

[11] 在外日本古写真資料について：明治から大正ににかけて写された日本をオンラインデータベースで探す 筒井 弥生 (筑波大学アーカイブズ)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s123

日本関連の明治時代から大正時代に撮影された古写真が海外の“アーカイブ機関”にも所蔵されている。これがデジタル化されてオンライン上に公開されるようになってきた。所在とその内容、その理由、デジタル化の経緯とオンライン・ソースへのアクセス、ポータル・サイトへつながっているかなど知っておきたい情報がよくある。さらにそれらはどんどん更新されていくものである。幕末・明治・大正期に撮影された古写真が目玉され、書籍で出版されることも増えてきている。両方の情報から日本に関係する古写真資料について、調査の入り口に当たる報告を試みる。在外機関で実見した古写真資料と調査の必要があってオンラインで探索した経験を通して、まだ悉皆的に調査できていないわけではないし、何かの考察ができていないわけではないが、覚え書きとしてこれまで閲覧してきた海外機関所蔵の古写真について簡単にまとめる。また、Cultural Japan の登場で変化した調査作業についての検討も試みたい。

[13] オンライン開催における我が国の観光の変化と将来性：日本のアニメ・特撮作品の現地イベントとオンラインイベントとの比較から 二重作昌満 (東海大学)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s130

2020年以降のCOVID-19の世界的な感染拡大は、各国の観光産業にも多大な影響を及ぼした。観光において基板となる人の「移動」が制限された上、在宅を促す「ステイホーム」が推奨された結果、移動を伴わないイベントが定着するようになった。つまり、個人が所有するPCやスマートフォン等の電子機器を介して、観光を疑似体験する「オンラインイベント」が、新たな催事の開催様式として急速に我が国に浸透するようになった。当観光現象は成長を遂げつつある新たな観光の一形態であり、Webサイトやバーチャル空間の導入によって変化を遂げる観光の姿を、アフターコロナ時代にも対応できるようにアーカイブ化していくことに研究の社会的・学術的意義があると考えた。そこで本研究では、未だ研究事例の不足しているアニメ・特撮作品を活用したオンラインイベントに焦点を当て、既存の対面型イベントとの比較による利点と欠点について、実態調査による記録と整理を行なった。

[12] ジャパンサーチの利活用機能 高橋良平 (国立国会図書館)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s127

本発表では、ジャパンサーチの利活用機能と活用事例について報告する。ジャパンサーチは、お気に入りリスト等を作成できる「マイノート」、マイノートを複数人で同時に利用できる「ワークスペース」、そしてワークスペースの作成のほか、データベースの登録、ギャラリーの制作など、連携機関が利用可能な機能を一通り体験できる「プロジェクト」の3つの利活用機能を提供している。これらの機能は、これまで学校の授業や大学の博物館学芸員



図 1. ジャパンサーチ戦略方針 2021-2025

課程、地域課題解決等で活用事例が報告されている。また、国立国会図書館においても、イベントやワークショップなどでプロジェクト機能を活用した取組を試行している。

[14] デジタルアーカイブの活用と利用状況の把握についての課題と考察：－「あつまれ どうぶつの森」活用を事例に－ 小川歩美 (合同会社 AMANE)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s134

近年、博物館などの収蔵資料は、活用と発信が求められ、その手段としてデジタルアーカイブでの資料公開が進んでいる。また、デジタルアーカイブにおいて、研究だけでなく教育や、商用も含めた活用が進められている。今後、これらの公開や活用による成果からフィードバックを得ることでよりデジタルアーカイブや資料活用の新たな可能性を探ることができる。成果を分析する方法として、どのような資料がどのように検索されたかという利用状況の把握があげられ、その分析の手法や視点が課題となる。本発表では、合同会社 AMANE・東京農工大学科学博物館が公開した Nintendo「あつまれ どうぶつの森」の「マイデザイン」を事例とし、デジタルアーカイブとその活用を紹介しながら、利用状況の把握について課題と考察を行う。

