

令和2年度
メディア芸術連携基盤等整備推進事業
実施報告書

令和3年3月

メディア芸術コンソーシアム JV

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム /
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構 / 大日本印刷株式会社

目次

第1章 実施概要	6
1.1 メディア芸術連携基盤等整備推進事業	6
1.1.1 実施目的	6
1.1.2 実施日程	6
1.1.3 実施体制	6
1.1.4 実施概要	7
1.2 メディア芸術連携基盤整備推進事業	9
1.2.1 実施目的	9
1.2.2 実施日程	9
1.2.3 実施体制	9
1.2.4 実施概要	11
1.3 メディア芸術情報基盤整備推進事業	13
1.3.1 実施目的	13
1.3.2 実施日程	13
1.3.3 実施体制	13
1.3.4 実施概要	14
1.4 メディア芸術アーカイブ推進支援事業	22
1.4.1 実施目的	22
1.4.2 実施日程	22
1.4.3 実施体制	22
1.4.4 実施概要	22
第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業	25
2.1 メディア芸術戦略委員会	25

目次

2.1.1	メディア芸術戦略委員会事前会議	25
2.1.2	第1回メディア芸術戦略委員会	28
2.1.3	第2回メディア芸術戦略委員会	31
2.1.4	第3回メディア芸術戦略委員会	34
2.2	公開イベント	39
2.2.1	実施目的	39
2.2.2	実施日程	39
2.2.3	実施体制	40
2.2.4	実施内容	41
2.3	3事業に対する考察	58
2.3.1	3事業の概要とビジョン・ミッションの策定	58
2.3.2	展望	61
2.4	その他	63
2.4.1	事務局の設置	63
2.4.2	実施報告書	63
2.4.3	メディア芸術カレントコンテンツへの情報提供	63
第3章	メディア芸術連携基盤整備推進事業	65
3.1	企画委員会	65
3.1.1	第1回企画委員会概要	65
3.1.2	第2回企画委員会（事前会議）	68
3.1.3	第3回企画委員会（考察会議）	72
3.2	中間報告会	76
3.2.1	概要（次第）	76
3.2.2	名簿	76
3.2.3	要約	78

目次

3.3 連携基盤強化事業	83
3.3.1 実施目的	83
3.3.2 実施体制	83
3.3.3 実施概要	84
3.4 有識者タスクチーム テーマ1	87
3.4.1 実施目的	87
3.4.2 実施日程	87
3.4.3 実施体制	88
3.4.4 実施概要	88
3.5 有識者タスクチーム テーマ2	94
3.5.1 実施目的	95
3.5.2 実施日程	95
3.5.3 実施体制	96
3.5.4 実施概要	97
3.6 調査研究：自治体連携会議	99
3.6.1 実施目的	99
3.6.2 実施日程	100
3.6.3 実施体制	100
3.6.4 実施内容	100
3.6.5 第1回自治体連携会議	101
3.6.6 第2回自治体連携会議	104
3.6.7 自治体連携調査	107
3.6.8 全体総括	108
第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業	110
4.1 今年度事業の実施事項	110

目次

4.1.1	今年度事業のミッション	110
4.2	データモデル・記述項目の改訂	112
4.2.1	改訂の概要	112
4.2.2	ベータ版スキーマのレビュー	112
4.2.3	メタデータスキーマの策定.....	115
4.2.4	データモデル改訂に関する検討.....	119
4.3	LOD データセットの提供.....	136
4.3.1	LOD データセット提供の目的.....	136
4.3.2	LOD データセット提供の仕様.....	137
4.4	メディア芸術データベースのシステム改修	141
4.4.1	有識者検討委員会での要望による改修	141
4.4.2	関連資料の改修	143
4.4.3	国立国会図書館との連携機能の改修.....	145
4.4.4	その他の改修事項.....	145
4.4.5	今後の改修が期待される主な機能	148
4.5	メディア芸術データベースの機能評価に関する調査研究.....	149
4.5.1	ユーザビリティ評価のための検索タスク開発.....	149
4.5.2	国内の公共図書館におけるメディア芸術データベース収録資料の所蔵状況調査	152
4.6	提供データ拡充のための取組み	159
4.6.1	流通用データのデータ登録の検討	159
4.6.2	データ連携のための連携機関へのヒアリング調査.....	165
4.6.3	関連事業提供データの登録の試行	171
4.6.4	データ登録並びに運用体制の検討	179
4.6.5	ジャパンサーチとの連携	183
4.7	リソースの利活用促進のための情報公開及びプロモーション.....	184

目次

4.7.1	データセット及びデータに関する情報の提供.....	184
4.7.2	メディア芸術データベースに関するパンフレットの製作.....	186
4.7.3	利活用事例創出のためのイベント実施.....	191
4.8	データモデルの国際標準化に向けた調査研究.....	195
4.8.1	概要.....	195
4.8.2	概観.....	196
4.8.3	メディア芸術分野に関わるメタデータ.....	197
4.8.4	海外の研究者・グループとの意見交換より.....	200
4.8.5	考察.....	202
4.9	今年度事業の総括及び今後の展望.....	204
4.9.1	システム運用・データ整備に関する課題.....	205
4.9.2	データ及びサービスの利活用拡大に関する課題.....	206
4.9.3	中長期の展望及び課題.....	207
第5章	メディア芸術アーカイブ推進支援事業.....	209
5.1	メディア芸術データベースへのデータ登録に関する調査研究.....	209
5.1.1	実施目的.....	209
5.1.2	実施体制.....	209
5.1.3	実施日.....	209
5.1.4	実施内容.....	209

第1章 実施概要

1.1 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

1.1.1 実施目的

産・学・館（官）の連携・協力により、メディア芸術の分野・領域を横断して一体的に課題解決に取り組むとともに、所蔵情報等の整備及び各研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ¹化の支援をする。我が国のメディア芸術の振興のためには、これまで創造されたメディア芸術の全体像の把握が不可欠であり、所蔵情報を含むアーカイブ化が求められる。また、アーカイブ化した作品・資料等を活用した展示の実施に係る手法等を開発・検討することにより、貴重な作品・資料等の鑑賞機会の創出、インバウンドの増加を図るとともに、アーカイブ及びキュレーションの実践の場として提供することで、今後のメディア芸術の作品等の収集・保存・活用を担う専門人材の育成を図り、もって我が国のメディア芸術の振興を目指す。なお、本事業が対象とする「メディア芸術」とは、デジタル技術を用いて作られたアート（インタラクティブアート、インスタレーション、映像等）、アニメーション・特撮、マンガ、ゲームとする。

1.1.2 実施日程

令和2年4月1日から令和3年3月31日

1.1.3 実施体制

本事業を推進するに際して、大日本印刷株式会社マーケティング本部はメディア芸術分野における分野・領域を横断した産・学・館（官）・民の連携基盤を最大限に活用し、より大きな協力を得ていくため、メディア芸術4分野の関係機関・ネットワークを基盤とした「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム」と、「一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構」の3団体合同で事業を推進した。

■メディア芸術コンソーシアムJV事務局

大日本印刷株式会社

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム

一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構

事務局長 桶田 大介（弁護士／シティライツ法律事務所）

※マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム事務局長／
一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構事務局長

¹ 本報告書では、公共的な観点から重要な資料や情報資源を将来まで長期に渡って保存・提供することや、保存されている資料、その資料に関する情報（メタデータ）や保存・提供を行う機関も指す。

第1章 実施概要

1.1.4 実施概要

これまで、我が国のメディア芸術分野における保存・活用又は文化振興と新領域創出に向けて、メディア芸術連携促進事業、メディア芸術所蔵情報等整備事業、メディア芸術アーカイブ推進支援事業の各事業が、各々の目的と指針に沿って事業を推進してきた。これらの事業において、過年度までに積算されてきた成果を継承しながら、一事業として相互に関与し合い、連携を深め、新たな価値を創出し、更なる発展に向けた追求を行うことが、今年度一事業に集約された目的の一つであると認識し実施した。

また、我が国のメディア芸術分野の収集・保存・活用の基盤となり、これを永続的に運用することで、アーキビスト等人材育成の促進や一層の国際的評価の向上、メディア芸術文化の発展に寄与するところを、本事業は目指すべきだと捉え実施した。

今年度から3事業が一体となって推進されることを念頭に、事業全体を推進させるべく新たに「メディア芸術戦略委員会」を設けることにした。

戦略委員会の役割として

- ・本事業の中長期ビジョンの策定
- ・ミッションステートメントの策定
- ・基盤事業全体にかかわる課題の整理

として活動を行った。

メディア芸術連携基盤整備推進事業では人とコミュニティといった視点から、人と情報が集まるハブ基盤を目指して活動した。

今年度からタスクチームを設置し、課題解決に向けた取組みと事業間のシナジーを念頭に下記のテーマに沿って活動した。

- ・メディア芸術領域におけるコンテンツのライフサイクルの要素を構成する共有・流通・利用の視点から、モノと情報のデジタルアーカイビングに関する実態の把握を行う。
- ・産・学・館（官）間によるコミュニティ連携を強化する視点から、産業界との更なるシナジーを生み出す取組みを行う。

メディア芸術情報基盤整備推進事業ではメタデータとメタデータに関する情報の共有基盤の視点から、「メディア芸術に関するコンテンツのアクセス・保存・利活用の要となる「知識のハブ」としてのデータベース構築と持続可能な枠組みの確立」を大きなテーマとして活動した。

情報の基盤としてのメディア芸術データベースの価値を高めるため以下のテーマに沿って活動した。

- ・オープンなデータ提供機能の強化
- ・メディア芸術作品の発見可能性を高める
- ・メディア芸術作品データのハブとしての信頼性を高める（網羅性、正確性、安定性、長期利用性）

第1章 実施概要

- ・コミュニティからのデータ収集と蓄積のワークフローの確立

メディア芸術アーカイブ推進支援事業ではモノの視点から、我が国の優れたメディア芸術作品や散逸、劣化などの危険性が高いメディア芸術作品の保存及びその活用・公開等を支援することを念頭に運営した。

他事業のタスクチームと連携し、採択事業者を対象とした合同情報交換会を実施するなど、今まで以上の情報共有を試みた。

また、令和3年度の公募を年度内に前倒しすることにより、次年度の事業着手が早まるように運営した。

3事業一体となった活動を、広く公開する事業を年度末に設定した。

メディア芸術連携基盤整備推進事業の有識者タスクチーム テーマ2を中心に、3事業の成果を広く公開する取組みとなった。

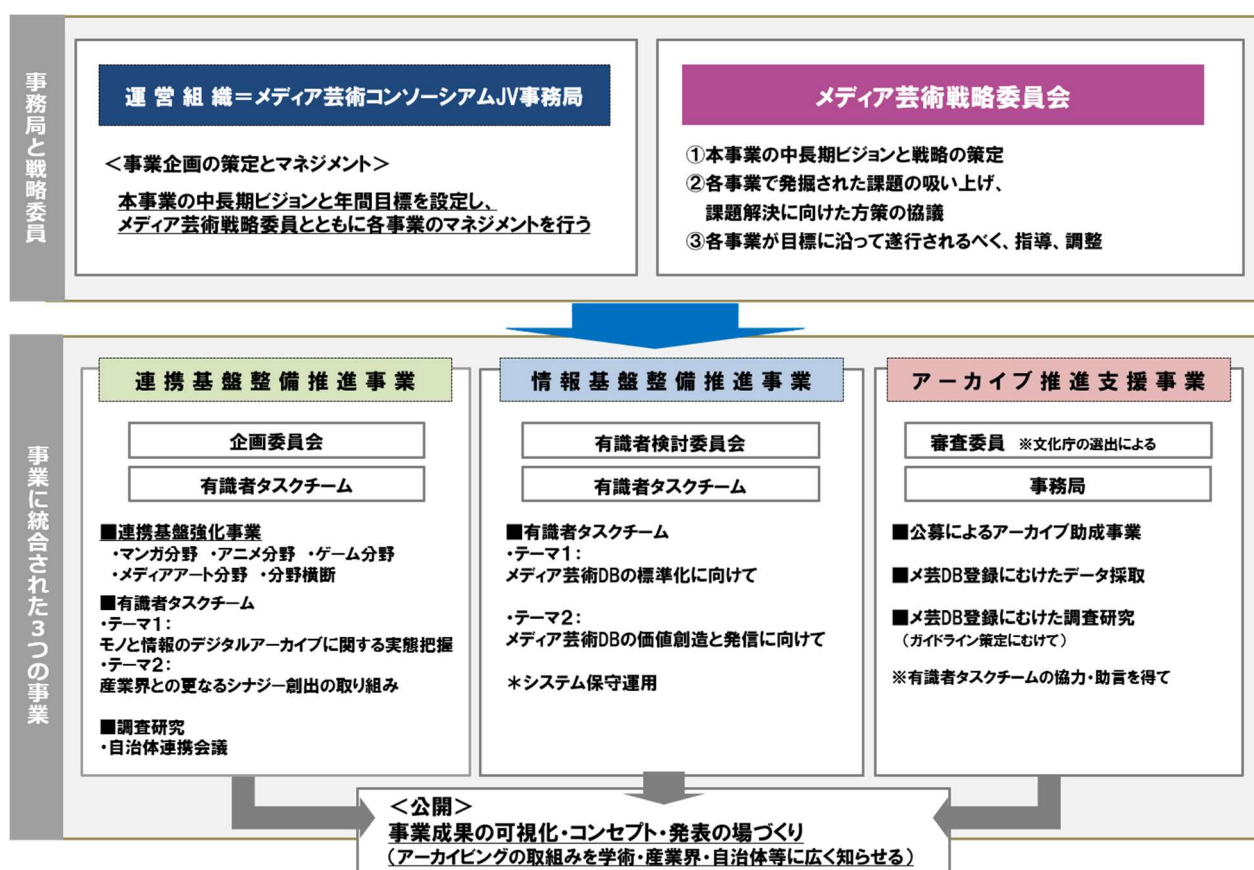


図 1-1 事業組織体制

第1章 実施概要

1.2 メディア芸術連携基盤整備推進事業

1.2.1 実施目的

本年度は、過年度のメディア芸術連携促進事業の5年間の節目を経て、過年度までメディア芸術各分野において成果を上げてきた調査研究の事業を継承し、発展させるために、新たな枠組みを検討する時期に該当すると考え、本年度のメディア芸術連携基盤整備推進事業（以下、連携基盤整備推進事業）では、連携基盤強化事業と本事業の調査研究を実施する。連携基盤強化事業では、過年度の取組み実績を持つ団体や今後メディア芸術連携基盤等整備推進事業において必要な技術要素を持つ団体をパートナーとして選定し、これまでの各分野での活動を強みに、それらを発展させる形で調査研究を実施した。本事業の調査研究においては、過年度までの調査研究の中で見えてきている分野単体では解決が困難な課題を整理し、それらの解決に向けた新しい枠組みや機能を検討することを主眼に置いた調査研究に注力した。

1.2.2 実施日程

令和2年4月1日（水）～令和3年3月31日（水）

1.2.3 実施体制

■企画委員の設置

連携基盤整備推進事業を実施するに当たって、連携基盤強化事業の評価、助言、及び連携基盤整備推進に関する調査研究の助言を行う企画委員会を設置した。

表 1-1 企画委員 ※肩書は実施時点のもの

名前	所属・肩書
細井 浩一（主査）	立命館大学 映像学部教授／アート・リサーチセンター センター長
岡本 美津子（副査）	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
吉村 和真（副査）	京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部 教授
赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／アートアーカイヴセンター 所長
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
南 雅彦	株式会社ボンズ 代表取締役
森川 嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
森田 浩章	株式会社講談社 常務取締役
山地 康之	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

■連携基盤強化事業の実施

過年度までに各分野において成果を上げてきた調査研究の事業を継承した上で、各々の強みを生かした調査研究を進めていくことが効率的かつ発展的であると考え、上記目的を達成するためにこ

第1章 実施概要

れまでの取組み実績を持つ団体や今後メディア芸術連携基盤等整備推進事業において必要な技術要素を持つ団体をパートナーとして選定し、下記のような体制を構築した。メディア芸術 4 分野に加え、今年度は新たな事業として分野横断の調査研究を追加する形とした。

表 1-2 連携基盤強化事業一覧

分野	団体名	事業名
マンガ	一般財団法人 横手市増田まんが美術財団	マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究
	国立大学法人熊本大学	マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究
アニメーション	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	リスト DB からメディア芸術データベースベータ版への登録、及び全録サーバのテキスト抽出の検証
ゲーム	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調査研究
メディアアート	特定非営利活動法人 コミュニティデザイン協議会	メディアアート作品活動の集約的調査とデータ連携事業
分野横断	株式会社 DNP メディア・アート	令和 2 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業におけるデータ連携設計・データ登録業務及びガイドライン策定に向けた調査研究

■連携基盤整備推進に関する調査研究の実施

連携基盤整備推進に関する調査研究について、過年度事業からの継続発展の活動として自治体連携会議を実施した。また本年度からの新たな取組みとして、有識者で構成した二つのタスクチームを設置し、調査研究を実施した。

表 1-3 連携基盤整備推進に関する調査研究の実施体制

調査研究名	実施テーマ
自治体連携会議	アーカイブの利活用の推進を目的にした自治体ニーズに関する調査研究
有識者タスクチームテーマ 1	モノと情報のデジタルアーカイブに向けた調査研究
有識者タスクチームテーマ 2	産業界との更なるシナジー創出の取組みに関する調査研究

第1章 実施概要

表 1-4 連携基盤整備推進に関する調査研究の実施体制 ※肩書は実施時点のもの

調査研究名	名前	所属・肩書
自治体連携会議	吉村 和真	京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部 教授
有識者タスクチーム	日高 利泰	京都文教大学ほか非常勤講師
	福田 一史	立命館大学 先端総合学術研究科 授業担当講師
	三原 鉄也	筑波大学 図書館情報メディア系 特任助教
	山川 道子	株式会社プロダクション・アイジー
	山内 康裕	レインボーボード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表

1.2.4 実施概要

■第1回企画委員会の開催

【実施日時：令和2年5月29日（金）16：00～18：00】

＜開催場所：大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル

及び Microsoft Teams テレビ会議システムによる参加＞

本年度事業の実施体制と各事業の位置付け、企画委員会の役割について確認した後、各事業の活動内容に対する助言や意見交換がなされた。助言等の内容については事後に各団体へ共有を行った。

■中間報告会の開催

【実施日時：令和2年11月20日（金）13：00～16：00】

＜開催場所：国立新美術館 3階講堂 及び Zoom テレビ会議システムによる参加＞

各団体による事業、及び事務局調査研究に関する中間の進捗報告を実施した。企画委員よりアドバイスを行うとともに中間の評価等を実施した。

■第2回企画委員会（報告会事前会議）

【実施日時：令和3年2月19日（金）10：30～12：00】

＜開催場所：外苑前 note place 及び Zoom テレビ会議システムによる参加＞

最終報告会前に、中間報告会時点での課題共有や実施報告書に目を通した上で、各事業、及び事務局調査研究に対する講評を行った。

■報告会

【実施日時：令和3年2月19日（金）13：00～17：00】

＜開催場所：外苑前 note place 及び Zoom テレビ会議システムによる参加＞

各団体の事業成果、及び事務局調査研究の成果報告を実施した。企画委員より成果報告に対する講評を行い、報告会の様子は YouTube Live を利用したライブ中継として一般に向けて配信した。

第1章 実施概要

■第3回企画委員会（考察会議）

【実施日時：令和3年2月19日（金）16：00～17：00】

＜開催場所：外苑前 note place 及び Zoom テレビ会議システムによる参加＞

報告会終了後、各団体の事業成果、及び事務局調査研究の成果報告に対して企画委員が講評を行った。

■連携基盤整備推進事業の業務完了報告書及び業務成果報告書のとりまとめ及び提出

【実施日時：令和3年3月31日（水）】

■ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行う事業成果等の情報の提供

【実施期間：令和2年4月～令和3年3月】

実施期間中、ウェブサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行うため、連携基盤整備推進事業や報告会等に関する情報提供を適宜実施した。

第1章 実施概要

1.3 メディア芸術情報基盤整備推進事業

1.3.1 実施目的

メディア芸術データベースベータ版（以下、MADB）サイトの公開により、我が国のメディア芸術の情報基盤となるシステムが確立され、メディア芸術の情報基盤の基礎部分が整備された。専門家、非専門家を問わない利用者にとっての外観及び利便性の向上を図るとともに、外部にデータを適切に提供するため、移行の際に発見された開発版データ構造の課題箇所の最適化、及び外部 API 設計の完全な実装を検討しながら、本サイトの効果的な活用も視野に入れる事業を推進する。また、令和2年度の MADB の保守・運用、及び利用者からの問合せへの窓口業務、並びに MADB 改修に向けた調査研究、及び要件定義書にのった機能改修を行う。

1.3.2 実施日程

令和2年4月1日（水）～令和3年3月31日（水）

1.3.3 実施体制

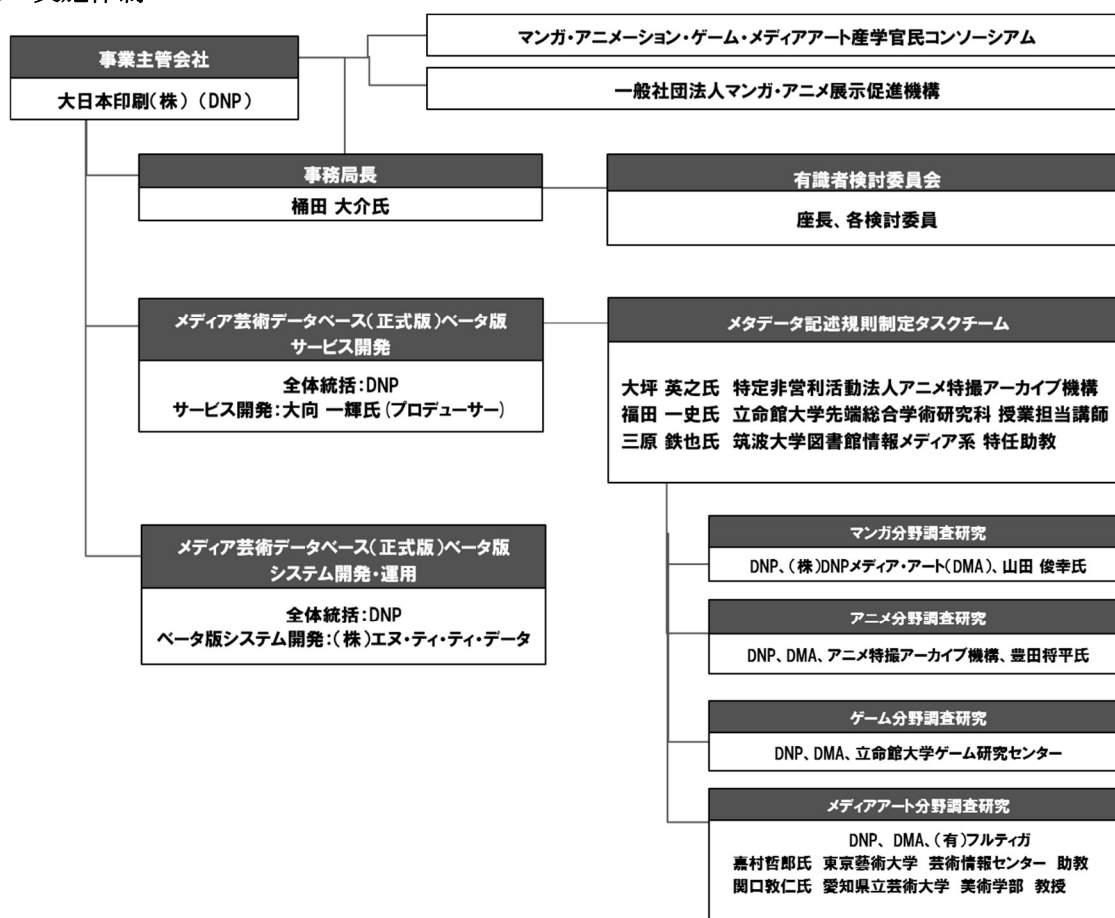


図 1-2 事業実施体制

第1章 実施概要

全体管理・事務局運営

大日本印刷株式会社

有識者検討委員

伊藤 剛 東京工芸大学 芸術学部 マンガ学科 教授
大向 一輝 東京大学 大学院 人文社会系研究科 准教授
岡本 美津子 東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
杉本 重雄 筑波大学 名誉教授
関口 敦仁 愛知県立芸術大学 デザイン・工学科 デザイン専攻 教授
平 信一 株式会社マレ 代表取締役社長
細井 浩一 立命館大学 映像学部 教授／アート・リサーチセンター センター長
水島 久光 東海大学 文化社会学部 広報メディア学科 教授

有識者タスクチーム

大坪 英之 特定非営利活動法人 アニメ特撮アーカイブ機構 (ATAC)
福田 一史 立命館大学 先端総合学術研究科 授業担当講師
三原 鉄也 筑波大学 図書館情報メディア系 特任助教

マンガ分野

大日本印刷、DNP メディア・アート、山田 俊幸

アニメーション分野

大日本印刷、DNP メディア・アート、ATAC、豊田 将平

ゲーム分野

大日本印刷、DNP メディア・アート、立命館大学ゲーム研究センター

メディアアート分野

大日本印刷、DNP メディア・アート
関口 敦仁 愛知県立芸術大学 教授
嘉村 哲郎 東京藝術大学 芸術情報センター 助教
野間 穰 有限会社フルティガ

MADB ベータ版サービス開発・システム開発・運用

大日本印刷、株式会社エヌ・ティ・ティ・データ

1.3.4 実施概要

今年度事業では、MADB の保守・運用を行いながら、利用者へのオープンなデータ提供を目指して、LOD²に即したデータセットの構築、及びその説明仕様書の作成を行った。同時に、メディア芸

² LOD (Linked Open Data) : ウェブ上でデータを提供するための方法。公開されているデータ同士を結び付けることで、プログラムが様々なデータをそのつながりをたどって容易に検索できるようになる。

第1章 実施概要

術作品の発見可能性を高め、より良いユーザビリティに向けた MADB 公開サイトのシステム改修、及び外部データベースとの連携に向けた試行を実施した。また、メディア芸術作品の情報の基盤となる MADB を一般に公開することにより、その価値の共有を図るとともに、構築したデータを利活用するためのモデルケース作りや促進活動にも注力し、更に各コミュニティとの連携を一層強め、安定的な運用確立に向けた調査研究を行った。

1.3.4.1 今年度事業において開催した諸会議

今年度事業では、各有識者からなる委員及び有識者タスクチーム員、文化庁職員、事務局をメンバーとする有識者検討委員会及び有識者タスクチーム会議を以下のとおり実施した。

1.3.4.2 有識者検討委員会

(1) 第1回有識者検討委員会

日時：令和2年7月6日（月） 10：00～12：00

会場：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室

及び Microsoft Teams テレビ会議システムによる参加

参加者：（オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り）

検討委員

伊藤 剛★、大向 一輝、岡本 美津子★、杉本 重雄、関口 敦仁★、平 信一★、細井 浩一★、水島 久光★

有識者タスクチーム

大坪 英之★、福田 一史、三原 鉄也

文化庁

所 昌弘、椎名 ゆかり、吉光 紗綾子、牛嶋 興平

JV 事務局

桶田 大介、井上 和子、木藤 聖直、酒井 淳一郎、茂野 夏実、白田 彩乃、末吉 覚、武田 周平、西田 武央

日本アスペクトコア株式会社

藤本 真之介

議題：

各有識者検討委員の紹介、及び座長選任を実施。今年度事業の方針及び実施内容について事務局から説明を行い、有識者検討委員からの助言をもらうとともに、討議を行った。

(2) 第2回有識者検討委員会

日時：令和2年11月17日（火）10：00～12：00

会場：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室

及び Microsoft Teams テレビ会議システムによる参加

第1章 実施概要

参加者：(オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り)

検討委員

伊藤 剛★、大向 一輝、杉本 重雄、平 信一★、細井 浩一★、水島 久光

有識者タスクチーム

大坪 英之★、福田 一史、三原 鉄也

文化庁

堀内 威志、椎名 ゆかり、吉光 紗綾子、中西 睦美、牛嶋 興平

JV 事務局

桶田 大介、木藤 聖直、酒井 淳一郎、茂野 夏実、白田 彩乃、末吉 覚、武田 周平、
西田 武央

DNP メディア・アート

檜崎 羽菜

議題：

上期実施事項の報告、下期実施事項の説明、及び経過報告を行った。また、データ投入、及び利活用に向けた外部連携、新たな媒体との連携についての意見交換も実施した。

(3) 第3回有識者検討委員会

日時：令和3年2月1日(月) 10:00~12:00

会場：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室

及び Zoom ミーティング テレビ会議システムによる参加

参加者：(オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り)

検討委員

伊藤 剛★、大向 一輝★、岡本 美津子★、杉本 重雄、関口 敦仁★、平 信一★、
細井 浩一★、水島 久光★

有識者タスクチーム

大坪 英之★、福田 一史★、三原 鉄也★

文化庁

所 昌弘★、堀内 威志★、椎名 ゆかり★、吉光 紗綾子★、中西 睦美★、牛嶋 興平★

JV 事務局

桶田 大介、植田 萌、木藤 聖直、酒井 淳一郎、茂野 夏実、白田 彩乃、末吉 覚、武田 周平、
西田 武央、前沢 克俊

DNP メディア・アート

檜崎 羽菜、松本 剛尚

議題：

下期実施事項を中心に、今年度実施事項及び成果を有識者検討委員に報告し、助言をもらった。次年度以降に向けた課題の報告を行い、それに対する委員での討議が行われた。

第1章 実施概要

1.3.4.3 有識者タスクチーム会議

(1) 第1回有識者タスクチーム会議

日時：令和2年8月7日（金）13：00～15：00

会場：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室

及び Microsoft Teams テレビ会議システムによる参加

参加者：（オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り）

有識者タスクチーム

大坪 英之★、大向 一輝、福田 一史、三原 鉄也

文化庁

椎名 ゆかり、中西 睦美、牛嶋 興平

JV 事務局

植田 萌、木藤 聖直、茂野 夏実、白田 彩乃、末吉 覚、武田 周平、西田 武央、前沢 克俊

議題：

LOD データセット構築に向けたメタデータスキーマ策定の手順の確認、及び具体的内容の検討を行った。

(2) 第2回有識者タスクチーム会議

日時：令和3年1月19日（火）10：00～12：00

会場：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室

及び Zoom ミーティング テレビ会議システムによる参加

参加者：（オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印有り）

有識者タスクチーム

大坪 英之★、大向 一輝★、福田 一史★、三原 鉄也★

文化庁

椎名 ゆかり★、中西 睦美★、牛嶋 興平★

JV 事務局

茂野 夏実、白田 彩乃、末吉 覚、武田 周平、西田 武央

DNP メディア・アート

檜崎 羽菜

議題：

LOD データセット、メタデータスキーマ仕様書の策定内容、及び公開、各分野会議の今年度議論内容及び確定事項、各連携機関との経過、アイデアソンの実施について報告と共有を行った。また、今年度の成果や議論を踏まえて、次年度以降への課題についても意見交換した。

第1章 実施概要

1.3.4.4 タスクチームワーキング会議

今年度事業では、各有識者タスクチーム員及び各分野担当者とともに、タスクチームワーキング会議を全13回行った。以下に、各会議での議論テーマ・参加者・会議回数・成果を述べる。

(1) 実施概要

議題：今年度の実施事項及び年間スケジュールについて

参加者：

有識者タスクチーム

大向 一輝、福田 一史、三原 鉄也

JV事務局 (DNP)

茂野 夏実、渋谷 裕子、白田 彩乃

会議回数：2回

成果：

昨年度において基盤システムの構築と稼働、ID発行を達成した成果を踏まえて、今年度はシステム改修、MADBポリシー、ドキュメント (LODデータセット及びメタデータスキーマ仕様書の作成)、連携先拡張、プロモーションを軸に事業推進することで合意した。年間スケジュール及び各有識者タスクチーム員の役割を確認した。

(2) メタデータスキーマ策定

議題：メタデータスキーマ策定の進め方及び具体的な作業の確認

参加者：

有識者タスクチーム

大坪 英之、大向 一輝、福田 一史、三原 鉄也

JV事務局 (DNP)

植田 萌、木藤 聖直、茂野 夏実、白田 彩乃、末吉 覚、武田 周平、西田 武央、前沢 克俊

DNPメディア・アート

檜崎 羽菜、松本 剛尚

会議回数：3回

成果：

LODデータセット構築に欠かせないメタデータスキーマ策定について、方針と作業手順、各担当を定め、進めていくこととした。現在のベータ版スキーマにおける各記述項目の定義の確認を始めとする全体的な見直しを行い、データセットとして公開するための作業を行い、今年度のメタデータスキーマの完成とした。

第1章 実施概要

(3) システム改修内容検討

議題：今年度の改修に当たって具体的内容の検討

参加者：

有識者タスクチーム

大向 一輝、福田 一史、三原 鉄也

JV 事務局 (DNP)

植田 萌、金子 彩香、木藤 聖直、茂野 夏実、渋谷 裕子、白田 彩乃、末吉 寛、武田 周平、
西田 武央、前沢 克俊

会議回数：4回

成果：

年2回のシステム改修を想定し、当該時点で改修内容が定められており着手可能なものと、
議論が必要なものに分けて、発注を行うこととした。複数回議論を重ね、改修内容を固めた。

(4) システム改修の発注

議題：システム改修に当たっての具体的な仕様についての説明及び打合せ

参加者：

有識者タスクチーム

大向 一輝、福田 一史、三原 鉄也

NTT データ

相田 雅人、川畷 健一、小林 智洋、長谷部 旭陽、古川 諒

JV 事務局 (DNP)

植田 萌、金子 彩香、木藤 聖直、茂野 夏実、渋谷 裕子、白田 彩乃、末吉 寛、武田 周平、
西田 武央、前沢 克俊

会議回数：1回

成果：

年2回のシステム改修及びデータセット構築の内容について発注仕様やスケジュールの打合
せを行った。

(5) ジャパンサーチとの連携

議題：ジャパンサーチとの連携に向けた MADB の方針

参加者：

有識者タスクチーム

大向 一輝、福田 一史、三原 鉄也

JV 事務局 (DNP)

第1章 実施概要

酒井 淳一郎、白田 彩乃、高橋 知之、西田 武央
DNP メディア・アート
檜崎 羽菜、松本 剛尚
会議回数：1回

成果：

ジャパンサーチ側で MADB の API 又はダンプデータからデータを取得してもらうことで合意した。今後の対ジャパンサーチの基本方針を固めた。

(6) メタデータスキーマ仕様書作成

議題：メタデータスキーマ仕様書作成に当たっての進め方及び担当

参加者：

有識者タスクチーム

大坪 英之、大向 一輝、福田 一史、三原 鉄也

分野有識者

嘉村 哲郎、豊田 将平

JV 事務局 (DNP)

植田 萌、後藤 流音、茂野 夏実、白田 彩乃、末吉 覚、武田 周平、西田 武央、前沢 克俊

DNP メディア・アート

檜崎 羽菜、松本 剛尚

会議回数：1回

成果：

LOD データセットの説明資料用の仕様書作成に当たっての検討事項を共有。各分担及び納期の確認を行った。

(7) 下半期実施内容

議題：下半期の実施事項についての確認

参加者：

有識者タスクチーム

大坪 英之、大向 一輝、福田 一史、三原 鉄也

分野有識者

嘉村 哲郎、豊田 将平

JV 事務局 (DNP)

植田 萌、木藤 聖直、茂野 夏実、白田 彩乃、末吉 覚、武田 周平、西田 武央、前沢 克俊

DNP メディア・アート

第1章 実施概要

檜崎 羽菜、松本 剛尚
会議回数：1回

成果：

上半期実施内容の振り返り及び積み残し課題の整理を行った後、下半期のゴールを設定し、具体的な実施内容について協議した。

第1章 実施概要

1.4 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

1.4.1 実施目的

我が国の優れたメディア芸術作品や散逸，劣化などの危険性が高いメディア芸術作品の保存及びその活用・公開等を支援することにより，我が国のメディア芸術の振興に資することを目的として、公募事業と調査事業を実施した。

1.4.2 実施日程

- ・令和2年度事業に関する業務：令和2年4月1日（水）～令和3年2月26日（金）
- ・令和3年度事業に関する業務：令和2年12月1日（火）～令和3年3月29日（月）
- ・メディア芸術データベースペータ版へのデータ登録に関する調査研究：
令和2年4月1日（水）～令和3年3月29日（月）

1.4.3 実施体制

本事業は大日本印刷の管理のもと、公募事業は、日本アスペクトコア株式会社に再委託、調査事業は、株式会社DNPメディア・アートに再委託し実施した。

また、公募事業「令和2年度文化芸術振興費補助金メディア芸術アーカイブ推進支援事業」における補助対象事業の採択に当たっては、有識者会議を開催し、その審査を行った。なお、委員が関係する事業の審査については、当該委員はその事業の審査に加わらない形で審査を実施した。

表 1-5 有識者会議 委員一覧（五十音順）

名前	所属・肩書
加治屋 健司	東京大学大学院総合文化研究科 教授
川口 洋司	一般社団法人日本オンラインゲーム協会 事務局長
三原 鉄也	筑波大学図書館情報メディア系 特任助教
森脇 清隆	京都府京都文化博物館映像・情報資料室 室長
山川 道子	株式会社プロダクション・アイジー アーカイブグループリーダー

1.4.4 実施概要

■事業運営

メディア芸術アーカイブ推進支援事業において、事業運営を行う事務局を設置し、補助金事業の公募から企画審査の実施、実績報告書の審査・確認等にいたる一連の補助金事業運営業務、本事業関連事務及び調査研究について、文化庁と協議・調整の上実施した。

- ・本事業を運営する事務局の設置等に関する業務
- ・令和2年度事業に関する業務

第1章 実施概要

- ・令和2年度事業の募集に関する業務
- ・令和2年度採択事業選定のための有識者会議（審査会）開催に関する業務
- ・令和2年度の採択団体との交付申請等に関する業務
- ・令和2年度事業の実績報告書に関する業務
- ・令和3年度事業に関する業務
 - ・令和3年度事業の募集に関する業務
 - ・令和3年度採択事業選定のための有識者会議（審査会）開催に関する業務
- ・本事業の広報に関する業務
- ・本事業に係る応募・採択団体との連絡調整に関する業務
- ・本事業に関する書類の保管に関する業務
- ・メディア芸術データベースベータ版へのデータ登録に関する調査研究

■公募事業

公募事業「令和2年度文化芸術振興費補助金メディア芸術アーカイブ推進支援事業」では、応募23件に対し、15件を採択（採択率65%）し、補助金による事業支援を推進した。また採択団体に対して、メディア芸術データベースへの登録に向けたデータ採取及び調査研究を推進した。

表 1-6 採択一覧

団体名	事業名	補助金の額 (千円)
一般財団法人 大阪国際児童文学振興財団	明治、大正、昭和初期の子ども向け雑誌のデジタル化	3,300
特定非営利活動法人 ゲーム保存協会	国内レトロ PC ゲーム データベース情報入力	4,160
森ビル株式会社	日本特撮アーカイブ	4,930
日本電子音楽協会	日本電子音楽協会コンサートのアーカイヴ基盤整備事業	930
日本アニメーション株式会社	グリム名作劇場全24話のデジタルライズ	3,490
公益社団法人日本漫画家協会	日本漫画家協会所蔵本及び資料の調査整理・デジタル化事業	2,340
学校法人慶應義塾 慶應義塾大学アート・センター	中嶋興/VIC を基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化	3,480
学校法人立命館	ゲーム資料の書誌データ作成	4,930
一般社団法人 日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム	アニメ脚本と脚本家のデータベース構築	3,520
学校法人 多摩美術大学	山口勝弘ビデオ彫刻アーカイブ事業	2,160

第1章 実施概要

学校法人 明治大学	明治大学マンガ図書館現代マンガ図書館所蔵マンガ 本目録データ作成	3,010
愛知県公立大学法人 愛知県 立芸術大学	企業メセナによるメディアアート展示資料アーカイ ブ事業	2,160
特定非営利活動法人 プラネ ット映画保存ネットワーク	神戸映画資料館所蔵アニメーションフィルムのデジ タルアーカイブ事業	5,000
公益財団法人 東京都歴史文 化財団東京都写真美術館	東京都写真美術館所蔵作品・資料の保存修復とデジ タル化	4,960
湯前町	那須良輔作品及び関連資料群アーカイブ化事業	1,630
	合計	50,000

■調査事業

調査事業「メディア芸術データベースベータ版へのデータ登録に関する調査研究」では、昨年度以前より収集されているメディア芸術アーカイブ推進支援事業成果物であるメタデータを含めて公開できるように採択団体と協力の上、必要となるガイドラインの策定に向けた調査研究を行った。詳細は5章に記載する。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

2.1 メディア芸術戦略委員会

今年度より、3事業の一体的な推進を図り、産業界を交えた新たな発展を目指していくための組織として、メディア芸術戦略委員会（以下、戦略委員会）を発足した。

表 2-1 メディア芸術戦略委員 ※肩書は実施時点のもの

氏名	所属・肩書
吉村 和真（主査）	京都精華大学 副学長／マンガ学部 教授
大向 一輝	東京大学 大学院人文社会系研究科 准教授
杉本 重雄	筑波大学 名誉教授
堀内 丸恵	株式会社集英社 代表取締役社長
細井 浩一	立命館大学 映像学部／大学院映像研究科 教授
桶田 大介（JV 事務局）	弁護士／シティライツ法律事務所／マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム事務局長／一般社団法人マンガ・アニメ展示促進機構事務局長

2.1.1 メディア芸術戦略委員会事前会議

戦略委員会設置に当たり、

- ・戦略委員会の担う役割について確認すること。
- ・戦略委員会においてすべき事項を確認すること。

を議題に事前会議を開催した。

日時：令和2年4月22日（水）9：30～12：00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室

又は Microsoft Teams テレビ会議システムによる参加

参加者（テレビ会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり）

戦略委員

大向一輝★、杉本重雄★、細井浩一★、吉村和真★

文化庁

堀内威志／文化庁参事官（芸術文化担当）付参事官補佐

椎名ゆかり／文化庁参事官（芸術文化担当）付芸術文化調査官（メディア芸術担当）

吉光紗綾子／文化庁参事官（芸術文化担当）付芸術文化支援室メディア芸術発信係係長

中西睦美／文化庁参事官（芸術文化担当）付芸術文化支援室メディア芸術発信係専門職

牛嶋興平／文化庁参事官（芸術文化担当）付芸術文化支援室メディア芸術発信係研究補佐員

JV 事務局

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

桶田大介、末吉覚、西田武央、高橋知之、渋谷裕子

◆概要

■事務局より今年度の事業構造について説明

今年度より、JV 事務局にてメディア芸術連携基盤整備推進事業（以下、連携基盤整備推進事業）、メディア芸術情報基盤整備推進事業（以下、情報基盤整備推進事業）、メディア芸術アーカイブ推進支援事業（以下、アーカイブ推進支援事業）の3事業を一体的に推進していくこととなった。そこで、全体が向かうべき大きな方向性を明確にするために本戦略委員会を組成し、その役割と各事業の方向性について確認するための準備会議として開催した。

なお、参考までに、JV 事務局が過年度の取組みを踏まえて、本事業が向かうべき大きな方向性としてまとめた草稿が以下である。

<JV 事務局による目指すべき未来（事務局案）>

JV 事務局が考えるアーカイブの意義とは、何らかの方法で下記の4点が後世に継承されており、誰もが、いつ、どんなときでも、過去、現代、未来にわたって、知りたいと思う作品に容易にたどり着けることと考える。このアーカイブの意義を社会に浸透させることを目指したい。

- その時代に存在したモノ
- 存在したという証
- 人々がそのモノや情報に触れたことによる記憶
- 伝承すべき技術・技法や後世に伝えるべきメディア芸術産業のノウハウ

■議題1 戦略委員会が担う役割について

- ・戦略委員会の設置目的や役割を広く知らせ、「ワンチーム」で事業推進に当たることを共通認識にしなければならない。
- ・戦略委員会が中長期的なビジョンの提示や戦略立案をすとなれば、現在進めている事業の直接的な課題だけではなく、社会・経済情勢の変化も踏まえ、事業の在り方については大きな枠組みで意見を取りまとめていかなければならない。
- ・一般的にアーカイブに関する取組みは過去のことだけを対象にしている印象があるが、特にメディア芸術の場合はビデオや通信、コンピュータなどの新技術の発展にとともに作品や表現手法が生み出されてきた歴史がある。戦略委員会としても最新のデジタル技術の動向は常に注視し、事業にも積極的に取り入れ、活用していかなければならない。

■議題2-PART1 事業の方向性について

- ・昨年度までのメディア芸術連携促進事業ではアーカイブ構築と人材育成を車の両輪と考え、切り離せないという認識で事業を進めてきた。長期的に事業を継続していくためにも人材育成は必要不可

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

欠であり、重要性のメッセージを明確に打ち出すべきだ。

- JV 事務局から提示されている「未来イメージ」の四つのポイントのうち、四つ目の「伝承すべき技術・技法や後世に伝えるべきメディア芸術産業のノウハウ」について、ここで「産業」という言葉を使っている理由や背景について知りたい。
- 出版社・集英社の堀内丸恵氏にも委員会のメンバーになってもらっている。アニメや映画、マンガ、音楽、ゲームなどの制作や流通を担うコンテンツ産業とメディア芸術は不即不離の関係にあり、本格的なデジタル時代を迎えてからは産・学・館（官）がより連携を密にし、新技術や新サービスの研究開発に戦略的に取り組むことが重要になっている。「産業」という言葉を入れたのは、その意味合いを明確にするためであり、堀内氏に加わってもらっているのも、より戦略的に事業を進めるためだ。
- 四つ目のポイントについてだが、「伝承すべき」と「後世に伝えるべき」という言葉が重複して使われるために、読み手の印象としては伝統的な文化財を扱うのと同じニュアンスが感じられ、メディア芸術が今後、大きな成長や発展が見込める分野だという印象は薄い。四つのポイントの前提となるような説明や、この事業の価値観や社会的な使命を一般の人にも広く理解してもらえるような「ミッションステートメント」をまずは打ち出した方が良いのではないか。

■議題 2-PART2 3 事業の内容と方向性について

- 今年度、アーカイブ推進支援事業の補助金を活用して企業や団体がまとめてきたメタデータ（目録情報）を、メディア芸術データベース（以下、MADB）に登録するための準備や調査研究を進めると JV 事務局から説明があった。主要施設のアーカイブ化を支援する連携基盤整備推進事業、データベース（DB）の運用・活用を進める情報基盤整備推進事業との関連性や、実際にメタデータを DB に登録する際の進め方や支援体制について知りたい。
- 今年度から補助金申請などの窓口は文化庁から JV 事務局が引き継ぎ、既に公募を開始している。このほか、これまでに集められたメタデータを分析したり、DB の構造内に位置付けを割り当てたりする作業を今年度は進める。更に連携基盤整備推進事業、情報基盤整備推進事業に参画している若手の専門家や有識者でタスクチームを作り、補助金を受けてメタデータ作成や作品のデジタル化などに取り組む企業や団体を作業現場レベルでサポートし、DB へのメタデータ登録を順次広げていきたい。
- アーカイブ推進支援事業でのメタデータ登録の動きは今後、DB が外部へと拡張され、情報インフラとして広く認知されるための試金石になる。中長期的な事業プランをどう構築し、それをどう関係者の間で共有して実行に移していくかが事業の成否を分けるポイントになるだろう。ここでも戦略委員会の果たす役割は大きいと感じる。
 - アーカイブ推進支援事業で採択された事業者には、DB へのメタデータ登録に向けての事前説明会が必要ではないか。単にデータ登録の手続や作業手順の確認だけではなく、将来構想としてどこを目指しているのかなど、データ登録後のイメージが広がるような提案や説明があれば、事業者の意識も大きく変わるのではないか。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・現在公開されている MADB ベータ版は、メディア芸術の分野横断が構築の際の最重要課題だった。分野によってデータの規格や表現形式が異なるため、共通のデータモデルを新たに作り、統一した。入手できるデータはマンガ分野であれば単行本、雑誌ごとのメタデータになるが、DB 利用者が求めているのは作品や作家のデータなど、まとまった情報が多いので、それをコレクションと呼ばれる関連データを収める枠組みを作ることで対応してきた。データ全てに ID（管理番号）を割り振り、作品と各単行本や雑誌の結び付きなども、ID を利用して関係性を表示できるようにしている。この ID を Web 上の所在 URL 情報を一致させ、常にペアで管理することで、利用者は ID さえ分かれば Web 上の詳細な情報元に簡単にアクセスできる仕組みになっている。出版社や流通業者などと組んで、この ID を活用した新しいサービス開発やビジネス展開を進めていくのが、今年度の非常に重要なテーマだと認識している。
- ・ID を利用して作家の名前や作品のテーマに関する情報をまとめた辞書・典拠データを作り上げることができれば、作家や作品に特化した検索サービスを Web 上で展開するような可能性も出てくるのではないかと。これが実現できれば研究者などユーザーにとっても大きなメリットが出てくる。
- ・辞書・典拠データ作りは、現場で実際に使われているデータを基に自動で作成できる部分と、一から作り上げなければいけない部分がある。今年度はそこを見極めながら、信頼できるデータのまとまりをどう形作っていくかを検討していきたい。しっかりとした辞書・典拠データが構築できれば、ユーザーは極めて精緻な検索ができるようになるほか、メディア芸術分野の作家にとっても情報発信の機会が増えたり、自身の作品やサイトへのアクセスが容易になったりする。

■議題 2-PART3 その他、議論すべきことについて

- ・戦略委員会を将来に向けて新しいアイデアが出てくる場にしていかなければならない。新型コロナウイルスの感染拡大は社会的には大きな危機だが、情報通信機器の活用や組織の情報共有の在り方については見直しや改善の良い機会を与えられていると考えてもいいのではないかと。
- ・三つの事業の連携や情報共有を深めるためには、Web を利用したセミナーや勉強会を開いたり、オンラインツールを活用してメンバーがカジュアルに情報を共有したりする取組みも進めていくべきだ。
- ・戦略委員会が3事業の統合的なマネジメントを行う組織と位置付けられていることから、戦略委員会の運営は余り肩肘を張らず、気軽に意見を交わせるような雰囲気作りから始めたい。

2.1.2 第1回メディア芸術戦略委員会

日時：令和2年8月6日（木）13：00～15：00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル 会議室

及び Microsoft Teams テレビ会議システムによる遠隔会議参加

参加者（テレビ会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり）

戦略委員

大向一輝・杉本重雄・細井浩一★・堀内丸恵・吉村和真★

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

文化庁

梶山正司・堀内威志・椎名ゆかり・中西睦美・牛嶋興平

JV 事務局

桶田大介・末吉覚・西田武央・高橋知之・藤本真之介★

■概要

梶山正司氏（文化庁）、桶田大介（JV 事務局長）の挨拶に続き、委員会主査に吉村和真氏が選出された。討議の前に本委員会の進め方と内容説明が事務局よりあった。

■事業説明

- ・戦略委員会の役割は、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート4分野における、連携基盤整備推進・情報基盤整備推進・アーカイブ推進支援の3事業を統合し、情報の利活用やデータベース集積等を通じて社会インフラ構築を前提とした中長期ビジョン、ミッションステートメント、事業全般の課題整理である。令和2年政府骨太方針にはメディア芸術を推進する旨の記載があると理解している。

⇒アーカイブ推進支援事業についての採択15団体の報告。

■委員による協議

- ・各地域で意欲的に展開されているマンガやアニメ事業について、コロナ禍を契機に、リモートにアプローチできる情報共有の仕組み作りが大きな課題となっている。これは、東京で必要とするものを地方に求めるだけでなく、地方が必要とするものを東京に求めるといった双方向性が大事だと思う。
- ・今まで積み上げてきた、現場サイドに固有な課題のすり合わせにフォーカスした帰納的視点で考えるか、俯瞰〔ふかん〕した観点から大局的な問題を抽出した上でビジョンを決めていく演繹〔えんえき〕的方法を採るかは大事な論点である。
- ・4分野が機能的につながり各事業の強みが相乗効果を発揮できれば、これまで解決できなかった課題解消につながり、更に外部から新しいメンバーが参加しやすい基盤が整備できるのではないかと。
- ・マンガ・アニメ展示促進機構が開催した展示会「MANGA⇔TOKYO展」（2018 パリ）や「The City exhibition Manga」（2019 大英博物館）の成功体験のフィードバックも踏まえた観点からも御意見を伺いたい。

⇒大英博物館が持つ権利処理システムなどは非常に参考になる。EUや米国のほかの事例はどうなっているか。また、日本の民間レベルでも図書館や博物館設立などが各地域で進んでいる現況も詳しく教えてほしい。

⇒各分野を超えてメディア芸術の領域一つに落とし込むのか、個性を尊重し情報共有を強化して組織化するのか、3事業4分野の組み方についての俯瞰的な議論を深めたい。今後は産業界とのつながりも見据えるべきであろう。中韓両国では、国や行政が情報収集や人材育成面で重要な役割を果たしている点も参考になる。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・長期保存はアーカイブにおける重要な論点である。遡及的に古い作品や資料をアーカイブ対象と捉えるだけでなく、現在制作中のものを保存する視点は欠かせない。別の話題になるが、4分野における各分野（コミュニティ）内の更なるコア集団＝ピアを満足させるような詳細情報と、そうではない利用者向けの間口の広さとのバランスも重視すべきだ。

⇒データ作成の主体が最終的に情報を収集する人からコンテンツを作る人へ、いわば「下流」から「上流」へとさかのぼりつつあり、しかも4分野で方法が異なるのも現実だ。まだ一般的に認知されていない「上流」もある中、どのように情報を抽出していくかも含め全体の「見取図」が必要ではないか。

- ・出版界では、日本出版インフラセンター（JPO）に書誌情報を統合している。「改正著作権法」を踏まえた権利情報に加え、映画化や電子化等詳細な書誌情報が約200万点、電子情報は数十万件に及び、コミックスやムックなども多数登録しており、書店の店員がスマホで簡単に情報検索できるJPOの配信システムJPROも導入した。

⇒前提情報としての現状の概要把握とアーカイブの定義という、大きく2点が論点になっていると考えるが、補足や追加はないか。

- ・アーカイブの捉え方について、一般に欧米では社会的合意があるが、日本には共通の認識基盤はなく、誰にも分かりやすいメッセージが必要。日本では古来、芸能分野において「学ぶ（まなぶ）」ことは「まねる」ことを始原とする認識があった。海外からの利用は別としても、国内において本事業のような新規性のあるアーカイブの意味や意義を適切に説明していくには、日本の芸能文化の成り立ちに鑑み、あらゆる情報に繰り返しアクセスできることで学びが広がり、そこから新しいものを生み出していく土壌が出来上がっていくというように、日本社会における学びと学び方の歴史は理解しておきたい。

- ・出来上がった作品情報だけを収めるというアーカイブのいわば固定観念は改める必要がある。例えばアニメの原画やメイキング映像など現在作成過程のものも貴重な資料となり得ることは柔軟性を持って考えたい。

⇒「文化」と一口に言っても、例えば、文化遺産、文化産業、文化資本、そして文化となり得るものも含め価値あるものと捉えるメディア芸術に近い文化資源といった、異なる側面がある。3事業4分野の違いも深掘りしながら、メディア芸術全体として新たな価値が創造できるようなビジョンにつながっていけばいいと考える。

⇒3事業については、ものづくり、人づくり、情報づくり事業と理解している。今後いかに相互の機能をつなげて成果に結び付けるか、当委員会でブラッシュアップしていくことになる。

- ・現在、商業的価値があるアニメやゲーム等は、権利者本人や著作権を持つ会社できちんと管理されている。しかし時間経過や会社解散など様々な理由で作品が散逸してしまう恐れは常にあり、原画1枚ごと高値が付いたことで、遺族が相続税支払のために切り売りするような場合もある。文化的価値があるものを体系的に保存していく仕組み作りが必要だ。

⇒国会図書館に納本されデジタル化されたものを利用する方法もある。ただし、この場合、国会図書館外で利用するために著作権に関する措置が必要である。こうした仕組みを利用して、マンガに関

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

連するミュージアムのようなところで国会図書館とコラボレーションすることで、商業価値を持たなくなった作品をデジタル化し、保存・利用する方法も考えられる。

⇒現在、マンガ原画に関しては、センターを創設して館同士をネットワーク化して受け入れていく検討がされている。マンガ事業は文化産業として支える部分と文化資源の両側面を併せ持っている。緊急性の高い課題として進めていく必要がある。

⇒10年間の論議の上に今回の委員会がある。環境変化も踏まえ現況の情報整理をした上で、アーカイブのひな型を先生方の力を借りながら示していければと考える。

- ・昨今の研究分野ではオープンサイエンスが注目されている。生産過程やコミュニティの透明化を確保しながら広く研究への参加を求め、イノベーションを期待する考え方は、メディア芸術におけるアーカイブ事業の理解へも通ずる。特に中間生産物についてはプロセスをいかに保存するかの議論にもつながるだろう。
- ・アーカイブで長期保存を目指すのであれば、文化政策の一つとして保存主体たるコミュニティを維持・継続することが重要だ。また、公文書で残されるのは全体の数%であるのと同様、全ての生産物を保存することは現実的ではないので、逆説的だが、ある意味で「捨てる」こともアーカイブには求められる。
- ・今回の事業ビジョンを策定するに当たり、ものを作る側、事業を推進する側に加えて、利用する立場を考慮する必要がある。アーカイブ構築にはグローバル基準を適用する一方で、活用する側にとっては、様々な意味付けや使い方が柔軟にできる形が理想的だ。
- ・世界を席卷 [せっけん] したコロナ禍で芸術活動が軒並みストップする中、海外では、ふだんから公演等を映像化してアーカイブに保存していたことで生活支援に大きく寄与したようだ。日本も教育や研究のみならず、広く芸術活動を支えられるアーカイブであってほしい。
- ・様々な議論、キーワードを頂いた。それらを踏まえたアーカイブの構築は十分に可能と考える。一つの例としては、今回話題に挙がっていた、大英博物館の展示にどのような資料やデータが用いられたかといった、展示のプロセスを再度詳細に検証していくことも事業を推進する上でのポイントとなる。そこでの議論が深まれば事業ビジョン策定にも大いに資するのではないかと。

2.1.3 第2回メディア芸術戦略委員会

日時：令和2年11月17日（火）16：00～17：45

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室

及び Zoom 会議システムによる遠隔会議参加

参加者（オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり）

戦略委員

吉村和真★・大向一輝・杉本重雄・細井浩一★・堀内丸恵

文化庁

堀内威志・椎名ゆかり・吉光紗綾子・中西睦美・牛嶋興平

JV 事務局

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

本田大介・末吉寛・西田武央・高橋知之・池田敬二・藤本真之介★

■第1回会議の振り返り

- ・戦略委員会は、各3事業の真ん中をつなぐ役割として、主にビジョンやミッションを策定するなど、大きな方向性を決めていく委員会となる。第3回終了後にビジョンとミッションの草案を事務局でまとめる。
- ・宿題となっていた、国内外のアーカイブ施設や団体が実施する調査やアーカイブ収蔵内容について調査を行ったので、戦略を考える上で参考にしてほしい。比較マップの補足説明は都度対応していく。

■各3事業のこれまでの活動と今後の方向性について

- ・各事業が独立して推進してきたものを今年度から一体化し、連携基盤整備推進事業は、産・学・館（官）のネットワークを組成し、収集・保存から公開・活用へ幅広に調査研究を行う。情報基盤整備推進事業は、流通基盤となるよう台帳作りを行う。アーカイブ推進支援事業は、従来を踏襲しつつ課題抽出を行う。今後はビジョン（大きな方向性としてどこへ向かうか）と、ミッション（推進体制とタスクの切り分け方はどうあるべきか）のシナジー効果をどのように高めるかが課題となる。
- ・概算要求は、グローバル展開事業、本事業、人材育成事業の3本が柱となる。「メディア芸術ナショナルセンター法」の成立機運に伴い、目的・基本理念を踏まえ、連携による効果も意識し、様々な施策を進めていくことが、メディア芸術全般を推進していく上で肝要だと認識している。

■議論

論点1：連携基盤整備推進事業の役割について（ビジョン策定に向けて）

- ・戦略的に、世界における日本ならではの特色を打ち出す意識が必要。
- ・学生と話していると、マンガやゲームなど分野の区別に余り意味がなく、キャラクターが中心になっていると感じる。日本独自の人やモノの捉え方を前面に出す組立て方を、現在取り組んでいる延長線上に打ち出していくことも、日本の特徴を考える上で重要なやり方ではないか。
- ・マンガ分野においては、国の主導という意味では韓国や中国の方が進んでいると個人的には思う。日本はそれぞれ自治体が個々のニーズ等によって作った各館が自営できるか見極めの時期に来ているが、国内に70近い関連機関が存在するのは世界的に見て我が国だけだ。共有できる財産としてのDBの活用先や、求心力が向かう場を、全国ネットワークの底上げで作れる点が強みなので、生かせる方向性をビジョンの中に盛り込んでどうか。
- ・時間軸で見ると、日本は長さで勝っている。過去からの積み上げがあることで大都市に限らず地方でもクリエイターが生まれ、ミュージアムが建設され、聖地化して観光資源へと展開している。強みを維持するためには、情報基盤はあくまでもベースであり、最終的に情報発信する人が動ける場作りを将来に向けて行っていくべきだろう。いまずぐに始められることは、待たずにやっていきたい。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

・当プロジェクトには異質なものを出会わせる力があると感じている。四つある分野や立場の異なる人たちがデータを挟んで出会うことで起きる面白さは、結局 DB は人のためにあるという話に通じるため、ビジョンの一部になっていくことを希望する。

⇒分野に関しては、マンガがヒットすれば、東映でアニメを作り、バンダイでゲーム化され、更に様々な玩具になるなど、ビジネスの現場ではそもそも分野は分けて考えていない。キャラクターごとにするのは煩雑なので、作品ごとにやる方が現実的かもしれない。

・産業側に比重を置いた事業開始時から徐々に中心が大学に移り、1周回って戻ってきたが、状況は向上していると感じる。改めて産業界に広げた、ステークホルダーを巻き込んだ会合で協議を行った方が、実体を伴う気がする。

⇒参加の賛同を得るには、何か具体的な目標が必要だろう。

⇒ネットワーク機関に対しベータ版一斉利用ウイークのようなものを設け、データベース活用をマストにしておけば、出版社などを集めたテーブルで活用イメージを提示でき、建付けやすいだろう。

・DB やアーカイブは、当初は海賊版対策のようなディフェンスがメインだったと記憶しているが、1周回った現在、オフenseとして何ができるかという発想で進めていくことが大事ではないか。

論点2：各事業の役割について（ミッション策定に向けて）

・日本では国会図書館などが作成するとオーソリティーデータと認識されるが、メディアアート領域のような新しい分野は、どこかがオーソリティーを作らなくてはいけない。MADB が広く利用されることで、信頼性のあるものとしてより発信力が高まり、世界的に価値が認知されることを期待する。

・インターネット社会の現代では、権威付けありきではなく、周りの支持を集めることで事実上のオーソリティーとして機能するケースが散見される。投資が可能なら、4分野連携のような新しい分野へチャレンジできるステージを用意することが、現時点で公共のやるべき仕事の一つになることを期待している。

・マンガ分野は画像も含めた書誌データを各社が持っている、データ整備を行う土壌ができていますが、アニメは近年のセル画までオークションに出品されるなど散逸が危ぶまれる。人、モノも大事だが、情報の整備が一番必要だろう。

・人が協働することでモノが生まれ、コンピュータ上に蓄積されるという意味で、人・モノ・情報はどれが欠けても成立しないと考えている。人のつながりに強い者、コンテンツに詳しい者、IT に明るい者等、若い人や学生などが集まって面白いことができる場を、メディア芸術のいろいろな事業の延長線上に作ることができれば、様々な方向性が広がるのではないか。

・マンガ分野も、データベースのイメージは分かっているが、活用の際の情報足りていない。産業との関わりでは、複数分野にまたがって何かをやろうとすると、実現するハードルが高く腰が引けてしまう。

⇒腰が引けるというのは、具体的にはどんなイメージか。

⇒例えば展示一つ行うにしても、作家の許可だけで済む話ではない。関連機関には特定マンガ家の頭

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

彰館的なものも多いため、活用が限られるなど、現実的に他分野との連携が柔軟ではない。隔たりを超越できるような示唆を当事業のミッションとして出していけるのか。あるいは、協力体制自体をビジョンとして発信できるのかが問われるだろう。

- ・データ整備をファンベースのコミュニティに依頼することで、新たなコミュニケーションの立ち上がりや課題の発見など、実際に4分野連携の端緒が見えてくるだろう。
- ・出来上がった情報DB活用の議論の場に、ゼロベース討議という形で産業側を巻き込めないだろうか

⇒コンテンツの薄いDBは利用されないため、MADBのリッチ化は不可欠だが、産業界の協力が得られないと先細る危惧がある。データがあつて、使う人が増えれば、データは改善され、サービスが向上することで好循環が生まれる。DBを育てるサイクルをどううまく回していくかの視点で考えるべきではないか。

