

〈みんぱく流〉探究のすすめ

野林厚志 民博研究戦略センター

「うら」の名前

「はくじょうかん」ということを聞いたとき、ひとは何を連想するだろう。ちなみに筆者がこの原稿を書くために使っているワープロソフトの変換では、最初に「薄情間」と出力され、第二候補は「白状間」となっていました。じつは、ここでとりあげる「はくじょうかん」とは、我々になじみの深い、「はくぶつかん(博物館)」に対して、情報を集め、蓄積し、供覧し、さらに外に向けて発信していく装置として、みんぱくに与えられたもうひとつの名前なのである。漢字で書くと博情館、もちろん、この名称は館内のどこにも掲げられていないし、辞書に載っているようなことばでもない。来館者や友の会の会員はもとより、みんぱくを共同利用している国内外の多くの研究者も耳にしたことはほとんどないであろう。

この名前は、みんぱくのなかで展示や図書、標本資料や映像音響資料にかかわる仕事をしていると、どこからともなく聞こえてきて、なるほどとうなずくことになる類いのものである。筆者自身は大学院生のころに籍をおいていた大学博物館で、指導教官から博情館とすることがあり、それがみんぱくに関係していることを何度か聞かされていた。学術資料を収蔵し、それを後世の研究者へ伝えていくことを第一の目的とする大学博物館において、標本資料と学術情報とのつながりは生命線といえよう。博物館ということばだけでは、知の空間の意味を伝えるには物足りないことは大学博物館でも意識されていたのだと今にして思う。

理念のひとつ

博情館ということばは、みんぱくの建築設計をてがけた黒川紀章氏が梅棹忠夫初代館長との対談で用いたのが最初のようにある。みんぱくは情報の博物館という考えかたがその対談の随所で示されていた。博物館は「物」の集積所であるばかりでなく、「情報」の集積所でもあるべきだという考えかたは、創設以来、館員のあいだで共有されてきたみんぱくの理念のひとつであろう。標本資料の収集に並行して映像取材をともなう調査が積み重ねられ、世界のあらゆる地域のさまざまな図書、出版物が集められてきたのはその動かぬ証拠である。ただ、集積した情報をどのようにして利用するか、さらにはどのようにして、それらをいつでも利用できる状態にしておくのかという方法については、研究者のあいだでも温度差がある。だからこそ、情報学を専門とする教員がみんぱくに在籍し、情報管理施設という世界的にもユニークな部署が設けられ、博物館のなかで情報を扱うスキルを育ててきたのである。

とにかく、忙しい

一方で、インターネットと通信手段の革新は、我々の手が届く情報の範囲とそれに要する時間を劇的に変化させた。かつての情報が、テレビ、ラジオ、新聞を通して、情報を作ることをなりわいとする集団が、広範囲に、限られた時間のなかで流通させる類いのものと、個人がおたがいの顔が見える範囲で、直接接触する時間のなかで伝え合うものであったならば、現在の情報は、個人がインターネット等を通じて、見えない相手が発信しているものを探り当てていくことによって広がっていくものである。そして、その行為は時と場所を選ばない。通勤列車のなかでこぞってコミック雑誌を広げ、漫画の世界にひたっていた人たちの多くが、今では、携帯電話やスマートフォンで世界の情報と瞬時につながっている。二四時間眠らないTwitterやFacebookは情け容赦なく情報をはきだし続け、人びとに休む間を与えない。瞬時に飛び交う情報に、追いつくの精いっぱいな情報環境に生きる人びとが、みんぱくも含めた博物館、美術館の来館者のなかに増えつつある。ゆっくり展示を見たいが、まずは短い時間でほどほどに納得できる答えを知りたいという気持ちをもつのもしかたのないことだろう。



