

2013 年度地域志向教育研究経費助成

「地域創造データベースの構築及び運用に向けての教育方法を開発」 研究成果報告書

奈良県立大学 地域創造学部
岡本 健

本研究の目的は、COC 事業における地域創造データベースの構築および効果的な運用に向けて、①データベースの構築、運用の先行事例を研究し、②本学学生のコンテンツに関するリテラシーの状況を調査して、教育実践を行い、③①および②を元に、データベースに登録するコンテンツ作成および広報に関する教育方法を開発することである。

以下、上記 3 点の目的に即して、2013 年度に取り組んだ研究成果を報告する。

- ① 地域資源データベースと学術リポジトリの先進事例調査
- ② 本学学生のコンテンツに関するリテラシー調査
- ③ 本学学生のコンテンツ制作実習

1. 地域資源データベースと学術リポジトリの先進事例調査

地域創造データベースを構築する上で参考になる先進事例の調査を行った。地域創造データベースは地域資源のアーカイブを行う「地域資源データベース」の性格と、大学の学術成果を公開する「学術リポジトリ」の性格を併せ持ったものになる予定である。そのため、その両方の先進事例を調査することで、地域創造データベースの構築、運用に際する有益な知見が得られると考えられる。地域データベースの先進事例として、尾道市立大学が中心となって取り組んだ「尾道学データベース」を、学術リポジトリの先進事例として、北海道大学付属図書館による「HUSCAP(北海道大学学術成果コレクション)」を調査した。また、「HUSCAP」を利用して、研究成果を発信している研究者にも、インタビューを実施した。

1. 1. 尾道学データベース(尾道市立大学)

尾道市立大学の「尾道学データベース」についての調査は、2014 年 1 月 28 日から 29 日の日程で実施した。田村禎英氏(尾道市立大学 芸術学部 デザインコース 准教授)にヒアリング調査を実施し、地域データベースの構築、運用における課題やその解決策について、知見を得た。

1. 2. HUSCAP(北海道大学付属図書館)

北海道大学の学術リポジトリ「HUSCAP」については、3 月 4 日にリポジトリを活用し

て研究成果を広く公開している山村高淑氏(北海道大学 観光学高等研究センター教授)へのインタビューを実施し、3月5日に HUSCAP の運用を担当している北海道大学付属図書館の三隅健一氏にインタビューを実施し、資料提供を受けた。

山村高淑氏からは、論文や紀要、学会発表資料を HUSCAP に登録し、公開することについてのメリットと注意すべき点について伺うことができた。

三隅健一氏からは、学術リポジトリの構築、運用にかかる注意事項や、アクセス数等の実績、現在の課題を伺うとともに、各種資料をいただいた。

1. 4. 本学の地域創造データベースの構想

今回の調査の成果から、本学の地域創造データベースの構想が得られた。

「地域データベース」は、主な目的を地域資料の保存、アーカイブ化を中心としているのが一般的である。尾道学データベースもそうした方向性は強かった。しかし、尾道学データベースでは、ただ地域の情報を記録していただくだけではなく、その際に学生を巻き込み、地域について学ぶ機会を提供していた。尾道学データベースに関連したプロジェクトの中には、田村氏が、かかわりのある学生と共に動画作品を完成させているものがある。

本学の地域創造データベースでも、地域資料のアーカイブ、保存の位置づけとともに、学生がそれらを活用して学ぶ教材的な意味と、さらに進んで、その成果を、テキスト、静止画、動画などで発信していくコンテンツの素材としての意味を持たせるものにすべきであろう。こうすることで、学生に対して情報発信者としてのメディアリテラシーを身に着ける機会を提供することもできる。

また、地域データベースに重要な点として、地域資料の所有者や研究者との円滑なコミュニケーションが挙げられることが分かった。公的機関が把握できていない個人蔵の資料も多数存在するため、公的機関とのネットワークはもちろん、地域の様々な人々とのネットワークを築くことが重要だ。本学の場合は、地域と大学の接続点となる役割を担っている地域交流室で一括して受け付け、データベースへの登録作業は図書館の業務とするのが妥当であると考えられる。

