

平成23年度 メディア芸術デジタルアーカイブ事業
委託業務成果報告書

平成24年3月

凸版印刷株式会社
一般社団法人 日本動画協会
株式会社 寿限無

平成 23 年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業
委託業務成果報告書

・・・目次・・・

【第1部】本事業の概要と実施状況

1. 本事業の目的と概要	7
2. 本事業の実施計画	7
2.1 作品情報の収集とデータベースの作成	7
2.2 メタデータの標準化	7
2.3 デジタルアーカイブ運用の検討	7
3. 本事業の取り組み領域	8
3.1 「データベース」の取り組み	8
3.2 「デジタルアーカイブ」の取り組み	8
3.3 簡易検索システム	9
4. 本年度の事務局体制	9

【第2部】本事業の実施成果

1. マンガ分野報告	11
1.1 本年度の活動内容	11
1.2 本年度の取り組み体制	11
1.2.1 所蔵館WG	12
1.2.2 メタデータWG	13
1.2.3 マスターD BWG	15
1.2.4 デジタルアーカイブ運用WG	15
1.3 本年度の活動スケジュール	16
1.4 データベース用データの調査・収集	17
1.5 データベース用データ作成	19
1.6 データベース項目整備	20
1.7 マンガ分野におけるマージ実証実験	20
1.7.1 マージの概要	20
1.7.2 マージ補助システム構成	22
1.7.3 マージにおける課題	28
1.8 デジタルアーカイブについて	29
1.9 総括	30
2. アニメーション分野報告	32
2.1 本年度の活動内容	32
2.1.1 デジタルアーカイブ推進上の課題抽出	32
2.2 本年度の取り組み体制	36
2.2.1 事業推進：事務局	36
2.2.2 事業関係者ヒアリング	37
2.2.3 原版所蔵機関ヒアリング：5団体	39
2.2.4 現像所ヒアリング：4社、1団体	40
2.2.5 アーカイブ関連事業者団体：5社	40
2.2.6 ワーキンググループ（WG）	40
2.2.7 データ作成	48
2.3 本年度の活動スケジュール	49
2.4 データベース用データの調査・収集	49

2.4.1	データベース用データの調査・収集にあたって協力社における共通認識の醸成	49
2.4.2	重点調査範囲	51
2.5	データベース用データ作成	53
2.6	データベース項目整備	55
2.6.1	概要	55
2.6.2	メタデータ項目整備	61
2.6.3	メタデータ項目：基本データ	62
2.6.4	メタデータ項目：詳細情報	63
2.6.5	原版所在調査	64
2.7	データベース仕様検討の留意点	66
2.8	デジタルアーカイブについて	67
2.8.1	アーカイブとデジタル化	67
2.8.2	アニメ記録媒体の所在調査報告	67
2.8.3	デジタル化 カイブ推進スキーム	75
2.9	総括	85
2.9.1	データベースについて	85
2.9.2	デジタルアーカイブについて	86
3.	ゲーム分野報告	88
3.1	本年度の活動内容	88
3.2	本年度の取り組み体制	88
3.3	本年度の活動スケジュール	90
3.4	データベース用データの調査・収集	92
3.4.1	ゲーム関連資料所蔵状況の調査と本年度活動案の作成準備	92
3.4.2	ファミコンデータベースについて立命館大学と協議	93
3.4.3	ファミコンデータベース及びアーカイブについて国会図書館と協議	93
3.4.4	ファミコンのデータベース制作に至るまで	94
3.4.5	ファミコンのデータベース制作	95
3.4.6	ファミコンのデータベースのヒアリング調査	95
3.4.7	ファミコンデータベースに関するヒアリング調査結果	97
3.5	データベースについて	130
3.6	デジタルアーカイブについて	136
3.7	総括	136
4.	メディアアート分野報告	138
4.1	本年度の活動内容	138
4.1.1	国内のメディアアート分野におけるファクト収集の収集とメタデータ化	138
4.1.2	アーカイブのモデルケースの実施	139
4.1.3	会議の開催	140
4.2	本年度の取り組み体制	142
4.3	本年度の活動スケジュール	142
4.4	データベース用データの調査・収集	143
4.5	データベース用データ作成	144
4.6	データベース項目整備	145
4.7	デジタルアーカイブについて	148
4.7.1	調査研究にあたって	148
4.7.2	ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ/ふくい国際青年メディアアート・フェスティバルについて	150
4.7.3	資料調査	154
4.7.4	課題	158
4.7.5	デジタルアーカイブ事業-メディアアート分野における各種プロセスのモデル化について	159
4.7.6	まとめ	161
4.8	総括	162
4.8.1	データベースについて	162

4.8.2	デジタルアーカイブについて.....	164
5.	検索システム報告.....	165
5.1	簡易検索システムについて.....	165
5.1.1	概要.....	165
5.1.2	機能説明(画面イメージ).....	166
【総括】	全体総括.....	168

【第1部】 本事業の概要と実施状況

【第1部】本事業の概要と実施状況

第1部では、平成23年4月11日(月)より平成24年3月31日(土)にわたって実施した『平成23年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業』の概要と実施状況について記載する。

1. 本事業の目的と概要

メディア芸術は、日本が誇る文化であり、その作品は日本国民にとって、かけがえのない文化遺産である。「メディア芸術デジタルアーカイブ事業(以下本事業という)」は、メディア芸術の保存と活用を促進するためその基盤となるデジタルアーカイブを構築し、我が国のメディア芸術の振興を図ることを目的とする。なお、平成23年度事業では平成22年度に引き続きマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野を対象とした。

本事業では、以下の項目について長期的展望のもと取り組むこととした。なお、本年度の実施のなかで、一部計画の変更が行われた。

ここでは、その基本計画を記載する。

- ・メディア芸術作品の作品情報の収集とデータベースの作成
- ・各分野データベースへ投入するメタデータの標準化
- ・散逸劣化作品におけるデジタルアーカイブ運用の検討

2. 本事業の実施計画

2.1 作品情報の収集とデータベースの作成

4分野におけるマスターリストとなるメディア芸術作品群を管理するデータベースを作成した。

【平成23年度実施事項】

- ・4分野での作品情報の収集及びリスト化の実施
- ・簡易検索システムの作成

2.2 メタデータの標準化

平成22年度の成果及び平成23年度の作品情報の収集・調査を踏まえ、分野ごとにメタデータWG(一部データベースWG)を開催し項目を検証した。

【平成23年度実施事項】

- ・4分野でのメタデータの作成及び検証

2.3 デジタルアーカイブ運用の検討

平成22年度の成果を踏まえ、分野ごとに分野会議やWGを開催。それぞれの状況に応じてデジタルアーカイブの[運用主体][運用フロー][利活用]について精査・検討することとした。

【平成23年度実施事項】

- ・分野ごとに分野会議やWGを開催し、それぞれの状況に応じて運用主体・運用フロー・利活用について検討
- ・対象作品選考の方法や基準を策定し、基準にもとづいた団体・対象館・作品のリストアップ

3.本事業の取り組み領域

本年度は以下の各取り組みを実施した。

3.1 「データベース」の取り組み

マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの作品データ情報の調査及び収集を実施した。

マンガ分野では、単行本と雑誌についてリストの拡充を行った。単行本では平成22年度に5館（国立国会図書館・明治大学米沢嘉博記念図書館・京都国際マンガミュージアム・大阪府立中央図書館国際児童文学館・川崎市市民ミュージアム）から提供を受けた書誌情報のデータに対し所蔵機関・施設及び事務局にてマージ作業を実施し重複書誌を除く書誌リストを作成した。雑誌についても、同様のマージ作業を実施した上で、合本となっておりデータ上単独書誌とは判別できないものは、国立国会図書館での調査（少年誌4誌が対象）を実施した。また、メタデータに関して、メタデータWGを開催しメタデータの構造を検討した。

アニメーション分野では、研究者や制作会社及び原版保存機関の協力のもと、平成22年に作成したデータの拡充を行った。研究者や制作会社より情報またはデータの提供を受け、制作会社での確認を経てリスト化した。メタデータに関しては基本情報と詳細情報の2つに区分し、アーカイブ推進WG及びデータベースWGにおいて議論を深め、アニメーション分野のメタデータ項目を検討した。

ゲーム分野では、出版社が保有するデータを参考に機体を限定しデータの拡充をはかった。メタデータに関して、出版社のデータを参考にマスターデータベースWGにおいてメタデータ項目を検討した。

メディアアート分野では、データの収集方法について議論し、その結果を踏まえ本年度はファクト情報を中心にデータの収集を行った。また、メタデータに関してはメタデータWGを実施し、研究者の意見を参考にメタデータ項目を検討した。

平成23年度収集データ数

分野	マンガ分野	アニメーション分野	ゲーム分野	メディアアート分野
結果数値	単行本： 187,764件 雑誌： 78,791冊	タイトル情報：8,005件 詳細情報：600（ ）	1,252件 国内「ファミリーコンピュータ」データの収集	ファクト数：229件 作家数（延べ）：1,452人 作品数：1529点

（ ）アニメーション分野の詳細情報については項目が30%以上埋まっている作品をカウント

3.2 「デジタルアーカイブ」の取り組み

散逸劣化の危険性が高い作品に対し、4分野それぞれで各関係機関へのヒアリングを実施した。

分野ごとに散逸劣化作品の状況や作品の権利者情報、マンガ分野では本の所在情報、アニメーション分野では原版情報の調査を実施した。

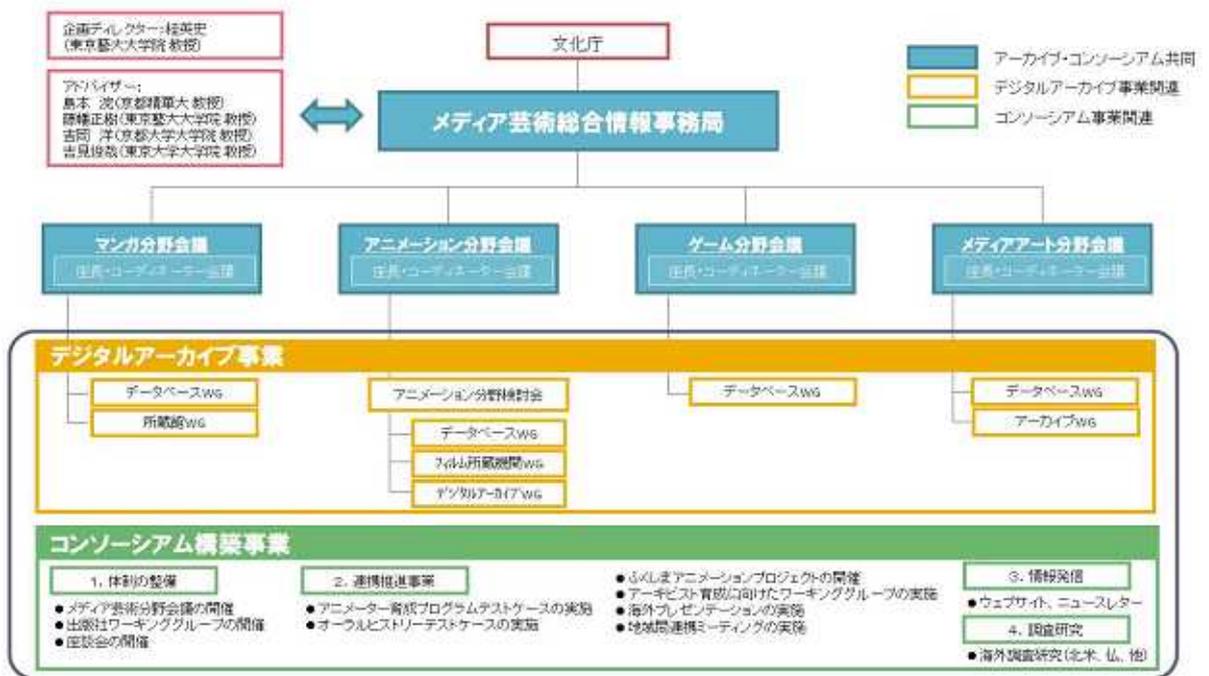
3.3 簡易検索システム

本年度のデータベース整備の成果報告のために簡易的な検索システムを開発。関係者のみに限定公開して様々な観点（メタデータの有用性、データの利活用等）から意見集約を行った。

4. 本年度の事務局体制

本年度は、メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業受託会社である、森ビル株式会社とデジタルアーカイブ事業受託会社である凸版印刷株式会社が共同で、事務局（メディア芸術総合情報事務局）を設置し、事業の推進に当たった。

事業全体のスキームに関しては下記の通りである。



【第2部】 本事業の実施成果

マンガ分野

アニメーション分野

ゲーム分野

メディアアート分野

1. マンガ分野報告

マンガ分野における、本年度の活動における具体的な内容について、一部変更のあったものも含め、実施された活動内容について以下記載する。

1.1 本年度の活動内容

マンガ分野については、昨年度の成果を基にし、下記の3項目について活動した。

- ・マンガ分野メタデータの標準化
- ・データベース登録内容の収集・整備
- ・デジタルアーカイブ運用の検討

特に、「データベース登録内容の収集・整備」の中の昨年度の課題であった「マンガ単行本情報の精査」に主軸を置き、所蔵5機関()のデータベース内容を精査し、機械的または人的作業によって書誌を同定し統合してゆく「単行本情報マージ作業」をプロジェクトとして行った。マンガ単行本約30万レコードを精査し、同定作業により最小限(およそ18万レコードを推定)までレコード数を減らすことを目標とした。

()5機関：国立国会図書館、明治大学米沢嘉博記念図書館、京都国際マンガミュージアム、大阪府立中央図書館国際児童文学館、川崎市市民ミュージアム。

1.2 本年度の取り組み体制

マンガ分野の分野会議は、2011年9月7日と2012年3月14日に開催し、本事業の活動報告とフリーディスカッションを行った。

マンガ分野のWGについては、「所蔵館WG」「メタデータWG」「マスターDBWG」「デジタルアーカイブ運用WG」を開催した。

【所蔵館WG】

概要……各所蔵館から出席を募り、本事業への意見集約と活動内容の検討を行った。

第1回では昨年度成果の報告と本年度実施内容、特に単行本マージ作業についての提案を行い、各所蔵館に検討課題として持ち帰っていただいた。第2回ではメタデータWG成果の中間発表と、所蔵館からの報告から、具体的な単行本マージ作業の方策と体制について検討・決定した。

実施……第1回 2011年8月10日、第2回 2011年10月12日

【メタデータWG】

概要……マンガのメタデータ標準化に際し、各所蔵館でのデータベース担当スタッフなどを中心に、所蔵物やデータベース連携におけるメタデータの項目などを検討した。検討した内容は、「マンガ単行本(1冊の単行書)」、「マンガ雑誌基本(雑誌名などの集合情報)」、「マンガ雑誌巻号(雑誌の1冊単位)」、「マンガ雑誌目次」、「マンガ資料(一点もの資料)」、「同人誌」、「マンガ作品(単行本をまとめた集合情報)」などをテーブル(表)として設計し、それぞれのメタデータ項目を決定した。また、使用する文字についての取り決めも行った。

実施……2011年9月～2012年2月まで、全17回で行った。会議の場所は設けず、Google+によるWebビデオチャットによるミーティングを行い、希望者は随時参加できるもの

とした。遠隔地の各所蔵期間の現場担当者同士で直接の意見交換を行うことができ、所蔵期間ごとの考え方や事例、例外情報などを共有しつつ、メタデータ項目を検討した。

【マスターDBWG】

- 概要.....各所蔵館からの所蔵データ提供を受け、解析・登録作業を行った。また、本WGの主要プロジェクトとして「単行本マージ作業」を3か月間実施した。
- 実施.....データの解析などについて会議体はなく、随時所蔵館の担当者と問い合わせやヒアリングなどを行った。「単行本マージ作業」については1.7で記述する。

【デジタルアーカイブ運用WG】

- 概要.....デジタル化の現状について調査し、散逸劣化の危機にある未デジタル化作品を抽出する。
- 実施.....マンガを出版している出版社（9社）と国立国会図書館へのヒアリングを行った。

1.2.1 所蔵館WG

第1回所蔵館WG

日時：2011年8月10日(水) 14時～16時

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス（六本木イグノポール502）

概要：

各所蔵館から出席を募り、本事業への意見集約と活動内容の検討を行った。昨年度成果の報告と本年度実施内容、特に単行本マージ作業についての提案を行い、各所蔵館に検討課題として持ち帰っていただいた。（配布資料と議事録は1-2-1-1）

参加者：

<アーカイブ&コンソーシアム事業ディレクター>

桂 英史 （東京芸術大学大学院映像研究科 教授）

<コーディネーター>

池川佳宏 （株式会社寿限無）進行役

森川嘉一郎 （明治大学国際日本学部）

<メンバー>

竹馬靖明 （京都国際マンガミュージアム）

土居安子 （財団法人大阪国際児童文学館）

金澤 韻 （川崎市市民ミュージアム）

<オブザーバー>

柳与志夫 （国立国会図書館）

明貴紘子 （企画ディレクターアシスタント）

<文化庁>

片桐由紀子 （文化庁 芸術文化課支援推進室 専門職）

三浦牧人 （文化庁 芸術文化課支援推進室 専門職）

椎名ゆかり （文化庁 芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係）

<事務局>

野沢宏一郎 （アーカイブ構築事業 事務局長）

原田香織 （アーカイブ構築事業）

西脇健一郎 （アーカイブ構築事業）

西形友三郎 （アーカイブ構築事業）

第2回所蔵館WG

日時：2011年10月12日(水) 14時～16時

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス（六本木イグノポール502）

概要：

メタデータ WG 成果の中間発表と、所蔵館からの報告から、具体的な単行本マージ作業の方策と体制について検討・決定した。(配布資料と議事録は資料 1-2-1-2)

参加者：

<コーディネーター>

池川佳宏 (株式会社寿限無) 進行役

森川嘉一郎 (明治大学国際日本学部)

<メンバー>

竹馬靖明 (京都国際マンガミュージアム)

土居安子 (財団法人大阪国際児童文学館)

遠藤 純 (大阪府立中央図書館 読書支援課 国際児童文学館)

高久真一 (国立国会図書館)

中林雅士 (明治大学 学術・社会連携部図書館総務事務室)

斎藤宣彦 (米沢嘉博記念図書館)

野田謙介 (米沢嘉博記念図書館)

<オブザーバー>

明貴紘子 (企画ディレクターアシスタント)

<文化庁>

土居孝一 (文化庁 芸術文化課支援推進室 室長補佐)

椎名ゆかり (文化庁 芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)

<事務局>

野沢宏一郎 (アーカイブ構築事業 事務局長)

原田香織 (アーカイブ構築事業)

西形友三郎 (アーカイブ構築事業)

1.2.2 メタデータ WG

第1回～第11回メタデータWG

日時：第1回 2011年9月3日、第2回 9月5日、第3回 9月6日、第4回 9月12日、第5回 9月16日、第6回 9月24日、第7回 9月26日、第8回 9月30日、第9回 10月2日、第10回 10月7日、第11回 10月14日 (各 10:00～13:00 内で 1.5～2 時間)

場所：Google+によるビデオチャットミーティング(寿限無より配信)

概要：

第1回～第11回は、各所蔵館でのデータベース担当スタッフなどを中心に、主にマンガ単行本とマンガ雑誌(基本情報、巻号情報、目次)についてのメタデータの議論・決定を行った。使用する文字についての取り決めも行い、11月から予定のマンガ単行本手動マージ作業のシステム構築のための開発準備のために、先行して9月から10月まで集中的にワーキングを開催した。

参加者：

<コーディネーター>

池川佳宏 (株式会社寿限無) 進行役

<メンバー>

秋田孝宏 (日本マンガ学会理事、米沢嘉博記念図書館・元川崎市市民ミュージアムスタッフ)

竹馬靖明 (京都国際マンガミュージアム)

田中克彦 (京都国際マンガミュージアム)

木村恭規 (京都国際マンガミュージアム)

<オブザーバー> 適宜自由参加

明貴紘子 (企画ディレクターアシスタント)

<文化庁・事務局>

第12回・第14回メタデータWG

日時：第12回 2012年1月22日(日) 10:30～12:00、第14回 1月28日(土) 10:30～12:30

場所：Google+によるビデオチャットミーティング(寿限無より配信)

概要：

第12回と第14回は、歴史資料などの「一点もの」の所蔵が多い川崎市市民ミュージアムと京都国際マンガミュージアムを中心に、実例を参照しつつマンガ資料(一点もの)についてのメタデータの議論・決定を行った。

参加者：

<コーディネーター>

池川佳宏 (株式会社寿限無) 進行役

<メンバー>

秋田孝宏 (日本マンガ学会理事、米沢嘉博記念図書館・元川崎市市民ミュージアムスタッフ)

金澤 韻 (川崎市市民ミュージアム) 第12回のみ

竹馬靖明 (京都国際マンガミュージアム)

田中克彦 (京都国際マンガミュージアム)

木村恭規 (京都国際マンガミュージアム)

渡辺俊幸 (京都国際マンガミュージアム)

第13回・第15回メタデータWG

日時：第13回 2012年1月26日(木) 11:00～13:00、第15回 2月3日(金) 11:00～13:00

場所：Google+によるビデオチャットミーティング(寿限無より配信)

概要：

第13回と第15回は、同人誌の所蔵が多い米沢嘉博記念図書館を中心に、実例を参照しつつ同人誌資料についてのメタデータの議論・決定を行った。

参加者：

<コーディネーター>

池川佳宏 (株式会社寿限無) 進行役

<メンバー>

秋田孝宏 (日本マンガ学会理事、米沢嘉博記念図書館・元川崎市市民ミュージアムスタッフ)

山田俊幸 (米沢嘉博記念図書館)

奥寺重則 (米沢嘉博記念図書館) 第15回のみ

竹馬靖明 (京都国際マンガミュージアム)

田中克彦 (京都国際マンガミュージアム)

木村恭規 (京都国際マンガミュージアム)

第16回・第17回メタデータWG

日時：第16回 2012年2月18日(土) 10:00～11:30、第17回 2月25日(土) 10:00～12:00

場所：Google+によるビデオチャットミーティング(寿限無より配信)

概要：

第16回と第17回は、マンガ作品のガイドブック編集・著作の第一人者でもある斎藤宣彦氏(米沢嘉博記念図書館)を迎え、各所蔵メタデータの上位概念となる「マンガ作品」メタデータの議論・決定を行い、メタデータ連携の全体図について検討した。「マンガ作品」については、単行本データの集積からなる上位概念(「マンガ単行本全巻情報」と)、雑誌の目次情報の集積からなる上位概念(「マンガ雑誌作品」)のふたつの集積から、人為的な研究によって作成していく方法が検討された。将来的なアニメ・ゲームなどの他の分野との連携も視野に入れている。

参加者：

<コーディネーター>

池川佳宏 (株式会社寿限無) 進行役

<メンバー>

秋田孝宏 (日本マンガ学会理事、米沢嘉博記念図書館・元川崎市市民ミュージアムスタッフ)

斎藤宣彦 (米沢嘉博記念図書館)

竹馬靖明 (京都国際マンガミュージアム) 第16回のみ

田中克彦 (京都国際マンガミュージアム)

木村恭規 (京都国際マンガミュージアム)

メタデータWGの成果は下記資料としてまとめた。(資料1-2-2)

検討した各メタデータの詳細と連携の全体図 (マンガ分野各メタデータ連携定義.xls)

使用する文字についての取り決め (文字の使用について.doc)

データベース上の「マンガ作品」の模式図.ppt

1.2.3 マスターDBWG

会議体はなく、2011年10月～2012年2月にかけて、各所蔵館の担当者からマンガ単行本・マンガ雑誌の所蔵データとデータについての質問の回答を適宜いただいた。

<データ解析・投入データ整形>

池川佳宏 (株式会社寿限無)
秋田孝宏 (日本マンガ学会理事、米沢嘉博記念図書館・元川崎市市民ミュージアムスタッフ)

<所蔵館担当>

秋田孝宏 (川崎市市民ミュージアム・データベース作成者として)
遠藤 純 (大阪府立中央図書館 読書支援課 国際児童文学館)
野田謙介 (米沢嘉博記念図書館)
竹馬靖明 (京都国際マンガミュージアム)
高久真一 (国立国会図書館)
小澤弘太 (国立国会図書館)

1.2.4 デジタルアーカイブ運用 WG

会議体はなく、2012年2月～3月にかけて、各社(機関)でのデジタル化の現状について、マンガと関連性の高い出版社9社と国立国会図書館へのヒアリングを行った。

<ヒアリング実施>

池川佳宏 (株式会社寿限無)

<出版社>

株式会社 集英社 (2月16日)
株式会社 双葉社 (2月21日) 書面での回答
株式会社 秋田書店 (2月21日)
株式会社 小学館 (2月28日)
株式会社 講談社 (3月2日)
株式会社 小学館クリエイティブ (3月5日)
株式会社 角川書店 (3月9日)
株式会社 復刊ドットコム (3月9日)
コンテンツワークス株式会社 (3月23日)

<図書館>

国立国会図書館 (3月30日)

1.3 本年度の活動スケジュール

		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	備考
デジタルアーカイブの現状調査と検討	デジタルアーカイブ調査					デジタルアーカイブの現状調査(NDL・出版社)						デジタルアーカイブ調査報告		既存のデジタル化作業のヒアリング
										モデルアーカイブデジタル化作業				※モデルアーカイブは優先度は低い
マンガの所在データ収集・データ登録	5館データ収集(雑誌・単行本)					単行本・雑誌のメタデータ再検討							事業報告・報告書作成	※データベースの今後の運用(更新)方法と組織検討も
	雑誌・単行本以外やNDLの巻号調査など					大阪、NDL新基盤調査								
	マンガ雑誌目次収集・典拠データ作成					NDL、雑誌巻号データ調査								
次年度以降のデータベース更新体制のための作業														※本年度の統合ツールの構築と、次年度の更新ツールの仕様書作成

1.4 データベース用データの調査・収集

マンガ分野については、まず昨年度事業の成果を基に、所蔵物の中心となるマンガ単行本とマンガ雑誌について、先行してメタデータWGで検討・決定を行った。

マンガ単行本テーブル		
1	マンガ単行本ID	MMM0000001からの連番
2	マンガ単行本全巻情報ID	
3	マンガ単行本名	続編がある場合などに注意する。例「カムイ伝 第二部」で「巻」と連動する
4	マンガ単行本名ヨミ	カタカナ・アルファベット記載。間違いの読みも併記。同内容の欧文も記載
5	マンガ単行本名追記	サブタイトル、「〇〇の巻」などの副題、コンビニ本の副題など
6	マンガ単行本名追記ヨミ	
7	マンガ単行本別版表示	「新版」「新装版」「愛蔵版」「新編集」(版型でないコンテンツの別版の表示)
8	巻	第1巻、上下、など「単行本名」に対する順列を示すもの(「〇〇編」は不可)。
9	巻ソート	順列を数値化したもの
10	責任表示	NDL,大阪,京都の著者表示
11	作者・著者	川崎,明治の著者表示
12	作者・著者読み	
13	原作・原案	川崎,明治の著者表示
14	原作・原案読み	
15	協力者	川崎,明治の著者表示
16	協力者読み	
17	標目	NDL,大阪,京都の著者表示(標目形式)
18	著者典拠ID	標目形式の典拠ID(複数あり)
19	初版発行年(西暦)	初版に限る(初版表記のない本はナシ)
20	初版発行月	初版に限る(初版表記のない本はナシ)
21	初版発行日	
22	初版価格	
23	単行本レベル	複数ある場合は、サブであって基本的にこちらに併記する。
24	単行本レベルヨミ	カタカナ・アルファベット記載
25	レベル番号	レベルに対応する番号・記号(数値だけでなくもよい)
26	単行本サブレベル	「〇〇シリーズ」「〇〇(人名)傑作集」などを記載。それ以外はレベルに併記
27	単行本サブレベルヨミ	
28	出版者名	発行・発売がある場合は発行を、発売は「発売」として記載 // でヨミ記載
29	出版地	都市名または国名
30	ページ数	
31	縦の長さ,横の長さ	横の長さは「 × 」の区切で併記
32	ISBN	1書誌ISBN、ただし10ケタと13ケタは併存
33	全国書誌番号	
34	言語区分	
35	分類	NDC分類などの既存の分類
36	レイティング	「成年コミック」などの表記
37	マンガ単行本紹介文	全体的なあらすじ、初出情報テキストなど
38	マンガ単行本タグ	タグを登録
39	マンガ単行本備考	コンテンツ以外の記載事項(装丁など)
40	メモ	(表示しない注記情報など)

マンガ単行本所蔵情報テーブル		
1	マンガ単行本ID	MMM00000001
2	マンガ単行本所蔵情報ID	所蔵館ID+連番2ケタ+マンガ単行本ID
3	登録番号(館固有のID)	AAAA01234567
4	版数	第〇版(所蔵しているもの)
5	刷数	第〇刷(所蔵しているもの)
6	発行年(西暦)	(所蔵している刷のもの)
7	発行月	(所蔵している刷のもの)
8	発行日	(所蔵している刷のもの)
9	価格	(所蔵している刷のもの)
10	版型	B6、新書版などの記載
11	館独自の備考	ヤブレなどの状態

1	雑誌巻号ID	秋田コード7ケタ+表示年月日8ケタ
2	雑誌略号ID	秋田コード7ケタ
3	マンガ雑誌サブタイトル	(ゴロゴロ13増刊や作者傑作集など)
4	マンガ雑誌サブタイトルヨミ	
5	表示年	
6	表示月	大きく表示されている月
7	表示日	大きく表示されている日
8	表示合併月	大きく表示されている合併号の月
9	表示合併日	大きく表示されている合併号の日
10	合併	合併号フラグ
11	表示号数	大きく表示されている号数
12	表示合併号数	大きく表示されている合併号の号数
13	補助号数	「春の号」や月日号連結、数値以外
14	発行年(西暦)	奥付の発行年
15	発行月	奥付の発行月
16	発行日	奥付の発行日
17	発行合併月	合併号の奥付の発行月
18	発行合併日	合併号の奥付の発行日
19	発売年	実際の発売年(2009年10月から)
20	発売月	実際の発売月(2009年10月から)
21	発売日	実際の発売日(2009年10月から)
22	巻	
23	号	
24	通巻	
25	出版者名	// でヨミ記載
26	発行人	
27	編集人	
28	ページ数	
29	縦の長さ横の長さ	横の長さは「 × 」の区切で併記
30	製本	平綴、中綴、無線綴など
31	価格	
32	分類	
33	レイティング	成年向け雑誌マークのあるもの
34	マンガ雑誌巻号タグ	
35	マンガ雑誌巻号備考	コンテンツ以外の記載事項(刊行形態など)
36	メモ	(表示しない注記情報など)

1	雑誌略号ID	秋田コード前7ケタ
2	雑誌名	(大きな変化がある場合は別雑誌に)
3	雑誌名ヨミ	欧文表記も記載
4	出版者名	// でヨミ記載(変遷の有無も記載)
5	出版地	都市名または国名
6	発行頻度	(変遷の有無も記載)
7	創刊年(西暦)	
8	創刊発行月	
9	創刊発行日	
10	終刊年(西暦)	
11	終刊発行月	
12	終刊発行日	
13	終刊表示号数	
14	終刊巻	
15	終刊号	
16	終刊通巻号	
17	ISSN	
18	全国書誌番号	
19	言語区分	
20	マンガ雑誌紹介文	内容の紹介、キャッチコピーなど
21	マンガ雑誌タグ	
22	マンガ雑誌備考	コンテンツ以外の記載事項(刊行形態など)
23	メモ	

1	雑誌巻号ID	
2	マンガ雑誌巻号所蔵情報ID	所蔵館ID+通巻2ケタ+雑誌巻号ID
3	登録番号(館固有のID)	AAAA01234567
4	版型	B6, 新書版などの記載
5	付録の所蔵	
	館独自の備考	ヤブレなどの状態

決定したメタデータ構造に従って、各所蔵館から提供を受けた所蔵データをそれぞれの所蔵館ごとにマッピング(項目や形式が異なるデータを変換して投入すること)を行い、マンガ単行本、マンガ雑誌それぞれのデータベースへ収集した。

所蔵館	単行本データ抽出条件	雑誌データ抽出ルール	抽出時期
国立国会図書館	NDC 分類における726.1(726.101を含む)、またはNDLC分類におけるY16のもの	雑誌の「基本情報」について、NDLの独自調査で「マンガ雑誌」とした雑誌と、事務局で指定した学年誌・アニメ・ゲーム関連雑誌を加えたもの	単行本 2011年1月30日までの所蔵データ 雑誌 2009年2月までに創刊された雑誌基本データ
大阪府立中央図書館国際児童文学館	館の定める「マンガ」分類のもの	館の定める「マンガ誌」分類のもの	単行本・雑誌とも2011年6月26日までの所蔵データ
京都国際マンガミュージアム	単行本所蔵のうち、一点ものなどを除いたもの	雑誌所蔵のうち、雑誌略号が設定できない絵本シリーズなどを除いたもの	単行本 2011年10月21日までの所蔵データ 雑誌 2011年12月12日までの所蔵データ
明治大学米沢嘉博記念図書館	単行本と参考図書に分類されているもの	雑誌と参考雑誌に分類されているもの	単行本・雑誌とも2011年10月22日までの所蔵データ
川崎市市民ミュージアム	単行本情報のうち、雑誌付録などを除いたもの	雑誌情報	単行本・雑誌とも2011年2月1日までの所蔵データ(2月より変化なし)

収集する範囲、特に単行本については、昨年と同様に「各所蔵館がマンガと判断したもの、あるいはマンガ所蔵館にとって重要なもの」とし、「マンガの範囲」を規定してから収集することは行っていない。これは表現としてのマンガ、また出版物としてのマンガについて、範囲の明確

な規定がなく、各所蔵館によって分類や所蔵ポリシーが異なることによる。具体的には、マンガ単行本の中に画集、児童書、絵本、絵物語、ガイドブック、研究書、資料集、技術指導書、アニメーション関連書と分類されうるものも一部含めている。

なお、これらのデータには、将来的に別管理を行う予定の貸本や同人誌などが区別されずに含まれている場合があり、その抽出は後述の「単行本マージ作業」で行うこととした。

また、マンガ雑誌についても同様にそれぞれの館の分類に従うが、「少年サンデー」や「少年マガジン」や戦後の月刊誌など、一般誌としてスタートしたが後にマンガ中心になる、あるいは「セブンティーン」などマンガ掲載が多い雑誌だったがマンガを載せなくなるなど、雑誌は常に変化するものであるため、図書館では雑誌を分類の対象にしない傾向がある。例えば国立国会図書館(以下NDL)では雑誌の詳細な分類がないため、昨年度と同じくNDLの独自調査によるマンガ雑誌の抽出を行っている。

NDLのマンガ雑誌については、所蔵データが冊単位でなく合本単位であり、情報も少ないため投入データとしての利用が難しいことから、本年度は少年週刊誌4誌「週刊少年サンデー」「週刊少年マガジン」「(週刊)少年ジャンプ」「(週刊)少年チャンピオン」について、他館の情報とつきあわせながら、所蔵調査を行った。

さらに、単行本と雑誌の区別自体があいまいな所蔵物(雑誌の流通に乗った単行本、ムックなど)について、所蔵館によって区分が異なる場合もあるが、無理な統一は図らず、研究課題としてそのまま登録した。

1.5 データベース用データ作成

各所蔵館提供データのデータベースへの反映は、データの確認・整形、マッピングルール(項目や形式が異なるデータを変換して投入するためのルール設計)の作成とシステム実装、投入してのエラーチェックというフローで行われた。データの整形は主に、使用文字の統一と項目の整理である。使用文字については、NDLの「-」(マイナス記号)と「ー」(長音)の混在の訂正や、全角/半角の統一、データベース上使用できない禁止文字の除外などである。項目の整理については、項目に適した内容が正しく入っているかを確認するもので、ここでも混在や誤入力と判断できた場合は、適宜修正を行った。

提供をうけた5館のうち、川崎・明治・京都・NDLについて昨年度と同様のデータ形式であるが、投入先のメタデータ項目が大きく変化しているため、すべてマッピングルールを改訂した。また、昨年度はデータ受領とその解析が間に合わなかった大阪国際児童文学館については、新規にマッピングルールを作成した。NDLの少年週刊誌4誌についての調査も、所蔵情報を巻号情報に付与する形でマッピングを設定した。このマッピングルールに従ったシステムを構築し、データベースに投入した(マッピングルール 資料1-5-1)。

なお、昨年度では単行本データのマッピング時に、「マンガ単行本全巻情報(マンガ単行本の第1巻から最終巻までをまとめた集合情報)」を自動作成していたが、本年度は所在調査を主目的としていること、自動作成では精度に大きく難があったことから割愛した。

また、マンガ雑誌については、昨年度採用した秋田コードによる管理について、メタデータWGにおいてその有効性を再検討し、ひきつづき採用することにした。コード付与に際して、データ上では判断がつかないものについては事前に実物調査を行った。

【秋田コードについて】

日本マンガ学会理事・秋田孝宏氏が提唱しているマンガ雑誌の管理方法。図書館で採用される「巻号」(『日本目録規則』によるところの「巻次」)による管理ではなく、誌名と発行日を中心としたコード(ID)を付与することによって、より明確にマンガ雑誌をデータベース化しやすくしたものである。(秋田コードの詳細については資料1-5-2を参照)

1.6 データベース項目整備

メタデータWGにおいて、マンガ単行本、マンガ雑誌基本(雑誌名などの集合情報)、マンガ雑誌巻号(雑誌の1冊単位)のメタデータと使用する文字規則の検討を行いテーブル化(表組)した。また、マンガ単行本、マンガ雑誌巻号の各テーブルからひもづけて管理するものとして、それぞれの館の所蔵情報(館内での所蔵番号など)を記す「マンガ単行本所蔵情報」「マンガ雑誌巻号所蔵情報」も同時にデータベース管理対象とした。(1.4 テーブル資料参照)

メタデータの検討においては、「登録者による入力ブレが起こらない」「項目どうしの比較・連携を行いやすい(後のマージ作業を考慮する)」などの汎用性・利便性を重視する観点で決定した。

また、次年度以降のデータベース管理を目的として、マンガ資料(歴史的資料や立体物などの一点もの資料)、同人誌、マンガ単行本全巻情報、マンガ作品情報の項目検討を行った。それぞれのメタデータの連携図を検討し、資料化した。(別添資料1-2-2)

なお、本年度は所在調査の優先度が高いため、実施計画としていた雑誌の目次調査、典拠データの収集、出版社データ、作品のデータなど所蔵と直接関連しないデータの収集について本年度は見送り、これらは次のステップとして計画されている。マンガ資料(歴史的資料や立体物などの一点もの資料)や同人誌については、サンプル的にメタデータ作成を行い、次年度以降検討していく方針である。(サンプルデータ 別添資料1-6)

1.7 マンガ分野におけるマージ実証実験

1.7.1 マージの概要

【単行本マージ作業について】

昨年度の課題として、各所蔵館でのメタデータが違うことによって、同じ本と思われるものが別々のレコードとして登録されてしまうケースが多くあり、データベースとしての視認性や利便性、数量の把握の点で難点があった。これらを解決するためには、同じ本を同定し、レコードを統合する「マージ」作業が必要である。この「マージ」作業は、自動マージと手動マージのふたつのフェーズがある。

【自動マージ作業について】

自動マージは、投入時の機械的なマッチング(AとBのデータを突き合わせて判定すること)による同定作業で、文字列情報から同じものを判定するもので、下記の2つのどちらかを満たすことを条件とした。

- ・「ISBN」が同値で、かつ「初版発行年」かつ「初版発行月」が同値。ただし、NDLはメタデータ上初版発行年月がないため、マンガ単行本所蔵情報テーブルの「発行年」と

「発行月」で判定する。

- ・「マンガ単行本名」かつ(「巻」または「巻ソート」)かつ「初版発行年」かつ「初版発行月」が同値。

この自動マージによって、323,405レコード(冊)の単行本リストが224,289レコード(冊)に圧縮され、同定処理の効率化を行うことができた。この自動マージ後の投入データが、手動マージの作業対象となる。

【手動マージ作業について】

約22.5万レコードの単行本リストのうち、表記のゆれや情報不足で自動マージされなかったものから、人的作業によって同定できるものを探して処理する作業が手動マージである。自動マージされた中央のデータベースに対して、それぞれの担当者がマージ登録をしていくクライアントシステムを開発して作業補助とした。

手動マージについては、その難易度によってレベル1～4に分け、担当者を割り振ることを想定した。難易度に応じたマージ作業の詳細なフローチャートを作成し、シミュレーションの結果、レベル1、レベル2担当者を5人、レベル3、レベル4担当者を6人と設定し、管理者を2人おいて約3ヵ月のプロジェクトとして実施した(別添資料1-7)。スタート時は、作業員へオリエンテーションとしてメタデータ項目理解やシステム操作の研修を行った。

レベル1とレベル2の担当は、知見がなくとも作業ができる任意の作業員であるが、レベル3とレベル4の担当者は、所蔵館の推薦を受けた知見のある作業員を選定し、館内での実物調査を含めた作業を担当した。レベル3、レベル4担当者は川崎に1人、明治に2人、京都に2人、大阪に1人を配置したが、NDLは所蔵が本館と上野の国際子ども図書館に分割されていることもあり配置せず、必要があればプロジェクト管理者が代行して調査を行った。

作業レコードの担当は、作業者ごとのアカウント内で管理され、レベル1とレベル2の担当者が難易度を判断し、必要に応じてレベル3とレベル4の担当者にパス(担当の変更)を行う。主にレコードの所蔵元がパス先として設定されるほか、作業員の知見や得意分野によってパス先を決定した。

レベル1作業.....ISBNによる同定作業。

レベル2作業.....同一判定6条件(ISBN、単行本名、巻、レーベル、初版発行年月日、備考)のうち4項目の同一確認と、不同一判定4条件(レーベル番号、サイズ、ページ数、初版価格)のうち2項目が不同一でないことの確認をして同定。

レベル3作業.....レベル2作業で同一確認がとれなかった項目に対して、知見による判断や他の項目との複合的判断で同定する。

レベル4作業.....情報が少なく判断がつかない場合、情報に食い違いがある場合など、実物の確認をして同定する。

(各レベル作業のフローチャートと、作業マニュアルについては、資料1-7-1を参照)

すべての作業者は、システム上で作業するほかに、Web上の共有ドキュメントで他の作業員との通信を行ったり、レーベルについての知見を集約する「レーベル備忘録」などの共有情報を書き込む作業を行った。加えて、作業者間で週1回のGoogle+によるWebビデオチャットミーティングで意見交換をした他、管理者が随時メールで共有情報を送るなど、作業の効率化を図る活動を実施した(資料1-7-2)。なお、Web上のファンサイトやAmazonの書誌などを参考にするこ

とはあるが、Web上の情報を入力することは行っていない(出版社による公式情報のみ活用することがある)。

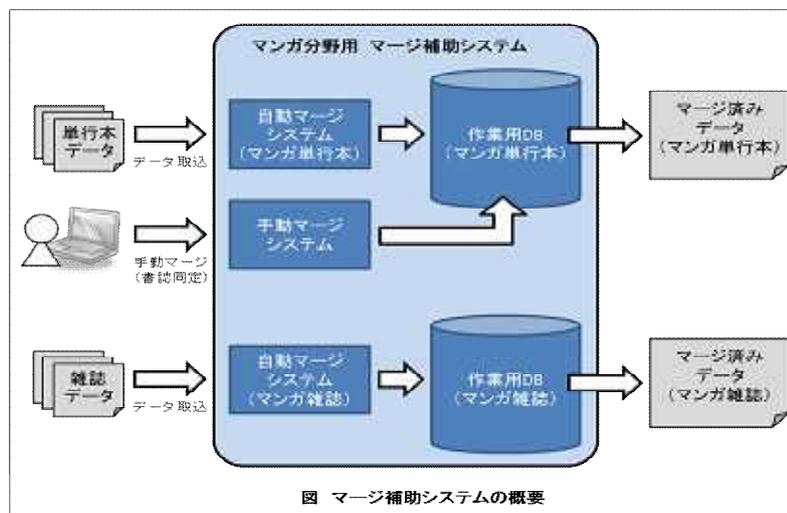
「作業記録」として、各レコードのマージ時に同定した条件を必ず入力し、マージ日時を記録した。また、特記すべき事象がある場合、文章入力による補足をデータベース内に記載した。

1.7.2 マージ補助システム構成

< 概要 >

マンガ分野における単行本と雑誌のマージ作業（書誌データの同定作業）を支援するシステムを開発した。マージ補助システムはマンガ単行本向けとマンガ雑誌向けに開発を行った。具体的には、以下3つのシステムで構成されている。

- (1) マンガ単行本向け 自動マージシステム
- (2) マンガ単行本向け 手動マージシステム
- (3) マンガ雑誌向け 自動マージシステム



マンガ単行本向けの自動マージシステムは、以下の機能を有する。

- ・ 5館それぞれでデータフォーマットの異なるマンガ単行本データをひとつのデータフォーマットに変換する。
- ・ 各館の書誌データ内で重複するものをひとつにマージする。
- ・ マージする際、各館のデータ項目についてもマージを実施する。

マンガ単行本向けの手動マージシステムは、以下の機能を有する。

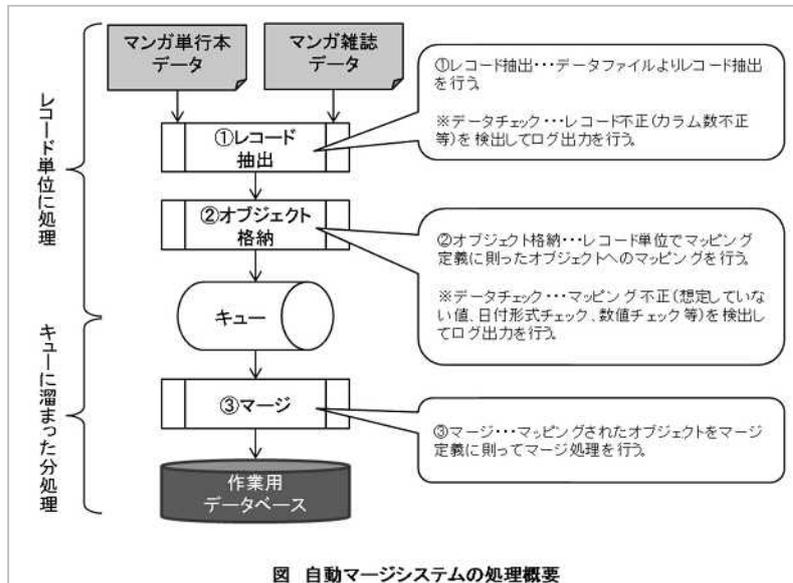
- ・ 自動マージシステムの処理結果を人間が目視確認するためのユーザーインターフェースを持つ。
- ・ 目視確認後、手動でマージ処理を行うことが可能。
(例えば、自動処理に漏れたものなどを手動でマージする)
- ・ 目視確認や手動マージ時の判断材料などを作業ログとして記録する。

マンガ雑誌向けの自動マージシステムも、マンガ単行本向けのものと同じ機能を有するが、変換するデータフォーマットやマージ条件等が異なる。ただし、マンガ雑誌データはマージするレ

コードに対して一意なコード（雑誌巻号ID）が存在するため、自動マージで処理が完結する。そのため手動マージシステムは不要となる。

<自動マージシステムについて>

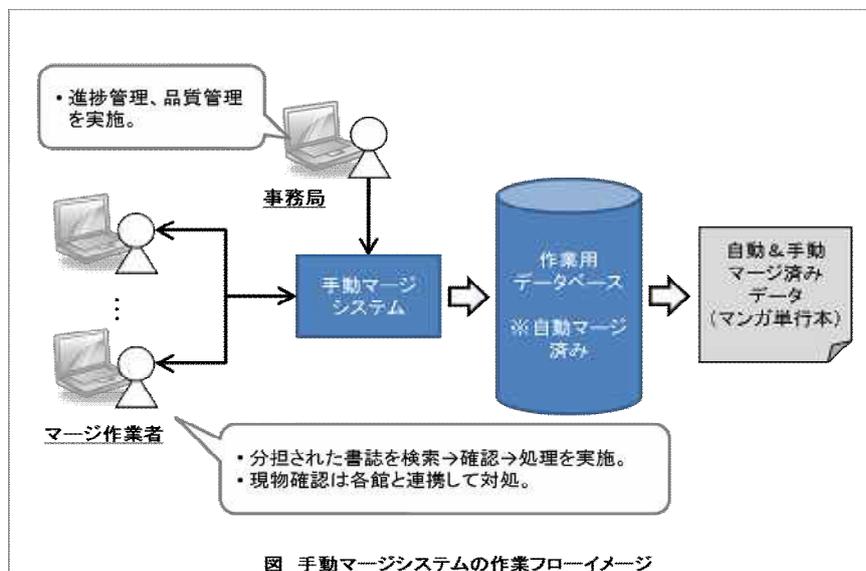
マンガ単行本、マンガ雑誌の自動マージシステムの処理フローは以下のとおり。



大量データの処理を行うため、キュー（待ち行列）を用いて、データを読み込みながら処理を実行できるようにした。また、マージ処理の前にデータチェックを行い、その結果をログに出力してデータの問題部分を発見しやすくした。

<手動マージシステムについて>

マンガ単行本の手動マージシステムの作業フローは以下のとおり。



複数のマージ作業者が自動マージ結果の確認を行う。問題のあるデータについては、現物確認を行ってマージ処理を行う。作業進捗及びデータの精度を担保するため、事務局向けに進捗管理

と品質管理を行うための機能を実装した。

機能一覧は以下のとおり。

No	作業者	事務局	機能名	内容
1			ログイン	<ul style="list-style-type: none"> 権限レベルは作業者と管理者の2種類のみ。 各館の作業者と管理者に割り振られるIDとパスワードによる認証を行う。
2			作業レコード一覧	<ul style="list-style-type: none"> 機械的に各作業者に割り振られた作業対象となるレコードを一覧表示する。 選択したレコードについて重複チェックを行う。 重複かどうか判定できない場合、このレコードをパスして、別の作業者へ依頼する。
3			検索（処理前データ）	<ul style="list-style-type: none"> 手動マージ処理前の書誌データに対して検索を行う。
4			検索結果表示（処理前データ）	<ul style="list-style-type: none"> 検索結果の全件を表示する。（ページ送り処理なし） 1画面内に30～50レコード程度を表示する。 マージ処理、単独書誌確定処理が行われたレコードは、検索結果には表示しない。
5			マージ処理	<ul style="list-style-type: none"> 検索結果から選択した複数レコードをひとつのレコードにマージする。マージされた情報は、新規レコードとして登録される。 なぜマージすることになったかをメモ欄に記録できる。
6			単独書誌として処理	<ul style="list-style-type: none"> 検索結果から選択したレコードを単独書誌として確定する。単独書誌として確定された情報は、新規レコードとして登録される。 なぜ単独書誌として確定したかをメモ欄に記録できる。
7			検索（処理済データ）	<ul style="list-style-type: none"> 手動マージ処理済みのデータに対して検索を行う。
8			検索結果表示（処理済データ）	<ul style="list-style-type: none"> 検索結果の全件を表示する。（ページ送り処理なし） 1画面内に30～50レコード程度を表示する。 手動マージ処理前のデータは、検索結果には表示しない。
9			解除処理・修正処理	<ul style="list-style-type: none"> マージ処理、単独書誌として確定されたレコードの内容を修正する。 マージ処理、単独書誌として確定されたレコードを一度解除する。 なぜ修正することになったのか？解除することになったのか？をメモ欄に記録できる。
10	×		データ抽出	<ul style="list-style-type: none"> データベースの中身をテキストファイルとして抽出が可能。
11	-	-	作業レコード分担	<ul style="list-style-type: none"> 所定のルールに基づいてソーティングされた全データを作業者にわりあてる。 作業開始前の1回だけ起動する。

<実際の画面イメージ>

・作業レコード一覧

MAGMAツール

作業レコード一覧

検索条件: 実行本名: 実行本名: [検索] 6298

実行本名: 西暦: [日付] [時間] [曜日] [時刻] [実行]

作業レコードリスト (6298件)

実行名	実行本名	実行本名 追記	実行本名 追記表示	巻 数	巻 数 単位	回数 発行日	実行本名	実行 本名	回数	実行 日	実行 本名	作成 日時
[選択] [入力] [印刷]	野原 悠						北風コングス 個人アルバム CD				7949403029	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	大石七ツメアアまね橋 実作作品集			新編千 夜1冊 巻)	100	2006/2						2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻						Es patch 博覧				46792024	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻				100	1978/6	Action comic				46792024	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻						角川はつ コエース				46413629	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻				100	2004/2	角川はつ コエース				46413629	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻						角川はつ コエース				7949403029	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻				2	200					46792024	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻										46792024	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻				2	200					46792024	2008/08/01 00:01:10

