

〈開会〉

○司会（望月） 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2026ーデジタルアーカイブの時代の交差点ー」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1部と第3部の進行を務めます、内閣府知的財産戦略推進事務局の望月と申します。どうぞよろしくお願いいたします。

開始に当たりまして、諸注意事項を申し上げます。まず、本イベントに御参加いただいている皆様におかれましては、イベントの様子のスクリンショットや録音・録画は御遠慮くださいますようお願いいたします。

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、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よろしくお願いいたします。第2部及び第3部の登壇者に御質問がございましたら、ZoomのQ&A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、適宜登壇者や事務局から御回答いたします。時間の都合上、全ての御質問にお答えできない場合がございますので、あらかじめ御了承ください。

それでは、開会に当たり、主催者を代表して梶山正司知財事務局次長より御挨拶させていただきます。

○梶山次長 ただいま御紹介いただきました、内閣府知的財産戦略推進事務局次長の梶山です。本日はデジタルアーカイブフェス2026に御参加いただき、誠に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。

さて、デジタルアーカイブは社会が持つ知や文化資産、学術資料等の記録を未来に伝えるとともに、新たなコンテンツ創造の基盤づくりにもつながるものです。また、防災や観光等への活用や、地方創生の観点からも重視されています。デジタルアーカイブが日常的に活用され、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財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。

政府においては、昨年5月にデジタルアーカイブ戦略懇談会、デジタルアーカイブ推進に関する検討会において決定された「デジタルアーカイブ戦略2026－2030」に基づき、5年間における戦略の実施に取り組んでいます。このうちジャパンサーチについては、中心プロジェクトの一つ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として2020年に公開されたところであり、政府としても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促進を促すよう、各分野の連携アーカイブ機関における取組を推進してまいりました。

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、活用者の顕彰等を行うイベントとして開催しているものです。あわせて、デジタルアーカイブの拡充や利活用の促進に積極的に取り組む機関や活用者を表彰する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を紹介することとしています。本日のイベントが御参加の皆様にとって、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の場となり、デジタルアーカイブを用いた共創コミュニティを広げ、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。

最後になりましたが、本日御登壇を賜ります皆様に改めて厚く御礼申し上げますとともに、本日御参加の皆様のますますの御活躍と関係機関のま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。

本日はよろしくお願い申し上げます。

○司会（望月） それでは、第1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。東京都現代美術館学芸員の森山朋絵様より、「アートとの協働－来たるべきデジタルアーカイブに向けて」をテーマに御講演いただきます。

それでは、森山様、よろしくお願いいたします。

○森山氏 御紹介ありがとうございます。東京都現代美術館の森山と申します。メディア芸術キュレーターという肩書で活動しております。「アートとの協働－来たるべきデジタルアーカイブに向けて」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。

それでは、早速ですが、今、見ていただいておりますのが、ここ数年のうちに開催しました展覧会でございます。各ジャンルにまたがっておりまして、特撮やアニメーション、パフォーマンス、メディアアート、メディア芸術全域の展覧会になっております。

ここ7年に取り組んできた展覧会であり、特撮なども含めて様々なメディア芸術の領域の展覧会を開催しているものでございます。

今日のアウトラインですけれども、初めに対象領域として、アート全般ではなくてメディアアートやメディア芸術についてお話しさせていただくということと、それが現在どのような状況にあるか、「記憶」の危機に面しているのか、そして、国をはじめとするいろ

いゝな機関がプラットフォームの構築を進めてきていただいているのですが、その試みの御紹介や、私自身が過去に、どんな実践をしてきたかということのアプローチの面から御紹介できたらと思います。最後にアートとの協働ということで、来たるべき姿とはどんなものなのかということをお客様と共有していき、お話しできたらと思います。

私自身の活動はこの画面の下に出ているような形で、ここ40年ぐらゐアート&テクノロジーの領域でキュレーターとして活動してまいりました。

先ほど自分の近年の展覧会を御紹介したのですが、ここにあるような展示を美術館の内外で展開してまいりました。特に昨年の夏、大阪・関西万博において、「エンタングル・モーメント」という量子と宇宙と芸術についての展覧会に携わらせていただいたのが非常に大きかったと思います。全般を通じてアートとテクノロジーの温故知新を旨としている「ツクバ系」のキュレーターということで、勤続37年になります。後ほど触れたいと思いますが、画面右にありますデジタルアーカイブの本を私も書かせていただいたことがありますが、日頃、デジタルアーカイブを研究しているわけではございません。その辺りの専門性というのは全然違うのですが、ド現場でずっと展開してきましたこの領域についての課題や今後の展望をお話しできたらと思っております。

まず、メディアアートとは何なのか、後ほどお話ししますが、アプローチや流れがいろいろあります。これは2016年に情報処理学会で田中浩也さんや落合陽一さんと一緒に登壇させていただいたときに、懇親会でたしか出たお話なのですが、4つほどの流れがあるという話になりました。今はまた変わってきていると思うのですが、メディアアートとは、①メディアコンシャスで人とメディアの関係を考える、②発明芸術によって表現多様性を示す、③現代アートの流派である、④アウトサイダーやデジタルカルチャーより成ると当時分析されていて、非常にこれは当たっていると思いました。私はどちらかというと2番のツクバ系で来たわけですが、これから3番、4番がどんどん増えてほしいと思っています。

メディアアートの世代というのは今、何世代目ぐらゐまでいるのかなと考えたときに、戦後メディアアートを第1世代とすると、前の大阪万博で活躍していただいた方が第1世代。そこから数えて私たちは第3世代ぐらゐ、今は第6世代までいて、第7世代の12歳ぐらゐがもうメディアアーティストとして活躍しているのです。これは昨年の秋に国際交流基金さんの展覧会で日本の若いメディアアーティストの作品をサンパウロに持っていくという日伯交流事業というのをさせていただいたのですが、日本から「わびさび」、2005年ぐらゐに森川嘉一郎さんが「萌え」を輸出なさったと思うのですが、私は「けなげ」と「おかしみ」をツクバ系として輸出いたしました。展覧会「アンティポード、はるかなきみへ」というのを地球の反対側であるサンパウロでやったのですが、そのときお聞きしたのは日系の移民の方が7世代いると。なので、アート&テクノロジーの日本における7世代とそれがオーバーラップしていると非常に興味深く実感いたしました。

1989年に、今の恵比寿ガーデンプレイスにあります東京都写真美術館の準備室、当時

有楽町にあった都庁の準備室に入りましたのがこの領域への始まりなのですが、
「イメージーションの表現」という記念展を担当し、地下にありました映像展示室を、
20代でしたけれども、いろいろな専門家の第1世代の皆さんと外部の専門家の皆さんと
作り上げてきたというのが最初の始まりでございます。1990年からシミュレーションを
して95年に総合開館、ガーデンプレイスの写真美術館の外壁にプロジェクションマッピ
ングをして開館した。記録になかなか残っていないので、アーカイブしていただくと非
常にありがたいと思います。2012年に東京駅でのプロジェクションマッピングから歴史
が始まったみたいに言われているのですが、実はこういう公立の文化施設で95年
には開館記念イベントとしてやっていた。やはりアーカイブの重要性というのを感じます。

そもそもこの写真美術館というのは、映像展示室があって、ここにある5つのイマジ
ネーション、アニメーション、3D、拡大と縮小、記録としての映像というテーマをサイ
クリックに展開していく施設として私どもは携わらせていただきました。この本の表紙に
あるたくさんの映像装置、これは映画発明以前の17世紀から現在に至るまでのいろ
んな夢のある映像装置なのですが、これらをコレクションする、パーマネントコレク
ションとして買うというのを開館前にやらせていただき、それらをこの5つのテーマに割
り振り、そして現在の作家のワークショップや展示と協働するという得難い経験をさ
せていただきました。その辺りもアーカイブを通じてますます歴史に残っていくと
いいなと思っております。

そもそも今日テーマにしますアートの中でもメディアアートを一言で考えますと、
新旧のテクノロジーによって成立する技術であると考えていただければと思います。
人間拡張や身体拡張という次世代の研究が進んでいますけれども、私たちの五感を
拡張させるものがメディアアートである。非常に広い流れがあって、歴史があ
って、複合的な芸術領域であると考えてください。

それを対象とするミュージアムが、先ほどのような形で1989年末から90年に準備
されているときに携わることができて非常にありがたいですが、約40年たって次
世代にデジタルアーカイブを基につなぐということがうまくいけばいいなと思っ
ていますし、このメディアアートという領域がいろいろと活況を見せた末に、義
務教育の中で必修化されたりして真に普及していくというそのプロセスを目撃
できたと思いますので、今後、新たな価値観創出のために、アイデアを介在化
するために非常にうまく働くこのメディアアート、メディア芸術という領域を盛
り立てていきたいなと思っています。その拠点とアーカイブが成立する瞬間とい
うのを、仕事人生の終わりぐらいに近づいていますが、見届けたいと思っ
ております。

具体的には、メディアアートという単数形とメディアアーツという複数形でメ
ディアアート、メディア芸術は意味が変わる。外国でも普通に通じるようになって
まいりました。単数形のメディアアートは、藤幡正樹さんが以前におっしゃって
いた4つの流れなのですが、電子技術で作られる芸術である、メディアコンシャ
スである、新しいメディアをつく

ることである、メディアスペシフィックである、この中で私は電子技術で作られる芸術に限らないと思っていますので、新旧のテクノロジーで成立するものはメディアアートだと思っています。

それに対して複数形のメディア芸術とは、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術と、2001年に策定された文化芸術振興基本法の中でこのように規定していただきました。

それに対して、2010年頃に私どもが委員として携わらせていただいた国立メディア芸術総合センターの準備の過程で、その基本計画を書くときに、メディアアートとは、主に複製芸術時代以降のメディア（コンピュータやエレクトロニクス機器など）を用いて、インタラクティビティー（双方向性）や参加体験性を特徴として表現される芸術領域であると書きました。一方で複数形のメディア芸術とは、メディアアートに加えてアニメーション、漫画、ゲーム、映画等を含めた総合的な技術である。ここをぜひ覚えていただけたらと思います。

日本におけるメディアアートやメディア芸術の大まかな流れをここに書いてみました。江戸時代以前にも影絵や写し絵、のぞき絵、立版古など、もろもろメディアアートの的なもの、メディア芸術的なものがある、アートとエンターテインメントが一緒にあったというのが日本の強いところなのですけれども、戦後になってすぐに前衛グループ「実験工房」ほかアートとテクノロジーを結びつけた総合芸術を始めました。その人たちがパビリオンのプロデューサーになって、70年代、大阪万博、そして東京での「エレクトロマジカ展」で非常に先端的な表現、本当に今のメディアアーティストがやっているようなことを展開されました。その人たちが私たちの先生世代なのですが、80年代になってつくば科学万博の前後に第3世代、私たちが非常に影響を受けながら制作、それから研究を始め、90年代になりますと、メディアアートという言葉を使い始めたテレビ番組や展覧会が始まり、文化施設も全国各地でいろいろと準備室が展開されて成立することになりました。

一方で海外では、後ほど御説明するACM SIGGRAPHやArs Electronicaで日本から入賞者が非常に増えた時期でもあります。2000年代に入りますと、皆様よく御存じですが、先ほどのメディア芸術の振興や義務教育化、2010年代になりますと、先ほどの施設の計画、それが人材の支援へと展開したということは非常に良かったと思います。現在まで続いています。2020年代以降、コロナの時期を挟んでますます私たちの身近になっていく機会も増えていくのですが、普及と沈静化、いろいろな特異点としてのオリンピック・パラリンピック、万博、そして、もう既に私たちはシンギュラリティを迎えているのではないかとと思っています。そのただ中において、平成22年にこちらにあるような調査研究の報告書、森ビルさんと明貫紘子さんなどをはじめとしたいろいろな研究者の方々がすごい労作の報告書を作っていらっしゃいますので、ぜひ参照されたいと思います。国立国会図書館でも参照できます。

あとは、初学者のための手引を漫画、アニメ、ゲーム、メディアアート各領域について

このようにマッピングされた研究の紹介があります。あとは、京都市立芸術大学で時間による芸術、タイムベースト・メディアとありますが、時間が存在している、変容していく芸術メディアでもあるメディアアートについての復元、修復と保存ガイドという充実したサイトもございます。いずれにしろ、この領域は後で御説明する温故知新や不易流行という松尾芭蕉が言った言葉が、温故知新は論語ですね、本当に重要な領域だということでございます。

では、海外ではどうか。2つほど拠点を覚えていただけたらいいなと思うのですが、まず、ヨーロッパです。オーストリア・リンツで約50年続いている世界最大級のメディアアートフェスティバル、Ars Electronicaです。御存じの方は本当によく御存じですが、コンペティションは40年を迎え、未来のミュージアムと呼ばれているArs Electronica センターは2009年にできましたので、30周年。アーカイブが公開されるのもその新センターができたときなのですが、約20年間、21万件ものデータを公開しています。私は2003年から10年間ほどグランプリの審査員を務めさせていただき、日本から大学の展示を持ってきましたので、非常に深く関わらせていただきましたが、アーカイブがオンラインで公開されていて、この8つのタブから過去約40年の蓄積を全部見ることができます。

こちらは私どもが世界中から集まって毎年のグランプリを審査するときの審査員のフォトなのですが、私も右のほうにいますね。このとき、真鍋大度さんや塩田周三さん、あと、非常に有名なところではProcessingをつくったケイシー・リースなどが参加しておりますが、これはデジタルコミュニティーズであり、オープンにしていくにはこのような人たちが総合的に一緒に考えていくというのが重要なことだと思っております。

そのただ中で、2008年に総合大学として日本からぜひ、キャンパス展という大学展の枠で学生たちを連れていきたいと思い、東京大学展を企画して皆さんと一緒に現地に行きました。このような感じでテクノロジーを使った展示が物凄く熱く迎えられまして、非常に盛り上がりを見せました。こちらが図録でございます。今、このときに学生だった方々が教授になって大変活躍していらっしゃるのうれしい限りです。

2011年になりまして、母校の筑波大学の皆さんをお連れいたしました。そこ出身の同世代のアーティストの方々とも一緒に向こうに行って、これはこれで非常に盛り上がったのですけれども、2004年に日本からはIAMASが芸術大学として参加して以降、毎年1校ずつ選抜があり、日本からの教育機関は2008年に先ほどの東大、2011年に筑波大という3つの大学が参加し、翌年にMITメディアラボ、以降は全世界からたくさんの大学が集まって、アーカイブも含め、作品も含め、盛んにディスカッションし、コミュニティを形成しているという流れになっております。

一方で、アメリカとアジアで展開されている全米電算機学会のSpecial Interest Group on Computer GRAPHics (SIGGRAPH) について御紹介いたします。設立から60年たっているのですね、「Art Gallery」というアート展示や「Emerging Technologies」という技術展示が成立して数十年たっているのですが、世界中から世界最大のCGとイン

タラクティブテクノロジーの学会として人々が集まり、CG、VR、AIの各領域で日本からもすごく早い時期から採択者が多く展開されている。2008年から、私は93年に初めて参加いたしましたけれども、そのとき既にバーチャルリアリティの展示がありましたし、数少ないキュレーター的な立場なので、ボストン大会のチェアを、ということで依頼されたのですけれども、なかなかアメリカで半年ぐらいかけてずっと滞在するというのは難しいですので、アジアだったらということで、初回アジア大会、シンガポールでの議長を仰せつかりました。そのときに、Art GalleryとE-Tech（技術展示）を一緒に展示するというのを提案しまして、幸い採択され、その展示物の一つとしてセカンドライフを使ったアーカイブを作品として作ったのです。それはまた後で御紹介したいと思います。日本からたくさんの招待作家と採択者の方と一緒に参加いたしました。日本でもたびたびSIGGRAPH Asiaは開催されています。

では、日本ではどうか。Ars Electronica、SIGGRAPHに加えて、国の事業である文化庁メディア芸術祭が1997年から25回続きました。第10回の記念展が国立新美術館の開館のときに開催された「日本の表現力」展、こちらの表現の源流の部分と未来の部分というのを担当させていただいて、10周年まで私がいました東京都写真美術館を会場にさせていただいていたので、中の人としても皆様と一緒に携わらせていただき、その大きくなっていくところや、海外からもいろいろな人が参加されるところをつぶさに目の当たりにいたしました。途中から文科省さんの研究もこの中で共催という形で発表されるようになりまして、非常に文理の融合も含めて充実したと思います。

この厚み8センチもある「鈍器本」と呼ばれている全て入っている記録書籍を見ていただくと、いろいろな方のインタビューも含めて、森山もアート部門で東京大学の原島博先生と、メディア芸術祭以前と以降でどうなっていくかということをお話していますので、これはぜひ見ていただけたらと思います。この芸術祭の果たした役割は大きかったし、以降、人材の育成につながっているというのが非常に大きな歩みであると思います。

ここまでメディアアートやメディア芸術、それから国際的にどうか、日本ではどうかというのを話ししてきたのですが、今、その領域はどういう状態になっていて、デジタルアーカイブに何が求められているかということを考えますと、20代から新しい文化施設を造るとか、メディア芸術祭に携わらせていただくとか、この領域がすごく大阪万博、科学博を経て元気になっていくというところを目の当たりにしていたものですから、私たちはいつかそのメディアが老いるだろうとか、先駆者の方々が亡くなるだろうとか、若くして亡くなるアーティストがいるだろうとか、全くその作品が保存や復元の準備をされていないままだということに長いこと気づかなかったのです。けれども、だんだん美術館でそういう領域に携わらせていただく、展示をする機会が増えるに当たって、「あれ、再現が難しい、昔の作品が見ることもできない…」というのに気づいて大変慌てたというのが特に今世紀に入ってからでは大きかったと思います。

2018年に、山口にありますYCAM、山口情報芸術センターで、エキソニモさんとYCAMの

共同企画で「メディアアートの輪廻転生」という展覧会が開催されたのですが、皆さんよく御存じではないでしょうか。これは非常に画期的だったと思います。大きな古墳の形のメディアアートの墓というのが展示されていて、その中に入ると、ここに並んでいます世界的にも有名な日本のアーティストや海外の先駆者たちの作品が、自分の死んだと思うメディアアートの作品の遺骸を展示する、遺体を展示するような形で葬られている。そして、作品の寿命や未来に関するアンケートを100人のアーティストに聞き、40人ぐらいが返してきました。アーティストのインタビューの映像が公開されており、これは本当に面白いです。

そして、先ほど申し上げた明貫さんの「メディアアートの継承」というテキストを今でもウェブサイトにかけておられ、そこにいろいろ重要な情報が書いてあるのでぜひ御参照されたらと思います。結びの文章は、「おそらく、メディアアートの革新性を継承することを妨害するものはノスタルジアだ」。だから、ノスタルジアではなくてその状態を面白がりつつ次につなげるというのが大事だ。ここに尽きるかと。「けなげ」や「おかしみ」を日本から輸出するとお話ししたのですが、そういうアティテュードというのがとても大事だと思います。

そのような大事な展覧会が開催され、以降、ますます私たちは海外での展開も含めてメディアアートを保存しないといけない、メディア芸術、漫画、アニメ、ゲームも含めて協働して残していかないといけないということになりました。グッゲンハイムと、それからこちらにある財団がつくったVariable Media Networkという機構があるのですけれども、そこで先ほどのサイトでも紹介されています4つの解決法というのが提案されており、保管はStorageなので、ただただプラットフォームである機材を保存していく。Emulationは、シミュレーションできるような感じで現在の機材の中に仮想の再現状態を作る。Migrationは、更新されていく機材の中に次々に移植していく。最後の再解釈というのが一番大胆な解決方法だと言われ、そのとおりだなと思ったのですが、作家が亡くなってしまい、企画側の私たちも亡くなってしまい、みんな次世代になったときに、新しい解釈を施していいか。そういう意味でリインカーネーションさせていいかという大胆な方法です。この辺りも下に引用しました「メディアアートの継承」とその報告書に詳細に書いてあります。

解決するためにどのようなアプローチがあるのかな。これは本当に実際に修復に携わっている専門家の方にヒアリングしてそのとおりだなと思ったのですが、保存や修復、展示公開について考えるときに、何かの機会で開催することになったというのが最大の修復の機会になる。修復して展示するのだと。そのために、「展示、展示」というのですが修復が必要で、その2つは因果関係にある。どちらを取っても両輪で再展示することが、マニュアルを作ったとしてもそのマニュアルが本当に使えるかどうかの検証の場になる。そのとおりで、本当にマニュアルがワークするかどうかというのは私たちではなく、第三者的に再現しなくてはならない。客観的に論文を評価するときと同じですね。誰もいない、第

三者的に再現できるのか、そのマニュアルについて検証の場になるということです。ソースコードを保管したり、動態の保存としてアーカイブする、リアルタイムに変化し続ける作品や展示空間そのものが作品になる、オブジェではなくて複数のバージョンが存在していく空間、体験そのものが作品だというものを保存するのが非常に難しいのですけれども、一方でメディアアートは、メディア芸術の4領域はそうなのですが、展示の手法としてとか体験の手法として効果的に貢献できる領域なので、展示支援手法が後年のアーカイブにもつながる。

エフェメラルというとチラシやポスターかなと思われるかもしれませんが、変わりゆく、失われゆく空間や体験そのものを変容していくもの＝エフェメラルなものと考えると、その保存と共有、そして、生きている作家が、生きている見せ手、作り手、受け手がオーラルヒストリーとしてその状況を残していく、そして、作家の意向を必ず事前確認して残していくというのが必須だということです。つまり、テクノロジーの寿命としてのレガシーの壁があり、権利関係、ライセンスのことでインフラの壁があり、体験をどう保存するかというコンテキストの壁があるが、それぞれにアーティストの意思をアーカイブすること、何をを目指しているのか、何が本筋なのか、何を残したいのかですね。

あと、ここは強調したいのですが、メディアアートの手法に非常に優れたものがあるので、アーカイブ自体を表現の素材にしていく、これは一般化していくための一つのキーワードではないかと思うのです。作家がデータを使ってアーカイブを使って一般に発信していく。データベースや展示支援システムは作品であってはならないというお考えも過去にはあったのですが、作品として発信していくこともありだと思います。ますますそれで一般の人が使う、わくわくする、そして次につなげていく、そして開かれたコミュニティアーカイブというのが構築されて、作者と技術者と利用者が一緒にそのデータを育てて維持していくようなアーカイブが成立する。もちろん見ても楽しい、展示しても楽しい、使っても楽しいというわくわくするようなものを目指せるといいなと思います。

では、どういうプラットフォームの構築がこれまで試みられてきたか。国の施策の中でも科学技術とアートは協働しなさいということをしていただき、非常にありがたかったのですが、2005年から2010年まで東京大学に准教授としてお邪魔していたときに、国からの予算がついて、「先端科学技術をメディア芸術へと文化的価値を高めるための施策の在り方」に関する調査研究の中で私たちはいろいろなリサーチをさせていただき、ここにある10の領域がメディアアートやメディア芸術と結びつくと本当に面白いことになるだろうと2004年に報告いたしました。今見ると、情感科学はウェルビーイング、シミュレーションはCG、フロンティアは宇宙や深海や量子の領域、バイオアートやAIやロボティクスということで、本当にごくごく普通の世界になっています。先見の明があったということでしょうか。

その一方で、平成16年からこちらにある「CREST」や「さきがけ」が始まりまして、「オープンスパイラルモデル」というスタイルが発表されました。CRESTのそのときの統

括、先ほどの原島先生が、世界に向けて研究成果を発信するときに、論文や口頭発表だけではなくてアートやデザインの形で発表して、そのフィードバックを得るオープンスパイラルモデルというのが有効に働くだろうと考えてくださり、このとき、多くのテクノロジスト、アーティストが研究の中に投入されて、このとき授業を受けた学生たちが今、本当に活躍していらっしゃるという形になり、現代美術館でも写真美術館でも、日本科学未来館でもいろいろな形で文化庁メディア芸術祭と共催のような形で発表がありました。

その一方で、メディア芸術データベースやメディアアート史年表、海外で愛知県芸の関口敦仁先生らを中心としてArs Electronicaほかでも発表され、国内展示もされた「Japanese Media Art Timeline」など、いろいろなクロニクル化の試みが展開されていて、かつ、デジタルアーカイブの活動をするためのガイドラインというのが令和5年に出ていますけれども、その中にこれらの充実したクロニクルなどを使って「キュレーションすることが非常に大事」だという言葉があり、それを非常に印象深く受けとめました。キュレーションとはもともと私たち学芸員がやるような形で、いろいろなものを集め、並べ替えて、また別の文脈を与える、IT用語としても知られていますが、キュレーター、あるいは学芸員が従事する美術館、博物館での仕事を指しているのですが、これからは一般の人、皆さんがデジタルアーカイブを使ってキュレーションして行って、次のアイデアの源泉にするという世界になっていくのだという考えに基づいて、これらを歴史にとどめたい。私たちはメディアアートやメディア芸術が歴史になる瞬間を目撃したので、それを残して行って次につなげるというのが非常に元気の湧いてくるアティテュードだなと思っています。

