

第1回会議における各委員等の発言のまとめと論点整理

1. 文化関係資料のアーカイブに関する基本的な考え方

- ・国民の文化芸術の鑑賞・参加・創造のための環境の整備という中に、アーカイブが一番基本的な基盤になるのではないか。また、それらを整備していくことが、これからの我が国における文化芸術の創造性を担保するものにつながればと考えている。
- ・拠点がいろいろあって、国全体として、それが一つのものとして見えるようにするということが重要。
- ・各分野の外には様々なものがあり、それらを分野の外のものとして併せて利用できたり、見せたりすることが重要であり、分野の独立性はあったとしても、共通項で一つの大きな仕組みを作っていくことがまず重要。
- ・どのように、そのものの価値を価値化したものとしてアーカイブするかという観点非常に重要。
- ・どこにどのようなものが存在しているのかということ相互に知らせ合うこと、発信し合うことにより、新たな編集が生まれる可能性を用意しておくことが必要。
- ・もともと文化的な記憶がたまっている場所の奥深くにある記録をどうやってほかの部分とつないでいくのかという点に問題意識を持っている。
- ・ヨーロッパでは、メタデータを流通性の高いもので準備することにより、第三者が使いやすくなるような取組が進められており、日本においてもシステムの基盤、コンテンツの流通の基盤を高めていくことが必要。
- ・現物のコレクションというのは、これまで歴史的に進めてきたところが担っていくことが自然である。

【論点】

1. 文化関係資料のアーカイブの整備の意義、必要性をどのように考えるか。
2. 我が国の文化関係資料の整備の基本的な在り方・枠組みをどのように考えるか。
3. 文化関係資料のアーカイブの整備のために国はどのような役割を果たすべきか。

2. 各分野の文化関係資料のアーカイブの整備の推進について

- ・日本の美術館等の役割として、日本人が関わったコレクションの記録をきち

んと管理しておくことが必要。

- ・美術館では、所蔵品の目録等の更新、データベースの公開をする体力がなかなかないので、各館に対して、データを整備するための支援が必要ではないか。
- ・メディア芸術やデザインといった現在も生産し続けられているような文化関係資料のアーカイブは、伝統的なアーカイブとは違う理念上で考えていく必要があるのではないか。

(デザイン分野のアーカイブについて)

- ・日本では、公的なデザインの美術館がない。
- ・デザインのアーカイブが日本では分散しており、そうした状況をどうしていくかという問題に直面している。
- ・デザイン分野について、その所在が分かれば、そのあとはネットワークを構築することで、全体像が見えてくるのではないか。自身の大学の美術館も協力したいと思っているが、ネットワークづくりは国が推進してもらいたい。

(マンガ等メディア芸術のアーカイブについて)

- ・マンガについては、それを使って何ができるかということはかなり早い段階で見せる必要があり、アーカイブとその活用というものを一心同体で動かしてきた。
- ・マンガ分野は、今流通しているものであり、その活用には様々な調整が必要であるが、官や学だけでできるものではなく、産業界に個人のコレクターも加え、民の力を結集することが前提となる領域である。
- ・マンガをはじめ、メディア芸術については、海外の方の関心が非常に高く、国内外にアーカイブやその活用について、どれだけ広げていくか考えていく必要があり、この分野の特徴だと思う。
- ・マンガについては、既にある館などをうまくネットワーキングすることで、これまで進めてきたことをどのように可視化させるかというところに重点を置いている。
- ・マンガやゲーム、アニメなどメディア芸術分野について、それぞれが持っている資料をその特性を踏まえてアーカイブするだけでなく、それをデータベース化して、皆が共有できる環境をまずは作る必要があると考えている。
- ・メディア芸術の領域で進めてきたコンソーシアムとアーカイブの事業は、同じ問題を抱えている領域に対して還元していけるのではないかと考えている。
- ・多言語化、少なくとも英語で検索できるようになれば、例えばマンガはもともと海外からも注目されており、非常に注目を集めるのではないか。

