

〈開会〉

○司会（川添） それでは、定刻になりましたので「デジタルアーカイブフェス2024～活用最前線！～」を始めさせていただきます。

本日は御多用の中、御参加いただきまして誠にありがとうございます。

私は、本日、第Ⅰ部と第Ⅱ部の進行を務めます内閣府知的財産戦略推進事務局の川添と申します。どうぞよろしく願いいたします。

まず開始に当たりまして、諸注意事項を申し上げます。

本日のプログラムの詳細及び登壇者の発表資料につきましては、デジタルアーカイブフェスのホームページ上に掲載いたしておりますので、必要に応じて御活用いただきますようお願いいたします。

当イベントについて、SNS等で発信される際には、画面にもありますとおり、ハッシュタグをつけての御発信に御協力いただきますようお願いいたします。

また、本日のイベントの様子を録画した動画は、後日、YouTubeのジャパンサーチ公式チャンネルに掲載をする予定です。ただし、発表者から部分的に撮影及び録音、録画不可の申出があった箇所は除きます。

本日のイベントをYouTubeのライブ配信で御覧になりたい方は、こちらのURLにアクセスしてください。今回はZoomでのみ質問を受け付けております。御質問のある方は、YouTubeではなく、Zoomから御参加いただきますようお願いいたします。

第Ⅱ部及び第Ⅲ部にて登壇者に御質問がありましたら、ZoomのQ&Aのほうへ御投稿をお願いいたします。

なお、いただいた御質問につきましては、適宜、パネリストや事務局から御回答し、時間内にお答えできなかったものは、後日、デジタルアーカイブフェスのページ上に掲載いたします。

それでは、開会に当たり、主催者を代表して、デジタルアーカイブ戦略懇談会議長、奈須野太知財事務局長より御挨拶をさせていただきます。

奈須野局長、よろしく願いいたします。

○奈須野知財事務局長 皆さん、おはようございます。内閣府知的財産戦略推進事務局長の奈須野でございます。

本日は、デジタルアーカイブフェス2024に御参加いただきましてありがとうございます。開催に当たり、主催者を代表して御挨拶申し上げます。

デジタルアーカイブは、社会が持つ知や文化的・歴史的資源などの記録を未来へ伝えるとともに、新たなコンテンツ創造の土台にもなり得るものです。また、教育、観光、防災

など様々な分野での利活用が期待されています。デジタルアーカイブが日常的に利用され、多様な創作活動を支えるデジタルアーカイブ社会の実現は、知的資産の交流・融合を通じ、新たな価値創造の活性化を目指す我が国の知的財産戦略においても重要課題の一つに位置づけられています。

このようなデジタルアーカイブの意義に鑑み、政府では、各分野のアーカイブ機関など関係省庁が連携し、アーカイブの構築・共有と利活用促進に向けた取組をデジタルアーカイブジャパンとして推進しています。その中心プロジェクトとして、デジタルアーカイブ利活用の分野横断プラットフォームであるジャパンサーチを2020年に公開しました。また、ジャパンサーチを核としてデジタルアーカイブの拡充と利活用の取組を促すよう、ジャパンサーチ戦略方針などを定め、各分野の連携、アーカイブ機関などにおける取組を推進しています。

デジタルアーカイブフェスは、これらの取組の一環としてジャパンサーチの連携・活用事例の紹介や、デジタルアーカイブに取り組む機関・活用者への顕彰などを行うイベントとして開催しています。

産学官フォーラムから通算8回目、デジタルアーカイブフェスとしては第3回目となる今年は、直木賞作家の永井紗耶子先生による基調講演を予定しています。あわせて、2022年から創設したデジタルアーカイブジャパン・アワードの表彰を行うとともに、各分野における先進的な取組事例を紹介いたします。また、産学官の関係者が集まり、デジタルアーカイブの利活用に関する優良事例の共有を図るとともに、デジタルアーカイブを用いた共創コミュニティを広げていくことを目指し、幅広い関係者の連携促進を図ります。本日のイベントが御参加の皆様にとって今後のデジタルアーカイブ活動を展開するためのヒントになれば幸いです。

最後となりましたが、本日、御登壇を賜ります先生方に改めて厚く御礼を申し上げますとともに、本日御参加の皆様のみすますの御活躍と関係機関のみすますの御発展を祈念し、私の挨拶とさせていただきます。ありがとうございました。

〈第1部〉シンポジウム

○司会（川添） それでは、早速、第I部のプログラムに入っていきたいと思います。

最初のプログラムは基調講演になります。今回のフェスのテーマは「活用最前線！」です。昨年、『木挽町のあだ討ち』で第36回山本周五郎賞と第160回直木三十五賞を受賞されました作家の永井紗耶子先生に「デジタルアーカイブと創造する」をテーマに講演をお願いいたします。

それでは、永井先生、よろしく願いいたします。

○永井氏 本日は貴重な機会を頂戴しましてありがとうございます。永井紗耶子でございます。

する人物なのですけれども、あまり知られていないのでいまだに読まれた方から、「あれは架空の人物ですよ」なんて言われてしまうのですが実在の人物でございます。彼について調べていた時に、金融業を江戸時代に営んでいたことが分かっていたので経済系の資料をずっと当たっていたのです。そうすると、どこどこの藩に幾ら幾ら貸しましたとかというような資料が出てくる。住んでいたのはどうも今もある東京の三田だったということが分かった。

けれども、それがどういう人物であったのかという人物像は数字の羅列と肩書だけでは全く見えてこない。どういう人物にすればいいのか。それだけしか出てこないのであれば私が勝手に作ってしまってもいいのですけれども、歴史小説はフィクションではあるのですが、できる限りぎりぎりまで肉薄したいと考えて、この堤弥三郎という名前を持って国会図書館をうろうろしております、司書の方に「探しているのです」とお声がけしたのです。その時、「こちらの端末で探してみましようか」といって声かけくださったのでいろいろ探していたところ、全然関係のない国文学の資料に同じ名前が出てきたのです。たまたま同姓同名なのではないかと思ったのですけれども、その国文学のほうで万葉集の研究をしていた堤弥三郎という人がいる。年代がほぼ同じ、かつ三田に住んでいたという資料がそこに出てきたのです。

三田に住んでいて、同じ年代で堤弥三郎という人が別人と考えるほうが無理があるのではないのかということで、では、この人は金融業をしながら藩に大きなお金を貸している一方で、趣味として万葉集の研究をしていたという、これはいきなり全然違う人物像になる。それまで私はちょっとお金にがめつい荒々しい感じの人なのかなと思ったのですけれども、万葉集をすごく愛していて、万葉集のことをひたすら書いていたのが国文学の研究の資料の一つとして出てくるぐらいになっているのだとすると、この人物はとても優雅な文化的なものを持っていた金融業を営んでいた人物なのではないかと人物像がまるっきり変わりました。それまでどうのように書こう、と悩んでいたのですが、そこから一気に堤弥三郎という人物はこういう人物にしようと思った瞬間でもありました。でも、これは一つの堤弥三郎という全くメジャーではない人物の名前を横断して検索することができるということのおかげでたどり着けたことだったなと思っております。

2020年にそれを出版した後、コロナ禍に入ってしまった。そのコロナ禍に入って移動に制限がかかり始めたときにちょうど私、戦国時代のお城のことを調べなければならぬことがありまして静岡県の歴史資料を調べなければならぬになりました。ちょうど静岡新聞の方と共同でやっていたのですが、静岡に行けないということになりました。「では、資料を提供いただけないでしょうか」とお願いしてコピーを大量に取っていただきました。、そのとき一応国会図書館のサイトで単語を調べることができたので、恐らくこの本のこのページのこの章の辺りだと思いますということでかなり限定してコピーをお願いすることができ、分厚い本をそのまま送ってくれとは言わずに済んだのです。その後もどんどんデジタルの検索の幅が増えていく。圧倒的にこのコロナ禍の間に進化した

などというのを今、痛感しております。

実際にどういようにして、今、ジャパンサーチというものを活用させていただいているのかというのを、実例を交えてお話しできればと思います。

例えば『大奥づとめ』という作品がございました。この作品自体は2018年ぐらいに書いていたのですが、それが文庫化になるタイミングがございまして、そのときにもう一度改めて講演することがございました。

作中に、岩井条三郎という歌舞伎役者の実在の人物が出てきます。この人物のキャラクターをどういようにして構成するのか。実在の人物ですのでいろいろ限界があるのですが、この人物を作るときに活用させていただいたのは、もともと演劇博物館のデータベースだったのですが、現在、ジャパンサーチで、一括で演劇博物館やそれ以外の資料も検索することができるようになっていてという大変感動的でした。

あとは大変難しいのは、岩井条三郎とか岩井半四郎とか実在の歌舞伎役者さんたちは襲名がございまして、どの年次の人物なのかということ特定しないと、3代目なのか4代目なのか分からなくなってしまうのですが、そこも実はこのジャパンサーチさん、クリアしている。トップページのほうで、例えば「岩井条三郎」と検索しますと結構出てくるのですが、これが何代目かが分からなくなってしまうので、ここで時代、年次を1822年から1825年としますと一気に限定された岩井条三郎が出てきます。

様々なお役をやっていた人なのだと分かるのですが、この岩井条三郎という人には実は岩井半四郎というお父さんがいました。ギャラリーのほうで、この岩井半四郎という人、この方を見るとほかの役者絵と比べてみた時にすごくお目々がくりっとしたお顔立ちなのです。それで大変人気だった女形の役者さんということでした。だけれども、岩井条三郎さんのほう、ちょっと目がずっと切れ長なのです。やはり同じ女形をやるということになったとしても、岩井半四郎さんがかわいらしい雰囲気や演じられているものが、岩井条三郎さんのほうがどちらかというとクールビューティーな感じになっています。そうすると、同じお役をやっている衣装の柄行きですとか色合いですとか、そういったものが違うのだということがいろいろな資料の中から分かってくる。そうすると、これはまた私にとってはものすごく面白くて、この条三郎は、ちょっと目がくりっとしたお父さんに対して自分は涼やかな顔というか、ちょっと男っぽい顔であるということをとてん気にしていたというキャラクターになってはくれないだろうか。それを作品の中に盛り込んでいく形で、私自身が勝手に感じたことではあるのですが、こうした資料の中から解釈していきました。

また、この『大奥づとめ』について。大奥と言うと多くの場合が上様の寵愛をめぐる女の人たちがバトルをして、パチンコのようなキャットファイトを繰り返すような世界観を想像されるかなと思うのですが、実はそうでもなかったのではないのかなということを感じさせてくれたのが実はこちらのデジタルアーカイブになります。

「奥奉公出世双六」というのがございます。こちら、御覧いただくと分かるのですけれど

ども、様々な役目があるのですね。呉服間、御末とか御雇、これは三味線の師匠だったりするのだと思うのですけれども、本当にたくさんの役目があったのだということが分かります。この「奥奉公出世双六」というのはもう女の人たちにとっての出世の道としての大奥というのがあった。要はキャリアウーマンたちの夢の職場という部分もあったのだと思います。この絵は書き手の名前とかも出てくるかと。これは国貞ですかね。こちらの下の真ん中の辺りです。ここですね。国貞/改/二代/豊国となっています。当時としてもものすごく人気のあった浮世絵師がこれを描いて、刷って、またこれが売られていたということは、町人たちにとって大奥という場所がこれだけたくさんの職業がある場所なのだということがとてもよく知られていたということの証左なのではないかなと思います。

私がこれを最初に見たのは書籍ですけれども、今はこうしてジャパンサーチで検索すれば一発でこれが出てくる。実はこれはバリエーションがほかにもありまして、もう一つ、実はすごろくが華やかなバージョンがあります。これが上がりとなっているのですけれども、ものすごく真ん中ら辺でめっちゃめっちゃ楽しそうに踊っている人がいたりします。この人は絶対に寵愛を目指していないだろうというような。もう本当にみんなを盛り上げてくれる絶対いい人だなというような感じが見えます。当時、描き手の絵師が大奥の中に入っていたわけではないとは思いますが、伝え聞くところの大奥はこんなような感じだったのかしらと描かれていたのだらうと思います。

上がりのところにいるのは若君を産んだ奥様であるのですけれども、同じようになり高いエリアに御祐筆であったり表使、老女、中老といった要はキャリアウーマンの一つの形というのが当時も示されていた。そしてまた、こうした情報が皆さんの中で共有されていたというのが一つ私としては面白いなと思いました。

シンプルに実はジャパンサーチで「大奥」と検索してみますとまた違うものも出てきます。これらが実はなかなか難しいのですけれども、ここを見ると華やかな大奥が見えると思うのですが、これは実は明治時代に描かれている錦絵が大半だったりします。なので「大奥」と検索してしまうと要は江戸時代の大奥が終わってしまった後に描かれた、ちょっとファンタジー感のある錦絵なのだろうと。だから、当時の時代背景とまた少し違うものなのでしょうけれども、伝え聞かれる幕末の頃の大奥がここでは見えるのかなと思います。

また、大奥の総地図というのがありまして、これが大奥の全体像だそうです。書籍などではこれをさらに現代的に図式化したものとか出てくるのですけれども、これだけ広いエリアがあって、池があって、この廊下があってみたいなことがその頃の資料として残っているということが分かると、またこの地図を見ながら、では、この廊下を歩いていったと考えて、この辺りで池が見えるということだということを想像しながら楽しむことができるというのも当時の資料の中からもうかがい知ることができて面白いなと思っております。

もう一つ、私の『きらん風月』という作品があります。これは栗杖亭鬼卵という実在の戯作者の話なのですけれども、この栗杖亭鬼卵という人物、多分皆さん、大半の方は御存

じないだろうと思うのですが、大変マイナーな戯作者です。ただ、尼子十勇士というような作品の山中鹿介、講談ですとか落語などに出てくる山中鹿介をキャラクター化した作品を最初に書き上げた人物ではあります。実は平成に入ってから栗杖亭鬼卵が作った『長柄長者黄鳥墳』という作品は歌舞伎にも上演されているのですが、いかんせん、研究されている資料が極めて限られる人物でもあります。戦前と戦後すぐくらいと、あと最近もちょっと調べていらっしゃる学者の先生もいらっしゃるのですが、例えば1冊の本で栗杖亭鬼卵本があるような人物ではございません。

その人が実は現在の静岡県の掛川市日坂宿というところに住んでいた。日坂宿と言われても、実際私自身も日坂宿のほう、行ったのですけれども、すごく静かなところでございます。では、当時、その宿場町としての日坂宿はどんな様子だったのかというのは、これを書き始めたときはもう2022年だったので、これはもうジャパンサーチさんでがんがん調べさせていただきました。

ギャラリーのほうで、これは日坂宿の絵というのがここにいっぱい出てくるのですけれども、これは東海道中膝栗毛挿絵の中にある日坂宿の様子かな。これは大井川を渡るところです。この小夜の中山、これがとても便利かなと思うのですけれども、小夜の中山という東海道の難所の一つと言われておりまして、小夜の中山はとても険しい山道が続く、そのちょっと手前のところに宿がある。これは多分夜泣き石と言われる石なのだと思うのですけれども、今でも夜泣き石の場所というのは日坂のほうにもあるのですが、それにまつわる物語というのを滝沢馬琴が書いたという話もございます。栗杖亭鬼卵は実は滝沢馬琴に弟子入りしようと思って弟子入り志願をした結果、断られたという経緯がございます、そのこともあって日坂に住むことにしたのかなと思ったりしました。

ただ、栗杖亭鬼卵が、では、果たしてどんな作品を書いていたのかというようなところでいろいろ調べてみますと、彼は戯作者でもあるのですけれども、同時に絵師でもございまして、その人が描いたものの中に『東海道名所図会』があります。これは資料の下、『東海道名所図会』、この5番ですね。これだとこのままですと表紙が見えるだけなのですが、収録元のデータベースに飛びますとこれは閲覧ができる。こちらのページが70ページ分の43かな。この絵を描いたのが栗杖亭鬼卵であると言われております。

今、ネットで調べると栗杖亭鬼卵は、まず最初にこの絵が出てくるのですけれども、実際の本当の資料、原本に当たりたいなと思い、ちゃんとこれが鬼卵が描いたものとして残されているのかどうかということを知りたいと思った時にこの『東海道名所図会』5巻があっさりネット上でアクセスができるというありがたさ。そして、これはページを一枚一枚めくることもできます。これは箱根ですね。箱根の様子だったりとか三島をどういうようにして紹介されているのかというようなことだったり、この本全体がどういうものだったのか。これは東海道の名所を紹介するというような本だったと分かってきました。

また、この鬼卵が書いた「更科草紙」というのは、その後、スピノフがたくさんできていきます。その結果、もともと鬼卵が書いたのは一体どういう作品だったのかというの

がだんだんだんだん薄れていってしまう。何せ著作権の感覚が当時あまりないものですから、改変を重ねられて全然違う話になっていたり、一部分だけ抜粋されたりとかということが繰り返されていたのですね。ですので最初に『絵本更科草紙』は一体どのような挿絵で、どのようなラストだったのだろうかみたいなことを調べていく必要がありました。尼子十勇士と言うから尼子の話。尼子は、実際は滅びてしまったのですけれども、どうやら、これはハッピーエンドらしいというようなこと。ちょっと待って、どういう内容だったのというのを見る時に、最初の『絵本更科草紙』にたどり着くこともできました。

また『長柄長者黄鳥墳』という作品が恐らく大ヒットしたものだのだと思うのですが、けれども、それが当時、歌舞伎化されたということは資料として残っているのですが、では、それが何年、どこで、誰が演じたのかということを知りたいと思ひまして。そうしましたら、これが番付表になります。「長柄長者黄鳥墳」と打ち込みますと、本そのものも何巻もいっぱい出てくるのですけれども、同時に番付表というのにもたくさん出てきました。その番付表に関しましてはいろいろあるのですけれども、できることなら鬼卵が活着している間に演じられたのはいつだったのかしらということを見たところ、本当に鬼卵が亡くなるちょっと前に大阪、堀江で演じられたのだということが分かりました。それが文化9年ですね。

ちょっと拡大してみますと、誰が何を演じたのかということが分かるのですね。実は現在、平成になってから演じられたバージョンですと物語の後半だったのです。しかも、その主人公の息子が主人公になる後半部分を松本幸四郎さん、当時の市川染五郎さんが演じられていたというようなことがありまして、それも一人二役だったりとか早変わりがあったりとかという演出が加えられていたということが分かっていたので、では、もともとの舞台はどうだったのだろうと思ひましたら、元は大変原作に比較的忠実な物語の進行であったのではないかと、1部の主役がちゃんと1部の主役としてやっているということが分かりました。そうしたことが作品の中に落とし込むことができたのも、こうした資料があればこそなのだろうと思ひます。

実際に足を運んで資料を手取ることによって分かることというのにもたくさんあるのですけれども、それ以上に圧倒的にアクセスが楽になったということは触れられる資料の幅が増えてくることだとも思ひます。また、私自身が堤弥三郎だったり栗杖亭鬼卵だったり、大変マイナーな人物を調べようとしたときにこんなにも助かるものなのかと思ひました。そして、横断して資料を当たることができることによって、本当に深めることもできますし、私自身も想像を加えつつ連想しつつの作品ではあるのですけれども、もしかしたらこうだったのかもしれないなというような楽しみがとても増えたということもデジタルアーカイブの力かなと思ひております。

お時間だと思ひます。拙い話でございましたが、一利用者の声として御参考にしていただければと思ひております。ありがとうございました。

○司会（川添） 永井先生、ありがとうございました。資料の調べ方から創作の内幕、ま

た、ジャパンサーチを具体的にどのように活用されているかについてもお話くださり、ありがとうございました。

では、次に、もう一つのプログラムであります永井先生と高野先生の対談に移りたいと思います。

国立情報学研究所名誉教授でいらっしゃいます高野明彦先生は、デジタルアーカイブ推進に関する検討会の座長でもいらっしゃいます。

分野の異なるお二人ではありますが、デジタルアーカイブフェスならではの組合せかと思えます。情報、連想、創作などをキーワードにお話いただければ幸いです。

それでは、永井先生、高野先生、よろしく願いいたします。

○高野氏 よろしく申し上げます。

今日はデジタルアーカイブを本当に使っていただいているという素晴らしいお話をいただいて、この部屋に集まっているジャパンサーチの裏にいる人間、中の人と我々は言いますが、みんな大変喜んでおられますね。僕はどちらかという縁（フチ）の人か外の人代表みたいな立場です。

お話の中でも十分ご説明があったのですが、改めてお伺いしたいと思ったのは、永井さんは最初、新聞社に勤められて、その後ライターをされていて、小説家とはちょっと違う形で取材や執筆に関わっておられたと思うのですが、小説を書く時のための取材と、新聞社やライターとしての取材は御自身の中で随分違うものでしょうか。地続きの部分もあるのでしょうか。

○永井氏 新聞や雑誌ですと私の主観をできるだけ排除するということが重要なこと。取材先の情報をできるだけダイレクトに皆様にお伝えするということが役目でありますので、私の主観を限りなく、そぎ落とした状態で取材して書くということが大事なことです。一方、創作に関してはある程度私自身の思いや主観にのっかって調べていく。この人がこんなところでこの人と会っていたらいいなみたいな、ものすごくジャンルの違う人物と人物を重ねる結節点みたいなのを探すのですね。

例えば歴史学の学者さんが調べるときにそんなあまり妄想が過ぎてしまうと多分違うのだらうと思うのですが、私は勝手に思いをはせて資料を調べて、ここに名前があったみたいな感じをやっている。その1行の1文字とかというのが前は本当に本を持ってきて、タイトルぐらいしか検索ができなかったのが、この辺かなという本を持ってきて、この辺かなというのをこうやって何時間もかけて調べていたのですけれども、今、全文検索ができるようになって、結節点が比較的見つけやすくなっています。

○高野氏 人とか場所でキーワード検索をする場合、視野が狭くなって悪い面があるとも言われます。人物とか場所などかなりしっかりした属性を指定した検索では、結果がシャープになりすぎることはありませんか。

○永井氏 キーワードを打ち込んで見つけるというのが狭くなるということもあるかもしれないですけれども、そのキーワードを見つけたらにたどり着くために結構旅をしている

ので、そのキーワードを検索して見つかったからそれしか探していないじゃんと言われるのもちょっと違うのかなと。それによって思いがけないものが出てくる面白さというのがやはりあるなと思います。

○高野氏 『きらん風月』すごく楽しく読ませていただきました。あそこで非常に対照的なポジションにいる松平定信が出てきて、その2人が出会うわけですね。そこでパンとはじけたようになってこの本ができたのだなという感じがしたのですが、史実として出会っていたのではないかというのは分かっているのですか。

○永井氏 逸話集みたいなものの中にその2人が出会う、松平定信が鬼卵の歌を見て面白いやつめと言って褒美をあげたというようなエピソードが残っているという。だけれども、この2人、絶対気が合わないだろうなと私は勝手に思って。

○高野氏 長話をするはずがないという。

○永井氏 なので、ここで嫌みのやり取りをずっとするというのは、それはありなのかなと思って、それぞれ全然違う立場なので、それぞれの歴史を引っ張っていきこうとなつたのですけれども、鬼卵に関してはやはり資料も圧倒的に少なかったのですが、あらゆる人物の交差点として存在していたのが木村兼葎堂という人物で、木村兼葎堂についての本は『木村兼葎堂のサロン』という、こんな分厚い本の索引に鬼卵の名前が出ていて、ほかにも滝沢馬琴とかいろいろな人物が出てくるので、そうすると、ここが結節点だとなって、私はそれはすごくアナログに索引を見つけるという作業だったのですが、でも、そういうような本当1行、1文みたいなものが作品の顔色を変えていくということがすごくあるので。

○高野氏 作家のイマジネーションが爆発した感じがします。

○永井氏 妄想といいますか。

○高野氏 ご講演の中でも実際に日坂宿まで行ったというお話がありましたけれども、やはりそういう実際に体を張ってその空間、もちろん時代は違うわけですが、そこに自分を置く。それから、文献や資料ベースで出たインスピレーションが何となく寄り添っていくのでしょうか。これで書けそうだという確証を感じたのはどのタイミングになるのでしょうか。

○永井氏 もうとにかくたくさん情報をダウンロードするというか、江戸なら江戸だし、そのときの資料も一文字でも出ているものであれば読む。だから、デジタルアーカイブを活用しつつも古本屋さんでもみたいな。

○高野氏 古本屋には思いがけない資料がいろいろありますものね。

○永井氏 両方なのですけれども、それで読み重ねていくと、こういうものがあつたらいいとかこういう映像があつたら、画像があつたらいいな、こういう資料があつたらいいなという自分の欲しいものが見えてくると検索がしやすくなっていく。それがまた積み重なって、プラス、妄想をかき立ててくれるような場所とかに行くとか。また、現代で言うところこんな人かもしれないみたいな人物に会いに行くとか見に行くとか、そういう方のイン

タビューを読む。だんだんだんだんこうして行って、これでいけるかというのがぼつという感じです。

○高野氏 なるほど。ジャパンサーチは今、公的機関がを中心にそこがそれなりにためてきたものを見つけやすくするという形でやっています。多分永井さんのような小説家が作品をこれで書けそうかもしれないと思うまでというのは、何かカスタムなそこへ向けてのアーカイブ、と言うと平板ですが、そういう記憶の取り込みをされるのですね。面白いです。

○永井氏 そうですね。多分自分はちょっとずつ時代感とか空気感みたいなものをいろいろダウンロードしています。私はデビューしたとき初めて江戸を書いて、なので、江戸を自分になじませるのに本当に浮世絵も見て、歌舞伎を見て、落語を聞いてみたいな感じで蓄積をいろいろしてそういうものも含めて、また着物を見てみたいなのをやっていくプラスという感じで全部ですね。

