

Title	パネルディスカッション：DMCが描くこれからのミュージアム世界
Sub Title	
Author	松田, 隆美(Matsuda, Takami) 安藤, 広道(Ando, Hiromichi) 石川, 尋代(Ishikawa, Hiroyo) 生貝, 直人(Ikegai, Naoto) 金子, 晋丈(Kaneko, Kunitake)
Publisher	慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究センター
Publication year	2016
Jtitle	慶應義塾大学DMC紀要 (DMC Review Keio University). Vol.3, No.1 (2016. 3) ,p.20- 32
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	特集：DMC研究センターシンポジウム：第5回 デジタル知の文化的普及と深化に向けて： 多面的アーカイブから広がる新しいミュージアム世界
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO32002001-00000003-0020">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO32002001-00000003-0020</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

パネルディスカッション

## DMC が描くこれからのミュージアム世界

松田隆美 (DMC 研究センター所長 文学部教授)

安藤広道 (DMC 研究センター研究員 文学部教授)

石川尋代 (DMC 研究センター特任講師)

生貝直人 (東京大学附属図書館新図書館計画推進室・大学院情報学環特任講師)

モデレーター 金子晋丈 (DMC 研究センター研究員 理工学部専任講師)

金子: DMCの金子です。今日は、パネルディスカッションということで、DMCがどんな未来像を描いているのかといったことについて、DMCの研究員がそれぞれ思いの丈を述べるというところからスタートしたいと思っております。話の流れとしては先ほどお話した通りですし、生貝さんのお話も聞いていただきましたので、松田先生、安藤先生、石川先生の方から、自分はこんなことを考えているというのを話していただいて、その後、ディスカッションしたいと思っております。では、松田先生、よろしくお願ひします。

松田: 松田でございます。DMC所長として、DMCが慶應義塾大学という大学に所属しているという事実をふまえると、ミュージアム、アーカイブを考えるに際しても、大学が一つの出発点ではないか、そういう視点から、ユニバーシティ・ミュージアムについて考えを述べさせていただきます。

慶應義塾はミュージアム、ライブラリー、アーカイブとしていかなるコンテンツを持っているのでしょうか。これは大きく分けて3つあるのではないかと思います。1つは大学史関係資料で、150年以上の歴史のある組織として慶應義塾が存続してきた結果として、その過程で蓄積されてきた資料の中には、文化財的価値をもつものが存在しています。もう1つ、これが一番中心になると思いますが、慶應義塾を構成している個人の研究者あるいは彼らが



松田隆美

メンバーとなって実施している研究プロジェクトが、研究資料として入手したものがあつます。それは、研究目的で購入したものの他に、研究拠点としての慶應義塾ということをお評価していただけて寄贈を受けた結果として今日、慶應義塾が所有

しているものです。3つ目は、これは大学固有の文化財と呼べるのではないかと思うもので、研究のプロセスに関わる資料です。これは、そのまま展示物になるかどうかは別として、研究を途切れることなく継続するプロセスにおいて生まれてきたもの、たとえば草稿やノート、実験や測定に使つた機器類などが、時間の経過のなかで文化財的な意味を持つてくると思ひます。(付記: 慶應義塾大学文学部創設125年記念展示「モノがたる文学部 資料にみる人文学研究」(慶應義塾図書館 2015年12月)で人間科学専攻が展示した創生期の中型計算機、DECミニコンピュータ PDP-11/24を展示終了後にDMCが譲り受けましたが、これはそうした文化財の一例です。) ユニバーシティ・ミュージアムが対象とするコンテンツとしては以上のような3種類が考えられ、それらはいずれも大学が研究教育活動を続ける中で必要に応じて自然と集まってきたもので、それが大学の特徴ではないかと思ひます。大学全体として何か特定のジャンルのものを収集するという意味でのコレクションポリシーは存在しないわけで、この点が公共あるいは個人の博物館、美術館とは一線を画すかもしれません。しかし、個々のコンテンツは、どれもそれぞれ明確な理由があつて入手され、具体的な目的意識のもとで研究されてきた訳ですから、そこには個別に明確なリサーチコンテキストが存在しています。このコンテキストは、有名であるとか非常に貴重なものであるというような、比較的共有しやすいコンテキストでは必ずしもなくて、特定の研究のために不可欠だから非常に価値があるといった類いの、研究に特化した、一般になかなか共有されにくいものでしょう。

しかし、このように一つ一つの潜在的な文化財が明確なコンテキストを持って存在している点は、大学のコレクションの非常に大きな特徴だと思ひます。このリサーチコンテキストは、文化史的な文脈での位置付けと同時に、個々の文化財を特定の研究

者あるいは研究機関がどのようなものとしてとらえて研究してきたのかという研究の文脈の相互作用によって出来上がっています。

大学固有のリサーチコンテキストを結束させて展示物のネットワークを形成し、それを見える形にして、鑑賞者がそのつながりから研究のプロセスを辿り、さらに独自に発想を展開できる、そうした柔軟なナラティブ空間をデジタル環境を整備していくこと、それがユニバーシティ・ミュージアムとしてできる1つのことではないかと思えます。

先ほど、展示物のあいだの関係性を、展示物を見ただけですぐに理解するのは難しいという的を射たご質問をいただきました。それに対する1つの答えとして、大学で研究教育に関わってきた者が、展示物にどのようなストーリーを与えて意味を見出してきたのかを提供し、鑑賞者がそれを参考にしつつ、自らの鑑賞と利活用のナラティブを作っていくようなデジタル環境を構築すること、それがまさにDMCのMoSaICが実現しようとしていることではないかと思えます。

最後に、あえて単純化してまとめますと、先ほど述べた3つの理由で集まってきたいろいろな資料が一つのアーカイブを形成しています。コレクションの全てが、そのまま同じような意味で展示物と成り得るわけではありません。アーカイブされた、大学特有の多様なコンテンツの中から、特定のテーマのもとで構想された展示のためのナラティブが生み出されますが、その際に展示の文脈として、なぜそのナラティブが可能なのかをあわせて提示し、さらにそのナラティブから、鑑賞者が自由に、固有の新しい物語を生み出してゆくことを支えるMoSaICシステムを中心に据えることで、大学という研究教育機関の個性を反映したミュージアムが考えられるのではないかと思えます。少し観念的な話になりましたが、議論のきっかけとさせていただければと思います。

金子：松田先生、ありがとうございます。次に、安藤先生。自己紹介もお願いしてよろしいですか。その方がどういうふうな背景でというのがよく伝わると思えます。

安藤：安藤でございます。私は、いま、文学部の民族学考古学研究室に所属していますが、大学に移ってくる前は東京国立博物館、その前は横浜市歴史博物館におりまして、実際に博物館の仕事に携わってまいりました。先ほど金子先生から、博物館が持つて