⇒産業側の誤解が出やすい部分なのであえて正確を期すが、コンテンツとは、メタデータベース的な意味合いか、それとも全部の中身を指すのか。

⇒書影や表紙のイメージが入ればなお良いが、基本的にはメタデータだ。

⇒基本情報としてあらずじまですら、権利関係に抵触しないので協力を得られるだろう。

- ・長期蓄積や保存が前提となるDBの特性を生かし、時間の経過に合わせ、プライマリーコンテンツの有償サービスなどが出来上がっても良いだろう。

■次回に向けて

- ・予備的な巻き込みの会等を文化庁と諮り、本日の議論を手掛かりにビジョンとミッションの素案を作成し、意見交換を経てドラフト作成を予定している。

2.1.4 第3回メディア芸術戦略委員会

日時：令和2年2月2日（火）10：00～12：00

場所：大日本印刷株式会社 DNP 市谷加賀町ビル会議室
及び Zoom 会議システムによる遠隔会議参加

参加者：（オンライン会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり）

戦略委員

吉村和真★・大向一輝・杉本重雄・細井浩一★・堀内丸恵

文化庁

所 昌弘★・堀内威志★・椎名ゆかり★・吉光紗綾子★・中西睦美★・牛嶋興平★

JV 事務局

桶田大介・末吉寛・西田武央・高橋知之・池田敬二・藤本真之介★

- ・会議に先立ち、文化庁参事官付 芸術文化支援室長の所氏、メディア芸術コンソーシアムJV事務局長の桶田氏から挨拶があり、続いて委員・参加者の紹介があった。

■ビジョン・ミッション（DRAFT）の策定

- 1996年にデジタルアーカイブ推進協議会（JDAA）が設立され、文化資源をデジタル化し、そのデータを保存する「デジタルアーカイブ」の取り組みが、我が国でも本格的に始まった。JDAAは非常に大きな成果を残して2005年に解散したが、JDAAの活動はメディア芸術アーカイブのビジョンやゴールイメージとも共通点が多く、JDAAの残したものは今後の私たちの指針や評価軸になると考えている。JDAAの成果として挙げたいのは、文化遺産データの検索ポータルサイト「文化遺産オンライン」開設、長野県上田市での地域映像を残す取り組みなど地域振興事業の展開、日本アーカイブズ学会など学術団体設立の三つである。現在のジャパンサーチやMADBは、文化遺産オンラインと同じように、国内外に日本のソフトパワーを示すツールとならなければならない。上田市以外の地域振興事業は必ずしも継続されているわけではないが、参考になる事例は少なくない。2004年の日本アーカイブズ学会設立以降、幾つかの学会が発足したことは人材育成の下地を作る意味で大きな貢献があった。メディア芸術分野で同じような道筋を志向するのかどうか議論すべき時期がいずれ来るだろう。
- 今、次々にデジタルでデータが作られているにもかかわらず、それを紙媒体など非デジタル作品に仕立てて流通させるケースも散見されるが、そういった作品を再びデジタルデータ化するのは無駄な苦勞をしている気がしてならない。データベース登録を見越して制作時にメタデータを組み込んでおく技術も既に存在しており、ポーンデジタルなものはそのままデータ資産として生かしていく仕組みが必要と感じている。それに関連して、今後の更なるデジタル化の過程ではデジタルとアナログを組み合わせたハイブリッド作品が多く登場することも予想され、そういった作品をいかにして保存するかも課題である。昨日の有識者検討委員会でも議論があったが、メディア芸術という新しい文化資産をどう教育や人材育成に生かしていくか、環境作りや工夫も求められている。
- 民間企業であれば、これだけの時間とお金をかけて、どれだけのリターンがあるのかを当然考えるが、せつかく行政が公共インフラとしてメディア芸術アーカイブを構築しようとしているのだから、長期的な視点や次世代への投資という考え方も是非入れてほしい。観光振興や関連産業の育成など、短期的な成果や利益も経済活動にとっては重要だが、時代や社会が大きく変貌を遂げても役に立つ、しっかりした基盤や資産も残す必要がある。
- 先日のMADB活用をテーマにしたアイデアソンでは、若者が職業選びや人生設計をするときに、過去のメディア芸術作品を見ながら生き方を考えたり、後押ししてもらえたりする仕組みが欲しいとのアイデアが参加学生から出された。若い世代からこの事業のビジョンに当たるような提案があったことに私は感銘を受け、過去の整理は未来のための仕事なのだと改めて気付かされた。こういったビジョンと我々が取り組むべき具体的なミッションをそれぞれに定義づけるとともに、両者がうまくかみ合っただけで前進できるような事業のデザインや組立でも考えるべきである。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・ビジョンについて一つ言葉が足りないとすれば「文化」だろう。長い目で見て歴史的、文化的な価値を向上させていくこと、今まさに多くの人を楽しんでいるコンテンツを活用してソフトパワーを高めていくことの両方の意味を表す言葉として、「文化」をどこかに入れたい。メディア芸術は文化遺産ではなく、文化財かどうか定まっておらず、私は文化資源と呼ぶべきだと考えている。過去に生み出された価値あるものを整理して活用することも大事だが、特にマンガ・アニメ・ゲームは広く流通している商品でもあるので、アーカイブ構築を通して愛好家や消費者とともに価値を創造していく同時代的な視点もビジョンには必要ではないか。何かを一緒に作っていくライブ感や、わくわく感も文面に盛り込みたい。マンガ・アニメ・ゲームに親しんでいる若い人たちに関心を持ってもらえるようなビジョンにしてほしい。
- ・ソフトパワーやメディア芸術という言葉が意味を狭めてしまい、自分を縛ってしまう側面があるので、文化資源は非常にいい言葉だと感じる。文化資源が一番大きな概念で、その下にメディア芸術があり、その下の各分野との間にもう一つ、橋渡しをするようなソフトパワーに近い言葉や説明があってもいいのではないか。
- ・これまでのデジタルアーカイブや文化資源アーカイブという表現だと、どうしても伝統的な文化財を対象にしているイメージを持ってしまう。メディア芸術分野のアーカイブはこの100年ほどの比較的、新しい芸術分野にフォーカスし、将来に向けても常に関心を持っていることをアピールすべきだ。パフォーミングアーツをはじめとした無形の芸術や文化のデジタルアーカイブは十分議論も進んでおらず、いわばカッティングエッジ（最先端）の課題であり、我々の活動の呼び名には、そういうことにも取り組むというスタンスや意気込みを込めたい。

■本年度の総括と次年度以降に向けた展望

- ・出版社はそれぞれにマンガの出版物や単行本の基本データを持っているが、データ管理システムなどは統一されていない。現在、日本の電子書籍市場約3,900億円のうち9割をコミックが占めている。その大半が電子書籍取次大手のメディアドゥを通じて配信されており、MADBへの協力が得られればデータ収集の面で大きな貢献が期待できるだろう。また、浮世絵は江戸時代の最新メディアだったが、明治のころ世界中に散逸してしまい、国内には大英博物館のように多くの浮世絵を収蔵している施設はない。当時、もし浮世絵作品や版木、制作道具などを次世代に伝えていこうとアーカイブを作っていたら、国内に充実したコレクションが残されていただろう。メディア芸術も一足飛びに100年後とは言わないが、10年、20年後を見据えた事業展開が求められている。
- ・JDAAが発足して10年ほどが経過したところで、マンガやアニメを活用した地域振興プランが各地で実施された。原作者や制作者の出身地で展開されるケースが多く、例えばマンガ家・永井豪氏

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

の出身地の石川県ではオブジェの展示やミニ記念館などが作られた。作家と地域を結び付けた事業と、熊本のマンガの複本共同保管倉庫のような地域性を余り問わない取り組みをリンクさせる発想はこれまでなかったもので、成果が出せるかどうか検討の余地があるのではないかと。

- ・連携基盤整備推進、アーカイブ推進支援、情報基盤整備推進の3事業間の風通しを良くしたり、未来に向けた全体構想を描きやすくしたりするために、3事業を組み合わせたようなテストプロジェクトを小規模でいいので立ち上げてみてはどうか。地域性という意味では、各地の拠点やイベント単位でアーカイブを構築したり、コミュニティを設けたりすることもできるのではないかと。例えば高校生対象のコンテスト「まんが甲子園」の過去の参加者でコミュニティを作り、それぞれが高校卒業後にどんな道を歩んだかを話し合ってもらったり、追跡調査をしたりして、その結果をこの事業にフィードバックしてもらってもできるかもしれない。こちら側からはメディア芸術の最新のトレンドや技術情報を彼らに提供することも可能ではないかと。
- ・2019年11月にMADBベータ版が公開され、さらにこの1年は積み残してきた課題をクリアすることに全力を傾けてきた。ようやくデータベース作りから利活用という次の段階に入るが、今、現場では4分野それぞれで「実はこうしてほしかった」という声が上がっており、プログラムの詳細化やデータ項目の再定義などに目が向けられ、その作業が一部で始まっているようである。もちろん重要な作業ではあるが、時間も人手も多くのリソースを投入しなければならない。果たして部分的な改修にどこまで注力するのが最適で、データベース全体の発展とのバランスをどう取っていくかを検討すべきだろう。また、将来に向けた「種まき」についても着手しなければならない。方向性としては分野を横断した活動をどう下支えするかだと考えている。既存作品の中から特定のテーマに沿って作品を選び出し、新しい文脈でデータを作っていくやり方のほかに、例えばオンライン配信など、それぞれの分野に顕在化している共通の動きへの対応、ジャンル分けが難しい新しいコンテンツをどう捉えるかによって、分野横断の道を切り拓くことができるかを見ている。いずれのアプローチをするにしても、前例のない取り組みなのでデータ整理ができる有能な技術者を委託や公募で外部から集めなければならない。彼らへの動機付けやインセンティブも含め、様々な手法を考え、私からも皆さんに御提案したい。
- ・今年度から3事業を一体化して推進する新体制になった。来年度以降、その事業間の連携を図るために、戦略委員会とタスクチームがもう少し緊密になることが重要と考えている。情報基盤整備促進事業の有識者と連携基盤整備推進事業の企画委員と一緒にテーブルを囲む機会は、すぐにでも設けることができるだろう。また、スモールスタートで構わないので、三位一体のモデル事業を検討するのも有用だろう。アーカイブについての提案としては、紙ベースの出版形態で入稿からマンガ単行本が完成し、消費者の手に届くまでの過程を映像で残しておくべきではないかと考えている。出版科学研究所の調べによると、2019年のマンガの販売金額は、単行本と雑誌を合わせた紙のマンガより電子コミックの方が上回っていることから、電子コミックのアーカイブをどれだけ視野に

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

入れるかも今後の検討課題となるだろう。また、紙のマンガ本の印刷や製本、流通などに関わる技術やソフトウェア、製造ラインについては既に一部で失われつつあるという指摘もある。このように、市場や技術の変革期にある今だからこそ、アーカイブの優先順位なども考えつつ、新旧双方の文化資源を残さなければならないだろう。

2.2 公開イベント

2.2.1 実施目的

メディア芸術連携基盤整備推進事業・メディア芸術情報基盤整備推進事業・メディア芸術アーカイブ推進支援事業の3事業間や、産・学・館（官）間による連携強化、各方面への広報及びニーズ把握を目的として、従来実施されていた連携基盤強化事業の報告会に加えて、今年度より各種ワークショップやトークセッション、インタビュー取材等を実施する。実施においては、コロナ禍の状況を踏まえ、オンラインを活用した施策を検討し、本事業の成果を分かりやすく伝え、アーカイブの意義を広く公共に発信する。

2.2.2 実施日程

- メディア芸術情報基盤整備推進事業 メディア芸術データベースアイデアソン
「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートで世界をもっと面白くしよう」
【実施日時：令和2年12月19日（土）13：00～17：30】
＜開催場所：オンライン Zoom ミーティングによる実施＞
参加者：44名

- メディア芸術情報基盤整備推進事業 メディア芸術データベース活用コンテスト2021
「データのバリューアップ↑で世界をもっと面白くしよう」
【応募期間：令和3年1月30日（土）～2月16日（火）】
【最終審査イベント：令和3年2月20日（土）】
＜開催場所：オンライン Zoom ミーティングによる実施＞
応募件数：10件 最終審査：6件

- メディア芸術連携基盤等整備推進事業 MAGMA sessions
【実施期間：令和3年2月16日（火）～令和3年3月31日（水）】
＜開催場所：特設サイト MAGMA sessions による配信＞
トークセッション5テーマ 登壇者：19名
インタビュー取材4分野 取材者：4名

- メディア芸術連携基盤等整備推進事業 報告会
【実施日時：令和3年2月19日（金）13：00～15：45】
＜開催場所：外苑前 note place 及びオンラインによる実施＞
企画委員：9名 参加者：40名

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

2.2.3 実施体制

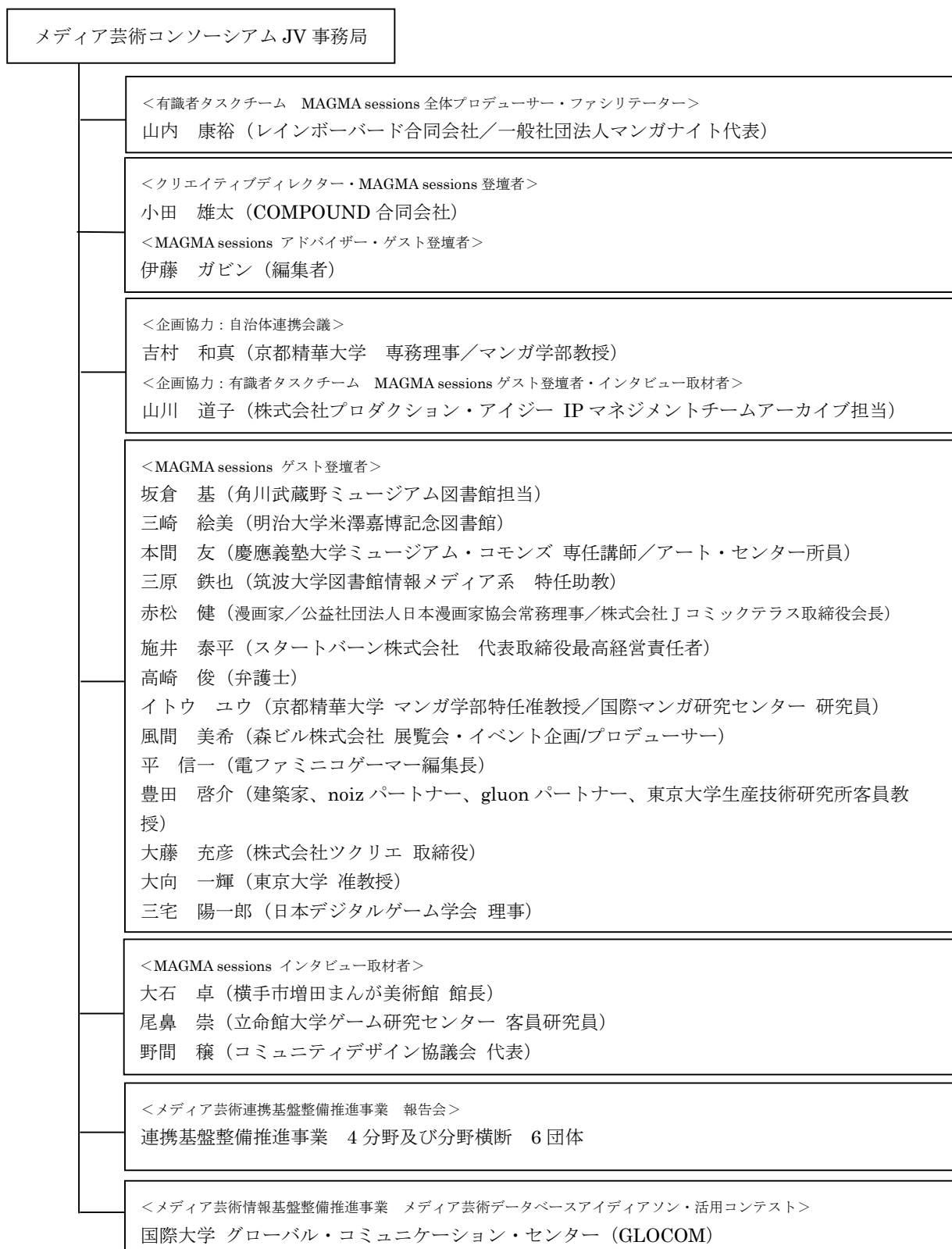


図 2-1 実施体制

2.2.4 実施内容

■メディア芸術情報基盤整備推進事業 メディア芸術データベースアイデアソン

「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートで世界をもっと面白くしよう」

メディア芸術データベース（以下、MADB）に対する社会の認知度を上げ、多くの国民に利活用してもらうためには、実際に人々にデータベースについて知ってもらい、どのような活用方法があるかを考えてもらう必要がある。そこで広く国民に、MADBのことを知ってもらう機会としてアイデアソン及び下記データコンテストの2つのイベントを実施した。今年度はコロナ禍により、実際に空間を共有したイベントを実施することは困難であった。そのためどちらのイベントもオンラインを主体とした実施となった。

アイデアソンでは、MADBを活用したサービスやアプリのアイデアを参加者全員で考えるプログラムとして実施した。導入として参加者へ向けて大向一輝氏、山内康裕氏によるインスピレーショントークや事務局を含めた鼎談[ていだん]を行った上で、チームに分かれてアイデアメイキング及び企画書作成、プレゼンバトル、審査員による投票審査が行われた。

各チームによるプレゼンテーションの結果、ベストアイデアはチームEの「タグロス～ファンと作家、みんなの作品愛がクロスする場」、山内セレクションはチームBの「なんでもなれーる」、大向セレクションはチームDの「教科書漫画化計画（第0次報告）」が選ばれた。

■メディア芸術情報基盤整備推進事業 メディア芸術データベース活用コンテスト

「データのバリューアップ↑で世界をもっと面白くしよう」

アイデアソンの実施内容を受けて、MADBを活用したオンラインによるコンテストを開催した。説明会及びシンポジウムイベントを開催した後、一定期間を空けて応募締切りを設定した。コンテストでは、MADBの活用法について、ユニークな着想で他のデータと掛け合わせて新しく作成されたデータを募集し、その面白さや社会的な活用可能性について探求することを目的とした。

参加者は期間中に「MADBのデータをどのような外部データと掛け合わせれば、新たな価値を生み出すことができるか」について、その活用アイデアや、サンプルデータを作成してもらい、応募をしてもらった。

10件の応募があり、一次審査でファイナリストを選出、最終審査イベント進出は6件となった。最終審査イベントにてプレゼンテーションを実施した上で、(1) オリジナリティ、着想の斬新さ、(2) 社会へのメリット等のインパクト、(3) メディア芸術データベースの良さを引き出しているか、(4) 完成度、作り込みの度合い、実現可能性、を基準として審査を行い、最優秀事例・優秀事例を決定した。最優秀事例1件「アニメ制作会社と法人番号を紐[ひも]付けたデータベース」、優秀事例2件「初版漫画ハンター」、「メディア芸術データベース×ファンの知見」が選ばれた。審査員には、石山星亜良氏、大向一輝氏、千代田まどか氏、渡辺智暁氏を迎えた。

■メディア芸術連携基盤等整備推進事業 MAGMA sessions

【公開手法の施策検討】

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

今年度より新たな公開手法を検討し、実践していくに当たって、情報発信に関する様々な手法調査から開始した。過年度までの本事業に関する広報活動の場は限定的であり、年度末に実施されていたリアルでの報告会開催が主だったため、それ以外の方法により本事業に関しての広報活動を行っていく必要があると考えた。そのため、リアルで開催するイベント手法からオンラインを活用したイベント（ウェビナー等）、またオンラインでのデジタル展覧会等の情報提供や動画・音声・AR・VR等を活用したコンテンツの事例調査を行った。

コロナ禍による影響や近年の災害対策、技術革新等によりメディア芸術関係者以外の一般の人々にもアーカイブに関する情報が届き始め、また外出自粛による在宅時間の増加により過去のメディア芸術作品に触れる機会が増えていることも影響し、現在の社会環境がこれまで以上に一般の人々に向けて「アーカイブ」という言葉を意識するきっかけとして寄与していることも分かってきた。

今後、オンラインによる自発的な情報発信や、ユーザー同士が情報共有をするような場としての連携基盤を考えていくに当たり、その第一ステップとして、オンラインを活用した事業成果報告やアーカイブの意義啓発、事例紹介等を行うためのオンラインイベントサイトの立ち上げを行い、情報発信を行うこととした。これにより今年度の公開事業の効果や反響並びにニーズや課題を確認し、トライアンドエラーを繰り返しながら情報発信に関する施策を強化していく。

【メディア芸術4分野のアーカイブを考えるイベントサイト】

多くの人々にメディア芸術におけるアーカイブ活動の意義を伝え、アーカイブについて考えるきっかけを提供することを目的として、コロナ禍の状況を踏まえてオンラインで実施するトークセッションやインタビューを掲載する特設 Web サイト「MAGMA sessions～マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートのアーカイブの現在～」を企画した。（MAGMA sessions の MAGMA は、Manga/Animation/Game/MediaArt の頭文字の組合せによる）

コアとなるターゲットはメディア芸術に関わる産・学・館（官）の方々としながら、更に今年度から一般に向けた広がり意識したトークテーマ内容や登壇者の選定、訴求のためのビジュアルデザイン、キャッチコピー等の作成を行った。

また、サイトでは、「動画」、「音声」、「テキスト」の各種のメディアフォーマットを活用して、「視[み]る」、「聴く」、「読む」形式でアーカイブの情報に触れる機会を創出した。また、専門用語には簡潔な解説を用意した。

メインビジュアルは、モデルの萬波ユカ氏とアート作家のたかくらかずき氏により制作された作品を起用し、この取組みのユニークさを感じてもらうようなビジュアル制作を行った。美術館や図書館のような「場所」、あるいは原画やセル画のような「対象物」ではなく、それらを作り、使う「人間」にフォーカスを当てて、アーカイブが人間の知を拡[ひろ]げていくというイメージを伝えるため、「ゴーグル（視覚）」「ヘッドホン（聴覚）」「かぶりもの（記憶）」で表現する（人間の機能にアーカイブが宿る）ことを企図した。

■メインビジュアル



図 2-2 メインビジュアル

クリエイティブディレクション・デザイン：小田雄太（COMPOUND）

アートワーク制作：たかくらかずき モデル：萬波ユカ

撮影：OKUWAKI Takanori スタイリスト：TAKAHASHI Eiji ヘアメイク：YOSHIDA Taro

■配信プログラム（トークセッション・インタビュー・報告会）

開催期間：令和3年2月16日（火）～3月31日（水）

サイト URL：<https://magma-sessions.jp>

【2月16日（火）13時配信】

<トークセッション>

- ・「メディア芸術アーカイブの目指す未来
～メディア芸術アーカイブについて語りつくす大座談会～」
- ・「ネット・デジタル社会におけるアーカイブの公開・活用
～現物・ライセンスが拓く新たな道～」

<4分野インタビュー>

- ・マンガ分野：横手市増田まんが美術館 大石 卓
マンガ分野のアーカイブの現状／事例紹介 特別企画展「ゲンガノミカタ」
- ・アニメーション分野：プロダクション I.G 山川 道子
アニメーション分野のアーカイブの現状／事例紹介「機動警察パトレイバー2 the Movie」

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- ・ゲーム分野：立命館大学 尾鼻 崇
ゲーム分野のアーカイブの現状／事例紹介「Ludo-Musica：音楽からみるビデオゲーム」
- ・メディアアート分野：コミュニティデザイン協議会 野間 穰
メディアアート分野のアーカイブの現状／事例紹介「メディアアート史」Web版

【2月17日（水）13時配信】

<トークセッション>

- ・「アーカイブ・企画展の現在地
～『機動警察パトレイバー2 the Movie』『ゲンガノミカタ展』の現場から～」
- ・「アーカイブを『みんな』でつくるには？
～アーカイブはコミュニティのHUBになり得るのか～」

【2月18日（木）13時配信】

<トークセッション>

- ・「テック×メディア芸術の未来
～メディア芸術データベースの可能性～」

【2月19日（金）13時配信】

<メディア芸術連携基盤整備推進事業 報告会>

本事業における連携基盤強化事業及び事務局調査事業に関する成果報告

※ライブ配信のみ

■トークセッション

五つのテーマを設定したトークセッションでは、メディア芸術アーカイブの役割や課題、技術的・法律的側面も含めた利活用の在り方、展覧会やオンラインコミュニティにおけるコミュニケーション、メディア芸術データベース活用方法等について多角的な議論を実施した。

(1) 「メディア芸術アーカイブの目指す未来

～メディア芸術アーカイブについて語りつくす大座談会～

アーカイブの役割とは。アーカイブの担い手は。アーカイブは公共のものか。アーカイブの本質とは。各分野で産学館それぞれの立場からアーカイブの現場に向き合ってきた方が、取り組みや課題、そして未来について語りつくした。

【登壇者】

坂倉 基（角川武蔵野ミュージアム図書館担当）

三崎 絵美（明治大学米澤嘉博記念図書館）

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

本間 友（慶應義塾大学アート・センター所員）

三原 鉄也（筑波大学図書館情報メディア系 特任助教）※ファシリテーター

山川 道子（株式会社プロダクション・アイジー

IP マネジメントチームアーカイブ担当）※ファシリテーター

【セッション概要】

- ・メディア芸術のアーカイブの役割
- ・公開と保管のバランス
- ・デジタルとモノのアーカイブ
- ・アーカイブの残し方
- ・アーカイブの対象範囲
- ・アーカイブの仲間作り
- ・アーカイブを残していくために

(2) 「ネット・デジタル社会におけるアーカイブの公開・活用

～現物・ライセンスが拓く新たな道～

デジタル化の浸透やインターネット環境の向上により、マネタイズの手法やファンの楽しみ方も変化している。AI・ブロックチェーンが普及してきた社会環境においてそれらはどのように変わっていくのか。アーカイブを取り巻く新たな流通について、技術的・法的側面を含め議論した。

【登壇者】

赤松 健（漫画家／公益社団法人「日本漫画家協会」常務理事／

株式会社Jコミックテラス取締役会長）

施井 泰平（スタートバーン株式会社 代表取締役最高経営責任者）

高崎 俊（弁護士）

山内 康裕（レインボーバード合同会社）※ファシリテーター

【セッション概要】

- ・プレゼンテーション 施井 泰平「Startrail」について
- ・プレゼンテーション 赤松 健「マンガ図書館Z」について
- ・プレゼンテーション 高崎 俊「法的な論点」について
- ・ブロックチェーンの今
- ・作家目線を持ったプラットフォーム
- ・アーカイブの利活用
- ・フェアユースとアーカイブ
- ・AI時代の創作者と権利

- ・デジタルデータの付加価値

(3) 「アーカイブ・企画展の現在地

～『機動警察パトレイバー2 the Movie』『ゲンガノミカタ展』の現場から～

アーカイブの活用方法としての原画展や企画展。作品のデジタル化が進んでいく中で、現状や課題はどうなっているのか。文化・産業両面から展覧会の今そしてこれからについて、事例を題材にしてそれぞれの立場から議論した。

【登壇者】

イトウユウ（京都精華大学 国際マンガ研究センター 研究員）

風間 美希（森ビル株式会社 展覧会・イベント企画/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 IP マネジメントチームアーカイブ担当）

山内 康裕（レインボーバード合同会社）※ファシリテーター

【セッション概要】

- ・プレゼンテーション 山川 道子 「機動警察パトレイバー2 the Movie」について
- ・プレゼンテーション イトウユウ 「ゲンガノミカタ展」について
- ・プレゼンテーション 風間 美希 「森ビル文化事業」について
- ・展示に必要なものとは？
- ・デジタル化が進む原画展
- ・企画展のターゲット層
- ・企画展のリサーチ
- ・コロナ禍でのオンライン展示
- ・これからの企画展示

(4) 「アーカイブを『みんな』でつくるには？

～アーカイブはコミュニティの HUB になり得るのか～

デジタルシフトにより、コミュニケーションの方法も多様化している中で、メディア芸術アーカイブを軸としたコミュニティにおいて、「みんな」で作り、楽しみ、共有するコミュニケーションの在り方とは。「アーカイブ」が今後、コミュニティの HUB になり得ることを踏まえ、未来のアーカイブについて MAGMA sessions の企図とともに議論した。

【登壇者】

伊藤 ガビン（編集者）

小田 雄太（COMPOUND.inc 代表）

平 信一（電ファミニコゲーマー編集長）

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

豊田 啓介（建築家 noiz パートナー、gluon パートナー、東京大学生産技術研究所客員教授）
山内 康裕（レインボーボード合同会社）※ファシリテーター

【セッション概要】

- ・MAGMA sessions の意義
- ・インターネット上の情報の揮発性
- ・アーカイブのデータベースとユーザー
- ・多層化するコミュニティ
- ・コミュニケーションもアーカイブする必要性
- ・今を起点に過去をつなぐアーカイブ
- ・コモングラウンドを共有する
- ・消費・生産行動とアーカイビング行動の不可分性
- ・現実空間とバーチャル空間の関係性

(5) 「テック×メディア芸術の未来～メディア芸術データベースの可能性～」

メディア芸術の振興と保存・活用の基盤を企図して公開している「メディア芸術データベース」をトピックに、他の技術やデータとの掛け合わせ等を始めとした新たな活用方法、そしてその可能性について、ゲーム開発・AI・スタートアップなどを切り口に様々な角度から議論した。

【登壇者】

大藤 充彦（株式会社ツクリエ 取締役）
大向 一輝（東京大学 准教授）
三宅 陽一郎（日本デジタルゲーム学会 理事）
渡辺 智暁（国際大学 GLOCOM 教授、主幹研究員）
山内 康裕（レインボーボード合同会社）※ファシリテーター

【セッション概要】

- ・プレゼンテーション 大向 一輝「メディア芸術データベース」について
- ・プレゼンテーション 渡辺 智暁「アイデアソンの実施」について
- ・プレゼンテーション 三宅 陽一郎「人工知能×メディア芸術データベース」について
- ・メディア芸術データベース
- ・メディア芸術データベースの「背番号」
- ・メディア芸術データベースの活用
- ・メディア芸術データベースのバージョンアップ

■インタビュー

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

メディア芸術 4 分野のアーカイブについて、事例紹介等を交えながら、現状や各分野の特長等を横断的に比較しながら知ることができるコンテンツとして企画した。それぞれの分野で 2 本ずつ合計 8 本の動画コンテンツをサイトに公開した。

(1) マンガ分野：横手市増田まんが美術館 大石 卓

【取材内容】

<1 本目：マンガ原画のアーカイブのいま>

- ・横手市増田まんが美術館について
- ・原画をアーカイブする意義
- ・原画の保管・アーカイブ方法
- ・原画アーカイブにおいて目指すこと
- ・データベースの取り組み
- ・制作工程のデジタル化

<2 本目：特別企画展「ゲンガノミカタ」に込められた思い>

- ・ゲンガノミカタ展について
- ・ゲンガノミカタ展の巡回展について
- ・アーカイブ事業における展望

(2) アニメーション分野：プロダクション I.G 山川 道子

【取材内容】

<1 本目：アニメーションのアーカイブのいま>

- ・アニメーションの制作工程
- ・アーカイブの対象
- ・アーカイブの意義
- ・データベースの役割
- ・アーキビストについて
- ・アニメーションアーカイブの課題
- ・アニメーション業界ならではの難しさ

<2 本目：プロダクション I.G のアーカイブ活用>

- ・プロダクション I.G におけるアーカイブ
- ・制作工程のデジタル化
- ・アーカイブを活用した事業展開
- ・アニメーションアーカイブの今後の展望

(3) ゲーム分野：立命館大学 尾鼻 崇

【取材内容】

<1 本目：ゲームアーカイブのいま>

- ・立命館大学ゲーム研究センターにおけるアーカイブ
- ・ゲームアーカイブの意義
- ・ゲームアーカイブにおける現状の課題
- ・ゲーム業界における各企業のアーカイブの現状
- ・オンラインゲームのアーカイブ
- ・他のメディア芸術3分野とのつながりについて

<2 本目：「Ludo-Musica：音楽からみるビデオゲーム」から見るゲームアーカイブの課題>

- ・データベースを作成する理由と意義
- ・データベースへの入力内容
- ・データベースの役割
- ・アーカイブの役割
- ・「Ludo-Musica：音楽からみるビデオゲーム」展開催の背景
- ・展示概要について
- ・データベース情報の活用
- ・ゲームアーカイブの今後の展望

(4) メディアアート分野：コミュニティデザイン協議会 野間 穰

【取材内容】

<1 本目：メディアアートのアーカイブのいま>

- ・「メディアアート」の定義
- ・文化庁事業における「メディアアート」の範囲
- ・メディアアートにおけるアーカイブの現状
- ・アーカイブの必要性
- ・他分野と比較したメディアアートアーカイブの課題
- ・今後の期待することについて

<2 本目：Web版「メディアアート史」の公開へ>

- ・昨年度までの取り組みについて
- ・「メディアアート史」Web版の特徴
- ・「メディアアート史」において今後期待すること

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

■MAGMA sessions の告知活動

告知活動については、下記のとおり実施した。

【本事業関係者への告知及び各人、各所属団体からの展開】

本事業関係者に対してプレスリリース内容の共有を行った。また、各所属団体等からも同様に可能な限りでの告知協力依頼を実施した。

- ・メディア芸術連携基盤整備推進事業
- ・メディア芸術情報基盤整備推進事業
- ・メディア芸術アーカイブ推進支援事業

【PR TIMES を活用したプレスリリース】

プレスリリース配信サービスの PR TIMES（報道機関及び生活者に向けた情報提供・告知・発表を行う）を活用しサイトに関する情報告知を実施した。

<タイトル>

【文化庁主催】メディア芸術4分野のアーカイブを考えるイベントサイト「MAGMA sessions」

2月16日（火）公開

<サブタイトル>

メインビジュアルは、モデルの萬波ユカさんとアート作家のたかくらかずきさんの作品を起用！

【専門ジャンルメディアへのアプローチ】

専門ジャンルのメディアへ直接アプローチすることで各ジャンルのファン層に向けた記事掲載依頼を実施した。

マイナビニュース、コミックナタリー、アル [マンガファンの愛で作るマンガサイト]、電ファミニコゲーマー、ニコニコニュース、excite news、ADF web magazine、公益社団法人日本漫画家協会、日本デジタルゲーム学会、Current Awareness Portal、図書出版文学通信、HAPPY COMIC、model press 等に掲載された。

【美術専門誌美術手帖への記事掲載】

美術業界で70年以上歴史のある専門誌「美術手帖」において「アーカイブ」にフォーカスした特集が過去最大規模で実施されるタイミングを活用し、美術手帖2021年4月号に「MAGMA sessions」の活動実績や狙い等の広報を目的としてトークセッション内容をまとめた記事掲載を行った。

近年、美術・メディアアートに止まらず、マンガ・アニメ・ゲーム特集も組んでおり、メディア芸術全般を横断的に扱っている本誌への掲載をすることにより、これまで以上に広範囲に活動実績の紹介を届けることができた。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

■文化庁 令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携基盤整備推進事業 報告会

日時：2021年2月19日（金）13：00～16：00

場所：note place （東京都渋谷区神宮前3-1-30 Daiwa 青山ビル2F）

及びWeb会議システム（Zoom）による参加

参加者：（Web会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり）

企画委員

赤松健★・岡本美津子・久保田晃弘・関口敦仁・細井浩一★・南雅彦・森川嘉一郎★・山地康之★・吉村和真★

有識者タスクチーム員

日高利泰★・福田一史★・三原鉄也★・山川道子★・山内康裕

文化庁

所昌弘・堀内威志・椎名ゆかり・吉光紗綾子・中西睦美・沼下桂子・牛嶋興平

JV事務局

桶田大介・末吉覚・西田武央・高橋知之・星合信宏・池田敬二・森由紀・岩川浩之・後藤流音
酒井淳一郎・藤本真之介

■マンガ分野（横手市増田まんが美術財団） 【報告者：大石卓】

マンガ原画保存の相談窓口となるアーカイブセンター（MGAC）を2020年7月に開設し、計21件の相談を受けた。対面でのヒアリング6件、電話・メール等での相談5件、調査継続中や調査予定の案件10件であった。MGACへの相談者の多くは「相談＝収蔵」というイメージを持っており、ヒアリングによるカルテ作成やMGACからのアドバイスだけでは本質的な問題の解決に至っていないことを痛感した。来年度以降、原画受入れが可能な施設とのネットワークを広げるとともに、相談者から原画を一時的に預かるという対応も始めたい。

・ホラーやギャグマンガで知られるベテランマンガ家・ムロタニツネ象氏の手元にある原画の整理が手つかずの状態にある。もしMGACに相談した場合、どのような手順で対応が進むのか。

⇒相談をきっかけにまず調査を実施する。病気や高齢で御本人が話をできない場合には家族や出版社の担当者などにヒアリングし、最終的には原画そのものを実際に見た上で、受入れ施設を調整することになる。

・原画を預かってほしいという相談では、寄託と寄贈のどちらを希望されるケースが多いのか。

⇒どちらかと言うと寄託希望が多く、半数以上を占めている。ただ、相談が進むにつれて寄贈を決める作家もいる。寄贈する場合は、例えば対応の優先度が上がる制度を設けることも検討している。

・アニメやゲームの制作過程で生み出される中間成果物の中には紙媒体も多い。紙の中間成果物のアーカイブを進めるために、マンガ原画分野の知見に大いに期待しているが、他分野との連携や情報共有の可能性はあるか。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

⇒仮にアニメやゲーム分野でもアーカイブセンター設置構想があるのであれば、MGAC がしっかりと道筋を付け、経験やノウハウを共有していきたいと考えている。

■マンガ分野（熊本大学）報告【報告者：鈴木寛之】

横手市のMGACを先行モデルとし、5年以内をめどに「マンガ刊本アーカイブセンター」（仮称）を設置する計画である。今年度は原画・刊本両事業の合同会議「マンガアーカイブ協議会」を立ち上げ、意見交換を始めた。このほか、単行本や雑誌を保管する熊本の複本プールから高知の「高知まんがBASE」に約4,300冊の雑誌を移送した。雑誌を中心に展示しているユニークな施設なので、同施設との連携は雑誌アーカイブのノウハウを蓄積する上で、先駆的な取り組みになると考えている。特に雑誌はアーカイブの対象であると同時に、多くの来館者が手に取る消耗品であるため、このバランスをどう取っていくかを見極めていきたい。

・センターの収益プランについてはまだ見通しが立っていない状況か。

⇒今後の検討課題である。雑誌の活用や出版社との連携なども含め、刊本の魅力をどう引き出すかが事業化に向けて大事なポイントになると考えている。

・高知まんがBASEとの連携の中で、雑誌の保存や取扱いについて得ることができた知見があれば教えてほしい。

⇒来館者の需要が高いのは懐かしい時代のものや最新号であることが分かってきた。また、雑誌を保護するためのコーティングについて、最適な手法を見いだすための試行錯誤を繰り返している。

・原画、刊本両事業ともネットワークを拡大すればするほど、資金的な負担は大きくなる。自主事業として安定化を追求するとともに、公共事業としてのインフラ整備もしっかり果たすためには、それぞれの事業の切り結ぶためのマネジメントを意識しながらプロジェクトを推進することが重要になろう。

■アニメーション分野（JAniCA）報告【報告者：大坪英之】

録画したアニメ番組の映像ファイルから制作スタッフの役職や氏名をテキストとして自動取得する仕組みの構築に取り組んできた。今年度、映像から画像の抽出と、OCR（光学的文字認識）を利用し、映像から画像を経てテキストに変換できることは確認した。来年度以降、判別が難しい文字への対応やデータベース情報として使うための変換システム確立に取り組む。また、アニメーション史研究者・原口正宏氏が作成している過去のアニメ作品の制作者リストをMADBに登録する手法の開発も進めてきたが、同一人物のデータ統合やデータベース間のレコード突合など、いくつかの設計運用思想の相違に起因した課題が残った。

・このOCRシステムは制作スタッフを対象にしているが、例えばあらすじやサブタイトルなども取得できるのか。また、ネット配信されるアニメ作品への適用は可能か。

⇒あらすじは映像内に文字情報として含まれていないので、対応は難しい。サブタイトルはEPG

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

と呼ばれる電子番組表内にデータがある場合が多いので、取得は可能である。ネット上で配信されるコンテンツについては、いつどのタイミングで公開されるかが分からないことに加え、録画など作品の記録・保存が難しい問題もある。

・汎用的な技術として使えるような気がするが、マンガのセリフを検索することに活用できないだろうか。

⇒マンガの画像から文字を抽出することは難しくないが、マンガのコマをどういう順番で読んでいくのかという問題をクリアしなければならない。

・映像から取得したデータをデータベースでどう取り扱うか、適正利用や権利保護のためのポリシーは定めているか。

⇒正直なところポリシーはまだ決まっていない。今後の検討課題である。

・アニメ作品の場合、オープニングとエンディング映像用のクレジットを作るときに、多くの制作会社がExcelデータを用意している。ネット配信業者などにはそのデータが集約されているので、協力が得られれば効率よくデータ収集ができるだろう。

■ゲーム分野（立命館大学）報告【報告者：尾鼻崇】

本事業は文化財としてのゲームを適切に残していくためにゲームアーカイブの所蔵館連携基盤を充実させることを目的としたものであり、連携強化、産官学連携強化、データベース紐付け、ゲームアーカイブ利活用調査をそれぞれテーマとして進めてきた。ただし、今年度は新型コロナウイルス感染拡大の影響による制約が多く、データベース入力規模を縮小し、また、過年度より実施してきた連携強化のためのセミナーや、所蔵館、産業界へのヒアリング調査などもオンライン利用に切り替えて行った。2回実施したセミナーでは、ゲームアーカイブと知的財産法、ゲーム企業が取り組む開発関連資料アーカイブに関する議論がそれぞれ行われ、サステナブルな保存体制の確立や、産官学の有機的な連携を将来的に構築するための準備を進めることができた。

今年度の新たな取り組みとしてコンピュータエンターテインメント協会(CESA)会員企業を対象にした資料所蔵状況調査を実施した。その結果、各社とも「今後の開発のため」「ユーザーのため」「訴訟対策」など、複合的な理由から所蔵や収集活動を進める意思がある一方で、所蔵品の利活用体制まで整っている企業は全体の3分の1程度にとどまっており、営利企業としてそこに割けるリソースの少なさが課題であることが分かった。また、コロナ禍におけるゲームアーカイブ利活用のアクション・リサーチとして、2021年の1~2月にかけてゲーム音楽をテーマとしたオンライン展示「Ludo・Musica」を開催した。展示サイト内では専門家が選んだ楽曲がストリーミング再生できるほか、MADBからもデータを取得できるようにすることで同DB活用のトライアルという役割も持たせた。

・今回のオンライン展示会ではプレイ動画を紹介するような事例はあったか。

⇒プレイ動画はゲーム保存の観点からも重要なテーマとして意識している。本展においても文字や音源だけではゲームの魅力を表現しきれない部分があったので、例えばプレイ中のゲーム展開によって音楽が自動的に変化するようなインタラクティブな楽曲については、試験的に

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

YouTube にプレイ動画をアップし、それを参照できる形を採り入れた。

■メディアアート分野（コミュニティデザイン協議会）報告【報告者：野間穰】

今年度、メディア芸術祭出品作の調査を実施した。10人の作家にスタッフがヒアリングを行い、44人の作家にはアンケート形式で回答してもらい、計81作品のデータを得た。調査結果をMADBのデータ入力フォームに直接登録する手法を採用し、調査前や調査中には作家や展示エンジニアの意見を聞きながらデータ項目の明確化や統制語彙の見直しも進めた。このほか、昨年度作成したメディアアート史に、テレビ番組や大学でのメディア芸術活動、サウンドアートなどの新たなジャンルのデータを追加した。

- ・データ項目や統制語彙の精査に関して、メディア芸術祭の審査員にインタビューするのも有益なのではないか。なぜその作品を受賞作に選んだのか、当時の時代背景をどう読み解くかといった質問や回答から、歴史的にも学術研究的にも非常に重要なメッセージや示唆が得られるだろう。作家へのインタビューももちろん重要だが、あえて人と違う言葉を使ったり、独特の言い回しをしたりする傾向があることには注意しなければならない。4分野を広くカバーするデータベースを目指すには、他分野とつながったり、相互作用をもたらしたりするような、ニュートラルで「外に開かれた語彙」を抽出することも大切である。
- ・将来的に4分野が連携して展示を行う場合、作品を分野ごとに機械的に分けてブースを設けるのではなく、作品をどう組み合わせるかで統一感やテーマ性を持たせた内容にするかが問われるだろう。そうした観点からの質問として、例えばメディア芸術祭には、展示全体に目を配るようなキュレーターはいるのか、そしてそれに関するインタビューなどはあるのか。
⇒今回、調査対象になった展示エンジニアの金築氏はメディア芸術祭アート部門の展示企画を担当しており、展示を請け負う会社とともに全体をコーディネートしている。

■領域横断（DNP メディア・アート）報告【報告者：檜崎羽菜、松本剛尚】

MADBへ4分野の情報登録を増やすべく、今年度は連携基盤等整備推進事業とアーカイブ推進支援事業に参画する団体や施設に対してヒアリング調査や現地視察を実施し、課題の洗い出しや要望の把握にも努めた。また、業務効率化を図るべく、システムチックにデータ登録するための業務プロセスのあり方を検討しており、国立国会図書館（NDL）のデータをMADB登録用に加工する作業の自動化に取り組んだ。今後、連携する団体や施設を増やすために登録に関する作業負担を軽減することも視野に入れており、両事業では他団体の事例応用や作業の外部委託などを行うことができればデータ拡充がより進むのではないかと考えている。今後、連携する団体や施設のデータの登録を進めて行くうえで、すでにMADBに登録されているデータとの関係性（重複等）が懸念されている。これらはシステム開発側・事務局とも協議の上、検討する。

- ・作業の自動化はもちろん実現すべきだが、データ入力の手前の段階に専用アプリケーションを設けることを提案したい。語彙が確定されると、複数の選択肢から最適な言葉を選ぶチェックボックス化ができ、それを活用すれば語彙の揺らぎが小さくなり、さらに検索の正確性も高まっている。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

く。作業者が語彙を選択入力できるような専用アプリケーションがあれば、専門知識を持たない人にも業務を任せることができる。

- ・メディア芸術祭の出品申請時、申請書類のデータがそのままデータベースに登録されるような仕組みを構築し、作家本人にデータ入力を協力してもらおう手法も是非文化庁に採り入れてもらいたい。

⇒募集段階からデータベースの登録ルールに沿った形で入力してもらおうか、データベース登録の許可を得た上で応募を受け付けるか、協力してもらいやすいやり方を見極め、具体案が明確になった段階で皆さんに相談や提案をしたい。メタデータのスキーマや登録手順が定まってくると具体案が見えてくると考えている。

- ・各団体や施設がデータ作成や登録作業を担う形でデータベースが維持・更新されるようにするためには、彼らが MADB 事業に参画するメリットのほか、データベースが長期的かつ安定的に運用されるという信頼やそれを裏付ける制度や機構が必要だと考える。データベースの長期的運用主体や事業計画について、ビジョンがあれば知りたい。

⇒現在は国の事業として推進しているが、将来的には運営団体などに事業を引き継ぐタイミングも来るのではないか。そういった展望のために、まずは業務の効率化をテーマに取り組むことで、運用のハードルを下げ、持続可能な組織や体制作りにも貢献したい。

■JV 事務局からの事業報告

第2回自治体連携会議を今年1月に開催した。コロナウイルス感染拡大の中で各施設や自治体が抱える課題などをヒアリングし、意見交換した。横浜市増田まんが美術館の「ゲンガノミカタ展」をパッケージ化し、今年夏に高知県の高知まんが BASE で巡回展を開くことも会議で報告された。今後はマンガ分野以外でも自治体間の連携を生かして、収益事業の水平展開を図ることを目指したい。また、今年度は情報基盤整備推進事業で MADB の LOD データセット公開に合わせ、データ活用をテーマにしたアイディアソンやコンテストを実施した。さらに、昨年秋にある出版社から MADB の書誌データ提供依頼があり、事務局からデータを提供した。一連のやりとりを通じ、出版社のデータ利用目的や社内データベースの整備状況なども知ることができた。

■企画委員による全体総括

- ・マンガ原画アーカイブセンターや昨年度の画材研究など、作家や出版社など現場が求めている企画が事業として進んでおり、すばらしいと感じている。成果を発表して終わりではなく、是非、永続的な形で事業を展開してほしい。
- ・3年ほど前から、マンガ原画やアニメセル画が国際的かつ権威的ともいえる美術オークションに出品されるようになり、それまでのようなマニア向けの古物商やネットオークションの相場感よりもはるかに高値で落札されている。権威的な場で原画に高い値がつくことは、マンガ家やその遺族に大きな税負担を生じさせる可能性があるほか、歴史的価値の高い資料の海外流出を促進させる懸念があり、この事業の中でも早急に状況の把握と可能な対応策の検討を行う必要があると

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

考える。また、現在はソーシャルゲームなど、オンラインで運営されるゲームが非常に大きな存在になっている。旧来のゲームのようにゲーム機やパッケージソフト、中間制作物としての画像データや企画書などを残すだけではそのゲームのプレイ体験をとらえることが困難で、かつサービス終了とともにいきなり失われてしまう。アーカイブの方法を早く検討する必要がある。

- ・アニメーション分野のテキスト抽出技術をマンガのセリフやゲームのエンディングに応用し、データ化できれば、データベースとしても作品制作に関わったクリエイターに光を当てることにつながるので、今後の進展に期待している。
- ・現在、コンテンツ系の展示会やイベントはオンラインが主流になっているが、感染拡大が終息しても展示会やイベントはリアルとオンラインのハイブリッド型で開催されるだろう。ゲームは元々デジタルコンテンツなので、4分野の先頭を走ってオンライン展示の在り方を開拓し、提示していかなければならない。さらにオンラインゲームのアーカイブについてはゲームメーカーなど産業界が担う役割も大きいと考えているので、積極的に参画していきたい。
- ・メディア芸術祭のエンターテインメント部門にはゲーム的なものやアート作品に近い制作物、広告の要素を取り入れた作品など、分類の難しいものが多く含まれている。メディアアート分野では統制語彙集の中に、ゲーム形式のアート作品を意味するゲームアートという項目を加えたが、今回の報告会は、4分野からこぼれ落ちたものをどうすくい上げるか、領域でどうすみ分けていくかを考える機会になり、面白かった。
- ・アーカイブは学術研究なくして成立させるのが難しい。アーカイブはニュートラルでなければならず、それを確実にするためには1次情報を研究分析して誰でも使えるようにすることが不可欠である。メディアアート分野の共通語彙は、分野横断が可能なニュートラルな辞書を作るという意味で、一つのステップになるのではないか。また、こうしたデータベースを教育現場で活用する重要性も強く感じている。若者を新たな創作に駆り立てるようなデータベースにするために、どんなインターフェースの在り方やどんな情報の提示の仕方があるのか、各分野で考えなければならない。
- ・今年度から3事業を一体的に推進する体制になったこともあり、各事業とも方向性が定まり、足並みが揃 [そろ] ってきたことが印象を持つ。事業全体の横の連携を更に強めるための議論の場を設けるために、事務局が担っている業務効率化などの取り組みもうまく浸透させながら、本事業全体として持続可能な事業運営を目指さなければならないが、それが実現可能だという手ごたえも報告会を通じて感じた。
- ・事業成果の他分野への応用やネットコンテンツへの対応など、分野間の連携がこれまで以上に大きなテーマになっていく印象を強く受けた。今後はテーマや戦略を明確にしたり、横断プロジェクトを前に進めたりしなければならず、事務局の役割が更に大きくなるだろう。
- ・データの共有や業務の効率化、オンライン化への対応など、それぞれの事業の課題やテーマに共通項や類似点が見いだせるようになってきたことは大きなポイントだ。もう一つのポイントは、分野やジャンルの境界が溶け始めていることである。昨今のデジタルトランスフォーメーションやオンライン化の進展を受け、メタバース(ネット上の仮想空間)の中で新たなコンテンツが次々

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

と生み出され、消費されている状況と深く関係しており、分野横断や連携という考え方で対処するよりも、全く別のカテゴリーと捉えるべきなのかもしれない。いずれにせよ2つのポイントは表裏の関係にあり、この流れにどうアプローチしていくか、統一した考え方や枠組みを持たなければならない。

■総括

今年度から本事業に含まれる3事業間の連携や、産・学・館（官）間による連携強化、また各方面への広報及びニーズ把握を目的としてアイディアソンやデータ活用コンテスト、また従来の報告会に加えて、トークセッションやインタビュー取材等を実施し、本事業の事業成果やアーカイブの意義を広く発信した。実際に空間を共有するようなイベント実施は困難だったため、オンラインを主体とした実施となったが、場所にとらわれない参加が可能になったとも考えられる。

アイディアソン及びデータコンテストについては、MADBを活用したアイディアや様々なオープンデータとの組合せによるデータセット活用事例を創出する取組みとして、オンライン公開型にてイベントを実施した。これによりMADBの認知拡大や新たな利活用方法の創出につなげることができた。

有識者によるトークセッションにおいては、様々な立場からアーカイブ活動の意義や今回のような議論を行う場の必要性、またアーカイブが未来の作り手たちの創作の土台になり得ることや、時代や環境に応じた対応を続けることの重要性といった議論が交わされた。また同時にアーカイブの対象や範囲の幅広さ、残すべきモノやデータの多様さや複雑性、時代とともに変化するデジタルならではの特殊性、法的な問題等が課題として論じられた。

4分野の最新事例を交えたインタビューにおいては、アーカイブに初めて触れるような参加者にも分かりやすく伝えられる内容として、1本目に各分野のアーカイブ活動についての紹介を中心として行った。2本目に具体的事例を基にしたインタビュー内容とし、各分野の状況を比較できるように共通の質問内容を入れたり、記事内において専門的な用語を解説するページを用意したりする等、閲覧者の理解をサポートするようなページ構成とした。

今年度から新たに実施した上記のような各施策を通じて、本事業に含まれる3事業間の連携を過年度以上に促すことができ、また各関係者との連携もより一層深めることができた。またセッション等で挙げた課題に対しても引き続き議論を進めながら事業を推進していく必要性を改めて認識した。今回のような形で本事業の成果を示した上で、公開イベントへの参加をきっかけとして本事業に興味を持ってもらい、また新たな仲間として参画してもらい協力者を着実に増やしながら社会全体に対して広く事業や意義を伝えていく必要があると考える。

2.3 3事業に対する考察

2.3.1 3事業の概要とビジョン・ミッションの策定

過年度まで各々の目的と指針に沿って推進してきた3事業を、一体的に推進する事業としての初年度として活動した。

過年度まで積算されてきた成果を継承しながら、各々の事業が相互に関与しあい、連携を深め、新たな価値を創出し、更なる発展を念頭に置いて事業を推進した。

・メディア芸術戦略委員会（以下、戦略委員会）

過年度までに深く事業に関わっていただいた学術有識者と産業連携を見据えた産業界からの有識者による戦略委員会を設置し、この事業が目指すべき方向性（中長期ビジョン）と、それに基づく取り組み方針（ミッション）についての議論・検討を実施した。

そして今年度の戦略委員会では中長期ビジョン、ミッションのDRAFT（草案）作成までを行った。また戦略委員として産業界から堀内氏に御参加を頂いたことにより、メディア芸術アーカイブと産業界との連携が具体的な課題として提示された。

次年度以降の発展に向け、他省庁や産業界の引込みがまだまだ不足していることが課題であることを踏まえ、今年度策定した中長期ビジョン、ミッションのDRAFTを広く産・学・館（官）へ周知することにより、文化資源の有効活用を話し合う枠組みを広げていくことが求められる。

策定した中長期ビジョンのDRAFTは以下のとおりとなる。

**世界に親しまれる日本の文化資源、メディア芸術。
その来し方を記録し、未来に繋ぐ。**

メディア芸術連携基盤等整備推進事業の中長期ビジョン（DRAFT）

この中長期ビジョンは、日本のメディア芸術に関するアーカイブの基盤整備とその活用を促進していくことの意義を明確に示すとともに、メディア芸術アーカイブに関連して実施される様々な事業を一つに束ねていく指針となるものである。

また、この中長期ビジョン（DRAFT）に基づいて策定されたミッション2024（DRAFT）は四つの柱で構成され、メディア芸術アーカイブの更なる充実とその利活用に向け、多様な人材や組織の連携

を強化し、その力を活用しようとする内容となっている。

ミッション2024 (DRAFT)

1、コミュニティ組成

メディア芸術に関わる国内外の人材によるコミュニティを組織し、活発な議論・発信を支援する

2、利活用の促進

産業界等、様々なステークホルダーのニーズを引き出し、メディア芸術アーカイブの利活用を推進する

3、アーカイブの充実

メディア芸術アーカイブの充実に向け、国内外アーカイブリソースの連携強化を図る

4、パイロットモデルの試行

上記を横断して、ビジョン達成に向けたアウトプットを創出する試行的なプロジェクトを組成し、実行する

メディア芸術連携基盤等整備推進事業のミッション2024 (DRAFT)

・メディア芸術連携基盤整備推進事業（以下、連携基盤整備推進事業）

昨年度まで分野ごとに推進してきた連携共同事業を継続して実施したことに加え、連携基盤強化事業の再委託団体、アーカイブ推進支援事業の採択団体が作成したデータのメディア芸術データベース（以下、MADB）への登録に向けた調査を実施したことにより、データ登録に関する課題の抽出を行うことができた。

また、アーカイブを実践している組織やアーカイブの利活用を検討している組織が、幅広い意見交換や交流を行うことができるコミュニティ構築を目的として、アーカイブ推進支援事業採択団体との情報交換会や、自治体連携会議を実施した。これにより、前述の様々な組織との間で、事業に対する理解を深め、課題を共有することができた。

さらに、事業成果の広報活動の一環としてステークホルダーとのトークセッションのオンライン配信などを実施し、従来より広い層へ向けて事業の広報を行うことができた。

なお MADB への登録に向けた調査の結果、改善すべき課題として以下の五つの事項が明らかになった。

- 1) 今後登録すべきデータの範囲が不明確であること
- 2) 登録推進に向けたロードマップの策定が必要であること
- 3) アーカイブ推進支援事業採択団体との情報交換会を受け、DB 登録対象ではないがメディア芸術アーカイブ全体として収集すべきデータを作成している機関との連携の在りかたを検討すべきこと
- 4) メタデータの連携や利活用の推進に必要な議論ができるコミュニティの構築を目的とした具

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

体的な取組みの検討が必要であること

- 5) 事業成果の広報と新たな仲間作りに向けた具体的な取組みの検討が必要であること

これらの課題については、次年度以降に引き継ぎ、実施していくことが求められる。

・メディア芸術情報基盤整備推進事業（以下、情報基盤整備推進事業）

本事業では、情報の基盤整備をより効率的に進めることを目的として、メタデータスキーマを整備し、それに基づいた「LOD データセット」の構築及び公開を行った。これにより収集データの品質・信頼性が大きく向上することが期待でき、これまでの基盤整備による信頼性の向上を行うフェーズから、今後は利活用を促進するフェーズに移行する準備が整ったと言えよう。

また、MADB の認知拡大及び利活用促進に向けたプロモーション施策にも着手した。具体的にはパンフレット作成、アイデアソン、データコンテストの三つのプロモーション施策を実施したことにより、一般利用者の視点での MADB の在り方について様々な御意見を頂くことができた。

一方課題として、以下の四つの事項が明らかになった。

- 1) LOD データセットを活用した具体的利活用事例の創出と公開が必要であること
- 2) 他事業から出てきた、何を登録するかといった MADB としての方針が未議論であること
- 3) 事業のステークホルダー以外の認知度がまだまだ不足していること
- 4) 試行した結果のフィードバック等を行い、今年度実施した施策の結果を踏まえての施策検討が必要なこと

・メディア芸術アーカイブ推進支援事業（以下、アーカイブ推進支援事業）

採択団体との意見交換会、過去メタデータに関する分析・ヒアリングを実施した。この結果以下の五つの課題が明らかになった。

- 1) モノ（メディア芸術コンテンツそれ自体）とメタデータを紐付け、オープンデータとして公開することの意義や、それによって生じる価値についての理解を深めることの必要性
- 2) 提出されたメタデータのうち、MADB の登録対象となるデータを特定し登録を推進すること
- 3) 権利処理の負荷軽減や MADB の登録対象外となるデータの扱いを検討すること
- 4) サムネイルやメタデータの仕様標準化
- 5) 応募団体に示すガイドラインの策定

これら課題については、次年度以降の課題として取り組むことが必要である。

事業全体の成果としては以上である。

各事業を通じて明らかになった課題の解決に向け、次年度以降以下の取組みを進めていくことが求められる。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- 1) 有識者タスクチームを通じた集中的な議論と実践
- 2) これまで以上に多様な知見を集め、課題を議論する場の創出と、そこから得られる新たな知見を反映したメディア芸術アーカイブの充実方針の検討
- 3) 産・学・館（官）によるコミュニティの組織化と、様々なニーズに対応した MADB の利活用促進、アーカイブ連携の強化を図るための議論

2.3.2 展望

本年度に策定したビジョン・ミッションは現段階では草案と位置付けられており、ミッションの実行に取り組む中で、適宜ブラッシュアップしていくことが求められる。このため来年度以降、本年度から継続して戦略委員会を設置し、ビジョン・ミッションの検討に取り組むことに加え、四つのミッションに基づく具体的施策の推進が求められる。

この具体的施策の実施においては、これまでの有識者検討委員会と有識者タスクチームを再編し、事業ミッションに沿った各種検討・実行を統括することにより、多様なステークホルダーのニーズに沿った施策の立案・実行が可能になる。有識者による検討が求められるテーマとして、以下の5点が挙げられる。

- 1) MADB の登録対象に関する検討
今後新たに生み出される作品をすぐに捕捉して MADB に登録する仕組み・体制の在り方や、インターネットが初出の作品のデータを収集するための方法等について検討する。
- 2) MADB の登録対象外だが、本事業において収集すべきメタデータに関する検討
MADB の登録対象にはならないが、収集すべきメタデータの範囲について検討しつつ、どのようにアーカイブ機関と役割分担して作成し、どのように MADB とデータ連携していくべきか検討する。
- 3) 自然災害等の被災への対応に関する調査研究
自然災害等の被災への対応として、モノやデジタル化データの保存体制の現状把握をするため、アーカイブ機関に対するヒアリング等を検討する。
- 4) 利活用パイロットモデルの創出に向けた取組み
コンテンツホルダーの協力の上で、MADB や各連携機関が所蔵するアーカイブを利活用したパイロットモデルの創出に向けた取組みを推進する。
- 5) コミュニティ基盤の在り方の検討と新たな仲間作り
アーカイブや利活用の推進、一般に向けた広報活動をするに当たって、メディア芸術に関わる関係者同士をつなげ、連携に必要な議論ができる場（コミュニティ基盤）を構築する必要がある。そのため、基盤はどうあるべきか、どのようなステップを踏んで構築していくべきか等を検討する。

また四つのミッション（DRAFT）を具体化するため、課題ごとに有識者が参画するワーキンググループを組織し、実行する体制が有効である。

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- 1) メディア芸術 DB サービス設計ワーキング
MADB の採用すべき改修項目等よりサービス設計について検討する。また RDF ストアを始めとしたプロモーション施策について検討する。
- 2) スキーマモデル設計ワーキング
各分野及び分野横断のモデル構造を定め、LOD データセット、メタデータスキーマ仕様書のアップデートを行う。
- 3) メディア芸術 DB データ登録ワーキング
過年度事業の連携基盤強化事業、メディア芸術アーカイブ推進支援事業で作成されたデータの MADB への登録に向けた調査の結果、実現性の高いものについて、実登録・公開を試行する。
- 4) メディア芸術 DB ガイドライン作成ワーキング
「メディア芸術データベースガイドライン」をアップデートする。
- 5) データセット利活用ワーキング
今年度実施したアイデアソン、データコンテストを発展させ、MADB を活用した好事例を創出し、公開することを検討する。
- 6) ネットワーク構築ミーティング（自治体連携会議）
過年度より実施してきた自治体連携会議を発展させ、人的ネットワークの構築・強化を目指す会議体を開催する。本年度は共同企画展や巡回展の可能性についても協議を行ったが更に連携を強化させる。またこれまではマンガ分野の参加者が中心であったがメディア芸術分野の他分野であるアニメーション・ゲーム・メディアアートへの視野を広げて活動を行う。
- 7) 情報発信ワーキング（MAGMA sessions）
「MAGMA sessions」イベントを本年度に継続して開催する。また事業成果報告会も実施し、関係者団体による情報発信の場とする。

上記に加え、MADB の運用と強化、連携団体と協力した調査の実施など、これまで手掛けてきた事業を継続的に発展させていくことも重要である。

これらの取り組みを通じて産・学・館（官）の連携・協力を深めることにより、メディア芸術の分野・領域横断による一体的な課題解決が図られるとともに、所蔵情報等の整備及び各研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化が大きく進展することが期待できる。

また、アーカイブ化した作品・資料等を活用した展示等を通じて、貴重な作品・資料等の鑑賞機会の創出、インバウンドの増加を図るとともに、アーカイブ及びキュレーションの実践の場が作り出されることにより、今後のメディア芸術の作品等の収集・保存・活用を担う専門人材の育成に大きく役立つことが期待できる。

