

京都産業大学創立六〇周年
文化学部開設二五周年
記念シンポジウム記録集

であう

もぐる

ひらかれる

ー人文学×デジタル

Ⅱ文化構想学

Commemorative Symposium for the
60th Anniversary of Kyoto Sangyo University and
25th Anniversary of the Faculty of Cultural Studies

ENCOUNTER, EXPLORE, EXPAND

Digital Humanities for Cultural Exploration and Co-creation

京都産業大学創立60周年・文化学部開設25周年記念シンポジウム
「であう、もぐる、ひらかれる—人文学×デジタル=文化構想学—」

2025年5月17日(土)13:00
京都産業大学むすびわざ館ホール

ご挨拶

本日は京都産業大学創立60周年・文化学部開設25周年記念シンポジウムにご来場いただき誠にありがとうございます。

京都産業大学文化学部では、2000年4月の開設以来、文化学の素養と豊かな教養を持ち、地域社会および国際社会に貢献する意欲を有し、柔軟な適応力と文化に関わる諸問題に対処できる能力を備えた人材の養成を行ってきました。このたび2026年4月に、文化構想学科、京都文化学科、文化観光学科の3学科体制へと再編し、伝統的な人文学を基調としつつ、情報学的手法も取り入れながら、次世代を見据えた新たな研究領域を切りひらき、実社会に対して学びの成果を提供、還元、発信していくことを目指します。この機を捉えて、新しく生まれ変わる本学部の教育研究内容を紹介するシンポジウムを全3回開催する運びとなりました。

本シンポジウムは文化構想学の学びについて明らかにすることを目的にしています。人文学の諸分野の知見とデジタル技術を組み合わせて、現代社会の様々な課題解決に取り組み、未来に向けた文化の新しいあり方を構想する学問領域—それが私たちの考える文化構想学です。様々な実例を通して、文化構想学の魅力と特徴をお伝えします。

京都産業大学文化学部

プログラム

総合司会 加野 まきみ 京都産業大学文化学部教授

開会の辞 在間 敬子 京都産業大学学長

趣旨説明 近藤 剛 京都産業大学文化学部副学部長

発題

1. 須永 恵美子 知の冒険と共創—デジタルヒューマニティーズがひらく新しい教育の可能性
2. 桑原 夏子 「気になる」を見つめる・「ワクワク」を広げる—デジタルで深める美術史の世界—
3. 平澤 剛 デジタルアーカイブによる日本のメディアアートと映像研究の現状と未来

コメント

1. 梶原 洋一 中世ヨーロッパ歴史研究の視点から
2. 田中 里奈 舞台芸術研究者の目線からも考えてみる

質疑応答

シンポジウム総括 近藤 剛

閉会の辞 村上 忠喜 京都産業大学文化学部学部長

登壇者紹介

近藤 剛 京都産業大学文化学部教授 博士(文学)

専門:宗教哲学・組織神学

主要業績:『増補版 キリスト教思想断想』(ナカニシヤ出版、2014年)、『問題意識の倫理』(ナカニシヤ出版、2015年)、『尚古の思想』(ナカニシヤ出版、2023年)

須永 恵美子 京都産業大学文化学部准教授 博士(地域研究)

専門:デジタルヒューマニティーズ

主要業績:須永恵美子・熊倉和歌子『イスラーム・デジタル人文学』(人文書院、2024年)

桑原 夏子 京都産業大学文化学部准教授 博士(美術史学)

専門:西洋美術史

主要業績:『聖母の晩年—中世・ルネサンス期イタリアにおける画像の系譜—』(名古屋大学出版会、2023年)

平澤 剛 明治学院大学言語文化研究所研究員 博士(芸術メディア学、地域研究)

専門:日本文化、メディア研究

主要業績:*Japanese Expanded Cinema and Intermedia: Critical Texts of the 1960s* (Berlin: Archive Books, 2020)

梶原 洋一 京都産業大学文化学部准教授 博士(歴史学)

専門:西洋中世史

主要業績:*Du frère au maître. Les Dominicains de France face au système universitaire des grades au Moyen Âge* (Paris : Cerf, 2022)

田中 里奈 京都産業大学文化学部准教授 博士(国際日本学)

専門:舞台芸術、文化興行学

主要業績:*Milestones in Musical Theatre* (分担執筆, Abington/New York: Routledge, 2023), *The Routledge Companion to Musical Theatre* (分担執筆, Sissi Liuと共著, London/New York: Routledge, 2022)

※本ページ掲載のプロフィールはシンポジウム実施当時のものとなります。



開会の辞

在間 敬子（京都産業大学学長）

皆様、こんにちは。本日はお足元が悪い中にもかかわらず、シンポジウム「であう、もぐる、ひらかれる—人文学×デジタル=文化構想学」にお越しください、誠にありがとうございます。

まず初めに、このシンポジウムが、本学の創立60周年および文化学部開設25周年を記念して開催できますことを大変嬉しく思っております。文化学部は、2000年に開設以来、人文学の素養と豊かな教養を持ち、地域社会や国際社会で活躍できる人材の育成を教育目標として、多くの卒業生を輩出してきました。これまでの文化学部に関わってくださった皆様、そして支え、見守ってくださった方々にこの場で改めて感謝を申し上げます。そしてこの度、来年度より、文化学部は3学科の体制になり、次なるステージへと進む覚悟を新たにしております。

本日のシンポジウムのテーマ、「であう」「もぐる」、そして「ひらかれる」は人文学の知見と、最先端のデジタル技術や情報学が出会い、そして分析や可視化を通して、深淵に潜り込んで、新たな文化の可能性を切り開いていく、そういうプロセスを表していると思います。膨大なテキストや画像、そしてアーカイブ資料などをデジタルデータとして捉えて、そうした研究方法と人文学を組み合わせることで、これまで気づかなかった、新たな視点というものが照らし出されるのだろうと思います。そしてそこから、例えば社会課題を解決するヒントであったり、未来志向の文化を創造するということに繋がっていくのだろうと期待しております。本日の登壇者の皆様には、そうしたデジタルヒューマニティーズの魅力を存分にご紹介

いただけることでしょう。そして、参加者の私たちも、積極的に出会いと対話を楽しみ、自分自身の研究や様々な活動に用いることができるアイデアやヒントを得られたらよいと思います。

最後になりますが、このシンポジウムが皆様にとって実り多い場となることを祈念いたしまして、私からの御挨拶とさせていただきます。本日はこの後のプログラムを思う存分一緒に堪能しましょう。よろしくお願いいたします。

趣旨説明

近藤 剛（京都産業大学文化学部副学部長）

皆さま、こんにちは。私は文化学部副学部長の近藤剛と申します。どうぞよろしくお願いいたします。私の専門領域はキリスト教思想研究を中心とした宗教哲学で、隣接分野である宗教学と哲学をカバーしております。はじめに、アメリカの神学者ラインホルド・ニーバーの祈りをご紹介いたします。

「神よ、変えることのできないものについては、それを受け入れる冷静さを与えたまえ。変えるべきものについては、それを変えようの勇気をわれらに与えたまえ。そして、変えるべきものと、変えることのできないものとを、識別する知恵を与えたまえ。」

今日、私たちを取り巻く世界は激動しています。何が真実であるのか、見極めることが難しくなっています。スマホを使えば簡単に、たくさんの情報に触れることができます。情報量は豊富に与えられています。しかしながら、情報の質を見定めて、正しく判断する力は貧弱になっています。ニーバーの祈りにあるように「識別する知恵」が求められています。

私ども文化学部ではリベラルアーツの伝統を重んじて、歴史、思想、文学、芸術といった人文学の学びを続けており、建学の精神にあります「東西両洋の豊かな文化教養」を備えた学生たちを世に輩出すべく努めて参りました。文化的な多様性を重視し、国際的な教養を身につけ、真に自由であることを目指す、こうした姿勢を保ちながら、同僚の先生方および学生たちと、これからも人文学の学びを深めたいと思います。人文学とは、人間の文化的営みを通して現れる精神的価値、歴史的時間、言語的表現といった知の在り

方を総合的に捉え、人間性の本質に迫る学問であり、文化学部の学びの基調をなしています。

さて、文化を学ぶということに、どのような価値があるのでしょうか。政府は我が国の文化活動に「本質的価値」と「社会的・経済的価値」を認めて、国家戦略としての文化政策を推進しています。例えば、文化庁が策定している「文化芸術推進基本計画」はその代表です。そこでは、文化価値をどのようにして社会活動、経済活動に結びつけて展開させていくのかが問われています。

昨今、文化活動をめぐる環境は激変しています。記憶に新しいことと思いますが、コロナ禍における移動の制限や自粛は文化活動に打撃を与えました。これまでのグローバル展開に課題が突き付けられた格好です。また生成AI技術の発展により、文化活動はその表現、鑑賞等に多様性を増しており、新たな創作活動の可能性も模索されています。例えば、デジタルアート、バーチャルリアリティ、eスポーツなどです。

政府は文化を資源また国富として認識し、その適切な運用のための方法を模索しています。また社会は、急激に進み、変化に富んだグローバル化やデジタル化に対する文化活動の大胆な展開を求めています。こうしたことから、文化の諸問題を学術的に考えつつ、その価値を創造的に探究し、社会の要請に照らしながら、新たな文化の在り方を示すことができる人材の育成が急務と言えましょう。そのような社会的要請に応えるため、私どもは「文化構想学科」を新設いたします。

今日の文化研究の特徴は、従来の学問領域では十分に捉えきれなかった文化事象を把握しようとする点にあります。文化の多様な側面を理

解するためには、歴史、思想、文学、芸術、音楽、映画、メディア、異文化コミュニケーションといった諸分野との関係に着目し、様々な学問領域の視点と方法を組み合わせる必要があります。

私どもは文化構想学を次のように規定しています。人文学の諸分野の知見とデジタル技術を組み合わせて、現代社会の様々な課題解決に取り組む、未来に向けた新たな文化の在り方を構想する学問領域であると。そして、「歴史、思想、文学、芸術といった人文学の知識と方法論を基礎に、情報学的手法を取り入れながら、国際的なコミュニケーションを可能とする英語運用能力を用いて文化交流・発信に努め、人間らしい文化的な社会を構想し、その実現のために協働できる人材」を育成するカリキュラムの実現を目指します。

文化構想学科は人間性の理念を中心に置き、その文化表現の在り方を複層的に捉え直して、文化の本質的価値を探究します。そして、新たに見出された価値を発信して、積極的なグローバル化とデジタル化を視野に入れた交流を生み出し、文化の共創（共に創造すること）に努めて未来を切り拓きたいと考えています。

ところで、本日のシンポジウムのタイトルですが、「であう、もぐる、ひらかれる」とあります。分かりにくいと思いますが、それが狙いです。文化構想学科では、専門科目を3つの領域に分けて設置しており、それをドメインと呼んでいます。「文化表現」「文化理解」「文化情報・交流」の3つのドメインです。これらは個別に分かれて存在するのではなく、4年間の学びを通して、多様な文化の意味を理解し、その価値を生かして、人間らしい文化的な社会を構想する人材を養成するため、有機的な連環として組み立てられたものです。学生が実際に体験する学びのプロセスとして、その発展の仕方を図式化すれば、「出会う」「潜る」

