

「ポピュラー文化」に埋め込まれたミュージアム

インターフェースの観点から捉える

国立民族学博物館 文化資源研究センター

岩谷洋史

疑問：

「ポピュラー文化」を日常で一般的に利用されている人工物、たとえば、映画、レコード、CD、DVD、衣服、テレビ番組、交通様式等々のモノに対して定義するならば、「ポピュラー文化」のミュージアムとは、そうした「ポピュラー文化」に関連する人工物を展示する場となる。しかし、果たして、そう単純に、ポピュラー文化のミュージアムといえるのであろうか？たとえば、マンガ（ポピュラー文化に属するものと一般的にとらえられるモノ）がショーケースのなかで展示してあるミュージアムは、ポピュラー文化のミュージアムなのか？

視点の転換：

もし、そうしたモノを使い、私たちはリアリティを経験、もしくは構築していくということ、つまり実践の側面から「ポピュラー文化」をとらえるならば、それらが行き渡る範囲は、全般的に「ポピュラー文化」のなかに埋め込まれた（situated）ものということになる。

ミュージアムでの人工物の利用：

ミュージアムは、さまざまな意図によって、たとえば、民俗文化、民族文化、地域文化、ポピュラー文化などなどによって、集め、もしくは、切り捨て、整理されている。

しかしながら、展示物は、そういう該当する文化の客体物であったとしても、それらに人間がアクセスする際のインターフェースがいかなるものなのかを考えた場合、違う言い方にもなってくる。

客体物は、直接的に経験することができず、絶えず「道具」を通じて経験が可能となる。客体物へのアクセスは、その「道具」に応じて組織化される。そう考えた場合、現在、ミュージアムでは、いかなる組織化が行われている、もしくは行われつつあるのか？

【具体例】国立民族学博物館（文字通り、民族の文化のミュージアム）

① 元々、人類学の立場から、民族資料を収集し、展示する。

② 民族資料を提示するためのデバイス：ビデオテークによる映像閲覧システム、PlayStation Portable を利用した電子ガイド、その他、展示物を示すためのディスプレイな

どなど。

ポピュラー文化に埋め込まれたミュージアム：

近年のコンピュータ技術の発展により、デバイスに依存した展示のあり方が模索される機会が多くなっている。民博においても同じ傾向が見られる。

商業主義に飲み込まれてしまっているが、もともとコンピュータ（とりわけパーソナルコンピュータ）などのデジタルメディアは、カウンターカルチャーと呼ばれるところからスタートしている。その目標は、「誰でも個人にコンピュータを」というところを目標としていた（最終的には、ユーザーにコンピュータを感じさせないところに至るのが目標となる）。Play Station Portable、iPhone といった日常的なモノを「ポピュラー文化」の領域に属するモノだと考えるならば、これらのモノによって展示する仕組みを構築しようとするミュージアムは、「ポピュラー文化」に埋め込まれたミュージアムとは考えられないだろうか？