

ドラフト 2.1

2009年2月7日

ロンドン憲章

文化遺産のコンピュータ・ビジュアルリゼーション
のために

序文

目的

原則

原則1：実装

原則2：目的と方法

原則3：研究資源

原則4：ドキュメンテーション

原則5：持続可能性

原則6：アクセス

用語集

改訂歴

序文

コンピュータ・ビジュアライゼーションは、今では、文化遺産の研究、コミュニケーション、および保存を支援するため、幅広いコンテキストにおいて採用されているが、デジタル遺産ビジュアライゼーションを保障し、長期的に確立された文化遺産研究とコミュニケーション手法として、知的、技術的に厳密であるか、最低限そう理解されるような原則が必要である。

AHDS の“Guides to Good Practice for CAD (2002)”や“Guides to Good Practice for Creating and Using Virtual Reality (2002)”などを始めとする数多くの論文や文書、Virtual Archaeology Special Interest Group (VASIG)や Cultural Virtual Reality Organisation (CVRO)といったイニシアティブなどは、コンピュータ・ビジュアライゼーション手法は学術的厳密性をもって適用され、ビジュアライゼーションを含む研究結果は証拠と仮説の違い、確からしさのレベルの違いなど、研究が示す知識の状態を正確に利用者に伝えることを保証する重要性を強調してきた。

この憲章は、広範な認知と関連するサブジェクト・コミュニティ内での規則順守（コンプライアンス）を求めるように、これらの関連事項を収集し、コンセンサスを構築することを目指している。そうすることで、遺産というコンテキストにおいて、コンピュータ・ビジュアライゼーションの手法と成果が利用・検証される際の厳密性を強化することを目的とし、それゆえにそのような手法と成果の理解と認知を促進するのである。

この憲章は、コンピュータ・ビジュアライゼーション手法の利用のための原則を知的完全性、信頼性、透明性、ドキュメンテーション、持続可能性、アクセスに関して定義する。

利用可能なコンピュータ・ビジュアライゼーション手法は絶えず増加しており、これらの方法を、等しく拡大する様々な研究目的に適用できると認識されている。それゆえ本憲章は、特定の目的または方法を規定することを目指すのでは

なく、むしろ文化遺産の研究とコミュニケーションにおける、そのような方法と成果の知的完全性が依存するコンピュータ・ビジュアリゼーションの使用のための広範な原則を定めることを目的とする。

本憲章は、学術、教育、学芸、商業分野にわたる文化遺産の研究と普及を取り扱う。そのため、文化遺産の復元や再現にみられるエンターテインメント産業のこうした側面との関連性はあるが、例えば現代芸術、ファッションやデザインといった分野におけるコンピュータ・ビジュアリゼーションの利用のためのものではない。ビジュアリゼーション手法の利用を促す目的は分野ごとにより異なるので、原則1「実装」において、それぞれの分野の実践にふさわしい詳細なガイドラインを作成することの重要性を指摘するにとどめている。

目的

ロンドン憲章は、下記のために文化遺産の研究とコミュニケーションにおけるコンピュータ・ビジュアライゼーション手法と成果の利用のための原則を定めることを目的とする。

利害関係者間の広い共通認識を伴ったベンチマークを提供する。

デジタル遺産ビジュアライゼーションにおける知的、技術的厳密性を促進する。

ユーザによってコンピュータ・ビジュアライゼーションの過程と成果が適切に理解、検証されることを可能にする。

文化遺産アセットの研究、解釈、管理に、コンピュータ・ビジュアライゼーションが権威を持って貢献することを可能にする。

アクセスと持続可能な戦略が決定され応用されるのを保証する。

実践するコミュニティが詳細なロンドン憲章ガイドラインを作成できる頑健な基盤を提供する。

原則

原則1： 実装

ロンドン憲章の原則は、コンピュータ・ビジュアライゼーションが文化遺産の研究や普及に適用可能なすべてのドメインにおいて有効である。

1.1 実践するコミュニティは、それが学術、教育、学芸、商用分野であれ、その目標、目的、方法と一致するロンドン憲章実装ガイドラインを開発すべきである。

1.2 全てのコンピュータ・ビジュアライゼーション活動は、ロンドン憲章方針の実践に着手し、監視すべきである。

1.3 共同作業において、ビジュアライゼーション過程に直接的あるいは間接的に貢献する全ての参加者は、関連する実装ガイドラインとともに、ロンドン憲章の原則を認識すべきであり、プロジェクト全体としての計画、ドキュメンテーションと普及に関わる含蓄内容を検証すべきである。