「開かれる」と表現できます。このシンポジウムのタイトルは、文化構想学科での学びの経験を意味しているのです。

第一の「文化表現」ドメインは、多様な文化と「出会う」段階として経験されます。学生が文化と「出会う」きっかけとして、最もありうるのは音楽、絵画、文学、舞台芸術といった文化表現です。こうした作品に魅了され、心を揺さぶられることが、異なる世界観に触れ、自らの生き方を見出すきっかけとなります。もちろん、いわゆる「作品」に限らず、イメージ、シンボル、記号、生活文化や習慣などといった、人間の営みのあらゆる側面において有形・無形に現れるものが文化表現であることは言うまでもありません。

第二の「文化理解」ドメインでは、ひとたび「出会う」ことになった文化の、さらに奥深い基底と呼ぶべき層へと「潜る」ように学生を誘います。すなわち、文化表現の基盤となっている価値観とその変遷を、歴史、思想、宗教といった視点から学ぶのです。文化世界の奥底に潜り込むような経験を経て、本質的な文化理解が実現すると思われます。

第三の「文化情報・交流」ドメインは、文化の学びが外部へと「開かれる」段階です。ここでは、生成AIやデータサイエンスといった情報学、コミュニケーションツールとしての英語、図書館学などを用いて、文化の活用と発信の方法を学んだうえで、自らが培った文化理解を実際に外部へ発信していくことを目指します。また学生間での研究成果の共有を促して、他者からのフィードバックを伴う循環的な学びを目指します。文化構想学科の英語名称にもある通り、Exploration探究とCo-creation共創の相乗効果が期待されます。

具体例を挙げましょう。スマホRPG「Fate/Grand Order」にジークフリートとクリームヒルト

というキャラクターが登場しますが、二人の名を一躍有名にしたのはワーグナーの楽劇「ニーベルングの指環」です。創作に当たり、ワーグナーが着想を得たのはドイツ中世文学「ニーベルンゲンの歌」です。この文学の背景にあるのは5～6世紀の歴史的人物に関わる口承伝説、実在したブルグント王国の盛衰であり、そのことはゲルマン民族移動(4～6世紀)や西ローマ帝国と蛮族の争いに遡るものです。もう一つ、ワーグナーが依拠したのは古代北欧歌謡エッダであり、そのルーツは北欧神話です。文学や音楽といった「文化表現」に「出会う」、それらの背景となっている神話や歴史といった「文化理解」に「潜る」、最先端のスマホゲームを通じて「文化情報・交流」に「開かれる」、この循環を「文化構想」のもとで遊ぶ、とても楽しい学びになるとは思われませんか。

他方、私たちは文化の消費に対して無反省ではありません。最近の炎上事案ですが、フランスにある会社が制作したゲームソフト「アサシンクリード シャドウズ」では、実在する姫路市の射盾兵主神社で狼藉を働く場面があります。それは模倣犯を誘発しかねず、不敬極まりないと抗議の声が上がっています。単にゲームの世界の話だと割り切る向きもありますが、私たちは文化の固有の在り方も尊重しますので、新しさの質を問い続けますし、文化を粗雑あるいは乱暴に扱うことに対しては批判的です。

文化には人間の魂が宿っており、敬意を払わずにはおれません。私どもは文化の学びを通して、先人たちの息吹を感じ、命の連鎖に触れたいと思います。したがって、文化の継承と発展に向き合う倫理的な態度も真摯に学びたいと考えています。

人文学は人間性の理念を中心に据えた人間形成に役立つ学問であり、人間存在とその文化を総合的に探究してきました。確かな人間形成があつてこそ経済的合理性や国際競争力の追求につながるはずであり、人文学の学びを疎かにすることは許されないと思います。

昨今、人文学の方法論である文献研究は軽視される風潮があります。しかし、SNS等の真偽が定かではない大量の情報に晒されているなか、判断力を磨き高めるという意味において、読解力や解釈力は重要になります。文献研究は物事を多面的、客観的、論理的に考える力を養いますが、このことは実社会において求められる資質に他なりません。

ただし、新たな社会動向を意識しつつ、学びの成果を社会一般に提供するために、新しい人文学が求められており、私どもはそれをデジタルヒューマニティーズの展開と考えております。従来の人文学の研究手法にデジタル技術を加えることによって、研究対象の詳細な数値化や視覚化を行うこと、データの蓄積を行うことが可能になります。新しい知見の獲得、新しい解釈の可能性、分野横断的な研究の広がりが期待されます。その実例を紹介するのが、本日のシンポジウムの意図でございます。

私からの趣旨説明は以上となります。ご清聴ありがとうございました。

知の冒険と共創 ーデジタルヒューマニティーズがひらく新しい教育の可能性

須永 恵美子

文化学部でデジタルヒューマニティーズの教育と研究に携わっております、須永と申します。本日は新しい文化構想学科の柱の一つであります、「デジタルヒューマニティーズ」（以下「DH」と略記）の魅力と、大学教育における新しい実践の可能性についてご紹介したいと思います。

まず、ことばの定義から確認いたしましょう。DHとはデジタル技術と人文学を組み合わせた新しい学問領域のことです。ヒューマニティーズが指す人文学とは、文学や歴史、哲学、思想、芸術など、いわゆる高校まで「文系」と言われていた学問領域のことで、人間の営みや文化を深く探究する分野です。そこにAIや地理情報システム、ネットワーク分析、機械学習といったデジタル技術を組み合わせることで、これまで見えなかった新しい知見や価値を生み出そうという試みが、DHです。

DHはまだ日本ではなじみの薄い分野で、呼称が定着していません。英語の頭文字をとってディー・エイチと呼ばれることもあります。名前だけでなく、どこまでDHで、この先は別の学問、という領域がしっかり決まっておらず、大学で使える教科書も揃っていない段階です。

DHでやっていることを大きく3つに分類しますと、蓄積、解析、可視化に分けられるかとおもいます。まずはデータの蓄積と共有です。フィールド調査で集めたデータからデータベースを構築することや、図書館や博物館で進められている資料のデジタル公開であるデジタルアーカイブなどを指します。

次に、貯めたデータを取り出して料理する解析

の段階です。人文学では、書簡や書籍などの文字資料が研究の対象となることが多いので、機械が処理できる形に整えたテキストを計量分析にかけたりします。従来でしたら一日数ページか、もしかしたら数行しか読めなかった資料を、機械は1000ページを数分で処理することができます。

さらに、研究成果の可視化があります。これは従来、論文という文字の形で示してきた成果を、もっと見やすく、多くの人に伝わりやすい形にするものです。アニメや漫画の聖地巡礼などがわかりやすいかと思いますが、小説や映画に出てくる地名を、地図上に落とし込んだり、発掘された考古学の資料を3Dグラフィックの形で描くこともできます。

ではこうしたデジタル技術を文化学の教育に取り入れると、具体的にどんなことができるか、見てまいりましょう。

まず、蓄積の段階である、デジタルアーカイブを利用すると、遠方の資料や、普段は厳重に保管されていて閲覧できない貴重書にアクセスできるようになります。

さらには、デジタルアーカイブの中でも、IIIF（トリプルアイエフ）と呼ばれる世界で共通した規格でデータを公開してくれている図書館や博物館があります。このIIIFという規格に則った資料でしたら、パソコンの一枚の画面上で京都の図書館にある浮世絵と、NYの美術館にある浮世絵とを一緒に比較して表示ができます。

資料へのアクセスが広がりますと、古くて珍しい資料に出会えるかもしれません。なかには書いてある文字が読めない、ということもあるでしょう。

そこで役立つのがOCR（自動文字認識）です。私たちの携帯電話のカメラにも、撮影した画像から文字を読み取る機能がついているかと思います。HTR（手書き文字認識）というのは、OCRの中でも、手書きの文字を読み取る機能のことで、アルファベットの筆記体で書かれた古い書簡や直筆の原稿などを機械に読み取らせることができます。

可視化の例で言いますと、戦国時代の武将の家系図など、人の関係をあらわす方法にネットワーク分析があります。ネットワーク図は、近年専門的なプログラミングの知識がなくても図式化できるようになりました。

こうした技術を活用することで、古典文学や歴史資料の読解はもちろん、現代社会の分析もはかどるようになります。

ここからは、私が実際に授業で取り上げていますいくつかのツールをご紹介します。

ユーロピアナ⁽¹⁾

まずはデジタルアーカイブの例からです。現在文化学部には世界の文化を学ぶ学生さんがたくさんいて、ドイツやフランス、イタリアなどの歴史や文学、思想、美術、舞台芸術など様々なテーマの授業が展開されています。

こうした学生さんに活用していただきたいのが、ユーロピアナというデジタルアーカイブです。これは、ヨーロッパ各地にあります2千館の図書館、博物館、美術館の資料を一括して検索できるポータルサイトです。ユーロピアナには書籍などの文字資料では2千万点、絵画や写真などの画像資料は3千万点がデジタルデータの形で収められていて、日本に居ながらにして、無料でこれらの資料を電子書籍のように見ることが出来ます。

例えば、ユーロピアナで、カトリックの新しい教

皇を決める選挙である「コンクラーベ」と検索してみると、17世紀初頭に書かれた銅版画を見つけることができます。これは現在フランス国立図書館に所蔵されている資料です。私はフランス国立図書館に行ったことがありませんでしたし、こういった資料が出てくるであろうというアタリもなかったのですが、ヨーロッパ各地の図書館や博物館をまとめて検索できるユーロピアナだからこそ出会える資料がたくさんあります。

カルチュラル・ジャパン⁽²⁾

ユーロピアナはヨーロッパの各地の資料を横断的に検索できるサイトでしたが、ヨーロッパや世界の各地に散らばる日本の資料を探せるサイトもあります。それが、カルチュラル・ジャパンという日本の国立情報学研究所のデジタルアーカイブです。

たとえば、葛飾北斎の版画は19世紀後半のパリ万博ごろから世界中で人気を博したことが知られていますが、遠く海を渡ってアメリカのメトロポリタン美術館に所蔵されている、葛飾北斎の版画を、カルチュラル・ジャパンでは日本語の検索で探すことができます。

ユーロピアナもカルチュラル・ジャパンも、データを提供しているのが美術館や図書館ですので、資料の来歴や出典がしっかりしていますし、かなりの拡大にも耐える高精密の画像を見ることができます。カルチュラル・ジャパンも誰でも無料で使用することができます。

デジタル源氏物語⁽³⁾

ユーロピアナとカルチュラル・ジャパンは、検索と資料の閲覧が中心のデジタルアーカイブのポータルサイトでしたので、次にデジタルアーカイブとテキスト分析を掛け合わせた「デジタル源氏物語」というウェブサイトをご紹介します。

デジタル源氏物語は、日本の国会図書館や各地の大学に所蔵されている源氏物語を一度に複数並べて比較し、しかも現代語訳を表示しながら読み解くことができます。複数の図書館の資料を同時に表示するために使われているのが、IIIFという技術です。

例えば「桐壺」を「デジタル源氏物語」で検索をしますと、東京や九州に散らばる桐壺の巻が複数表示されまして、各版の違いを比較したり、挿絵を比べたりできます。さらに右側に表示されているテキストをダウンロードして次の解析にすることもできまして、登場人物の関係性をネットワーク図にしたり、登場頻度をテキスト分析したりできます。

