の展示物を鑑賞できる」といった疑似体験的なシーンを思い浮かべる方が多いかと思います。こうしたデジタルツールの発展は新鮮な楽しみを与えてくれますが、その分、実物を前にすると「感動の深さ」の違いに息をのむこともしばしば。オンラインでの体験後に館に足を運ぶと、魅力を再発見することも少なくありません。

バーチャルは、どこまでリアルの代替になり得るのか。よく耳にした議論ですが、ここでご紹介するデジタル活用事例はひと味違います。慶應義塾ミュージアム・コモンズ「Exhibition RoomX」は、リアルの複製とはまったく異なる視点から「新たなデジタルミュージアム像」を提示する試みなのです。

「Exhibition RoomX」コンセプト

オンライン上にだけ存在する一風変わった「部屋」…。RoomX は、新型コロナウイルス感染症の拡大を受けて、デジタルメディアでの開催へと移行した展覧会『人間（じんかん）交際』のプラットフォームとして開発されました。慶應義塾大学三田キャンパスの8部署による合同展で、『人間交際』とは福澤諭吉が英語の「Society」にあてた訳語なのだとか。「作品を中心に据え、作品同士の出会いを通じてその背後にある人々の交流を伝える」という展覧会のコンセプトがそのまま開発の原点となり、さらに「リアルの展覧会の代替物ではなく、デジタルでしか生み出せない価値を探す」という新たな視点が生まれることになりました。

館内の展示空間を再現できるWebサービスのほか、一般向けのゲームでも博物館や水族館を作って展示を撮影したり拡張したりできる作品が人気を集めるなど、近年はミュージアムをより身近に感じる機会も増えています。こうした演出は、用意された世界観をより深く楽しめるだけでなく、実際ににミュージアムへと足を運ぶ契機ともなり得るでしょう。しかしながら、皮肉なことに、リアリティにこだわって現実の空間や作品に近づけるほど、逆に「バーチャル体験である」ことが強調される形になります。ボーン・デジタル作品を除けば、リアル世界の再現や補完を意図しているわけですから、それは当然とも言えます。

ところが、RoomXの設計にあたっては、まったく異なるアプローチがとられました。リアルの展覧会をそのまま再現しようとするのではなく、それをデジタル化することで発生する「オンライン世界ならではの、オンライン世界だけのメリット」を突き詰めたのです。現実世界で開催される展覧会は、日ごろどんな制限を受けているのか。検討の結果、ふたつの「制約」が浮かび上がってきました。

まずひとつ目は、数の制約です。現実のミュージアムは、当然のことながら使えるスペースが限られており、一度に展示できる作品・資料の数は限られます。それは、仮に巨大な展示スペースを確保できた場合でも同じこと。現実である以上、空間は無限ではないことに変わりはありません。

もうひとつは、展示の順序、つまり「文脈」の存在です。ミュージアムに足を運ぶ側からすると、展示室に用意されている順路は「この順番で鑑賞すると理解が深まりますよ」という館からの提案。確かに信頼度が非常に高く、最も効率的なミュージアム体験が可能ではあるのですが、一方では「違った文脈」で見ることができません。来館者が気の赴くままに順番を入れ替えることはほぼ不可能であり、現実的にはかなり拘束力の強い制約となっているわけです。

「数」と「文脈」。現実世界のフィジカルな展示で縛られることになるふたつの制約は、デジタル世界なら取り払うことができるのではないか。そんな逆転の発想が、この新しい展覧会表現の出発点となりました。

では、実際のRoomXを見てみましょう…と行きたいのですが、RoomXは近くリニューアルを予定しており、現在は「休館」中とのこと。そこで、実際に操作した際の記憶を辿りつつ、現在も公開中のデモ動画を頼りにご案内いたします。

楽し気な画面に埋め込まれた数々の工夫

こちらがRoomXのトップ画面。デザインは研究者の書斎、あるいは大航海時代の欧州貴族たちの間で流行したというコレクションルーム「驚異の部屋」をイメージしているとのこと。戸建住宅の建築シミュレーターのように数室の部屋がアイソメトリックなイラストで表現されており、その中をキャラクターが歩き回っています。眺めているだけで楽しい建物にはあちこちにアイコン化された作品が置かれており、画面を開き直すと陳列物の表示位置などが変化。これによって作品同士が思わぬ出会いを果たし、現実の展示室とは異なる「偶然による展示の解体と再構築」が楽しめるのですね。

