
メディア芸術データベース ガイドライン

平成27年3月

はじめに

メディア芸術デジタルアーカイブ事業は、我が国のメディア芸術作品に関わる保存と活用を促進するため、その基盤となるデジタルアーカイブの構築を推進し、メディア芸術の振興を図ることを目的として、平成 22 年度から実施されてきた。

メディア芸術は、文化芸術振興基本法において「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」と規定されている。絵画や彫刻、文学といった歴史ある芸術と比べると新しい分野であり、図画を読み物として楽しむマンガ、映像と音による映画やアニメーション、コンピュータプログラムを利用してインタラクティブな操作で遊ぶゲーム、空間とパフォーマンスが融合するメディアアート等、表現方法が多彩に増えた近現代、文化芸術として確立されるに至った。しかし、比較的新しい分野であるはずのメディア芸術で、作品資料の散逸・劣化が懸念されている。

博物館や美術館、図書館、文書館といった、収集・保存と利活用の手法が既に構築された機関では、所蔵品に関わる画像データや関連情報のデータベースを整備し、インターネットを通じて幅広く公開、共有・利用できるようになってきた。こうしたデータベースの取り組みは、文化創造や新たな産業基盤の構築に寄与し、特に欧米をはじめとする諸外国で積極的に推進されている。我が国のメディア芸術分野においても、データベースの整備・公開を通じて作品資料を保存するとともに、社会的・経済的な利用に向けた取り組みを進めていく。

メディア芸術デジタルアーカイブ事業では、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートという 4 分野の作品資料に関する情報をメタデータ化し、データベースを整備・公開することを主な活動にしてきた。これは各分野における全体像を把握することで、将来的に作品資料の網羅的かつ積極的な収集・保存を実現するためのステップとなることを目指すもので、マンガ分野は株式会社寿限無、アニメーション分野は一般社団法人日本動画協会及び株式会社寿限無、ゲーム分野は立命館大学ゲーム研究センター、メディアアート分野は慶應義塾大学アート・センターが関係組織の協力を得てデータ拡充を行い、データベース開発及びサイト公開を凸版印刷株式会社が行った。

本ガイドラインは、「メディア芸術データベース ガイドライン 平成 27 年 3 月」としてこれら 4 分野の活動で得られた事実や培われたデータベース構築のノウハウを中心に、現時点での成果を整理し、編集した。これをもとに、事業に携わる責任者や作業従事者が知識と技術を共有し、あるいは今後、連携を検討する可能性がある方々への効率的な準備の助けとなることを目指し発行をした。

データベース構築の意義

本ガイドラインは、メディア芸術デジタルアーカイブ事業の4分野で実践されてきた活動に基づき、データベース構築の手法と考え方の1つとして整理している。整理に当たっては、メディア芸術作品のデータベースを構築するまでの流れを、便宜的に2つのプロセスに区分しており、これが本ガイドラインで説明を進める上での前提となっているため、以下にその概要を示す。

また、このプロセスはデータベースを構築するまでの作業を広く捉えるためのものだが、実際には寄贈・寄託された作品資料の保存作業が発生する可能性があり、データベースの構築と作品資料の保存を行うことがアーカイブ機関の役割となる。そのため、作品資料の保存作業の関係についても触れていく。

データベース構築のプロセス

データベース構築のプロセスでは、作品資料に関する情報をデータとして整理し、データベースに登録するまでの手順をまとめた。便宜上、本ガイドラインでは図表1【データベース構築のプロセス】のように、情報源の取得、情報の抽出、データベース構築という3つのプロセスに区分している。

情報源の取得と情報の抽出のシーンは、データ入力に向けた準備段階に当たる。メディア芸術分野の作品資料をデータの情報源と見なした上で、取得した情報源と、そこから抽出できる情報がどのような性質を持っているかを把握・分析する。その後、データベース構築のシーンでデータ入力作業が行われる。

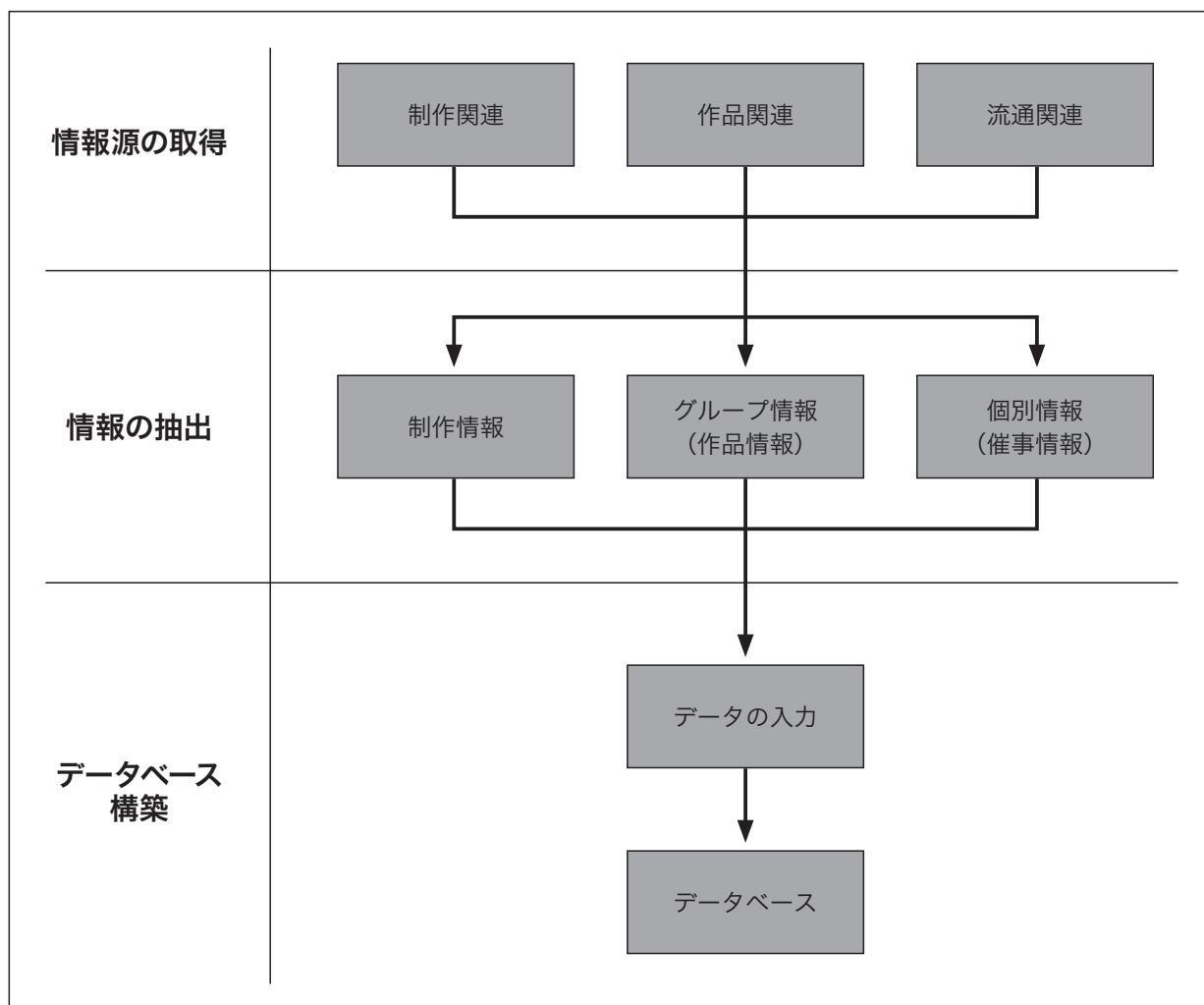
作品資料の情報をデータ化し、各所蔵館の所蔵目録を含めてデータベース上で共有することで、各メディア芸術分野の全体像を把握できると同時に、現物所蔵の有無や希少性がわかるようになる。作品の情報は確認できても現物を所蔵していないものや、所蔵数が少なく希少性が高いものは、優先的に収集・保護し、作品の散逸を防ぐ手立てを講じていく。また、作品を誰が、いつ、どこで制作したか等の情報を整理することは、作品の正当な存在と権利を担保する意味を持つ。これらがデータベースを構築することの意義となる。


情報源としてのマテリアルの保存

メディア芸術デジタルアーカイブ事業では、パートナー団体や協力関係にある所蔵館に、メディア芸術作品やその関連物(本ガイドラインでは、これら資料の総称として「マテリアル」という表現を用いている)が寄贈・寄託されるケースがある。データベース構築において、マテリアルはメタデータの情報源となる一方で、寄贈・寄託を受けて現物を手元に預かる所蔵館は、これらを経年劣化から守るために、マテリアルの性質に応じた適切な保存が必要である。

適切な環境下で保存すれば、経年劣化から守ることはできるが、それだけではいわゆる死蔵の状態に陥る可能性が高い。アーカイブの本質は、やがて失われる作品資料をいつでもアクセスできる状態に維持することにあり、前述のデータベース構築と、マテリアルの保存を結びつけることが適切である。

図表 1 データベース構築のプロセス





本ガイドラインの構成

本ガイドラインは、全体を整理パートと事例パートに分けた二部構成となっている。

第一部の整理パートには2つの章がある。1章「メディア芸術データベースのプロセス」では、データベースの構築を、情報源の取得、情報の抽出、データベース構築というプロセスに沿って解説する。その上で、2章「メディア芸術データベース～メディア芸術デジタルアーカイブの構築に向けて～」で各分野のパートナー団体の活動に基づいたデータベースの内容や、代表的な項目の入力例を示す。

第二部の事例パートでは、「1. モデルアーカイブ事例」「2. データベースやアーカイブの各機関での取り組み」「3. 海外アーカイブ機関リスト」を事例集として掲載する。第一部が理論と手法の整理・解説を基軸としているのに対し、こちらは各分野のパートナー団体が実際に行ったモデルアーカイブの活動、及び協力機関や有識者への取材に基づく事例、海外のメディア芸術関連作品を保存する機関の紹介となる。

はじめに	1
データベース構築の意義	2
本ガイドラインの構成	4

第一部

1章 メディア芸術データベースのプロセス

1. 情報源の取得	10
2. 情報の抽出	12
3. データベース構築	13
4. 情報源としてのマテリアルの保存	14

2章 メディア芸術データベース ～メディア芸術デジタルアーカイブの構築に向けて～

1. メディア芸術データベース(開発版)の概要	17
メディア芸術データベース(開発版)の基本機能	18
メディア芸術データベース(開発版)の所蔵機関における利用シーン	19
2. データベースの情報源とデータ取得	22
マンガ分野におけるデータベースの情報源とデータ取得	25
アニメーション分野におけるデータベースの情報源とデータ取得	30
ゲーム分野におけるデータベースの情報源とデータ取得	34
メディアアート分野におけるデータベースの情報源とデータ取得	39
3. マンガ分野におけるデータベース	42
マンガ分野のデータベースの概要	42
マンガ分野の主なメタデータ	45
4. アニメーション分野におけるデータベース	57
アニメーション分野のデータベースの概要	57
アニメーション分野の主なメタデータ	58
5. ゲーム分野におけるデータベース	66
ゲーム分野のデータベースの概要	66
ゲーム分野の主なメタデータ	66
6. メディアアート分野におけるデータベース	76
メディアアート分野のデータベースの概要	76
メディアアート分野の主なメタデータ	77

目次

第二部

事例集 各分野におけるモデルアーカイブ

1. モデルアーカイブ事例	83
マンガ分野におけるマージ実証実験	83
マンガ原画の調査とメタデータ項目の検討	88
アニメーション分野における所蔵機関調査	92
ゲーム分野における所蔵機関調査	99
メディアアート分野におけるアーカイブ・モデルの編成	116
2. データベースやアーカイブの各機関での取り組み	130
京都国際マンガミュージアム～所蔵機関の取り組み～	130
北九州市漫画ミュージアム～所蔵機関の取り組み～	133
明治大学米沢嘉博記念図書館～所蔵機関の取り組み～	135
NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクト	
～所蔵機関設立計画及び共同所蔵庫における取り組み～	137
NHKアーカイブス～放送分野における機関の取り組み～	139
東京国立近代美術館フィルムセンター～映像資料の保管～	141
東京アニメアワードフェスティバル	
～映画祭運営におけるデータ作成の取り組み～	144
立命館大学ゲーム研究センター～研究機関の取り組み～	146
3. 海外アーカイブ機関リスト	154

第一部

1 章

メディア芸術データベースの
プロセス

本章では、メディア芸術デジタルアーカイブ事業において、パートナー団体や協力機関が行ってきた実際の活動に基づき、データベースの構築とマテリアルの保存という2つについて整理・解説していく。

この2つのうち、中心的に展開してきたのは、メディア芸術作品のデータベース構築に向けた活動である。本ガイドラインでは図表2【データベース構築のプロセス】のように、一連の作業を3つのプロセスに区分しており、以降はこの流れに沿った構成で解説を進める。ただし、これは画一化するための定義ではなく、作業の概要を整理するための便宜的な分け方として捉えて頂きたい。

「1. 情報源の取得」は、メディア芸術作品やその関連物である各種マテリアル、及び主に流通上で展開された情報体を、情報源と見なし、これらがどのような性質の種類に当たるかを整理するプロセスである。本ガイドラインでは、情報源の種類を、その取得先の違いから「制作関連」「作品関連」「流通関連」の3つに分類している。

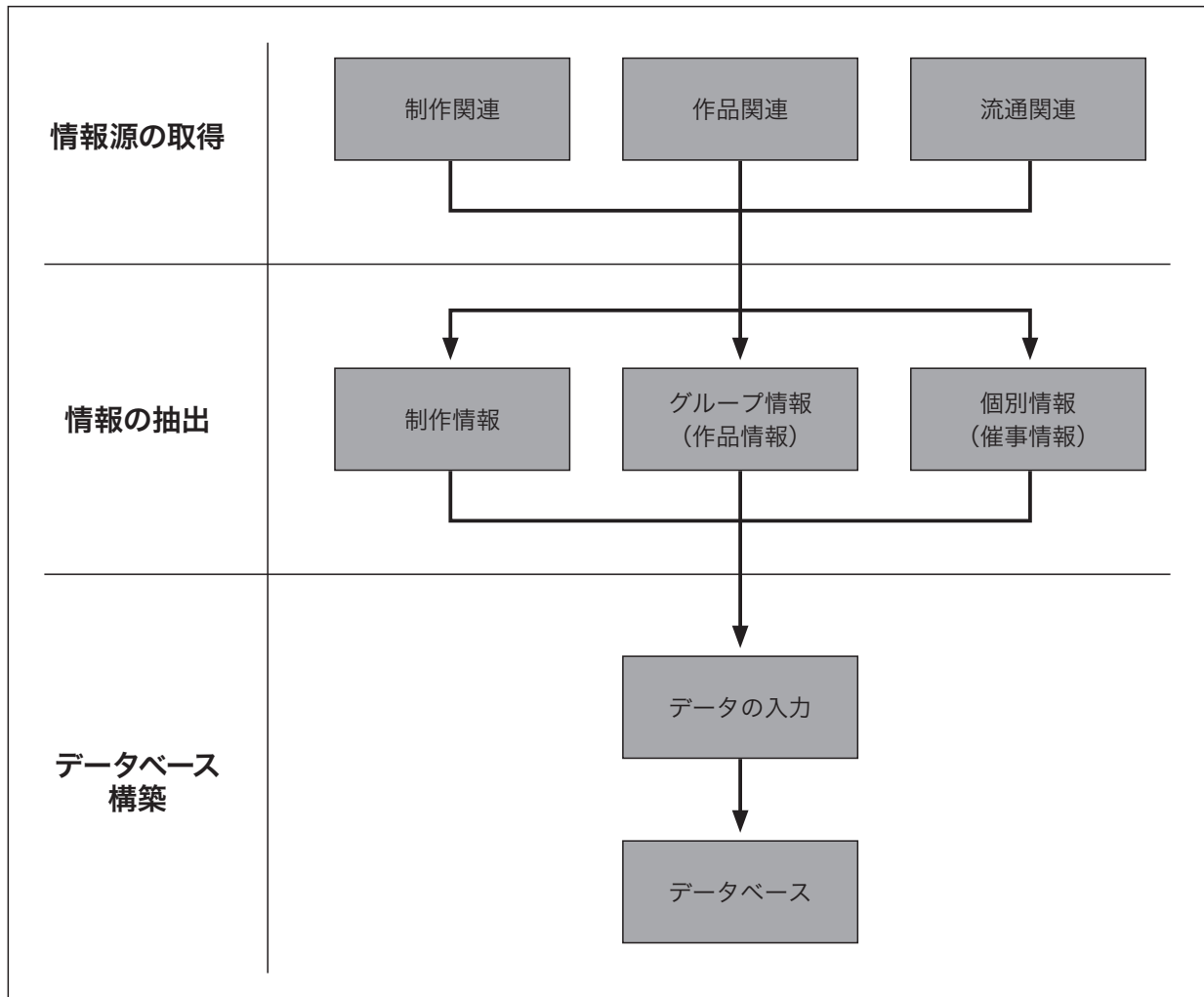
「2. 情報の抽出」は、取得した情報源からデータベース構築のための情報を抽出するプロセスに当たる。ここでは情報の種類を分類しておくことが望ましい。本ガイドラインでは、便宜上、情報の種類を「制作情報」「グループ情報」「個別情報」という3つに分類している。ただし、メディアアート分野は、他の3分野と同様の構造で捉えることができないため、「グループ情報」を「作品情報」、「個別情報」を「催事情報」として置き換えている。

「3. データベース構築」は、抽出した情報を規定のルールに従って整理・入力し、データベースに登録するプロセスである。本ガイドラインでは、この作業を「メタデータ化」と呼ぶ。この作業により、構造化されたデータベースが構築され、検索や閲覧に活用することが可能となる。

ここまでがデータベースの構築のプロセスを解説するものであり、続く「4. 情報源としてのマテリアルの保存」では、寄贈・寄託を受けたマテリアルの現物を保存するための考え方を整理していく。

図表 2

情報整理のプロセス



1 情報源の取得

データベースの構築に向けた情報の整理において、最初のプロセスとなるのは、情報源を取得することである。作品資料を情報源と見なし、本ガイドラインでは、情報源の特徴に応じて、便宜上「制作関連」「作品関連」「流通関連」という3つに分類している。これら情報源の特徴は、以下のような入手先と取得できる情報の性質の違いから整理した。

制作関連

作家や制作会社の活動にまつわる、作品が完成に至るまでの中間生成物を指す。直筆の原画や設定資料等、オリジナルの一点物となり、基本的には制作者本人、あるいはその遺族からしか取得することができない。そのため、どの所蔵館でも取得できるものではなく、作家と所蔵館の地域的な縁や、研究員との信頼関係が必要となる。

作品関連

著作物として販売・公開された作品そのものを指し、1冊の単行本や1枚のDVDといったように、商品パッケージの単位で捉えられる。パッケージに記載された情報、あるいは作品の内容から確認できる情報が含まれており、次に記す流通関連では得られない詳細な情報を取得することが可能である。また、販売された作品の付録や、他業界に派生した商品もここに含むことで、より豊かな情報をデータベースに加えられるようになる。

ただし、メディアアート分野については、発表形態が他の分野と異なることが多いため、博物館や美術館等での展示・公開をした作品を基本的には作品関連情報とする。

流通関連

専門情報誌のほか、作品の販売や公開に合わせて作成されたカタログやパンフレット等、作品の情報が記載された流通上の資料を指す。あるいは、国立国会図書館の国立国会図書館サーチ(以下、NDLサーチ)¹のように、一般公開されているデータベースも含まれる。いずれの場合も取得は比較的容易であり、ある程度まとまった分量の情報を得られることから、メディア芸術デジタルアーカイブ事業のパートナー団体も直接的・間接的に情報源として利用している。

¹ 国立国会図書館が提供している検索サービスであり、国立国会図書館、都道府県立図書館、国立情報学研究所、国立公文書館、国立美術館や、民間電子書籍サイト等の蔵書・出版目録のデータベースから各種情報を検索できる。また検索だけでなく、NDLサーチに格納されたメタデータをダウンロードすることもできる。 <http://iss.ndl.go.jp>

図表 3

4分野における情報源の例

	制作関連	作品関連	流通関連
マンガ	原画, ネーム, スケッチ, 等	マンガ単行本, マンガ雑誌, 等	NDLサーチ, 所蔵館情報
アニメーション	映像原版, 音響原版, 脚本, 等	テープ, フィルム, DVD, 等	有識者の提供データ, アニメーション雑誌, 等
ゲーム	仕様書, 企画書, 等	家庭用ビデオゲームソフト, アーケードゲーム(基板)等	ゲーム情報誌, 関連書籍, 等
メディアアート	指示書(催事で展示, 上演した際の必要環境資料)等	メディアアート作品, 映像記録, 写真記録, 等	催事に関する発行物(カタログ, チラシ, プレスリリース)等

2 | 情報の抽出

取得した情報源を前述のように分類した上で、情報源から得られた情報を抽出し、整理していく。抽出、整理に当たっては、情報の種類を分類しておくことが望ましい。本ガイドラインでは、「制作情報」「グループ情報(作品情報)」「個別情報(催事情報)」の3つに分類している。

このような分類を設けることで、情報の抽出、整理を行う際の拠り所となり、作業が進めやすくなることが期待される。また、副次的な効果として、情報の抜けや漏れを発見することも挙げられる。

制作情報

制作情報は、オリジナルの一点物である制作関連の情報源からのみ抽出できる情報である。限られた研究領域で取り扱われる情報であることも多く、これらが含まれることでデータベースはより豊かなものになることが期待される。

グループ情報(作品情報)

1つの作品に関連する情報群を束ねたものであり、データベースの構造によっては最上位の概念に当たることもある。当然、メディア芸術の分野ごとに、個別情報の範囲、グループ情報の範囲の考え方は異なる。グループ情報として抽出、整理される情報の一例としては、作品群の総称や略称が挙げられる。

なお、メディアアート分野では、作品はグループ単位でなく個別に存在することが多いため、作品情報としている。

個別情報(催事情報)

個別の作品ごとの基礎的な情報である。流通関連から網羅的に情報を抽出しつつ、より正確性が求められる部分は作品関連から補完するかたちで構成される。

なお、メディアアート分野については、個別の作品単位でなく催事単位で情報を抽出していることから、催事情報としている。

3 データベース構築

データベース構築のプロセスは、情報源から抽出した情報をメタデータとして整理・テキスト入力し、データベースに登録するための工程である。メタデータとは、一般に「データに関するデータ」と定義されており、「対象の物やデータを説明するために書かれたテキストデータ」と言い換えることができる。例えば、パソコンを購入する際は、メーカーやサイズのほか、各種スペックをもとに比較検討しているように、これらの情報がメタデータに当たる。メディア芸術でいえば、マンガ分野ならばタイトル、出版者、掲載雑誌、初版発行年月日、作者、原作・原案等、アニメーション分野ならばタイトル、放送局・販売元、放映年月日、原作、監督、脚本、音楽、声優等がメタデータに当たるといえる。

このようなメタデータを整理し、データベースを構築することには、幾つかのメリットがある。その1つは、作品の正当性を担保することで、他の存在と区別し、対象の存在を正確に特定できることである。作品の模倣やコピーが容易となった現代、悪意のある第三者が模倣品を大量生産し、オリジナルの権利を主張するような事態が起こっても、整理されたメタデータがあれば、迅速かつ正当に対処できる。メタデータ化は、対象となるメディア芸術作品の証明と同義であり、著作者や著作権者の情報付与によって、作品とその権利者を守ることに通じる。

また、構造化されたデータベースは高い検索性を持つことから、広く一般に利用されることでメディア芸術作品の認知拡大につながる。その際、作品資料をどの所蔵館が持っているかという所蔵情報が付与されていれば、実際に所蔵館に足を運ぶ導線にもなる。この所蔵情報は、所蔵館同士の連携にも有用であり、同じ作品資料を重複して持っている所蔵館が、その作品資料を持っていない所蔵館に譲渡するという連携体制を構築できる。

さらに、メディア芸術デジタルアーカイブ事業に新規参入する所蔵館が現れた場合、その初期作業を軽減することが可能である。既に網羅的な情報が登録されたデータベースが存在しているため、新規参入する所蔵館はそのデータをダウンロードして所蔵品と照らし合わせることで、所蔵品のメタデータを1つずつ入力する作業を省ける。入力が必要なのは、データベースに登録されていない所蔵品のメタデータに限られ、スムーズに事業参入できると同時に、自館の所蔵目録整理も容易である。

メタデータは信頼性や正確性が重要なことから、入力の際は品質を高めるための準備作業が必要である。この作業としては、入力者によってメタデータの内容が異なるようにするための作業マニュアル作成、作業マニュアルを試験的に運用した上での記載内容や留意事項の見直し、実運用後はノウハウや対処法の定期的な更新といったことが挙げられる。

4 情報源としてのマテリアルの保存

メディア芸術デジタルアーカイブ事業のパートナー団体、及び協力機関では、寄贈・寄託されたマテリアルを保存しているケースがある。マテリアルはメタデータの情報源となるだけでなく、国内の所蔵数が少ないものやオリジナルの一点物等は希少性が高く、適切な保存が必要であるが、それらも時間の経過とともに様々な環境の影響を受けて劣化してしまう。そのため、経年劣化を念頭に置き、可能な限り食い止めることがマテリアル保存の主題となる。

劣化の原因としては、温湿度、光、空気質といった環境がもたらす化学変化が主である。紙媒体等の有機物は、特にこの影響を受けやすいため、低温・低湿度、暗所、防じん、防カビ等の対策を施し、かつ変化の小さい設備を整えておく。これらはメディア芸術各分野が取り扱うマテリアルの媒体特性に応じて、適切な環境下に設定することが重要である。

アナログマテリアルとデジタルマテリアル

マテリアルは実体物として存在し、紙やフィルムの媒体はマテリアルそのものから作品の内容を確認できる、アナログのマテリアルである。一方で、実体物として存在するのは同じでも、例えばアニメーションDVDは、DVDというメディアに内包される映像と音声のデジタルデータが作品のオリジナルであり、保存すべき本質であると考えられる。こうしたアナログとデジタルの違いでは、マテリアルを保存する際の考え方も異なる。

アナログのマテリアルは、紙媒体なら印刷されている内容を直接読み取ることができ、フィルム媒体も映写機を用いる以外に、1コマずつの映像を直接確認できる。すなわち、経年劣化で完全に崩壊するまで作品の価値は失われないため、マテリアルの劣化を抑制できるよう適切に保存すればよい。

デジタルのマテリアルの場合も、劣化から守る適切な保存は必要である。しかし、アニメーションDVDならそのプレーヤー、ゲームソフトならハードとなる対応ゲーム機といったように、情報を表示・再生するための機器も正常な状態で残す必要がある。再生機器は新しい規格の登場や規格間競争によって、やがて流通市場から消えていくため、対応する機器や部品を確保し、マテリアルとともに保存しておく必要がある。

第一部

2章

メディア芸術データベース

～メディア芸術デジタルアーカイブの構築に向けて～

本章は、前章で示したメディア芸術デジタルアーカイブ事業の活動のうち、情報の整理についてまとめており、その成果として公開されたメディア芸術データベース(開発版)と、4分野それぞれのデータベースを、以下の構成で解説していく。

「1. メディア芸術データベース(開発版)の概要」では、各分野が構築したデータベースを管理・公開する、メディア芸術データベース(開発版)の概要を紹介する。メディア芸術データベース(開発版)は5年にわたるメディア芸術デジタルアーカイブ事業の成果の1つであり、その機能と利用シーンをまとめた。

「2. データベースの情報源とデータ取得」では、メディア芸術データベース(開発版)を構築するに当たり、入力・格納されるメタデータとしての情報と、その典拠となる情報源との関係性を整理する。各分野の整理においては、各パートナー団体の現時点での活動成果をもとにしているが、構想に当たる範囲についてもデータベースの将来的な拡張の余地として解説に含めている。

「3. マンガ分野におけるデータベース」「4. アニメーション分野におけるデータベース」「5. ゲーム分野におけるデータベース」「6. メディアアート分野におけるデータベース」は、メディア芸術4分野のデータベースを個別に解説するパートである。これらは、データベースの概要と主なメタデータ項目について、パートナー団体の活動成果に基づき整理した。

1 | メディア芸術データベース(開発版)の概要

メディア芸術デジタルアーカイブ事業では、我が国で発行、放映、販売、展示、公演等発表をされた、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの各作品の全体像を把握し²、将来のデジタルアーカイブに備える目録として、平成22年から5か年にわたってメディア芸術データベース(開発版)の整備を実施した。

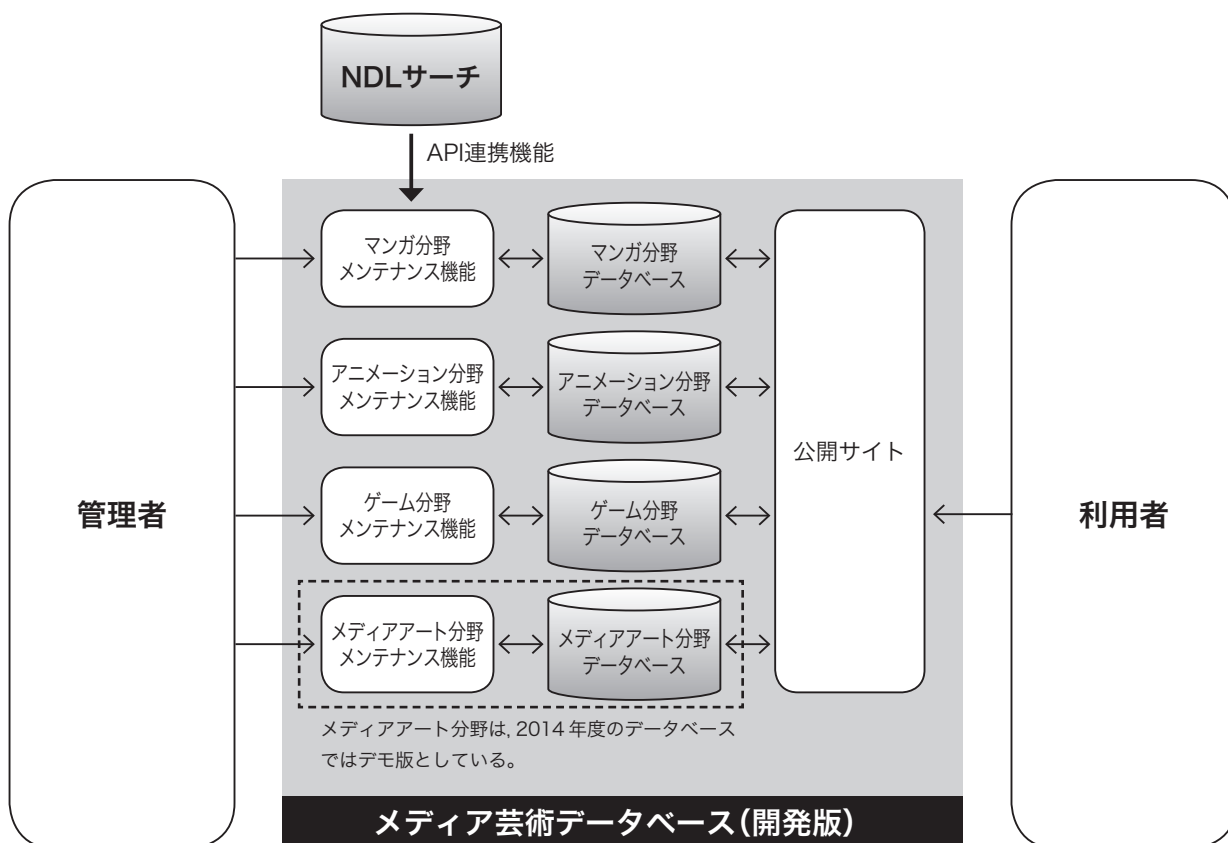
整備に当たっては、データの性質が異なるマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートを分野として捉え、各分野の情報性質に合ったデータベース設計を実施し、データ作成、データ管理を行うことのできる機能、データ利用をできる機能等を備え、利用者に考慮したシステム構築を念頭に置き、整備を実施した。また、同時にデータベースシステムを基盤とした、ウェブサイト「メディア芸術データベース(開発版)」を公開した。メディア芸術データベース(開発版)の構成は、図表4【メディア芸術データベース(開発版)のイメージ】のようになっている。

メディア芸術データベース(開発版)

<http://mediaarts-db.jp/>

図表4

メディア芸術データベース(開発版)のイメージ



² メディアアートは過去作品の把握が難しく、展覧会や公演等の催事を基準としたデータ収集を実施し、催事で発表された作品をデータとしている。

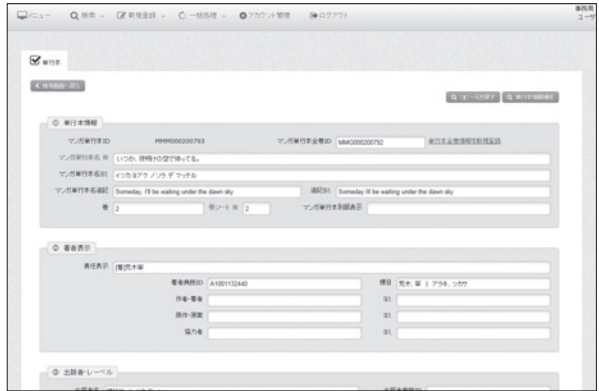
メディア芸術データベース(開発版)の基本機能

メディア芸術データベース(開発版)では、分野ごとに格納したメタデータについて、以下の機能を実装している。本機能は、公開サイトではなく、データベースメンテナンス機能として公開している。

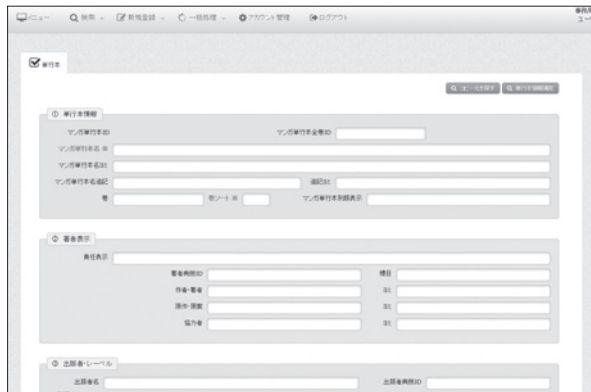
■検索



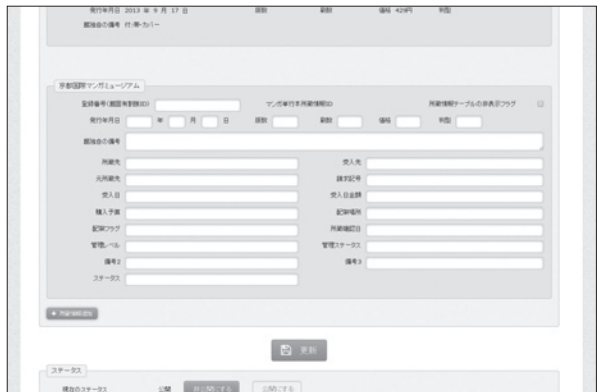
■更新



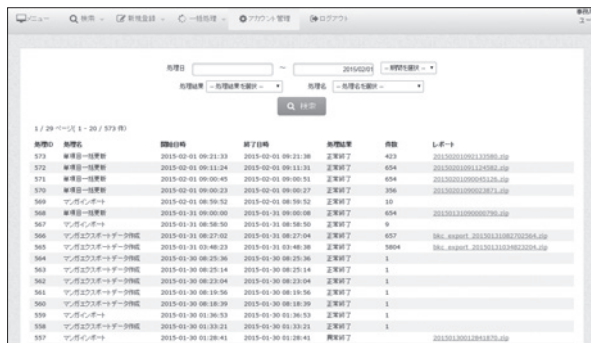
■新規登録



■所蔵登録



■データのエクスポート



■データのインポート



メディア芸術データベース(開発版)の所蔵機関における利用シーン

メディア芸術データベース(開発版)の所蔵機関における利用シーンとしては、次のようなものが挙げられている。

■ 集合知を使ったデータの拡充

メディア芸術データベース(開発版)は、これが完成形ではない。今後発生する新しい作品や、既に登録済みの作品に対する新たな情報が判明する可能性がある。新しく追加されるものは、所蔵館だけでなく、一般の知見も取り込むことで、データはより豊かになっていく。一方で統制のない集合知では、データの精度・信頼性に問題が残るため、それらを担保するための仕組みの導入も必要となると考えられている。例えば、データ登録者の申請を受けつけて審査を行い、アカウントを発行する、といったことが挙げられている。

現時点で実装している機能では、メタデータの検索、更新、新規登録を利用することで、新しい情報の反映が可能である。様々な知見を取り込むためには、一般からのデータ登録機能、データ登録者の申込み機能、アカウント管理機能等のシステム面の機能とともに、データの精度・信頼性を担保するためのチェックを行う運用部門が必要になると考えられている。

■ メディア芸術データベース(開発版)のメタデータを使った所蔵管理

現時点では、所蔵機関が利用する際にマンガ、アニメーション、ゲームの所蔵館を新しく構築しようと考えた場合、所蔵物を管理するためのメタデータを流用することでコスト削減を図れる。また、研究目的としても有用である。

現時点で実装している機能では、メタデータの検索、所蔵登録を利用することで自館の所蔵物を検索して、所蔵の有無を登録することが可能である。データのエクスポート機能(一部分野のみ)によってデータを一括でダウンロードし、表計算ソフト等で加工して再利用することもできる。

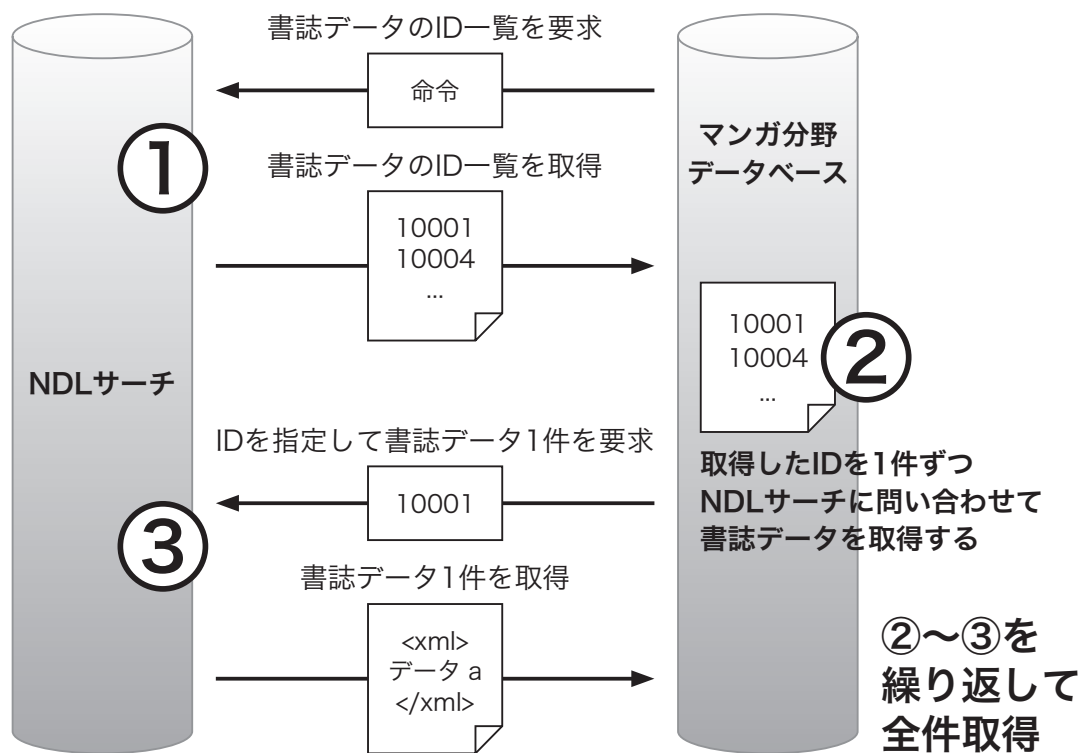
データベース間の連携

各所蔵館等が既に保有しているデータベースがインターネットに公開されている場合、それらのデータとの連携を図ることが考えられている。これにより、メディア芸術データベース(開発版)と各所蔵館のデータベース、双方のデータ拡充を図ることができる。方式としては、テキストデータやExcelデータによるデータ公開や、Web API を公開すること等が考えられている。

