

文化資源特別講義b 文化資源特論III

大阪市立大学・大阪市立大学大学院講義資料

福田一史

fukudakz@gmail.com

- SSID: ocunet3
- Pass: ocunet3access!

<https://scrapbox.io/fukudakz/文化資源学特別講義b・文化資源特論III>



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

コンテンツ

1. 文化資源とはなにか
2. ディスカッション

文化資源とはなにか

背景とスコープを特定する

「文化」の定義

- 「文化」は幅広い概念であり、定義が容易ではない。

「文化」の定義

- 1952年の**文化の定義**に関する研究によると、その時点で合計161の定義が存在。
 - Kroeber, A L (Alfred Louis), Clyde Kluckhohn, Wayne Untereiner, and Alfred G Meyer. 1952. *Culture : A Critical Review of Concepts and Definitions*. Papers of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, Harvard University. The Museum.
- ただし、それらの多くに共通する定義がある。
 - 江村裕文. 2003. “文化の定義のための覚書--文化その1.” 異文化 論文編, no. 4 (April): 112–23. <https://doi.org/info:doi/10.15002/00002109>.

「文化」の定義

- "Culture and Civilization, taken in its wide ethnographic sense, is that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society."
 - Tylor Edward Burnett, Sir. 1871. *Primitive Culture : Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art, and Custom*. J. Murray.
- 「文化と文明とは、**社会の成員として人間が**その広い民族誌的感覚により**獲得した**、知識、信仰、芸術、道徳、法律、慣習その他、**あらゆる能力や習慣の複合的全体である。**」

「文化」の定義

- そのほかの定義
 - <https://ja.wikipedia.org/wiki/文化>
- 現代では、民族以外にも様々な共同体が存在し、人々は複数の共同体に所属する。実際のところ、それぞれに「文化」があるとも言える（組織文化）。
 - 例えば、学校、企業、部活、サークル、ネットコミュニティなど...
- 「文化という語は、個人の、集団あるいは階級の、あるいは社会全体の発展を念頭においているかどうかに応じて、異なった意味合いをもつ。」
 - Eliot, T S (Thomas Stearns), 照屋佳男, and 池田雅之. 2013. 文化の定義のための覚書. 中公クラシックス. 中央公論新社.

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、ウェブサイト、同人誌、地図、クラシック音楽の楽譜、音楽CD、アナログゲーム...
 - 絵画、彫刻、映像、写真、インスタレーション、演奏、ライブイベント、展覧会
 - マンガやアニメやビデオゲームなどのメディア芸術
 - 武道、踊り、料理、衣服



図. 源氏物語絵巻 (PD)

文化財とは

- 1950年に制定された「文化財保護法」において、「**文化財**」という言葉が定着化。
- [文化財保護法](#). (e-Govより)
 - 文化財は「国家によるお墨付き (江村 p. 11) 」されたりソース、文化財指定はそのものである。
 - 例えば、[正倉院宝物](#)。

文化資源とは

- では、「文化資源」とは一体なにか？
 - 単に「リソース (Resource) 」
 - ウェブでは例えばアクセスできるものは全てリソースと定義される
 - もしくは「資源ごみ」の「資源」？
- 簡単に言えば「**使い出のある文化的所産**」のこと。
 - ただし、何に価値（使い道）があるのか、今後、何が価値を（改めて）評価されるのか、は測定できない。
 - 「ライブラリアンやキュレーターの権力」