これらメディア芸術アーカイブの推進を通じて、我が国のメディア芸術の振興、関連産業の発展、そして全国の地域・自治体の活性化につなげていくことを目指していく。

2.4 その他

2.4.1 事務局の設置

【実施期間：令和2年4月1日（水）～令和3年3月31日（水）】

本事業の事業遂行に際し、各業務における管理担当者、事務担当者を配置し、メディア芸術連携基盤整備推進事業・メディア芸術情報基盤整備推進事業・メディア芸術アーカイブ推進支援事業の推進、メディア芸術戦略委員会の運営、公開イベントの実施等を行った。

- ・管理担当者：スケジュール管理、会議運営、報告書作成等
- ・事務担当者：管理担当者補佐、各種事務業務、報告書作成等

2.4.2 実施報告書

- (1) メディア芸術連携基盤等整備推進事業内の実施報告書を作成した。
- (2) 再委託事業「メディア芸術連携基盤整備推進事業 連携基盤強化事業」において、以下6種の実施報告書を作成した。

【連携基盤強化事業報告書】

- ・「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」
(一般財団法人 横手市増田まんが美術財団)
- ・「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」
(国立大学法人 熊本大学)
- ・「リストDBからメディア芸術データベース（ベータ版）への登録、及び全録サーバのテキスト抽出の検証」
(一般社団法人 日本アニメーター・演出協会)
- ・「ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調査研究」
(学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター)
- ・「メディアアート作品活動の集約的調査とデータ連携事業」
(特定非営利活動法人 コミュニティデザイン協議会)
- ・「令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業におけるデータ連携設計・データ登録業務及びガイドライン策定に向けた調査研究」
(株式会社 DNP メディア・アート)

2.4.3 メディア芸術カレントコンテンツへの情報提供

本事業の成果を広く国民に発信するために公開イベントを実施するとともに、「メディア芸術カレントコンテンツ」への情報提供を行った。

【実施内容】

- (1) メディア芸術連携基盤整備推進事業に関する情報提供・発信

第2章 メディア芸術連携基盤等整備推進事業

- (2) メディア芸術情報基盤整備推進事業に関する情報提供・発信
- (3) メディア芸術アーカイブ推進支援事業に関する情報提供・発信
- (4) その他、公開イベント、連携・協力の推進に関する情報提供・発信

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

3.1 企画委員会

3.1.1 第1回企画委員会概要

【実施日時：令和2年5月29日（金）16：00～18：00】

＜開催場所：大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル

及びMicrosoft Teams テレビ会議システムによる参加＞

表 3-1 第1回企画委員会参加者一覧 ※肩書は実施時点のもの
テレビ会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり

名前	所属・肩書
■企画委員	
細井 浩一（主査）★	立命館大学 映像学部教授／アート・リサーチセンター センター長
岡本 美津子（副査）★	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
吉村 和真（副査）★	京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部 教授
赤松 健★	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
久保田 晃弘★	多摩美術大学 美術学部 教授／アートアーカイヴセンター 所長
関口 敦仁★	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
南 雅彦	株式会社ボンズ 代表取締役
森川 嘉一郎★	明治大学 国際日本学部 准教授
森田 浩章	株式会社講談社 常務取締役
山地 康之★	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
■有識者タスクチーム員	
日高 利泰★	京都文教大学ほか非常勤講師
福田 一史★	立命館大学大学院 先端総合学術研究科 授業担当講師
三原 鉄也★	筑波大学 図書館情報メディア系 特任助教
山川 道子★	株式会社プロダクション・アイジー
山内 康裕★	レインボーボード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表

■要約

委員の互選によって、細井委員が主査に、岡本委員・吉村委員が副査に選出された。本年度事業の実施体制と各事業の位置付け、企画委員会の役割について確認したあと、活動内容について意見交換がなされた。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

■連携基盤強化事業について

- ・新型コロナウイルスの影響で、コンテンツやアーカイブへの注目度が高くなっていると感じている。これから実装化を目指していくマンガの単行本や雑誌の集約拠点となる刊本アーカイブセンターの取組みでは、ウイルス対策をどのように実施・検討しているのか。
- ⇒メールを活用して同じような施設と情報共有を進めている。それぞれの地域の自治体が出している対応スキームや各施設の所蔵品の種類や特徴も考慮し、現場では相当、気も使いながらガイドライン作りに取り組んでいる。このような情報を共有し合うこと自体が重要な取組みとなると感じている。
- ・コロナ禍によりナショナルセンター構想への影響が出る場合、センター開設を視野に育成されてきた人材がこの分野で活躍し続けていく上での受皿が懸案事項だ。また、ここ数年、マンガの原稿やアニメのセル画が名のある美術オークションに出品され、高額落札されており、今後の作品資料の収集・保存活動に及ぼし得る影響について注視する必要がある。
 - ・原画の高額落札は個人的にも問題意識を持っている。原画に高い資産価値があると認識されることで、作家の死後、相続人には過大な相続税が請求される。相続税対策で売却すれば原画は散逸してしまうかもしれない。政府に法整備を求めるのか、国税庁との連携を図るのかは分からないが、早急に手を打つ必要がある。
 - ・アニメーション分野のデータベース整備では制作過程の中間制作物や最終的な作品コンテンツをどう取り扱うかという課題がある。それぞれの制作スタジオの努力で、中間制作物の保存は一定程度進んでいるが、散逸してしまったものも少なくない。デジタル化の進展で、最終的な作品コンテンツはデータの保存手法や規格が大きく様変わりしている。これらの課題に対応するための調査や研究グループの立ち上げも必要なのではないかと。
 - ・アニメスタッフデータベースでは作画監督やデザイナーなどの役職に基づいて分類や整理が行われているが、年々新しい役職が増え、各役職の仕事内容も変化しており、非常に把握しづらい部分がある。
- ⇒制作現場やプロジェクトごとに異なる役職や仕事内容をどう定義し、どうドキュメント化するかという課題がまずあり、更にそれをデータへと変換していくという技術的に高いハードルもある。今年度はメタデータのルールを形式的に整備し、ドキュメントを作成する作業を進めることにしている。
- ・国内のゲーム関連企業で構成されているコンピュータエンターテインメント協会（CESA）の協力を得て、所蔵館や産業界の方々との連携を更に深めていくことで、アーカイブ構築を加速させたい。一方で、ゲーム業界は国内や限られた地域だけを対象にしてビジネスを展開してきたのでは

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

なく、当初から世界を市場と捉えて多くのゲーム作品を生み出してきた。その意味では世界規模でのアーカイブ保存やデータベース構築が必要で、それを進めるにはグローバルなネットワークも欠かせない。今年度はロシアや南アフリカなど、これまで余り接点のない国々へもアプローチしていく。

- ・近年、主流のオンラインゲームは双方向通信機能を用い、多くプレイヤーが参加して楽しめるのが特徴である。この特徴はもちろん、その下地になっている技術的な要素やゲームシステムについても多くの人に知ってもらうためには、映像として記録し、保存するのが最適だと私は考えている。ゲーム開発会社の協力など、業界を挙げてその取組みを進めなければアーカイブやデータベースが充実したものにならず、結果として利活用にはつながらないのではないかと。
- ・今年度はメディア芸術祭の作品調査や、これまで光の当たらなかったプロジェクトや展覧会を幾つか選んで調査を行うメディアアートのサーベイ等を行い、メディアアート史に加えていくことを計画している。メディアアート活動の周辺では情報や工学分野の研究成果をメディアアートに活用しようとした事例もあるので、今年度はもう少し範囲を広げて新たな調査メンバーにも加わってもらい、研究成果や技術シーズを拾い上げる作業を進めたい。
- ・メディアアート史の調査や研究マッピング冊子の制作などを通じて、アーカイブの目的や方向性がかかりクリアになってきた。新型コロナウイルスの影響で、オンライン授業を実施して感じたことでもあるが、教育活動に活用する際には、この事業の全体を総括したようなテキストや資料が必要不可欠である。ハブ基盤の図の利用者に、是非「大学」や「学校」も入れてほしい。もちろんこれまでの成果を教育の実践の場でも使えるようにするためには、更なるブラッシュアップが必要である。

■有識者タスクチーム、自治体連携会議について

- ・アニメ業界関係者は中間制作物やスタッフなど、制作現場の実情がよく分かる情報をデータベースにも求める傾向がある。これらの情報を集約し、データベースに反映できれば、研究者や愛好家はもちろん、業界関係者のニーズにも応えることができる。今後は中間制作物の収集や保存活動と並行して、附帯する情報のデータベース化も進めなければならない。それには制作会社の協力が欠かせないが、中間制作物等の資料の提供や、それらに関する説明など、どれくらいのリソースを割けるかについて、南さんに伺いたい。
- ⇒不具合が生じた場合には再撮影にも対応しなければならず、制作会社には中間制作物を原則1年間、保管する義務がある。更に原画展やグッズ制作などのビジネス面での二次利用も考えられるので、ほとんどの制作会社では中間制作物を自社で長期保管している。ただ、必要なものとそうでないものを選別し、すぐに取り出して見ることができるよう整理・保管する必要もあるため、保存のための準備作業は煩雑で大変である。また、テレビシリーズの1話だけで段ボール箱10個分

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

にもなるため、倉庫スペース確保のための費用負担も非常に大きい。何が必要でどうアーカイブするかというのを、一緒に考えながら進めていきたい。

- ・新型コロナウイルスの影響で、過去のテレビ番組が放映されて話題になるなど、一般の人の間でもアーカイブについて再評価する良い機運が生まれていると感じる。娯楽作品として描かれたマンガの中から、学習マンガとしても読めるという視点で作品を選定し、紹介する事業にも私は関わっている。アーカイブを特定のテーマに沿って分類したり、編集したりして、新たな意味や価値を付与するキュレーションの考え方をベースに、今後はオフラインとオンラインをうまく融合させた新しい一般向けイベントも実施したいと考えている。
- ・現時点ではアーカイブ推進支援事業の採択事業者向けのデータ登録手順やマニュアルが確立できていない点が課題である。アーキビストや図書館司書の専門技能の底上げや横のつながりを強化するためにも、採択事業者が足並みを揃えて研修や情報共有をできる環境作りが必要だと考えている。昨今の状況を踏まえ、オンラインを活用した勉強会やセミナーも検討していきたい。
- ・昨年より、原画アーカイブ事業での支援活動を行ってきており、今年度も継続してコーディネーター支援として活動をしている。今年度は新たにタスクチームにも参加することになったので、これまでの業務を通じて得た気付きをチーム内で共有し、よりよい取組みにしていきたい。
- ・自治体連携会議ではアニメやマンガ、ゲームの枠を超えて展覧会やイベントを開催する際に必要となる考え方やノウハウについて討議しようと考えている。地域ゆかりの作品や作家を地域活性化や観光振興に生かしたいというニーズを持つ自治体は多いが、このほかに学校教育や生涯学習などにもメディア芸術は活用できるだろう。新しいニーズの掘り起こしにも取り組みたい。
- ・新型コロナウイルスの影響による文化イベントなどの自粛に伴い、各自治体では地域の芸術文化活動や芸術家を支援する動きが活発化している。私も助成先や支援対象者を選定する審査に携わっているが、メディア芸術分野からの応募が少ないことが気になっている。メディア芸術分野のアーティストや制作者にはまだ芸術文化セクターの主流ではないという意識があるのか、公的支援を受けることには消極的である。ただ、今後の事業推進やメディア芸術振興を考えれば、社会との連携は今まで以上に必要になる。各地の所蔵館や産業界、自治体とともにアーカイブやデータベース事業を社会にしっかり根付かせていくことで、メディア芸術の存在意義を高め、アーティストや制作者の後押しもしていかなければならない。

3.1.2 第2回企画委員会（事前会議）

【実施日時：令和3年2月19日（金）10：30～12：00】

＜開催場所：note place 東京都渋谷区神宮前3-1-30 Daiwa 青山ビル 2F

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

及び Web 会議システム（Zoom）による参加

参加者（Web 会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり）

表 3-2 第1回企画委員会（事前会議）参加者一覧 ※肩書は実施時点のもの
テレビ会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり

名前	所属・肩書
■企画委員	
細井 浩一（主査）★	立命館大学 映像学部教授／アート・リサーチセンター センター長
岡本 美津子（副査）	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
吉村 和真（副査）★	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授
赤松 健★	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／アートアーカイヴセンター 所長
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
南 雅彦	株式会社ボンズ 代表取締役
森川 嘉一郎★	明治大学 国際日本学部 准教授
山地 康之★	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

■マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵間連携ネットワークの構築に向けた調査研究

・コロナウイルス感染拡大の影響で周知活動が思うように進まなかったこともあったが、センターを開設したことは大きな一歩だった。ただ、ここに相談すれば横手市増田まんが美術館で原画を預かってもらえるだろうとの希望込みでの問合せが多く、そうしたニーズには連携各館での対応を進める計画だが、横手市増田まんが美術館の中核アーカイブ施設としての実績や環境が優れているため、そこで比較される各地の施設にとってはハードルが非常に高くなる課題も見えてきた。

・マンガ家のムロタニツネ象氏の体調が思わしくなく、氏の自宅にある原画についてアーカイブセンターに私が相談したいと考えている。藤子・F・不二雄氏や石ノ森章太郎氏とも親交があり、可能ならば本人にインタビューして記録も残しておきたい。

⇒そうした相談については、ネットワークのメンバーで定期的に会合を開き、優先度を考慮して対応の順番を決めたり、受入れ施設を調整したりすることになっている。会合には連携施設だけではなく、マンガ家や出版社なども加わることを想定している。ムロタニツネ象先生の件は今後のモデルケースとして緊急的に対応することも検討すべきだろう。

■マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究

・マンガ刊本と原画の両プロジェクトは表裏一体での進行を目指しており、今年度から双方をつなぐ連携協議会を設置した。この体制が整ったことは両事業を架橋して推進する上では大きな進展であ

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

る。一方、刊本事業の課題としては、取り扱う単行本や雑誌が膨大な量になりつつあることが挙げられる。各施設で同じものを複数所蔵することも当然起きてくることを考慮すると、正本と複本とに分類する作業より先に、各館の所蔵品リストを連携施設間で共有する手法が有力視されている。また、刊本ネットワークの連携先として図書館をどう位置付けるかも課題であり、昨年度実施したアンケート結果に基づく調査にも着手している。

・昨年 11 月の中間報告会で、熊本市内にある収蔵倉庫の水害被害について質問した。現地の写真ではブルーシートなども確認できたが、その後、変化はあったのか。

⇒倉庫として使用しているのは 2 階部分であるため、ブルーシートは、水害対策というより、日よけ用である。ただし、既に保管品が相当な量に達しており、災害対策を含め、安全に保管できる立地や施設であることも条件に、移転先を探さなければならない。

・公共図書館との連携を進めるための要点は、どこにあると考えているか。

⇒2019 年度に実施したアンケートによると、公共図書館では本格的なアーカイブを整備・維持することは難しいとの声が多く、マンガそのものを扱えない施設もあった。ただ、郷土資料として地域出身者のマンガを集めたり、郷土史をテーマにマンガコーナーを設けたりしている図書館もあるので、選書サービスの提供やコーナー設置のうえでの専門的な知見を提供することで、連携できそうだと考えている。

⇒公共図書館でもゲームを収蔵し、来館者がプレイできる施設もある。メディア芸術全体として、公共図書館との連携スキームを確立することも検討すべきだろう。

■リスト DB からメディア芸術データベースベータ版への登録、及び全録サーバのテキスト抽出の検証

・報告会では、ネット上の映像コンテンツへの応用をどうするか、スタッフ及びキャスト以外クレジットのメタデータをこの方法で抽出できるのか、将来的な展望について質問したい。

・デジタル映像や CG のデータをどう取り扱い、利用していくかという課題について報告会で触れた。また、ネット配信業者にはオープニング映像用にクレジットデータが提供され、集約されている。データ提供側の制作会社などと同じデータを共有できれば、より精度が上がっていくのではないかと提案したい。

■ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調査研究

・オンラインゲームの特徴を踏まえた上で、どのように作品を収集・保存していくかは、今後も引き続き検討が必要な課題である。最近、最新ゲームをプレイしながらネット上でライブ配信するチャンネルが多く視聴者を集め、盛り上がっている。過去のハイライトシーンやゲームの特徴を表している場面を、解説付きで配信することも今後は増えるだろう。これらの配信に関して、

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

報告書では著作権の問題も指摘されており、解決すべき課題だと認識している。また、オンラインゲーム分野のキュレーター的な人材を育てるには、YouTuber らを活用するのが一つの方向性ではないかと考えている。

- これまで資料相互の関連性を持たせる作業を地道に進めてきたが、紐付けをすればするほど重なる部分が少なくなることが分かってきた。いろいろなものを世界各地でそれぞれに所蔵しているのだから、連携をうまく図らなければトータルな所蔵品の保存は難しいだろう。個人や小規模のプライベートな所蔵施設とのコミュニティを作ったり、ゲームメーカーなどの企業に対してアンケートを実施したりしており、これらの活動を生かして連携を深めていかなければならない。また、今年度はゲーム音楽をテーマにしたオンライン展示サイトを開設した。手応えを感じる一方で、閲覧者からは「縦スクロールができないのはなぜ？」や「あの作品の音楽が取り上げられていない」などの指摘も頂いた。今回の試みは、ゲームの楽しみ方を発信する手法をより多様に考えるきっかけにすべきと感じている。

■メディアアート作品活動の集約的調査とデータ連携事業

- 実際に検索や情報収集をしたいと考えたときに、メディアアート分野ではデータのまとまりがなさ過ぎて、どこをポイントに見ればいいのか分からないという状況が見受けられる。この事業のコーディネーターとしては、とにかく参考になるものを積み上げて提案し、他のアーカイブ系の事業や他分野の調査プロジェクトとの橋渡しができるものを、確実に作っていかうと努めている。
- ⇒例えばメディア芸術データベース（以下、MADB）と ICC（NTT インターコミュニケーション・センター）のファイルと YCAM（山口情報芸術センター）のアーカイブがあったときに、何かもう一つメタ的な入り口を設けて統合検索できるようにするのか、あるいは MADB がその役割を果たすのか、利用者にとってどのやり方が最適か考える必要がある。
- ⇒飽くまで MADB は総体的に何が起きているかを示すデータベースなので、作品データを通じて ICC や YCAM などアクティビティのあるところへリンクが飛び、必要な情報にアクセスできるようにする形が望ましい。
- ⇒メディアアートのように表現や伝達手段が多岐にわたり、作品概念が人によって異なるというものを検索する際に、例えば ICC ではこう定義しているが、YCAM では別の意味づけをしているという結果では利用者も困ってしまう。MADB で、それを統一するような語彙集を作り、更に精緻化して共有を図っていききたい。
- ⇒語彙集を整備するのは大変な作業になるので、機能拡張のために追加するサブメニューを作り、シンポジウムや会議の記録を基に、そこで話題に上がった語彙から検索ができるような仕組みが構築できれば簡単だろう。
- MADB は単位をそもそも何にするのか。インスタレーション作品は場所に応じて形態もサイズも違うので、多様なバージョンがあって展示をベースにするときりがなく、「作品」をどう作ってい

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

くのが難しい。

⇒MADB側の協議では、モノではなくコトに徹して、コトの中から判別していくことになった。バリエーションは全てコトで出した上で、一つの固まりとして見えてくるものをうまく出していった方が漏らすことはないと考えている。

⇒そこをメディアアート分野の成果として言えるとすばらしい。最初はばらばらだったものが一つにまとまったときに、様々なバージョンが出てくるような話を、他分野にもフィードバックできるといい。

■令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業におけるデータ連携設計・データ登録業務及びガイドライン策定に向けた調査研究

- ・NDL（国立国会図書館）はアニメやゲームなどのパッケージメディアも所蔵していると思うが、その方面への連携拡大はどう考えているか。

⇒現状はマンガ単行本に特化した登録になっているが、今後は雑誌のほか、アニメやゲームにも視野を広げて事業化につなげたい。

- ・今年度から3事業を一体的に運営する体制になったが、この事業と情報基盤整備推進事業の連携において、何か工夫している点はあるか。

⇒情報基盤整備推進事業のタスクワーキングチームでのメタデータやスキーマの議論にDNPメディア・アートのメンバーも参加しており、実際に作業していく上での工数などについて意見を頂き、現場で作業効率化を進めている。

3.1.3 第3回企画委員会（考察会議）

【実施日時：令和3年2月19日（金） 16：00～17：00】

＜開催場所：note place（東京都渋谷区神宮前3-1-30 Daiwa 青山ビル2F

及びWeb会議システム（Zoom）による参加

参加者（Web会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり）

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

表 3-3 第3回企画委員会（考察会議）参加者一覧 ※肩書は実施時点のもの
テレビ会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり

名前	所属・肩書
■企画委員	
細井 浩一（主査）★	立命館大学 映像学部教授／アート・リサーチセンター センター長
岡本 美津子（副査）	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
吉村 和真（副査）★	京都精華大学 専務理事／マンガ学部 教授
赤松 健★	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
久保田 晃弘	多摩美術大学 美術学部 教授／アートアーカイヴセンター 所長
関口 敦仁	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 教授
南 雅彦	株式会社ボンズ 代表取締役
森川 嘉一郎★	明治大学 国際日本学部 准教授
山地 康之★	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

- ・アニメ番組の映像からテキストを抽出する技術を、マンガのせりふに応用できないかとの話が報告会であったが、現在 AI（人工知能）でマンガの吹き出しのテキストを作成する技術の開発が進んでいる。そのテキストを自動翻訳して海外向けにマンガを販売するプランもあるが、残念ながら AI の作成する日本語はでたらめが多く、自動翻訳も誤訳ばかりでまだ使えない。せりふを読む順序に関しては、AI を正しく学習させるための手法であるアノテーションを活用すれば実現できそうなので、私は期待している。
- ・今年度は事業全体の建付けの変化やコロナウイルス感染拡大の影響で、試行錯誤が続く1年となった。結果として事業の優先度や予算配分などが、見直された部分もあった。想定よりも大きく前進した取組みがある一方で、来年度に遅れを取り戻さなければならないプロジェクトもある。ただ、予算規模には限りがあるため、来年度も優先順位をつけて事業メニューを選ばざるを得ない状況だろう。今年度から3事業を一体的に運用するようになったので、事業間で横断的に連携したり、事務局が担当する事業に組み入れてフォローしたりすることも今後は必要になるだろう。それぞれの事業者が個別に判断できることではないかもしれないが、事業全体として最適化をどう図るかという視点は常に持っておきたい。
- ・制作スタッフのクレジットが焼き込まれた映像はアニメに限らず世界中のテレビ番組や映画にあるので、映像からのテキストを抽出する試みやそのための技術がすでに存在しないか、探ってみた方がよいし、存在しないのであれば、今後技術を洗練させることでパッケージ化して販売できる可能性もあるのではないかな。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

- ・アニメ映像のテキスト抽出プロジェクトについて、今年度の報告書には優れた AI 技術が欲しいという意味のフレーズが何度も登場しており、今の進め方には限界があるのではないかと感じる。この取組みを継続させるためには、外部からの技術支援やノウハウ導入など手を差し伸べる必要があるのかもしれない。さらに、アニメーション分野では、中間制作物の収集や保存が事業化されていないことが致命的だと思っている。
- ・アニメ制作現場のスタッフデータがうまく抽出できれば、それをどう活用するかが、この先の課題になるだろう。中間制作物をアーカイブするにしても、そこにも現場の制作スタッフが関与している。原画から中間制作物、作品映像までのアーカイブ対象となる資料群と制作スタッフの個人名がデータとしてつながり、一つの作品を作り上げるために、多くの人の技や力が結集されているが分かるデータベースになれば理想的だ。
- ・ゲームアートというプレイのないゲーム作品が出てきたときに、ある人はゲームだと主張し、別の人はゲームではないと主張し、意見が分かれた。問題はデジタル化や新しいジャンルの作品が登場してきたことではなく、そういった作品に対応できるアーキビストがいないことである。これまでの作品と比較して、何が同じで何が違うのかを明らかにし、そのアーカイブを社会の中で活用できる人材を養成しなければならない。ただ、アーカイブを他人に作られるのは嫌だと考える作家もいる。アーカイブをニュートラルなものにすればするほど、人によっては虚構がはがれて自分自身が裸にされていくとを感じるからである。しかし、情報があふれる現代社会では、ニュートラルさや客観性を担保して、データベースの学問的な価値を高めることがますます重要になっている。その価値を高めるために最新のデジタルテクノロジーをどう生かしていくか、メディア芸術データベース事業は人材育成も含め、ある意味の社会的実験だと私は考えている。
- ・2000年代初めにネット上で見ることができたメディアアート作品のアーカイブを手掛ける際には、古いパソコンを探して修復し、当時の OS を載せて Flash や Shockwave の動作環境を整えるところから始めている。その時代は、実際に制作した造形作品をインターネット上の空間に移動させることを目指した作家もいれば、インターネットをこれまでにないメディアと捉え、新しい環境で新しい作品作りを志向した作家もいた。また、従来の視覚表現の延長線上にインターネットを位置付けて制作に取り組むアーティストもおり、それぞれに作品アーカイブの手法は異なる。若い研究者に聞くと、資料や記録だけではイメージや興味が湧きづらく、作品を再現するための機器や環境を復元するところからサポートしてほしいとの声も少なくない。一気に体制を整えることは難しいかもしれないが、後進のアーキビスト育成には重要なポイントだと考えている。
- ・オンラインゲームのアーカイブについて、サーバを管理する会社の協力なしに、ゲームの特徴を伝える材料を残していくことは難しい。ただ、企業の協力を得ようとするとなんらかのインセンティブや動機付けも必要である。コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) が主催する「東

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

「京ゲームショウ」などのイベントで、過去のレガシー的なコンテンツに光を当てる企画と連動させる仕掛けも考えていかなければならない。現在配信しているコンテンツについては、配信が終了してからオンライン展示を解禁するなど、一定のルールを設ける必要もある。

- ・近年、アニメ産業の収益に占めるイベント事業の割合が高くなりつつある。日本でなぜロボットや魔法少女が活躍するアニメが作られ続けたのかを伝えようとする、作品それ自体とともに、超合金やプラモデル、変身アイテムのおモチャなどを保存する必要がある。それと同様に、今後は展示会やイベントの記録もアーカイブ対象としてとらえていく必要が生じてくると考える。また、オンラインゲームのプレイ体験の特質の一つもイベント性にある。オンラインゲームをどのようにアーカイブしていくかを考える上でも、その場限りの性格が強い事柄を保存したり追体験できるようにしたりするための方法を追求していく必要がある。
- ・この事業の過去 10 年を振り返ると、データ関連の課題に直面した時期があったが、その後データベースの形が明確になってきたことをきっかけにして、壁を突破した印象がある。ただ、今は二度目の踊り場を迎えたような気がしてならない。現在、オンライン化やデジタル化によって生じていることはメディアや対象の属性の変化ではなく、対象自身の性質の変化であって、もっと根本的なものだと見ている。この事業は、そういった大きな変化も含めて対象にしていかなければならず、踊り場を抜けて再び成長曲線を描くには、避けて通ることができないテーマになるだろう。
- ・現在、国や地方の行政は、社会が直面する様々な課題を解決しようと日々取組みを進めている。今、皆さんに尽力を頂いている事業は、5年後、10年後の社会がどうあるべきか、まだ顕在化していない将来ニーズにどう応えていくかを議論し、未来に向けて先行的に投資する試みであると認識している。それゆえ専門性も高く、将来ニーズに気付いていない人も含め、社会の多くの人を巻き込んで理解や協力を得ていかなければならないところに、この事業の難しさがある。別の言い方をすれば、まさに皆さんの献身性によって成り立っている事業であり、このことが1年間様々な会議に出席して、私が最も強く感じたことでもある。今後、目の前の取組みが産業育成や地域創生など、将来ビジョンのどこにつながっていくかを意識しながら事業を進めていく必要があるだろう。文化庁としても継続性を持って、この事業を前進させていきたいと考えている。

3.2 中間報告会

3.2.1 概要（次第）

【実施日時：令和2年11月20日（金）13：00～16：00】

＜開催場所：国立新美術館 3階講堂 及びZoomテレビ会議システムによる参加＞

【進行】

＜開会＞

13：00～13：15 御挨拶 文化庁／事務局長／企画委員会主査
事務局 今年度事業の現状について御報告

＜報告＞

13：15～15：35 マンガ分野（横手市増田まんが美術財団）報告・質疑応答
マンガ分野（熊本大学）報告・質疑応答
アニメーション分野（JAniCA）報告・質疑応答
ゲーム分野（立命館大学）報告・質疑応答
メディアアート分野（コミュニティデザイン協議会）報告・質疑応答
領域横断（DNPメディア・アート）報告・質疑応答
自治体連携会議 報告
タスクテーマ1 報告
タスクテーマ2 報告

＜総括＞

15：35～16：00 企画委員による全体総括
事務局からの連絡・閉会

3.2.2 名簿

表3-4 中間報告会参加者一覧 ※肩書は実施時点のもの
テレビ会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり

名前	所属・肩書
■企画委員	
細井 浩一（主査）	立命館大学 映像学部教授／アート・リサーチセンター センター長
岡本 美津子（副査）★	東京藝術大学 副学長／大学院 映像研究科 教授
吉村 和真（副査）★	京都精華大学 常務理事／副学長／マンガ学部 教授
赤松 健	公益社団法人日本漫画家協会 常務理事／漫画家
久保田 晃弘★	多摩美術大学 美術学部 教授／アートアーカイヴセンター 所長
南 雅彦	株式会社ボンズ 代表取締役

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

森田 浩章	株式会社講談社 常務取締役
山地 康之	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
■有識者タスクチーム員	
日高 利泰	京都文教大学ほか非常勤講師
福田 一史	立命館大学大学院 先端総合学術研究科 授業担当講師
三原 鉄也	筑波大学 図書館情報メディア系 特任助教
山川 道子	株式会社プロダクション・アイジー
山内 康裕	レインボーバード合同会社／一般社団法人マンガナイト 代表
■連携基盤強化事業関係者	
大石 卓	一般財団法人横手市増田まんが美術財団 まんが美術館 館長
赤川 博幸	横手市まちづくり推進部文化振興課 主幹
柴田 敏範	横手市まちづくり推進部文化振興課 主査
鈴木 寛之★	熊本大学 文学部 准教授
伊藤 遊★	京都精華大学 マンガ学部 特任准教授
橋本 博★	特定非営利活動法人熊本マンガミュージアムプロジェクト 代表
大坪 英之	一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局長
森代 あゆみ	一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局
谷口 隆一	フリーランス
三好 寛★	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局長
田中 美津子★	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局
高橋 望★	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局
辻 壮一★	特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局
須山 大介★	合同会社 Prod.
井上 明人	立命館大学 映像学部 講師
尾鼻 崇	立命館大学 映像学部 非常勤講師
岡本 慎也★	立命館大学 研究部 衣笠リサーチオフィス 課長補佐
笠谷 侑加	立命館大学 研究部 衣笠リサーチオフィス
飯塚 恵美子★	立命館大学 研究部 衣笠リサーチオフィス
野間 穰★	特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事
平野 城太★	株式会社 DNP メディア・アート クロスメディア制作推進本部デジタルアーカイブ生産統括センター 部長
松本 剛尚	株式会社 DNP メディア・アート クロスメディア制作推進本部デジタルアーカイブ生産統括センター 係長
檜崎 羽菜	株式会社 DNP メディア・アート クロスメディア制作推進本部デジタルアーカイブ生産統括センター

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

■文化庁	
所 昌弘	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化発信室室長
堀内 威志	参事官（芸術文化担当）付 参事官補佐
椎名 ゆかり	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化調査官（メディア芸術担当）
吉光 紗綾子	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 係長
中西 睦美	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 専門職
牛嶋 興平	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 研究補佐員
沼下 桂子	参事官（芸術文化担当）付 芸術文化支援室 メディア芸術発信係 研究補佐員
■カレントコンテンツ用取材担当	
竹見 洋一郎	有限会社 STORK
粕川 雅	有限会社 STORK

3.2.3 要約

文化庁・所昌弘氏、企画委員会主査・細井浩一氏、JV 事務局長・桶田大介氏の挨拶に続き、事務局から今年度事業の現状について説明があった。

■マンガ分野（横手市増田まんが美術館） 【報告者：大石卓】

マンガ原画保存の相談窓口となるマンガ原画アーカイブセンター（以下、「原画アーカイブセンター」と言う）を今年 7 月に開設した。また、所蔵館連携ネットワーク構築に向け、全国の所蔵館との会議を 2 回開催した。各所蔵館から人材を受け入れ、アーカイブ作業の現地研修を横手で行う計画だったが、新型コロナウイルス感染拡大により実施を見合わせている。自立のための収益化を目指し、昨年度、横手市増田まんが美術館で実施した展覧会をパッケージ化し、全国で巡回展を開催する準備を進めている。原画アーカイブセンターについて、相談＝横手市増田まんが美術館での保存・保管と捉えられている向きも少なくないため、センターの業務内容を周知することが今後の課題である。

- ・日本漫画家協会では著作権の管理事業をスタートさせているが、原画の保存や保管のノウハウが全くないので、是非協力をお願いしたい。
- ・原画アーカイブセンターの存在をマンガ家の皆さんに認知してもらう広報活動がカギになる。保存や保管の依頼があった原画の中には、アーカイブすべき価値があるものと、そうでないものが混在している可能性もあり、その線引きも課題になる。
- ・増田まんが美術館が持つ資源を活用したビジネス展開について伺いたい。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

⇒全国での巡回展を収益の柱と考えている。連携する所蔵館の企画展も、同じようにパッケージ化して巡回する事業に組み入れていきたい。

■マンガ分野（熊本大学）報告【報告者：鈴木寛之】

マンガの単行本・雑誌を収蔵するマンガ刊本アーカイブセンター（仮称）（以下、「刊本アーカイブセンター」という開設に向け、調査研究を行っている。また、全国のマンガ関連施設と連携し、単行本・雑誌の保存や利活用計画の立案も進めている。今年9月に高知県の情報発信拠点「高知まんがBASE」に雑誌2,500冊を移送、熊本県内の連携施設などにも刊本資料を提供した。将来あるべき刊本アーカイブセンターの姿を今年度の最終報告書で示したいと考えている。今後の課題としては収蔵庫のスペースに空きが少なくなっているため、将来構想を明確にするとともに、単行本・雑誌の貸出しなどの管理のためにリスト作りを急ぎたい。

・今後のビジネス展開はどう考えているか。

⇒マンガ関連の展覧会など、イベントや企画を対象に、刊本資料や単行本・雑誌を組み合わせた形でパッケージにして貸し出す事業を軌道に乗せ、収益を確保したい。

■アニメーション分野（JAniCA）報告【報告者：大坪英之】

録画したテレビアニメ番組の画像ファイルから制作に関わったスタッフの役職や氏名等のメタデータのみをテキストとして自動で記録する仕組みの構築に取り組んでいる。取得したテキストデータは、アニメーション研究者・原口正宏氏が作成した過去のアニメ作品の制作者リストとともに、最終的にメディア芸術データベース（以下、MADB）への登録を目指している。今年度中に中間データベースや自動化の仕組みの構築を終える予定である。新型コロナウイルス感染拡大により、作業者が集まる会議が開けず自由闊達[かつ]な意見出しが難しいことに加えて、テキスト化のための画像認識サービスが日進月歩で進化しているため現時点で選択したサービスが短期間で陳腐化してしまう可能性がある点が、現在抱えている課題である。

・時代とともにアニメ制作現場は変化し、スタッフの役職名も変わってきている部分があるが、それをどう取り扱うのか。

⇒テキスト化した段階では役職をメタデータとして分類しているわけではないので問題はないが、今後データベース上でどのように効率的に格納するかは検討課題である。

・スタッフの名前を表示するクレジット画面自体がムービーで動くという作品もあるが、どう対応しているのか。

⇒クレジット画面で、文字が動く絵として一体的に表現されている場合、OCRでの対応は非常に難しいため手作業でのテキスト化をせざるを得ない。

・クレジット画面の部分だけではなく、アニメ番組全体を1秒ごとに画面記録しているとの説明があったが、なぜか。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

⇒アニメ番組ごとに構成や時間配分などが異なることから、クレジット画面だけを機械的に判断して取り出すことが困難なため、番組全体を対象にして機械的に切り出している。(大坪氏)

- ・アーキビスト育成のためのマニュアル向けに、この事業の歩みや試行錯誤の様子は是非記録として残してほしい。

■ゲーム分野（立命館大学）報告【報告者：尾鼻崇】

ゲームアーカイブ所蔵館連携体制を実現するための活動として、今年度は令和2年12月と3年1月にセミナーをオンラインで開催する予定である。産業界との連携強化に関しては、コンピュータエンターテインメント協会（CESA）の協力を得て、CESA 会員企業を対象にアンケートを実施しており、必要に応じてヒアリング調査も行う。コロナ禍の現状を踏まえ、令和3年1月にゲーム音楽をテーマとしたオンライン展示サイトの公開準備中である。オンライン主体で所蔵館や産業界との関係性を築いていくのは難しく、また対面でなければ出せない成果もあるので、そのジレンマをどう埋めていくかという課題が残った。

- ・ゲーム音楽のオンライン展示はどのような内容を考えているか。

⇒10人ほどの有識者にゲームを選んでもらい、そのゲーム音楽を有識者の解説とともに紹介する。

音楽の権利者への使用許可手続きや費用なども含め、広くオンライン展示の利点や難しさについて検証したい。

■メディアアート分野（コミュニティデザイン協議会）報告【報告者：野間穰】

文化庁メディア芸術祭受賞作品のアーカイブや再展示を目指し、今年度は作品情報のリサーチを行っている。今年度中にデータ入力フォームを100人程度のメディアアート分野の作家に配り、入力してもらったデータを作品情報として整理する。このデータはMADBに追加していく予定である。データ入力フォーム作成時には作家らの意見も反映させながら、項目の定義の再検討や統制語彙の精査も進めた。メディアアート史を参考に事業サーベイを行う予定だったが、メディアアート史をより充実させるべきとの有識者の提言を受け、教育分野や電子音楽作品の情報をメディアアート史に追記する作業を進めている。

- ・メディア芸術はエンターテインメントやビジネスの観点から語られることが多いが、メディアアートの歴史は文化的意味や美術史との関連で語ることもできるし、社会思想や現代史など、幅広い切り口で読み解くことができる。メディアアート史を丹念に見つめることで、メディア芸術全体の見方が変わったり、異分野との新たなつながりを発見できたりする可能性は高い。そういった成果も広くアピールしていくべきだ。
- ・文化庁メディア芸術祭では、個別作品だけでなく、展示の仕方や空間の使い方を工夫し、試行錯誤してきた過程にもアーカイブの価値がある。メディア芸術4分野を横断的につなぐには、結局のところ展示や空間活用が最も分かりやすいのではないかと私は考えている。文化庁メディア芸術

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

祭の組み立て方自体の歴史を踏まえた上で、メディアアート側からマンガ・アニメ・ゲーム分野に光を当てると、作品の体系的なつながりから新たな意味を帯びてくると思うので、そういう役割もメディアアートには期待したい。

■領域横断（DNP メディア・アート）報告【報告者：檜崎羽菜】

連携基盤等整備推進事業とアーカイブ推進支援事業に参画する団体や施設に対して、データ分析や業務フローの検討、スキーマへのマッピング試行などの MADB との連携に向けた作業を行っている。同時に MADB へのデータ登録・連携に向けた調査研究も行っている。また、今年7月からは国立国会図書館（NDL）のマンガ単行本データなどを MADB に定常登録する業務を請け負っており、この業務の効率化を図るためにデータの自動加工プログラムの構築にも取り組んでいる。このほか、MADB のスキーマ変更に伴い、160 万件のデータクレンジング作業を来年1月中旬までに終える予定である。

・データの自動登録プログラムをマンガ以外の分野や別の施設や団体で使用することは可能なのか。
⇒現段階では定常登録している NDL への対応を基本として構築作業を進めているが、ほかの団体や施設との連携も視野に入れ、ある程度汎用性を持てるよう設計している。

■自治体連携会議報告【報告者：池田敬二】

自治体連携会議は各自治体や施設の取組みを紹介し、人的交流や情報共有を図る場として、継続的に開催してきた。今年度は8月に第1回を行った。コロナ禍の中で、どんな問題に直面し、どんな対応策を講じているのか、まずアンケートを実施して課題を共有した。第2回は来年1月に開く予定で、アーカイブ利活用の具体的な企画案を協議する。

・全国にはマンガやアニメを中心にメディア芸術関連の施設が70か所以上あるが、多くは自治体が運営を手掛けている。運営費用は税金で賄われているため、地域住民への説明責任を果たすという意味合いからも来館者数が重視される傾向がある。この自治体連携会議ではそういった自治体の論理を踏まえつつも、アーカイブの利活用を全国規模で促進することで、新しい文化的・社会的価値やより深みのある文化体験ができる機会を生み出すとともに、相互扶助によって各施設が自立できるようなネットワークやマネジメントの構築も具体化させたい。

■タスクチーム1報告【報告者：森由紀】

今年9月、アーカイブ推進支援事業の採択団体向けに、MADB の概要説明会及び合同情報交換会を開催した。14 団体から 26 人がオンライン会議システムを利用して参加した。権利処理の負担軽減や、サムネイルやメタデータの仕様標準化といった各団体共通の課題を解決するために、ガイドライン策定などの施策が求められていることが会議を通じて分かったので、今後検討を進めていきたい。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

- ・私はマンガ分野の原画や刊本を生かした連携事業にも携わっており、データベースと連携事業がどう関連づけられていくのかをフィードバックすることを自らの役割として果たしていきたい。
- ・このチームでは分野を超えたコミュニケーションが十分深まっていないという問題意識を私は持っている。そこを強化するにはコミュニティ作りやネットワークの構築が重要なポイントになると考えている。
- ・MADB からデータモデルやデータのマネジメント手法など、様々な情報やノウハウを提供できるようになってきた。また情報の提供・やり取りを通じて連携機関の現状や特徴、課題の可視化・体系化が進んだ。その情報やノウハウを活用することで、MADB へのデータ登録の具体的な方策が立てられつつあり、また採択団体のデータ作成業務の効率化がかなり図れるのではないかと手応えを感じている。
- ・今回、9月の合同情報交換会でファシリテーターを務めた。各団体が抱えている課題を共有する中で、別の団体から課題解決のための知見やノウハウが提示されるなど、つながりを強化できたのは大きな成果だった。

■タスクチーム2 報告【報告者：岩川浩之】

連携基盤整備推進事業・情報基盤整備推進事業・アーカイブ推進支援事業の3事業の橋渡しや産学官連携、各方面への広報活動などを目的に、公開イベントや成果報告会の準備を進めている。来年2月の成果報告会の開催に合わせ、今年度はオンライントークセッションを実施する。また、アーカイブ活動の啓発を目指し、分かりやすい事例の映像化や人と情報が集まるオンライン上でのハブ基盤構想に向けた調査研究も行っている。

- ・新型コロナウイルス感染拡大による生活スタイルの変化で、過去のアニメ作品などに触れる機会が多くなり、アーカイブに関心を持つ人が増えたと実感している。これを好機と捉え、コアなファンだけではなく、一般の人も巻き込んでいくような動きを、公開イベントなどを通じて醸成していきたい。

■全体総括

- ・今年度から事業体制が一新され、この連携基盤整備推進事業を通じてメディア芸術4分野が有機的に結合されることに非常に期待している。また将来的には国会図書館の蔵書データと融合するアイデアが現実になれば、MADBは大きな発展を遂げることになるので、今後も関係者一丸となって頑張っていきたい。
- ・ゲームの特徴や変遷をしっかりと把握したアーカイブを残そうとすると、新しいジャンルを開拓したゲームや新しい技術が導入された作品、新しいゲーム機の発売とともにリリースされたタイトルなどを意図的に収集する必要がある。近年、人気の高いオンラインゲームでは大人数のプレイヤーが同時接続して楽しむタイプの作品も多い。今後、デジタルコンテンツであることとインタラクティブ性が高いことをより意識してアーカイブを構築し、利活用にもつなげていくことが大

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

きなテーマになるだろう。

⇒ゲームのプレイ動画や実況の様子をアーカイブとして残すことも検討すべきではないか。

- ・ 専門家だけでなく、一般のユーザーがアーカイブやデータベースを利用することで、こんな楽しみ方を発見したとか、こんな使い方ができるようになったという事例も伝えられる段階に入ったと私は認識している。アーカイブやデータベースの存在意義を広くアピールすることで、その社会的価値も高めていかなければならない。
- ・ 元々マンガやアニメ、ゲームといったメディア芸術は日本の得意分野だったが、最近は海外勢に押され始めている現実がある。日本の若者がアーカイブやデータベースを通じて、長く蓄積してきた知見や強みの源泉に触れることで、新たなジャンルや世界的なヒット作を生み出してくれれば本望だ。
- ・ 今年新しくできたタスクチームは、アーカイブやデータベースの利活用を分野横断的に推進する際の潤滑油的な役割も期待されている。その意味ではタスクチーム員と企画委員が情報共有や意思統一を図る場があってもいいのではないか。
- ・ 昨年まで研究成果マッピングという取組みがあったが、今年度は事業継続が見送られた。作品など「モノ」をアーカイブしていくと同時に、各分野の過去の研究成果や出版物、評論などもそれぞれの時代を表す資料として保存すべきだということを改めて提案したい。
- ・ 今年度前半を振り返ると、新型コロナウイルスの事業への影響は非常に大きかった。個別に黙々と進めるべき作業は成果が上がった一方で、分野横断や連携強化といった人と人が結びついて関係性を構築する作業には限界もあった。今後は短期的に結果が見いだせるものと、長期的な視点で取り組むべき課題を切り分けた上で、それぞれにしっかり取り組む必要がある。

3.3 連携基盤強化事業

3.3.1 実施目的

メディア芸術分野において必要とされる史資料の収集・保存・活用、分野横断プロジェクト、それらに係る人材育成、新領域創出等を目的として、事務局のみでは実施できない調査研究を連携基盤強化事業として団体に委託し、団体が主体となって各事業を推進した。

3.3.2 実施体制

過年度までに各分野において成果を上げてきた調査研究の事業を継承した上で、各々の強みを生かした調査研究を進めていくことが効率的かつ発展的であると考え、上記目的を達成するためにこれまでの取組み実績を持つ団体や今後メディア芸術連携基盤等整備推進事業において必要な技術要素を持つ団体をパートナーとして選定し、下記のような体制を構築した。メディア芸術4分野に加え、今年度は新たな事業として分野横断の調査研究を追加する形とした。

表 3-5 連携基盤強化事業一覧

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

分野	団体名	事業名
マンガ	一般財団法人 横手市増田まんが美術財団	マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究
	国立大学法人熊本大学	マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究
アニメーション	一般社団法人 日本アニメーター・演出協会	リスト DB からメディア芸術データベースベータ版（以下、MADB ベータ版）への登録、及び全録サーバのテキスト抽出の検証
ゲーム	学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター	ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調査研究
メディアアート	特定非営利活動法人 コミュニティデザイン協議会	メディアアート作品活動の集約的調査とデータ連携事業
分野横断	株式会社 DNP メディア・アート	令和 2 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業におけるデータ連携設計・データ登録業務及びガイドライン策定に向けた調査研究

3.3.3 実施概要

連携基盤強化事業の実施において、事務局は企画委員会を開催し、委員及び文化庁と協議の上、各事業の詳細内容を決定し、下記業務を実施した。

■連携基盤強化事業での調査研究への助言や評価を行う企画委員会の開催・運営

【実施日時：令和 2 年 5 月 29 日（金）16：00～18：00】

＜開催場所：大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル

及び Microsoft Teams テレビ会議システムによる参加＞

本年度事業の実施体制と各事業の位置付け、企画委員会の役割について確認したあと、各事業の活動内容に対する助言や意見交換がなされた。助言等の内容については事後に各団体へ通知した。

■団体等との契約及び支払に関する業務

(1) 団体等との契約

【契約期間：令和 2 年 4 月 1 日（水）～令和 3 年 2 月 26 日（金）】

(2) 支払

事業終了後、額を確定し契約内容に基づき支払を行う。

■団体等との連絡調整

【実施期間：令和 2 年 4 月 1 日（水）～令和 3 年 3 月 31 日（水）】

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

実施期間中、団体等との円滑な事業運用が可能となるよう、事業運営及び経費管理に関するレクチャーや報告会、実施報告書等に関する個別支援を適宜実施した。

■事業説明会の開催

【実施期間：令和2年6月12日（金）～令和2年6月22日（月）】

＜開催場所：Microsoft Teams テレビ会議システムによる参加＞

コロナ禍の状況を踏まえて今年度は特定会場での合同説明会とはせずに、各団体に対し個別にテレビ会議システムを利用した説明会を実施した。事業を遂行する上での経費管理、各種手続きに必要な書類や報告会、実施報告書等に関する説明を行った。

■中間報告会の開催

【実施日時：令和2年11月20日（金）13：00～16：00】

＜開催場所：国立新美術館 3階講堂

及びZoom テレビ会議システムによる参加＞

コロナ対策を行った上で、各団体による事業に関する中間進捗報告を実施した。企画委員よりアドバイスをを行うとともに中間の評価等を実施した。リアルとオンライン併用の開催とした。

■報告会の開催

【実施日時：令和3年2月19日（金）13：00～15：45】

＜開催場所：外苑前 note place

及びZoom テレビ会議システムによる参加＞

コロナ対策を行った上で、各団体による事業に関する事業成果発表を実施した。企画委員より事業報告に対する講評を行い、報告会の様子はYouTube Live を利用したライブ中継として一般に向けて配信した。リアルでの参加者を最小限に止め、基本的にオンライン参加による開催とした。

■連携基盤強化事業の業務完了報告書及び業務成果報告書のとりまとめ及び提出

【実施日時：令和3年2月26日（金）】

各団体へ委託した事業内容の完了を確認し、完了報告書の提出を受けた。また業務成果報告書についてのとりまとめ支援等を行いながら、各団体より実施報告書50部の提出を受けた。

■文化庁と協議の上、可能な限りでの連携基盤強化事業内で収集されたメタデータのMADB ベータ版への登録・更新業務

【実施期間：令和2年4月1日（水）～令和3年3月31日（水）】

各事業においてMADB ベータ版のデータ拡充に向けた活動を下記の通り実施した。具体的な事項については、各事業における実施報告書への記載とする。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

<マンガ分野>

- ・一般財団法人 横手市増田まんが美術財団

メディア芸術アーカイブ推進支援事業にて過年度に作成した原画に関するデータを DNP メディア・アートに提供した。DNP メディア・アートで実施した MADB のスキーマに合わせたテストマッピング及び分析内容を基に作成されたヒアリングシートに基づく質疑に対応した。

- ・国立大学法人 熊本大学

メディア芸術アーカイブ推進支援事業にて過年度に作成した森野倉庫、合志マンガミュージアムの複本・刊本のデータを DNP メディア・アートに提供した。DNP メディア・アートで実施した MADB のスキーマに合わせたテストマッピング及び分析内容を基にヒアリングシートに基づく質疑に対応した。

<アニメーション分野>

- ・一般社団法人 日本アニメーター・演出協会

メディア芸術情報基盤整備推進事業におけるタスクチーム員でもある大坪氏と連携し、アニメーション分野において最も数量の多いテレビアニメのデータに関して、MADB への登録を省力化する仕組みの構築を目指した調査研究を実施した。

<ゲーム分野>

- ・学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター

立命館大学ゲーム研究センターにおけるメタデータの作成工程について、MADB のデータ作成運用体制検討の参考として、DNP メディア・アートに情報提供を実施した。

<メディアアート分野>

- ・特定非営利活動法人 コミュニティデザイン協議会

昨年度のメディア芸術情報基盤整備推進事業にてスキーマ検討を行ったタスクチーム員の土屋氏を交え、MADB のスキーマについての疑問点・不明点等に関するヒアリングを実施した。過年度収集した NTT インターコミュニケーション・センター (ICC) と山口情報芸術センター (YCAM) のメタデータについて登録に向けた検討を実施した。また、MADB (開発版) にあった既存データのクリーニング、メンテナンスを行った。

<分野横断>

- ・株式会社 DNP メディア・アート

分野横断の事業として、各連携基盤強化団体が過年度に作成したメタデータの MADB へのテストマッピングや分析を行い、更に今年度新たに団体側で作成予定のメタデータの確認も含め各団体にヒアリングを実施した。次年度以降の MADB への本登録におけるルール策定に向けて、今年度ヒア

リングを重ねて見えた課題を報告書としてまとめた。

■Web サイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行う事業成果等の情報の提供

【実施期間：令和2年4月～令和3年3月】

実施期間中、Web サイト「メディア芸術カレントコンテンツ」において発信を行うため、連携基盤強化事業や報告会等に関する情報提供を実施した。

3.4 有識者タスクチーム テーマ1

3.4.1 実施目的

アーカイブされたモノがその存在を多くの人に認知され幅広く利活用されるためには、そのモノに適切なメタデータを紐付け、それをオープンデータとして公開することが重要である。そのためには、組織や分野を超えたメタデータ連携に必要な議論ができる場＝コミュニティが必要となる。そのようなコミュニティの構築に向けて、メディア芸術分野のアーカイブ活動を実践している人や組織を対象に働きかけを行う。

3.4.2 実施日程

具体的な実施事項を決定するため、7月までの期間において事務局及びタスクチーム員にて全5回の検討会議を実施した。その結果、9月に今年度のアーカイブ推進支援事業採択団体を対象にした、メディア芸術データベース説明会・合同情報交換会を、2月に最終報告会に付随したイベント内でのトークセッションを実施することが決定した。その後、各施策の詳細内容を話し合うための会議をそれぞれ1回ずつ実施した。

■第1回会議

【実施日時：令和2年5月14日（木）10：30～12：10】

<開催場所：Microsoft Teams オンライン会議システム>

■第2回会議

【実施日時：令和2年5月22日（金）10：00～12：20】

<開催場所：Microsoft Teams オンライン会議システム>

■第3回会議

【実施日時：令和2年6月25日（木）13：00～15：20】

<開催場所：Microsoft Teams オンライン会議システム>

■第4回会議

【実施日時：令和2年7月13日（月）15：00～17：00】

<開催場所：Microsoft Teams オンライン会議システム>

■第5回会議

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

【実施日時：令和2年7月27日（月）14：00～16：15】

＜開催場所：Microsoft Teams オンライン会議システム＞

■第6回会議

【実施日時：令和2年8月26日（水）16：00～18：00】

＜開催場所：Microsoft Teams オンライン会議システム＞

■令和2年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業採択団体向け

メディア芸術データベース説明会・合同情報交換会

【実施日時：令和2年9月25日（金）15：30～18：00】

＜開催場所：Zoom オンライン会議システム＞

■第7回会議

【実施日時：令和2年12月14日（月）13：30～15：30】

＜開催場所：Zoom オンライン会議システム＞

■連携基盤等整備推進事業 MAGMA sessions トークセッション

【実施期間：令和3年2月16日（火）～令和3年3月31日（水）】

＜開催場所：特設サイト MAGMA sessions による配信＞

3.4.3 実施体制

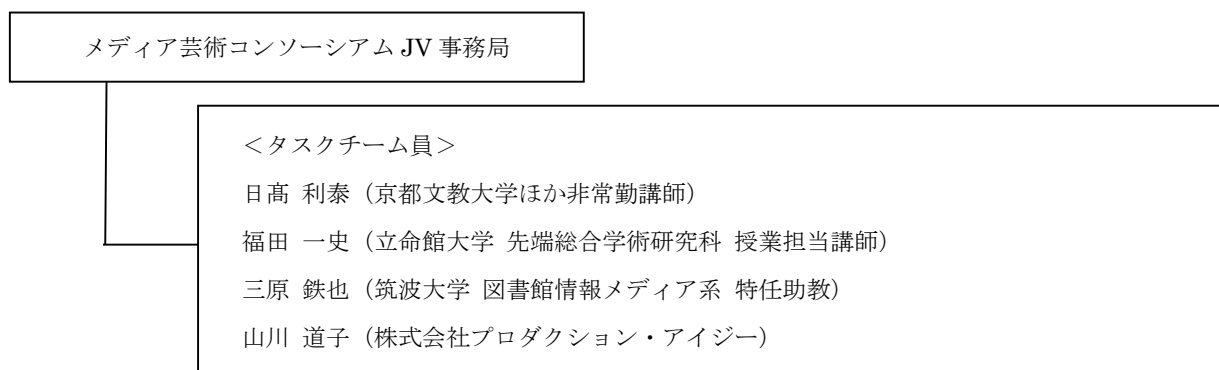


図 3-1 体制図

3.4.4 実施概要

■令和2年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業採択団体向け

メディア芸術データベース説明会・合同情報交換会

【参加者】

連携基盤整備推進事業タスクチーム員

日高 利泰（京都文教大学ほか非常勤講師）

福田 一史（立命館大学 先端総合学術研究科 授業担当講師）

三原 鉄也（筑波大学 図書館情報メディア系 特任助教）

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

山川 道子（株式会社プロダクション・アイジー）

情報基盤整備推進事業タスクチーム員

大向 一輝（東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授）

文化庁

椎名 ゆかり（参事官（芸術文化担当）付芸術文化調査官（メディア芸術担当））

中西 睦美（参事官（芸術文化担当）付芸術文化支援室メディア芸術発信係専門職）

牛嶋 興平（参事官（芸術文化担当）付芸術文化支援室メディア芸術発信係研究補佐員）

JV 事務局

末吉 覚（大日本印刷株式会社）

西田 武央（大日本印刷株式会社）

高橋 知之（大日本印刷株式会社）

星合 信宏（大日本印刷株式会社）

森 由紀（大日本印刷株式会社）

岩川 浩之（大日本印刷株式会社）

後藤 流音（大日本印刷株式会社）

酒井 淳一郎（大日本印刷株式会社）

松本 剛尚（株式会社 DNP メディア・アート）

檜崎 羽葉（株式会社 DNP メディア・アート）

藤本 真之介（日本アスペクトコア株式会社）

佐原 一江（日本アスペクトコア株式会社）

アーカイブ推進支援事業採択団体

一般財団法人 大阪国際児童文学振興財団

竹内 一江（大阪国際児童文学振興財団総務課参事）

土居 安子（大阪国際児童文学振興財団理事・総括専門員）

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会

ルドン・ジョセフ（特定非営利活動法人ゲーム保存協会 理事長）

森ビル株式会社

岩淵 麻子（森ビル株式会社）

河合 隆平（森ビル株式会社）

日本電子音楽協会

水野 みか子（日本電子音楽協会、名古屋市立大学）

渡辺 愛（日本電子音楽協会、昭和音楽大学）

日本アニメーション株式会社

勝又 大介（寺田倉庫）

公益社団法人 日本漫画家協会

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

- 小田切 博（公益社団法人 日本漫画家協会 アーカイブ事業担当）
学校法人慶應義塾 慶應義塾大学アート・センター
本間 友（慶應義塾大学アート・センター 所員）
石本 華江（慶應義塾大学アート・センター 所員）
学校法人立命館
毛利 仁美（衣笠総合研究機構ゲーム研究センター RA）
岡本 慎也（立命館大学衣笠リサーチオフィス）
笠谷 侑加（立命館大学衣笠リサーチオフィス）
一般社団法人 日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム
石橋 映里（一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム）
入山 さと子（一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム）
学校法人 多摩美術大学
佐々木 絵美（多摩美術大学 教務部 研究支援課）
学校法人 明治大学
斎藤 宣彦（明治大学 米沢嘉博記念図書館）
三崎 絵美（明治大学 米沢嘉博記念図書館）
愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学
関口 敦仁（愛知県立芸術大学 美術学部）
河田 里恵（愛知県立芸術大学 事務部門 学務部 芸術情報・広報課）
小林 章嗣（愛知県立芸術大学 事務部門 学務部 芸術情報・広報課）
特定非営利活動法人 プラネット映画保存ネットワーク
田中 範子（特定非営利活動法人 プラネット映画保存ネットワーク）
松山 ひとみ（大阪中之島美術館準備室）
上田 学（神戸学院大学）
湯前町
工藤 陽介（湯前町教育委員会 教育課）
日高 優子（湯前町教育委員会 教育課）

【次第】

- 御挨拶・事業概要に関する御説明 （10分）
- メディア芸術データベース説明会 （50分）
 - ・メディア芸術データベースベータ版の概要：大向 一輝（東京大学）
 - ・分野・機関連携のためのデータモデルについて：三原 鉄也（筑波大学）
 - ・メディア芸術データベースベータ版への登録事例：福田 一史（立命館大学）
- 合同情報交換会 （90分）
 - ・デジタル化やメタデータ作成の体制面、技術面の現状と課題

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

- ・公開・利活用に向けた権利関連の現状と課題
- ・オンラインでのアーカイブ利活用の取組み
- ・事業に対するコロナ禍の影響
- ・台風、大雨、地震等の防災に関する現状と課題
- ・本事業に対する期待・要望等

※ファシリテーター：山川 道子（プロダクション・アイジー）

【内容】

文化庁椎名ゆかり氏の挨拶に続き、大向一輝氏、三原鉄也氏、福田一史氏からメディア芸術データベース（以下、MADB）について説明があったのち、山川道子氏をファシリテーターとした合同情報交換会に移った。

●デジタル化やメタデータ作成の体制面、技術面の現状と課題

- ・以前から在宅でのリモートワークを導入していたので、コロナ禍に関係なく作業を進めることができている。ただ、支援事業で実際に作業する期間が1年間の内8か月や半年程度なので、優秀な人材を次年度も継続して雇用することが難しくなっている。
- ・日本漫画家協会には、例えば地方の就職説明会でちばてつや氏が講演した際のポスターや、毎年各県持ち回りで開催されている国民文化祭の資料など、多様な所蔵物や寄贈品がある。これらをどういう分類でデータベースに登録していくか課題である。
- ・米沢嘉博記念図書館では同人誌も所蔵しているが、二次創作であれば元々権利関係が曖昧で、仲間向けに発刊したものであるという考え方も強く、同人誌の制作者は施設への寄贈には非常に敏感であるし、ネット上では賛否の議論が起こったりする。同人誌の取扱いは現場でも悩んでいる。
- ・日本電子音楽協会では1990年代以降の電子音楽や音響芸術作品のアーカイブを進めている。この30年で特にコンピュータ技術が大きく進歩した。古い作品を再現しようとする機材や記録媒体などを全て更新し、改めて聴取できる環境を整える必要があり、データ化に手間取っている。どんな表現や効果を目指し、なぜその機材やソフトウェアを使い、そこにどんな音楽的なコンセプトを込めたのかまでを作品ごとに調査し、制作者にもヒアリングを行っている。楽譜や音声データが残っている場合もあるが、作品は飽くまでも音楽なので、そもそも何をアーカイブすべきかを問いながら作業を進めている。

●公開・利活用に向けた権利関連の現状と課題

- ・今、演劇アーカイブの収益化事業に携わっているが、権利関係の業務が難航している。演劇作品を商用配信する場合、劇作家や演出家、照明担当者など、権利対象者が非常に多く、まず誰に許諾を得るかということから始めなければならない。また、配信事業として採算も確保しなければならず、権利対象者に幾ら使用料を支払うかまでしっかりと決めないといけないのも課題である。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

る。

- 私たちは特撮作品に使用されたセットやミニチュアなどを保管・収集する目的で活動している。展示目的で貸し出す際には所有者だけではなく、作品映像の権利者などへの確認が必要な場合もある。
- Web などのメディアに脚本をそのまま掲載する場合には公衆送信権等が発生するので、脚本家に了解を得なければならない。アニメの場合は原作者もいるので原作者にも承諾してもらう必要がある。さらに、資料を一覧表示するためのサムネイル画像も撮影しているが、脚本の表紙には絵やタイトルも印刷されており、これには著作権もあるため、サムネイル画像を使用するのをためらっている。
- 日本写真著作権協会や国立国会図書館ではサムネイルのガイドラインを設けており、MADB にも同じような規定があれば画像を提供してもらえるのか。

⇒研究や教育目的に広く写真や映像を公開・提供したいが、権利処理まで手が回らないのが現状である。権利面での妥当な線引きや判断基準となるような統一的なガイドラインがあれば、著作物を外部に出しやすくなると考えている。

⇒画像の提供は積極的に行う意向で、オリジナル資料を所蔵している施設として解像度などは差別化もしていきたいが、直接問合せを頂ければ、解像度の高い画像の提供にも対応したい。

- MADB にサムネイルやデジタル化した動画が掲載可能になるのか。

⇒サムネイルは掲載できる方向で考えている。既に権利処理されているものを各団体から提供してもらおうスキームになると思う。MADB は飽くまでもメタデータの「アグリゲーター（つなぎ役）」なので、コンテンツをライツまで含めて保持するということは、現時点では考えていない。アーカイブとして責任を持ってコンテンツを公開するのは、権利保有者側が適切だろう。

●オンラインでのアーカイブ利活用の取組み

- 3人の演奏者に依頼し、神戸映画資料館が所蔵する無声映画に音楽を付けてもらい、オンライン配信して聞き比べてもらう企画を進めている。新たに作成する音楽の演奏者が著作権を保有するので、既存の音楽と比べて煩雑な権利処理の必要はない。
- コロナ禍対策のための国の交付金を活用し、湯前まんが美術館の所蔵品とともに湯前町内の文化財や歴史資料をオンラインで紹介するデジタルミュージアム構想の推進を検討している。
- 大阪の国際児童文学館は国会図書館やほかの図書館にない、貴重な資料も所蔵している。例えば国会図書館に限定し、そういった貴重な資料を閲覧可能にするような連携も模索していきたい。

