

デジタル人類学—バーチャル・ミュージアムとしてのインターネット—

リュ アラン＝マルク

最初に、この COE プログラムによって提起された一連の意義ある課題について、神奈川大学が私に研究を継続する機会を与えてくださったことに感謝したいと思います。このプログラムで研究され、討論される問題は、国家や民族的な境界を越えて、学術研究と教育の大きな変化につながるものであると私は強く確信しています。また、昨年に続いて今年も私をこの研究に参加するようお招きくださった的場教授にもお礼申し上げます。さらに、的場教授、COE プロジェクト、私自身との間の橋渡し役を効率よく務めてくださったルシーニュ氏にも感謝を申し上げます。私は同氏の日本の人類学、特に柳田国男に関する研究を高く評価しており、その研究はこのプログラムの展開や焦点について理解を深める上で役立っています。最後に常に忍耐強く、かつ効率よく仕事を進めてくれた長谷川氏にも感謝したいと思います。

私の今年の目標はといいますと、昨年 11 月に紹介した理論的アプローチを、近い将来可能ないくつかの具体的成果を示すことにより、典型的な『研究開発アプローチ』を用いてさらに発展させることです。今回のシンポジウムのプログラム「図像・民具・景観 非文字資料から人類文化を読み解く」は、プログラムにかかわっている研究者がこれまでどんなことを研究してきたのかを示しています。今回の報告の展望について申し上げますと、それは神奈川大学のプロジェクトの制度的・技術的環境と関係しているということです。つまり木を見るより森を見るという考え方であります。もちろん、木のない森はあり得ない。しかし、木々が集まって森が形成されるのですから、森には森としての問題や課題があるということです。

このプロジェクトのメンバーによってまだ明確な形で示されていない考え方や、議論されていない考え方をあえて展開しようとしているのではないことも強調しておきます。しかし、こうした野心的なプロジェクトでは、様々な意見に耳を傾け、関連性を考えることが必要です。たとえそうしたことが余分なことであろうと、それは確認作業として、また大局的な物の見方を補完するための作業として有用なことです。このプロジェクトで私が提示する考え方も、他の研究者によって再構築され、知識の向上に役立てられることによってはじめて、価値を持つことになるわけです。私自身の野心は、まさにこうした仕事に資するということだけです。

もうひとつ私が強調しておきたいのは、神奈川大学のプロジェクトは、人類文化を比較研究するためのオンライン・ミュージアムまたはバーチャル・ミュージアム、すなわちデジタル人類学のためのバーチャル・ミュージアムを構築するプロジェクトであると理解できるということです。このバーチャル・ミュージアムは、このプロジェクト全体を性格づけるモデルです。逆に言えば、このプロジェクトは、ミュージアムの概念を再構築することも意図しています。これから、この考え方がなぜ妥当性を持つのか、そしてこうしたアプローチがどのような結果をもたらすのかを検証していくことにします。

1. バーチャル・ミュージアム

前述の主張を展開するため、まず、私のアプローチの位置づけについて述べます。昨年、私がなぜ、シンポジウムのペーパーの最後に、皆さんのプロジェクトに関連すると思われる私の論文を付け加えたかがお分かりいただけると思います。皆さんが進めている研究プログラムを知ったとき、私がまず感じたのは、そのテーマである「非文字文化資料の体系化」は、収蔵品を様々な展示を通じて一般に公開するために、ミュージアムがコレクションをつくるときに考える目的そのものであるということでした。コレクションを作るということは、文化財を買い集めることではなく、取得した文化財を選別し整理することであり、その目的は、学術機関や学校その他の教育機関の枠外で一般の人々を教育するため、一貫性のあるコレクションを構成し、展示を企画・開催することです。皆さんのプロジェクトは、おそらく多くの人々もそのように感じたと思いますが、対象をすべての非文字資料に拡大した新しいタイプのコレクションを、人類文化を研究しているあらゆる人々に提示するため、研究・開発することのように思えました。実際、目標は数多くあるが、共通しているのは、研究と教育の新しい段階を創出することです。

皆さんのプロジェクトについての私の解釈を説明するために、これまでの経歴の中で私が受けた教育、また現在行っている研究について述べることにします。私は科学技術の哲学を学びました。私の研究領域は認識論です。主として私は、様々な社会（西欧、日本、米国）における科学技術の進化、その一般的な知識の作成と普及について、人文・社会科学がどのように記述し、説明しているかを研究しています。日本、米国、西欧では1980年代初め、科学技術の最近の進歩が現代社会を変質させるであろうということが明確になってきました。社会のあらゆる側面がこの影響を受け、我々はそこから、これまでの「産業社会」にとって固有のものであった技術教育や科学的能力ではないさまざまな技能や、社会と知識の内的な相互関係の新たな理解を必要とするだろうということでした。1980年代におけるこうした変化の中核となったのは、デジタル技術の出現でした。インターネットの普及により、1990年代にはデジタル技術は先進産業社会共通のインフラとなりました。

私は1980年代、我々の社会において、いかに知識の内容、役割、構造が変化したかを一般の人々に対して説明する意図をもつ数多くのさまざまな人々が関わる運動に参加しました。我々は、大学、学校、専門学校といった教育機関の境界を越えたところで活動を進めることが必要だと考えました。この新しい「大転換」（カール・ポランニー¹）により、こうした変化に関する人文・社会科学の新たな研究と、研究結果を伝達し、こうした数多くの変化について論議する場を提供する新たな組織が必要になりました。これは当時も今も変わらず、意義ある「市民社会」の形成にとって不可欠な政治的課題です。そこでの問題は人々を教育することではなかったのです。教育は、すでに学校と大学が行っていました。問題は、一般の人々に、社会で何が起きているのか、それが自分たちの生活にどのような結果をもたらすのかを探り、議論し、理解するための手段を与えることでした。

1980年代、ミュージアムは、一般の人々にこうした変化を伝えるための格好の場と考えられていました。ミュージアムは、一般の人々と学術機関との間の仲介者の立場にあると理解されていました。あらゆる主要都市に科学技術に関するミュージアムやセンターが建設されましたし、現在も建設されています。以前からあった科学ミュージアムは改装され、新しい通路や建物が加えられ、改装は今も続けられています。振り返

