

[11] ミュージアム・アーカイブズのベストプラクティス：新刊 *Museum Archives: Practice, Issues, Advocacy* の紹介

筒井 弥生 (筑波大学アーカイブズ) https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s1

アメリカ・アーキビスト協会が 2022 年 12 月に刊行した *Museum Archives: Practice, Issues, Advocacy* について紹介する。

同書は、アメリカ・アーキビスト協会ミュージアム・アーカイブズ・セクションの標準とベストプラクティス作業グループが、ミュージアム・アーカイブズ・ガイドライン改訂と並行して編集を進めてきたものである。

「ミュージアム・アーキビストが何をするのか、その仕事の影響力、そしてアーカイブズをミュージアム内の知識と行為の必要不可欠なハブとしてどのように位置付けるか、を明確にする。27 人のミュージアム・アーキビストが、アーカイブズの日々のマネジメントについて実践的ガイダンスを提し、ミュージアム・アーカイブズの仕事を効果的に遂行するための方策を探求する。」と案内されている。本報告は、本書の概要を紹介し、刊行までの道のりを考察する。

[13] 展覧会図録のデジタル化とウェブ公開：収蔵品情報発信の一手法

三島 大暉, 他 (宮内庁三の丸尚蔵館)

https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s9

宮内庁三の丸尚蔵館では収蔵品情報を公開することを目的に、当館の展覧会図録（平成 5 年 11 月～令和 2 年 9 月）をデジタル化して PDF ファイルを作成し、令和 3 年に当庁ウェブサイトへ掲載した（令和 4 年に公開した当館ウェブサイトでも掲載）。展覧会図録のデジタル化とウェブ公開には著作権等への対応や画像解像度等の技術的仕様の検討が必要になるが、国内で参考のできる事例は数少ない。本発表では当館における展覧会図録のデジタル化とウェブ公開の概要を紹介するとともに、著作権等への対応を含む作業内容と、技術的仕様の検討結果を報告する。

[12] 「藤本蚕業デジタルコモンズ」の構築：地域資料アーカイブの課題と活用に向けた解決策 前川 道博 (長野大学)

https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s5

藤本蚕業歴史館（長野県上田市）は蚕種製造企業であった藤本蚕業の所蔵資料を保管する文書館である。所蔵資料は 2009 年、その保存整理、目録化が図られたものの、その後 10 数年間にわたり、活用がなされないまま現在に至った経緯がある。本研究はその資料を含めた諸資源の活用、資料のデジタルアーカイブ化に向けて取り組んだ実践的活動を報告し、デジタルアーカイブ化の課題、その解決策を提起するものである。根本的な乖離をもたらす社会的背景には、知識消費（マスコミュニケーション）型社会のレジームがデジタルアーカイブ化への展開を阻害する構造的要因として認められる。これらの課題を解決するため、デジタルアーカイブ活動を知識循環型に転換する「地域デジタルコモンズ」モデルにより、デジタルアーカイブを発信者中心の活動モデルから学習者中心の体系・環境に組み立て直す作業に実践的に取り組んだ。

[14] 東京都練馬区における地域サークル主体の「光が丘デジタルアーカイブ」：サイト開設とグラントハイツ返還 50 年に向けて

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.7.s1_s12

東京都練馬区光が丘は、戦時中に帝都防衛目的のため「成増飛行場」が建設され、戦後は米軍家族宿舎（グラントハイツ）として利用された土地である。現在は約 27,000 人が住む巨大な住宅団地群と公園のまちへと開発されているが、住民のほとんどは地域外からの移住者であるため、地域の土地利用の変遷やまちづくりの歴史を知る機会が少なく、また、開発前から同地域の周辺地区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 年より光が丘地域の歴史資料をアーカイブするサークル「光が丘歴史博物館研究会」をつくり、歴史資料や地域住民へのオーラルヒストリーの収集を始めたことから、さまざまなつながりが生まれ、多くの協力を得て、2023 年 1 月 28 日に「光が丘デジタルアーカイブ」を開設するに至った。本報告では開設の経緯とグラントハイツ返還 50 年に向けた地域活動、今後の構想について報告する。

[21] ゲームアーカイブの図書館ルート：私立ゲーム図書館の現状、課題、迷い

松田 真 (一般社団法人ゲーム寄贈協会)

https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s15

一般社団法人ゲーム寄贈協会(以下、「当協会」)は、「現代のゲームを150年後の子孫がたまたまプレイし、面白いと思う」というイベントを、150年後に発生させることを目的として活動する非営利団体であり、ゲームアーカイブの図書館ルートを、実際に私立図書館を設置して研究しようとしている。活動中に、著作権法に限られない多くの課題や迷いが生じている。そのうちの一部を参考情報として紹介する。

