

資源としての文化

第1回

福田一史

大阪国際工科専門職大学

コンテンツ

1. 自己紹介
2. 講義概要
 - 目標・テーマ
 - 講義概要
 - 授業計画
 - 評価基準
3. イントロダクション

1. 自己紹介

自己紹介

- 福田一史 FUKUDA, Kazufumi
- 博士（学術）
- 所属：大阪国際工科大学 工科学部
- 専門：人文情報学、経営学
- 研究キーワード：メタデータ、デジタルアーカイブ、ゲームスタディーズ、イノベーション
- 「[メディア芸術データベース](#)」有識者タスクチームメンバー
- <https://researchmap.jp/fukudakz>



メディア芸術データベース

ベータ版

すべて

マンガ

アニメーション

ゲーム

メディアアート

まとめ

RCGS コレクション

[全て](#) [作品](#) [バリエーション](#) [パッケージ](#) [団体](#) [個人](#) [関連資料](#)



RCGS Collection で検索

検索

詳細検索

I'm feeling lucky

Works

- メディア芸術データベース
 - <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>
 - 事業タスクチームのメンバーとして
- RCGSコレクション
 - <https://collection.rcgs.jp/>
 - ディレクターとして

2. 講義概要

目標・テーマ

- 本講義では、**新しい財やサービスの生成に寄与しえるものとして文化資源を定義**し、その基礎理論やその概念の形成経緯を踏まえ、それらの意義を学ぶ。
- とりわけ、文化資源のデジタル化やオンライン化に焦点化し、**デジタルアーカイブ・メタデータ・データサイエンス**の観点から研究の現況や展望について議論する。

目標・テーマ

- 主要な到達目標としては、下記の3つに集約される。
 1. 文化資源研究の**基礎用語**や**基礎理論**を身につける
 2. 文化資源の**組織化**やオンラインでの**公開**ならびにその**データ活用**の概況を把握する
 3. **事例研究**を通じて地域資源の利活用について実践性の高い知見を身につける

講義概要

- 各地で創造された、文書、絵画、書籍、芸術品、さらにはウェブサイト、雑誌、アニメ、ゲームなどの様々な資料群は「文化資源」として捉えることが可能である。
- これらは、**計算機科学の発展や普及を通して様々な保存と利活用が進められており**、今後のさらなる発展に期待が集まっている。
- 文化資源を活用した創造を企図するのであれば、文化資源の**概況**がどのようなものであるか、文化資源がどのような**特徴**を持つか、それがどのように**情報化**されているか、といった観点から検討し、理解を深める必要性がある。

講義概要

- 本講義では、文化資源を、**地域の産業、イノベーション、情報発信やアイデンティティ**に深く関わりを有するものとして位置づける。その上で、
 - 1) 文化資源の研究概況ならびに産業的価値、
 - 2) 文化資源を情報技術により組織化する方法、
 - 3) 文化研究の概況を踏まえた文化資源データを活用する方法、
- といった3つの観点に焦点化し、国際的な文化資源をめぐる動向や、関西地域での先行事例も交えて議論する。

授業計画

回次	タイトル
1	ガイダンス・文化資源の定義
2-4	文化資源研究の系譜と基礎概念
4-6	デジタルアーカイブ
7-9	メタデータ
10-12	文化資源データの分析
13-14	事例研究
15	総括

評価基準

- 以下の割合により評価を実施する。最も大きな割合を占めるのはレポートであるが、出席点や講義での発言など、講義期間全般のコミットメントを重視する。
- 講義での発言や課題の提出（40%）
- レポート（60%）

3. イントロダクション

文化資源とは

- 文化的な資源。多様な文化的な所産を資源として価値づけ、それを利活用しようという動向のなかで用いられる。
- 例えば...
 - 図書・雑誌
 - 絵画、彫刻
 - クラシック音楽の楽譜、LP、CD
 - テレビアニメやビデオゲームなどのメディア芸術
- **「知的資源」** と呼ばれる概念とも、関連性が高い。

文化資源とは

- 図書館・博物館・文書館（Library, Museum, Archives: LMA）、その他多様な機関、個人、によって収集・管理・活用される。
- **多様な資料を、如何に収集・整理するか、如何に活用しやすい形で提供できるか、如何にアクセシビリティを向上させるか、**について本講義では焦点化する。