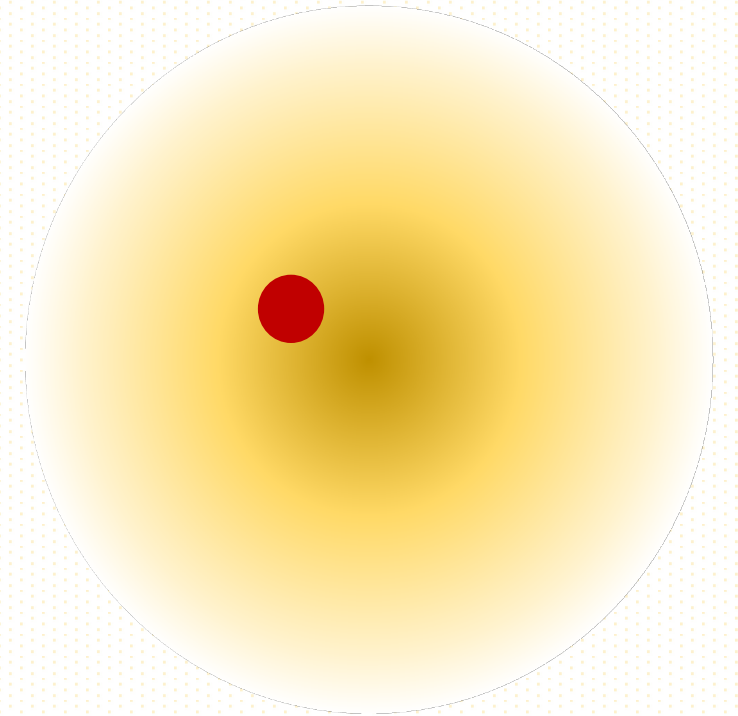


図. 文化財と文化資源のイメージ

文化資源学

- 「人間の文化的・社会的営為を研究対象とする人文社会系の共通基盤をなす多種多様な資料を文化資料体として整理総合し、次世代文化形成の資源として利活用できるようにするために、各種資料を中心に個別専門分野に継承されてきた専門知識を統合する新たな総合的研究分野である。」
 - 木下直之. 2004. “文化資源学の現状と課題.” 文化経済学 4 (2): 5-13.
https://doi.org/10.11195/jace1998.4.2_5.

文化資源学

- 2000年代前半から具体化した、新しい学問領域
- 古くから「文化財」を対象とした学問領域（e.g. 美術史学、芸術学、博物館学）では議論し難い課題、具体的には**社会との関係性**に焦点化する上で、文化資源学という新しい領域が求められている。
- 高い専門分野横断性、「高度専門職業人」の育成を想定
- 新しいクリエイション・文化創造に寄与することを目的とする

文化資源学

- 文化資源学会
 - <http://bunkashigen.jp/>
- 大学に設置される文化資源コースの例
 - 東京大学大学院 文化資源学研究専攻 <http://www.l.u-tokyo.ac.jp/CR/>
 - 大阪市立大学文学研究科・文学部 文化資源コース <https://www.lit.osaka-cu.ac.jp/academics/faculty/cultural-management/cr>
 - 同志社大学文化情報学部 文化資源学コース
<https://www.cis.doshisha.ac.jp/course/culturalresources/>
- 「文化資源学」の論文 (CiNii)
 - <https://ci.nii.ac.jp/search?q=文化資源学&range=0&count=20&sortorder=1&type=0>

文化資源としての アニメ・マンガ・ゲーム

「メディア芸術」というカテゴリー

- メディア芸術、とは？
 - 映画・マンガ・アニメ・コンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（ゲーム・メディアアート）がその実例
 - メディア芸術祭 <https://j-mediaarts.jp/>
 - メディア芸術データベース <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>
 - 文化芸術振興基本法（第九条）で定義される。
 - “第九条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の制作、上映、展示等への支援、メディア芸術の制作等に係る物品の保存への支援、メディア芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。”



メディア芸術データベース
ベータ版

図. メディア芸術祭・メディア芸術データベースロゴ

「メディア芸術」というカテゴリー

- メディア芸術の「メディア」は、主に視聴覚メディアを指し示す語としてのメディア。
 - [「メディア芸術」の「メディア」って何ですか - 9bit](#)
- あくまで「メディア芸術」は行政的な都合で設定された概念と理解してよいだろう。ただし、特にマンガ・アニメ・ゲームは、日本の代表的なポピュラーカルチャー／視覚文化であり、メディアミックスなどを通じて強い関連はある。そのため、特定の文脈では有効に用い得る概念とは言える。

文化資源としてのアニメ・マンガ・ゲーム

- ディスカッション
- 「文化資源として捉えたとき、アニメ・マンガ・ゲームは、その他の文化資源と比較すると、どのような特徴があるだろうか？」

- 他の文化資源を取り入れている
 - 文化的背景・景色
- 個人の権限（同人誌）、消費者の創作
 - 二次創作的
- 若者向け
- ビジネス・産業
- おたく＞一般化、受容の変化
- メディアミックス・形式間のつながり
- 組織的な創作活動
- 国際的な受容の進展