○高野氏 小説にはいろいろなジャンルがあって、永井さんは時代小説とか歴史小説というジャンルだと思うのですが、そこを特に選ばれた理由や経緯は何かありますか。

○永井氏 調べるのが好きなのかもしれないのですが、私自身が現代に生きていますが、未来を知りたいのですよ。現代の社会の問題点みたいなものを考える時に、では過去の人たちはどうしていたのだろうとすごく振り返りたくなる。過去の人たちはどういうようにして解決して、どういうような道を歩んできていたのか、あるいは解決できなかったのかというようなことを知りたいというのがあって、そこにある人間模様だったりとかを描くことで現代を生きていく中でのヒントだったり、あるいはここは多分問題ではないよとか、あるいはここはやはり話し合うべきだよとか。自分で見たくて、歴史を調べたくなる。

そうすると、そこにいろいろな人たちがいて、その当時はこの人がリーダーだと思っていたのだけれども、実はこの人はリーダーではなくて華やかさがあるが、こちらがむしろ真のリーダーだったかもしれないみたいなのが見えたりするのが面白いというか。だけれども、当時はこの人がリーダーに見えていたとかという当時のメディアというか通説的な扱いとかそういうものも見えてきたりするのが面白いと思います。

○高野氏 一種のファクトチェックですね。

○永井氏 そうですね。今だから分かるみたいな。

○高野氏 当時の評判は違ったかもしれないけれども、今だから見える。

○永井氏 だから、今、調べていて、もっとこういうのが欲しいなというのがあって、まだ近代のものとかだと資料として著作権が剥がれてなかったりするものが結構ある。でも、例えば昭和史を見ているときには広告とかをすごく参考にしている。広告の色合いとかそういうようなものを大量に見ることを作業としてやっていたのですけれども、何かそういうものからも見えるものがあったりするのですよね。

○高野氏 私は10年前から広告のミュージアムの情報システムを作るのをお手伝いして

います。そうすると、江戸時代の浮世絵の中にも広告が描かれていて、現在も残っている看板まで連続している。ちょっとずつ変わりながらも、地続きでつながっているという例があって面白いです。でもそこに突然「洗濯機は洗濯板より便利です」みたいな比較広告が出てきたり、何かそういう時代の変化が記録されていくメディアとしても役に立ちます。

ただし、今のデジタルアーカイブには、新しいところ、一番最近のところは全然入っていません。著作権の問題もあってなかなか難しいのですが、理想的には多少お金はかかってでも、現在までの情報をずどんと一括して見つけて、どこにでも飛んでいけるみたいな、そういうサービスが生まれると面白いですね。ちょっと違う時代小説ができそうかもしれません。

○永井氏 資料の中で江戸時代に『江戸買物独案内』という本があって、それがジャパンサーチに入っているのですよ。それはショッピングガイドブックなのですよね。それがあって、それと私はいつも併せて『熙代勝覧』という江戸の町の風景を描いたものがある、それは残念ながらベルリン国立アジア美術館にあるのですが、書籍のほうでこれを並べて、そうすると、アーカイブで見ながら、この店これだ、みたいな。

○高野氏 同じ「これ」がある。

○永井氏 そうです。その店の前にこんな人がいるとかというのが描かれていたりするから、ある意味、「洛中洛外図屏風」だったりとかそういう風景画に見えるけれども、当時の風俗みたいなものとかが見えるものがあるともうそれだけでそこにダイブするような感覚というのがあるので、絵としてというよりも入れるものがあれば。だから、脳内VRみたいになっているのですけれども、そういうものがいっぱい映像としてあるとうれしいなとは思いますが。

○高野氏 ヨーロッパでEUが主導しているEuropeanaというデジタルアーカイブプロジェクトがあります。ジャパンサーチはEuropeanaを目標にやってきたという面があります。収録件数は5000万件くらいで、件数はそれほど増やさずに、中身をどんどん充実したものに置き換えていくという作業をしています。日本よりは随分大きい年間100億円近くの予算がついています。スポンサーからの成果を求める問いかけに対して、彼らは最近、「僕たちはタイムマシンを作っている」と言っています。

もちろん研究者は助かるだろうし、美術館のプロは役に立つだろう。それは分かるのだけれども、もう少し一般人、ヨーロッパにいる普通の人たちにどう貢献できるのだと問い詰められて、彼らが出した一つの答えが、「僕らはタイムマシンを作っているのです」だったのです。今はそこまで充実してないですけど、どの町もどこまでも時間を遡っていけるような、そういうようなものを作ろうとしているのですという話です。今、お話を伺ったのもそういう地図、買物リスト、お店のリストなどが複合されて一つの体験できる空間みたいになって、提供されるといいのになあというお話ですね。

○永井氏 でも、それも脳内でやることも面白いので。

○高野氏 そうですね。でも、誰もが脳内でできる訳ではないので。

○永井氏 実際に例えば私なんかも日坂宿なんか行ったときに地元の方たちがその街道に何があったのかということをやするために、鬼卯がやっていたきらん屋さんというたばこ屋さんがあるのですけれども、その場所にあるお家はきらん屋という札をかけていてくださったのですよ。だから、何となくバーチャルに楽しめるようには演出して下さっていて、それはすごい面白いなど。あと知識とか情報を持っていくと何でもないところがものすごく面白くなるというのがいっぱいあると思っていて、だから、旅に行ってその場所がつまらない場所だったと感じるのはこちら側の情報量が足りないからだというものもあると思うのですね。

だから、多分事前にこれだけのことを知っておいたら楽しいのになと思う場所は結構たくさんある。そういう意味では、地域復興みたいなので面白いアミューズメントを何か立ち上げるといっても、むしろデータが充実して、これだけこんなものなのですよ、こんな場所なのですよという歴史とか文化とかが分かるだけでもものすごい、もしかしたら地元の方たちも楽しめるし、遠くから来た方たちも楽しめる観光資源がもう大量に埋まっているのだろうと私は勝手に思っていて、大体どこへ行っても楽しいので、この石碑はみたいになっている人間からすると、ここは楽しくないことなんか全然ないのにとか、もっと盛り上がるのにとかいつも思うのですよね。

○高野氏 やはりそういうものの呼び寄せ方というか、自分の興味に沿って、私は石碑巡りをしてみたいとか、あとは元茶屋の場所を訪ねてみたいという幾つかテーマを持ってリアルな旅の途中でそういうものに呼び寄せられる、そういうのは多分皆さん、喜んでもらえるし、そんなに難しいことではないかもしれないですね。

○永井氏 そうですね。そういうような楽しみ方は多分あるだろうなど。それこそ鬼卯の作品の中に諏訪原城というお城があるのですけれども、そこで山中鹿介が生まれたと鬼卯は書いている。全然うそなのでも、そういうのに関係して、お母さんが更科姫というキャラクターになっているのですが、その更科姫の碑が出雲にある。何でと地元の方たちはこの更科姫はなったらしいのですけれども、それは実は諏訪原城で生まれたという設定のフィクションから来ていたということが後日分かるみたいな、そういうある種、よく分からない謎の石碑みたいなのが地元にあたりするのは、ただの要は今で言うところのドラマとかアニメの聖地巡りみたいなことを当時の人たちもやっていたのだということが面白かったりするもので、そういういろいろな情報へのアクセスというのが楽になればなるほど面白さはいろいろ増えるなというか。

○高野氏 そうですね。多分同じような分野というか、それに興味を持っている人たち同士は話が通じる。これを見たよと言ってSNSで公開するのにぴったりの素材になっていますね。

○永井氏 最初にジャパンサーチを知ったのはSNSだったような気がするのですよね。私自身のSNSに作家や歴史の研究の方とかを私がフォローしているので、そういう方たちがすごい便利なものがあるよというようなことで教えていただいたのが、何ですとみたいな、

これでそれが見られるのですかみたいな感じ。また貴重な絵画だったりとかも本当に見られるから。私自身もじかに見たいみたいな気持ちはもちろんあるのですけれども、それ以外にこんな絵があったのかということを知るの面白い。

○高野氏 今のジャパンサーチは、国内の機関を中心に、一部、海外の美術館に所蔵しているものでも日本のグループが手伝ったデジタルバージョンについても提供される形になっています。例えばEuropeanaと連携するとか、アメリカの同種のプロジェクトと連携すると、たぶん向こうの蔵の奥に入っていて、日本文化由来のものなのであまり大切にされていない、いつ見に行っても展示されていない、そういうものも見つけられるかなと考えて、僕は個人的にそういうサービスもいろいろと立ち上げています。将来ジャパンサーチにもそういう連携が入ってくると思います。

今回、この対談をするにあたり、鬼卵が面白いと思って、何か皆さんが知らない鬼卵の作品をいろいろ探しました。そうしたら、ボストン美術館に鬼卵が描いた肉筆画と思われる掛け軸があって、大きさは分からないのですが、根引き松というのですかね、根ごと抜いた松を持っている美人画が見つかりました。

○永井氏 ボストン美術館、何でも持っている。

○高野氏 残念なことに写真が白黒で、でも、かなりきれいな絵でした。機会がありましたら。

○永井氏 ボストン美術館、学生のとときにボストンに行ったのだけれども、ボストン美術館ではないところに行っていた。

○高野氏 あそこもなかなか展示がそれほど常にやられているわけではなくて。

○永井氏 何回か上野に来ましたね。大観の絵とか。

○高野氏 いったん蓋を開けてしまうと、キュレーターはそれら全部に、データをつける作業に一生かかってしまうので、開けられない箱というのが結構あると聞きました。

○永井氏 たくさん持っている。

○高野氏 そういうところにも、いずれ日本のアクティビティーが届いて何かやれるのではないかという気はするのですけれど。現物を返してくれと言うと角が立つのでね。

○永井氏 見られればいいのですという。

○高野氏 ですよ。そういう意味ではいい時代になったかもしれないリパトリエーションという返還要求ではなく、日本の活動はどちらかというとデジタル里帰りという感じでしょうか。そういう活動を通じて、彼らだけではよく分からない作者や浮世絵の摺師や絵師についても、ちゃんとつまびらかになるというように役立つかもしれないです。

○永井氏 ボストン美術館も当時の誰かが鬼卵の絵をいいと思って持って帰った。それはそれでうれしくもありますが。

○高野氏

ときどきデジタルアーカイブをやっていくことの価値はどこにあるのかと考えることがあります。永井さんのように先進的に使ってもらえともう一番ハッピーなのですが、そ

こまで使い込まない人にとってもコミュニケーションで前提できる知識と言えます。会話や著作の中で、「それはあなたも分かるでしょう」、「あなたも知っているこれですよ」みたいな形で共通の知識として前提にできるというのは、結構重要なことではないでしょうか。私だけが持って知っているが、現物は見せませんというような文系研究者の古いスタイルではなくて、みんなと情報を共有した上で何かそれにプラスアルファしていくというような活動の基盤になると嬉しいなと思ってやっています。

○永井氏 講演でもやはり画像があったほうが皆さん、分かっていただけだと思う時があるのですけれども、それが権利の問題で、これは使っていないのかしら、どうかしらと結構いつも迷うのですね。そういう時にジャパンサーチさんは学習目的だったら使えるよとチェックがあるので、それで検索して使えるとなったら、これはもうがんがん使ったほうが講演とか来てくださっている方たちに、この絵を見ていただくと分かるようにこのように描かれていたのですよとか、こういう作品があったのですよとかということは分かっていただけで、それがすごく本当にこのチェック項目、あるだけでものすごい幅が広がります。

○高野氏 権利情報の精度には提供側も自信がないところですが、少しずつその辺の精度を上げていこうとしています。多分社会的に信頼されている美術館がやっているのならうちもやりましょうという判断はどうしてもあるので、業界のムードづくりに役に立つといいなと思ってやっています。

僕は今日のお話を伺って、晩年の鬼卵が街道に最後、腰を据えて、結構な人物志、東海道にどんな人がいるよというリストまで作ったりして、人のつながりや交流にすごく興味があって、自分自身もそれを活発にやっていた人かなと感じました。現在では多分SNSがそういう役割を果たしているのかと思いますが、随分重なる感じがしますね。

○永井氏 私も『東海道人物志』を見たときに、ある種、SNSだなと思いました。例えばFacebookだったりXだったり「この人、どういう人なの」ということをあらかじめ知れるということ。また、鬼卵自身はその人物のリストを作るときにその人物に直接会ったり、直接掲載の許可を得るということを結構丁寧にやっていたみたいだったので。それで信頼度を上げた状態で人物を訪ねる。だから、旅の様相が少しずつ変わっていく。名所旧跡、グルメから今度、知識に人の旅の目的が変わっていった時代だったのだろうなど。「こんなことを教えてくれる人だったらこの街道筋だったらこの人がいいよ」というように言う情報は、ものすごい魅力に映ったのでしょうか。また、「こんな人がいるのだ」とただ見ているだけでももしかしたら楽しかったのかもしれないなど。そういう意味で、ある種のアーカイブというか。

「このエリアに音楽に詳しい人が多いのは何でなのだろう」とか、私も人物志を見ながら思ったり。「この辺りはすごい能楽者があれだったのはお城の殿様が能を好きだったから結構カルチャーが根づいていた」とかということ、そういうことかと。ただのリストに見えてもただのリストではない。さらに先はあるというか、そういう面白さはリストアッ

プされていくものの中にあるなと思いました。

○高野氏 大学の案内なども、今は大学が利益を出すことやどれだけの受験生を呼び込めるかという競争になっていますけれども、大学を選ぶ受験生側からすれば、どんなことを学びたいのかという基準で選ぶのが本来ですね。実家との距離などのファクターはもちろんあるとは思いますが、もう少し内容を一番に考えてそういう選択が行われるべきだと感じました。あまり商業主義に偏らない『東海道人物氏』のようなガイドがあった時代より、現代は後退している面もあるのかなとちょっと思いました。

○永井氏 本当、人物のコミュニケーションとかカルチャーを深めるみたいなことというのは、利益を生むかと言われたら「さあ？」というものはある。音楽をこの人がやっているよとかと言われても、特に江戸時代にしてみると音楽とかも歌とか詩とかというのが利益を生むかと言われたら「さあ？」という部分もあったと思うのですが、でも、当時、すごくそういう文化人を大事にしていたのだなということも分かって、また、そういう人たちに対して出資する庄屋さんだったり、お殿様だったり、そういうような例えばパトロンというか、そういうような方たちがいて、そういう人たちは住まいを手当するという。

今回、鬼卵に限らずいろいろな戯作者だったりそういう文人墨客と言われる人たちの住まい方とか暮らし方とか見てみると、彼らを誘致するという感覚なのですよ。地元に来てもらう。その人を中心にしてその文化のこの人のところに立ち寄ってもらうとか、そういうような感じ。もしかしたら、大学だっりの先生のところにもういろいろな人が訪ねてきたりとかするというのはすごくフレックスにできたりすると、文化の交流というのがすごく盛んになると、金銭的には分からないのですが、文化的には豊かに確実になっていくだろうなという、それは面白いですね。

○高野氏 芭蕉も泊まった、誰々も泊まったという地域で有名なお屋敷があったり。

○永井氏 それが長い時間を経て今も一つの名所になっていたりするのですよね。街道筋でこの人も泊まった、この人も泊まった場所なのですよ。

○高野氏 住まいとか。

○永井氏 それが価値になっていくから、今は分からないが、先々はという長い目で見たほうが文化のことというのはいいのかな。

○高野氏 先ほどタイムマシンの話をしましたがけれども、小説もある意味では専用のタイムマシンを作ってそこに飛んでいくというような活動のように思うのですが、時間の枠とか、それから、空間的にどんな範囲を扱うとかは結構調整を必要としますか。

○永井氏 そうですね。やはり作品を書く時、最初に時間軸をどうするかというのは結構問題で、それを大河ドラマ的にある人物の一生を書くか決めていいのか、それとも、この場面をどう書くかということ。また、その時代がどういう時代だったのかということということも逆に時間を制限することによって深く掘れるという部分もあるし、広げることによってダイナミックになるしということもすごく毎回どちらかというように迷うようなところがあります。

○高野氏 調整しながらやる、ということですね。

○永井氏 そうです。

○高野氏 でも、この小説とかは新聞に連載で書いてあるのですね。

○永井氏 そうです。

○高野氏 頭からぱっと書きおろせるというのが、驚きです。

○永井氏 いかにも原稿を落とさないかともあり、締切りを逃さないようにしなければならないので、もう事前に箇条書にしたとしても楽しんでいただけるようにと思ったものですから、たくさんの資料をとにかく積み重ねるといふか。また限られた資料しかない人物は、その点ではもう古書店さんにどれほどお世話になったことか。ただ、鬼卵がずっとたばこ屋にいるという状況から扇形に時代を掘っていく形だったので、基点を設けていたことによって、調べたり何をしたりするときにキャラクターがぶれないでやってくれるということとはありました。

○高野氏 ホームポジションのようなものを決めておく感じですか。

○永井氏 そうですね。また、出来事というのがそれぞれ結構今回、長尺でした。回想していく中で時間が長尺だったので、その時代時代に何が一番のトピックだったのかという。例えば浅間山なのか、それとか飢饉なのかということも含めてやっていくということ、一番のその時代のトピックを調べていく。そのときに彼はどこにいたということを調べていくという形だと。逆に大きなエポックがあったので、それぞれの立ち位置というのを調べるという作業で済んだというか。

○高野氏 調べる手腕ですね。

○永井氏 そんな感じでエポックがない人を書くとなるとそれはのたうつほど大変になっていくのですけれども、何かしら時代のエポックがあるという感じ。

○高野氏 こういう1人の人が、鬼卵なんかその典型だと思うのですけれども、画家としてまた戯作者として、いろいろなジャンルのアクティビティをやられる訳ですよ。時間は順次だったのかもしれないし、一部は重なっている時間にやっていたのかもしれないのですけれども、そういう多重人格ではないが、いろいろな多面的な人だからこそ、普通だとならぬものがつながって面白い効果を生んでいると感じました。

○永井氏 逆に、本当に絵師として大成した例えば円山応挙のような人ですとか、絵を描く内面に迫ってくるとか、そちらがメインになっていく。創作者としての物語になってしまう部分があると思うのです。だから、絵師としてあまり大成できない鬼卵が主人公だったので、その分、移動範囲が広くて。応挙は逆にあまり動かない人だった。でも鬼卵は応挙とも交流はあり、応挙と同じ本には載っているのです、この話もできるし。

○高野氏 さすらいの何とかという。

○永井氏 そうですね。そういう意味では迷った分だけネタが多いという人だったのかなとは思いました。また、いわゆる絵師物といって、作家の中でも書かれる方はいらっしゃるのですが、「ある一枚の名作を描くに至るまでの旅という物語」もあります。そうする

と、色は何だとか、あるいはこれを描くに至る前に絵師の人生で何があったのかという、そこに焦点を当てていく。1人の人物に行く。

○高野氏 最後、1枚の絵になる。

○永井氏 そうです。書き方が違ってくると思うのです。

○高野氏 だからネットワークというか、人のつながり自身の面白さが鬼卵の面白さでもあるという感じがしたのですね。僕が好きな本に、『The Pinball Effect』という本があるのですが、ピンボールみたいに世の中の出来事は何か思いがけないことが次々を玉突きになって、とんでもないイノベーションにつながるという。例えば、手話をフランスからアメリカに伝えた人が、聾啞教育の大学を設立したが、その時に土地を寄付した弁護士は、のちにモールス社の事業部長を務めた。サミュエル・モールスの妻は聾者だったので、手に打ち込む方法としてモールス信号を思いついて、それが電信に使われた。グラハム・ベルの家族にも聾者がいて、息子のために聴覚障害者が自分の「音声を見る」訓練用の機械を発明して、それが電話の発明につながったという。この例では多少関連が見えますが、割と関係ないと思われるような出来事がなんらかの技術や時代の要請と出会って、パンパンと弾けて、思いもかけない出口に至るといった例がいくつも紹介されています。

多分デジタルアーカイブ的に取りあえずジャンルを限らずにいろいろ集めてしまえみたいなのは、やはりその中でパンパンパンという面白い連鎖が起きる空間をデザインできると感じるからではないでしょうか。

○永井氏 まさに本当にそうだと思います。やはりどうしても学問で、図書館で物を調べるときはジャンルごとに棚が分かっているではないですか。そうすると、その棚にしか行かなかったりするのですよね。そうすると、その棚を何冊わたっても何か違う。

○高野氏 見るはずがない。

○永井氏 これではない何かもう一エッセンス欲しいといったときに、それが本当、そこから先は祈るではないですけれども、通りすがりの棚と棚の間をあれていたら、あれ、ここにみたいなこともあります。ずっとある画家のことを調べていたのに全然違う地方史のところにめちゃめちゃ情報があったり。「これ1冊でよかった！」とかということもあったりするのですが、それはもう本当、奇跡的な出会いであって、それを見つけたときにもうよく分からないのですが、書けと言われていたりとかよく分からない自己暗示にかけられて。

○高野氏 降りてきた感じですね。

○永井氏 そういう部分もあるのですけれども、本当は検索してたどり着いたらそれはこれとこれを読めば大丈夫と言えるというのは横断してくださるからであって、ジャンルごとに深める研究者の方々がいて、それをまたそれぞれが深いところでたどり着いていたところでたまたま交差するというクロスポイントが見つかる面白さ。

○高野氏 『サイロ・エフェクト：高度専門家社会の罟』という本が10年ほど前にはやりました。あれも専門家は本当にサイロのように同じようなある規範に基づいて知識を試

し、その中の説明というのはその中の人にだけ響くような形に整理されがち。サイロの外へ出ると別のサイロとの間にはあまりつながりが用意されていなくて、なかなかいわゆる社会の本当にある問題とか自分にとって切実な問題の解決がどの専門家からも得られない。そのうち、専門家は嘘ばかり言っているような不信感に陥る。それでも、やはり何かそういうサイロを作る専門家はいたほうがいいと思うのです。

○永井氏 それが深くなければ、多分面白いクロスポイントが見つからないのだろうなと思うのですね。

○高野氏 多分鬼卵のような人とかがその間を渡り歩いたり自分のサイロからちょっと飛び出して遠くから拾ってくることでまた自分のところも豊かにしていくみたいな、そういう活動がデザインできると思うのですよね。今、提供している横断検索とかは本当にミニマムのもので、もう少し人手のキュレーションが入ったり、あるいは注目した人物が、いろいろなテーマについて語っているものを360度的に表現するような塊を作ってあげるとか、そうすると、その人が住んでいた町の情報も来るし、その人が会った人のリストも出てくるみたいな、そういうのがひょっとしたら面白いかもしれないですね。

○永井氏 そうですね。

○高野氏 情報がせっかく集まったのだから、提供している側は自分たちがきれいに整理しましたと言って自信を持って提供してくる場合も多いのですけれども、でも、そういう使い方、その整理とは違う形のパッケージングにも割と寛容になってもらって、多少違ってもいいかな、こういう形で組み合わせてみましたみたいな表現も許すようになってもらえるといいのですが。小説が書けなくてもそれをやってみていいみたいになるといいなと。

○永井氏 多分すごく精査されたものの中で研究を進めてらっしゃる方がたくさんいらっしゃると思うのですけれども、その捨てたものを私が欲しかったみたいなのが多分あると思うのですよ。がらくた箱を私に下さいみたいな。そのがらくたは、それはこの人の本質ではないのですけれども、そこに私はよく分からない物語をくっつけているのですよとか、創作はデータとデータの隙間みたいなところをいかに広げて遊ぶかということではあると思うので、きれいに整えられたデータだけではないものがあればあるほど私はうれしいです。

○高野氏 捨てられてしまったような情報があれば、それとともに示してください、ということですね。

○永井氏 雑多箱みたいなものがあったりすると、それが私の中でひゃーとなるおもちゃ箱のような状況になっている可能性があるかもしれません。

○高野氏 あと僕が割と好きなのは『俳諧類船集』です。同じような言葉を1つの船に入れたみたいな感じなのですけれども、類義語の辞典というよりは俳諧の世界でこう聞いたらこれを思い浮かべるとか、べた過ぎるほどの連想をカタログしたものです。1611年から99年まで生きた人、梅盛という人が作ったものなのですけれども、例えば美人というエントリーがあって、そうすると、芙蓉というのがあったり、薄明があったり、国が怪し

くなるぞとかというのがある。そうすると、それはエピソードを知らないと全然連想は浮かばないのだけれども、このぐらいのつながりは知っているでしょうと、例のあれですよというような感じで教養人だったらこれは全部知ってないと駄目だよという辞典ですね。

読むのがなかなか大変なのですけれども、でも、発想としては類義語辞典よりはもう一つ創造性を刺激するような、創発みたいなことにつながる感じです。

○永井氏 もともとが漢詩だったりそういうようなところに元ネタ、カルチュラルリテラシーの段階で大分持ってないとたどり着けないかもしれないですけれども、その物があればあの人はいまいこと言ったねというような教養ある遊びをする。俳諧というとそういうものとかですね。

○高野氏 そうですね。例えば今の歌を作る人でも、じっと手を見るというのは「ち」に点を打って「ちっと手を見る」という一文を入れて歌を作ったりしますよね。昨日、テレビで出ていましたが、そうすると、若い人でもぱっと啄木を思い浮かべたり、今の働いている普通の国民の感覚、多くの国民が感じている気分をそこから醸し出すわけですね。ぴんときた人はなるほど、うまいこと言ったなと思うし。

