

持続可能な観光：稚内デジタルアーカイブチーム



柊 和佑 HIRAGI, Wasuke

中部大学人文学部コミュニケーション学科准教授

プロジェクト・リーダー。新潟県佐渡島出身。最終学歴：筑波大学大学院図書館情報メディア研究科。博士（情報学）。図書館情報学、デジタルアーカイブ、組織内アーカイブを専門分野とする。五十年後でも使える地域・組織で運用する地域情報資源デジタルアーカイブの研究を行っている。

ABSTRACT

This project has examined the use of digital archives for sustainable tourism. As a result, we considered digital archives corresponding to "Before sightseeing action: for planning sightseeing plans", "After sightseeing action: for reviewing data and planning future visits", and "Before and after sightseeing action: application to content such as games". On this premise, we set out to create a digital archive of still images, videos, 3D objects, skills, and sounds. However, the individuals who create the contents are not trained to do so. Since the troublesome job of storing content data is indispensable, in addition to a system with an easy-to-understand UI for the metadata schema, manuals and training from the production stage are necessary. This project proposes the need for archival education that contributes to sustainable tourism.

デジタルアーカイブと持続可能な観光

本研究プロジェクトは、大きな目標であるデジタルアーカイブの持続可能な観光利用に向けて研究を進めてきた。デジタルアーカイブとは、文化財になりうるあらゆるものを、デジタル化した上で収集、蓄積、提供する仕組みである。文書館や図書館、博物館といった施設をデジタル化したものであり、実質的には観光とは関係は薄い。しかし、旅行ガイドブックなどの紙媒体情報資源や、近年の Web を使ったデジタルな地域情報のように、蓄積された地域情報を利用した観光自体は存在する。デジタルアーカイブも、蓄積されたデータを利活用するものである以上、観光への応用は可能であると考えられる。

しかし、デジタルアーカイブの持続可能な観光への応用事例は少ない。観光情報系の雑誌へのデータ提供や、自治体の公式サイトへの利用が中心となり、そのデジタルアーカイブが旅行に直接役立つようなものは見当たらない。一方、対象となるデータはデジタルである以上、旅行者各自の端末や現地の端末への複製は容易である。一度作った情報は劣化することなく拡散することが可能であるが、「観光行動最中」にはその特性が生かし難い。一般的に、観光行動最中には知識を得るタイプの情報ではなく、交通情報などその場で消費する情報が必要になる。そもそものプロジェクトの目的であった自立移動ロボットを使い、情報収集と情報提供を遠隔地から行うことが目標だったが、コロナ禍で実験が行えず、計画変更を余儀なくされている。

そこで、デジタルアーカイブは「観光行動前」と「観光行動後」のように、観光とは無関係なタイミングで利用されると定義し、持続的に観光活動にデジタルアーカイブが利用される状況を絞ることができた。

プロジェクト本研究で検討した目的の種類は「観光行動前：観光計画の立案用」「観光行動後：振り返りとしてデータ閲覧・2回目以降の計画立案」「行動前・後：ゲームなどコンテンツへの応用」である。また、これらの目的のために、本プロジェクトでは、静止画・動画・3D オブジェクト・技能・音のデジタルアーカイブを作成している。各デジタルアーカイブについては論文を2本程度ずつ発表している。

観光行動前：観光計画の立案

従来から行われてきた書籍や Web を使って観光行動のための計画を立案することと同じである。デジタルアーカイブから、予定された観光行動と近い状態のデータを閲覧し、観光旅行をプランニングする。昨今注目されている AI の利用とも相性が良く、サービスを提供できれば今後伸びていく可能性が高い。当初心配されていた、デジタルコンテンツを使うことで観光に行くモチベーションが無くなる点については、明確なデータは存在しないが、コロナ禍後の旅行需要を見る限り問題ないと考えている。本研究プロジェクトでは、静止画・動画・3D オブジェクトがこの目的で利用するデジタルアーカイブである。

振り返りとしてデータ閲覧・2 回目以降の計画立案

観光行動後にデジタルアーカイブを使って、体験した観光行動の内容を振り返ることを指す。実際に撮影してきた写真を見たり、関係する文物を見ることで、同じ観光地に再び観光行動を行う際の計画を立てたりする。観光地ではなく、多くはデジタル化したデータ自体をコンテンツとすることが多い。本研究プロジェクトでは、静止画・動画がこの目的で利用するデジタルアーカイブである。

他のコンテンツへの応用

観光行動と関係なく、ゲームやその他コンテンツ・サービスなどに地域情報デジタルアーカイブを利用することを指す。近年は CG の発展により、昭和の日本の風景などがエンターテインメントコンテンツに使われることもある。地域自体には著作権は存在しないが、街並みや看板など知財権的に問題が発生する可能性もある。うまく権利処理をすることで、デジタルアーカイブはこれらのコンテンツの制作に役立つ可能性が高い。本研究プロジェクトでは、静止画・動画・3D オブジェクト・技能・音がこの目的で利用されるデジタルアーカイブである。

今後の研究の方向性

本プロジェクトは実験的にデジタルアーカイブを構築してきた。データは既存のものを使い、メタデータスキーマを設計してきた。スキーマはアーカイブデータを作る人が参照するものであり、使われ方に合わせて設計を行った。しかし、観光のように地域性のあるコンテンツを作る場合は、製作者がデータの登録を行うことが想定される。使いやすいデータを作るためには、登録のための教育が必要となる。今後、本学部が設置する授業「クロスオーバーSDGs プロジェクト」で、学生にデータ作成の実習を行う予定である。この授業によって、作業教育についての知見の蓄積を行う。これにより、データを残すために執着しない人にどう対応すれば良いか検討を進めることが可能となる。これは、従来のデジタルアーカイブ研究では存在しなかった視座である。

持続可能な観光における提言

過去、図書文化の発展に合わせて図書の形式は次第に統一されていった。コンテンツ創作は創作自体に重きが置かれるが、それを持続可能とする場合は、データを残すことを考えなければならない。コンテンツ作成者はその時点で最高のものを残すことを考えている。そのため、アーカイブを行うのは興味のある人間だけだった。しかし、インターネットの発展以後、コンテンツはボーンデジタルとなり、そのコンテンツを作成した個人がデータを作成する必要がある。しかし、肝心のコンテンツを作成している個人はそのための教育を受けることがない。保存という面倒な業務が存在する以上、メタデータスキーマにわかりやすい UI のシステムに加えて、マニュアルと制作段階からの教育が必要となる。本プロジェクトはアーカイブ教育の必要性を提言とする。