

# 第1章: The Digital Past: Sources and Problems

# 構成

- 序文(的なもの)
- 文化財のデジタル化
- 「デジタル化された過去」のバイアス
- ボーンデジタルの時代
- ヴァイラル性virality
- 「ボーンデジタル」の認識論に向けて

# 序文(的なもの)

## ● デジタル・ヒストリーの前提

- 膨大な情報を扱うこと自体は、新しい現象ではない
  - 様々な技術を用いた計量的な社会史、経済史、人口史研究
    - コンピューターも、1960年代以降に登場した技術の1つ
- 過去について、ますます多くの情報が、様々な側面においてデジタルな形で入手可能
  - デジタルツールを用いた分析・成果公開
  - デジタルな手法を用いて過去を探究する新たな可能性

## ● ÜberresteとTradition

- 19世紀ドイツの史家・ドロイゼンの論
  - 過去の物理的な痕跡としての Überreste
  - 過去についての記憶および物語としての Tradition
- 両者ともに、残るものと失われるものが存在
  - 過去と現在の連続性・非連続性の間の二重性
    - 今日、我々が日々作り出すデータについてはどう考える？

- デジタル化データとボーンデジタル・データ
  - 両者を区別する必要
    - ボーンデジタル
      - 最初からデジタル形式、すなわちバイナリデータとして作成されたもの
      - Wordファイル、SNSメッセージやメール、位置情報など
      - 技術的・社会的現象としての「デジタル化 digitalization」の帰結
    - デジタル化 digitization
      - 「デジタル化 digitalization」の一部とみなしうる
      - アナログな事物のデジタル形式への変換
        - 書籍、写本、地図、新聞などのスキャン
      - 資料の性質やコスト、地域によって進度に格差
  - 両者を組み合わせた形での、過去についての新たな分析手法の可能性

# 文化財のデジタル化

- 意義

- インターネット時代における情報流通のあり方、という問題への 1つの応答
- 利用者が文化資本を獲得できるような「オープンアクセス」の強調
  - 「情報・文化・文化財部門は、デジタル技術が入手可能になるとすばやくこれを撮取したのであり、それは、コレクションを電子形式で提供することで、それらへのアクセスを容易にするため」by Melissa M. Terras

- デジタル化プロジェクト

- 公的・私的基金のもと、図書館やその他の文化機関によって推進
- 具体的には？
  - American Memory Project
    - アメリカの歴史に関わる映画、映像、音声、書籍、写真をデジタル化
    - アナログ資料の保全＋バックアップ

- El Archivo General de Indias
  - スペイン文化庁、IBMスペイン、Ramón Arecesの基金
  - 15～19世の資料のデジタル化
- Google Books
  - 「これまでに出版されたすべての書籍をデジタル化し、検索可能にする」
  - 著作権の問題
- Project Gutenberg
  - スキャン・OCRのみならず、校正情報を含む
  - TXT, HTML, EPUB, PDFなど様々な形式で提供
- ユネスコのMemory of the World
  - リージョナル & ナショナルなプロジェクトの統合
  - 「世界の文書文化財は皆に属するものであり、(各地の)文化的慣習や実用性は十分に認識しつつ完全に保存され、保護されるべきであり、障害なく永続的にアクセス可能であるべきである」

○ 論点

- 何がデジタル化されるのか？
  - テキスト資料のみならず、視聴覚資料のデジタル化
- デジタル化の限界
  - 資金・人的資源の不足、資料の物理的脆弱性、デジタル化するほどの価値を認められないがゆえのデジタル化の遅れ
- 権利関係
  - 著作権
  - 肖像権(本文中には記載なし)
  - etc.

# 「デジタル化された過去」のバイアス

- デジタル化進展の格差
  - トランス・ナショナルな研究が遂行される場合、不均衡が生じる
    - 特定の地域について、大規模なデータベースが存在する
    - 企業によって運営されるもの
      - Readex, Gale Cencage, ProQuest, etc.
- 種々に異なる制約
  - 利用料の有無
    - 企業等の私的基金の場合、商業的観点が含まれざるをえない
      - 大学によるライセンス契約の有無 → デジタル・ディバイド
  - 著作権
    - 20世紀の資料よりは、19世紀以前の資料のほうがデジタル化が進む
- デジタル資源の活用は、研究遂行手段、問題設定、研究環境構築の仕方を決定づける → **バイアスについても認識し、歴史研究への影響を問う必要**

