

デジタルアーカイブと その社会的活用

立命館大学 映像学部講義 (2021-04-12)

福田一史

コンテンツ

1. 自己紹介
2. 講義概要
 - 目標・テーマ
 - 講義概要
 - 授業計画
 - 評価基準
3. デジタルアーカイブとは

自己紹介

自己紹介

- 福田一史 FUKUDA, Kazufumi
- 博士（学術）
- 所属：大阪国際工科大学 工科学部
- 専門：人文情報学、経営学
- 研究キーワード：メタデータ、デジタルアーカイブ、ゲーム・スタディーズ、イノベーション
- 「[メディア芸術データベース](#)」有識者タスクチームメンバー
- <https://researchmap.jp/fukudakz>



メディア芸術データベース

ベータ版

すべて

マンガ

アニメーション

ゲーム

メディアアート

まとめ

RCGS コレクション

[全て](#) [作品](#) [バリエーション](#) [パッケージ](#) [団体](#) [個人](#) [関連資料](#)



RCGS Collection で検索

検索

詳細検索

I'm feeling lucky

講義概要

授業の概要と方法

- 情報通信技術の進展と普及に伴い、如何に知的資源を情報化するか、また情報化された資源を活用できるかが、より問われるようになった。
- このような動向はとりわけ国内では「**デジタルアーカイブ**」という概念を用いて議論され、**図書館・博物館・文書館（MLA）**などの既存の知的資源の所蔵機関のみならず、研究機関や企業など多様なアクターにより重視されるようになった。

授業の概要と方法

- 本講義では、まず、その基礎概念を学び、展開されるサービスを通じてその現在の状況について議論する。次に、デジタルアーカイブを構成するために必要とされる要素技術について「**分類と記述**」「**デジタイズ**」「**資料保存**」といった観点から学ぶ。
- 後半には、デジタルアーカイブの活用方法について、既存の事例を知った上で、**グループワーク**を通じて経験し、実践的な知識や方法論を身につける。

授業スケジュール

回数	テーマ
1	ガイダンス・イントロダクション
2	デジタルアーカイブとは
3-4	デジタルアーカイブのサービス
5-7	分類と記述
8-9	デジタイズ・資料保存
10-11	デジタルアーカイブの活用
12-14	グループワーク
15	総括

授業実施形態

• BCPレベル1~2

- 以下授業回をWEB（オンデマンドまたはライブ配信）で実施する。
 - 既存のサービス（3-4回）、デジタルアーカイブの活用（10-11回）といったウェブサービスを閲覧しながら実施する講義
 - グループワーク（12-14回）
- 上記以外の授業回は対面授業で実施する。
- ※ただし第1回授業の際に受講生の希望を確認した上で、一部が変更になる可能性がある。

• BCPレベル3~4

- 全授業回WEB（オンデマンドまたはライブ配信）で実施する。

成績評価方法

- **定期試験 50%**

- 定期試験では、1) 講義で議論したデジタルアーカイブを構成する概念や技術を理解しているかどうか、2) その上で発展的なアイデアを構想できるか、を問う。

- レポート試験 0%

- レポート試験は行わない

- **上記以外の試験・レポート、平常点評価 50%**

- 平常点 30%、グループワーク 20%

イントロダクション

デジタルアーカイブ

- 「デジタルアーカイブは、未来の利用者に対して、過去及び現在の社会的・学術的・文化的資産がどういったものかを示す、永く継承されるべき遺産であるとともに、その国・地域の社会・学術・文化の保存・継承や外部への発信のための基盤となるものである。」
 - デジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会・実務者協議会. (2017). 「我が国におけるデジタルアーカイブ推進の方向性」.
http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive_kyougikai/houkokusho.pdf. (accessed 2021-04-05)

デジタルアーカイブ

- 「『デジタルアーカイブ』とは、様々なデジタル情報資源を収集・保存・提供する仕組みの総体」
 - デジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会・実務者協議会. (2017). 「我が国におけるデジタルアーカイブ推進の方向性」.
http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/digitalarchive_kyougikai/houkokusho.pdf. (accessed 2021-04-05)