¹ ポランニー『大転換』The Great Transformation, New York, Rinehart & Company, Inc. 1944

ってみると、これは面白い巡り合わせでした。当時、メディアはすでに一般の人々と学術機関の間の仲介者の役割を果たせないと考えられていました。メディアはその内容においても目的においても、こうした役割とは相容れない商業主義の道を進んでいました。それは、一般の人々がメディアに興味を持たなかったからでもなく、こうした問題が軽視されていたからでもありません。こうしたプログラムは十分な利益を生まなまいだろうと思われていたがゆえに、取るに足りないビジネスだとみなされていたわけです。実際、新聞や一般の文字メディアは、広範に起こりつつある変化を人びとに体験させるための情報伝達と学習の場としては、狭すぎると考えられていました。それでもなお本、新聞、雑誌は情報や解説を提供していましたが、その状況は現在も変わっていません。文字メディアは重要な役割を担ってきましたが、情報伝達と学習の範囲があまりにも狭く、一般の人々に変化を伝えることができなくなっていたのです。文字メディアは、互いに離れた場所での相互作用の上に成り立っているため、視覚または音声による相互作用ができる別の新しい媒体によって補完する必要があったのです。一方、テレビは1980年代初めの段階で、こうした役割をすでに失っていると考えられていました。制作コストの問題や政治的变化によって、国営放送局は「公共」的あるいは「国民」的利益を表現することを放棄しつつあったのです。民間放送局と公共放送局は、「幅広い一般の人々の要求」を満たすため、娯楽、ニュース、映画に重点を置くようになっていました。テレビは基本的には「しゃべり」中心の番組形式に頼るようになりました。そして、そうした「喋り」の形式は、人々がどう感じ、どう反応するか、お互いに世の中をどう理解し、どうコミュニケーションするかを表現していました。

1980年代初め、ミュージアムは美術を扱うか科学を扱うかという区別はあったものの、その存在自体は当然と認められるメディアでした。「ミュージアム」は、知識社会という考え方が形成されつつあった当時、つまり、科学技術革命が始まった当初にイメージされた組織につけられた名前でした。しかし、そうしたミュージアムは現実には存在しなかったし、今も存在していません。それは要するに「バーチャルなミュージアム」で、印刷物の世界にまだ縛られているアカデミックな世界や研究開発機関に片足を、もう一方の足をマスメディア、特にテレビの影響を受けている一般の人々の中に置く、これまでとは違う新しい媒体を模索するだけでなく、その必要性を認識する場所でした。こうしたイメージの博物館という概念は妥当なものであったし、すでに十分に形成されていたのです。メディアとしてのバーチャル・ミュージアムには次のような特徴があります。

□ 人々から「離れていない」こと

- ・ 環境であり、メディアによって伝達される「見せ物」ではないこと。
- ・ 参加型の環境であること。人々はスクリーンや芝居の場面の前に座っているのではなく、「舞台」に上がったり、実際に「参加」したりするのです。

□ 観客ではなく訪問者のために作られた学習環境です。訪問者はこの環境の中を移動する。すなわち、劇場のように舞台やスクリーンの前に座って繰り広げられるアクションを眺めることはありません。この種の博物館が提供する学習経験は、あらゆる感覚に影響を与えます。様々な情報源と様々な認知的相互作用が、一つの展示の中で起きるすべての事柄と関連付けられているのです。展示は一般の人々に、その結果が認知できる多重感覚経験を提供する目的で作られた環境です。

□ 他にないタイプの学習を発展させる。学習の概念や慣行は、テキストを読むことに基づかず、記号で

構成される参加型環境を探索し、解説することを基本とします。

- バーチャル博物館は形式にとらわれない学習を提供する。こうした環境を構成する記号を、いかなる訪問者も完全に解説することはできません。解説が不完全に終わっても、保留状態になっても、それは学習経験の一部であり、しばしば「直感的」または「感情的」経験と呼ばれます。
- 訪問者は展示の中を自分の事前の想定に従って回ります²。しかし、展示の構造は、訪問者の事前想定との間で相互作用を起こすように設計されており、この相互作用を通じて訪問者は事前想定を変更したり修正したりします。事前想定の変更を知り、再構築することにより、完全な学習プロセスが成立します。その基準は以下の通りである。
- プロセスが相互作用性であること。電子メディアの先駆けとなった印刷メディアやテレビは「受動的媒体」のままでした。これは、何かをすること、行動し反応すること、モデルを模倣するとともにそのモデルを与えられた状況に適応させることによって特徴付けられる形式にとらわれない日常経験による学習とまったく異なるものです。相互作用性は、作られた環境の中での**実生活**における学習行動の複製あるいはモデルと考えられています。
- 相互作用性は、年齢層、教育レベル、能力レベルを越えて、**個人にあわせた学習**プロセスを作り出す。活字媒体やテレビは同じ**文書**³を誰にでも提供するほか、異なる**文書**を（学校、教室の）選ばれたグループに提供します。相互作用性と個別化は、**文書**自体の中にあらかじめ組み込まれており、文書を伝達する技術によって活性化されています。

「参加型であること」「形式にとらわれないこと」「相互作用があること」「個別化されていること」「バーチャルであること」は、バーチャル・ミュージアムの概念を構成する5つの主要な特徴である。1980年代以来盛んになっているミュージアム研究は、教育心理学に由来する「情報伝達」と「動機づけ」を区別する考え方を導入しました。情報伝達と動機づけは、あらゆる学習戦略に共通の2つのパラメータです。ミュージアムは**情報伝達**よりも**動機づけ**の場と考えられています。バーチャル・ミュージアムは、情報を伝達するだけでなく、動機づけもなされなければならないのです。

2. 概念とモデル

現代世界の文化は、図書館とミュージアムという2つの主要組織を軸にして構成されています。1980年代以来、新しい科学技術世界が出現する中で、図書館とミュージアムは新しい構造を持つ新しい組織づくりに関心を集中し始めた。私の分析では、「バーチャル・ミュージアム」は、この新しい組織の概念です。神奈川大学のプログラムは、「バーチャル・ミュージアム」の概念を前提として取り入れており、部分的とはいえ、この概念の発展を図っています。要するに、神奈川大学のプログラムの意図は、「情報」を集めるとともに生

