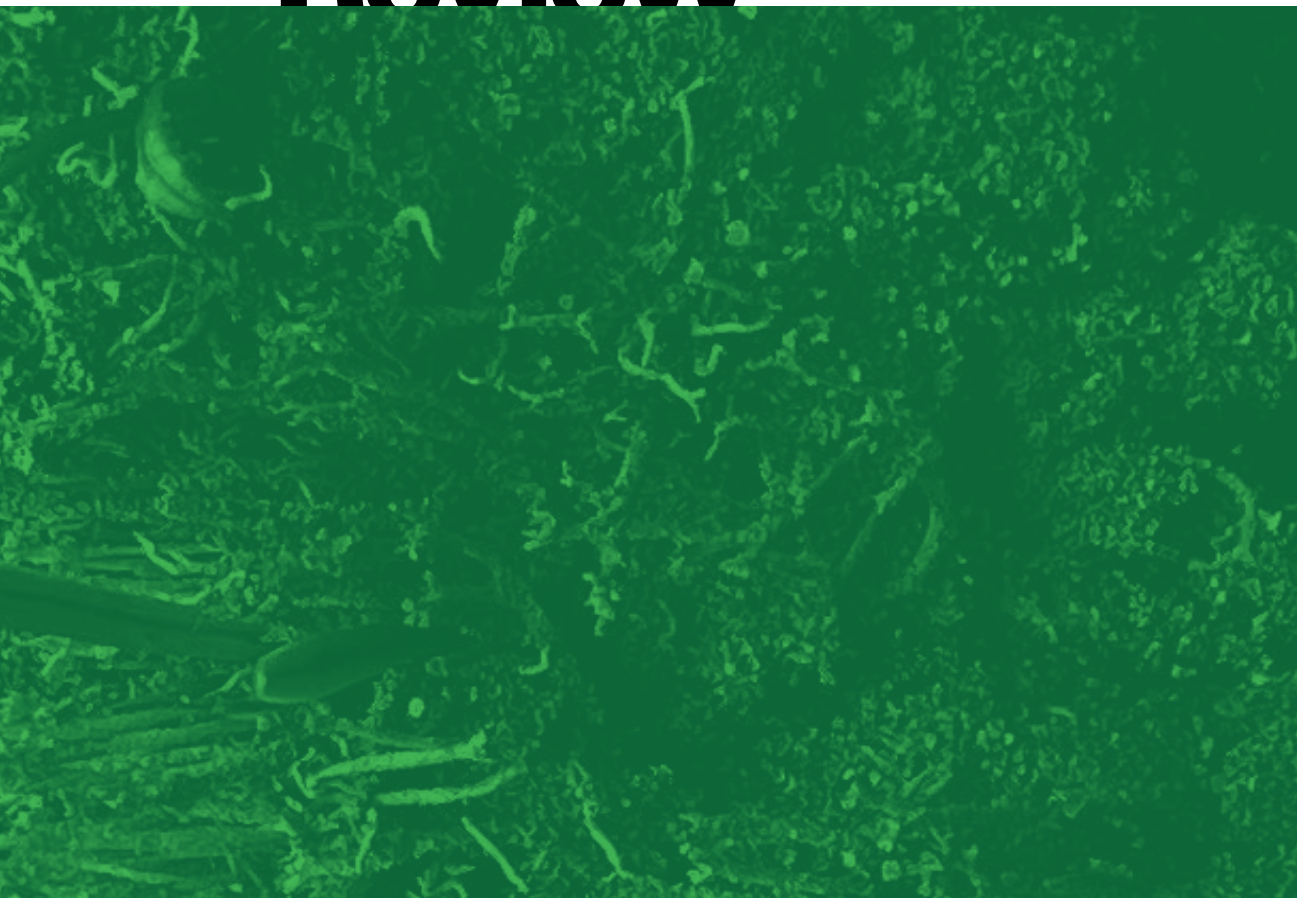


The KeMCo Review

03



特集
コモニング
—コモンズの実践

Special Issue
Commoning
—the Practice of the Commons

5 刊行によせて
Foreword

7 特集 コモニング—コモンズ的实践
Special Issue Commoning - the Practice of the Commons

- 9 マーク・トゥリン「デジタル人文学プロジェクトの帰結、あるいはデジタル・ヒマラヤの着地点」
Mark Turin, "Walking A Digital Humanities Project Home, or Landing Digital Himalaya"
- 29 永崎 研宣、岡田 一祐、中川 奈津子「文化的コモンズの基盤としての情報技術をめぐるコモンズ」
Kiyonori Nagasaki, Kazuhiro Okada, Natsuko Nakagawa, "The Commons of Information Technology as a Foundation for Cultural Commons"
- 39 加藤 文俊「コモニング」という場づくり：共食の実践から考える」
Fumitoshi Kato, " "Commoning" as Placemaking: An Exploration Through Eating-together Practices"
- 51 佐久間 大輔「コモンズを維持成長させるミュージアムコミュニティ —大阪市立自然史博物館の市民科学者育成を普及誌Nature Studyから検証する—」
Daisuke Sakuma, "Supporting Museum Commons through Community Engagement: A Case Study of Citizen Scientists and Authorship in Osaka Museum of Natural History's "*Nature Study*" "
- 63 本間 友、大島 志拓、重野 寛「[デジタル・コモンズ・プロジェクト]の実践：文化芸術領域におけるデジタル・コレクションの共同的活用と構築をめぐる考察」
Yu Homma, Yukihiro Oshima, Hiroshi Shigeno, "Digital Commons Project: A Study of the Collaborative Use and Development of Digital Collections in the Field of Arts and Culture"
- 81 宮北 剛己、明石 枝里子「アジア太平洋地域における文化資源のデジタル化：SOI (School on Internet) Asiaの取り組み」
Goki Miyakita, Eliko Akashi, "SOI (School on Internet) Asia's Initiatives in Digitizing Cultural Resources in the Asia-Pacific Region"

91 一般論文／研究ノート

Original Articles / Research Notes

- 93 常深 新平「芸術作品を介したOBL(オブジェクト・ベースト・ラーニング)がもたらすもの—美術教育への活用に向けて」

Shimpei Tsunefuka, "What Object-based Learning Through Artworks Brings Us: Towards Its Application to Art Education"

- 105 長谷川 紫穂「メディアアートと刊行物：「Mediamatic Magazine」を事例に」

Shiho Hasegawa, "Media Art and Publication: the Case of *Mediamatic Magazine*"

- 119 The KeMCo Review 投稿規定・執筆要領

『The KeMCo Review』の第3号をお届けします。「特集」の論文2件と研究ノート4件、そして「一般」の論文1件と研究ノート1件で構成されています。いずれも厳正な査読プロセスを経て掲載されるに至ったものです。

今回の特集テーマ「コモニング—コモンズの実践」は、KeMCoの4年間の短い軌跡の一旦を表す言葉として出てきたものです。「コモンズ」は、もともとは「共有地」「入会地」といった空間、またそこに在する資源を指していましたが、共有することの有用性はさまざまな領域で支持され、コモンズ論は大きな広がりを見せています。

慶應義塾ミュージアム・コモンズ(KeMCo)は、「コモンズ」をめぐるさまざまな活動をしてまいりました。文化財、文化資源を展覧会で展示する際には、専門領域を超えた研究者が企画に関わったり、キャンパスを超えて学生に関わったりすることを通して、さまざまな対話が生み出されるようにしてきております。また文化財、文化資源をいろいろな人々がデジタル世界で触れることができるようにKOH(Keio Object Hub)の構築を積極的に推進してきました。2023年に公開したオンライン・コースFutureLearnの「Akichi in Collections Management: Perspectives from a Japanese University Museum」(Keio Museum Commons 2023)では、創造的「空き地」をキーワードに共有(シェアリング)の実践と仕組み作りの重要性を取り上げています。

こうしたKeMCoの取り組みは、場所としてのコモンズを拠点に、文化財や文化資源をコモンズとして多様な形で世界に提示しつつ、コミュニティとしてのコモンズを育てることと言えます。これは2024年の春にセミナーでお話いただいた佐々木秀彦さんの「文化的コモンズ」という概念と重なり合います。

今号の特集号では、こうしたKeMCoの取り組みの総体を動詞の「コモニング」という言葉で表し、その切り口から種々の活動に光をあてた原稿を掲載することが叶いました。募集から投稿までの時間が短かったのでご投稿に至らなかった方もあるかと思われます。特集以外の投稿も受け付けていますので、引き続きこのような切り口での投稿も歓迎します。

なお投稿の際には、投稿規定と執筆要領をご覧ください。学术论文のみならず、より短めの「研究ノート」も掲載します。いずれも原則として2名の査読者による査読と編集委員会での検討をへて掲載可否の決定が行なわれます。

今号の読者におかれましては、次号への投稿をぜひご検討ください。

池谷のぞみ

慶應義塾ミュージアム・コモンズ機構長

Foreword

We are pleased to present the third issue of *The KeMCo Review*. This issue comprises two feature articles and four research notes under our special theme, along with one general article and one additional research note. Each work was selected after a rigorous peer review process for publication.

This year's featured theme is "Commoning - the Practice of the Commons." These are the words that have emerged to offer a glimpse of the path Keio Museum Commons (KeMCo) has taken in its short four-year history. The word "commons" refers to the concept of "common land" and the resources they hold. The value of sharing has been gaining much traction in many different areas, and the idea of the commons has become more widespread.

KeMCo has been involved in a variety of activities related to the commons. When showcasing cultural properties and resources through our exhibitions, we aim to bring forth a variety of conversations by involving researchers from different specialties in the planning stage, as well as by bringing together and engaging with students from across the various campuses. We have also been actively developing the Keio Object Hub (KOH) to make cultural properties and resources accessible to a wide range of people through digitalization. From 2023, FutureLearn has held the online course "Akichi in Collections Management: Perspectives from a Japanese University Museum" (Keio Museum Commons 2023), which addresses the importance of sharing practices and creating a system for them through the keywords "creative *akichi* (vacant, open lot)."

One can say that KeMCo's efforts, with the "commons" as their base, present to the world the "commons" that are cultural properties and resources in their diverse forms, while at the same time developing the "commons" as a community. This aligns with Hidehiko Sasaki's concept of "cultural commons," which he discussed at a spring seminar in 2024.

In this special issue, we have used the verb "commoning" to describe the totality of KeMCo's initiatives, and we are pleased to present works that shed light on various activities from this perspective. We understand that some individuals may not have been able to contribute because of the short timeframe between the call for papers and the submission deadline. We continue to welcome submissions beyond the scope of the special feature.

Please refer to the Submission Rules and Regulations if you would like to submit your work. We publish not only academic papers, but also shorter research notes. The decision whether to publish is made after a review process involving, in principle, two peer reviewers and deliberation by the editorial committee.

We encourage our readers to consider submitting contributions for the next issue.

Nozomi Ikeya

Director, Keio Museum Commons (KeMCo)

特集

コモニング—コモンズの実践

Special Issue

Commoning — the Practice of the Commons

特集論文 | Original Article for Special Issue

デジタル人文学プロジェクトの帰結、あるいはデジタル・ヒマラヤの着地点

Walking A Digital Humanities Project Home, or Landing Digital Himalaya

マーク・トゥリン (ブリティッシュ・コロンビア大学、東京大学)

Mark Turin (The University of British Columbia and Tokyo College, The University of Tokyo)

Abstract

本稿は、ヒマラヤ地域に関する歴史的なマルチメディア資料群の収集、保護、そして共有のための新たな手法を模索した「デジタル・ヒマラヤ」プロジェクトについて、批判的(critically)に考察する。プロジェクトチームは、ヨーロッパの所蔵機関が保有する比較的古い一連の民族誌資料をデジタル化し、ヒマラヤ地域の出身コミュニティやオンライン上の人々と共有した。本稿では、次の3つの問いを探索する。第一に、デジタル人文学プロジェクトが「成熟」(mature)したと見なされることは、何を意味するのか?これをどのように測定・評価できるのか、また、デジタル・コモンズにおける成熟の意義は何か?第二に、我々のようなプロジェクト関係者は、管理・運営する特権を有する資料を将来にわたって保存することによって、いかにして旧式化、あるいはデジタル的な劣化や衰退から保護することができるのか?つまりは、デジタル技術に関連するリスクを軽減し、成功と持続可能性(success and endurance)を最大化するために、どのような手段を講じるべきなのか?最後に、デジタル人文学プロジェクトを終わらせる(to end)とは、どういう状態のことをいうのか?プロジェクトの完了、他者への引き継ぎ、あるいは倫理的な返還などを通じて、どのようにプロジェクトは帰結するのか?本論文は、デジタル人文学における成功(success)を構成する要素を再考し、本質を問い直す必要性を主張する。

This contribution reflects critically on Digital Himalaya, a project that set out to explore new methods for collecting, protecting and connecting historical multimedia collections relating to the Himalayan region. The project team digitized older sets of ethnographic data held in European collections to share them back with originating communities in the Himalayan region and with others online. In this reflection, I explore three questions. First, what does it mean for a Digital Humanities project to be thought of as 'mature'? How can this be measured and gauged, and what are the implications of maturity in the digital commons? Second, how can those of us engaged in such partnerships guard against obsolescence, digital decay and decline by future-proofing the assets which we have the privilege of curating and managing? In short, what steps can we take to mitigate risks associated with digital technologies and to maximize the change of success and endurance. Finally, what does it mean to end a Digital Humanities project? How do we bring a project to a close, whether through completion, passing the reins to others or through ethical repatriation? This paper makes the case for rethinking the very essence of what constitutes success in digital humanities.

[Keyword]

デジタル、ヒマラヤ、帰還、旧式化、劣化

Digital, Himalaya, Repatriation, Obsolescence, Decay

1. Introduction

Almost a quarter of a century ago, in December 2000, a group of four anthropologists and historians at the University of Cambridge set out to explore new methods for collecting, protecting and connecting historical multimedia collections relating to the Himalayan region in ways that would widen access to the materials through emerging digital platforms. Sarah Harrison, Alan Macfarlane, Sara Shneiderman and I named this pilot project 'Digital Himalaya'. We were motivated by the very same ethical and moral imperatives relating to sharing, digital dissemination and cultural restitution that has been fundamental to 'commons thinking' across the social sciences (cf. Linebaugh, 2008; Yamada, 2010). Our initial goals were both long-term data preservation and accessibility through online and offline publishing, in order to widen access to historically marginalized communities in the Himalayan region.

We began by digitizing older sets of ethnographic data held in European collections to protect them from obsolescence and decay, forward migrate them as new standards emerged, and share them back with originating communities in the Himalayan region and with scholars everywhere through the web and other appropriate and increasingly accessible digital platforms^{*1}. The collections that we host have grown over the years, as has the geographic reach of our project and the network of partner institutions with whom we are affiliated. In all, the Digital Himalaya Project has widened and deepened over time, connecting with new audiences and users online and in person.

The process, challenges, early successes and ethical quandaries, not to mention the steps involved in selecting the collections for digitization and the international collaboration that followed, have been the topic of a

number of previous publications (cf. Shneiderman & Turin 2002; Turin 2002, 2011, 2015 and 2018) and lie beyond the scope of this current contribution. In this reflection, I instead seek to explore three core and increasingly urgent questions. First, what does it mean for a Digital Humanities project to be thought of as 'mature'? How can this be measured and gauged, and what are the implications of maturity in this emergent sector of public scholarship? Second, how can those of us engaged in such partnerships guard against obsolescence, digital decay and decline and do our best to future-proof the assets which we have the privilege of managing and curating? In short, what steps can we take to mitigate risks associated with digital technologies and to maximize the chance of success and endurance. Finally, what does it mean to end a Digital Humanities project? How do we bring a multi-decadal, multi-sited, and interdisciplinary project to a close, whether that be through completion, through handing the reins to others or through ethical repatriation? It is my hope that these modest reflections on such processes in relation to the Digital Himalaya Project might assist other scholars grappling with aligned questions as they look to and think through the next iteration of a digital initiative that they have started and built.

The intellectual and ethical backdrop to this article is my growing sense of unease about the sustainability of digital projects (Edmond & Morselli, 2020; Barats, Schafer & Fickers, 2020) and my lingering belief that in many ways, if the digitized content and material collections are 'safe', the structure that temporarily holds them together can be permitted to decay as new platforms emerge. In digital humanities projects, sustainability can and does take many forms—from long-term preservation of data to maintaining exchangeability and interoperability (Brad-

ley, 2007). Our focus has been to ensure uninterrupted service provision through unfettered and free access and a regular user experience. Needless to say, there are many ways to understand and make sense of the concept of ‘safety’, and I cover some of them below. I have long considered that Digital Himalaya may be a powerful Buddhist lesson in impermanence and non-attachment to both form and structure, letting go of our now very (out)dated and somewhat deprecated website so that the collections may live on through a generative process of rebirth and renewal, taken up by others and rehomed and maintained for future generations as new platforms emerge and opportunities present themselves. As the saying that has been attributed to many goes: If you love something, let it go. This might be as true for our academic and scholarly projects as it is for our family and friends.

2. Maturity in Digital Humanities Projects

For as long as Digital Humanities projects have been swirling in the scholarly landscape, researchers have been worried about the sustainability of the platforms and content that they have brought into being. Increasingly, as Digital Humanities initiatives are becoming more established on campuses across world—through the founding of centers, institutes, teaching programs and faculty lines—questions of maturity and stability have become only more salient. In this paper, given the general intellectual goals of the project, I reflect primarily on providing secure and stable digital services through free and consistent access to the Digital Himalaya Project collections. I recognize that not all digital humanities projects share this priority and that many are actively addressing sustainability through investing in the provision of low-cost long-term preservation strategies

and systems (Bhat, 2018).

Digital Himalaya is now, by any estimation, a ‘mature’ Digital Humanities project. It emerged before Google was a household name and long before the term Digital Humanities had much traction. The very survival of Digital Himalaya for these 25 years, bending and shifting as new partnerships and funding streams emerged and aligning itself with new collaborative opportunities as they presented themselves, are indications of its staying power and endurance. In other words, the very fact that Digital Himalaya it is still ‘here’ after all these years—wherever here is in these ambiguously-sited digital spaces—when so many other projects of a similar vintage have folded, tells us something about agility and resilience.

In their 2009 contribution entitled ‘Published Yet Never Done: The Tension Between Projection and Completion in Digital Humanities Research’ (Brown et al., 2009), Brown and their co-authors explore the Orlando Project as a case study for a way to critically assess issues of completeness and finality. With a stated goal of producing the first full scholarly history of women’s writing in the British Isles, the Orlando Project can now be described as a long-term digital humanities project that is paradoxically “both done and yet not done” (Brown et al., 2009, para. 4). The idea of completeness in Digital Humanities projects is extremely complex and contingent, ever shifting and often times unsatisfying to write about. So much so, in fact, that scholars for whom completeness and fixity are important drivers would be well advised to stay away from the Digital Humanities where a level of unknowing, constant change and even turbulence is endemic to the work. Instability and transformation are hallmarks of many digital humanities undertakings.

Unlike a monograph or published article, which has a defined publication date when

it finally appears in print and is usually not altered (much) following publication, Digital Humanities projects very often work the other way: their 'go live' date is simply when access begins and then the tinkering and adjustments start. Rare is the digital project that is launched and remains unaltered, fixed in time and space. Brown and colleagues note that digital humanities are in general "more prone than traditional humanities undertakings to riding off into the sunset until the next installment rather than being laid to rest" (Brown et al., 2009, para. 1). While new pathways and structures for digital publication are shifting our conceptions of textuality, longevity, access and value (Turin et al., 2023), we also need to recognize that new modes of digital scholarly production are changing our conceptions of completeness and finality.

Defining what constitutes a 'mature' Digital Humanities initiative is no easy task. For some, it's simply a question of time and endurance: surviving on the web for long enough to be considered a digital grandfather (that may have produced digital descendants) is the litmus test. For others, maturity is related to having secured multiple years of ongoing funding that pivots from the exuberant energy of start-up and the excitement of visioning to deliver sustainable resourcing that keeps the digital 'lights on'; in other words, to securing grants that are focused on longevity and persistence. Either way, success in digital projects needs to be measured in non-traditional ways, ones that are not "pegged on completion" (Brown et al., 2009, para. 2) or traditional academic outputs, and that instead reflect measures such as impact, reach, engagement and access.

The Digital Himalaya project has repeatedly had to make a virtue of a necessary. Born at Cambridge University, the project moved to the Department of Anthropology at Cornell University from 2002 to 2005, where it also

began its collaboration with the University of Virginia funded by a generous grant from the US Department of Education Technological Innovation and Cooperation for Foreign Information Access Program. The project then returned to Cambridge University until 2011 when it moved, briefly, to Yale University but without any structural and formal support. From July 2014, the project relocated to the University of British Columbia (UBC), Vancouver, Canada, and became engaged in a loose collaboration with Sichuan University in China. Most recently, in 2024, Digital Himalaya developed a partnership with Archive Nepal, a non-profit entity that has just taken over the day-to-day management and future developments of Digital Himalaya. This exciting new development is covered in greater detail in Section 4 below.

While for some, such relocations and turbulence would have been unwelcome, for Digital Himalaya, they were to be embraced. And while these rehomings were the direct product of short-term academic appointments that were not, until the move to Canada, tenure-track, each of these institutional affiliations has added strength, openings for growth and flexibility to our project. In each case, rather like being part of a large extended and multigenerational family, these alliances helped to demonstrate to our partners, patrons and ourselves that we were mobile and could bend as new opportunities arose, and harness the particular skills and assets in each institution—Nepali language at Cornell, Tibetan Studies at the University of Virginia, community engagement at UBC. These repeated moves allowed us to reform and regroup in different national and intellectual contexts.^[Table 1]

Digital projects offer rich and challenging lessons in thinking expansively about what it means to be complete. Reflecting on Digital Humanities initiatives more widely,

[Table 1] An Overview of the Various Stages and Phases of the Digital Himalaya Project

<i>Phase & Timeframe</i>	<i>Host & Location</i>	<i>Funding</i>	<i>Team Members</i>	<i>Issues (both Challenges and Opportunities)</i>
Emergence December 2000 – July 2002	The University of Cambridge, United Kingdom	The Oxford Bön Project The British Academy Small Research Grant Anthropologists' Fund for Urgent Anthropological Research at the Royal Anthropological Institute Frederick Williamson Memorial Fund The Crowther Beynon Fund, University of Cambridge Museum of Archaeology and Anthropology The Renaissance Trust The Brendish Family Foundation The Sager Family Traveling Foundation and Roadshow The Department of Social Anthropology, University of Cambridge	Sarah Harrison Alan Macfarlane Sara Shneiderman Mark Turin	Limited financial resources; recruitment of team members; visibility and recognition; web design; exploring digital archiving structures; first wave of digitization; first wave of repatriation of content to Himalayan regions
Development 2002-2005	Cornell University, Ithaca, New York, USA Affiliation with the University of Virginia, Charlottesville, Virginia, United States	The Technological Innovation and Cooperation for Foreign Information Access (TICFIA) Program, US Department of Education Cornell Institute for Digital Collections, Cornell University East Asia Program, Cornell University	Daniel Ho David Holmberg Kathryn March Mark Turin	Consolidation; deeper partnership with library systems; extension to include Tibetan content; more professional digitization; engagement of student workers and research partners;

<i>Phase & Timeframe</i>	<i>Host & Location</i>	<i>Funding</i>	<i>Team Members</i>	<i>Issues (both Challenges and Opportunities)</i>
		Department of Asian Studies, Cornell University with supplemental support through the Freeman Foundation Undergraduate Initiative Department of Anthropology, Cornell University		
Consolidation 2005-2011	The University of Cambridge, United Kingdom	University of Cambridge Museum of Archaeology and Anthropology	Hikmat Khadka Mark Turin	Almost no financial resources; focus on ensuring that all collections had robust metadata and were fully accessioned into DSpace at Cambridge
Suspended 2011-2013	The University of Cambridge, United Kingdom Yale University, New Haven, Connecticut, United States of America	University of Cambridge Museum of Archaeology and Anthropology South Asian Studies Council, Yale University	Sampada KC Hunter Snyder Mark Turin	No structured support; pending next move and long-term stability; presentations and articles about the project published in this phase
Grounding 2014-2024	The University of British Columbia, Vancouver, British Columbia, Canada	Department of Anthropology Institute for Critical Indigenous Studies UBC Library	Mark Turin	Exploring longer term sustainability; building library partnerships to host on Open Collections at UBC; looking for safe landing for all data and interactive elements
Handover 2024-	Archive Nepal	Nepal and USA	Monish Singh Mark Turin	Handing over management and further development to Archive Nepal

Brown et al. write, the “interplay between traditional humanities content and innovative methodologies means there is always more to be done” (2009, para. 3), which can lead to a productive (if sometimes exhausting) culture of perpetual prototyping that is at odds with our academic desire for closure. Not only must we live with a certain amount of insecurity and uncertainty when leading digital initiatives, we must also contend with the fact that our projections and expectations about the “trajectories of digital humanities work are less likely to be accurate than those of traditional scholarship” (Brown et al., 2009, para. 6). After all, unlike conventional academic production, few if any of us were trained in the work of Digital Humanities and many of us are figuratively building the digital house as we attempt to live in it, all at the same time. Ambition and experimentality are two key assets on which we can usefully draw, together with a certain modularity in our thinking that is more common among project managers and in non-academic sectors than it within the walls of established universities.

Collaboration—both within the project (in-reach) and outside of it (outreach)—are key elements that need to be harnessed when designing an intervention that might have the chance of enduring long enough to become a mature project and live on in the digital commons. Brown et al. suggest that “project members need to arrive at a shared understanding of what constitutes an acceptable degree of intellectual maturity, critical mass of content, and technological finish at initial publication” (2009, para. 15), an assertion with which I would agree given my own experience with Digital Himalaya. While traditional publishing can be considered to be ‘done’ when a manuscript is in print, adorned with a cover and an ISBN or ISSN number—after which it can be circulated

and cited—digital publications, products, tools and exhibits have the curious status of often being ‘done’ without necessarily being ‘complete.’ Not only can digital publications be easily redacted, updated, revised and republished, but the very process of digital publishing—irrespective of any changes to the content—requires that that electronic migration and updates are in fact necessary to ensure that the digital product remains available.

Herein lies a curious paradox: in order to ensure longevity and persistence—simply keeping a digital text or tool functional and in circulation, for example—considerable and continuous backend work is required to update systems, platforms, file formats and metadata as new structures emerge. While some of this work can be automated, supporting forward migration as new systems and protocols emerge, there is almost always a costly human element involved. Keeping content accessible and available in the digital commons, in other words, requires sustained and persistent effort. Similar to other backend services—we might think of the telephone or postal services—we usually only notice an implicit system when something has gone wrong. Our assumption, as users, is that digital systems should always just work—100% of the time—and we are regularly disappointed when they fail, just as we can become frustrated when the telephone network is down or important mail is lost. The high level of expectation that applies to digital projects, with users and patrons generally assuming that servers are perfectly reliable, that improvements are made to comply with operating system updates and new browsers, and that digital collections always accessible, findable and searchable at all times of day and night places a huge pressure on the managers of Digital Humanities initiatives and their

technological partners. In this friction exists another irony: digital humanities projects are held to very high levels of expectation by users—1% ineffectiveness or instability is experienced as unacceptable—and yet the people behind such projects are not usually trained as project managers and are instead driven by curiosity and experimentation, producing outputs that can be evanescent. This disconnect between user expectation and scholarly intention can produce tensions within projects and even result in misaligned understandings between digital project staff and their user communities.

In discussing the William Blake Archive, Ashley Reed points out that much of the training and pedagogy around Digital Humanities project management tends to focus on the difficulties of planning and launching a new project rather than the challenges of maintaining an established one (Reed, 2014). Reed goes on to make an observation that is worth citing in full as it reflects, word for word, the experience of directing and managing Digital Himalaya:

“Managers of mature projects may be called upon to oversee expansions in scope and mission, research and recommend new features and tools, grow or shrink the number of project staff, seek out alternate sources of support when early grants run out, maintain continuity as collaborators join and leave the project, and develop new workflows and procedures to reflect these and other changes.” [Abstract] (Reed, 2014)

Reed’s reflections dovetail very much with my own in the long journey that has been building and supporting Digital Himalaya. Project management is very often the Achilles’ heel of digital projects. Perhaps as a result of a certain fetishization regarding

thinking, visioning, theorizing, critiquing and problematizing—rather than doing, building, assessing, reviewing and applying—endemic in some corners of the humanities, a pernicious ideology has seeped into digital initiatives “that long-term project management is unnecessary because creating a project is more important than developing or sustaining it” (Reed, 2014, para. 2). Those of us engaged in sustaining and nurturing established digital projects need to work together to surface the challenges, “not of launching a new project, but of managing a mature one” (Reed, 2014, para. 3).

Maturity comes through growth and time. Endurance alone is insufficient. Very few established digital projects with which I am familiar are simply static undertakings that still do exactly what they set out to do when they launched. The most inspiring ones remain in active development, reflecting the reality that all good scholarship—whether analogue or digital—is responsive, adaptive and curious, not resting on past achievements but rather exploring new areas for engagement. However, as Reed notes, there is a delicate line to be walked between ‘scope creep’ and ‘scope change.’ The former—‘scope creep’—bedevils many early-stage Digital Humanities projects and occurs when “a manageable and fairly well delineated project is derailed because the primary stakeholders cannot or will not limit their ideas of what the project will be” (Reed, 2014, para. 17). Maturity, in some ways then, is a reflection of measured ambition and careful sequencing, not rushing to do everything that could be done right away, but mindful of scope and sequence, strategy, bandwidth and particularly avoiding staff burn out. In my environmental scan of other advanced Digital Humanities projects, the ones that have endured are more tortoise than hare, embodying the phrase ‘slow and steady wins the race.’ How digital initiatives

launch and proceed very often links back to the dispositions and temperaments of the project leads: how they recruit, retain and manage their team and whether they are able to set realistic expectations that are both inspiring and achievable. As Reed notes, “once a team has mastered the primary functions of a project and brought it beyond the planning stages, widening the project’s scope becomes the next logical step in its development. At this point, a project manager’s priorities shift from preventing unwanted change to facilitating productive growth.” (Reed, 2014, para. 18)

At the same time—and this is a delicate balance—directors and managers of Digital Humanities initiatives should be advised to avoid extinguishing the enthusiasm or aspirations of junior staff with technical skills. It is absolutely essential to stimulate and support innovation and curiosity, allowing and supporting team members and project researchers to try something, back out of it and fail without penalty or consequence. The motivations that draw people to work in Digital Humanities projects are very diverse, and while some are driven by the content itself, others are drawn to the technologies and tools. Few if any are drawn by the money that scholarly work offers. The best technologists and digital humanists are at threat of being enticed by and lured into the corporate sector. Whether they stay in academia or go and work for big tech is as much about whether they are respected and given room to be creative as has it do with salary and pension plans. In some more technological quarters, there is a “notion that because an existing tool *could* do something—and because making it do so is neither prohibitively difficult nor particularly expensive—it definitely *should* do that thing” (Reed, 2014, para. 20). Giving into this tendency can be both risky in terms of time expended but can

also be highly rewarding. It is important to distinguish, in such instances, between the kinds of interventions and innovations that are driven by a genuine question or inquiry and those which are rather manifestations of technological determinism. Simply put, just because a tool can do something, doesn’t mean that it should. We are witnessing this debate right now around artificial intelligence (AI) and its role in education and society (cf. Shneiderman, 2022). The world is full of seemingly impressive technologies that have not advanced a single social question or articulated with a research objective. Such tools have failed to ‘mean’ something to users—whether that be through adding value, improving systems or stimulating human ingenuity—and so they remain underutilized and will likely degrade with time.

Another key element that supports longevity in Digital Humanities initiatives is when the founders or initiators are able to give up a certain amount of control, loosening their grip on the direction of a project and allowing the winds of time and changing circumstance to guide innovation and development. In many ways, this comes hand in hand with the reality that the longer a project exists, the more diffuse its collective knowledge becomes. As Reed writes, we all rely on many skillsets and individuals, and these only grow over time so that “the distributed cognition necessary to continue the venture will change as the project’s staff, size, funding, and location change, so the uncertainty that often characterizes digital projects can have temporal, geographic, economic, or personal dimensions” (Reed, 2014, para. 26). In fact, a further indicator of success and longevity in digital humanities initiatives might be whether the initiators of a project have the humility and self-awareness to know their own limitations and to recognize their dependence on other forms of expertise. As Reed notes:

“One of the most exciting and frightening aspects of digital humanities projects is their reliance on distributed expertise. This need is present from the beginning of nearly every project; rare (though not unheard of) is the digital humanist who can single-handedly write code, mark up data, build a database, design web interfaces, write grants, manage a staff, and provide expert content.” (Reed, 2014, para. 26)

Overall, then, as should have become clear from the structured reflections offered in this section, there are many aspects—technical, financial, interpersonal and psychological—that can help establish the conditions and lay the foundations for maturity, endurance and resilience in digital humanities projects operating in commons spaces. Not all need to be present at the same time, and each project will need a different combination and dosing to endure.

3. Obsolescence, Digital Decay and Decline

I now turn to how those of us engaged in generating digital content and operating in digital commons spaces can guard against obsolescence, decay and decline, and do our best to future-proof the assets which we have the privilege of curating. I am interested to explore what steps we can take to mitigate risks associated with digital technologies and to maximize the opportunities for success and endurance, and I do so through a critical reflection on how we approached such challenges in establishing and maintaining Digital Himalaya.

First, let me acknowledge and draw attention to the importance of international standards in ensuring long-term digital compatibility (Moore, 2008) and the pivotal

role that open licenses play in ensuring content can be freely disseminated (Godard & Seeman, 2019). Digital Himalaya has benefitted enormously from the growth of such initiatives, in particular through our use of DSpace (Smith et al, 2003), which was chosen by the University of Cambridge as the digital institutional repository just as we were coming on stream as a digital humanities project looking for backend data security. The centrality of international standards and licensing agreements allowed our modest project to make quick gains, and it is important to note the role of key role that disciplinary standards have played in further this work. By way of example, we should acknowledge CIDOC-CRM for museum work and museum professionals (Bruseker, Carboni & Guillem, 2017), ISAD(G) for archives and archivists (Shepherd & Smith, 2000) and FIAF cataloguing rules and guidelines for moving film (Harrison, 1991). The Text Encoding Initiative (TEI) Guidelines, while not explicitly used by Digital Himalaya, have been in development since 1987 for use by humanists, and have provided a foundational pillar to the community of practice that has become the digital humanities. Unicode—the standards body for the internationalization of software and services—has been central to the success of our multilingual work in Digital Himalaya, although the promise of consistent and cross-platform encoding for digitally under-resourced languages has yet to be fully realized (Schillo & Turin, 2022). A number of noteworthy initiatives are committed to the systematic management of scientific and research data, to providing long-term data storage, backup and accessibility, and building and nurturing national and international data networks. These include but are not limited to the National Research Data Infrastructure (NFDI) of Germany’s major research funder, the DFG; the European Union’s CLA-

RIN—a digital infrastructure offering data, tools and services to support research based on language resources—and the Social Sciences and Humanities Open Cloud (SSHOC), whose goal is to further the innovation of infrastructural support for digital scholarship, to stimulate multidisciplinary collaboration across the various subfields of Social Science and Humanities and beyond, and to increase the potential for societal impact*².

Digital obsolescence is both an existential—or even social—anxiety and a field of scholarship that is gaining ever more academic attention. One area that needs to be addressed head on is ‘planned obsolescence’, which refers to the “strategy where a commercial vendor controls a sector by continuously introducing new versions or updates, making older versions incompatible or undesirable, thus compelling users to upgrade frequently.”*³ As Barros and Dimla point out, “planned obsolescence can artificially increase sales by stimulating desire or perceived need. This can be done in many ways and some companies are releasing newer models sooner than necessary or engineering the product to fail after a certain amount of use. In recent years, we have observed a change in the pattern of planned obsolescence strategies employed by technological companies, shifting from aesthetic to technological obsolescence” (Barros & Dimla, 2021, p. 1607).

While the pushing of new products—both hardware and software—onto consumers is baked into the commercial project of capitalism, making it difficult for end users to push back and resist, there are approaches that can mitigate and offset some of its more pernicious aspects. These include contributing to, using and promoting open systems—whether that be open-source software, open access publications or community-maintained standards rather than

ones that are commercial and proprietary. But resisting planned obsolescence can also take more informal forms, such as not being enamored with the newest, shiniest technology, but rather investing in the one that might have the highest chance of enduring, one that requires fewer customizations and plugins, and which has a wide community of users. HTML is a good example of a digital structure that has endured. First released in 1993, HTML is still in active development to this day and remains a cornerstone of internet technologies.

Another approach to offsetting the risks associated with digital obsolescence, decay and decline is to commit to the regular refreshing of content, forward migrating collections and renewing encodings or architectures as systems and protocols change. In this, we were fortunate that Digital Himalaya could make a virtue of a necessity, mostly through lack of funds and our own rather limited technical skills. In other words, we had neither the technological talents nor the budget to develop our own software, leaving us with no option other than to make use of out-of-the-box solutions that were either cheap or free.

We also learned about the value of iteration and recursion: namely, doing things repeatedly to increasingly higher standards. By way of example, in the first phase of the project, five ethnographic collections—representing a broad range of regions, ethnic groups, time periods and themes—were selected for digitization, along with a set of maps of Nepal and some important journals on Himalayan studies. One of the most valuable collections were the canisters of 16mm film taken by Christoph von Fürer-Haimendorf, a professor of anthropology at the School of Oriental and African Studies (SOAS) in London, which spanned from the 1930s to the 1980s. While Fürer-

Haimendorf's specific interests included the Naga communities of India and the Sherpa of Nepal, he travelled far and wide across the region, shooting over 100 hours of film throughout his career. Extraordinary in both its breadth and its depth, his collection is one of the finest extant ethnographic film collections that document Himalayan cultures.

We started digitizing Fűr-Haimendorf's films ourselves by projecting the footage and then filming the output through a box of mirrors and hosting video clips on our website. We used a SONY Color Film Chain Adaptor, a 16mm projector and a digital camera to produce rather low resolution but functional video snippets, which then caught the attention of the British Universities Film and Video Council (BUFVC) who paid for the professional digitization of the footage using telecine projection. Herein lay a lesson: digitization can be a continuous and ongoing process, not simply a one-off. We learned the value of digitizing a subset first before committing to undertake the digitization of an entire collection. We could not have anticipated that the rudimentary digitization which we undertook ourselves would generate enough interest in the wider community that an outside organization would fund the work to be done again, and this time, professionally.

A further approach taken by Digital Himalaya to mitigating digital obsolescence, decay and decline was to be explicitly and intentionally multimodal. Archivists specializing in the curation of moving images use the phrase "nitrate won't wait" (Slide, 1992, p. 1) to describe the urgency of migrating silver nitrate film to more durable digital formats. Not only were anthropological collections dating from the early twentieth century fast degrading, but they were also becoming orphaned, as the technology needed to view them was now obsolete and ever harder to find. The pace of technological adaptation and

change provides a powerful if brutal lesson in impermanence and digital obsolescence: it is still possible to read a book that is 500 years old (as many scholars of classical languages and cultures regularly do), but close to impossible to find a computer anywhere that can read an 'old' 8-inch or 5 and 1/4-inch floppy disc dating all the way back to the 1980s. The rate of innovation and obsolescence moves ever faster and few fieldworkers pause to reflect on issues such as the longevity and persistence of their recordings before they travel to remote locations around the world to document endangered cultures.

There was a further irony in what we planned to do. While 'audio-visual' was a big technology buzzword in the 1990s, ethnographic fieldwork had been 'multimedia' or 'multimodal' for about 100 years, with early anthropologists using still cameras, wax or plastic cylinder record phonographs and copious notebooks to document their ethnographic observations. When these scholars returned home, though, they were expected to write books in which precious little of the material that they had recorded could be accommodated. And when anthropologists retired, and later passed away, their collections of recordings and photographs were left in shoeboxes in their attic, only to be passed on to university libraries and archives that did not really want them or know how to catalogue them. So, and rather tragically, even though fieldwork was inherently immersive, making use of all manner of technologies, an anthropologist's holistic collection would be split apart when it returned home and accessioned according to the format of the recording medium: text to the library; sound to the audio archives; photographs to the photo collections; and cine film often nowhere or stranded. In the early 2000s, we imagined the fast-developing Web to be possible site for these diverse materials to be

reintegrated and served up in a rich, searchable and retrievable multimedia format.

As we experimented with multimodal and multimedia web delivery systems, we also came across and were invited to engage with the LOCKSS principle, the simple if compelling idea that 'Lots of Copies Keep Stuff Safe,' a cornerstone in the practice of robust digital preservation. It is a truism to assert that more copies of data will tend to make it safer, regardless of the system used to manage that data. A LOCKSS system, however, goes a step further and makes better use of the copies it manages, by enlisting them to validate integrity against each other, rather than relying uncritically on comparisons against a centralized fixity store^{*4}. Not only were we digitally 'broadcasting' rather than 'narrowcasting', but we also attached ourselves to the success of emerging archival systems such as the digital repository at the University of Cambridge library, which had just signed up to pilot a new digital repository called DSpace. We were fortunate to be one of the first heavy users.

DSpace@Cambridge, now rebranded as Apollo, is the University of Cambridge's Institutional Repository (IR)^{*5}. Established in 2003, just a few years after Digital Himalaya was launched, DSpace was designed to be a service for sharing the outputs of research activities at Cambridge University. The Repository service is managed by the Open Research Systems (ORS) team, which is part of Digital Initiatives and is based at the Cambridge University Library. Digital Himalaya was one of the first research projects to commit to using the DSpace platform and we committed considerable staff time and resourcing to ensuring that every digital file and asset that existed on our website was also archived in high resolution format to DSpace^{*6}. Being an early adopter afforded us the opportunity to work closely with both the

developers and the library team to customize metadata to best suit our needs and create workflow processes for bulk uploads to the repository when internet bandwidth was still minimal and many of us had only dialup connections at home.

While DSpace provided a safe and secure backend, with stable handles, persistent digital IDs, transparent and Dublin Core metadata, it was very clear to all concerned that an institutional repository is not the same as a front-end delivery system for users. No user wished to interact with the somewhat cumbersome DSpace interface, or download a huge TIF or .MOV file. While our own simple, HTML website was the first port of call for users looking for content and DSpace offered the backend security for our collections, we needed an intermediate layer—something like 'firmware' that operates in between the hardware and software—particularly for our rich audio-visual content. Before YouTube became a household name and a mainstream public service, we developed a creative partnership with the Streaming Media Service (SMS) at the University of Cambridge. SMS was and still is a free hosted service which allows University staff to upload audio and video content to streaming web servers, saving them the effort and cost inherent in maintaining a dedicated streaming media server. Once uploaded, content owners maintain full control over who can view their media, and can easily embed the streaming media into their own websites. In addition, content can be browsed and viewed by the public worldwide—or restricted to a sub-set of individual Cambridge users—via the Streaming Media Service web page at: <https://sms.cam.ac.uk/> (7 December 2024). Once again, rather like with DSpace, we became heavy users and great advocates for this extraordinary and free service, championing it to colleagues and at international meetings.

SMS has many benefits. SMS hosts collections of one's materials, so that one's own web server doesn't need to handle the load; it offers 1-click uploads; automatically converts audio and video into a number of formats and resolutions best suited for distribution over the Internet; allows easy embedding of video and audio into web pages using cut-and-paste code snippets and the <oembed> method; has a built-in 'responsive design' meaning that videos will scale to suit the browser window size, and embed gracefully into other web pages; and it also allows users to create 'collections' of their own media, each of which is affiliated to a University institution, making it easier for one's audience to browse related subjects in a collection. All in all, we felt extremely fortunate to be able to make free and easy use of both DSpace and the SMS to host and distribute our digital collections, all without having to build anything ourselves, spend time on customization or pay anything. In many ways, these were the ideal operating conditions for success: allowing subject specialists and scholars to focus on what they know best (the content, the region, the relationship, communicating the value of the collections), while professional library and computer staff could focus on building the architecture and infrastructure to house and host unique content. We were also very cognizant of our privilege: Cambridge is one of the best universities in the world, with great resources and world-class academic services (including but not limited to libraries, archives and IT support), allowing us to leap-frog and mobilize our work in ways that we would likely not have been able to do at a less prestigious and well-funded institution.

The net result of all of this federation of content—on university servers, both archival and front-facing—was that we had generated a fair amount of duplication. While this did

result in extra work in terms of maintaining metadata in more than one location, it also helped reassure us that we could be fairly confident that even when standards changed, and if one day our own website might collapse or be deprecated beyond reasonable use, our datasets would prevail and be migrated forward to be useful and useable on new systems. We were, in other words, fortunate to have built redundancy into our project from the outset, and were able to leverage existing and free systems without having to build and then maintain our own.

As Digital Himalaya grew and moved—from the United Kingdom, to the United States and then on to Canada as I moved between institutions, gradually looking for a stable academic home—we also started experimenting with YouTube as a place to host and disseminate our moving image content. While the Streaming Media Service at Cambridge was excellent in terms of stability and accessibility, it had two modest limitations. First, the content that it housed was not always well-indexed by search engines, meaning that users would have to know that they were looking for something in order to come across it. Second, and entirely appropriately given the platform, the SMS offered no interactivity: namely, users could not comment, post or respond to content. The SMS interaction was one-way: it was a push service geared towards digital consumers, not a bidirectional interaction. We started to experiment with hosting some of our moving image collections on YouTube in order to connect and engage directly with communities of origin. The older film collections—particularly those of von Fürer-Haimendorf—were particularly popular and generated considerable interest, comment and feedback. Through user comments and interaction, we were able to better identify and label our films, improving our metadata

and improving the searchability of our collections. This iterative process of feedback and improvement was a process to which we were deeply committed, and had engaged in by returning collections to communities in Nepal, Bhutan, India and the Tibetan Autonomous Region on hard disc (cf. Shneiderman & Turin, 2003), but which was increasingly possible to do asynchronously thanks to the proliferation of broadband internet services across the Himalayan region (Akhtar & Gregson, 2001).

As Digital Himalaya matured, and our thinking and practice with it, we began to appreciate that we were in some ways generating a meta-archive: an archive of an archive. What constitutes an archive in digital spaces is also shifting, as Brown and colleagues note: “Even the term “archive” may suggest misleading parallels between older archival practices and what is possible or appropriate for digital materials” (2009, para. 22). There are, to my mind at least, two significant differences between analogue (physical) and digital (intangible) archives. First, in traditional archiving practice, archives are the ultimate and final resting places for collections, not dynamic sites of interaction. Archives, in the traditional sense, are most often where collections end up when people retire or die. In digital spaces, we were finding, collections were being “born archival” (Turin, 2011, p. 445)—submitted directly into an archive on creation, where they were being worked on in live time and curated in innovative and collaborative ways. This pivot towards a more responsive and engaged form of archival practice—which brought in communities of origin and users as full participants—suited Digital Himalaya well, and permitted us to participate in a conversation that would previously have most likely excluded us. As our project matured, we became ever more interested in and committed to flex-

ible publishing, namely disseminating our collections in reusable formats that ensured not only that the knowledge contained in the data was maintained and shared (along with any relevant metadata) but also that should our own infrastructure collapse or become degraded, the data would live on through re-use licenses, co-hosting agreements and discoverability on open platforms.

In all, our approach to digital curation reflected a wider shift in the cultural heritage sector that was increasingly participatory and self-aware. Musqueam First Nation curator and scholar Jordan Wilson writes powerfully and convincingly about the importance of using the term ‘belongings’ rather than ‘objects’ or ‘artefacts’ to describe collections of cultural value to communities (Wilson, 2016). While this pivot in terminology—a more nuanced and relational language—is not something that we had explicitly articulated in our project, we feel that we’ve been trying to embody it since we started Digital Himalaya almost 25 years ago.

4. Endings

In conclusion, and to bring this contribution to a close, I wish to reflect on what it might mean to end a Digital Humanities project. How do we bring a multi-decadal, multi-sited, and interdisciplinary project to a close, whether that be through completion, through passing the reins to others or through ethical repatriation? In Act 1, Scene 5, in Shakespeare’s *King Lear*, the character of the Fool turns to the aging King, and says, rather devastatingly, “Thou shouldst not have been old till thou hadst been wise” (Harbage, 1970, p. 43) These searing lines are as instructive for Digital Humanities projects as they are good counsel to live by.

