

# 資源としての文化

## 第13回

福田一史

大阪国際工科専門職大学

<https://scrapbox.io/fukudakz/資源としての文化>



図. 講義ウェブサイトリンク (QRコード)  
※LMSの資料のページにもリンクがあります

# 授業計画

回次	タイトル
1	ガイダンス・文化資源の定義
2-3	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

# 最近の動向：企業アーカイブ

- 2021-06-02 [任天堂宇治小倉工場用地の利用について](#)（任天堂株式会社ニュースリリース）
- 2021-06-25 [横浜・みなとみらいにゲーム博物館 大和ハウスなど](#)（日本経済新聞社）
- 2021-07-02 [CEDECレギュラーセッション: 資料を資産へ、スクウェア・エニックスにおけるゲーム開発資料発掘プロジェクト \[Wonder Project J編\]](#)（CEDEC）

# コンテンツ

1. 期末レポートについて
2. 事例研究：メディア芸術データベース
3. デジタルアーカイブの活用

# 期末レポートについて

位置づけと論題に関する補足

# 最終レポートとは

- シラバス（以下、抜粋）で定義される通り、最終レポートの配点は全体の成績の**60%**であり、その**評点が成績に強く影響**する
- 提出しないと**絶対に単位は取れない**

学生に対する評価

科目認定条件

※出席率について80%以上であること。

※定められた提出物が80%以上提出されていること。

科目評価方法

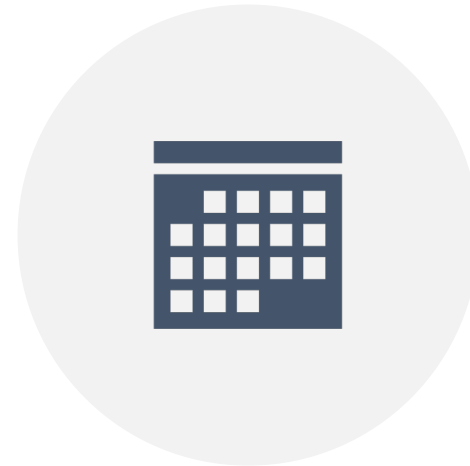
以下の割合により評価を実施する。最も大きな割合を占めるのはレポートであるが、出席点や講義での発言など、講義期間全般のコミットメントを重視する。

- 講義での発言や課題の提出（40%）
- レポート（60%）

# 形式・〆切



ファイル形式：MS WORDフ  
イル (.DOCX)



〆切：2021年8月1日（日）中



# 論題の確認

- 本講義で紹介した下記の1. から5. で示される文化資源サービスのうち、ひとつを選択し、1) その**サービスの概要**と登録されるコンテンツとその**特徴**、について触れた後に、2) **利用者であるレポート作成者にとっての同サービスの活用の可能性**と、3) 活用する側の観点から**今後実装してほしいサービスの機能や登録してほしいコンテンツ**、を論じよ。
- とりわけ2) と3) を主題とすること。分量は**本文2,000字以上**とする。本文下段には、**参考資料のリスト**を付与すること。この形式や文献の件数も評価の対象とする。

# 文化資源サービスの選択肢

1. ジャパンサーチ <https://jpsearch.go.jp/>
2. メディア芸術データベース <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>
3. Wikidata <https://www.wikidata.org/>
4. みんなで翻刻 <https://honkoku.org/>
5. 青空文庫 <https://www.aozora.gr.jp/>

# 注意点 (1)

- レポートの記述において、盗用や剽窃を禁止する。また、他人のレポートやその一部を複製し本文を作成することや、他人に記述させることも禁ずる。これらが発覚した場合は単位を取り消しとする。
- ただし、公開された著作の一部を用いる「引用」は、むしろそれを歓迎する。
  - 引用の要件：議論をする上で必要性があり、引用箇所を角括弧（「」）などで改変なく示すことで明確化し、また慣行に沿った形式で出典を記すこと。
  - Ref. [著作権法第32条](#)

## 注意点 (2)

- 参考文献や参照の形式
  - 参考文献の書き方は学術コミュニティにより複数の標準が存在しており、**いずれを用いても良いものとする**。特にこだわりがない場合は、本講義では、SISTの「**参考文献の役割と書き方** (右図)」で記される形式を推奨する。
  - [https://jipsti.jst.go.jp/sist/pdf/SIST\\_booklet2011.pdf](https://jipsti.jst.go.jp/sist/pdf/SIST_booklet2011.pdf)