●事業に対するコロナ禍の影響

- 今年度の事業で、特撮で使用した着ぐるみの3D スキャンによるデータ化を進める予定である。当初は特撮関係の専門家に現地で立ち会ってもらい、対象物の劣化度合いの見極めや3D スキャン作業へのアドバイスをしてもらおうとしていたが、3密回避の観点から、Web 会議システムを使うことにした。10月初旬に実施を予定しているが、どういう結果になるか不安もある。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

- ・収蔵庫や作業スペースが狭いため、大人数での作業が難しく、一部スタッフには出勤を控えてもらった。フィルムのデジタル化が進めば、リモートによる作業も可能で、コロナ禍拡大前にそこまで到達していればという思いもある。
- ・人数制限や感染防止対策を取った上で、大学内で作業を続けている。ただ、今年秋以降の感染拡大の状況によっては作業が難しくなる可能性もある。
- ・感染が拡大した春の時点で、学生による作業は難しいだろうと判断した。専門業者に外注する形に切り替え、当初の作業計画を何とかクリアしようと考えている。

●台風、大雨、地震などの防災に関する現状と課題

- ・テレビ・ラジオ番組の脚本や台本を川崎市市民ミュージアムで公開していた。令和元年の台風19号の影響で同ミュージアムの地下部分が水没したが、閲覧スペースや書庫は3階だったため脚本や台本への大きな被害はなかった。
- ・被災直後の川崎市市民ミュージアムでは停電に最も悩まされた。資料を移動するにも、箱にタグ付けをするにも通電していないので、発電機を使ったり、懐中電灯やランタンを持ち込んだりして、何とか安全な場所に搬出した。
- ・特撮アーカイブは福島県須賀川市に資料保管拠点がある。同市では令和元年の台風19号による水害被害が発生したが、幸い保管拠点は無事だった。ただ、遠隔地のため、すぐに状況を把握できなかったもので、連絡系統は平時から確認しておくべきだと感じた。
- ・1960年代から1990年代のメディアアート分野の作家が持っていた紙の資料やフィルムを保管している。季節的なカビの発生に対応するため、燻蒸〔くんじょう〕作業を行っている。

●本事業に対する期待・要望など

- ・慶應義塾大学アート・センターでは舞踏家土方巽氏のダンス公演のアーカイブ化も手掛けている。作品の再上演や再展示ができるように関連資料の整理や文書化にも力を入れており、同じような取組みをしている方がいれば情報を共有してもらえたら有り難いと思う。

■連携基盤等整備推進事業 MAGMA sessions

トークセッション＜2月16日（火）13時配信＞

メディア芸術アーカイブの目指す未来～メディア芸術アーカイブについて語りつくす大座談会～

【登壇者】

坂倉 基 角川武蔵野ミュージアム図書館担当

三崎 絵美 明治大学米澤嘉博記念図書館

本間 友 慶應義塾大学アート・センター所員

【ファシリテーター】

三原 鉄也 筑波大学図書館情報メディア系 特任助教

山川 道子 株式会社プロダクション・アイジー IPマネジメントチームアーカイブ担当

■総括

本タスクチームでは「モノと情報のデジタルアーカイブ」をテーマに、今年度実施事項の方向性と具体的な企画を検討した。

方向性の議論の中ではまず、アーカイブを保有している組織であっても、アーカイブが第一義的なミッションでないところが多く、自組織での利用に必要なメタデータは個別に作成しているが、それを外部に公開しオープンにすることの意義・価値への理解は広がっていないとの指摘がなされた。これを受けて更により多くの組織におけるデータ公開が促進されるように、課題の解決や機運の醸成を目指し、組織や分野を超えたメタデータ連携に必要な議論をできる場＝コミュニティが必要であり、その構築に向けてメディア芸術分野のアーカイブを実践している人や組織に対して働きかけを行うことをミッションとして設定した。

9月に実施したメディア芸術データベース説明会・合同情報交換会では、メディア芸術アーカイブ推進支援事業の本年度の採択団体、全15団体中、14団体から26名の方に参加を頂けた。コロナ禍の影響でオンラインでの開催となり、初対面の方同士のコミュニケーションとしては難しい面もあったが、一方で、リアルな会議では参加が難しい地方の団体の方も気軽に参加できるというプラスの面もあった。今後、コロナ禍が収束した際には、リアルとオンラインのハイブリッド形式での開催を検討すべきと感じた。この会を実施した成果としては、事業の方向性やMADBに対する理解を促進できたこと、アーカイブを実践している団体や個人同士の横のつながりを作ることができたこと、各団体が抱えている課題を共有する中で、別の団体から課題解決のための知見が共有される、といった有意義なコミュニケーションができたこと、本事業に対する要望について、事務局側で把握することができたこと、そして、メタデータ連携に向けたコミュニティのメンバー候補となる方々と、人的ネットワークを広げることができたことなどが挙げられる。また、各団体が共通して抱えている、権利処理の負荷軽減や、サムネイルやメタデータの仕様の標準化といった課題を解決するために、ガイドラインの策定などの具体的な施策の必要性が、改めて今後の課題として明らかになった。

2月に公開したトークセッションについては当初、最終報告会に付随したリアル開催のイベント内において、広く参加者を募りテーマごとにディスカッションするカンファレンス形式の会を想定していたが、コロナ禍の影響により事前収録したトークセッションをオンラインで公開する形となった。ファシリテーターとして「産」、「学」の方に、登壇者として「館」の中でも図書館、美術館、博物館それぞれの方に参加を頂いたことで、メディア芸術分野のアーカイブについて様々な視点から立体的に捉えたトークセッションとなった。

次年度以降も、今年度設定したミッションを引き継いだ、具体的な施策の継続的な実施が望まれる。

3.5 有識者タスクチーム テーマ2

3.5.1 実施目的

メディア芸術連携基盤整備推進事業・メディア芸術情報基盤整備推進事業・メディア芸術アーカイブ推進支援事業の3事業間や、産・学・館（官）間による連携強化、各方面への広報及びニーズ把握を目的として、従来実施されていた連携基盤強化事業の報告会に加えて、今年度より各種ワークショップやトークセッション、インタビュー取材等を実施する。実施においては、コロナ禍の状況を踏まえ、オンラインを活用した施策を検討し、本事業の成果を分かりやすく伝え、アーカイブの意義を広く公共に発信する。

3.5.2 実施日程

有識者タスクチームテーマ2のテーマとして設定した「公開」に関する実施事項の具体化を行うため、10月までの期間において事務局及びタスクチーム員にて全8回の検討会議を実施した。コロナ禍による影響や、それに伴う全国のアーカイブ関係者の状況も踏まえて、本事業が目指すハブ基盤や公開イベントのあるべき姿、有識者タスクチームテーマ1や自治体連携会議との連携も視野に入れた議論を実施した。

(1) 検討会議

■第1回会議

【実施日時：令和2年5月15日（金）16：00～18：00】

■第2回会議

【実施日時：令和2年7月22日（水）13：00～15：00】

■第3回会議

【実施日時：令和2年7月31日（金）14：30～16：30】

※有識者タスクチームテーマ1より山川氏、自治体連携会議より吉村氏が参加

■第4回会議

【実施日時：令和2年8月7日（金）17：00～19：00】

■第5回会議

【実施日時：令和2年8月20日（木）15：00～17：00】

■第6回会議

【実施日時：令和2年9月2日（水）16：00～18：00】

■第7回会議

【実施日時：令和2年9月23日（水）16：00～18：00】

■第8回会議

【実施日時：令和2年10月7日（水）15：00～17：00】

<上記全て開催場所：Microsoft Teams テレビ会議システムによる参加>

全8回の検討会議の実施を経て、10月以降については、それまでの議論や具体的な実施事項の整理、体制等の整備に着手した。順次、文化庁とも協議の上、年度末に向けた公開イベントの実現に向けた企画化を進行した。11月に開催された中間報告会では、企画委員及び連携基盤強化事業団体に対

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

して、事務局及びタスクチーム員の山内氏より進捗状況に関する報告と公開に関する協力依頼等を行った。12月以降については、関係者との打合せや登壇者とのやり取りを進めながら、下記の公開イベントを順次実施した。

(2) 公開イベント

■メディア芸術情報基盤整備推進事業 メディア芸術データベースアイディアソン
「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートで世界をもっと面白くしよう」

【実施日時：令和2年12月19日（土）13：00～17：30】

＜開催場所：オンライン Zoom ミーティングによる実施＞

参加者：44名

■メディア芸術情報基盤整備推進事業 メディア芸術データベース活用コンテスト2021
「データのバリューアップ↑で世界をもっと面白くしよう」

【応募期間：令和3年1月30日（土）～2月16日（火）】

【最終審査イベント：令和3年2月20日（土）】

＜開催場所：オンライン Zoom ミーティングによる実施＞

応募件数：10件 最終審査：6件

■メディア芸術連携基盤等整備推進事業 MAGMA sessions

【実施期間：令和3年2月16日（火）～令和3年3月31日（水）】

＜開催場所：特設サイト MAGMA sessions による配信＞

トークセッション5テーマ 登壇者：19名

インタビュー取材4分野 取材者：4名

■メディア芸術連携基盤等整備推進事業 報告会

【実施日時：令和3年2月19日（金）13：00～15：45】

＜開催場所：外苑前 note place 及びオンラインによる実施＞

企画委員：9名 参加者：40名

3.5.3 実施体制

メディア芸術コンソーシアムJV事務局

＜有識者タスクチーム 全体プロデューサー＞

山内 康裕（レインボーボード合同会社／一般社団法人マンガナイト代表）



図 3-2 体制図

3.5.4 実施概要

■メディア芸術情報基盤整備推進事業 メディア芸術データベースアイデアソン

「マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートで世界をもっと面白くしよう」

メディア芸術データベース（以下、MADB）を活用したサービスやアプリのアイデアを参加者全員で考えるプログラムとしてオンラインによるアイデアソンを実施した。導入として参加者へ向けて大向一輝氏、山内康裕氏によるインスピレーショントークや事務局を含めた鼎談〔ていだん〕を行った上で、チームに分かれてアイデアメイキング及び企画書作成、プレゼンバトル、審査員による投票審査が行われた。

■メディア芸術情報基盤整備推進事業 メディア芸術データベース活用コンテスト 2021

「データのバリューアップ↑で世界をもっと面白くしよう」

アイデアソンの実施内容を受けて、MADB を活用したオンラインによるコンテストを開催した。説明会及びシンポジウムイベントを開催したあと、一定期間を空けて応募締切りを設定し、参加者は期間中にオープンデータと組み合わせたデータ作り等を実施した。コンテストへの応募形式とし、一次審査でファイナリストを選出、最終審査イベントにてプレゼンテーションを実施した上で、最優秀事例・優秀事例を決定した。審査員には、石山星亜良氏、大向一輝氏、千代田まどか氏、渡辺智暁氏を迎えた。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

■メディア芸術連携基盤等整備推進事業 MAGMA sessions

コロナ禍の状況を踏まえて、特設 Web サイトにて公開する「MAGMA sessions」を企画した。コアターゲットをメディア芸術に関わる産・学・館（官）の関係者としつつ、更に今年度から一般の対象に向けてターゲットを広げるためにトークやインタビュー内容、登壇者の選定、訴求のためのビジュアルデザイン、キャッチコピー等を精査した。また、サイトでは、「動画」、「音声」、「テキスト」の各種のメディアフォーマットを活用して、「視 [み] る」、「聴く」、「読む」形式でアーカイブの情報に触れる機会を創出した。3 日間をかけて順次下記五つのテーマのトークセッションとインタビューコンテンツを無料コンテンツとして公開する形式とした。また同サイトにおいて、連携基盤整備推進事業の報告会をライブ配信した。

【MAGMA sessions トークセッションテーマ】

- ・メディア芸術アーカイブの目指す未来～メディア芸術アーカイブについて語りつくす大座談会～
- ・ネット・デジタル社会におけるアーカイブの公開・活用～現物・ライセンスが拓く新たな道～
- ・アーカイブ・企画展の現在地～「機動警察パトレイバー2 the Movie」「ゲンガノミカタ展」の現場から～
- ・アーカイブを「みんな」でつくるには？～アーカイブはコミュニティの HUB になり得るのか～
- ・テック×メディア芸術の未来～メディア芸術データベースの可能性～

更に今年度は、公開手法の調査研究として、オンライン上における人と情報が集まるハブ基盤に関する調査研究、並びにアーカイブ活動の認知拡大に向けた事例取材等を通じて、メディア芸術領域のアーカイブの取組みや意義を広め、新たな仲間作りにつながる活動として調査を推進した。

オンライン上における人と情報が集まるハブ基盤については、その可能性について検討を開始し、必要な機能等に関するアイデア出しや企画立案を開始した。仮説情報を整理した上で、トークセッション「アーカイブを『みんな』でつくるには？～アーカイブはコミュニティの HUB になる得るのか～」のテーマへも位置付けた上で、有識者を招き、MAGMA sessions の企画意図やオンライン上におけるコミュニティに関する議論を実施した。

アーカイブ活動の認知拡大に向けた事例取材については、下記取材先に対して、メディア芸術 4 分野におけるインタビュー取材（映像化・記事化）を実施し、取材内容については、上記 MAGMA sessions の特設 Web サイト内にて公開した。

【MAGMA sessions インタビュー取材先】

- ・マンガ分野：一般財団法人 横手市増田まんが美術財団
- ・アニメーション分野：株式会社プロダクション・アイジー
- ・ゲーム分野：学校法人立命館 立命館大学ゲーム研究センター
- ・メディアアート分野：特定非営利活動法人 コミュニティデザイン協議会

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

■メディア芸術連携基盤整備推進事業 報告会

コロナ禍対策を行った上で、連携基盤整備推進事業に関する各団体による事業成果発表及び事務局からの調査事業に関する報告を実施した。企画委員より事業報告に対する講評を行い、報告会の様子は MAGMA sessions 内にて YouTube Live を利用したライブ中継として一般に向けて配信した。リアルでの参加者を最小限に止め、基本的にオンライン参加による開催とした。

■総括

事務局にて実施をする調査事業として、単体の事業だけでは解決が困難な課題や、共通課題の掘り下げ、分野や領域を横断した活動を有識者タスクチームテーマ 2 の実施事項として位置付けることで各方面との連携を一層強化することにつながると考え、今年度の実施事項を協議した。

コロナ禍による影響や近年の災害対策、技術革新等により関心が高まるアーカイブ分野において、今年度から新たに実施したワークショップやオンライントークセッションにて議論を交わすことで、産・学・館（官）の連携を強め、新たな知の拡張や課題抽出等につなげることができたと考える。

メディア芸術情報基盤整備推進事業においては、MADB を活用したアイデアソンやデータ活用コンテストを開催することにより、本データベースの認知拡大や新たな利活用方法のアイデア創出につなげることができた。更にアイデアソンの事例を MAGMA sessions のトークセッションのテーマとして位置付けることでより多視点による議論が交わされ、MADB に関して従来よりも幅広く情報発信をすることにつながることができた。

また、本事業及びメディア芸術領域のアーカイブの意義、価値に対する理解を促進すること、本領域における事業活動を広く周知することにおいては、MAGMA sessions の中で、有識者タスクチームテーマ 1 の活動や、テーマ 2 のオンライン上における人と情報が集まるハブ基盤の可能性について等をトークテーマとして取り上げて議論を行ったほか、メディア芸術 4 分野におけるインタビュー取材事例として映像を公開し、アーカイブに関する取組みや成果を伝えることや新たな仲間作りに寄与することができたと考える。自治体連携会議においては、アンケート実施を中心に展覧会の巡回やオンライン展示についての議論等も行われ、アーカイブを提供する側、利用する側、双方からの課題や意見が交わされた。

これまでの関係者との連携も深めながら、今年度の公開イベントへの参加をきっかけとして、次年度以降また新たな仲間として事業に参画する人々が増え、更に継続的な取組みとして実施されていくことが望まれる。

3.6 調査研究：自治体連携会議

3.6.1 実施目的

全国にはマンガやアニメを中心にメディア芸術関連の施設が約 70 か所あり、多くは自治体が運営を手掛けている。自治体関係者間の連携体制を構築し、情報の共有及びそこから巡回展などのアーカイブの利活用を全国規模で促進することで、新しい文化的価値やより深みのある文化体験ができる機会を生み出すとともに、各施設が自立できるような収益化につながる展開を目的として実施

した。

3.6.2 実施日程

第1回自治体連携会議 令和2年8月25日(火)

第2回自治体連携会議 令和3年1月29日(金)

3.6.3 実施体制

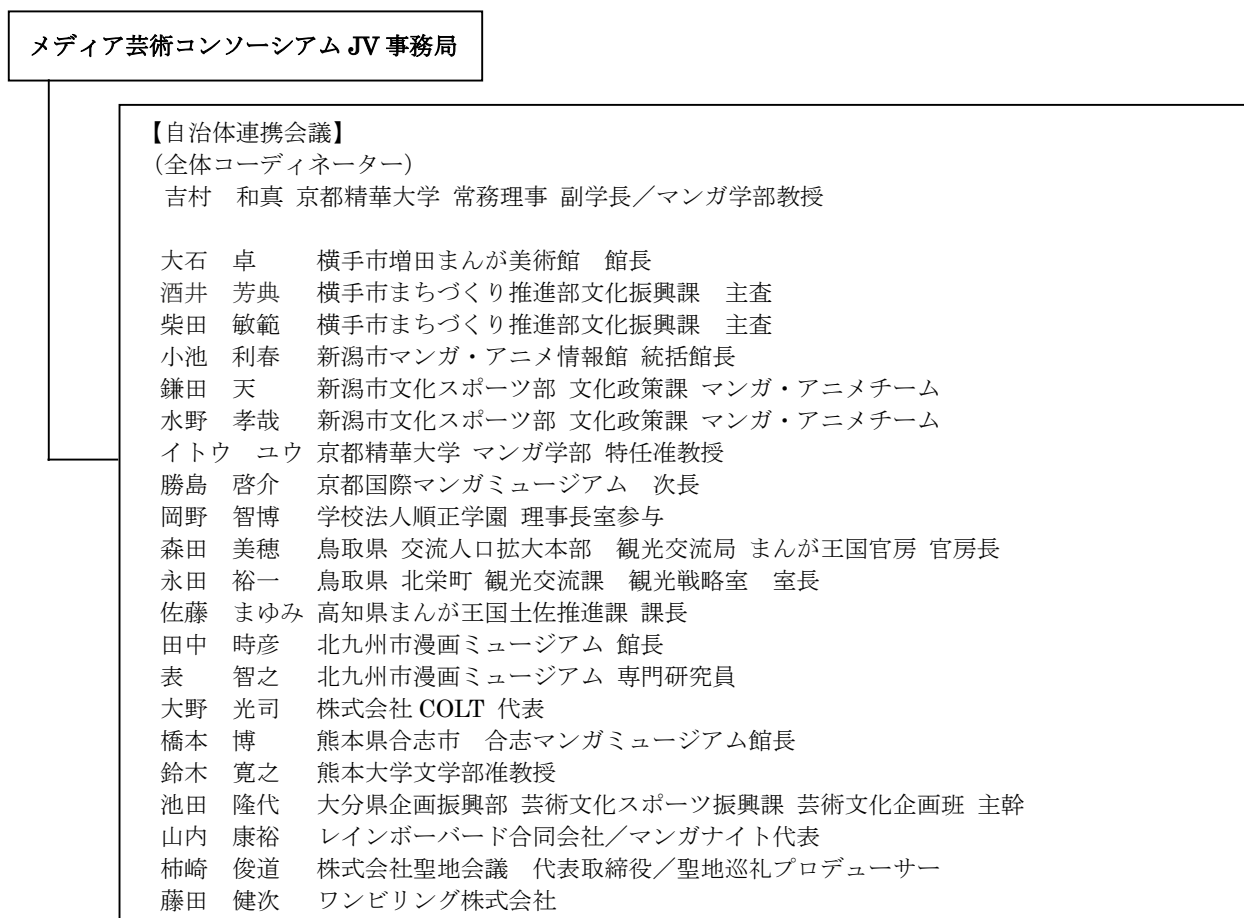


図 3-3 体制図

3.6.4 実施内容

各自治体や施設の取組みを紹介し、人的交流や情報共有を図る場として、継続的に開催してきたが、今年度は8月に実施した第1回では、コロナ禍の中で、どんな問題に直面し、どんな対応策を講じているのか、アンケートを実施して課題を共有した。第2回はアーカイブ利活用の具体的な2つの企画事例をモデルケースとして発表を行ったのに加え、第1回に続いてアンケートによるコロナ禍における状況、施策等についての情報共有を行った。

3.6.5 第1回自治体連携会議

日時：令和2年8月25日（火）13：00～15：00

場所：ZoomによるWeb会議

参加者

全体コーディネーター

吉村和真

発表者

大石卓・酒井芳典・小池利春・武田朋実・イトウユウ・勝島啓介・岡野智博・森田美穂・永田裕一・
佐藤まゆみ・田中時彦・表智之・大野光司・橋本博・池田隆代・山内康裕・柿崎俊道

オブザーバー

糸井文乃・鎌田天・小林由和・井上博明・石田敏光・中平麻矢

文化庁

所昌弘・椎名ゆかり・中西睦美・牛嶋興平

JV事務局

末吉寛・西田武央・高橋知之・池田敬二・岩川浩之・後藤流音・森 由紀・藤本真之介
井口佐智子

■開会

所昌弘氏（文化庁）の挨拶に続いて、吉村和真氏（全体コーディネーター）より本会議体の位置付けと目的並びに今年度事業方針について説明があった。

■アンケート結果を基にした協議

- ・新型コロナウイルス対策として、消毒液の常備、入館者への案内や検温の実施など、入り口での業務が増えているほか、スタッフは感染リスクも抱えており、費用的にも精神的にも負担が大きくなっている。一方で、緊急時の対応手順や連絡網など、リスクマネジメント体制の見直しや整備ができたことはプラス面だと捉えたい。
- ・1日当たりの外国人来館者は昨年度比で約2割になり、コロナ禍において我々の施設にわざわざ来ていただく価値とはどういうことなのか、施設の存在意義や企画展の在り方も含め、大きな問題を突きつけられているように感じる。
- ・青山剛昌ふるさと館は現在、入館者を中国地方に在住の人に限定して営業している。入館制限は作者サイドからの強い要請に応じたものである。入館者に人気のある展示スペースが狭いという構造的な問題があり、いわゆる「3密」回避のため、運用上十分な対策を講じる必要があると感じている。
- ・毎年8月に開催している「まんが甲子園」は高知市の会場に高校生が集まる従来形式ではなく、今年はWebを利用して作品募集や審査を実施した。全国から372点の作品が集まり、その作品を紹介する番組をネット配信したところ約12,000人が視聴した。来年以降も作品募集や予備審査はオ

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

ンラインで行う予定である。

- ・北九州市漫画ミュージアムも6月下旬からコロナ対策を講じながら開館しているが、漫画スクールや読書会などの参加型イベントは中止せざるを得なかった。現在、4コママンガコンクールの作品を募集しているが、審査については東京などリモートで結んで実施することを検討している。
- ・東京都豊島区が整備したトキワ荘マンガミュージアムは新型コロナウイルス感染拡大の影響で、今年3月の予定だったオープンが3か月ほど遅れ、7月から事前予約制で開業している。開館セレモニーなども大規模には実施できず、集客のスタートダッシュに不安はあったが、感染対策を行いながら来館者10,000人を突破できた。
- ・大分県立美術館は3月初めから約1か月と、緊急事態宣言が発令された4月中旬から5月の連休明けまで臨時休館した。再開後、早い段階で体温測定のためのサーモカメラを導入し、氏名や連絡先の記入を入館時にお願いしている。特に混乱やトラブルは起きていないが、連絡先の記入は煩雑な手続きで負荷が大きいと感じている。
- ・横手市増田まんが美術館を中核施設にして観光振興を図る市の計画が、このほど観光庁から文化観光推進法に基づく認定を受けた。美術館の近くには江戸期の町割りや戦前の町屋が残る重要伝統的建造物群保存地区があり、今後はその地域との相互連携を強めて観光客誘致の取組みを推進していく。
- ・新潟市内には市マンガ・アニメ情報館のほかに、水族館など公共の集客施設が数多くある。国の補助金を利用し、集客力の高い施設にはサーモカメラを導入している。カメラの測定値で機械的に平熱かどうかを判断していいのか、体調について来館者の自己申告で十分なのかといったことが検討課題であり、他館の事例も参考にしながら適切な運用方法を探りたい。
- ・学校法人順正学園は吉備国際大学を運営しており、大学にはアニメーション分野の制作者やプロデューサー養成を目指すアニメーション文化学部がある。学校法人と大学は地元高梁市と官民協働の協定を結んでおり、現在、アニメーション分野のクールジャパン国家戦略特区構想の提案に向けた準備を進めている。
- ・吉備国際大学は留学生も多く、日本のマンガやアニメに対する関心も高い。この会議に参加している各施設と連携し、留学生が各地で学習や研究活動をしたり、サポートを受けたりできる関係を構築していきたい。
- ・鳥取県では国際声優コンテストを毎年開催している。今年は全国大会や地方大会は中止し、鳥取大会のみ実施した。従来の公開ではなく動画による審査にした結果、全国から応募があった。現在、作品を募集している国際マンガコンテストも新型コロナウイルス感染拡大の影響なのか、例年より応募数が増加している。
- ・漫画家の陸奥 A 子氏と一緒にバーチャル美術館を開設し、YouTube で公開している。動画は視聴者が美術館に訪れて原画を鑑賞する設定で展開され、原画1点1点に陸奥氏本人がコメントを寄せている。原画やグッズなどの販売も好調で、その収益を運営費にも充てている。ほかの漫画家や美術家からもバーチャル美術館を利用できないかとの問合せが来ている。
- ・合志マンガミュージアムでは東京在住の漫画家芳崎せいむ氏のトークショー開催を予定していたが、

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

新型コロナウイルスが感染拡大している非常事態に、東京から人を呼ぶことに地元関係者から異論が生じ、とにかくやれることはやってみようとりモートで実施した。芳崎氏の代表作では古書店を舞台にマンガ本にまつわる人間ドラマが描かれており、トークショーをきっかけに作品に登場したマンガ本を読みたいという人が、ミュージアムに足を運んでくれるという思わぬ良い結果も生まれた。

- ・私はアニメやマンガの舞台となった土地や建物を訪れる「聖地巡礼」をテーマに、自治体とコンテンツ企業の橋渡しをしたり、イベントを企画・実施したりしている。自ら全国の聖地に足を運んでキーマンに話を聞き、冊子にまとめ発行するビジネスも手掛けるが、新型コロナウイルス感染拡大の影響で地方に取材に出向くことができず、つらい状況が続いている。
- ・北九州市漫画ミュージアム主催の4コママンガコンテストにはジュニア部門(小学生対象)があり、これまではイベントを開いて子供たちに作品作りに取り組んでもらっていた。今後、作画イベントはどうすれば再開できるのか、どういう対策を講じれば安全なのかという点について、情報やアドバイスを欲しい。
- ・マンガの原画に対して価値を感じている人は多く、展覧会でも原画が展示されていれば見に行こうという人が増えている。バーチャル美術館を実現するに当たって、原画を実際に展示できないことによるマイナスの影響はなかったのか。

⇒バーチャル美術館のために陸奥氏が描き下ろした原画を是非見たいというファンが多かった。今回は複製原画も多くの人に買い求めていただいたので、その意味では原画の展覧会とは別のジャンルを確立できたと思っている。

■次回以降の展望、ネットワーク活用について

- ・マンガやアニメだけではなく、あらゆるエンターテインメントがネット上で配信されたり、イベントがリモートで実施されたりしている。それが更に浸透すると地方の文化施設に人の足が向かなくなり、地域文化の衰退が進んだり、施設の存在自体も問われたりする事態になりかねない。新型コロナウイルス感染拡大が続く中でも、地域に足を運んでもらうためには施設の企画力や展覧会のコンテンツ力が問われるのではないか。
- ・ネットを介したバーチャルな体験だと、視覚と聴覚に偏った形でしか情報は得られない。触覚や嗅覚も含め、現地で体感できるライブ感や一体感を多くの人は求めていると思うので、地域の個性や聖地としての価値がより重要になるだろう。
- ・この会議に参加している施設を対象にした巡回展の準備を進めている。平成31年5月に横手市増田まんが美術館がリニューアルオープンした際に開催した「ゲンガノミカタ」展を第1弾のコンテンツとして考えている。当館で原画をお預かりしている矢口高雄氏や小島剛夕氏ら6人の原画を用い、鑑賞のポイントを紹介するほか、方言を取り入れたマンガやイヌをモチーフにしたマンガなど、マンガの歴史の中でも新たなジャンルを切り開いた革新性の高い作品を単行本とともに展示する。ほかにも40万点を超える原画を収蔵しているので、それらを活用した展覧会としてパッケージ化し、今後の会議で皆さんに順次提案していきたい。

3.6.6 第2回自治体連携会議

日時：令和3年1月29日（金）13：00～15：00

場所：ZoomによるWeb会議

参加者

柴田敏範・酒井芳典・安田一平・水野孝哉・鎌田天・小池利春・イトウユウ・勝島啓介
森田美穂・永田裕一・遠藤由美・佐藤まゆみ・岡松泰暁・田中時彦・表智之・大野光司
橋本博・池田隆代・山内康裕・柿崎俊道・藤田健次

全体コーディネーター

吉村和真

文化庁

所昌弘・堀内威志・椎名ゆかり・吉光紗綾子・中西睦美

JV事務局

末吉覚・西田武央・高橋知之・池田敬二・藤本真之介・加藤千里

■開会

所昌弘氏（文化庁）の挨拶に続いて、吉村和真氏（全体コーディネーター）より会議概要の説明があった。

■報告① 「地方自治体がマンガ展を企画・巡回するためのノウハウと課題」

報告者：池田隆代（大分県芸術文化スポーツ振興課主幹）

- ・大分県立美術館は開館した平成27年に『描く！』マンガ展を開催し、作家の卓越した作画技術を作品が生まれた時代背景とともに紹介した。伊藤剛氏や三輪健太郎氏ら多くの専門家の協力を得て、美術館の自主的なマンガ展覧会の企画をできたと思っている。
- ・同時に開催した「進撃の巨人展」は非常に規模が大きく、展示は電通に任せていたが、社会現象になった作品の展覧会を開館直後に開催できたことは、県としても意義があった。
- ・私は学芸員として大分県立美術館の開館準備から関わり、『描く！』マンガ展では全体コーディネーターや出版元との交渉のほか、全国巡回のサポートもしてきた。巡回先の高崎市美術館や豊橋市美術博物館では来場者数がそれぞれ10,000人を超えるなど成功を収めた。各館に熱心に動いてくださる学芸員がいたことも大きかった。
- ・出版社を中心に商業ベースで企画されたマンガの展覧会は多いが、地方で開催する場合には地域活性化や人材育成といった目的をどう盛り込むかも重要である。
- ・大分とゆかりの深い作品のイベント「ReLIFE@おおいたプロジェクト」は、作品関係者から全面的な協力を得られた。国民文化祭の流れの中で予算を立てたが、公務員である私が学芸員として作業した結果、非常に安価に企画できた。
- ・『描く！』マンガ展の企画当時、県庁内などにも反対意見があったし、予算的にも単独では厳し

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

かった。地方の公立美術館の実情に合わせたマンガの展覧会・巡回展を実現するには、各地の施設との連携や情報共有のためのネットワークは不可欠だと感じている。

■報告② 「ゲンガノミカタ展」巡回展について

報告者：イトウユウ（京都精華大学特任准教授）

- ・横手市増田まんが美術館のリニューアルオープン記念展覧会として、原画の意義やマンガの歴史が分かるような展示を考えてほしいとの依頼を受け、「ゲンガノミカタ」展を北九州市漫画ミュージアムの表智之氏とともに企画した。
- ・展覧会は二つのパートで構成され、第1部はマンガ原画の見方を10の鑑賞ポイントに分けて解説している。第2部では「方言」や「食」など六つにジャンル分けした原画展示を通して、戦後のマンガ作品の変遷や社会動向との関連をたどることができる。矢口高雄氏ら、横手市増田まんが美術館で大規模収蔵作家とされるマンガ家を中心に1部、2部を合わせて100点以上の原画が使用されている。
- ・今後、各地での巡回展示を進めていきたい。会場の特性や広さ、予算などに応じて展示規模を柔軟に変えることも可能である。何よりも横手市増田まんが美術館のアーカイブが充実し、体制も整っているため、原画の入替えや巡回先の要望に応じた内容の変更も、容易にできるのが強みと考えている。

報告者：佐藤まゆみ（高知県まんが王国土佐推進課課長）

- ・マンガ文化の情報発信拠点「高知まんがBASE」を令和2年4月にオープンした。コロナウイルス感染拡大の影響で、オープニングイベントなどを実施できなかったこともあり、開館1周年の記念事業として「ゲンガノミカタ展」の巡回展を開催する予定である。
- ・ただ、施設としては展示ノウハウの蓄積が乏しく、学芸員も不在で、施設も狭いといった課題もあった。「ゲンガノミカタ展」は施設規模や予算などを踏まえて柔軟にカスタマイズしてもらえるとということなので、そこに大きなメリットを感じて誘致を決めた。
- ・高校生対象のコンクール「まんが甲子園」開催に合わせ、会期は今年7、8月を想定している。施設利用者の中心が小中学生であることに加え、例年であれば「まんが甲子園」参加のために県外からも高校生が訪れるので、本物に触れる機会として「ゲンガノミカタ展」に足を運んでもらえればうれしい。

■アンケート結果による協議

- ・人の移動が制限される中で、改めて県内や地元の方々に施設の存在を知ってもらえたことが大きな収穫だった。原画のアーカイブ活動を通してマンガ文化の継承や発信をしていくという美術館本来の使命と、収入を確保するという現実部分とのバランスを取りながら、どう館を運営していくかが課題である。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

- ・新潟は昨年春から夏にかけての感染者数がそれほど多くなかったこともあり、入館者もまずまずの数字を残せた。マンガ制作の体験講座は内容を工夫したり、広く告知をかけた結果、地元の人が足を運んでくれるようになった。開館から7年が経過しているが、もう一度、地域住民の来館を促す政策を進めたいと考えている。
- ・「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」は新潟市中心部の商店街をメイン会場に、コスプレのパレードやステージイベントを毎年開催してきた。令和2年度はYouTubeでのライブ配信を初めて実施した。会場では人数制限を行い、来場時には消毒や検温などの対策を行った。これまで対面で実施してきた「出張編集部添削会」も東京と新潟をオンラインで結んでやり取りをした。
- ・令和2年9月から新しい作品展示の場として「マンガ・パンデミック Web展」を開催し、オンラインの可能性を探ってきた。一方で、京都という観光地にある施設なので、実際に足を運んでくれるお客さんに安心して楽しんでもらえるよう、万全な対策をして運営を進めていきたい。
- ・令和2年度実施のイベントはいずれもオンライン形式に変更せざるを得ず、海外への出展もイベントそのものが中止になり断念した。ただ、今年度で9回目を迎えた国際マンガコンテストは、応募数がこれまでで最も多くなった。
- ・現在、スマホの無料専用アプリを使用したスタンプラリーを実施しているが、来年度に向けて謎解きの機能を追加する。今後はこれを定番化しながら、青山剛昌ふるさと館の周辺地域への波及効果を広げていきたい。来年度、時期は未定だが「ゲンガノミカタ」展を開催したいと考えている。
- ・平成28年から4コママンガのコンクール「北九州国際漫画大賞」を実施しているが、今年度は昨年度よりも多くの応募があった。家の中で過ごす時間が長くなり、マンガを描く人が増えているのかとうれしく思っている。あと、自治体連携ネットワークへの要望として、マンガの保存や展示に関わる学芸員やスタッフを対象にした研修会の実施を検討してもらえないだろうか。
- ・当社ではコロナ危機の中での展覧会の在り方を模索し、マンガ家の陸奥A子氏と組んでオンライン原画展を立ち上げた。3回目を今年2月1日から開催する。その横展開として、少年画報社の依頼を受けて宮尾岳さんのオンライン原画展も実施している。また、集客イベントでは北九州市で「クリエイターズミーティング JAPAN」を昨年12月に開催した。
- ・感染防止対策により施設の利用や開館時間を制限せざるを得なかったため、逆に利用者から様々な要望が寄せられた。可能な限り対応したことで、地域住民と施設の距離がぐっと縮まったのは貴重な経験だった。マンガ家の芳崎せいむ氏を招いてのトークショーをオンラインで実施したことで、参加者や芳崎氏、窓口の出版社とコミュニケーションが円滑に取れるようになったのも大きな収穫だった。
- ・令和2年12月、アニメの聖地巡礼や関連ツーリズムを盛り上げるためのイベント「聖地会議 EXPO2020」を東京・渋谷で開いた。余りPRをせず、参加者も絞って実施した一方で、スタッフをしっかりと揃えてライブ配信に力を入れた。その結果、2週間の会期を終えると、かなりの数の映像アーカイブが手元に残った。元々は実際のイベントが主で、ライブ配信は従と考えていたが、実は逆ではないかという気持ちになった。次回は令和3年10月を予定しており、東京で広報活動や情報発信をしたい方がいれば、是非出展や参加の御検討を頂きたい。

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

- ・京都府精華町に、京都府が管理する「SEIKA クリエイターズインキュベーションセンター (SEIKA CI)」というサブカルチャーの創作活動支援拠点がある。これまで京都市がアニメとマンガ、京都府が映画とゲームというように、行政が関わる分野にも何となくすみ分けがあったが、最近、京都府はアニメにも関心を持っている。当社では SEIKA CI を活用してアニメ資料のアーカイブ活動を広げていきたいと考えており、京都府や京都市にもサポートをしてほしいと働きかけている。
- ・東京・豊島区主催の会議イベント「国際マンガ・アニメ祭 Reiwa Toshima」を令和3年2月26、27日に開催する。集客は行わず、オンラインやアーカイブ配信する。マンガ・アニメ業界のビジネス動向や技術トレンド、働き方、評論など、幅広いテーマが議論されることになっており、コンテンツは教育や人材育成にも活用できることから、映像アーカイブの配信期間を長くしようと考えている。

■次年度に向けて

- ・この会議はマンガ文化に関わる行政や施設などのメンバーが中心だが、今後は取組みをメディア芸術全体に広げることも視野に入れており、来年度ここに招く仲間が更に増えることも認識していただければと思う。

3.6.7 自治体連携調査

札幌芸術の森美術館・佐藤康平氏へのインタビュー調査

日時：令和3年2月9日（火）13：30～14：30

場所：Zoom によるインタビュー調査

調査概要

インタビューイ：佐藤康平（「札幌芸術の森」事業係長）

インタビュアー：イトウユウ・日高利泰・吉村和真

オブザーバー：藤本真之介

昨年度事業内で行われた、博物館・美術館等を対象としたマンガ原画のアーカイブについてのアンケート調査において、マンガ原画の収蔵や「マンガ原画アーカイブネットワーク」への関心が特に高いことが確認された施設に対して、今後の連携を具体的に進めるために、より踏み込んだ個別の状況を聞き取る追加調査を計画した。幾つかの候補施設の内、今回は札幌芸術の森美術館の佐藤康平氏にインタビューを行うことができた。

佐藤氏は平成22年以降（一時中断を挟みながらも）美術館の運営に携わり、平成25年に開催された「ほっかいどうマンガ展」では原画の借用についての交渉等の実務ほとんどを担当して企画の中心的な役割を果たしていたとのことである。

美術館での原画収蔵について現時点で具体的に何か決まった受入れ計画等が存在するわけではないものの、以前、三原順（札幌出身の少女マンガ家であり、過年度の文化庁事業において原画の整理・保存が行われている）原画について相談を受けて、館内でマンガ原画を収蔵作品として受入

れ可能かどうかを協議することになったという経緯がある。この時点で三原順の原画を受け入れるまでには至らなかったが、マンガ原画の収蔵自体はあってもいいのではないかという結論だった。ただし、受入れに当たっては以下のような課題がある。一つは収蔵スペースの問題である。もう一つは受入れの可否をどのように決定するのかという線引きの問題である。マンガ原画の価値を判断する専門人材もおらず、公共的な資産たり得る価値をいかに担保するのかというガイドラインも存在しないため、具体的に寄贈等の申出があったとしても美術館としての判断は難しい。文化庁なりしかるべき組織がガイドラインを策定する必要があるのではないかとの見解も示された。このほか、「マンガ原画アーカイブネットワーク」が有効に機能した場合に、原画の借用等が容易になること、巡回展示企画への信頼性が高まることなどが期待されていた。

今回のインタビュー調査を通じて、公共施設がマンガ原画を受け入れる際の課題が改めて浮き彫りとなった。各地域ゆかりの作品であることに加えて、社会的・公共的価値の問題は避けて通れない。この問題にどうアプローチすべきかの議論も更に深める必要がある。

3.6.8 全体総括

今年度の自治体連携会議は、予定通り2回実施されたが、コロナ禍の影響でいずれもZoomによるWeb開催となった。全国に散らばる20近くの自治体・企業のメンバーが、いずれもほぼ全員参加できたのは、結果的にこの開催方法の利点だったと言えよう。各参加者に事前提出を求めたアンケートの回答率の高さと回答内容の濃密さも、会議のスムーズな進行に拍車をかけた。改めて、本会議体に臨む主体性の高さを実感した次第である。

当然ながら、そのアンケート項目の軸は、各自治体や企業のコロナ禍への対策に傾くことになった。博物館や美術館を始め全国の文化施設が同じ問題に直面する中、マンガ関連施設を運営する各自治体からは、予想以上の感染症対策の徹底や来館者数の減少に見舞われながらも、休館中に収蔵資料の整理を進めた事例や入館料収入に頼らない新たな収益事業のテスト事例など、具体的かつ能動的な声が届けられた。中には、興味深い情報として、コロナ禍における自粛生活の影響か、複数の参加者が実施したマンガコンテストで、例年以上の目立った応募数があったという共通点も報告され、この分野の可能性を確認することができた。

また、展覧会を柱に事業計画を立てる施設が多い中、今年度からの新たなテーマとして、本会議体を通じた共同企画展や巡回展の可能性や希望について検討したところ、第1回会議において平成31年に増田まんが美術館で開催された「ゲンガノミカタ展」をパッケージ化し、巡回先の施設のテーマやスケールに応じたカスタマイズが可能であることが提案された。これを受け、令和2年4月に開館した「高知まんがBASE」がさっそく巡回先として候補に挙がり、令和3年度の開催が決定した。これは今年度の大きな実績であり、3月下旬に関係者による巡回展に向けた会議と現場視察を実施した。

こうした展示や講演、ワークショップなどのコンテンツの共同開発や巡回は、本会議体の目指すべき成果として非常に明確であり、次年度以降も同様のモデル事業を蓄積していくことが、自治体連携の具現化に直結することになる。さらに、現段階では参加団体・施設の性格上、マンガが中心に

第3章 メディア芸術連携基盤整備推進事業

なっているが、アニメやゲーム、メディアアートにも視野とネットワークを拡充することが、今後の課題であると同時に新たな可能性につながることは言を俟[ま]たない。

次年度以降も、全国の自治体を軸としたメディア芸術分野の連携を促進すべく、積極的かつ計画的に新たなメンバーの呼びかけを並行していく所存である。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

4.1 今年度事業の実施事項

4.1.1 今年度事業のミッション

今年度事業では、過年度事業から引き続き実施するメディア芸術データベース（以下、MADB）のサービスの設計・開発・提供を実施するための継続的な方針として、以下の四つのミッションを策定した。

1. オープンなデータ提供機能の強化
2. メディア芸術作品の発見可能性を高める
3. メディア芸術作品データのハブとしての信頼性を高める
4. コミュニティからのデータ収集と蓄積のワークフローの確立

1 について、MADB が提供するデータは、基本的には誰もが自由に利用可能であるべきである。これはデータのライセンスの問題のみならず、MADB が様々な利用者にとって利用しやすいデータの提供機能を有する必要がある、ということも意味する。また、MADB が提供するデータや機能を利用しやすくするためには、それらに関する情報も併せて利用者に広く提供されなければならない。

2 について、MADB を通じて利用者が、メディア芸術作品やそれに関する資料を、より容易に見出せるべきである。これはより多くの作品や資料についてのデータが提供されることや、第一に述べたオープンなデータ提供に加え、MADB が提供する検索サービス自体が使いやすいものであるべきということも含む。さらに、MADB が外部データベースと活発に連携されることで、発見と利用の窓口を増やしてメディア芸術作品の一層の掘り起こしを可能にすることも求められる。

3 について、MADB は信頼性を担保し、情報を継続的に提供することが望まれるものである。昨年度実現された MADB が提供するデータについての永続的な識別子（MADB-ID）の提供はその核となるものであり、この ID の活用を推進し、我が国のメディア芸術に関する情報のハブとなることが期待される。また、信頼性の観点からはサービスの認知度を向上し、より多くの利用者に望まれる存在を目指す必要もある。第一に述べたオープンなデータや情報の提供は、MADB に対する信頼性の向上にも寄与すると考えられる。

4 について、MADB は、我が国のメディア芸術アーカイブに関する取組みと連携し、その取組みの直接及び間接的な成果としての保存・整理されたメディア芸術作品に関するデータの提供を行う役割を持つ。特に本事業と同じくメディア芸術連携基盤等整備推進事業に包含されるメディア芸術連携基盤整備推進事業及びメディア芸術アーカイブ推進支援事業の成果の公開を進めることが強調される。これらは、第三に述べたメディア芸術作品データにおけるハブの実現の具体的な形であると同時に、MADB の安定的なデータ提供・運用に必須である。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

今年度事業ではこれら四つのミッションにのっとり、様々な MADB のサービスの設計・開発・提供を進めた。次に個々の実施事項についてミッションごとに述べる

(1) オープンなデータ提供機能の強化のための実施事項（ミッション1関連）

MADB が提供する情報を一般に向けて広く開かれたものとし、次なるフェーズである利活用の段階へと進めるために、その情報の明確化・形式化を行った。まず昨年度事業にて公開されたメタデータの記述項目を分析し、項目の定義や運用の精緻化を試みた。タスクチームワーキング会議での綿密な議論や、昨年度までに不十分であったデータモデルやデータ収集に関する分野個別や分野横断での議論を実施した。そして、この成果を取りまとめ、メタデータスキーマとして整備した。

さらに、このメタデータスキーマに基づいた LOD データセットの構築を行った。また、LOD データセットに関しては、定期的に生成、配布する機能を開発、運用した。これにより、開かれたデータベースとなり、第三者が自由にデータを利用できる基盤となるよう図った。

(2) メディア芸術作品の発見可能性を高めるための実施事項（ミッション2関連）

過年度の有識者検討委員会で上がった意見を踏まえて、MADB 公開サイトにおけるユーザビリティ向上のためのシステム改修を行った。また、大学と連携し、利用者評価を実施、公開サイトに必要な追加事項を客観的な評価により検討した。さらに、外部データベースとの連携の一つとして、ジャパンサーチとデータ授受について打合せを行い、連携に向けての前提を固めた。サイト内での導線の整理をしながら分野連携価値を創出する情報基盤を目指し、サイト外からのアクセスも意識した閲覧画面の検討を通じて、利便性の向上を図った。

(3) メディア芸術作品データのハブとしての信頼性を高めるための実施事項（ミッション3関連）

本項では、MADB の価値を共有するとともに、今年度までに実装したシステム基盤をいかに多くの人に利用、活用してもらうかを検討し、実行した。具体的には MADB の概要や価値、使い方をまとめた MADB 紹介パンフレットの作成と配布及び MADB 公開サイト上での掲載を行った。また、MADB を使ったアイデアソン及び LOD データセットを活用したデータコンテストを実施。本事業での活動をも周知させることにつながった。MADB の本質的価値を広く浸透させ、一般利用者を巻き込んだ形で利活用モデルケースの創出を図った。

(4) コミュニティからのデータ収集と蓄積のワークフロー確立のための実施事項（ミッション4関連）

各連携機関及び団体に MADB の基本的方針やシステム概要を説明の上、各機関が保有する所蔵品や保管データについてヒアリングを行い、MADB との連携に向けて試行した。また、主に国立国会図書館（以下、NDL）からのデータ登録業務の自動的かつ定期的な運用に向けた調査、検討の実施や、データ登録及び加工についての効率的対応にも取り組んだ。いずれも安定的なデータ収集先の確保及び長期運用を見据えたデータ作成、データ拡充及び連携基盤整備推進事業・アーカイブ推進支援事業における成果の活用に向けた取組みである。

4.2 データモデル・記述項目の改訂

4.2.1 改訂の概要

MADB の提供するメタデータのモデルや記述項目は、MADB の提供する情報やサービスを具体的に定め、その整備やひいては MADB の大部分に影響を及ぼすサービスと事業の根幹であり、過年度事業の中で継続的に検討・議論が重ねられてきた。昨年度事業ではメタデータの分野横断のための共通データモデルに基づいたデータベーススキーマが設計され、MADB ベータ版として実装、サービス公開が行われた。

本事業ではこの昨年度事業の成果を踏まえ、実装の結果を通じてメタデータモデル・記述項目の妥当性を検証し、それらを精緻化するためにメタデータモデル及び記述項目の改訂に関する調査・議論を進めた。

まず、昨年度事業で実装された MADB ベータ版のデータベーススキーマ（以下、ベータ版スキーマ）のレビューを実施した。これにより MADB の提供するメタデータの内容と課題が具体化された。次に、このレビューの結果を踏まえ、ベータ版スキーマを改訂してメタデータスキーマとしてまとめた。メタデータスキーマはメタデータの構造や記述規則を定義する、データの仕様書となる文書である。このベータ版スキーマのレビューとメタデータスキーマの策定・公開は、従前より不明確であった MADB の提供するメタデータの仕様を明らかにして広く一般に提供することで、MADB のオープンなデータ提供に貢献することを企図したものである。

また、これまでメタデータモデルに関する課題が指摘されていたアニメーション分野・メディアアート分野については、それぞれ分野の特徴に依拠する要件を掘り下げ、反映するメタデータモデル改訂の検討を本事業で進めた。加えて、こちらも課題として指摘があった、分野を横断するメタデータ整備の検討について、その具体化のための取組みとして、催事に関するメタデータモデルの検討を行った。

4.2.2 ベータ版スキーマのレビュー

4.2.2.1 レビュー作業の概要

ベータ版スキーマのレビューとして、MADB ベータ版に実装されたメタデータの記述項目について有識者タスクチーム員が内容やデータ入力を確認し、精緻化を検討した。具体的には、まず昨年度事業で定められた共通データモデルと実装の現況との比較による実装の妥当性の検証を項目ごとに実施し、文章による定義を定めた。MADB ベータ版の実装に際しては、共通データモデルと MADB 開発版からの移行データの双方を勘案し、従前の記述項目を対応する共通メタデータモデルの実体の記述項目とすることでベータ版スキーマが設計・実装された。共通データモデルは分野横断のために定められたものであり、従前の記述項目との意味的な対応関係が保証されてはいなかったため、実体と記述項目の関係に不適当な部分や曖昧な部分が一部残されていた。また、実体の定義と実装や実際の入力データに解釈上の差異が見られる部分が残されていた。今回のレビューではこ

うした部分の精緻化について検討した。

加えて、記述項目の共通化、項目の不要な項目の削除、MADB 公開サイトに出力される項目名の修正、プロパティ³の定義等について検討した。修正に関する検討は、メタデータモデルの有識者から主に分野横断や一般的な記述や構造との比較による実装の妥当性の観点からの修正提案や論点整理を行い、各分野の有識者から分野ごとの要件を担保する観点から修正提案について具体的な対応を定め、有識者タスクチーム会議及びタスクチームワーキング会議にて討議する形で進めた。

レビューを実施した記述項目はベータ版スキーマの全ての記述項目で、約 3,000 項目に上り、修正の提案は 1,682 件に上った。内、項目名の変更は 627 件、プロパティの変更は 564 件、項目の削除は 303 件であった。

検討した内容は改修によってシステムに実装するとともに、本事業で同じくして策定したメタデータスキーマや出力する LOD データセットの記述仕様にも反映した。ただし一部提案については継続的な議論を必要としたため、今年度での実装・反映を見送った。

4.2.2.2 レビューの主要な検討事項

本節ではベータ版スキーマのレビューに際して検討した主要な事項についてまとめる。

(1) 実体関連構造

先に述べたように、ベータ版スキーマは共通データモデルに基づき定義された実体種別に即して実装された。しかし MADB ベータ版の公開にあたっては従前の MADB 開発版のデータを投入したことにより、記述項目の 1 対 1 のマッピングだけでは対応できない、実体の定義と実装や実際の入力データの解釈上の差異が生じていることが明らかになった。特に MADB のデータの整備状況が明確でなく、統一も不十分であったアニメーション分野・メディアアート分野については両者の乖離 [かいり] が大きく、他の分野と同水準の利便性を提供するためには、データモデル・実体種別の定義の精緻化とデータの再構成が必要であることが明らかになった。これは各分野で具体的に議論して定める必要があったため、本レビュー後に議論を進めた (4.2.4 項)。

また、共通データモデルの実体種別の中で具体的に定められてはいないものの、個別の実体として整備すべき項目がいくつか見られた。これにはマンガ分野「単行本レーベル」などが該当した。これらは各分野固有の記述項目であり、共通データモデルにおいて、メディア芸術作品を直接構成しないが、メディア芸術作品に強く関連し、その特徴を表現する概念や要素についての実体である「関連クラス」の実体として定義・整備すべきものも含まれる。関連クラスとしての取捨に当たっては各分野で議論を深め定める必要がある。なおこうした項目について、MADB 開発版のデータにおいて構造化され表形式で与えられているものと、記述項目として与えられているものが並存している。前者は比較的簡単にデータの変換が可能であるが、後者については構造化されていないデータから実体の識別が必要になることに留意すべきである。

MADB ベータ版は LOD を指向し、個別の実体として識別できるものについては原則実体として

³ 本章では Web API 及びデータセットに用いられる機械判読可能な記述項目のことを指す。

定義し識別子を与える方針でそのスキーマが設計されているが、MADB 開発版で実体を参照せずに、構造化されていない記述項目になっているものが幾つか存在した。作者（図書目録における責任表示）に関する項目はその典型的なケースであり、作者を表す実体を参照しているものと作者の名称や役割が記載される記述項目が混在していた。その他、共通項目「シリーズ名」についても一部は「作品」として実体を与えるべきものが存在しているが、こちらについても整理が不十分であった。実体を参照しない場合では、共通の実体のものと見なすことできる記述項目であっても、それを参照する個別の実体ごとに同一の記述項目が存在するため、記述項目を修正する場合にそれら全てを個別に修正する必要があり、データの管理コストが高い。一方でこうした項目を全て実体参照の形に移行する場合にはデータの膨大な整理作業とシステム改修の必要性が生じる。そこで今年度事業での改修では、経過措置としてこれらを「作者」「作者名」として実体を参照する項目とその名称に関する項目として対応することを明示するようにしたが、今後は積極的に実体参照を用いるよう検討が必要である。

(2) 記述項目・プロパティ

記述項目に関しては、分野を越えて共通化すべきものであるものが幾つか見られた。

まず、各実体の名称・ラベルについて、その付与のルールが現時点では分野や実体ごとに異なっていた。これらは今後整理と分野の個別事情を汲 [く] みつつも統一が求められる。MADB 開発版まではデータの提供が MADB 公開サイトのみであったため、MADB 公開サイトでの利便性を考慮したルールが採用されている傾向があった。しかし今年度事業においてデータセットの提供が開始され、MADB 公開サイト以外でのデータの提供や利用が今後進められるため、より広い視点で個別の実体を識別しやすい名称を付与できるルールを定めるべきである。この議論は書誌の整備におけるタイトルの識別・記録に相当し、読みや別名の管理についても関心の対象である。また、実体の一般的な名称とシステムやデータセットにおける識別のために表示するラベルを分離してデータを管理することは不可欠である。また、無形物や非公開資料など、一般的に固有の名称を持たないものについて識別のため与えるラベルについても利便性を考慮した検討が必要である。

反復的に製作されている事物の順序を表す項目についても同様のルールの不統一が見られた。この役割を持つ記述項目として共通項目「巻」「号」があるが、この使用ルールが一定しておらず、分野を横断して用いられているように見えても実際は全く別の意味を表す項目として位置付けざるを得ない状況にあることが明らかになった。本来「巻」「号」は定期刊行物の発行順序を表すための項目であり、その慣習の影響を受けて他のメディアにおいても広く一般に用いられている。一般的な用法が厳密に定義されたものでないため、分野ごとの慣習に基づいて共通項目を直感的に当てはめたために、共通項目として保証する項目の定義・意味とズレが生じている事例が散見された。メディア芸術分野の資料について書誌学的な検討は例が少なく、既存の解決法を探し出すことが難しい。したがって、MADB としての反復的に製作されている事物の順序の表し方の整理について議論を深めるべきである。また、「作者」「発行者」などの製作の主体を表す記述項目についても同様の記述項目の用法のばらつきや分野・実体固有の記述項目と共通項目との混用が見られたため、こちらも検

討を進める必要がある。

今回のレビューで実際に登録されているデータの状況と項目名から推定される内容に乖離があるものや分野・実体ごとに同一の概念を示しながら異なる単語を使用しているのが見られたため、これらについて項目名の修正を行い、改修によりシステムに反映した。これは過年度事業から進めてきたデータモデルやスキーマの議論と定義によって概念面でのデータの在り方が定まったことにより実現できた改善であると言える。

さらに、今回のレビューを受けて、MADB 開発版に由来する幾つかの項目について整理を実施した。MADB 開発版にて記述項目として備えられていながら実際にはデータが登録されておらず項目の意味や用法を定めることが困難なもの、システム管理のために備えられていて本来は公開する必要がないものについては今年度の改修において非公開とした。また、データは存在するものの定義やルールが曖昧なものや今後の整備の目処 [めど] が立たないものについては、他の項目と分けて管理することとした。なおデータが存在する項目については、公開されていなくともシステム内には記録・保存されている。これら過去に意味のあるデータが提供されていた項目の削除・公開停止については、ユーザの混乱を防ぐ点やデータの管理コストを下げる点から必要になるが、他方これまで提供していたデータが公開されなくなることはデータの永続的な提供の観点からは望ましくないため、慎重に議論すべきである。

4.2.3 メタデータスキーマの策定

4.2.3.1 メタデータスキーマ策定作業の概要

MADB において稼働する情報システム内部で扱われているデータについては、各分野が扱う情報の種別に対応する形で設計された、複数の情報資源分類が存在し、それらの情報資源分類の一つ一つに対して名称や著者、発行者といった項目が定義されている。今年度事業では、これらの全項目について、共通データモデルとの対応関係を検討するとともに、項目の名称とその意味を国内外の LOD データセット利用者が理解できるように、国際的に利用されている語彙を割り当てた。具体的には、大手検索エンジン事業者を中心として整備された Schema.org の語彙を主に採用し、MADB にのみ現れる概念については独自の語彙を定義した。これらの一連の作業によって作成された情報の枠組みがメタデータスキーマである。

メタデータスキーマは、4.2.2 節で述べたベータ版スキーマのレビューを受けて策定した「プロパティリスト」と「情報資源分類リスト」に基づき、作成された。プロパティリストは、MADB で使用されるプロパティをリスト化したものである。プロパティリストにおける、各プロパティの記述形式を定義するための主要な項目は以下のとおりである。

- 管理 ID：プロパティの管理用の ID
- 分野：プロパティが所属する分野
- 情報資源分類種別：情報資源分類の種別（アイテム・コレクション・付帯項目）

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

- 情報資源分類名称：情報資源分類の名称
- 項目名称：プロパティの名前
- 最小出現回数：プロパティの値の出現回数の最小数、0 の場合はそのプロパティの記録は必須でないことが示される
- 最大出現回数：プロパティの値の出現回数の最大数、1 の場合は繰り返しで入力することができない項目であることが示される
- **URI**：プロパティの URI
- 値域：プロパティの値のデータタイプの制限及び指定
- 定義：プロパティの定義
- コメント：定義の詳細や補足説明

プロパティリストに登録されるプロパティの総数は、今年度末の最新版では 2,837 件である。この件数は、MADB の 4 分野と分野横断の全ての情報資源分類のために定義されたプロパティをリスト化したものであり、MADB のベータ版スキーマとして実装されているものとほぼ同数である。その内、1,560 件のプロパティを公開することとした。非公開となるプロパティは、1) 内部の管理用項目と、2) 今年度のプロパティの精査により不要と定義されたもの、3) 分野横断の「作品」や「関連資料（複製資料）」など、開発段階で定義されていたが現時点では非公開となっている情報資源分類のプロパティ、などである。2) の不要と定義されたプロパティとは、たとえば「テレビ番組」の「巻」「号」など共通項目として実装されていたが実際には用いるべきでないようなものや、MADB 開発版で定義されていたがベータ版では不採用となったもののデータの互換性を保つために提供されるような旧項目と呼ぶべきもの、などが該当する。

一方、情報資源分類リストは、本データベースで定義される記述対象又はそのクラスである情報資源分類をリスト化したものである。情報資源分類リストにおける、各情報資源分類を定義するための主要な項目は以下のとおりである。

- 管理 ID：情報資源分類の管理用の ID
- 分野：情報資源分類が所属する分野
- タイプ：情報資源分類の種別（アイテム・コレクション・付帯項目）
- 名称：情報資源分類の名称、日本語・英語のほか代替名称の日本語・英語が定義される
- 定義：情報資源分類の定義
- **URI**：情報資源分類の URI
- 上位のクラス：情報資源分類が所属する上位のクラス

本リストでは合計 47 件の情報資源分類が定義される。現時点では非公開と定義される 13 件を除く 34 件の情報資源分類がメタデータスキーマに掲載されることとなった。

これら二つのリストの作成作業は、福田氏がプロパティリスト並びに情報資源分類リストの構造

を策定し、ベータ版スキーマ設計書に基づき両者の第一案を作成したほか、名称の統一化、定義・コメントの策定及び編集など全般的な編集工程を担当した。大向がオントロジーの策定に基づき、プロパティへの URI 付与ポリシーの再構築並びに実際の編集作業を実施した。これにより、分野ごとに異なるポリシーの最適化及び統合化、類似項目の統合化が進められた。また、本作業と並行して大向により作成が進められたオントロジーファイルから一部の設定を継承し、相互に運用可能なものになるように策定された。三原氏が各プロパティについてレビューを行い、それぞれにコメントと修正案を提示した。また、大坪氏、嘉村氏、豊田氏並びにシステム開発担当を含む DNP の担当者など、MADB の各分野担当者により、分野ごとにレビューを行った。これらのレビューとフィードバックを複数回実施することで、論点の整理と共有並びにエラーの発見などに大きく進捗があった。

これらのリストに基づき、情報資源分類ごとにプロパティを配列し組版することで、メタデータスキーマ仕様書は生成されている。また、オントロジーファイルの策定においても、同リストが用いられる。今後、プロパティリストと情報資源分類リストを継続的に管理・更新することで、1) 継続的に修正や変更があると想定されるデータモデル並びにメタデータスキーマの統合的管理、2) 一般ユーザや連携機関向けの MADB のメタデータスキーマ仕様書生成、3) Linked Data の仕様を定義する機械可読ファイルであるオントロジーファイルの生成、4) MADB のメタデータの構造にかかる改修用の設計書、などとして用い得るものであり、今年度事業における重要な成果であると位置付けることができる。

4.2.3.2 メタデータスキーマ定義文書の作成

更に今年度事業では、メタデータスキーマに関する仕様を明示的に定義した文書を作成し公開した。本文書は PDF 形式のファイルであり、名称は「メディア芸術データベース メタデータスキーマ (Media Arts Database Metadata Schema: MADB-MS)」である。同ファイルは、GitHub において公開されている (GitHub の URL を脚注に示す)。メタデータスキーマとは、特定の種類の記述対象を記述するためのメタデータのセット、とりわけその記述項目や記述形式を定義する規則を示す用語である。

本文書は、今年度公開されたデータセットの仕様に基づき策定されたものである。そのためベータ版スキーマを始めとする、昨年度までに公開されたデータベースサービスや API のデータ構造及びその中で定義されるプロパティ及び項目名称とは必ずしも対応するものではない。今年度提供される LOD データセットの仕様が、最新のメタデータの仕様であり、API 並びに公開サイトのメタデータ仕様は今後の機能改修によりデータセットのそれに随時適応していくことが想定されている。

また、本文書は、MADB のデータセットとして一般ユーザ向けに出力されるメタデータの仕様を示すものであり、データ入力やデータ作成のための仕様を示すことを第一の目的とするではない点には注意が必要である。例えば、一部の管理用項目や、システム実装に由来する外部からは参照できない構造化など、一般ユーザがアクセスできないデータに関する仕様は本文書には含まれない。ただし、データ入力のための一つの基準及び参考資料として用いることは想定されており、活用を期待している。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

本文書においては、情報資源分類と、情報資源分類ごとに定義されるプロパティの記述規則・記述形式を、ラベル、定義、コメント、値域、出現回数、タイプ、URI、言語タグ、上位のクラスの9件の項目で示している。これらの項目の詳細は同文書において示されるとおりである。この項目はメタデータ基盤協議会によるガイドライン⁴をはじめ、既存のメタデータスキーマの説明文書などで一般的に用いられる項目などから選んだ。

以下の図 4-1 はあるプロパティの仕様を示すものである。

発行者	
ラベル	発行者
定義	出版・頒布した責任主体
値域	[責任主体]
出現回数	0-N
タイプ	プロパティ
URI	http://purl.org/dc/terms/publisher

