

デジタル・ミュージアム・研究 Digital/Museum/Studies

デジタル時代のミュージアムとモノと場所 Site and Materiality at Museums in the Digital Age

小森真樹
KOMORI Masaki

1. ミュージアム、に、行く。

私たちが日常的に口にする事ばで、「ミュージアム」という語に伴って最も頻繁に使われる動詞はなんだろうか。おそらく「行く」であろう。それに次いで、類語の「訪れる」、あるいは「利用する」も挙げられるだろうか。これらは、単に来館するという事だけを意味しない。通常は展覧会を鑑賞することも指すだろう。さらに、お土産を買ったり食事をする行動を含めることもある。この用法は、ミュージアムに行くときに私たちが前提することを示唆している。

本稿では「デジタルミュージアム」について考えるが、ことばの問題から話を始めたのも、比較的近年に現れたこの種のミュージアムについて考えてみると、どうも、「ミュージアム」の概念について再考を迫られるように思えたためである。

もう一つだけ、ことばからヒントを得よう。我々はミュージアムを「利用する」と言うが、「使う・使用する」とはあまり言わない。これも何か気にかかる。というのも、単なる語感の違いだとも言えるが、両語には厳密な定義上の差異もある。辞書で調べてみると、「使用」とはただ単に使うことを意味する。その一方で、「利用」は使うことで何かの役に立たせたり、利己のために違う目的に使うことであり、つまり目的を問題にすることばである。我々はミュージアムを訪れて、何かの目的を達成しているようである。

それではミュージアムとは何を達成する場所なのか。ユネスコをベースとする世界最大のミュージアムに関する機関 ICOM の定義によれば、「社会とその発展に貢献するため、教育、研究、及び、楽しみの目的のために、人類とその環境に関する有形、無形文化財を、取得、保存、伝達、展示する公開の非営利的常設機関」である¹。つまり、社会とその発展のために研究を行い、教育と娯楽を提供する機関である。そして 2001 年の倫理規定で特に強調されたように²、ミュージアムは教育・研究だけでなくレジャーや観光を重視し始めた社会の変化に応じるもので、ICOM の規範はそれを留めはしない、という。つまり大雑把に言って、公式なミュージアムの目的とは、しばしば「教育か娯楽か」と議論される点は原則としては問題ではなく、研究・教育・娯楽の 3 本柱で社会発展に貢献すればいい、ということになる。我々は、研究された内容が展示によって伝達されたものを、楽しみ、また、学びに「ミュージアムに行く」ことになっているのである。

デジタルミュージアムに関わる、組織や物理空間・モノの有無に関してはどうか。ICOM によるミュージアムの定義はかなり広く、最も広く該当する項目には「一部または全体にミュージアム的特性を備えるもの、もしくは、博物館学の研究・教育・訓練を通じてミュージアムやその職員を支援すると考えられる機関」とだけある³。ミュージアムをミュージアム的特性 (characteristics of a museum) で定義するのはトートロジーとも取れるが、ひとまずこれに倣えば、比喩的に用いられるオンラインのサイトだろうが、かっちりした組織体がある館だろうが違いがないので、多くのデジタルミュージアムは正式なミュージアムとみなされていることになる。なお、2001 年版から 2007 年版への最新の改定で、「物的証拠 (material evidence)」が削除されて「有形と無形 (tangible and intangible)」が加えられたのは、口頭伝承など無形文化財の扱いや急増するデジタル資料・ミュージアムに対応したものであろう。

さて、これらの定義を補助線に、私たちはデジタルミュージアムをどう理解すべきかを考えてみよう。デジタルミュージアムは一般に理解されるように、デジタルをアナログの対義語と考えて、アナログではない技術を用いたミュージアムとみなすのは的外れではないだろう。しかし極めて誤解を招く

ものでもある。なぜならば、「デジタル技術」として想像される範囲とは時代に伴って大きく変化するものだからである。であれば、デジタルミュージアムは、アナログで達成できないことの更新が繰り返され、それらが堆積したデジタル技術史の地層のイメージで捉えておく方が誤解がない。

発展の基礎には、「研究・教育・娯楽の3本柱で社会発展に貢献する」という目的があった（または定義により遡及的に意味づけられた）。この目的に適う「利用」方法を追求して発展していくことで、デジタルミュージアムは何を可能にしてきたのか。そこにはどのような社会の理想像が映し出されているのか。デジタルミュージアムの普及とは一体何を意味するのか。以下では、デジタルミュージアムの歴史を振り返りながらこれらを考えていこう。議論は未来の研究・実践に向けたものにした。そこで、特に近年の事例を中心に取り上げ整理・紹介すると同時に、それらの発明に映し出される社会の姿や知の様態についても考察しようと思う。

これらを問うことは、我々研究者が普段から行っている、ミュージアムやアーカイヴズを利用して研究すること——ミュージアム「で」研究——や、ミュージアムを対象に研究すること——ミュージアム「の」研究——の意味を立ち止まって考えることになるだろう。翻って、デジタル時代の／におけるミュージアムが史学に何をもたらすのかについても思いを巡らせるヒントになればと思う。

2. 「デジタルミュージアム」の概観

本稿の方向性を示すために前置きがやや長くなったが、まずはデジタルミュージアムについて概観を得よう。最も一般的にはこう説明される。デジタルミュージアムとは、インターネットをはじめとした様々なメディアを利用して、デジタル化したモノ、または、元々デジタル媒体の資料をある一定のルールに基づき集めるものである。旧来型のミュージアムとは異なる方法で、情報や資料を伝達したり、時に「来館者」とインタラクションしたりする。現実の空間がない場合もあり、その特性から資料や情報は地球規模で広がりやすい⁴。

次節から詳しく論じていくが、ひとまずは、インターネット上で展示物の写真・データがまとめられているサイトのことや、デジタル機器で動画を流して解説を行っている博物館展示などをイメージしておいてもらえば十分である。

本稿では「デジタルミュージアム」を、「ヴァーチャルミュージアム」「ハイパーミュージアム」「サイバーミュージアム」などと呼ばれるものとはほぼ同じと思っていただいて構わない。電子媒体に関連するミュージアムはおおよそ一括りでこれらの名で呼ばれている⁵。「サイバー」や「ハイパー」は、ウィリアム・ギブソンのサイバーパンク SF などが思い浮かぶように、比較的早い段階から使用されていた用語である⁶。中でも「ヴァーチャルミュージアム」はより重要で、欧米言語でこの種の存在を呼び習わすには、この用語が一般的である。ICOM といった大規模な組織が用いるのもこのことばが多い⁷。

いっぽう日本／日本語では、2001年の情報通信白書で「ITによる地域振興」が謳われて所謂「デジタルミュージアム構想」が打ち出されたことで、これ以降、日本のミュージアムの主な母体である地方自治体や公的事業が、次々と「デジタルミュージアム」の名称を使用し始めた⁸。このため、それ以前にはアカデミアやメディア学関連の専門用語としてはしばしば用いられてきた「ヴァーチャルミュージアム」を凌駕して、このことばが普及したように見える。この事情を踏まえて本稿では、グローバルスタンダードになりつつある「ヴァーチャルミュージアム」と用法的なリンクを貼る意味でも、日本語に限定された文脈とは異なる脈づけを図るという意味でも、敢えて「デジタルミュージアム」ということばを使用することにする。

そのほか類語に、「オンラインミュージアム」「ウェブミュージアム」などがあるが、これらは明確にインターネットによるものという意味であり、対象が狭いためここでは採用しない。このように、こうしたことばの用法の歴史は、知の考古学的な概念史研究の大きな考察対象ともなるのだが、本稿ではこの問題には立ち入らない。

さて、デジタルミュージアムとは、原理上は、デジタル技術が生まれたときに始まる。そのため歴史的経緯としてはインターネットによるものより古い。次節で扱う事例はインターネット普及以後を対象とするが、それ以前の

流れについてはここで短く概観しておこう。ミュージアムとの関連性を踏まえると、次の三つの時代区分で見ればわかりやすい⁹。まず、コンピュータが発明されたデジタル黎明期から初期のインターネット技術が普及するまでの時代。次いで、www と html の登場に伴ってインターネットの商用利用が開始された1992年以降、インターネット初期のテキスト中心の情報共有の時代。そして、2000年代以降現在に至る、通信データと映像の再現技術が高度化した電子情報網が普及した時代である。概観を終えた後、次節からは主に第三の時代の事例を中心に考えていく。

まず、第一の時代にはフロッピーやCD-ROMによるデータの大幅な圧縮＝物理空間の変容が起こった。しかし、これはモノ自体を仮想的に再現する精度は低かった。そのため、コンピュータの導入はドキュメントや書誌情報の管理を中心になされ、ミュージアムアドミニストレーションやコレクション管理の情報革新が起こり、アーカイヴズの面で大きく発展した。

第二期には、電話回線によるコンピュータ通信及びコンピュータのパーソナル化が起こり、他方でインターネットが商用化し、コミュニケーションの個人化が進行した。この時期には多くのネットアートが登場しているように、ウェブ上のみで個人や小さな組織が様々に「ミュージアム」という名を冠して個人的な展示空間を設置した。技術や知識はあるが、コレクションを集めて展示組織を運営する資金や広い展示スペースを持たない人々が、様々な試みを始めた。これと並行して、ウェブサイトそれ自体がアーカイヴィングの対象として立ち現れてきた¹⁰。

