

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

コンテンツ

1. 最終レポート（再確認）
2. グループワーク
3. 本講義のまとめ
4. アンケート入力

最終レポート：確認

〆切：2022年2月6日

最終レポート論題

- 本講義で学んだことを踏まえつつ、マンガ・アニメ・ゲームの情報化における課題と展望について、以下の1) から 3) のいずれかの論点より論じよ。
 - 1) 文化資源研究
 - 2) 地域振興
 - 3) アーカイブ構築
- 参考文献を2件以上用いて参照ないし引用することを、要件とする。

最終レポート概要

- 文字数 2,000字以上
- 提出先は、WebClass、形式はPDFデータにて、〆切は「2022年2月6日（日）中」とする。
- 質問は講義もしくはメール（fukudakz@gmail.com）にて受け付ける。

グループワーク発表会

グループワーク：概要

- グループに分かれて、24日の講義の時間に各チームで「10分」の持ち時間で調査結果を発表する。
- グループのメンバー構成はランダム関数で決定する。
- 発表資料は作成必須とする。発表資料にはメンバーとその役割のリストを必ず含むものとする。24日の講義開始前までに福田宛にeメールにて送付すること。
 - 指定ファイル形式：PDF
 - メールアドレス：fukudakz@gmail.com

グループワークテーマ

- アニメ・マンガ・ゲームなどのコンテンツによる地域活性化もしくはコンテンツツーリズムの事例を一つ選び、1) **地域という観点における作品の性質**、2) **そこでの地域産業との関連と住民参加と自治の実態**、といった2つの観点を踏まえつつ、その概要や特徴について議論せよ。
 - 特に2) について分析する上で用いるデータとして一次資料を含むことが好ましい。

