

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

平成27年3月

凸版印刷株式会社  
株式会社寿限無  
一般社団法人日本動画協会  
立命館大学ゲーム研究センター  
慶應義塾大学アート・センター



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

・・・目次・・・

【第 1 部】事業概要と実施内容.....	6
1. 本年度事業の目的と概要.....	6
2. 本年度事業の推進体制.....	7
3. 本年度事業実施内容.....	8
< 1 >マンガ分野.....	8
(1) 実施内容.....	8
(2) 成果.....	8
< 2 >アニメーション分野.....	9
(1) 実施内容.....	9
(2) 成果.....	9
< 3 >ゲーム分野.....	10
(1) 実施内容.....	10
(2) 成果.....	10
< 4 >メディアアート分野.....	11
(1) 実施内容.....	11
(2) 成果.....	12
< 5 >システム開発.....	12
(1) 実施内容.....	12
(2) 成果.....	13
< 6 >デジタルアーカイブ構築のためのガイドライン作成.....	13
(1) 実施内容.....	13
(2) 成果.....	14
【第 2 部】本年度事業の実施内容と成果.....	16
1. マンガ分野.....	16
< 1 >本年度事業の概要.....	16
(1) 本年度事業の課題と概要.....	16
(2) 本年度事業の実施項目.....	16
(3) 実施スケジュール.....	17
(4) 協力所蔵館一覧と協力内容.....	19
< 2 > 本年度事業の実施内容.....	20
(1) データ拡充.....	20
(2) マンガ分野データベースシステム設計.....	22
(3) 定期更新運用に向けての検討.....	23
< 3 >総括.....	24
(1) 実施成果.....	24
(2) まとめ.....	26
2. アニメーション分野.....	27
< 1 >本年度事業の概要.....	27
(1) 本年度事業の課題と概要.....	27
(2) 本年度事業の実施項目.....	27
(3) 実施スケジュール.....	28
< 2 >本年度事業の実施内容.....	30
(1) データ拡充.....	30
(2) システム設計・構築.....	31
(3) サイト公開に向けた関係者への周知.....	35

< 3 > 総括.....	35
(1) 実施成果.....	35
(2) まとめ.....	37
3. ゲーム分野.....	38
< 1 > 本年度事業の概要.....	38
(1) 本年度事業の課題と概要.....	38
(2) 本年度事業の実施項目.....	40
(2) 実施スケジュール.....	42
< 2 > 本年度事業の実施内容.....	44
(1) データ拡充.....	44
(2) オンラインゲームデータベース項目・仕様設計.....	53
< 3 > 総括.....	55
(1) 実施成果.....	55
(2) まとめ.....	56
4. メディアアート分野.....	57
< 1 > 本年度事業の概要.....	57
(1) 本年度事業の課題と概要.....	57
(2) 本年度事業の実施項目.....	57
(3) 実施スケジュール.....	58
< 2 > 本年度事業の実施内容.....	60
(1) データ拡充.....	60
(2) メタデータ・スキーマの策定.....	60
(3) モデルアーカイブ.....	61
< 3 > 総括.....	62
(1) 実施成果.....	62
(2) まとめ.....	76
5. システム開発.....	77
< 1 > 本年度事業の概要.....	77
(1) 本年度事業の実施項目.....	77
(2) 実施スケジュール.....	78
< 2 > 本年度事業の実施内容.....	81
(1) マンガ分野向け運用システム機能追加・機能改善.....	81
(2) アニメーション分野向け運用システム開発.....	89
(3) ゲーム分野向け運用システム開発.....	92
(4) メディアアート分野検索デモサイト構築.....	95
(5) データベース公開サイト構築.....	98
< 3 > 総括.....	116
(1) 実施成果.....	116
(2) まとめ.....	117
6. デジタルアーカイブ構築のためのガイドライン作成.....	118
< 1 > ガイドラインの作成.....	118
(1) ガイドラインの構成.....	118
(2) 実施スケジュール.....	119
< 2 > 総括.....	120
(1) 実施成果.....	120
(2) まとめ.....	120
<b>【第3部】 本事業の総括.....</b>	<b>122</b>
1. 平成22年度事業総括.....	123
< 1 > 実施内容.....	123
< 2 > 実施成果.....	123
(1) メディア芸術作品のデジタル化手法の検討及びテストケース作成.....	123
(2) メディア芸術作品基礎情報の調査.....	124

(3) 共通データベースの検討.....	124
(4) 有識者検討会の運営.....	125
2. 平成 23 年度事業総括.....	126
< 1 > 実施内容.....	126
< 2 > 実施成果.....	126
(1) メタデータ項目検討・策定.....	126
(2) メディア芸術作品情報の収集・メタデータ作成.....	127
(3) メディア芸術作品現物及び周辺資料の所蔵機関調査.....	127
(4) 検索システムの検討.....	128
(5) 分野会議の運営.....	128
3. 平成 24 年度事業総括.....	129
< 1 > 実施内容.....	129
< 2 > 実施成果.....	129
(1) メタデータ項目検討・策定.....	129
(2) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査.....	130
(3) データベース更新・運用方法の検討.....	130
(4) メディア芸術作品現物及び周辺資料所蔵機関の協力を得た所蔵品調査.....	131
(5) データベースシステム開発.....	131
4. 平成 25 年度事業総括.....	133
< 1 > 実施内容.....	133
(1) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査.....	133
(2) データベースシステム開発.....	134
(3) データベースサイト公開に向けた調査.....	134
(4) データベース更新・運用方法の検討.....	134
(5) モデルアーカイブ作成.....	134
5. 平成 26 年度事業総括.....	135
< 1 > 実施内容.....	135
< 2 > 実施成果.....	135
(1) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査.....	135
(2) データベースシステム開発.....	136
(3) 「メディア芸術データベース（開発版）」サイト構築・一般公開.....	136
(4) 「メディア芸術データベースガイドライン」作成.....	136
(5) モデルアーカイブ作成.....	136
6. 成果と今後の課題.....	138
< 1 > 成果.....	138
(1) 「メディア芸術データベース（開発版）」の構築・公開.....	138
(2) 「メディア芸術データベースガイドライン」の作成.....	138
< 2 > 今後の課題.....	138
(1) メディアアート分野データベース開発.....	138
(2) 「メディア芸術データベース（開発版）」機能拡張.....	138
(3) 新規事業形態におけるデータ収集.....	139
(4) 「メディア芸術データベース（開発版）」の自立的更新・運用体制.....	139



**【第1部】**  
事業概要と実施内容

## 【第1部】事業概要と実施内容

第1部では、平成26年4月1日（火）から平成27年3月31日（火）にわたり実施した「平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業」の概要及び実施内容について記す。

### 1. 本年度事業の目的と概要

「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かか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する。

平成26年度では、過年度事業に引き続きマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野を対象とし、以下項目を実施した。

- ・メタデータ・スキーマの策定
- ・メタデータの拡充
- ・モデルアーカイブの構築・検証
- ・データベースシステム開発

また、5か年にわたる事業の最終年度である本年度事業では、メディア芸術デジタルアーカイブ事業において収集・作成した作品情報・所蔵情報データを公開するための「メディア芸術データベース」サイトを構築した。さらに、データベースへの理解促進及び利用促進、メディア芸術を収集・所蔵する機関・団体の作品収集促進を目的とし、ガイドラインの作成を実施した。

- ・「メディア芸術データベース」公開サイト構築
- ・「メディア芸術データベース」ガイドライン作成



## 2. 本年度事業の推進体制

平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業を推進するに当たり、過年度より引き続き「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム事業」受託企業である森ビル株式会社と、「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」受託企業である凸版印刷株式会社が共同で事務局（メディア芸術総合情報事務局）を設置した。

また、メディア芸術デジタルアーカイブ事業では、過年度事業に引き続き、事業全体に対する企画アドバイザー及び各分野に知見のあるパートナー企業・団体とのコンソーシアム体制により事業を推進した。各団体の担当を以下に記す。また、事業推進体制図を図1に示す。

- 全体管理・事務局運営・システム開発：凸版印刷株式会社
- 事業企画アドバイザー：桂英史（東京藝術大学 教授）
- 事業企画アシスタント：野間穰（NPO法人コミュニティデザイン協議会理事長）
- マンガ分野：株式会社寿限無
- アニメーション分野：株式会社寿限無，一般社団法人日本動画協会
- ゲーム分野：立命館大学ゲーム研究センター
- メディアアート分野：慶應義塾大学アート・センター