I have been thinking and worrying about the future (and ending) of Digital Himalaya

from the moment that I helped bring it into being. I was at once excited and delighted that I and my colleagues were in a position to help protect, connect and digitally repatriate these precious collections and at the same time troubled and concerned by the fact that, once again, the initiative was housed at an elite Western university far from the communities whose cultural heritage we had the honour and responsibility of managing. I was also acutely aware that I embarked on the Digital Himalaya journey long before I had a permanent and tenure-track appointment, adding an additional layer of vulnerability to an already somewhat fragile undertaking. Over the last decade, I have been principally concerned with two matters when it came to Digital Himalaya. First, ensuring that our collections were stable, secure and accessible to communities in the Himalayan region. Second, to find a way to make myself dispensable and disposable. Much of this contribution is a structured reflection on the first challenge. In these final and concluding words, I wish to speak to the second.

After moving to take up a tenured position at the University of British Columbia (UBC) in 2014, I developed a close partnership with the University Library who have a prominent Digitization Centre and a number of staff working in Digital Initiatives. This partnership focussed on the longevity of Digital Himalaya and exploring a way for my new—and I hope final—university to participate in supporting this unique collection. With some external funding and also leveraging university resources, we committed to working with and being ingested into the UBC's Open Collections which include digital photos, books, newspapers, maps, videos, theses and more. Currently home to 291,712 unique digital objects, these publicly-accessible collections are constantly growing and reflect the research interests of the UBC community

and beyond*⁷. The Open Collections interface is powerful and contemporary, and the UBC Library has committed to ensuring that all materials that are ingested into Open Collections being openly accessible to everyone and preserved for future generations. At the same time, we had to work with the Cambridge University library to export the full Digital Himalaya collection out of DSpace at Cambridge into a very similar if differently skinned DSpace institutional repository at UBC. The staff in both libraries noted that this was the first time that they had ever been asked to duplicate an entire collection and port it over to another library.

The Open Collections interface, while powerful and visually rich, serves up only flat data files with their associated metadata. Two aspects on the Digital Himalaya website—our Nepali census tool and our Map collection—have a little 'gearing' to them, with MySQL—an open-source relational database management system—running behind the scenes to serve up data. With Open Collections being unable to host and output anything other than individual data files, it was clear that we needed to find a way for these slightly more interactive elements of Digital Himalaya to be maintained and supported going forward.

When we launched Digital Himalaya, almost a quarter of a century ago, it was always our intention and hope that one day, the collection would either be repatriated to the Himalayan region or maintained and managed by professionals from the region. In April 2022, I was approached by Monish Singh, Founder and Executive Director of a new initiative called Archive Nepal, a non-profit corporation incorporated in New York, USA, with 501(c)(3) status and in Kathmandu, Nepal, with the affiliation of the Social Welfare Council of Nepal*⁸. Its mission is to encourage the understanding of Nepal's

rich history and culture by curating, digitizing, and improving accessibility to digital resources. Monish contacted me to explore a possible partnership. Archive Nepal is run by an extraordinary collective of professional Nepalis with backgrounds in project management, software development, archives and information management, data visualization, data analysis, and data migration. Our first partnership involved cohosting the *Nepali Times* collection which was such a success that we entered into a generative conversation about the Archive Nepal team taking over the management and maintenance of the Digital Himalaya website to ensure its continued accessibility.

Over a period of months and through generous and generative conversations, we worked out all the details of the transition and on May 29, 2024, some 23 years after the project was born at the University of Cambridge, day-to-day management of Digital Himalaya was handed over to Archive Nepal. It was always the dream of the founders that Digital Himalaya would one day be run by professionals from the Himalayan region, and in Archive Nepal, we found just the partner we had been hoping for. Digital Himalaya was established to engage in a process of ethical connection and return, ensuring that the historical documentation of Himalayan cultures, languages and traditions would be available to communities from the Himalayan region itself, whether online, in print or through local databases. Archive Nepal's mission was entirely aligned with ours: to encourage the understanding of Nepal's rich history and culture by curating, digitizing, and improving access to digital resources. With anticipation and excitement, I look forward the next incarnation of the project under the umbrella of Archive Nepal.

While the move of the Digital Himalaya Project—both the datasets and the daily

management—to Archive Nepal is still in its early days, there are already interesting changes worth noting and realignments that warrant reflection. First of all, Archive Nepal briefly experimented with running a banner advert at the bottom of the page in order to generate micro-payments as a form of income in support of sustainability, but the team decided within one month that the visual distraction was greater than any anticipated financial benefit, so the advertisement was removed. Digital Himalaya is now, thankfully, once again advertisement free, but I acknowledge that Archive Nepal must reserve the right to continue to experiment with different revenue models in service of longevity.

Second, Monish Singh of Archive Nepal approached me to ask whether I was aware of any codes or scripts that were being regularly used to crawl and download files from Digital Himalaya. Since moving Digital Himalaya to the Archive Nepal infrastructure, the team noticed a huge jump in file access/download requests. By way of example, in July 2024 (the first full month that Digital Himalaya was hosted by Archive Nepal), they recorded file downloads totaling 461 GB. To put this number into perspective, prior to absorbing Digital Himalaya, Archive Nepal had an average of 15,000-20,000 visitors/month with file access/downloads on average totalling 5 GB per month. Archive Nepal hosts its data on Amazon Web Services (AWS), for which they are charged not only a fixed storage fee but also access fees for any overage beyond the free 100 GB included in their package. It was clear that Digital Himalaya Project was costing Archive Nepal much more money than expected. Since Digital Himalaya had until the move been almost exclusively hosted on university servers, we had never before encountered this challenge. Once we activated Google Analytics for Digital Himalaya, the

Archive Nepal team were able to identify the source of these scripts and to block them, returning the access requests (and associated costs) to reasonable levels once again.

We are particularly excited by the possibility of deepening partnerships and ongoing collaborations with the Archive Nepal team as our relationship matures. Not only are the Archive Nepal staff all information professionals, but they also all hail from the Himalayan region itself (mostly Nepal), even if some now reside abroad. As of writing, Archive Nepal hosts 37,046 digital assets and has a well-developed community engagement program to connect not only with users but also institutions of teaching, learning and research across the Himalayan region. The digitized materials that they currently host include images, objects, videos, books, documents and audio collections that derive from 18 different national and international sources, including but not limited to the British Museum, the Art Institute of Chicago, the Metropolitan Museum of Art and Madan Puraskar Pustakalaya (in Nepal). Based on their networks of supporters, users and contributors, we anticipate that the visibility and discoverability of Digital Himalaya collections will grow with time, and that the collections themselves will be enriched as potential new donors, publishers and depositors identify with the exciting development that Digital Himalaya has now been repatriated and is under 'Himalayan' management. The question of physical location—both of the digital assets and of the managers of the collection—is increasingly moot. After all, how many of us really know on which server and in which country our digital files reside? Moreover, as increasing numbers of informational professionals become 'digital nomads' and use shared working spaces that change over time, location matters ever less. The key transformation that is worth noting

in the move to Archive Nepal is not where the files are or where the people are that manage them, but rather that the managers and responsible parties are Himalayan citizens, invested in their own cultural heritage and with tangible local commitments. This rebalancing of Digital Himalaya is not only welcome but in fact necessary, as ever more users of our collections are from and live in the Himalayan region itself. We fully anticipate that the partnership with Archive Nepal will remain dynamic and responsive as conditions change and new opportunities arise, and we look forward to embracing these with curiosity and openness.

Beginnings are generally easier than endings, whether in relationships, writing projects or Digital Humanities initiatives. People generally don't like to talk about endings as these are generally synonymous with death and decline, but those of us active in digital spaces must think critically about not only how we bring things into existence and life, but also how we bring them to a close. Creating dependencies in which projects (or children) cannot live without the people (and parents) who created them is not a position to be fostered or cultivated, but rather an unfortunate by-product of unhealthy attachment styles and people becoming overly invested in their roles, authorities and importance. Some years ago, I was delighted to learn about 'The Endings Project' that has created tools, principles, policies and recommendations for digital scholarship practitioners to create accessible, stable, long-lasting resources in the humanities. Their About Us page is worth citing as it aligns so deeply with the concerns and motivations that I have articulated in this article:

"Despite the thousands of digital projects launched during the past 20 years, experts warn of a new digital dark age as

our ability to produce digital information continues to outpace our capacity to preserve and access that knowledge for the long haul.

These challenges extend across many domains, but they are particularly pressing for digital humanities (DH) projects. The challenge of preserving and future-proofing these projects—many based on boutique technologies and customized code—jeopardizes their future. To continue to reap the benefits of these projects, we must invest in workable processes and technologies so we can collect, preserve and provide user-friendly access for longer than the estimated 10-year lifespan of most current formats.

While a growing body of research on the closure and preservation of digital projects identifies the urgency and scale of these challenges, few practical solutions have been offered.” (endings.uvic.ca/about.html)

Rather like the phoenix of ancient Greek mythology, I have now come to think of Digital Himalaya as an undertaking that will be cyclically regenerated and reborn, gaining new life by rising from the ashes of its earlier incarnation, under new management, as it were, and with that, to let go and watch this somewhat awkward digital adolescent grow up, leave home and become the adult that it needs to be. As the Lebanese-American writer, poet and visual artist Kahlil Gibran so tenderly wrote, “You are the bows from which your children as living arrows are sent forth” (Gibran, 2007, p. 25). This is as true for Digital Himalaya, as it is for my son and daughter.

Acknowledgements

This article has benefitted considerably from the constructive and generous feedback offered by two expert and anonymous peer reviewers. I am extremely grateful to their suggestions and input which have helped to strengthen the contribution considerably. Needless to say, any oversights, errors and remain infelicities are mine alone.

[Notes]

- *1 See the Digital Himalaya Project ‘overview’ page for more information: <https://www.digitalhimalaya.com> (7 December 2024).
- *2 I am particularly grateful to one of the anonymous peer reviewers of my initial contribution who helpfully and necessarily reminded me of the importance of international standards and agreements around open licensing.
- *3 Read more at <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/planned-obsolescence> (7 December 2024).
- *4 See <https://www.lockss.org/about/frequently-asked-questions> (7 December 2024) for more information and greater context.
- *5 For more about DSpace at Cambridge University, visit <http://www.dspace.cam.ac.uk/handle/1810/202016> (7 December 2024).
- *6 The complete Digital Himalaya Project collection on DSpace is available here: <https://www.repository.cam.ac.uk/handle/1810/217843> (7 December 2024).
- *7 Learn more at <https://open.library.ubc.ca> (7 December 2024).
- *8 Learn more about Archive Nepal here <https://www.archivenepal.org/home> (7 December 2024).

[References]

- Akhtar, S., & Gregson, J. (2001). Internet technologies in the Himalayas: lessons learned during the 1990. *Journal of Information Science*, 27(1), pp. 9-17.
- Barats, C., Schafer, V., and Fickers, A. (2020). Fading Away... The challenge of sustainability in digital studies. In *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 14(3).
- Barros, M., & Dimla, E. (2021). From planned obsolescence to the circular economy in the smartphone industry: An evolution of strategies embodied in product features. In *Proceedings of the Design Society*, 1, pp. 1607-1616.
- Bhat, W. A. (2018). Long-term preservation of big data: prospects of current storage technologies in digital libraries. *Library Hi Tech*, 36(3), pp. 539-555.
- Bradley, K. (2007). Defining digital sustainability. *Library*

- trends, 56(1), pp. 148-163.
- Brown, S., Clements, P., Grundy, I., Ruecker, S., Antoniuk, J., & Balazs, S. (2009). Published yet never done: The tension between projection and completion in digital humanities research. *Digital Humanities Quarterly*, 3(2).
 - Bruseker, G., Carboni, N. and Guillem, A. (2017). Cultural heritage data management: the role of formal ontology and CIDOC CRM. *Heritage and archaeology in the digital age: acquisition, curation, and dissemination of spatial cultural heritage data*, pp. 93-131.
 - Edmond, J., & Morselli, F. (2020). Sustainability of digital humanities projects as a publication and documentation challenge. *Journal of Documentation*, 76(5), pp. 1019-1031.
 - Fuchs, C. (2020). The Ethics of the Digital Commons. In *Journal of Media Ethics*, 35(2), pp. 112-126.
 - General Foundation Regional Creation. (2014). Research on the role of local public cultural facilities after the disaster - Towards the formation of cultural commons -. URL: <https://www.jafra.or.jp/library/report/26-27/>.
 - Gibran, K. (2007). *The Prophet*. London: Arcturus Publishing.
 - Goddard, L., & Seeman, D. (2019). Negotiating sustainability: Building digital humanities projects that last. In *Doing More Digital Humanities* (pp. 38-57). Routledge.
 - Greco, G.M., & Floridi, L. (2014). The tragedy of the digital commons. In *Ethics and Information Technology* 6, pp. 73-81.
 - Harbage, A. (Ed.). (1970). *The Pelican Shakespeare: King Lear*. Middlesex: Penguin Books.
 - Harrison, H.W. (Ed.). (1991). *The FIAF cataloguing rules for film archives*. Munich, Germany: Saur.
 - Linebaugh, P. (2008). *The Magna Carta Manifesto: Liberties and Commons for All*. University of California Press.
 - Moore, R. (2008). Towards a theory of digital preservation. *International Journal of Digital Curation*, 3(1).
 - Quick, K., & Maxwell, M. (2005). Ending digital obsolescence. In *Archiving Conference*, 2, pp. 201-205. Society of Imaging Science and Technology.
 - Reed, A. (2014). Managing an Established Digital Humanities Project: Principles and Practices from the Twentieth Year of the William Blake Archive. *Digital Humanities Quarterly*, 8(1).
 - Schillo, J., & Turin, M. (2022). Type right: Examining the underlying causes of common typeface and font errors for Indigenous orthographies, and a possible path forward. *Language Documentation & Conservation* (16), pp. 364-398.
 - Shepherd, E., & Smith, C. (2000). The application of ISAD (G) to the description of archival datasets. *Journal of the Society of Archivists*, 21(1), pp. 55-86.
 - Shneiderman, B. (2022). *Human-Centered AI*. Oxford University Press.
 - Shneiderman, S., & Turin, M. (2002). "Digital Himalaya: An Ethnographic Archive in the Digital Age." In *Interarchive: Archival Practices and Sites in the Contemporary Art Field*, edited by Beatrice von Bismarck et al., pp. 359-61. Köln: Buchhandlung Walter König.
 - Slide, A. (1992). *Nitrate Won't Wait: Film Preservation in the United States*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co.
 - Smith, M., Barton, M., Bass, M., Branschovsky, M., McClellan, G., Stuve, D., Tansley, R. and Walker, J.H. (2003). DSpace: An open source dynamic digital repository.
 - Turin, M. (2011). Born Archival: The Ebb and Flow of Digital Documents from the Field. *History and Anthropology*, 22(4), pp. 445-60.
 - Turin, M. (2012). Salvaging the Records of Salvage Ethnography: The Story of the Digital Himalaya Project. In *Book 2.0*, 1(1), pp. 39-46.
 - Turin, M. (2015). The Unexpected Afterlives of Himalayan Collections: From Data Cemetery to Web Portal. In *The Anthropology of Expeditions: Travel, Visualities, Afterlives*, ed. Joshua A. Bell and Erin L. Hasinoff, pp. 242-68. Chicago: University of Chicago Press.
 - Turin, M. (2018). What Next for Digital Himalaya? Reflections on Community, Continuity, and Collaboration. In *Verge: Studies in Global Asias*, 4(2), pp. 57-63. Project MUSE.
 - Turin, M. and Shneiderman, S. (2003). Returning Footage to the Himalayas. In *ViewFinder: The Magazine of the British Universities Film and Video Council (BUFVC)*, 50, pp. 10-12.
 - Turin, M., Tosi, A., Gatti, R. and Barnes, L. (2023). Interview between Mark Turin, Lucy Barnes, Rupert Gatti and Alessandra Tosi. In *Book 2.0*, 13(1), pp. 75-88.
 - Wilson, J. (2016). "Belongings" in "cəsnaʔəm: the city before the city". In *Intellectual Property Issues in Cultural Heritage (IpinCH)*, URL: <https://www.sfu.ca/ipinch/outputs/blog/citybeforecitybelongings/>
 - Yamada, S. (2010). *Commons and culture: Who does culture belong to?* Tokyodo Publishing.

[Table List]

[Table 1] An Overview of the Various Stages and Phases of the Digital Himalaya Project

特集論文 | Original Article for Special Issue

文化的コモンズの基盤としての情報技術をめぐるコモンズ

The Commons of Information Technology as a Foundation for Cultural Commons

永崎研宣(慶應義塾大学文学部)、岡田一祐(慶應義塾大学文学部)、中川奈津子(九州大学人文科学研究院)

Kiyonori Nagasaki (Keio University), Kazuhiro Okada (Keio University), Natsuko Nakagawa (Kyushu University)

Abstract

佐々木秀彦が『文化的コモンズ』において描写する「交響圏」としての文化的コモンズは、文化施設による物理的・身体的な場の形成に主眼が置かれているように思われる。しかしながら、実のところそれは文化施設が主体となり適切な場が形成されるならばデジタルネットワークにおいても実現され得るものと考えられる。本稿では、文化的コモンズをデジタルネットワーク上で形成していく上で不可欠な情報技術規格の形成に焦点をあて、その事例として、TEI (Text Encoding Initiative) ガイドラインとIIIF (International Image Interoperability Framework) を採り上げる。この種の規格は、開発者や利用者をはじめとする多様なステークホルダーによって形成されるものであり、そのみで多大な収益をもたらすことのないものであるために、その展開にはコモンズの要素を多分に含むことになる。筆者らは、その側面を明らかにすることで、デジタルな文化的コモンズの将来的な可能性を提示する。

In *Cultural Commons*, Hidehiko Sasaki depicts the cultural commons in the form of a “symphonic sphere,” seemingly emphasizing the creation of physical, embodied spaces within cultural institutions. However, this concept can also be realized on digital networks, provided that cultural institutions play a leading role in shaping appropriate spaces. In this paper, we focus on the formation of information technology standards essential for establishing cultural commons in digital environments, examining the TEI (Text Encoding Initiative) Guidelines and IIIF (International Image Interoperability Framework) as case studies. These standards are developed by a diverse group of stakeholders—including developers and users—and, because they do not by themselves generate large revenues, their evolution embodies a commons-like character. By elucidating this aspect, we propose the future potential of digital cultural commons.

[Keyword]

TEI ガイドライン, IIIF, デジタル・ヒューマニティーズ, デジタルアーカイブ

TEI Guidelines, IIIF, Digital Humanities, Digital Archives

はじめに

佐々木秀彦が『文化的コモンズ』(佐々木 2024)において描写する「交響圏」としての文化的コモンズは、文化施設による物理的・身体的な場の形成に主眼が置かれているように思われる。本稿では、これがデジタルネットワークにおいても実現され得るものとみなす。すなわち、文化施設における文化的コモンズを成立させるためには、構造的な要件として、建築物の構造や提供された設備、すなわち、人が滞在すべき場所や、移動すべき領域、発声すべき空間、それを視聴するための場、等々、明示的にも暗黙的にも様々な領域設定があり、それぞれにおける振舞が規定される。そして規定されることによってその逸脱もまた逸脱として受容され得るものとなる。共有すべき作法と、そこからの逸脱は様々な形で埋め込まれており、そこで人々がそれに応じた自由な振舞を行うことによって深く響き合う空間が現出することになる。そうだとするなら、デジタルネットワークにおいても、同様に、共通の作法があり、それがあがるゆえに、それを前提とした逸脱もまた逸脱としての意味を持ち得るものとなる。たとえばWikipediaは独自拡張を行ったマークダウン言語等によるテキストの記述を踏まえ、履歴機能やユーザ管理機能など、様々な共通の作法が前提としてあの巨大な協働辞典を成立させており、それは日々紆余曲折を経つつ成長を続けており、その過程では大きく深く響き合うサイバー空間を幾度となく生み出してきている。デジタルデータを交換し合うだけの場としてのTCP/IPネットワークとしてのインターネットは、様々な制約を与えることで「交響圏」となり得るのである。

筆者らが取り組むTEI(Text Encoding Initiative)ガイドライン(永崎 2022)とIIIF(International Image Interoperability Framework)(永崎 2024)もまた、人文文学や文化資料に関わる人びとのコミュニティを踏まえ、「交響圏」をデジタルネットワーク上に成立させるための要素となり得るものである。本稿では、この二つを採り上げ、TEIガイドラインについては国際的な活動を中心に、IIIFについては国内での普及活動を中心として、それがどのようにして響き合う空間を成立させ、さらに広げていこうとしているのかを検討する。

TEIとIIIFはコモンズ成立にどう貢献し得るのか

永崎(2023)は、デジタルコンテンツ共有のあり方をレイヤー構造^[1]として捉え直す視点を提示するなかで、このようにしてデジタルコンテンツに付加価値をつけていくものをアノテーション・レイヤーと位置づけた。しかし、同じレイヤーのなかでもTEIとIIIFは、それぞれ、若干の重なる部分がありつつも、相互に補完的な関係にある国際的な情報規格である。以下に、それがコモンズ成立にどう貢献し得るのかを見てみよう。

TEIは、主にテキストデータに関して、テキストのある部分が何を意味しているか、そして、全体としてどういう構造を有しているか、といったようなことをメタ情報として記述するための枠組みである。テキストの任意の箇所や構造に関するメタ情報を付与するというだけであれば、無限の可能性が存在するため、共通の作法を成立させることは極めて困難である。TEIにおいては、これを人文学研究者、つまり人間文化に関する資料を専門的に扱う人びとのコミュニティに限定することで、その人々が前提とする共通の作法をデジタルネットワーク上に再現できるようにすることを目指している。そして、現在は、XML(Extensible Markup Language)に準拠してタグと属性を用いてメタ情報を付与するガイドラインとなっている。すなわち、TEIに準拠してデータを作成することは、TEIにより準備されたコモンズの場を前提として自らの解釈を提示しようとする営みであり、デジタルネットワーク上にこれを



[1]

実際に公開することにより、その解釈はコモンズたる情報共有の場に提出されることになる。そのコモンズの姿は直接目に見えないこともあるが、デジタルネットワーク上で接続される可能性を与えられるということ自体がコモンズを成立させているということであり、実際に、デジタルネットワーク上に接続している誰かの手によって次の瞬間にも大きな響きをもたらす可能性を有するのである。接続された複数のテキスト同士に同じ人物の名称や同じ地名、引用・被引用関係にあるテキストが含まれていたとしたら、TEIによって共通の作法で記述されたそれらの情報は、テキストの相互の関係を示すのみならず、その関係から浮かび上がってくる新たな解釈や事実を我々にもたらししてくれる。世界各地でこのコモンズに参加しその発展に取り組む人々はその可能性への期待とともにある。

IIIFもまた、デジタルネットワーク上にコモンズを成立させるための重要な鍵となる要素である。IIIFは画像をはじめとするWebコンテンツに対してアノテーションを行うことを可能とする枠組みである。TEIをはじめとする様々な規格に準拠して構築されたデータに含まれるアノテーションのうちで、Web上のコンテンツの任意の箇所に紐付けられたものは、このIIIFの技術仕様に準拠させることにより、Web上で接続されたものとなる。IIIFにより成立したコモンズ、すなわち、IIIFに準拠したデータやアプリケーションが作成・公開されることによって成立するコモンズは、西洋中世写本という典型的な人文学研究者の欲求を踏まえて始まったものだが、より簡素で抽象化されたアノテーションの仕組みとして成立したため、Webコンテンツに意味を持たせたいと思うあらゆる人びとに開かれたものとなっている。そして、TEIとは異なり、データの内容ではなく、Web上でのデータの相互交換やWebブラウザでの表示、すなわちインターフェイスにより重きを置くコモンズであり、それゆえにTEIとも共存可能なものとなっている。

以上の位置づけを踏まえ、それぞれについて、以下にさらに詳しく見ていこう。

TEIの始まり

TEIは、1987年にニューヨーク・ボキプシーで開

始されたものである(Ide他 2018)。当初は、現在で言うところのデジタル・ヒューマニティーズを扱う欧州と米国の学会(Association for Literary and Linguistic ComputingとAssociation for Computers and Humanities)、それに加えてコンピュータ言語学会(Association for Computational Linguistics)の人々によって開始され、当初から人文学研究者が多く参加していた。それ以前には、世界各地でテキストデータの作成が行われていたものの、それらはフォーマットがそれぞれに固有のものであり、共通のものとして扱うことが困難であった。つまり、コモンズが成立していなかったのである。この状況を解消するために共通のフォーマットの策定が求められた。共通フォーマットは、人文学の多様性を担保するために、誰もが従うべき完全なフォーマットではなく、一定のルールを提示した上で利用者が自らの必要に応じて準拠するガイドラインとして策定されることになった。これによって、共通性に関する課題は生じるものの、人文学の言語的・分野的多様性が少なくとも理念的には担保されることになったという点は、開始時点のみならずその後の展開においても重要である。TEIはその後、ガイドラインとして数回発行され、2000年にはTEI 協会(Consortium)が設立され、しばらく後には現在の体制となった。

TEIをめぐる現在の体制

TEI ガイドラインはTEI協会により維持と改良が進められている。TEI協会は、個人会員と組織会員による会費によって運営されており、理事会(Board of Directors)と技術委員会(Technical Council)の委員が会員による選挙で選出される。理事会は会の運営全般を担っており、会計から年次総会の会場決定や運営支援まで、様々な業務を行なっている。技術委員会はTEIガイドラインの改訂や公式XSLTスタイルシートの作成を担っており、それに伴う技術的な業務を担っている。そこには、人文学における様々な分野への対応のための規格の拡張とそれにとまなう後方互換性の確保のための検討、多言語対応のための様々なツールや枠組みの開発や検討、具体的に議論の場を設定するためのGithubの整備等々、多様かつ重要な業務

が目白押しであり、毎月のオンライン会議と半年に一度の対面会議に加え、Githubのissuesやメーリングリストでの問い合わせへの対応を随時行っている。なお、現在、TEIガイドラインはGithub上で策定されるようになっている。Githubは、協働でコンピュータプログラムを作成する場を提供するために運営されているサイトであり、誰がどの箇所をいつ修正したかということすべてを記録し追跡できる仕組みを有している。したがって、Github利用開始以降の議論についてはGithub上で追跡可能となっており、策定に関わる議論の透明化に大きく貢献している。また、東アジア言語対応に関わる議論が生じると永崎に問い合わせが来ることがあり、技術委員会は必要に応じてセカンド・オピニオンをきちんと確認するなど、慎重に取り組んでいるようである。

TEIの国際化対応

TEIは共通語としての英語を用いて策定されており、議論も基本的に英語で行われる。英語圏の研究者が多く参加していることが原因なのか結果なのかは判然としないが、アングロ・セントリックであることが総会で批判されている場に居合わせたこともある。実のところ、コミュニティの手続きとしてはオープンであることは確かだが、非英語圏でTEIの活動全般に関わることができるほどに人材を確保できているところはないため、結果として英語でのコミュニケーションに依存することが多くなっている。

TEI協会としてはこのような状況を少しでも解消し、様々な言語に対応できるようにすることを目指した活動を行ってきた。2005年にALLCの支援によって開始された国際化・ローカル化プロジェクト(TEI Consortium 2025:iii)がその嚆矢であり、TEIガイドライン全体ではないものの、タグや属性の説明に関する箇所が、日本語を含む7カ国語に翻訳され公開されることとなった。TEIガイドラインは現在も改訂が続けられており、その翻訳も常に改訂の必要があるため、プロジェクトとしての助成金が終了した後も言語によってはボランティアグループによって翻訳が継続されている。これはまさにコモンズをグローバルなものとしてより普遍化しようとする営みであると言える。

TEIのコモンズの拡張

既存のTEIガイドラインを利用できるようにするためのガイドラインの翻訳とは別の次元で、TEIガイドラインそのものに内在するテキストについての概念を再検討することも必要であると考えられる。初期のTEIガイドラインはテキストの内容の構造の記述を、紙面上の行や頁をはじめとする見た目の構造や特定の言語から離れて行うことを目指していた。構造化に関しては、内容についての構造化を「記述的(descriptive)」、見た目の構造化を「手続き的(procedural)」構造化と位置づけた上で、記述的な構造を「階層構造を前提とした内容構造(OHCO, Ordered Hierarchy of Content Objects)」と解釈して構造化を行うとする見解が出されるなど、テキストを内容面から抽象化して捉えた上でその構造を記述するという傾向が強かった(Renear 2004)。しかしながら、人文学の資料としてのテキストデータにおいて共有されるべき構造は、そのようにして抽象化されたものだけではない。さらに、そのようにして検討された抽象的なテキスト構造が、実際のところそれを検討した際に対象となった言語やそれを検討した言語自体によって暗黙的に制約されている可能性を完全に消し去ることは、困難であることが多い。

テキスト構造として記述され共有されるべきものが抽象的な構造だけでないという考え方については、紙面上でのテキストの具体的な書かれ方を対象とする分野や研究手法、なかでも翻字・翻刻が重要な位置を占める分野の研究手法や草稿研究の分野における生成論的構造化(Genetic encoding)の概念等を踏まえ、それに伴う一連のタグセットがTEIガイドラインに導入された(<https://tei-c.org/Vault/P5/current/doc/tei-p5-doc/readme-2.0.html>)ことにより、一定の解決を見ることがなった。これは、TEI協会に設置されたマニュスクリプト分科会における議論の結果を踏まえ、技術委員会のさらなる検討を経たものである。技術的な背景としては、関連情報技術の発展によりテキスト資料のデジタル画像を容易に共有できるようになったことで紙面上のテキストの状況を記述することの意味が大きくなり、そうした研究者の間でのニーズが高まったということも言える。いずれにしても、これは、TEIガイドラインがあくまでも利用者志向であり、そのためにコモンズ

をより包摂的な場とすることをあらず端的な事例である。

特定言語による制約の問題については、たとえばTEIガイドラインにおける hyphenation エLEMENT等、欧米言語を前提とした要素はTEIガイドラインにすでに様々な形で含まれており、今後何らかの形で包括的な検討が期待されるところである。そしてこの問題は、TEIガイドラインが各言語文化圏の特徴を明示的に受け入れるかどうかという課題につながり、かつては一度受け入れ始めると際限なく拡張し始めてしまうのではないかという懸念も示されていた。これについては、永崎が関連するデジタル・ヒューマニティーズの国際学会で非欧米言語圏におけるテキスト構造やその記述についての概念の相違を提示する発表を行い(Nagasaki 2016)、それを踏まえた上で東アジア／日本語分科会の設置をTEI技術委員会に提案し、2016年に承認された。これにより、TEIのコミュニティは、非欧米言語圏におけるテキスト構造の議論を目的とした場をTEI協会の中に正式に設置したことにより、コモンズを東アジアにまで拡張する意思を初めて明確に示したことになる。翌年にはインドテキスト分科会も設置され、コモンズはさらに理念的な広がりをみせた。さらに、2018年には、TEI協会としては初めての非欧米圏での会員総会が東京で実施され(TEI2018)、物理的・空間的にもこのコモンズは拡張されることとなった。

TEIの日本での普及

TEIのコモンズが東アジア／日本語分科会を通じて日本に拡張されたことは、日本にとってもTEIコミュニティにとっても新しい展開をもたらした。日本語での議論が公式のものと位置づけられる場において日本語のテキスト構造について検討できるようになったことは、その議論の場を容易に広げることが可能とした。分科会としての議論と勉強会を重ねつつ2019年には分科会としてのGitHubアカウント(TEI協会東アジア／日本語分科会)を作成して作成したデータやツール、チュートリアル等を集積するようになり、情報共有の確実性を高めた。勉強会も定例化され、2019年からは毎月1～2回、さらに2023年以降は原則毎週開催となって

いる。そしてこの勉強会では、単にTEIについて学びを深めるだけでなく、TEIガイドラインの翻訳にも力を入れており、日本語でTEIの情報を得られる環境が徐々に整備されつつある。そして、2022年には日本語による独学も可能なTEIの入門書*1が刊行され、2024年1月にはTEIに準拠して作成された東アジア古典籍を適切な形式で表示できるビューワが公開された(永崎ほか 2024)。こうした環境の整備は、授業での採用や科学研究費補助金の研究課題におけるテーマ設定等といった形でTEIガイドラインの利用者を人文学研究者の間にも増やすこととなっている。このことは、このコモンズに接続され響き合うものとなる可能性を持つデータがこれまでとは比較にならない規模で日本においても各地でそれぞれに自律的に作成されるようになってきていることを意味している。

TEI協会の対応

このようななかで、TEI協会側においてもさらなるコモンズの拡張とも言うべき対応が行われた。日本語のルビのルールをTEIガイドラインに導入する取組みがなされた。東アジア／日本語分科会の運営委員会のメンバーは、2019年にGrazで開催されたTEIカンファレンスでその成果を口頭発表(Okada 2019)した後、そこでの議論を元に作成した提案文書(Okada 2020)をTEI技術委員会に提出した。この文書は、当時のTEI技術委員会委員長であったMartina Scholgerにより、ほとんどGitHubのissuesに掲載され(Scholger 2020)、これに関する議論が開始された。その後、TEI技術委員会とのオンラインでの会議も経て、3ヶ月ほどの議論の結果、version 4.2.0 (TEI Consortium 2021)においてTEIガイドラインにルビのルールが導入されたのである。これにあたっては、TEIガイドラインのどの章に記載するべきかということに始まり、様々な観点からの議論が行われた。この結果、TEIガイドラインは、特定の言語文化圏におけるテキスト構造であっても必要性和妥当性が十分に認められるなら共通ルールの中に採り入れるという姿勢を明確に示したことになる、コモンズは単に拡張されただけでなく、この後の拡張の方針を変え、膨大な広がりの可能性に身をさらすことになった。この後、この種のルールがさらに導入さ

れたということは確認できていないが、東アジア／日本語分科会としては、未だに東アジア古典籍のマークアップには不十分な点が残るため、分科会内での合意形成を確認していくとともに、必要に応じたさらなる提案も視野に入れている。

IIIFの始まり

一方、IIIFは、図書館に雇用されたITエンジニア達のコミュニティから発してきたものであり、エンジニアリングの観点から図書館の貴重資料、初期には西洋中世写本をどのようにしてうまく扱うか、という課題を解決するために生じてきた動きである。当初はスタンフォード大学図書館を中心として英国図書館、オックスフォード大学図書館、ノルウェー国立図書館等のエンジニア達が集まって議論を行い、2011年にアンドリュー・メロン財団の助成金5万ドルを得た(The Andrew W. Mellon Foundation)ことで形になっていったものである。基本的には既存のWeb技術を応用することで、手間はなるべくかけずに、しかしなるべく幅広くかつ効率的にWeb上のコンテンツの任意の箇所に外から直接アクセスできるようにすることが目標とされた。つまり「ある写本のある頁に書かれた細密画の箇所を指定する」といったことを実現しようとしたのである。現在のWeb技術では、ルールに従って指定ができれば、あとはそれを様々な形で表示することが可能であり、たとえば、「切り抜かれて保存された細密画のデジタルコレクション」に含まれる細密画と、「細密画が切り抜かれてしまつて穴の空いた写本のデジタルコレクション」の二つを、それぞれのサイト上でそのまま表示した上で別のWebサイト上で動的に組み合わせさせて両者をつなぎ合わせて表示することも可能である。

IIIFの国際化としての多言語対応

IIIFは、主要な技術仕様であるIII Presentation APIとImage APIがversion2.0の時に爆発的に各地の研究図書館に普及していった。といっても主に欧米の図書館や欧米の影響の強いアジア地域の図書館が主だったが、そのような中で日本でも徐々に普及していった。このようななかで、非欧米圏、あるいは多言

語の資料に関する対応がテーマとなっていた。一つは資料を見る方向であり、もう一つは、多言語対応である。資料を見る方向については、技術仕様としては対応していたものの、それを実現できるアプリケーションが存在しなかった。つまり、東アジア古典籍における右から左に頁をめくっていく機能をもつビューワが存在しなかったのである。そこで、永崎は、当時学術研究用によく用いられていたIIIF対応ビューワであるMiradorに改良を行って、右から左にめくるようにデータに埋め込まれている資料に関してはそれを検知して頁めくり方向を切り替える機能を付与し、これを開発しているスタンフォード大学図書館のエンジニアにこのコードを提供した。その結果、Miradorにこの機能が装備され、東アジア古典籍を表示した場合には適切な方向に頁をめくっていけるようになったのである。

また、多言語対応については、日本からはRDFの専門家である神崎正英氏が議論に関与していたようである。IIIFは、上述のように、内容にはあまりこだわらず、あくまでも画像などのバイナリーデータの位置を指定できるようにすることを目指したものである。しかしながら、メタデータも簡素な形で表示できるようにしており、すでに存在する様々な文化資料メタデータにおいては言語タグを用いた多言語化がなされている場合もあることから、言語タグを用いたメタデータの国際対応が技術仕様のバージョンアップに際してのテーマの一つとなった。これは実際にうまく実現され、技術仕様だけでなく、それに対応したいいくつかのIIIF対応ビューワも国際対応が行われ、メタデータの言語切り替えがユーザ側で簡単にできるようになった。すなわち、簡素な状態では多言語対応が実現できず参加者を遠ざける結果となってしまうものだが、多言語対応やそれに対応したビューワの開発は、コモンズの拡張をもたらすことになったのである。

IIIFの日本での普及活動

IIIFは、TEIと異なり、内容に関する議論の余地が少なく、また、それゆえに、扱われる資料の内容に関する知識もあまり必要としないため、日本での普及にはTEIほどの手間はかからず、むしろ速い速度で受容されていったと言えるだろう。東京大学大学院人文情

報学次世代人文学開発センター人文情報学部門が日本では初めてIIIF協会の会員組織になったこともあり、当時ここで客員研究員をつとめていた永崎は2016～2019年にかけて国内各地で頻繁にIIIFを紹介するセミナーを開催していたが、参加者はIT企業のエンジニアや図書館司書の方々にはじまり、情報工学研究者や人文系研究者など、コンテンツの提供側から利用者側まで、文化資料への立ち位置において実に多様な方々の参加があった。主な導入組織とその時期は表^[2]の通りである。IIIFがもたらしたコモンズは、日本のデジタルアーカイブ学会に象徴されるような、デジタルコンテンツに関心を持つすべての人が提供者・活用者・閲覧者といった様々な形で参加し得るものであり、とりわけ、提供者や活用者の側において響き合うものであったために比較的にはやく普及した。ここでは、それほど手間のかからない共通の作法でデジタルコンテンツをWeb公開することによって、公開したコンテンツをより広く様々な形で二次利用(活用)してさらにコンテンツの価値を高めることが可能なのである。その事例としては、絵巻から顔の画像を切り出して分析できるようにした顔貌コレクション(鈴木 2018)や、クラウドソーシング翻刻サイトに画像を取り込むことで、ネット上の誰もが文字起こしに参加してテキストデータを協働作成できる環境を提供する「みんなで翻刻」(橋本 2023)など、枚挙に暇がない。簡素な形で再利用を可能とする機能を含むコモンズは、コンテンツ提供者でも単なる利用者でもない、コモンズを拡張する立場としての参加者が集まりやすいということもできるだろう。

デジタル・コモンズを成立させる活動

ここまでみてきたように、TEIとIIIFは、同じように文化資料を対象としたコモンズということができるが、コモンズにおいて響き合わせることができるものが変わることによって参加のしやすさが異なり、それによって響き合い方、そしてその広がり方も異なってくる。TEIは広がりにくいものだが、その専門性を活かすことで、より深く響き合う可能性を持つものである。東アジア／日本語分科会では池田亀鑑『校異源氏物語』、日本語方言談話資料(中川 2023)など、いくつかの学術的な資料をその専門性を活かしつつTEIガイドラインに準拠して構造化する取組みを行ってきた。この際には、校訂テキストの構造化手法や言語コーパスの構築手法など、TEIガイドラインに用意された専門的な構造を踏まえ、個々の資料に即した手法をそれぞれに検討しながら作業が行われていった。ここでは、TEIガイドラインを通じて提供されている様々な道具立てを通じてそれぞれの分野の特性に沿ったコモンズがその都度形成されていたと見ることができるだろう。

一方、IIIFは広がりやすいものだが、専門性は薄い。しかし、エンジニアにより広く開かれているという側面があり、それゆえにコモンズの拡張に容易に参加できるような性質を有している。この場合には、より深く響き合うことができるものを誰かがこのコモンズに持ち込むこともできる。そして、TEIに準拠したコンテンツもまた、IIIFのコモンズに参加することが可能であり、それによって、より豊かで深く響き合うコモンズを提供することもできる。ホノルル美術館所蔵の『十番虫合絵巻』のサイト(十番虫合絵巻研究会 2024)^[3]は、洲浜と

2016年5月	IIIF 対応の SAT 大正新脩大藏經図蔵 DB が公開
2016年11月	CODH が IIIF Curation viewer を公開
2017年4月	慶應義塾大学メディアセンターデジタルコレクションが IIIF 対応で公開 国文学研究資料館が IIIF に対応した新日本古典籍総合データベースを試験公開
2017年8月	東京大学附属図書館、大藏經研究推進会議、SAT 大藏經データベース研究会により「万暦版大藏經(嘉興蔵) デジタル版」が IIIF 対応で公開
2017年9月	IIIF を採用した京都大学貴重資料デジタルアーカイブが試験公開
2018年5月	国立国会図書館がデジタルコレクションに IIIF を採用

[2]



[3]

呼ばれる鈴虫・松虫をテーマとしたジオラマをテーマとして和歌を詠んで対戦する様を、洲浜を描きそれに対応する和歌を記した美しい絵巻をデジタルコンテンツ化したものである。これは、TEIとIIIFが組み合わされたものであり、和歌の原文・現代日本語訳・英訳がそれぞれ対応づけられる形で表示できるようになっており、そこに含まれる人名を抽出して人物情報とも対応づけられている。さらにそれぞれの和歌と対応する洲浜とは、TEIの構造において紐付けられた上で、Web上で表示する際にはIIIFのアノテーションに変換され、Webサイトでの表示においてもリンクしているのである。TEIとIIIFの二つのコモンズは、相互をより豊かにするものとしてここに現出しているのである。

コミュニティとそれを支えようとする意欲の重要性

TEIとIIIFのコミュニティは、いずれも、文化資料をめぐる主に欧米各国の学術政策と文化政策の所産であるとも言える。コモンズとしてこれが機能していくためには助成金の獲得はもっとも重要である。しかし一方で、必ずしも文化資料のデジタル化に主体的に関わらねばならないという人ばかりではない中でこうしたコモンズが維持されている背景には、個々人の意欲に支えられている側面も大きい。それを相互に促進しよ

うとする道具立ては、とりわけ対面の会合に参加すると様々に用意されていることがわかる。発表や発言をした人への敬意を常に表明し、感謝とともに課題があればそれを提示する。コミュニティへのよりよい貢献をした人を皆で顕彰するための機会を賞や特別な発表の場といった形で様々に用意する。そして、参加した個々人がコミュニティに自分の場があると感じられるようにする。こうした振舞は、日本の、特に学術的・文化的なコミュニティでは、筆者らのあまり多くない経験からの感想ではあるが、やや縁が遠いように感じるものである。とはいえ、日本で文化的コモンズを豊かにしていこうとするなら、そうした活動から学べることも少なくないだろう。筆者らもまた、デジタルネットワーク上の文化的コモンズを支えていき、より広く深く響き合える場を形成していくべく、様々な工夫を継続していきたい。

なお、TEIに関しては、上述のように、日本においても活発なコミュニティ活動が行われている(TEI協会東アジア/日本語分科会)。オンラインで毎週開催される研究会では、参加者の取組みについての相談会やガイドラインの翻訳、TEIに関連する情報共有などが行われており、2024年7月21日にはこの研究会主催で慶應義塾大学三田キャンパスにおいてシンポジウム(TEI協会

東アジア／日本語分科会 2024)を開催して20件以上のポスター発表が集まるなど、交流の場の提供にもつとめている。このコモンズに参画してみようという方は、まずはこのオンライン研究会をのぞいてみていただくとよいかもしれない。

【註】

*1 一般財団法人人文情報学研究所監修。人文学のためのテキストデータ構築入門。文学通信。2022。

【図版リスト】

- [1] デジタルアーカイブのレイヤー構造
- [2] 日本におけるIIIF導入に関わる比較的大きな出来事
- [3] 『十番虫合絵巻』において2つの対訳を同時に表示するTEIビューワ

【参考文献】

- ・ 一般財団法人人文情報学研究所監修。人文学のためのテキストデータ構築入門。文学通信。2022。
- ・ Ide, Nancy, Sperberg-McQueen, C. Michael, Burnard, Lou. “TEI:それはどこからきたのか。そして、なぜ、今もなおここにあるのか? ”。デジタル・ヒューマニティーズ。2018年1巻 p. 3-28. https://doi.org/10.24576/jadh.1.0_3。(参照 2024-09-30)。
- ・ 佐々木秀彦。文化的コモンズ。みすず書房、2024。
- ・ 十番虫合絵巻研究会。十番虫合絵巻。2024-03-31。 <https://juban-mushi-awase.dhii.jp/>。(参照 2024-09-30)。
- ・ 鈴木親彦、高岸輝、北本朝展。顔貌コレクション(顔コレ):精読と遠読を併用した美術史の様式研究に向けて。じんもんこん2018論文集。2018, vol. 2018, p. 249-256。
- ・ TEI協会東アジア／日本語分科会。 <https://github.com/TEI-EAJ> (参照 2024-09-30)。
- ・ TEI協会東アジア／日本語分科会。DHシンポジウム「図書資料の構造化研究データとしてのテキストデータ構築」。2024-07-21。 <https://tei.dhii.jp/activities/dh-teisympto2024>。(参照 2024-09-30)。
- ・ TEI協会東アジア／日本語分科会。 <https://tei.dhii.jp/>。(参照 2024-09-30)。
- ・ 中川奈津子、岡田一祐、永崎研宣、北崎勇帆、王一凡、曹芳慧、藤原静香、塚越柚季、小川潤、片倉峻平、左藤仁宏、王雯璐、石田友梨、宮川創、佐久間祐惟、塩井祥子、井上慶淳、村瀬友洋、関慎太郎、嵩井里恵子、渡邊真儀、中町信孝、幾浦裕之。“日本語方言談話資料のTEIによる構造化の試み”。じんもんこん2023論文集。2023, p. 83-90。
- ・ 永崎研宣。TEIガイドラインとは何か。2022。 <https://xiv.jst.go.jp/index.php/xiv/preprint/view/22>。(参照 2024-09-30)。
- ・ 永崎研宣。“デジタルアーカイブ社会実現に向けたレイヤー構造の必要性と人文学の役割”。共振するデジタル人文学とデジタルアーカイブ。勉誠出版、2023, p. 25-52。 <https://bensei.jp/images/nakami/30302-CH02.pdf>。
- ・ 永崎研宣。“IIIFの概要”。IIIF[トリプルアイエフ]で拓くデジタルアーカイブ。文学通信、2024, p. 12-43。 <https://bungaku-report.com/iiif.html>。

- ・ 永崎研宣、本間淳、下田正弘。TEI古典籍ビューワの開発—東アジア古典籍オープンサイエンスの実現に向けて—。じんもんこん2024論文集。Vol. 2024. pp. 59-66。(TEI古典籍ビューワ, <https://tei.dhii.jp/teiviewer4eaj>。(参照 2024-09-30))。
- ・ 橋本雄太、加納靖之。みんなで翻刻:歴史災害史料のシチズンサイエンス。科学。2023, vol. 93, no. 11, p. 926-929。
- ・ The Andrew W. Mellon Foundation。 <https://www.mellon.org/grant-details/international-image-interoperability-framework-9268> (参照 2024-09-30)。
- ・ Nagasaki, Kiyonori, Tomabechi, Toru, Muller A., Charles, Shimoda, Masahiro. Digital Humanities in Cultural Areas Using Texts That Lack Word Spacing. Digital Humanities 2016: Conference Abstracts. 2016, p. 300-303。
- ・ Okada, Kazuhiro, Nakamura, Satoru, Nagasaki, Kiyonori. An encoding strategic proposal of “ruby” texts: Examples from Japanese texts. TEI conference 2019, Graz (Austria), (2019/9/18-20)。
- ・ Okada, Kazuhiro, Nakamura, Satoru, Nagasaki, Kiyonori. Proposal to add <ruby>, <rb>, and <rt> to encode ruby glosses for Japanese texts (ルビ符号化要素(<ruby>, <rb>, <rt>)の追加申請), The first edition. Aug, 20, 2020。 https://docs.google.com/document/d/1rRgBRYpxUlsnMEHbOPW-92u_AIMNwq9axGtp1UGgz8
- ・ Renear, Allen H. “Text Encoding”. *A Companion to Digital Humanities*. Blackwell Publishing, 2004, p. 218-239。
- ・ Scholger, Martina, et al. encoding of ruby glosses #2054. 2020。 <https://github.com/TEI/TEI/issues/2054> (参照 2024-09-30)。
- ・ TEI Consortium, eds. “iii. Preface and Acknowledgments.” *TEI P5: Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange*. P5 Version 4.9.0. TEI Consortium, 2025 <https://tei-c.org/release/doc/tei-p5-doc/en/html/FM1.html>
- ・ TEI Consortium, eds. TEI P5 version 4.2.0 and Stylesheets version 7.51.0 release notes. TEI Consortium. 2021-02-25。 <https://tei-c.org/Vault/P5/current/doc/tei-p5-doc/readme-4.2.0.html> (参照 2024-09-30)。
- ・ TEI2018. 2018。 <https://tei-c.org/Vault/MembersMeetings/2018/index.html> (参照 2024-09-30)。

特集研究ノート | Research Note for Special Issue

「コモニング」という場づくり: 共食の実践から考える

“Commoning” as Placemaking: An Exploration Through Eating-together Practices

加藤文俊 (慶應義塾大学)

Fumitoshi Kato (Keio University)

Abstract

近年、「場づくり」への関心が高まっているが、「(居心地のいい)場所」は、たんなる物理的な環境ではなく、人と人との相互作用が前提となって生まれる。

筆者は、これまでに「食(共食)」による場づくりの実践をすすめてきた。一連の活動をととして、「公」と「私」のあいだに存在すべき「共」の時間・空間を、即興的・一時的につくり出せることを学んだ。人びととの関係のつくりかた、ともにいること(ともに食べること)、交換や贈与といった、コミュニケーションのありようについて、あらためて考えることになった。

本論文では、「誰のものでもあって、誰のものでもない時間・空間」について、具体的な実践事例をもとに概念的な整理をおこない、おもにコミュニケーション論の観点から「コモニング」の意味や価値をとらえなおしてみたい。

In recent years, there has been a growing interest in “placemaking” activities. A “good place” is not simply a physical environment but is jointly constructed through communication.