現時点で実装している機能では、データのエクспорт、インポート(一部分野のみ)を利用すれば、データベースの連携を図ることができる。また、図表5【NDL連携】のように、国立国会図書館のNDLサーチが提供しているAPIを利用し、NDLの書誌データを取得してメディア芸術データベース(開発版)への反映を行っている(マンガ分野のみ)。

図表 5

NDL連携



現物へのアクセス方法の提供

メタデータには、各作品がどこに存在するかを示す情報を保持できるような設計となっている。メディア芸術データベース(開発版)のマンガ分野については、単行本や雑誌ごとにそれを所蔵している館の情報を持っており、利用者はその情報をもとに現物へのアクセス方法を確認することができる。なお現状では、アニメーション及びゲーム分野については、それを専門とする所蔵館が存在しないため、同様の使い方はできない。メディアアート分野については、催事ごとのデータとなるため、作品そのものへのアクセス方法がない状態である。

現時点で実装している機能では、図表6【マンガ分野の所蔵情報】のようにマンガ分野においては単行本や雑誌の所蔵情報(所蔵館の情報)を提供しており、一覧画面で所蔵館ごとの所有状況をマトリクス形式で表示することで、ユーザーに対して利便性を図っている。

図表6 マンガ分野の所蔵情報

どの所蔵館にあるかをマトリクスで示している

所蔵館ごとの固有情報(所蔵館で管理しているID等)

2 データベースの情報源とデータ取得

本項では、マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野、メディアアート分野それぞれのデータベースを構築するに当たり、データベースに入力・格納されるメタデータとしての情報(データ)と、その典拠となる情報源としての現物の関係を整理する。以降で4分野を個別に解説する際、それぞれの特性を比較しやすくするため、図表を用いた解説項目を下記の構成で共通化した。

なお、本項の整理と解説は、各分野のデータベース構築に当たったパートナー団体の実際の活動成果をもとにしているが、現段階で取り組みの範囲外のものについても、将来的な拡張の余地として含める構成となっている。

データベースの情報源

最初に、各分野でアーカイブの対象となる、外形的グループを整理する。マンガ分野を例に挙げると、マンガには単行本、雑誌、貸本、同人誌、電子書籍、ウェブマンガといった外形的な違いがあり、こうしたグループが分野内にどの程度存在するかを把握する。

その上で、各分野でメタデータを整理するための情報源として、収集が必要な現物の種類を挙げていく。これら情報源となる現物は、取得元となる所在と情報の性質の違いによって、本ガイドラインが便宜的に分類した「制作関連」「作品関連」「流通関連」に振り分けられる。

「制作関連」は、作品の制作者や制作会社の活動にまつわるものが対象となる。原画や原版素材³、設定資料といった、作品が完成に至るまでの中間生成物から、特定の作品には結びつかないが、作家性をうかがい知ることができる創作ノートや制作環境の遺品等が含まれる。「制作関連」が「作品関連」や「流通関連」と大きく異なるのは、その多くが複製ではなく、希少性の高い一点ものであり、制作者や制作会社からしか取得できないことである。取得の困難さは分野によっても異なるが、マンガやメディアアートは個人の作家が本人の意思で提供協力に応じたり、遺品として持ち込まれることもあるが、アニメーションとゲームは企業・団体がその財産として管理、あるいは処分されている場合もある。

「作品関連」は、一般的に著作物として扱われ、販売・公開された作品そのものが対象となる。マンガであれば単行本や雑誌、アニメーションやゲームであればパッケージ化された各種ソフト等が例として挙げられ、アーカイブの主な対象となる。情報源としては、これら現物を実際に取得し、パッケージや内容を確認することによって、流通上のリリース情報よりも正確かつ詳細な情報の抽出が可能となる。また、作品の付録や、他業界に派生した商品も作品関連群として対象に含むこと

³ 通常、上映・放送・ビデオ再生に使用する記録メディアのマスターであり、基本的に映像と音源に区分されている物(フィルムネガ+音声、フィルムポジ、テープ関連、デジタル素材等)を原盤と示す。メディア芸術デジタルアーカイブ事業においては、マスターの所在が不明な作品が多数存在する可能性が高いこと等から、フィルム原盤をはじめとする劇場上映素材(プリント等)/テレビ放映素材、さらにVHS・DVD・BD(ブルーレイディスク)を含めた磁気テープ、光学メディア等の記録メディアを総じて原版と総称する。

で、作品が社会的に及ぼした影響や、その広がりを情報として持てるようになる。これらの多くは大量生産商品であり、一般市場で購入できる、あるいはできたそのもののため、対象の取得は比較的容易である。しかし、絶版になったものや、希少性の高い派生商品は取得が困難である。なお、メディアアート分野は、作品の現物保存自体が困難であることも多く、作品そのものを情報源とする他分野とは異なる性質を持つ。

「流通関連」は、作品の販売・公開に合わせ、一定の整理が済んだ情報を含んでおり、端的に表現するならばリリース情報を抽出できる。対象としては、その分野の機関紙や専門情報誌、カタログやパンフレットといったものから、既存のデータベースや公式サイト等、物体として存在していなくともリリース情報の抽出が可能な存在が含まれる。これらに共通しているのは、一般に広く告知することや検索に利用されたりすることを目的としているため、対象の取得が容易である点が挙げられる。

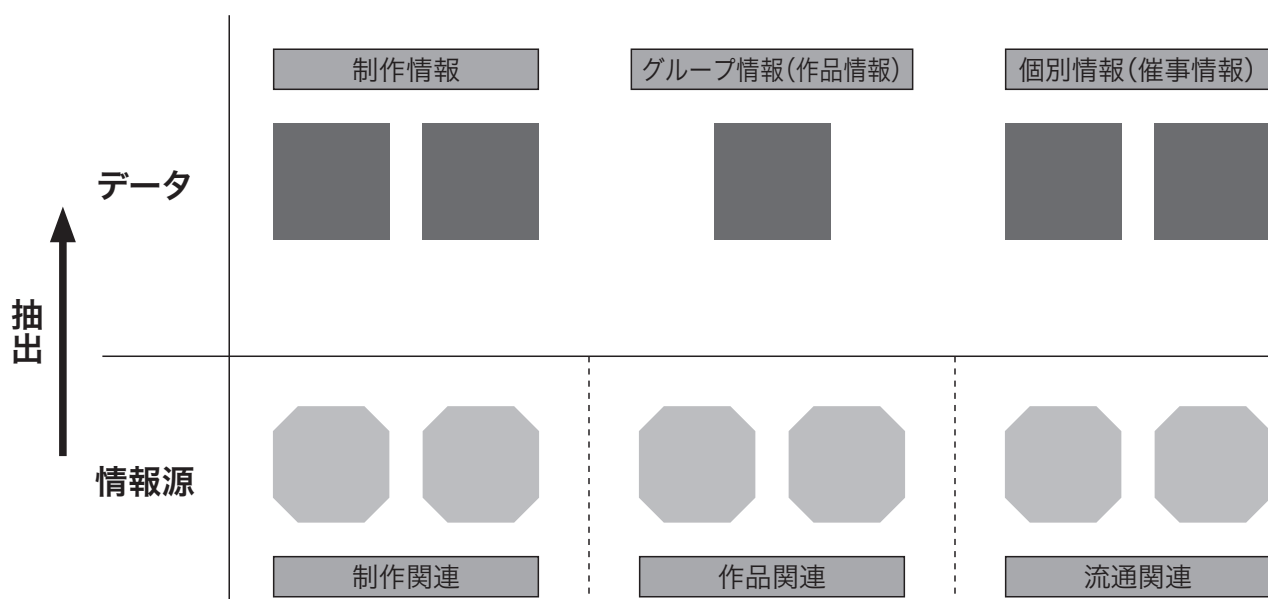
データベースのためのデータ取得

前述した情報源から、どのような性質の情報(データ)が得られてメタデータを構成していくかを整理する。整理においては、データの種別を便宜上「制作情報」「グループ情報」「個別情報」に分けており、情報源である「制作関連」「作品関連」「流通関連」との関係性について、図表7【情報源とデータ取得の関係】で説明する。ただし、メディアアート分野に関しては他の3分野と同じ枠組みで捉えることが困難であるため、データの種別を「制作情報」「作品情報」「催事情報」という分類にした。

また、分野によっては関係性の結びつきを破線で示している場合がある。これは現段階で実現していないが、将来的に情報源の収集やデータベース上の紐付けを構想していることを示す。

図表7

情報源とデータ取得の関係



「制作情報」は、「制作関連」の現物からしか取得することができないデータである。データの性質としては、専門性が高いため、作家研究等の限られた領域で扱われる。

「グループ情報」は、個別の作品若しくはその集合体に関連する情報群を、1つの束として捉える。分野によっては「個別情報」の上位概念として存在し、データベース構造の観点では、検索ワードに該当する広義の作品名が格納されることになり、データを検索する際の精度を高める役割を持つ。また、一般に広く開かれた「個別情報」と、限られた領域である「制作情報」を結びつける接点としても機能し、作品や作家のより広い認知につなげることができる。なお、メディアアート分野については、この部分を個別の作品そのものを指す「作品情報」としており、グループの束として捉えるのは前述の「催事情報」であり、データベース構造上の上位概念に当たる。

「個別情報」には、作品ごとの基礎的な情報、いわゆるリリース情報やそれに付随する詳細情報がデータとして入る。情報源の「流通関連」に含まれる専門情報誌や既存のデータベースは、既に整理されたデータを大量に持っているため、基礎的なデータを網羅的に取得しやすい。また、「流通関連」で取得する情報のうち信頼性に乏しいものについては、「作品関連」から得られるデータで補完できる。各分野のデータ取得活動においても、取得・整理の効率性の高い「個別情報」を中心にデータベースを構成した。また、メディアアート分野については、この部分が催事の記録に特化しているため、「催事情報」とした。

マンガ分野におけるデータベースの情報源とデータ取得

マンガ分野のデータベースを構築する上で、既に整理された情報源として、出版物に付与される書誌情報が挙げられる。しかし、個別のマンガ1冊ずつの特定が必要とされるデータベースにおいて、書誌情報をメタデータとしてそのまま取り入れることはない。

これは、マンガ分野が持つ2つの特徴に起因する。1つは、同じ作品の単行本であっても、コミックや文庫判、完全版といった異版が多くあること、もう1つは、同じ作品の単行本が30巻以上続くケースが多数あるように、作品の巻次が長大化することである。書誌情報は、このような中から特定の1冊にたどり着くには不向きであり、データベースのメタデータを取得する上で参照はしても流用することはできない。

マンガ分野のメタデータ取得は、このような背景があることを前提に、情報源とデータがどのような関係にあるかを整理する。

参考

- ・2014年11月6日 株式会社寿限無へのヒアリングから
- ・「情報の化学と技術」64巻4号 マンガのメタデータ設計と所蔵データベースの構築プロジェクトについて

データベースの情報源

マンガ分野の収集対象の中心となるマンガ作品は、その外形的な違いによって、次のような分類ができる。なお、貸本マンガと同人誌(個人出版物)については、本来ならマンガ単行本あるいはマンガ雑誌に含まれるが、ISBN⁴や発行日といった基本的な書誌情報に乏しく、取得や管理の難易度が大きく異なるため、マンガ単行本及びマンガ雑誌とは別のグループとして取り上げる。

マンガ単行本

マンガ単行本は1つのマンガ作品、1人の作者、あるいは1つのテーマ単独で、1冊として刊行される本のことである。単行本用としてマンガ作品が新しく書き下ろされることもあるが、多くはマンガ雑誌に掲載されたマンガ作品が収録される。

ただし、単行本化に当たって、マンガ雑誌掲載時の状態から大幅に加筆修正されることがあるほか、単行本の版数によって誤植が訂正されたり、文庫判等の再版の際に倫理的な問題等から収録話が変更されることもある。同じ作品の単行本でも、このような異版が多く存在するのも、マンガ単行本の特徴である。

また、マンガ単行本には巻数が200巻を超えるような作品もあり、小説等、ほかの出版物と比べて巻次が非常に多いのも特徴である。

⁴ 国際標準図書番号(International Standard Book Number)。書籍出版物を1書名ごとに識別するための固有の番号であり、日本国内ではISBNに日本独自の図書分類記号と価格コードを付加し、日本図書コードとして標準化している。

マンガ雑誌

ここでいうマンガ雑誌とは、異なる作者によるマンガ作品を複数掲載した、一般的な書籍流通で取り扱われる日本の出版者⁵から発行された出版物のことを指す。基本的には、掲載されるマンガ作品のすべてが新作となるが、再掲載される場合もある。

週刊、隔週刊、月刊、季刊等、そのほとんどが定期的に刊行されるが、増刊号のように単発や不定期刊のマンガ雑誌も存在する。また、少年誌、少女誌、青年誌等、対象読者によって細かく区分される。

マンガ雑誌には、『週刊少年サンデー⁶』『週刊少年マガジン⁷』のように創刊当時はマンガ主体ではなかったが後にマンガ中心に変遷したものや、『小学〇年生⁸』のようにマンガが多数掲載されているが「学年誌」という分類が優先されるもの等が含まれるため、対象範囲については判断が分かれる場合がある。

貸本マンガ

貸本マンガは、1940年代末から1960年代にかけて、貸本専用書き下ろされ流通した⁹。近年では、現物の散逸・劣化の懸念対象である。ただし、後述する電子書籍で復刻されるケースもある。

同人誌(個人出版物)

同人誌は、一般的な書籍流通を経ていない個人出版物や、二次創作物¹⁰であり、正確な情報を取得するのが困難である。

上記は、データベース構築に当たるパートナー団体が取り組んだ範囲である。ただし、マンガの外形的グループとしては以下の情報源も存在する。

電子書籍

現物が存在する紙媒体としてのマンガに対し、携帯電話や電子情報端末、PC等でマンガを閲覧する、デジタルデータでしか存在しない電子書籍が急速に普及している。基本的には紙媒体のマンガの保存形式、閲覧形式を変えたものであるが、電子書籍でしか配信されていないマンガも存在する。

ウェブマンガ

デジタルデータのマンガとしては、インターネットのサイト上でのみ公開されているウェブマンガもある。ウェブマンガは個人が公開しているものから、新人育成等を目的とし出版社が運営しているものまで様々である。ウェブマンガすべての作品が本として発表されることはなく、サイト自体が閉鎖されてしまった場合、マンガを閲覧することができなくなる。

⁵ 出版社以外の団体より出版されていたケースもあるため、出版者と表記している。

⁶ 1959年に株式会社小学館が創刊した週刊少年マンガ雑誌。創刊当初はマンガ以外の読み物を掲載し付録をつける等、学年誌のような特徴があった。

⁷ 1959年に株式会社講談社が創刊した週刊少年マンガ雑誌。『週刊少年サンデー』と同様に創刊当初は学年誌の特徴があり、付録をつけ、連載小説を掲載していた。

⁸ 株式会社小学館が発行する学年誌。1922年に『小学五年生』と『小学六年生』が創刊され、1925年までに小学校6学年分の雑誌が揃ったが、2012年の時点で『小学一年生』『小学二年生』以外の雑誌が休刊となっている。

⁹ 2014年11月17日 熊本マンガミュージアムプロジェクトへのヒアリングから。

¹⁰ ある創作物を一次的な原作として、それを利用して二次的に創作された作品。

情報源としての分類

マンガ分野においては、メディア芸術デジタルアーカイブ事業と協力関係にあり、マンガを取り扱っている5つの所蔵館¹¹が、マンガやその関連物と判断した所蔵品をデータベースの情報源として捉えた。所蔵品は、マンガ雑誌やマンガ単行本といった冊子類が中心であるが、マンガの原画や作家の制作環境にまつわる道具類のケースもある¹²。また、現物ではなくとも、既存のデータベースに整理された情報を含め、情報源としての存在は多岐にわたり、これらを「制作関連」「作品関連」「流通関連」に分類すると、次のように分けられる。

制作関連

マンガ分野の特徴として、著作者が1人の作家、あるいは1人の作家を中心とするプロダクションであるケースが多い。そのため、制作関連としての情報源は作家個人に紐づくものが中心となり、作品制作のための中間生成物以外にも、作品には直接結びつかないが作家性をうかがい知ることができる制作環境にまつわる資料や遺品も情報源に含める。

作品に直接結びつくものとしては、制作過程における直筆原稿である原画、ネーム¹³や設定資料のほか、マンガ作品の根幹に関わる雑多な創作ノートから、作家本人が雑誌や新聞の記事を集めたスクラップブック、作品について録音した音源まで、様々である。これらは希少性が非常に高いが、マンガ家本人や原作者、出版社の担当編集等関係者しか持ち得ないものが大半である。保管に困ったマンガ家の遺族から膨大な数の原画を寄贈されるケース等もあるが、基本的に現物の取得は困難である¹⁴。

作品に直接結びつかないものは、主にマンガ家の遺品として寄贈されるケースが多い。作家愛用のペンや、机、椅子といった制作環境に関わるもの、あるいはメディア露出時に身につけていた、作家のキャラクター性を想起させる帽子や眼鏡、パイプ等、一見マンガ作品との関連が全くないように思われるものも含む。

制作関連に含まれる対象物の例

.....

原画

ネーム

設定資料

創作ノート

作家の制作環境に関わる遺品

作家の個性を想起させる遺品 等

¹¹ 国立国会図書館、川崎市市民ミュージアム、明治大学米沢嘉博記念図書館、京都国際マンガミュージアム、大阪府立中央図書館国際児童文学館。

¹² 2014年11月17日 北九州市漫画ミュージアムへのヒアリングから。

¹³ マンガの原稿を描く前に作られる、コマ割りや構図、セリフ等を想定した設計図。

¹⁴ 2014年11月13日 京都精華大学国際マンガ研究センター、京都国際マンガミュージアムへのヒアリングから。

作品関連

作品関連の情報源としては、マンガ作品が収録されているマンガ単行本やマンガ雑誌が中心となるほか、貸本マンガ、同人誌、電子書籍やウェブマンガも対象に含まれる。また、出版物の形状ではない雑誌の付録や、おもちゃ、アパレル等への派生商品、マンガ作品を紹介・評論する情報誌や一般誌等の関連雑誌まで、作品にまつわる情報源が多数存在する。

作品関連に含まれる対象物の例

.....

マンガ雑誌	マンガ単行本	貸本マンガ	同人誌	電子書籍
ウェブマンガ	付録	単行本カバー	関連グッズ	関連雑誌

等

流通関連

流通関連の情報源としては、NDL サーチが挙げられる。国立国会図書館では納本制度のもと、マンガを含めた出版物の書誌情報が管理されており、これを取得することによって多くのマンガ作品に関する情報を集めることができる。ただし、国立国会図書館におけるマンガ雑誌の現物は、複数の冊子をまとめて強度を補完した合本形態で管理されており、付随する情報も、1冊単位ではなく複数冊で括られている。

また、メディア芸術デジタルアーカイブ事業では、川崎市市民ミュージアム、明治大学米沢嘉博記念図書館、京都国際マンガミュージアム、大阪府立中央図書館国際児童文学館という各所蔵館からも蔵書データの提供を受けている。これら所蔵館単位で整理されたデータも情報源に含む。

流通関連に含まれる対象物の例

.....

NDL サーチ	各所蔵館情報
---------	--------

等

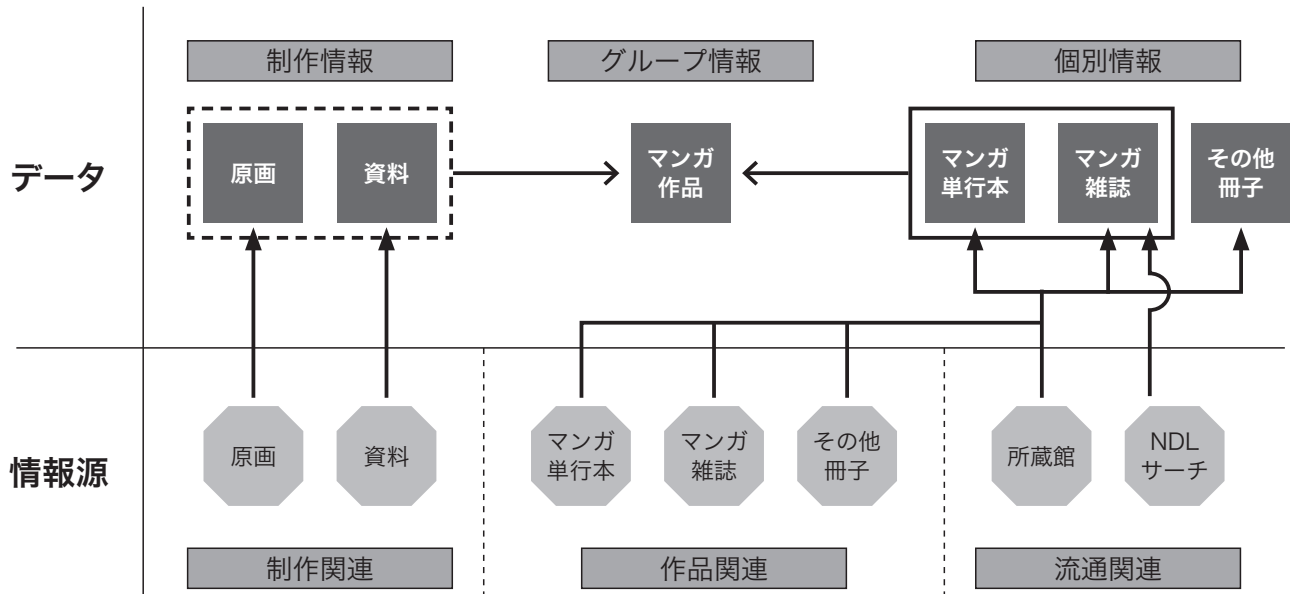
データベースのためのデータ取得

図表 8【マンガ分野における情報源とデータ取得の関係】が示すように、マンガ分野のデータ取得においては、作品関連のマンガ単行本、マンガ雑誌、その他冊子といった現物、及び流通関連の NDL サーチから、マンガ 1冊ずつの情報がデータとして整理される。

このうち、中心となるのは、5つの所蔵館が所蔵する現物からのデータである。各館が収集する現物の存在を典拠に、それぞれの基礎的な書誌情報に加えて、より詳細な情報を含んでおり、出版物単位の個別情報を取得できる。

図表 8

マンガ分野における情報源とデータ取得の関係



流通関連からは、マンガ単行本についてNDLサーチが公開しているデータを取得し、登録作業を行っている。その際、複数冊のまとまりを1書誌データとしている場合は、それぞれを分割したデータにする。マンガ雑誌は、NDLサーチでは巻号及び目次情報に直接該当するデータがなく、存在するのは合本単位の所蔵データのみ存在する。この合本データは1冊単位でなく複数冊で括られており内容が明確ではないため、他の冊子との照合を行うことが困難である。したがって、国立国会図書館等の蔵書をベースにマンガ雑誌の情報を取得する際には、人力で蔵書に当たりデータを取得する必要がある。

制作関連からも、原画や資料といった現物を使って、所在や状態を示す制作情報を取得する。

こうして整理された個別情報は、同じ1つの作品に連なるものを束ねることで、グループ情報としてのマンガ作品を形成する。情報源のマンガ単行本やマンガ雑誌は大量生産であり、現物として同じものが大量に存在するが、情報を取得・整理することによって、マンガ作品を単位としたマンガの総体を捉えられるようになる。また、制作情報においても、原画を情報源とするデータが作家のつながりでグループ情報に紐付く関係もある¹⁵。グループ情報が個別情報と制作情報の両者とつながっていることで、データベースを検索する際、グループ情報のマンガ作品名をキーワードに、個別情報と制作情報に紐付くデータを呼び出すという、高い検索性を提供できる。

¹⁵ 2014年11月13日 京都精華大学国際マンガ研究センター、京都国際マンガミュージアムへのヒアリングから。

アニメーション分野におけるデータベースの情報源とデータ取得

アニメーション分野のデータベース構築においては、既に整理された情報であるアニメーション情報誌の記載内容、アニメーション分野の有識者が行った調査データ、アニメーション制作会社からの提供データという3つの情報源が、メタデータの主な取得元となっている。また、アニメーション作品の現物資料との紐付けについては、東京国立近代美術館フィルムセンターのフィルム所蔵情報の反映が進められている段階である。

このような状況を踏まえ、アニメーション分野のメタデータ取得について、情報源とデータがどのような関係にあるかを以下で整理していく。

参考

・平成25年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業委託業務報告書から

データベースの情報源

1つのアニメーション作品を、長編アニメーションやテレビアニメーションといった商業アニメーション作品と、短編アニメーション等の芸術アニメーション作品に便宜的に区分することは可能である。一方、制作手法はセル画やCG¹⁶、コマ撮り、人形(パペット)アニメーション、立体アニメーション、実写を用いたアニメーション等、区分は多岐にわたる。流通の側面においても、これまでのテレビ放送や劇場公開のほか、インターネットの動画共有サイトに直接アップロードされるような、新しいアニメーション作品の流通形態も登場している。

商業アニメーション作品

テレビ放送されたアニメーション作品や劇場公開された長編アニメーション作品が、メディア芸術デジタルアーカイブ事業の主たる対象である。ほとんどの商業アニメーション作品が、DVDやBD¹⁷のパッケージとして二次流通されることになる。また、OVA¹⁸のようなDVDやBDのみで流通するアニメ作品も対象とした。

芸術アニメーション作品

映画祭に出品された短編アニメーション作品や学生制作アニメーション作品等も、アーカイブの対象である。これら芸術アニメーション作品は、テレビ放送や長編アニメーション作品等、商業アニメーション作品の制作につながることもある¹⁹。

¹⁶ コンピュータ・グラフィックス。コンピュータを利用して作成された画像を指す。

¹⁷ オリジナル・ビデオ・アニメーション。テレビ放映や劇場公開用ではなく、家庭用ビデオ市場向けに制作・販売されるアニメーション作品。

¹⁸ ブルーレイディスク。データの記録や読み込みに青紫色レーザーを利用する、大容量光ディスク。

¹⁹ 2014年12月16日 東京藝術大学大学院映像研究科 岡本美津子氏、

2014年12月18日 東京造形大学/日本アニメーション学会 小出正志氏へのヒアリングから。

情報源としての分類

劇場上映やテレビ放映、映像パッケージに至るまで、アニメーションは鑑賞の形式が多様であり、原版(マスター)の記録メディアの種類も多い。さらに、制作過程における素材も多数あるほか、アニメーションから派生する関連商品にはおもちゃ、ゲーム、アパレル等、様々な流通と権利が絡んでくる。

制作関連

制作関連では、アニメーションが完成するまでの過程で発生する、脚本や原画等が挙げられる。これら希少性が高い情報源は制作会社や原作者が保有している場合が多く、また、散逸の懸念がある。アニメーション史の研究や、当時の制作工程を含めた企画展等を開催する上でもアーカイブの対象に含めることが望ましい。また、制作会社の統廃合をメタデータとして入力し、現存しない当時の制作会社を遡ることも有効である。

その他、制作関連物をどのように格納するかは、物理的な保存も含めて検討が必要である。また、製作委員会方式で制作された商業アニメーション作品については、著作権の運用や二次情報の保存負担を明確にすることが必要となる²⁰。

制作関連に含まれる対象物の例

.....

映像原版 ²¹	音響原版 ²²	脚本	キャラクターデザイン等の設定資料			
アフレコ台本 ²³	レイアウト ²⁴	原作	原画	絵コンテ	背景・ボード	
色指定表 ²⁵	タイムシート ²⁶	模型・モデリング ²⁷	音楽	等		

²⁰ 2014年12月24日 一般社団法人日本動画協会へのヒアリングから。

²¹ アニメーション等の映像作品を構成するうち、フィルムネガやフィルムポジ等、映像に関する素材。

²² アニメーション等の映像作品を構成するうち、セリフや音楽、効果音等、音響に関する素材。

²³ アフレコはアフター・レコーディングの略語であり、映像の制作後にセリフの音声を録音することを指す。アフレコ台本は、アフレコに用いる台本。

²⁴ 絵コンテをもとに、1カットの完成画面を想定し、背景とキャラクターの動きや配置を描いた設計図。

²⁵ アニメーションの仕上工程において、色彩設計に従い使用する、カラーモデルが指定された表。

²⁶ 時間経過に沿って、動きやセリフ、カメラワークや特殊効果のタイミングが指定された指示書。

²⁷ モデリングは、コンピュータの3DCGを利用し、キャラクターや造形物を立体的に描くことであり、ここでは作成されたデータを意味する。

作品関連

作品関連としてのアーカイブの対象は、アニメーションの完成物そのものであり、記録メディアも複数存在する。テレビ放送や劇場公開、OVA等の商業アニメーション作品、短編アニメーション、学生制作アニメーション作品のほか、テープやフィルムに残っていない、直接インターネット上に公開されたアニメーション作品等も含まれる。ただし、商業アニメーション作品は制作会社の財産であり、また、芸術アニメーションは個人の管理下にあり流通しづらいことから、現物の積極的な収集は困難である。

作品関連に含まれる対象物の例

.....

テープ フィルム DVD BD HDD²⁸ ウェブサイト

関連グッズ品(おもちゃ, ゲーム, アパレル) 等

流通関連

既に整理された情報として、有識者・研究者や一部の制作会社から取得したデータ、アニメーション情報誌の記載内容のほか、先述したNDLサーチにも映像パッケージに関する情報が存在している。また、作品の流通を促進させるためのチラシや批評、映画祭等で作品群としての紹介情報をまとめたカタログも含まれる。

流通関連に含まれる対象物の例

.....

有識者の提供データ アニメーション情報誌 NDLサーチ チラシ

カタログ 販促ポスター 関連書籍 等

²⁸ ハードディスク・ドライブ。磁性体を塗布したアルミニウム合金の円盤、すなわちハードディスクと一体化した、コンピュータのデータ記憶装置。

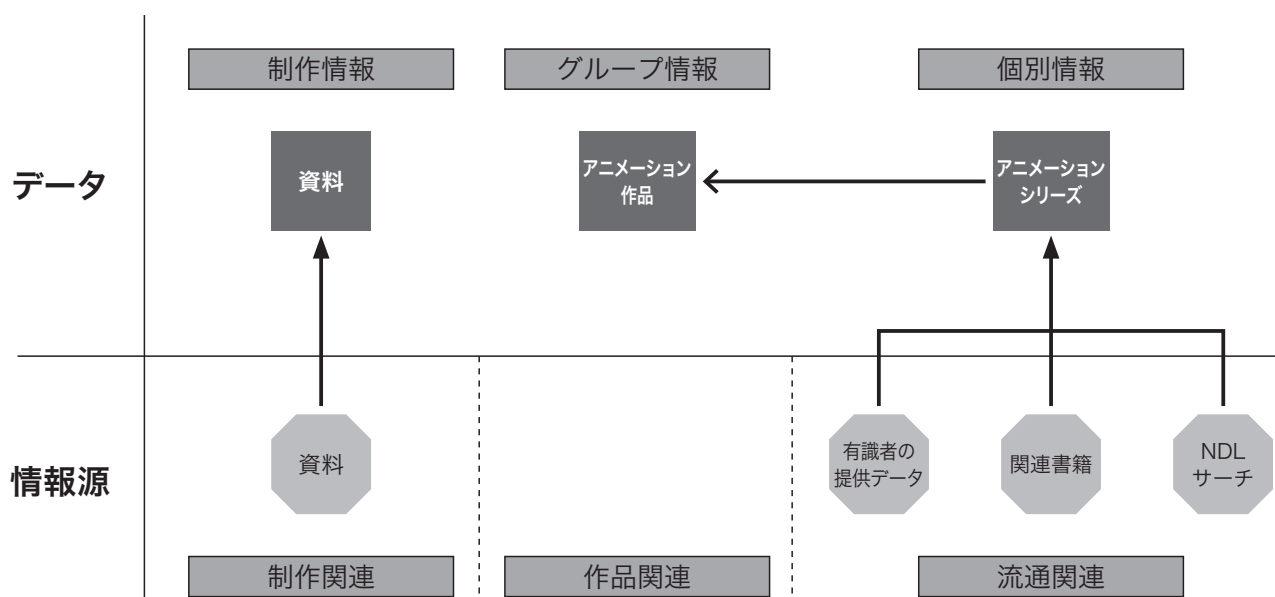
データベースのためのデータ取得

アニメーション分野におけるデータ取得対象は、アニメーションシリーズを基軸としている。商業アニメーションの中でも主にテレビ放送された作品が中心となるが、アニメーション作品は複数のシリーズが制作され、同名の作品でも放送時期が異なる1期と2期に分かれる場合があり、さらに劇場公開作品へと発展することも多い。また、アニメーション作品は各話ごとに脚本家や作画監督といったスタッフが異なる場合もあるため、それらを1話ごとに細かくデータ作成することは作業量的に困難である。こうしたことから、それらを束ねる個別の最小単位であるアニメーションシリーズに包括する。その上で、複数のアニメーションシリーズであっても、同一タイトルで束ねることができるものは、一連のアニメーション作品としてグループにまとめることができる。このアニメーション作品というまとまりを持つことで、オリジナルの短編アニメーション作品のようにシリーズ化されていない1本の作品も、データベース上の検索で呼び出すことができる。

アニメーションシリーズのデータ取得においては、テレビ放送されたアニメーション作品を中心に、アニメーションのオープニング、エンディングロールに記載されたデータを独自の手法で収集する研究者から提供されたデータを典拠としている。また、メディア芸術デジタルアーカイブ事業に協力している制作会社からもデータを取得したほか、アニメーションに関連する各種参考資料からデータを取得しており、これらがデータベースの情報源の大部分を占める。アニメーションシリーズのデータが蓄積されることで、そこから同一タイトルのアニメーション作品がまとめられ、データベース上で広義の検索ワードに対応する。なお、映像メディアを含む現物資料体との紐付けについては、所蔵情報の整理段階である。

図表9

アニメーション分野における情報源とデータ取得の関係



ゲーム分野におけるデータベースの情報源とデータ取得

メディア芸術デジタルアーカイブ事業ではゲームを「電子回路, 又はコンピュータを使用した遊具の総称」としている。これらはゲーム画面を映像モニターに出力する「ビデオゲーム」、テレビを出力端末として使用する「テレビゲーム」といった, いわゆるデジタルな「コンピュータゲーム」である²⁹。したがって本事業では, アナログなボードゲームやプライズゲーム等は含まない。

ゲーム分野は, ハードウェアとしてのゲーム機とソフトウェアとしてのゲームプログラム, 及びゲームサーバー等, 様々な技術要素が一体となることで成立する遊びである。ゲームは遊ぶ文化であるという観点から, ゲーム作品そのものにとどまらず, ゲーム機や周辺機器といったプレイ環境も情報源に含む。

このようなゲーム分野の特性を前提とした上で, 情報源とデータ取得を整理する。

データベースの情報源

コンピュータゲームの範囲において収集対象の中心となるゲーム作品は, ゲーム機の形態別に外形的グループを分けることで整理しやすくなり, 次の通り分類できる。

家庭用ビデオゲーム

コンピュータゲームの中でも軸となるのが家庭用ビデオゲームである。「コンシューマーゲーム(Consumer Game)」等とも呼ばれるが, これは和製英語であり, 英語では「コンソールゲーム(Console game)」と呼ばれる。市販されている, 又は市販されていたゲーム機上で遊戯するゲームが対象である。ここで指すゲーム機とはゲーム専用のハードウェアであり, 汎用端末であるPCやモバイル機器は含まれない。基本的に, プラットフォームごとに分かれたゲーム専用の家庭用ビデオゲーム機上で, 家庭用ビデオゲーム作品を再生して遊ぶかたちとなる。

家庭用ビデオゲーム機の分類としては, ファミリーコンピュータやプレイステーションといった屋内で遊ぶ据置き型と, ゲームボーイやニンテンドーDSといった屋内・屋外を問わず自由に持ち運べる携帯型の2種類がある。ハードの性能による機能やゲーム作品の差異, 携帯・不携帯による遊び方の違い等は存在するものの, 同じ家庭用ビデオゲームとして分類される。

アーケードゲーム

アーケードゲームとは, ゲームセンター等のアミューズメントスポットで稼働する業務用のゲームきょう体, あるいは業務用のゲームきょう体で遊べるゲーム作品を指す。

²⁹ 平成22年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 業務成果報告書。

PC ゲーム

PC を使って遊ぶゲーム作品を指す。家庭用ビデオゲーム機のように、同一環境での再生を前提として開発されていないため、ハードウェアの構成等によっては画面解像度等、必要動作環境を満たすことができず、ゲーム作品を遊べない場合もある。

上記は、データベース構築に当たるパートナー団体が取り組んだ範囲である。ただし、ゲームの外形的グループとしては以下の情報源も存在する。

モバイルゲーム

フィーチャーフォン³⁰のような携帯電話や、スマートフォン³¹、タブレットといった情報端末を使って遊ぶゲーム作品を指す。家庭用ビデオゲームのように買い切りで1つのアプリケーションとしてオフラインで遊べるものもあるが、通信事業者やサービス提供者のサーバーへ接続・認証して遊ぶかたちのものが多い。

また、基本プレイが無料のゲーム作品が大半であり、ゲーム内通貨やアイテム課金等で開発費を回収する Free to Play、あるいはフリーミアムと呼ばれるビジネスモデルをとっている。

認証等でサービス提供者のサーバーへ接続するタイプのモバイルゲームは、サービスが終了すると、ゲーム自体を遊べなくなる。

ブラウザゲーム

インターネットを介して、ウェブブラウザからサービス提供者のサーバーへアクセスし、ウェブブラウザ上で遊ぶゲーム作品を指す。ほとんどの処理をウェブブラウザ上で行うため、専用のゲーム機や、ネイティブアプリケーション等のインストールは必要ない。

モバイルゲーム同様、サービスが終了すると、ゲーム自体を遊べなくなる。

小型特定ゲーム専用機器

『ゲーム & ウオッチ』や『たまごっち』のような特定のゲーム作品のみを内蔵した、小型な携帯型のゲーム機を指す。集積回路(LSI)で動作し、LSI ゲームと呼ばれるものもある。家庭用ビデオゲーム機等と比べ、非常にシンプルなつくりで安価なため、1980年代から1990年代にかけて様々なメーカーから多くの電子ゲームが発売された。

³⁰ 通話機能を中心に、インターネット接続やデジタルカメラでの静止画・動画撮影等、様々な機能を有する携帯電話端末。スマートフォンと区別するため、用いられるようになった。

³¹ 通話機能のほか、インターネット接続やスケジュール管理等、パソコンと類似した利用が可能な携帯電話端末。

情報源としての分類

情報源として取得する対象物を「制作関連」「作品関連」「流通関連」とに分類する。

制作関連

制作関連の情報源として対象となるのは、作品が完成に至るまでの中間生成物である企画書や仕様書、設定資料等である。また、特定の作品に結びつかないものでも、クリエイターのアイデアが記された創作ノート、プログラミングに使用した開発ツールのほか、制作会社独自の技術・企画等、パテントに関する資料等も含まれる。

制作関連に含まれる対象物の例

.....