源氏物語につきまして、ここには現代語訳も書いてあるので読めますが、元の資料に書かれている文字が読める方は限られてくるかもしれません。画像の中の文字を読むための技術が、OCRやHTRと呼ばれる自動文字認識の技術です。たとえば、くずし字で書かれた書簡や、ヨーロッパでも流暢な筆記体で書かれた手書きの原稿があるとしたら。こういった資料は、これまでは専門の訓練を受けた研究者にしか読めませんでした。最近では文字認識技術の精度が上がっていて、機械が読み取りや翻訳のサポートをしてくれるようになっていきます。「みんなで翻刻」⁽⁴⁾、「Transkribus」⁽⁵⁾、「eScriptorium」⁽⁶⁾は、誰でも無料で使える文字認識のソフトです。このように、文学研究や歴史研究の基本となります、資料の読解のスタイルもデジタル化によってかなり変わってきました。

ここまで、DHの様々な技術をご紹介します。10年前には信じられなかった魔法のような技術に見えてくるのですが、一方で、あくまで私たちが目指しているのは人文学ですので、テキスト分析をして出てきた結果の意味づけや、現

実社会の現象との照合の重要性は変わりません。デジタル化が進むほどに、むしろ人文学の「読み解く力」や「丁寧なフィールド調査」の重要性を感じております。

デジタルが担ってくれるのは、私たち人文学研究者の助手のような役割でありまして、研究の方向性やテキストの意味を考える作業は相変わらず人間の仕事であるということです。

DHの魅力は技術以外にもありまして、「ひとりで黙々と読み込む」だけではなく、「分かち合いながら学ぶ」スタイルが自然と生まれるところです。これまで、文学作品や歴史文書を読むことは研究者の読解能力に大きく依存し、どうしても時間がかかる孤独な作業でした。

それが、デジタルツールを活用すると、勉強を始めたばかりの学生さんでも、遠隔地の資料にアクセスできたり、古い書体で書かれた文章を理解できたりします。さらには、デジタルツールはシェアすることができ、1人が使い方を理解すれば、様々な言語やテキストに応用が可能ですので、お互いの読みたい資料、分析したい内容を助け合うことができます。学生同士、研究者同士、あるいはこのデジタルツールを開発したエンジニアや、大学の外で研究をする市民のみなさんと協力しながら、教材やデータを公開し、誰もが研究に参加できる仕組みが、DHにはたくさん用意されています。こうした「ひらかれた学び」は、まさにこれからの大学教育にふさわしい姿だと感じています。

DHは、あくまで手段や「技術」であって、そのものが目的ではありません。大切なのは、デジタルを使って何を知り、誰と共有し、どんな学問を築いていくかということです。

人文学が本来持っている「物語を語る力」や「問いを深める力」に、デジタルが加わることで、これからの文化研究の学びや教育に、新しい可

能性が広がると考えております。

ご清聴、ありがとうございました。

- (1) Europeana <https://www.europeana.eu>
- (2) Cultural Japan <https://cultural.jp>
- (3) デジタル源氏物語 <https://genji.dl.itc.u-tokyo.ac.jp>
- (4) みんなで翻刻 <https://honkoku.org>
- (5) Transkribus <https://www.transkribus.org>
- (6) eScriptorium <https://escriptorium.rich.ru.nl>

「気になる」を見つめる・「ワクワク」を広げる —デジタルで深める美術史の世界—

桑原 夏子

文化学部で桑原夏子です。それでは、大学の学びにおいて実際にデジタルをどのように活用できるのかについて、美術史学の分野から話題提供をしたいと思います。実際にデジタルを活用することで、これまでの学びをどのようにパワーアップできるのか、学生みなさんの場合は、卒業論文執筆が学生生活4年間の集大成となるわけですが、その卒業論文執筆に向けてどのようなことが可能になるのかについてお話したいと思います。

はじめに、前提として「美術史」とはどのような学問なのかについてお話しておきましょう。美術史は、英語ではHistory of Artと表現されます。直訳すると「美術の歴史」ということになります。絵画や彫刻などの美術作品が、どの時代に、誰によって、なぜ作られたのかという、作品そのもののプロフィール作りから始まり、その作品が人々にどのように受け入れられたのかといったことにまで考えをめぐらせる学問です。作品同士の影響関係や、作者が社会にどのようなメッセージを投げかけようとしたのかについても学ぶことのできる、ひじょうに奥の深い学問です。だからこそ、「どのような視点で作品を分析するか」ということがとても大事な学問でもあります。

さて、大学での美術史の学びはデジタルを取り入れることでどのように変わるのでしょうか？その一つの答えが、「作品に対して自分が抱いた関心をもとに、これまでよりもオリジナリティの高い研究ができるようになる」ということです。先ほど、「美術史はどのような視点で作品を分析するか」が重要な学問であると述べましたが、デジ

タルを取り入れることで、まさにこの点にピンポイントでアプローチすることができるようになります。具体的には、研究にかんする作品の画像データをデジタル分析することで、作品制作に見られる特徴を割り出すことができるのです。たとえば、ある特定の画家の作品制作について、どのような色を好んで使ったのか、絵筆の動きは制作年ごとに変化するのか、お気に入りのモチーフがあったのか、光の当て方や影の付け方の特徴はどのようなものなのか、そういった特徴を割り出すことができるわけです。今日はその具体例として、19世紀フランスの印象派の画家、モネの作品と、京都のレトロタイルをケーススタディとして考えていきたいと思います。

それでは、さっそくモネの例から考えて見ましょう。大山崎山荘美術館にはモネの《睡蓮》が展示されていますし、先月から京セラ美術館でモネの大きな展覧会も開催されています。会場にご来場の皆さまのなかにも、京セラの展覧会を鑑賞された方もいらっしゃるのではないのでしょうか？このように、モネの描いた睡蓮は私たちにとって比較的身近な西洋美術作品と言えるでしょう。もし、一人の学生が京都の大山崎山荘美術館に展示されているモネ作品について関心を持ったとします。作品には《睡蓮》というタイトルはついていますが、実際には睡蓮は画面の中央に描かれておらず、モネは睡蓮の花を画面の隅に散らばせて描いています。画面中央には、澄み切った青空を映した池の水が広がり、睡蓮の花はむしろ脇役のようにも見えます。学生の皆さんが、「どうしてこのような描き方をしたのだろう」という疑

問から卒業論文を書こうとする場合、どのようなアプローチができるでしょうか？

デジタルを使わないこれまでの学びであれば、学生は作者であるモネや、この作品にかんする様々な文献を調べることから研究をスタートさせたことでしょう。もちろん作者のことを文献で調べることはとても重要です。しかし、この作品について、学生が抱いた最初の関心に答えてくれるような文献を探り当てるまでには、山のように膨大な数の文献を手当たり次第に探っていかなければなりません。そのうちに、作品を見て抱いた自分なりの視点や、調査するなかで出会った発見を、卒業論文の形にするまで辿り着かないということも、多く出てきてしまっていたのです。

そこで、デジタルを使ったこれからの学びにぜひ取り入れたいのが、基本的な文献をしっかり読むという、これまでの人文学の学びの基本を押さえたうえで、デジタル技術を活用して作品を分析する、ということです。より具体的には、学生の関心にマッチした複数の作例を画像のデータとして分析することで、自分が関心を持った点にフォーカスして研究をすることができるようになる、言い換えれば、調査の目的を明確化できる、ということです。目的が明確になれば、読むべき文献を探すときも、やみくもに膨大な文献に当たるのではなく、「この目的なら、このタイトルの文献を読めばいいのではないか」という、調査のポイントも自分で押さえられるようになります。私たち研究者も、膨大な文献を読み込むとき、やみくもな順番でそれらを読むわけではありません。自分が研究する目的は何かという、いわば調査のための羅針盤をもとに、読むべき文献の順番を決めています。また、「調査の目的」がしっかりしていれば、どの文献をじっくり読み、どの文献をサラッと読むのかという、文献調査のメリハリもはっきりつけることができます。学生の卒業論文執筆にお

いても、優先的に読む文献を選び取り、文献調査のメリハリをつけることは、より質が高く、結果的によりオリジナリティの高い卒業論文執筆につながるのです。

先ほどの例に話を戻しましょう。「モネはどうして睡蓮を画面の中心ではなく、画面の隅に花を散らすように描いたのか？」ということが、学生の抱いた疑問・視点だったという仮定ですが、たとえばこの場合は、デジタル技術を活用してどのような新たな学びが可能になるのか、一緒に見ていきましょう。

大学の図書館には、画家モネの全ての作品を紹介したモネの画集があります。たとえばその画集で紹介されたモネの全作品を、スキャナーを使って読み込み、画像データを作ります。そして、作品の制作年や所蔵先、寸法などのデータベースを自分で作成します。そのうえで、そのデータベースをもとに、モネ作品における睡蓮の花の配置について、何か特定の傾向があるのかどうかを分析するのです。

今日のお話はあくまで仮定ですが、たとえば、モネの制作時期によって、睡蓮の花を画面中心に描いたり、あえて画面の隅に描いたという傾向があるかどうか、たとえば、キャンバスの寸法ごとに、睡蓮の花の配置に何か特定の傾向はあるかどうかなど、さまざまな傾向をデータベース分析から読み解くことができるでしょう。このような方法であれば、学生は自分が最初にこの作品に対して抱いた関心や疑問をもとに、研究を進めることができます。それに、データを分析した結果、見えてきた課題を文献調査によって掘り下げることができます。

似たような事例をもう一つあげてみましょう。たとえばモネと同じ、フランスの印象派の画家ルノワールの肖像画を取り上げてみます。今日ご紹介するのは《栈敷席》という作品で、舞台鑑賞に

やってきた女性と男性の姿が描かれたものです。女性はこちらの方を向いていますが、後ろの男性は双眼鏡を持って上の方を見えています。彼らはそれぞれ一体何を見ているのか、非常に意味ありげな作品の一つです。さて、もし、ある学生が、本作品で特徴的な黒の使い方に興味を持ったとします。ルノワールはピンクや緑など、淡く明るい色彩を好んで使った印象派の画家ですが、この作品では黒が画面全体を占めています。たしかに、ルノワールがどのようなときに黒を使ったのかという問いは、おそらく近代フランス美術史のなかでも重要な問題の一つでしょう。

この場合も、学生は大学図書館にあるルノワールの画集をもとにデータベースを制作することができます。ルノワールは人物画も風景画も描いていますが、《栈敷席》は人物を描いていることから、たとえばルノワール作品のなかから肖像画をピックアップしたとしましょう。そして、制作時期、描かれた人物の名前や身分、作品の寸法などの作品情報とともに、ルノワール作品の肖像画データベースを作るのです。ルノワールがどのような時に、どの部分に黒を使ったのか。その相手は性別によって違うのか？ルノワールの制作時期によって特徴的な傾向があるのか？この話もあくまで一つの仮定として今日は紹介しますが、分析の結果によっては、当時のフランスのファッションの流行といった社会的な問題にも発展していく、とても開かれた研究になる可能性があると言えます。

今日はもう一つ、京都のレトロタイルに学生が関心をもった場合についても考えてみましょう。最近、レトロ建築やレトロファッションなど、「レトロ」が流行になっていますが、京都にはレトロタイルが使われた建築が数多く残されています。私も先日、船岡温泉や鴨川湯といった銭湯を見学しましたが、かつての京都のタイル産業の発達を

