

日本數位典藏的現況

／辰巳明久 黃國鈞譯

本文係二〇〇三年八月二十五日下午一：

三〇於本院圖書文獻大樓視聽研討室所發表之演講。辰巳明久先生現任日本京都市立藝術大學美術學院平面設計研究室及美術研究所視覺情報平面設計研究室副教授。目前重要研究主題為：大容量網路技術開發與超高精度分散流通技術研究開發、數位典藏技術與教育環境的結合開發研究。

日本數位典藏的歷史是自一九九六年數位典藏推進協議會的成立下正式開始。這個單位的成立主要是以日本總務省為主導，以提昇寬螢幕的普及與解決傳統典藏技術的不足為目標。而這個數位典藏推進協議會主要的工作內容是：

1. 構想有關啓發與情報收集及提供資料的數位典藏
2. 構想有關調查與研究的數位典藏
3. 構想有關支援與專業技術諮詢的數位典藏

藏

4. 構想有關國際交流的數位典藏
5. 之前會內發表的內容及為完成本會的目標必須執行的業務

另外日本國內還有一個組織是類似像數位典藏推進協議會的組織，組織的名稱是京都數位典藏研究中心。這個組織主要是以聯合產業、學校、政府為設立與營運之基礎，並受託國家的事業及會費的收入。主要的業務內容是：

1. 展示數位典藏所使用的技術與機器
2. 實證實驗來建置、流通、活用數位典藏環境
3. 共同研究數位典藏的相關事業
4. 構想京都數位典藏將來的方向
5. 人才的培育
6. 針對市民開創性的啓發事業

這兩個團體對於日本數位典藏，有著相當的地位與重要性。尤其以京都數位典藏研究中心來說，他的運作模式初期是由政府機關撥款贊助，接下來的基本技術開發由產業與學校主導，最後的運用與開發則交給產業與政府來運作。以最近的狀況來說，總務省與文化廳正在籌備將文化遺產架構於寬廣的網域上，以共同運用基本數位典藏的文化資源。從今年（平成十五年，西元二〇〇三年）開始，以實證實驗的方式，預計於平成十八年（西元二〇〇六年），建構完成能讓一千個美術館、博物館來

參與的空間。並集中所有的數位典藏資源，於網頁上公開呈現。

介紹了日本數位典藏的環境後，接下來我們針對日本如何運用這些數位典藏資源，做個簡單的說明。日本在數位典藏的開始，是以文化資產保存為第一優先考量，其初步構想是如何開發運用數位典藏技術與資源為主。之後在整體技術環境的進步下，逐漸以啓發文化資源與活用數位典藏資源為新的方向。以財團法人數位典藏協會所發表的《數位典藏白皮書二〇〇三》一書內容中，就有提到運用數位典藏資源運用的情況，以整體來說，今年年底將帶來八兆日圓的市場規模。而以遊戲、出版品、資源的運用上，為最大的市場。其次才是影像類運用，而音樂類的運用則是變化性不大的市場。

至於數位典藏版權市場上，到二〇〇三年年底以影像資源的版權運用為最大的市場外，其次是音樂類與遊戲類，出版類的運用反而有減少的現象。而以流通性商品來說，還是以實物商品化為最大的市場，其次才是網路與手機，最後才是電視傳播等。未來期待出版品或複製畫及網路運用或結合實際體驗的方式運用、DVD收藏品等等的開發市場。

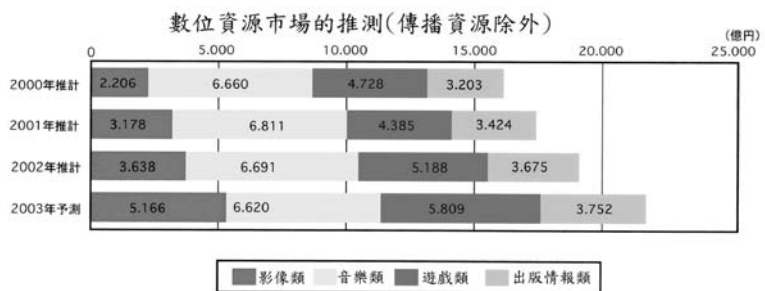
在做這些未來市場開發的同時，其實最重要的是如何運用一套安全性高、方便及完整的授權機制來提供完善的授權環境。完整的授權機制，將帶給美術館、博物館、企業界更多新



