



研究班紹介

7. インターネット・エコミュージアムのためのデータマイニングとユーザインタフェース等の基盤技術に関する研究

木下 宏揚 (非文字資料研究センター研究員 / 研究班代表)

インターネット・エコミュージアムや只見町に開設予定の民族博物館において必要なデータマイニングやデータの入力、検索に適したユーザインタフェースなどの基盤技術を開発することを目的としている。具体的には、オントロジーを用いたデータマイニングの実際の資料に対する応用、資料のデータベースをクラウド化する際の個人情報保護と著作権管理、資料の整理とデータ入力や流通を円滑に行うためのゲーム理論や群知能などに基づく価値交換モデルの構築、資料を直感的に取り扱うことを可能とする群知能を用いた操作のコンテキストに基づくユーザインタフェースの構築などを行う。一例として、

博物館資料の情報をインターネット上で公開する試みがいくつかの博物館で行われている。各博物館が持つ台帳の情報は膨大な量であり、多くの博物館にてその全てを有効に活用できていないのが現状である。そうした情報をデジタル資料として整理するとともに、インターネット上で公開する際には効率的に情報検索を行う必要がある。そこで、只見町インターネット・エコミュージアムの検索インタフェースに Ontology を用いて民具データベースを構築することで、語彙情報の増加を行い、よりの確な検索を目指していく。

研究班紹介

8. 戦時下日本の大衆メディア研究

安田 常雄 (非文字資料研究センター研究員 / 研究班代表)

この共同研究は、昨年「国策紙芝居」資料 241 点が非文字資料研究センターに所蔵されたことを直接の契機として計画された。近年日本近現代史研究においても、大衆文化への関心が広がりつつあるが、ここではこの「国策紙芝居」資料を中心に、戦時下日本の大衆文化の構造を検証し、戦時体制の特質を再考することを目的とする。それは同時代におけるプロパガンダの特徴の検証が一つの軸になるが、この点については「国策紙芝居」に限らず、映画・マンガ・アニメ・流行歌・写真・グラフ雑誌・ポスターなどとの関係(その接点における共通性と差異)を視野に入れながら、同時に日本本土ばかりではなく、

植民地地域での実態やナチスドイツなどとの比較も含めて検討したいと考えている。具体的には、「国策紙芝居」資料 241 点の「解題」作成を進め、これを基礎に紙芝居の文化特性(たとえば実演の場所性、手渡し文化の直接性など)に即して、同時代のメディアのありかたを検証すること、また現在ほとんど不明な紙芝居作家との内在的な関係なども課題となるだろう。加えて各地における「国策紙芝居」の残存状況の調査を進め、「全国総合目録」を作成する展望も意識されている。各分野の気鋭の研究者とともに、新しい視角と方法による問題提起ができればと考えている。