・マージ処理

MAGMAツール

マージ処理

検索条件: 実行本名: [検索] 6298

実行本名: 西暦: [日付] [時間] [曜日] [時刻] [実行]

マージレコードリスト (レコード数: 2件 / 検索結果: 2件)

実行名	実行本名	実行本名 追記	実行本名 追記表示	巻 数	巻 数 単位	回数 発行日	実行本名	実行 本名	回数	実行 日	実行 本名	作成 日時
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻			2	200						46792024	2008/08/01 00:01:10
[選択] [入力] [印刷]	新古今がけしほこのす こへん 巻										46792024	2008/08/01 00:01:10

マージ処理

実行本名: [検索] 6298

実行本名: 西暦: [日付] [時間] [曜日] [時刻] [実行]

・処理済みレコード検索

処理済みレコード一覧

検索条件: 検索済みレコード (299件)

検索済みレコードID	発行本名	発行本名 詳細	レーベル名	種別	西暦	巻	西暦+巻	巻 レーベル名	収録 発行日	収録 日付	備考	発行本名 読み	レーベル 読み	レーベル 種別	収録 種別	収録 種別	収録 種別	収録 種別		
00000001	00000001	00000001	00000001	00000001	00000001	00000001	00000001	00000001	00000001	00000001										
00000002	00000002	00000002	00000002	00000002	00000002	00000002	00000002	00000002	00000002	00000002										
00000003	00000003	00000003	00000003	00000003	00000003	00000003	00000003	00000003	00000003	00000003										
00000004	00000004	00000004	00000004	00000004	00000004	00000004	00000004	00000004	00000004	00000004										
00000005	00000005	00000005	00000005	00000005	00000005	00000005	00000005	00000005	00000005	00000005										
00000006	00000006	00000006	00000006	00000006	00000006	00000006	00000006	00000006	00000006	00000006										
00000007	00000007	00000007	00000007	00000007	00000007	00000007	00000007	00000007	00000007	00000007										
00000008	00000008	00000008	00000008	00000008	00000008	00000008	00000008	00000008	00000008	00000008										
00000009	00000009	00000009	00000009	00000009	00000009	00000009	00000009	00000009	00000009	00000009										
00000010	00000010	00000010	00000010	00000010	00000010	00000010	00000010	00000010	00000010	00000010										

< マージ補助システムのインフラについて >

ハードウェア構成

サーバ (Webサーバ兼DBサーバ): 3台 (本番機1台、待機系1台、ステージング機1台)

ネットワーク機器: TOPICAデータセンターの機器を流用

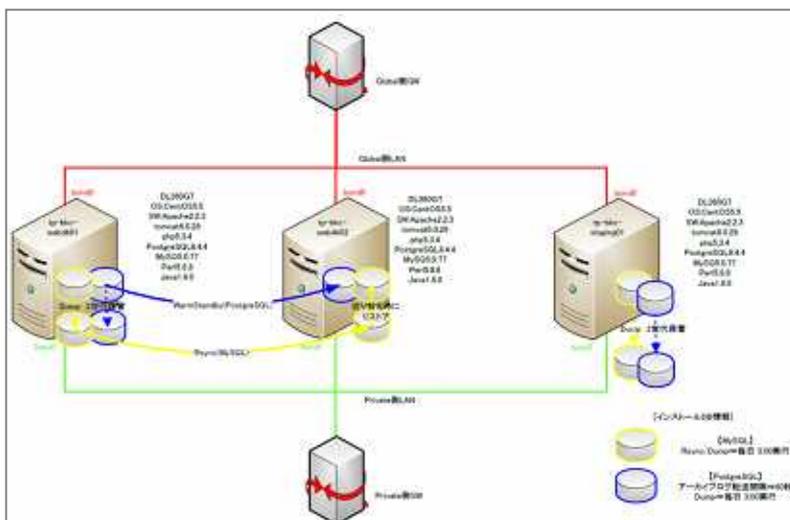
サーバスペック: Server = HPProliantDL360G7 / CPU = QuadCoreXeonE5640 2.66GHz / Memory = 6GB / HDD = SAS 2.5インチ10krpm300GB x3/RAIDレベル=RAID1(HS x1)

ソフトウェア構成

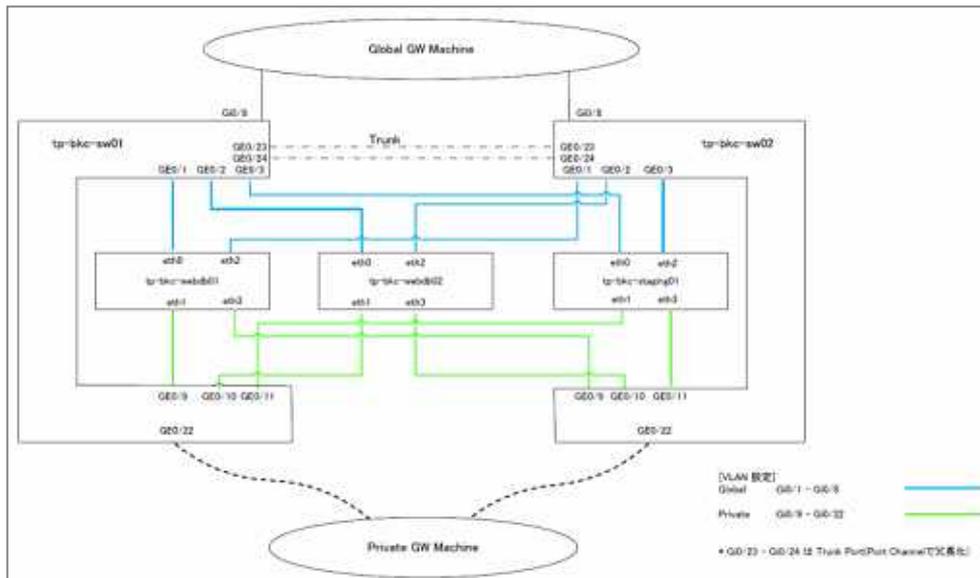
Webサーバ: Apache / アプリサーバ: Tomcat / DBMS: PostgreSQL / プログラム言語: Java / 検索エンジン: Solr

物理構成図、論理構成図

< 物理構成図 >



< 論理構成図 >



サーバの運用体制

バックアップ体制・・・日次でデータベースのバックアップを実施。本番機に障害発生しサービス提供できない場合、待機系に移行。（手動作業による移行、ダウンタイムは半日～1日程度想定）

監視体制・・・TOPICAにて24時間365日監視。プロセス監視、リソース監視等を行う。障害発生第一報はTSSにて受付（営業日10～17時）。障害切り分けを行い、適切な部門にて復旧作業を行う。

セキュリティ

プログラム面

プログラム脆弱性対策（不正文字列 アタック防止）

ID/PWによる認証機能により不要なアクセス防止

インフラ面

ISO27001の認証に準じた万全の情報セキュリティ管理体制

経験豊富な運用スタッフによる安心のセキュリティ対策

堅牢なシステムと確かな運用体制

運用面

財団法人日本情報処理開発協会（JIPDEC）より「プライバシーマーク」を取得

ISO/IEC27001(ISMS)を取得し情報セキュリティレベルの継続的な維持・改善活動を実施

凸版印刷のインターネットデータセンター

凸版印刷のインターネットデータセンターTOPICAではサーバ、ロードバランサ、スイッチ、電源、回線に至るまで全てを2重化し、自社スタッフによりトラフィック、CPU、リソースの占有状況を24h365D監視、障害対応を実施。バックボーンでは1GBの回線に直結、アクセス集中時でも安定した接続と表示速度を確保。実績としては国、地方自治体、外郭団体系・金融、自動車、食品、流通小売、不動産、通信製造、運輸、各種サービス系など300社以上。

センター概要	
名称	KDDI江東区データセンター
所在地	東京都江東区
電源	無停電電源装置 自家発電(ガス発電機3台)
耐震/免震	阪神大震災クラス(震度7)に耐えられる耐震/免震構造を採用
空調	高性能空調パッケージを採用
防火	全館にガス消火システム、延焼防止対策
セキュリティ	オペレータによる24時間365日運用体制 監視カメラ、外部ガラスセンサー、非接触型ICカードなど



図 凸版印刷のインターネットデータセンターTOPICAについて

1.7.3 マージにおける課題

自動マージによって約10万レコードの圧縮に成功したにもかかわらず、手動マージを終えるまで当初想定していた3ヵ月を超える期間がかかった。この要因として、下記が挙げられる。

- ・マージの同定判断に必要な情報の少なさや間違いにより、実物確認が必要になった
 (米沢の情報にISBNがない、京都の一部書誌に情報が少ない、大阪の情報に入力ミスが多い、NDLのデータには複数本の書誌が含まれる場合があるなど)。実物確認を行ったレベル4作業は全体レコードの3.3%であるが、例えばふたつの所蔵館の記述に食い違いがある場合は両者を調査・報告しあう必要があり、調査にかかる人的作業は2倍以上となる。情報が少ないケースの調査は想定されていたが、内容ミスの再調査の多さについては想定していなかった。
- ・単行本に記載された情報の不正確さにより、実物確認からさらに検討が必要になった
 (第一刷発行日の日付が複数存在する、奥付自体が存在しない、誤植による混乱など)。これらは出版社の管理ポリシーによって温度差があるためで、例えば、曙出版、ひばり書房、若木書房など、もともと貸本が主軸の出版社が通常の流通の出版物を出した場合、貸本のように奥付の記載が厳密でないケースが多々あるなど、同定作業が一律の判断では不可能な場合があり、ミーティングなどで検討する時間がかかっている。
- ・レーベルの記載の複雑さに起因する整形作業により、作業時間が増加した。
 同定の判断で重要なウェイトを占める「単行本レーベル」の表記が、同一本でも刷でブレた

り、表記が複数あり統一されていないなど、マージ登録時の整形・追加作業に時間がかかった。レーベルを修正した件数は26,345件で、全体の14%にのぼっている。レーベルのゆれをデータベースとして補完する「典拠」情報の必要性が指摘された。

上記については、作業記録を統計的にまとめた資料を作成した（資料1-7-3）。

また、各作業員の分担として、著者名による切り分けを経て同作者内でのマージ作業を行ったが、著者名の表記にゆれがある場合は作業に影響する。例えば、複数著者のアンソロジーの場合、誰を主要著者とみなしてデータに記載しているかによってマージ担当が別々になってしまい、確認までに時間がかかったり、結果的に別本とみなされたりしてしまうこともあった。

なお、同定条件をみたまない場合は、無理な推測によるマージは行わなかった。例えば、戦後すぐに発行されたと思われる榎本法令館のレーベル「新版ベビー」については、『くらまてんぐ』『王者ターザン』など数十点が川崎とNDLに所蔵があるが、両者の実物を調査しても発行日や著者も不明で、別々の調査ではなく専門家による両者の実物を突き合わせての確認作業が必要と判断し、同定せずに作業記録にマージ候補があることを記載するにとどめた。こうした特に「赤本」と呼ばれる戦中・戦後のイレギュラーな刊行物については不明点も多く、早急なマージ作業は逆効果であるため、研究課題として残すこととした。

また、前述のアンソロジーの場合、単行本名にもゆれが多いため、ISBNなどの管理コードがない時代の本については、単行本名も著者も違う別本として認識している場合もあり、メタデータによる比較や、片方ずつの実物確認のみ調査の限界という面もある。

貸本や同人誌についても、奥付の貧弱さやISBNがないなど同定条件をみたしにくい特徴があることから、単行本データとしてレコード化されていてもマージ対象外として作業記録に残し、後に抽出除外できるようにした。

また、効率化のためのシステム改善案として、一括登録処理を行う機能や、レコードを保持している人の検索、アカウント内でのレコード管理に種類をもたせるなど、利便性を高めるために必要な機能の追加が望まれる。さらに、他館の所蔵物どうしを、何らかの手段によって画像での同時比較を可能にするフローの検討が必要である。

1.8 デジタルアーカイブについて

(1) 実施内容について

デジタル化すべき対象を検討するために、9社の出版社とNDLに対して、デジタル化状況についてのヒアリングを行った。また、文化庁事業への意見全般についても意見をいただいた。

(質問の項目と各出版社の回答については、別添資料1-8)

また、モデルアーカイブについては、対象選定の優先度や権利処理の観点から、検討の結果、本年度は実施しないこととした。

(2) 次年度への課題や解決方法

ヒアリングを通じてわかったこととして、マンガのデジタル化については出版社による統一した見解や方式は乏しく、各出版社によって、範囲や深度が大きく異なる。したがって、本事業からの統一した提言などは難しく、それぞれの立場に応じた話し合いが必要と考える。

著作権が切れているマンガは非常に少なく、散逸劣化の危険のあるコンテンツについても、まだビジネス活用される可能性があり、年代だけでの一律な選定は難しい。その中で、候補として出版社が現存しない貸本や、戦後から20年間くらいまでの雑誌(月刊誌)、マンガの隣接ジャンルである絵物語など、マンガ出版に携わる業界からの意見として提言をいただいた。

本事業の成果となるデータベースについて、またその他の事業や法整備についても賛否それぞれ積極的なご意見をいただき、関心を寄せていただいていることを強く認識した。

国立国会図書館の大規模デジタル化プロジェクトについても、本事業と目的を共にする部分も多く、特にマンガ雑誌については調査中の巻号や目次情報を含めて館内で先行調査のある部分も多いため、次年度以降連携の可能性を模索することとしたい。

マンガの原画についても、継続したデジタル化スキームの検討が必要と考えられる。特に、著名でないマンガ作品などについての原稿の所在調査を含めた検討が必要と考えられる。

1.9 総括

(1) 実施内容について

平成23年度の目標は、平成22年度に所蔵機関の協力で収集された大量のマンガの書誌情報の収集・分析作業で浮き彫りになった課題を解決し、かつ4分野を連携させた一般公開という近い将来の目標を視野に入れながら、マンガ分野のデータベースの基礎を構築することである。

具体的には、まず平成22年度に収集した所在情報を細かく分析するため、メタデータWGを組織してメタデータの検討・標準化を行った。その後、メタデータWGで標準化した仕様にあわせて入れ物となるデータベースを構築し、各所蔵機関から提供いただいた書誌データにあわせたマッピングシステムを開発しデータ投入を行った。その結果、マンガ単行本・マンガ雑誌(基本・巻号)データベースと、それらがどこにあるかという「所在情報」データベースが構築された。

このデータベース構築にあたって注意すべき点は、マンガの所蔵管理方針やメタデータが各所蔵機関によってバラバラであるために、同じものと見なせる所蔵物データが重複してしまう点である。精度の高い統合データを作成するために、マンガ単行本とマンガ雑誌(基本・巻号)それぞれに下記の管理方法や精査作業を提案し実行した。

マンガ単行本については、人的作業によるデータベース精査作業を行い、必要に応じて実物を確認し、本の同定を行った。作業はすべてインターネットを通じクラウドで行うシステムを開発し、遠隔地での作業を可能にした。所属機関での作業員との連携を重視し、実物の確認による同定作業などで飛躍的に正確さと作業効率が向上した。システムのみならず、Webツールを活用して遠隔地でのドキュメント共有や直接対話の環境を整えて、作業中の知見が共有化され、スタッフの知見の向上、レベルアップ、作業効率化にも寄与した。また、副次的に単行本マージ作業によって将来的な所蔵館による更新運用の知見が蓄積され、マージ用システムは次のシステム開発への基礎的なステップとして応用できるものとなった。

マンガ雑誌については、メタデータWGにて定められたID管理による自動マージを実施し、マンガ雑誌という例外的多い刊行物を体系的に管理した。特に、メディアミックスの中心になりやすい、少年週刊誌4誌については他館の情報を基に国立国会図書館の実物調査を行い、所蔵内容を明らかにした。また、昨年度成果分の目次データを反映させた。

数値的な結果として、マンガ単行本については、187,764冊の所在が明らかとなり、それぞれの所蔵元や異版の数などについてリスト化することができた。また、マンガ雑誌については、3,206種類の78,791冊の所在が明らかになり、欠号などの情報が整備された(別添資料1-9)。

(2) 次年度への課題や解決方法

本年度構築したマンガ単行本・マンガ雑誌データベースが「死んだデータベース」にならないよう、更新するシステムが必須となる。また、データベースを管理運用する人材を各館との連携のもとネットワークし、精度の高いマニュアルをつくり参加・協力しやすくすることと、そこで得られるノウハウ・知見を集積して残し、共有する仕組みをつくることで、より豊かなデータベースにしていくことができる。人材については、コンソーシアム事業での成果を参照されたい。

今後の「所在情報調査」によるデータベース拡充については、国立国会図書館所蔵の他のマンガ雑誌、各所蔵機関だけが所蔵する一点もの・歴史資料、同人誌などへ対象を広げていくことが望まれる。

貸本については、多くの蔵書のある現代マンガ図書館などの知見がまだ得られず、メタデータの検討に至らなかった。その理由は、現代マンガ図書館から明治大学への移行がまだであることと、貸本研究の第一人者である内記館長の体調悪化のためである。次年度の検討事項としたい。また、マンガの「作品情報」や雑誌の「目次情報」など、所蔵物そのものではないメタデータの収集と整備につとめたい。

本年度開発したシステムを足がかりとして、本事業のデータベースシステムと各所蔵機関のクラウドシステムを開発し、データベースの更新やデータの相互授受を行えるようにし、データ更新のルーチン化と各所蔵機関との有機的連携に寄与したい。

現在の協力5館以外にも調査対象・協力所蔵機関を増やす方向で考えたい。(仮称)北九州市漫画ミュージアムや広島市まんが図書館などが候補にあがっている。

2. アニメーション分野報告

アニメーション分野における、本年度の活動の具体的な内容について、一部変更のあったものも含め、実施された活動内容について以下記載する。

2.1 本年度の活動内容

2.1.1 デジタルアーカイブ推進上の課題抽出

アニメーション分野におけるデジタルアーカイブ事業を推進するためには、対象作品の範囲と総量の設定が必要不可欠であり、時系列に則った網羅性の高い日本のアニメーションデータベースの構築が急務とされた。同時に、日々進行する原版¹や制作素材²等、散逸・劣化・消失に対する具体的な方策が求められている。こうした2つの大きな課題に取り組むため、本年度は、データ収集並びに、作品原版的の所在調査を実施することとなった。

その中で、デジタルアーカイブにあたって必要となるメタデータフィールドを、作品に関わる情報と原版管理に関わる情報に大別し、文化資源として有益なメタデータ項目を検討し、その標準化を目的に定義の明文化を行った。更に、本事業の規模とクオリティの方向性に関する検討を進め、より具体的な課題を抽出することを目的に3つのWG³を開催し、以下の命題を掲げ、調査研究及びデータの作成を実施した。

- 1 原版とは：通常、上映・放送・ビデオ再生に使用する記録メディアのマスターであり、基本的に映像と音源に区分されている物を原盤(「2.6.5 原版所在調査」表9 原版所在調査【原版所在調査メタデータ項目】参照)と示す。本事業において所在調査の結果マスターの所在が不明な作品が多数存在する可能性が高いことから、フィルム原盤をはじめとする劇場上映素材(プリント等)/TV放映素材、更にVHS・DVD・BDを含めた磁気テープ、光学メディア等の記録メディアを総じて原版と総称することとする。但し、本年度の事業検討の中で、原版所在調査の詳細には、フィルム、各種磁気テープの詳細を記述し、デジタルアーカイブを実施する時点で最良の記録メディアをその作品の原版と位置付けることと仮定している。
- 2 制作素材とは：原画(レイアウト・修正等含む)/絵コンテ/タイムシート/動画/美術ボード/背景/セル画(仕上データ)/設定資料/シナリオ/アフレコ台本/色指定/セリフ音源/音楽音源/効果音音源等の総称。
- 3 3つのWGとは：データベースワーキング(以下データベースWGと記す) デジタルアーカイブ推進ワーキング(以下デジタルアーカイブ推進WGと記す) フィルム所蔵機関ワーキング(以下フィルム所蔵機関WGと記す)各WGの詳細については、2.2項本事業の取り組み体制にて詳細の説明参照。

(1)本年度の命題

時系列に則った網羅性の高い日本のアニメーションデータベースの構築

- ・デジタルアーカイブ対象作品範囲と総量の把握
- ・メタデータの標準化を目指した、項目と定義の明文化
- 散逸・劣化・消失に対する所在調査
- ・散逸・劣化・消失などの要因の調査分析
- ・所在調査フローの策定
- 継続的な事業推進スキームの検討
- ・デジタルアーカイブ事業の定義と事業推進フローの策定
- ・デジタル化のクオリティとコスト及び実施フローの策定

(2) 本年度の実施概要

データベース登録情報の収集・整備

1917年から2010年12月迄に日本で製作、初公開・初放送・初販売された劇場・TV・OVA（R-18は当面は含まないものとする）向け商業アニメーションの作品タイトル抽出と公開日、放映期間・制作会社に関する情報の調査入力。本年度の当初の数値目標は昨年度に引き続き3,500作品⁴。

平成22年度に想定された商業アニメーション7,000作品における、作品タイトル、公開日又は放送期間、制作会社名での簡易検索を早期に実現することにより、データ収集及び原版所在調査の効率の向上を目的とした活用を実施

特にデジタルアーカイブ推進上必要と考えられる、メタデータの標準化を目的とした項目の策定及び各項目における定義の明文化を図る

1960・1970・1980年代を中心とした作品詳細情報調査入力

- | | |
|-------------|----------------------|
| 1 基本情報 | メタデータに準じる |
| 2 詳細作品情報 | メタデータに準じる |
| 3 原版情報 | 原版所在を把握している／していない等 |
| 4 パッケージ商品情報 | VHS / LD / DVD / BD等 |

データベースの利活用に関する検討

インターネットや限定された専門機関などにおける一般公開情報についての方向性を検討

動画又は静止画像の有効性や取り扱いについての方向性を検討

- 4 3,500 作品：平成 22 年度事業において、日本のアニメーション文化の特徴である商業アニメーションの全体像を把握することが急務であるという事業命題において、まずは想定される一般社団法人日本動画協会データベース WG にて検証されてきた数値を想定 7,000 作品とした。その半分の 3,500 作品について基本的な情報の収集を行い、データベース構築に向けたメタデータ項目等検討やデータ収集に関する今後の課題に抽出を行った。本年度はまず当初目標を想定数 7,000 作品の残り 3,500 作品と定めた。

平成 23 年度データベースの実績

基本情報A：8,005タイトル

作品タイトル / 読み仮名 / 名寄せ / メディア / 初出日 / 放送期間 / 制作関連会社

基本情報B：4,505タイトル

基本情報 A の項目に加えて、

放送局 / 発売元 / 販売元 / 配給会社話数 / 放送分数 / 英語表記（国内）⁵

英語表記（海外）

- 5 英語表記については、正式な表記を提示された場合のみ記入

詳細情報

詳細情報については、下記で規定している詳細情報項目の入力割合により3種類に分類する。

- ・ 詳細情報A（70～100%入力）：300作品
- ・ 詳細情報B（30～60%入力）：300作品
- ・ 詳細情報C（10～20%入力）：612作品

項目については、基本情報 B の項目に加え下記の通り。

- ・ 原作関連（原作 / 「原作」「原作者」「原案」「掲載誌」「出版社」など）
- ・ 監督関連（「総監督」「監督」「チーフディレクター」「シリーズディレクター」など）
- ・ 制作関連（「製作」「制作」「アニメーション制作」など）
- ・ ©表記（初出・現在）

- ・ストーリー
- ・メインスタッフ
- ・解説（作品紹介又は信頼足る資料に準じたもの。）
- ・キャスト
- ・キャラクター紹介
- ・サブタイトル（本編内のクレジット表記に準ず）
- ・静止画（キービジュアル・場面写真等）
- ・各話スタッフ
- ・関連作品 / 提供スポンサー
 - 所在調査：原版所在調査
 - 協力各社による調査結果の反映
 - 1960年～1999年までの原版所在不明調査リストに基づいた追跡調査
 - 各機関の所蔵作品調査（作品の範囲・総量・保管状況調査）に焦点を絞りデータベース連携への取り組みは次年度以降検討

データベースによるアニメーション作品の全体像把握

～ 原版素材対象となる記録メディアの変遷

調査の結果、本年度時点でデータベースに入力された作品タイトル数は当初想定されていた7,000作品を超え8,005作品にのぼった。また、本年度の活動内容として当初商業アニメーション作品とされたが、全体像の把握という視点から教育アニメーション作品や、官公庁製作の作品、短編アニメーションなどに対する調査を実施した。範囲定義の詳細については「2.4 データベース用データの調査・収集」にて報告をするものとし、ここでは現在判明している各時代におけるメディア別⁶の視点から総量分類を表1に示す。

6 メディア：本報告書アニメーション分野において使用しているメディアの定義は、メディアと記している場合、劇場・TV・OVA等の作品発表の場の総称としている。記録メディアと記している場合、フィルム、磁気テープ、光学メディア等の総称としている。

表1【メディア及び年代別作品数 平成24年3月現在】

年代	総作品タイトル数	劇場	TV（作品/回数）	OVA	その他
1910年代	15	15	- / -	-	-
1920年代	31	31	- / -	-	-
1930年代	79	79	- / -	-	-
1940年代	66	66	- / -	-	-
1950年代	38	38	- / -	-	-
1960年代	241	92	142 / 5,779	-	7 7
1970年代	443	195	246 / 13,393	-	2 8
1980年代	1,228	354	451 / 17,325	415	8 7
1990年代	2,397	510	833 / 14,392	1,053	1 9
2000年代	3,015	384	1,653 / 29,981	975	3 10
2010年代	348	46	154 / 1,336	147	1 10
年代不明	104	-	- / -	-	-
合計	8,005	1,802	3,479 / 82,206	2,597	23

- ・その他：他メディアに分類しきれない作品を記載。

7：手塚治虫氏実験アニメーション / 8：官公庁制作作品公開経緯不明 / 9：官公庁作品等 / 10：ネット配信

作品（ネット販売作品は本年度の定義には属さないが、メタデータ検討の視点から試行的に制作会社の協力を得てサンプルとして投入等）

- ・2000年代「ほしのこえ」「惑星大怪獣 ネガドン」「海からの使者」は協力社が区分した分類で自主制作3作品とされているが商業作品としての位置づけも持つ。初出状況から劇場メディアと分類している。
- ・総作品タイトル数：同一キャラクターが主人公であっても、タイトル及びシリーズ名称が変更されている場合は別の作品としてカウント。劇場・TV・OVA及び、左記3メディア以外の公開形式による一部作品(ライブラリーや図書館向けの教育作品、個人作家による映画自主制作作品等)が合算されたその年の公開、放映、販売作品タイトル数。
- ・作品/回数：特にTV作品では、TV作品シリーズタイトル数・TVスペシャル数を含んだ数を作品数とし、各シリーズにおける放送回数をカウントした。その理由として、話数カウントを採用すると、1回にA/Bパートの2話構成や、A/B/Cパートの3話構成等、作品によって話数表記や尺が異なるなどの特性があるため、本年度は放送回数を基準としてカウントしている。サブタイトルの情報収集及び確認等を含めて継続調査を進める。現在、表記されている回数が判明している割合は全体で約60%程度となっている。

また、図1の原版素材の対象となる記録メディアの変遷と相関関係については、OVAが誕生する1980年代中盤から飛躍的に製作数が伸び続け、その前後から磁気テープの活用を含めたビデオ編集作品が多くなって、作品によってはフィルムが完成原版ではなく編集素材にとどまる可能性が高くなっている。そのころから放送局への納品原版も磁気テープが多くなり始める。また、1980年代後半から2000年初頭における制作環境、ビジネス環境の激しい変化の中で、製作・制作にかかわる会社や組織の解散・再編が多く、近年では2008年～2010年にかけて歴史的に有力な制作会社の解散も目立っている。こうした背景から1980年代後半から2000年までの作品も原版の劣化に合わせて、散逸・消失の可能性が高くなっていることが明らかになった。

図1【原版素材対象となる記録メディアの変遷】

	1950	1965	1990	2010
映像原盤 関連 & アイテム	<映像原版> 16mm(ネガ) 35mm(ネガ)	フィルム 2048px相当 4096px相当	<放送用マスター素材> 16mmプリント(ポジ) 1インチVTR -CAM 720px	デジタル制作に徐々に移行 -cam 720px D2 720px D-cam 720px D-cam 720px D-cam 720px HD-D5 1920px HD-CAM 1440px DCP 2048px
	8mm 画面横縦比 (1:1.85)等	<パッケージ商品化> VHS 720px (4:3)	DVD 720px ブルーレイ 1920px (16:9)	<デジタルファイル> 422ProRes Flash (16:9)
形式	アナログ 40年分		RGB	デジタル

- ・上記図は平成22年度作成資料に対し、本年度の調査研究の成果を踏まえ一部改訂を行った。
- ・アイテムとは販売関連形式であり、現在販売していないメディア等を含む。
- ・年代形式部分の遷移は、緩やかに移行されている。

- ・映像素材の画面縦横比によって相当するピクセル数は異なるが、本年度は各規格の最大画面縦横比で考慮したケースで改訂を行った。
- ・16mm ネガ：2048px 相当（16mm プリントは数値化が困難な場合がある）。昨年は SD 相当としてデータを作成したが、2K～HD 相当の場合の表記が望ましいとされるので改訂を行った。

(3) デジタルアーカイブ事業推進スキーム策定

アニメーション分野におけるデジタルアーカイブ

アニメーション分野におけるデジタルアーカイブの定義を策定し明文化を図り、幅広い関係者と認識共有を促進する

事業目的の共有

利活用者の考え方

対象作品の範囲と実施作品の特定

デジタルアーカイブフローの考え方

継続的な事業運営の方向性を検討等

フィルム所蔵(保管)機関との連携

データベース 版¹¹より特に1960・1970・1980年代を中心に散逸・劣化・消失の可能性が高いと思われる作品を抽出し所在追跡調査を実施

フィルムや磁気テープ等の原版を収集/所蔵/保管している機関、企業、組織等との連携の可能性について検討を実施。また、各機関の保管状況を踏まえてデジタルアーカイブ化を実施する際の課題を抽出

¹¹ データベース 版(以降 版)はデータベースのイメージであり、本格的なシステムを背景に持つものではなく本年度のデータ作成にかかわる入力ツールの試行モデルとして活用、一方で8,005作品タイトルの簡易検索機能として活用。

モデルアーカイブ実証実験の検討

デジタルアーカイブ事業スキームに則し以下の内容に従って検討を行った

- 1 データベース対象作品抽出（権利者明確/権利者不明）
- 2 映像資料所在調査
- 3 対象作品の特定
- 4 権利調整
- 5 アーカイブ
- 6 デジタル化（公開運用のレベルによるフォーマットの差異）
- 7 公開・運用

2.2 本年度の取り組み体制

平成 22 年度に引き続き、研究者・有識者・編集者を含むアニメーション業界にかかわる多くの方々の参加、協力をもって、本年度の事業目的であるデジタルアーカイブ及びデータベースに関して共通の基盤の構築を目指した。

2.2.1 事業推進:事務局

事業計画案立案、調査、検証、3つのWG運営、取りまとめ

事業関係者・所蔵機関・現像所・アーカイブ関連事業者団体等ヒアリング44社

ヒアリングの目的	<ul style="list-style-type: none"> ・本事業への理解と協力を求め、メディア芸術デジタルアーカイブ事業並びにデータベース構築の促進を図ることを目的とする ・各社の意見を集約することにより、本事業の継続的活動の方向性とその課題を抽出する
ヒアリング概要	<ul style="list-style-type: none"> ・本事業についての意見集約 ・データ提供、及びデータベース構築に関する協力依頼 ・デジタルアーカイブについての意見集約 ・1960年代から1990年代にかかる散逸・劣化・消失作品にかかわる調査協力

2.2.2 事業関係者ヒアリング

(1)製作・制作関連会社 28社

- ・1960年代から1990年代にかけて多くの作品に関与してきた制作会社
- ・製作会社として出版や販社、マーチャンダイジング等の立場を併せ持ち多くの作品に関与している会社
- ・短編アニメーション、教育アニメーション等の領域に関わる会社

(2)研究者・教育者 2名

- ・長年アニメーション作品について調査研究活動を行い、その専門領域で活躍している研究者兼教育者

表2【事業関係者ヒアリング一覧】

1	(株)旭プロダクション
2	(株)アニプレックス
3	(株)A-1 Pictures
4	(株)NHK エンタープライズ
5	(株)学研教育出版
6	(有)川本プロダクション
7	(株)ぎゃろっぷ
8	(株)コミックス・ウェーブ・フィルム
9	(株)桜映画社
10	(株)サテライト
11	(株)ジェー・シー・スタッフ
12	(有)シャフト
13	(株)白組
14	スタジオ・ゼロ
15	(株)スタジオ雲雀
16	ソニーPCL(株)
17	(株)タカラトミー
18	(株)タカラトミーアーツ
19	(株)ダックスインターナショナル
20	(株)円谷プロダクション
21	(株)ティー・オーエンタテインメント

22	(株)TYO アニメーションズ
23	東宝(株) 映像本部映像事業部
24	(株)徳間書店
25	日本コロムビア(株)
26	(株)フライングドッグ
27	(株)プロダクションリード
28	(株)マッドハウス
29	渡辺泰氏(大手前大学非常勤講師:研究者)
30	津堅信之氏 (京都精華大学教授:研究者)

データベースについては、今だから可能なこと、またデジタルアーカイブ推進上に不可欠として、肅々と構築することが重要という共通の見解がなされた。

但し、同時に提起された幾つかの課題を以下に列挙する。

- ・製作会社では、今回のメタデータにすべて対応することは困難。具体的に作品を制作している会社やその工程に関わる制作進行、又は広報が集約的に行えるような環境を整えるか、今後、ポストプロダクション（映像制作作業終了後に必要な作業の総称）の段階でクレジット関係をデータベース（事務局）に入稿するような、半自動的な登録プロセスを業界共通で検討するなどの効率的な運営ルールと仕組みが必要。
- ・過去作品と今後発表される新作と区分し、それぞれ妥当な対応を検討する。
- ・動画はJASRACの対応や権利関係の調整のハードルが高いが、作品を判別するのに静止画（場面写真やキービジュアル、キャラクター等）は有用性が高い。原作者や権利者の協力を得て本事業を進めるべき。その際に、話し手が変わって認識に差がでるのは問題なので、本事業共通の資料を作成し事務局と協力制作会社などとチームを組んで説明をすれば理解を得られると十分考えられる。
- ・データベースにしても、デジタルアーカイブ及び両者に必要とされる画像協力にしても基本的に協力各社と簡便な覚書を交わすことが重要。担当者がかわっても会社として対応が継続することが重要。

デジタルアーカイブ推進については、必要なことだが具体化することは、権利調整、コスト、利活用、デジタル化に際してのフォーマットをどのように考えるか等の観点から様々な課題が提起された。それらを解決しながら実現しなくては失われるものが多いとの意見も多かったです。

以下に検討テーマとして提起された内容を列挙する。

- ・デジタルアーカイブを促進するのであれば基本はすべてのアニメーション作品をカバーすることが大前提。ただし優先度を考え、実際にどの順番で着手するのが重要なポイント。この優先度判断は、慎重に検討するべき。
- ・デジタル化の前にアーカイブを促進しなければ、素材はどんどん散逸・劣化・消失してしまう。デジタル化とアーカイブ促進を両輪で検討するべき。
- ・デジタル化に関しては、選定型で推進しなければ実現しない。誰が選定するかは注視しなければならないが、課題・問題点抽出のためにも試行が必要であり初めの1歩を1日でもはやく行うべき。
- ・パブリックドメインになれば、散逸、消失は進む一方。そうなる前に、原版及び残すべ

き制作素材をアーカイブしデジタル化を図るなどしなければ非常に損失が大きい。自社でそのような取り組みをできる体力を持つところは非常に少ないのが現状、本気で国の取り組みとして推進されれば参加者は多いと思われる。

- ・ オーフアン作品を本事業で取り扱うことは重要だと思うが、一方で文化的価値を追求するためには自社で何とかデジタルアーカイブ的なことをしている企業にも参加を仰ぐべき。オーファン作品やパブリックドメインだけに力点を置けば、本当に後世に伝えるべき作品を失ってしまう可能性が高くなる。それでは、本事業の意味がないと考えられる。
- ・ 自社で管理可能な作品は各社で対応し、そうした会社には補助金や助成金の措置を講じるというような対応が望ましい。但し、そのような体力を持つ会社は非常に限られているので本プロジェクトが遂行され国の事業として行われることは非常に重要だと思う。これ以上の経年劣化を阻止するためにも、今の時期に動くことが、大変重要になる。
- ・ 過去の作品だけではなく、これから作り続けられる作品すべてが同じスタンスでデジタルアーカイブ事業に対応できるように、今後の作品は製作に入る契約段階から契約書にデジタルアーカイブ協力に関する内容を付記することを検討し、実現することも重要。
- ・ コンテンツや情報の中身の保全と持続性を第一義に考えること。サーバーやシステムの維持費が継続的かつ膨大にかかるような仕組みを優先的に目指すべきではない。

2.2.3 原版所蔵機関ヒアリング:5 団体

すでにアニメーション作品及び映像資料、脚本等の制作関連資料に関してアーカイブを行い運用している機関

表3【原版所蔵機関ヒアリング一覧】

1	国立国会図書館
2	東京国立近代美術館フィルムセンター
3	京都文化博物館
4	杉並アニメーションミュージアム
5	神戸映画資料館

該当各機関の多くは映画所蔵が主目的で、アニメーションはその一部にすぎない。アニメーションと映画は多くの課題を共有している。アニメーション作品に今後、注力することを明確に検討している機関は東京国立近代美術館フィルムセンター、杉並アニメーションミュージアムの2館。本事業で構築されるデータベースとの連携についても積極的な意見が出された。デジタルアーカイブに関しては、運用上の権利者に対する権利保全の対応が求められる一方で、利活用に関する柔軟な対応が必要とされている。

データベース

基本的に所蔵機関情報との紐付に関して、本年度の各機関別リストとメタデータ検討に関する第一歩となる協力を得て、よりよい方向性について今後検討を重ねることで一致した。

デジタルアーカイブ

所蔵機関として、デジタル化に向けた協力を求められた場合、その作品のデータ又は原版等の運用に関して、権利処理や配分対応などの問題が生じないような運用ルール規定が非常に重要な与件とされた。また、所蔵機関の中から映像資料に関わる制作素材や広

報宣伝資料なども重要なアーカイブの素材として位置づけられるという意見が出された。映像資料と制作素材や広報資料等を系統立てて収集整理可能な人材の育成が必須であることも指摘された。

2.2.4 現像所ヒアリング:4社、1団体

特に、アニメーションの原版又はプリントを商習慣上、保管(預受)している現像所

表4【現像所ヒアリング一覧】

1	(株)イマジカ
2	(株)東京現像所
3	東映ラボ・テック(株)
4	(株)ヨコシネディーアイエー
5	日本フィルムラボ協会

日本を代表する現像所4社にヒアリングを実施。現状抱える課題が明示された。特に、大きな課題として、長年にわたり商習慣上無償で（現在では非常に僅かではあるが有償のケースも有る）預かっているが、映画も含めて膨大でありアニメーションだけを判別するのはかなりの時間とアニメーション作品に詳しい人材が必要とされる。また、近年無償で預からざる負えない作品の返却プロジェクトを行っているが、なかなか思うように進んでいない、その事由として担当者の入れ替わりにより作品権利関係の確認に手間取ること、会社が既に解散しているか、社名変更や移転している場合の追跡が困難等。また、そうした状況の中で権利者不明となってしまったため、社会的に顕在化できず運用や保存管理の手続きが困難な作品、いわゆるオーファンフィルム（以後オーファン作品という）についての取り組みがあげられている。

2.2.5 アーカイブ関連事業者団体:5社

既にアーカイブ活動を行っている組織団体

表5【アーカイブ関連事業者団体ヒアリング一覧】

1	歴史的音盤アーカイブ推進協議会
2	公益社団法人映像文化製作者連名
3	一般社団法人日本商品化権協会
4	一般社団法人記録映画保存センター
5	NPO 法人映画保存協会

デジタルアーカイブ事業並びにデータベース運用について方向性を検討する上で、現在類似の事業課題を掲げると考えられる5つの団体の活動について、調査分析を行い本事業推進上の課題に抽出を行った。

(参照：表15)

2.2.6 ワーキンググループ(WG)

アニメーション分野のWGについては、「データベースWG」「デジタルアーカイブ推進WG」「フィルム所蔵機関WG」を開催した。

(1) データベース WG

概要……アニメーションのデジタルアーカイブ推進のために対象作品の範囲と総量の設定が必要である。そのため商業アニメーションを主軸として、時系列に則った網羅性の高い日本のアニメーションデータベース構築の実現を目的とした。

まずデータベースに必要となる以下の点について検討を行った。

メタデータ項目策定

メタデータ項目と定義の明文化

精度とスケールの向上

日本のアニメーションデータベース方向性の検討

インターネットによる一般公開を含めた利活用及び運営方法

同WGが4回開催されるにあたって、適宜事前準備会¹²にて事務局作成資料をベースに意見交換が行われ、それらに基づいてWGにて検討された。

参加者…平成22年度から引き続き行われたヒアリング実施企業50社を中心に組成され、適宜、研究者、有識者の参加を仰ぎ全4回開催。結果、WG参加協力社17社、研究者・有識者等3名により検討が進められた。同時にWGに参加できなかった33各社向けに、WG情報及びメタデータなどの改訂版を随時提示し時間差なく認識の共有に務めた上で、48社に対し同じ内容のオリエンテーションを実施し¹³データベース構築に関する協力が実現された。

実施……第1回 平成23年 9月2日 16:30~19:00

協力社10社 / 10名、研究者・有識者等3名 計14名

第2回 平成23年 9月9日 16:30~19:00

協力社10社 / 11名、研究者・有識者等2名 計13名

第3回 平成23年10月13日 16:00~19:00

協力社13社 / 15名、研究者・有識者等2名 計17名

第4回 平成23年10月17日 16:00~19:00

協力社10社 / 10名、研究者・有識者等3名 計13名

【各回詳細】

第1回データベースWG

日時：平成23年9月2日 16:30~19:00

場所：日本動画協会

概要：

平成22年度 事業報告

平成23年度 事業着手概要について

(1)メタデータ項目及び定義の検討

(2)データベースイメージ 版をモデルに日本のアニメーションデータベースの目指すべき方向性について検討

(3)その他

参加者：

中邨 太 (株式会社エイケン ライツ事業部 部長)

星野 禎 (株式会社ゴンゾ アニメ事業部門 ライツ部長)

井上幸一 (株式会社サンライズ 文化推進室 室長)
服部高弘 (シンエイ動画 株式会社 制作管理チーム)
岡崎 茂 (株式会社手塚プロダクション 著作権事務局 プロデューサー)
田中伸明 (日本アニメーション株式会社 番組推進部 プロデューサー)
伊藤直史 (株式会社日本アドシステムズ コンテンツ営業推進局 部長)
鈴木幸宏 (株式会社びえる 企画営業部)
山川道子 (株式会社プロダクション・IG 制作一部 一部付アーカイブ担当)
芝田達矢 (虫プロダクション株式会社 版權事業課)
大徳哲雄 (株式会社樹想社 代表取締役)
原口正宏 (リスト制作委員会)
氷川竜介 (アニメ評論家、文化庁メディア芸術祭審査委員)

土居孝一 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 課長補佐)
三浦牧人 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 専門職)
椎名ゆかり(文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)
コーディネーター： 植野、山脇

第2回データベースWG

日時：平成 23 年 9 月 9 日 16：30～19：00

場所：日本動画協会

平成 22 年度 事業報告

平成 23 年度 事業着手概要について

- (1)メタデータ項目及び定義の検討
- (2)日本のアニメーションデータベースの目指すべき方向性について検討
- (3)データフォーマットについて
- (4)その他

参加者：

三浦和己 (株式会社イマジカ テクニカルプロデューサー)
井上幸一 (株式会社サンライズ 文化推進室 室長)
外池葉子 (株式会社サンライズ 文化推進室)
小甲麻由美(株式会社小学館集英社プロダクション メディア事業局 副主管)
岡崎 茂 (株式会社手塚プロダクション 著作権事務局 プロデューサー)
近藤真司 (株式会社 日本アドシステムズ)
鈴木幸宏 (株式会社びえる 企画営業部)
山川道子 (株式会社プロダクション・IG 制作一部 一部付アーカイブ担当)
芝田達矢(虫プロダクション株式会社 版權事業課)
久保 弥 (株式会社タカラトミー マーケティング本部 グループリーダー)
大徳哲雄 (株式会社樹想社 代表取締役)
原口正宏 (リスト制作委員会)

土居孝一 (文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐)
三浦牧人 (文化部芸術文化課支援推進室 専門職)
椎名ゆかり(文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)
コーディネーター： 植野、山脇

第3回データベースWG

日時：平成 23 年 10 月 13 日 16：00～19：00

場所：日本動画協会

概要：

- (1)日本のアニメーションデータベースイメージ 版について
- (2)情報収集フローについて
- (3)入力フォーマットについて
- (4)アンケートについて
- (5)その他

参加者：

真鍋義朗 (株式会社ガイナックス 統括本部版權部部长)
岩崎隆夫 (株式会社ガイナックス 統括本部版權部)
福山清美 (株式会社サテライト 営業部海外担当)

井上幸一 (株式会社サンライズ 文化推進室 室長)
 外池葉子 (株式会社サンライズ 文化推進室)
 小甲麻由美(株式会社小学館集英社プロダクション メディア事業局 副主管)
 服部高弘 (シンエイ動画株式会社 制作管理チーム)
 塚田庄英 (シンエイ動画株式会社 制作管理チーム)
 宮本逸雄 (株式会社スタジオディーン デジタルルーム統括)
 岡崎 茂 (株式会社手塚プロダクション 著作権事業局 プロデューサー)
 久保 弥 (株式会社タカラトミー マーケティング本部 グループリーダー)
 伊藤直史 (株式会社日本アドシステムズ コンテンツ営業推進局 部長)
 田中伸明 (日本アニメーション株式会社 番組推進プロデューサー)
 山川道子 (株式会社プロダクション・アイジー アーカイブ担当)
 芝田達矢 (虫プロダクション株式会社 著作権事業部)
 大徳哲雄 (株式会社樹想社 代表取締役)

三浦牧人 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 専門職)
 椎名ゆかり(文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)
 コーディネーター： 植野、山脇

第4回データベースWG

日時：平成 23 年 10 月 17 日 16：00～19：00

場所：日本動画協会

概要：

- (1)日本のアニメーションデータベースイメージ 版仕様について
- (2) 版オリエンテーション
 - ・データベースへ向けた情報収集フローについて
 - ・入力方法およびフォーマット検討
 - ・データ集約用各社専用アドレス対応について
- (3)データベース対応に関する各社の現況アンケート
- (4)その他

その他

参加者：

三浦和巳 (株式会社イマジカ テクニカルプロデューサー)
 中邨 太 (株式会社エイケン ライツ事業部 部長)
 星野 禎 (株式会社ゴンゾ アニメ事業部門 ライツ部長)
 井上幸一 (株式会社サンライズ 文化推進室 室長)
 小甲麻由美(株式会社小学館集英社プロダクション TV企画事業部 副主管)
 服部高弘 (シンエイ動画 株式会社 制作管理チーム)
 塚田庄英 (シンエイ動画 株式会社 制作管理チーム)
 西岡純一 (株式会社スタジオジブリ 三鷹の森美術館 事務局長)
 鈴木幸宏 (株式会社びえろ 企画営業部)
 山川道子 (株式会社プロダクション・IG 制作一部 一部付アーカイブ担当)
 芝田達矢 (虫プロダクション株式会社 著作権事業課)
 大徳哲雄 (株式会社樹想社 代表取締役)
 原口正宏 (リスト制作委員会)
 氷川竜介 (アニメ評論家、文化庁メディア芸術祭審査委員)

土居孝一 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 課長補佐)
 三浦牧人 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 専門職)
 椎名ゆかり(文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)
 コーディネーター： 植野、山脇

12WG 事前準備会：データベース対象作品の定義、データベースイメージ 版の検討（平成 23 年 6 月 6、20 日）、
 版仕様及びメタデータ項目案検討（同年 7 月 8、27 日）、メタデータ定義案作成、タグ付などアクセシビリティの検討（同年 8 月 15、19 日）、データベース WG 後メタデータ定義取り纏め（同年 9 月 18 日）、版改訂及び入力方法検討（同年 10 月 6 日）、版入力ルール及びフォーマット改訂（同年 11 月 28 日）、版試行（同年 12 月 1 日）、参加者は協力社、研究者、データ作成チーム、データベース 版構築チーム。WG スケジ

ユール上合わずに参加できない方々及び事務局。

13 48 社へのオリエンテーション：10 社に対しては第 4 回のデータベースWG（同年 10 月 17 日）に一齐に開催、他の 38 社に対しては各社個別対応で実施。

（ 2 ） デジタルアーカイブ推進 WG

概要.....商業アニメーション作品を主軸としたデジタルアーカイブ推進にあたって、以下の点について検討を行った。

- デジタルアーカイブ事業方向性の検討
- 本事業におけるデジタルアーカイブの定義について明文化
- デジタルアーカイブ対象アニメーション作品の検討
- デジタル化フォーマットの考え方
- 原版の収蔵と運用管理の考え方
- デジタルアーカイブ実施フローの検討
- デジタルデータの収蔵と運用管理の考え方
- モデルアーカイブ協力作品の選定の考え方
- 事業推進上の課題抽出・分析
- デジタルアーカイブスキーム（案）構築

参加者...アニメーション制作会社・制作会社・販売会社等の協力社 15 社、研究者、有識者、編集者の方々により全 3 回開催。

実施.....第 1 回	平成 23 年 9 月 27 日	17 : 30 ~ 20 : 00	
	協力社 15 社 / 21 名、研究者・有識者等 3 名		計 24 名
第 2 回	平成 23 年 11 月 18 日	16:00 ~ 18:00	
	協力社 15 社 / 21 名、研究者・有識者等 3 名		計 24 名
第 3 回	平成 24 年 3 月 1 日	16 : 00 ~ 18 : 30	
	協力社 12 社 / 14 名、研究者・有識者等 3 名		計 17 名

第1回デジタルアーカイブ推進WG

日時：平成 23 年 9 月 27 日 17 : 30 ~ 20 : 00

場所：日本動画協会

概要：

- デジタルアーカイブ事業推進に関する検討及び方向性の策定を行う
- (1)デジタルアーカイブ事業の定義と範囲について：データベース
- (2)デジタルアーカイブ事業の定義と範囲について：作品のデジタル化
- (3)デジタルデータの利活用について
- (4)その他

参加者：

- 越智 武 (株式会社アニプレックス 執行役員)
- 赤坂雄治 (株式会社アニプレックス 企画推進グループ)
- 柏木敦子 (株式会社NHKエンタープライズ アニメ事業部 部長)
- 土橋圭介 (株式会社NHKエンタープライズ エグゼクティブプロデューサー)
- 菊池 剛 (株式会社角川書店 映像事業局 映像コンテンツ部 部長)
- 天野ゆに子(株式会社角川書店 映像事業局 映像版權課 課長)
- 指田英司 (株式会社サンライズ 取締役)
- 中沢利洋 (株式会社小学館集英社プロダクション 取締役)
- 西岡純一 (株式会社スタジオジブリ 美術館 事務局長)
- 栃平吉和 (株式会社竜の子プロダクション 取締役 制作部 部長)
- 清水義裕 (株式会社手塚プロダクション 著作権事業局 局長)
- 岡崎 茂 (株式会社手塚プロダクション 著作権事業局)
- 大山秀徳 (東映アニメーション株式会社 常務取締役)

吉田力雄 (株式会社トムス・エンタテインメント 営業本部 副本部長)
 松本 悟 (バンダイビジュアル株式会社 取締役)
 上埜芳被 (バンダイビジュアル株式会社 法務知的財産課 次長)
 布川郁司 (株式会社びえろ 代表取締役社長)
 三本隆二 (株式会社プロダクション・アイジー 制作一部 部長)
 山川道子 (株式会社プロダクション・アイジー アーカイブ担当)
 南 雅彦 (株式会社ボンズ 代表取締役社長)
 芝田達矢 (虫プロダクション株式会社 著作権事業課)
 大徳哲雄 (株式会社樹想社 代表取締役)
 原口正宏 (リスト制作委員会)
 氷川竜介 (アニメ評論家、文化庁メディア芸術祭審査委員)

土居孝一 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 課長補佐)
 三浦牧人 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 専門職)
 椎名ゆかり(文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)
 コーディネーター： 植野、山脇