○永井氏 その一言で働けどという、ずっと浮かぶ状況になる。

○高野氏 そこに特定力があるということですね。だからこそ、こういう辞書のようなものができた。日本は多分明治で止まったのでしょね。俳諧の人は当然、そういうのは仕事だからやっているのだと思うのですが、季語というのはそういうのがパッケージされたと思うのですけれども、もう少し開いた形で僕たちの活動の中に出てくると面白いし、そうすると、自分が今、何かをやろうと思って小説を書こうと思って専用に作った鬼卵アーカイブのようなものが、本が出るときにはきっとそんな形になったりするのかなと。

AIは何かこういうのが得意だと、今言われているわけですが、僕は年を取り過ぎたせいかもしれませんが、そうなるかもしれないが、なってしまったら面白くないなというほうです。やはり人間が選び取ってその柵の中でこうだよねと言ったということが結構貴重かな。

○永井氏 その文脈とか共通言語みたいなものがすごくそれぞれの分野でだいぶ分かれてしまっているのが今かなと思うのですよね。文学が好きな人の共通言語、歴史が好きな人の共通言語、アニメが好きな人の共通言語、それぞれがそれぞれのコミュニティで、よく分からないけれども、SNSの中で異常に盛り上がっていたり、何を盛り上がっているのか分からないのだけれどもと思ったら、その元ネタはここですみたいなのを教える人が出てきたりとかしてというのは、ちょっとずつあるのかなと思ったりするのです。その一方で「皆様御存じ」という言葉が使えなくなった。「御存じ忠臣蔵」と言ってもきょとんとされる。そのところが難しいですねということ講談師さんと話をしたことがあります。そこからさらに派生したものをやりたいのだけれども、その最初の一步の段階のところをどれぐらい皆さんと共有できるのかというのは結構難しいなど。

○高野氏 共通が分かれて研ぎ澄まされた感覚というのはアニメファン、ジョジョの第何

話のポーズとか何かと分かるでしょうという、そういうオタクと呼ばれるようなところで一番鋭い、一番尊いものが生まれる気はするのですけれども。それを多少なまらせてもいいからもう少し離れたところにも届けてもらえると面白いかなと。相互にそういうことがあると思うのですけれども、何かそれらが全部一気に来たら頭が大変になるけれども。何かAIに頼らずにできないかなと思いました。

○永井氏 そうというのは広告とかだとたまに1ワードだけ、そういうようなものから取ってきていたりとかすることは結構上手にやっていたりしているのかなと思って。随分昔に「冬物語」というビールがあって、これはシェイクスピアを元ネタにイメージして作られたものだったのです。商品コンセプトの中に文脈をぽんとぶち込むみたいなものがあったりする。私、そういうのを読み解きたいタイプの人間なのでずっと見てしまうのですが、そうではない人からも触れていたりするものとかもあったりするかもしれない。楽しもうと思えば幾らでも楽しめる背後があるもののほうが面白いかなとは思いますが。いろいろなお話。私、この類船集は絶対に自分が欲しいなと思って。

○高野氏 類船集は芭蕉、蕉門は否定したのです。

○永井氏 そうなのですか。

○高野氏 こんなつまらないのはやめてくれと。それはそれでまた一皮むけるという。だから、こういうものがあって、それを進歩するとか、従う人たち、ありがたがる人たちが多く増えたときに、いやいや、それでは満足できないという不協和音を大切に作る音楽が出てくるような感じで出てくる。それが進歩のような感じ。

○永井氏 重なっていくとか、もしかしたら今、一周回って王道の情報が求められていたりするのもあるかなと思います。それこそ大河ドラマで源氏物語をやっていたり。四書五経的なものもそうですが。昔、二昔前の人たちにとって常識と言われていたエリアのことというのを今、改めて知りたいという人もいます。それを実用書的に「3分で分かる四書五経」みたいなものかもしれないですが、でも、何かそういうようなものに触れたりしたりしながら少しずつ自分自身のデータベースも増やしつつ、かつ、それにアクセスしやすくなっているから、さらに深めることもでき。それをさらに遊んだ浮世絵があったり、だまし絵があったり、俳諧があったりする。

○高野氏 自分も興味があるということに戻ってくるかもしれないということですね。

○永井氏 楽しみ方は無限大なので、面白いことがないなんていうことはない状況なのですけれども、自分なりの楽しみ方を見つけやすくなっているし、また、そういう人たち、そういうことに興味を持つ人たちと遠くでアクセスもできる。SNSとかもあって、そういうような形で両方使っていけたりするのかなと。

○高野氏 最後に、こういうサービスを運営しているから可能な展開として、ユーザーがいろいろなところから使って貯めた作品や、こちらでも同じ機能を使って今日のような作品を集めてプレゼンに使ったブックリストなど、そういうものつながりでリコメンドはできないか。例えば自分が興味を持って集めた5枚の写真のうち、2つダブる形で別の人

が10枚の写真で何か別のことをプレゼンしていた場合、この人とはひょっとしたら話が合うかもしれないですよ。だから、データが取り持つ縁みたいな。それはあまりやり過ぎるとストーキングを助長してしまうかも知れませんね。

○永井氏 でも、何か分かります。この絵が好きだったら話は合うかもなとか。

○高野氏 そういうのはあります。何か交流してみたいとか、その人のやることを個人的なコンタクトをしないまでも今後もその人をウォッチしてみようぐらいの感じのことはあるのではないかなと思うのですよね。小説を書かれると鬼卵マニアみたいなのが、鬼卵ファンみたいなのが多分生まれますよね。

○永井氏 鬼卵のお墓参りに行ってくださった方がいたりしたみたいなので、よかった、いいことをしたみたい。

○高野氏 そういう交流は生まれたりするのですね。

○永井氏 そうですね。そうやって読んでくださったのだなとかというようには思ったりはしますね。つながるきっかけにもなったりしますし、関心を持っていただくきっかけにみたい。

○高野氏 そうですね。こういう鬼卵コンテンツが今後、鬼卵について語るときにこの小説を抜きには語れない。

○永井氏 ありがとうございます。

○高野氏 だから、そういう意味では、この小説が知識の一つ大きなノードを追加したと感ずるのでね。

○永井氏 発掘をするというね。だから、逆に発掘をするからこそ史実にできるだけ忠実になければならないというちょっと難しさもあるのですけれども、織田信長とかだと本当にもう解釈が万とあるので、それはそれでもう面白いし、逆にない人を発掘することの面白さというのものもあるし、両方あると思います。

○高野氏 今後も多分そういう形でお仕事を続けられていくのだと思うのですけれども、この機会に鬼卵のファンコミュニティをスタートするのもいいですね。

○永井氏 そうなるといいな。

○高野氏 鬼卵資料をあなたたち、集めてみませんか。

○永井氏 そうしたら、実際に何か「読んでいたら、鬼卵の掛け軸がうちにあった」みたいなことをポストしてくださった。おおっと思ったりすることもある。

○高野氏 何かそういうコミュニティが生まれることに間違いなく貢献するので、ぜひ今後も。

○永井氏 もうものすごく頼りにしているジャパンサーチなので、今後とも。

○高野氏 我々にとって最高の喜びです。今日はどうもありがとうございました。

○永井氏 ありがとうございます。

○司会（川添） 永井先生、高野先生、ありがとうございました。多くの示唆を含むお話をいただき、非常に濃い対談になったのではないかと思います。

それでは、第Ⅰ部最後のプログラム、デジタルアーカイブジャパン・アワード2024の表彰を行いたいと思います。

表彰式の進行は今回、デジタルアーカイブ・アワード選考委員会の委員長をお務めいただきましたデジタルアーカイブ推進に関する検討委員の大向先生をお願いしたいと思います。

それでは、大向先生、よろしく願いいたします。

○大向委員長 御紹介にあずかりました東京大学の向と申します。今年から選考委員会の委員長を仰せつかっております。私自身はデジタルアーカイブやデジタル人文学と呼ばれる研究領域があるのですが、そちらの研究者としてこちらに関わっております。

さて、デジタルアーカイブジャパン・アワードは、一昨年の2022年に創設して今回で3回目ということになります。今の社会全体のデジタル化、非常に進んでいるところですが、特に先般の新型コロナ禍においてコンテンツ流通のデジタルシフトとも相まって、創作活動や知的な活動の共通基盤となるデジタルアーカイブの役割が広く認識されているということは今日の基調講演、そして、対談でも語られてきたかなと考えているところです。

そこで、私たちはそのデジタルアーカイブの拡充や利活用に積極的に取り組んでいる機関・団体・個人の皆様をきちんと評価して表彰させていただくことで、様々なステークホルダーがより一層デジタルアーカイブ活動を推進しやすい機運を醸成する助けになればという思いでこのアワードを行っているところです。

3回目の今回もデジタルアーカイブ推進に関する検討会という会議体があるのですが、そちらの構成員のほかに民間の有識者の皆様にも選考委員に加わっていただいて多様な視点で審査をいたしました。選考の視点、基準としては次の5つを設けています。

一つは、オープン化の推進、そして、つなぎ役としての貢献、利活用の推進、地域情報の発信、そして、新サービスや人材育成など先ほどの4つには含まれないような貢献、こういったものを評価したいと考えています。

その結果として、今年度は6件の受賞者を選定させていただきました。受賞者の皆さんには賞状とトロフィーを後日郵送という形で贈呈させていただく予定です。

それでは、早速、受賞者の皆さんを紹介したいと思います。

1件目、関西大学の「関西大学デジタルアーカイブ」です。

この受賞の理由ということも述べさせていただきます。研究リソースのオープン化というコンセプトの下で、大学図書館、そして研究者が所蔵する幅広い資料が収録されております。資料の画像は全てパブリックドメインであることが明記されておりまして、詳細なメタデータの付与、そして、IIIF、画像供与のための技術的な標準規格ですが、こちらへの対応と併せて利活用の幅が広がっております。さらには、デジタルアーカイブアセスメントツールというものを出しているわけなのですが、こちらを使ってこの取組の自己評価の結果を公表されているなど、資料の公開手段としてデジタルアーカイブ

ブを使うというだけにとどまらず、信頼されるデジタルアーカイブというものに向けた取組が多数行われている点を高く評価させていただきました。

それでは、関西大学東西学術研究所長、アジア・オープン・リサーチセンター長、文学部教授でいらっしゃいます二階堂善弘様よりコメントをよろしくお願いいたします。

○二階堂氏 御紹介いただきましてありがとうございます。

このたびはデジタルアーカイブジャパン・アワード2024の受賞の栄に浴することができまして、関係各位には厚く御礼申し上げたいと思います。

関西大学は、東アジア文化研究の拠点として設置しましたアジア・オープン・リサーチセンター、これはKU-ORCASと称しておりますけれども、当センターにおきまして「関西大学デジタルアーカイブ」を構築しております。特に主要なものは関西大学のルーツの一つである漢学塾であった泊園書院がございまして、こちらのデータを中心に公開しております。当センターではこのようにこれまで蓄積してきた貴重な文献や資料について研究リソースのオープン化というものを目指して展開しております。

今後ともデジタルアーカイブが研究成果の社会還元となりますように、研究者に限らず企業、自治体、市民の皆様が広く活用できるよう、引き続き取り組んでまいりたいと思います。今回はどうもありがとうございました。

○大向委員長 二階堂様、どうもありがとうございました。

それでは、2件目の受賞者を御紹介いたします。2件目は、東京大学デジタルアーカイブズ構築事業の「東京大学デジタルアーカイブズポータル」です。

こちらも理由を述べさせていただきます。大学内でのつなぎ役として、大小様々な組織におけるデジタル化やデータ連携の支援に継続的に取り組み、100を超えるコレクションの一元的な検索・利用を実現しています。また、ポータルサイトでは、多様な学術資料群を一望できるだけでなく、分かりやすい二次利用条件の表示、データ出力等の機能を通じて資料の利活用を促すなど、ほかのデジタルアーカイブが参考にできる取組や工夫を多く行っている点を高く評価いたしました。

それでは、東京大学附属図書館情報サービス課資料整備チーム係長でいらっしゃいます中村美里様より受賞のコメントをよろしくお願いいたします。

○中村氏 ただいま御紹介いただいた東京大学附属図書館の中村です。

本日は、学術資産アーカイブ化推進室の一員としてこの場で御礼を述べさせていただきます。改めまして、このたびは2017年度から実施している東京大学デジタルアーカイブズ構築事業、特にその要となる東京大学デジタルアーカイブズポータルの取組を評価いただき、本当にありがとうございます。デジタルアーカイブジャパン・アワードを受賞できたことを関係者一同、本当に光栄に思っています。

東京大学には多くの学部や研究所、附属施設があり、それぞれが様々なお宝を持っています。デジタルの力を使ってそれらの活用可能性を高めて、また、資料の持つ魅力を学内、学外に発信するためにこのアーカイブズ構築事業を実施し、その基盤としてデジタルアー

カイブポータルを運用しているのですが、やはり東京大学だけで情報を発信していくには限界があります。そのために、ジャパンサーチのようなデジタルアーカイブを束ねてコンテンツの持つ魅力を増幅してくれるような場所があったり、今回、このようなアワードのような場所があるということは本当にありがたいことだと思っています。

恐らく多くの機関のデジタルアーカイブ担当者が感じていることだと思うのですが、もはや自分たちが公開するコンテンツだけが利用されればいいという時代ではなく、様々な機関のコンテンツがつながって、その相乗効果によって新たな発見が生まれたり多くの人にとって有益な学習、研究基盤としてデジタルアーカイブが存在していくことが大事なのではないかなと思っています。そのような状況ですので、デジタルアーカイブを日常にするための活動として今回評価いただいたことは本当にうれしく、これからの業務の大きな励みになります。

これから東京大学が持つ学術資産の発信のため、また、デジタルアーカイブが今後、ますます利用されていくために地道にこの取組を続けていければと思っています。これから国立国会図書館をはじめ、ここに本日視聴されている参加されている多くの機関の方と協力しながら、デジタルアーカイブでの情報発信を盛り上げていければと思っていますので、今後とも東京大学デジタルアーカイブポータルをどうぞよろしく願いいたします。

本当に今日はありがとうございました。

○大向委員長 中村様、どうもありがとうございました。

続きまして、3つ目の受賞者の紹介になります。国立歴史民俗博物館、東京大学地震研究所、京都大学古地震研究会の「みんなで翻刻」になります。

歴史資料を対象とした文字起こし、特にくずし字の文字起こしということになるかと思いますが、こちら、翻刻と呼ぶ作業になりますが、こちらを多数の人々の協力によって行うためのプラットフォームとして広く利用されています。専門家だけでなく市民が参加し、学び合いながら広範な知識が集積されるコミュニティが形成されています。デジタルアーカイブを活用したシチズンサイエンス、市民科学などとも呼ばれておりますけれども、こちらの一つの在り方として高く評価をさせていただきました。

それでは、大学共同利用機関法人人間文化研究機構国立歴史民俗博物館准教授の橋本雄太様よりコメントをよろしく願いいたします。

○橋本氏 御紹介、どうもありがとうございます。「みんなで翻刻」の開発を担当しております橋本と申します。

このたびはデジタルアーカイブジャパン・アワードを賜ることになりまして大変光栄に思います。「みんなで翻刻」は、御紹介いただいたように市民参加型の翻刻、文字起こしプロジェクトとしてこれまで8,000名以上の参加者の方々の御協力を賜りまして、江戸時代以前に書かれたり印刷された歴史資料2,600点以上の翻刻、文字起こしを実現してまいりました。この成果はひとえに翻刻作業、文字起こし作業に参加していただきました市民の方々の尽力によるものだと考えております。この場を借りてお礼を申し上げたいと思

ます。

今後とも市民と、そして、資料収蔵機関、それから、専門家の方々をつなぐプラットフォームとしての取組を続けてまいりたいと考えております。このたびは本当にありがとうございました。

○大向委員長 橋本様、どうもありがとうございました。

では、次に、4つ目の受賞者を紹介させていただきます。福井県立文書館、福井県立図書館、福井県ふるさと文学館の「デジタルアーカイブ福井」になります。

福井県文書館、福井県立図書館、福井県ふるさと文学館の3館を中心に県内の自治体、学校を含む12機関の所蔵資料を公開しており、地域のつなぎ役としての取組を継続して行っている点に感があります。また、二次利用を意識したアーカイブの構築、そして、文化庁長官裁定制度を利用した経緯等をレポートで公表されていたり、また、学校向けアーカイブズガイド等の学校教育における活用促進など、他の機関が参考にできる活動を数多く行っている点を高く評価させていただきました。

それでは、福井県文書館長兼福井県立図書館長でいらっしゃいます佐々木智宏様よりコメントをよろしくお願いたします。

○佐々木氏 福井県文書館館長の佐々木でございます。

このたびは「デジタルアーカイブ福井」の取組を御評価いただき、大変ありがたく、光栄に存じます。

我々、福井県全体のデジタルアーカイブを目指しまして文書館、資料館、博物館、大学等の参加機関の協力を得ながら、福井県に関する歴史資料や文学資料、行政刊行物等を公開してまいりました。今回の受賞は、各参加機関にとっても大きな励みとなるものです。今後とも関係機関のお力をお借りしながら、使いやすさを追求し、さらなる充実を図ってまいりたいと存じます。

本日はどうもありがとうございました。

○大向委員長 佐々木様、どうもありがとうございました。

続いて、5つ目の受賞者の御紹介になります。栃木県の「とちぎデジタルミュージアム“SHUGYOKU”（珠玉）」になります。

県内の文化資源を広く収集・構築・活用する全域での取組であり、栃木県にまつわる様々な分野の資料をデジタルアーカイブとして公開されている点に感があります。また、栃木県の魅力発信にも意欲的で、ユーザーが現地を訪れてみたいと思わせるようなデザイン、そして、仕掛けになっています。県がつなぎ役となりまして所蔵者や分野を問わずに地域の文化資源のアーカイブを進めている点、そして、地域・観光振興にデジタルアーカイブが活用されている点を高く評価させていただきました。

それでは、栃木県生活文化スポーツ部文化振興課長、鏡淳子様よりコメントをよろしくお願いたします。

○鏡氏 ただいま御紹介をいただきました栃木県生活文化スポーツ部文化振興課長の鏡で

ございます。

本日、知事の出席がございませんでしたので、知事から預かりました受賞コメントを代読させていただきます。

このたび、「とちぎデジタルミュージアム“SHUGYOKU”（珠玉）」が受賞の榮譽を賜り、大変うれしく思います。本取組により、先人が守り伝えてきた県内の国宝・重要文化財や地域に伝わる伝統芸能など、栃木県が世界に誇る、まさに珠玉の文化資源を一元的に発信し、その認知度の向上とともに県内各地への誘客促進を図ってまいります。

今後とも多くの方々にアクセスしていただけるよう、内容を充実してまいりますので、どうぞよろしく願いいたします。

栃木県知事、福田富一。

知事からのコメントは以上でございます。

栃木県では、文化庁から認定をいただいた文化観光拠点計画に基づきまして、県内の市町や関係者の御協力の下、地域に根差した貴重な文化資源のデジタル化を進め、令和5年3月から今回受賞となりました「とちぎデジタルミュージアム“SHUGYOKU”（珠玉）」において、本県文化の魅力を県内外に発信しております。

現在、“SHUGYOKU”（珠玉）では約1,000点の文化資源に高精細画像と解説を付して掲載しているほか、無形民俗文化財を紹介する映像なども公開し、開設から現在までに約14万件のアクセスをいただきました。多くの方に御利用いただいておりますが、今回の受賞を契機に、県内関係者との連携を密にしながら、“SHUGYOKU”（珠玉）の一層の充実に努めてまいりたいと考えております。

本日は誠にありがとうございました。

○大向委員長 鏡様、どうもありがとうございました。

それでは、次に、6つ目、最後の受賞者の紹介となります。6つ目は「国立映画アーカイブ」になります。

媒体がアナログからデジタルへと急速に移り変わっていく中において、映画をはじめとする映像や関連資料のアーカイブをコンテンツの権利者と調整しながら推進をされていらっしゃると思います。また、フィルムの保存・復元に関する技術の継承、そして、人材の育成にも大きく貢献いただくなど、映像アーカイブの中心的な存在としての精力的な活動を高く評価させていただきました。

それでは、国立映画アーカイブ館長、岡島尚志様よりコメントをどうぞよろしく願いいたします。

○岡島氏 このたびはデジタルアーカイブジャパン・アワードという大変名誉ある賞をいただきました。国立映画アーカイブを代表いたしまして衷心より感謝申し上げます。

独立行政法人国立美術館に属する国立映画アーカイブは、日本で作られたあらゆる映画、映像を可能な限り網羅的に収集し、長期にわたって最良の環境で保管し、今日の観客にも、また、将来の視聴者にもそれらを御覧いただけるよう、長年にわたって映画フィルムを主

たる媒体、対象としてアーカイブ事業に努めてまいりました。

その映画フィルムの巨大なコレクションをまだ一部ではございますが、デジタル化し、配信し、広く日本中、世界中の方々に見ていただけるようになりましたのは、ひとえに進化を続けるデジタル技術と、それを最適な方法で利活用することのできる専門家、とりわけ私どもにとって最も尊敬すべきパートナーである国立情報学研究所の皆様の御協力の賜物でございます。心からの感謝とともに、今後とも変わらぬ御支援のほど、よろしくお願い申し上げます。

国立映画アーカイブは、現在、6種類のデジタル配信サイトを公開しております。とりわけ、昨年度は「関東大震災デジタルアーカイブ」の完成に加えまして、新たに2つのサイト「映画遺産－国立映画アーカイブ映画資料ポータル」及び「はじまりの日本劇映画映画meets歌舞伎」の公開を始めることができました。動く映像による日本の歴史と文化を多くの方々に長く視聴していただくためには、長期的で学際的な取組が必要となります。それに伴いまして、多額の継続的かつ公的な資金の供与も欠かせません。そうした意味でも今回の受賞による評価は大変大きな意味を持ち、また、励みにもなっております。

本日は誠にありがとうございました。

○大向委員長 岡島様、どうもありがとうございました。そして、今、コメントをいただきました6名の皆様、そして、機関の皆様、ありがとうございました。

最後に、選考委員会の委員長として一言講評というわけではないのですが、申し上げたいと思います。

こちらのアワードは、活動されている方御自身が応募するようなものではなくて、委員会や事務局のメンバーがその推薦の対象というものを持ち寄って選考してその結果をお伝えするというものでありまして、ですので、そういう意味ではおめでとうございませうというよりは受け取っていただいて本当にありがとうございますというのが率直な気持ちということになります。

今回、選考においてのたくさんの取組を拝見する中で、デジタルアーカイブを取り巻いている状況というのが非常に大きく移り変わっていることを感じました。初期の頃はどうか作っていけばいいのか全く分からない、あるいはデジタルアーカイブの意義が分からないというような議論もあったかと思うのですが、そういった時代から少し時がたって、今ではデジタルアーカイブを作るためのソフトウェア、そして、サービスが続々と提供されている状況にあります。また、メタデータはどうあるべきなのか、そして、利用条件というのはどう設定すべきなのかということもやり方も整備され、そして、理解も進んでいる状況かと思えます。

こういった段階においては、今はこういったある種、道具となるものをどのように組み合わせる具体的なデジタルアーカイブを提供していけばいいのかということ議論する段階だと思えますし、これからデジタルアーカイブを始めようという方々が参考になる取組というものがあるというものであろうかという観点から今回は審査をし、こういった受賞者

の皆さんを選ばせていただいたという次第になります。

また、利活用の広がりというのも非常に強く感じました。今回のフェスのサブタイトルが「活用最前線！」ということになるわけなのですけれども、実際のところ、前線というものがもうどこにあるのか分からないくらい広がっております。そういうこともあって、これまでのアワードではジャパンサーチと連携した取組を重視していたという側面があったのですけれども、今年に関してはその条件を外した形で選考をさせていただきました。

今後、さらに利活用の現場というものはもう委員会のメンバー、事務局のメンバーで少人数では到底見切れないような規模になることが予想されます。私自身もそうですし、今日、御覧になっている皆さんもぜひ様々な利活用の現場で使っていただいて、これが面白かった、ためになったよということをお互いに共有していただくことによって、この利活用の全体的な見取り図というのも見えてくるのではないかなと考えております。

こういった形でデジタルアーカイブを取り巻く環境というのは今後もさらに大きく変わっていくものだと思います。ある意味においては、このアワードというものはその時々々の状況を表す定点観測的な役割を果たしていくのかもしれませんが。その意味で、このアワードも来年以降も続いていくことを私自身としても期待しておりますけれども、今後ともこのアワードを含めてよろしくお願ひしたいと思ひます。

ということで、私からは以上です。どうもありがとうございました。

○司会（川添） 大向先生、ありがとうございました。

以上をもちまして第Ⅰ部を終了とさせていただきます。

ここで休憩時間とさせていただきます、第Ⅱ部「文化観光産業とデジタルアーカイブの活用等」は、13時30分から開始させていただきます。

それでは、しばらくの間、失礼いたします。

（休 憩）

○司会（川添） それでは定刻になりましたので、ただいまより第Ⅱ部、文化観光産業におけるデジタルアーカイブの構築・連携のセッションを始めます。

本セッションのプログラムはこちらのスライドのとおりです。

まず開始に当たりまして、諸注意事項がございます。

本日のプログラムの詳細及び登壇者の発表資料につきましては、デジタルアーカイブフェスのホームページ上に掲載いたしておりますので、必要に応じて御活用いただきますようお願いいたします。