² 主として博物館学に関する寄稿文献、特にチャンドラー・スクライヴェン Chandler Scriven の研究を参考にした。

³ ここでいう「文書」の定義は、情報または既存のメディアで構築された「資料」。「文書」は、その文書の対象となる潜在的公共性に依りて定義される。

み出すこと、その情報を「コレクション」に変換すること、そして最終的には、そのコレクションを「人類文化」研究のための調査や教育に役立てることです。

この最後の点が重要です。というのは、それは大学と大学における知識生産、教育、研究のやり方を変革する可能性と関わるからです。神奈川大学のプロジェクトのあらゆる側面を検討することが極めて重要である理由はここにあります。プロジェクトでは、対象となる情報は「非文字文化資料」です。このコレクションは、「非文字文化資料」を「体系化」することにより生まれると考えられています。そして問題は、この「体系化された資料」を「人類文化の研究」という目標を達成するために伝達することです。

私の分析の目的は、デジタル技術が単にこの目標を達成するためのツールを提供するだけではないことを証明することです。技術は、目標達成を可能にする手段の枠外で定義された目標のための一連の道具ではありません。私の目的は、プロジェクトも目標もデジタル技術を前提としていることを証明することです。デジタル技術は、プロジェクトそのものの起点であるとともに、その展開に刺激を与えるものです。その理由は簡単です。バーチャル・ミュージアムの概念は、その表現法、内容、有効性を、デジタル技術およびその主要成果物であるインターネットに求めているからです。e メールやe 電話、検索エンジン、チャットがあるという意味で、インターネットはもちろん情報伝達技術です。しかし、さらに広く、深く見てみると、インターネットは図書館やミュージアムでもあり、この2つの現代文化・科学機関を合わせたものです。これが、『グーグル』のような会社が米国の大きな大学の図書館をデジタル化するプロジェクトを進め、ウェブ上でこれらのコレクションに無料でアクセスできるようにした理由です。また、『マイクロソフト』が無料で誰にでもアクセスできるオンライン百科事典『ウィキペディア』を開発している理由もここにあります。『ウィキペディア』の正確さのレベルは、すでにブリタニカ百科事典に匹敵するとも思われます。私が思うには、神奈川大学のプロジェクトは、グローバルなe ミュージアムの開発に参加しているわけです。だから、「バーチャル・ミュージアム」の概念を取り上げることは、このプロジェクトに対する理解を深めるのに役立つと思われれます。また、それはこのプロジェクトの形成にあたって使われた前提と概念を明確にする上でも役立つと思われれます。

ここで、「バーチャル・ミュージアム」の概念を応用し、どのようにしたらデジタル技術によって様々な問題や課題を概念化できるかを探ってみましょう。

3. デジタル人間学：フィールドの構築

前述のように、「非文字文化資料の体系化」とは、コレクションを構築することです。プロジェクトに具体的な形を与えるのはデジタル技術ですから、デジタル技術とインターネットの両方の観点からこのプロセスの明確化を図ることが可能でしょう。その上で、我々はインターネットの正確な役割を理解しなければなりません。というのは、インターネットもプロジェクトに形を与えるものだからである。このプロジェクトに参加している研究者は、私がこれからとりあげる問題について、すでに問題提起を行っています。おそらく、すでに議論された問題を改めて取り上げることになるでしょう。しかし、こうした繰り返しは無意味ではありません。それはこれまでの議論を明確化し、検証し、補強することになるからです。

□ 対象物

「文化資料」はひとまとまりの情報であり、かつて「体系化」された『コレクション』からなっています。コレクションの構成要素が「非文字」であることは、このプロジェクトが一種の図書館ではなく、一種のミュージアムの構築を目指すものであることを明確に示しています。しかし、「非文字文化資料」という考え方は、まだ確定した分野ではなく、範囲があまりに広くしかも漠然としていて、あらゆる「対象物」、つまり「人類文化」を構成するすべての『資料』を対象としているため、**収集することは不可能です**。ここで言う「対象物」は、**人間が作り出したもの**、さらに正確に言うならば、**社会が作り出したもの**という意味で「人間的」なものであることです。

□ 文字資料

デジタル技術の役割は、「非文字」資料と「文字」資料の区別を明確化し、評価することから生まれます。「非文字」資料は社会のあちこちに存在するあらゆるものですが、「書くこと」につながる様々なタイプの「体系化」も含んでいます。「文字」資料は、文書、本、印刷物などの形や姿を取るあらゆるものを含みます。しかし、印刷物資料の中には本でもなく、本に似たものでもないものもあります。日本の版画がその一例です。さらに、17世紀のヨーロッパ絵画、例えばフランスのニコラ・プサンの作品は、テキストとイメージの間に明瞭で密接な関係があることを明示する「ut pictura poesis」（詩のような絵）という、明確な美学的理論に基づいて描かれており、「文字」資料の一種と考えられるべきです。ここでは、絵を眺めることは文字を読むこと（と同じ）である。ヨーロッパにおける**表象**のコード⁴は19世紀末まで、すなわち「現代美術」が台頭するまで有効でした。したがって、大部分のヨーロッパ絵画は「文字」資料のカテゴリーに属すると考えなければなりません。しかし、18～19世紀の日本版画が本当に西欧古典絵画とは別の美学思想に属するかどうかは、全く明らかではありません⁵。この点を考慮すると、「文字」と「非文字」の区別は何か別のことを意味していることになります。

この区別においては、「書くこと」は一種のコード化、すなわち概念化、そして社会的「対象物」を分類するための相関的認知活動として理解されます。その目的は「文字資料」、すなわち、形式構造が「書くこと」とそれに伴う「読む」「理解する」「伝達する」などの行動に似ている資料を作り出すことです。こうした観点に立つと、私には、漢字を書くことが、どれほどアルファベットを書くこと違うかを判断することはできません。しかし、漢字を書くことは、確かに「読む」「理解する」「伝達する」という行為とつながる識別および分類行為、そしてコード化です。したがって、我々は読み書きの技術と文化の違いよりも一段深いレベルに到達します。例えば、文学や書物という概念は、フランスやドイツだけでなく、中国や日本にもあることです。

□ 非文字資料

したがって、「非文字資料」という概念の目的は、さまざまなタイプのコードと**書くこと以外**で自然と社会

⁴ 例えば、Jacques Rancière, *Le destin des Images*, Paris, La fabrique 2003 の129～134頁参照。