1.4. そのような方針を実践するための費用は、高レベルな知的完全性を示す成果を生み出す付加的な知的、説明的、経済的価値との関わりにおいて検討されるべきである。

原則 2 : 目的と方法

コンピュータ・ビジュアライゼーション手法は、通常はそれがもっとも適切な方法である場合の目的に対処するためにのみ使用されるべきである。

2.1 コンピュータ・ビジュアライゼーションが、すべての文化遺産研究もしくはコミュニケーションの目的に対処するもっとも適切な方法であると考えられるべきではない。

2.2 仮に複数あった場合、どのような形態のコンピュータ・ビジュアライゼーションがもっとも適切な方法であるかを確定するために、各々の目的に対する方法に関する体系的・文書化された適正評価が実行されるべきである。

2.3 特に革新的または複雑な活動においては、あらかじめもっとも適切な研究方法を決定することは必ずしも可能ではないと認識されているが、コンピュータ・ビジュアライゼーション手法の選択（例えば、写实的か印象的か、あるいは図式的か、仮説の表現か又は手に入る証拠の表現か、動的か静的か）、あるいは新しい手法を開発するかという決定は、それぞれのアプローチがそれぞれの目的を達成する際の成功しやすさの評価に基づくべきである。

原則 3 : 研究資源

コンピュータ・ビジュアライゼーション手法と成果の知的完全性を保証するために、関連する研究資源は構造的で文書化された方法で、特定され、評価されねばならない。

3.1 ロンドン憲章において、研究資源とはコンピュータ・ビジュアライゼーションの成果を作成する間に考慮された、あるいは直接影響を与えた、デジタルか非デジタルかを問わないすべての情報であると定義される。

3.2 研究資源は実践するコミュニティ内での現在の理解とベスト・プラクティスに関連して選択、分析、評価されなければならない。

3.3 視覚資料が、思想的、歴史的、社会的、宗教的、美的あるいは他の同類の要因によって影響を受けたかもしれないその仕方に特に注意を払うべきである。

原則4： ドキュメンテーション

コンピュータ・ビジュアライゼーションの手法と成果物は、それが実施されたコンテキストと目的に関して理解し評価することが可能になるように、十分な情報を文書化し、普及させなければならない。

実践の強化

4.1 ドキュメンテーション戦略は、思慮深い実践の組み立てを助長し手助けすることで、ビジュアライゼーションの活動を積極的に強化するような方法で、設計され資源供給されるべきである。

4.2 ドキュメンテーション戦略は、コンピュータ・ビジュアライゼーションの厳密な比較分析や評価が可能ないように、そして、ビジュアライゼーション活動があらわにする問題の認知とその取り扱いが容易になるように、設計されるべきである。

4.3 ドキュメンテーション戦略は、知的所有権や特権情報のマネージメントの助けとなることが可能である。

主張知識のドキュメンテーション

4.4 例えば、文化遺産遺物や遺跡の現状、証拠に基づいた修復、仮説的再建など、コンピュータ・ビジュアライゼーションは何を表現しようとしているのか、そして、事実上の不確実性の度合いと性質をユーザに明確にしなければならない。

研究資源の普及

4.5 使用した研究資源とその由来情報の完全なリストを普及させなければならない。

過程のドキュメンテーション（パラデータ）

4.6 ビジュアライゼーションの過程で行った評価、分析、推測、創造に関する決定事項のドキュメンテーションは、研究資源、暗黙の知識、明示的理由づけ、ビジュアライゼーション成果物の関係が理解されるような方法で普及させるべきである。

手法のドキュメンテーション

4.7 コンピュータ・ビジュアライゼーション手法を選び、他の手法を選ばなかった根拠は、その活動の方法論が評価され、今後の活動に報告できるように文書化し、普及されなければならない。

4.8 コンピュータ・ビジュアライゼーション手法の記述は、それが関連コミュニティの実践で広く理解されそうになれば、普及させなければならない。

4.9 コンピュータ・ビジュアライゼーションが研究課題、手法や成果物の本質に関する共通理解を欠いてしまう学際的な状況で利用された場合、プロジェクト・ドキュメンテーションは暗黙的な知識を明確にし、多様なサブジェクト・コミュニティからの参加者の使う異なる語彙の同定を援助するような方法で実行されなければならない。

依存関係のドキュメンテーション

4.10 コンピュータ・ビジュアライゼーション成果物は、要素間の重要な仮說的依存関係の性質と重要性がユーザに明確に認識され、その仮説の支えとなる根拠が理解されるような方法で、普及されなければならない。

フォーマットと標準のドキュメンテーション

4.11 ドキュメンテーションは、図表、文字、ビデオ、オーディオ、数値やそれらの組み合わせなど、利用可能な最適なメディアを使用して普及させるべきである。

4.12 ドキュメンテーションは、関連するコミュニティの実践におけるベスト・プラクティスに従った適切な標準やオントロジーを参照にしながら、関連する引用インデックスに含まれやすい方法で持続的に普及させるべきである。

原則 5 : 持続可能性

文化遺産に関するコンピュータ・ビジュアライゼーションの成果物とドキュメンテーションは、この発展しつつある人間の知的、社会的、経済的、文化的遺産の消失を避けるために、持続可能性を保証するための戦略が計画され実施されるべきである。