さて、室内にある展覧会カタログからは、展示室の壁面を模した各セクションのページを開くこともできます。こちらは部屋の中にランダムに表示される作品とは異なり、ひとつの展覧会としての「決められた文脈」が用意されていることになります。そして各作品個別のページでは、解説などの詳しい情報とともにIIIF対応ビューアで自由に拡大しながら高精細な画像を鑑賞可能。個別ページの末尾には参考文献や関連する作品などへのリンクも用意されていて、さらに詳しい知識を得ることができます。

リンクを辿っていくと、慶応義塾大学が運営するさまざまなデジタルアーカイブにアクセス可能な『Keio Object Hub』内のページに移動できます。膨大な情報が蓄積されており、自由に検索することができますが、この「数」もデジタル世界ならではの「制約からの解放」となっているわけです。

セクションページのトップ

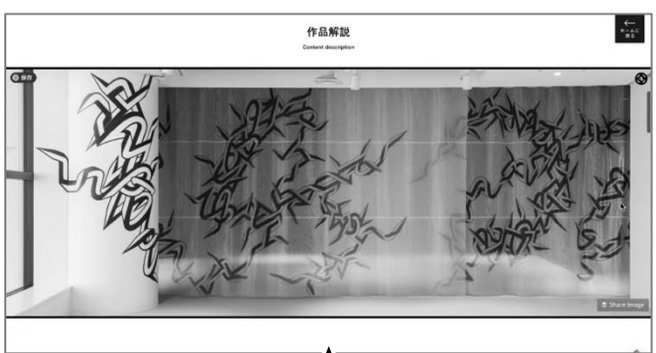
デジタルならではの情報発信法とは

デジタルミュージアムという言葉の定着とともに新鮮味が薄れ、かつての目新しさは感じなくなりました。メタバース流行りの現在はAR・VRや360 度映像といった新技術に期待が集まっていますが、これも年を重ねるうちに古くなり、やがては陳腐化する運命にあります。新陳代謝の繰り返しはデジタルツールの宿命ではあるのですが、RoomXの仕組みを俯瞰していると「問題は技術のそのものではない」「デジタルデータならではの魅力的な情報発信法は別にある」という結論を身をもって示しているようにも感じます。

リアルの展覧会では物理的になし得ない「偶然による意外な出会い」や、固定された文脈から外れて「知の放浪」を楽しめる、新しいミュージアム体験。それを支える役割を果たす、現実ではどれだけ書庫が広くても足りないような情報量を蓄積できるデータベース。親しみやすく思わず触れてみたくなるインターフェイスがコンテンツとしての魅力を表現していますが、その背後にはミュージアム本来の役割とデジタルツールの特性を考え抜いた新たな展覧会表現への思想があるわけですね。

RoomXでは、今後はコミュニケーション機能の追加も検討予定とのこと。バージョンアップしての再デビューが楽しみな試みです。

セクションに入る



作品解説

拡大画像

関連するデータへ

Keio Object Hubへ

慶應義塾ミュージアム・コモンズ（KeMCo）
https://kemco.keio.ac.jp/

オンライン展覧会「Keio Exhibition RoomX 交景：クロス・スケープ」
https://kemco.keio.ac.jp/all-post/20210520/

Exhibition RoomX 人間交際 デモ映像
https://www.youtube.com/watch?v=Prnd93cXNSs

慶應義塾ミュージアム・コモンズ Exhibition RoomX デモ（1）
https://www.youtube.com/watch?v=kOGA6VVNXFE

慶應義塾ミュージアム・コモンズ Exhibition RoomX デモ（2）
https://www.youtube.com/watch?v=pTgUNio9CI4

waseda System Development

ミュージアム ITトピック

実物と3Dを行き来するデジタル埴輪ステーション

群馬県立歴史博物館

目の前で静かに、回転しながら宙に浮く埴輪…何とシュールな光景。聞いただけでワクワクして、いろんな想像が脳内を駆け巡りませんか？　しかしこれ、空想上の話ではありません。今年の3月19日に群馬県立歴史博物館で公開された「デジタル埴輪展示室」で、実際に見ることができるのです。来館者の皆様だけでなく、私たち関係企業にとっても興味津々、ネーミングだけでも心を惹かれる最新のデジタル活用法。これはぜひ体験してみなければ…というわけで、早速取材してきました。

