

デジタルアーカイブと その社会的活用

第12回

立命館大学 映像学部講義
福田一史

<https://scrapbox.io/fukudakz/21デジタルアーカイブとその社会的活用>



manabaRにもリンクがあります

補講の日程

- 再度お知らせ
- 2021-06-21分の補講は、「**2021-07-10**」の**2限目**に行います
 - レポート作成のための相談会形式での実施を予定

今後のスケジュール

- 第11回 (6/28) メディア芸術DB、DAの活用(1)
- **第12回 (7/5) DAの活用(2)、グループワーク(1)**
- 第13回 (7/10) 補講
- 第14回 (7/12) グループワーク(2)
- 第15回 (7/19) グループワーク発表日・クロージング

コンテンツ

1. デジタルアーカイブの活用（つづき）
2. グループワーク

デジタルアーカイブの活用

活用事例からデジタルアーカイブの可能性を考える

デジタルアーカイブの活用事例

- デジタルアーカイブの活用は多様な形式で行われる
- 例えば、調査・研究、教育、展示、情報発信、コミュニティ構築、データ活用、商品開発などが想定される



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

デジタルアーカイブの活用事例

- 各施策は、先に述べたような分類のいずれかを主要な目的とする場合は多いが、それぞれは活動を通じたデータ作成、情報発信やコミュニティ構築など、様々な副次的な効果を有している。
- ここでは大まかな分類ではあるが、複数の活用事例を紹介し、その特徴から**活用**における課題や展望を議論していく。

教育・学習

- ジャパンサーチを用いた初等中等教育用のキュレーション授業
 - 大井将生, 渡邊英徳. ジャパンサーチを活用した小中高でのキュレーション授業デザイン：デジタルアーカイブの教育活用意義と可能性. デジタルアーカイブ学会誌. 2020, vol. 4, no. 4, p. 352–359. https://doi.org/10.24506/jsda.4.4_352
- 小学校・中学校・高等学校でのキュレーション型授業の実践による検討と課題抽出に関する研究。

教育・学習

- 「2020アーバンデータチャレンジ和歌山：南方熊楠を知る～南方熊楠顕彰館資料とジャパンサーチを活用した地域資源の発見プロジェクト」
- <https://www.minakata.org/manabi/udc2020/>
- 南方熊楠顕彰館とジャパンサーチの連携企画
- NPO法人南紀こどもステーション主催によるジャパンサーチを活用した子ども向けオンラインセミナー

教育・学習

- 「アジア歴史ラーニング」
- <https://www.jacar.go.jp/learning/index.html>
- 国立公文書館アジア歴史資料センターによる、デジタル資料を用いたアクティブラーニング用の歴史学習用ウェブサイト
- 歴史的な事件の解説とその根拠となる公文書を表示するサービス

展示

- 「原画'（ダッシュ）」
- 京都精華大学国際マンガ研究センター
- 高精細にデジタル化した原画のイメージを元に、色調整や原稿の傷、下書きの跡、手塗りのムラの再現などを行い、印刷したマンガ原画の複製
- 破損や劣化などの恐れなく活用可能であり、国内外の展示会で展示された
 - ref. <http://imrc.jp/project/feature.html>
 - ref. <https://katsudi.com/原画ダッシュとは?/>

展示

- オンラインパイロット展「Ludo-Musica」
 - <https://ludomusica.net/>
 - 期間：2021-01-27/2021-02-26
 - ビデオゲームの音楽面を強調した展示企画
 - コロナ禍を踏まえた展示のオンライン化の試行
 - メディア芸術DBのAPIによるゲーム作品情報の活用
- [紹介記事](#) (IGN Japan)