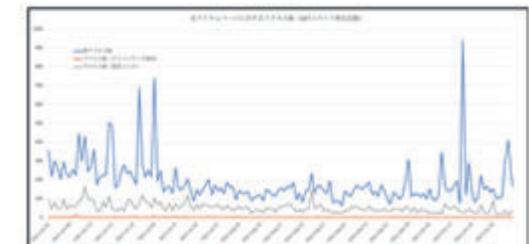


図 2. 全アイテムページに対するアクセス数 (2021年6月から)

[15] ゲームにおけるアウトオブコマースの研究：オーファンまたはアウトオブコマースなゲームはプレイ可能に公開可能か 松田真 (DA 学会法制度部会、松田特許事務所)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s138

販路が尽きたゲームもプレイ可能に公開できるような活用策を検討した。裁定によりオーファンなゲームを複製できる。令和3年改正後の著作権法31条の活用により、アウトオブコマースのうち絶版等資料または特定絶版等資料に係るゲームを公開することが法律上可能であるが、運用上の論点がある。裁定や31条の活用は権利者の利益になり得るので、公開主体を柔軟化することでゲームをプレイ可能に公開し続けられるようなエコシステムの構築を行うのがよい。

[22] 継続的に稼働するデジタルアーカイブをつくりたい：最弱の大学博物館の無謀な取り組み 佐藤琴 (山形大学附属博物館・山形大学学士課程)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s146

山形大学附属博物館は、師範学校の郷土室（元を辿れば学寮の博品室）と、戦前の山形県教育会館につくられた郷土博物館がルーツであり、前史を入れれば100年以上の歴史がある。その性格上、地方文書を3万点以上収蔵しており、その中核の一つは三浦新七（1877-1947）が収集した三浦文庫文書（5614点）である。本年、三浦がドイツ留学中（1903-12）に交わした絵葉書（2119点）が追加寄託となった。発表者は、今後の活用を考え、これらをデジタルアーカイブとして公開すべきと判断した。人員・予算ともに潤沢ではない最弱の大学博物館が、低廉かつ簡便なアーカイブ構築に挑戦する。



図1 郷土博物館展示風景（『山形県教育展覧会記念写真帳』1927年 山形大学附属博物館所蔵）

[21] Web サイト上の地域史資料を活用した地域教材作成支援システムの構築：初等教育における地域学習を対象として 高橋奎太 (公立はこだて未来大学大学院 システム情報科学研究科)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s142

地域学習は、その地域に関する地理や歴史、文化を幅広く学ぶことができる授業であり、児童の身近な地域の社会的事象についての興味・関心を広げることができる。地域学習では、教員が副読本や複数の Web サイト上で収集した地域史資料を用いて授業を行っている。しかし、教員にとって Web サイトを横断して資料の収集を行い、教材を作成することは負担が大きい。そのため本研究では、Web サイト上の地域史資料を活用し、地域学習に必要な資料の探索が容易なシステムの構築を目指す。（以下略）



図2 資料詳細閲覧画面

[23] 東京都練馬区光が丘における地域資料のデジタルアーカイブ：現状の取り組みと今後の構想 菅原みどり (立教大学大学院 21 世紀社会デザイン研究科)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s150

東京都練馬区光が丘は、戦時中は特攻隊の出撃基地となった「成増飛行場」であったが、戦後、米軍の家族宿舎（グラントハイツ）として利用され、1973年に返還された後1980～1990年頃にかけて約27,000人が住む巨大な住宅団地群と公園のまちへ開発された。

住民のほとんどは地域外からの移住者のため地域の土地利用の変遷やまちづくりの歴史を知る機会はなく、また、開発前から同地域で生活し地域の歴史を知る住民も、時の経過により年々減少しつつある。

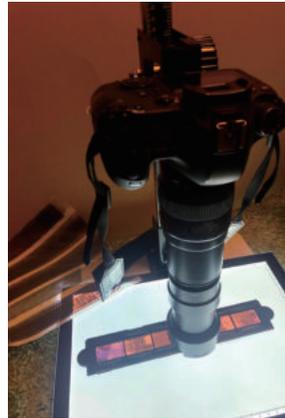
そうした背景の中で、地域の有志が2021年5月18日に同地域の歴史資料をアーカイブするサークルを設立し、デジタル博物館の構築を目指し、歴史資料の収集を開始した。現在、収集した歴史資料は「光が丘デジタルアーカイブ」として公開し、地域住民や地域活動団体にもアーカイブ活動への参加を呼びかけるとともに、学校教育や生涯学習、まちづくりと連携したアーカイブの利活用に取り組んでいる。本報告では現状の取り組みと今後の構想について報告する。