国内外でどういう試みがあったのかというのは皆さんのほうがお詳しいのではないかと思いますのですが、国や海外施設はこうだったというのに対して、東京都がどのようなことをやっているかという、スマートカルチャープロジェクトというのが予算化されていて、「ハイパー江戸博」などいろいろな形で展開されています。都の中にある複数の文化施設、私がいた写真美術館や現代美術館もそうなのですが、複数の施設で基盤整備が始まっております。なかなか表に出てこないと思うのですが、非常に大事なことの準備がスタートしています。あと、NTTインターコミュニケーション・センター（ICC）さんでは「ハイパーICC」などを展開されていますし、本日もいろいろな方がそれぞれの成果を発表なさることと思います。

ここに挙げられている香港のM+、ニューヨークのMoMA、そしてサンフランシスコのSFMoMA、ロンドンのTate、アメリカのグッゲンハイム、そして、私が文化庁の在外派遣でMITメディアラボとZKMというところにしばらく滞在させていただいて、2003年なのでかれこれ25年前です。そちらも非常に意欲的にメディアアートやメディア芸術についてのアーカイブ化を進めています。ZKMが力技で非常にたくさんのプラットフォームを、要するにコンピュータやマシンを集めているというのは、複数の10に上る研究所や教育機関も一緒にある複合文化施設であるZKMの当時の様子を思い起こしますと本当にうなずけ

るなど、力技でやりますか、けれども、人員は足りていないという状況です。

Ars Electronicaに関しては、さっきお話ししたように、先ほど20年で47年分の21万件以上のプロジェクトやアート作品のデータを集めている、それをすぐ私たちはいつでも見られるということをお伝えしたのですが、これはぜひ活用してこれからの展覧会企画や研究の糧にさせていただけたらと思いますし、全米電算機学会のACM SIGGRAPHはACM Digital Libraryという非常に重要なアーカイブがあって、そこにアート部門を串刺しするACM SIGGRAPH Art Show Archive Projectも立ち上がっていますが、もう60年たっているので、アートギャラリーだけでも45年分、約70万件を会員ではなくても見られる部分があります。

そのほかに、ISEAが有名で、国際電子芸術シンポジウムの中の専門家会議も第5回まで進んでいるのですが、どのようにニューメディアアートを集め、そして保存していくかという会議を展開しています。私自身も4領域の中の一人として、文化庁さんとGLOCOMさんが開催したMAGMAセッションというのに参加させていただいて、漫画、アニメ、ゲーム、メディアアート、4領域の4人ずつの経験者、それから専門家が集まってディスカッションをするという機会をいただきました。これは本当に面白かったのですが、90年代に写真美術館で漫画やアニメーションやいろいろなメディア芸術の領域、ゲームも展示させていただいた身としては、当時お世話になったいろいろなアニメーションスタジオやプロダクションの皆さんと再会する機会になり、団結を深めたという点があり、体験を残したい、エフェメラルなものを残したいという共通点、課題感というのを共有することができました。漫画、アニメ、ゲームのレガシーを共有するために有効に働くのが、先ほどから繰り返しておりますメディアアートの展示手法なのです。それをぜひ活用させていただいて、展示をするということの役割として貢献させていただけたらいいなと思っております。

近年になって、デジタルアーカイブはもちろんデータに基づくものなのですが、アート領域でもデータアートという考え方が大きくなってきました。メディアアートはそもそもデジタルアートと呼ばれるジャンルも含んでいるので、これは全体に関わる上位構造として存在しているのですが、テクノロジーを使用する芸術のジャンルの中にデータアートもあるので、データ自体が作品になります。1950年代から前衛グループとして活動した実験工房の山口勝弘さんなどは非常に早い時期から「情報としての芸術」という考え方を展開されたと思いますが、それをビジュアライズするデータビジュアライゼーションで、計算することによって移り変わりながら成立していく、タイムベーストなものですが、ジェネラティブアートもあるし、音楽に変換するというデータソニフィケーションなどもあります。先般、東京都現代美術館で担当させていただいた、「ミッション∞インフィニティ」という4回目の宇宙展ですが、その中で平川紀道さんに携わっていただいたスーパーカミオカンデのデータを音と映像に変える作品などはソニフィケーションかと思ひますし、タクトイルな触覚に変える、可触化するという作品の展開もあります。

このようなある程度の目に見えない規範を可視化して作品に生かすというのは、「プロ

トコルアート」と呼ばれている。デジタルテクノロジーを使わないプロトコルアートはもちろん、コンセプチュアルアートとか、この間まで現代美術館で開催していたソル・ルウィットなども存在しているのですが、テクノロジーを使ったプロトコルアートというのが注目されている。規則の可視化とか、素材として技術を扱うとか、批評的にシステムを扱うということなのですが、これがアート&テクノロジーの流れとももちろん並行しておりました。そして今、まさに開催中で11月まで開催しているのですが、現代美術のオリンピック、ヴェネツィア・ビエンナーレの中でも、現代美術の領域で先駆的なキュレーターであるとされているハンス・ウルリッヒ・オブリスト、現代美術の領域の人が企画して「Strenghe Rules」という、テクノロジーを使ったプロトコルアートの展覧会をやっています。これはどのように扱われているのか非常に興味があります。今まで携わった中ではホー・ツーニエンさんなどが参加しており、ヴェネツィア・ビエンナーレに行かれる方はぜひ見届けてください。

ここから実例を駆け足で御紹介いたしますけれども、「文化庁メディア芸術祭協賛事業」にいただきまして、2010年にArs Electronicaと日本の関係を御紹介する展覧会を30周年を機に日本で開催しました。たくさんのアート&テクノロジーの作家が参加してくれたのですが、2001年のArs Electronicaの図録の表紙が、金子ナンペイさんが描かれた日本のアート&テクノロジーを象徴するようなイラストレーションになっていて、それをチラシにも使わせていただきました。遠い背景につくば博の象徴ジャンボトロンがあり、その画面の中に電飾衣装の小林幸子さんがおり、ピンクの熊がメールを届けるという形で、すごく懐かしい方には懐かしい絵柄になっております。日本のアート&テクノロジーというのはアートとエンターテインメントが一緒になったというところが非常に強いのですが、このように混み合ったレセプションになりました。このとき、東京大学の苗村健先生や笈康明先生が「呼吸する美術館」という、CO²を検出して混んでいる部屋に色をつける、ネットからも見られる、あらかじめ混み具合を見て美術館に来るというのを提案していただき実践しました。これは2010年ですが、テレプレゼンスやポストコロナ時代の今を予見するような、作品、技術、展示支援、アーカイブであったと思います。

一方で、先ほど御紹介したSIGGRAPH Asiaにおいて議長を務めたときに、Art Galleryでデジタルアーカイブを、過去の採択者の作品がいつでも見られるものを作りました。当時の時代が分かるのですが、セカンドライフというのを使って、今、東大にいらっしゃる渡邊英徳さんの御協力を得てリアルタイムなアーカイブシステムとして作り、展示もしたということがございました。これは動画がありますので、最後にお時間があれば、動画も御覧いただきたいと思います。

こんな感じで2010年の先ほどの「サイバーアーツジャパン」展のときには、ちょうど国立新美術館で文化庁メディア芸術祭を同時期に開催されていたので、同じようなセカンドライフのシステム《Ars Electronica Archive》を渡邊さんに作っていただき、各年の受賞者が分かる、これは私のアバターなのですが、自分のアバターがそれを見

にいくという展示をしました。国立新美術館と現代美術館を結んで、80日間世界1周みたいな感じでほかの世界への窓が開くというのを2010年のときに試させていただきました。

一方で、数年前のライゾマティクスさんの個展では、いろいろな形で公立の美術館でも今、空間の保存、空間アーカイブというのが試されているのですけれども、私どもなりのやり方で作家さんと話をし、コロナ期だったということもあり、1か月ぐらいお客様に展示室に入っていただくことができなかったのも、インスタレーション会場とオンライン会場、デジタルツインの会場の両方を作ったというのがありました。これも後ほど両方とも短いので見ていただけたらと思うのですが、最初の展覧会タイトルが書いてあるサイン自体もプロジェクションマッピングで、切り文字の上に移り変わる看板が投影されており、展示室の中はNFTが毎時毎時更新されていくので、最初に展覧会が開いたら最後まで変わらないという歴史的な展覧会のやり方とは全然違うものがデフォルトになっています。アーカイブがさらにしづらくなる感じです。

これがデジタルツイン会場です。お客様が歩き回るのですけれども、デバイスをつけて歩き回っていただくので、この色がある帯のところというのはお客様がどのように歩いたかというのが全部記録されているのです。それをいたずらに記録してどうするのかという話もあったのですけれども、とにかく記録しておいて後年の研究に任せようよ。順路の研究でもいいし、体験の研究でもいいし、彼らは研究肌なところがあるので、協力してくださってこういうシステムも絶対役立つだろうというので開発させていただきました。

一方で、これは町なかで展開した例なのですが、東京大学大学院情報学環の廣瀬通孝先生、谷川智洋先生、鳴海拓志先生に協力させていただきました。清澄白河は下町でいろいろ江戸の頃の歴史があるわけですが、一方で、前のオリンピックのときに聖火リレーが通った思い出もあると。今では携帯で簡単にできると思うのですが、屋外でタブレットや携帯をかざすとその場所の歴史がARで再現されて動きがあるという、なので、おじいちゃんが一生懸命保存しておいた歴史的な古い写真が、そんなもの捨てなさいよと言われているものがこのシステムの中に入ると、右から聖火リレーが来てこのように動いていったというパノラマを体験することができて、お孫さんたちがその場所で体験するのです。なので、ある意味でタイムマシンはもう成立していたのだなとこのときに思いました。これは展示室の中でも応用できます。

一方で、先ほどプラットフォームが整ってきたというお話をしたのですけれども、「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」というのを人材の支援と同時に進めていただき、今まで亡くなってしまった作家たち、古橋隼二さんや三上晴子さん、そして先駆者の山口勝弘さんや、今、現役で活動されている岩井俊雄さんなどは、昔の作品をお墓に入れるしかないみたいな逆説的な展覧会もありましたが、再現できなくなっているところを非常に貴重な論説と研究と再現という形で復元してアーカイブするということを展開していらっしゃいます。

ここにあるようなリンクから詳細を見ていただけますけれども、本当に今の人にも知ってもらいたいし、次世代につながるプロジェクトとして、毎年たくさんのプロジェクトが採択されていますけれども、これからも継続するというのが大事かと思っております。

その中の一つを現代美術館で私自身も実践させていただきまして、2012年に「館長 庵野秀明 特撮博物館」という、館長が庵野秀明さん、副館長が樋口真嗣さんという大規模な特撮の展覧会をさせていただき、約30万人のお客様を迎えたのですけれども、その中の出品作家の一人だった井上泰幸さんが円谷映画の美術監督をされていて、ほぼこの方が実装の部分をひとりで担当されている。けれども、膨大な資料が整理されておらず、その先駆的な活躍も、戦後の私たちの昭和100年の歩みというのを戦争から帰ってこられて体现されているような作り手なのですけれども、知られていないということを、助成金を得まして、アニメ特撮アーカイブ機構の皆さんや研究者、遺族の方の御協力を得て整理して、その成果を現代美術館で提示することができました。3,000点ほどを美術館の中にまず運び込んで、日々ずっと学生さんや研究者や特撮監督の方々の協力を得て整理していくのですけれども、大変ではあるけれどもとてもクリエイティブな作業でありました。

これは樋口真嗣さんがメインビジュアルを作ってくくださったチラシなのですけれども、コロナの中で開催されて、昭和を知る年配の方ばかりがいらっしゃるかといったらそうではなく、非常に若い方も来ていただきました。ここにあるような怪獣映画、特撮映画というのは皆さんよく御存じなものなのですが、実際使われているものに触れ、整理することができた。次につながる、この次に採択された中野昭慶監督のアーカイブなどにもつながっており、非常に良かったなと思います。

この展示について、4つの参画主体があったのですけれども、これは図らずも国と自治体と文化施設と企業が協働した展覧会になりました。コラボレーション+αが実現したのですけれども、国は文化庁さん、自治体は東京都と須賀川市です。円谷さんの記念館があり、特撮に非常に力を入れていらっしゃる自治体。研究成果をそこに全部寄贈して使っていただいたからなのです。文化施設としては、現代美術館と須賀川市にあるセンターが会場になりました。企業というのは森ビル株式会社さんがこのときに別のアーカイブ推進事業で採択されていて、それが須賀川にある戦艦三笠のプロップといいますか、大型模型を3次元スキャナーで撮ってデジタル的に3次元的に残すという研究だったわけなのですが、文化庁がおっしゃっていただいたのが、採択事業同士でコラボレーションするようにと。それを実現させようと思えば、実物が持ってこられなくても3次元的にデータで戦艦三笠を現代美術館に3D映像として持ってくるということができたというコラボレーション、協働が実現したのです。いろいろな形があると思うのですけれども、このようにとにかく総合芸術としての4つの領域、そして別々に思われるかもしれない事業を串刺して、昔で言えば見立てということですかね、これとこれがつながるので一緒にできませんかという話をしたところ、受け入れていただいて実現したコラボレーションでした。

そもそも、先ほどアーカイブ推進支援事業の中に山口勝弘さんというお名前があったと

思うのですが、この領域の先駆者である、先ほどから何度かお話しした実験工房の主要メンバーであった山口さんがどのようなお考えをお持ちだったかという、2028年に生誕100年になられるのですが、「イマジナリウム」という名前の映像メディアやテクノロジーについての理想的な境地というのを1950年代から提唱しておられ、70年代に著作に著されました。なので、それを基に東京都写真美術館の最初の映像展というのは「イマジナリウム I」というタイトルで開催させていただきました。

この概念を考えますと、現在でいうデジタルアーカイブなのです。それで、恐らくアンドレ・マルローの空想博物館、ミュゼ・イマジネールの影響もあったかとか、あと、フレデリック・キースラーの影響の下に発想されたと思うのですが、同時代的に大阪万博で協働された小松左京さんが「体験ミュージアム」という構想を持たれて、それを小説に70年代にいずれも残されていて、現在のVRミュージアムを先取りしておりますし、以降のジェフリー・ショーのイマジナリー・ミュージアムなどにも通じるものです。これは非常に美しい小編なので、小説『曇り空の下で』に出てくる体験ミュージアム、見ていただけたらと思うのですが、その表紙をSIGGRAPHで活躍なさっている河口洋一郎さんが手がけられている文庫が出ているということです。

私が実際小さいときに見に行った大阪万博の小松左京さんに後年お会いするということができ、小松さんは当時38歳ぐらいで、30代で皆さんパビリオンをやったり、太陽の塔の中をやったりという方たちなのですが、全国を巡回したこの展覧会「映像体験ミュージアム」にタイトルをつけてくださったのが小松さんなのです。アーカイブの意味もある、自由に人々が情報を出したり入れたり共有できる「体験ミュージアム」が成立するようということで帯も書いていただきました。赤が初版で青が改訂増補です。このような御縁で、非常に第1世代のいろいろな先駆者の方々のおかげをもって、我々第3世代は活動してきたし、今、第7世代までいるというところにつながっております。

30代でパビリオンを手がけるといって、私たちがオープンスパイラルモデル教育をやっていた頃の東大の学生に落合陽一さんがいらっしゃいまして、この間の大阪・関西万博で、私どもが内閣府、文科省主催の展覧会をやらせていただく一方で、落合パビリオンは非常に人気を集め、そのアーカイブ化にも尽力なしていますが、今、まさに9月まで、鹿児島霧島アートの森で個展をされています。公立館で初めての個展になるのですが、これも先ほどのライゾマさんと同じで本当に毎日毎日移り変わっていく、進行形で変わっていくというのが個展の特徴になっていて、特設サイトのトップページも、日々変わっていくような形。これからはそういう展覧会がデフォルトになっていくのかなと思います。

最初に申し上げた「温故知新」や「不易流行」は、どのような意味でデジタルアーカイブやメディアアートに関わってくるかという、古い文化財や記録をマイニングしてデジタルで温存して、過去のアーカイブデータを素材として、思いがけない幸せ探し＝「サイバネティック・セレンディピティ」という展覧会が1968年にありましたが、思いがけないものを見つけるということからアイデアを得て、現在のメディアアーティストが全く新

しい作品アイデアやアーカイブを提案することで、より広がっていくだろうというのが温故知新です。

では、不易流行は何か。デジタルアーカイブの姿勢で残す、伝えるという普遍の部分と、どんどんAIやVRや体験型メディアアートを使って移り変わっていくところ、違うサイクルでの回転がずっと私たちの世界を流転させていく、どちらかという量子的な考えですね。ある領域が文化として成立するのを私たちはつぶさに前世紀から今世紀の頭に目撃したと思います。こちらの『メディアアート紀行』という12人の研究者が書いている連載もぜひウェブ上で御覧ください。

そのアーティストの想像力と研究者や技術者、アーキビストの実装が繰り返しフィードバックをしていくと、アート&テクノロジーの領域もそうだったのですが、アートとの協働で実現していくことは、オープンスパイラルモデルもそうですし、デジタルアーカイブにおいてもこのようなサイクルが成立するのではないかと思います。

来たるべき姿を最後に御提案しようと思うのですが、今まで展覧会という消え去ってしまうものをある意味作品として、40数年間、4つの領域に関わる、全部で70本ぐらいありました。アート&テクノロジーの展覧会が、メディアアートではなくてメディア芸術キュレーターと名乗っているのは日本では私1人しかいないですが、その70本の空間アーカイブというのは本当に必要です。復元・体験、巡回させるときにも必要で、それ自体が作品として価値を持ちます。例えば名和晃平さんや吉岡徳仁さんの個展を手がけたときに、彼らは決してメディアアーティストを名乗らないですけれども、手法がメディアアート、メディア芸術的なのです。それが空間自体を作品として成立させて、フォトグラメトリーでも何でも昔の展覧会の空間に帰っていけるということがあったらどう思いますかと言ったら、結構前向きでした。既に東京国立近代美術館で「プレイバック『抽象と幻想』展」のような優れた試みが展開されておりますし、コロナ以降は本当にいろいろな方々がそれに携わっている。万博自体もレガシー展示が行われているのが非常に喜ばしい方向だと思いますし、近年でも今年になって「Collection-Correction」という意欲的な企画が展開されておりました。

定点観測的に宇宙展というのを10年ごとに私はやってきたのですが、95年の開館記念展から当時NASDAと呼んでいた、JAXAではなかった皆さんと、JAMSTECさんと協力していただいて、拡大・縮小する世界という展示をしていたのですが、2004年にはそれを深海と宇宙と私たちの体内・脳内というテーマで日本科学未来館と写真美術館で開催させていただき、10年後の2014年には「ミッション宇宙×芸術」というタイトルで、現代美術館で実際に国際宇宙ステーションの中で展開される芸術活動なども紹介しながら展開することができました。そのときのメイン作品が、チームラボさんの「憑依する滝、人工衛星の重力」という人工衛星だいち2号の実寸モデルにプロジェクションマッピングしている大型インスタレーションで、30メートルあり、作家のページで今でも見ることができます。

そして、それからまた10年たって、大阪・関西万博での「エンタングル・モーメント」という宇宙と量子と海洋の展覧会を挟んで、その一部を東京に持ってまいりましたのが、現代美術館で5月6日までやっていた試みです。スイスにあるCERNや日本のKEK、あとJAXAほか本当に多数の大学・研究機関に協力していただいて、ロケットで行く宇宙から量子コンピュータを用いた芸術作品や量子の考え方を芸術に持ち込むという、もともとそれは非常に近いものだったと私は思うのですが、そちらで4回。定点観測的にアーカイブがそういう形で移り変わっていく、空間アーカイブも含めてのものが実現したらいいなと思いますが、続けてきた結果がございます。こちらの展示です。

サイトもぜひ御覧ください。こちらはダウンロードもしていただけます、大阪・関西万博での「エンタングル・モーメント」展プロシヤです。動画の記録もございます。このような形で私が55年たって、昔、大阪万博に行ったこどもがプロデューサーをさせていただくというのは非常に時間がかかったのですが、人生の答え合わせだなと思ひまして、今の小さい子が大阪・関西万博を見たり、皆さんが開発されているアーカイブを学生さんが見たり、そして数十年後に答えが分かるという、自分たちが生きている間には答えが出ないかもしれない研究であり、プロジェクトなのですが、それには本当に意味があると思ひました。

その中で、御提案の最後なのですが、量子コンピュータアートの黎明を私たちは創出することができました。前回の大阪万博は古典コンピュータによるアートの黎明でした。そのときに、電算機であるコンピュータを芸術に使った先輩たち、先生方に私たちは幸いにして80年代に教わることができたのですが、今回、国産量子コンピュータを使った芸術というのを恐らく日本でも最初に、あと、国産量子コンピュータということでは世界でも初めて、昨年8月に展示することができた。こちらにあるような、これは実はミケランジェロの「アダムの創造」になっている2人の人物がいるのですけれども、チップ上に量子状態を創出させて、まずは形を描き、現代美術館での展示では色彩に展開していただいたという試みなのです。量子コンピュータは、アートに貢献していただいて新しい領域が目覚めたというのと同じように、デジタルアーカイブへの貢献も当然皆さん見据えていらっしゃると思いますし、AIだけではなくて権利処理が非常に速いとか、いろいろな検索が速いとか、あと暗号化が非常に得意だとか、いろいろなことでこれからますますネイティブな考えになっていくのではないかと思います。

ここで思い起こすのが、かつてメディアアート展にも国内外で参加くださった小説家の平野啓一郎さんが2006年に著された「バベルのコンピューター」という作品なのですが、これは実は量子コンピュータのことなどをすごく予見されている。どんな作品を書いたとしても、どんな会話を交わしたとしても、それは全てもう既にコンピュータの中に存在しているという作品。Ars Electronicaや芸術監督のゲルフリート・シュトッカーも出てくるのですけれども、そのような世界も、既に小説には描かれていたものが、SFプロトタイピングみたいな形で実現する。

来たるべき拠点というのは、先ほど申し上げたようにメディア芸術においては4領域が同時にあってほしいし、それをつなぐような形でデジタルアーカイブの作品化や各領域、漫画、アニメ、ゲームの皆さんをメディアアートが展示するという形で協働すべきだ。そうすると、デジタルアーカイブの利活用にももちろんつながりますし、記録というよりは未来へのアイデアの源泉にすることができるだろう。その辺りがデジタルアーカイブ戦略の中にも出てきていたと思いますし、みんなが使いたくなるようなグラフィカルユーザーインターフェース、プロセスを保存できるコンテキストビューワー、文脈を可視化したり残すというコンテキストビューワー、いろいろな形で探索が進んでいるとは思いますが、空間アーカイブをこれからも探求していくということです。

今日、この後お話をしてくださる大向先生が、何年かにわたってメディア芸術データベースの活用コンテストをされています。こういう試みはいろいろな形で今後も続いていったらいいと思うので、今のデータを使ってどういう見せ方をするか、もっと開かれていろいろな年齢層の方にこのアイデアというのを出していただけたらいいと思いますし、これまで御紹介してきた教育機関が美術館の中に進出してきてくださり、コラボレーションをして、どちらかだけでは得られない成果を来場者の人の反応からフィードバックするという試みも続いていけばいいと思います。作り手を支援するプログラムはたくさんあるので作り手と受け手はいろいろ支援されていますが、「見せ手」を支援する発表支援プログラム「メディア芸術育成支援事業」も幸いにして文化庁さんでつくっていただき、私もそのアドバイザーで最初の3年間携わらせていただいて、本当にそこから得ることは大きかったので、そういった試みが続いていけばいいなと思っております。

次世代のために、今、7世代目までいる日本のアート&テクノロジー、そして私たちが生きている間に成立するのか成立しないのか分からない、すばらしいデジタルアーカイブ、デジタルアートとアーカイブとの協働というのを夢想しながら、具体的に今できる準備をくじけず続けていければと思っています。