I have been promoting the practice of placemaking through food. Through a series of eating-together practices, I have learned that it is possible to improvise and temporarily create a time and space of “commonness” that exists between “public” and “private.” Such experiences led me to examine how to develop relationships with people, be together (eat together), and communicate through exchange and giving.

The present paper attempts to conceptually explore “time and space that belongs to everyone and belongs to no one” based on cases and reexamine the notion of “commoning,” mainly from the perspective of communication studies.

[Keyword]

コモニング、コミュニケーション、共食、場づくり、フィールドワーク

Commoning, Communication, Eating Together, Placemaking, Fieldwork

1. はじめに

近年、「場づくり」への関心が高まっているが、「(居心地のいい)場所」は、たんなる物理的な環境ではなく、人と人との相互作用が前提となって生まれる。つまり、「場」は、コミュニケーションのための時間と空間の整備として理解することができる。さらに、人びとが自らの「状況」をどう理解するかは、個人的な問題であると同時に、社会的な関係の理解、環境との相互作用の所産として理解されるべきものである。

筆者は、これまでに「食(共食)」による場づくりの実践をすすめてきた。一連の活動をとおり、「公」と「私」のあいだに存在する「共」の時間・空間が、即興的・一時的に生まれることを体感した。そして、人びととの関係のつくりかた、ともにいること(ともに食べること)、交換や贈与といった、コミュニケーションのありようについて、あらためて考えることになった。本論考では、「誰のものでもあって、誰のものでもない時間・空間」について、具体的な実践事例をもとに概念的な整理をおこない、おもにコミュニケーション論の観点から「コモニング」の意味や価値をとらえなおしてみたい。

2. 生成的に書く

まず、この論考の成り立ちについて、少し説明をくわえておきたい。筆者は、もともと「コモニング(コモンズ)」にかんする調査研究を専門的にすすめてきたわけではない。かわりをもっているいくつかの活動を横断的に理解しようという試みのなかで、とりわけ「コモニング」ということば(オストロム 2022)が有用であろうと考えたのが、執筆のきっかけである。私の思考や実践の流れを、前後関係に忠実に整理しようとすると、背景や理論的動機、既往研究をふまえて、社会実践を計画・実施し、分析・考察をくわえるという「慣習的」な論文構成で書くことは、いささか不自然に感じられた。以下で紹介する事例は、もともと学術的な成果をまとめることを目指しておこなわれたものではない。つまり、現場をつくること、人びととかわることが、概念的整理に先行している。

したがって、この論考は、いわゆる「仮説検証」ではなく、「視点提示(仮説生成)」を目指すものとして位置づけておきたい(加藤 2017)。また、事例の記述の一部

については、私自身のブログ記事を元に再編集している*1。現場での体験の記憶が鮮明なうちに綴られた所感であるから、いささかナイーヴな記述もふくまれているが、それらは私自身の現場との応答の記録であり、フィールドノートとして活用できると考えている。

まず、以下では3つの事例を紹介する。いずれも、「食」にまつわる社会実践で、趣味性の高いものである。人びとが集う場をつくるという意味では「場づくり」や「居場所」にかんする議論の文脈へと転用できるはずである。いま述べたとおり、いずれの実践も学術的な調査研究としてのまとめを念頭に設計されたものではないので、主宰者、参加者としての私自身の気づきをもとに、社会実践の横断的・複合的な理解を試みながら「コモニング」という概念にアプローチしたい。

3. 共食の現場をつくる

3-1. [事例1] カレーキャラバン

「カレーキャラバン」は、墨田区で実施していたアートプロジェクト「墨東大学(ぼくとうだいがく)」をきっかけに生まれた活動である*2。「ひととであい まちでつくる 旅するカレー」というコンセプトのもと、スパイスや調理器具とともに全国各地を巡り、行った先々で食材を調達し、カレーをつくってふるまうというものだ。3人のメンバーは、いずれも(もっぱら食べるばかりで)調理については素人でありながら、さほど勉強することもなく「市販のルーは使わない」という方針を立ててスパイスカレーをつくるようになった。墨田区の商店街で2回実施したことで手応えを感じ、3回目から全国各地を巡りながらカレーをつくる「キャラバン」がはじまった。

知人などのつてを頼りに商店の軒先や駐車場、空き地などを借り、逗留先の産直、道の駅などで地元の食材を買い、「外(屋外)」で鍋を炊いてその日・その場かぎりのカレーをつくる。当然のことながら、まちなかで調理をしていると、どうしても人目につく。見るからに「よそ者」であるから、人びとは興味をもったり訝しげに思ったりしつつ寄ってくる。場合によっては、私たちの手際の悪さを見かねて調理を手伝ってくれることもある。たまには、食材の差し入れもある。現場で調理をはじめてみないと、何が起きるかわからない点が、

私たちにとっては面白さの源泉となって、活発に取り組むようになった*3。

2012年の夏ごろから私たちの「キャラバン」がはじまり、2019年冬にCOVID-19の影響を受けて活動を休止するまでに80か所でカレーをつくった（ピーク時は、月に数回出かけることもあった）。とにかく楽しいという理由だけで続けていたが、幸いにも出版の機会をえたり、アートプロジェクトやトークイベントに声がかかったりするようになった。調理についていえば、回を重ねるごとに少しずつ上達したものの、カレーをつくって食べるよりも、のんびりと鍋をかき回しながら、道行く人びととおしゃべりをしている時間がとても豊かなものに感じられた。見知らぬまちでありながら、共同調理の場があることでコミュニケーションが促され、ごく自然に会話が生まれることもわかった^[1]。

そもそも商売を目的にはじめた活動ではないので、つくったカレーは無料で配布した。多いときは70～80人前をつくることもあり、露店、ケータリング、炊き出しではない不思議な場づくりの活動になった。味は毎回変わるが、準備から設営、調理、共食、撤収にいたるまでの一連の過程をくり返しているうちに、継続的に実施するコツやノウハウのようなものが身についていった。出かけるたびに、まちの人との会話がある。頻繁に直面するのは、「何のためにやっているの?」「どういう意味があるの?」という問いかけだ。「とくに目的や意味は考えず、楽しいだけで続けている」「つまり、これは趣味なのだ」とこたえと、さらに「わからない」と返される。怪訝そうな顔をされることもあるので、私たちも、いろいろな「こたえ」を考えざるをなくなった。

3-2. [事例2] 芋煮会

2017年の秋、「カレーキャラバン」をきっかけとするとご縁で、山形に出かけることになった。秋の山形といえば、芋煮である。山形の芋煮については、すでにいろいろな記事を読んだことがあった。巨大な鍋をクレーンでかき混ぜるという場面は、たびたびニュースの映像などでも見かけるものだ。同じ芋煮といっても、県内の地域によって食材や味つけがことなり、そのレシピをめぐる「バトル」があることも知った。いろいろと盛り上がっていることは多少なりとも知っていたもの



[1]

の、その現場に行くのは初めてだった。

どうやら敬老の日あたりが「解禁」の合図となって、そのあと、外にいても寒くない程度の頃合いまでが、芋煮のシーズンらしい。実際には、2か月足らずだと思われるが、「地元」の人びとは、シーズン中は河川敷などで芋煮会を楽しむのだという。友人に誘われるままだったが、場所の候補となったのは、馬見ヶ崎川の河川敷だった。残念ながら、河川敷での調理についてはあまり好ましいイメージを持てずにいた。山奥に出かけて溪流のそばでキャンプをするならともかく、街なかの河川敷から思い浮かぶのは、あれこれと「禁止」を告げる立て看板だ。まずなにより、そもそも河川敷で火を使うことは禁じられていることが多い。たとえばバーベキューのシーズンになると、あつという間に河原はゴミで汚れてしまう。酔って騒いで、界隈に暮らす住民からは苦情が出る。河川敷だけではない。近所のコンビニのゴミ箱までもが、宴の残骸であふれる。

その結果として、「バーベキューのための場所」が整備されることもある。決められた区画で、いくつものルールに従いながらバーベキューがおこなわれる。のびやかなはずの「外」での活動が制限され、形式ばったものになってしまう。だから、「河川敷でやりましょう」と言われたときには、窮屈そうなイメージしか頭に浮かんでこなかった。

芋煮会の当日、私たちは、水場のそばに TENT を張った。河川敷は、驚くほどきれいで、ゴミは落ちていない。騒々しく、あれこれと「禁止」を告げる立て看板も見当たらない。先ほど書いたような、河川敷のイメージはことごとく塗り替えられることになった。河川敷には、コンクリートの丸い台がところどころに敷設されて



[2]

いる。決して大げさな話ではなく、それらは、文字どおり芋煮のための「舞台装置」だった。七輪(炭火)やカセットコンロなどではなく、直火で鍋を炊くのである。河原からいくつか大きめの石を拾ってきて、かまどをつくって鍋をのせる。そして、薪に火をつける。コンクリートが敷かれているのは、そのためだ。鍋を火にかけるやり方としては、一番「正統」なのではないだろうか。この河川敷が、芋煮会を開けるように整備されていることは、意外な発見だった^[2]。

3-3. [事例3] テラス倶楽部

「テラス倶楽部」は、すでに10年近く続いている同僚との集まりである。毎月、同僚たちと一緒にランチを食べるという集まりで、ちょっとしたきっかけではじまった。忙しいなどと言って、PCのディスプレイを眺めながらコンビニのおにぎりをほおぼるような日もあるが、月に一度くらいはゆっくり食べようという趣向だ。幸いなことに、職場の「共同研究室」には調理する設備や器具も揃っているのも、もともとは、パスタでもつくって食べましょうというくらいのゆるやかな呼びかけではじまった。ちいさなテラスがあって、屋外で食べることができる設えなので、そのまま「テラス倶楽部」と呼ばれるようになった。

月に一回、わずか一時間程度の昼休みだが、近況報告や噂話など、おしゃべりをしながら過ごす。メンバーは3名(一時は4名)で、それぞれが「当番」になってその日の献立を考え、ランチを準備することになっている。3か月に一度、順番に役目が回ってくるという段取りで、「当番」の日は買い出しに行って、少し早めにキッチンで準備をはじめる。他愛のない話をしつつ



[3]

ランチを食べて、翌月の日程を決め、次回の「当番」を確認して精算する。だいたいワンコインで収まるようにというのが暗黙の了解で、「当番」が立て替えていた分を精算する。数か月に一度、調理当番をこなしながら、ワンコインのランチでテーブルを囲む。気負わずにはじまったこともあり、このゆるい感じが、10年近く続いている^[3]。

「テラス倶楽部」は、2015年の初夏にはじまってから、ずっと続いている。天気が悪いとき、誰かが風邪を引いたときには延期する。COVID-19の影響下にあったときは休止して、オンラインでやりとりする機会を設けた。あまりにも忙しくて買出しも調理もできないときには、みんなの分の弁当を買って「当番」の役目を果たしてもいい。そもそも、気兼ねなくやりとりできる間柄だからこそ、成り立っている。そして、この集まりは、この先も、ずっと続いていくにちがいない。このやり方は、無理のないごく自然なものだったので、数年間はとくに違和感をおぼえることなく続けていた。

食べたあとに「割り勘」にするのは、私たちにとって馴染みぶかいやり方だ。だが、あるとき、ランチを終えて精算しようというとき、ふと気づいた。毎回、「当番」が参加者の分を立て替えて準備するのだが、それをくり返しているかぎりは、じつは精算する必要はないのかもしれない。ある月に自分が立て替えてランチの準備をしても、翌月、翌々月は、他のメンバーの世話になる。順送りで手間を引き受けるということだから、毎回、いちいちお金をやりとりしなくてもいいはずだ。キャッシュレス、いやマネーレスで成り立つのではないか。つまり、「借り」をつくったまま過ごし、自分が「当番」のときに返済する(返済した気分になる)という理屈だ。模合

(あるいは無尽講)のような仕組み(平野 2023)の存在を思い出しつつ、人間関係のありようと場づくりとの結びつきについて考えるきっかけになった。

4. 事例に学ぶ

いま見てきたように、それぞれの共食の場づくりは、参加メンバー(主宰者)、準備や調達(道具立て)、継続のための工夫などの諸条件が整うことによって成り立っている。本節では、3つの事例を横断的に俯瞰しながら、共食の場づくりを理解する観点を整理してみたい。

4-1. 参加者どうしの人間関係

まず、それぞれの実践を、参加者どうしの人間関係やあらたなメンバーの参入という観点から考えてみよう^[4]。

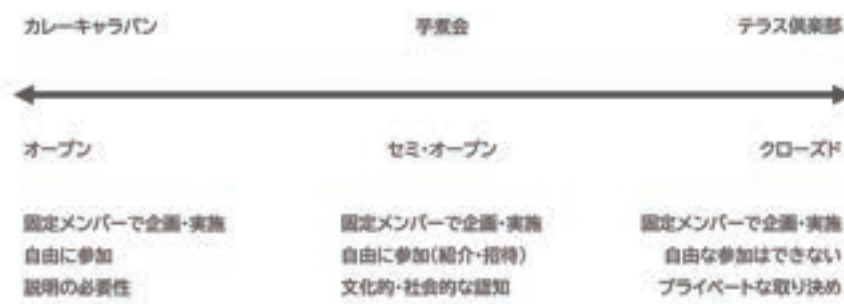
カレーキャラバン(事例1)は、固定メンバーによる定期的な活動であるが、つねに、現場で即興的に参加者がかわわることを期待している。初見の協力者(場所を借りる手続き等で事前のやりとりはあっても、現場で初対面することが多い)、行きずりの人などとの出会いを楽しもうという試みであるから、きわめて「オープン(開放的)」であるといえるだろう。実際には、誰かと出会うことの面白さがあるいっぽうで、なんらかの「もっともらしい」説明を求められる場面も少なくない。私たちは、カレーづくりをくり返ししながら、旅をすること、あらたな出会いがあること、一緒に食べることの楽しさを素直にただ喜んでいるだけのつもりだった。私についていえば、「本業」は大学の教員で、地域コミュニティを対象とするフィールドワークを授業や演習という形ですすめていることもあって、教員であることを知ると、多くの

人が、このカレーキャラバンも何らかの「社会実験」だと理解して説明を求めてきた。

もちろん、自分が暮らすまちの一角にいくなり「よそ者」が現れて、カレーをつくってふるまいはじめたら、何が起きているのか確かめたくなるにちがいない。活動の目的や意味を問われると、それに応じた説明を試みる。おそらくは、「大学教員」という私の肩書きが、その問いかけを誘発しているはずだ。その意味で、所属や肩書きが、私たちの「居方(いかた)」を、ひいては場所の性格をも決める一因になっているといっていだろう。いっぽうで、無邪気に「美味そうだね」「それ辛い?」というひと言ではじまるコミュニケーションも体験した。私の「本業」ではなく、鍋の中身のことに関心がおよべば、私たちの関係は、ちがった経路をたどりながらつくられてゆく。

テラス倶楽部(事例3)は、親しい同僚との間柄ではじまった活動であり、それぞれの都合で内容ややすめ方、開催の有無さえも柔軟に決めることができるものである。自分たちの関係のありようについて語る場面はあるが、その内容は、食卓を囲みながらただちに共有され了解事項になってゆく。偶発的な出会いや招待などによって参加メンバーが変わることのない、「クローズド(閉鎖的)」な集まりである。

図の中ほどに記した芋煮会(事例2)は、友人・知人を自由に招きながら、参加者がその都度変化する。開放的ではあるが、中心となって主催するメンバーは固定的で、それらのメンバーの交友関係の範囲で紹介・招待を経て参加者が決まる。その意味では、「セミ・オープン」な集まりだといえるだろう。初見の人との出会いはあるのだが、芋煮会という活動そのものはすで



[4]

に社会的・文化的に認知されているという特徴がある。何らかの説明が求められることがあったとしても、芋煮会には伝統があり、長きに渡って地域に根ざしているので、故事来歴や地域性などもふくめてぶ厚い説明が可能である。

このように、参加メンバーどうしの関係性や、あらたなメンバーの参入可能性に応じて、共食の場づくりはことなる性質を帯びる。開放性を高め、現場で参加者を募りながらすすめる場合には、活動そのものをわかりやすく、親しみやすく説明することが求められる。

4-2. 時間・空間の整備

共食の集まりを実現させるためには、物理的な条件も同時に考えなければならない。いずれも共食の活動であるから、食材や調理器具の調達から片づけまでの一連の流れを念頭に計画を立てることになる。カレーキャラバン(事例1)においては、毎回場所を変えながら実施する「キャラバン」を標榜していたため、基本的には調理器具の類いはすべて自前で用意した一式を、その都度現場まで持参した。食材については、逗留先で調達する方針ですすめた。そして、商店の軒先や駐車場、空き地などを半日借りて、「オープン」な状況でいつでも誰かが参加できるよう、(いつ・誰が来るかわからない)現場を、ある一定の時間にわたって維持することが課題となった。その文脈で、私たちは、「待つこと」を大切なふるまいとして意識するようになっていた。

「外(屋外)」での調理を前提としているため、いきなりどこかで鍋を炊くわけにはいかない。場所を半日ほど借りるために、事前の調整が必要になる。また、器材とともに移動する段取りは、休日の予定調整と併せてすすめることになる。ひとたびはじまれば、あとは現場での流れに委ねることになるが、物理的な時間・空間にかかわる事前の準備は欠かすことができない。

初めて参加した芋煮会(事例2)では、屋外で調理して食べる楽しさ、美味しさは期待を裏切らないものだったが、気づくことがいくつかあった。まず、芋煮会を開くためのさまざまな環境が整備されていたという点だ。すでに述べたように、あらかじめコンクリートが敷設されている河川敷は、地域に芋煮会が根づいていること

の表れだといえるだろう。河原にある水場に行くと、当然のことながら水道には水栓がついていた。かつて、街なかの公園でカレーキャラバンを実施したさいには、鍵のかかった水場や、水栓のない水道に出会うことがあった。勝手に使われないようにという方針は想像できるが、街なかにある「公共空間」としての公園でありながら、水道を使えないことに驚かされた。

前日に行ったスーパーでは、食材のみならず薪やゴミ袋までもが入った「芋煮セット」の販売用チラシもあった。ことごとく、まちは「芋煮会」のために整備されているようだった。必ず訪れる「国民の祝日」や祭事のように、毎年、季節の訪れとともに芋煮会がひらかれている。このように、季節と連動している共食の集まりは、人びとの記憶にも残りやすく、定着しやすい。

テラス倶楽部(事例3)は、すでに述べたとおり、ごく少人数の集まりであり、大学における共同研究室(および付設されたテラス)を利用している。食材の調達は必要だが、共食の場づくりのために特別な準備は発生しない。必要な器材等は常備されているため、メンバーどうしの日程調整さえできれば、くり返し実施することができる。

4-3. 継続のための仕組み

メンバー構成や物理的な条件を整え、さらに、活動そのものに対する考え方や運用方針などがかわることによって、共食の場づくりを継続的にすすめることができるようになる。

カレーキャラバン(事例1)では、私たちがカレーを無料で配っていることへの反応をとおして、考えさせられることが少なくなかった。そもそも、カレーキャラバンは私的な集まりからはじまり、庭先でのバーベキューやホームパーティのような位置づけですすめてきたので、「商品を販売する」という形式ではない。一緒につくるという過程もくわがあるので、一連の流れのなかで考えていると、一皿に値段がつくという感覚にはなりにくい。だが、見かけ上は、カレー屋が露店を開いているように見える。無料であるということについて、活動の経緯を話しても、なかなか理解してもらうことができないにいた。

あるとき、自腹でカレーをつくって無料で配っている

ことについて、「楽しいなら続ければいい」と、背中を押された。大人なら、趣味にお金をつぎ込むことはあるし、たとえば食事に参加したことを考えれば、ひと晩で5000円程度はためらいなく使っているはずだ。当時、3人のメンバーで活動していて、毎回、一人がだいたい5000円を負担するかたちで食材を購入して「無料のカレー」を実現させていた。たしかに、月に一回くらい、自腹を切って趣味の活動を楽しんでいるのなら、わざわざ「もっともらしい」理由を考えなくてもいいのかもしれない。たまたま、ゴルフや釣りではなく、路上でカレーをつくって配っているというだけだ。この体験も、私たちが実践を続けるきっかけになった(加藤ほか 2014)。

芋煮会(事例2)においては、一人ひとりが自由に芋煮会を愉しみたいという想いが束ねられると、必要なモノを揃えたり、貸し借りしたり、ゴミを拾ったり、一連のふるまいまでもが整えられて、持続可能なかたちに研がれてゆくことを実感した。きちんとしているからこそ、一人ひとりの柔軟性を保つことができるのだろう。いいかえるならば、この柔軟性を守るためには、(きちんとすべきところを)きちんとしておかなければ、あっという間に無秩序へと向かうということだ。このバランスを損なうと、ちょっとしたきっかけでゴミだらけの河川敷になってしまうにちがいない。もちろん、旬の時期もあるが、「外」での活動を愉しむことができる時期がかぎられているからだろうか。一年のうちの大切な数週間のために、準備も片づけも怠らない。「禁止事項」を定めれば、それを守ること(そして守られなかったときにペナルティーを科すこと)を考えがちになる。結局のところは、自分たちで決めた「禁止事項」にしばられて、たちまち窮屈になる。「ルール」という考えそのもの乗り越えて、芋煮は、「文化」となって、まちにとけ込んでいる。

また、レシピの多様性が、この芋煮の「文化」を支えているひとつの原動力なのかもしれない。山形に暮らす知人は、ふだん芋煮をつくるときには、何種類か用意するらしい。職場には、出身地のちがう同僚がいるからだという。どこまで気を遣うかはともかく、いくつかの味つけ(レシピ)を尊重する。その上で、芋煮の「正しさ」や「正統性」について語らう。SNSでは「#芋煮戦

争」というハッシュタグさえあるほどで、レシピをめぐる「バトル」は、この先も続いてゆくにちがいない。だが、シーズンがくるたびに、「正しさ」について語るからこそ、コミュニケーションは絶えることがない。くり返される話題があることが、関係を続けさせる。

テラス倶楽部(事例3)において、「借り」をつくったまま過ごせばいいという発見は、とても示唆的だった。順番に(当番制で)買い出しや準備を引き受けるという循環によって、「マネーレス」が実現している。これは、「ちいさな貸し借り」が継続的に成り立っているということだ。だが、重要なのは、完全に「マネーレス」ではないという点だ。いうまでもなく、当番になった場合には食材を買わなければならない。実際に、スーパーなどに足をはこんで、金銭の支払い手続きをする。つまり、「ちいさな貸し借り」によって成り立つ世界と、金銭的な対価を求める世界が協調的に併存していることになる。「テラス倶楽部」を成り立たせているのは、金銭のやりとりによって成り立つ「資本の原理」のみならず、もう一つの「原理」が働いているからだといえる。それは、「資本の原理」に依らない「関係の原理」ともいうべきものだ。

「テラス倶楽部」は、「資本の原理」と「関係の原理」が共存しているからこそ継続的に実現できている。どちらかの「原理」をえらぶということではなく、両方が相補的に結びついている点が重要だ。実際に、一か月に一度のランチについては、お金をやりとりすることがない。そして、ここでいう「マネーレス」の世界は、私たちの関係が続くという期待のもとに成り立っている。つまり、「貸し借り」をそのまま翌月、翌々月へと先送りできるのは、この集まりが途絶えることなく続いてゆくという見込みがあるからで、それは、お互いに関係を維持していくという理解があることを意味する。逆にいえば、「テラス倶楽部」を続けるためには、関係を維持しなければならないということだ。

集まりがあるたびに精算を済ませるやり方は「資本の原理」にもとづくもので、それは途中の離脱や別れの可能性を担保する。その意味では、「後腐れのない」結びつきである(金の切れ目が縁の切れ目になる)。いっぽうで、「関係の原理」にもとづく集まりは、その関係をどのように終えるのか(終えることができるのか)が、あらかじ

め明確になっていない。私たちは、「資本の原理」で結びつくこと(つまり、契約関係を結ぶこと)が、関係のはじまりであると考えるが、そのさい、関係を終える方法や時機についての了解も埋め込まれている。(金銭的なやりとりや形式的な契約のない)「関係の原理」は、未来についての想像力や期待によってつくられ、かたどられてゆく性質のものだ。それは、お互いのことを考えながら、移ろいながら調整されていく、いわば「道連れ」のような関係である*4。

いうまでもなく、共食の実践を活性化し維持していくための仕組みは、それぞれの活動内容、規模や目的などに応じてことなるものである。しかしながら、いずれの事例からも示唆されるのは、主宰者も参加者も、金銭的な価値だけでは把握しえない交換・交流を求めているという点であろう。合理的・効率的な判断をしながらも、感情的なつながりや損得勘定に依らない選択をおこなう。この両者のバランスのありようについては、さらに精緻な考察が必要となる。

5. 「コモニング」の理解に向けて

これまで、私がさまざまな実践をとおして「場づくり」や「居場所」について考えてきたのは、人びとのコミュニケーション行動への関心からである。それは、私たちがコミュニケーションせざるをえない存在であり(ワツラヴィックほか 2007)、誰もが「社交する存在」である(山崎 2006)という理解にもとづいている*5。私たちは日常生活において、つねにコミュニケーションへの欲求をいだき、いつか、どこかで、誰かとかかわりを持つとする。仮にかかわりを拒もうとする場合であっても、「拒む」というコミュニケーションのありようについて考えるさいには、時間(いつ)と空間(どこで)の調整が不可欠となる。その意味で、コミュニケーションの理解は、「場づくり」や「居場所」にかんする議論と分かちがたく結びついている。

では、本論で紹介した活動を成り立たせている時間・空間の性質は、どのように理解することができるか。たとえば恩田は、その著作のなかで、「公共」ということばが曖昧につかわれていることを指摘する(恩田 2006, 2008)。私たちは、「公共」と「私」を対比さ

せて語ることが多いが、じつは「公」(パブリック)と「私」(プライベート)のあいだに、「共」(コモンズ)の領域があった(ある)ことを認識しておくことが大切なのだ。ここでいう「共」は、地域に暮らす人びとの共益が、私益や公益よりも優先される領域のことだ。「誰のものでもあって誰のものでもない場所」ということだろうか。かつては、わかりやすい形で「共」の存在が認知されていたが^[5]、現代社会では、もはや「共」は独自の領域をもちえず、その存在そのものが見えにくくなっているという。その結果、「供出」や「互助」の精神は希薄になる。身の回りの多くのことがらを、「公」か「私」のいずれかで判別してしまうからだ^[6]。人びとのかかわりについて考えるさいには、「共」を取り戻す方法や態度が求められる。

この指摘をふまえて、ある日のカレーキャラバンの写真を眺めてみよう^[7]。まず、写真には、「公」と「私」の境界線がくっきりと写っていることに気づくはずだ。縁石の右側は、カレーキャラバンのために(一時的に)貸してもらった駐車場スペースである。活動が4年目に入ったところで、さまざまな器財が揃ったこともわかるだろう。テントを張って、手製の調理台を置き、当日つかうことになった食材などを黒板に描き込んで、提灯ライトを下げる。こうして、カレーを配る準備が整う。すべ



[5]



[6]



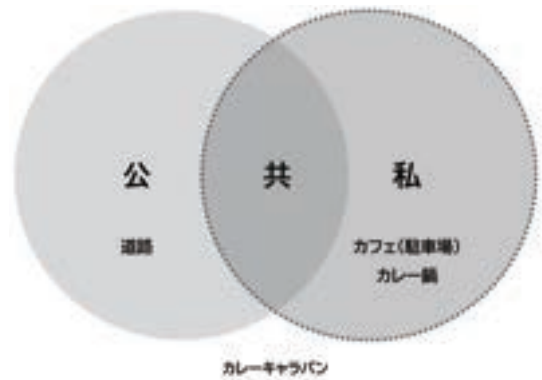
[7]

てが「私」の領域に並べられている。

いっぽう、縁石の左側は道路(公道)である。それほど頻繁ではないが、クルマの往来もある。スパイスの香りに誘われてやって来た人たちは、「公」の領域に立って、カレーを待っている。そして、カレーを配り始めると、行列ができる。この日は、長い行列ができた。写真のとおり、列はおのずと道路に伸びてゆく。実際には一時間にも満たないほどのわずかな時間だが、道路はちょっとした「広場」になっていた。もちろん、クルマが来れば両端に寄って道を譲る。このような様子を見て、道を通るのを断念し、迂回するクルマもあった。私たちは、「私」の領域の際(きわ)でカレーを配りながら、「公」との境界線を曖昧なものにしたのだ。他の二つの事例で紹介した河川敷もテラス、「食」を介して集うために、参加者どうしが時間を供出し、空間を整えることによって「共」の性質がつくられた。こうした調整が容易におこなえれば、集まりは再現性をもつ。

図6が示唆するのは、現代社会における「共」の時間・空間は、「公」か「私」の領域に隠されていて、日常的には見えなくなっているという点である。ある条件が整うと、「共」(あるいは「共」らしさ)が可視化され、私たちがその価値や意味について再考する機会を与える。「コモニング」は、時間・空間を調整しながら「共」を可視化する過程として理解することができる。「コモニング」は、どこに、どのように「共」の可能性があるのかを見極め、適切な方法で条件整備をすすめる不断の試みである。

図8～10 [8][9][10] は、本論考で紹介した3つの事例において、どのように「共」の時間・空間が立ち現れた



[8]



[9]



[10]

かを表している。カレーキャラバン(事例1)においては、80回ほど共食の現場づくりをおこなったが、準備から設営、実施、実食、片づけにいたるまでのプロセスが淀みなく、かつ楽しく進出したのは、多くの場合、「私」の一部を「共」に変容させた現場であった。図8のとおり、たとえば、カフェの駐車場という「私」的な空間を間借りして、カレーを調理することによって「公」との境界が曖昧になり、一時的に「共」の時間・空間を出現さ

せることができた。

芋煮会(事例2)の場合は(図9)、日常的に河川敷として「公」の空間が、芋煮会のための環境として整備されている。日常的には敷設されたコンクリートという形で見えてはいるが、さほど認識はされていない。芋煮の季節が訪れることによって、活動に欠くことのできない物理的な環境が準備されていることを再認識し、具体的な計画を立てることになる。一年間のある期間における利用を見越して、維持管理がおこなわれているということだ。

テラス倶楽部(事例3)の場合(図10)は、共同研究室内であることから、もともと「共用」「共有」という意識を向けている場所である(厳密には、大学の施設であるから「公」の一部として理解するのが正しいだろう)。だが、とくに何もしなければ、共同研究室の厨房もテラスも、利用者一人ひとりが思うままに使う「共用部」として位置づけられることになる。テラス倶楽部は、空間的な条件を所与として、日程調整や運用方針にもとづいて、テラスで過ごす時間・空間を息づかせるための試みとして理解することができるだろう。

このように、「コモニング」は、私たちが「共」の時間・空間の整備を試みるプロセスとして理解することができる。以下では、「共」の時間・空間を考えるさいに重要だと思われる論点を整理しておきたい。

(1) 移ろうことを「常態」としてとらえる

事例として紹介したとおり、私たちは、場づくりへの欲求によって「共」の時間・空間をつくり出しているが、いずれも集散をくり返しながらかつて継続しているという特徴がある。たとえばテラスや河川敷は、物理的な環境として日常的に存在するが、条件が整ったさいに「共」の時間・空間に変わる。このことは、「コモニング」という営み自体がつねに動きのなかにあることを示唆している。それは、物理的な環境を整えれば、「供出」や「互助」の精神が確実に導き出されるのではなく、さまざまな調整の過程を経るからこそ時間と空間の性質が変わりうることを意味する。

一連の体験をふまえてふり返ると、私たちが「場づくり」や「居場所」について語るさい、時間・空間を(固定的

な)「属性」としてとらえがちである点にも気づく。「共」の時間・空間は、あらかじめ設計されてどこかに「ある」のではなく、関与者たちの相互作用のなかで一時的に(場合によっては即時的に)「つくられる」性質のものである。つまり、「共」は「属性」ではなく、交渉やコミュニケーションの過程で(流動的な)「状態」として立ち現れると考えられる。したがって、「コモニング」を実践と結びつけながら考えるとき、「共」の性格をもった体験のためには、どのような条件整備が求められるのか、また、「コモニング」の体験はどのように再現、継続可能なのかという問いかけが重要になる。居心地のいい場所として挙げられるさまざまな事例(カフェ、書店、バー、公園、コミュニティスペースなど)の成り立ちも、「属性」としてとらえようとするのではなく、ある望ましい「状態」がくり返し生成されているという理解のもとで考えてゆくことが望ましいだろう。

(2) ことなる「原理」のあいだを行き来する

「コモニング」を考えるさいに、私たちがどのような関係を想定しながら環境の「コモニ化」に向き合うかという点にも注目したい。いずれの事例においても、いわゆる「損得勘定」とは無縁のかかわり方が重要な役割を果たしている。それは、貨幣価値を明示することや即時的な等価交換の仕組みを必要としない「原理」にもとづく関係である。もちろん、実際の食材の購入は(支払いが必要だという意味で)「資本の原理」と結びついているが、カレーをつくること、ランチをともにすること、鍋を囲むこと、これらはすべてが「関係の原理」とともに成立している。青木は『武器としての土着思考』のなかで、「目を背けようと思っても背けられないもの」「分かっちゃいるけどやめられない」こと、つまり「私たちのなかにある自然」(一人ひとりにとって「自然」だと感じられるモノ・コト)に自覚的な思考を「土着思考」と呼び、安易に「資本の原理」に飲み込まれないための方策になりうることを示唆している(青木 2024)。

この論考で紹介した活動は、いずれも学術的な調査研究とは直結しない、私自身の生活に近いところではじまっている。それは、私にとって「自然」な態度で「資本の原理」に依らない関係を尊び、その「自然」な関係を育て、維持してゆくことへの関心にも根ざしている。

そもそも、ハーディンの「共有地の悲劇」をめぐる議論は、「資本の原理」にもとづいて「資源」を共有するという課題設定からはじまっている(Hardin 1968)。対照的に、「コモニング」は、「関係の原理」をもとに、長きにわたって価値を生み出す「資産」をつくり出す営みとして理解することができるのではないだろうか。それは、名詞(コモンズ)というよりは、動詞(コモニング)として、それぞれの状況に向き合うということだ(Bollier 2020)。

(3) コミュニケーションの可能性をひらく

本論考で触れた事例は、すべて「食」にかかわるものであった。それぞれの活動は、「食」といいながらも、たんに食べるだけではなく、準備や調理、あるいは片付けもふくめた過程を「ともにする」ように計画され、(活動によって頻度や回数はことなるものの)継続的に集まりが実現している。全体の流れのなかで、「食べることは、その一部にすぎない。つまり、活動のさまざまな局面でかかわる機会が、このプロセスそのものに埋め込まれているのだ。いうまでもなく、手を動かすことだけが、参画の方法ではない。ことばを交わすことだけが、コミュニケーションではない。「コモニング」を容易にするためには、可視化されやすい能動的なかわり方に限定されことなく、より包摂的な時間と空間を整備することが望ましい。「共」の時間・空間は、適切な「ゆるさ」を組み込んだ設計ができれば、一人ひとりの状況に即した参画が可能になるはずだ。「ただいるだけ」ということもふくめて、人びとが時間と空間を「ともにする」可能性をどのように担保できるかが課題になるだろう。

「コモニング」の継続性を考えるさい、一つひとつの活動の記録が重要になる。というのも、コミュニケーションのなかで移ろいながらつくられてゆく時間・空間は、それぞれが個別具体的であり再現することが難しいからだ。「共」への理解を深め、多様な参画のしかた(それぞれにとって「自然」な居方)を実現するために、活動の概要や経緯、ふり返りなどを言語化し、公開・共有する仕組みが役立つと考えられる。いわゆる「マニュアル」としてではなく、現場での判断に役立つ(可能性のある)知見そのものも、「共」の一部として位置づけることができる。

(4) 事後的な意味づけをくり返す

「食」の現場で、たとえばカレーの鍋をかき回しているとき、私たちは「場づくりの可能性」や「食による地域活性」などということは考えていない。というより、調理の現場は大忙しなのであって、その場で立ち止まって考える余裕はない。「コモニング」は、まさにプロセスであり、絶え間ないコミュニケーションのなかで現場がつくられてゆく。したがって、活動の意味や価値は、事後的に理解されてゆくことが多い。もちろん回数を重ねるたびにさまざまなことを学ぶので、活動記録などを活用しながら、現場での体験をふり返ることが重要である。

また、身体的な体験について「もっともらしい」説明をしたとたんに抜け落ちてしまう事柄が、たくさんある点にも注意したい。活動の目的や意味についての問いかけからはじまるコミュニケーションは、「もっともらしい」説明を要求する。その説明を考えること自体、何らかのことはをえらび、概念をつくる重要なプロセスである。私たちがかかわる活動は、(事前に)意味がわかっていることばかりではない。目的がわからないからこそ、「コモニング」を続ける動機づけにもなる。意味は、あらかじめどこかに「ある」のではなく、実践のなかで見つける(見つける)性質のものだ。

おわりに

これまで述べてきたように、「コモニング」は、生成的・構成的な営みとして性格づけることができる。その観点からは、私たちが「コモニング」について調査研究をすすめるさいの方法論にかんする議論も必要になるはずだ。「共益・互助」が際立つ時間・空間は、相互作用のなかでつくられるのであるから、「コモニング」の現場で出会うはずの、まだ見ぬモノ・コトから発想する可能性をひらいた方法論が求められる。事前に(厳密な意味での)「仮説」は持たず、調査者自身が状況の一部であることを自覚しながら調査研究をすすめるので、それは「構成的フィールドワーク」ともいえるべきアプローチになるだろう。

「構成的フィールドワーク」は、現場との臨時的なかわりをとおして知識をつくってゆく過程として理解されるものである。臨時的なかわりを意識するとき、

フィールドワークは「領域限定的」「実践的」「円環論的」ないとなみとして性格づけられる(福島 2016)。私たちは、つねに個別具体的なモノ・コトと向き合う。これは、調査の文脈にかざられるものではなく、他の幾重もの関係のなかで、一つひとつのリアルな出来事を構成する。私たちは、自分自身の感性や意思決定が、まさに自身が埋め込まれている状況の一部であることを自覚しながら調査に勤しむ。本論考においては、「コモニング(コモンズ)」をめぐる理論をふまえた議論が不十分であるが、引き続き、思索と実践を行き来しながら、「コモニング」を語るためのことばを紡ぎ、あたらしい理解の創造を試みたい。

【謝辞】

本論考の執筆にあたり、査読者から貴重なコメントをいただいた。私自身のアイデアを整理し言語化していく上で大変有用であった。ここで感謝の意を表したい。

【註】

- *1 社会実践における所感や気づきについては、記憶が鮮明なうちに書き留めるようにしている。本論で紹介する事例にかんする記事は、以下のサイトで参照することができる。
・クロブ犬は考える <https://blog.cloveken.net/>
- *2 2010年から、「墨東大学」(ぼくとうだいがく)というアートプロジェクトにかかわる機会があった。墨東は隅田川の東を指し、曳舟(墨田区)にある商店街の空き店舗を拠点に活動をはじめた。大学といっても、学校教育法上で定められた正規の大学ではない。先駆的な試みとしては「シブヤ大学」「自由大学」などがあり、「大学」というメタファーをもちいた学びの仕組みづくりは、広く「ソーシャル大学」と呼ばれることもある。本稿をまとめながらあらためてふり返ると、「墨東大学」プロジェクトは、「大学」というメタファーでまちを再認識する「コモニング」の試みだったといえる。くわしくは、加藤(2011)、岡部ほか(2015)を参照のこと。
- *3 カレーキャラバンは、2012年、「墨東大学」プロジェクトの「スピノフ」のような活動として本格化した。概要については、加藤ほか(2014)、Kato and Eguchi(2018)を参照。
- *4 プラース(1985)は、「道連れ(コンボイ)」あるいは「関与者」ということばをもちいて、長きに渡ってお互いを見守る(同時に、拘束し合う)紐帯について考察をくわえている。ある期間にわたって、しかもある程度の親しさをもって関係を保つ人びとを「関与者たち(consociates)」と呼び、私たちにとって最も基本的な社会的資源であり、同時に最も基本的な社会的拘束でもあるとしている。
- *5 コミュニケーションについて考えるさいに、ワツラヴィックらの「コミュニケーションにおけるいくつかの試案的公理」は示唆に富んでいる(ワツラヴィックほか 2007:31)。とくに「コミュニケーションしないことの不可能性(We cannot not communicate)」は、いつでも、私たちがメッセージのやりとりを続けていることを再認識させられる。コミュニケーションは、能動的な発話にかざられることなく、非言語的な手がかりも、つねに情報として交換されている。

【図版リスト】

- [1] カレーキャラバン(2015年10月):千葉県館山市
- [2] 河川敷にコンクリートが敷設されている(2017年10月):山形県山形市
- [3] テラス倶楽部(2019年4月):神奈川県藤沢市
- [4] 共食の実践における開放性
- [5] 公・共・私の分離(近代社会):恩田(2006)より
- [6] 共独自の領域の消失(現代社会):恩田(2006)より
- [7] カレーキャラバン(2015年4月):東京都杉並区
- [8] カレーキャラバン:「私」領域を「共」領域に変容させる
- [9] 芋煮会:「公」領域を「共」領域に変容させる
- [10] テラス倶楽部:「共」領域を息づかせる

【参考文献】

- 青木真兵. 武器としての土着思考: 僕たちが「資本の原理」から逃れて「移住との格闘」に希望を見出した理由. 東洋経済新報社, 2024.
- 岡部大介、加藤文俊、木村健世. “墨東大学の実践”香川秀太、青山征彦(編). 越境する対話と学び: 異質な人・組織・コミュニティをつなぐ. 新曜社, 2015, pp. 293-308.
- オストロム, エリノア. コモンズのガバナンス: 人びとの協働と制度の進化. 晃洋書房, 2022.
- Kato, F. and Eguchi, A. Looseness of significant ties: On reclaiming our “common” places. Pacific Rim Community Design Network. 2018.
- 恩田守雄. 互助社会論. 世界思想社, 2006.
- 恩田守雄. 共助の地域づくり: 「公共社会学」の視点. 学文社, 2008.
- 加藤文俊、木村健世、木村亜維子. つながるカレー: コミュニケーションを「味わう」場所をつくる. フィルムアート社, 2014.
- 加藤文俊. “メタファーとしての〈大学〉: 地域資産を評価するコミュニケーションのデザイン”. 地域活性研究 第2号. 2011, pp. 17-24.
- 加藤文俊. “「ラボラトリー」とデザイン: 問題解決から仮説生成へ”. SFC Journal第17巻第1号 特集: Design X*X Design: 未知の分野における新たなデザインの理論・方法の提案とその実践. 2017, pp. 110-130.
- Hardin, G. (1968). The Tragedy of the Commons. Science. 162 (3859), pp. 1243-1248.
- Bollier, D. (2020). Commoning as a Transformative Social Paradigm. In J.G. Speth & K. Courrier (Eds.), The New Systems Reader: Alternatives to a failed economy. Routledge, pp. 348-361.
- 平野(野元)美佐. 沖縄のあゝ大研究: 模合をめぐるお金、助け合い、親睦の人類学. ボーダーインク, 2023.
- 福島哲夫. 臨床現場で役立つ質的研究法. 新曜社, 2016.
- プラース, D. W. 日本人の生き方: 現代における成熟のドラマ. 岩波書店, 1985.
- 山崎正和. 社交する人間: ホモ・ソシアビリス. 中公文庫, 2006.
- ワツラヴィック, ポール、バヴェラス, ジャネット、ジャクソン, ドン. 人間コミュニケーションの語用論: 相互作用パターン、病理とパラドックスの研究. 二瓶社, 2007.

特集研究ノート | Research Note for Special Issue

コモンズを維持成長させるミュージアムコミュニティ —大阪市立自然史博物館の市民科学者育成を普及誌Nature Studyから検証する—

Supporting Museum Commons through Community Engagement: A Case Study of Citizen Scientists and Authorship in Osaka Museum of Natural History's "Nature Study"

佐久間大輔 (大阪市立自然史博物館)

Daisuke Sakuma (Osaka Museum of Natural History)

Abstract

大阪市立自然史博物館は博物館活動を発展させ使命を追求する上で「友の会」などコミュニティの発展を重視してきた。これは博物館に蓄積された標本・資料と観察記録などの情報という共有財産、「コモンズ」を蓄積し、高付加価値化していくために必須の営みである。本研究では、コミュニティの中での人材の育成に普及誌とそれに向けた執筆支援がどのような役割を果たしてきたのか、執筆者構成の変遷から検討した。普及誌では多くの初回執筆者を獲得しその後の発展にもつながる様子が伺えた。こうした背景として市民科学支援のひろがり、博物館の教育プログラムだけでなく研究サークルの広がり、個別の指導、参加型市民科学プロジェクトなどの果たしている役割を議論した。

The Osaka Museum of Natural History has focused on fostering a museum community. The Friends of the Museum organization serves as the foundation for its outreach activities. This community plays a crucial role in enhancing the value of the museum's commons, including its collections and information archives.

This study examines the role of the museum's popular science magazine in encouraging new contributions to the museum community, with a particular focus on changes in the composition of its authors over time. The magazine has successfully attracted many first-time authors, some of whom have continued to contribute. The discussion also considers factors such as the museum's expanded support for citizen science, the broadening of educational programs, and the involvement of small research groups and academic societies. Additionally, it explores individualized support initiatives and participatory citizen science projects.