## 博物館の今日的課題

もちろん課題は多々あるが…。

多くの博物館が抱える3つの大きな課題。

### ①社会の共有財産としてのコレクションの形成・維持・拡充

博物館活動の根幹としてのコレクション。

コレクションを基軸とした(有効活用する)活動の展開。

### ②多様なニーズへの対応

コレクションの利用の仕方は、もっと多様であるべき。

博物館のもつ、主にハード面の限界性をどう乗り越えるか。

### ③社会との相互関係に基づく研究・教育・学習活動の展開

博物館⇒利用者という一方的関係の超克。

public (lay, local) knowledgeの積極的な活用(PUSモデル)。

⇒デジタル情報・機器のもつ可能性。

いるコレクションの制約、つまり人間がそこに動いていかなければ見られない制約というお話がありましたが、私は、博物館で働いていた人間として、人がモノの方に動いていくという点だけは博物館の特徴としてしっかり守っていきたくて思っておりまして、ここでは、そういう観点から、博物館全体に関わる課題をデジタル技術と絡めてお話させていただきます。

まず、はじめに、博物館の今日的課題ということで、3点ほど挙げさせていただきました。もちろん博物館にはそれぞれ固有の課題があるわけですが、一方で、私自身の博物館の勤務経験や、大学で学芸員養成課程の運営と教育に関わってきたなかで、種類や地域を問わず、これら3つの課題が、博物館全体の大きな課題になっていると考えるようになりました。3つと言っていますが、実は相互に関係しておりまして、1に根幹があり、2と3を進めていけば1も進んでいく。そういう関係にあるものと思ってください。

博物館は、長い歴史を通じて、社会にとって価値のあるものを収集し、その価値を社会で共有しつつ、将来に引き継いでいくという役割を担ってまいりました。ですから、博物館を利用する社会が、コレクションを利用することでそれらの価値を認識し、自分たちの共有財産としての意識を持つようになっていくこと、つまり1がとて重要になってきます。そのためには、多くの人々が資料をさまざまな形で利用すること、また、利用者自身が価値を生み出すプロセスの中に入りこんでいることが重要になるわけでありまして、2と3の課題はそれを指しているとお考えください。

さて、先ほどの金子先生の話にありましたけれども、博物館は、展示室という限定された空間で資料を展示するものです。ですから、社会、つまり利用



安藤 広道

者が自分たちの財産としてコレクションを利用したいと考えても、個々人の興味や価値観に合わせて展示を変えてくれるわけではありませんし、利用者が望むような解説を増やしてくれるわけでもありません。そうした利用者の多様なニーズに対する、ハード上の限界という問題を抱えているわけです。こうした博物館が構造的に持っている大きな問題に対し、ひょっとしたらデジタル技術がそのひとつの解決手段になるのではないかというのが私の話になります。

ただ、そうは言っても、慶應義塾には、こうした課題に取り組むことのできる博物館はありません。では、どうするのかということになるのですが、視点を変えてみますと、歴史のある慶應義塾の日吉キャンパス内には、数多くの文化財が存在しますし、地形や植生などのフィールドミュージアムの資料になるような資源が至るところにあるわけです。これらをコレクションとしてカタログ化し、デジタル技術を用いて、それらに関わる情報を現地で提供するシステムをつくれば、キャンパスを博物館化できるはずで、それがキャンパスミュージアムというわけです。

さて、キャンパスミュージアムは、MoSaICのカタログを用いること、そして多数のカタログ作成者で構成されるという点を基本にしています。MoSaICによって多数のカタログ同士の関係が見える。つまり、複数のカタログ作成者の考えの交錯と言ったらいいでしょうか、そういうものを見ることができるようになるわけです。つまり、ユーザーはカタログで現地を歩きながら、つまり、あくまで人間がカタログを持って現地を歩くというのが基本なんですけれども、現地で個々の資源の見方の多様性に触れることができるということです。

また、キャンパスミュージアムは、ユーザーの参加を可能にすることで、専門家からユーザーへの一方通行的な関係を止揚していくことを目指しております。博物館は公共の施設と言いながら、どうしても専門家が作った価値を一方向的に社会に示していく、そういう欠如モデル的な施設という側面をどうしてもぬぐい去れないところがあります。そうした

一方通行的な情報提供は飽きてしまいますし、魅力も失われていく。しかし、キャンパスミュージアムでは、ユーザーが、カタログを利用しながら、自分が誰かを案内するための新しいカタログを作ることができます。その際に、自分でオブジェクトを追加することももちろんできますし、場合によっては、既にあるプロパティ付きのオブジェクトを組み替えるだけでも自分なりのカタログを作ることができる。そうした行為を通じてカタログ同士が交錯し、より複雑性を増していくことになります。

そうしたユーザー側のさまざまな知識・経験を含めながら、資源の多様な利用を生み出していくというのは、いわゆる Public Understanding of Science、PUSの参加側モデルに近く、それによって、専門家の側だけでは見えていなかったキャンパス内の新しい資源や、既存の資源の新しい価値を見つけていくことが可能になると考えています。そうしたことによって最初に挙げた課題、コレクションを社会のものにしていくという最も大事な扉を開いていくことができるのではないかと考えております。

少し長くなってしまいましたが、以上です。

金子：ありがとうございます。次は、石川先生、お願いします。

石川：今日は、石川です。私は、これまでの先生方と違わして、タイトルにもあるように「エンジニア側からの試み」なので、エンジニア側です。金子先生がお話することよりもいま一歩エンジニア側かと思えます。

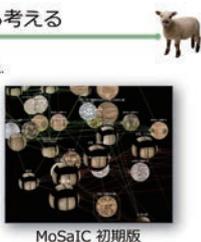
DMCに来るまでは、3次元計測をやったり、人間の視知覚に関する研究をしたり、コンピューターグラフィクスでいろいろなものを表現したり記述したりしておりました。DMCに来まして、「デジタルコンテンツをコンテキストが感じられるように見せたい。」しかもこのコンテキストというのは複数である。これだけを言われてシステムづくりを始めました。私は、皆さんにお見せするようなコンテンツを持っていませんし、しかもコンテキストという意味をよく分かっていなかったところから始まっております。そんな私がどのようにここまで到達したかというのをざっと説明しながら、私なりの、エンジニア側が考える新しいミュージアムを説明したいと思います。

