

# デジタルメモリーとアーカイブズ資源開発

中国の現状を中心に<sup>[1]</sup>

Digital Memory and Development of Archival Resources:  
Focusing on the Current Condition in China



馮惠玲 (フォン・フェイリン) | Feng Huiling

| デジタルメモリー | アーカイブズ資源 | 資源開発 | 中国 |  
digital memory / archival resources / resource development / China

本稿はデジタルメモリーとは何であるか、メモリーの構築におけるアーカイブズの役割とは何であるか、デジタルメモリーをどうすれば構築できるか、という三つの問題について論じている。まず、デジタルメモリーの形成の過程を説明した上で、容量が大きいこと、伝達しやすいこと、活発性、劣化に対抗すること、信憑性と包括性などの方面からデジタルメモリーの主な特徴を分析した。そして、社会学、アーカイブズ学などの角度から、アーカイブズとメモリーの関係を論証し、中国の古い村落「高遷記録」、イタリア「ベネチアタイムマシン」という二つの例を通して、デジタルメモリーの構築におけるアーカイブズの役割を分析した。その上で、民衆的なメモリー、豊かなメモリーと多元的なメモリーを構築するための基本的な要求を提出し、テーマ別記憶構成、総体的なデータ整合、参加型構築、芸術的展示という四つの方面からデジタルメモリーの構築方法のポイントを討論した。

This article answers three questions: What is digital memory? What role does archives play in the construction of memory? And how digital memory is constructed? With a detailed explanation on the formation of digital memory, the article first analyses the features of digital memory, i.e. high capacity, fast dissemination, activeness, anti-aging, authenticity, and inclusiveness. Then a relationship between archives and memory is demonstrated from the view of social science and archival science, followed by a specific exposition of the role archives play in the construction of digital memory using cases of "Gaoqian (a Chinese ancient village) Memory" and "Venice time machine". On this basis, the article proposes the possibility and necessity to build a rich and diversified social digital memory shared by the people by discussing methods in digital memory construction, which include thematic organization, cross-resources integration, project participatory and aesthetic presentation.

御臨席の先生方、学生の皆さん、こんにちは。中国人民大学から参りました、馮恵玲と申します。本日、貴大学で、「デジタルメモリーとアーカイブズ資源開発」というテーマについて、皆様にお話させていただけること、たいへん光栄に思います。

私の日本語のレベルは高くないのですが、原稿を読むだけならできます。言葉と音に不正確なところがあるかもしれませんが、何かわからないところがありましたら、通訳の小武海さんに聞いてください。ご理解いただければ幸いです。

それでは、講演の内容に入っていきたいと思います。

記憶(Memory)というものは目で見えないものですが、私たち人間に毎日伴い、我々の行動や思考にも深く関わっています。皆さん、目を閉じて想像してみてください。もし記憶が失われてしまったとしたら、どのような状態になるでしょうか。目の前にあるものは何もかもわからなくなり、判断もまったくできなくなり、知識なんか、まったくなくなってしまおう。記憶がなければ、人間として存在する意味がなくなり、命の意義もなくなるでしょう。一つの国でも、社会組織でも同じようなものです。従って、記憶を大切に、個人の記憶も集団の記憶もしっかりと守るべきだと考えられています。

記憶は構築されるべきものです。本日、中国の現状を中心に、他国の面白いケースにも触れて、デジタルメモリーの原理及び構築方法を紹介させていただきたいと思います。

## 1 —— デジタルメモリーとは何か？

デジタルメモリーは21世紀に入ってから流行してきており、今日では、もっとも注目されているグローバルな文化現象となっています。ユネスコの「世界の記憶」ホームページ[2]によりますと、デジタルメモリー・プロジェクトが2,400件以上も登録されており、EUの異文化メモリー・プロジェクトには32カ国が参加している現状にあります。また、各社会団体やグループ、特に個人的なデジタルメモリーは数え切れないほど多くあります。デジタルメモリーは、現代人の私達にとって、すでになくてはならないものであり、しかも更に重要視されるものになるだろうと考えられています。