[24] 滋賀県内の生活写真アーカイブの調査に基づく、新たなデジタルアーカイブ実践について 橋詰知輝 (京都工芸繊維大学大学院)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s153

祭りや信仰、日々の衣食住など、生活の中で繰り返される森羅万象について、ある地域ごとにまとめて写真で記録し、保存しておくことは、そこでの人々の生活についての可視化されたデータの集積 (アーカイブ) となる。こうした写真を人知れず撮影し続けている人は少なくないが、日の目を見ることが少ないのが現状である。また、彼ら/彼女らの写真は、一般的な行政等の記録写真や、それ一点で作品となるようなアート寄りの写真、そしてハレの日の集合写真などに対して、写真の一枚一枚がより素朴に撮影され、かつ人々の生活に近づいていることから、肖像権といった形での問題が立ち現れることが多く、他とは切り分けて考えるべきだと考える。

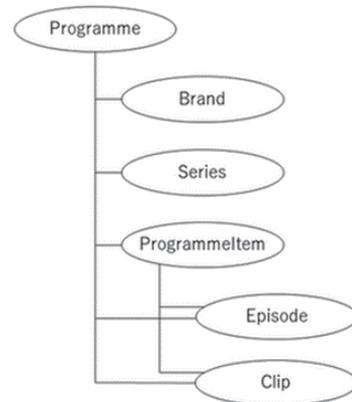
そこで、本論ではそれらを「生活写真」と名付け、その利用の現状や保存手法などを特定地域 (県) に限定して調査したうえで、こうした問題に対応した、新たなアーカイブ実践を試みたものである。



[31] テレビ番組ナショナルアーカイブに向けたメタデータモデル構築:「番組」の階層構造に着目して 関根禎嘉 (慶應義塾大学大学院文学研究科)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s160

テレビ放送番組のアーカイブ利用のためのメタデータモデル構築を行う。「番組」は放送されるコンテンツを指す基礎的な用語でありながら、その範囲について明確な定義が存在しない。本研究では放送ライブラリー公開番組データベースを例にして、「番組」の階層構造や放送番組を特徴づける各実体を定義し、メタデータモデルを汎用的な記述言語である RDF を用いて構築する。



[25] プロ・オーケストラ定期演奏会演奏記録データベース作成の試み: 仙台フィルのデータベース作成を例として 山口恭正 (東北大学大学院情報科学研究科)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s157

情報社会の発達に伴い、人々は好きな時に好きな曲を楽しめるようになった。クラシック音楽の世界では、音楽批評に代表されるような有力者の言説よりも、一人一人が主体的に多様な音楽を楽しむことができ、その様相を掴むことは難しくなりつつある。現代の世界の音楽研究はデータ分析を軸にした「レパートリー研究」「実証研究」が台頭しつつあるが、日本は大きく遅れを取っている。本研究では演奏記録データベースの日本版として、演奏記録を構成する諸要素の関係従属性を踏襲した関係データベース構築・公開することで、実証的観点からの日本のクラシック音楽研究や議論の「ハブ」となるデータベースを作成を目指す。(以下略)



[32] チベット・ヒマラヤ牧畜農耕資源データベースの構築: フィールドデータと文献データをつなぐ 星 泉 (東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s164

チベット・ヒマラヤ地域の人々は、様々な文化圏の影響を受けながら、冷涼かつ乾燥した高地という環境を活かした伝統的な生業を発達させてきた。周辺地域との影響関係については平田 [1] がユーラシア各地の乳製品の加工プロセスを広く調査し、説得力のある説を提示している。本研究では、乳加工プロセスの比較研究の手法をその他の資源にも応用し、周辺地域