特集 博物館と博情館

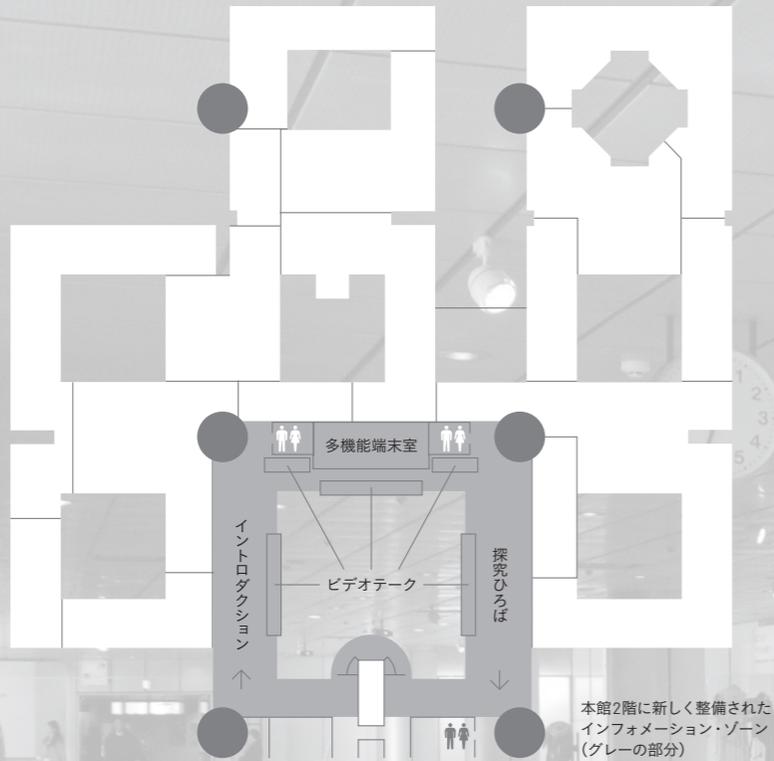
みんぱくの本館2階に、インフォメーション・ゾーンが新しくできました。展示場への入り口にあたる「イントロダクション」、みんぱくの研究や展示をより詳しく知るための「探究ひろば」、さまざまな地域の生活や文化を紹介した映像番組を視聴できる「ビデオテーク」の3つのセクションが中央パティオ「未来の遺跡」を囲むように配置されています。みんぱくに蓄積された情報と外につながる世界を結ぶあらたな空間の誕生です。

インフォメーション・ゾーンの一角に設けられた「探究ひろば」

時間をかけて

じつは研究者たちもどっぷりとその環境に浸ってしまっている。そうした自省もこめてなのか、「みんなくに来るときは時間を忘れてほしい」、現在進められている本館展示のリニューアルには、特にそんな願いが込められているように思える。ひとつひとつの資料がもつモノ語りを展示とおして伝えるという創設以来の理念を時代にそくしたかたちで再構築しようとしているのだ。それは人類学が時間をかけて相手を理解しようとするフィールドサイエンスであり、みんなくの展示や出版物、映像番組はそうした営みから作りあげられてきたからにはかならない。手っ取り早く人類の文化を理解していただくのは困るし、なによりも、薄情な展示やコンテンツはみんなくにはあってはならないのである。

今回新設された「探究ひろば」は、最新の情報機器をつかいながらも、時間をかけて展示を観覧し、そこから自由に発想し、知識を究め、知的創造を促す「みんなく流探究」を手助けするための空間として構想した。情報ということばがふれる今こそ、情報のさらにその奥にある世界へとつながる「はくじょうかん」みんなくの魅力を皆さんに味わっていただきたい。



電子メディア時代の博物館

飯田卓 民博民族社会研究部

メディアとしての博物館

みんなくの初代館長だった故梅棹忠夫の著書に『メディアとしての博物館』(平凡社、一九八七年)というのがある。そのなかで彼は古い骨董品の行き場としての博物館でなく、未来にむけて社会的役割をはたす博物館というイメージを提起した。この考えかたは、今ではさしてめづらしくないが、一九八〇年代の博物館ブーム前夜はたいへん斬新だった。

しかしつづいて、メディアとしての博物館といういまわしは、どうだろう。博物館がなにかを伝えるメディアだということは、比較的多くの人が認めるかもしれない。しかし、インターネットや携帯電話のような電子メディアと比較すると、博物館は見劣りすると思う人が多いのではないか。

じつさい博物館は、運営コストが大きいわりに、アクセスしにくいメディアである。面白そうな展示会があっても、すぐ見に行けるとはかぎらない。ふつうなら、予定をやりくりして時間を見つけて、車や電車に乗って出かけることになる。期間限定の展示会なら、ぐずぐずしていると終わってしまい、二度と見られない。面白いと思っただけからそれを見るまでの時間と出費を考えると、とても効率が悪いことがわかる。