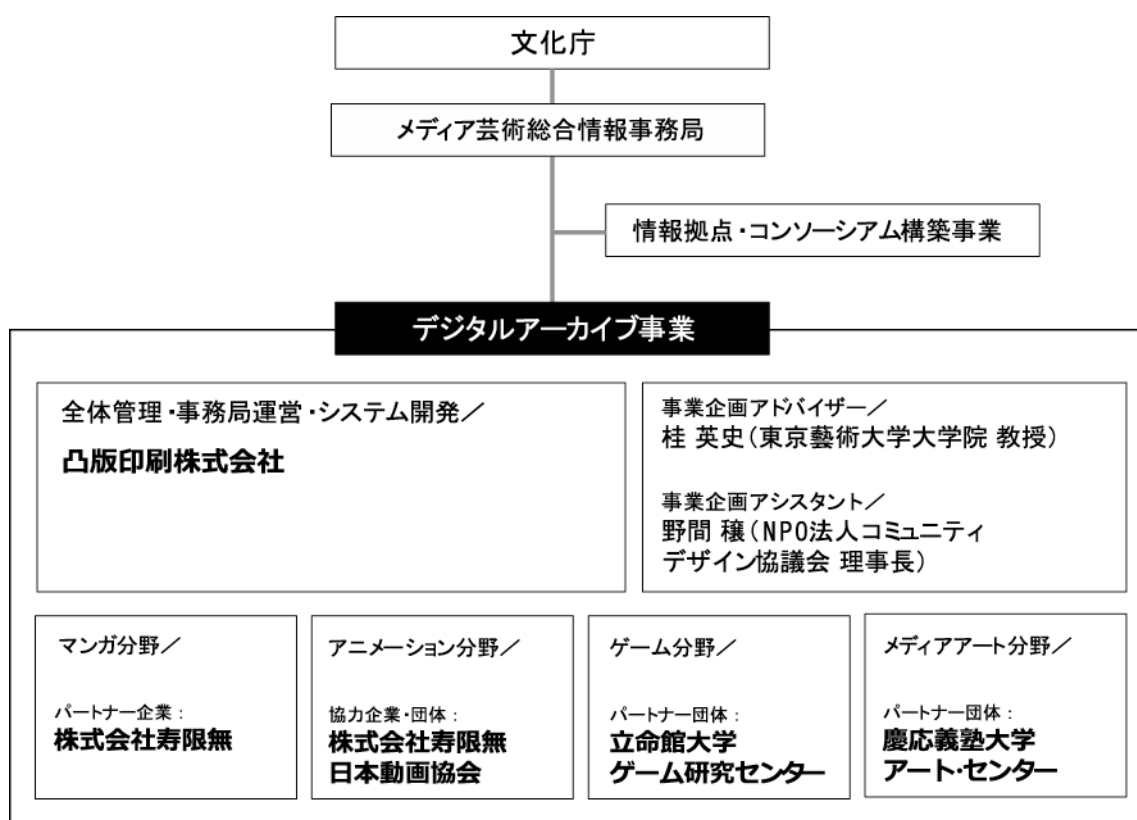


図1 【平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 事業推進体制】

### 3. 本年度事業実施内容

【第1部】1. 「本年度事業の目的と概要」にて挙げた実施項目に対し、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野及びシステム開発においてそれぞれ実施した内容と成果を以下に記す。なお、具体的な内容については【第2部】「本年度事業の実施内容と成果」において詳しく記述する。

#### <1>マンガ分野

##### (1) 実施内容

マンガ分野における本年度事業の実施内容は、下記の3項目である。

- 1) データ拡充
- 2) マンガ分野システム機能拡張設計
- 3) 定期更新運用に向けての調査・検討

##### (2) 成果

マンガ分野における本年度事業の成果を以下に記す。

##### 1) データ拡充

過年度事業に引き続き「単行本全巻情報の作成」「マンガ作品情報の作成」「国立国会図書館所蔵の雑誌巻号調査」「各所蔵館の単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業」「雑誌目次情報の取得」を各所蔵館の協力の下、実施した。さらに、データベース連携において重要な「雑誌作品情報とマンガ作品との連携」「アニメーション作品とマンガ作品との連携」「典拠の追加差分作成」を行った。データ拡充作業の定量的成果を表1に記す。

表1【平成26年度事業 マンガ分野データ拡充作業実施結果】

項目	単位	数量
マンガ単行本全巻情報の作成	マンガ単行本全巻情報数	20,565件
マンガ作品情報の作成	マンガ作品数	13,605件
国立国会図書館雑誌巻号調査	調査雑誌数(冊単位)	37,000冊(欠号を除いた1冊単位の数)
各所蔵館の単行本・雑誌データの差分追加登録作業	単行本・雑誌ともにマージ(統合)前の各所蔵館の所蔵数(過去のNDL巻号調査を含む)	単行本21,649冊, 雑誌94,724冊
「マンガ雑誌作品」と「マンガ作品」との連携	「マンガ雑誌作品」30,250件の調査の結果、「マンガ作品」へ紐付けをした件数	6,957件
アニメーションデータと「マンガ作品」との連携	「マンガ作品」から「アニメ作品」へ連携した件数	2,142件
典拠データ作成(著者, 出版者, レーベル)	平成23~26年の単行本追加差分へ反映	45,500件

2) マンガ分野データベースシステム機能拡張設計

未実装の「マンガ原画」「典拠」テーブルの設計を行い、最終的なマンガ分野データベースを構築した。また、昨年度事業と同様に、過年度において構築したデータベースシステムに対する協力所蔵館の意見を基に、機能改善や、より良いインターフェースへの改修などを実施した。

3) 定期更新運用に向けての検討

2014年10月に開催された日本マンガ学会資料収集保存部会で当事業について報告し、公開サイトの公開サイト利活用への知見を集めた。また、協力いただいている所蔵館を交えて、各館の実質的な作業フロー並びにそれらの作業分担を精査し、運用主体となる組織についての検討を行った。

<2>アニメーション分野

(1) 実施内容

アニメーション分野における本年度事業の実施内容は、下記の3項目である。

- 1) データ拡充
- 2) システム設計
- 3) サイト公開に向けた関係者への周知

(2) 成果

アニメーション分野における本年度事業の成果を以下に記す。

1) データ拡充

過年度に作成した全てのデータを対象に、記号の統一処理を行った。また、平成25年度までに作成した9,415作品のデータの重複をチェックし、件数を9,210作品に圧縮することでデータベースの精度を高めた。さらに、その9,210作品の中でデータ項目が網羅不足であると判断された約5,000作品を中心にデータ拡充を行った。

新規作品については、2013年から2014年9月の期間に発表された、アニメーション専門誌を情報源とした新規作品約1,420作品のデータを拡充した。

所蔵情報については、国立国会図書館の所蔵情報データの取得及び本データベースへの反映作業を行った。データ拡充作業の定量的成果を表2に記す。

表2【平成26年度事業 アニメーション分野データ拡充作業実施結果】

区分	年代	ジャンル	作品数
既存作品データの 充足率向上	1917年～1988年9月	劇場アニメーション	465作品
	1963年～1988年9月	TVアニメーション	666作品
	1983年12月～1988年9月	OVA	238作品
	1988年10月～1989年12月	劇場・TVアニメーション, OVA	62作品
	2000年1月～2011年12月		2,741作品
小計(既存作品の拡充)			4,172作品
新規作品データ の拡充	2012年1月～2014年12月	劇場・TVアニメーション, OVA	1,420作品

## 2) システム設計

サイト公開に向けて、メタデータ・スキーマの設計及び構築を行い、マンガ分野と連携できる作品情報の一部に連携用データを登録した。また、スタッフ及び原作者の人名、団体名、制作会社名に対して典拠（管理番号）の付与作業を行った。

公開用サイトについては、検索の手順や遷移、作品のテーブルデータごとの見え方について協議を行い、設計への反映を行った。

## 3) サイト公開に向けた関係者への周知

サイト公開の準備として、本事業を実施した5か年の間にデータ作成のための情報を提供いただいた関係者に対してデータ内容の事前確認を行うとともに、サイト公開に関する周知を行った。

## < 3 > ゲーム分野

### (1) 実施内容

ゲーム分野における本年度事業の実施内容は、大きく分けて下記の2項目である。

- 1) データ拡充
- 2) オンラインゲームデータベース項目・仕様設計

### (2) 成果

ゲーム分野における本年度事業の成果を以下に記す。

#### 1) データ拡充

バーチャルコンソール等の家庭用ビデオゲームでプレイすることのできる「エミュレータタイトル」並びに2011年以降に発売された家庭用ビデオゲームと、1980年代後半以降に発売されたアーケードゲームについて、過年度事業に引き続きビデオゲームタイトルデータの入力作業を実施した。

データ拡充作業の定量的成果を表3に記す。

表3【平成26年度事業 ゲーム分野データ拡充作業実施結果】

種別	名称	発売元	発売年	入力 計画数	入力 実行数
家庭用 ゲーム	NINTENDO64	任天堂	1996	4,000	213
	ワンダースワン	バンダイ	1999		223
	プレイステーション2	ソニー・コンピュータ エンタテインメント	2000		12
	Xbox 360	マイクロソフト	2002		202
	ニンテンドーDS	任天堂	2004		194
	プレイステーション・ ポータブル	ソニー・コンピュータ エンタテインメント	2004		799
	Wii	任天堂	2006		623
	ゲームアーカイブス	ソニー・コンピュータ エンタテインメント	2006		752
	プレイステーション3	ソニー・コンピュータ エンタテインメント	2006		448
	ニンテンドー3DS	任天堂	2011		349
	プレイステーション Vita	ソニー・コンピュータ エンタテインメント	2011		174
	プレイステーション4	ソニー・コンピュータ エンタテインメント	2014		118
家庭用ゲーム小計				—	4,107
アーケード ゲーム	-	-	-	2,800	2,981
計				6,800	7,088