感じる事ができました。さて、たとえば船岡温泉には脱衣所から洗い場に行くまでの間に、一面がレトロタイル——この場合は和製マジョリカタイルとも呼ばれていますが——で敷き詰められた空間があります。緑色を基調とし、様々な花模様のタイルが見事に敷き詰められています。

たとえば、ある学生がこのタイルを見たとき、多くのタイルでは花の形がリアルに表現されているのに、チューリップのタイルだけはあまりリアルではなく、抽象的なデザインになっていることが気になったとしましょう。船岡温泉の花のタイルの多くは写實的に表現されていますが、チューリップだけは抽象的な絵柄になっています。この抽象的なチューリップのタイルが気になった場合は、どのようなアプローチが可能でしょうか？

この場合も、先ほどのモネやルノワールのように、タイル図鑑などから、花のデザインのタイル作品をスキャンし、作品のデータベースを作ります。そして、制作年代であったり、タイルが置かれた場所、あるいはタイルの制作者の情報を集め、何か特徴的な傾向があるかを分析します。

自分で作ったデータベースを見ながら、たとえば時代ごとにタイルの模様としてチューリップが選ばれる傾向があるのか、花を抽象的にデザイン化する作者がいたのか、それともタイルの制作を頼んだ人物による好みがあったのか、といった傾向などを分析し、割り出すこともできるでしょう。そうすれば、次に調べる文献はどのような分野の文献なのか、ということも学生本人のなかで明確になっていきます。

今日のケーススタディはどれも仮定の話ですが、たとえばこのレトロタイルへの関心は、世界の産業や京都の産業とも関わりを持ちうる可能性も秘めています。チューリップで有名な国といえばオランダですが、実はそれ以外にも、トルコやアフガニスタンも国の象徴の花としてチューリッ

プを選んでいきます。タイルに話を戻せば、オランダのデルフト焼きにはしばしばチューリップの花が描かれますし、トルコの首都、イスタンブールのトプカプ宮殿にもチューリップのタイルが数多く使われています。チューリップタイルが世界を結んだその理由と、歴史的・社会的・経済的な背景の関係性を探れば、その研究は世界の問題とも結びついてきます。皆さまのなかには、かつて17世紀にオランダが経済的に繁栄した時代に、オランダが日本を含めた世界中の地域と貿易をし、さまざまな品物が世界中で交換されていたことを思い出した方もおられることでしょう。チューリップはトルコからヨーロッパに伝わり、それが特にオランダで盛んに生産され、それがまたオランダからほかの国々にも広まっていったのです。ここまできると、一つのタイルの話にとどまらず、研究の方向性は世界史や経済史にまで繋がっていくのです。あるいは、なぜこれほどまでに京都にタイルを使った建物が残されているのか、という点に関心が向かう学生もいるかもしれません。私は東京の出身ですが、東京では洗面所や病院などの衛生施設を除いて、デザイン化されたタイルがあまり残されていません。それに比べ、京都では多くの銭湯にレトロデザインのタイルが残され、あるいは祇園の長楽館など、実業家のかつての邸宅にもデザインタイルが多く使われています。皆さまのなかにも、そういえば京都のほかの場所にも印象的なデザインタイルがあったなと、頭のなかでいくつかのタイルを思い浮かべておられる方がいらっしゃるかと思います。ガラスやアスファルトではなく、タイルというメディアがデザインとしてなぜ京都で多く使われたのか、という関心に注目すれば、それは京都の文化や産業とも関わりを持ちうるものとなるでしょう。そのとき、卒業論文は

学生自身の学びの集大成であると同時に、その後の人生において、自分が勉強してきたことが、世界や、あるいは地域と結びつくものになりうると言えるでしょう。

今日的话题をまとめておきます。デジタル技術を使うことで、これからの大学での学びはどのように変わるのでしょうか?という問いに対し、美術史の立場から考えたとき、「自分の気になる」をもとに、つまり自分の関心や興味を持ったことをもとに、作品を分析することができるようになる」、とお答えいたしました。「自分の気になる」、つまり自分の興味・関心を中心に据えて勉強することで、文献を探するときも読むときも、どのような文献を探せば良いか、何に注目しながら文献を読めば良いかがわかり、文献読解のスキルが上がる、つまり研究の効率も上がるのです。自分の「気になる」を大切に研究することが、オリジナリティある研究への第一歩です。そしてそれは、卒業論文制作さえ超えた関心にまで広がりの、とても大きな可能性を秘めたものと言えるでしょう。

私からの話題提供は以上となります。ご清聴、ありがとうございました。

デジタルアーカイブによる日本のメディアアートと映像研究の現状と未来

平澤 剛

日本文化、メディア研究をしている平澤と申します。具体的には、日本の映画、映像、インターネットと呼ばれるメディアアートを専門にしています。本日は、デジタルヒューマニティーズにおける実践的な事例として、デジタルアーカイブを中心に、日本のメディアアート、映像研究の現状、今後の課題や可能性についてお話しします。映像というジャンルは馴染みがあると思いますが、メディアアートというのは聞き慣れない用語かもしれないので、そこからご紹介していきます。

メディアアートとは、先端的なテクノロジー（コンピューターや電子機器）を使用した芸術的表現であり、ニューメディアを利用した視覚文化全般です。大きく二つの傾向（大衆文化や娯楽、芸術的表現）に分かれますが、技術的な実験を通じて相互横断的です。また、現在進行形の芸術的、文化的動向のため、その定義は厳密ではありません。

代表的な芸術的な傾向としては、美術館やギャラリー、映像やメディア関連の文化機関などで発表される映像、アニメーション、コンピュータ・グラフィクス、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、AI（人工知能）、あるいは写真、美術、音楽などを用いたインスタレーションや、オンラインで発表されるインターネットアートなどが挙げられます。また、大衆文化的な傾向としては、プロジェクション・マッピングと呼ばれる立体物に映像を投射するシステムやライトなどを用いたライブ、スポーツ、イベント、アミューズメントパークなどでの演出、広告デザイン、動画、ミュージック・ビデオ、ゲームなどを挙げられます。前者の代表的な作家として、著名な音楽家ですがメディアアーティストとして

も知られる坂本龍一、後者が技術者、デザイナー、アーティストらのグループであるチームラボがあげられるでしょう。

他方で、日本のメディアアートは、1950年代後半における美術、音楽、映像、パフォーマンスなどのジャンル横断的な実験を起源としながら、1960年代に本格的に開始されますが、初期の試みの代表的な作品に、美術家のシュウゾウ・アツチ・ガリバーによる『シネマティック・イルミネーション』（1968-69）という作品があります。フルクサスという国際的な前衛芸術家集団に参加していた日本人メンバーたちによって1969年に開催された「インターメディア・アートフェスティバル」というイベントにおいて、ディスコを会場として発表されました。近年、東京都写真美術館とニューヨーク近代美術館によって再制作されています。当時は、プロジェクションマッピングもデジタルプロジェクターもパソコンもありませんでしたから、スライド写真を投射する18台のスライドプロジェクターをオルゴール式の装置によって制御し、照明と音楽を用いた360度のインターメディア作品として実現させました。こうした60年代後半、70年前半の実験が現在のメディアアートの基礎を作ったと言えます。そして、こうしたメディアアート、映像作品をアーカイブする、とはどのような作業になるのかをご紹介します。

デジタルアーカイブとは、作品の収蔵、デジタル化、修復保存、紙資料、映像や写真の記録の収集、デジタル化、それらの聞き取りなどの調査研究や指示書の作成、データベースの作成、マイグレーションと呼ばれる新しいメディア環境への移行、などが代表的な内容としてあげられます。

もちろん、これらにはデジタルではなく、既存のアーカイブと同様な作業も含まれます。作品の収蔵とは、美術館や文化機関、大学などによって購入、または作家や関係者からの寄贈を受けて、管理することです。作品がアナログを用いている場合、デジタル化します。劣化、破損している場合、修復や保存を行います。関連する記録や紙資料がある場合、その収集やデジタル化を行います。また、作家や技術者へ聞き取り調査を行い、その表現の再生環境を指示書という形で書き残していきます。こうした情報をデータベースやリストとしてまとめて、検索可能な状態にします。いわゆる絵画作品と異なり、メディアアートや映像のインスタレーション作品の場合、作品のデータだけがあっても、それらを再生し、展示する空間や環境が把握できないと表現として成立しないため、こういった研究調査が重要になってきます。さらに、マイグレーションと呼ばれる新しいメディアへの移行、具体的にはフィルム、アナログビデオからデジタルビデオやデジタルデータへの複製、デジタルデータの保管先をハードディスクからLTOやクラウドにアップグレードし、継続的なアクセスを可能にします。メディアアートや映像に関しては、これらを総称して、デジタルアーカイブと呼ばれ、技術的にも、学術的にも日々進化している分野になります。

これらのアーカイブの歴史を振り返ると、そもそも新しいメディアですから古いものではありませんが、1960年前後に関連する活動が本格化していきます。フィルムによる映画、映像作品を対象に開始され、アートアニメーション、ビデオアート、メディアアート、デジタルアートなどに対象を拡張させていきます。日本の作品を多く扱っているという観点では、国内では東京都写真美術館、東京都現代美術館、国立映画アーカイブ、福岡市総合図書館、愛知県美術館、イメージフォーラ

ム、海外ではアメリカ合衆国のニューヨーク近代美術館、Anthology Film Archive、Electric Arts Intermix、イギリスのLUX、フランスのLight Coneなどが代表的な機関としてあげられます。

そして、2010年代には、それらの活動の歴史、蓄積の上に、デジタル技術の革新によって作品・資料のデジタル化が広がり、多言語によるデータベース、オンライン配信などによってオープンアクセスが実現していきます。これまでは作品や資料を所蔵する機関を現地で直接に調査にいていましたが、その必要はありません。また、作品や資料のデジタル化は、高画質なスキャンは経費も手間もかかるものでしたが、技術革新によって安価で時間も短縮されるようになりました。そして、英語が中心的にはなりますが、各地の言語に加えて、多言語で検索できるデータベースが増えています。またオンラインによる映像、メディアアート作品を配信できるシステムも誕生していきます。

先に言及した諸機関も重要な活動を継続していますが、新しいプロジェクトして開始された活動、システムやプラットフォームとして、メディア芸術データベース⁽¹⁾、国立アトリサーチセンター⁽²⁾、山口情報芸術センター⁽³⁾、アニメ大全⁽⁴⁾などがあげられます。また海外では、フィラデルフィアを拠点に1960-70年代の日本実験映画、ビデオアート、メディアアートのデータベースやオンライン配信、展示や上映、出版などをアーカイブプロジェクトをベースに行っているCollaborative Cataloguing Japan⁽⁵⁾、イギリスをベースに芸術系の映像作品を配信するMUBI⁽⁶⁾も重要な事例です。また、国内の大学でも、アートや漫画、ゲームの研究所やセンターが活発化しています。