五感を刺激する展示

ひかえめにいっても、博物館は「重いメディア」である。たんに情報をえるためだけなら、もっと簡単な方法に頼ったほうがよさそうだ。

二二世紀のメディア状況で、皮肉をこめずに博物館をメディアと



右：みんなくには、多数の出版物が所蔵されており、その一部は「探究ひろば」でも閲覧が可能だ
左上：みんなくの研究者による最新の調査・研究についても紹介している
左下：リサーチデスクにそなえられたイメージ・ファインダーに映しだされる資料を選択すると、地域や展示場所といった基本情報のほかに、書籍・論文やビデオテーク番組など、関連するさまざまな情報を調べることができる。展示を見る前の予習や見たあとの復習、展示場を歩きつ戻りつて、自分だけのお気に入りの展示資料を見つけることもできる



みんぱくと映像

福岡 正太 民博文化資源研究センター

諸民族の文化を映像におさめる

西暦二〇二二年の今、わたしたちは、インターネット上の動画配信サイトで、世界中のあらゆる映像を見ることが出来る。しかし、みんぱくが開館した三五年前、普通の人



モノには、温度や質感といった、視覚のみではとらえきれない豊富な情報がつまっている。実際に触れて楽しめるのも「探究ひろば」の魅力である

にとつて、インターネットなど想像もつかなかった。その時代に、世界中の諸民族の文化や社会を映像によって紹介するために作られたシステムがビデオテークである。ブースの操作端末から見たい映像番組を指定すると、コントロール室ではロボットアームがビデオテープをとり出して再生機にセットする。今はすべてコンピュータのなかでやってしまおうが、当時は機械仕掛けのビデオテークの動きに入る人も多かったという。

このビデオテークのコンテンツの中核を形成してきたのは、みんぱくが独自に製作した映像番組である。みんぱくは、プロ用の映像機器とスタジオを備え、映像制作を専門とするスタッフをかかえて、世界各地で撮影をおこない、館内でその映像を編集してきた。研究者が、それぞれの専門的見地から撮影と編集を監修するのが、みんぱくの映像製作の特長だ。

映像を作り続ける意義

しかし、今は、誰でもどこでも映像を撮影し、誰でもどこからでもインターネット上に映像を公開できるようになった。それも三五年前とは比べ物にならないほどの高画質のビデオ映像である。世界のさまざまな映像が珍しくなくなってきたこの時代に、みんぱくが映像を作り続ける意味はあるのだろうか。

もちろん、こんな時代だからこそ、文化人類学と周辺諸分野を専門とする研究機関として、学術的な裏づけをもつ映像を製作することには大きな意味がある。変化する世界の社会や文化を記録し蓄積していくことは、人類の文化の多様性や創造性の記録として重要である。

一方、映像の蓄積が進むことにより、異なる映像を見比

べて、そこからあらたな意味を読みとることが可能になる。たとえば、多くの海外ロケにおいて撮影するもののひとつに市場の風景がある。市場を見ることがよって、そこに暮らす人びとの生活の一端を知ることができる。異なる地域の市場の映像を見比べることで、それぞれの地域の生活習慣、経済活動の特徴を読みとることができるかもしれない。あるいは、年代を経て撮影されたふたつの映像からは、そのあいだの時代の変化を読みとることができる。

「発見の場」として活かす

三五年前には、映像で世界を見せるというコンセプトや装置としてのビデオテーク自体に大きなインパクトがあった。現在は、メディアや装置の珍しさではなく、この間に蓄積してきたコンテンツに大きな価値が生まれている。問題は、それらをどう活かすかだ。今回新設された「探究ひろば」においても、モノに文字による情報を加えるだけでなく、映像や触感からもアプローチする工夫が加えられている。これは、蓄積された映像を、単なる紹介や説明ではなく、「発見の場」として活かすための第一歩である。今後、貴重な映像の蓄積を活かすための工夫は続く予定である。