そして、情報網の遍在化とデータの肥大化、視覚技術の高度化が進んだ第三の時代には、ミュージアムやIT企業の様々な試みによって、モノは組織的にデータベース化され、それが広い利用へと供され、専門から一般へと普及し質的に変容していく。ビジター＝ユーザー側が経験していたのは、ミュージアム空間のデジタル技術による変容のみならず、スマートフォンやスクリーンの普及であり、いわば展示端末の私有化である。そして、テキストや写真だけでなく高画質動画を含めた情報の発信・交換を可能にしたソーシャルネットワークの普及は、www 網の中という留保つきであるものの、多くの個人が展示手段を獲得した事態と呼びうる。

3. デジタルミュージアムの事例

以上、デジタルミュージアムに関連する歴史を大雑把に確認しておいた。ここからはより近年の試みを扱うが、インターネット関連の項目が多くなるだろう。私たちの生きる「ウェブ社会」では、その是非はともかくもインターネットが社会・人々を基礎づけている。ワーナー・シユワイヴェンツはこうしたインターネット時代のデジタルミュージアムを、以下のような機能の組み合わせのスペクトラムでまとめている¹¹。一方の極には、物理的なミュージアムのことを単に情報発信するウェブサイト（＝「パンフレットのミュージアム」）がある。また一方の極には、オンラインのみで展開される「ミュージアム」がある。その間に、物理的な展示の内容をうまく伝えるために行うオンライン展示（＝「コンテンツのミュージアム」）、また、インタラクティブなオンライン機能や、コレクションを電子化して検索・ブラウザ利用可能にした展示空間（＝「学びのミュージアム」）、そして、ミュージアム組織の壁を超えて各コレクション同士にリンクを貼ったインターミュージアム的な試み（＝狭義の「ヴァーチャルミュージアム」）などが複合されていると整理される。

これらを念頭に置いてインターネット技術に関わる近年のデジタルミュージアムの事例を紹介しよう。想像に難くないと思うが、以下で挙げるような試みは、組織の大小や立地に関わらず無数に存在する。本稿のための筆者のリサーチが、網羅的とも、様々な分野を等しくサーヴェイできるとも到底思えない。そこで、ここではいかなる試みがあるのかを分類し、具体例をいくつか紹介するに留め、読者それぞれが関心に基づいて同類のプロジェクトを探す参考にしていただければと思う。

理解の補助のために便宜上、次の三つに分類した。(1) オンサイトのミュージアムを補助するもの、(2) オンラインだけで展開するコンテンツ、(3) 展示が主な目的ではない総合的・多目的な機関、である。まず、機能の面で、(1)と(2)は主に展示する目的が強いもの、(3)は展示以外に比重を置くものに分けた。そして、(1)と(2)は、ウェブ上だけのものかそうでないかという点で区分した。ここから論じていく内容を以下の表にまとめたので、適

宜参考にしてほしい。

種別			モノ		場所		機能
1 オンサイト ミュージアムの 補助	1-a	展示室内での デジタル技術	あり	実展示での 機器利用	オンサイトと オンライン	物理空間 が主	展示が主
	1-b	コレクションや展示 室のデジタル化		実展示＋ デジタル展示		物理空間 と連携	
2 オンラインのみの コンテンツ	2-a	デジタルコンテンツ のネットワーク	なし ※ウェブコンテ ンツはサーバ 上に保管	他機関に 帰属	オンライン	ウェブ上、 連携機関 は各地	
	2-b	ウェブコンテンツ				ウェブ上	
3 総合的・多目的な機関			各機関・個人に帰属		機関に帰属、 またはウェブ上のみ		研究連携、 フォーラム等

ネット時代のデジタルミュージアム分類表

(1) オンサイトのミュージアムを補助するもの

デジタル機器やインターネットを利用することで実展示を効果的にするものである。物理空間のコレクション・展示・ミュージアムが基礎で、あくまでもメインはそちらである。この意味で、先の「パンフレットのミュージアム」や「コンテンツのミュージアム」に該当する。これらはさらに、(1)-(a) 展示室で利用されるデジタル技術と、(1)-(b) ミュージアムのコレクションを元にデジタル展示を展開するものという二種類に分けられる。

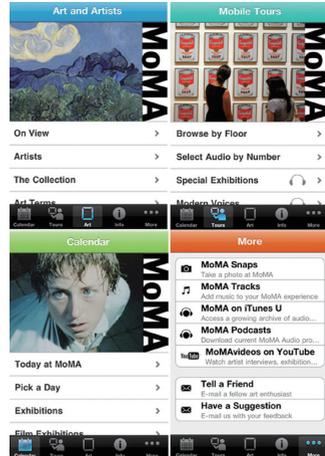
(1)-(a) 展示室で利用されるデジタル技術

まず、実展示のために利用されるデジタル技術である。多岐にわたって興味深い工夫がみられるので、少し多くの事例に紙面を割こう。

情報端末の使用は最も想像しやすい例だろう。オーディオガイドも情報端末の一種である。多言語が収録されたガイドに見られるように、電子的に情報を圧縮することで極めて多くの情報がコンパクトに利用可能になる。またインタラクションも設計しやすく、来館者それぞれに合わせた情報伝達が実現できる。言語を変えるだけでなく、様々な音声コンテンツを与えることで展示の読み方を指示できる。つまり、それによって「キュレーション」を行



図① 国立アメリカンインディアン博物館では展示ガイドとしてアプリがインストールされた iPhone が使われている(筆者撮影 2011 年 11 月 10 日)



図② MoMA アプリ内の画面(四面) 基本情報・検索機能・ガイド・外部コンテンツとの連携などの機能がある(写真 Alice Yoo)¹²

うのである。2011 年 11 月に筆者が訪れたスミソニアン国立アメリカンインディアン博物館 (National Museum of the American Indian) では、展示室・展示物の情報をまとめたアプリがインストールされた iPhone を希望者に配布する試みが行われていた¹³。「インディアン／インディオ」が南北アメリカ大陸に広がり、二つの単語で呼ばれるのはなぜか。ポストコロニアルな文脈からその歴史背景を考えさせるという趣旨の常設展示であるが、展示室内のキャプションは素っ気ないもので、モノ自体に着目させられる。展示物を鑑賞して気になった場合に各自端末のガイドを利用して初めて、展示全体の物語がより浮かび上がってくる構造になっている。

いっぽうニューヨーク近代美術館 (MoMA) で使われている iPhone アプリは、アップル社の公式サイトでダウンロードできるもので、館外でも自身の端末で利用できる¹⁴。仕組みはより複雑で、フロアマップや開催中の展覧会・イベントに関する基本情報から、作品キャプション、ポッドキャストや YouTube 上の動画コンテンツへのリンクまで一括されている。所蔵コレクションは、作品名、作家名、現在展示中のもの、ジャンル、美術史の用語、年代などの分類からブラウズできる。提供コンテンツには、滞在時間が短い

人向けに作品を厳選したもの、若年層や目の不自由な方向けの作品説明などがあり、音声は10ヶ国語に対応。全て文字起こしされていて聴覚が不自由な鑑賞者も同程度の情報が得られる。このように、複数のメディアやコンテンツを使って、一つの展示にも極めて多くのキュレーションを与えている。

また端末のカメラで撮影した写真をMoMAのサーバーに保存して、ダウンロード用のリンクを自身のEメールアドレスへ送ることもできる（レンタルした端末でも利用可能）。館内には、近年のミュージアムには数多く見られるようにハッシュタグが掲示されていて、ソーシャルネットワーク上での宣伝効果が意図されている¹⁵。

こうした展示ガイドの端末でも一歩進んでいる印象を受けるのが、スミソニアン協会のデザイン部門、クーパー・ヒューイット・ミュージアムが2014年のリノベーション時に導入した「ザ・ペン」である¹⁶。来館者は入り口で大きめのペン上の機器を渡される。展示物やパネルに触れてスイッチを押せば、それらを「集めて保存」することができる。音声ガイドにもなり、これを使ってインタラクティブに遊べる展示もある。そして、チケットの半券に記されたURLにアクセスすれば、自宅のコンピュータなどから「あなたがコレクションしたものを見ることが出来る」のである。この設計が魅力的なのは、展示体験を一時的なものに終えずに追体験を導くことである。自分の関心があるモノを見返す機会を得ることで、ミュージアムへの来訪が単なる消費に終わらずより深い学びへと結びつくだろう。振り返りのためにイ



図③ ザ・ペン使用法¹⁷

インターネットを利用させることで、「学びのミュージアム」——実展示とは別に設計されたオンライン上のコンテンツへも導きやすいし、また、他の館・データベースへのコレクションにリンクを貼るなどの応用も考えられる。さらに来館者は自身の「コレクション」作成により、ミュージアムの膨大なコレクションから自分なりの視点で「キュレーション」したまとめを持っていることになり、すぐにウェブ上の各コレクションにアクセスできる。このとき利用者は、ノートを取るより簡単に、自身の関心に即した分厚いデータのまとめを保持していることになる。このように、ザ・ペンはオンサイトのミュージアム体験とオンラインのミュージアムを有機的に組み合わせることに成功している。館外やオンラインでの行動を見据えた来館者の動線設計は画期的で、他のアーカイヴズなどとのコレクションの連携を取る方法としても参考になるだろう¹⁸。