## 2) オンラインゲームデータベース項目・仕様設計

平成25年度事業からの議論を引き継ぎ、平成26年度事業においてオンラインゲームデータベースの項目・仕様の設計を行うこととなった。本事業ゲーム分野のコーディネーターである川口洋司が事務局長を務める一般社団法人日本オンラインゲーム協会では、オンラインゲームタイトルリストの作成経験を有している。そのため、項目・仕様案については川口コーディネーターを中心に、課題の協議と項目・仕様案の策定を行い、50件程度のサンプルタイトルについてデータ入力を実施した。

## &lt;4&gt;メディアアート分野

## (1) 実施内容

メディアアート分野における本年度事業の実施内容は、下記の3項目である。

- 1) データ拡充
- 2) メタデータ・スキーマの策定
- 3) モデルアーカイブ

## (2) 成果

メディアアート分野における本年度事業の成果を以下に記す。

### 1) データ拡充

本年度事業では、「催事基本情報」のスケールアップよりも、「催事基本情報」に連なる「催事詳細情報」を構成する属性値群の追加入力及びレコードの精度、深度の向上を優先的に取り組んだ。さらに、メタデータ・スキーマの論理的構造の更新に伴い、催事レコードを構成する各種属性値のレイアウト修正（最新スキーマへの移植・修正作業）も行った。

データ拡充作業の定量的成果を表4に記す。

**表4【平成26年度事業 メディアアート分野データ拡充作業実施結果】**

	新規入力件数	過年度入力データの最新スキーマへの移植・修正件数	累計
催事基本情報 (A階層)	681催事	16,834催事	17,515催事
催事詳細情報 (B階層, C階層)	8,472レコード	24,802レコード	33,274レコード

### 2) メタデータ・スキーマの策定

過年度事業で入力した催事基本情報、催事詳細情報の検証を行い、データベースの設計・構築の条件であるメタデータ・スキーマを策定した。

### 3) モデルアーカイブ

モデルアーカイブの対象となる資料体の選定、作家、研究者、催事関係者からの借用、ワーキンググループ開催によるレビュー、現状調査・現物整理・デジタル化・目録作成を実施した。本年度事業で対象とした資料体は「手塚一郎VICビデオ資料」「中嶋興写真資料」「西山輝夫クリッピング資料」「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ資料」の4件である。

## < 5 > システム開発

### (1) 実施内容

システム開発における本年度事業の実施内容は、下記の5項目である。

- 1) マンガ分野向け運用システム機能追加・機能改善
- 2) アニメーション分野向け運用システム開発
- 3) ゲーム分野向け運用システム開発
- 4) メディアアート分野検索デモサイト構築
- 5) データベース公開サイト構築

(2) 成果

システム開発における本年度事業の成果を以下に記す。

1) マンガ分野向け運用システム機能追加・機能改善

過年度事業で開発及び運用テストを実施したマンガ分野向け運用システムに関する課題や改善要望の対応を行った。また、昨年度より引き続き協力所蔵館にて運用テストを実施し、継続的な機能改善を行った。

2) アニメーション分野向け運用システム開発

マンガ分野の設計・開発ノウハウを生かし、アニメーション分野独自の機能を持つシステムの開発を行った。

3) ゲーム分野向け運用システム開発

ゲーム分野のデータ登録フローに沿った機能を持つシステムの開発を行った。

4) メディアアート分野検索デモサイト構築

本年度事業にて策定したメタデータ・スキーマを考慮したデータの見せ方について検討した。具体的には一部の実データを活用し、将来的なデータベースの検索イメージを想起させるためのサイトの構築を行った。

5) データベース公開サイトの構築

マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野については、データベースの検索を行うことが可能な公開サイトの構築も行った。各分野のデータの特性を考慮した検索方法や見え方を検討し、設計・開発・実装を行った。さらに、一般公開前にテスト公開期間を設定し、有識者へのアンケート調査を実施した。アンケート結果と一般公開後に集まった一般利用者からの意見は、次年度以降に改良・改修を考える上での検討材料として有効活用する。

<6> デジタルアーカイブ構築のためのガイドライン作成

(1) 実施内容

本年度事業では、5か年にわたる本事業の調査研究成果及び「メディア芸術データベース（開発版）」構築成果をまとめたガイドラインの作成に取り組んだ。主な実施内容は、下記の5項目である。

- 1) ガイドライン事前調査
- 2) ガイドライン仮原稿執筆
- 3) ガイドライン取材
- 4) ガイドライン執筆
- 5) ガイドライン制作

## (2) 成果

本年度事業の成果として「メディア芸術データベースガイドライン」を完成させた。ガイドラインは5つのパートで構成されており、本事業の成果並びにメディア芸術データベース構築について述べた「本編（序章，第1～2章）」と，デジタルアーカイブ調査研究成果とアーカイブに取り組む機関のテストケースをまとめた「付録」に分けることができる。



## 【第2部】 本事業の実施成果

マンガ分野  
アニメーション分野  
ゲーム分野  
メディアアート分野  
システム開発  
ガイドライン作成

## 【第2部】本年度事業の実施内容と成果

### 1. マンガ分野

マンガ分野における、本年度の具体的な実施内容について、以下に記述する。

まず<1>において、本年度の事業概要と実施項目、活動スケジュール概要と本年度事業に御協力いただいたマンガ所蔵館について記す。次に、<2>(1)では本年度の主軸となる活動であるデータの拡充について、<2>(2)ではデータベースシステムの設計について、<2>(3)では定期運用更新に向けての検討についてそれぞれ報告を行う。<3>では、本年度の活動内容並びにそれらに相当する<1><2>の内容を踏まえ、総括として、抽出された課題と次期事業における本活動の展望について記す。

#### <1>本年度事業の概要

##### (1) 本年度事業の課題と概要

本年度事業でも主軸活動となるデータ拡充については、平成25年度までに収集した各所蔵館の差分データ追加だけでなく、「マンガ作品」情報へのデータ連携など、これまで拡充してきたデータを連携し、データベースの利便性をより高めるための課題に対する活動を行った。

また、システム設計では、過年度からの課題となっていたマンガ原画や典拠等の仕様設計、所蔵館によるデータ登録運用を見据えたサイト上作業機能開発について取り組んだ。

定期更新運用については、次年度以降の運用について所蔵館を交えて検討を行った。さらに、日本マンガ学会資料収集保存部会で当事業について報告し、公開サイト利活用への知見を集めた。

##### (2) 本年度事業の実施項目

上記の課題・概要に対応して、本年度は以下事項を実施した。

- 1) データ拡充
- 2) マンガ分野システム機能拡張設計
- 3) 定期更新運用に向けての調査・検討

データ拡充については、昨年度に引き続き「単行本全巻情報の作成」「マンガ作品情報の作成」「国立国会図書館所蔵の雑誌巻号調査」「各所蔵館の単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業」を各所蔵館の協力の下で実施した。さらに、データベース連携において重要な「雑誌作品情報とマンガ作品との連携」「アニメーション作品とマンガ作品との連携」「典拠の追加差分作成」を行った。

システム設計については、未実装の「マンガ原画」「典拠」テーブルの設計を行い、最終的なマンガ分野データベースを構築した。また、昨年度事業と同様に、過年度において構築したデータベースシステムに対する協力所蔵館の意見を基に、機能改善や、より良いインターフェ

ースへの改修などを実施した。

定期更新運用に向けての検討については、まず2014年10月に開催された日本マンガ学会資料収集保存部会で当事業について報告し、公開サイトの公開サイト利活用への知見を集めた。

また、協力いただいている所蔵館を交えて、各館の実質的な作業フロー並びにそれらの作業分担を精査し、運用主体となる組織についての検討を行った。

(3) 実施スケジュール

1) 活動スケジュール

		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
マンガ分野分科会					第1回分科会				第2回分科会				4分野会議	
データ拡充	マンガ単行本全巻情報・作品情報作成										全巻情報作成	マンガ作品情報の作成	公開サイト準備・事業報告報告書作成	
	国会図書館のマンガ雑誌巻号調査						国会図書館調査							
	データベース更新					明治・京都の登録更新	大阪の登録更新	NDLサーチからの登録	ブラング文庫登録					
	マンガ作品データと雑誌作品、アニメとの連携								アニメとの連携データ作成	雑誌作品との連携データ作成				
	典拠データ作成										著者典拠	出版者典拠		レーベル典拠
	システム設計										典拠の登録・投入設計	マンガ原画の登録・投入設計		
定期更新運用に向けての検討							マンガ学会収集資料保存部会報告					運用体制検討		

図2 【マンガ分野 平成26年度事業活動スケジュール】

2) マンガ分野分科会開催による事業推進

平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業マンガ分野 第1回分科会

日時：平成26年7月7日（月）16：00～18：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

出席者：

文化庁／

猿渡毅（文化庁文化芸術文化課支援推進室 室長補佐）

横尾由美子（文化庁文化芸術文化課支援推進室 係長）

戸田康太（文化庁文化芸術文化課支援推進室 研究補佐員）

企画アドバイザー・アドバイザーアシスタント／  
桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）  
野間穰（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）  
コーディネーター／