よぶためには、もう少し条件が整わなければならないと思う。ひとことではいえない、電子メディアが伝えられない知覚刺激こそ、展示が積極的に伝えていく必要がある。そうして展示の可能性をビジュアル（ユーザー）が身近に感じられれば、博物館もよりつばなメディアとよべるのではないだろうか。

電子メディアが伝えきれない知覚刺激としては、展示全体がもつ立体感や、高品質の視聴覚効果、においや手ざわり、空間を共有する人たちのやりとり、などがある。どれをとっても、電子メディアがはびこるなかで、見過ごされそうなことばかりだ。そして、これだけの効果を総合的に伝えられるメディアは、博物館においてほかにない。

新時代のメディアとして活用を促す

みんぱくにできた「探究ひろば」は、じつをいうと、博物館を新時代のメディアとしてひとり立ちさせる試みでもある。電子メディアが伝えきれない触覚情報を、「世界をさわる」のコーナーでは楽しめる。また、展示場の空間的な広がりや、「リサーチデスク」のイメージ・フィッダーという装置で体感できる。

この装置は、広い展示場に散在する展示物（標本資料）の画像を、たくさんコンピュータに収めたものである。電子技術を駆使してはいるが、その意図するところは、装置を利用した後でまた展示場に帰ってもらうことにある。自分の関心に沿った展示物のリストをもって広い展示空間を歩き、そのスピードで発見をえていくこと。その愉快さは、順路に沿った展示観覧でも、電子メディアでも体験できない。ぜひ試してみ、博物館をメディアとして使いこなしてほしい。

団体や親子連れ、ベビーカーや車いすといった、利用者のあらゆるニーズに応えられるよう、リニューアルしたビデオテークブース



開館当初の「ビデオテーク」コントロール室

探究ひろばの情報化

中村 嘉志なかむら よしゆき 国士舘大学准教授・民博 客員教員

コンピュータが複雑なわけ

情報化にはコンピュータの利用が欠かせない。しかしコンピュータと聞くと大げさな装置を思い浮かべる方が多いのではないかと思う。取っつきにくさを覚える方も少なくない。確かにそれらを製造するためには大規模な工場と最新の設備、多くの優秀な研究者や技術者が欠かせない。その意味では大仰な装置ではある。そしてコンピュータが成り立つためにはハードウェア、すなわち物質としてのそれ他に、コンピュータをコンピュータたらしめるソフトウェアや、近年ではネットワークとよばれる通信技術も必要である。このような構成要素の多さもコンピュータの理解を妨げる要因であるのかもしれない。

また次々に生み出されるあらたなことばも理解の妨げになっているようである。例えばクラウドということばを最近では耳にすることもあられるのではないかと思う。これは何なのかと尋ねられる機会も多くなった。古くから(といってもコンピュータの歴史は一世紀にも満たないが)ネットワークを雲のように描くことがあり、そこからネットワークに接続して利用する色々なサービスを総称して雲クラウドサービスとよばれるようになったのである。一方でネットワークさえあれば場所や時間にはとらわれない、そういう感覚

でサービスを利用して欲しいという設計者の願いのあらわれでもある。いずれにせよ雲とは大げさなことばの使い方ではある。

しかしコンピュータが「出来ること」に目を向けると極めて単純な装置であることが見えてくる。この稿ではコンピュータを利用することに對する垣根を少しでも低くできればと思う。

道具としての計算機

コンピュータ、漢字で書けば計算機である。専門家はカタカナではなく漢字表現の計算機ということばをよく用いるが、一般に計算機といわれると思ひ浮かべるのは電子卓上計算機、そう、電卓なのではないだろうか。誤解を恐れずにいえば、計算機と電卓は基本的には変わらない。文字どおりどちらも計算をすることが本質だからである。大げさにとらえる必要はないのである。人間のように閃くわけでもないけれど、物事を予測するわけでもない。そんなことはない、少なくとも予測には計算機が使われているのではないか、と思う向きもあるかもしれない。しかしそれは計算式に裏打ちされたものであつて何かを推測しているわけではない。あくまで計算の範疇である。

計算機と電卓のあいだにはもちろん違いもある。それは、計算の種となる数値を数多く記録出来るということ、接続された色々な機器とのあいだで信号を送ったり受け取ったりすることが決められた手順に従って出来るということである。前者の数値は一般にはデータとよばれている。後者の信号のやりとりは結果的に制御に繋がる。例えばコンピュータが車のエンジンを動かしてい