デジタルメモリーとは何であるか、メモリーの構築におけるアーカイブズの役割とは何であるか、デジタルメモリーをどうすれば構築できるか、今日はこの三つのことについて述べさせていただきたいと思います。

まずは、デジタルメモリーとは何ものであるかということについてです。メモリーは形式や表現から考えて、大体三種類に分けられます。

1 —— 本稿は、2016年10月15日(土) 学習院大学中央教育研究棟405教室にて開催された公開講演会「デジタルメモリーとアーカイブズ資源開発——中国の現状を中心に」を原稿化したものである。当日の通訳は小武海櫻子氏(学習院大学非常勤講師)にお願いした。参加者は34名であった。

2 —— <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/flagship-project-activities/memory-of-the-world/homepage/>

- ブレインメモリー：頭の中に過去の経験によって反映されたメモリー（心理学）
- グループメモリー：特定の文化的同一性を持つ団体の共通メモリー（社会学）
- 物質化メモリー：生理的な記憶を伝承させるために、文字・音声・図・ビデオな  
どの形式によって記録され、物質化されたメモリー（文献学・伝達論・情報学）
- デジタルメモリー：物質化されたメモリーのデジタル表現で、デジタル資源と  
いう形式によって構築されるメモリー

人類の記憶は、悠久の進化のプロセスを経た上で形成されてきたものであり、物事の記憶方法や記録方式、またその方式の変化なども深くかかわったものでもあります。元々は結繩や記号彫りなどの符号により、物事を記録してきましたが、その後、言語や撮影などの方式が発明され、現代社会では、デジタルコード（すなわち、ビット）という新型の符号により記録できるようになりました。

30年前、アメリカの未来学者のアルビン・トフラー（Alvin Toffler）氏は『第三の波』[3]という著作で「人類記憶の二次革命」という説を提示しました。彼によりますと、人間の脳のメモリーは活発であるが、豊富ではないものです。なぜならば、脳は容量は有限ですが、連想を呼び起こすことができます。それゆえ、脳のメモリー限界を超えるため、文字・印刷などが発明され、図書館・文書館など人類記憶を納める場所も建てられました。しかし、このような記憶は、豊富ではあるが、活発でないメモリーなので、ただ紙にプリントされたものだけであり、なんの連想機能ももっていない情報にすぎません。コンピューターの発明とともに、メモリーはデジタルコードによって構築できるようになりました。そのメモリーは無限な容量と素晴らしい連想機能が備わっているものとして、豊富でもあり活発でもあるものになったとトフラー氏は指摘し、加えて、「デジタルメモリー」という構想を誰よりも先に提出しました。

他の記憶形式と比べて、デジタルメモリーには多くの特徴があります。まずは容量が大きいことです。写真を例にとれば、旧式アルバムは普通サイズの写真をせいぜい200枚ほど収納できる程度ですが、32GB（ギガバイト）程度のUSBメモリーには、一般の画素の写真が6,000枚余収納できます。クラウドストレージのメモリー量は更に計算できないほど大きいのです。

二番目の特徴は伝達しやすいことです。デジタル情報はネットワークという媒介を通じて強い伝達能力を持つようになりました。いま、そのスピードの速さ、利用される分野の広さはもちろん、空間も、時間も、プラットフォーム（平台）までもまたぐことができ、想像できないほど広い領域に伝わる力を持つものとなっています。

三番目の特徴はその活発性です。デジタル情報はテーマ解析・テキスト解析・意味解析や多回路ランダム検索など、様々な領域で用いられ、その活発性も十分表現されています。また、知識についてのマイニング・収集・サービスなども実現できます。

これは台湾のデジタルアーカイブズのカテゴリ検索機能です[図1][4]。ユーザーは自分のニーズにより、類別と順序の違う情報検索を行うことができます。

4 — <http://catalog.digitalarchives.tw/index.jsp>  
5 — <https://www.youtube.com/watch?v=YVEXzEZzsMI>



