

デジタルアーカイブと その社会的活用

第11回

立命館大学 映像学部講義
福田一史

<https://scrapbox.io/fukudakz/21デジタルアーカイブとその社会的活用>



manabaRにもリンクがあります

補講の日程

- 2021-06-21分の補講は、「**2021-07-10**」の**2限目**に行います。
 - ! 前回のスライドの日付は間違えてました!
 - manabaRでもお知らせ中
 - レポート作成のための相談会形式での実施を予定

今後のスケジュール

- 第11回 (6/28) メディア芸術DB、DAの活用(1)
- 第12回 (7/5) DAの活用(2)、グループワーク(1)
- 第13回 (7/10) 補講
- 第14回 (7/12) グループワーク(2)
- 第15回 (7/19) グループワーク発表日・クロージング

コンテンツ

1. メタデータの検索と活用（復習）
2. メディア芸術データベースの概要
3. デジタルアーカイブの活用

メタデータの検索と活用

少しだけ復習

Wikidata Query Service

- <https://query.wikidata.org/>
 - Wikidataは百科事典で扱われる事実や概念を対象とする
 - Japan Searchは図書館や博物館などが構築するデジタルアーカイブを対象とする
- LODのデータサービスであるWikidataの**SPARQLエンドポイント**
- クエリ・ヘルパーが設定されており、直接SPARQLのクエリを書かずとも、半自動でクエリを生成してくれる。複雑なクエリはかけないが、基本的検索は十分だし、エラーも少ないので役立つ。
 - 「フィルター」はWHEREのパターン指定、「表示」はOPTIONALで特定の属性を表示する。

まとめ

- RDFは**主語**と**目的語**およびそれらの関連を示す**述語**という3つの要素（トリプル）からなる、グラフで表現される抽象構文のモデル。
- RDFは**URI**を用いたウェブにおけるグローバルなデータ交換枠組みであり、**Linked Open Data**の基盤技術として用いられている。
- RDFで記述されたデータは論理的な関係性が明示され、URIを通じて直接的なアクセスを提供可能である。さらに、その問い合わせ言語である**SPARQL**を用いて**リッチな検索やデータ取得**が可能となる。

メディア芸術データベースの概要

マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの総合目録

メディア芸術データベース

- <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>
- マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの作品・所蔵情報のデータベース（DB）。
- 2015年より試験版、2019年よりベータ版が公開される。
- マンガ所蔵館やゲーム所蔵館などの協力機関の作成する書誌データを収集する他、独自に作品情報などを作成・整理し公開。