現在の新しいアーカイブやプラットフォームの

状況と特徴をまとめますと、i) 地理的、経済的に制限されないアクセス、ii) 研究者、批評家、キュレーター、アーキビストによる研究活動と一体化、iii) オンライン配信技術の発展により、学術、研究、娯楽のプラットフォームとして機能、などが指摘できます。これまでデータベースやアーカイブは、図書館や美術館の司書、学芸員が中心であったのに対し、昨今は、研究者や批評家が、そうした専門家と一体となって進められるプロジェクトが目立ち始めています。それによって、より有機的な活用や必要性を前提としたアーカイブ活動が可能となるのです。そして、技術の発展によって登場した映像配信のプラットフォームは、学術、研究、および娯楽として定着しました。

最後に、こうしたデジタルアーカイブの未来、今後の可能性や課題、そして、文化構想学との結びつきについてお話しして発表を終えたいと思います。一つ目は、学術対象となるジャンルの広がり、具体的には、商業的な作品を含めたメディアアート、アニメーション、漫画、テレビ、動画、ゲーム、ポップミュージック、デザイン、ファッションなどのポピュラー・カルチャーへの広がりです。現在のアーカイブは、映像でもメディアアートでも、美術館や文化機関の蓄積がベースになっているので、芸術系の表現が中心になっています。商業的な分野は、権利や経費、物量の問題もあり、その対象になることは容易ではありませんでした。しかし、昨今は、それらの分野も、文化、芸術的な資源として見直され、国や産業界をあげて、デジタルアーカイブや学術的研究をサポートする体制が作られ始めています。対象が膨大でありながら、先行事例や研究がそれほどあるわけではないですし、学生さんたちの関心や興味も高い分野ですので、文化構想学によるアプローチやデジタルアーカイブの活動は、今後、発展していくと考えられます。

二つ目は、文理を超えた領域横断的研究、具体的には人文学、情報学、工学、法学、経営学、および作家、制作・流通会社との共同の可能性です。デジタルアーカイブのみならず、デジタルヒューマニティーズも同様でしょうが、デジタル技術を媒介にすることで、文系、理系という領域、人文学内でも学術的な垣根を超えた共同が、さらには、アカデミズムと実際の作家や制作者といった実作、産業界との共同も可能になっていくと思われます。

三つ目は、国際的な共同研究への発展、複数の拠点やネットワークを活用し、日本から発信する有機的な研究とアーカイブの未来です。理想的には、一つのアーカイブやデータベースによって、全ての作品、資料、データにアクセスできることですが、それは現実的ではありません。ですので、現在は、それぞれの個別のアーカイブや研究のプロジェクトを、ネットワークとして有機的に繋いでいくことが、体系的なデータベースに全ての情報を乗せることと同様か、それ以上に重要になっています。これまでは優れた内容であっても、海外からのアクセスとなると容易ではありませんでしたが、これからは日本の地方や小さな機関であっても、国際的な関心の高い対象であれば、日本からそれを効率的に発信することで、共同研究の機会が増えていくため、それを担う人材の確保や育成が急務だと考えられます。

最後は、新たな文化産業化への展開、研究、作家や作品の観点から生まれる可能性です。先ほどCCJやMUBIの事例を紹介しましたが、これらは商業的、あるいは技術的な要請ではなく、学術的、文化的な問題意識から誕生したプラットフォームになります。これまで一国、一地域、一言語圏だけでは難しいプロジェクトが、デジタル化による国際化によって、かろうじてではありますが、経済的に成立する可能性が出てきたのだと指摘

できます。これらは他の対象、分野にも応用でき
ると思われます。

これらの課題や可能性を実現させていくため
には様々な課題が山積していますが、こうした
新たなアーカイブや研究の大きな潮流において、
文化構想学的な観点、デジタルヒューマニティー
ズの役割は、学術的のみならず、実践的にも、
必要不可欠になってくると考えています。

- (1) <https://mediaarts-db.artmuseums.go.jp>
- (2) <https://ncar.artmuseums.go.jp>
- (3) <https://www.ycam.jp>
- (4) <https://animedb.jp>
- (5) <https://www.collabjapan.org>
- (6) <https://mubi.com/en/jp>

コメント①：中世ヨーロッパ歴史研究の視点から

梶原 洋一

皆さん、こんにちは。文化学部国際文化学科ですが、来年からは文化構想学科の一員になります梶原洋一と申します。私の専門は歴史学、とりわけ中世ヨーロッパを扱っています。今回はコメントーターとして、まずヨーロッパ中世史研究におけるDHの様々な取り組みと、特にChatGPTなどの生成AIが突きつける課題をざっと紹介し、発題者の皆さんに質問を投げかけるといって形で話題提供をしたいと思います。

まず、歴史学研究にとっては過去に作られた文書、文字情報こそ生命線ですが、この意味ではデジタル化社会の進展は大きなプラス要因です。つまり、歴史史料、それは特に中世のような印刷術以前の古い時代では、この世に一点しかない手書きの古文書になりますが、こうしたものを見るには、かつては現地の文書館を訪ねるほかありませんでした。

ところが、各国の図書館、文書館などがデジタルアーカイブの構築と、その一般公開を進めたおかげで、こうした手書き史料、マニュスクリプトも現地に行かずして、日本にいたままパソコンから閲覧できるようになりました。この動きは、決して最近始まったものではなく、例えばフランスの国立図書館のデジタルコレクションであるGallicaがスタートしたのは早くも1997年のことです。

また、歴史資料のデジタルアーカイブ化に取り組んでいる国や地域の裾野も、かなり広いものです。これは、現在フィンランド国立図書館に所蔵され、同図書館の提供するデジタルアーカイブで閲覧可能な14世紀頃の写本です。なにか表のようなものが書かれていますが、これは実はカレンダーで、フィンランドのトゥルクにあった修道

院で使われていた典礼暦です⁽¹⁾。私自身はフィンランドに行ったことはないのですが、こういう、どちらかといえば有名とは言い難いような歴史史料も現地に行かずして、自分のパソコンから見られるわけです。

もちろんヨーロッパでも全ての歴史資料がデジタル化されているわけではなく、オンライン公開されているのはまさに氷山の一角に過ぎません。それでも、デジタルアーカイブにより世界中の研究者や一般の人々が歴史資料にアクセスできることは、歴史研究の進展に大いに寄与しています。

次に、歴史資料に基づく研究の成果を一般社会へと開き、異なる分野の専門家との協力関係の構築にDHが貢献している事例を紹介します。ケンブリッジ大学による「Medieval Murder Map」プロジェクトでは、中世イギリスで起きた殺人事件の検死記録からわかる情報を地図上に表示することで、当時の社会構造や犯罪のパターンを明らかにしています⁽²⁾。一例として、オクスフォード、現代でも中世にも大学の街として有名なオクスフォードの地図を見てみますと、こんなふうに凶器の種類別にマークが地図上に表示されて、例えばここの部分をクリックすると、こんなふうに史料に基づく事件の概要説明を読むことができます。これによると、西暦1296年の12月のある夜、ある学生が娼婦をとまって大学の教場に入ろうとしたところ、待ち伏せしていた別の学生たち数人にナイフで刺されて死亡した、という事件でした。

このプロジェクトには歴史家だけでなく犯罪心理学などの専門家も参加していますが、こうした分野横断的アプローチは歴史研究に新たな視

点を提供してくれます。デジタル的手法が、その橋渡しの役割を果たしているのです。

このようにDHは歴史学に様々な利点をもたらす一方、やや困った問題も起こってきています。これはドイツのとある出版社のサイトで、書籍をオンラインで販売しています。写っているのは、ルイトポルト・フレンツェルという著者による、日本語で言えば『ルートヴィヒ・ドイツ人王と、一つの帝国が生まれる時』というタイトルの本です。ルートヴィヒ・ドイツ人王というのは有名なフランク王国のカール大帝の孫にあたる人物で、この本はヨーロッパ中世の歴史を扱った高度な専門書だと、サイトにもそういう説明があります。値段はだいたい30€、五千円くらいです。

ということで、何もおかしいところはないように見えますが、実はこれはフェイクなのです。どういうことかというと、ルイトポルト・フレンツェルなる著者はこの世に存在せず、本の中身はいわゆる生成AIに作成させたテキストです。この事実は、別に私が発見したわけではありません。ドイツの中世史研究の総本山である研究機関Monumenta Germaniae Historicaの公式サイトで「注意：フェイクの学術書」という、この出版物を告発する文書が公開されています⁽³⁾。実際、この本は歴史的事実の捏造が多数含んでいたり、実在しない参考文献、しかもこの本自体よりも未来の時点で出版されている文献を引用していたり、といった「生成AIあるある」が散りばめられていて、AIを使ったフェイクであることが判明したようです。でも、これは専門家がちゃんと中身を確認して初めて嘘だとわかることでありまして、例えば一般の人や私のような海外の研究者が、関係ありそうだからとりあえず買っておか、とポチってしまうことはありそうですし、そうなればこれを仕掛けた連中の目的は十分達せられるわけです。そんなわけで、この警告文の末尾では「AIと中

世研究は相容れない。その成果は、ゴミ箱行きがふさわしい」という極めて悲観的な見通しを述べています。

ただ一方で、いまや果たしてそう言い切ってしまうてよいものか、という気もいたします。生成AIなど様々なデジタルツールが駆使される環境に適応せねばならない、というのは、私たち人文学の研究者に、もはや選択の余地のない現実として突きつけられているように思えるのです。チョイスじゃなくてファクトであるということですね。そういう時代に、私達はもう足をつっ込んでしまったんですね。だから全く使わないっていうのも、もうできない相談なわけです。だからこそこのシンポジウムのように、デジタルが前提となった時代の人文学研究、教育を新しく構想することが非常に重要だと言えます。

- (1) https://fragmenta.kansalliskirjasto.fi/bitstream/handle/10024/1447/F_m_VII_1-0004.tif?sequence=4&isAllowed=y
- (2) <https://medievalmurdermap.co.uk/maps/oxford/>
- (3) <https://www.mgh.de/de/blog/post/achtung-fake-wissenschaft>

コメント②：舞台芸術研究者の目線からも考えてみる

田中 里奈

田中です。文化構想学科設立を記念するイベントと聞いて、スライドも格好良くしなきゃと思って、miroを使ってスライドを作ったため(図1)、こうして場面転換のお時間をいただいています…すみません。

あらためまして田中里奈です。私の専門は、現代の舞台芸術、なかでもミュージカルです。私からは、これから10分ほどを前半と後半に分けて、前半部では舞台芸術の分野においてデジタルヒューマニティーズの技術や知見がどのように導入されているのか、お話しします。つづく後半には、前半部から生じたデジタルヒューマニティーズの可能性や課題を踏まえて、お三方の発題者に質問します。

始めるまえに、このシンポジウムの冒頭で近藤先生から、新しい文化構想学科のイメージ図を共有いただいたと思います(次ページ図2)。

この学科は、英語名をStudies of Cultural Exploration and Co-creationといいます。日本語で、文化に「であい」「もぐる」部分は、英語名の前半部にあたるCultural explorationに、

文化を「ひらく」部分は英語名の後半部にあたるCultural co-creationにあたります。

本シンポジウムの発題を振りかえると、1つめの須永先生によるご発題「知の冒険と共創」は文化に「であう」可能性を広げるお話であり、2つめの桑原先生によるご発題「気になるを見つめる・わくわくを広げる」は文化に「もぐる」方法論のご提言でした。3つめの平澤先生によるご発題「デジタルアーカイブによる日本のメディアアートと映像研究の現状と未来」は、文化を「ひらく」ために、デジタルアーカイブを使って研究をどう進められるのか、というお話でした。