[Keyword]

市民科学者、科学理解増進、市民への関与と市民参画、サイエンスライティング、自然観察

Citizen Scientist, Science-literacy, Social Engagement, Science Writing, Nature Observation

1. はじめに

公立、私立を問わず、博物館(美術館や動物園・植物園を含む)は資料を受け継ぎ、公開し、次世代に引き継ぐ施設である。日本博物館協会の「博物館の原則」*1も、ICOMのMuseum Definition*2も、研究や教育などの活動とともに、こうした資料を保存し公開する博物館が公共的な存在であることを表明している。しかし、博物館の資料も、元は誰かのコレクションとして私有物であった物が多い。個人の所蔵を離れて博物館にはいるときには、資料や作品が、後世に残すための学術的価値や、それが地域社会に与える教育的貢献など、公共的な価値を査定されて判断される。地域の、あるいは人類の共有財産として博物館の収蔵品になるのである。研究の成果として生み出されてきた自然史標本も例外ではない。誰か研究者の手元にあったものが、研究の根拠資料として後世の再検証に託すために博物館の標本庫に納められてきた。博物館の学芸員は標本の状態などを判断し、それを資料に加えてきた。

博物館という施設は私有物を公共財にしていく機能を持つ(佐々木 2002, 2004; 佐久間 2014)。自然史博物館を例にすれば、博物館に収蔵されることにより皆の研究対象となり、また展示や教育も含め広く活用することができる。さらに、多くの人の資料が集まったゼネラルコレクションに集積されることで、資料は研究上もより価値の高いものになっていく。資料の研究は学芸員の重要な職務である。しかし、資料を収集し、受入、管理し、教育活動や展示活動に活用するという多様な職務を担う学芸員は、十分な研究時間がとれないとも指摘されてきた。さらに、学芸員の配置が不十分な場合や、有期雇用など継続的な取り組みが難しい場合には、研究だけでなく収蔵品の整理や受入の判断が不十分となり、コレクションの質が低下してしまう。このように、博物館での研究活動と資料収集活動(受入可否の判断を含む)は、博物館収蔵品という共有財産の質の維持に大きく関わる職務である。

大阪市立自然史博物館は自然史科学分野に特化した専門博物館であり、200万点に迫る自然史資料を抱える(大阪市立自然史博物館2024)。この博物館において、コレクションの質を高める上で重要な役割を果たして

いるのは学芸員だけではない。整理された資料を利用する大学など外部機関の研究者も重要な貢献をしているが、大阪市立自然史博物館では、収蔵された資料の検討を深め、整理をしながら学術的成果を上げていく、多数の市民科学者がコミュニティを形成しており、その貢献が大きい(佐々木 2013, 佐久間 2023)。これらのコミュニティメンバーは近過去、または将来に博物館にコレクションを提供してきたメンバーであることもしばしばである。寄贈・研究と整理などの貢献により、コレクションは皆にとってより活用価値の高い充実した財産となる。

標本・資料という実体を持つ資源だけでなく、観察記録や知見、研究データといった、情報においても同様である。個人の記録や発見が執筆などを通して公開されることで、共有され、過去の知見に追加され、全体の価値が上がる。梅棹(1987)が主張するとおり、博物館はモノから引き出した知見を情報として蓄積し共有する施設でもある。逆にいえば、自然科学的な情報をとりだし、記述した証拠を標本として保存しているのが博物館である。博物館が情報を記録し、共有する媒体(紀要や普及誌、近年ではWEBメディアも)を保持し、運営することは収蔵活動と同様に重要だ。情報の収集においても良質な情報を集め、維持していくためには学芸員だけではなく研究・執筆を担うコミュニティの維持と再生産が重要になる。

博物館の基礎的な機能である資料の収集と保存、情報の収集と共有は、コミュニティの発展と密接な関係がある。佐々木(2024)は地域創造(2014:4)を引きながら、地域の人々が参加する文化的な営みの総体を「文化的コモンズ」として博物館を語っていくが、本稿では博物館の文化的コモンズとしての成長と拡大を検討するために、蓄積されていく資料や情報を、共有物であり皆がアクセス可能な「コモンズ」として扱い、それを取り巻く人々の輪を「コミュニティ」として扱う。「コモンズ」と「コミュニティ」に活動も含めた総体としての博物館が地域に果たす役割が佐々木の言う「文化的コモンズ」であると理解したい。

冒頭に引用したMuseum Definition*2では「倫理的かつ専門性をもってコミュニケーションを図り、コミュニティの参加とともに」活動することを博物館に求

めている。博物館の収蔵品と情報の収集発信に重要なコミュニティの形成・維持と再生産の鍵は市民科学者の支援と育成が重要な部分を占める。本稿では、博物館周辺の市民が情報の発信者として記事の執筆者となることを通して、「コモンズ」である標本や観察情報の蓄積に貢献する人材としてコミュニティに参加していく状況を探る。合わせて博物館創立以来の変遷を検証してみたい。

2. 研究の対象と方法

2-1. 大阪市立自然史博物館の概要とその周辺コミュニティ

大阪市立自然史博物館には生物科学、地学など自然史科学領域を扱う専門職として、館長と学芸員合わせて15名が配置されている。それぞれに専門分野を持ち、幅広く市民の疑問に答えるなど教育活動を行うとともに、200万点に近い標本資料を未来に伝え、自らの研究を基礎に特別展などを企画、公開している、地域の中心的な自然科学系博物館である(大阪市立自然史博物館 2024)。同館は、究極の目標として「自然の探求と、人と自然が共存する豊かな社会の実現を図る人材の育成」を掲げ、その実現のために、「ミッション1 大阪の『自然の情報拠点』として自然史博物館の機能を発展させていきます。」「ミッション2 社会教育施設として、人々の知的好奇心を刺激し、自然を見つめる学習の援助を行います。」など5つの使命をかけている*3。

同博物館は1950年に大阪市立自然科学博物館準備室として発足し、1951年には後に館長となる筒井嘉隆氏が大阪市立美術館の廊下での展示を始めた。文字通り組織も建物もないところから活動をしている。展示だけでなく、1951年には調査と資料収集活動、教育活動を始め、1958年により戦災で廃校となった小学校跡で学芸員5人と展示を伴って実質的な開館に至る。開館より早く1955年には「大阪自然科学博物館後援会」を組織し、この年から普及誌『Nature Study』の発行を始めた。初期には学芸員が十分でなかったこともあり、観察会や学校連携には博物館外の専門家、市民の助力を積極的に得て活動を展開した(大阪市立自然史博物館 2005)。

活動を理解する背景情報として、学芸員数は以下のように増加している。

- ・I期(1955-1957):博物館の学芸体制がまだ構築されておらず、館長となった筒井1人。活動は外部人材に依存。
- ・II期(1958-1974):旧靱小学校で学芸員5人(+時期により嘱託)の体制が整った時期。
- ・III期(1974以降):自然史博物館となり学芸員が館長以下12人体制、のちに14人(一時15人)まで増加した。

後援会は後に「大阪自然科学研究会」を経て「大阪市立自然史博物館友の会」として博物館とともに発展し、2025年には70周年を迎える。当初任意団体であった友の会は、現在は「認定非営利活動法人 大阪自然史センター」(以下「自然史センター」)として法人化し、その一部門として経営されている。博物館の周辺コミュニティが長期に継続し発展した稀有な例として知られている(瀧端 2002, 2003; 西澤 2024; 道盛ら 2024)。現在、大阪市立自然史博物館友の会は会員数約1700世帯、幼児連れの親子からシニア世代まで、幅広い会員を抱えている。博物館は、この友の会を普及教育活動の中核として、単なる会員サービスではなく継続的な人材育成の対象と捉えてきた*4。更に活動への会員の主体的な参加を重視し、初代筒井嘉隆館長の時代から、博物館が市民に学術成果を提供するだけの一方向の教育を避けてきた。職業研究者ではなくともともに学術を楽しみ、探求に精力を注いだ木村兼葎堂に始まる『町人学者』を大阪の伝統ととらえ、市民とともに活動するあり方を追求してきた(筒井 1987)。

上記のような博物館と友の会の関係の発展を見ていくと、いくつかの要素がある。初期の後援会で見られたような、「博物館職員以外の学術探究や教育事業への参画」があり、知識の伝達だけではない「身近な自然科学の探究を行う人材の養成」に力を入れてきたところに特徴がある。友の会として70年間続けてこられた背景として「人材の持続的再生産」を実現してきたことも重要である。

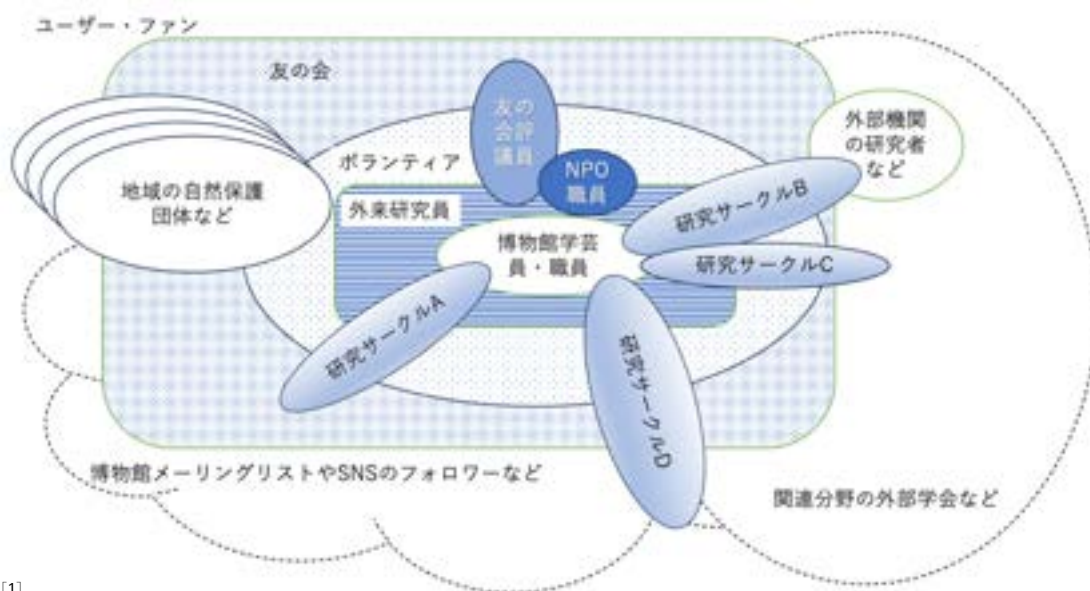
自然史博物館の周りのコミュニティの現状について

て、概略を図に示す^[1]。博物館の周りには学芸員・職員の周りにパートナーとなる自然史センターの常勤スタッフや友の会の評議員(世話役)たち、そして博物館の資料を整理し、活用する、博物館の信任を得た市民科学者やOB研究者からなる「外来研究員」、さらに標本作成や教育普及活動とともに活動するボランティア(補助スタッフあるいはサポートスタッフと呼ぶ)が分厚く層をなす。そのさらに外郭を取り囲むのが友の会会員たちであり、メーリングリストやSNSのフォロワーたち、日常のユーザーやファンたちである。個別テーマを深く追求する様々な研究サークルには学芸員が世話役などとして参加するが、周辺の外来研究員や外部の研究者がボランティアや友の会会員をより専門的な研究に誘う入口となっている。様々な学会とも博物館は連携し、イベントから、交流がつながっていく。大阪周辺の様々な自然関連団体もこのネットワークにゆるくつながっている。こうした重層的なコミュニティを人的ネットワークとして博物館は築いている(佐久間 2018b)。コモンズである自然史資料および情報の付加価値を高め、維持し、次世代に継承するうえで、この重層的なコミュニティの持続的な維持は重要な基盤であり、担い手の育成こそがコモンズの将来の行く末を左右する。

2-2. 参加のきっかけとなる普及誌『Nature Study』

大阪市立自然史博物館編集・友の会発行の月刊誌『Nature Study』^[2]は1955年創刊の自然科学普及誌である。Nature Studyは自然をやさしく解説する普及誌としての位置づけを保ちながら、地域の新産種報告や新知見なども受け入れる媒体となっている。学術的な内容監修は博物館の学芸員が行い、友の会会員に毎月届く毎号12～16ページほどの雑誌である。発行部数は1800～2000部となり、自然系専門誌としてはそれなりの存在感を持っている。大阪の自然を70年にわたって記録し続けている媒体は他には見当たらない。Nature Study誌の記事投稿は主に会員からなされるが、通常掲載待ちが生じるほどで、博物館側から外部への依頼原稿はごく少ない。

博物館の周辺にはこの他に査読付き論文誌としての『大阪市立自然史博物館研究報告』(27号までは大阪市立自然科学博物館研究報告)や「自然史研究」、その他のテーマ別出版物などがある。「研究報告」では論文の執筆も行う市民科学者も1980年代以降増えており、学芸員との共同研究の進展など本格的な論文執筆層の変化も重要であり興味深い(佐久間 2018a)。しかし、今回はコミュニティにおける新規執筆者の育成に焦点を絞り、Nature Studyに注目して検討することとした。新規執筆者は、友の会のサービスを受ける側か



[1]

Marine Studies 41 (83): 5029

C 119.2 3

ジです。しかし、青い卵は、白い卵よりも捕食者から見つけにくいとは思えません。捕食者対策にはなっていないように思うのに、どうしてわざわざ青色をつけるのか？ それが青い卵の一番の不思議です。

青い卵を産むサギ類と、アマサギなど白い卵を産むサギ類。青い卵を産む小型ケブク類と、白い卵を産むルリビタキ。両者に巣の形や築巣所に大きな違いはありません。

カラス類の中では珍しくルリカケスは樹洞などに巣をつくります。ムクドリやヒメムクドリの巣も樹洞など穴の中。白い卵を産みそうな繁殖期です。

やはり、どうして若い男を愛むのかはやっぱり分かりません。でも、美しを見て思うことは一つ。愛

い御を産む種の鳥の形や築巣所は、白い御を産む種とさほどかわらないようです。そして、一部の科にのみ青い御を産む種が現れ、その科の中ではけっこう広く見られる特徴のようです。もっとすっきりと青い御を産む条件を思いついた方がいたら、是非教えてください。

＜わだ たけし：博物館学要員＞
参考文献

黒田長久 (1962) 動物系統分類学12 (上) 脊椎動物 (III), 南山堂, 東京.

小澤雄健次郎・和田 浩 (2011) 日本島の海図説. 南海
大学出版会, 豊野.

小林桂助 (1986) 原色日本鳥類図鑑 増補改訂新版. 保育社. 大型.

大阪新産のキノコ、ドングリタケ

2015年4月8日、博物館の行事「やさしい自然観察会 レンガ館の生き物」で高橋君の三島江に行きました。たよりレンガや水田の雑草を観察し、いももの通いから渡りて荒川の河川敷まで歩き、香を満喫しました。荒川・三島江の河川敷の土手科面でも草を食べ、周辺の雑草でうろうろしていると、そこへ一瞬にいた小学生が「これってツチダマですか？」と見つけたきのこを見せにくれました（図1）。ツチダマの特徴であるきんかんの皮をめくった時みんないない形でなかった。キヌタタタにしては下部分がかゆです。匂気味香葉に見て頂きました。ツチダマのツチダマでないかというところでした。

きのこ図鑑でもみたことがなく、非常に珍しいキノコだとわかり、もっと世にもあるかもしれないと、

図1: 横断面に見た下シタリタテと側面環境。

もう少し押してみると硬い土の斜面に5〜6割ほど、
フツフツと膨がっていました。

砂地に生えるきのこのようですが、砂地ではなく
硬い土の斜面でした。ホクリタケみたいな形で、触
てみると、乾いていたものはボサボサに割れてしま
いました。横の採取したドンダリタケは、標本と
して博物館に収めるとともに、大阪市内で見つ
けたキノコとして、自分でも観察し、自作のきのこ
本に記入しました。

＜世帯主 専業主婦＞

解説 ドングリタケについて

ギンダリタケ (*Dicranella subterranea*) はめこり



図2：うるこ状の
外皮に青のりがつ
いたような状態。

[2]

ら、情報を送り出し貢献するコミュニティの担い手となる第一歩である。コミュニティとコモンズ全体の持続可能性を保つための重要なポイントであることから着目している。

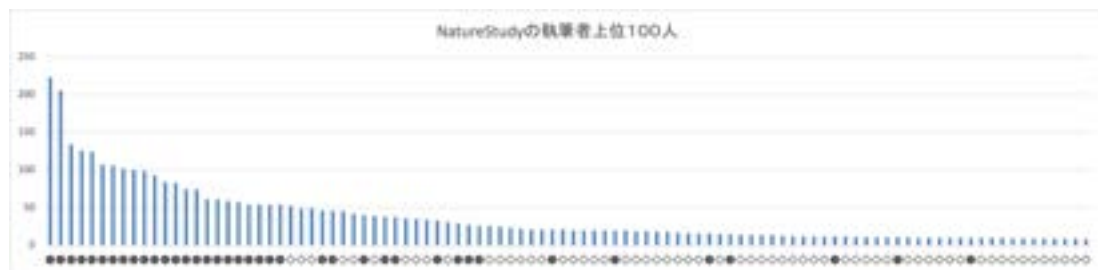
このNature Study誌の執筆者構成を1955年から2023年までの目次情報を用いて調べてみた。執筆者別^{*5}の記事掲載数を集計し、執筆上位者については、学芸員(退職後も含む)、教員、友の会の世話役である評議員などの属性を調査した。さらに、1955年から10年ごとに期間を区切って、学芸員、(当該10年間の)複

数回執筆者、(当該10年間で)初回執筆者に区分して、構成比を調べた。また、氏名からの判断になるので不正確ではあるが、女性執筆者の比率を調べた。

3. 普及誌Nature Studyの執筆者

1955年5月発行の第1号から2023年12月発行のNature Study69巻12号(通巻835号)までを対象として集計したところ、記名記事が6,388本、執筆者は1811人組にのぼった。

執筆回数順に個人名を伏せて並べた^[3]。X軸が順



[3]

表 執筆者から見たNatureStudyの記事構成
記事数

	全記事	学芸員（嘱託を含む）		1回のみの執筆者による 記事数*		学芸員以外の複数回執筆者による記事数		学芸体制
1955-1964	1006	309	30.7%	174	17.3%	523	52.0%	I期
1965-1974	816	224	27.5%	257	31.5%	335	41.1%	II期
1975-1984	942	428	45.4%	221	23.5%	293	31.1%	III期
1985-1994	927	401	43.3%	239	25.8%	287	31.0%	
1995-2004	911	405	44.5%	220	24.1%	286	31.4%	
2005-2014	865	370	42.8%	216	25.0%	279	32.3%	
2015-2023	921	392	42.6%	210	22.8%	319	34.6%	
全期間	6388	2555	40.0%	1290	20.2%	2543	39.8%	

人数

	全執筆者数（人）	学芸員（人）	一回のみの執筆者（人）	複数回執筆者（人）
全期間	1811	38 2.1%	1290 71.2%	483 27%

*各期間ごとの1回のみの執筆者となるため、合計数は全期間の1回のみ執筆者・記事数と一致しない

[4]

位、Y軸は執筆回数となる。●は学芸員、◇は学芸員以外を示す。上位にはレギュラー執筆枠を持つ学芸員が並んだ。割当を超えて多くの記事を寄せている場合もあり、同じような勤続年数でも学芸員間で差がついている。一時嘱託であった人も含めて学芸員38名が2,595本の記事を執筆し全体の40.6%を占めていた。

一方、学芸員以外にも多数の記事を書いた執筆者がいる。友の会の評議員などとして博物館・友の会の活動に深く関与しているメンバーが多くを占めたが、それ以外にも小・中・高校教員、研究者、その他の会員にも見られた。全体に職業研究者でない執筆者が多い。学芸員や評議員とその他の人々に明確な差がない。外部の研究者もそれほど多くを占めていない。投稿回数の順位グラフは滑らかな逆J字カーブになっていた。学芸員とその他の筆者に明確な段差は見られない。カーブの裾野は大変長く、Nature Study

が多く筆者が貢献している媒体であることが示された。一度だけ投稿している人は期間全体で1,811人中1,290人(71.2%)に上った。記事数から見ても一度だけの投稿者の記事が6,388本中1,290本(20.2%)となった。Nature Study誌において初めて投稿する人の記事が重要な構成要素であることが示された。

年代ごとに執筆者を学芸員、複数回執筆者、初回執筆者に区分して記事構成比率を比較した^[4]。1955-64年の最初期には複数回執筆者による記事が52%を占め、他の期間と比べ多かった。学芸員が増加した1975年以降、学芸員による記事が増加するが、その後は40%程度の学芸員の記事、20-25%程度の初回執筆者、35-40%程度を複数回投稿者という割合がほぼ一定していた。各年代で初回執筆者が生産され続け、一定の複数回投稿者が見られた。

Nature Studyの執筆者のうち、上位100人のうち

表. Nature Studyにおける女性執筆者の割合

	女性著者	女性を含む連名	合計
1955-1964	2.6%	2.2%	4.9%
1965-1974	4.7%	0.7%	5.4%
1975-1984	3.6%	1.1%	4.7%
1985-1994	6.5%	1.0%	7.4%
1995-2004	4.4%	4.3%	8.7%
2005-2014	5.7%	5.0%	10.6%
2015-2014	12.9%	12.9%	25.8%

[5]

女性はずかに学芸員2名、評議員など世話役層3名、その他3名と、非常に少なかった。全期間では1割を切るほど少なくとも年代によりその傾向は変化していた。1955年からの10年間では女性執筆者はわずかに2.6%。男女共著の記事を足しても、4.8%であったが、女性単独の記事が2015年-2024年の間では、12.9%、男女共著のものを足すと25.8%と、引き続き少数派ではあるものの大幅に増加していた^[5]。

4. 考察と議論

4-1. Nature Studyの執筆者構成から得た知見

Nature Studyの執筆比率は年代とともに変化している。2-1に示したようにII期からIII期にかけ学芸体制の充実により学芸員の執筆比率が一定上昇している。その後は構成比率が安定した。

1回目だけの執筆者が多数いたことはすでに述べた。執筆回数と順位曲線は全体として逆J字分布となり、いわゆる「ロングテール」型となっていたことから、割合としては高くなくても、2回目、3回目の執筆へ向かう執筆者も数多い事を示す。こうした順位曲線は、生態学分野では森林の構造の研究などに使われる。逆J字分布は特定の巨木だけで構成されるのではなく、後継樹が成長し安定していることを示すものと解釈される。最初期は別として、博物館コミュニティが特定の執筆者(指導者)に依存しているのではなく、持続的に執筆者を生産していることが示される。執筆者コミュニティは安定的な状態にある。

Nature Studyの最初の10年間は学芸員以外の複数投稿者が他の年代よりも高い。執筆者の新規の養成が最初からできていたわけではなく、初期には教員

や周辺の研究者、学芸員など関係者が主体となり記事を書き、そこから徐々に執筆者開拓が進んでいったことも読み取れる。Nature Studyにおいて、これは意図された変化である。1966年に発行されたNature Study12巻1号の編集後記に編集担当となった日浦勇学芸員による次のような記述が載る。「会員のページをつくって、できるだけいろんな投稿記事をのせたいと思います。編集係は本を作るだけ、会員は読むだけ、という状態より会員皆さんがNature Studyを作る、という大阪自然科学研究会の方が楽しいと思うからです。」

この方針の通り、その後、学芸員の記事が4割、会員による投稿が記事の6割程度を占め続けている。学芸員の執筆数はある程度割当があり、固定化しやすい。

一方、女性の執筆者の養成については引き続き課題であるとともに、増加の傾向は重要な結果と考えている。女性学芸員も増え、友の会女性評議員など初期からの執筆者とともに、ワーキングモデルとなっていくことを期待している。コモنزの未来のためにも、バランスの取れたコミュニティ創出は重要である。

4-2. 新規執筆者の背景にある育成プログラム

1(はじめに)において確認したように、公民館や図書館など様々な文化的コモنزがあるなかで、博物館においては資料(コモنز)を元にした広い意味での研究(コモنزの価値向上)が基本の営みとなるという点で特色がある(佐久間 2025)。自然史分野においては、博物館における研究は市民科学と深く結びついており、博物館の周りのコミュニティはその担い手である。そ

れゆえ、そのコミュニティを構成する人材の再生産(コミュニティの維持向上)が必須の営みとなり、より重要な意味を持つ。その入口となるのが、観察や収集を客観的に記録として残す執筆活動だ。知識やサービスの「受け手」から、記録に貢献し、博物館のコモンズ蓄積を担う「発信側」に回るという意味でもコミュニティにとり重要だ。学術論文を書き、周囲の観察指導をするまでの道のりは遠いとしても、担い手側に回り科学を担っていく人材を育成することは、自然史博物館の使命の重要な要素である。

多くの自然史博物館は、理解する喜びを伝えるために「観察」を中心とした教育活動を行っている。観察をその場だけでの個人的な楽しみにするのではなく、皆で共有するために「標本にすること、あるいはデータを取って記録すること」を踏まえ「客観的な文章にすること」が最低限できればNature Studyには報告として執筆ができる。標本やデータは検証可能性を担保する科学的な証拠として欠くことができない。通常の論文にするためにもこれらは基礎となる。論文執筆にはさらに、その観察の学術的な位置づけをはかるための「過去の研究の検討」や「課題や仮説の設定」を事前に行い、事後には「分析、統計処理やグラフ化」、「適切な考察」が必要になるが、観察や記録を積み重ねることが疑問の基礎になることも多い。日常的な観察から普段見慣れない種類を見つける目が育ち、普段と違う現象に気付くこともできる。より概念的な疑問をもつためには自然や現象への理解が深めていく必要があるだろう。

大阪自然史博物館では市民科学者育成の入口として次のような活動を行っている。

A. 「標本にすること、あるいはデータを取って記録すること」を進めるための教育プログラム

大阪市立自然史博物館では、「標本にすること、あるいはデータを取って記録すること」に主眼をおいた教育プログラムも一部実施している。「植物の標本を観察する」、「昆虫標本作成講座」、「魚の標本づくり」など各種の「標本の作り方」講座や「顕微鏡観察実習」、「鳥の調査の勉強会」などがある(大阪市立自然史博物館 2024)。博物館で各種学会の講座が開かれること

もきっかけになる。日本菌学会により2012年に開催された「孢子測定と画像トレース講座」は顕微鏡での画像撮影と測定、PC上での孢子形態のトレース作成までを行う本格的なもので、市民科学者の多い菌類研究においては、強力な支援となるものであった(丸山 2012)。2017年に開催した特別展「きのこ!キノコ!木の子!」の成果物として作成したきのこ観察の手引となる書籍(佐久間 2019)も観察から記録作成の流れを支援することを目的に執筆している。

B. 市民参加型調査プログラムの実施

大阪市立自然史博物館周辺では外来種の分布拡大を可視化するものをはじめ、様々な市民参加型調査が行われてきた(Ishida 2024)。ツバメの営巣状況を把握する試み(大澤・和田 2016)、SNSを活用したもの(石田 2019)、大和川水系や淀川、大阪の市街地などを対象とした様々な参加型プロジェクトを行っている(中条 2015)。これらのプロジェクトは、論文化に向かう「課題の設定」や「過去の研究の検討」をあらかじめ博物館側で準備し、調査参加者となる市民に向けて「観察の手法」を研修したうえで、定型で「標本の作成やデータの取得」が行えるよう、参加者に委ねている。その後の論文化のプロセスを公開で学芸員が行うことで、科学的成果の形成過程を具体的に体験できるようにしたものと言える。市民参加型調査の成功のためには博物館側がわかりやすい調査課題、迷いなく実施できる観察対象の選定と調査課題を入念に設計することが欠かせない。ただし、参加しても参加者個人に報告を書ける力がつくというわけではない。あくまでも調査のプロセスがわかること、データ取得の過程に参加できることに主眼がある。市民科学者としての経験を得るためには参加するだけでなく、そのプロセスから何かを見出すことが重要になるが、調査・研究を身近なものにする効果は大きい。研究グループのメンバーとして表記されることで貢献の達成感はあるだろう。全体として、大阪市立自然史博物館における参加型調査は、調査結果を得るためだけのものではなく、研究を可視化することを目的にしている。

4-3. 執筆の勧誘と指導

こうした、教育プログラムや出版物による情報提供の上に、個別指導としての執筆勧誘と支援がある。博物館には質問や相談が日常的に多い。友の会会員の面白い発見に対しては積極的に本人がNature Studyへ投稿するよう促している。こうした声かけは学芸員だけではなく、友の会の評議員や経験を積んだ指導者たちがそれぞれに行っている。大人も子どもも、面白い発見には称賛をし、執筆を促すことでその価値を伝えている。声かけや指導は学芸員にも伝達され、フォローがなされる。Nature Studyでは、現在も短い記事や写真とコメントだけのような投稿でも受け入れるコーナーを設け、投稿しやすいように工夫されている。子どもの場合もなるべく本人に執筆を促し指導者が代理執筆することは避けている。読者の理解のためには、学芸員などが付記を書いている。

もちろん、冗長な報告を添削し、十分な内容がない場合には再検討を促すことも本人の様子を見ながら行う。添削指導をするのは投稿を促した本人である場合も多く、自然なキャッチボールとなることが多い。こうした中で、投稿者はどうした情報を、どのような記録を伴って報告すべきなのか経験を積む。こうして初めての報告がなされ、周囲から評価されることで報告していく動機が形成されていく。

投稿への指導は博物館周辺の研究サークルの会報なども対象となる。これらの団体は、博物館内部で主催しているものから、博物館より古い歴史を持ちつつ、博物館とともに歩んでいる団体など、博物館との関わりは様々だ。会報の形態もコピー製本のようなものから、きちんと編集された冊子まで様々だが、いずれも地域の自然を記録する貴重な資料である。これらの会報への貢献も重要なこととして同様に促している。研究サークルには研究者OBだけでなく、博物館で育った若手研究者も関与しているケースが少なくない。興味を持った友の会会員などが、研究者の具体的な指導を受け、過去の経験や参考になる論文に触れ、取りまとめた事例などに触れることは学術的な取りまとめの上で重要な手助けになる。

学芸員がこのような執筆指導をする動機としては、標本の活用事例を積み重ねる事による標本の付加価値

増加と、観察記録の共有化による情報の活用促進というコモンズの価値増進にほかならない。市民科学者への働きかけは、交流を超えて佐々木(2024:251)の言及する「関与」(エンゲージメント)に相当するものと言えるだろう。ただし、これは市民が博物館の活動に影響する逆方向の関与、すなわち市民参画にも同時につながっている。

5. おわりに:博物館における資料・情報というコモンズの集積とコミュニティの持続可能性

ユネスコによる「オープンサイエンスに関する勧告」^{*6}でも「市民科学者の研究参加」は重要な視点である。同勧告の中で言及される「科学者と社会との間での知識の交換及び共同創出のためのプラットフォーム」とはまさに科学系博物館のことと受け止めるべきだ。

博物館に蓄積される資料や情報には、博物館のコミュニティ、つまりどのような人的な関係が博物館の周囲に形成されているのかが反映される。学術情報を記録・共有する媒体は、博物館に蓄積された資料の研究利用・活用を進め、周辺の自然の記録情報などをコモンズとして蓄積するだけでなく、その運用を通じてコモンズを充実させるコミュニティの成長にもつながっていた。博物館においては、佐々木(2024:260-268)の「ソーシャルキュレーション」は「コンテンツキュレーション」と同様に「研究」を中心に、関与、蓄積が一体となって初めて実現されるものだと考える。そのために博物館は提示や交流を通じて興味関心を涵養している。興味関心が研究の入口であり、コモンズの価値を享受する前提であると考えているからだ。

活動の先に見据えるのは、博物館ではなく参加する市民自身の「行動」である。自然を自ら見つめる人は、他者にも自然や環境の価値への気づきを促し、SDGsなどの社会全体の合意形成や行動変容をしていくために必要な人材となるだろう。その涵養こそが自然史博物館の社会に対する重要な使命なのではないかと考えている。同様に現在、大阪市立自然史博物館ではRISTEX事業^{*7}として博物館がSDGsを語り合う場として、人々の気づきを促す施設となれる可能性を追求している。コミュニティの中で人が育ち、行動するとい

う流れを大阪だけでなく各地の博物館で展開するためには、どうすればいいのかを検討する段階にある。こうした活動においても重要な課題は「知識の伝達」やその技術だけではないと考えている。興味関心を育み、見つけたことの価値を共有する基盤となる営みがなければ、持続的な発展は難しい。市民と学芸員が博物館に基盤となるコミュニティを形成し、協働して知的に資料と情報という共有財産＝コモンズを楽しむ活動を展開することで、そこに存在するコモンズの豊かさを広く地域に知らしめることが基本となるのではないかというのが、現在のところの結論である。

【謝辞】

本原稿のもととなった目次データは大阪市立自然史博物館学芸員および友の会の諸氏によって整備されたものを使わせていただいた。記して感謝する。なお、本研究の一部は科研費JP19K01151、JP24K00475、JST RISTEX JPMJRS22I2の支援を受けている。

【註】

- *1 日本博物館協会 博物館の原則・博物館の行動規範 <https://www.j-muse.or.jp/02program/pdf/2012.7koudoukihan.pdf> (参照 2024-12-31)
- *2 ICOM日本委員会による新しい博物館の定義確定訳文。 <https://icomjapan.org/journal/2023/01/16/p-3188/> (参照 2024-12-31)
- *3 大阪市立自然史博物館のビジョンと使命(2023年版) <https://omnh.jp/2about/mission2023-12final.pdf> 2005年の旧版は https://omnh.jp/2about_page/mission から確認できる。(参照 2024-12-31)
- *4 友の会や類似の組織を基礎としてコミュニティを形成して人材育成をする活動は自然史系博物館には比較的一般的である。特に倉敷市立自然史博物館や伊丹昆虫館などの友の会は大阪の活動形態にかなり近い様態となっている。
- *5 集計上の都合で共著者グループを一人と考え、Aさんの記事とA、B、Cさんの連名記事、A、B、Dさん連名記事があった場合、Aさん3本とは数えず、Aさん1、ABCさん1、ABDさん1と数えた。表記ゆらぎなどで名寄せが十分にできていない場合を含む。
- *6 ユネスコ、オープンサイエンスに関する勧告(2021年)。(文部科学省仮訳) https://www.mext.go.jp/unesco/009/1411026_00003.htm (参照 2024-12-31)
- *7 「市民のSDGs取組に向けた行動変容のためのミュージアム活用シナリオの創出」 https://www.jst.go.jp/ristex/solve/project/scenario/scenario22_sasakitorupj.html (参照 2025-2-10)

【図版リスト】

- [1] 大阪市立自然史博物館周辺に形成されたコミュニティの模式図
- [2] 「Nature Study」の記事の一例
- [3] 図・普及誌「Nature Study」の執筆者上位100人。●は学芸員◇は学芸員以外の著者

[4] 表.執筆者から見たNature Studyの記事構成の変遷

[5] 表.Nature Studyの女性筆者の割合変遷

【参考文献】

- ・石田惣. 特集, SNSの活用:市民科学に Twitter を用いる利点と課題 — # カキ調査を例として. 全科協NEWS, 2019. vol.49, no.6, p.4-6.
- ・Ishida, So. "Citizen Science and Natural History Museums in Japan". Community Science in Ecology. Suzuki-Ohno, Y., ed., Ecological Research Monographs, 2024, pp.131-148. https://doi.org/10.1007/978-981-97-0304-3_9. (参照 2024-12-31).
- ・梅棹忠夫. メディアとしての博物館. 平凡社, 1987, 269p.
- ・大阪市立自然史博物館. 大阪市立自然史博物館館報49. 大阪市立自然史博物館, 2024, 63p.
- ・大阪市立自然史博物館編. 大阪市立自然史博物館第34回特別展解説書 なにわのナチュラリスト: 自然の達人たち. 大阪市立自然史博物館, 2005, 76p.
- ・大澤剛士, 和田岳. 市民参加による広域を対象とした生物調査の可能性 近畿2府4県における駅のツバメ営巣調査結果およびデータ公開. Bird Research. 2016, vol.12, R1-R8. <https://doi.org/10.11211/birdresearch.12.R1>. (参照 2024-12-31).
- ・佐久間大輔. 生物多様性時代、自然史博物館の持つ資源をどうアーカイブし公共財として活かすのか. デジタルアーカイブ研究誌. 2014, vol.2, no.1, p.11-16.
- ・佐久間大輔. 市民科学のプラットフォームとしての 自然史博物館(序論として). 日本サイエンスコミュニケーション協会誌. 2018a, vol.8, no.2, p.2-3.
- ・佐久間大輔. "自然史系博物館をとりまく重層的ネットワーク——博物館のネットワーク". ミュージアムのソーシャル・ネットワーキング. 本間浩一編, 樹村房, 2018b, p.73-128.
- ・佐久間大輔. この教科書 観察と種同定の入門. 山と溪谷社. 2019, 240p.
- ・佐久間大輔. "博物館における連携(1):コミュニティの中の文化機関として". 博物館経営論[改訂新版]. 佐々木亨, 今村信隆編. 放送大学教育振興会. 2023, p.229-253.
- ・佐久間大輔. ミュージアムコミュニティと学芸員の内的動機. LRG, 2025, no.51, p.84-90.
- ・佐々木秀彦. 公共財としての博物館資料—アクセスを保証する資料整備・公開体制の構築:人文系博物館を中心に(上). 博物館学雑誌. 2002, vol.27, no.1, p.13-24.
- ・佐々木秀彦. 公共財としての博物館資料—アクセスを保証する資料整備・公開体制の構築:人文系博物館を中心に(下). 博物館学雑誌. 2004, vol.29, no.2, p.43-62.
- ・佐々木秀彦. コミュニティ・ミュージアムへ——「江戸東京たてもの園」再生の現場から. 岩波書店, 2013, 248p.
- ・佐々木秀彦. 文化的コモンズ—文化施設がつくる交響園. みすず書房, 2024, 664p.
- ・瀧端真理子. 大阪市立自然史博物館における市民参加の歴史的検討(1) 大阪市立自然科学博物館時代. 博物館学雑誌. 2002, vol.27, no.2, p.1-17.
- ・瀧端真理子. 大阪市立自然史博物館における市民参加の歴史的検討(2) 長居公園移転以降. 博物館学雑誌. 2003, vol.28, no.2,

p.1-22.

- 地域創造. 災後における地域の公立文化施設の役割に関する調査研究報告書—文化的コモンズの形成に向けて—. 財団法人地域創造, 2014, 104p.
- 筒井嘉隆. 町人学者の博物誌. 河出書房新社, 1987, 254p.
- 中条武司. 市民による自然環境調査と特別展の企画・実施. 博物館研究. 2015, vol.50, no.10, p.6-9.
- 西澤真樹子. NPO法人が支える博物館コミュニティ. 大阪自然史センター22年の歴史と舞台裏. BIOCITY. 2024, no.97, p.52-59.
- 丸山健一郎. 胞子測定と画像トレース講座レポート. 日本菌学会ニュースレター. 2012, 2012-2(3月), p.7.
- 道盛正樹, 川上和歌子, 西澤真樹子. 博物館と市民をつなぐNPO—大阪自然史センターの活動. 日本の科学者. 2024, vol.59, no.12, p.46-53.

特集研究ノート | Research Note for Special Issue

「デジタル・コモンズ・プロジェクト」の実践:文化芸術領域におけるデジタル・コレクションの共同的活用と構築をめぐる考察

Digital Commons Project: A Study of the Collaborative Use and Development of Digital Collections in the Field of Arts and Culture

本間友(慶應義塾ミュージアム・コモンズ 専任講師)、大島志拓(慶應義塾ミュージアム・コモンズ スタッフ/ラーニングデザイナー)、
重野寛(慶應義塾大学 理工学部 情報工学科)

Yu Homma (Senior Assistant Professor at Keio Museum Commons), Yukihiro Oshima (Staff at Keio Museum Commons, Learning Designer), Hiroshi Shigeno (Department of Information and Computer Science, Faculty of Science and Technology, Keio University)

Abstract

慶應義塾ミュージアム・コモンズでは、ミュージアム領域のデジタル・コレクションの活用が一部のコミュニティに限定されているという問題意識から出発し、デジタル・コレクションを、社会の幅広いコミュニティの成員と共同的に活用・構築する方法を検討する「デジタル・コモンズ・プロジェクト」を実施している。本研究ノートでは、プロジェクトの2024年5月までの実践について報告するとともに、得られた知見と課題を共有する。現状分析と先行事例の調査からは、デジタル・コレクションの活用を進めるためには、テクノロジーとの適切な距離感の設定が重要であり、それを可能とする媒体としてZINEの有効性が見出された。また、プロトタイプ版学習プログラム(ワークショップ)の実施からは、デジタル・ツールの特性を分類し習熟度を可視化することで、デジタル・リテラシーの差を世代の差に収斂させることなく、互いを補い合う環境を構築できるとの知見が得られた。加えて、本プロジェクトの目的の実現のためには、デジタル・スキルを習得する学習プログラムだけではなく、参加者が、自らの関心に基づいて表現活動を行い、その中でデジタル・コレクションとツールを使う環境が必要であることが明らかになった。

At Keio Museum Commons (KeMCo), the “Digital Commons Project” was launched to address the issue of digital collections being used by only a narrow range of communities. This project seeks to collaboratively build and expand the use of these collections with a wider array of social groups. This paper reports on the activities of the project carried out by May 2024, detailing key findings and challenges.

Our research, based on interviews and case studies, highlighted the importance of maintaining an appropriate balance with technology. Zines were identified as an effective medium for engaging users and promoting the use of digital collections. Additionally, through the implementation of a prototype learning program, we discovered that classifying the characteristics of digital tools and visualizing participants’ proficiency levels can help create an environment where generational differences in digital literacy do not lead to divides, but instead foster mutual support and collaboration. Furthermore, our findings emphasize the need for more than just digital skill-building programs. For the project’s goals to be fully realized, participants must have opportunities to engage in creative expression based on their own interests while utilizing digital tools and collections.

[Keyword]

デジタル・コモンズ、ミュージアム、デジタル・アーカイブ、ZINE、多世代学習プログラム

Digital Commons, Museums, Digital Collection, ZINE, Multi-generational Learning Programmes

本研究ノートでは、慶應義塾ミュージアム・コモンズ (KeMCo) において筆者を中心とする研究グループ*1が進めている「デジタル・コモンズ・プロジェクト」について、その初年度の実践から得られた知見を共有し、プロジェクトの展望と課題について考察する。

1. 研究プロジェクトの背景

1-1. ミュージアムにおけるデジタル・コレクション構築とデジタル・コモンズの形成

2020年から始まった新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) の世界的な流行は、社会のさまざまな領域に深刻な影響を与えた一方で、情報通信技術をはじめとするデジタル技術の利用を社会の幅広いコミュニティに普及させる契機となった。もちろんミュージアムもその例外ではない。物理的な場所としてのミュージアム——ミュージアムの建屋を一定期間閉鎖せざるを得ない状況で、展覧会を筆頭とするミュージアムの活動を途絶えさせず、どのように人々に届けてゆけばよいのか。2020年からの3年間は、ミュージアムにおいて、活動の継続がかつてない危機感をもって検討された時期であり、それを強力にサポートしたのがデジタル技術である (田良島 2020, 田良島 2023)。設営が完了した展覧会を撮影・スキャニングし、ヴァーチャルな三次元空間として構築したデジタル・ミュージアム、オンライン会議システムや動画配信プラットフォームを使ったギャラリー・トーク、ワークショップや講演会、ラーニング教材のウェブサイトでの公開など、規模はさまざまなが、その時に活用しうる技術と資源を用いてデジタル・コンテンツがオンラインに投入された。この活動の下支えとなったのが、ミュージアムをはじめとする文化機関において1990年代から進められてきた所蔵コレクションの情報化 (メタ・データおよびデジタル・オブジェクトの作成と組織化) である。

1-1-1. 日本のミュージアムにおけるデジタル・コレクション構築の取組

日本におけるコレクション情報化の最初期の取組としては、東京国立博物館の活動が挙げられる。東京国立博物館は、1994年という早い時期からコレクションの画像データベースの構築に取り組んできた (笠羽

2007:1546, 高見沢 1997)。4×5フィルムを1,000dpi (長辺5,000ピクセル) でスキャンしTIFFで保存するという当時としては高水準の仕様で、カラー・モノクロフィルムあわせて約31万枚がデジタル化された (田良島 2018)。作成されたデータは、今日では東京国立博物館研究情報アーカイブスの「画像検索」、「東京国立博物館デジタルライブラリー」、また「ColBase (国立文化財機構所蔵品統合検索システム)」などで公開されている*2。この東京国立博物館の取組は、文化財のデジタル化を巡る日本および国際的な動向をいち早く反映した実践だった。

日本においては、1994年の12月に開催された「世界の文化を未来に継承するデジタルアーカイブ国際会議」(「マルチメディア '94」内、幕張メッセ) の基調講演が、マルチメディアを使った文化保存の国際的協力の可能性に言及している。海外に目を転じると、翌1995年に開催されたG7「世界の文化遺産への開かれたマルチメディア・アクセスに向けて——博物館と美術館」特別報告においては、「マルチメディア・システムによって、画像や音声、テキストが想像力豊かな新しい方法で組み合わせられ、デジタル・フォーマットで伝送され、広く一般に公開され・利用されるために保存・複製されるようになるだろう」との展望が語られている*3。このような国内外の流れの中で、1996年に、文化庁、通商産業省 (現経済産業省)、自治省 (現総務省) の支援のもと「デジタルアーカイブ推進協議会 (JDAA: Japan Digital Archives Association)」が設立される (加藤 2022:26-32)。JDAAは同年に「有形・無形の文化資産をデジタル情報の形で記録し、その情報をデータベース化して保管し、随時閲覧、鑑賞、情報ネットワークを利用して情報発信する」という「デジタルアーカイブ構想」を打ち出した。以降、「文化資産をデジタル情報として記録し、データベース化し、発信する」活動が、それに付随する諸課題をめぐる議論—デジタル化技術の検討、著作権をはじめとする権利調整、人材確保、予算措置などと並行して徐々に展開を見せ、ミュージアムにデジタル・コレクションが蓄積されてゆく。

1-1-2. デジタル・コレクションを繋ぐ

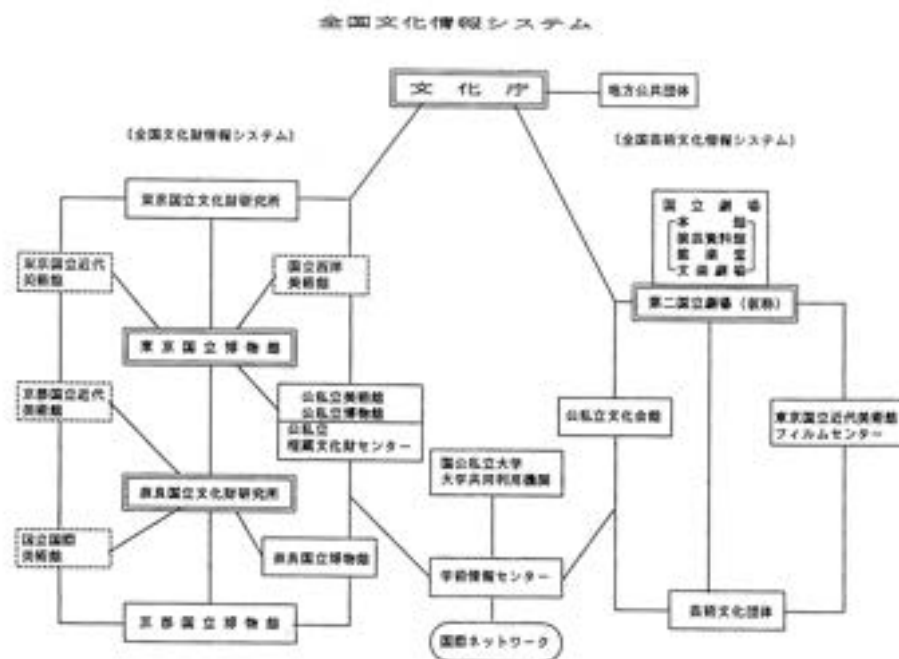
コレクション自体のデジタル化だけではなく、作成

した情報の発見可能性を高める取組も、同時期から、あるいはより早期に着手されていた。文化庁が1989年にスタートした「全国文化財情報システム」構想がその一例である(NTTデータ通信 1991:229)。概念図^[1]によれば、文化庁と国立博物館、国立文化財研究所がまずネットワークを構築し、順次公立・私立博物館に拡大する構想だったことが分かる(原田 1990, 嘉村ほか 2022:80-81)。この構想は、国立博物館・美術館の収蔵作品や国指定文化財のデジタル化や情報公開を進める「文化財情報システム・美術情報システム」(1996年)、公私立博物館・美術館のコレクション情報を検索可能にする「共通索引システム」(1996年)へと展開するが、実際のシステムの実現は2004年の「文化遺産オンライン」試験版の公開を待つことになる。

一方で2010年代になると、デジタル・コレクションをめぐる活動は国の知的財産政策との結びつきを強めていき、内閣府の知的財産戦略本部において、ミュージアムのコレクションに限らず幅広い知的所産を対象としたデジタル・コレクションの利活用を促進してゆくための環境整備が構想されるようになる。欧州連合(EU: European Union)のヨーロッパナ(Europeana)、米国デジタル公共図書館(DPLA: Digital

Public Library of America)など国際的な潮流に大きな影響をうけながら(古山 2012, 塩崎ほか 2015)、この構想は2020年に正式公開された分野横断型のコレクション検索プラットフォーム「ジャパンサーチ」(<https://jpsearch.go.jp/>)として具体化している。ジャパンサーチには、2024年9月現在、日本全国の151機関が連携し、3,000万件を超える文化財・史資料情報が登録されている*4。加えて、2023年4月に施行された「博物館法の一部を改正する法律」において、博物館が行う事業として博物館資料に係る電磁的記録を作成(デジタル・アーカイブ化)し、公開すること(第3条第1項第3号)が追加されたことによって、ミュージアムから送り出されるデジタル・コレクションの数は、ますます増加してゆくと考えられる。