u
o
s
i
c
a

るビデオゲーム

ENTER →

イトでは音が出ます
からご利用ください

情報発信とコミュニティ形成

- ウィキペディアタウン
 - 「ウィキペディアタウンとは、その地域にある文化財や観光名所などの情報をインターネット上の百科事典「ウィキペディア」に掲載し、さらに掲載記事へのアクセスの容易さを実現した街（町）のことである」 - Wikipedia contributors, “ウィキペディアタウン,” *Wikipedia*, <https://ja.wikipedia.org/w/index.php?title=ウィキペディアタウン&oldid=83665373> (accessed June 26, 2021).
- 2012年ウェールズのモンマスで始まった活動。
- 主催者（編集者）からオープンデータの考え方や編集方針と手法を学び、現地調査と資料調査を行い、実際にウィキペディアの記事を作成する。
 - 図書館活用の方法論構築と情報活用能力の向上にもつながる
 - ref. りぶしる「ウィキペディアタウン」.
https://libinfo.fjas.fujitsu.com/loy_report/2017_wikipediatown.html

情報発信とコミュニティ形成

- Europeana Transcribathon
- <https://europeana.transcribathon.eu/>
- “Europeana Transcribe is an online citizen science initiative for the enrichment of digitised material from Europeana Collections.”
- WW1の手紙、日記などを翻刻する市民データソンのイベント
- 翻刻文字数のランキングなども
 - ref. みんなで翻刻. <https://honkoku.org/>

情報発信とコミュニティ形成

- Europeana Collection Days
- <https://www.europeana.eu/en/blog/europeana-migration-collection-day-how-does-it-work>
- 市民に写真などの資料を提供してもらい、彼らの家族やコミュニティの物語を共有し、職員らによる編集の後、コンテンツとして公開するイベント。



情報発信・プロモーション

- 企業アーカイブ
 - コカ・コーラヘリテージコミュニケーションズ部 ([インタビュー](#))
 - 資生堂企業資料館
 - Museum, Shiseido Corporate. 資生堂企業資料館における企業資料の収集・活用の取り組みと課題. 2019, p. 68–72. https://doi.org/10.18919/jkg.69.2_68
 - 任天堂資料館 ([リリース](#))
 - プロダクション・アイジー
 - CA1935 - プロダクション・アイジーの現場から見たアニメーション・アーカイブの現状と課題 / 山川道子. <https://current.ndl.go.jp/ca1935>

商品開発

- **九谷焼紙皿 KUTANI PAPER PLATE**
- 「九谷焼は江戸時代前期から加賀の大聖寺藩九谷村ではじまり360年以上の歴史を有します。... (中略) ...この伝統工芸の美を、より多くの方に知っていただき九谷焼の歴史を身近なもの感じていただくために、江戸前期から明治後期の名品を6枚の高級紙皿として蘇らせました。アウトドアで、気軽な立食で、また贅沢なティータイムにご利用いただき、当時の芸術を懐古しながら豊かな時間を過ごしていただけます。」 - <https://yoshita-design.com/news/九谷焼紙皿販売/>
- 能美市九谷焼美術館
<http://www.kutaniyaki.or.jp/>



