

## 第13講 デジタルアーカイブにおける新たな評価法

2017年10月、Europeanaより評価方法の新規開発プロジェクトの成果物として“Impact Playbook: For Museums、Libraries、Archives and Galleries”（以下プレイブック）の第一部が公開された。プレイブックは「インパクト評価」を実施するための手順・方法をまとめた一種のガイドラインであり、Europeanaだけでなく、その参加機関である欧州各域の図書館・博物館・公文書館・ギャラリー等が各々のデジタルアーカイブ関連事業の持つ多様な価値を各々の見方で評価し、かつその評価結果を他者と共有できるようにするための「共通言語」としての役割を果たすという。

筑波大学大学院図書館情報メディア研究科・西川開氏によると、インパクト評価はもともと環境分野で発達した評価方法であると言われており、その後公衆衛生や社会福祉事業などの諸領域にも普及・発展してきた。近年では公的助成金の減額等を背景として図書館を始めとする文化機関においても自組織の持続可能な発展に資する手段として注目を集めている。

### 【学習到達目標】

- ・新たな評価法であるインパクト評価について具体的に説明できる。

#### 1. デジタルアーカイブにおけるインパクト評価

プレイブックは、文化資源のデジタル化事業およびデジタル化された資源の持つ価値を評価するための汎用的な概念モデル“Balanced Value Impact Model”（以下 BVIM）を基に作成されている。プレイブックでは評価の対象となる「インパクト」は「（当該組織が責任を負う）活動の結果として利害関係者や社会に生じる変化」と定義される。この定義は、例えば当該デジタルア

「デジタルアーカイブ」の新たな評価法：  
Impact  
Playbook 概説



一カイブへのアクセス数等といった「アウトプット」や当該プログラムの直接的な成果である「アウトカム」を包含するものである。

プレイブックでは評価の手順を（1）「設計（Design）」（2）「査定（Assess）」（3）「物語（Narrate）」（4）「価値評価（Evaluate）」の4段階に区分しており、「設計」では、評価実施の準備段階として、何を・どのように・誰に向けて評価するかといった事柄を評価の利害関係者間で共有するための「フレームワーク」を策定する手順を6ステップに分けている。

「設計」においてフレームワークを策定する際に特に重要な役割を果たすのが、「変化の経路（The Change Pathway）」「戦略的視点（The Strategic Perspective）」「価値レンズ（The Value Lenses）」である。

「変化の経路」は当該組織の各事業とその利害関係者、資源、アウトプット、短期的・長期的アウトカム、インパクトといった一連の要素を整理するためのツールである。

「戦略的視点」は評価対象のインパクトをどのような視点から捉えるかを明確化するためのツールである。プレイブックではデジタルアーカイブ関連事業の持ちうるインパクトは、人々（利害関係者）やその所属コミュニティないし社会の行動や態度、信念に変化がもたらされた時に生じるインパクトである「社会的インパクト」、当該事業が利害関係者や当該組織に経済的利益をもたらす時に生じるインパクトである「経済的インパクト」、当該デジタルアーカイブにより利害関係者に経済的利益や業務の効率化などをもたらすイノベーションが起きる際に生じるインパクトである「イノベーションインパクト」、デジタルアーカイブの公開により運営組織の業務プロセスが発展・改良する際に生じるインパクトである「業務的インパクト」の4点に整理されている。

「価値レンズ」は任意で選択した各視点のもと、さらに評価対象を具体化して考えるためのツールである。プレイブックでは、当該サービスを利用することにより人々が享受する価値ないし利益に焦点を当てる「有用性レンズ」、実際の利用経験の有無に関わらず、当該デジタルアーカイブが存在しつつ大切に扱われていることを知ることでもたらされる価値に焦点を当てる「存在レン

ズ」、世代やコミュニティを超えて資源を受け渡したり受け取ったりすることから得られる価値に焦点を当てる「遺産レンズ」、当該デジタルアーカイブを通した公式・非公式の学習により人々にもたらされる知識や文化的センスの向上などといった価値に焦点を当てる「学習レンズ」、当該デジタルアーカイブが関係するコミュニティの一員であるという体験から生まれる価値に焦点を当てる「コミュニティーレンズ」の5種類が設定されている。

