

特集 ■ 文化施設における VR ～ 望まれるもの、課題と展望

特集巻頭言 デジタル・ミュージアム・プロジェクト



廣瀬通孝

東京大学

Hirose Michitaka

1. はじめに

デジタル・ミュージアム・プロジェクトが発足したのは 2010 年のことであるが、それ以前からの長い議論があったことをここに記しておきたい。そもそも、科学技術の研究の出口として「文化芸術」という分野を考えようという考え方は、10 年以上前から文科省に存在していた。その議論の一環として、デジタル・ミュージアム・プロジェクトが存在するわけである。

著者がこの分野と関わりを持ち始めたのがやはり 10 年ほど前のことである。総務省 SVR (Scalable VR) プロジェクトの応用先として、科学博物館で開催された「マヤ文明展」で VR シアタを構築して以来である。SVR プロジェクトの特徴は、コンテンツドリブンのプロジェクトフォーメンションを行なった点にある。通常の技術開発プロジェクトでは、研究開発自体と応用とが独立して議論され両者の融合は最終局面においてであるのに対して、最初からミュージアム側と議論を繰り返してプロジェクトの骨格を決めて行ったのである。コンテンツの宝庫たるミュージアムを巻き込んだプロジェクトの方法論としては適切だったと思う。デジタル・ミュージアム・プロジェクトにおいてもこの基本的考え方が採用されたのはもちろんである。

2. モノとコト

デジタル・ミュージアム・プロジェクトのコンセプトは明快である。それは、「モノ」の所蔵が中核となるミュージアムという領域の中であって、デジタル技術ならではの居場所を探すことである。

多くのミュージアムはモノの収集に熱心である。博物学とは、過去の知恵の蓄積をモノの収集を通じて、未来の世代へ伝達しようという学問であるから、当然と言えば当然である。しかしながら、ギャラリーに展示物がぼつんとおかれただけで本当に十分なのだろうか、という疑問が残る。

まず第一に、例えば、モノは時間を経て変化する。そ

のすべての状態を展示することは、モノという唯一絶対の実体に拘るかぎり無理である。

例えば今年、東京駅は原型復帰工事が完了し、震災によって失われた南口と北口のドームが再生され、焼け落ちた 3 階部分も復元されて、竣工当時の本来の姿がよみがえる。しかしながら、逆にその工事によって、我々の世代にとっては懐かしい、昭和の高度経済成長を眺めた、あの（考えてみればちょっとアンバランスな）東京駅は失われてしまうのである。

第二に、モノはその宿命として、手を触れれば壊れてしまうというリスクを有する。だから、ミュージアム側の本音を言えば、せっかく集めた収蔵品は出来るだけ見せたくないはずである。手を触れさせるなどもってのほかである。保存と公開の間には大きなジレンマがある。保存しなければ「モノ」は将来まで伝わらない一方で、公開しなければ何のために保存しているかわからないわけである。

この問題は、道具のような、使ってその意味がわかる展示物にとってとくに深刻である。将来、TV ゲームという道具に子どもたちが熱中した時代があったことを伝えようとしたとき、ゲーム機のハードウェアを並べただけで済むはずがない。デジタル技術のインタラクティブ性はこの種の問題について、大きな威力を発揮するはずである。

第三に、モノには動的側面がある。別の見方をすれば、生きた人間と死体の間には違いがあるということである。鉄道博物館には古い蒸気機関車が展示されている。それを静態展示という。それに対し、実際に動かして見せることを動態展示という。こちらの方が良いには違いないが、静態展示に比べて格段のコストがかかるのが普通である。JR 各社は蒸機の復活運転のために工場の確保、ボイラ運転免許者の雇用など、大変な努力を払っている。運転が安全に行われるために必要なコストも大変なものである。

さて第四に、モノはそれが生まれた背景、すなわち文脈を持つ。この文脈を知らないと、モノの本質を理解できないことが多い。例えば、今から 500 年後の人類がタイムマシンで大学にやって来て、講義を眺めたとしても、

何10人、何100人という20代の若者たちが一つの空間に押し込められて、黙って一人の年寄りの話を聞いている。何をやっているのか、予備知識なしに理解することは困難だろう。祭りのような無形の文化財は、神輿などの道具のみが保存される場合が多く、せいぜいその様子がビデオで記録されるだけである。その本質を理解するための基本的知識をどう伝えればよいのだろうか。