グループワーク

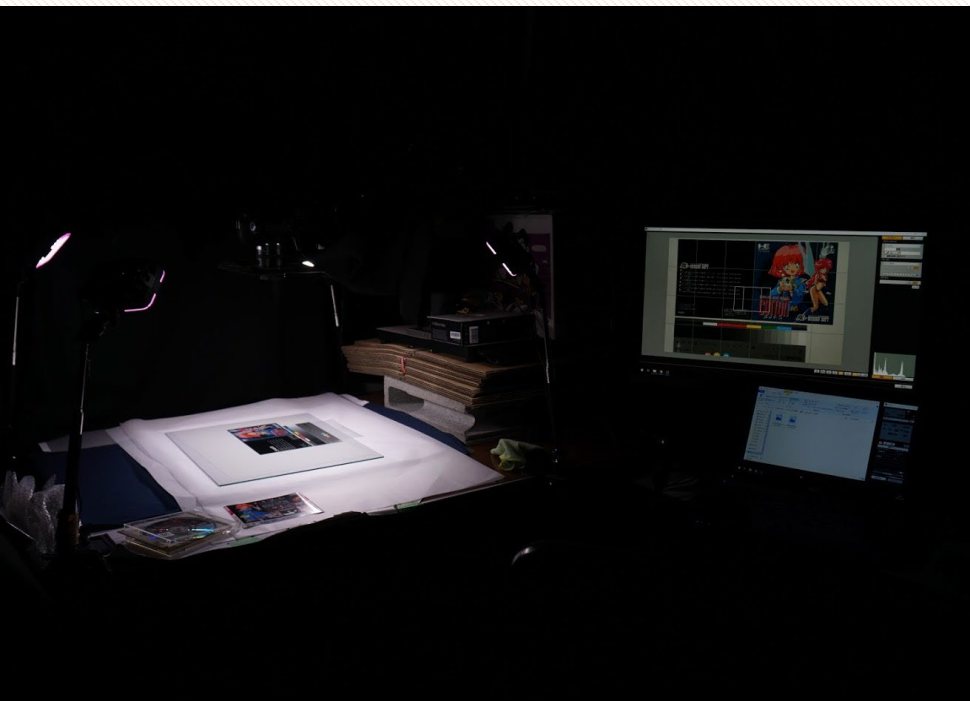
アーカイブを活用する

グループワークのテーマ

- 「**立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）の所蔵資料の活用アイデア**」を各グループで策定し、発表してください。
 - RCGSが提供するメタデータの活用ではなく、資料現物・資料体の活用に着目すること（その際データを使ってはいけないということではない）。
- 発表内容には「**活用プラン**」「**対象者**」「**プランを実行する上での課題**」を含めてください。
- 想定される方向性：
 - 教育、研究／調査、情報発信、コミュニティづくり、など
- せっかく資料があるのだから「こんなことに使いたい!」「こんなことに使えれば喜ぶ人が多いに違いない!」という観点で発表内容を検討してください。

立命館大学ゲーム研究センター

- Ritsumeikan Center for Game Studies (RCGS)
 - <https://www.rcgs.jp/>
 - 2011年設立
 - 幅広く遊びやゲームを対象とした総合的研究を推進
 - ゲーム11,000点、雑誌・図書・攻略本など関連資料6,000点を所蔵
 - **データモデル開発**、所蔵品の目録作成、画像撮影など実施
 - 2019年よりオンライン目録「[RCGSコレクション](#)」を提供



発表要領

- グループ毎にスライドを作成して、最終講義日（7/19）に発表する。
- 発表の要領は以下の通り：
 - グループ作成方法：Zoomのブレイクアウトルームによる自動作成
 - 発表時間：1グループ**7分**
 - 発表者数：指定なし
 - スライド形式：**PDFファイル**。枚数制限なし。ファイル名はグループ名（ルーム番号の整数）とする（e.g. 3.pdf）。
 - スライド1枚目で**全メンバーの氏名と役割**を示すこと
 - スライド提出締め切り：**2021-07-18**
 - 提出先：fukudakz@gmail.com（福田）
 - 件名を「**デジタルアーカイブとその社会的活用：スライド**」として送付

スケジュール

7/5 グループ作成・プラン策定



7/12 発表準備（テーマ策定・調査・資料作成）



7/19 発表

次回通常講義（7/12）の要領

- 7/10はレポート相談会として実施する（**自由参加**）。7/12が次回の「通常」講義。
- 当日は、各グループ活動は「オンライン」でも「対面」でも可。ただし、いずれの方法を採るにしても、教室かZoomに参加し、グループワークを行って下さい。
 - 各グループでどちらの形式を採用するのか、今日のうちに決めて共有して下さい。
- 「対面」を行うのであれば、**ゲーム研究センター@修学館の現地調査ツアー**に参加できます。福田は教室に来て、各グループの相談に乗るほか、ツアー参加グループを引率します。
 - 遅れて現地に来て、現地調査中で教室にいない可能性があります。