なお、残りの部については現在開発中であり、「査定」はデータの収集・分析方法の選定、「物語」は評価結果の公開方法、「価値評価」は前段階までのレビューに関するものになるという。

プレイブックおよびその母体となった BVIM は、インパクト評価の諸領域の内でも「文化」を対象とする文化インパクト評価と呼ばれるものに属すると考えられる。現在日本においては内閣府のもと、文化インパクト評価の近接領域である社会的インパクト評価を普及させるためにワーキング・グループが発足し、普及のための諸課題とその対応策が検討されている。このように国内外ともにインパクト評価導入の機運が高まっているいま、特に財政基盤の脆弱さが懸念されるデジタルアーカイブ関連事業に関してはプレイブックで示される考え方方が大いに参考となるはずである。（筑波大学大学院図書館情報メディア研究科・西川開氏の論文より引用）

## 2. デジタルアーカイブにおける国際標準化

経済産業省によりデジタルアーカイブの利活用促進のための国際標準の検討が始まった。～デジタルアーカイブ「コピーして使っていいの？」に答える標準化～

国際標準化機構（ISO）において、我が国から国際標準化提案した「デジタルアーカイブにおける権利情報の記述と表示」が新業務項目提案（NP）として承認された。本提案は、デジタルアーカイブの権利情報に関する記載内容と記載位置を定める国際標準を開発するものであり、我が国の財産であるデジタルアーカイブの国際的利用促進に貢献するものと期待される。

デジタルアーカイブの利活用促進のための国際標準の検討



## (1) 提案の目的・背景

デジタルアーカイブは、博物館、図書館、公文書館、その他の組織が知的資産をデジタル化し、インターネット上で公開し利用させる仕組みであり、日本では、国立国会図書館の「国立国会図書館デジタルコレクション」や国立公文書館の「国立公文書館デジタルアーカイブ」など多くのサービスが存在している。これらは、単に文化的資産の記録だけではなく、日本の文化を世界へ発進していくことにも活用されている。

現状の課題として、デジタルアーカイブの権利情報（データのコピーや転載等）について、通常ウェブサイトに記載されているが、記載内容やその表示場所がウェブサイト毎に異なっており、二次利用者にとって探しづらく、デジタルアーカイブの利用の弊害となっている。

この状況を改善するために、今般、我が国から ISO に、どのような権利情報をどこに表示するか等の指針を規定する規格開発を提案し、平成 29 年 1 月に承認された。

今回、日本から提案している指針案の主なポイントは以下の通りです。

### 1) 全般的権利情報の表示

Web サイトのトップページに、（デジタルアーカイブ全体として著作権なし、一部著作権あり、といった）全般的な権利情報を表示するか又は全般的な権利情報へのリンクを表示する。

### 2) 詳細権利情報の表示

個別の資料を表示するページには、当該デジタル資料の著作権情報、利用条件、その他の法的権利などの詳細な権利情報を表示するか、又は詳細な権利情報へのリンクを表示する。

### 3) 利用許諾申込みフォーム

利用条件で、権利者の許諾を必要とする場合は、利用条件の詳細表示画面に利用許諾申込みフォームへのリンクを表示する。今後、この日本提案を元にした国際規格が発行されれば、利用者が権利情報をより簡易に確認できるように

なり、デジタルアーカイブの二次利用の活性化、コンテンツの広範な流通の活発化に繋がると期待される。また、デジタルアーカイブの提供者側にとっても、システム開発やデータ管理とサービス運用のコストを下げ、不適正な利用を減らす効果が期待される。

また、デジタルアーカイブの二次利用の活性化は、さまざまな情報・コンテンツを組み合わせた新たなサービスを生み出す可能性を持っている。

さらに、我が国のデジタルアーカイブがより広く国際的に利用されていくことによって、これら日本の文化的資産が、より広く国際的に認められ、日本文化のブランド価値を高め、ソフトパワーの向上につながっていくことが期待される。

### 【研究課題】

デジタルアーカイブの新しい評価について論述しなさい。