第2回デジタルアーカイブ推進WG

日時：平成 23 年 11 月 18 日 16:00 ~ 18:00

場所：日本動画協会

概要：

デジタルアーカイブ対象作品所在調査・中間報告
 フィルムセンター調査・中間報告
 デジタルアーカイブ実施について

- (1)事業目的
- (2)利活用者の考え方
- (3)事業概要
- (4)実施計画
- (5)実施の考え方
- (6)長期的に実現すべき体制の考え方
 デジタルアーカイブ推進スキームについて

- (1)事業の考え方
- (2)デジタルアーカイブ作品の利活用
- (3)データベースの利活用

その他

参加者：

赤坂雄治 (株式会社アニプレックス 企画推進グループ)
 柏木敦子 (株式会社NHKエンタープライズ アニメ事業部 部長)
 菊池 剛 (株式会社角川書店 映像事業局 映像コンテンツ部 部長)
 天野ゆに子(株式会社角川書店 映像事業局 映像著作権課 課長)
 指田英司 (株式会社サンライズ 取締役)
 中沢利洋 (株式会社小学館集英社プロダクション 取締役)
 西岡純一 (株式会社スタジオジブリ 美術館 事務局長)
 栃平吉和 (株式会社竜の子プロダクション 取締役 制作部 部長)
 清水義裕 (株式会社手塚プロダクション 著作権事業局 局長)
 岡崎 茂 (株式会社手塚プロダクション 著作権事業局)
 大山秀徳 (東映アニメーション株式会社 常務取締役)
 松本 悟 (バンダイビジュアル株式会社 取締役)
 上埜芳被 (バンダイビジュアル株式会社 法務知的財産課 次長)
 布川郁司 (株式会社びえろ 代表取締役社長)
 三本隆二 (株式会社プロダクション・アイジー 制作一部 部長)
 山川道子 (株式会社プロダクション・アイジー アーカイブ担当)
 南 雅彦 (株式会社ボンズ 代表取締役社長)
 芝田達矢 (虫プロダクション株式会社 著作権事業課)
 大徳哲雄 (株式会社樹想社 代表取締役)
 原口正宏 (リスト制作委員会)
 氷川竜介 (アニメ評論家、文化庁メディア芸術祭審査委員)

土居孝一 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 課長補佐)
三浦牧人 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 専門職)
椎名ゆかり(文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)
桂 英史 (東京藝術大学大学院 映像研究科 教授)(企画ディレクター)
明貴紘子 (企画ディレクターアシスタント)
コーディネーター： 植野、山脇

第3回デジタルアーカイブ推進WG

日時：平成24年 3月1日 16:00～18:30

場所：日本動画協会

概要：

デジタルアーカイブ事業進捗報告

- ・データベースWG データ項目及び進捗状況報告
- ・映像資料所蔵館WG 調査内容と進捗状況報告
- ・他分野作業内容 他分野データベースの構築方法
事務局からの調査報告・提言
- ・所蔵機関関連団体ヒアリング報告 国立国会図書館、東京国立近代美術館フィルムセンター、京都府文化博物館

・映像資料散逸・劣化調査報告 散逸劣化状況リスト、オーファン作品関連

3. デジタルアーカイブ実施(案)

- (1)アーカイブ事業の段階的アプローチ
- (2)事業目的
- (3)利活用者
- (4)デジタルアーカイブの定義
- (5)対象作品の範囲と実施作品の特定
- (6)デジタルアーカイブフローの考え方 - 1
- (7)デジタルアーカイブフローの考え方 - 2
- (8)今後の課題
- (9)その他、制作素材のデジタルアーカイブフローについて

参加者：

赤坂雄治 (株式会社アニプレックス 企画推進グループ)
天野ゆに子(株式会社角川書店 映像事業局 映像著作権課 課長)
指田英司 (株式会社サンライズ 取締役)
小甲麻由美(株式会社小学館集英社プロダクション 代理出席)
西岡純一 (株式会社スタジオジブリ 美術館 事務局長)
岡崎 茂 (株式会社手塚プロダクション 著作権事業局)
大山秀徳 (東映アニメーション株式会社 常務取締役)
松本 悟 (バンダイビジュアル株式会社 取締役)
上埜芳被 (バンダイビジュアル株式会社 法務知的財産課 次長)
布川郁司 (株式会社ぴえろ 代表取締役社長)
三本隆二 (株式会社プロダクション・アイジー 制作一部 部長)
山川道子 (株式会社プロダクション・アイジー アーカイブ担当)
南 雅彦 (株式会社ボンズ 代表取締役社長)
芝田達矢 (虫プロダクション株式会社 著作権事業課)
大徳哲雄 (株式会社樹想社 代表取締役)
原口正宏 (リスト制作委員会)
氷川竜介 (アニメ評論家、文化庁メディア芸術祭審査委員)

土居孝一 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 課長補佐)
三浦牧人 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 専門職)
椎名ゆかり(文化庁 文化部芸術文化課支援推進室メディア芸術交流係)
桂 英史 (東京藝術大学大学院 映像研究科 教授)(企画ディレクター)
明貴紘子 (企画ディレクターアシスタント)
コーディネーター： 植野、山脇

(3)フィルム所蔵機関 WG

概要.....日本国内においてアニメーション作品を所蔵する機関として代表される5所蔵機関と、日本アニメーション草創期から現像、編集、製品化に関わる原版を長年にわたり商習慣上からも保管されてきた現像所4社に対し以下の点でご協力を頂いた。

特に1960年～1989年に発表された作品の原版所在調査

5つの所蔵機関と現像所4社における原版所蔵状況調査

本事業の長期的視野にたった保存・管理に関する基礎データの収集

デジタル化に向けた次世代フォーマットに関する調査

各所蔵機関・現像所と本事業目的を共有した上で、状況に応じて簡単な調査を実施し、次年度以降の本格的な調査に向けた課題の抽出を行った。

参加者...アニメーション作品を含めた映像資料を所蔵し運用を行っている、国立国会図書館、東京国立近代美術館フィルムセンター、京都府文化博物館、杉並アニメーションミュージアム、神戸映画資料館による5つの所蔵機関。東京現像所、IMAGICA、東映ラボ・テック、ヨコシネDIAによる4社。それぞれの機関、企業に対して複数回にわたり本事業に関する意見集約を実施、その結果抽出された課題及び調査に関する方向性を共通認識として持ち、更に研究者、有識者を加えて検討が行われた。

開催.....第1回 平成24年1月27日 13:00～15:00

詳細...フィルム所蔵機関WGにおいて、調査協力に関しては各者のともに、日本のアニメーションというカテゴリーで作品管理をしていないこと。また、作品件数と原版点数は必ずしも一致しないことが明らかになった。各々の状況に応じてかなりの時間と労力が必要とされるため、本年度はWGで共有された以下の内容について調査協力を頂き、今後のデジタルアーカイブ推進フローに必要な各者と本事業が共有すべきメタデータ連携の可能性の検討及び、各者の所蔵するアニメーション作品のおよその物量を把握することに注力することとされた。

(1) 公的映像資料所蔵機関協力

- ・所蔵総数/タイトル数/メディア別(巻・本)に関する調査
- ・所蔵作品メタデータ情報交換
- ・散逸・劣化・消失リストと所蔵品の照合情報
- ・保管環境調査協力
- ・本事業にて構築中のデータベースへの所蔵機関からの情報提供
- ・現在の利活用法

(2) 現像所

- ・保管総数/タイトル数/メディア別(巻・本)数に関する調査
- ・保管映像資料に関する依頼者・著作権者・所有者が明確な作品数と不明確な作品数及びメディア別(巻・本)数に関する調査
- ・散逸・劣化・消失リストと保管品の照合情報
- ・保管環境調査協力
- ・預託を受けた映像資料を合法的にアーカイブとして収集し、その上でデジタル化へ移行する、手順とかかるコスト算出を目的とした調査研究協力。

(3) 特筆事項

- ・フィルムの救済も厳しいが、フィルムは素材のみで、原版が磁気テープ等である作品も少なくない。再生機材の問題、メディアの耐久年数からテープの救済も急務であるとも言えるので磁気テープ関連にも注力すべき。

・磁気テープ等について、適切な環境で保管可能な機関がない中で、その対応をどのように考えるかも課題。

(4)今後の進め方及びスケジュールについて

- ・各者毎に対応。調査研究実施。
- ・2月～3月中旬までを調査期間とし、事務局は適宜各者からの要請によりと共同調査を行い調査結果を取りまとめ今後の課題の共有を進める。

参加者：

森脇清隆 (京都府文化博物館 学芸課 課長補佐)
 大島 薫 (国立国会図書館 音楽映像資料課 課長)
 吉井伶奈 (国立国会図書館 音楽映像資料課 資料係)
 鈴木伸一 (杉並アニメーションミュージアム 館長)
 藤田 輝 (杉並アニメーションミュージアム 運営担当)
 とちぎあきら(東京国立近代美術館フィルムセンター 主任研究員)
 久保田太郎(株式会社イマジカ フィルムプロセス部 課長)
 三浦和巳 (株式会社イマジカ テクニカルプロデューサー)
 野口優子 (株式会社イマジカ フィルムプロセス部)
 榎本正男 (東映ラボ・テック株式会社 常務取締役)
 近藤誠二 (東映ラボ・テック株式会社 取締役 営業部長)
 松本末男 (東映ラボ・テック株式会社 執行役員)
 井上純一 (株式会社東京現像所 営業本部第2課 担当課長)
 加藤善仁 (株式会社東京現像所 営業本部第1課 係長)
 松尾誠一 (株式会社ヨコシネディーアイエー 取締役 営業本部副本部長)
 佐野謙二 (株式会社ヨコシネディーアイエー 横浜映像センター 次長)
 原口正宏 (リスト制作委員会)

三浦牧人 (文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 専門職)
 椎名ゆかり(文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)

オブザーバー：

- ・森島恒行 プロデューサー
- ・芝田達矢 虫プロダクション株式会社 版權事業課
- ・山川道子 株式会社プロダクション・アイジー アーカイブ担当
- ・明貫紘子 (企画ディレクターアシスタント)
- ・コーディネーター： 植野、山脇

2.2.7 データ作成

協力社：48社

データ調査・収集・仕訳：協力社 / 研究者 / 有識者 / 2つの編集チーム

データ編集・入力・校正・校閲：2つの編集チーム

最終校正：協力社

データベース入力表記について注意事項作成：編集チーム

1) 版作成： 版作成チーム

版作成

入力ツールの作成と『活用オリエンテーションマニュアル』作成

各データの精査及びマージ

データ校正及び 版への移行

2) 散逸・劣化・消失作品所在追跡：協力社、研究者、有識者、編集者

原版及び散逸劣化消失作品抽出及び追跡調査

森島恒行（映像プロデューサー）、芝田達矢（虫プロダクション著作権事業課）、山川道子（プロダクション IG アーカイブ担当）、原口正宏（研究者）、氷川竜介（文筆業）、大徳哲雄（編集者）、鈴木義瀧（東京国際アニメフェア事務局アワード、功労賞担当）、協力各社他

所蔵機関調査

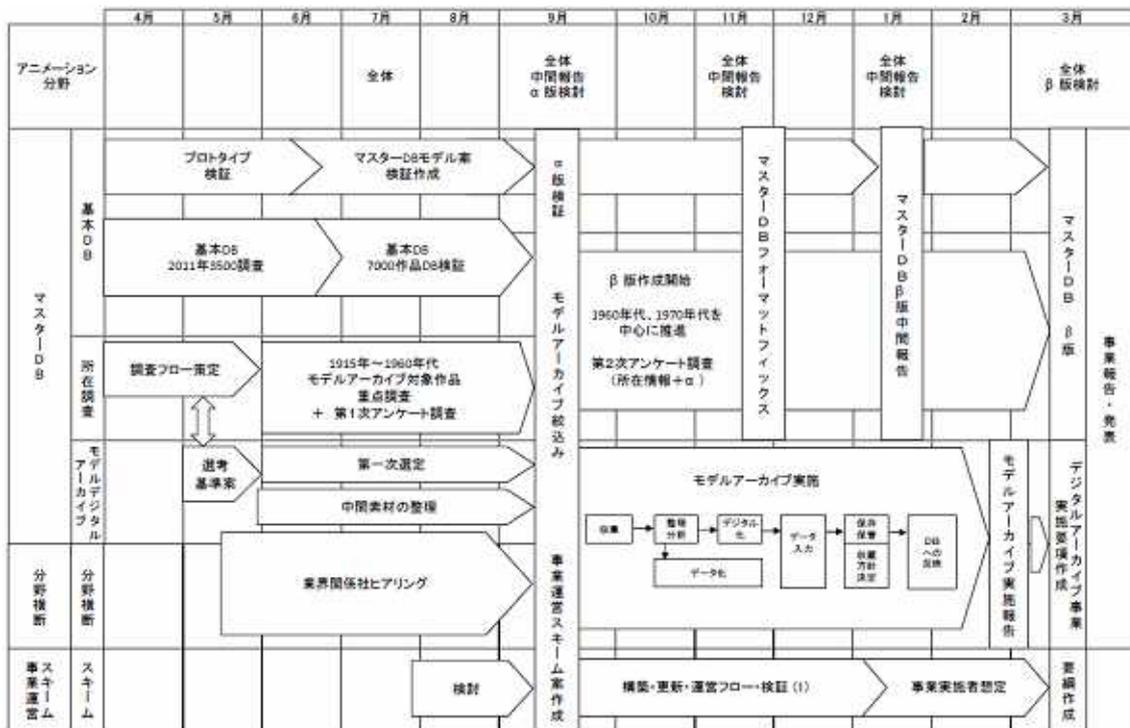
予備調査、調査内容の確認、環境調査、調査報告書取り纏め、確認等。各機関全行程共通で実施。

現像所預かり受け調査

予備調査、調査内容の確認、環境調査、調査報告書取り纏め、確認等。各機関全行程共通で実施。

2.3 本年度の活動スケジュール

図2【平成 23 年度活動スケジュール】



2.4 データベース用データの調査・収集

2.4.1 データベース用データの調査・収集にあたって協力社における共通認識の醸成

(1) デジタルアーカイブとデジタルアーカイブに必要とされるデータベースの重要性に対する認識の共有

日本のアニメーションの文化資産として保全と利活用を図るため、作品にかかわる原版及び制作素材の散逸・劣化・消失を防ぐことを目的とする。

将来にわたり、日本のアニメーション史及びアニメーション分野の多岐にわたる多くの人々が文化資産として体系的に接する機会を創出し、過去・現在と作り続けられているアニメーションならではの文化的創造力を、未来を築く人々へ継承する。

想定される具体的効果は以下のとおり。

- 日本のアニメーション文化の普及
- 産業界や学界における次世代人材育成
- 国内・外に向けた情報発信に伴う文化産業振興

(2) 利活用者イメージの共有

- 次世代プロデューサー・クリエイター
- 研究者
- 専門教育機関
- 所蔵機関
- 図書館
- 地方自治体を含む事業活用者
- アニメーション関連業界

上記 ～ が本事業におけるアニメーション分野のデータベース利活用者イメージとして認識され、併せて広く国民に積極的に利活用されることが大前提であることが確認された。一方で継続的な事業運営と文化的価値という視点から、利活用者別に情報入手できる範囲を限定し、更に、将来的に事務局が介在し幾つかの役割を担うことにより、利活用各者から活用に対する動機づけが強化されることが示唆された。

以下開示情報とその活用についての例をあげる

[権利情報]

- ・ 権利関係情報開示した場合：問い合わせ1次対応
- ・ 権利関係を入力するが開示しない場合：関係各社の作品管理データベースとしての可能性

[上映素材情報]

- ・ 作品の活性化を目的にデータベースを使用する場合、上映素材の詳細情報が有益な手がかりになる。その際に最低限必要となる素材情報は以下の3項目になる。

メディアフォーマット

上映・放送形式（画面比率／カラー種別）

音響形式等

[原版・製作素材情報]

- ・ 教育機関との連携
- ・ 視聴覚施設との連携
- ・ 番組販売に関する事務局機能

(3) 作品データベースの必要性・必然性を共有

ここ数年、年齢に関係なくアニメーション業界を支えてきた貴重な人材が物故者となり、また歴史ある有力制作会社の解散、再編が余儀なくされている。今後、飛躍的に拡大すると考えられる“パブリックドメイン”による作品散逸の危機等の避けられない深刻な課題を既に関係者すべてが共有している。

そうした現実を目の前に未来の人々に日本の真のアニメーション文化とそれらを支えてきた「人・技術・作品・時代背景・企業など」の全体像を伝承の機会を創出するとして体系的かつ歴史的に網羅性の高いデータベース構築が重要だと考えられた。そして、それを実現で

きるのは、本事業WG参加者を含めた長年アニメーションにかかわってきた産業界関係者または研究者であり、今、そのネットワークを駆使して実施しなければ文化の継承の実現は難しいとして、本事業の意義と必要性・必然性が強く共有された。

(4)平成 23 年度におけるデータベース対象作品の範囲と定義

1917～2010年12月末までの、劇場・TV・OVAを中心としているが、将来的には教育アニメーションや短編、自主制作アニメーションなどへの拡充を視野に入れることを前提に、一部本年度データベースに反映されている。一般公開を前提としている本年度事業の日本のアニメーションデータベースに関して、現時点における「日本のアニメーションデータベース対象作品定義(案)」(別添資料-1)が提案された。その際、データベース構築に協力した会社、組織、個人、出典等については、すべて協力者としての名前をデータベースの情報出典・編集協力者同様に列挙することにより、データベースの信頼性と公式感を醸成することも重要であることが確認された。

(5) 事業目的を実現するために必要とされるメタデータとその定義の明文化

「2.6.2 メタデータ項目整備」にて詳細報告を掲載。

(6) 版を活用した、データベースイメージの共有及び構築効率の検討

アニメーション分野では、本年度集中討議されたメタデータに則したデータベースのイメージ共有を図りつつ、構築の効率向上を目的に 版 14を作成し、それをもとに意見集約を実施。その結果、入力テストの要素も組み込まれた、データベース 版をもってデータベースの

- ・公開情報イメージ
- ・情報生成イメージ
- ・各社作業ボリューム等

について検証を実施。協力社間を超えたアニメーション関係者からの参加協力の可能性が広がりを見せ、課題は残るもののデータベース構築に対する意識と一般公開実施に対する認識が共有された。

14: 版は主に年代ごとの作品情報の状況把握とメタデータイメージ共有に活用。版に必要与件を加え、改訂を兼ね 版へ移行

2.4.2 重点調査範囲

当初設定された目標に対して、商業アニメーションを中心とした重点調査の範囲に教育用アニメーション、短編アニメーション等を加えた。その過程の中でCMアニメーションについての検討も示唆された。CMアニメーションに関して本年度は調査設計の目安となる1次調査を実施、現在判別のつく作品数の想定を行った。

- (1) 商業アニメーションを主軸に、教育用、短編アニメーション等 8005 作品タイトルを抽出
アニメーションがあらゆる機会を通じて活用されていることが明らかになったと同時に、今後どの範囲まで作品調査を広げるかを検討する上でも重要な調査となった。データ収集やデジタルアーカイブを具体的に推進する上で、優先順位を決定してゆくために検討すべきアニメーション情報を以下に列挙する。

商業アニメーション

商業のアニメーションのキャラクターや世界観などの設定を活用した
教育アニメーション

- ・ 公的機関が教育、啓発、または、事業広報用に作成した短編作品
 - ・ 商業アニメーションのキャラクターやその設定を活かした英語等の教育教材
- 教育用アニメーションに含まれる多くの短編アニメーション

- ・ 幼児向け教育番組中のアニメーション作品
- ・ 幼児向け教育ビデオアニメーション作品
- ・ 有力アニメーションーターが参加するオリジナルストーリーであり
教育用アニメーションとして学校図書に収められている短編作品

みんなのうた（NHK番組）

幼児向け番組内の音楽アニメーション

自主制作による短編アニメーション

地方自治体などが製作した観光PR等のアニメーション

(2)短編アニメーションについて

調査の過程で、本事業データベースに反映すべき短編アニメーションに関する明確な規定が必要となったため、指針がデータベースWGから提案された。本格的検討は次年度以降に実施。以下、本年度の提案ポイントを列記する。

- ・ 1917年～1960年まで、日本のアニメーションを牽引してきたのは自主制作及び実験アニメーションと呼ばれる短編作品。制作手法、環境、社会状況などを踏まえて定義を検討すべき。
- ・ 教育アニメーション、人形アニメーションなど含め、短編アニメーションの中に多くのジャンルが存在するため定義が容易ではない、タグ情報などで種別することを検討すべき。
- ・ 短編アニメーションは、今後ますます増加する傾向にある。よってデータベースに掲載する作品のレギュレーションを明らかにし、公共性を優先する必要がある。

レギュレーションの例)

国内外の世界的なアニメーションアワード受賞作品及びノミネート作品
美術館・博物館コレクション作品
公的機関推奨作品 等

(3)CMアニメーションについて

CMに関して継続的に調査を行い、データ提供事業を行っている企業は以下の通り。

ビデオリサーチコムハウス

関東・関西・名古屋各エリアの主要5局のテレビCM対象。1985年以降放送されたCMをアーカイブ。

ニホンモニター

首都圏で放映されたテレビCM。1989年以降に出稿のあったCMをアーカイブ。

日本動画協会データベースWG1996年～2009年アニメーションキャラクター使用
広告主調査

ビデオリサーチコムハウスの「CMデジタルライブラリー」を用いて、日本の主要アニメーションキャラクターが登場するテレビCMの広告主を集計。

以上3社の総合的データを分析する必要がある。更に重要なのは、CMアニメーションの中でも以下である。

商業アニメーションキャラクターを使用したCM
 CMオリジナルキャラクターを使用したCM
 アニメーション技術を活用したCM
 これらを規定した上で、作品調査を実施することが必要とされる。また、CMは権利関係や原版的管理責務について非常に複雑なことが特筆事項としてあげられている。

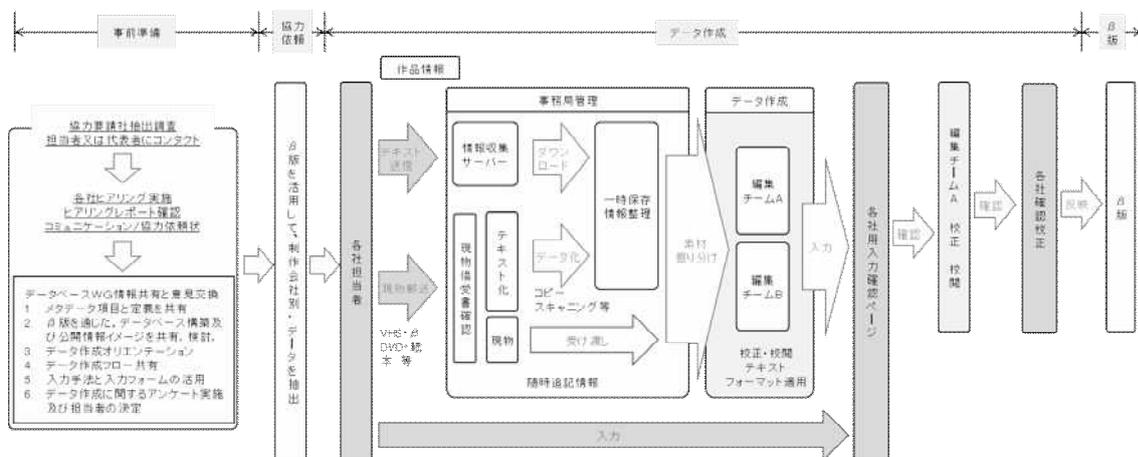
2.5 データベース用データ作成

データベース用データ作成にあたって事業協力社48社に対して、オリエンテーションを実施。アニメーション作品は作品毎に協力関係が異なるケースが多くなるため関係協力者が広がる中で、認識の違いを極力少なくすることにより、情報の集約がスムーズに促進され、更にデータ作成効率の向上に留意した。

(1) データ作成フローの検証

各社、各作品によって、作品情報の管理状況に大きな差異があるため、煩雑な作業過程を必要とすることが明らかになった。

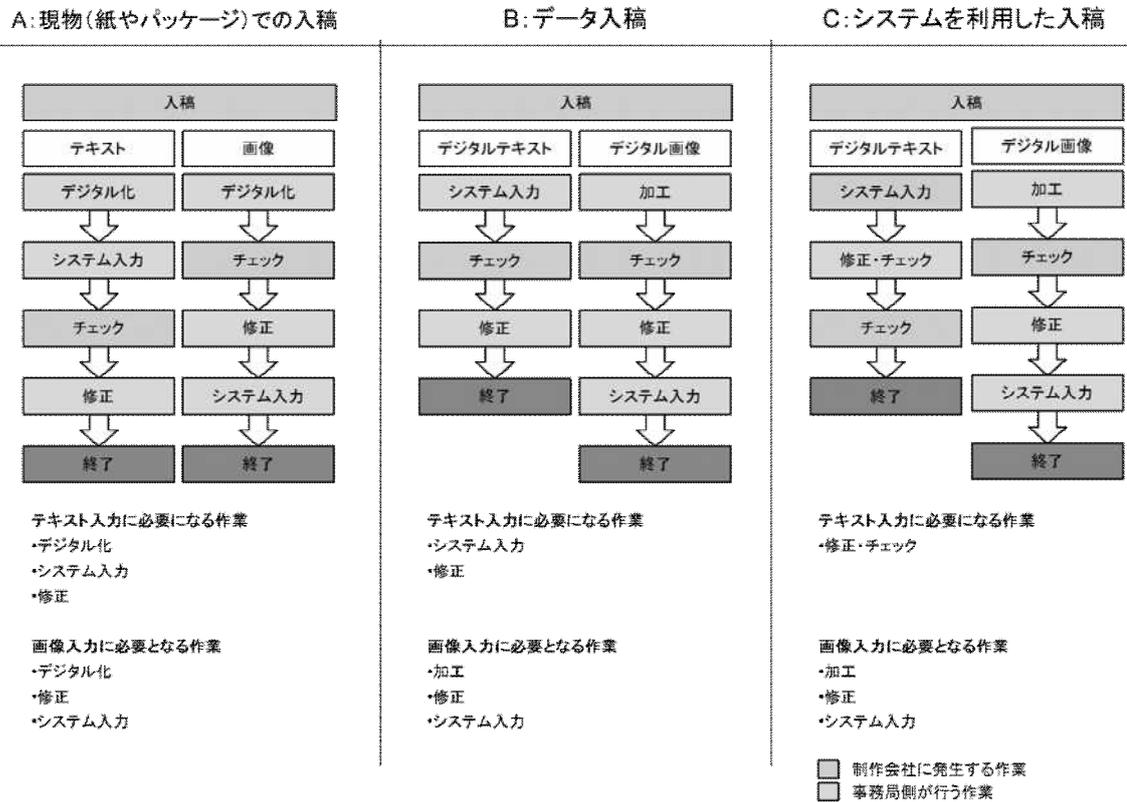
図3【データ作成フロー（別添資料-2）】



(2) データベース入力オリエンテーション及び各社作品情報担当者選任

これまで各制作会社のアーカイブ担当と考えられる方々は、広報宣伝又は番組販売などの役務と兼ねて、原動画・絵コンテ・設定資料等の制作素材及び原版等に関する情報管理を担ってきた。但し、多くの会社では、作品毎に個別の管理形態をとっており、横断的な情報管理の必要性認識は希薄なことで、また必ずしも継続的に体系立てての管理が履行されてはいないことが明確になった。いくつかの協力社では、本事業をきっかけに社内での作品情報の集約を検討するところが現れている。

図4【データ入稿タイプ別フローの考え方：オリエンテーション資料】



データベースWGにて、データベース構築に関するA～Cの3つの策定フローを検証。併せて、協力各社からデータをスムーズに提供して頂く為に、図4に示す3つの入稿システムを活用。その上で、各社のデータ構築に関する作業効率について分析を試みた。

- ・ 自社入力
- ・ 入力チームへ一任
- ・ 共同作業

結果として、各社ごとの情報収集、テキスト化、入稿、修正（校正・校閲）等に関して、作品によってデータ作成の労力の多寡が生じる傾向が強いことが明確になった。

(3) データベース入力ツール及びマニュアル作成

本年度は本格的なデータベースを構築するためにメディア芸術4分野それぞれにおける、メタデータの検証とデータベースの方向性の策定が重要な目的となっている。そこで、多くの関係者がデータ作成の過程に関与するため、全体的な効率の向上を目的に、入力時の表記ルールを作成、同時に入力ツール使用マニュアルが作成された。両ルールとも運用プロセスの中で数回にわたり改善が図られている。

入力時の表記ルール作成 (別添資料-5 表記ルール)

データ毎の文章の内容、タイプ、情報量、質や各種表記について協力社担当者より質問が相次いだこと、且つ、データ入力後、版(別添資料-6)へ反映する際の効率向上を考慮し、運用過程で3回程改訂が行われた。

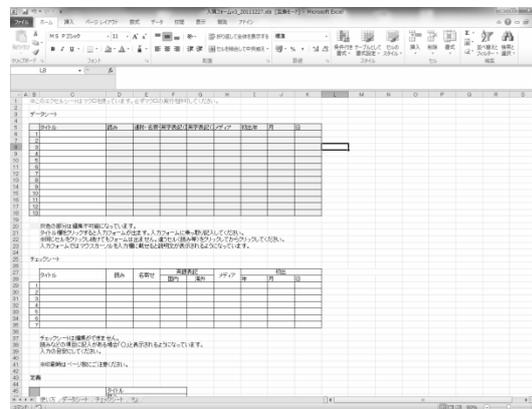
入力ツール使用マニュアル（別添資料-7 入力ツール使用マニュアル）

協力社担当者及び入力作業チーム共通で使用するため、アンケートに加え関係者ヒアリングを行い、いずれの効率がより高いかを検証することを目的に、WEB版とエクセル版を作成し活用した。

図5【入力ツールWEB版】



図6【入力ツールエクセル版】



(4) データ作成事業協力社 48社

関係者ヒアリング、WG参加、WG情報のフィードバック等を経て、製作・制作会社・販売会社をはじめとする業界関係者48社がデータ作成協力者となった。その結果、来年度以降、放送局・配信事業社、原作者、出版社、広告代理店をはじめとした業界関係者のネットワークを更に広げることが可能になり、もっと効率よくデータベースの拡充が図るための協力要請について提案がなされた。

主な提案の内容は以下の通り

- ・ 共通のプロジェクトサマリーを作成し協力社と事務局がチームとなって協力要請を図る。
- ・ 協力社共通の覚書等を交わし、各社の担当者が変更になった場合でも会社として対応が継続するように体制を整える。
- ・ 版を協力要請社にプレゼンし進捗に対する理解を促す。
- ・ その他

2.6 データベース項目整備

2.6.1 概要

本事業目的である限定公開を含めた、インターネットによる一般公開等の利活用の検討を前提とした日本のアニメーションデータベースに必要なメタデータ項目、基本定義について、製作・制作会社、販売会社、玩具メーカー、パッケージメーカー、所蔵機関や関連団体、現像所等の業界関係者、及び研究者、編集者等の有識者に協力を得て実施。また、各意見を総括し、各種WGにて検討・確認が重ねられ、その有意性について共通の認識とされた。

尚、本年度のデータベースは、4分野横断検索を重視する以前に、各分野における各々の必要性についての検討を重視し、文化的視点、研究者や人材育成的視点、合わせて産業文化振興の視点から、利活用価値が高いメタデータ項目を整備する事を意図とされている。それらの項目についてアニメーション分野メタデータ分科会で、メタデータ項目（案）作成 各社ヒアリング 各WG検討 分野横断メタデータベースWGで意見交換を経て精査を行った。

(1) 基本情報

本事業を推進するための対象作品の範囲を検証する上で、基本となる情報であり、比較的改訂が少ないため、原版所在調査をするためのよりどころとなる活用上の必須項目。

メタデータ項目（案）

作品タイトル（タイトル・読み仮名・名寄せ）/メディア（劇場短編・長編・TV・TV スペシャル OVA・その他）/初出関連（公開日/放送開始日/放送終了日/発売日）/制作関連（製作・制作・アニメーション制作など）

(2) 基本データ

基本情報に加え、より詳細に作品や原版等の流通の軌跡をたどり、デジタルアーカイブ対象作品の総量および原版の種別を明確にするために必要とされる項目。

メタデータ項目（案）

作品タイトル（タイトル・読み仮名・名寄せ）/メディア（劇場短編・長編・TV・TV スペシャル OVA・その他）/初出関連（公開日/放送開始日/放送終了日/発売日）/制作関連（製作・制作・アニメーション制作など）/放送局/発売元/販売元、配給会社/放送回数(話数)/分数/タイトル英字表記

メタデータ項目（定義）

- ・作品タイトル
 - タイトル：OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。
 - 読み仮名：OP・EDクレジットの記載内容で本編中(含・次回予告)で呼称されている読みを判断基準とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。
 - 名寄せ（名寄・ルビ・通称）：原則として、特殊な読み方をするものに限定して記載する。その際、本編中(含・次回予告)で呼称されている読みを判断基準とする。読みの短縮・略語・別称等の記載。検索用に特殊記号を抜かしたタイトル表記。
- ・メディア
 - 劇場（短編・長編）：初出を基本優先とする。但し、「テレビ作品の先行公開」または「ビデオ作品の先行公開」と銘打たれている場合は、該当する別メディアを優先する。
 - TV：初出を基本優先とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。
 - TV S(スペシャル)：単体作品の場合は初出を基本優先とする。但し、同時期に放映中のテレビシリーズから派生した作品である場合は、独立作品としては扱わず、シリーズの一部に含める。
 - OVA：初出を基本優先とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。

- etc (イベント・WEB・自主映像・他): 他メディアに分類しきれない作品を記載する。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。
- ・初出関連 (放送期間含む)
 - 公開日 (劇場): 国内で最初のロードショー公開日とする。映画祭における先行公開などは別途明記する。
 - 放送開始年月日 (TV): 放送キー局の初回放送日とする。放送キー局がない場合は、全国にて一番早い放送開始日に従う。
 - 放送終了年月日 (TV): 放送キー局の放送終了日とする。
 - 発売日 (OVA): 初出メディアを明記し、その発売日とする。但し、レンタル先行等の場合はその事実を明記する。
- ・制作 : 「製作」「制作」「アニメーション制作」など OP・ED クレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。
- ・放送局 (上映会・イベント詳細等): OP・ED の「製作委員会」「製作」「制作」などのクレジット中に放送局名が記載されている場合は、これをキー局と見なす。
- ・発売元 : OP・ED クレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。
- ・販売元 : OP・ED クレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。
- ・配給会社 : OP・ED クレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。
- ・放送回数 (話数): 本放送時の放送話数に準ず。
- ・分数 : 信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。
- ・タイトル英字表記 : 信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。

(3) 詳細データ

データベース WG やヒアリングの結果から、アニメーション作品の文化的資産となる情報として、

- ・原作との関係
- ・歴史的変遷
- ・技術の進化
- ・制作上の特徴である、チーム力 / 職能・職域
- ・オリジナリティを醸成するストーリー展開
- ・キャラクターデザインなどのクリエイティブ能力
- ・世界感をかたどる声優
- ・オープニング・エンディングの音楽や挿入歌、効果音

などを重視し、優先的にデータとして表記することが重要と位置付けられた。

また、各話スタッフ以降の詳細項目については、データとして掲載されていれば最適ではあるが、数百話～数千話を超える作品も多数あり、まずは原作関連情報から関連作品までを本年度の詳細情報として調査研究を行い、データ収集上の課題を抽出することとした。

メタデータ項目 (案)

- ・原作関連 (原作 / 「原作」「原作者」「原案」「掲載誌」「出版社」など)
- ・監督関連 (「総監督」「監督」「チーフディレクター」「シリーズディレクター」)

- ー」など)
- ・制作関連 (「製作」「制作」「アニメーション制作」など)
- ・©表記 (初出・現在)
- ・ストーリー
- ・メインスタッフ
- ・解説 (作品紹介又は信頼足る資料に準じたもの。)
- ・キャスト
- ・キャラクター紹介
- ・サブタイトル (本編内のクレジット表記に準ず)
- ・各話スタッフ
- ・静止画 (キービジュアル ・ 場面写真等)
- ・動画
- ・提供スポンサー
- ・関連作品

メタデータ項目 (定義)

- ・原作関連 (原作 / 「原作」「原作者」「原案」「掲載誌」「出版社」など)
- ・監督関連 (「総監督」「監督」「チーフディレクター」「シリーズディレクター」など)
- ・ストーリー
- ・メインスタッフ
- ・キャスト
- ・サブタイトル (本編内のクレジット表記に準ず)
- ・静止画 (キービジュアル ・ 場面写真等)
- ・キャラクター紹介
- ・解説 (作品紹介又は信頼足る資料に準じたもの。)
- ・©表記 (初出・現在)
- ・提供スポンサー
- ・関連作品
- ・各話スタッフ
- ・対象ジャンル(複数タグ設定)
- ・上映・放送形式
- ・音響形式
- ・制作技法
- ・字幕形式
- ・動画

下記の課題が各WGから提起された。

- ・原作：「シリーズ構成」等、作品の構成を示す項目は含めないものとする
- ・監督：1917年代～1970年代までは「(チーフ)演出」が現在の「監督」と同義の作品が多いが、そう解釈されるエポックメイキング的作品を除き、演出は含めないものとする。
- ・制作：アニメーション制作及びアニメーション制作協力を制作に入れるか来年度の検討課題。

- ・◎表記：時期的な要因や会社関連の契約内容によって変更する事が多々あり、変遷的なメタデータを形成する必要があるとされ来年度の検討課題。
- ・キャラクター紹介：過去作品のデータが少ないこと、また各制作各社においてキャラクターの紹介が集約されているケースも多くなく、且つ既存データに表記上一般的でない文章もあり、統一性も求めにくい。マンガやゲームとの紐付の手がかりとなる、重要な項目であるが、今後の検討課題の一つ。
- ・静止画：不明作品の判別、作品の個性の総覧性を上げるために、キービジュアル・場面写真などの静止画の掲載が必要という検討成果が出た。3枚程度が理想的だが、本年度は各社の状況に委ねるとし1枚～3枚以上とした。画像のサイズ等については、更に試行を重ねる必要があるものの、将来的な一般公開を前提に、画面を印刷物類に流用しにくい720px×480px程度の解像度で検討。
- ・対象ジャンル設定：過去作品は世界観が比較的明快であるが、2000年以降の作品ではかなり複雑な世界観の設定が多くなってジャンルをひとつに絞りこみづらい。データベースを発展させ且つ、利活用促進の意味からも検索キーワードを複数累積させることで作品の世界観を重層的に表現する方向で検討を図る。本事業全体のユニークさや付加価値を高める上有効であると言及された。

以下、表に本年度のデータ作成及び情報収集上の特徴を記す。

表6【データ作成及び情報収集上の特徴】

区分	メタデータ項目	データ調査・収集上の特徴
第1	基本情報 原作関連 / 監督関連 / 制作関連 メインスタッフ / キャスト	作品の戸籍となる項目。デジタルアーカイブを促進する上で手がかりとなる必須情報。
第2	ストーリー（全体又は第1話） サブタイトル キャラクター紹介 解説	作品のタイプによって情報の存在と必要性にばらつきが多い項目。事務局1次調査又は各社から現物情報等で抽出可能な情報以外は、更新・運用面でモデルケースとして着手する方向で検討を行う。
第3	◎表記（初出・現在）	アニメーションの権利及び社会的な状況にかかわる変遷史の情報となるため適切な情報を掲載することに注力する必要性の高い情報。移管などにより随時変化することが指摘されたが、初出と最新の両方を併記する方向。
第4	提供スポンサー	TV作品では商業的成立の背景を知るために重要な情報。過去から現在に至るまで、時代の変遷とアニメーション制作環境の変化により、提供スポンサーの業種が変化することが多く、その情報追跡管理に困難がある。放送・配信事業社及び代理店など広範にわたる情報提供協力要請が不可欠。
第5	画像	アニメーション作品データベースとして必要性については関係者全員が一致。但し画像提供の権利調整にあたって作品毎の前提条件が異なることが明らかになった。平成23年度に活用した版を用いて広く画像提供に関する方向性を検討する。

(4) デジタルアーカイブ関連データ・原版所在調査データ

デジタルアーカイブ関連データ・原版所在調査データに関して、(1)(2)(3)で作成されたデータ上から散逸・劣化・消失の危険性のある作品を抽出。次に、解散・消滅・再編（業種変更含む）した会社と照合し、その上で、版と照合して情報や知見を持つ関係者に対して追跡調査を行った。

原版所在調査の手がかりとなるデータの項目及び調査結果の検証を行い、その結果、解散・消滅会社など関係者消息不明となっているオーファン作品、業種変更により管理がされていない可能性の高い作品等の取り扱いに関して幾つかの課題が明らかになった。

[課題]

オーファン作品

- ・原盤権利者が物故者、会社が解散、消滅などの理由から、権利者不明となった作品。原盤または上映素材や制作素材が、倉庫や現像所等に存在している可能性が高いが、様々な事由から世の中に対して顕在化が困難な作品。

原盤管理者不在、上映素材や制作素材保管コストの捻出が困難

- ・商習慣上、作品の原版の所在に精通しているのは制作会社であるが、フィルム原版の多くは現像所等に預けていた。フィルム利用の機会激減により現像所での保管が困難となり、返却を進めている状況が明らかになった。現在のビデオ原盤、デジタル原盤作品では、製作会社や製作委員会及びその幹事会社などに原盤を引き渡すケースと、制作会社がその役割を担うケースに分かれる。問題は、原盤を長期的に保管する倉庫や適した環境を求めることに対するコストの捻出である。現像所及び返却先企業などの現業を圧迫するほどの累積コストになる可能性もある。

今年度は、原盤及び制作素材に関する保管状況の情報把握について、以下に列記する A～E の 5 社に協力を要請し、各社がこれまで作品情報として保管し続けている、原盤の種別や制作素材の範囲と内容について調査可能な範囲で具体的に調査を行っていただいた。

調査内容に際して、本事業で整備されたメタデータに加え、2.6.5 表 10 に表記された原版所在調査メタデータ項目を共通の指針とした。

調査手法は以下の通り。

- ・資料室や倉庫内調査
- ・各社の担当セクションへのヒアリング調査
- ・権利関係者へのヒアリング
- ・現像所へのヒアリング等

その結果、管理情報やアーカイブ状況は各社の考え方によって大きな差があり、特に制作素材に関して意識的に保管を続けている会社は多くない可能性が高いことが判明した。本年度明らかにされた原版や制作素材のアーカイブについての課題は、場所・コスト・人的資源、権利関係、利活用の範囲等におよび今後、継続的に調査研究を進めることとなった。本調査の結果に従って、保管状況を分析しデジタルアーカイブが推進される上で必要とされる、メタデータ項目の検討を重点課題とした。

A 社・1 作品毎又は作品のシリーズタイトル別に情報管理は行われているが原盤及び制作素材情報に関わる情報の管理は積極的に行われていない。

作品名 / メディア / 初出・放送終了 / 放送期間 / 放送局・配給 /
パッケージ販売会社 / 商品情報 (DVD・VHS 等)

- B 社・作品単位で原盤及び制作素材情報に関わる情報の管理が行われている。
- ・ 作品名 / メディア / 話数
 - ・ 原盤情報等
 - ・ 場面写 / 番宣素材 / 設定 / 原画 / 動画 / 美術ボード / シナリオ / アフレコ台本
絵コンテ / 色指定 /
 - ・ 商品情報 (DVD・VHS 等)
- C 社・作品単位で原盤に関わる情報の管理が行われている。制作素材については資料として保管しているが、正確な情報として把握されていない。大卒は担当者個人がスペシャリストとして情報把握している状況のため、必要となった場合にその都度、担当者が調査を行う状況。
- ・ メディア / タイトル / 年月日 / 局・配給 / 制作
 - ・ 原盤の有無 (映像・素材形態 / 音響素材形態)
例) HD SR・HDCAM・Degital ・DVCAM・D2・Umatic・1 インチ・HD - DVD・
Video CD 等
 - ・ パッケージ販売会社及び商品情報 (DVD・Blu-ray・VHS・HS・ max・LD・VHD
Video8 等)
- D 社・作品単位で原盤に関わる情報の管理が行われている。制作素材については保管しているが情報開示については検討すべき与件が多数あり、長時間を要する。
- ・ メディア / タイトル / 年月日 / 局・配給 / 制作
 - ・ 原盤の有無 (映像・素材形態・音響素材形態)
- E 社・作品単位で原盤に関わる情報の管理が行われている。制作素材についてはある一定のルールを持って専門の担当者が管理・運用を行っている。
- ・ メディア / タイトル / 放送・公開・発売 / 局配給 / 製作 /
 - ・ 原盤の有無 (映像・素材形態 / 音響等)
 - ・ パッケージ販売会社及び商品情報 (VHS/DVD 等の有無)

2.6.2 メタデータ項目整備

平成22年度の事業成果を踏まえて、データベース構築に必要なメタデータ項目を作成し、データベースWGにて検討を重ねた方針に従ってデータ作成を実施。その後、データ調査・収集・入力・編集・校正等の作業を推進する中で、得たデータ作成上効率化を図るための方策として、メタデータ項目を作品タイトル / 基本情報 / 詳細情報の3つに区分しその精度の向上とスケールアップを目指した。尚、原版所在に関する項目に関しては公開すべきないという意見が多く、データベースへの反映については次年度以降の検討事項となった。

2.6.3 メタデータ項目:基本データ

本年度定められたアニメーション分野における基本情報のメタデータ項目定義を表7に記す。

表7【基本データの項目別定義】

		項目	基本定義	補足・付帯関連事項
基本情報	タイトル	タイトル	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		読み仮名	OP・EDクレジットの記載内容で本編中(含・次回予告)で呼称されている読みを判断基準とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		名寄せ (名寄・ルビ・通称)	原則として、特殊な読み方をするものに限定して記載する。その際、本編中(含・次回予告)で呼称されている読みを判断基準とする。 読みの短縮・略語・別称等の記載 検索用に特殊記号を抜かしたタイトル表記	
	メディア	劇場(短編・長編)	初出を基本優先とする。但し、「テレビ作品の先行公開」または「ビデオ作品の先行公開」と銘打たれている場合は、該当する別メディアを優先する。	付帯事項追加 ビデオ化された際の画面に「映倫」マークが焼き込まれているものは、仮にビデオ版が先行している場合でも「劇場作品」として扱う。OVAのパッケージに「劇場作品」と記載されているものは、その表記の妥当性を吟味した上で「劇場作品」として扱う。
		TV	初出を基本優先とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		TV-S(スペシャル)	単体作品の場合は初出を基本優先とする。但し、同時期に放映中のテレビシリーズから派生した作品である場合は、独立作品としては扱わず、シリーズの一部に含める。	
		OVA	初出を基本優先とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		e t o (イベント・WEB・自主映像・他)	他メディアに分類しきれない作品を記載する。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	初出関連 (放送期間含む)	公開日(劇場)	国内で最初のロードショー公開日とする。映画祭における先行公開などは別途明記する。	
		放送開始年月日(TV)	放送キー局の初回放送日とする。放送キー局がない場合は、全国にて一番早い放送開始日に従う。	
放送終了年月日(TV)		放送キー局の放送終了日とする。	付帯事項: TVシリーズは、再放送分は入れておらず、新作の最終放映日を基準としている。キー局以外で未放映を放送した際は別途記載する。	
発売日(OVA)		初出メディアを明記し、その発売日とする。但し、レンタル先行等の場合はその事実を明記する。		
制作関連	制作 「製作」「制作」 「アニメーション制作」 など	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	原則として、シリーズを統括して「製作」「制作」「アニメーション制作」などのクレジットに表示されている会社名を上位のものから順に記載する。「制作協力」と記載された会社名は原則として扱わない。	
放送局(上映会・イベント詳細等)		OP・EDの「製作委員会」「製作」「制作」などのクレジット中に放送局名が記載されている場合は、これをキー局と見なす。		
発売元		OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。		
販売元		OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。		
配給会社		OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。		
放送回数(話数)		本放送時の放送話数に準ず。		
分数		信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。	付帯事項: ●TV作品は、放送枠の分数を元とする。 ●劇場作品は、パンフレットや配給会社の情報を元とする。 ●OVAはパッケージ記載分数を情報の元とする。(特典映像はオリジナルアニメーションの場合別作品とし、実写映像や編集作品は記載しないものとする。)	
タイトル	英字表記	信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		

2.6.4 メタデータ項目：詳細情報

本年度定められたアニメーション分野における詳細情報のメタデータ項目定義を表8に記す。

表8【詳細情報メタデータ項目別定義】

項目		基本定義	補足・付帯関連事項
原作関連	原作 「原作」 「原作者」 「原案」 「掲載誌」 「出版社」など	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
監督関連	監督 「総監督」 「監督」 「チーフディレクター」 「シリーズディレクター」 など	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
ストーリー		信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
メインスタッフ		OP・EDクレジットよりシリーズを通じて変動の無い選別したメインスタッフとする。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	補足関連： 過去の作品はクレジット表記に難がある為、関係スタッフの口頭事項を備考等に記載する。
キャスト		OP・EDクレジットよりシリーズを通じて変動の無い選別したメインキャストとする。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	補足関連： 過去の作品はクレジット表記に難がある為、関係スタッフの口頭事項を備考等に記載する。
サブタイトル		本編内のクレジット表記に準ず。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
静止画		基本：キービジュアル・場面写真	
キャラクター紹介		OP・EDクレジットよりシリーズを通じて変動の無い選別したメインキャラクターの紹介とする。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
解説		信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
©表記		クレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
提供スポンサー		提供クレジット表記に準ず。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	番組スポンサーを信頼する資料に準じ、及び関係スタッフの口頭事項を備考等に記載する。
関連作品		掲載内容要協議	初出商品で、作品との関係性が高い商品を掲載。
各話スタッフ		EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	補足関連： 過去の作品はクレジット表記に難がある為、関係スタッフの口頭事項を備考等に記載する。
対象ジャンル		項目を別途提案・協議が必要	タグgingは複数自由記入とし、上限無し。
上映・放送形式	カラーの種類・画面比率等	信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
音響形式	モノラル・ステレオ・5.1ch等	信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
制作技法	2D：3D：etc	各制作会社による、自己申告制とする。	
字幕形式	字幕・文字多重放送・聴覚障害者用等	信頼する資料に準じ、その資料は別途明記する。	
動画		基本：OP・ED・特報・編集版	

2.6.5 原版所在調査

表9【原版所在調査メタデータ項目】

項 目	
原版対象素材	原盤所在情報
	フィルムネガ + 音声
	フィルムポジ
	テープ関連
	デジタル素材
	他()
	発売メディア
	「VHS」「LD」「DVD」「UMD」「BD」他 ()
制作素材 (物品の有無確認)	脚本
	絵コンテ
	原画・動画
	背景
	設定関連 (CG・ボード関連含む)
	色彩関連
	音響関連素材 (主題歌・効果・BGM)
	セル画
	台本(最終版 完成台本)
	他()

当初原版所在調査に関し、上記の項目整備を設定していた。しかし、(2-6-1で挙げたA~E)5社の協力により映像原盤の所在調査を最優先することが事業の全体像を把握する上で重要であると方向づけられた。

そこで、データ収集の際に各協力会社に映像原盤の有無や、その所在の判別の情報を盛り込み状況の把握を行った。結果として、制作素材に関しては、デジタルアーカイブ推進WG及び分科会においてモデルアーカイブの方向性を検討、来年度以降に本格的な調査研究を進めることを目指すこととなった。

著作権・所有権の確認が不明又は困難な作品等において、有識者やワーキンググループの協力で、原版所在不明リストを作成の上、以下の要領で所在追跡調査を推進した。

[所在追跡調査]

原盤所在を確認する際に、1960年~1989年までと1990年~1999年に焦点を絞ったが、原盤を保管していたと思われる製作・制作会社や、幹事会社等が既に解散している可能性が指摘された。そこで解散又は不明の会社情報の抽出と、原盤所在が不明と思われる作品を中心に、著作権・所有権等、権利関係の確認が不明又は困難な作品のリスト化を行い、以下の手順で追跡調査を試みた。

[調査フロー]

対象作品リスト作成

- ・1960年~1989年までの作品リストを 版より抽出
- 製作・制作・制作協力会社等の情報を 版より抽出、不足情報調査

- ・1990年～1999年までの作品リストを 版より抽出
製作・制作・制作協力会社等の情報を 版より抽出、不足情報調査
企業情報との照合

- ・2011年までの解散・消滅会社リストと照合
- ・協力社リストとの照合
- ・1960年代～1990年代にかけて、広いネットワークを持つプロデューサー、
- ・アニメーション業界で長く活躍する制作ディレクター及び広報宣伝担当者等の参加協力により、人的ネットワークで追跡調査を実施。