図1 — 台湾デジタルアーカイブズのカテゴリ検索機能

これは中国宋の時代の名画『清明上河図』です[図2]。全長500メートルを超え、当時の都市の様子や、市民の生活、特に風俗などが描かれています。なかなか見られるものではないですが、デジタル化により、その全景はもちろん、細部を拡大することができますので、細かいところまで見られます。更に、画面に描かれている人物を動かすことができます。そのビデオを見てみましょう[5]。

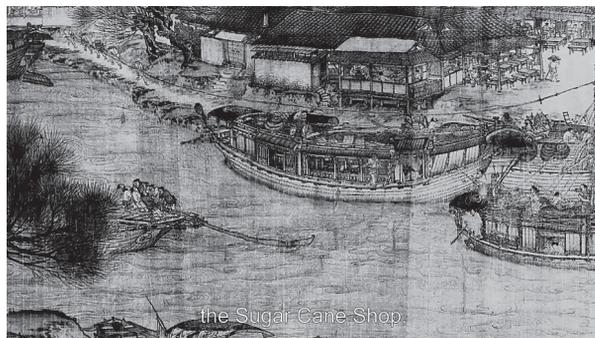


図2 — 『清明上河図』

四番目の特徴はその安定性であり、特に劣化に対抗することです。物質なら物理的な劣化は避けられないものですが、デジタルのものなら、移送もコピーも可能なので、その物理的な劣化は当然生じなくなります。従来は、システムとフォームとの互換性の問題がありましたが、今は、一步一步着実に解決しています。

五番目の特徴は信憑性です。デジタルメモリーは、情報に対する考察や弁別などを行って、はじめてインターネットで伝えるものなので、ミスが発見や情報の信憑性を保証することができます。それは、普通、社会背景・役割・地位の異なる

6 — Michel Foucault, *L'Archeologie du savoir*, 1969. [ミシェル・フーコー、中村雄二郎訳『知の考古学』河出書房新社、2006年、15頁]。

7 — Paul Connerton, *How Societies remember*, Cambridge University Press, 1989, p.5. [ポール・コナトン、芦刈美紀子訳『社会はいかに記憶するか 個人と社会の関係』新曜社、2011年、6-7頁]。

8 — Terry Cook, 'Interaction of Archival Theory and Practice since the Publication of the Dutch Mannaal' 《1898年荷兰手册出版以来档案理论与实践的相互影响》, 在第十三届国际档案大会上讲演, 1996年9月, 中国北京, 载《第十三届国际档案大会文件报告集》, 国家档案局, 中央档案馆编, 中国档案出版社, 1997年版, 143頁。

9 — <http://vtm.epfl.ch/>

る個人または社会団体、グループなどに、メモリーの構築、情報の解釈、及び、真偽の弁別などに参与させるというプロセスを経て得られたものだからです。

六番目の特徴は包括性です。デジタルメモリーには、異なる主体のメモリー内容、異なるメモリー資源及び異なる表現方式などが含まれているものなので、それは文化の多元性を示すものだと認められています。

## 2 — メモリーの構築におけるアーカイブズの役割

続いて、「メモリーの構築におけるアーカイブズの役割」について述べさせていたきたいと思います。アーカイブズは社会的歴史的活動についての真正な記録であり、文字・ビデオによって記録されたメモリーでもあります。簡単に言えば、アーカイブズは社会記憶を保存する重要な媒体です。アーカイブズの歴史的かつ文化的な価値に対する認識がますます深化しつつあるなかにおいて、学术界では、メモリーにおけるアーカイブズの価値について、重要な論述を提出した社会学者が何人もいます。「歴史とは千年にわたる集団的なメモリーの証である。こうしたメモリーは物質的ドキュメントのおかげで、改めて過去のことに対する新鮮みを取り戻すことになる」と、フランスの哲学者であるミシェル・フーコーは述べました[6]。また、アメリカの社会人類学者、ポール・コナトンは「法や神学のテキスト、芸術作品、身体表現、すべてが解釈活動の対象となりうる。」といます[7]。

アーカイブズの専門家たちも緻密な論述を提出しています。「全世界のアーキビストたちはいまだに記憶の宮殿を構築し続けている」と、カナダのアーカイブズ学者テリー・クックは指摘しました[8]。また、スペイン国王であるファン・カルロスは「公文書館は人類記憶の各種の表現形式を保存し、社会メモリーと個人メモリーを保存する最も権威のある場所である」と述べています。