仕様書	企画書	シナリオ	設定資料	ムービーの絵コンテ
アルファ版・ベータ版(ゲーム作品)	³² クリエイターの創作ノート	開発ツール	等	

作品関連

作品関連の情報源としては、ゲームソフトとゲーム機、あるいはゲームソフトを動作させる機器が対象である。先に述べた通り、ハードとしてのゲーム機は前提条件となるため、どちらか一方だけでなく、2つをセットにして収集する必要がある。

ゲームソフトの形態としては、主にパッケージ版とダウンロード版の2種類がある。両者は販売方法が異なり、ゲーム作品を物理的なパッケージソフトとして提供するか、デジタルなダウンロードデータとしてゲーム機に直接配信するかの違いとなる。パッケージソフトの場合、ソフトのメディアのほか、梱包のパッケージや取扱い説明書等が現物として残り、情報を抽出することができるが、近年はデジタル形態のダウンロード版だけを低価格で配信するカタチが増加している。なお、ゲームアーカイブスやバーチャルコンソール等、別の家庭用ビデオゲーム機で過去に発売されたゲームソフトをダウンロードできる有料サービスがプラットフォームホルダー（ハードウェアメーカー）から提供されている。家庭用ビデオゲーム機は互換性を有していないことが多く、基本的に別の家庭用ビデオゲーム機のゲームソフトは遊べないが、同一のハードウェアとソフトウェアを揃える必要がない場合もある。

こうしたゲーム作品そのものだけでなく、発売後、作品に関連して生まれた派生商品も、ゲーム作品の成り立ちや展開を研究する上で対象に含まれる。派生商品には攻略本や関連グッズがあり、特定のゲーム作品に紐づく情報源となる。

³² アルファ版は、ゲーム開発の初期段階において、動作テストのために制作・配布されたバージョンのソフトウェアを指す。ベータ版は、アルファ版で浮かび上がった問題点を修正し、製品として発売する前に再度テストを行うために使用されるバージョンのソフトウェアを指す。

作品関連に含まれる対象物の例

.....

- 家庭用ビデオゲームソフト
- 家庭用ビデオゲーム機
- 家庭用ビデオゲーム周辺機器
- アーケードゲーム(基板)
- アーケードゲーム(きょう体)
- PC ゲームソフト
- PC
- 電子ゲーム
- パッケージ
- 取扱い説明書
- 限定版同こん物
- 関連グッズ
- 等

流通関連

流通関連の情報源としては、ゲームをとりまく専門誌や設定資料集等の関連書籍がある。これらはゲーム作品の基本情報を取得しやすい資料であり、その意味ではリリース情報が記載されたチラシやポスターといった店頭販促物も対象となる。ただし、ゲーム情報誌や関連書籍は、媒体ごとに表記ルールが異なるだけでなく、誤字・脱字が混在する可能性を含め、その内容を完全に信頼することはできない。そのため、情報に流動性があるものの、ゲーム公式サイトも信頼性の高い情報源として用いることができる。

流通関連に含まれる対象物の例

.....

- ゲーム情報誌
- 関連書籍
- 店頭販促物(カタログ, チラシ, ポスター等)
- ゲーム公式サイト
- 等

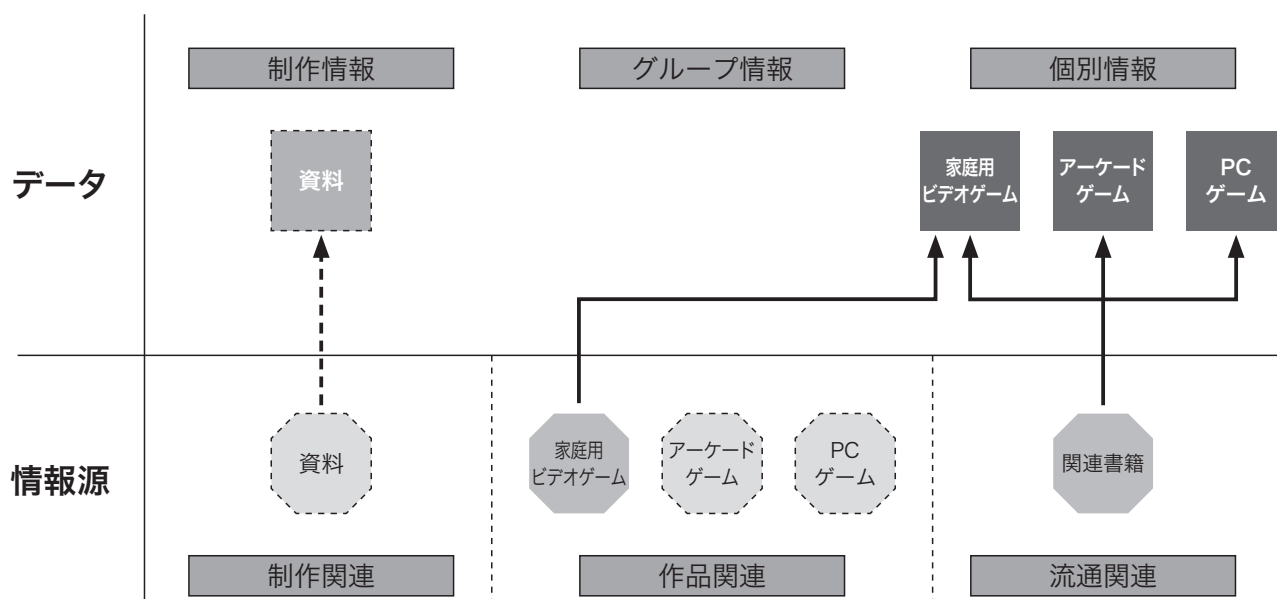
データベースのためのデータ取得

メディア芸術データベース(開発版)では、公式に発表された複数経路の情報を典拠としている。具体的には、『ファミ通³³』『ゲームスト³⁴』『ゲームマシン³⁵』等のゲームタイトルリリース時の雑誌情報、そして既に出版されている『大技林³⁶』『広技苑³⁷』『ゲーム年鑑³⁸』『アーケードTVゲームリスト 国内・海外編³⁹』等のゲームカタログの2種類を最初に資料とする。また、再度の確認用の資料として、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの公式サイト⁴⁰、任天堂株式会社の公式サイト⁴¹等、各企業の公式ウェブサイトからのデータを取得している。さらに、家庭用ビデオゲームの一部タイトルについては、ゲームソフトの現物を情報源としている。

その際の情報源としては可能な限り、紙媒体のメディア情報を重視した。ウェブは動的に情報が変わるため、「入力済みのメタデータ」と「元資料との照合」を行うことが難しくなる場合がある。紙の情報であれば、誰が入力しても同じように入力可能であるという再現性があり、また、手法としても安定しているため、紙媒体から取得した情報を優先的にデータ入力する。

なお、図表 10【ゲーム分野における情報源とデータ取得の関係】の制作情報に示した破線の関係は、データベースの将来的な拡張の余地を表している。

図表 10 ゲーム分野における情報源とデータ取得の関係



³³ 1986年に株式会社アスキー(当時)が創刊した、ゲーム総合情報雑誌。

³⁴ 1986年に株式会社新声社が創刊した、アーケードゲームの専門雑誌。

³⁵ 1974年に株式会社アミューズメント通信社が創刊した、テレビゲーム機を含む業務用アミューズメントマシンや遊園施設等に関する業界紙。

³⁶ 1989年に徳間書店インターメディア株式会社が発行した、家庭用ビデオゲームの裏技情報を中心とする書籍。

³⁷ 2000年に株式会社毎日コミュニケーションズ(当時)が発行した、家庭用ビデオゲームの裏技情報を中心とする書籍。

³⁸ 1992年に株式会社アスキーが発行した、家庭用ビデオゲームをカタログのように紹介する書籍。

³⁹ 2006年に株式会社アミューズメント通信社が発行した、国内・海外のアーケードゲームをリストとしてまとめた書籍。

⁴⁰ プレイステーション オフィシャルサイト。 <http://www.jp.playstation.com>

⁴¹ 任天堂ホームページ。 <http://www.nintendo.co.jp>

メディアアート分野におけるデータベースの情報源とデータ取得

文化芸術振興基本法において、メディア芸術は「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器を利用した芸術」と規定されている。メディアアートは、このうちの「コンピュータ及びその他の電子機器を利用した芸術」に該当し、ビデオ、モニター、コンピュータ等の電子機器等が作品の構成要素となっていることは、メディアアートの持つ特性の1つであり、ミュージック・コンクレート⁴²やライブ・エレクトロニック・ミュージック⁴³、電子音を伴う器楽作品等を含む電子音楽作品も含まれる。

データベースの情報源

メディアアート作品の多くは、各時代の科学技術を実験的に活用し多様な形態を取っているため、展示・上演された作品の保存は困難である。作品を再現・再生するための物質的素材も少ないことから、博物館・美術館や個人が所蔵する場合はあるものの、現物として収集、保存される事例は少ない。このように、作品の存在が時間的・空間的に限定される一方、制作関連物と流通関連物は物質的な収集・保存が可能である。制作関連物としては、催事における作品の展示・上演に関する指示書、あるいは作家の手稿や習作等が挙げられ、流通関連物としては、カタログやチラシといった催事に関する発行物、雑誌や新聞の紹介記事・評論等が考えられる。

メディアアート分野では、作品そのもののアーカイブが困難である以上、物質的に残される制作関連物と流通関連物の存在は貴重であり、作品像を知り得るためには、制作関連物と流通関連物の双方からアプローチする。

情報源としての分類

情報源として取得する対象物を「制作関連」「作品関連」「流通関連」に分類すると、具体的には次のように分類できる。

なお、情報源から抽出できる情報は、他の3分野では「制作情報」「グループ情報」「個別情報」としているが、メディアアート分野は、催事に関する情報が作品の存在を証明することから、「グループ情報」は「作品情報」、「個別情報」は「催事情報」に置き換え、「催事情報」をグループの束として捉えている。

⁴² 1940年代の後半にフランスで作られた現代音楽のジャンル。

⁴³ 生の楽器演奏等を直接マイクで拾い、それに電氣的な変調等の操作を与え、改めて会場からスピーカーによって同時に流す、電子音楽の技術の一種。

制作関連

制作関連のアーカイブ対象物は、他分野であれば作品が完成する過程での中間生成物が中心となるが、メディアアート分野においては、作品を構成する物質的素材が残ることはまれである。そのため、催事で展示・上演した際の環境資料を保存し、作品の構成をたどる方法が有効である。また、作品に直接紐付かない素材であっても、作家の手稿や書簡、習作等は、その作家性を考察する上で重要な情報源である。

制作関連に含まれる対象物の例

.....

指示書(催事で展示・上演した際の必要環境資料等)

作家の手稿・書簡

作家の創作ノート・習作 等

作品関連

メディアアート作品は、催事という時間的・空間的に限定された中でのみ存在するという特性上、作品を博物館・美術館や個人で所蔵する場合はあるが、収集、保存されることは少ない。物質的な作品保存の形態としては、作品の写真や映像、レポートといった二次的な記録物であることが多い。

作品関連に含まれる対象物の例

.....

メディアアート作品の写真, 映像, レポート等, 二次的な記録物 等

流通関連

メディアアート作品は、催事における展示や上演によって世間にその存在が認知される。存在の認知を流通として考えれば、メディアアートの流通関連物は催事にまつわる制作物と捉えることができる。その中でも、催事や作品を紹介・アナウンスするためのカタログ、チラシ、プレスリリース等は、流通関連物の中心であると同時に、メディアアート分野のデータベースを構築する上で、最も有効な情報源になる。また、催事全体、あるいは作品個々を記録した会場写真や動画記録のほか、雑誌や新聞、関連書籍に掲載された紹介記事・評論も、催事及び作品個々の多角的なデータ取得に役立つ。

流通関連に含まれる対象物の例

.....

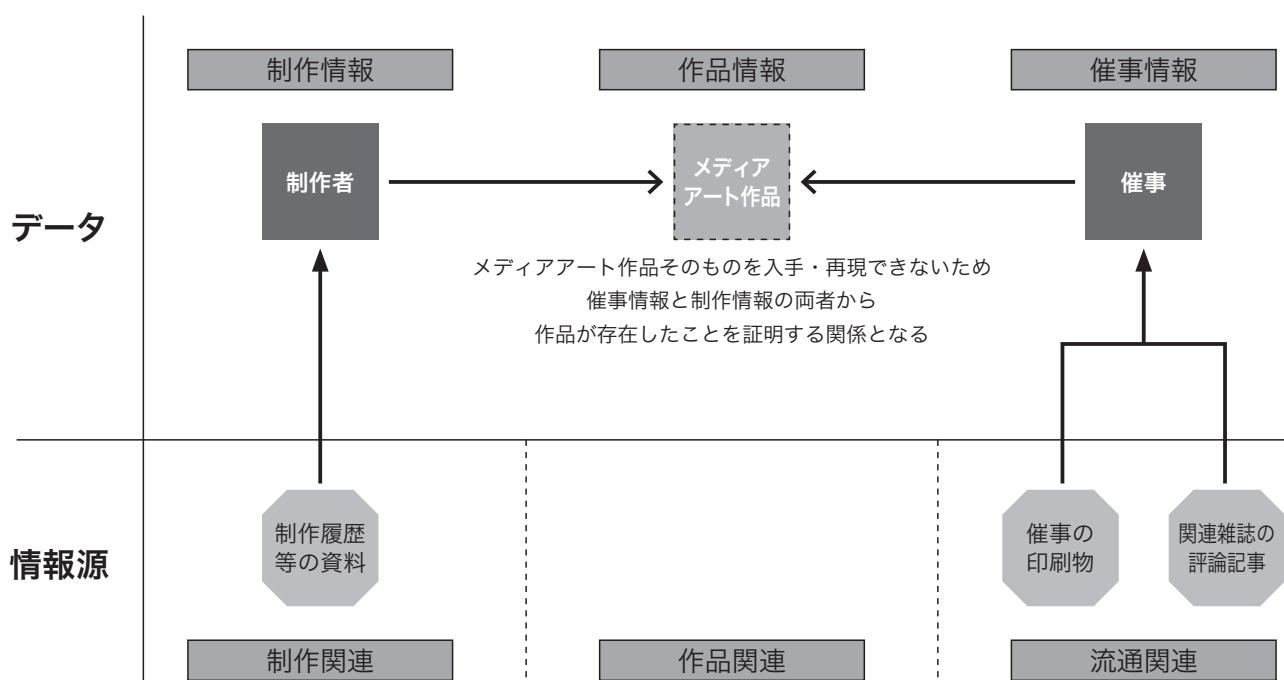
- 催事に関する発行物(カタログ, チラシ, プレスリリース等)
- 催事のダイレクトメール
- 催事全体に関する記録(会場写真, 動画記録等)
- 催事で展示・上演した作品個々の記録(作品写真, 作品映像記録等)
- 雑誌・新聞の紹介記事
- 関連書籍
- 等

データベースのためのデータ取得

メディアアート作品の性質を知るためには、催事で展示・上演した際の情報と、作家性にまつわる情報を含めた双方からたどるほかない。特に、催事情報は作品の存在を証明する重要なメタデータであり、メディアアート分野のデータベースを構築する上で中心となる。一方で、制作情報は、主に作家研究の見地において有用なメタデータである。作品を現物として残すことが困難なメディアアート分野では、これら異なるアプローチをもって、作品情報のデータを抽出していく。

ただし、催事情報の取得元となるカタログやチラシ、プレスリリース、楽譜、舞踏譜、スケッチ等のアーカイブ対象物は、催事に先立って用意された資料であって、事後の記録ではない。過去には、予定されていた演目がイベント期間中に変更された、あるいはキャンセルされた例が散見され、そのような可能性を留意しておく必要がある。事前資料に記載された情報と、催事で行われた事実が異なるにもかかわらず、資料の情報をそのままデータに記録することは、あたかもそれが事実であったと後世に伝えることになりかねず、催事情報はメディアアート分野のメタデータの中で重要な位置を占めるが、それゆえに慎重なデータ検証が必要である。

図表 11 **メディアアート分野における情報源とデータ取得の関係**



3 マンガ分野におけるデータベース

ここでは、データベース構築を担当するパートナー団体の実際の活動に基づき、マンガ分野におけるデータベース構造の概要、及び主なメタデータについて解説する。

マンガ分野のデータベースの概要

マンガ分野のデータベースは、「マンガ作品」テーブルを頂点とするピラミッド型の構造となっている。「マンガ作品」とは、データベースを検索する際、検索ワードとして頻繁に用いられることが想定される、『鉄腕アトム』等マンガの作品名に当たる。この作品名から、掲載されたマンガ単行本やマンガ雑誌、それらの現物を所有している所蔵館が検索結果として表示される。ただし、マンガ作品名を規定し、検索性を効率化させる構造を実現するに当たっては、「マンガ作品」テーブルに連なる、マンガ単行本とマンガ雑誌を大きな軸とする各種情報テーブルを事前に整理しておく必要があるため、これらを規定するに至った背景を説明しておく。

マンガ単行本に関連するテーブルの規定

マンガ単行本に関連するテーブルの規定に当たっては、国内にどの程度の種類のマンガ単行本が存在するのかを把握することが重要である。マンガ単行本1冊ずつを特定するためには、出版物に付与される書誌情報を利用すればよいと考えられる傾向があるが、メタデータとして流用するには書誌情報は必ずしも最適ではない。マンガ単行本には「0巻」や「1.5巻」といった独特の巻次のつけ方があり、このような自然数以外の捉え方は書誌情報でカバーできない。また、単行本の大きさについても、「縦16cm」等の表記しかなく、しかもmm単位の端数は切上げとなっているので、マンガ単行本における新書判⁴⁴とB6判⁴⁵ではその差が1cm未満のため混同されることがある。

こうした実情を踏まえ、マンガ分野では現物から取得できる情報をもとに、マンガ分野に最適化したメタデータを構築するに至った。まず、協力関係にある5つの所蔵館から、単行本の蔵書1冊ずつのデータを取得したことで、単行本の総量を把握することができる。しかし、各所蔵館で同じ単行本を所蔵していることもあれば、1つの所蔵館でも複本を多数所有しているケースもあり、この時点で冊数の把握はできても何種類の単行本が存在するかまで特定できていない。そのため、複本を1種類の単行本データとして統合するマージ作業⁴⁶を実施し、その上で整理されたものが「単行本」テーブルである。

⁴⁴ 本の版型の一種であり、103×182mm、またはそれに近い寸法となる。マンガ単行本等の新書に多く用いられる。

⁴⁵ 本の版型の一種であり、128×182mmの寸法となる。一般の書籍に多く用いられる。

⁴⁶ 本ガイドライン 第二部 事例集「マンガ分野におけるマージ実証実験」(P.83)。

この「単行本」テーブルは、現物としての単行本 1 冊ずつを管理するテーブルである。マンガ単行本の特徴として、異版の多さと巻次の長大化という 2 つの問題を抱えていることが挙げられる。異版の多さとは、通常のコミックス版や豪華愛蔵版、コンビニエンス・ストア流通用の総集編版等、同じ作品であっても様々に異なる単行本シリーズが存在することを意味し、例えば『鉄腕アトム』なら 20 種類以上の異なる単行本シリーズがある。巻次の長大化とは、マンガ単行本は 1 つの作品の巻次が大きくなることを意味し、30 巻以上の巻次を持つ作品は多数ある。これら 2 つの問題から、そのまま「マンガ作品」テーブルに紐付けるとデータベースの検索性を損なうことになる。そこで別途、「単行本全巻情報」テーブルを規定した。「単行本全巻情報」テーブルは、個別のマンガ単行本を同じ版のグループごとにまとめたものであり、異版を区別すると同時に、長大化した巻次も 1 つのデータとして管理できるようになることから、「単行本」テーブルと「マンガ作品」テーブルの間に立ち検索性を確保する存在となる。

こうして確立されたマンガ単行本に関連するテーブルには、既に各所蔵館の所蔵状況とともにメタデータの入力がほぼ完了している。新たに追加されるマンガ単行本のデータについては、新書であれば NDL サーチから取得できる。個別の所蔵館が寄贈を受けた場合、最初に入手した所蔵館がメタデータを入力しておけば、以降は別の所蔵館が同じマンガ単行本を入手してもデータをダウンロードするのみで済む。この仕組みは、新しく協力関係の輪に参入する所蔵館が現れた際においても、蔵書のメタデータを 1 つずつ入力する作業がなくなり、蔵書とダウンロードしたデータを照らし合わせるだけで管理できるようになることから、スムーズな参入を実現できる。

マンガ雑誌に関連するテーブルの規定

マンガ雑誌に関するテーブル構造の関係と、そのメタデータ規定の流れも、基本的にはマンガ単行本と同じ考え方で成り立っている。

まずは、5 つの所蔵館の蔵書データを提供頂き、その上でマンガ雑誌 1 冊ずつを特定するための「雑誌巻号」テーブルを整理する。ただし、マンガ雑誌にはマンガ単行本における ISBN のような特定に有効な情報が存在しないという問題がある。雑誌コードは ISBN に近い概念であるが、毎年使い回されるため、長期範囲の特定には利用できない。1 つのマンガ雑誌を特定・管理するには、新しい ID を付与する必要があるため、マンガ分野では「秋田コード⁴⁷」と発行年月日を組み合わせた「雑誌巻号 ID」を規定した。「雑誌巻号」テーブルで蔵書 1 冊ずつの整理ができた時点で、どんな種類の雑誌かを示す「雑誌基本」テーブルと紐付ける。これは、マンガ単行本でいう「単行本」テーブルと「単行本全巻情報」テーブルの関係と同様である。

この時点では、所蔵館の蔵書管理の範囲にすぎないことから、どの雑誌にどんな作品が掲載されているかを示す「マンガ雑誌目次」テーブルを置き、さらに「雑誌作品」テーブルで作品ごとの掲載雑誌を関連づける。この構造をもって、「マンガ作品」テーブルに紐付けたときに検索性を向上させることができる。

⁴⁷ 日本マンガ学会理事の秋田孝宏氏が提唱し、主に戦後のストーリーマンガの作品と雑誌のデータを系統的に取るために設計されたコード。

マンガ作品にはマンガ雑誌に掲載されても単行本化されなかったものがあるが、マンガ雑誌に関連するテーブルにその作品のメタデータが格納されることで、データベース上ですくい上げることが可能となっている。

その他のテーブルの規定

マンガ分野のデータベースでは、マンガ単行本とマンガ雑誌を主軸としながらも、原画や出版物の付録、あるいは貸本や同人誌といった特定が困難な冊子についても、各所蔵館の所有状況に対応してメタデータを格納するテーブルを規定している。

付録等は広義の「資料」テーブルに格納し、原画については点数が膨大となるため、資料テーブルとは別に「マンガ原画」テーブルに分けている。博物館資料のように1枚ずつ管理するのではなく、1話分等集合的に管理し、原画1点ずつの情報については「マンガ原画各頁」テーブルに収めている。貸本や同人誌は「その他の冊子」テーブルに格納しており、「資料」「マンガ原画」「その他の冊子」に入るデータが特定の作品と紐付けられる場合は、「マンガ作品」テーブルとのリンクを設けている。

マンガ分野の主なメタデータ

ここではメディア芸術データベース(開発版)に格納されている, マンガ分野の中心となるマンガ雑誌とマンガ単行本のメタデータを例と併せて紹介する。なお, 両者の区別が困難なものやムック等については, ISBN のあるものは暫定的にマンガ単行本とされている。

マンガ単行本

マンガ単行本では, 図表 12【マンガ単行本の主なメタデータ】のようなメタデータが格納されている。また, 特徴的なメタデータについても説明する。

図表 12 マンガ単行本の主なメタデータ

◆「単行本」テーブル(例)

メタデータの項目	メタデータの例
マンガ単行本名	新・のび太の宇宙開拓史
マンガ単行本名ヨミ	シン ノビタ ノ ウチュウ カイタクシ
マンガ単行本名追記	映画ドラえもん / オールカラー
マンガ単行本名追記ヨミ	エイガ ドラエモン / オール カラー
マンガ単行本別版表示	アニメ版
巻	第1巻
巻ソート	1.0 (巻を数値化したものを入力)
責任表示	[原作]藤子・F・不二雄 / [脚本]真保裕一 / [監修]藤子プロ
初版発行年(西暦)	2009
初版発行月	8
初版発行日	2
単行本レーベル(サブレーベル)	てんとう虫コミックス・アニメ版
単行本レーベルヨミ	テントウ ムシ コミックス アニメバン
レーベル番号	0815
出版者名	小学館 / ショウガクカン
出版地	東京
ページ数	142p
縦の長さ_横の長さ	18.2cm × 12.8cm
ISBN	9784091408150
言語区分	日本語
レーティング	(「成年コミック」等のマーク)

◆「所蔵情報」テーブル(例)

メタデータの項目	メタデータの例
登録番号(館固有の ID)	000010580999 (館での管理番号を記入)
版数	(所蔵している冊子の版を記入)
刷数	2 (所蔵している冊子の刷数を記入)
発行年(西暦)	2010
発行月	8
発行日	10 (その刷の日付を記入)
価格	552円+税
判型	B6
館独自の備考	ヤブレあり, オビつき(所蔵している冊子の状態等)

マンガ単行本の主な項目のデータ入力時の注意点

■「単行本」テーブル

マンガ単行本名追記

マンガ単行本別版表示

「マンガ単行本名」を記述する際、表紙・背表紙の文字(ロゴ)やデザイン処理されて記述されているため、どの順で読むのかがわからず「冠称タイトル」(角書き)なのか「副題」なのか「各巻タイトル」なのか判別できないケースが多い。同じ所蔵館内でも判断に相違が生じるケースが多く、また奥付の表記と表紙の表記が全く異なることもある。これが記述の相違を引き起こし、ソート不順等の原因となっていることから、メタデータ項目を別にするデメリットの方が大きいと判断し、「マンガ単行本名」以外は「マンガ単行本名追記」という大きな枠組みを設けてこちらに入れている。また、同じ作品の同じ単行本レーベル(叢書)内でも「限定版」「新装版」「完全版」等バージョンの異なるものも多く「冠称タイトル」とも誤解を招くため、これらを「マンガ単行本別版表示」としてメタデータを設定している。

巻

巻ソート

「上中下」といった巻次の順番を表す「巻」と、それを数値化した「巻ソート」の両者を記録し、リスト表示では「巻ソート」値順に並ぶよう活用している。また、「7.5巻」「0巻」等、自然数以外の常識的にはありえない巻も、マンガ単行本ではしばしば存在することがある。

作者・著者

原作・原案

協力者

著者の表示は「責任表示」として1つにまとめるケースが一般的であるが、一部の所蔵館では、マンガの著者を「作者・著者」「原作・原案」「協力者」の3種類に分けて有効に管理しているため、これらを生かすかたちとなっている。

単行本レーベル

レーベル典拠 ID

異版の確認では「単行本レーベル」(叢書)の確認が必須であるが、表記の相違が大きく文字列判定が困難であるため、「レーベル典拠 ID」として ID 化した値を別途管理している。同様に、出版者についても典拠 ID を設定している。

初版発行年(西暦)**初版発行月****初版発行日**

図書館での目録規則では「日」まで記録しないことが多いが、発行日日付も異版の確認で重要なケースがあるため、「日」まで管理できるようにしている。

■「所蔵情報」テーブル

版数**刷数****発行年(西暦)****発行月****発行日**

同一の本と見なした単行本について、「版数」「刷数」が違う等の情報は子テーブル側で管理を行っている。例えば同じ本でも、初版を国立国会図書館が、第2刷を明治大学米沢嘉博記念図書館が所持している場合、親の「単行本」は共通で、子の「所蔵情報」は別々に紐付いて管理されるかたちとなっている。

登録番号(館固有の ID)**館独自の備考**

これらも同様に子テーブル側の「共通ではない情報」として、その所蔵館での管理番号である「登録番号(館固有の ID)」を表示して出納の利便性を図ったり、破れ等の状態を「館独自の備考」として注意を促したりすることを目的としている。

マンガ雑誌

マンガ雑誌では、図表 13【マンガ雑誌の主なメタデータ】のようなメタデータが格納されている。また、特徴的なメタデータについても説明する。

図表 13

マンガ雑誌の主なメタデータ

◆「雑誌巻号」テーブル(例)

メタデータの項目	メタデータの例
雑誌巻号ID	JUMPrjl20120115 (雑誌略号 + 表示 or 発行 or 発売年月日 8 ケタ)
雑誌略号ID	JUMPrjl
マンガ雑誌サブタイトル	(総集編増刊等, タイトルがある場合に記入)
マンガ雑誌サブタイトルヨミ	
表示年	2011 (表紙に大きく記載している年)
表示月	1 (表紙に大きく記載している月)
表示日	15 (表紙に大きく記載している日)
表示合併月	1 (表紙に大きく記載している月の合併月)
表示合併日	16 (表紙に大きく記載している月の合併日)
合併	合併(合併号の場合に記載する)
表示号数	3 (表紙に大きく記載している号数)
表示合併号数	4 (表紙に大きく記載している号数の合併号数)
補助号数	(「春の号」等, 数字以外の号数表記)
発行年(西暦)	2012 (「発行」と記載している年)

メタデータの項目	メタデータの例
発行月	1 (「発行」と記載している月)
発行日	15 (「発行」と記載している日)
発行合併月	1 (「発行」と記載している月の合併月)
発行合併日	16 (「発行」と記載している月の合併日)
発売年	2011 (「発売」と記載している年)
発売月	12 (「発売」と記載している月)
発売日	19 (「発売」と記載している日)
巻	45 (雑誌を管理している「巻」の数値)
号	3 (雑誌を管理している「号」の数値)
通巻	2151 (雑誌を管理している「通巻」の数値)
出版者名	集英社 / シュウエイシャ
ページ数	526
縦の長さ_横の長さ	25.7cm x 18.2cm
製本	無線綴
価格	238円+税
レイティング	(「成年コミック」等のマーク)

◆「所蔵情報」テーブル(例)

メタデータの項目	メタデータの例
登録番号(館固有の ID)	11449 (館での管理番号を記入)
判型	B5
付録の所蔵	(付録を所持している場合に記載)
館独自の備考	(所蔵している冊子の状態等)

マンガ雑誌の主な項目のデータ入力時の注意点

■「雑誌基本」テーブル

変遷

マンガ雑誌備考

雑誌は、別の雑誌の増刊から派生して独立したり、誌名が変更されたり、刊行頻度が月 2 回刊から週刊となる等、変更される場合が多いため、変遷等の概要を記載している。

ISSN

雑誌基本を定義するコードの 1 つに ISSN があるが、マンガ雑誌は ISSN の設定がないものが多く、所蔵物からの読み取りもできないため、汎用的なコードとしては使用されていない。

■「雑誌巻号」テーブル

雑誌サブタイトル

通常号でない雑誌の増刊等で、作品集的な「総集編」等が編集されるケースがあり、その作品名や特集名を記載する。こうした雑誌の増刊として刊行される ISBN がない冊子は、単行本でなく雑誌巻号として管理している。

表示年

表示(合併)月

表示(合併)日

雑誌の表紙等に記載される「1月15日号」等の日付を記載し、ID作成の要素としている。「発行年」「発行月」「発行日」と同一の場合が大半であるが、近年は異なる場合もある。また、合併号として2つの日付が記載されることもある。

表示号数

表示合併号数

週刊誌等の場合、表紙や背表紙等に号数(大きく記載されている通し番号)があれば記載している。後述の「号」とは数値の相違が生じるケースが多い。年末年始等では合併号として数字が2つとなることもある。

発行年(西暦)

発行(合併)月

発行(合併)日

発売年

発売月

発売日

2009年10月頃から、雑誌は「発行日」のほか、実際に店頭に並ぶ「発売日」が記載されるようになった。近年では「発行年」「発行月」「発行日」と「発売年」「発売月」「発売日」が同一である場合もある。

巻

号

通巻

図書館等ではこれらの数値をもとに雑誌巻号を管理するが多いが、マンガ雑誌の場合、このような記載が全くないものも多数ある。また、前述の「表示号数」と「号」の数値に相違が生じることが多いため、区別して管理している。

雑誌コード

マンガ雑誌には流通上の「雑誌コード」が記載されているが、他の雑誌と重複して使用されることもあり、このコード番号だけで冊子を特定することができない。将来的に冊子を特定できるようになった際に活用される。

■「所蔵情報」テーブル

登録番号(館固有の ID)

付録の所蔵

館独自の備考

「単行本」と同様に「共通ではない情報」が記載される。「付録の所蔵」は、その雑誌巻号の付録も同時に管理されている場合に内容を記載している。

メディア芸術データベース(開発版)項目一覧

◆「マンガ作品」テーブル

ID
マンガ作品 ID
マンガ作品名
マンガ作品名ヨミ
別題・副題・原題
ローマ字表記
責任表示
著者典拠 ID
公表時期
出典
マンガ作品紹介文・解説
分類
マンガ作品タグ
レイティング
キーワード
アニメ作品 ID
関連マンガ作品 ID
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック ⁴⁸

◆「単行本」テーブル

ID
マンガ単行本 ID
マンガ単行本全巻情報 ID
マンガ単行本名
マンガ単行本名ヨミ
マンガ単行本名追記
マンガ単行本名追記ヨミ
マンガ単行本別版表示
巻
巻ソート
責任表示
作者・著者
作者・著者ヨミ
原作・原案

原作・原案ヨミ
協力者
協力者ヨミ
標目
著者典拠 ID
初版発行年(西暦)
初版発行月
初版発行日
初版価格
単行本レーベル(サブ)
単行本レーベルヨミ
レーベル番号
レーベル典拠 ID
シリーズ
シリーズヨミ
出版者名
出版者典拠 ID
出版地
ページ数
縦の長さ × 横の長さ
ISBN
全国書誌番号
言語区分
分類
レイティング
マンガ単行本紹介文
マンガ単行本タグ
マンガ単行本備考
画像 1
画像 1 の表示フラグ
画像 2
画像 2 の表示フラグ
画像 3
画像 3 の表示フラグ
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

⁴⁸ データ更新を行う際に、他者が同時にデータ更新を行わないことを前提とした排他制御。対義的な制御として、悲観的ロックがある。

◆「単行本全巻情報」テーブル

ID
マンガ単行本全巻 ID
マンガ作品 ID
マンガ単行本全巻名
マンガ単行本全巻名ヨミ
マンガ単行本全巻名追記
マンガ単行本全巻名追記ヨミ
マンガ単行本全巻別版表示
マンガ単行本全巻数
グループ番号
責任表示
作者・著者
作者・著者ヨミ
原作・原案
原作・原案ヨミ
協力者
協力者ヨミ
標目
著者典拠 ID
最終巻発行日
単行本レーベル
単行本レーベルヨミ
レーベル典拠 ID
シリーズ
シリーズヨミ
出版者名
出版者典拠 ID
出版地
縦の長さ × 横の長さ
ISBN などのセットコード
言語区分
分類
レイティング
マンガ単行本全巻紹介文
マンガ単行本タグ
マンガ単行本備考
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「雑誌基本」テーブル

ID
雑誌略号 ID
雑誌名
雑誌名ヨミ
出版者名
出版者典拠 ID
出版地
発行頻度
変遷
創刊年(西暦)
創刊発行月
創刊発行日
終刊年(西暦)
終刊発行月
終刊発行日
終刊表示号数
終刊巻
終刊号
終刊通巻号
ISSN
全国書誌番号
言語区分
マンガ雑誌紹介文
マンガ雑誌タグ
マンガ雑誌備考
大阪コード
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「雑誌巻号」テーブル

ID
雑誌巻号 ID
雑誌略号 ID
雑誌サブタイトル
雑誌サブタイトルヨミ
表示年
表示月
表示日
表示合併月
表示合併日
合併
表示号数
表示合併号数
補助号数
発行年(西暦)
発行月
発行日
発行合併月
発行合併日
発売年
発売月
発売日
巻
号
通巻
出版者名
出版者典拠 ID
発行人
編集人
ページ数
縦の長さ × 横の長さ
製本
価格
分類
レイティング
雑誌コード
マンガ雑誌巻号タグ
マンガ雑誌巻号備考
画像 1
画像 1 の表示フラグ
画像 2
画像 2 の表示フラグ
画像 3
画像 3 の表示フラグ
メモ

データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「雑誌目次」テーブル

ID
雑誌巻号 ID
雑誌目次 ID
マンガ雑誌作品 ID
分類・記事種別
マンガ雑誌作品名
マンガ雑誌作品名ヨミ
作者・著者
作者・著者ヨミ
原作・原案
原作・原案ヨミ
協力者
協力者ヨミ
サブタイトル(内容)
開始ページ数
終了ページ数
除ページ数
マンガ雑誌目次備考
付録・綴り込みなどの形態
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「雑誌作品」テーブル

ID
マンガ雑誌作品 ID
マンガ作品 ID
マンガ雑誌作品名
マンガ雑誌作品名ヨミ
作者・著者
作者・著者ヨミ
原作・原案
原作・原案ヨミ
協力者
協力者ヨミ
マンガ雑誌作品タグ
マンガ雑誌作品備考
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「マンガ原画各頁」テーブル

ID
マンガ原画 ID
枝番
番号情報
色
内容の備考
状態
画像番号
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「マンガ原画」テーブル

ID
マンガ原画 ID
マンガ原画作品名
マンガ原画作品名ヨミ
マンガ作品 ID
順序
順序ソート
枚数
詳細説明(紹介文)
初出
初出 ID
収録
収録 ID
作画者・共著者
作画者・共著者ヨミ
著者典拠 ID
執筆時期
大きさ
色数
画材
状態
言語区分
マンガ原画タグ
画像 1
画像 1 のステータス
画像 2
画像 2 のステータス
画像 3
画像 3 のステータス
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「その他の冊子」テーブル

ID
その他の冊子 ID
マンガ作品 ID
冊子名
冊子名ヨミ
冊子名追記
冊子名追記ヨミ
冊子名別版表示
巻
巻ソート
責任表示
作者・著者
作者・著者ヨミ
原作・原案
原作・原案ヨミ
協力者
協力者ヨミ
標目
著者典拠 ID
初版発行年(西暦)
初版発行月
初版発行日
発行日備考
シリーズ
シリーズヨミ
シリーズ番号
頒布イベント
価格・頒価
出版者(サークル名)
出版者典拠 ID
発行者
発行地
ページ数
縦の長さ × 横の長さ
製本・造本形態
全国書誌番号
言語区分
分類
レイティング
冊子紹介文
冊子タグ
冊子備考
画像 1
画像 1 の表示ステータス
画像 2
画像 2 の表示ステータス

画像 3
画像 3 の表示ステータス
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「資料」テーブル

ID
資料 ID
資料名
資料名ヨミ
作品 ID
順序
順序ソート
数量
詳細説明(説明文)
関連物(連携収蔵物)
関連物 ID
分類・カテゴリー
責任表示
責任表示ヨミ
著者典拠 ID
時期
作成(発行)地
大きさ
状態
言語区分
コード
マンガ資料タグ
画像 1
画像 1 のステータス
画像 2
画像 2 のステータス
画像 3
画像 3 のステータス
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「典拠」テーブル

ID
典拠 ID
標目
名称
ヨミ
ローマ字
をも見よ参照
を見よ参照
別名
生年
生月
生日
没年
没月
没日
専門・専攻
職業・経歴
設立年・結成年
設立月・結成月
設立日・結成日
廃止年
廃止月
廃止日
期間
来歴
ID 元の表記
種類(個人・団体)
出典
出典物 ID
他データベース
備考
独自情報
著作権継承者
メモ
データの状態
作成日
最終更新日
作成者
最終更新者
楽観的ロック

◆「ユーザ」テーブル

ID
ユーザ ID
所属 ID(FK)
権限 ID(FK)
パスワード
氏名(姓)
氏名(名)
氏名ヨミ(姓)
氏名ヨミ(名)
メールアドレス
作成日
更新日
楽観的ロック