商品化情報調査との照合

原盤所在が判明しなかった場合、VHSやDVD等の商品が流通した実績があった場合は商品そのものを1次的に原版としてアーカイブを行うという方向性に対応した調査。

各WG及び研究者、編集者等の有識者の協力を得て、リストの精査を実施。

～の工程を経て、所在が不明である可能性の高い作品について精査し、所在判明作品はリストから削除を実施。

海外企業発注による100%下請けとして制作した作品がリストに含まれていた。それらの作品は本事業が規定する、日本のアニメーションに該当しないとの認識が共有され、それらの本年度の原版所在調査リストから作品名は削除された。しかし日本のアニメーションリストから削除するか否かについては、日本のアニメーション史において研究上の重要度を勘案し次年度以降に更に検討を進めることとなった。また、同時に所在が判明していると思われた作品が、実は所在不明であり調査リストに加えられた作品もある。

作成リスト(例)

- ・1960年～1989年における散逸・消滅危機にあると思われるTV作品リスト
- ・1960年～1989年における散逸・消滅危機にあると思われる劇場作品リスト
- ・1990年～1999年における散逸・消滅危機にあると思われるTV作品リスト
- ・1990年～1999年における散逸・消滅危機にあると思われる劇場作品リスト

表10【散逸・消失リスト調査結果：平成24年3月時点】

年代	原盤所在不明作品/ 作品数	調査結果	
		劇場	TV
1960-1989	273/1,869	150 作品/41 社 調査の結果、所在が判明した作品 ↓ 35 作品/8 社	123 作品 65 社 調査の結果、所在が判明した作品 ↓ 20 作品/10 社
1990-1999	275/2,409	72 作品/60 社 調査の結果、所在が判明した作品 ↓ 10 作品/8 社	203 作品/103 社 調査の結果、所在が判明した作品 ↓ 34 作品/6 社
合計	548/4,278	45 作品/16 社	54 作品/16 社

アニメーション制作会社 48社

各制作会社が保管している原盤素材の保管状況を確認。

テレビ放送用マスターの場合はテープの形で倉庫会社（寺田倉庫、共進倉庫など）に保管し、フィルム原盤の場合はこれまでの商習慣により現像所に預託・保管しているケースが多いと思われる。ただし、現像所における保管は業務上でフィルムの複製（プリント）作業を円滑に行うためのサービスの側面があり、デジタル化によりフィルムを使用しなくなった現状では、各権利元へ原盤を返却するプロジェクトも進められている。解散・消滅した会社の作品については、該当する会社の作品を中心とする1960年代～1990年代の所在不明作品リストを作成し、所在がわかる作品についての情報提供を求めている。現時点で所在不明548作品中、99作品の所在が判明している(表10)。

2.7 作品データベース仕様検討の留意点

価値ある情報とは、利活用者の目的によってそれぞれ異なると想定される。メタデータフィールドを作成するにあたっては、本事業の継続性を担保する利活用者から見た価値を最大公約数的に反映すべきである。以下のような利用の観点で情報を区分し、それらのアクセシビリティを意識したデータベースの実現が求められている。

- ・ ネット上での一般公開可能情報
- ・ 限定された場所で視聴・閲覧可能な情報
- ・ 研究者向け情報
- ・ 専門教育機関向け情報
- ・ 図書館・所蔵機関連携情報 = 一般公開可能及び、所蔵機関向け共有情報 = 閉鎖的な情報
- ・ 地方自治体情報連携
- ・ アニメーション関連業界:作品情報管理データベースとしての利活用 = 情報入力の可能性。

また、検討すべきと多くの意見が出された内容として

- ・ 継続的な情報更新と誤記修正（メンテナンス）
- ・ 正確でより豊かな情報
- ・ コスト及びアクセシビリティの向上と高い利用率

こうした視点から、研究者・ライター・有識者及び良識的なファン等、より多くの人々が参加可能な投稿的な機能を併せ持つことが、日本のアニメーション文化性をより強調し普及する上で重要とされた。

利活用目的や継続的な運営という観点に基づいて、日本のアニメーションの全容を網羅する上で、専門性が高く、拡張性が担保される利便性を大前提として、以下にあげる11つのポイントが、今後のデータベース構築上の留意点とされた。

- よりゆたかな情報を収集するネットワークの構築、メタデータ等データベース拡張性の確保
- 情報更新体制・しくみの構築とシステム化
- 投稿可能な領域とシステム
- 所蔵機関連携システム

メタデータ各項目の変遷データ
 タグ
 静止画像利活用仕様
 デジタルアーカイブ連動及び拡張性
 4分野横断を可能とするメタデータフィールドの設定と検索システム
 データベースへの利活用者別アクセス権設定
 基本的な運営にかかるコストの低減

2.8 デジタルアーカイブについて

2.8.1 アーカイブとデジタル化

全ての日本のアニメーション作品がデジタルデータ化され、安全・確実に保管され、誰もが視聴できる環境が整うことがデジタルアーカイブの究極の理想である。しかし、それを実現するには、莫大なコストが掛る。さらに複製をつくること（デジタルデータ化すること）やデータを利用するための権利処理の問題もあり、「全ての作品のデジタル化」は現実的ではない。以上から、作品毎に現況を総合的に吟味し、優先度を決めてデジタル化を促進する。

優先度を判断する基準の例としては、散逸・劣化・消失する可能性の高い作品が挙げられる。具体的にはオフファンフィルム、記録媒体の劣化により視聴できなくなる可能性が高い作品、所有権・著作権の条件が整った作品（パブリックドメインとなった作品、権利調整が終了した作品）などを優先すべきである。逆に、各社、各所蔵機関で既にアーカイブ並びにデジタル化対応がなされている作品、特に過去すでに光学メディアなどの形で商品として流通済みの作品は、優先度を下げることなどが想定されている。

その場合、本事業データベースに掲載されるアニメーション作品の記録メディアの所在を可能な限り明らかにすることが大前提となる。マンガ分野と異なり、作品を収集・保管している専門機関がまだ存在していないアニメーション分野において、作品の記録メディアの現物を収集・保存することは、作品の散逸・劣化・消失を防ぐためにも極めて重要となる。さらに、過去作品のアーカイブ化だけでなく、将来にわたって次々と制作される作品のアーカイブ化に対しても、継続的な収集・保存を検討する必要がある。

本年度はアーカイブ構築及びデジタル化を推進するための第一ステップとして、アニメーション作品データベースと連携する形で、アニメーション作品の原版（及び原版が存在しない場合に、それに代わり刊行物として出版されたもの）が、どこに、どのような記録メディアとして存在するのかを明らかにするための所在調査を実施した。

2.8.2 アニメ記録媒体の所在調査実施報告

(1) 所蔵機関

国立国会図書館

平成12年に、国立国会図書館法が改正され、CD-ROM、DVDなど有形の媒体に情報を固定した電子出版物（パッケージ系電子出版物）についても新たに納本対象となった。VHS、LD、DVD、BD等を含む映像資料が平成22年3月末現在で約11万点あるが、映像資料は「アニメーション」などのサブジャンルで区分していないため、アニメーション作品の所蔵点数は不明。そこで、本年度は経年劣化及び再生機器の消耗等の問題でデジタルアーカイブ化の優先的に実現の

対象とすべきと検討課題に上げられているVHSとLDの所蔵数をNDL-OPAC(国立国会図書館蔵書検索・申込システム)から書誌データの抽出調査を実施。その結果、2011年12月末現在で、VHSの書誌データ件数は13,777件、LDの書誌データ件数は14,810件であった。それらの書誌データの中からアニメーションとして判別されるもの、また厳密な判別が書誌データ上だけでは不明であるがアニメーションである可能性のある作品に関し、特に東京本館所蔵のVHSに限って、実際のパッケージ確認及び視聴調査を実施した。

表 11【東京本館所蔵映像資料の電子出版物書誌データ分析調査結果】

媒体種類	書誌データ件数	内アニメーション判別件数
VHS	13,777	763
LD(レーザーディスク)	14,810	2,210
合計	28,727	3,018

国立国会図書館書誌データ数は平成 23 年 12 月末現在の内容

[VHS 資料の現地調査実施内容]

東京本館所蔵の資料について、以下の調査を実施した。

- (1) VHS 13,777件の書誌データよりアニメーション作品の可能性のある書誌データをスクリーニングし906件を抽出。

906件の書誌データを本事業の 版と照合

- ・ データベース上で作品タイトルの合致する作品タイトル
- ・ 実写、静止画などで製作されている可能性がある作品タイトル
- ・ 劇中アニメーションが入っている可能性等がある作品タイトル
- ・ 商業アニメーションのタイトルがついているが、TV・劇場・OVAとしてデータベースについていない作品タイトル
- ・ アニメーション作品ではないがアニメーターや原作者、作品そのものに関係する可能性のある作品(アニメーション関連作品 15 又は資料 16 として種別)
- ・ アニメーション技術がつかわれている可能性があるもの(2D/CG等)

以上の観点から、VHS資料906件中視聴しなければ確認が困難な作品タイトル約400件を絞り込みその内シリーズものは1巻と最終巻のみチェックを行った。結果として、今回の調査で実際に確認作業で視聴及び現物の判断を行ったのは203件。その内アニメーションと判別されたもの120件。実質調査を行いアニメとして確認されたものは実施調査を含め763件。

- (2) カテゴリーの振り分け

「1.日本のアニメーション」「2.海外アニメーション」「3.アニメーション関連」に分類を行い、本事業データベースに紐付けられる件数として713件が確認された(表12)。

表 12【国立国会図書館東京本館 VHS 書誌データから見た状況】

	日本のアニメーション	海外アニメーション	アニメーション関連	合計
東京本館	713	50	45	808
	763			

15：アニメーション関連作品：アニメーション作品を原作としたミュージカル・ライブ・声優関連の編集ビデオや映画作品等

16：アニメーション関連資料：歴史的にアニメーションに影響を与えた紙芝居記録作品、作家、関係者インタビュー等

- (3) 713件中に関して、発売年月日の確認
- (4) 203件中120件に関して画像の劣化状況チェック
ビデオの冒頭部分5分間程度を再生し確認。視聴後巻き戻し。
- (5) 120件中60件に関してパッケージ情報、オープニング/エンディング情報
本事業データベースに登録されていない作品について、制作会社、メインスタッフ、キャスト、サブタイトル、ストーリー、解説etc.わかる範囲での情報をエクセルシートに入力。

映像資料は定温定湿（22度、55%前後）で保管されているとのことで、VHSの画質は良好であった。特筆事項として、版に登録されているものと同一作品であるが、商品タイトルからだけでは判別しづらいものがあった。また国立国会図書館では、発行者が異なる場合は別作品として整理・保管されている。アニメーション作品の場合、同一タイトルが別の発行者から販売されるケースも多く、本事業でデジタルアーカイブを促進する際、事業効率を高めるためにどのような対応を取るべきか検討を要する。

新しく制作される作品に関して、パッケージ商品という形でのアーカイブ先として国立国会図書館が大きな役割を担っていると期待される。ただし、平成19年度の納入率調査では、平成17年に国内で刊行された音楽・映像資料のうち、国立国会図書館に納入されているのは約39%と、書籍などと比較すると低い調査結果が出ている。

また今回の調査の結果、国立国会図書館で作成されている書誌データと本事業におけるメタデータ項目の連携という視点から、タイトル、タイトル読みに加えて発売番号（品番）の追記を要することが判明した。国立国会図書館ではパッケージ商品化された時点の情報をもとに整理・保管しているのに対し、本事業データベースでは初めて公開、放送、販売された時点の作品情報をもととしている。また、作品によっては幾度となく、VHS、LD、DVD、BD等パッケージ商品として販売され、発行者が異なるが内容が同一である場合も多い。こうした背景を加味し、納本制度のさらなる関係各社への周知と推進に合わせて、アニメーション関連作品の新規納本資料をどのようにしてスムーズに本事業にリンクし、情報の連携を行っていくかが今後の課題となる。

東京国立近代美術館フィルムセンター

平成24年1月末時点で所蔵登録完了済みの映画フィルムの総本数は約64,000本。そのうち「日本のアニメーション映画」に類別される映画フィルムは約2,000本、1作品について複数のフィルムがあるため、作品数にすると約900作品。テレビアニメーションは、「テレビ用映画」として類別しており本数は調査を要するが、例えば東映から寄贈された約1,500本の16ミリプリントのうち、約800本はアニメーション作品である。

センター側のデータベースは、フィルムの仕様に関する項目（形状、ジェネレーション、白黒・カラーの別、音声の有無、サウンド形式、フィルム状態等）と、収録されている作品内容に関する項目（脚本、監督、制作会社、公開年など）で構成されている。困みに、毎年平均2,000～3,000本のフィルムを新規に収集・登録しており、フィルムの検査・補修、仕様

変更、格納準備及び文字情報等をキャプチャーするスタッフ8名、情報を入力するスタッフ4名がデータベース作成に関わっている。

フィルムセンターは相模原の2つの倉庫で48万6,000巻の収容能力（1986年竣工の保存棟が22万巻、平成23年3月竣工の保存棟が26万6千巻）を持ち、温度管理・湿度管理も適切に行われている（電気代、維持費は年間9,000万円）のでフィルム上映素材のアーカイブ先として最適の環境を有している。

ここ十年で、購入や寄贈を通じて収集する映画フィルムの本数は急増しているが、今後とも、アニメーション映画フィルムの収集に力を入れる意向はある。そのためにはアニメーション映画フィルムの収集における優先順位、保存庫施設の管理・運営のためのコストと検査・登録に関わる人材の育成、所蔵フィルムの利活用に関する権利調整などいくつかの課題をクリアしていく必要がある。

京都府文化博物館

博物館内の温度5度、湿度40%の保管室に修復済みのフィルム約2,000巻と、別の場所に修復が必要なフィルム約2,000巻を保管。館内のフィルムシアター（175席）で定期的な上映会が行われている。また、フィルム以外に、ビデオテープ約6,000本、脚本5万冊、映画ポスター6万点、その他スチール写真、映画のチラシ、映画監督宅で所蔵されていた本や雑誌など、幅広いアイテムが映画文化全体を理解するための資料として保管されている。

アニメーションについては、京都で制作されたアニメーション作品や、京都映画社等の所蔵品と情報を保有。素材毎ではなく1作品に対して情報管理を行っている。おもちゃフィルム（映画のフィルムをある程度の尺で適当に裁断し切り売りしたもの）も所蔵。アニメーションの保管作品数 フィルム11本、ビデオテープ182本。

京都府と京都市では、映像産業振興構想として映画・アニメーション・マンガの「コンテンツ特区」を申請することが計画されており、動画、静止画（原画、シナリオ等）、音声・音楽のデジタルアーカイブを京都リサーチパーク内にあるサーバーを利用して行うという計画も組み込まれている。現物のアーカイブと、デジタルデータのアーカイブが東京（首都圏）だけに集中するのは危険という観点からも、デジタルデータのアーカイブ先として連携できないかという提案が出された。

映画館はデジタル上映に急速にシフトしており、今後はフィルム映写機を有しない映画館の方が多くなる。ニーズが急減することから、映写機のメンテナンスがいつまで行われるのかの保証もない。その意味でデジタルアーカイブは重要だが、シアター等での上映を前提にデジタルアーカイブを行うには2K（水平解像度2,000px）以上のクオリティが必要とされる。映画フィルムをDCP（Digital Cinema Package）化する場合のコストは、現状1時間当たり100万円なので、もし全アニメーション（30万話×30分）をDCP化すると1,500億円と見積もられる。アーカイブされた作品を活用した事業収入を見込めるビジネスモデルを前提としない限り、全作品のアーカイブ化と運用は難しいとの指摘もあった。

杉並アニメーションミュージアム

2005年3月に開館。2010年度の来場者は、一般、団体、外国人を合わせて年間5万4,000人。ミュージアム内にはライブラリーがあり、資料として収集したアニメーション関連の書籍・DVDを、館内で閲覧できるようにしている。ライブラリーの保管点数書籍約4,100点、DVD等約2,200点。その他、アニメーション関係者によるオリジナルインタビュー映像なども収集している。

また、アーカイブも目的のひとつととらえ、現在では使用されなくなった「撮影台」などの機材、アニメーション「人狼 JIN-ROH」のセル画・原画・背景画などの制作資料一式（プロダ

クションI.Gより寄贈)といった貴重な収蔵物がある。ただし、保管場所が限られているという理由で、これ以上の資料収集は難しくなっている。

表14内のタイトル数については、下記の理由により厳密な数字が把握できていない。

- ・1枚のDVD内に複数タイトルが収録されている場合がある(個人作家の作品集など)。その場合でも、1DVDを1タイトルとカウントしている。そのため、実際のタイトル数は、もっと多くなると思われる。
- ・海外作品やアートアニメーション(商業アニメーション以外)も含まれている。
- ・テレビシリーズ・OVAなどは、全話そろっていなくても、1タイトルとカウントしている。傑作選のような場合も、1タイトルとしてカウント。本来は、「全話ある場合のみ“有”」とした方が良いと思われるが、ここでのタイトル数ではそのような分類をしていない。
- ・アニメーション主題歌集、みんなのうたなどのDVDも1枚1タイトルとしてカウントしている。
- ・オリジナルインタビューやイベント記録映像、アニメーション関連ドキュメントなども一部含まれている。

神戸映画資料館(私的所蔵機関)

40年以上前から、フィルムの収集を行っている。特にアニメーションに力を入れているわけではなく、映画フィルムの収集・保管が中心。家庭で撮影した8mm、9.5mmのフィルムも所蔵。このままでは消滅してしまうものを放っておけないという想いから、2か所の収蔵庫で様々なジャンルの上映素材と宣材(宣伝材料)、映写機等を保管している。近年、視聴覚ライブラリーなどの公的機関から映写機や教育用フィルムなどが寄贈されたり、有力なコレクターやその家族などから私的な所有物が寄贈されるケースが目立って増えている。その中には、教育用アニメーション等も含まれている。

保管総数は数えたことがないので不明とのことだが、数千から1万点はあると推測される。通常の倉庫で常温保管であるため、フィルムの劣化は日々進行している。相当に劣化が進んだもの、褪色して上映に耐えない昔のカラーフィルム作品などもそのまま保管されている。

アニメーション作品は、200~300作品程度であると推定されるが、フィルムを回して実際に見ないと確認できない。寄贈物等の預かり受けと整理を同時に行えないため、正確な判別は現段階では難しい。実写フィルム(実写映画、ドキュメンタリーなど)については目録を作成しているが、アニメーションについては作業途中であり、全貌が把握できていない。戦前のアニメーションはたくさんあり、16mmだったものを35mmにブローアップして焼き直したものを当館と東京国立近代美術館フィルムセンターとの両方で二重に保管している。

利活用に関しては、やはり作品は人に見てもらって初めて価値が生じるという観点から、柔軟な仕組みを持つことが重要という意識がある。以前、紀伊国屋書店で刊行した『日本アートアニメーション映画選集』(価格37万8000円)について、映像文化製作者連盟とともにDVD化に協力したことがあったが、かなり大変だったとのこと。

ヒアリング後にアニメーション作品と思われるフィルムのリストを作っていただいた結果、約390点数、約330作品のアニメーション関連フィルムが保管されていることが判明。このうち、1959年以前の作品が約220点。

表 13【各所蔵館の保管状況】

所蔵機関	調査時点	総保管点数	アニメーション 保管点数	アニメーション 作品数	備考
国立国会図書館	2011年 3月末	映像資料 ビデオ ビデオカセット 約 11 万点	約 2 万点 (推計)	アニメーション書誌件数 VHS 763 件 LD 2,210 件	映像資料ビデオディスクビデオカセット (VHS/LD/DVD/BD等)。アニメーション ジャンル項目を立てていないので、 アニメーションの件数、作品数は要調査。 本年度 VHS、LD に関してアニメーション作 品タイトルの第 1 回判別調査を実施。
東京国立近代美術 館 フィルムセンタ ー	2012年 1月末	映画フィルム 約 64,000 本	約 2,000 本 (映画)	約 900 作品 (映画)	外国アニメーション映画も 313 本保管。 年間平均 2,000 本～3,000 本の映 画フィルムを新規に登録。
京都府文化博物 館	2012年 3月末	フィルム 2,000 本 (修復済み)	フィルム 11 本 ビデオ 182 本		ビデオテープ約 6,000 本、 脚本 50,000 冊、映画ポスター 60,000 点、スチール写真、映画のチラシ等も保管
杉並アニメーシ ョン ミュージアム	2012年 3月末	約 2,200 点 (DVD)	約 2,200 点 (DVD)	約 760 作品 (DVD)	ライブラリーにてアニメーション関連の書籍、 DVD を保管し、来館者への閲覧に 供している
神戸映画資料館	2012年 3月末	フィルム 数千～1 万本	約 390 点	約 330 作品	戦前(1945年)以前の作品約 80 点 1945年～1959年の作品 約 140 点

本年度の調査の段階では、表 13【各所蔵館の保管状況】に記載される総保管数は、映像資料として日本作品と海外作品の総合計となっている。アニメーション作品数に関しても、東京国立近代美術館のみが日本のアニメーション作品数であり、ほかの機関では日本作品と海外作品の総合計で記している。

(2) フィルム現像所 4 社

東京現像所

フィルム原版とビデオマスターを保管、「得意先別原版リスト(依頼主リスト)」で管理している。リストの項目は、社名、作品名、話数、巻数、ネガの種類など10項目程度。得意先リストの中で、解散・消滅した会社は判別できるが、原版を持ち込んだ会社名で登録しているので、必ずしも権利保有者とは一致しない。「アニメーションの東現」と言われるくらいで、80年代後半～90年代前半はアニメーション作品の8割を扱っていた。

IMAGICA

預りのフィルム、テープは倉庫に保管している。短編映像、記録映像、交通安全教室などの教育用映像が多い。アニメーションのボリュームは昨年秋の集計で約8,000アイテム(フィルム1缶、ビデオ1本を1アイテムとしてカウント)。作品本編がメインだが、一部“予告・特報”なども含まれる。

東映ラボ・テック

東映(株)、東映アニメーション(株)作品は原版所在を含めて管理し、フィルムに関して計画的なメンテナンスが行われている。また、東映グループ以外の会社の作品も預かっているが、作品数・本数とも多くはない。預かっているアニメーション作品の総数は約8,000件(うち90%がテレビ作品で16ミリ)で、その90%以上が東映グループ作品である。東映グループ以外の会社の作品リストはあるが、時間経過しているため再確認を必要とする。

この中にオーファンフィルムになってしまったものや権利者の変更があるものが含まれる可能性がある。原版、オーファンフィルム等の調査については、フィルムのプロフェッショナルとアニメーションがわかる人材が協業しなければ基本的には難しい。

よってアーキビストチームを編成して対応を検討することが重要。フィルム以外のテープ原版は1インチ、D2、CAM、デジベ、HDCAM、HDCAMSR等様々なマザーテープがあり、局フォーマット（放送局用にエンコード）されたもの、DVD用のものもある。ただし、テープは劣化がはげしいものや、すでにテープデッキが生産終了になっているものもあり、現存するマザーテープからマイグレーションをしなければいけない状況。

ヨコシネ DIA

フィルム5,000巻（16mmがメイン）、テープ4,000本を保管。中間素材、複製ネガなども含まれるので、実際の作品数はもっと少ない。預け主の会社名、タイトル、素材の種類、作成日、連絡先など10項目程度で管理。作品のジャンルで項目を立てていないので、どれがアニメーションなのかを判別することは難しい。秘密漏えいを防ぐために、あえて中味とは異なるタイトルを付けているような場合もあるので、アニメーション作品かどうかを判別するにはにはフィルムを回して見るしかない。

戦前に制作したアニメーション作品10数タイトルの原版は保管している。2003年に紀伊国屋から発売されたDVD『日本アートアニメーション映画選集』（12巻）の中にも収録されている。

フィルム現像所へのヒアリング及び、WGでの討議を通じて、以下のような問題が明らかになった。

保管物に関する情報提供、取扱いについての問題

現像所は発注主の素材を預かっている立場であり、保管物の所有者・権利者ではない。保管物に関する情報提供や、保管物の取り扱いについては、発注主の許可を取る必要がある。

所有者、権利保持者不明の原版、素材についての問題

現像所はフィルムの編集や複製の作業を行うために、原版や素材を一時的に預かることが商慣習上の暗黙のルールとなっていた。年月を経る中で作業が発生しなくなった作品は、保管コストが持ち出しになっている。各社とも持ち主への返却推進を努力しているがスムーズには進んでいない。

実例として、得意先に書面での返却推進を試みたが、実際に返却・処分できたのは1/4にとどまった。書面の半数は未達、残りの1/4に手紙は届いているものの、返事が戻ってこない。このように、制作会社の解散・再編や、素材管理担当者の定年退職や異動などの事情により、預け主に連絡が取れない保管物（オーファンになる可能性が高いフィルム、テープ）が相当数存在する。しかし、権利がないために、返却することも勝手に処分することもできず、非常に困っているという実情がある。

【現像所4社の保管状況】

アニメーション原版素材	約90,000件
このうち、所有者不明のアニメーション素材	9,000件以上
アニメーション以外の所有者不明の保管物	20,000件以上

今回は、作品数ではなく原版のアイテム数で換算し件数としている。現像所各社の協力により概算的な数値は把握できたものの、具体的に判別するには原版メディアの扱いに精通している人材とアニメーション作品に精通している人材が協業しなければならない

い。より具体的な判別を必要とする場合は、そうした体制を組んで対応することが時間、コスト、情報の精度の信頼性から重要だと指摘された。

保管物の劣化についての問題

フィルムを長期間保存するために必要な環境は、低温・低湿の冷蔵環境である。だが、現像所での保管は、あくまで一時的な預かりという前提があるため、温湿度は一般的な常温管理である。また発注元のオーダーが無い限り、定期的なクリーニングも行っていない。結果的に素材の劣化は日々進んでいる。中でも過去、ビデオやDVDなどのパッケージ商品化、再放送のためのニュープリントが実現していない作品では、現像所作業がいっさい発生しないので長期間フィルム缶が開けられていない。フィルムは特にこのような密封環境において、劣化現象が加速する。平成1～2年頃の作品であっても、20年以上開けられていないことになる。劣化状況は個別に缶を開けてみないとわからない。

フィルムは百年以上の歴史があるため、規格化されている部分も多く、保全のノウハウの確立している。しかし、電子媒体であるビデオテープは物理的な劣化以前に、フォーマットが陳腐化する速度が早い。テープの種類によっては再生機器が生産中止になっているものもあり、実務上の寿命が短いという、より大きな問題を有している。

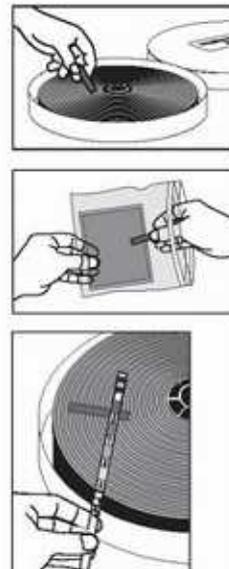
【劣化状況の判定方法】

フィルムの場合、化学的な劣化（ビネガーシンドローム）の状態を調べる方法として、リトマス試験紙のような「AD-Strips」という製品で簡易かつ客観的に判定できる劣化測定方法が確立されている。多数の公共機関で採用されている。（図7 参照）

図7【AD-Strips】

1. フィルムが入っている缶・箱・袋、または引き出しをあげ、フィルムの上にA-D Strips をのせてふたを閉めます。
2. 測定する場所の温度に応じた時間で測定します。（6ページの表1を参照）
3. 一定時間後A-D Strips を取り出し、すぐに添付の鉛筆のカラーチャートと比較します。ストリップを直接カラーチャートにあて、適切な判定をしてください。
4. カラーチャートの最も近い色の数字を記録します。
5. 一度使用したA-D Strips は廃棄して下さい。

注意：使用しないA-D Strips は袋に密閉し、暗いところに保管してください。



(測定時間) 室温：24 時間 13 度以下：1～2 週間 5 度以下：3 週間

2 度以下：4 週間 -4 度以下：6 週間

ロール・シートフィルム（アセテートベース）対象

Label	フィルムの状態	奨励される対処
0	良好	劣化なし 低温/冷温保存
1	良好から可の段階	劣化が開始 冷温保管 点検頻度を増やす
1.5	急速劣化が開始	自触媒作用点 冷温保管または冷凍
2	脆弱	劣化が活発に進行中 冷凍 複製化を推奨
3	危機的	縮小、ゆがみ現象が顕著。 取り扱いが有害の可能性 すぐに冷凍 複製化

出典：User's Guide For A-D Strips(国際マイクロ)

テープの場合には、目視で物理的な劣化を判断するしかなく、物理的な劣化が無くても磁力が低下し映像として再生できない場合もある。劣化は映像記録以外に、制御信号や音声にも及ぶ場合がある。デッキで再生して映像や映像信号の波形に乱れがないか、確認する方法しかない。ただし、再生の際にテープとヘッドが物理的に接触し、磁性体が剥がれる恐れもあるため、古いテープの場合には再生検査と同時にマイグレーション（別メディアにコピー、もしくはデジタルデータ化する）という方法が一般的である。

（４）各作品のパッケージ商品（DVD、BD）化の実績調査

商品パッケージとして販売された作品については、その所在が現状では明らかではないとしても、寄贈や買取りにより収集・保管することが可能である。特にDVD、BDなどのデジタルメディアで発売された商品では、すでにデジタル化されているため、今、対策を打つことにより作品が永遠に視聴できなくなる状態を回避することができる。また、パッケージ商品化の実績の有無は、原盤、マスター等からのデジタルデータ化を行う優先度を定める際の判断基準にもなる。

本事業データベースに、商品化の実績を加える調査を進行中。

2.8.3 デジタルアーカイブ推進スキーム

アニメーション制作会社、パッケージメーカー、アニメーション分野の有識者による検討会を3回実施し、デジタルアーカイブ推進スキームについての検討を行い、以下の方向で合意を得た。

（１）事業目的

日本のアニメーションの文化資産としての保全と利活用を図るため、作品にかかわる原版及び制作素材の散逸・劣化・消失を防ぐことを目的とする。

将来にわたり、日本のアニメーション史及びアニメーション分野の多岐にわたる多くの人々が文化資産として体系的に接する機会を創出し、過去・現在と作り続けられているアニメーションならではの文化的創造力を、未来を築く人々へ継承する。想定される具体的効果は以下のとおり。

日本のアニメーション文化の普及
産業界や学界における次世代人材育成
国内・外に向けた情報発信に伴う文化産業振興

(2) 本事業におけるデジタルアーカイブの定義

本事業データベースに掲載される全てのアニメーション作品の原版のアーカイブを目指す。

- ・ その中で、著作権及び所有権者との権利調整等条件の整った作品から劣化状況を考慮し、デジタル化に着手。
- ・ 所定の形式でデジタル化を推進し、共通のサーバーに保管し、運用規定に基づいて公開等利活用されることを前提とする。
- ・ アーカイブ化された原版及び、デジタル化が行われる作品の中から、各時代におけるエポックメイキングとなる作品や代表作を選定の上、制作素材と連動し系統立った文化資産としてデジタルアーカイブを構築。

デジタル化された作品の元素材は、各種専門所蔵機関又は専門アーカイブセンターに保管される。但し、元素材の状況によって保管が難しい場合は運用規定の定めによって補修を行うか、または破棄する場合も考えられる。これらの一連の工程を総称してデジタルアーカイブと定義する。

(3) 利活用者

一般国民の利用以外にも、主に以下のような利活用者を想定している。

次世代プロデューサー・クリエイター
研究者
専門教育機関
所蔵機関
図書館
地方自治体を含む事業活用者
アニメーション関連業界

(4) デジタルアーカイブ対象作品の範囲と実施作品の特定

[対象作品範囲とデータベース登録作品]

1917年以降に日本で製作 / 公開された商業アニメーション作品を主軸とする

劇場 / TV / OVA

歴史的にエポックメイキングとなる自主製作及び実写合成等

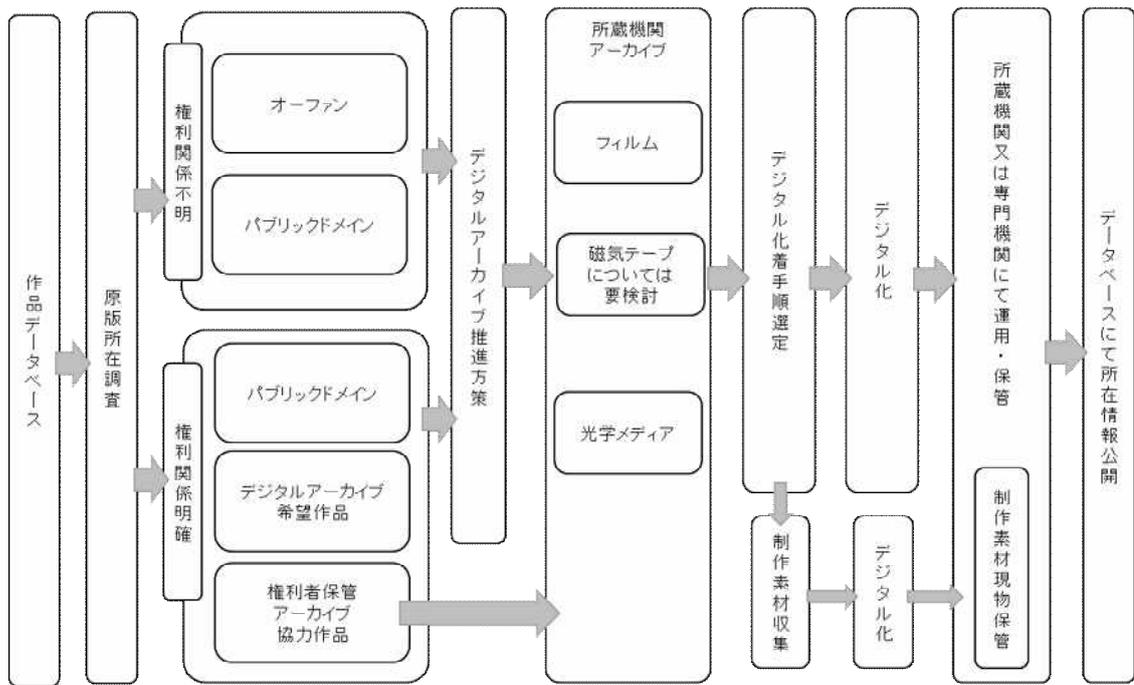
- ・ に含まれない教育アニメーション(図書館や視聴覚ライブラリー販売向け作品

国内外における映画祭受賞及びノミネート作品

その他

(5) デジタルアーカイブ推進フローの考え方

図8 【デジタルアーカイブ推進フロー】



[作品データベース]

作品データベースより調査対象作品を抽出

[原版所在調査]

(1)権利関係明確な場合

- ・ 関係者にデジタルアーカイブ事業説明
- ・ 原盤又はそれに代わる原版所在調査協力要請
 - パブリックドメイン作品
 - デジタルアーカイブ化を希望する作品
 - 原版を所蔵機関へ寄贈又は納本

(2)権利関係不明な場合

- ・ パブリックドメイン判定
- ・ オープン作品の顕在化
 - 保管及び運用主体として既存所蔵機関を指定又は新規組織を組成
 - 顕在化プロセスをデジタルアーカイブ推進方策として周知

[デジタルアーカイブ対象作品の特定]

(1)すべてをアーカイブ

(2)デジタル化に関しては、選定委員会を組成

- これまでの歴史上重要度の高い作品を選定
- 今後毎年5作品を選定し、デジタルアーカイブ化を促進
 - ・ に関しては、可能な限り制作素材や関連商品情報を網羅する
- 権利者デジタルアーカイブ化希望作品又は協力作品、補助金などの助成制度を検討

[所蔵機関アーカイブ]

- ・ 記録メディア別に分類し、既存所蔵機関へ引き渡し

フィルムは東京国立近代美術館
パッケージ商品化された作品は国立国会図書館
磁気テープ所蔵機関を指定、又は新規組織を組成
限定公開機関

[デジタル化着手順選定]

- 散逸・劣化・消失の可能性の高い作品
 - パブリックドメイン対象作品
 - 著作権及び所有者不明作品
 - 原版管理者が存在し、著作権及び所有者との条件の整った作品
- 上記の中から劣化状況に応じて順次デジタル化に着手
研究者、評論家、編集者及びアニメーション業界の有識者 10 名程で選定組織を組成
- ・各年代を代表する 5 作品を選定し上映及び制作素材を系統立てデジタルアーカイブを促進
 - ・デジタル化実施作品の特定 ~ の中から劣化状況に応じて順次デジタル化に着手
 - ・例えば 1960 年代から 90 年代作品と 2005 年以降に公開された作品に関して、協力要請を図りながら制作素材も含めたモデルアーカイブを実施し方向性を検討する。
 - ・選定委員会で選定された作品を、劣化状況から判断しながら順位を決定
 - ・各スペシャリスト＝アーキビストの協力が必要
 - 原版の劣化状況判別
 - 権利調整対応
 - 制作素材収集

[デジタル化]

決定されたフォーマットで実施

[制作素材収集とデジタル化]

原版がデジタル化される作品の中から、
これまでの歴史上重要度の高い作品
今後毎年 5 作品を選定し、デジタルアーカイブ作品
などの、制作素材を原画／絵コンテ／タイムシートを必須アイテムとし、動画／美術ボード／背景／セル画／設定資料／シナリオ／アフレコ台本／色指定／セリフ音源／音楽音源／効果音音源等を系統立てて整理収集しデジタル化を実施。この際、制作現場で活躍する人材のアーキビストとしての能力を活用。

[運用・保管・情報公開・利活用について]

今後更なる検討を必要とするが、現段階で想定される内容として

- ・デジタル化された作品はすべて限定された場所（保管機関又は新規専門機関等）で一般公開を行う。ただし、最新作については例えば公開後 5 年以降公開という事業を妨げない時限的な対応が必要。
- ・専門教育機関、研究者には映像と制作素材を現物視聴も含めた、同時閲覧可能な仕組みや可能性を追求することも重要であり、この件に関しては次年度以降に具体的なモデルアーカイブを実施し、その過程を通じて検討することとされた。

[デジタル化のクオリティについて]

利活用の範囲をどこまで想定するかによって、デジタル化のクオリティとフォーマットを

検討する必要がある。デジタルアーカイブ推進 WG で討議した結果、デジタルリマスター化はそれぞれの作品の権利者が商用利用を前提として行うべきことであり、作品を保存するという目的であれば、ゴミ消し（パラ消し）、フィルムの繋ぎ目（スプライス傷）消し、色補正などの画像の修復は行わず、必要に応じた補修にとどめ、元素材の画質のまま残せれば良いとの見解が示された。

一方で、フィルムの所蔵機関からは、上映会などで活用するには画像の修復と、2K レベル以上の画質が必要であるとの意見も出ている。

[デジタル化を行う場合のコストと作業フロー]

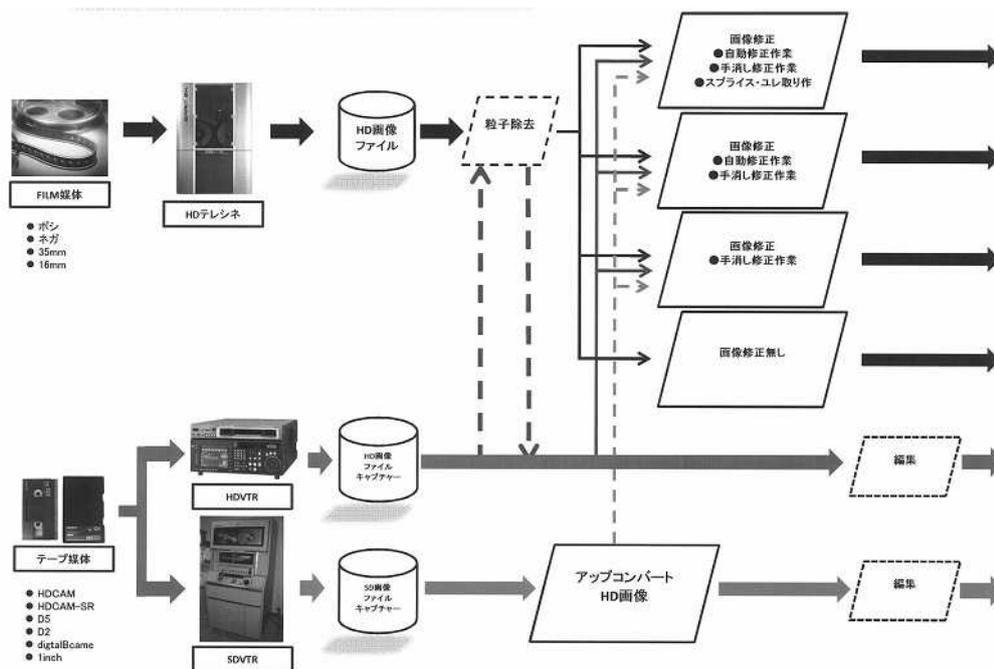
昨年度のデジタル編集ラボ（Q テック、メモリーテック）へのヒアリングによると 2K レベルのクオリティでデジタルリマスター化する場合の、コストと作業フローは以下の通り。

16mm、35mm フィルムの場合、30分1話で 15万円～50万円

- ・パラ消し等の画像修正作業をどこまで行うかで費用は大きく変わる。
テープをそのままの画像、画質でデジタルデータ化する場合 30分1話で 1万円～2万円。
SD 画質素材から HD 画質へのアップコンバートを行う場合 30分1話で 20万円程度。
- ・パラ消し等の画像修復作業を行う場合は、追加費用が発生する。

デジタルデータの保管は、一次ストレージとして複数のサーバーを組み合わせた RAID（Redundant Arrays of Inexpensive Disks と、二次ストレージとして LT0（Linear Tape-Open）テープで保管することが、欧米やハリウッドでのデジタルマスターアーカイブの方法として一般的である。

図9【デジタルリマスター化の作業フロー】



[フィルムを焼き直しして残す場合]

フィルム原盤の保管方法は確立されているので、デジタルデータ化する際にフィルムをプリントし直す場合のフローとコストについてフィルム現像所にヒアリングした。動画ネガ、音ネガのフィルムから、フィルムクリーニングを行い、フィルムを焼き増しして、デジタルデータを作成する費用は、16万円程度。

図10 【フィルムを焼き直ししてデジタル化する場合の作業フロー】

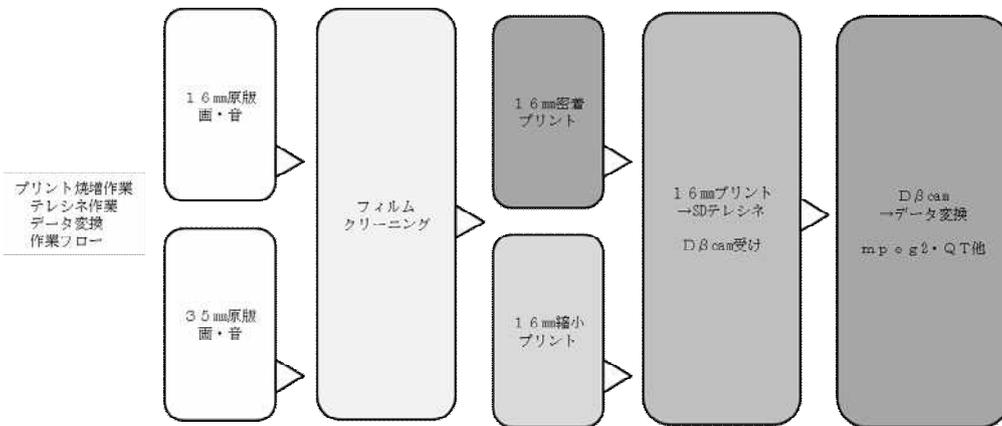
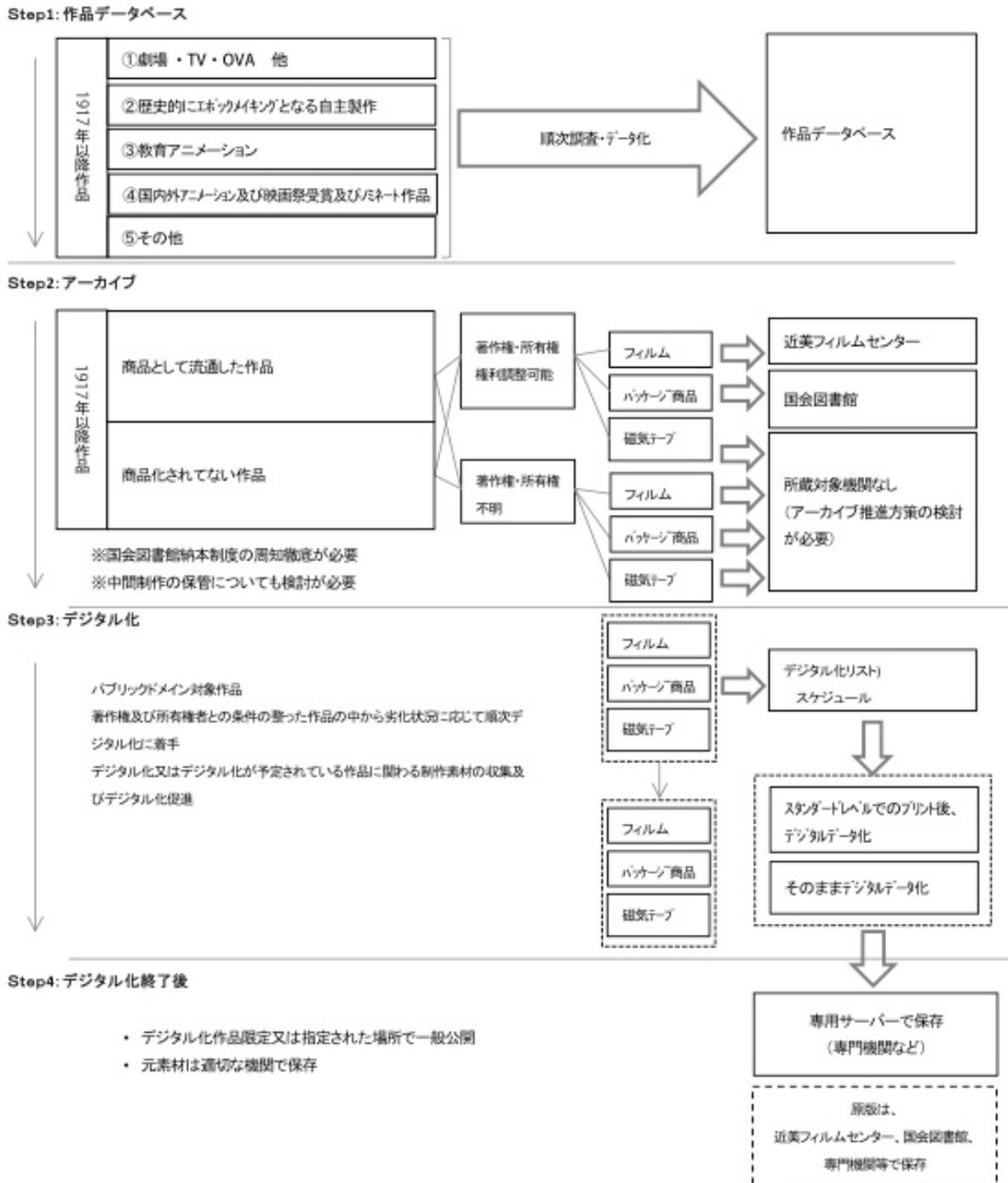


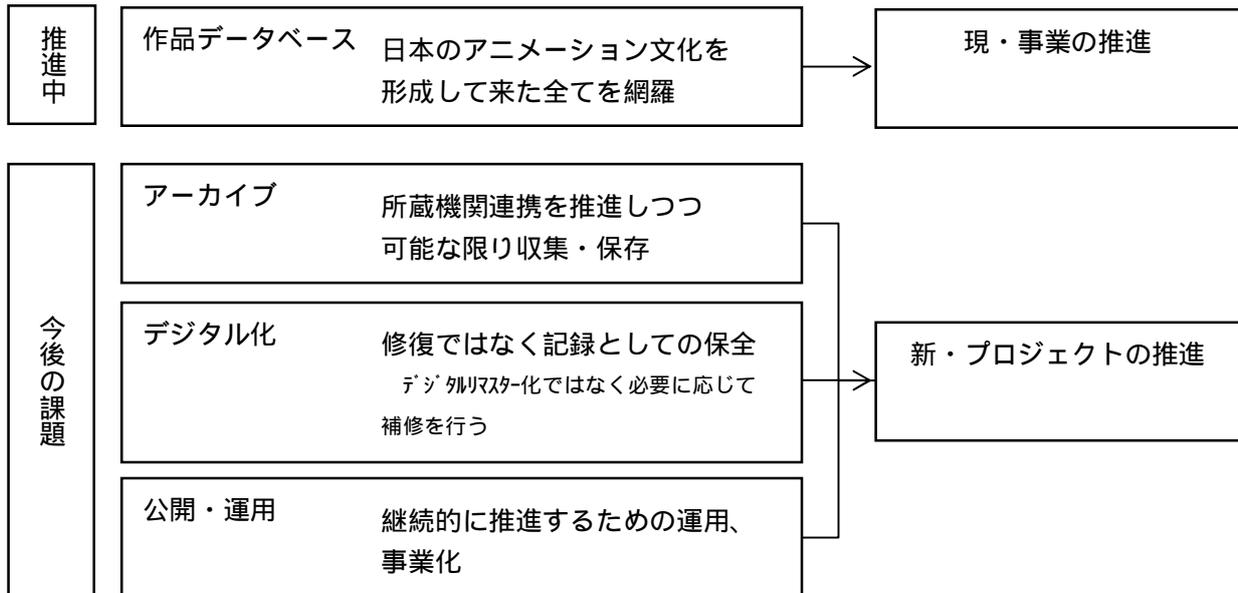
図 11【デジタルアーカイブの段階的アプローチ】



(6) デジタルアーカイブ事業の段階的アプローチ

現在推進中の作品データベースを充実させる事業は、現事業の中で継続して行うが、原版のアーカイブ、及びデジタル化の事業は、新規の事業推進費用と、推進体制が必要であり、新プロジェクトとして推進する。そのために必要とされる事業計画骨子(案)についてデジタルアーカイブ推進WGで検討し次年度以降提案事項とされた。

図 12【デジタルアーカイブ事業構造の考え方】



(7) 今後の課題

アーカイブ促進

- ・ 国立国会図書館への納本促進と、アニメーション関連納本物の本事業データベースとの連携
- ・ 東京国立近代美術館フィルムセンターへの寄贈促進
- ・ 磁気テープ保存機関の設立
- ・ アニメーション製作上におけるアーカイブ促進規約の構築と運用
- ・ 作品データベースの更新・拡充
- ・ 上映及び放送素材の全アーカイブ及び制作素材についてはコレクション的にアーカイブを推進

デジタル化促進

- ・ パブリックドメイン対応のシステム化
- ・ オープン作品の権利処理に関わる合法的対応のシステム化
- ・ 公開と利活用についての運用規定構築
- ・ 劣化判定の効率化
- ・ データフォーマット及び再生技術の恒久化
- ・ アーカイブ及びデジタル化促進にかかわる人材の育成
- ・ 所在調査 / 権利処理スペシャリスト
- ・ アニメーション分野アーキビスト
- ・ データ拡充ネットワークの構築

利活用

- ・ 教育機関ネットワーク
- ・ 所蔵機関ネットワーク

(8) メディア芸術関連団体のコンテンツアーカイブの動向

アニメーション分野のデジタルアーカイブ推進を検討する上での参考情報として、映画、短編映画、記録映画、SP盤レコード、テレビ・ラジオ放送の脚本・台本の5つの分野におけるアーカイブの動向についてヒアリング、及び情報収集を行った。