1992年、ユネスコ(UNESCO)が世界の文化財の保護と管理を目的に、特に直筆の文書・書籍・アーカイブズなどの貴重な記録遺産に対して、「ユネスコ記憶遺産プロジェクト」を開始しました。

2001年、中国人民大学では、アーカイブズ学ドクターシンポジウムを開催しました。その主題は「21世紀における社会メモリー」です。「メモリー」は中国アーカイブズ学の新しい研究の焦点になりました。

2004年、第15回ICA大会(国際公文書館会議)はウィーンで開催されました。そこでは、「アーカイブズ・記憶・知識」をテーマに、人類記憶の媒介としてのアーカイブズの重要な社会機能について検討されました。このICA大会以後、中国でいう「档案記憶観」がアーカイブズ学のなかで次第に形成されてきているのです。

2015年10月、中国人民大学で開催された「デジタルメモリー」という国際シ

表1 「高遷記憶」の資源リスト

資源種類	主な内容	収集の方式
紙文献	現地の歴史を記録した文献、 例えば：地方誌(村誌、鎮誌、県誌、府誌、省誌)、 檔案、手紙、手稿、文学作品、墓誌銘、碑文、 重要無形文化財の記録、地元新聞、地図等	現地檔案館、地方史誌室、村委員会、村民から
写真	現地自然風景、民俗の景観、生活環境を記録した撮影作品	現地檔案館、村委員会、芸術家、村民からの資料及び補充撮影する
ビデオ檔案	現地歴史文化、民俗、伝聞、方言、 諺を記録したビデオ資料、映像作品等	現地檔案館、文化機構、芸術家から、及びインターネットで検索
口述檔案	家族故事及び現地の歴史伝統、伝聞	現地における村民に取材とインタビューを行う
家系図	古い村において主な家系の繁榮状況を記録したもの	祠、村民、檔案館から

ンポジウムで、国内外の専門家たちは多彩な「デジタルメモリー」プロジェクトを展示し、デジタルメモリーの構築についていろいろと交流し合いました。

デジタルメモリーは人工記憶であり、「過去の情報」を選択・コード化・デジタル化したものに組み立てたものでもあります。アーカイブズは最も真正で、最も豊かな「過去の情報」であり、デジタルメモリーを構築する良質な資源でもあります。

ここでは二つの例を挙げます。一つは中国浙江省台州市にある古い村落の例で、「高遷記憶」といわれます。この600年以上の歴史をもつ村は、今日まで400年前(明と清の時代以来)の建築様式と同じく、当時の村の様相を完璧に保存してきました。この村についての資料は主にアーカイブズ資料からきたものです。表1は「高遷記憶」の資源リストで、主に文字・写真・家系図・口述など、異なる種類のアーカイブズ資料からきたものです。

もう一つの例は、イタリアのデジタルメモリー・プロジェクト——「ベネチアタイムマシン」[9]というものです。これはローザンヌ連邦理工学院およびベネチア公文書館で行われたプロジェクトです。モデレーターのカプラン(F. Kaplan)先生は昔のベネチアを再現し、時間と空間を越える「科学の旅」を見せてくれました。これはアーカイブズによって作られた、15世紀以来の各時期のベネチア領域のモデルです[図3、上]。これはベネチアの歴史地図、人口統計資料、そして納税公文書などを利用して復元された16世紀の都市の地図です[図3、中]。これを見たら、当時の建物はどのようなものか、その中に住んでいる家族はどのような人であるかなどがわかります。これは航海記録を利用して復元された14世紀の航海状況です[図3、下]。ここから航路、チケットの価格、海賊の動きなどが見られます。

モデレーターのカプラン先生によりますと、ベネチア人はアーカイブズに無我夢中になって、すべての建物やすべての航路はもちろんのこと、すべての出来事さえも記事を残しているそうです。中世のグーグルであると言っても過言ではありません。アーカイブズのファイルキャビネットは80キロメートルにまで至っています。プロジェクトを立てた彼達は大喜び。ここで眠っているアーカイブズを呼び起