◆「所属」テーブル

ID
所属名
所属コード
作成日
更新日
楽観的ロック

◆「権限」テーブル

ID
権限名
権限レベル
作成日
更新日
楽観的ロック

◆「操作ログ」テーブル

処理 ID
処理名
処理ユーザ ID
開始時刻
終了時刻
処理結果
詳細
処理件数
レポート
作成日
更新日

◆「所蔵情報」テーブル

ID	非表示項目 29
マンガ ID(単行本・雑誌・資料・同人誌) (FK)	非表示項目 30
テーブルタイプ(FK)	非表示項目 31
所蔵館 ID	非表示項目 32
枝番	非表示項目 33
登録番号(館固有割振 ID)	非表示項目 34
版数	非表示項目 35
刷数	非表示項目 36
発行年(西暦)	非表示項目 37
発行月	非表示項目 38
発行日	非表示項目 39
価格	非表示項目 40
判型	非表示項目 41
付録の所蔵	非表示項目 42
館独自の備考	非表示項目 43
所蔵情報テーブルの非表示フラグ	非表示項目 44
マンガ単行本所蔵情報 ID	非表示項目 45
非表示項目 1	非表示項目 46
非表示項目 2	非表示項目 47
非表示項目 3	非表示項目 48
非表示項目 4	非表示項目 49
非表示項目 5	非表示項目 50
非表示項目 6	作成日
非表示項目 7	最終更新日
非表示項目 8	作成者
非表示項目 9	最終更新者
非表示項目 10	楽観的ロック
非表示項目 11	
非表示項目 12	
非表示項目 13	
非表示項目 14	
非表示項目 15	
非表示項目 16	
非表示項目 17	
非表示項目 18	
非表示項目 19	
非表示項目 20	
非表示項目 21	
非表示項目 22	
非表示項目 23	
非表示項目 24	
非表示項目 25	
非表示項目 26	
非表示項目 27	
非表示項目 28	

4 | アニメーション分野におけるデータベース

アニメーション分野は、テレビアニメーションのシリーズ化や、長編アニメーションとしての劇場公開、DVD や BD による二次流通、又はおもちゃやゲーム、アパレルといった周辺産業への展開、舞台化等、1 つの作品が多様な流通につながりやすい側面を持つ。制作過程においても、原作、脚本、絵コンテ、背景、動画、アフレコ、音響と、作品に関わるスタッフも多く、それらの教育機関も複数存在する。

アニメーション分野のデータベースの概要

アニメーション分野のメディア芸術データベース(開発版)は、アニメーションシリーズ単位(放映上の 1 作品単位)でデータの登録を行っている。その中心が「アニメシリーズ」テーブルであり、放映開始・終了の年月日や主要スタッフ等、シリーズの包括的な情報を把握することができる。「アニメシリーズ」テーブルの下に、「アニメ各話情報」テーブルがあり、アニメーションシリーズの放映回数分の各話タイトル、放送年月日、各話ストーリー等の各話情報を登録することができる。

その他、「資料」テーブルと「映像パッケージ」テーブルの 2 つが「アニメシリーズ」テーブルに紐付いており、平成 26 年度時点では、前者は、東京国立近代美術館フィルムセンターにてリスト化された所蔵情報を登録している。後者は、国立国会図書館に納品されている映像パッケージの中で、アニメーションと区分されているデータを取得して登録している。

これらの上位概念として「アニメ作品」テーブルがある。これは、関連する複数の「アニメシリーズ」テーブルをまとめ、リンクするためのテーブルである。リンク用の ID と検索用のキーワードが入力されており、このテーブルを活用することで検索を効率的に行える。また、マンガ分野の「マンガ作品」テーブルとも紐付いており、アニメーション作品のマンガ原作やコミカライズが検索できるようになっている。

アニメーション分野の主なメタデータ

メディア芸術データベース(開発版)に格納されているアニメーション分野のメタデータを例とともに図表 14【アニメーション分野の主なメタデータ】で紹介し、特徴的なものについても説明する。メディア芸術デジタルアーカイブ事業では対象が商業アニメーション作品が中心であるため、メタデータに関してもそれに沿ったものとなっている。

図表 14 アニメーション分野の主なメタデータ

メタデータの項目	メタデータの例
アニメシリーズ情報ID	ANS001003700
アニメ作品情報ID	ANT001003700
メディア	tv_a *表示時には「TV」に置き換え
タイトル	TIGER & BUNNY
タイトル英語表記 ローマ字(ヘボン式)	
タイトル英語表記 ローマ字(マクロン表記)	
よみがな	タイガー アンド バニー / タイガー&バニー
通称	
英語表記(国内)	
英語表記(海外)	
開始年	2011
開始月	4
開始日	3
開始年月日8ケタ	20110403
終了年	2011
終了月	9
終了日	18
終了年月日8ケタ	20110918
タグ	
放送局/劇場/販売元	MBS / TOKYO MX / BS11
放送期間など	毎週土曜 / 01:58~02:28
放送枠時間/収録時間	30
放送枠時間/収録時間(数値)	30
放送回数(話数)	全 25 話, スペシャル 1 話
放送回数(数値)	26
話数	(26) *システムが自動表示。関連する各話情報のレコード数が表示される。
原作	
監督	
制作	[製作]サンライズ / [製作]バンダイビジュアル / [製作]毎日放送
制作典拠ID	A400002627 / A400002024 / A400004666

メタデータの項目	メタデータの例
コピーライト	
画像判定	
ストーリー	
解説	
メインキャラクター紹介	
キャスト	<p>【ワイルドタイガー / 鎬木・T・虎徹】 平田広明 【バーナビー・ブルックス Jr.】 森田成一 【ブルーローズ / カリーナ・ライル】 寿 美菜子 【ロックバイソン / アントニオ・ロベス】 楠 大典 【スカイハイ / キース・グッドマン】 井上 剛 【ファイヤーエンブレム / ネイサン・シーモア】 津田健次郎 【ドラゴンキッド / ホアン・パオリン】 伊瀬茉莉也 【折紙サイクロン / イワン・カレリン】 岡本信彦 【アニエス・ジュベール】 甲斐田裕子 【アレキサンダー・ロイズ】 横島 亘 【斎藤さん】 岩崎ひろし 【ベン・ジャクソン】 宝亀克寿 【鎬木 楓】 日高里菜 【アルバート・マーベリック】 福田信昭 【ルナティック / ユーリ・ペトロフ】 遊佐浩二</p>
キャスト典拠ID	
関連作品	*作品情報IDを入力することで関連作品とリンクしている。
メインスタッフ	<p>[原作]サンライズ [シリーズ構成]西田征史 [監督]さとうけいいち [キャラクター原案・ヒーローデザイン]桂正和 [キャラクターデザイン]羽山賢二 / [キャラクターデザイン]山田正樹 [美術設定]松本浩樹 / [美術設定]児玉陽平 [美術監督]大久保錦一 [美術ボード]平牟禮好空 [音楽]池頼広</p>
スタッフ典拠ID	A300003137 / A300018650 / A300003074 / …
各話タイトル	<p>#01 All's well that ends well. 終わりよければすべてよし #02 A good beginning makes a good ending. はじめが肝心 #03 Many a true word is spoken in jest. 嘘から出た真実 #04 Fear is often greater than the danger. 案ずるより産むが易し #05 Go for broke! 当たって砕ける! #06 Fire is a good servant but a bad master. 火は従順なしもべだが、悪しき主人でもある #07 The wolf knows what the ill beast thinks. 蛇の道は蛇 #08 There is always a next time. 必ず機会が来る</p>

メタデータの項目	メタデータの例
各話タイトル	#09 Spare the rod and spoil the child. かわいい子には旅をさせよ #10 The calm before the storm. 嵐の前の静けさ #11 The die is cast. 賽は投げられた #12 Take heed of the snake in the grass. 草の中にいる蛇に用心せよ #13 Confidence is a plant of slow growth. 信頼という木は大きくなるのが遅い木である #14 Love is blind. 恋は盲目 #15 The sky's the limit... 限界は空高くに・・・ #16 Truth lies at the bottom of a well. 真実は井戸の底にある #17 Blood is thicker than water. 血は水よりも濃い #18 Ignorance is bliss. 知らぬが仏 #19 There's no way out. 袋の鼠 #20 Full of courtesy, full of craft. 口に蜜あり、腹に剣あり #21 Heaven helps those who help themselves. 天は自ら助くる者を助く みなさまの応援に大感謝！ ロックバイソンと振り返る TIGER & BUNNY with USATORA #22 Bad luck often brings good luck. 人間万事塞翁が馬 #23 Misfortunes never come singly. 不幸は単独では来ない #24 Nothing ventured, nothing gained. 虎穴に入らずんば虎子を得ず #25 Eternal Immortality. 永久不滅
原版メディア	*フィルムの所蔵情報は「資料情報」テーブルへ移動。シリーズ情報IDでリンク。
主題歌情報	OP1・ED3「オリオンを なぞる」 UNISON SQUARE GARDEN ED1・IS4『星のすみか』 藍坊主 IS1『GO NEXT!!』 ブルーローズ (寿 美菜子) IS2『My Song』 カリーナ・ライル (寿 美菜子) OP2「ミッシングリンク」 NOVELS ED2・IS3『マインド ゲーム』 珠妃 Tamaki
原作のメディア	
映倫NO	
映倫NOと対になっているレーティング	
キャラクターデザイン関連	
キャラクター紹介(メインメカ)	
音響関連	
所蔵情報	
情報源	アニメアワード投票用データ / 年間パーフェクト・データ(AWD+APDY)
メモ	
アニメシリーズ備考	

アニメーション分野の主な項目のデータ入力時の注意点

.....

放送局／劇場／販売元

テレビアニメーションの場合は複数の放送局で放送されることも多く、それらの情報を入力する。劇場公開作品についても同様である。また、映像パッケージの販売元も流通や権利の関係等から変更される可能性があるため、記載しておく必要がある。

放送期間

アニメーション作品がいつ放送されたかは、作品内容の背景を把握する意味でも重要な情報であり、放送開始日、終了日とともに管理する。

制作

アニメーション作品は複数の会社によって制作されることが多く、それらの情報を整理し、権利の所在を明確にする。

各話タイトル

テレビアニメーション作品に限らず、1つの作品が複数話で構成されているものが多く、それらの各話のタイトルを記載し、管理する。

原版メディア

フィルム作品は東京国立近代美術館フィルムセンターに保管されているが、時代の変遷に伴い、磁気テープやデジタル等多くのメディアによって原版が管理されているため、それらの情報を入力する。

主題歌情報

オープニング、作品挿入歌、エンディング等で使用された音楽情報を管理する。

レーティング

映画倫理委員会や日本ビデオ倫理協会、放送局、制作会社の自主規制等によってレーティングが設定されることがあり、それらの情報を管理する。

メディア芸術データベース(開発版)項目一覧

◆「アニメシリーズ」テーブル

ID
アニメシリーズ ID
アニメ作品 ID
メディア
タイトル
タイトル英語表記 ローマ字(ヘボン式)
タイトル英語表記 ローマ字(マクロン表記)
よみがな
通称
英語表記(国内)
英語表記(海外)
開始年
開始月
開始日
開始年月日 8 ケタ
終了年
終了月
終了日
終了年月日 8 ケタ
タグ
放送局/劇場/販売元
放送期間
放送枠時間/収録時間
放送枠時間/収録時間(数値)
放送回数(話数)
放送回数(数値)
話数(数値)
原作
監督
制作
制作典拠 ID
コピーライト
画像判定
ストーリー
解説
メインキャラクター紹介
キャスト
キャスト典拠 ID
関連作品
メインスタッフ
スタッフ典拠 ID
各話タイトル

原版メディア
主題歌情報
原作のメディア
映倫 NO
(映倫 NO と対になっている)レーティング
キャラクターデザイン関連
キャラクター紹介(メインメカ)
音響関連
所蔵情報
アニメシリーズ備考
情報源
メモ
区分
チェックフラグ
ステータス
最終更新日
最終更新者
削除日
削除者

◆「アニメ作品」テーブル

ID
アニメ作品 ID
タイトル
タイトルヨミ
マンガ作品 ID
別題・副題・原題・通称
アニメ作品紹介文・解説(内容紹介)
分類
タグ
関連アニメ作品へのリンク
メモ
最終更新日
最終更新者
削除日
削除者

◆「アニメ各話情報」テーブル

ID
アニメ各話 ID
アニメシリーズ ID
タイトル
各話タイトル
各話表記
ナンバリング
公開年
公開月
公開日
公開年月日 8 ケタ
各話ストーリー
各話キャラクター
各話メインメカ
各話スタッフ
スタッフ典拠 ID
各話キャスト
キャスト典拠 ID
各話情報備考
情報源
メモ
作成日
最終更新日
最終更新者
削除日
削除者

◆「資料」テーブル

ID
資料 ID
資料名
資料名ヨミ
作品 ID
順序
順序ソート
数量
詳細説明 (説明文)
関連物 (連携収蔵物)
関連物 ID
分類・カテゴリー
責任表示
責任表示ヨミ
著者典拠 ID
時期
作成 (発行) 地
大きさ
状態
言語区分
コード
資料タグ
画像 1
画像 1 の表示フラグ
画像 2
画像 2 の表示フラグ
画像 3
画像 3 の表示フラグ
メモ
所蔵 ID
各館の ID
館独自の備考
作成日
最終更新日
最終更新者
削除日
削除者
ステータス

◆「映像パッケージ」テーブル

ID
パッケージ ID
タイトル
タイトルヨミ
別版表示
順序
順序ソート
収録内容
数量、時間
シリーズタイトル
シリーズ番号
ハブリッシャー等
ハブリッシャー典拠 ID
スタッフ表記
スタッフ典拠 ID
プラットフォーム(形態)
プラットフォーム備考
大きさ
付属資料
収録方式
商品番号(型番・品番)
JAN コード
価格
発行年
発行月
発行日
言語区分
レイティング
作成(発行)地
全国書誌番号
パッケージ紹介文
パッケージタグ
パッケージ備考
画像 1
画像 1 の表示フラグ
画像 2
画像 2 の表示フラグ
画像 3
画像 3 の表示フラグ
メモ
作成日
最終更新日
最終更新者
削除日
削除者
発行年月日
ステータス

◆「所蔵情報」テーブル

ID
映像パッケージ ID
映像パッケージのクラス名
所蔵コード
所蔵 ID
各館の ID
館独自の備考
作成日
更新日

◆「(資料/映像)と(作品/シリーズ)の中間」テーブル

ID
資料 / 映像のいずれかの ID
資料 / 映像のいずれかのクラス名
作品 / シリーズ / 各話のいずれかの ID
作品 / シリーズ / 各話のいずれかのクラス名
削除日
作成日
更新日
aw_id または as_id

◆「ユーザ情報」テーブル

ID
メールアドレス
パスワード
ユーザ ID
ユーザ所属 ID
ユーザ権限 ID
ユーザ名
楽観ロック
ログイン回数
ログイン時刻
最終ログイン時刻
ログイン IP
最終ログイン IP
作成日
更新日
削除日
削除者

◆「ユーザ権限」テーブル

ID
権限名
権限レベル
作成日
更新日
削除日
楽観的ロック

◆「所属」テーブル

ID
所属名
所属コード
作成日
更新日
削除日
楽観的ロック

◆「操作ログ」テーブル

ID
タイトル
ユーザ ID
ユーザ ID
リクエストメソッド
リクエスト URL
リクエストパラメータ
作成日
更新日

5 | ゲーム分野におけるデータベース

ここでは、データベース構築を担当するパートナー団体の実際の活動に基づき、ゲーム分野におけるデータベースの概要、主なメタデータについて解説する。

ゲーム分野のデータベースの概要

ゲーム分野におけるメディア芸術データベース(開発版)は、現状では商品パッケージ単位のカード型となっている。これは最小単位として信頼性の高いものについてユニークなIDを割り振っていく、という点で考え、リリースされた商品パッケージを基本にデータを構築していく手法をとっているためである。

カード型データベースの利点としては、①作業の複雑性の低さ、②他データベースへの応用のたやすさ、といった点が挙げられる。

逆に、カード型データベースの問題点としては、データごとの多層的な情報入力が多いということが挙げられる。具体的には、例えばオンラインゲームのバージョン等について網羅的にデータを取得するための手法は、正規化の観点から不向きであるといえる。オンラインゲーム対応のデータベースを設計する場合は、別途、リレーショナルデータベースを構築する必要がある。

ゲーム分野の主なメタデータ

平成25年度の時点で、ゲーム分野においては3万本を超えるゲームソフトのデータベースを構築している。ここでは、そのデータベースの各項目の内容について解説していく。

ゲーム分野に格納されているメタデータは、図表15【ゲーム分野のメタデータ及びゲーム同定のための重要度】のようになっている。また、これらのメタデータにはゲームタイトルを同定するため重要度に違いがあるが、それぞれの項目についてこういった項目であるのか、なぜ重要なのか、付随する問題点等を、それぞれ説明していく。

図表 15

ゲーム分野のメタデータ及びゲーム同定のための重要度

分類		メタデータの項目	重要度
重要基礎情報	ゲームタイトルに関わるもの	ゲームタイトル	非常に高い
		ゲームタイトル補助	非常に高い
		ゲームタイトルローマ字表記	高い
		ゲームタイトルヨミ	高い
		ゲームタイトル英語表記	高い
	プラットフォーム	プラットフォーム	非常に高い
		ジャンル	高い
	発売年月日	発売年月日	非常に高い
	事業者／著作権者に関わるもの	ディベロッパー	非常に高い
		パブリッシャー	非常に高い
		ブランド	非常に高い
		著作権情報	高い
	価格	価格(数値)	高い
		価格(単位)	高い
		価格(税込；税抜)	高い
レーティング	レーティング	高い	
メディア	メディア	非常に高い	
	メディア容量	高い	
	容量単位		
プレイ環境	最小プレイヤ数	高い	
	最大プレイヤ数	高い	
	周辺機器		
	必要環境	高い	
	推奨環境		
資料情報	参考資料		
	ウェブサイトURL		
管理情報	入力日・アクセス日		
	ID	高い	
	所蔵情報		
その他	備考・その他		

ゲーム分野の非常に重要なメタデータ

ゲームタイトル

ゲームタイトルそのものを入力する。「完全版」「ディレクターズ・カット版」等といった同タイトルのバージョン情報は、ここには含まない。ゲームそのものを同定するための文字情報として最も重要となる項目である。

問題点としては、次のような理由によって表記ブレが生じるという点が挙げられる。

- サブタイトルを表記に含めるか
- アルファベット・日本語表記の両方が正式タイトルである場合

ゲームタイトル補助

廉価版(「the Best 版」等)、バージョン情報(「ディレクターズ・カット版」等)といった、ゲームタイトル補助情報がこれに当たる。

例えば、『塊魂』と『塊魂 the Best 版』はゲームタイトルとしては同一であるが、「ゲームタイトル補助」の情報欄のみ異なる、ということになる。

問題点としては、ゲームタイトルで生じている課題と同様に、「ザ・ベスト版」「The Best 版」等の表記ブレが資料間で見られることが挙げられる。

プラットフォーム

同一のゲームタイトルが別々のプラットフォームで発売される場合は非常に多いため、プラットフォームに関わる情報もゲームを同定するために極めて重要な項目となる。

- ① 家庭用ビデオゲームでは、「ファミリーコンピュータ」「セガサターン」等のゲームハードがこれに該当する。ただし、必要環境や備考・その他の項目で補完する場合もある。
- ② アーケードでは現状、基板名等を表記している。
- ③ PCでは、「Windows 98 以後」と OS を表記することが妥当となる場合と、「Flash4.0 以後対応」等といったブラウザに対応した技術を表記することが妥当となる場合等に分かれる。これについては、何が実質的なプラットフォームといえるのかどうかについて、ケースに応じて判断していく必要がある。現状では、PCゲームについてはPC-8801 のゲームのみを収録しているため、プラットフォームの欄には「PC-88」と書かれている。

発売年月日

発売年月日もゲームを同定するための基礎的情報となる。

問題点としては、ダウンロード版タイトルの増加に伴い、初回発売日が不明確なケースが年を追うにつれて増加しているという問題がある。とりわけ、スマートフォン向けゲームでは、最新バージョンのリリース日以外の情報がわからず、関連資料にも発売年月日が明確に記されない場合が多い。重要な項目ではあるが、表記できないことが増えている項目となる。

パブリッシャー

コンピュータゲームは、ゲームを開発した企業(ディベロッパー)と、ゲーム開発の資金を提供し広告宣伝を行う企業(パブリッシャー)が別々であることが多い。このため、「パブリッシャー」と「ディベロッパー」及び後述の「ブランド」は分けて記載しておくことで、ゲーム同定のための基礎的情報としての有用性が上がることになる。

ゲームのカタログや雑誌、ウェブサイト等に掲載されている企業名はほとんどの場合、パブリッシャーの企業名ないしブランド名であることが多い。ただし、開発も行っているのかどうか等の具

体的情報の公開は公式情報には記載されない場合が多く、資料に基づいた情報記載を行っていく上ではパブリッシャーを埋めることは比較的容易であるが、ディベロッパーの項目はなかなか情報の入手が難しいことが多い。

また、パブリッシャーの合併・倒産・社名変更等によって、ゲームタイトルリリース当時に発表された資料に基づくデータと、最新のウェブサイト等に記載されている情報との間に違いがある場合がある。こうした場合、原則として発売時の情報を記載するように統一している。

ブランド

発売の際に用いられるブランド名であり、これもゲームを同定するための基礎的情報となる。パブリッシャーが独自ブランド名でリリースしていることや、複数の企業が協同で統一ブランドを展開している場合等もある。

ディベロッパー

ゲームタイトルの開発元となる企業。「パブリッシャー」の項で触れたように、コンピュータゲームは開発元と発売元が異なる場合が多いため、分けて記載している。

ゲームを実際に開発した組織を知る上で重要な情報であるが、公式の情報を確認するための資料が少ないため、実際には入力できない場合が多い。

メディア

ROM カートリッジ、CD-ROM、DVD-ROM 等の記録メディアを指す。ダウンロードコンテンツの場合は、「ダウンロード」と記される。

ゲーム分野の重要なメタデータ

.....

ID

ゲームタイトルに割り振られる固有の ID は、データベースの設計上、パッケージのユニークな ID を割り振るために必要となる。

この際、懸賞等の商品として用意された、いわゆる「非売品タイトル」や、非公式に開発されたソフト等は、現状のメディア芸術データベース(開発版)では原則、対象外となっている。

ゲームタイトルローマ字表記

作品のローマ字読みに関しては、国立国会図書館が JAPAN/MARC という仕様を設定し、ローマ字読みの標準的な方法を定めている⁴⁹。この表記要領に従い入力された項目が、検索システムを構築する際、ローマ字入力へ対応するために必要となる。

問題点としてはゲームタイトルには「頭文字 D(イニシャル・ディー)」「家庭教師ヒットマン REBORN!(カテキョーヒットマンリボーン)」等、特殊な読みのものも多く、こうしたものについて

⁴⁹ 国立国会図書館『JAPAN/MARC MARC21 フォーマット』におけるローマ字読み表記要領。
http://www.ndl.go.jp/jp/library/data/pdf/JM_MARC21revision_romajiyomihyokiyoryo.pdf

は注意深く対応・入力する必要がある。

ゲームタイトルヨミ

作品のカナ読みに関しては、国立国会図書館が JAPAN/MARC という仕様を設定し、片仮名読みの標準的な方法を定めている⁵⁰。本項目は、この表記要領に従い入力されている。作品の読みないし検索時の片仮名入力へ対応するために必要な項目である。

ヨミガナの問題については、上記「ゲームタイトルローマ字表記」と同様である。

ゲームタイトル英語表記

データベースの国際対応上の必要から、単に「ヨミ」をそのままローマ字的発想によって表記した JAPAN/MARC の英語表記ではないものが必要なのではないかと、という議論から本項目が実装されるに至った。海外で日本版のゲームタイトルが参照される際の、参照用の名前として有用である。

基本的なルールとしては、次のようになる。

- 英語に一般的単語があるものについては、英単語で表記する
例：ドラゴンは、Doragon ではなく、Dragon となる。
- 片仮名の固有名詞については、日本語ソフトのパッケージにアルファベットがある場合は、そのままその表記を用いる。ただし、造語のような片仮名のタイトルについては、JAPAN/MARC の表記に準拠する
例：『ゼビウス』は、パッケージ表記があるため XEVIIOUS となる。
『カルチョビット』は造語のため、Karuchobitto となる。
- 単に音韻を英語表記とする以上のことは行わない。すなわち、ゲームタイトルで「ファイナル」と表記があるものを「Final」と記載することは音韻上の表記であるが、「さいごの」を「Final」と表記することは翻訳判断となるため、これは行わない

レーティング

CERO によるレーティング制度運用開始(2002年10月1日)以降に発売している家庭用ビデオゲームについては、この項目を記載している。区分は「A(全年齢対象)」「B(12才以上)」「C(15才以上)」「D(17才以上)」「Z(18才以上のみ)」の5つに分かれている。なお、セガサターン等、プラットフォームホルダーによる定義も存在する。

2006年3月1日を軸に新旧2つの基準があるため、2002年10月1日～2006年3月1日にリリースされたゲームタイトルについては、資料によって表記が分かれている場合がある。メディア芸術データベース(開発版)では、情報源となる資料に準拠した入力を行うことで対応している。

最小プレイヤー数

オフラインプレイ時の最小プレイ人数を入力する。

⁵⁰ 国立国会図書館『JAPAN/MARC MARC21 フォーマット』における片仮名読み表記要領。
http://www.ndl.go.jp/jp/library/data/pdf/JM_MARC21revision_katakanayomihyokiyoryo.pdf

最大プレイヤー数

オフラインプレイ時の最大プレイ人数を入力する。オンラインプレイのみのタイトルの場合、この欄に入力は行わない。

価格(数値)

価格もゲーム同定のために必要な基礎情報であり、入手も容易な項目である。ここでいう価格とは希望小売価格である。

価格が無料で提供されるものは、該当価格項目に「0」と記入し、通貨単位を記入した上で、税表記は「-」と入力している。

価格(単位)

円、マイクロソフトポイント等、価格の単位を入力。価格に関する関連情報である。

価格(税込；税抜)

価格の税込み、税抜き表記を半角の「k(税込)」若しくは「n(税抜)」で入力している。価格に関する関連情報であり、正確な価格情報を得るために意味のある情報といえる。

問題点としては、消費税率の変更によって税込み価格の表記にブレが生じていることが挙げられる。これに対しては可能な限り、リリース当時の税抜きの定価情報を入力することで対応している。

メディア容量

1990年代前半までは、ゲームの容量がゲームの質に関わる要素の1つとされていたため、この記載があるものが多い。

必要環境

プレイのために機器が必要とされる場合、この欄に記載される。ファミリーコンピュータのディスクシステム等もこの欄に記載される。

著作権情報

コピーライト表記が取得できたものについては、コピーライト表記を掲載している。著作権者が誰か、どこの法人かを同定する上で重要な情報となる。

ジャンル

ジャンルの概念については、これとって定まった定義がなく、ゲームメーカー各社が宣伝用に様々なジャンルをうたっており、資料によっても同一ゲームタイトルの記述のブレ等が存在するため、統一的基準が存在しない。そのため、原則として入力の情報源となる資料ごとのジャンル表記の記載を行っている。

ゲーム分野のその他のメタデータ

容量単位

メディア容量の単位。メディア容量に紐付くという意味で重要性を持つ。

周辺機器

指定の周辺機器が存在する場合、入力する。資料に記載されたものと、同こん品に含まれるもののうち、ゲーム機本体と接続が可能な機器類も併せて記載している。

推奨環境

メーカーから周辺機器等の推奨環境が明記されている場合には、記載している。特に PC ゲーム等では、この項目の重要性が高い。

必要環境を満たしても、「推奨環境」の中でプレイしなければ、ゲームの開発側が意図した通りのプレイ環境が用意されている状態にはならない。そのため、どのような環境で遊ぶことによって、ゲームの質的同一性が保たれるのかを知る上で、重要な情報となる。

備考・その他

備考として記すべき情報、公開すべき情報を入力する。他の項目にどうしても収まりきらなかった各種情報を入力する項目となる。

ゲーム産業は技術的な変化の速い産業であるため、過去の形式に収まらない商品がしばしばリリースされる。そのため、どれだけメタデータ項目を整理しても、この項目が必要となる。

参考資料

情報入力に用いた参考資料を記載している。データベースの信頼性を確保し、第三者が入力してもほぼ同じ内容を入力することになるということを示すための重要な項目となる。

入力日・アクセス日

データを入力した入力日。紙資料でデータを確認している場合には不要であるが、ウェブサイト等の動的な資料を確認元としていた場合には、そのウェブサイトにアクセスしデータ入力を行った日付を記載している。

所蔵情報

該当タイトルを所蔵している所蔵館の情報を入力する。

公式ウェブサイト URL

参照したゲームタイトルの公式ウェブサイトの URL を入力する。ゲームを同定するための基礎的な情報となる。

メディア芸術データベース(開発版)項目一覧

◆「コンシューマゲームデータ」テーブル

正式 ID
ゲームタイトル
ゲームタイトル補助
JM(ローマ字)
JM(カナ)
英語表記
プラットフォーム
発売年
発売月
発売日
ディベロッパー
パブリッシャー
ブランド
レーティング
最小プレイヤ数
最大プレイヤ数
価格(数値)
価格(単位)
価格(税込; 税抜)
メディア
メディア容量
メディア容量単位
周辺機器
必要環境
推奨環境
著作権情報
所蔵情報
参考資料 1
URL(参考資料 1)
ジャンル 1
アクセス日(参考資料 1)
参考資料 2
URL(参考資料 2)
ジャンル 2
アクセス日(参考資料 2)
参考資料 3
URL(参考資料 3)
ジャンル 3
アクセス日(参考資料 3)
参考資料 4
URL(参考資料 4)
ジャンル 4

アクセス日(参考資料 4)
参考資料 5
URL(参考資料 5)
ジャンル 5
アクセス日(参考資料 5)
備考・その他
作業メモ
レコード登録者
レコード登録日時
レコード最終更新者
レコード最終更新日時

◆「PC ゲームデータ」テーブル

ID
PC ゲーム ID
ゲームタイトル
ゲームタイトル補助
ゲームタイトル英語表記
ゲームタイトルヨミ
プラットフォーム
発売年
発売月
発売日
ディベロッパー
パブリッシャー
ブランド
レーティング
最小プレイヤ数
最大プレイヤ数
価格(数値)
価格(単位)
価格(税込; 税抜)
メディア
メディア規格(数値)
メディア規格(単位)
メディア規格(フォーマット)
メディア(組数)
周辺機器
必要環境
推奨環境
著作権情報
参照情報 1

参照情報 1 の掲載形態

ジャンル 1

入力者名

入力日

所蔵情報

参考資料 2

参照情報 2 の掲載形態

ジャンル 2

クロスチェック担当者 -2

クロスチェック実施日 -2

備考・その他

作業メモ

作業メモ 2 (掲載雑誌の発行年)

作成日

最終更新日

作成者

最終更新者

レコード登録者

レコード登録日時

レコード最終更新者

レコード最終更新日時

◆「アーケードゲームデータ」テーブル

正式 ID

ゲームタイトル

ゲームタイトル補助

Japan Marc ローマ字表記

Japan Marc カナ

ゲームタイトル英語表記

プラットフォーム

発売年

発売月

発売日

ディベロッパー

パブリッシャー

ブランド

レーティング

最小プレイヤ数

最大プレイヤ数

プレイヤ数補助

価格(数値)

価格(単位)

価格(税込; 税抜)

メディア

メディア容量

周辺機器

必要環境

推奨環境

著作権情報

参考資料 1

URL(参考資料 1)

アクセス日(参考資料 1)

参考資料 2

参考資料 3

操作形態の出典元となる参考資料

操作形態

ジャンル 2; 3

参考資料 4

ジャンル 4

参考資料 5

ジャンル 5

備考・その他

作業メモ

所蔵情報

レコード登録者

レコード登録日時

レコード最終更新者

レコード最終更新日時

◆「管理者アカウント」テーブル

管理者アカウント管理番号
クラス
ログインID
パスワード
氏名
ユーザ区分
メールアドレス
最終ログイン日時
最終アクセス日時
削除フラグ
登録者
登録日時
最終更新者
最終更新日時

◆「連番管理」テーブル

ID
最終連番

◆「アクセスログ」テーブル

操作日時
ユーザID
ユーザ名称
IPアドレス
データ区分
操作機能名称
操作種別
操作内容
URL

◆「アップロード管理」テーブル

アップロード管理番号
アップロード日
アップロード区分
ゲーム種類
アップロード者
アップロード件数
登録者
登録日時
最終更新者
最終更新日時

◆「メールアドレス一時退避」テーブル

データ区分
メールアドレス・ハッシュ
ユーザーID
新メールアドレス
登録日時

◆「メール本文」テーブル

メール管理番号
情報日付
メール表題
メール本文
タイトル
説明
削除フラグ
登録者
登録日時
最終更新者
最終更新日時

6 | メディアアート分野におけるデータベース

メディアアート分野はメディアアート作品を主に扱っているが、メディアアート分野以外の3分野と異なり、作品そのものの大規模な市場流通がない作品が多い特徴がある。メディアアート作品と発表機会の多くは、博物館や美術館等の文化施設での企画展等の発表や、芸術祭での発表等である。一部の作品は収蔵作品として美術館等に残る作品もあるが、そのほとんどが残っていない実情がある。総体の把握のためには発表形態を本事業では催事として取扱い、各種催事の展覧会カタログやチラシ等の催事時に発表される資料や、雑誌や新聞等のメディアが発信する評論等発表後の資料を総合的に集めることで、催事にまつわる、音楽やパフォーマンスといったかたちに残らない作品も把握できる設計となっている。

メディアアート分野のデータベースの概要

メディアアート分野におけるデータベースは、2014年度3月に公開したメディア芸術データベース(開発版)では、デモ版として公開を実施している。そのため、本記述内での項目に関しては、今後可変される可能性があることを留意いただきたい。

「催事レコード」においては、催事の基本的な情報を網羅する「催事基本情報(A階層)」がある。そこから分岐する「催事詳細情報(B階層)」として「催事の成分」「催事印刷物」「文献情報」「アーカイブ資料情報」の4分岐があり、催事詳細情報毎の「人的要素の情報(C階層)」がある。

「催事の成分」(P1分岐)として扱われる作品情報の値は、サブジェクトとしての催事に対して参照するリソースが事前的であるか事後的であるかによって異なるケースが多い。これは、計画想定された催事内容、すなわちプログラム等「催事印刷物」(P2分岐)のリソースから採取される値と、実現された(記録された)催事内容、すなわちレビュー等「文献情報」(P3分岐)のリソースから採取される値との差異である。本取り組みでは「催事の成分」(P1分岐)を表現するスキーマの論理的構造が、横軸において多軸化しがちな作品情報を取捨選択することなく格納できるよう調整することが必要になる。また、本メタデータ・スキーマが対象とする人的要素は当然のことながら作者・著者だけではない。催事が集団的な活動の複合体として結実するものである以上、「催事詳細情報」における「人的要素の情報(C階層)」のレイアウトは、様々なタイプの人的要素がそれぞれの役割を担う様子を表現するものでなければならず、いわゆる「キュレーション」等、作者性を伴わない行為者の働き等も詳らかにする必要がある。このような事項に際しメディアアート分野におけるデータベースでは、階層型データモデルの論理的構造を踏まえつつ、一部ネットワーク型データモデルの論理的構造を導入している。

メディアアート分野の主なメタデータ

メディア芸術データベース(開発版)におけるメディアアート分野のメタデータとしては, 図表 16【メディアアート分野の主なメタデータ】が挙げられる。

図表 16 メディアアート分野の主なメタデータ

催事基本情報(A階層)

分類	メタデータの項目	メタデータの例等
A0: URI	A0.0: URI	※入力日・入力担当者・修正日・修正担当者の情報を管理
A1	A1.0	※現状は値なし(通番を入力)
A2: date(date range) 日付(期間)	A2.0: date(start):	例: 1969.02.05.
	A2.1: date(end):	例: 1969.02.07.
A3: venue(s) 場所	A3.0: 場所	例: 国立代々木競技場 第二体育館
	A3.1: venue(s)	例: Yoyogi National Gymnasium; Arena 2
A4: series 催事の系列	A4.0: relative no.(当該分節の相対値)	※現状は値なし
	A4.1: series typification(系列の類型化)	※基準値は series
	A4.2: 系列の名称——副称	例: クロス・トーク; 文化庁メディア芸術祭
	A4.3: series title: subtitle	例: Cross Talk; Japan Media Arts Festival
	A4.4: 典拠上の類型記述	例: [未詳]
	A4.5: typal description in reference	例: [unknown]
A5: event group 催事群 (同一催事の巡回や関連催事の枠組みを 定義)	A5.0: relative no.(当該分節の相対値)	※同一 series 下の event group 通番(日付順)
	A5.1: event group typif.(催事群の類型化)	※基準値は event group
	A5.2: 催事群の名称——副称	例: [第 4 回]; 第 18 回
	A5.3: event group title: subtitle	例: [4]; 18th
	A5.4: 典拠上の類型記述	例: 演奏会
	A5.5: typal descr.	例: Concert
A6: event 催事	A6.0: relative no.(当該分節の相対値)	※同一 event group 下の event 通番(日付順)
	A6.1: event typif.(催事の類型化)	※基準値は event
	A6.2: 催事の名称——副称	例: クロス・トーク/インターメディア
	A6.3: event title: subtitle	例: Cross Talk Intermedia
	A6.4: 典拠上の類型記述	例: コンサート; 公開練習
	A6.5: typal descr.	例: Concert; Public rehearsal

催事詳細情報(B階層)

催事 / 作品

分類	メタデータの項目	メタデータの例等	
B0: URI	B0.0: URI	※入力日・入力担当者・修正日・修正担当者の情報を管理	
B1: P ramification P 分岐	B1.0: P ramif.	P1: works as event components 催事の成分としての作品 P2: event-based printed matter 催事印刷物の情報 P3: reviews and bibliographical data 関連文献の情報 P4: archival materials アーカイブ資料の情報	B1X ⁵¹
B2: date specification 日付の特定	B2.0: date spec.(start): YYYY.MM.DD.t:mm:ss. B2.1: date spec.(end): YYYY.MM.DD.t:mm:ss.	1969.02.07.17:30.	
B3: venue specification 場所の特定	B3.0: 場所の特定 B3.1: venue spec.	※subevent 毎の会場の特定 (P3 分岐では主に印刷媒体の発行主体の情報)	
B4: subevent 部分催事(催事下の最大分節)	B4.0: relative no.(当該分節の相対値)	※同一 event 下の subevent 通番(日付順・時間順)	B4X ⁵²
	B4.1: subevent typif.(部分催事の類型化)	※基準値は subevent	
	B4.2: 部分催事の名称——副称	例: 第3夜(P3 分岐では主に印刷媒体の情報)	
	B4.3: subevent title: subtitle	例: 3rd Evening	
	B4.4: 典拠上の類型記述	例: 特別演奏会(P3 分岐では主に印刷媒体の巻・号等ローカル情報)	
B5: work group 作品群	B5.0: relative no.(当該分節の相対値)	※同一 subevent 下の work group 通番(プログラム準拠)	B5X
	B5.1: work group typif.(作品群の類型化)	※基準値は work group	
	B5.2: 作品群の名称——副称	※特定の名称を伴わない事例が多い(同一 subevent 下の複数の work を束ねて C 階層の1つ以上の値と接続する際に有効)	
	B5.3: work group title: subtitle	(P3 分岐では主に印刷媒体の特集記事群の名称)	
	B5.4: 典拠上の類型記述	例: 同時演奏(P3 分岐では主に特集記事群の頁等ローカル情報)	
B6: work 作品(C 階層と隣接する表現の分節)	B6.0: relative no.(当該分節の相対値)	※同一 work group 下の work 通番(プログラム準拠)	B6X
	B6.1: work typif.(作品の類型化)	※基準値は work	
	B6.2: 作品の名称——副称	例: 441・4867-0474・82・2603-712・9374; デジタル・プロセス	
	B6.3: work title: subtitle	例: 441・4867-0474・82・2603-712・9374; Digital Process	
	B6.4: 典拠上の類型記述	例: 8人の器楽奏者, 6台のテープ, リング変調器, フォトセルとリレーによる風車装置, トランジスター・ラジオ高周波変調器, その他; 4台のステレオ・テープレコーダー, サイバーソニック・コントロール, 14チャンネル音響システム	
	B6.5: typal descr.	例: 5 musician-actors, 3 pianists, 6 stereo tape decks, CDS relays, transistor radios, RF transmitters, 14-channel audio system; 4 stereo tape decks, cybersonic control system, 14-channel sound distribution system with sequence	

催事詳細情報(B階層のリーフ拡張)

分類	メタデータの項目	メタデータの例等
B7: subwork 部分作品(作品下の最大分節) (2015年度より当該ノードの有効性をテスト)	B7.0: relative no.(当該分節の相対値)	
	B7.1: subwork typif.(部分作品の類型化)	※基準値は subwork
	B7.2: 部分作品の名称——副称	※音楽作品における楽章(movement; chapter)単位での演奏等
	B7.3: subwork title: subtitle	
	B7.4: 典拠上の類型記述	
	B7.5+: typal descr.	