イメージ・ファインダーの素

山本 泰則やまもと やすのり 民博 文化資源研究センター

新しくできた「探究ひろば」の「イメージ・ファインダー」を使ってみよう。画面二面に並んだ展示資料の写真にタッチすると、その資料の簡単な解説を見ることが出来る。また、その資料をもっと知るために、近くの本棚にある本や雑誌、関連する電子ガイドやビデオテープの番組を紹介してくれる。

これらの情報の元になっているのは、みんながインターネットに公開している標本資料関連のデータベースである。ひとつひとつの標本資料について写真つきで情報をまとめ、標本資料目録データベースと標本資料詳細情報データベース、みんなの出版物のなかから標本資料を解説している部分を探し、その箇所を資料別に整理した標本資料記事索引データベースなどがある。ほかにも、ジョージ・ブラウン・コレクションデータベースのように特定のコレクションに限って独自の情報を集めたものもある。これらは、だれもが自由に利用することができる。

みんなのすべての標本資料には、「標本番号」という個別の番号がつけられており、さきほどのデータベースとしては、標本番号を手

がかりに、たがいにリンクが張ってある。だから、ひとつのデータベースを調べて見つけた標本資料について、他のデータベースにはどんなことが書いてあるか、簡単に見られるようになっていく。ホームページの検索エンジンのように、さまざまなデータベースから関連する情報をいっぺんに検索できるといいのだが、残念ながら、使いがってのよいシステムはまだほとんどない。

今は、インターネットを通して、だれもが簡単にいろいろな情報をえることができ、また簡単に情報を発信できる時代である。しかし研究者というのは、なかなかデータ作りをやってはくれないものである。データを集める苦労は、むかしとあまり変わっていない。また、簡単にアクセスできるからこそ、情報の提供は慎重でなければならぬ。肖像権や個人情報のこと、さらにみんなくではそれぞれの地域や社会特有の文化にも配慮が必要である。情報に簡単にアクセスできるからこそ、かえって簡単に公開できなくなった時代でもある。

計算の効率や機能を追い求めると使い勝手は二の次になることもある。わざわざ設計手法として概念化しているのはそうなってしまうための戒めである。

今回「探究ひろば」に新設された「リサーチデスク」のイメージ・ファインダーも、人間中心の設計がなされている道具である。主役はあくまでも来館者であり展示物である。両者が滑らかに結びつくよう情報の見せ方に工夫がなされている。具体的には、みんなく内にある多数の展示物を分野ごとに並べて一覧して比較できるようにしてあったり、選り出した展示物の詳細情報の見せ方にも仕掛けがしてあったりする。みんなくの世界を探究するための道具として適切な距離感を持ってこれらに接して頂けたらと思うのが我々設計者の願いである。そしてぜひ来館して頂き、この道具を調べ物などにうまく使ってもらえれば幸いである。もはや大げさな装置ではないのである。

今後の計算機も人間中心に設計されることであらう。それによって計算機は人の知的生産性を飛躍的に伸ばしてくれる道具となっていくのではないだろうか。

探究ひろばの道具

初代館長の梅棹先生も著書『知的生産の技術』(岩波書店、一九六九年)で述べられているように、計算機は知的生産のための道具のひとつである。道具であればこそ主役は使い手の人間である。ただし情報を扱うことができる点が他の多くの道具とは異なる。情報、これはときに厄介な代物である。人は情報によって翻弄ほんろうされることがあるからである。まるでエンジン制御の例のように人が道具である計算機に踊らされるようであつてはならない。したがって情報の扱い方、特に人への情報の見せ方には細心の注意が必要である。

ここに人間中心設計という考え方が計算機の世界にはある。これは情報の見せ方が煩雑であったり多くの構成要素から成り立って複雑になったりしないよう、また、道具を道具たらしめるよう利用者の立場や視点からの使い勝手の良さを主眼に置いた設計手法のことである。作り手と使い手の利害は必ずしも同じではないので作り手の都合がしばしば優先されてしまうことがある。



「探究ひろば」をあとに展示場にもかう来館者。新しくなったインフォメーション・ゾーンは博物館と外の世界を結ぶ出入口だ