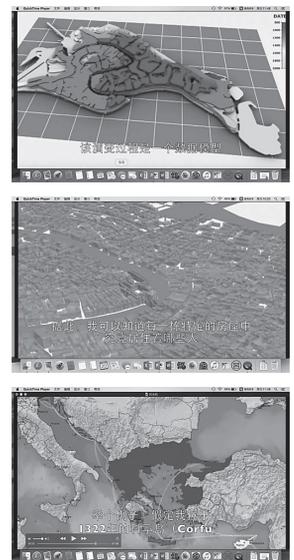


図3 —— イタリアのデジタルメモリー・プロジェクト——「ベネチアタイムマシン」によって作成された地図の例。上：15世紀以来の各時期のベネチア領域のモデル、中：16世紀の都市の地図、下：航海記録を利用して復元された14世紀の航海状況



模および実施方法なども決まるはずで。

これらは、多様な種類のデジタルメモリー・プロジェクトのホームページです(以下、傍注に付したURLを参照)。例えば、シンガポールメモリー[10]、フロリダメモリー[11]、北京メモリー[12]、セントラルフロリダ大学メモリー[13]、オーストラリア先住民児童ホームページ[14]、スペイン内戦メモリー[15]、中国メモリー[16]、などです。

最初に、いくつかの国家メモリーを見ていただきます。

#### アメリカ・メモリー (American Memory)[17][図4]

まずは、アメリカ・メモリーです。1990年、アメリカ議会図書館により主催されたものです。今のところ、メモリー・テーマは100以上あり、データ資源数は900万個以上あります。インターネットを通して一般の人々に公開しているデジタルデータには、アメリカの歴史に関するものがあります。その中には口述資料、音声ビデオ、版画、楽譜などが含まれ、教育や研究、学習のために提供された貴重な資料も含まれています。

#### オランダ・メモリー (Memory of Netherland)[18][図5]

2000年にオランダ王立図書館が主導して立ち上げられたものです。オランダ図書館、公文書館や博物館などが協力しています。特定のテーマのデータベースが133あり、100以上の機構から80万余の貴重な収蔵品が納められています。様々な写真、芸術品、切手、ポスター、速報などのデジタルデータのほかに、映像や録音データも含まれています。

#### 中国メモリー・プロジェクト (China Memory Project)[図6]

2012年に中国国家図書館によって主導されたものです。中国近現代の文化現象、重要な事件、有名人などをテーマにして、口述文献と映像文献の構築を特色としています。もう少しでなくなるメモリーデータは優先的に緊急の措置をとります。現在のところ、中国文字、年画、音楽家など六つの特定テーマが設置されています。

次はいくつかの地域メモリーの例を見ていただきます。

#### 北京メモリー・プロジェクト (Beijing Memory)[図7]

2013年、中国人民大学人文北京研究センターより主催されたものです。22種類のテーマを含む特定テーマのメモリーホームページ、市民の協同により構築されたホームページ(私の北京メモリー[19])、及び研究データベースなどが含まれています。アーカイブズや図書などの文化資源を整合することにより、北京の歴史

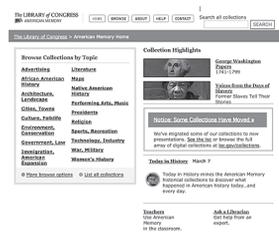


図4 — アメリカ議会図書館のメモリー・プロジェクト

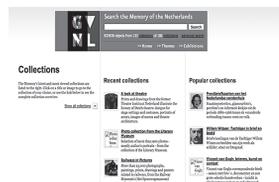


図5 — オランダ王立図書館のメモリー・プロジェクト



図6 — 中国国家図書館のメモリー・プロジェクト



図7 — 中国人民大学人文北京研究センターの北京メモリー・プロジェクト

文化を伝承していこうという取組みです。北京メモリーは、北京庭園や演芸、飲食、文化、お寺、城門、水系などの特定テーマが14本企画され、そのうちの6本はすでに、オンライン化されました。