「デジタル埴輪展示室」開発の経緯とコンセプト

文化についての理解を深める機会を拡大し、国内外からの観光客の来訪を促進しながら、全国各地に文化・観光の振興や地域の活性化の好循環を創出する…。文化庁では現在、文化観光拠点施設を中心に、文化観光推進法に基づく拠点計画・地域計画の認定を行っています。今回ご紹介するデジタル埴輪展示室は、令和2年度に認定された「群馬県立歴史博物館イノベーション文化観光拠点計画」事業に組み込まれた注目プロジェクトのひとつとして位置づけられています。

今回紹介する「デジタル埴輪展示室」は、拠点計画事業に先駆ける形で常設展示室の一部として機能していた「テーマ展示室」を、令和3年度にリニューアルして出来上がったものです。デジタル埴輪展示室は、回廊形式で群馬の歴史をめぐる展示の最後のエリア、学芸員曰く「コース料理のデザート」のような位置に設置。つまり、実物展示を観終えた後にデジタル展示が用意されているわけですね。実物資料とデジタルコンテンツを対極的に扱うのではなく、実物の理解を深めるための心憎い演出。その日の感動をさらに補強するための総仕上げ…といったところでしょうか。

日頃から歴史好きである程度の知識を備えている方にはもちろん、事前に情報に触れることなくたまたま足を運んだ方にも楽しんでもらえるように。制作現場ではオールラウンドなコンテンツづくりを目指したそうですが、特に後者の存在を重視したそうです。典型的なのは観光客で、特に強い興味を抱いて来館したわけではなくても、思わず友人知人に、あるいはSNSで紹介したくなるような仕掛けでお迎えしたい。これがデジタル埴輪の展示というユニークな取り組みの原動力となっているのです。

デジタルコンテンツの展示室ですが、VRをはじめとする特殊な装置は使っていません。新型コロナウイルスの感染対策の意味も強いのですが、館内を歩き回って疲れていたら、ゴーグルなどの着用を求められるのは少し大変かも。気軽に「あ、これ面白そう」となる気軽さを大切にしたわけですね。

前置きはこのくらいにして、さっそく展示室に入りましょう。足を踏み入れると3Dホログラムがお出迎え。そこはもう未来空間…といった風情です。

3Dホログラムで「宙に浮く埴輪」

埴輪は、こんな感じでケースの中に浮かび、ゆっくりと回転しています。なるほど、確かに「宙に浮く埴輪」ですが、あるタイミングでゆっくりと姿を消します。タイムマシンで太古の時代からやってきて、また時空の隙間の中に戻っていく…というイメージでしょうか。埴輪といえば古代のモチーフですが、ここではどこか未来モノの映画のワンシーンを観ているような感覚に包まれます。

不思議な気分に浸っていると、入れ替わるように次の埴輪が登場します。これも自分で回ってくれるので、立っているだけであらゆる角度を観賞できるのがラクチンですね。展示ケースの中では観られない背中の部分も観察できますよ。

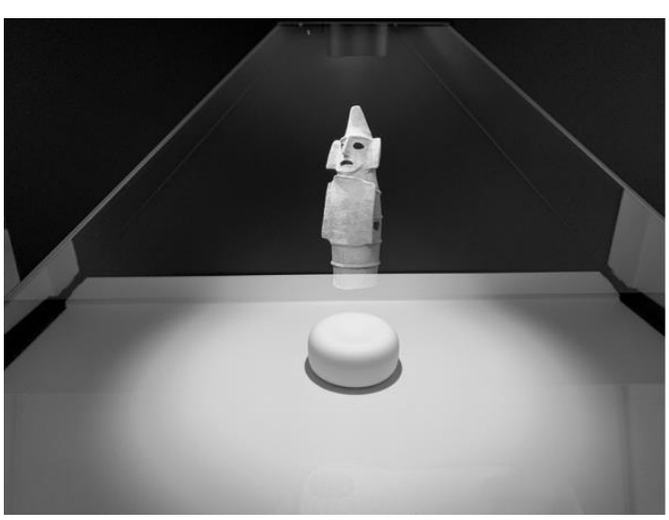
目を丸くして凝視している私に、案内をお願いした学芸員がオススメのビューポイントを教えてくださいました。「上の板、裏側をご覧になってください」。ご指示の通りにかがんで覗き込んでみると、何と3体の埴輪が別々の角度で映っているではありませんか。仕組みをうかがうと、「投影した3つの画像がガラスの屈折で画像がひとつになることで、この3Dホログラムが出来上がっているんです」とのこと。なるほど、だから3DグラスやVRゴーグルなどを使わず、そのまま肉眼で楽しめるのですね。つまり、こんな感じです。

