

大変身するデジタルアーカイブ

清水 宏一

財団法人京都高度技術研究所

京都市が「京都デジタルアーカイブ構想」を策定したのは、**1997年4月**のことである。その後**1998年8月**に京都デジタルアーカイブ推進機構を立ち上げ、さらに**2000年8月**には京都デジタルアーカイブ研究センターを設立して今に至っている。京都が何をめざし、何をどのようにアーカイブし、また今後にどういかしていくのか。

また、京都デジタルアーカイブ研究センターなどが中心となり全国に呼びかけた地域デジタルアーカイブ全国協議会は急激にメンバーを増やしつつあり、政府のデジタルアーカイブ研究会、自民党のデジタルアーカイブ小委員会などの動きも目が離せなくなっている。

こうした状況につき、実践に基づく解説と見解、さらに将来見通しを述べる。

A great leap of Digital Archives

Hirokazu Shimizu

Advanced Software Technology & Mechatronics Research Institute of KYOTO

Kyoto City Government developed the “Kyoto Digital Archives Concept” in April, 1997. In the promotion of the Kyoto Digital Archives Project, the Kyoto Digital Archives Promotion Organization was established in 1998, then as a succeeding body of this organization, we started the Kyoto Digital Archives Research Center in August, 2000. Then, what does Kyoto City Government aim at, and how do we proceed for archiving, and by what method do we do?

The members of the National Council for Regional Digital Archives Promotion, for which Kyoto Digital Archives Research Center took the lead and appealed all over the country, are increasing in number rapidly. At the same time, we can not look aside a move of study group of digital archives in central government, digital archives subcommittee of Liberal Democratic Party and so on.

With these circumstances above, I would like to describe my comment and view based on our practices, and a future prospect of my own.

はじめに

京都市の特徴的産業は、大きく分けて五つの分野がある。一つ目は伝統産業で、清水焼・友禅・西陣織・京繡・京漆・京人形・京扇子・京仏具・酒造など数えられぬほど多くの分野がある。京野菜や北山丸太も伝統産業だ。

二つ目が先端産業で、イシダ・オムロン・京セラ・島津製作所・タカラバイオ・任天堂・日本電産・日本電池・堀場製作所・村田機械・村田製作所・ローム・ワコールなど日本の産業界を牽引する星のような先端企業が並んでいる。それらの多くは伝統産業を基盤に成長してきたもので、それらのいずれもが本社を京都以外の地に移していないのも特徴だ。

三つ目が観光産業で、神社仏閣などの文化財はもちろん、美しい景観や京料理、芸能や芸術、遊興の点でも超一流のものが揃っている。

四つ目が教育だ。公卿家が支えてきた行儀作法や有職故実、家元が広めてきた茶道、華道、歌道、香道、書道、易道、歌舞音曲、弓道などの文武の求道、大本山が伝えてきた仏法や教養など、日本文化の全てが京都からの発信である。創立**300**年を誇る大学を含め京都には**49**もの大学や短期大学があり、これらが一体となって創設した財団法人大学コンソーシアム京都は特筆に価する。

五つ目が商業で、西陣、室町、祇園、清水、伏見など、京都は商業の点でも優れたブランド力を持つ土地である。なかでも、悉皆屋と呼ばれる一種のプロデューサーは、京都人独特の商法で、日本各地に出かけて京都ブランドを広め、注文を取り付け、生産と物流を仕切ってきた。

そのような五つの分野の全てにおける切り札として、今、一番注目されているのがデジタルアーカイブである。

1 文化資産のデジタルアーカイブ

京都には多くの歴史的遺跡と文化財があり、優れた学術、芸術、芸能がある。公家と大本山、家元が現存する京都は、日本文化の結晶であり、コンテンツの宝庫である。

しかし、そうした文化財の多くが滅失や散逸の危機にある。移ろいゆく時代の中で、歴史、建造物、彫刻、文化、芸術、芸能、自然、風俗、産業が徐々に侵食され続けている。特に、伝統産業の衰退とバブルの崩壊による社会破壊が急激に進みつつある今日、京都の文化財のアーカイブが焦眉の課題になっている。