池川佳宏（株式会社寿限無 ディレクター）  
事務局／

長島基（凸版印刷株式会社 部長）  
青木靖（凸版印刷株式会社 部長）  
下藪吉彦（凸版印刷株式会社 課長）  
原田香織（凸版印刷株式会社 係長）  
西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）  
西形友三郎（凸版印刷株式会社 主任）

議題：

1. 本年度事業計画・見積り案の確認
2. マンガ分野データ運用スキーム案の提案
3. 確認事項・課題整理について
4. その他

平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業マンガ分野 第2回分科会

日時：平成26年11月14日（金）16：00～17：30

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

出席者：

文化庁／

猿渡毅（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐）  
横尾由美子（文化庁文化部文化課支援推進室 係長）  
戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐員）

企画アドバイザー・アドバイザーアシスタント／  
桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）  
野間穰（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）  
コーディネーター／

池川佳宏（株式会社寿限無 ディレクター）  
株式会社寿限無／

岡本明（株式会社寿限無 代表取締役社長）  
事務局／

青木靖（凸版印刷株式会社 部長）  
下藪吉彦（凸版印刷株式会社 課長）  
原田香織（凸版印刷株式会社 係長）  
西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）

山岸洋平（凸版印刷株式会社 主任）  
西形友三郎（凸版印刷株式会社 主任）  
松本浩明（凸版印刷株式会社 主任）

議題：

1. 進捗報告
2. 表サイト（見せ方）の検証
3. 次年度以降の更新についての報告
4. 電子書籍把握調査の現状報告
5. JPO交渉状況

（4）協力所蔵館一覧と協力内容

過年度同様、本年度事業も複数のマンガ所蔵館に御協力いただいた。下記に協力所蔵館名を記す。

1) データ拡充に係る協力所蔵館

A) 国立国会図書館

国立国会図書館所蔵の雑誌巻号調査、単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業

B) 川崎市市民ミュージアム

単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業

C) 明治大学米沢嘉博記念図書館

単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業

D) 京都国際マンガミュージアム

「マンガ単行本全巻情報」「マンガ作品」データ作成、単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業、プランゲ文庫登録作業

E) 大阪府立中央図書館国際児童文学館

単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業

2) マンガ分野データベースシステム設計

A) 京都国際マンガミュージアム

データベースシステムへのコメント

B) 明治大学米沢嘉博記念図書館

データベースシステムへのコメント

C) 北九州市漫画ミュージアム

データベースシステムへのコメント

### 3) 定期更新運用に向けての検討

#### A) 京都国際マンガミュージアム

単行本データの追加差分登録作業

#### B) 明治大学米沢嘉博記念図書館

単行本データの追加差分登録作業

## < 2 > 本年度事業の実施内容

### (1) データ拡充

#### 1) マンガ単行本全巻情報

平成23～26年度までの単行本データ差分追加登録対象となる45,500件について「マンガ単行本全巻情報」の集合情報を作成した。また、平成23年度以前の単行本データについても本年度事業において20,565件の追加登録を行った。これにより、マンガ単行本全巻情報の累計数は99,457件となった。

#### 2) マンガ作品情報

前述の「マンガ単行本全巻情報」を基に、更に上位概念のテーブルとなる「マンガ作品」のデータ13,605件を作成した。これにより、マンガ作品情報の累計数は74,708件となった。

#### 3) 国立国会図書館所蔵の雑誌巻号調査

昨年度事業に引き続き、国立国会図書館が所蔵する雑誌の合本の中身について入庫調査を行い、雑誌の管理IDとなる雑誌巻号IDと国立国会図書館から提供を受けた2014年末までの個体ID(バーコード管理ID)との紐付け作業を実施した。ただし、個体IDについてはサイトで一般公開せずに調査時の便宜を図るための利用のみとすることとなった。

また、昨年度同様、デジタル化された雑誌は配架場所が異なるため調査対象外となったが、週刊又は月2回刊行の雑誌である『週刊セブンティーン』(株)集英社、『マンガくん』『少年ビッグコミック』(株)小学館、『週刊ぼくらマガジン』『mimi』(株)講談社のみ調査を行った。また、『最強ジャンプ』(株)集英社や『ちやおデラックス』(株)小学館等、近年創刊された児童向けマンガ雑誌については、比較的数量は少ないものの、国立国会図書館の分館である国際子ども図書館に配架されているため、こちらも調査対象外とした。

なお、提供を受けた個体IDリストの比較から、個体IDの付け替え(合本の進行や製本し直しなど)が必要な件数は、約1年で940件であることを確認した。

次年度以降も国立国会図書館での入庫調査を実施するかどうかは現時点(平成27年3月末)では未定である。通常の出納を利用した調査を実施する場合、新刊調査はNDL-OPACサイトで可能である一方、バックナンバーが後追い納本された雑誌については特定ができないという課題が残る。これを解決するには、次年度以降も個体IDの提供を受けることが必要である。

## 4) 各所蔵館の単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業

過年度事業において構築されたデータベースシステムに沿う形で、単行本・雑誌について各所蔵館の差分の追加登録を行った。差分追加登録件数を表5に記す。

表5【各所蔵館の差分追加登録】

所蔵館	単行本(冊数)	雑誌(冊数)
明治大学米沢嘉博記念図書館	531冊	- (その他の冊子4,207冊)
京都国際マンガミュージアム	2,395冊	1,479冊
大阪府立中央図書館国際児童文学館	6,485冊	2,987冊
国立国会図書館	10,153冊	90,259冊
プランゲ文庫	2,065冊	-

このうち、国立国会図書館の単行本データについては、過年度事業同様、NDLサーチを用いて公開データを取り込み、京都国際マンガミュージアムが登録作業を担当した。また、大阪府立中央図書館国際児童文学館については、追加差分データの提供を受け、本事業事務局が登録した。プランゲ文庫のデータ登録については後述する。

## 5) 「マンガ雑誌作品」と「マンガ作品」との連携

過年度事業において作成した「マンガ雑誌目次」(雑誌に掲載された作品の1話単位。以下「雑誌目次」)と「マンガ雑誌作品」(雑誌に継続して掲載された作品をまとめた単位。以下「雑誌作品」)から、30,250件の「雑誌作品」の調査を行い、内6,957件を「マンガ作品」と紐付ける作業を行った。この作業によって「マンガ作品」から、単行本データ全般(全巻情報-単行本)と雑誌データ全般(雑誌作品-雑誌目次-雑誌巻号)をサイト上で連携させた表示が実現した。

「雑誌作品」の中には、雑誌には掲載されたが単行本化されていない作品や、ページ数から単行本の単位にならない短編も存在する。それらの作品には「マンガ作品」という単位でのデータが存在しないため連携ができず、また、そのような作品はデータベース上でも顕在化しにくいいため、サイト上の検索では「雑誌作品」も併せて検索対象とすることで利便性を担保した。

## 6) アニメーションデータと「マンガ作品」との連携

マンガ分野の集合情報である「マンガ作品」と、アニメーション分野の集合情報「アニメ作品」を相互に紐付けることで、分野間の連携を試みた。試行の段階で判明したのは「作品」の集合が分野間で異なるケースが多く存在することである。マンガ:アニメの連携が作品数で1:1になるとは限らないため、データベース上ではn:nの連携で管理することとなった。本年度事業では「マンガ作品」2,142件を「アニメ作品」と紐付けることができた。

## 7) 典拠データの追加差分作成

名称に対して管理番号を振る典拠データ作成作業を実施した。具体的には、平成24年度事業で作成した「著者典拠」「出版者典拠」「レーベル典拠」の3種類の管理番号を、単行本の追加差分である45,500件に対して付与する作業を行った。

## 8) プランゲ文庫データの追加登録

メリーランド大学が所有するプランゲ文庫のデジタル化資料が、国立国会図書館のサイト上で平成26年3月12日より公開が始まったことを受け、プランゲ文庫の中でもマンガ分野に属する作品の選別作業を経て、単行本データ2,065件に追加登録を行った。

## 9) データ拡充作業成果

本年度事業で実施したデータ拡充作業の定量的成果を下記表6に記す。

表6【マンガ分野データ拡充の実施結果】

項目	単位	数量
マンガ単行本全巻情報の作成	マンガ単行本全巻情報数	20,565件
マンガ作品情報の作成	マンガ作品数	13,605件
国立国会図書館雑誌巻号調査	調査雑誌数(冊単位)	37,000冊(欠号を除いた1冊単位の数)
各所蔵館の単行本・雑誌データの差分追加登録作業	単行本・雑誌ともにマージ(統合)前の各所蔵館の所蔵数(過去のNDL巻号調査を含む)	単行本21,649冊, 雑誌94,724冊
「マンガ雑誌作品」と「マンガ作品」との連携	「マンガ雑誌作品」30,250件の調査の結果、「マンガ作品」へ紐付けをした件数	6,957件
アニメーションデータと「マンガ作品」との連携	「マンガ作品」から「アニメ作品」へ連携した件数	2,142件
典拠データ作成(著者, 出版者, レーベル)	平成23~26年の単行本追加差分へ反映	45,500件