私としては、人に「モノをどう見せるか」というのは、見せるモノを持っていないので、モノという点から考えることはできませんでしたが、システム

設計とソフトウェアを開発することによって、「デジタルコンテンツをコンテキストが感じられるように見せたい」ということを考えてきました。コンテンツがあって、複数のコンテキストとして矢印でつながっているものを見せるという目的で開発してきました。これを実現するためには、コンテンツのデータはどんなものかということが分からなければいけないので、実際にコンテンツのつながりを可視化するシステムをつくって、他の先生方が言うような世界観というのはどんなものかということを確認し、検証してきました。

### システム設計・ソフトウェア開発から考える

- コンテンツと複数のコンテキスト
  - データを可視化する：2D平面では難しく3D空間中に表現。
  - インタラクションを定義する
- システムの世界観(しくみ)を確認する
  - システムとして正しいかを検証
  - 想像できていなかったことをみつける
- 特定のコンテンツを想定せず一般化する
- コンテンツ間の関係を記述する ← **重要Point**
  - 一般化
  - 関係記述 → コンテンツを繋いでコンテキストを繋ぐ。



現在のシステムは初期版から見ると随分と中身も変わっていますが、他の先生方の意見を聞いて、自分なりに「表示して見せる」ことを解析、解釈して改良してきました。ここで、エンジニアとしては、何か特定のコンテンツを表示するというのではなく、必ず一般化して表示することを考えます。そこで気がついたのが、「コンテンツ間の関係を記述すること」が最も重要なのではなかろうかということです。システム開発の側から思いつきました。コンテンツ間の関係を記述することは、それを一般化して表現できるということであると信じております。また、関係を記述することでコンテンツ同士を繋いでいく、そしてさらに、コンテキストというものがつながっていく、というように思っております。

現在、「コンテンツ・コンテキストを繋ぐ」というがどのように実現されているかといいますと、ネットワークで繋がっています。アーカイブはたくさんあります。世の中に見たいと思えばweb上でいろいろなところに見に行くことができますが、自分でアクセスしなければいけません。探さなければいけません。

最近、デジタルキュレーションという素人にはとてもありがたいサイトがあります。いろいろなコンテンツがあり、記述・説明がされ、リンクが貼ってあったりして美術館に繋がっていたりします。

ただ、これはキュレーションしてもらっていて、ひとつのキュレーションの中でコンテンツはつながっていますが、それを作っている人も見ている人も、他のキュレーションが繋がっているところまでは見えてきません。

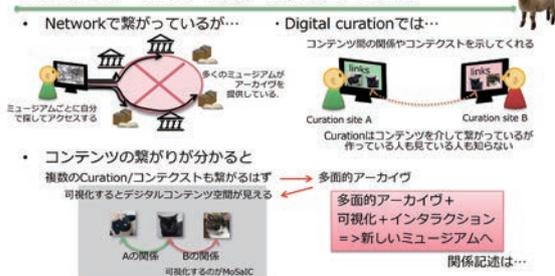


石川 尋代

DMCで開発しているシステムは、全体が繋がっていることが分かるように要求されているのだろうなと思ひまして、それを実現できるようにシステムを作るべく努力してきました。

そして、コンテンツを繋ぐことによって複数のコンテキストも繋がるので、それがきっと「多面的アーカイブ」なのだろうと、技術的にはまだ明確に定義していませんが、そう考えています。「多面的アーカイブ」を可視化するとデジタルコンテンツ空間が見える。そうすると、いろいろな関わりが見えてくる。多面的アーカイブがあって、可視化して、それを触ってインタラクションしているいろいろなものが見えていくということが、新しいミュージアムにつながっていくのだろうと思っています。

### コンテンツ・コンテキストを繋ぐということ

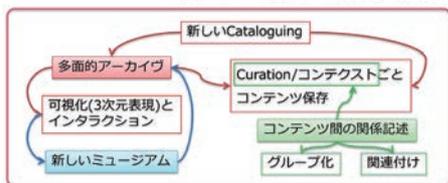


今回、初めて、「関係の記述」というものを全面的に押し出してきております。これまで技術的には、関係を記述すると簡単に言っていました、それはどういうことなのかということを理解してもらえなかったようでした。コンテンツを持っている先生方と話をしても、こちらにやってほしいことと向こうの気持ちが通じ合えていなかったということがありました。なぜこんな記述が必要なのか。「グループ化をする」「コンテンツとコンテンツを繋ぐ」、これが一体どういうことを意味するのかということ、技術的には説明できるとは思っていたので、特に説明することを考えていませんでした。今回初めて説明しますが、関係付けるということは、通常、誰

かがコンテンツを持っていて、そのコンテンツに対する考えを自然言語で記述し、それがコンテンツ間の関係になります。そのままだと、ほかの人が描いたものとつながるのは写真やキーワードぐらいしかありません。それだと一つのデジタルコンテンツ空間に表示できません。そこで、「グループ化」と「関連付け」形式で記述して次元をそろえることが必要になります。先ほど金子先生は抽象と言っておりましたが、私としては捨象の方かなと考えています。その結果、本質を残して一つのデジタルコンテンツ空間に表示することができ、次元をそろえて表示することで、コンテンツをつなげていけるのではないかと。これが提案で、実はお願いになります。コンテンツを持っている方々がこの考え方を理解して記述していただくということが今後の取り組みに重要となっていくと考えています。コンテンツに対する記述をして、コンテンツの記述というのはキュレーションですが、これを新しいカタログングとして提案して、これの集合が多面的アーカイブになる。そして、インタラクションを介して閲覧することが、新しいミュージアムになる。というところを技術面からバックアップしていきたいと考えています。

#### MoSaICにおける関係の記述

- 同じ空間に表示するために
  - 文章の記述などから
  - ・実体(コンテンツファイル)と関係だけを取り出す。
  - ・関係は「グループ化」と「関連付け」で記述する。



金子：いま、石川さんのほうから説明をいただきましたけれども、いまから、ご本人によるご本人のシステム、本人いわく、人文系の先生方のためのシステムのデモを見ていただこうと思います。近くない方はなかなか見れないと思います。こちらに画面が出てきますので、適宜そちらを見ていただきたいと思います。



金子 晋丈

石川：私が内容を説明したいところですが、コンテンツについて知識もなくてなかなか難しいのです。仕組みとしては、コンテンツファイルがあ

り、それをグループもしくは1対1の関連を記述し、それらを可視化したものになります。これは42行聖書です。このノードを選択するとこちらにコンテンツが表示されます。42行聖書がありまして、これが他のコンテンツにつながってしまっていて、この矢印は何かの関係があるのだと思います。これは池田先生の方が作られたもので、私にはさっぱり分からないので説明できなくて申し訳ないです。