だが、そのデジタルアーカイブ化は、かなりの困難を伴っている。第一は、コンテンツの所有権、著作権の処理に係わる問題で、第二が、膨大なデジタル化資金の調達、さらにはデジタルアーカイブ技術の進化の早さだ。

寺社仏閣や旧家などに文化資産のデジタルアーカイブ化を呼びかけているが、デジタル化によりどのようなメリットがあるのか、コピーにより原作品の値打ちが下がったりしないか、勝手に他の用途に転用されはしないか、資金は誰が負担するのか、収益配分はどのようにするのか、現在の技術や方法で今後とも万全なのかなど、交渉は常に難航する。

要は、コンテンツホルダーの足が極めて重いのだ。これらの問題を克服するために考え出されたのがモデルケース作りであり、コンテンツの商業利用により収益をあげるビジネスモデルの完成と、サクセスストーリーの演出である。

2 デジタルアーカイブの商業利用

デジタルアーカイブは根気の要る力仕事であり、豊富な知識や優秀な技術とともに、膨大な労力と潤沢な資金が必要である。そうした労力と資金の調達は、デジタルアーカイブの裏面での重大事であり、最大のスポンサーたる国家や自治体の理解と見識にかかっている。

だが、コンテンツの劣化や流出、散逸、消失を免れるため、デジタルアーカイブ化が急がれる一方、現在の財政的危機状態の中では、国家や自治体に多くを望むことは出来ない。そのために必要なのが、デジタルアーカイブの商業的利用で、コンテンツそのものがアーカイブの資金を生むシステムの構築である。

京都デジタルアーカイブ研究センターでは、二条城の障壁画をはじめ、友禅・西陣織などデザイン資源、清水焼・京細工など伝統工芸技術、茶道・華道など伝統文化、ならびに京舞・能狂言など無形文化財のデジタルアーカイブに取り組み、その商業的利用を追及してきた。それらのなかか

ら、最近になっていくつかの成功事例が出始めており、商業利用の先例をなすものとして内外からの注目が集まっている。

3 二条城デジタルアーカイブ

その一つが産学官で取り組まれた二条城プロジェクトで、文化財保存における意義はもちろん、その規模の点でも、重要さの点でも、また社会的反響の点でも群を抜いている。

二条城は世界文化遺産に登録され、二の丸御殿は国宝となっている。二の丸御殿は6棟、33部屋、800畳余りの広さがあり、それらが広い廊下で連なっている。奥座敷には、狩野探幽ら狩野派の手になる絢爛豪華な障壁画や、精緻な彫金類、重厚な欄間、広大な廊下、さらには小堀遠州が作庭した秀麗な池泉回遊式庭園など、どの一点をとっても桃山文化の粋を凝らした最高級の芸術品で占められている。

こうした二条城の全てをデジタルアーカイブしておこうというのがこのプロジェクトで、全部で3,411面ある障壁画を1億3千万画素の超高精細画像で収録した。

二条城の障壁画は、この城が「奇跡の城」と呼ばれるほど、いまだに色鮮やかで迫真力と存在感に満ちる一方、よほど慎重かつ丁寧に扱わねば、容易に退色し、剥落し、毀損する危険性を秘めている。極めて重要でかつ困難なこの事業を支えたのが、VFZ (Vector Format for Zooming) を始めとする日本の優れた技術と、これに携わった関係者の熱心かつ丹念な努力で、デジタルアーカイブアーカイブの凄さを世間に知らしめた。