表14 【メディア芸術関連団体事業概要】

対象	映画	短編映画	記録映画	SP盤レコード	テレビ・ラジオ放送の脚本、台本
実施主体名称	特定非営利活動法人 映画保存協会	公益社団法人 映像文化製作者連盟	記録映画アーカイブプロジェクト	歴史的音盤アーカイブ推進協議会 (HIRAC)	脚本アーカイブス推進コンソーシアム
構成メンバー	理事会 (個人4名) 法人会員 株式会社足柄製作所 (フィルム缶製造) 株式会社角川書店 (映像コンテンツ部 映像版權・原版管理課) 共進倉庫株式会社 (フィルム専用保存庫) 株式会社東京光音 (フィルム修復メディア変換) 株式会社トライ記録映画保存センター 近未来考古学研究所 (上映企画) クレータデザインワークス (グラフィックデザイン) スコブル社 谷根千工房 (出版社) 会員 (海外8名国内23名) その他、世話人、ボランティアなど	文化、記録、教育、広報映画などの製作に從事してきた映像製作者を中心に結成された団体	プロジェクト関連団 東京芸術大学大学院映像研究科 東京国立近代美術館フィルムセンター 記録映画保存センター 記録映画会社 桜映画社、読売映像 毎日映画社、カジマビジョン、岩波映像 現像・テレシネ会社 イマジカ、ソニービーシーエル 東映ラボ・テック、東京現像所 東京光音、ヨコシネ ディー アイ エー その他 山形国際ドキュメンタリー映画祭 映画保存協会、映像文化製作者連盟 川崎市市民ミュージアム	日本放送協会 (NHK) (社) 日本音楽著作権協会 (JASRAC) (社) 日本芸能実演家団体協議会 (社) 日本レコード協会 (事務局) 音源抛出協会の社 (5社) ・コロムビア ・ビクター ・キング ・テイチク ・EMI	(以下予定) 日本脚本家連盟 日本シナリオ作家協会 日本放送作家協会 放送人の会 日本芸能実演家団体協議会 日本放送協会 日本民間放送連盟 放送番組センター 東京大学大学院情報学環 足立区、三交社、文化庁など
目的	映画フィルムを文化財として保存する	映像コンテンツの利用促進及び公共団体等の映像コンテンツの普及啓発事業への協力	消失や散逸の危機にある貴重な記録映画を体系的に収集・保存・公開し、映像を用いた多様な研究・教育の可能性を開くことを目的としている。	貴重な歴史・文化資産の保存	次世代に継承すべき貴重な資産の保存
具体的対象	映画フィルム (ホームムービー含む)	文化、記録、教育、広報映画	記録映画	1950年代までのSP盤レコードに収録された音源。約54,000。著作権は消滅しているもの (パブリックドメイン) のみ。	テレビ・ラジオで放送された脚本 (ドラマ) と台本 (ドラマ以外) 約300万冊。 第1期: 1980年以前の放送 第2期: 1981~2000年の放送 第3期: 2001年以降の放送

アーカイブ方法など	寄贈先の紹介（所蔵はしていない）	・会員作品（映像資産）の共同企画（DVD化） ・国立近代美術館フィルムセンターと協調した作品原簿保存促進（H12年度より、寄贈の形式で保存）	東京大学大学院情報学環を拠点に、東京藝術大学大学院映像研究科や東京国立近代美術館フィルムセンター、記録映画保存センター等と連携しながら、記録映画のアーカイブ化とその利活用の道を探っている。	2007～08年度、HiRACが文化庁委託事業で調査。2009～12年度、NDLの納本制度に従い、各社がSP（またはテープ）を納品。	まず、第期の収集及び保存に向けての整理、公的機関への移管を優先。 移管先候補は以下の通り。 ・国立国会図書館（放送脚本・台本） ・東京国立近代美術館フィルムセンター（映画脚本） ・日本動画協会関連（アニメーション脚本） ・早稲田大学演劇博物館（演劇脚本） ・文学館等（生原稿）
活用・活動内容	映画フィルムの発掘・調査・復元・公開イベントの実施 映画フィルムの保存・活用に関する相談・支援 映画保存を知る・学ぶための情報提供など	共同企画（DVD）の販売	記録映画を収集・保存・公開するための制度・環境整備 記録映画を用いた様々な研究・教育の実践 シンポジウムや上映会を通じた成果の発信と公開	2011年5月31日より、「歴史的音源」としてサイト上で提供開始。	権利処理の後、移管先にて一般図書同様の閲覧を目指す。
事業予算について	会費、寄付により運営	会費収入 共同企画（DVD）の販売収入 国際短編映画祭事業収入など	メンバーの予算から拠出していると想定される	調査事業は文化庁から受託 アーカイブ予算はNDLの納本制度による買取り	検討中
今後の動向	本事業の継続	本事業の継続	記録映画のアーカイブ化と利活用について、さらに検討してゆくものと想定される。	1960年代以降の事業については、現在検討中だが、各社でデジタルアーカイブを行っており、積極的ではない。	早急に一般社団法人化を目指す。
データベース	映画保存資料室はあるが、作品データベースの類はなし。	短編映像の所在情報「作品登録データベース」の再構築に取り組んでいる。（メディア教育開発センターの廃止に伴う取組）作品登録費を徴収している。	岩波映画製作所作品：1950年～1998年、3674本を「記録映画検索データベース」にて試験公開中。	日本最大の音楽データベースWEBサイト「音楽の森」にて公開中。参加団体はJASRAC、日本芸能実演家団体協議会、日本レコード協会の3団体。	移管先に着手を想定。
納本制度への協力		なし	なし	納本制度での音楽CDの納品率はほぼ100%	なし
体制		映像文化製作者連盟の会員各社	学官産の連携 学：東大、芸大、記録映画保存センター 官：近美フィルムセンター 産：記録映画会社、現像・テレシネ会社など	著作権所有団体による構成	関係諸団体による体制を検討中
事業継続の仕組み		映像文化製作者連盟の事業としての作品のDVD化（共同企画）による資金調達	未取材だが、少ない予算で、東大、芸大、フィルムセンター、保存センターで保存に取り組んでいる模様。	調査は文化庁予算 アーカイブは国会図書館予算（納本制度の活用） ただし、パブリックドメインのSP盤のみであり、2012年度をもって一旦終了。	事業継続のために、一般社団法人化を目指している。 一方、資金調達については公的機関予算を目論んでいるが、検討中。

2.9 総括

平成 23 年度の事業実施成果により、平成 24 年度デジタルアーカイブ事業を推進するために、データベース/アーカイブ/デジタルアーカイブの区分を更に、今後以下の 4 つの段階に分けて効率的に検討を進め、プロジェクトを推進することがもとめられる。

データベースフェーズ

1.歴史的網羅性の高い日本で製作・初公開されたアニメーション作品のデータベース

アーカイブフェーズ

1.作品原版・制作素材アーカイブ促進

2.アーカイブ作品の利活用

デジタルアーカイブフェーズ

1.アーカイブ作品のデジタル化

2.デジタルアーカイブ作品の利活用

モデルアーカイブの早期実施

特に、データベースについては本年度の事業成果を持って、引き続き推進。アーカイブフェーズに関しては、所蔵機関連携を前提にさらに検討を進める。デジタルアーカイブフェーズについては具体的に事業を推進するための、対象作品の特定、事業規模の把握、継続的事業を営むための方策等の検討を進めることが求められる。

2.9.1 データベースについて

平成24年度も引き続き、アニメーション関連業界、権利者、学会、研究者、等の有識者の協力の拡大を図るとともに、所蔵機関連携による作品保管状況の把握をさらに進め、アニメーション分野においてより豊かなデータベースの構築を図る。更に、本事業の目的である4分野横断を実現するメタデータフィールドと、データの紐付についての具体的な取り組みの検討も行う。

特に、データベースに投入すべき、日本のアニメーションの範囲と定義について調査検討を深め1917年～2012年に至るまで、今後の日本のアニメーションをとらえる上で欠かせない範囲の特定を求められる。

平成 23 年度の事業成果である 2.4.2 重点調査範囲でメタデータ項目について検討を行った過程で、教育アニメーションや短編アニメーション、CM アニメーションに関しては更に、幾つかの事例をもって検証を行う必要があるとされた。そこで次年度以降は、本年度の重点調査の範囲からさらに絞り込んだ項目を想定しデータベースへの投入作品の優先順位を検討し、データベース構築に関する効率の向上を目指すことが課題となった。以下に平成 24 年度以降想定されるデータベースへの投入優先順位の絞り込み作品範囲を列举する。

[平成 24 年度想定されるデータベースへの投入優先順位の絞り込み作品範囲]

商業アニメーション

劇場

TV(TVスペシャル含む)

OVA

教育アニメーション

商業アニメーションとの連携
学校教育課程に活用される教育アニメーション
視聴覚教室や図書館等で貸し出される教育アニメーション
公的機関が製作する教育アニメーション
国立国会図書館蔵書に多数みられるNHK教育番組などでのコーナー展開
短編アニメーション
みんなうた等
国内外のアニメーションアワードで発表、評価されている作品
国内外の美術館や博物館、ギャラリーなどで発表、収蔵されている作品
自主制作アニメーション
1917年日本のアニメーション草創期から現在に至るまでの変遷
CMアニメーション
商業アニメーションとの連携 / CMオリジナルアニメーション / アニメーション技術等
その他

[効率的な運営の方策]

協力者の拡大
事務局・協力社が校正・校閲可能な記名式投稿機能を試行
タグ付と検索機能の強化
所蔵機関連携
4分野横断

2.9.2 デジタルアーカイブについて

平成23年度は、アニメーションのデータベースを構築しつつ、そのデータベースをもとにしながら、制作会社、所蔵機関が保管している原稿の所在調査を実施した。その成果として、原稿及び制作素材、そのもののアーカイブに関して、パッケージ商品化されている作品や、新規にパッケージ商品化される作品は、国立国会図書館への納本制度を周知徹底することで可能性が広がること、フィルム素材については、東京国立近代美術館フィルムセンターへの保管が条件次第で可能であることが明らかになった。一方で、フィルム、光学メディア以外の磁気テープを原稿とする作品は、現時点で所蔵可能な専門館が存在しないことも明らかになった。

アーカイブ、デジタルアーカイブを推進する上で今後の課題は下記の通りである。

- ・想定される利用者の利活用のイメージの具体化
- ・磁気テープの対応
- ・フィルム現像所が保管している預け主不明の膨大な保管物であるオーファン作品への対応等

更に、本事業目的に合うデジタルアーカイブを実現するためには、以下のことが求められる。

- ・より多くの作品の映像を収集し、限定された場所で公開
- ・各時代を代表する作品を選定し、制作素材と映像が閲覧可能な環境を構築
- ・アニメーション制作進行経験を持つアーキビストの育成
- ・フィルムや磁気テープ、光学メディア等映像に関わるスペシャリストの参加
- ・幅広いアニメーション業界関係者の参加協力
- ・過去作品及びこれから製作される新作品に適したアーカイブ推進方策の検討

次年度はモデル作品を選定するなど、モデルデジタルアーカイブフローを検討することにより、産・学・官連携による事業スキームの方向性について模索していく。

平成 22 年度、平成 23 年度、様々な角度からご協力いただいたアニメーション分野関係者。

- ・ 株式会社旭プロダクション
- ・ 株式会社アニプレックス
- ・ 株式会社エイケン
- ・ 株式会社 A-1 Pictures
- ・ 株式会社 NHK エンタープライズ
- ・ 株式会社オー・エル・エム
- ・ 株式会社ガイナックス
- ・ 株式会社学研教育出版
- ・ 株式会社角川書店
- ・ 有限会社川本プロダクション
- ・ 株式会社コミックス・ウェブ・フィルム
- ・ 株式会社ゴンゾ
- ・ 株式会社桜映画社
- ・ 株式会社サテライト
- ・ 株式会社サンライズ
- ・ 株式会社ジェー・シー・スタッフ
- ・ 株式会社ジェンコ
- ・ 有限会社シャフト
- ・ 株式会社小学館集英社プロダクション
- ・ 株式会社白組
- ・ シンエイ動画株式会社
- ・ 株式会社スタジオジブリ
- ・ スタジオ・ゼロ
- ・ 株式会社スタジオディーン
- ・ 株式会社スタジオ雲雀
- ・ 株式会社 STUDIO104
- ・ 株式会社タカラトミー
- ・ 株式会社ダックスインターナショナル
- ・ 株式会社竜の子プロダクション
- ・ 株式会社円谷プロダクション
- ・ 株式会社ティー・オーエンタテインメント
- ・ 株式会社 TYO アニメーションズ
- ・ 株式会社手塚プロダクション
- ・ 東映アニメーション株式会社
- ・ 東宝株式会社 映像本部映像事業部
- ・ 株式会社徳間書店
- ・ 株式会社トムス・エンタテインメント
- ・ 株式会社日本アドシステムズ
- ・ 日本アニメーション株式会社
- ・ 日本コロムビア株式会社
- ・ バンダイビジュアル株式会社
- ・ 株式会社びえろ
- ・ 株式会社フライングドッグ
- ・ 株式会社プロダクション・アイジー
- ・ 株式会社プロダクションリード
- ・ 株式会社ボンズ
- ・ 株式会社マッドハウス
- ・ 虫プロダクション株式会社
- ・ 横山事務所
- ・ その他

五十音順

3. ゲーム分野報告

ゲーム分野における、本年度の活動における具体的な内容について、一部変更のあったものも含め、実施された活動内容について以下記載する。

3.1 本年度の活動内容

ゲーム分野のデータベース用のメタデータは、当初立命館大学のファミコンデータベースのデータを利用する予定だった。しかし、同校の協力に関して学内外の調整に時間がかかるということがわかり、エンターブレインで制作を行うことになった。同社とは、データベース制作前に既に打ち合わせを行っており、1986年以降のファミコンを含むゲームソフトのデータベースを保有していることを確認している。ファミコンは、1983年7月に発売され同年9タイトルが発売されており、それ以降1984年、1985年のエンターブレインが所有しないデータについては、当時発売されていた雑誌、書籍等から収集することにした。また、エンターブレインがこうした出版物を所有していない場合は、すでに国会図書館で「ファミリーコンピュータ・マガジン」(徳間書店発行)「ファミリーコンピュータ通信(現ファミ通)」(アスキー発行 エンターブレイン発行)の創刊号からのバックナンバーを確認しているため、これらを利用することも考えた。

最終的に、以下の雑誌、書籍を精査してデータをピックアップすることにした。

[参考文献]

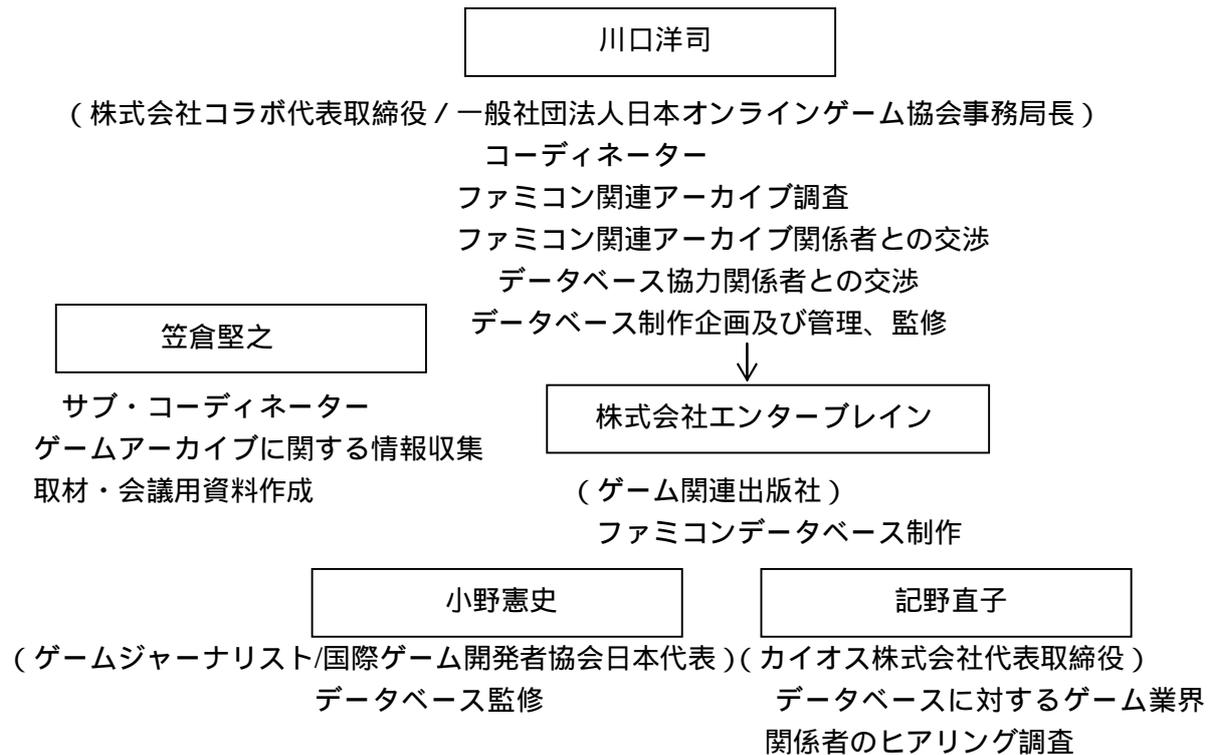
- 「ファミリーコンピュータ・マガジン」(徳間書店/1985年～1996年)
- 「ファミリーコンピュータ通信」(旧アスキー/1986年～1995年)
- 「ファミリーコンピュータ 1983-1994」(太田出版/2003年)
- 「ビデオゲームパーフェクトカタログ」(徳間書店/1991年)
- 「超絶大技林」(徳間書店/1989年～2000年)
- 「ファミ・コンプリート」(三オブックス/2003年)
- ファミコンのソフト(ゲームのパッケージから情報収集)

データベース完成の後は、関係者のヒアリングを行い、データベースや本事業に対する意見やアドバイスをいただき、その結果を次年度以降の本事業に反映させることとした。

3.2 本年度の取り組み体制

本年度本格的に稼働したメディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野データベース事業及びアーカイブ事業は、ファミコンのデータベース制作とゲームアーカイブの検討を目的として活動を行った。

本活動は、下記のような実施体制で行われた。



上記の活動については、以下ゲーム分野座長・コーディネーター会議にて承認を得た上で活動を実施した。(以下、敬称略)

<座長>

馬場 章 (東京大学大学院情報学環教授 / デジタルゲーム学会理事)

<アーカイブ&コンソーシアム事業ディレクター>

桂 英史 (東京芸術大学大学院映像研究科 教授)

<コーディネーター>

川口洋司 (株)コロボ代表取締役 / 一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局長)

記野直子 (カイオス株式会社 代表取締役)

<サブ・コーディネーター>

笠倉堅之

<文化庁>

<事務局>

凸版印刷株式会社 アーカイブ事務局

森ビル株式会社 コンソーシアム事務局

また、上記活動の報告及び最終承認は、下記コンソーシアム事業ゲーム分野会議にて行われた。(以下、敬称略。以下同様)

<座長>

馬場 章 (東京大学大学院情報学環 教授 / デジタルゲーム学会理事)

<アーカイブ&コンソーシアム事業ディレクター>

- 桂 英史 (東京芸術大学大学院映像研究科 教授)
<コーディネーター>
川口洋司 (株式会社コラボ代表取締役/一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局
長)
記野直子 (カイオス株式会社 代表取締役)
<サブ・コーディネーター>
笠倉堅之
<研究者>
細井浩一 (立命館大学映像学部教授/デジタルゲーム学会会長)
中村彰憲 (立命館大学映像学部准教授/デジタルゲーム学会)
<産業関係者>
上村雅之 (任天堂株式会社アドバイザー/立命館大学院総合先端総合学術研究科教授)
富山竜男 (一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会事務局長/株式会社スクウェア・エニッ
クス コーポレート・エグゼクティブ)
浅見高行 (社団法人日本アミューズメントマシン工業協会 業務部業務一課課長)
浅沼 誠 (株式会社バンダイナムコゲームス 執行役員 スタジオ統括 第2スタジオ
副本部長)
庄司 卓 (株式会社セガ CS 研究開発本部 CS R&D 推進部 部長)
吉岡直人 (株式会社スクウェア・エニックス 研究開発部シニア・マネージャー チーフ・テク
ノロジスト)
齋藤 茂 (株式会社トーセ 代表取締役社長)
山路和紀 (株式会社プレミアムエージェンシー 代表取締役社長)
古田弘美 (株式会社ユークス 横浜開発室 開発担当 執行役員)
<業界有識者>
浜村弘一 (株式会社エンターブレイン代表取締役社長)
小野憲史 (ゲームジャーナリスト/国際ゲーム開発者協会日本代表)
遠藤雅伸 (株式会社モバイル&ゲームスタジオ取締役会長)
<文化庁>
<事務局>
凸版印刷株式会社 アーカイブ事務局
森ビル株式会社 コンソーシアム事務局

敬称略・順不同 以下同様

3.3 本年度の活動スケジュール

本年度のメディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野データベース事業及びアーカイブ事業は、ファミコンのデータベース制作とゲームアーカイブの検討を目的として下記のスケジュールで活動を実施した。

本年度のメディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野データベース事業及びアーカイブ事業は、ファミコンのデータベース制作とゲームアーカイブの検討を目的として下記のスケジュールで活動を実施した。

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
WG				第1回開催		第2回開催		第3回開催		第4回開催	報告書検討	第5回開催
			定義の確認 DB構成検討			提出 ハードについて 調査報告				提出 ソフトについて 調査報告		
データベース			データ調査 ハードデータ調査								チェック	納品
			ヒアリング		ソフトデータ調査							提出 ヒアリング 報告書
					データベース対象作品 ヒアリング							
				データ入力 ハードデータ		ソフトデータ						
アーカイブ						選考基準案 調査フロー策定 アーカイブの定義			検証			
			検討事項	データ調査		アーカイブの定義 基準の設定 所在調査			マスターDBフォーマット策定			マスターDBα版
			作業事項		提出 アーカイブの方向 性について報告					提出 アーカイブ対象 の所在データ		
					アーカイブ試行 方針決定		アーカイブのあり方の検討					アーカイブ テストDATA
				モデル案策定	モデルアーカイブ試行						実施報告 実施要項作成	
										収集、分析、整理、アーカイブ化、所有データ入力		マスターDBへ反映

3.4 データベース用データの調査・収集

3.4.1 ゲーム関連資料所蔵状況の調査と本年度活動案の作成準備

ゲーム分野データベース事業及びアーカイブ事業は、本年度ファミリーコンピュータ（以下、ファミコン）データベース制作、ゲームアーカイブの検討を目標に活動を行うことにしたが、こうした活動に先立ち活動概要について以下ミーティングを行った。

日時：6月20日（月）13時

場所：凸版印刷 トッパン小石川厚生棟

参加者：

川口洋司（コーディネーター）、

笠倉堅之（サブ・コーディネーター）

凸版印刷株式会社 アーカイブ事務局

野沢宏一郎（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト部長）

原田香織（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト主任）

敬称略、以下同様

本ミーティングテーマは、データベース制作における以下の事柄である。

- （1）情報収集について、
 - ・情報収集の方法について
 - ・情報の精査作業について
- （2）情報整理について
 - ・情報整理作業の方法について
 - ・情報整理作業者に求めるスキルについて

本年度初めて着手するゲームのデータベース制作だが、今後のデータベース制作のプロトタイプとして位置づけ、まずはファミコンから着手することにした。

ファミコンを取り上げた理由として、すでにゲームソフトの発売が終了してタイトル数の把握がしやすいこと、立命館大学がすでにファミコンのデータベースを構築しており協力を得られる可能性がある、ということが挙げられる。ついては、情報収集について、まず立命館大学にデータベース制作について協力していただくよう交渉を行うことにした。一方立命館大学の協力が得られない場合を想定して、1986年以降のゲームのデータベースを構築し、それ以降更新を継続しているエンターブレインにも協力を打診することにした。

情報整理について、上記2者にデータベース制作の協力が得られれば、情報整理についての問題はほぼクリアすることになる。データの精査作業は、小野憲史氏（ゲームジャーナリスト/国際ゲーム開発者協会日本代表）に依頼することにした。

本提案について、後日桂英史アーカイブ&コンソーシアム事業ディレクター（東京芸術大学教授）文化庁の了承を得られたので、立命館大学、エンターブレイン、小野氏にコンタクトを取った。立命館大学には、細井浩一教授、上村雅之教授（任天堂アドバイザー）というファミコンゲーム研究の第一人者がおられ、データベース制作に関する協力依頼以外にもアーカイブに関する協力が得られる可能性があった。

3.4.2 ファミコンデータベースについて立命館大学と協議

7月25日桂ディレクター、事務局と共に京都の立命館大学に、細井浩一教授、中村彰憲准教授を訪ねた。参加メンバーとミーティングの概要は以下のとおりである。

日時：7月25日(月)13時

場所：立命館大学

15時 任天堂

参加者：

アーカイブ&コンソーシアム事業ディレクター

桂 英史 (東京芸術大学大学院映像研究科 教授)

コーディネーター

川口洋司(株式会社コロパ代表取締役ノ一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局長)

サブ・コーディネーター

笠倉堅之

事務局

企画ディレクターアシスタント 明貴紘子

凸版印刷アーカイブ事務局

原田香織 (凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト 主任)

上記メンバーが立命館大学にてミーティングを行い、本事業のファミコンデータベース制作に対する協力を依頼したところ、細井教授から快諾を得られた。しかし、大学内外での検討等調整時間が必要である旨の説明を受けた。また、同大学のデータベース制作にあたり、任天堂からファミコンのゲームソフトを貸与してもらい、これを元にしてデータベースが制作されたことがわかった。その後任天堂にて任天堂アドバイザーで、立命館大学教授でもある上村氏を訪ね、ファミコンの歴史及びファミコンのデータベース制作とファミコンのアーカイブについてアドバイスをいただいた。

上村氏からは、ファミコンのアーカイブについて、単にモノの収集だけではなく、ゲームユーザーの調査も併せて行うべきとのアドバイスもあった。

3.4.3 ファミコンデータベース及びアーカイブについて国会図書館と協議

ゲームアーカイブ(パッケージゲームソフト及びゲーム雑誌)の収蔵状況を確認させていただくために、8月5日国立国会図書館を訪れた。参加メンバーとミーティングの概要は以下のとおりである。

日時：8月5日(金)14時

場所：国立国会図書館

参加者：

アーカイブ&コンソーシアム事業ディレクター

桂 英史 (東京芸術大学大学院映像研究科 教授)

コーディネーター

川口洋司(株式会社コロパ代表取締役ノ一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局長)

サブ・コーディネーター

笠倉堅之

文化庁

椎名ゆかり(文化庁 芸術文化課支援推進室 メディア芸術交流係)

事務局

企画ディレクターアシスタント 明貴紘子

凸版印刷アーカイブ事務局

原田香織（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト 主任）

国立国会図書館

大島 薫（国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 課長）

井上奈智（国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 資料係）

吉井伶奈（国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 資料係）

国会図書館におけるパッケージゲームソフト及びゲーム雑誌の収蔵状況を確認させていただいた。

ゲームソフトの収蔵状況については、大半がプレイステーション（1994年12月発売）以降のもので、しかも納本状況が芳しくないため、タイトル数がそれほど多くないという現状で、今後業界への納本呼びかけの必要性を感じた。

1980年代のゲーム雑誌は、『ファミリーコンピュータ・マガジン』（徳間書店発行）『ファミリーコンピュータ通信（現ファミ通）』（アスキー発行 エンターブレイン発行）の創刊号からのバックナンバーを確認した。納本制度は、出版社において比較的遵守されているように思われる。

ゲームソフトに比べてゲーム雑誌の納本状況は比較的良好で、ゲームアーカイブ事業活動について国会図書館への協力は重要であると思われた。

3.4.4 ファミコンのデータベース制作に至るまで

8月10日開催されたゲーム分野座長・コーディネーター会議にて、立命館大学のファミコンデータベースの協力を得、ファミコンのデータベースを制作する旨了承されたので、立命館大学にその旨を伝え、交渉経過の確認を行った。

10月26日第1回コンソーシアム事業ゲーム分野会議後、会議に出席されていた立命館大学細井教授と桂ディレクター、凸版印刷野沢氏、原田氏を交えて、立命館大学のファミコンデータベース協力に関してその後の進捗状況について以下のメンバーでミーティングを行った。

日時：10月26日（金）17時30分

場所：六本木ヒルズ 森ビル会議室

参加者：

アーカイブ&コンソーシアム事業ディレクター

桂 英史（東京芸術大学大学院映像研究科 教授）

コーディネーター

川口洋司（株式会社コラボ代表取締役 / 一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局長）

事務局

企画ディレクターアシスタント 明貴紘子

凸版印刷アーカイブ事務局

野沢宏一郎（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト 部長）

原田香織（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト 主任）

7月25日立命館大学にて細井教授とミーティングを行い、ファミコンデータベースの制作に関して協力依頼を行った。その際、大学内外での検討等調整時間が必要である旨の説明を受けた。

その後の進捗状況について、細井教授から、京都府及び大学内の調整にまだ時間がかかりそうだという説明があり、3月までのデータベースの完成が危ぶまれたため、桂ディレクターのアド

バイスもあり、急遽エンターブレインの協力を得てデータベース制作を行うことになった。

3.4.5 ファミコンのデータベース制作

ファミコンのデータベース制作について既に打診してあったエンターブレインに事務局を交えて10月31日ミーティングを行った。

参加メンバーは、以下のとおりである。

日時：10月31日（月）13時

場所：エンターブレイン

参加者：

コーディネーター

川口洋司（株式会社コラボ代表取締役ノ一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局長）

凸版印刷アーカイブ事務局

原田香織（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト主任）

西脇健一郎（凸版印刷株式会社 ソリューション本部 ソリューション推進部第四チーム主任）

小林利治（株式会社エンターブレイン マーケティング調査部）

エンターブレインとのミーティングでは同社からのデータベース制作協力について話し合いが行われた。小林氏からデータベースを元に不足分のメタデータをエンターブレイン社刊行物からピックアップ可能との見通しが示され、制作協力についての了承が得られた。

次にデータベースの項目について協議を行った。

立命館大学の将来的な協力を想定して、同校のファミコンデータベースの項目を参考にし、また、エンターブレインが自社所有の1986年以降の全コンソールゲーム機ゲームソフトのデータベースの項目も参考にすることにした。

データベースの基本的な項目については、本ミーティングにて合意を得た。

後日項目の細目（今後のアーカイブ活動において参考とするために、メタデータ出典元としてゲーム雑誌やアーカイブ書籍を備考欄に掲載）を追加し、以上の経緯でデータベース作成を実施し（後述）、データベースの制作スケジュールは、2012年1月31日完成を目処とした。

3.4.6 ファミコンのデータベースのヒアリング調査

12月26日のコンソーシアム事業ゲーム分野会議にて、データベース完成後、2012年2月にメタデータの精査作業、監修作業を開始、並行してゲーム分野会議ご出席の業界関係者や識者を含む斯界の方々にデータベースに関するヒアリングを行い、そのヒアリング結果を今後のデータベース制作及びアーカイブ事業活動に反映させていただく旨の説明を行った。

その後2月15日のゲーム分野座長・コーディネーター会議で、ゲーム分野会議メンバーに対するヒアリング調査に関する提案が了承されたので、約3週間かけて実施することにした。ヒアリングの企画提案は、以下の通りである。

ファミコンデータベース及びアーカイブに関するヒアリングについて（案）

（1）目的

本年度初めて構築着手を行ったゲームソフトのデータベースであるファミコンソフトのデー

データベースだが、次年度以降を見据えたパイロット版的な本データベースについてゲーム関係者から広く意見を募り、今後のデータベース構築に役立てていきたい。

ヒアリングの主目的はデータベースに関するものだが、来年度以降の課題となっているゲームアーカイブも同様に今後のアーカイブ構築のため意義や必要性、手法等アーカイブのあり方や利活用を検討していくためにも斯界の方々の意見を来年度以降の事業活動の参考とするために拝聴したい。

(2) ヒアリング先の選定について

将来的なデータベース利活用想定先として「研究機関」「所蔵機関」「産業界(経営企画・知財・広報・資料室・事業開発などのセクション)」「ユーザー(今回はゲームジャーナリスト)」「出版社」のカテゴリに分けて取材を行う。

ヒアリング先の多くは、ゲーム分野会議出席メンバーの方々だが、会議中本はデータベースに関する意見を十分に拝聴する時間がなかったため、時間と場所を改めてヒアリングを行う。

なお、利活用のイメージは「このデータベースに情報を残したい」「このデータベースを(研究・ビジネス・所蔵管理などに)使いたい」という幅広い捉え方で考える。

(3) ヒアリング先候補

研究機関

立命館大学教授 / 任天堂(株) 上村雅之 ファミコン設計に関わる

デジタルゲーム学会会長 / 立命館大学教授 細井浩一

デジタルゲーム学会理事 / 東京工芸大学教授 岩谷徹 ファミコンゲーム開発に関わる

デジタルゲーム学会理事 / 株式会社モバイル&ゲームスタジオ 会長 遠藤雅伸
ファミコンゲーム開発に関わる

所蔵機関

国立国会図書館音楽映像資料課課長 大島薫

産業界

一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会事務局長 富山竜男

株式会社バンダイナムコゲームス 担当者

株式会社セガ 担当者

株式会社スクウェア・エニックス 担当者

株式会社コーエーテクモゲームス 担当者

株式会社コナミデジタルエンタテインメント 担当者

株式会社カプコン 担当者

株式会社トーセ 担当者 ファミコンゲーム開発に関わる斎藤社長を予定

<ゲームジャーナリスト>

ゲームジャーナリスト / 任意団体国際ゲーム開発者協会日本代表 小野憲史

ゲームジャーナリスト / 任意団体国際ゲーム開発者協会日本副代表 新清士

出版社

株式会社エンターブレイン 編集担当者

株式会社アスキー・メディアワークス 編集担当者

以上の方々を予定

座長、コーディネーター会議関係者は、進捗報告等行っていたため今回のヒアリングから除いた。

(4) 体制

監修・監督：川口コーディネーター
取材：記野コーディネーター
事務局：凸版印刷

(5) 期間

2012年2月上旬～2月末

(6) 意思決定機関への報告について

1月30日 座長・コーディネーター会議メンバーに答申（メール）
2月6日週 馬場座長よりご指摘いただき再検討した案を、
座長・コーディネーター会議メンバーに再答申（メール）
2月15日 ゲーム分野会議にて着手・実施状況報告
3月末 報告書にて最終報告

(7) ファミコンデータベースに関するヒアリング項目（案）

1. ファミコンデータベースについて
データベース項目における情報の正誤について
データベース項目における要望について
データベースの利活用について
今後のデータベース構築に関する協力体制について
2. ファミコンアーカイブについて
ファミコンアーカイブについて あり方についてのアドバイス
ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

この提案に対し馬場座長からファミコン時代を知る斯界の方々へのヒアリングにすべきとの提案をいただいたが、今回はゲーム分野会議にて参加された方々にデータベースに対する意見をいただきたいと公言している手前、またゲーム分野会議に参加された方々にご意見をうかがう機会もなかったため、協議の結果ヒアリング対象者をゲーム分野会議参加者とし、上記質問についてヒアリングを実施することになった。

3.4.7 ファミコンデータベースに関するヒアリング調査結果

ファミコンのデータベース及びゲームアーカイブについてのヒアリング調査は、2012年2月24日から3月4日にかけてゲーム分野会議参加メンバーを対象に実施された。以下は、そのレポートである。ヒアリング対象者には、事前に本事業で作ったデータベースのURLとID、パスワードを送付し、実際にデータベースに触れていただいた。（対象者の敬称略）

(1) 遠藤雅伸

デジタルゲーム学会理事、株式会社モバイル&ゲームスタジオ会長

(2) 庄司 卓

株式会社セガ 開発生産統括本部 研究開発ソリューション本部 本部長

- (3) 中川文憲
社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 法務担当マネージャー
- (4) 斎藤 茂
株式会社トーセ 代表取締役社長
- (5) 浅沼 誠
株式会社バンダイナムコゲームス 執行役員
渡辺浩孝
同社第2事業本部 第2プロダクション ゼネラルマネージャー
- (6) 竹内将典
株式会社フロム・ソフトウェア 取締役
- (7) 富山竜男 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長
- (8) 坂本武郎 株式会社エンターブレイン ファミ通メディア事業本部 副本部長
- (9) 山路和紀 株式会社プレミアムエージェンシー 代表取締役社長
- (10) 上村雅之 立命館大学教授、任天堂株式会社アドバイザー
- (11) 細井浩一 デジタルゲーム学会会長、立命館大学教授
- (12) 大畠 薫
国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 課長
長嶺悦子
国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 課長補佐
齋藤朋子
国立国会図書館 電子情報部電子情報企画課 係長
井上奈智
吉井伶奈
国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 資料係
- (13) 小野憲史
ゲームジャーナリスト / 国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA) 代表

【ヒアリングデータ】

- (1) 遠藤雅伸氏
デジタルゲーム学会理事、株式会社モバイル&ゲームスタジオ会長

取材日時・場所

2012年2月24日(金) 15時~16時30分 株式会社モバイル&ゲームスタジオ 会議室

ファミコンデータベースについて

データベースの利活用方法について
デジタルゲーム学会においても過去のゲームのメタデータを閲覧するということはある。研究者が過去のタイトルに関して必要な情報がひとつにまとまっているととても役に立つと思う。あらゆるデータが入っていないとしても動かない事実としてのデータがあれば、研究者はそれをもとに更にインターネット等で先を調べることは容易である。

データベース項目における要望について

もちろん細かい項目があればあるほどうれしいが、そのデータベースでしか得られない情報をたくさん網羅するのではなく、「すべてのプラットフォームとすべてのタイトルが検索できる」ということが重要である。世の中にはハード別のファンがいるので、深さを追求するのではなく、浅くても構わないので、プレーンに揺らがない項目だけで構わない。揺らがない項目とは、プラットフォーム、タイトル名、パブリッシャー名、発売日、メディア（媒体）があたる。

実は世にあるゲームのデータベースの中で、すべてのタイトル情報を網羅したものは存在しない。そういうデータベースをきちんと構築してもらいたい。

必要な情報として、正式なタイトル名はもちろんだが、それを探すにあたり発売日は重要である。いつ発売されたかは、研究する立場からするとキーある。ただ、「カセットの容量」は、ビジネス的にも技術的にも大容量でデータを抱えられるまたは送信できる現在の段階では不要のデータ。「カセットの容量」は、特にファミコンでしか通用しない項目名であるので、あっても困らないが不要と考える。容量よりはむしろ使われているICが何なのか（MMC-3、MMC-4等）の方が知りたい。

タイトルは、プラットフォームと紐づいているべきなので、同じタイトルでも別プラットフォームで発売されている場合は別々で管理すべき。ただし、同じプラットフォームでも、メディアの違い（例：ファミコンの場合 ROM カセットではなくディスクというメディアがある）は重要な相違となるため、項目に「容量」はいらぬが、「メディア」は必須である。また、メディアの枚数などもPS以降では必要なのかもしれない。

ゲームジャンルは、細かく分類すればするほど意味がなくなってくると考えている。ただ、簡単な「RPG」や「アクション」などのジャンル表記に加えて、要素的な説明が必要だとは思う。要素的な説明とは、例えば、「ドラゴンクエスト」であれば成長とストーリー要素を以てRPGと呼ぶ、オンラインで遊べるRPGであればコミュニケーション要素が加わるなどなど。特に学術的に使用する場合は、そのようなマーキングができるデータベースが好ましい。ただし、正確なデータ構築にはできない項目（主観が入ってしまう、正確な分類または判断を誰が行うのか？）なので、思い切って正確でないかもしれないので、この項目は削除してしまおうと考えてしまっても良いという考え方もある。

デベロッパー情報は、本来は知りたい情報だが、裏が取れないことが多い上に、日本の場合、正しくないことが多い（パブリッシャーがデベロッパーを契約でしぼり、デベロッパーであることを開示させないことが多かったため、実際開発を行ったデベロッパーではなく、何もしていないパブリッシャーがデベロッパーとして表記されていることが多い）ため、項目として正確ではないことが多く、統一性が取れない。実際のデベロッパーを調べて表記したとしても、そのデベロッパーとパブリッシャーの関係を壊しかねない（契約違反または信義則違反）可能性がある。また、ファミコン時代には任天堂がパブリッシャーに対して年間本数を制限していたため、本来発売されるべきパブリッシャーから発売されず、他社に委託して販売されていたことなどを考えると、パブリッシャー情報に関して一部怪しいところはある。

価格に関しては、今現在その値段で買えるのかと言われれば「買えない」金額である。実勢価格でないのならば、項目名を変更すべき。「発売当時メーカー希望小売価格」など。こ

のような使途があまり有益とも思えない項目に注力するのではなく、できる限り多くのタイトルに関してスピードを上げてデータベース化を望む。

今後のデータベース構築及びアーカイブ作りに関するアドバイス

まずはデータベースを急いで作ってほしい。不正確または不明確な項目や情報をたくさん網羅するくらいならば、項目は少なくとも、定性的な確定情報のみを含む「正しい」データベースを作ってほしい。また、検索するにあたり、あいまい検索のような探しやすい機能を加えてほしい。

前述の項目のところで「容量」に触れたが、今後ファミコン以外のプラットフォームに流用する項目としては再度見直す必要がある。ファミコンにしか通用しない項目ではなく、今後 PS3 や Xbox360 タイトルなどの情報まで入力することも考慮して項目を揃えてほしい。

世の中に情報量の多いデータベースは存在するが、絶対的に正しいデータベースはあまり存在しない。「お墨付き」を受けられる、かっちりした「正しいデータベース」の構築をしてほしい。更新の際に誰がいつ更新したのか、更新情報も合わせて管理すべきである。デジタルゲーム学会、個人として（遠藤氏）もデータベース構築には協力したいと考えている。

「古いものを捨てる」と決めたデータベースならば止むを得ないが、やはりアーケードゲームのデータベース化は必須と考えている。ファミコン以降と言ってしまったら、メガドライブはどうなるのか？ という反論も出てくる。ファミコン以外がメジャーでなかったことから「知られていない」のは事実だが、「知らない」ことが無視をしていいということではない。担当者がセガ派だったら「ファミコンじゃなくてメガドライブだろ」ということでコトが進む、など、独善的な判断であってはならない。偏視的なデータベースではなく、網羅的なデータベースとして構築をお願いしたい。

日本で開発製造された、コンピュータを使ったゲームをここでの「ゲーム」と定義づけるならば、ファミコンがオリジナルではない。なぜならば、アーケードゲームがファミコンに移植されたものも数多くあるはずで、ゲーム文化を語る上で無視できないと考えるからである。また、ファミコン、PS など家庭用ゲーム機が時代を凌駕していた頃も、並行してアーケードゲームは存在していたことも加えておきたい。ただし、裏（非合法ギャンブル機）に関しては不要と考える。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

物理的に収集できるものはできるだけ収集してほしいが、再現できる準備が整っている状況が上限と考えている。それ以上はいらない。パッケージの詳細の写真や金型の情報、バイナリーコードなどが揃えられていれば、それだけで再現は可能（再現してある必要はない）。例えば、ホンダに部品を発注した時に、「お待ちください」とは言うが、「ありません」とは言わない。どんなものでも再現してくれる。「いくらかかってもいいので再現できる」状況があればそれでよしとしたい。

ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

これらを維持、保管しておくには、アーカイブをしていく側の相当なイニシアチブが必要で率先して「残そう」という意思を表明しないと進まない。企業側は残したくない訳ではないが、企業がゆえに様々な理由で残せない事情がある。これを打破してアーカイブ事業を進めるには、利活用の価値を認める主体となる文化庁及びその委託先が強い意志を持って引っ張って行かない限りは立ち行かないと思われる。

(2) 庄司 卓

株式会社セガ 開発生産統括本部 研究開発ソリューション本部 本部長

取材日時・場所

2012年3月1日(木) 14時~15時30分 株式会社セガ 会議室

ファミコンデータベースについて

データベース項目における要望について

必要環境や推奨環境はプラットフォームやPCなどの環境を指すと思われるので、技術者が後で検証するのに非常にいいとは思いますが、これを文化的資産としてデータベース化するのであれば、単なる文字情報だけでなく、視覚的な情報も必要ではないか。

また、技術的な観点ではなく個人的視点から見ると、特定のジャンルがどのくらい人気があったのかを調べる場合なども有益と考える。例えば、ファミコン、スーパーファミコンの時代に全盛期だったと思われるシューティングゲームが、本当にプレイステーション時代を迎えて人気落ちたのか等タイトルのコンソール別、年代別の人気度をジャンル別に調べるのに使いたいと考える。

ただし、トレンドを図る意味での「販売本数」がこのデータベースに項目として存在しない。日本ではエンターブレインのデータ、またはメディアクリエイトのデータが信頼のおける販売本数とされており(社内で集約した実際の販売本数とこれらの調査情報との差異はほとんど感じない) これらを利用するのも価値があると考え。販売本数は全てのタイトルを並列に語るのではなく、重きを置くための一つの指標にもなるからだ。

「評価」という意味では、販売本数=評価ではないことから、日本で唯一の、継続的に供給されるファミ通のゲームレビュー「クロスレビュー」やアマゾンのレビューなどもあれば、上述の販売本数に加え、人気度を図る指標となる。

パブリッシャーとしては高いクオリティでも売れない等の情報わかるので今後の指標にもなり、文化的に検証するにあたっては、時代背景と相まって何かおもしろい発見があるかもしれない。

現在の文字情報に加えて、少なくともタイトル画面、オープニング画面部分だけでも画像キャプチャが必要ではないか。この画面を確認できれば、そのタイトルが間違いなく存在したということ自体が証明できるので有益である。欲をいえば、画面写真だけでなく、映

像（トレーラー、ムービーなど）も結びつけたほうがいいのではないかと。収集するのは大変なので、例えば YOUTUBE へのリンクなどが手っ取り早いのではないかと。文化庁がやることなので、このようなリンクが許されないのであれば、映像そのものをどこかに集めていくことができるように権利をクリアしていけば、磐石で強力なデータベースになると考える。

コピーライト表記（著作権情報）に関しては、既に消滅してしまった会社の権利の受け渡し先については表記したほうがいい。それらは追っていかなければならないが、今では所在不明のものもあり、現在「不明」と明記することが大事である。

デベロッパー情報については、追うのが大変ではないかと（既に廃業している等もあるため）。ただし、タイトルの成り立ちや背景などの情報を追っていく場合、コンテキスト情報として、プロデューサーやディレクターの名前をエンディングロールなどから抜き出す必要もある。また、それによりデータベースとしての価値は高くなる。

ゲームカセットの容量については、昔のタイトルの容量的な少なさがわかる、という文化的な側面があり、必要だと思う。

ゲーム開発に使用された描画エンジン（例：Unreal Engine）や物理エンジン（例：Havok）等のツール情報は、各タイトルに紐づいてデータベースで検索できたらうれしいのだが、実際にはパブリッシャーとして開示するものとしたくないものがあるので、一般的にはあまり需要のある情報ではない。あったとすれば、「ああ、これ使っているんだ」とか、「この時代からあったんだ」とか、「海外ではこの時期に利用されているのに日本ではこの時期まで利用されることはなかったのか」とかという程度の感想になる。

データベースの利活用について

弊社（株式会社セガ）でも、社内用のデータ、ソースコード管理用データベースがある。このデータベースの目的は、過去タイトルのソースコードを使用しようとしている管轄部署が必要とする情報（どのプラットフォーム向けに作られたもので、どこが管理しているなど）が含まれているのだが、このように、使い方によって項目は変わって来ると考えている。このデータベースのユーザーは誰なのか、その目的は何なのかによってカバーされるべき項目も検討しないとイケないのではないかと。

技術的な観点からみると、タイトルがいつ発売されて、ROM 容量がどれくらいか、どこから発売されたかが網羅されているのでこのままで構わないと考える。現在の項目が全て入力されることになれば、一般のユーザーが WEB 公開しているようなものよりも深い。ただし、ユーザーの想定によっては、内容を掘り下げて取材なども必要になってくる。

文化的価値として残すデータベースと位置づける場合、コンテキスト（事情・背後関係）情報も合わせて置いておく必要がある。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

パブリッシャーとしてはできうる限りの項目に関してチェックと承認の協力はしていきたいと考えているので相談してほしい。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

本年度からゲームが文化という認識が広まってきたように感じてきている。文化としてアーカイブを残して行こうと考える際に、コンテキスト情報で補完する必要があるのだが、初めは、昔のファミ通の記事を抜粋して掲載するだけでも意味があるのではないかと。

また、ゲームタイトルに関しての開発者のインタビューやコメントは必須であると考えている。Wii のバーチャルコンソール向けのタイトル（Wii のバーチャルコンソール：過去のゲーム機で発売されたゲームソフトを Wii 上で再現したもの）のプロモーションに、オリジナル当時の開発者のインタビューを載せているが、それだけでユーザーの反応が全く違う。ただし、当時の開発者を探し出すのはとても大変である。有名タイトルであれば比較的容易かもしれないが、当時無名だったタイトルの関係者にもインタビューができれば面白いと考えている。

すべてに関してインタビューやコメントをもらえるのが理想だが、まずは時代時代のエポックメイキングなタイトル（10 個ほどと考える）の開発者へのインタビューが必要である。また、どのタイトルに関してコメントを取るかはいろいろな人から意見を聞けばいい。売れた、売れないだけでなく、CEDEC のアワードのように技術やトピックに特化したタイトル、というのも「エポックメイキング」と言える。

文化庁としても、オーラルヒストリーを作り始めているが、「バーチャファイター」や「スペースハリアー」など時代を引っ張ったエポックメイキングなタイトルを世に出した鈴木裕氏は検討してほしい。

技術的という観点からは「目新しい技術を始めて導入した」タイトルは残しておきたい。例えば、はじめてファミコンで擬似 3D を作ったなど。どれを初めての技術と認定するのかが難しいところがあるが、CEDEC が協力して「技術評価委員会」を運営して決定する等もおもしろい。

セガのようにアーケードのタイトルを家庭用コンバージョンする場合に、タイトル単発ではなく、その変遷を「紐づけ」することは必須ではないか。また、最近のマルチプラットフォーム化も同様である。気をつけなければいけないのは、プラットフォームが違えば、ゲームそのものの仕様や周辺機器が違うものもあるので、紐づいている関連情報が正確に得られるようにするというのは重要なポイントである。

ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

パブリッシャーのセガとして、そして CEDEC としても今後文化庁が考えているデータベースの構築や更新に関しての協力は惜しまない。CEDEC メンバーの打合せの際に参加して協力を仰ぐことも吝かではない。

（3）中川文憲

社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 法務担当マネージャー

取材日時・場所

2012年2月24日(金) 17時~18時30分 社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会

ファミコンデータベースについて

データベース項目における要望について

このデータベースを参照するとした場合、文化的観点と経済的観点の2種類の観点があり、文化的観点で言えば、「過去にこのようなゲームがあって、この時期に流行っていたゲームはこんなもので、その時期の社会情勢はこのようなものでした」などの情報が総務省のデータベースや新聞社のデータベースに繋いで連携されればクリアできるのではないかと考える。

ACCSの立場ではこのデータベースは、上記文化的なレベルのみならず、ビジネス的な観点を持ってほしいと考える。国が関与するデータベースはNDLを含めると6本存在し、音楽/映画などをあわせると10本以上のデータベースが存在する。NDLを除くそれらのデータベースはうまくいっていないというのが現状で、国内で唯一うまくいっているデータベースはJASRACの楽曲データベースのみと考える。

今回のデータベースではぜひきちんとしたものにして戴きたいのだが、マンガ、アニメ、ゲーム分野の中でもっともきちんとしたデータベースにできると想像されるのは、ゲームである。期限と期間を絞り、どこまで遡ってデータベース化するという決めごとさえしてしまえば、ゲームの歴史の浅さから考えても実現可能。例えば「ファミコン以降」とするなどの決定事項が決まれば、あとは早期にかなりの精度のデータベースが実現できるものと思われる。

アーケードゲームを加えるとすれば、個人的には、このデータベースの始点は「スペース・インベーダー」あたりからがいいのではないかと考える。

PCゲームを入れる場合は、アスキーと電波新聞、その他一社くらいの雑誌を洗っていく必要がある。また、PC用の18禁ゲームまで追いかけるのか決めておく必要がある。ただ、データベース完了後にソフ倫(一般社団法人 コンピュータソフトウェア倫理機構)が入れてほしいと言ってきた際に交渉すればいいことなので、今は考えなくてよいのではないかと考える。

確実な情報から入力して、どんどん追加を行っていくことで対処すればよいと考えるが、ただ、不必要なタスクは削っていく必要もある。入力を積極的に行い、間違った情報はきちんと訂正することに専念してほしい。

タイトル画面のデータは、エンターブレイン(旧:アスキー)に問い合わせれば縮刷版レベルのデータはあるはずで、文字データだけでなくゲームを視覚的にみる意味でもデータベースに取り込めればうれしい。

「著作権情報」が問題である。現在の著作権者を表記すべき「著作権情報」に、発売当時の著作権情報を入力するのでは意味がない。「発売時のパッケージ上での著作権表記」と

「現在の著作権情報」を明確に記載すべきである。著作権があるかないかよりも、「その人に連絡すればライセンスの話ができるか」という意味での情報の方が有益かもしれない。

商標に関しても同様だが、登録されているのかという事実だけなので、特許図書館のデータベースと繋げばすぐに確認できる。また、本題だけ商標が登録されていてサブタイトルはそうでもないもの等があるため、本データベースから特許図書館のデータベースにリンクして検索ができるようにすれば解決するだろう。商標はこのようにリンクで対処すればよいが、著作権についてはデータベースに最新の情報を持つ必要がある。

データベースのデベロッパー情報については表記できない部分が多いこと、レーティング情報も国内情報でしかないの必要なし、プレイヤー数も必要ない。

ジャンルについては広い意味でのジャンルで、細かく分ける必要はない。ファミ通分類情報（ACT、RPG など）でもいいのではないか。

必要環境などは PC ゲームを想定していると思われるが、これは PC ゲームをデータベースに加えるのが否かによって変わって来る。PC にしか適応されない項目なので、要検討と考える。