原材料	加工1	加工2	代表的な名称	熟成度
バターミルク	加熱濃縮	天日乾燥	キャチュル	非熟成
ホエー	加熱濃縮	天日乾燥	タクチュル	非熟成
凝乳	細粒加工	天日乾燥または燻煙	ンゴチュル	非熟成
凝乳	細粒加工	凍結乾燥	トゥルチュル	非熟成
凝乳	圧縮加工	天日乾燥	チュルカム	非熟成
凝乳	圧縮加工	天日乾燥・ホエー添加・再乾燥	チュルカム	非熟成
凝乳	捏和・成形	天日乾燥	アピン	非熟成
凝乳	捏和・成形	燻煙	ブンテュー・カンボ	非熟成
凝乳	捏和・成形	ホエー漬け⇒密封保存	ブンテュー・ルンバ	熟成
凝乳	捏和・成形	ホエー漬け⇒再発酵	キュルロク	熟成
凝乳	密封	熟成・乾燥	チュリュ	熟成

との影響関係や地域ごとの独自発展の様相を、より多層的に考察することを目的とし、チベット・ヒマラヤ牧畜農耕資源データベースを共同で構築中である。(以下略)

[33] 『日本美術年鑑』 所載物故者記事データベースの活用について：人名による検索と関連データの表示について

小山田智寛 (東京文化財研究所)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s168

東京文化財研究所では、1936年よりほぼ毎年、日本の美術界の動向をまとめた『日本美術年鑑』を刊行している。この『日本美術年鑑』に掲載された美術家や美術関係者の物故者記事をまとめたウェブデータベースは、多くのアクセスを集め活発に利用されている。しかし記事が没後間もなく執筆されるといふ性質上、後に判明した事実などが追加されないという課題がある。そこで物故者の人名を用いてデータベース内を検索し、記事中の人名にリンクを作成、また当該の人名が含まれている記事を自動でリスト化する機能を実装した。この機能によって他の人物の記事から、執筆時に判明していなかった情報が補足できる。しかし関連する人名が記事中に必ずしも含まれるわけではない。この問題に対して、階層を持つ関連性を視覚化できるグラフデータベースの活用を試み、人名をキーとすることの発展性を確認することができた。



[34] 劇場関連資料アーカイブ群が提起する新たな研究の方向について：20世紀前半の日本・中国で発行された映画館プログラムを中心に

菅原慶乃 (関西大学文学部)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s172

20世紀前半、日本や中国では映画館が発行した映画館プログラムや映画会社による映画パンフレットが大量に流通した。それらの資料はエフェメラルな性質が強いことから、機関による体系的な収集ではなく個人蒐集家の私的なコレクションの対象として捉えられてきた。しかし近年、映画館プログラムの歴史研究上の価値が再評価されるにいたがい、映画史研究の資料として用いる事例が増えている。筆者自身も中国映画史研究を遂行する過程で研究資料としての映画館プログラムや映画パンフレットの史料価値に気づき、今日まで収集を続けてきた。2019年からは、その成果の一部を「東アジアの映画関連資料アーカイブ」としてオンライン上で公開している。(以下略)

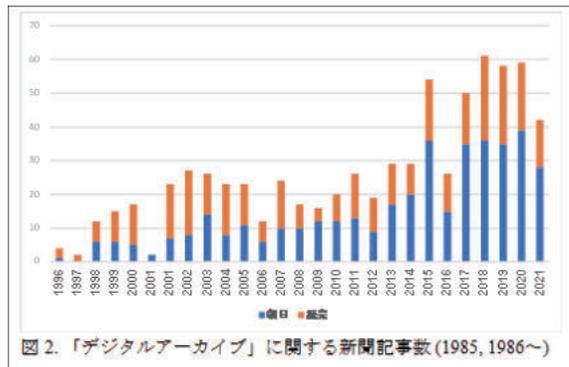


[35] 新聞記事に見るデジタルアーカイブ：朝日新聞^o、読売新聞の記事数変遷

時実 象一 (東京大学大学院情報学環)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s176

朝日、読売両全国紙を調査したところ、デジタルアーカイブということばの新聞記事での初出は1996年3月11日の読売の記事「文化財の国際赤十字構想座談会 注目のデジタル保存術」で、同年4月10日の読売の記事「デジタルアーカイブ推進協議会が発足 文化遺産をデジタル映像で保存・活用」に先立つ。その後記事数は2001年から2005年まで毎年20数件で推移したが、その後停滞、2015年以降再び増加して2018年以降は年70件以上掲載されている。デジタルアーカイブの新聞記事の扱いを分析した結果を報告する。