図 4-1 プロパティの仕様

ラベルにはプロパティに定義された日本語のラベルが示される。ここでは、このプロパティの日本語の名称が「発行者」であることが分かる。定義には、MADB における本プロパティの定義が示される。図の例では、このプロパティがリソースを出版した、若しくは頒布した責任主体を示すためのものと定義されている。値域には、このプロパティの値の形式が指定される。ここでは「[責任主体]」とあるが、角括弧で示される場合、それは特定の情報資源分類に属する実体を指定しており、この場合は責任主体を示す実体を指定するために用いることを示している。例えば発行者が集英社である場合、それを示す MADB の責任主体の識別子である「C57371」を持ち、URI では「<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/id/C57371>」がその値となる。出現回数では、最大出現回数と最小出現回数が定義される。この場合「0-N」であるため、値がなくても、また値が N 件、すなわち複数件であっても構わない。タイプにはこの記述要素がどのような種別の記述要素であるか、具体的にはクラス（情報資源分類そのもの）とプロパティの別が示される。この場合、この記述要素がプロパティであることが示される。URI とは、統一資源識別子（Uniform Resource Identifier）の略称であり、そのプロパティの意味を定義する URI を示す。ここで示される値である「<http://purl.org/dc/terms/publisher>」は、Web 上の情報資源のための標準として定められたメタデータ語彙「DCMI Metadata Terms」に含まれる、この URI で定義されているプロパティ「publisher」により定義されるものに該当することが分かる。

⁴ メタデータ情報共有のためのガイドライン. <http://www.mi3.or.jp/item/A03.pdf> (accessed 2020-12-17)

4.2.4 データモデル改訂に関する検討

4.2.4.1 アニメーション分野

4.2.4.1.1. 検討事項

アニメーション分野のデータモデルに関しては、今年度のベータ版スキーマのレビュー及びメタデータスキーマの策定後、残された課題の内、「実体定義の精緻化」「分野横断を見据えたデータモデルの調整」「プロパティの整理」「将来の外部施設との具体的なデータ連係のデザイン」の4点について検討を行った。以下、それぞれの議論の経緯及び検討内容について述べる。

(1) 実体定義の精緻化

アニメーション分野のものとして定義される実体は、メディアタイプごとに大きく分けて「テレビ」「劇場上映」「ビデオパッケージ」「その他」に分類される。今年度はこれらのデータ登録のための指針作りを視野に入れて、これら実体についてより厳密な定義の検討を行った。

「テレビ」はアニメーション分野の作品とデータの大部分を占めている。その大部分は「シリーズ」「レギュラー番組」等と呼称される、特定の放送局（放送系列）・日時で一定期間反復して放送される形態である。その他、相対的に発生頻度の少ないものとして「単発」「スペシャル」と呼ばれて不定期で100分程度の制作分数で公開される形態がある。これらは公表の様態は異なるが、その内容の特徴はテレビアニメとして共通すると解釈できるため、データモデルにおいてこれらを示す実体は共通の種別に属するものであるべきである。しかしながら、MADB ベータ版では、MADB 開発版に由来するデータの構造の影響を受けており、この二つの実体は明確に切り分けられておらず、シリーズ・レギュラー番組については「テレビレギュラーアニメシリーズ」、単発・スペシャルについては「テレビアニメ単発（スペシャル）シリーズ」とそれぞれ別個の実体として定義されていた。さらに、この「テレビレギュラーアニメシリーズ」について、MADB 開発版に由来するデータにはこの放送枠に基づく反復的な番組放送の集合をひとつの実体として登録しているものと、放送枠の中で個別の回次（以下、各話）をひとつの実体として登録しているものが混在していることが明らかになった。こうした一般的な認識とのずれやデータベース内でのデータの統制の不徹底は是正されるべき点であると指摘された。

また、「テレビレギュラーアニメシリーズ」について、現在の MADB ベータ版の、言わば放送業務に即した実体の解釈は必ずしも一般のユーザにとって分かりやすく利便性が高いものではなく、むしろ各話単位に識別されたデータが提供されていることが望ましい、という意見もあった。シリーズ・レギュラー番組は、放送局や放送時期によって、同一作品の同一話でも差異が発生する。各放送局の考査基準の違いによる修正（例：地上波版と専門チャンネル版の別）や、再放送時のリメイクや欠話やセクション放送等、作品の基本的な内容（ある作品のある話）を同一だと認識できる場合においても、放送された表現物には相違が認められる場合がある。これらの相違はシリーズ・レギュラー番組の全体についてのみではなく、その一部を構成する各話ごとにも認められうる。アニメー

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

ション作品やその体現への正確なアクセスのためには、こうした異版体に相当するアニメーションの形態の違いを識別できるようにする必要がある。

今年度の議論においては、これまでに述べた問題を解決するために、「観測場所・日時」によって識別される放送の事実を示す実体と「個別作品とその内容」を示す実体を別々の実体としてかつ各話単位で識別し、データを登録していくことを当面の方針として確認した。しかし、この点を是正することはデータモデルの改訂とそれに伴う大規模なシステムの改修とデータの修正を必要とするため、その方法には慎重な検討とそのための時間が必要であると判断された。そこで、今年度は各話ごとにひとつの実体として登録するケースのデータモデルを理想的な案とした上で、理想的なデータモデルの実装以前での各話単位の記述を構造化しながらも実体としては提供しないデータモデル（折衷案）の二つを設計し、次年度以降にまず折衷案から理想案へ段階的な改修を検討していくこととした。図4-2、図4-3はそれぞれ理想案、折衷案のデータモデルを示したものである。縦線で区切られた左側が実体の関連を示した図で、楕円〔だえん〕が実体、点線の円は典拠となる実体、矩形〔くけい〕は構造化しながらも実体としては提供しない記述項目の集合体、矢印はそれらの参照関係を示している。中央の記述は左側に示された実体の定義、右側の記述はデータ例である。

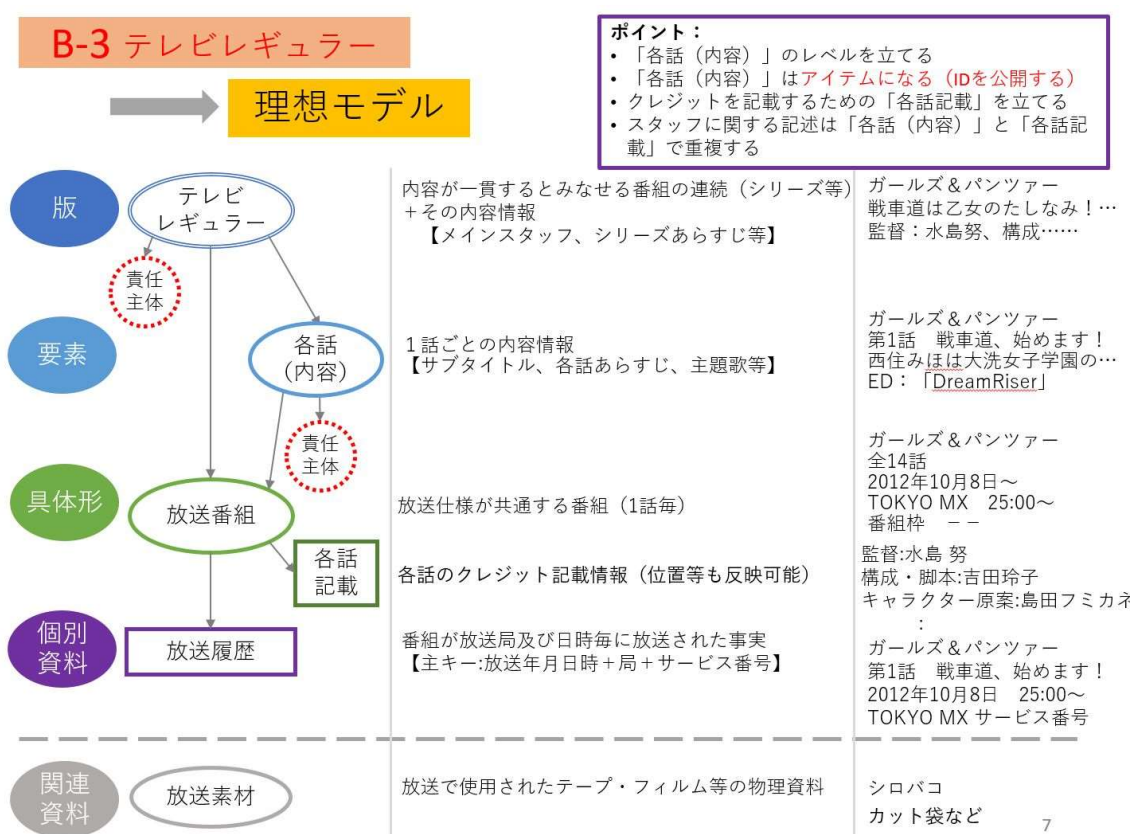


図4-2 テレビレギュラーの提案データモデル -理想案-

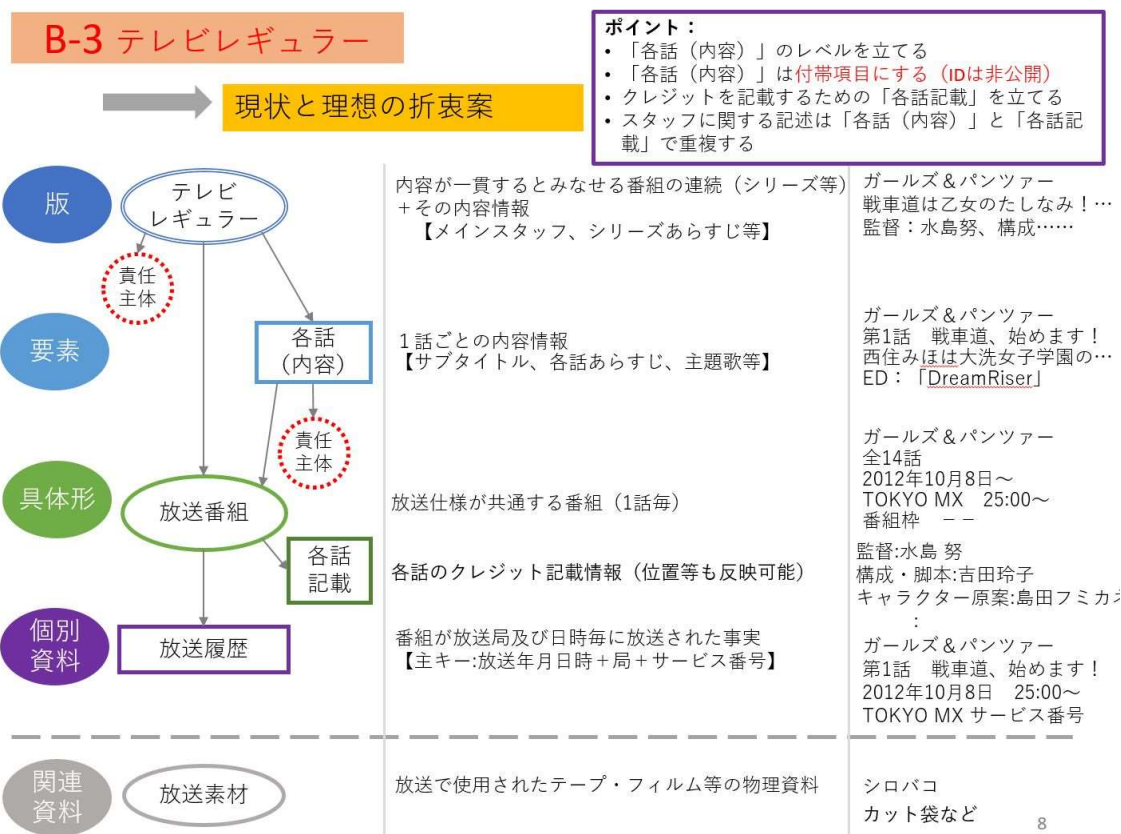


図 4-3 テレビレギュラーの提案データモデル（折衷案）

「劇場上映」については、映画として配給される単位を実体として定義することとした。この定義においては、複数作品が同時上映されるケースの扱いが問題として指摘された。配給においては複数作品が一つのものとして識別され得るが、それらは個々に制作されているためそれぞれ独立して登録する必要がある。しかし近年ではこうしたケースは極めて少なくなっているためにデータ作成業務において対応可能と判断した。また、劇場での上映は劇場施設の機材的な構成にも影響を受けるため、IMAX や 4DX/MX に代表される特殊な上映形態や映写機器仕様の違い、音響システムのチャンネル数の差異や音響的な違いも発生する。こうしたケースは同一作品であっても、適宜異形体として定めることとした。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

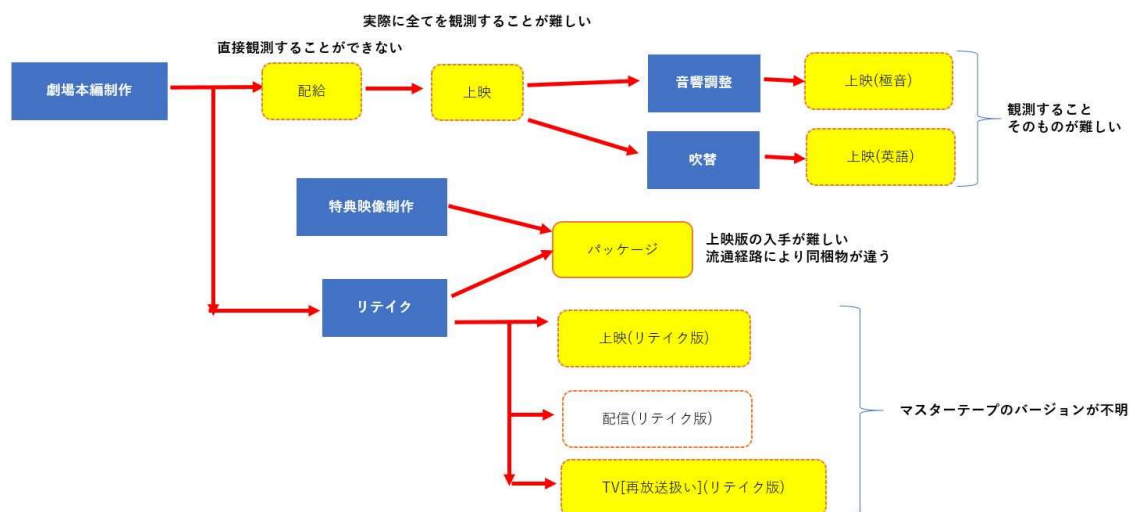


図 4-4 劇場アニメの展開と採録

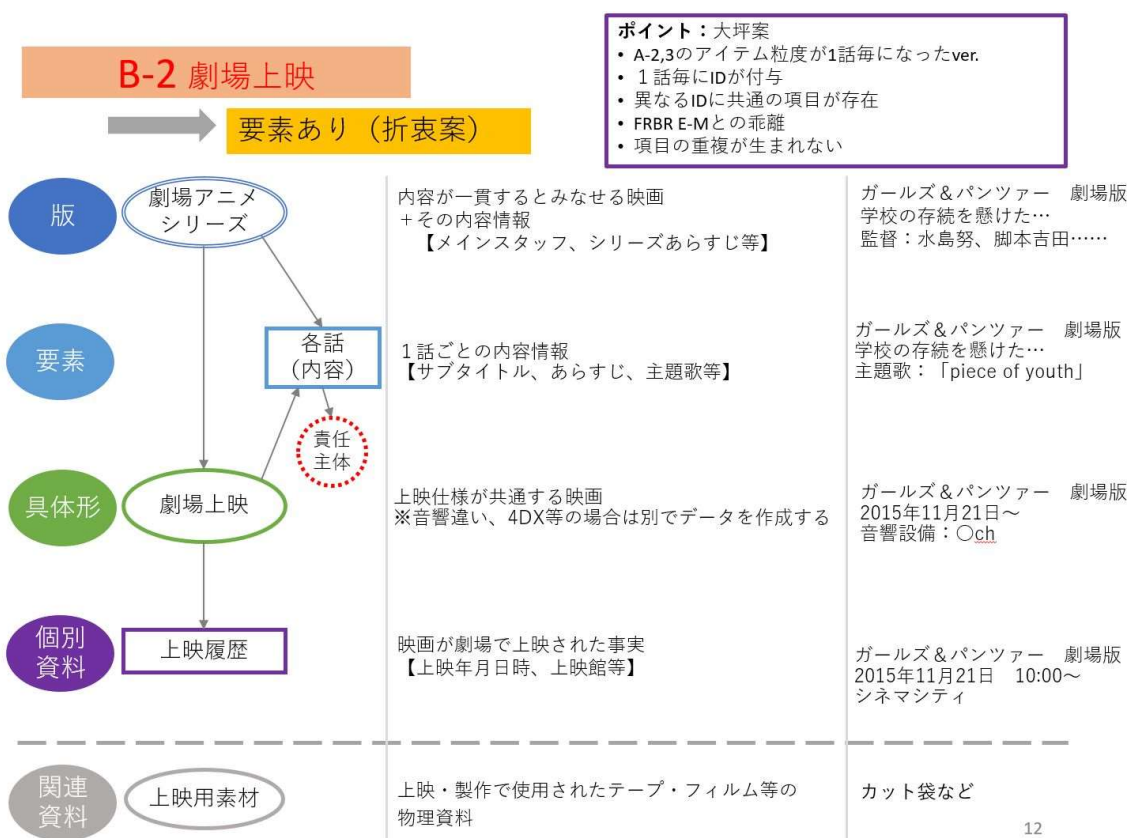


図 4-5 劇場上映の提案データモデル (折衷案)

「ビデオパッケージ」については、他分野の場合と同様に流通上の単位を実体として定義することとした。MADB 開発版のデータでは更に1段階粒度の細かい、例えば複数枚のディスクが組にな

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

ったビデオパッケージについて内部のディスク単位でデータを登録しているものも見られたが、これはデータ作成の負担が非常に大きく、また、利用者側の必要性も薄いと判断し採用しなかった。

なお、パッケージに収録される作品は、テレビや劇場で既に公開された作品を二次利用して収録されている場合が大部分である。この場合に収録される作品は、以前に公開されたものと完全に同一であるか、リメイクなどは発生して厳密には映像作品としては異なる場合の両方が考えられる。また、新規特典映像のように、同一作品・異話（新作）を混載するケースがある。人気のある作品の場合、パッケージが複数回形を変えて流通するケースもある。これは単巻パッケージの発売後にBOXが発売されるケースや、視聴方式の進展に起因してVHSとDVDとBDのように新しいメディアで都度再展開する場合などである。今回提案するデータモデルでは、このいずれの場合も破綻なく記述することができる。

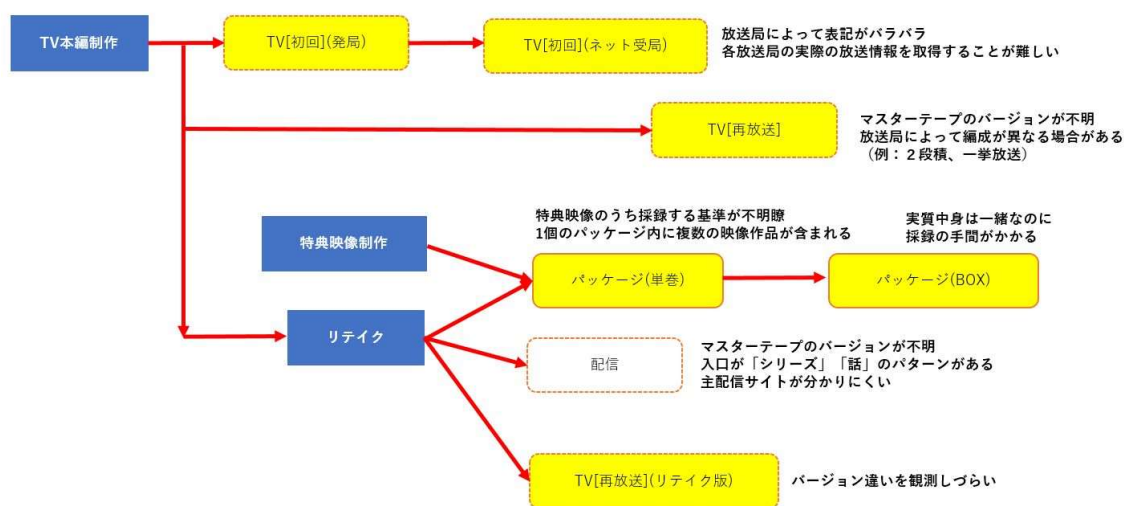


図 4-6 パッケージアニメの展開と採録

「その他」は、テレビ・劇場上映・ビデオパッケージ以外を指し発生頻度の少ない作品を都度採録する。

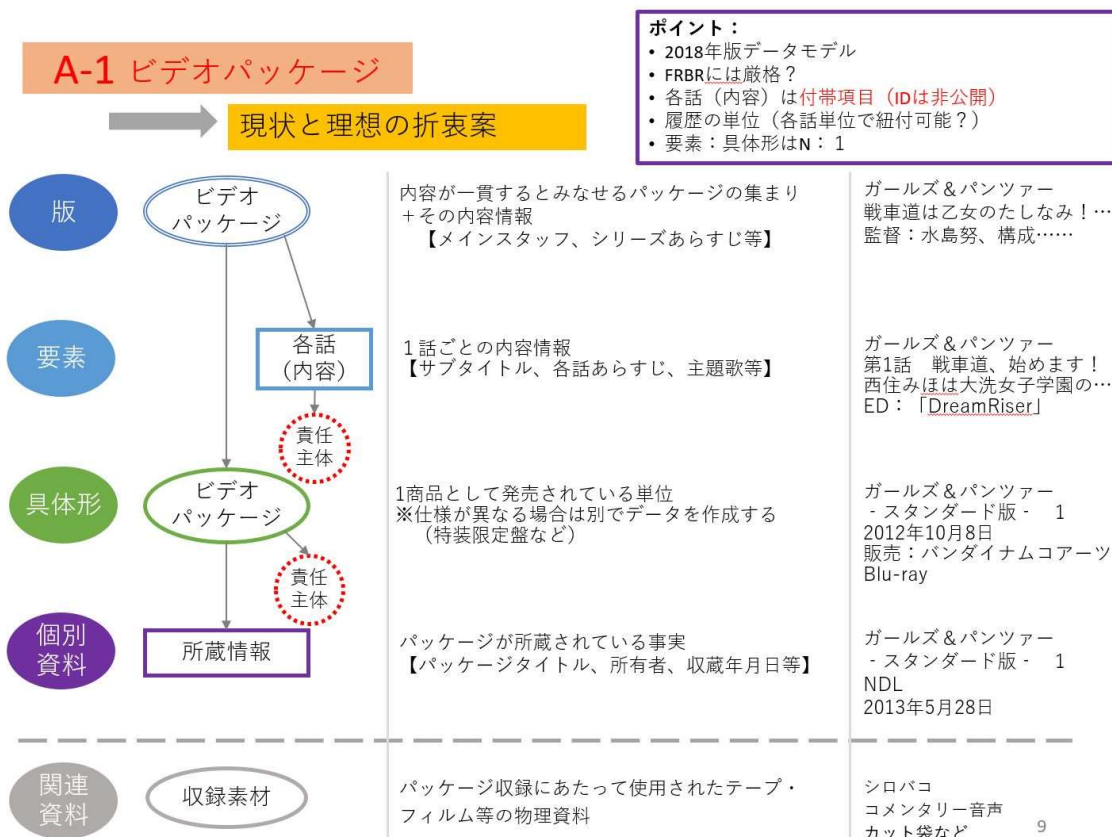


図 4-7 ビデオパッケージの提案データモデル（折衷案）

(2) 分野横断を見据えたデータモデルの調整

MADB ベータ版では、分野横断が可能な検索ができるように移行されているが、必ずしも使い勝手が良い表示がされているわけではない。これは、MADB 開発版の「データモデルや採録状況による情報量の不足」と、「MADB ベータ版への移行時の設計ミス」に起因している。

「データモデルや採録状況による情報量の不足」は、MADB 開発版では、シリーズ単位でのデータ・記述項目と比較して各話ごとのデータ・記述項目が不足していたことを指す。これについてはデータを外部から補完する方策について検討した。「MADB ベータ版への移行時の設計ミス」とは、MADB 開発版で情報が不足していた項目（値がセットされていない項目）を表示項目として採用したケースや、実装されることで判明した表示項目不足などを指す。解決方法としては、データ補完と表示項目の再整理である。前者については別項目にて対応、後者については未着手である。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

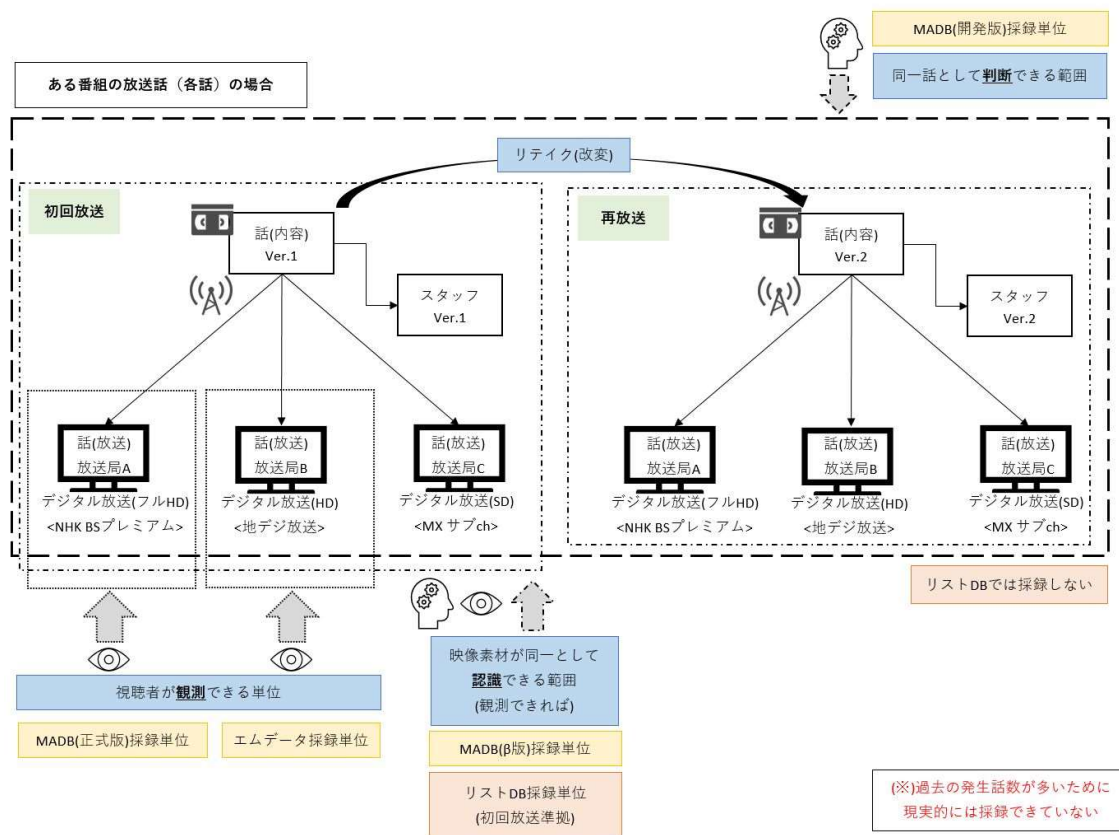


図 4-8 テレビアニメの採録基準

(3) プロパティの整理

MADB ベータ版ではデータモデルの整理が洗練不足であったために、実際にはデータがセットされていない、若しくはセットされることのない項目が多数存在していた。そのため、タスクチーム及び分野有識者で議論を重ね、MADB の公開 API では、過年度までの複数メディアタイプで並列して用意していた項目を整理して、各メディアタイプで必要とした項目のみを出力及び公開するように決めた。

(4) 将来の外部施設との具体的なデータ連携のデザイン

MADB 開発版とのデータモデルや採録手法、表示項目の変更に起因して、MADB ベータ版で必要とするデータが本来想定する密度で採録されていない。そのため MADB ベータ版や MADB で必要とするデータを外部の連携施設／団体に求めなくてはならない。今年度は、過去方向の蓄積データ

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

について「エム・データ⁵⁾」と「リストDB⁶⁾」に対象を定めて、データ構造の分析、マッピング、移行時の制約について検討を重ねた。エム・データについては、第6節にて記載している。リストDBについては連携基盤強化事業にて行っている。また、未来方向の発生データの採録についても検討を行い、ATACが実施している「全録サーバ⁷⁾」とのデータ接続も検討した。

特徴	MADB		詳細・正確		安定	早い	バランス
	モデル	項目	ファイル	リストDB			
採録例	項目	項目	項目	項目	項目	全録EPG	全録OCR
ガンダム	作品	シリーズ名	(なし)	(なし)	(なし)	手作業	手作業
ガンダム	作品	シリーズ名(ヨミ)	(なし)	(なし)	(なし)	手作業	手作業
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ	作品	タイトル	DCTITLE	TITLE	番組名	手作業	手作業
キドウセンシガンダム テックツノオルフェンズ	作品	タイトル(ヨミ)	DCTITLE	TITLEREAD	番組名カナ	手作業	手作業
長井龍雪	作品	作者名	LIST1-DC1	NAME	(なし)	手作業	手作業
ナガイ タツユキ	作品	作者名(ヨミ)	DC1	YOMI	(なし)	手作業	手作業
MBS	版	発行者名	DCTITLE	STARTIMEの一部	(なし)	(なし)	(なし)
2015年10月4日	版	公開年月日	DCTITLE	STARTIMEの一部	(なし)	(なし)	(なし)
30	版	放送枠時間	DCTITLE	STARTIMEの一部	(なし)	(なし)	(なし)
矢立肇・富野由悠季	版	原作者	LIST8-DC8	NAME	メモの【原作】	手作業	手作業
機動戦士ガンダム	版	原作名	(なし)	(なし)	メモの【連載】	手作業	手作業
サンライズ	版	制作名	LIST8-DC8	NAME	メモの【制作】	手作業	手作業
創通・サンライズ・MBS	版	コピーライト	LIST8-DC8	NAME	メモの【制作著作】	手作業	手作業
【アニメイズム】機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ #1「鉄と血と」	具体形	原タイトル	(なし)	(なし)	番組名	○	○
キドウセンシガンダム テックツノオルフェンズ テ	具体形	ゲンタイトルヨミ	(なし)	(なし)	番組名カナ	(なし)	(なし)
アニメイズム	具体形	控タイトル	(なし)	(なし)	番組名の一部	○	手作業
アニメイズム	具体形	ワクタイトルヨミ	(なし)	(なし)	番組名カナの一部	(なし)	(なし)
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ	具体形	タイトル	DCTITLE	TITLE	番組名の一部	○	○
キドウセンシガンダム テックツノオルフェンズ	具体形	タイトル(ヨミ)	DCTITLE	TITLEREAD	番組名カナの一部	(なし)	(なし)
1	具体形	順序	LISTSBT	NUMBER	ヘッドラインの一部	記載があれば	○
鉄と血と	具体形	サブタイトル	LISTSBT-MEMO	MEMOの結合	(なし)	記載があれば	○
テット手ト	具体形	サブタイトル(ヨミ)	(なし)	(なし)	(なし)	(なし)	(なし)
TBS	具体形	発行者名	DCTITLE	STARTIMEの一部	放送局	○	○
2015年10月4日	具体形	公開年月日	LISTSBT	YEARとDATEの結合	番組開始日時28	○	○
17:00	具体形	放送開始時刻	DCTITLE	STARTIMEの一部	番組開始日時28	○	○
30	具体形	放送枠時間	DCTITLE	STARTIMEの一部	番組開始日時28と番組終了日時28から算出	(なし)	(なし)
企画:サンライズ、原作:矢立肇・富野由悠季、監督:長井龍雪、シリーズ構成:岡田麿里、キャラクターデザイン原案:伊藤悠、キャラクターデザイン:千葉道徳、メカデザイン:篤尾直広、海老川謙武、形部一平、寺岡賢司、篠原保、美術:草薙、音楽:横山克、制作協力:創通・ADK、製作:サンライズ・MBS 等	要素	スタッフ名	LIST0~8-DC0~8	NAME		記載があれば	○
三日月・オウガス:河西健吾、オルガ・イツカ:細谷佳正、ビスケット・タリフォン:花江夏樹、ユージン・セブンスターク:楠原裕一郎、昭弘:アルトランド:内匠靖明、ノルバ・シン:村田太志、タカキ・ウノ:天崎滉平、ライド・マッス:田村睦心、ヤマギ・ギルマートン:斎藤壮馬、クーデリア・藍那:バーンスタイン:寺崎裕香、アトラ・ミクスタ:金元寿子、マクギリス・ファリド:櫻井孝宏、カエリオ・ホードウィン:松風雅也 等	要素	キャスト名	LIST9-DC9-DC92	ACTNAMEとNAMEの結合	メモの【出演】【声の出演】	記載があれば	○
OP:「Raise your flag」MAN WITH A MISSION、ED:「オルフェンズの涙」MISIA	要素	楽曲	LIST7-DC7	NAMEの一部	メモの【音楽】【オープニング曲】【エンディング曲】【挿入	記載があれば	手作業
	要素	各話情報備考	(なし)	(なし)	メモの【資料・協力】【提供】	(なし)	(なし)

※表示例のサンプルのため実データと異なります

図 4-9 MADB へのマッピング

4.2.4.1.2. 次年度以降の課題

(1) データモデル改修に合わせたベータ版スキーマ及び公開サイトの改修

次年度以降、前述したデータモデルに即して、ベータ版スキーマ及び公開サイト設計の改修が急務である。合わせて、既に MADB に登録されているデータの修正も欠かせない。

- 5 水戸データセンターを構えるテレビ番組及びCMの放送実績データ(テレビメタデータ)の蓄積・編集・加工・配信及び管理業務や集計・分析・二次調査及びマーケティング調査を行う企業。
- 6 アニメの歴史に関する研究の第一人者である原口正宏氏(リスト制作委員会)が、長年にわたりクレジットデータを蓄積しているカード型データベース。
- 7 特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構(ATAC)が、構築・運用を行う関東広域圏地上波デジタルで放送されるアニメ番組の録画システム。杉並と千代田の2箇所異なる方式で録画を行っている。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(2) 実体の定義及び各種情報の扱い

また、定義が不十分の「その他」についての再議論、「東映まんがまつり」といったような上位タイトルの扱い、及びイベント上映といった類をどこへ登録すべきかを分野横断で検討する必要がある。

(3) データモデルの更新

データモデルについては、視聴を前提とする表現形態であることと視聴機器の進展と合わせて、作品を表現するためのデータモデルやプロパティが予測不能であり、発生都度に対応が必要になるであろう。そのため、将来にわたってモデルを見直していく体制が必要である。

(4) ユーザビリティ向上に向けた改修

MADBのユーザビリティ向上にむけては、表示項目の再調整が必要である。表示するための項目を現時点で格納されているデータを使って表示するのか、将来に蓄積されていくデータを基準に表示するのかは判断が難しい。本質的には後者であるべきだが、データの登録が進み十分に網羅されるにはまだまだ時間が必要である。

(5) データ入手先との連携

データの連携については、エム・データとリストDBに対しては運用思想の違いによるデータ格納構造や運用面での粗密がある。データ移行に際してはMADBベータ版では既に各レコードにIDが付与されているために軽々にはデータの刷新ができず、差分更新を行うためには、相互に格納されている数十万件のレコードを目視で紐付ける作業がある。外部の連携先団体としてはエム・データ、リストDB(ATACを介して)、全録サーバ(ATAC)があるがテレビ番組に偏っているため、産業界と連携してパッケージや劇場作品の情報を収集する仕組みが急務である。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

No.	種類	職名	役名・会社名	氏名	備考	メモ
1	原作			山口 悟	(一迅社文庫アイリス/一迅社刊)	
2	キャラクター原案			ひだかなみ		
3	企画			遊佐 和彦		
4	企画			丸山 博雄		
5	企画			金子 逸人		
6	企画			染谷 賢一		
7	企画			今井 克幸		
8	企画			三嶋 重夫		
9	企画			新井 重人		
10	企画			武智 恒雄		
11	企画			高橋 和也		
12	シリーズ構成			清水 恵		
13	キャラクターデザイン			大島 美和		
14	プロップデザイン			澤入 祐樹		
15	美術監督			込山 明日香		
16	色彩設定			重富 英里		
17	3Dディレクター			小笠原 努		
18	撮影監督			衛藤 英毅		
19	編集			浦川 三智	(REAL-T)	
20	音響				(grooove)	
21	音楽			中村 巴奈重		
22	音楽			高木 達彦		
23	音楽			櫻井 美希		
24	音楽			兼松 奈		
25	音楽			水田 大介		
26	音楽プロデューサー			日音		
27	音楽制作			ミリカ・ミュージック		
28	音楽協力			日音		
29	音楽協力			乙女ルート(はひとつじゃない!)		
30	オープニングテーマ			angela		
31	作詞			atsuko		
32	作曲			atsuko/KATSU		
33	編曲			KATSU		
34	原簿協力			ノベル編集部		
35	原簿協力			根上つかさ		
36	エグゼクティブプロデューサー			竹内 文恵		
37	エグゼクティブプロデューサー			中西 豪		
38	プロデューサー			西 啓		
39	プロデューサー			青井 宏之		
40	プロデューサー			神宮司 剛史		
41	プロデューサー			諏訪 豊		
42	アニメーション制作プロデューサー			金子 逸人		
43	アニメーション制作			SILVER LINK.		
44	監督			井上 圭介		
45	製作			はめふら製作委員会		
46	製作			山口悟・一迅社/はめふら製作委員会		
47	製作					

このID化した状態では
渡せない

現実的にはリテラルで
しか渡せない(↓)

原作 山口悟 (一迅社文庫アイリス/一迅社刊)、キャラクター原案 ひだかなみ、企画 遊佐和彦、丸山博雄、金子逸人、染谷賢一、今井克幸、三嶋重夫、新井重人、武智恒雄、高橋和也、シリーズ構成 清水恵、キャラクターデザイン 大島美和、プロップデザイン 澤入祐樹、美術監督 込山明日香、色彩設定 重富英里、3Dディレクター 小笠原努、撮影監督 衛藤英毅、編集 浦川三智 (REAL-T)、音響監督 亀山俊樹 (grooove)、音楽 田淵夏海、中村巴奈重、高木達彦、櫻井美希、兼松奈、音楽プロデューサー 水田大介、音楽制作 日音、音楽協力 ミリカ・ミュージック、日音、オープニングテーマ 乙女ルート(はひとつじゃない!)、angela、作詞 atsku、作曲 atsku/KATSU、編曲 KATSU、原簿協力 ノベル編集部、原簿協力 根上つかさ、エグゼクティブプロデューサー 竹内文恵、中西豪、プロデューサー 西啓、青井宏之、神宮司剛史、諏訪豊、アニメーション制作プロデューサー 金子逸人、アニメーション制作 SILVER LINK.、監督 井上圭介、製作 はめふら製作委員会、山口悟・一迅社/はめふら製作委員会

図 4-10 リスト DB→MADB の制約

(6) データ拡充と更新頻度

データの更新頻度については、MADB 開発版以降新規のレコード登録が実施されておらず、最近の作品に関する情報が提供されていないことについて、利用者の不信を招いていることが危惧される。これらの欠落した作品情報については速やかに対応する必要がある。他方将来に向けては、テレビアニメに限定ではあるもののエム・データや全録サーバ (ATAC) が比較的即時性をもって反映できる見込みがあるため、利用者の関心が高い公開直後にデータ登録を行う方法を考えるべきである。

(7) デジタル配信を始めとした未議論の媒体について

アニメーションは、近年パッケージ化されるものが減少傾向にあり、物理メディアに依存した情報確認とデータ登録が難しくなることが予想される。一方で、デジタル配信での蓄積映像のオンデマンド視聴が近年増加しているために、MADB の可用性の高めるためには、既存の方法や対象に関するデータ登録の拡充に増して、デジタル配信にまつわるデータの利用と配信された作品の登録の検討を積極的に進めることが有効ではないかと思われる。

4.2.4.2 メディアアート分野

4.2.4.2.1. 今年度の課題と議論の過程について

今年度は、昨年度からの課題とされていた既存メタデータモデルに関して、特に (1) 展示と実演、

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(2) メディアアートその他、(3) 関連資料、(4) 受賞の扱いについて、MADB が扱う作品情報の範囲と内容に関する議論を行った。

(1) 「展示・実演」について

昨年度以前に策定されていたデータモデルでは、「展示」と「実演」が個々の実体として定義されていたが、今年度はこれらを統合して一つの実体として扱うこととなった。その理由を以下に示す。

- ・メディアアート作品の性質上、作品は展示場所ごとに配置が変わることや細微な改修でバージョンが変更となる場合がある。
- ・作品内容が同じであっても、展示場所（催事）に変更があった場合は、別のデータとして入力し、催事としてまとめたデータを表示したい場合には、一つの作品シリーズとして見られる必要がある。
- ・インスタレーション作品では、展示会場でのパフォーマンスを含めて一つの作品とする場合、展示と実演が分かれていた場合の扱いが難しい。
- ・展示されている個々の作品にタイトルがあり、さらに、付随するダンスなどのパフォーマンスにもタイトルが付けられているような場合の情報構造化が複雑になる。

以上の理由に加え、MADB における展示及び実演として捉えるべき実体の解釈として、作品を体現する展示物や実演そのものではなく、展示や実演の事実やその履歴により作品が体現されるという考え方、つまり「展示・実演」とは作品を表すモノそのものではなく、展示や実演が行われた結果としての“履歴”を実体として定義するとした。ただし、展示やパフォーマンス等の種別を明示する必要があるため「展示・実演」クラスに属するリテラルを記述するプロパティとしてサブジャンルを設けることにした。サブジャンルは、キーワードのような性質を有することから、統制語彙の利用が望ましい。以下に展示と実演に係る令和元年度と令和2年度の情報資源分類の定義を示す。

(ア) 令和元年度の「展示」と「実演」の定義

- ・展示
可視、不可視を問わず一定期間において再現性が保たれた状態で鑑賞可能な作品を体現する事物。
- ・実演
短時間で一過性が高く、同一時間を共有することで鑑賞が成立する作品の表現。

(イ) 令和2年度の「展示・実演」の定義

- ・展示・実演
メディアアート作品を体現するオブジェクトの公開や実践又はパフォーマンス。
- ・メディアアートその他
展示・実演に該当しないメディアアート作品を体現するオブジェクト。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(2) 「メディアアートその他」の扱いについて

昨年度から引き継ぐ形で項目が残されていた、「メディアアートその他」のクラスの必要有無について検討を行った。当初、メディアアート作品の登録は展示や実演の履歴に基づいて記述されるため、その他クラスは情報を作成する際に混乱を招く恐れがあることから、不要という意見があった。しかし、メディアアート作品は従来の枠には収まらない表現による作品の可能性が考えられるため、このような性質を持つ作品を登録可能とするために「メディアアートその他」クラスを残すことにした。

また、有識者タスクチーム員からは「その他」という表記を「オブジェクト」にする案が出されたが、名称の変更に関しては次年度以降の課題とする。

(3) 「関連資料」について

昨年度のメディアアート分野の関連資料は、その対象として「文献」と「メディアアート関連資料」をデータモデルに含めており、前者は“展示や実演の出展元、若しくはアーティストに関する出版物”、後者は“作品発表のために必要な一部、若しくは作品の要素となる資料類”と定義している（文化庁 2019 年度メディア芸術所蔵情報等整備事業「メディア芸術データベースの機能拡充に関する調査・改修作業」実施報告書 p.23）。

今年度は、昨年度の定義内容を踏襲するとともにメディアアート作品で扱われるべき関連資料の対象範囲を議論し、改めてデータモデル上の位置付けを確認した。その結果、メディアアート分野では、下記（ア）に示す情報を関連資料として扱うことに至った。ただし、これらの関連資料は、いずれかの組織や場所等に所蔵されていることを前提とし、データの作成者や提供者が作品に関連する資料と見なして記録を作っていた場合に登録することとした。

（ア）所蔵場所がある関連資料の種類

・文献

展示や実演の出展元、又はアーティストに関する出版物（書籍や雑誌、論文等）の書誌情報。

・ドキュメンテーション資料

メディアアート作品を展示する際に使用した指示書や修復履歴書、作品制作に使用した資料類。

・作品を構成する要素

メディアアート作品を体現するために必要な作品の一部となるような物理的な構成物としての部品や道具類。なお、一つの作品を体現するために異なるメディアアート作品が用いられていた場合、この作品は関連資料のリソースとして扱われる。

（イ）所蔵場所の登録が困難、又は不明な関連資料

当該資料の扱い方法は、次年度以降の課題として持ち越しとした。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(4) 「受賞の扱い」について

受賞情報のデータモデル搭載に関しては、メディアアート分野会議と有識者タスクチーム員との話し合いの双方から異なる案が提示されたことから、次年度以降も引き続き検討が必要な事項である。それぞれの会議体で行われた議論の過程について述べる。

(ア) メディアアート分野会議

メディアアート作品は、展覧会やイベント等で獲得した受賞が作品・作家評価の一つとして扱われ、情報として重要な役割を持つ。そのため、MADBの検索結果は、作品情報とともに受賞情報を表示することを要求要件とする提示があった。

データモデルへの搭載は、メディアアート作品の受賞の多くが展示等の催事に関連付けられるため、分野共通クラス「催事」に受賞情報を対応付けることを検討した。しかし、受賞情報の記述はメディアアート分野以外では扱わないことから、メディアアート分野のみで対応可能な「受賞」を記述できる具体形に属するクラスを定義する方法案が提示された。本手法は、メディアアート分野のみで情報登録が完結することから、他分野への影響を及ぼさないほか、他分野の作品がメディアアート分野で受賞した場合、他分野の作品であっても、メディアアート作品として新たに具体形に相当するデータを作成して登録する方法が可能となる。例えば、アニメーション分野のアニメ X の作品がメディアアート分野の賞を獲得した場合、メディアアート分野でアニメ X の基本的な作品データが作成され、その関係クラスに受賞情報を登録する。さらに、メディアアート分野で作成したアニメ X の作品情報は、アニメーション分野に登録されているアニメ X の作品データの ID に関連付けることで詳細な作品情報が参照可能となる。

このようなデータ登録方法を提示した理由には、メディアアート分野における受賞という事象が作品を識別（体現）するという分野の特徴を鑑みた結果に基づく。以下の図 4-11 にメディアアート分野会議で議論された内容を反映したデータモデルの略図を示す。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

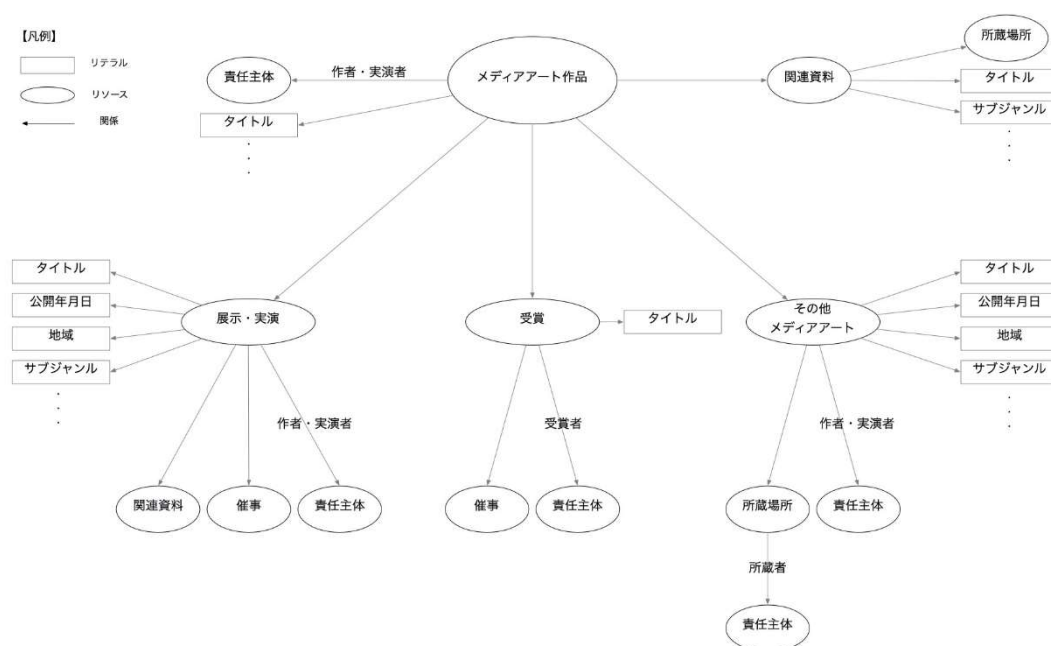


図 4-11 メディアアート分野メタデータモデルの略図 (2020A)

(イ) 有識者タスクチーム員との話し合い

有識者タスクチーム員と、メディアアート分野会議で議論されたデータモデルのレビューを行った結果、分野会議とは異なるデータモデル案の提示がなされた(図 4-12)。本データモデルでは、「受賞」に対して識別子を付与せず「展示・実演」の概念に「受賞」を加えることで、単純なリテラルで受賞情報を表現する案が示された。メディアアート分野会議が提示した受賞のリソース化に関する意見は下記のとおりである。

- ・他の概念の規模や性質と比較して、受賞をリソースとして個別の概念として扱うには慎重に検討すべきである。
- ・受賞をリソースとした場合、どのような情報が受賞に関連付くのか、明らかになっていないため、現段階でリソースとして定義するには尚早ではないか。
- ・他分野の作品がメディアアート分野の賞を獲得した場合、メディアアート作品として新たなデータを作成する点について、同じ作品のデータが複数の分野にリソースとして定義されることは、冗長かつ構造が複雑になるため、他分野で作成された既存データに関連付けた方が良い。
- ・他分野の作品がメディアアート分野の賞を獲得した場合に、該当する分野に作品データがなかった場合は、該当する分野にデータを作成する。

ただし、この方法の場合、他分野のアイテムに受賞情報がリテラルで関連付けられるため、メディアアート作品として受賞したという事象をデータモデル上で表現する必要がある。

- ・受賞が作品を識別(体現)するという分野の性質に関しては、「展示・実演」が行為として行われた結果として作品が体現されるのであれば、「受賞という事象の結果、作品が体現される」ということが考えられる。つまり、展示、実演、受賞はいずれも受動的な事象であることから、共通の

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

概念として扱えると判断する（図 4-12）。

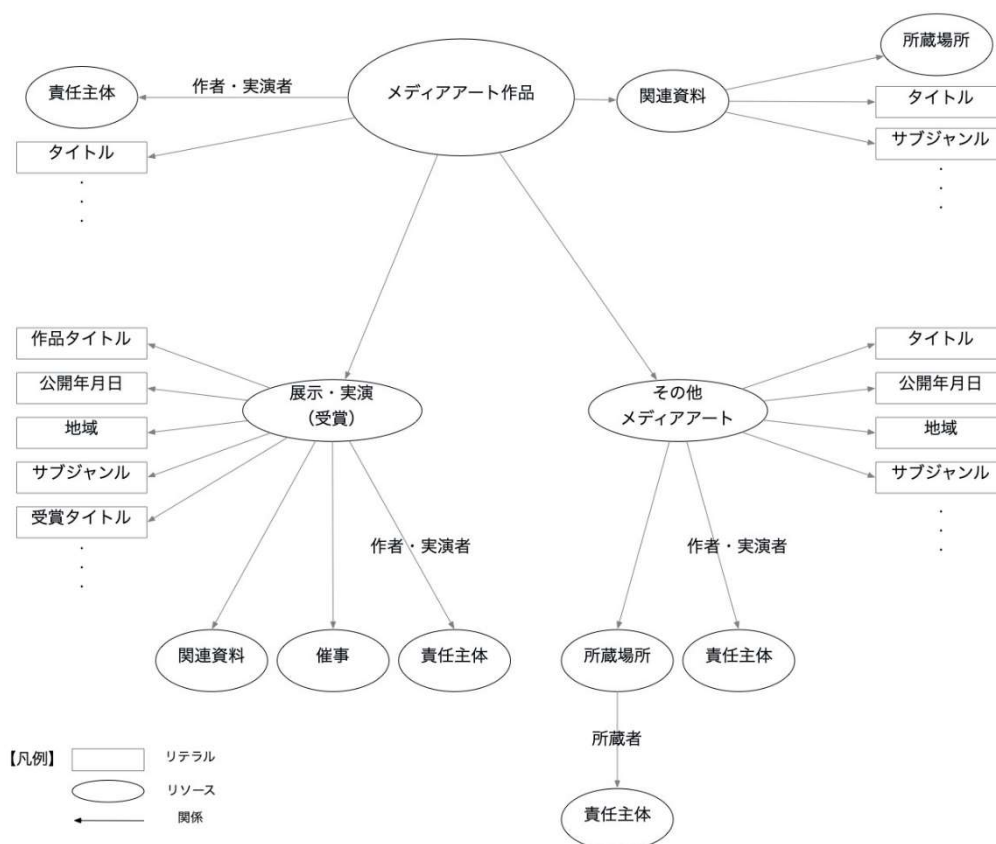


図 4-12 メディアアート分野メタデータモデル略図（2020B）

4.2.4.2.2. 課題点

今年度の取組みで実施に至らなかった点や検討が必要な事項を課題として示す。

(ア) メディアアート分野で扱う情報に関する課題

- ・ 所蔵場所がない、あるいは登録が困難なメディアアート作品情報の扱い
メディアアート作品は、展示、実演又は受賞により体現されるため、これらに該当しない作品があった場合のデータ登録の方法やフローの検討が必要。
- ・ 所蔵場所の登録が困難な関連資料の扱い
例えば作者や遺族が自宅で保有している等、情報として掲載が困難な資料類をどのように扱うのか。
- ・ 非物理的な関連資料の取扱い
関連資料として登録可能な情報は、組織等が所蔵している物理的な構成物を対象としているため、ボーンデジタルデータの場合の扱い方の検討が必要である（例えば、電子メールや PDF、画像等データ）。
- ・ 受賞情報の扱い

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

分野会議並びに有識者タスクチーム員との話し合いにて異なるデータモデル案が提示されたため、受賞情報の扱いは引き続き検討が必要である。その背景には具体的な受賞情報の内容が明確になっていないことが要因と考えられる。特に、メディアアート作品の受賞情報に記載する内容とデータ利用の観点から、作品がどのような賞を受賞したのかをデータ利用者が確認できること、展覧会やイベントごとにどのような作品が何の受賞したのか、俯瞰したい場合のデータ検索と表示方法を検討する必要がある。

- ・メディアアート分野におけるメディア芸術祭の作品の扱い

メディア芸術祭には複数の部門があるが、いずれの部門にもメディアアートに類する作品が存在する。そのため、メディア芸術祭出展作品とメディアアート分野の関係について議論が求められる（例えば、メディア芸術祭出展作品は全てメディアアート作品であると見なし、メディアアート分野に登録されるべき等）。

(イ) データモデルの検討要素

- ・作品情報とメディア芸術データベースのメタデータマッピング

既存のメディア芸術メタデータモデルに対して、幾つかのメディアアート作品情報を具体的にマッピングする。マッピング後は、作品情報及び関連資料の内容を検証し、データモデルへの反映とデータ利用に係る課題を抽出する。

- ・「メディアアートその他」クラスの表記について

有識者タスクチーム員との話し合いにて「メディアアートその他」は、オブジェクトを使うことを想定しているならば「メディアアート オブジェクト」という表記への変更を希望する提案があった。そのため、当該クラスに登録する情報をオブジェクトに限定して問題ないか、検討する必要がある。

- ・リソースに対するプロパティの検証

メディアアート分野の作品情報を登録する際に必要となる各リソースに対するプロパティの内容を検証し、の有無を明らかにする。

(ウ) メディア芸術データベースへの作品情報の登録

- ・メディアアート作品を所蔵している国内美術館等の作品情報を登録する

作品を保有する美術館等への協力依頼、データの登録方法やメンテナンスに関するデータ提供者向けのドキュメント整備が必要。

- ・データ登録手順の明確化

メタデータの作成から誰がデータを登録編集できるのか等、データベースへの情報登録や更新に関する一連のプロセスを明確化すること（分野会議では作家本人がデータを登録する可能性が示唆された）。

4.2.4.3 催事関連

MADBにおける分野横断型の情報である「責任主体」「催事」「トピック」の内、今年度は「催事」について集中的に検討を行った。催事は多様な形態が想定されるが、当面の目標として、文化庁メディア芸術祭の受賞作品のデータを登録するために必要な要素の洗い出しと方針の策定を行うこととした。文化庁メディア芸術祭と対象とした理由は、1) 分野横断型の催事として MADB の4分野に近しい作品が取り上げられていること、2) 文化庁が主催する催事であるため、過去の情報の入手が容易であることが挙げられる。検討の過程では催事一般に共通する課題だけでなく、文化庁メディア芸術祭に特有の課題として位置付けられるものもあったが、本事業では前者に関する議論を優先した。

文化庁メディア芸術祭のウェブサイトには、「アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。平成9年度(1997年)の開催以来、高い芸術性と創造性を持つ優れたメディア芸術作品を顕彰するとともに、受賞作品の展示・上映や、シンポジウム等の関連イベントを実施する受賞作品展を開催しています。」との記載がある。令和2年末の時点で計23回が開催されており、各回当たり20~40件程度の作品が受賞している。文化庁メディア芸術祭の4部門は、MADBの4分野とは必ずしも一致しない。そのため、文化庁メディア芸術祭の受賞作品の内、MADBの登録対象となっていない作品が多数存在することに留意する必要がある。

催事のデータには、催事そのものの詳細を記述するための項目と、当該の催事と関連するアイテム又はコレクションへの参照が含まれる。催事データの入力者は、何らかの出典から催事自体の記述とアイテム、コレクションに関する情報を入力することとなる。文化庁メディア芸術祭の場合には、受賞作品集が刊行されていることから、これを出典として用いる。

文化庁メディア芸術祭を催事データとして登録する際の情報の粒度、すなわちIDが付与される最小の単位は、年度ごとに開催される各回とした。このとき、各回とは文化庁メディア芸術祭の一連のイベントを意味するのか、あるいは本芸術祭の受賞作品展とすべきかといった議論が生じた。今回の検討では、双方の解釈ともに一定の意味を持つとしたものの、第三者からの理解のしやすさなどを勘案し、前者を採用することとした。ただし、同様の事案が存在する場合にはデータ入力者が個別に判断すべきものとし、ガイドラインなどで方針を一義的に定めることは行わない。

催事データと紐付けられるアイテムあるいはコレクションの登録方針については、大きく2点の課題が生じた。一つはMADBに登録されていない作品の扱い、もう一つは作品によってアイテムのみが存在するもの、コレクションが登録されているものが混在する場合の扱いである。いずれも、課題自体は催事データの側ではなく、関連付けされる側の各分野のデータの在り方が問われる点が特徴的である。

MADBに登録されていない作品の存在が明らかになった場合には、1) 各分野にアイテムやコレクションの登録を依頼する、2) 催事を代表する特定の分野(文化庁メディア芸術祭の場合はメディアアート分野)が自らの分野にアイテムやコレクションを登録する、3) 登録は行わない、などの対応が考えられる。この内、1)並びに2)については催事データに関連付けられるアイテム・コレク

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

ションの網羅性が担保される一方で、分野をまたがる形でのデータ登録手順を定め、実行する必要がある。このような手順は、従来のように各分野が相互に独立してデータ登録を行うという想定から外れたものになり、実効性に懸念が生じる。また、2) の場合は事後的に他の分野で当該作品のデータが登録された際の対応など、複雑な手順が求められる可能性が高い。3) については追加的な手順を必要としない反面、催事データと紐付く作品の網羅性は保証されない。

このように、どの対応方法にも利点と欠点が存在していることから、画一的な方針を定めることは困難であるが、1) 並びに 2) は分野間の調整コストが多いため、今回の検討では 3) を採用することとした。事前の検証において、文化庁メディア芸術祭の受賞作品の内、MADB に登録されている作品の割合が約 30%であったことから、網羅性を担保するための追加作業の工数が大きいことも判断材料の一つとなった。今後、類似の事案が生じた際には、質、量の観点から個別に判断すべき課題であると考えられる。

作品ごとにアイテムのみが存在するもの、コレクションが登録されているものが混在する場合の扱いについては、1) 一律にアイテムと紐付ける、2) アイテムのみが存在するものには各分野にコレクションの登録を依頼し、一律にコレクションと紐付ける、3) アイテムへの紐付け、コレクションへの紐付けが混在することを許容する、などの対応が考えられる。この内、1) については判断基準が明快である一方で大量の関係性が発生し得る、2) は各分野をまたがる調整が必須となる、3) は追加の作業が発生しないが利用者が混在の理由を判断しにくい、といった課題がある。

この点についても画一的な対応方針を定めることは困難であると思われる。今回の対応では、前述の課題において追加の作業を求めない方針とすると平仄 [ひょうそく] を合わせる形で 3) を選択した。ただし、実際にデータ登録を行った結果、利用者から利便性が低いと判断された場合には方針を転換することもあり得る。

なお、文化庁メディア芸術祭では連載や制作が継続中の作品が受賞する例がある。これは、MADB 上ではコレクションと紐付けられるアイテムが事後的に増加する可能性を示している。このような場合に、1) の方針では催事データの管理が継続的にならざるを得ないという本芸術祭固有の判断がある。3) についても同様の事象は生じ得るが、より管理コストが低いという利点がある。

催事データに関する検討は以上のとおりであるが、前段で述べたように、催事一般に共通する課題と個別の課題の両面から各事例の対応方針を定め、利用者に理解できる形で伝えることが重要である。

4.3 LOD データセットの提供

4.3.1 LOD データセット提供の目的

LOD データセット提供は、今年度事業の実施事項の一つである「オープンなデータ提供機能強化」に関する取組みとして位置付けられる。MADB に格納された情報の内、一般利用者がアクセス可能なデータについて、その全件を機械判読可能な形式で提供することにより、本データベースの設計意図とは異なる観点からの利用を促進し、これまでに構築された情報の潜在的な価値を明らかにす

ることを目的とする。

情報の機械可読性を担保するに当たっては、World Wide Web Consortium が策定したデータ記述に関する国際標準である Resource Description Framework (RDF) を採用することにより、個別のアプリケーションによる処理方法の違いによらない汎用的な情報提供を実現している。RDF は、あらゆる情報を主語・述語・目的語の 3 組 (トリプル) の組合せとして表現することで、データ記述ルールの簡略化を行うものである。データを RDF を用いてウェブ上に公開する場合、Linked Open Data (LOD) と総称されることがある。LOD によるデータ公開の事例としては、Wikipedia の機械可読データを提供する DBpedia や Wikidata、欧州を中心とした統合的デジタルアーカイブ Europeana、米国デジタル公共図書館 (DPLA) など枚挙に暇がない。本事業においてもこれらに倣い最終成果物を LOD データセットと呼ぶこととする。

RDF によってデータ記述ルールが揃えられた一方で、MADB が対象とするマンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの各分野においては扱われるべき情報に多様性があり、記述方法がそれぞれ大きく異なる。この問題に対しては、昨年度までに検討されてきた共通データモデルに基づくデータ記述を行うことで、相違点を可能な限り抽象化し、分野を問わず LOD データセットの利用方法を統一することを目指した。

MADB に格納された情報をメタデータスキーマに基づいて書き出し・変換したデータ群が LOD データセットとして提供される。今年度事業では内部の情報システムからの書き出し・変換を行うプログラムを新規に開発し、定期的に最新の LOD データセットを生成することが可能になった。

MADB のサイトとは異なり、LOD データセットはファイルとして公開することから検索などの付加的な機能は提供されない。その一方で、LOD データセットの利用者は一度に大量のデータを扱えることから、統計的な調査や時系列的な分析によって新たな知見を得ることが期待される。また、検索以外のサービスの開発や、既存サービスの付加価値向上のためにデータを活用するなど、メディア芸術に関する情報の新たな展開を期待したい。

4.3.2 LOD データセット提供の仕様

ここでは、本年度実装した LOD データセットの出力仕様 (1)、出力処理概要 (2)、そして出力例として (3) 及び (4) を示し、提供機能の概要についてまとめる。

(1) データ出力仕様

- 出力形式： JSON-LD 形式、Turtle 形式
- 出力単位： まとめて、分野ごと、情報資源分類ごと
- 出力タイミング：月 1 回
- 出力対象： 全情報資源分類 (公開している項目)
- 出力ファイル名：
 ①全情報資源分類ごと
 metadata_all

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

【例】 metadata_all.ttl / metadata_all.json

②分野ごと

・ マンガ : metadata_cm

【例】 metadata_cm.ttl / metadata_cm.json

・ アニメ : metadata_an

【例】 metadata_an.ttl / metadata_an.json

・ ゲーム : metadata_gm

【例】 metadata_gm.ttl / metadata_gm.json

・ メディアアート : metadata_ma

【例】 metadata_ma.ttl / metadata_ma.json

③情報資源小分類ごと

【単行本の例】 metadata_cm-item_cm101.ttl

※出力形式、出力単位ごとに ZIP ファイルでまとめる。

(2) データ出力処理概要

- ・ Turtle から JSON-LD への変換は RDF ライブラリ (Apache Jena) の自動変換機能を使用する。
- ・ 10 万件単位にファイルを分割する。
- ・ データセットの出力対象のプロパティは公開設定されているものを出力する。
- ・ 値が空の場合は述語も含めて出力しない。
- ・ 同じプロパティ名が複数回出現する際には、一つのプロパティ名に対し、カンマ区切りで複数の値を出力する。
- ・ ラベル・ID・サブタイプ・ジャンルは各メタデータの先頭に出し、以降は「名前空間・プロパティのアルファベット順」で出力する。

(3) 出力例 (Turtle 形式)

```

@prefix schema: <https://schema.org/> .
@prefix ma: <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/data/property/> .
@prefix rdf: <http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#> .
@prefix maadmin: <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/data/property-admin/> .
@prefix dcterms: <http://purl.org/dc/terms/> .
@prefix madbdata: <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/data/property-data/> .
@prefix rdfs: <http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#> .
@prefix madev: <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/data/property-dev/> .
@prefix class: <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/data/class/> .

<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/id/M544830>
    a class:Item ;
    rdfs:label "週刊少年ジャンプ 1969 表示号数 20" ;
    ma:publisher "長野規" ;
    schema:additionalType class:CM ;
    schema:datePublished "1969-11-03" ;
    schema:dayDisplayed "3" ;
    schema:genre "雑誌各号" ;
    schema:hasPart [ schema:name "[表紙]" ;
                    schema:pageStart "1.0"
                  ] ;
    schema:hasPart [ schema:name "ハレンチ学園" ;
                    schema:pageStart "4.0"
                  ] ;
    schema:identifier "M544830" ;
    schema:isPartOf <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/id/C119459> ;
    schema:issueNumber "24" ;
    schema:monthDisplayed "11" ;
    schema:name "シュウカンショウネンジャンプ"@ja-Hrkt , "週刊少年ジャンプ" ;
    schema:provider [ schema:materialIdentifier "20017690" ;
                    schema:name "京都国際マンガミュージアム"
                  ] ;
    schema:publisher "集英社" ;
    schema:volumeNumber "2" ;
    schema:yearDisplayed "1969" .