このように「モノ」の背後には、様々な関連情報がただよっている。これを「コト」と称する。これまで、コトに関しては様々な書誌情報が存在し、コトは主として図書館が保存してきた。デジタル技術は、この両者のダイナミックな融合を可能にすることが期待される。それがデジタル・ミュージアムにおけるデジタル技術本来の役割なのではないかと考えられる。

3. 施設の内外

明治以降の近代日本人の悪いところはモノをあまりに重視する唯物論的態度をとりがちな点にあると言われていた。例えばライブラリとは、集められた書誌「情報」が本質であるのに対し、「図書館」という訳語を当てはめてしまい、あたかも建物であるかのごとく考えてしまう。

もちろん、モノである収蔵品のためのシェルターとして、館建築の意義は少なくない。しかしながら、先述のように収蔵品は本来、どこかの場所に存在していたはずであり、その空間的文脈を断ち切って、「館」という空間に展示しているのが博物館というシステムの奇妙なところである。

社会科の教科書によく出てくる遮光器土偶は、青森県木造町にある亀ヶ岡遺跡から出土したものである。先日、その遺跡を訪れたとき、土偶の実物は上野の東京国立博物館に収蔵されていることを知った。遺跡と遺物との関係は、なかなか難しい。

展示対象が非常に大きい場合など、館内での展示がそもそも不可能もあるだろう。屋久島の屋久杉ミュージアムは森林の中にある。島における屋久杉の由来等、いろいろな知識が得られて大変なことになる館なのであるが、周り全部が屋久杉林の中、コンクリートに囲まれた中での展示という図式にいささかの違和感を持った記憶がある。

2005年に開催された愛知万博のテーマは「環境」であり、当初は海上の森を会場として開催される予定であった。森の真ん中にパビリオンを乱立させてしまっただけでは何のための環境博かわからないため、ウェアラブルコンピュータを活用した「領域型パビリオン」が計画された。実際のところ愛知万博は紆余曲折を経て、会場が変更され、結局この計画が実施されることはなかったが、現地の屋外空間を活用した展示というアイデアは現在なお新しい展示方式として検討が続けられている。

VRをはじめとするデジタル技術は物理的な空間を超

越する能力を持つために、「館」という物理的存在から、ミュージアムを自由にすることができるはずである。そもそも、ミュージアム体験とは館の内部で完結するものではない。訪問前の事前学習、鑑賞、そしてその後の事後学習という一連の流れが体験として設計されるべきものである。その結果として、鑑賞は何度も必要になり、館のリピータも増加することになるわけである。

デジタル技術を活用することにより、例えば来館者個人々々の興味に基づくオーダーメイド型の図録を作成することができるし、あるいは自分の感想を書き留めておき、次回における出発点とすることもできるであろう。つまり、デジタル技術の投入により来館者の個人管理を極限まで行うことが出来る。

来館者が個々にどういう鑑賞歴を辿ったかという情報は、実はミュージアム運営にとって極めて重要なものの一つである。よくよく調べてみると当初想定した順路で移動していないことが判明したミュージアムも少なくないと聞く。

4. ビッグデータ時代とミュージアム

さて、デジタル技術が今後のミュージアムを大きく変えるであろうことを書いてきた。最後に、その逆のインパクトについても触れておきたい。すなわち、ミュージアム的な思考が今後のデジタル技術にとって重要だという議論である。

ライフログに象徴される、ビッグデータの取り扱いが、今後のデジタル技術、ICTにおける重要な話題の一つとなっている。言うまでもなく、ミュージアムは情報の集積点であり、大量情報の整理については先輩格である。ミュージアムの基本哲学は、現在は価値があろうがなかろうが、とりあえず所蔵しておき、価値については後世の評価に待つというものである。

データの規模がある限界値を越えると、本来の目的以外にデータが活用できる確率が増えてくる。想定外の使用によってデータの価値が自己増殖していくというのが、ビッグデータの魅力的なところである。シグナルとノイズを明白に分離するという従来型の情報学の考え方は今後、修正を迫られることになるであろう。シグナルとノイズの境界が不明確になってくるはずであり、これはとりもなおさずミュージアムの基本哲学そのものである。

ビッグデータは、そのままではまさにゴミの山であり、そこから意味や価値を取り出す作業が必要になる。これをミュージアムではキュレーションという。ビッグデータ時代の到来とともにミュージアムがデジタル技術に対して与える影響もまた少なくないのである。

【略歴は22ページに掲載】