本講義のまとめ

まとめ

- 以下、ダイジェスト

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」

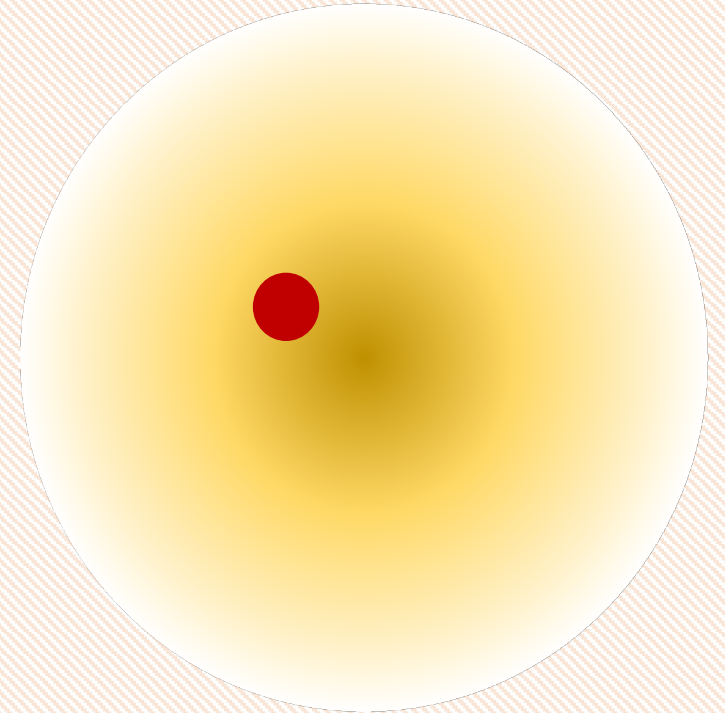


図. 文化財と文化資源のイメージ

「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

ビジネス・産業化

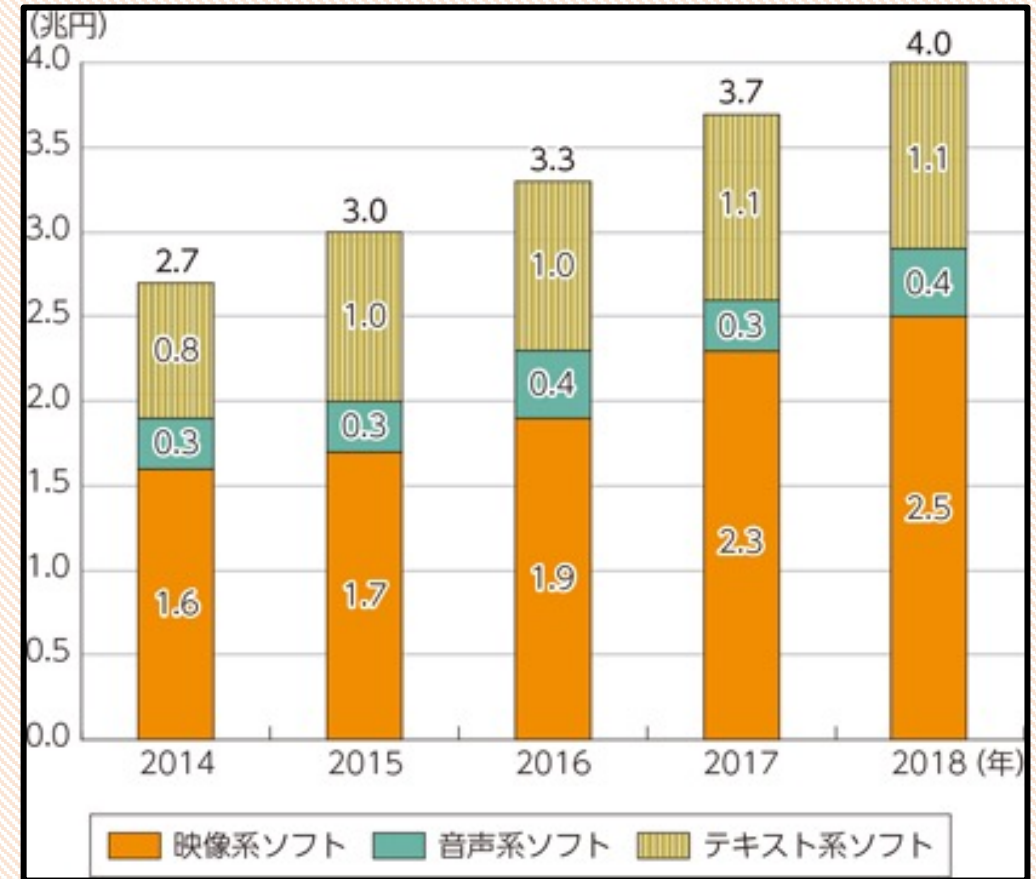
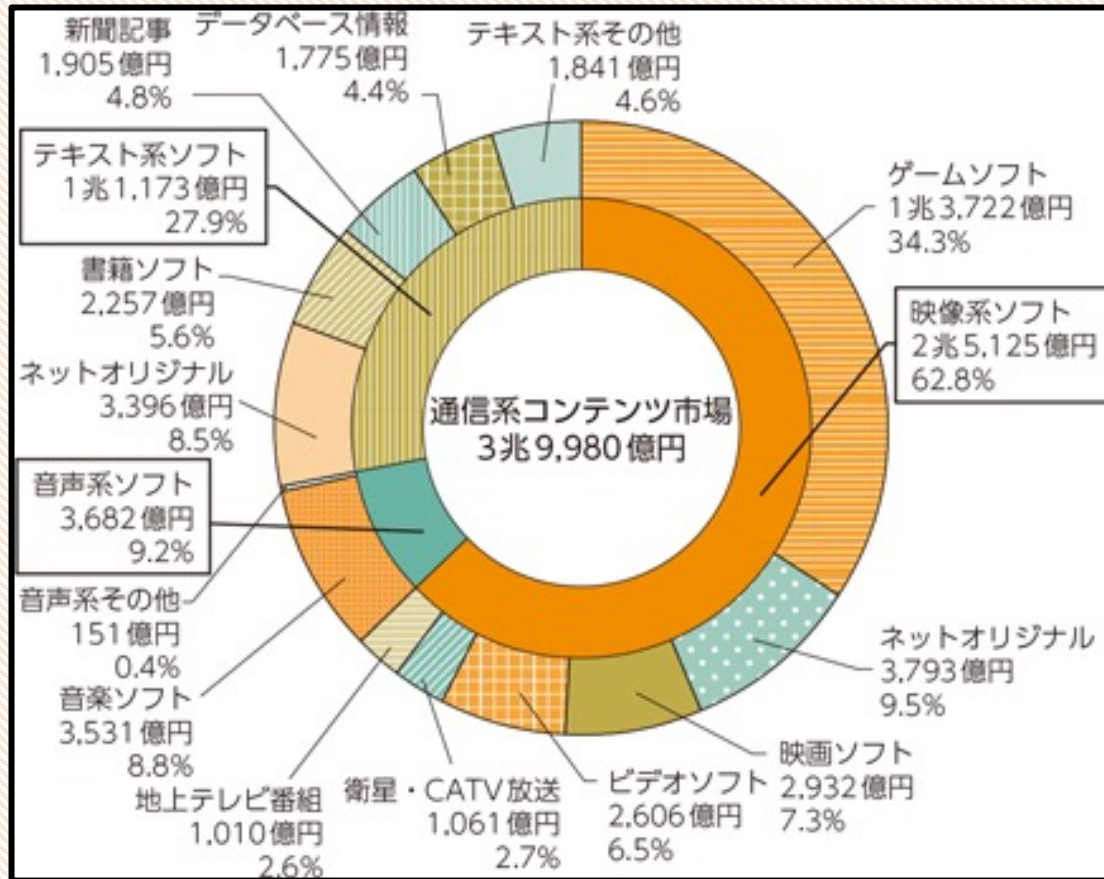


