

# 資源としての文化

## 第14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

# コンテンツ

1. 事例研究：メディア芸術データベース（つづき）
2. デジタル化された文化資源の活用事例

# 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

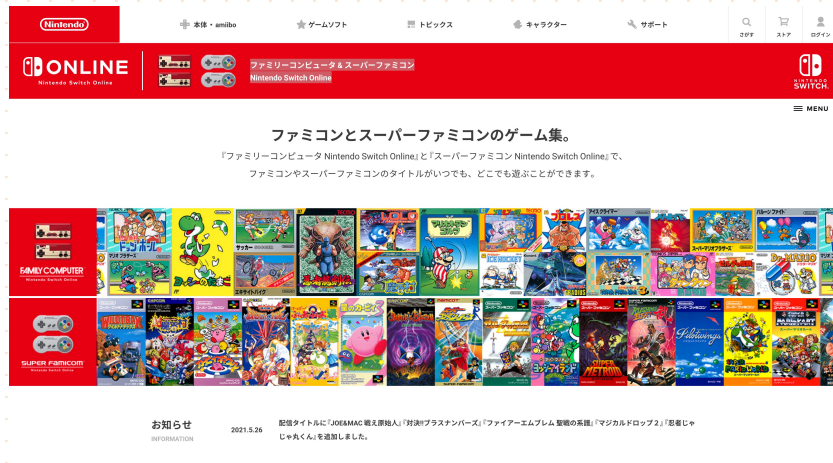


図. [ファミリーコンピュータ & スーパーファミコン  
Nintendo Switch Online](https://www.nintendo.com/online)



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

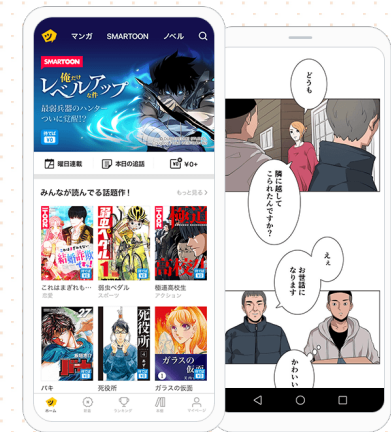


図. [ピッコマ  
https://www.kakao.co.jp/service/](https://www.kakao.co.jp/service/)

# 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。

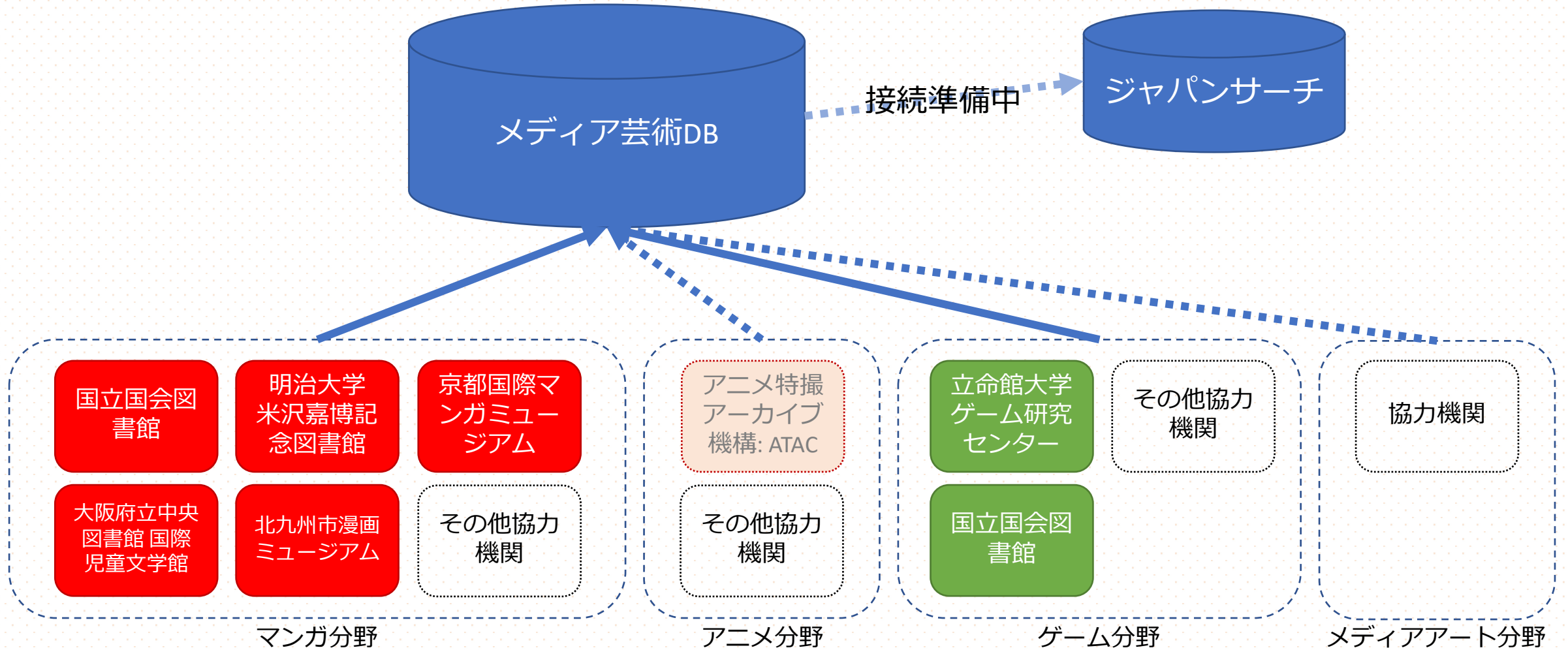


## メディア芸術データベース ベータ版

# 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 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 Media Arts Database Metadata Schema	
Ver. 1.0 2021-03-22 	
<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>作成</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/ld/terms/creator">http://purl.org/ld/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

# デジタル化された文化資源 の活用事例

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（これまでに紹介したコンピュータでのデータ分析以外の）**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](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  
o  
s  
i  
c  
a

みるビデオゲーム

ENTER →

🎧  
サイトでは音が出ます  
ン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](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](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>



# 商品開発

- **九谷焼紙皿 KUTANI PAPER PLATE**
- 「九谷焼は江戸時代前期から加賀の大聖寺藩九谷村ではじまり360年以上の歴史を有します。... (中略) ...この伝統工芸の美を、より多くの方に知っていただき九谷焼の歴史を身近なもの感じていただくために、江戸前期から明治後期の名品を6枚の高級紙皿として蘇らせました。アウトドアで、気軽な立食で、また贅沢なティータイムにご利用いただき、当時の芸術を懐古しながら豊かな時間を過ごしていただけます。」 - <https://yoshita-design.com/news/九谷焼紙皿販売/>
- 能美市九谷焼美術館  
<http://www.kutaniyaki.or.jp/>