最後に、ライゾマティクスさんや坂本龍一さんの個展に携わらせていただいて、34万人もの若い人を含めたお客様が見えたときに、デジタルアーカイブに関する作品がありましたので、それだけお見せできたらいいいなと思います。

最初に坂本龍一さんのものを再生いたします。こちらは19世紀のペッパーズゴーストという手法を使って、1997年に坂本龍一さんと岩井俊雄さんが日本やArs Electronicaで展開された「Music Plays Images × Images Play Music」という作品を再現したものです。個展を生前から御相談する中で、データとして復元されることに何の抵抗も感じない、ぜひやりたいと坂本さんはおっしゃっていましたし、岩井俊雄さんがそのMIDI信号を持っていらしたので、そのMIDI信号を奇跡的に撮影されていたという演奏している姿と併せて、そこに降臨するように坂本さんがピアノを弾く。これが展示の最後にアーカイブとして展示されている。アーカイブの意味もあり、作品でもあった。これを今の若い人に見てもらえた。私が97年に実際それを体感したコンサートを、写真美術館の隣のガ

ーデンホールで最後に見ることができたのですけれども、今の若い人が今後30年はこのことを覚えていてくれるだろう。この作品を坂本さんの個展の最後に置いたというものでした。

では次に、先ほどちょっとお話ししていたライゾマティクスの個展。まず、空間のほうをお見せします。コロナの下、1か月ぐらい閉めなくてはいけなかったのですけれども、展示室の中から「Staying TOKYO」や「Playing TOKYO」など配信をされる試みをされていまして、テレプレゼンスという意味でとても優れた試みができた展示だったと思います。その場にいないのにAR的に存在しているダンサーの姿など、実際はこのようなものなのですが、ARでそこに存在しているように見える。ここがアーカイブの部分で、屋外には3つの衛星として動くロボット、そして20メートルある吹き抜け空間には私がArs Electronicaで審査員だったときに受賞された「Particles」という作品が10年を経て新しい姿になったものがこのように展示されたのですが、最後に、来場者は自分たちが実はウオッチされていたというのを種明かしとして知る部屋というのが残されています。

では、これがデジタルツイン空間ではどうかというのをお見せします。このようにフォトグラメトリ的なフォトリアリスティックな空間ではないのですが、これは現代美術館のサイトにありまして、実際展示室をこのような感じで回遊できるのですけれども、これは衛星と通信しているロボットです。さっきお話ししたように一人一人にデバイスをつけていただいてお客様に回遊してもらったので、お客様の歩いた軌跡というのが3次元的に記録されているのです。これはNFTの画面で日々変わっていくもので、時々見える色の線がお客様の歩いた軌跡です。これは試作品にすぎないのですが、しばらく現代美術館のウェブサイトでは引き続き公開している形になります。

ほかにも動画はもろもろあるのですけれども、後半のお話の途中で関連するところがあったらお見せできればと思いますし、本日は本当にデジタルアーカイブの専門家の皆さんがお聞きになっていると思いますので、釈迦に説法なところが非常にあったと思うのですけれども、私自身が70本ほどのアート&テクノロジーの展示を80年代後半から現在に至るまで取り組んでくる中で考えたことや課題や実現してもらえればいいなど、今後の協働についてこのように考えているということをお話しさせていただきました。

私からは以上です。ありがとうございます。

○司会（望月） 森山様、ありがとうございました。これまでのメディア芸術キュレーターとしての活動や多様な実践例を交えながら、デジタルアーカイブの来たるべき姿についてお話しくださり、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、森山様と東京大学大学院人文社会系研究科准教授、大向先生との対談に移りたいと思います。大向先生は、この後開催いたしますデジタルアーカイブジャパン・アワード2026の選考委員長でもいらっしゃいます。デジタルアーカイブの未来の可能性を含めた今後の展望等についてお話しいただければ幸いです。

森山様、大向先生、よろしくお願いいたします。

○大向氏 それでは、後半のパートということで、対談という形で進めさせていただきます。

○森山氏 よろしくお願ひします。

○大向氏 よろしくお願ひいたします。

東京大学の大向と申します。文学部におりまして、デジタルアーカイブに関する研究開発をやっています。また、人文学には歴史や哲学、文学などいろいろな分野がありますけれども、そこにどのようにデジタル技術を入れていくことで新しい研究ができるのかを考える、デジタル人文学という分野に取り組んでいるところです。

もう一つの側面として、国立美術館で運営しておりますメディア芸術データベース、これはマンガ、アニメ、ゲーム、メディアアートの作品のメタデータをいろいろな機関と協力しながら集めていって、データを検索できるようにする、また、そのデータ自体を多くの人に使ってもらうためのプラットフォームの運営に協力しています。この二つの立場から、25分弱お話しできたらと考えております。

私自身が学生時代から一ファンとして憧れを持って見ていたいろいろな展示が、実際どのように作り上げられているかをたくさん御紹介していただきました。それだけで個人的には胸いっぱいなのですが、ここから幾つか御質問を投げかけさせていただいて、先ほどのお話を深めていければと思っております。

Zoomでアクセスされている方は、Q&Aの機能から質問いただくことが可能です。私のほうでかいつまんだ形でお伺いしますので、どうぞよろしくお願いいたします。

前置きはこれぐらいにしまして、今日のお話の中で印象的だったことはたくさんあるのですが、メディア芸術キュレーターという肩書をお一人で名乗っていらっしゃる。

○森山氏 一人職場みたいに。

○大向氏 そこが非常に面白いなと思いました。展示においても、アーティストと、技術者あるいは研究者という2つの役割を持っている人がいることは大変よく分かるのですが、その構造の中で実際にメディア芸術キュレーターというお仕事は何をしているのだろうかと。本当に多様な面があると思うのですが、場自体をつくるのもそうですし、調整事もたくさんあると思いますが、展示をたくさんの人で成り立たせるにあたってのメディア芸術キュレーターの在り方を知っていただき、今後専門職として多くの人に担っていただくためにも、実際の役割や現実の姿をお伺いできたらと思います。

○森山氏 ありがとうございます。

御存じのとおり、海外でいうキュレーターと日本でいう学芸員というのは担当している幅広さが違うので、かなり実務というか、いろいろなことをやらなくては行けない。それはメディアアートキュレーターでもメディア芸術キュレーターでも同じなのですが、一言で言うと、先ほど円谷さんの特撮映画には必ず実装していたのが井上さんだという話をしましたが、同じように「実装する人」であると捉えていただけたらいいかなと思いま

す。最近、アーティストとして活動してくださる技術者の方や研究者の方も多くなってきて、非常にありがたい。協働しなさいと私たちは学生時代に大阪万博世代のアーティストの先生方から教わったので、それは非常にうれしいなと思うのですが、非常に泥臭く苦勞しながら仲立ちになりますが、そのときに仲立ちになるような役割を果たすとしたらそれがメディア芸術キュレーターかなと。

もう一つ重要な役割に、展覧会エンジニアという人々がいらっしゃるのですが、その人たちも日本に5人ぐらいしかいないみたいなことを前に申し上げました。見せ手の育成が叫ばれると申したのですが、展覧会エンジニアになる人たちが今の若い人たちの中からもっと増えてくれるといいなと。金築浩史さんをはじめ、私自身が1991年の写真美術館でやったステラークのパフォーマンス、逢坂卓郎さんがライトアートをやっていただきましたが、そういうときに会った展覧会エンジニアとしての金築さんや、そのもっと先駆者の方々がしていらっしゃるお仕事、アーティストと美術館側とキュレーターさえもつなぐ。その人たちが介入していただきことによって、より本当に、役割分担しながら協働するというのが実現しています。

研究者としての印象が強い学芸員というよりは本当に実装する人なので、評論の上では作家の技術や表現の手法など、いろいろなものの実技を追体験できないほうがいいという、そのほうが客観的に評論できるというお考えもあるのですが、メディア芸術／メディアアートに関しては、幸いにして私が学んだ学校は3年生になるまで専攻を決めなくてよくて、総合大学なので全部の授業を取れて、ほかのコースの実技も全部取れるという、苦勞するけれどもありがたい学校でした。そのようなことをしてメディアアート／メディア技術の技法を追体験するというのがこの領域の見せ手については必須だなと思っています。

○大向氏　ありがとうございます。

規模が大きくなってくると、基本的には分業が進んでいく。一般に分業というと、ある程度持ち場をはっきりと決めることによってお互いがつながりやすくなるという印象を受けますが、現実にはアーティストが自ら技術を使うこともあるでしょうし、いろいろな人がいろいろなことをできるようになっていく中で、その人たち同時に直接つながることがそもそもできるのでしょうか。分業で役割がはっきりすればするほど曖昧な、まだ言語化されていない仕事も増えていくのではないのでしょうか。場をうまくデザインしてその状況に持ち込んでいくといった仕事もありそうです。

○森山氏　本当にそうです。アートに関わるお仕事特集みたいなものを例えば老舗美術雑誌の『美術手帖』さんが定期的にされたりするのですが、2014年から、先ほど申し上げた展覧会エンジニアというのがちゃんとそこに美術の仕事として紹介されるようになりまして、先生がいらっしゃる東京大学の先生方もそうですけれども、オープンスパイラルモデルの頃から、もしくは日本バーチャルリアリティ学会というのができた90年半ばぐらいから、技術者や研究者の先生方がアートの領域に興味を持って進出してきてくだ

さったということがあったので、今、協働がしやすくなっています。

そういう社会的背景を国やいろいろな機関や、教育機関がつくっていただいたというのがあって現在に至っていると思いますが、本当にSIGGRAPHの議長をやっても、Ars Electronicaに行っているいろいろな展覧会を企画させていただいても、アウェイに出ていってみんなそのアウェイの中でチームビルディングをして一つの仕事を仕上げるというのが、共創コミュニティというお言葉がさっきありましたけれども、メディアアートやメディア技術の各領域には必要なのです。アニメーションももちろんそうですし、漫画もアシスタントさんと。本人が1人で全部を成立させるということはどの領域にとってもできることではあるのですけれども、それとはまた別に、それを発信するにあたってはいろいろな方々のコミュニケーションとコミュニティが力を発揮している。やはりアウェイの試合をしてサンパウロに行ったり、Arsに行ったり、SIGGRAPHに行ったりしていろいろな形でチームビルディングをして取り組んだら分かったということでした。

○大向氏 ありがとうございます。

この質問をさせていただいた背景は、メディア芸術の現場だけではなく、今日のテーマであるデジタルアーカイブの現場も同じだろうなど。我々は完成したものはネットを通じて簡単にアクセスすることができるわけですが、しかし、その裏側で一体何が行われているのか、そこにどんな難しい課題や、スペシャリティーとしてはっきりしていないのだけれども取り組んでいかなくてはいけないことがあるのか。それらの総体として、目に見えるものがあるわけですが、今後、各分野を社会に知っていただくにおいて、その中の人たちが何をしているが複雑化し過ぎて直感的に分からなくなっている。そこで、実際に中で動かれている方が見えること自体がすごく重要になってくると思っているのですが、いかがでしょう。

○森山氏 そうです、展示空間も無数のバージョンがあって、日々生まれ変わっていつている。それがメディアアートの領域ではもうデフォルトになりつつある。それをアーカイブしていつて、変容させて、どう次の会場にアジャストするかということも一つの仕事として、研究として、私も取り組んでいますけれども、成立するようなものです。本当に無数のそういう空間の記録、無数のお仕事が出来てそれが世の中に発信されたものと、ほかの3領域の方々は本当にしきりにおっしゃいますけれども、NGにしてしまって採用されなかったいろいろなものが面白いという。私たちが展示の会場で作家さんにこのように陳列したらというのを絵でわ一つと描いて、それを見せてこちらのほうがいいでしょうと言ってそのようにするとか、エフェメラルな手法をいっぱいやって、そのいろいろな手法で空間を構築するための工夫を、作家さんと一緒になってやっているわけです。

それらが思考のプロセスとして保存され、継承され、後年の人がそれを味わうということが可能になると、非常に人類全体としてというか、JAXAの人がおっしゃっていたのですけれども、人類益のためになるなと思います。非常にそれは見ていて面白いですね。シナプスファイアのばっと発火するところを見るような、丁々発止のものが、静かであって

も展示室では展示が成立するまでの瞬間でも、会期中にもいろいろな変容が起こっている
ので、それも面白い。終わってからの評価を、今までは予算を幾らかけて何人の人が来た
かでしたが、質の評価をみんなが納得するような形でできるアーカイブなどが成立すれば、
企画の見せ手も幸せですし、受ける人たちも幸せという。いろいろな課題と研究のネタと
いうのがいろいろ転がっているのがデジタルアーカイブだなと思います。

かつて、「絵コンテの宇宙」という展覧会を写真美術館でやらせていただいて、美術出
版社から本も出ているのですけれども、中島信也さんをはじめ、CMやアニメーションや
漫画のアニメ化や映画など、いろいろ手がけていらっしゃる方々が絵コンテを作られる。
昔はアニメーションや漫画を公立美術館で展示するというのはなかなかできなかったのだ
すけれども、絵コンテで成立しなかったアイデアを、いろいろな権利関係も難しいですけ
れども、作品として展示するということを2002年にやらせていただくことがあって、そ
れはお客さんも喜んだし、作り手の皆さんも喜んでくださったのです。ミュージックビデ
オの特集展のときも、2002年ぐらいでしたけれども、同じようなことが起こり、アイデ
アをみんなで共有するということが、協働するということが、この領域については昔から
今も大事なのだなと本当に実感いたしました。

○大向氏 ありがとうございます。

先ほどの基調講演の中で出されていた展示も、もともとは極めて複雑性が高い。しかも
その経緯も。

○森山氏 量子的です。

○大向氏 経緯についても、本当はまだまだたくさんの資料が存在している。そして、体
験に目を向ければ、来た人それぞれが別の何かを受け取っているし、さらに量子になって
くると作品そのものが確率的な仕組みをはらんでいるゆえに。

○森山氏 ここであり、あそこでもある。

○大向氏 再現が原理上しづらいような現象を扱っている。

○森山氏 非常に芸術的です。

○大向氏 そういった複雑さ、膨大な可能性がある中で一体何を残していくべきかという
議論は、作品が先にあってそれを誠実に残していけばいいという状況をはるかに超えてい
ると思います。その中で、キュレーターがアーティストや関係者を含めて合意を取るプロ
セスというのは非常に難しそうだなと考えるのですけれども。

○森山氏 そうです、根気強く続けるしかないのと、「作品の魂はどこにあるのか」とい
ういまだに答えが出ない議論と同じように、非常に困難ではあるけれども取り組んで、本
当に取り組みがいのある、時間がかかるかもしれない火山学みたいな研究ですね。生きて
いる間に結果が出ないかもしれないけれども、記録はし続け、取り組み続ける火山学研究
みたいな感じのアーカイブ研究や技術の研究です。非常にエキサイティングです、取り組
んでいて本当にそうだと思います。

○大向氏 ありがとうございます。

先ほどメディア芸術データベースの話に触れましたけれども、マンガ、アニメ、ゲーム分野で今、非常にホットな話題としては、中間生成物です。原画であったり、アニメだったら絵コンテ、あるいはゲームなら設定の資料等々を保存する。そして、いろいろな方がそれらを見ることによってまた次の展開が生み出される。中間生成物という用語は、製作プロセスの途中にあるものという意味が込められた言葉ですが、メディアアートでは作品そのものもある種の間生成物。

○森山氏 そうなのです。だから、メディアアートという名前も中間生成物という名前も、名前を考えるとというのが非常に重要だなと。「野獣派」と同じように、悪口を名前につけたらすごく成功した例もあるし、だから、二項対立ではない、AかBかではない、デジタルかアナログかだけではない、間があるでしょうというこの中間生成物的な考え方が非常に次世代への量子ネイティブな考え方かなと思います。非常に歴史的でもあるし、華嚴経の中でも言われているし、デジタルと華嚴経というのはすごく結びつけて語られることが非常に多いと、アーカイブの皆さんはよく御存じだと思います。そんなことを改めて特に大阪・関西万博の後、思うようになりましたね。なんだ、そういう考え方を昔から我々は知っていたではないかと。

そもそもそれを芸術だと思われていなかったり、身近になっていなかったり。だが、それをぱっと結びつける「見立て」みたいな力は日本のいろいろな文化力の中にはあったと思いますので、中間生成物というのは取りあえずつけた名前かもしれないけれども、それが重要だということは非常にこの4分野のMAGMAセッションでも分かってもらえてよかったというのがみんなの意見でした。それをただドキュメンテーションとして淡々と残していくだけではなくてどうやって見せるかというときにメディアアートの力が発揮できるので、4領域は共にいましょう！という団結のセッションだったのです。

○大向氏 なるほど。「共にある」というキーワードはこの後にもお伺いしたいと思っているのですが、中間生成物をめぐって、今起こっていることは、キュレーションという営み自体が後追いで何かをしていく、既に存在しているものから選択するだけではなく、積極的に働きかけていく。

○森山氏 マイニング。

○大向氏 という能動的なアクションなのだなということを強く意識をしました。さらに概念としての名前をつけることによって、また多くの人を巻き込んでいく仕組みをどんどんつくっていくという。

○森山氏 名づけた者勝ちというところもありますが、本当に後年歴史化される瞬間を、そのただ中にあっては気づかないのだけれども目撃したのかもしれないと、前世紀の末から今世紀の頭は実際先ほどまでお話ししてきた経緯で。あと、赤瀬川原平さんもおっしゃっていましたが、「発見する力」という、一見何でもないのだけれども、人と同じように何でもないものを見ても、幸せ探し、何でもないものの中から非常に面白いアイデアの源泉を見つける。1968年にヤシャ・ライハートが企画した、日本からも若い20代の作家

が参加した、「サイバネティック・セレンディピティ（幸せ探し）」という展覧会のことをお話ししました。これはアーカイブの意味とその役割にも共通していると思うのですが、アートと役割としても何か面白いものを見つけて次につなげるというその行為自体が非常に面白い、それをまた人と共有するのも面白い、だから展覧会をやるという、西洋的な見方でのキュレーションだけではなくて、多様性のあるいろいろなものがやおよそ的に同居している、ある意味量子的な世界の見方をするとこんなにも面白いということがデジタルアーカイブと、それからそれを成立させるためのいろいろなテクノロジーや手法や先生が取り組んでこられた見せ方のコンテストみたいなものを通じて生まれてくる。それを生きている間にどういうものが成立していくかというのを見届けたいなと思っています。

○大向氏　ありがとうございます。

ここで共有というキーワードも出てきまして、先ほどの「共にある」と同じく共通の「共」とだと思えるのですが、メディア芸術、メディアアートというのがある種メタな定義というか、内実はどんどん時々の技術の状況によって変わっていく。

○森山氏　変容していきます。

○大向氏　だから、そういった中において、共にいなければいけないとか、音楽家の方、映像作家の方と一緒にやるとか、それこそ地域や行政もそうだしということで、ある意味メディアアートであるためにそもそも誰かと共にいなければ存在し得ないような領域とも考えられたのですが、それでも。

○森山氏　往来しながらということですかね。専門性を深めるときには、創作は孤独な活動だったと。掘り下げるということもやりながらなのですが、それを共有したり、それで共創的に何か成立する。芸術と共にある人生というのは非常に豊かだなと思います。画家であった父がそれを教えてくれたのですが、作り手になると本当に大変だよと。だけでも、いろいろな芸術との関わり方があるので、それと共にある人生、芸術のことを仕事にしなくても、アーカイブを仕事にしなくても、アーカイブを使っていろいろな面白いことができればいいかもしれないし、芸術も本当にそうだしそのように考えると世界はこんなにも面白いと。特に万博以降思いました。

○大向氏　実際様々なスペシャリティーを持つ方々と一緒にやっていく、あるいは分野の違う方と一緒にやっていく、それはまさに「共にある」ということだとは思いますが。一方で、アーティストや技術者と日々向き合われる中で、そういった人々が、個々のメディアを区別して捉えられていらっしゃる感じはあるのでしょうか。これは受け手もそうかもしれませんが、作品自体が多メディア展開されることが当たり前のように行われている中において、メディアとしての区別は結構意識的になされているようなものなのか、あるいはもっと溶け合っているのかとか、その辺りは実際現場で御覧になっていかがでしょうか。

○森山氏　4つの領域が全部同じ速度で先へ進んできたかといったらそれは違いがあると

思うので、それぞれだと思うのですけれども、往来しながらということが両方ある。それもあるし、これもあると思いながら自分の専門領域を突き詰めることと、ほかではどうかなというのを見ること、たまにこの視点を変えるというのが大事なのかなと。

あと、答えを突き詰めて1つしかないと決めるか決めないかというのも芸術においては大きいと思ってしまして、「まあ、ええがな」の心というか、こうでもありこうでもあるという量子的な考えの下に進めていくと、非常に自分自身が自由になるといいますか、活動というのが縛られない。

集中と研究の掘り下げと、そういったものは対極にあるのかもしれませんが、どちらかしかないと考えると非常に苦しい。それを共有することによって、また次に自分の掘り下げる作業も充実するという往来があるといいと思いますし、デジタルアーカイブの中で作家がどこの部分を残したいのかという。技法はすぐ替えていったいいのか、技法もすぐ替えないで聖遺物としてもととのプラットフォームを取っておいてほしいのか、両方あるだろうといって両方やっておくのか、本当に答えの出ない計算をずっとしているようなもので。答えが出ることはないかもしれないけれども、常にこの時代にはこうだった、この時代にはこうだったという議論をして共有していくというのは非常に重要だと。それは国際紛争の解決と同じだなという。自分たちと違う領域の人たちととにかく腹を割って話して共有して、そしてまた自分の領域に戻る。それは芸術であり、これは芸術ではないと言われることは非常に残念なことですし、そうあってはならないと思うのですけれども、それを往来するメタ的な視点を持っているというのが今後、映像メディア教育やプログラミング教育が2002年とか2020年に必修になったときに結構特異点で、そういう意味でのシンギュラリティだなと思ったのですが、「アーカイブ教育」が必修になると、もうなっているのか小中高ではなっていない。でも、それが教育に入った瞬間からまた変わっていくと実感します。

2002年以降、映像メディア教育をしたいけれどもどうしたらいいでしょう、どこに行ったらいいでしょうという御相談がいっぱいあって、そんな一人1台コンピュータとかは要らなくて、パラパラ漫画などを作って始まったのです。プログラミング教育も、プログラミングはコンピュータがないと学べないか、そういうこともないですね。だけれども、せっかくこんなに叡智を結集して続けてこられたいろいろな角度からのデジタルアーカイブの進捗をこどもたちに共有する小中高でのデジタルアーカイブ教育みたいな、選択制でもいいのですけれども、始まるといいなと思いますし、教育機関から美術館等のところにどんどん共同研究のような形でかつて入り込んでいただいて、一緒に今までできなかったことがやれたということもありましたので、そういったことが実現するといいなと思います。

○大向氏　ありがとうございます。

デジタルアーカイブの作り手として、どこまで手を広げることが可能なかをよく考えます。デジタル情報ですから1と0であれば何でも扱えてしまう。画像であれ、音声であ

れ、3Dであれ、VRであれ、どこまでも行けてしまうがゆえに境界をどこに定めればいいのかをあまりはっきりさせることもできないし、しかし、はっきりさせてしまうとある意味小さくなってしまいうという悩みを抱えながらの作業でもあると思っています。しかし、自分1人でやっているわけではなくて、まさに「共にある」からこそつながり合う。つながり合うためにまた言葉を交わして、広い意味では確かに分担・分業なのかもしれませんが、そのネットワークをどうつくっていくのかという活動を進めることがデジタルアーカイブの分野にも必要ですし、それがこどもたちや未来の人たちに引き継がれていくための仕組みになるということですね。

○森山氏 壮大な答え合わせです。アーティスト・イン・レジデンスというのが定着してきたのですけれども、リサーチャー・イン・カルチュラルベニユーみたいな逆パターンというのはあまりないというのがあって、そのリサーチャーにとって何の得があるのか、みたいなことも言われ、なかなか実現しないよと言われるのですけれども、そういうスイッチがあってもいいと思いますし、実際CERNでは芸術家が行って滞在するというのもありつつ、積極的に中で研究されたことを芸術の文化施設の中でも活用する、応用するというか、社会に発信するよすがと考えてくれている。そういったことを国内でも少しずつ、研究所の中に理解があってアーティストを迎えてくださったりということがあるので、文化施設の中にリサーチャーがある一定期間、アーカイブのリサーチャーでもいいのですが、既にそういうことが始まっていると思うのですけれども、（文理を理系、文系、美系みたいな感じで言っている先生方もいらっしゃいましたけれども、）分かれていないという状態で今後は取り組めると非常にいいなとも思いました。私たちはそういうラッキーな瞬間に立ち会ったので、そういう価値観を持ち得たのかなという気がいたします。

