

クレジット:

UTokyo Online Education 学術俯瞰講義 2018 齋藤希史

ライセンス:

利用者は、本講義資料を、教育的な目的に限ってページ単位で利用することができます。特に記載のない限り、本講義資料はページ単位でクリエイティブ・コモンズ 表示-非営利-改変禁止 ライセンスの下に提供されています。

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

本講義資料内には、東京大学が第三者より許諾を得て利用している画像等や、各種ライセンスによって提供されている画像等が含まれています。個々の画像等を本講義資料から切り離して利用することはできません。個々の画像等の利用については、それぞれの権利者の定めるところに従ってください。

「あとがき」

2018/07/09 学術俯瞰講義資料

齋藤希史

現代の「小学」

デジタルヒューマニティーズ（以下、DH）とは何か。東アジアの人文科学、とくに古典学の視点からみると、それは現代の「小学」ということになるのかもしれませんが。「[小学](#)」は、訓詁学、文字学、音韻学など、古典文献読解の基礎となる学問のこと。書物を読むすべての人が一通りは身に付けておくべきとされる学問領域です。聖人の定めた、もしくはそれに連なる古典を読解することが学問であった時代において、「小学」は最初に学ぶべき読解の技術でした。もちろんそれぞれを専門的に極めることもあり、清朝で大きく発展した考証学は、これらの学術を駆使して大成されたものです。ただ、いにしへの聖人のことばを正確に読み解くことが大きな目標であったことに変わりはありません。

現代の「小学」としてのDHはどうでしょうか。奇しくも、文献学や言語学は、DHが得意とする分野です。その意味でも、「小学」とDHは近しく考えられます。しかし、大きく異なっているところもあります。考証学には、聖人のことばを読み解くという目標がある一方で、それが縛りにもなっていました。DHにはそうした縛りはありません。ですから、対象も人類の生産物すべてです。また、かつての読書は、古典、つまり聖人のことばを身体化するためとしての行為であることが、その大きな支えとなっていました（実際にすべての読書がそうであったというわけではもちろんありません）。DHにおいて、そうした読書の比重は相対的に低下していると言ってよいでしょう。近代の人文科学における学習や研究においても、さすがに聖人のことばを身体化するという学者は少ないにしても、まずは書物を読んで知識を身につけ、思索をめぐらせたわけですが、それも今日では検索や処理をてぎわよく進める作業に取って代わられつつあります。では、私たちはそれで何を得たのでしょうか。

共有の倫理

ここで、DHによって何が可能になったのか、復習もかねて図示してみましょう。

人類の生産物



デジタル化



処理・分析  複製・利用



知見の共有

デジタル化以前は、人文科学においては何かの知見が共有されるまでには、時間がかかることがしばしばありました。知見は、往々にして個人が長い時間をかけて獲得するもので、個人の経験と分かちがたく結びついていました。著作はいわばその象徴で、古典的名著を読解することが学問の入り口ともなりました。誰かの身体をくぐり抜けて形成された知見を、また自らの身体で経験し、獲得するわけです。

デジタル化はそのプロセスを大きく変え、知見の共有をきわめて容易にします。個人の経験に依拠する部分を格段に少なくすることで、共有が容易になったのです。デジタル化そのものはずいぶん前から進んでいましたが、昨今のDHの隆盛は、クラウド関連技術の発達やデータ標準化の普及によって、共有の技術が大幅に進んだことによるものと言えます。処理や分析がいかに精緻に行われても、それが共有されなければ意味がない。人々はそう考えるようになってきています。

価値基準は「共有」に置かれつつあります。それは、授業でも説明したように、専有から公有へ、公有から共有へと、私たちの知のありかたが変化していることに対応します。同時に、共有には、ルールや倫理が必要だと考えられてい

ます。情報倫理は、情報が共有されるものだからこそ必要とされます。著作権法や剽窃防止のガイドラインなどは、著作物の固有性を守るものですが、同時に共有のためのルールでもあります。[クリエイティブ・コモンズ・ライセンス](#)の考え方の浸透は、それを物語るものでしょう。しかし一方で、個々人がそれぞれにもつ固有性への志向、あるいは敏感さは、むしろ増大しているかもしれません。

経験と批評

前回の授業では、デジタル化が当たり前の環境となった中では、モノを通じての経験の価値が、デジタル化以前とは異なったポジションを取るのではないかという話をしました。モノとの時間をかけた接触、すなわち経験 (experience) は、意識して選ばれるものであり、デジタル化よりも時間的にも金銭的にもコストがかかるものとして再定位されるのではないか。人文学においては初歩の入り口となっていた経験 (同じ書籍を何度も読むこともこれに含まれます) が、むしろコストのかかる重要な方法として選ばれるのではないか。

デジタル化時代の「素人」と「玄人」という問題も、そこにかかわるのではないのでしょうか。前回の授業では、「玄人」の経験知を検証する「素人」というところから、相互が上下関係ではなく、よりフラットな役割分担となるだろうというような話をしました。この場合、少なくともDHにおいては、誰かは何かについては「玄人」だが、何かについては「素人」だというのが前提です。「玄人」は、何らかの分野について経験をもつ者です。コストがかけられています。大学に進学するのはその一歩かもしれません。すでにデジタルで手もとにダウンロードできる図書や資料を、じかに見ること。「素人」には必要ありませんが、「玄人」となるためにはおそらく必要です。留学や大学院進学は、さらなる経験を可能にします。そして、経験をもたない分野についても、デジタル化による知見の共有によって、「素人」として批評を行なうことができます (以前は、ここに大きな壁がありました)。それは相互にポジションを替えて行なうことが可能です。

DHそのものは、「小学」と同様、きわめて技術的なものです。そして技術には技術それ自身の面白さがあります。「玩物喪志」という語もあります。同時に、技術はさまざまなことを変えていきます。ブックガイドに追加した『数量化革命』という本は、西洋近代がいかに成立したかについて、数量化と可視化という観点から描いたもので、たいへん興味深い視点を提示していますが、それに倣えば、現代はデジタル化と操作化の革命が進行中です。その中で、書物というモノから知を引き出す読書という行為は、大きく変わってきたように思われます。私たちはデジタルデバイスから知を引き出し、デバイスに知を記録する。デバイスの向こう側は、クラウドに繋がっています。そうした中で、経験のもつ価値が新たに浮かび上がっています。それをどのように考えるのか。現在進行中の事態に対して自己反省的に考察を加えるのも、おそらくDHの領域で、あるいは協働してなされる研究でしょう。

なお、漢字の祖型とされる甲骨文字は、占卜の記録のために用いられたものですが、占卜を行なった甲骨にそれが刻まれていることからすれば、文字とモノとが切り離せないものとして認識されていたことがうかがえます。竹や布、さらに紙などの書記材料の発達は、そうしたモノから文字が離脱する過程であったわけですが、しかし書物が新たなモノとして認識されていたこと、同時にそうした認識は相対的 (竹簡と印本の例のように) であったことは、前回の授業で示したとおりです。デバイスも、その流れの中では、なお過渡期的なものかもしれません。そして、こうして四千年のスケールで現在を捉える視点を提供することも、ヒューマニティーズがもともと有している役割であり、それは今後も受け継がれていくのではないかと考えます。