データベース更新と活用方法に関して

現在、多くのゲーム会社が、ワールドワイドで通用するアメリカでの著作権登録を申請する。それはアメリカへの申請とその登録証明書の交付が簡単という点も申請を促進している。

日本の著作権法上の登録はプログラム著作物の場合、基本的にはオブジェクトコードかソースコードを CD-ROM で焼いて記録（ダンプ）し提出しなければならないなど難しいため、ほとんどの会社が登録していないのが現状である。これは国として対処してほしいところだが、法律改正となると非常に大変である。

それであれば、このデータベースに載っている情報が「正しい」ということを誰か、できれば文化庁が裏書してあげればいいのではないか。これは、運営会社はともかく、文化庁が何らかの形でこのデータベースを運営する側にいると言う前提を伴うことになる。

「このデータベースの情報は文化庁が確認をしたものです」という証明を WEB なりで発行することができれば、法的効力があるかは別問題として、「国から墨付きをもらった」ことにできる。その証明は、著作権を持っているか持っていないかではなく、このデータベースに載っていることを確認しているという証明になるため、あとはこのデータベースの正しさというのをどれだけ周知できるかというだけのことである。それができれば、少なくとも海外に向けて権利証明するのは比較的容易になると考えている。

これがうまく機能するようになれば、メーカーにもメリットがあり、協力を仰ぐことも可能である。「このタイトルはデータベースに載っているものである」という裏書を発行する代わりに、正しい情報を随時登録するように文化庁から通達を出してもらおう。協力が得られない場合にはアカウントを一定期間停止するくらいの姿勢でもいいのではないか。

データベースに網羅された情報に伴うビジネス上の相談ができる窓口を開いてあげるのもよい。メールも含めた相談窓口として機能すれば、活用方法としては意味深いと考える。

(4) 斎藤 茂
株式会社トーセ 代表取締役社長

取材日時・場所 2012年2月29日(水)10時～11時 株式会社トーセ 東京オフィス 社長室

ファミコンデータベースについて

データベース項目における要望について

現物が集められないならば、どこに行けば保管されているのかと言う所蔵情報がデータベースに盛り込まれてほしい。また、今回はファミコンをプロトタイプとして提示してもらったが、本来であればファミコンの前の時代のものを集めてほしい。かなり失われているので、なかなか公的なところで音頭をとらないと集まらない。

所蔵情報に関しては、貴重な美術品と一緒に、いざとなればお貸しできるようにどこに所蔵してあるか登録してあるが、美術館貯蔵、個人蔵などどリスト化されている。一般の不特定多数ユーザーに詳細の所蔵データを開示されると問題も発生するため、「個人蔵」で、限定されたユーザーのみに実際に誰が所蔵しているのか、アクセスできる形を取れば、何千もの所蔵データを収集することができる。

これらの所蔵データで指定された「文化財」は、「破棄しないでください」と国から縛り付ける必要がある。その代わり、少額の助成金を払ったりしてキープしてもらう。これらにより、自らすべて集めて保管する莫大な予算を考えれば民間で安く確実に保管してもらうことを考えた方がよい。

実際の開発会社名は伏せるのが原則なため、パブリッシャーの許可がない限り開発会社がわかるような項目は削除して欲しい。

該当タイトルが、日本以外で世界のどこで販売されているのかが知りたい。現物は手に入らないとしても、どこに輸出しているかのデータは残してほしい。欲を言えば、各国版のパッケージなども収集できると、日本版との見せ方の相違などが確認できる。

ファミ通の「クロスレビュー」のポイント情報が欲しい。ゴールドやプラチナなどは、美術作品で言う「賞」なので、情報として残しておいて欲しい。「ファミ通」という点で偏りが生じないかとの疑問には、長年続いている唯一のレビューであることから、一種のクオリティを確認するデータとしては有効と考えている。「賞」で考えれば、これ以外でも美術品の展入賞と同様、CESAのフューチャー賞を取った、E3大賞とったなどなど、情報としては欲しいところである。

追加情報として、コマーシャル、トレーラーなどのビジュアル情報は欲しい。これらはデ

ーデータベースではなく、アーカイブのところで検討しても良い。

データベースの利活用について

企業として特に目立った活用法は考えていないが、自社で作ったソフトについて見るくらいの利用は考えられる。データベースの充実と言うよりは、失われつつある現物を集める、または保管することが大事である。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

データベースの更新に関しては、業界関係者のみならず、ファミ通の広告などを利用して、一般ユーザーやマニアから所蔵情報やデータを追加してもらう動きは必要ではないか。

また、プラットフォーマーである任天堂やソニー、最近で言えば、GREE、DeNA などの元締めとの協力が得られれば、有効なデータの 8 割程度は収集が可能ではないかと考える。これら各社に協力を仰ぐことがデータベースの成功への近道であろう。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

古いものがどんどん消滅し始めているので、古いものから順に現物をまず集めて欲しい。特にハードウェアは劣化が激しく、今後の存亡が危惧される。

アーケードゲームは、本体をすべて保存するのが困難と言うことであれば、筐体に張られていた取扱説明書（シール状）などを保存するのはどうか。

国がやろうとしていることと、京都で行おうとしていることがカブっている部分もある。補助金を出して、京都マンガミュージアムのスペースを共有して物理アーカイブを探るのも悪くはないのではないかと。高コストの東京でそのような博物館を作るのではなく、京都で廃校などを利用した博物館を作ること、比較的安価に行うことが可能なのではないかと。京都マンガミュージアムの近くに作ることで、コンテンツ発信の相乗効果も期待できる。

(5) 浅沼 誠

株式会社バンダイナムコゲームス 執行役員

渡辺浩孝

同社第2事業本部 第2プロダクション ゼネラルマネージャー

取材日時・場所

2012年2月29日(水) 13時~14時 株式会社バンダイナムコゲームス 会議室

ファミコンデータベースについて

データベース項目における情報の正誤についてとくにない。

データベース項目における要望について

PC、アーケードのデータベースは世の中に存在しないので、何かしらの文化的資料価値があると考えられる。

パッケージ写真やゲーム画面、プレイステーションであれば ROM のラベルなど、ビジュアルとして保管されていることはとても大事である。

また、他社製品も含めてメーカーとして知りたい情報としては、実は販売本数である。細かい正確な数字でなくても構わないが、トレンドとしてどれくらいのスケールだったのが瞬時に調べられれば有益な情報となりうる。

著作権情報に関しては、最初の著作権保持社が倒産してしまったり、譲渡状況が不明確であったりなども多く、実際には「不明」と書かざるを得ないことも多いのだが、過去の商品の権利としての既存事実があるため、「不明」としてしまうと権利者から不満が出る可能性もある。このような場合に、現在の著作権者をクリアにしてくれと言われるよりは、「著作権情報お問い合わせ先」というのを置くと言う方が現実的で実務的である。

データベース利活用方法

ゲームメーカー、パブリッシャーとしては、社内に綺麗にデータが残っているわけなので、例えばマスコミから問い合わせがあった時などに、調べることができるのは便利かもしれない。ただし、どのように有効なデータベースを使っていくかということだと、ファミ通さんが結構しっかりしているデータベースを既に持っているので、新規のものはいらぬのではと考えてしまう。このデータベースならではの利点や、特徴を見出さなければ、利用価値も含めて、利用頻度を上げることにはならないかもしれない。

シビアな言い方をすれば、ゲームメーカーからすれば、このデータベースの必要性は低い。他メーカーの過去のタイトル情報が必要ではないこと、自社のタイトルデータは既に持っていることなどがあげられる。使用ターゲットは過去のタイトルを遡りたいマスコミではないか。

個人的には、データベースを眺めている分にはなつかしく面白いのだが、それ以上のことがない。もともとファミ通データということで、他人のフンドシを使っているだけに思えるが、アーカイブを整理していく上で、それに紐づくものを検索する際に活用するという意味ではアーカイブとセットで初めて生きるデータベースなのかもしれない。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

1980年代になると、日本経済の中で何か急に儲かることなどなくなった時代に突入していた。ところが、ファミコンが出た瞬間に、ゲームを作れば物凄く儲かるような、狂った時代を迎えた。ありとあらゆる企業がゲームを発売し、だからこそありえないようなゲームがたくさん発売されたという混乱期でもあった。

今ではこのようなことがあり得ないので、面白い時代だったと言えよう。そういう時代をデータベースに保存しておくというのは本当に大事なことではあるが、ただ、その中の項目については掘り下げず、「できる範囲」でよいのではないか。

また、過去に作った何千本ものタイトルやアーケードゲームを、一昔前だとゴミだと考えられていたため、完全に破棄してしまっていたが、ちゃんとした「日本の文化だ！」と言って何らかの形で残して行く動きには意味があると考えてるので、ぜひ協力はしていきたい。ただし、あくまでもこれを使って何かをするというわけではなく、日本においてそういう歴史があったことを、ゲームメーカーがしっかり残す、という立ち位置である。世界有数のゲームメーカーであるナムコが何をしてきたかということがデータベースに残っていることは至極重要なことである。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

データベースやアーカイブの目的は、もう一度過去を見直すことであると感じている。悪く言えば、その過去には「消耗品のようなものをいっぱいつくって、サンプルも残さずに、しまいには作った会社もわかりません！」というような世界だった。でもその積み重ねが今の日本の文化になっているのは事実で、数兆円の市場を作ったのは間違いなく任天堂、SCE などの日本の会社である。その日本で、これらの歴史や文化がうやむやになっているのは悲しい。そういう意味では、後追いではあるが、データベース/アーカイブに価値を求めるのは遅くはない。

どうしてゲームは歴史が浅いのにも関わらず、残って来なかったかに関して理解してほしいのは、アニメやマンガとの最大の違いとして、ゲームは「価値が急激に下がる」ことがあげられる。発売当時誰もが欲しがるタイトルだったとしても、現在ではハードと一緒に誰も欲しくない。懐かしくてもいらぬものになってしまう。

ゲームは進化しているので、ノスタルジックな意味を除き、今のゲームは駄目だ、20年前の「ドラゴンボール」ファミコン版が最高だ、ということは絶対にありえないのだ。ゲームの部署に来て（浅沼氏はアニメを担当する部署にも長い間在籍した）刹那的だなと思うのは、時間やお金がかかったとしても、製品の評価が悪ければ、半年くらいで1,000円になり店頭のワゴンに並び、世間的な価値が急激に下がる。マンガやアニメではここまでの価値の低下はないので、メーカーとしては古きを大事にする余裕がなかったのだ。

ただ、バンダイナムコ、特に旧ナムコは、日本発コンテンツのさきがけの企業で、コピーではなく完全にオリジナルの新しいものをつくったという自負がある。「パックマン」は世界で一番有名なゲームで、価値があるはずだというプライドはある。「日本の文化をちゃんとアーカイブして世界に発信する」ことが実現できるのであれば、それについてナムコが積極的に協力することは約束できる。

ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

コンソーシアムなどで他メーカーと一緒にテーブルで話すよりも、このように個別に機会を設けてもらいヒアリングをしてくれると嬉しい。座談会形式はいい面もあるが、業界で競合他社や取引先と同席すると、やはり先方の意見をけん制したり、意識するため本音を言えない。

今後利活用等ヒアリング、相談に関しても、受け入れる準備はあるので、いつでも問い合

わせて来社してほしい。

(6) 竹内将典
株式会社フロム・ソフトウェア 取締役

取材日時・場所
2012年3月2日(金) 13時~14時 株式会社フロム・ソフトウェア 会議室

ファミコンデータベースについて

データベース項目における要望について

このデータベースをあくまでひとつの玄関口にして、それ以上の詳しい情報はウィキペディアや YOUTUBE にリンクするのがいいかもしれない。すべてのデータが必ずしもこの中にある必要はない。

システムとしては「ソート機能」がないのが気になる。ジャンルごとに何本タイトルがあるかなどは、トレンドを知る意味では重要であるからだ。例えばブラウザ上でソートできるようにするか、CSV に落とせるようにして、ユーザーにソートしてもらっても良い。数が多くなってくると、ブラウザ上でのソートに時間がかかる場合があるため、工夫は必要である。

and 検索や or 検索が準備されておらず、アスタリスクで行うことになっているが、ユーザーフレンドリーではなく、プログラマー等にしか許容されない仕様と考える。

前述した「販売本数」に加え、消滅してしまった会社の保持していたタイトルに関して、現在の IP 等の権利状況がわかるようなデータベースがあるとすばらしい。知っている限りでは、そのようなデータベースは現存しないので、それが実現できればかなりの活用価値が上がる。

また、遊び要素として追加いただきたいのは、ファミ通の当時の評価「クロスレビュー」である。ただし、点数だけではなくコメントの文章も合わせないとアンフェアに感じる。なぜならば、ファミ通自身も意識していると思われるが、点数は絶対値ではない。レビュアーの好みや当時の世相、ジャンル傾向にも左右される場合があるため、コメントがそれらの補完をしてくれるからだ。

現在「英語表記」のところに記載されているものは、あくまでも「英字表記」であり、アメリカなどで発売された表記名ではない。例えば、「ドラゴンクエスト」は「Dragon Quest」と表記されており、実際に北米で発売された英語タイトル名「Dragon Warrior」になっていない。

ゲーム内でクレジットされているスタッフロールを取りこんで、クリエイター検索ができるとおもしろいと思う。メーカーやデベロッパーによっては転職のヘッドハンティングにつながる可能性があるため嫌がるかもしれないが、意外に海外ではクリエイターからタイトルを検索するのは珍しいことではない。

データベース利活用方法

パブリッシャーとデベロッパーの両方の観点でみると（（株）フロム・ソフトウェアは自社タイトルを持つパブリッシャーでもあり、大手ゲームメーカーからゲーム開発を受託するデベロッパーでもある）、マーケティング側の立場では、販売本数などが載っていると他社との比較も含め、市場性の分析などで活用できると考える。開発サイドで言えば、ゲームの内容がどのようなものか、また、その操作方法がわかると良い。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

データベースについては、ユーザーが個人の趣味として収集しているようなものは既に複数あるが、なかなか俯瞰でとらえたものはないので、きちんと機能するデータベースを構築できれば価値は高いと考える。

また、最終的に網羅するものを広げていく中で、ユーザーが参加して一緒にデータベースを大きくしていくという発想もおもしろいと思うが、オープンにすれば、それはそれで難しいところがある。嘘を書かれたり、色々なバイアスがかかってしまう恐れがあるからだ。網羅的に、しかも正しくデータベース化するためには、オープン化のジレンマとの共存を強いられるので、慎重かつ丁寧に進めていくべきである。

いずれにしても、正しいデータベースを構築していく上で、今後データベース上での同社のタイトル情報の確認等に関しては喜んで協力する。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

アーカイブに関しては、すべてを網羅できないので、どのタイトルをどのように残していくか早急に決めないと、時間がなくなってきたというのも事実である。一つの案として最近羽振りの良い GREE さんや DeNA さんが実物を保存するミュージアムを作ってくれとうれしいので、働きかけてみてはいかがだろう。コンシューマ業界との乖離も埋まるのではないかと考えるが、業界団体がそう言ったミュージアムを運営するのも良いかと考えるが、CESA は一部の企業の集まりなので、ゲーム全体を網羅するのは難しい。

業界、アカデミック、その他関係者にメリットのあるアーカイブを構築し、皆さんから協力が得られるようにしていかないといけないが、最近、アーカイブに対しても協力的な様子が見られる。今後、データベースに加え、アーカイブの構築に関してもヒアリング、相談は歓迎である。

（7）富山竜男 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長

取材日時・場所 2012年2月29（水） 15時～15時30分 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会議室

ファミコンデータベースについて

データベース項目における情報の正誤について

使い勝手や項目など機能的なことに対する意見は特にないが、コンソーシアムのメンバーでもある遠藤氏（デジタルゲーム学会理事）や庄司氏（株式会社セガ 開発生産統括本部研究開発ソリューション本部本部長）の意見を聴けば間違いはないと考えている。

データベース項目における要望について

CESA としては、体系的な作品ごとのデータベースは世の中にほとんどないことから、このデータベースが完成した際にはぜひ使用したいと考えるが、現存するファミ通データとの差別化を考えると、より網羅的にしていただきたい。「網羅的」という意味は、すべての意味で広げていく、ということではなく、ある程度ピントを絞っていく必要はある。

現状のデータベースに、カセットの容量が含まれていることに関して、ファミコンに偏っている情報かとは思われるものの、当時はこんな少ない容量で動かしていたのかと感じ、製作努力がわかるので面白い。プラットフォーム偏向とも思えるかもしれないが、全否定して削除する必要はない。

数多くのゲーム会社が業界やマーケットの様々な移り変わりによって名前を変えたり、消滅したりしている。最近の例で言えばハドソンがそうだが、あと何十年か経てば、前であっても現在は存在しない会社名や、「セガサターン」などのコンシューマ機の名前も知らない子達ばかりになるのだろうと思うと残念である。これらの変遷はぜひ残してほしいところである。

また、ファミコン以降の作品のみではなく、アーケードに関して対象としてほしい。ゲームの始まりは「スペース・インベーダー」あたりからがいいのではないか。

ゲーム会社の生い立ちというものも色々あるが、実はもともとはおもちゃの世界やゲームセンターから発生したとも言える。それらが変化したり、移植されたりして生み出された作品も多くある。現在で言うと、バンダイナムコゲームスの「太鼓の達人」の一番のフィールドが家庭用ゲーム機ではなくアーケードであることを考えればわかりやすい。

「トゥームレイダー」シリーズのような作品は、やはりメインのプラットフォームが PC なのでデータとしては必要。このように一元的に考えるのではなく、タイトルの特性を掘り下げていくという「網羅性」が問われるのではないか。ただし、この「トゥームレイダー」は海外製（アイトス：現在はスクウェア・エニックスに吸収されたが元は英国の会社）。こういった海外製のものでも、日本語版にローカライズしているのは日本のメーカーなので、日本の製品と見なすのかどうかは今後要検討である。

同様に任天堂が海外開発会社が開発委託をしている「メトロイド」に関して、日本のディレクションが若干でも行われているのであれば、日本のものとして認めるのかという話もある。また、GREE、DeNA も海外進出をしようとしており、海外製のコンテンツはどう扱うかが迫られる。データベース/アーカイブ構築の際には決めごととして「作品のアイデンティティがどこにあるのか」の基準を持つ必要性がある。

データベースの利活用について

前述の通り、CESA としても網羅的なデータベースが構築されれば、使用させていただきたいと考えている。ただし、メーカーを束ねて協力、というのは会員制の法人であるため全部を網羅できない難しさがある。

今後のデータベース構築に関する協力体制について
データベース自体のあり方、どうメーカーの協力を得るかなどに関しては相談には応じるので、段階的に聴きにきてほしい。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス
ここ最近コンソシアムでお話を聴いていると、ゲーム機自体を保存することが難しいという話なので、できないのであれば、思い切ってプレイ中の画面映像などをアーカイブとして保存していくのがいいのではないか。

該当するゲームの特徴となっているインタラクティブなオペレーション（操作）や特徴的な映像をピックアップして、データ化するというのも一つの案である。パブリッシャーからは、「この作品はここが特徴的なので、データとして残す場合はココを残してほしい」な

どの情報を提供する、という形で協力が得られるのではないか。
何でもかんでも集めるといよりは、特徴的な作品を選択してアーカイブにしていくのがいいのではないか。というよりは、そうして行かないと間に合わないのではないか。

各パブリッシャーであるメーカーにとって「非常に重要だった」という作品は確かに存在する。例えば、様々なプラットフォームに移植した元となった作品である。しかし、ビジネス的にリリースしてしまった作品（納期に間に合わず仕様をカットしたり、品質を上げられないまま発売したり）や、コンバージョン（移植）を無理やり行っただけで劣化版と評価される作品などもあり、これらをすべて一律に集めるのは手間隙がかかるだけではないか。

最終的にはすべてを集めるという目標はあるとしても、絶対に外せないエポックメイキング的な作品、例えば、シリーズ物でいえば「第一作」は外せないなど、そういうものから集めてはどうか。

作品をとりまくトレーラーや CM、攻略本やガイドブック、アートブック（画集）、ゲーム内音楽のサウンドトラックなどもゲーム本体と同様重要なので、できるだけ収集してほしい。「ドラゴンクエスト」シリーズは、当時のエニックス（現：スクウェア・エニックス）から直接自社出版したガイドブックもあったほどである。

「ドラゴンクエスト」シリーズの例を出すと、単なるゲームソフトと考えるのは間違い。開発を始める時点から、シナリオに堀井雄二氏、キャラクターデザインに鳥山明氏、ゲーム内音楽の作曲にすぎやまこういち氏を起用し、一流の布陣で準備されたコンテンツであったことは、後世に残さなくてはならない事実である。結果的に「ドラゴンクエスト」が、その後の作品にも多大な影響を残したエポックメイキング的な作品になったことは誰も異

論がないはずだ。

個別の作品について語る上で、絶対にはずせないというような派生物や情報を残していく必要がある。それは「ドラゴンクエスト」シリーズに限らず、コナミの「ウィニングイレブン」シリーズ、スクウェア・エニックスの「いただきストリート」やカプコンの「モンスターハンター」シリーズなどにも必ずある。そういった部分を残していくことが、「文化を残す」ということになるのではないか。

(8) 坂本武郎

株式会社エンターブレイン ファミ通メディア事業本部 副本部長

取材日時・場所

2012年3月2日(金) 15時30分～17時 株式会社エンターブレイン会議室

ファミコンデータベースについて

データベース項目における情報の正誤について
社内でもう少しヒアリングをさせてほしい。

データベース項目における要望について
暫定的なものとして理解はしつつも、インターフェースが使いづらく感じる。ある程度触れば使い方は理解できるのだが、実際に「ゼルダの伝説」の検索に相当苦労した。使い方を読んでようやく* (アスタリスク) をつければいいとわかったが、ユーザーに親切な作りではないと感じた。

検索する際に、一部分でもわかってるものに関しては検索のしようがあるが、何もわからないものはまったく検索にかかってこない。キーワードがわかればタイトル情報につながるような「あいまい検索」等は検討したいところである。このままだと確認用の検索に使われるだけになってしまう恐れがある。ジャンル検索があるので、ファミコンのRPGは何本くらい発売されたのか? などの非常に限定的な使われ方には有効かもしれない。

個々のデータの画面にパッケージ画像を載せたい。過去のゲームアーカイブ書籍の場合、実際にゲーム画面の写真が掲載されているケースが多いが、ファミコン時代からかなりの時間が経過しているので、どこに確認をとればいいのかわからないものもたくさんあり、面倒な話になることもある。ただ、画面写真のようなビジュアルは最低でも欲しいところである。

最悪の場合は、国会図書館に保管されている雑誌(ファミ通)に書かれている「こういうゲームです」情報を1ページだけPDF化して、リンクしても良いかもしれない。いずれにしても、どういう中身のゲームだったのか検索できることが重要である。

正確な著作権情報があれば、エンターブレインが記事などで使用する際にうまく活用したいが、社内でこれ以外にも追加を検討してほしい項目などがあれば、別途連絡をする。

データベースの利活用について

データベースがあると便利だと思われるが、では、実際に何に使うかといわれれば、単純にこのタイトルはいつ発売されたのか調べる程度だと考える。その需要がどれくらいあるのかと聞かれれば、率直な話としてあまりたくさんのニーズを想像できない。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

ゲームが文化的にどうだったかという視点で評価するデータベースとしては、どういうゲームだったかということ、どれだけ売れたかということ、どれだけ影響力があったのかということが必要になると思われるが、エンターブレインの協力については、社内で検討する。

ファミ通のクロスレビューのデータだけならかなり古いものまでデジタル化されているので、物理的には対応できるが、権利者に確認を取っての転載になるので、確認ができない場合は難しいかもしれない。また、開示先は「日本」と限定されているので、海外のユーザーがアクセスできる環境では許可が得られない。いずれにしても社内で確認して回答する。

ファミ通がマネタイズしている部分(f-ism などの会員制有料サービス)のデータ開示を無償でして戴く訳にはいかないのであれば、ある程度の深さの情報に関しては、会員制にして「課金が必要なデータです」というやり方でも良いかもしれない。文化庁が直接運用するデータベースであればこのような「商用」の運用は難しいが、運営組織が民間であるならばありえない話ではないのではないかと。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

ファミ通としても、メディアである使命から DTP 化以降の紙面を全部デジタルアーカイブ化している。しかしながら、その前のフィルム時代に関してはなかなか難しく、ある程度のデジタル化にとどまっている。DTP 以降であれば、検索するのも容易な状況になっている。

ただ、過去に「創刊号」の縮刷版を本誌の付録につけたことがあるが、そこに記載されている当時の著作権者に全部確認をとって、NG と言われたページは落とした、という経緯からもわかる通り、権利のクリアと言うのが一番の難関である。

時間が経っているからクリアできる権利もあるが、だからこそ駄目なものもある。会社がもう存在しないというのが一番ツライところだが、当時のタレントを使ったタイトル等の場合など、どこまで確認が必要かということも含めて大変な作業である。

ファミコン以前のアーケードゲームに関しては、当時無秩序な業界であったことも事実で、現在のような「ゲームセンター」などではなく、飲み屋や駄菓屋の横においてもらう、つまり地回りであったため、権利を追求するには非常に混沌としている。アーケード系のメーカーで現在も確認が取れる会社は、セガ、タイトー（現在はスクウェア・エニックス）、コナミ、カプコン、ナムコ（現在はバンダイナムコゲームス）などで、限定的になると思

われる。

家庭用ゲームソフトに関しては、コンソーシアムで「エミュレーター」の話などが出ていたが、現状を見ると、プラットフォームからの協力が得られるか、莫大な費用はだれが持つのか、権利は保全されるのか、など、いろいろな意味で嫌がられそうな感覚がある。

エポックメイキングなものだけを選抜して、それらのタイトルを中心にアーカイブしていくのもひとつのアイデアである。ここでのフェアな選抜とは、「何がエポックメイキングか」の問いに対して「一般ユーザーの支持」だと考えれば販売本数で切るのが明確である。

ただ、ソニーコンピュータエンターテインメント（SCE）の「ICO」やカプコンの「大神」などは、本数だけでいうと落ちてしまう可能性があるが、芸術的な評価は高いため、何らかの救済制度はどうしても必要になる。こう言ったものに関しては、大学教授などの「推薦人」を明記するなど残して行く手立てはある。

例えば、「初めて 3D ポリゴン技術を使ったタイトル」や、「初めて Havok（物理エンジン）を乗せたタイトル」、「初めて通信機能が入ったタイトル」はエポックメイキングと認定することに対して「物言い」がつく可能性がある。例えば「3D 上を自由に動ける」と初めて名乗りを上げたのは「D の食卓」だと思うが、3D ではなく決まったルート上で動くとしか言えないので、他のタイトルではないか、と言われたらそこまできてしまう。これらの苦情や物言いに対してどのように調整して対応していくかは運用開始後には必要になってくると考える。

物理アーカイブに関して、古いタイトルはエンターブレインとしても、浜村氏（エンターブレイン代表取締役社長）などの個人としても、かなりの数を維持している。これらをお見せすることはできるが、該当タイトルのデベロッパーの社長室のガラスケースなどに飾られていたりするのと同様、もう色あせてしまっている。

アーケードゲームは、基盤の博物館もあり個人コレクターもいるので、どこかしらに眠っているとは確信するが、実際にはそれらの個人の行方がわからないことも多い。コレクターは、世間で言う一般的な暮らしを送れない個人が多いので、もし間に合うならば、美術館と同様「こちらでお預かりします」として、名誉だけお渡しすれば、自分たちも倉庫代がいらないので良いと考えるかもしれない。日本ではそういう認識は薄いですが、アメリカではこれらの筐体がすごい値段で取引されるほど貴重で、骨董品となっている。

ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

いずれにしても、エンターブレインとしていろいろな利活用に関して協力はできると思うが、協力の範囲やスキームを浜村氏も含めてお話ししたいと考えている。

（ 9 ） 山路和紀

株式会社プレミアムエージェンシー 代表取締役社長

取材日時・場所

2012年3月1日（木） 16時～17時30分 株式会社プレミアムエージェンシー会議室

データベース項目における要望について

どうしてもゲームの権利者の確認はしたい。コンテンツの権利者、つまり「誰が権利を持っているのか」は後世に残しておくべきと考えるからだ。権利表記は昨今複雑になって来ており、複数の法人や個人が保有する IP である場合はそのように明記して欲しい。例えばゲーム中に「浜崎あゆみ」の楽曲を使っていたのであれば、そのことがわかる記述をしてほしい。

また、会社として個人の氏名表示を認めないというところもあるものの、氏名表示権は著作権法上で認められているものであるから、関わった個人の氏名表示についてのみ、法人の了解なく文化庁として推進して欲しい。もちろん、正しい正しくないということが発生するが、公開することによって自然に訂正されたり、正しい情報に置き換わったりすることから、クローズよりむしろオープンにすべきかと考える。これらの個人名の表示における一番正しい情報は、各タイトルのスタッフロールにある。マニアのユーザーがスタッフロール動画をアップロードしてくれれば、それを転記するだけでも実現できるものである。

データベースの利活用について

データベースのユーザーは国内外のゲームファンだと考えている。このクリエイター、この会社で作ったもの、あるいはこのシリーズについてもっと知りたいというニーズに呼応するものとして確立してほしい。データベースで知った事によって購入に結び付くということもありうる。産業側のメリットとしては、もうひとつ、「リメイク」を希望する動きもプッシュされるかもしれない。

特に意識すべきは国外のファンである。国内ファンであれば、比較的容易に情報を掴むことはできるが、海外は日本語の壁があってなかなか見つけることが難しい。海外へ向けてこのデータベースを発信すべきである。

年々ゲームの売上は落ち、海外展開できる日本企業も少なくなっている中で、良いものでも海外に紹介できなくなっているという現状がある。実はあのタイトルのシリーズは日本では続いているのだ、と言うことも伝えることすらできないのは悲しいことだ。ということからも、データベースは早急に作る必要がある。

国家予算でデータベースを作るのであれば、日本のコンテンツを保護し、今後もそれが継承され発展していくためにつくられるわけで、国力としての文化を国外に発信していくことが強く望まれている。このような大事業は、残念ながら民間企業 1 社でできることではないため、公的機関と協力しながら少しずつ負担して進めていくべき事業で、この国でゲーム産業、アニメ産業、マンガ産業があり、どんな活動をして、どんな蓄積があるかと言うのを海外に発信するということは、結果的に海外の日本文化ファンを増やし、産業にとってもメリットがあるからである。ただし、プロが必要な情報についても網羅してほしい。

このデータベースのお手本として、アメリカの The Internet Movie Database (ザ・インターネット・ムービー・データベース、略称: IMDb) (<http://www.imdb.com/>) を参考にしてほしい。映画、テレビ番組等のオンラインデータベースで、アマゾンによって運営さ

れている。

IMDb は民間が運営しているものの映画業界ではデファクトスタンダードとなっており、あらゆる人が知っており使っている。有料会員（IMDb プロ）になるとさらに細かい情報を見ることもできる。こういうものを作る上でアメリカが上手だと思うところは、プロもファンも同時に利用できるサイトになっている。もちろん対象がプロだけではお金にならないので、大量ディストリビューションの中でユーザーに向けて広告宣伝を行ってバランスをとっているところである。

IMDb では、タイトル情報（俳優や監督など）が簡単に検索できるようになっているが、加えてアドバンスな情報（プロダクションや本当に作っている下請会社情報、さらにプロダクションの過去の作品実績やコンタクト先など）があるが、これらは一般ユーザーが見えなくても良い情報なので、課金ユーザー（プロ）にのみ開示するなどの見せ方をしている。これらの情報は業界のプロと言えどもなかなか入手できない情報なので、課金されたとしても、それ以上のメリットを与えている。日本のゲーム業界ではここまでは要求されないとは考えるが、IMDb に盛り込まれているカテゴリ情報は必要と考えている。

また、IMDb では歴史的に遡って検索することもできるのは嬉しい。旧作の映画をクリックすれば当時のキャストがすべて閲覧できる。スタッフロールをコピーしているのだ。プロとしてはクル、スタッフの情報が大事である。

これに類似するデータベースが WEB で公開されていると、日本のコンテンツを探しにきた外国人のためにもなるので、アニメ、マンガとゲームで横断的にやればよい。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

著作権情報に関しては、正しい情報（現在の著作権者情報）が必要との声も聴いているが、当時の著作権表記と現在の著作権情報を並列すればよい。現実的にデータベースが 100% 正しくなることは無いという前提で進まなければならない。「データベースを正確に」を厳格にするがゆえに躊躇すると、その躊躇はデータベース化を遅らせるだけである。不明なものもあるが今はコレだけの情報があります、と進めていけば、情報が後で追加できたり、調査ができたりするようになるかもしれない。

デベロッパー情報に関しても同様であり、パッケージやスタッフロールに表記されている会社ならば明記すればよいのではないか。あくまでベースになるのは事実ではなく、表記であると決めておけばよい。後世にとって正しいのは、事実ではなく書物に残った記録でしかないと考えれば、事実云々の前にまず記録としてどう開示されているかということで割り切れればよい。例としてファミ通の記事をあげると、パブリッシャーとデベロッパーが表記されているものもあれば非開示のところもある。これを以て正しい表記情報とすればよいだけである。

映画と違って、ゲームのスタッフロールはデータを Excel や CSV の形式で抜き取るのが難しい。映画の場合は実際にフィルム制作会社にデータで流しているのだから、そこで各タイトルの情報が吸い取れる。ところが、ゲームの場合、特にちょっと前のものの場合にはプログラマーが組み込んでゲームの実行ファイルにして終了するため、元のデータがない。

テキストデータすらない可能性もある。したがって、データベース化する場合は目視で行うことが多いかもしれない。繰り返しになるが、映画も同様クレジットに載っている個人名が事実なのかは分からないが、表記事実として開き直すしかないのだ。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

データベースはアーカイブとは明確に分けてほしい。データベースはユーザーに向けてだが、アーカイブは学術的、文化保護の視点で残すためのものであり、使用する人は限られていて、ファン向けではないからである。

アーカイブそのものは、国会図書館の柳氏が昨年コンソーシアムでおっしゃっていた意見に賛成で、後世がどう判断するかはわからないが、まずは、できるものはすべてコレクションした方が良い。法律でも既に明記されているのだから、物理的な媒体として本やパッケージを収集しておくことが大事で、そうすることでその散逸を防ぐことができる。

次に、パッケージという物理的なものがあったとしても、それが動かなければ残したことになるのでは、と言われることもあるかもしれない。しかし、100年後に現在の形のTVがあるのか、ハードウェアは電源が入るのか、だいたい100年後同じようなコンセントがあるのだろうか、ということになると、結局は動かないと考えた方が現実的であろう。

しかしながら、音楽や、映像は媒体が変わっても「映像」として残る、また、過去のものが今残っていることを考えると、現時点での映像記録を保存しておくというのは現実的に正しい判断と考える。動画は、コンテンツの中身を最低限説明する上で必要不可欠。

映画の場合は、フィルムを保存する、あるいはデジタル化してデジタルアーカイブにする。ゲームの場合は基本的にゲーム体験そのものをアーカイブすることはできないので、後世の人が知りたい対象が何なのかということを考え、全プレイなのかサンプリングかを決めて残して行くことを検討してはどうだろうか。

100年後でも何らかの入力と出力が伴うものがあるとすれば、数十年ごとにエミュレーションし直していくことになる。エミュレータがデジタルアーカイブにおいてゲームを保存する唯一の理想的な方法だとは思いますが、膨大なお金もかかり、その投資と得られるメリットのバランスには少し疑問を感じるので、やるとすれば、ある種のセレクションが必要ではないか。せっかくデータベースを公開するのだから、そのデータベースのユーザーが希望する声の多いものから順次審査を経てエミュレーションをしていく、また、そういう意見がなければやらないというのはどうだろうか。

何を残すのかは、昔ならば権力者が取捨選択していたかもしれないが、現代では有識者が決めたとしても、その決めるプロセスが正しいのか判断できない場合がある。そこで、このオープンなデータベースを活用して、審査を公で評価してもらおう形を取ればよいのではないか。

また、この審査の過程で「世界一のクソゲー（出来の良くないゲームのこと）をエミュレ

ーションしてほしい」といった意見もなども考えられるが、それが本当に歴史に残るほどの世界一のクソゲーならば、残しておくべきものなのかもしれない。

ゲームメーカーはエミュレータで残すこと＝自分たちの客を奪われてしまう誤解をしているようだが、一般公開せず限定公開なので本来は対峙する場面ではない。ただし、不安を払しょくするためにはエミュレーションは特定の施設でしかできないなど制限をすることはどうか。国会図書館に本があるからその本が売れないなどと考える人はおらず、商品が売れない議論とは違うはずであり、ここは業界として理解すべきである。

ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

アーカイブは基本的には過去のもので、特に「名作」と言われるもの、国内外のファンが望むものについて、一定の場所、一定の制限の中でエミュレーションできる、つまり「実際に当時と同じ体験ができること」は非常に意義があり、次の新しい作品を生み出す未来のためになる。映画を勉強する者が黒澤映画を見るのと同じである。

文化庁が、美術や芸術の延長線上としてメディアアート、マンガやアニメ、ゲームと言ったポップカルチャーのデジタルコンテンツ分野をとらえ、同じようなやり方でアーカイブ化を模索しているのは理解できるが、ゲームやアニメマンガは、美術や芸術の利用法とは異なるので少し意味が変わって来る。そこを産業界と一緒に考えるのが今のコンソーシアムのあるべき姿ではないか。いま一度官学民が日本国民のためにどういうデータベースやアーカイブであるべきかを考えていきたい。形式的ではなく、本質を話し合う場を作っていただきたいと望む。

(10) 上村雅之

立命館大学教授、任天堂株式会社アドバイザー

取材日時・場所

2012年2月27日(月) 13時30分～14時30分 任天堂株式会社 会議室

ファミコンデータベースについて

データベース項目における要望について

任天堂が所蔵していたファミコンを立命館大学に貸与して完成したのが、今の大学のデータベースである。データベース制作にあたっては、任天堂はいろいろと協力をしたが、細目はお互いの話し合いの上で完成したと思う。任天堂は、自社タイトルの整備をしており、社内にも資料室がある。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

一般不特定多数への自社ゲームアーカイブ公開は任天堂として協力するのは難しいので、ある程度対象ユーザーの限定が要求されるだろう。

当初は、後々プログラムのリファレンスは役に立つであろうとの考えから、ゲームのソー

スコードを残すことも含めて考えていたデジタルアーカイブだったが、実際には現物保存で十分であったというのが社内の結論である。

アーカイブのひとつのあり方として、我々が手がけたユーザーの映像記録（同氏が尽力してきたアーカイブ手法：100人におよぶ被験者にゲームプレイ11分を1分の休憩を挟んで2回繰り返してもらい、そのときの様子を「ゲーム画面」「プレイヤーの撮影風景」「ボタンの入力状況」「ボタン操作履歴」として4分割にした画面に出力した映像の記録）を元に検討してもらいたい。

2月（平成24年）末、京都でGameonAsiaが第4回日本デジタルゲーム学会関西研究会と平行で開催されたが、参加された外国人にゲームをプレイしてもらい映像記録を撮ってみた。現在それを分析しているところだが、アジア圏とヨーロッパ圏ではそれぞれ日本のゲームの遊び方と違うようである。

同じゲームでも「受け入れ方」が違う。なぜ違うのかはまだわからないが、これが証明できれば、市場性を研究するのにも役に立つことになり、商業的にも有効な研究になるのではないか。

世代世代の遊び方の違いがあり、ファミコンやスーパーファミコンのゲームに慣れている人と慣れていない人のゲームのキャッチアップの具合が違ってきている。したがって、まったくゲームに触ったことがない人に同じ経験をさせようと考えても、経験的に無理なのかもしれない。100年後に「遊びの文化」として研究する際に、経験のない人が現物をプレイできたとしても「文化の継承」になっているのかは疑問である。

過去のタイトルの映像記録化に関しては、ハードやソフトの劣化もそうだが、実はユーザーの高齢化も気になるところで、早急に対応して行こうと考えている。また、今後のゲームに関しては、被験者のガイドラインを決めて各メーカーが国内はもとよりワールドワイドで行うように標準化して国会図書館の納本制度のような制度にしてはどうだろうか。

ゲームの作り手の想像を超えたプレイをするユーザーの存在を考えると、クリエイターのみが称賛されるべきではなく、ユーザーもある意味クリエイターであったという歴史は否定できない。これも日本の民族性、つまり日本文化であり、ゲームがアニメやマンガ、映画という一方的にユーザーに提供されるコンテンツと違うところである。

エミュレータ運用ではかなりハードルが高いと思われるステークホルダーのあらゆる権利処理が、映像記録では不要となると考えられる（被験者の肖像権等のクリアのみ）ので、運用が比較的容易であり、アニメのアーカイブと同様、単なる映像としての保存が可能になる。

ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

ゲームメーカーとしては大義名分があれば、ハードにしてもソフトにしても、アーカイブに関する協力は得られやすくなる。アーカイブが文化的のみならず、マーケティング的に利用価値があるものだと認識を与えられることができれば良いのではないか。

例えば、前述のようにアーカイブでユーザーのゲームプレイ映像を保存することによって、アジア圏、ヨーロッパ圏と日本のユーザーでは、同じゲームでもプレイの方法が違うのではないかと思うが、これが立証されれば世界におけるゲーム市場の研究にも役立ち、それがひいては商業につながる研究になるのではないか。

また、ゲーム独特の心理的要素も、文化を語る上では無視できない。ゲームプレイに人間の感情が大きく反映されるからだ。ひとつのゲームでも、遊びの価値は実は個人に依存している。それなのに、感激を共有しているという面白い現象もゲームならではのということも記録しておきたい。これも今後商業的に役に立つのではないだろうか。

(1 1) 細井浩一

デジタルゲーム学会会長、立命館大学教授

取材日時・場所 2012年2月27日(月) 16時~17時30分 立命館大学 充光館3F
教員研究室37

ファミコンデータベースについて

データベース項目における要望について

データベースはメタデータだけではなく、ゲームのパッケージ写真も掲載したほうがいいと思う。パッケージのスキャンした写真があると、どんなゲームだったかがイメージでわかり非常に良い。ただ、ゲームソフトは、周辺機器同梱版や色々なバージョンなどの他に、一般的なパッケージで売られているものでも、パッケージの印刷やゲーム画面(特にオープニングやエンディング画面)の詳細に相違がある場合があり、そうしたバージョン違いをすべて集めるのは困難で、ほぼ不可能である。こうしたことは、実際ファミコンのデータベースを制作したからこそわかったことである。

このようにデータベースを構築するには、まず何を基準とするかという「メートル原器(1mの基準として用いられた原器)」の概念を持ち込み、各ゲームタイトルの基準となる指標を固めるべきである。

パッケージと同様にゲームのコピーライト表示も、ゲームのスタート画面とゲームの終了画面、それからパッケージとそれぞれ異なっている場合がある。これに関しても「メートル原器」の考え方が必要である。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

いろいろなデータベースが散在しているが、これを機に考え方を統合してひとつのきちんとしたデータベース構築にステークホルダーで尽力すべきである。もちろんデジタルゲーム学会としても立命館大学としても、文化庁のデータベース制作に協力をしていくつもりだ。

データベースの設計上、アノテーション(メタデータのタグ付け)の範囲は検討しておいた方がよい。ゲームタイトルのプレイ画面投稿のYOUTUBEへのリンクは、検討を要する事柄と思われるが、個人的にデファクトスタンダードではないかと考えている。データ

ベースをリッチなものにするために、また、マンガ、アニメとの連携を考えても、タグ付けやリンクは必要不可欠と考えている。法的には問題ないと考えているが、文化庁としてそのリンクを公式に認めることができるのが鍵になると思われる。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブのあり方についてのアドバイス

ゲームにおいて「ゲーム画面」「プレイヤーの撮影風景」「ボタンの入力状況」「ボタン操作履歴」という4分割した映像をアーカイブすることを提唱されている上村先生（立命館大学教授／任天堂アドバイザー）の意見に賛同する。「遊び」と言うものは遊んでいる人も含めてパッケージにしないと意味がない。ユーザーとゲームの一体化された記録は必要である。

ゲームのエミュレータに関しては、当然ゲームプラットフォームの許可が必要で難しいところだが、国際的に論文上で話し合われている。時期が来れば国際的な認識が固まるはずなので、継続的に検討していきたい。

ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

2月（平成24年）末に行われた学会（第4回日本デジタルゲーム学会関西研究会）で、ゲームアーカイブに対して医師の方々から、「人がゲームを操作する際のリアクション」が医療分野とくに、高齢者医療へ応用の可能性があるとの意見がなされた。我々が考えもしなかった視点からのゲームの医療への応用であるが、こうしたことを含めてゲーミフィケーションというものが、現在世間から注目され、ゲーム業界からはうかがいしれない発想も生まれている。

立命館大学はゲームのデータベース、アーカイブに関しても既に活動を行っているので、今後いろいろな形で協力できると考えるし、協力は惜しまない。

（12）大 薫

国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 課長

長嶺悦子

国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 課長補佐

齋藤朋子

国立国会図書館 電子情報部電子情報企画課 係長

井上奈智

吉井伶奈

国立国会図書館 利用者サービス部音楽映像資料課 資料係

取材日時・場所

2012年3月2日（金） 11時～12時 国立国会図書館

ファミコンデータベースについて

データベース項目における要望について

このデータベースがまだプロトタイプということは承知しているが、全体的に項目に関する詳細の説明がないので、はじめて使うユーザーには難しいという感じを受けた。

これは検索する際の「検索項目」も同様、何を入れれば「正しい」のか前もって説明されていない。例えば、発売日の入力のみしかただが、間違えて入力すると赤字で「YYMMDDと入力してください」とエラー表示が出る。このような入力案内は最初から表示してはどうか。検索結果の並び順が変更できないのも少し不便かもしれない。ソート機能があれば飛躍的に使い勝手がよくなるはずである。

また、完全一致が前提というのがデフォルト仕様なのは使いにくいので、変更を検討してほしい。検索側である程度の読み替えの機能を持つておくのが良いと考える。例えば、「ドラゴンクエスト」ならば、ドラゴンクエスト、ドラクエ、Dragon Quest でも認識してほしい。また、1、2、3 はローマ数字でもアラビア数字でもカタカナでも引けるなど、ユーザーフレンドリーな仕様で再検討してほしい。

検索自体をキーワードでできるようにしてほしい。タイトル、発売日、デベロッパーのような項目だけではなく、全体を検索対象として、それと合致するフィールドを拾ってくるような感じで、例えば、主人公の名前しか浮かばなくても検索できるようなデータベースであってほしい。

データベースにアクセスしたら、本人に身に覚えのない検索結果がいきなり最初に表示されているのは不思議な気がした。「ああ、こういう情報が入っているのか」と確認しながら検索ができるので、ある意味わかりやすいといえそうなのだが、データが増えていくと画面表示までの時間が長くなるのではないか。

むやみに検索項目を増やさず、入り口は最低限にしたほうがわかりやすいのではないか。例えば、ゲームタイトルとタイトルルビを並べておく必要はなく、タイトルルビをタイトルの検索項目に入力すると、データベースでもっているゲームタイトルとタイトルルビの両方の項目に検索しに行くというのが良いのではないか。デベロッパーとパブリッシャーも同様である。

横断検索的なこともしているのですが、国会図書館と連携する形の検索でデータベースを構築する場合は、メタデータ項目の詳細ドキュメントを公開して欲しいという希望もある。それから、詳細結果の表示画面に固定の URL がないというのは違和感がある。これは現在図書館界で主流となっている仕様であり、特に連携の際には API (Application Programming Interface の略。アプリケーションソフトが、他のソフトウェアが備えている機能を利用できるようにするコンピュータと周辺機器を接続するための仕様) もお願いしたい。

個別項目については、ジャンルが二層になっているが、現状ではほとんど二番目が入っていないので意味があるのか疑問である。まず、分類の辞書から作ったほうが良いのではないか。また、ジャンルの語彙に重複(「テーブル」と「テーブルゲーム」)があったので確認してほしい。また、項目の「テイスト」の意味がわかりにくい。

一覧表示に「カセットの容量」とあるが、ファミコンに限定するならディスクシステムがカセットかどうかを判別できる方が有用ではないか。また、ファミコン以外（CD-ROM、DVD-ROM 系のもの）にも拡大するならば、合致するデータがないのでラベルとしては不適當である。このままにするのであれば、カセットの容量は byte ではなく、bit である旨明記しておく必要がある。

パブリッシャーの表記に関しては図書館的な話かもしれないが、カタカナで「ナムコ」だったり、アルファベットで「NAMCO」とあるのは統一していただきたい。

項目名には、シリーズ名や続編タイトルなどの関連性をしめず統制が必要ではないかという意見もある。また、収集が難しいかもしれないが、パッケージのサムネイルがあればそこから探しだすこともできるだろうし、それから、それがどういうゲームかを知る上では、ゲームの概要説明が入っていると良いと考える。ファミ通などで発売時に紹介文があればそれを流用したらどうか。最低でも広告宣伝物などを取り込めば、ゲーム内容説明の参考になるのではないか。

ファミ通の「クロスレビュー」は、現実的に考えてほしい。また、ただのタイトル記事だけではなく、一時流行った「隠しコマンド（企画開発段階から意図的に組み込む隠れ機能や効果）」のクリッピング記事との連携などは、国会図書館としてはできないので、このデータベースで実現するのは応援したい。

データベース上のマンガ雑誌では、「月刊 100 てんコミック」が所蔵していないことになっているが、実際は国会図書館で所蔵している。おそらく国会図書館の所蔵データの中に巻号までが登録されていないため、所蔵が上手く検索できていないようである。特に雑誌は、各号を所蔵しているというデータになっていなかったり、合冊製本してしまったりすると、リンクがうまくいかないのかもしれない。マッチングの際の工夫は必要である。

ゲームの品番または型番が入っていると国会図書館と同期する際にキーになるかもしれない。国会図書館では 2000 年以降しか取り扱っていないので、もちろんファミコンではマッチできないが、今後のことを考えれば必要である。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

2012 年 4 月から、国会図書館のデータベースの項目に品番、型番とジャンルを入れる予定だが、これと同時に「著作権情報」も入れてほしいと要望は出したものの、あまりにも字が小さすぎることで、一気に盛り込めないことからこちらは断念した。

とはいえ、国会図書館のデータはあくまでパッケージと同梱されているディスクをベースにしたもののみで、レビューやその他の外からの情報を入れられない。上手くリンクさせられれば、国会図書館は現物情報、文化庁のデータベースは周辺情報も含む、ということで役割分担ができ、相互リンクできればいいものになるのではないか。

国会図書館のデータベースは日本で出版された「書誌」が基軸なので、データベースが海外に向けて発信する際には利用が難しいかもしれない。書誌自体は目録規則というものに縛られているため、それ以上のデータは盛り込めない。ただ、国会図書館が運営している

「リサーチナビ」は参考情報を出しているのですから活用してはいかがでしょうか。

いずれにしても、国内のユーザーには正確でわかりやすいデータベースであってほしいし、海外の方が見る場合に日本のことがよくわからないデータベースではいけないと考える。今後とも連携して、いい形で日本文化を守っていくことができると考えている。今後とも協力は惜しまない。

(13) 小野憲史

ゲームジャーナリスト / 国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA) 代表

取材日時・場所

2012年3月4日(日) 11時30分~12時30分 東京駅地下街 上島珈琲店

ファミコンデータベースについて

データベース項目における情報の正誤について
すでに提出した監修レポートのとおりである。

データベース項目における要望について
特に研究者は最新のものも追ってほしいと考えつつも、昔のアーケードゲームやPCゲームなど欠如した情報を埋めて欲しいとも考えている。

これは是非お願いしたいことだが、どのユーザー向けなのかを考えるよりも、まず API (Application Programming Interface の略。アプリケーションソフトが、他のソフトウェアが備えている機能を利用できるようにするコンピュータと周辺機器を接続するための仕様) を公開して、それをユーザーが使いやすい形でカスタマイズできるようにしてほしい。つまり、情報のやりとりの手続きだけを公開してもらって、グーグルやフェイスブックなどのようにユーザーが自由に作りこめる形だと、データベースとして生きる。下手に項目を絞ることによって、研究者には必要だが開発者には不要データとなったり、またその逆も招く可能性がある。それよりも、ユーザーが任意で様々なカスタマイズを行うことができればよい。

検索エンジンは、アスタリスク形式は敷居が高いのでグーグル準拠に変更していただきたい。例えば、「スーパーマリオ」や「スーパーボンブリス」など「スーパー」が付くタイトルはアルファベットで SUPER だったり、カタカナで「スーパー」であったりするのだが、本来の表記が英字ならカタカナで検索した場合は見つからないことになる。検索エンジンの作り込みはまだ必要ではないか。