さらには、こうした超高精細画像を使って、家庭用パソコンで駆動可能なシステムを構築し、二条城全体を壮大なバーチャルリアリティで楽しめるようにした凸版印刷の「二条城VRシアター」と、現在は部分部分に裁断されて全体図が残っていない幻の障壁画を、二条城障壁画模写チームと協働してデジタルアーカイブ技術で復元した日立製作所の「荘厳の匠」が、2003年1月に行われた「第4回デジタルアーカイブ・アワード」において＜二条城築城400年記念特別賞＞を共に受賞した。

4 伝統的デザインのアーカイブ

デジタルコンテンツ利用のもう一つ成功例が、染織伝統模様の応用プロジェクトだ。伝統工芸品は、制作行程が専門毎に分業化されている。西陣織や友禅の場合、数多くの行程を経て完成され、それぞれに熟練した専門職人が携わっている。たとえば、手描友禅きもの場合、完成するのにおよそ2ヶ月余りかかるため、流通価格では100万

円以上とかなり高額な商品になってしまう。加えて、近年のライフスタイルの変化により着物の需要が減退し、伝統産業としての存続すら怪しくなっている。

こうした伝統産業を保護するため、京都市ではいろいろな援助策を実施しているが、一方では、伝統技術を記録し保存することも重要である。

伝統産業が持つ技術には二種類ある。その一つが、布を織ったり染めたりする技術で、いわば製造のノウハウである。

もう一方がデザインで、いわゆる「京もの」と呼ばれる模様である。製造のノウハウもさることながら、我々が注目したのはデザインの方で、これをデジタルアーカイブして他の用途に使うことにより新産業を興すことが出来ないかと考えた。

こうして出来たのが「京都市染織デジタルアーカイブ研究会」で、5年にわたり伝統的デザイン資源の再活用方策を探り続けてきた。すなわち、いろいろな工業製品にデジタル技術とデザインのセンスが必要な時代になっていることに目を付け、西陣織、友禅、京縫など日本が生んだ伝統的デザインの良さを活かし、日用製品に転用することである。

コンピュータグラフィックス技術と、伝統的な図案制作のノウハウを融合し、伝統産業ならではの本場のデザインをデジタル技術で保存、蓄積し、必要な時に必要なものを必要な形で取り出して使おうというのだ。

5 友禅スタイル

その中から生まれたのが「友禅スタイル」なるベンチャービジネスである。友禅に使われてきた伝統的デザインを、「SPEEDO」と言うブランド商品に転用した水着で、大好評を得た。さらに、こうしたデザインを、腕時計に、サッカーボールに、ソファに、壁紙にと大胆に転用する試みが始まっており、諸外国のアパレル関係企業からの引き合いも活発になっている。

京都市のベンチャービジネス目利き委員会で成長性Aランクと認定された「友禅スタイル」の成功にはいくつかの秘訣がある。

一つ目は、デジタル化された素材をそのまま使っていないことだ。全てコンピュータで一から描き直し、構成し直している。その理由は、無用な著作権争いの論議を避けるためで、伝統的意匠が誰に属するかは論議が有り、あとで問題になるのを避けるためだ。

二つ目は、コンピュータを使ってグラフィック作図するのに、機械的な直線、曲線、太さを多用せず、肉筆に近いタッチを大切に作図して

いることだ。この方法により、コンピュータ独特の機械的な冷たさを避け、京情緒や、ふうあい、人間味、温かみを持つ作品として仕上がっている。

三つ目は、この技術の最も重要なポイントが図案や意匠にあるのではなく、そうした図柄をどのように組み合わせ、衣装のどこに配置するかというノウハウとセンスにあるということだ。ノウハウやセンスは、単なる画像やテキストデータなどではなく、長年の経験と勘、熟練に近いものなので、盗むことが出来ない。すなわち、システムがどうの、セキュリティがどうの、著作権がどうのというようなヤワなものではない。