⁵ 影響を受けなかったという意味。

を体系付ける、相関的認識的活動を識別することにあります。これは、民族学や一般の人類学が通常研究していることです。この研究は、「書くこと」以外に、あるいは「書くこと」に加えて形成され、伝達される個人および集団の慣行や行動に関する開かれた分野を対象としています。これらは自然、時間・空間、生命、身体、精神、また、社会全体さえも体系立てする技術でもあります。技術と慣行を区別すると都合はいいが、誤解を生む可能性もあります。技術はそれを使う慣行なしに存在しないし、慣行も技術があることを前提にしているわけです。

各種の技術はばらばらに存在するものではなく、あるシステムの中で相互に関連しています⁶。そのシステムは、システム自体が持つ制約に合わせて進化します。ヘーゲル流の自己意識のように、この進化は、「書くこと」や本へと導かれるものではありません。すべての運命は図書館の書物として結実するといった世界精神の形成にしたがって進化するのでもありません。

□ 書くこと

ヨーロッパの歴史は、「書くこと」も技術でもあることを示している。確かに書くことは技術であり、古代ギリシャでは書くという技術を使って既存のシステム内および進化中の他の技術をコード化し、その結果として、現在「科学」と呼ばれるものを発明しました。しかし、逆に言えば、科学は知識を「書く」（コード化する）技術です。このコード化は西欧における技術の進化を全面的に変容させました。拡大解釈すれば、書くことそれ自体が技術であり慣行であるため、あらゆる技術や慣行と同様、「非文字資料」のカテゴリーに入ると主張することもできます。

世界中の様々な種類の書くという技術の枠を越えて、「書くこと」はデータを登録し、保存し、比較するために開発された記録プロセスであると定義することができます。記録プロセスは知識を生み出しましたが、蓄積プロセスを通して知識の量も増大させた。これはデニス・シュマント＝ベセラート⁷がメソポタミアにおける「書き物」の出現に関する研究で明らかにしたことです。彼女はまた、「書き物」、算数、美術の出現は同じプロセス⁸で始まったことを証明しました⁹。

このことは、神奈川大学のプログラムにおいては「書くこと」が「文字」であるか「非文字」であるかという区別を越えて理解される必要があると同時に、プログラムが本ではなく、登録、表象、同定、計算、読解、伝達のための書く技術を含めた、技術や慣行に焦点を当てねばならないという制約を負っていることを示しています¹⁰。

□ 変容する主体

ここで、我々は困難かつ不明瞭な問題に直面します。これは、歴史の主体、歴史の内省にかかわる問題であり、それは多くの文化において、もちろん東アジアやヨーロッパの文化においても、図書館に集められ、

⁶ Bertrand Gille (ベルトラン・ジル) による「技術システム」の概念について言及している。

⁷ Stanford Lectures, Humanities Center, 2004 年 6 月参照

⁸ ここでは美術は物体を特定するために創造あるいは選択された『形』として定義される。

⁹ スピーチ、思考、書き物、本などの関係に関する問題は、この報告の対象外である。それについては、私の論文「大規模データベース時代における研究と教育」、2005 年 11 月で検討している。

¹⁰ 要するに、書くことは「体系化」技術であるということである。

分類された碑文、書物、書き物の形で構築され、表現されていると考えられています。長い間、多くの異なる文化において、図書館とミュージアムの間に区別はありませんでした。

世界史に出現する主体の問題は、難しい問題です。我々はこの世界における内省プロセスの誕生を理解しているのでしょうか。また、地域的社会的自己反映プロセス、すなわち、地域的な集団の主体性の形成に気づいているのでしょうか。こうした問題については特別研究が必要でしょう。とはいえ、神奈川大学のプロジェクトは、そうした調査に向けての道を開くものであり、ある点で、この問題についての議論を避けることはおそらくできないでしょう。この問題はこのプロジェクトが事前に想定している問題であると同時に、プロジェクトの主要な結果の一つでもあるのです。それは、この問題を検討することが適切であることを間違いなく示しています。

□ 無形物

「非文字資料」の多くは、ジャン=フランソワ・リオタール (Jean-François Lyotard) が言う意味で、主として物質ではないもの、あるいは**無形物**です¹¹。すなわち、景観の形、犁(すき)のデザインとその犁を効率よく使うための身体の動きの形、効率的な弓を作る技術やその弓を効率よく使う技術、楽器の組み立てや演奏の技術、画像をデザインしその画像を通して情報を伝える技術、家の中にプライベートな空間を生み出す技術、都市に共通スペースを作る技術、踊りのため、愛し、喜びあうために、あるいは共通のコードに従って身体機能を十分に働かせるために、身体を鍛える技術、記号を書くために自分の手の動きをコントロールするために身体を鍛える技術、こうした記号の読み方を学ぶために精神を鍛える技術などです。この終わりのないリストが社会的「対象物」のリストであり、私が昨年のシンポジウムの際に提出したコメントの中で、我々の社会的宇宙における「見えない部分」と呼んだものです。

形のないものは、個人の、また集団の行動の中や、体系づけられた慣行や確立された技術の中に組み込まれた「暗示的」知識です。それらは場合によっては「明示的」になり、教育または単に記憶のため、また保存のために**残しておく**目的から、書き物の形で記述され、形式化される場合もあります。これらの慣行や技術は模倣や反復によって伝達されるもので、文書による協約、明示的な方法、応用理論によって伝達されるものではありません。無形技術も物質的な道具(『民具』)、用具、用品、装置、機械に組み込まれています。概念上、身体、社会、道具は区別されますが、実際には切り離すことはできません。最後に、**無形物**はこれ以外の**対象物**も含み、それらが価値、信念、理念・理想、儀式、組織などで構成される社会を作る。こうした**無形物**は、すべてが暗示的で意識されない存在というわけでもありません。それらは人々が、話し合い、議論したことを伝え、信じるために、共通して持っているものでもあります。