当イベントについて、SNS等で発信される際には、画面にもありますとおり、ハッシュタグをつけての御発信に御協力いただけますようお願いいたします。

また、本日のイベントの様態を録画した動画は、後日、YouTubeのジャパンサーチ公式チャンネルに掲載をする予定です。ただし、発表者から部分的に撮影及び録音、録画不可

の申出があった場合、その箇所は除きます。

本日のイベントをYouTubeのライブ配信で御覧になりたい方は、こちらのURLにアクセスしてください。今回はZoomでのみ質問を受け付けております。御質問のある方は、YouTubeではなく、Zoomから御参加をいただけますようお願いいたします。

第Ⅱ部及び第Ⅲ部にて登壇者に御質問がありましたら、ZoomのQ&Aのほうへ御投稿をお願いいたします。

なお、いただいた質問に関しては、適宜、パネリストや事務局から御回答し、時間内にお答えできなかったものについては、後日、デジタルアーカイブフェスのページ上に掲載いたします。

それでは、最初に、みんなの首里城デジタル復元プロジェクトのお取組につきまして、東京工業大学准教授、川上先生より御発表をお願いいたします。

川上先生、よろしくをお願いいたします。

○川上氏 よろしくをお願いいたします。

御紹介いただき、ありがとうございます。川上と申します。

○川上氏 本日、東京工業大学の川上が「OUR Shurijo:みんなの首里城デジタル復元プロジェクト」についてお話して、デジタルコンテンツのデザインと社会との関わりについて考えていきたいと思えます。

こちらの顔写真は主要なメンバーとかコラボレーターの顔写真です。本日はオレンジ色の枠で囲んでおります私が代表してお話をさせていただきます。

ちょっと自己紹介なのですけれども、私は情報理工のバックグラウンドを持っていて、2008年に博士を取って、その後はいろいろ転々としているのですが、ちょうど特任講師をしていた時代、東大におりました時にこのプロジェクトに携わることになりました。

2019年の10月31日、皆さん、よく覚えていらっしゃる方も多いと思うのですが、首里城が火災によって消失するという痛ましい出来事がございました。皆様御存じかと思うのですが、この火災によって正殿とか、これを囲むように建っていた建造物の大部分が失われてしまいました。

ちょうどそのとき、私は国際会議に出席しておりまして、文化財のデジタル保存のワークショップをその火災の4日前に主催したところで、そのワークショップが終わって2日後にこの動画でお見せしています大量の写真から3次元復元をするというBuilding Rome in a Dayという論文がちょうど10年賞とあって、10年前に出版されたものの中から最もインパクトがあった論文に贈られる賞をこの論文が取りまして、その授賞式をちょうど眺めていました。首里城の火災のニュースを、その次の次の日ぐらいに見ましたので、ショックを受けたのですが、同時に、この枠組みで首里城をやったらどうかなと思ったのです。この動画の黒い四角錐がそれぞれのカメラで、これはクロアチアのドブロボニクの町なのですけれども、そこが写真から復元されている様子というのを表しています。

たくさんの人から集めた写真で3次元復元をして、その支援の気持ちが現地の人に伝えられたらいいなと思っておりました。

今はこちらのように3次元復元ができるようになっていました。応用については後ほど詳しくお話ししたいと思うのですが、皆さん、興味がおありか分かりませんが、画像だけから3次元復元をするアルゴリズムについて少しお話をしておきますと、最初に、画像がたくさんあったときに特徴的な点というのが計算できまして、その特徴量の類似度というのを計算することができて、そうすると、どうもこことこことここが全部同じ点であるらしい、マッチしているようだ。こういうたくさんの点の組合せが見つかっていくと、そもそも3次元復元したい点というのは3次元にしかないという制約がありますし、カメラはその3次元を2Dに投影した、2次元に投影したデータであるという制約がございますので、これをうまく使っていくと、このカメラがどこの位置にあって、復元される点の3次元位置はどこなのか、だんだん復元ができていきます。

こちらがその線形な関係で、カメラと3次元点の関係式を得るのでありますが、そこから初期解を得た後に今度、非線形最適化というのがあって、二乗誤差が最小になるようなパラメーターの最適化というのをやっていって、3次元点とカメラの位置というのをより高精度に推定していくことをします。最終的には点同士のマッチングだと先ほどの動画のようにすかさずしていますので、三角形を小さく描いていって領域としてマッチングを取って全体的な面を復元していくというようなことをやります。

こちら、非線形最適化の部分なのですが、この黒い3次元点をそれぞれのカメラのパラメーターで写真にもう一度投影してやって、これは誤差がございますので、この誤差が最も小さくなるように全ての解を更新していくというようなことをやっていきます。

これが技術的な背景なのですが、その10月31日にプレーバックしまして、私はBuilding Rome in a Dayを誰か一緒にやりませんかとツイッター（当時）上でつぶやきました。そうしたら、震える手でこれはツイートしたのですが、いいねと言ってくれる人が結構いまして。私のフォロワーが当時、200人ぐらいしかいないので、これは結構大きい数なのですね。あと研究者のSlackにも誰か一緒にやりませんかと言ったらすぐたくさん人のリアクションがあったので、では、ちょっとやってみましょうと持っていったわけなのですが、これだけだったら普通にプロジェクトが進んでいたと思うのですが、事件が起きるわけです。

それは何が起こったかというと、本当にいろいろな方に御協力いただけないかということでコンタクトを取っていましたが、なぜか写真を集めようとしていたウェブサイトのドラフトのリンクをSNSに共有してしまった方がいたのです。それも善意でされていたのですが、まだ何の準備もしていない、公開もしていないウェブサイトを勝手にSNSで宣伝されてしまった方がいて、バイラルになってしまい、我々がそれは違うのですと言っても全然届かなくて、「東大がこんなことをやっているらしい」みたいに広まってしまったのです。

ちょうどその頃、RaizNewMediaというスペイン人のクリエイターがいるのですけれども、彼らがFlickrという写真共有サイトのデータを使って3次元復元をやっていました。それから、NHKさんも8Kだったか、ヘリコプターから撮った写真、動画のデータをお持ちで、そこから3次元復元をしたモデルというのをちょうど公開をされていたのですね。そういう情報をまとめている方もいらっしやって、では我々は一体、何を差別化して、どういようにすればいいのだろうということを議論していたのですね。

とにかくSNSに共有されてしまったことによって新聞社とかから取材の依頼とかが来てしまって、もうこれはやりませんと言えない、やるしかないという状況に追い込まれて、それで一生懸命、研究室の中で、では、どうやって差別化していったらいいのだろうということを議論しまして、それで何か写真とかビデオと一緒に、誰が、どういように、どんな気持ちで撮ったのかとか、年齢とか性別とか当時の思い出とかみんなに伝えたいメッセージとかそういうメタデータといいますか、写真の背景が分かるようなものも一緒に集めれば少しユニークなデータになるのではないかとということで収集を開始しました。

くしくも2019年はノートルダム大聖堂の火災が4月に起こったところだったのですね。MicrosoftとIconemというスタートアップの会社、文化財のデジタルアーカイブをしているフランスの会社があるのですけれども、そこが同様に写真を集めて3次元復元をするというプロジェクトをローンチしていたのですね。そのIconemのCEOにたまたまつてがあってコンタクトをして、知見を共有してもらいたいと連絡しましたら、一番大変なところはデータ収集ですと聞いたのですね。それ以外は大体パイプラインがあるから、とにかくデータ収集さえできれば何とかなるということだったので、データ収集そのものにどうも意義がありそうだねということで、では、このまま進めましようとなりました。

これがちょうどコンセプトがまとまって、動画でメッセージを絶対に伝えたほうが誤解なくメッセージが伝わるだろうということで動画も急いで作成しました。こちらの動画がすごく私たちのメッセージがよく伝わるものになっていますので、御覧いただきたいと思えます。

結局、11月5日に画像の募集を開始しましたが、これは火災からちょうど6日後になります。ものすごく急いだのは、やはりリンクが漏れてしまって、もたもたしていると誤解が生まれて何かトラブルを巻き起こしかねないとかとちょっと心配してしまっていて、それで参加したメンバーが全員ものすごく焦ってプロジェクトを進めてくれたというのが大きくて、最初にウェブをクロールして集めた50枚くらいの画像から3次元復元して、それをトップに使用しておりました。

画像のアップロードフォームはこのようになっていて、大容量でマルチファイルが一度に送信できるようになっていて、ちょうどサーバーを提供してくださっているさくらインターネットの方が少し融通してくださって、あまりアップロードに時間がかからないようにと手配をしてくださったので割とスムーズにアップロードができたのと、それから、多言語にも対応していて、一応このアップロードも4か国語で対応しておりました。

申しあげているとおり、出身の国とか地域とか県とか、あとは撮影日、年齢、性別、思い出などが集まっている。この方は爽やかなさんびん茶にはまっているみたいな少しかわいらしいエピソードを載せてくださっているのですけれども、こういったデータがたくさん集まってきて、一番多分今日見ていただきたいのはここで、ローンチ後のこれがウェブサイトへのアクセス数の推移なのですね。これは11月5日、ローンチで、その翌々日、ここで7日あたりに夕方7時のNHKのニュースで放送がございまして、それで大体8,700人くらいのユニークなユーザーからのアクセスがあったと。

この14日、多分読売新聞の報道があった日で、29日は夕方の日本テレビの「news every.」というところで取り上げていただいた日になるのですけれども、1か月たつともうこんなに小さくなるのだという感じで、多分もうこれで全体のデータの数%ぐらいになっていて、本当に最初の数日でほとんどのデータが集まっているということになります。もう最初の1か月で大体3万ユーザーのアクセスがあつて、2,500投稿ぐらいがあつて、それでかなりの大多数のデータを占めているということになります。

こちらは収集した画像の一部になります。いろいろな方のいろいろなすてきな思い出が拝見できて、私はずっと見てなぜか涙ぐんでしまったりするのですけれども、すごく皆さんの幸せな瞬間瞬間というのが切り取られたデータのようになっていて、非常に見ている幸せな気持ちにしてくれるようなデータになっております。

それから、思い出ですね。少ないのですけれども、非常にすてきなものが幾つか寄せられていて、例えばこちらは埼玉県の方の20代の女性からなのですが、首里城を訪れたのは、平和セミナーに参加したため、いろいろな国籍の学生が集まっているいろいろな歴史を振り返って議論を重ねたと。その後に現地の人たちと交流したりいろいろなところ、沖縄のところを訪れたりしていろいろな直接話をしたりとか相手を尊重したりとか手を差し伸べるとかそういうことを学んで、最後に首里城を訪れてみんなで撮った1枚ということで、何か非常に思い出深い、意義深い旅行だったのだなということが伝わってきて、その写真を一見見るだけで分からないバックグラウンドから非常にこういうところに集って写真を撮って思い出の大切さというのが伝わってきます。

それから、こちらにも親子4人で休みごとに100名城・続100名城を巡る旅をしてきて、平成の最後に訪れたのが首里城であったと。そのくす玉を持参していて、割ってお祝いしていたところ、周りの方も拍手して下さってすごくいい思い出になったということですね。

あるいはこちらは沖縄県の10代の女性が寄せてくれたものなのですけれども、この方は首里城でずっとボランティアガイドをしていて、そこで同年代ぐらいの県外ないしは外国からの学生たちに、修学旅行生にガイドをして、そして、回っているのだと。彼女の青春時代全てが詰まっているような場所なのですよというようなことをお寄せくださっているわけです。

こちらは届いたデータを少し統計的に解析したものになるのですけれども、やはり日本

がすごく多いのですが、台湾の方が非常に沖縄に親近感を持ってくださっているので、報道があったのもあると思うのですが、たくさんデータを頂いています。それ以外の国からも頂いていて、国内だとやはり東京とか神奈川とか人口が多い地域がすごく多いのですけれども、人口当たりの投稿数で見るとやはり沖縄が断トツで突出してしまっていて、県内の方からもたくさん興味を持っていただけたのかなと思います。

こちらは我々が作ったモデルになっていまして、こちらはウェブで全て公開されていて、VRゴーグルなんかで見て簡易VRができるようになっていまして。

こちらは先ほどの修学旅行生にガイドをしている高校生と中学生のクラブがあるのですね。その先生にコンタクトを取って、彼らのところに行って、それでゴーグルの使い方、携帯を入れてこういうようにやるとゴーグルになるよというのを教えて、それで実際に修学旅行のガイドに使ってもらったという一幕になります。

こちらの集めたデータ、一応公開していまして、沖縄県の女性が撮影したデータであるとかいろいろな方が撮影したデータというのがございまして、こちらを許諾のあるものについては個人情報特定困難になるような形にして、その後、公開しております。

あとはGoogle Arts&Cultureさんがこの私たち自身のプロジェクトのストーリーに興味を持ってくださって、それで沖縄県とGoogle Arts&Cultureでキュレーションした首里城のコンテンツがあって、それに私たちも参加させていただいて、このプロジェクトのお話が少し一般向けに読めるようになっていまして。

少し早足だったかもしれないのですけれども、こちらは御賛同いただいた、ないしは御後援いただいたスポンサーの方々ですね。さくらインターネット様からウェブサーバーを提供いただいたりとか、3次元復元をするソフトウェアを無償で使わせていただいたりとか、あとは3DモデルはSketchfabというところで公開するのですけれども、こちら我々のプロジェクトについてのページも作ってくださって、本当は有料アカウントでないと大きなモデルというのは公開できないのですが、それもアカウントを下さって大きなモデルを公開させていただいています。

あとはいろいろ写真集めに御協力して下さったりとか、写真を下さったりとか、そういった方々になります。

ということで、全てのデータをお送りくださった皆様に感謝しつつ、この講演を終了したいと思います。どうもありがとうございました。

○司会（川添） 川上先生、ありがとうございました。

事前にいただいた質問があるので、もし可能であればそちらをお答えいただければと思います。、デジタルアーカイブを文化観光産業に資するにはどのようなコンテンツ作りが効果的だと思われますでしょうか、という質問が来ています。お考えをお伺いできればと思います。

○川上氏 これは一つには、興味を持ってもらうデータを公開してバーチャルで訪れたことがあるところに実際に自分がもう一度行って、ないしは実際に訪れたいというか、

そういうきっかけをつくるような役割があるのではないかなと思うのですよね。あとは、もちろん本当に動くのが難しい方々にリーチすることができるということもあると思います。

あとは、これは那覇に実際に住んでいる方々と少しオンラインのワークショップをやったときに話していたことなのですけれども、例えば首里城はみんなバスを横づけして見学したらすぐにまたバスで移動して次のところに行ってしまうと、なかなか街歩きをしてくれないのだとおっしゃっていました。街歩きと絡めて少しコンテンツ作りをするとまた地元を歩いてもらったりできて、歴史的なものを街歩きの中に仕込んでおくことで、より歴史的な理解も深くしていただけるということがあるかなと思います。

○司会（川添） ありがとうございます。

3Dデータの活用事例、メタバース博物館についてももし御存じのことがあれば教えてほしいですという質問をいただいています。

○川上氏 先ほど幾つか調べていたのですけれども、例えばこれは同じ首里城のプロジェクトでやっていた藤原龍さんが作っているもので川越のVRになるのですが、メタバースの中でいろいろなことができ、こういうように歩き回って町並みを見ることができるとは思いませんか。

こちらは逆にスペインのRaizさんたちですね。Raizさんたちもこういう非常に高精細なVRを作っていて、皆さん、多分これはコンテンツとして売ったりしているのではないかなと思うのですけれども、いろいろ見られるようになっていて、非常にリアルでなかなかこういうところに行けない人にとっては非常に面白いコンテンツになるのかなと思いますし、こちらはセガミクさんという方もそういうメタバースの関連の企業にお勤めで、こういった形でメタバースというプロジェクトをやられていて、これは銭湯の中をいろいろ見て、こういうコンテンツを作って皆さんに楽しんでいただく。

こういった形でそのまづは現地に行けなくてもいろいろ見たりして、日本の昭和っぽいお風呂のお風呂屋さんですとか下町であるとかそういうものが好きな外国の方、いっぱいいるので、そういう方たちに楽しんでいただいたり、日本に来るきっかけにしたいというのはすごくあり得る話なのかなと思っています。

○司会（川添） ありがとうございます。

もう一つ質問が来ていまして、民間企業によるデジタルアーカイブの利活用について、費用を投じるほどのベネフィットをどれだけ求めていけるかお伺いできればとのこと。

○川上氏 ありがとうございます。

一応恐らくMetaのQuestとかああいうものがプラットフォームのようなものになって任天堂のSwitchではないのですけれども、そのソフトウェアのプラットフォームみたいなものになって、そこにいろいろなテレビ番組のようにデジタルコンテンツ、そういう中身を歩き回れるようなコンテンツがいっぱい販売されていくような未来になるのではないかなとは思っているのですよね。

バーチャル学会なんかに参加してしましても、皆さんもみんなアバターになっていて、それでバーチャルな世界を自由に走って動き回っていらっちゃって、私なんかは慣れてないので走れなくて歩いてみんなを追いかけるみたいな感じだったのですけれども、そういう未来がもうすぐそこに来ていると思うと、ソフトを売るような会社というのが出てくるのではないかなとは思っているのですよね。

そういうMetaとかに載せて何かそういうコンテンツを例えば5か所の世界遺産のサイトで、5か所で幾らみたいな感じで世界中の人たちが買うみたいな形の商売はあるのかなと思っています。ですのでゲーム会社が売るとなると売上げみたいなことにつながってくるのではないかなとは思っています。答えになっているか分かりませんが。

○司会（川添） ありがとうございます。

では、そろそろ時間になりますので、川上先生、ありがとうございます。

○川上氏 ありがとうございます。

○司会（川添） ありがとうございます。

では、続きまして、株式会社トリガー、舛本様より取組の御発表をお願いできればと思います。

舛本様、よろしくお願ひいたします。

○舛本氏 皆さん、よろしくお願ひいたします。株式会社トリガーというアニメーション、一般的なアニメと呼ばれる映像制作をしているトリガーという会社で今、取締役として働いている舛本と申します。

今回は弊社のアニメ制作における一般的には中間生産物と呼ばれる紙の素材等々のアーカイブ、そして、そのアーカイブした素材の活用についてちょっと発表させていただきたいと思います。

資料を画面共有させていただきます。

まず、テレビそれから配信等々でお客さんに楽しんでいるアニメの映像です。こちら、作り方をまず軽く説明していきたいと思います。全体的には映画とかドラマとか実写も含め、映像制作におきましては、一番上に書いてあるプリプロダクション、それから、プロダクション、そして、ポストプロダクションという3工程を経由して映像が作られております。

アニメにおけるプリプロダクションというのは、一般的には設計図作りと考えていただければと思います。アニメにおける設計図というのは、作品の概要をまとめた企画、テキストのシナリオ、いろいろな各種設定、それから、画面の画角とか映像のカメラワークとかを指示した絵コンテ、こういったものを作っていくのがプリプロダクション作業となります。

続きまして、プロダクション作業というところに関しましては、絵作りという形で画面作りのほうが先に入る形となります。アニメの場合、基本的に想像していただきたいのは、パラパラ漫画ですね。パラパラ漫画が動いているように見える、あの原理を利用して今も

作られているのが日本の2Dアニメという形になります。一般的にはアニメーターと呼ばれる人たちが絵を描いて、それに色がついて、それが撮影部署に入りまして一枚一枚の絵を入れ替えることによって動いているように見せているというような内容になっております。

現在のアニメにおけるプロダクション作業につきましては、レイアウト、原画、動画、仕上げ、撮影、それから、CGとか背景、こういったところがそれに当たるものになります。

そして、ポストプロダクション作業に関しましては、編集、それから、音響作業、そして、納品作業という形になっていきます。

こういった形で日本の2Dアニメーションというのは作られております。細かいところでいくともっと細分化されてはいるものの、概要としてはこのような作り方をされております。

続きまして、今回のアーカイブの対象となるものとはいうところになります。基本的には今の素材と過去作った作品の素材で大きく二分していくのですが、トリガーが取り組んでいる素材のアーカイブという意味では、基本的に昔使われた紙素材というものに対してアーカイブを進めております。

では、先ほど見ていただいた制作工程の中で紙の素材が使われているところというのが今、赤字で書かれているところになります。この部分の素材が紙素材で現存している状態です。逆に言うと、今、赤くなっていない白い部分というのは基本的にはデータとしてやり取りがされておまして、現物というよりはデータの保存という形で進んでいる状態です。

各工程で生産されるものというところで、工程の下に一応いろいろな物品の名前を記述しております。このうち、先ほどありました赤いところが紙素材で、黄色いところが基本的にはデータ素材となっております。アニメ1本、30分のアニメーションを作るにおいて、一話一話、こういった種類のデータ及び紙素材が存在しておまして、これらを全体としましては中間生産物と僕らは話しております。

弊社で取り組んでいるアーカイブの作業区分、大きく分けまして3つになります。

一つは、有物保存です。主に紙素材ですね。紙素材が、後で述べるのですけれども、大量にできておりますので、それをそのまま保存するということ。

それから、データ保存。先ほど言った紙以外の素材についても保存をしておまして、そういったところのデータ、どのように扱っていくのかというのが一つの作業になります。

それから、保存したデータ及び紙管理を目次化すること、データの管理表を作ったりデータ内容を把握したり、そういった目次化というところが大きな作業となっております。現在、弊社、トリガーで行っている素材も基本的にはこの3つに分けた状態でそれぞれのアーカイブを進めているという形になっております。

さて、ここから専門的なところになります、アニメの制作工程、先ほど紹介した一つの項目のデータ量、細分化した表になっております。結構な素材のデータ数が1話当たりで発生しているというところになります。

先ほどありました紙素材ですね。アニメの場合、大体3か月スパンを1クールと言いまして、12話、13話、大体そういったターンで1つの作品のパッケージングを考えています。全12話、13話、もしくは2クールというもので24話から26話当たり。1年物だと4クールというものになりまして50話、51話、52話という1つの区分があるのですが、大体12話、13話当たりの1クールものという形になりますと生産される紙、使われる紙素材自体が大体弊社の作品で概算すると720キロという形になっております。これにコピー素材とか複製する紙とかも保存するという事になった場合、大体1トン以上、1,000キロぐらいの紙素材が1クール、12話当たりのアニメーションで発生しているという状況になっております。

それから、紙素材自体もアニメで使われる場合は大きさが1つの固定された大きさのものをスタンダードという形で使いはするのですが、画面のカメラワークだったりダイナミックな画面を作るときには大きな紙を使ったりします。つまり、全体で保存される生産物というのが基本的には定型なものではなくカットの内容によっては全然定型ではない大きなものになっていくという形になります。最大というところを問うても仕方がないのですが、大体大きいもので80センチ掛ける80センチとか80センチ掛ける50センチとか、そういった紙を使う場合もございます。こちらの写真を参考にいただければと思います。

それから、近年進めていて10年前の素材も扱えるようになってはいるのですが、紙のほうの保存というのはある程度湿気とか保存の仕方を考慮すればあまり遜色はないのですが、紙をつなぐセロファンテープの劣化がかなり激しくて、そこら辺がこれからの課題の対象になるのかなと考えております。

それから、目次化というところをもう一つの作業としておりましたが、アニメの中間生産物における目次化に関するデータ、どういった形で記録されているかというところで、一つ特筆すべきことということで、アニメの先ほど言った紙素材を保護するためにカット袋というのが存在します、見ていただいている写真の本当に黄色い封筒、大体A3サイズぐらいの封筒になるのですが、アニメを作る場合、いろいろな先ほど最初に見ていた製造工程を進んでいく性質上、紙の素材というのは現物が現場でやり取りされます。例えば色を塗る作業の人たちが終わったら、次に映像化する撮影の人に渡されていくのですが、同じくこういった紙素材も渡されていきます。そんな中、物が物理的に行き来しますので、保護する素材が必要になってきまして、大体もう60年ぐらいアニメを作る創成期から使われているのがこのカット袋というものでして、この袋に紙素材が入った上で物が行き来します。

そして、このカット袋が実は作業データをある程度集約させたものにもなっておりまして、今、見ていただいた写真のこれが表部分になるのですが、実は作業者であったりとか

解像度であったりとか、あとは修正対応の指示であるとか、そういったところ、この封筒の中に全て情報が記録されております。なので、素材を保存するという場合、この保護するカット袋というものも保存しておいた上で、ここから目次化に関するデータというのがピックアップできる、抽出できるという形になります。

では、先ほど素材の説明を軽くさせていただいたのですが、そもそも論という形になります。アニメを作る工程において発生する中間生産物、物量としましては先ほど言ったとおり1トン当たりのものが存在しておりますので、そもそもアニメにおける中間生産物を永久保存する必要はあるのかというのを弊社では最初に問いました。

現状では、基本的に制作会社では契約書上、2年から4年の保存が義務づけられております。なぜこの義務づけられているかという話になるのですが、そもそも弊社みたいなアニメの映像制作会社はクライアントから依頼を受けてアニメの映像を作り、作り上げましたらクライアントに要するに納品させていく。つまり、下請の状態では僕たちはアニメを作っています。一般的にスタジオと呼ばれるところは基本的にはそういった形でクライアントではなく下請という形で作業させていただいております。

そういった性質上、アニメを作る初期段階で契約書が結ばれるのですが、そこに一応制作会社のほうで2年から4年ぐらいいはその中間生産物を保存してねと契約が結ばれます。ただし、この契約期間が終わったらどうなるかという、基本的には全て産業廃棄物という形で破棄されています。一般的には焼却処分となっています。アニメ業界の大体9割、下手すると95%ぐらいの作品はこの焼却処理されている状態になります。