○大向氏 ありがとうございます。

お話は終盤に向かっているのですけれども、アーティスト・イン・レジデンスもそうですし、お互いが持ち場を開いて、交流を生み出していくことが重要なのだなと。デジタルアーカイブの世界でも同様に、なるべくデータはオープンにしていく人との関係性も開いていく。機関同士もそうですし、オープンというキーワードはこの分野ではかなり重要視されています。実際に、メディアアート、メディア芸術の現場におけるオープン性のマインドというのですか、関わっている人たちの考え方は元からオープンなのか、あるいはオープンの定義は広がっているのかとか、そのオープン性についてぜひ伺いしてみたいです。

○森山氏 草創期は人の力を借りないと成立しない技術なので、オープンにならざるを得ないというのはあったと思うのです。本当に限られた、成立するかどうか分からない、機材の動きも確かではない、場所的にそういったものを受け入れてもらえるかも分からない。なので、説得したりということが非常に重要だからオープンでないと駄目。けれども、作家によってプロセスに関わるものは結果が作品なのだから公開したくないというお気持ちもあって、アーカイブの中でもそこをどのように確認するかが課題だったと思います。

なので、二律背反です。私は東京都写真美術館に、映像展示室の担当でしたけれども20代で最初に準備室に入ったということがあって。歴史的な写真の領域というのは、光を当てると劣化していく。見ると光を当てなくてはいけない。保存のためには暗いところに置いておかなくてはいけない。けれども、何のために取っておくか。見るができないみたいな、オープンなのだけれどもオープンではないみたいな、すごくある意味二律背反的なものがあって、アーカイブの権利処理と、それから公開してこそだという考えも。ずっと自問自答を繰り返していくと思うのです。その自答の中からあるとき、じゃあこうしたらということが生まれるかもしれないし、それを非常に期待に満ちて見守りたいなという気がしますし、できたら参画したいし、共にありたいと思います。

○大向氏 ありがとうございます。

これで最後の質問ということにさせていただきます。今日はメディア芸術の未来、メディアアートの未来という形でお話してくださいましたけれども、メディア芸術キュレーターの未来という形で、職能を持つ人、これから持っていこうとする人にメッセージをいただいて締めとしたいと思います。

○森山氏 ありがとうございます。

今のところ一人職場みたいに私1人しかいないと思いますが、私が美術史の大学院生だったとき、青柳正規先生をはじめ、そうそうたる西洋美術史の先生方に教わった人間だったのですけれども、若桑みどり先生が『レット・イット・ビー』という本の最後に書かれた「美術史家を志す若き友へ」というエッセイがありました。あなたが美術史家になりたいのだったら、今、西洋美術史で日本にいてもすごく苦労するかもしれない。だけれども、頑張って頑張って続けてやってそれでもなれなかったなら、それはそれでいいではありませんか、と書いてあったのです。若桑先生にはもちろん後年、お仕事で写真美術館の準備のときにお会いしたし、青柳先生にも日本で西洋美術史をやるということの意味をどう思うかと言われて、なるほどと。だからすごい特性を探さなくてはいけないなと思ってアート&テクノロジーの領域に進んだということがあったのですけれども、見せ手の育成というのは本当にこれから充実していくことになるだろうと希望に満ちて待っています。メディア芸術キュレーターは本当に今まで困難な道筋でしたが、やっていてこれほど面白い仕事はなかったです。さっきおっしゃってくださったようにいろいろな人の共創するところ、そこから何か今まで思いもかけなかったものが現場で「ああ、解決するじゃない」といって生まれていく、それが次のアーティストの新しい作品につながる瞬間とか、シナプスファイアの瞬間を目撃できるすばらしい仕事だったので、それは本当に面白く、ぜひ共有したい。

なので、私は物理も取っていませんし、テクノロジーのことを学ぶのは苦手かもしれないけれども、量子の展示会をやったりして非常に面白い。だから、とにかく目指してほしいですし、私は実装する人が一番偉いと実は思っていたりするのですけれども、苦労して実装して、この領域をもっと広げてくださる方に、生きている間にまた出会いたいなと思

います。

本日はどうもありがとうございます。

○大向氏 ありがとうございます。

私の進め方もあり時間が少し過ぎてしまいましたので、今日はここまでとしたいと思います。改めまして森山さん、どうもありがとうございました。

○森山氏 今日はありがとうございました。

○司会（望月） 森山様、大向先生、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1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2026の表彰を行いたいと思います。表彰式の進行は、引き続き大向先生にお願いしたいと思います。

それでは、よろしくお願いいたします。

○大向氏 それでは、デジタルアーカイブジャパン・アワード2026について、ここから進めさせていただきます。私は選考委員長というお役目をいただいております、この先20分程度お付き合いいただければと思います。

まず、デジタルアーカイブジャパン・アワードの趣旨を改めて紹介させていただきます。社会が持っている知そのもの、そして文化的、歴史的な資源の記録を未来に伝えていくとともに、今後、資料を使った新たな創作、イノベーションの源泉となるようなコンテンツ、データの共通基盤となることがデジタルアーカイブの存在意義かと思っております。

その上で、このアワードは、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らっしゃる機関、団体、あるいは個人を評価し、表彰させていただくことで、多くのステークホルダーの方々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つくりたいという趣旨に基づいて創設をしたものであります。

今回、アワードは5回目ということになります。「デジタルアーカイブ推進に関する検討会」という行政の集まりがあるのですけれども、その構成員のほか、民間の有識者の方に選考委員に加わっていただきまして審査を行った結果を今日、公表いたします。

選考基準は5つございます。1番目は、適切なルールに則ったオープン化及び利活用の推進・促進、2番目は、コミュニティを支える基盤または新たな社会ネットワーク形成への貢献、3番目は、地域情報の発信、4番目、人材育成・普及啓発、そして5番目はその他の貢献ということで、新しい技術を積極的に導入しているとか、新しいサービスをやっているといった方々を対象としてアワードを差し上げたいということでやっております。

ウェブサイトは画面下に書いてありますので、これまでの受賞履歴などはこちらを御覧いただければと思います。

さて、2026年のアワードでは5つの受賞者を選定させていただき、これから御紹介をさせていただきます。受賞者の皆さんには賞状とトロフィーを後日贈呈させていただきますので、しばらくお待ちいただければと思います。よろしくお願いいたします。

それでは、早速受賞者を順番に御紹介したいと思います。受賞された方にはまずこちらから受賞の理由を御紹介させていただいた後に、代表の方にコメントを頂戴するということを5つの機関の方に順番にやっていただければと思っておりますので、どうぞよろしくお願いいたします。

それでは、1つ目の受賞者を御紹介させていただきます。一般社団法人EPADになります。

受賞理由を読み上げさせていただきます。一般社団法人EPADは、幅広いジャンルで構成される舞台芸術に関して様々な機関との連携を通じて作品情報や権利情報を整理したデータベースを構築するとともに、映像の記録・保存とアクセス手段の提供を行っていらっしゃいます。本質的に保存が難しい無形の活動である舞台芸術作品を多様な周辺資料と併せて整理するなど、総合的なアーカイブとして独自の取組の推進をされているということが高く評価させていただきました。

一般社団法人EPAD代表理事の福井健策様より、受賞のコメントをお願いいたします。

○福井氏 福井でございます。本日は理事の伊藤達哉も共にこうして伺わせていただいております。

今回の受賞、大変光栄です。ありがとうございます。今、御紹介いただいたとおり、散逸し、失われていく日本の舞台芸術の映像や資料、その検索可能なアーカイブ化を進める目的で、EPADは日本舞台芸術ネットワーク、そして寺田倉庫によって設立されました。文化庁さんの全面的な支援で、今期で5,000点以上の映像のデータベース化、そして権利処理を済ませました1,000作品のU-NEXTなど提携プラットフォームでの配信化、さらに全国の公共ホールでの大画面上映、また、多言語字幕を付した海外配信などを推進しています。これまで3500万回以上、100数十か国で再生をされております。

優れたクリエイターやパフォーマーには、先人たちの残した過去の無数の作品を見て、そして聞いて育ったという方は多いだろうと思います。優れたスタッフや、そしてファンたちも同様でしょう。これは作品が残されたからです。しかし、そうした作品を残し、伝えるための営々とした活動を続けた人々、例えばライブラリアンやアーキビストの名はめったに残らないとも言えます。彼らが一度きりの人生の時間を作品を残すという営みにささげてくれなければ、はるかに多くの作品が歴史の闇の中に消えていたことでしょう。映画監督の周防正行さんはそれを、残そうとする意思の問題だと述べました。アーカイブ活動というのは、この前のお話にもありましたとおり、まさに苦労の連続です。それでも作品を未来と世界に残そうという意味を持ち続けた多くの先人たち、仲間たちがいます。その思いを政府も共有してくださる証とも言える賞をいただいたこと、何よりの喜びです。現場のスタッフたち、業界の内外を越えて支えてくださった数多くの関係者の皆様に心から感謝いたします。さらに改善を図りながらこの歩みを続けたいと思います。

ありがとうございました。

○大向氏 福井様、どうもありがとうございました。

2件目の受賞者を御紹介したいと思います。株式会社ハムスター並びに株式会社バンダイナムコエンターテインメントの「アーケードアーカイブス」になります。

受賞理由を紹介いたします。アーケードアーカイブスは、往年のアーケードゲームを現代の家庭用ゲーム機で遊べるよう復刻する株式会社ハムスターによるプロジェクトです。2014年の開始から2026年6月までに500以上のタイトルを配信するとともに、復刻したゲームを紹介する動画配信「アーケードアーカイバー」を株式会社バンダイナムコエンターテインメントと協働で企画し、様々なゲームメーカーの協力の下、運営をなさっています。多くの企業や関係者との丁寧な調整を通じて継続的にプロジェクトを進めるとともに、開発者の証言等の一次資料を積極的に集めている点について高く評価をさせていただきました。

それでは、株式会社ハムスター代表取締役の濱田倫様、株式会社バンダイナムコエンターテインメントの宇出津和仁様より、受賞のコメントをお願いいたします。どうぞよろしくお願い申し上げます。

○濱田氏 株式会社ハムスターの濱田です。

デジタルアーカイブジャパン・アワード2026で「アーケードアーカイブス」と「アーケードアーカイバー」の取組を選定していただき、本当にありがとうございました。アーケードアーカイブスは、ここまで12年間で26社のゲームメーカーの534タイトルのアーケードゲームをデジタルアーカイブすることができました。時代の変化の中で町からゲームセンターが姿を消しつつある今、アーケードゲームを気軽に遊べる形で残すこのプロジェクトは社会的な意義を感じながら取り組んでいます。その活動を評価していただけたこと、本当に光栄に思っております。

これからもゲームメーカー各社の皆様と協力し、一タイトルでも多くのアーケードゲームをアーカイブできるように継続して取り組んでまいります。

○宇出津氏 バンダイナムコエンターテインメントの宇出津です。

当社では、ゲーム開発資料の収集と整理をグループ会社で連携して実施していますが、2018年より、自社のウェブサイトにて開発者のインタビューを交えた記録を公開してきています。また、2021年9月から参画しているアーケードアーカイブスでは、その企画を発展させて、ゲームの配信日に公開される「アーケードアーカイバー」で、開発者を招いて開発資料を用いながら当時の開発についてや時代背景などをもろもろお話しただいています。この番組はゲームを遊ぶということだけではなくて、開発者、そしてゲームプレイヤーなど様々なゲームに携わる人のいろいろな視点で振り返ることができています。また、配信映像そのものは動画アーカイブとしてYouTubeにずっと公開されておりまして、後々の学術研究の資料としても役立つものになると考えてやっております。

現在ですが、様々なゲームメーカーさんがこの取組に参画されておりまして、アーケードアーカイブは非常に充実してきています。現在は実はアーケードゲームだけではなくて家庭用ゲームも対象範囲として実施しております。これにより、ゲーム史の体系化にも役

立つ規模・展開になっていくと思っております。今後もハムスターさんを中心に業界各社とも連携して取り組んでいけるように頑張っていきたいと思っております。

このたびはありがとうございました。

○大向氏 濱田様、宇出津様、どうもありがとうございました。

3つ目の受賞者を御紹介させていただきます。KYOTO地域文化をつなぐミュージアムプロジェクト実行委員会による「京都ミュージアム連携による博物館収蔵資料デジタルアーカイブ推進共同事業」になります。

受賞理由を紹介させていただきます。京都府ミュージアムフォーラムに加盟する博物館等で構成されるKYOTO地域文化をつなぐミュージアムプロジェクト実行委員会は、地域文化の未来を支える持続可能なミュージアムDXを推進されています。多くの小規模なミュージアムが連携して資料のデジタル化と人材育成に取り組み、京都府が広域的な調整・事務局機能を担いながら推進した点や、その成果をレポート等で広く共有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、KYOTO地域文化をつなぐミュージアムプロジェクト実行委員会委員長の吹田直子様より受賞のコメントをお願いいたします。

○吹田氏 本日はどうもありがとうございます。

本事業は、デジタルアーカイブに取り組むたくても人材や予算の制約から踏み出せなかった地域の小規模なミュージアムの第一歩、資料のデジタル化を支援する取組として進めてまいりました。行政と中核館、多様な地域機関が連携しまして、まずはやってみる精神で京都ならではの挑戦を続けてまいりました。御支援いただきました文化庁さんをはじめ、関係者の皆様に感謝申し上げますとともに、この受賞を励みに地域文化の未来へつなぐ取組をさらに進めて発展させてまいりたいと思っております。

○大向氏 吹田様、どうもありがとうございました。

4番目の受賞者を御紹介させていただきます。鳥取県立図書館の「とっとりデジタルコレクション」になります。

受賞理由を紹介させていただきます。「とっとりデジタルコレクション」は、鳥取県内の5機関のデジタル化資料を横断的に検索・閲覧することができるシステムです。県内の知の拠点を担うつなぎ役としてそれぞれの機関の特色を生かしつつ、網羅的なデータベースの構築とその発信を通じて地域の中核的な役割を果た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、鳥取県立図書館資料課長の岩崎武史様より、受賞のコメントをよろしく願いいたします。

○岩崎氏 このたびは名誉ある賞をいただきまして誠にありがとうございます。5機関を代表しまして一言御挨拶申し上げます。

御紹介いただきましたように、「とっとりデジタルコレクション」は鳥取県の公文書館、美術館、埋蔵文化財センター、図書館、博物館がデジタル化した所蔵資料を検索・閲覧で

きるデジタルアーカイブシステムです。扱っている資料が異なりますので、非常に多様な豊富な資料を同時にお楽しみいただけます。

今後も次世代へ継承すべき鳥取県の歴史的・文化的に価値のある資料を発信し、地域の知の拠点を担うシステムを目指してまいりたいと思います。

本日はありがとうございました。

○大向氏 岩崎様、どうもありがとうございました。

5番目、最後の受賞者を御紹介させていただきます。「まちの記憶を残し隊」、山形大学の取組です。

こちらを受賞理由を述べさせていただきます。山形大学の学生サークル「まちの記憶を残し隊」は、現在の山形の風景や人々の語り、活動の記録を写真や動画等で記録・収集・保存することにより、記憶を後世に伝える取組を2023年から行っているようです。学生ならではの視点に基づき、オーラルヒストリーの収集やイベントの開催など、市民と積極的に関わり合いながら地域アーカイブの構築を進めている点を高く評価させていただきました。

それでは、まちの記憶を残し隊隊長の岡部沙羅様より、受賞のコメントをよろしく願いいたします。

○岡部氏 山形大学のまちの記憶を残し隊隊長の岡部です。このたびはこのようすばらしい賞をいただき、メンバー一同感謝の気持ちでいっぱいです。

説明にもありましたとおり、私たちは2023年に発足したサークルで、今年で4年目を迎えるまだまだ若い団体ですが、日々デジタルアーカイブを通して何ができるのか、何を未来に残せるのかを模索しながら活動してまいりました。

具体的には、山形市の毎年花笠まつりが行われている七日町のエリアを中心に毎月町並みを撮影して、その写真を「山形アーカイブ」というウェブサイトで公開しております。本日御参加の皆様にもぜひ一度御覧いただけたらうれしいです。

今回いただいた評価は、私たちだけの力ではなく、日常的に撮影や活動に御理解、御協力いただいている地域の方々や御指導くださる先生方の御支援があってこそ形になったものです。この賞を励みに感謝の気持ちを胸に刻み、今後もより一層活動に力を入れてまいります。

本日は誠にありがとうございます。

○大向氏 岡部様、どうもありがとうございました。

5件の受賞報告をさせていただきました。改めまして、おめでとうございます。日々デジタルアーカイブに関する活動に取り組んでいただいていることに関しまして深く感謝を申し上げたいと思います。

最後に、私からここまでの経緯を含めて、講評というほど大げさなことではないのですが、少しコメントをさせていただければと思います。

まず、改めまして受賞者の皆様、おめでとうございますということなのですが、

こういった賞というのはおめでと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、感謝の気持ちのほうはるかに大きいです。

こちらのアワードは、最初にも御紹介したとおり5回目を迎えました。5年もたちますと、デジタルアーカイブの事例は当然のことながら、見切れるものではもはや到底ないという数が世の中に存在しているということになりますし、また、選考過程においても、その基準がどんどんと多様化していきます。

そうすると、選考の方針は事前に決められるものでもないという状態になっております。そういう中で選考委員の皆さんと、その時々において光るものを見いだして、今年の場合でしたら5件の皆さんに受賞いただいたということになります。

その一方で、デジタルアーカイブに携わっている方々が、ほかと比較して光らせようと思って活動されているのではないのだと思います。実際のところは資料や情報、あるいはコミュニティに真摯に向き合った結果であり、その向き合い方も多様化をしていく、そしてまた、その中身も変化し続けていくということになるのだろうと想像しています。

このアワードは、その現場を伝えていくことで社会にとってデジタルアーカイブがどのような役割を果たしているのかをお伝えするといったある種の媒体、メディアの一つだと思っておりますし、また、毎年ずっと続けていくことによって、デジタルアーカイブの動きを定点観測的に、長い時間をかけて見続けていくといったことも役割になっていくのかなと考えているところです。

選考委員長としましては、来年もこのアワードがあることを信じたいということで、これは多くの方々の御理解が必須ということになります。このアワードはどういった方々が対象になっているかという、自薦も可能である、他薦も可能であるということで、こちらで枠を決めていません。ですので、来年あるとしたら、多くの方にぜひ御推薦いただけたらと思っております。

そのためには、このデジタルアーカイブというのが日常的であることが必要だと思っています。こういったところにこんな面白いものがあつたとか、このような見せ方、使い方があるのだということが、多くの人々の日常会話の中にあること、その延長線上にアワードが存在できればよいのかなと思っております。運営側の一同、これからもこういった活動を支えていきたいと考えておりますので、みんなで社会をつくっていききたいと考えているところです。

改めまして、皆様、どうもありがとうございました。

私からは以上です。

○司会（望月） 大向委員長、ありがとうございました。

では、休憩に入る前に、事務局よりお知らせがございます。

デジタルアーカイブに関連して、在日フランス大使館より、フランス国立視聴覚研究所の研修である「FRAME Basics」の御案内がございました。初心者もしくは経験の浅い専門家向けの研修となっており、10月1日まで申込み可能とのことですので、御興味のあ

る方は詳細をウェブサイトより御確認いただければと思います。

以上をもちまして、第1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2部「ジャパンサーチ連携・活用事例等」は13時半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（高峯） 定刻になりましたので、ただいまより、第2部の「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2部の進行を務めます、国立国会図書館の高峯と申します。どうぞよろしくお願いいたします。

開始に当たりまして、諸注意事項を御案内いたします。まず、本イベントに御参加いただいている皆様におかれましては、イベントの様子のスクリンショットや録音・録画は御遠慮くださいますようお願いいたします。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2部の登壇者に御質問がありましたら、ZoomのQ&Aへ御投稿をお願いします。

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いたします。時間の都合上、全ての御質問にお答えできない場合がございますので、あらかじめ御了承ください。

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。

○服部氏 ジャパンサーチの連携実務を担当している、国立国会図書館電子情報部の服部と申します。私からは、ジャパンサーチの概要と、連携をお考えの皆様に向けて連携手続について御説明いたします。

本日、こちらの4点についてお話しいたします。

まず、ジャパンスーチとは何かということですが、ジャパンスーチはデジタルアーカイブのプラットフォームで、様々な分野のデジタルアーカイブと連携し、多様なコンテンツのメタデータをまとめて検索・閲覧・活用できるものとなっております。こちらは国全体の取組として、政府の知的財産推進計画にも掲げられております。

ジャパンスーチの活動方針は、「デジタルアーカイブ戦略2026－2030」にまとめられており、運営主体はデジタルアーカイブ推進に関する検討会です。システム運用や連携実務は国立国会図書館が担当しております。

現在のジャパンスーチの連携状況ですが、連携機関数は70機関で、これらの機関を介し319のデータベースと連携しており、約3200万件のメタデータを検索することができます。

ジャパンスーチの機能は大きく3つありまして、まず1つ目が検索機能で、基本的な横断検索のほか、画像検索機能として特定の画像を指定してその画像に類似する画像を検索する機能や、任意のフレーズを入力してそれに合致する内容の画像を検索する機能などがあります。

2つ目が楽しめる機能で、「ギャラリー」という機能を提供しております。こちらはジャパンスーチ上のコンテンツを組み合わせることで電子展示会を作成できる機能で、現在、ジャパンスーチ上で600近くのギャラリーが公開されております。連携機関の方であれば、作成したギャラリーをジャパンスーチ上で公開することもできます。

3つ目が利活用機能で、「マイノート」と呼ばれるお気に入りリストを作成する機能や、「マイギャラリー」という電子展示会を作成する機能があります。こちらは一般ユーザーの方でも御利用いただくことができます。

続いて、連携方針と連携手続について御説明いたします。ジャパンスーチの連携方針はコレクションポリシーにまとめられており、この中で連携対象機関、デジタルアーカイブの要件、連携手続等をまとめております。コレクションポリシー全文はジャパンスーチトップページ下部の「連携をご希望の機関の方へ」から御覧いただけます。

このコレクションポリシーの基本方針となりますが、ジャパンスーチとの連携は「つなぎ役」と呼ばれる分野や地域の取りまとめ役となる機関を介して連携することが原則となっております。例えば国立国会図書館もつなぎ役となっており、書籍等の分野の取りまとめ役となっております。具体的には、国立国会図書館の国立国会図書館サーチというデータベースが全国の図書館のデータをまとめており、それをジャパンスーチに提供するという形となっております。一方、つなぎ役が不在の分野につきましては、一定の条件の下、例外的につなぎ役を介さない直接連携という形を取る場合もあります。

連携の具体的な流れはこちらの5つのステップになりますが、ジャパンスーチとの連携をお考えの皆様は、まず①にあるとおり、ジャパンスーチのお問合せフォームから御連絡いただければと思います。

続いて、メタデータ連携の仕組みについて御説明いたします。ジャパンスーチはタイト

ル名や作者名など、コンテンツの内容等を示す情報であるメタデータを収集することで、各デジタルアーカイブと連携しています。したがって、画像データなどのコンテンツそのもののデータは収集しておらず、その画像等のURLをメタデータの一部として収集しております。このようにして集めたメタデータをなるべく自由に二次利用が可能なオープンな条件で流通させることで、コンテンツの活用促進につなげております。

こちらが具体的なメタデータ連携の流れとなりまして、まず連携機関が使用しているデータフォーマットをそのままの形でジャパンサーチに登録することができます。その際、ExcelやCSVファイル等で登録することや、OAI-PMHというAPIを利用して登録することができますようになっております。登録され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紐付けられ、オリジナルのメタデータ項目を生かしつつ、柔軟な検索ができる仕組みとなっております。

続いて、二次利用条件の設定について御説明いたします。ジャパンサーチでは二次利用条件を明示し、その早見表なども用意することでユーザーの利便性向上に努め、利活用促進につなげられるよう工夫しております。また、連携機関の皆様には、CC0などできる限り自由な利活用が可能な二次利用条件を設定していただけるようお願いしております。

こちらはジャパンサーチ上で設定が可能な15種類の二次利用条件の区分となります。この中から連携機関が選択した二次利用条件が先ほどの早見表に表示される仕組みとなっております。