池田：DMCの研究員の池田と申します。いま、石川先生が試行錯誤しているこのデータを作った張本人です。42行聖書というのは、またの名をゲーテンベルク聖書と言い、皆さんご存じかと思います。慶應も所蔵しておりますし、ヨーロッパ、アメリカでいろいろな機関が所蔵しています。42行聖書は私の研究対象でもありますので、それらのデジタルデータをMoSaICでつなげる試みをしております。例えばプリンストン大学附属のシャイデ図書館の42行聖書のデータを入れておりますので、それを開いてみます。ああ、ドイツのフルダという街の図書館所蔵のゲーテンベルク聖書の1ページ目が開いてしまいました。これはやはり後でデモをお見せした方がいいかもしれませんが、とにかくゲーテンベルク聖書一つをとってもいろいろな関係があるということを、MoSaICで表現することができるわけです。42行聖書そのもののデータだけではなく、ゲーテンベルク聖書が生まれたマイnitzの街についても情報を入れてみたり、また聖書には画家が装飾を施していたりしますので、その装飾画家の情報を入れたり、そういったことをしております。私も不慣れなもので中途半端な説明になりましたが、後で時間がありましたらご説明いたします。

石川：ありがとうございました。

金子：では、改めましてパネルディスカッションを続けます。松田先生、安藤先生、石川先生、それから、生貝さんの方から最初講演いただきまして、いま、デモを見ていただいて、雰囲気として、人に情報を伝えるというのが難しいということは何となく伝わったのかなと思います。アーカイブというところは、コンテンツはあるけれども、そこに意味付けしていくというところがポイントで、その発信というのがミュージアムという形態なのかなと僕自身は思っています。DMCでは、デジタルメディアコンテンツ統合研究センターとっているのですが、デジタルだけをフォーカスしていると思われるかもしれませんが、実はアナログと融合した世界観というのを

ゴールにしています。ですから、デジタルというのはデジタルで閉じたものではないということです。まず、そのあたりからご意見をお聞かせいただきたいと思います。松田先生のお話の中でリサーチコンテキストというものがありました。リサーチコンテキストの中ではアナログのものもいっぱいあると思います。アナログとデジタルの融合感というものについて何かご意見をお願いできますか。

松田：大学がこれまでに蓄積してきた資料は、歴史的な経緯でその大半はアナログの形で存在しています。それらのデジタル化は研究教育のための一つの手段ですから、それはそれで非常に重要ですが、それだけで終わるのではなく、元のアナログ素材の周囲にデジタルでコンテキストを構築することが、幸運にもさまざまな文化財をアナログで所蔵している研究機関が選択すべき一つの道だろうと思います。デジタルでコンテキストをつくるというのは、アナログ素材の提示や解説をデジタル技術を駆使しておこなうことで分かりやすくするというだけでなく、デジタルのコンテキストを通すことで、素材のアナログ性が際立つ、言い換えれば、デジタル化して初めて把握できるような情報を付加することで、アナログ固有の特性がより良く見えてくるということです。12月の文学部創設125年記念展示では、「ゲーテンベルク聖書」と国宝の秋草紋壺、その2つが初めて同じ空間に展示されることとなりますが、そのようにして実際に展示物を目にして、触れることは出来ないまでも3次元的に知覚することは本質的なことです。そこでは、アナログな書物や壺にバーチャルに触れることが出来るようにデジタルのコンテキストが機能し、さらに肉眼だけでは見えないものがデジタルで見えてくる。そうしたインタラクティブな関係性を構築できるのが、実際にアナログな文化財を所有している機関ではないかと思っております。

安藤：生貝さん、ヨーロッパの方でアナログとデジタルのすみ分けみたいなどころについて何かご存じでしたら、教えていただけますでしょうか。

生貝：ヨーロッパの文脈というものは、M・L・Aなどきわめて多様なアーカイブ機関を含めた形で対応しているものなので議論の範囲は非常に広がりますが、一つは、O2Oというか、デジタルで見せていくことを入り口にいかにもリアルに引き込んでいくか、この議論が目的としてあるのは間違いないです。ただ、現状として、日本と比べても経済状況

が芳しいと言えない欧州で、文化施設の予算も決して増えてはいないであろう中、ヨーロッパのような取り組みにあれだけ力を入れているのはなぜか。それは今日お話ししたような意味での、IT時代の文化施設のあり方についてのビジョンと社会的価値の確立だといえます、デジタル空間で価値を発揮していくことができなければ、今後アナログを守り続けることもできない。いろいろな意味での継続性の危機というものが文化施設の目の前にあるときに、アナログを本当の意味で残していくためのデジタルのあり方というのは何か、ということが多面的に考えるのが、一つの大きなドライブになっていると申し上げられるかと思えます。

金子：学芸員養成課程を担当されている安藤先生は、そのあたり、どういうふうなお考えでしょうか。

安藤：博物館に限らず、文化資源、つまり実際の資料を、社会の財産として博物館という場で利用し継承していくのに、インターネットを使った情報発信が有効であるということについては、イギリスのMuseums Association (MA) がロンドン大学に委託して、イングランドとウェールズの博物館を悉皆調査し、2008年に「Collections for People」という、コレクションの利用に関わる調査報告書を出しているのですが、そこでも、そのような結論を出しています。私も、資料の共有財産化に、インターネットでの情報発信が有効であることについては、ある程度、間違いないところだろうと思っています。

そうしたデジタルの情報発信と絡めて、デジタルミュージアムという言葉について考えてみると、デジタルミュージアムは非常に多様な用いられ方をされていて、定義はなかなか難しいのですが、私は大きくみて2つの方向性があるのではないかと思っています。

1つは、ヨーロッパのように、情報そのものが資料のように扱われるものです。情報を仮想空間の博物館の資料としてコレクションし、社会に発信していく。もちろん、その情報の先にはリアルな資料があるわけですが、実際の博物館のように人が資料のほうに動いていくのではなく、さまざまな場にある端末から多くの資料の情報にアクセスすることができる仕組みです。そうした仕組みによって伝えられるボーダーレスの情報で、実際の資料の重要性や保存することの意義を伝えていくという方向。これが1つです。

もう1つは、キャンパスミュージアムなんかま

さにこちらなのですが、実物の資料に人がアクセスして利用するという博物館の基本的なあり方を維持しながら、先ほどお話しした現実の博物館の制限をデジタル技術によって緩和していく。現実の博物館を補助したり、あるいは、博物館でなくても、キャンパスのように、われわれの空間にはいろいろな意味のあるもの、価値のあるものがあると思いますので、それを学び、発見していくツールを作るためにデジタル技術を使っていく。あくまでも人間が物にアクセスするというを基本にしながら、多様なニーズに応えられるようなシステムとしてのデジタルミュージアム、この2つがあるのではないかと考えています。