- 市民の共同で作られたウェブサイト「私の北京メモリー」は既にオンライン化されました。
- バックグラウンドライブラリーの中には、規範的なメタデータで記述されたデジタルリソースが18,000以上保存されています。
- インターネットリソースの知的財産権に関する保護案が定められています。
- 学生向けの研修プロジェクトである「デジタルメモリー」が実施され、哲学、歴史、メディア、芸術など11の学部から来た25名の学生が二年にわたる社会実践を実行します。

#### 上海メモリー・プロジェクト(Shanghai Memory)[図8]

上海メモリー・プロジェクトは、上海公文書館で主導され、インターネットでテーマ展覧会やストーリーテリング交流会なども行われました。その中で最も目立つのは、「追憶—アーカイブズにあるストーリー」という、上海の歴史と文化を紹介するシリーズ・ドキュメンタリーの撮影です。一回9分間で、全68回で構成されているドキュメンタリーは、上海テレビ局で放送され、インターネットでも公開されています。これらのドキュメンタリーでは公文書館の大量な史料と写真、映像資料が取り入れられ、補足として経験者と学者へのインタビューが採用されました。これを通して、真実の歴史や、内幕を暴き、近現代の上海の様相を浮き彫りにしています。

もう一つの村のメモリーの例は、台州にある古い村落のデジタルメモリーです。2016年3月、中国人民大学の教職員と学生たちが台州市公文書館と高遷村と合作し、製作し始めました。以下の成果に達する予定です。



図8 —— 上海公文書館のメモリー・プロジェクト

- ウェブサイト「高遷メモリー」
- ミニ映画「空間なら北斗七星、世間なら高遷」(“天上北斗, 人間高遷”(高遷の家屋の構造と様式は北斗七星に対応します)
- 高遷の古い村のデジタルリソースGIS展示プラットフォーム
- 高遷の古い村の家系図(family tree)
- 高遷の口述リソースライブラリー

### 3-2: リソース・インテグレーション

デジタルメモリーを構築する二番目のポイントは、マルチタイプ・リソース・インテグレーションです。即ち、書籍、アーカイブズ、音声と映像の資料、口述資料、「メモリーゾーン」(過去の空間情報)などを含むテーマを反映するあらゆる資源を全てデジタルメモリーに活用し、そのデジタルメモリー・プロジェクトの資源を充実させ、多様化させるということです。

次はフロリダ・メモリーの例を見ていただきます。これは2000年にフロリダ州立公文書館が主導したデジタルメモリー・プロジェクトです。写真集、ビデオライブラリー、音声ライブラリー、収蔵品、企画テーマ展とオンラインレッスンなど六つの部分を含む多大な資料は、市民がネットで直接閲覧できます。それはフロリダ州の歴史を身につけることに重要な役割を果たしています。

フロリダ・メモリーには、デジタルファイルが31万件あります。そのほかに、多くの写真やビデオの資料などがネットで販売されているので、収入も逐年に増えています。その中で最も人気があるのは地元の民俗音楽です。光ディスクが全部で2,931枚あり、音楽34,000曲が含まれています。地元の風情が溢れているこれらの曲は、無料で鑑賞できますので、アクセス数は非常に多いです。

中国メモリーのプロジェクトでは、大量の口述データを収集し、人間の頭からメモリー史料を救出しようとしています。インタビュー対象としては、主に無形の文化財の伝承者、戦争の経験者及び学者に集中しました。今まで、1,400時間以上の口述資料が作成されました。このインタビューは時間との競走だと思われています。右側のモノクロームは、インタビューを受けて間もなく亡くなった人の写真です[図9]。インタビューされた人々は自分の経歴や経験したこと、自分の知っていることをなるべく多くの人々に語りたく望んでいます。この一生の間、ずっと誰かに自分のストーリーを語る機会を待っているのだと、ある年配のおじいさんおばさんは言いました。

デジタルリソースの中には、「メモリーゾーン」と呼ばれるものがあります。それは、現存する文化空間、或いはすでになくなった文化空間を仮想化して展示するものです。中国の故宮や敦煌、円明園などのバーチャル展示が既に始まっており、ユーザーはインターネットからアクセスできます。実際には、故宮や敦煌など