展示室での来館者行動に限って言っても、あまりに様々な機能がついたアプリを利用するときには、機器の使用に意識が拡散され、実りある体験になっていたのか疑わしいようなことも多い。この場合は、展示に集中させ、かつ教育効果を追求するうまい展示デザインになっている。さすがデザインのミュージアムである。

ここで見られたようなメディアアートのアプローチは歴史系の展示でも見られる。マンハッタンに位置する「ニューヨーク市ミュージアム (Museum of the City of New York)」は、ニューヨーク市にまつわる歴史・



図④ ニューヨーク市ミュージアム恒久展示「ニューヨーク市をマッピングする」の画面。
民族別人口密度の時代推移を表示(筆者撮影 2017年2月21日)

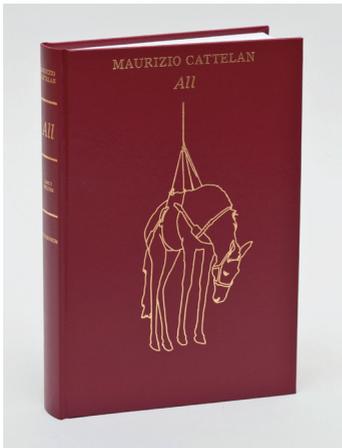
文化・芸術などを扱う総合博物館であるが、多くの展示でデジタル技術が効果的に用いられている。その一つ「ニューヨーク市をマッピングする (Mapping NYC)」では、スクリーンパネル上のマップに時代ごとの人種・民族分布や人口密度、インフラストラクチャーの変遷や、オランダ西インド会社による毛皮や酒、奴隷などの交易経路が動的に映し出される¹⁹。これは「密度・多様性・金」という三つのテーマからニューヨーク市の歴史を解説する恒久展示「ニューヨーク、その中心にて (New York at Its Core)」の目玉である。商業経済地図や民族分布を体感することで、来館者が今しがた訪れていた、或いは、展示鑑賞後すぐに足を運ぶ地区の歴史へとダイレクトにつながるができる。この意味で、観光都市ニューヨークの「中心」に位置することを構造に組み込んだメディアアートである。

最後に現代美術らしい事例も紹介しよう。グッゲンハイム美術館で2011年に開催されたマウリツィオ・カテランの回顧展「ALL」である²⁰。図⑤のように、螺旋状建築の展示空間設計を全て無視し、真ん中の吹き抜け部分だけを使って各作品をひとかたまりに吊していた。展示作品はこれのみである。キャプションパネルは一切ない。情報面をサポートするのに利用されたのが、「図書室」や「実験室」と名付けられた別室の資料室・PCブースである。さらに、提供されるアプリでは、展覧会の概要・コンセプトや関係者へのインタビュー映像などが観られる²¹。アプリ内では、実展示風景さながらに作品が仮想化されてクローズアップすることも可能である。



図⑤ マウリツィオ・カテラン「ALL」を撮影する来館者(筆者撮影 2011年11月12日)

通常はメインの展示スペースとして使われる壁面ではなく、逆に、吹き抜け側に視線を集める構造になっている。筆者が訪れた日は入場無料だったこともあって人が多かったが、来館者全員が一つのものを観るという現象それ自体が強い印象を放っていた²²。館内を写真撮影可としたことは撮影された複製がソーシャルネットワークなどを通じて世界中に無限に拡がることを意味する。「まなごし」それ自体とその無限の再現を展示の要素として構成す



図⑥ アプリ内展示・事典を模したカタログ²⁴

ることに一役買っている。螺旋構造はグッゲンハイム建築の特質だが、それをバツサリ捨てたところも潔い。

そして、こうした物質性を強調する展示を電子媒体のアプリが補完するのである。さらには、紙媒体で出版されたカタロググレゾネは百貨事典のパロディとして編まれている。

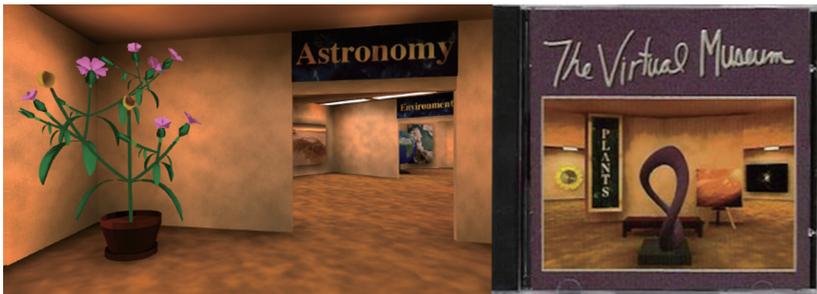
回顧展という、作家の「全て」をひとところで見るという欲望。即ち、原理的には不可能である全体性に対する風刺として、作品全体を「一つ」として吊るしてみせる——「美術館行き」のことが象徴する、芸術の墓場たるミュージアムで絞首刑にかけるが若く。それらは図書館＝アーカイヴズや、実験室＝サイエンスにおいて情報として解析され、アプリという仮想空間で再現される。そして、人類が世界全体を書物の中に捉えようとした夢たる百科事典を刊行してみせる。これが作家の「全て ALL」なのだ、とタイトルを皮肉に響かせながら²³。プレゼンテーションの方法を単なる様式に終わらせない、極めて現代美術的なアプローチである。

(1) - (b) ミュージアム及びコレクションのデジタルコンテンツ化

さて、これらデジタル機器を活用した実展示で行われる工夫に対して、インターネットを使って展示教育を刷新しようとするものがある。例えばミュージアムのコレクションをインターネット上に仮想化したり、先のクーパー・ヒューイットの例でも見られたような、実展示とうまく融合させたオンラインコンテンツなどである²⁵。

近年では、大規模なミュージアムのほとんどが代表的な所蔵品をデジタルデータ化して公開していると言ってよいだろう。大英博物館、ルーブル美術館、スミソニアン・ナショナルギャラリーや自然史博物館、グッゲンハイム美術館、メトロポリタン美術館などのものが充実している。こうしたコレクションのオンラインカタログ化は成功しているものが比較的多い一方で、オンライン（ヴァーチャル）ツアーやオンラインエクシビションなどと呼ばれる、展示室の仮想化については課題を抱えているように見える。上に挙げたような大規模館でも、リンク切れしていたりある時期からアップデートされていないものもしばしば見受けられる。快適に楽しめないほどにデータ転送に時間がかかるものも多い。展示室の仮想化はアウトリーチ的な側面が強いが、制作と維持には大きなコストがかかる。コストパフォーマンスの面でやや手放されつつあるのかもしれない。1992年アップルコンピュータ社がCD-ROMの「ヴァーチャルミュージアム」で提案したモデルは未だ普及を見ていない。

さらには、電子化の対象は、ディスプレイケースに収まるものに限られな



図⑦ アップル社の The Virtual Museum 画面と CD-ROM パッケージ²⁶

い。保存区や危険地域で立ち入りできない「場所」も展示の対象となったりする。「軍艦島」の愛称で知られる長崎の端島は2015年7月、「明治日本の産業革命遺産」として世界遺産登録されたが、その二ヶ月後9月には軍艦島デジタルミュージアムがオープンした²⁷。島から18km程離れた長崎駅近くに建てられた本館では、製鉄や造船で栄えた炭鉱産業の島としての歴史の解説に加え、軍艦島で立入禁止となっている区域もデジタル展示で再現してあり間近に見ることが出来る。このように、場所をデジタル技術でモノ化し、キャプションによって歴史物語を与えることで、ミュージアム展示での利用に耐えうる形にしている。

さらに極めて興味深い例が、フランスの著名なラスコー洞窟である²⁸。1948年に偶然発見された当窟は、その当初から「人類初の絵画作品」などと謳われ、研究者、観光客がとめどなく押し寄せ続けた。その結果、人々の吐く二酸化炭素や持ち込まれた微生物によって、劣悪な保存状態におかれたために大きなダメージを受けることになる。この状況を受けて1963年フランス政府は一旦、一般公開を止める。そして1979年にユネスコの世界遺産に登録された後、1983年には一部の絵画を中心に精巧な複製を洞窟状に再現した「ラスコーII」を制作・公開した。だが、ここからさらに、再現展示の老朽化が起り、1996年には「II」の公開を中止する。そして冗談のような話であるが、それと並行して実施された複製プロジェクトのラスコーIII（正式名称を「公開されたラスコー（Lascaux révéle）」）が2008年に公開



図⑧ 運搬されるラスコー洞窟²⁹

されることになる。II では再現されなかった全絵画・洞窟全景を複製したことと、パネル化したことで運搬できることが III の売りであった。則ち、巡回展に利用できるのだ。ボルドーの科学博物館キャップ・シオンス (Cap Sciences) からシカゴのフィールド博物館、日本でも国立科学博物館などと、現在に至るまで世界に巡回し続けている。つまり、極めて精巧な複製による「場所」の展示・普及が起きているのだが、その一方で、当地フランスではある種の真正性への回帰が起こることになる。2016 年末、本物の洞窟があるモンテニャックにラスコー IV が生まれたのである。この半地下状で、一見すると最新のアートミュージアムのような建築のなかでラスコーは更なる進化を遂げる。本物の洞窟の大部分が再現されているだけでなく、最新のデジタル技術による解析結果を用いて、マルチメディアを駆使した展示で洞窟内部の各部分が詳しく解説されている。わかりやすいいえば、デジタル技術を使って本物の洞窟に様々なキャプションがついているようなミュージアムである。ラスコーが辿った数奇な歴史からは、それ自体がデジタルミュージアム的な存在と化していく様が見られる。そして、時代毎のデジタル技術とミュージアムの関係を鮮烈に反映している。

