

特殊講義 (W)

第3回

福田一史

fukudakz@gmail.com

立命館大学映像研究科講義

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
 - 継続的にビジネス的価値が見いだされており、企業によるアーカイブも一部において活発

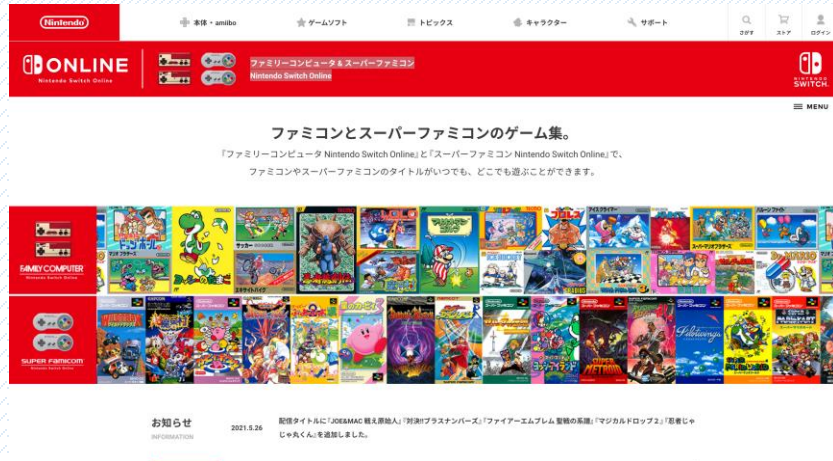


図. [ファミリーコンピュータ&スーパーファミコン Nintendo Switch Online](https://www.nintendo.com/online)



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

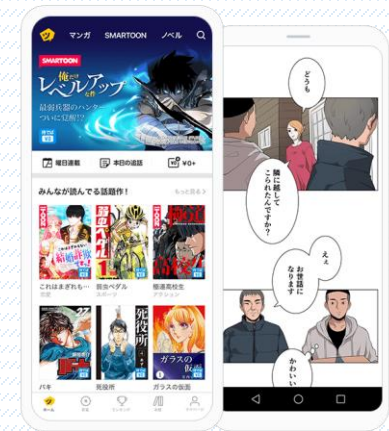


図. [ピッコマ](https://www.kakao.co.jp/service/vice/)

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
 - 保存や利用が課題に
- 放送やオンラインなど形のないものも近年増加傾向にある



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://store.steampowered.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。

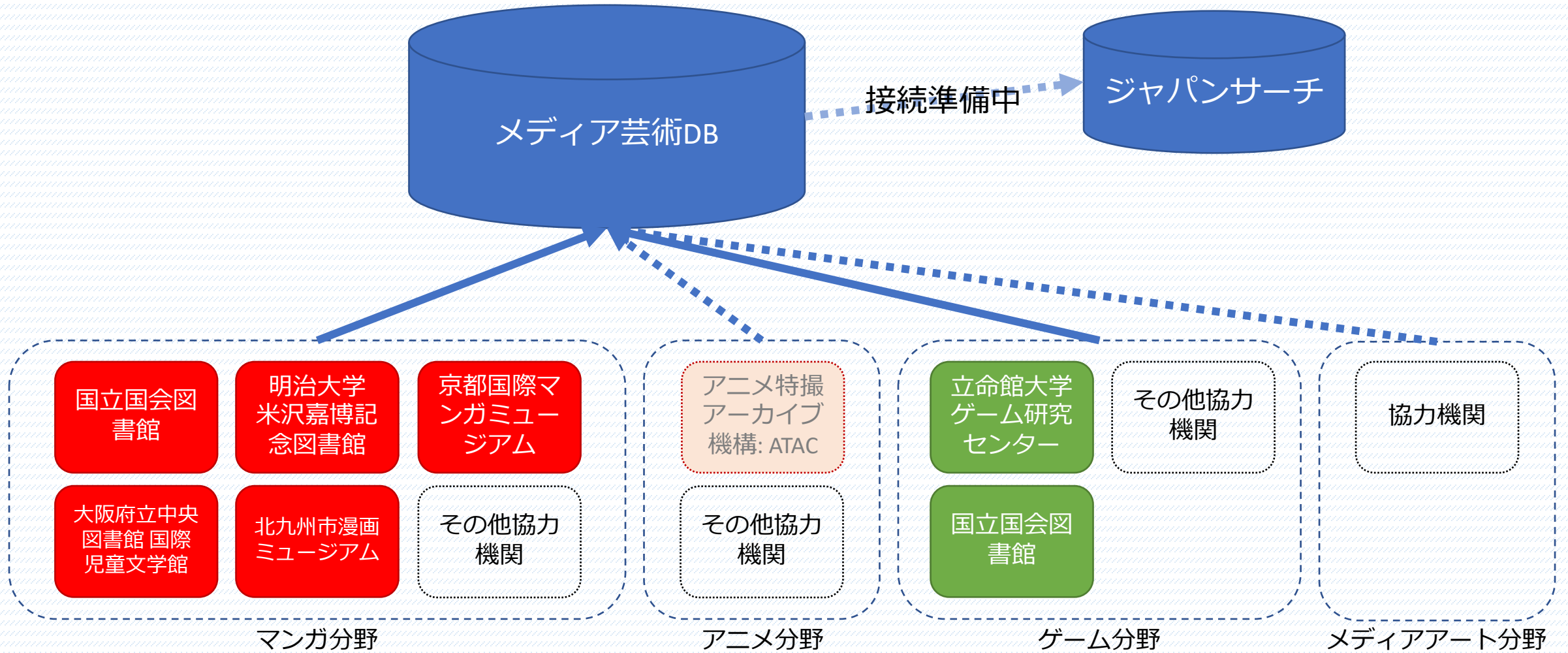


メディア芸術データベース ベータ版

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 文化庁	
公開年月日	公開年月日
ラベル	出版・更新した日付
定義	当該リソースが初めて公開された日付が記録される。
コメント	日付
領域	プロパティ
タイプ	プロパティ
URI	http://schema.org/datePublished
作者	作者
ラベル	作成した責任主体
定義	[責任主体]
領域	プロパティ
タイプ	プロパティ
URI	http://purl.org/dc/terms/creator
作成名	作成名
ラベル	作成した責任主体の名称
定義	役割付きで記録することが推奨される。
コメント	リテラル
領域	プロパティ
タイプ	プロパティ
URI	http://schema.org/creator

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

文献購読について

担当文献の選定について

購読用文献

- 大向一輝. 2020. “ジャパンサーチの経緯と文脈.” デジタルアーカイブ学会誌 4 (4): 329–32. https://doi.org/10.24506/jsda.4.4_329.
- 高橋良平, 中川紗央里, and 徳原直子. 2021. “[25] ジャパンサーチにおける二次利用条件整備の取組.” デジタルアーカイブ学会誌 5 (s1): s40–43. https://doi.org/10.24506/jsda.5.s1_s40.
- 根本彰. 2021. アーカイブの思想 : 言葉を知に変える仕組み. みすず書房.
- 福島幸宏. 2015. “歴史資料のデジタル化とオープンデータ化の実際と理念(<特集>オープンデータ).” 情報の科学と技術 65 (12): 515–18. https://doi.org/10.18919/jkg.65.12_515.
- 柳与志夫. 2020. デジタルアーカイブの理論と政策 : デジタル文化資源の活用に向けて. 勁草書房.