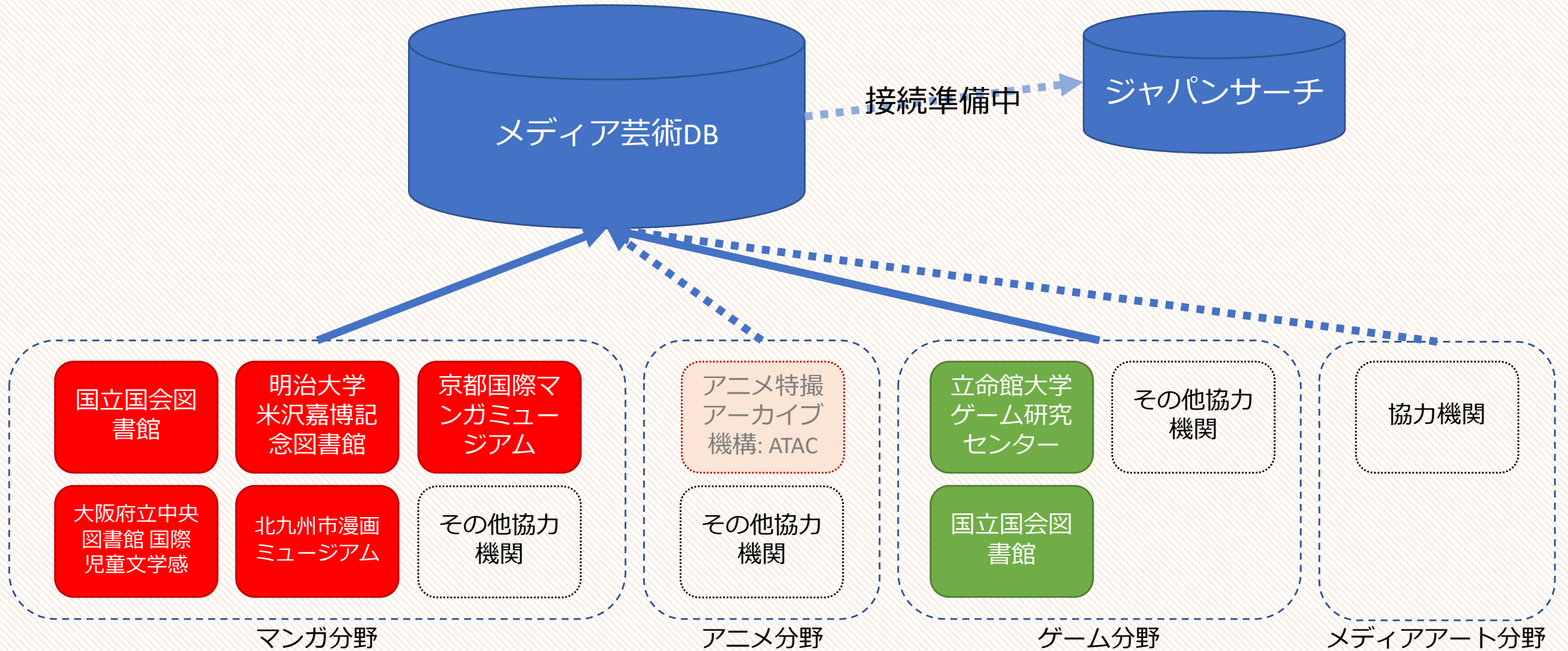


メディア芸術データベース ベータ版

位置づけ

- 文化芸術振興基本法の第九条「メディア芸術の振興」に基づき展開される施策
 - e-Gov <https://elaws.e-gov.go.jp/document?lawid=413AC1000000148>
- メディア芸術の振興の施策（[文化庁ウェブサイト](#)より）
 1. 文化庁メディア芸術グローバル展開事業
 2. メディア芸術の人材育成
 3. メディア芸術連携基盤等整備推進事業

メディア芸術のアーカイブ集約



メディア芸術DB：参考資料・データ

- パンフレット「よくわかる メディア芸術データベース ～つながるデータで構築する未来へのアーカイブ～」 ([PDF](#))
- LODデータセット ([Github](#))
- メタデータスキーマ仕様書 ([PDF](#))
- メディア芸術データベースの説明動画
 - 「メディア芸術データベース活用コンテスト2021説明会」 ([Youtube](#); 15:50ごろから)

メディア芸術DBの現況（とりわけ課題面）

- メディア芸術分野の目録やアーカイブの専門家は数少ない
 - 研究者もメディア研究を専門とする人で大部分が構成される
- マンガ分野以外のデータ登録機関が少ない
 - マンガは「図書」であるため既存の図書館所蔵管理（データ作成）システムの多くを援用可能
 - ゲーム分野の立命館大学ゲーム研究センターとアニメ分野のATAC（予定）以外はまだ明確なデータ登録機関がない
 - 1) データの入力系の整備（**データ登録簡易化**）と、2) 関連機関の**専門性の高度化**、の両方を充実させていく必要性がある

デジタルアーカイブの活用

活用事例からデジタルアーカイブの可能性を考える

デジタルアーカイブの活用事例

- デジタルアーカイブの活用は多様な形式で行われる
- 例えば、調査・研究、教育、展示、情報発信、コミュニティ構築、データ活用、商品開発などが想定される



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

デジタルアーカイブの活用事例

- 各施策は、先に述べたような分類のいずれかを主要な目的とする場合は多いが、それぞれは活動を通じたデータ作成、情報発信やコミュニティ構築など、様々な副次的な効果を有している。
- ここでは大まかな分類ではあるが、複数の活用事例を紹介し、その特徴から活用における課題や展望を議論していく。

教育・学習

- ジャパンサーチを用いた初等中等教育用のキュレーション授業
 - 大井将生, 渡邊英徳. ジャパンサーチを活用した小中高でのキュレーション授業デザイン：デジタルアーカイブの教育活用意義と可能性. デジタルアーカイブ学会誌. 2020, vol. 4, no. 4, p. 352–359. https://doi.org/10.24506/jsda.4.4_352
- 小学校・中学校・高等学校でのキュレーション型授業の実践による検討と課題抽出に関する研究。