無形物は**ことがら**ではありません。もっといえばそれは現実に存在するものです。その影響は物理的世界で観察できるだけでなく、精神的、集団的世界、また社会、文化や経済においても観察できます。それらの表現は、コード化され、分析され、文字で記述され、文字資料として印刷物の形で図書館に保存することは可能です。しかも、その**無形物**としての動き、デザイン、プロセスを、そのままの表現で、昨日まではアナログ技術によって、今日ではデジタル技術によって記録することが可能です。

¹¹ パリのポンピドー・センターにおける展覧会 *Les immatériaux* (無形物)。この展覧会のコンセプトはジャン=フランソワ・リオタール (Jean-François Lyotard) が構築した。

□ 「文化」

神奈川大学のプロジェクトは、「文化」に関するある概念を前提にしていますが、これについては議論の必要があるでしょう。その概念は明らかにアメリカの学派的文化人類学から出ています。文化は、慣行や技術のシステムとして、下から上へと言う形で理解されます。これらの慣行や技術には、それらを整理・分類し、社会的なパターンや制度・組織を生み出す様々な「体系化」の技術が含まれます。この視点に立つと、文化はその内容（アイデア、イデオロギー、理論、信条など）としてではなく、プロセス、行動パターン、文化財のデザイン、空間の秩序付けや組織化、肉体的・精神的鍛錬などとして定義されます。こうしたプロセスは社会の「文法」であり、精神的・言語的表象を支える役割を果たしています。それらは、文法の規則が個々の事柄について話したり書いたりする際に意識を越えたところにあるように、「無意識的」なものです¹²、それでもその言説、言い換えれば、自分自身や他者およびその環境の表象を構造化する機能を果たしています¹³。

□ 文化主義のリスク

文字と非文字という区別は、別の形の区別にも通じる可能性があることから、不明瞭であり、ひいては神奈川大学のプロジェクトの目的をあいまいにさせる可能性があります。「文字／非文字」の区別は、明示的か暗示的かという紛らわしい区別に通じるところがあるとともに、近代的と非近代的（昔の、伝統的な）、発達と未発達、科学的と非科学的という区別、さらには西洋的と非西洋的、東洋的と非東洋的などという区別にさえ至る可能性があるのです¹⁴。こうした一連の区別の根底には、「我々と他者」という本源的な対立があります。神奈川大学のプログラムがこうした対立を拒否し、克服しようとしていることは明らかであり、プログラムが展開している共同作業がそれを示しています。

神奈川大学のプロジェクトが文字／非文字の区別を設ける目的は、デジタル技術に基づいた一般的な人類学分野という境界線を引くことで、問題や対象を定義することにあることは明らかです。しかし、そうしたデジタル人類学がその可能性を十分に発揮するためには、「我々」が誰であろうと「他者」が何であろうと、「我々と他者」という区別を越えてあらゆる社会に研究対象を広げる必要があるということです。とはいえ、あらゆる社会に研究を広げるということは、神奈川大学プログラムの場合、それが定められた地域、すなわち東アジアに限定されてはならないという意味にはならないと思われます。しかし、ある地域を選んだとしても、「我々と他者」という対立は大きな障害として残り続けるでしょう。

□ 方法：比較研究

これは、デジタル人類学が潜在的には広くあらゆる社会に適用されなければならないこと、また、いかな

¹² レヴィ=ストロース『野生の思考』Lévi-Strauss, *La pensée sauvage (The savage mind)*, Paris, Plon, 1964 後書き参照。

¹³ さらに理論的なアプローチによって、こうした文化の概念がどのように Norbert Elias (ノルベルト・エリアス)、Claude Lévi-Strauss (クロード・レヴィ=ストロース)らの作品に関係しているか、またそうした影響が、神奈川大学プロジェクトにおいて、日本の人類学各派によってどのように再研究されているかを検討する必要がある。

¹⁴ 「文字／非文字」の区別によって、一般的な人類学は、近代社会やその構成要素を研究するその他の人文・社会科学と、適切な形で対比される。それでもなお、人類学は、人文・社会科学に属する。

る「我々／他者」の前提にも制限されてはならないことを意味します。もし制限されるとしても、それは方法論的、経験主義的目的だけのために限られるべきでしょう。デジタル人類学は比較研究に基づいており、物事を比較して見る目を育てるからです。

4. デジタル体系化とインターネット

□ 論点のまとめ

これまでに明確にできたことは何でしょうか？最初に、デジタル技術の進展とインターネットの普及が今や新しい段階に到達しようとしていることを具体的に説明しました。この新しい段階を特徴づけるのは、図書館とミュージアムという2種類の組織が同じものになること、そしてこれらの組織が社会で果たす役割が同じものになることでした。私はまた、1980年代以降の先進工業社会におけるミュージアムの役割の変化によって、ミュージアムが行うべき活動の概念がどのように変わり、今日ではデジタル技術とインターネット抜き活動はありえないと考えられるようになったかについても明らかにしました。一方、ミュージアム館の役割が変わり、その役割を達成するための基準が明らかになったことから、インターネットをバーチャル・ミュージアムとしてとらえる考え方が生まれました。バーチャル・ミュージアムはデジタル技術を基盤としているため、従来の文字資料と非文字資料の違いという問題を乗り越えるものであるということです。さらに、社会は慣行、技術、制度・組織、理論で成り立っています。これらは、すべて異なるタイプのコード化、保存、情報伝達、学習に関連する慣行といってもよいでしょう。こうしたプロセスは社会を支えるインフラであり、それがデジタル人類学という分野を構成しています。

□ デジタル・コレクション

これらのプロセスを記録、登録、保存、伝達するためのプロジェクトは、デジタル技術によって可能となります。したがって、デジタル技術は「体系化」技術である。デジタルの文化財は、人間がつくる、社会に基盤を置くすべての文書、有形物、無形物を記録することができます。ビットはソース段階でデジタル・データのあらゆる違いを無視します。確かに、われわれの社会がそうした資料を使えるようになるというレベルから見ると、社会的・文化的資料をデジタル化するには時間がかかるでしょうが、それは時間、コスト、市場の問題に過ぎません。しかし、コレクションを創造して社会の過去と現在を保存する必要性とそれに対する情熱、また、保存する価値があると考えられる資料が継続的に増加することを考えると、バーチャル・ミュージアムは長期間にわたるプロセスであり、今後何年かかる工学的でしかも形而上学的とも言える課題であるともいえましょう。こうしたコレクションは、大規模データベースに保存されるでしょう。コレクションの状況を存在論的¹⁵⁾に検討すると、認識論的に興味深い問題が提起されます。大規模データベースは、実際、インターネットの主要な構成要素なのです。¹⁶⁾