## (2) マンガ分野データベースシステム設計

### 1) 典拠データベース登録設計

平成25年度事業からの課題となっていた、典拠データベースの登録設計を行った。典拠データベースは、所蔵図書を情報源とするデータとはやや位相が異なり、管理番号である典拠IDをキーとして横串の検索を可能にするものである。著者検索機能等をサイト検索で実装する場合、この典拠データベースを使用することで、利便性は大きく向上すると想定される。また、著者(著作権者)の情報を記録するツールとしての役割もある。

典拠データベースでは、「著者」以外にも「出版者」、出版者に紐付く「レーベル典拠」に



についても管理できるように設計を行った。現在はこの3種類だが、更に種類を増やすことも可能である。

#### 2) マンガ原画の登録設計

平成24年度事業のマンガ原画サンプル調査において検討を行ったマンガ原画のメタデータを用いて、本年度事業においてマンガ原画の登録設計を行った。マンガ原画のテーブル構造は、原画の束を示す「マンガ原画」情報に、所蔵する館の「所蔵情報」と、1枚1枚の単位の「各頁情報」の2種類の子テーブルが同時にぶら下がる関係にあるため、Excel等を使用したデータ投入も2種類に分割して行う設計としている点が特徴的である。

#### 3) 公開サイトの設計立案

マンガ分野はテーブル、データ数量が多く複雑に連携するため、これらを効果的に見せるためのサイト遷移フローや見せ方の検討を行った。特に、旧来のOPACのような所蔵物を検索するだけでなく、「マンガ作品」データを拠点として、それに結び付くデータや所蔵を表示し遷移させるフロー等、独自性の高い検索や見せ方に重点を置いた設計となった。

#### 4) API公開情報等に基づく投入設計

大阪府立中央図書館国際児童文学館を例として、APIを公開している館についての対応についての検討を行ったが、望ましいデータが得られない等、対応が困難であるという判断により本年度事業において投入設計の検討は見送られた。ただし、メディア芸術データベースに参加する所蔵館の増加を見据え、公開情報を簡易取得する等、連携方法については検討が必要であると考えられる。

#### 5) 近刊情報センターのシステム実装検討

近刊情報センターが提供する単行本情報の取得については、近刊情報センターから提示された条件(体制面や費用面)について再検討が必要であることから、本年度の設計は見送られた。

### (3) 定期更新運用に向けての検討

データベースサイト公開に伴って所蔵館の情報が集約され研究者間で共有化されることを踏まえ、日本マンガ学会の公認支部会「資料収集保存部会」(幹事:日本マンガ学会理事 秋田孝宏)において、マンガ分野メディア芸術データベースについての報告を行った。

本支部会では所蔵館情報等が公開されることのメリットや活用方法などが話し合われ、さらに、テスト公開時には部会員がアンケートに協力いただけることが承認された。

2014年度 第1回 日本マンガ学会資料収集保存部会

日時:平成26年10月26日(日) 9:30~12:00

場所:東京都江東区 森下文化センター集会室

報告者:池川佳宏(株式会社寿限無)

参加者：橋本博（熊本マンガミュージアムプロジェクト代表）等 6名

また、次年度以降の更新体制について、協力所蔵館の明治大学米沢嘉博記念図書館と京都国際マンガミュージアムにて検討を行った。

マンガ単行本のデータ作成は京都国際マンガミュージアム、マンガ雑誌のデータ作成には明治大学米沢嘉博記念図書館と、大学関連施設で作業を分担することで、それぞれの所蔵館の特長を生かすことができる、という結論が出た。次年度以降の運用に向けて、より「学」との連携を計るための具体的な検討を今後も進めることが確認された。

次年度更新体制の検討（明治大学米沢嘉博記念図書館）

日時：平成27年3月9日（月） 16:00～18:00

場所：明治大学米沢嘉博記念図書館

参加者：

池川佳宏（株式会社寿限無）

斎藤宣彦（明治大学米沢嘉博記念図書館）

山田俊幸（明治大学米沢嘉博記念図書館）

秋田孝宏（明治大学米沢嘉博記念図書館・日本マンガ学会理事）

次年度更新体制の検討（京都国際マンガミュージアム）

日時：平成27年3月17日（火） 14:00～16:00

場所：京都国際マンガミュージアム

参加者：

池川佳宏（株式会社寿限無）

上田修三（京都国際マンガミュージアム 事務局長）

田中克彦（京都国際マンガミュージアム）

### < 3 > 総括

#### （1）実施成果

##### 1）データ拡充

過年度に引き続き、協力所蔵館から提供いただいたデータを使用し、単行本・雑誌について所蔵館の差分追加登録を行った。差分登録数について表7に示す。

表7【平成26年度 協力所蔵館の差分追加登録実績（表5の再掲）】

所蔵館	単行本(冊数)	雑誌(冊数)
明治大学米沢嘉博記念図書館	531冊	- (その他の冊子4,207冊)
京都国際マンガミュージアム	2,395冊	1,479冊
大阪府立中央図書館国際児童文学館	6,485冊	2,987冊
国立国会図書館	10,153冊	90,259冊
プランゲ文庫	2,065冊	-

また、下記項目においてデータ拡充を行った。拡充数量を表8に示す。

表8【平成26年度事業 マンガ分野データ拡充作業実施結果（表6の再掲）】

項目	単位	数量
マンガ単行本全巻情報の作成	マンガ単行本全巻情報数	20,565件
マンガ作品情報の作成	マンガ作品数	13,605件
国立国会図書館雑誌巻号調査	調査雑誌数(冊単位)	37,000冊 (欠号を除いた1冊単位の数)
各所蔵館の単行本・雑誌データの差分追加登録作業	単行本・雑誌ともにマージ(統合)前の各所蔵館の所蔵数(過去のNDL巻号調査を含む)	単行本21,649冊, 雑誌94,724冊
「マンガ雑誌作品」と「マンガ作品」との連携	「マンガ雑誌作品」30,250件の調査の結果、「マンガ作品」へ紐付けをした件数	6,957件
アニメーションデータと「マンガ作品」との連携	「マンガ作品」から「アニメ作品」へ連携した件数	2,142件
典拠データ作成(著者, 出版者, レーベル)	平成23~26年の単行本追加差分へ反映	45,500件

## 2) マンガ分野データベースシステム機能拡張設計

未実装の「マンガ原画」「典拠」テーブルの設計を行い、最終的なマンガ分野データベースを構築した。また、昨年度事業と同様に、過年度において構築したデータベースシステムに対する協力所蔵館の意見を基に、機能改善や、より良いインターフェースへの改修などを実施した。

## 3) 定期更新運用に向けての検討

2014年10月に開催された日本マンガ学会資料収集保存部会で当事業について報告し、公開サイトの公開サイト利活用への知見を集めた。また、協力いただいている所蔵館を交えて、各館

の実質的な作業フロー並びにそれらの作業分担を精査し，運用主体となる組織についての検討を行った。

## (2) まとめ

5か年計画の最終年度となる本年度事業では，これまでのデータの差分追加対象範囲を2014年度末までとし，次年度以降の定期更新につなげるための作業を進めた。また，サイト公開に向けて，データ拡充，他分野とのデータ連携，未開発部分の追加設計，見せ方の検討等を行った。

所蔵館が持つ未整理の所蔵物への対処や新たな所蔵館の参加等，課題もまだ残っているが，サイトが公開され定期更新運用が実施されることで，解決に向かう手段がより広く検討されることを期待する。

## 2. アニメーション分野

アニメーション分野における、本年度の具体的な実施内容について、以下に記述する。

まず<1>において、本年度事業の課題を整理した上で本年度事業実施項目を設定し、本年度の活動スケジュール及びそのようなスケジュールを推進するために開催した分科会の概要について記す。次に、<2>(1)ではデータ拡充について、<2>(2)ではシステム設計・構築について、<2>(3)ではサイト公開に向けた関係者への周知について、それぞれ記す。<3>では、本年度の実施成果並びに<1><2>の内容を踏まえた総括と、来年度以降の本活動の課題・展望について記す。

### <1>本年度事業の概要

#### (1) 本年度事業の課題と概要

平成25年度事業では、アニメーション分野におけるデータ作成作業効率の改善と、既に作成している作品データへの追加入力による充足率向上を図った。しかし、平成25年度事業終了時点で全体に対する約半数の約5,000作品については充足率向上作業が未着手であり、平成26年度事業での対応が求められていた。また、アニメーション作品所蔵機関の所蔵情報取得・反映作業については、東京国立近代美術館フィルムセンターの調査及び本データベースへの反映にとどまっていた。さらに、事業の最終年度を迎えるに当たって、メタデータ項目の精査・見直しや他分野と連携するスキーマの設計、アニメーション分野に協力した業界関係者によるデータの確認や、サイト公開の周知も残された課題であった。

平成26年度事業では、平成25年度までに作成した作品データの整備、平成25年度に充足率向上作業を行わなかった作品データの充足率向上、所蔵情報の拡充、本年度に発表された新規作品情報の拡充を行った。また、データの公開に当たって、システム設計とデータベーススキーマの構築を行った。さらに、これまでアニメーション分野のデータ作成のための情報提供者である業界関係者によるデータ内容の最終確認作業と、サイト公開の周知を行った。