現有の、あるいは将来生み出されるこれらのデジタル・コレクションは、社会において共有される資源として、デジタル・コモンズ(digital commons)の一部を形成している。コモンズ(common)は、伝統的には共同の牧草地や漁場といった自然資源を指す。1990年代より、エリノア・オストロムらに主導された研究が進展し(Ostrom 1990)、その後、コモンズの枠組みは自然資源を超え、知的資源(知的・文化的・科学的・社会的活



[1]

動の結果として生み出される作品や情報、データ)を対象とした知識コモンズ(Hess & Ostrom 2007, 西川 2023 ほか)や、オンラインで作成・管理される資源を対象とするデジタル・コモンズ(Frischmann, Madison & Strandburg 2014)へと拡大している^{*5}。

1-2. デジタル・コレクションの活用をめぐる課題

ここまで、日本のミュージアムにおけるデジタル・コレクション形成の文脈を確認してきた。デジタル・コレクションの増加とデジタル・コモンズの形成によって、近年、ミュージアムの活動やコレクションに物理的な距離や時間の障壁なくアクセスしそれを利活用することができる土壌が整いつつある。しかし一方で、その活用の展開は、研究領域、そして初等・中等・高等教育領域(大井・渡邊 2020)に留まっている。もちろん、デジタル・コレクション形成の担い手である図書館、ミュージアムには積極的な活用を試みる事例を見出すことができるが、裏を返せば、社会教育施設としてのこれらの文化機関を含めた広義の「研究・教育機関」の外では活用が進展していないのである。

デジタル・コレクションの日本最大のポータルサイトであるジャパンサーチの運営においても、この課題は認識されている。「ジャパンサーチ戦略方針 2021-2025」は、ジャパンサーチの活動の方針として16の目的を掲げているが、その目的の1つに「コミュニティを支える共通知識基盤」「新たな社会ネットワークの形成」の実現がある。この目的に付された説明——「デジタルアーカイブの様々な活用方法を提案し発信する人材を育成し、デジタルアーカイブを利用するファンを増やすことにより、デジタルアーカイブを日常的に利用できる共通知識基盤として社会に根付かせ、新たなアイデアや価値の創造を促進すること」(デジタルアーカイブジャパン推進委員会・実務者検討委員会 2022:17、下線筆者)からは、ジャパンサーチが知識コモンズ、デジタル・コモンズの一端を担おうとしていることが推測される。

一方で、「現状」としてジャパンサーチは「美術館・博物館・図書館等では、自館が所蔵資料の画像を企画展等で利活用するケースや、教育現場での活用も進みつつある。一方、日常的にデジタル・アーカイブを利用している一般市民はまだ限定的である」との課題

を報告している。その理由として挙げられているのは「デジタルアーカイブの楽しさ・便利さが認知されていない」、「デジタルアーカイブの利用方法が分かりにくい」、「二次利用条件が厳しい」ことである。

ジャパンサーチが認識する第一と第二の理由、「デジタルアーカイブの楽しさ・便利さが認知されていない」「デジタルアーカイブの利用方法が分かりにくい」ことをミュージアム領域において捉え直すと、ミュージアムに足を運ぶ文化財に興味がある人々にデジタル・コレクションを活用するために必要なリテラシーが行き渡っていないこと、またデジタル・コレクションの価値が伝わっていないことが、活用の進まない背景にあると考えられる。

1-2-1. ミュージアム来館者グループとデジタル・リテラシー

2023年度に文化庁が実施した「文化に関する世論調査」(文化庁 2024)によれば、「文化芸術イベントを外出を伴う形で鑑賞したことがあるか」という設問に対して、鑑賞したことがあると回答した人の割合は45.3%であり、鑑賞対象として挙げられた領域は上位から「映画(アニメーション映画を除く)」が19.0%、「歴史的な建物や遺跡」が15.1%、「美術」が13.9%となっている。年齢層を見ると、「映画(アニメーション映画を除く)」はどの年齢でも選択割合が高く、「歴史的な建物や遺跡」は40代以上、「美術」は60代以上の年齢が選択したという結果になっている。また、2023年度に国立アートリサーチセンターが実施した「美術館に関する意識調査」(NCAR 2024a, 2024b)によれば、年に1回以上美術館を訪れる人の割合は60~70代が最も高く、続いて20代となっている^{*6}。

これらの調査で、ミュージアム来館者のボリュームゾーンを形成している40~70代の中高齢層、とりわけ60~70代の人々は文化活動に積極的に関与する傾向があり、観客としてだけでなくボランティアガイドや語り部として活動している人々もいる。一方で、このグループは、デジタル・ツールを用いることを苦手としている可能性が高いグループでもある。OECDが2011年から2018年にかけて実施した「国際成人力調査」(PIAAC: Programme for the International

Assessment of Adult Competencies)によれば、日本において「ITを活用した問題解決能力」は、25～34歳をピークとして急激に低下し、60～65歳グループにおいてはOECDの平均を下回る結果となっている*7[2]。

さらに言えば、デジタル・ツールを使う能力があることと、積極的に使いたいと思うかは異なる問題である。ミュージアムは、「モノを展示する教育機関だ」という強い自負(佐久間 2021)を持ち、来館者とモノとの共時性・共在性をもつ体験を作り出すことに注力してきた文化機関である。つまり、ミュージアムへの来館者は年齢層を問わず、モノと結びついたフィジカルな空間や体験を好んでいる人々であることが推察され、デジタル・ツールを運用する能力に不足がない年齢層であっても、その利用に積極的ではない可能性がある。

1-2-2. デジタル・コレクション構築に関わるコミュニティ

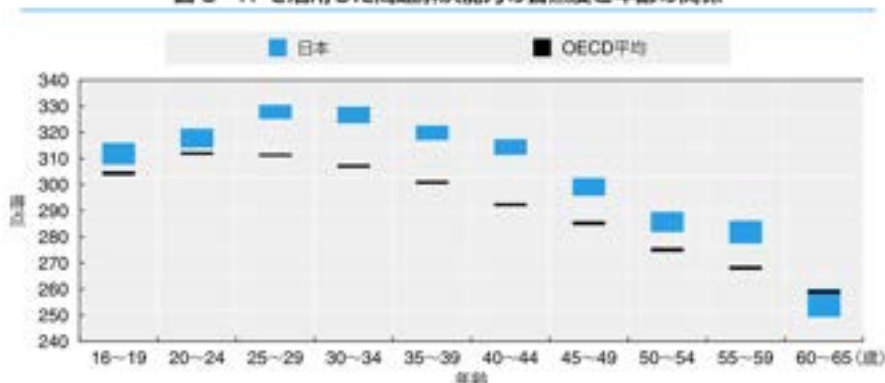
「デジタル・コレクションの価値が伝わっていない」という課題については、デジタル・コレクションの構築が限定されたコミュニティの中だけで進められ、社会の幅広いコミュニティの参加が得られていないことが原因の一つとして考えられるだろう。

ミュージアム領域におけるデジタル・コレクションの構築は、第一には作品・資料を所蔵するミュージアム等のコンテンツ・ホルダーが、そして作品・資料を研究対象とする大学等の研究グループが担い、そのあり

方を巡る議論も公的機関・文化機関・大学をはじめとする教育機関において行われてきた。すなわち、デジタル・コレクションの目的、内容、活用方法に関する意思決定と具体的な作業が、限定されたコミュニティの成員によって実施されているのである。このような状況下においては、現在デジタル・コレクションの構築を担っているコミュニティの外の人々——すなわち社会の大多数の人々にとって、デジタル・コレクションを自らに関わりのある、活用できる資源として捉えることが困難である可能性がある。

自然科学系の領域においては、近年、シチズン・サイエンス・プロジェクトが進展する中で、生態学系の分布調査などの分野で、社会の幅広いコミュニティから人々が参加し、デジタル・コレクションの構築が進められている例が見られる(一方井ほか 2021)。人文科学系の領域でも、コミュニティ・アーカイブ、地域アーカイブや草の根アーカイブといった、公的機関や文化機関ではない主体によるアーカイブおよびデジタル・コレクションの構築に焦点が当たりつつある(鈴木ほか 2022:142-148)。しかし、これらの動きはいまだに発展途上であり、デジタル・コレクションの活用だけではなく構築自体をどのように社会に開き、多様な人々の参加のもとで共同的に行っていくかは、今後の課題である。

図5 ITを活用した問題解決能力の習熟度と年齢の関係



注：各年齢層ごとのグラフの上下の幅は平均得点の95%信頼区間。
出所：PIAAC データをもとに国立教育政策研究所が作成。

1-3. KeMCoにおける「デジタル・コモンズ・プロジェクト」の概要

KeMCoでは、前項において共有したデジタル・コレクションの活用を巡る課題、すなわち、「ミュージアムに足を運ぶ人々にデジタル・コレクションに関連するリテラシーが行き渡っていない」「デジタル・コレクションの構築に社会の幅広いコミュニティの参加が得られていないため、デジタル・コレクションの価値が伝わらない」に対応するため、「ミュージアムに関わるデジタル・コレクションを、社会の幅広いコミュニティの成員と共同的に構築し、その活用を進展させてゆく方法を検討する」ことを目的とする「デジタル・コモンズ・プロジェクト」を2023年にスタートさせた。

2023年から2025年の3年間は、電気通信普及財団のネット社会課題対応援助プログラムの支援のもと、プロジェクトの第一フェイズとして、デジタル・コモンズの活用・構築のためのリテラシー学習プログラム設計に取り組んでいる。第一フェイズの活動は、「調査」「学習プログラムの設計」「学習プログラムの実施」「効果の検証」「成果の共有」の5実施項目によって構成している。

① 「調査」

追加調査を通じて現状分析を深め、プロジェクトがアプローチすべき課題を明確化する。具体的には、ミュージアムや文化体験に興味があるグループへのヒアリングやアンケート調査を通じて、デジタル・ツールやデジタル・コレクションの活用にあたり何が障害になっているかを調査する。また、先行する実践事例を参照するため、文化に関わる領域において、デジタル・コレクションの活用や作成についてどのような学習プログラムが開発、実践されているのかを調査する。

本フェイズにおいては、学習プログラムの設計までを実施内容としているが、設計したプログラムの活用を広げていくためには、連携組織の開拓が必要である。どのような文化機関、自治体、企業等がプログラムを必要としているのか、実施に関心を持っているのかを調査し、可能な場合は交渉を行う。

② 「学習プログラムの設計」

デジタル・コモンズの活用・構築のためのリテラシーを学習するプログラムを設計する、その前提として、当該リテラシーが、どのようなスキルセットによって構成されるのかを、調査やヒアリングを通じて検討し定義する。その後、定義されたスキルセットの獲得を可能にする学習プログラムを設計する。設計にあたっては、Keio Object Hub (<https://objecthub.keio.ac.jp/>)、KeMCo StudI/O (KeMCoのメイカー・スペース)、KeMCo所蔵作品など、KeMCoが有するソフトウェア的・ハードウェア的リソースを活用する。

設計した学習プログラムは、まず小さなグループを対象としたプロトタイプとして試行し、参加者へのヒアリングやアンケートを通じて、プログラムの効果についてのフィードバックを得る。

③ 「学習プログラムの実施」

プロトタイプ・プログラムに対するフィードバックの検証に基づき、プロダクション版の設計を行い、参加者を募集し、実施する。参加者は多様な年齢層の、ミュージアムや文化体験に興味のあるグループで構成する。プロダクション版の学習プログラムは、デジタル・コモンズを活用する(使う)プログラムと構築する(作る)プログラムの2種を想定する。活用プログラムでは、Keio Object HubのAPI、ジャパンサーチや他機関で公開されているコレクションなどを用いる。構築プログラムでは、KeMCoおよび連携機関の所蔵品、KeMCo StudI/Oを活用してデジタル・コレクションを作成する。

④ 「効果の検証」

③で実施した学習プログラムの効果を検証する。ミュージアムや文化体験に興味のあるグループにとって、本プロジェクトが設計する学習プログラムが、デジタル・コモンズの構築やデジタル・アナログを問わず自主的な制作活動の中で参加者がデジタル・コレクションを活用するためのスキルの獲得につながったかどうかを測定する。

インタビューとアンケートを組み合わせ、定性的・定量的に効果を検証するための調査手法を設計したの

ち、参加者からのフィードバックを得る。フィードバックの分析においては、参加者の年齢等の属性によってグループ分けを行い、それぞれのグループに対するプログラムの効果を検証する。

⑤ 「成果の共有」

設計した学習プログラムがさまざまな組織や機関で実施されることで、文化芸術に関わるデジタル・コレクションを共同的に活用し構築してゆく営みが社会に拡がり、デジタル・コモンズの豊かさと持続可能性が高まってゆく。そのため、プロジェクト外での活用を促進するという観点から成果の共有化を進める。学習プログラムおよびプログラムで使用する教材の共有は、プロジェクトのウェブサイトを通じて行うが、これらのリソースを改変利用が可能なライセンスで公開することで、プログラム実施者・参加者の手によってリソースがアップデートされ、プロジェクトの成果自体がコモンズの一部となっていく環境を構築したい。

一方で、デジタル・コモンズへの参加者を育成することの必要性は、社会の中でまだ十分に認知されているとは言いがたい。学習プログラム自体を共有するだけではなく、プロジェクトの研究・実践プロセスを発信することを狙い、一般参加可能なトーク・イベントを毎年開催するとともに、関連領域の国内外の学会で報告を行う。

プロジェクトでは、上記の5項目のうち、2024年5月までに1.「調査」・2.「学習プログラムの設計」に取り組んだ。次項からは、その実践について、特に2.「学習プログラムの設計」の一環として行ったプロトタイプ・ワークショップに焦点を当てて報告するとともに、得られた現時点での知見と課題を共有したい。

2. 「デジタル・コモンズ・プロジェクト」の実践：調査と学習プログラムの設計

2-1. 調査

現状分析を深めるため、ミュージアムや文化体験に関心を持つ若年層および中高年層を対象に、デジタル・ツールやデジタル・コレクションの活用にあたり何が障害になっているかについての追加調査を行った。



[3]

また、先行する実践事例を参照するため、文化に関わる領域において、デジタル・コレクションの活用や作成についてどのような学習プログラムが開発、実践されているのか調査を行った。

2-1-1. 追加調査：文化活動への関わり、デジタル・コレクションおよびデジタル・ツールの活用

若年層を対象とした調査では、KeMCoの学生スタッフである計10名の学部生および大学院生(9名は20代前半・1名は20代後半)を対象として、「デジタルを活用した学習プログラム」に関する調査と「鑑賞と創作の接続」に関する調査を実施した。「デジタルを活用した学習プログラム」に関する調査は、出題された課題に対する回答という形式で実施した。「現代の文化&芸術領域において、どのような体験/学習プログラムが開発、実践されているのか調査してみてください。広義の『デジタル』要素が加味・付与されているプログラムであればどのようなものでも構いません。」という課題に対し、62の回答を得たが、1名につき6件以上の回答がなされたことを鑑みると、今回の調査対象であるグループは、文化芸術に関連した学習機会に対する高い適応性を持っていると推定される。

さらに、展覧会「ゼミ展2024 ～デザイン学び方を知る」(会期:2024年1月10日～2月25日 会場:東京ミッドタウン・デザインハブ)と「世田谷のまちと暮らしのチカラーまちづくりの歩み50年」(会期:2024年1月31日～4月21日 会場:世田谷文化生活情報センター)の見学を行い、「鑑賞と創作の接続」に関するアンケートとして「今回の展覧会を見学して『自分でも何かつくりたい!』と思いましたか?」という質問を行ったところ、「KeMCoの中でファシリテーショングラフィックを活用し、来場者

や関係者間での意思疎通を促したい」といった趣旨の回答や、「KeMCoがさまざまな人が関わる結節点になるにはどうしたらいいか考えていきたい」といった回答があった。また、回答者によって具体性には差があるものの、その他の回答においても参加に対する積極性を示しており、有形 / 無形の別を問わず、「つくる」ことに関心を持っていることが窺えた。

また、並行して実施した中高年層を対象とした調査では、慶應義塾大学アート・センター等が過去に実施した文化芸術関連プログラムの参加経験者から、70代前半1名、50代後半1名、40代後半2名の計4名に対するグループ・インタビュー形式でヒアリングを実施した^[3]。この調査では「デジタル技術との関わり方」や「鑑賞と創作の接続」に関する話題を引き出すために、①「日頃、何かしら『文化』に関わる活動をしていますか？それはどんな活動ですか？」②「鑑賞活動をしたことで『自分でも何かを作りたい』と思ったことはありますか？『観ること』と『作ること』には距離があるように思いますか？」③「文化に関わる活動をする時に、パソコン・タブレット・スマホなどのデジタル機器を使った経験はありますか？どのような場面で使いましたか？困ったことはありましたか？」④「デジタル前提の社会で、どんな世界になったらもっと幸せですか？どうしたらもっと楽しく暮らせると思えますか？」の4設問を元にインタビューを行った。

その結果、「デジタル技術との関わり方」に関して、今回の調査に参加した中高年層は、これまでに培ってきた知識や経験を他者へ伝える手段として、デジタル技術を活用することに前向きな姿勢があることも分かった。ただし、前向きな姿勢の一方で「3～40年前に比べて情報が格段に多くなっていて、何を学ばいいかという選択が難しい」「デジタル情報に囲まれて作業するのは厳しく、リセットするために沢山の睡眠やアートが必要」といった意見もあり、デジタル化の進展による情報量の増大がもたらす疲弊と、その状況から逃れるための文化芸術の役割を改めて認識した。

また「鑑賞と創作の接続」に関して、今回の調査に参加した中高年層は、文化芸術を鑑賞するだけでなく、ボランティアガイドや映像制作など、各々の方法で自身の経験や知識の共有を試みており、そうした活動の

機会を積極的に求めていることが分かった。

限られた対象に対する調査ではあったものの、若年層からは文化芸術に関連した学習機会に対する高い適応性を持っていることが示され、中高年層からは自身の経験や知識を共有する文化活動の機会を望む声が寄せられたことから、文化体験に対する受け止め方や実践方法には世代間での違いがある一方で、双方ともにそうした体験への関心は強く、積極的に関与したいという意欲が高いことが示唆された。

これらの調査結果から、ミュージアムや文化体験に関心のある人々の傾向として、文化活動に関する学習機会を増やしたり、自らが発信者になるなどより積極的に関与する意欲があること、またデジタル・ツールについては、世代ごとに向き合い方・ニーズ・習熟度などの差はあれど、その活用に前向きであること、しかし、テクノロジー疲れに対する配慮が必要である可能性が示唆された。そこで、本プロジェクトにおいて設計する学習プログラムでは、ミュージアムや文化体験に関心のある人々による積極的な発信を学びの要素として盛り込むとともに、必ずしもデジタル情報のみで完結させず、アナログな手法や情報の活用も視野に入れた柔軟な設計を目指すことにした。

2-1-2. 先行事例の参照：学習プログラムの事例調査

先行事例を参照するため、文化に関わる領域の内外で展開されている学習プログラムを調査した。特に市民を対象として創造的な学習プログラムを実践するFabLab SENDAI — FLAT、塩竈市杉村惇美術館、宮城大学デザインスタディセンター、やまぐち街なか大学、山口情報芸術センターについては現地を訪れ、活動内容に関するヒアリングや成果発表展の視察を通じ、学びのプロセスがどのように展開されているかを確認した^[4]。調査において特に着目したのは、FabLab SENDAIが2021年7月から10月にかけて開催した「自由研究会」*8である。このプログラムは、参加者による自主的で自由な探求や創造活動を「自由研究」と呼び、個々の主体性を重視し、参加者が持つ興味関心に創造性の源泉を見出す視点によって設計されている。個人の関心が表現として具体的な形をとっていくプロセスの中に、デジタル・コレクションに関わ



[4]

らせることができれば、デジタル・コレクションの活用が大きく広がる。FabLab SENDAIの取組からは、文化体験に関心を持つ人々が主体的に活動し、自由な表現に取り組むことができる場の提供が重要であるという示唆を得た。

2-2. 学習プログラムに適した活動の検討: ワークショップ

前項で報告した調査に基づいて、学習プログラムの方法について検討を行った。繰り返しになるが、本プロジェクトでは文化芸術領域のデジタル・コレクションを「使う」ためのリテラシーだけでなく、「作る」ためのリテラシーを同時に学ぶプログラムを構築し、実践しようとしている。デジタル・コレクションをただ消費するだけでなく、作成する側の視点を導入することで、デジタル・コレクションを作成し、活用し、守ることを「自分事」として捉えるコミュニティとしてのデジタル・コモンズが持続可能になると考えられる。

「使う」と「作る」をカバーしうる学習実践として、本プロジェクトではワークショップという方法に着目することとした。ワークショップには様々な形があるが、多くの事例が「創る活動」と「学ぶ活動」を含んでおり、本プログラムが掲げる「『使う』ためのリテラシーと『作る』ためのリテラシーを同時に学ぶ」ことを実現するにあたって親和性が高いと判断したからである。さらに、これまでの調査を踏まえ、ワークショップの設計にあたり、重視すべき要件について検討を行った。以下にその要件を記述する。

① 隙や余白に意義を見出す

本ワークショップを設計するにあたっては、文化芸

術が日常生活の価値基準とは異なる視座を提供するということに注目する必要があると考えた。特にデジタルを前提とする昨今の社会では、所謂「コストパフォーマンス」や「タイパ(タイムパフォーマンス)」が価値基準の一つとして定着しつつあり(廣瀬 2023)、効率性や即時性が何よりも重視されることが少なくない。しかし、文化芸術は、日常の価値基準を相対化し、ことなる時空間へと人々を招くことを一つの特徴としており、効率性や即時性を重視する視点は文化体験に関心を持つ人々が必ずしも求めるものではない。デジタル社会に対するカウンターのような近年の現象としては「クラフトインターネット」(徳谷 2024)や「無駄づくり」(藤原 2019)といった活動、さらにはアナログレコードやカセットテープの再評価などが挙げられるが、これらはいずれも隙や余白に意義を見出し、非効率さへの憧憬を具現化している。そうした近年の事象や、FabLab SENDAIによる「自由研究会」に見られる、自発的な活動の過程にある学びを尊重する眼差しに示唆を得て、本ワークショップにおいても、文化活動に関心を持つ人々が主体的に活動し、自由な表現に取り組むことができるような場を用意すること、そのために何らかの形で「隙や余白が生まれる余地」を提供することが大切なのではないかという考えに至った。

② ZINEというフォーマット

「隙や余白が生まれる余地」を導入するための手法を検討する中で、ZINEというフォーマットに着目した。ZINEは「誰にも頼まれていないけど自分が作りたいから作る自主的な出版物」(野中ほか 2017:2)であり、誰もが自由にテーマを選び、自由に表現することが許容されるインディペンデントなフォーマットである。効率性や即時性にとらわれず、創造的な表現にじっくりと取り組むことができ、基本的にはアナログな冊子でありながら、調査・制作の過程でデジタル・ツールを活用する余地も大いにある。そのため、本ワークショップにおいて、参加者が各々の関心事を自由に追求し、デジタル・ツールやアナログ・ツールを駆使しながら行う創作活動の土台として、ZINEの制作がふさわしいのではないかと考えた。加えて、KeMCoですでに、学生スタッフが主体となってZINE制作を行っており^[5]、



[5]

制作のノウハウがある程度確立されていることから、ZINEの制作を今回のワークショップの中心的な活動として据えることとした。

③ 世代を超えた協働

文化活動に関する調査を通じて明らかになったように、文化活動やデジタル・ツールについては、世代ごとに向き合い方・ニーズ・習熟度などに差が見られるため、本プロジェクトが設計する学習プログラムにおいても、世代ごとに異なる学びの機会を用意する方が効率は良い。しかし、仮に非効率であったとしても、多くの人々が共に学び、表現する場は、文化芸術に関わる領域でこそ作り出されるべきであると考え。そのため、本プロジェクトでは世代間を分け隔てるのではなく、世代を超えた交流や協働を重視し、多くの人々が共に関わることでできる学習プログラムの実践を目指すこととした。

世代を超えた交流や協働という観点からも、ZINEというフォーマットには可能性がある。ZINEの制作を大学の授業に導入し、異なる背景や立場を持つ人々の対話を促すための手段として活用する事例が報告されているように(西川 2019b)、ZINEは単なる情報発信のための冊子というだけでなく、多様な立場や経験を持つ人々が共に参加し、対話する際の媒介となり得るフォーマットである。誰もが自由にテーマを選び、自由に表現することが許容される性質を活かし、異なる世代の参加者が共に制作に参加しながら、各自の経験を持ち寄り、異なる視点から意見交換を行い、それぞれの強みや知識を活かした成果に辿り着くことが期待できる。

2-3. プロトタイプ・ワークショップの設計

2-3-1. 学習するスキルセットの定義

本プロジェクトでは、デジタル・コレクションを「活用」「構築」するためのリテラシーを学習するプログラムを設計することを目的としているが、まず第一段階としてデジタル・コレクションの活用に関心を当てることとした。そのため、本ワークショップでは、文化体験に関心を持つ人々が主体的に活動に参加し、世代を超えて交流しながら自由に創作できる場を提供するとともに、その環境の中で参加者がデジタル・コレクションの活用に必要なスキルセットを育むことを目的に据えた。学習対象となるスキルセットとしては、以下の3種を設定した。

① デジタル・コレクションとデジタル・ツールを活用するスキル

本スキルにおけるデジタル・コレクションとは、インターネットを通じて提供される文化芸術に関わるコンテンツを指す。また、デジタル・ツールとは、パソコンやスマートフォンなどのデジタル・デバイス上で利用される各種ソフトウェアと、これらデジタル・ツールを用いて情報を収集し、加工し、制作物に反映させる能力を含む。例えば、Adobe Express や Google Drive などのソフトウェアを使いこなす技術、また、データや画像の編集、リサーチを行う際に用いるソフトウェアの選び方と適切な使い方の知識が求められる。デジタル・コレクションの活用には欠かせないスキルであり、本ワークショップでもリサーチや編集作業などで積極的にこれらのツールを活用することを目指す。

② 最適な手法を選びながら自由に表現するスキル

所与のテーマについて検討し、テーマに沿った最適な表現手法を選び、創造的に表現するスキル。本ワークショップでは、ZINEというフォーマットの自由さを活かし、文章、画像、図案などを組み合わせながら、自分の考えを効果的に伝える方法や、状況に応じて適切な手段を選択しながら表現する方法を身につけることを目指す。本来であれば、テーマを自ら設定することが望ましいが、時間的制約により今回のワークショッ

プでは組み込んでいない。

③ 世代を超えたコラボレーションのスキル

世代やバックグラウンドの異なる参加者同士が、意見を交換し、協力し合いながら最適な成果物を作り出すスキル。本ワークショップでは、世代を超えた交流の中で、他者と協力しながら成果物を作り上げるプロセスを通じて、各々の参加者がこのスキルを育むことを目指す。

2-3-2. デザインモデル

本ワークショップは、「導入・知る活動・創る活動・まとめ」の4段階からなるワークショップデザインモデル（山内ほか 2021:57）に基づく構成とした。このモデルはコルブの経験学習サイクル(Kolb 1984)をベースとして定義されたワークショップの基本構造(Brooks-Harris and Stock-Ward, 1999)を実践に即して4ユニットに整理したものであり*9、「創る活動」と「知る活動」を内包するワークショップを実践する際の基本構造として提案されていることから、本プログラムが掲げる『『使う』ためのリテラシーと『作る』ためのリテラシーを同時に学ぶ』ことを具体化するにあたって有用だと考えた。

1) 導入

参加者同士の緊張をほぐし、グループ内での円滑なコミュニケーションを促すためにアイスブレイクを実施する。続いて「ZINEとはどのようなものか」という基本

的な認識を共有する。

2) 知る活動

ZINEが持つ自由度と創造的な可能性について理解を深めるとともに、大まかな制作の手順を把握する。また「データとAIを組み合わせる時代」にどのように文化を享受できるか」「デジタル・コレクションを活用したリサーチ方法」などの関連知識を紹介する講義形式のセッションも実施する。

3) 創る活動

グループごとにテーマに沿ったZINEを制作する。各グループ内でメンバー同士が意見を出し合い、即興的なアイデアの交換を通じてテーマを深め、一つの成果にまとめ上げる。

4) まとめ

各グループが制作したZINEを発表し、参加者同士で成果物を共有する。このセッションでは、各チームが自由に発表を行い、フィードバックを通じて他者から学ぶ機会を作る。また、ワークショップの過程で得た経験を振り返り、各々の学びを整理する。

2-4. プロトタイプ・ワークショップの実施

2-4-1. 概要と活動内容

以上の検討を踏まえ、2024年5月6日と11日の2日間にわたって、プロトタイプ・ワークショップ「デジタル時代の文化体験ワークショップ～まずはZINEをつくってみよう編」を実施した。参加者は、世代やバックグラ

[DAY1]

13:30	導入 / 趣旨説明 / 参加者自己紹介&アイスブレイク
	レクチャー
13:45	データと AI によるデジタル時代の文化体験/デジタル空間で調べ事をするには/ZINE の概念や歴史/KeMCoM による ZINE「CoZ」の紹介
14:20	制作する ZINE のテーマ「慶應義塾大学の学生に港区を紹介する」の説明 グループ分けの発表 グループごとに作業をすすめる
16:35	Day1 のラップアップ 今日の進捗確認 / 各グループの名前確認 / 次回に向けた連絡事項
17:00	解散

[DAY2]

13:30	前回までの進捗確認
13:40	グループごとに制作 (DAY1 から引き続き作業を進める)
16:30	ラップアップ グループごとに ZINE を紹介 (プレゼンテーション: 各 5 分程度)
17:00	解散

ウンドが異なるメンバーで構成されたグループに分かれ、「慶應義塾大学の学生に港区を紹介するZINEを作成する」という共通のテーマに基づき、図[6]のタイムスケジュールのもと制作を行った^[6]。

ワークショップの初日には趣旨説明とアイスブレイクが行われ、参加者同士の緊張をほぐす機会が設けられた。その後、「データとAIを組み合わせて活用する時代にどのように文化を享受できるか」(宮北剛己)、「デジタル・コレクションを活用したリサーチ方法」(本間友)の2レクチャーが行われた。いずれも参加者がデジタル・コレクションやデジタル・ツールを活用しながらリサーチや制作に取り組む際の視点を学ぶ内容である。その上で、ZINEというフォーマットの歴史や、KeMCoの学生スタッフ(KeMCoM)が制作したZINE「CoZ」の紹介を通じて、ZINEの自由な表現力や可能性について共有を行なうとともに、本ワークショップで取り組むテーマ「慶應義塾大学の学生に港区を紹介する」を説明し、運営側で事前に決定した4つのグループを発表した^[7]。

「慶應義塾大学の学生に港区を紹介する」という

グループA [team Koko]
社会人A、大学生(学部4年)、大学生(学部3年)、
スタッフA
グループB [うみとやま]
社会人B、大学院生(修士2年)、大学院生(修士1年)
グループC [ネコ科]
社会人C、大学生(学部3年)、スタッフB
グループD [タランチュラ]
社会人D、大学生(学部4年)、大学生(学部3年)、
大学生(学部3年)

[7]



[8]

テーマは各グループに共通だが、何をどのように紹介するかについては各グループで自由に決めることが出来る。以降はグループごとにディスカッションを通じてアイデアを検討し、具体的な制作に向けたプランの検討が進められた。なお、初日の段階で早々にアイデアをまとめ、近隣エリアのフィールドワークに出かけたグループもあった^[8]。

ワークショップの2日目は、各グループがZINEの具体的な制作作業に取り組んだ。ZINEの制作にあたっては、運営側で準備した「Adobe Express」を用い、オンラインで共同作業が可能な環境を活用しながらデザインやレイアウト作成を進めた。世代の異なるメンバーで編成された今回のグループでは、デジタル・ツールの使用は主に大学生が、アイデアの検討や方向性の決定は中高年層が中心となって進行する傾向が見られたが、音声コンテンツやAIによる文章生成などのデジタル・ツールの特性を活かした制作に取り組んだグループや、手描きイラストやコラージュなど手仕事を取り入れるグループなど、各グループのメンバーがそれぞれ得意な部分を補完しながら、デジタルとアナログを組み合わせた作業が展開された^[9]。

最終的に4つのグループがそれぞれ異なるアプローチでZINEを制作し、多様な視点と独自性を反映させた成果物を仕上げた。次項で紹介するように、各グループのZINEには創造性と協働の成果が表れており、世代を超えた協働を通じて、個々のアイデアが融合したものとなった。



[9]



[10]



[11]

2-4-2. 制作されたZINE

2日目の最後に、各グループが制作したZINEの発表を行なった^[10]。タイトルと概要は以下の通りである^[11]。

「ブラリミタ」(team Koko) : 慶應義塾大学周辺の今昔を紹介

このチームでは70代の参加者が街の案内役を務め、デザインと制作を主に大学生が担当したが、その中でAIを活用したキャッチコピーの生成など、デジタル・ツールを積極的に取り入れており、地域の歴史を扱う内容と現代のデジタル・ツールによる制作の融合的な表現が印象的であった。

「慶應と大使館と『私』」(うみとやま) : 港区の大使館を紹介

紙媒体に加えて、QRコードを利用した音声コンテンツと連携させ、デジタルとアナログの融合を図った。ZINEにQRコードを掲載し、スマートフォンでスキャンすることで「編集後記」を聴くことができる仕掛けとなっており、音声コンテンツを通じて、紙媒体では伝えきれない情報やストーリーを補完するという点で、ZINEの多様な可能性を提示していた。

「にゃんパスマップ」(ネコ科) : ネコの視点から慶應義塾大学三田キャンパス周辺を紹介

ZINEそのものがネコのお面として機能するような工夫が施されており。遊び心が溢れるデザインを特徴と

していた。参加者のユーモアと創造力が存分に発揮されており、ZINEの持つ自由な表現力を最大限に活かしていた。

「THE SKYSCRAPERS」(タランチュラ) : 港区の高層ビルを紹介

蛇腹に折りたたんだ紙を冊子内に配置し、ビルの高さを表現する立体的なデザインを特徴としており、視覚的に強いインパクトを与えるとともに、都市のスケール感を効果的に伝えていた。

3. ワークショップの評価および獲得した知見

プロトタイプ・ワークショップでは、先に述べたように、文化体験に関心を持つ人々が主体的に活動に参加し、世代を超えて交流しながら自由に創作できる場を提供するとともに、その環境の中で参加者がデジタル・コレクションの活用に必要なスキルセットを育むことを目的に据えた。

本項では、ワークショップ中の観察やアンケートの分析に基づき^{*10}、各スキルセットの学習に対して、ワークショップのプログラムがどのように機能したのか、あるいは機能しなかったかを報告するとともに、得られた知見を共有する。また、今後、プロダクション版の学習プログラム設計の際に改善すべき点についても言及する。

3-1. デジタル・コレクションとデジタル・ツールを活用するスキル

ワークショップの参加者は検索や情報の収集といった下調べの段階では、デジタル・アーカイブなどを参照し、デジタル・コレクションを楽しみながら活用していた。しかし、ZINEの具体的な表現に移る段階では、Adobe Expressなど、創作系デジタル・ツールの扱いに長けた若い参加者が作業の中心となる傾向が見られ、デジタル・ツールの活用に関して、特に表現の技術については若年層と中高年層の間に差があることが示唆された。

また、いずれのグループもAdobe Expressを活用して大半の作業を行っていたが、紙面の見出しを検討する際にChat-GPTを活用したグループや、音声コンテンツの収録にあたって録音ツールを活用したグループ、また複数のQRコードを生成して誌面に掲載したグループもあり、発想次第でデジタル・ツールを使うことへの興味や楽しさを見出しながら、積極的に取り組んでいたものと評価できる。

3-2. 最適な手法を選びながら自由に表現するスキル

参加者は、ZINEの自由度を活かし、文章や画像などの要素を組み合わせながら、グループごとに自分たちの発想を効果的に伝える手法を模索していた。

アンケート結果からは、参加者がテーマに基づいた創造的な表現活動に対して前向きであったことが確認できた。「当初予定していた地図作りが、ある程度の形になった」や「生成AIやAdobeを使って編集作業ができた」といったコメントが示すように、各自のアイデアを形にしなが、テーマに基づいて自由に表現する過程を楽しんでいた。また、「ドイツ大使館を調べるときに、ただのコピペで終わらせるのはよくないと思い、分かったことを自分なりの言葉でまとめました」といったコメントも見られ、情報を得るだけでなく、それを自分の言葉で表現する意識が持たれていた。

一方で、生成AIやプログラミングといった、より高度なデジタル・ツールの活用は一部に留まり、特に冊子の表現部分ではAdobe Expressを扱うことができる一部のメンバーがグループワークをリードする状況も見られた。検索や情報の整理といった段階では多

くの参加者が積極的にデジタル・ツールを活用していたが、創造的な表現の領域ではまだ敷居が高いと感じられる部分があるためか、特に中高年層の参加者が若い世代に作業を任せる様子も見受けられた。

3-3. 世代を超えたコラボレーションのスキル

本ワークショップが育むことを目指すもう一つのスキルセットとして、「コミュニケーションとコラボレーションのスキル」を設定していた。これは、異なる世代やバックグラウンドを持つ参加者が協力し合い、互いにコミュニケーションを取りながらプロジェクトを進める能力だが、今回のアンケート結果には「世代の異なる方の考え方や知識を知ることができ、大変いい機会になった」「中高年の方は人生経験が豊富で、様々なお話を聞けることが非常に楽しかった」といった声が多くあり、異なる世代の視点や知識を学び合うことが新鮮な体験であったと感じる参加者が多かった。また「私たちでは思いつかない、新たな視点を得られた」という声など、グループ内の協働にあたって、世代間の異なる視点の存在が有効に機能していた様子が伺えた^[12]。

一方で、世代間の協働においては「グループの方に気を遣わせてしまったのではないか」「中高年の方に対する配慮が十分だったのか少し不安だ」といった声もあり、参加者同士が「遠慮する」や「気を遣う」といった振る舞いが少なからず発生していたことも分かった。こうした現象は、世代間だけに限らず、同世代であっても初対面の人同士では発生し得るものであり、「慣



[12]

れ」や「相性」による要素も大きいと思われるが、「世代が違うことで、興味のレベルが異なり、すり合わせが必要だった」といったコメントもあり、世代間の協働がコミュニケーションの面で心理的負担を生んでいたこと、また本ワークショップの参加者がそうした感覚を乗り越えながら作業に取り組んでいたことが伺えた。

それでも、多くの参加者が異なる世代との協働を楽しみ、学びの機会として捉えていた点や、「学生の方がデジタル・ツールによる作業を多く担当してくれた」というコメントからも分かるように、若い世代がデジタル・ツールの操作をリードし、中高年層がアイデアの整理や経験の共有を進めるなど、参加者同士がお互いの得意な領域を活かしながら相互に協力して作業を進めたことは「コミュニケーションとコラボレーションのスキル」という観点からは積極的に評価できるだろう。

3-4. プロダクション版の学習プログラム設計の際に改善すべき点

プロトタイプとして実施した本ワークショップからは、プロダクション版の学習プログラム設計において改善・導入すべき点についての知見を得ることができた。「デジタル・コレクションとデジタル・ツールを活用するスキル」「最適な手法を選びながら自由に表現するスキル」に関しては、使用するデジタル・コレクションやツールの選択肢を広げるとともに、「自分が現時点で何を知っているのか、活用することができるのか」を参加者自身が認識するためのサポートを行うことが重要である。また、「世代を超えたコラボレーションのスキル」に関しては、世代間の距離感や相互の心理的負担といった点にも一層配慮し、参加者がより自然にコミュニケーションを取れるようなファシリテーションやグループ分けの工夫を行いたい。

このような改善を通じて、参加者がともに制作をする中で、異なる世代の参加者が自分自身の考えを効果的に表現できる方法を互いから学んでいく、ピア・ラーニング環境を構築することができれば、学習プログラム自体を持続可能なコモンズとして成長させ得ると考えている。

4. おわりに：今後の展望

本稿では、「デジタル・コモンズ・プロジェクト」が2024年5月までに実施した実践について、学習プログラム設計のための調査と、プロトタイプ版の学習プログラムとして実施したワークショップ、そしてその評価を中心に共有してきた。

追加調査による現状分析、先行事例の調査とその後、研究グループ内での検討を通じて、ミュージアムや文化体験に関心を持つ人々は、デジタル・コレクションやデジタル・ツールを活用して文化芸術に積極的に関与しようとする意欲を持っているものの、デジタル社会における情報流量の増大による疲弊も同時に感じており、文化芸術はその疲弊から逃れることができる領域と捉えられていることが示唆された。そうであるならば、テクノロジーとの適切な距離感の設定が、ミュージアム領域におけるデジタル・コレクションの活用を進めるための重要な要素の一つとなり得るだろう。2024年5月に実施したプロトタイプ・ワークショップで採用したZINEは、紙とインクを主体とするロー・テクノロジーに基づきながらも、調査や制作の過程、また誌面の作り方次第では最新のテクノロジーを含み込むこともできる。その意味でZINEは、テクノロジーとの距離感を探り、都度の活動にふさわしい距離を設定する作業に適した媒体であるとも言える。ZINEについては、今後、ミュージアムおよび教育の領域において、国内外にどのような先行事例があるのか調査を進め、その知見を取り入れていきたい。

2024年5月には、プロトタイプ版の学習プログラムとして、デジタル・コレクションの活用に焦点を当てたワークショップを実施した。ワークショップの実践からは、情報収集のためのツールはすべての年齢層で課題なく活用されるが、表現のためのツールは中高年齢層にとって活用が難しいことが観察された。すなわち、中高年齢層はデジタル・ツールの活用ができないのではなく、特定の分野のツールの活用を苦手としているだけなのである。裏を返せば、若年齢層にあっては、すべてのツールを使いこなせるわけではなく、苦手な分野があり得るということであり、デジタル・ツールを一括りにせず、丁寧に分類してゆく必要性を感じた。今回は情報収集と表現という2つの分類だけに留

まっているが、今後、デジタル・コレクションの活用に関わるツールの特性を分類していくことによって、ツールの習熟度のバリエーションが可視化され、世代に関わりなく互いの不足を補いあう、ピア・ラーニング環境を準備することができるのではないだろうか。

調査およびプロトタイプ・ワークショップの実施を振り返ると、本プロジェクトの目的、すなわち「ミュージアムに関わるデジタル・コレクションを、社会の幅広いコミュニティの成員と共同的に構築し、その活用を進展させる」ためには、デジタル・スキル／リテラシーを習得する単純な学習プログラムだけではなく、参加者が、自らの関心に基づいて創造的な表現活動を行い、その活動の中でデジタル・ツールとデジタル・コレクションを使う環境が必要であることが浮かび上がってくる。今後、プロジェクトにおいてそのような環境を立ち上げるための方策を検討していくが、一つの重要な先行例として、空間と機材、学習のためのリソースを備え、さまざまな人々のものづくりを支えるメイカー・スペースがあると考えている。KeMCoには、小さいながらメイカー・スペースとして機能する「KeMCo Studl/O」が備えられていることもあり、今後、メイカー・スペースとミュージアム、デジタル・コレクションの関わりに焦点を当てた調査・考察を深めていきたい。

【註】

- *1 デジタル・コモンズ・プロジェクトは、重野寛（慶應義塾大学 理工学部 教授）をプロジェクト・リーダーとし、本間友（慶應義塾ミュージアム・コモンズ 専任講師）、宮北剛己（慶應義塾ミュージアム・コモンズ 専任講師）、大島志拓（慶應義塾ミュージアム・コモンズ スタッフ、ラーニングデザイナー）が担当し推進している。
- *2 「画像検索」. <https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/>, (参照 2024-10-12). 「東京国立博物館デジタルライブラリー」. <https://webarchives.tnm.jp/dlib/>, (参照 2024-10-12). 「ColBase」. <https://colbase.nich.go.jp/?locale=ja>, (参照 2024-10-12).
- *3 “G-7 Information Society pilot projects - Towards open multimedia access to the world's cultural heritage: museums and galleries, 1995-”. CORDIS, European Commission. <https://cordis.europa.eu/programme/id/IS-G7-HERITAGE-C>, (参照 2024-10-12). 翻訳は筆者による。
- *4 統計データは以下による: 「ジャパンサーチ: 現在のデータ」. ジャパンサーチ. <https://jpsearch.go.jp/stats>, (参照 2024-10-12).
- *5 コモンズ研究から知識コモンズ研究への展開、また知識コモンズとデジタル・アーカイブの関係については、西川開の研究に詳しい（西川 2019a, 2022, 2023 ほか）。

- *6 20代の美術館への来館頻度は、60～70代に次いで高い一方で、「美術館にはまったく行かない」という回答割合が男性で50.4%（関東）・50.6%（関西）、女性で39.7%（関東）・49.9%（関西）と高く、美術館に足を運ぶグループと運ばないグループに明確に分かれている様子がうかがわれる。60～70代については、同回答の割合は男性で39.7%（関東）・23.1%（関西）、女性で18.2%（関東）・19.1%（関西）となっている。
- *7 ITを活用した問題解決能力（PSTRE）とは、「情報を獲得・評価し、他者とコミュニケーションをし、実際のタスクを遂行するために、デジタル技術、コミュニケーションツールおよびネットワークを活用する能力」である（国立教育政策研究所 2013）。PSTREの調査結果とデジタルスキルとの関わりについては、「デジタルスキルに影響する要因: OECD 国際成人力調査（PIAAC）のオープンデータの分析」（岩瀬ほか 2020）を参照。
- *8 【参加者募集】自由研究会／Independent Research Club - FabLab SENDAI - FLAT. 2021. <https://fablabsendai-flat.com/2021/06/09/independentresearchclub/>, (参照 2024-10-12).
- *9 山内らはBrooks-Harris & Stock-Ward, 1999によるワークショップの基本構造〔①導入と概説 ②経験の内省 ③同化と概念化 ④実験と実践 ⑤応用の計画 ⑥まとめ〕をベースに、より実践に即したものととして4ユニットによる構造を提案している。
- *10 アンケートは、1日目・2日目のワークショップ終了後にオンライン・フォーム（Google Form）を利用して実施した。アンケート項目は以下の通りである。なお、1日目アンケートは匿名で、2日目アンケートは匿名で実施した。

1日目アンケート（回答数10/10）: ① お名前 ② Day1全体の感想を自由に記述してください。 ③ Day1の活動の中で、特に印象に残ったこととその理由を記述してください。 ④ Day1の活動の中でデジタルを活用するにあたり、印象に残ったことを記述してください。 ⑤ Day1の活動の中で世代の異なる方と共同作業を行なうにあたり、印象に残ったことを記述してください。 ⑥ その他、ご意見やコメント等がありましたら、自由に記述してください。

2日目アンケート（回答数 11/11）: ① ワークショップ全体（Day1およびDay2を通して）の感想を自由に記述してください。 ② ワークショップ全体（Day1およびDay2を通して）の活動の中で、よかった点と悪かった点およびその理由を記述してください。（100文字以上） ③ ワークショップ全体（Day1およびDay2を通して）の活動の中で、デジタルを活用するにあたり、よかった点と悪かった点およびその理由を記述してください。（100文字以上） ④ ワークショップ全体（Day1およびDay2を通して）の活動の中で、世代の異なる方と共同作業を行なうにあたり、よかった点と悪かった点およびその理由を記述してください。（100文字以上） ⑤ 本間先生によるレクチャーの中で「デジタル空間で調べごとをする」というお話がありましたが、ワークショップ全体（Day1およびDay2を通して）の活動の中で、デジタル空間での調べごとをどの程度行うことができましたか？ 最も近いものを1～5の数字の中から選択してください。 ⑥ 前の設問（Q5）で、その数字を選択した理由を詳しく記述してください。 ⑦ ワークショップ全体（Day1およびDay2を通して）の活動の中で、「Paper: 紙・鉛筆・ペン」を利用しましたか？ ⑧ 「Paper: 紙・鉛筆・ペン」の利用状況に関して、具体的に何をどのように利用したのか記述してください。 ⑨ ワークショップ全体（Day1およびDay2を通して）の活動の中で、「Terminal: 人工言語（プログラミング）」を利用

しましたか? ⑩「Terminal:人工言語(プログラミング)」の利用状況に関して、具体的に何をどのように利用したのか記述してください。⑪ ワークショップ全体(Day1およびDay2を通して)の活動の中で、「GUI:マウス・キーボード」を利用しましたか? ⑫「GUI:マウス・キーボード」の利用状況に関して、具体的に何をどのように利用したのか記述してください。⑬ ワークショップ全体(Day1およびDay2を通して)の活動の中で「Multi-touch:指」を利用しましたか? ⑭「Multi-touch:指」の利用状況に関して、具体的に何をどのように利用したのか記述してください。⑮ ワークショップ全体(Day1およびDay2を通して)の活動の中で、「Prompt:自然言語(テキスト・音声)」を利用しましたか? ⑯「Prompt:自然言語(テキスト・音声)」の利用状況に関して、具体的に何をどのように利用したのか記述してください。⑰ その他、今回のワークショップについてご意見やコメント等がありましたら、自由に記述してください。⑱ 最終発表では時間が取れませんでしたので、他のチームに対するコメントや感想などをこちらに記述してください。

【図版リスト】

- [1] 全国文化財情報システム 概念図(原田 1990:3)
- [2] ITを活用した問題解決能力の習熟度と年齢の関係(国立教育政策研究所 2013:22)
- [3] 中高年齢層を対象としたヒアリング
- [4] FabLab SENDAI-FLATへの訪問
- [5] KeMCoの学生スタッフによるZINE制作
- [6] ワークショップ タイムスケジュール
- [7] グループのメンバー構成
- [8] 近隣エリアのフィールドワーク
- [9] グループによるZINE制作
- [10] グループによるZINEのプレゼンテーション
- [11] 制作されたZINE
- [12] 世代を超えたコラボレーション

【参考文献】

- ・ 一方井祐子, 小野英理, 榎戸輝揚. シチズンサイエンスの多様性:日本における課題を考える. 日本生態学会誌. 2021, vol. 71, no. 2, p. 91-97.
- ・ 岩瀬梓, 山岡加奈, 王雨晴, 広江理紗子, 吉田直輝, 宮田洋輔, 石田栄美, 倉田敏子. デジタルスキルに影響する要因:OECD 国際成人力調査 (PIAAC) のオープンデータの分析. 日本図書館情報学会誌. 2020, vol. 66, no. 4, p. 101-112.
- ・ NTTデータ通信. 東京国立博物館文化財情報システム概念設計書. NTTデータ通信, 1991. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BB14735582>, (参照 2024-10-12).
- ・ 大井将生, 渡邊英徳. ジャパンサーチを活用した小中高でのキュレーション授業デザイン:デジタルアーカイブの教育活用意義と可能性. デジタルアーカイブ学会誌. 2020, vol. 4, no. 4, p. 352-359.
- ・ 笠羽晴夫. デジタルアーカイブの歴史的考察. 映像情報メディア学会誌. 2007, vol. 61, no. 11, p. 1545-1548.
- ・ 加藤諭. “アーカイブの概念史”. デジタル時代のアーカイブ系譜学. みすず書房, 2022, p. 26-48.
- ・ 嘉村哲郎, 加藤諭, 福島幸宏. “博物館・図書館・文書館から見たアーカイブ史”. デジタル時代のアーカイブ系譜学. みすず書房, 2022, p. 66-94.