6 デザイン使用契約

事業化の上で重要なのが契約である。彼らが望んだ契約は、デザインをひとつの著作物と位置付け、そのデザインを使った商品を作るに際し、メーカーはデザイナーにイニシャルロイヤルティーを支払うと共に、予定生産数を超える場合には、追加生産個数に応じたランニングロイヤルティーを支払うというものであった。

だが、メーカー側の要求は逆で、デザインに関する全ての権利を買い取るというものであった。一旦メーカーが買い取ったデザインは、デザイナーの意図や意思に関係なく、たとえば水着以外にもシャツやタオルなど様々な製品に勝手に応用しても良いということである。

しかしこれでは、ビジネス的に採算が立たないばかりか、我々の意向にそぐわない製品が世の中に出ても文句を言えないことになる。ビジネスマンとして、またクリエイターとして、両方の立場から納得できないものであった。粘り強い交渉の結果、予定数を超えて生産をしないという約束が成立し、デザイン使用料が支払われることになった。また、そのデザインの使用期間も1年間に限ると言う契約が成立した。

ディズニーなどの人気キャラクターや有名デザイナーの作品は別として、日本ではデザインの買い取り制度が一般的である。今回のケースは、コンピュータグラフィックスによる友禅デザインが、デジタルの新しい規格のデザインであると認識され、著作者としての権利が大幅に認められた例として、注目に値する。

また、これらのデザインが、腕時計に、サッカーボールに、ソファに、壁紙にと大胆に転用されているのを見ると、我々の試みが正鵠を射たものであったことに意を強くする。

7 儲かるコンテンツビジネス

コンテンツ流通ビジネスには二つの側面がある。一つは、コンテンツ流通ビジネスがシステム

として成り立つかという側面であり、もう一つは、それが商売として成り立つかという側面である。すなわち、システムとして成り立っても、それは「出来る」と言うことであって、必ずしも「儲かる」にはつながらない。儲かりもしないところで、いくらシステムの良さや、セキュリティの高さ、法制度としての確かさを論じても、どこか空虚で、やはり、何が求められているか、どのように構成するのが経済的か、どうやって代金を集めたらよいか、どうしたら儲かるかを考えるのが先決だ。価値を持つものが必ずしも商業的儲けにつながるとは限らないからだ。

我々の経験によれば、「儲かる」コンテンツは4種類で、1つは、極端に凄いコンテンツだ。例えば歴史性や芸術性に富み系譜が確かで人気の高いものは、絶対的に儲かる。二条城コンテンツがまさにこれにあたる。2つ目は、大量に継続的に売れるもので、例えば日用品、消費財、学用品。3つ目は、付加価値の高いもので、新発明、新技術、実用新案。4つ目は、他の用途に転用されたもので、アーカイブされたコンテンツの観光利用などがその例である。ラスベガスのホテル群や、テーマパーク、ゲーム、デジタルミュージアム、バーチャル観光などのように、コピーの商品化をはかれば良い。

すなわち、コンテンツ配信の方法やセキュリティ技術、代金の徴収方策、著作権制度などは、こうした儲かるコンテンツを前提に考えればよいので、システム構築を先に論ずるのは主客転倒である。

8 クラスター型デジタルアーカイブ

二条城プロジェクトの成果は、当センターのホームページを見ていただければ一目瞭然だが、それ以上に京都の文化の保存と発信さらには活用に果たした意味合いが大きい。というのも、このプロジェクトの成果であるコンテンツが数多くの用途に転用され、予想以上の収益を生み、二条城の保存と修復の経費に使われるというビジネスモデルを完成させたからだ。

京都が「みやこ」であり続け、京都をデジタルアーカイブの宝庫にするためには、コンテンツホルダー自身がアーカイブする仕組みを育てるのが早道で、誰かがまず種を撒き、コンテンツホルダー自身の自発的な取り組みを誘導していくことがなんとしても必要だ。

我々が目指したのは、二条城サクセスストーリーを展開することで、コンテンツホルダーやデジタルアーカイブ企業の模範となり、コンテンツホルダー自身がアーカイブの主体となる分散型の