以上を踏まえまして、連携を御希望の皆様へお願いしていることが2点あります。

まず、メタデータ整備に関しまして、ジャパンサーチに登録する際に必須となるメタデータ項目は、「名称／タイトル」と「ID」のみとなりますが、そのうちIDは永続的なもので変更されないものとしていただくようお願いしております。また、ジャパンサーチからのリンク先となるURLは維持管理していただく必要があります。

次に2点目として、先ほども申し上げましたように、メタデータの二次利用条件は原則CC0、サムネイル画像はCC0またはCC BY相当に設定していただくようお願いしております。また、デジタルコンテンツはウェブ公開を増やし、可能であればCC0、CC BY相当に設定していただくことを推奨しております。

以上のように可能な限りオープンな二次利用条件を設定していただけるようお願いしておりますが、各機関の御事情を踏まえて柔軟に対応いたしますので、まずは連携の御相談をいただければと思います。

最後になりますが、デジタルアーカイブに関してお困りのことがあれば、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ウェブサイト上に公開しておりますので、そちらを御参照ください。

また、本日お話しした内容についてはジャパンサーチの公式YouTubeチャンネルに解説動画を用意しております。連携機関の御担当者へのインタビュー動画なども掲載しておりますので、併せて御覧いただければ幸いです。

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（高峯） では、今から主にジャパンサーチの連携機関など5つの団体の皆様から、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や活用について御発表いただきます。

最初は、愛知県図書館・成田様から御発表をお願いいたします。

○成田氏 愛知県図書館の成田と申します。本日は貴重な機会をありがとうございます。

当館のデジタルアーカイブは、今年3月に新たにジャパンサーチとの連携を開始いたしました。本日は、当館のデジタルアーカイブの状況を皆さんに知っていただき、今後の展開を考える機会としたいと思っております。よろしくお願いいたします。

本日は、このような内容でお話しする予定です。

まず、愛知県図書館について簡単に御紹介いたします。愛知県図書館は1991年に開館した図書館です。今年、開館35周年を迎えました。図書館の立っている場所は旧名古屋城の城郭内にあり、館内から石垣や土塁も見え、また、5階からは名古屋城の天守を望むことができるなど、歴史を感じられる場所にあります。前身は名古屋の都心、栄にありました愛知県文化会館愛知図書館、1959年に開館したのですが、現在の図書館はその蔵書を受け継いでいます。

当館は、貴重書庫に尾張藩関係機関の旧蔵資料など多数の江戸時代の和本、漢籍や絵図、文化会館時代に受け入れた愛知県に関わる明治から昭和初期の絵はがきや、吉田初三郎等の鳥瞰図、その他地図、錦絵等の資料を収蔵しています。3階の地域資料エリアでは継続的に展示を開催し、資料の紹介をしていますが、このような貴重資料を未来に向けて確実に保存していくとともに、現代の利用者の方にも広く利用していただくため、当館では以前からデジタルアーカイブによる資料の公開に取り組んでまいりました。

それでは、現在の当館デジタルアーカイブについて御説明します。当館がウェブサイト上で公開しているのは、この画面の左側にもありますように、「愛知県図書館デジタルアーカイブ」と「絵図の世界」の2つです。このうち「愛知県図書館デジタルアーカイブ」は2025年3月より公開しています。これは、それまで併存していた複数のアーカイブを統合したもので、収録されている資料はここにあるように貴重和本、画像コレクション、デジタル行政資料の大きく3つに分けられます。この3つを横断して同時に検索することもできますし、別に検索することもできます。このデジタルアーカイブとは別に、当館が所蔵する江戸から明治にかけての絵図が閲覧できる「絵図の世界」というアーカイブも公開しています。

続いて、現在に至るまでの当館のデジタルアーカイブの公開の経緯について御説明します。この右側の図は、昨年3月に図書館システムが更新される前の図書館のウェブサイトですが、このように4つのデジタルアーカイブが併存していました。これを順番に説明します。

最初に公開したのが、「絵図の世界」です。これは2003年から公開しています。当館

の所蔵する愛知県指定文化財の尾張と三河の国絵図をはじめ、城下絵図、村絵図等、江戸時代から明治初期の絵図について、2002年に緊急地域雇用創出特別基金を活用し、デジタルアーカイブ化を行い、公開しました。

デジタル化に当たり、大型絵図の細部まで再現できるようにしました。高精細画像は高精細画像閲覧システムのGigaviewにより作成し、画面の部分拡大ができ、細かい文字まで解読できるようになりました。例えばここに掲げた三河の国絵図は一辺が4メートルぐらいある大きい地図なのですが、実物を広げても真ん中辺りの情報はなかなか見ることができないのですけれども、この高精細画像を見るとしっかりと見るできるようになりました。当初は725点の公開点数でしたが、現在は758点を公開しています。なお、Gigaviewはその後サポートを停止したため、同じように高精細画像を見られるソフトウェアのZoomifyを使って現在では画像を公開しています。

「絵図の世界」では検索の方法でも様々なものを用意していきまして、過去の地名、現在の地名や現在の地図をたどって検索することができるようにもしています。

続いて公開しましたのが「貴重和本デジタルライブラリー」、2011年から公開しています。これは先ほども申し上げましたが、尾張藩関係機関の旧蔵資料など、江戸から明治にかけての貴重和本を公開しておりまして、当館の和本は国書総目録に掲載されていなかったのであり知られていないというところがあったのですが、これらの和本の保存と活用を図るため、2010年にまた緊急雇用創出事業基金を活用してデジタル化を行いました。インターネット上に公開し、その後も外部資金を活用してデジタル化を行って登録点数を増やしています。当初の公開点数は53点で、現在236件を公開しています。

あと、この貴重和本に関連して、公開の翌年度2012年度に、和本の整備に関心や意欲のある職員による貴重和本整備チームという担当を越えたチームを立ち上げ、そのチームで継続して和本の調査や書誌データの整備を行っています。地域資料や和本に関する知識や技能を館として継承していくための取組として重要だと考えています。

3点目、少し年代が戻りますけれども、「絵はがきコレクション」というものを2009年に公開しています。こちらは最初54セットで、現在108セットを公開していますが、画像の作成・スキャンや閲覧画面の作成は職員で行いました。

以上のように、絵図や和本、絵はがき等をデジタルアーカイブ化してきましたが、その区分に収まらないもの、地図や鳥瞰図や錦絵などが公開できていませんでした。これについて、2010年1月の図書館システム更新のときに、ベンダーの富士通の方からデジタル資料管理システム「メディアアーカイブソリューション」の利用の提案がありまして、これを使って今まで公開できていなかったものを登録して、図書館システム更新と同時に公開したのが画像コレクションです。これは別の機会に撮影していた吉田初三郎の鳥瞰図12点の公開からスタートしまして、その後、外部資金も使ってデジタル化をして、地図や鳥瞰図など順次登録を増やしています。

このように4つのデジタルアーカイブをインターネット上で公開するようになったので

すけれども、絵図や和本や絵はがき、その他を資料の種類別に検索しなくてはならないのは不便で、統合できないかということが課題になっていました。それから、ジャパンサーチやほかの機関との連携も課題とされておりまして、2023年に作成されました、ここに載せました図書館の基本的な運営方針にはデジタルアーカイブの充実が掲げられて、ジャパンサーチなど他機関との連携を検討することが盛り込まれました。

このような課題がある中で再び図書館システムの更新の時期を迎えましたが、再び富士通の方からデジタルアーカイブシステム「MusethequeV4」の利用を提案されました。アーカイブを統合するのですが、このシステム更新時に行えば図書館システム更新の費用の中で行えるということで、別途予算を必要としないで課題が解決できて、ジャパンサーチとの連携も可能になるということで、この機にデジタルアーカイブの統合を行うということになりました。具体的にはここに載せましたけれども貴重和本、絵はがき、画像コレクションなどの書誌データの形式を統合し、あと地域や時代の区分も検討して統一し、図書館システムの移行時にこのデジタルアーカイブのデータも移行しまして、2025年3月に、最初に説明しましたが、「愛知県図書館デジタルアーカイブ」を公開しました。これで複数のコレクションをまとめて検索できるアーカイブになりました。

ただし、一番下に書いてあるのですが、「絵図の世界」だけは前に説明した高精細画像やいろいろな検索機能などが実現できないため、残念ながら統合は取りやめて単独のアーカイブとして存続させることにしました。

もう一点、この愛知県図書館デジタルアーカイブをスタートしたときに一個加えたものがありまして、それがデジタル行政資料です。近年、ポーンデジタルといって紙媒体では出ない行政資料が増えているのですが、それによって必要な資料が収集できなくなることを防ぐために、当館ではデジタルでのみ発行・公開される行政資料の収集・保存を開始しまして、試行を経て2025年2月から公開していたのですが、これもデジタルアーカイブに加えることにしました。2025年末時点で196点を公開しています。

以上のような統合したデジタルアーカイブで今年3月にジャパンサーチと連携を開始しました。連携によってデジタルアーカイブのアクセス数は昨年度に比べて着実に増えているようで、大変ありがたいことです。

今後の課題ですが、まだデジタル化できていない資料の登録、まだ本や雑誌も含めてたくさんそういうものがあるのですけれども、今後、予算や時間も含めてどう行っていくかは課題です。それから、統合できなかった「絵図の世界」を今後どうしていくかということ、その他、利用の促進、市町村・関係機関との連携、展示イベントの連携などはもちろん課題としてあります。

最後に、先ほども少し述べましたが、職員の業務体制の継続・継承としました。貴重和本整備チームというのをつくりましたが、最近はなかなか業務の関係で参加する人を集めるのに苦労するようになっていきます。どのようにこういう地域資料に関する知識や技能を館として継承していくかというのは課題と考えています。

一番下に、ここには予定と書きましたけれども、図書館5階からこのように名古屋城の天守がよく見えるということで、展望するコーナーを設置して、デジタルアーカイブから図を掲示して説明を加えています。

デジタルアーカイブに収録されている資料はこれまでもテレビの番組や出版物の掲載、講演会の資料などですごく頻繁に利用していただいているのですが、ジャパンサーチに連携したことでそれがさらに進むといいと考えております。まだなかなかジャパンサーチの機能を活用できていないのですが、例えば当館の資料で言うと名古屋市の明治の時代の地図などは同じようなものがたくさんあって、いろいろな機関に同じ地図や似たような地図がいっぱいあるのですけれども、そういうものが同時に検索できるようになったのはありがたいですし、そうやっていろいろな人に利用されるということも期待したいと思います。それによっていろいろな資料の分析や比較が進んで研究や活用が進むことを期待しております。そのために、当館としてもジャパンサーチの様々な機能を活用していきたいと思っております。

報告は以上です。御清聴ありがとうございました。

○司会（高峯） 成田様、ありがとうございました。

続きまして、新潟県立万代島美術館・伊澤様から御発表をお願いいたします。

○伊澤氏 万代島美術館の伊澤と申します。私は館の所蔵品データベースの管理を兼務として行っておりまして、ジャパンサーチとの連携は昨年度末に行ったばかりとなっています。今回は本館である近代美術館と私の所属している分館である万代島美術館で共有のアーカイブを持っているため、両館で一つの事例として御報告をしたいと思っております。

本日は、大きくこちらの3つの内容でお話をしていきたいと思っております。

まず、新潟県立近代美術館と万代島美術館の紹介なのですが、当館は1967年に新潟市内の県民会館に開館した美術博物館を前身とする県直営の美術館です。1993年に県央に位置する長岡市に開館した近代美術館を本館として、その後、2003年に新潟市の信濃川河口近くの複合ビル内に分館として万代島美術館が開館いたしました。近代美術館は緑豊かな環境内にあって、万代島美術館はビル内のワンフロアにあるという対照的な美術館となっております。

万代島美術館が2003年に開館して以来、コレクションは両館で共有のものとなっております。その数は今、6,000点以上となっております。万代島美術館が開館して以来、現代美術の収集も行っているのですけれども、近代美術館開館のときから基本的な収集方針というのは今映しております3つの柱から成っています。県ゆかりの作家の作品の新潟の美術、明治以降の美術の流れを展望する日本の美術と、日本の近代美術に関わりの深い19～20世紀の西洋美術作品です。これらの3つの方針は、今、お見せしているのが当館のデータベースの検索画面なのですが、上のほうがそのまま検索項目になっておりまして、それぞれの作品群を概観することができるようになっております。いずれにしても当館で所蔵している作品というのはいずれも近代美術の作品が中心となっているため、

著作権に関する問題というのは後述しますが避けられないということになっております。

次に、当館のデジタルアーカイブがどのように構築されていったか、データベースの変遷を簡単にお話ししたいと思います。

まず、近代美術館が開館した当初から稼働していた来館者用データベースというのがあったのですが、そちらのデータを引き継いで、2010年頃からFileMakerというデータベース管理ソフトでこの分野に長けた職員が一から構築したデータベースが作られまして、これにより全所蔵作品のデータの把握や検索が可能になって、職員の業務の効率化が図られていきました。こちらは内部用のデータベースであったため、非公開でした。このデータベースが作られたことにより、以前は管理委託会社でないとできなかったデータの更新作業というのが職員の手でもできるようになりまして、非常に便利になったのですが、近代美術館にある本体データのみしか更新ができず、分館の万代島美術館からは加筆修正ができないなどという課題などもございました。

その後、2023年度に若干の予算がつく運びになりまして、FileMakerのデータを基にクラウド型の所蔵品管理システムへの移行を行いました。このクラウド型の所蔵品管理システムに移行したことによりまして、アカウントを持つ全学芸員が加筆修正可能となりまして、業務の中でデータベースをそれぞれの学芸員がそれぞれの仕事で使う場面というのもしょこつ増えていっております。

また、この移行に伴って、この管理システムに備わる機能としてデータベースの公開を行うことも同時に目標とされました。また、こちらのシステムではジャパンサーチの連携データの出力も比較的簡単にできますので、いずれ挑戦したいなと思っていたのですが、すぐにはなかなか取り組めませんでした。この年度の3月末に著作権保護期間が終了していた主要作品のデータを40点ほど公開して、このときは僅かな点数のみ公開して、公開の道筋をつくるにとどまったような状態でした。

このとき、幾つかの課題が出てまいりました。それがこちらです。特に公開に関することに限りますと、以下の3つです。予算不足でポジフィルムデジタル化がなかなか進まない、著作権について知識不足もあってなかなか疑問が多くて進まない、さらにはジャパンサーチ連携までなかなかたどり着かないという課題です。

このようなことに悩んでいたときに、2024年度末に文化庁でInnovate MUSEUM事業の募集がありまして、そのうちの博物館収蔵資料デジタルアーカイブ推進事業という事業が上にある疑問や課題を解決する突破口になるのではないかなと思い応募をしまして、採択をされて、2025年度は下を書いてある3つの内容を実施していくということになりました。それが作品画像のデジタル化や撮影を進めていこうということと、公開に当たって一定のゴールを設定するに当たって収集方針の柱の一つであった新潟の美術を中心にデータを公開していこうということです。また、この事業がジャパンサーチへの連携が必須であったため、これを機に連携を行いたいということになりました。また、美術作品の著作権に詳しい専門家に相談できる機会を設けて方針などを決めていくことと

しました。

ポジフィルムのスキャニングなどによるデジタル化はかなりまとまった数を進めることができたのですが、新潟の美術を中心としたデータの公開に当たっては、近代美術館、万代島美術館両館の学芸員でデータの校正などを行って、一定数の作品に解説文をつけるようにしました。左が当館のデータベースの作品詳細画面なのですがけれども、このような形で解説文を見ることができます。こういった短い解説なのですがけれども、どのような作品であるかが分かる手がかりになって、ウェブ上で作品鑑賞を楽しめるというだけではなく、多くの人の目にこのデータが触れたときにこれがどんな作品であるかというのが分かる手がかりになって活用の糸口になると考えたため、できる範囲で解説をつけるようにしました。このときは事業のゴールもありましたので、数を決めて解説をつけていったのですが、現在はデータが整い次第、可能な範囲で解説をつけ足していっているという状況です。

2026年2月末までにこの事業によって586点のデータを公開することになりまして、そのうちの466点が新潟の美術の作品となっております。ぜひ当館のホームページからのぞいていただきたいのですが、聞きなじみのない作家も多いと思うのですが、新潟らしい特徴が出ているのではないかなと思います。

次に、Innovate MUSEUM事業の実施期間中には、美術の著作権に詳しい専門家とミーティングの機会を設けて、二次利用方針の検討だけではなく、今後の公開を広げていくに当たっての助言などを受けました。この年度は、まずは公開予定作品を選定した後、その方針に従ってまず著作権保護期間内であるかそうでないかというのを大きく分けていくという作業をしました。保護期間が終了した作品はパブリックドメインとして自由にデータを利用できるように、当館のデータベース上だけでなくジャパンサーチのほうも条件表示をしていきました。右側の画面がジャパンサーチでの見え方です。

一方で、著作権保護期間内の作品、パブリックドメインの表示がない作品の画像は、基本的には著作権法第47条において必要と認められる限度で公開をしていくという方針になっております。その限度というのは、美術業界の各団体が共同で定めた47条ガイドラインというのがあるのですが、そちらに従っていわゆるサムネイル画像という3万2400画素以下に設定をしております。かなり粗い画像ではあるのですが、作品の概観を知ることではできるかなと思います。

この保護期間内の作品については、左下、ジャパンサーチ上の利用条件の表示ではこのように見えております。当館の画像利用の案内に飛ぶようにしています。この画像利用の案内も今回の連携に当たって大きく内容を変更いたしました。右側に、字が小さいのですが、ざっと載せております。基本的にはデータベースで公開している作品のうちPDMの表示があるものは自由に利用可、ないものは利用者の責任で処理を行った上で要申込みという方針としました。

また、所蔵者名の表記をお願いしております。これはジャパンサーチの連携を想定して

おりましたので、ジャパンサーチのサイトポリシーに記載のあるデータ利用に当たってのお願いに準じてこのようなお願いという形といたしました。

当館のこのデータベースなのですけれども、昨年度末に公開したばかりで目に分かる形での反応はまだ分かっていないのですけれども、当館、万代島美術館のミュージアムショップが早速この方法を利用してオリジナルグッズを制作してくれたりしております。画像貸出し業務の軽減にもつながっておりまして、今後も画像公開を少しずつ増やしながらこれからの反応に期待しているところです。

最後に、ジャパンサーチとの連携についてお話しします。昨年度は以上のように半年ほどの期間でデータベースのデータ公開を広げていったのですけれども、最後の1か月ほどの作業でジャパンサーチとの連携作業を行いました。まず、つなぎ役は両館が所属している全国美術館会議さんに依頼をしました。実際の連携作業というのは、大まかに振り返ると下側に書いてあるとおりです。ジャパンサーチに掲載する紹介ページ用の画像や紹介文などを用意して、それと並行して館のほうのデータベースの公開準備を進めて、それを公開しました。その公開したデータから取得したメタデータファイルをジャパンサーチに登録して、表示項目を調整して連携公開という流れでした。

この作業を通していろいろな美術館・博物館さんのジャパンサーチのページを閲覧して、こんなことができるのかとか、こんなことをしてみたいなというイメージがかなり膨らみました。作業の中ではささいなことでも国会図書館さんが分かりやすく教えてくれたので、問題なく進めることができました。

最後に、ジャパンサーチと連携しての意義とこれからの期待についてお話をして終わりにします。当館はまだ十分な発信ができていないのですが、ジャパンサーチさん側から発信をしてくれて大変ありがたかったです。ジャパンサーチは国の分野横断型ポータルとされているとおり、様々な分野の団体が連携をしているのが特徴で、検索によっては思いがけないデータと出会うことができ、とても興味深いなと感じております。

また、連携を通して情報へのアクセスの仕方が広がったことで、当館や当館の所蔵品について知ってもらう可能性が増えたと思います。そこからまた新しい利用者が現れて、新しい価値観が生まれていくことを期待しております。

当館はまだ連携したばかりで、まだその可能性の1段目に上がったばかりであります。少しずつ当館のペースで自分の館のデータベースの拡充も進めながら、ジャパンサーチでの発信も充実させていきたいと思っております。

以上で当館の発表を終わりとさせていただきます。御清聴ありがとうございました。
○司会（高峯） 伊澤様、ありがとうございました。

続きまして、宮城県教育庁文化財課・小林様から御発表をお願いいたします。
○小林氏 御紹介にあずかりました、宮城県教育庁文化財課の小林と申します。今回、ジャパンサーチ連携・活用事例等としまして、「博物館連携によるデジタルアーカイブ『宮城の民具』の構築と活用ー」ということで事例紹介をさせていただきます。

初めに、「宮城の民具」とは何ぞやというか、どういうデジタルアーカイブなのかというところの御説明からになります。こちらは宮城県内の自治体・博物館の民俗専門職員を中核とした連携組織「宮城民俗コモンズ」という組織が構築する民具に特化したデジタルアーカイブとなっております。このコモンズ自体の立ち上げが令和6年度でございまして、令和6年度からこちらのデジタルアーカイブ事業に着手しまして、今年8月時点で1,924件の民具の画像とメタデータを公開しているというところになります。

民具に特化したデジタルアーカイブであるというところと、また、単一の博物館や自治体ではなくて多数の機関が連携したアーカイブであるというのが大きな特徴かなと思います。現に、現時点でアーカイブしている民具の所蔵機関、自治体・博物館は20を超えているというところで、規模的にもかなり大きくなってきたかなというところがございます。

こちらの宮城民俗コモンズですけれども、事務局が宮城の県立博物館である東北歴史博物館にあります。私、小林は実は昨年度までこちらの博物館で学芸員をしております、コモンズの事務局としてこちらのデジタルアーカイブ構築等に関わっていたというところになりまして、今回のお話を受けて、県庁に異動はしてまいりましたが、御紹介しているというところになります。

こちらの「宮城の民具」と、ジャパンサーチで今年3月に連携をしましたので、それぞれこちらの2次元コードから検索画面に飛ぶことができますので、発表を聞きながらも御覧いただければいいかなと思っております。

続いて、構成としまして、今日のお話の概要をまとめております。東北歴史博物館が事務局を務め、県内の自治体や博物館が連携して構築しました「宮城の民具」、その立ち上げの背景や工夫について紹介するというのが今回の趣旨でございます。実施に当たって、東北歴博をはじめ実施主体の中にどういう課題意識があった上で宮城の民具についてのデジタルアーカイブを構築しようというところに至ったのか、その課題意識こそがアーカイブをどういう形にするかというところの輪郭を描くものだと思いますので、そこだけ重点的に御説明したいと思います。

一方で、構築プロセスだったり、資料管理システムの運用の実態であったりについては時間の都合上、省略させていただくところも多いかと思いますが、詳細については『民具マンスリー』という雑誌に私と民俗コモンズ事務局のメインを務めております今井という者の連名で報告を書いておりますので、こちらを併せて御覧いただければと思います。これもQRコードからページに飛ぶことができるので、ぜひ御覧いただければと思います。

一点、資料管理システムの運用等については詳細を省くと申しましたが、実際に使っているシステムだけここで御紹介しますと、早稲田システムさんのI. B. MUSEUMというものを使っております。多くの博物館さんで実装されているところかなと思いますが、ごくごく身近なものを使っているというところも御注目いただければいいかなと思います。

はじめに、課題意識としまして、民具の価値というところから触れていきたいと思いたす。これは歴史博物館で昨年度私も関わった特別展ですけれども、民俗に関する展示の趣

旨として紹介した文章になります。近代化によって生活が激変していく中で、それぞれの物が消えていってしまう、生活が消えていってしまうのを惜しむように物として収集されてきた、これらが民具として博物館だったり自治体で保管されているものの中核を担うわけですが、これらが使用されてきた当時の暮らしを知る人が少なくなってきた現在、その価値を広く社会と共有することが難しくなっているというところが民具の直面する課題と言ってよいかと思います。それが顕在化しているのが博物館の収蔵庫をめぐる問題だったり、また、民具の背景に関する問題などになってくるのかなと思います。

例えば民具といえば昔の暮らしの展示で活用されたりという懐かしむような文脈であったり、そういうものの展示でこれまで活用されてきたところがあると思うのですけれども、果たしてその当時を知る人以外には価値がないものなのかと申しますと、そういうわけではないというのが我々民俗に携わっている専門職員の思いであるかと思います。