¹⁵⁾ データベースの状態と現実、データベースに保存された情報の状態と現実は、関連する（疑似）恐怖や不安とともに、我々の時代の典型的な存在論的議論の対象になっている。

¹⁶⁾ 『グーグル』とそのグローバル・ライブラリー、『マイクロソフト』とその『ウィキペディア』というオンライン公開百科事典について言及したが、大規模データベースとしては、『オラクルや』『新』IBMも付け加える必要がある。

私の論点をまとめるとすれば、私が主張していることは、我々はこのプロセスのちょうど最初の地点にいますということです。それでも、このプロセスによって開かれた道がどこに通じているかは、その結果を検討し管理することができるほど、予測が容易になっているといえます。今日の我々をその結果（実際に結果が出るまでには何年もかかるかもしれませんが）のレベルに置いて想像することが、逆説的に言えば、結果を評価し議論するための唯一の解決策であり、その結果へ通じる道と交錯することがそこから期待されます¹⁷。進化の道と交錯する能力を生み出すことが知識の役割であり、意義であります。このプロセスを読み解くことは、人類文化の研究においてこうした知識を理解することです。それは確かに難しく、リスクを伴う仕事ですが、これらは神奈川大学のプロジェクトが提起している問題であることを今一度、繰り返したいと思います。

□ ウェブを基盤としたバーチャル・ミュージアム博物館

インターネットは、情報伝達や保存のための技術以上の存在です。その機能は、ウェブサイトのデータベースに保存されている情報へのアクセスの提供にとどまりません。インターネットはコレクションのコレクションです。インターネットはインスタントのライブ・ミュージアムになりつつあります。インターネットは、1980年代の産業社会が想定した、ミュージアムの5つの基本機能をまさにそのまま果たすものです。しかし、こうした想像上のミュージアムは、有形物を集めるための「具体的な」ミュージアムではないため、実際に建設することが不可能であることがわかりました。それらは、デジタルの文化財やデジタル・コレクションのための、リアルな、しかしバーチャルな博物館でした。さらに正確にいうと、大規模なデータベースの中のマルチメディア・コレクションでした。インターネットのみが、バーチャル・ミュージアムで想定された機能に意味を持たせうるのです。

ここで私が主張したいのは、少なくとも当分の間、バーチャル・ミュージアムはインターネット、その社会的イマジネーション、技術発展の次元にあるということです。現在グーグルが進めているアメリカの主要大学の図書館のコレクションをデジタル化することによりグローバルなオンライン図書館を創造しようというプロジェクト以上に、バーチャル・ミュージアムはインターネットの将来像の一つになっています¹⁸。マルチメディア・ミュージアムは、インターネットが通過しなければならない一つの段階です。理想としては、あらゆるデジタル・データがオンラインで利用可能になることです。例えば、ミュージアムのコレクション、図書館のコレクション、すべての記録されたオーディオ・ビデオ資料（映画、過去・現在のテレビ番組、写真、ニュース、大学の講義など）のほか、神奈川大学プロジェクトと同様のプロジェクトによって開発されたデジタル資料などです。神奈川大学のプロジェクトは非常に野心的な取り組みで、デジタル技術を求めるだけでなく、まだ形になっておらず、達成にはほど遠い状態にあるインターネット関連の目標にも目を向けているわけです。神奈川大学のプロジェクトは、インターネットがさらに進化すれば、我々の人類文化についての知識が広がり、深まることを示しています。この知識を私は「デジタル人類学」と呼ぶことにします。

¹⁷ 別の文脈でだが、こうした議論は Jean-Pierre Dupuy もその著書 *Pour un catastrophisme éclairé : quand l'impossible est certain*, Paris, Le seuil, 2002 で展開している。

¹⁸ グーグルのプロジェクトはバーチャル図書館につながるものだが、グーグルはマルチメディア博物館を作るだろうか。新しい会社がこの課題を達成し、グーグルを圧倒するだろうか。文化的、工業的、技術的課題は非常に大きい。というのは、人類文化研究を進めるには、あらゆる資料の管理が関係するからである。

□ デジタル人類学

デジタル人類学とはどのような分野なのか。手短かに説明するため、いくつかの所見やコメントを紹介します。

- デジタル人類学にとって「デジタル」は方法であり、「支え」です。
- デジタル人類学は、社会環境を構成する慣行と技術の比較研究であり、ある特定の社会が、その社会的構造と技術に応じて、関係し、形作り、変容させ、利用する『自然』環境との相互作用を含みます。
- こうした慣行や技術は、個人個人の主題や精神・身体の生成のほか、それぞれのパターン、儀式、制度に応じての相互作用を含みます。最終的には、「書くこと」に関連することの多い、知識のコード化や体系化、保存や送信のための様々な技術が含まれます。
- 知識は、上記の慣行と技術の結果として考えるべきです。知識は個人の精神や身体、技能や能力、精神的プロセスや身体の動きに組み込まれています。しかし、知識は行動の集合的パターンにも組み込まれています。知識は、「書くこと」のようなコード化、科学、理論、データベース、特許など様々な形で保存されます。慣行や技術の進歩は知識の進歩であり、また、社会とその関係する環境が変容することでもあります。
- デジタル技術の第一の特徴は、それが人類社会を、まず慣行と技術を対象に、下から、すなわち、ボトムアップの形で研究することです。デジタル技術は、図書館に保存されている本、またはミュージアムに保存されている他の文書に記録されているような知識からスタートすることはありません。デジタル人類学はこうした技術を調査し、そこから複雑に展開するプロセスの最終段階で、本、図書館、ミュージアムが生み出されるのです。
- 第二に、「デジタル人類学」は、現代社会と伝統社会の区別、文字と非文字の区別を越えたあらゆる社会の研究に有効な、すでに実験済みの方法であるということです。基本的には比較研究であり、比較基準に従って調査対象を選択します。
- 第三に、こうした人類学はデジタルである。というのは、デジタル技術の出現と発展により、図書館の本や印刷物、ミュージアムの文化財をベースとする近代の記録、保存、アクセス方法を越える、あらゆる記録・登録済みの慣行と技術を、記録、保存、伝達、比較することができるようになったからです。