(2) オンラインだけで展開するコンテンツ

さて、ここまで見てきたのはコレクションや展示を軸にデジタルアプローチを加えるものである。それに対して、現実の展示室やコレクションを持たず、デジタルコンテンツのみを持つ「ミュージアム」もある。これを二つに分ければ、(2) - (a) モノは保持せず仮想展示・仮想コレクションのデジタルコンテンツをネットワーク的に展開するものと、(2) - (b) 他のミュージアムやコレクションに依存するのではなく、ウェブサイトの作成自体をコンテンツとするものになる。

(2) - (a) デジタルコンテンツのオンライン・ネットワーク化

上で見た展示室仮想化の課題を、おそらく一部解決したのが Google Arts&Culture (Google Art Project として 2011 年に公開、名前を変えて継続) である³⁰。ミュージアム主導ではなく Google 社からの働きかけで、メ

トロポリタン美術館をはじめとした全世界17のミュージアムの協力の元で、Google ストリートビューの技術を用いた展示室の仮想化、及び、美術品の超高画質な電子イメージ化が行われた。有名な絵画の高精度の複製にネット上からアクセスできると話題になった³¹。日本からも東京国立博物館、足立美術館、国立西洋美術館、サントリー美術館などがいち早く参加し、2018年現在では1000点を超えるコレクションが電子化されている。その名がArt Project から Arts&Culture に変わったことにしめされているように、過去には主に美術品 (fine arts) それも西洋美術や欧米の文脈からの主流の芸術が中心であったが、次第に対象を拡大し、より広い意味での芸術・文化施設との連携が始まっている。

前プロジェクトでは美術品と展示室内をオンライン化するイメージであったが、それがさらに、Google の持っている地図情報と連携したことも新プロジェクトの特徴である。しかし、地図情報に自動的にリンクすることでコンテンツは大きく拡大している一方で、その分情報の精度が落ちる結果となっている。例えば、現在地から近隣の施設を検索できる新機能を使ってみると、筆者の住む東京都の周辺では「手塚治虫」や「産業遺産国民会議」が地図上の検索結果に現れる。美術品／美術館ではない文化に関する情報が得られた一方で、これらは共に、漫画作家の作品や、2015年に世界遺産登録が決定した「明治日本の産業革命遺産」を管理する組織の所在地であり、その場所に展示があるわけではないにも関わらず、自動リンクが貼られたためにマップ上に存在してしまう。非常に不親切なポータルサイトとなっている状態である。大衆文化や文化遺産にもジャンルを拡大したものの、東京23区で計30件弱と、自動的に登録されるコンテンツには質量ともに課題は残る。

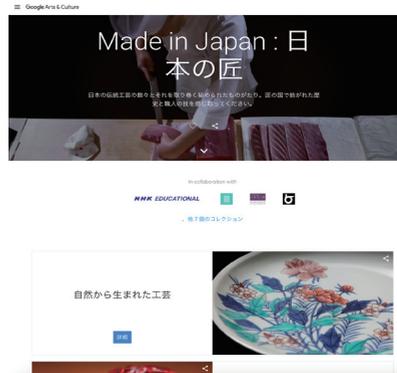
その一方で、「テーマ」と名づけられた新たなコンテンツは質量ともに極めて充実している。例えば、テーマの一つ「Made in Japan: 日本の匠」では、NHK エデュケーショナルの番組「美の壺」と、鳥取県や立命館大学アート・リサーチセンターなどがコラボレーションしており、明白にテーマ性を持たせたコンテンツが作られている³²。総じていえば、「文化と芸術」に関するデータベースを、マップを基盤にして地理的に仮想化し利用しやすくした上で、以前のプロジェクトで行ったようなミュージアムの仮想化、及び、テーマごと

に各機関を横断したキュレーションのプロジェクトを展開してコンテンツの質を高めるという構造である。

こうした二段階式の構造のため、情報は見劣りするものも数多くあるが、この事業の意義は、資金力とインターネット上の膨大な各種データベースによってプラットフォームを維持し続けていることにある。先の展示室仮想化の問題点に見たように、ミュージアムという母体組織ではい

かにルーブルやメトロポリタンなどの超大規模館でも、コンテンツの維持には困難が生じている。恒常的に「生きている」ネットワークをインフラとして与えることで、コンテンツが各所からの働きかけによって生まれ、そのプラットフォームが活性化していくというモデルになってきているようだ。

歴史や文化を電子的にアーカイブングして継承し、それは教育だけでなく研究の素材となっているわけだが、ここで問うべきことがある。それは、アーカイブズを誰がどのようにおこなうべきなのかという、いわばアーカイブズの政治学と呼びうる問いである。こうした他組織による所蔵品の仮想化、デジタルコンテンツ化の試みは Google に始まったものでも IT 企業一強というわけでもない。EU による絵画や地図、文献などを公開するユーロピアーナ（2008 年公開）も存在している³³。あるいはカナダ政府機関はデジタルミュージアムネットワークをウェブ上で展開し、各ミュージアムのハイライト広告と連携プラットフォームとして機能していた（2001 年公開）³⁴。このような公的機関の例もある。しかしこれらは事業規模からして、EU や国家などの巨大な枠組みを基盤とせざるを得ない。理念上はインターネット上にあらゆるものを記録してアーカイブ化することを志向する Google にしても、ある種の政治的過程を経て情報が掲載されていることは疑いようもなく、情報が掲載されて初めて何かが存在することになるこのアーカイブズでは、母体による取捨選択がいかなる過程でなされるのが認識論的問題とな



図⑨ Google Arts&Culture のテーマ展示
「Made in Japan: 日本の匠」

る。そもそも一社のコントロールするサーバーや利権の中でこうした「普遍性」を実現できるのか、というしばしば問われる課題もあろう。

その一方で、こうしたプラットフォームの実現は、これまで実行力を持たなかったマイナーな組織にプレゼンスを与える機会になり、それが政治的なアクションとなりうる。例えば、ミッションに「DCのナショナルモールに世界規模の博物館を建設すること」を掲げて活動する「国立女性史博物館（National Women's History Museum）」は、展示室を持たない小さな団体である³⁵。開設以来様々なオンラインコンテンツを充実させてきたが、いまではそれがGoogle Arts&Cultureのプラットフォームで閲覧できる³⁶。

“Washington DC museum women history”などと検索すると比較的上位にヒットするのだが、これはGoogle Arts&Cultureに掲載されていることと同時に、テーマごとに様々なミュージアムが集まるワシントンDCに、National Museum of Women in the Artsという「女性美術」の博物館はあっても³⁷、「女性史」の博物館が存在しないためであろう。トランプ大統領就任以降「女性のマーチ（Women's March）」の名の下で様々な社会的弱者が連帯し続けている例を挙げるまでもなく、現実社会でも、研究の上でも、「女性」という枠組みの政治的重要性が高まっている。プラットフォームの強度は、こうしたマイナーな活動のエンパワーメントにも繋がり、ひいては、将来何が歴史として残されることになるのかということにも強く影響する。デジタルコンテンツのオンライン・ネットワークは、美術史・文化史のアーカイヴズとして、歴史を描く権力構造、文化や芸術に貴賤はありうるのか、誰がその規範・基準を設定しているのかという歴史記述上極めて大きな問いを投げかけている。

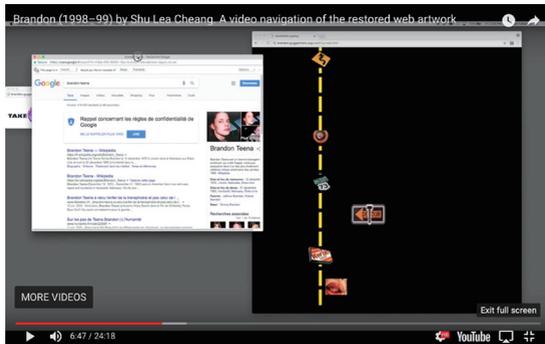
(2) - (b) ウェブサイトによる比喩的な「ミュージアム」

物理的なモノを持たないデジタルミュージアムには、デジタルコンテンツ自体を一つの「ミュージアム」としてアウトプットするものもある。これは、（インター）ネットアート、ウェブアートなどと呼ばれるオンライン上の作品の一領域と言っても良いだろう。先に、1990年代のインターネット商用化以降大量に制作されたと述べたが、それらは「ヴァーチャルミュージアム」

や「デジタルミュージアム」としてミュージアムを名乗るが、展示という様式を比喩として用いる意味合いが強い。ここでは無数にある作品の中から、ミュージアムと深く関わるものを一点だけ取り上げよう。

それはスー・リー・チェンによる1998年の「ブレンドン (Brandon)」という作品である³⁸。グッゲンハイム美術館のコミッションで制作され、当館の「ネットアート」部門のコレクション第一号となったものである。ブレンドンとは、1993年にネブラスカ州で実際に起こったレイプ殺人の被害者名であり、彼は性自認を男性とするトランスジェンダーであった。マシュー・シェパード事件とともにヘイトクライム反対の方向に世論を強く動かすことになったこの痛ましいヘイト殺人について、チェンの本作によって議論の場が多層的に設けられることになった。