⁵¹ P1 分岐のレコードは、プログラム等 P2 分岐のリソースに準拠する事前情報 prior と、レビュー等 P3 分岐のリソースに準拠する事後情報 posterior として複数化される。

⁵² 例: P1: exhibition; concert; film screening; symposium P2: catalogue; brochure; sheet; card; poster P3: periodical; newspaper; book; exh. Cat P4: photographs; documents; videotapes

催事詳細情報(C階層)

催事 / 人的要素

分類	メタデータの項目	メタデータの例等
C0: URI	C0.0: URI	※入力日・入力担当者・修正日・修正担当者の情報を管理
C1		※現状は値なし
C2		※現状は値なし
C3		※現状は値なし
C4		※現状は値なし
C5: agent group 人的要素群	C5.0: relative no.(当該分節の相対値)	
	C5.1: agent group typif.(人的要素群の類型化)	※基準値は agent group
	C5.2: 人的要素群の名称	例：グループ音楽；パンアメリカン航空；アメリカ文化センター；文化庁；凸版印刷株式会社
	C5.3: agent group name	例：Group Ongaku; Pan American Airways; Agency for Cultural Affair; Toppan Printing Co.; Ltd.
	C5.4: 典拠上の類型記述	例：参加者；出演；演奏；企画；制作；主催；共催；協賛；協力；提供
	C5.5: typal descr.(part name)	例：Performed by; Organized by; Co-organizer; Cooperation; Sponsored by;
C6: agent 人的要素	C6.0: relative no.(当該分節の相対値)	
	C6.1: agent typif.(人的要素の類型化)	※基準値は agent
	C6.2: 人名	例：塩見允枝子(B6の作者,あるいはB6X/B5X/B4X/B1Xの遂行者)
	C6.3: agent name	例：Shiomi; Mieko
	C6.4: 典拠上の類型記述	例：作曲；出演；演奏；音響；照明
	C6.5: typal descr.(part name)	例：Written by; Performed by; Sonnd engineering; Lighting

agent role によって区分される人的要素

authorship要素	timeless factor 「作品」の内部かつ「出来事の時間」の外部に値を持つ人的要素
B階層のリーフ(B6)からツリー構造を経て区分される要素	agent role: authorizing B6 B6内要素(B6の作者)in-work factor
X要素	event time factor 各ノードに隣接し「出来事の時間」を構成する人的要素
B階層の各ノードからラティス構造を経て区分される諸要素 (名称はラティスの端緒としてマークされる値Xにちなむ)	agent role: performing B6X B6隣接要素(B6Xの遂行者)work-contiguous factor
	agent role: performing B5X B5隣接要素(B5Xの遂行者)work-group-contiguous factor
	agent role: performing B4X B4隣接要素(B4Xの遂行者)subevent-contiguous factor
	agent role: performing B1X B1隣接要素(B1Xの遂行者)event-contiguous factor

第二部

事例集

各分野における
モデルアーカイブ

ここからは事例集として、メディア芸術デジタルアーカイブ事業において中心的役割を担うパートナー団体が行ったモデルアーカイブ、並びに本ガイドラインの制作に協力頂いた連携機関の活動を掲載する。モデルアーカイブはメディア芸術デジタルアーカイブ事業のこれまでの委託業務成果報告書から抜粋・編集、連携機関の活動は各所へのヒアリング取材をもとにまとめている。また、海外アーカイブ機関リストとして、メディア芸術に係る海外のアーカイブ機関やプロジェクトを一部紹介する。

1 モデルアーカイブ事例

- マンガ分野におけるマージ実証実験
- マンガ原画の調査とメタデータ項目の検討
- アニメーション分野における所蔵機関調査
- ゲーム分野における所蔵機関調査
- メディアアート分野におけるアーカイブ・モデルの編成

2 データベースやアーカイブの各機関での取り組み

- 京都国際マンガミュージアム ～所蔵機関の取り組み～
- 北九州市漫画ミュージアム ～所蔵機関の取り組み～
- 明治大学米沢嘉博記念図書館 ～所蔵機関の取り組み～
- NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクト
～所蔵機関設立計画及び共同所蔵庫における取り組み～
- NHKアーカイブス ～放送分野における機関の取り組み～
- 東京国立近代美術館フィルムセンター ～映像資料の保管～
- 東京アニメアワードフェスティバル ～映画祭運営におけるデータ作成の取り組み～
- 立命館大学ゲーム研究センター ～研究機関の取り組み～

3 海外アーカイブ機関リスト

- Cité internationale de la bande dessinée et de l'image
- ベルギー・マンガ・センター
- CITIA
- フランス国立視聴覚研究所
- ストロングミュージアム
- スタンフォード大学
- ナショナル・ビデオゲーム・アーカイブ
- ニューヨーク近代美術館
- ウォーカー・アートセンター

マンガ分野における マージ実証実験

平成23年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 委託業務成果報告書

マンガ分野では、「マンガ単行本情報の精査」に軸を置き、5つの協力所蔵機関のデータベース内容を精査し、機械的又は人的作業によって書誌を同定し統合していく「単行本情報マージ作業」をプロジェクトとして平成23年度に行った。

マンガ単行本のデータを作成するに当たって、書誌の記述の違い等から5つの協力所蔵館同士で実際には重複していると見られる単行本が多数あり、アーカイブ整理の観点から、どう管理するかが課題となった。

データベースとしての視認性や、数量の把握、各所蔵館が所有する所蔵物の明確化を目標に、メディア芸術デジタルアーカイブ事業にてデータの統合作業(以下、マージ作業)を行った。作業内容としては、文字列一致等の単純なシステムによる統合を行うマージ作業(以下、自動マージ)と、単純なシステムによるマージ作業だけでは判断できず、複数のメタデータから総合的に判定するマージ作業(以下、手動マージ)を2つのフェーズとして行った。本作業によりメタデータ記述の統一が進み、各所蔵館のアーカイブ状況が1つのデータベースで明確になり、マンガ単行本の総体や所蔵把握をできる利点があった。

マージの概要

単行本マージ作業について

平成22年度の課題として、各所蔵館でのメタデータが違うことによって、同じ本と思われるものが別々のレコードとして登録されてしまうケースが多くあり、データベースとしての視認性や利便性、数量の把握の点で難点があった。これらを解決するためには、同じ本を同定し、レコードを統合するマージ作業が必要である。このマージ作業は、自動マージと手動マージの2つのフェーズがある。

自動マージ作業について

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

- 「ISBN」が同値で、かつ「初版発行年」かつ「初版発行月」が同値。ただし、国立国会図書館はメタデータ上、初版発行年月がないため、マンガ単行本所蔵情報テーブルの「発行年」と「発行月」で判定する。
- 「マンガ単行本名」かつ(「巻」又は「巻ソート」)かつ「初版発行年」かつ「初版発行月」が同値。

手動マージ作業について

この自動マージによって、32万3,405レコード(冊)の単行本リストが22万4,289レコード(冊)に圧縮され、同定処理の効率化を行うことができた。この自動マージ後の投入データが、手動マージの作業対象となる。

約22万5,000レコードの単行本リストのうち、表記のゆれや情報不足で自動マージされなかったものから、人的作業によって同定できるものを探して処理する作業が手動マージである。自動マージされた中央のデータベースに対して、それぞれの担当者がマージ登録をしていくクライアントシステムを開発して作業補助とした。

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

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

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

レベル 1 作業……ISBN による同定作業。

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

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

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

本作業では, ウェブ上のファンサイトや Amazon の書誌等を参考にすることはあるが, ウェブ上の情報を入力することは行っていない (出版社による公式情報のみ活用することがある)。

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

マージ補助システムの構成

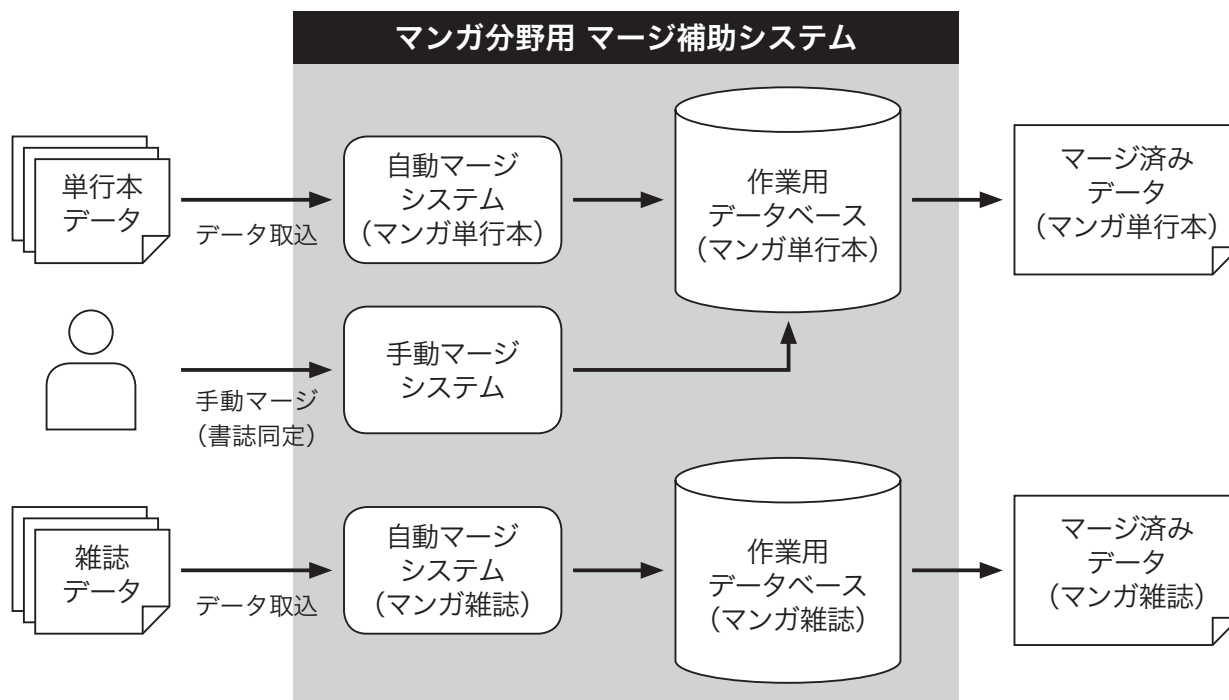
概要

図表 17【マージ補助システムの概要】のように, マンガ分野における単行本と雑誌のマージ作業 (書誌データの同定作業) を支援するシステムを開発した。マージ補助システムはマンガ単行本向けとマンガ雑誌向けに開発を行った。具体的には, 以下の 3 つのシステムで構成されている。

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

図表 17

マージ補助システムの概要



マンガ単行本向けの自動マージシステムは、以下の機能を有する。

- 5館それぞれでデータフォーマットの異なるマンガ単行本データを1つのデータフォーマットに変換する。
- 各館の書誌データ内で重複するものを1つにマージする。
- マージする際、各館のデータ項目についてもマージを実施する。

マンガ単行本向けの手動マージシステムは、以下の機能を有する。

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

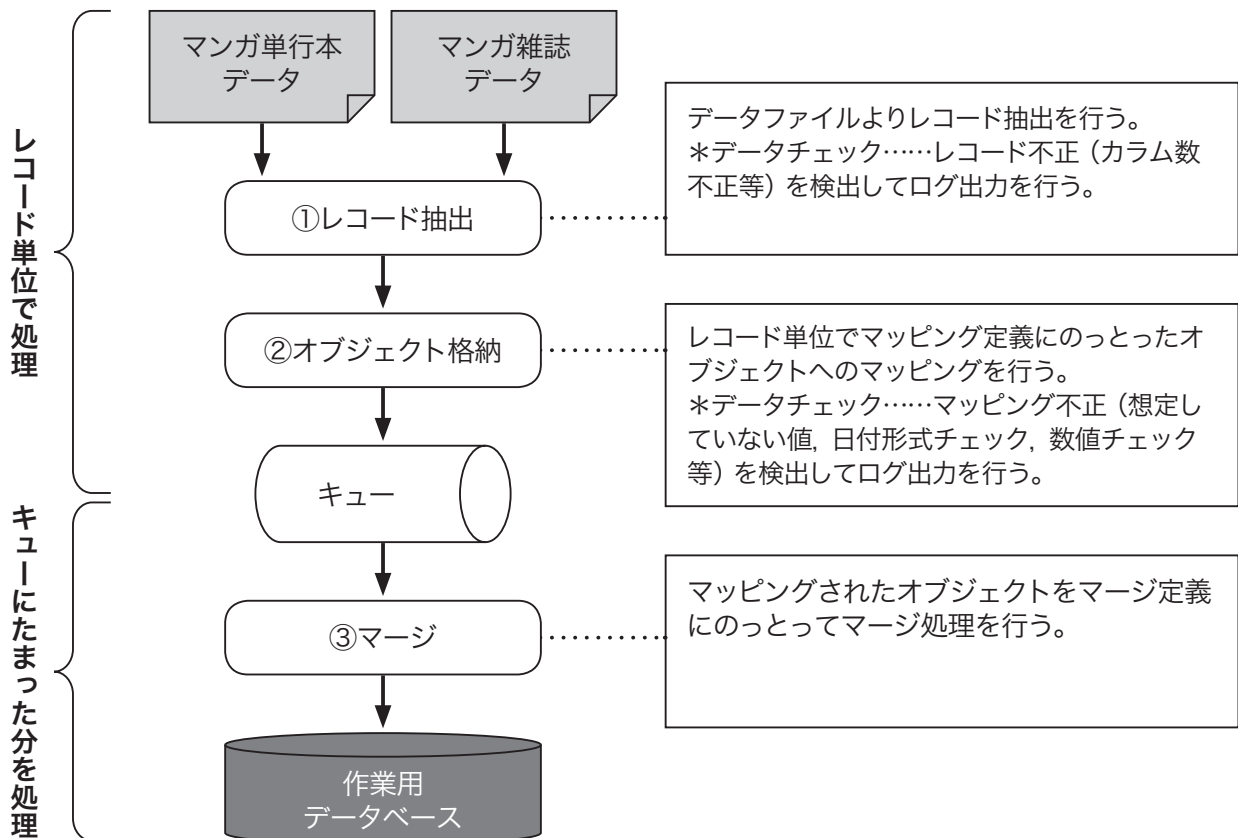
マンガ雑誌向けの自動マージシステムも、マンガ単行本向けのものと同じ機能を有するが、変換するデータフォーマットやマージ条件等が異なる。ただし、マンガ雑誌データはマージするレコードに対して一意なコード(雑誌巻号ID)が存在するため、自動マージで処理が完結する。そのため手動マージシステムは不要となる。

自動マージシステムについて

マンガ単行本, マンガ雑誌の自動マージシステムの処理フローは, 図表 18【自動マージシステムの処理概要】の通りである。

図表 18

自動マージシステムの処理概要



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

1 モデルアーカイブ事例

マンガ原画の調査と メタデータ項目の検討

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 委託業務成果報告書

マンガ分野の 1.5 次情報として重要なマンガ原画について、将来的に多数のマンガ原画寄贈を受ける可能性が高い所蔵館から、独立した項目化へのニーズが高まったことを受け、マンガ原画の調査とメタデータ項目の検討を平成 24 年度に行った。

マンガ分野に際して、特に緊急性を要する保存対象となる 1.5 次資料はマンガ原画といえる。マンガ原画については、北九州市漫画ミュージアムのように地域に根差した所蔵館の場合、ゆかりのマンガ家の遺族等から緊急避難的にマンガ原画の寄贈を受けるケースがあり、今後もこうした事例が増加すると予想される。

マンガ原画メタデータ収集についての課題

マンガ原画については、川崎市市民ミュージアム、北九州市漫画ミュージアム、京都国際マンガミュージアムが所蔵しているが、マンガ原画の取扱いについて現状では統一した知見はなく、また万の単位で寄贈を受ける場合もあり、大量のマンガ原画の所蔵方法や取得するメタデータ項目のガイドラインが必要となっている。平成 24 年度では、これらの所蔵館の所蔵物を調査してマンガ原画に適したメタデータ設計のサンプル検証を行い、所蔵館で活用できるメタデータ項目を検討した。

マンガ原画用メタデータ項目の検討

平成 23 年度はマンガ原画を含めた「資料」テーブルを検討し、この中でマンガ原画を扱えるよう、広くメタデータ項目を設定した。しかし、保管状態に代表されるマンガ原画特有の課題があるため、「資料」テーブルを改良するかたちでメタデータを設計した。この際、所蔵館の意見をもとに、次の点に注意した。

- ① マンガ原画はときには数千枚に及び、保管の効率性から1枚ずつの管理ではなく18枚等、話単位での管理が求められることがあり、どちらも対応可能な管理項目が望ましい。
- ② マンガ原画の所蔵は展示企画を前提としたものも多く、キャプションで使用する内容詳細や色数・画材等の技術的な美的情報もメタデータとして取得することで、所蔵館同士のマンガ原画の貸借や巡回展等の利便を図ることができる。
- ③ マンガ原画は雑誌(初出情報)や単行本(収録情報)のメタデータと親和性が高いため、メタデータ項目をこれらとの連携を前提とし、データベースを豊かにすることができる。例えば、マンガ単行本の情報から、使用されたマンガ原画の所蔵情報がわかったり、あるマンガ原画から初出の情報を得たりといったことが容易に実現できる。

これらの条件から、メタデータの設計を行った。

大きなポイントは、①の1枚ごとのメタデータではなく、集合情報のメタデータとして記録し、効率化を図るというものである。研究の範囲となる②③はあとから追加できるように設計している。

所蔵館でのマンガ原画調査実施とメタデータ項目検証

各所蔵館で合計3回の調査を行った。

第1回 2013年1月20日, 1月21日 北九州市漫画ミュージアム

第2回 2013年2月10日, 2月11日 京都国際マンガミュージアム

第3回 2013年2月28日, 3月1日 川崎市市民ミュージアム

第1回での北九州市漫画ミュージアムでは、マンガ原画の集合情報のみのデータを取り、1枚ごとの個別情報を集約していく設計でメタデータを取得したが、1枚ごとの個別の状態や画像情報等の管理が難しく、改良が必要であると結論づけた。

第2回の京都国際マンガミュージアムでは、改良版として、集合情報と個別情報を別々にデータを取り、お互いの共通部分を省略するという方法を検証した。この改善が成功し、スピードの面でも、記録内容の面でも効率よくデータを取得できることがわかった。

第3回の川崎市市民ミュージアムでも、同様に改良版マンガ原画メタデータを採用し、こちらのサンプル調査でも有効であることが示された。

マンガ原画調査と検証結果についてのヒアリング

改良の結果を踏まえてレポートを報告し、今回の検証が有効であった旨の意見を各所蔵館の方から頂いた。また、今後マンガ原画を取得する可能性のある明治大学米沢嘉博記念図書館にも検証結果の報告とヒアリングを行った。担当の斎藤宣彦氏(明治大学米沢嘉博記念図書館)はマンガ編集者でもあり、マンガ作品の復刊企画等で古いマンガ原画を扱う経験も多いため、編集者としての立場からの意見も頂いた。

2013年3月23日 明治大学米沢嘉博記念図書館

担当：斎藤宣彦(明治大学米沢嘉博記念図書館)

主な内容：

- サンプルも多岐にわたり、検証目的が大体達成されている。
- 京都国際マンガミュージアムと川崎市市民ミュージアムの事例から、「切り抜き」をどう捉えるかについてはマンガ原画とは別に検討。
- 集合単位は雑誌掲載の「話」単位だけでなく、雑誌や単行本の「折」の単位であることもある。
- 集合単位の上限は単行本単位の枚数を考えれば300枚が限度と考えられる。
- 編集の現場で白手袋を使用するケースはほとんどなく、博物館での取扱い方法を必ずしもそのまま適用する必要はない部分もある。

マンガ原画メタデータ項目

本検討を経て、マンガ原画のメタデータ項目を設定した。代表的な項目をここでは解説する。

「マンガ原画」テーブル

1枚単位や封筒に入った状態の複数枚を管理できるテーブルとして設定した。ここでは、一部の項目を紹介する。

図表 19

「マンガ原画」テーブルの主なメタデータ

マンガ原画 ID	「マンガ原画各頁」テーブルと連携するための番号
マンガ原画作品名	この集合を示す作品名や章、サブタイトル等。不明の場合は、[不明]と記載する
マンガ原画作品名ヨミ	ヨミがわかる場合は記載
マンガ作品 ID	データベースのマンガ作品テーブルにある「マンガ作品」と連携するための「マンガ作品 ID」
順序	「原画作品名」が複数ある場合の順序(*1話が分割されてまとめられている場合等)
順序ソート	順序を数値化したもの

枚数	その集合(封筒等)に入っている原画枚数を記載
詳細説明(紹介文)	内容の説明が必要な場合に入力
初出	雑誌の初出等がわかる場合に記録
収録	単行本等の収録がわかる場合に記録
作者・共著者	作者, プロダクション等を記載
作者・共著者ヨミ	作者, プロダクションのヨミ
執筆時期	執筆時期がわかる場合に記載
大きさ	原画の大きさを「タテ cm × ヨコ cm」で記載
色数	黒以外に 4 色カラー, 2 色カラー等がある場合の色数を記載
画材	画材として記録すべきものがある場合に記録(カラーの場合の絵の具等)
状態	破損やヨゴレ等の全体的な状態
所蔵館での管理番号	所蔵館で管理している管理番号

「マンガ原画各頁」テーブル

封筒に入る等, 複数枚で管理されている場合, 内訳を管理できるテーブルとして設定した。ここでは, 一部の項目を紹介する。

図表 20

「マンガ原画各頁」テーブルの主なメタデータ

マンガ原画 ID	親に当たる「マンガ原画」テーブル ID を記載
番号情報	原画の欄外に書かれた番号やページノンプルがある場合に記載(複数ある場合は複数入力)
色	そのページのカラー色数等を記載
内容の備考	見出しや章タイトル等の文字情報を記載
状態	原画の破損やヨゴレ状態等を記載
画像番号	画像がある場合の, 対応する番号や画像ファイル名を記載

1 モデルアーカイブ事例

アニメーション分野における 所蔵機関調査

平成23年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 委託業務成果報告書

アニメーション分野では、データベースの構築と同時に、原版素材や制作素材⁵³等、散逸・劣化・消失に対する方策が求められていた。こうした課題に取り組むため、平成23年度では原版所蔵機関へのヒアリング及びアニメーション記録媒体の所在調査を一般社団法人日本動画協会が実施している。

原版所蔵機関のヒアリング

既にアニメーション作品及び映像資料、脚本等の制作関連資料に関してアーカイブを行い運用している機関は、以下の通りである。

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

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

⁵³ 原画(レイアウト・修正等含む)/絵コンテ/タイムシート/動画/美術ボード/背景/セル画(仕上げデータ)/設定資料/シナリオ/アフレコ台本/色指定/セリフ音源/音楽音源/効果音音源等の総称。

■データベース

基本的に所蔵機関情報との紐付けに関して、平成 23 年度の各機関別リストとメタデータ検討に関する第一歩となる協力を得て、よりよい方向性について今後検討を重ねることで一致した。

■デジタルアーカイブ

所蔵機関として、デジタル化に向けた協力を求められた場合、その作品のデータ又は原版等の運用に関して、権利処理や配分対応等の問題が生じないような運用ルール規定が非常に重要な与件とされた。また、所蔵機関の中から映像資料に関わる制作素材や広報宣伝資料等も重要なアーカイブの素材として位置づけられるという意見が出された。映像資料と制作素材や広報資料等を系統立てて収集整理可能な人材の育成が必須であることも指摘された。

アニメーション記録媒体の所在調査実施報告

所蔵機関

1. 国立国会図書館

2000 年に国立国会図書館法が改正され、CD-ROM、DVD 等、有形の媒体に情報を固定した電子出版物(パッケージ系電子出版物)も新たに納本対象となった。VHS、LD、DVD、BD 等を含む映像資料が 2010 年 3 月末時点で約 11 万点あるが、映像資料は「アニメーション」等のサブジャンルで区分していないため、アニメーション作品の所蔵点数は不明。そこで、平成 23 年度は経年劣化及び再生機器の消耗等の問題でデジタルアーカイブ化の優先対象とするべきと検討課題に挙げられている VHS と LD の所蔵数を NDL-OPAC⁵⁴ から書誌データの抽出調査を実施。その結果、2011 年 12 月末時点で、VHS の書誌データ件数は 1 万 3,777 件、LD の書誌データ件数は 1 万 4,810 件であった。それらの書誌データの中からアニメーションとして判別されるもの、また厳密な判別が書誌データ上だけでは不明であるがアニメーションである可能性のある作品に関し、実際のパッケージ確認及び視聴調査を実施した。

図表 21

東京本館所蔵映像資料の電子出版物書誌データ分析調査結果⁵⁵

媒体種類	書誌データ件数	うちアニメーション判別件数
VHS	13,777	763
LD (レーザーディスク)	14,810	2,210
合計	28,587	2,973

⁵⁴ 国立国会図書館 蔵書検索・申込システム。 <https://ndlopac.ndl.go.jp/>

⁵⁵ 国立国会図書館書誌データ数は 2011 年 12 月末時点の内容。

■ VHS 資料の現地調査実施内容

東京本館所蔵の資料について、以下の調査を実施した。

① 書誌データの照合

VHS 1万3,777件の書誌データからアニメーション作品の可能性のある書誌データをスクリーニングし906件を抽出。906件の書誌データを本事業で構築中のデータベースのβ版と照合。

- データベース上で作品タイトルの合致する作品タイトル
- 実写、静止画等で制作されている可能性がある作品タイトル
- 劇中アニメーションが入っている可能性等がある作品タイトル
- 商業アニメーションのタイトルがついているが、テレビ・劇場・OVAとしてデータベースについでいない作品タイトル
- アニメーション作品ではないがアニメーターや原作者、作品そのものに関係する可能性のある作品(アニメーション関連作品⁵⁶又は資料⁵⁷として種別)
- アニメーション技術が使われている可能性があるもの(2D/CG等)

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

② カテゴリーの振り分け

「日本のアニメーション」「海外アニメーション」「アニメーション関連」に分類を行い、図表22【国立国会図書館東京本館 VHS 書誌データから見た状況】の通り、本事業で構築中のデータベースに紐付けられる件数として713件が確認された。

図表 22

国立国会図書館東京本館 VHS 書誌データから見た状況

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

⁵⁶ アニメーション作品を原作としたミュージカル・ライブ・声優関連の編集ビデオや映画作品等。

⁵⁷ 歴史的にアニメーションに影響を与えた紙芝居記録作品、作家、関係者インタビュー等、アニメーションに関連する資料。

③ 713 件中に関して、発売年月日の確認

④ 203 件中 120 件に関して画像の劣化状況チェック

ビデオの冒頭部分 5 分間程度を再生し確認。視聴後巻き戻し。

⑤ 120 件中 60 件に関してパッケージ情報、オープニング／エンディング情報

本事業で構築中のデータベースに登録されていない作品について、制作会社、メインスタッフ、キャスト、サブタイトル、ストーリー、解説等、わかる範囲での情報を Excel シートに入力。

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

新しく制作される作品に関して、パッケージ商品というかたちでのアーカイブ先として国立国会図書館が大きな役割を担っていると期待される。ただし、平成 19 年度の納入率調査では、2005 年に国内で刊行された音楽・映像資料のうち、国立国会図書館に納入されているのは約 39%⁵⁸と、書籍等と比較すると低い調査結果が出ている。

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

2. 東京国立近代美術館フィルムセンター

2012 年 1 月末時点で、所蔵登録完了済みの映画フィルムの総本数は約 6 万 4,000 本である。そのうち「日本のアニメーション映画」に類別される映画フィルムは約 2,000 本であり、1 作品につき複数のフィルムがあるため、作品数にすると約 900 作品となる。テレビアニメーションは「テレビ用映画」として別に分類しており、本数は調査を要するが、例えば 1986 年度に東映株式会社から寄贈された約 1,500 本の 16 ミリプリントのうち、約 800 本はアニメーション作品である。

⁵⁸ 平成 23 年度一般社団法人日本動画協会調べ。アニメ産業レポート(一般社団法人日本動画協会発行)と国立国会図書館年報を照らし合わせ、算出している。

フィルムセンターのデータベースは、フィルムの仕様に関する項目(形状、ジェネレーション、白黒・カラーの別、音声の有無、サウンド形式、フィルム状態等)と、収録されている作品内容に関する項目(脚本、監督、製作会社、公開年等)で構成されている。ちなみに、国立美術館が独立行政法人になった2001年以降、毎年平均3,500本のフィルムを新規に収集・登録しており、フィルムの検査・補修、仕様変更、格納準備及び文字情報等のキャプチャーに携わるスタッフ8名、情報を入力するスタッフ4名がデータベース作成に関わっている。

フィルムセンターは相模原の2つの倉庫で48万6,000巻の収容能力(1986年竣工の保存棟Ⅰが22万巻、2011年3月竣工の保存棟Ⅱが26万6,000巻)を持ち、温度管理・湿度管理も適切に行われている(電気代、維持費は年間9,000万円)のでフィルム上映素材のアーカイブ先として最適の環境を有している。

ここ10年、購入や寄贈を通じて収集する映画フィルムの本数は急増しているが、今後とも、アニメーション映画フィルムの収集に力を入れる意向はある。そのためにはアニメーション映画フィルムの収集における優先順位、保存施設の管理・運営のためのコスト、検査・登録に関わる人材の確保と育成、所蔵フィルムの利活用に関する権利調整等、幾つかの課題をクリアしていく必要がある。

3. 京都文化博物館

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

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

映画館はデジタル上映に急速にシフトしており、今後はフィルム映写機を有しない映画館が多くなると考えられている⁵⁹。ニーズが急減することから、映写機のメンテナンスがいつまで行われるのかの保証もない。その意味でデジタルアーカイブは重要であるが、シアター等での上映を前提にデジタルアーカイブを行うには2K(水平解像度2,000px)以上のクオリティが必要とされる。映画フィルムをDCP(Digital Cinema Package)化する場合のコストは、現状1時間当たり100万円なので、もし全アニメーション(30万話×30分)をDCP化すると1,500億円と見積もられる。アーカイブされた作品を活用した事業収入を見込めるビジネスモデルを前提としない限り、全作品のアーカイブ化と運用は難しいとの指摘もあった。

⁵⁹ 一般社団法人日本映画製作者連盟が公開している全国スクリーン数(2014年12月末)のデータでは、全国スクリーン数3,364件のうち3,262件がデジタル設備に対応している。 <http://www.eiren.org/toukei/screen.html>

4. 杉並アニメーションミュージアム ……………

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

また、アーカイブも目的の1つと捉え、現在では使用されなくなった「撮影台」等の機材、アニメーション『人狼 JIN-ROH』のセル画・原画・背景画等の制作資料一式(プロダクションI.Gから寄贈)といった貴重な所蔵物がある。ただし、保管場所が限られているという理由で、これ以上の資料収集は難しくなっている。

タイトル数については、下記の理由によって厳密な数字が把握できていない。

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

5. 神戸映画資料館(私的所蔵機関) ……………

40年以上前から、フィルムの収集を行っている。特にアニメーションに力を入れているわけではなく、映画フィルムの収集・保管が中心である。家庭で撮影した8mm、9.5mmのフィルムも所蔵し、2か所の所蔵庫で様々なジャンルの上映素材と宣材(宣伝材料)、映写機等を保管している。近年、視聴覚ライブラリー等の公的機関から映写機や教育用フィルム等が寄贈されたり、有力なコレクターやその家族等から私的な所有物が寄贈されるケースが目立って増えている。その中には、教育用アニメーション等も含まれている。

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

アニメーションは、200作品～300作品⁶⁰程度であると推定されるが、フィルムを回して実際に見ないと確認できない。寄贈物等の預かり受けと整理を同時に行えないため、正確な判別は現段階で

⁶⁰ ヒアリング後にアニメーション作品と思われるフィルムのリストを作って頂いた結果、約390点数、約330作品のアニメーション関連フィルムが保管されていることが判明した。このうち、1959年以前の作品は約220点である。

は難しい。実写フィルム(実写映画, ドキュメンタリー等)については目録を作成しているが, アニメーションについては作業途中であり, 全貌が把握できていない。戦前のアニメーションはたくさんあり, 16mmであったものを35mmにブローアップして焼き直したものを当館と東京国立近代美術館フィルムセンターとの両方で二重に保管している。

利活用に関しては, やはり作品は人に見てもらって初めて価値が生じるという観点から, 柔軟な仕組みを持つことが重要という意識がある。以前, 紀伊國屋書店で刊行した『日本アートアニメーション映画選集』(価格37万8,000円)について, 公益社団法人映像文化製作者連盟とともにDVD化に協力したことがあったが, かなり大変であったとのことである。

図表 23

各所蔵館の保管状況

所蔵機関	調査時点	総保管点数	アニメーション 保管点数	アニメーション 作品数	備考
国立国会図書館	2011年3月末	映像資料 ビデオディスク ビデオカセット 約11万点	約2万点 (推計)	アニメーション 書誌件数 VHS 763件 LD 2,210件	映像資料ビデオディスク, ビデオカセット(VHS/LD/DVD/BD等)。アニメーションジャンルの項目を立てていないので, アニメーションの件数, 作品数は要調査。平成23年度はVHS, LDに関してアニメーション作品タイトルの第1回判別調査を実施
東京国立近代美術館 フィルムセンター	2012年1月末	映画フィルム 約64,000本	約2,000本 (映画)	約900作品 (映画)	外国アニメーション映画も313本保管。年間平均2,000本~3,000本の映画フィルムを新規に登録
京都文化博物館	2012年3月末	フィルム 2,000本 (修復済み)	フィルム 11本 ビデオ 182本	VHS 763件	ビデオテープ 約6,000本, 脚本 50,000冊, 映画ポスター 60,000点, スチール写真, 映画のチラシ等も保管
杉並アニメーションミュージアム	2012年3月末	約2,200点 (DVD)	約2,200点 (DVD)	約760作品 (DVD)	ライブラリーにてアニメーション関連の書籍, DVDを保管し, 来館者への閲覧に供している
神戸映画資料館	2012年3月末	フィルム数千 ~1万本	約390点	約330作品	戦前(1945年)以前の作品 約80点, 1945年~1959年の作品 約140点

平成23年度の調査の段階では, 表【各所蔵館の保管状況】に記される総保管数は, 映像資料として日本作品と海外作品の総合計となっている。アニメーション作品数についても, 東京国立近代美術館フィルムセンターのみが日本のアニメーション作品数であり, ほかの機関では日本作品と海外作品の総合計で記している。

ゲーム分野における 所蔵機関調査

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 委託業務成果報告書
平成25年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 委託業務成果報告書

ゲーム分野では、アーケードゲームやPCゲーム等、家庭用ビデオゲーム機以外のゲーム作品のデータベース制作、並びにモデルアーカイブ構築のため、ゲームに関わる大規模な資料体を有する所蔵機関へのヒアリングや所蔵調査をゲーム分野で平成24年度から平成25年度に行った。

高井商会株式会社

高井商会は、アーケードゲーム基板のレンタルサービスを行っているが、1970年代から2000年代に至るアーケードゲーム基板を約2,000枚所蔵している。

所蔵状況のヒアリング

2012年7月13日、高井商会を訪問し、アーケードゲームの所蔵状況についてヒアリングを行った。NPO法人ゲーム保存協会理事長のルドン・ジョゼフ氏に仲介者として同行頂き、高井商会の高井一美社長にアーケードゲームの所蔵状況を説明頂いた。

高井商会がアーケードゲームのビジネスを始めた当初は、アメリカから輸入したアーケードゲームだけであったが、1980年代になるとゲームの9割は日本製になった。当時は、ゲームセンターができたばかりで、それ以外は喫茶店や移動遊園地等でゲームきょう体を運んでゲームをプレイしてもらっていた。

アーケードゲームでは、アーケードゲーム基板が1台数十万円するので、お客が遊んでくれないとゲームセンターの経営が厳しくなる。アーケードゲームきょう体は、以前は多く作られていたが、現在はわずかに製作される程度になってしまった。アーケードゲームといってもエレクトロメカニカルマシン⁶¹のようなものもあるが、ビデオゲームであるアーケードゲームとは一般的に異なる。エレメカの中にはモニターを搭載し、画面上で簡単なビデオゲームを遊ばせるものもあるので、一概にアーケードゲームといっても区分が難しい。

⁶¹ 遊園施設に設置される、電子技術を使った遊具。

その後、アーケードゲームきょう体、アーケードゲーム基板、インストラクションカード⁶²、プロシヤ⁶³等を所蔵している倉庫を案内頂いた。

所蔵状況の調査

高井商会については、2012年11月9日に再度、所蔵状況の調査を行った。高井商会は、国内外の有名メーカーによるメジャータイトルはもちろんのこと、アーケードゲーム創生期やインベダーゲームのブーム期に誕生したマイナー会社のタイトルまで多数保有している。アーケードゲーム基板を約2,000枚保有しているが、同一タイトルで複数枚の基板を所蔵しているゲームも多いため、アーケードゲーム基板の総数は約3万枚にのぼる。

その内訳は、世界初のアーケードゲームである『コンピュータスペース』（1971年）から現在に至るまで、約40年にわたってリリースされてきた基板を、年代に偏りなく万遍なく保有している。最新タイトルは2009年の『デモンブライド』『ザ・キング・オブ・ファイターズ XII』である。

主な所蔵アーケードゲーム基板は、図表24【高井商会が所蔵するアーケードゲーム基板】の通りである。

図表 24 高井商会が所蔵するアーケードゲーム基板

アイレム	『IPM インベダー』『スパルタンX』『ロードランナー』『R-TYPE』等
コナミ	『スクランブル』『ハイパーオリンピック』『グラディウス』『ダンスダンスレボリューション』等
ユニバーサル	『サーカスサーカス』『ミスター Do!』ほか
カプコン	『1942』『戦場の狼』『魔界村』『ストリートファイター II』ほか
SNK	『怒』『餓狼伝説』『サムライスピリッツ』『ザ・キング・オブ・ファイターズ』ほか
ジャレコ	『ノーティボーイ』『シティコネクション』ほか
セガ	『ヘッドオン』『モナコGP』『スペースハリアー』『ハンゴオン』『アウトラン』『ギャラクシーフォース』『テトリス』『バーチャファイター』ほか
タイトー	『スペースインベダー』『アルカノイド』『ダライアス』『パズルポブル』ほか
テクノスジャパン	『熱血硬派くにおくん』『ダブルドラゴン』ほか
サン電子	『スピーク&レスキュー』『上海』ほか
ナムコ	『ギャラクシアン』『パックマン』『ゼビウス』『ポールポジション』『源平討魔伝』『ファイナルラップ』『リッジレーサー』『鉄拳』ほか
日本物産	『クレイジークライマー』『ムーンクレスト』『対局マーじゃん』ほか
任天堂	『シェリフ』『ドンキーコング』『スーパーマリオブラザーズ』ほか