金子：石川さんは、リアルに導いていく物の存在というものを重要視していくようなデジタルのシステムとはどんなものか、ご意見をお聞かせください。

石川：この研究に携わるようになって、機会があれば博物館や美術館に行くように心掛けていました。慶應の中でも展示が幾つもありますので、なるべく行くようにしていますが、毎回思うのは、残念ながらデジタルはモノに勝てないなと感じて帰ってきます。展示を観る観点というのがこれまでと違って、キュレーションがどのようになされているかということを見ると、キュレーションした方の思いや工夫みたいなものが分かってしまって、これはデジタルで再現できないし、記録もできないなといつも思います。ですが、それも記録していくのは必要だと思います。最初からデジタルがというよりも、まず記録していく方で、いま、ドキュメントを撮っていく研究分野もありますので、そこから私としては考えていって、後付けでデジタルを活用する。何かを先に観て、その後にデジタルで補完するというのが自然なシステムではないかと思っています。実際のモノの周りを自分の中で埋めていく。例えば安藤先生がこういうことを言っていたなと思いだして、自分で調べてデジタルで、後から補完することをよくやっています。

金子：本日お越し下さった皆様と我々パネリストの間のコンセンサスをどのようにとっていけばいいのか、いま、僕は手探り状態でございます。デジタルミュージアムがあったら、アナログの存在は何なのか、アナログがあるからデジタルは要らないのか、訪問できる・訪問できない、バーチャルで得られるもの・得られないもの、もしくはアーカイブというものになったときに、アーカイブしているものに与

えられる情報も変化しているとする、一体アーカイブというのは何を保存して、ミュージアムというのは何を発信していくのかといったところを皆さんにお伺いしていきたいと思っています。僕がいま不安に思っているのは、パネリストの方々と皆様方の間に大きな溝がないかということをご心配しております。何か聞いておきたいことがあったら手を挙げていただければと思います。まず、イメージは伝わっているのでしょうか。うなずいていただく方が数人おられますので、伝わっていると思います。

先ほどの質問に戻りまして、保存しなくてはいけぬ情報、発信しなくてはいけぬ情報、アナログ、デジタルも全て混在の状況で構いませんので、何かご意見をいただければと思います。

松田：一つ具体的な例を言いますと、池田先生や私が研究対象としているヨーロッパの古い書物、羊皮紙に書かれたような書物を実際に手に取ってみると、紙が硬くて開きにくく、無理に開いたら本が壊れそうで、読むこと自体が容易でないことが時にあります。デジタルではそうした制約から解放されるので読みやすいし、実際の書物では見えにくいところも鮮明に見えることもしばしばあります。しかしその一方で、しかし開きにくさには、たとえば過去の所有者が堅い板を使って豪華な装丁に仕立てたとか、肉厚であり上等ではない羊皮紙が使われているとか具体的な理由があり、それは書物の来歴や受容を教えてくれる、非常に重要な文化情報なのです。デジタル化することで、開きにくさを何らかの形で数値化して、情報として残せるのかという問題があります。

もう一つ例を挙げると、例えば羊皮紙の写本を高精細デジタル画像で見ると毛穴が見えます。専門家ならば、その毛穴を見て、その皮が羊なのか、仔牛なのか、ヤギなのかを識別することも可能です。そうした識別は、肉眼で実物を見ていても、そのつもりで機器を使って見ない限りできないでしょう。このように、デジタルだから見えるアナログの情報というものが一方で存在します。デジタルでは再現できない質感がある一方で、デジタルだから見えるアナログ性があるのです。アナログの質感もデジタルで再現、記述できるようになるのが良いのか、それとも、モノに触れてみて初めてわかる、アナログでなければ無理なことが存在することをあらためて認識して、アナログへ戻ってゆくべきなのか、そういうことをいつも課題として考えています。

安藤：先ほど石川先生が、モノに勝てないといつも思うとおっしゃいましたが、私は、この言葉を石川先生から前にも何度か聞いたことがあって、その都度、勇気づけられる気持ちが出て、同時に、やっぱりモノってすごいんだなどの気持ちを新たにしてきました。実物の資料は、それにアプローチする人間が持っている知識、経験に応じていろいろなことを返してくれます。ですから、博物館の資料というのも、博物館の学芸員や研究者が何か一つの方向から研究して得た情報を一方的に提示するだけに終わってしまったら、実物の一番大事なところを殺してしまうことになってしまうのだと思います。これはデジタルが一面的であるということと同じ意味で、アナログも利用の仕方によっては一面的、限定的で、本来物が持っている多面性、先ほど羊皮紙の話も出ましたけれども、実物が持っている見方を変えることによってどんどんいろいろな情報を引き出せる、そうした多面性を殺してしまうことになると思います。

私の後ろに、キャンパスミュージアムのデモとして、地下壕の映像が映っていますけれども、私はこれまで地下壕に何十回、もしかすると100回以上入っているかもしれないのですが、それでも、この映像を見て初めて気が付く地下壕の特徴などがあるんです。どうしてかというと、私が地下壕を調査するときには、この映像のようなライティングをしていないからです。真っ暗な空間の中に照明器具を持って入るわけですが、照明器具によって見え方はみんな違って来る。これは360度カメラという技術を使ってある照明によって撮影したものなので、それによってまた新たに見えてくる特徴などがあるわけです。先ほどの松田先生の話ではないですが、デジタルも実物のさまざまな情報を引き出すことのできる技術です。ですから、私は、デジタル・アナログでどっちがいいというような話ではなくて、実物からいろいろな情報を引き出す手段としていろいろなアプローチがあって、その一つにデジタル技術があり、そうした観点からデジタルの技術をもっと活用していけるのではないかと考えております。

生貝：いまのご質問に直接の答えになるかは分かりませんが、デジタルミュージアムは何を残していくべきかということをお答えするに当たって、自分のエクスキューズを含めて一回すこし引いてお話ししたいのですが、今日、僕だけが「デジタルアーカイブ」という言葉をテーマにしてお話しさせていただいた

気がします。今日はプロの方が比較的多いようなので、釈迦に説法という部分はあると思いますが、僕の最初の話は、誤解を恐れずに言えば、主にデジタル時代のM・L・AといったときのL、つまりライブラリーの思想という側面が強くあります。いま、安藤先生がおっしゃった、情報として扱うというのはそういうことで、ライブラリーの思想というのは、僕は図書館に入ってまだ日が浅いので勝手に定義していますが、要するに、全ての情報を整理し、アクセスしやすいようにして、見つけたいものが見つかるようにすることです。