実は、ここに映し出されているバーチャル埴輪は、県内の他館が実際に所蔵しているもの。冒頭でご紹介した通り、まさに実物の理解を深めるためのデジタル活用。「両方を観られる」ことが大きなポイントなのです。

ぐるぐる回す「埴輪スコープ」

室内に入って右へ進むと、「埴輪スコープ」なる展示が。ここでもまた違った楽しみ方、学び方が用意されています。さっそく体験してみましょう。

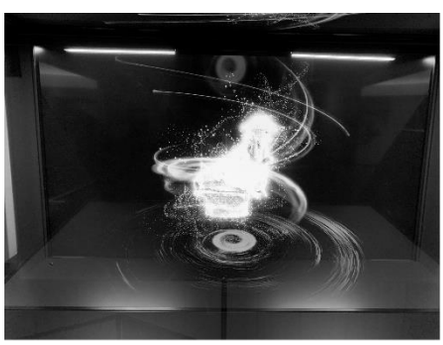
センサーの上に手をかざすと、埴輪が表示された画面の中に手が現れます。この手を



使って埴輪をつかみ、観たい角度にぐるぐる回しながら観賞することができるのです。こちらも、ふだんは確認しづらいお腹の側まで観察できるのですが、同じ展示室で実物を見ることができます。「埴輪スコープ」で発見を得て、実物で感動や記憶に残るインパクトを。デジタルとアナログを行き来するようなミュージアム体験を満喫できるのですね。

隣の展示も楽しそうです。キラキラ輝く埴輪が登場してぐるぐると回っているのですが、一緒に見どころが書かれているのです。注目ポイントを確認したら、すぐそばにある実物をその場で観賞。文字通り行ったり来たりしながら地域の宝を学べる動線は、いずれの展示にも共通するところですね。