一方の「学術リポジトリ」は、大学に所属する研究者および大学院生の成果をデジタル化して公開するものである。機関リポジトリは 2002 年に千葉大学で構築計画に着手し、2005 年には早稲田大学、千葉大学、岡山大学、名古屋大学、筑波大学で構築される。2006 年には北海道大学、東京大学、九州大学、広島大学、山口大学、東北大学、京都大学、大阪大学、長崎大学で構築され、2013 年には全国で 242 の大学でリポジトリが稼働したという。HUSCAP は比較的早い時期にリポジトリを運用し始めたと言えるだろう。2013 年 6 月には公開データ件数は 41,104 件、累積利用件数は 21,410,522 回を数えている。公開件数では国内 7 位、利用件数は国内 1 位である。

多くのデータを収録するためには、研究者や大学院生に対して、リポジトリを活用する利点を知ってもらうことが重要だという。紀要の電子化などでデータは一定数継続して増

えて行くが、利便性の高いリポジトリになるためには、様々なコンテンツを数多くそろえる必要がある。研究成果を公開することは後述する通り、様々な利点もあるが、場合によっては研究上の不利益につながることも想定できるため、リポジトリの性質を丁寧に説明していく必要がある。

利用件数が多い要因について伺ったところ、google や CiNii などからのハーベストを受け付けることとコンテンツの魅力の高さが挙げられた。ハーベストとは、検索エンジンや他のデータベースに、メタデータをとってってもらうことで、こうすることによって、リポジトリが収蔵しているコンテンツが検索エンジンや他のデータベースから閲覧されやすくなる。また、コンテンツの魅力については、やはり、多くのダウンロード数を誇る論文や資料が収蔵されていることが、データベースの利用の促進には重要であることがわかった。利用の多いコンテンツは、社会的に注目を浴びている内容のものや、学内で教材として使われているものである。

アクセス数が非常に多い資料をいくつも登録している山村氏は、コンテンツツーリズムを専門にしている。アニメやマンガを活用した地域振興に関する資料が多くアクセス数を誇っている。コンテンツツーリズムは近年マスメディアで盛んに取り上げられるとともに、国の政策として期待されている分野であり、研究も盛んになってきている。現在でこそそのような状況だが、氏が研究を始めた時は、むしろ否定的な意見を耳にすることが多かったという。HUSCAP に自身の研究成果を公開していくことで、地域への研究成果の還元も行うことができるとともに、研究成果に価値を見出してくれる人も現れるようになったという。現在のようにコンテンツツーリズムが社会的に注目されるようになったことに、HUSCAP が果たした役割は小さくないと言えそうだ。また、氏は大学院で教育に携わっているが、氏の指導を仰ぎたいと考えて大学院に入ってくる学生が毎年いるという。

地域創造学データベースは、大学に所属する研究者の研究成果を広く公開するという学術リポジトリの側面も持っている。そのため、多くの人に活用してもらえるようにするには登録データ数を増やすことと、魅力的なコンテンツをそろえる必要があることが分かった。また、地域創造データベースにオリジナルな点としては、学部生が制作したコンテンツも登録し、発信していくことがある。

ヒアリングからわかったことを活かし、本学の地域創造データベースの役割をまとめた(図 1)。地域創造データベースを使うアクターとして、「学生」「地域」「研究者」を想定する。「学生」は本学の学生を念頭におくが、他大学の学生や高校生なども含んでいる。「学生」にとって地域創造データベースは、研究者や地域、先輩学生からの成果を閲覧することができる存在である。学生は、地域や研究者からの情報を教材として学びに活かすことができる。逆に、学生は学びの成果を発信することもできる。地域創造実践の報告書や論文といったものを広く世に問うことができる。その際には、発信者としてのメディアリテラシー教育が重要になる。「地域」は地域住民をさす。奈良県民に限らず、広く一般の人々も想定している。「地域」にとって地域創造データベースは、研究者や学生、他地域から登