これはあくまで私の場合ではあるのですけれども、こういう民具だったり民俗、人々の暮らしを通して、私たちは現代社会とは異なる人と自然、例えば農業だったり漁業だったりという生業の形だったり、また、人と人、冠婚葬祭などに代表されるような社会関係であるとか、また、人と神や仏のような民間信仰だったりなどは生業や冠婚葬祭等にも関わってくると思うのですけれども、そういうものとの関係性を実物を通して知ることができる。民具は今の生き方を見つめ直すきっかけになるものであるということで、時代が変わっても普遍的な価値があると信じてやっておるわけでございます。こういう価値の見いだし方というのは人それぞれで違ってくるかとは思いますが。例えば古い道具とその造形的な価値みたいなものに魅力を見いだすようなこともあろうかとは思いますが。

ただ、民具をめぐる現状と課題は厳しいのが現実であります。1つの「ある」と5つの「ない」とまとめましたけれども、あるものは膨大な数の民俗資料となります。宮城県内だけでもこれだけのものが保管されているというのが令和2年の調査データとなっております。一方で、ないものとしては人、モノ、知識、時間、カネとしておりますが、例えば資料整理だったり活用に取り組む職員の人手が足りていないとか、また、これをアーカイブしようとか何かするにしても、撮影機材をそれぞれの自治体では持っていないとか、あるいは知識、膨大な民俗分野の領域を全てカバーするような広範な知識を持っている人間というのはそうそういないと言えますので、これらのものが全体的に不足しているという課題があります。その課題の解決方法としてネットワークの形成というものを取組んできたというところになります。人、モノ、知識というのを県内の専門職員等で共有化しながら、技術だったり知識の底上げを図って価値の発信につなげていこうという取組であります。

これが宮城民俗コモンズの立ち上げにつながるというものです。正式名称は「宮城県民俗担当職員協議会」としておりまして、令和5年度に博物館から声かけをして、令和6年度に正式に発足しているというものになります。設置要綱の趣旨としましては、宮城県内に存する民俗資料について所属の枠を越えて調査研究することで、新たな価値の発見やそ

の成果の社会還元につなげるというところで、この立ち上げの理念のところから活用というものを見据えている組織であると言えるかと思います。

そんな民俗コモンズがデジタルアーカイブを立ち上げる意義、なぜデジタルアーカイブという手法なのかというところについては次の2点が大きく考えられます。

1つ目が、民具の魅力に手軽に触れてもらうことができるという点です。時間や空間的な制約の解消を目指す、具体的には例えば多賀城にある東北歴史博物館は誰でもいつでも気軽に来られるというわけではなかったり、また、博物館に来たからといっても目当ての民具が必ずしも見られるというわけではない。莫大な数の民具がある中で展示しているのはごく一部になります。そういう制約がある中で、デジタル空間上でアーカイブすることでこれらの制約を解消することを目指したということです。

もう一つが、県内の自治体・博物館の民具の画像や情報、例えば用途だったり大きさだったり連携組織の中で共通の方針にのっとって一つのデジタルアーカイブに集積していくという点になります。仮に博物館個別でアーカイブしていったりしたとしても、物の大きさの計測方法だったり、撮影の仕方だったりばらばらだったりすると、それらを比較したりすることも難しいですし、利用者にとっても例えばこちらのアーカイブには鍼はないけれどもあるとか、そういう探す手間だったりというのもあるかと思いますが、連携組織として一括で一つのアーカイブに集積することで、利用者にとっても便利でしょうし、また、専門職員だったり研究者目線からしますと、資料の情報が集積されることで比較研究の端緒ともなり得るというところも大きな狙いというか、理想ではあったというところになります。

ただ、デジタルアーカイブというのはその一つ的手段にすぎないといえますか、これらが実物そのものに完全に代替して、デジタルアーカイブ化してしまえばいいというわけではもちろんなくて、これらの課題がある中でその一つの方法としてデジタルアーカイブを行っているという点は御理解いただければと思います。

次に話は飛びますが、「『宮城の民具』をひらく」というところで、工夫についての話となっています。

1つ目が「作る人にひらく」というところで、写真の質を維持しながらアーカイブ構築に関わりやすいような方法を模索していきました。多数の自治体だったり博物館が参画する中で協働しやすい形を目指してきたというところになります。

2つ目が「使う人にひらく」というところで、民具の魅力を深掘りできるようなアーカイブの形を模索したり、写真の利活用を促進する形を模索することで、より多くの人に民具の価値を伝えるという本来の目的を達成できるようにしてきたというところなんです。

「作る人にひらく」というところで、これは大きな特徴かと思うのですが、「宮城の民具」上で公開している画像の多くは会計年度任用職員、はっきり言ってしまうと写真の専門家ではない人たちによる撮影になります。100近い収蔵場所に20万点以上の民具がある中で、参画ハードルが高いとアーカイブが進んでいかないというところでこういう

手段を取っているというところです。

ただ、その中でもなるべく質を均質にするための取組というのはいろいろやっております。例えばそれが統一機材の用意というところで、カメラ、照明、背景紙に至るまで基本的に全て同一の機材を、国庫補助を活用しながらですけれども用意したというところ。また、撮影のマニュアルを整備したり、講習を実施、こういう感じで歴博の写真室に会計年度職員さんたちを集めまして簡単にレクチャーをするというところを実施しました。

次に、「ひらく」の2点目として、プロのカメラマンによる自治体・博物館での撮影というのも併せて行っております。この目的としましては、質の良い写真を撮るためにはもちろんなのですが、撮り方をお手本にしてもらうというお手本を学ぶ機会という意味合いも大きくありました。ただ見て盗めというのも酷なものではありますので、そのようなプロの撮影をお手本にしやすい形にするために、撮影場所を俯瞰したときに物をどう置いて、ライトをどう当ててという撮影基準表というのを資料1点ずつに作成していったというところになります。例えばこのような配置をしたら、こういう感じで写真が撮れますよという感じで再現可能性みたいなものを担保してきたというところになります。基準表に沿うことで質の高い写真の撮影が可能となってきました。例えばこれはカテキリという宮城・東北に結構特徴的な大根をみじん切りにするための器械で、みじん切りにした大根をその後御飯に混ぜ込んでかさ増しするのですけれども、そのカテキリの写真です。この中にもプロのカメラマンが撮ったものと自治体の派遣職員さんたちが撮ったものというのが混ざっています。よく見ると微妙な質の違いというのはあるかと思うのですけれども、基準を定めたことで一定の質の担保ができていますと考えております。

次に、使う人に対する「ひらく」道ということで、「『魅力深掘りへの道』をひらく」というところで、こういう民具を見せる写真でその造形的な価値というか、そういうものを伝える写真撮影にも励んできたところです。実際立ち会っている自治体職員だったり、博物館の学芸員なども、車馬鍬ってこんなにかっこよく撮れるんだとすごくはしゃぎながら撮影に励んでいたところでした。

また、アーカイブ上では高精細な画像が閲覧できることも大きな魅力となっています。台所に掲げる火の守り神が「カマ神」というものなのですけれども、例えばこれは瞳のところはお茶碗を伏せて埋め込んでいるのですけれども、こういうものも大きくアップしても質感が伝わるような画像が閲覧できます。

また、「『利活用への道』をひらく」というところで、全ての写真にクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを付与して自由な活用というものの道を開いています。ただ、自由に活用できるとはいえ、一定の公序良俗に反しない範囲というところでデジタルアーカイブのホームページには留意事項みたいなものは記載しているというところになります。一定のルールを守ってもらいながらになるのですけれども、学芸員だったり専門職員が想像していなかったような使われ方をするというところで利活用への道が開けていけたらなと思っております。

最後に、「使う人に『民具との出会いの場』をひらく」というところで、「宮城の民具」というデジタルアーカイブは民具だったり宮城に関心がある人しかアクセスしにくいのではないかなというところはあると思うのですけれども、ジャパンサーチさん、大きなプラットフォームと連携することで、「宮城の民具」に必ずしもアクセスしないような人にとっても民具との出会いとか、いろいろ検索して何だこれはという場になることを期待して、連携を令和8年3月に完了しているところとなっております。実際に管理者側から統計情報を見ていると、なるほどなというか、いろいろな形で出会ってくれているのかなということが想像できて、大変うれしいなと思っていますところでは。

ただ、「宮城の民具」とジャパンサーチとの連携も端緒についたばかりですし、まだまだ展望というのは今後大きくございます。例えば未実施を含む自治体・博物館での撮影やアーカイブの拡充であるとか、また、活用がまだ十分進んでいないところもありますので、学校教育との連携やウェブ展覧会などの実施、これはジャパンサーチさんの機能も活用しながらできればと思っていますところでは。また、「宮城の民具」を活用した比較研究の深化なども進んでさらに価値の発掘が進んでいって、それらを社会と共有することができればいいなと考えているところではございます。

時間を超過しましたが、私の事例紹介は以上となります。御静聴ありがとうございました。

○司会（高峯） 小林様、ありがとうございました。

続きまして、福岡市博物館・大森様、宮原様から御発表をお願いいたします。

○大森氏 こんにちは。福岡市博物館の大森と宮原で、「『鑑賞する』ギャラリーから『参加する』ギャラリーへ」ということで発表をさせていただきたいと思います。

発表の前に、この画面に表示されていますQRコードかチャットから御覧いただけたらより楽しめるかなと思います。

では、発表に入らせていただきます。

発表に関しまして、当館のデジタルアーカイブ、とりわけデータベース整備という側面での現状に少し触れさせていただけたらと思います。当館は収蔵品が20万件ほどあるのですけれども、メタデータに関しては、最低限のものですが100%公開しています。ただ、その画像となると30%に満たないという拙い状態であります。ですので、目標としては画像登録や解説文を充実させて、ここを見たら必要な歴史的資料にアクセスできるぞという頼れる情報基盤を目指しているというところでは。

とはいえ、このような業務は基本蓄積型で、言ってしまうととても地味な作業ですので、大切だったり根幹であったりというもののなのではございますけれども、社会的に存在意義というのは認知されにくくて、今後も予算や人員が確保され続けるかという、それは保障されていないというところは皆さんも抱えているところではないかなと思います。実物資料ですらなぜ残すのかというものが問われている中で、実物を伴わないデジタルアーカイブはその価値や必要性をより厳しく問われる立場にあるのだなということを認識して、常に危機感

を持って業務に当たるように我々は今、心がけているというところです。

次のページに行きます。では、価値や必要性とは何だろうというところを深掘りします。私たち博物館側の人間は重要だから価値があると思ってしまうところがあるのですけれども、市民としては価値が伝わったから重要だと思う、つまり、参照されたり、研究や教育、地域活動などに結びついて価値を感じてもらうことで初めて必要性というのは可視化されるのではないかなと思っています。この論理のギャップがある中で市民の方々により価値を感じてもらえる媒体の一つは何かと考えたところ、ウェブギャラリーがそれに当たるのではないかなと思っています。

というのも、ウェブギャラリーというのはパソコンの普及によって誰でも見られるようになりまし、さらにスマートフォンの普及によってほぼ一人1台レベルで多くの方が手軽に持ち運びながら見られるものとなりまして、より市民生活に近い存在になっているという背景があるからです。

次のページです。より多くの方に届けることに関してはやはりウェブギャラリーというのはかなり得意ではないかということで、当館ではジャパンサーチのギャラリー機能を活かしまして、いろいろなタイプのギャラリーを制作しています。トライアンドエラー大歓迎というスタンスで、いろいろな視点でのギャラリーを作っています。その中で、作成に当たって当館では、次のこちらみたいな類型をし、誰に、何を、どう届けるかというものを意識しながら作成をしています。というのも、私も含めですけれども専門のいろいろな分野の業務があって、その中でのギャラリーの作成となりますので、どうしても独りよがりになったりします。意識しながらやることで少しずつ良いものができるのではないかなと思っています。

ジャパンサーチのギャラリーの機能というのはギミックがいろいろありますので、このように目的を設定することで効果的な使い方や選択ができるのではないかなという狙いもあります。ただ、このように今書いております類型の用語は勝手に考えてやっていますので、言葉として不十分な点多々あります。その点は御理解いただきながら見ていただけたらと思います。

具体的にはこの表のようなとおりにはやっております。この類型は、鑑賞者の方の活用の仕方、見方というのが変化することは当然ですので、どちらかというと制作サイドから見たどういう意図を持って作成したかという点で分類をしています。制作者側の意識とは別に鑑賞者側で違う見方をしてくれるといううれしい誤算はたくさん生じるということも織り込み済みの分類になっています。

詳しく見ていきますと、縦軸はギャラリーの制作主体、右上の鑑賞型と右下の活動型という2つがあるのですが、こちらのギャラリーは「へえ、こんなものがあるんだ」と鑑賞してもらうことを主眼としたものです。作った人によって、博物館側が作る、真正性が高く教育・研究目的での使用・参照が想定される鑑賞型ギャラリーと、博物館関係者以外が自由にギャラリーを作ることで、デジタルアーカイブの楽しみ方も含めて提供で

きる活動型ギャラリーに分かれます。

左下のパブリック型と左上の参加型ギャラリーは能動的な鑑賞とさせていただいておりますが、つまり「へえ」とどまらず、何かやってみようかな、そうかという発見が生まれることを期待して作成したものです。この2つは、ギャラリーの鑑賞者によってデジタルアーカイブが育つことを目的にしています。制作者によって区別されまして、上の参加型ギャラリーというのは主に博物館側の者が作っていて、下は市民が中心に作っていますので、地域活動等への結びつきはパブリック型ギャラリーのほうが強い傾向にあるのではないかと思います。

こんな形で制作者と想定される鑑賞スタイルによって4つの類型に分けまして、今、博物館では8つのギャラリーを公開し、2つのギャラリーの公開準備を行っています。

それぞれのギャラリーを紹介させていただきます。まずは鑑賞型ギャラリーから行きたいと思います。どのような工夫をしているか等は宮原さんからご報告をお願いします。次のページです。

○宮原氏 では、私から鑑賞型ギャラリーについて詳しく説明します。鑑賞満足度向上の工夫として、1ページ内に全て収めることを意識しております。というのも、次のページにいくとその後のアクセス数が半分以下に落ちるということもありますので、なるべく1ページに収めるようにしております。一番左の新収蔵品展につきましては、資料の収集年度の寄贈者がおりまして、その方たちに向けてギャラリーを公開することによって寄贈者の家族の皆さんで楽しんでもらえたりするかなと思い、寄贈者に向けて還元、そして公開しています。

次に、「戦争とわたしたちの暮らし」というギャラリーがありまして、これは企画展を毎年夏に開催しているのですけれども、その内容をそのまま落とし込むことで市民の皆様が平和学習の材料として使っていただくということです。

最後の「大灯籠絵展」は、2年前に開催した特別展の内容をギャラリーにしております。地域の同様の大灯籠を飾る祭りを地域ごとにタブで分けることで、自分が知りたいところの情報を追えるという形になっています。現在、「大濱流灌頂と『大灯籠絵』」という企画展を開催しておりまして、2年前の大灯籠絵の展覧会には出ていなかった資料も追加でここに登録しております。なので、これは成長するギャラリーとしても活躍しております。

ということで、次の参加型ギャラリーについては大森さんが話します。

○大森氏 次に、参加型ギャラリーです。こちらは、ギャラリーは当館で作成するのですが、ギャラリーを見た人が作品をはじめ自分の活動や生活の中で活用してもらうということを想定して作ったものです。今回ここで紹介している「“博”花繚乱」というギャラリーですけれども、これは単純に花を紹介するギャラリーとも見えるのですが、最初にこのように「このギャラリーから着想を得て何ちゃら何ちゃら」とこのギャラリーの見方を説明して、おや、何か違うぞと思ってもらうようにしています。

また、今回このギャラリーを作ったときに、当館主催の特別展の中で専門学校の学生と

一緒に共同展示を行う機会がありましたので、その作品の制作に当たって本ギャラリーを使ってもらい、その有用性の検証も同時に行っております。どんなものかという、資料に描かれる花を造花技術で立体的に作って展覧会で見せますよ、写真も撮れるフォトスポットにしますよという作品だったのですけれども、「作品を作る段階でかなり有用性があった。事実確認、細部確認をするに当たっても非常に便利でした」というコメントを学生さんからいただいていたしまして、結構いいなと思ったりしました。また、この学生さんたちの取組をここで紹介するコーナーも作っております、これを見ることで、こんなことをしていいんだという人が増えたらいいなという思いで作っています。

また、本ギャラリーは見る人がまさに参加できるように、ジャパンサーチのギャラリー内のギミックを使った工夫も宮原さんのほうでしていただきましたので、宮原さんから説明をしてもらいます。

○宮原氏 「“博”花繚乱」の中ではクイズを制作しております。クイズは、和歌山県立公文書館の「授業で使える和歌山の資料」というものを参考にしております。解答はタブで非表示・表示を選べるようにして、このクイズは解説パーツに画像を新たにつけてズームアップして解説するという使い方をしています。選択肢も当館の資料を使用して、ほかの資料のアピールもしております。ここで気になった資料については深掘りできるように展示解説のリストをつけております。これは「“博”花繚乱」の最初のほうで紹介しているものから引っ張ってきてピックアップしています。

このギャラリーの作成時の留意点なのですが、これはもともと作品を制作される学生さん向けにまず公開したというところで、制作の邪魔をしないような形で最低限の真正性のある情報だけを載せております。余計な情報は載せずにシンプルなレイアウトにして、最後に、深掘りしたい人にはリストで、過去の展覧会のリーフレットがホームページに上がっておりますのでそのリンクを載せて、情報を追って制作につなげられるようにしました。

活動型ギャラリーについてですが、こちらは今、博物館実習を行っております、その中で学生さんたちが皆さんのギャラリーを参考にしながら、ただいま鋭意作成をしているところでございます。

最後、パブリック型ギャラリーですが、これは先ほど言いました特別展「魔法の歴史スコープ」で「まち歩きギャラリー」というイベントを開催しました。この「まち歩きギャラリー」で、時層写真というものを撮影するというイベントだったのですけれども、それをまず学生さんたちが。

○大森氏 イベントに先立って、このように古写真に写る風景がどこに当たるのかというのを地域の方から聞き取り等を行って、オリジナルマップとこのギャラリーを作成しました。まち歩きのときに、このギャラリーはスマートフォンで見られますので、参加した人がそのスマートフォンを見ながら歩けるように作成しまして、このように写真と時層写真というのを同じタブを使って示すことで、参加した人がこの写真がこのようになるのね、自分たちも自分のスマホで撮ってみようという流れになるように作ったものです。

ただ、イベントのときに限定して許可をいただき作ったものですので、まだ権利処理等が進んでいません。地域の方からいただいた写真等もありますので、今、権利処理を進めている最中なのでまだ公開ができないというところですが、みんなで作るギャラリーで、かつ、公開した後もずっと地域の方が遊べるギャラリー、パブリック型ギャラリーとして作ったものになります。

最後は宮原さん、お願いします。

○宮原氏 当館はいろいろギャラリーを作っているのですが、まだまだギャラリーの存在が認知されていないという現状があります。ですので、まず対外的には小さなところからこつこつと周知を図っています。このように名刺サイズのカードを作成して館内で配布したり、学校現場で配布してもらったりして周知につなげるようにしています。また、先ほどの大森みたいにワークショップの開催や、デジタルと実物のハイブリッド展示なども今後やってみたいというところで、対外的な周知の課題があります。

対内的には、現在、ギャラリーを作成できるのが私と大森なので、もっと職員の皆さんにギャラリーを作成してもらえるように働きかけをしていこうと思っております。なので、職員を対象にギャラリー作成のワークショップの開催を予定しております。

以上です。

○大森氏 以上になります。どうも御清聴ありがとうございました。

○司会（高峯） 大森様、宮原様、ありがとうございました。

続きまして、都留文科大学・高橋先生から御発表をお願いいたします。

○高橋氏 ただいま御紹介にあずかりました、都留文科大学の高橋と申します。よろしくをお願いいたします。

画面共有させていただきます。

私からは今まで御発表の皆さんと毛色が違って、ジャパンサーチを活用して授業をどうするかということについて少し御説明をさせていただきたいと思います。

私自身は今年4月から都留文科大学に参りまして、それ以前は慶應義塾の普通部ないしは高等学校で25年間ぐらい教員をやっておりました。私自身の専門はIT関係ではございませんで、日本の中世史を専門にさせていただいております。その中で歴史叙述というのが資料というものから必ず成り立っているのだということを何とか生徒に実感してもらいたいと思ひまして、そしてこのジャパンサーチを使った授業を行ったということになります。

実はジャパンサーチができる前は、今も同じなのですが博物館を作ることとずっと課題としてやってきたのですが、最初の頃は紙のレポートを使っておりまして、次はウェブサイトを作ってもらおうということをやりまして、そして先ほど来御紹介がありますジャパンサーチのギャラリー機能を使うというところにたどり着いたということでございます。

先ほどもう実践の目的自体は少しお話をさせていただいているのですが、教科書

というのは字数の制限上いろいろと説明をはしょっているところもあるわけでありまして、本来はその背景に様々なストーリーがあってしかるべきかなと。そのストーリーの作り手に回ることによって、実は教科書等で作り上げられている、紹介されているストーリーというのは厳密な手順を経て作られたものなのだと、決していい加減に作られたものではないのだということを逆に理解してほしいなという思いでございました。そして、ジャパンサーチを見ると思いがけない文化財との出会いもありますので、そういうものが長い年月を経て今伝わっているということ、これは決して偶然ではなくて様々な人の努力があって今があるのだということも知ってほしいなという思いもございます。

たまたま中学校1年生、3年生、高校3年生と3つの学年でこの実践を行う機会を得ました。発達段階からいたしますと中学校1年生と高校3年生というのはかなりの違いがございますので、それぞれの段階差に応じてどういうことが考えられるのかなということを意識してやってきたかということを最初に御紹介させていただきます。

昨年度までの勤務校ですけれども、中学受験というものが歴史を暗記教科だとイメージしてしまう非常に大きなきっかけになっているわけでありまして、もう文章として書かれているものが全てだというマインドになっておりますので、決してそういうことではないのですよと、資料というものを組み合わせて皆さんも叙述の主体に回ることが可能なのだということを感じてつかんでもらうというのが中1の主な目的でした。

そして、中3では少しずついわゆる叙述者としてのスキルを高めてもらいたいと思いますか、最終的には簡単な論文を書いてもらうのですけれども、その過程でいわゆる資料批判というものを行う必要があるのだよと。こういう経験を積んでもらうというのが目的でございます。

高校3年生は、文学部等に進学する以外の生徒にとっては歴史の授業として受ける最後の機会になる可能性もありますので、いわゆる歴史学という学問がどういう営みを行う学問なのかということを実感してもらおう。そして、生徒が社会に出た後、歴史学という学問に対して、学問として存在する意味があるのだということを理解してもらおうということが目的でございました。

実際にどういうものを作成しているのかということを見ていただくというのが一番いいのかなと思うのですけれども、それぞれジャパンサーチの利活用事例に掲載をしております。こちらの利活用事例に3学年分のものをそれぞれ載せさせていただいております。例えば中1の昨年度のものを見ますと、「江戸人と海」というタイトルで作っているわけですが、そういう関係性を捉えるためにはどういう切り口で行くのがいいかということで彼なりに考えて、一つは漁業だろうと。漁業の資料はどうなのかなと。一つは食だろうと。魚を食として食べるにはどんな資料があるかなと。そして最後は娯楽というか、愛玩対象ですかね、あとは潮干狩りの紹介をしていますから娯楽といえば娯楽なのでしょうけれども、そういう関係性を考えてみる。ですから、彼の場合はそこで何か一つのテーマを考えるとときにどういう切り口が必要かという3つのことを考えることによっ

て資料を探すことができたということになるわけです。

これが中3になりますと「江戸時代の稲作」ということで、彼は最初に稲作の実態という、少し文章量が増えてくるのですね。ただ、これはうまく資料が見つからなかった。だから、この辺が一つの思いつきと資料が一致するかどうかということを確認するのも大事なことだと思いますので貴重な経験かなと思います。そして、農具をこのように上げてきて、そして最後に棚田というところへ少しそれて行き着くわけですが、こういう形で書く文章量も格段に増えてきますし、最後は稲作に絡んで飢饉という発想も出てきて、資料を集めてみようかなと。ですから、恐らく作業しながらいろいろなことを思いついていったのかなと思います。

これが高3になりますと、少し文章をしっかりと作り込んだり、こういう年表を作って見せる工夫をかなりするようになるとか、あとは文字資料、会話資料、それなりに高度なものを集めてきたりする一方で、こういう当時のお坊さんの日記とか、当時の資料というものはどういうものがあるのだろうみたいなところにも発想が及んでいるのかなという気がいたしまして、それぞれの学年でそれぞれの成果が上がっているのかなと思っております。