図9 — 中国メモリー・プロジェクトで口述データを収集したインタビュー対象者

への観光客が非常に多いため、古跡の保護と観光客の安全のため、毎日の入園者数は一定の範囲内に制限されています。そして、円明園は、戦争中、廃墟となったため、現場に行っても本来の姿は見られません。しかし、バーチャル再現技術を通じて、インターネットでもこれらの古跡が観賞できるようになりました。

これから、敦煌の仮想化ビデオをみていただきます(本稿では略)。

### 3-3 : 参加型構築

デジタルメモリーを構築する三番目のポイントは参加型構築で、つまり皆が構築に参加することです。これは多主体連携と市民参加という形式により、いろいろな知恵と様々な資源を集め、共同で構築するというものです。

多主体連携の実例を見てみましょう。まずは団体や機構間の連携です。

- シンガポールメモリー・プロジェクトは国によって発起されたものですが、学会、研究機関、図書館、公文書館、遺産局など、専門機構と社会団体が連携し、それらの力を集め、協力しあうものです。
- アメリカのメイン・メモリーネットワーク[20]は、メイン州歴史協会が、200以上の各文化団体を連携させ、共同で構築したものです。メイン州の歴史と文化に関するデジタルリソースは2万件を超え、その半分ほどは歴史協会から提供され、その他は協同組織から提供されたものです。
- 中国浙江省公文書館は、浙江省テレビ局と連携し、共同で「お国訛りと呼び起こす」という言語文化メモリーのプロジェクトを実施しています。

次に、国家間の協力を見てみましょう。

オンラインシルクロード (International Dunhuang Project, 略称:IDP) [21]。このプロジェクトは、敦煌及びシルクロードの東側から発掘された出土品の情報や画像をインターネットで展示し、しかもそれらの情報や画像の利用も提供しています。主なプロジェクト主催者と資料提供の機関は、中国国家図書館、敦煌研究所、イギリスの大英図書館、ロシアの東洋学研究所、日本の龍谷大学、フランス国家図書館と韓国の高麗大学校民族文化研究所などです。

ヨーロッパナ (Europeana) プロジェクト [22]。これは典型的な国際協力プロジェクトです。ヨーロッパでは大英図書館、ヨーロッパ各国の公文書館を含め、2,000以上の機構が参加しています。ヨーロッパの文化と科学遺産資源ライブラリーを作り上げ、ヨーロッパのメモリーバンクを構築し、ヨーロッパの知識伝達と促進をサポートし、いつでもどこでもユーザーにデジタル資源サービスを提供することを求めています。芸術品、図書、音響・映像、ビデオなどを含め、現在はずでにヨーロッパ各国から5,000万件以上のデジタル資源を収集しました。

もう一つの協力方式はエンティティとWebフォームとの協力です。ソーシャルメディアとの協力はデジタルメモリーの伝播能力を限りなく広げました。

オランダのメモリーパレス (Memory palace) プロジェクト [23] は 2008 年からフリッカー (Flickr the Commons) で写真をシェアし始め、多くのオンライン訪問者の目を引きました。また 2009 年から写真のプレゼンテーションにおいてウィキペディアと協力し、月に約 2,500 万人がウィキペディアで写真を閲覧しました。その後、グーグルとも協力しました。

イギリスのタイン・アンド・ウィア公文書館・博物館 (Tyne and wear archives and Museum) [24] では、ある人物の写真の情報を得るために、その写真をフリッカーにアップロードしました。そしてあるオーストラリア人がネットでその写真を見て、いくつかの手がかりを提供したことで、結局、確実な情報を獲得することができました。

多くの国のデジタルメモリー・プロジェクトは、ユーザーに向けて資源とプランを求め、市民と共に構築されます。シンガポールメモリーはこの点において大きな成功を納めました。ユーザーがアカウントの登録を通して、必要なテキスト、写真、音響・映像、ビデオ資料をアップロードするという方式により、全国のクラウドソーシング・プログラムをみることができます。ホームページ、ブログ及びフェイスブック、ツイッター、ユーチューブなどのニューメディアを十分に利用し、ユーザーとの即時の交流ができます。約 120 の機構協力者と 130 のボランティアチームがこのプロジェクトの構築に参加しています。2016 年 10 月 14 日までに、シンガポールメモリーはユーザーにより、100 万以上のメモリー資料を得ました。個人メモリー、機構メモリーと国家メモリーを一つのリソースチェーンにする、という全員参加のメモリーの構築方式が模索されています。