[41] デジタル・アーカイブのメディア論：文化資源をめぐるモラルエコノミー

逢坂裕紀子 (東京大学)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s179

デジタル・アーカイブの登場は、1990年代におけるインターネットの急速な発展を背景とした情報化社会と密接に絡み合っていたが、その確立のための重要な課題は技術的というよりも、むしろ社会的および文化的であった。本報告では、これらのデジタル・アーカイブにおける概念や多様性に関する議論の変遷をたどり、横断型検索システム構築において、デジタル化されたコレクションデータの取り扱いに関する分野ごとの差異がオープンアクセス化の展開においてどのように働いたかを明らかにすることを旨とする。

[42] デジタルアーカイブ経営論の必要性：デジタルアーカイブ開発へのヒト、モノ、カネ、情報、倫理観のマネジメント

井上透 (岐阜女子大学)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s183

デジタルアーカイブ開発には、全体のプロセスを統合する経営論からのマネジメントが求められる。デジタルアーカイブを企画、開発、運用するにあたり、人材・ディレクターとしてのデジタルアーキビストは、国内外の動向把握、組織のミッション、デジタル化の技術、権利処理手法の確立、他のデジタルアーカイブ提供機関との連携協力、組織のヒト、モノ、カネ、情報、倫理観等をマネジメントし、継続的なデータ提供を実現しなければならない。本論者は、デジタルアーキビストに求められるデジタルアーカイブ経営論の必要性を考究することにある。

[43] オブジェクトを交差させる場としてのデジタル・ミュージアム：Exhibition RoomX の設計思想と実装

本間友 (慶應義塾ミュージアム・コモンズ)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s187

慶應義塾ミュージアム・コモンズで2020年10月に開発した新しいデジタル・ミュージアム「Exhibition RoomX (以下 RoomX)」の設計思想と実装について報告する。RoomXは、新型コロナウイルス感染症の拡大を受けて、デジタル・メディアでの開催に移行した展覧会「人間交際」のためのプラットフォームである。RoomXでは、作品が出会い交流を生み出す展覧会を、デジタル・メディアにのみ可能な表現によって実現するという狙いのもと、物理的な空間の軀を外した展覧会表現を試みた。その成果として、作品を繋ぐナラティブをアクセスの度に解体し繋ぎ直すことで、作品同士の思わぬ出会いを生み出すデジタル・ミュージアムが構築された。本稿では、「Exhibition RoomX」の実践を共有し、デジタルが可能にする展覧会の新しい表現について、ナラティブとセレンディピティの共存に焦点を当てた報告を行う。



図2 RoomXの「部屋」

[44] コンテンツ制作者のためのサウンドスケープデジタルアーカイブ：こまきこども未来館を例に

坂本 堯 (中部大学人文学部コミュニケーション学科)

https://doi.org/10.24506/jsda.5.s2_s191

現在、BGM付与されたコンテンツの数はとても多い。BGMは聴覚から取得するコンテンツの要素であるため、見える景色から継続的に音が聞こえない状況に違和感を覚える。また、人間は風景と違うニュアンスの音が流れることに対して違和感を覚える。筆者は愛知県小牧市の「こまきこども未来館」常設プロジェクションコンテンツの作成プロジェクトに学部3年時より関わっており、BGMのある映像コンテンツの企画制作を行なっている。BGMの選定・制作には大きなコストがかかるほか、失敗することもある。BGM



図1 こまきこども未来館

にサウンドスケープを利用することで、実際の世界の音から収録しているため低コストでコンテンツのリアリティや臨場感を高めることが可能になると筆者は考えている。(以下略)