デジタルアーカイブ、さらにはそれを有機的につなげたクラスター型のデジタルアーカイブを完成させることだ。

この成功が、他の寺院や旧家、史跡、美術館、博物館、さらには個人の美術品蒐集家などコンテンツホルダーに次々と伝播し、また、デジタル加工業者への良き刺激剤となり、同じような仕組みと方法でデジタルアーカイブしようという動きが広まりつつある。

この動きが、さらに活発化し、本物の潮流となってくれば、我々が志向したクラスター型デジタルアーカイブの完成につながるものと、大きく期待している。そしてさらにそれを日本全国に、やがては世界にデジタルアーカイブのうねりを作っていけると考えている。

日本の各地域には、地域特有のアイデンティティに溢れ、優れた文化が創造されており、これらをデジタルアーカイブすることは、京都同様、日本の文化的遺伝子の保存にとって極めて重要だ。各地域にはそれぞれにデジタルアーカイブ推進団体が生育しつつあり、これら地域団体の現状を把握し、相互の連携強化をはかると共に、技術開発や共同研究を進めることが強く求められている。

2001年の夏、全国のデジタルアーカイブ地域組織が京都に集まり全国組織の結成が呼びかけられ、2002年10月30日、31日にその第1回大会が「全国地域デジタルアーカイブ研究大会 in 石川」として金沢市で開催された。

9 IT社会と人材不足

政府は2001年1月に「e-Japan計画」、同3月には「e-Japan重点計画」を策定し、電子政府づくりに乗り出した。「電子署名認証法」を同4月に施行し、同11月にはネット上での名誉毀損に対する接続業者の責任を定めた「プロバイダー責任法」を成立させた。

また、2002年8月からは、電子自治体の構築に向け全国民に11けたの識別コードを割り当てる「住民基本台帳ネットワークシステム」を稼働させた。

だが、残念なことに、その前提となるべき個人情報保護法案が不成立となり、各自治体からの異論や、ネットワークの不具合、住民票コード番号通知のトラブルなどが相次いでいる。こうしたシステムを検討し、研究し、構築し、さらには運用していくためには、人が要る。ITに対する知識と技能を持ち、実際に動かしていく多くの人材が必要なのだ。

ブロードバンドとECは時代の流れで、すでに時間との勝負の観があるが、暗礁に乗り上げる

のではないかと危惧されるのが電子政府と電子自治体で、計画すら間伸びしているのがIT人材育成だ。

10 電子政府と電子自治体の問題点

電子政府と電子自治体の構想を進めるには、社会の変化にきちんと対応することが大切だが、その点でも問題が多い。

第一は、電子自治体で大事なものはハードたるインフラやソフトたるシステムよりも、コンテンツが一番大事であることが理解されていないことだ。電子政府や電子自治体といえば、電子申請や、住民票電子交付、電子印鑑証明、電子納税、電子調達、電子入札、電子投票などがもてはやされている。

IT化というのは革命に匹敵することなのに、未だに現在の制度を中心に全てが考えられているわけで、住民票一つをとってみても、一生に何回住民票が必要になるのかが問題だし、どだい住民票が必要なのか、このような個人認証方式がずっと続くのかの議論も無い。

印鑑証明や電子納税などは、制度自体が大変革するだろう。そうなれば、自治体の情報管理も、情報公開から進んで公共情報機関への転進が予想され、電子申請、電子調達、電子収納、電子投票より、電子情報提供へと比重が移る。

そこで重要なのは、市民のために何を情報発信するかの内容であり、そのためには都市のアイデンティティに満ちた膨大な情報のストック、すなわちデジタルアーカイブが必要とされるに違いない。