チェンは、1998年から一年間のプロジェクトとしてサイバースペースから事件への関心を集め議論を起こすことを試みた。その基盤となるウェブサイトは、アイコン・写真など視覚的イメージを多用することで閲覧者を事件の断片へと導入する。その一方でテキストチャットなどのコミュニケーションの場も提供する。関連するイベントとして、ハーヴァード大学などの学校・研究機関で意見交換会が企画され、外科医やジェンダーや文化論の研究者・批評家、法律の専門家らがサイバー身体論やジェンダー論、法学などについて議論を交わした。一方グッゲンハイムではパフォーマンスやインスタレーションによっても問題提起がなされる。サイトからイベントへと導く動



図⑩ 2017年の作品「修復」時に公開された構造解説のYouTube動画
右のアイコンは“brandon teena”とGoogleで検索した結果にリンクが貼られている

線が貼られ、現場のイベントはミュージアムの壁面へ投影され、wwwのサイバースペースへも同時配信される。こうしてプロジェクトはデジタル／リアル双方のミュージアムを結節点にして、ヴァーチャルからリアルに、アート／ミュージアムから様々な領域へと広がっていった。

ウェブとミュージアムを用いて様々なものを多層的に「展示」することで議論と対話を生みだし一定の解決へと導いたこのネットアートは、映画の題材にもなるような社会問題を通じて³⁹、ポリティカルアクションの方法としてデジタルミュージアムが持つ可能性を示して見せた。ミュージアムの理念型が議論される際には、対話の現場を目指す「フォーラムとしてのミュージアム」、あるいは政治的論議と解決の場としての「ポストミュージアム」などが語られて久しい⁴⁰。このウェブ展示によるデジタルミュージアムは、ネットアートのサイバーフェミニズムとしていち早くミュージアムに評価されたものであり、同時に、ミュージアム論に位置づけたときには、ウェブ展示＝ミュージアムの方法の政治的な有効性を社会にしめたものでもある。

実施されたのが今から20年前であることは改めて強調しておいても良いだろう。YouTubeやUstreamなど動画配信サイトが普及した2018年現在では、この作品に見られるような、オンラインを媒介にオンサイトの現場同士をつなぎ、動かすといった行為は、多くの人々が日常的におこなうようになってきている。ブレンドンは、1998年という時期にすでにそのアーキテクチャを形にしていた点で極めて先駆的であった。

その一方で、本作は時代とともにインターネット上の表示形式が変化したため現在では正常に表示されない。そのため、グッゲンハイム美術館のパーマネントコレクションとして当館のサーバー内に保存・公開されている。これは、しばしば混同されるデジタル化とデジタル資料を保存することの違いや、むしろ放っておくとアナログ媒体以上にデジタルは脆いと言われるような、デジタル媒体の資料的な脆弱性を示す例でもある⁴¹。

(3) 展示が主目的ではない総合的・多目的な機関

これまで見てきた(1)(2)が、展示や、教育・娯楽や広告機能に重心があるとすれば、より研究やコミュニケーションに特化したデジタルミュージア

ムが三つ目の分類である。これらは展示機能を前面に出さず、あくまで研究やコミュニティ形成を目的としてオンラインでのフォーラムや横断的な情報の分類・提供を行う。しばしば「電子図書館」や「デジタルアーカイヴズ」とも呼ばれるが⁴²、ここでそれでも敢えて「ミュージアム」と名づけられるのは、「見せる＝展示する」という性格が重視されてのことだろう。現物所蔵を持たないデジタルネットワークである (2) - (a) と重なるものも多い。一般に定義されるとき、アーカイヴズとは「ミュージアム」の内部にある。この意味では、大学などの研究リポジトリや電子図書館もデジタルミュージアムの一種であろう⁴³。しかし、本稿はミュージアム論として概括することを目指すものである。そこで、文書デジタル資源一般に関しては別稿の小田論文で整理されているので参照していただくこととして、ここでは敢えてそれらとは別の特徴を持つ事例について論じよう。

ここで取り上げる事例は、2016年に立ち上げられたヴァーチャルマルチモーダルミュージアム (Virtual Multimodal Museum, ViMM) である⁴⁴。組織概要には、「欧州におけるデジタルの文化財、記憶、アイデンティティ、文化交流に関する持続可能なプラットフォーム」として、ミュージアムに関わるステークホルダー、コミュニティや関係者たちをつなぐことを目指すウェブベースの組織とある⁴⁵。また、展示／研究／助成・募集情報などの項目別に議論・情報交換の場を提供したり、ワーキンググループやフォーラムを設置して、研究・実践の垣根を超えたプラットフォームとなっている。参加はユーザー登録すれば誰でも可能である。敢えて「ミュージアム」と名づけている理由は、大学や図書館、アーカイヴズの一般的なサイトデザインなどと比べると、情報が「展示」され一覧しやすく、近年のミュージアムを特徴づける「フォーラム」にもなぞらえてのことだろう。

さて、これ自体はよくある形式のプラットフォームなのだが、このエンティティが興味深いのは、ワーキンググループで「ヴァーチャルミュージアム」を定義するための議論をしていることである。欧米言語ではデジタルミュージアムではなくヴァーチャルミュージアムがこの種の活動を指す用語として一般的だと先に述べたが、ViMMは、既に濫立した様々なヴァーチャルミュージアムには「共通理解と共通言語が必要」と考え、「法的、技術的、

概念的な定義について議論」し続けている⁴⁶。2018年2月現在でも議論は続いており、情報公開のための暫定定義と見なすべきであるが、ViMMのウェブサイトではヴァーチャルミュージアムを、「ミュージアムを補完、補強、拡張するためにミュージアムの特徴を用いたデジタルエンティティ」と定義してある⁴⁷。またFacebookのステートメントにはこうある。「ヴァーチャルミュージアムとは本物のミュージアムがウェブ上に移されたものでも、仮想化されたデジタルな資源のアーカイブやデータベースでもありません。それは展示室の上に置かれた情報の提供者なのです。ヴァーチャルミュージアムは、人々がデジタルコンテンツにアクセスする機会を提供します(…)。人々は、オンラインでもミュージアムや文化財の現場においてでも、とくに仮想現実・拡張現実、ストーリーテリング、3D体験に関する技術を必要としています。」⁴⁸

これらの定義は、多彩で混同されがちなデジタルミュージアムを、「補完・補強・拡張」の三点から実体のミュージアムと対比して明快に説明している。デジタルミュージアムという拡散している現象を精密化して、その意義を高めようとする運動が内側から起こっているのである。ViMMは、デジタルミュージアムの実践と概念を更新するために、メタファーとしての「ミュージアム」を取って採用した試みであるという風にも見える⁴⁹。

4. デジタル化がミュージアムにもたらしたもの——「場所」と「モノ」の観点から

以上、乱雑ではあるが歴史的概観と併せて、ネット時代のデジタルミュージアムの事例を確認してきた。そこには、従来のミュージアムの特性を効率化・最大化し、展示教育や資料保護・保存の方法を時代に合わせて更新するものがあつた。また一方には、インターネットのプラットフォームで現実のミュージアムのあり方を変容させるものもあつた。即ち、デジタルミュージアムはミュージアムの役割を問い直す存在であり、その登場とは「ミュージアム」概念が組み替えられる瞬間でもあつたと言えるだろう。

本節ではこれまでの事例を念頭において、デジタル化によってミュージア

ムの特徴がいかなる変革を遂げたのか、また、デジタルミュージアムによってもたらされた効果をまとめておこう。これはデジタル化の有効性と限界を一覧することにもなるはずである。

デジタルミュージアムによって、ミュージアムが従来のなものからアップデートされた点はどこか。場所・モノ (site, materiality) という観点からそれを考えてみたい。デジタル技術がミュージアムのモノや場所の特性を次々と変化させてきたのは、ミュージアムが場所・モノを基礎としてきたためであるのと同時に、それらの特徴はデジタル技術によって革新しやすいためであろう。

変化した特徴を五点に整理してみよう。まず、オンラインでミュージアムそれ自体を構成するものや、ウェブ上にコレクションや展示を再現しているものがあつた。これは、ミュージアムの持っていた「モノとしての建築」という特徴を更新したと言えよう。また、仮想的に展示室を再現したものや、コレクションを電子化して公開するものがあつた。これは、写真や映像技術が登場したときの複製技術の議論が思い起こされるように⁵⁰、「モノの一回性」の原則を変化させた。それと関連して、ネットアートの事例では、モノを持たずデータベースそれ自体が一次資料であるという状況も現れていた。これは、「収集物のモノ性」が変化したと言える。上記三点は、ある場所に行く必要があること、ある場所からしか発信できないこと、或いは、ある時ある場所でしか起こらないという条件を変化させ、利用しやすさ (accessibility) を地理的に拡大させた。最後に、実体のあるモノでなくても展示が成立するこれらの状況とも呼応しつつ、ミュージアム教育一般においてもホンモノ性が無効化し、複製品の真正化も起こっている⁵¹。即ち、展示教育におけるモノ性の変化、「モノのない展示教育」の一般化である。