録された様々なコンテンツを生涯学習の教材や、地域創造実践の参考資料として活用することができる。逆に、地域にとっては、自地域の実践の発信や、地域資料のアーカイブが可能である。この時、大学側のどこでどのように受け付け、デジタル化を行うのが課題となる。「研究者」にとっては、自身の研究成果や教育成果を学生や地域に対して還元することができるツールとなる。大学で挙げている研究成果をより広く地域の人々に知ってもらい、大学を活用してもらおう契機とすることができよう。研究成果を公開することによって、高校生と大学のマッチングを進め、入学者増にも貢献する可能性がある。一方で、研究者は、地域創造データベースを活用することで、学内の他の教員が取り組んでいることを気軽に知ることができるようになり、学内での共同研究を活性化させる効果も期待できる。「研究者」に対しては、地域創造データベースの意味や活用方法などについて、丁寧な説明が必要である。

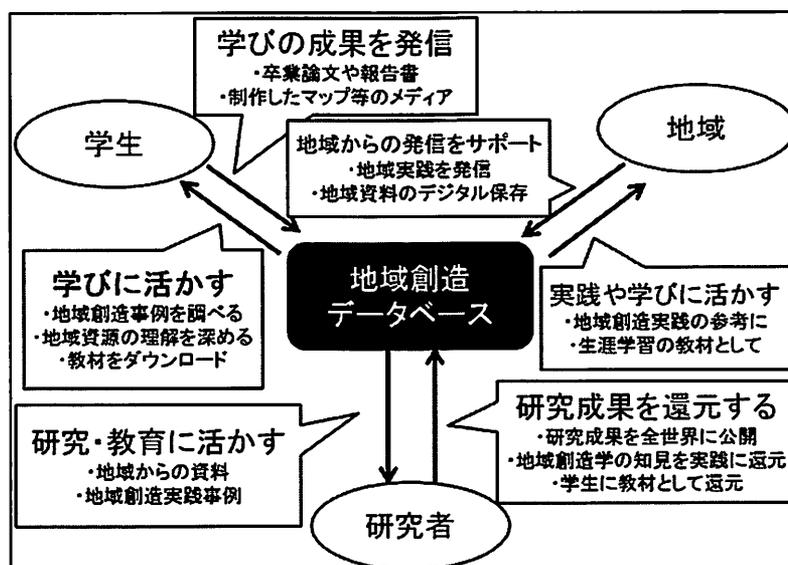


図1. 地域創造データベースの役割

2. 本学学生のコンテンツに関するリテラシー調査

報告者が担当する講義「メディア産業論」および「メディア・コンテンツ論」において、質問紙調査および新たな教育方法の試験実践を行った。データの詳細な分析結果については改めて公開を行うが、本学の学生は全体としてメディアリテラシーが高いとは言い難いことが分かった。ワードやエクセルの使用方法は十分に理解しているが、情報発信にあたって必要なリテラシー、著作権等の理解については不十分であることが明らかになった。

地域創造データベースでは学生が研究成果を公開する。公開にあたって、著作権や引用の決まり、ネットを通じて情報を公開する際に注意せねばならないことなどについて、より一層教育体制を整える必要があると言えよう。

3. 本学学生へのコンテンツ制作実習

本学学生に対して、コンテンツ制作実習を行った。その際、既存コンテンツを活用する「アニメ聖地マップ制作実習」と、オリジナルコンテンツを創出する「ナラクエマップ」制作実習の二種類を実施した。

3. 1. アニメ聖地マップ制作実習

既存コンテンツを活用したマップの制作実習を行った。講師としてフルタアキヒロ氏(アトリエアクア代表)をお呼びした。奈良を舞台にしたアニメの背景を撮影し、マップに落とし込んでみるという実習を、本学学生2回生に対して実施していただいた。

既存コンテンツの活用について、画像の使用について、実務的な面を解説していただきつつ制作にあたった。アニメの画像はマップに使用する際は著作権許諾を得ることが必要なのはもちろん、デザイン面でも著作権者の確認を得なければならない、といった点を、フルタ氏がこれまでに取り組んでこられたグッズ制作やマップ制作(吉野町におけるアニメ『咲-Saki- 阿知賀編』を活用した取り組み)などの事例を元に講義をしていただいた。その後、三条通を中心にフィールドワークをして素材を得た。フィールドワークを得た素材と解説文をマイクロソフト社のワードを用いて、地図に落とし込み、マップを制作した。実作をしながら、フルタ氏には、マップはただ画像を貼り付ければ良いのではなく、その場に行かなければ手に入らない情報を入れる、マップを使う人のことを考えて見やすさや使いやすさを重視したレイアウトにするといった様々な工夫が必要であることを解説していただいた。