第二に、事務事業の内容もそうだが、現在の国や都道府県、市町村の組織も変わる。特に都道府県は、国の指示を市町村に流す仲介行政が主だが、IT化でその存在自体が不用になるし、地方議会などはもっと無用になるに違いない。IT化で最初に起きたのが、中間卸売り業者外しであった。行政改革の嵐のなかで、都道府県が生き残れるかどうかは、すでに自明の理だ。

グローバル化の波は、現在の国の概念さえをも揺らがせ始めている。構造そのものが変わるのだから、今の国や地方自治体の仕組みを前提に考えるべきではなく、もっと先を見越して事務や事業を組み立てなければならぬ。

第三は、行政改革はすべての業務のありかたを問い始め、効率化のために行政の観念が大変革を遂げつつあるということだ。行政のIT化が効率化、合理化のためのものであることを考えれば、民営化への移行は必然の解であり、それを官主導で進めるというやりかたは、最初から矛盾を抱えていると言えよう。

かつてない経済変動とグローバル化、IT技術の飛躍的進化と情報社会化、さらにはあらゆる業種の融合と参入のなかで、電子政府と電子自治体の役割と形態は変わらざるをえない。すなわち変革は、電子民主主義の主張と創造的破壊を当然に伴うものだからだ。

ヨーロッパではすでに通貨制度や税制度の大転換が起きているし、国が持つ許認可制度や規制は縮小廃止され、当然、地方自治体でも行政サービスの見直しが始まる。交通、水道、福祉、教育などは当然民営化され、さらに進めば、警察、消防、治水や危機管理さえもが見なおされる時代が来る。

11 情報危機管理

それよりも大事なのが危機管理だ。同時多発テロ事件によるツインタワーの崩壊により、入居企業はもとより周囲のビルも壊滅的打撃を受け、多くの書類とともにコンピュータの膨大な情報が滅失した。

政治や権力、財務、情報管理の極度な集中は、セキュリティの上で問題がある。危機管理には、危険の分散と多重保護、緊急避難、早急な復旧措置が必要だが、そんな構想が政府のe-japan構想では完全に欠落している。

ネットワークやソフトも同じで、例えばウィンドウズなどに統一したりすると、いとも簡単にウイルスに感染したり、セキュリティホールを狙われて、全国で機能麻痺が起こったりする危険を背負い込むことになる。単一ソフトの市場独占支配は、IT社会にセキュリティの面での大きなリスクを与えている。

圧倒的な強さで支配圏を広げた恐竜がなぜ一瞬にして絶滅し、日本狼がなぜジステンパーで次々と死に絶えたのか。また、動植物が雌雄で生殖し、人類が同族結婚を避けているのはなぜかを、もう一度思い出してみる必要があるだろう。

危機管理は、想像力である。貿易センタービルがあんなに脆く崩れさることを誰が想像しえただろうか。デジタルアーカイブのもう一つの意義はこの危機管理にある。危険の分散と多重保護、緊急避難、早急な復旧措置のいずれもがすでに計画に組み込まれており、アーカイブ人材の育成は、確実に伝統を未来につなぐ。

12 動き始めた政府

わが国のデジタルアーカイブへの取り組みは決して遅くない。1994年末に開催された「世界の文化を未来に継承するデジタルアーカイブ国際会議（東京）」を皮切りに何回かの研究会を開催し、1996年にはオスロでの「国際電子博物館

会議 ELECTRA '96」に参加し、同年4月には「デジタルアーカイブ推進協議会」を政府主導で立ち上げている。

その後、東京、岐阜、奈良、京都で国際会議を開催するとともに、各地域で研究会を開催し、権利問題に関するワークショップや技術問題に関するセミナーやシンポジウム、「デジタルアーカイブ白書2001」をはじめとする広報物の刊行、地域における推進団体の支援など、地道な努力が続けられて来た。だが、これらはいずれもが一般的な啓発活動や地域研究会の域を出ず、そこでの成果発表も試作品的なコンテンツとプロトタイプの機器の展示に終始してきた感が強い。