「モノとしての建築」「モノの一回性」「収集物のモノ性」「地理的な利用しやすさ」「モノのない展示教育」、これら五点で場所・モノの特徴が変容したことがミュージアムにもたらした効果はどのようなものであつたか。或いは、どのような効果が想定できるだろうか。

第一に、展示物の教育効果の増大である。これは想像しやすい。ニューヨーク市ミュージアムの例に見た、動画で見せる階層化された電子マップ

展示は、動的な展示で時間の地層を直感的に把握できるものであった。本誌所収の山中論文でも詳述されているように、こうしたマッピングはデジタル人文学・歴史学で頻繁に行われている。従来は歴史学者が地図を重ねて論文に綴って提示されていたものが、動画で感覚的に把握できるようになることは、研究上も教育上も大きな効果をあげるだろう。展示物にみられるこうした例は枚挙にいとまがなく、マルチメディア化した新しい展示が日々生み出されている。

第二に、展示資源の拡大である。これは、Google Art Projectによって貴重な美術品がウェブ上に電子的に保存された例のように、壊れ物でこれまで展示することが難しかったものも展示物の対象となる。つまり、貴重資料であっても、ある一定の精度の限りでは、かなり高い頻度で利用に供される可能性が高まる。これはモノそのものではなくとも、教育・研究の入り口を大きく広げる。ラスコーや軍艦島の興味深い例に見られたように、「場所」そのものも複製保存によって展示資源と成り、デジタルミュージアム化していくのである。

これらの貴重で扱いが難しいモノ・場のデジタル展示は、対象の保存のためであると同時に、様々な教育方法を生み出し、アクセス機会を拡大する。また、かかる予算の削減も可能にしている。これらは全般的に言って、展示に「使える」文化資源を拡大しているのである。

第三に、デジタル化によって拡張したモノや場所の概念は、様々な構造転換を起こしている。

まず、地理的な構造が組み替えられたのは、明瞭な例だと、建築を持たないヴァーチャルミュージアムである。これは建設や維持にかかるコストや、特定の地理的条件に縛られる場所固定性（immobility）からミュージアムを解放することになった。無論その一方で、場所の固有性が持つ特徴は失われる。

また、運営組織の構造転換が起こるのは、例えば組織間のコレクションに横断的にリンクを貼るような場合である。物品を各館に維持したままデータベースを作る事業や、統一規格・ルールを決めることが仮に実現すれば、組織のタテ割り構造に制限されていたコレクションが利用されるための突破口になる。これは、モノを残したままデータを共有してヴァーチャルで組織化

できるデジタルミュージアムの強みである。この横断性はさらに、専門性の枠組みを超える強みにもなろう。例えば、デジタルなアーカイヴズの構造が一つの学問領域に特化されず、文書、民具・民族資料（artifact）、美術品（art）、さらには口頭伝承やオーラルヒストリー、映像（商業映画から学術資料のフッテージまで）別種に分類されているメディアを領域横断的にアーカイヴズとしてのまとまりをつけることも、理論上は可能である。比喩的にいえば、「フォルダ」型から「タグ」型へとアーカイヴズのモデルを変え、それぞれを使い分けてもいいのかもしれない⁵²。

これらの構造転換は、学術成果の公開性の高まり、いわゆるオープンサイエンス、オープンデータが進行することになれば、より一層意義を増すことになろう。日本では、2016年に内閣府が「メタデータ、数値データ、テキストレコード、イメージ、ビジュアルデータなど」の研究データの公開原則を公表している。具体的には実験データ、モノや場所の調査データ、人文科学系の史料・古文書・古典籍、研究に使用した絵画・写真・地図等のデータなどが想定されるようである⁵³。これらが実際にアーカイヴルな基礎データベースとして全て同じ「規格」で利用に供されることがあれば、可能性は飛躍的に拡大する。

デジタル史学の観点から言ってより重要なのは、これらの構造が変容したとき、知の権力の不均衡の是正というレベルでも構造改革が起こる可能性が開かれていることである。上で紹介した、ワシントンDCに「女性史」の博物館を建設する事業や、ヘイト殺人の問題を議論の俎上に乗せるネットアート、また日本政府の「デジタルミュージアム構想」が地域資源の保存・活用を目的としたことに見られるように、これらは運動体の規模・立地に関わらず、従来型の組織運営とは異なる論理で（時にゲリラ的に）実行力を持つ可能性を秘めている。つまりデジタルミュージアムの構造転換が、文化論的転回やオーラルヒストリーと言った方法論的な試みと呼応する形で、歴史学における「中心/周縁」構造の解体に寄与する可能性のことである。例えば美術史においては、地域美術史、デザインや民芸・工芸、メディアアート、民族美術・部族美術など、下位におかれた隣接芸術領域からのキャンノン批判として立ち上がってこよう。自在にアクセスできるアーカイヴズを用いて書

かれてこなかった種類の芸術史が書かれることで、これまでの美術館の枠組みを乗り越えることができる。これは、1947年にアンドレ・マルローが唱えた、コレクションとして各ミュージアムに囲い込まれた美術品を、複製図版を用いて個人が自由な視点で集めて配置する「空想のミュージアム＝壁なきミュージアム」が、デジタルミュージアムによる美術史批判として実現した事態とみることも可能であろう⁵⁴。

以上、本節ではデジタル化によってミュージアムがアップデートされた点を場所・モノの観点から一覧した。これらはある場所に収集されたコレクションをベースに発展してきた「ミュージアム」がその限界を越えようと変貌を遂げた姿であり、人間がそれらモノと非モノを通して描いてきた知の歴史でもある。そしてまた、私たちが住むこの社会が目指してきた理念の反映でもあろう。こうしたデジタル技術による様々な創意工夫の一方では、反動的に現場や体験の重要性を強調し、「リアル」へと回帰すべきと言う意見もある。しかし、グッゲンハイムでの展示を通じてカテランが批評したように、デジタルであれアナログであれ、この近代が生んだミュージアムという制度によって、収集して総覧し、情報化して把握し、保管して利用する営為、「全て」を人間の手の中に掌握しようという欲望それ自体に自覚的になる契機が訪れているのだろう。寧ろそれは、「リアル／ヴァーチャル」の構造を捉え直す好機になる。この省察から両者の意義を熟慮し、有機的に新たなミュージアム実践や研究ができればそれ以上のことはなからう。

5. 結びに——アーカイヴとしてのデジタルミュージアム

この稿を書き上げた日、米国滞在時に筆者が住んでいた街フィラデルフィアのアメフトチーム・イーグルスが史上初のスーパーボウル制覇を果たし、フィラデルフィア市街地は凱旋パレードに沸いていた。地方局 NBC10 は生中継を放映しており、普段ほとんどスポーツに興味がない私も、一年ほど前まで住んでいたあたりの様子を見たいという気持ちだけで、現地時間の朝十一時から——つまり日本では深夜一時から——勝利した選手たちが練り歩く様をインターネット中継で見っていた。

これはデジタルミュージアムを見るのとそう変わらない行為ではないか。そう感じながら眺めた。関心があるものが「そこ」にある。だから何らかの方法でアクセスしたい。インターネットが最も容易い。世界の裏側でも、仕事をしながら、寝ながらでも、それを「見る」。こうした好奇心からくる物見遊山的な意味において、である。

冒頭で、現在の日本で「ミュージアム」ということばに伴って使われる動詞はおそらく「行く」であろう、と書いた。ミュージアムの来館者やミュージアムへ行く人 (museum visitor/goer) の普及が、何かを観に居住地でないどこかに赴くこと (visit)、即ち、観光 (visiting) の遍在化と一体であったように、もし近い将来インターネットでミュージアムのコンテンツを利用することがより一般的な行為になれば、ミュージアムを「見る」人や「する」人、または「プレイする」人などが増えるのかもしれない⁵⁵。

しかし、である。デジタルミュージアムの普及の傍ら、名だたるミュージアムによる展示室の仮想化事業が次々と人気を失い、世界各地には現地に出向くことで芸術を楽しむことが一回性の経験で結びつくアートツーリズムや芸術祭が乱立しているように、既に「現場への回帰」は起こっている。凱旋パレードはいかに世界中にネット中継されようとも、皆、ストリートでそれを目撃したいのである⁵⁶。(ホン)モノの呪縛は強い。このレベルでは、凱旋パレードは古代ローマやナポレオンの時代となにも変わってはいない。いまでは、モノ派对デジタル派という二項対立を考える段階はとうに過ぎており、既に住み分けを起こしている。対立構造でみるのではなく、両者の有機的な構造化に注視する。このことを強調すべきであろう。

その構造化の方策を考えるために、一つのヒントになるのが人文知のアーカイヴという概念ではないだろうか⁵⁷。近代に至り人文知が構造化され数百年余り、現実と虚構は、定着したり揺らいだりを繰り返してきた。かつてない規模であらゆる情報が数値化され、それを基礎にして意思決定がなされ駆動する社会。即ち、アーカイヴ化した現代社会では、リアルなものと同様にヴァーチャルなもの、ナラティブとデータベースが錯綜するある瞬間においてリアリティが出現するのだ。このように言い切ってしまうと、ソーシャルネットワークでのすがたが現実を凌駕し、ポストトゥルースが流行り言葉

になる昨今、強ち誤りだと指摘されるばかりではあるまい⁵⁸。アーカイヴという概念からその構造化自体を対象化し可視化することで、「虚構／現実」の二項対立モデルから脱して考察を進めることができないか。