なぜかという、1トン当たりのものが出てきてしまう以上、保存が制作会社のほうではもう無理というところもありまして、現実的にこれを保存していくというのは結構厳しい状況でございます。

続きまして、そもそもの所有権は誰にあるのかという、スタジオ側にあるものではなく、製作委員会、要はクライアントのほうに所有権がございますので、そもそもこれを保存するという形になったときに権利上、保存しなければいけないというのはクライアントのほうにありまして、スタジオのほうは実は保存する義務がない状態でもございます。

あとは先ほど言った段ボール40箱分ぐらいの紙素材、それから、データで言うと20～30テラバイト程度は発生しております。物量的に先ほど言ったとおり、永久保存することはできません。やはり年間の維持費がどんどんかさんでいく。それから、作品を作れば作るほどその物量はどんどん増えていきますので、本当に今、日本において1年間に大体200～300タイトルぐらい新作アニメが作られている世界で一番アニメが作られている国である日本の中で、全ての素材を保存するという事はもう物理的には無理かなと考えております。

あとは中間生産物自体を保存した場合でも、それを何かしらに使うということになりましたら、先ほど申したとおり、所有権は製作委員会のほうにございますので、実はスタジオが勝手に使うということもできません。あくまで製作委員会さんの許可をいただいた上

でそういった使わせていただくという立場になります。

結論から言いますと、スタジオ側で永久保存する必要性は現状ないという言い方もできますし、できないという言い方もできるかと思います。

では、なぜ弊社ではアーカイブをわざわざやっているのかというお話になります。弊社が設立したのが2011年なので13年前、弊社も14年目を迎える形となりました。弊社のアーカイブチームが発足したのがちょうど10周年を迎えた2021年です。今から3年前ぐらいですね。過去の素材の保存をずっとしておりましたので、これをどうするのかということもあった上で、では、これをアーカイブしておこう。目次化、デジタル化、それから、紙の有物保存、これをちゃんとやっ払いこうということで、会社で決めて行ったのですが、そもそも何のためにやるのか。先ほど申したとおり、やる理由もないですし、物理的にも結構厳しくなっていく。それでもアーカイブをやるというところで、弊社のアーカイブチームが最初に考えたのはやはり目的ですね。

何のためにアーカイブをやるのというところをみんなで考えて検討した結果、あくまでトリガーではという話になりますが、描いてあるとおり、再現性のない素材である。世代、年齢によって描く内容が変わってくる。先ほど申したアニメーターという方たちが描く絵というのはやはり年を取っていくと絵の内容が変わっていくのですね。20代で描いた絵というのは実は30代、40代でも同じ絵が描けるかというところと全くそういうわけではなくて、年齢を重ねていくに応じて実は描く絵が変わっていきます。そういった意味では、そのとき描いた絵というのはかなり再現性のない素材であると言えます。

それから、後世のクリエイター、後輩たちへの貴重な育成資料となるという側面がございます。先ほど申したとおり、例えば今、業界を支えていただいているかなり技術力の高いクリエイターさん、たくさんいらっしゃいます。そういった方たち、大体30代、40代、50代、業界の中でかなりベテランな方たちになるのですけれども、そういった方たちが20代のときに描いた絵というのが残っていることによって、これから入ってくる新しい子たちが、自分が同じ年齢だったときに先輩たちがこういう絵を描いていたのだということで、過去の絵という形での貴重な育成の資料となっていくのではないかとというところで、その目的で今、トリガーのアーカイブチームでは社内での作品素材の資料室化という形で誰もが見られる状況を今、つくっております。

そして、3番目、デジタル化が進むことで価値が高まる。これは資産的な価値という意味合いになりますけれども、アニメ業界全体でいくと、大体今デジタル化で、タブレットで絵を描くということがトレンドというか、デジタル化のほうに進んでいる状況でございます。業界全体で正式なパーセンテージはまだ出てはいないのですけれども、大体30%から40%程度、今、デジタル化が進んでいる状態です。

弊社、トリガーに関しましては、アニメーターは80%が今、デジタルで作業を行っております。そういった意味合いで資産的価値の比較論にはなりますけれども、昔描いた紙素材で描いた手書きであるということに関しては今後、価値が高まっていく可能性がある

のではないかなと思っています。

あとは、これはアニメをなりわいにしている人以外のジャンルの方たちに、この作品制作工程を分析できる貴重な資料という形で扱ってもらえるのではないかというところでの保存を目的としています。

それから、文化としての研究素材になり得るのではないか。昨今、アニメの注目度が上がり、作られる中間生産物に関しましてもある程度関心がちょっとずつ高まってきたなどという実感が僕にもございます。ただ、芸術という分野においては、音楽や映画に比べてやはりアニメというジャンルの文化的価値というのはまだまだ日本においてもまだ高くはないなというのを感じております。これは実際、現場のほうでアニメを作って、商売をしている僕たちの立場からすると、ある意味、ビジネスとしての観点からアニメがすごく注目されているという側面がありながら、まだ文化芸術のヒエラルキーの中では上のほうには行っていない。そういった意味では、今後、日本においてアニメというのをもっと主力なエンターテインメントにしていくためには、ただ現場でのビジネス面で頑張るという側面だけではなく、ある種、文化芸術としての地位をアニメとしても上げていかなければよくないかなと思っています。そういったときに学術の人たちが研究されるときにある意味、こういった昔のアーカイブ素材が残っているということが研究素材になり得るのではないかなという形で進めております。

こういった観点から、トリガーではアーカイブを進めていこう。そして、第1目標、いろいろこういったことがあるだろう、価値があるだろうというところの中で喫緊の短期的目標という形では、新人育成に活用するために今、アーカイブを進めているというのが弊社の状況でございます。

トリガー新人育成、いろいろ先ほど申しましたが、今日はお時間がございませんので飛ばしていきます。

いろいろこういったところのアニメーターを育てる教育とか投資をやっているのですが、そこに今、過去のアーカイブを使っているというところがございます。

そして、アーカイブ育成活用の今後というところで、トリガーとしましては始めてまだ3年目というところがございますので、これからこれをもっと拡大していく、もっと機能的にやっていくということで今やっていることですが、目次化の整理。過去の素材があったとしても誰が描いたか分からないということだと育成にも使えませんので、そういった意味では目次化を今、鋭意進めているというところですよ。

あとはデジタル素材の保存ですね。先ほど、今、ずっと言っていたのは紙素材のデータ化というところで目次化を進めたりとか社内の育成に使っていたりするのですが、そもそもデータでやり取りしている素材についてはまだ放置した状態でございます。ただし、これに関しても立派な中間生産物ということが言えますので、こちらをデジタルのちゃんとした整理というのをこれから行っていくという状況になっております。

あとはユーザーという形ですね。これから入る若い子たちのために使うと言いつつも、

その子たちが分かりやすく検索できるような形を作らないと、あまり場所を作っても使っただけがないということになりますので、データ全体が保存されたフォルダーの中から何かを探すというときの検索システムの開発を今、大学のほうと組んで進めさせていただいております。

現在の取組、こういった形で先ほど言った紙素材がありまして、それらをスキャン作業で今、データ化しているというところになっております。ちょっと割愛していきます。

先ほど言った学術の皆様への提供ということで、2022年に1つ、『リトルウィッチアカデミア』という作品を弊社で制作したのですが、そちらの素材をNII、国立情報学研究所様のほうに御提供させていただきました。提供してから今、2年ちょっと経ちましたけれども、2023年当時で12大学、現在は20大学ぐらい、研究機関から御依頼をいただきまして研究素材として利用させていただいているという状況でございます。

育成のちょっと幅を広げたところで、これからアニメ業界に関心を持つ子たちというところでイベント展示を行ってみたりとか、学校説明会ですね。就職説明会とか弊社も専門学校さんのほうに赴いていろいろ学生さんのほうに講義をしたりするのですが、そのときに昔の作品の複製素材を実際持って行って、そのまま学生さんに見てもらって、リアルなプロの現場の技術レベルというのを見てもらって自分たちの技術目標を高め、専門学校の中だけではなくプロの世界というのをちょっとでも触れてもらうという形で学校説明会のときに素材をそのまま持って行って見ていただいたりもしております。

あとは各種講義ですね。業界志望者、アニメスタッフの技術というのをアーカイブしているものだけではなく、素材の実際の説明をしながら講義の形式でその素材を活用しながらプロの技術を見てもらうということもさせていただいております。

実際、こちらは去年「マチアソビ」というアニメイベントなのですが、これは一般の方に見ていただきました。

こちら、tsukurunという群馬県の施設になりますけれども、小学生とか中学生の子たちが自分たちの好きな研究をする施設がございます。そこでアニメの講義をさせていただいたのですが、こういった形で見ていただきました。

あとは先ほど言った大学とか専門学校さんのほうでも、これは大阪芸術大学で同じように持って行って見ていただいたというのもございます。

というわけで、短期的課題は、先ほど申したとおりです。

長期的課題のほうになります。そもそもそういったものを進めていく形で短期は育成という形で考えているのですけれども、これを5年、10年と続けていったときに何を目標にやっていくのかというところで、トリガーとしましては、オリジナル作品制作のノウハウ保存というところを大きく考えています。現在、日本で配信とか放送されている作品、200～300タイトルございますけれども、その8割から9割ぐらいは原作物と呼ばれる漫画だったりラノベだったり、そういったもともと原作があるものをアニメにコンバートしたものが放送されております。これが大体8割から9割です。

ただし、毎年10%から20%くらいはアニメ初発のオリジナル作品というのが制作されます。このオリジナル作品というのはかなり開発に時間がかかったり作家性がすごく求められるというところで、なかなか再現性が難しいというところがございます。ただし、弊社のほうは今まで制作した作品の大体6割から8割ぐらいがオリジナル作品に相当するものでして、こういったオリジナル作品を作るというノウハウ、こういったものを可視化するためにこのアーカイブというのを大きい形で考えております。

あとは過去、養われた技術というのが残っているものでもございますので、その技術を保存するという側面から保存しています。そして、それを見る機会をつくることによって、ある意味の技術の伝承というところにつながられないかなと考えております。

あとは先ほど申した学術研究への提供、それから、研究をどんどんしていただくことによって、アニメを映画のような文化芸術というジャンルに一般的にもそういうように見ていただけるようなジャンルに持っていきたいというところを一つの目標としてやっております。

というわけで、あと商業的利用という形で、こういった展示会をやらせていただきました。今年も今、ちょうど巡回をさせていただくのですが、17年前に弊社スタッフが作った『天元突破グレンラガン』というタイトルがございます。こちら、この間まで池袋、それから、名古屋で展示させていただいておりますが、17年前の作品といえどもファンの方に展示会場に来ていただいて改めて作品を見ていただくというこの機会をいただきまして、かなりアーカイブをやった人間たちとしましては手応えがあった。つまり、自分たちのやっている活動が今のお客さんにも喜んでいただけるというところを実感したところでございます。

需要という意味では多々あります。アニメ自体がかなり昨今、フューチャーされるようになりましたが、一つのポイントとしましては、10年以上前の作品でもまだ需要があるという言い方ができるのではないかなと思います。ただし、ヒット作であることが条件です。

あとはファン層の幅が広がりました。昔は10代のものだったのが20代、30代、物によってはもう50代、60代の方もアニメを楽しんでいただける状況になりました。そういった意味では、多くの方に楽しんでいただけるものになったのではないかなと思います。

というわけで、お時間もございますので、以上、簡単ではございますが、弊社のアーカイブ、それから、その運用、そして、目的という説明を以上とさせていただきたいと思っております。

ここからは質問コーナーということでして、事前にいただいた御質問を先に答えさせていただきます。

「音楽を含む創作映像コンテンツの著作権とデジタルアーカイブについて、権利処理が複雑で分かりにくく、広く利用に供することが妨げられることがあるが、制作の際に定型的にしておくことでコンテンツの利用がより活性化する策はないでしょうか」というご質

間をいただいております。

先ほど申したとおり、アニメの制作会社というのはそもそも権利を持っていない状態でございます。基本的にはこういった許諾をする、それから、広げる、商売とか申請をいただいで広げていくということに関しては製作委員会様の御判断という形が基本となりますので、制作会社の立場の弊社としましては著作権でどうこうしていくということに関しては範囲外ということになっております。

「いわゆるアニメのまちおこしのメリット・デメリットについて、仕事柄、関わっているので」と御質問いただいたのですが、すみません、こちらは全体的な質問の意図を僕も酌めないところもあるのですが、アーカイブに関することなのか、単純にまちおこしのことなのか判断できなかつたこともありまして、もし今日、御質問いただいている方、いらっしゃいましたら詳しく御質問いただければなど。ここのテキストだけだとアーカイブには関係ないことなのかなと思いましたが1回、飛ばさせていただきます。

「民間企業によるデジタルアーカイブの利活用について、費用を投じるほどのベネフィット」利益ですね。商売的な利益という言い方になりますかね。「これをどれだけ訴求できるか伺いたいと思います。」

正直言うと、今、確信はないです。あくまで人材育成に対して使おうというところを短期的目標と僕らは仮にもう設定したという立場にあります。おっしゃるとおり、訴求できるか、もしくはその利益があるのかというのは実は先ほども言ったとおり、9割方は焼却されたものを今、僕らは保存しようという新しいトライをしている立場上、本当にやる意味あるのということに関しては自分たちの目標ということを設定することしか今、できてない状態です。なので、あとこちらの質問いただいた御回答に関しては、結論というものになると3年、5年ぐらいかけてからお答える立場になるのではないかなと思ってます。ただし、先ほども言ったとおり、実感はございます。先ほど学生さんたちに見せたりとか社内で若い子に見せたりとか、あとは実際、十何年前の作品もまだ愛していただけるファンがいる、そういった意味では商業的利用以外のことも含めて利用価値というものはあるのではないかなという感じで考えております。

ここは事前にいただいた質問でございまして、続きまして、今、Q&Aにいただいたところでいいですかね。

○司会（川添） はい。Q&Aにいただいているものについて御回答いただければと思います。

○舛本氏 「アニメ中間生産物アーカイブならではのタグは検索項目という理解ですが。映画など先発領域から利用されている属性でしょうか。映像のメタデータとしてこれらの項目は標準化されるものなのか興味があります。」

まず、おっしゃっている内容で言うと、タグですね。これはもう現場の利用を先行して、つまり、一般的な中間生産物のアーカイブという視点ではなく、社内で使いやすいタグづけをしていこうという視点で今、進めております。そうなってくると、例えばアニメータ

一が描いた絵が存在していたとしたときに、誰が描いたのか、何の作品で描いたのか、何の話数で描いたのか、それから、可能であればカメラワークとかキャラクターの指示であるとか、そういったところまでを検索するタグとして今、考えています。あくまで今、僕たち、トリガーの視点としましては、一般というよりは社内の育成用にタグづけをしていくという視点から考えています。

なので、映像のメタデータとしてこれから項目が標準化されるかどうかというのは僕らの今、考えている視点として僕らがずれているというか、ガラパゴス化させるという形の考え方でやっている状況でございます。標準化できるのかどうかで言うと、今、まだ結論が出てないところでございます。

○司会（川添） ありがとうございます。もう一つ御質問いただいています、質問を読み上げます。

「御社の中でのお話ということですが、ほかのアニメ制作会社ではこういったアーカイブ事業は行われていないのでしょうか、連携して取組等はないのでしょうか、教えてください」とのことです。

○舛本氏 ありがとうございます。

まずアーカイブされている方、ございます。有名なのはProduction I.Gさんですかね。山川さんという方で、僕らもずっと定期的に情報交換というか、僕らがもう山川さんいろいろなことにお聞きして進めさせていただいているような、僕らのほうがまだ全然後発でございます。I.Gさんはもう十何年前からそういった取組をされておりますし、あとは東映アニメーションさんもう老舗でございますが、過去の作品のアーカイブはされてございます。あとトムス・エンタテインメントさんとか大手の会社さんとかはこういった取組をされていらっしゃると思います。あと旧サンライズ、今、バンダイナムコフィルムワークスさんですね。ガンダムで有名な会社さんですかね。そういったところは完全にちゃんとされているというところでございます。

ただし、一般的な商業利用とか何に使うのかというのは各社さん、やはり目的が違うというか、弊社もそうですけれども、まだ標準化したアーカイブの仕方はこうですとか、こういった目的でアーカイブをするのですというのはいくまでガラパゴス化、各社のそういった目的に合わせて進んでいるという印象でございます。

以上です。

○司会（川添） ありがとうございます。

では、そろそろお時間になります。ありがとうございます。

以上で産業界におけるデジタルアーカイブを活用した文化観光産業振興に資するお取組の御報告でございました。

みんなの首里城デジタル復元プロジェクト様は、デジタルアーカイブを地域振興に役立てた事例、トリガー様は、日本の強みであるアニメ文化においてデジタルアーカイブを自社の人材育成に加えて展覧会等でも利用されているという事例でした。双方とも今後の発

展をわくわくしながら注目していきたいと思います。

みんなの首里城デジタル復元プロジェクト、川上様、トリガー、舛本様、貴重なお話をいただき、ありがとうございました。

では、ここから再び休憩時間とさせていただきます、第Ⅲ部は14時40分から開始させていただきます。

それでは、しばらくの間、失礼いたします。

(休 憩)

○司会（池田） そろそろお時間になりますので、第Ⅲ部「ジャパンサーチ連携・活用事例等」を始めさせていただきます。

私は第Ⅲ部の進行を務めます国立国会図書館の池田と申します。どうぞよろしく願いいたします。

本セッションのプログラムはこちらのスライドのとおりです。

まず開始に当たりまして、諸注意事項を御案内いたします。

本日のプログラムの詳細及び登壇者の発表資料につきましては、デジタルアーカイブフェスのホームページ上に掲載しておりますので、適宜、御参照いただければと存じます。

当イベントについて、SNS等で発信される際には、画面にもありますとおり、ハッシュタグをつけて御発信いただけますと幸いです。

また、本日のイベントの様相を録画した動画は、後日、YouTubeのジャパンサーチ公式チャンネルに掲載をする予定です。ただし、発表者から部分的に撮影及び録音、録画不可の申出があった場合、その箇所は除きます。

本日のイベントをYouTubeのライブ配信で御覧になりたい方は、こちらのURLにアクセスしてください。今回はZoomでのみ質問を受け付けております。御質問のある方は、YouTubeではなく、Zoomから御参加をいただきますようお願いいたします。

第Ⅲ部にて登壇者に御質問がありましたら、ZoomのQ&Aのほうへ御投稿をお願いいたします。チャット欄ではなくQAのほうにお願いを申し上げます。また、登壇者のどなた宛てかの御指定がある場合はそちらも記載いただけますと幸いです。

なお、いただいた御質問につきましては、適宜、パネリストや事務局から御回答いたします。時間内にお答えできなかったものは後日、デジタルアーカイブフェスのページ上に掲載いたします。

では、プログラムに入りたいと思います。

初めに、ジャパンサーチの概要と連携方法について、国立国会図書館から御説明いたします。

○眞籠氏 国立国会図書館電子情報部の眞籠と申します。

私からは「ジャパンサーチとの連携について」と題しまして、ジャパンサーチの概要と

具体的な連携の手続等について御説明をさせていただきます。

まず初めに、ジャパンサーチについて簡単に概要を御説明させていただきます。

ジャパンサーチとは、デジタルアーカイブの検索・閲覧・活用のプラットフォームとなっております。日本全国の様々な分野のデジタルアーカイブと連携いたしまして、日本全国の多様なコンテンツのメタデータをまとめて検索・閲覧・活用ができるというものとなっております。

検索・閲覧までは普通のデータベースでもできるかと思いますが、ジャパンサーチでは、活用ができるというところが一つの大きな特徴かなと思っております。活用の方法については後ほど細かく御説明をさしあげます。

このジャパンサーチという取組ですが、国全体での取組となっております、政府の知的財産推進計画という大きな計画に掲げられている国全体での取組となっております。

運営の主体といたしましては、内閣府知的財産戦略推進事務局で事務局を務めておりますデジタルアーカイブ推進に関する検討会が運営の主体となっております。

また、システムの開発運用や連携の実務を担当しているのが我々、国立国会図書館ということになります。

ジャパンサーチでは、「ジャパンサーチ・アクションプラン2021-2025」というものを定めまして、こちらの内容に沿って現在活動を取り組んでいるということになります。

現在のジャパンサーチの連携状況について御説明いたします。

まず2024年の8月現在で連携していただいているデータベース数で数えますと、259データベース。コンテンツ数で言いますと約3000万件のメタデータを検索できるものとなっております。連携していただいている機関は51機関。こちらはつなぎ役と呼ばれるもので数えて51機関となっております、少ないのではないかと思われるかもしれませんが、このつなぎ役というのは地域や分野のまとめ役のようなものでして、このつなぎ役の下にはさらにたくさんのデータの提供機関があるということとなっております。そういった細かなデータ提供機関様も数えますと現在、2,000機関以上からのデータを提供していただいているというような状況となっております。

次に、ジャパンサーチの機能について御説明さしあげます。大きく分けて3つの機能です。

まず1つ目は、検索機能。こちらは一般的なデータベースでも同じですが、連携していただいているデータベースを一括してまとめて横断検索できる機能。それに加えまして、様々な検索機能を用意させていただいております、例えばその一つに画像検索というのがございます。こちら、土偶の画像を今、表示しておりますが、例えば自分が検索した土偶の画像に似たようなものを検索したいということになった場合に、この画像に似た画像をほかのデータベースから探してというような探し方もできるようになっておりまして、こちらはほかのデータベースではなかなか実装されていないもので、ジャパンサーチに連

携していただいたデータベースで御利用いただける機能となっております。

2つ目にクリックするだけで楽しめる機能ということで、ギャラリーというものを御用意させていただいております。こちら、一般の利用者様から見ると、いろいろなテーマで様々なトピックに基づいて、例えば富士山であったりだとか刀剣であったりだとか、そういった主題に基づいてジャパンサーチに連携されているデータを組み合わせて展示会のようなものをジャパンサーチ上で作り、それを楽しんでいただけるというものになります。これは連携していただいている機関の皆様からは、そういった電子展示会のようなものをジャパンサーチ上で開けるといったような機能となっております。

3つ目に利活用促進に関する利活用機能です。こちらはジャパンサーチで御利用いただいた際にお気に入りのコンテンツをマイノートと呼ばれるお気に入りのリストにさせていただきます。あるいは自分自身のギャラリーを作って自分なりの展示会を作ってみるマイギャラリーというものも御用意させていただいております。

また、エンジニア向けになりますけれども、APIと呼ばれる機械的にデータを取り出す機能も御用意させていただいております。

こちらがジャパンサーチの連携していただいている機関によるギャラリーの作成例でございます。例えば東京富士美術館様は過去に開いた展示会をジャパンサーチ上で展示会としてギャラリーを作っていただきました。東京大学附属図書館様は、実際の現地で開かれた展示会プラス、ジャパンサーチ上で展示し切れなかったようなデータをギャラリーとして展示するといったような取組をしてくださいました。

次に、連携方針と具体的な手続について御説明いたします。

ジャパンサーチでは、分野あるいは地域のつなぎ役経由での連携が原則となっております。例えば我々、国立国会図書館も図書館領域におけるつなぎ役を果たしております。ジャパンサーチのほかに国立国会図書館サーチというサービスを提供しておりまして、こちらは全国の図書館のデジタル化したデジタルアーカイブのデータだったり目録だったりを一括して検索できるようなシステムでございます。それをジャパンサーチに連携してジャパンサーチ上で一気に国立国会図書館サーチを経由して全国の図書館を検索できるというような仕組みとなっております。

図書館領域だったら国立国会図書館のような、つなぎ役がないような分野に関しましては、下の緑の枠内に定められた条件に基づいて直接連携というものも行っております。

ジャパンサーチとの具体的な連携のステップはこちらの5つとなっております。細かい文書の取り交わしですとか、あるいは内閣府の委員会での承認などもございますが、ジャパンサーチと連携したいなと思っていただいた方には、まずジャパンサーチのお問合せのフォームから御連絡いただければと思いますので、お気軽にお問い合わせいただければと思います。

ジャパンサーチとのメタデータの連携の仕組みについて、システム面について簡単に御説明いたします。

ジャパンサーチでは、メタデータ連携となっておりまして、コンテンツそのものを頂くのではなくて、検索用のメタデータというものを頂いてこちらで表示させるというような仕組みになっております。少し細かい説明は省かせていただきます。

こちらがメタデータ連携の流れになっております。ジャパンサーチでは、連携機関様になるべく負担をかけないようにしておりまして、連携機関様で管理されているデータフォーマットをなるべくそのまま使っていただいで登録できるようにしております。例えばまだ所蔵資料をExcelで管理しているといったような機関様もあるかと思いますが、そういった場合でもそのExcelファイルをそのまま登録していただけるというようなものになっております。登録していただいたメタデータはジャパンサーチの共通項目ラベルと呼ばれる検索項目にひもづけまして、それが利用者の方に横断検索などで使っていただけるというような仕組みになっております。

次に、二次利用条件について簡単に御説明いたします。

ジャパンサーチでは、利活用を推進するために、このデータがどういった条件なら使えるのかということをごちゃんと明示するようにしております。基本的にメタデータ、検索用のタイトルとか作者名、そういったものについてはCC0と呼ばれるライセンスで自由にお使いいただけるように御設定いただいております。

コンテンツそのものについてもできる限りオープンなデータを設定していただくように連携機関の方をお願いしておりまして、そういった連携の利用条件につきましては個別のアイテム画面などで御利用いただけるような、御覧いただいでどういった条件だったら使えるのかということをご明示させていただいております。