では、舞台芸術の領域で、デジタルヒューマニティーズがどのように活用されてきているのか、ここから簡単に触れていきたいと思います。

文化に「であう」ための機会をより多くの人々に提供するため、デジタル技術は舞台芸術のさまざまなところで活用されています。

日本における舞台芸術のデジタルアーカイブ事業としてもっとも大規模なのは、舞台芸術アー

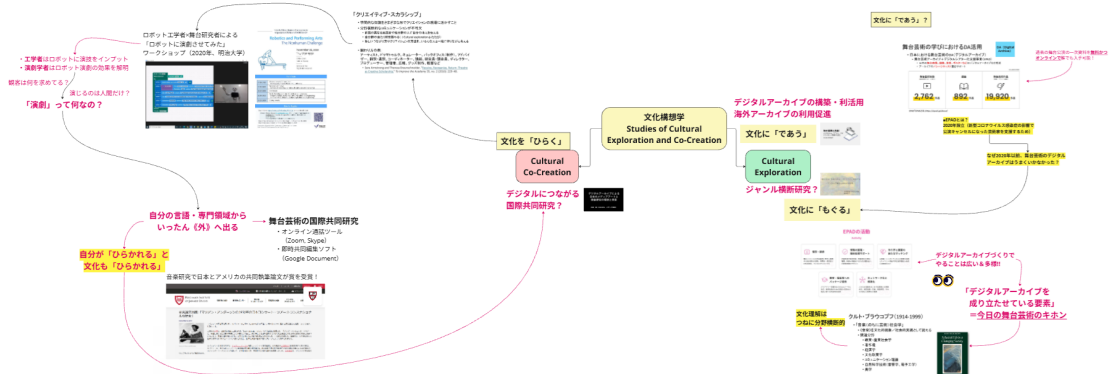


図1 Miroのマインドマップ機能で作成したプレゼン資料(全景)

文化構想学科の学び(イメージ図)

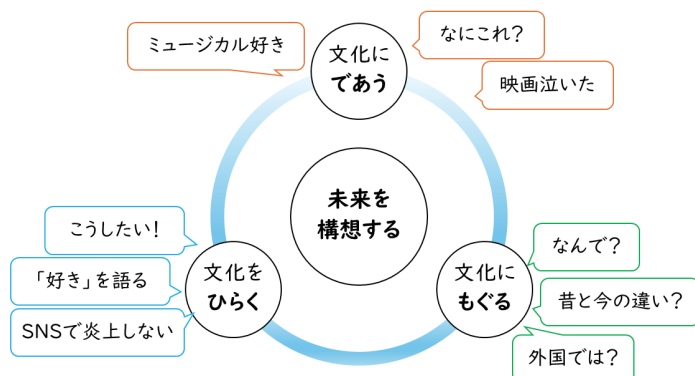


図 2 文化構想学科の学び(イメージ図)

カイブおよびデジタルシアター化支援事業（EPAD）です。EPADは、日本の舞台映像・戯曲・美術・ポスターなどのデジタルアーカイブを推進するとともに、アーカイブのノウハウやコスト面をサポートしている事業です。2024年3月時点で、舞台芸術映像2,762作品、戯曲892本、そして舞台美術作品19,920作品がデジタルアーカイブされていて、実際に観たり読んだりすることができます。興味があったらぜひ調べてみてください。

でも、EPADの設立は2020年とごく最近です。実はこのプロジェクト、そもそもは新型コロナウイルス感染症の影響で公演キャンセルになった芸術家を支援する目的で立ち上がりました。でも、それ以前からもちろん、「舞台作品をアーカイブしてほしい!」「オンラインで観たい!」という声はありました。ではどうして、舞台芸術のデジタルアーカイブはなかなか進まなかったのでしょうか？

こんなふうに、デジタルアーカイブに「であう」と、その出会いから問いが生まれることがあります。じゃあ、その問いを深める——言い換えると「もぐる」——と、果たして何が起こるのでしょうか。ここでは、EPADの例について、ちょっと「もぐる」みようと思います……文字がちっちゃい

で、ズームインしますね。

EPADのアーカイブは具体的にどんな仕事によって成り立っているのでしょうか。EPADの活動は主に5つ。まず「保存・継承」。何をどうアーカイブするかを選び、収集し、記録することです。次に、「情報の整理・権利処理サポート」があります。舞台作品には多くの関係者がいて、著作権も分散しています。だからクレジットを整理して、権利を明確にする必要があります。3つ目は「作り手と観客の新たなマッチング」。アーカイブ映像があるだけでは、使いたい人に届かなかったり、使い方がわからなかったりするかもしれません。なので、アーカイブを使ったイベントを企画したり、日本語以外の言語で字幕を付けたりして、もっとアーカイブがいろんな人に活用されるようにしています。4つ目は「教育・福祉等へのパッケージ提供」です。例えば、耳が聞こえにくい人がアーカイブを使えるように字幕で物音を描写する、これはユニバーサル対応の一例ですね。いま、スクリーンの横に出ているリアルタイム字幕もそうです。また、学校でアーカイブを使えるようにすることも仕事の一つです。そして最後に、「ネットワーク化と標準化」とあります。なんのこっちゃと思われるかもしれませんが、舞台芸術のデジタルアーカイブ

は、先ほどから先生方がお話しされてきたように、日本やそれ以外の国々に様々あります。でも、動画の検索方法がアーカイブごとに異なっていたら使いづらいですね。そういう仕様の違いを減らすために、アーカイブ同士で学び合うことも、EPADの仕事のひとつです。

ここまで見てただけでも、デジタルアーカイブって、めっちゃめっちゃやる人が多いんですね。このあり方、舞台芸術それ自体と似てるんです。舞台芸術も、俳優や脚本家、演出家、照明・美術などのたくさんの専門家たちがつくり上げているものなんです。

「芸術は1人のアーティストによってではなく、さまざまなジャンルや専門の人たちが協力して成りたっている」という考え方は、今から100年前に、ある研究者によってすでに提唱されていました。クルト・ブラウコプフというオーストリアの研究者です。彼は「音楽社会学」や「芸術社会学」と呼ばれる研究分野を深めた人でした。作曲家や演奏家だけでなく、著作権管理、楽譜出版、CD制作（最近はまだCDと言わないかもしれませんが…）、流通、企業・政府の支援、マイクやスピーカーといった機材まで含めて、音楽は多くの仕組みに支えられています。「これらの視点を総合したら、今日の音楽活動がどうなっているのかわかるのではないか」というのが、ブラウコプフの考えでした。いうなれば、コロナ禍以前から「文化理解」はしばしば分野を横断してきたんですね。逆に言うと、「今日の芸術をどう理解したらいいの？」となったときに、ちょっと前の研究を覗けば、そこにヒントがあるかもしれないんです。

ここまで、文化構想学の右半分を見てきました。今度は左半分、文化を「ひらく」とはどういうことか、舞台芸術の領域で私が見たり聞いたり関わ

ったりした事例をご紹介しながら考えてみたいと思います。

まず「芸術の研究」と言うと、皆さんはどんな風に想像されるかわかりませんが、私は研究者として現場にお邪魔するのですが、アーティストにしばしば警戒されます。「お前はアーティストのつくったものにタダ乗りして、上から目線で好き勝手言っ、て、そういうのどうなの？」と言われたこともあります。そりゃそうですね。自分が作ったものを上から目線で「これよくないですよ」とか言われたら、「お前何様じゃい」ってなると思います。でも、どうにかして、アーティストと研究者がWin-Winになる道はないのか。そう考える研究者は世界中にいて、「クリエイティブスカラシップ」という実践を広げつつあります。

クリエイティブスカラシップとは、学問的な知識をクリエイションの現場にさまざまな形で活かすことを指します。単に「この知識使えますよ!」と提案するだけでなく、自分と違う分野の人にちゃんと伝わるように話したり、現場に何が足りないのかをクリエイターと一緒に考えてどこからか拾ってこようとしたりする姿勢も指します。そうやって、いろんな形で関わろう、それも、現場に還元できる形で関わろう、という動きが進んでいます。

「いやいや、なんかかっこいい名前付けるけど、どうせロだけでしょ?」と思うかもしれません。

ここで、例をひとつご紹介しましょう。2020年、私は演劇研究者として、ロボット工学者と一緒にオンラインワークショップ「Robotics and Performing Arts: The Nonhuman Challenge」をやりました。このワークショップでは、ロボット工学の人が実際にロボットに演技をさせるためのプロンプトを書いて、私はそのロボットによる演技が実際にどういう演劇の効果を生み出しているのか、あるいは生み出していないのかを見定める役割を負いました。「ロボットの演技を観たお客

さんはどう感じるのか」「それを本当に演劇だと思
うのか」「演劇だと思われないとすればなぜか」
「演劇は人間がやらないといけないのか」——そ
んな風に考えていくと、そもそも「演劇とはなん
なのか」という前提が揺らいでいきました。面白
くて奥が深いイベントでした。

そのロボット学の先生はフランス人で、私
たちは英語でやり取りしていました。そうす
ると、私が日本語で考える「当たり前」を
相手にどう説明するのか、考えます。自
分の言語・専門領域からいったん外に出
ることが、私自身を「ひらく」体験でも
ありました。

いま、多くの研究者が、自分の領域のこ
とだけでなく、いろんな人と話し合いなが
ら協力して何かをつくることをしばしば
求められます。国際共同研究もその一つ
です。いまではZoomや、ちょっと前なら
Skypeを使って、未だに現地に行か
ないとアクセスできない資料を海の向
こうとシェアしたり、同じ舞台を観た感
想をオンラインで共有したりできます。
Google Documentを使って、リアル
タイムで日本とニューヨークの研究
者が一緒に書いた論文が賞を受賞した
という事例もあります。かっこいいです
よね。

こんなふうにして、誰かとつながるな
かで、自分とは違うものの見方を知り、
自分の見え方を考え直す中で、何が
出てくるかわからない試行錯誤のプロ
セスを面白がりながら進んでいくこと。
それこそがわたしたちの目指す「文化
構想学」であり、この学問領域の醍
醐味なのではないかと思います。つまり、
自分が「ひらかれる」と文化の見え
方が変わり、文化もおのずとひらか
れていくのではないかと、私は思
います。

質疑応答

梶原: 私からは二つほど発題者の先生方に、問いかけをしたいと思います。

まず一点目。ご紹介いただいた様々なDH的手法やそのリソースについて、例えば私がお話ししたAIによるフェイクといったような、問題点や危険性などがあればご紹介いただきたいと思います。

さらに第二点として、デジタルヒューマニティーズ(DH)に関しては地域、国ごとの進み具合の違い、さらに言えば偏りも大きいのではないのでしょうか。大学や博物館、図書館など研究機関が使える財源や予算の問題、あるいは著作権など法律的、制度的な環境の違いが、DHの充実具合を左右してしまう場面は決して少なくないように思われます。

