

コメント

アラシ＝マルク・リュ

大規模データベース時代における研究と教育

非文字資料に基づいて研究および教育を進展させる可能性が開かれ、またその必要性も認識されてきたことから、先進社会では一つの重要な進化が展開しようとしており、人文・社会科学に大きな影響を及ぼすものと考えられる。

非文字資料は、全資料の90%を占め、宇宙における暗黒物質の量に喩えられる。近代以前の社会慣行や技術、ポスト工業化社会の大衆文化、音楽、テレビ、映画、ニュースなど多種多様なものがこれに含まれる。デジタル技術により、あらゆる非文字情報を大規模データベースに記録、保存することができるようになり、この情報をインターネット上で利用できるようになった。これらのデータベースは、博物館が、今日果たしているのと同じような役割を果たしている。しかし、近いうちにさらに巨大化・多様化し、世界規模のオンライン博物館のような存在になるだろう。デジタル技術のお陰で、文字資料についても大規模データベースに記録、保存され、インターネット上で提供されている。

それゆえ、われわれは、歴史的にこれまで情報の収集、保存、伝達に専念してきた博物館と図書館という二つの組織の一体化現象を目の当たりにしているのである。ボルヘス（Borges）の物語に皇帝専用に使われた中国地図の話が出てくるが、それと同じように、われわれは世界規模のウェブ上の博物館にいるのか、現実の世界にいるのか、区別がつかなくなる時代をまもなく迎えることになるだろう。この博物館と現実の世界の間に、明白な境界はない。つまり、起こっていることすべてが即座に記録され、ウェブ上で利用可能になる。ジャン・ボードリヤール（Jean Baudrillard）あるいはポール・ヴィリリオ（Paul Virilio）が説明しているように、すべてのことが「ライブ」であると同時に「記録済み」ということになる。

これが実際どのようなことを意味するかについて、われわれは今日よく理解している。

つまり、デジタル技術は、すべての情報伝達に関して非物質的な基盤となることにより、すべての情報をそこに没入させる環境を生み出しているのである。これは、人類学上の大きな変化である。

こうした状況が研究と教育にどのような影響を及ぼすかについては議論が必要である。この豊富な新しい資料をどのように活用すべきなのか。問題は、これらの資料を保存したり、検索することではなく、最良の「検索エンジン」、完全な Google を見つけることである。つまり、問題は、検索することではなく、研究することである。われわれはどのように学び、教えていくのだろうか。そこで、基本的な疑問は次のようなことだ。すなわち、この状況の中でわれわれはどのように思考するのか。大規模データベースの時代において、思想とは何か、知識とはどのようなものなのか。これらの疑問から、大学の役割についての議論が展開することになる。

大学やそのほかの教育機関では、デジタル技術により、教育や研究に利用する資料の範囲は非文字情報にまで広がった。この進化により、知識に関する理論と実践が変化をとげており、とりわけ文字で書かれた物

と印刷メディアの役割は変わりつつある。「文字で書かれた資料」と非文字資料は相互にどのように作用しているのか。大規模データベースの時代に「文字で書かれた資料」はどうなるのか。われわれはこうした問題について、かなりの経験を重ねている。例えば、ロバート・クーバー（Robert Coover）は、すでに同様の問題を取り上げている。R・クーバーは、1992年、『ニューヨーク・タイムズ紙』に「書物の終焉」（The end of books）と題するエッセイを寄稿した。彼はこの論文で、文学が「ハイパーテキスト」との相互作用により、どのような変革が可能になるかを探求した。すなわちコンピューター上に直線的ではなく、また連続性もないテキストを構築して利用することにより、物語の荒筋を頭に描きながら、それを記録してゆくという従来の方法を変えようというものだった。この可能性自体は、すでに20世紀初めに、アバンギャルド文学、映画制作やビデオなどにより追求されてきた。この実験の新しい点は、機械（すなわちコンピューター）により「確率（すなわち人為的でない）変数」を導入したことにある。ブラウン大学で、ロバート・クーバーは、実験的マルチメディア環境「The cave」を創り出したが、そこで、文学は音声や視覚芸術と融合する。この方法は、やはり20世紀のアバンギャルドプログラムを技術的に成し遂げたといえる。大規模マルチメディア・データベースは、芸術や文学という領域をはるかに超える大きな可能性を広げている。それは人間と社会に関する研究を一変させ、人文・社会科学を再構築することになる。