[23] 写真資料の収集を目的とした登録アプリケーションの開発：香川・時空間デジタルアーカイブ事業を利用したプロトタイプシステムの紹介

木子 慎太郎, 他 (香川大学大学院 創発科学研究科)

https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s22

香川大学では、香川・時空間デジタルアーカイブ事業のもと、香川の偉人「中野武彦」にまつわる写真資料を地域住民から収集し、デジタル化、メタデータの付与、検索方法の開発などを行っている。過去の写真資料の所有者は一般家庭や高齢者家庭であることが多いため、扱いやすい登録アプリケーションを開発することで、ユーザー自らデータ登録をすることが可能となると考えた。

本発表で紹介するアプリケーションでは一般家庭を対象とし、スマートフォンを用いた登録を想定している。メタデータの登録は、テキストではなく音声を採用することで、登録が容易となっている。このサービスを実現することで、より多くの資料収集が可能となり、アーカイブを構築する上で役立つと考えている。今回はプロトタイプとして開発したアプリケーションを用いて、実際の登録の様子を紹介する。



[22] デジタルアーカイブにおけるメタデータとユーザープリファレンスを用いた視聴コンテンツの自動生成：香川・時空間デジタルアーカイブに登録されたコンテンツを用いたシミュレーション方法の紹介

吉川直希, 他 (香川大学大学院創発科学研究科, 他)

https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s19

デジタルアーカイブ内でメタデータ、ユーザープリファレンスを活用して視聴コンテンツを自動で生成するシステムを構築する。今回は、例として香川・時空間デジタルアーカイブ事業で作成したデジタルアーカイブに登録されたコンテンツ(人物、風景、図絵、古地図等)に対して、ユーザープリファレンス「年代」「位置情報」「ジャンル」「視聴時間」等を設定し、自動的に視聴コンテンツを生成するシミュレーション方法を紹介します。このシステムを実現することで、万人に同じものを見せるのではなく、膨大なデータの中からユーザーの嗜好にあった情報だけを見たい形で取り出すことができます。また、様々なユーザープリファレンスを適用することで、1つのコンテンツからそれぞれのユーザーに適した複数の自動コンテンツの自動生成が期待できる。



[31] 自治体映像アーカイブによる経済波及効果推計モデルの検討：デジタルアーカイブに関連して生じる経済活動の整理を中心に

宮田 悠史 (立命館大学大学院文学研究科)

https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s26

我が国の「デジタルアーカイブ」草創期において、文化資産のデジタル記録とアドバタイジングで「地域振興」を図る動きが自治体において政策的に進められた。筆者は、これまでに「自治体による映像を対象としたデジタルアーカイブ」に関する「地域の経済振興」に注目した研究を行ってきた。ここでは、草創期の事例を中心として経済波及効果の推計を行ってきたが、その精度を向上させる余地が残るなど課題も多い。そこで、本発表では、これまでの推計において確認もしくは想定された当該デジタルアーカイブに関連して生じる最終需要増加額について整理するとともに、それらの具体的な金額を算定するモデル(方法)について仮説的に示したい。

[32] 米国での日本のアニメ・特撮作品を通じた産業振興と文化紹介の歴史：アニメ・特撮ツーリズム研究の視点から 二重作 昌満 (東海大学大学院文学研究科文明研究専攻)

https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s30

本研究では、これまで数多くのアニメ・特撮映像作品が輸出された米国に焦点を当て、同国で日本製のアニメ・特撮映像作品を放送した際に生じた問題点やその対応策について、観光歴史学的な観点による調査研究を実施した。その結果、日本から米国へアニメ・特撮映像作品を輸出してきた歴史は約 70 年に及んでいた。本研究では、この歴史を 3 つの時代に分けて概説した。1950～1960 年代は外貨獲得のための産業振興策として日本のアニメ・特撮映像作品が輸出され、1970 年代にはハワイ州において特撮ヒーロー番組が社会現象化したことに伴い、催事が開催されるようになった他、1990 年代にはアニメ・特撮両映像作品が米国全体で爆発的なヒットを巻き起こした。しかし、その人気の裏には米国の社会事情を踏まえた作品内容の変更等の「ローカライズ」が実施されており、単に作品を輸出するだけでなく、米国の放送環境や社会事情を踏まえる形で作品を輸出させてきたことに特徴があった。

[33] 第三者意見募集制度の著作権法への導入 城所 岩生 (国際大学グローバルコミュニケーションセンター)

https://doi.org/10.24506/jsda.7.s1_s34

2021 年の特許法改正で第三者意見募集制度が導入された。係争中の事件に対して当事者以外の第三者でも裁判所に意見を提出できる制度である。改正を提案した経産省の小委員会報告書は、「AI・IoT 技術の時代においては、特許権侵害訴訟は、これまで以上に高度化・複雑化することが想定され、裁判官が必要に応じてより幅広い意見を参考にして判断を行えるようにするための環境を整備することが益々重要となっている」とした。こうした指摘は著作権法もあてはまるので、この制度を著作権法にも導入する提案をしたい。