そうしたなか、例えば平澤先生が指摘されたような、日本のメディア作品のアーカイブ化がアメリカで行われているといった、ある種のねじれと言えるような状況も生じてくるでしょう。その中でいうと、ヨーロッパはおそらく恵まれたケースだと思いますが、先生方のご研究が対象とする地域、国などの状況をお話いただければと存じます。

このように、各国ごとの状況を比較していくことで、日本における今後のDHが目指すべき方向性も見えてくるとともに、本学の文化学部文化構想学科に期待される役割もまた構想できると考えます。

近藤: 梶原先生、ありがとうございました。大きく二つの問題が示されました。先生方からご意見をうかがいたいと思いますが、須永先生からよろしいでしょうか。

須永: はい、まず一点目のDH的手法を使った際

私の元々の専門は南アジアの出版文化です。パキスタンでは出版産業が盛んで、書籍や雑誌、新聞がたくさん刊行されている研究材料の豊富な国です。一方でデジタル化はあまり進んでいません。というのも国家の予算がなかなか教育方面や図書館に配分されないのです。そうしますと、本当は現地に行けば紙が山ほどあるのに、デジタルアーカイブなどネット上だけで検索を完結していると、資料がないように見えてしまいます。デジタル化されていないだけで「なかった」ことにされてしまうのは、一つのリスクかと考えました。

2点目の日本の取り組みにつきまして、まず、DHという学問自体が元々欧米で発展してきた分野でありまして、日本を含めたアジアではまだまだ萌芽の段階と言ってよいかと思います。見方を変えますと、ヨーロッパやアメリカで蓄積されてきた技術や知識というのを、私達は効率よく吸収してスタート地点に立つことができます。日本独自の、もしくはアジア独自の成果というのもこれから見込めるのではないかなと思います。

桑原: 発題にちなんで美術史の立場からお答えしたいと思います。美術史におけるDHの問題点としては、データの元となる作品撮影の可否と、高額機材の準備や保存といった費用の問題があります。

たとえば仏像のように、そもそもそれ自体が祈りの対象となるようなものの場合、それを本当に撮影していいのかどうかという問題もあります。作品によっては、撮影の許可を取ることが必要なケースがあり、それが最初のハードルと言えるでしょう。

費用という観点から言えば、たとえば最近、早稲田大学、学習院大学、大阪大学、東京大学、東

北大学といった大学が中心となり、NHKと連携して仏像を8 Kで高精細に記録するプロジェクトがありました。素晴らしいプロジェクトではあるのですが、その機材を購入する費用を個別の大学が備えている訳ではありません。バックアップしてくれる企業がある場合は別ですが、全ての大学に平等にそうした機材が配備されるまでにはまだ時間がかかるでしょう。

ご質問いただいた、各国ごとの状況の比較と言うことで、イタリアの事例について触れたいと思います。イタリアには、美術館や教会堂のなかに置かれた作品について、それらの写真を管理するフォトアーカイブの専門家が存在します。たとえば本や論文に作品のカラー写真を掲載したい場合は、そのフォトアーカイブの方に申し出て、著作権料を支払って、写真を使うことができます。もし、あまりにも自由に誰もが美術館や教会堂で写真を撮り、画像データとして使えるようになってしまったら、フォトアーカイブの人たちの仕事はなくなってしまうでしょう。この点において、美術史におけるDHの難しさがあるのではないかと思います。

平澤: デジタルアーカイブに関連してお答えすると、欧米では、大学の図書館や研究所、あるいは美術館が、書籍だけではなく、エフェメラと言われる紙資料を含めた資料群をアーカイブの対象として扱い、デジタル化やオンラインでの公開も盛んです。そのため、私が専門とする分野の貴重な資料が海外に流出している現状があります。そして、それらの海外機関に日本の情報や研究が集中し始めており、日本の研究者が、アメリカ合衆国の大学に資料調査に行くという事例が増えています。この背景には、特にアメリカとの関係でいうと地政学的、政治的な、文化資源を巡る植民地主義の問題があると思います。一方で日本

でも、昨今は、各種のアーカイブ活動が盛んになっていますが、内容や活用という視点より、組織や枠組みの構築に重点が置かれている傾向が強いと感じています。ですから、今後は、作品や資料の保護、データ、メタデータの管理という観点は大前提ですが、利用と活用方法の明確化、海外を含めた共同研究の活性化、日本の独自性や特徴の発信、ひいてはアーカイブという活動の理念をはっきりさせながら、国内、あるいは国際的な問題を解決していく必要があると思っています。

田中: 私からは、教育や研究の現場目線で、発題の先生方に質問させていただければと思います。

まずは須永先生に質問なのですが、国や分野を超えて協働するデジタルアーカイブ研究では、どのぐらいの言語力が求められるのでしょうか。また文化構想学部では外国語をどのように使える力が必要だと思うかお聞かせください。

一気に質問を聞いちゃいます。続いて桑原先生には、生成AIなどの技術を単に楽をするためだけではなくて、これまでの文献調査と両立させながら学習に生かしていく方法について、もう少し詳しくお聞かせいただけないでしょうか。

最後に平澤先生には、最後の発表のところで触れていただいていたポピュラーカルチャーの研究のことについてお伺いしたいです。ポピュラーカルチャーはオーディエンスや学生の関心が高い領域かと思います。「ポピュラーカルチャーのアーカイブ化」というときに個人やファンの蒐集したコレクションと、そもそも連携があり得るのでしょうか。さらに付け加えるなら、先ほど梶原先生の応答で「アメリカにいろんなアーカイブが流出してしまっている」という話がありました。今、アメリカでは予算がいろいろ削られているという話も聞き

ます。この地政学的に揺らいでいく現状がアーカイブにどう影響するのかということも、あわせてお伺いできればと思います。

近藤: 田中先生、ありがとうございました。それぞれの先生方に質問が出されております。個別にご回答いただきたいと思います。須永先生から、お願いできますでしょうか。

須永: はい、田中先生ありがとうございます。デジタル化を進めるに当たって「必要とされる外国語レベルはどれくらいか」というご質問をいただいております。

まず、文字資料を機械に読み込ませるテキストマイニングやテキスト計量分析は、遠くから読むと、書いて「遠読」という読み方です。大量の資料を、遠くから眺めたときのようにざっくりと読むという方法です。

近年、ChatGPTを含めて極めて高度な機械翻訳ができるようになりました。10年前の滅茶苦茶な機械翻訳が嘘のように、前後の文脈を考えた翻訳ができるようになっていきます。こうしたAIの技術は学生さんにも積極的に使っていただいて、世界の資料にどんどんアクセスしてもらいたいと思っています。ただ、これはあくまで遠読という、ざっくり資料を理解する話ですね。

遠読をした結果、この研究資料の中で大事なのはこの場所だというアタリがつかましたら、そこから先はちゃんと人の目で丁寧に読んでいく、従来型の人文学の工程が必要になります。これを精密に読む、と書いて「精読」といいます。精読には高度な言語能力が必要になりますので、異文化を学ぶ学生さんでしたら外国語は欠かせません。文化構想学科でも自分の研究の目的に応じて、必要な言語力を高めてもらえる環境が必要ではないかと思います。

付け加えますと、適切な検索やAIに指示を出すためには、日本語を始め母語の能力が大切です。まだどの外国語を学んでいいかわからないという学生さんは、様々な文章を読むことを通じて、日本語能力・母語能力を高めていくことに注力しても良いのかと思いました。

桑原: はい、では「デジタルを使う＝楽になること 楽をすること」もしくは「ちょっとずるをすること」ということではなくて、デジタルを使う際の「頭脳の使いどころ」ということに着眼してお答えしたいと思います。

今日の私の発題は「自分で多くの画像データを取り、そこから新しい問いを立てることで、より効率的な文献調査ができるようになる」というものでした。この「文献を読む」という人文学の基本ですけれども、文献を読むことは非常に時間がかかるし、忍耐も必要とします。その一方で「画像データをとる」ということは、今日の私の発表だと、何か簡単にできてしまう、魔法のようなものに聞こえてしまったかもしれません。けれども実は、何の画像データを、どのような目的で集めるのか、ということを常に考えていないと、膨大な画像データの海に溺れてしまいます。たとえば今日お見せしたモネを例に出すならば、いったい何点、モネの関連作品があるのか想像していただくと、「何の画像をどのような目的で選ぶのか」ということがひじょうに重要であることがお分かりいただけるかと思います。ここが、画像データをとる際の頭脳の使いどころになる訳です。

あるいは、画像データがない場合は今度はフィールドワークとして、自分の足で稼いでデータを集めなくてはなりません。私事で恐縮ですが、私は博士論文の研究として、聖母マリアの晩年の様子がどのように絵画化されていたのかということ調べたのですが、このことについてま

めた図鑑も本もありませんでした。なので留学中に、イタリアを中心に、様々な国や様々な地域に自ら赴いて写真を撮り、それを画像データとして研究を積み重ねていきました。繰り返しになりますが、「何を画像データとして選ぶのか、どういう目的でその画像データを選ぶのか」という点は、デジタルを併用した学びにおいてきわめて重要です。

また、研究成果を社会や次の世代に還元するときにも、デジタル技術は有効な手段になるのではないかとも思っています。

ちょっとお答えになっているかどうかかわからないんですけども、私からは以上です。

平澤:ポピュラーカルチャーの場合、商業的に自立してきたジャンルであるという特徴から、研究もアーカイブもまさにこれからの活動と言えます。そのため、作家や制作会社、あるいは個人のコレクターやファンが所有する作品、中間素材、資料をどう保存していくかが、今後の大きな課題だと思います。そして、複製芸術、複製文化なのでその他の芸術とは違う観点が必要になります。他方で、美術や映像の分野では作家や遺族、コレクターからの作品や資料の寄贈や購入といった方法は定着しているので、それらを応用することは可能だと思いますし、一部の大学や文化機関では、実際に漫画やゲームアニメなども対象にし始めています。ただし発展段階である分、アーカイブや学術的な理念を一方的に強調しても理解は得られないと思いますので、個別の信頼関係が重要になってくると思いますし、ケースバイケースの柔軟な対応が必要になるかと思います。

＊ ＊ ＊

近藤:先生方、ありがとうございます。ようやくエンジンがかかってきましたが、終わりの時間が近づいております。Microsoft Formsで会場の皆様から質問を募っておりましたが、たくさんいただいています。それをこちらでピックアップいたしまして、シンポジストの先生方にお答えいただこうと思います。梶原先生からお願いできますでしょうか。

梶原:一つ、これはおそらく学生さんたちからの切実な質問だと思いますが、「自分はパソコンが苦手なので発表にあったような学びに、実際に付いていけるか不安です。デジタルが苦手な学生が新しい学科で学ぶことをどのように考えていますか」というものです。

かくいう私自身も決してデジタルスキルに自信がある方ではないので(笑)、よく気持ちがわかります。どうぞお答えをいただければと思います。

須永:パソコンが苦手ですという話ですが、大丈夫です!