⁶² アーケードゲームにおける、プレイヤ向けの操作説明書。

⁶³ 販売促進用のチラシの一種。一般的なチラシと比較して、より高質な紙を用い、図やデザインでの装飾が施された印刷物を指す。

テクモ	『スターフォース』ほか
電気音響	『平安京エイリアン』
東亜プラン	『究極タイガー』ほか
IGS(台湾)	『中国龍(Dragon World)』
アタリ(アメリカ)	『ボン』『ブレイクアウト』『アステロイド』『スターウォーズ』『マーブルマッドネス』等
ウィリアムズ(アメリカ)	『ディフェンダー』
ミッドウェイ(アメリカ)	『ボールパーク』『ミズバックマン』『モータルコンバット』

アーケードゲーム基板は、単一タイトルのための専用設計である「単体基板」と、ROM等の交換でほかのタイトルに変更できる「システムボード」の2種類に大別される。しかし、システムボード用にリリースされたタイトルでも、人気等によって単体基板として販売されるものもある等(例えば『ハンバーガー⁶⁴』)、単体基板も含めての種類を数として把握するのは、極めて困難である。

また、単体基板として販売されたもののROM等を換えてほかのゲームに仕立てることができた『スペースインベーダー⁶⁵』の例もあり、システムボードの定義も難しい。そういう意味でアーケードゲームのカテゴライズは、かなり困難である。高井商会では、システムボードに限れば90種類前後を所蔵している。

主な所蔵システムボードは、図表25【高井商会が所蔵するシステムボード】の通りである。

図表 25 高井商会が所蔵するシステムボード

アイレム	「M62」(『ロードランナー』等)
アタリ	「Atari System1」(『マーブルマッドネス』等)
カプコン	「CPシステムII」(『スーパーストリートファイターII』等)
コナミ	「バブルシステム」(『グラディウス』等)
セガ	「システム16」(『ファンタジーゾーン』等)、「NAOMI」(ドリームキャストとの互換基板)
タイトー	「SJシステム」(『スペーススクルザー』等)、「F2システム」(『ドンドコドン』等)
ナムコ	「システム86」(『源平討魔伝』等)、「SYSTEM256」(プレイステーション2との互換基板)
データイースト	「デコカセットシステム」(『ハンバーガー』等)

⁶⁴ 1982年のデータイースト株式会社のアーケードゲーム。海外版及び国内の家庭用ビデオゲーム等への移植では『バーガータイム』というタイトルに改名された。

⁶⁵ 1978年の株式会社タイトーのアーケードゲーム。国内のシューティングゲームの元祖とされ、世界的にブームが広がった。

アーケードゲーム基板は、段ボール箱等に入れ、高井商会の1階と2階倉庫に保管している。基板は頑丈であるため、10枚ほど積み重ねて段ボール箱に入れ、さらにその箱を幾つか積み上げて保管している。

取扱いの注意点等は、以下の通りである。

- 基板そのままの状態では輸送するとチップ(集積回路)同士が接触して割れるため、エアクッションに包むこと、EP ROM(書き込み・消去可能なメモリ)を使用している場合は、長時間紫外線に当てないこと、またROMを取り扱う際には静電気に注意すること等が挙げられる。
- カプコン「CPシステムII」は、電池でデータのバックアップをとっており、電池が切れたときはデータもなくなってしまう。
- アーケードゲーム基板の取扱い説明書、インストラクションカード、店内掲示用ポスター、きょう体に貼るステッカーやポップ、ブローシャー、カタログ(フライヤー)等を所蔵している。
- これらは、所蔵している基板に準じて、1970年代～2009年のものであるが、『スペースインベーダー』や『パックマン』をはじめ、国産タイトルのほとんどを所蔵している。
- 海外製の基板にはインストラクションカードがついてこないケースが多く、また大型きょう体のアーケードゲームもその傾向がある。
- 基本的には、中古の基板を仕入れた際に附属してくるものを保管している。同じ基板を大量に入手した場合、状態のよいものを優先して保存している。特にインストラクションカードは、設置店によって一部が切り取られていたり、色あせていたり、コンディションがよくないものもある。
- インストラクションカードには、ライセンスシールが貼られているものもあるが、特に『パックマン』のライセンスシールは、コピー品が出回った背景を物語っている。
- アーケードゲーム基板の取扱い説明書は、基本的にメーカーによる印刷物であるが、『スペースインベーダー』等アーケードゲーム初期のタイトルのものは、手書きコピーの取扱い説明書もあり、それらも保管されている。
- インストラクションカードは、基板タイトル数の約6割～8割ぐらいを所蔵していると思われる。ポスターやステッカー、ポップ等の所蔵数は、インストラクションカードよりもさらに少なく数百点と推測される。最近のものは、『太鼓の達人』のようにのぼり等の販促物が保存されているものもある。
- アーケードゲーム基板の取扱い説明書とインストラクションカード、ポップは、タイトル別にセットにして、クリアホルダーにファイリングし、高井商会の1階事務室に陳列している。ここに収納できないものは、2階倉庫にあるタイトル別の収納棚に保管している。
- 最近のゲームのポップは大型化しており、A4クリアホルダーよりも大型のファイルに入れて収納している。
- 高井商会の倉庫1階と2階には、約100台のゲーム専用きょう体、汎用きょう体が保管されている。また、本社以外にも倉庫があり、そこに保管されているきょう体もある。
- 例えば、最大8台1セットとなる「ファイナルラップ」は、基板は複数枚所蔵しているものの、きょう体はサイズが大きいため所蔵できない。

- アーケードゲームきょう体は、アーケードゲーム初期からの伝統的スタイルであるアップライト・タイプや、海外の酒場に置かれ日本でもゲームセンターの狭いスペースに置かれることがあったカクテル・タイプ、日本でのみ普及したテーブル・タイプのほか現役で稼働している汎用きょう体や各種専用きょう体を所蔵している。

主な所蔵アーケードゲームきょう体は、図表 26【高井商会が所蔵するアーケードゲームきょう体】の通りである。今回の調査では、1971 年の『コンピュータースペース』から 2000 年の『デスクリムゾン OX』までが確認できた。

図表 26

高井商会が所蔵するアーケードゲームきょう体

ナッチング・アソシエーツ (アメリカ)	『コンピュータースペース』(世界初の業務用ビデオゲーム、4色のキャビネットをすべて所蔵。うち1台は2人用)
アタリ(アメリカ)	『ボン』『リバウンド』『テンベスト』『スターウォーズ』
PSE(アメリカ)	『マンイーター』(造形のユニークなきょう体として有名)
エキシディ(アメリカ)	『デスレース』
ミッドウェイ(アメリカ)	『スペースインベーダー M』(タイトーからの著作権許諾品)
タイトー	『ガンマン』『スピードレース DX』『ボールパーク』『スペースインベーダー』『ダライアス』
セガ	『モナコ GP』(アップライト・タイプ、テーブル・タイプ)『スペースタクティクス』『スーパーハンゴオン』『スペースハリヤー』(アップライト・タイプ)『アフターバーナー』(アップライト・タイプ)『スーパーモナコ GP』
ナムコ	『ボールポジション』(通常タイプでシートに改造キットをつけたムービング・タイプ)

高井商会が所蔵するアーケードゲームきょう体は、すべて整備された稼働可能なものである。ただし、整備後、最後に電源を入れてからかなり時間が経過しているものもある。整備及び修理の例としては、最初に輸入した『コンピュータースペース』はブラウン管モニターが壊れており、GE 製 16 インチ家庭用テレビを搭載していることがわかったため、代替品を探して取りつけている。

アーケードゲームきょう体を保管していない基板の中にも、ゲームの操作盤だけは保管されていたり、操作盤とモニターだけ保管されていたりするものもある。高井商会は、きょう体や操作盤の修理用にループレバー⁶⁶、トラックボール⁶⁷ からベラボー・スイッチ⁶⁸ 等の特殊なパーツも多数ストックしている。

⁶⁶ レバーの上部にダイヤル式のスイッチがついた操作装置。レバーを倒した方向と、ダイヤルを回転させた方向を、1 つで操作できるようになっている。

⁶⁷ 球体を用いた操作装置。球体を手で回転させることで、移動する方向や速度を調節できる。

⁶⁸ 1988 年の株式会社ナムコ(当時)のアーケードゲーム、『超絶倫人ベラボーマン』に搭載された操作装置。ボタンスイッチを押す強さの違いを 3 段階に検知し、アクションの反応が変化する。

日本ファルコム株式会社

日本ファルコムは、1981年に創業したPCゲーム開発・販売会社である。1984年に制作販売したRPG『ドラゴンスレイヤー』や『イース』『ソーサリアン』等の代表作がある。日本ファルコムのタイトルは家庭用ビデオゲーム機メーカーにライセンスアウトされ、ファミコン、スーパーファミコン、プレイステーション等でも発売されている。

モデルアーカイブ作業実施までの経緯

2011年11月、「日本ファルコム30周年公式記念本 Falcom Chronicle」という書籍が株式会社KADOKAWAから刊行された。これは、日本ファルコムのゲーム、ゲームソフトのパッケージ、マニュアル、ゲーム開発に関わる資料としてキャラクター等グラフィック関連イラスト、ゲーム販促に関する広告関連資料や販促関連資料等を掲載したアーカイブ色の強い書籍である。本書の編集に当たり、ゲーム関連商品や資料を日本ファルコムが提供したと聞き、また、創業者で現会長の加藤正幸氏が現在も経営に関わっており、創業時からのゲームやゲーム関連資料について知見があるのではないかと考え、2012年9月に加藤会長とミーティングを行った。加藤会長によれば、「日本ファルコム30周年公式記念本 Falcom Chronicle」は、日本ファルコムが所蔵するゲームやゲーム関連のイラスト、広告・販促関連資料をもとに編集制作されており、1980年代から日本ファルコムのゲームにある程度精通している業界関係者でなければ、まとめきれなかったのではないかとのことであった。

その後、本件をメディア芸術デジタルアーカイブ事業のゲーム分野におけるモデルアーカイブとして取り上げるべきかどうか、事務局を交えて検討を行った。その結果、日本ファルコムは、PCゲームのヒットタイトルをリリースしているだけでなく、ゲーム業界において1980年代から長期間継続してゲームファンの支持を得ている企業であり、リリースタイトル数もその関連商品も多いという理由で、モデルアーカイブにふさわしいという結論を得た。

具体的な作業要領の協議の後、まずはモデルアーカイブ構築のための実態把握である目録作りから着手することとした。こちらからの提案としては、ゲームソフト及びゲーム開発関連資料、ゲーム広告や販促関連資料及びゲームソフトの二次著作物の所蔵場所を検分し、資料を目録化して保存の検討を行うが、保管されている商品や資料の現物を検分して目録化を行う作業のために、日本ファルコムの社内の一部をお借りし、数名の作業スタッフが所蔵品の検分と現物の確認作業、及び現物の写真撮影等させて頂きたい旨、必要な事柄をまとめた。これに対して日本ファルコムからは、ゲームソフトはある程度まとめて社内に保管しているもののそれは一部であり、販促関連資料やキャラクターグッズ、攻略本等の二次著作物は社内の各部署や担当者ごとに保管しているため、担当者がすいている業務時間に社内を調査してそれらを収集するので、業務に支障を来さないよう3日程度のスケジュールで作業をしてもらいたい。また、社内の資料収集作業は2週間程度の時間がかかるので、それぞれ一定の期間をおいて作業してもらいたい、という回答を頂いた。

所蔵状況の調査

1. 調査対象資料物の受領

日本ファルコム社員によって社内各所から収集された調査対象資料の集積場所と総量を確認。その状況画像を撮影後、調査対象資料を調査作業場所へと移動する。

2. 作業場所の準備

調査作業は、資料の運搬に利便性がある日本ファルコムの入居するビル 1 階にある貸し会議室を借りて行うことにした。

3. 保管場所の番号づけと、作業担当スタッフの割当て

調査対象資料の保管場所(段ボール箱、ラック、床等)ごとに番号を振り、保管場所情報のみの ID を仮設定。それぞれの内容物を概観し、調査スタッフの適正(資料物の年代、ゲームソフトの対応機種への精通度等)を考慮して、保管場所単位で検分、調査担当者を割り当てた(「作業レギュレーション」の「入力項目」内「ID」参照)。

4. 保管場所の外観を画像撮影

調査対象資料の保管場所(段ボール箱、ラック、床等)ごとに外観を画像撮影。所蔵状態の情報として記録した。

5. 保管場所ごとに調査対象資料物の一覧を画像撮影

各保管場所に収められている調査対象資料を、すべて机に並べた状態で画像撮影。各保管場所の所蔵資料の一覧情報として記録した。

6. 調査対象資料物の検品と目録の作成

調査対象資料の外観から識別・確認できる情報をそれぞれ個別に記録し、目録を作成した(「作業レギュレーション」参照)。

7. IDの確定

作成した目録を品名の五十音順に並べ替え、調査した資料に通し番号を付与。先の保管場所番号と合わせて、調査した資料の ID として設定した(「作業レギュレーション」参照)。

8. 調査対象資料の外観を画像撮影 ……………

調査対象資料の外観をそれぞれ個別に撮影した(「作業レギュレーション」参照)。画像撮影に際しては、商品が明確に判別できるよう、また他の商品が映り込まないようにグレーの背景紙を敷いて撮影を行った。

なお、調査対象資料の保管場所ごとに手順4～8の調査作業及び画像撮影を実施した。

9. 目録, 画像, 作業途中のチェック ……………

各調査スタッフが1箱分の調査作業及び画像撮影を終えた段階で、全員の作成目録と撮影画像を照合し、内容や統一性を確認。必要に応じて作業レギュレーションを調整、情報を共有した(各作業日の記録を参照)。

10. 調査対象資料物の返却・追加受領……………

調査作業を終えた資料は検分、調査後、日本ファルコムを担当社員指定の場所へと移動して返却した。作業終了時間まで余裕がある場合は、同社担当社員に依頼して追加分の調査対象資料を運んで頂き、調査作業を続行した(各作業日の記録を参照)。

11. 調査データの再点検……………

各日の調査終了前に、その日に作成した目録と画像を通して点検し、現場作業の取りこぼしがないかを再確認した。

12. 撤収作業……………

作業場所を片づけて、会議室をもとの状態に戻し、その後日本ファルコム担当社員に段ボール返却、ラックへの商品返却と原状復帰、床に置かれた商品の返却を行い、作業完了を報告した。

作業レギュレーション

1. 調査資料の目録作成 ……………

■入力データと撮影画像の紐付け

調査した資料は、保管状況ごとにExcelのシートを分けて目録を作成し、入力したデータと撮影画像の紐付けを行った。また、各調査日に調査した資料の保管状態の画像、各保管場所の外観の画像、同内容物一覧の画像については、それぞれ専用のシートに画像リストを設け、各画像の説明を記入した。

【Excel シート名の例】

box001(～023)：段ボール箱 1(～23)に保管されていた資料の目録

rack001(～003)：収納ラック 1(～3)に保管されていた資料の目録

floor001：床のブルーシートに並べられていた資料の目録

Hokan Joutai：各調査日に調査した資料の保管状態の画像リスト

Hokan Basyo & Ichiran：保管場所の外観, 保管場所ごとの資料一覧の画像リスト

■入力項目

調査対象資料の外観から識別, 確認できた情報を入力した。ただし, 無地のケース等, 外観に情報要素がなく, かつ開封可能な状態であった場合は, 開封状態の情報や画像も記録した。未開封の資料は, 先方の事情を考慮して, 未開封のまま検分, 調査を行った。

ID

調査した資料の ID。撮影した画像のファイル名と統一し, 紐付けを行った。ID の基本書式ルールは, 保管場所番号(box001, rack001 等) + 資料番号(3 桁の通し番号)とした。

【例】

box001_001：段ボール箱 1 に保管されていた資料物 1. の意

品名

資料名, 商品名。正式名称が不明な場合はその旨を「補足・備考」欄に記入し, できるだけ客観的な名づけ, 内容説明の入力に努めた。

内容・種別

資料の内容・種別。

関連するゲームソフトまたはシリーズ

ゲームソフト以外の資料で, 品名にゲームタイトルが含まれない場合(キャラクター名などのフィギュア等)に, 資料から確認できたその資料の関連ゲームソフト名, 又はゲームのシリーズ名を入力した。

所蔵個数

各保管場所に所蔵されていた同一資料の個数。

保管場所

資料物が保管されていた場所。

対応機種

資料物の対応機種。ゲームソフトのみ入力。

メディア情報

ゲームソフトの記録メディア規格。数値, 単位, 規格名をセルに分けて入力した。ゲームソフトのみ入力。

ゲームソフトでは, 同じタイトル名, 同じ対応機種で, 記録メディアのみ異なるといった複数の製品バージョンが存在するという事情を考慮し, 外観に記載された「対応機種」と「メディア情報」も入力し, 各ソフトバージョンの識別に必要な最低限の情報とした。

【例】

品名	対応機種	メディア情報
ドラゴンスレイヤー	X1 用	3.5 インチ フロッピーディスク版
ドラゴンスレイヤー	X1 用	5 インチ フロッピーディスク版

補足・備考

不明点や予備情報があった場合に入力した。

画像 1 ~ 4(ファイル名)

資料の画像ファイル名。1 つの資料物につき最大 4 点の画像を撮影したため, 画像ファイルごとにセルを分けて入力し, 目録の情報と紐付けを行った。

2. 調査資料物の画像撮影とファイル名の設定

■保管場所の外観

原則として, 三辺の長さがわかるように左斜め上から 1 カットを撮影。表面に記入された日本ファルコムメモ書きや, 保管場所である段ボール箱の中にさらに仕分用の中箱, 封筒等が存在した場合は, それらも参考情報として撮影した。

【ファイル名の書式例】

box001_gaikan : 段ボール箱 1 の外観の意

追加で別カットを撮影した場合は, 「box001_gaikan_2」, 「box001_gaikan_3」と番号を追加した。

■保管場所ごとの資料物の一覧

各保管場所に収められていた資料をすべて机の上に並べた状態で 1 カットを撮影。作業スペースの都合で一度に全部を並べきれない場合は 2 ~ 3 カットに分けて撮影した。

【ファイル名の書式例】

box001_ichiran：段ボール箱 1 の内容物の一覧の意

複数枚に分けて撮影した場合は、「box001_ichiran_2」、「box001_ichiran_3」と番号を追加した。

■資料物の外観

原則として、資料物の外観を 1 カット撮影した。

ゲームソフトのみ、外観に記載されている情報量を考慮し、パッケージ表面、裏面、背表紙(デザインによっては側面)の 3 カットを撮影した。ただし、記録すべき情報要素がない場合(単なる CD-ROM の裏面、カセットテープ裏側の無地面等)は撮影を省略した。

ゲームソフトの背表紙(デザインによっては側面)は、価格が記載されている面を撮影。両側面とも同内容の場合は、表面に向かって左側面を撮影した。逆に、左右の側面で著しく内容が異なるものは、参考情報として両側面を撮影した。背表紙(デザインによっては側面)の撮影時に資料物が自立しない場合は、段ボール紙のスタンドで支えて撮影した。

【ファイル名の書式例】

box001_001_omote：段ボール箱 1 に保管されていた資料物 1 の表面の意

ただし、裏面や背表紙の撮影を省略した場合は「box001_001」のみとし、意図的に 1 点しか撮影していないことがわかるように配慮した。

box001_001_ura：段ボール箱 1 に保管されていた資料物 1 の裏面の意

box001_001_se：段ボール箱 1 に保管されていた資料物 1 の背表紙(デザインによっては側面)、の意
左右両方の側面を撮影した場合は、表面に向かって左側面を「box001_001_se_1」、右側面を「box001_001_se_2」とした。

■調査資料を確認



■調査資料を運搬



■作業風景 1



■作業風景 2



■撮影機材・環境

資料の下に撮影用のグレーの背景紙を敷き、調査スタッフ各自のデジタルカメラで撮影した。

■画像サイズ・形式

ゲームソフトのパッケージに記載されている文字が判読できる最低限のサイズを検証し、各カット 1MB 前後を基準に撮影。画像形式は汎用性の高い JPEG 形式で統一した。

今後の所蔵資料調査のケーススタディとしての作業録

下記は、各作業日の詳細内容の報告である。

【作業 1 日目】

日時：2013 年 11 月 12 日 13 時～18 時

場所：日本ファルコム社内打ち合わせスペース

主な調査資料物：ゲームソフト

日本ファルコムから、同社が保管しているゲームソフトは段ボール箱で 20 箱ほどあるとの情報を頂く。その中からまずは 7 箱を作業場所へと運び出して頂いた。

作業場所として案内された社内打ち合わせスペースの机(だ円形の横長テーブル)が、調査スタッフ 3 人で同時に作業を行うには若干手狭であったため、部屋の隅の荷造り用作業台を片づけ、1 人分の作業スペースを作って頂いた。

まずは、段ボール箱に保管場所番号をどのように振るか相談。できるだけ外観を変化させないよう、通し番号を書いた付箋紙を貼りつけることに取り決めた。

作業人数分のノート PC を接続するための電源タップや、作業机(だ円形の横長テーブル)に画像撮影用の背景紙を固定するためのマスキングテープが必要になる。

調査スタッフが近隣の大型電気店へと買い出しに出かけ、電源タップ、マスキングテープ、カッター、付箋紙、油性細字用フェルトペンを購入した。その間、残り 2 人の調査スタッフは作業スペースの片づけと各段ボール箱の中身の確認、それを踏まえた調査担当スタッフの割り振り等を行った。

検分したゲームソフトの目録作成に当たっては、前年の平成 24 年度に作成した「日本ファルコム 30 周年公式記念本 Falcom Chronicle」掲載資料リストのデータを活用し、品名(ゲームタイトル名)と対応機種名の入力の手間を軽減し、現場作業の能率化に努めた。ただし、実際の資料と同一リストデータとで表記等に差異があった場合は、資料現物の情報を優先して入力し直した。

画像を撮影する際、透明なビニールで覆われている資料物がフラッシュを反射して文字が写らないことが判明したため、画像撮影は基本的にフラッシュをたかずに行うように取り決めた。

また、作業位置によって明るさが異なり、天井の蛍光灯の光や撮影者の影が映り込んでしまうことがあったため、よりよい撮影位置を探すのに十数分の時間を要した。これは作業場所の天井が低く、撮影時に蛍光灯の光を避けるのが困難であったためである。

ゲームソフトの背表紙を撮影する際、紙製のパッケージが経年劣化でゆがんでいたり、厚さが足りないために自立しない場合があった。そこで、段ボールの切れ端で簡易スタンドを作成し、支えとして使用した。

各調査スタッフとも、1 つの保管場所(段ボール箱 1 つ分)の資料物をすべて撮影し終えるたびにデジタルカメラからノート PC へ画像データをコピーし、撮り忘れやピンぼけがないかを確認。現場作業の取りこぼし防止に努めた。

調査スタッフ全員が 1 箱ずつ段ボール箱を検品し終えた段階で、全員の作成目録と撮影画像を照らし合わせ、内容や統一性を確認。「所蔵個数」欄の追加や「備考」欄の記入内容の相談等、作業レギュ

レーションを調整し、共有した。

作業中に、調査スタッフ3名で作業を行うには場所が手狭ではないかとの配慮から、次回の調査は同ビル1階にある貸し会議室で行うことになった。

段ボール箱7箱分の調査が終わった段階で17時を過ぎたため、日本ファルコムの子員にもう3箱分のゲームソフトを運んで頂き、調査作業を継続。18時頃には、計10箱分の検分と撮影を終えた。

作業終了後、画像撮影用の背景紙等を取り外し、作業場所の原状復帰を行った。

後日、調査スタッフ各自が調査したデータを再点検し、調査スタッフの1人が作成した目録と撮影画像の紐付け作業を行った。また、ファイル名の統一作業も併せて行った。

調査スタッフが外2名の調査データを回収し、内容や統一性を再確認した。また、日本ファルコムでの調査作業中にスタッフ間で相談し、調整を加えた作業レギュレーション(先述の「所蔵個数」欄の追加や「補足・備考」欄の記入内容等)を改めてまとめ、2日目の調査に反映させることにした。

また、画像は、調査スタッフの1人が撮影した画像が最も見やすかったため、外2名は次回から同様に画像の解像度を少し上げて撮影することにした。

【作業2日目】

日時：2013年11月29日9時～17時

場所：日本ファルコム1階の貸し会議室

主な調査資料物：ゲームソフト

1日目に引き続き、ゲームソフトを検分、調査を行った。

調査スタッフ3人分の作業位置の割り振りを相談し、会議机の上に撮影用の背景紙を敷いて画像テストを行ったところ、蛍光灯の光が強く反射光が映り込んでしまった。そこで、床に商品を置いて撮影したり、蛍光灯を消して自然光での撮影もテストした。最終的に、作業机を蛍光灯から離れた部屋の隅に移動することで、部屋の三隅に3人分の作業スペースを設け、3人同時に作業を行うことに決定した。

段ボール箱には、音楽CDやグッズ類等、ゲームソフト以外の資料も多く保管されていたが、その旨は目録の「内容・種別」欄に記入し、すべての資料に対して検分、調査を行った。

段ボール箱8箱分の資料物を調査終了後、それらを台車でビル3階の日本ファルコムへと運搬し、返却。そのほかにゲームソフトが保管されている段ボール箱2箱を受領して調査作業を続け、17時半頃に作業予定のゲームソフトの調査作業を完了した。

後日、調査スタッフ各自が調査したデータを再点検し、作成した目録と撮影画像を紐付けした。調査スタッフの1人が外2名の調査データを回収し、内容や統一性を再確認した。

【作業 3 日目】

日時：2013 年 12 月 13 日 9 時～17 時

場所：日本ファルコム 1 階の貸し会議室

主な調査対象：海外版ゲームソフト、書籍類、グッズ類

日本ファルコムから、本日調査を行う資料物の説明を伺う。書籍類は段ボール箱、海外版ゲームソフトは社内の収納ラックに保管されており、グッズ類は床に敷いたブルーシートに並べられていた。また、撮影予定の残りのグッズ類が保管されているという社内フロアにある物置場を見せて頂いたところ、目算で段ボール箱 10 数箱分のグッズ類が確認できた。そこで、まずは書籍類から台車で 1 階の作業場所へと運搬し、検分、調査を行うことにした。

前回の資料撮影時に問題となった蛍光灯の光を避けるため、調査スタッフが暗幕を持参したが、予想以上に天井が高く、蛍光灯を覆うことを断念。前回と同じように会議室の机を並べ替え、蛍光灯の直下を避けて調査作業を行った。

すべての書籍類を検分、調査し終えた段階で、それらをビル 3 階の日本ファルコムへと返却し、収納ラック内とブルーシート上の資料物の検分、調査を行う。

それぞれ外観から総量を一覧できたため、最初に保管状態を撮影し、そのまま「保管場所」及び「一覧」の画像とした。また、収納ラックは 3 段に分かれていたため、上段から順に 1～3 番の番号づけを行い、ID 設定とした。

海外版のゲームソフトには、調査スタッフが判読できない中国語の漢字、ハングル文字のものが複数存在した。その場合は、目録の ID と外観の画像を紐付けておき、後日、その画像を見ながら翻訳アプリのソフトキーボード等を使って、同じ文字を入力した。今回は総数が少なかったため対応できたが、それでも中国語漢字とハングル文字の入力には手間を要した。

グッズ類、特にゲームソフトに同こんされたと思われる非売品グッズ等は厚紙の箱に収納されている場合が多く、外観からは内容がわからないものが多く存在した。そこで、日本ファルコムから了承を得た上で、資料を傷めずに開封可能なものは開封し、外箱と中身の両方を画像撮影するように努めた。

調査作業の終盤で、日本ファルコムから、さらに収納ラック 3 段分のゲームソフトが残っていたとの連絡を受ける。作業終了時間(貸し会議室の利用終了時間)まで残り少なかったため、まずは最初に受領した資料をすべて調査し終えることを優先した。

ラック中段(ラック 2)に保管されていた資料物の量が他の段と比べて極端に多く、調査を担当していたスタッフは、作業時間内に検分、調査を終了できない可能性が出てきた。そこで別のスタッフが撮影作業を分担することにした。

作業の効率と確実性を考慮し、1 人が作成したその保管場所の目録データを資料の品名順に並べ替え、それをもう 1 人に渡し、その並び順に沿って撮影を行うことにした。その結果、貸し会議室の終了時間ぎりぎりではあったが、すべての資料の調査を終えることができた。

後日、調査スタッフ各自が調査したデータを再点検し、作成した目録と撮影画像の紐付けを行った。調査スタッフの 1 人が他 2 名の調査データを回収し、内容や統一性を再確認した。同様に、計 3 日分の作業レポートも回収し、報告書へと反映させた。

モデルアーカイブワーキンググループ

2014年3月7日、立命館大学にて、作業を担当した調査スタッフを招き、モデルアーカイブを実施する上での論点について議論を実施した。以下、その詳細である。

1. モデルアーカイブ実施内容に関する評価 ……………

■モデルアーカイブの作成

モデルアーカイブ時の資料の優先度は①ゲームソフト現物、②関連書籍、③関連グッズ、という順番で行った。関連書籍と関連グッズのアーカイブは全体として区切りよくまとめることができた。

一方でモデルアーカイブのマニュアル化は非常に難しかった。作業に当たっては、開始前に資料の量や作業スペースの広さ等を確認した上で作業チームを編成するのが理想的である。しかし、日本ファルコム社内では資料が1か所に集めて所蔵されているのではなく、広範囲に分散して所蔵されているため、作業前の段階で全体像が把握しにくい状況であった。また、作業中は通常業務に影響を及ぼさないよう作業する必要があった。なお、作業分担としては検品係、目録作成係、撮影係等に分けることが最も効率的であった。ちなみに、ゲームソフト現物には多くの情報が記載されており、書籍等の誤植が一目でわかることが利点として確認できた。

■協力企業との関係と今後の方向性

作業開始当初は、モデルアーカイブの意図を日本ファルコムに対して伝える難しさを感じた。そもそもアーカイブ自体がビジネスモデルとして見えてこないこともあり、メリットを説明することが難しい。実際に作業を進めていくにつれ信頼を頂けるようになったが、このようなアーカイブ作業については通常業務以外の作業であり、企業側に対する負担がかかってしまうことから、長期的な作業は厳しい。以上のことから、作業開始前から相手企業との交流を密にし、アーカイブのメリットや作業についての詳細を丁寧に説明するべきである。

アーカイブを行う企業側に現段階で提供できるメリットとしては、社内資料の目録作成程度であり、今後は具体的に提供できるメリットについても検討していく必要がある。また作業期間や協働体制等、負担をかけている部分を軽減できないかといった観点からの検討も行うべきである。

2. ゲーム分野におけるモデルアーカイブの発展性 ……………

モデルアーカイブの作業を進めていくうちに、日本ファルコム社員が当時の話をしてくれるケースがあった。これらは非常に有益な話が多く、オーラル・ヒストリーとして整理していく道筋も考えられる。具体的にはグッズや書籍等、アイテム単位でコメントを頂くようにヒアリングを実施していくかたちである。

3. 今後の方向性について

■モデルケースの増加

現在行っているアーカイブは飽くまでスタート地点と捉え、今後はより多くのデータを蓄積していく必要がある。他企業にも協力を依頼することで、少なくとも3つのモデルケースが蓄積できないかといった検討が可能であろう。

■ガイドラインの作成

モデルアーカイブ作業に当たってのガイドラインの作成が必要である。これには文化人類学等のフィールドワークの方法論が援用可能であることが明らかになってきた。また、ガイドラインの一部としてマニュアルや作業フローを整理しておくことで、事前に協力相手側に説明することが可能であり、モデルアーカイブへの理解をより深めてもらうツールとして用いることができる。

1 モデルアーカイブ事例

メディアアート分野における アーカイブ・モデルの編成

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 委託業務成果報告書
平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 委託業務成果報告書

メディアアート分野では、作品現物及び周辺資料(催事・作品に関する記録)を対象として、過年度よりモデルアーカイブの取り組みを行っている。モデルアーカイブの対象となる資料体については、「記録作家の手掛けた作品資料群」「希少性の高い催事記録資料群」「催事終了・組織解散による散逸が危惧される催事記録資料群」の観点から選定を行った。資料体のアーカイブについては、有識者や作家本人を交えたワーキンググループにて作業方法や進捗レビューを行いながら作業を進行させた。

モデルアーカイブの対象選定

まず、「記録作家の手掛けた作品資料群」のサンプルとして、平成24年度事業においてインタビューを行ったニューヨーク近代美術館(MoMA)のキュレーターであるバーバラ・ロンドン氏から「日本のメディアアートのアーカイブ構築に際しアクセスすべき人物」という推薦を受けた下記2名の作家を選定した。

■手塚一郎

1947年、栃木県生まれ。国際基督教大学卒。1979年、吉祥寺にビデオ機器販売店を開店。1981年にビデオ・インフォメーション・センターを設立。パフォーマンスアートや演劇の映像記録作品を手掛けている。

■中嶋興

1941年、熊本生まれ。九州より上京し1960年代より映画技術を学びながら、実験的なアニメーションなどを手掛ける。1970年よりポータブルのビデオカメラを購入し、グループ〈ビデオアース〉を結成。ビデオを個人の記録メディアとして、また生命や宗教的な表現を行う媒体として捉え、ユニークな視点でパフォーマンスやドキュメンタリー、インスタレーション等、広い範囲での活動を行っている。

次に、「希少性の高い催事記録資料群」のサンプルとして、現在は記録にもほとんど残っていない

催事に参加した個人コレクターが、記録写真やメモ、記事等を大量にスクラップブックに記録したという下記の資料体を選定した。

■西山輝夫クリッピング資料

現在は記録にほとんど残っていないメディアアート関連催事に個人参加した個人コレクターである西山輝夫が、記録写真やメモ、記事等を記録として保存したスクラップブックである。

最後に、「催事終了・組織解散による散逸が危惧される催事記録資料群」として、過年度に引き続いて下記の資料体を取り扱った。

■ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ資料

「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」及び「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」はメディアアートの歴史において大きな意味を持つ催事である一方、1999年にプロジェクトが終了した後には実行委員会も解散し、催事資料を保管していた福井市映像文化センターも2013年3月に閉鎖されることが決定していた。本事業では当該催事資料が散逸の危機にあると捉え、平成23年度より関連資料の所蔵調査を実施、平成24年度より関連資料を借り受けてモデルアーカイブに着手した。

モデルアーカイブの実施

モデルアーカイブの対象となる下記4件の資料体に対し、整理・項目分類、目録作成(メタデータ作成)、デジタル化作業を実施した。さらに、本取り組みにて作成したメタデータについては催事基本情報(A階層)、催事詳細情報(B階層、C階層)にそれぞれ登録を行った。

■手塚一郎VICビデオ資料

作家本人より、所蔵している映像資料現状写真及び目録(資料リスト)を提供頂き、所蔵資料の内訳調査とメタデータ作成を行った。

作業手順であるが、まずは、所蔵資料内訳調査を行った。提供頂いた目録に記されたメタデータ群(各ビデオテープの録画内容を示すデータ)を基に、手塚一郎本人からのコメント及び写真も参照して、目録に記されている映像作品1,096件はβカム397点、オープンリール57点、VHSビデオ106点という映像資料の記録媒体(磁気テープ)が存在することを確認した。

次に、前述の所蔵資料調査成果と目録を、本事業にて作成した「催事レコード」と照合し、催事基本情報(A階層)、催事詳細情報(B階層、C階層)それぞれ1,096件ずつ登録を行った。

本調査により、催事情報の新規メタデータを大きく拡充することができた。また、本年度事業では映像資料現物のデジタル化までは至らなかったが、劣化が懸念されているこれら磁気テープ媒体資料へのデジタル化試行は継続的な課題である。

中嶋興写真資料

作家本人より写真資料を提供頂き、写真資料の整理と分類、資料のデジタル化、催事レコードの入力を行った。

まず、本事業に提供頂いた写真資料41,963 コマについて、中嶋興本人を交えたワーキンググループにて資料カテゴリを下記4種類に分類した。

- 松澤宥展関連写真
- 催事写真
- 非催事写真
- 中嶋興作品写真

次に、前述の4種類の分類に沿って、今回提供を受けた写真資料41,963 コマを物理的に整理した上で、更に詳細な項目分類を行った。

● 松澤宥展関連写真

資料をファイル7個と2箱に整理し、詳細27項目に分類。資料点数：フィルム1,420コマ／ベタ焼き⁶⁹1,071コマ

● 催事写真

資料を8箱に整理し、詳細64項目に分類。資料点数：フィルム7,664コマ

● 非催事写真

資料を15箱に整理し、詳細120項目に分類。資料点数：フィルム23,029コマ

● 中嶋興作品写真

資料を1箱に整理し、詳細7項目に分類。資料点数：フィルム996コマ

上記の通り整理、分類を施した後に、すべての資料に対してデジタル化(スキャニング)を実施した。デジタル化作業では、まず、資料を取り扱うに当たり対象物が汚染、破損しないように手袋を着用して作業を行った。スキャニング作業は2人1組となって2台の平面式スキャナーを使用した。資料は1点ずつスキャンし、都度、画面上でデジタルデータの確認を行った。

最後に、本事業にて策定したメタデータ・スキーマに沿って、松澤宥展1件、中嶋興写真資料から取得した3件の催事基本情報(A階層)、催事詳細情報(B階層、C階層)の催事レコード登録を行った。

今回借り受けた写真資料を整理・分類した結果、メディアアート関連催事とは関係のない資料も多く混在したことが判明した。催事写真を中心に、今後、必要なデジタル化資料を催事基本情報、催事詳細情報に紐付けることが課題である。

⁶⁹ コンタクトプリントの通称であり、ネガフィルムを印画紙に密着させて、原寸プリントした写真を指す。

西山輝夫クリッピング資料

過去に収集したスクラップブック 2 冊分のクリッピング資料を提供頂き、収録された写真及び書き込みの整理とデジタル化(スキャニング)、保管(薄葉紙や脱落資料の封筒への別保管)、メタデータ作成を行った。

今回提供頂いた資料は、記録がほとんど残されていない催事のケーススタディーとして「フルクサス週間⁷⁰」及び「バス観光ハブニング⁷¹」という 2 つの催事に関するクリッピング資料である。

まず、西山輝夫本人を交えたワーキンググループにて本事業に提供頂いたクリッピング資料全点の確認とデジタル化対象となる資料の洗い出しを行った。

当該ワーキンググループにて資料を全点確認し、デジタル化の対象とすべき資料は 81 点あることが確認された。

次に、該当する 81 点の資料のデジタル化(スキャニング)を行った。スキャニング作業の手順は中嶋興写真資料と同様であるが、今回提供された資料はスクラップブックの台紙が劣化し、ページの脱落が見受けられたため、脱落資料を封筒に入れて別保管した。また、スクラップブック本体も薄葉紙に包んで保管を行った。

次に、デジタルデータ化した資料の検証と、西山輝夫本人からの追加コメントに基づき、本事業において策定したメタデータ・スキーマに沿ったメタデータの取得を行った。

この調査成果を基に、西山輝夫クリッピング資料のデジタル化対象 81 点から、催事基本情報(A 階層)67 件、催事詳細情報(B 階層, C 階層)897 件のメタデータを登録した。

本調査では、記録資料を用いて、催事情報のメタデータ取得・登録作業と、それに紐付く資料のデジタル化作業とを一緒に進めることができた。これはデジタルアーカイブ構築に向けた実践的な試行として位置付けられる。

ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ資料

福井市映像文化センターを所轄する福井市教育委員会より過年度事業に提供頂いた、催事の企画資料・告知媒体・図録・記録資料等の整理とデジタル化(スキャニング)、メタデータ作成を行った。

本年度事業では、過年度事業から積み残していた資料を確認し、デジタル化対象となる資料 1,653 点の洗い出し、デジタル化(スキャニング)を実施した。

さらに、メタデータを作成し、催事基本情報(A 階層)、催事詳細情報(B 階層, C 階層)への追加登録を行った。

最後に、長期にわたって借り受けしていた資料すべてを返却した。その際、本事業において作成した借用資料一覧も添付した。

前述の通り、資料を借り受けた平成 24 年度に当該資料を保管していた福井市映像文化センターは、2013 年 3 月に閉鎖している。そのため、資料の返却先は、資料の移管先として決定していた福