図. 通信系コンテンツ市場の内訳 (2018)、通信系コンテンツ市場規模の推移 (ソフト形態別)

<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r02/html/nd251930.html>

組織的な創作活動

- 情報通信技術の発達により、視覚的表現の精密さやデータ容量の増大。それに伴い、創作活動に必要とされる人月が増加。
- 国際的な協業も一般化。
- [Final Fantasy 13のスタッフロールの人数を数えてみた - ゲームの花園](#)

図. ドラゴンクエスト3 FC版とリメイク



グローバルな 受容

- マット・アルト, and 村井章子. 2021. 新ジャポニズム産業史1945-2020. 日経BP,日経BPマーケティング (発売).

- 関連動画

<https://www.youtube.com/watch?v=fWia5MVD8sA&t=811s>

<https://www.youtube.com/watch?v=C61RJEtxyCk&t=541s>



図. 新ジャポニズム産業史1945-2020

受容における衝突や摩擦

- 「トモダチコレクション」の同性婚に関する論争
 - [任天堂「トモダチコレクション」続編では同性婚を可能にアメリカ法人が声明 - HUFFPOST](#)
- #GamerGate 論争
 - 2014年頃に生じた、コンピュータゲームにおける性差別やジャーナリズム問題などに関するウェブ上での論争。
 - <https://ja.wikipedia.org/wiki/ゲーマーゲート論争>