資料収集・提供の デジタルシフト

- 物理的な実体を持つ資料はデジタル化により、オンラインでアクセス可能な資源とすることが可能
- アクセシビリティの向上

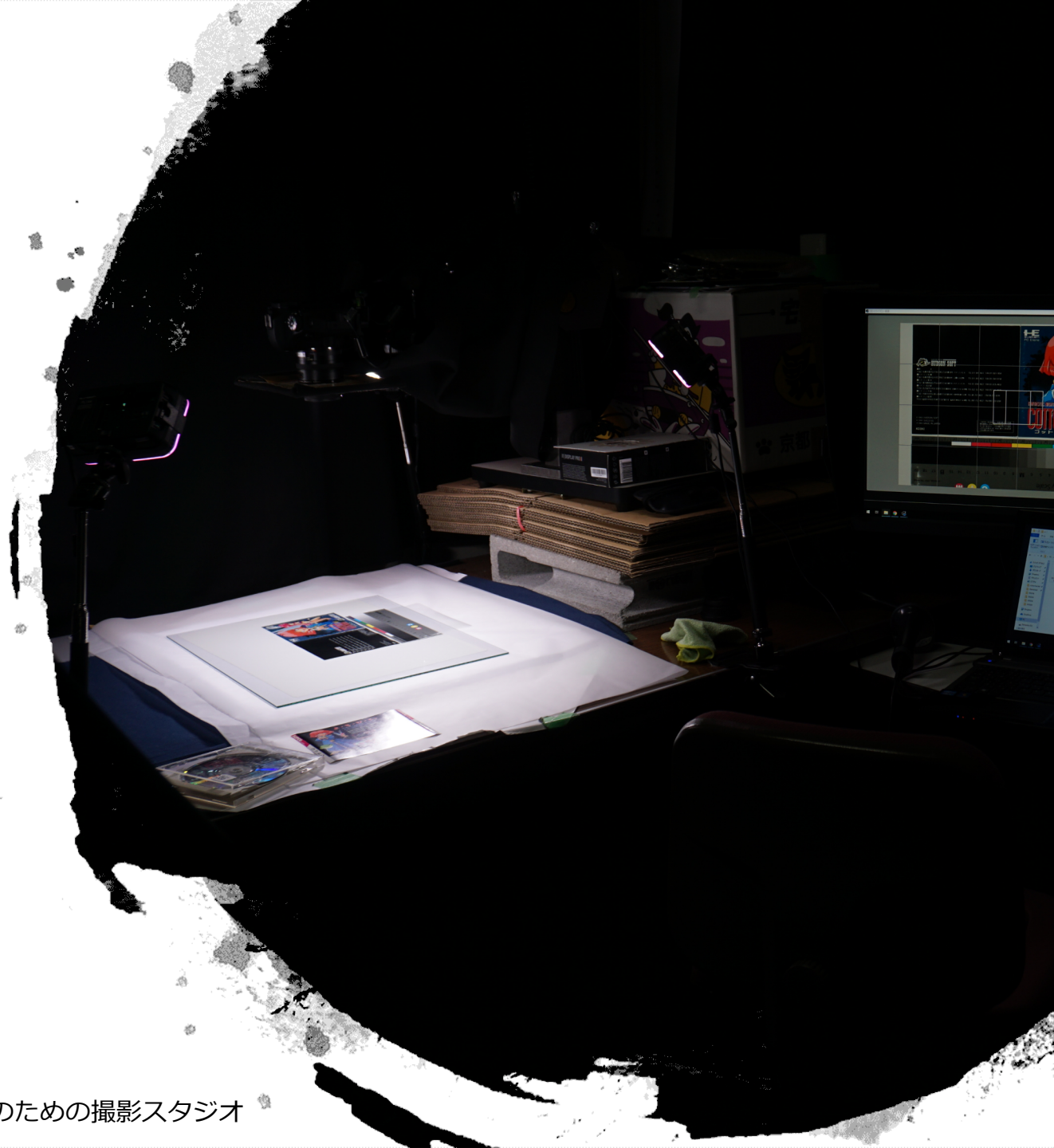


図. デジタル化のための撮影スタジオ

資料収集・提供のデジタルシフト

- また、そもそもデジタル形式で流通する資料（ex: 電子書籍・オンラインゲーム）も急速に増加しつつあり、特に近年のCOVID-19の影響により、デジタル化・オンライン化の傾向はより顕著になりつつある。
= 「**デジタルアーカイブ**」の普及
- 参考：
 - [国立国会図書館のデジタルシフト](#)
 - [ジャパンサーチ](#)

デジタルアーカイブの活用可能性



図. デジタルアーカイブ社会のイメージ (例)

デジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会・実務者協議会「我が国におけるデジタルアーカイブ推進の方向性」(p.3)より

Animal Crossing Art Generator



図. Animal Crossing Art Generator <https://experiments.getty.edu/ac-art-generator#iiifloader> (accessed 2020-06-29)

- コロナ禍の #StayHome にフィットして「あつまれ どうぶつの森（2020-03-20発売）」が大ヒット。
- GettyからIIFで画像を生成する[ウェブアプリ](#)が公開され、メトロポリタン博物館はオンラインコレクションにQRコード出力機能を追加（[記事](#)）。

KuroNetくずし字認識ビューア

- 人文学オープンデータ共同利用センターが提供する、ディープラーニングを用いたくずし字のOCRサービス。
 - <http://codh.rois.ac.jp/kuronet/>

講義のキーワード

- オープンデータ
- メタデータ
- セマンティック・ウェブ
- API
- クリエイティブ・コモンズ
- デジタル・ヒューマニティーズ
- 機械学習