非文字資料と文字資料が融合すること、すなわち、非物質と物質が一点に収束することにより、芸術的な実験と技術革新が行われている社会の内側で、ひとつの進化が起きている。この進化は、いま突然変異への道を開いた。この突然の変化により、情報を発信し、伝達する方法は様変わりとなり、学習し、教える方法に変革がもたらされている。この進化は、大学という社会の重要な組織を変え始めている。

近代的な大学が19世紀に出現して以来、研究と教育は主として文字で書かれた文書を使って行われてきたが、これは印刷物、すなわち書籍という物質的な支援に基づいていた。印刷は書いたものを保存し、伝達する技術であり、近い将来デジタル技術に取って代わられるかもしれない。

しかし、書くことは思考を援けるが、印刷は書くことを支援するだけである。印刷の必要がなくなったとき、書くという作業は一体どうなるのだろうか。印刷は消滅してしまうのだろうか、あるいは映像や音声との新しい関係を発展させることになるのだろうか。書籍の役割は低下していくのだろうか、それともこれからの「書籍」はデジタル化されたマルチメディア型制作物に与えられる名称になるのだろうか。たしかに、書籍の役割は広がり、文字が書かれた単なる紙ではなくなる可能性がある。ということは、印刷の役割が変わることにより、書かれた物の重要性が高まることになるかもしれない。そうなれば、書くということの現在の概念も変わるかもしれない。デジタル環境においては、印刷物、映像、音声相互に密接に結びついている。この新しいタイプの情報処理方式により、文化は変貌をとげ、知識の概念を変えていく。

思考と知識に関する概念とその実践は現在とは違ったものになるが、こうした中で、非文字資料と印刷資料は、研究と教育のためのマルチメディア型の資料になるだろう。書くことは、思想や思考一般を文字に書き写し、表現することであると広く考えられている。ジャック・デリダ（Jacques Derrida）が述べたように、

「考えること」は印刷することとはまったく異なる作業である。思考は次のようなプロセスであり、その実践を意味する。すなわち、情報やデータを、異なる方法あるいは新しい方法でバラバラに解体し、再構成する。これにより、それまで「知識」、つまり作業の種類に応じて「解釈」「意味」「理論」と呼ばれた情報を新しい配列、形態、構造で示すことである。例えばコンピューターを使ったシミュレーションは、思考の一作業としてよく行われるデータの再配列である。

文字で書くということ (écriture) は、思考の力が働いているということである。「書くこと」と呼ばれるこの思考活動は、マルチメディア環境においても消滅することはない。それどころか、保存、利用可能な情報の量と多様性が飛躍的に増すため、書くことはさらに重要になる。社会は、さまざまな専門知識を扱う「知識の取引人」をますます多く必要とする。その際のリスクは、娯楽と同じように、情報が価値を付加されないまま低いレベルの知識と共に個人やグループを通じて流れて行くことだ。デジタルメディアがあらゆる情報伝達の構造基盤になったときに、そのことが社会と教育システムにとって大きなリスクになる。先にも述べたが、われわれはこうした問題についてすでに経験があり、この経験を利用して解決策を見つけることができる。つまり、1980年代以降、さまざまな研究により、博物館は「学習環境」という意味が与えられ、非公式とはいえ、展示会や展示品の構築により系統だった「学習経験」を提供している。同じことが、コンピューターゲームについてもあてはまる。博物館とゲームの例から、マルチメディア環境の問題を推し測ることもできる。

最後に、私は、われわれが娯楽の時代に入りつつあるとは考えていない。世界規模のオンライン博物館が形成されることにより、研究と教育の役割も変化し、それが「知識社会」を生み出す。これは集合的なプロセスであり、われわれが今後さらに思索を重ね、築き上げなければならないものだ。

この問題に関する個人的参考文献

171 頁 欧文参照