図. 少年ジャンプ+ - Twitter

https://twitter.com/shonenjump_plus/status/1422029631507427331

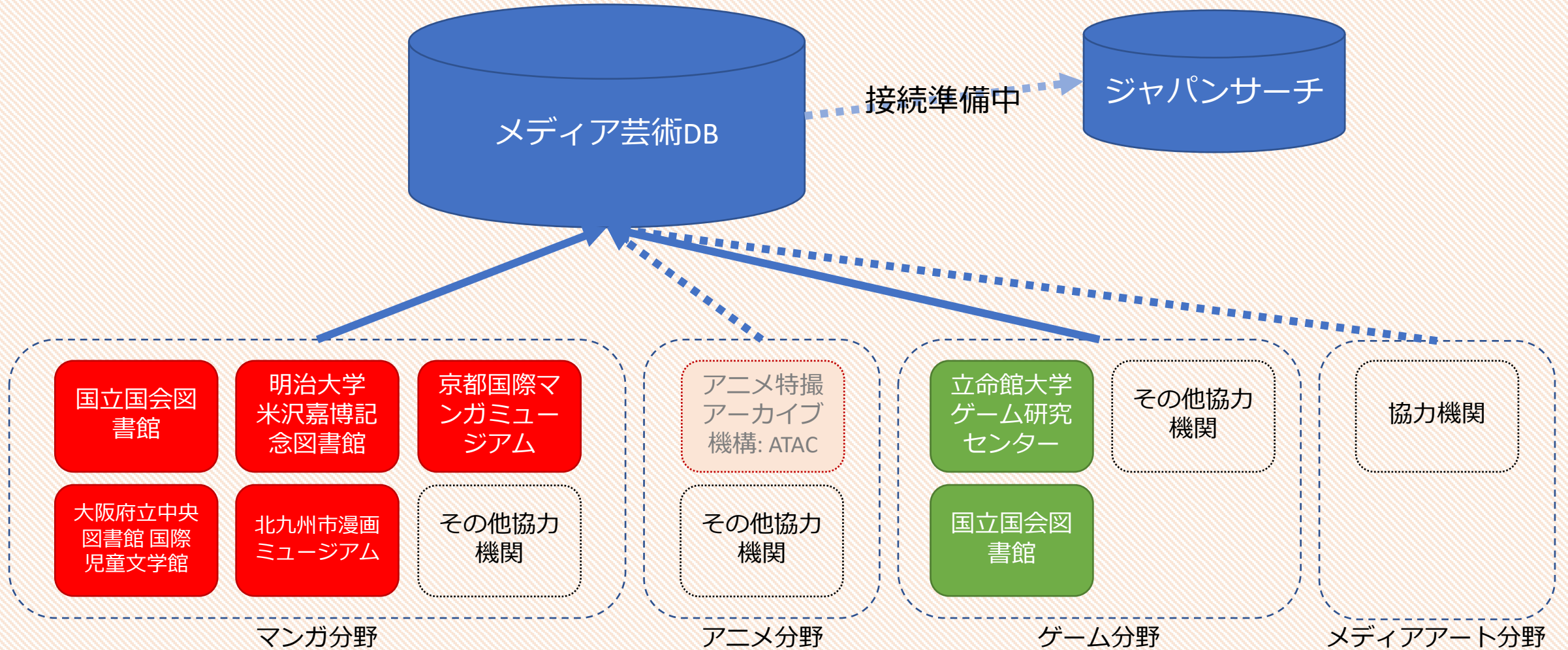
デジタル技術による文化研究

- 文化資源のデジタル化と、分析のためのコンピュータ技術を用いた方法論の開発・発展により、それまでにできなかった研究が可能に。
- さらに、人文学以外の領域、社会科学、自然科学、芸術などとの融合、越境が促進される。
- その代表的・中心的な動向が「**デジタル・ヒューマニティーズ**」。

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？

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 	

公開年月日	公開年月日
ラベル	出版・修正した日付
定義	コメント
コメント	当該リソースが初めて公開された日付が記録される。
領域	日付
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	作者名
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

コンテンツと旅行の概史

- 玉井建也. 2019. “コンテンツツーリズムの歴史.” In コンテンツツーリズム研究, edited by 岡本健, 増補改訂版, 48–51. 東京: 福村出版.



図. 書影「コンテンツツーリズム研究」

フィルムコミッション

- 行政機関（自治体・コンベンションビューロー・商工会議所など）内に設置される**非営利活動**であり、目的は活性化、観光促進、文化振興、人材育成など（増本 2019）
- 業務内容
 - ロケーション撮影の誘致・プロモーション、撮影支援、作品による地域活性化、地域啓蒙・PR
 - <https://ja.wikipedia.org/wiki/フィルム・コミッション>
 - 直接的効果
 - 宿泊費、交通費、食費、人件費など
 - 間接的効果
 - 地域の知名度向上、観光客誘致

アニメ聖地巡礼

- 以下のような寺社仏閣などを舞台とする作品に関する旅行や訪問を指して「聖地巡礼」という用語が用いられるようになる
- 「天地無用！ 魍皇鬼（1992）」の太老神社（岡山県）
 - [岡山県神社庁](#)
 - [聖地巡礼「榎木神社」に行ってきた](#)
- 「セーラームーン（1992）」の氷川神社（東京都港区）
 - [麻布氷川神社について](#)
- 「耳をすませば（1995）」のノア洋菓子店（東京都多摩市）
 - [【東京】ジブリ好き必見♡ノア洋菓子店であのアニメの世界へ](#)

ゲームの舞台と聖地化

- 歴史創作系ゲームを通じた10～20代の女性層への訴求
- 「戦国BASARAシリーズ（2005～）」
 - 片倉小十郎や長曾我部元親など、これまでそこまで注目されてこなかったキャラクター
 - コスプレイヤー受容・イベント化
- 「刀剣乱舞（2015）」
 - シナリオ：ニトロプラス
 - 各地の博物館などでの名刀の展示に押しかける「刀剣女子」



図. 戦国BASARA X 画面イメージ [カプコンウェブサイト](#)

ゲームの舞台と聖地化

- 位置情報ゲームの隆盛
 - 「[Ingress](#) (2013) 」
 - 「[ポケモンGO](#) (2016) 」
 - 「[ドラゴンクエストウォーク](#) (2019) 」
 - 「[Pikmin Bloom](#) (2021) 」
- 大ヒットした「ポケモンGO」では、レアなポケモンを捕まえる事ができる地域が聖地化
 - ゲームが作る聖地化の事例：上野公園、日比谷公園、天保山など
 - [「ポケモンGO」の配信に伴う天保山公園周辺の状況等](#)



図. Pikmin Bloom 画面イメージ
著者撮影

事例研究 (1)

- 山村高淑. アニメ聖地の成立とその展開に関する研究--アニメ作品「らき☆すた」による埼玉県鷲宮町の旅客誘致に関する一考察. 国際広報メディア・観光学ジャーナル. 2008, no. 7, p. 145–164.
<https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/handle/2115/35084>.
 - 以下、本論文に基づく整理を記述する



図. 論文イメージ

事例研究 (2)