こちらがジャパンサーチのほうで定めている二次利用条件の一覧になっております。

もしジャパンサーチと連携していただけるといような連携機関様、この中にいらっしゃいましたら、こちらが、お願いしている点になります。まず、ジャパンサーチと連携するに当たりまして、必須となるのは名称/タイトルですとかIDのみなのですけれども、そのID、アイテムのIDに関しては永続的なものをお願いしているところです。システムのリプレースというものが何年か一度に発生しますけれども、その際にIDが全部変わってしまいますとデータ登録ももう一回やり直しということになってしまいますので、こういったIDについては永続的なものをお願いしております。

また、可能でしたら名称/タイトルのローマ字、読みを英語でつけていただいたり、あるいは最近、教育機関などでも学校などでも使っていただいたりする機会があるのですけれども、そちらでお話をお伺いしたところ、最近、小学校とかでは外国籍の子供も増えているというようにお話を伺ったことがあります。そういった外国籍のお子さんが利用する場合には読み仮名がついていたり、あるいはローマ字の英語の読みがついていたりということが非常に助かるというようにお話も伺ったことがございますので、可能でございましたら、そういった読み仮名をつけていただくということもお願いしているところです。

あとジャパンサーチでは二次利用条件、先ほども申し上げましたが、メタデータに関し

では原則CC0をお願いしております、サムネイル画像もなるべくオープンなライセンスで提供していただきたい。また、デジタルコンテンツそのものにつきましてもできる限りオープンな条件で公開を増やしていただきたいということをお願いしております。もし細かい利用条件を設定したいということがございましたら、そういった細かい条件を記載したページへのリンクなども張ることが可能となっておりますので、利用条件については柔軟に対応させていただいておりますので、ぜひまずは連携の御相談をいただければと思います。

もし何か困ったことがございましたら、過去にいろいろガイドラインの文書を作らせていただいております、『「デジタルアーカイブ活動」のためのガイドライン』というものを作らせていただきました。こちらをぜひ御活用いただければと思います。

ただいま御説明いたしました内容につきましては、ジャパンサーチの公式YouTubeチャンネルで解説動画なども御用意させていただいております。また、具体的に連携していただいた機関様へのインタビュー動画なども掲載しておりますので、ぜひ御覧いただければと思います。

私からの発表は以上となります。ありがとうございました。

○司会（池田） では、今からジャパンサーチの5つの連携機関から、デジタルアーカイブの構築や活用、そして、ジャパンサーチとの連携について御発表いただきます。

最初は、東京学芸大学、南雲様から御発表をよろしく願いいたします。

○南雲氏 東京学芸大学の南雲と申します。

本日は、本学の事例を発表する機会をいただきまして、ありがとうございます。

本日は「デジタルアーカイブの教育活用拡大を目指してージャパンサーチと東京学芸大学教育コンテンツアーカイブの連携事例ー」というタイトルでお話をさせていただきます。どうぞよろしくお願いいたします。

最初に、簡単に自己紹介をさせていただきます。

私は2005年より東工大や一橋大学で大学図書館員としてお仕事をさせていただき、2023年より東京学芸大学で現職に就いております。現在はデジタルアーカイブや機関リポジトリの管理、また、大学史資料室の事務など、大学のアーカイブに関わる業務を担当しております。

続いて、本学の紹介です。本学は東京都のほぼ真ん中の小金井市に位置します。目黒区に学芸大学駅という駅があるのですが、そちらではございませんので、いらっしゃる方は御注意ください。

本学は11の附属学校園を持つ教育系の単科大学となります。私、本学の卒業生でもありますが、学芸大学というと芸術系の大学と間違われることがたまにあるのですが、教育系の大学となります。

学生数は約5,000人、大学教員は約280人と中規模の大学となります。すみません、スライドに教職員と書いているのですが、こちらの280という数字には事務職員や附

属学校の教員の数は含んでおらず、純粋な大学教員の数となります。

本学の前身は1873年設置の東京府小学校教則講習所がルーツとなっており、昨年、2023年がちょうど創基150周年となっておりました。

本日の内容に戻らせていただきますと、本日はこちらの内容に沿ってお話をさせていただきます。

最初に、東京学芸大学教育コンテンツアーカイブについてお話をさせていただきます。

東京学芸大学教育コンテンツアーカイブはその名前のとおり、本学デジタルアーカイブとなります。スライドに表示されているように様々な資料の画像をIIIF形式で閲覧可能となっております。

東京学芸大学教育コンテンツアーカイブは、2022年5月にリリースしました。リリースから2年3か月と比較的新しいシステムとなります。

特徴としまして、大学全体のデジタルアーカイブとして構築していることが挙げられます。図書館の資料だけではなく、学内の様々な部署のコンテンツを公開しており、現在、5,643件のアイテムを公開しております。

コレクションの一覧はこのようになっております。メインは附属図書館の資料ですが、今後、ほかの学内組織のアイテムも増やしていきたいと考えております。

収録しているコンテンツについて簡単に御紹介します。

本学は教育系の大学ですので、往来物や明治期教科書といった教育関係の資料を多く公開しております。

また、午前中の永井先生の講演でも「奥奉公出世双六」というすごろく、御紹介いただきましたが、江戸時代から明治、大正、昭和に遊具として流通した絵すごろくも多く公開しております。絵すごろくは基本的に遊具ではあるのですが、遊びながら文化や風習について学ぶという教材的な側面もあるため、本学ではコレクションしております。

下の教材のコレクションについては後ほど詳しく御説明させていただきます。

図書館以外の資料として、大学史資料室のコレクションも公開しております。東京学芸大学として成立した後の資料を東京学芸大学アーカイブ、前身校時代の資料を師範学校アーカイブとして公開しております。

また、その他のコレクションとして、キャンパス内の風景を記録したキャンパスアーカイブや、学校現場の教員のための研修動画といったコレクションがあります。

続いて、本学のデジタルアーカイブとジャパンサーチとの連携についてお話をさせていただきます。

東京学芸大学教育コンテンツアーカイブは、2024年3月にジャパンサーチと連携しました。本日は、この連携に至った経緯や実際に連携を行って感じたことについてお話をさせていただきます。なお、先ほど説明がありましたとおり、ジャパンサーチとの連携にはつなぎ役を経由した連携と直接連携の大きく2種類の連携方法がございますが、本学は直接連携となります。そのため、以降の話は直接連携の場合の事例となりますことを御了承

ください。

まず連携に至った経緯ですが、先ほど御紹介いたしましたとおり、本学のデジタルアーカイブで多くの資料を公開しているのですけれども、やはり単独のデジタルアーカイブとして公開していると資料を見つけていただいて利用していただくということが難しいかと思えます。その点、ジャパンサーチは日本のデジタルアーカイブの統合プラットフォームですので、ジャパンサーチと連携することで本学の資料をより広く利活用していただけることが期待できると考え、連携を検討し始めました。

連携にかかった期間ですが、国立国会図書館様に御相談をしてから約半年という短い期間で連携をすることができました。最初、私ども、ジャパンサーチと連携するにはどうしたらいいか全く分からない状態だったので、まず連携について教えていただきたいという思いで軽い気持ちで問合せをさせていただいたのですが、その後、とんとんとんとお話が進み、年度内に連携を完了することができました。

ジャパンサーチ連携の効果として、本学のデジタルアーカイブのページビューの数字を御覧ください。昨年の4月から7月のページビューは御覧のように最大でも月1万件未満だったのですけれども、3月の連携以降はこのように大幅にページビューが増えており、ジャパンサーチと連携した効果を感じているところです。

最後にジャパンサーチとの連携作業を行っての私の感想を御紹介させていただきます。

まずよかった点ですが、1つ目は連携が思っていたよりも簡単という話です。先ほどの話のとおり、Excelで連携データを作成してアップロードするだけで連携できますので、システム的な改修などは行わずに連携をすることができました。

2点目は、国立国会図書館様のサポートが手厚いという点です。連携に当たっての不明点などを問い合わせるとすぐに御回答いただけましたので、スムーズに連携を進められました。

3つ目は、ギャラリー機能が便利です。ジャパンサーチの機能の一つとして、オンラインギャラリーを作成する機能があります。大学のウェブサイトでギャラリーを作成しようとするとかかなり大変かと思うのですけれども、この機能を使うことで簡単にギャラリーを作成することができました。

こちらは本学の附属図書館で今年の5月に開催した源氏物語の展示のオンラインバージョンのオンラインギャラリーです。このように資料を埋め込んだギャラリーを簡単に作成することができました。

事前にいただいた質問でジャパン連携を用いたコンテンツとデジタルアーカイブのすみ分けについて御質問いただいておりますが、当館では今後はこうしたギャラリーはジャパンサーチ上に作成していきたいと考えております。

最後に、ジャパンサーチとの連携作業で大変だった点です。実際のところ、そこまで大変ではなかったので強いて言えばという感じですが、2点、御紹介させていただきます。

1つ目は、学内調整に思ったよりも時間がかかったという点です。本学のデジタルアー

カイクは全学のアーカイブとして運用しているもので、それだけに関係する部署も多く、学内関係部署への説明や会議体での報告などに想定よりも時間がかかった印象です。

2つ目の大変だった点は、連携データの作成です。連携がかなり容易とはいえ、初めて携わるシステムでしたので、ジャパンサーチ固有の概念の理解やジャパンサーチに提供するメタデータ項目の選別、マッピング、データの加工等にやや時間がかかりました。

とはいえ、1つ目の点に関しては大学として外部へデータ提供を行う上で大切な手続きかと思えますし、関係者の説明資料も国立国会図書館様が用意している資料を用いることができましたので、その点は省力化できたかと思えます。

2つ目の点につきましても、国立国会図書館様へ不明な点を問い合わせさせていただくと迅速に御回答いただけましたし、一度連携してしまえば2回目以降のデータ更新はとも簡単ですので、どちらも連携の障害となるほどのことはございませんでした。

総じて、先ほど申し上げたとおり、短期間で思っていたよりも簡単に連携ができたという印象です。

なお、事前質問でジャパンサーチに連携することのデメリットは何かということをお聞きいただいておりますが、私は今のところ、デメリットというものは感じておりません。もしかしたら、ジャパンサーチへ資料を公開することでアクセスが分散してデジタルアーカイブ自体のアクセスが減ってしまうということもあるかもしれませんが、先ほどお見せしたページビューですとそのようなになっていませんし、仮にそうなったとしても個人的には大学のデジタルアーカイブはメタデータを流通させるための元データぐらいに考えていますので、利用者の方にデジタルアーカイブ自体にアクセスしていただくことはそこまで重視していないので、特にデメリットとは感じておりません。

続いて、本学のデジタルアーカイブを教育現場で活用していただくことを目指した取組について御紹介させていただきます。

スライドに表示している画像は昨年9月に公開されたデジタルアーカイブの活動のためのガイドラインに掲載されているデジタルアーカイブ社会のイメージです。この図では、デジタルアーカイブがビジネスやヘルスケアなどの様々な場面で活用されることがイメージされています。この活用イメージの一つとして、教材作成や調べ学習など左上に教育への活用が挙げられています。本学は教育系大学でありますため、この教育での活用を目指し、主に初等中等教育現場をターゲットとして利活用を推進するための活動を行っております。

本日はそのための3つの工夫を御紹介させていただきます。

1つ目の工夫は、見つけやすくするための教育情報メタデータの付与です。

令和2年に出された報告書では、教育利用の分野での利活用を促進するために、メタデータに学習指導要領に記載されている文言や教科書の見出しを付与などすると効果的であると書かれています。それを受け、教育コンテンツアーカイブでもメタデータに学習指導要領コードや学校種別等の教育情報メタデータの付与を進めております。

学習指導要領コードというのを初めてお聞きになった方もいらっしゃるかもしれませんが、文部科学省が作成・公開している学習指導要領の共通コードとなります。このコードを学習指導要領に関連した教科書や学習ツールなどに振ることで、当該学習指導要領に関連した資料を一覧的に検索することが可能になるとされています。

例えばこの御成敗式目のアイテムでは、小学6年生、社会の鎌倉幕府についての学習指導要領のコードを付与しております。また、教育情報メタデータとして学校種別や教科・領域、学年等のメタデータを付与しています。また、御成敗式目はそのままなのですが、ほかのアイテムでは教科書に出てくるような単語などをキーワードとして付与している場合もございます。こうしたメタデータを充実させることで学校現場の教員の方々が検索したときに見つけやすくなることを目指しております。

続きまして、2つ目の工夫は読みやすくするための「みんなで翻刻」との連携です。

「みんなで翻刻」につきましては午前中のデジタルアーカイブジャパン・アワードでも受賞されておりましたし、御存じの方も多いかと思いますが、多数の人々が協力して資料の翻刻に参加して、歴史資料の解読を進めようというプロジェクトです。本学もこちらのプロジェクトに参加してデジタルアーカイブ公開している資料を多くの方々の御協力により翻刻を進めていただいております。

こちらは実際の「みんなで翻刻」の画面です。このように本学の資料をまとめたプロジェクトを「みんなで翻刻」の中に作成いただいております。こちらで本学の資料を翻刻いただいております、翻刻していただいた資料はこのように実際の資料と並べて現代仮名遣いを表示することができます。

「みんなで翻刻」と連携している資料はこのように教育コンテンツアーカイブのメタデータに「みんなで翻刻」へのリンクが表示されます。このように「みんなで翻刻」と連携することで資料を利用する先生方はもちろん、実際に授業で紹介したりするときに児童さんたちにも読みやすくなり、利活用につなげていただきやすくなるということを期待しております。

最後の工夫は、使いやすくするためのライセンスの簡素化です。

附属図書館のコンテンツにつきましては、授業などで使っていただきやすくするために画像データはCC BY、メタデータはパブリックドメインと問い合わせなく使っていただけるようにライセンスを設定しております。

ここまで教育現場で利活用していただくための体系的な工夫についてお話しさせていただきました。続いて、私たちが実際の教育現場での利活用について知るために行っている活動について御紹介させていただきます。

人間文化研究機構の大井将生先生が中心となって行われているS×UKILAM、多様な資料の教材化ワークショップというワークショップがございます。このワークショップでは、学校の先生と図書館・博物館・美術館・資料館などのスタッフが集まっているいろいろなデジタルアーカイブの資料を活用して学校の授業で使える教材を作成しようというワークショ

ップです。このワークショップはこれまで多数開催されており、本学もこのワークショップへ参加して学校の先生方と一緒に教材を作成するというを行っております。

これは本学で開催された実際のワークショップの様子です。ワークショップに参加することで、現場の先生方がデジタルアーカイブを作成して教材を作成しようとする際の考え方や要望などを知ることができます。そうした声を聞くことで、デジタルアーカイブの改善や新たに電子化する資料のヒントを得てフィードバックできればと考えております。

このワークショップで作成した教材のうち、本学の教職員、学生が関わったものについては、本学のデジタルアーカイブでも公開しておりますので、よろしければ御覧ください。こちらは作成者の方が定めたライセンスに基づいて二次利用していただけます。

これらの教材はもちろんジャパンサーチでも連携しており、ジャパンサーチでもヒットするようにしています。

このように教育コンテンツアーカイブでは、教育現場で使っていただくための様々な活動を行っていますが、単独のデジタルアーカイブで公開しているだけですと、やはりそれらの工夫も効果が薄く、教育現場の方々の利活用につなげていただくことが難しいかと思えます。こうした工夫がジャパンサーチと連携することでブーストされて教育現場でのさらなる利活用につながることを期待しております。

最後に、今後のジャパンサーチへ期待することについてお話しさせていただきます。教育系の大学としてお話しさせていただいたので、その視点での期待となります。

ジャパンサーチはとてもいいシステムだと思うのですが、先ほどのワークショップなどで現場の先生方とお話をしていると、まだまだ思っているよりも知られていないなという印象を受けます。マイギャラリーやワークスペースなどの探究学習に使える機能があったり、様々なギャラリーなど、機能としては既にもうとても充実していると思いますので、そうした機能をもっと使っていただくために、今後は機能のアピールやギャラリーの充実を力を入れていただけるとより多くの先生方に使っていただけるのではないかと思います。

また、ジャパンサーチにはジャパンサーチを使ったイベントや授業の利活用事例を掲載しているページがございますが、こちらでも大学での事例が多く、初等中等教育現場での事例が少ないため、こうした事例を増やしていただけると先生方も実際の授業での使い方が分かってよいかもしれません。

機能がとても充実しているので、初めてジャパンサーチを御覧になった方はどのように活用していいか分からなくなってしまう可能性もありますので、こうした情報をまとめた学校現場の先生方に向けた説明のページがあるとよいかもしれないと感じております。今後のジャパンサーチへ期待しております。

本日は御清聴ありがとうございました。

○司会（池田） 南雲様、どうもありがとうございました。幅広いコレクションを様々な教育活用されていて、また当館、NDLジャパンサーチに対する期待も寄せていただきまし

て、どうもありがとうございます。

それでは続きまして、松原市教育委員会事務局、大矢様から御発表をお願いいたします。

○司会（池田） 南雲様、どうもありがとうございました。幅広いコレクションを様々に教育活用されていて、またジャパンサーチに対する期待も寄せていただきまして、どうもありがとうございます。

それでは続きまして、松原市教育委員会事務局、大矢様から御発表をお願いいたします。

○大矢氏 松原市のデジタルアーカイブを活用した事例を発表させていただきます。よろしく申し上げます。

私は大阪府の松原市で働いております。松原市は大阪府の真ん中ぐらい、おへその部分に位置しております。江戸時代以前は、河内国でした。「河内」というと何となく場所のイメージはつくと思うのですが、松原市は北が大阪市と八尾市に接しており、西と南は堺市、東に羽曳野市、藤井寺市と接しております。5年ほど前、世界文化遺産になりました百舌鳥古墳群と古市古墳群の間に位置しております。

大阪府下に多くの市町村が誕生した時期の昭和30年に2つの町と3つの村が合併して誕生しました。今年度、市制施行の70周年になります。

ちなみに、市の木が「松」、市の花は「薔薇」という組合せになっています。マンホールは松と薔薇を組み合わせたデザインなので、お越しの際は御覧ください。

市の面積はそんなに大きくなくて、大体16km²で、地形はかなり平坦です。宅地化が進んでおりまして、この面積の中に約12万人が暮らしています。

これ（スライド資料3頁）が大体の場所になります。黄色で囲んでいる部分が松原市で、大体5キロメートル四方になります。先ほどお話しさせていただいた古市古墳群と百舌鳥古墳群に東西を囲まれています。あと、南と北に国指定史跡がありますので、矢印で示しております。

多くの方が観光で訪れるユニバーサル・スタジオ・ジャパン、これを水色で塗っています。大阪・関西万博の会場もこの辺になりますね。

さて、松原市のデジタルアーカイブの構築から活用までの経過ですが、まず2019年1月に文化財を担当する自治体職員が受ける研修があり、奈良文化財研究所でデジタルアーカイブ課程を受講させていただきました。ここで、講師の方からジャパンサーチの試験版の公開・正式な運用が迫っていることを教えていただきました。これが始まりですので、松原市の場合は、まずジャパンサーチとの連携を最終的な目標にしてデジタルアーカイブの構築を始めています。

その後、内部調整や予算取りを進めて、2021年4月に構築を開始しました。この1年間でデジタルアーカイブのコンテンツを収集して、コンテンツ所有者の許諾関係や調整を進め、2022年3月に市のホームページでデジタルアーカイブを公開しました。

そして、いよいよ公開しましたので、ジャパンサーチとの連携を考えたのですが、方法

が分かりません。そこで、先ほど事務局のほうからも説明があったように（国立国会図書館真籠氏の発表）、気軽に相談させていただきました。その後、つなぎ役として文化庁さんをご紹介いただき、2022年8月にポータルサイト「文化遺産オンライン」にデータを登録させていただきました。

文化遺産オンラインは月に1回、ジャパンサーチのほうにデータを送っておりますので、次の月にはジャパンサーチとの連携ができました。

いよいよデジタルアーカイブを作りましたので、次の年から活用を始めさせていただきました。

活用事例もお気軽にお知らせくださいと、ジャパンサーチさんの方からありましたので（連携機関にメールで送られるJPSニュース）、簡単な一文とホームページのリンクを送りました。その後、事例をご紹介いただき、今回、発表をお願いしますというお声がけいただきました。

先ほど紹介した松原市のデジタルアーカイブなのですが、基本的には市のホームページのシステムを利用しております。先ほどのような大学のデジタルアーカイブのシステムほど手の込んだものではございません。基本的にコンテンツをダウンロードするための母体と考えております。市のデジタルアーカイブの特徴ですが、原則、二次利用可能とすることで進めております。

事前質問に「連携のタイミングやどの程度の資料数で公開か」というものがありました。が、当市の公開したコンテンツは当初32点で、数千点とか数百点を公開している機関に比べたら少なめですね。徐々に増やししながら、現在は90点を公開しています。

この中には古文書が含まれており、市のホームページでは普通の文字ファイル（DOCX形式）で置いています。きれいなデジタルアーカイブでしたら、くずし字の上に翻刻が表示される機能がありますが、そういう機能は持ち合わせていません。

画像ファイルは20メガバイト以下のJPEG形式で、ダウンロード可能にしています。ファイルのサイズは市ホームページのシステムに依存しております。

全コンテンツを1つのページに全部入れていますので、90コンテンツが縦に並んでいます。かなり縦長の構成でして、見づらい状況になっています。

あとは、サムネイル画像を公開しているのですが、システムの拡大表示はできませんし、外部とのAPIの連携も不可能です。

アーカイブした『まつばらいろはかるた』ですが、古い郷土かるたを10年前にリニューアルしたもので、札の題材になった文化財を紹介するためにこのデジタルアーカイブを作り始めています。ちなみに、絵札はイラストレーターの方とデザイン会社から許諾をいただき、二次利用可能なライセンス（CC BY-NC）で公開しています。あと、読み札と解説文についても将来のリニューアルを見越して二次利用可能（CC BY）としています。

このかるたはダウンロードして自由に印刷できるようにしています。

ジャパンサーチで検索するとかるたの絵札が引っかかるのですが、郷土かるたをジャパ

ンサーチで公開している機関はあまりないかなと思います。

これが（スライド資料8頁）、かるたの全ての札になります。こういった札の一覧もダウンロードしてお使いいただけるようにしております。

では実際に、このかるたを使ってどんなイベントをしたのかというと、2023年の下半期に4つのイベントを実施しております。

まずは、丹南陣屋の御城印配布イベントです。松原市に1万石ほどの小さな藩（丹南藩）があり、藩が陣屋を置いておりました。その立藩400年を迎える記念として開催しております。

9月から12月末まで開催したのですが、この「御城印」各地の城跡でもらえますが、ただお渡ししてもなかなか陣屋というものを分かっていただけないだろうと考え、文化財を巡っていただいた方へのプレゼントとして準備させていただきました。この1から3の文化財（スライド資料10ページ）を巡って写真・スクリーンショットをスマートフォン、携帯で撮影して、それを松原市郷土資料館で見せてもらった方にプレゼントしますよという企画です。

まず、デジタルアーカイブに行ってくださいというのが1番目のミッションですが、インターネット上には3つのサイトがあります。先ほどお伝えしたとおり、「松原市ホームページ」とつなぎ役の「文化遺産オンライン」、そして、そこからつながっている「ジャパンサーチ」。どれでもいいのでいずれかのサイトにアクセスして、陣屋の場所が書かれた地図（丹南村地籍図）をスクリーンショットで撮ってくださいと。

今、この陣屋は上部構造が残っておりません。現地に行ってもなかなか陣屋というのがどこにあるのかというのが分かりませんので、まず陣屋の範囲が分かる絵図を見てから現地に行ってほしいという気持ちから、まずこれを見てくださいと。

あとこの3つのサイト、どれにアクセスしてもいいですよとした理由ですが、イベントに参加いただいた方からサイトの使用感など何か御意見を頂戴したいという思惑もありました。また、市のホームページにない機能を文化遺産オンラインとジャパンサーチに依存しており、いずれのサイトもなくなったら困るのが現状ですので、3つとも知ってもらいたい思いでこういう設定をしました。

これが文化遺産オンラインで見たギャラリーの画面ですね（スライド資料12ページ）。これをスクリーンショットで撮ってもらう。

次は、現地に行ってくださいというのがミッションです。現地の来迎寺には、陣屋を顕彰するため昭和初期に建てた石碑が残っています。ここを訪れて写真を撮ってくださいというのが、2番目のミッションになります。

そして、少しでも現地を巡るときに当時を想像していただければなということで、1番目の陣屋の絵図に記されている道や陣屋の範囲を今の地図に落としものを市のホームページに掲載しております（スライド資料13頁）。

最後に3つ目なのですが、実は陣屋跡地で遺跡の発掘調査がされています。発掘調査の

出土品は、松原市郷土資料館の常設展示室で展示されています。最後に、この展示品を撮影してもらうのを3つ目のミッションとしております。この順番で回っていただくと、いきなり現地で石碑を見るよりは少し豊かに当時を想像していただけると考えています。

この御城印ですが、3つの文化財を巡った方にお渡するのですが、もう一工夫欲しいと考え、このハッシュタグ（スライド資料15頁）をつけてイベントの写真を投稿した方には通常版ではなく特別版をお渡するハッシュタグキャンペーンを実施させていただきました。企画に参加する皆さんは自分の好きな時に巡りますので、なかなか他の参加者に出会うことはありません。ですので、ハッシュタグをつけてSNSで発信してもらうことで、同じ興味を持った参加者を可視化しようと考えました。