教育・学習

- 「2020アーバンデータチャレンジ和歌山：南方熊楠を知る～南方熊楠顕彰館資料とジャパンサーチを活用した地域資源の発見プロジェクト」
- <https://www.minakata.org/manabi/udc2020/>
- 南方熊楠顕彰館とジャパンサーチの連携企画
- NPO法人南紀こどもステーション主催によるジャパンサーチを活用した子ども向けオンラインセミナー

教育・学習

- 「アジア歴史ラーニング」
- <https://www.jacar.go.jp/learning/index.html>
- 国立公文書館アジア歴史資料センターによる、デジタル資料を用いたアクティブラーニング用の歴史学習用ウェブサイト
- 歴史的な事件の解説とその根拠となる公文書を表示するサービス

展示

- 「原画'（ダッシュ）」
- 京都精華大学国際マンガ研究センター
- 高精細にデジタル化した原画のイメージを元に、色調整や原稿の傷、下書きの跡、手塗りのムラの再現などを行い、印刷したマンガ原画の複製
- 破損や劣化などの恐れなく活用可能であり、国内外の展示会で展示された
 - ref. <http://imrc.jp/project/feature.html>
 - ref. <https://katsudi.com/原画ダッシュとは?/>

展示

- オンラインパイロット展「Ludo-Musica」
 - <https://ludomusica.net/>
 - 期間：2021-01-27/2021-02-26
 - ビデオゲームの音楽面を強調した展示企画
 - コロナ禍を踏まえた展示のオンライン化の試行
 - メディア芸術DBのAPIによるゲーム作品情報の活用
- [紹介記事](#) (IGN Japan)

u J o
u s i c a

るビデオゲーム

ENTER →

ヘッドホンアイコン
イトでは音が出ます
からご利用ください

情報発信とコミュニティ形成

- ウィキペディアタウン
 - 「ウィキペディアタウンとは、その地域にある文化財や観光名所などの情報をインターネット上の百科事典「ウィキペディア」に掲載し、さらに掲載記事へのアクセスの容易さを実現した街（町）のことである」 - Wikipedia contributors, “ウィキペディアタウン,” *Wikipedia*, <https://ja.wikipedia.org/w/index.php?title=ウィキペディアタウン&oldid=83665373> (accessed June 26, 2021).
- 2012年ウェールズのモンマスで始まった活動。
- 主催者（編集者）からオープンデータの考え方や編集方針と手法を学び、現地調査と資料調査を行い、実際にウィキペディアの記事を作成する。
 - 図書館活用の方法論構築と情報活用能力の向上にもつながる
 - ref. りぶしる「ウィキペディアタウン」.
https://libinfo.fjas.fujitsu.com/loy_report/2017_wikipediatown.html

情報発信とコミュニティ形成

- Europeana Transcribathon
- <https://europeana.transcribathon.eu/>
- “Europeana Transcribe is an online citizen science initiative for the enrichment of digitised material from Europeana Collections.”
- WW1の手紙、日記などを翻刻する市民データソンのイベント
- 翻刻文字数のランキングなども
 - ref. みんなで翻刻. <https://honkoku.org/>

情報発信とコミュニティ形成

- Europeana Collection Days
- <https://www.europeana.eu/en/blog/europeana-migration-collection-day-how-does-it-work>
- 市民に写真などの資料を提供してもらい、彼らの家族やコミュニティの物語を共有し、職員らによる編集の後、コンテンツとして公開するイベント。



情報発信・プロモーション

- 企業アーカイブ

- コカ・コーラヘリテージコミュニケーションズ部 ([インタビュー](#))

- 資生堂企業資料館

- Museum, Shiseido Corporate. 資生堂企業資料館における企業資料の収集・活用の取り組みと課題. 2019, p. 68–72. https://doi.org/10.18919/jkg.69.2_68

- 任天堂資料館 ([リリース](#))

- プロダクション・アイジー

- CA1935 - プロダクション・アイジーの現場から見たアニメーション・アーカイブの現状と課題 / 山川道子. <https://current.ndl.go.jp/ca1935>