## 参考文献の役割と書き方

科学技術情報流通技術基準(SIST)の活用

# 事例研究： メディア芸術データベース

マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの総合目録

# そもそも、メディア芸術の資源化って必要？

- メディア芸術 = マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート
  - 現代的な視覚文化・視覚メディアと言い換えることもできる
  - 特にマンガ・アニメ・ゲームが特定の文化的まとまりとして認識されているといのは確か（メディアアートが微妙に仲間外れ？）
- これらは...
  - 教育の対象となり得るのか？
  - 調査や研究の対象となり得るのか？
  - 社会そのものや人々の考え方・認識に強い影響があるのか？
  - 誇らしいものなのか？ 恥ずかしいものなのか？
  - 資源化されてきていないからこそ、文化として認められていない？

# アーカイブの対象としてのメディア芸術の特徴

- 著作権がある (In Copyright) 作品が多い
  - コンテンツを複製して公開できない > 収集・アクセスの提供に焦点化
  - 企業によるアーカイブも存在

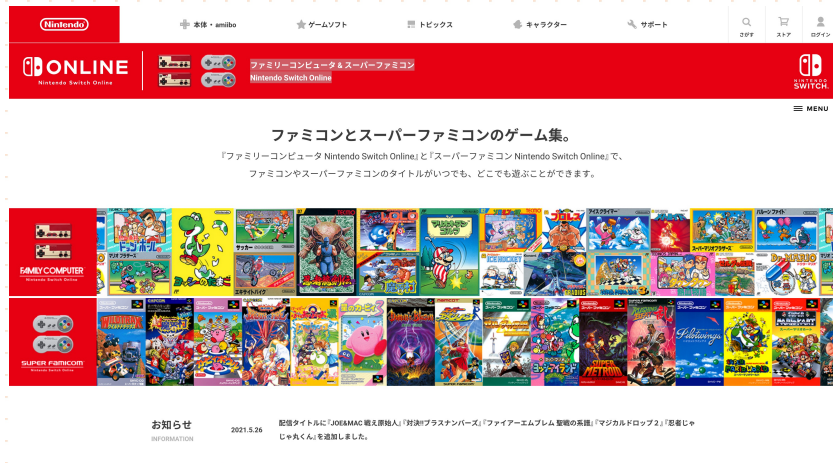


図. [ファミリーコンピュータ & スーパーファミコン Nintendo Switch Online](https://www.nintendo.com/online)



図. [BOOK☆WALKER](https://www.bookwalker.jp/)



図. [ピッコマ](https://www.kakao.co.jp/service/)

# アーカイブの対象としてのメディア芸術の特徴

- 複製され頒布される
  - 図書資料に近い性質
  - ただし専用の電子装置が必要とされる場合も多く、メディアの形式が多様（放送やオンラインなど形のないものも）



図. さまざまなメディア芸術のメディア

	モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～	2021年7月9日		¥ 6,990
	Sekiro™: Shadows Die Twice - GOTY Edition	2019年3月22日	-50%	¥ 8,360 ¥ 4,180
	天穂のサクナヒメ	2020年11月11日	-30%	¥ 5,478 ¥ 3,834
	NieR Replicant™ ver.1.22474487139...	2021年4月24日	-25%	¥ 8,580 ¥ 6,435
	ペルソナ4 ザ・ゴールデン	2020年6月14日	-35%	¥ 1,980 ¥ 1,287
	Hades	2020年9月17日	-30%	¥ 2,570 ¥ 1,799
	オクトパストラベラー	2019年6月8日	-50%	¥ 7,480 ¥ 3,740
	モンスターハンターストーリーズ2 ～破滅の翼～			¥ 8,065