資料収集・提供の デジタルシフト

- 物理的な実体を持つ資料はデジタル化により、オンラインでアクセス可能な資源とすることが可能である。
- アクセシビリティの向上

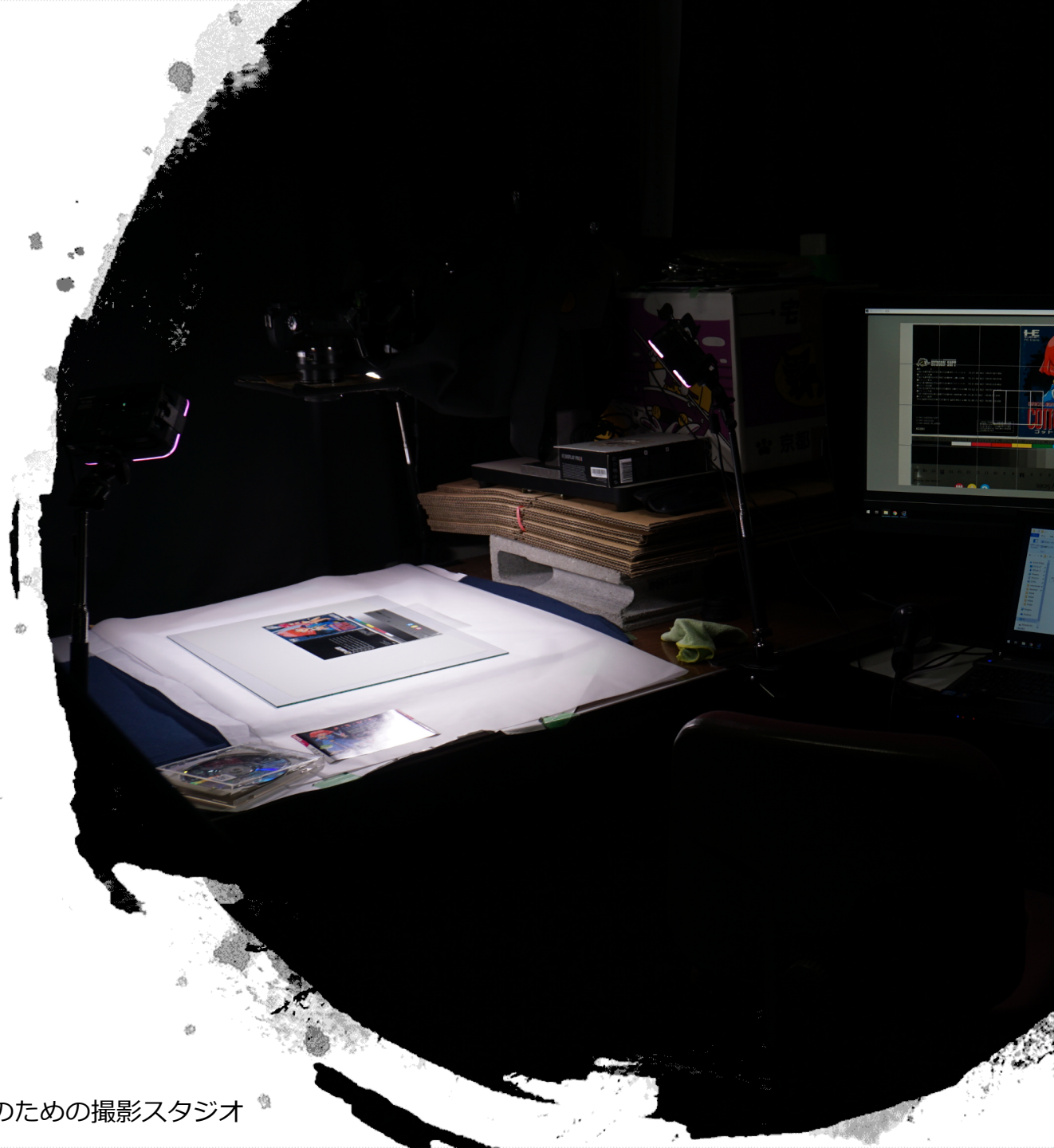


図. デジタル化のための撮影スタジオ

資料収集・提供のデジタルシフト

- また、そもそもデジタル形式で流通する資料（ex: 電子書籍・オンラインゲーム）も急速に増加しつつあり、特に近年のCOVID-19の影響により、デジタル化・オンライン化の傾向はより顕著になりつつある。
= 「**デジタルアーカイブ**」の普及
- 参考：
 - [国立国会図書館のデジタルシフト](#)
 - [ジャパンサーチ](#)

デジタルシフトに関わる連携と社会変革

- オープンデータ化の推進
- セマンティックウェブの充実
- [デジタルアーカイブ学会](#)の設立
- [デジタルアーカイブ推進コンソーシアム](#)（DAPCON）の設立
- 著作物の再利用促進（クリエイティブ・コモンズ）、著作権法改正による権利制限規定の緩和

デジタルアーカイブ社会のイメージ



図. デジタルアーカイブ社会のイメージ (例)

デジタルアーカイブの連携に関する関係省庁等連絡会・実務者協議会「我が国におけるデジタルアーカイブ推進の方向性」(p.3)より

Animal Crossing Art Generator



☒. Animal Crossing Art Generator <https://experiments.getty.edu/ac-art-generator#iiifloader> (accessed 2020-06-29)