また、これと並行してオープンデータを作成するワークショップをしています。公開したデータをどう使うのかという課題もありますので、二次利用可能なデータをさらに他のサイトや仕組みに広げてくためのイベントもさせていただきました。ウィキペディアとかウィキメディアコモンズ、オープンストリートマップを使用しております。ウィキペディアにある歴史の記事に松原市のコンテンツ画像を使っていたらいいなと考え、二次利用可能なデジタルアーカイブについても説明しました。

デジタルアーカイブ活動のガイドライン（令和5年9月にデジタルアーカイブジャパン推進委員会実務者検討委員会が作成した『「デジタルアーカイブ活動」のためのガイドライン』）の中で今回、我々がやった取組がどの辺に当たるのかというのを黄色で囲ませていただきました（スライド資料17ページ）。

あと、今回の活動もどんなことをイメージして実施したのかということを示させていただきました（スライド資料18ページ）。ワークショップは黄色で広く囲っていますが、オープンデータを作るというのは、自分の好きなコンテンツを使い、なおかつ、現地を巡ることで記録も作りますので、座学の講座を聞いてもらうだけのイベントとは少し違った成果があったのではないかと感じております。

最後ですが、活用をしてみた結果、やはりもっとも入り口をあらゆる場所にちりばめる必要があるかなと思いました。また、御城印の配布イベントですが、期間中にSNSに投稿し続けて「周辺にこんな文化財がありますよ」とか「こういうところと一緒に巡ると楽しいですよ」など発信し続ければよかったのですが、担当者の企画力不足でその辺、失速していったという反省点がございます。ほかのジャパンサーチ連携機関のやり方をヒントに今後ブラッシュアップしていきたいと思えます。

あと、オンライン上で文化財を巡るだけのイベントも必要だったのではないかなと思います。今回、現地を訪れないと御城印をもらえませんでしたので、遠方の方、やはりどうしても興味はあるのだけれども、もらえないという方もおられました。ですので、オンラインの特徴を生かし、オンライン上で巡るだけでも何か景品がもらえるイベントがあってもよかったのかなと思います。

それを踏まえてジャパンサーチへの期待ということで、ジャパンサーチさんからギャラ

リー機能に例えば夏休みあたり、小学校4年生とか5年生ぐらいの教科書に出てくる中身について、ジャパンサーチさんは豊富な分野との連携がありますので、歴史だけにかかわらず、理科とか音楽とか他の教科に関わるものもいっぱい集めて、連携機関のサイトを巡ると景品がもらえる夏休み小学生向けイベントみたいなものをしていただけると、どうしても私どものような機関は歴史文化財みたいところで狭くとどまりますので、それをさらに広げるようなイベントを企画していただければ、ぜひ協力させていただきたいなと思いますので、よろしくをお願いします。

以上、すみません、時間を過ぎてしまいました。松原市の事例発表とさせていただきます。ありがとうございました。

○司会（池田） 大矢様、どうもありがとうございました。ジャパンサーチを含めて各種システムと連携して、またデジタルアーカイブと文化財の現物、SNSを組み合わせてシナジーを生み出すというところ、大変参考になる活用事例だったかと思います。どうもありがとうございました。

それでは、続きまして、龍谷大学図書館、随念様から御発表をよろしく願いいたします。

○随念氏 龍谷大学図書館でデジタルアーカイブと資料保存などを担当しております随念と申します。どうぞよろしく願いいたします。

○司会（池田） よろしく願いいたします。

○随念氏 それでは、「龍谷大学図書館デジタルアーカイブとジャパンサーチ連携」について報告をさせていただきます。

内容については、こちらの5つを順番に進めていきます。

初めに、龍谷大学図書館とデジタルアーカイブについて簡単に説明をさせていただきます。

本学は江戸時代、1639年、西本願寺の学寮に始まりまして、380年以上の歴史を有しております。また、京都と滋賀県で3つのキャンパスに分かれておりまして、それぞれに図書館がございます。その中でも西本願寺に隣接する大宮学舎は、明治建築群の重要文化財に指定されていますが、大宮図書館につきましてもその歴史的な背景から、国宝や重要文化財を含む貴重な資料を数多く所蔵しております。そのため、この大宮図書館が図書館デジタルアーカイブの拠点となっています。

その大宮図書館でのデジタルアーカイブのこれまでの経緯ですが、まず1998年、26年前になりますが、学内外に大宮図書館の貴重書を紹介することを目的に、貴重書画像データベースを公開しています。以降、2011年頃までは毎年20～40タイトルの資料を順次公開していました。

2009年からは図書館所蔵資料の日常的デジタル保存・情報発信事業を開始しまして、図書館として本格的にデジタルアーカイブを進めることになりました。

翌2010年には原資料の保存と資料デジタル化による利活用についての計画というのを

作成して、現在もそれを土台として進めています。

それから、2012年にCMSの導入を行いまして、その後、貴重資料画像データベース「龍谷蔵」の名称変更やホームページデザイン変更などの調整を段階的に実施しました。また、この年にデジタル撮影の内製化を開始しています。この内製化の実現によって、年間の公開タイトル数が400～600とそれまでの10倍以上のペースになっています。そして、2021年から23年にかけてジャパンサーチ連携に関連した調整を行いました。この辺りについては後ほどもう少し詳しく説明をいたします。

貴重資料画像データベース「龍谷蔵」についても簡単に紹介しておきます。

ちなみに、龍谷蔵という名前は本学図書館の貴重書庫の名前から取っています。文学、真宗、仏教、医学、芸術など、幅広い分野の古典籍資料などについて一部の例外はありますが、基本的に全ページ画像を公開しています。

公開数は先月末時点で5,388タイトル、1万2699冊となっていまして、この全てのデータがIIIFに対応してジャパンサーチと連携しています。

また、3種類のIIIFビューワーを採用していて、デフォルトはUniversal Viewer、ほかにはMiradorと導入業者が開発されたLime Viewerというのがそれぞれ選択できるようになっています。

デジタル化の対象資料についても少し説明しておきますと、主な撮影対象としては年代や内容から本学で貴重書、準貴重書とされているものや、西本願寺歴代宗主の旧蔵書である写字台文庫などの貴重コレクション、それ以外にも古典籍などの資料が大量にございます。この中で現在、優先的に進めているのは◎がついている辺りになります。また、学内外からの公開依頼や掲載・放映等を目的とした依頼が数多くありますので、それらについてはできるだけ優先順位を上げて対応できるように随時調整をしています。

これらの資料の撮影や公開をしていく体制についてですが、2012年度以降は内製によるデジタル撮影作業を中心に進めてきていまして、この内製化によって公開依頼についても柔軟で迅速な対応を実現しています。また、資料の形態や量、作業状況によっては一部の資料を外部委託することもあります。

現在のデジタル撮影の人員体制は、全体調整に関わる職員、私も含めて2名、業務委託スタッフが1名、学生やアルバイトスタッフが8名となっています。実際に資料の取扱いや撮影する経験というのは特に将来、学芸員や文化財関連の就職を目指す学生にとってプラスαになるということも期待をしています。

メタデータ作成やサーバーへの公開登録作業については、業務委託スタッフ2名に協力いただいています。

次に、本題のジャパンサーチ連携についてですが、実は2018年5月に開催された「ジャパンサーチ（仮称）phase.0分野横断統合ポータル構築に向けて」という説明会でお話を伺った翌月ぐらいにジャパンサーチ連携について国立国会図書館の御担当の方に最初の問合せをしておりました。また、貴重資料画像データベースの保守管理を委託している業

者の方にも連絡しまして当時のシステム環境でジャパンサーチ連携やIIIF対応について実現が可能か相談してみたのですが、そこでいろいろ課題が見えてきました。

特に大きい問題だったのは、これまで貴重資料画像データベースの公開サーバーは学内のほかの研究機関の協力でWebサーバーを一部間借りしていたため、ほかのWebページも複数動いていることもあって、こちらだけの都合で調整するのが難しいという点でした。また、将来的なサーバー維持管理の問題もありました。ほかにもIIIF対応や書誌情報の修正など課題が複数あったため、将来的な独自サーバーの構築も含めて再検討することになりました。

その後も引き続き情報収集を行いながら開発業者の方と情報共有と検討を進めまして、2021年度になってようやくCMSリプレース実施のタイミングで、まずはジャパンサーチ連携やIIIF対応に向けた事前調整を行いました。翌2022年度には旧サーバーを並行運用しながらクラウドでのWebサーバーとIIIF画像配信サーバーの新規構築とCMSの移設、それから、JPEGまたはTIFF画像データをIIIF用のPTIFFに変換する機能やIIIFビューワーの調整、そして、OAI-PMHの調整とジャパンサーチ連携に向けた調整などを進めました。全ての作業が完了したのは2023年の4月になります。

そのジャパンサーチ連携の中身についてですが、図書館は書籍分野のつなぎ役であるNDLサーチを経由して行うということでしたので、国立国会図書館の御担当者との調整を進めさせていただきました。全てメールでのやり取りでしたが、一貫して丁寧で迅速な対応をいただきましたので、国立国会図書館の方との調整については特段困るようなことはなかったかと思えます。

NDLサーチとの連携方式については、初めはファイル提供、TSVかCSVで検討していたのですが、開発業者の方に調整をしていただけたのでOAI-PMHでの連携に変更になりました。これまで一月に数回は新規で公開登録をしていたので、OAI-PMHで定期的に自動更新ができるようになったことで、ファイル提供での連携と比較すると大幅に作業効率が上がったのではないかと思います。

二次利用条件については、メタデータはクリエイティブ・コモンズ・ライセンスのCC0、サムネイルとコンテンツについてはこれまでの運用に合わせて「著作権なし—契約による制限あり」を選択しています。

画像利用については許可制となっていますので、詳しくはリンクをたどっていただければと思います。

また、連携の対象資料は貴重資料画像データベースで公開している全ての資料になります。

連携にかかったコストですが、同時期に実施したクラウドサーバー構築などの一連の作業の中に一緒に含んでいましたので、その部分だけを算出するというのはできませんでした。

次に、連携のメリットですが、ポータルで関連する資料を一元的に検索できることは相

互に利益がありますし、貴重資料画像データベースへつながる入り口を増やすということで、学内外での発信力や発見してもらえる可能性が向上するということが当然あります。

また、ジャパンサーチの様々な利活用がもっと進めば、新たな利用者数の獲得につながるという点にも期待したいと思っています。

それから、国の取組であるジャパンサーチと連携するというのは予算獲得への理解につなげるための好材料だとも思います。

他には、連携に向けた準備の中で貴重資料画像データベースと学内OPAC間のメタデータの齟齬があった部分の修正と整合作業の契機になったということもありました。

ここまでメリットを並べましたが、事前にいただいた質問の中にジャパンサーチ連携のデメリットは何かとの質問がありましたので考えてみたのですが、そもそも発信をしたいと考えている機関にとってはデメリットは特に思い当たらず、あえて言うなら、現場としては連携に関わる作業や調整、また、連携後の活用を本格的に進める場合、ある程度の業務負担が増えるということが挙げられるのかなとは思いますが、ただ、この辺りについては各機関の人員体制や状況によっても異なるかなと思います。

次に、ジャパンサーチの活用ということで、ジャパンサーチのギャラリーへの取組についてですが、まず大宮図書館では確認できている一番古いもので1937年頃、少なくとも87年ほど前からですが、例年、特別展観として図書館所蔵資料を広く一般の方に御覧いただける展示イベントを開催しています。入館は無料となっています。昨年は「紫式部の物語」というタイトルで開催8日間という短い期間にもかかわらず、871名の方に御来館いただきました。

コロナ禍以降は対面での開催が難しく、2020年度からはWeb上での実施を模索しまして、Web展観として開催することになりました。2022年度と23年度は対面による展観とWeb展観の両方を開催しています。参考として、Web展観のアクセス数を挙げていますが、2023年度については展観開始から半年間ほどで約1,200ユーザーとなっています。

このWeb展観の仕組みですが、資料の全ページ画像を確認したい場合は貴重資料画像データベースの各資料のページにリンクするというシンプルな構造ですが、作成は外部委託ですので当然コストがかかっていました。実はジャパンサーチと連携してみてから気づいたのですが、このWeb展観の仕組みがギャラリーの仕組みと似ていて、やりたいことがほぼ同じであったため、ギャラリーをWeb展観の代わりとして、また、図録代わりとして活用できないかということと、もちろん、コスト削減の可能性にも期待しながら試行的にギャラリーを作成してみることにしました。

既に終了済みの2つの特別展観について作成してみたところ、予想以上に簡単にできまして、できたものはこちらで既に公開済みですので、ぜひまた御覧いただければと思います。また、今年度秋からは対面での特別展観と並行してギャラリーを公開する予定にしています。

実際にギャラリーを作成してみた感想ですが、先ほども言いましたとおり、思っていた

ほど難しくはないのですが、連携機関向けに作成マニュアルが用意されていて、後から見てみるとまだまだ使っていない機能がありそうですので改めて確認していきたいと考えています。

また、意外と簡単にできたのも幾つか理由がありまして、Web展観と同じような体裁のものを作るというイメージが既にあったということ、必要な資料は全てIIIFで公開してジャパンサーチ連携済みであったこと、そして、解説文などの素材もWeb展観で使用したものがそのまま使えたということがあるかと思えます。

それから、ギャラリーを公開してジャパンサーチの御担当者に連絡すればSNSなどで発信をしていただけるのも大変ありがたいところです。

ギャラリー作成についての今後の計画としては、過去に実施した特別展観の図録が大量にありますので、それをギャラリーとして順次公開することも検討しています。

4番目になりますが、本学デジタルアーカイブが果たしている役割ということで、まず教育・研究での利活用として広く国内・国外からのアクセスがあります。昨年度1年間の実績としては、世界58か国から約2万1000ユーザーのアクセスがありました。また、論文や出版物掲載、テレビ放映などでも多くの利用申請がありまして、データが広く利活用されていますので、各方面の需要に応えるという役割をある程度果たしているのではないかと思います。

コロナ禍では長期間、学外の方の閲覧を制限していましたので、特に研究者の方にとっては本学のデジタル公開の柔軟な対応が幾分お役に立てたのではないかと考えています。

ほかにも、本学の龍谷ミュージアムとも連携してまして、図書館所蔵資料の画像データを図録掲載や調査目的のために撮影して提供をしています。

役割という意味では、学内外に価値のある資料を多く所蔵しているということを経験してもらえれば絶好の機会にもなるかと思っています。

そして、本学デジタルアーカイブを提供する意義ですが、デジタルアーカイブの基本的な考え方かと思いますが、保存と活用の両立を実現するということがあるかと思えます。デジタル化による利活用を促進しながら予防的にできるだけ高精細な画像データをバックアップとして残していく。そしてまた、原資料の過剰な利用を抑えることによる原資料の保存につなげるということ。

ほかには、多くの貴重な資料を所蔵している機関の社会的責務としての発信や資料を死蔵させずに活用する責任。利活用されることにより、新たな価値の創出や魅力につながる可能性。そして、利活用から原資料保存への意識向上という好循環をつくり出して、物である資料とともに残すという意味をつないでいくことにこそ大きな意義があると考えています。

最後に、ジャパンサーチへの期待ということで少し書かせていただきましたが、実は先日、学生スタッフにジャパンサーチを使ったことがあるか尋ねてみると、大半の学生が「ジャパンサーチって何ですか」と返してきまして、これは私も責任を感じているところ

ですが、思っていた以上にまだまだ知られていないのではと感じています。

これまで機関ごとに独自運用されてきたデジタルアーカイブが、分野という垣根も越えてこうしてつながることができることは正直考えもしなかったことで、デジタルデータ活用のための本当に画期的なツールだと思います。随時、機能改善や新機能の検証なども行われているようですし、現在もジャパンサーチ・アクションプランとして様々な取組を既に進められていて、YouTubeのジャパンサーチ公式チャンネルで活用のヒントになる動画を公開されるなど広報や連携機関へのサポートにも力を入れているのかなと思います。

また、機関や分野ごとに様々な状況はあるかと思いますが、その新たな連携機関を増やすために大きな課題となっている人材の不足やコスト面やシステム環境などの課題解消に向けた持続的で強力なフォローアップやサポートにも期待したいと思います。その上で、今後のさらなる連携機関の拡充やジャパンサーチ自体の認知度がもっと向上していくことを期待しています。

駆け足となりましたが、私からの報告は以上となります。御清聴ありがとうございました。

○司会（池田） 随念様、どうもありがとうございました。所蔵されている貴重書、そのデジタル化の体制や意義、ジャパンサーチとのシステム連携の詳細や経験談をお話ししてくださいまして、これからデジタル化や連携に取り組む大学図書館等に参考になるところがあったかと思います。ジャパンサーチの認知度向上につきましては皆様と協力しながら引き続き取り組んでまいりたいと思います。どうもありがとうございました。

○随念氏 ありがとうございます。

○司会（池田） それでは、続きまして、国立劇場の宮崎様から御発表をお願いいたします。

○宮崎氏 国立劇場、宮崎です。

本日は「ギャラリーを活用した国立劇場オンライン展示の取組について」、御報告したいと思います。よろしく願いいたします。

まず劇場の概要についてです。国立劇場は日本芸術文化振興会が運営する伝統芸能の保存・振興のための拠点劇場の一つで、昭和41年東京・半蔵門に開場しました。同じ敷地内には落語、講談など、大衆芸能の公演を行う国立演芸場が昭和54年に開場します。また、58年には能・狂言を上演する国立能楽堂が東京・千駄ヶ谷に、その翌年には今年、開場40周年を迎える国立文楽劇場が大阪・日本橋に開場し、人形浄瑠璃文楽の本拠地として、また、上方芸能の拠点としての役割を担っています。

各劇場において伝統芸能の公開、伝統芸能を担う伝承者の養成、伝統芸能に関する資料の収集・活用の事業を行っています。国立の劇場は国内にもう二つあり、一つは東京の初台にあります現代舞台芸術を扱う新国立劇場です。もう一つが沖縄・浦添にあります国立劇場おきなわで、沖縄の伝統芸能の拠点となっています。この2つの劇場は振興会が財団に運営を委託して事業を実施しているため、国立劇場の調査事業のグループとしては画面

の4館で連携してアーカイブの構築などを行っています。

伝統芸能に関する資料といえども、博物館や美術館とは異なり、一般の方にはあまりなじみがないかと思しますので、資料の概要をもう少しお話ししたいと思います。

伝統芸能が対象とする分野は多岐にわたり、主なものとしては歌舞伎、文楽、舞踊、邦楽、雅楽、声明、民俗芸能のほか、落語、講談、浪曲、漫才、太神楽、奇術、そして、能・狂言などの能楽、組踊など沖縄の伝統芸能も含まれます。

資料の種類としては、図書資料、博物資料、視聴覚資料に大きく分けられ、図書資料には筋書や台本、浄瑠璃の丸本など、博物資料には楽器や衣裳、人形の首、錦絵や番付なども含まれます。

劇場の資料として一番特色のあるものは視聴覚資料で、一般的なSPレコード、LPレコードなどの資料のほか、各劇場で上演する舞台を映像や写真で記録して残すという公演記録の作成と保存を劇場の開場以来、継続して行っています。このように国立劇場各館の調査部門が関連資料を収集し、公演記録の作成を行い、保存、管理を行っています。

そうした各館の収蔵資料データをアーカイブするプラットフォームとして文化デジタルライブラリーを公開しています。先に現状をお伝えすると、文化デジタルライブラリーはジャパンサーチと直接連携がまだ実現できていません。現在行っている連携方法を選択した経緯にも関連しますので、まずはこの既存のプラットフォームについてお話ししたいと思います。

文化デジタルライブラリーは、平成11年に政府が推進する「教育の情報化プロジェクト」、いわゆるミレニアムプロジェクトの一環として構想され、優れた舞台芸術をより身近に触れる機会を提供することを目的として整備され、平成14年より公開を開始しました。国立劇場の調査資料課デジタル情報係が文化デジタルライブラリーの運用を行っています。

文化デジタルライブラリーには、伝統芸能について楽しみながら学んでもらうための舞台芸術教材24コンテンツがあり、また収蔵資料のうち錦絵が約3,000作品、枚数にして約5,800枚、プロマイド写真が約1万点、画像とともに登録されています。このほかにも電子図書・能楽・文楽関連資料など全部で約1万6000点の資料情報が登録されています。

また、国立劇場の各館でこれまで上演してきた主催公演、約6,800公演分のデータベースがあり、このデータベースには公演年月日、出演者、スタッフの情報のほか、各公演の録画、録音、写真のある・なしといった情報も登録されています。公演記録写真は、デジタルデータが現在約62万点登録されており、写真は館内の端末で公開しています。

文化デジタルライブラリーの活用法としては、舞台を制作する際ですとか新作や上演の途絶えた演目を復活する際などに利用されます。また、舞台芸術教材は学校での利用、公開している収蔵資料は放送や出版、展覧会での利用希望へとつながっています。文化デジタルライブラリーは昨年度、約124万件の外部からのアクセスがあり、その内訳としては、舞台芸術教材へのアクセスが多くを占めています。

そうした中、収蔵資料を伝統芸能や舞台芸術の界限に限定せず、より広く公開していくことを目指し、2年ほど前にジャパンサーチと文化デジタルライブラリーを直接連携できないか検討を始めました。そこで、まず直面した課題が、直接連携を実現するためには文化デジタルライブラリーのシステム対応にかなりの予算が必要だという現実でした。また、以前からの課題としてもう一つ、文化デジタルライブラリーはオーダーメイドシステムのため、デザイン変更や機能追加などが容易には行えず、また、その際にコストがかかるため、ここでもやはり予算取りから始めなくてはならないという状況がありました。

収蔵資料カテゴリーを新たに増やすことがすぐにはできず、収蔵資料の公開が限定的であることはジャパンサーチとの直接連携以前の大変大きな課題でした。そこで、より多くの収蔵資料をより広く公開するためにはどうしたらよいかをさらに検討し、文化遺産オンラインをつなぎ役としてジャパンサーチへ公開する方法を選択しました。

この方法を選択した背景としては、国立劇場の各館は、展示の施設があるため、各劇場ともに文化遺産オンラインのIDを既に持っていました。また、国立能楽堂では、データベース整備のプラットフォームとして文化遺産オンラインのデータベースを10年ほど前から利用して資料を整理してきた経緯がありました。

そこで能面、能装束など、これまで文化デジタルライブラリーでは未公開の能楽資料140点ほどを令和5年3月に文化遺産オンラインをつなぎ役としてジャパンサーチに公開しました。文化デジタルライブラリーには、ジャパンサーチと文化遺産オンライン経由で新しく公開された能楽の資料にアクセスできるよう、リンクを搭載しました。能楽以外の資料もこの方法を用いて文化デジタルライブラリーで未公開の資料を中心にデータベースの整備をし、ジャパンサーチでの公開を進めることになりました。

データベースの構築を進めていくにつれて、個々の資料をより分かりやすく利用者に届ける方法として、ジャパンサーチのギャラリー機能に着目をしました。時期として国立劇場が再整備のために昨年10月末で閉場し、半蔵門に2か所あった常設の展示施設がなくなってしまうということも大きなきっかけとなりました。

また、展示図録として冊子の形で残せる企画はこれまでも年に1つあるかないかという状況でしたので、会期終了後、消えてしまう展示をアーカイブできるというのもギャラリーの大きな魅力でした。

まずは令和5年に展示を開催した3つの企画からギャラリーの公開を始めました。「口絵・挿絵でたどる演芸速記本」「幽霊・妖怪のつくりかた」「上方浮世絵展」の3展示です。それぞれテーマや構成は既に定まっておき、監修者の方からもギャラリーでの再利用に快諾いただけましたので、ギャラリーを作成するに当たって費用は全く発生しませんでした。

演芸速記本のギャラリーは実際の展示の構成、作品をほぼ同じように再現しました。

幽霊・妖怪のつくりかたのギャラリーは、実際の展示では借用した立体物などが多かったため、全体の再現等はせず、伝授本にフォーカスして再構成をしました。

上方浮世絵展は図録を刊行できた展示でしたので、こちらも展示の全再現ではなく、導入部である第1章をオンライン展示として公開し、図録の情報も併せて掲載することにしました。

ここまでの3つのオンライン展示は、実際の展示が終わった後に公開されましたが、ジャパンサーチのギャラリーの活用方法はこうした再現という方法だけでなく、より柔軟にチャレンジできる余地が多くあると思っています。

リアルな展示では、資料のオリジナルが持つ魅力を見る方々に直接受け止めてもらい、ジャパンサーチのギャラリーでは、同じ資料のデジタルデータを拡大したり、より詳細にじっくり見ることができるため、リアルな展示とオンライン展示をうまく融合させた展示など、先ほどの龍谷大学図書館さんの事例紹介にもありましたが、そういった様々な利用の可能性があるとと思っています。

一番直近で作成したギャラリーは花柳章太郎の櫛のコレクションです。こちらは298点の櫛をショーケース的にまとめたもので、これまでの3つのギャラリーとは異なる見せ方にチャレンジしました。ギャラリーを作成する際に工夫をしている点は、利用する方がスマートフォンで見るとも想定し、パソコンでのギャラリーの見え方、スマートフォンでの見え方など、レイアウトもいろいろと試しながら取り組んでいます。

ギャラリー機能を利用することの利点は、個々として存在している資料データが分散した状態からあるテーマに沿って選択され、編集、公開されることで、利用者にとってより発見しやすく、理解しやすくなることだと思います。また、場所や時間の制約なく利用者にアクセスしてもらえるため、国立劇場の展示室は現在閉まっていますが、あるテーマから切り取った自分たちの収蔵資料の情報を多く利用者に公開し、アクセスしてもらえることが可能となりました。