そこでは資料の優先順位というか、基本的に情報の上下関係はつけません。等しきものは等しく扱う。資料は資料として取り扱う。そして、言ってみれば世界中の全ての情報を整理したいという欲望をどこかに持っている。それはグーグルが公言している思想だったような気がしますけれど、いや、グーグルの思想はライブラリーの思想に近しいんですよというのは、僕たち少なからず感じているところだと思います。そういう立場からすると、正直なところ、本は、おそらくテキストファイル化された情報が一番使いやすく、物としての本というのは他の文化施設とは比較的違った位置付けというか、デジタル化されればされるほどいいじゃないかという発想になる。簡単に現代のアレキサンドリア図書館が作れる。それに対して先生方のお話は、根底にあるのはミュージアムの思想で、ミュージアムの思想と言うと帝国主義などの文脈もありそうですのでキュレーションの思想と言ってもよいと思いますが、いかにそれを順序付け、コンテクストを与えて、魅力的な形で価値を伝えていくかという、まさに見せ方の美学だと思います。

しかし、最初の松田先生のプレゼンにあったように、それがユニバーシティとなってくると、インスティテュートの活動記録をしっかりと残していくという意味での、文書館＝アーカイブズの思想も入ってくるところがあり、デジタル時代のM・L・A連携を考える上で、多面的アーカイブの構想の仕方はすごく重要だと思いました。



生貝 直人

そう考えると、今日は僕一人だけ異質な者が混ざっているようですが、デジタル時代のライブラリーの思想というのはおそらくある意味でグーグルの思想そのものであって、それを完全に米国企業任せにしないために国家がどうするかというのがヨーロッパナであり、さて今後日本でどうするかということはずっと考えてきたとき、今日はそういう文脈の中での、隣人としてのデジタルミュージアムの思想、キュレーションの思想はどうあるべきかということのヒントを頂くことができ、非常に勉強になりました。

特にライブラリーの思想としてのアーカイブからすると、たくさんの情報を利用できるようにするのはいいけれども、そこからどうやって価値を出していくのかというのは、デジタル時代において世界中で激しく模索中です。いろいろな例を挙げることはできますが、シンプルには、国立国会図書館デジタルコレクションのデータを整形して、Kindleで100円で売られるようなサービスは明らかにアーカイブから価値を生み出しています。しかし整然と、ある意味で無味乾燥に並べられた情報からクリエイティブな価値を生み出してくれるのは、今日お話にあったような、デジタル・キュレーションの思想そのものなような気がしています。ヨーロッパナもまさにキュレーション基盤としての役割を重視しており、利用者が自由にキュレーションをすることもできますし、また専門的な学芸員の方が、ヨーロッパナに集約されるデータを利用したデジタル・エキシビションを作る取り組みにも非常に力を入れています。ライブラリーの思想を基盤としたデジタルアーカイブから、キュレーターが価値を生み出してくれるのではないかという期待を、僕自身すごく強く持っています。

逆に言うと、僕たちの側からすると、いえ僕が図書館の代表だみたいなことを言うと、ここにいる図書館関係の方が居ても立ってもいられなくなると思うので、もちろんまったくもってそうではありませんが、M側の人たちは、L的な、あるいはグーグル的なデジタルアーカイブのあり方に対して何を期待されるか、どこかのタイミングでお聞きできたらと思っていました。

要するに、僕たちは、そこから利用者に価値を生み出してもらうための基盤として、知識を整理して提供することを中核的な関心として持っているけれども、それは、価値を生み出してくれる人たちにとっ

て使いやすいように作られていかなければならないと思います。だからグーグル的、ライブラリー的なものが、デジタル時代に一体どのような役割を果たすと、ミュージアムの皆さんの役に立つのかを聞いてみたい。質問に質問で返してしまう部分があり恐縮ですが、よろしく願い致します。

金子：いまの問い掛けに対していかがお考えでしょうか。ライブラリー的思考方、一つ一つの資料にきちんとアクセスできるようにする。一方で、見せて楽しませる、見せて楽しませるイコールお金になるということだと思いますが、強引な言い方をするとそういう考え方が一つの対極にあると思います。そのあたりどのようにお考えでしょうか。聞かれている方でわれこそはと思う方がいらっしゃいましたら、ぜひぜひ議論に参加していただきたいと思います。

質問者A：基本的な質問で恐縮ですが、DMCで取り組まれているのは、ミュージアムそのものをつくれるというアプローチなのか。それとも、ミュージアムをつくらうとする学術活動によって知見やロジックを手に入れようとしているのか。それとも両方なのか。どれなのでしょう。

松田：どちらかと言われると、両方というお答えになるかと思いますが、ミュージアムという目標は、DMCが機構から研究センターになったときにも常にございました。いずれ慶應がミュージアムということを考えてときがあれば、DMCで考えたものをそこに生かしていけるようにということは、研究センターを発足させるときに私も言われたことです。

ただ、そのことに特化した研究をしてきたかという点必ずしもそうではなくて、ミュージアムとは何だろうと考えていくうちにさまざまなミュージアム像が出てきて、アーカイブを考えること無しにミュージアムは実現できないということにもなりましたし、いま話題になっているアナログとデジタルの関係性とは何かという問題も浮上してきました。今回こういうテーマでパネルディスカッションを設定させていただいたのは、日ごろいろいろな研究をやっているけれども、それらをふまえてミュージアムを構想するとしたらどうなるかを考えてみようということです。その意味では、一つの方向性を示していると考えていただいてもいいと思います。

金子：ほかにご質問は。いまの所長の意見は違うぞというのもありだと思います。

質問者B：テーマに関する質問というよりは、個々のプレゼンテーションに対する質問という部分でさせ

ていただきたいのですが、まず、安藤先生に一つお尋ねをします。

デジタルのコンテンツが整うことはもちろん非常に魅力的なことですが、利用者がデジタルのコンテンツに対してのリアルなものとの価値の置き方ということを考えてときに、先ほどデジタルはデジタルなりの発見があるというお話はありましたが、デジタルで見て安心してしまうという問題はかなりあると思っています。そこに対してのキュレーションの役割や、実際、博物館のご勤務の経験もおありなわけで、学芸員として、あるいは大学の教員、高等教育機関、小中等教育機関で教える立場としてそれは留意すべきだと考えておられるのか、まずその点をお尋ねしたいと思います。

安藤：いまのご質問は、生貝先生の、グーグルであったり、ライブラリーの情報提供と博物館との違いや、私が実物に人がアクセスするということにこだわっている理由とも関係してくると思います。

キャンパスミュージアムの場合は、利用者が現地に立って、そこでデジタルの情報を見る。そして、現地の自分の目の前にある空間や景観と対比させながら、見ているモノの理解を深めたり、自分なりの何かを導き出す。