5. 技術的・産業的課題

ウェブを基礎にしたバーチャル・ミュージアムの概念と、人類文化に関する比較デジタル研究の展開は、ソフトウェア産業に影響をもたらす難しい技術的課題を提起しています。この技術的挑戦は、情報通信技術やインターネットの進展をめぐって企業間、国家間で繰り広げられている競争にとって重要な課題です。神奈川大学のプロジェクトは、私が見る限り、MITI（通産省）が1990年代初めに推進した2つの大きな研究プロジェクトと似通っています。日本が15年間に及んだ危機の「10年」に突入したそのとき、当時の通産省と文部省は、日本の将来は科学技術政策を再構築し、さらに発展させることに基礎を置くべきであると主張していたのです。この目標は今日まで引き継がれています。

大規模データベースや「人間のようにフレキシブル」な情報管理システムを創造し、共有することは、1990年代初め以降の日本の情報技術政策にとってまさに大きな課題でした。当時、インターネットが米国で開発されつつある状況でした。日本の研究は、有名な第五世代コンピューター・システム (FGCS)・プロジェクトを踏襲したものでした。FGCSは、1982年に立ち上げられた10年間の研究計画で、欧米でかなりの論議を呼びました。日本はデジタル技術の開発とそれが産業界にもたらす成果を支配しようとしているとして、米国から非難されました。技術的には、このプロジェクトは失敗だったと考えられました。しかし、これを契機として、日本の研究開発にとって有益な様々な制度・機構改革が行われることになりました。1992年に計画が終了するにあたって、当時の通産省事務次官熊野英昭氏は、FGCSは将来、通産省のあらゆるプロジェクトのパラダイムとなるであろうと断言しました¹⁹。この計画から次の2つの計画が生まれました。

- a. 『次世代情報処理基盤技術開発』(RWC)プロジェクト。10年計画で、1998年頃に行き詰まりました²⁰。このプロジェクトの目的は、「大量同時進行コンピューター・システム」によって、リアルタイムで情報を処理することでした。最良の解決策は「分散型ネットワークング」であることが判明し、それが2000年頃に「グリッド・コンピューティング」へとつながっていきしました。

RWCは、大規模データベースのコンテンツを管理し、研究も含めた様々な目的のために、そのコンテンツを特定、比較、計算する能力の開発を目指したものであったことから、そのプロジェクト自体も、失敗も、解決策も興味深いのです。

マルチメディア・データベースを検索したりスキャンしたりするためには、キーワードを見つけるだけでなく、単語のつながりや、映像および／または音声のパターンを見つけ出すことができる新世代の検索エンジンが必要となります。

- b. 『知識アーカイヴス計画』はNOAHと呼ばれ、『非常に大規模な知識データベースの構築と共有』(KB-KS)²¹として知られています。これは1993年12月に東京で開かれた第1回会議のテーマです。このプロジェクトは、その意義がなくなったため、1995年に中止されました。インターネットによる問題解決が可能になったからです。すなわち、情報は分散型ウェブサイトで保存され、インターネットによって、アクセスできるようになったのです。

日本の情報通信技術に関するこれらの研究は1990年代に始まりましたが、米国で当時行われていたインターネットに関する研究と比較すると、非実用的であり、マージナルなところで終わったものであることがわかります。とはいえ現在、この2つのプロジェクトは別の視点でとらえることが可能です。確かに、それらはインターネットに匹敵する能力を持つか、インターネットに代わる実行可能なシステムの開発につながる可能性があったことで、少なくとも無意味ではなかったのです。インターネットは世界に広がる情報伝達基盤になりました。ウェブ・テレビ、オンライン・デマンド、インターネット電話、バーチャル図書館に加えて、間もなく実現するはずのバーチャル・ミュージアム博物館も、社会的、経済的、文化的な要求や関心に合わ

¹⁹ 『第五世代コンピューター・システムに関する国際会議』の基調講演 東京 ICOT、1992年、3頁

²⁰ Tom Gruber, "Report on very large KB conference", ATIP Report, May 10, 1994 参照

²¹ *Building and Sharing Very Large-Scale Knowledge Bases*, Proceedings, Tokyo, Ohmsha, 1993

せてデータを登録、整理、スキャン、選択するために、膨大な保存容量ときわめて強力なソフトウェアを必要とします。もちろん、軍や防衛関係機関はこうした技術の最大の消費者であり、顧客である。しかし、彼らがすべてではありません。

人類文化の比較研究における R&E（研究とエンジニアリング）、調査や教育のためのニーズや要求は、たしかに重要な商業的結果を伴う研究開発に結びつきます。神奈川大学のプログラムは日本の情報通信技術政策における長期的な傾向と一致しています。それは強力な技術的・商業的可能性を持っており、ハイテク企業や官公庁の関心を得るかもしれません。

6. 文化地図の作成とオーバー・マッピング：結論としての目標

私が分析したところでは、神奈川大学のプロジェクトは、情報通信技術およびインターネットとそれらの潜在能力を基盤にして、人類学を大きく変化させ、拡大させるように見えます。本論文において、私はデジタル人類学の基本的概念の明確化しました。いくつかの技術的・商業的可能性についても言及しました。まとめとして、このプロジェクトの将来の成果についての考えをいくつか述べたいと思います。この分野の研究は幅が広く、困難なものです。研究には費用がかかり、将来ははっきりしません。しかし同時に、このプロジェクトは驚くほど単純明快でもあります。利用可能な技術によって、人類文化研究を変容させ、広げる可能性を開くわけですから。この可能性を誰も否定できません。たとえ、実践的なプロジェクトにしていくことがどれほど難しくても、誰かがこのプログラムの妥当性に疑問を投げかけることはないと思います。プロジェクトとプログラムとの区別をはっきりさせることが、目的と目標との区別をはっきりさせることでもあります。このシンポジウムがプロジェクトの行方を示しており、その答えになっています。プログラムがさしあたって、少なくとも3つの研究テーマ²²に集約されていることは、デジタル人類学の幅広く、オープンな分野と矛盾していません。むしろ、それは神奈川大学プログラムにかかわる研究者が進めてきた取り組みの科学的妥当性を証明するものです。彼らが調査分野を限定することにしたのは、彼らの作業が他の研究者による他の分野やプログラムが存在することを想定していることを意味します。まさにこうして科学は成り立っているのです。その証明にあたって、私はこのシンポジウムのプログラムから次の点を引用させていただきます。