- ・ 国立教育政策研究所. PIAAC日本版報告書「調査結果の要約」. 2013. https://www.nier.go.jp/04_kenkyu_annai/pdf/piaac_summary_2013.pdf, (参照 2024-10-12).
- ・ 佐久間大輔. “博物館におけるデジタルメディアの可能性: ステイホーム期間中の取り組みで学んだこと”. 発信する博物館: 持続可能な社会に向けて. ジダイ社, 2021, p. 264-271.
- ・ 鈴木親彦, 谷川智洋, 加藤謙信. “文化活動の側面を持つアーカイブ——祭りの記録から動画投稿まで”. デジタル時代のアーカイブ系譜学. みすず書房, 2022, p. 142-169.
- ・ 高見沢明雄. 東京国立博物館の文化財情報システム. 文化庁月報. 1997, no. 347, p. 6-7.
- ・ 田良島哲. 博物館における画像情報の蓄積と活用. コンピュータ&エデュケーション. 2018, vol. 44, p. 12-16.
- ・ 田良島哲. “行かない／行けない人のためのデジタルミュージアムと、それを支えるデジタルアーカイブ: デジタルアーカイブスタディ|美術館・アート情報 artscape”. artscape デジタルアーカイブスタディ. https://artscape.jp/study/digital-achieve/10162857_1958.html, (参照 2024-10-05).
- ・ 田良島哲. これからのデジタルミュージアムに求められること. デジタルアーカイブ学会誌. 2023, vol. 7, no. 2, p. 79-82.
- ・ 徳谷柿次郎. 誰も言ってない「クラフトインターネット」を考える. 2024. <https://kakijiro.net/2024/01/01/>, (参照 2024-10-12).
- ・ 独立行政法人国立美術館 国立アトリサーチセンター 社会連携促進グループ (NCAR 2024a). 美術館に関する意識調査(関東エリア) 2023年度調査報告書. 2024. <https://ncar.artmuseums.go.jp/upload/d5d5197e3941b213723050d831271f94d5ca7996.pdf>, (参照 2024-10-12).
- ・ 独立行政法人国立美術館 国立アトリサーチセンター 社会連携促進グループ (NCAR 2024b). 美術館に関する意識調査(関西エリア) 2023年度調査報告書. 2024. <https://ncar.artmuseums.go.jp/upload/0612cce174cafd9d2c19c43660420ea8c43706a8.pdf>, (参照 2024-10-12).
- ・ 西川開(西川 2019a). 知識コモンズ研究の系統化に関する理論的考察. 情報知識学会誌. 2019, vol. 29, no. 3, p. 213-233.
- ・ 西川開. “知識コモンズとデジタルアーカイブ”. 知識インフラの再設計 (デジタルアーカイブ・ベーシックス). 勉誠出版, 2022, p. 33-56.
- ・ 西川開. 知識コモンズとは何か: パブリックドメインからコミュニティ・ガバナンスへ. 勁草書房, 2023.
- ・ 西川麦子(西川2019b). 「参加型メディア」Zineを取り入れたフィールドワークの授業: 他者に伝え学び合う. 甲南大学紀要. 文学編. 2019, no. 169, p. 63-77.
- ・ 野中モモ, ばるばる. 日本のZINEについて知ってのことすべて: 同人誌、ミニコミ、リトルプレス—自主制作出版史1960~2010年代. 誠文堂新光社, 2017.
- ・ 原田拓. 全国文化財情報システムについて. 情報処理学会研究報告 人文科学とコンピュータ(CH). 1990, vol. 1990, no. 20(1989-CH-004), p. 1-6.
- ・ 廣瀬涼. タイパの経済学. 幻冬舎, 2023.
- ・ 藤原麻里菜. “無駄って悪いもの? Is it bad to make things which are useless?” MUDAZUKURI | 無駄づくり. <https://fujiwaram.com/mudazukuri>, (参照 2024-10-12).
- ・ 古山俊介. Europeanaの動向:「欧州アイデンティティ」および「創造

性」の観点から(CA1785). 2012.

- 文化庁, 文化庁 政策課 文化政策調査研究室. 文化に関する世論調査 報告書. 2024. https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/pdf/94109101_01.pdf, (参照 2024-10-06).
- 柳与志夫, 加藤諭, 宮本隆史. デジタル時代のアーカイブ系譜学. みすず書房, 2022.
- 山内祐平, 森玲奈, 安齋勇樹. ワークショップデザイン論 創ること学ぶ. 第2版, 慶應義塾大学出版会, 2021.
- Brooks-Harris, Jeff, Stock-Ward, Susan. 1999. *Workshops: Designing and Facilitating Experiential Learning*. SAGE Publications.
- Frischmann, Brett, Madison, Michael, and Strandburg, Katherine. 2014. *Governing Knowledge Commons*. Oxford University Press.
- G7. 1995. 'G-7 Information Society Pilot Projects - Towards Open Multimedia Access to the World's Cultural Heritage: Museums and Galleries, 1995-'. CORDIS, European Commission. 1995. <https://cordis.europa.eu/programme/id/IS-G7-HERITAGE-C>.
- Kolb, David. 1984. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Ostrom, Elinor. 1990. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. First Edition. Cambridge University Press.

特集研究ノート | Research Note for Special Issue

アジア太平洋地域における文化資源のデジタル化: SOI (School on Internet) Asiaの取り組み

SOI (School on Internet) Asia's Initiatives in Digitizing Cultural Resources in the Asia-Pacific Region

宮北剛己(慶應義塾ミュージアム・コモンズ、慶應義塾大学DMC統合研究センター)、明石枝里子(慶應義塾大学 グローバルリサーチインスティテュート)

Goki Miyakita (Keio Museum Commons, Keio University Institute of Digital Media and Content), Eliko Akashi (Keio University Global Research Institute)

Abstract

オープンサイエンス(OS)の広まりとともに、文化資源のデジタル化(保存、共有、活用)が進んでいるが、アジア太平洋地域(APAC)においては未だ限定的な状況にある。民族・宗教・言語等の多様性に富むAPACでは、地域固有の課題が存在し、デジタル化は未だ十分でない。そこで本稿では、APACでインターネットを活用した研究・教育連携を推進するSOI Asiaプロジェクトの枠組みのもと、デジタル人文学分野に特化したOSインフラの開発過程について述べる。本取り組みの柱は1)持続可能なデジタルアーカイブの構築、2)コミュニティ連携と方法論の共有、3)デジタル資源への簡易アクセスとなり、具体的にはネパールの伝統楽器、インドネシア・マラン市の古代寺院、アチェ州の墓石群を対象に、有形・無形の文化資源のデジタル化を進めている。本稿では、プロジェクトの成り立ち、概要と進展に加えて、今後の展望について詳述する。

While Open Science (OS) is driving the digitization of cultural resources (for preservation, sharing, and utilization) globally, progress in the Asia Pacific region (APAC) remains limited. APAC's rich diversity in ethnicity, religion, and language presents unique challenges, hindering comprehensive digitization efforts. This paper outlines the development of an OS infrastructure specifically for digital humanities within the SOI Asia project, which fosters internet-based research and education collaboration across APAC. Focusing on 1) Sustainable Digital Archives and Preservation of Cultural Heritage, 2) Advancing Research Through Collaboration and Methodology Sharing, and 3) Affordable Digital Resource Access, this initiative is digitizing tangible and intangible cultural heritage. Examples include traditional Nepalese musical instruments, ancient temples in Malang City, Indonesia, and a collection of tombstones in Aceh Province. This paper details the project's background, overview, progress and future directions.

[Keyword]

アジア太平洋地域、オープンサイエンス、デジタル人文学、文化資源、コミュニティ
Asia Pacific, Open Science, Digital Humanities, Cultural Resources, Community

1. 背景

デジタルイノベーションが進むにつれて、そして奇しくもパンデミックの影響により、世界中でインターネット普及率が上昇し、2017年から2022年の間に、世界のインターネットユーザー数は34億人から49億人に増加した (ITU 2022)。この数字は、世界人口の凡そ63%がインターネットユーザーとして存在していることを表しており、インターネットはもはや私たちの日常生活に不可欠なものとなっているだけでなく、人々がコミュニケーションをとり合う方法、手法や量にも大きく変化を及ぼしている (Haider & Sundin 2019, Redshaw 2020, Rideout et al. 2022)。こうした変化は、学術分野においても顕著に現れており、昨今、インターネットの活用と呼応して、オープンサイエンス (OS) の動きが高まっている。2021年11月、OSに関する最初の普遍的な枠組みであるユネスコオープンサイエンス勧告 (UNESCO 2021) が193か国で採択され、その動きは加速している。OSは「global standard-setting instrument (世界標準の設定手段)」 (Azoulay 2021) として、研究成果の透明性と再現性を向上し、広義の「サイエンス」をより民主的で公平なものにするための重要な役割を担っている。しかし、現状では、とりわけ芸術や人文科学「Arts and Humanities」*1の分野において、OSが十分に導入・活用されているとはいえず、課題も多く存在している (Knöchelmann 2019, Longley & Hearn 2021)。そこで、筆者らが参加するSOI (School on Internet) Asiaプロジェクトは、アジア太平洋地域 (APAC) のなかでもデジタル人文科学分野に特化したオープンサイエンスインフラストラクチャ (OSI) を開発することにより、研究データの共有や共同利用を促進し、また、多分野の研究者や市民による研究・教育活動への参画を促す活動を開始した。APACには、多様な文化、言語、歴史が存在するが、SOI Asiaでは、地域特有のニーズに対応したOSIを開発することで、研究者間の国際的な協力を促進し、多様な視点を取り入れた研究・教育活動を活性化することを目指している。

2. SOI Asiaプロジェクト

SOI Asiaプロジェクトは、全世界のインターネット

ユーザーがまだ5億人にも満たなかった2001年に発足し*2、APAC13カ国・28の高等教育機関で構成される教育コンソーシアムとなる。発足以来、インターネット未整備地域にインターネット環境ならびに研究教育ネットワーク基盤 (NRENs) を整備し、パートナー機関とともに協力体制を構築、各国の高等教育に貢献してきた (Okawa 2010)。そして現在では、これまでに築き上げてきたインターネットインフラストラクチャおよび人的ネットワークを活用しつつ、ひとつの研究・教育コミュニティへと変遷し、APACにおけるレジリエントな社会構築に貢献すべく、新たなフェーズへと突入している。

活動内容は、理工学系を中心に多岐にわたるが、広くOSならびにデジタル人文科学分野にも関連する活動については、以下の3つのサブプロジェクトが展開されている。

a) SARENA-PAC (サリーナ-バック) & ARENA-PAC (アリーナ-バック) Project*3

インターネットユーザーの急速な増加にもかかわらず、インターネット接続の不安定性やデジタルデバイスの問題は、アジア諸国において依然として課題である (Cho & Son 2022)。そこで、衛星ネットワークを活用するSARENA-PAC (Satellite and Aero Research and Educational Network) および国際海底ケーブルネットワークを活用するARENA-PAC (Arterial Research and Educational Network) の2つのサブプロジェクトでは、APACで安定した、そしてより広範なバックボーンネットワークを構築している。SARENA-PACとARENA-PACはデジタル人文科学分野を含め、様々な研究において必要となる大容量データの送受信や、国際的な研究活動における安定した通信環境を提供するべく活動している^[1]。

b) APIE (エーパイ) Project*4

APIE (Asia Pacific Internet Engineering) プログラムは、インターネットオペレーションの基礎知識から、インターネットの設計哲学やその重要性、将来的なキャリアパスまでを網羅的に学べる教育プログラムとなる。近年、学生の関心が多様化し、オペレーションやイン



[1]



[2]

フラ技術への関心が低下している現状を踏まえ、本プログラムを通じてインターネットのオペレーションの魅力を再認識させ、将来を担う人材育成を目指している。このプログラムは、SOI Asia加盟パートナーと共同で運用され、専攻分野や専門を問わず、パートナー校の学部生/大学院生に開かれており、APACにおけるIT人材不足の解消に貢献することも重要な目的となっている^[2]。

c) EBA (イービーイー) Project^{*5}

EBA (Evidence Based Approach) プロジェクトは、エビデンスに基づいて社会課題を解決していくことのできる人材を育成することを目指し、パートナー校の学生向けに、実践的なフィールドワークプログラムを構築・提供している。APACの様々な地域を対象とした

フィールドワークを通じて、学生は現実社会の課題と対峙し、異なる文化や専門分野を持つ人々と交流することで、より広い視野と協調性を身につけることができる。EBAプロジェクトはまた、学生がグローバルな視点を持ち、問題解決能力を高めると同時に、地域社会に貢献できる人材へと成長することを支援し、APACにおける持続可能な社会の発展に貢献することを目指している^[3]。

3. サブプロジェクト「Community-Centric Open Science Infrastructure for Digital Humanities in the Asia-Pacific(仮称)」

上述した活動に加えて、SOI Asiaでは、UNESCOと協働してOSに関する研究開発プロモーションを進めている。UNESCOは「*open scientific*



[3]

knowledge, open science infrastructures, science communication, open engagement of societal actors and open dialogue with other knowledge systems」(UNESCO 2021) 以上、4つのカテゴリーを主軸としたフレームワークに基づいて様々な活動を行っているが、SOI Asiaは長年にわたり、*open science infrastructures*の枠組みのなかで議論されている、NRENsの研究教育コミュニティとしての役割に着目し、APANにおける研究教育ネットワークの構築と強化に貢献してきた。2022年8月には、広島市で開催されたWorld Conference on Computers in Education (WCCE) 2022にAssociated Organizationsとして参加し、UNESCO Jakarta Officeと合同でOpen Science for a Collaborative Societyと題したパネルセッションを実施した^{*6}。パネルは、筆者らを含むSOI AsiaとUNESCOのメンバーがチェアを務め、パネリストとして、香港大学・マラヤ大学(マレーシア)・マレーシア政府の研究者、そしてミャンマーの起業家を招聘し、それぞれの立場(教育分野、科学分野、政府、企業)からOSに係る取り組みを紹介し、SOI-Asia 加盟パー

トナーからの参加者も含めて、活発な議論を行った^[4]。

登壇者のひとり、Nyi Lynn Seck氏はミャンマーの文化資源をデジタル化し、オンラインで公開するプロジェクトを推進している。彼は、長年続く内戦や頻発する自然災害により、破壊の危機に瀕しているミャンマーの文化資源をデジタル技術によって記録・保存することで、未来に残す活動に取り組んでいる。具体的な活動としては、遺跡や寺院などの3Dレーザースキャンによる計測、ドローンによる空撮、高精細カメラによる写真測量などを実施し、得られたデータを元に3次元のデジタルアーカイブを構築している。Seck氏は、デジタルアーカイブをオンラインで公開することで、世界中の人々がミャンマーの文化資源にアクセスできるようになると同時に、研究者や教育機関が自由に利用できるようにすることで、研究の進展や教育活動にも貢献したいと考えており、インターネットをはじめ、デジタル技術を活用した文化資源の保存、共有と活用におけるOSの重要性を強く示唆した。

ここまで述べてきた取り組みを背景に、SOI Asiaは2023年末から「Community-Centric Open Science Infrastructure for Digital Humanities in the Asia-Pacific (仮称)」と題したサブプロジェクトを展開している。本プロジェクトは、APACのデジタル人文学分野におけるOSの推進に貢献するため、コミュニティを中心としたオープンサイエンス基盤(OSI)の構築を目指しており、2024年10月現在、SOI Asiaの6カ国・8機関で協力しながら推進している^[5]。筆者らはこれまでに、ネパール(カトマンズ)、カンボジア(プノンペン)、インドネシア(マラン市/バンダアチェ市)を訪問し、各地域で実践されている文化資源の保護・保存とその活用について実地で学んだのち、SOI Asiaコミュニティとして今後、どのようにデジタル利活用に取り組んで



[4]



[5]

いけるかを現地の研究者等と議論した。プロジェクトとしてはまだ初期段階にあるが、以下の3点を柱に活動を進めている。

1) **持続可能なデジタルアーカイブの構築**: マンマーの事例のように、文化資源は様々な要因によって失われる危険性に常にさらされていることから、デジタル技術を用いた保存、共有と活用は、多種多様な資源を後世に残すための有効な手段となる。とりわけアーカイブは、「十分に認知されていない社会集団を記録し、民族的、コミュニティ的アイデンティティを育むことによって」(Jimerson 2007:256)*7研究者だけでなく、市井の人々が歴史や文化に触れる機会を増やし、教育や文化振興にも貢献することができる。デジタルアーカイブは有形無形を問わず、文化資源を記録・保存し、公開・共有するための基盤となる。

2) コミュニティ連携と方法論の共有: デジタル人文

学分野では、人文学にデジタル技術を導入するだけでなく、研究者が広く社会に成果を公開・還元し、より幅広い層と協働することを可能にしている(Führ & Bisset Alvarez 2021, McGillivray 2020)ことから、OSIは、各地域の研究者や学生、各地域の文化活動の担い手たちがそれぞれの経験や方法論を共有し、協力していくためのハブとして機能する。異なる文化背景を持つ研究者・学生同士が交流し、互いの視点や方法論を共有することで、より多角的な視座からの研究が可能となり、新たな知見を育むことを目指す。

3) **デジタル資源への簡易アクセス:** 昨今、デジタル人文学に係る研究活動において、植民地主義や搾取の歴史的背景を起因とした不平等や文化的多様性の欠如が叫ばれ、「decentralization (分散化)」の重要性が議論されている (Chevalier et al. 2023, Roy & Menon 2022など)。そこで本プロジェクトでは、APACを基軸にした活動として、多

様性と包括性を重視したデジタル資源を創出する。具体的には、デジタル資源の可視性とアクセシビリティを向上させることで、地理的、社会的、あるいは経済的な障壁を取り除き、教育と研究の活性化を促し、APACの地域社会の文化振興と発展に貢献することを目指す。

4. 地域ごとの取組概要と進展

本稿執筆時点では、ネパール(カトマンズ)にある Institute of Engineering, Tribhuvan University、インドネシア(マラン市)にある Universitas Brawijaya、そしてインドネシア(バンダアチェ市)にある Universitas Syiah Kuala、以上3大学と協力・連携して、それぞれの国・地域特有の文化資源のデジタル化を進めている。以下に、それぞれの取組概要と進展を記す。

4-1. ネパールの伝統楽器サランギ^[6]

ネパールの伝統楽器「サランギ」は、その哀愁を帯びた音色で、ヒマラヤ山脈の麓で暮らす人々の生活に寄り添ってきた。しかし、近年では演奏者の減少や楽器製作の担い手不足が深刻化し、その美しい音色が失われつつある。そこで本取り組みでは、まず、熟

練の演奏者によるサランギの演奏を、高音質で収録し、その音色のニュアンスを余すところなく捉えたデジタルライブラリーを構築する。このアーカイブは単なる音源集にとどまらず、演奏技法の分析や音色の物理的特性の研究など、学術的な活用も期待され、さらに JUCE^{*8}のような高度な音声合成フレームワークを活用することで、サランギの音色を忠実に再現するオーディオプラグインを開発する。このプラグインは、VST (Virtual Studio Technology) プラグイン^{*9}として提供することで、世界中の音楽家が自身の楽曲制作にサランギの音色を取り入れることを可能にする。また、音色に加えて、サランギの歴史や文化、演奏方法などを紹介するコンテンツ(静止画や動画を予定)を併せて提供することで、ネパールの音楽文化への理解を深め、サランギの魅力をオンラインで発信し、新たな音楽創造の可能性を拓く試みとなる。

4-2. マラン市の古代寺院^[7]

インドネシアの古代寺院(Candi)は、その地域の文化や信仰を色濃く反映する貴重な文化資源となる^{*10}。しかし、老朽化や災害など、様々な要因によって失われつつあるのが現状である。そこで、デジタル技術を



[6]



[7]

活用することで、これら古代寺院を後世へ伝えるだけでなく、人々に新たな文化体験を提供し、地域社会の活性化にも貢献したいと考え、本取り組みは開始した。対象となる古代寺院はマラン市内に点在しており、まずは各寺院をドローンや3Dスキャナー、高精細カメラで撮影し、その形状や色彩、質感などを記録したのち、寺院を取り巻く環境から装飾の細部に至るまで、様々な情報を網羅した3Dモデルを構築する。このデジタルアーカイブは、単なる記録保存にとどまらず、マラン市内の教育・研究機関と連携することで、古代寺院のデジタルデータを活用した教育プログラムや研究プロジェクトを推進していく予定である。例えば、3Dモデルを教材として活用することで、学生たちは古代寺院の構造や建築技術をより深く理解することができるほか、研究者にとっては、デジタルデータに基づいた詳細な分析やシミュレーションが可能となり、新たな知見の獲得に繋がることが期待される。

4-3. アチェ州(バンダアチェ)の墓石群^[8]

インドネシア、アチェ州バンダアチェに残る歴史的な墓石群は、15世紀から19世紀にかけてこの地域で栄えたイスラム王朝の繁栄と衰退を物語る、かけがえない文化資源となる。これらの墓石は、当時のアチェ王国がイスラム教の布教において果たした重要な役割を明確に示す物的証拠ともなり、墓石の形状や装飾、そしてそこに刻まれた碑文は、当時の社会構造、文化、信仰、そしてアチェとイスラム世界との繋がりを理解する上で貴重な手がかりとなる。そこで本取り組みでは、3Dレーザースキャナーを活用して墓石の形状、碑文、装飾などを精密に記録し、また、墓石群全体を3Dモデル化することで、墓石の配置や周囲の環

境も含めた、包括的なデジタルアーカイブを構築する。3Dモデルは自由に回転させたり、拡大縮小したりすることで、これまで不可能だった角度からの観察や分析が可能になるだけでなく、VR技術を活用することで、仮想空間で墓石群を散策することも可能にする。また、このアーカイブは、研究者や歴史家にとって貴重な研究資料となるだけでなく、一般にも広く公開することで、インドネシア国内外の多くの人々にアチェの歴史と文化に触れてもらう機会を提供していく。

5. 今後の課題と展望

前章で述べた各取り組みは、これから本格的に始動することとなり、現在はデジタル化を進めるにあたって機材の操作方法に関するレクチャーを実施しているほか、定期的にオンラインでミーティングを行い、相互に協力体制を構築している^{[9][10]}。ここでは、今後の課題と展望を記す。

5-1. 課題

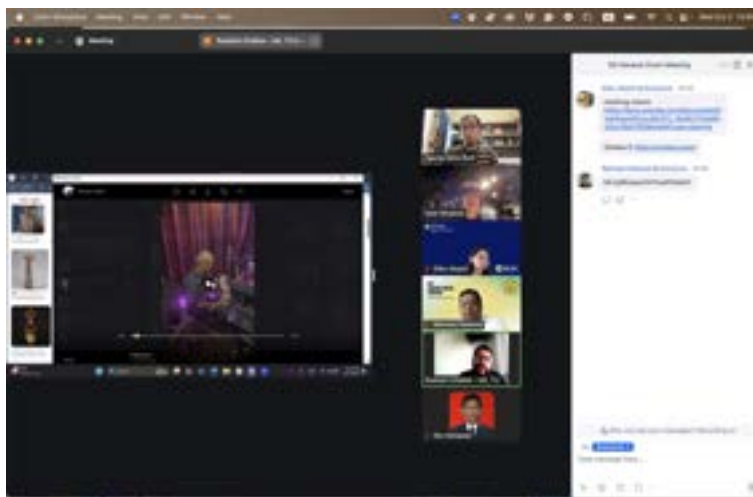
- **データの標準化**: 多様な言語や文化、そして歴史的背景を持つAPACにおいて、データの標準化は容易ではない。先行事例(Boyles 2020、COAR Task Force on Supporting Multilingualism and non-English Content in Repositories 2023など)を参照しつつ、地域間で協力し、共通のガイドラインを策定することで、データの互換性・相互運用性を確保しながらプロジェクトを推進していく必要がある。
- **FAIRデータ原則の遵守**: 取得したデータの長期的な保存と活用を促進するために、FAIRデータ原則^{*11}の遵守は不可欠となる。メタデータの記



[8]



[9]



[10]

述方法やデータ公開のルールなどを明確化し、研究者や学生を対象とした学習講座などを実施することで、FAIRデータ原則の理解を深めていく予定である。

- **人材の育成:** プロジェクトを継続的に運営していくためには、人材(育成)が肝要となるため、学生や若手研究者を対象としたワークショップや研修プログラムを開発し、デジタル技術の活用方法や研究倫理などを学ぶ場を創出する必要がある。また、OSに関する理解を深め、研究データの共有や共同利用を促進するための講座なども提供し、各地域の人材育成に力を入れることで、持続可能なプロジェクト運営体制を構築していく。

5-2. 展望

筆者らは本プロジェクトを通して、APACにおけるデジタル人文科学に係る研究・教育の発展に貢献し、これ

までに対象とされなかった国・地域の文化資源のデジタル化活動を推進していく。文化資源の保存、共有と活用には、地域独自の視点が不可欠となることから、このプロジェクトは各地域の住民(研究者や学生だけでなく、市井の人々も含む)との連携を重視し、SOI Asiaコミュニティのメンバーとの協働を通して、OSIを共につくりあげていく予定である。一例として、インドネシアの古代寺院のデジタル化を進める際には、地域に伝わる神話や儀礼に関する情報を収集し、デジタルデータと組み合わせることで、より深い理解を促すことが期待できることから、ワークショップやセミナーなど、地域密着型の活動を通して各地域の住民が主体的にデジタル化プロセスに参画し、その成果を地域社会に還元できるような持続可能な体制を構築することが重要となる。

加えて、第二章で言及したSARENA-PAC & ARENA-PAC、APIE、EBAの各サブプロジェクトと

の連携強化を図ることで、デジタル人文学分野における研究・教育活動をさらに活性化させていきたい。SARENA-PAC & ARENA-PACが提供する安定した高速ネットワーク基盤は、大容量のデジタルデータの送受信や、遠隔地との共同研究を円滑に進める上で不可欠なインフラとなる。APIEプログラムを通じて育成されたIT人材は、デジタルアーカイブの構築・運用や、デジタル人文学研究に必要なツールの開発などを担うことで、プロジェクトの技術的な基盤を支えることが可能になる。また、EBAプロジェクトで培われた問題解決能力や異文化理解力は、地域住民とのコミュニケーションや、多様な文化背景を持つ人々との協働を促進するうえで役立つ。SOI Asia は、研究と教育の両方を担う、ひとつのコミュニティとして、また、各サブプロジェクトそれぞれの強みを活かすことで、APAC全体における文化的な豊かさを育むことができる。そして、文化資源を未来へ継承し、誰もがその価値を享受できる、レジリエントな社会構築に貢献するのである。

【謝辞】

本プロジェクトはAPNIC Foundationの助成を受け、SOI Asiaプロジェクトのサブプロジェクトとして2023年から展開している。プロジェクトメンバーのSushant Chalise氏 (Institute of Engineering, Tribhuvan University, Nepal)、Rahmad Dawood氏 (Universitas Syiah Kuala, Indonesia)、Agung Setia Budi氏ならびにEko Setiawan氏 (Universitas Brawijaya, Indonesia)をはじめ、各大学の学生たち、慶應義塾ミュージアム・コモンズの学生たち、プロジェクトを共にしているメンバー全員に、この場で感謝申し上げたい。

【註】

- *1 Arts and Humanitiesは、学術文献データベースScopus <https://www.elsevier.com/ja-jp/products/scopus> における学術雑誌の分類体系「All Science Journals Classification (ASJC)」においても、ひとつの研究分野として位置付けられている。詳細については、以下のURLを参照されたい。
https://service.elsevier.com/app/answers/detail/a_id/12007/supporthub/scopus/
- *2 インターネットに関する研究・運用プロジェクトとして日本を牽引してきたWIDEプロジェクトのメンバーが中心となって2001年に設立された。
- *3 プロジェクト詳細については公式サイト <https://www.arena-pac.net/> を参照されたい。
- *4 プロジェクト詳細については公式サイト <https://apie.soi.asia/> を参照されたい。

- *5 プロジェクト詳細については公式サイト <https://eba.soi.asia/>を参照されたい。
- *6 セッション詳細についてはセッションレポート (英語) <https://drive.google.com/file/d/15xaH-uhZUDAUCoK0W6a0fVDNvEliY926/view> を参照されたい。
- *7 原文は*by documenting underrepresented social groups and fostering ethnic and community identities*, 翻訳は筆者による。
- *8 <https://juce.com/>
- *9 音楽制作ソフト (DAW) で外部ソフトの音源やエフェクトを使うための技術仕様 (標準規格)。
- *10 マラン市内の古代寺院 (Candi) は、カンジュルハン王国やシンゴサリ王国 (8世紀～13世紀) の時代のものでとされ、関連する宗教はヒンドゥー教・仏教となる。
- *11 Findability, Accessibility, Interoperability, Reuseそれぞれの頭文字をとってFAIRとなる。詳細については、以下のURLを参照されたい。
<https://www.go-fair.org/fair-principles/>
<https://www.nature.com/articles/sdata201618>

【図版リスト】

- [1] ARENA-PAC (アジア太平洋地域内および地域間をつなぐ基幹ネットワーク) マップ
- [2] APIEプログラムの様子
- [3] EBAプロジェクトの様子
- [4] WCCE2022 におけるパネルセッションの様子 (2022年8月)
- [5] Community-Centric Open Science Infrastructure for Digital Humanities in the Asia-Pacific. 協力・提携機関マップ
- [6] ネパールの伝統楽器サランギと現地の様子 (筆者撮影)
- [7] マラン市の古代寺院の様子 (筆者撮影)
- [8] アチェ州 (バンダアチェ) の墓石群の様子 (筆者撮影)
- [9] Universitas BrawijayaのAgung先生・Eko先生と筆者 (宮北) がレクチャーしている様子 (2024年10月)
- [10] オンラインミーティングの様子 (2024年10月)

【参考文献】

- Boyles, C. (2020). The Archivo de Respuestas Emergencias de Puerto Rico (AREPR): Preserving the cultural legacy of Puerto Rico. *IDEAH*, 1(1). <https://doi.org/10.21428/f1f23564.c8ccde9c>
- Chevalier, C., Naji, J., Fubara-Manuel, I., Fox, I., & Hill, L. (2023, August). *Intersectional feminist revolutions in digital humanities: Approaches, histories, and methods*. Full Stack Feminism. (Note: If this is a report, blog, or website, more information would be needed to cite it properly. I'm treating it as a report/webpage for now based on the information provided.)
- Cho, D. K., & Son, C. Y. (2022). *Promoting ICT connectivity through Internet exchange points in South-East Asia*. Asia-Pacific Information Superhighway Working Paper Series. United Nations Economic and Social Commission for Asia and the Pacific, ICT and Disaster Risk Reduction Division.
- COAR Task Force on Supporting Multilingualism and non-

English Content in Repositories. (2023). *Good practice advice for managing multilingual and non-English language content in repositories*. COAR. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10053918>

- Führ, F., & Bisset Alvarez, E. (2021). Digital humanities and open science: Initial aspects. In E. Bisset Álvarez (Ed.), *DIONE 2021. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering* (378, pp. 154–173). Springer, Cham.
- Haider, J., & Sundin, O. (2019). *Invisible search and online search engines: The ubiquity of search in everyday life* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429448546>
- International Telecommunication Union (ITU). (2022). *Global connectivity report 2022*. <https://www.itu.int/hub/publication/d-ind-global-01-2022/>
- Jimerson, R. C. (2007). Archives for all: Professional responsibility and social justice. *The American Archivist*, 70(2), 252–281. <https://doi.org/10.17723/aarc.70.2.5n20760751v643m7>
- Knöchelmann, M. (2019). Open science in the humanities, or: Open humanities? *Publications*, 7(4), 65. <https://doi.org/10.3390/publications7040065>
- Longley Arthur, P., & Hearn, L. (2021). Toward open research: A narrative review of the challenges and opportunities for open humanities. *Journal of Communication*, 71(5), 827–853.
- McGillivray, B., Alex, B., Ames, S., Armstrong, G., Beavan, D., Ciula, A., Colavizza, G., et al. (2020). *The challenges and prospects of the intersection of humanities and data science: A white paper from The Alan Turing Institute*. Alan Turing Institute.
- Okawa, K. (2010, October 29). *Global education for global issues: Lessons learned from SOI ASIA project*. Conference presentation at International symposium on Global Campus for Sustainability Education, Hokkaido University, Japan.
- Redshaw, T. (2020). What is digital society? Reflections on the aims and purpose of digital sociology. *Sociology*, 54(2), 425–431.
- Rideout, V., Peebles, A., Mann, S., & Robb, M. B. (2022). *Common Sense census: Media use by tweens and teens, 2021*. Common Sense.
- Roy, D., & Menon, N. (2022). No making, not now: Decolonizing digital humanities in South Asia. In *Global debates in the digital humanities* (pp. 996–1044). University of Minnesota Press.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2021). *UNESCO recommendation on open science*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379949.locale=en>

一般論文／研究ノート Original Articles / Research Notes

一般論文 | Original Article

芸術作品を介したOBL（オブジェクト・ベースト・ラーニング）がもたらすもの ——美術教育への活用に向けて

What Object-based Learning Through Artworks Brings Us: Towards Its Application to Art Education

常深新平（慶應義塾ミュージアム・コモンズ学芸員補）

Shimpei Tsunefuka (Keio Museum Commons Curatorial Staff)

Abstract

本稿では、芸術作品を介したOBL (object-based learning) というラーニング・メソッドによって、どのような作用が芸術作品からその参加者に働き、陶冶の可能性を高めているのかを考察する。まず、本稿で取り上げるOBLでは、モノを介しておのれの知覚に向き合いながら、社会階層を超えた人同士の対話を期待できるとまとめる。次に、ウィットゲンシュタインやメルロ＝ポンティのテキストを手がかりに、芸術作品を介したOBLには、芸術作品に由来した規範性に基づいた、固有の作用があると指摘する。ここで、この実践は、芸術の専門家がなす知覚を、多くの人に推論からとらせることを可能にしていると明らかになる。最後に、渡部葉子（慶應義塾大学アート・センター教授）によるOBL実践に基づき、誰がどのように陶冶され得るのかを、参加者・ファシリテーター・芸術作品という三観点から考察する。これにより、OBL実践が多くの人に、芸術作品の鑑賞や制作へと開かれているものだ論じる。

In this paper, I examine what acts influence its participants in object-based learning (OBL) through artworks and consider how this practice increases the possibility of their *Bildung*. First, I highlight how OBL, which I focus on in this paper, can aim to engage in dialogue beyond social hierarchies as participants confront their own perceptions through objects. Next, with Wittgenstein's and Merleau-Ponty's texts as clues, I point out that OBL through artwork has unique functions because the artwork has its own normativity, which solicits us. Here, it becomes clear that this learning method allows people to manifest professionals' perceptions sensitive to the art domain's normativity in the inference process. Finally, based on the OBL practice by Yohko Watanabe (Professor, Keio University Art Center), I discuss who can realize *Bildung* and how this can be achieved from three perspectives: 1) participants, 2) facilitators, and 3) artworks. Through the above, I argue that the OBL practice through artworks enables diverse people to promote them to appreciate and create artworks.

[Keyword]

オブジェクト・ベースト・ラーニング、美術教育、陶冶、メルロ＝ポンティ、ウィットゲンシュタイン
Object-based Learning, Art Education, Bildung, Merleau-Ponty, Wittgenstein

はじめに

本稿は以下二つの目的をもっている。第一には、芸術作品を介したObject-based learning (モノに基づいた学習。以下OBLと略記)において、その参加者は芸術作品からどのような作用を引き受けているのかを示す。第二には、このOBL実践で誰がどのように陶冶*1されうるかを考察する。

すでに、芸術作品を用いたOBLを日本で先駆的に実践している慶應義塾大学アート・センター教授の渡部葉子氏によって、OBLがどのようなラーニング・メソッドなのかが実践例に基づきながら紹介された(cf. 渡部 2023)。筆者は2023年度に同機関で学芸員補として、渡部のもとで勤務することになり、渡部による芸術作品を用いたOBL実践を直接見学する機会に恵まれた*2。本稿では、筆者が学芸員補として渡部によるOBL実践のサポート・スタッフとして関わりながら、直に見学した以下二つの実践例を取り上げる。これらから、芸術作品がどのような作用を参加者に働きかけているのかを分析し、OBLによって参加者がどのように行為を変え得るのかを推論する。

【基本情報】

- ① GAKU*3と慶應義塾大学アート・センターとの共同授業「オブジェクト・ベースド・ラーニング実践」

ファシリテーター：渡部葉子(実施スタッフ＝GAKU:熊井晃史・佐藤海、慶應義塾大学アート・センター:新倉慎右・常深新平)

日時:2023年8月18日(金)14:00-17:00

参加者:12名(学年は様々の10代の学生)

場所:慶應義塾大学三田キャンパス南別館1階アート・スペース

活動内容:スタンリー・ブラウン(Stanley Brouwn 1935-2017)の作品《one foot, one foot × one foot》(1991年)、河口龍夫(1940-)の作品《真珠になった種子》(2011年)、ヨーゼフ・ボイス(Joseph Beuys 1921-1986)の作品《経済価値:シュパイゼクーヘン》(1977年)、北村四海(1871-1927)の作品《永遠の夜》(年代不

詳)の合計4作品に対して、4グループ(1グループ3名)でOBL実践が行われた。なお休憩時間に、OBLでは扱われなかったが展示されていた作品(河原温の作品《I got up(プレバージョン)》(1968年))に対して自然発生的にOBL実践が始まった。

- ② 慶應義塾大学文学部教育学専攻の眞壁宏幹ゼミナールへのワークショップ

ファシリテーター：渡部葉子(実施スタッフ＝慶應義塾大学アート・センター:新倉慎右・常深新平、慶應義塾ミュージアム・コモンズ:本間友)

日時:2023年11月15日(水)10:45-12:15

参加者:18名(大学3年生7名、大学4年生10名、教員1名)

場所:慶應義塾大学三田キャンパス東別館5階実習室

活動内容:河口龍夫の5作品(《真珠になった種子・貝合わせ》(2012年-)、《関係―無関係・銅と百足と蜜蝋とチョコレート》(2020年)、《見えない鏡》(2020年)、《船になった案内状》(2020年)、《見えないジルコン》(2020年))に対して、5グループ(このうち前半3作品に対しては4名ずつ、後半2作品に対しては3名ずつ)でOBL実践が行われた。

その後、筆者は①において実施スタッフとして参画いただいたGAKUの指導者の熊井氏・佐藤氏に感想を伺い*4、②を受講した眞壁ゼミの学生2名へインタビューをする機会*5を得て、芸術作品を介したOBLの働きについてさらなる考察を深めることになった。

本稿で取り上げる渡部が行うOBLでは、まず参加者に「モノの読み方(How to read an object)」というワークシートが配られ、それに基づいて参加者はモノ(オブジェクト)に関わるように求められる。そのとき参加者は、そのモノの背景知識(芸術作品であれば制作年代などの作品情報や制作者の来歴、美術・芸術史的知識など)抜きに、いま・ここにあるモノに対して視覚、触覚、嗅覚などをフルに活用し、そのモノの色やかたち、大きさと

いった性質に自覚的に向き合うことになる。そして、参加者は参加者同士あるいはファシリテーターと対話しながら、自身のモノとの関わり方やモノの本質に迫っていくことに促されるのである。

このOBLのワークについて渡部(2023)は以下のよう
に示唆している。「〔OBLのワークは〕現代美術作品
のような通常は取り組み難いと学生が感じる作品に
対して、大きな効果を発揮する」(渡部 2023:20)。ある
いは、「このワークは作品の質そのものを逆照射する側
面をもつのではないだろうか。このワークシートを通
して〔…〕豊かな読み込み、作品との相対を支える強度
が作品にも要求されている」(ibid.)。さまざまなモノに
対してOBLは、参加者同士の対話やモノに対する理
解を深めるように、その後の何らかの活動の促進に
対して一定の効果を見せる。そして渡部が示唆するよ
うに、種々様々なモノを用いるOBLのなかでも芸術作
品を介したOBLにはそれ特有の働きがあるように思われ
る。

本文でも述べていくが、筆者の見るところ、OBLの
参加者は身振りや行為といった身体的反応の変容を
示した。このことから、芸術作品を介したOBL特有の
働きを分析するには、参加者の身体的反応と経験の
質的変容に注目する。そこで本稿は、これらの事例を
中心に、モーリス・メルロ＝ポンティ(Maurice Merleau-
Ponty, 1908-1961)の『知覚の現象学』、『間接的言語と
沈黙の声』(『シーニュ』所収)と『眼と精神』に加えて、ルー
トヴィヒ・ウィットゲンシュタイン(Ludwig Wittgenstein,
1889-1951)の『美学講義』の身体論および表現論に
助けを借りる。というのも、リートヴェルト(Rietveld
2008)が示唆したように、この両者は、上のテキストに
おいて、芸術作品がそれ固有の規範性を有しているこ
とと、人がこの規範性に方向づけられて身体的反応を
することを主張しているためである。したがって本稿
では第一に、メルロ＝ポンティとウィットゲンシュタインの
テキストを手がかりに、芸術作品を介したOBLの作用
を理論的に特徴づけることを試みる。

さらに、これらの実践を通じて、モノとの関わり方や
モノへの目の向け方自体が変容する事態、すなわち
陶冶の萌芽を見たと思われる。というのも、3.1で詳
述するが、これらの実践の直後に、慶應義塾大学アー

ト・センターのアーカイヴ見学を積極的に希望したり、
他の授業でさらにOBLを体験しに行ったりという、そ
の後の行動を変容させた参加者が少なからず存在し
たためである。そこで、本稿では第二に、芸術作品を
介したOBLによる陶冶が期待できるような、生徒(参加
者)、教師(ファシリテーター)、モノ(芸術作品)のあり方を
考察することにした。

本稿は以下のように進む。まず、OBL一般が、どの
ように設計されているラーニング・メソッドなのかを整
理する(第1節)。次に、芸術作品を介したOBLで作用
する芸術作品の規範性とこのOBLの意義を、ウィトゲ
ンシュタインおよびメルロ＝ポンティのテキストを手が
かりに特徴づける(第2節)。最後に、誰がどのように、
陶冶されうようになるのかについて、OBL実践報告
を交えながら考察する。とりわけ、芸術作品を介した
OBL実践において、どのような参加者、ファシリテ
ーター、芸術作品が、その成功の可能性を高めるのかを
考察する(第3節)。

1. OBLの方法と想定されるその目的

本稿で取り上げるOBLは、慶應義塾大学アート・セ
ンター教授の渡部葉子が実施したものである。そこ
では、英国でのOBL推進者の一人である、J. ウィルコ
ックス*6によって開発された「モノの読み方」と題されて
いるワークシートを用いて行われた。このワークシ
ートは、図[1a][1b]のように構成されている。

このように、このワークシートは、第一にモノがもつ
低次性質(色やかたち、大きさなど)を知覚し、第二に高次
性質(目的や機能、意味など)を推論するといった心的過
程へと移った後、そこから第三に仮説をたてたり問い
(制作された時期について何を伝え得るか、どんな技術が使われ
ているかなど)を発したりするように設計されている。事
実、ウィルコックスは「記述、推論、仮説の3段階でオ
ブジェクトに近づくことを提案した」と述べており、これ
を用いる渡部は「学び手の観察や認識に働きかけ、最
終的には自らが問いを発するという能動的な応答を引
きだそうとしている」(渡部 2023:11)と考えている。ここ
から、暫定的には彼女たちの行うOBLは、そのモノが
もつ文脈やそれに伴う性質をよりよく知覚し判断でき
ることが目的とされているように見えるかもしれない。

をバックスプレッドに引換算する。How to read an object

主題	大まかな質問事項	考えられる具体的な質問（これらすべてが常に適用という訳ではない）	Notes
記述 [Description]	見て、感じる。	- どのくらいのものであるか？ - どんな色か、形か、匂いか？ - それは完全であるか、あるいは混合びたり、ダメージが混ざっているか？	
	マーク(目) を見極める	- シリアル、ナンバーや年記があるか？ - 何らかのマーク印があるか？	
	素材、マテリアル	- 何でできていますか？ - 第一の素材で作られているか？複数の素材か？	
	作り立ち、構造	- どのようにつくられたか？ - 手製か？機械製か？ - それは製造や改造を加えられているか？	
推論 [Deduction]	目的と機能	- 何のために作られたか？ - 第一の用途か、もしくは複数の用途があるか？ - 何が疑いつつて、その用途は変化したか？	
	文脈と歴史	- いつ、どこでつくられたか？ - 誰がそれをつくったか？そして誰がそれを所有し、使用したか？ - どこで発見されたか？	
	類似物や類似または非類似の要素や特徴	- そのオブジェクトは、他の（非物理的）対象をもつか？ - それは類似作品であることを暗示されているか？ - あるいは、それをどのように区別するか？ - それはどのように分類されているか？ 何千もの複製について何が示されているか？	
	モノがどのように評価されるか	- そのオブジェクトは、所有者あるいは使用者/所有者によって価値があったか？ - オブジェクトの価値や価値は、何が疑いつつて変化したか？	

[1a]

課題 (Topic/Theme)	大綱と趣意	・このオブジェクトは、制作された経緯について何を伝えたいのか？ ・それをつくった人について何を伝達できるか？あるいはその意を受けた人たちに伝えているだろうか？ ・社会や文化について何を伝え得るか？ ・そのオブジェクトは、明らかに形や物語に意味をもたせられたか？	
	芸術的要素	・そのオブジェクトは、制作時にアーティストがいかに意識したかについて、何を伝ええるか？ ・どんな技術が使われているか？ それに新しい技術か？	
	素材、メディア等	・このオブジェクトの素材と技法は、何で使う方法を考えていることができるか？	

© 2014 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 275: 103–114

8.25 厘米正記, 厚 1.1 厘米, 重 10.5 克, 1954 年 10 月 10 日。

以下の内容は、オプジェクトの読者も読者目利を十分に要するものと判断いたします。

これらの例は、1回限りのLive Pressで解説した方法に基づいています。Pressは、オプジェクト（モノ）とデジタル・カメラの併用によるビデオ（ロープード）である上に、前述、後述、後述の3段階でオプジェクトに追加した情報を展開しました。

これは例の中のリストの決定版ではありません。あなた自身が使いこなすのに役立つフレームワークを構築するはります。

全部読んでも構いませんので、あるいは、あるモノの用途と用途を再考するに役立ちます。これは所望を要します。

最後に、オプジェクト（モノ）について、あなた自身が持っている、例を挙げてみることをお勧めします。これは、このようにして、

<http://www.fishbase.org>

Below are a few useful questions to keep in mind when you are doing a detailed reading of an object.

