

# 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

<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

# 前回講義のコメントより

- 「アーカイブする難しさや、保存方法やそのシステムを作る上での困難が、人にあるのが大変だと思った。」
- 「そもそもの資源化の必要性を考えることができたのは新鮮な機会でした」
- 「今後はグループディスカッションもあるのでしょうか」
- 「メディアコンテンツのアーカイブの実例だけでなく、メディアコンテンツが社会で実践的に活用されている例についても知りたいです。地域との関わり、観光での活用例（次回以降の授業で扱われるようですが・・・）」

# 前回講義のコメントより

- 「保存する手段があるならば、それをせずに私たちだけが消費するのは少しずるいように思えてしまう」
- 「（メディア芸術の保存について）やっぱり大々的に残すというよりかは、春画とかみたいに個人で残す、みたいになるんじゃないかなと思います」
- 「授業で紹介されたコンテンツを実際に使用する時間などがあればより良いと感じた。」
- 「作者本人の残す意志を尊重すべきで、本人が残したくないものは残すべきではないという意見は一理ある」

# 前回講義のコメントより

- 「作品としての演劇より、そうした営みとしての演劇をこそ記録化しないと、演劇をのちのち研究などで取り扱うことが難しくなってくるのではないかと思う」
- 「当時と同じようにプレイすることは不可能となってしまうため、近年のゲームほど元の状態での保存が難しい」
- 「メディア芸術とこれまでに扱われてきた芸術(古典)は相互作用するものだと思います。」
- 「（みんなで翻刻について）翻刻に詳しいとは限らない市民も関わるので解読の正解率が気になりましたが、調べると90%後半に上っていて驚きました」

# コンテンツ

1. メディア芸術のアーカイブ構築に関する事例研究：  
メディア芸術データベース

# メディア芸術のアーカイブ構築に 関する事例研究： 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

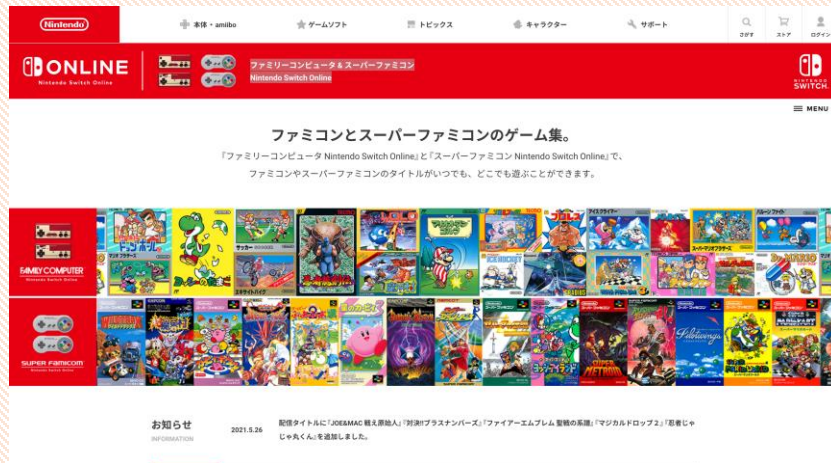


図. [ファミリーコンピュータ&スーパーファミコン  
Nintendo Switch Online](https://www.nintendo.com/online)