⁷⁰ 画廊クリスタル(東京)にて 1965 年 9 月 6 日～14 日に開催。秋山邦晴、山口勝弘、一柳慧企画。幸美奈子、塩見允枝子、武田明倫、刀根康尚、林三従らが参加した。

⁷¹ 1966 年 12 月に東京で開催された、髪囃ほかが行ったイベント。

井市美術館となった。2015年3月、福井市美術館にこれら資料を返却することで、本取り組みを完了させた。

本調査では、4か年にわたり、催事資料の所在調査、資料の借受け・保管作業、所蔵資料調査、資料のデジタル化作業、催事情報のメタデータ取得作業、催事レコード登録作業、資料の返却作業までフルセットで行った。この一連の取り組みは、過去に開催した催事資料を基にしたデジタルアーカイブの構築において、大きな意義がある取り組みであると考えている。

事例「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」(全12催事)について

1. 催事の概要

「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」の前身である「ふくいビデオ・フェスティバル '85」は、フェニックス・プラザ(福井市田原)の開館記念イベントの1つとして、福井市が主催し、当時、高校教員であった山本圭吾氏が主導した実行委員会によって企画された。開館したフェニックス・プラザは最先端の映像設備を備え、視聴覚教育を支援するための映像文化センター(旧：視聴覚センター)も併設された。また、芸術文化の振興に理解があった大武幸夫市長が山本らの企画を受け入れ、数か月という短期の準備期間にもかかわらず、海外の著名なアーティストをも含む作品発表が実現した。以降、1988年から名称を「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」とし、主にフェニックス・プラザや福井県立美術館を会場にして、ビエンナーレ形式で1999年まで継続的に8回開催された。なお、1997年以降は「ふくいビエンナーレ」に改称し、メイン会場を同年に開館した福井市美術館へ移して開催された。福井市は、1985年から1993年まで主催者であったが、以降、市民団体ふくいメディアシティ・フォーラム(1990年結成)が主催者で、福井市は共催という立場をとった。

同ビエンナーレは、開催当初から国別のコミッショナーが作品を推薦する形式を採用した。例外的に第3回(1989年)はビル・ヴィオラと岩井俊雄の特別展示が行われた。また、第6回(1995年)以降は、国別だけではなく作品形態別でコミッショナーが作品を選定した催事もあった。

一方、「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」は、「第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」(1989年)の関連イベントとして開催された「ユニバーシアード福井」を前身とし、1990年に1回目が開催された。同フェスティバルは、ビデオ又はインスタレーション作品を制作する若手作家の発掘と支援を目的とし、主要大学の教員が作品を推薦する形式を採用した。インスタレーションについては作品の企画書をもとに審査が実施され、審査を通過した作品に制作費と展示発表の機会が与えられた。また、「ユニバーシアード福井」及び「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」ともに、福井県出身の波多野哲朗が学会長であった日本映像学会が中心になって運営した。

これらの催事に並行して、市民のビデオ制作活動を活性化させるために「テレビ・ビデオフェスティバル」や「ビデオ・コンテスト」が行われた。市民を対象にした事業は当該催事が1999年に終了した後も2000年代まで継続して行われた。

2. 資料体の保管状況

当該催事の資料体は、映像文化センター内で保管されてきた。同センターは、教育委員会事務局の所轄で、図書館や美術館等の文化施設と同様の扱いとなる。映像文化センターの映像技師であった東正一郎(現職：福井市総務部広報広聴課課長)は、継続して当該催事に従事したスタッフの1人である。時期は不明であるが、東が中心となって当該催事に関連する資料を整理した。資料体は、各催事別に「印刷物(カタログ、会場案内、チラシ、チケット等)」、「作家資料(エントリーフォーム、作品図版等)」、「記録写真(公式記録の多くはトライドゥカメラ社の達川氏が撮影)」、「クリッピング」の大枠4つに分類された。その他、事務書類や参考図書等も含まれる。しかし、「ふくいビエンナーレ7」(1997年)及び「ふくいビエンナーレ8」(1999年)は電子メールの普及のためか紙資料が極端に少ないため、今後、電子資料が残されていないか別途調査を行う必要がある。同様に、日本映像学会が中心となって運営した「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」についても、ビエンナーレと比較すると資料が少ないことが判明したため、同学会が関連資料を保管しているか調査を行う必要がある。

なお、当該催事で上映された作品の展示用コピーについては、買取り作品(一部、寄贈も含まれる)以外はすべて返却又は破棄されている。

3. 福井市美術館への資料体の移管

2013年3月31日の映像文化センター閉鎖に伴い、2013年4月から当該資料体は福井市美術館へ移管される。アーカイブ・モデル編成事業の継続のため、福井市美術館と当該資料体の借用更新手続を実施する必要がある。

ふくい関連資料の「インベントリー」

ふくい関連資料の「インベントリー」については、下記リストを参照されたい。

■「インベントリー」上で参照される催事「基本リスト」上の当該催事メタデータ

B2(2)AA00000(仮設 URI) | temporary URI *固定値

B4(4)催事番号 | event no. ※変動値

B5(5)催事の巡回を示す枝番号 | branches of the event record for travelings

B8(8)催事の名称 1(題名——副題)

B9(9)event title 1(title: subtitle)

B20(20)会期 1(始) | date(start)

B21(21)会期 2(終) | date(end)

B22(22)会期についての特記事項 | notes on the date(s)

■「インベントリー」におけるメタデータの各属性, 計 22 項目⁷²

- M1 入力担当者の識別 | recorder id.
- M2 資料体の名称(略称) | shorten title of the material corpus
- M3 複数性アイテム(m)/単一性アイテム(s) | multiple/singular
- M4 セグメントの定義 | segment definition
- M5 アイテム番号(セグメント単位で分岐) | item no. *変動値
- M6 著者(アイテムの作成主体)
- M7 author(item creator)
- M8 アイテムの名称 | item title
- M9 アイテムに固有の日付 | item-specific date(s)
- M10 類型
- M11 item type
- M12 物理的=形式的な定義
- M13 physical-formal definition
- M14 判型・寸法 | format(size)
- M15 数量 | quant.
- M16 備考 | note
- M17 資料体編成後のパッケージ | package
- M18 受入時のパッケージ | original package
- M19 レコード更新年月日 | last update
- M20 レコード登録年月日 | first recorded
- M21 作業メモ 1
- M22 0(作業番号=通番) | serial no. for processing

■ふくい関連資料「インベントリー」のレコード数= 1,653 件(複数のアイテムの集合を含む)⁷²

業務従事者による考察

1. はじめに

平成 26 年度は、「ふくい国際ビデオ '85 フェスティバル—VIDEO・時代の呼吸」「第 2 回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ—発掘・時代の資源」のすべてと、「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」の一部、各回の催事印刷物(カタログ, チラシ, チケット等)についてインベントリーに登録を行った。その過程で気づいた点を以降で述べる。

⁷² 2013 年 2 月時点。

各回の資料は、大きく以下に分けられる。

- ① カタログ, チラシ, チケット等の催事印刷物
- ② 国別, 部門別の作家のエントリーフォームと, それに付随する作品図版の写真, 記事切り抜き等
- ③ 記録写真
- ④ その他

これらは既に回ごとに分類された状態で保存されていたため, 部分け作業は比較的容易に進んだ。

2. 「分節の定義」と「アイテム番号」

「分節の定義」欄には, 国籍若しくは展覧会の中で設けられた「部門」を記載しているが, 例外として「0. 催事印刷物 event-based printed matter」を設けた。これには, カタログ, チラシ, チケット等, 当該催事に際して制作された印刷物が含まれる。これらはマルチプルであり, 他の資料とは性質を異にするため, 特に一の位に 0 をつけて区別している。「アイテム番号 item no.」は, 変動値で, 分節ごとに「0.001」等の番号が割り振られている。これにより, 分節ごとに 999 個のアイテムを登録できる。現時点では, アイテムに固有 ID を与えていないが, これについては今後検討の余地がある。

3. 写真のプリントサイズについて

写真のプリントサイズとして, 一般に 2L, 四つ切り等の表記が使われているが, メーカーや現像所によって寸法に違いがある。そのため, 本インベントリーでは, 紙焼きのサイズを一律縦横寸法のミリ表記で統一することとした。

4. 記録写真について

記録写真のプリントは, ネガフィルムの順に並び替えた上, シーンを同定し, シーンごとに枚数を数えた。並び替える前の順番はコピーを作成した。日付が特定できるイベントの写真については, 「アイテム固有の日付」を登録した。

5. 文書・写真のデジタルデータとメタデータ属性

本資料体のアイテムは, そのほとんどが物理的な実体を伴う資料である。具体的には, 手書き若しくは印刷, 出力された文書や書簡, ポジフィルム, ネガフィルム若しくはそこから現像された紙焼きの写真である。したがって, 本インベントリーのメタデータ属性やメタデータの記述形式もこれらを分類するのに適したものを採用している。例えば, フィルムのサイズや手書き原稿, タイプ原稿の区別等がこれに当たる。仮に, 今後, デジタルデータのアイテムが加わった場合には, 新しいメタデータ記述形式の採用やメタデータ属性の定義が必要になる可能性がある。

「福井放送(FBC)」及び「福井県立美術館」が所有する資料の調査

1. 目的

平成 24 年度の業務区分 C「『アーカイブ・モデル』としての資料体の編成」で扱った「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ⁷³」「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」に関する資料体は、福井市映像文化センターから借用した。上記催事の関連組織である福井放送株式会社(以下、FBC)と福井県立美術館が所有する催事関連資料は、主催者である福井市(福井市映像文化センター)が所有する資料体を補足するものと想定できるため、それらの保管状況についてフィールドワークを実施した。また、各組織が 1970 年から 2000 年にかけて展開したメディアアートに関する個別の活動についても並行してフィールドワークを実施した。

2. 福井放送株式会社(FBC)

■調査概要

日程：2012 年 12 月 11 日 13 時～18 時 30 分

担当者：黒原繁夫(FBC 報道制作局 部長), 山口安洋(FBC 報道制作局 映像担当), 渡邊真弓(FBC 報道制作局 映像制作・ライブラリー部)

調査内容：FBC 映像ライブラリー・データベース(以下、FBC データベース)から得られたリストより、数件ピックアップして映像を閲覧した。また、担当者にデータベースのメタデータ属性定義及びビデオテープのフォーマット、保管状況、報道映像の 2 次利用についてヒアリングを行った。

■「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」の報道映像

FBC は、「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」の開催当初から後援あるいは共催という立場でテレビ/ラジオ報道のみならず、技術提供や関連イベントの企画制作等を行った。福井市映像文化センターには同催事の映像/音声記録がほとんど残されていないため、FBC が所有する報道記録や関連資料は、同催事の主たる資料を補足する資料体として位置づけることができる。本調査では、FBC データベースから約 100 件のメディアアートに関する報道映像の情報を得た。うち、当該催事に関する報道映像は約 50 件で、ニュース(数分)と FBC 制作番組(15～60 分)が中心である。その他、催事告知用に使用されたビデオ作品の映像素材や、「第 2 回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」の関連イベントで開催した「サテライト・アート」のアメリカとの衛星中継映像(約 35 分、完全パッケージメディア⁷⁴)等も含まれる。その他、映像以外の資料として、FBC が企画制作に携わった関連イベントの企画書や台本等が保管されていることが明らかになった。一方、1990 年代以降は、FBC と共同で関連イベント等が行われなかったことと、ニュース/報道特番/制作番組の制作がいずれもディレクターや記者の志向に依存する場合が多かったため、保管されている映像の制作時期は 1987 年から 1989 年に集中している。

⁷³ 第 1 回目の名称は「ふくい国際ビデオ '85 フェスティバル」であるが、ここでは一連の催事を「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」とする。

⁷⁴ 収録した映像等を編集し、音声を加え、放送できるように完成した状態。

■メディアアートに関する活動

FBCは1986年に展覧会「ビデオアートの世界—映像文化の未来を探る ナムジュン・パイク展」(シアターFBC ボーディングホール)を主催した。同展開催に伴って制作された報道特番では、会場風景や設営プロセスをはじめ、ナム・ジュン・パイク作品《TV ガーデン》の設営や子ども向けワークショップを担当した山本圭吾(アーティスト)のインタビュー等が収録されている。また、同展のためにパイクが福井市の永平寺をモチーフにした作品《メイド・イン・永平寺》の制作ドキュメンタリーや、パイクのNYスタジオを取材した貴重な映像素材が保管されている。FBCデータベース上では、パイクに関する報道映像が12件確認された。また、テレビ番組「11PM—破壊か創造か? 魅惑の映像・ニューヨークの異端児 ナムジュン・パイクの全て」(1986年10月14日オンエア、よみうりテレビ制作著作)をFBC内スタジオで生放送したため、同番組の台本、完全パッケージメディア、オンエア同時録画、録音(テレビ放送局が放送内容を録画、録音すること。視聴者と同じ内容でCMも含まれる。以下、OA同録)が保管されている。また実験アニメーションのパイオニアで福井県出身の久里洋二に関する特番や展覧会の報道映像等も保管されており、FBCデータベース上では34件確認できた。

■FBCデータベースのメタデータ属性定義

FBCデータベースは、FBCが放送した映像の管理と貸出しのために使用されている。以下にデータベースのメタデータ属性定義を挙げる。

VTR番号 | VTR内収録順 | 番組区分 *ニュース(約15分) / 報道特番(約30~60分, ドキュメンタリー) / 制作番組(FBC制作番組, 県政, 地域PR) / 資料(素材) | 分野区分 *その他 / 社会 / 政治・経済 / 教育・文化 / スポーツ / 農林・水産 / 自然・環境 / 空撮 / 原発 / 災害 / 旧データ | 地域区分 *地域区分: 県内 / 県外 / 海外 / 旧(その他) | 素材区分 *テープの素材区分: マザー / OA白素材(音は入っているがスーパーなし。再編集可能で2次利用向け) / 完全パッケージメディア(放送用) / OA同録 / 中継(生放送) / 旧(その他) | 番組名 / 素材名 *番組名は記者原稿, ニュース原稿, 取材テープ等から採用されるため, 必ずしも統一されたルールはない。 | 番組サブタイトル | 放送日 | 放送時刻 | 放送尺 / 素材尺 | ラックNO. | 提供 / 協力 / 依頼 | 制作費 | デスク / プロデューサー | 記者 / ディレクター | カメラマン | 編集マン | プロダクション | MC / リポーター | 主な取材場所 | 出演者 / 取材連絡先 | 原稿 / 台本 | テープ種別 | テープ長 | 2次利用制限 *2次利用制限区分: 再利用 / PR / DVD等(ニュース, ドキュメンタリー, タレント出演, 幼児番組等には制限を設けている) | 制限設定責任者 | 制限内容 | 2次利用実績 | 2次利用料金 | 2次利用履歴 | 使用楽曲 / 著作物等 | 映像説明 | コメント | 備考 | 添付

■ビデオテープのフォーマットについて

1980年代後半, ベータカム(BETACAM)が普及するまでは, 2インチVTR(1980年ごろまで)や1インチVTR(1980年代)が主流であった。2001年にFBC本社が新社屋へ移転してからは, 映像資料を保存するようになったが, それ以前は保存に取り組んでおらず, 映像フォーマット変換等もほとんど行われなかった。現在はSONY XDCAMやパナソニックP2を採用している。当該

催事が開催された時期にニュース枠で放送された分については、主に DVC (SD フォーマット, 126 分) で 1 週間分まとめて完全パッケージメディアのみ保管されており、素材テープはない。スーパー (テロップ等の文字情報) をリアルタイムで出していた時期の分は映像と音声のみが収録されている。今のところ、DVC や BETACAM で保管されている映像を SONY XD に変換する予定はないとのことである。ナムジュン・パイクの報道特番や「サテライト・アート」の映像は、U-matic で保管されている。

■報道映像の 2 次利用について

FBC 社内のライブラリーは、ニュース／報道特番／制作番組及び付随する資料を財産と考え、2 次利用を視野に入れている。現在はライブラリーの一般公開は行っておらず、主に系列局の関係者が映像を借りるための閲覧用に使われている。使用許諾の管理はライブラリーの担当者が行い、貸出し費用は基本的に非営利目的であっても有料となっている。番組映像やその素材を循環させることができるようなビジネスモデルとして、サムネイル程度の小さいサイズで公開することによって所在を明らかにし、2 次利用の活性化につながるかたちで展開する方法が考えられるといった意見が出された。

3. 福井県立美術館

■調査概要

日程：2012 年 12 月 10 日 13 時～21 時 30 分

担当者：野田訓生 (福井県立美術館主任学芸員)

調査内容：メディアアートに関連すると考えられる催事を事前にリストアップし、担当者に資料の所在確認を依頼した。提供された展覧会資料から 4 つの資料体を選定した後、書類ボックスやバインダーに納められた資料を展開し、1 点ずつ写真撮影を行った。その他の資料体については概観を撮影した。各資料体の量が比較的少なかったため、現場でインベントリーリストの試入力を行った。

■調査対象の展覧会

福井県立美術館が開館した 1977 年以降、2000 年までに開催されたメディアアート (短編アニメーション、ゲームも含まれる) に関する展覧会を対象にして資料調査を実施した。同美術館では、山本圭吾 (アーティスト) が尽力した「日独ビデオアート」(1977 年) や短編アニメを紹介した「現代日本のアニメーション — 夢と笑いと幻想の魔術師たち」(1979 年) をはじめ、ビデオ・アート、ゲーム等を紹介する展覧会を先駆的に開催してきた。また、「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」の第 2 回から第 6 回まで (1988 ～ 1995 年) は主にインスタレーション作品用の会場に使用されていたが、基本的には貸し館利用であったため、主たる資料と差別化できる資料は残存していない。

以下に資料調査を行った展覧会を挙げる。

■資料が確認された展覧会 9 件⁷⁵

- 1977 年 日独ビデオアート
- 1979 年 現代日本のアニメーション — 夢と笑いと幻想の魔術師たち
- 1983 年 今日のアメリカ・ビデオ — 20 の新作
- 1985 年 藤沢典明の世界 *津田佳紀 出品
- 1988 年 第 2 回 ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ
- 1992 年 日本のポップ展 — 1960 年代
- 1992 年 福井の美術・現代 Vol.3 — 山本圭吾
- 1994 年 機械・人間展
- 1995 年 日本の映像(イメージ)展

なお、今回調査を予定していたが、資料を確認することができなかった展覧会は以下の 4 件である。

- 1983 年 土岡秀太郎と北荘・北美と現代美術 *山本圭吾 出品
- 1985 年 所蔵作品展 *山本圭吾 出品
- 1985 年 カナダビデオアート展 — カナディアン・ビデオ・モザイク
- 1988 年 福井アート・トゥディ '88 *山本圭吾・津田佳紀 出品

■インベントリー(目録)

資料が確認された展覧会 9 件のうち、4 件を選定してインベントリー作成を試みた。美術館が作成する「美術資料調書」等が資料の特徴として挙げられるが、資料形態は一般的なアーカイブで想定される紙資料と印刷物が中心である。カタログ用の作品図版に比して、記録写真は僅かであった。展覧会ごとに若干、資料体の内容は異なるが、以下に主な内訳を挙げる。

内部事務資料： 決裁依頼書, 開催概要書, 企画書 | 契約関係： 覚書 | 福井県立美術館美術資料調書
| 催事印刷物： チケット, ポスター, 招待状, カタログ(コピー) | 印刷物用資料 | 作品写真(紙焼き
コピー) | 記録写真(紙焼き, ネガ) | 会計資料： 展覧会見積書, 展覧会決算書 | その他： 会場レイ
アウト, ビデオテープ複製料金表

⁷⁵ 2012 年 12 月 10 日時点。

4. まとめ

■異なる組織が所有する資料の紐付け

ある催事をめぐって、主催者だけではなく共催者や関係者等がそれぞれ資料を所有している場合が少なくない。また、記録写真・動画資料は、新聞、放送、出版各社が所有していることが想定される。作品の保存・所蔵に困難を伴う場合が多いメディアアート分野においては、本フィールドワークで明らかになった資料や「アーカイブ・モデル事業」で扱った資料が、過去のメディアアートを歴史的に位置づける上でも重要なサブジェクトになり得る。

こうした状態を一元的に把握する手段として、催事を基点にした共通のインベントリーに、分散した資料体を記述し紐付けることによって各資料を同定・補足しながら仮想的に1つの資料体を形成する方法が有効となるであろう。また、催事が巡回された場合には、各巡回先の資料を比較することによって、カタログからだけでは得られにくい出品作品の差し替えや変更等の情報を明らかにすることが期待できる。さらに、デジタル化可能な資料のアーカイブ化が実現すれば、それらをオンライン上で紐付けることによって、よりアクセシビリティの高い包括的なデジタルアーカイブの構築が可能となるであろう。以上の点を踏まえるならば、異なる組織が所有する多種多様な資料を記述できる汎用性の高いインベントリーの設計が求められる。したがって、メディアアートに関連する主要な文化組織や関係者が所有する資料調査の継続が、今後必要である。

■福井県におけるメディアアート

福井県では、大正期の前衛美術運動の影響で結成された「北荘画会」を前身とする「北美文化協会(通称：北美)」が1948年より前衛運動を展開した。日本を代表するビデオ・アーティストの1人である山本圭吾は、福井県出身で北美が生み出した60年代に活躍するアーティストの1人であった。1970年代に入り、山本は一般普及が始まったビデオを用いた作品を発表、その後国際的に活動することとなる。一方、1977年に福井県立美術館が開館し、公立美術館としては先駆的にビデオ・アートや短編アニメーションの展覧会を開催した。1979年にニューヨーク近代美術館(MoMA)で開催された展覧会「Video From Tokyo to Fukui and Kyoto(ビデオ—東京から福井と京都まで)」のカタログには福井県立美術館の動向についての言及も見られる。

こうした観点から、新しい美術の動向をいち早く取り込み、アーティストや批評家を輩出した福井県において「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」が継続的に展開された状況は注目に値する。さらに、その後の全国的な波及を見るならば、福井県立美術館に在籍していた学芸員がNTTインターコミュニケーション・センター(東京都)へ異動して初期の展覧会を企画したことや、「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」の学校別公募制を継承した「インターカレッジ・テクノアートワークス」(1990年代、東京)が開催されたこと等が挙げられる。また、1980年代後半以降の主要なメディアアートに関するフェスティバルである「名古屋国際ビエンナーレ ARTEC」(1989年～1997年、愛知県)、「ビデオ・テレビジョンフェスティバル」(1987年～1992年、東京都)、「インタラクシオン」(1995年～2001年、岐阜県)等の主要関係者の多くが、福井での当該催事に参加していた点も指摘できよう。また、当該催事の関係者には1980年代以前のメディアアート史上、重要作家である山本圭吾や中谷芙二子、松本俊

夫らも含まれる。こうした、福井県に特異な状況は日本におけるメディアアートの展開に大きな影響を及ぼしたといえる。

最後に、これらの催事が展開された時代の社会的・政治的背景やテクノロジー史もまた、考慮を要する事項である。例えば、福井県と同様に原子力発電所群が設立されていることで知られる福島県では、「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」が初めて開催された1985年に先駆けて、1982年に「技術と芸術の共生」というテーマを皮切りに1990年代初頭まで「福島国際セミナー」が継続して開催された。両県のこうした事例の背景には、高度経済成長期とその後のバブル景気を迎えた時代において、テクノロジー礼賛とその批判が加速した社会的状況が浮かび上がる。これらのことを踏まえ、文化史、科学技術史、経済(企業)史、地方行政史等の研究にも活用されうるアーカイブ構築の可能性を検討する必要があるかもしれない。

5. 今後の課題

■当該催事に関連する組織資料

当該催事の重要な関連組織であった日本映像学会の資料調査は現在、未着手である。日本映像学会は、主に共催として「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」の運営に開催当初から協力していた。福井市映像文化センターが所有する主たる資料には同催事の資料が際立って少ないため、日本映像学会の資料調査が必要である。

■当該催事に関連する個人資料

平成26年度は当該事業に関連する組織が所有する資料を優先してアーカイブ・モデルの構築とフィールドワークを進めたため、個人資料については未着手である。当該催事は、福井県出身の山本圭吾や波多野哲朗らの尽力が大きく、彼らが所有する資料の調査が必要と思われる。ただし、個人資料の場合は当該催事以外の資料が混在するため、組織資料とは異なる事前準備とプロセスが想定される。

■その他の地域における催事や拠点のフィールドワーク

「福井県におけるメディアアート」で言及した、当該催事から波及あるいは影響を受けた催事や拠点のフィールドワークを進め、福井県以外の地域的ムーブメントを掘り起こすことにより、1980年代半ば以降のメディアアート関連催事を補足し、拡充することが可能となるだろう。同様に、1960年～1970年代の催事についても関連組織や個人が所有する資料の所在確認等、フィールドワークが必要であると考えられる。

2 データベースやアーカイブの各機関での取り組み

マンガ分野

京都国際マンガミュージアム ～所蔵機関の取り組み～

京都国際マンガミュージアムでは、マンガの所蔵以外に「原画´(原画ダッシュ)」というマンガ原画を取り扱うプロジェクトが行われている。本項では、原画´や所蔵機関としての取り組み、及び同ミュージアムの運営形態について紹介する。

利活用を見据えたマンガ原画のアーカイブプロジェクト

原画´は、京都精華大学マンガ学部教授を務める竹宮恵子氏がプロジェクトリーダーとなり、デジタル化したマンガ原画を使用し、何度も色調整しながらプリントした精巧な複製原画のことである。原画と比べても見分けのつかないほど精巧に作った原画´は、本来、劣化しやすく展示には不向きなマンガ原画に代わって、国内外の展示に利活用されている。作家や遺族が所有する原画を寄贈・寄託されるケースもあるが、原画´で扱う作品においては竹宮氏と研究員の判断で作家を選び、交渉の上、原画を借りている点で、持ち込まれる原画と異なる。

作品の1話を構成する原画すべてをデジタル化するのではなく、1人の作家を基軸としてその歴史が伝わるよう、過去から最新の30点程度が選別される。用いられる原画は、作品を代表するシーンや作家の画風が伝わる美術品的な性質を持っているほか、端に編集者とのやりとりを記録した手書きのメモが残っていたり、一部破れていたりをあえて選ぶことがある。1枚の原画を美術品として見れば、これらの部分を外してデジタル化するべきかもしれないが、原画´では歴史を記した貴重な跡として捉えており、すべてを含めて再現し、公開する。もっとも、単純に珍しいものとして公開するのではなく、その価値を伝えることに意味があるため、原画´とともに作家のトークショーを開催し、当時のエピソードを語ってもらう企画も随時行っている。同ミュージアムの意図としては、原画´の展示会を、マンガ文化の教育の場としても機能させたいという期待も込められている。

技術的な面では、原画に忠実な色合いを表現する、出力デバイスの設定が課題である。スキャン精度を上げれば、現物に忠実なデジタルデータを生成できる。しかし、展示や刊行物化を行うにはプリンターによる出力が必要となり、この色合いが現物と同じとは限らない。原画の色や風合い、細かな線等が再現できるまで調整が繰り返される。紙やインクの選別を含め、今なお試行錯誤が続いている状態である。ノウハウを蓄積している作業員でさえ容易に再現できないため、他の所蔵館

が同様の企画を行おうとしても、すぐに実現させることは困難であると考えられる。原画´における事例からは、デジタル化がデジタルデータへの変換で完結するのではなく、利活用のシーンまでを見据えた知識と技術、その人材育成が求められることがうかがえる。

京都国際マンガミュージアムの閉架保存と配架管理

京都国際マンガミュージアムは施設地下を所蔵庫としており、持ち込まれたマテリアルの保存・管理とメタデータの整理をここで行っている。メタデータの整理途中、あるいはその順番を待っている状態であり、一般利用者が立ち入ることのない閉架スペースである。所蔵庫内の温湿度は、博物館資料保存の知見を参考にした設定で一定に保たれ、照明も紫外線カットの蛍光灯を利用し、マテリアルの経年劣化を防ぐ処置が施されている。ただし、マンガ資料の保存方法は確立しておらず、マンガで使われる紙やインクに博物館資料保存の対処がそのまま適用できるかは現状定かではないため、継続的に保存状態を見守りつつ、ノウハウを蓄積している段階である。

こうしたマンガ保存研究の1つとして、作家本人から原画の寄贈を受け入れたこともあるが、その原画の点数は約3,000枚に及び、かつ保存状態も悪いものであった。保存に当たっては物量の多さが課題となり、話数単位で中性紙に包み、ストレージボックスで管理するという応急的処置を施すだけでも相当の人員と時間を費やした。やはり管理手法が確立していないことから、こちらも検証を兼ねた段階にある。

一方、施設の地上フロアは一般利用者に向けた開架スペースになっており、ここでは国内の図書館で多く採用される「日本十進分類法」にこだわらない、特徴的な配架方法が見受けられた。配架の際は、主に作家を基準とした並びのほか、「少年マンガ」「少女マンガ」「青年マンガ」という大分類で整理されている。これはタグによる分類に近い考え方であり、ツリー構造の「日本十進分類法」では表現できない。独自の配架方法の中でも利用者が目的のマンガを探しやすいよう、館内に設置された検索機では「作家名」と「作品名」を入力することで、該当するマンガと配架場所を表示するという工夫がなされている。

京都国際マンガミュージアムの運営

京都国際マンガミュージアムは、京都市と京都精華大学の共同事業として開設された文化施設である。市と大学による計画策定に始まり、土地と建物は市が提供、そして市と大学で組織される運営委員会のもと、同ミュージアムの管理・運営を大学が担う構造となっている。また、大学は運営活動による研究成果やノウハウを地域社会に還元することを旨としており、公民協働の考えに基づいている。

閉校となった小学校の校舎を改築・利用しており、前述のように京都市から無償で提供されている。管理・運営を担当する京都精華大学は、人件費や展覧会費用等のランニングコストを負担するが、入場料を収入とするほか、研究事業を対象とする政府補助金を受けている。

同ミュージアムの機能としては、動線を意識した常設展示や企画展を積極的に開催していること、また利用者に自由な閲覧形態を提供していることから、博物館・美術館的機能の性質が強い。もっとも、マンガという図書の一部を扱い、その収集・整理と学術研究、及び利用者への案内をしている点では図書館的機能も有しており、複合的な施設となっている。

人材体制は、システム管理や司書的活動を行う実務スタッフと別に、学芸員的な役割を果たす6名の研究員を擁する。このメンバーには、京都精華大学国際マンガ研究センターの人材も含まれており、マンガの専門的研究員の配属自体が国内施設の中でもまれなケースといえる。

ヒアリング対象者

京都精華大学国際マンガ研究センター 研究員／リサーチアシスタント 伊藤 遊

京都国際マンガミュージアム 学芸室員／プロジェクト研究員 倉持 佳代子

マンガ分野

北九州市漫画ミュージアム ～所蔵機関の取り組み～

北九州市漫画ミュージアムでは、作家を軸とした常設展示や、地域色を打ち出した配架管理が行われている。本項では、所蔵機関としてのこれらの取り組み、及び同ミュージアムの運営形態を紹介する。

制作環境のアーカイブ化による作家性の保存

北九州市漫画ミュージアムの常設展示エリアにある「漫画の七不思議」には、マンガ制作の過程やコマ割りの規則等、マンガの仕組みを紹介するパネルが設置されており、その一角に故・関谷ひさし氏の仕事机を実物として展示している。同氏は1950年代から1960年代にかけて最も活躍した北九州市出身の作家であり、没後、原画とともに机やペン、参考資料等の仕事道具が北九州市漫画ミュージアムに預けられた。公開に当たっては、単純に並べるのではなく、仕事現場の復元をイメージした展示形態である。愛用の道具からは作家・関谷ひさしの個性が、参考資料からは作家性をうかがい知ることができ、また当時の制作環境を知る歴史資料のアーカイブ化であるともいえる。

■仕事机展示風景



映像によるオーラル・ヒストリーの保存

北九州市漫画ミュージアムは、当地出身の作家、松本零士氏が名誉館長である。常設展示エリアには「北九州発・銀河行き～松本零士を生んだ街～」として、同氏の生い立ちや業績を紹介するパネルやモニターが設置されている。このモニターでは、アニメーション化された作品映像のほか、同氏のインタビュー映像を見ることができる。これは、マンガに対する考え方を本人の語りとして記録したものである。こうしたオーラル・ヒストリー的な記録は貴重である上、映像公開という形態を取れば、広く伝えることができる。

北九州市漫画ミュージアムの配架管理

北九州市漫画ミュージアムの配架方法も、京都国際マンガミュージアムと同じく、「日本十進分類法」にのっとるものではない。作家を基軸とした並びとなっているほか、特徴的な工夫として「フィーリング検索」が挙げられる。これは利用者がマンガを読んだ感想として、笑い要素、泣き要素といった5項目にわたる段階的評価を投稿し、その蓄積を検索機のチャートに表示するシステムである。利用者はその日の気分によって、泣き要素の強い作品を読みたいと思って検索すると、泣き要素が高く評価された作品群と配架場所が表示・案内されるという、独自のリファレンスサービス形態を取り入れている。

また、配架スペースの中央には、いわゆる御当地作品コーナーが設置されている。北九州市や福岡県を舞台とする作品、あるいはそのストーリーが掲載された巻単体まで取り揃えており、当地在住の利用者に親近感を訴えかける工夫といえる。

北九州市漫画ミュージアムの運営

北九州市漫画ミュージアムは、北九州市が主体となって運営する、マンガ専門のミュージアム施設である。著名なマンガ作家を数多く輩出した土壌にちなみ、地元ゆかりの作家を中心に幅広くマンガ作品と関連資料を収集・保存、及び研究し、その成果をマンガ文化の振興と魅力ある街づくりに生かすことを目的としている。

施設の建物は、ショッピングセンターとして開業したビルであったが、メンテナンスの閉店後、ビル全体がマンガ・アニメ・アイドル等のサブカルチャー全般を扱うコンセプトビルとしてリニューアルされ、北九州市が北九州市漫画ミュージアムをもってテナント入りし、同ミュージアムの賃料も、市が負担する。

同ミュージアムの機能においては企画色が強く、博物館・美術館的な機能性が意識されている。出版社の企画展を誘致したり、マンガ教室や作家との交流イベントを開催したりする等、企画展開は積極的である。一方、漫画ソムリエを配し、図書館的なリファレンスサービスも行われている。

人材体制としては、館長と、研究員が1名、学芸員と司書が2名ずつ、計6名の専門職を中心に構成され、企画展の構築や学術的研究を主な業務とする。これら専門職員は継続的な雇用形態にあり、作家との密な関係を築くことによって蔵書の種類や企画展を充実させる上でも重要な役割を担っている。また、専門職員のほかに、市の正規職員を含む6名のスタッフが存在し、イベントの企画・運営か財務処理、広報活動を担当している。

ヒアリング対象者

北九州市漫画ミュージアム 専門研究員 表 智之

マンガ分野

明治大学米沢嘉博記念図書館 ～所蔵機関の取り組み～

本項では、明治大学米沢嘉博記念図書館における取り組みの一部として、貴重書に対する管理事例、及び同館の運営形態を紹介する。

明治大学米沢嘉博記念図書館の貴重書管理

明治大学米沢嘉博記念図書館は、マンガ評論の第一人者であり、コミックマーケット(コミケツト、コミケ)の土壌を築いた故・米沢嘉博氏が残した蔵書を中心に整理・保存・公開し、研究や文化的活用のために広く資することを目的とした所蔵館である。蔵書には重複本も多数存在するが、館の指針として同氏の残したものはそのすべてが一点物の貴重書という扱いになっている。

そのため、一般的な図書館が本に直接管理シールを添付するのに対し、同館の閉架所蔵庫では1冊ずつ業務用の透明OPP(2軸延伸ポリプロピレン)袋に入れた上、書誌情報を記載したスリップを同こんするという方法を採用している。シールで管理する場合、絵や情報がシールに隠れてしまったり、貼り替えの際に本が傷んでしまったりするが、スリップ管理であれば本の状態を損なうことなく情報も整理できるという、貴重書に対する配慮である。また、本を棚に保管する際、ページ数が少なく強度が低い本には当て紙をつけ、自然なゆがみを防ぐよう、また出し入れの際に折り曲がることのないよう工夫している。

明治大学米沢嘉博記念図書館の運営

明治大学米沢嘉博記念図書館は、明治大学を運営母体とするマンガとサブカルチャーの専門図書館である。マンガ評論の第一人者である故・米沢嘉博氏の残した約14万冊の蔵書を所蔵しており、この整理・保存と公開を館の目的の第一義としている。館施設は、東京都千代田区の駿河台キャンパスに隣接する事務所ビルを同大学が取得したのちに研究施設として改修して利用しているが、同大学はマンガ・アニメーション・ゲームの複合施設となる東京国際マンガ図書館(仮称)設立計画を進めており、完成後は米沢嘉博記念図書館の機能と蔵書は統合される予定である。そのため米沢嘉博記念図書館は、東京国際マンガ図書館のオープンに向けた、先行準備施設という位置づけである。

館の機能としては、図書館という名称の通り、蔵書の保存と整理、及び公開という図書館的機能が中心である。一方で、定期的に企画展や展示関連トークイベントを開催しており、博物館・美術館的な機能も併せ持っている。

なお、館のスタッフは9名(2014年度)で、蔵書・書誌データの管理、閲覧利用の受付及び企画展・イベントの構築といった業務に対し、各人がシフト制で担当している

ヒアリング対象者

明治大学米沢嘉博記念図書館 斎藤 宣彦

マンガ分野

NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクト ～所蔵機関設立計画 及び共同所蔵庫における取り組み～

所蔵機関設立に向けた活動

熊本マンガミュージアムプロジェクトは、絶版マンガを専門とする古書店を営む、橋本博氏を代表とする NPO 法人である。メディア芸術データベース(開発版)の構築に協力するマンガ分野の収集機関とは異なり、熊本マンガミュージアムプロジェクトは館施設がまだなく、開設に向けた計画が進められている段階にある。

古書店の経営者でもある橋本氏は、長年にわたってマンガの収集を続けてきた。その活動を耳にしたコレクターから寄贈を受けたり、行き場を失った本を受け入れたりすることで、所有物は雑誌や単行本、原画やその他関連物を含め、約 20 万点に及ぶ。膨大なコレクションは、保管する場所を確保するのも困難であったが、合志市が使われなくなった議会棟を所蔵場所として提供することとなった。コレクションのうち 7 万点がここに一時保管され、このうち県から合志市への委託事業として 3 万 5,000 点のメタデータ入力も行われている。また、メディア芸術分野の連携体制を強化するコンソーシアム事業にも関連し、機関構築のモデルケースとなることが決定している。この展開を契機に、同ミュージアムの開設と熊本県を拠点とした九州全体が連携するマンガ連合づくりも構想されている。

熊本マンガミュージアムプロジェクトの活動事例は、マンガ作品の散逸を防ぐことができたケースとして見ることができる。国内の所蔵館にある所蔵物は、個人のコレクションをベースとしている場合がほとんどである。コレクションの物量が個人のキャパシティを超えると抱えきれずに捨てられ、それが作品の散逸につながっているが、大学や自治体の協力を得て収集機関を設立できれば、散逸を防ぐことになる。熊本マンガミュージアムプロジェクトは館の設立には至っていないが、合志市というパートナーを得たことで散逸の危機を回避した、機関構築の初期段階に当たる 1 つのケースである。

ヒアリング対象者

NPO 法人熊本マンガミュージアムプロジェクト 代表 橋本 博

共同収蔵庫における資料の保存と整理のケーススタディ

平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 報告書より

2000年代以降、学術的なマンガ研究の発展に伴い、研究環境の整備及び制度化が重要な課題となっている。特にマンガ資料の保存と整理はマンガ研究のベースとなる作業であるが、その資料の膨大さとメディアとしての多様性は、各所蔵館が抱える共通の問題である。これを踏まえ、膨大なマンガ資料を、どこか1か所に集めるのではなく、全国に点在する所蔵館をネットワークでつなぎ、資料の現物と情報の相互利用を促進するという構想の足掛かりとするためのプロジェクトが、平成26年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業において実施された。このプロジェクトは、資料現物の移動や管理、データベースの構築や共有など、資料保存・整理が抱える現時点での諸課題に試験的に取り組むとともに、近い将来取り組むべき問題点を浮き彫りにすることが目的である。