#### (2) 本年度事業の実施項目

上記の概要・課題に対応して、本年度は以下事項を実施した。

- 1) データ拡充
- 2) システム設計
- 3) サイト公開に向けた関係者への周知

データ拡充については、過年度に作成した全てのデータを対象に、記号の統一処理を行った。また、平成25年度までに作成した9,415作品のデータの重複をチェックし、件数を9,210作品に圧縮することでデータベースの精度を高めた。さらに、その9,210作品の中でデータ項目が網羅不足であると判断された約5,000作品を中心にデータ拡充を行った。

新規作品については、2012年から2014年9月の期間に発表された、アニメーション専門誌を情報源とした新規作品約1,420作品のデータを拡充した。

所蔵情報については、国立国会図書館の所蔵情報データの取得及び本データベースへの反映作業を行った。

システム設計については、サイト公開に向けて、メタデータ・スキーマの設計及び構築を行い、マンガ分野と連携できる作品情報の一部に連携用データを登録した。また、スタッフ及び原作者の人名、団体名、制作会社名に対して典拠（管理番号）の付与作業を行った。

サイトについては、検索の手順や遷移、作品のテーブルデータごとの見え方について協議を行い、設計への反映を行った。

最後に、サイト公開の準備として、本事業を実施した5か年の間にデータ作成のための情報を提供いただいた関係者に対してデータ内容の事前確認を行うとともに、サイト公開に関する周知を行った。

### (3) 実施スケジュール

#### 1) 活動スケジュール

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
アニメーション分野分科会					第1回分科会				第2回分科会			4分野会議
データ拡充					データ入力				国立国会図書館のデータの反映			有識者による監修
スキーマ設計				作品テーブルとデータベースの設計	テーブル組み換え		マンガ分野との連携			典拠(管理番号)の付与		公開サイト準備・事業報告・報告書作成
サイト公開に向けた関係者への周知								関係者への連絡	関係者による確認	修正対応	その他関係者への事業周知	

図3 【アニメーション分野 平成26年度事業活動スケジュール】

#### 2) アニメーション分野分科会開催による事業推進

平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業アニメーション分野 第1回分科会

日時：平成26年8月8日（金） 14：00～16：00

場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス

出席者：

文化庁／

猿渡毅（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐）  
横尾由美子（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 係長）  
戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐員）  
企画アドバイザー・アドバイザーアシスタント／  
桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）  
野間譲（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）  
コーディネーター／  
岡本美津子（東京藝術大学大学院映像研究科 研究科長，教授）  
データ作成・監修／  
池川佳宏（株式会社寿限無 ディレクター）  
想田充（株式会社寿限無 ディレクター）  
事務局／  
青木靖（凸版印刷株式会社 部長）  
原田香織（凸版印刷株式会社 係長）  
西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）  
山岸洋平（凸版印刷株式会社 主任）  
亀井周作（凸版印刷株式会社）

議題：

1. 本年度事業計画について
2. 公開サイト案の確認
3. その他

平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業アニメーション分野 第2回分科会

日時：平成26年12月3日（水） 17：00～19：00

場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス

出席者：

文化庁／

横尾由美子（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 係長）  
戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐員）  
企画アドバイザー・アドバイザーアシスタント／  
桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）  
野間譲（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）  
コーディネーター／  
岡本美津子（東京藝術大学大学院映像研究科 研究科長，教授）  
データ作成・監修／  
池川佳宏（株式会社寿限無 ディレクター）  
想田充（株式会社寿限無 ディレクター）  
データ監修／

松本悟（一般社団法人日本動画協会 専務理事／事務局長）

山脇壯介（一般社団法人日本動画協会）

事務局／

青木靖（凸版印刷株式会社 部長）

原田香織（凸版印刷株式会社 係長）

西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）

亀井周作（凸版印刷株式会社）

議題：

1. データ制作進捗と情報共有
2. アニメーション分野の関係者及び団体へのデータ内容の確認
3. 公開サイトに関するデータ表示方法
4. その他

## < 2 > 本年度事業の実施内容

### (1) データ拡充

平成25年度事業の成果である、効率の良いデータ拡充作業フローを本年度も踏襲した。具体的には、アニメーション専門誌及び関連書籍やアニメーションフェスティバルに使用された情報といった、一定以上の信頼性が担保できる資料を用いてデータ拡充を行った。本年度事業の作業において使用した資料名と対応する作品を表9に示す。ただし、『アニメージュ』（株）徳間書店については、情報源とする記事名と対応する作品を示す。

また、表9に挙げた資料の制作にも関与している原口正宏氏（リスト制作委員会）にデータ拡充の監修を依頼し、データ精度と信頼性の向上を図った。

表9【使用した資料名と対応する作品】

資料名	対応する作品
『テレビアニメ25年史』徳間書店	1962年～1988年のTVアニメーション
『劇場アニメ70年史』徳間書店	1958年～1988年の劇場アニメーション
『Animege アニメポケットデータ2000』徳間書店	1983年～1989年のOVA
東京アニメアワード投票用データ	2000年11月～2013年10月のTV・劇場アニメーション



資料名	対応する作品
『アニメージュ』徳間書店 雑誌内コーナー「アニメGP投票用 アニメ全作品年間パーフェクト・データ」	2000年代のTV・劇場アニメーション
『アニメージュ』徳間書店 雑誌内コーナー「PERFECT DATA ON STAFF」	1988年～1989年, 2013年12月～2014年9月のTVアニメーション
『アニメージュ』徳間書店雑誌内コーナー「ANIMEGE RADAR」	1988年～1989年のTVアニメーション, 劇場アニメーション, OVA
『アニメージュ』徳間書店 雑誌内コーナー「NEWS BOX」	2000年のTV・劇場アニメーション, 2000年～2002年のOVA
『アニメージュ』徳間書店雑誌内コーナー「A' s Labo」	2013年～2014年のTV・劇場アニメーション
『アニメージュ』徳間書店 雑誌内コーナー「DVD鑑定団」, 「DVD' s labo」	2002年～2014年のOVA
『アニメージュ』徳間書店 雑誌内コーナー「ANIMATION WORLD」内みんなのうた記事	2000年代のTVアニメーション

国立国会図書館の所蔵情報については、音楽映像資料課が所蔵するパッケージの中で「アニメーション」と区分されているデータを提供いただき、本データベースに反映した。提供いただいた所蔵データの中には、アニメーション作品そのものではなく、ライブイベントの映像作品のように関連情報として位置付けられるものが含まれていたが、本データベースのルールを適用し、登録を行った。

## (2) システム設計・構築

### 1) スキーマの設計と各テーブルの組み換え

平成25年度事業までは1つの作品につき作品データを1つ作成し、単一のテーブルにまとめていたが、平成26年度事業では、1つの作品に対して「作品情報」、「シリーズ情報」、「各話情報」、「資料情報」、「映像パッケージ情報」という5つのテーブルを設け、それに伴うデータの整形作業を行った。更に固有のIDを付与することで、アニメーション分野のデータをデータベースとして実装できるようにした。

昨年度事業までのデータは主に「シリーズ情報」に相当する。「シリーズ情報」テーブルは、放映開始・終了の年月日や主要スタッフ等、アニメーション作品のシリーズごとの包括的な情報を把握することができる中心的なテーブルである。

「シリーズ情報」をまとめるものとして「作品情報」を設けた。続編や、原作が同じ作品を連携させるための情報で、「作品情報」テーブルには連携のためのID、検索用キーワード等が格納されている。この「作品情報」を用いることで関連作品を一望することができ、タイトルの細かな違いを吸収して、一般利用者がより利用しやすい検索機能を提供できるようにした。さらに、マンガ分野の「作品情報」とも相互に連携しており、マンガ分野のデータベースへ移動し、原作、コミカライズされたマンガ表示することができる。なお、「作品情報」は検索用の情報テーブルであるため、一般利用者にはこのテーブルの情報は表示されない。

「各話情報」テーブルは、「シリーズ情報」に結びつく、1回の放送、1話ごとの情報で、放送回数分の各話情報を登録しており、各話タイトル、公開（放送）年月日、各話スタッフ、各話キャストなどを登録することができる。ただし、過年度に実験的に一部の作品について作成した各章（エピソード）の情報については、「シリーズ情報」テーブルの各話タイトルに登録している。

「資料情報」テーブルと「映像パッケージ情報」テーブルの2つは、アニメーション分野のアーカイブ面での発展を見据えて設けたテーブルである。前者には東京国立近代美術館フィルムセンターの所蔵情報について平成24～25年度に内容調査を行った結果を登録している。今後、新たな所蔵館やアニメーション制作会社の所蔵情報が入手できた場合にはこのテーブルに追記していく形となる。また、後者については、今年度は国立国会図書館に納本されている映像パッケージ情報の一部を、本事業用のメタ項目名称に置き換えて「映像パッケージ情報」テーブルに登録した。