的發展契機。以日本傳統授權機制來說，被授權單位都必須一一的到該授權單位提出申請及簽約後，才能擁有版權。如果是多間授權單位的話，將帶來申請資料的繁瑣與申請上往來時間的花費。

為了解決以上的問題，最近京都國際文化財團就以像這樣的一個模式，來進行授權的方法。首先由京都國際文化財團對所有美術館、博物館做直接代理授權的合約簽署後，藉由京

都國際文化財團的代理管理與隨時更改有問題的授權法規，同時也對不當的使用進行監督之等等業務外，經由京都國際文化財團的運作，帶動授權機制的便利性，減少不必要的時間與金錢的浪費，就可以讓被授權單位方便申請使用。如此一來，將帶給更多人對文化藝術資源的需求與發展有更充份的資源運用。所有授權業務由京都國際文化財團來代理執行，授權費用的百分之八十八，歸給原美術館、博物館來



(本圖表係取材自日本《數位典藏白皮書2003》)

使用，所剩下的百分之十二之費用，由京都國際文化財團來統籌運用在財團的經營與學術發展上。

以上介紹了日本數位典藏基本環境及整體趨勢的說明後，接下來針對自己在數位學習上，正在執行的方案，提供給大家做個參考。以現今的狀況，大家都只對文物、書籍做影像及資料的數位化，其他的加值運用我想大家都還在摸索當中。針對我是一位學者的立場，希望藉由數位典藏的方式，將文物資源可以更方便的讓一般民眾能調閱與使用。但現在的數位典藏環境，都只是針對研究者與企業界的使用做典藏，對一般民眾的使用上其實還未有太大的加值使用。為了達到一般民眾也能透過數位典藏的環境，體驗數位典藏學習的樂趣，在這裡提出自己現在在執行的一個方案，希望藉由此環境增加更多的學習機會。

首先針對一個博物館、美術館做整體資料的整合，將該館的特色做一個分析後，設計出如何介紹該館的一個方式，並且將所要介紹的內容分「到館前預習內容」、「到館學習內容」、「到館後復習內容」。

『到館前預習內容』：

主要是介紹該館的狀況，並且在介紹過程當中，結合現場展示空間，設計有關的文化藝術的學習，讓來館之前對該館有進一步的認識與了解。

『到館學習內容』：

主要是結合「到館前預習內容」做整合，並且可透過PDA或手機下載一些該館內容說明與現場學習之機制，結合該館現場訊息傳遞的功能。

『到館後復習內容』：

結合「到館前預習內容」、「到館學習內容」做整合後，於復習的環境中，連結該館重點性內容及文化常識內容，來達到完全學習的效果。

如以上三階段的學習讓整個數位典藏運用，除數位博物館的運用與加值性商品運用之外，還可以讓一般民眾能對文化藝術有更進一步的了解與學習。除此之外，還可以外加一些功能，例如：專家們的建議內容、歷史年表的內容介紹、作家作品集內容、來館心得內容：等等之功能。

日本數位典藏從開始到現在整整七年之久，從剛開始擷取影像技術的困難、資料庫設計的問題，到現在色域空間的問題、加值運用的方式、版權問題與經費不足的問題，在經濟呈現低迷的情況下，要做數位典藏的困難度，不光只是日本的問題也是全世界在做數位典藏的問題。希望將來有機會繼續與台灣做數位典藏學術性交流外，也希望能夠與台灣的大學做直接技術性合作，藉此達到兩國文化藝術更深入的交流。