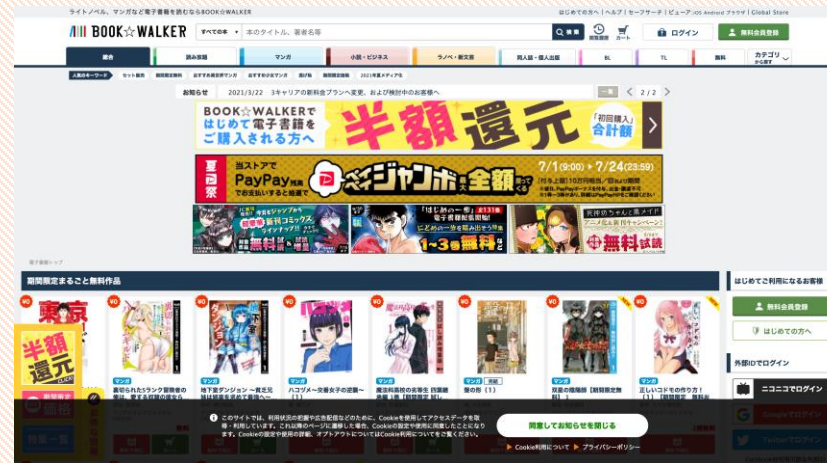


図. [BOOK☆WALKER](https://www.bookwalker.jp/)



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

MONSTER HUNTER	MONSTER HUNTER ストーリーズ2 ~破滅の翼~	2021年7月9日		¥ 6,990
SEKIRO	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	天穂のサクナヒメ	2020年11月11日	-30%	¥ 5,478 ¥ 3,834
NieR	NieR Replicant™ ver.1.22474487139...	2021年4月24日	-25%	¥ 8,580 ¥ 6,435
24	ペルソナ4 ザ・ゴールデン	2020年6月14日	-35%	¥ 1,980 ¥ 1,287
HADES	Hades	2020年9月17日	-30%	¥ 2,570 ¥ 1,799
OCTOPATH TRAVELER	オクトパストラベラー	2019年6月8日	-50%	¥ 7,480 ¥ 3,740
MONSTER HUNTER	MONSTER HUNTER 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。