【論点】

1. 各分野の文化関係資料のアーカイブの整備を推進していくために短期的・長期的に具体的にどのように進めていくことが必要か。
2. 特に、今後アーカイブの整備を推進すべき分野として、どのような分野が考えられるか。また、各分野のアーカイブの整備を推進する上で、国にはどのような支援が求められるか。
3. デザイン分野のアーカイブを推進していくために、コンソーシアム、ネットワークの構築など、短期的・長期的に具体的にどのように進めていくことが必要か。また、デザイン分野のアーカイブに取り組むことで、どのようなモデルを確立、発信していくことが必要か。
4. これまでの取組を踏まえ、メディア芸術分野のアーカイブを更に推進していくために、短期的・長期的に具体的にどのように進めていくことが必要か。

3. 分野横断的な利活用を推進していくための方策について

(基盤となるアーカイブの横断的な構築等)

- ・メディア芸術やデザインにも使えて、既存の美術館、図書館等にも使えるようなものということを構想して、共通の基盤を真剣に考えるフェーズに来ているのではないか。
- ・新しいクリエイティブな文化を創っていくための環境整備につながるプラットフォームについて、国が主体的に取り組むことが必要ではないか。
- ・各分野の収集の対象、見せ方は目的ごとに違うが、やはり効率的、効果的にアーカイブを構築することを目指すことが必要であり、基盤となるアーカイブの部分は一体で構築されていくべきではないか。また、そのアーカイブを構築するに当たっては、様々な分野のあらゆる記録の情報を集約して、相互に関連付けて知識化して、将来にわたって利用を保証することを考えていくことが必要ではないか。
- ・今ある全てのいろいろな組織が作成しているデータベースについて、巨大なプラットフォームとして、全部一つで検索できるような仕組みは国が作る必要があるのではないか。また、個々の美術館は、物理的な要素を価値にして、足りないものをほかから補完するという仕組みが必要ではないか。
- ・デジタル化を進めていく上では、幾つかの拠点を作り、そこを中心にデジタル化を進め、それらをネットワーク化していくことが求められているのではないか。

- ・地域のMLA（ミュージアム・ライブラリー・アーカイブ）から情報の発信を進めていくことが必要。
- ・デジタル化を進めていく上では、提供者側の視点だけではなく、利用者の視点から取組を進めていく必要がある。
- ・実際に作られたコンテンツが地域の住民にどれだけ理解されているか、どれだけ使われているか、どれだけ一般の人が使えるかというところを考えていかなければいけない。また、そのために、現場に近いところにいる人たちが直接協力することが重要。

【論点】

- ・分野横断的な文化関係資料のアーカイブの取組を推進していくために、国が主体的に取り組むべきプラットフォームづくりなど、短期的・長期的に具体的にどのように進めていくことが必要か。また、現場に近い地方公共団体や各地の館等はどのような役割を果たすことが必要か。

4. 文化関係資料のアーカイブに関わる人材育成、普及啓発等

- ・知的資産の公開を推進していく上で、人的基盤の構築が必要であり、デジタルアーカイブのネットワークの推進が必要。
- ・メディア芸術の領域における専門的な高度職業人のような人材育成が足りていない。既存の美術館やデザイン、建築など、違ったもの同士で抱えている問題を共有することで、可能性が開けていくのではないか。各ミュージアムにおいて、恒常的にアイデアを出すことができるスキル、専門性を持った人材が恒常的に輩出される仕組みが重要ではないか。その意味で大学が果たすことのできる役割は大きいと思う。
- ・今後は、デジタル時代のネットワークに合ったいろいろなアプリケーションを作っていくことが求められており、それぞれに合った人材育成を大学や様々なところと協力して推進していくことが必要。
- ・人材育成について、この分野に関心のある留学生を活用していくことが必要。

【論点】

- ・文化関係資料のアーカイブに携わる者の人材育成や、アーカイブに関する普及啓発等について、具体的にどのような方策が考えられるか。