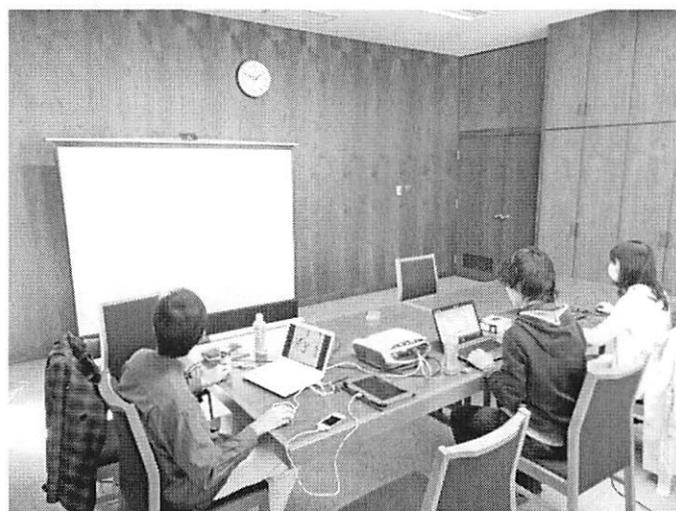


図2. アニメ聖地マップ制作指導の様子(左：フルタ氏、右：本学学生2名)

3. 2. ナラクエマップ制作実習

オリジナルコンテンツを活用したマップの制作実習を行った。講師として堀直人氏(NPO 法人北海道冒険芸術出版代表理事)をお呼びした。本学に最も近い商店街である船橋商店街に取材に行き、現場で情報を得た上で、オリジナルコンテンツとして仕上げ、実用に耐えるマップの制作を実施した。

まず「編集」という概念について、座学の時間を設けた。その後、企画会議で、どのようなマップ構成にするのか、どういった情報を掲載するのか、といったことを詰め(図 3)、実際にフィールドワークに臨み、地域住民にインタビューをし(図 4)、マップに使うための写真を撮影した。



図 3. マップの企画会議(右：堀氏、中央、左、本学学生)



図 4. 地域の商店主にインタビュー

取材後は、事前に練っていた計画と照らし合わせながら、マップに取材結果を落とし込む(図 5)。これらの作業の後、アドビ社のイラストレーターを用いて、船橋商店街のコンテンツをドット絵風にしたオリジナルマップ「ナラクエマップ」を完成させた(図 6)。

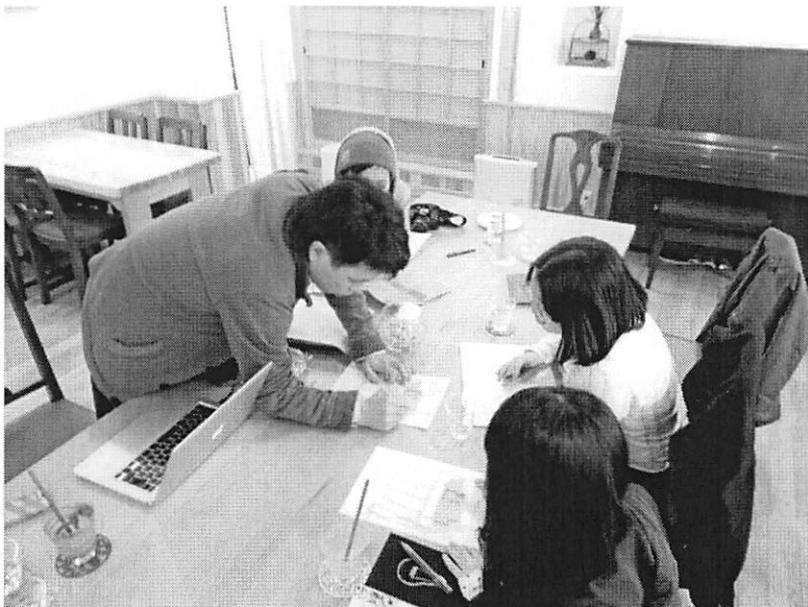


図 5. 取材してきた結果を地図に落とし込む

