

ネットワーク社会における文化・芸術の展望〜いま、なぜデジタル・アーカイブか〜

講師 東京大学大学院新領域創成科学研究科助教 武邑光裕氏



TEXT
たぐち

1999年10月29日、立命館大学

アトリサーチセンターで「ネットワーク社会における文化・芸術の展望

〜いま、なぜデジタル・アーカイブか〜」というテーマの講演会が開催

されました。講師は、東京大学大学院新領域創成科学研究科助教の

武邑光裕氏。文化そしてアーカイブを通して、ネットワーク社会の現在

と未来をWebやビデオを織り交ぜながら語って下さいました。

メディア間の融合

最近ではパソコンにカメラが付いたり、携帯電話で電子メールの送信が

可能であったりと、様々なメディアがくっついてきています。武邑氏は

それを、出会いと表現され、携帯電話とリモコン、カメラの出会いなどで

携帯電話の概念自体が大きく変わったり、デジタルテレビを代表として

あらゆる家電とネットワークの出会いで日常生活が変わったり、という

近未来を思い描いておられました。この例のなかには、もちろんSONY

のプレイステーションも、つまり、ネットワークの出現で、あらゆる

メディア間の境界線が消失し、融合がおこるといっていいことでした。

冷蔵庫にも、デジタルアーカイブ。そんな日も意外に近いのかも知れ

ません。

コンテンツへの転換

こうして、メディアの融合が進むなかで今最も注目をされているのが、

ネットワークを巡り、支えるコンテンツです。武邑氏は、この点について

も触れられていました。

コンテンツとコンテンツ、この二つは違う意味を持っているのだそうです。コンテンツは一つの固まりと

しての作品、例えば一本の映画などのこと。そしてコンテンツは、コン

テンツよりもっと小さな単位で、例えば一つの章だけ、などのこと。

パワーとなるのは、コンバクトなサイズでネットワーク上を駆けめぐる

コンテンツだ、と述べられました。

コンテンツは、国、地方、企業だけでなく、個人レベルの小さな単位が生み出すことのできるもの、そして

神経網のようなネットワークに流通させることのできるものなのだそうです。ネットワークを流れるいわば

血、デジタルコンテンツ構築の模索が世界中でなされているのです。

アメリカの記憶

挙げられたコンテンツ構築の例として、アメリカの事例は非常に多かつ

たと感じました。例えば、アメリカの歴史をすべてアーカイブし、イン

ターネット上に公開するという「アメリカの記憶」そして後続の

「世界の記憶」プロジェクト。そして、10センチ単位でスリーミングできる

地球の地理情報構築のためのデジタルアースティックというプロジェクト。

これらが盛んなのは、アメリカでは美術館、博物館、図書館といった

実際に情報を格納してきた箱モノが一気に持てる資産をデジタル化して

開放しようと言った施策が行われているからなのだ、とのことでした。この

ように、アメリカが世界の文化情報をサイバースペースの中に膨張させて

いるということは日本にとって、どんな意味を持っているのか。

武邑氏のその問いかけには、一種の危惧というものが言葉尻に感じ

られる気がしました。

日本の文化

その危惧は、日本という国のアイデンティティを、ブランド力をどう

保っていくのかという問題意識であるのではないのでしょうか。武邑氏は、

日本の文化は実はきわめて影響力の強いサブカルチャーとして、世界の

文化に影響を与えているのだということをおっしゃっていました。世界中

の子供がこぞつてみるアニメや、飽きずに遊ぶテレビゲーム、そして

冷蔵庫などの工業製品、音楽、映画。世界に誇るこれら日本の文化芸術資源

を世界的な文化価値として再活性化することが重要なのでしよう。

都市のアーカイブ

国だけでなく、地方や個人のアイデンティティも求められています。

そして、都市のアーカイブという試みも行われています。講演では、ドイツ

と京都をテーマとしたアーカイブが登場しました。前者はドイツのベル

リンをアーカイブ化したもの。また、あらゆる伝統文化が集積する都市、

京都はいわばデジタルコンテンツの宝庫。後者のアーカイブは武邑氏

自身も携わっておられるもので、「デジタル・ジャパネスク」という

プロジェクトを通して、都市のアーカイブを実現しようとするもので

した。また、「情報の見せ方」も、近未来にかけての模索の一つ、の

よつです。ベルリンの例では、現代のベルリンに立って、40年前の

過去のベルリンの街に入っていくのです。都市は文化の記憶、土地の

記憶を内在していて、その土地の内部的記憶を外在化していくという

アーカイブという、まったく新しい

方法があるのではないかとおっしゃっていました。デジタル・ジャパネスク

のアーカイブにおいても、連動しているイメージを、画面上に漂わせる

などの試みを盛り込んでいると述べておられました。

まとめ

今回は、数々の事例を織り交ぜながらの講演で、ネットワークとそれがもたらしている現在を知り、未来

を予感させるものでした。同時に、ゲーム・アーカイブプロジェクトも、

日本のデジタルコンテンツを発信するという視点をもって、アーカイブの

中身、見せ方を考えていかなければならない、と感じます。

京都の学生としては、京都という都市に記憶され、受け継がれた文化

資産を世界に発信する試みに挑戦されている武邑氏の今後の活躍に大いに

期待を寄せるところでもあります。

武邑光裕氏Webサイト

<http://media.tu-kyoto.ac.jp/~takeura/>