# ボーンデジタルの時代

- 研究対象としてのボーンデジタル時代
  - 歴史学における、ボーンデジタル・コンテンツへの関心の欠如
  - 二つの次元
    - 存在論的次元
      - ボーンデジタル時代が、「**いかに在るのか**」という問題
        - インターネットによって繋がる世界と、テレビやラジオのようなブロードキャストによって繋がる世界は、在り方が異なる
    - 認識論的次元
      - ボーンデジタル時代における **知識の性質や、その獲得方法を巡る問題**
        - どのような資料が、どのように解釈されるのか？
  - 二つの次元に着目し検討することが、ボーンデジタル時代における歴史研究とその特殊性についての理解の構成につながる

## ● 存在論的な議論

### ○ デジタル文化

- 新たなデバイスやメディアによってコミュニケーションが増大した現代世界の様相を表す語
- デジタルという現象を歴史化し、歴史の流れを変える決定的なプロセスとしてではなく、歴史的発展の帰結としてデジタル文化をみる研究動向

### ○ ボーンデジタル文化

- アナログな世界との差異のみならず、デジタル化 digitizationとの差異も
- 生来的にデジタル形式で存在することに特徴
  - 新旧世界の狭間として捉えられるものではなく、完全に新世界に属する
  - 過去の世界との繋がりを有さない
- メディア史的観点からは、デジタルカメラやデジタルビデオ、VR、配信音源、SNSやメールのメッセージなどがボーンデジタル・コンテンツに数えられる
  - 将来の歴史叙述はこれらのボーンデジタル資料に依拠するようになる
    - ボーンデジタル資料をどう扱うか、方法論的検討が求められる

# ヴァイラル性virality

- ボーンデジタルの存在論を精緻化するための概念
  - 「ウイルスのように拡散する viral」性質や現象を意味する
  - Douglas Rushkoff, *Media Virus!*, 1994
  - コンピューター・ウイルスやマルウェア、ワームといった真に「ウイルス」と呼べるもののみならず、e-mailや映像、画像といった **あらゆるデジタル・コンテンツの拡散現象を包含**
- ヴァイラル性とメディア文化
  - 一見、アルゴリズムに基づく非人格的な現象に見えるが、個々人をヴァイラルなメディア文化における積極的な関与者とみなす議論が行われてきた
  - 大衆は「アーカイブし、アノテーションを行い、メディア・コンテンツを享受し、共有することができる」  
(by Henry Jenkins)
  - **一般参加型文化 participatory culture**→他者との感情的連帯を表現するために生まれ、拡散性の高い商品やコンテンツ、動的なネットワークを作成

# ボーンデジタルの認識論に向けて

- 知識源の不完全性
  - データの破壊、消滅という現象はすでに生じている
  - この問題は、ボーンデジタル時代のみならず、いかなる時代においても生じている
    - 古代ギリシア悲劇の例
      - 古代ギリシア悲劇についての我々の理解は、断片的な資料に基づくにすぎない
- 資料の不足ではなく、過剰の問題
  - 変化は絶えず加速し、「情報を理解し、制御し、評価し、保つこと」は困難に ( Alvin Toffler, *Future Shock*, 1970)
  - 大量のデータの評価という問題は、これからの歴史家にとっての大きな挑戦
  - 何が必要になる？
    - オンライン・メディアやデジタル文化・技術についての近年の研究を踏まえつつ、**学際的な仕方で方法論を再考**
    - デジタル・プラットフォームや保存媒体についてのメディア考古学の必要性を評価

## ● 認識論的側面と存在論的側面

- 知識の条件が、時代の構造や具体的な現象と絡まり合っている以上、両者は連関する
  - ボーンデジタル・コンテンツがアーカイブされる際には、存在論的なシフトが生じている( Niels Bruggen, *The Archived Web: Doing History in the Digital Age*, 2018)
- 「デジタル」や「ボーンデジタル」に続く、「リボーンデジタル」という第 3 のカテゴリー
  - 収集・保存の過程で変容を被るようなボーンデジタル・コンテンツ
    - アーカイブを目的とするデータの再編
    - インターフェース設計によるアクセス性の規定
- リボーンデジタル・データ取り扱いの原則についてのオープンな説明
  - **リボーンデジタルへの存在論的なシフトが、データが過去について明かにする事柄にどのような影響を与えるのかを、歴史家が批判的に評価** できる可能性を確保する必要性