```


(4) 出力例 (JSON-LD 形式)

```

{
  "@graph": [ {
    "@id": "_:b0",
    "materialIdentifier": "20017690",
    "name": "京都国際マンガミュージアム"
  }, {
    "@id": "_:b1",
    "name": "[表紙]",
    "pageStart": "1.0"
  }, {
    "@id": "_:b2",
    "name": "ハレンチ学園",
    "pageStart": "4.0"
  }, {
    "@id": "https://mediaarts-db.bunka.go.jp/id/M544830",
    "@type": "class:Item",
    "label": "週刊少年ジャンプ 1969 表示号数 20",
    "publisher": "長野規",
    "additionalType": "class:CM",
    "datePublished": "1969-11-03",
    "dayDisplayed": "3",
    "genre": "雑誌各号",
    "hasPart": "_:b1",
    "identifier": "M544830",
    "isPartOf": "https://mediaarts-db.bunka.go.jp/id/C119459",
    "issueNumber": "24",
    "monthDisplayed": "11",
    "name": [ {
      "@language": "ja-hrkt",
      "@value": "シュウカンショウネンジャンプ"
    }, "週刊少年ジャンプ" ],
    "provider": "_:b0",
    "schema:publisher": "集英社",
    "volumeNumber": "2",
  }
  ]
}

```

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

4.4 メディア芸術データベースのシステム改修

本章では、4.3 で述べた LOD データセットの出力機能追加に加えて本事業で実施した MADB の主なシステム改修について述べる。

4.4.1 有識者検討委員会での要望による改修

昨年度の有識者検討委員会にて挙げた改修要望について、今年度改修を実施した。主な改修点は以下のとおりである。

(1) マンガ分野の詳細検索画面（図4-13）において複数の連携機関の同時検索機能を追加

マンガ分野の詳細検索において複数の連携機関を同時に検索できる機能を追加した。従来は連携機関を一つしか選択できなかったが、この改修により複数の連携機関を同時に検索可能になり、利便性が向上した。

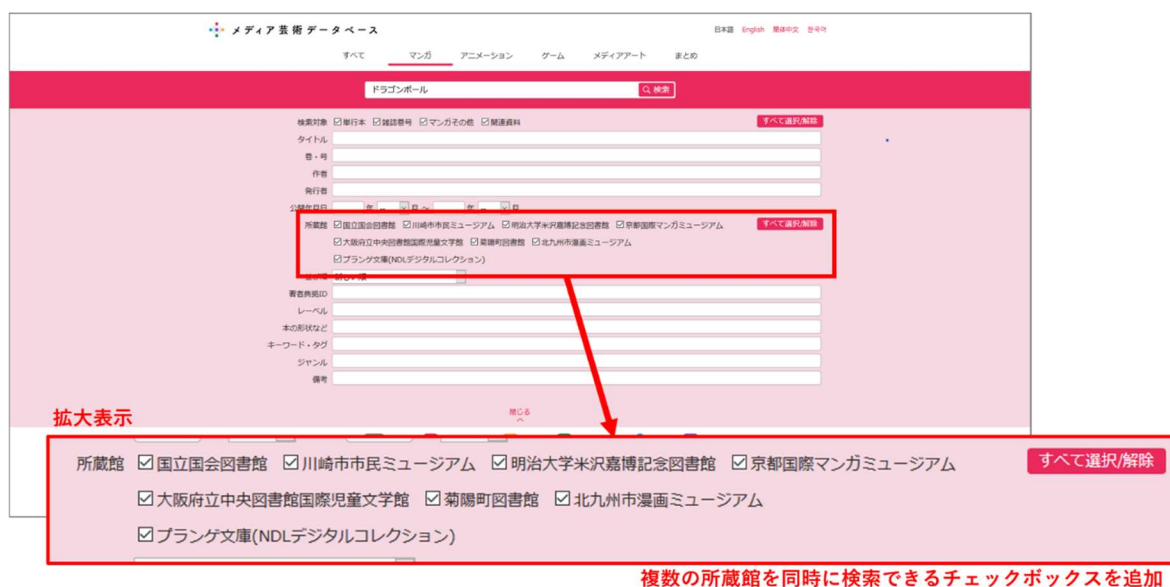


図 4-13 詳細検索画面（例：マンガ分野）

(2) マンガ雑誌掲載の情報提供

マンガ雑誌掲載の情報（図 4-14 ①）について、システム上の課題がありこれまででは非提供としていたが、システム内での構造化を見直してアイテムの情報を表示し、全件を提供することとし、公開サイト上で閲覧可能とした。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

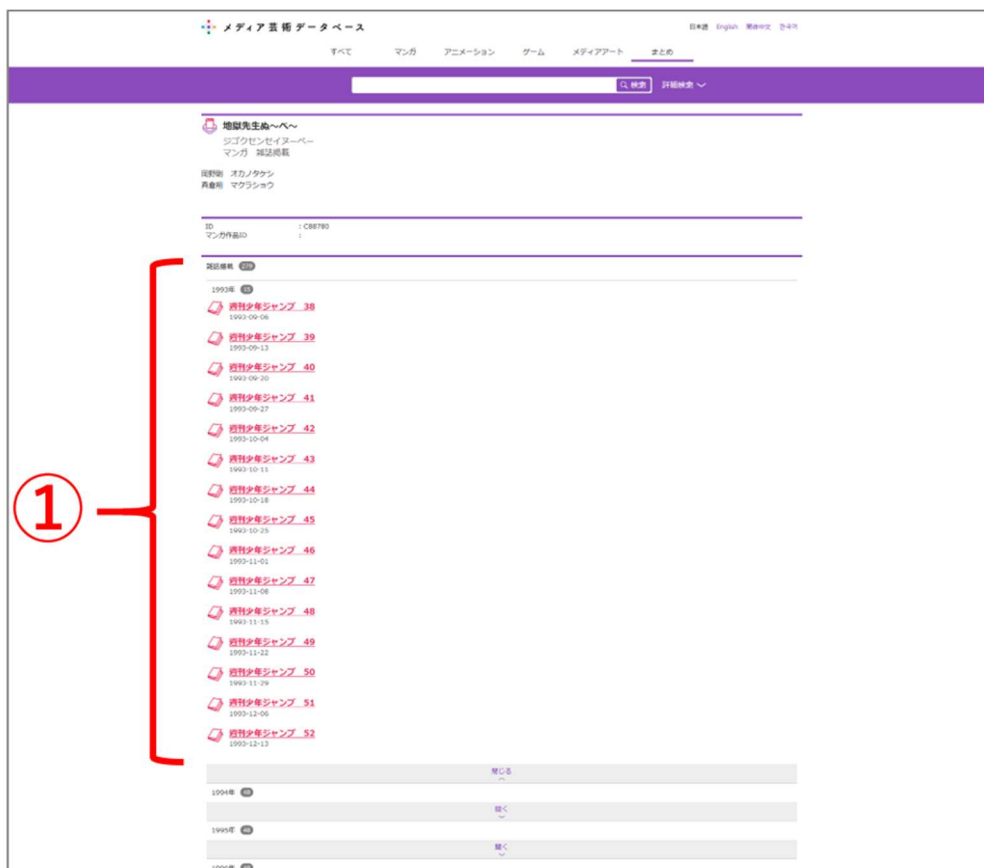


図 4-14 詳細画面（マンガ雑誌掲載）

(3) 検索結果の並び順

以前より詳細検索では並び順を指定して検索できるが、検索結果一覧に詳細検索で指定した並び順が明示されていなかったため、検索結果一覧画面（図 4-15）にこれを明示した。



図 4-15 分野検索の検索結果画面（例：アニメーション分野）

4.4.2 関連資料の改修

(1) 関連資料の公開ページについて

今年度、新たに各分野の関連資料の公開ページを実装した。過年度から、関連資料のデータ提供については議論を行ってきたが、今年度はそれを踏まえつつ、一般公開に向けて、スキーマの再整備と公開ページの設計を行い、実装へと進めた。

例として、マンガ分野の関連資料の公開ページを図 4-16 で示す。

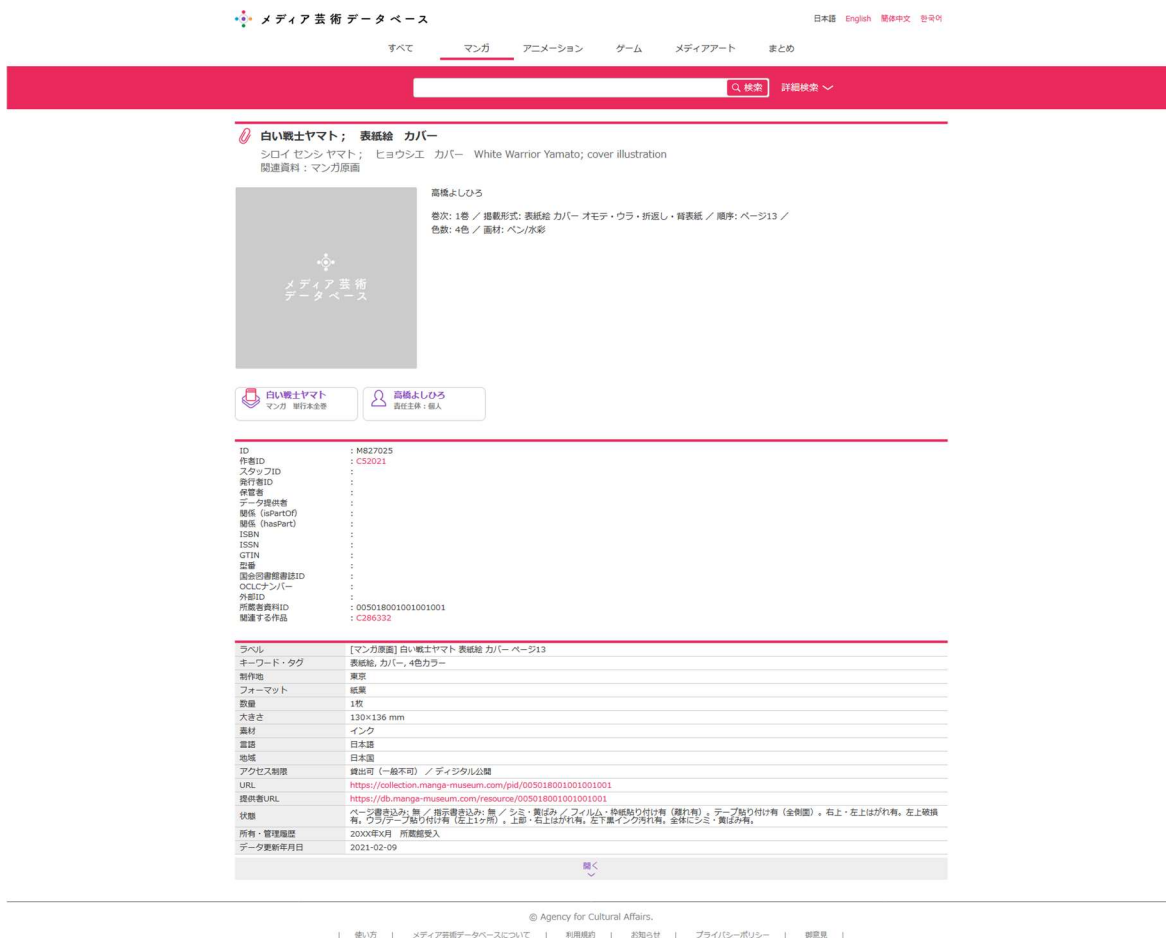


図 4-16 関連資料画面 (例: マンガ分野)

(2) 関連資料のメタデータの記述項目

関連資料の記述項目について、その他の各分野の情報資源分類と同様に、共通項目は全て用いることとした。その上で、その他の関連資料を構成する特有の記述項目及び定義を表 4-1 に示す。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

表 4-1 関連資料の記述項目と定義

記述項目	定義
作者 ID	作成した責任主体を指定する。MADB-ID を用いて記録する。
スタッフ ID	作成に貢献した責任主体を指定する。MADB-ID を用いて記録する。
発行者 ID	出版・頒布した責任主体を指定する。MADB-ID を用いて記録する。
保管者	所蔵する責任主体を指定する。MADB-ID を用いて記録する。
データ提供者	データを登録した責任主体を指定する。MADB-ID を用いて記録する。
ISBN	国際標準図書番号 (ISBN) による識別子を記録する。
ISSN	国際標準逐次刊行物番号 (ISSN) による識別子を記録する。
GTIN	GTIN (Global Trade Item Number) による識別子を記録する。
型番	発行者が定義する型番を記録する。
国会図書館書誌 ID	国会図書館書誌 ID を記録する。
OCLC ナンバー	OCLC Number による識別子を記録する
外部 ID	外部のリソースの識別子による参照を記録する。
所蔵者資料 ID	所蔵者が所蔵品の当該リソースを管理するために付与した識別子を記録する。
関連する作品	ほかの属性で記録されない当該リソースに関連するコレクションを記録する。
著作権年	著作権など保護の主張に関連する日付を記録する。
制作地	作成に関連する場所を記録する。
出版地	資料の出版地公開に関連する場所を記録する。
フォーマット	当該リソースを構成する主要なキャリアの形式の種別を記録する。
数量	主要なキャリアの数量を記録する。
大きさ	大きさの測定値を記録する。
サブユニットリスト	当該リソースを構成するサブユニットのリストを記録する。
素材	当該リソースを物理的に構成する素材を記録する。
価格	発行者が設定した希望小売価格を記録する。
アクセス制限	年齢レーティングや対象者の限定を記録する。
URL	当該リソースの URL を記録する。
提供者 URL	データ提供者が公開する目録・データベースにおける当該リソースの URL を記録する。
外部の関連リソース	同じ若しくは関連するリソースを示す外部のリソースを記録する。
状態	個別資料としての当該リソース特有の状態や数量や大きさに関する説明を記録する。
所有・管理履歴	当該リソースの作成以降のリソースの所有権と管理の変更に関する記述を記録する。
データ出典	データを作成する上で参照した情報源を記録する。
データ更新年月日	メタデータの最終更新日を記録する。

4.4.3 国立国会図書館との連携機能の改修

MADB では、NDL が運営し、同館を始め、全国の公共図書館、公文書館、美術館や学術研究機関などが提供する資料やデジタルコンテンツを検索できる NDL サーチとの連携機能として、マンガ分野のメタデータを NDL サーチから MADB に取得する機能及び MADB から NDL サーチへ出力する機能を持つ。

今年度は、NDL サーチから MADB へのデータ取得時のエラーにより、データが正常に取り込まれていないことが判明した以下の4パターン（令和2年6月時点）について、改修を実施した。なお見出しの括弧書きはエラーの確認件数、説明文中の角括弧は MADB ベータ版の記述項目をそれぞれ示す。

(1) 巻ソート変換エラー（46件）

NDL サーチの[巻次・各巻タイトル]から MADB の[巻ソート]（情報資源分類「単行本」）を取得する際において、マッピングのパターンがない場合にエラーが発生していた。そのため、MADB の[巻ソート]へ設定する値が取得できていない場合には、値を空白に設定した上でデータを取り込むよう改修した。

(2) [言語] 変換エラー（1件）

NDL サーチの[言語]から MADB の[言語]（情報資源分類「単行本」）を取得する際、日本語を表す `jpn` 以外の値が設定される想定がなかったためエラーが発生していた。そのため、日本語以外の言語が用いられており `jpn` 以外の値が設定された場合にも対応できるように統制語彙に値を追加した。

(3) [作者]変換エラー（3件）

NDL サーチの[責任表示]から MADB の[作者]（情報資源分類「単行本」）を取得する際において、マッピングのパターンがない場合にエラーが発生していた。そのため、MADB の[作者]へ設定する値が取得できない場合には、そのままの値を設定するよう改修した。

(4) [生年月日]変換エラー（2件）

NDL サーチの[著者標目]から MADB の[生年月日]（日付型）（情報資源分類「責任主体」）を取得する際において、適切な日付型以外の値が設定されていたためエラーが発生していた。そのため、日付型に変換できない場合には値を空白に設定するよう改修した。

4.4.4 その他の改修事項

(1) 作品画面の新規作成、改修

マンガ／アニメ作品ページの新規作成、ゲーム／メディアアート作品ページの改修を行った。過年度からも作品クラスについては、議論の対象であり、今年度改めてスキーマの整備、及び公開サイ

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

トの改修を行った。マンガ分野及びアニメーション分野においては、作品のベータ版スキーマの設計は行われていたものの、公開サイトの実装はされておらず、今年度、他分野に合わせてこちらも実装した。

The screenshot shows the 'Media Arts Database' website. At the top, there are navigation tabs for 'すべて', 'マンガ', 'アニメーション', 'ゲーム', 'メディアアート', and 'まとめ'. A search bar is located below the navigation. The main content area displays the 'Doraemon' (ドラえもん) entry, categorized as 'マンガ' (Manga). It includes a placeholder image for the cover and a list of related works under the heading 'マンガ作品'. The list includes titles like 'ドラえもん のび太とアニマル惑星' and 'ドラえもん のび太のドラビアンナイト'. At the bottom, there is a footer with copyright information and a list of links including 'お問い合わせ' and 'プライバシーポリシー'.

図 4-17 作品ページ (例：マンガ分野)

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(2) 値が入っていない記述項目の初期表示を変更

従来、詳細画面の下段に記述項目を表示しているが、値が入っていない記述項目が目立つため、値が入っていない記述項目に関しては、初期表示を非表示にするように改修した。

メディア芸術データベース

日本語 English 繁体中文 简体中文

すべて マンガ アニメーション ゲーム メディアアート まとめ

検索 詳細検索

ドラゴンボール超 1

ドラゴンボールスーパ
ドラゴンボール超第6宇宙の戦士たち
単行本

[原作]鳥山明 / [作画]とよたろう
第6宇宙の戦士たち

ドラゴンボール超 マンガ 単行本全巻
とよたろう 責任主筆・監人
鳥山明 責任主筆・監人

ID	: M463294
単行本全巻ID	: C361777
ISBN	: 9784088806617
全国書誌番号	: 22718033
著者典拠ID	: C53261 / C53398
出版者典拠ID	: P408000000

発行者	集英社 / シュウエイシャ
公開年月日	2016-04-09
言語	日本語
ページ数	181p
縦の長さ×横の長さ	18cm / 18cm × 12cm
分類	726.1
単行本レーベル	ジャンプコミックス
単行本レーベルヨミ	ジャンプコミックス
マンガ単行本備考	タイトルは巻付・背による。標準紙・表紙のタイトル: DRAGON BALL超【言語】日本語 / JPN
データ更新年月日	2021-01-06

開く

所蔵館情報

国立国会図書館	登録番号 (登録有期別ID)	: 027212950
	題名頁の番号	:
大府府立中央図書館国際児童文字館	登録番号 (登録有期別ID)	: 10071400015443
	題名頁の番号	: 付:『ジャンパラ』(JUMP PARADISE)Vol.154

© Agency for Cultural Affairs.

使い方 | メディア芸術データベースについて | 利用規約 | お知らせ | プライバシーポリシー | お問い合わせ

図 4-18 詳細画面 (例: マンガ分野)

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(3) ベータ版スキーマ改修

4.2 で述べたように、LOD データセット公開に向けて、全分野のメタデータスキーマの見直しを実施した。具体的にはベータ版スキーマ設計書を元に、現状の定義と入力データの一覧化を行い、全てのプロパティチェックを実施した。その結果を今年度のベータ版スキーマ設計書として改版し、LOD データセット開発に関連する部分を中心にシステム改修を実施した。ベータ版スキーマの改修内容とその影響範囲について表 4-2 に示す。

表 4-2 ベータ版スキーマ改修に伴う影響範囲

項番	改修内容	影響範囲				該当項目数	情報資源分類数
		原 データ	保存 データ	API	公開 画面		
1	項目新規追加	○	○	○	○	54	22
2	項目名称のみ変更（公開サイト）	—	—	—	○	10	5
3	プロパティ名のみ変更	—	○	○	—	22	9
4	項目名称/プロパティ名変更	○	○	○	○	7	6
6	項目削除（公開 API 出力/検索対象を×）	—	○	—	○	307	28
7	旧データをデータセット（API も含む）にのみ出力	—	○	○	—	44	18

4.4.5 今後の改修が期待される主な機能

今年度のシステム改修に際して、実現を検討したものの実装未着手の事項や、4.2 で述べたデータモデル構造の議論を経て、今後の改修が必要と考えられる事項が存在する。本項では、ユーザビリティ向上のための改修、メタデータスキーマ整備の観点からの改修、及び各分野の要求に基づく改修の三つの面からまとめる。

(1) ユーザビリティ向上のための改修

まず、詳細検索の各テキスト入力項目における前方一致検索・後方一致検索を可能にすること、並びに公開年月日に数字以外の無効な値が入った際に、エラー表示として「正しい値を入力してください。」「半角数字のみ」といったアラートを表示する機能の付与が挙げられる。これにより一般利用者にとっての利便性が更に向上する。

次に、共通項目「言語」の値について、統制語彙（言語）の値を修正し、それに合わせた画面表示、及び Web API の修正が必要である。今年度 NDL との連携において「言語」の変換はプログラムで行っていたが、一部うまく作動していなかった。そのため、今後は改修のしやすい統制語彙を利用し、Key-Value の形で値を登録することで、内部データと公開サイト上での表示を正しく行い、連携の精緻化を図ることが期待できる。NDL 連携に関しては MADB へのデータマッピングについて

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

今年度手作業で行った部分を改善するための更なる検証をした上での実装を要する。

また、今後関連事業の成果に当たるデータの公開や連携機関の増加が予想されるが、より柔軟で拡張が容易な公開サイト設計が求められる。連携機関の増加に関連する機能追加については、データ整備とデータ提供双方にわたる課題であり、また、連携機関に対する今後の MADB の方針が影響することでもあるため、議論を重ねた上での改修が必要である。

(2) メタデータスキーマ整備の観点からの改修

まず、ベータ版スキーマの新規作成、変更、削除、統制語彙の改修を行い、API、データセット、公開サイトに反映させる作業が必要である。本来、ベータ版スキーマのデータ構造は、LOD データセット（及びメタデータスキーマ）とほぼ同一のものになると考えられるが、今年度時点では実装上の都合やデータ移行に由来する差異が存在している。そのため LOD データセットは、システム上でベータ版スキーマを再解釈して出力しており、柔軟な改修や管理の妨げになることが懸念される。この改修ではデータのこの差異をなくすことも含まれる。

加えて、今年度実施したメタデータ記述項目のレビューより指摘された点である、実体を参照する部分と相互に ID によって示される実体を参照する部分の精査、使いやすさを考慮して公開サイト上に提供するデータを限定的にすること、項目名を明確にした定義に従ったものへと変更すること、などについても改修が求められる。

(3) 各分野の要求に基づく改修

今年度アニメーション分野及びメディアアート分野においてデータモデル構造の議論での決定事項については、今後それらに沿ったメタデータ及び公開サイト設計の改修が必要になる。アニメーション分野では、「各話」「各話記載」という情報資源分類を追加すること、さらに、公開サイト上にもそれらが表示されることが挙げられる。メディアアート分野においても、まだ議論が十分でない部分もあるが、データモデル構造のアップデートに沿って、こちらも機能拡張をする予定である。

4.5 メディア芸術データベースの機能評価に関する調査研究

近年の MADB に関する取組みでは、主に MADB が提供するデータの内容・仕様や提供を直接行うサービスの実現や改修が中心であった。それらは MADB ベータ版の公開やデータ提供サービスの充実に代表される着実な成果を上げてきた一方で、内外から MADB のデータやサービスに対する具体的な要望やそれらの客観的評価を求める意見が挙げられてきた。そこで今年度事業では、有識者タスクチーム員の三原鉄也氏（筑波大学図書館情報メディア系特任助教）の下、筑波大学に受託研究として依頼し、MADB の機能評価を行うための調査研究を実施した。

4.5.1 ユーザビリティ評価のための検索タスク開発

(1) 検索タスクの開発

本研究では、MADB の機能や利便性を評価するために、マンガを題材にした MADB の利用を想

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

定した検索タスクの作成を行った。検索タスクとは、データベースの検索の目的や入手すべき情報を定めて被験者に実施させる課題のことである。MADBに収録された特定のメディア芸術の作品や資料の探索のほか、MADBの典型的な活用事例として想定される、メディア芸術をテーマにした大学の講義の課題レポートや実際にメディア芸術の資料を提供する連携機関のレファレンス事例などを想定した検索タスクを作成することとした。そのため、検索タスクの作成にあたっては主に図書館司書の育成や研修において行われているレファレンス演習の課題やその設計を参考にした。そして、三原氏の監修の元、図書館におけるマンガの利用やレファレンスに関する専門的な知見を有する三崎絵美氏（明治大学米沢嘉博記念図書館司書）に依頼し、18題の検索タスクを作成した。

表4-3に作成した検索タスクを示す。設問はいずれも図書館でのレファレンス事例を想定した質問形式になっている。難易度はいずれも作成者が主観的に設定したものである。後述する被験者実験により、ここで示した難易度と設問の回答の正誤及び回答時間には相関関係があり、同じ難易度に設定されている設問は正答率や回答時間の長さが概ね等しい傾向にあり、難易度に一定の妥当性があることが確認された。

表4-3 作成した検索タスク

No	難易度	回答の種類	設問
1	低	作品	一条ゆかりのりぼんのデビュー作が読みたい。
2	中	作品	「ガラスの仮面」と「スケバン刑事」の連載開始はどちらが先か。
3	高	作品	スラムダンクの「安西先生バスケがしたいです」の回はジャンプのいつの号か。
4	高	作品	いま53歳で、こどもの頃『ちやお』で読んだマンガを読みたい。「王子といっしょの帰り道」という題がついていたと思う。
5	低	作品	「黄金鷲」の作者が知りたい。絵を見たら探している本かどうかわかる。
6	中	作品	「テキサスの勇士」の作者が知りたい。絵を見たら探している本かどうかわかる。
7	中	作品	大友克洋「AKIRA」のマンガ掲載と映画とどちらが早い時期に発表されたのか。
8	中	作品	「イナズマイレブン」は講談社漫画賞を受賞しているが、ゲームとマンガでは、どちらの発売が先か。
9	高	作品	ゲートボールが登場するマンガを読みたい。
10	高	作品	カバディが登場するマンガを探している。「灼熱カバディ」はもう読んだ。
11	中	作家	山田双葉のマンガ単行本が読みたい。
12	低	作家	文藝春秋漫画賞を受賞した梅田英俊の名前の読み方を知りたい。
13	高	作家	「週刊少年ジャンプ」で作家がお正月にたくさん表紙に登場していた。1985年では何号か。
14	中	作家	立原あゆみが「タムタムミーシャ」を描く以前に語っているインタビューを読みたい。
15	低	形態	西沢まもるの「こまどり姉妹」を本棚に納めたい。棚の高さは最低何センチ必要か。
16	低	作品	昭和初期の雑誌「新令女」の出版社名と1938年9月号が何号に当たるのか知りたい。
17	中	形態、所蔵	「しゅごキャラ！」1巻の帯が見たい。
18	低	所蔵	京都府内で文化庁メディア芸術祭マンガ部門を受賞した「国立博物館物語」の1巻が読みたい。

(2) 検索タスクを用いた被験者実験

さらに、この検索タスクに従って実際に MADB を操作し、検索を実施する被験者実験を行った。被験者はマンガに興味を持つ人文学を専攻する大学院生 2 名と、司書資格を有し、図書館情報学を専攻する大学院生 2 名の計 4 名とし、実験を行った。

実験の手順は次のとおりである。実験はオンライン会議サービスを用いて実施した。まず実験の手順や MADB の基本的機能に関する説明を 30 分行い、その後検索タスクの各設問について MADB のみを用いた検索を行わせた。その後、MADB のみを用いた検索で答えが得られた場合はその答えを確認するために、答えが得られなかった場合は検索エンジンや他のデータベースなど、広く Web を用いた検索を行わせた。検索タスクの設問一つあたりの調査回答時間は 10 分とし、18 問で計 180 分実施した。検索タスク終了後には、MADB の使いやすさや掲載データの内容、検索タスクに関するヒアリングを 30 分行った。

(3) 検索タスクの開発と実施を通じたMADBの機能に関する意見

先に述べた検索タスクの開発とその実施を通じて、開発者及び被験者から MADB の機能に関する意見を得た。ここでは代表的なものについてまとめる。

まず、ユーザインターフェースに関する意見があった。

現在のトップ画面はキーワード検索枠のみで詳細条件が指定できず、検索後に詳細条件を指定できる仕様になっている。そのため、詳細条件を用いて検索結果を絞り込むことが最初から可能な場合でもトップ画面からはそれらを用いることができず、絞り込まれていない検索結果を必ず一度得る必要があることに非効率を感じるとの意見があった。

検索結果一覧に表示される「まとめ」について、その並び順のルールが示されていないことに対する分かりにくさの指摘があった。表示されるまとめは 5 件程度に限られているため、著名作品の場合など検索結果に関連するまとめの件数が多い場合はその一部しか表示されず、意図するもの、期待するものが表示されない点が利便性を損なっている。例えば、まとめに関連するアイテムの件数や年度で、表示するまとめの優先度や順序を定めるなどすると、利便性が高まるのではないかと考えられる。

アイテムの所蔵館情報のリンクについて、現在は NDL のみ対応する書誌・所蔵のページにリンクされているものの、残りの連携機関については、連携機関に関する情報へリンクされているのみであり、連携機関で詳細を閲覧するためには所蔵機関でのデータベースで再度検索する必要があり、不便であるとの意見が挙げられた。他の連携機関も NDL 同様、所蔵データベースの個々の所蔵情報へのリンクを実装することで、ユーザの情報源へのアクセスの手間を減らすことが可能である。

また、MADB 開発版に存在した、雑誌全号（まとめ）における雑誌各号の所蔵の有無を連携機関ごとに一覧表示する機能について、今回のような探索時に有用であるため、可能なら再び備えられて欲しいとの意見もあった。これはかねてより要望がある機能だが、MADB ベータ版は連携機関が拡大していくことを想定し、その場合、画面の構成が困難になるため削除されている。この要望の背

景には、マンガ雑誌について複写請求が認められていない連携機関がほとんどで、閲覧するためには実際に足を運ぶ必要がある点も考慮すべきである。そのため、一般利用者は一度でより多くの資料を得ることができるか判別する要望があり、所蔵の一覧はそのような案内のために求められると考えられる。

続いて、提供しているデータについても意見があった。

最も重要な指摘は、登録対象となっているデータの基準が分からないという点である。MADBのデータは連携機関のデータを集約して作成されているはずだが、いつまでのデータが反映されているのか分からず、自分が検索しようとしている資料の情報がMADBに記載されているのか分からないため、使いづらいとの指摘があった。また、特に雑誌目次について、登録されている誌名や期間が不明であることにより、自身が情報を求めている雑誌が収録対象に含まれていないと推定し、当初より検索を諦めてしまうケースがあった。加えて、マンガ雑誌を対象にした検索において、雑誌の掲載情報が検索結果に表示される場合と、表示されていない場合が混在しているという指摘があった。一例として、ろくでなし BLUES 雑誌全号 (MADB-ID:C89858) には雑誌掲載が 421 件出てくるが、検索では雑誌掲載に紐づいているはずの雑誌巻号が 27 件 (MADB-ID:M543867 他) しかヒットしない。これはデータの記述仕様もしくは検索のシステム実装が影響した、本来想定していない挙動であると推察される。次年度以降、スキーマや検索対象の改修が必要である

また、実体の定義や、実体と記述項目の対応関係が示されていない点も不便であると指摘された。具体的には、まとめ「作品」についてどのような情報として定義・登録しているか読み取れないという指摘があった。これはサイト上では実体の定義や説明が不足していることに加え、現段階のMADBベータ版では「作品」のデータが提供されていないことが原因である。さらに、アニメ分野の情報に関して、スタッフ名に関する項目がまとめに集約されていることが分からず、検索時に情報に到達できないケースが見られた。マンガ分野の実体ではアイテム・まとめ双方に著者に関する情報があり、アニメーション分野の実体についてはこれと同様でないことも、分かりづらさや混乱の一因であると考えられる。

4.5.2 国内の公共図書館におけるメディア芸術データベース収録資料の所蔵状況調査

(1) NDLと連携機関におけるマンガ資料の所蔵状況調査

過年度事業では、我が国におけるメディア芸術の作品製作の実態把握を目的とした調査が行われ、MADBは、その成果として取りまとめられたデータとして位置付けられるものである。従って、MADBには我が国におけるメディア芸術作品の、相当数についてのデータが収録されていることが期待されるが、その網羅の具体的規模についてはこれまで評価されてこなかった。そこで本研究ではマンガ単行本を対象に、MADBに収録されているデータを計量的に用いて、所蔵の年ごとの網羅率を調査した。また、今年度事業で提供が開始されたLODデータセットや、Web APIを利用することでこのようなデータを取得・集計した統計的な調査が容易かつ活発に行われることが期待されるが、本事例はその一事例になることを期待して実施したものである。

従前よりMADBについてはこの網羅に関する調査が行われてこなかったが、加えてNDLについ

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

でも小山^[1]、安形^[2]はあるものの、それらはいずれもサンプリングによる調査に留まっており、全数あるいはそれに近い規模の集団を対象にした調査は行われてこなかった。その要因として、メディア芸術の製作に関して、総数の把握を行う具体的な活動が行われてこなかった。即ち、過年度事業がその最初の試みであり、比較対象の選定が難しかったことが推察される。そこで今回は、その比較対象、収録対象の母数として、書籍業界の標準的な流通統計である出版科学研究所「出版指標年報」で、年ごとにまとめられているマンガ（同書ではコミック）の出版点数を用いた。この統計で用いられている点数は、商業出版における流通データで用いられている単位で算出されたもので、NDLをはじめとする連携機関の書誌単位に基づいている。一部非商業流通のマンガ単行本についても収録されている MADB のデータとは若干異なるが、両者のデータを比較し大差はないと見なした。本調査はあくまで全体の傾向を把握するためのものであり、細部の差異については無視できると考え、そのまま用いた。また、コミックについて出版点数がまとめられているのは 1978 年以降であるため、本調査は同年から 2019 年までのデータについて調査した。なお 1978 年以前のデータについては 1976 年、1987 年は 1,000 件前後存在し、1978 年以降と同様の網羅状況であると考えられるがそれ以前は多くが 100 件以下であり、本来収録が期待される点数とは大きく乖離している。

MADB のデータ集計にあたっては、本調査の実施時に MADB 側で LOD データセットが公開されていなかったため、有志が MADB ベータ版の Web API から取得したデータを LOD 化して公開している”メディア芸術データベース LOD (Unofficial)” (<https://metadata.moe/project/madb-lod/>) を用いた。MADB のマンガ単行本の収録データの約 4 割について、発行日のデータについて欠損が見られた。この多くは NDL から取得されたデータであり、過去の連携によるデータ取得時になんらかの不具合があり、欠損が生じたと考えられた。そのため日付が存在しないデータについては別途 NDL サーチ外部提供インタフェースを用い、データを取得した。

集計に際しては、全国書誌番号の有無により NDL で所蔵があるものと、NDL に所蔵がなく連携機関にのみ所蔵が存在するものを峻別して比較した。これにより MADB の網羅状況だけでなく、本来納本制度によってマンガ単行本が全て所蔵されているべき NDL の網羅率と連携機関が、その欠損に対してどの程度貢献しているのかを明らかにした。この集計結果を図 4-19 に示す。なお先に述べた発行日の欠損は、連携機関にのみ所蔵が存在するものについても約 10,000 件（連携機関にのみ所蔵があるものは全体の約 25%）見られたが、これらは集計に含まなかった。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

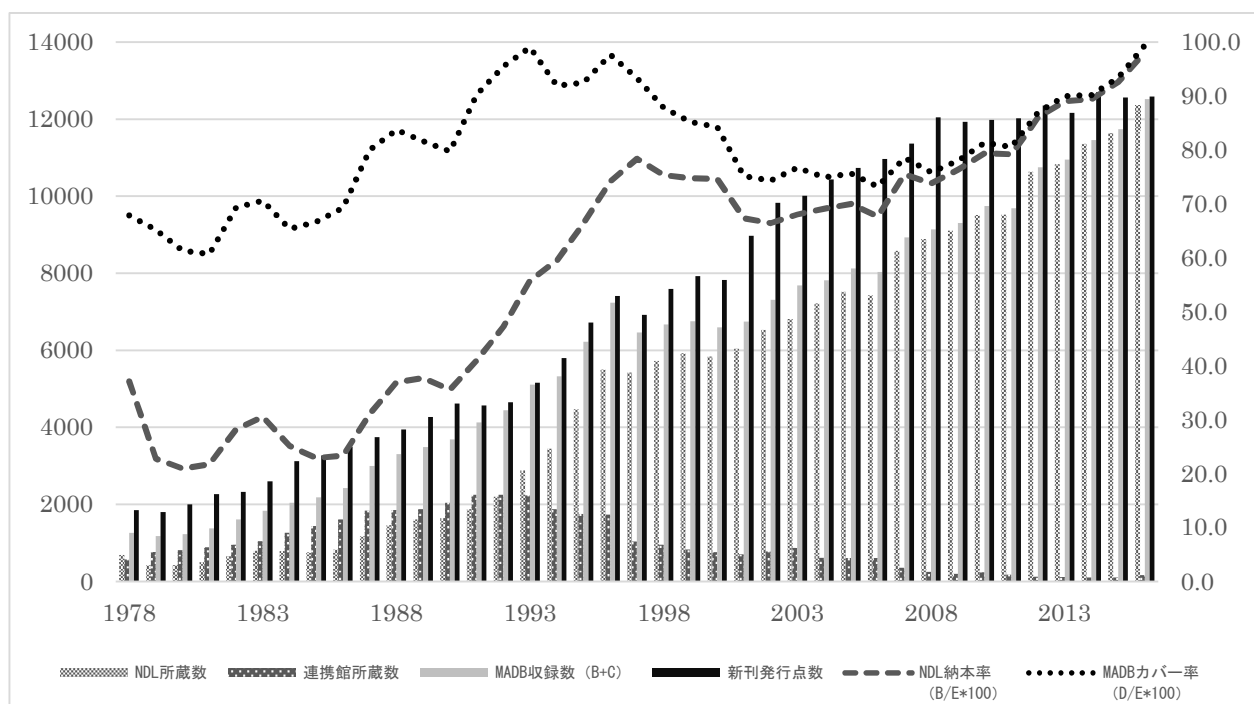


図 4-19 NDL・MADB の年別所蔵網羅率

この1978～2019年の期間全体のNDLの網羅率は61.3%であった。その内、NDLの書籍全体のカバー率は2000年代で88%、2019年では99%であるが、1990年代以前は～35%と低水準であった。1990年代中ごろにかけて急速に上昇するが、2000年ごろに70%前後で頭打ち、2010年ごろまで停滞する。一般書籍の納本率（網羅率）が90%超と言われており、NDLがそれらと同等にマンガを収集できているのがここ5年程度であることが分かった。対してMADBの網羅については、特に1990年代中頃までNDLに所蔵がないものを網羅しているのが目立つ。MADBのこの期間全体での網羅率は82.1%、出版点数の約2割を連携機関が補っていることが分かり、マンガ単行本のアーカイブにおける連携機関の貢献の程度が具体的に明らかになった。

さらに、連携機関によるNDLの補完の状況をより詳しく把握するために、NDLで網羅されていない新刊点数のうち、連携機関が貢献している割合（寄与率）を年次で集計した。図4-20がそのグラフである。

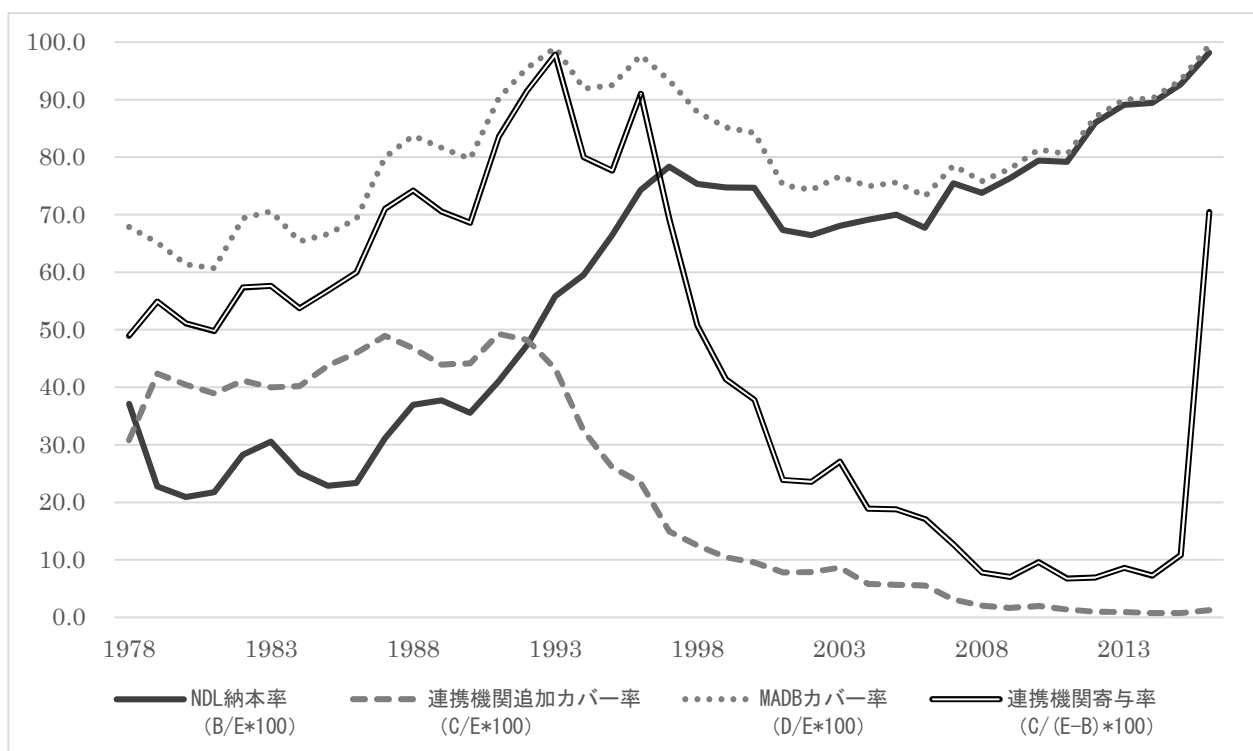


図 4-20 連携機関の年別NDL補完寄与率

これから1990年中頃から寄与率が大きく下がっている。この要因について、寄与率と単行本1冊あたりの市中流通量に相関が見られる(1冊あたりの市中流通量が減ると寄与率が下がる)ことから、連携機関の所蔵は多くが寄贈に依存しており、したがって市中流通が少なく所有者が少ない場合に寄贈が減り、所蔵されていないのではないかと推察している。であるならば、現在の寄贈中心の収集方針では希少作品はアーカイブされていないことを示している。

もう1点、NDLの網羅率の上昇と共に寄与率が下がっている点が目立つ。寄与率は「NDLが所蔵していないもの」に関する網羅についての値、つまりNDLの動向に依存しない値である。にもかかわらずこの逆の連動があるということは、NDLと連携機関の収集方針が重複している、と推察できる。NDLは納本制度に基づいて収集しているわけだが、その実施程度は出版社によって異なる。規模の小さな出版社は納本が徹底されていないと仮定すると、先の市中流通量と所蔵の議論と共通の傾向を示していると考えられる。

(2) 国内の公共図書館におけるMADB収録マンガ単行本の所蔵状況調査

MADBベータ版にてマンガ単行本の所蔵情報を提供している連携機関は6施設ある。MADBがメディア芸術分野の情報のハブ機能を担っていくためには、データ連携を実現する機関を拡大していくことが望まれている。先に述べたLODデータセットの公開やWebAPIの提供によって機械処理しやすいMADBのデータが広く公開されたことで、以前に比べMADBとのデータ連携は格段に容易になった。そこで本研究では、国内の公共図書館を対象に、所蔵データベースなどを通じて公開

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

されている所蔵情報を用いて、MADBに収録されているマンガ単行本の所蔵状況を調査し、マンガ単行本を多数所蔵している公共図書館の発見を試みた。

調査にあたっては、全国の公共図書館の所蔵情報の横断検索サービス・APIを提供している株式会社カーリルの協力を得て、MADBに収録されたマンガ単行本の内、ISBNが付与されている256,298件を対象に（ISBNが付与されていないものは36,991件）、同社の検索APIの過去5年に検索が行われ、その結果の履歴が存在したデータを用いた。より確度の高い結果を得るためには履歴ではなく、現在各図書館で公開されている最新のデータについて、リアルタイムで取得し検索することが望ましい。しかし、その場合25万回を超えるアクセスを図書館のシステムに行うことになり、時間あたりのアクセス数を一般的な利用に影響が起きない範囲に留めた場合、検索の完了に約2年掛かることが明らかになったため、今回は履歴を用いた。なお、このデータからは約9,500万回の検索結果の取得履歴に対し255,058件のマンガ単行本について検索が実行されていた。内200回以上検索が実行されていたマンガ単行本は95,934件で、総検索回数は約7,100万回だった。ほとんど全てのMADBに収録されているマンガ単行本について検索が行われていた一方で、その検索回数の約74.7%が全体の37.6%のマンガ単行本についてのものであったことになる。

マンガを多数所蔵している公共図書館の発見にあたっては、今回対象にしたマンガ単行本の検索の総計が5,000回以上で、かつ全体の1.5%以上の件数を所蔵している図書館を抽出した。この条件を満たす連携機関は487館に上った。ただし、ここでの図書館はデータを公開しているシステムの数に基づいて算出したものであり、例えば市立図書館の分館など、施設・所蔵としては別々に管理されているながら、組織・システムとしては単一のものとして扱われている図書館は一つの図書館とみなされる。表4-4はその487館の内、検索が行われた単行本の件数（被検索単行本数）に対して、実際に所蔵が確認できたマンガ単行本の件数（所蔵数（書誌））の割合を今回の対象全体に対する推定所蔵率とし、その割合から算出されるマンガ単行本の推定所蔵数の上位30件のリストである。この推定は直近5年のアクセス数に限定されており、NDLの例を見ても明らかなように、実際の所蔵数とは相応の開きがあることには注意が必要である。リスト中にはMADBの連携機関や、既にマンガを多数扱う公共図書館として著名な機関（広島県広島市立図書館、滋賀県長浜市図書館、福島県白河市図書館など）が目立つが、そうではない図書館も相当数含まれている。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

表 4-4 推定所蔵数上位 30 件の図書館

図書館名 (システム単位)	被検索単行本数	所蔵数 (書誌)	所蔵数 (冊数)	推定所蔵率	推定所蔵数
国立国会図書館	130,304	112,992	115,050	86.7%	221,171
広島県広島市	38,693	14,316	500,030	37.0%	94,369
山口県下関市	7,886	1,971	8,780	25.0%	63,748
北九州市漫画ミュージアム	7,679	1,911	2,276	24.9%	63,474
大阪府立国際児童文学館	9,857	2,142	2,166	21.7%	55,426
滋賀県長浜市	59,866	9,028	11,013	15.1%	38,464
愛知県稲沢市	63,607	9,056	10,160	14.2%	36,314
近畿大学	16,993	2,401	32,221	14.1%	36,038
大阪府大阪市	111,957	15,478	43,577	13.8%	35,262
東海学園大学	8,712	1,193	12,503	13.7%	34,927
福岡県荏田町	8,033	1,018	1,195	12.7%	32,323
福島県白河市	45,689	5,714	6,530	12.5%	31,898
大阪府茨木市	67,372	8,209	32,515	12.2%	31,078
茨城県笠間市	54,599	6,636	10,789	12.2%	31,000
愛知県名古屋市	109,216	12,950	52,745	11.9%	30,243
大阪府枚方市	78,066	9,075	20,249	11.6%	29,650
熊本県菊池市	6,155	702	834	11.4%	29,090
愛媛県松山市	64,280	6,954	12,706	10.8%	27,593
大阪府東大阪市	66,304	7,165	14,375	10.8%	27,562
北海道旭川市	65,628	6,829	15,025	10.4%	26,540
長野県諏訪広域目録	55,420	5,755	10,140	10.4%	26,486
東京都江東区	121,530	12,602	27,384	10.4%	26,448
和歌山県有田川町	48,195	4,666	5,932	9.7%	24,693
東京都練馬区	116,266	11,182	25,035	9.6%	24,530
広島県福山市	82,447	7,922	16,195	9.6%	24,507
岩手県一関市	52,125	4,998	8,686	9.6%	24,456
神奈川県横浜市	116,471	11,107	28,653	9.5%	24,323
東京都北区	109,674	10,348	21,428	9.4%	24,065
関西学院大学	7,435	675	5,652	9.1%	23,156

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

なお、本件と同様の調査は、2019年度メディア芸術連携促進事業「国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業」において、公共図書館へのアンケートによって実施されている^[3]。その際に蔵書が1万件以上存在すると回答を得た図書館は29館であるが、今回の調査では1万件の蔵書が想定される図書館が149館確認された。従来の調査に比べより多くの図書館を、マンガを多数所蔵する図書館として発見することができた。

今回発見された図書館は連携機関として、またMADBの活用を期待できる図書館として有望な機関であり、今後の連携の検討や積極的な情報交換が望ましい。一方で、今回の調査において最新データへのアクセスが困難であったことから、公共図書館を対象にした場合、所蔵情報をMADB側に蓄積する従来型のデータ連携では、連携が困難であることが明らかになったと言える。特に公共図書館は必ずしも資料保存を第一義としておらず、所蔵資料の廃棄等が発生する。今回調査の対象になかったマンガ雑誌については資料利用の性質上、廃棄による状態の変更が顕著である。このような所蔵資料の最新状況をMADBに常に反映することは不可能であろう。今回発見した所蔵を多数有する図書館のような機関や、特定のジャンルについての収集を実践していたり、特別な寄贈コレクションを有していたりする機関に対し、集中的に連携を進める必要がある。それと共に、所蔵資料の検索については、必ずしもMADBの提供データに含めず、所蔵情報を動的に逐次利用更新する別のシステムを用いるなど、所蔵情報の拡大と柔軟な更新に対応しやすいシステム設計を検討すべきである。

参考：

- [1] 小山信弥, 吉田倫子, 吉井潤, 上田晶子, 安形輝. “日本の大学図書館におけるマンガの所蔵状況”. 2012年度三田図書館・情報学会研究大会発表論文集. 2012, p. 33-36.
http://www.mslls.jp/am2012yoko/09_koyama.pdf
- [2] 安形輝, 杉江典子, 安形麻理, 江藤正己, 大谷康晴, 橋詰秋子. “日本の公立図書館におけるマンガの所蔵状況”. 2016年度三田図書館・情報学会研究大会発表論文集. 2016, p. 25-28
http://www.mslls.jp/am2016yoko/07_agata_rev.pdf
- [3] メディア芸術コンソーシアム JV, 特定非営利活動法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 他 “2019年度メディア芸術連携促進事業 国内外の機関連携によるマンガ史資料の連携型アーカイブの構築と人材育成環境の整備に向けた準備事業 実施報告書” 2020.
https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2020/04/38_jv2.pdf

4.6 提供データ拡充のための取組み

4.6.1 流通用データのデータ登録の検討

4.6.1.1 マンガ分野「単行本」「雑誌」への出版情報の登録

JPO 出版情報登録センター（以下、JPRO）は、出版情報インフラの構築を行っており、紙と電子両方の書誌・権利情報、販促情報を収集・活用し、出版物の円滑な流通に寄与することを目的とした団体である（図 4-21）。令和 3 年 1 月 11 日時点で登録されている基本書誌情報は 2,526,060 件である。

MADB への登録情報の充実に当たって JPRO が保有する情報は大きな利点を有している。

一つ目に JPRO のシステムへは、新刊刊行する出版社が直接情報を登録していることであり、一次情報として利用できる部分である。二つ目に、情報登録は原則として刊行される 10 日前までとなっており、新刊情報については最速に登録することが可能になる点である。三つ目に、書誌画像を保有しており連携が可能な点である。現在、MADB では書誌画像を保有していないが、書誌画像は視覚的な利用が容易なメタデータとしてもコンテンツデータの一部としても重要視されて、以前より提供が期待されている。そのため、JPRO との連携で書誌画像が補完されるメリットは大きい。

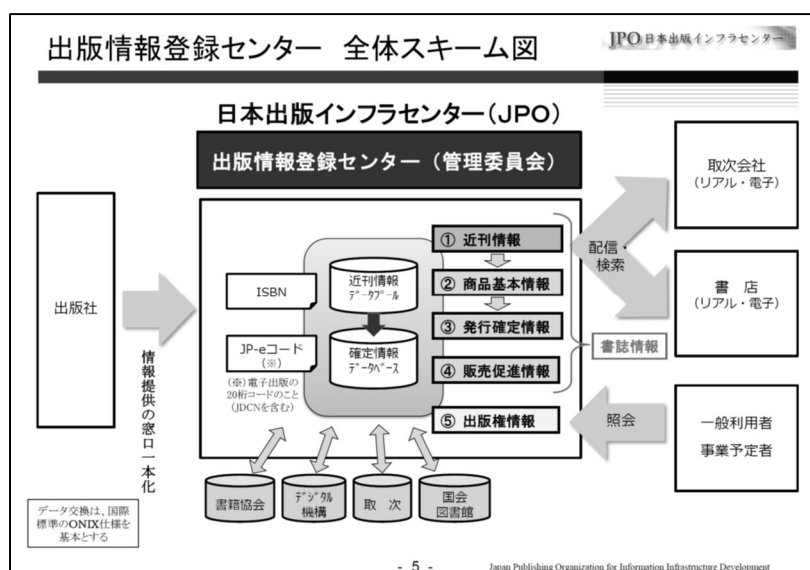


図 4-21 JPRO 全体スキーム図 https://jpro2.jpo.or.jp/pdf/20141211_jproinfo.pdf より抜粋

上記の観点を含み、同団体からの提供データを分析し、MADB 仕様とのマッピングを実施したマッピングの結果を表 4-5 に示す。必須情報は問題なく保有されており、マッピングに際しての当初の疑問点は JPRO への訪問ヒアリングの結果を踏まえ解消の結果を踏まえ。データ仕様に問題はないため、データ登録テストを実施し、本登録に向けた活動を進めていく。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

表 4-5 JPRO→MADB (マンガ単行本) スキーマへのマッピング表

メディア芸術データベース (ベータ版) データ項目マッピング案 (2020/10/29)		
今回のマッピング対象はマンガ単行本です。メディア芸術データベースも単行本のスキーマを使用しております。		
メディア芸術DB 項目名	JPRO様 項目名	備考
タイプ	Item	一律で入力
サブタイプ	cm	一律で入力
ジャンル	単行本	一律で入力
ラベル	N/A	該当項目なし
シリーズ名	シリーズ名	
シリーズ名(ヨミ)	シリーズ名 読み	
シリーズ名(ローマ字)	N/A	該当項目なし
シリーズ名(外国語)	N/A	該当項目なし
タイトル	書名	
タイトル(ヨミ)	書名 読み	
タイトル(ローマ字)	N/A	該当項目なし
タイトル(外国語)	N/A	該当項目なし
サブタイトル	サブタイトル	
サブタイトル(ヨミ)	サブタイトル 読み	
サブタイトル(ローマ字)	N/A	該当項目なし
サブタイトル(外国語)	N/A	該当項目なし
巻		該当項目が複数あるため、採番基準の検討が必要 ①「巻名巻次・法名巻次」「月号・号数巻次」「サブタイトル 巻次」「レーベル 巻次」「シリーズ 巻次」 ②「巻名巻次・法名巻次」「月号・号数巻次」「サブタイトル 巻次」「レーベル 巻次」「シリーズ 巻次」
号		該当項目が複数あるため、採番基準の検討が必要 ①「巻名巻次・法名巻次」「月号・号数巻次」「サブタイトル 巻次」「レーベル 巻次」「シリーズ 巻次」 ②「巻名巻次・法名巻次」「月号・号数巻次」「サブタイトル 巻次」「レーベル 巻次」「シリーズ 巻次」
作者	「著者名1」 + 「著者名1 区分」	著者が複数ある場合も同様のルールにて表示
作者(ヨミ)	著者名1 読み	著者が複数ある場合も同様のルールにて表示
キャスト	N/A	該当項目なし
発行者	発行所	
公開年月日	発行年月日	
概要	内容紹介(取次広報誌掲載用) or 内容紹介(オンライン書店表示用)	著作権の取得があるため、公開の可否を要検討 この項目からどういったものを採用するか要検討
キーワード・タグ	N/A	該当項目なし
言語	言語設定	
国際地域	日本国	一律で入力
サムネイル表示ステータス		一律で入力
外部ID	N/A	該当項目なし JPROデータの定義がメディア芸術DBより深い(メディア芸術DB>JPRO)ため、部分一致となる
秘蔵旗	N/A	該当項目なし
開始年月日	N/A	該当項目なし
終了年月日	N/A	該当項目なし
関係(hasPart)	N/A	該当項目なし
旧ID	N/A	該当項目なし
マンガ単行本ID	N/A	該当項目なし
マンガ単行本巻ID	N/A	該当項目なし
マンガ単行本別紙表示	紙表示	※JPROデータの定義がメディア芸術DBより深い(メディア芸術DB>JPRO)ため、部分一致となる ・JPROデータの巻名:旧紙からISBNが変更/内容がアップデートされているもの ・メディア芸術DBの場合:マンガ単行本の紙表示巻(個別のISBNの巻名は変更しない)。例:実書紙、法書紙、児童紙など
巻ソート	N/A	該当項目なし
原作・原案	N/A	該当項目なし
原作・原案ヨミ	N/A	該当項目なし
協力者	N/A	該当項目なし
協力者ヨミ	N/A	該当項目なし
標目	N/A	該当項目なし
著者典拠ID	N/A	該当項目なし
初版図録	「本体図録」 + 「税(税率)」	
単行本レーベル	レーベル	
単行本レーベルヨミ	レーベル 読み	
レーベル番号	レーベル 巻次	
レーベル典拠ID	N/A	該当項目なし
出版者典拠ID	N/A	該当項目なし
出版地	N/A	該当項目なし
ページ数	ページ数	
縦の長さ×横の長さ	判型※葉寸:縦×横×厚さの一部	単位は「cm」となる
ISBN	ISBNコード	
全国書誌番号	全国書誌番号	
分類	NDC分類	
レイティング	成人指定	
マンガ単行本備考	「付録・付属資料の有無」 + 「付録の内容」	
マンガ備考(紙)		
画像1	N/A	該当項目なし
画像1の表示フラグ	N/A	該当項目なし
画像2	N/A	該当項目なし
画像2の表示フラグ	N/A	該当項目なし
画像3	N/A	該当項目なし
画像3の表示フラグ	N/A	該当項目なし
メタ	N/A	該当項目なし
データの状態		1. 一点公開するという前提であれば一律入力
(旧)作成日	N/A	該当項目なし
(旧)最終更新日	N/A	該当項目なし
(旧)作成者	N/A	該当項目なし
(旧)最終更新者	N/A	該当項目なし
権利的ロック	N/A	該当項目なし
別タイトル	N/A	該当項目なし
別タイトル(ヨミ)	N/A	該当項目なし
巻次		該当項目が複数あるため、採番基準の検討が必要 ①「巻名巻次・法名巻次」「月号・号数巻次」「サブタイトル 巻次」「レーベル 巻次」「シリーズ 巻次」 ②「巻名巻次・法名巻次」「月号・号数巻次」「サブタイトル 巻次」「レーベル 巻次」「シリーズ 巻次」
(旧)キーワード・タグ	N/A	該当項目なし
ID	N/A	該当項目なし(メディア芸術DB側での自動生成のみ)
サムネイル	画像	※現状の画像を持つ場合このデータを採用するか要検討
最終更新日	N/A	該当項目なし(メディア芸術DB側での自動生成のみ)

—採用項目の検討が必要
—該当項目なし

登録に当たり、システム側での検討課題がある。

現在自動的かつ定期的に登録している NDL データと ISBN コードがマッチングした場合、システム側は先に登録された情報を登録し、後からの情報は所蔵情報として採用される。JPRO の強みとなる情報発信スピードにより、今後は JPRO 情報が先行登録されるため、NDL が所蔵情報となる可能性が考えられるが、その状況が情報運用として適切か検討する必要がある。また、NDL データと JPRO 情報は互いに補完できる可能性があるが、現在のシステムでは要素単位の情報追加が行えないため、その点も今後の対応・検討が必要である。

4.6.1.2 アニメーション分野「テレビ放送」へのテレビ番組情報の登録

アニメーション分野は、データを安定的に登録していくために欠かせない、作品に関する書誌的な情報を万全に収集し、集約する産業的な基盤も学術的な試みも存在していない。そこで本年度はアニメーション分野の安定的なデータ登録を検討するために、データ登録の利用のためにエム・データが作成・提供するデータの分析を行った。本目では、現在におけるアニメーション作品に関する情報源の状況について概観した上で、この分析について述べる。

(1) アニメーション分野の情報源の状況

アニメーション業界では原口正宏氏が率いる「リスト制作委員会」による長年の私的な活動によって蓄積がなされ「アニメ全作品年間パーフェクト・データ」として、その研究の一端が「月刊アニメージュ⁸」(1985～2014)、「アニメ産業レポート⁹」(2015～)を通して公知になっている。リスト制作委員会以外での活動に目を向けてみると、個々に活動はされているものの「網羅性が乏しい」(例：アニメ収蔵施設やメーカーのライブラリ)、「真正性に疑念の余地がある」(例：作画 wiki など)の理由から、参考程度にしか使えないのが実情である(ただし、極めて狭い範囲で限定的に使用する場合は信用できるものもある)。定期刊行される雑誌にて作品情報は毎号掲載されているものの、入稿時点での予定情報であり誌面掲載できる程度の掲載内容のため、こちらもデータベースとして使用するには信用度が不足している。

テレビアニメの放送情報について、情報を集約しているサービスは「しょぼいカレンダー¹⁰」が随一である。近年では「アニメハック¹¹」「AnimateTimes¹²」の情報蓄積度や精度が高まってきている。

⁸ 徳間書店より昭和 53 年から刊行されているアニメ雑誌。昭和 60 年から毎年「アニメ全作品年間パーフェクト・データ」を掲載しており平成 12 年には「Animage アニメポケットデータ 2000」として単行本が発行された。

⁹ 一般社団法人日本動画協会がアニメビジネスの状況の把握と認知の向上を目的としてアニメ産業の調査結果をまとめ、毎年刊行している報告書。

¹⁰ アニメファンによりすべて手入力されているアニメ・アニメ関連番組表。採録されている地域は日本全国の放送局に及ぶ。ソフトウェアと連携する機能を有している。

¹¹ 株式会社カカコムの子会社である、株式会社エイガ・ドット・コムが開設したアニメの総合情報サイト。さまざまなアニメ関連情報を集約して、わかりやすく提供されている。気になる作品や声優、イベントの最新情報をチェックできる機能を有する。

¹² 株式会社アニメイトホールディングス傘下のアニメ関連情報配信サイト。アニメ・ゲーム・声優等に関連したニュースや映像配信などを行う。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

また、網羅性と実際の映像を確認できる形式としては「アニメ配信サービス¹³」がライブラリ機能を代替している。「アニメ配信サービス」は、個々の作品管理者の営業的な判断で視聴期間の制御がされるため永続性という観点からは薄いですが、視聴に際しては物理的な制約に縛られない。それでも、権利者が不明な場合はそもそも取扱いができない。

映画については、「日本アニメーション映画クラシックス¹⁴」は日本の初期のアニメーション作品を収集し、「日本映画データベース (JFDB) ¹⁵」「日本映画情報システム¹⁶」「キネマ旬報 DB¹⁷」が直近で公開された映画の情報を集めており、その一部でアニメ作品も同様に取り扱いしている。