研究者視点の使い勝手の点からは、一度に 50 件~100 件が見られるようにしてほしい。また、リストを CSV 形式で出せるようにしてほしいという意見も出ている。それから、年月日の部分は、入力するのが面倒なので、プルダウンメニューなどにしてほしい。また、視覚障害者が利用しやすいように、WEB リーディングに親和性を持たせてほしいという意見もある。

ライター、広く言えばメディアからの観点では、5つの分野に分かれている必要はないと考える。「ガンダム」と検索する際に、ゲーム、アニメ、マンガが全部検索される形の横断検索がむしろうれしい。例えば、「富野由悠季氏（アニメーション監督であり作家、演出家、脚本家、作詞家でもある）」という検索をすると、「小説」は入って来ないので、国会図書館など他のデータベースにリンクできたら良い。

これもメディアとしての意見だが、特にアニメやマンガでは、製作スタッフの世代が容易に検索できれば嬉しい。例えば、富野由悠季氏が40歳の時に庵野秀明氏（映画監督/アニメーター）は何歳でどういう影響を受けたなど、複数の製作者の比較をしたい場合に、クリエイターの年齢、生年月日などの情報があると便利である。

また、「ガンダム」のTVシリーズの演出家は合わせて現在まで60人くらいいるのだが、だんだん若い人になっていく。そのようなことを検索しようとするとき非常に手間がかかる。理想を言えば、アニメのエピソードごとの情報、主要スタッフなどが明記されていて、演出家やアニメーターの世代論の比較が簡単にできればと考えている。

このデータベースが暫定的なもので今後様々な情報が付け加えられていくと理解しているが、追加項目として、ゲームのパッケージ写真が入っていると嬉しい。更に言うと、PDF形式の取扱説明書があると非常に有効である。

また、好評な最新ゲームの「キーコンフィグ（コントローラの各ボタンの機能を割り振ること）」がわかると、「このゲームのあんな仕様」が、ゲーム体験の世代格差を埋めてくれると思われる。データベース側で持たなくても、ウィキペディアやYOUTUBEのリンクがあればよいかもしれない。

マンガ、アニメ、メディアアートにはないのに、ゲームだけはジャンルという項目があり、項目としての「ジャンル」の有無は賛否両論である。ジャンルを分けていくと、結局「バナナはおやつに含まれるのか？」という問題になる。前述した通り、誰もがカスタマイズできるようにしておいて、そこから先はユーザーの行動に委ねる。そして予め様々な利用シーンの想定して、多様な対応ができるようにした方が良いのではないかと。

ファミコンに対しての単純なジャンル分けであればあまり問題は出てこないが、PS以降になると、1ゲーム1ジャンルの枠に入らないものや分別不能なものもたくさん存在する。任天堂の「ファイアーエムブレム」はRPGなのかシミュレーションなのかという難しい話になる。誰が分類するかと言えば、ひとつの案として複数ある図書分類を使って分類してしまう。例えば国会図書館の分類法や、国際的な分類法など、ファミ通分類も含めて、どの分類法を使用して分類したかだけ明確にすればよいのかもしれない。

同じタイトルでも、日本市場向けのジャンル分けと海外市場向けのジャンル分類は相違があったりするので、その場合は備考欄で「海外でのジャンルは」と記載されていると便利である。

著作権表記（コピーライト表記）のところで、細かく見てみるとコピーライトが画面写真とパッケージで相違があったり、画面の映像でオープニングとエンディングで違うことも

あったりする。そういう「相違」も含めて、現物があるという前提のデータベースでなければズレが生じる。ここで大事にしなければならないのは所蔵情報である。このタイトルは「少なくともここにいけばあります」という情報は、特にアーケードゲームでは重要である。アーケードは放置しておくだけで破損していくと考えられるし、ファミコンのディスクシステムのディスクは磁気データが経年劣化で読めなくなりつつあるので、ディスクシステムのためのゲームは早急に保存する必要がある。

データベースの利活用について

データベースの対象ユーザーを想定すると、「研究者向け」「開発者向け」「ビジネス向け」「その他、一般、報道」の4つあるが、研究者が一番使用頻度の高いデータベースになるのではないかとの見解を持った。研究者が論文を書く際にオフィシャルなパブリッシャー名やデベロッパー名を調べるのは簡単なことではないので、それだけでも価値がある。

現在では、海外の方が日本のゲームを探せるデータベースというものが存在しない。日本のライターにとっても、「このゲームって海外で出ているの？」との疑問に対して、それが簡単に検索できるものは存在しない。海外ではどういうタイトルで知られているのか、何言語に翻訳されているか、その国でのジャンル分けは何かというのは非常に大事だ。

海外の方々が日本のポップカルチャーを研究したい、または報道したいと思えばこのデータベースは唯一の良いデータベースになる。少なくとも英語化だけでもされていれば使用される頻度は高くなる。アニメなどではタイトル自体が変更されることが多く、内容もグチャグチャに報道されているのが見受けられる。「これがオフィシャルです」という情報は必要である。

国内ユーザーにも、「海外版ではここが削除されています」などの情報も文化を語る上ではおもしろい。逆パターンの話はよくあり、「コールオブデュ・ティール」の日本語版では残忍な表現部分がゴッソリ削除されていたなど「文化の違い」を前提にした話題としては最適である。日本人にとっては日本のものが海外版でどう変更されたのか、海外の人にとっては日本のオリジナル版はどうだったのかが読みとれるデータベースであって欲しい。

今後のデータベース構築に関する協力体制について

アニメの例で「エヴァンゲリオン」はTV版とLD版とDVD版でそれぞれ庵野氏が書き直しているため微妙に相違がある。PCゲームをデータベースにしていくとなると、昔はPC8001版、8801版とMSX版とX1版など機種対応があり、機種ごとに若干内容に違いがある。マニアックなユーザーにとってはその違いがとても大事になるが、それに手を出すといつまで経っても終わらないということになる。

また、マニアックな人の意見を聞きすぎないことも大事であるし、メーカーとしても「触れられたくない過去」というものがあり、このデータベースの立ち位置として、ステークホルダーにコンセンサスをとっていた方が良い。

過去に「スペース・インベーダー」というビッグタイトルがあって、その海賊版でこの産業が成り立ってきたところは否定できない。1970年代のアーケード文化を語る上で、「スペース・インベーダー」のパチモン（模造品）を避けて通れない。しかし、「スペース・イ

ンベーター」の模造品は何種類あったのかというような情報はどこにもない。それをデータベースでやるのか、という問題もあるが、あれば間違いなく研究者は喜ぶであろう。考えて戴きたいのは、このデータベースに掲載されていないことは将来的には「なかったこと」になるわけなので、現状の議論だけではなく、30年50年後の話を考えていくべきである。実際にメーカーの「社史から消されたゲーム」もあるのだから。

このプロジェクトの開示が可能であれば、IGDA（International Game Developers Association の略。国際ゲーム開発者協会）ネットワークを含む海外の研究者へのヒアリングなど、以上のような事柄も含めて国内外の IGDA メンバーの協力は可能であるので、ぜひ声掛けして戴きたい。

ファミコンアーカイブについて

ファミコンアーカイブの利活用についてのアドバイス

アーカイブの大前提として、アーカイブのターゲットとするユーザーは誰かといえば、未来の子供達である。未来の子供達はまだ生まれていないのでヒアリングができない。アーカイブのことを真面目に考えるのであれば、まだ生まれてきていない子供達のことを常に想って作るべきではないか。

「インサート・コイン（ズ）」という小説がある。主人公はゲームライターで、2005～2009年くらいの出版業界が舞台。懐ゲー（懐かしいゲーム）掘り起こし企画の中で過去のゲームに関する取材をし、それにまつわる謎を紐解いていくというストーリーである。この中で、ファミコン世代が大人になりアーケードがなくなりつつある現代で「過去のゲームはこうだった」と語り、初期のゲーム世代のツボに入っているのだが、それ以外の世代からはまったく理解できない内容になっている。逆に言うと、本書が当時のゲームをめぐる文化をうまくパッケージングしているとも言える。

単純にデータベースではなく「アーカイブ」というからには、当時の世相や社会環境も含めた保存の仕方をして、50年後、100年後の人たちに時代のにおいをも感じてもらえるものにしていかないといけない。メタデータのみであれば著作権情報のようにどんどんズレていく可能性があるため、まずは「現物」の集合ありきで、その現物にはゲームだけでなく、ゲーム雑誌や TV 番組を含むゲームにまつわるものを含むべきである。その上で、それに紐づくデータがあればそれで十分だが、ただし、そのデータは広く誰もが安価な形でアクセスできるのが望ましい。

IGDA 日本としても、ライターとしても、このプロジェクトで後世に貢献できるのであれば協力したい。

【ヒアリングのまとめ】

今回コンピュータゲーム関連の研究機関、企業、出版社、ゲームジャーナリストおよびコンピュータゲーム関連出版物の所蔵機関の方々13人（小野氏がすでに取材しているスクウェアエニックス三宅氏、サイバーコネクトツー築瀬氏のインタビュー分も小野氏のコメントに含まれている）にご協力いただき、上記の通り、ゲーム分野会議参加の方々にファミコンのデータベースに対する意見やアドバイスをうかがった。

ヒアリング調査開始が諸事情によって予定より遅れたため、スケジュールの調整が難しく取材ができなかった方も一部おられたが、取材できた方々からは、概ね積極的な意見やアドバイスをいただいた。いただいた意見やアドバイスの中には、とくに1980年代の事柄について精査を要するものがあった。例えば、以下の事柄等である。

日本のデジタルゲームの嚆矢は、アーケードゲーム「スペース・インベーダー」より2年前の1976年販売されたアタリ社の「ブレイクアウト」の日本版「ブロックくずし」とした方が良いと思われる。

その理由には、このゲームのヒットによってデジタルゲーム市場が生まれ、その結果ゲーム会社の創業を促したということ、「スペース・インベーダー」が「ブロックくずし」をベースにしているというゲーム開発者の証言もあると言われていることが挙げられる。

また、PCゲーム雑誌は、もともとPC情報誌しかなかった1970年代後半から1980年代にかけて、「I/O」（工学社/1976年創刊）や「アスキー」（アスキー/1977年創刊）がPCゲーム情報を一部コーナーで紹介していた。

その後「アスキー」からゲーム紹介コーナーが「ログイン」として独立（1982年）してPCゲーム専門誌となった。一方同様にPCゲーム誌「コンプティーク」（角川書店/1983年創刊）が登場した。余談だが、「ファミコン通信（ファミ通）」も「ログイン」の家庭用ゲーム機のゲームコーナーが独立して創刊された雑誌である。

こうした専門誌の動向とは別に、「テクノポリス」（徳間書店/1982年創刊）「マイコンBASICマガジン」（電波新聞社/1982年創刊）「POPCOM」（小学館/1983年創刊）「月刊遊撃手」（BNN /1984年創刊）というPC情報誌もゲーム紹介ページを増加させ、PCゲームを雑誌のひとつの柱にしていっていった。とはいえ、基本はPC雑誌である。

このようにいただいた意見やアドバイスの中には精査が必要なものもあるが、全般的に貴重な意見やアドバイスが多く、精査後来年度以降の活動に生かすことにした。また、同様にアーカイブに関する貴重な意見やアドバイスも来年度以降の活動に生かすことにした。

3.5 データベースについて

ゲーム分野における本年度のデータベース制作は、任天堂のファミコン（1983年～1994年稼働）のゲームタイトルを対象とした。立命館大学のファミコンデータベースを利用させていただくということで当初活動を行っていたが、同大において協力体制作りに関係者の合意が必要であり、そのために時間がかかるとされたため、エンターブレインでデータベースを制作した。

とはいえ、来年度以降協力が得られる可能性もあり、また立命館大学のファミコンデータバ

ースが、任天堂の許諾とアドバイスを得て制作されているという現状を考慮し、同大のデータベース項目を参考にさせていただいた。

また、1986年以降のゲームタイトルのデータベースを所有しているエンターブレインと協議し、来年度以降のゲームアーカイブ事業におけるゲーム雑誌やゲームアーカイブ関連書籍を少しでもピックアップし、事業推進のステップとするべくデータの出典元であるそれらの出版物を「備考&その他」という欄を設け処理した。

データベースの項目は、以下の通りである。

- (1) ゲームタイトル
- (2) ゲームタイトルの英語表記
- (3) ゲームタイトルルビ(カタカナ)
- (4) ゲームタイトルのプラットフォーム(ハード)
- (5) ゲームタイトルの発売日
- (6) ゲームタイトルのデベロッパー(開発元)
- (7) ゲームタイトルのパブリッシャー(発売元)
- (8) ゲームタイトルのレーティング(CEROが設立されて以降)
- (9) ゲームタイトルのプレイヤー数
- (10) ゲームタイトルの価格(税別)
- (11) ジャンル1(アクション、RPG、アクションRPG、シミュレーション、シューティング、アドベンチャー、スポーツ、レース、パズル、テーブルゲーム、バラエティ、その他)
- (12) ジャンル2(ジャンル1を細分化したもの)、テイスト(ジャンル具体的な内容)
- (13) カセットの容量(データ容量)
- (14) メディア(カセット、CD-ROM等)
- (15) 周辺機器(ファミコンで使用できるコントローラ等周辺機器)
- (16) 所蔵情報
- (17) 必要環境(周辺機器使用の場合)
- (18) 推奨環境(周辺機器等でメーカーが推奨環境を明記の場合)
- (19) 著作権情報(コピーライト表示)
- (20) 備考&その他(データの出典)

以上の概要をまとめたものが下記の表である。

ゲーム分野・メタ項目サンプル			
ゲームタイトル	ドンキーコング	ワイルドガンマン	ファミリーベーシック
タイトルルビ	ドンキーコング	ワイルドガンマン	ファミリーベーシック
プラットフォーム(ハード)	ファミリーコンピュータ	ファミリーコンピュータ	ファミリーコンピュータ
発売日	1983/7/15	1984/2/18	1984/5/21
デベロッパー(開発元)			任天堂、パドソン、シャープ
パブリッシャー(発売元)	任天堂	任天堂	任天堂
レーティング(CEROが設立されて以降)			
プレイヤー数	1~2人	1人	1人
価格(税別)	4,800円	4,800円	14,000円
ジャンル1	アクション	シューティング	周辺機器
ジャンル2			
テイスト			
カセットの容量	192K	192K	-
メディア	ROM	ROM	ROM
周辺機器		光銃銃	
所蔵情報			
必要環境		光銃銃専用	
推奨環境			
著作権情報 C関連	©1981 Nintendo	©1984 Nintendo	
備考&その他	©1981 NINTENDO CO.,LTD.(宝島社)		

また、今後のデータベース制作及び活用に関してゲーム分野会議に参加するゲームに関わる研究者、産業関係者、業界有識者の方々にご意見、アドバイスをいただいた。

それとは別途、国際ゲーム開発者協会日本代表でゲームジャーナリストでありゲーム分野会議のメンバーでもある小野憲史氏にデータベースのメタデータに関してデータの精査を含む監修作業をしていただいた。

その報告は、以下の通りである。

ファミコンデータベース監修

1：参考資料

- ・俺たちの愛したファミコン(ネクスト)
- ・ファミコン 10年！(GAME PAPA 編著・角川スニーカー・G 文庫)
- ・任天堂ホームページ

2：作業内容

上記資料を参照しつつ、データベースと異なる点を抽出して列挙した。

3：監修コメント

(1) データベースでは ROM カセットが 1053 本、DISK が 199 本となっているが、任天堂ホームページの「連結地域別発売タイトル数推移表」(http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/number_of_titles1112.pdf)では 1047 本(自社 49 本、OEM698 本、ロイヤリティ 300 本)となっており、数字が合わない。任天堂の資料はタイトルの詳細などが不明であるが、公式見解であると思われるため、双方の突き合わせが必要である。

(2) タイトル名(日本語、英語表記、半角・全角空き、中黒の有無など)・パブリッシャー名(例：ピクチャーエンターテインメントとピクチャー音楽産業)は資料によって細部が異なるため、パッケージの印刷内容に即することが望ましい。ゲームによってキャッチ、タイトル、サブタイトルの区別が難しい場合があるが、これもパッケージに準拠する。

(3) コピーライトはゲーム画面とパッケージで異なる場合があるので(例：ドラゴンクエスト)すべてパッケージの印刷内容で再確認することが望ましい。

(4) 検索エンジンは Google 準拠であることが望ましい。少なくとも正規表現を使用しないで目的の情報が検索できるようにするべきである。現英語と日本語の違い(SUPER とスーパー)サブタイトルの有無などで検索結果が漏れてしまうことが多く、利便性の足かせになっている。

(5) ゲームによっては資料のパブリッシャー欄に企業名ではなくブランド名で表記されている場合がある(例：サン電子 サンソフト、東京書籍 トンキンハウスなど)。これも時期・資料によってバラバラなので、基本はパッケージ準拠。項目欄にブランド名を作るか、備考欄に記すのも一案である。

(6) ジャンル分類は再考が必要。最終的にゲームをプレイしなければジャンル分けはできず、その場合も主観に寄らざるを得ない。PS 以降メーカーの独自ジャンル生成が続き、ジャンル分類は事実上、意味をなさなくなっている点も注意が必要である。ジャンル分けを削除する、出展付きで複数のジャンル分けを行う(例：ファミ通分類、**分類など)1 タイトルで複数のジャンルがつけられる、非常に大ざっぱな分類にする(競争・運・模倣・眩暈など)参加者にタグ付けしてもらうなども一案。ジャンル分けを行わないのもあり得る。

ちなみに日本と海外でもジャンル名は異なる(日本：シミュレーション/海外：ストラテジーなど)

(7) 一部の特殊文字がブラウザ上で文字化けしていたり、表記がおかしくなっている(例：高橋名人の BUG ってハニー♥ 高橋名人の BUG ってハニー?、チェスター・フィールド""暗黒神への挑戦""でダブルクォーテーションが連続している)

(8) 「ロウ・オブ・ザ・ウェスト(西部の掟)」のジャンルは海外 wiki ではアドベンチャーとなっている http://c64-wiki.com/index.php/Law_of_the_West)

(9) 任天堂非公認のファミコンソフトについても別枠でデータベース化が必要ではないか? 今後、アーケード版データベースを作成する上で「ポン」「スペースインベーダー」などの垂流ゲーム(例：ポイントロン、スペースファイアーバード) NES 版のデータベースを作成する上でノンライセンスゲーム(例：テンゲン版 After Burner など)の資料は重要な意味を持つ。

国内向け任天堂非公認ファミコンソフト
(パブリッシャー：ハッカーインターナショナル)

[ROM 版]

アイドル四川麻雀
AV スーパーリアルパチンコ
AV ドラゴン麻雀
AV パチスロ ビッグチャンス
AV 花札倶楽部
AV ポーカー
AV 麻雀倶楽部
AV ワールドサッカー
四川麻雀 制服編
ソープパニック
花札遊侠伝 流れ花 お竜
パピオンギャルズ
ピラミッド クレオパトラ危機一髪
麻雀コンパニオン
麻雀サミット 歌舞伎町編
ミスピーチワールド

[DISK 版]

亜紀とつかさの不思議な壁
エミちゃんの燃える野球拳！
小林ひとみのホールドアップ
THE GOLF 美少女クラシック
セクシー野球拳アドベンチャーII
デート de BLACK JACK
美少女エイリアンバトル
美少女セクシーダービー
美少女セクシーパズル
美少女麻雀倶楽部
美少女勝ち抜き連珠五目並べ
美少女花札倶楽部 VOL.1
美少女花札倶楽部 VOL.2
ボディコンクエスト 暴かれし娘たち
妖精たちのピンボール
LIP STICK #1 ロリータ編
LIP STICK #2 女子学生編
LIP STICK #3 OL 編
LIP STICK #4 白衣の天使編
LIP STICK #5 スチュワーデス編
(「俺たちの愛したファミコンより」)

4：資料による差異（別添「ゲーム分野資料：差異の種類と例」参照）

この報告は、実際ファミコンのデータベースを制作してみなければわからなかった事柄である。資料における記述の差異の種類と例に関しての指摘をファミコンデータベースを制作するエンターブレインにフィードバックし、確認作業依頼を行ったところ、価格等の箇所について、同社が出典とした元のデータと異なることが判明した。ちなみに、エンターブレインが出典元としているのは、下記の出版物である。

「ファミリーコンピュータ 1983-1994」（太田出版）、「ビデオゲームパーフェクトカタログ」（徳間書店）、「超絶大技林」（徳間書店）、「ファミリーコンピュータ・マガジン」（徳間書店）、「ファミ・コンプリート」（三オブックス）、「ファミリーコンピュータ通信」（旧アスキー、現エンターブレイン）

明らかにデータが間違っている箇所はデータベースを修正し反映させたが、出典元のメタデータが複数存在するものに関しては、来年度協議、検討を要すると思われる。それらの項目は以下の通りである。

（1）発売されたゲームタイトルの確認

ゲーム機メーカー公表の発売済みゲームタイトル数と実際に市販されたゲームタイトル数の確認 [同一内容でバージョンが異なる（例えば、周辺機器同梱版と非同梱版）ゲームタイトルの取り扱い]

ゲーム機メーカーを経ずに市販された未公認ゲームタイトルの取り扱い

（2）ゲームタイトル名の確認

ゲームタイトル名（日本語、サブタイトル、英語表記、半角・全角空き、中黒の有無など）、メタデータとして何に準拠させるのか検討が必要。

（3）ゲームパブリッシャー名の確認

ゲームタイトルによっては、パブリッシャーが資料によって異なる場合がある。これは、任天堂による年間販売タイトルの制限のため別会社を設立してゲームを発売した場合、企業名が変更した場合、グループ企業においてゲーム販売の子会社を変更した場合、企業ブランドを早期に確立するためマスコミに対して意図的に企業名よりブランド名を発売元として表示させた場合等がある。個々のパブリッシャーのケースを検証して、パブリッシャー名として何に準拠させるのか検討が必要。

（4）販売価格の確認

販売価格は、基本的にパブリッシャー提供資料を元としているが、出典元によって異なることが確認された。1989年4月以降の消費税施行後の税抜き価格と税込み価格の表示、2000年以降登場した希望小売価格等の問題も含めて、何に準拠させるのか検討が必要。

（5）コピーライト表記の確認

コピーライト表記はゲーム開始画面とゲーム終了画面、ゲームソフトパッケージで異なる場合がある。すでに立命館大学では、ファミコンのデータベース制作上この問題を解決しているので、今後これらを参考にメタデータとして何に準拠させるのか検討が必要。

(6) ジャンル分類の検討

ゲームタイトルのジャンル分けは、基本的には、リリース時のパブリッシャーの資料によるものであるが、1990年代後半頃からパブリッシャーによっては独自のジャンルを設定するところも現れ、2012年現在雑多な分類となっている。また、日本と海外でジャンル名は異なる（日本はシミュレーション、海外はストラテジー等）ので併せて検討が必要。

このように今回のファミコンのデータベース制作は、今後のデータベース制作に関して多くの問題を提起することになった。これらは、来年度以降ゲームアーカイブ活動の一環として協議、検討が必要と思われる。

3.6 デジタルアーカイブについて

本年度は、まずファミコンをテーマとしたデータベースの制作を主要な活動としてきた。

そのためファミコンのアーカイブについても協議予定であったが、メディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野活動に参画したメンバーから、ゲームアーカイブに関する様々な意見やアドバイスが寄せられ、まずはデータベースを制作し、その後アーカイブを検討していくことにした。

一方ファミコンのアーカイブの検討のための所在情報調査を行い、立命館大学のデータベース制作の元となったファミコンゲームソフト所蔵の任天堂、また、主要ファミコン関連ゲーム雑誌所蔵の国会図書館、エンターブレイン等それぞれから有益な所在情報を得た。

また、立命館大学教授で任天堂アドバイザーの上村氏から、ファミコンアーカイブについてファミコンユーザーの取材も必要とのアドバイスを受けた。

さらに、データベース制作に際して、「ファミリーコンピュータ通信」ほかゲーム雑誌、ゲームアーカイブ書籍等を所蔵するエンターブレインの所蔵状況も明らかになった。

とりわけ、エンターブレインは、今回のデータベース制作作業において自社のデータベースで不足している情報を、上記出版物からメタデータをピックアップすることで補足しており、これらは今回制作したファミコンのデータベース上にて「備考&その他」欄を設けて表示した。

こうした出版物からピックアップしたメタデータは、1986年以前のゲームタイトルにおいて採用されており、来年度以降のアーカイブ事業に反映させていきたい。

3.7 総括

本年度のゲーム分野の活動は、ファミコンのデータベース制作を中心に行った。

本年度のデータベース制作を通して、ゲームタイトルのメタデータやゲーム雑誌等の所在確認、ゲームタイトル名、ゲームパブリッシャー名、販売価格等におけるメタデータ未整備の確認が行われ、また、ゲーム業界関係者からのゲームアーカイブに関する様々な意見やアドバイスをいただくことができた。

こうしたデータベース事業及びアーカイブ事業に関わる活動から得られた貴重な情報の取得や人的ネットワークの構築は、今後の事業活動はもちろんのこと国内のゲーム研究においても有意義な成果を残すことができたのではないかとと思われる。

4.メディアアート分野

メディアアート分野における、本年度の活動における具体的な内容について、一部変更のあったものも含め、実施された活動内容について以下記載する。

4.1 本年度の活動内容

今まで存在しなかったメディアアート分野のデータベースの作成を将来の目標に、メディアアートに関連するファクト()で発行された紙資料(カタログ、チラシ、フライヤー等々)から、デジタル化するための入力・制作作業フローの検討、データベースに必要な入力項目の検討を行い、実際にデータベースへの入力作業を実施し、メディアアート分野における将来のデータベース作成の検討用素材としてのデータベースの制作を行った。

ファクト：展覧会、講演会、発表、講演等々、それに付随する関連イベントが実施された事象・事実・出来事を指す。

4.1.1 国内のメディアアート分野におけるファクト収集とメタデータ化

ファクト情報の収集

国内で実施されたメディアアート関連イベント等で発行された、カタログ・チラシ・フライヤー・ポスター・プレスリリース等々とホームページ上にある情報を元に、メディアアートのファクト収集作業を実施。

< 資料提供協力機関(者) > 順不同・敬称略

白井教授(上武大学)、草原教授(早稲田大学)、茂登山准教授(名古屋大学)、京都芸術センター、キャノン、P3、山口情報芸術センター、福井市映像文化センター、文化庁

データベース化に当たっては2000年をはさんだ前後5年間(1998年~2002年)のファクト情報の中から裏付けとなる資料が得られたファクトを実際に制作したデータベースに登録する事とした。上記の期間外のファクト情報でも、収集しリスト化を行った。資料4-1参照

上記期間については、2000年前後にメディアアートの活動が活発であった事、海外への作品の発信が多くなって来たタイミングである等の理由からサンプルとして1998年~2002年の5年間を座長・コーディネーター会議にて選択・決定をした。

データベース項目の検討

座長・コーディネーター会議、メタデータWGにおいてメディアアート分野におけるデータベースの項目について検討を行った。検討・議論は白井教授(上武大学)作成の項目案を元に、一般の方はもとよりキュレーターやメディアアートを勉強する学生らにとってどのような項目が必要か、或いは望まれるかを考え設定し、収集した資料(カタログ等々)から拾い上げる情報について決定した。

データの作成

データベース項目に従ってデータベースに入力するために、まずは収集したカタログ等の紙資料から文字起こしを行った。専門のキーパンチ担当者が手作業でテキスト化作業を実施、そ

の後専門の校正者によって文字校正を行い、入力時のキーパンチミス等を修正しデータベース入力用テキストデータとした。

次に座長・コーディネーター会議、メタデータWGで決定した入力項目を反映させた入力用フォーマットに、メディアアートに知見のあるスタッフが仕分け入力を行った。作業用にカタログ等の紙資料からPDF化されたデータと、校正から上がってきたテキストデータを比較・確認し、テキストデータから対応箇所を拾い上げ入力用フォーマットに仕分け入力を行った。

仕分け入力完了後にチェックを行い、入力項目への落とし込みの際のミスや揺らぎ、整合性のチェックを白井教授（上武大学）に行ってもらった。

ヒアリング調査

コンソーシアム事業メディアアート分野会議に出席頂いている先生、過去のメディアアート関連イベントに数多くかかわった経験をお持ちの方、中部名古屋地区で行われたイベントに多く深く関係された茂登山准教授（名古屋大学）、海外との交渉経験が豊富で技術的な側面に造形の深いある草原教授（早稲田大）などからヒアリングを行い、どのようにメディアアート関連展示に係ってきたのか、それらの資料は今どこにあるか（或いは誰がお持ちか）、それらにかかわった主だった関係者や、開催に当たっての趣旨や特色についてお伺いした。併せてメディアアートのデータベース構築に対する意見・私見等を頂いた。

<ヒアリング調査時に使用したヒアリングシートの項目>

	項目	内容
1	ヒアリング対象者について	・メディアアートにおける活動内容を教えてください
2	資料の所在について	・関わった展覧会で該当スパンの資料 ・該当スパン外の資料 ・資料以外の記録の所在把握
3	メディアアート史について	・関わった展覧会について ・その事務局・関係者について ・行政/地域の戦略や特色等について
4	現状の問題点	・メディアアート展覧会の定義 ・データベース設計思想に5つについて ・あと3年で構築可能なデータベースとは
5	DB化/アーカイブ化推進にむけた要望	・その他の主な要望はありますか？

これらの項目を質問事項にし、ヒアリング対象者には当時の状況を思い出してヒアリングに答えて頂き、また資料をお貸し頂いた。 資料4-2

4.1.2 アーカイブのモデルケースの実施

福井県福井市で1985年～1999年まで行われていた、「ふくい国際ビデオアート・ビエンナーレ」及び「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」をアーカイブ事業のモデルケースとして、福井市映像文化センターに保存されていた資料を対象にテスト的に実施。今後アーカイブを考える上での課題の抽出を行った。

資料所在情報の調査

「ふくい国際ビデオアート・ビエンナーレ」及び「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」の関係資料について、昨年度のメディア芸術コンソーシアム構築事業で行った福井県立美術館へのヒアリングの際に福井市映像文化センターに残っているらしいとの情報があった。その情報を元に福井市映像文化センターを訪問し、資料保存ロッカーを見せて頂き、「ふくい国際ビデオアート・ビエンナーレ」全8回分及び「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」全4回分の資料が残されている事を確認し、一部資料をお借りした。

また合わせて当時の関係者へもヒアリング調査を行った。

<調査・ヒアリングご協力いただいた方々> 順不同・敬称略

野田訓生（福井県立美術館）、黒原繁夫（福井放送株式会社）、川本和之（福井市映像文化センター）

資料の調査

資料が残されている事が確認されたので、改めて資料体として具体的にどのような資料が残されているのかの調査を、モデルアーカイブとして行った。

資料の分類、写真撮影を行い、整理する事で再び検索可能な使える資料となって、新たな価値を生むアーカイブのあり方を考えるための資料とした。

また合わせて当時の関係者へもヒアリングを行った。

<調査・ヒアリングご協力いただいた方々> 順不同・敬称略

川本和之（福井市映像文化センター）、薮田顕男（福井市映像文化センター）、越石直人（福井市映像文化センター）、増永秀則（元福井市映像文化センター）、山本圭吾（アーティスト）、東正一郎（福井市総務部）、斉藤理子（カウベル・コーポレーション）、土岡秀一（金津創作の森）、波多野哲朗（日本映像学会）

4.1.3 会議の開催

メディアアート分野のデータベース制作のため、その実施方法・データ項目等々を検討するため、メタデータWGを以下の要領で開催した。

<メディアアート分野 メタデータWG>（詳細は別添資料参照）

第1回メディアアート分野メタデータWG

日時：2011年12月26日（月）19：30～21：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

概要：メディアアート展覧会のファクト情報のメタデータ化に関して、メタデータ項目、作業フローと各分担、注意事項、また作業上のルールに関して意見交換と確認がなされた。

出席：

桂英史（東京藝術大学大学院 映像研究科 教授）（企画ディレクター）

明貫紘子（企画ディレクターアシスタント）

関口敦仁（座長）（情報科学芸術大学院大学 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー 学長）

白井雅人（上武大学情報経営学部 教授）

凸版印刷株式会社アーカイブ事務局

野沢宏一郎（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部
新市場・新サービス開発本部新市場開発プロジェクト 部長）
青木靖 （凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 第10営業本部3部部長）

原田香織（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部
新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト 主任）
西形友三郎（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション事業本部 デジタル
コンテンツソリューションセンター WEBマーケティング部）
西脇健一郎（株式会社 トッパンシステムソリューションズ
システム開発本部 第一部 第二チーム）
小室哲郎（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 デジタルコンテンツ
ソリューションセンター ビジュアルソリューション開発部 係長）
森ビル株式会社コンソーシアム事務局
岩根麻子（森ビル株式会社 都市開発本部 総合計画統括部 メディア企画室副 主務）
株式会社富士通総研
石田喬彦（株式会社富士通総研 第一公共コンサルティング事業本部
公共コンサルティング事業部 シニアコンサルタント）

第2回メディアアート分野メタデータWG

日時：2011年2月3日（金）19：30～21：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

概要：データベース作成に関する作業状況の進捗報告と、現状のデータベースが抱えていると思われる課題・問題点を元に、今後のあり方を含めた意見交換がなされた。

出席：

桂英史（東京藝術大学大学院 映像研究科 教授）（企画ディレクター）

明貫紘子（企画ディレクターアシスタント）

白井雅人（上武大学情報経営学部 教授）

文化庁

三浦牧人（文化庁 文化部芸術文化課支援推進室 専門職）

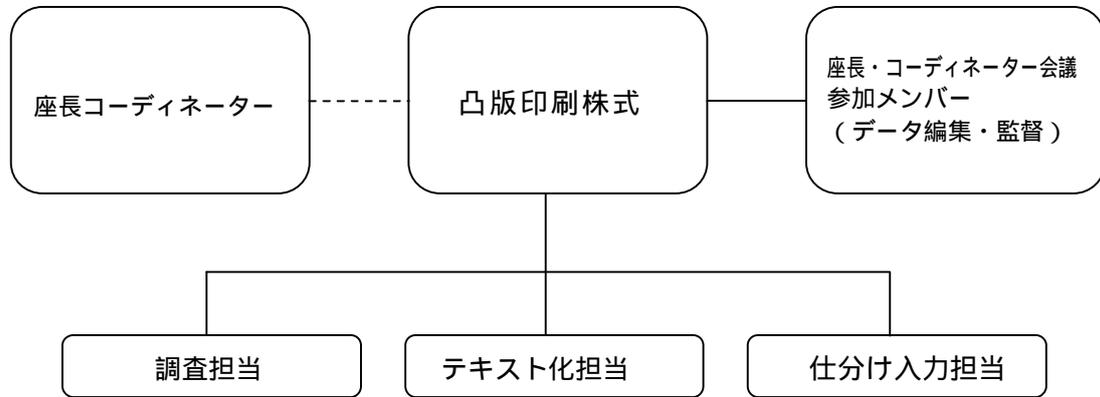
凸版印刷株式会社アーカイブ事務局

野沢宏一郎（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部
新市場・新サービス開発本部新市場開発プロジェクト 部長）
原田香織（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部
新市場・新サービス開発本部 新市場開発プロジェクト 主任）
西形友三郎（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション事業本部 デジタル
コンテンツソリューションセンター WEBマーケティング部）
西脇健一郎（株式会社 トッパンシステムソリューションズ
システム開発本部 第一部 第二チーム）
小室哲郎（凸版印刷株式会社 情報コミュニケーション本部 デジタルコンテンツ
ソリューションセンター ビジュアルソリューション開発部 係長）

4.2 本年度の取り組み体制

本年度のメディアアート分野の活動については以下の体制の元、メディアアート分野座長・コーディネーター会議にて承認を得た上で活動を実施した。

また活動の報告及び最終承認は、コンソーシアム事業メディアアート分野会議にて行われた。



- ・座長：関口敦仁（情報科学芸術大学院大学 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー 学長）
- ・コーディネーター：阿部一直（山口情報芸術センター 学芸課長）、畠中実（NTTインターコミュニケーション・センター[ICC] 主任学芸員）
- ・座長・コーディネーター会議 参加メンバー：白井雅人（上武大学情報経営学部 教授）
- ・文化庁、事務局

4.3 本年度の活動スケジュール

		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
メディアアート分野	メディアアート分野座長コーディネーター会議					第1回開催		第2回開催	第3回開催			第4回開催		事業報告・報告書作成
	メディアアート分野分野会議						第1回開催						第2回開催	
	ファクト情報調査	現状の整理分析	既存資料再整理											
	調査・収集				調査設計	調査・収集(アンケート,ヒアリング)								
	データベース	テキスト化									テキスト化			
	データベース									メタデータ検出		仕分け入力		
	アーカイブ	ビジュアルアーカイブ									資料収集・調査	資料分類	資料調査・整理	

4.4 データベース用データの調査・収集

(1) ファクト情報の収集

国内実施されたメディアアート関連イベントで発行された、カタログ・チラシ・フライヤー・ポスター・プレスリリース等々とホームページ上にある情報を元に、メディアアートのファクト収集作業を実施。

<資料提供協力機関(者)> 順不同・敬称略

上武大学白井教授、早稲田大学草原教授、名古屋大学茂登山准教授、京都芸術センター、キヤノン、P3、山口情報芸術センター、福井市映像文化センター、文化庁 別添資料参照

データベース化に当たっては2000年を挟んだ前後5年間(1998年~2002年)のファクト情報の中から裏付けとなる資料が得られたファクトを実際に制作したデータベースに登録する事とした。上記の期間外のファクト情報でも、収集しリスト化を行った。

(2) 上記で得られた資料・情報の中の作家プロフィール等に記載されている展示会等の情報を追加収集し、リストに加える等の作業を行い、更にファクトを収集。

付属資料 収集資料リスト ファクトリスト

(3) 過去の展示会における関係者へのヒアリング調査を行い、お借り出来る資料を借用、またカタログからでは分らない展示会の背景やさらなる関係者の掘り起こし、可能性のある資料の所在地についても伺った。ヒアリング調査については、茂登山清文准教授(名古屋大学大学院情報科学研究科) 草原真知子教授(早稲田大学文化構想学部)らにご協力を頂いた。

以下に概要を記す。

茂登山(名古屋大学 准教授) ヒアリング概要

日時: 2011年12月5日

場所: 名古屋大学大学院情報科学研究科 茂登山研究室

概要: メディアアートと茂登山氏の係りについて、経歴、関係した展示会等に関してヒアリングをし、一部資料をお貸し頂いた。また地域の特色とメディアアートとの関係を当時の社会状況等を合わせてお話頂き、本事業へのご意見も頂いた。

参加者: 茂登山(名古屋大学)

関口(IAMAS、メディア芸術デジタルアーカイブ事業メディアアート部門座長)

原田(凸版印刷(株))

辻((株)富士通総研)

(順不同、敬称略)

草原(早稲田大学 教授) ヒアリング概要

日時: 2011年12月12日、2012年1月10日

場所: 早稲田大学戸山キャンパス 草原研究室

概要: メディアアート分野での活動の経歴・経緯について伺った。日本のCGアートの黎明期における制作・展示・学会活動や海外との関わりについて、また国内における活動についても伺いし、この分野において「理系」と呼ばれる人達が如何に係り、活動をしてきたかをお伺いした。また各種資料をお貸し頂いた。

4.5 データベース用データ作成

(1) リスト化したメディアアートのファクトから、2000年を挟んだ前後5年間(1998年～2002年)のファクトを抽出。抽出したファクトの中から、カタログ等の裏付けとなる資料を得られたファクトを選択。

(2) 収集したカタログ等の資料から、データベースに必要な項目部分に対応する箇所を選択。選択されたデータベースに必要な箇所をキーパンチ担当者が手作業でテキスト化作業を実施。その後専門の校正者による校正作業を行い、入力ミス等が無いように作業を行った。

(OCR(Optical Character Reader: 光学式文字読取装置)を活用する案もあったが、量的な問題からキーパンチ担当者が行う方が納期が早く・コストが抑えられるとの判断から今回はOCRの活用を見送った)

また開催年が1998年～2002年の範囲からはみ出したファクトではあるが、ふくいピエンナーレと、キヤノンアートラボの2件に関しては、複数回行われた展覧会のケースとして課題の抽出を目的に、その一部をテキスト化しデータベース用データの作成を行った。

(3) テキスト化されたカタログ等の展覧会情報は、白井雅人教授(上武大学経営情報学部)に作成して頂いたデータベース入力用フォーマットを使用し、テキスト化された展覧会等の情報をデータベースの項目に従って振り分け入力する作業の支援とした。入力用フォーマット自身がFileMaker Pro (FileMaker, Inc)で作成されているため、入力作業の進行中でも、データベース項目の再検討やデータベーススキーマの再検討にも活用が可能であった。

(4) 入力用フォーマットへの仕分け入力には、メディアアートに知見のある入力担当者を立て、カタログ等の資料を確認しながら、カタログ等の資料からテキスト化され校正された文字データの中から必要箇所を拾い上げ、入力フォーマットへ仕分けをしながら入力を実施。

カタログ等の資料は紙面がかなりデザインされたものも多く、一見ただけでは必要な項目の所在(例: 作品名、作家名)が何処にあるかが分りにくいものもあり、知見のある担当者でない限り、精度の高い仕分け入力作業は出来ない。

なお仕分け作業に際しては、資料の保護・早期返却の観点から資料をPDF化したものを使用。

(5) 入力されたデータを白井雅人教授(上武大学経営情報学部)によるチェック・編集作業を通じて完成。メディアアート作品は多様であり、内容によっては一つの内容でも入力項目箇所を迷う場合がある。各入力作業間での差異(揺らぎ)が発生する事が予想されたため、それらの確認・調整作業(編集作業)は白井雅人教授(上武大学経営情報学部)にお願いをした。

(6) 4分野統合データベースにメディアアートのデータを入れるために、入力用データベースから統合データベースへの取り込みに合わせたデータの吐き出し作業を実施。

データベースへ登録を行ったファクト件数	:	229件
作家数(のべ)	:	1452人
作品	:	1529点

本年度収集した資料全てをデータベースに登録出来れば良かったのであるが、実際には費用・納期の関係から全ての資料をデータベース項目に必要な個所のテキスト化と仕分け入力をする事が出来なかった。そのため今後の検討資料としてのデータベースを作ると言う観点から、関連ファクトの多いファクトや複数回行われたファクト、またデータベース用資料提供に御協力頂いた方々の資料を少なくとも1件は入れる等の判断材料を用意し優先順位を付けた。なお費用・納期に関してはカタログ等の紙資料から文字を拾ってキーパンチをし、文字校正をかける部分に大きなウエイトがかかった。

これは利用者の便を考え、データベース項目に対して1問1答の様なシンプルな対応だけでなく、作品紹介文の全文、ファクトの開催趣旨、冒頭のあいさつ等も全てテキスト化し多くの情報を載せる事にしたため、作業量が膨大になり収集した資料全てをこなす事が出来ずに優先順位を付けざるを得なくなってきたためである。

これらの作業方法に関しては今後より一層の効率化をする手法を考える必要がある。或いはデータベース項目の見直し、項目に入れる文字数の制限等々データベースそのものへの再検討も課題となった。

4.6 データベース項目整備

(1) 白井雅人教授(上武大学経営情報学部)の案を元に座長コーディネーター会議で検討・修正を行い、項目を決定。

将来の研究に役立てられるべく、データベース項目を多岐にわたって設定。ファクト情報、作家情報、作品情報のみならず、主催者、協賛企業や関係キュレーター等々も入れる事で、より詳細にそのファクトが見えるようにデータベース項目を検討・決定した。

しかし、データベース項目に関しては、実際にデータベースにして使用してみないとそれがベストかどうかは分からない部分も多々あるため、本年度の仕様はテストとして捉え、今後再度検討することで、より想定ユーザーが使いやすいものにして行く事とした。

また、ピックアップされた個々のファクトや作品がメディアアートかどうかの判断は行わず、迷った場合には「入れる(採用する)」事とした。この作業段階でふるいにかけて「落とされた(不採用)」ファクトは将来的に再発見(復活)される可能性が低く「無かった事」になってしまう可能性が高く、それを避けるための処置として「メディアアートかどうかの判断を行わない」事とした。

<データベース項目>

テーブル名	No	項目名	データの例	備考	
FACT	1	FACT_ID	1		
	2	関連FACT_ID	2	親FACTのID	
		子FACT_No			
	3	FACT名	ネクストメディア・アートの新世代	「FACT名」あるいは「FACT名(欧文)」は必須項目。	
	4	FACT名(欧文)		「FACT名」あるいは「FACT名(欧文)」は必須項目。	
	5	FACT名(ヨミ)			
	6	会期	2004/4/23~2004/6/23	開始、終了がある場合「yyyy/mm/dd~yyyy/mm/dd」(※全角連続で区切る) 個別開催の場合1「yyyy/mm/dd/yyyy/mm/dd/yyyy/mm/dd」(※半角カンマで区切る) 個別開催の場合2「yyyy/mm/dd~yyyy/mm/dd/yyyy/mm/dd/yyyy/mm/dd」(※全角区間と半角カンマで区切る) 1日だけ開催の場合「yyyy/mm/dd」	
	7	会場(注記)			
	8	会場	NTTインターコミュニケーション・センター[300]		
	9	会場(欧文)			
	10	会場(ヨミ)	エヌディーイーインターコミュニケーションセンター[300]		
	11	主催者等	主催:NTTインターコミュニケーション・センター[300]		
	12	学芸員等			
	13	審査員			
	14	開催趣旨			
	15	ジャンル	展覧会		
	16	料金			
		FACT情報		上記以外のFACT情報	
	17	備考(FACT)		データ全館に関する注記	
	18	情報参照元(FACT)	当該展覧会カタログ		
19	FACT開催情報引用元	「ネクスト」カタログ	FACTピックアップ(年表作成)にあたって参照した情報源		
20	FACT画像	photo001.jpg/photo025.jpg/photo058.jpg	複数あり、半角カンマで区切る。		
FACT-関連FACT	1	FACT_ID	1		
	2	関連FACT_ID	2		
	作品	1	FACT_ID	1	
		2	作品_ID	1	
		3	作品タイトル	(Photon Counting「光子を数える」)	「作品タイトル」あるいは「作品タイトル(欧文)」は必須項目。
		4	作品タイトル(欧文)		「作品タイトル」あるいは「作品タイトル(欧文)」は必須項目。
		5	作品タイトル(ヨミ)		
		6	作家_ID	1	
		7	作家名	安藤孝志	
			作家名(欧文)	ANDO Takahiro	
			作家名(ヨミ)	あんどうたかひろ	
		8	作家国籍	JP	
		9	作品点数	1	
		10	作品制作年	2002	
		11	作品素材	-	
		12	作品サイズ		
		13	作品情報		上記以外の作品情報
14		作者テキスト(作品)			
	書誌情報(作者テキスト) [作品]				
	第三者テキスト[作品]				
	書誌情報(第三者テキスト) [作品]				
15	備考(作品)		データ全館に関する注記		
16	情報参照元[作品]	「ネクスト」カタログ			
17	作品画像	photo001.jpg/photo025.jpg/photo058.jpg	複数あり、半角カンマで区切る。		
作家	1	FACT_ID	1		
	2	作家_ID	1		
	3	作家名	安藤孝志	「作家名」あるいは「作家名(欧文)」は必須項目。	
	4	作家名(欧文)	ANDO Takahiro	「作家名」あるいは「作家名(欧文)」は必須項目。	
	5	作家名(ヨミ)	あんどうたかひろ		
	6	作家国籍	JP		
	7	作家人数	1		
	8	作家経歴	1965 東京都生まれ(※1991 東京藝術大学美術学部絵画科絵画専攻卒業(※)現在、東京藝術大学助手		
	9	作家強示文	#####		
	10	作家制作年			
	11	作家文献	参考文献(※)「フィリップモリスK.K.アート アワード2002:ザ・ファーストムーヴ」フィリップモリス, 2002, pp.78-79(※)		
	12	作家情報		上記以外の作家情報	
	13	作者テキスト(作家)			
		書誌情報(作者テキスト) [作家]			
	第三者テキスト[作家]				
	書誌情報(第三者テキスト) [作家]				
14	備考(作家)	以下の略歴は、各作家から提供された資料に基づき、編纂した。(※)展覧会名またはイベント名は、「展覧会名またはイベント名」、会場名、都市名、(国)の順に記載した。(※)参考文献は、著者名、「文献タイトル」、[書籍名または雑誌名]、出版社名、発行年、掲載ページの順に記載した。(※)「カタログ記載」	データ全館に関する注記		
15	情報参照元[作家]	「ネクスト」カタログ			
16	作家画像	photo001.jpg/photo025.jpg/photo058.jpg	複数あり、半角カンマで区切る。		
作品-作家	1	FACT_ID	1		
	2	作品_ID	1		
	3	作家_ID	1		

発行物	1	FACT_ID	1	
	2	発行物_ID	1	
	3	タイトル	ネクスト：メディア・アートの新世代	「タイトル」あるいは「タイトル(欧文)」は必須項目。
	4	タイトル(欧文)		「タイトル」あるいは「タイトル(欧文)」は必須項目。
	5	タイトル(日本語)	ネクスト：メディアアートノシンセダイ	CNvデータ
	6	タイトル別名	N_art ; New generation of media artists ; ネクスト：メディアアートの新世代	CNvデータ
	7	タイトル別名(欧文)		
		著者名/編集者名	NTTインターコミュニケーション・センター企画	CNvデータ
		シリーズ名/番号		CNvデータ
	11	出版者	NTT出版	CNvデータ
	12	出版年	2004	CNvデータ
		巻冊次		CNvデータ
	8	資料種別	展覧会カタログ	CNvデータ
		ND論文ID(NDID)	B46694508	CNvデータ
	13	ISBN	4757170246	CNvデータ
		ISSN		CNvデータ
	10	出版地	東京	CNvデータ
	16	ページ数/冊数	84p	CNvデータ
	15	大きさ(発行物)	26cm	CNvデータ
	14	分類(発行物)	NDC8 : 708 ; NDC9 : 709.7	CNvデータ
	9	件名(発行物)	FREE : 展覧会カタログ ; BSH : 美術 -- 図録 ; FREE : 安藤 孝浩 (1965-) ; FREE : エキゾニモ ; FREE : 大塚 彰 (1983-)	CNvデータ
	17	価格(発行物)	2000	
	18	内容(論文等)(発行物)	*****	(CNvデータ目次情報)
	19	注記(発行物)	展覧会カタログ 会期・会場：2004年4月23日(金)～6月27日(日)NTTインターコミュニケーション・センター 主催：NTTインターコミュニケーション・センター 出品作家：安藤孝浩、エキゾニモ、大塚彰（ほか） 富中真[[ほか]編集、アルフレッド・バーン（写真） 英文著記 作家略歴・資料：p21-92 出品作品リスト：p94	CNvデータ
	20	裏付等	全面：NTTインターコミュニケーション・センター[[DC]の編集；富中真[[DC]＋藤百穂子[[DC]＋木村豊樹＋栗後一也[[アート・ディレクション；道徳一秀[[の撮影；アルフレッド・バーン[[写真	
	21	発行物情報		上記以外の発行物情報
	22	備考(発行物)		データ全般に関する注記
	23	情報参照元(発行物)	当該カタログ	
	24	発行物画像	photo001.jpg,photo025.jpg,photo058.jpg	複数個あり、半角カンマで区切る。

4.7 デジタルアーカイブについて

メディアアートの多くは、各時代の科学技術を実験的に活用し多様な形態をとるため、長期的に考えると制作当初の動作環境による作品保存がほぼ不可能と言える。一方、メディアアートの制作や展示の過程で、テキスト、写真、映像、図面、カタログなど資料が副次的に生成される。それらの資料は、現存しない作品の再評価の可能性を残し、展示に至る文脈や歴史的検証を補完する役割を担う。

本調査はメディアアートをめぐる展覧会やフェスティバルなどの催事に着目し、その周囲から発生した資料に関する基礎的な調査と、デジタルアーカイブ構築に伴う各種プロセスのモデル化を想定したテストケースである。

4.7.1 調査研究にあたって

(1) 趣旨目的

福井県福井市で開催された「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」及び「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」(1985-1999年)の事例を本テストケースの対象とした。同ケースは「ビデオアート」、「ビデオ・インスタレーション」、「ネットアート」、「マルチメディア」、「CG」、「インタラクティブ・アート」、「パフォーマンス」、「ライブ・エレクトロニクス」など多様な活動が次々と展開された時期に重なるため、今後、本事業でメディアアート分野を広く扱っていくうえで、テストケースとして適切と考えられる。