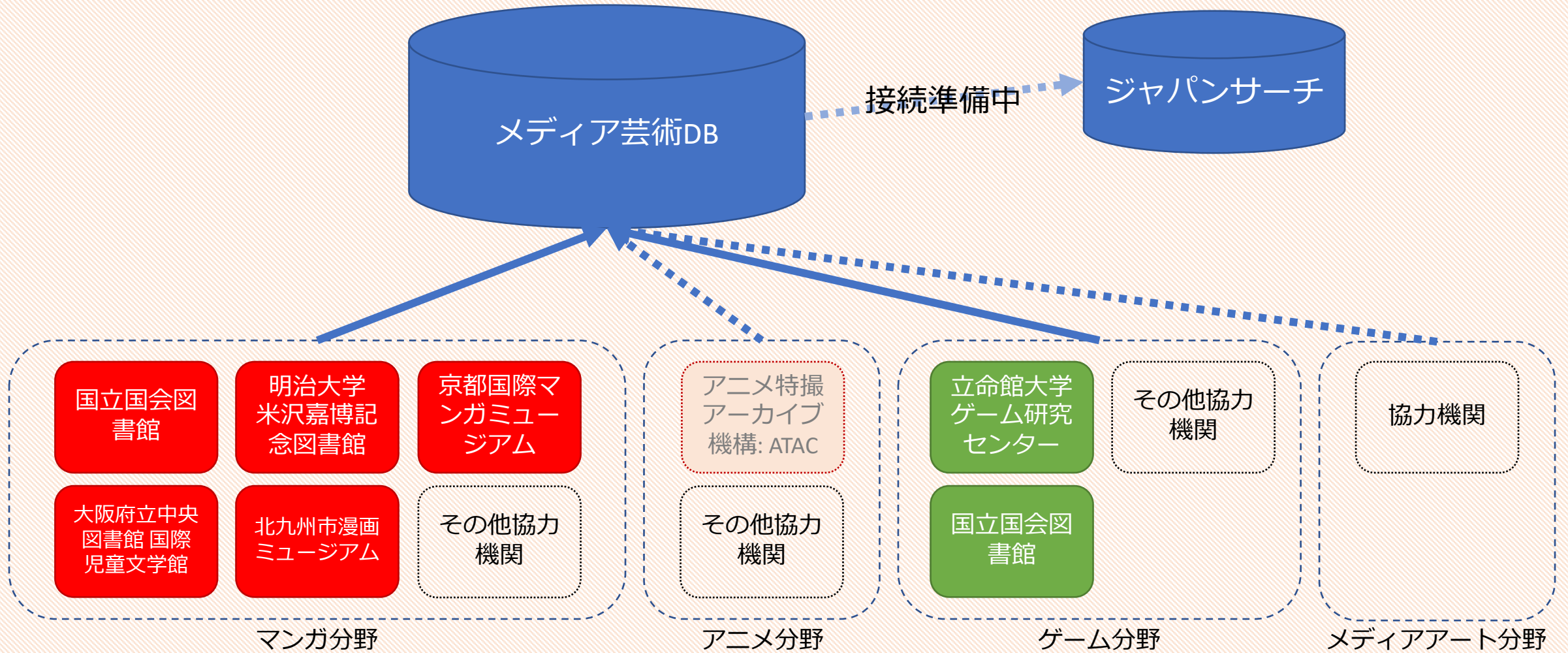


## メディア芸術データベース ベータ版

# 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）
- [MADB Lab](#)
  - SPARQLエンドポイントとデータセットの提供



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 Metadataschema	
Ver. 1.0 2021-03-22 文芸春秋	

<b>公開年月日</b>	公開年月日
ラベル	出版・修正した日付
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	<a href="http://schema.org/datePublished">http://schema.org/datePublished</a>
<b>作者</b>	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	<a href="http://purl.org/dc/terms/creator">http://purl.org/dc/terms/creator</a>
<b>作成名</b>	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	<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



# メディア芸術DB活用コンテスト

- <https://www.mediaarts-db-contest.com/>
- メディア芸術データベースでは、利活用の展開が一つの課題
- そのような前提で開催される施策
  - 専門家や所蔵館以外にも数多くの人々にコミットしてもらうための施策
  - 対象は、メディア芸術に興味を持つ人やビジネス創出・社会課題解決、オープンデータ関係者、それらに関連する学生など

## <コンテスト応募要項>

- コンテスト名：第2回メディア芸術データベース活用コンテスト
- 応募期間：令和3年12月20日（月）～令和4年1月31日（月） 23:59締め切り
- 最終審査イベント：令和4年2月13日（日）（予定）
- 応募方法：[こちらのページ](#)を御確認ください。
- 応募資格：どなたでもエントリーいただけます（年齢、性別、国籍などは不問）※個人・チーム（グループ）も問いません。今回は特に以下の方の応募を積極的にお待ちしています。
  - ▷ メディア芸術自体に興味がある方
  - ▷ データを使って新ビジネス創出や社会課題解決をしたい方
  - ▷ オープンデータ・シビックテック関係者の方
  - ▷ 上記を大学・高等専門学校などで学んでいる学生の方
- 副賞：後日発表いたします。
- 募集部門
  - ▷ **アイデアチャレンジ部門：**  
メディア芸術データベースを活用し、新たなビジネスや地域課題解決のための革新的なアイデアを応募してください。
  - ▷ **データバリュー部門：**  
メディア芸術データベースと他のデータを組み合わせて、多くの人々のニーズを満たし活用されるデータを生み出してください。
  - ▷ **ビジュアルクリエイション部門：**  
メディア芸術データベースや、そこに外部データを組み合わせたものを可視化し、人々に新たな気付きを与える面白いビジュアライゼーションを作成してください。
- エントリー時の提出物：
  - ▷ **アイデアチャレンジ部門：**プレゼンテーションシート+デモデータ
  - ▷ **データバリュー部門：**プレゼンテーションシート+作成データ
  - ▷ **ビジュアルクリエイション部門：**プレゼンテーションシート+ビジュアライズ作品+使用データ
- 主催：文化庁
- 運営：国際大学 グローバル・コミュニケーション・センター（GLOCOM）、メディア芸術コンソーシアムJV事務局