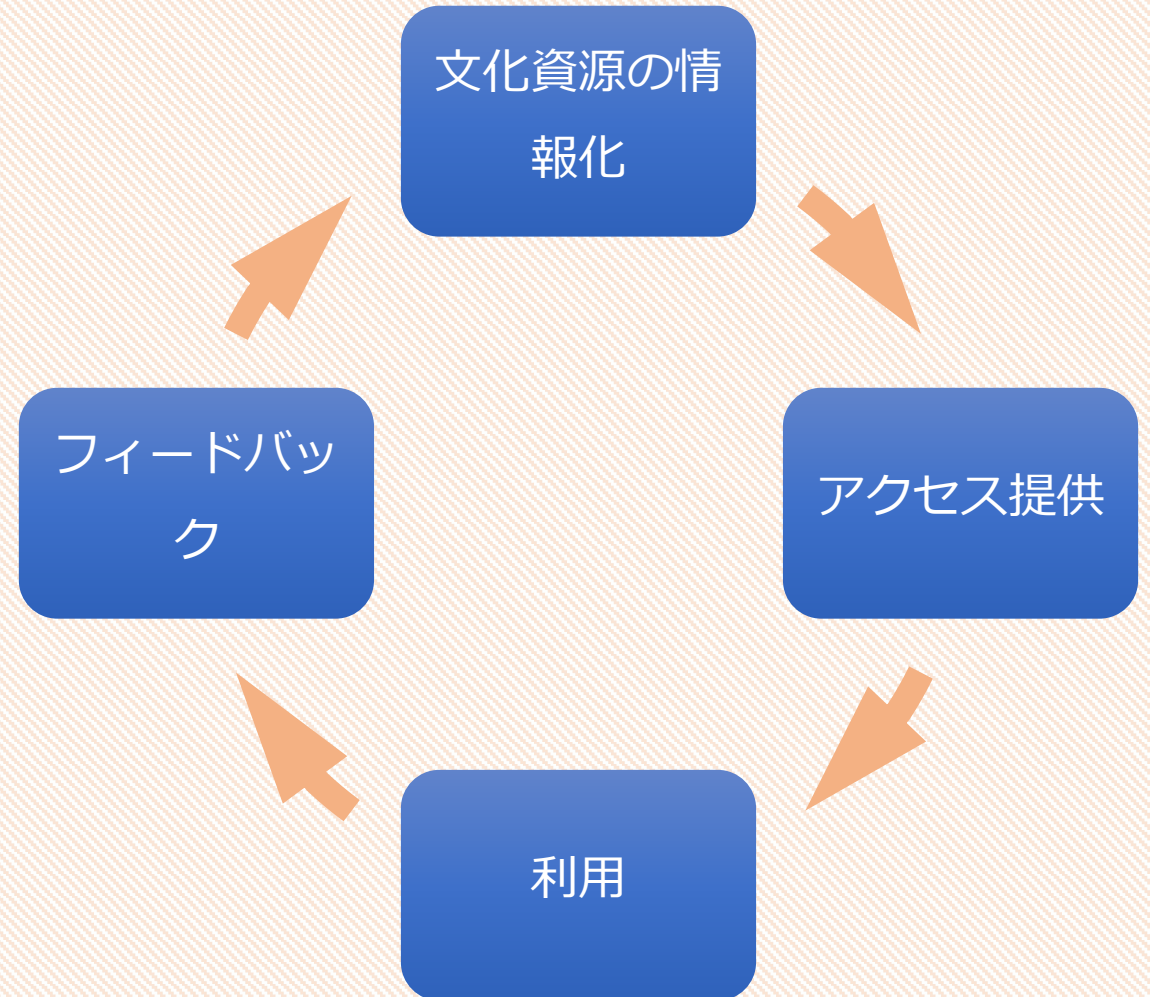
- 福田一史, 中村彰憲, 細井浩一. 産学公連携による地域映像産業振興事業と内発的発展における外来要因の役割—「太秦戦国祭り」を事例とする参与観察的研究. 立命館映像学. 2009, no. 2, p. 85–100.
https://researchmap.jp/fukudakz/published_papers/6363161/attachment_file.pdf.



図. 論文イメージ

情報発信と地域振興

- 地域の文化資源の情報化・情報発信と利用によるループ
- 特に外部のアクターによる活用を通じて、新しい地域の魅力の発見につながる
- 利用によるフィードバックを通じて、地域の新しいアイデンティティやブランドの構築へ



アンケート記入

まとめ

- OCU Unipa
 - <https://www.unipa.osaka-cu.ac.jp/>
 - 画面上部の「アンケート」から入力できます。
 - スマートフォンからもアクセスできます。
 - 今日入力が終わらなかった場合は、「**2022-02-10**」までに入力を完了してください。