本実践では、基本的にはテーマは自由という形にしておりますので、中3だけは江戸時代という縛りをかけたのですが、それ以外は本当に全く自由という形にいたしました。それがかえって難しいと言われる場合もあったのですが、特に中1は歴史を自由に考えていいというのはどういうことなのだろうみたいな戸惑いを感じることも結構重要かなと思いました。

実際どういう指示を出したかということでございますが、ハートマークでマイノートを作っていく。それをマイギャラリーにインポートするという作業をした上で、マイギャラリーにいろいろな機能、テキストボックスや年表を作って自分なりにいろいろな工夫をしていきたいと思います。縛りとしてかけたのは、一応博物館という設定ですので館長の挨拶というのを最初に書いてくださいと。そして、この展示についての趣旨や概要、ストーリーを語ってくださいと。それから、資料を少なくとも5つは並べた上で、自分のストーリーの中でこの資料はどういう位置づけなのかということを経理長からの一言という言葉で入れてくださいと。そして、見終わった人へのメッセージという形でテキストを書いてくださいと。そして、5番目は少し遊びといいますか、この展示で何かイベントをやるとしたら自分なりにどういうことをやるのかなということを経理に考えてくださいということをつけたわけです。

本来であれば最初からワークスペース上にギャラリーを作ればいいのですが、学校現場ですとそこで作り始めてしまうと、いたずらということで友達のものを消してしまったり、いたずらではなくても故意でなくても消してしまったりすることがありますので、最後に自分がローカルに保存しているものをワークスペースに上げるという一手間が必要でございまして、実はこれが案外技術的なハードルとして高いということは生徒の感想から分かっております。

最後に自分で作りっぱなしではなくてお互いの博物館を見て感想を提出して終わりという形で行いました。実授業時間としては3時間、最初の1時間目でジャパンサーチの使い方と自分のテーマ、そして2時間目、3時間目で実際の作品作りという形になりますが、正直言って3時間では足りないかなと。かなり技術的なスキルの差というのがありますので、なるべく期間遵守を頻繁に行い、あるいは休み時間も使うという対応をいたしました。

これは自分自身が作ったウェブサイトです。こういう形でいつでも家でこのウェブサイトを見れば課題ができますよという形を整えました。Q&Aみたいなものも作りました。

これが実際のギャラリーですけれども、これは利活用事例に載せていただいておりますので、ぜひ御覧いただければと思います。

作った以上は、提出した以上は評価もしてあげなければいけないということで、事前にこういうループバックを示してございます。こちら資料として配布されていると思いますので、御関心のある方は詳しく御覧いただければと思います。

本実践の成果として、何をしたらいいかわからないという課題というのが、紙であったりウェブサイトを作るという段階ではそれなりにあったのですけれども、ジャパンサーチを使うというところは具体的に指示をしてあげられることによって、検索して資料を探せばいいのだなと、ここから自分なりの博物館を作ったらいいのだなという入り口としてジャパンサーチは非常に便利かなと思っております。

ただ、彼らはGoogleのような検索エンジンに慣れていますので、それに比べると全然検索しても出てこないという感想を持ちます。実はそれが非常に大事なことでありまして、Googleというのはいかに先回りしているというか、こちらの検索スキルが未熟でも案外出てきてしまうということがあるわけですが、本当に自分の使いたいように使いたい情報を探すためにはこういう努力が必要なのだよという経験は非常に重要なかなと思っております。

課題としては、先ほど申し上げたとおり、やはり作業が若干難しいという点はございます。生徒からは作業手順を説明する動画、特にマイギャラリーからワークスペースに上げるところを教えてほしかったという要望がありました。それから、先ほどのような体裁を指示したわけではありますけれども、学年が下がるに従って特に最後のイベントを自由につくってみようというのはその「自由」の意味がよく分からなかったみたいで、実際のイベントを探してくるということもありました。

感想は、本当にずらずらずと並べましたので、よろしければ御覧いただければと思います。

最後でございますけれども、デジタルアーカイブスの教育活用によって、生徒は自らが歴史を叙述する主体となる経験ができるのかなと。そして、最初に申し上げたとおり資料批判の目を養うということにもつながるのかなと。これは生成AIで作られた画像、これはちょっと怪しいぞみたいなものを見極める勘を養うことにもつながるのではないかなと私としては思っております。自分の目で確かめる、自分の足場をしっかりつくる、確かな

情報を得るというためには自分がしっかりとした問題意識を持つということと、それなりのスキルが必要だということをこの実践を通じて感じてほしいと私としては思った次第でございます。

私からの発表は以上とさせていただきます。ありがとうございました。

○司会（高峯） 高橋先生、ありがとうございました。

以上、5つの団体の皆様から、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、教育への活用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。

成田様、伊澤様、小林様、大森様、宮原様、高橋先生、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。

ここから再び休憩時間とさせていただきます、第3部は15時10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（望月） それでは、定刻になりましたので、ただいまより、第3部「デジタルアーカイブを通じた過去のクローズアップ：昭和100年を迎えて」のセッションを始めます。

開始に当たりまして、諸注意事項を御案内いたします。

まず、本イベントに御参加いただいている皆様におかれましては、イベントの様子ของ スクリーンショットや録音・録画は御遠慮くださいますようお願いいたします。

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様を録画した動画は、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ので、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3部の登壇者に御質問がありましたら、ZoomのQ&Aへ御投稿をお願いします。

なお、いただいた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。時間の都合上全ての質問にお答えできない場合がございますので、あらかじめ御了承くだ

さい。

それでは最初に、相模原市情報公開・文書管理課課長の湯田様より、市役所全体で取り組むデジタルアーカイブの構築について御発表をお願いいたします。

○湯田氏 相模原市の情報公開・文書管理課の湯田でございます。

本日、本市のデジタルアーカイブの取組を発表する機会をいただきまして、本当にありがとうございます。拙い説明とはなりますが、少しでも本市のデジタルアーカイブの魅力が伝わるようにお話をしてまいります。

初めに申し上げます。本市のデジタルアーカイブ構築に当たりましては、数多くの方々に支えていただき完成したものでございます。この場をお借りしまして御礼申し上げます。

それでは、資料に沿って進めてまいります。タイトルはこちらにありますように、「市役所全体で取り組むデジタルアーカイブの構築」とさせていただきます。本日のデジタルアーカイブフェスの第3部のテーマである「昭和100年を迎えて」から少し離れてしまうかもしれませんが、本市の特徴、また、構築までの経過などをお話ししながら、こういうデジタルアーカイブの形もあるのかなということを知っていただければ幸いです。

次のスライドには、さがみはらデジタルアーカイブで御覧いただける資料をまとめてみました。左上が、市内の有形文化財等のVRが見られるということ、また、下は歴史的な公文書や記録写真が見られるというところ、また、右側にお子様向けのコンテンツということで、小中学校の副読本と記録写真をつなぎ合わせてより深く学習ができるようなページを作成いたしました。今日お配りした資料の一番後ろに2次元コードを大きくつけましたので、このお話を聞きながらでも結構ですし、また、終わった後でも結構ですので、ぜひ本市のデジタルアーカイブを訪れていただければと思います。

では、次のスライドに移ります。冒頭申し上げましたように、今日のテーマが「昭和100年を迎えて」となります。さがみはらデジタルアーカイブでは、まさに昭和、そして平成、令和とそれぞれ時代を感じ取れるようなカテゴリで資料を検索することができます。左側のこちらを御覧いただきますと、古いものは明治、大正の資料も若干ではありますがございます。こちらから昭和初期、30年代、50～60年代と様々な年代で検索ができます。同じ昭和といいましても年代が変わることに社会情勢や生活、文化等も大きく変化してまいります。こうした移り変わりも感じていただけるように、年代のカテゴリを整理したところです。

実際に昭和初期をクリックしますと、右側のような当時をしのばせる写真が出てまいります。今日、資料を御用意できなかったのですが、デジタルアーカイブの中には「市制施行70年さがみはらの歴史」と題したページを設け、明治の中期から現在までの本市の歩みが写真と文書で分かるような資料も御用意しております。

では、次のスライドに移ります。今度は年表になります。左側のページから年代を絞っていただきますと、右側のように年表が出てきます。こちらは相模原市の出来事から探し

て、その当時の国内の様子はどうだったか、また逆に、国内の大きなトピックから検索してそのときの相模原市の営み、どのようなことが起きていたのかを学ぶことができます。また、こちらも今日資料を御用意しておりませんが、一部こういったトピックをクリックすると、さらにデジタルアーカイブの資料と紐付けができて、もう少し掘り下げて理解を深めることができるように御準備しているところでございます。

次のスライドでは、今日の流れという形で御用意しております。まず、簡単に相模原市の概要の説明、その後にデジタルアーカイブの取組以前の課題やコンセプト、また、構築の経過、成果、成功要因・課題、そして今後の展望ということで説明をしてみたいと思います。

最初に、相模原市の概要となります。相模原市、御存じない方もいらっしゃると思います。神奈川県北側に位置しております。首都圏からも近いということで、ベッドタウンまたは内陸の工業都市としてこれまで発展してまいりました。ちょっと見づらいののですが、相模川という大きな川と道志川という川があります。また、ここに小さく映しているのですが、蛭ヶ岳という山がございます。神奈川県の中で一番標高の高い山が実は相模原市にあるということで、このように表現してみました。相模原市はこういった蛭ヶ岳をはじめとする丹沢の山々に囲まれる自然豊かな環境も有している市でございます。今はリニア中央新幹線の開通に向けた準備にも関わっておりまして、こういった事業を見据えたまちづくりを進めているところでございます。

次に、デジタルアーカイブに関するお話となります。デジタルアーカイブの構築に取り組む以前の課題ということで御紹介をしたいと思います。4つございまして、まず一つは、博物館、公文書館の設置目的に沿った資料をそれぞれ収集・保存はしているのですが、これまで公開や利用される資料がごく僅かであったということになります。展示スペースに限りがある一方、資料は当然増えてまいります。利用いただける資料はどうしても限定をされていたと感じているところです。

次に、社会全体のデジタル化が進む中で、今までは来館をしないと見ることができない。私どもは公文書館の管理もしていますが、歴史的公文書はこれまでお越しいただいて御覧いただくということが主になっておりました。このデジタルアーカイブの構築検討は令和4年が実践のスタートとなりますが、コロナ禍ということもありましたので、直接訪れることができない方にも楽しんでいただけるような環境整備が必要ではないかという課題を持っておりました。

その下の3番目は、市の歴史を語る広報写真は多くのストックがあったわけですが、こちらでも使われているものが一部ということで、もっと市民の皆様に御覧いただけるものがあるのだけれどもというところがございました。

最後の4番目は、歴史的公文書や古文書は劣化が進んで補修を必要とするものがあるわけですが、なかなか利用まで至らないというところがございました。こういったものを解決する手法として、本市ではデジタルアーカイブの構築に取り組んだというところ

になります。

次のスライドになります。相模原市のデジタルアーカイブのコンセプトということで、その課題を解決するためにどのように作っていかうかということで考え、「知る・学ぶ・楽しむ@相模原」ということで掲げさせていただきました。こちらは相模原市を知るための方法として、従前作っております「相模原市史」といった市史や50年、60年の機会に作られた「市制施行記念要覧」、こういった資料の活用が有効であるということもありましたので、資料を活用した仕組みとするとともに、お子様たちの学習、また、学習支援に資する仕組みをつくっていきたいということで考えました。

また、学ぶ、知るということにプラスして相模原市に興味を持っていただくということで、楽しんで資料を検索いただけるようにしたいということで、知る・学ぶ・楽しむというコンセプトでコンテンツ作りに取り組んでまいったところです。

そういった知る・学ぶ・楽しむということを達成するためには、相模原市は様々な部署で貴重な資料を持っておりましてけれども、そこが一つのチームとなって相模原市のデジタルアーカイブを作ろうということで取組を進めてまいりました。こちらにありますように、左から広報、文化財、情報公開、これは公文書になります。また、歴史的公文書の管理をしている公文書館、収蔵美術品を所管する市民ギャラリー、また、図書館、博物館、そして小中学校の副読本を持つ教育センターといった所属が集まって、いろいろな角度から相模原を知っていただけるデジタルアーカイブ作りに取り組んだという形になります。こちらが本市における特徴になるかなと考えております。

次のスライドになりますが、実は資料は、今、紹介した所属ごとに検索するような形でも御準備をしております。一番左上に公文書館がありますけれども、こちらをクリックすると公文書館で管理している資料にも行き着くということで御用意をしております。

次が、相模原のデジタルアーカイブ構築の経過ということで、4年からスタートはしていますが、実際に中心に検討したのが5、6、7、8ということで、6年が第1次公開、7年が第2次公開、8年が第3次公開と3つのステップで公開に至っておりますが、この赤いところに書いたものが実は内部検討とあります。令和5年からずっと、庁内ワーキングと課長級会議とありますけれども、様々な所属が集まっておりますので、同じ方向を向いて構築に取り組むためには何度も話し合いが必要だったということが実際のところです。それを表したのがこの資料となります。実際にはここに書いた数字よりももっと多く、直接的な例えば2つの所属だけで打合せをする、担当者ごとに打合せをするということは重ねて行っておりますので、この回数よりもさらに多く実際には検討を行ってきたところでございます。

それでは、次のスライドになります。次は、デジタルアーカイブの成果というところになります。このデジタルアーカイブ構築に当たりましては、3つの成果指標を設定しております。一番上がアクセス件数、次が資料のデジタル化の点数、一番下が利用者満足度ということで設定をしました。結果ですけれども、昨年度末の目標としては、アクセス件数

と満足度に関しては達成をしております。デジタル化の件数は残念ながらこちらは届かなかったというところになります。我々としては今のところ3つのうち2つは達成できたということで、現時点では今回の構築において一定の成果があったのではないかと考えております。

次は、アクセス数の推移を表にしたものになります。第1次公開、令和6年11月、令和7年3月の2次公開、令和8年3月の3次公開ということで時間軸が分かるように表現をしております。第1次公開当初と直後は高いアクセス数があったわけですが、第2次公開から第3次公開にかけてちょっと停滞をしていたかなと考えております。実際に第3次公開以降は割と顕著に見えていただけているかなと考えております。

こちらはなぜこうなったかまでまだ詳しく分析はできておりません。ただ、停滞しているという令和7年度におきましても、第3次公開に向けて小中学校に何度もお邪魔しまして、先生方にお子様たちがどのようなデジタルアーカイブを期待するかということでお話を伺ったり、ぜひ授業でも使っていただきたいと訴え、説明してきております。こうしたこともアクセスの増加につながったのかなと考えております。

次のスライドに移ります。成功要因・課題ということになります。成功要因の1つ目は、先ほど申し上げたように3段階に分けて資料の公開を行いましたので、その機会ごとにデジタルアーカイブの周知するチャンスをいただいて、それが実行はできたかなと考えております。第2次公開、第3次公開はイベントも行いました。特に第2次公開では土器をスマートフォンで撮影して3Dを作ろうということで開催しましたら、多くの方から御参加いただきました。特に市内のデジタルアーカイブに参加している所属において、デジタルアーカイブというのはポテンシャルがあるのだなと、市民の皆様に御利用いただけるのだなということを知ってもらう機会としては大変有効だったのかなと考えております。

あと、3つ目です。ここにキーパーソンと書きました。本市では、実は現在はその職を離れましたけれども、令和5年度から令和7年度まで本市の公文書館長を務めた山口前館長という職員がおりました。この職員が熱意を持ってデジタルアーカイブ構築に取り組んでおりまして、どういうデジタルアーカイブを作りたい、市民の皆様に見てもらいたい、特にお子様に使っていただきたい、楽しんでもらいたい、この思いを率直にどんどん発信して、また、動いて、その思いにどんどん周囲を巻き込んで、ばらばらだった所属もみんな参加して同じ方向を向いて、最終的にはデジタルアーカイブが構築できたのかなと実感しております。

そういう成功要因を申し上げた中ですが、課題もございます。1つは計画的な資料の追加・更新。今、オープンしたばかり、3次公開をしたばかりですけれども、ここで足が止まってしまっている方も飽きてしまうというか、また次、また次ということでお越しいただけないということがございます。資料をどんどん追加してアピールしていく必要があるのかなと考えております。

また、デジタルアーカイブを利用するためのイベント等も必要かと思えます。そして、

先ほど参加している所属はあると申し上げましたけれども、各所属が同じ意識を持たないとなかなかうまくいかないのかなというところは課題として捉えております。先ほど申し上げたことと逆になりますけれども、キーパーソンだけに頼らない、組織的にしっかりデジタルアーカイブに取り組むことも必要かと考えております。

そして、今後の展望になります。資料を保存する所属ごとに電子化計画を策定し、計画的に追加の掲載ということを取り組んでまいりたいと考えております。また、イベントの開発も取り組んでまいりたいと考えております。最後3つ目、先ほど申し上げた所属に実は参加していない部署からも、こういった資料をデジタルアーカイブに載せたいという声を複数から受けております。こうした申出を受け入れてデジタルアーカイブの充実を図ってまいりたいと考えております。

下に写真をおつけしておりますが、もしかしたら御存じの方もおられるかもしれませんが、相模原市に津久井湖という湖があるわけですが、30年以來の渇水がございました。こうした形で湖面が見えてしまうという状況になったわけです。もう今はほぼ満水ということでこの姿を見ることはできないのですが、今年起きたこの状況も、未来に向かっては貴重な当時を知る資料となり得るものということで考えておりますので、こういったものもしっかり今後、デジタルアーカイブとして登録をしてまいりたいと考えております。

今、申し上げたさがみはらデジタルアーカイブは、こちらの2次元コードからお入りいただけますので、御利用いただけたらと思います。また、その中には一部白黒とカラーの写真と同時に楽しめるようなコンテンツもございますので、ぜひ御利用いただきたいと思います。

大変拙い説明でお聞き苦しい面もあったかと思いますが、以上で相模原市の発表は終わりとさせていただきます。ありがとうございました。

○司会（望月） 湯田様、ありがとうございました。

続きまして、公益財団法人三井文庫の小杉様より、三井文庫デジタルアーカイブの取組について御発表をお願いいたします。

○小杉氏 公益財団法人三井文庫社会経済史研究室の小杉と申します。本日は三井文庫デジタルアーカイブの取組ということでお話をさせていただきたいと思います。よろしくお願い申し上げます。

三井文庫デジタルアーカイブ、英語名では「Mitsui Bunko Business Archives」とさせていただきますが、こちらは三井文庫が持っています近世の三井家資料、また、近代以降の三井グループの企業資料をオンラインで公開するためのプラットフォームになります。このように経営や経済に関する資料が中心ですので、英語名に「Business」という言葉を入れさせていただきます。

もともと2023年度から、三井グループ350周年記念事業というものがスタートしました。これは江戸の日本橋に三井家の元祖と言われています三井高利が越後谷呉服店を開いた1673年から計算して350年目に当たる節目が2023年だったということで、そちらを記念し

たものになります。「みついのちからを、みらいのひとに」というコンセプトを掲げていまして、事業終了の2021年度までグループ全体で様々な記念事業を進めています。

三井文庫デジタルアーカイブというのがこの350周年記念事業における三井文庫が進めていた事業になります。2023年度から所蔵資料のデジタル画像化を進めまして、2026年5月に資料1万5000点分の画像が完成しました。これをもって、同じ月の18日に正式リリースとなっております。目標は2027年度の事業終了までに2万点分の資料画像を公開するというようにしております。

なお、デジタルアーカイブのプラットフォームとしては、日本事務器株式会社様のクラウド型デジタルアーカイブシステムのINFOLIBを活用させていただいています。

登録と利用は無料になっています。手続の方法は、三井文庫ホームページを御覧いただきまして、このサイトの登録申込みフォームからお願いします。

また、デジタルアーカイブとは別に、文庫が作りました所蔵資料の目録情報のみ検索できる三井文庫所蔵資料目録も併せて公開しております。こちらは登録は不要で、無料で利用できますので、御覧になっていただければと思います。

ここからは、デジタルアーカイブの今年7月末時点までの実績を見ていきたいと思います。リリースして間もないですので、まだ十分なデータもそろっていませんが、少なくとも今日までに登録者数が毎月100人単位で増えている状態になります。昨年度の三井文庫に来館されて資料を御覧になった方の延べ人数が182名でした。それを踏まえますと、毎月100人ほどの方がデジタルアーカイブに登録してくださっていますので、例えば今までは忙しいとか、あるいは遠方にいるということで三井文庫になかなか来られなかったという方々が三井文庫の資料を見ることが出来る機会を提供できているのではないかなと捉えております。

また、登録した方の利用状況を見てみますと、この後説明するようにデジタルアーカイブに簡易検索という検索方法があるのですが、皆さんそれで大まかに当たりをつけられてから検索に引っかかった資料の詳細まで進んで画像を御覧になっているという利用状況がかいま見られるかなと思います。

直近2か月では、コンテンツというのはつまるところ搭載されている画像なのですが、それへのアクセス数が顕著に伸びています。これについては、三井文庫のデジタルアーカイブに登録されている画像は非常に専門的なものになりますので、特定のアクティブユーザーの方が定着されて、特にその方々を中心にコンテンツの閲覧という利用が進められているのかなと推測しています。

それでは、ここからは実際に三井文庫デジタルアーカイブの画面を使って資料の画像を見てみたいと思います。

それでは、こちらはデジタルアーカイブのトップページなのですが、こちらの「キーワードを入力」というところに特定のキーワードを打ち込みますと、そのキーワードに引っかかる資料が一覧で出てきます。「大元方勘定目録」というものの1722年、「享保七

年寅正月ヨリ七月迄」というものをまず私が探したいとします。この欄に「勘定目録」と打ち込んで検索を押すと、このキーワードを含むものが一覧で出てまいります。こちらはデフォルトで表示件数が50件なのですが、上にあるプルダウンから最大200件まで一ページ当たりの検索結果は増やすことができます。さらに、この検索結果を特定の条件に沿って絞り込むこともできまして、こちらの上のほうにある絞り込み検索をクリックいただくと、絞り込みの条件をプルダウンで選ぶものとその絞り込みの条件に合致させる内容を入力する欄が出てきます。今回、1722年のものが見たいので、プルダウンから開始西暦を選んで「1722」と打ち込みますと、1722年の大元方勘定目録が2件出てきます。こちらの7月までの大元方勘定目録のリンクをクリックしますとサムネイルが出てきて、サムネイルをクリックするとこのように資料画像を閲覧することができるというふうになっています。

次に、詳細検索を試みたいと思いますが、この詳細検索はこちらの左上にある「より詳細な条件で探す」というリンクをクリックいただくと、細かく条件を指定して資料を検索できる画面に進みます。今回は旧三井物産株式会社の1876年の「日記」という資料を探してみたいと思います。まず、全ての項目の欄に、タイトルが「日記」なので「日記」と打ち込みます。資料群としましては物産という号を持っている資料群に含まれているということが分かっているとして、この「物産」というのにチェックをつけます。仮に物産の1876年の「日記」の資料番号がもう既に分かっているとしましょう。物産00001というものが見たい日記の資料の番号になるので、こちらを入力して検索をしてみますと、物産00001、1876年の「日記」のリンクが出てきます。あとは先ほどと同じで、サムネイルをクリックして画像まで進んでいただくということになります。

ほかには号から資料を探す機能もありまして、トップページのこのエリアに三井文庫が作成した目録の資料群ごとのリンクがありまして、クリックするとその資料群に含まれている資料が一覧で出てくるページに飛ぶことができます。皆さんもぜひ御登録いただいて、御自身で様々な資料を検索していただければと思います。

では、再び資料が表示されておりますでしょうか。ここからは、今回のテーマ「昭和100年を迎えて」に沿って、三井文庫の資料からちょっとしたお話をさせていただければと思います。

皆さんに御紹介したいのは、この「伯刺西爾珈琲宣伝並ニ販売ニ関シ株式会社三越ト契約締結ノ件」という議案です。これは、そもそも戦前の旧三井物産において取締役会に上げるようなものよりは重要度が一段階下がる議案を年次ごとにまとめた「回議綴」という資料の中に収録されているものになります。こういった資料です。この議案で何を言っているのかというと、大まかに次のようなことを取り決めようとしているのです。まず、三越の本店や支店にコーヒーバーというものが設置されて、そこで三越はブラジルコーヒーの宣伝と販売に力を入れるということを決めたいそうです。では、物産から三越に何をするかということ、そのコーヒーの宣伝や販売に必要な機械の現物と費用、それから宣伝販