また、リアルな展示では実際の空間の大きさに応じて展示をつくり上げていきますが、伝授本のギャラリーは10点、章太郎コレクションは298点とテーマによって量や見せ方を自在に設定できることも利点の一つです。

ギャラリーをきっかけに個々の資料データにたどり着くことができれば、ジャパンサーチ内の横断検索でほかの機関の所蔵する資料データにつながることも大きな魅力の一つです。

展示本のサムネイルで使用している『放下笠』という江戸時代の奇術本もジャパンサーチ内の横断検索で国会図書館の所蔵本のデジタルデータにアクセスができますし、「花柳章太郎」と検索すれば章太郎の写真や関連書籍の情報にたどり着くことができます。

昨年12月にギャラリーを公開してから現在、累積で5,000を超えるアクセスをいただいています。あるテーマに沿って自分たちの所蔵する個々の資料をより容易に発見してもらうことができるため、ギャラリー機能はとても有効なものだと思っていますし、また、我々にとっては花柳章太郎のコレクションとして扱われる資料もジャパンサーチのギャラリーで多くの方に知っていただくことにより、工芸からのアプローチ、装身具からの

アプローチなど様々な視点から見てもらえることもとても大切だと思っています。

こうしたギャラリーで収蔵資料の魅力を伝えていくことができるのも、その大前提としてデジタルアーカイブの基盤がしっかりと構築されていることが大事となります。劇場が開場以来収集してきた資料をデジタルアーカイブすることの意義は資料情報・所蔵情報を公開し、時間や場所の制約なくアクセス可能なものとすることにあります。

国立劇場は再整備のため、現在閉まっておりますが、そうした状況でも劇場がその資料を所蔵していて、その資料がどのようなものなのかを正確に情報として伝えることが可能となっております。

そして、その情報がジャパンサーチや文化遺産オンラインなど、より広く公開されることで、劇場の所蔵資料が共有の文化資産として継承され、創作活動や教育・研究など新たな活用へ寄与することが可能になると考えています。

収蔵資料を通して伝統芸能を保存し、その魅力を伝えていくことが劇場のミッションではありますが、資料がデジタルアーカイブにより広く公開、活用されることで、伝統芸能や舞台芸術から見た価値とはまた異なる価値が見いだされる契機となることもデジタルアーカイブを構築していく大切な意義だと思っています。

私からの報告は以上とります。ありがとうございます。

○司会（池田） どうもありがとうございました。

会場から質問が1件届いております、読み上げます。国立劇場以外の能楽堂や文楽劇場でも現物展示をやっているかと思いますが、これらをジャパンサーチのギャラリーでオンライン公開する予定はあるのでしょうか、という御質問がありました。もし答えられるところがありましたらよろしく願いいたします。

○宮崎氏 ありがとうございます。

まずは御報告の中でも申し上げましたが、半蔵門の国立劇場は閉まっているという状況に直面しておりますので、まずはそこで半蔵門のエリアから始めております。もちろん、千駄ヶ谷の能楽堂、大阪の文楽劇場も実際の展示は持っていますが、それと融合させるような形でいろいろな取組ができると思っていますので、今後、挑戦していきたいと思っております。

○司会（池田） 御回答、どうもありがとうございました。国立劇場が持つ本当に特色のある所蔵資料やデータベースを御紹介いただきました。ジャパンサーチでも公開されているギャラリーについては非常に見応えのあるものになっておりますので、ぜひ参加者の皆さんも御覧いただければと思います。どうもありがとうございました。

○宮崎氏 どうもありがとうございました。

○司会（池田） では、最後に、愛知県美術館、副田様から御発表をお願いしたいと思います。

○副田氏 愛知県美術館の学芸員の副田と申します。よろしく願いいたします。

長時間、お聞きになっている方、大分お疲れではないかと思っておりますけれども、ようやく

最後ですので、お付き合いください。

「愛知県美術館にとってのデジタルアーカイブ」ということで、愛知県美術館のコレクション検索についてお話をしようと思うのですが、基本的にジャパンサーチさんとの連携については、既に皆さん何度も繰り返しおっしゃっているように、御相談をすれば非常に丁寧に教えていただけて、多少の労力はかかりますが、スムーズに連携ができるかと思っておりますので、私からあまりその部分についてくどくどと付け加えるようなこともありません。どちらかといえば、愛知県美術館のコレクションというものをどういうふう到我々がデジタルアーカイブ、検索ができるようにして皆さんが見られるようにしてきたか、その考え方の部分とか、今日の皆さんの御発表だと古典籍とか古い時代の資料が比較的多かったかなと思いますが、近現代美術を中心にしたコレクションを持っている美術館という場所ならではのデジタルアーカイブの難しさとか、特有のちょっとした悩みとか、そういったところもありますので、そういうことを御紹介できるといいかなと思っております。

愛知県美術館なのですが、名前のとおり、愛知県の名古屋市の中心にございまして、運営母体としては県が運営をしているという状況です。今は県直営なのですが、既にニュース等でも報道されているのですが、地方独立行政法人化というのを検討しております、それに向けて準備をしているような状況です。

コレクションの件数が今、8,700件余りということで、愛知県美術館は愛知県文化会館という複合施設が1955年に同じ位置、厳密に言うと隣の敷地に開館していたのですが、大分時間がたちまして92年に今の愛知県美術館という形でリニューアルしてオープンしたという状況です。コレクション自体は前身の館の時代からちょこちょこ集め始めてはいたのですが、どちらかといえば昔の美術館は貸しギャラリー的な機能のほうがメインでしたので、本格的なコレクションはこの92年の開館前後から集めているものです。

開館時は基本的に国内外の20世紀美術を中心とする資料、美術品を集めますということで収集方針を立ててやってきたのですが、既にもう21世紀になってしまっていますが、そういうものを集めてきた。けれども、2003年に県内の有数のコレクターさんが亡くなったことがあって、そのコレクターさんがお持ちだったまとまった数のコレクションを受贈して、これが3,000件ぐらいあります。つまり、今のコレクション件数の半分以上まではいきませんが、かなりの部分を実はそのコレクションが占めています。そのコレクションの中には、もちろん絵画とか彫刻とか日本画もあるのですが、かなりの部分を工芸が占めていまして、そういうものを頂いたということで大分コレクションの内訳、構成が変わったのが2003年。

今、これは内訳を非常に大ざっぱに形にしたものでして、20世紀の美術品を扱う美術館ですので、基本的に絵画とか彫刻とか日本画、それから、版画なんかがあるのかなとイメージされると思うのですが、数の上では工芸が一番多いということになります。

また、その頂いたコレクションの中には考古遺物もそれなりの数含まれておりまして、

そういう意味では非常に古い考古遺物から、本当に最新の現代アート、実際に収集委員会では去年描いた現代作家のペインティングみたいなものを購入したりもしますので、本当に今、一番新しいものから非常に古いものまでかなり幅広く扱う美術館とっていただければなと思います。

美術館と名のつくところでこんなに幅広い時代の資料を扱っているというのはちょっと珍しいといえば珍しいかもしれませんが、とはいえ、基本的に扱っている資料は美術品ですので、各資料のレコードを作ったりするときの項目なんかは比較的そろっていて、データベースを作りやすい館なのかなと思います。

コレクションが8,700件ぐらいで、データの件数というのが1万88件になっていました。これは自分で検索して確認したのですけれども、コレクション件数に対してデータ件数のほうが多いのですが、これは1件の作品資料に対して複数のデータが入っていったりするということですね。極端な話で言うと、1枚の絵があつて、その表側と裏側に別々の絵が描いてあつて制作年が違うみたいなきは、愛知県の物品の扱いとしてはもちろん1枚の絵なので1件になるのですけれども、美術史的にはそれは表と裏で全く違うデータを作らなければいけないので、それで2倍にデータが増えてしまうというようなことがあります。

近現代の美術品ですので、基本的にメタデータのうちの画像が、いわゆる著作物である絵画とか彫刻の複製については当然その著作権による制限があるわけですね。一方で、もちろんパブリックドメインになっているような著作権の保護期間が満了したものについては、ほかの館の皆様の古典籍等と同様にパブリックドメインの扱いができる。なので、ここできっちり扱いが変わってしまうので、その点にかなり注意をしているところです。

当館では、パブリックドメインと呼ばれるような状態になった資料については、画像を2008年から申請なしで、フリーでダウンロードできるようにしまして、海外の美術館等では割と進んでやっていたところがたくさんあるのですけれども、国内で、県立レベルの大規模な館でやったというのはほぼ初めてに近くて、ある程度話題になりました。どういう反応があったのかというのは後で御紹介したいなと思います。

ただ、近現代の美術品が多いですので、1967年末までに亡くなった作家さんの作品はPD、パブリックドメインになるのですけれども、それ以降に亡くなった作家さんの作品というのは基本的には著作権保護期間内ということで、何も手続きなしでいきなり画像を公開するわけにはいかないということで、いろいろと手を尽くさなければならない。その代わりというわけではないのですけれども、普段は著作物とみなされないような、例えば絵画の裏面の写真とか、あるいはエックス線で調査した写真なんかは積極的に公開するようにしています。

こういったものですね。エックス線写真、これはフランティシェク・クプカという海外の作家の絵自体はこちらに今、小さく映っていますけれども、これが表の絵で、これをエックス線で撮ったときに縦横が変わっていますが、女性のうっすらとした姿が映っている。私は著作権の専門家ではありませんので、厳密に言ったときにエックス線で下層に見える

絵というものが著作物になるのかならないのかというのは正直グレーなところがあるのかなと思いますので、もし御存じの方がいらっしゃいましたらコメント等で教えていただきたいのですが、一応これは公開をしているという状況です。

一方で、こちらは奈良美智さんという現存している作家さんのペインティングで、これも収蔵品なのですが、こちらは著作権の保護期間内ですので、条件がありまして、著作権法の第47条に美術の著作物等の展示に伴う複製ということで、所蔵している館が必要最小限であれば画像を出していいよという著作権のある種の制限がありまして、その必要な程度というのが業界団体等との協議の上で3万2400ピクセル以内であればいいよということになっています。これは正方形にすると180ピクセル相当なので、今のいろいろなモニターとか携帯の端末とかで言うとかかなり小さい画像ではあるのです。実際、だから、拡大するといわゆる「ガビっている」状態になってしまうのですが、これでもやはりあるとないでは全然違いますので、当館では今積極的に出し始めているところです。

先ほど触れましたパブリックドメイン、PD画像の利用自由化というのは2018年から行っています。当初これをやる時には、私としてもどれぐらい反応があるのか、意義があるのかよく分からず、半信半疑だったものですから、プレスリリースすら何も作らずにさらっと公開をしたのですが、意外と反響がありまして、いろいろなところから取材をいただいたりして、「しまったな、もっとちゃんとプレスを打ってあげればよかった…」と後で後悔しました。というのも、これは理念的な部分で公共性が大事だからやろうというような非常に意識の高いプロジェクトというよりは、もう少し現実的なといいますか、行政的なといいますか、そういう考え方に基づいて実施をしまして、要するに著作権者でもない我々ミュージアムが、コレクションの画像の利用について利用者から申請をもらって許認可を与えるのはちょっと変ではないか、ということを館内で議論したんですね。つまり、権利のないものに対して許諾をするというのは非常に妙な事態になっているということで、真面目に考えると事務的に許可の手続きはスキップできるよねと、持ってない権利なのだからスキップできてしまうよねということで、楽をしてしまおうというようなところもあって、パブリックドメインの画像を公開したんですね。自由に使っていいよと言えば、その分手間が減りますので。

もちろんデメリットとしては、利用実態が追えないとか、愛知県美術館コレクションという名前や、ちゃんとキャプションが入っているかどうかの確認ができないとかということはあるのですが、これは実際には申請を求めているも、結局既存の印刷物等から転載して使われているケースなども多々ありまして、実際に全部情報を追えているわけではありませんので、あんまりそれ自体が大きなデメリットではないよねということも確認しまして、実際に踏み切ったということですね。

そうすると、いろいろ想定していなかった使われ方をしまして、ここに少しそれを並べているのですが、例えばこれは銀行さんでしたが、顧客プレゼント用のカレンダーに、当館の学芸員でも「あったね、こんな作品」みたいな非常にマニアックな作品を選ん

でカレンダーにしたいのだけれどもということに使っていただいたケースとか、ワインボトルとかウイスキーのボトルにもなっていましたかね、そういうおしゃれなボトルのラベルに当館の作品を使っていたとか、あとドールハウスを作って、多分コミケのような同人誌即売会みたいなところでドールハウスを売られている方だと思うのですが、そのドールハウスのミニチュアのお家の調度品で掛け軸が作りたくて当館の作品で掛け軸を作ってくださった方とか、それからテーブルゲームを作って持ってきてくださった方もいて、これはこういうカードゲームを作っている方なのですが、いろいろご本人とやり取りをして館としてきちんと紹介させていただいたり。それから、YouTubeでいわゆるVtuberという3Dのアバターを使って配信されるような非常に有名な方が当館の画像を使って美術品についての解説をしてくださったり、そういうことがあって、思いのほかというか、いろいろなジャンルでどんどん使っていただけている。これは全部、全然想定していたことではなく、単純に論文に使ってもらえとかせいぜい印刷物に使ってもらえかなぐらいのイメージでやっていたのですけれども、思いも寄らない使い方をしてもらえるのだなということが分かりました。

それから、こちらは裏面画像についてです。これは実は本当に最近始めた、今年の4月から始めたプロジェクトなのですけれども、まだ絵画77点と非常に少ないのですが、こういう絵の裏側というものを見せています。これも国内でこういう画像をまとめた数、見せている館というのはあんまりないようでして、珍しい取組なのかなと思っています。ただ、プロジェクトとか取組みたいな言い方をしていますけれども、実際には我々内部のスタッフが日々やっている単純な作品のレジストレーション、管理業務の一環としてどうせ撮りためている画像だったりします。それを我々としてもデータベースに突っ込んでおいたほうが、いざというときにこの絵の裏側にどういう情報があったのか、一々見に行かなくて済みますので、そういう日々の業務の簡素化、ルーチン業務の中でできるようなことを、単純に公開できるステータスのものであれば公開してしまえということ、特に新たな予算をつけたり新たな人的リソースをほとんど割いたりはしていない状況です。ただ、そういうこともうまくプロジェクトとして見せていくと、それなりに反応をいただけたりするのかなと思います。

こうしたデータベースを当館としては自前のところで運用をしているのですけれども、このデータの連携に関しては、外部から連携してとか検討してくださいと言われてたら、基本的にはお受けするというような方針でやっております、ジャパンサーチさんもその一つなのです。文化遺産オンラインは2005年から、Google Arts & Cultureは2013年から、ジャパンサーチさんが2020年で、その後にArt Platform Japanという国立アトリサーチセンターがやっている全国美術館収蔵品サーチというものにもデータを提供して連携をしているところです。

ジャパンサーチさんとの連携については、一応直接というわけではなくて、全国の美術館で作っている社団法人の全国美術館会議という業界の団体で、正会員416ということで

基本的に名前の知られているような美術館さんは大体入っているような非常に大きな組織ではありますけれども、そこをつなぎ役として経由して、ジャパンサーチさんと連携しています。つなぎ役というのは、データ登録作業、事務手続、メタデータ標準化などをサポートということで設定をされているのですけれども、実際には全国美術館会議自体が別個のデータベースを持っているわけではありませんので、本当に事務手続上必要なつなぎ役として間に入らせていただいている状況で、データの作り方等については直接ジャパンサーチさんのほうからいろいろと教えていただきながらやったということです。

残念ながら、まだこの416館のうち、今、全国美術館会議経由でデータを提供して連携しているのは当館を含めて4館、東京富士美術館さん、それから大阪の東洋陶磁美術館さんと箱根のポーラ美術館さんの4館だけですね。もう少し増えてくるといいなと私としても思うのですけれども、なかなか著作権等々の問題がクリアできない部分もあるのかなと想像しますが、増えていかない状況です。

ジャパンサーチ連携以降、当館はあまり多分いい連携先ではないというか、そんなにちゃんと活用できてないので、ここで話しするのも恥ずかしいのですけれども、1回やってみたこととしては、曾我蕭白展のときのギャラリー公開ですね。これも単に私が思いつきで、ジャパンサーチ上で蕭白の作品というのは結構たくさんデータが公開されていたので、それをまとめてみたら展覧会に出ているものが結構カバーできるのではないかな、と思ってやってみた例です。なので、多分今日、いろいろ御発表を聞いていると、やはりギャラリーは基本的には自館のコレクションをどういうようにキュレーションして見せるかということ、そういうスタイルが主流なのかなと思いますけれども、これは展覧会に合わせて借りてきたものを、要するに他館さんのデータをギャラリーにくっつけて見せていくというようなことをしたわけですね。

あとは、Google Arts & Cultureさんだとある1点の作品についてクローズアップしていくような独特のユーザーインターフェースの機能があるので、そういうこともやってみたりはしていますけれども、あまり連携した先でギャラリーを作ったり何かという活用というところまでは当館は踏み込めていなくて、どちらかというと自館のデータベースの情報とかデータをより充実させようというような方向に向かっているかなと思います。

ともかく、当館としては公開できる情報はできるだけ公開しておく。コレクションに触れていただくルートが多ければ多いほどいいので、先ほどのように連携できますというところがあれば積極的に連携して、ネット上に同じ情報が幾らあふれても基本的にはよい、歓迎しようと考えています。それから、使い方、使われ方というのはあまりあらかじめ想像して狭めておかないというか、自由に使ってくださいということにして、思いも寄らない使い方を楽しんでいるというのが現状かと思います。

これは多分図書館系の方とかは何とも思わないのかもしれませんが、美術館だと実は引っかけりを覚えるかもしれない部分というのが、画像にカラーチャートが入っていると、絵ではない部分をトリミングしないで載せているみたいな状況は、美術館のデー

データベースとしては、ちょっと引かかる学芸員は引かかるのですね。要するに美術品というのは、ちゃんと画面をきれいに見せない作家に悪い、といった考え方があったりもするので、こういうカラーチャートを入れたようなものというのは、裏方のデータとしてはもちろんあるのですが、表で見せるものではないのではないか、みたいな考え方も恐らくお持ちの方はいらっしゃると思います。が、当館としては、その辺りをきれいに整えるコストというのはなしにして、とにかく日々、我々が裏方で使っているデータをそのまま、出して問題がなければ出そうと考えています。こういう情報は多ければ多いほどよく、利用者は好きにカットして使ってもらえばいいのでは、と考えています。

最後ですけれども、さきほどあまりいい連携先でないと言ったのは、そんなに普段ジャパンサーチさんとの連携についていろいろと考える時間がたくさんあるわけではないのですが、私が館のX（旧ツイッター）の担当もしていますので、結構地味にうれしいなというのは、ジャパンサーチ公式さんで当館のコレクションをたまにこうやって紹介して下さるのですね。美術館のXではどうしても、今展示してあるものの紹介はするのですけれども、今展示してない作品の紹介はなかなか何をきっかけにやろうかなみたいなことで迷ってしまうところがあってできないんです。が、こうやってジャパンサーチさんにやっていただくと、心置きなくリポストできますし、目のつけどころというか、これを今紹介してくれるんだ！みたいな、やはり我々も思いも寄らない資料を発掘して下さるので、とてもこれは楽しみにしています。今日、Xの担当の方がいらっしゃいましたら、ぜひ引き続きいろいろと紹介いただけるとうれしいなと思います。

すみません、少し時間をオーバーしましたけれども、私の発表は以上です。

○司会（池田） 副田様、ありがとうございました。

会場から2つほど御質問が来ていますので、もしよろしければお答えいただきたいのですけれども、1つ目が「コレクションに占める工芸の割合が大きいとのことですので、3Dデジタル化が有効かと思えます。3Dデータを公開している資料や今後3Dデジタル化の予定はあるのでしょうか」というのと、2つ目が「申請なくダウンロード、利用できるため、利用目的や利用件数の把握などを行っていないとのことでしたが、公開していることの評価、件数等を行政内部や議会などから求められることはなかったでしょうか」という御質問で、お答えできるものがありましたらよろしく願いいたします。

○副田氏 3Dに関してはおっしゃるとおりでして、実はこれからやっぺいこうかなと思っています。どうしても絵画を何となくメインに考えてしまう美術館ですので、工芸品が後回しになりつつあったのですけれども、やはり古いものに関して3D化して見せるというのが大分一般化してきましたので、我々としても取り組んでみたいなとは思っています。

もう一つが、利用実態の把握ができてない部分なのですけれども、もともとあまり、たまたまなのかもしれないですが、アクセス件数等々についてはそんなに行政内部でも云々言われず、どちらかというところが何件公開をしているかというところで美術館の目標を立てて、それに向かってやっぺいしているというような状況ですかね。なので、評価されるため

の軸を、自分たちでこれだけ公開しますみたいな感じで公開件数のほうで設定しているので、その部分で見てもらえているのかなと思います。

○司会（池田） 御回答、どうもありがとうございました。

紹介された資料につきまして、キャンパスの裏やエックス線の画像解説など見させていただいたのですが、新しい発見や知的な驚きがありまして、資料本体だけではなく、本体に加えた情報というのもすごい輝きを持つということを実感いたしました。また、SNSはこちらでもいつも画像を活用させていただいて、ありがとうございます。こちら、励みになると思いますので、Xの投稿の担当にも伝えさせていただきます。どうもありがとうございました。

○副田氏 ありがとうございます。

○司会（池田） ありがとうございます。

それでは、以上、5つの連携機関の皆様から、デジタルアーカイブの構築や活用、また、ジャパンサーチとの連携による成果等について御報告いただきました。御報告から、デジタルアーカイブの活用方法やジャパンサーチと連携するメリットなど、具体的な活用のイメージをつかんでいただけたのではないかと存じます。南雲様、大矢様、隨念様、宮崎様、副田様、貴重なお話をいただきまして誠にありがとうございました。

以上をもちまして本日のプログラムは全て終了となりました。

閉会に際しまして、国立国会図書館電子情報部長、伊藤克尚より御挨拶を申し上げます。伊藤部長、よろしくお願いたします。

○伊藤部長 御参加の皆様、こんにちは。国立国会図書館電子情報部の伊藤でございます。

閉会に当たりまして、一言御挨拶を申し上げます。

本日は、一日を通してデジタルアーカイブに関する講演、対談、セッションを開催いたしました。御多用のところ、非常に多くの方々に御参加いただきまして、深く感謝申し上げます。

第I部では、「デジタルアーカイブと創造する」と題して、直木賞作家の永井紗耶子先生から基調講演をいただきました。ジャパンサーチなど、デジタルアーカイブを活用した創作活動について、先生の作品における豊富かつ貴重な実例を交えてお話しくださいました。

デジタルアーカイブ推進に関する検討会座長で、国立情報学研究所名誉教授の高野明彦先生との対談においては、創作と研究におけるデジタルアーカイブの役割や可能性について御議論いただきました。デジタルアーカイブが相互に連携することによって、新たな創作や様々な発見が生まれるというお話は、デジタルアーカイブの関係者はもちろん、コンテンツのクリエイターにとっても大変示唆に富むものであったと思っております。

今年で3回目となりますデジタルアーカイブジャパン・アワードでは、選考委員長の大向先生が御紹介くださったように、6つのアーカイブが受賞されました。関西大学、東京大学、「みんなで翻刻」プロジェクト、栃木県、デジタルアーカイブ福井、国立映画アー

カイク、各機関の皆様のこれまでの御尽力に深く敬意を表します。

第Ⅱ部では「文化観光産業とデジタルアーカイブの活用等」と題しまして、デジタルアーカイブ活用の取組を御紹介いただきました。文化遺産の復元やアニメ制作現場での活用など、デジタルアーカイブが地域文化や産業の分野においても実用的な面で寄与するということを改めて実感いたしました。

第Ⅲ部では、ジャパンサーチと連携をしている5つの機関の皆様から、それぞれの事業内容やデジタルアーカイブの活用事例を御報告いただきました。各館でデジタルアーカイブをどのように構築、活用され、また、業務に役立てているかについて具体的な取組をお伺いすることができました。これからデジタルアーカイブの構築や活用を進める機関にとって大変有用な情報を共有いただけたものと思います。様々な形でジャパンサーチを御活用くださっていることに、改めて感謝を申し上げます。

さて、2021年に策定された「ジャパンサーチ・アクションプラン2021-2025」では、「デジタルアーカイブを日常にする」という戦略方針の下でジャパンサーチの取組内容を定めております。ジャパンサーチのシステム開発、運用と連携実務を担当する国立国会図書館といたしましては、内閣府知的財産戦略推進事務局をはじめ、関係府省と協力し、引き続きデジタルアーカイブの利活用促進に努めてまいりたいと存じます。

また、書籍等分野のつなぎ役として国立国会図書館サーチを通じ、ジャパンサーチとの連携を拡充してまいります。

最後に、本日御参集くださった皆様の事業、取組のますますの御発展を祈念いたしますとともに、今後ともジャパンサーチをはじめデジタルアーカイブ活動へのより一層の御支援、御協力をお願い申し上げます。閉会の挨拶とさせていただきます。

本日はお忙しい中、御参加いただきまして誠にありがとうございました。

○司会（川添） 以上をもちまして「デジタルアーカイブフェス2024～活用最前線！～」を終了いたします。

長時間にわたりお付き合いいただきまして、誠にありがとうございました。

なお、ログアウト後にアンケートの画面に移りますので、御協力をお願いいたします。

それでは、失礼いたします。

以上