5つのテーブルとマンガ分野との連携について、下記図4に示す。

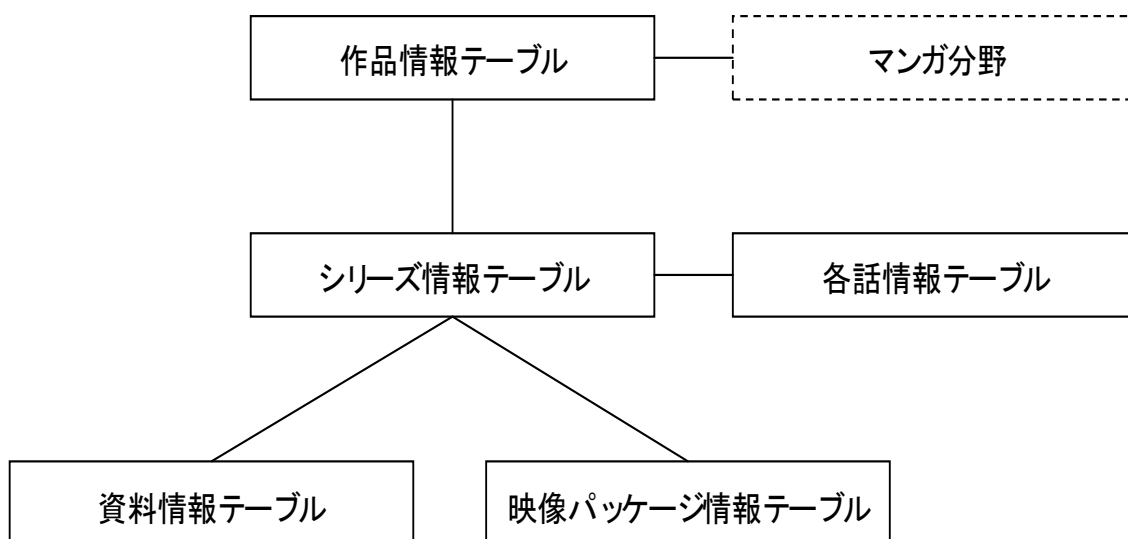


図4【各テーブルとマンガ分野の連携】

また、各テーブルに設けられた項目を表10に示す。そのうち、平成25年度事業までのアニメーション分野で設計を実施したメタデータから追加及び変更したものについては、項目に網掛けで示す。

表10【各テーブルのメタ項目】

<b>作品情報テーブル</b>	<b>シリーズ情報テーブル</b>	<b>資料情報テーブル</b>
項目	項目	項目
タイトル	アニメシリーズID	資料ID
タイトルヨミ	アニメ作品ID	資料名
マンガ作品ID	メディア	資料名ヨミ
別題・副題・原題・通称	タイトル	作品ID
アニメ作品紹介文・解説(内容紹介)	タイトル英語表記 ローマ字(ハボン式)	順序
分類	タイトル英語表記 ローマ字(マクロン表記)	順序ソート
タグ	よみがな	数量
関連アニメ作品へのリンク	通称	詳細説明(説明文)
メモ	英語表記(国内)	関連物(連携収蔵物)
	英語表記(海外)	関連物ID
	開始年	分類・カテゴリ
	開始月	責任表示
	開始日	責任表示ヨミ
	開始年月日8ケタ	著者典拠ID
	終了年	時期
	終了月	作成(発行)地
	終了日	大きさ
	終了年月日8ケタ	状態
	タグ	言語区分
	放送局/劇場/販売元	コード
	放送期間	資料タグ
	放送枠時間/収録時間	メモ
	放送枠時間/収録時間	
	放送回数(話数)	所蔵ID
	放送回数	各館のID
	話数	館独自の備考
	原作	
	監督	<b>映像パッケージ情報テーブル</b>
	制作	項目
	制作典拠ID	パッケージID
	コピーライト	タイトル
	画像判定	タイトルヨミ
	ストーリー	アニメシリーズID
	解説	アニメタイトルID
	メインキャラクター紹介	別版表示
	キャスト	順序
	キャスト典拠ID	順序ソート
	関連作品	収録内容
	メインスタッフ	数量、時間
	スタッフ典拠ID	シリーズタイトル
	各話タイトル	シリーズ番号
	原題メディア	ハブリッジャー等
	主題歌情報	ハブリッジャー典拠ID
	原作のメディア	スタッフ表記
	映倫NO	スタッフ典拠ID
	(映倫NOと対になっている)レーティング	プラットフォーム(形態)
	キャラクターデザイン関連	プラットフォーム備考
	キャラクター紹介(メインメカ)	大きさ
	音響関連	付属資料
	所蔵情報	収録方式
	アニメシリーズ備考	商品番号(型番・品番)
	情報源	JANコード
	メモ	価格
		発行年
		発行月
		発行日
		言語区分
		レーティング
		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
		メモ
		所蔵ID
		各館のID
		館独自の備考
<b>各話情報テーブル</b>		
項目		
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		
(序列)		
(何話から始まったか)		
(何話で終わったか)		
(何話か)		
(各章タイトル)		
(各章ストーリー)		
(各章キャラクター)		
(各章メインメカ)		
情報源		
メモ		

2) 平成22～25年度作成データと平成26年度年度作成データの並列登録

本年度事業のアニメーション分野において作成したデータは、平成22～25年度事業で作成したデータを更新するのではなく、本年度新たにデータ化を実施し、平成22～25年度事業で作成したデータと並列に登録している。これは、本年度のデータ作成作業が平成22～25年度のデータを比較検証する役割を果たしているためであり、それぞれの手法によるデータの精度・効率性・費用対成果などが検証可能となる。図5に公開サイトでのデータの見え方を示す。

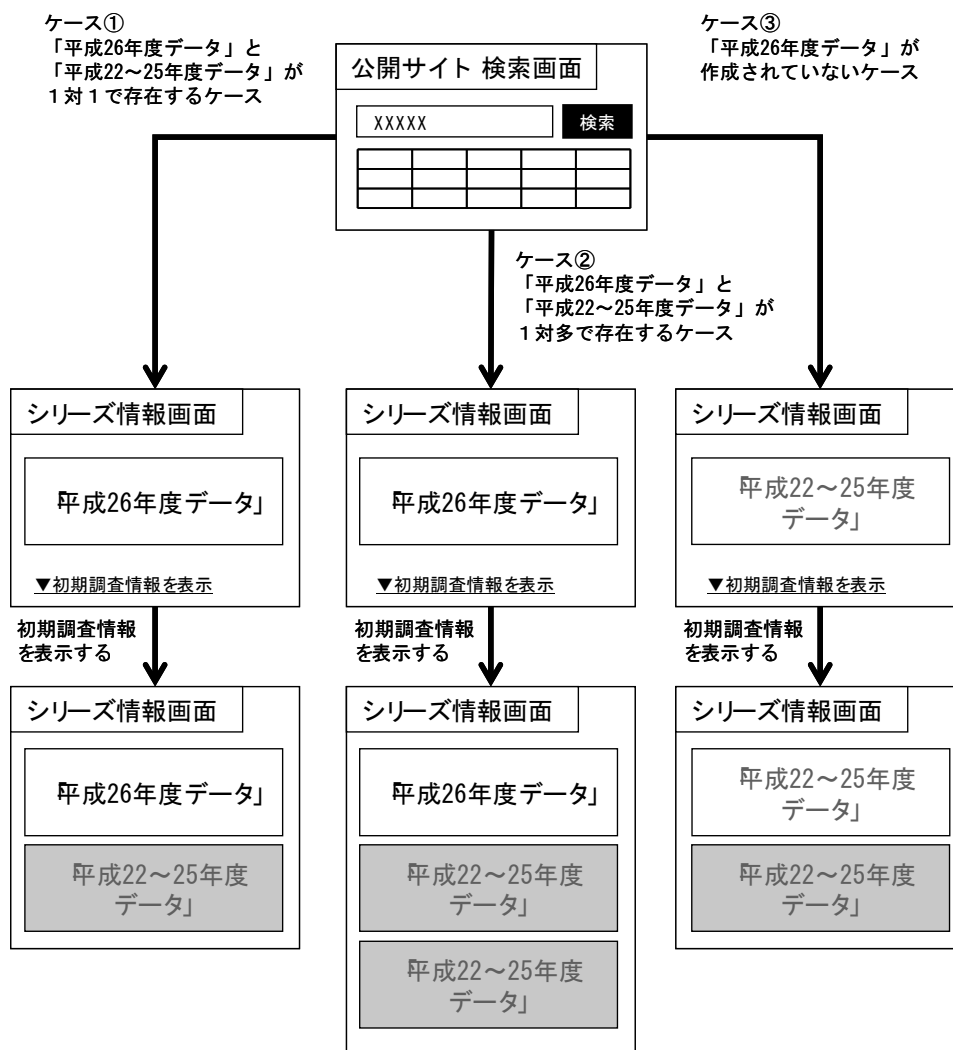


図5 【公開サイトでのデータの見え方】

3) データの圧縮

重複入力作品の統合作業を実施した9,210作品に対して、OVAシリーズを1レコードに作業をまとめることで、平成22～25年事業で作成したデータに対して更に1,093作品の圧縮を行い、データベースとしてのスリム化を行った。この作業により、シリーズ情報として登録されている作品件数は8,117作品となった。

(3) サイト公開に向けた関係者への周知

平成22～25年度事業で作成したデータについては、アニメーション制作会社や関連団体等、アニメーション業界関係者から独自資料の提供を受けたケースも多かった。そのため、サイトの公開に向けて、関係者によるデータ内容の事前確認作業と、サイト公開に関する周知を行った。