デジタル化した社会がミュージアムにもたらしたもの、がデジタルミュージアムなのではなく、デジタル社会が知を扱うために「使用する」ツールたるミュージアムがデジタルミュージアムなのではないか。近代の知を特権的に形成してきたミュージアムが、近代社会と近代知の変容によってある種の変化を遂げている、という思想史の文明論の知見を拝借すれば⁵⁹、いわば近代のモデルで存在論的に造られてきたミュージアムに対して、統合性や目的性を欠いた様々な用途に使えるミュージアムが認識論的に立ち現れている、と言えようか。「利用する」ミュージアムから「使用する」ものへの移行である。

デジタルミュージアムとは、この時代に変調する知のありようを体現するようなミュージアム実践であり、デジタルミュージアムについての研究とは、デジタル時代のリアリティを映すミュージアム実践を対象化することではないだろうか。デジタルミュージアムを研究することや、デジタル時代のミュージアム研究が、現在から過去を捉える宿命を負った史学に何かを提供できるとすれば、こうした視座なのかもしれない。

註

¹ International Council of Museums(ICOM)は「国際博物館会議」「アイコム」が公式の呼称だが、博物館学の教科書等でもしばしば「イコム」とも表記される。“Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946),” accessed January 15, 2018, http://archives.icom.museum/hist_def_eng.html.

² ICOM規約(Statutes)に記載がある通り、規約は、ICOM内規(Internal Rules of ICOM)及び倫理規程(Code of Ethics for Museums)と補完的に定義される。また最新の2007年の更新では、本稿で引いた具体的な「ミュージアム」に相当する施設を列挙した項目が丸々削除されている。ICOMが公開している2004年の規約に対する査定では、定義の狭さ、特に「収集」に限定をする定義によって対象が狭められていることへの批判がなされていることから、現実には様々な領域でミュージアム的な活動が増えて対象が拡大する中、緩やかに捉えようと定義を修正する方向性が窺える。なお、2019年には京都での会議開催が予定されているが、そこではこのミュージアム定義を抜本的に見直すとは噂されている。International Council of Museums(ICOM),

“Reevaluating the ICOM Definition of the Museum,” *ICOM News*, 2 (2004), http://archives.icom.museum/pdf/E_news2004/p4_2004-2.pdf.

³ International Council of Museums (ICOM), “Article 3,” Statutes, 2007, accessed January 15, 2018, <http://uis.unesco.org/en/glossary-term/museum>.

⁴ James Andrews and Werner Schweibenz, “A New Medium for Old Masters: The Kress Study Collection Virtual Museum Project,” *Art Documentation*, 17 (1) (Spring 1998): 19-27.

⁵ Werner Schweibenz, “The Development of Virtual Museums,” *ICOM News*, 3 (2004), http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p3_2004-3.pdf.

⁶ 暮沢剛巳「ヴァーチャル・ミュージアムの行方」『変貌するミュージアム——21世紀美術館研究』2018年1月15日閲覧, http://10plus1.jp/hen_muse/text_13.htm.

⁷ 1992年、アップルコンピュータ社はミュージアム展示空間を仮想化したソフトウェア The Virtual Museum を作成し、その CD-ROM を世界 1000 の学校やミュージアムに頒布した。「展示空間を模倣・再現する」という先駆的な設計思想とともに、用語の普及に一役買ったと思われる。1999年にはグッゲンハイム美術館が同種の Guggenheim Virtual Museum を製作している。Riccardo Bianchini, “When Museums Became Virtual - 1: The Origins,” *Inexhibit*, December 1, 2017, <https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-1-the-origins/>.

⁸ 2001年の『平成13年版 情報通信白書』の「IT活用型社会」「ITによる地域振興」内の項目の一つ。高齢化社会、とくに地方自治体において散逸しつつある資料の効果的な保存・継承について考えることを核とする。東京都歴史文化財団など公立のミュージアムをはじめ、市町村、学校法人、企業、NHKなども「デジタルミュージアム」の語を使用している。総務省『平成13年版 情報通信白書』2001年, <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h13/index.html>.

⁹ 以下の議論を参考に別の区分を立てて説明した。Johnny Ryan, *A History of the Internet and the Digital Future* (London: Reaktion Books, 2010).

¹⁰ 初期の例に、2001年に立ち上がったwww内のエンティティを保存するための International Web Archiving Workshop (IWA) などがある。International Web Archiving Workshop, accessed February 10, 2018, <http://www.iwaw.net/>. (現在は閲覧不可)

¹¹ Werner Schweibenz, “The Development of Virtual Museums,” *ICOM News*, 3 (2004), accessed January 15, 2018, http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p3_2004-3.pdf.

¹² Alice Yoo, “MoMA iPhone App Brings its Museum to Life,” *My Modern Met*, August 13, 2010, <https://mymodernmet.com/moma-iphone-app-brings-its/>.

¹³ 二館あるうちワシントンDCではなくニューヨークのもの。筆者フィールドノートの記述(2011年11月10日); 小森真樹「1110 National Museum of the American Indian. National 911 Memorial, New Museum of Contemporary Art」『US museum research (2011 Oct to Nov)』November 10, 2011, <https://usmuseumresearch.wordpress.com/2011/11/10/1110-national-museum-of-the-american-indian-n/>.

14. 2018年現在、日本のアプリストアでは配布されていない。別種のオーディオガイドのみ配布。
15. 筆者が主を知るアメリカ合衆国の事例に限っていえば、こうしたマーケティングを専門的に設計するミュージアムマネジメント会社が数多く存在し、ミュージアム学会でも多くのパネルが組まれる。例えば、アメリカ博物館連合（American Alliance of Museums）2016年年次大会の「マーケティングは大切だ——文化観光施設としてのミュージアム（Marketing Matters: Museums as Cultural Tourism Destinations）」（2016年5月28日）では、コスプレやソーシャルネットワークなどを用いたマーケティング方法などが紹介されていた。
16. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, "Using The Pen," accessed January 15, 2018, <https://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/using-the-pen/>.
17. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, "Using The Pen."
18. ザ・ベンは、後述する学会ミュージアムズ・アンド・ザ・ウェブ（Museums and the Web）の2015年最優秀ウェブ賞（Best of the Web）にノミネーションされた。Museums and the Web, "2015 Best of the Web Nomination," accessed January 15, 2018, <https://mw2015.museumsandtheweb.com/best-of-the-web-nomination/3039370-inline-i-1-the-5-coolest-things-about-the-revamped-img6330-copy/>.
19. 恒久展示「ニューヨーク、その中心にて（New York at Its Core）」は「開港都市1609-1898（Port City, 1609-1898）」「世界都市（World City, 1898-2012）」「未来都市の実験室（Future City Lab）」の三部屋で構成される。密度・多様性・金（Density Diversity Money）が創造性（creativity）と相互に発展したという語りになっている。「1609-1898 ニューヨーク市をマッピングする（1609-1898 Mapping NYC）」はその展示の一つ。Museum of the City of New York, "New York at Its Core," accessed January 15, 2018, <http://www.mcnyc.org/nyatitscore>.
20. キュレーターはマシュー・バーニーや杉本博司、ティノ・シーガルなどの企画をしてきたナンシー・スペクター。本展示アイデアはアーティストとの共同企画。Guggenheim Museum, "Maurizio Cattelan: ALL," accessed January 15, 2018, <https://www.guggenheim.org/exhibition/maurizio-cattelan-all>.
21. アプリは有料で販売しており iPod で \$3.99、iPad で \$5.99。Guggenheim Museum, "On View: Maurizio Cattelan: ALL," accessed November 11, 2011, <http://www.guggenheim.org/new-york/exhibitions/on-view/maurizio-cattelan-all/>.
22. 筆者フィールドノートの記述（2011年11月11日）：小森真樹「1112 Exaggeration of His American Patriotism: Guggenheim Museum」November 12, 2011, <https://usmuseumresearch.wordpress.com/2011/11/12/1112-exaggeration-of-his-american-patriotism/>.
23. アプリ、図書室やカタログへの分析を除き、制作者たちも概ねこのような趣旨のステートメントをしている。Guggenheim Museum, "Maurizio Cattelan: ALL."
24. Ottendesign, "Maurizio Cattelan: All (Android, iPhone, iPad app)," *ottendesign*, November 12, 2011, <https://ottendesign.com/2011/11/cattelan/>; Guggenheim Museum, "Publication: Maurizio Cattelan: ALL," accessed January 15, 2018, <https://www.guggenheim.org/publication/maurizio-cattelan-all>.

25. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, "Welcome To Our Collection!," accessed January 15, 2018, <https://collection.cooperhewitt.org>.
26. Bianchini, "When Museums Became Virtual - 1."
27. 軍艦島デジタルミュージアム、2018年1月15日閲覧。 <http://gdm.nagasaki.jp/>.
28. Ministère de la Culture, "Lascaux," accessed February 10, 2018, <http://archeologie.culture.fr/lascaux/>.
29. Dordogne, "A la découverte des fac-similés du futur Centre Lascaux," accessed January 15, 2018, https://www.dordogne.fr/servir_les_citoyens/a_la_decouverte_des_fac-similes_du_futur_centre_lascaux/actu-5-4755.
30. Google Arts&Culture, accessed January 15, 2018, <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>. 利用方法や特徴については、Google 公式の以下の動画がわかりやすい。"Google Art Project," November 30, 2012, https://www.youtube.com/watch?v=RPhuo_5mVoE.
31. その他、文化財や博物館などに技術を提供する会社ハルタデフィニツィオーネ (Haltadefinizione) が、2007年に『最後の晩餐』を160億画素の高画質で公開したものが話題になった。本作はかねてより劣化が懸念されており、観覧を予約制で15分間に限定するなどの対策が取られてきたが、この事態を受けてのことである。後にはアップル社のアプリ版も公開された。Haltadefinizione, "Leonardo Da Vinci The Last Supper (1494-1498)," accessed January 15, 2018, <http://www.haltadefinizione.com/en/gallery/leonardo-da-vinci-the-last-supper>; Haltadefinizione, "The Last Supper: The App of Leonardo Da Vinci's Painting," accessed January 15, 2018, <http://www.haltadefinizione.com/en/mobile-app/the-last-supper-the-app-of-leonardo-da-vinci-s-painting>.
32. Google Arts&Culture, "Made in Japan," accessed January 15, 2018, <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/project/made-in-japan>.
33. Europeana, accessed January 15, 2018, <https://www.europeana.eu/portal/en>.
34. 最終的には国立の歴史博物館の一部門となった。Virtual Museum of Canada, accessed January 15, 2018, <http://www.virtualmuseum.ca/about-vmc/>.
35. National Women's History Museum, accessed January 15, 2018, <https://www.nwhm.org>.
36. Google Arts&Culture, "National Women's History Museum," accessed January 15, 2018, <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/partner/national-women-s-history-museum>.
37. National Museum of Women in the Arts, accessed January 15, 2018, <https://nmwa.org>.
38. Shu Lea Cheang, "Brandon," 1998-1999(Re), accessed January 15, 2018, <https://www.guggenheim.org/artwork/15337>.
39. Susan Muska and Greta Olafsdottir, dir., *The Brandon Teena Story*, 1998; Kimberly Peirce, dir., *Boys Don't Cry*, 1999.
40. Duncan F. Cameron, "The Museum, a Temple or the Forum," *Curator: The Museum Journal*, 14

(1971): 11-24; Janet Marstine, "Introduction," in *New Museum Theory and Practice: A Introduction*, ed. Janet Marstine (Oxford: Blackwell Publishing, 2006), 8-21.

41. 美術館による保存作業の様子も公開されている。作品は2017年「修復」されて美術館のサーバーに保管されたが、美術館の修復プロジェクト公式サイトには、YouTube 動画として作品の構造の解説が公開されている。Joanna Phillips et al., "Restoring Brandon, Shu Lea Cheang's Early Web Artwork," *Guggenheim Museum* (blog), May 16, 2017, <https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/restoring-brandon-shu-lea-cheangs-early-web-artwork>.

42. その他、表記ゆれとして「デジタル・アーカイブス」もしくは用いられる。古畑徹「特別講演 ヴァーチャル・ミュージアムの現状と目指すもの～金沢大学を例として～」『金沢大学資料館紀要』第11号（2016年）：76.

43. プロジェクトゲーテンベルク、青空文庫、ウィキソースなど著作権が切れた作品をオンライン公開するものや、個人で貴重書などを独自にアーカイヴィングしたウェブサイトもそれに当たるだろう。

44. Virtual Multimodal Museum(ViMM), accessed January 15, 2018, <https://www.vi-mm.eu>.

45. Virtual Multimodal Museum(ViMM), "Story," accessed January 15, 2018, https://www.facebook.com/pg/virtualmultimodalmuseum/about/?ref=page_internal.

46. この中で過去の具体的な試みとして V-MusT (Virtual Museum Transnational Network) が挙げられているが、これは EU の下部組織 European Commission のCORDIS (Community Research and Development Information Service) が 2011 年から 2015 年まで行っていた、デジタルミュージアムに関する欧州内（と記載されているが恐らく EU 圏内）での連携をとるプロジェクトである。Virtual Multimodal Museum(ViMM), "TA1 - Definition," accessed January 15, 2018, <https://www.vi-mm.eu/ta1-definition/>.

47. Christiana Polycarpou, "The ViMM Definition of a Virtual Museum," Virtual Multimodal Museum (ViMM), January 10, 2018, <https://www.vi-mm.eu/2018/01/10/the-vimm-definition-of-a-virtual-museum/>.

48. Virtual Multimodal Museum(ViMM), "Story."

49. その他、ここで特筆しておくべきは、1997 年から北米をベースに活動するミュージアムズ・アンド・ザ・ウェブであろう。ミュージアムとウェブの連携からこの分野の革新を目的とする組織としては初のものであり、現在もこの種の活動の基盤となっている。Museums and the Web, accessed January 15, 2018, <https://www.museumsandtheweb.com/welcome-to-museumsandtheweb-com/>.

50. Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," in *Illuminations*, ed. Hannah Arendt, trans. Harry Zohn (New York: Schocken Books, 2007), 217-54 (『複製技術時代の芸術』佐々木基一他訳、晶文社、1997年(1970年))。

51. Cameron, "The Museum, a Temple or the Forum"; Steven Conn, *Do Museums Still Need Objects?* (Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 2010).

52. 具体的な例として、こうした横断的な事業で形をなしているのが、中之島に建設構想中の大阪

新美術館（仮称）である。現状ではデジタル的な活用計画は公開されていないものの、仮に国立新美術館や国立近代美術館の「美術ライブラリー」（美術品のコレクションとは異なる資料を扱うものの名称）などと連携が起これば、すでに存在する国内の美術関連資料をメタデータによって横断し、この種のデジタルアーカイヴズとして機能できるかもしれない。大阪市「大阪新美術館整備計画」2017年4月25日、<http://www.city.osaka.lg.jp/keizaisenryaku/page/0000020944.html>; 大阪新美術館建設準備室「シンポジウム「日本の戦後美術資料の収集・公開・活用を考える」記録」2018年3月23日閲覧、http://www.city.osaka.lg.jp/contents/wdu120/artrip/exhibition/pdf/ev20160320_report.pdf.

53. 内閣府「国際的動向を踏まえたオープンサイエンスに関する検討会」2018年1月15日閲覧、<http://www8.cao.go.jp/cstp/sonota/openscience/>; 古畑前掲記事：83.

54. Andre Malraux, "Museum without Walls," *The Voices of Silence*, trans. Stuart Gilbert (St. Albans: Paladin, 1974): 13-130 (『東西美術論1 空想の美術館』小松清訳, 新潮社, 1957年).

55. 英語であれば、デジタルミュージアムのウェブサイトを見る人たちのことを *museum visitor* と呼んだり、ブラウズ・ネットサーフィンするような行為を *museum crawl* (はしごする) と呼ぶようなことに該当するだろうか。

56. 2016年、ローマ教皇フランシスが訪米した。フィラデルフィアは教皇が訪れた三都市の一つで、全米から大群が押し寄せ、数日間都市へのアクセスを制限・封鎖するほどの騒ぎであったが、在住していた筆者は運よくパレードに参列することができた。「家族たちの世界会議 (World Meeting of Families)」と名づけられたイベントでは「家族フェスティバル (Festival of Families)」なる野外フェスが催された。クリスチャンロックやクリスチャンコメディアンたちが次々とパフォーマンスを行ったが、その際も長時間あまり居心地がよいとは言えない野外に座り込んで観覧し疲労を感じながら、テレビ中継を見るのではなくなぜ現場に来る必要があったのだろうか、友人たちと冗談めかして話したのを覚えている。教皇といったような聖人とは、ホンモノを見なくてはいけない対象の極北である。それに対して、先のイーグルスの選手であれば「スーパーボウルで初勝利した直後の」選手であるという条件付きのアイコンとなっているのである。

57. 文脈の便宜上「アーカイヴ」と英語風に表記したが、ミシェル・フーコーによる *l'archive* という概念を念頭に置いている。即ち、通常複数形で記されるべきこのことばを抽象的な人文学知のシステムを捉えるために敢えて単数で用いるのである（邦訳では「アルシヴ」「史料体」「古文書＝記録態」などとされる）。紙幅が尽きて本節の議論は極めて不十分に終わったと言わざるを得ない。今後考察を深めることを課題としたい。Michel Foucault, *Les Mots et les Choses* (Paris: Gallimard, 1966); "Sur l'archéologie des sciences. Réponse au Cercle d'épistémologie," *Cahiers pour l'analyse*, no 9: *Généalogie des sciences*, été 1968, 9-40; 松浦寿輝「编者解説 出来事を思考する (1)」『フーコー・コレクション3 (言説・表象)』ちくま学芸文庫, 2006年, 453.

58. スコット・ラッシュはデジタル情報社会におけるこうした概念構造の変化を、旧来型の「表象文化」から「テクノロジー文化」の段階に分けて論じている。Scott Lash, *Critique of Information* (London: Sage, 2002) (『情報批判論——情報社会における批判理論は可能か』相田敏彦訳, NTT出版, 2006年).

59. Donald Preziosi, "Brain of the Earth's Body: Museums and the Framing of Modernity," *The Rhetoric of the Frame: Essays on the Boundaries of the Artwork*, ed. Paul Duro (Cambridge: Cambridge University Press, 1996): 103.