パッケージについては、「国立国会図書館 (NDL) の映像資料」を筆頭として「各地にある図書館」に収蔵されていることがあるが、全容は不明である。また、「杉並アニメーションミュージアム」にも一部収蔵されているが、網羅性の観点ではどの施設も不足している。逆に販売元であるメーカーでも個々のメーカーごとに全てのパッケージを網羅して収蔵しているか言うと、そこまでの管理体制が行われているわけではない。

情報の正確さについては「(その時点で放送予定の) 未来情報」と「(クレジットに依拠した) 過去情報」のそれぞれで状況が異なる。前者は雑誌や公式 Web サイトを通じて情報を取得できる。未来情報であり最終的な確定には追跡的な調査が必要である。後者は、画面に焼き込まれた文字情報を人間が目視で文字起こしする必要があるが、年間に制作される作品本数が多く、また、1 作品辺りに従事するスタッフ・キャストの数も多いため、高効率かつ高精度のデータ作成は難しい。

情報入手の迅速性については、想定される情報源として挙げられる「制作時のクレジット地面の元となる香盤表」「ビジネス目的の宣伝材料 (宣材)」「流通情報」「クレジット画面」「作品公式 Web サイト」「雑誌社やビジネス系アニメサイトによる集約」によって状況が異なる。「制作時のクレジット地面の元となる香盤表」はクレジットデータそのものではあるものの、外部からの取得は非常に難しい。「ビジネス目的の宣伝材料 (宣材)」については、アニメビジネス界隈 [かいわい] では比較

¹³ アニメ作品に特化した映像配信サービスのこと。代表的なサービスとして「d アニメストア」(NTT ドコモ)、「バンダイチャンネル」(株式会社バンダイナムコライツマーケティング)、「U-NEXT」(株式会社 USEN-NEXT HOLDINGS)などがある。過去に制作されたアニメ作品が非常に多く、公的なアーカイブ施設が存在しないために、実質的なアーカイブ機能を民業が担っている。

¹⁴ フィルムセンター(国立映画アーカイブ)が運営を行う。日本でアニメーション映画が誕生したとされる大正 6 年から 100 年目に当たる平成 29 年を記念して開設され、サイトで提供されている動画はすべてフィルムセンター所蔵のフィルムからデジタル化されたものである。

¹⁵ 日本映画データベース(Japanese Film Database/JFDB) は、国際交流基金とユニジャパンが共同で運営をする日本映画データベース。作品情報、キャスト・スタッフ情報、会社情報の検索、閲覧が可能。また、海外における日本映画の普及を目的とし、劇場公開作品を中心とした作品情報と、日本映画産業関連各社の連絡先情報を、日本語・英語で掲載している。

¹⁶ 日本映画情報システムは、これまで製作された日本映画に関する情報をインターネット上に集約して、その総合的な把握と活用を促進することを企図して運営。明治 29 年以降の劇場公開の日本映画作品(映倫審査作品)に関する情報が掲載されている。

¹⁷ 「キネマ旬報映画データベース」とは、平成 21 年からキネマ旬報社によって運営されていた、日本で公開された映画についてのオンラインデータベース。現在は、キネマ旬報社が同年 1 月に公開した映画鑑賞記録サービス「KINENOTE」に統合されている。

的容易に入手できるものであるが、宣伝目的外の利用や流用は想定されていない。「流通情報」については、テレビ番組の場合は EPG から半自動的に集約することは技術的には可能だろう。映画については「ビジネス系アニメサイトによる集約」が現実的。パッケージ情報についてはキネマ旬報社が発行する業界誌「ビデオインサイダー」誌や、CCC 社での物流データなどが参考になる。また、近い例として、角川書店から刊行されている「DVD&動画配信で一た」誌もある。

(2) エム・データ作成データの分析

エム・データは、関東広域圏の地上波テレビ番組のメタデータを継続して収集している私企業である。このメタデータは、番組単位よりも粒度が細かく、イベント枠単位での出演者やその発言、取り上げた話題などを人力で入力したものである。この蓄積されたデータは、テレビ局や代理店、スポンサー企業に供されて各種の分析に用いられている。放送された全ての番組についてデータが作成されているが、ユーザのニーズに合わせて、ニュースや情報バラエティ番組に特に強みがある。アニメについては、ユーザからのニーズが相対的に小さいために基本的な項目のみについてのデータ作成に留まっているが、それでもデータの作成・提供に即時性がありかつ持続的に作成され、高いデータの正確さを保っているものほかに存在しない。

以下、エム・データから提供されるデータについて分析した内容についてまとめる。

まず、アニメーション分野で用いるデータは、EPG ジャンルの第1区分で「アニメ/特撮区分」がセットされた番組になる。そのため特撮番組（仮面ライダー、ウルトラマンなど）が混入してしまうこと、「アニメ/特撮区分」以外が設定されたアニメ映画（EPG ジャンルコードが「映画」）の地上波放送や教育番組（EPG ジャンルコードが「ドキュメンタリー/教養」や「趣味/教育」など）は含まれないといったような、MADB が想定するアニメ作品像とは若干の差異が生じる。（補注：テレビ番組の EPG ジャンルはテレビ局の営業的な理由からセットされるため、番組の内容を判断した分類とは乖離がある）。また、エム・データ提供データの対象サービスはメインチャンネルに限定されるため、サブチャンネルで放送された場合も登録されない。

次に、エム・データが収集する情報はタグを付けて管理されている。例えばアニメでセットされる主要なタグは、【声の出演】【音楽】【オープニング曲】【エンディング曲】【挿入曲】【告知】【制作】【制作著作】【原作】【連載】【提供】である。これらのタグ項目に従って、画面に表示された文字を目視で確認してシステムに登録していく。ただし、オープニング曲（以下、OP）やエンディング曲（以下、ED）のクレジット情報の全てを記録しているわけではなく、マンパワーの問題から原作、監督、声優など視聴者の興味を持つ情報を主対象として主要な情報に限定して登録している。また、イベント枠単位とは、CM や番組内コーナーの切り替わりなどを粒度として採録している。アニメの場合は、「OP」「提供」「CM」「本編」「ED」「次回予告」「告知」である。「本編」については、更に分けが必要な場合は適宜分割して登録をされている。おおむね「タグに採録すべき情報が画面上に出現したか」という視点で、ラップタイム（番組開始を起点とする相対時刻）とともにイベント枠が生成される。

エム・データ提供データを MADB から見ると、粒度が1段階細かいと言える。また、全てのデー

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

タを MADB に合わせた粒度で提供する場合には別途改修費用がかかるなどコストが過大になる懸念がある。そのため、この分析においては現状のエム・データ提供データを一部加工の上、提供してもらうことでコストを抑えつつ、MADB の情報資源分類の粒度に合わせてタグ情報を選択的に集約する方法を試行した。

具体的なタグの集約方法としては以下となる。なお、エム・データ形式（標準状態）からの追加加工としては「番組名」項目から「枠タイトル」及び「作品タイトル」の分離、「ヘッドライン」項目から「サブタイトル」及び「話数表記」の分離を行った。

(1) 「番組名」項目からのセット

「枠タイトル」	「枠タイトル」にセット
「作品タイトル」	「作品タイトル」にセット

(2) 「ヘッドライン」項目からのセット

「サブタイトル」	「サブタイトル」にセット
「話数表記」	「各話表記」にセット

(3) 「メモ」項目からのセット

【原作】	「原作者」にセット
【連載】	「原作名」にセット
【制作】	「制作」にセット
【資料・協力】	「各話情報備考」にセット
【提供】	「各話情報備考」にセット
【出演】	「キャスト」にセット
【声の出演】	「キャスト」にセット
【音楽】	「主題歌情報」にセット
【オープニング曲】	「主題歌情報」にセット
【エンディング曲】	「主題歌情報」にセット
【挿入曲】	「主題歌情報」にセット

「アニメ/特撮区分」については、(アニメ作品に比して) 発生件数が限定的であるため、別途台帳にて管理を行い、個別に設定することとした。

4.6.2 データ連携のための連携機関へのヒアリング調査

4.6.2.1 ヒアリング調査概要

本事業では連携機関及びデータの連携の拡大を目的として、貴重な資料やデータを有する機関・施設に連携の検討依頼や調査を実施した。全国で最初期からマンガの所蔵を構築している図書館で、過去に MADB とのデータ提供の実績がある大阪府立中央図書館国際児童文学館と、全国的にも貴重なマンガ資料を含むコレクション「栗田文庫」を有する北海道立図書館にその所蔵資料の内容やデータ作成状況に関するヒアリング調査を実施した。

ヒアリング調査の実施概要は下記のとおりである。

(1) 大阪府立中央図書館国際児童文学館

実施日時：令和2年8月25日（火）14：00～16：00

実施場所：DNP 市谷加賀町ビル及び Microsoft Teams テレビ会議システムにて実施

参加者：16名

(2) 北海道立図書館

実施日時：令和2年10月23日（金）13：00～18：00

実施場所：北海道立図書館にて実施

参加者：7名

4.6.2.2 大阪府立中央図書館国際児童文学館に関する調査結果

(1) 機関概要・所蔵資料

大阪府立中央図書館国際児童文学館（以下、児文館）は、大阪府立国際児童文学館（吹田市千里万博公園内）より約70万点の資料を引き継ぎ、平成22年5月5日に開館した。同館は国内で子供（中学3年生まで）を対象に発行された児童向けの資料と、それを研究するための関連資料を収集している。主な収集資料は、児童向けの図書（一般流通物、限定出版物、地方出版物、自費出版物、景品や菓子のおまけ絵本など）、児童向けのマンガ単行本（児童向けマンガ雑誌に掲載された作品など）、児童向けのマンガ雑誌・新聞、古書（昭和30年までに国内で発行された児童向けの資料）などである。

同館の所蔵資料におけるマンガの比率は、昨年受入れ分では、新規受入れ分の日本語の児童書5,270冊に対し、マンガ単行本は1,963冊（学習マンガも含む）、一般的な児童雑誌（「たのしい幼稚園」など）1,433冊に対しマンガ雑誌は783冊である。マンガやメディア芸術関連の関連資料（冊子体以外の保管物。手記や原画など）については、図書以外のものは受入れ対象外のため、所蔵していない。

児文館は MADB ベータ版公開以前から MADB の連携機関であり、その目録データは MADB へ提供されていた。しかし、記述項目とのマッピングを始めとする MADB における統合的なデータ

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

作成のためのデータ連携の方法については、MADBにMADB開発版当時のスキーマ定義や外部データの変換の仕様が残されておらず、提供データの拡充のために同館の目録データを用いるには、改めてデータ連携について確認する必要があった。

(2) データの整備・公開

児文館では、マンガに限らず全ての所蔵資料について、日本目録規則（NCR）に準拠した同館が定める資料整理マニュアルに従って目録データを整備している。マンガについては民間から提供されるTRC MARCも一部利用しているが、ほとんどはMARCがないため目録データを独自作成している。TRC MARCがある場合でもタグの内容を追記し、館独自のタグを追加することも行っているため、MARCそのままではない。旧施設（大阪府立国際児童文学館）からの移管分の一部を除き、ほぼ全てのマンガ資料の目録データを整備している。

データ作成は専任の非常勤職員2名が対応している。収集した資料について、「購入」「寄贈」の別、「雑誌」と「図書」の種別ごとに毎月受入れ日を設定、それに合わせて目録データを作成している。受入れ後、配架前に同館職員が目録データをチェックする体制である。また、目録データの修正等の更新は必要があれば随時実施している。

目録データには、資料のメディアや種別を表す「媒体種類」という項目があり、そこに同館の個別判断で「マンガ」と入力している。マンガと判断、入力されるものには単行本・雑誌・付録・学習マンガなどが含まれるが、より細かい種類には分けていない。単行本や雑誌の付録については、冊子体は1冊ずつ管理している。CDなどは本と一体にできるものは一緒に管理している。目録データでは元の冊子と付録は紐付いており、「注記」にその旨記載している。

目録データは基本的に公開しており、同館のOPAC及び一部項目をWeb APIで提供している。

4.6.2.3 北海道立図書館に関する調査結果

(1) 機関の概要・所蔵資料

北海道立図書館は、大正15年、札幌市で「行啓記念北海道庁立図書館」として開館し、その後北海道立図書館と改称して江別市に移転した。同館では二つの書庫を有し、資料収集は購入によるものと寄贈等によるものがある。所蔵資料は内容や利用目的により「一般資料」「北方資料」「支援活動用資料」の3種類に分かれている。平成29年3月31日時点では「一般資料」773,910冊、「北方資料」297,018冊、「支援活動用資料」46,674冊及び「貸出文庫資料」7,153冊を有する。なお北方資料とは、北方地域（北海道のみならず、北海道に関係の深い旧樺太・千島列島及びその周辺地域をも包含する地域）に関するあらゆる図書館資料を指す。

栗田文庫とは、昭和38年及び昭和40年に栗田出版（その後栗田出版販売株式会社に改称）から同館に寄贈された、昭和24年以降国内で出版された図書約13万冊を指す。この中には、国立国会図書館やMADBの連携機関では十分に収集されていない、昭和30年代に貸本として流通していたマンガを多数含んでいる。

同館のマンガの主要なコレクションは、栗田文庫のもの、マンガコーナーに配架されているもの、

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

北方資料扱いのもの三つに大別される。栗田文庫は昭和38年及び昭和40年以後も一部継続的に寄贈されていたが、近年では同文庫扱いの新規所蔵はない。マンガ雑誌等も受入れを終了している。

栗田文庫では、図書（単行本）・雑誌が分けて配架されており、図書でマンガと識別しているものについては2,200冊強あり、雑誌ではマンガとその他の資料区別はされていない。

雑誌付録は基本的に保管しており、冊子体のものについてはIDを振り、定期刊行物の一構成物（雑誌を構成するその他の冊子と同様の扱い）として記録している。

なお、資料は館内利用のみ可能で、相互貸借も可能である（申込み館での館内利用のみ可能）。

(2) データの整備・公開

同館は全ての目録データを同館が公開する所蔵検索システム（OPAC）から公開しており、栗田文庫についても検索が可能である。これに加えて、資料種別ごとに目録PDFが同館公式HPで一般に公開されており、マンガについてもまとめられ公開されている。

目録データはTRC MARCを利用して作成しているが、マンガはそれがいないため同館独自に作成している。目録規則はNCRに準ずる。栗田文庫についての目録データは平成8年に遡及的に作られたものでほぼ作成済みである。データは基本的に同館の規則に基づいて作成しているが、栗田文庫（マンガ）については入力表記の揺れやルールの偏った解釈もあり得る。

図書は書誌・所蔵、雑誌はタイトル・各巻号・所蔵の実体を持ち、いずれもIDを持つ。書籍については配架場所で栗田文庫（マンガ）であることの識別が可能であるが、雑誌についてはシリーズで管理・書誌作成されているため、マンガに関連するものとそうでないものの区別が目録データ上で付いておらず、MADBに収録されていないマンガ雑誌についてトレースすることは容易ではない。

データ公開のためのWeb APIは公開されていない。なお、栗田文庫のデータについては自館作成ということもあり、基本的に公開する上で権利面での支障はない。アジア歴史資料センターとの連携実績があり、その際は目録データをCSV出力で提供している。

4.6.2.4 MADBとの連携に関する考察

先に述べられているように、今回調査した機関で作成されている目録データは日本目録規則（NCR）に基づいた上でマンガ資料の探索要求に即した独自の項目を追加した目録規則に基づいて作成されている。そのためMADBとのデータ連携について、データの構造に関する大きな支障は見られない。

これらの目録データは一般的なものと同様に図書と雑誌（定期刊行物）それぞれについて、書誌と所蔵の単位で記述される。この図書の書誌レコードがMADBの実体種別の内、マンガ単行本各巻、所蔵レコードがマンガ単行本に紐付く所蔵情報に対応する実体として識別できる。一方で雑誌はタイトル単位で書誌を作成されており、雑誌の書誌レコードがマンガ雑誌全巻、所蔵レコードがマンガ雑誌各巻とそれに紐付く所蔵情報に対応する実体として識別できる。

なお目録データからマンガに該当するレコードの抽出に際しては、児文館の目録データでは、図書、雑誌いずれも所蔵レコードにそれぞれ「媒体種類」の項目にマンガの記載があり、これを用いる

ことで可能である。しかし、北海道立図書館栗田文庫の雑誌についてはマンガに関連するものとそうでないものの区別が付いていない。したがって、MADBに収録されていないマンガ雑誌についてトレースすることは困難である。この特徴は、(NCRに準ずる)公共図書館の目録データについて共通すると考えられる。これはMADBが何をマンガと見なすか、すなわち、今年度時点では定まっていない雑誌を始めとするマンガ分野の収録対象基準や方法について、主体的に定める必要があることを示すと言える。

また、実体の識別において、この原則が当てはまらずMADBの実体と目録データのレコードが1対1対応しないパターンが存在することに注意が必要である。まず、雑誌の増刊について、目録データの書誌レコードの作成基準とマンガ雑誌全巻の作成基準に若干の相違がある。また、児文館においては図書及び雑誌の付録についても所蔵とデータが存在するが、冊子体のものについては図書として記録され、冊子体でないものについては本体の注記に存在が記載されている。これはMADBの実体種別でマンガその他に相当すると識別できるが、マンガその他は冊子体・非冊子体を問わず登録されることを想定しているため、非冊子体の付録についてはMADBの実体と1対1対応するレコードが存在しないことを意味する。マンガの該当レコードの抽出についてもマンガと見なす基準がMADBとは異なり得る。

記述項目については、書誌・所蔵共にほぼ全ての項目がMADBの記述項目と対応するものを定めることができる。ただし一部の項目についてはMADBでは単一の項目であるものの目録データにおいて複数の項目で記述されているものや、また、逆に目録データでは単一の項目であるもののMADBでは複数の項目として提供されるものが若干存在する。しかし後者の場合についても今回調査した機関の目録データは厳格な規則によってデータが統制されており、その規則に従ってデータを機械的に分離することは容易であると考えられる。また、MADBでは実体として扱われる著者・出版者については、目録データでは識別子を持たないテキストで記述されており、明示的には対応しないが、先の場合と同様に記述が統制されているため、値の一致をもって実体と見なすことが可能である。

児文館の目録データにおいて特筆すべきは、その独自項目が、既存のほかの連携機関が提供するデータには含まれていない、MADBにおいてデータの作成が難しい項目についてカバーする形になっている点である。図書の書誌レコードの項目「シリーズ名」「シリーズ番号」は単行本レーベルのレーベル名及びレーベル内での番号に相当する。雑誌の巻号については、一般的な巻・号番号(定期刊行物の流通上の順番として規定されるもの)のほか、通巻での番号、表紙等に表示されている巻号・月号(MADB単行本各巻の表示年・表示月に相当)の記述がある。図書の出版日については、「出版年月」のほか、初版の出版年月日、刷番号が初版以外の場合には所蔵する刷番号の出版年月日も記載されている。

以上に述べてきたように、児文館についてもMADBと過去連携していた点からMADBとの極めて高い品質での連携の実現が見込める。児文館の目録データはマンガ所蔵図書館として、図書館の知識及びマンガの分野知識に共に精通する機関によって作成・管理されたルールにのっとり人手で作成されたもので、信頼性が高い。加えて、MADBと既に機械的な連携を実現しているNDL

と同様の NCR に基づく規則をベースにしつつ、不足しているマンガ独自の記述項目や NDL に所蔵されていないものの書誌を補完しており、児文館目録データは、NDL に匹敵する MADB のマンガ分野のデータ源の核として大きく期待できるものである。北海道立図書館栗田文庫のマンガ所蔵については、その多くが MADB に未収録の資料であり、その目録データの登録も大きな支障が見られないことから、こちらも積極的に連携を実施すべきである。

具体的な連携に際しては、MADB へのデータ登録の管理、とりわけそのタイミングの管理が難しい。児文館からは提供データの速やかなデータ反映を望まれており、特に大きな課題である。機械的な方法を中心とした合理的なデータ登録の管理スキームを確立することが必要である。さらに、児文館目録データは MADB と構造的親和性が高いとはいえ、実体及び記述項目のマッピングは複雑になると想定される。記述項目の定義だけではなくデータ作成のルールも把握しつつ定めるべきである。特に記述項目のマッピングにおいては、レコードの分離や読替え等が必要になるため、レコードの詳細な変換ルールを整備検討する必要がある。こうした作業や書誌同定において、児文館目録データ側での作成時に MADB の実体とのマッピング (MADB-ID を項目に付与) がなされていれば、MADB へのデータ登録の際の負担削減が期待できる。これは同館にとっては追加的なデータ作成となり、負担となるので慎重に議論すべきではあるが、前向きな検討を期待したい。

4.6.2.5 連携機関への協力依頼及び意見交換

MADB の連携機関について、MADB ベータ版の概要説明のためのオンラインあるいは対面による説明会、又はメールによる説明資料の提供を実施した。今年度は過年度から継続して所蔵品のデータ提供協力や公開協力されている機関に加えて、新たに北海道立図書館に対しても協力を依頼した。

協力依頼を行った連携機関は、大阪国際児童文学振興財団、大阪府立中央図書館、菊陽町図書館 (熊本県菊陽町)、北九州市漫画ミュージアム、熊本マンガミュージアムプロジェクト、京都精華大学、北海道立図書館、明治大学 米沢嘉博記念図書館の 8 機関である。この内、明治大学 米沢嘉博記念図書館、京都精華大学、大阪府立中央図書館、一般財団法人大阪国際児童文学振興財団、北海道立図書館とは意見交換も実施した。

以下にその主な内容の要約を記す。

(1) MADBベータ版における分野横断について

- ・4 分野横断して検索できるようになったことは良かった。(明治)
- ・分野横断になったからこそと思うが、個別のデータに行きにくくなった。(明治)

(2) MADBベータ版の内容・機能について

- ・MADB 開発版と比べると MADB ベータ版の情報は薄い。(明治)
- ・MADB ベータ版のデータモデルの階層や名称 (アイテム・コレクションなど) の定義が、よく分からない。(明治)

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

- ・連携機関の所蔵を一覧できるリスト機能が欲しい。(明治、大阪中央)

(3) MADBベータ版との連携について

- ・連携機関がデータ提供に至る前の、フローや役割分担、費用負担、体制作りの議論は必要。そこが明確になると MADB ベータ版のメリットが分かりやすくなると思う。(京都)
- ・今後も今回のように MADB の設計思想・運用・使い方に関するレクチャー会や、意見交換できる場を設けてもらえたらと思う。(明治)
- ・可能なら、目次と本文の違いや備考欄など、細かく書いているデータを何らかの形で活用してもらえればと考えている。(大阪財団)
- ・データを提供する際はある程度絞る必要があるかと思っている。(北海道)

(4) MADBベータ版の役割について

- ・MADB に登録されたデータに「コンテンツの使われた履歴」をどう表示していくのか。コンテンツ利活用を促すことに MADB は貢献できるはず。(京都)

4.6.3 関連事業提供データの登録の試行

4.6.3.1 横手市増田まんが美術館・マンガ原画所蔵目録データの登録

(1) ヒアリングについて

横手市増田まんが美術館は、原画の展示・収蔵に力を入れた「マンガをテーマとした本格的美術館」（公式 HP より）である。同館では、館内の「マンガの蔵」にある 24 時間温湿度管理が可能な原画収蔵庫と、収蔵している原画の整理、デジタル化、目録データの作成を行うアーカイブルームにて原画の収蔵に関わる作業を行っている。マンガ原画は作家単位で収蔵されて、点数の多い大規模収蔵作家は現在 10 名となっている。具体的には、矢口 高雄氏、高橋 よしひろ氏、小島 剛夕氏、能條 純一氏、土山 しげる氏、東村 アキコ氏、倉田 よしみ氏、さいとう・たかを氏、浦沢 直樹氏、やくみつる氏である。作家単位での収蔵のため、収蔵資料には「ラフ」に見られるような、出版されているマンガ作品に紐付いていない資料も含まれている。

同館で収蔵しているマンガの原画は、MADB におけるマンガ関連資料に該当し、連携することでデータの登録が可能になる。そこで、データ作成、アーカイブに関する同館での作業内容について知り、MADB への登録を検討するため、ヒアリング調査を実施することとした。

ヒアリングに際しては、令和 2 年 11 月 5 日に同館において、対面でのヒアリング調査と館内の展示・設備の見学を行った。同館からは、館長の大石卓氏、安田一平氏、データの作成を担当されている佐藤優子氏、石田実奈氏に対応してもらった。ヒアリング項目としては、メタデータ作成体制、昨年度の「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」のメタデータについて、原画のデータについて、データ（メタデータ・原画データ）公開の体制・作成具合について、協力してもらう上での要望、MADB 上でのオープンデータとしての公開に関する著作権の観点からの懸念点である。

以下、ヒアリングでの内容を述べる。

メタデータ作成体制について、4 月から「アーカイブ・ライブラリー部」を新設し、常駐スタッフ 4 人で、原画収蔵段階での台帳作成、データ作成を含むアーカイブ関連に関する業務全般（台帳整理、話数チェック、メタデータ製作まで）に当たっている。メタデータの作成頻度・ペースとしては、指定管理業務の一部としてデータ作成（電子化＋目録作成）を年間 15,000 点以上対応することがルール付けされているが、横手市との協議の上、状況によっては対応点数の目標を変更可能になっているとのことだった。データ作成は、事業当初の約束として、矢口高雄氏（横手市出身の漫画家、「圧倒的な筆致で自然と生きる人々を描く」：増田まんが美術館 HP より）は全点对応し、平成 29 年度以降は収蔵されたタイトルごとに優先順位を定めて、順次行っている。現状では、作業マニュアルとしては作成していないが、入力の際の記述ルールは別途定めているとのことだった。

昨年度の「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」のメタデータについては、昨年度のデータを元に細かいデータの記述方法や項目に関するヒアリングを行った。

原画のデータについては、原画をスキャンして作成している画像データに関して質問した。画像データの仕様としては、カラーチャートの添付はせず、解像度 1,200dpi の RGB カラーモード、psd ファイル形式で、補正無し／取りっぱなしとし、データ管理として、ファイル名は「画像 ID+.psd

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(拡張子)」、単行本ごとにフォルダを切って対応している。現状、設備、環境、時間、人員などの面から、色調補正までの対応は難しく、画像データよりも紙の原画保管に注力しているとのことだった。また、マンガ原画の現物を取り扱う際には、経年劣化などによる写植剥[は]がれなどに配慮して、手袋を付けた状態での作業を行っている。

データ(メタデータ・原画データ)公開の体制については、現状データは保存管理目的での作成となっており、公開は検討していないとのことだった。データ作成の状況としては、収蔵点数自体が増えていっているため、正確な数量を追うことができないが、所蔵資料40万点に対してデータ作成7万件程度であると想定される。作業ペースが上がらない要因としては、解像度1,200dpiでのスキャンと入力システムの入力内容があるが、指定管理業務という兼ね合いから単独では仕様変更をすることができないため、横手市との協議が必要になるとのことだった。

MADB上でのオープンデータとしての公開に関する著作権の観点からの懸念点としては、同館としては収蔵されている作家との関係性の面から良好なため、問題ないとのことであったが、作品の性質や内容によってはデリケートなものもあり、特例的な配慮・対応が必要な場合があるとしている。また、オープンデータとして流通することを念頭に置いた際のレギュレーションなどや商業利用については、まだイメージができていない部分でもあるので、今後協議していきたいとのことであった。

(2) メタデータのマッピング

今年度事業では、同館の所蔵するマンガ原画所蔵目録のデータがMADBに登録されることを想定し、マンガ関連資料のスキーマにマッピングした。本施策では、1) 関連資料におけるメタデータスキーマの記述ポテンシャルの確認、2) 画面表示における課題抽出、3) 各所蔵機関が作成するメタデータの特殊性やその解釈に関する検討、を行うことがその目的である。

同館では、同機関で所蔵するマンガ原画の管理のために独自の記述仕様(以下、横手マンガ原画仕様)を策定し、データ入力を実施している。同記述仕様は、表4-6の1列目に示すとおりである。

現時点では、記述セットプロファイルや入力マニュアルなど、同スキーマの仕様を説明する文書が存在していないため、項目名と入力されたデータから、その性質を類推し、MADBベータ版の「関連資料」のメタデータスキーマ(以下、MADB関連資料)にマッピングを行った。ここで設定したマッピングの設定は下記のとおりである。

表4-6 マッピング設定(△は半角スペースを示す)

横手マンガ原画仕様	MADB 関連資料	注記
作家 ID	作者	MADB 責任主体の ID に変換
作家名	作者名	
作品 ID	関連する作品	現時点ではマッピングするマンガ作品のデータが公開されておらず
巻数	概要	「巻次:△」を先頭に追加、単行本用原稿と雑誌用原稿がある?

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

横手マンガ原画仕様	MADB 関連資料	注記
巻数 ID	N/A	
カテゴリ	概要	「掲載形式:△[カテゴリ], △話数△話名」として構成
カテ ID	N/A	
話数	概要	「掲載形式:△カテゴリ, △話数△話名」として構成
話数 ID	N/A	
話名	概要	「掲載形式:△カテゴリ, △話数△話名」として構成
原画 ID	概要	「順序:△ページ」を先頭に追加、ID を整数に変換
画像画像 ID	外部 ID	「画像 ID (横手増田まんが美術館) :△」を先頭に追加>外部 ID 名要検討
原画の数量 (枚)	数量	紙葉なので「枚」を末尾に追加
初出	概要	「初出:△」を先頭に追加
初出所蔵	N/A	この項目は説明とデータがないので不明
その他の収録情報	N/A	この項目は説明とデータがないので不明
共著者	作者名	データと項目ごとの説明がないので共著者の位置付けが分からないが「スタッフ」の可能性もある
共著者ヨミ	作者名 (ヨミ)	データと項目ごとの説明がないので共著者の位置付けが分からないが「スタッフ」の可能性もある、著者のヨミがないので対応関係に問題が生じる可能性あり>作家 ID から別テーブルを JOIN することで作家ヨミを追加可能か?
執筆時期 (年)	概要	
保管場所	概要	
大きさ	大きさ	単位を末尾に追加する
色数	概要	「色数:△」を先頭に追加、「C」という表記は「色」に置換
画材	概要	「画材:△」を先頭に追加
状態①	状態	「ページ書き込み:△」を先頭に追加
状態②	状態	「指示書き込み:△」を先頭に追加
状態③	状態	
備考	状態	
N/A	タイプ	「Item」を記録
N/A	サブタイプ	「cm」を記録
N/A	ジャンル	「関連資料」を記録
N/A	ラベル	「[サブジャンル]△作品のタイトル△カテゴリ△話数△ 原画 ID の概要マッピングの値」で構成
N/A	サブジャンル	関連資料の資料種別を記録する。種別リストを作成し統制が必要となる。ここでは仮に「マンガ原画」が記録されるものと想定。
N/A	タイトル	「[サブジャンル]△作品のタイトル△カテゴリ△話数△ 原画 ID の概要マッピングの値」で構成
N/A	フォーマット	物理的な形式を記録>原画用の物理形式種別があればそれを利用したいが

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

横手マンガ原画仕様	MADB 関連資料	注記
N/A	データ提供者	データ提供者の責任主体 ID を記録
N/A	保管者	連携機関の責任主体 ID を記録

同マッピングの概要を説明しておく。まず、横手マンガ原画仕様の値（1列目）が「N/A」つまりデータ無しの項目についてである。横手マンガ原画仕様はマンガ原画の記述にのみ用いられるものであるため、MADB の関連資料で定義される「タイプ」「サブタイプ」「ジャンル」「サブジャンル」などの種別を示す記述要素の値が自明であり、定義されていない。ただし、MADB 関連資料には、メディア芸術分野の様々な関連資料が登録されるため、それらを適切に識別できるよう記述する必要がある。そのため、ここではマンガ分野の連携機関が登録するマンガ原画用の設定を策定し、一様に値を記録することを想定すべきであろう。また、MADB 関連資料の「ラベル」「タイトル」といったプロパティはリソースの名称を示すものであり、検索や識別といったユーザタスクで重視されるものであるが、ユニークにこれらを識別するためのラベルやタイトルのデータは元の記述仕様では定義されていない。これらは幾つかの記述要素を合成し生成する、いわゆる標目の要領でデータを自動で生成するものとした。「フォーマット」についても元の記述仕様では定義されていないが、これらは「紙葉」とであると指定できる場合がほとんどであるため、これを記録することとした。「データ提供者」「保管者」も元のスキーマでは定義・記録されないが、これも自明のものであり「横手市増田まんが美術館」を示す、すなわちその ID を記録することが妥当である。

それ以外の横手マンガ原画仕様の項目は、入手したリストにデータが存在せず、詳細な仕様不明であったものや、MADB で定義されない実体を示す独自の ID などを除き、表のとおりマッピングを行った。

単品の資料であるマンガ原画では、同資料種別特有の項目が多く、それらは内容を記述するための項目である「概要」か、個別資料特有の状態を示す「状態」にマッピングした。また、それらをマッピングするに当たり、例えば初出の項目であれば、「初出:△」を先頭に追加することで、特有の項目を示し記録することとした。それらの設定は同表の注記において示されるとおりである。

(3) 画面イメージ

前述のマッピングを踏まえ、試験的なデータ反映を行った。特に、MADB の詳細ページ及び検索リスト表示のページでの表示を想定したものを策定した。以下の図 4-22 はその詳細ページの画面イメージサンプルである。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

メディア芸術データベース 日本語 English 簡体中文 한국어

すべて マンガ アニメーション ゲーム メディアアート まとめ

検索 詳細検索 ▾

[マンガ原画] 白い戦士ヤマト 表紙絵 カバー ページ13

関連資料: マンガ原画

メディア芸術
データベース

高橋よしひろ

巻次: 1巻 / 掲載形式: 表紙絵 カバー オモテ・ウラ・折返し・背表紙 / 順序: ページ13
/ 色数: 4色 / 画材: ペン/水彩

高橋よしひろ

責任主体: 個人

ID	: M344960
作者ID	: C52021
スタッフID	:
発行者ID	:
保管者	: [現在IDなし要登録]
データ提供者	: [現在IDなし要登録]
関係 (isPartOf)	:
関係 (hasPart)	:
ISBN	:
ISSN	:
GTIN	:
型番	:
国会図書館書誌ID	:
OCLCナンバー	:
外部ID	: 画像ID (横手増田まんが美術館) : 005018001003001013
所蔵者資料ID	:
関連する作品	:

ラベル	[マンガ原画] 白い戦士ヤマト 表紙絵 カバー ページ13
キーワード・タグ	
スタッフ	
キャスト	
発行者	
公開年月日	
開始年月日	
終了年月日	
著作権年	
総回数	
制作地	
出版地	
フォーマット	紙葉
数量	1枚
大きさ	130×136 mm
サブユニットリスト	
素材	
言語	
地域	
価格	
アクセス制限	
URL	
提供者URL	
外部の関連リソース	
状態	ページ書き込み: 無 / 指示書き込み: 無 / シミ・黄ばみ / フィールド・枠紙貼り付け有 (離れ有)。テープ貼り付け有 (全側面)。右上・左上はがれ有。左上破損有。フラ/テープ貼り付け有 (左上1ヶ所)。上部・右上はがれ有。左下黒インク汚れ有。全体にシミ・黄ばみ有。
所有・管理履歴	
データ出典	
データ更新年月日	

© Agency for Cultural Affairs.

| [使い方](#) | [メディア芸術データベースについて](#) | [利用規約](#) | [お知らせ](#) | [プライバシーポリシー](#) | [御意見](#) |

図 4-22 マンガ原画詳細ページ 画面イメージサンプル

本マッピングにより、基礎的な識別的情報は適切に記述できたと考えられる。ただし、マンガ原画

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

のような単品資料の項目はそれぞれ特有の項目が多い一方で、既存の項目がデータ無しとなる場合が多く、空白が目立つ点が懸念される。また、そのほかに幾つか記録可能と想定されるが、横手マンガ原画仕様では記録されていない記述要素も見られる。

そのような点を踏まえて、現時点では作成されていないものの、作成や提供が期待されるデータを含んだ理想的な詳細ページのイメージを「理想版」として図 4-23 のとおり作成した。

メディア芸術データベース 日本語 English 簡体中文 한국어

すべて マンガ アニメーション ゲーム メディアアート まとめ

検索 詳細検索

白い戦士ヤマト; 表紙絵 カバー*

関連資料: マンガ原画
シロイ センシヤマト; ヒョウシエ カバー* White Warrior Yamato; cover illustration*



高橋よしひろ
巻次: 1巻 / 掲載形式: 表紙絵 カバー オモテ・ウラ・折返し・背表紙 / 順序: ページ13
/ 色数: 4色 / 画材: ペン/水彩

高橋よしひろ 責任主体: 個人
横手増田まんが美術館 責任主体: 団体
白い戦士ヤマト マンガ 単行本全巻

ID	: M344960
作者ID	: C52021
保管者	: C97426
データ提供者	: C97426
関係 (isPartOf)	:
外部ID	:
所蔵者資料ID	: 005018001001001001*
関連する作品	: C286332*

ラベル	[マンガ原画] 白い戦士ヤマト 表紙絵 カバー ページ13
キーワード・タグ	表紙絵 / カバー / 4色カラー*
制作地	東京*
フォーマット	紙葉
数量	1枚
大きさ	130×136 mm
素材	ケント紙・水性インク*
言語	
地域	JPN*
アクセス制限	貸出可 (一般不可) / デジタル公開*
URL	https://collection.manga-museum.com/pid/005018001001001001*
提供者URL	https://db.manga-museum.com/resource/005018001001001001*
外部の関連リソース	
状態	ページ書き込み: 無 / 指示書き込み: 無 / シミ・黄ばみ / フィルム・粘紙貼り付け有 (隠れ有)、テープ貼り付け有 (全側面)、右上・左上はがれ有、左上破損有、ウラ/テープ貼り付け有 (左上1ヶ所)、上部・右上はがれ有、左下黒インク汚れ有、全体にシミ・黄ばみ有。
所有・管理履歴	20XX年X月 所蔵館受入*
データ出典	
データ更新年月日	xxxx-xx-xx

© Agency for Cultural Affairs.

使い方 | メディア芸術データベースについて | 利用規約 | お知らせ | プライバシーポリシー | 御意見

図 4-23 マンガ原画詳細ページ 画面イメージサンプル (理想版)

理想版では、サムネイルのほか、保管者・データ提供者などのデータの由来に関するデータや、形式的な語彙を「キーワード・タグ」として記録した。さらに、アクセス情報 (画像や所蔵品アクセス

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

や所蔵機関の目録の URI)などを追加したが、これらについては現時点では提供されていない所蔵機関によるオンライン目録や画像データ提供を前提としたものである。また、複製資料ではないマンガ原画には不要の項目、例えば発行年、公開年月日、著作権年などは表示しない設定を仮定した表示となっている。これらにより理想版のビューでは、より直感的に資料の特性を把握しやすいものになったのではないかと考えられる。

以下の図 4-24 は検索結果ページの画面イメージであり、その一部を切り出したものである。

メディア芸術データベース

日本語 English 簡体中文 한국어

すべて マンガ アニメーション ゲーム メディアアート まとめ

白い戦士ヤマト 検索 詳細検索

すべて 60 マンガ 55 アニメーション 1 ゲーム 1 メディアアート 0 まとめ 3

"白い戦士ヤマト"の検索結果: 新しい順

- 白い戦士ヤマト マンガ 単行本全巻
- 白い戦士ヤマト マンガ 単行本全巻
- 白い戦士ヤマト マンガ 単行本全巻
- [マンガ原画] 白い戦士ヤマト 表紙絵 カバー ページ13** M344960
関連資料: マンガ原画
[マンガ原画] 白い戦士ヤマト 表紙絵 カバー ページ13
高橋よしひろ
巻次: 1巻 / 掲載形式: 表紙絵 カバー オモテ・ウラ・折返し・背表紙 / 順序: ページ13 / 色数: 4色 / 画材: ペン/水彩
- [マンガ原画] 白い戦士ヤマト 本編 1話 ページ1** M344970
関連資料: マンガ原画
[マンガ原画] 白い戦士ヤマト 本編 1話 ページ1
高橋よしひろ
巻次: 1巻 / 掲載形式: 本編 1話 野犬のむれの巻 / 順序: ページ1 / 色数: 1色 / 画材: ペン/墨 / ホワイト/スクリーントーン
- 白い戦士ヤマト M178334
ビデオパッケージ 2013-04
- 白い戦士ヤマト パッケージ版 M762612
パッケージ: 物理パッケージ 2010-05-13
- 白い戦士ヤマト 13 M268420
単行本
[著]高橋よしひろ / [解説エッセイ]本宮ひろ志
集英社 / シュエーデン 2001-10-23
- 白い戦士ヤマト 14 M268421
単行本
[著・あとがき]高橋よしひろ / [著]高橋よしひろ
集英社 / シュエーデン 2001-10-23

図 4-24 検索結果ページ 画面イメージサンプル (一部)

同一イメージから、識別的な妥当性は担保されているものと考えられる。ただし、タイトル・ラベルに資料種別 (サブジャンル) が表示されているが、その下段のジャンル・サブジャンル (関連資料: マンガ原画) の表示と重複している点は懸念点として指摘できる。単行本などと明確に区別できるという意味では機能的であるが、重複があるため少々冗長的にも感じる。この表示・記録の方法については、今後検討の余地があるだろう。また、記述単位に関する懸念も指摘できる。ここでは、横手マンガ原画仕様に基づき、1枚1枚の原画を個別のリソースとして登録することが想定されている。ただし、大量の記述的に類似するデータ、すなわち 2 ページ、3 ページ、4 ページ...といったような

データが今後登録され得ることを考えた場合、識別的な不具合も想定される。そのような形式が妥当であるかどうかについては、特にデータ作成者である連携機関との協議を含め、検討が必要である。

(4) 考察と今後の課題

本施策を通じて、マンガ原画のような単品資料であっても、上述のようにマッピングの設定を策定することで、MADBにデータ登録が可能であり、基礎的な識別が機能するであろうことが明らかになった。また、同種のメタデータに限っては、継続的かつ容易にMADBのための登録用データを作成可能となる。

ただし、マンガ原画の色数や画材などの特有の項目は、プロパティ単純化により、概要(schema:description)などで記録されることになる。これは、関連資料のスキーマに登録されるであろう多様な種別の資料の多様な項目を全て定義すると項目数が膨大になり、何を目的とし、どのような記述単位を想定したスキーマかが分かりづらくなることが懸念されるためである。そのため、同スキーマは汎用性の高い項目に限って設定されている。実際のところ、現時点のスキーマでも、最低限の識別のための機能は提供できていると評価される。将来的には、マンガ原画などサブジャンルごとに、大量のデータ登録の可能性が明確化し、要件が明らかになることで、サブタイプとしてスキーマを定義するなどといった展開も考えうるだろう。

また、単品の資料の登録に当たっては、データを登録し得ない項目が複数存在しており、それらの表示が空白となることも、一つの懸念点として指摘される。図4-23の理想版のイメージのように、空白を表示しない設定とすることで、その懸念点は解決できるだろう。ただし、このような詳細ページにおける空白項目の表示をどうするかについては、MADBのデータ表示の全般的なポリシーに関わるため、有識者タスクチームや有識者委員並びにユーザの意見を募るなどを経て、検討を進めていく必要があるものと考えられる。

検索結果ページの箇所でも言及したとおり、記述単位に関しても懸念点が指摘されたところである。現時点では、原画1枚ごとにリソースとして登録する設定となっているが、検索結果としてこれが表示される場合、同じキーワードで類似する原画が大量に表示されることになり、検索性などユーザビリティが下がるのではないかという懸念である。例えばエピソード(各話)を記述単位とすることが一つの解決策である。ただし、飽くまで本件はデータ作成者である所蔵機関の管理体制やその考え方に依拠するものであり、MADBの設計や関連資料のスキーマもそれを尊重したものになっていると言える。

そのような観点からも、今後、横手市増田まんが美術館などの関連資料の所蔵機関との協議の場を通じて、データ作成の在り方や横手マンガ原画仕様における課題や解決策などについて共有し検討する必要性が高いと言える。

4.6.3.2 アーカイブ推進支援事業で作成されたデータの登録

今年度実施した、アーカイブ推進支援事業で作成されたデータのMADBへの具体的な登録の検

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

討の対象とした団体は、大阪国際児童文学振興財団、日本脚本アーカイブ、日本漫画家協会、明治大学米沢嘉博記念図書館、森ビル株式会社・須賀川特撮アーカイブセンターの6団体である。この6団体の選定に当たっては、関係構築やデータの授受の面を考慮して、2019年度文化庁にデータ提出があった団体で、今年度も継続して採択されている団体を対象とした。

作業内容としては、2019年度の事業で作成し、事業終了時に納品されたデータを元に、全ての団体を対象として、項目別に記述内容や記述規則などのメタデータの分析を行った上で疑問点を精査した。加えて対象資料の媒体を特定し、MADBへのデータ投入の際に最適と判断できる情報資源分類のデータ設計書の項目へのマッピング作業を行った。このとき、MADBのスキーマ「関連資料」に該当するものについては、別途スキーマ自体の検討が必要なため、情報資源分類の特定までとし、項目別でのマッピングは行わなかった。

マッピング対象とマッピング先については以下の表へまとめた。

表 4-7 アーカイブ推進支援事業団体マッピング内容

対象	データ種別	メディア芸術データベースマッピング先
大阪国際児童文学振興財団	2019年度新たに入力したデータ - 2019年度巻号データ	マンガ-アイテム-雑誌各号
	2019年度新たに入力したデータ - 2019年度内容データ	マンガ-付帯項目-雑誌掲載(目次)
	2019年度新たに入力したデータ - 2019年度付録内容データ	付録に対する対応が未確定の為 マッピング実施せず
	6雑誌データ整形登録用-雑誌巻号	マンガ-アイテム-雑誌各号
	6雑誌データ整形登録用-雑誌目次	マンガ-付帯項目-雑誌掲載(目次)
	6雑誌データ整形登録用-雑誌作品	マンガコレクション-雑誌掲載まとめ
ゲーム保存協会	19+データ_DB-200327v1.xlsx	ゲーム-アイテム-パッケージ
	19+データ_IO-200327v1.xlsx	ゲーム-アイテム-パッケージ
日本脚本アーカイブ	☆アニメ書誌 2019年.xlsx - タブ: 2019年放送局寄贈アニメ	台本・AR台本が対象であり、 関連資料に相当する為マッピング実施せず
	☆アニメ書誌 2019年.xlsx - タブ: 2019年脚本より家寄贈	台本が対象であり、 関連資料に相当する為マッピング実施せず
	あらすじ全件2019年 3月末109件	あらすじテキストのみの為マッピング実施せず
	☆英訳納品47件	あらすじ英訳テキストのみの為マッピング実施せず
日本漫画家協会	R1日本漫画家協4Fカー-ツーン冊子入力データ.xlsx - タブ: 単行本	マンガ-アイテム-単行本
	R1日本漫画家協4Fカー-ツーン冊子入力データ.xlsx - タブ: その他の冊子・雑誌	対象が自費出版・雑誌と混ざっている為 マッピング実施せず
明治大学米沢嘉博記念図書館	現代マンガ図書館 書誌所蔵一覧(コミックス新書ほか).pdf	マンガ-アイテム-単行本
森ビル /須賀川特撮アーカイブセンター	日本特撮アーカイブ・保管品リスト (20200331版).pdf	特撮関連資料が対象であり、 関連資料に相当する為マッピング実施せず

4.6.4 データ登録並びに運用体制の検討

今年度業務において、NDL データ登録業務を効率的、自動的及び定期的な運用にすべく、仕様・

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

運用の調査・検討を実施した。

MADBへ本登録した内容については、別資料「令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業におけるデータ連携設計・データ登録業務及びガイドライン策定に向けた調査研究 実施報告書」内、「第4章 データ登録業務効率化調査・検討 - 表4-1 NDL定常登録対応一覧」を参照されたい。

(1) 作業内容

自動登録業務は三つのプロセスとなる。

一つ目は、「システムからのエクスポート処理（データ抽出）」を行う。今回の検討では、情報資源分類「単行本情報」「所蔵情報」「責任主体」の3種をデータ抽出し、ファイル仕様/データ仕様を確認した。

二つ目に、抽出されたデータを対象に各々「データ加工・処理」を行う。今回の検討では、単行本情報と所蔵情報は、「単行本：ベータ版スキーマID」と「所蔵情報：関連作品ID」とのリレーションによる情報付与と、データ仕様条件や特殊文字変換仕様によるデータ加工を実施した。

三つ目に、データ加工・処理を終えたデータを使って「システムへのインポート処理（データ登録）」を行う。システムへデータファイルの登録設定を実施し、該当の情報資源分類を指定することで再登録される。登録後、ファイル内のレコード件数と、登録されたレコード件数の比較検証を実施し、誤差がないことを確認する。

(2) データ効率化対応

昨年度のシステム開発時に登録用データ加工を行っていた内容について仕様を共有し、データ加工対応について継承した。

当初はExcelなどの帳票系ソフトも利用して対応していたが、ファイル仕様の変更をできるだけ行わない方が品質的なリスクを低減できることから、データ加工はテキストエディタを利用しTSVファイルで実施。テキストエディタ機能の正規表現による一括置換処理を使うことで、作業効率の向上を図った。また、リレーションによる情報データ付与については、Microsoft office365「Access」を利用し、仕様設定を流用していくことで、月次の処理対応を行いやすくしている。

今年度は仕様変更があっても対応できるよう、ソフトウェアの置換機能を使いExcel等に変換した上で確認を行っていた。しかし、品質リスクを考えると本来は置換はせずに全てテキストベースで対応完了することが望ましい。そのため今後は、SQLやスクリプト言語等でのプログラム処理を開発・利用し、仕様変更にも対応しやすいよう、全てテキストベースで対応することを検討する。

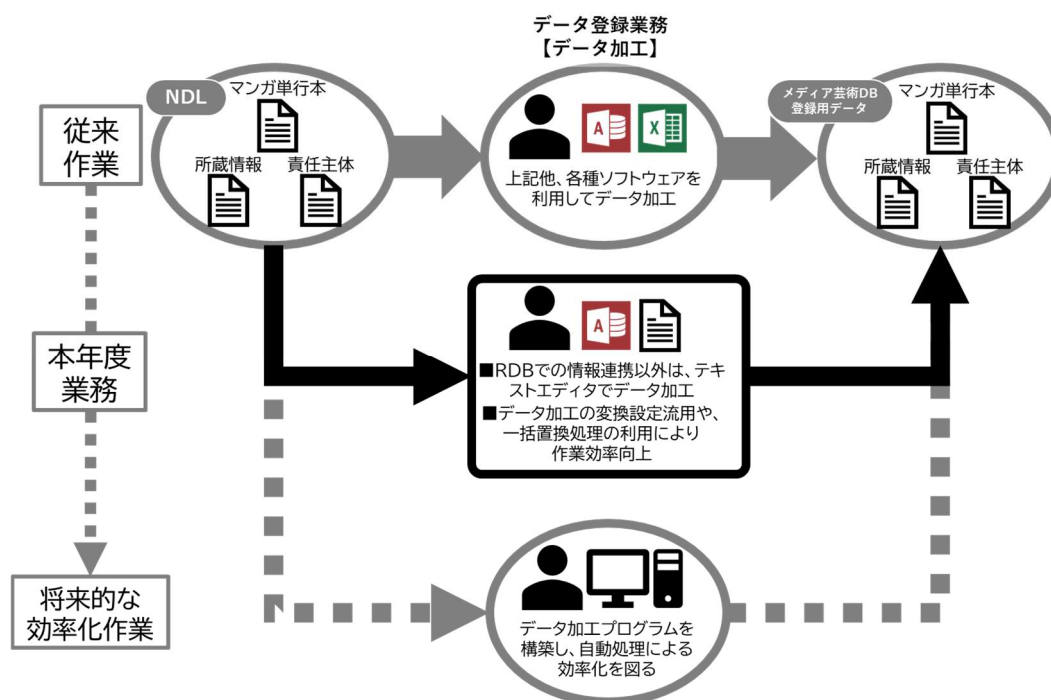


図 4-25 NDL データに対するデータ効率化対応

(3) 今後の課題及び展望

NDL データに関する月次自動登録について、自動処理で対応できるレベルまで運用を検討・調査していく必要がある。この自動処理においては、処理の詳細内容を知らないオペレーターが当処理を対応・実行できる簡便さであることを目標とする。

今後、各関連団体が保有する情報を登録する際、保有するデータ仕様がそれぞれ異なっているため、データ加工・変換対応もそれぞれ個別に対応することになる。プログラム開発を個別対応で行い、それぞれ効率化を図っていくことが求められる。

そのための運用課題として、作業情報の共有・情報管理や、データ処理エラーへの対応、データ登録運用などが挙げられる。将来展望に至るこれら課題を解決するため、MADB とは別に、関連団体が扱うことができるデータ加工・登録専用の Web システム構築「IN データ登録管理システム」(図 4-26, 図 4-27) を提案した。(詳しくは別資料「令和 2 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業におけるデータ連携設計・データ登録業務及びガイドライン策定に向けた調査研究 実施報告書」第 5 章を参照)

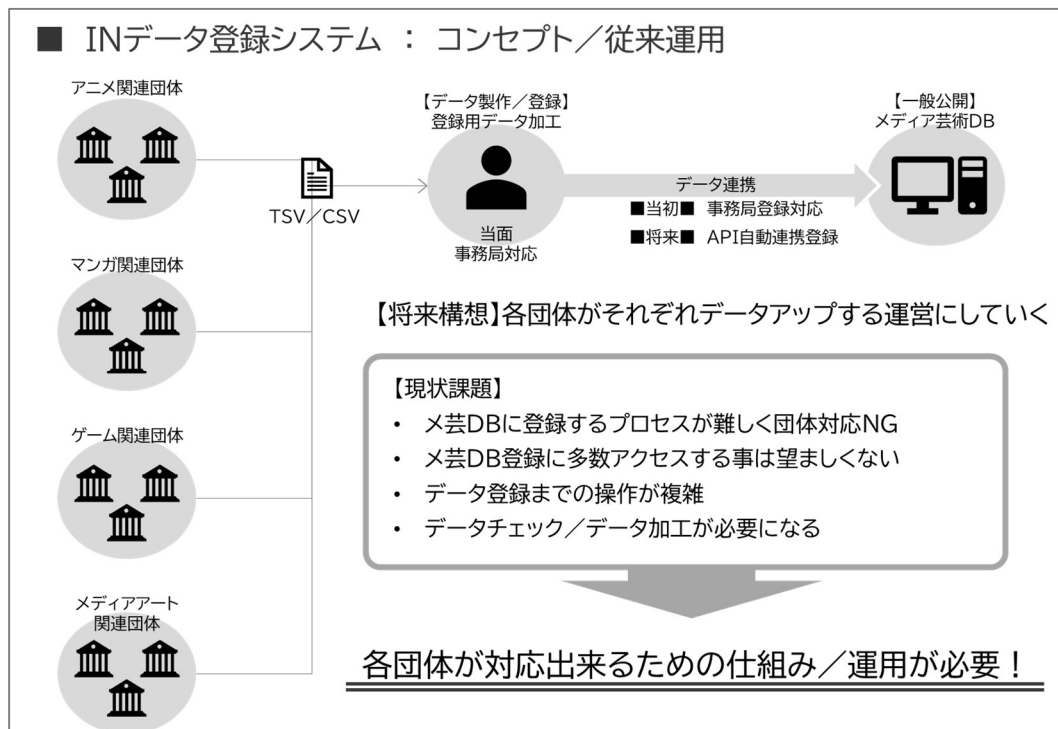


図 4-26 関連団体からのデータ運用：従来運用フロー

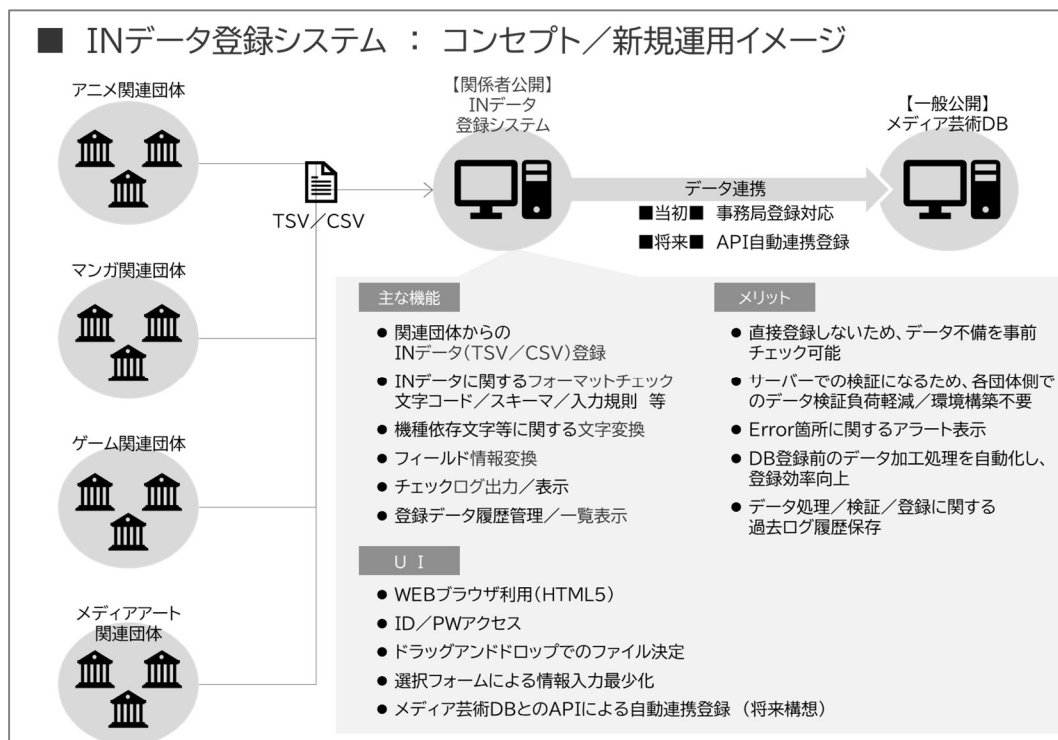


図 4-27 関連団体からのデータ運用：システムを導入した際の運用フロー

4.6.5 ジャパンサーチとの連携

4.6.5.1 ジャパンサーチにおけるメディア芸術データベースの位置付け・役割

ジャパンサーチは国内の多様なデジタルアーカイブとの連携により横断的な検索・アクセスを実現するための「分野横断型統合ポータル」と位置付けられるサービスである。デジタルアーカイブジャパン推進委員会・実務者検討委員会が策定する方針の下、国立国会図書館がシステムの開発・運用に携わっている。令和2年8月に同委員会が公表した「3か年総括報告書～我が国が目指すデジタルアーカイブ社会の実現に向けて」では、デジタルアーカイブ活用基盤として博物館・美術館や図書館、大学・研究機関などメタデータやデジタルコンテンツの整備を行う「アーカイブ機関」、一般の利用者や技術者、研究者などを含む「活ユーザー」、専門分野や地域コミュニティの資源共有化に携わる「つなぎ役」の3種類のステークホルダーが、それぞれジャパンサーチを介して関連する概念図を提示している。この中で、MADBはメディア芸術分野のつなぎ役として活動することが期待されている。

つなぎ役の機能としては、メタデータの共有・標準化と、長期アクセス基盤の提供が求められているが、双方共にMADBの基本方針と合致するものである。メタデータの共有・標準化については、各分野において複数機関の関係者による長期にわたる議論の結果としてデータ記述の対象やその項目、記述ルールが定められたことに加え、共通データモデルを通じて分野間の相互運用性が担保された。また、今年度事業でのLODデータセットの構築の過程でメタデータスキーマが策定され、第三者が利用可能な状態となっている。長期アクセス基盤の提供については、MADB開発版からベータ版への移行に当たり、安定した情報システム基盤と永続的識別子の整備によって信頼性の高い情報アクセス環境を実現している。

つなぎ役とジャパンサーチとの連携について、ジャパンサーチは各機関からの多様なデータを受け入れられるよう柔軟な情報管理システムを整備していることから、つなぎ役に対しては厳密なデータ形式を要求していない。しかしながら、ジャパンサーチが活ユーザーに対して提供するデータの内容とその形式は「利活用スキーマ」として公表されており、実際のデータ連携に際してはこの仕様を念頭に置く必要がある。利活用スキーマには20個の基本項目と5種類の詳細項目が含まれる。今年度事業にて策定したLODデータセットのメタデータスキーマは、汎用性を重視した利活用スキーマとは必ずしも項目が一致していないが、相互運用性を意識した項目・語彙の設計を行っていることから、段階的に連携を深めていくことが期待できる。

4.6.5.2 ジャパンサーチとの連携機能の実装

ジャパンサーチとの連携実装に向けて、事務局と国立国会図書館（以下、NDL）の間で協議を行った結果、NDLが、一般公開されるMADBのLODデータセットを定期的を取得し、自身でジャパンサーチの情報を更新・公開していくことで合意した。その前提の下、以下の連携に向けた取組みを行った。

まずは、今年度開発したMADBのLODデータセットのサンプルをNDLへ提供し、NDL側で

データ登録上の技術的検証を実施した。MADB からはアイテムとコレクションのサンプルを渡した。その結果、コレクションのデータについては、データベース内におけるアイテムとコレクションといった階層構造を持たないジャパンサーチとの連携には不適合であることが分かったため、登録対象はアイテムのデータのみとした。ただし、情報資源分類ごとに細分化された複数の定義情報を持つ MADB と、データベースごとに定義情報を一つしか持つことができないジャパンサーチではデータの持ち方が異なる。そのため、一つのデータベースとして公開するためには、ラベルを共通項目などに限定する必要があることが分かった。

なお、MADB からジャパンサーチへの登録対象項目の候補としては、検索上必要な情報であり、MADB でもラベル定義しやすい「ID」(ma:identifier)、「ラベル」(rdfs:label)、「ID 付きの URL」(@id)、「作者」(schema:creator)、「公開年月日」(schema:datePublished) を選定した。

今後、ジャパンサーチとの連携を更に充実させ、本格的に連携させるためには、改めて最新版の MADB の各項目について、どうジャパンサーチへマッピングできるかの議論と検証が必要と考える。

4.7 リソースの利活用促進のための情報公開及びプロモーション

4.7.1 データセット及びデータに関する情報の提供

4.3 で述べた LOD データセットの提供については GitHub 上で MADB 用のアカウントを開設し公開した。GitHub は、世界最大級の開発者のコミュニティサイトであり、官公庁、地方自治体を始め多くの企業でも活用されている。アカウント及びリポジトリの URL を以下に述べる。

・アカウント:

<https://github.com/mediaarts-db/>

・リポジトリの URL:

<https://github.com/mediaarts-db/dataset>

GitHub 上には、以下の内容を公開した。

- ・ データセットの利用方法
- ・ メタデータスキーマ仕様書
- ・ データセット
 - 情報資源分類ごとに出力した JSON-LD 形式、Turtle 形式の ZIP ファイル
 - まとめて出力した JSON-LD 形式、Turtle 形式の ZIP ファイル

例として、LOD データセット公開のイメージを図 4-28 で示す。

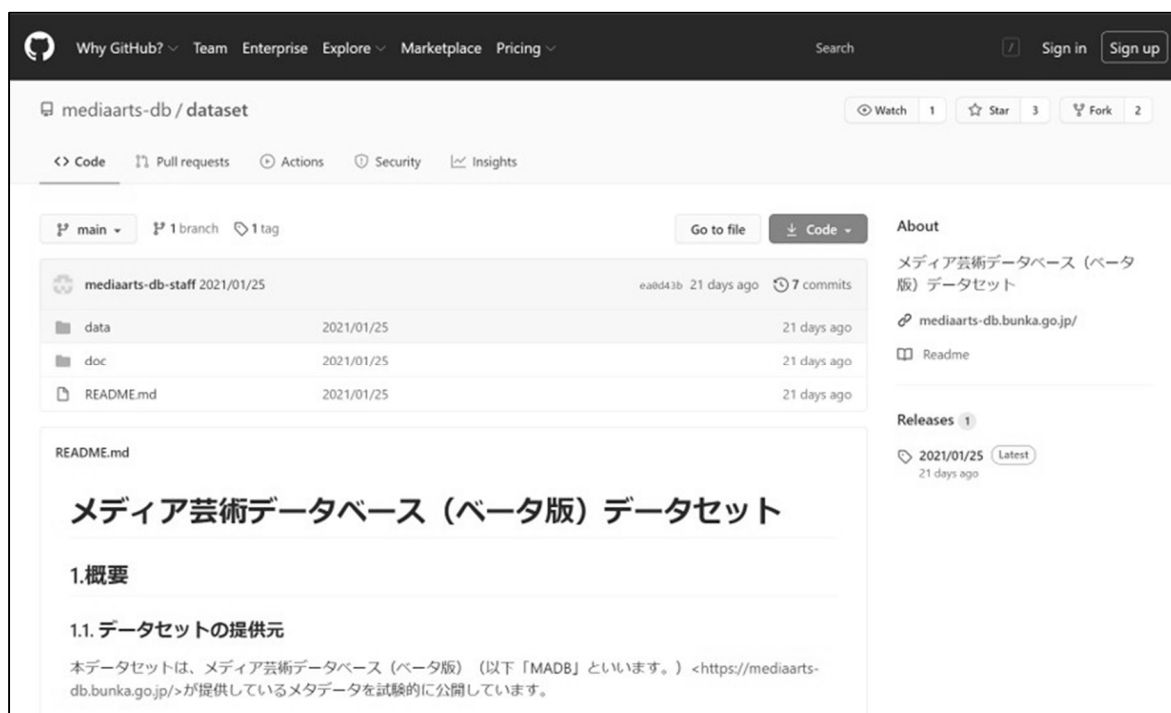


図 4-28 LOD データセット公開サイト

MADB のサイトには、「メディア芸術データベース（ベータ版）について」の「ウェブ API, データセットの試験公開について」の箇所に MADB 公式 GitHub アカウント運用方針、及び GitHub 上の LOD データセット公開サイトへの URL のリンクを記載し、MADB から GitHub へアクセス可能とした。