デジタルコンテンツ自体も楽しいのですが、実物の魅力をその場で体験できるのがミュージアムのチカラ。まさに「ほかでは味わえない」楽しさが展開されているのです。

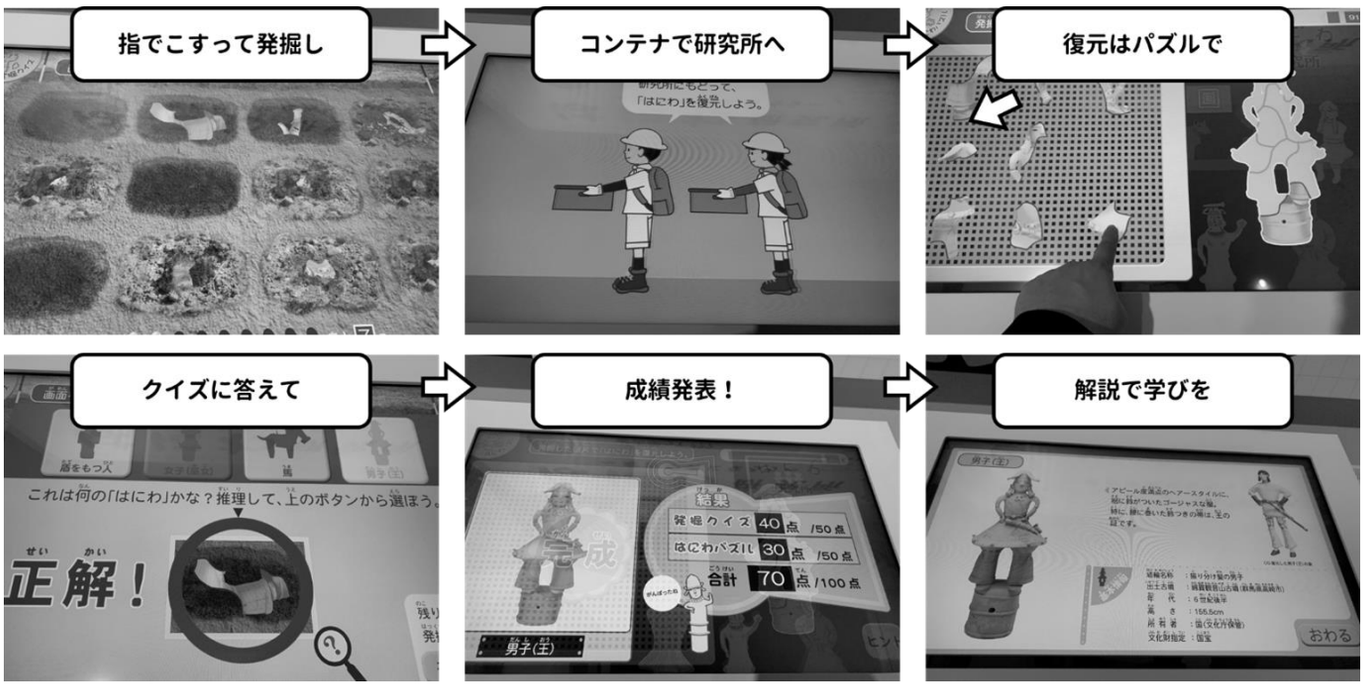


大人も楽しめる「埴輪研究所」

さて、埴輪スコープの反対側には、さらに子ども向けの学習コンテンツ「埴輪研究所」が用意されています。実物の発掘現場でも、バラバラの状態で掘り出したものを接合しながら復元するというプロセスがありますが、これをゲーム感覚で擬似体験することができるコーナーです。

発掘と復元のパズルとクイズといった趣で、最後に埴輪の解説があります。子ども向けの学習コンテンツだからと見くびると、パズルでは「あれ？」ともなりかねない難易度。大人でも瞬時に解ける類のものではないので、家族や友人同士でプレイすることができます。事実、この日はカップルが楽しそうにトライする姿が印象的でした。

デジタルデータとして複製した埴輪を使って遊びながら、自然に学びが深まる場所。



ミュージアム体験の締めくくりとして、ひと味違う特別な思い出を加えてくれる場所…。これなら、観光の合間に立ち寄った方々も、きっとSNSに想い出のひとことを書き留めてくださるのではないでしょうか。

「デジタル埴輪ステーション」への発展も

ひとしきり体験した後、このシステムについて少し詳しくうかがいました。学芸員によれば、3Dデータはシンプルな OBJ形式で作られており、コンテンツの追加も可能とか。3Dデータの作成はさほど高コストというわけでもないので、継続的に増やしていけるそうです。また、3Dを楽しんだ後に実物を味わうという観賞体験が提案されているわけですが、この実物については、もしかしたら他館の展示物でも面白いのではないかと思いました。そこにない資料の3Dコンテンツで興味を抱けば、実物を観るために所蔵館を訪ねるなど、より広くミュージアムに親しんでいただくための契機にもなるのでは…。学芸員に訊ねてみると、将来的にはそんな活用法も想定しておられるとか。ということは、このプロジェクトは冒頭でご紹介した「拠点事業」としての役割を果たすための足がかりの役割も果たしているわけですね。

埴輪や古墳は熱心なファンが多いと聞きます。ミュージアム体験の最後に「楽しい3D展示が待っている」「ほかの館のオススメ資料も紹介してもらえる」となれば、そんな方々がリピートしないはずがありませんよね。その姿は、まるで埴輪ステーション。ミュージアム好きのひとりとして、個人的にも次回の訪問が楽しみになりました。

お知らせ

「（仮称）サステイナブルなデジタルアーカイブ　～失敗しない構築のポイント」発行のお知らせ

皮肉にも新型コロナウイルスの感染拡大がひとつの契機となり、ミュージアムでもオンラインを舞台とした情報発信が急速に進んでいます。また、文化観光推進法などを背景に、デジタルアーカイブ事業に向き合う気運も高まってきました。まさに待ち望んだ状況ですが、一方では注意も必要。と言うのも、大型の補助財源などを確保して構築された情報管理システムは、すでに事業継続が困難な状況に直面している事例も目立つからです。