図. オンライン配信プラットフォーム「[Steam](https://www.steam.com)」



# アーカイブの対象としてのメディア芸術の特徴

- メディアミックスによりメディア横断的に展開する
  - マンガ原作のアニメ、ゲーム原作のアニメなど
- 日本発で、全世界的な影響力



図. メディアミックスに関する研究書

# 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。

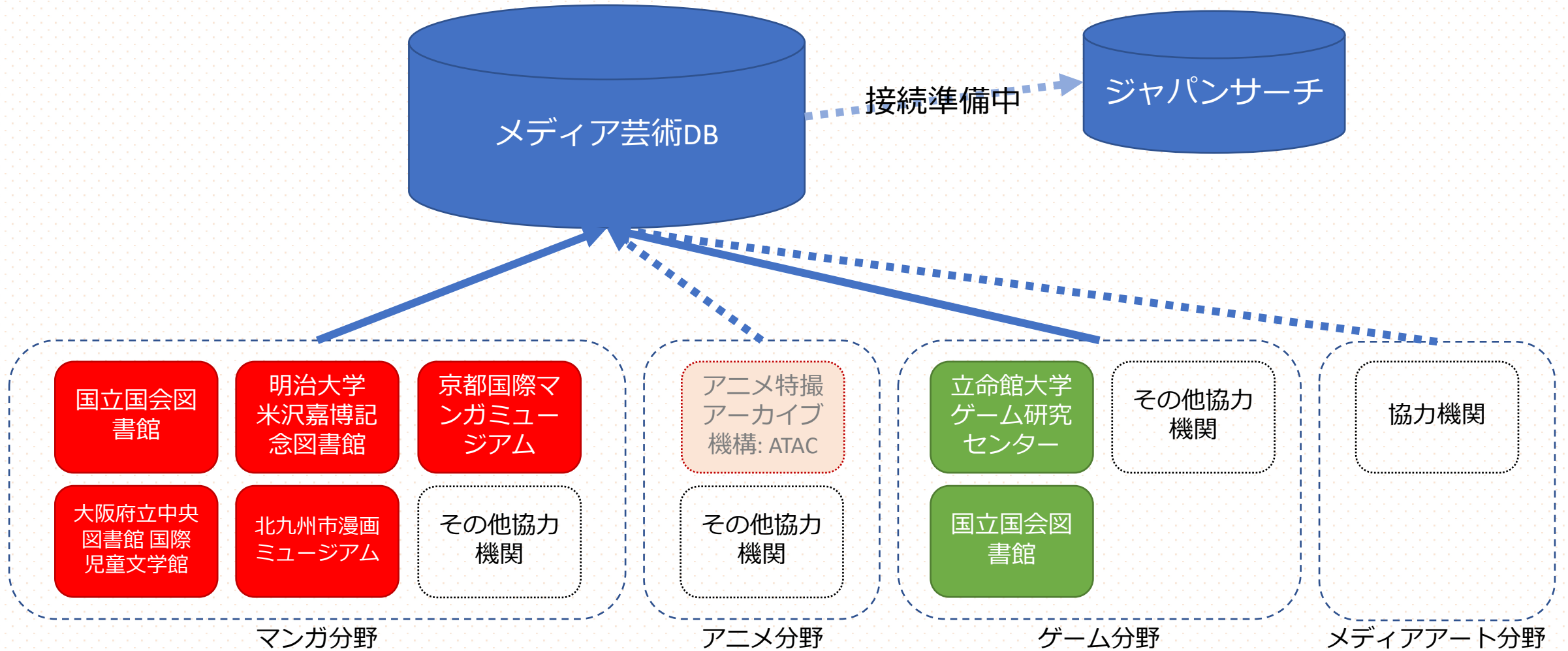


## メディア芸術データベース ベータ版

# 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～（右図）」（[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）



図.パンフレット「よくわかるメディア芸術データベース」

メディア芸術データベース メタデータスキーマ	
Ver. 1.0 2021-03-22 文芸春秋	
<b>公開年月日</b>	ラベル 公開年月日 定義 出版・修正した日付 コメント 当該リリースが初めて公開された日付が記録される。
<b>作者</b>	ラベル 作者 定義 作成した責任主体 領域 [責任主体] タイプ プロパティ URI <a href="http://purl.org/ib/terms/creator">http://purl.org/ib/terms/creator</a>
<b>作成名</b>	ラベル 作者名 定義 作成した責任主体の名称 コメント 役割付きで記録することが推奨される。 領域 リテラル タイプ プロパティ URI <a href="http://schema.org/creator">http://schema.org/creator</a>

図.メタデータスキーマ仕様書

# 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少ない
  - 研究者もメディア研究の専門家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