売にかかる費用、それからコーヒー豆の現物を物産は三越に提供する。加えて、三越は物産からブラジルコーヒーを買い付けるということも約束するという内容を取り決めようとしていたようなのです。

昭和期に三越が出していた、まさに『三越』というタイトルの雑誌がありまして、それを調べてみると、ブラジルコーヒーを紹介するための記事というのは1932年に出されていました。この記事の末尾に案内がありまして、近々食品売り場や食堂でブラジルコーヒーを三越が販売しますという案内も出されているのです。

では、何があったのでしょうか。もう一度議案に戻ってみますと、どうやらこれはサンパウロコーヒー局との間で物産が結んだブラジルコーヒーの宣伝販売の契約がまずあったようなのです。資料の下線を引いてある部分にその内容が書いてあります。そして、物産から三越に設備やコーヒー豆を提供しますということが決められようとしていたわけですが、最終的にその設備や宣伝販売費用というのは物産からサンパウロコーヒー局に請求して後で負担してもらえんという取決めにもなっていたようなのです。

では、もう少し調べてみますと、1931年に、どうやらサンパウロ州政府と三井物産の間でブラジルコーヒーの宣伝販売に従事することを取り決める契約の締結が進められていたということが分かっています。この検討段階で既に三越を宣伝販売の拠点にする方針が示されていました。ここに書いてありますね、三越10店及びその他の50店に設備を施しと書いてあります。

さらに、1932年に出されました物産の議案を追っていきますと、ブラジルコーヒーの宣伝販売に関する議案だけでこれだけあったのです。こうして見ると様々なお店や会社と契約して、様々な場所・地域で三井物産がブラジルコーヒーの宣伝販売に注力していたということが見えてくると思います。

どうして昭和のこの時代に一生懸命コーヒーの宣伝販売を物産がやったのかといいますと、どうやら大正の初め頃からブラジル政府というのは計4回、日本でコーヒーの普及宣伝に乗り出していたということがあったのです。昭和の初期ぐらいには日本でのコーヒー輸入と消費というのが急速に拡大したということが言われています。つまり、ブラジル政府のコーヒーの普及宣伝活動というのが功を奏してそういう状況が生まれていました。

1923年、御存じのように関東大震災が起きまして、東京は甚大な被害を受けますが、そこから復興していく過程で、東京都市部を中心に「カフェー」という業態が多数現れて定着していくことになります。ただ、この「カフェー」という業態は、調べてみますと女給さんによる過度な接客サービス、つまり風紀を乱すようなお店というのが非常に多かったようで、これが社会問題化していくのです。こうした状況に対して健全にコーヒーを楽しむということを前面にした喫茶店がカウンターパートとして現れていくのです。それが今ではもう定着した言葉でいうところの純喫茶というもので、これがこの時期に誕生した。例えば名曲喫茶というものもこの時期に生まれていったのです。つまるところ、1930年代初め頃にコーヒーや喫茶店というのが大衆に開かれる形で普及して定着してい

ったという状況があったわけです。

これが1930年代の純喫茶の写真です。こちらは国立国会図書館さんの電子展示会から引用させていただいていますが、これは純喫茶のブラジレイロやきゅうべるの外観写真ですし、名曲喫茶のダットというものの広告になります。

でも、その裏では日本でコーヒー豆の熾烈な市場競争というのが行われていたのです。ブラジルが根を張っていた日本市場は1923年頃からジャワ、インドネシアが参入してきました、非常に勢力・シェアを伸ばしていきます。ブラジルが負けじと普及活動に力を入れますので、それで計4回もブラジルというのは日本でコーヒー豆の宣伝販売に力を入れたわけです。

1932年に、銀座に「ブラジルコーヒー販売宣伝本部」という機関が設置されます。これはブラジル政府のコーヒー宣伝販売のための出先機関だったのです。物産はこういう市場競争が激化しているこのタイミングで、ブラジル政府側の働きかけもあってブラジルコーヒーの宣伝販売契約に協力した、契約を結んだという状況があったわけです。

さて、今回の事例からどういう話が言いたかったかといいますと、三井物産みたいな巨大商社の世界の一つ一つの取引というのは、何となく我々の生活から遠い世界で動いているように感じるのですけれども、その状況を生んだ背景をたどっていくと、当然とはいいますが、我々の社会生活の変化に結びついてそういう取引が生まれている、動いているのですね。そういうことは、我々の生活にもう少し身近な会社であるところの三越の資料と、それからこれまで先行研究で積み上げられてきた日本のコーヒーや喫茶店の歴史と紐付けて調べて考えていくことで明らかになったわけです。

これが一番言いたいところなのですが、ここまでの調査はほぼ全て我々三井文庫のデジタルアーカイブと国立国会図書館さんのデジタルコレクションからだけで調べたのです。こういうことができたことをもって考えてしまうのは、何となくデジタルアーカイブが開いていく可能性みたいなものを私は感じることはできたかなと思っているのです。まず、誰でもオープンに利用できるデジタルアーカイブがあって様々なものが普及していくことというのは、何か調べたり研究する人、特にその初学者の人にとっては初めの一步を踏み出させやすくすると思うのですね。私は実際コーヒーの研究は今までしたことが一切なかったもので、初めてこのために調べたのですけれども、デジタルアーカイブだけでかなりの領域まで調べることができたのです。

それから、様々な領域、いろいろなジャンルのデジタルアーカイブを横断的に使えると、そういったものを往復していろいろな情報や資料を組み合わせる調査したり考えたりする機会が得られると思うのですね。そういう機会がデジタルアーカイブの普及によって増えていくのではないかと感じます。

最後に、当然のことではあるのですが、デジタルでオンラインにあるから誰でもどこからでも様々な知識にアプローチができるという状況が生まれると思うのです。つまり、開かれた形で知の共有ができる、これがデジタルアーカイブの持つ一番の強みというか、良

さなのではないかなと考えます。

ということをお願いしながら、駆け足ですが、私の報告を終わりにさせていただきたいと
います。今回、時間の都合で紹介できませんでしたが、報告資料の画像に、今回の報告に
関連する例えば三井文庫所蔵資料目録のリンクなどが埋め込まれていますので、もし資料
をダウンロードされた方がいらっしゃいましたら、そちらも御覧いただければと思います。

御清聴ありがとうございました。

○司会（望月） 小杉様、ありがとうございました。

以上、自治体、民間企業等によるデジタルアーカイブ活用事例紹介の御報告でございま
した。

続きまして、国立情報学研究所名誉教授の高野明彦先生をお迎えいたしまして、湯田様、
小杉様とのトークセッションを行います。皆様、よろしくお願いいたします。

○高野氏 どうも興味深いお話をありがとうございました。

湯田さんと小杉さんの3人で少しざくばらんなお話ができればと思います。時間は4
時10分までということをお聞きしておりますので、そんな深い話はお伺いできないと思いま
すが、お二方がプレゼンで語り尽くせなかった部分を少しでも聞き出せればと思います。

まず、御発表順で、相模原市の湯田さん、よろしくお願いいたします。

○湯田氏 よろしくお伺いいたします。

○高野氏 私の個人的なことを申し上げますと、相模原市に昭和41年から10年間住んでい
ました。相模原市の南の相武台というキャンプ座間の近くです。それで相模原のアーカイ
ブができたと思った時、いうのでちょっとのぞいてみました。

○湯田氏 ありがとうございます。

○高野氏 住民であった私にとって、自分の記憶をたどれば幾つか出てくるのかもしれな
い思い出が、それを場所の記憶として、もう一回改めてアクセスできるということの貴重
さというのをとても強く感じました。

お話の中であった前館長の山口さんがパッションを持っていろいろユーザーを広げよう
ということで御活動されていたとお伺いしましたけれども、それをうまく引き継いでいく
形というか、1人で引き継ぐのは難しいのかもしれないですけれども、何か市が音頭取り
をする活動として、山口さんが個人として果たしてきた役割みたいなものを市で取り組む
という努力をされているのでしょうか。

○湯田氏 昨年度までおりましたので、私も身近で声を、また、思いを受け止めておりま
す。私だけでなくほかの職員もパッションを聞いております。まずはこの思いを受けて、
組織として相模原市全体としてデジタルアーカイブをもっと広げていく。ここで終わりで
はないと、ここからスタートだということを全員で共有して進んでいかなければいけない
のかな。

そういうことでは、先ほど説明した資料の中で参加している図書館、文化振興、文化財
というメンバーで集まる組織がございますので、改めてここで今年度以降頑張っていきま

しょうということで、できれば秋頃に一度会合を開いて、もう一度思いをみんなで共有して進めていきたいということで今のところ考えています。

○高野氏 我々の内閣府の委員会も同じようなことをしていて、大分パッションの違う図書館系の方や美術館系の方、それからビジネスアーカイブス系の方など、それぞれ興味のありかも違うし、取り扱っている資料の形態も違うし、もちろん歴史も違うというところの方々が、それでも一緒になって開いていくことについて何か共通のプラットフォームを得られると、ひょっとすると今まで起きなかったようなことが起きるかなということを感じています。このイベント自身もそういう考え方を広めていく活動の一つとして、継続的にやっています。

ですから、相模原市のそういう活動も、ふだんだとなかなか会話の機会もないけれども、デジタルアーカイブというタイトルにすると何となく自分も関係するのかなと思って同じテーブルに着くという機会を提供することがとても重要だと思いますので、ぜひそういう形で続けてください。

○湯田氏 ありがとうございます。

○高野氏 小杉さんのお話は、やはり最後でお話しされていたコーヒーの話が一番面白いというか可能性を感じるお話で、どうもありがとうございました。お話しされていたように、これまでだったら、コーヒーについてそれほど詳しくもない自分がそんなことを調べようなんて思いもよらないのだけれども、目の前にいろいろな資料があって、ちょっと触れば出てくるという環境に置かれると、想像力が活性化されるといいですか、こんなこともひょっとしたら可能かもしれないと、最初の一步が踏み出しやすくなるとおっしゃっていましたが、まさにそこがデジタルアーカイブがキャッチフレーズとしていろいろ言っていることの心だと思うのです。1歩、2歩歩くとそれまで絶対会わなかったような人たちの話が聞きたくなり、そこに会話が生まれる。三井文庫をそのような新しい出会いの場所にしたり、最初の一步を踏み出す場所として魅力的なものに今後育てていこうと思ったときに、どんな形で仲間づくりができますでしょうか。

○小杉氏 本日報告でも申し上げたとおり、まだリリースをして2か月弱ぐらいしかたっていないので、例えば研究員全体の中での組織としての展望みたいなものはまだ固まっていないところはあるのですが、ほとんどの研究員、司書から出てくるアイデアとしましては、本日、第2部でジャパンサーチさんの連携のお話がありましたが、ああいったほかのデジタルアーカイブと連携できる余地があるのであれば、そういったアーカイブ同士の連携というのは可能な限りやっていきたいというのはどの研究員からも出てきます。

やはり露出を増やすということが最初の段階ではないかと思っています。三井文庫というのは、本日、実は先ほどQ&Aにも来ていて、この後回答できればと思っているのですが、三井文庫のほかにもこういったかつての戦前来の歴史を有する巨大企業グループのデジタルアーカイブというのは主要なものがありまして、それぞれ専門外の人からの知名度というのが物凄く低いのですね。でも、ジャパンサーチなどその他のデジタルアーカイブと連

携をしていくことによって、本当に先ほどの我々のことを今まで知らなかったような分野の方の目にも留まることができれば、そこが最初の興味を持ってもらう、より知っていたいて新しいことに皆さんが気づいていただく入り口を提供することになるのかなと。

いずれにしても、それももう少しデジタルアーカイブが動いてきて運用が安定してというか、我々も動き方がしっかり定まってからになるかと思うのですが、それを一番にまず考えています。

もう一個はどうしても予算の制約にも関わってくるので、これもすぐに動き出せないのですが、経営・経済の資料が中心であるアーカイブなのは間違いないのですが、我々は江戸時代の錦絵など、三井家に関わるそういった美術資料なども保管しておりまして、そういったものも可能であればアーカイブで公開をできればという話も出ているのです。経営や経済の難しい資料に限らず、そういうグラフィックとしての資料、絵画や図面といったもの、地図などもたくさんあるのです。そういったものが公開できる。それが先ほどの連携によってほかのデータベースでも誰かの目に触れることによって、三井文庫に足を踏み入れていただく、そこで新しい可能性や発見を提供できるような入り口をつくっていくということが重要なのかなと考えています。

○高野氏　そうです。専門的なアーカイブであればあるほど、組織として発信するデジタルアーカイブの一つのメニューに加えるというのは慎重に進めなければならない仕事になると思います。ぜひ検討していただきたいのは、ジャパンサーチのギャラリーのような割と敷居の低い、それでも思いを持っている人は発信するのに使えるという仕組みです。しゃちこばらずに、最初から完成度の高いものを目指すのではなくて、こんな興味で切ると不思議なものが出てきましたよと。もっと面白い関連する情報があなたは手元にお持ちではないですかという問いかけのようなコミュニケーションが生まれると、とても良いと思います。

例えば私が個人的にお手伝いしたこともある「アドミュージアム東京」という広告のミュージアムも、確認はしていませんが間違いなくコーヒーのCMや昔のポスターがいっぱい所蔵されていると思うのです。あるいは、例えば神保町というのは古本だけではなくて古い喫茶店もたくさんあるのですが、そういう場所の歴史とつながっていくと、資料でももちろん裏が取れて正しさが分かるわけけれども、その社会的なインパクトをもう一回感じ直すということができて、写真に魂がこもるみたいなことが起きます。そのようになるというなと思って聞いておりました。

相模原市の湯田さんの場合、市役所としての行政としての活動というのは今回大分広く拾われているのだと思うのですけれども、相模原には例えばJAXAのセンターがあったり、例えばデジタルアーカイブフレンドリーな組織で言えば国立映画アーカイブというのが京橋にありますけれども、その倉庫が相模原に巨大なものをお持ちだと思います。そういう関係で、ちょっと調べると年に1回ぐらい共同でイベントを主催みたいなことはされているようなのですけれども、そこをもう少し膨らませてデジタルアーカイブ的なところも

うまく使いながら盛り上げていくということではできないのでしょうか。

○湯田氏 ありがとうございます。

今、先生がおっしゃっていただいた話は、早速今日終わったら所管に、先ほどイベントを考えたいと申しあげました一つの種として話をしたいと思っています。

まさにおっしゃるように、JAXAと博物館、今のフィルムセンターがほぼ歩いて1～2分の圏内に3か所林立しています。今回、デジタルアーカイブにはやぶさ2の模型も入れさせていただいております。せっかくの施設ですので、少しでも連携をと思って、まずそういった写真から掲載していますが、次のステップでそういうイベントも巻き込んで、何とか少しでもデジタルアーカイブが活用される、また、少しでも相模原市が盛り上がるように取り組んでまいりたいと思います。

○高野氏 JAXAやフィルムセンターが今、相模原にベースがあるというのは単なる偶然ではないと思うのです。何か歴史を引きずっているに違いないので、全てを共有できないのかもしれないですけども、ある意味ではポジティブな歴史としてそれをもう一回捉え直すということもきっと可能だと思うので、今、住んでいる人に自分がどういう場所に住んでいるのかという新しい気づきを与えるという意味からもとても良い活動になるのではないかなと思います。

○高野氏 では、Q&Aに三井さんへの質問が来ています。「①デジタルアーカイブは広く公開されるケースが多い印象があるのですが、今回のシステムを登録制にされた理由や背景はございますでしょうか。②事前申請時に個人情報を入力する形式となっていますが、申請内容によっては利用が承認されない場合もあるのでしょうか。」

○小杉氏 一つは、会員登録制というものにした理由が、まず利用者の情報というのを統計的に把握するということが大前提としてありました。これまで現地にお越しいただいて資料を閲覧する方々についても、どういう立場の方がどういう利用をとというのはちゃんと館として把握していなくてはいけない情報であったので、それはデジタルアーカイブでも同じことをやる。

もう一つは、三井文庫の資料というのは原則調査研究や公益に資する目的での利用ということに限って使っていただいていますので、そういったことを外れる利用が確認された場合にその利用者をちゃんと追跡できるとか、その前にそもそもそういった利用を抑止するという意図もありまして、ちゃんとその利用者の情報を把握するということを行うために会員登録制にしたものがあります。

個人情報を入力する形式になっていまして、あまり利用が承認されないケースというのはほとんどない。といいますのは、特に専門機関や学術機関に所属されている方に限定しているわけではないですので、本当に一般の方からの登録も歓迎しておりますので、何か立場や御所属によって登録がはねられるようなことはないのですが、その後の利用で我々としては社会公益や倫理を外れるような利用というのは妨げるようにとか、していただかないようにとお願いはしているところです。

○高野氏 どうもありがとうございました。

もう一つ来ています。「三井グループの史料を集積している三井文庫という機関の特徴が活かされた非常に興味深い内容でした。三井文庫以外に、こうした「コングロマリットの企業グループの史料」をまとめて調べられるデジタルアーカイブはあるでしょうか。」

○小杉氏 先ほど高野先生とのお話でちらっと申し上げたのですが、我々のほかには三菱経済研究所附属三菱史料館というものがありまして、こちらはお名前から分かりますとおり、今の三菱グループに関する経済、経営の資料を集めた史料館になります。湯島にございます。

もう一個、住友史料館がございまして、これも名前から分かりますとおり、住友グループさんの経済、経営の近世来の資料というのを保管しているアーカイブになります。

いずれも日本を代表する旧財閥系企業グループの非常に管理されたしっかりした規模を持っているアーカイブスさんになりまして、我々も業務によっては御連絡をさせていただいたりということもあって相互の連絡関係は取れているのですが、今日、途中で出てきた我々の長期的な目標としているような横断的な協力みたいなことを考えたときに、こういった我々と似たような性格を持つアーカイブスさんとの連携・協力というのをもう少し強化していければいいのかなということは考えているところであります。

○高野氏 どうもありがとうございます。期待しております。

湯田さん宛てに、読めますでしょうか。「相模原市史や市制記念要覧のデジタル化公開に当たって、著作権処理について教えていただけますでしょうか。」

○湯田氏 もともと市史、市制要覧ともに販売等もしております。その時点でクリアしているということで認識していましたので、今、デジタルアーカイブの資料としても使わせていただいているところです。

○高野氏 どうもありがとうございました。

それでは、オーディエンスからの質問は大体お答えいただいたということになります。

それでは、最後にお一方ずつ、お話の中でもあったと思うのですが、これからこういうところに注力していきたいよとか、こんな協力が得られるとうれしいなという呼びかけのメッセージを3分ほどでいただけますでしょうか。

まずは相模原市からお願いいたします。

○湯田氏 本日はお時間をいただきましてありがとうございました。思いとしては、まだ歩き始めて間もない、本当に小さい存在だと思っています。これからどんどん大きくしなければいけないと思っております、また、今日、高野先生、小杉様のお話を聞いて改めてその思いを強くしたところです。

皆様へのお願いは、もちろんぜひ見ていただきたいということが一点。

もう一点は、もし御覧になられたら、どんな意見でも結構です。ポジティブなもの、ネガティブなもの、どんなものでも結構です。こうしたらいいのではないかと教えていただければ、先ほどの同じ方向を向かなければいけないというところの一つのエン

ジンになる。その声を使ってまた前にどんどん走り出していきたいと思いますので、ぜひ見たら、御意見をいただけたらと思います。

短いですが、以上でございます。

○高野氏 湯田さん、ありがとうございました。

それでは、小杉さん、お願いします。

○小杉氏 私も湯田さんと一緒に、とにかく見ていただきたいということを皆さんにこの場を借りてお願いできればと思います。結構一般の方の利用も歓迎しておりますといった理由に、これだけ巨大な企業ですので、本当に様々な領域に三井が関わったことはいっぱいありまして、ちょっとした調べ事というのでお問合せや資料の御利用をいただくことというのが我々の館としてもありまして、少しのぞいていただければ、何か御自身の生活や専門に関わる資料や情報に出会える場所だと思っておりますので、我々も発信に努めてまいりますので、ぜひ皆さんも活用して、例えばロコミ的に三井文庫の情報というものをもし誰かに共有していただくことができれば、大変ありがたいなと思っております。

私どものアーカイブスも動き出して間もないですので、まだまだ対応し切れていない部分も見つけれられていないだけであるかもしれませんので、そういった部分も安定させていけるように尽力していきますので、よろしく願いできればということで、以上になります。

○高野氏 どうもありがとうございました。

今日はこの最後のセッションで、行政・自治体ベースのものと、民間企業がドライブするものという、デジタルアーカイブの2つの典型例を御紹介できて、深い議論ができたかと思います。どうもありがとうございました。

それでは、事務局にお返しします。

○司会（望月） 高野先生、湯田様、小杉様、貴重なお話をいただきましてありがとうございました。今後のお取組にもぜひ注目してまいりたいと思います。

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・辰巳公一より御挨拶申し上げます。

○辰巳部長 国立国会図書館電子情報部長の辰巳でございます。閉会に当たりまして、御挨拶を申し上げます。

本日は御多用のところ、非常に多くの方々に御参加いただき、深く感謝申し上げます。本日のデジタルアーカイブフェスですけれども、第1部はデジタルアーカイブの未来に着目するというので、「アートとの協働ー来たるべきデジタルアーカイブに向けてー」と題しまして、東京都現代美術館の森山朋絵様から基調講演をいただきました。その中で、メディアアートの現場での御経験を踏まえまして、既存の方法では記録することが困難な作品をアーカイブとして記録し、展示・活用するための取組などを通じまして、デジタルアーカイブの魅力と可能性についてお話しくださいました。

続く大向一輝先生との対談では、デジタルアーカイブの現状やこれまでの経緯も踏まえ

ながら、デジタルアーカイブがこれから進むべき道筋について幅広く御議論いただきました。

基調講演と対談を通じまして、デジタルアーカイブが持つ大きな可能性について御示唆をいただけたと思っております。我々の今後の活動に当たり、大いに参考になるものと感じております。

今年で5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5つの機関が受賞されました。一般社団法人EPAD、株式会社ハムスター及び株式会社バンダイナムコエンターテインメント、KYOTO地域文化をつなぐミュージアムプロジェクト実行委員会、鳥取県立図書館、まちの記憶を残し隊の関係者の皆様のこれまでの御尽力に深く敬意を表したいと思えます。

第2部では、デジタルアーカイブの現在を紹介するということで、ジャパンサーチと連携し、また、活用されている5つの団体の皆様から、それぞれの事業内容やデジタルアーカイブをどのように構築されているか、また、地域や教育の現場などを含めどのように活用を実践されているかについて具体的な取組をお伺いしまして、大変有用なお話をいただきました。幅広い地域・分野の現場においてジャパンサーチを活用していただき、デジタルアーカイブの可能性を広げていただいているということを実感いたしました。

今年は昭和元年から満100年ということで、第3部では「デジタルアーカイブを通じた過去のクロズアップ：昭和100年を迎えて」と題しまして、昭和時代を含む過去の歴史をデジタルアーカイブとしてクロズアップする取組を相模原市と公益財団法人三井文庫から御紹介いただいた上で、高野明彦先生とトークセッションを行っていただきました。デジタルアーカイブが私たちの様々な営みの貴重な記録を過去から現在、そして未来へとつないでいくという意味合い、あと、人と情報とのつながり、さらには人と人とのつながりという意味でも重要な役割を有するものであるということに改めて感じました。

このように過去から未来にわたってデジタルアーカイブの取組が日本全国でなされる中ですが、国立国会図書館ではジャパンサーチのシステム開発・運用と連携実務を行っております。昨年5月に策定されました「デジタルアーカイブ戦略2026－2030」に基づき、デジタルアーカイブが日常に溶け込んだ豊かな創造的社会の実現のため、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いたしまして、デジタルアーカイブの利活用促進に引き続き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いたしまして、国立国会図書館サーチを通じましてジャパンサーチとの連携を拡充してまいります。

ジャパンサーチですが、本日で正式公開から6周年となりました。昭和100年と比べれば、我が国のデジタルアーカイブはまだ始まったばかりと思っております。未来に向けて着実に歩みを進めていけるよう、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、御協力を賜りますようお願い申し上げますとともに、本日お集まりくださいました皆様の事業や取組のますますの御発展を祈念いたしまして、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す。

以上になります。

○司会（望月） 以上をもちまして、「デジタルアーカイブフェス2026ーデジタルアーカイブの時代の交差点ー」を終了いたします。長時間にわたりお付き合いをいただきまして、誠にありがとうございました。

なお、ログアウトの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