The questions are based on a methodology outlined by Jules Prown in the 1960s. Prown believed that objects were the core data for the study of material culture and suggested approaching the object in three stages:

- description, induction and hypothesis.

This is not a definitive list of questions but it should provide a helpful framework for your own questioning.

Don't panic if you don't answer all of them. It can take time to research the history and provenance of an object...

In the first instance it is useful to ask those what you see and what you already know about the object.

[1b]

だが、渡部らは、芸術作品に限らず、様々なモノでOBL実践が行われることを前提として、別のことをも射程に入れているようだ。OBL実践では、ワークシートを用いながら、参加者同士の対話が求められる。

渡部はOBL実践だけでなく他の授業を実施するときにも、参加者が意図していない、指定されたグループに振り分け、バラエティに富んだ構成となるように心がけている。こうしたことは、ディスカッションやワークが

生産的に進行するという渡部の経験に基づくものであるが、OBL実践においては、同じモノに対してですら、何を優先的に知覚するかが、人それぞれ異なる事実を意識化させることに寄与しているように見える。というのも、実際に、OBL実践では、ある参加者の「これは〜ぐらいの大きさ」という記述や発話に対して、「あなたはそう見るんだね」という反応は頻繁に起こり、さらに「なるほど、言われてみれば確かにそうだ」という納得が生じるためである。このように、OBL実践のなかでは、目の前にあるモノを共通項として、全くお互いを知らなかったり年齢や立場が異なったりする参加者同士が対話することができる。加えて、同じモノを他者が違ったしかたで見ていることを理解すると同時に、自分自身がモノへどのような関わり方をする傾向があるかを知ることができる。もしかしたら、OBL実践によって、自分が属している社会階層におけるモノへの見方の傾向性が意識化できるだろうし、社会階層を超えた人同士の対話や理解も可能になるのかもしれない。

このワークシートを作ったウィルコックスやそれに基づいてOBL実践を行う渡部は、そこで扱われるモノを芸術作品に限らずモノ一般に敷衍することで、OBLが、モノを通じた対話による社会的コミュニティの創設^{*7}を可能にするラーニング・メソッドとなりうることを示唆している。OBLでは、モノを起点とした他人との対話を介して、その参加者が自身のモノの見かたを見つめ直し、自己とモノとのあるいは自己と世界との関わり方を変容させ、さらには年齢や立場を超えた交流をしていくことまでもが見込まれるのである。

2. OBLで作用する芸術作品の規範性とその意義

芸術作品というモノは、歴史・文化的な文脈に依存して知覚される側面をもち、その受容や制作には一定の規範性^{*8}がある。その規範性への反応が優れている人物は専門家と言われる。また、こういった規範性が一定程度存在しているからこそ、OBLのLであるところのlearningは実質の意味をもつとも考えられる。では、芸術作品を介したOBL実践で想定されている規範性とはいったいどのようなものなのかを考えたい。

まず、芸術作品の鑑賞における規範性について考えたい。例えば、ピカソの《ゲルニカ》を見てけたたま

しく笑う人物がいたら、その人物は私たちの目にどのように映るだろうか。その作品が意図しているだろうことや大多数の人が共有できる文脈と全く反対の反応を見たら、人はひどく驚き「それは相応しくない」と判断するはずだ。あるいは、ウィトゲンシュタインが言うように、英語を知らないロシア人が英語のソネットに感嘆しているとしたら、「その人はそのソネットの中に何があるのかを全く理解していない」(LA 6)と大多数の人が思うだろう。すなわち、作品が依存している文脈(言語体系や造形言語体系を含む記号体系、作品が作られた歴史・社会的文脈)に全くアクセスできていなかったり反対のことがなされたりすれば、その受容は誤っていると感ぜられてしまうのである。

次に、芸術作品の制作においても規範性があることを指摘したい。依頼主の注文内容を制作者はある程度考慮して制作を進めるし、月並みな作品を作りたいと欲することはほとんどなく、「そうすべきである」とは考えない。大抵は既存の作品に対する何らかの判断があり、それに基づいた制作が行われる。ウィトゲンシュタインは、音楽の場合では、音楽の素養があると言える人は微細な音やコード進行がわかっていなければならぬと想定する(cf. LA 5-6)。同じように、メルロ＝ポンティは、画家は素人の鑑賞者とは異なって、絵画が持つ意味を「キャンバスの表面の『陽炎』以上のもの」で、「他の何よりもまさにこの色やこの対象を要求しうるし、統辞法や論理学と同じ程度否応なく、絵の配置を律している」(S 89 強調は原文ママ)ものとして知覚する、と考えている。

現社会では、ある芸術領域で一家言のある人物すなわち批評家や実践家が存在している。そのような人物はある作品が良いか悪いか、あるいは欲しいか欲しくないか判断することに慣れており、その理由を、上で述べたような芸術作品の鑑賞や制作に伴う規範性に沿って、様々に述べることもできる。この高次性質への判断自体は、批評家のような作品受容(鑑賞)の専門家では、言表以前のレベルで、すなわち知覚レベルで現れている。上の規範性に鋭敏な専門家の多くは、言表する以前に、作品を欲したり、購入したり、使ったり、取り入れたりするものである。

そうであれば、芸術作品を介したOBLでなされてい

ることは、メルロ＝ポンティが『知覚の現象学』で取り上げた、シュナイダーの症例に見られた以下の事態に似ている。シュナイダーは、脳の視覚神経系に損傷を負った戦争帰還兵であり、現在では彼は知覚型視覚性失認の患者だとされるが、視覚以外の様々な障害を示した。この患者を報告したゴルツシュタインによれば、シュナイダーは、留金が見えないようにして示された万年筆に対して、即座に「万年筆だ」と認知できない。彼はそれに対して、「これは黒く、青く、透き通っている〔…〕白い点があって、細長い。それは棒のような形をしている。何かの器具かもしれない。光輝いている。反射する。色ガラスでもあるかもしれない」(PhP 152)と言う。医師が、この万年筆を近づけて、留金をシュナイダーに向けると「これは鉛筆かペン軸に違いない」(ibid.)と、言語的な推論から万年筆へと認知が進んだという。ただ、シュナイダーの経験は健常者の経験の構造とは異なっている。というのも、上の事例であれば健常者は自発的に探索を始め、わざわざ言語的な推論する必要がないからだ。そこでメルロ＝ポンティは、シュナイダーは言語的推論を補償的に用いることによって課題遂行を成功させた、と考える(cf. PhP 158)。

先に取り上げたOBL実践に戻ってみよう。たしかに、OBL参加者にはそこまで芸術作品とは関わってこなかった所謂「素人」もいて、その参加者は、芸術の専門家が蓄積してきた経験から成り立つ知覚を遂行できないだろう。それゆえ、シュナイダーと健常者の事例と同じく、素人と専門家の間では経験の構造に大きな違いがあるはずだ。だが、シュナイダーは低次性質への記述とそれからの推論(あるいは操作的な思考)という補助手段を用いて、一時的には健常者と同じ課題を遂行できた。このOBL実践でも、3.2(2)で述べるように、参加者は、シュナイダーと同じような言語的推論という補助手段によって、ある芸術作品の鑑賞の際に専門家が遂行するだろう知覚に似た心的状態をとることができる。そうであるならば、芸術作品を介したOBLは、ワークシートを用いた言語的推論によって、制作者や批評家などの専門家がなす作品受容(鑑賞)のしかたに、その参加者を一時的に接近させうるのではないか。

ここで想定される、「当該のOBLで行われていることは、専門家の作品制作-受容過程の心的状態への推論と考えることはできない」という反論から擁護してみよう。こうした立場の人は次のように主張するかもしれない。専門家の鑑賞は、時間をかけた推論で成し遂げられるものではなく、一挙に知覚で解決されるものだ。さらにその反応は、単純な身振り(頷く、不快感を顔に出すなど)か言明(「それでよい」とか「それをくれ」、あるいは「ダメだ」)で果たされるものである(cf. LA 5)。そこに鑑みれば、芸術作品を介したOBLでなしていることと、専門家の知覚のしかたは独立なものと考えられまいだろうか。すなわち、そこでなしていることと専門家の知覚のしかたにどのような関連があるのか、あるいはそこでなしていることが専門家の知覚のしかたへと収斂させるものになりうるのだろうか、と。

だが、こうした反応を示す専門家(鑑賞者あるいは制作者)に対して、「では、どうすべきなのか」と尋ねたとしよう。これに対して彼らは以下のように答えるだろう。「これはこれで成功している」、「手を加えたら色彩のバランスが崩れる」、あるいは「この箇所が全体の印象をぼやかしてしまっている」、「もっとここは高くしないと」等々。こうした応答は言表に限らない。例えば画塾においては、師匠とされる人物が弟子の絵を締まったものに一変させる一筆を加えるように、言表なしの身振りによる応答もある。ウィトゲンシュタインが「私たちが「ある男は音楽の才能がある〔musical〕」という言い回しを使うのは、音楽が演奏されると尻尾を振る犬を音楽の才能があると呼ばないのと同じく、ある曲が演奏されると「あっ!」と声を上げる男を音楽の才能があると呼ぶためにではない」(LA 6)とまで言うように、専門家の知覚や身振りは、ある刺激に対する単なる生理的な身体的反応(例えば、ひざのくぼみに刺激を与えれば足が跳ねあがる)とは異なる。というのも、ある芸術作品に対する専門家の知覚や身振りが生じるのは、後になってある程度言表可能な何らかの理由が、あるいはその反応に方向づける規範性が、その作品に内在しているからである。これに鑑みれば、芸術作品を介したOBLでなしていることとは、ある作品に対してなす専門家による知覚の理由がどのようなものなのかや、その知覚をするように方向づける規範性がその作品にどのよう

にあったのかを推論する過程だと考えられる。この意味でOBL実践は、専門家の知覚のしかたとは全く独立ではなく、それへの推論という形で関係づけられるはずである。

上で取り上げた専門家の美的判断に関係する言明・修正・信念は、その作品〔モノ〕がもつ構成要素(低次性質)の操作への言及に帰着していた。したがって、芸術作品を介したOBLが参加者に課したことは、(i)素人から専門家に至る(あるいは作品制作の)時間的な流れのなかで、意識的だろうと非意識的だろうと注意していたはずの低次性質に再び注意を向けさせること、(ii)当該のモノが芸術作品として成り立たせている要素が何なのかについて、参加者たちに最善の推論をさせようとしていること、の二つだと理解することができる。

以上の考察を踏まえれば、芸術作品を介したOBLのもつ利点は以下のように言い表せられる。すなわち、そこでは、批評家や芸術家などの専門家がなすだろう知覚を推論過程から発揮させうるのであり、これによって年齢や社会階層の異なる様々な立場の人同士の対話を促すことができる。また、OBLの学習者がこの推論に慣れれば、批評家のようにあるいは芸術家のように、推論や解釈や判断なしに、芸術作品への操作可能性を直接に知覚できるようになる可能性ももつ。さらには、素人だけでなく専門家もうまく知覚できないレベルの前衛的な作品に出会ったときに、あるいは芸術作品として知覚しなければならないがどうもうまく見ることができないときに、OBLで示された「モノの読み方」はそういった障害を乗り越えさせる助けにもなりうるのである。

3. 芸術作品を介したOBLで誰がどのように陶冶されるのか

3-1. 誰が陶冶されるのか

まずは「はじめに」で述べたように、「①GAKUと慶應義塾大学アート・センターとの共同授業」と「②慶應義塾大学文学部教育学専攻の眞壁宏幹ゼミナールへのワークショップ」の事例から、どのような行為主体が陶冶の可能性を開いていくのかを考察したい。

この二つのOBL実践は大きな成功を収めていたように見えた。おそらく、「この実践を受けてみたい」とか

「この実践からある作品を受容したい」という内発的動機^{*9}がほとんどの参加者にあったことが、これらのOBL実践の成功に大きな影響を与えていたようだ。これらの実践では「親から言われて」とか「履修上しかたなく」といったような、外的強制から参加に至った参加者は少なかったのである。

なかでも、一際大きな反応を得たのはGAKUの参加者たちであった。そこには、キュレーターや作家を目指すGAKUの別のクラスやクラブにも参加していた人が多かった。ウィトゲンシュタインによれば、真に美的経験をなしている経験主体は言表する前に行動する(cf. LA 5)。GAKUの参加者たちは、OBL実践の途中でその実践のなかでは扱われなかった作品(河原温(I got up [プレバジョン])(1968年))へ自然発生的にOBLを展開することになった。また彼らには、最後に渡部が行った作家についてのスライド解説からひとときも目を離さず、口をあぐりと開け、しっかり聞いている態度が見られた。さらに解説の後、例えば直接作品に対する感嘆の声を伝えにくる参加者もいたうえ、希望者はアーカイヴを見学できる旨が伝えられたところ、歓喜の声をあげて嬉々としてアーカイヴを見て回る参加者がほとんどであった^{*10}。

また、眞壁ゼミの参加者のなかには、その後も芸術作品を用いたOBL実践に興味をもち、慶應義塾大学でOBL実践を含む講義「ミュージアムとコモンズ」の履修をした学生がいた。その学生は、継続的に美術展に通い、そこではキャプション抜きにまずモノをしっかり見るということになったという。つまりその学生は、芸術作品というモノの読み方、芸術作品への関わり方を直に変容させたと言えるのである。

この一連のOBL実践では、もっと目の前の作品を知りたいというような参加者の知的好奇心の発露に、おのれのモノの見方を変えていくということが、すなわち陶冶の萌芽が見られた。ここから、芸術作品を介したOBLが十全に機能し、そこでの参加者の陶冶の可能性を高める場合は以下のように言い表せる。第一に、その参加者が、自分がそこから何かを獲得して活かすのだという、積極的な鑑賞者(あるいは制作者)である場合である。第二に、その参加者が、目の前にある作品に対して、その作品を一層よく知りたいという欲求を直

接的な行動で表している場合である。

3-2. どのように陶冶されるのか

(1) Learningを促進するファシリテーター

OBLの参加者(生徒)たちのうちに美的陶冶が生じる際に重要なのが、そのファシリテーター(教師)の存在だろう。OBLのファシリテーターは作品を参加者以上に見ていて、かつその文脈を知っていないとその後の実践が難しいと思われる。ただし、ここで要求されているファシリテーターの役割とは、定まった一つの正解を教えることではなく、参加者を一定の方向へ導いて問いや探求、さらに参加者同士の対話を、文字通りに促進させることにある。

OBLの参加者(生徒)側から見ても、そのファシリテーター(教師)は、確からしさといった信頼の度合いが高いものであった方が良くと考えられる。芸術作品に対するOBLにおいては、参加者の多くは取り扱われる芸術作品を知りたいと思っているだろう。これに応じて、OBLのファシリテーターはその参加者の期待に応えることができる身振りや言動を示していることが必要となる。おそらくファシリテーターがもつ専門知は、OBLの最後に行われる作品や制作者の解説という形だけではなく、OBLの実践中に適切なタイミングでなされる問いかけやフィードバックといった形で現れるはずだ。筆者が観察してきたOBLでは、ファシリテーターである渡部がそこで取り扱われる作品を熟知しており、かつ作家の来歴情報や展覧会情報といったある種の答え合わせをしていた(かつ、それが期待されていた)のである。

仮に、ファシリテーターが不在であれば、どのようなことが起こるだろうか。ある作品が芸術作品だと気づかず素通りして、OBL実践を始めることができない場合があるかもしれない。森田(2022)は、2002年の兵庫県立美術館のコレクション展で展示されていた抽象絵画について、ある老夫婦が「わからない」と言い合いながら、足元に展示してあった赤瀬川原平の「梱包芸術」を作品だと気づかず素通りしたエピソードを紹介している。森田は、この老夫婦にとって、抽象絵画は「作品」として知覚されていながら「わからない」ものであったのに対して、赤瀬川による作品は「作品」

として向かい合ってみるべき(「鑑賞」すべき)対象ではなかった」と結論づけている(cf. 森田 2022:187)。もしこの老夫婦に「これはどのような大きさだろう」とか「なぜ紙で覆われているのだろう」と問いかけるファシリテーターがいれば、彼らはその作品を作品として知覚して、そこから豊かなメッセージを見出せたかもしれない。

では、芸術作品に対するOBL実践のなかで、ファシリテーターがいるものの、熟練したファシリテーターは不在である場合はどうだろうか。これに関しては、眞壁ゼミに行われたワークショップの一週間前に、そのゼミ員たちで自主的にOBL実践を試みたエピソードを取り上げたい。彼らは、ひとまずファシリテーターと参加者というように役割分担をしたうえで、慶應義塾大学三田キャンパスの図書館の壁面にある宇佐美圭司の作品《やがて、すべてが一つの円の中に》(1982年)に向き合った。ただし、全員で作品を目の前にしてOBLをなしたのではなく、各自個別にワークシートに記述した後日その記述内容を共有した。この際に、ファシリテーターの役割を担当した学生Aは、OBLにあたって作者と作品情報を調べて、最後にそれをフィードバックした。形式上、彼らのOBL実践は、作品を目の前にできなかったことを除けば、渡部によるものに近い。Aが回想するに、「全体を通して議論は、(普段のゼミの議論よりも)盛り上がった」うえ、その理由は「絶対的な「正解」がないから、自由な発言がしやすかったかもしれない」という。ただし、Aは「OBLには「正解がない」からこそ良いように思えたので、作者紹介と作品背景といった「正解」をどこまでまとめて終えていいのかというところで、迷いが生じた」という。一方で、眞壁ゼミでのワークショップからさらにOBLを体験したいと興味を深めた学生Bが回想するに、ゼミ員たちだけでのOBLと渡部によるファシリテート付きのOBLとの間に、以下のような経験の質的な差を見出している。Bによれば、後者のOBL体験では、渡部による「いいところついてますね」といった声かけが多々あり、そこで扱われた作家(河口龍夫)について程よく人となりや別の作品で試みられていたことが紹介されたことによって、OBLでの会話が「答え合わせみたいな感じがして楽しく、ワクワク」がより持続したという。

AとBの間では、ファシリテーターの重要性という

観点では共通しているが、「正解」および「答え」*11)に対する考え方が異なるようだ。Aにおいて「正解」および「答え」というのは、一対一で対応するものとして想定されているようだが、Bにおいてそれらは、回答へ一定の方向性はあるつつも複数の回答を許容するものとして想定されているようだ。本稿で注目したいのは、熟練したファシリテーターによって進行したOBLにより、経験およびその後の行為の変容が起こったBの経験である。Bは、渡部によるファシリテートがあったときにこそ、自分たちがなしたモノに対する推論が誤ったものではなかったことが確認され、「まずはモノをじっくり見てみる」鑑賞の仕方へと変容し、作家や作品への興味を強めたのである。

以上から、芸術作品を介したOBL実践で成功をみるためには、ファシリテーターの存在が必要であり、そのファシリテーターは信頼のおける情報を提供してくれるという期待に応えられる、以下のような専門知をもっている必要がある、と考えられる。つまり、ファシリテーターは、実践以前にすでに扱う作品や制作者に関して熟知している必要がある。それだけでなく、ファシリテーターはそれをもとに、実践中には自由な議論が誤ったものではないと擁護し、議論を文字通り促進する専門知を発揮させる必要がある。加えて、実践直後には、ファシリテーターは扱われた作品およびその作者の来歴や展覧会での展示情報、他の作品を提示し、そこから自分自身がどのようにその作品をみて、作家を評価していたのかについても開いた形で共有することで、参加者の経験のしかたの変容を促すことも必要だ。これらは、「ある種の答え合わせ」として機能し、真剣に話を聞いたり、より作品への探索活動を試みたりする、3.1で示した能動的行動を参加者に誘発させるのである。

(2) 芸術作品というObject

ここで、GAKUと慶應義塾大学アート・センターとの共同授業にまず焦点を当て、他のモノと比べて芸術作品というオブジェクトがもつ特権的性格について考えたい。

慶應義塾大学三田キャンパス南別館1階にはアート・スペース(展示室)がある。そこに展示ケースが5台

並べられ、それぞれの展示ケースの中には、それぞれのモノが鎮座していた。そこにあったのは、ステンレス製の正方形の板とその一辺と同じ長さのステンレス製の棒、種が貼り付けられた全体が黄色の顔料で塗られた貝殻2つ、灰色の箱に茶色の包装紙で包まれたモノ、人が横たわっているように見えるブロンズ像、何やらアルファベットで書かれた若干年が経っているようなハガキ、といった具合である。

実際に、10代の参加者たち12名は「何、これは」という反応を示す。そしてOBLワークシートを用いながら、初めは見て感じたことを、付箋などにかく書いて貼り付け、それぞれの見て感じたことを共有する。その後、何とその展示ケースが開けられ、ニトリル製の手袋越しに直接触ったり、匂いをかいだりしてモノをより身近に感じ取る。そして、彼らは以下のような反応を示す。例えば、ステンレス製の正方形の板とその一辺と同じ長さのステンレス製の棒に対しては、「銀色できらきらしている」とか「反射してきれい」、「これは自分の手よりは大きいな」という感想が出される。その後、「正方形でメカっぽくて、宇宙船というか宇宙を感じる」とか「抽象的なものとか哲学的な意図を感じる」とか「作った人はメガネをかけてそう。何か難しいことを考えている」という言葉が飛び出す。さらには、彼らは「one footって書いてある。これは作った人の足の大きさなのかな」とか「なんかの単位みたいだ。ひょっとしてこの作品のテーマは単位なのかな」と言い始め、その作品の本質に迫っていく……。

なお、このOBLワークショップ当日に話された、スタンリー・ブラウンの作品に対する渡部の解釈は、以下のようなものである。元々、長さを示す単位のフィートも人の足の大きさを基にしていたはずである。今や、自分の身体とは独立に、モノを測定する単位としてフィートはある。だが本来、人はそれぞれ、自分の身体の一部を使って世界の大きさや広さ等を感じ取っている。背が高く足が大きい人の一歩と、背が低く足も小さい人の一歩の感覚は相当違うものであるだろう。今一度、自分が自分の身体を使ってどのように世界を見ているのかに眼を向けてみることを、そして自分に自分の単位を取り戻してみることを、この作品は提案しているのではないだろうか、と。参加者たちは、不思議

なことに、モノの低次性質への着目とそこからの推論で、同じ方向へ自らの足で歩んでいたのである。

このようにOBLが進んでいくには、そうさせるだけのものが、芸術作品自体のうちにすでにあるように思われる。すなわち、芸術作品のもつ内的な性質(芸術作品として知覚させる構成をなす美的性質)と、メッセージ性の強さや豊富さというものが、芸術作品を介したOBLの成功を左右しているのではないかと。そもそも、扱われた作品はすでに「芸術作品」として認められているモノであり、現にマーケットにも出て値がつく。こうしたモノたちは、少なくとも芸術鑑賞に慣れている専門家の知覚や興味のフックとなるものを持ち合わせ、そのうえ彼らにその作品への興味を強いメッセージを伝えたり何らかの思考を掻き立てたりする力をも強く持っている。それだけでなく、それらは、上で述べた力を可能にする色や形や大きさといった低次性質を絶妙に持ち合わせていることが多い。

さらに、本稿で見てきたOBL実践で扱われた芸術作品の多くは、現代芸術の作品であり^{*12}、低次性質から高次性質への推論もしやすいものだった可能性がある。とりわけ現代芸術は、慣れ親しんだ事物を通して、私たちに(比較的容易に)社会的あるいは政治的問題へと意識を向けさせるものである。例えば、眞壁ゼミのワークショップで扱われた河口龍夫の5作品は東日本大震災や2020年以降世界中を襲ったコロナ禍といった、日本という地域における特定の時代と社会状況が背景として強く影響を受けたものであり、そうした問題を意識させながらも、生命や人間との関係性のような普遍的な事柄に想いを馳せさせるものだと言える。つまりそこで扱われた芸術作品は、私たちの身近な問題からその作品がもつより大きなメッセージへと向き合うことを、比較的強く誘発する事物だと位置づけられるのである。

渡部(2023)が示唆するように、数々のOBL実践のなかで用いられるオブジェクトのうち、芸術作品こそが特権的であるだろう。芸術作品の受容において、そこに確かに規範性はあるが、規範性に対する相応しい反応(答え)は一つではない。メルロ＝ポンティが言うように、「それ(絵画の問いかけ)は、〔何ごとかを〕知っている人による〔それを〕知らない人への発問、つまり学校

の教師がする発問ではない。それは〔何ごとかを〕知らない人による全てを知っている視覚への発問であり、〔…〕それは私たちのなかで自ずとなされる」(OE 30)。つまり、たとえその制作者だろうと受容者だろうと、人は芸術作品を、ある方向性を伴いながらも一つの意味に固定されることがない一種の謎をもったモノとして捉える。そこから様々な知覚や思考が誘発されることになる。このように、芸術作品が多様な促しを持っている^{*13}からこそ、人がそれらへ応答するなかで経験のしかたやおのれの存在様態を変えていける(陶冶)可能性を多分にもつことになる。それゆえ、モノが多くのもを思考させるという意味で、そこで扱われるモノが美的であるかどうか、OBLの成功の可否は強く依存すると考えられる。

おわりに

本稿には、芸術作品を介したOBLにおいて、芸術作品からどのような作用が働いているのかを明らかにし、誰がどのように陶冶されうるかを考察することに目的があった。まず、OBL一般が、ある文脈のもとにあるモノやその性質を十全に知覚し判断できるようになることに加えて、その過程で社会階層を超えた人同士の対話や社会的コミュニティの創設も期待できるものであることを整理した。次に、芸術作品を介したOBLでは特有に作用するものがあるということを、美的判断の規範性の観点から示した。芸術作品を介したOBLでは、その規範性に鋭敏に反応できる専門家(批評家や芸術家など)がなすだろう知覚を、多くの人に推論から発揮させることが可能になっているように見える。これを通して、参加者は様々な立場の人と対話を行うことができるし、この推論に慣れれば、批評家あるいは芸術家のように芸術作品を知覚できるようになる可能性をもつのである。最後に、誰がどのように陶冶されうるのかについて、OBL実践報告を交えながら考察した。ここでは、OBLの参加者とファシリテーターとオブジェクト(芸術作品)の三項に注目した。陶冶の可能性を高めている参加者は、自分がOBLから何かを獲得してその後何かしらの形で活かす意図をもった、積極的な鑑賞者であり、目の前の作品に対してさらなる知的好奇心を直に示している、と予想され

た。ファシリテーターは、この実践以前にすでに扱う作品や制作者に関して熟知している必要があり、これに基づきながら実践中には議論を文字通り促進する専門知を携え、実践直後には作品や制作者に関する情報を開いた形で共有することで経験のしかたの変容を促す必要がある、と考えられた。オブジェクトは、芸術作品を芸術として知覚させる構成をなす美的性質と、メッセージ性の強さや豊富さを持っている必要がある、と考えられた。

私たちは、単に「自由に描いて良い」とか「自由に観て良い」と言われるだけでは、むしろうまく制作や鑑賞できない。芸術作品を介したOBLが優れているのは、ある作品の低次性質に注目させるという道標を置くことによって、多くの人に美術史的背景なしにその作品についてかえって自由に語らせることになり、そこから芸術作品の鑑賞および制作の入り口へ誘い、さらには門戸を開くからである。

最後に、第3節を踏まえて、芸術作品を介したOBLがもつ目的と意義は教育学的にどのように位置づけられるのかを、今一度検討したい。

第2節では、芸術作品を介したOBL実践は自分とは異なる文脈にいる他人も加わった状態で対話することを導きうると予期した。ただ、本稿で取り上げた一連の実践の参加者は、比較的同じような興味関心をもった人たちであるうえ、彼らの間には階層や家庭環境の差異はあまりなかった可能性が高い。様々な社会階層間に開かれたOBL実践の理想がどこまで果たされるのかの検証は筆者にとっての今後の課題である。

ただ仮に上の理想が果たされたとしても、芸術作品を介したOBLで育まれるものを、安易に他の分野に適応して、「社会で生きる上で役に立つスキルだ」と言い切るのには、慎重になった方が良いかもしれない。どの事物でも言えることであるが、本文で述べたように、モノへの美的反応には、たとえ複数の反応が許容されても、一定の規範性が存在する。さらに他方で、例えば、とある社会の政治的文脈では寛容に受け取られない作品であったとしても、美術史的には非常に価値の高いものとして評価を受けるものがあるかもしれない。ただし、仮にOBLで育まれるのは、あらゆる分野

に適用可能な論理的な推論という心的過程だ、あるいは自分と異質な他者との対話姿勢を醸成するものだと主張するにしても、芸術・美術に内在する固有の知的体系を軽視することにならないようにしたい。というのも、もし「OBLの目的は「社会で生きる上で役に立つスキル」の獲得である」といたずらに強調されて教育制度のなかに取り込まれてしまえば、OBLが「現行の経済社会でうまくやっていくためのOBL実践」のように変質し、結果的に芸術作品と真摯に向き合うことや参加者の知的好奇心を促進することが蔑ろになってしまうかもしれないためだ。芸術作品を介したOBLは社会で生きる上で役に立つスキルが獲得されることに関連をもつだろうが、OBLを美術教育の制度のなかに導入する際には、このスキルの獲得を大きな目的と位置づけてOBLをその手段にするようなことは控えるべきだろう^{*14}。

【註】

^{*1} ここで言う「陶冶」とは、ドイツ語の*Bildung*に相当するものであり、経験のうちで単なる情報量が増大することではなく、経験のしかた自体が質的に変容する事態のことを指している。さらにこの語は、経験の質的変容だけでなく、行為主体の身体的反応や行為自体の変容、すなわち存在様態（世界のなかでの生き方）の変容までも意味している（cf. コラー 2021:241）。本稿では、ある主体の経験のしかたの変容の背後にある、その身体的なあり方の変容までも考察に入れる目的をもつため、この語を中心的な分析概念として用いる。

^{*2} OBL実践のサポート・スタッフとして参画した関係上、筆者は各実践に対して準備段階から関わり、各種記録資料も参照利用が可能であった。渡部葉子氏には、この実践およびその記録資料を研究素材として用いることにご了承いただき、分析にあたって助言を得た。記して感謝したい。

^{*3} このGAKUという団体は渋谷バルコ9Fのイベントスペースを拠点としながら、10代の若者たち向けに、放課後や休日に自習や創作の場や、クリエイターと共同したワークショップを通じて学びの機会を提供している。GAKUの活動についてはホームページを参照。<https://gaku.school/about/>（最終閲覧2025年1月5日）また、この共同授業については以下のように、同じくGAKUのホームページにもレポートがある。https://gaku.school/report/obl_01/（最終閲覧2025年1月5日）

^{*4} この共同授業の後に、渡部と筆者はGAKUの熊井晃史氏と佐藤海氏にインタビューをした（於：2023年11月10日13:00-14:30、慶應義塾大学アート・センター会議室）。GAKUのお二人に、このインタビューを用いることを許可してくださったことに感謝申し上げる。

^{*5} 筆者は、眞壁ゼミの学生2名（於：2024年7月26日、慶應義塾大学研究室棟談話室。Aには9:00-10:00、Bには13:00-14:00）にインタビューを行った。眞壁ゼミのお二人に、このインタビューを用いることを許可していただいたことに感謝申し上げる。

- ^{*6} J.ウィルコックスは、セントラル・セント・マーチンズ(ロンドン芸術大学のなかのカレッジの一つ)におけるミュージアム&スタディ・コレクションの責任者であり、コレクションの保存・管理・活用を推進する立場にある。さらに彼女は、修士課程(文化・批評・キュレーション)の教員、博物館学、アーカイヴ、キュレーション、OBLに関心を持つシニアリサーチフェローでもある。
- ^{*7} こうした観点から、論集*Object-based learning and well-being : exploring material connections*には、移民、心身障害者、ある特定の学習障害者、特別な教育的ニーズ(SEN)といった社会的に不利な立場に置かれている来館者を、社会的に包摂することへの促進を目指す論者が掲載されている(Poce, A., Re M. R., Strano, F. 2021)。
- ^{*8} ここで言う規範性とは、「正しい／間違っている」「良い／悪い」「～すべきである／～してはいけない」といった規範語によって指示されるものである(cf. Hattiangadi 2018:1041)。
- ^{*9} 内発的動機づけ研究の動向のまとめとしては、鹿毛(1994)を参照。
- ^{*10} 佐藤氏が回想するに、GAKUのプログラムの参加者たちは「モチベーションがそもそも高い子たち」で「普段から「なんで美術館ってしゃべっちゃダメなんだろう」、「思ったことすぐ言いたいにな」、「作品もっと近くで見てみたいんだけど」という子で構成されていたという。佐藤氏が語るに、参加者たちはOBLでは思ったことをすぐに共有できていたこともあってか、「だんだん興味をもっていく姿勢」があり、「収蔵庫へウキウキ」して向かっていったという。
- ^{*11} この「正解」に関して、熊井氏がGAKUでのOBL実践を回想するに「みんな違ってみんないい」だと、「だから私の意見は否定しないでね」といった具合に、ある種閉じてしまう」が、OBL実践のファシリテーションでは、「『ある種の正解がある』ことが良いように(機能している)と感じた」という。
- ^{*12} 小松は、日本の美術教育・美術科教育研究では、現代芸術を扱うことが避けられているように見えると指摘する(cf. 小松 2019: 8-9)。OBL実践は現代芸術を扱う美術科教育実践の方法としても有効かもしれない。
- ^{*13} 教育学者のコラーは、モノが馴染みのないものであったとき、「自己に対する既存の関係を揺さぶり、変容へもたらす(すなわち、陶冶経験が生じる)」と想定する。彼は、そうした馴染みのないものとしてモノが知覚されるような場合を、「モノが活動の妨げになる場合、モノが然るべき場所にない場合、モノの用途が不明な場合」(コラー 2021: 246)の三つに区別して考察している。こうした性格をもつ自己に対する既存の関係を揺さぶるモノは、芸術作品こそが多くを担っていると思われる。
- ^{*14} 本稿は、筆者の博士論文の一部として組み込まれる予定である。本研究調査にご協力くださった関係者の皆様に心より感謝申し上げます。

【図版リスト】

- [1] OBLワークシート©J. Willcocks, Central Saint Martins, 2014
(翻訳:渡部葉子)

【参考文献】

メルロ＝ポンティの文献と略号

- [PhP]: *Phénoménologie de la Perception*, Gallimard, 1945.
- [S]: *Signes*, Gallimard, 1960 ; reed., Gallimard, coll. « Folio essais », 2001.
- [OE]: *L'œil et l'esprit*, Gallimard, 1964 ; reed., Gallimard, coll. « Folio essais », 1985.

ウィトゲンシュタインの文献と略号

- [LA]: *Lectures and Conversations on Aesthetics, Psychology and Religious Belief*, Basil Blackwell, 1978.

その他

- Hattiangadi, A. 2018. 'Normativity and Intentionality.' In *The Oxford Handbook of Reasons and Normativity*. Oxford University Press. 1040–1064.
- Poce, A., Re M. R., and Strano, F. 2021. 'Inclusive Memory: How to promote social inclusion, well-being and critical thinking skills within a museum context.' In *Object-based learning and well-being : exploring material connections*, Kador, T. and Chatterjee, H. J. eds. Routledge. 43-59.
- Rietveld, E. 2008. 'Situated Normativity: The Normative Aspect of Embodied Cognition in Unreflective Action.' *Mind*, vol. 117: 973-1001.
- Willcocks, J. 2016. 'The Power of Concrete Experience: Museum Collections, Touch and Meaning Making in Art and Design Pedagogy.' In *Engaging the Senses: Object-Based Learning in Higher Education*, Chatterjee, H. J. and Hannan, L. eds. Routledge. 43-56.
- 鹿毛雅治. 内発的動機づけ研究の展望. 教育心理学研究. 1994, vol.42. no. 3, p. 345-359.
- 小松佳代子. 美術教育の位置づけ. 小松佳代子編著. 美術教育の可能性: 作品制作と芸術的省察. 勁草書房, 2019, p. 3-38.
- コラー, H.-C. 変容的な人間形成過程におけるモノの意味. 今井康雄編. モノの経験の教育学: アート制作から人間形成論へ. 東京大学出版会, 2021, p. 239-257.
- 森田亜紀. 芸術と共在の中動態. 萌書房, 2022.
- 渡部葉子. モノを通したコミュニケーション: オブジェクト・ベースド・ラーニングの実践と可能性. The KeMCo Review. 2023, 01, p. 9-21.

【調査協力(敬称略)】

GAKU「オブジェクト・ベースド・ラーニング実践」(2023年8月18日)の参加者
熊井晃史
佐藤海
新倉慎右
本間友
眞壁宏幹ゼミナール(2023年度～2024年度)
渡部葉子

研究ノート | Research Note

メディアアートと刊行物:「Mediamatic Magazine」を事例に Media Art and Publication: the Case of *Mediamatic Magazine*

長谷川紫穂(慶應義塾ミュージアム・コモンズ)

Shiho Hasegawa (Keio Museum Commons)

Abstract

慶應義塾ミュージアム・コモンズでは、印刷物エフェメラについての展覧会「エフェメラ:印刷物と表現」を2024年に開催した。それは、時間性をもった作品やコンセプチュアル・アートやパフォーマンスなど、形が残らない表現について辿るよすがとしての印刷物エフェメラ、特に機関刊行物の資料性に目を向ける機会となった。一方で時代が降ると情報伝達のメディアが印刷物からインターネットへ移行するなど刊行物や情報流通の形式が多様化した。情報伝達メディアの変遷に敏感に反応したのがメディアアートの領域であった。例えば、1983年に設立したオランダの「Mediamatic」は、その活動の初期には議論のプラットフォームとして雑誌づくりを実践しており、CD-ROM刊行物、インターネット上での情報発信と時代に応じた変遷をみせている。本稿では、印刷物のメディア性と、よりマルチメディアの時代へと進んだ時に見られた刊行物のあり様について美術領域における実践を事例に検証し、特にコミュニケーション・メディアやメディアテクノロジーへの言及的表現を有したメディアアートという領域における伝達メディアと表現について考察する。

KeMCo hosted the exhibition “Ephemera: Printed Matter and Expression”, focusing on printed ephemera in 2024. This exhibition provided an opportunity to reconsider the materiality of institutional publications, particularly as a means to trace time-based works, conceptual art, and performances—the expression that do not leave physical objects. Over time, the forms of publications and information dissemination diversified as media shifted from printed matter to the Internet. The field of media art was particularly responsive to these shifts in information transmission media. For example, Mediamatic, established in the Netherlands in 1983, initially produced magazines as platforms for discussion and later evolved to CD-ROM publications and online information sharing, reflecting the changing times. This paper examines the media characteristics of printed matter, and investigates how the role of publications has changed in the context of a more multimedia-oriented era. It focuses on the relationship between communication media and forms of expression within the field of media art, which often features referential expressions on communication media and media technologies.

[Keyword]

メディアアート、記録、刊行物

Media Art, Document, Publication

1. はじめに

1-1. 「エフェメラ：印刷物と表現」展

慶應義塾ミュージアム・コモンズ(以下、KeMCo)では、印刷物エフェメラに焦点を当てた展覧会「エフェメラ：印刷物と表現」展(以下、「エフェメラ」展。2024年3月17日～5月15日)を開催した。展覧会では、「エフェメラ(ephemera)」*1と呼ばれる限られた目的や期間の定まった出来事のために制作・頒布され、元来は保存する対象とは考えられていなかったようなチラシやポスター、パンフレット、チケット等の印刷物に焦点を当てた。限定された用途であるからこそ時代を色濃く映し出す、それらエフェメラを通して時代ごとの美術の断面に光を当てることを狙った企画であった。二つある展覧会会場のうち一室には、1950年代から1980年代に美術にまつわる文化機関(ギャラリー、アート・センター、出版社)から発行された印刷物エフェメラの資料展示を行い、もう一室には制作のなかに印刷物との接点をもつ現代美術家二名の作品を展示*2するという二部構成となっていた。

特に、第一室の展示では1960年代から70年代を中心に興ったコンセプチュアル・アートや映像表現、インスタレーションといった、場所や空間に依拠するサイトスペシフィックな作品、つまり、必ずしも作品の物理的側面や総体が後世に残るとは限らない／残りにくい作品が登場した時代を対象に、それらの新しい表現を発信した文化機関で制作された印刷物のエフェメラに着目した。それ故、「エフェメラ」展では意識的に発行機関の意図やコンセプトが色濃く現れた印刷物を選定し展示を行なった。ヨーロッパにおけるコンセプチュアル・アートの発信拠点のひとつであったオランダのギャラリー「Art & Project」、ジャズやパフォーミング・アーツそしてアニメーションの実験的介绍を行っていた草月流を母体にもつ日本の文化施設「草月アートセンター」、戦後日本においていち早く国内外の同時代作家を紹介した画廊のひとつであった「南画廊」、そして時代ごとの美術を紹介し雑誌というメディアの特性を活かした誌面展覧会などを展開した「Studio International」の4つの機関からの発行された印刷物エフェメラを紹介した(慶應義塾ミュージアム・コモンズ 2024)*1。



[1]

やや射程を大きくとった印刷物エフェメラを対象とした展覧会の企画であったが、その準備調査を通して*3、1960年代前後の時代的特性のひとつであったパンフレットや雑誌という印刷メディアの形態から生まれる表現に焦点を当てることが決定した。つまり、ページのめくり、見開きの効果、複数ページであること、1枚の紙が折りたたまれそのうちにページができること、複数性を持った印刷物であることなどといった印刷による冊子形態を活かした、いわゆる装飾としてのデザインとは別の、メディアに則した設計の試みについてである。例えば『Art & Project bulletin』(1968年～1989年発行)は、基本的にA3サイズを二つ折りにしたA4見開きのパンフレットの形態(中にはA4やA3の紙が加えられ複数ページとなる号もある)をとるが、コンセプチュアルな作品も、建築的作品も、プロジェクション作品も、写真展示も、彫刻の展示も、ほぼすべて同じフォーマットに当てはめて冊子がつくられている*4。そして、その冊子の薄さ故に折ることが可能である点を活かして、パンフレットにそのまま切手を貼り郵便システムにのせて頒布するという独自性を見せていた。あるいは、草月アートセンターの『SAC』『SAC Journal』(1960年～1964年刊行)は、会報誌という用途を持った非売の、けれどもセミクローズドなコミュニティを対象とした冊子として制作されていた。センターの性格上扱うコンテンツが同時代の音楽、映画、パフォーマンスといった時間芸術が多かったために、そうした時間性を有した存在を冊子上で表現する、または誌面上でしか生じ得ない方法で新たな出来事としてそれらを立ち上げさせるという工夫がとられた。例えば、イラストレーションによって音(音楽)の呼応と広がりを感じさせる試み、

冊子の形態をとるもののページ付けや目次の表示を行わず『SAC』『SAC Journal』内で起こったコンテンツを縦横無尽に探索するという、束ねられた紙という形態を逆手にとった誌面構想などが、そうした実験の一部として挙げられた*5。

1-2. 本稿の目的

美術批評家の中原佑介は1975年の段階で、特に1960年代以降の美術領域における出版物(刊行物)の新しい動向から「アートワークとしての本」という観点に至っている(中原 1975, 2013)。そこで指摘されているのは、当時の美術領域において新しく現れてきた「芸術家の活動そのものの主要な一形態」(中原 2013: 161)として出版物であった。それは従来の、芸術家の活動の補助的説明あるいは副次的役割を果たすものとしての展覧会カタログやマニフェスト、または「本という形式の作品」と、重なる部分をもちながらも別のものとして存在した。それらは、時にアーティスト・ブックと呼ばれるものとして、または一般的な本の形をとらないパンフレットや印刷物として現れたが、「アートワークとしての本」の動向は表現メディアの多様化とそこへの芸術家の関心が、芸術家自体の機能の多様化へとつながり(中原 2013: 164)、芸術家と社会との接続の方法を切り拓いた。「エフェメラ」展で取り上げたのは、まさにそうしたメディアの多様化をめぐる状況のなかでの花開いた資料群であり、芸術家たちの活動作品とは異なる形で浮き彫りにしたのが、文化機関による刊行物というフレームをもった一形態であったといえる。

一方で企画者の一人として本展覧会に携わった筆者は、そうした刊行物と表現の関係性が形を成した以降の美術の状況における、より多様化が加速したメディアと表現にみる複合的な関係性へと関心を広げた。つまり、その後の美術史的な展開をみる中で現れた、より表現媒体としても、コミュニケーション・ツールとしても、技術的發展にともない拡大していく「メディアと表現」の関係について、特に1980年代に入りメディアアートと呼ばれた領域を刊行物からの改めて分析することで、美術史的な系譜と独自性を洗い出すことである。今日、メディア論をめぐる言説においては、メディ

ア論=ポスト・メディア論的展開のなかでメディア技術と環境や思考の相互作用について、あるいは異なるメディアによって形成される／作用するコミュニケーションや社会のあり方を考察する「メディア・エコロジー」の視点や、フェリックス・ガタリによって提唱された「エコゾフィー(Ecosophy)」を背景に、メディアと環境や人間の精神との持続可能な実践を思考する「メディア・エコゾフィー」的観点の分析が見直されてきている(伊藤 2023; 桂 2024)。こうしたメディア論の見直しと合わせて、すでに40年ほどの時間を経て歴史になりつつある初期メディアアートにおける取り組みを、改めて刊行物の実践や記述から省みることは、翻って現代の我々を取り巻くメディアと表現における分析の視座を浮かび上がらせると考えた。

本稿では、こうした研究的関心の背景と問題意識を出発点に、上記の展覧会を通して提示された印刷物自体の持つメディア性に改めて目を向け、よりマルチメディアの時代へと進んだ1980年代以降に見られた刊行物のあり様を美術領域における出版の文脈において検証することを試みる。なかでも、メディアアート黎明期に実験的な活動を行い、現在までも活動の継続が見られる文化機関のひとつである「Mediamatic(メディアマティック)」(オランダ)による刊行物を例に挙げ、メディアアートというメディア言及的側面を持つ表現領域と刊行物の実験とを巡る端緒をつける。

2. 印刷物冊子のメディア特性と時間芸術・情報と芸術

改めて、1960年代後半から1970年代初頭当時の美術をめぐる状況に目を向けると、多様なメディアを活用した表現の拡がりを見せた時代であった。特に第二次世界大戦後の文化状況の中で、1950年代より実験的な表現が芸術の各分野で開拓され、音楽はもとより、ダンス、パフォーマンス、時空間的広がりを持ったインスタレーション、そして映像表現など、「美術」と呼ばれる領域において従来の表現メディア(媒体)の打開と拡張、横断的な繋がりの実践などが、コンセプチュアル・アート、インターメディアな表現、イベントやハプニングといった行為や出来事と結びついた表現へと結びつき、表出した。さらに、そうした激しく展

開する美術の状況を記し、書籍よりも安価で即時的に伝達し、国際的な情報の共有にも一役買っていたのが、当時の雑誌ないしはパンフレットのような冊子という印刷物メディアであった。1930年代以降の写真術・写真表現の展開、そして1960年代にオフセット印刷が拡充したような印刷技術の発展によって、グラフィック誌やファッション誌といった雑誌文化が花開いたが、特に商業誌とは異なったオルタナティブなメディアとしての雑誌^{*6}は、現在のZINEのような同人誌あるいは限定的なコミュニティに向けたミニコミ誌などの形で1960年代前後に数を増していった。特定のコミュニティに向けた発行が広がった事例としては、例えばヴィジュアル・コミュニケーションとして統合的な視覚デザインのあり方や実験的タイポグラフィを国際的に発信した『Neue Grafik』誌(1958年～1965年、スイス、全18号刊行)や『Typografische Monatsblätter』誌(1933年～2014年刊行、スイス)^{*7}などがデザインの領域では挙げられる。あるいは2年間弱という短い期間であるが12号が発行されたアンダーグラウンド・ニューズペーパーの『San Francisco Oracle』(1966年～1968年、サンフランシスコ・アメリカ、全12号刊行)はヒッピー文化の中から発祥した音楽やデザインといったサイケデリック文化を発信した存在として現在も知られている(ウォルツ2008:129)。