ただ、そこで利用者は、単にデジタルの情報を受け取ることによって、ここにはこんな情報があります、ここではこうですというように提示された情報を理解するだけではなく、デジタル情報に導かれながら実物にアプローチするわけです。そうすると、実物は多面性を持っていると言いましたが、実物を見ると、受け取った情報との間に、何らかのズレとか違いとか、あるいはよく分からないことなどが出てくるのではないかと思います。そういったところに、実物との対話を通じて、何かしらの自分なりの発見を付け足していく。それがモノの力の一つの側面なのではないかと思っています。

それから、キャンパスミュージアムでは、ただ単に現地の資源に対してバラバラに情報を付与するのではなく、モザイクのカタログを使い、一つ一つの資源に対しディスクリプションなどの情報を付けたものをセットにして、カタログにしているわけです。つまり、カタログをつくった制作者の意図というのがそこに表れていることになります。そうしたカタログによって実際に資源を見ていくときには、先ほどお話ししたことと同じように、利用者の側、カタログ制作者の意図とのズレなり、疑問なり、分

からないところなどが生じてくるだろう。

そうすると、場合によっては、自分だったら、この空間、あるいは、展示室の中の展示物を説明するときに、どんなふうにするだろうか、なんてことを考えるかも知れない。自分だったら、これらをこんなふうに組み替えるとか、あるいはこうした説明が足りないから付け足そうとか、そんなことを思うかもしれません。その際、自分が欲しいと思った情報が、別のカタログの中に含まれているかもしれない。既に誰かが言っているかもしれない。そんなこともあるでしょう。先ほど著作権フリーの話がありましたけれども、もしそうしたことが実現できれば、フリーな情報を利用して、それを改変したり、組み替えたりすることによって、自分なりのカタログをつくっていくことができるようになります。こんなことができるようになるということも、モノの力というところに結び付いてくるのかなと思っています。

質問者B：いまの安藤先生のお答えとも関わるかもしれませんが、松田先生に2点お尋ねしたいのは、大学博物館というと、従来は、特定のテーマや大学のキャラクター付けをするようなテーマ博物館というイメージが強かったわけで、それに対して、横浜国大の大原先生が提唱していらっしゃるような、地域丸ごとの博物館的、エコミュージアム的なことをキャンパスでもできるじゃないかという概念展開だと思います。

そうやって考えてみると、今日のご提案では、研究者の草稿やノートの活用というお話はありました。教育の現場では、もちろんそれはデータを提供してくれるという承諾があつてのことですけれども、授業の中で学生がたくさん書いているノートや、OBがその後どう活動していったかという一種のバイグラフィーとかライフログ的なものが集積として自校史を形成していったり、大学史のビッグデータ的なものになる可能性が当然あると思いますが、そういった活用の可能性はどんなふうにお考えになっていますか。

松田：ありがとうございます。私が研究者の草稿や実験機器も一つの資料だと言った背景には、研究が何らかの成果に結実するまでのメイキングのプロセスは、それに関わっている研究機関しか保有していない、ユニークな資料になる可能性があるということです。そうした資料が全て等しく価値があるかは分かりませんが、メイキングのプロセスの中にはが、

将来、文化史的にあるいはその分野の理解を深める上で重要な価値をもつものはあるだろうと思います。

さらに広げて、いまご質問いただいたように、授業に出ている学生のノートや場合によっては答案も、それはそれで量があれば教育史や文化史の面白いデータになると思います。そうした視点で大学の特徴付けをしていくというのは、私の考えだとまさに福澤研究センターがなさっているようなことではないかと思っています。ちょうど都倉先生がいらっやいますが、都倉先生、いかがでしょうか。

都倉：慶應大学は、いまの学生ももちろんですけども、過去にわたっての人の連なり、その蓄積のデータを持っていますし、日本の近代化、現在に至るまでに日本がどう形づくられていったのかということに大きく関わっている部分もありますので、それを何らかの形で活用していくことは、歴史のある大学として非常に大きな可能性なのではないかと考えておりますが、それが個人情報の問題や、どの程度、何が公開できるかを含めて広く議論されるようになっていくといいなと私も常々考えております。いま、福沢研究センターでは、戦争期の慶應ということのアーカイブ化を試みていて、その画像データもどこまで情報が出せるのか、どこをどうつなげられるのかということが課題となっておりますので、大学ミュージアムアーカイブということを考えていくときに、大学として持っている資源の一つとしてぜひ考えていきたいと私自身も考えております。

金子：いまの質問に対する僕の意見としては、まず、全てのリソースにアクセスできる手段が何かしら最低限一つは要るだろうと思います。それがグーグル的なのか何なのかは分かりません。ヨーロッパ的なアプローチなかもしれませんが、最低限アクセスする手法の一つを提供する。これは必ず必要なことです。一方で、デジタルデータというのは、先ほど、僕の講演の中でしゃべりましたが、根性があればどれだけでも保存できるという世界だと思いません。物が壊れたからあきらめましょうという世界ではない。そうすると、そのデータ量は膨大なものになっていくと容易に想像がつかます。全てにアクセスできることが保証されている中で、膨大な数のコンテンツがあって、その中で、ある研究者なりある興味を持った人が自分の興味を持ったデータを探せるかといったときに、アクセスできるからといって見つけられる保証はないと思います。そういう意味

で、お金もうけをすとかしないということとは別に、より一般的な、より知名度の高いものから順次提供していくのが、一つの現実的なたどり着き方を実現する上で一つの方向性ということで、お答えになりましたでしょうか。

時間が押してまいりましたので、最後に、パネリストの方々から、いま、DMCが描くこれからのミュージアム世界を考えるに当たって、一番自分でもやもやしている点、もしくは、こういう人たちと話をしたいと思って、それができたら解決できそうなんだけれどもみたいなことをお聞かせ下さい。

趣旨は何かというと、果たしてどんなものが次の世界のミュージアム世界なのか、誰もきちんとした明確なゴールを持っていないし、それが実現できる保証はどこにもない。いろいろな人がいろいろなディスカッションをしないといけないと個人的には思っています。そういうことを考えるときに、これが一つのチャンスとして、こういう人と話せたら、こういう議論ができれば、もっと先に進むだけでもというところをご紹介いただければと思っております。一番最初に言う人が一番簡単かもしれませんが、石川さんからいきますか。

石川：一番もやもやしていることは、ミュージアムというのは見せるということなので、いま一番は、インタラクションです。人が何を求めている、どのように見せたら一番分かってもらえるのかというところですね。コンテンツを見せたいと思っている研究者の方でもっと話さなきゃいけないとこれまでも思ってきましたが、これからはより一層必要だと思っています。