これはシンガポールメモリーのポスターです [図 10]。これはシンガポールメモリーの 2015 年 8 月から今日までの資源のアップロードの増加状況です。シンガ

21 — <http://idp.bl.uk/>

22 —

<http://www.europeana.eu/portal/it>

23 — <http://www.studiolouter.nl/en/projecten/dutch-national-archives-the-memory-palace/>

24 — <https://twmuseums.org.uk/>



図10 — シンガポールメモリーのポスター

ポールメモリーというプロジェクトは各種の「クラウドイノベーション」活動を行いました。例えば、中学生の高齢者への訪問プログラムや「自由にコーヒーを飲み、自分のストーリーを語ろう」というイベント、一般の人々に自分のハウジングストーリー (housing story) を話してもらうイベントなどです。これらの活動を通じて、国家メモリー・プロジェクトには一般の人々の日常的なストーリーが数多く存在するようになりました。

### 3-4：芸術的展示

デジタルメモリーを構築する四つ目のポイントは芸術化した展示です。フィンランド国家博物館ではユーザーを対象とし、「ネット資源に対して一番大きい需要は情報を獲得したいか、それとも自分の体験を豊かにしたいか」という調査を行いました。その結果、ユーザーのほとんどは後者を選びました。ユーザーはデジタルメモリーから、知識だけでなく、美的感覚、便利さ、珍しさ、目新しさ、感動など、豊かな体験と心理的享楽を獲得したいということが、この調査から分かります。ですから、デジタルメモリー・プロジェクトは各種の現代技術を十分に利用し、レイアウト、色彩、段取り、検索方式などにおいて、素晴らしいプレゼンテーションをすべきです。

二つの例を見ていただきます。これはイギリス・タイン・アンド・ウィア公文書館・博物館によって開発されたAPP「隠されたニューカッスル (Hidden Newcastle)」[25]です。観光客は都市の街を歩いていると、その都度、その場その場で、歴史文化情報を伝えられます。これは歴史上に記録された酒を飲みすぎた人を処罰した街および処罰方式です。これは18世紀のことですが、ある男の人がロバに翼を付け、そして城の上から下へロバを無理矢理に押ししたところ（本稿では略）。このAPPは大人気であり、そのダウンロード数はイギリスでは大英博物

館に次ぎ、第2位となっています。

もう一つの例は「お国なまりを呼び起こす」[26]という、中国の浙江省が作成したビデオの一部です。浙江省には方言が90種類ぐらいあります。しかし、山の奥にある村では、その方言を操る人々がますます少なくなり、それとともにその方言も近い将来聞くことができなくなってしまいそうです。故郷を離れ、海外に居住する者が久しぶりのお国なまりを耳にして熱い涙が目にあふれた、というケースがよくあるそうです。

#### 4 — おわりに

「記憶は魂の一部である」と、アリストテレスは言いました。つまり、記憶は命の一部として存在しているものだというのです。オランダの記憶理論家ダウエド・ライスマは自分の著作を『記憶の風景』[27]と名付けました。書名通り、記憶は私たちの視線から離れることなく、いつも多彩多様な形で存在しています。デジタル時代に生活している私たちは、この時代ならではのリアルで素晴らしいデジタルメモリーを作るべきだと思っています。

本日はここで終わらせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。

26 —

[http://www.zjda.gov.cn/dawf/zjfy/201312/t20131206\\_315195.html](http://www.zjda.gov.cn/dawf/zjfy/201312/t20131206_315195.html)

27 —

Douwe Draaisma, *Waarom het leven sneller gaat als je ouder wordt: over het autobiografische gebeugen*, Groningen: Historische Uitgeverij, 2001.