- 図像資料による近世東アジアにおける日常生活の比較研究。
- 東アジアにおける犁（すき）の種類別分布図の作成：比較的および進化的アプローチ。この結果は、例えば土壌管理、農村の技術文化、農村における社会構造および食習慣などの研究にも広がる可能性をもっている。
- 東アジアの景観パターンを比較するための方法論。結果は、東アジアにおける土地利用や所有権、都市化パターン、都市計画などの研究にも広がる可能性をもつ。目標は景観パターンの保存。

²² 3つのテーマとは、1. 図像、2. 民具、3. 景観である。

神奈川大学のプロジェクトは一つの逆説を示しているようにも見える。過去の痕跡や記号（景観の変遷、犁の種類、過去の日常生活の古い表象など）を研究するのに最先端の技術が必要になる点です。しかし、これは逆説ではない。こうした先端技術を、過去を研究するための新しい道具として理解すべきではありません。それらは、過去ではなく、現在における過去の存在、つまり過去の痕跡や記号を見て、研究し、理解するための手段です。デジタル技術は過去と現在の隔たりをなくし、我々の社会や日常生活を作り上げている文化的諸層がいかに多様で互いに絡み合っているかを示します。歴史はもはや、過ぎ去ったなにか、想起されるべきなにかではありません。歴史は、単に現在と融合したもの、我々の日常生活の絡み合った諸層にすぎません。

こう述べた上で、別の問題に移り、神奈川大学が進めているようなプロジェクトがもたらす結果や影響について意見を述べます。結果がどうなるかについて、プロジェクトの研究者や管理者は心の中や討議の場で考え続けてきたと思います。また、このシンポジウムの出席者すべてが同じように考えていると思います。何が成果として得られるのか。最終的に我々は何を手にするのか。私の考えでは、我々は地図を手にとになると思います。文化地図、色々な種類の地図、技術や慣行に関する地図などです。また、耕作技術の地図、農村の踊りや芝居の地図、身体の動きの地図、都市計画の地図、私的空間を組織する地図、さらには、農作業をする、イメージを描く、楽しむなど何かをするための身体訓練の地図もあります。その結果、我々の日常生活の特質を構成する技術と慣行に関するマルチメディア・マップがウェブ上に出現するでしょう。

しかし、こうした地図のその性格こそ、プロジェクト全体としての最も重要な成果といえるかもしれません。これらの地図はこれまでとは異なる新しい境界を示すでしょう。示されるのは文化的限界で、帝国とか国民国家とかの境界とはまったく一致しないものです。また、サミュエル・ハンチントンが言う意味での「文明」の境界とも一致しません。境界は人や物を隔てますが、限界はそれらを結びつけます。こうした地図のすべてが互いに一致するわけではありません。ある民族の犁の地図は、そこで行われている求婚のパターンの地図や、子供への文字の教え方の地図とは一致しません。技術の地図と慣行の地図は決して一致しません。下からの地図、ボトムアップの地図はトップダウンの地図とは合いません。こうした地図はすべてお互いをゆるく連結しているにすぎません。それらはある人々を対峙させることもあり、別の人々を結びつけることもあります。最終的には、神奈川大学のプロジェクトは地図を作成し、オーバー・マッピングという一般的なプロセスを通じて、地図の上に地図を重ねることになるだろう。我々の心、社会、アイデンティティを境界で仕切ってその中にはめ込んでいる地図は、文化地図によって、揺り動かされ、打ち負かされることになるでしょう。文化地図は人や物を切り離すのではなく、区別し、相互に結びつけるのです。こうした文化層を示す地図がすべてウェブ上でクリックするだけで利用可能になります。それらは新しい複数のアイデンティティのほか、社会・歴史、また個人や、個人と個人の関係についての今までとは違う概念を生み出します。人は単に日本人、韓国人、中国人であるのではなく、単にフランス人、ドイツ人、イギリス人であるのでもありません。国境とは、どのように税金を払っているか、どうやって身分証明書や旅券の発給を受けているかを示す境界に過ぎません。我々ひとりひとりが連結点であり、慣行と技術の海の一時的だが欠くことのできないリンクであることを理解したとき、人はどうして一つの国家、一つの歴史や文化に属することができるなどといえるのでしょうか。

このプロジェクトは、それにかかわる人々、研究者、技術によって、東アジアの歴史に重要な成果をもたらします。このプロジェクトは、東アジアの人々が自分たち自身、その過去と現在、未来について抱いてい

る集合的イメージを変容させる可能性があります。東アジアの人々が、自分たち自身について、現在の国境を越えて理解する可能性をもつかも知れません。しかし、自分たちを、共通の信条によって引かれた境界を持つ一つの「文明」のメンバーとして認識することはないだろう。サミュエル・ハンチントンは文化についてお粗末で間違った概念を持っています。彼の考え方は、国務省が「世界の秩序」の維持を標榜して、学生を教育する際には有効かも知れません。しかし、人々は自分自身を一つの開かれた慣行システムとして、別の文化的システムに限りなく結びついていることを理解するでしょう。これらすべてをインターネット上で見ることができる日がいつか来るでしょう。

このコメントはプロジェクトの一つの哲学として理解されるかも知れません。しかし、注目すべきことは、哲学、イデオロギー、または単なる信条だけでは、このようなプロジェクトの意味を完全に表現することはできないということです。この「ポスト・モダン」哲学というブランドはほとんど関心と呼ばないし、影響力もない。重要なのは哲学ではなく、それを支える証拠です。重要なのは、研究者、人類学者、社会学者、技術史家が構築し、提供したすべての証拠、実証、経験です。これらの証拠は、東アジアにおける地図作りやオーバー・マッピングの現実を示している。証拠によって違いが明らかになり、記録された証拠に基づいて地図が作られます。デジタル人類学という科学は、最終的にはこの違いを明らかにし、東アジアの過去と未来に関する論議を構築することになるでしょう。このプロジェクトは我々すべてに恩恵をもたらすことになるでしょう。