本調査では、散逸を免れた同ケース資料体の調査・分析をい、網羅的な資料の編成を視野に入れた物理的アーカイブ/デジタルアーカイブ構築に伴う課題抽出を目的にする。また、資料のデジタルアーカイブとデータベースが連動するための問題点と有効性について考察した。

(2) 調査背景

平成22年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業における調査では、日本国内の美術館等施設が所蔵するメディアアート作品の現状把握を行った。福井県立美術館の調査では、公立美術館としてはいち早くメディアアートを扱ってきた背景があることや、福井市が1985年から1999年まで取り組んだ「ふくい国際ビデオアート・ビエンナーレ」及び「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」について情報を得ることができた。また、平成23年度デジタルアーカイブ事業で行われたメディアアートのファクト収集の過程で、福井市映像文化センター（正式名称：福井市教育委員会事務局 生涯学習室 福井市映像文化センター）に同ケースに関する資料が保管されていたことを受けて、資料調査に着手した。

現在、メディアアートの歴史的検証や評価を国際的な規模で活性化させるための環境を整えることが急務である。メディアアートは比較的新しい分野である一方、名古屋国際ビエンナーレARTEC（1989-1997年）、キヤノン・アートラボ（1990-2001年）などに代表されるように、限られた期間で展開された活動が多く見られる。また、企業や実行委員会が主催した催事や、デパートなど商業施設で開催された催事も少なくない。そのため、展示や作品に関する資料の散逸・消失が進行する現状がある。メディアアートのフェスティバルとして先駆的事例である同ケースの調査は、貴重な資料収集について問題提起するとともに生きた研究資源の創出の足がかりになると考えられる。

(3)調査方法

ヒアリング調査

「ふくい国際ビデオアート・ビエンナーレ」及び「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」の関係者にヒアリングを実施し、開催背景や資料の所在等について調査した。ヒアリング一覧は下記のとおり。

・ヒアリング実施順

No	氏名(所属)	FIVB/FIMFとの関係	実施日
1	黒原繁夫(福井放送株式会社:FBC)	サテライト・アート従事、FBC主催「ナムジュン・バイク」展記録、FIFV/ FIMFの報道	2011/12/10
2	川本和之(福井市映像文化センター所長)	現在の資料管理	2011/12/11
3	波多野哲朗(映像研究家/映像作家/日本大学大学院芸術学研究科講師/日本映像学会常任理事)	選考委員、企画委員、日本映像学会主催イベントやFIMF	2011/12/11
4	越石直人(福井市映像文化センター主事/元 福井市美術館館長)	福井市職員として初期よりFIVB/FIMFに従事、第7回/第8回FIFV会場(福井市美術館)の館長	2012/03/02
5	増永秀則(元 福井市映像文化センター所長 東正一郎(福井市総務部広報広聴課課長)	立ち上げ当時から映像文化センターに勤務、東氏は資料整理にも従事	2012/03/02
6	山本圭吾(アーティスト、K-bit Instituteディレクター)	FIVB/FIMFの立ち上げと企画に尽力	2012/03/04

FIFV: 「ふくい国際ビデオアート・ビエンナーレ」の略

FIMF: 「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」の略

資料調査

映像文化センターでの実地調査に向けた予備調査として、各催事において発行されたカタログ(全12件)から、関係者、出品作家および作品、関連催事等の情報を抽出してリストを作成した。調査対象に関して事前に得られる情報を並列化することによって、実地調査においてまず準拠されるべき最も基本的な情報を俯瞰することが目的である。また、基本的な情報を分析して、それらを要素別に整理する方法を確認するプロセスでもある。

実地調査では、資料のサンプルを選出して写真撮影とアイテムのリスト化をおこなった。カタログから得られた基本的な情報と照らし合わせて、年代別および形式別に資料を分類してリストを作成した。一定の枠組み(年代や形式など)に従って資料群を同列に扱うことによって、失われた資料も視野に入れたアーカイブの構成を把握していくプロセスでもある。

調査メンバー（50音順）

No	氏名（所属）	担当
1	上崎千（慶應義塾大学アート・センター / アーカイヴ担当、同大学非常勤講師）	調査アドバイス、リスト作成アドバイス、ヒアリング、資料調査、報告書作成
2	馬定延（東京藝術大学大学院映像研究科研究助手及び東京藝術大学芸術情報センター非常勤講師）	調査アドバイス
3	松井茂（東京藝術大学大学院映像研究科特任講師）	調査アドバイス
4	光藤雄介（上崎千 科学研究費アシスタント）	リスト作成補助
5	明貫紘子	進行管理、リスト作成、ヒアリング、資料調査、報告書作成

・調査スケジュール

年月	調査内容
2011年12月	・映像文化センターよりカタログ（全12冊）貸出 ・ヒアリング2件（黒原、川本）
2012年1-2月	・カタログから情報抽出・リスト作成
2012年3月	・映像文化センターでの実地資料調査 ・資料のアイテムリスト作成 ・ヒアリング4件（波多野、越石、増永ノ東、山本） ・報告書作成

4.7.2 ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ / ふくい国際青年メディアアート・フェスティバルについて

1985年に視聴覚ライブラリーが名称を視聴覚センター（現：映像文化センター）に変更し、フェニックス・プラザへ移設される際に、当時の開設担当者らがオープニング・イベント企画のために山本圭吾氏（福井出身のアーティスト）へ相談したことから、「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」の前身となる「ふくい国際ビデオ 85フェスティバル：VIDEO・時代の呼吸」が開催されることになった。

1989年までは、福井市を中心にした実行委員会組織が主催し、1990年に文化庁地域文化振興特別推進事業(メディア芸術振興事業)の指定を受けたことを契機に「ふくいメディアシティブォーラム」という市民団体が結成され、以後この団体が主たる主催者となった。実質的には福井市が行う行政主導のイベントともいえる。日本映像学会の関与も小さくない。

(1) 「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」

「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」は、前身となる1985年の「ふくい国際ビデオ 85フェスティバル：VIDEO・時代の呼吸」を皮切りに、1999年まで全8回開催された。一貫して福井市視聴覚センター（現：福井市映像文化センター）が事務局を勤め、「第6回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」（1995年）まで福井県立美術館やフェニックス・プラザを借り、主会場として有料で開催した。1997年、市長の交代により「ふくいビエンナーレ」に名称を変更

し、同年に開館した福井市立美術館へ主会場が変更になった。

主な「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」は、参加国別にコミッショナーを置き、作家の選定を依頼する方法を採用した。初期はビデオが中心であったが、時代の流れによって、あるいはそれを先取りするかたちで、様々な形態の作品（ネットアート、CD-ROM、ビデオ・インスタレーション、音楽、パフォーマンスなど）を展示するようになっていった。また、1989年より、福井県内の市民や小学校放送部を対象にした「ふくい・テレビ・ビデオ・フェスティバル」を平行して毎年開催している。1992年からは「ふくいビデオコンテスト」と名称を変えて、同ビデオ・ビエンナーレ終了後も2001年まで全13回開催された。2003年より「福井ふるさとCM大賞コンクール」を開催している。

<「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」年譜>

1985年 ふくい国際ビデオ'85フェスティバル：VIDEO・時代の呼吸

フェニックス・プラザ開館記念展として参加国コミッショナー制によるビデオアートの国際展を開催。

主な出品作家：マイケル・ゴールドバーグ（カナダ）| ミッシェル・ジャルフヌー（フランス）| マルセル・オーデンバッハ（西ドイツ）| ナン・フーバー（オランダ）| マリーナ・アブラモヴィッチ | ビル・ヴィオラ（アメリカ）| ゲイリー・ヒル（アメリカ）| ナムジュン・パイク（アメリカ）| ウッディ・ヴァスルカ（アメリカ）| 山口勝弘（日本）| 松本俊夫（日本）| 川口洋一郎（日本）、他。

出品作品数：50作品

1988年 第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：発掘・時代の資源

第1回目と同様に参加国コミッショナー制を採用するが、部門を「ビデオ・テープ」に加えて「ビデオ・インスタレーション」を設置。また、関連イベントとして「サテライト・アート」を実施。以降、「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」として継続する。

主な出品作家：マリー・アンドレ（ベルギー）| スタジオ・アッズーロ（イタリア）| ウッディ・ヴァスルカ（アメリカ）| フォルカー・アンディング（西ドイツ）| 出光真子（日本）| 小林はくどう（日本）| 中島興（日本）| ナン・フーバー（オランダ）| セルヴァース（オランダ）| 櫻井宏哉（日本）| ナムジュン・パイク他

出品作品数：51作品

1989年 第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：拡張と変容

市制100周年の記念事業として、ビル・ヴィオラのインスタレーション作品の大規模な個展を含め、ビデオアートのレトロ・スペクティブから現在形をテーマにした作品上映、新たにメディアアートの展覧会として岩井俊雄のインスタレーション、さらにサテライト・アートを実施。後に、「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」となる「ビデオ・ユニバシアード福井」などを開催する。

主な出品作家：ビル・ヴィオラ（アメリカ）| ゲイリー・ヒル（アメリカ）| ピーター・カラス（オーストラリア）| ヤープ・ドリュプスチン（オランダ）| フランソワ・ジラル（カナダ）| プレダ・ベバン（ユーゴスラビア）| 飯村隆彦（日本）| 伊奈新祐（日本）| 松本俊夫（日本）| 河口龍夫（日本）| 中谷芙二子（日本）| 萩原朔美（日本）| 中井恒夫（日本）| 岩井俊雄（日本）他

出品作品数：178作品（内：「ユニバシアード福井」出品作品数89点）

1991年 第4回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：越境する映像

ベルリンの壁崩壊及び東欧諸国独立を背景に、インゴ・ギュンターのインスタレーション、東欧諸国のビデオアートを中心に紹介する。また、初めてのビデオ・パフォーマンスの他、デジタル通信を利用したネットワーク・アートも行われた。ネットワーク・アート部門で第1回Tel-Image展の開催。文化庁の地域文化振興特別推進対象事業。

主な出品作家：グルドン・ビエルツ（オーストラリア）| ペーター・ヴァイベル（オーストリア）| インゴ・ギュンター（ドイツ）| トマーシュ・ルーラー（チェコスロバキア）| タマーシュ・ヴァリツキ（ハンガリー）| マリア・ヴァスコ（ポーランド）| 原田大三郎（日本）| 高城剛（日本）| 實松亮（日本）他

出品作品数：50作品

1993年 第5回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：メディアの東風

アジア各国のビデオアートを紹介。ビデオアート、インスタレーションとともに、映像の原点としてインドネシア・バリ島の民族芸能ワヤン・クリの公演を行う。また、海外の国際展とのネットワークを結ぶために、モンベリオール国際テレビ・ビデオ・フェスティバル（フランス）の作品を紹介する。「アジアへの視線/タッチ・オブ・ジャパン」部門。第3回Tel-Image展の開催。

主な出品作家：ナムジュン・パイク（韓国）| リー・クワンウェイ（台湾）| ダムタイプ（日本）| 山本圭吾（日本）| モウ・コーミン（香港）| キドラット・タヒミック（フィリピン）| マイケル・ゴールドバーグ（カナダ）| ビル・ヴィオラ（アメリカ）| ブルース&ノーマン・ヨネモト（アメリカ）他

出品作品数：67作品

1995年 第6回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：ビデオ その成熟と転生

新しいメディアが次々と生まれ、ビデオというメディア、そしてビデオアートの転換期といわれるなかで、これまでのビデオのあり方を問い直し、来世紀に向けてのビデオの転生となるような試みを紹介する。ウッディ・ヴァスルカなどのインスタレーションに加えて、CD-ROM作品などの展示、明和電機のパフォーマンスを行う。また美術館の外へ出て、パブリックアートの展開やワークショップを行った。

主な出品作家：ジョン・アルバート（アメリカ）| アレクサンドロ・ソクーロフ（ロシア）| キモ・コスクウラ（フィンランド）| サイモン・パーメル（UK）| イスハン・カントール（カナダ）| マリーナ・ジニティ（スロベニア）| 三輪眞弘+アッケ・ワーゲナー（ドイツ）| 関口敦仁（日本）| 明和電機（日本）他

出品作品数：54作品

1997年 第7回ふくいビエンナーレ：メディアと身体

主たる会場をこれまでの福井県立美術館から、福井市美術館へ移転。芸術とメディアの原点に立ち返ることを指針として、フェスティバルタイトルを改称。メディアに偏った芸術領域に絞るのではなく、本来の表現メディアは自由自在であるとして、よりテーマ性を重視した現代美術の国際企画展へシフトした。また合わせて、地元作家5名による「アンブラグド」展を同時開催した。

主な出品作家：マイク・パー（オーストラリア）| アンドレア・ジッテル（アメリカ）| シュウゾウ・アズチ・ガリバー（日本）| 八谷和彦（日本）| ステラーク（オーストラリア）| キドラット・タヒミック（フィリピン）| ログズギャラリー（日本）他
 出品作品数：77作品

1999年 第8回ふくいピエンナーレ：身体と記憶
 これまで、分けて開催されてきた「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」を併合し、企画展及び公募展を開催した。SCANビデオアートコレクション上映。
 主な出品作家：ジョアン・フォンクベルタ（スペイン）| デビッド・ブレア（フランス）| 野村仁（日本）| Radio Home Run in the Net（日本）| イアン・ケルコフ（オランダ）| 手塚眞（日本）| ピナ・パウッシュ（ドイツ）|
 出品作品数：67作品

(2)「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」

「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」は、もともと日本映像学会大会の付属的イベントとして開かれていた作品発表会「映像ユニバシアード」を引き取る形で、「ビデオ・ユニバシアード福井」（第3回「ふくい国際ビデオアート・ピエンナーレ」関連イベント、図1参照）が開催され、最終的に「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」へ統合されていった経緯がある。統合後は、福井駅前の百貨店たるまや西武や、郊外の大型ショッピングセンター・ピアといった商業スペース等において、1990年から1996年まで隔年で全4回、無料で開催した。同メディアアート・フェスティバルは、公募展と美術系の大学教員による作品推薦方式で構成される。日本映像学会の参画により、若手作家の作品や新しい表現が積極的に紹介されるようになった。同学会はCATV研究、ビデオディスク研究、ホログラム、展示映像（パブリック空間における映像。日本展示学会とイベントを共催）、CGなど新しい分野に関するイベントを開催しており、これらのイベントはビデオ・ピエンナーレにも影響をあたえた。単独の開催は4回目にあたる1996年までだが、ビデオ・ピエンナーレ最終年の1999年に開催された「ふくいピエンナーレ8」に統合して開催された。

<「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」年譜>

1989年 「ビデオ・ユニバシアード福井」（第3回「ふくい国際ビデオ・ピエンナーレ」関連イベント）
 出品作品数：89作品

1990年 第1回ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル
 芸術系大学でのビデオアートとインスタレーション部門の作品公募、入賞作品のコミッション制作展示。創作部門として山本圭吾氏による「日仏ネットワーク芸術」の発表を行う。講演会、インタラクティブ・ミュージックのライブコンサート、クリオ賞CM映像の上映などを実施。諮問委員会による企画。インスタレーション部門最優秀賞受賞者は次年度のピエンナーレに出品する機会が設けられた。文化庁の地域文化振興特別推進対象事業に指定される（1990年～1992年）。
 出品作品数：212作品

1992年 第2回ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル

芸術系大学でのビデオアートとインスタレーション部門の作品公募、入賞作品のコミッション制作展示。創作部門として山本圭吾氏によるバーチャルリアリティ・ネットワーク芸術、サテライト・アートの発表を行う。講演会、シンポジウムなどを実施。諮問委員会による企画。インスタレーション部門最優秀賞受賞者は次年度のビデオ・ビエンナーレに出品する機会が設けられた。第2回Tel-Image展の開催。文化庁の地域文化振興特別推進対象事業。
出品作品数：128作品

1994年 第3回ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル

芸術系大学でのビデオアートとインスタレーション部門の作品公募、入賞作品のコミッション制作展示。マルチメディア・ワールド、シンポジウムなど実施。諮問委員会による企画。インスタレーション部門最優秀賞受賞者は次年度のビデオ・ビエンナーレに出品する機会が設けられた。第4回Tel-Image展の開催。
出品作品数：139作品

1996年 第4回ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル

芸術系大学でのビデオアートとインスタレーション部門の作品公募、入賞作品のコミッション制作展示。国際招待部門、アートフォーラム、体験コーナーなど。諮問委員会による企画。インスタレーション部門最優秀賞受賞者は次年度のビデオ・ビエンナーレに出品する機会が設けられた。
出品作品数：101作品

4.7.3 資料調査

本ケースの関連資料等から編成されるアーカイブ構築における作業プロセスの一環として、アーキビストの上崎千氏（慶應義塾大学アート・センター）によるアドバイスのもと（1）予備調査、（2）実地調査、（3）ヒアリング調査を行った。下記の各資料調査について、次項より個別に述べる。

- （1）予備調査：カタログ調査及び各種リスト作成
- （2）実地調査：映像文化センターが所有する資料のサンプル調査及び各種リスト作成
- （3）ヒアリング：個人が所有する資料の調査

（1）予備調査：カタログ調査及び各種リスト作成

本ケースで一貫して発行された印刷物として、カタログが挙げられる。これらのカタログのほとんどは事前に発行されているが、事後に発行されたカタログもいくつかある。ビデオ・ビエンナーレでは旧作の発表が多く、掲載されているほとんどの図版は実際に発表された作品のものである。新作やコミッション作品は、作品のドローイングやプランが掲載されている場合がある。事前に発行されたカタログに掲載されている情報は実際に行われた内容と異なる場合があるため、クリッピング（記事切り抜き）や内部報告書などの資料によって補完する必要がある。

予備調査では、カタログから、「開催概要」、「作品」、「作家名」、「関連イベント」、「論文」などの情報を抽出してリストを作成した。同ケースの基本的な情報を項目別に並列化させることによって全体を俯瞰するためである。また、基本的な情報を分析して、それらを要素別に整理する

方法を確認するプロセスでもある。また、各回の傾向を比較することもできる。



図 2.「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」全 8 回のカタログ



図 3.「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」全 4 回のカタログ

予備調査資料（別添）

- 催事概要一覧（資料4.7.3a- ）
- 出品作品一覧（資料4.7.3a- ）
- 出品作品図版一覧（資料4.7.3a- ）
- 関連催事一覧（資料4.7.3a- ）
- カタログコンテンツ一覧（資料4.7.3a- ）

b) 実地調査：映像文化センターが所有する資料のサンプル調査及び各種リスト作成
 映像文化センターが所有する本ケースに関連する資料調査を現地でい、写真撮影及びリストを作成した。予備調査で作成した各種リストを参照しながら、資料の傾向を分析し分類を試みた。



映像文化センターでの実地調査風景

実地調査資料（別添）

- 1：全資料一覧（資料4.7.3b- ）
- 2：アイテム一覧（資料4.7.3b- ）
- 3：アイテム画像一覧（資料4.7.3b- ）
- 4：資料画像（資料4.7.3b- ）
- 5：コレクション作品一覧（資料4.7.3b- ）

c) ヒアリング：個人が所有する資料の調査

同ケースの関係者に対する開催背景や資料の所在に関するヒアリング調査の過程で、個人が所有する資料を閲覧する機会や資料提供があった。映像文化センターに保管されていない資料が散在する可能性について把握することができた。主催者以外にも様々な組織や個人が関係しているため、今後、映像文化センターに帰属しない、関係者や関係組織が所有する資料の調査が必要だと考えられる。以下、ヒアリング実施順に関係者個人が所有する資料に関する報告である。

- 1：黒原繁夫氏（福井放送株式会社：FBC）

黒原氏は、福井放送（FBC）に所属しながら、福井放送株式会社主催で行われた「ナムジュン・パイク」展（1986年）の準備段階から関わり、パイク来日の際に同行して記録を行った。FBCはパイク出演の生放送番組「11PM 破壊か創造か？魅惑の映像・ニューヨークの異端児 ナムジュン・パイクの全て」を制作した。また、FBCはビデオ・ビエンナーレと共同企画として「サテライト・アート」などを行っており、企画書や報告書、番組台本など関係資料の他（図14）ビデオ・ビエンナーレ/メディアアート・フェスティバルの報道記録が保管されている。1985年～1988年はFBC社長の理解によってパイク来日が実現し、ビデオ・ビエンナーレ始動などが重なった時期だった。FBCの動向がその後のビデオ・ビエンナーレ/メディアアート・フェスティバルの発展に寄与した可能性もうかがえる。映像文化センターには、映像記録がほとんど残されていないので、FBCが所有している可能性が高い報道映像の調査が必要である。メディアアートの報道映像の活用については、アルス・エレクトロニカ・フェスティバルとオーストリアの放送局であるORFの事例がある。





図14. 黒原繁夫氏が所有する資料の一部

- 2: 波多野哲朗氏(映像研究者/映像作家/日本大学大学院芸術学研究科講師/日本映像学会常任理事)

波多野氏は福井県出身で、第1回ビデオ・ビエンナーレ以前より、山本圭吾氏の企画による福井市内のギャラリーやホールでの映画上映会や講演にしばしば招かれていた。ビデオ・ビエンナーレ/メディアアート・フェスティバルにおいて、第1回ビデオ・ビエンナーレより選考委員や企画委員として関わっている(第2回ビデオ・ビエンナーレと、第4回メディアアート・フェスティバル以外)。第4回のビデオ・ビエンナーレ/第1回メディアアート・フェスティバル以降は、波多野氏が理事を務めていた日本映像学会の参画によって、若手作家の作品や新しい映像表現が積極的に紹介されるようになった経緯がある。また、ビデオ・ビエンナーレ/メディアアート・フェスティバルの終了以降、メディアアート・フェスティバルをモデルにして、多摩センターにある東京国際美術館(現:多摩美術館)での学生の映像メディア作品を展示するイベント「インターカレッジ・テクノアートワークス」を開催した。

波多野氏は、選考委員や企画委員として従事した立場から、会議資料や内部向け報告書などの資料を所有している。今回のヒアリングでは、内部関係者向け報告書「第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ報告書」(図15)のコピーが提供された。波多野氏及び日本映像学会が所有する資料について調査が必要だと考えられる。

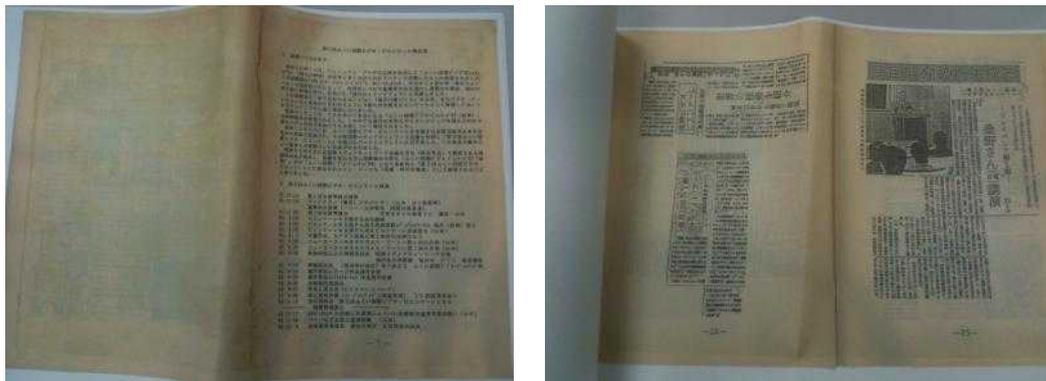


図15. 「第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ報告書」コピー

- 3: 山本圭吾氏(アーティスト、K-bit Instituteディレクター)

山本氏は福井県で美術の教鞭をとりながら、1968年より本格的にビデオをつかった作品制作に取り組み始めて以降、国際的に活躍するアーティストである。1985年から始まったビデオ・ビエンナーレの開催にあたり、立ち上げと企画に尽力した。ヒアリングではビデオ・ビエンナーレ前史ともいえる様々なイベントの写真(図16)を閲覧することができた。ビデオ・ビエンナーレ/メディアアート・フェスティバルに開催当初から中心的に従事した山本氏が個人で所有する資料の調査は不可欠であると考えられる。また、福井県におけるメディアアートの取り組みや、ビデオ・ビエンナーレ/メディアアート・フェスティバルに至るまでの1960~80年代の

メディアアートをめぐる通事性と共時性について山本氏を通して検証することも有効であると考えられる。



図16.山本圭吾氏が保有する資料の一部

4.7.4 課題

本テストケースのために実施したヒアリング調査及び資料調査から得られた問題点や課題について、考察も交えてまとめた。

(1) メタデータセット

予備調査及び実地調査の一環で各種リストを作成したが、これらリストの作成過程において、将来的にデータベース化されることを想定し、メタデータを検討した。メディアアートは展示形態が多様なうえ、ワークショップやパフォーマンス、コンサートなど活動が多岐にわたる。メディア・インスタレーションの場合は、同じ作品であっても展示毎にソフトウェアのアップデートや機材の変更が考えられるため、厳密には個別に扱う必要がある。また、アーティスト・トークやシンポジウムなどの関連催事も無視できない。メディアアートの催事データベースにおいて、多様な作品やイベントのメタデータ検討の他、作品展示の文脈（部門やカテゴリーなど）の位置づけ、展覧会本体と関連催事のひも付けなどの課題がある。

また、メディアアートに関連する資料は90年代半ばまでは紙資料が中心であるが、その後のインターネット普及に伴うデジタルデータ資料の扱いが課題になる。また、映像記録資料はメディアアートを記録するうえで重要な資料として位置づけられる。多様な資料群に対応できるメタデータの検討も必要である。

(2) 資料の分類

資料の分類作業では、「主題＝内容」よりも、「クロノロジー」及び「物理的＝形式的」な分類が先行することが望ましい。前者が取捨選択による偏りと漏れの恐れがある一方で、後者の

方がより客観的な資料体編成が可能であり、網羅性を志向できるからである。そのため、分類をするためのリスト作成が、資料の編成の指針になる場合がある。

(3) 資料体の活用可能性とアクセス可能性

観客の関与によって完成される作品やタイムベースド・メディアを扱うためにパフォーマンス・アーツの要素が高く、作品自体が残りにくいとされるメディアアートの歴史化と知財化のために、残された資料の活用は重要不可欠である。そのために、カタログからだけでは読み取れない事実や背景を補完する資料体へのアクセス可能性（アクセスビリティ）を確保する必要がある。また、ある事象の証言にとどまらない資料の生産性を探ることが課題といえる。

物理的資料の活用可能性として、出版や研究の他、インタビューなど新たな資料の生成に寄与することが挙げられる。付随的に、資料の保全問題の対策や所在が分からない資料収集の門戸を開く役割を担うことへつながる。このことは、過去だけではなく現在/未来のメディアアートの評価や価値を定着させ、新しいクリエイティビティ創出のためにも不可欠である。さらに、科学技術史に加えて産業技術史を無視できないメディアアート分野において、産業製品や商業コンテンツ、テレビ放送などの評価や歴史化のプロセスにも間接的に寄与すると考えられる。

(4) デジタルアーカイブと資料

物理的資料のアーカイブとデジタルアーカイブを同列で考えることはできない。多様な物理的資料体の全てが必ずしもデジタル化に適しているとは限らないからである。一方、資料がデジタル化されればアクセス可能性や資料保全の観点からのメリットは大きい。また、コンピュータを使ったメディアアートが広く展開されるようになった90年代半ば以降は、関連資料がメール等で交換されるデジタルデータであることが多く、紙資料に比べてデジタルデータ資料の把握と確保が難しいという新たな問題がある。物理的資料アーカイブとデジタルアーカイブがそれぞれ抱えるジレンマを補完しあいながら複合的なアーカイブが検討される必要がある。

4.7.5 デジタルアーカイブ事業

～メディアアート分野における各種プロセスのモデル化について～

問題設定：

メディアアートの日本における展開を、知財性の所在をめぐる新たな脈脈の一つとして捉えたとき、そのような脈脈の「見取り図」を実現するためのカルトグラフィ（地図作成法）は、いかにして具体化されうるのか。メディアアートの歴史的パースペクティブを、ミュージアム（展覧会の企画とカタログ編集、所蔵作品の管理）やライブラリー（関連書籍の束と検索可能性）のレベルではなく、アーカイブのレベルにおいて表現するためには、具体的にどのようなプロセス（手法と計画、操作と手順、作業工程の系列化）が想定されうるのか。様々なコーパス（然るべき規模を伴う物理的な資料体）の編成と管理、データベースの作成、各種リソースの網羅的な収集及び蓄積態勢のシステム化、リソースの公開可能性（発信と共有）、そして歴史の構築＝再構築の可能性などをその課題とする「アーカイブ」という知の在り方は、いかにして「メディア芸術」というサブジェクトに適応されうるのか。

「メディア芸術」におけるメディアアート分野の作品群を、それらの社会的現前の経緯という観点において他分野（アニメーション、マンガ、ゲーム）の事例と比較したとき、特筆すべき相違の一つは、複製技術による反復可能性を前提とした大規模な市場流通の形態（映画やビデオ、

雑誌や単行本、ゲームソフト等)が、メディアアートの大半の事例において欠如しているという点である。

メディアアートの作品が世に問われる契機の多くは、ミュージアム等における企画展あるいは芸術祭といった催事＝出来事(events)であり、この傾向はポストモダニズム期及びそれ以後のアート一般の傾向と連動している。展覧会カタログやジャーナリズムを経由した二次的流通(記録写真やレビューによる間接的な流通)を別にすれば、メディアアートの個々の作品において、素材となるメディアの反復可能性がそのまま流通形態として用いられているケースは極めて希なのである。

また1960年代以降のアートには、インスタレーションやパフォーマンスに限らず、永続的な形態を持たない表現(仮設性、一過性の強い表現)も多く見られる。再制作の事例を含めたとしても、今日ミュージアム等のコレクションとして保存されているメディアアートの個別的事例が、歴史的な成果の総体としてのメディアアートにおけるほんの一部(断片)に過ぎないということは明白な事実である。さらに、コンピューター・プログラム等が用いられている表現は、動作環境のいわゆる旧式化(obsolescence)に伴い、順次、事実上の消滅の危機に瀕している。メディアアートは、複製技術に根差した機械的な反復可能性の探求であるデジタル・メディア開発の最先端を、そのつど、しばしば市場流通の形態とは異なる次元において実験的に用いてきた。しかし他方、メディアアートの作品群における非永続的な質は、程度の差こそあれ、各種デジタル・メディアの非永続的な質を、半ば宿命的に反復する。

メディアアートの知財性の諸条件を問う上で、作品群の大半が持つこのような特徴こそが、メディアアートの歴史的パースペクティブをアーカイブのレベルで問う必要性を強く根拠づけているのである[]

福井の事例からアーカイブにおける各種プロセスのモデル化を図る：

メディアアートの個々の作品を、過去のそれぞれ特定の催事＝出来事の構成要素としてとらえた上で、サブジェクトを作品の単位ではなく、催事＝出来事の単位で設定すること。エントリー・フォームや計画書、設計図、展示プラン、写真など、催事＝出来事は作品(出品作)の周囲に様々なドキュメント群を発生させているという点に注目し、個々の作品の現存の是非にかかわらず、作品の歴史的コンテキストそのものを知財として扱うこと---さしあたってこのような方法論を念頭におきつつ、福井市の事例をアーカイブの設計・構築における各種プロセスの試行対象として扱い、プロセス自体のモデル化を図る。例えばライブラリーが行う分類(各書籍の主題＝内容による分類)とは異なり、アーカイブにおける分類プロセスは、各種アイテムの物理的＝形式的な腑分けのプロセスからの出発と、各種アイテムのメタデータをクロノロジーに準拠しつつ系列化、階層化するプロセスによって特徴づけられる。これは、ライブラリーにおける知的射程が「書籍」という共通のフォーマットによって予め限定されているのに対し、アーカイブが取り扱う対象が形式的多様性に富むという点に起因する(書簡、ドキュメント一般、クリッピング、写真、音響資料、映像資料、各種印刷物、その他)。作品でも書籍でもないもの---史的価値をどのように着地させるかという局面において、ミュージアムやライブラリーでは常に後回しになってきたものが、アーカイブにおいては一気に前景化するのである。このようなアーカイブ的探求のテストケースとして、今回、福井市映像文化センター所管の「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」の資料群(c.1985-1999年)に対し、試掘を実施した。福井の資料群が試掘の対象として選ばれたのは、当該資料群がクロノロジーに沿ってある程度まで整理されており、物理的＝形式的な腑分けプロセスが比較的容易に実施できると判断されたためである。

メディアアートのアーカイブは、現存する作品群のみをその射程とするべきではない。そもそも

も アーカイブ という知の技法は、現存する作品群のみを扱うための技法ではないのである。この意味で アーカイブ は、コレクション あるいは セレクション と呼ばれる取捨選択的な知の在り方から区別される。「メディアアートのアーカイブは、現存する作品群をその一部（断片）として含むメディアアートの歴史的な総体を、コーパスの編成を通して表現する。」このような課題とともに、私たちはミュージアムやライブラリーのレベルを超え、アーカイブの領域に踏み込むのである。

「アーカイブ」レベルでの歴史の構築 = 再構築の必要性に関するリファレンスとして、ニューヨーク近代美術館（MoMA）の学芸課の領域区分は示唆的である。現在の MoMA は「絵画・彫刻（Dept. of Painting & Sculpture）」「素描（Dept. of Drawings）」「版画・イラストレーションを伴う書物（Dept. of Prints & Illustrated Books）」「写真（Dept. of Photography）」「映画（Dept. of Film）」「建築・デザイン（Dept. of Architecture & Design）」そして「メディア・パフォーマンスアート（Dept. of Media & Performance Art）」の計7課によって構成されているが、その中でも特に「メディア・パフォーマンスアート」の領域では、作品そのものの物理的な保存がままならない表現が多いことから、ミュージアム・コレクションとアーカイブ資料との間の垣根は非常に低い。2006年に「映画・メディア課」が二課に分割され、2009年にあらたな複合項として用意されたこの領域は、「表現そのもの」の非永続性と「表現の周囲に発生した各種ドキュメント及び記録」の保存可能性との間で知財化の諸条件を問うという、非常に戦略的な課題を帯びている。

4.7.6 まとめ

別添資料

資料 5-4-3a-
資料 5-4-3a-
資料 5-4-3a-
資料 5-4-3a-
資料 5-4-3a-
資料 5-4-3b-
資料 5-4-3b-
資料 5-4-3b-
資料 5-4-3b-
資料 5-4-3b-

参考文献（カタログ）

「ふくい国際ビデオ'85フェスティバル：VIDEO・時代の呼吸」（1985年発行）
「第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：発掘・時代の資源」（1988年発行）
「第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：拡張と変容」（1989年7月29日発行）
「第4回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：越境する映像」（1991年発行）
「第5回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：メディアの東風」（1993年発行）
「第6回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ：ビデオ その成熟と転生」（1995年発行）
「第7回ふくいビエンナーレ：メディアと身体」（1998年3月発行）
「第8回ふくいビエンナーレ：身体と記憶」（2000年3月発行）
「第1回ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」（1990年10月31日発行）
「第2回ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」（1992年発行）
「第3回ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」（1994年発行）
「第4回ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」（1996年発行）

資料編

ヒアリングログ（6件）

黒原繁夫（福井放送株式会社：FBC）
川本和之（福井市映像文化センター所長）
波多野哲朗（映像研究家/映像作家/日本大学大学院芸術学研究科講師/日本映像学会常任理事）
越石直人（福井市映像文化センター主事/元 福井市美術館館長）
増永秀則（元 福井市映像文化センター所長）/ 東正一郎（福井市総務部広報広聴課課長）
山本圭吾（アーティスト、K-bit Instituteディレクター）

4.8 総括

本年度はメディアアートに関連するファクト（出来事・イベント）の収集とメタデータ化を行った。

またデジタルアーカイブに関しては、作品そのものを残すアーカイブと、ファクト（出来事・イベント）を残すアーカイブとがあり、平成22年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業では作品そのものをデジタルアーカイブすることを目的に、その手法の一つとして映像ドキュメンテーションを試行した。本年度はメディアアートのファクトをアーカイブする手法を試行し、モデルケースとして「ふくい国際映像ビエンナーレ」の保存されていた資料体をテストとして取り上げた。

どちらも継続的に続ける事で、データのボリューム（スケール）を拡大し、より利用価値ある情報にして行く必要がある。

4.8.1 データベースについて

メディアアート分野のデータベースの制作にあたって、個々の作業上の効率向上の問題もあるが、その他にいくつか課題が指摘された。

（1）収集データの偏り

メディアアート作品の形態が多種多様にわたる事や、その時代の最新の技術による所も多いため、作品発表の場が美術・芸術の分野だけでなく、技術的な分野、学会や企業展示等々多岐にわたっており、それらのファクト情報を広くまんべんなく収集するのは難しく、調査担当者の持つ指向性（得手不得手、専門性）や、調査に使用する元となる資料体、調査先の所蔵資料に大きく左右される。しかし収集するファクトの件数が増えれば自然に偏りがとれるかの様な印象もあった。

今後はそれぞれの分野に強い担当者を用意する事が必要と考える。また、偏りがあるか、少ないかの判断をする指標のようなものも考える必要がある。

（2）ファクトの信憑性

カタログ等の情報は展覧会初日から販売する関係から、またチラシ等は開催前から配布されるものであるため、その内容は事前情報で構成されており、実際にそのファクトが行われたのか？実際にその作家が参加していたのか？その作品は展示されていたのか？等の情報は事後の情報でしか無いため、そこからは読み取れない。

事後情報は存在しないか、裏付けるものが無い（或いは極めて少ない）。

主催した機関が現在も存続していれば、保存してある記録を参照をする事も可能な場合もあ

るであろうが、主催した機関・団体が既に存在しないファクトも多く、実際には関係者の個人的なメモや記憶に頼らざるを得ない部分も多い。

またカタログを制作せずにチラシ、フライヤー、ポストカード、ポスターしかないファクトの場合（個展やグループ展等々の比較的規模の小さいファクトや、大きなイベントの関連イベントに多い）は、そういった資料は保存されていなかったり、捨てられてしまっていたりする事も多く収集が難しい事と、それらから得られる情報は、網羅的でなく断片的な情報である事が多く、参加者の一部或いは展示作品の一部しか掲載されていなかったり、或いは全く載っていなかったりするため、実際にどのようなファクトとして実施されたのかの裏付けを取る手法や、追加で入手した情報を元にデータをアップデートをする手法を考える事は今後の大きな課題である。更には人の記憶には残っているが、裏付ける資料が見つからないファクトについても取り扱い方法やデータベースへの組み込み方を考える必要がある。

（3）カタログ等の資料からのデータ化

カタログ等の資料からその内容をテキスト化をするに当たって、そのカタログ等に記載されている内容（記事）の校正に関しても課題が残る。

日本語（英語等）の作文の文法上、用語上、綴り上「明らかな間違い」と言い切れれば良いのだが、実際には校正ミスではなく作家の制作イメージによる「当て字」である事も想像され全てを「明らかな間違い」と判断できない（もちろん明らかな間違い、校正ミスも散見する）。本年度は本文をそのまま引用し、備考欄に校正の意見、疑問を入れた。

また外国作家の名前の場合、その展覧会毎に「カタカナ読み」が異なる事があり、これへの対応も今後の課題となった。同じく日本人作家の名前の読みについても書かれてない場合があり、これについては漢字とローマ字表記から読みを作成している。

今後キーワード検索等の精度やヒット率の向上を考えると、何らかのルール作り或いは辞書の制作が必要と考えられる。

- ・今回のデータベーススキーマの特徴である、ファクトに紐付く「作家情報」「作品情報」の検索は、「作品情報」「作家情報」の重複が発生する。それによって作家の時代毎の「見せたい経歴」が読み取れる可能性があり、データベースの利用者の研究には大いに役立つ可能性があるものの、同じ作家・作品の重複がある事自身には問題をはらんでいる。今後これらの情報のマージの手法の検討が必要である。
- ・データベースそのものに関しては分野会議等で、バイリンガルであるべき、可能な範囲で作品の制作・展示に関係した（協力・参加した）エンジニアについても記載すべきとのご意見を頂いた。何処までバイリンガルにすべきか、また如何にして作品制作に関与したエンジニアを確認するか等々今後検討すべき課題は多い。

またアーカイブとも関連するが、集合値の仕組みを取り入れることで、集めたいと情熱を持っている人々を如何に上手く後押しするような仕組みを考えるかが重要との指摘も受けた。これらは如何に持続可能なデータベースを構築するかを考える上で重要な課題であり、今後検討すべき内容である。

4.8.2 デジタルアーカイブについて

メディアアートの多様な形態とその体験性を視野に入れたアーカイブは、「何か生々しい体験や、可変なものをどのように取り組んでいくか」ということを念頭に置きながら、物理的資料とデジタルアーカイブのそれぞれの潜在性を生かしてアーカイブ構築に取り組むことが望ましい。残された資料から、メディアアートの評価や価値を生産していくために、アーカイブの検索可能性とアクセス可能性、そして活用可能性を考慮する必要がある。また、各催事や作品をめぐる通事性と共時性を読み取れるようなアーカイブ構築が求められる。

同テストケースによって得られた課題や問題は、コンセプチャルアートやパフォーマンス・アーツなど他の表現分野のアーカイブ構築にも共通すると考えられる。今後、様々な事例への応用を視野に入れて、汎用性の高い物理的アーカイブ/デジタルアーカイブ構築へ向けたさらなる検討が必要だと考えられる。

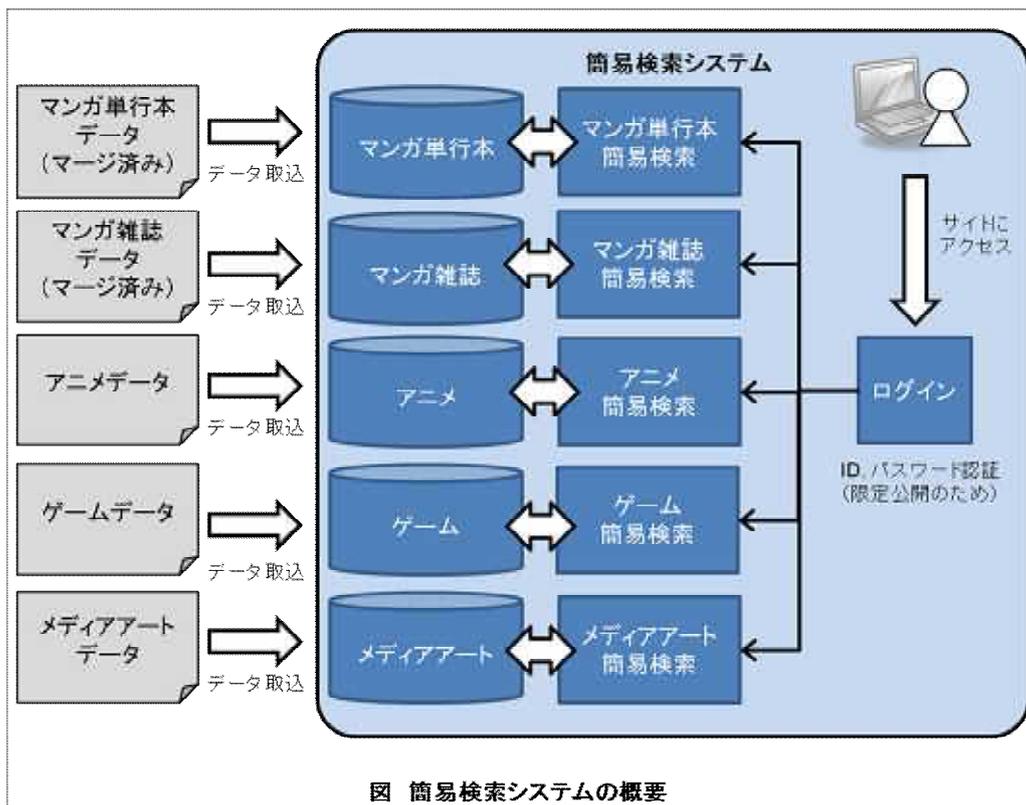
5.検索システム

本年度のデータベース整備の成果報告のために簡易的な検索システムを開発。関係者のみに限定公開して様々な観点（メタデータ、データの利活用等）で意見集約を行った。

5.1 簡易検索システムについて

5.1.1 概要

分野毎のデータを検索できるシステムを開発。（各分野をまたがった横断的な検索機能はない）また、限定公開のため、IDとパスワードによるログイン認証機能を実装。関係者にURLとID、パスワードを通知して確認していただいた。



5.1.2 機能説明(画面イメージ)

マンガ単行本

簡易検索

マンガ単行本検索

検索条件: 検索範囲: 検索

検索結果: 10/10

種別	単行本名	単行本名 副題	レーベル名	巻 数	作 者	著 者	サブ レーベル名	初版 発行日	ISBN	備考	単行本名 読み	レーベル 番号	レーベル 価格	定価 税別	検索情報
漫画	DONADON	Robot Car from the Future	Acute	1	1.00	2011			9784052230312	日本語訳(録)	Devemon / ド ラモモン	150p	150p	150p	[[1]] [[1]] [[1]] [[1]] [[1]]
漫画	DONADON	Robot Car from the Future	Acute	1	2.00	2011			9784052230319	日本語訳(録)	Devemon / ド ラモモン	150p	150p	150p	[[1]] [[1]] [[1]] [[1]] [[1]]
漫画	てんとう虫と夢の 三銃士	林園のうさ ぎ	てんとう虫コミ ックス(アニメ)	1	1.00	2011		1994/11 /25	4261471197		デジタルマンガサ ンクワン / エイ カワキエモン / デジ タルマンガサンク ワン	917p	120p	180p	[[1]] [[1]] [[1]] [[1]] [[1]]
漫画	てんとう虫と夢の 三銃士	林園のうさ ぎ	てんとう虫コミ ックス(アニメ)	1	3.00	2011		1994/11 /25	4261471200		デジタルマンガサ ンクワン / エイ カワキエモン / デジ タルマンガサンク ワン	917p	120p	180p	[[1]] [[1]] [[1]] [[1]] [[1]]
漫画	アニメ版オー ズのカーゴ のふしあふ れ	林園のうさ ぎ / ゲーム日 記	てんとう虫コミ ックス(アニメ)	1	1.00	2011		2010/8 /2	9784051411304		アニメ版オー ズのカーゴ / デジ タルマンガサンク ワン / エイカ ワキエモン / デジ タルマンガサンク ワン	113p	140p	180p × 130p	[[1]] [[1]] [[1]] [[1]] [[1]]
漫画	ドラゴン ボール	ドラゴン ボール スーパー	てんとう虫コミ ックス(アニメ)	1	1.00	2011	ドラゴン ボール スーパー	2004/6 /25	4261470711		ドラゴン	700p	60p	260p × 180p	[[1]] [[1]] [[1]] [[1]] [[1]]
漫画	ドラゴン ボール	ドラゴン ボール スーパー	てんとう虫コミ ックス(アニメ)	1	2.00	2011	ドラゴン ボール スーパー	2004/6 /25	4261470720		ドラゴン	700p	60p	260p × 180p	[[1]] [[1]] [[1]] [[1]] [[1]]

マンガ雑誌

簡易検索

マンガ雑誌検索

検索条件: 検索範囲: 検索

検索結果: 10/10

検索結果リスト (0件)
1件もヒットしていません。

アニメ

簡易検索

アニメ検索

検索条件: 11/14/2014

アニメ検索

メディア: ジャンル: 完成年月日: ~ 検索

検索結果リスト (0件)

メディア	作品タイトル	完成年月日	制作	監督	巻数
漫画	機動戦士SDガンダム の逆襲 星野の宇宙軍団	1989/7/15	サンライズ、VICライ	アキラ・ロウ	
漫画	機動戦士SDガンダムの逆襲 SD戦国伝 暴走軍団の巻	1989/7/15	サンライズ、VICライ	アキラ・ロウ	
漫画	機動戦士SDガンダム Me-ゴ	1989/7/15	サンライズ、VICライ		
漫画	機動戦士SDガンダム000 機動戦士ガンダム0000 -ポケットの物語編-	1989/7/15	サンライズ	高山文彦	
漫画	機動戦士SDガンダム	1989/7/15	サンライズ、VICライ		13
漫画	機動戦士SDガンダム	1988/7/13	企画・制作:サンライズ		
漫画	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	1988/7/13	企画・制作:サンライズ	富野由悠季	
TVアニメ	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	1988/7/13	企画・制作:サンライズ		46
TVアニメ	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	1988/7/13	企画・制作:サンライズ		98
漫画	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	1988/7/13	企画・制作:サンライズ		

ゲーム

簡易検索

ゲーム検索

検索条件: 11/14/2014

ゲーム検索

ゲームタイトル: 完成年月日: ~ 検索

検索結果リスト (0件)

ゲームタイトル	完成日	開発元	パブリッシャー	ジャンル	ジャンル	プレイの容量
スーパーマリオUSA	1982年5月14日	任天堂	アタレン	アクション		2M
マリオワールド	1987年9月28日	任天堂	スーパースター	アクション		1.5M
マリオワールド	1990年7月21日	任天堂	アタレン	アクション		1.5M
マリオワールド	1990年11月20日	任天堂	アタレン	アクション		1.5M
マリオワールド	1990年12月20日	任天堂	アタレン	アクション		1.5M
マリオワールド	1990年12月21日	任天堂	アタレン	アクション		1.5M
マリオワールド	1990年12月21日	任天堂	アタレン	アクション		1.5M
マリオワールド	1990年12月21日	任天堂	アタレン	アクション		1.5M
マリオワールド	1990年12月21日	任天堂	アタレン	アクション		1.5M
マリオワールド	1990年12月21日	任天堂	アタレン	アクション		1.5M

メディアアート

簡易検索

メディアアート検索

検索条件: 11/14/2014

メディアアート検索

名前: 完成年月日: ~ 検索

検索結果リスト (0件)

1件もヒットしていません。

【総括】全体総括

事業の全体総括として実施計画にもとづき、総括を記載する。

(1) 各分野データベースへ投入するメタデータの標準化

メタデータ項目は、マンガ分野が先行しアニメーション分野までは、メタデータ項目の設定（標準化）を実施した。ゲーム分野、メディアアート分野では、標準化を実施するための仮メタデータ項目を設定した。

(2) メディア芸術作品の所在情報の収集とデータベースの作成

データ収集での総括として、マンガ分野、アニメーション分野は一定量のデータを作成することができた。しかし、ゲーム分野、メディアアート分野は標準化には至らず、仮メタデータ項目の設定から始まったため、当初の目標とする収集データ数を大幅に下回った。ただし、本年度の成果として全分野で一定量のデータ及びメタデータ項目（ゲーム分野、メディアアート分野は仮メタデータ）を活用したデータベースシステムの要件定義（システムやソフトウェアの開発において、実装すべき機能や満たすべき性能などのを明確にしていく作業）を実施する素地が揃ったことは上げられる。ここで考えられる要件定義とは、4分野を横断させる方法及び各分野の事情に則した問題解決の方法を指し、今後はメタデータ項目が固まっているマンガ分野、アニメーション分野を基準として上記2種類の要件定義をすることで全分野を俯瞰するデータベースシステムを構築することが望ましい。

(3) 散逸劣化作品におけるデジタルアーカイブ運用の検討システム

本年度は、散逸劣化の危機に瀕していると思われる作品の所在調査を、様々な角度から実施する過程で散逸劣化作品の運用モデルを推進するには、作品の保全を含め多額な費用が掛かることが判明した。費用を負担するモデルの構築ではなく、効率的にデジタルアーカイブの運用ができるガイドラインを選定することで、散逸劣化作品の保全を目指すことが必要だと考えられる。

(4) 次年度の課題

1点目は、メタデータ項目の策定およびブラッシュアップ。マンガ分野、アニメ分野は本年度の実績をベースにメタ項目のブラッシュアップを実施。ゲーム分野、メディアアート分野については、メタ項目の検討および策定を実施することが急務であるといえる。

2点目は、メンテナンスシステムと検索システム的环境統一。本年度は、データ登録、確認、修正のためのメンテナンスシステムと検索システムを異なる環境に構築したが、システムを共通の環境に構築することでデータ作成の効率化、精度向上が望める。

3点目は、データ入力のルール化、マニュアル化。データ作成時の定型外パターン（出典元情報が異なる、情報が無い、等）における入力のルール化策定とそのマニュアル化によりデータの精度向上とデータ作成の展開力の向上を図ることができる。

4点目は、全文検索機能の精度向上。特殊文字も含めたかたちでの全文検索の実現や単語辞書、類似語辞書などを用いる検索精度の向上が課題として考えられる。

以上の4点より、デジタルアーカイブ事業として、今後は「データベース拡充」「データベースシステム要件定義」「デジタルアーカイブガイドラインの策定」を分野ごとに進めることで円滑に事業を行っていききたい。

本報告書は、文化庁の文化芸術振興委託費による委託事業として、凸版印刷株式会社が実施した「平成23年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業」の成果を取りまとめたものです。

従って、報告書の複製、転載、引用等には文化庁の承認手続きが必要です。