例として、「ウェブ API, データセットの試験公開について」の画面を図 4-29 で示す。



図 4-29 MADB から GitHub へのリンク画面

4.7.2 メディア芸術データベースに関するパンフレットの製作

4.7.2.1 製作の目的

本事業の広報施策の一つとして、本事業及び関連事業に参画する団体、連携機関向けの本事業の説明資料として利用することを目的としたパンフレット「よくわかるメディア芸術データベース」を製作した。本パンフレットはこのほかに、本事業及び関連事業における会議・委員会・報告会などでの有識者委員への事業説明や第三者向けの PR を目的とした関連イベントでの事業紹介に用いることを想定して製作した。

4.7.2.2 制作体制

表示イラスト、パンフレットのデザイン、印刷製作はマンガ家・イラストレータの木野陽氏に依頼した。事業解説及びMADBの紹介テキストについては三原鉄也氏が執筆し、本事業の有識者タスクチームメンバーが監修した。

4.7.2.3 内容及び仕様

(1) イラスト・デザイン

イラストについては、まず、データベースという具体的な形がない情報の集合体をイラストで表現するに当たって、架空の「都市」を舞台としたキャラクターイラストとした。

舞台については、都市の人の活動が絡み合って成立する点をMADBのメタファーとして位置付け

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

た。さらに、イラスト的な仕掛けを増やすために、「データベースのよく整備された近未来に作られた、データベースを元にした都市的な VR 空間」をイラストの舞台とした。特にイラスト内の「空に浮く球体と光の筋」で、インターネットで公開されている様々なデータベースとそれらの結び付き（リンク）を視覚化した。

キャラクターについては、MADB の活用を連想させる、MADB に関する仕事をしている男女 2 名をデザインした。女性は VR 空間で MADB の案内・利用者サポート担当者、男性はデータベースの管理やメンテナンスを担当者とした。男女のキャラクターの関係が対等になるよう、両者とも同僚とした。それぞれの役割については、データベースが発展途上であることを伝える意図で、今後の活用を促進する役割と日々データ量を増やしながらか成長する姿を見守る役割として設定した。

また、キャラクターイラストのほかに MADB のコミュニティにおける利用イメージを示した模式図を作成した。



図 4-30 パンフレット表紙イラスト

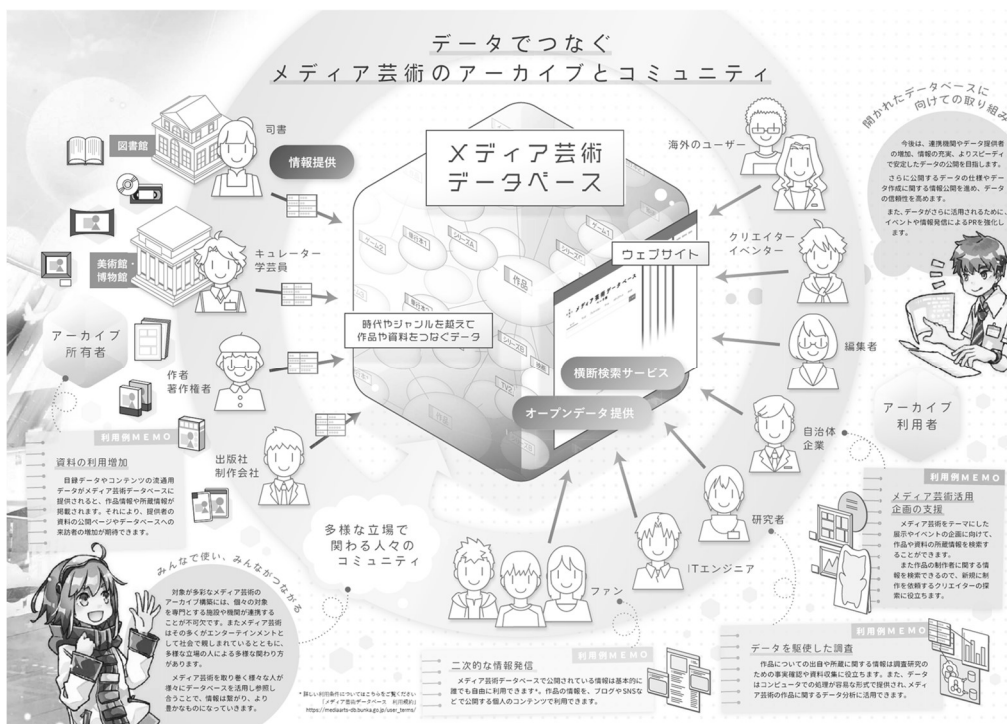


図 4-31 利用イメージの模式図 (右の黒色領域はカットライン)

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(2) テキスト

パンフレットには MADB の概要、主な機能（検索サービス・データ提供サービス）、本事業の紹介、「御意見受付フォーム」の紹介などをテキスト記事内容として掲載した。

(3) パンフレット仕様

本パンフレットは、取扱いのしやすさを踏まえて定型の A4 長方形で巻三つ折りのパンフレットとした。さらに、パンフレットを手にする方の印象をなるべく強めるために、開いた際に部分の形をイラストやレイアウトに沿って丸みのあるものにした。また、印刷は 4 色カラーで、手にする際の存在感を高めるために厚手の紙を用いた。

(4) ライセンス

本パンフレットはクリエイティブ・コモンズ・ライセンス 表示 4.0 国際 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja> に規定される著作権利用許諾) 条件による公開とした。MADB 公開サイトの利用規約が政府標準利用規約（第 2.0 版）に準拠しており、こちらが同ライセンスと互換するためである。ライセンス自体が利用に際して制約の少ないものであることに加えて、本パンフレットも MADB 公開サイトとほぼ共通のライセンスとすることで利用時の理解を容易にすることを意識した。また、後述する MADB 公開サイトでのパンフレットの公開に際して、公開サイト自体のライセンスと統一しておくべきだと判断した。パンフレットには表紙にライセンスを明記した。

4.7.2.4 パンフレットの公開と配布

(1) 印刷物の配布

初版で 1,200 部製作、その後 1,200 部を増刷し、合計 2,400 部を製作した。

それらを必要に応じて、MADB の説明を行いながら、各関係者、連携機関並びに団体へ令和 2 年 11 月から随時配布を行った。

連携基盤整備推進事業の中間報告会（令和 2 年 11 月 20 日（金）開催）においても 100 部配布した。

※主な配布先について、詳しくは表 4-8 参照。

また、MADB の「御意見フォーム」にてパンフレットの問合せ及び配布要望を受けたため、それらも対応した。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

表 4-8 主な配布先リスト

配布日	配布先	部数
2020/11/5	横手市増田まんが美術館	40
2020/11/18	立命館大学アート・リサーチセンター	100
2020/11/18	文化庁	50
2020/11/20	連携基盤整備推進事業 中間報告会	100
2020/11/24	高知マンガ BASE	50
2020/11/24	北九州市漫画ミュージアム	50
2020/11/24	京都国際マンガミュージアム	50
2020/11/30	合志マンガミュージアム	50
2020/11/30	熊本大学	50
2020/11/30	明治大学 米沢嘉博記念図書館	30
2020/12/15	目白大学新宿キャンパス 山中研究室	30
2020/12/16	COMIC ZIN 同人担当	70

(2) MADBでのデジタルブック形式での公開

パンフレットは紙媒体での配布に加え、サイト上で PDF（ダウンロード可能）及びデジタルブックの公開を行った。

株式会社 DNP メディア・アートがデザインデータから PDF 変換及びデジタルブックの作成を行い、株式会社エヌ・ティ・ティ・データがサイト上の実装及び公開を行った。（令和 3 年 1 月 27 日 一般公開）

なお、デジタルブックはデジタルブック作成ソフト及びプラットフォームは Windows にて作成した。

サイトの公開 URL は以下のとおりである。

- ・MADB「メディア芸術データベースについて」（図 4-32）

<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/about#anc02>

- ・ダウンロード用 PDF（図 4-33）

https://mediaarts-db.bunka.go.jp/resources/pdf/mediaartsdb_webpamphlet.pdf

- ・電子ブック（図 4-34）

<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/resources/books/index.html>

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業



図 4-32 MADB「メディア芸術データベースについて」



図 4-33 ダウンロード用 PDF



図 4-34 電子ブック

4.7.3 利活用事例創出のためのイベント実施

MADB を多くの人々に利活用してもらうためには、まずは MADB について知ってもらい、さらに、どのような活用方法があるかを実際に考えてもらう機会を設けることが効果的だと考えられる。そこで今年度は認知拡大と利活用促進の機会となる一般利用者向けのイベントとして、アイデアソン及びデータ活用コンテストを実施した。

4.7.3.1 アイディアソン

(1) 実施概要

アイデアソンとは「アイデア」と「マラソン」の二つの語を掛け合わせた言葉であり、特定のテーマについて様々な分野の人間が集まってディスカッションをし、新たなアイデアの創出を目的としたイベントである。今回は「メディア芸術データベースを活用するサービスやアプリ」というテーマを設定した。

アイデアソンの実施概要は次のとおりである。

●名称：「メディア芸術データベースアイデアソン～マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートで世界をもっと面白くしよう～」

- 日時：令和2年12月19日（土）13：00～17：30
- 実施方法：Zoom を使用したオンライン実施
- 参加申込み：国際大学 GLOCOM ウェブサイト及び Peatix
- 使用ツール：Zoom・Google ドキュメント
- 参加者：44名（一部スタッフ・関係者も含む）
- 審査員：山内康裕（一般社団法人マンガナイト／レインボーボード合同会社代表）
大向一輝（東京大学大学院人文社会系研究科准教授）
渡辺智暁（国際大学 GLOCOM 主幹研究員／教授）

(2) インスピレーショントークについて

イベント当日は、参加者が MADB の理解を深め、柔軟なアイデアを生み出せるように、関係者によるインスピレーショントークを行った。

まず、山内氏から、メディア芸術を社会のために活用する事例について紹介を行った。「東京ワンピースタワー」や「週刊少年ジャンプ 50 周年イベント」「これも学習マンガだ！世界発見プロジェクト」、「としマンガとしアニメキャラバン」を例に挙げ、アイデアを考える際に「どういう形でそれが届いていくか」「それがあつてどういふ社会課題が解決できるか」といふ要素を意識することの重要性を伝えた。

次に、大向氏から、MADB の概要説明を行った。MADB にある四つの領域は情報の形やその作り手にそれぞれの独自性があることを前提に、利用者がデータを自由に組み合わせることが可能になっている旨やそのシステム開発の過程について触れた。また、時代を越えて共通である ID の重要性や、Wikipedia を例に実際に MADB が活用されている事例を伝えた。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

(3) アイディア及び選考結果

以下に、最終的に提案されたアイディアの一覧を示す。提案チームから各アイディアについてのプレゼンテーションを実施し、それを審査した。審査員及び参加者の投票で最も高得点だったものを「ベストアイディア」、山内氏による「山内セレクション」、大向氏による「大向セレクション」をそれぞれ1件選出した。

表 4-9 アイディアソンでの提案アイディア一覧

審査結果	タイトル	概要
	メタ終活	「デジタル世界への埋葬」。個人が希望するデジタル世界での死に方を遺言として残し、それを仮想世界（メタバース）で実現することができる。
山内セレクション	なんでもなれーる	将来の進路や職業の選択肢に悩んだ際にメディア芸術を通して、未来をイメージする支援を行うアプリ。好きな作品を開くとハローワークの求人や学校案内、職業体験などにアクセスできる。
	高精度聖地巡礼マップ	MADB で作品や地名を検索すると作品舞台となった場所の位置情報が得られる。また、自分の現在位置で検索するとAR等でこの場所がどの作品の何話に登場するかが分かる。
大向セレクション	教科書漫画化計画(第0次報告)	教科書からキャラクター起点で検索できる検索サイト。小中学生や海外の人が新しい気付きを得、大学生・社会人がマンガ研究などの深掘りを行うことが可能。
ベストアイディア	「タグロス」～ファンと作家、みんなの作品愛がクロスする場	作品に自由にタグを付けて楽しめるサービス。ファンの想いをタグ化し、世代を越えて新しい作品を発見したり、作品に登場した料理を再現したり作品を越えた新たな価値の創造につながる。また、タグの流行を分析したビジネス活用も可能。
	作品の世界観で新しく作品を作って遊ぼう	作品のデータベースとあらすじサイトのようなものを組み合わせることで、作品の世界観をデータベースに組み込むアイディア。ファンタジーやSF等の作品の集計、比較、時代・地域間比較ができるようになる。

なお、当日の記事は、以下（電ファミニコゲーマ特集記事）にも掲載されている。

<https://news.denfaminicogamer.jp/kikakuthetower/201225b?fbclid=IwAR0qCFf-SF8xskGFYPnd7FvoDwEgsd2uFSrzAasZCcM6YrxMW7cXm3Rp72M>

4.7.3.2 データ活用コンテスト

(1) 実施概要

MADB ベータ版の Web API や、今年度公開した LOD データセットの活用を啓発するために、外部オープンデータを組み合わせて作ったアイディアやサンプルデータを募集した。応募開始時には説明会も開催した。

データコンテストの実施概要は次のとおりである。

- 名称：「メディア芸術データベース活用コンテスト 2021：データのバリューアップ↑で世界をもっと面白くしよう」

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

- 応募期間：令和3年1月30日（土）～2月16日（火）
- 説明会：令和3年1月30日（土）13：00～14：30※オンライン開催
- 最終審査：令和3年2月20日（土）※令和3年2月18日（木）にファイナリストへ連絡
- 開催方法：Zoom等を使用したオンラインでの実施
- 作品応募：応募フォームより
- 最終審査（プレゼンテーション）：Zoom・Googleドキュメント等
- 副賞：最優秀事例1点（Amazonギフト券10万円分）/優秀事例2点（同5万円分）
- 応募件数：10件。内、最終審査イベント進出は6件。
- 最終審査員：大向一輝（東京大学大学院人文社会系研究科准教授）
千代田まどか（ITエンジニア/マンガ家）
石山星亜良（多摩美術大学アートアーカイヴセンター研究員）
渡辺智暁（国際大学GLOCOM 主幹研究員/教授）

(2) 応募時説明会

コンテスト実施を世間に周知するとともに、MADBやコンテストの説明を行うことで応募者の確保を目的として開催した。基調講演では、大向氏からMADBの概要、登録されているデータや使い方について解説した。その上で、これまでの開発経緯やその背景にある考え方、及び今後の活用に対する期待についても述べた。

基調講演後、大向氏、千代田氏、渡辺氏による鼎談「メディア芸術データベースがつくる2050年の日本の未来」を行った。データの存在意義は、思いもよらないところで真価を発揮することがある。渡辺氏はその一例として前回開催されたアイデアソンから、参加者が発案したデータベースを活用したアイデアを紹介した。千代田氏からはクリエイター、作品のファンの両視点から、データベースの重要性が語られた。また、一貫した背番号（作品ID）は作者支援にもつながるとも触れた。一方で、オンラインのゲームやWeb漫画など形のないサービスの情報をどう収集していくかなどの課題が残ると大向氏は語った。また、鼎談の最後には「メディア芸術データベースが実現する2050年の未来像はどのようなものか」という質問が登壇者に投げかけられた。千代田氏は「文化庁という公的機関によるサブカルチャーの保護は、オタク文化の振興につながる重要なもの、MADBを通して更にクリエイターが増えると思う」と回答した。渡辺氏は「著作権を保護しながら、クリエイターの利益につながるような制度が整備され、文化の活性化につなげられるのではないかと答えた。最後に大向氏は「将来的にメディアミックスが進んだとき、作品同士の関係性をつないでいけると思う」と自身の考えを示した。

(3) 最終審査イベント

応募されたエントリーに対してコンテスト運営者である国際大学GLOCOM内で一次審査を行い最終審査候補を選出した。最終審査候補は2月20日の最終審査イベントにて公開プレゼンテーション

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

ンを行い、その結果、最優秀事例1件と優秀事例2件が選出されることとした。最終審査イベントでは次の4点を審査項目と最終審査員による選出を行った。

1. オリジナリティ、着想の斬新さ
2. 社会へのメリットなどのインパクト（社会や人の役に立つか）
3. メディア芸術データベースの良さを引き出しているか
4. 完成度、作り込みの度合い、実現可能性

(4) 最終審査候補アイデア及び選考

一次審査を通過し、最終審査候補に選出された6件の応募について、応募者による10分間の最終プレゼンテーションによる審査を行った。上記4名の最終審査員が審査を行い最優秀事例1件、優秀事例2件を選定した。

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

表 4-10 最終審査候補に選出された応募一覧

審査結果	応募タイトル	概要
優秀事例	初版漫画ハンター	このアプリは紙の本ならではの“所蔵している”という感覚を、特に「初版」に着目してデータ化することで共有体験に昇華させる。実際の本棚に並べていても気付かれない「初版本」がデジタルの世界で可視化されることで新たな価値となることが期待される。
-	ComiQ (こみっきゅー)	ユーザが漫画のレビューを投稿し、レビューを通じて情報交換できるコミュニティサイト。従来の漫画レビューサイトのような、ユーザ個人だけで完結するサイトとは異なり、ユーザ間でコミュニケーションを取ることができる。
	ファッション・美容をテーマにした作品 のメディア芸術データベース ID	オシャレをしたいが雑誌や SNS で勉強するのは大変…そんなときにマンガやアニメ、ゲームといったコンテンツを楽しみながらファッションや美容についての知識を得られるデータセット。
最優秀事例	アニメ制作会社と法人番号を紐付けたデータベース	アニメーション制作では多くの企業間のやり取りが発生する。アニメ作品と法人情報を結び付けるデータベースを作ることで、作品の進行管理に役立ちクリエイターの生産性を向上させるツールの開発につながる。
	外国語版 Wikipedia ページが作成されているアイテム一覧	MADB を眺めると、UI は日・英・韓・中の4か国語対応になっているが、収められているデータは日本語のみであることに気付いた。すぐに外国語情報にもアクセスできるようにするために、Wikipedia ページの URL と紐付けることを提案する。
優秀事例	メディア芸術データベース×ファンの知見	アニメ作品を1周見終わった視聴者をターゲットに、得られる情報の一つにまとめることで簡単に作品理解を深める機会を創出し、より深く作品を愛する人を増加させる。作品の魅力を多くの人に簡単に共有することが可能になり、業界を盛り上げることに繋がる。

4.8 データモデルの国際標準化に向けた調査研究

4.8.1 概要

今年度事業では、メタデータの国内有数の専門家で、本事業の有識者検討委員会座長でもある杉本重雄名誉教授に依頼し、メディア芸術分野におけるメタデータの研究開発の状況について、海外を中心とした調査を実施した。特に、同氏が以前から研究交流を進めているドイツ・シュツットガルトメディア大学 (Stuttgart Media University) の Japanese Visual Media Graph プロジェクト (代表 Magnus Pfeffer 教授)、アメリカ・ワシントン大学 (University of Washington) のゲーム研究グループ (代表 Jin Ha Lee 准教授)、アメリカ Kent State University の Marcia Lei Zeng 教授からメディア芸術分野のメタデータの研究開発に関する情報を得た。以下では、Web 上での文献調査に

加え、交流先から得た情報を基礎として、メディア芸術分野のメタデータに関する考察を述べる。

4.8.2 概観

MADBは、メディア芸術分野として、マンガ、アニメ、ゲーム、メディアアートを横断的に扱っている取組みとして、世界的に見てもユニークな活動であると思われる。この4分野を横断的に扱うことを念頭に置いたメタデータに関する取組みは見られないため、本項での考察は基本的に分野ごととなる。また、本調査はWebサイトを中心とし、図書館等のアーカイブ機関と熱心なファンを中心とする第三者によって作られるデータ提供サイトを中心としている。

日本国内ではマンガの歴史が長く、アニメ、ゲーム等の分野とのつながりのほか、映画や小説とのつながり、子供から大人までの学習教材として出版されるといった社会的な認知の広がりがある。しかしながら、書籍としてのマンガのマーケットの大きさや認知度に関して海外と違いの大きさが強く感じられる。

マンガは幾つもの大学図書館において日本学（Japanese Studies）のコレクションとして収集されている。例えば、アメリカのオハイオ州立大学やオーストラリアのモナッシュ大学では日本学の研究の一環として、図書館がマンガのコレクションを持っている。オハイオ州立大学図書館のサイトではマンガに関するいろいろな紹介をしており、エンターテインメントから学習マンガまでカバーしている。マンガ研究向けのリソースも紹介しており、その中でMADBも紹介されている[OSU]。大学図書館におけるメタデータは、基本的に図書館の所蔵資料の目録に含まれるためマンガに特化したものとは言えない。また、英語で発信されるマンガ（Comics）に特化したWebサイトが提供するデータベースの場合も、単行本とそのシリーズ、雑誌等の出版物を対象として組織化されたものは見受けられるが、MADBの取組みで進めている分野横断的な組織化とは異なる。

アニメに関して、UCLA図書館のFilm & Television Archiveに見られるように、動画作品として組織化されるのが一般的であると思われる。UCLAの場合、図書館に位置付けられることもあり、マンガの場合と同様に、MARCをベースにした目録作りがなされ、アニメーションのジャンル分け（作り方や内容など）のための統制語彙も用意されている。また、アニメに関する情報を収集して提供するWebサイトも多数あり、登場キャラクターの網羅的なリストを提供するものもある。

ゲームに関しては、ゲームのミュージアムや図書館で収集されたものに対しては、そうした機関での目録作成方針に基づいてメタデータが作られる。他方、ゲームに関するデータベースを提供するWebサイトは、それぞれの基準に基づきサムネイル画像や解説文などを含むメタデータを作り提供している。ゲームのマーケットの大きさゆえにビジネスを指向したサイトも見られる。

メディアアートに関しては、ミュージアムを中心とするアーカイブ機関における収集と組織化、そして保存が中心的話題と思われる。メタデータの視点からは、ミュージアムを基盤として作られる収集作品ごとのメタデータと捉えることができる。他方、展示そのものを作品として捉える場合、モノではなくコトのデータをアーカイブすることになるので、作品を構成するモノ（物理的実体とデジタル実体）に加えてイベントやパフォーマンスの記録を収集することになる。そして、コトの記録の視点からは文書館（アーカイブズ）的な特徴を持つことになると考えられる。また、メディア

アートやデジタルアートのメタデータというキーワードで Web サイトや論文などを検索すると、保存、特にデジタル保存が重要なトピックとして認識されていることが理解できる。

全分野を通じて、アーカイブ機関による所蔵目録、ファンや商業目的によって作られる Web 上のデータベースサイトがある。基本的には、アーカイブ機関では、それぞれの機関における所蔵目録のルールに従ってメタデータが作られるため、マンガ、アニメといった分野による違いは現れにくい。他方、Web サイトの場合には、分野ごとの特性に応じたデータの組織化、記述がなされる一方、基本的に、対象分野を限定した組織化がなされる。しかしながら、マンガ、アニメ、ゲームといった分野間の内容的な重なりがあること、作品の作成や提供、蓄積に用いられるメディアのデジタル化の進展は分野間にまたがることといった状況を考慮すると、メディア芸術分野において分野横断的な視点からメタデータモデルを開発し、それに基づくデータベースを構築することには重要な意義があると考えられる。海外の状況を見ても、分野間に共通の基盤を持つようなデータベース開発や、アーカイブ機関の違いを越えたメタデータ開発は一般化していないと理解できる。こうした問題意識に基づくと、作品概念やキャラクターなどをベースにしてメディアミックス（あるいは **multimedia franchise**）を表現し、分野横断的な構造を表すといったことが求められる。

キャラクターは、作品及び作品のシリーズを代表する実体ということができ、マンガ分野、ゲーム分野を含め重要な要素である。網羅的なリストを作ることは熱心なファンに任せること、言い換えると **Crowd**（群衆、Web 上の不特定多数の第三者）に任せることが現実的な解であると考えられるが、その一方、社会的規範を含むコンテンツとしての信頼性の視点、長期の維持管理の視点からの懸念がある。

メディアアート分野においては、作品の形態が多様であることに加えて、展示物がモノとしての永続性を持たない、展示環境に応じて作られるパフォーマンス的な作品が含まれる、コンピュータプログラムやコンピュータグラフィックス（CG）等のデジタルデータとして作られる作品があるといった特徴を持つ。こうした特徴は、モノとしてのキュレーション、そしてオリジナルのモノの保存の困難さを意味する。キュレーションとその過程から作り出されるキュレーションされた作品へのアクセスのためのメタデータに関しては有形物と無形物の両方を視野に入れたメタデータのモデルが必要とされる。また、保存、特にデジタル保存は、デジタル環境で制作・提供されるアート作品、ゲーム、アニメーションやイラスト、書籍等に共通の問題であると言える。MADBに視点を限定すると保存は範囲外ということになるかもしれないが、メディア芸術作品のアーカイブの視点からは、デジタル化した資料とポーンデジタル資料の両方を考えていかねばならないので、キュレーションからデジタル保存までを総合的に捉えていくことは非常に重要な問題である。

4.8.3 メディア芸術分野に関わるメタデータ

本項では、海外におけるメディア芸術分野に関わるメタデータやデジタルアーカイブに関する話題を概観する。マンガやアニメ等は図書館が収集する場合は図書館の書誌目録データの規則、ミュージアムが収集する場合はミュージアムの所蔵資料データの規則に基づいてデータ化されることが多い。他方、ビジュアル資料や映画フィルム等の動画に特化したメタデータや **Performing arts** や

無形文化財等の無形物を指向したメタデータの開発を進めるコミュニティもある。また、メタデータスキーマに関する議論と並び、メタデータの基盤となるオントロジーや、形態が多様であるメディアアートの保存、特にデジタル作品の保存に関わる研究開発が進められている。

(1) メタデータの語彙・オントロジーの観点

主題や分類等のための統制語彙は伝統的な情報技術であり広く利用されているが、統制語彙の開発やメンテナンスにかかるコストに関する問題も理解されている。オハイオ州立大学図書館のコミックスのコレクションを始めとして、コミックスやゲームなどの収集資料の組織化のための統制語彙が作られている。こうした語彙の規模が大きくなり、語彙の中に広義、狭義等の語と語の関係を含める場合にはシソーラス化が必要となる。さらに、記述対象の領域で用いられる概念を系統だて、それらの間の意味的な関係を機械処理可能な形式で表現すること、すなわちオントロジー開発も進められている。例えば、フィンランドのヘルシンキ大学の **Semantic Computing Research group** では、種々の領域のオントロジー開発を行っており、そこにはフィクションや文化財、音楽といった領域が含まれており、**Digital Humanities** 研究への活用や **LOD** 環境におけるコンテンツアクセスのための基盤としての役割が期待される。**[SeCo]**。アーカイブ機関の資料組織化、ネットワーク環境を指向した情報資源の組織化等の研究を進める知識組織化 (**Knowledge Organization**) の領域では、**LOD** 環境に向けたオントロジーやメタデータの意味的な面での深化に関する議論が進められている。**MADB** 開発で得られたデータや語彙の世界的な利用推進を考えた場合、**Wikidata** の取組みへの協力、連携は重要であると思われる。**NKOS** (**Networked Knowledge Organization System**) や **Wikidata** の取組みはメディア芸術に特化したものではないが、文化芸術情報を支える語彙基盤やアーカイブ機関の資料アクセスや管理のための語彙基盤の高度化のためには重要である。

(2) メタデータ標準とデータモデルの観点

アーカイブ機関のメタデータ向けの基盤的なオントロジーとしてミュージアムコミュニティによる **CIDOC CRM** (**Conceptual Reference Model**) や、図書館コミュニティによる **FRBR** とその関連標準をひとまとめにして定義しなおした **IFLA LRM** (**Library Reference Model**) がある。これらは、メタデータ (所蔵資料目録や書誌データ) 作りのベースとなるオントロジーとして作られている。**Functional Requirements for Bibliographic Records** (**FRBR**) とその関連モデルを基礎として作られた **IFLA LRM** は、**MADB** のデータモデル作りにおいても参考になっている。また、フィルムアーカイブの国際組織 **FIAF** においても **FRBR** の利用が議論されている。**CIDOC CRM**、**IFLA LRM** のいずれも物理的な所蔵物だけではなく、デジタルデータや概念的な内容を表現するための語彙を含んでいる。他方、**CIDOC CRM**、**IFLA LRM** とともに **Linked Data** 環境での利用に向けて **Resource Description Framework** (**RDF**) による定義も行われている。こうしたことは、デジタル化、ネットワーク化の進展と、多様なメディアを利用した発信メディアの多様化により、従来のアーカイブ機関における所蔵物指向のメタデータから、メタデータの記述対象がデジタルオブジェクトから物理的実体、そしてそれらの背後にある概念的な実体まで広がってきているためと思われる。また、アーカイ

ブ機関での LOD への取組みは盛んであり、国立国会図書館を始め世界の有力な図書館が典拠データ等を Linked Data データセットとして提供しており、LOD-LAM (Linked Open Data in Libraries, Archives and Museums) と呼ばれるコミュニティもできている。LOD 環境に適した文化資源用のメタデータモデルの開発を進める取組みもある[Linked Art]。

デジタルアーカイブでは、文化財、芸術関係のビジュアルなリソース（イメージデータ）が主要なコンテンツとなる。ビジュアルリソースのためのメタデータ標準として VRA Core がある[VRA]。先述のように、マンガやアニメ、ゲーム等は図書館等が収集し、メタデータを付与するが、それらは機関ごとの規則に基づいて作られるので、分野に特化したものではない。他方、分野に特化したものは、研究プロジェクトをベースとしてメタデータモデルとスキーマが作られている。後述の GAMER グループによるゲームのメタデータスキーマはその例である。メディアアート分野では、対象が多様であるので、対象（分野）に応じたメタデータの研究が進められる。例えば、モノとして収集可能なものと、音楽や舞踊の実演 (Performing arts) のように対象を直接収集できないものがある。また、モノとして収集可能であってもコンピュータプログラムとして実現されているものは、収集に加えて動態保存が課題となり、次項で述べるコンテンツ保存の観点が必要とすることになる。

MADB では FRBR の Work 等に該当する抽象実体をデータモデルに含めている。Performing arts を含めメディアアート作品を催事として捉える場合は、抽象実体としての催事と収集保存されている具体物、それらの間の関係の記述が必要になると思われる。こうした点については、今後も調査が必要であると思われる。

(3) メディア芸術作品の保存の観点

コンテンツ作成のデジタル化が進むに従って、アーカイブに求められる機能として、収集対象物の静的保存に加えて動的保存（動態保存）の重要性が増していくことは明らかである。デジタル保存の国際会議発表や研究論文、Web サイト等から、ゲーム分野はもちろんのことコンピュータを使った作品が多くあるメディアアート分野でのデジタルコンテンツ保存の重要性が広く認識されており、ゲームやメディアアートのデジタル保存に関する取組みがなされている。他方、アニメやマンガ分野においても、CG を使って作られるアニメや Web コンテンツや電子書籍向けに作られるマンガなどボーナデジタルなコンテンツは多くある。加えて、マンガやアニメの制作過程におけるデジタル機器の利用は進んでおり、制作過程を含めたアーカイブを考えるとデジタル保存は必須の課題となる。このように、メディア芸術分野全体においてデジタル保存とそれを支えるメタデータへの要求は高まると言える。

他方、マンガの原画等の非デジタル資料のデジタルアーカイブ化の取組みも進められており、こうして作られるデジタルコンテンツの長期利用性・保存性を保つことも重要な課題である。現在の MADB では、保存の観点からのメタデータは扱っていないが、将来的には重要な課題になると思われる。

4.8.4 海外の研究者・グループとの意見交換より

本項では、杉本氏と以前から研究交流のあった研究者、研究グループとのメディア芸術分野のメタデータに関連する活動状況の調査や意見交換について述べる。調査の対象となった研究者、研究グループは、ドイツ・シュツットガルトメディア大学の Magnus Pfeffer 教授と立命館大学の Martin Roth 准教授を代表者とする Japanese Visual Media Graph (JVGM) プロジェクト、アメリカ・ワシントン州のワシントン大学 (University of Washington) の School of Information の Jin Ha Lee 准教授をリーダーとするゲーム研究グループ (GAMER)、Dublin Core や IFLA で活発に活動し、知識組織化 (Knowledge Organization) や文化遺産のメタデータ等に詳しい、アメリカ。オハイオ州の Kent State University の Marcia Lei Zeng 教授である。

(1) シュツットガルト・メディア大学 Japanese Visual Media Graph プロジェクト

ドイツ・シュツットガルトメディア大学の Japanese Visual Media Graph (JVGM) プロジェクト [JVGM] は、ゲームやアニメ等に関する Web 上のデータベースサイト (ファンコミュニティが提供しているもの) を中心としてデータを収集し、研究を支えるデータとして使えるデータベースを作り上げることを目的としている。同プロジェクトでは、収集した Web 上のデータからテーマ、トピック、キャラクターなどを取り出し、RDF をベースとしてデータベース化して、それらのつながりを表すグラフ (Knowledge Graph と呼ばれる) を作り出すことを目標にしている。

ファンコミュニティが作り出すデータは非常に広範囲であり、かつ深い情報を持つと考えられる。また、図書館等が作る目録的データとは異なり、内容指向の記述を多く含む。その一方、品質に関する懸念があることと、記述が必ずしも構造化されていないといった問題もある。このプロジェクトでは、幾つかの Web サイトを対象としてデータを抽出し、データの分析結果を得ている [Kacsuk]。

このプロジェクトは現在進行中のものであり、具体的な成果はこれから見るようになると思われる。その一方、豊富な内容を持つことが明らかなファンコミュニティの Web サイトから研究上で利用できる品質の内容を取り出し、RDF 等の技術を利用して内容を統合し、かつ抽出した内容を視覚化して利用者に提供することができることを示してくれている。

MADB の視点からは、キャラクターやテーマといった、マンガやゲームなどの内容により立ち入った対象を扱うこと、ファンコミュニティによる Web サイトの豊富な内容の利用方法を考える上で有用な取組みであると思われる。その一方、現時点では、JVGM のカバーする範囲が限られることと、英語の Web サイトから収集したデータを利用しているため、MADB のコンテンツを JVGM に連携させるには工夫が必要であると思われる。

JVGM プロジェクトの代表者であり、ゲーム分野の研究者である立命館大学の Martin Roth 准教授によると、ファンが作るサイトの品質に関する懸念を持っていたが、データを精緻にチェックすると研究に使える品質を備えていることが分かったとのことである。他方、研究用のデータとして利用するには、複数のサイトのデータをつないで利用することが求められるが、それぞれの Web サイトが独自のデータ組織化を行っているため、それらの間をつないで利用することが困難であることが容易に想像できる。JVGM プロジェクトはこうした課題の解決も含まれ、プロジェクトの重要

性が理解できる。

(2) ワシントン大学 (University of Washington) のGAMERグループ

ゲーム研究グループ (GAMER) は、ゲームのメタデータに関する活発な研究活動を進めるとともに、Seattle Interactive Media Museum と連携したゲームのメタデータスキーマ (Video Game Metadata Schema, VGMS) の開発等を行ってきた。

VGMS (version 4.1, 2020年9月) では、ゲームの箱やディスク、利用経験の記述等を物理的物体やネット上の情報源から得てとして構成されている。ゲームの実体は抽象的な実体として捉えられており、その識別は、エディションの違い、プラットフォームの違いといったことは厳密に決めずに利用者の視点から「同一のゲーム」と認識できるものとしている。その上で、メタデータの記述項目の定義とその記述要求レベル (必須、省略可等) を決めている。また、メタデータスキーマに加えて、テーマや表現に加えて、開発向け、技術的内容のモノも含めて何種類もの統制語彙が定義されている。また、定義された語彙は Open Metadata Registry に登録されている。(注: Open Metadata Registry はメタデータ語彙を蓄積し、RDF形式で提供するサービスである。<http://metadataregistry.org/>)

GAMER グループでは、VGMSに関する研究を進め、より多様なユーザ要求に答えられるようにすることを目的として FRBR 等で開発されたデータモデルや概念を取り入れた研究を進めている。このほか、ゲームの開発過程で作られたり、用いられたりする実体のメタデータのためのデータモデルに関する研究を進めている。また、Augmented Reality (拡張現実) game における利用者行動、e-Sports と青年期のユーザのメンタル面での健康といったユーザ視点の研究も進められている。

MADB においては、マンガ、アニメ、ゲームの作品をつなぐ概念として Superwork と呼ぶ概念に関する議論を過年度から進めている。この概念は、筑波大学の大学院生であった Senan Kiryakos 氏 (現在、シュツットガルト大学の JVMG プロジェクトの研究者) と Jin Ha Lee 准教授ほかの GAMER グループのメンバーとの議論がベースとなっている。MADB における異なる分野を結ぶことへの要求に対して、こうした概念を基礎とした統制語彙やオントロジー開発は重要であると思われる。

GAMER グループではゲームの開発過程で作られる実体のためのメタデータに関する研究プロジェクトを進めている。少し視野を広げて考えると、Video Game と Interactive Media という語がしばしば並んで登場することや、ゲームとストーリー性のある対話的コンテンツとの間の境目が明確ではないことなど、作成過程のアーカイブ化はゲームだけではなくアニメやマンガの分野でも重要であり、この問題を分野を越えて利用可能なメタデータの基盤として捉えていくことが求められる。

(3) Marcia Lei Zeng教授・・・多様な文化財に関するメタデータに関して

Kent State University (アメリカ・オハイオ州) の Marcia Lei Zeng 教授は、IFLA でのメタデータの標準化の経験もあり、NKOS や Dublin Core の活動にも長く携わりメタデータに関する深い知見を持つ。以下、同教授とのやり取りから得た知見を元に述べる。

前のセクションでも示したように、Digital Humanities 分野の発展とともに文化的資源のためのメタデータの研究開発が進められており、その中で Linked Data 環境指向のメタデータとその意味基盤としてのオントロジー開発が進められている。CIDOC CRM や IFLA LRM も RDF を用いた定義がなされている。これらに加えて、フィクションや戦争の記録等を含む種々の文化的資源向きのオントロジーが作られてきている。デジタルアーカイブの重要なコンテンツであるイメージデータについては VRA Core があるし、Art コンテンツ向けのデータモデルや Application Profile の開発を行っている Linked Art の活動もある。

演劇や演奏等の Performing arts に関するメタデータスキーマの研究はあるが、従来の方法では、ビデオ等による記録、譜面等の文書、その他関連する物体に関する記述が中心である。文化的資源に関するより深い意味内容によってそうした実体を結び付けることのできる無形の文化的資源のためのメタデータとその基盤となるオントロジーについてより深く考えていく必要がある。これは、Linked Open Data 環境向きに作られた概念辞書などのデータ資源の必要性に結び付くと思われる。

こうした観点から MADB について考えると、MADB を支えるデータモデルにおいても、催事としてのメディアアート、放送コンテンツとしてのアニメ、FRBR の Work に基づく作品実体等、種々の無形物を扱っており、かつそれらは分野間をつなぐために大事な役割を持つと考えられる。そのため、MADB のデータモデルを支えるオントロジーを開発すること、そしてそれを Linked Open Data 環境に向けて発信することは、文化的資源のメタデータのインターネット上での利用推進のために重要であると思われる。

4.8.5 考察

今年度はコロナ禍のパンデミックの影響で、海外の研究者と直接面談する機会を持つことができず、限られた機会での調査になった。その上で、幾つかの観点からの考察をしたい。

(1) 利用者・利用目的

アーカイブやデータベースの開発においては、それらの利用目的を明確化することが求められる。Japanese Visual Media Graph プロジェクトは、インターネット上の資源を利用し、Linked Data 技術を基礎にした研究者向けのデータ作りを第一義的な目的とし、インターネット上で集めたデータを機械的に処理し、LOD 環境で利用可能なデータを作り、視覚化技術等も利用したインターフェースを作ることを目的としていると理解できる。また、GAMER グループによるメタデータスキーマ開発では、何種類もの統制語彙を並行して開発しており、ミュージアムをベースにした資料の組織化とアクセスのための取組みであることが理解できる。したがって、ミュージアムの利用者あるいはネット上のミュージアムサービスの利用者が対象となっていると考えられる。

他方、MADB の場合、人手によって作られたメタデータを基礎として、ネット上での多様な利用者がメディア芸術分野の作品を対象として、関連する種々の資源を含めて分野内のみならず、分野横断的にも作品を探すことができるようにすることを基本的な目標としている。このようにそれぞれの方向性は異なると考えられるが、その一方、メディア芸術分野のコンテンツの検索機能やディ

レクトリ機能等、必要とされる機能は同様なものが多く、メタデータのための語彙の共有など連携を進めることのメリットは大きいと思われる。また、MADB が提供するデータを利用した付加価値サービス、付加価値されたデータの開発に利用できるようにすることも重要である。

(2) 分野横断的検索

MADB のように複数分野を横断的に扱っているものは、アーカイブ機関でのメタデータ以外にはここでの調査の範囲では分からなかった。アーカイブ機関のメタデータは収集した資料に対してアーカイブ機関ごとのポリシーに基づいて付与するものであり、分野に特化したものとみることは適切ではないと思える。Europeana やジャパンサーチのようなデジタルアーカイブポータル の取組みもアーカイブ機関のメタデータと同様に見ることができ一方、こうしたサービスの場合、分野ごとの特徴を踏まえた横断検索を可能にするための仕組みが求められることになる。先述の Superwork といった概念や FRBR の Work といった概念を始めとして、利用者が共通概念として知っている抽象概念を利用して異分野をつなぐといった取組みが必要になるとと思われる。そうした視点からは、将来的には、Linked Data 環境向けのオントロジー開発や Wikidata 等の LOD データセットを利用した分野間のつながりが求められると思われる。

(3) アーカイブ (デジタルアーカイブ)

オハイオ州立大学図書館の日本学部門では、日本の重要なコンテンツとしてマンガのコレクションを持つだけでなく、いろいろな研究用、学習用のリソースを紹介している。MADB もそうしたリソースとしてリンクされている。こうしたケースはオハイオ州立大学以外にもみられる。MADB は、1次資料を提供するデジタルアーカイブとは切り離して開発されてきているが、利用者の立場からは1次資料をインターネット上で提供するデジタルアーカイブ化が進めば利便性が向上することは疑えない。これは、地域の図書館のような限定された場所からのアクセスであっても利便性は高くなると言える。

コロナ禍のパンデミックによって、オンラインでのコンテンツアクセスに対する社会的なニーズは高まった。これは、デジタルアーカイブの必要理由としてよく言われた教育学習や観光利用とは本質的に異なるものであり、リモートワークやリモート学習の一般化による社会のオンラインコンテンツ、デジタルアーカイブ利用を進める要因にもなる。海外から日本に来てマンガやアニメのミュージアムに行くということが、今後それほど簡単ではなくなる可能性がある。デジタルアーカイブやデータベースの構築の取組みに対する社会的な環境の変化も考慮しておくべきことの一つであると思われる。

海外の例からも、伝統的な文化財分野での保存やデジタルアーカイブの運営に関しては、それなりに議論されてきていると思われるが、メディア芸術分野ではまだ十分な議論は進んでいないと思われる。そのため、デジタル化して作ったコンテンツ、ポーンデジタルなオリジナルコンテンツの保存に関する検討を進め、メディア芸術分野のデジタルアーカイブとデジタルコンテンツの長期利用・保存のための環境作りを進める必要がある。

(4) その他

ジャパンサーチ、Europeana、Google Arts & Culture 等からは、ポータルならではのコンテンツの見せ方による付加価値に気付かされる。メディア芸術分野は著作権の縛りがきついと思われるが、ネット上でいろいろな文化的資源のサイトから集めたデータを元に行う付加価値について考えることは必要であり、また、Cultural Japan (<https://cultural.jp/>) に見られるように LOD 技術の利用と LOD 環境への対応は重要であると思われる。

スポーツ競技に位置付けられる e-Sports はメディア芸術分野の領域を広げることにもなると思われる。例えば、e-Sports をどのようにアーカイブしていくのか？それはゲームソフトやゲーム機材のアーカイブだけなのか？試合の記録データなのか？記録データは試合を撮影したものなのか、それともゲーム機上でのログなのか？など、様々な新しい問題が出てくると思われる。このことは、どのようにメタデータを付与するかといった問題と強くつながりを持つ。少し異なる観点ではあるが、GAMER グループでは、e-Sports と青少年の健康に関する研究プロジェクトを進めている。こうした新しい問題がどんどん出てくることも、デジタルメディアを使い、インターネット環境も含めた新しい情報環境の中で作品を作り出すメディア芸術領域の特色であると言える。

参考資料 (URL)

[OSU] Ohio State University Library, <https://guides.osu.edu/Manga> 及び
<https://library.osu.edu/site/manga/>

[SeCo] Ontologies by Semantic Computing Research (SeCo) Group,
<https://seco.cs.aalto.fi/ontologies/>

[LinkedArt] Linked Art, <https://linked.art/index.html>

[VRA] VRA CORE, <https://www.loc.gov/standards/vracore/>

[JVMG] Japanese Visual Media Graph プロジェクト, <https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/>

[Kacsuk] Zoltan Kacsuk, “Revisiting “Otaku: Japan’s Database Animals” twenty years on”, Panel presentation slide, JADH 2020, 2020.11, https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/wp-content/uploads/sites/3/2020/11/Kacsuk_JADH_2020_rev2.pdf

[GAMER] GAMER (Game Research Group), <https://gamer.ischool.uw.edu/>

[VGMS] VGMS ver.4.1 (PDF), https://cpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.uw.edu/dist/2/3760/files/2019/09/VGMS_Version4.1_20201009.pdf

4.9 今年度事業の総括及び今後の展望

これまでに述べてきたように、今年度事業では四つのミッションとしてオープンなデータ提供機能の強化・メディア芸術作品の発見可能性の向上・メディア芸術作品データのハブとしての信頼性の向上・コミュニティからのデータ収集と蓄積のワークフローの確立に関する取組みを実施し、MADB のサービス開発を着実に推進した。本節では、これらの成果を踏まえ、今年度事業の有識者

タスクチーム会議や有識者検討委員会等で議論に上がった、次年度以降の MADB のサービス開発において対応を検討すべき課題について述べる。

4.9.1 システム運用・データ整備に関する課題

今年度事業では、MADB がメディア芸術分野のデータ提供のインフラとなるべく、LOD データセットの提供を始めとするオープンなデータ提供機能の強化を実現した。Web API の整備と合わせて、データを提供する基盤的機能を備えることができたと言える。今後はこれらを持続的に運用していくための MADB の運用方法を確立していくことが必要になる。

MADB の運用において主要な課題となるのはデータの整備についてである。これまでの MADB では、情報が人的に保証されていることを重視し、連携機関の所蔵データベースのデータを基礎にデータを作成し、一部データ・記述項目を遡及的に作成することによりデータを整備してきた。しかしながら、新規のデータ整備を速やかに行い、提供データを拡充するためにはより広い視点からデータ整備の手法を検討すべきである。

データ整備に関しては、まず、MADB の情報源となるデータとその提供者である外部の協力機関を増やすための調査検討を進める必要がある。例えば、アニメーション分野では大手配信事業者、メディアアート分野では各地の美術館・博物館への働きかけも検討した方が良いとの指摘があった。メディア芸術を扱う公的なアーカイブ関連機関は今後増えていくと見込まれるため、こうした機関との更なるデータ提供・連携を広げていくべきである。それと同時に、メディア芸術に関連する事業者団体等と協力して産業界、特に流通分野で整備されているデータも積極的に利用していくべきとの意見も強く出された。流通用データはデータの新鮮さや市場に対する網羅性についてはアーカイブ関連機関のデータよりも優れているため、MADB の今後の効率的なデータ拡充の実現において重要な役割を担うと期待される。また、連携するデータを増やすに当たっては、データの整備ルールの策定も重要な課題である。代表的なケースとして、今年度事業において、マンガ分野の単行本のデータについて、国立国会図書館を始めとした連携機関の書誌データ並びに JPRO の書誌データの連携を検討した。これらは相補的なデータであることが明らかになったが、それらのデータを MADB のメタデータモデル・記述項目とマッピングするための具体的なルールについては策定に至らず、今年度は新刊については NDL のデータのみを登録するに留まり、他のデータを活用できていない。このようなマッピングルールの策定は連携するデータごとに必要であるため、それらが増えた際には共通して発生する問題である。今年度事業で策定したメタデータスキーマを基礎として、データに記述される実体や記述項目の対応や項目レベルでのデータの細かな変換規則についてのルールを策定していく必要がある。

また、より多くのデータを効率的に登録していくことが MADB 運用コストの削減につながるため、データ整備ルールにのっとったデータ整備の自動化を進めることが望ましい。既に NDL との連携で実現しているように、Web API 等を活用した完全に自動化された連携が最も望ましいが、連携機関のデータ提供システムの状況も様々であるため、これが必ずしも実現できるとは限らない。このような場合にもあらかじめ定期的にとままとった件数のデータ提供を受け、一括で変換・登録する

ようなスキームの整備と合意形成を進めておき、可能な限り自動化を図るべきである。また、そうしたデータ連携に当たっては連携機関側の作業負担を最小にとどめるための配慮が欠かせない。

こうしたデータ整備の手法の大前提となる、MADB が整備すべきデータの検討・議論も継続的に進めていく必要がある。全分野に共通して、電子書籍、オンラインゲーム、AR、VR などの新たなメディアの扱いや、その情報取得の方法に関して検討すべきとの意見が挙げられた。加えて、これまで MADB では整備対象とされていないインディーズ作品やミュージックビデオ等についても整備が期待された。その他、分野を横断するデータの整備も課題である。今年度は催事のデータ整備についての議論を進めたが、その他の、分野を横断した作品を始めとする共通データモデルで定められている実体についてはまだ検討の途上である。共通データモデルでは定められていないキャラクター、学研究などについてもデータ整備を進める意見は継続して出されており、議論を深めていく必要がある。

過年度事業及び今年度事業で進めてきたデータモデルやデータ整備の対象、データ提供機能についても、保守整備や精緻化の観点から継続的な議論や見直しが必要である。一例にマンガ分野における個別の課題として、雑誌の内容細目のデータ整備が挙げられる。このデータはマンガ作品の初出を示すものとなるため、重要性を指摘する意見が挙げられているが、現在 MADB にはマンガ雑誌が約 20 万件登録されており、その内容細目を全て整備することは難しく、現時点で整備されているデータはごく一部に留まっている。こうした現時点で項目や機能が備えられていながらも十分ではないものを充実させることはユーザ、特に既存ユーザの利便性向上に直接寄与する。これらの精緻化に当たってはシステム改修や遡及入力によるデータ整備の規模を具体化し、コストメリットを可能な限り具体化しつつ進めていくことが肝要である。

4.9.2 データ及びサービスの利活用拡大に関する課題

MADB のサービスの向上と高度化が進むに合わせて、その利活用を拡大していくことは従前から強調されてきた重要な課題である。

利活用の拡大に当たっては、まず MADB の認知度を高め、利用を喚起する必要がある。これに対しては、MADB のプロモーションとして、今年度は MADB の基本的な情報を伝えるパンフレットの作成・配布と、利活用事例の創出と PR を企図したワークショップイベントの開催等を行ったが、より外部を意識したプロモーション展開が必要という意見が挙げられた。今後はパンフレットを始めとする広報資料が多くの人の手に渡るように地域の図書館・博物館・美術館を始めとするアーカイブ関連機関への配布や、ウェブサイトから MADB へのリンク掲載等の基本的なアプローチの継続のほか、ニュースリリースやパブリシティの活用といった、従来 MADB が想定していた既存のメディア芸術のアーカイブに関連するコミュニティより広範な対象に向けたプロモーション施策にも注力すべきである。イベント企画については、今年度の実施が MADB にとって初めての試みであったが、継続的に開催することでイベントの認知度が高まり実施の効果が高まることが期待できる。また、外部の展示会や学会等へ出展し新たなコミュニティと接続を試みることも検討されるべきである。

また、サービスの向上・高度化に伴って、その内容を広く伝える工夫を進めることも利活用創出に

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

欠かせない。広報資料についてはサービスの一般的な認知を訴求するだけでなく、技術的に高度化しているサービスをより分かりやすく提供するようなものの準備も求められる。連携機関・関連業界事業者・一般利用者それぞれについて適した情報提供と資料の整備の検討が必要である。特に Web を活用した情報提供の強化は不可欠である。今年度メタデータスキーマの公開を実現したが、MADB の使い方・仕様についての情報は更なる拡充が望まれる。

加えて、今年度 LOD データセットの提供を実現したが、このデータセットや Web API をより多くの人に知らせ、使ってもらえるように、活用事例の創出やそれらを分かりやすく公開していくような取り組みも必要である。活用事例の有力な方向性に教育分野やメディア芸術の関連事業者に焦点を合わせた活用が挙げられている。初中等教育、高等教育、実務教育の三つに分け、それぞれの現場に応じたデータベース活用プログラムを事業化することや、出版社によるデータベース利用も想定されるといった意見が挙げられている。

データの利活用についても、データ整備と同様に外部との連携が重要となる。外部のサービスが MADB のデータやサービスと接続し、MADB にとって新たなユーザとのインターフェースの役割を担ってもらうことは利活用の促進に効果的である。そうした外部サービスの連携の中でも、知財戦略推進本部「知財推進戦略 2020」等でも言及されているジャパンサーチとの連携は特に重要であると言える。今年度事業においては連携に向けて項目のマッピングの検討などを行ったが、更にマッピングの精緻化や連携の登録フローの策定など、本格的な運用に向けた検討を進める必要がある。加えて、LOD でのデータ提供を生かし、社会における MADB のプレゼンス向上のために、国際的なコミュニティやデータ基盤との交流や連携も引き続き模索していく必要がある。現在も一部連携している Wikidata はその好例であり、MADB のデータの Wikidata への提供を始めとする更なるデータ連携が期待される。

4.9.3 中長期の展望及び課題

MADB を中長期にわたるメディア芸術のハブとして位置付けるためには、前節までに述べてきた事業単体での課題の解決に加えて、多数のステークホルダーで構成されるエコシステムの設計と、実現に向けた第三者への働きかけが必要となる。本節では展望として 1) 共通 ID の実質化、2) 多様なメディア芸術活動の把握について取り上げ、今後の課題について議論する。

共通 ID の実質化については、本事業において MADB 内の全ての情報に付与された ID が第三者の活動やサービスにおいて積極的に利用される状況を実現することが目標となる。複数の取り組みが共通 ID を参照することにより、相互が直接的ないし間接的に連携され、メディア芸術に関する新たな価値の創造が期待される。

共通 ID の実質化に向けては、仕様の提示だけでなく共通 ID の位置付けについての詳細な解説、永続性の担保に対する意思表示など、多面的かつ継続的な情報公開を通じて第三者からの信頼を得ることが重要である。また、外部サービスへの共通 ID の採用の呼びかけや、実験的なプロジェクトに対してインセンティブを与えることも必要である。

多様なメディア芸術活動の把握については、従前までの MADB の収録対象以外の作品情報の取扱

第4章 メディア芸術情報基盤整備推進事業

い方針を定め、実際にデータの登録を行うことが求められる。前述のように各分野における電子メディアの把握は喫緊の課題であるが、それ以外にも制作時から分野横断型の展開が企図されている作品や、分野の枠組みでは捉えられない作品が多数存在しており、今後はそういった作品が更に増加していくことを念頭に置いたデータ収集体制の構築が必要である。特に後者については、作品の動向を継続的に観測するとともに、それらの作品群を俯瞰的に把握している萌芽[ほうが]的なコミュニティと積極的にコミュニケーションを取ることが肝要である。

コミュニティとの連携については、作品の存在を把握するだけでなく、制作者やスタッフ、キャストといった人的情報やトピックなどの内容に関する情報の整備においても重要な役割を担うことが予想される。現時点では一つの作品情報を複数のデータ提供者が整備することは想定されていないが、今後はそのような状況が常時生じ得ることを前提としたデータ管理体制の構築が求められる。

第5章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

5.1 メディア芸術データベースへのデータ登録に関する調査研究

5.1.1 実施目的

前年度以前より収集されているメディア芸術アーカイブ推進支援事業成果物を、メタデータを含めて公開できるように採択団体と協力の上、必要となるガイドラインの策定に向けた調査研究を行った。

5.1.2 実施体制

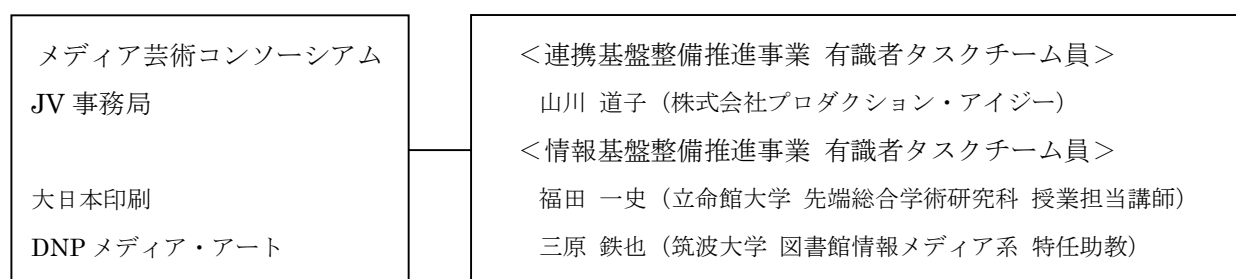


図 5-1 実施体制

5.1.3 実施日

令和2年9月11日（金）	マッピング結果検討会議
令和2年10月30日（金）	一般財団法人大阪国際児童文学振興財団ヒアリング
令和2年12月9日（水）	森ビル株式会社ヒアリング
令和3年1月25日（月）	ヒアリング結果等考察会議

5.1.4 実施内容

■マッピング結果検討会議

日時：令和2年9月11日（金）13：00～15：00

場所：大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル

及び Microsoft Teams オンライン会議システムによる参加

参加者：（テレビ会議システムによる参加の場合、氏名に★印あり）

連携基盤整備推進事業タスクチーム員

日高利泰★・山川道子★

情報基盤整備推進事業タスクチーム員

福田一史★・三原鉄也★

文化庁

椎名ゆかり・中西睦美★・牛嶋興平

第5章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

末吉覚・西田武央・高橋知之・星合信宏・池田敬二★・森由紀・岩川浩之★
後藤流音★・酒井淳一郎・松本剛尚・檜崎羽菜・藤本真之介★・佐原一江★

【議事内容】

会議に先立ち、令和元年度のメディア芸術アーカイブ推進支援事業において、文化庁にデータ提出があり今年度も継続して採択されている団体を対象として、令和元年度に提出されたメタデータの分析、及び MADB のスキーマへのマッピングを DNP メディア・アートにて実施した。その結果について、本会議にて共有・議論した上で、個別ヒアリングを実施する団体を決定した。

■一般財団法人大阪国際児童文学振興財団ヒアリング

日時：令和2年10月30日（金）14：00～

場所：Zoom によるオンライン会議

参加者：

大阪国際児童文学振興財団

土居安子

情報基盤整備推進事業 有識者タスクチーム員

福田一史・三原鉄也

文化庁

中西睦美

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

後藤流音・酒井淳一郎・茂野夏実・白田彩乃・高橋知之・西田武央・森由紀・
松本剛尚・檜崎羽菜

【議事内容】

メディア芸術アーカイブ推進支援事業において、戦前の児童雑誌を中心にアーカイブ作業を行っている大阪国際児童文学振興財団に対し、メタデータ作成の体制、作業環境や手順、データ作成の対象選定や作成するデータ項目に対する考え方、データ化を予定しているもの・完了したものの件数、データ公開や利用の状況、本事業に対する要望等についてヒアリングを実施した。

大阪国際児童文学振興財団では、国立国会図書館に所蔵されていないものも含む明治・大正期の貴重な資料について、全ページのデジタル画像化や、図書館の一般的な目録データ構造だけでなく独自項目を設定し、司書資格を持つスタッフが日本目録規則をベースに入力マニュアルに基づいてデータ作成を実施している。それらは大阪府立中央図書館国際児童文学館において、館内閲覧用のカラーコピーの紙焼きの提供や、レファレンス等で既に活用されており、さらに MADB との連携によってより広く活用されることを期待されている。

今回のヒアリングの結果、これまでに文化庁に提出されたメタデータは MADB 開発版のスキーマ

第5章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

マに合わせた加工がされているため、今後、加工前のデータを元にして MADB ベータ版のスキーマへのマッピングを検討すべきであることが明らかになった。

■メディア芸術アーカイブ推進支援事業ヒアリング（森ビル株式会社）

日時：令和2年12月9日（水）10：00～12：00

場所：Zoom オンライン会議システム

参加者：

森ビル株式会社

出淵美奈子・岩淵麻子・河合隆平

有識者タスクチーム員

三原鉄也・山川道子

文化庁

牛嶋興平

JV 事務局

松本剛尚・檜崎羽菜・森由紀

【議事内容】

メディア芸術アーカイブ推進支援事業において、特撮の関連資料を中心にアーカイブを行っている森ビル株式会社に対してヒアリング、及びそれに先立ち、須賀川特撮アーカイブセンター（令和元年11月オープン）の見学を実施した。

ヒアリングの結果、令和元年度に文化庁に提出されたデータは、須賀川特撮アーカイブセンター開設に当たり、保管品の点数やサイズの把握、寄贈品・寄託品などの権利処理を進めるための準備、将来的な修復作業を念頭に置いたコンディションの確認・記録等を目的として作成されたリストであることがわかった。公開に関しては、須賀川特撮アーカイブセンターにおいて、実物の公開と紙の所蔵品リストの配布が既に行われているが、今後 Web 上でのメタデータ公開を検討する上では、MADB における特撮の扱いを明確にし、どのようにデータ連携すべきかを議論する必要がある。また著作権に関する懸念点については、所蔵品 1 点ごとに保管の経緯などの事情が異なるため、権利処理の統一が取れていないこと、特にミニチュア資料は、建築の著作物や、企業のロゴマークや看板が含まれている場合があり、何らかの権利が発生するのか判断できないことなどが挙げられた。

■ヒアリング結果等考察会議

日時：令和3年1月25日（金）13：00～15：00

場所：大日本印刷株式会社 市谷加賀町ビル及び Zoom オンライン会議システムによる参加

参加者：

連携基盤整備推進事業タスクチーム員

第5章 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

山川道子

情報基盤整備推進事業タスクチーム員

福田一史・三原鉄也

文化庁

椎名ゆかり・中西睦美・牛嶋興平

メディア芸術コンソーシアム JV 事務局

末吉覚・西田武央・高橋知之・星合信宏・池田敬二・森由紀・岩川浩之

後藤流音・酒井淳一郎・松本剛尚・檜崎羽菜・藤本真之介・佐原一江

【議事内容】

事務局からの今年度活動に関する報告のあと、ヒアリング調査結果や事業について議論や意見交換を行った。

公的な助成事業として、その成果物であるアーカイブやデータは世の中に広く公開され、活用されることが求められるが、実際の公開状況は各採択事業によって大きな差異がある。その現状について、そもそも事業成果を公開すべき主体が明確でないことがその根源にあるため、採択団体自身による事業の成果公開への要請を強化するとともに、それを支援していく必要があるとの意見が出された。

一方で、資料の形態が公開に向かない、権利処理が困難であるなど、成果公開が困難なケースがどうしても存在し、そういった資料ほど棄損や散逸の危機に瀕 [ひん] する、支援が必要なものであることも少なくない。そのため、募集時に積極的な成果の公開が可能な事業と公開が困難な事業を峻別して別個の基準に基づいて評価する、当初公開が困難である資料について漸次的な公開を支援するなどの幅広い対応を検討する余地がある、といった意見が出された。

また、事業成果であるメタデータのMADBへの登録が進んでいない現状については、近年のMADBベータ版への改修に伴う仕様変更の影響が大きいとの認識の上で、今後、MADBに登録可能なデータの範囲や要件を整理し、MADB側と団体側の仕事・役割の区分を明確にして、各団体にわかりやすく伝えることが必要であると指摘された。

今年度は初の試みとして情報交換の場となる合同情報交換会をオンラインで開催したが、今後こうしたコミュニケーションの機会を継続して持つべきとの意見で一致した。採択団体同士の連携強化については、オンラインのコラボレーションツールを活用しコミュニケーションの敷居を下げ、現場の課題について日常的に相談ができる場を設けることも有効だろうといった意見も出された。また採択団体とのコミュニケーションについては、現状、採択団体の負担を軽減し各採択事業の独立性を保证するという観点から比較的簡易な成果報告にとどまっており、団体の意欲を刺激し、各採択事業を高度化していくための適切な評価や助言が難しい構造になっていることが課題として指摘された。また、審査に関わる有識者がヒアリング等に参加すると、団体への過剰なプレッシャーや審査への疑義につながる恐れがあるため、第三者的立場として事務局が前面に立つことが望ましい、という意見が出された。

本報告書は、文化庁の委託業務として、メディア芸術コンソーシアムJV事務局が実施した令和2年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。