5.1 それがアナログであれデジタルであれ、コンピュータ・ビジュアライゼーションの成果物をアーカイブするために、利用できるもののなかで最も信頼でき持続可能な形態を識別し実施すべきである。

5.2 デジタル保存の戦略は、データが元来蓄積されたメディアの保存よりもコンピュータ・ビジュアライゼーションのデータ自体の保存を目指すべきである。また、例えば異なるフォーマットへの移行やソフトウェア・エミュレーションなど将来的な利用を可能にするための情報の保存を目指すべきである。

5.3 デジタル・アーカイブがコンピュータ・ビジュアライゼーションの成果物の長期保存を保証する最も信頼できる手段でない場合は、元来のアウトプットの趣旨や性質をできるだけ喚起するかぎり、コンピュータ・ビジュアライゼーションのアウトプットの部分的かつ 2 次元的記録の方が記録の欠如よりも望ましい。

5.4 ドキュメンテーションの戦略は利用可能な資源や普及している実践の慣習に関連して持続可能なように定められるべきである。

原則6： アクセス

コンピュータ・ビジュアライゼーションの作成と普及は、文化遺産の研究、理解、解釈、保存、管理に最大限の利益を保証するような方法で計画されねばならない。

6.1 コンピュータ・ビジュアライゼーションの目的、手法、普及の計画には、安全衛生、身体の障害、経済、政治、環境などの理由のほかに、ビジュアライゼーションの対象が失われたり、危機にさらされたり、分散したり、あるいは破壊されたり、修復されたり、再建されたりしたために、それ以外の方法ではアクセスできない文化遺産へのアクセスをどのように強化できるのかという考慮を反映させるべきである。

6.2 時間的変遷に関する研究、仮想オブジェクトの拡大、修正、操作、データの埋め込み、瞬間的なグローバル・ディストリビューションなど、プロジェクトはコンピュータ・ビジュアライゼーションが文化遺産のステークホルダーに比類なく提供するアクセスの種類と程度を認識しなければならない。

用語集

以下の定義は、これらの用語が本憲章においてどのように使用されているかを説明するものであり、その目的を超えた規定を意図するものではない。

コンピュータ・ビジュアライゼーション： 情報をコンピュータ技術の助けをかりて視覚的に表現するプロセス

コンピュータ・ビジュアライゼーション手法： 通常、研究のコンテキストにおける、指定された目的に言及するためのコンピュータ・ビジュアライゼーションの体系的アプリケーション

コンピュータ・ビジュアライゼーションの成果物： コンピュータ・ビジュアライゼーションの成果物であり、デジタル・モデルや静止画、アニメーション、物理モデルを含むが、これらに限定されるものではない。

文化遺産： 本憲章はこの用語の広い定義を、物質的知的文化のコミュニケーションの理解に関係する人間の活動のすべてのドメインに拡大させて、採用する。そのようなドメインには、博物館、アートギャラリー、遺跡、インタープリティブ・センター、文化遺産研究機関、高等教育機関における人文科学分野、広い意味での教育分野、観光などを含むが、これらに限定されるものではない。

依存関係： ある属性での変更が依存した属性の変更を余儀なくするような、デジタル・モデルの要素の属性間の依存関係。（たとえば、ドアの高さの変更はドア枠の高さの変更を必要とする。）

知的透明性： コンピュータ・ビジュアライゼーションの成果物によって作成された“知的主張”の性質と範囲を利用者が理解するための、あらゆるメディアあるいは形式で表現された情報の提供。

パラデータ： 人間がデータオブジェクトの理解と解釈をするプロセスについての情報。パラデータの例としては、遺物を解釈するためにどのように証拠が使用されたかという構造化されたデータセットに含まれる記述，そして研究出版物内の方法論的根拠へのコメントなどがある。“コンテキスト・メタデータ”と密接に関連するが，後者は一つあるいは複数の遺物が取り扱われ解釈されるプロセスよりもむしろ，遺物やコレクションの解釈を伝達する傾向があり，強調という点において幾分異なる。

研究資源： コンピュータ・ビジュアライゼーション成果物の作成中に考慮された，あるいは直接影響を与えたデジタルおよび非デジタルのすべての情報。

サブジェクト・コミュニティ： 一般的に学問分野（考古学，古典学，中国学，エジプト学）で定義され，専門分野で正統な研究問題，手法や成果を構成するものの広義な理解を共有する研究者グループ。

持続可能な戦略： コンピュータ・ビジュアライゼーションの過程と成果物が将来世代のために意味のある記録として保存されるのを保証する戦略

日本語版編集 門林理恵子 杉本豪

翻訳 門林理恵子 杉本豪

原著 Hugh Denard

改訂歴

文書名	日付 YYYY_MM_DD	著者	概要
london_charter_2_1_jp	2012_10_12	杉本 豪	翻訳原案
london_charter_2_1_jp	2012_11_15	杉本 豪 門林 理恵子	修正