理由が二つありまして、これまで教えてきた経験上、学生さんはやりたいことが見つければ、皆さんすぐパソコンを覚えます。大学ではパソコンを使うためのサポートも整っていますので、問題ないと考えてます。

もう一つ、このシンポジウムでは様々なツールが紹介されましたが、DHは全部のツールを覚えなくても良いのです。あくまで自分がこういったテーマについて研究したいという目標があって、そこに使えるものだけをうまく勉強すれば良いと考えれば、見た目ほどの負担はないかと思います。

桑原:私も、これは問題ないと考えております。

今日、私は「卒業論文に応用するとしたらこういうことができますよ」ということで、美術史の

ケーススタディーを紹介しましたが、画像のスクリーンショットをとるということは、私も自分が大学3、4年生のときに、今から20年前にやったことなんです。まだスマホもない時代のことです。そんな時代にも、図鑑から画像を選んでスクリーンショットすることが簡単にできたんです。図鑑を持ってきて、大学にあるスキャナーにボタンを押して読み取らせるだけなので、今日紹介したような方法でのデジタル活用は、パソコンが苦手だからといってできないものではありません。

そして須永先生がおっしゃったように、大学にはパソコンを活用するためのサポートも揃っています。自分のやってみたい分析方法については、それに合ったツールの使い方を授業を通して先生から学べばよいですし、その点は安心していただけたらと思います。

近藤:では、平澤先生、お願いします。

平澤:私が関わっている事例で言いますと、資料調査やデータベースを作成するときに、全員が同じ技術を持っているわけではありません。それぞれの経験や知識を生かしながらチームで進めていきますので、資料整理であったり、作家や関係者とのコミュニケーションであったり、リスト化であったり、それらを元にした分析であったり、自分の得意分野を活かすことが何より優先されます。デジタル技術に長けている人材だけでは、アーカイブ活動は成立しません。デジタル技術はあくまでも調査研究を効果的に進めるためのツールですので、研究と技術のバランスというのが重要だと思います。

梶原:ありがとうございます。今のお言葉を励みに、私も勉強していきたいと思います。皆さんも一緒に頑張りましょう。

田中:いっぱい質問があつてどうしようってすごい悩んでたんですけど…この質問にしようと思います。「文化構想学部」と類似した学部や学科が既に他大学にあるかと思います。それらの大学と京都産業大学のこの学科の違いは何ですか」。須永先生からお答えいただくのが良いのかなと思います。桑原先生と平澤先生からも、もし補足などありましたらぜひお願いいたします。

須永:昨今の日本の大学教育において、文系と理系の学部を統合して新設学部や学科を作ることがトレンドのようになっています。ただ、DHを扱っているのは基本的に大学院以上です。当然、大学院生は人文系の基礎を学部時代に学んでいます。

また、他大学では理系寄りのデータサイエンスが基盤にあり、統計学やプログラミングが重視されているというのが私の印象です。これに對しまして、本学の文化構想学科は、学部の1年生から、人文系の基本的な学びとデジタルを同時に始めるところが特徴かと思います。

桑原:もう須永先生が全てご説明してくださったように思うんですけども、少しだけ補足させていただけたらと思います。前職の大学で、文学部と文化構想学部の二つで講義を持ったことがあります。文学部は、たとえば国文学や西洋美術史学の先生が複数いらして、そうした環境では専門を深く掘り下げて学ぶことができます。文化構想学部は、さまざまな専門の先生が集まって一つの学部を構成していて、ちょうど京産大の文化構想学科と同様のフォーメーションだったのですが、そうした環境では分野を横断して学ぶことができます。分野を横断するとき、デジタル技術を橋渡しとして使えるという点が、京都産業大学の文化構想学科ならではの新鮮さではないかと思いま

す。私からの補足は以上になります。

平澤:私は着任前なのでお答えしづらいところもありますが、デジタルを基軸にした新しい人文学のあり方を、人文の研究、学問の観点から提起するのは新しい試みだと考えています。発表でも芸術系のデータベースについてのお話をしましたが、研究者や学生、あるいは利用者の必要性をなしにして、立派なデータベースやシステムだけが構築されてもうまく活用されません。こうした傾向では、新しい技術が登場すると、それらの開発に予算や人材が集中するといったことが容易に想像できます。ですので、研究者が中心になって、人文学の新しい基盤を作りあげていく場に、

来年から参加できるのを非常に楽しみにしています。

田中:近藤先生、何か補足等はいかがでしょうか。

近藤:ありがとうございます。私は立場上、この文化構想学科の立ち上げを主導してまいりましたが、今日あらためて、新任の先生方から学科の本質をご教示いただいたように思い、「大変ありがとうございました、そういうことだったのですね」と認識を新たにし、さらに深めることができました。もっとたくさんの質問を寄せていただいています。が、予定した時間が近づいておりますので、一旦ここで締めたいと思います。



登壇者：左から近藤教授、梶原准教授、田中准教授、右から平澤氏、桑原准教授、須永准教授

シンポジウム総括

近藤 剛

私の方から全体の総括を申し上げたいと思います。DHは本日の先生方の発表で聞いていただいたように、可能性に開かれているということです。ということは、課題がたくさんあるということです。であり、実はまだ手探りなのだと言えます。

早稲田大学に文化構想学部があり、大阪公立大学の文学部の中に文化構想学科があります。私たちも学科を組み立てるのに、こうした学部、学科から多くを学ばせていただきました。が、そもそも文化構想学という学問に明確な定義はないのです。つまり、それはどういうことかという、これから私たちが作ればいいわけなのです。

私はもともと、DHの発想で学科を新設することに不安を持っており、果たして本当にできるのかなと心配していたのですが、今回このシンポジウムの準備を通して、また新任の先生方から学んでいく中で、ワクワク感と申しますか、とても面白いのではないかなと、大いに期待を持つことができました。

人文学は、このまま放置しておく、カビ臭いというように思われて、どこかへ処分されるかもしれない。残念ながら、そのような風潮はあるのです。

ですから、もう一度、私たちの試みが起死回生の一策になるかどうか分かりませんが、やってみたいと強く思います。特に、具体的な例を先生方が挙げてくださいましたが、DHは学生さんができるのです、ご自身の力で。

これまで、教員が一方向的に教えると思しますか、やや一方通行の学び方になることが、実際はあるわけですが、これからは、学修者の視点に立

った教育への転換が求められています。特に京都産業大学では、学修者の視点を重視してきています。私たち教員も学生さんも、楽しんで学び合いたいと思います。このデジタルを介することで、新しい可能性を開いていきたいですし、またそう願って、私自身も先生方と一緒に頑張っていきたいと思います。

文化構想学科は理論研究をきちんと行っているのですが、文化学部には他に学科の展開があります。まさに私たちは、ここ京都にあります。今、この京都で、文化価値の継承と発展をどうすべきか考えていますが、フィールドを活かした学びという点で、私たちの京都文化学科は非常に強いわけです。唯一無二の学科であると思って、私は自慢したいと思います。2週間後にシンポジウムがありますので、詳しくはそちらに譲ります。

今日、強調したのは、人間らしい文化的な社会の構想ということです。では、その現場はどこにあるのかと問われたら、それは観光なのです。やや遅かったのかもしれませんが、私たちは新たに文化観光学科を開設します。もちろん、社会学の知見を新たに導入いたしますが、あくまでも文化学の中で観光事象を捉えることにこだわります。その点についても、着任予定の先生方を中心に約1ヶ月後、シンポジウムを開催いたしますので、そちらで詳しく聞いていただきたいと思います。その宣伝も兼ねまして、以上をもちまして総括ということにさせていただきます。そして、ぴったり時間の帳尻が合ったので、私の務めも解放されます。本日は本当にありがとうございます。

閉会の挨拶

村上 忠喜（京都産業大学文化学部学部長）

本日は、非常にお足元の悪い中にもかかわらずこのようにたくさんの方々に来ていただきまして、篤くお礼申し上げます。第1回目のシンポジウムが盛会裡に終えることができて、ほんと胸をなで下ろしているところです。シンポジウムを聞きながら閉会の挨拶を考えようと思っていたのですが、皆さんのお話に聞き惚れておりまして、おまけに最後に学部改組の話までされましたので私から申し上げることはほぼなくなったのではあります。そういうわけにもいきませんので、少しだけお時間を頂ければと存じます。

皆さん思い出してください。2年半ぐらい前にChatGPTが話題になりました。いわゆるAIです。これが教育の現場にどのような影響が出るのか、我々は戦々恐々としておりました。今回のシンポジウムでは、壇上の画面右側にサブ画面があって、そこに報告者や発言者の発言内容が字幕のように出ておりましたでしょう。これは情報にアクセスしづらいうちの方に対するサポートで、今年4月から「情報保障」の取り組みが義務化されたことを受けての処置なのですが、このリアルタイム翻訳もAI君の力なのです。改めて時代の変化の早さを感じます。ChatGPT対策を考えてきた頃などは、はるか昔の夢のようです。

先ほど近藤先生が「（人文学が）ひょっとしたらのゴミ箱に捨てられるんじゃないか」というような危機感があるという話をされていましたが、確かにそうした危機感はあるにはあるのですが、その一方で、我々はいろんな学問を下支えする教養としての人文学は、非常に大事な分野だと確信しております。

ただ現在の文化事象は断片化してきているこ

とは一面の事実でしょう。例えば商業化された文化とか、SNSとかで発信されるような文化は特にそうした印象が強い。断片化というか浮遊している感じでしょうか。

私の専門である民俗学では、ちょっと前までは多文化主義とか文化の多様化とかがよく言われていました。現在ではそんなことは当たり前で、いちいち言うことではなくなりました。今や様々な文化事象は地域には関係なしにあちこちで同様のそれが見られて、一部の人間で共有されているという時代になってきています。じゃあお互いに他者の文化的要素を認め合うようになってきたかというと、必ずしもそうではないことは最近の世情にも反映しています。他者の文化を認めようとしない狭量な思考や人物が横行しているのです。

こういう状態を野放しにはしたくありません。断片化した文化をどのように解釈し、扱っていけばよいのでしょうか。断片化した文化とはいえ、昨日今日オギャーと生まれたわけじゃなくって、先ほどのシンポジウムでの事例紹介にもありましたように、掘り下げていけばなにがしかの根っこを持っているものですよね。そうしたことを発見し、再解釈し、共有していくところにデジタルヒューマニティーズの手法を活かして、なにがしかの活路を見出していこうではないかと考えています。

文化学部は来年の4月、本日のシンポジウムで取り上げさせていただいた文化構想学科、2週間後にシンポジウムを開催する京都文化学科、そして4週間後のシンポジウムでは新たに誕生する文化観光学科と三つの学科体制となります。これらの3学科すべてにデジタルヒューマニティーズのカリキュラムを積極的に取り入れ、各学

科に特徴的なカリキュラムを展開していきますので、是非新しい文化学部期待您的いただければと思います。

簡単ではございますが、足をお運びいただいた皆様へのお礼を兼ねて、本日の文化構想学科シンポジウムの閉会のあいさつとさせていただきます。本日はどうもありがとうございました。



登壇者：左から近藤教授、田中准教授、梶原准教授、加野教授、平澤氏、桑原准教授、須永准教授

京都産業大学創立60周年・文化学部開設25周年記念シンポジウム
「てあう、もぐる、ひらかれる—人文学×デジタル=文化構想学—」

2025年7月31日 発行

発 行 者 京都産業大学文化学部

発 行 京都産業大学
京都府京都市北区上賀茂本山
<https://www.kyoto-su.ac.jp/>

印刷・製本 株式会社エヌジーピー

© 2025 by Faculty of Cultural Studies, Kyoto Sangyo University
Printed in Japan