生貝：いま、先生方からありがたくもご回答いただいて、僕自身、大変勉強になりました。一つは、さきほど安藤先生がおっしゃったことに関して、利活用と言ったときに、ライブラリーがいますべきことの一つは、いままでも重視されてきた情報整理に基づくアクセシビリティの追求を、リユースビリティに進化させていくこと、それをできる限りあまねく広げていくことがデジタルミュージアムの世界との結節点なのかなど、お話を聞いていて、やはり改めて思いました。リユースに対する考え方もLとMとAで全く違って、Lは比較的受け入れやすいけれども、Mは持っているものが高いということもあって、しかし一方で、キュレーションの思想をデジタル時代で突き詰めていこうとすると、むしろキュレーションの思想がそれを求めるといった部分はすごく

面白いと思います。

いま、僕はユニバーシティということで新図書館をお手伝いしていて、公式なことを言う立場にはないのですが、金子先生がおっしゃっていたとおり、一つは、まさにやる気になればデジタル画像を何でもと言ったときに、実際問題として起きているのは、デジタル画像が次々と消えていっているということです。うちの大学でも問題になっているのは、電子化は個々の研究者が科研費などでもやりますが、科研費は3年や5年で終わります。それが終わるとサーバー代すらもなくなるので、そもそもネット上から存在しなくなるといったものをいかに救っていくか。最近ダークアーカイブという概念も重視されますけれども、キャッチオール的な発想をLというのを基盤として考えなければいけなくて、そこでの価値の提示の仕方というのも、Mの方々とお話ししながら考えていくことが必要なのかなと思いました。

緻密な議論を詰めていくには10年、20年の長い議論が必要になりますが、僕自身、Mの方々の発想というものに少しだけでも今日触れさせていただいて、本当に勉強になりました。日本ではデジタルミュージアムはまだまだやっている人たちも非常に貴重であり、多分それはミュージアムの方々以外にとっても本当に重要であり、しかしその越境的な知的交流は世代によってはまだまだ始まっていないところが多いはずです。その中でM・L・Aのそれぞれの役割も変わってくれば、関係性も常に更新し続けられないといけないわけです。今日はひとり分野違いがお邪魔させていただいて恐縮でしたが、こういう議論を、僕の周りの他の人間を含めてどんどん続けさせていただきたいというのが、今日のお礼として、そして本心として申し上げたいところです。ありがとうございます。

安藤：私が一番もやもやしているのは、今日の自分のプレゼンテーションでも課題の最初に挙げていたところでありまして、博物館はモノをたくさん持っている、どこの博物館も大量に実物資料を収蔵しているのですが、それらが保存はされているけれども、ほとんど利用されていないという点です。金子先生は、一つの博物館には限定された資料しかないとおっしゃっていましたが、確かにそうです。けれども、一方で、博物館は、社会の共有財産として集めたはず、保存しているはずのコレクションを有効活用し切れていない。これは世界中そうですし、特

に日本はひどい。ですから、コレクションを有効活用するための一つの手段としてのデジタル技術というところに私は大変期待をかけているということです。

一方、コレクション、つまり実物の資料は、さまざまな興味・関心を持った人たちに、いろいろな形で見せることができれば、そこからその人たちなりの価値を引き出してもらえるようなものです。先ほど、いまの博物館というのは学芸員が構築した話を一方的に伝える傾向が非常に強いと言いましたけれども、それもコレクションの利用が進まない元凶の一つになっています。ですから、社会やコレクションを利用する人たちが、そのコレクションに自由な形でアプローチでき、それぞれの興味・関心・知識・経験に応じた価値を引き出し得るような仕組みをつくっていくこと、これをDMCという場で何か考え出していければいいなと思っています。

それから、どういう人の話を聞きたいかということですが、デジタルの話とはズレてしまうのですが、世の中には、アカデミックな資料・資源を、アカデミックな立場とは違う観点で利用している人たちがいます。例えば、考古学の世界に土偶というものがありますが、土偶をかわいいという観点から評価する人たち、キャラクターグッズにしたりしている人たちがいます。また、古墳女子と呼ばれる人がいたり、つまり、われわれが思っているアカデミックな価値とは違う価値をモノに付与している人たちがたくさんいるわけです。これらの例は極端な事例かもしれませんが、そういう多様な価値を資料に与えているような人たちとの議論の場などがあってもいいと思っています。

それから、キャンパスミュージアムを進めていくうえで問題になってくることの一つに著作権があります。キャンパスミュージアムが提供する著作物を自由に利用していくには、どういうふうに制約を取り払っていくのがいいのか。あるいは逆に、著作権をどういうふうに保護しながら多様な利用を進めていくのか。そういうことを私自身はもっと議論したいので、今日、生貝先生がいらしてくださったことを、大変うれしく思っています。これからもぜひよろしくお願いたします。

松田：情報を取り込んでそれを使うのはもちろん一人の人間がすることですが、人間の記憶と情報の関係について考えることがあります。情報をめぐっては、それを取りに行く個人の、独自のコンテキストと呼

べるものがかつてはあったと思います。本を読みたかったら書店に買いに行く、あるいは図書館に借りに行く。そうやって一定の物理的な距離を経た上で情報は手に入っていたのです。物理的な距離と時間がかかる、手に入りにくい情報もあれば、比較的すぐ手に入るものもあって、そこでは良くも悪くも、情報は不均衡にわれわれの周りに存在していたのではないかと思います。

ただ、その距離感が同時に、自分が情報を得たときのコンテキストを形成してくれていて、そのおかげで情報を生かしていたのではないかと感じています。それは先ほどの生貝先生の本質的な質問と関わりますが、例えば Google ブックスで情報を検索できて、その情報も等距離になったときに、人間にとってそれはどういう影響があるのか。短時間で多くの情報を得ることができるというアドバンテージはあるけれども、それを使う側にとってのディスアドバンテージはないのだろうか。そこが一つ非常に気になるところです。

私はいまでも文学研究者ですから、本を読むことは、本の形態や読むときの状況と不可分だろうと考えています。今では本は Kindle など、いろいろな

端末で読める。私も Kindle は老眼鏡がなくても字が読めるので愛用していますが、それはひとつの、読書の新しいコンテキストと言えます。コンテキストが増えると解釈の可能性も一つ増えることにはなりますが、その一方で、それまでにあった紙の本で読んでいたときのコンテキストが消えてしまうのは残念です。もし全ての情報を同じ端末から同じような操作で取得するようになって、情報が全部等距離になってしまったら、それは人間の記憶能力にどのような影響を与えるのだろうか。そこを教えていただける人がいると、自分の記憶力の減退が年齢のせいなのか、それとも他の理由があるのか、少し分かるのではないかと考えております。

金子：ありがとうございます。時間も過ぎてしまいましたので、ここでパネルディスカッションを終了したいと思います。

活発にフロアからもご意見、ご質問等いただきましてありがとうございました。拍手をもって終わりたいと思います。(拍手)