ここにきて大きな動きを与えることになったのが、山形や埼玉、大阪における映像アーカイブや、石川や京都における画像アーカイブ、博物館・美術館における収蔵品のデジタルミュージアム、さらには、公文書館、国立国会図書館の電子化の動きである。

やっと実質的、実用的なデジタルアーカイブが始まったわけで、加えて、各大学においてもデジタルアーカイブの研究所が続々と誕生することになった。

また、e-JAPAN計画に基づくインフラの整備が、地域IXや、iDC、さらにはオンラインストレージサービスなどをビジネスとして成り立たせ、デジタルアーカイブを事業の中心に据える企業が出てきたことも追い風になっている。

さらには、政府が保有する各種の情報を情報財として国民の共有財産に位置付け、政府系コンテンツの円滑な流通環境を作るための「共通モデル」の構築が模索され始めた。

おわりに

2002年1月に発足した「デジタルアーカイブに関する調査研究会」には、衆参両院議員と学識経験者からなる有識者委員会を中心に、内閣官房、総務省、文部科学省、経済産業省、国土交通省、財務省、国立国会図書館、地方自治体の代表が加わって、つごう5回にわたる会合を開き、新たな政策提言を煮詰めてきた。

一方、自主党でも、「e-Japan重点計画特命委員会」（麻生太郎委員長）のもとに、「デジタルアーカイブ小委員会」を発足させ、以後17回にわたる熱心な検討がなされて来ている。

自民党の「デジタルアーカイブ小委員会」（坂井隆憲委員長）は、2002年6月27日にそれまでの論議を締めくくる形で、「デジタルアーカイブ推進を目指して…誰にも身近なアーカイブを…」

と題する中間報告の「素案」をとりまとめ、同7月25日の「e-Japan重点計画特命委員会」に報告し、自民党政務調査会に上申している。

そこには、①デジタルアーカイブの具体的な方向性、②そのための基本的な政策と総合的な推進体制の確立、③政府部内のデジタルアーカイブ化の促進、④地域におけるデジタルアーカイブの整備・促進、⑤教育と人材育成、⑥教育・学術・文化関連のデジタルアーカイブの整備・推進、⑦デジタルアーカイブ関連産業の創生と振興、⑧雇用創出、⑨デジタルアーカイブコンテンツ流通環境の整備、⑩デジタルアーカイブ化を推進するための支援制度、⑪デジタルアーカイブに関わる中長期的研究開発の推進、⑫国際的貢献と知的資源の戦略的活用などが掲げられ、完成度の高い政策提言として注目すべき内容を含んでいる。

これらの提言が、どのように政策に取り込まれ、どのように展開されて行くのかは、今のところ全く未知数だが、デジタルアーカイブの実現に向け政府が大胆に動き始めたことだけは確実で、来年度の概算要求にもデジタルアーカイブを括りとした総計150億円にのぼる施策が各省庁要求に列挙されている。

同時に電子自治体も、デジタルアーカイブを実質的なコンテンツとして展開されることはほぼ間違いなく、今後、全国協議会の活動や、各地域でのNPO法人などの推進組織づくりもより活発になるものと予想される。

なかでも、すでにディファクトスタンダード化しつつある「コンテンツID」の動きや、2002年9月に設立されたNPO「コピーマート研究所」、さらには2003年1月に発起人会が発足したNPO「コンテンツ著作権管理推進協議会」など、コンテンツ管理をめざす団体の動きが急に活発化し始めたことは注目に値する。

参考文献

- [1] J D A A（デジタルアーカイブ推進協議会）
「デジタルアーカイブ白書2001」；2001年
- [2]（財）未来工学研究所
「政府系アーカイブ構築に向けて」アーカイブに関する研究会報告書；2001年
- [3] 坂井隆憲「「デジタルアーカイブ推進を目指して…誰にも身近なアーカイブを…」デジタルアーカイブ小委員会中間報告；2002年