同時に、1960年代から70年代は情報やコミュニケーションの方法や考え方が変革を迎えた時期でもあった。それはマスメディアとして定着したテレビ装置の拡充やコンピュータの民生化といった技術的な展開によるものであり、またそれに伴う社会的な影響を受け、例えばマーシャル・マクルーハンのメディア論のような理論的展開による結果でもあった。映像の祭典としても歴史に刻まれた1967年のモントリオール万国博覧会、1970年の大阪万国博覧会で見られた各国・各企業による映像に関する国家的規模の技術的挑戦は、その後、技術的汎用性の広がりに合わせて、大型プロジェクション、マルチスクリーン、ビデオ、コンピュータグラフィックスなどへと大きく転換していった。同時にそれらのメディアにのる存在としての「情報」という概念も拡張していき、その影響は美術の領域にも如実に現れた^{*8}。1968年にはニューヨー

ク近代美術館で『The Machine: Seen at the End of Mechanical Age (ザ・マシーン)』展が開催され、機械仕掛けの装置(作品)の終焉を物語りつつ電子駆動による装置(作品)の時代への幕開け、つまり社会における電子化、情報化の波が照らし出された。同年の1968年にはコンピュータアートの世界初のグループ展と言われる『Cybernetic Serendipity(サイバネティック・セレンディピティ)』展(ロンドン現代美術研究所)が開催、さらに1970年には『Information(インフォメーション)』展(ニューヨーク近代美術館)、そして『Software(ソフトウェア)』展(ジュエッシュ・ミュージアム)というように、来るべき情報化の時代を敏感にすくい上げた展覧会企画が立て続けに開催された。

これらの展覧会では、当然のことながら展覧会に際してつくられた刊行物の中にも「情報」や「電子」というコンセプトの片鱗が現れている。『Cybernetic Serendipity』展のカタログは『Studio International』誌の特集号として刊行され、展示作品をまとめて紹介するに留まらず、ハードウェア、ソフトウェアといった作品を取り巻く技術的な側面も踏まえた当時のメディア環境と表現について議論が尽くされている(Reichardt 1969)。さらに、カタログに合わせて『Various-Cybernetic Serendipity Music』と題されたLP盤が販売され、展覧会でも一つのセクションが割り当てられていた「電子音楽」が記録され、流通にのった。『Software』展では、ハイパーテキストの構想を1965年に提示したテッド・ネルソンがテクニカルスタッフとして参加し、カタログにも2本のテキスト『The crafting of media』と『Computers are not what you think』が掲載された。加えて、ネルソンが考案したインタラクティブな検索システムを内在し、それ自体が「ハイパーテキスト」についての実験とも言える展示作品の一つ、『Labyrinth』についても記録されている(The Jewish Museum 1970)。

また、1960年代の半ばよりブラウン管やビデオ装置を使ったビデオアートの領域が興ってきたが、1966年にソニーより発売されたポータブルレコードカメラ「ポーターパック」により一段と実践に広がりを見せたその動向は、1971年の段階で早くも書籍『Guerrilla Television(ゲリラテレビジョン)』(日本語版は美術出版社よ

り1974年に刊行)として出版された。これはアメリカの映画製作者であるゴールド・シャンバーグとレインダース・コーポレーションによって制作され、当時オルタナティブ・メディアとして脚光を浴びていたビデオについて、そのポータブル性や再帰的プロセスといったビデオの独自性が豊富なイラストレーションと共にまとめ上げられているのだが、こうした映像や情報といった非物質性の高い、あるいは時間性を有したメディア自体を記録することは、その時点では書籍の形態がとられたということからも印刷物の時代であったことが顧みられる。

1960年代、70年代美術の中で萌芽した「情報」への意識や映像への取り組みは、さらに同時代に開発されていく新たなハードウェア、ソフトウェアに関心を向けながら、現在「メディアアート」と呼ばれる土壌を形成していった。特に1970年代の後半以降にパーソナルコンピュータが企業や大学に設置され、個人が使える形で普及したことにより作品の数が増加し、そのマルチメディア性と、デジタルデータ化によるメディアの横断性(例えば、光の信号をデータ化し音として出力するなど)によって徐々に美術のひとつのジャンルとして存在感を増していったのである。

3. メディアアートの組織と刊行物: Mediamatic (メディアマティック) の事例

そうした美術領域の国際的動向を背景に、Mediamatic (メディアマティック) は、1983年に当時成立しつつあったメディアアートの制作や展示をサポートする機関としてオランダのフローニンゲンに設立された非営利団体である。1986年にアムステルダムへ拠点を移し、関心の射程や業態を変えながら、現在までその活動は継続している^[2]。設立当初、ビデオアートやハードウェアを使ったパフォーマンスなどを当時台頭してきていた作品の制作や発表の状況に寄り添いながら展覧会やワークショップの企画を立てるとともに、1985年からは出版事業も手がけていた。それが、機関刊行物「Mediamatic Magazine」(のちに「Mediamatic Off-Line」へと名称が変更)である^{*9}。さまざまにメディアについて議論するプラットフォームとしての「Mediamatic」誌は、以降、2007年の廃刊まで



[2]

刊行が続けられ、オランダ国内のみならず、ヨーロッパ圏内、および国際的なメディアアート・コミュニティとを接続した存在となった。

ヨーロッパではじめてケーブルテレビを導入した都市アムステルダムをもつオランダは、ビデオアートをはじめとした「新しいメディア」への関心が高い地域でもあった。1975年頃よりDe Apple (デ・アップル) のようなビデオアートのグループが活動しており、また1978年にはビデオアートをはじめとしたオルタナティブなメディアの個人ギャラリーとしてMonteVideo (モンテビデオ)^{*10}が創設されるなど、アーティストの活動が活発化していた。政府による支援も手厚かったが、資金面だけでなく技術や制作場所の支援としていくつかの非営利団体が現れ、Mediamaticもそうした存在として設立された組織のひとつであった^{*11}。当時、フローニンゲン大学で美術史を学んでいたヤンス・ポッセルとウィレム・フェルトホーフェンによって組織は始動したが、美術分野での批評文の執筆やグラフィックデザインの実践経験があり、すでに作家と作品、あるいは制作の土壌となる環境をサポートする活動を実際に行っていた彼らにとって、表現と対話の場として雑誌メディアを刊行することは自然の成り行きであったとも言える^{*12}。

創刊号(Vol.0)^[3]の冒頭は、編集論説による巻頭言からはじまる。

●ナム・ジュン・パイクが1960年代初頭にビデオアートを発明して以来、ますます多くのアーティストが電子メディアを利用するようになりました。1975年頃までは、当時、人気の高かったコンセ



[3]

プチュアル・アートやパフォーマンス活動の延長としてそれらは利用されることがしばしばでした。また、その非物質的な特性や再現性(販売が難しく、そして民主的な側面)から選ばれることもありました。その後、主にビデオに内在する視覚的可能性に対する関心が高まったのです。

オランダでも、多くのアーティストがオーディオ、ビデオ、コンピュータを使用しています。今では美術学校でもそれらは教えられています。1982年から、ハーグのKijkhuisでは毎年大規模な国際ビデオフェスティバルが開催され、またそれ以前から存在していたビデオギャラリーのMonteVideoは、制作、展示、発信の中心として発展しました。1983年にはビデオアーティストのための団体(Time Based Arts)が設立され、ビデオアートの発信、制作、展示も行っています。美術館ではビデオアートの収集や展示(例:1984年の「The Luminous Image Amsterdam」)が行われており、1984年には全国規模のビデオ・サーキットも誕生しました。産業や商業界もその責任を意識し、必要な機器を提供しています。ビジュアルアートの中で、メディアアートはほぼ独立した現象として発



[4]

展してきているのです。

これまで欠けていたのは、議論のためのプラットフォーム、公に開けた理論化が行える場、そしてこのアートの形式が正当性を獲得できる場でした。それは同時に、特定のメディアへの過度な関心へ疑問を投げかける場でもあり、批判性を促すプラットフォームでもあるのです。(Mediamatic 1985:3)

雑誌「Mediamatic」のVol.0が発行された1985年12月は、オランダのメディアアートをめぐる状況において重要なタイミングであった。当時、すでに活動していたビデオやパフォーマンスに関心を寄せる文化施設であるTime Based Arts、De Appel、Kriterion、Shaffy Theater、VPRO Radio、そしてAORTAの共同で企画され、アーティストたちを交えた関係者による「Talking Back to the Media (TBTM)」フェスティバルがアムステルダムで開催されたのが1985年11月から12月にかけてであり(Huisman and Van Mechelen 2019; Birnbaum 2022)、「Mediamatic」の刊行は、まさにそのフェスティバルの最中であった。「TBTM」のイベントをいち早く関連記事^[4]として掲載した創刊号は、雑誌刊行の認知という意味で歴史的に効果的であった。そして、それまでイベントベースで行われていたメディアアートに関する議論の場を誌面へと展開すること、さらに雑誌という連続して発行される媒体による継続的な議論の場としていくことが目指された。冒頭の文章は、次のように続く。

私たちは、Mediamaticが理想的なジャーナルに成長することを期待しています。

理論的な考察や、歴史的で議論に富み文化的な記事、アーティストの寄稿に加えて、ビデオアーティストが使用する機器のデザインに関する記事も定期的に掲載される予定です。ビデオアートのフレームとしてのテレビあるいは社会におけるマスメディアの役割についてのデザイナーの反省、メディアアーティストとの比較——これは異なる二つの分野の刺激的な対決になるかもしれません。いずれにせよ、私たちはこのジャーナルがアーティスト、機関、一般市民、アートを学ぶ学生の間の媒介者としての役割を果たすことを目指しています。

最後に、あなたのコメントや提案をぜひお寄せいただければと思います。1号では「読者の声」コーナーを設けるでしょう。(Mediamatic 1985:3)

このVol.0は、「この出版は、フローニンゲン州からの資金提供、印刷者、翻訳者、ヘニー・デ・ボーアの無私な協力、そしてフローニンゲン大学芸術学部からの設備支援によって可能となりました。」(Mediamatic 1985:n.pag.)と記載があるように、当時、組織が運営されていたフローニンゲン市からの資金援助と、周辺にいる人物や活用可能な設備をもって、ある種同人誌的に制作された。また創刊号から一貫して、オランダ語と英語の併記で誌面が設計されており、意図的に国際的なフィールドへの発信が図られている。

雑誌名には機関名と同じく「Mediamatic」が掲げられているが、Vol.0からVol.1 #4まではサブタイトルに「Netherlands Tijdschrift voor Media-Kunst en TV-toestellen / Dutch Magazine on Media Art and Hardware Design (メディアアートとTV装置(英語表記では「ハードウェア・デザイン」)に関するオランダの雑誌)」と付けられている。このサブタイトルは、1987年のVol.2 #1からは「European Media-Art Magazine (ヨーロッパのメディアアート雑誌)」、Vol.2 #4からは「The European Art/Media Magazine (ヨーロッパのアート／メディア雑誌)」、そしてVol.4 #1/2からは「Art &

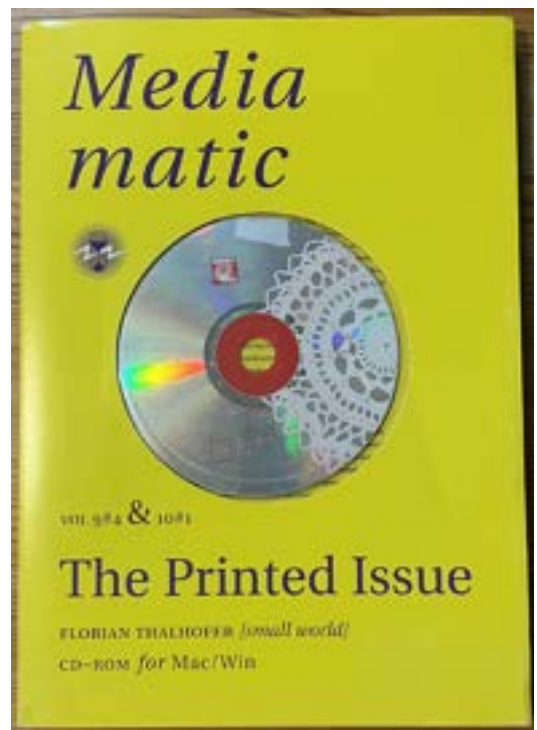
Media (アートとメディア)」の表記に変遷していき、Vol.6以降はサブタイトルの記載は見られず代わりに各号の特集が前景化するようになり、地域的な対象やテーマ関心が広がっていく様子を窺い知ることができる。

1985年から2007年まで、印刷された冊子形態の『Mediamatic Magazine』(Vol.7 #3/4よりCD-ROM/DMD-ROMによる作品が付録するようになる)、とCD-ROM/DMD-ROMと紙の雑誌が統合した形態の『Mediamatic Off-Line』(2000年より。Vol.10 #2～Vol.11 #3)*¹³の二段階で刊行された。内容は、同時代のオランダ国内に限らずヨーロッパを中心とした国外での展覧会レビューや、アーティストによるステートメント、ビデオやテレビ装置をはじめとしたハードウェア・デザインの構想などで組み立てられた。特にVol.4 #1/2からは、それぞれの号で設定されたテーマが表に出てくるようになっていく。そのテーマは多岐に渡り、例えば「Ear (耳)」(Vol.6 #4, 1992年)「Software Wetware (ソフトウェア、ウェットウェア)」(Vol.7 #1, 1992年)「Home (家)」(Vol.8 #2/3, 1992年)「Religion (宗教)」(Vol.8 #4, 1996年)「Context (文脈)」(Vol.9 #2/3, 1998年)などの特集が組まれた。また、特に1980年代から90年代にかけてビデオアートや電子芸術(electric art)で技術的な先進性を誇っていた日本は、たびたびMediamaticのイベントでもその動向が紹介されたが(例えば、ビデオアートのイベント「Japan Syndrome」(1985年))、『Mediamatic』誌では「オタク」特集が組まれるなど当時の文化受容の様子が見てとれる(Vol.5 #4, 1991年)。あるいはひとつの展覧会を特集した号が作られることもあった。Vol.5 #1/2は、オランダ文化芸術局より委託を受けたルネ・コエリョが企画した1990年の展覧会「Imago, fin de siècle in dutch contemporary art (イマーゴ:オランダ現代美術の世紀末)」で特集を組んでいる。この「Imago」展は技術革新の進んだ20世紀の最後の10年に美術と技術と社会を巡る巡回展として14人のオランダのアーティストを招聘する形で企画され(Mediamatic 1990:9-10)、その一部は1993年にハラミュージアムアークへも巡回している。

Mediamaticはアートとメディアに関心を寄せる組織として新しいメディア環境に敏感であったが、1994年という比較的早い段階からCD-ROM(後にDVD-



[5]



[6]

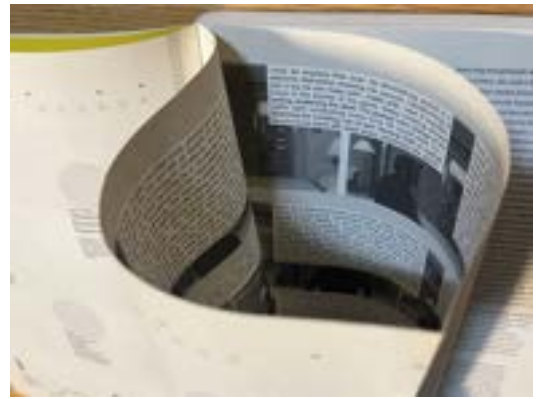
ROM)形態の出版物を刊行したと同時に、インターネットのブログによるオンラインでの情報発信も行っており、常に内外とのコミュニケーションを図るためのメディアの拡充を進めていた^[5]。例えば、Vol.9 #1 および Vol.9 #4&Vol.10 #1の合併号^[6]の2号は、CD-ROMと紙での冊子の構成について、それぞれのメディア特性を活かした展開が設計されている。『Mediamatic』誌におけるCD-ROMの出版は、主にインタラクティブ・ストーリーを展開する映像作品や個別のアーティストの作品が収められた。また静止画と動画そして音を組み合わせ、検索性を持たせたデータ上の展覧会などマルチメディア特性を全面に活かしたコンテンツが収められることもあった。他方、印刷された冊子には、特集テーマについての論説やアーティストのステートメント、タイポグラフィやドローイングといったヴィジュアル要素を工夫した誌面の掲載が共通してあるが、この2つの号に関しては、ページ構成の一部が袋綴じの状態になっており、ページを切り開くことで読むことができる(開かなければ読むことができない)という印刷媒体の物理的側面を全面に出す設計がなされていた。つまり、紙でつくられた雑誌というメディア

特性を活かした作りになっているのである^[7-a, 7-b]。特に「The Printed Issue(印刷特集)」とされたVol.9 #4&Vol.10 #1の合併号では、これは雑誌を読むという身体的行為を改めて体感させる仕組みであり、または「印刷」という生産システムによって生じ得るエラー(例えば印刷のズレや裁断のミス、製本時の綴じエラーなど)を意図的に起こすことで、雑誌のマテリアリティ、すなわち印刷物であり冊子の形態である雑誌という媒体に固有のメディア性を喚起する仕組みとしても作用した。さらに興味深いことに、そうした雑誌や書籍のマテリアリティを示しつつも、同時に同号では、ウェブサイトでの情報発信を強化していく旨が宣言されるのである(Mediamatic 1999:11)。このことは、Mediamaticという組織が単に情報発信の場としての利便性で雑誌やオンライン、CD-ROMといった媒体を捉えるのではなく、その時々に応じた並走的使い方によってメディア自体に意識的であることの表れと考えることも可能であろう。

現在、Mediamaticのウェブサイトでは、『Mediamatic』誌に掲載されていたコンテンツの大部分がデジタルデータ化され、PDFもしくはウェブページ掲載と



[7-a]



[7-b]

してオンライン・アーカイブで公開されている*14。

4. メディアアートと刊行物にみる「メディア」の複層構造

ここで、改めて「メディアアート(Media Art)」の示す範囲を振り返る。その定義づけは時代によって指し示す範囲に揺れがあり定義を確定することは難しいが、現在では総じてタイムベースド・メディア、特にデジタル・テクノロジーを用いた作品や、時代ごとに出現した新しいメディアを活用した作品を指す総称として用いられている。一方で、デジタル化が浸透した現在においては単に技術的な使用の有無による定義づけは出来なくなっており、メディアアートがもつ、あるコミュニケーション・メディアの形式自体を表現媒体として選択し作品化するというメディア言及的な側面に着目し、メディア社会が孕む問題を顕在化するメタ・メディア的視点を内包した表現を一つの特徴と捉える見方もある(Rush 2005; 白井ほか編 2008; 久保田、畠中編 2018)。このように元来、技術と表現、メディアと表現といった関係性への視点はメディアアートに内在するものであり、それを踏まえた上で、刊行物というさらなる「メディア」との横断を観察することはメディアアートにおける独自性を顕わにすることにもつながると考えられる。

歴史的に見れば、ビデオアートはもちろんのこと、レーザー・アートやホログラフィー・アート、総合的な電子機器として登場したコンピュータを用いたコンピュータ・アート、より広範なデジタル・アート、またインターネット・アートなどがメディアアートを構成する小領域として存在し、時代ごとに開発された新規の技

術と新たな表現媒体への創造的アプローチがそれぞれの関係を切り結んでいる。一方で、記憶媒体としてのカセットやCD-ROMの登場は作品保管の形式にもいくつかのバリエーションを生んだ。例えば映像であれば、ある映画がビデオテープ化、DVD化すると膨大な数の複製ができ、コンテンツの拡散が可能になる。またコンピュータの登場によりハイパーテキストによる横断的検索やサーキット状のインタラクティブなシステムを映像やソフトウェアコンテンツに備えた場合、そうしたアートの体験は必ずしも特定のハードウェアに依拠するものではなく、各家庭に備え付けられたパーソナルコンピュータ上で体験することが模索されるようになった。つまり、パッケージ化された作品、特にインタラクティブな映像作品のより個人的な体験と新しい所有の在り方がCD-ROMの登場によって展開したのである。

1982年にオランダのフィリップス社によって開発されたCD-ROMは、その後ソニーとの共同で1986年には電子記憶媒体としてそれまでの容量を凌駕するようになり、「600MBの大容量」の記憶媒体である点と「低コストで量産可能」な点に利点を置いて展開していく。一方で、「上書きができない(書き換えの不可)」点がデータを出し入れする記憶媒体としては欠点として考えられていたが、書籍の電子化においてはそれが利点として働くことになり、ディスクのメーカーと出版界が協働してCD-ROMを使った電子書籍化が進められることになる(斎藤 1993; 柴田 1999; 長谷川 2016; 日本電子出版会 2018)。こうした1980年代後半から90年代にかけてのCD-ROMの開発と電子書籍化の背景もあ

り、美術の領域でもCD-ROMでのアーティストブック的位置付けの電子書籍、あるいはパッケージされた作品としてCD-ROMの形式が選ばれ出したのが1993年頃からであった。例えば、ジャン＝ルイ・ボワシエのような選択的ストーリーを持った映像作品を発表していたアーティストは、パーソナル・コンピュータで操作／体験／映像の散策が可能なこのメディアを活用した。河口洋一郎らコンピュータグラフィックスの作家たちも、機材スペックの違いはあれども制作と再生が近似の環境で鑑賞できる（つまり、コンピュータグラフィックスをコンピュータのモニターで鑑賞することを可能とする）ツールとしてもCD-ROMでの作品発表を行っていた。また、メディアアートの国際的研究・展示の拠点であるZKM（Zentrum für Kunst und Medien, カールスルーエ、ドイツ）では、滞在制作を行なった作家の作品を、展覧会の開催とは別にCD-ROMマガジン『Artintact』（1994年～1999年、全5号）として発表し、作品と出来事と記録をつなぐ実践を行なった（Murray 2002:118-119; 白井ほか 2008:70-71）。

こうした新たな記憶装置ないしはコミュニケーション・メディアの登場とそのメディア特性に則った表現の模索は、1960年代にアーティストたちが印刷物の持つ複数性と頒布性に可能性を見出し、社会へと安価に拡散していく作品のひとつの姿として冊子やチラシなど印刷物のメディア性に着目したのと同様のことが、1990年代のCD-ROMにパッケージされた作品の姿にも見てとれよう。もちろん、個々の作品によってハイパーテキスト性、インタラクティブ性、映像画質の担保など中心に据えたパッケージ化の動機は異なるが、それは映像であり、本であり、体験であり、探索しながらテキストや画像や映像や音の経験を重ねていく視覚とその他の身体感覚をつなぐレイヤリングの実験が行われた場でもあったのだ。

それらを考慮すると、MediamaticのCD-ROM化は当時の技術的動向に沿っていると同時に、文化の担い手であるアーティストや発行者のメディア意識の働きを観察できる対象であることが窺える。『Mediamatic』誌の特徴として、先にも述べたように紙の雑誌からCD-ROM、オンライン配信を並走させるという情報発信の形態の変遷がある。同時に、1994

年夏号として刊行された『Mediamatic』誌Vol.8 #1では、「ストレージ・マニア（Storage mania）」特集が組まれ、同時代の書籍とデジタル化の問題について取り上げており（Mediamatic 1994）、彼らにとって雑誌やCD-ROMの刊行が単に自分たちの組織、あるいは関係するアーティストに利するものとして行われていただけではなく、社会と接するメディアとして捉えられていたことがわかる。その点はテーマの設定のみならず、例えば、同誌の誌面デザインにおいても見られる。文化の容れ物としての「ストレージ」について歴史的な展開を踏まえた読み物としてのエッセイが掲載されているが、誌面全体をとおして図版はjpgやgifの拡張子をつけたビジュアルや、コンピュータ上のグラフィック・ウィンドウ的に配置され、本というメディア、コンピュータというメディア、情報の保存と運搬の問題についてビジュアルからも想起させ、メタ・メディア的視点が入り組む誌面構成を成立させている。

こうしたCD-ROM形式の作品は、再生機や再生のためのオペレーション・システムの問題により、現在では再生が困難な状況のものが多くなってきている^{*15}。その意味で、先に述べたように、現在、雑誌『Mediamatic』のコンテンツは、Mediamaticのウェブサイトでアーカイブという形で公開されていることは非常に意味のあることと言える。特にPDF公開が行われている冊子のデータに関しては、レイアウトやページ違い、電子メディアとの情報の棲み分けなど、当時意識的に取り組んでいた軌跡を（完全にはないにしろ）辿ることを助け、当時を知る貴重なデジタル資料であると言える。一方、1994年から2007年にかけて刊行されたCD-ROM/DMD-ROMデータについては、作品の著作権の関係などもあり、一部の画像とテキストによる情報の公開に留まっている。このことは、メディアアートを中心としたデジタルデータとデバイスを用いた作品に共通して生じているマイグレーションの問題へも繋がると同時に、デジタル・エフェメラとも言えるデジタルデータの脆弱性というコレクションやアーカイブの所蔵（所有）と保管の問題とも重なってくる。そうした意味でも、Mediamaticのオンラインへと統合し、それが20年間アクティブに継続している点で、オフライン時代の情報についても可能な限りすく

いっていることは、改めて検証することで考察の手掛かりとなるところがあると考えられる。

5. おわりに:今後の展望

本稿では、時代ごとに登場する新しい技術と結びついた動的な作品や時間性をもった表現として発展したメディアアートについて、その記録の一旦を担い、また表現のひとつの方法としても模索された刊行物の姿について着目し、メディアアートに関わる文化施設として意識に印刷物を刊行していた「Mediamatic」の事例を取り上げ検証した。現段階では、一つの文化施設による刊行物の事例を検証することに留まっているため、今後は類似の組織、あるいは同時代の出版の状況から比較検討を重ねる必要がある。

例えば、先に示したZKMの『Artintact』は、特にインタラクティブ性に着目したジャーナルとして早い時期の存在であり、MediamaticにおけるCD-ROM刊行との比較分析は可能である。あるいはメディアアートを含んだアートとテクノロジーあるいはサイエンスに関する雑誌としてはフランク・マリナーによって1968年に創刊された『Leonardo』誌が古いものとして存在し、こちらは作品における技術的解説が発表されたり、論考主体のアカデミックな雑誌の側面が強くある。また、日本国内においては、現在までメディアアートを包括的に紹介し続ける施設であるNTTインターコミュニケーション・センター(Inter Communication Center; 以下、ICC)から刊行されていた季刊誌『Inter Communication』が存在する。文化施設としてのICCは1997年に開館したが、その構想は1990年よりすでに始動しており、施設の開館準備と並行して1992年には機関刊行物である『Inter Communication』誌(1992年～2008年、日本、65号刊行)が創行した^{*16}。こうした1980年代・90年代の出版物と比較していくことで、メディアアートにおける刊行物の状況を俯瞰すると同時に、1970年代からの雑誌文化との接続や断絶について、そしてインターネット時代への転換期の記録のあり様(残され方/残り方)を改めて考察していくことができる。

1983年にビデオアートを中心とした同時代メディアに着目した文化施設としてスタートしたMediamatic

は、業態を拡大しながら、現在、食やバイオテクノロジー、循環型社会を取り巻くアートのプロジェクトへ関心を強めており、今なお、アートとメディア、アートと社会の接続と関係性のあり方に鋭い問いかけを行っている。本稿では、公開された過去の刊行物アーカイブより彼らの出版に関する活動の枠組みを中心に分析したが、今後は、そうした既存刊行物より組織としての活動軌跡をより詳細に辿り、現在へと繋がる活動原理についても考察を深めていくことを発展的課題として定めたい。

【註】

- ^{*1} 現代美術領域における「エフェメラ(ephemera)」について、初めて大々的にまとめられた展覧会に「Extra Art: A Survey of Artists' Ephemera 1960-1999」(2001年、カリフォルニア美術工芸大学(現・カリフォルニア美術大学)にて開催)がある。また、「エフェメラ」展でも取り上げたArt 8 Projectや草月アートセンター、またフルクサスや具体美術協会とエフェメラの関係について論じられた論考がまとまった日本語の書籍としては2023年に刊行された『ephemera』(Japan Cultural Research Institute)が詳しい。
- ^{*2} それぞれの方法でチラシやDM、チケット、ポスターといった展覧会にまつわる印刷物にアプローチする二人の現代美術家、河口龍夫と富井大裕による二人展については、渡部葉子「展示ノート——印刷物についての二つの態度」(『エフェメラ:印刷物と表現』慶應義塾ミュージアム・コモンズ、2024年所収。pp.66-69)を参照のこと。
- ^{*3} 展覧会開催の約半年前に図書館、ミュージアム、アーカイヴという文化機関に携わる人々を交えた公開トーク・イベント「エフェメラの住み処:ライブラリー、ミュージアム、アーカイヴ」(2023年9月16日、慶應義塾大学)を実施し、領域横断的に存在するエフェメラについて各専門分野からのアプローチと、周縁資料である故のエフェメラがもつ意義や可能性が議論された。その内容については、「エフェメラ」展カタログに抄録が掲載されている。(慶應義塾ミュージアム・コモンズ 2024:71-75)
- ^{*4} 全156号の中で変則サイズがいくつか存在し、レターサイズ(no.27メル・ボックナー)、A2ポスターサイズ(no.113 ローレンス・ウィーナー)、ポストカード(no.140 ローレンス・ウィーナー)が該当する。
- ^{*5} この点については、「エフェメラ」展会期中に行ったトークイベント「『SAC』/『SAC Journal』:イベント=出来事としての印刷物」にて登壇の久保仁志により語られた。トークの様子はKeMCoのYouTubeにてアーカイブ配信を行っている。<https://www.youtube.com/watch?v=g5RvTgzRKKo> [2024-9-18最終閲覧]
- ^{*6} メディア理論家であるクリス・アットンは、オルタナティブ・メディアについて、マスメディアに対して市民参加が可能でありパブリックな議論に寄与する(小規模の)商業的な出版物を挙げるとともに、ブログや同人誌など非営利で(場合によっては個人的な)草の根的なメディアの形態も含むことを指摘している。(Atton 2002)
- ^{*7} 特に1960年のスイス派タイポグラフィのから1980年代のニュータイポグラフィの動きにかけてタイポグラフィおよびグラフィックデザイン

の専門誌として重要な役割を担った。

- *8 こうした美術領域における印刷物と社会の動向について見直した展覧会として、国内では2014年に東京国立近代美術館で開催された「美術と印刷物：1960-70年代を中心に」展がある。ここでは、当時の美術について印刷物からの視点を持ちながら「複製技術と印刷物」「誌上展やメールアートが有した新しいコミュニケーション形式」「ミニコミ誌的印刷物」「イベントやプロジェクトの印刷物機能」「プロセススペースの芸術行為と印刷物および印刷物という「物質」への作家の意識」「ボックス、カード、ファイリングといった印刷物の実験的形式」「概念的な芸術の世界的ネットワーク」といった7つの観点から展示の章立てがなされていた。(東京国立近代美術館 2015)
- *9 本稿では、『Mediamatic Magazine』および『Mediamatic Off-Line』を合わせた雑誌総体を指し示す呼称として、『Mediamatic』誌」と表記する。
- *10 後に、MonteVideoとTBA(Time Based Arts:オランダのメディアアート協会が設立したギャラリー)が合併し、1993年にMonteVideo / TBA, Nederlands Instituut voor Mediakunst (NIMK)(オランダ・メディアアート研究所)となった。アムステルダムに設立された研究調査、コレクション、保存修復、アーティスト・イン・レジデンスなど幅広く行っていたオランダのメディアアートにおける一大拠点であったが、2012年に惜しまれながら閉鎖した。コレクションや研究資料の大部分はLIMA(Living Media Art)へと引き継がれ、現在でもウェブサイトの一部のコンテンツがオンライン・アーカイヴとして存在している。<https://nimk.nl/eng/> [2024-9-28最終閲覧]
- *11 その他の非営利団体としては、1981年にアーティストの手によって創設されたロッテルダムを拠点とするV2_ (Institute for the Unstable Media)もこうした動向の中で登場した。
- *12 創刊の経緯についてはキーラ・デルシングによる「The birth of Mediamatic Magazine」でのヤンス・ポッセルのインタビュー記事に詳しい。(https://www.mediamatic.net/en/page/226233/the-birth-of-mediamatic-magazine [2024-9-18最終閲覧])
- *13 この時、すでにオンラインでのブログが開設されていたため、インターネット上の「On-line」に対し「Off-line」というタイトルが付けられた。
- *14 オンラインのアーカイヴは「Mediamatic Magazine Archive」として広く公開されると同時に、各コンテンツのページのリンクは現在の活動とも紐づけられている。(https://www.mediamatic.net/en/page/80129/mediamatic-magazine-archive [2024-9-26最終閲覧])
- *15 作品やコンテンツによってはオンライン上に公開の場を移したものの存在するが、作品として発表されたものとなると、その権利上の問題や制作時のデータ形式のマイグレーションの課題などで全てがクリアになっているとは限らない。
- *16 その他、1980年代から90年代にかけて日本国内におけるメディアアートの状況を知ることができる雑誌メディアとしては、ペヨトル工房の『夜想』[ur]、西部美術館が刊行していた「ART VIVANT」、INAX出版の『10+1』などがあり、当時のサブカルチャーおよびメディアテクノロジーと表現との接点が描き出されていた。

【図版リスト】

- [1] 「エフェメラ：印刷物と表現」展会場の様子(撮影：村松桂(カロワークス))

- [2] Mediamaticの現在の様子(撮影：筆者)
- [3] 「Mediamatic Magazine」Vol.0(1985年刊行)表紙
- [4] 「Mediamatic Magazine」Vol.0(1985年刊行)「Talking Back to the Media」についての特集頁
- [5] 「Mediamatic Magazine」Vol.8 #1(1994年刊行)に掲載された「Mediamatic On Line」の案内頁
- [6] 「Mediamatic Magazine」Vol.9 #4 & Vol.10 #1/2(1999年刊行)表紙
- [7-a] 「Mediamatic Magazine」Vol.9 #4 & Vol.10 #1/2の巻頭言および目次頁
- [7-b] 「Mediamatic Magazine」Vol.9 #4 & Vol.10 #1/2の巻頭言および目次頁にある袋綴じ頁

【参考文献】

- 石田英敬、吉見俊哉、フェザーストーン、マイク編。メディア表象：デジタル・スタディーズ第2巻。東京大学出版会、2015。
- 伊藤守編。メディア論の冒険者たち。東京大学出版会、2023。
- ウォルツ、ミッチ；神保哲生訳。オルタナティブ・メディア：変革のための市民メディア入門。大月書店、2008。
- 桂英史。メディアエコロジー：端末市民のゆくえ。左右社、2024。
- 金井明人；土橋巨吾；津田正太郎編。メディア環境の物語と公共圏。法政大学出版局、2013。
- 河合政之。“電子映像の偏在性とビデオアート：もうひとつの批判的実践の鉱脈”。メディア環境の物語と公共圏。法政大学出版局、2013。161-192。
- 慶應義塾ミュージアム・コモンズ編。エフェメラ：印刷物と表現。2024。
- 斎藤孝。電子出版：「紙の本」から「電子の本」へ。日本経済新聞社、1993。
- 柴田高。“パートナーリング CD開発をめぐるソニーとフィリップスのパートナーリング”。オペレーションズ・リサーチ vol.44。日本オペレーションズ・リサーチ学会、1999。547-550。
- Japan Cultural Research Institute編。ephemera。2022。
- シャンバーグ、マイケル；レインダンス・コーボレーション；中谷芙二子訳。ゲリラ・テレビジョン。美術出版社。1974。
- 白井雅人；森公一；砥綿正之；泊博雅編。メディアアートの教科書。フィルムアート社、2008。
- 東京国立近代美術館編。美術と印刷物：1960-70年代を中心に 記録集。東京国立近代美術館編、2015。
- 中原佑介。“アートワークとしての本”。みずゑ 第842号。美術出版社、1975。38-46。(再録：中原佑介美術批評選集第四巻「みること」の神話から—アイディアの自立と芸術の変容。現代企画室、BankART出版、2013、161-178。)
- 日本電子出版協会編。電子出版クロニクル 増補改訂版：JEP(日本電子出版協会)30年のあゆみ。2018。
- ネルソン、テッド。リテラリーマシン：ハイパーテキスト原論。アスキー、1994。
- 長谷川秀記。“日本の電子出版30年の軌跡：電子辞書・電子書籍の黎明期から現在まで”。情報管理 vol.59, no.9。2016。587-598。
- マノヴィッチ、レフ；堀潤之訳。ニューメディアの言語：デジタル時代のアート、デザイン、映画。みすず書房、2013。
- 早稲田大学国際情報通信研究科メディアデザイン研究室編。Intermedia：メディアと芸術の相関を思考する：praxis/theoria。

2003.

- Atton, Chris. *Alternative Media*, London: Sage Publications, 2002.
- Birnbaum, Dara. "Talking Back to the Media (1985)". *Video Theories*. Bloomsbury Academic, 2022. 236-238.
- Huisman, Sanneke and Van Mechelen, Marga eds. *A Critical History of Media Art in the Netherlands: Platforms, Politics, Technologies*. Jap Sam Books, 2019.
- *Mediamatic Magazine Vol.0*. Mediamatic, 1985.
- *Mediamatic Magazine Vol.1 #1*. Mediamatic, 1986.
- *Mediamatic Magazine Vol.5 #1/2*. Mediamatic, 1990.
- *Mediamatic Magazine Vol.8 #1*. Mediamatic, 1994.
- *Mediamatic Vol.9 #4 & Vol.10 #1*. Mediamatic, 1999.
- Murray, Timothy. "Digital Passage: The Rhizomatic Frontiers of the ZKM". *PAJ: A Journal of Performance and Art*. Vol.24 no.1. The MIT Press, 2002. 115-119.
- Reichardt, Jasia ed. *Cybernetic Selendipity: the computer and the arts (catalogue)*. Frederick A. Praeger, Publisher, 1969.
- Riley-Smith, Louisa and Daviet-Thery, Christophe. *Art & Project bulletins 1-156: September 1968-November 1989*. Cabinet Gallery, 2011.
- Rush, Michael. *New Media in Art*. Thames & Hudson, 2005.
- Shamberg, Michael and Raindance Corporation eds. *Guerrilla Television*. Holt, Rinehart & Winston, 1971.
- *Software: Information technology: its new meaning for art (catalogue)*. The Jewish Museum, 1970.

The KeMCo Review 投稿規定

慶應義塾ミュージアム・commons 編集委員会

2022 年 4 月 28 日 作成、2024 年 6 月 10 日改訂

1. 目的と内容

「The KeMCo Review」（カタカナ表記：ケムコ レビュー、以下「本誌」という）は、慶應義塾ミュージアム・commons（以下「KeMCo」という）が、年 1 回発行する学術誌である。

KeMCo の活動に関連する諸領域を対象としており、これらの領域における、学内外の価値ある研究や実践の共有化を目的とする。以下に主なトピックを示すが、関連する投稿であれば幅広く受け付ける。

commons、大学と文化財、展覧会、コレクション、オブジェクト・ベースト・ラーニング、コラーニング、オープン・エデュケーション、コミュニティとミュージアム、デジタル・ミュージアム、デジタル・ファブリケーション・ラボ、文化財関連情報、文化と情報技術、デジタル・アーカイブ、デジタル・ヒューマニティーズ、オープン・サイエンス

2. 投稿資格

本誌への投稿資格は、以下のものが有する。

1. KeMCo 所員
2. 慶應義塾教職員および大学院生
3. 修士の学位を有する者もしくはこれと同等以上の研究者
4. 上記のものを投稿責任者とする著者グループ

3. 投稿原稿の内容と種別

本誌は、各号に特集を定め、以下の種別の投稿により構成する。また、特集の内容に応じて以下の論文種別以外の記事を掲載する場合もある。

1. 特集論文
著者のオリジナルな研究・開発・実践等の成果をまとめた、特集に関連する著述であり、学術的貢献が十分に認められるもの。
2. 特集研究ノート
著者のオリジナルな研究・開発・実践等の成果をまとめた、特集に関連する著述であり、今後の研究を発展・活性化させる契機となるもの。
3. 一般論文
著者のオリジナルな研究・開発・実践等の成果をまとめた、本誌の目的に関連する著述であり、学術的貢献が十分に認められるもの。
4. 研究ノート
著者のオリジナルな研究・開発・実践等の成果をまとめた、本誌の目的に関連する著述であり、今後の研究を発展・活性化させる契機となるもの。

4. 投稿の言語

特集論文、特集研究ノート、一般論文および研究ノートの使用言語は、日本語もしくは英語とする。

5. 投稿の条件

本誌は、以下の各号を満たす特集論文、特集研究ノート、一般論文および研究ノート（以下論文・ノート）の投稿を受け付ける。

1. オリジナルであること。

2. 論文・ノートが、審査を伴う刊行物に投稿中ではなく、投稿予定でもないこと。また、他刊行物に掲載あるいは掲載予定でもないこと。なお、論文・ノートの一部が既発表である場合は、既発表の論文等を参考文献に示し、既発表の論文等との関係あるいは相違点を明確に説明したものでなければならない。

3. 論文・ノートが、他者の著作権や人権を侵害していないこと。

4. 論文・ノートが、別に定める執筆要領に則して作成されていること。

6. 投稿の受付

・論文・ノートの投稿は、ウェブサイトの投稿フォームより、執筆要領に従って作成した原稿をアップロードする。

・論文・ノートの著者は、投稿にあたって、本投稿規程に同意したものとみなす。

・投稿された原稿は、採否にかかわらず返却しない。

7. 投稿の取り下げ

投稿を取り下げる場合は、理由書をもって申し出なければならない。なお、採択決定後は、原則として取り下げを認めない。

8. 審査

・論文・ノートは、査読者による審査を経て採録の可否を決定する。ただし、編集委員会の判断で査読を経ずに不採録とする場合がある。

・特集論文、一般論文は、原則として 1 名の内部査読者と 1 名の外部査読者の 2 名で査読を行う。研究ノートは、原則として 2 名の内部査読者で査読を行う。

・査読の結果は、「採録」、「条件付き採録」、「不採録」のいずれかとする。「条件付き採録」の場合、著者による修正、再査読は原則として 1 回とする。

9. 発行媒体

・本誌は、紙媒体および電子媒体で発行し、無料で頒布する。

・採録論文の著者には、紙媒体および電子媒体の本誌を 1 部と、抜刷相当の電子ファイルを支給する。

10. 著作権

・本誌に採録された論文・ノートの著作権は、著者に帰属する。

・本誌に採録された論文・ノートは、a「クリエイティブ・commons 表示 4.0 国際 ライセンス」、b「クリエイティブ・commons 表示 - 非営利 4.0 国際 ライセンス」、c「クリエイティブ・commons 表示 - 非営利 - 改変禁止 4.0 国際 ライセンス」のいずれかのもとに、紙媒体および電子媒体で公開される。著作者は、採録決定時に、a から c のうちからライセンスを選択する。

・著作者は、以下に該当する場合、KeMCo および KeMCo が許諾するものに対して、著作者人格権を行使しないものとする。

1. 電子的配布ほか、配布および保存の方法の変更に伴う改変
2. タイトルと概要を抽出して利用することに伴う改変
3. 前各号の他の利用に伴う改変のうち、改変したことおよびその理由を明記したもの

11. 規程

本規程の改廃は、慶應義塾ミュージアム・commons 編集委員会が行う。

The KeMCo Review 執筆要領

慶應義塾ミュージアム・コモンズ 編集委員会

2022 年 4 月 28 日作成、2023 年 3 月 31 日改訂

本執筆要領は、慶應義塾ミュージアム・コモンズの論文誌「The KeMCo Review」に投稿する論文および研究ノートの執筆に関して定めています。

「The KeMCo Review」が想定する読者は、本誌の対象領域に関心を持つ研究者・専門家・学生・一般読者です。読者の関心に応えるとともに、議論の活性化と深化に資するよう、学術論文としての記述方法を保ちながら、分かりやすい構成と表現をご工夫ください。また、編集委員より、語句や表現などについて修正をご提案させていただくこともありますので、あらかじめご了承ください。

原稿の形態

- ・原稿は B5 判で、原則として横書きで組版されます。
- ・専用の原稿テンプレートを使用し、MS-Word のファイルと、PDF ファイルを提出してください。
- ・図表ファイルは、隅付き括弧で図表番号を示し、本文中には挿入しないでください。
- ・PDF ファイルは、書体や特殊文字などを確認するために使用します。

表紙の要素

- ・1 ページ目を表紙とし、下記の内容を日英両文で記してください。
- ・タイトル、サブタイトル（必要な場合）
- ・著者名と所属
- ・著者連絡先（住所、電話番号、E-mail。複数著者の場合は、連絡担当者に*印をつけてください）
- ・アブストラクト：和文 400 字以内、英文 200 語以内
- ・キーワード：3 ～ 5 つのキーワード

本文とその他の要素

- ・2 ページ目から、本文、注、参考文献、図表リストを記してください。
- ・本文、注、参考文献は、原則として和文で 20,000 字、英文で 10,000 語までに収めてください（図表と図表リストを除く）。

図表

- ・図表は、15 点までとします。図表には通し番号を振り、隅付き括弧で示してください。Word ファイルの本文中に図表ファイルを挿入しないでください。
- （例）東別館の中央階段から確認できる、オープン・デポ【1】では…
- ・通し番号、タイトル（必要な場合）、出典や著作者情報の一覧を、本文末尾にまとめ、図表リストとして記載してください。出典の表記は、参考文献の表記方法に従ってください。
- ・（例）1. オープンデポ、撮影：慶應義塾ミュージアム・コモンズ
- ・投稿規程 5-2 を参照の上、図表の使用・掲載に関わる権利処理は、著者が行ってください。
- ・印刷用データとして、図表の高精細データ（解像度 350dpi 程度、カ

ラー）をフォルダにまとめて提出してください。データの形式は、EPS もしくは JPEG のいずれかとし、ファイル名は、通し番号と一致させてください。

・図表は、紙媒体ではグレースケール、電子媒体ではカラーで掲載されます。採録決定後、グレースケールデータの提供を依頼します。

注と参考文献

- ・注は後注とし、① 内に入れ、句読点の前に記してください。* の後に通し番号をつけてください。
- （例）慶應義塾大学東別館（* 1）の 3 階にある KeMCo の展示室では…
- ・本文および注内で参考文献を参照する際は、著者名・発行年形式（著者名 出版年：該当ページ）で記載してください。
- ・参考文献のリストは、原則として、日本語の場合は「科学技術情報流通技術基準 参考文献の書き方」（SIST 02）、その他の言語の場合は Chicago Manual of Style に準拠して作成してください。著者名・発行年の順に記し、注の後に一括して入れてください。

校正

- ・採録が決定した Word の最終原稿を元に、編集部が誌面のレイアウトを行います。
- ・著者による校正は原則 1 回とします。

編集委員

委員長 池谷 のぞみ(ミュージアム・コモンズ 機構長、文学部 教授)
渡部 葉子(ミュージアム・コモンズ 副機構長、アート・センター 教授)
佐々木 孝浩(斯道文庫 教授)
安藤 広道(文学部 教授)
佐々木 康之(文学部 准教授)
大川 恵子(メディアデザイン研究科 教授)
都倉 武之(福澤研究センター 准教授)
本間 友(ミュージアム・コモンズ 専任講師)

Editorial Board

Chair: Nozomi Ikeya (Director, Keio Museum Commons and Professor, Faculty of Letters)
Yohko Watanabe (Vice Director, Keio Museum Commons and Professor, Keio University Art Center)
Takahiro Sasaki (Professor, Keio Institute of Oriental Classics)
Hiromichi Ando (Professor, Faculty of Letters)
Yasuyuki Sasaki (Associate Professor, Faculty of Letters)
Keiko Okawa (Professor, Graduate School of Media Design)
Takeyuki Tokura (Associate Professor, Fukuzawa Memorial Center for Modern Japanese Studies)
Yu Homma (Senior Assistant Professor, Keio Museum Commons)

The KeMCo Review 03

2025年3月31日刊行

編集

慶應義塾ミュージアム・コモンズ 編集委員会
町出 美佳、長谷川 紫穂、宮北 剛己、
大前 美由希、常深 新平
(慶應義塾ミュージアム・コモンズ)

デザイン

尾中 俊介(Calamari Inc.)

発行

慶應義塾ミュージアム・コモンズ
〒108-8345 東京都港区三田2-15-45
Tel: 03-5427-2021
Fax: 03-5427-2022

The KeMCo Review 03

Published on 31 March 2025

Edited by

Keio Museum Commons Editorial Board
Mika Machide, Shiho Hasegawa, Goki Miyakita,
Ohmae Miyuki, Tsunefuka Shimpei
(Keio Museum Commons)

Designed by

Shunsuke Onaka (Calamari Inc.)

Published by

Keio Museum Commons (KeMCo)
2-15-45 Mita, Minato-ku, Tokyo, 108-8345
Tel: 03-5427-2021
Fax: 03-5427-2022