熊本マンガミュージアムプロジェクトは、20万冊のマンガ資料を収蔵できる巨大倉庫を熊本市内に借り受けており、この倉庫の収蔵スペースの広さ、NPOメンバーのマンパワーの大きさ、賃料の安さが注目され、ここを全国のマンガ収蔵の拠点にできないかという提案を受け、プロジェクトへ参加するに至った。

移管されたマンガ資料の現物は、京都国際マンガミュージアムが所蔵し、同ミュージアムのOPAC⁷⁶への未入力資料のうち、今後使用頻度が低いと想定されるマンガ単行本、及び北九州市漫画ミュージアムが所蔵するうち、重複本や収集方針から外れるマンガ単行本と、利用頻度が低いマンガ単行本である。熊本市内の倉庫に移管されたマンガ単行本の書誌データは、将来的にメディア芸術データベース(開発版)への統合が可能となるよう、リストフォーマットの共通化を図った上で入力が行われた。メディア芸術データベース(開発版)に新規登録されたデータのうち、京都国際マンガミュージアムの資料の書誌データは、京都国際マンガミュージアムのOPACに同期された。これはメディア芸術データベース(開発版)のシステムや項目が、京都国際マンガミュージアムのOPACを参考に作られているために可能だったことである。一方、北九州市漫画ミュージアムのOPACはシステム上、同期できない。北九州市漫画ミュージアムから移管された資料はすべて、あらかじめ北九州市漫画ミュージアムのOPACに入力されており、移管後に改めてメディア芸術データベース(開発版)に入力するという、いわば二重の作業が行われるかたちとなった。

これらを実施したことでの成果としては、京都国際マンガミュージアムと北九州市漫画ミュージアムにおいて、今後の資料寄贈受け入れに必要な保管・作業スペースを確保できたことが挙げられる。また、メディア芸術データベース(開発版)に北九州市漫画ミュージアムの所蔵データを入力したことは、今後、メディア芸術データベース(開発版)と北九州市漫画ミュージアムのOPACとの連携を図る上でのケーススタディになったといえる。

⁷⁶ 図書館の蔵書目録を電子化し、オンライン上で検索できるシステム。インターネットを経由して参照できるため、図書館内の端末だけでなく、外部のコンピュータからも利用できる。

アニメーション分野

NHKアーカイブス

～放送分野における機関の取り組み～

世界でも有数の規模を持つ NHK アーカイブスでは、放送事業者の使命として過去に放送した映像のアーカイブが進められている。本項では、同施設の保存から活用、公開に至るまでの主な機能、及び映像資料の保存環境を紹介する。

保存・活用・公開の機能を備える複合施設

NHK アーカイブスは、映像記録を次世代に伝える文化遺産として捉え、保存・活用・公開を目的とする取り組みであり、埼玉県川口市に拠点施設が置かれている。この施設では、過去に放送された番組に関わる素材や記録を保存することをはじめ、新たな番組制作に展開させる活用機能、そして放送や現場イベントでの公開機能まで、アーカイブへのあらゆる機能が総合的に備わる。

保存に当たっては、過去に放送されたニュース映像・番組を収めたフィルムやテープのデータ化が進められており、より古いメディアであるフィルムはテープにデータ移行し、さらにテープはデジタルデータに変換される。データ変換が完了したメディアも、来るべき 4K⁷⁷・8K⁷⁸ 時代に備えて素材を残しておくため、すべて適切な環境下での保管が続けられている。また、映像データの保管とともに、メタデータの付与も行われており、ニュース映像は放送後すぐに情報整理と音声のテキスト化が作業される。メタデータ化の作業は、かつて放送の現場で活躍した経験豊富な人材が担当している。

活用の機能は、保存した過去の映像素材を、新たな番組づくりに生かすことを意味する。番組としての「NHK アーカイブス」のように、単なる再放送ではなく、今の視点で見つめ直すために構成された番組の素材となっており、デジタルリマスター技術を用いて放送当初よりはるかに鮮明な映像に生まれ変わることもある。

公開機能については、保存・再編成された映像を、通常のテレビ放送のほか、インターネットサービスでも提供できるよう、放送局と連動した管理・提供システムが構築されている。これによって、ディレクターが目的の映像を検索すると、すぐに制作の現場に素材が届けられるようになっている。また、施設内の番組公開ライブラリーで自由に視聴できるほか、教育の現場に DVD を貸し出す等、様々な公開の形態を用意することによって、幅広い活用が実現される状況である。

⁷⁷ 4000×2000 画素程度の画面解像度。現行のフルハイビジョン映像(1920×1080 画素)の約 4 倍の画素数に当たる。

⁷⁸ 8000×4000 画素程度の画面解像度。現行のフルハイビジョン映像の約 16 倍の画素数に当たる。

NHKアーカイブスにおける映像資料の保存

NHK アーカイブスでのフィルムの保存は、温度 15～20℃、相対湿度 50%前後の環境を維持して行われている。一般的に、フィルムの保存は低温低湿が理想とされるが、同施設の設定がやや高めとなっているのは、フィルムの急な使用に備えるためである。低温低湿の環境から急激に移動すると、結露が生じてフィルムが劣化するおそれがある。高温多湿を避ければ劣化の抑制効果はあり、利活用のシーンを見据えた恒温恒湿の保存環境を旨としている。なお、自然発火する危険を有するナイトレート・フィルムは、既に不燃性フィルムに複製しているため、同施設では保有していない。

映像資料媒体の1つである磁気テープも、フィルムと同様に恒温恒湿での管理が行われている。NHK が使用する D3-VTR⁷⁹ や D5-VTR⁸⁰ のテープは、一般的な民生用のテープに比べて耐久性が高いといわれるが、やがて訪れる劣化に備え、ファイル変換が進められている。このファイル化後の保存用として使用する磁気テープは、バリウムフェライト磁性体を使用されており、酸化鉄を主体とした材料であるため、酸化を原因とする劣化は起こらない。

また、フィルムや磁気テープといった映像資料を見るための再生機器については、機器の劣化や規格の陳腐化に備えた体制が整えられている。NHK が使用していた D3-VTR の再生機は、既に製造中止となっており、NHK の制作現場では使われていない状況にある。そのため、地方局等で所有していた再生機を集め、部品として再利用できるように備えている。その他、局内で試写するための編集機(スラインベック)も同様に、古い機器を集めて部品利用できるようになっている。

ヒアリング対象者

NHK 知財センター センター長 加藤 久仁

NHK 知財センター アーカイブス部 専任部長 斉藤 治男

⁷⁹ NHK と松下電器産業株式会社(当時)が共同開発したビデオテープレコーダー。コンポジットデジタルビデオ信号を 1/2 インチカセットテープに非圧縮で記録する。

⁸⁰ NHK とパナソニック株式会社が共同開発したビデオテープレコーダー。コンポーネントデジタルビデオ信号を 1/2 インチカセットテープに非圧縮で記録する。

アニメーション分野

東京国立近代美術館フィルムセンター ～映像資料の保管～

東京国立近代美術館フィルムセンターでは、映画を中心とした映像資料のフィルム・アーカイブが行われている。本項では、同センターで蓄積した知見の一部として、フィルムの特性に応じた劣化の影響、及び各種映像資料の保管環境事例を紹介する。

フィルムの特性と劣化の影響

フィルムは薄い帯状のプラスチック製品であり、その構造は幾つかの層に分かれている中で、フィルムの寿命に大きく関わるのは乳剤層(エマルジョン)⁸¹とベース(支持体)⁸²である。乳剤層は0.01mm～0.03mm厚で、絵と音の情報が記録されている。ゼラチンの膜層にハロゲン化銀の結晶が細かく分散しており、カラー映像の場合はカプラー⁸³と呼ばれる色素が加わる。一方、ベースは0.09mm～0.13mm厚で、乳剤層を塗布し、支えるための層である。このベースにどのような材料を使用しているかによって、フィルムの種類は次のような3世代に区分できる。

ナイトレート・フィルムは、ベースにニトロセルロース(硝酸セルロース)⁸⁴が使われ、映画フィルムの誕生から1950年代まで、35mmフィルムに利用された。可燃性フィルムとも称されるように、正常な状態でも150℃前後の環境で自然発火する爆発性を有していることが特徴である。温湿度等の影響で劣化が進むと、画面がこはく色に変色し始める状態を初期段階として、乳剤層の密着、軟化と硬化を繰り返して塊のように固形化し、最終的には褐色の粉状に崩壊する。劣化が進むほど発火点が下がるという危険性を持つため、我が国の消防法では第5類危険物第2種に分類されている。

トリアセテート・フィルムは、ベースに三酢酸セルロース⁸⁵を含んだトリアセテート⁸⁶が使われ、16mm、9.5mm、8mm等の小型映画の規格では発売当初から、最もスタンダードな35mmフィ

⁸¹ フィilm内で絵や音を記録している部分。0.01mm～0.03mmの厚みがある。

⁸² フィilmの基底となる材料を指す。

⁸³ イエロー、マゼンダ、シアンの3色の発色体。本来は無色であるが、化学反応によって色素を発生させる。

⁸⁴ 天然高分子化合物であるセルロース(繊維素)を混酸で処理してつくる素材。150℃で自然発火する性質を有し、硝化度の多い素材は綿火薬として用いられる。硝化度が少ない素材はフィルム・塗料・セルロイド等の原料とされる。

⁸⁵ 天然高分子化合物であるセルロースから製造される素材。不燃性、電気絶縁性、高透過率、光学等方性、生分解性に優れる。

⁸⁶ 水酸基の92%以上がアセチル化されている酢酸セルロース。

フィルムでは 1950 年代前半から利用された。柔軟性が高く、切り貼りも容易な上、フィルムの燃焼や自然発火が問題となったナイトレート・フィルムと異なり、三酢酸セルロースの効果で燃えにくいこのフィルムは、安全(セイフティ)フィルムとも称される。しかし、高温多湿の環境において、三酢酸セルロースのエステル結合が徐々に切断され、酢酸を生成するという加水分解を引き起こす特徴がある。酸が一定量に達すると、自触媒作用でフィルムの縮み、反り、ゆがみといった変形、軟化や硬化、酢酸臭、乳剤層とベースの剥離、染料の劣化や色素の変化に伴う退色進行等の劣化症状が現れ、これはビネガー・シンドロームと呼ばれる。ビネガー・シンドロームの発症後は、劣化が急速に進み、酢酸のガスを排出することで、周囲のフィルムにも影響を及ぼす危険がある。

ポリエチレンテレフタレート・フィルムは、ペットボトルと同様の材料から製造されるフィルムであり、1980 年代以降、特に上映用ポジフィルムに利用されている。硬度が高く、切り貼りしづらいという側面はあるが、長期の利用・保存に関して化学的にも物理的にも安定したフィルムとなっている。

フィルムの保存に際しては、このような種類ごとの特性に応じた温湿度環境を設定することが重要である。ナイトレート・フィルムは温度 20℃、相対湿度 50%の環境下で 10 年～ 500 年の寿命が予想されているが、劣化現象が見られない場合で温度-10℃、相対湿度 50% (あるいは温度 2℃、相対湿度 30%)、劣化現象が見られる場合は温度-16℃、相対湿度 50% (あるいは温度-5℃、相対湿度 30%)が理想的とされる。トリアセテート・フィルムは温度 20℃、相対湿度 50%の環境下における寿命は約 40 年と見られており、これを温度 10℃、相対湿度 30%の環境では約 400 年の寿命が保証されている。ただし、相対湿度 15%以下のような極度の低湿環境では、フィルムに反りが生じる。ポリエチレンテレフタレート・フィルムは、温度 20℃、相対湿度 50%の環境下で 500 年～ 1,000 年の寿命が見込まれており、保存における安定性は非常に高い。

映像資料の保存環境

東京国立近代美術館フィルムセンターの相模原分館にはⅠ～Ⅲの 3 つの映画保存棟があり、映画保存棟Ⅰと映画保存棟Ⅱでは、いずれもフィルム倉庫が地下に位置している。これは地上よりも外気の影響を受けにくく、設定した温湿度がいったん定着すれば、以降は安定的に維持できるためである。

映画保存棟Ⅰは、地下 2 階の保管室を温度 5℃、相対湿度 40%に、地下 1 階の保存庫は温度 10℃、相対湿度 40%に設定し、湿度調節にはノーフロスト液を噴霧して結露させた水分を除去する湿式除湿という方法が採用されている。映画保存棟Ⅱは、地下 2 階と地下 1 階にある保存庫すべてにおいて、温度 2℃～ 10℃、相対湿度 35% ±5%の間で温湿度を設定できる施設である。セラミックの濾材を使用した乾式除湿という方法で湿度を調節するほか、空気中の遊離酸を除去するため、空調設備にケミカル・フィルターを装填している。

これら 2 つの映画保存棟には、いずれもならし室が設置されている。保存庫内と室内で温湿度差が一定以上ある場合、フィルムをその間で急に移動させると結露を生じるおそれがあるため、出庫や再入庫の際は、保管庫と室内の中間温度に設定されたならし室に一定時間保管する。ならし室の

温度は、1年を通じて外気温度の変化に従って毎月変動させ、地下2階では5℃～15℃まで、地下1階では10℃～20℃までに設定している。さらに、夏季は地下2階のならし室を10℃、地下1階のならし室を20℃に設定することで、二段階のならしを行っている。

映画保存棟Ⅲは、重要文化財指定を受けたフィルム等、ナイトレート・フィルムの長期保管を目的に建設された平屋建ての施設である。地下施設でないのは、爆発性を有するナイトレート・フィルムが10kgを超過する場合、平屋の建屋で保管することが消防法によって定められているためである。保存庫は温度2℃、相対湿度35%、ならし室は温度5℃～15℃、相対湿度35%に設定され、さらに保存庫の緩衝帯となる前室は温度26℃、相対湿度50%の設定となっている。また、空気中の遊離酸を除去するための化学吸着フィルターを装備しているほか、消火設備は保存棚の列ごとに水で消火できるよう設計され、他の棚や保存庫全体への延焼を防ぐ。

保存庫の内部でも、フィルム1つずつに劣化対策が施されており、保存棚は1段ごとに隔離して、空調設備からの冷気が十分に行き渡るようになっている。フィルム缶は蓋が緩い独自の構造で、缶を密封せずに空気が入る構造である。また、通常のフィルムは芯にロール状で巻いて利用するが、保存に際しては芯を抜き取っている。これは芯の中心部に求心力が働き、密着するのを防ぐためであり、前述のビネガー・シンドロームはフィルムの中心部から起こりやすく、その発症を抑制する効果がある。フィルム缶の内部の風通りをよくし、フィルムの巻きを緩めることは、酢酸ガスを発散させて充満を防ぎ、かびの発生を防ぐことにもつながるため、定期的な巻き直し(リワインド)作業を実施できると理想的である。

一方で、映像資料の一部である磁気テープは、フィルムセンター(京橋)の地下倉庫に保管されている。ただし、その収集は、現状では、デジタル技術を用いたフィルムの復元作業に伴い作成されたデータの保存、試写等の運用を目的としたフィルムからのテレシネ、及びフィルムを受贈するのに併せて添付資料として受け入れることがある素材に限られており、温度21%、相対湿度50%の空間に保管している。

再生機器については、映画フィルムの映写機を、京橋に8台、相模原分館に2台、計10台保有している。ただし、国産メーカーが製造を中止し、その後に導入したドイツのメーカーも製造中止に至ったことで、映写機の入手が困難になってきている。ドイツのメーカーはメンテナンスと備品調達に対応しているが、将来的な備品不足に備えるため、デジタル映写機の部品との共存等、対策を検討する必要がある。

ヒアリング対象者

東京国立近代美術館フィルムセンター 主任研究員/映画室長 とちぎ あきら

2 データベースやアーカイブの各機関での取り組み

アニメーション分野

東京アニメアワードフェスティバル ～映画祭運営におけるデータ作成の取り組み～

海外では作品情報の詳細な整理と効果的な活用が進められており、映画祭に出展する際のエントリー情報もデータベースに利用されている。こうしたメタデータ活用の実情と効果について、東京アニメアワードフェスティバルでフェスティバル・ディレクターを務める江口美都絵氏の考えをまとめた。

作品の窓口情報の重要性

映画祭の主たる役割は、作品の存在を知ってもらうことに加え、その作品を活用するための情報ネットワークを築くことにある。活用方法は、劇場上映やDVD化といった商業利用を中心に、雑誌やウェブの情報媒体での紹介等様々であるが、いずれの場合も作品関係者にコンタクトするための窓口情報は必要となる。海外ではこうした認識が浸透していることから、映画祭のカタログに詳細な窓口情報が明記されており、同様にデータベースも整備されている。この点で、日本の取り組みは立ち遅れているといわざるを得ない。2009年にスイスのロカルノ国際映画祭で日本アニメーションの特集が生まれ、2,000作品の出展に携わった経験では、出展作品の窓口情報が不明な場合が多く、その整理や許諾の確認に大変な労力を費やした。そもそも、作品の存在が埋もれていくことは制作者側にとっても本意ではなく、利活用の間口を広げるために正確な情報を積極的に発信することが必要である。海外ではむしろ、映画祭カタログやデータベースの情報が不足していることを恥ずかしいものと捉えており、作品と制作者たちの存在証明のため、可能な限り詳細な情報を提供しているのが実情である。

映画祭エントリーデータの活用

通常、映画祭への出展は、制作者側からのエントリーで行われる。エントリーする際は、映画祭が定めたエントリーシートに規定の情報を記入することになり、この情報がカタログやデータベースにも利用されている。経験が少ない制作者でも、窓口情報を含めてどのような項目が必要かがわかり、カタログやデータベースの標準化にも役立っている。また、既に登録されたデータベースの情報が、別の映画祭に使われることもあり、効率的な情報の共有が行われている。映画祭の分野に限らず、日本アニメーションの流通シーンにおいても、制作者がある程度標準化された項目の情報を発信する意識が定着し、それが国際的にも共有されることで、より幅広い利活用が実現することを期待している。

ヒアリング対象者

東京アニメアワードフェスティバル フェスティバル・ディレクター 江口 美都絵

2 データベースやアーカイブの各機関での取り組み

ゲーム分野

立命館大学ゲーム研究センター ～研究機関の取り組み～

立命館大学ゲーム研究センターは、ゲームにおける日本で唯一の学術的機関として、幅広いゲームと遊びを対象に専門的かつ総合的な研究を行っている。ここではゲーム分野のデータベース構築に際して、立命館大学ゲーム研究センターが行った取り組みについて紹介する。

メタデータの作成

メディア芸術デジタルアーカイブ事業の1つとして、立命館大学ゲーム研究センターを中心にメタデータの入力を行った。約2万8,000件強の家庭用ビデオゲームタイトルのメタデータ(ファミリーコンピュータ以外の主要家庭用ゲーム機)の入力作業については立命館大学ゲーム研究センターが直接行うとともに、様々な事業者と協力した。トータルで、アーケードゲーム約4,850件、PCゲームタイトル約1,600件、家庭用ビデオゲームタイトル約3万件(ファミリーコンピュータを含む)の入力を行っている。

データの信頼性を高めるためには、次のような手順を踏んでいる。

- ① 複数の公式資料や、ゲーム雑誌等をもとに入力を行い、最大で5つの異なる資料を用いて、資料間の違いがないかを確認しての入力
- ② ヒューマンエラーをなくすため、最大で13回以上の複数人による様々な方法を用いたデータチェック

以上の工程を経ることで、資料ごとの表記ミスや、資料からの入力時のヒューマンエラーはかなりの率で防ぐことができるようになるが、そもそもの発売日情報が不明確な場合や、ジャンル情報のような資料によって表記が全く異なるデータについては、もとがたどれるようにデータの検証可能性が高い構造の基礎データを構築した。

なお、メタデータの項目については、P.66の「ゲーム分野の主なメタデータ」の通りとなっている。

ゲームタイトルの統一ID「GPIr」の付与

ビデオゲームのゲームタイトル全体に付与できる、一意(ユニーク)のIDを付与する目的で、立命館大学ゲーム研究センターでは、「GPIr」(Game Product Identifier：ゲームプロダクト識別子)を定義し、入力を行ったすべてのゲームタイトルに対して付与している。

GPIrの基本構造は、図表27【GPIrの桁ごとの対応関係】のようになっている。

図表 27 GPIrの桁ごとの対応関係

	1桁目	2桁目から4桁目 (計3桁)	5桁目から8桁目 (計4桁)	下5桁
	オンラインプラットフォーム 識別子	地域コード (ISO3166準拠)	プラットフォーム識別コード	シリアル番号
例	0	392	1001	1
例	1	392	1450	1

■オンラインプラットフォーム識別子

「1」はオンラインプラットフォームを示し、「0」はオフラインのプラットフォームを示している。

現時点の家庭用ビデオゲームでは、プレイステーション系の「ゲームアーカイブス」がこれに当たる。Wii や Wii U のバーチャルコンソール、WiiWare 等はハード横断的に購入アイテムがプレイ可能となっているわけではなく、ほぼ同じタイトルであっても、Wii で買ったものを Wii U で買いなおさなければいけない等、ハードウェアごとにユニークIDが紐付くかたちになっていると捉えられる。そのため、Wii でのみプレイ可能なバーチャルコンソールや、WiiWare は Wii や Wii U というハードウェアに紐付いたゲームタイトルと見なし、オフラインのプラットフォームを示す「0」が識別子となっている。

■地域コード(ISO3166 準拠)

ISO 3166 に準拠した地域コードであり、日本で発売されたゲームタイトルの場合は「392」となる。

■プラットフォーム識別コード

プラットフォームを示すコードとなる。このコード一覧は立命館大学ゲーム研究センターの定めるリストを用いて定義されている。例に挙げた「1001」はファミリーコンピュータ、「1450」はゲームアーカイブスを示している。

大きなくくりとしては、図表 28【プラットフォーム識別コードの対応範囲】のように番号が割り振られている。

図表 28 プラットフォーム識別コードの対応範囲

	家庭用	アーケード	PC	モバイル	その他
NO	0～	3000～	4000～	7000～	9000～

なお、現時点で割り振られている主なゲームプラットフォームの識別コードは、図表 29【主要ゲームプラットフォームの識別コード一覧】となっている。

図表 29 主要ゲームプラットフォームの識別コード一覧

ファミリーコンピュータ	1001	NINTENDO64	1111	プレイステーション 3	1334
PCエンジン	1031	ネオジオポケット	1131	Wii	1341
メガドライブ	1044	ドリームキャスト	1132	ニンテンドー3DS	1443
ゲームボーイ	1048	ワンダースワン	1133	プレイステーション ヴィータ	1445
ネオジオ	1054	プレイステーション 2	1139	Wii U	1446
ネオジオCD	1054	ゲームボーイアドバンス	1148	3DO REAL	1449
ゲームギア	1056	ニンテンドーゲームキューブ	1156	ゲームアーカイブス	1450
スーパーファミコン	1058	Xbox	1168	プレイステーション 4	1451
セガサターン	1092	ニンテンドーDS	1238	Xbox One	1452
プレイステーション	1095	プレイステーション・ポータブル	1240	アーケード(全般)	3001
PC-FX	1096	Xbox 360	1272	PC-8801	4501

■シリアル番号

プラットフォーム内における固有の連番のシリアル番号となる。「00001」から連番で、最大9万9,999個まで数えられる。原則としては、発売年月日が若く、かつ50音順で昇順にソートした場合に先に来るものから数字が割り振られる。

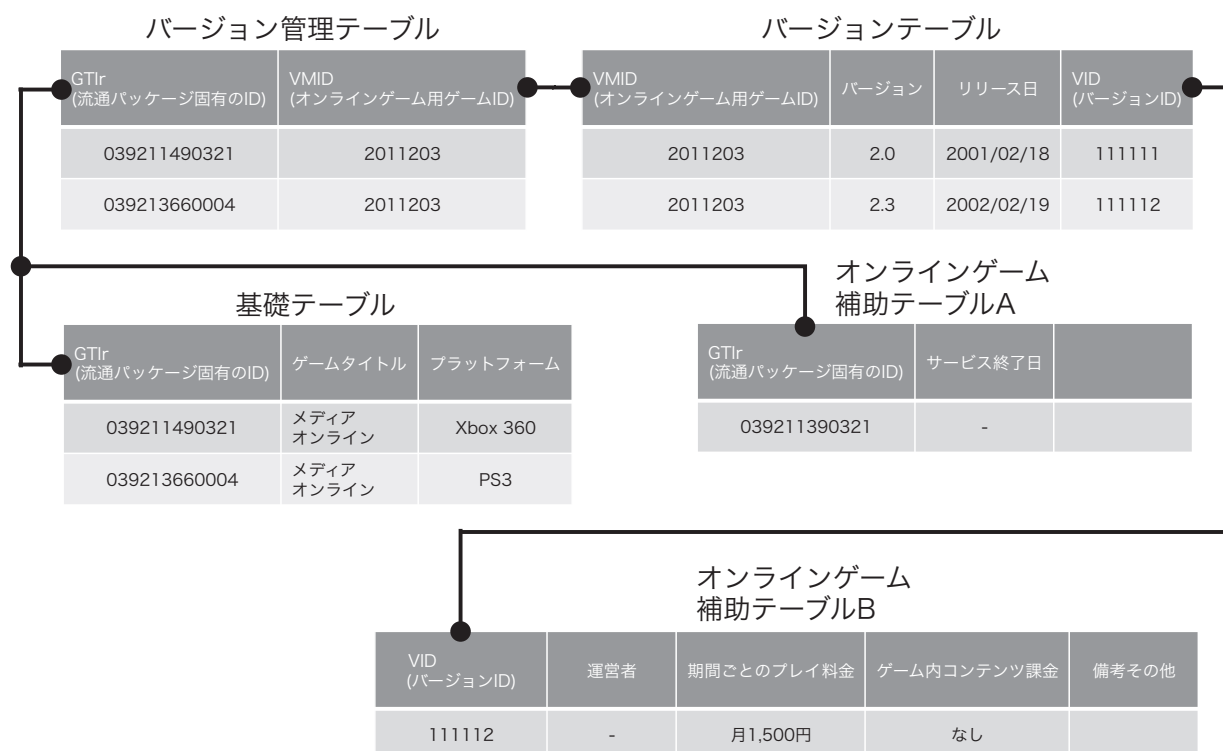
ただし、GPIr 公開当初の後に発見されたマイナーなゲームタイトル等は、当該プラットフォームの最後の番号として数えられる

オンラインゲームのデータベース設計

オンラインゲーム等のタイトルに関しては、流通的にも、技術的にも非常に多層的な商品構成となっており、データベースの構造をこれに沿って設計する必要がある。そのため、図表 30【オンラインゲームのデータベース構造例】のようなかたちで、データベース構造の仕様を策定している。

図表 30

オンラインゲームのデータベース構造例



当初、現在の基礎データベースとは別のデータリストを作成するという案があったが、実際には既に入力済みのゲームのリストと重複する部分が多いことがわかった。そのため現状のデータベースに、オンラインゲーム特有の別テーブルを組み合わせるかたちで構造設計をすることが適当と判断し、このようなリレーショナルデータベース構造を設計した。以下、各テーブルについて簡単に説明する。

■基礎テーブル

オンラインゲーム以外のすべてのタイトルで共通のデータ入力項目である。

■バージョン管理テーブル

各ゲーム固有のパッケージ ID を、オンラインゲームのサーバーごとの ID と紐付けるための管理テーブルである。

■バージョンテーブル

同一オンラインゲーム内の複数のバージョンにおいて仕様が変わることがよくあるため、各バージョンの ID と、オンラインゲームごとの ID に紐付けるためのテーブルである。

■オンラインゲーム補助テーブル A

オンラインゲーム固有の重要情報として「サービス終了日」を入力するためのテーブルである。

■オンラインゲーム補助テーブル B

オンラインゲーム固有の重要情報として複雑な価格情報、運営者等を記載するためのテーブルである。これはバージョンごとの ID に紐付いている。

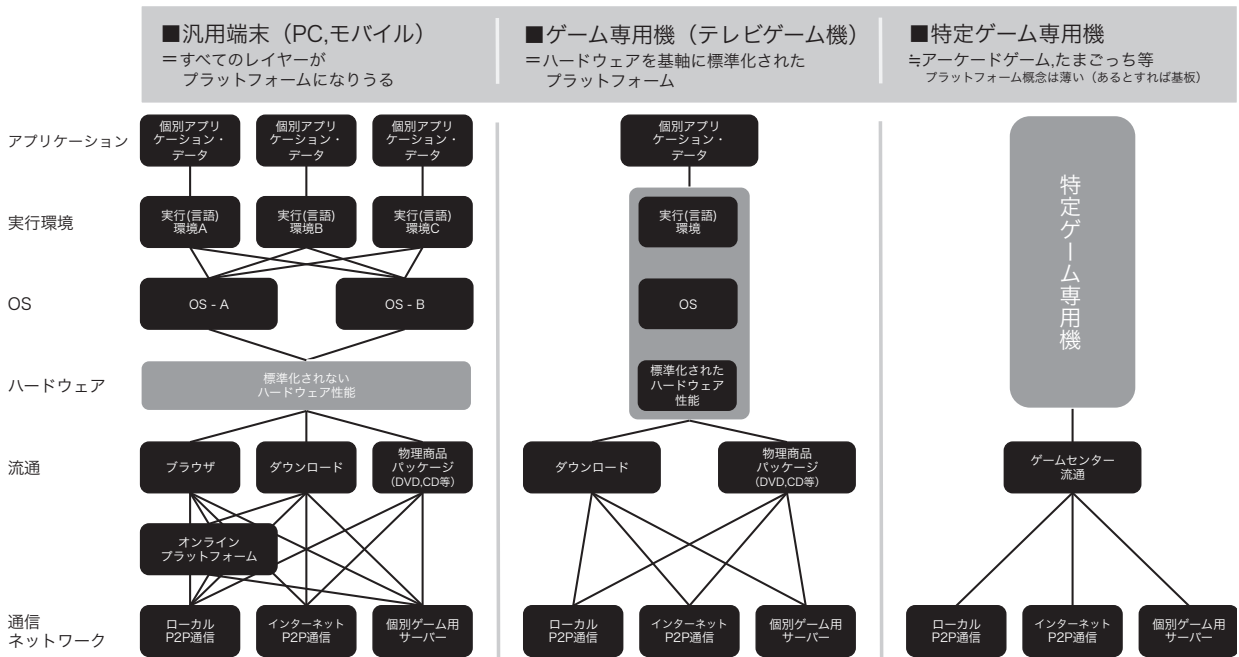
アーカイブにおける多層的保存

2014年現在、立命館大学ゲーム研究センターでは約4,000点のゲームタイトルをアーカイブしている。その他ゲーム雑誌等を含めると、合計でおよそ6,000点のゲーム関連資料を保管している。

ゲームの保管は書籍等のアーカイブと違い、図表31【ゲーム技術の多層性】のように、データを動かすための環境が非常に多層的な技術を通じて実現されている、という問題がある。

そのため、ゲームのアーカイブはゲームソフトだけでなく、ゲームハードや、コントローラ等の各種機器等、可能な限り多様なものの保管を目指している。

図表 31 ゲーム技術の多層性



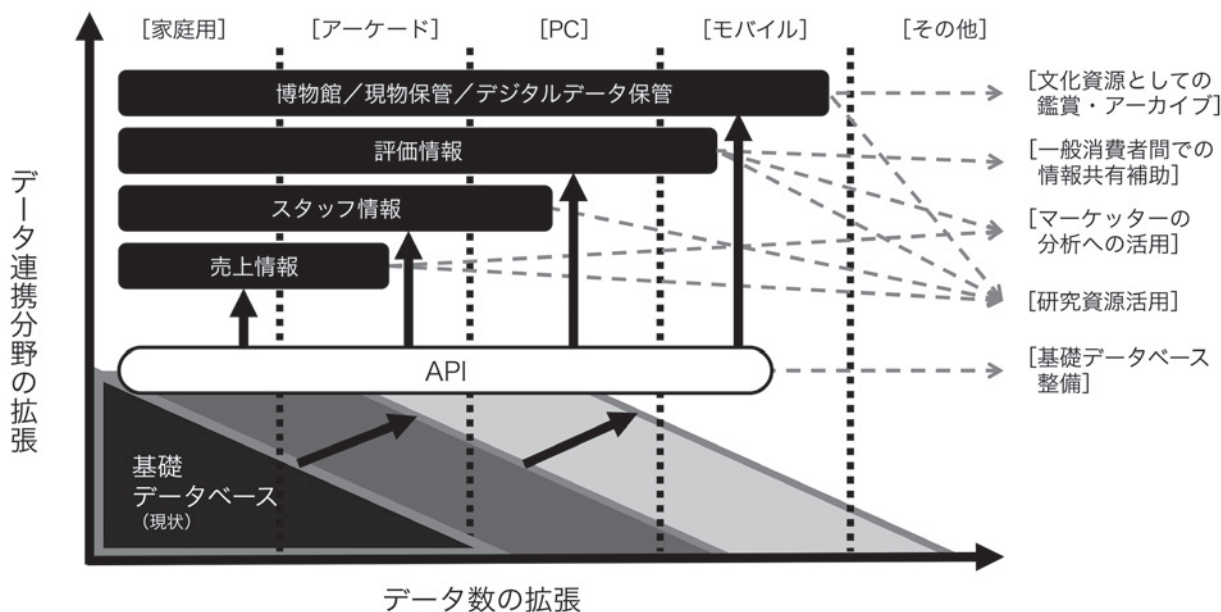
今後の活用ビジョン

メディア芸術デジタルアーカイブ事業で制作したメディア芸術データベース(開発版)には、売上げ情報や評価情報(「ファミ通」のクロスレビュースコア等)は含まれていない。売上げ情報や評価情報といったものは、もちろん需要の高いデータであるが、こうした情報を現時点で含んでいないのは、「信頼性の高い基礎メタデータ」としてはそれらの項目が不適切であるためである。

現在のデータベース(基礎データベースと呼ぶ)は、項目を単に増やすのではなく、データの拡張性を考え、そのための基礎としての有用性に重きを置いている。図表 32【今後の活用ビジョン】のように、飽くまで信頼性の高い基礎的なメタデータを中心として構成し、売上げ情報や評価情報は、このデータベースに接続可能な API を公開するかたちで、様々な応用が可能になることを目指している。

図表 32

今後の活用ビジョン



3

海外アーカイブ機関リスト

メディア芸術デジタルアーカイブ事業で関係する、メディア芸術関連の海外アーカイブ機関やプロジェクトを一部紹介する。

機関名称、プロジェクト名称	該当分野	国
Cité internationale de la bande dessinée et de l'image マンガとイメージの国際都市	マンガ	フランス
概要		
1990年に国立として設立され、2008年に文化協力公施設法人へ移行した、アングレーム市(フランス)にある機関。国立施設ではないものの、国、地域圏、県、市による助成は潤沢であり、国立図書館に納本された本を受領している等、国との関わりが強い点が特徴である。2010年度時点での原画保有数は約1万点である。		
URL		
http://www.citebd.org/		

機関名称、プロジェクト名称	該当分野	国
ベルギー・マンガ・センター Centre Belge de la Bande Dessinée : CBBBD	マンガ	ベルギー
概要		
1989年にNPOにより設立された、ブリュッセル市(ベルギー)にある所蔵機関。約7,000点の原画を保有しているが実際に、ベルギー・マンガ・センターが保有している原画数は50点程度であり、その他はフランス語共同体等の行政機関が保有している原画である。		
URL		
http://www.cbbd.be/fr/accueil		

機関名称、プロジェクト名称	該当分野	国
CITIA Cité de l'image en mouvement	アニメーション	フランス
概要		
2006年設立のアヌシー市(フランス)にある文化協力公施設法人。世界最大規模のアニメーションや映像フェスティバルを毎年開催している。2012年段階では利活用されていないが、これまでのフェスティバルに出展された作品データすべてを保管している。		
URL		
http://www.citia.org/		

機関名称、プロジェクト名称	該当分野	国
フランス国立視聴覚研究所 L'Institut national de l'audiovisuel	アニメーション	フランス
概要		
1975年に設立された、パリ近郊にある世界最大級の映像アーカイブ機関。アーカイブは2つのタイプに分けられており、1つは公共放送のラジオやテレビ番組のアーカイブであり、INAの所有物として著作権や販売権をINAが保有している。もう1つは、法定納入制度で集められる民間のテレビ・ラジオ番組である。販売権も含め、いかなる権利も持たず、利用は研究目的に限られており、フランス国立図書館(BNF)等の特定の場所でのみ利用可能である。2011年時点で、350万時間のテレビ・ラジオ番組と120万件の写真を保有している。		
URL		
http://www.ina.fr/		

機関名称, プロジェクト名称	該当分野	国
ストロングミュージアム International Center for the History of Electronic Games, The Strong, National Museum of Play	ゲーム	アメリカ
概要		
1981年に設立された, ニューヨーク州ロチェスターにある, ビデオゲームの保管及び展示, ゲーム開発者メモ等の各種開発資料といった一次資料の収集, 展示を行う機関。PC ゲーム約 7,000 作品, ビデオゲーム約 2 万作品以上を保有している。		
URL		
http://www.museumofplay.org		

機関名称, プロジェクト名称	該当分野	国
スタンフォード大学 Stanford University内プロジェクト「How they got game」	ゲーム	アメリカ
概要		
カリフォルニア州スタンフォード(アメリカ)にあるスタンフォード大学内のプロジェクト。2000年より, 図書館で勤務しているヘンリー・ローウッドキュレーター主導で, 2万5,000タイトルのゲームが保存され, 一部はプレイ可能な状態で展示されている。		
URL		
http://web.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/		

機関名称, プロジェクト名称	該当分野	国
ナショナル・ビデオゲーム・アーカイブ National Videogame Archive	ゲーム	イギリス
概要		
ブラッドフォード市(イギリス)にある, イギリス国立メディア博物館内で2008年に創立されたプロジェクトが土台となり, イギリス国立メディア博物館が保有するビデオゲームのアーカイブを指す。ゲーム産業資料の保存・収蔵を最優先に行っている。2012年段階で, 所蔵数はハード並びにソフトを合わせ約2,500点を保有している。		
URL		
http://www.nationalmediamuseum.org.uk/		

機関名称, プロジェクト名称	該当分野	国
ニューヨーク近代美術館 The Museum of Modern Art	メディアアート	アメリカ
概要		
1929年に開館をしたニューヨーク市(アメリカ)にある, 近現代美術の収蔵館。美術で有名な美術館であるが, 6つの分野(建築・デザイン, ドローイング, フィルム・メディア, 絵画・彫刻, 写真, 版画・挿画本)に分けられ, 合計20万点が収集保存をされている。その中には, ゲーム等も含まれている。		
URL		
http://www.moma.org/		

機関名称, プロジェクト名称	該当分野	国
ウォーカー・アートセンター Walker Art Center	メディアアート	アメリカ
概要		
1879年に設立された, ミネアポリス市(アメリカ)近現代美術を専門に扱う文化施設。美術のほかに, パフォーミング・アーツ, フィルム, ビデオ, デザイン等, かたちに残るものから残らないものも含め幅広い所蔵品の収蔵をしている。		
URL		
http://www.walkerart.org/		

平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業

メディア芸術データベース ガイドライン 平成27年3月

2015年3月31日発行

〈発行〉

文化庁

〈編集〉

凸版印刷株式会社

本ガイドラインは、文化庁の委託事業として凸版印刷株式会社が実施した、平成22年度から平成26年度までの成果を取りまとめたものです。
本ガイドラインの内容の全部又は一部については、私的使用又は引用等著作権法上認められた行為として、適宣の方法により出所を明示することにより引用・転載複製を行うことが出来ます。