- コロナ禍の #StayHome にフィットして「あつまれ どうぶつの森（2020-03-20発売）」が大ヒット。
- GettyからIIFで画像を生成する[ウェブアプリ](#)が公開され、メトロポリタン博物館はオンラインコレクションにQRコード出力機能を追加（[記事](#)）。

KuroNetくずし字認識ビューア

- 人文学オープンデータ共同利用センターが提供する、ディープラーニングを用いたくずし字のOCRサービス。
 - <http://codh.rois.ac.jp/kuronet/>

文化資源を用いた地域活性化

- デジタル化する以外にも様々な文化資源の活用法がある
- フィルムツーリズム
 - 映画や映像を用いた旅行や観光誘致
 - 例：大河ドラマロケ地の観光
- 訪れてみたい日本のアニメ聖地88（2021年版）
 - <https://animetourism88.com/ja/88AnimeSpot>

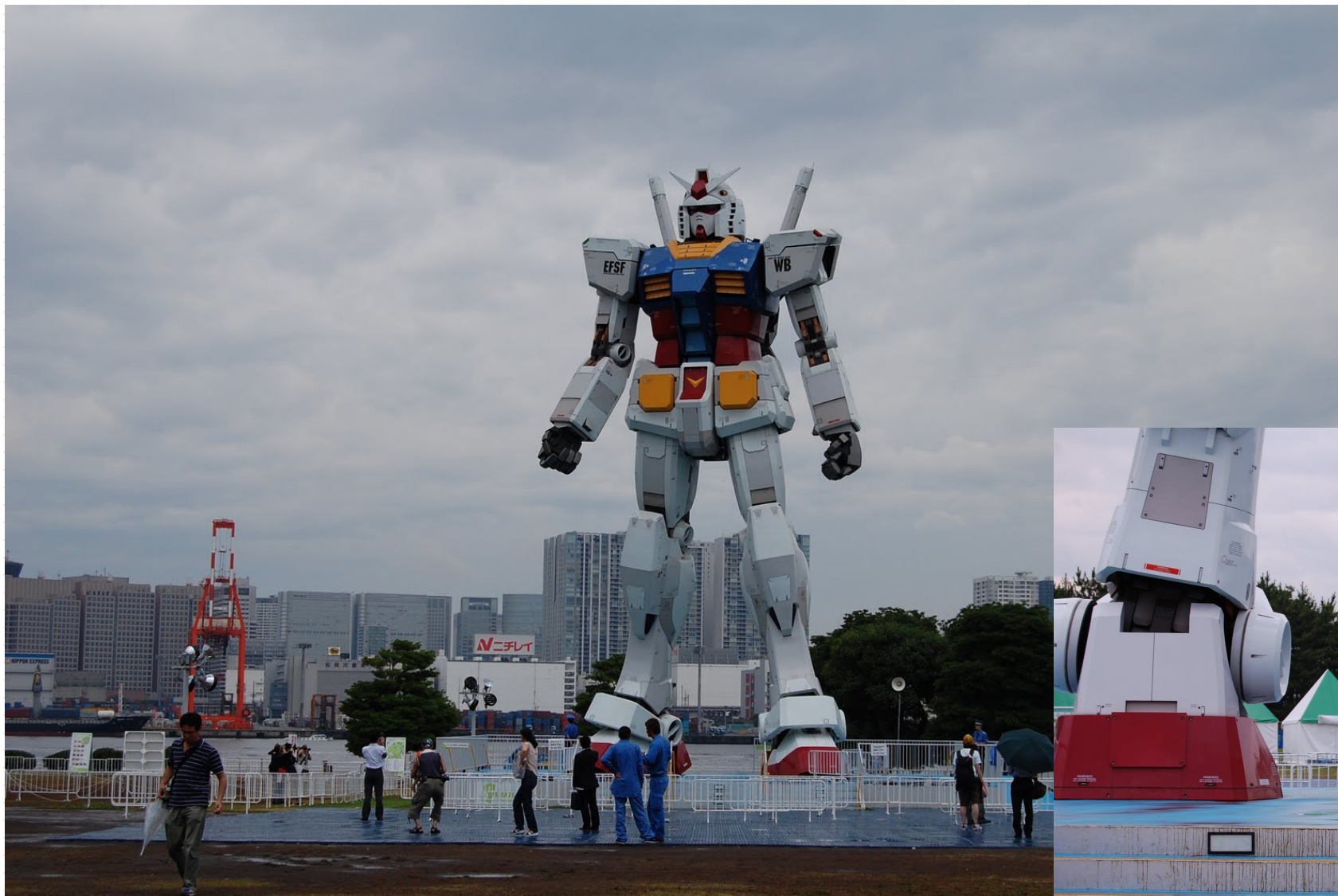


図. お台場のガンダム (2009-07-17 筆者撮影)