「構築以上に維持が難しい」のは、実はミュージアムのデジタルアーカイブの特質とも言えます。事業の初年度は盛り上がっても次年度以降は苦境に陥り、やがてデータベースの更新作業も途絶える…なぜこんなことが起こるのか。細かく調べていくと、そこには共通する「いくつかの明確な理由」が浮き彫りになります。

せっかく構築したのに維持できない事態を招いては、労力やコストが無駄になるだけでなく、責任問題をも引き起こしかねません。そこで、本冊子では、ミュージアムのデータベースシステムが抱えやすい問題とその原因を徹底検証。情報の管理と公開にまつわる環境を無理なく運用しながら自然に育てていく方法とともに、「のちのち失敗しないポイント」を明示します。

▼内容（予定）
巻頭特集　今さら聞けないから、ここで完全に理解！
国主導の3プラットフォーム、担当者インタビュー
徹底検証　続かないデジタルアーカイブが陥った「敗因」

1. 経済のサステナビリティ
2. 労力のサステナビリティ
3. 活用のサステナビリティ
4. サステナブルなデジタルアーカイブの構築
5. 事例研究

▼発行予定
2022年7月末

弊社はまもなく創立30周年を迎えます。

1992年7月6日に創立いたしました弊社は、おかげさまで30周年を迎えます。これも皆様のご愛顧の賜物と、深く感謝を申し上げます。

設立当初からミュージアム専業のシステム開発企業を標榜しておりました弊社は、個別導入型からクラウドサービスまで一貫して『I.B.MUSEUM』シリーズというブランドを育てて参りました。今日に至るまで多数の皆様のご支持をいただき、後者だけでもすでに歴史は10余年、導入数も400館を突破することとなりましたが、DXやAIの時代を迎えるにあたり、今こそ業界全体へのご恩返しに努めるべき時期と決意を新たにいたしております。

取るに足らない中小企業ではありますが、こと日本のミュージアムのデジタル化に関しましては、長く支えてきた自負がございます。これまで数え切れないほどのミュージアムで直接お悩みをうかがい、仕様をご相談し、導入に立ち合わせていただいた30年分の経験は、すべて社内に蓄積いたしております。今後は、いよいよ活気を増してきた日本のミュージアムのデジタル活用がより明るいものとなるよう、製品・サービスや周辺業務、情報提供を通じてフィードバックさせていただく所存でございます。

小さな企業だからこそ、ショートカットを考えず、一件一件のお声を大切に。今後とも何とぞ御指導御鞭撻を賜りますよう、どうぞよろしくお願い申し上げます。

編集後記

請求書や取引銀行の計算書、取引先との契約書。かつては大量のペーパーが行き交っていた書類も、今やメール送付のPDFやWeb上での手続きが当たり前となり、社会全体のデジタルシフトの加速ぶりを実感します。そんな中で本日、「紙のニュースレター」をお届けいたしました。ほかの発行物もそうですが、時代遅れかと思いきや、意外に喜んでくださるお客様が多いんですよね。

そんなお気持ちは、弊社が受け取る側になる時、素直に共感することになります。「博物館だより」のような館発行の紙媒体を送ってくださるお客様は、数は減ったものの今も健在で、社内でも大好評。スタッフ全員が回覧しながら愛読させていただいております。もちろん、館のWEBサイトにPDFファイルとしてご掲載のケースも増え、閲覧のたびにその利便性を感じますが、「弊社スタッフの全員が読むか否か」という極端に限定された場面では、依然として紙のニュースレターも便利なのです。

デジタルとアナログ。あらゆる業界で何十年も論争を呼んできた両者の比較ですが、機械式腕時計やレコードなどの復権を見ても、完全決着の時はもう少し先のようにも感じます。今回ご紹介いたしました3つの記事は、いずれも「デジタルの特性を捉えながらアナログ（実物）の価値へとつなげる」意味で、見事に成果を出している好事例。業界全体で経験値を積み重ねながら共有していけば、きっとさらに明るい「デジタルの時代」が待っているように思えてなりません。