データ内容の事前確認作業については、確認マニュアルとスケジュールを関係者に送付して各自で確認作業を実施していただき、修正箇所があればメールで受け付けるという対応フローを採用した。

なお、データ内容事前確認作業を行うタイミングでは、まだ公開用サイトが開発中であったため、メンテナンスシステムと呼ばれる環境で実施した。関係者によるデータ内容事前確認作業の詳細なスケジュールを表11に示す。

表11【関係者によるデータ内容事前確認作業スケジュール】

	実施内容	実施時期
1	関係者への通知	平成26年12月1日(月)～平成27年1月9日(金)
2	関係者によるデータ内容の確認	平成27年1月13日(火)～1月30日(金)
3	関係者によるデータ内容の修正申込み	平成27年1月13日(火)～1月30日(金)
4	修正申込み内容の反映	平成27年2月2日(月)～2月26日(木)
5	公開サイトの公開	平成27年3月17日(火)

< 3 > 総括

(1) 実施成果

1) データ拡充

データ拡充の実行作品数を表12に示す。

表12【平成26年度アニメーション分野 データ拡充実行作品数】

区分	年代	ジャンル	作品数
既存作品データの 充足率向上	1917年～1988年9月	劇場アニメーション	465作品
	1963年～1988年9月	TVアニメーション	666作品
	1983年12月～1988年9月	OVA	238作品
	1988年10月～1989年12月	劇場・TVアニメーション, OVA	62作品
	2000年1月～2011年12月		2,741作品
小計(既存作品の拡充)			4,172作品
新規作品データの 拡充	2012年1月～2014年12月	劇場・TVアニメーション, OVA	1,420作品

次に、データ拡充数以外の作業成果を表13に示す。

これは、前述の原口正宏氏（リスト制作委員会）によるクロスチェック作業、国立国会図書館から提供いただいたパッケージ所蔵情報反映作業、マンガ分野「作品情報」テーブルとアニメーション分野「作品情報」との連携（紐付け）作業5,440件に対する実件数、スタッフ及び原作者の人名典拠管理番号付与作業、団体名・制作会社典拠管理番号付与作業、過年度作成データの重複チェック及び圧縮作業をそれぞれ数値的に示している。

**表13【平成26年度アニメーション分野 データに関する各作業数量成果】**

作業内容	成果
原口正宏氏(リスト制作委員会)によるデータ監修	5,200作品
国立国会図書館の所蔵情報の反映	2,407作品
マンガ分野との作品の連携実件数	2,142作品
スタッフ及び原作者の人名に対する典拠(管理番号)の付与	35,165件
団体名、制作会社名に対する典拠(管理番号)の付与	4,704件
OVAシリーズ及び重複入力作品の圧縮	1,298作品

最後に、テーブルごとの累計データ件数を表14に示す。

**表14【平成26年度アニメーション分野 テーブル別データ件数（累計）】**

テーブル	成果
作品情報	5,440件
シリーズ情報	9,537作品
各話情報	73,189話
資料情報	1,453件
映像パッケージ情報	2,407件

## 2) システム設計

サイト公開に向けて、メタデータ・スキーマの設計及び構築を行い、マンガ分野と連携できる作品情報の一部に連携用データを登録した。また、スタッフ及び原作者の人名、団体名、制作会社名に対して典拠（管理番号）の付与作業を行った。

公開用サイトについては、検索の手順や遷移、作品のテーブルデータごとの見え方について協議を行い、設計への反映を行った。

## 3) サイト公開に向けた関係者への周知

サイト公開の準備として、本事業を実施した5か年の間にデータ作成のための情報（独自資料等）を提供いただいたアニメーション制作会社に対してデータ内容の事前確認を行うとともに、サイト公開に関する周知を行った。制作会社からの修正申込件数について表15に示す。

表15 【平成26年度アニメーション分野 制作会社からの修正申込件数】

作業内容	件数
関係者によるデータの事前確認での修正申込数(問合せ件数)	141件

なお、修正申込みについては内容の再確認を行った上で修正対応を行うかどうかの判断を事務局として行い、必要と判断したデータについては修正を受け付けた。一方、修正不要と判断したデータについては問合せ者であるアニメーション制作会社と個別に調整を行った。

## (2) まとめ

データ拡充については、平成25年度事業で充足率を向上することができなかった約5,000作品を中心に、アニメーション専門誌及び関連書籍を使用することで、時間的にも費用的にも効率良く作業を実施することができた。さらに、情報源の制作に携わった原口正宏氏（リスト制作委員会）の協力を得たことで、データ精度と信頼性の向上が実現できた。また、平成22～25年度事業では調査にとどまっていた国立国会図書館の所蔵情報を本年度事業ではデータベースに反映したことで、データベース利用者にとっての利便性を向上させた。

システム設計・構築については、情報テーブルの設計やデータの圧縮、典拠（管理番号）の付与によって、データベースのシステム面での向上が図ることができた。

サイト公開に向けた関係者への周知については、アニメーション業界からの要望や重視される項目の知見を得るとともに、サイト公開後の運営を想定した、利用者からの修正申込み対応フローの実証調査を行うことができた。

今後は、平成22～25年度事業で作成したデータと、本年度事業で作成したデータを比較した精度・充足度合いの検証が課題である。

また、過年度事業でも有識者から要望のあった、将来の映像アーカイブへ向けて、映像収集方法や、映像フォーマット、映像メタデータ等のテクニカルな課題、権利処理及び映像に関連した静止画等のアーカイブ方法等、更なる実験と検討を重ねていく必要がある。

同時に、アーカイブの自立的、継続的な更新方法についても検討する必要がある、放送事業者など、新たな協力事業者の参加の検討等も考えられる。

### 3. ゲーム分野

ゲーム分野における、本年度の具体的な実施内容について、以下に記述する。

まず<1>において、本年度事業の課題を整理した上で本年度事業実施項目を設定し、本年度の活動スケジュール及びそのようなスケジュールを推進するために開催した分科会の概要について記す。次に、<2>(1)ではデータ拡充について、<2>(2)ではオンラインゲームデータベースのメタデータ項目・仕様設計について、それぞれ記す。<3>では、本年度の実施成果並びに<1><2>の内容を踏まえた総括と、来年度以降の本活動の課題・展望について記す。

#### <1>本年度事業の概要

##### (1) 本年度事業の課題と概要

本年度事業を進めるに当たり、ビデオゲーム分野での課題は、大きく分けて二つ存在する。

第一の課題は、現物を網羅的に保存及び公開するような機関・施設が存在しないということである<sup>1</sup>。国立国会図書館・各学術機関・図書館などの組織の取り組みが活発化している状況は把握できるものの、それらは網羅性といった観点からは、十分であるとは言いにくいものである。これは、例えば書籍であるマンガやさらにはアニメーション等と比べて、非常に貧しい状況であると言わざるを得ない。

第二の課題は、ビデオゲームのデータベース・タイトルリストにおける精度である。ビデオゲームのタイトルリストについては、既に多くの出版物が存在している。もちろん、例えばゲームタイトルや発売日、価格、開発元企業、発売元企業等は共通する項目としておよそのカタログにおいて設定されている<sup>2</sup>。ただし、それらについても、例えば企業名を省略する場合があること、税込価格と税抜価格が混在することや、そもそも記号の入力方法が違うといったように表記に揺らぎがある。そのため、単純に1つのデータベースにするということは難しい。また、これらカタログに記される情報の精度についても、疑義が残るところでもある。

このような状況を踏まえ、平成26年度事業では、網羅性並びに精度が高く、項目・書式を標準化したビデオゲームデータベースの構築を、その第一の目的とした。このような網羅的ビデオゲームデータベースは、ここでは基礎データベースと呼ぶこととする。

第二の目的は、あるモデルケースについてビデオゲームの文化的・社会的文脈を含め保存するための方法論を検証することである。このような、あるモデルケースを対象とするビデオゲームタイトルの周辺状況を含むアーカイブは、ここでは、モデルアーカイブと呼ぶこととする。モデルアーカイブは、ある機関が有するビデオゲームにまつわる資料体を対象として、2次の制作物や関連書籍・グッズ、ビデオゲームパッケージ画像、BGM・SE、サウンドトラック等といった、多種多様な資料について包括的にアーカイブを行うことがその趣旨である。

過年度においては、これらのうち特に基礎データベース構築のためのデータ拡充に注力した

---

<sup>1</sup> 例えば、イギリスでは、「国立ビデオゲームアーカイブ (National Videogame Archive)」のような機関が存在する。National Videogame Archive, <http://www.nationalmediamuseum.org.uk/Collection/NewMedia/NationalVideogameArchive.aspx> (accessed 2013-01-29)

<sup>2</sup> 発売元企業はパブリッシャー、開発元企業はディベロッパーとも呼ばれることがある。



活動を実施していた。その数は、下記表16に記載の通り27,819タイトルに及び、平成23年度事業で作成したゲーム分野にて作成したファミリーコンピュータ1,252タイトル<sup>3</sup>のデータを加えると、過年度に入力したデータの累積件数は29,071タイトルとなる。

表16 【平成25年度事業までに入力したプラットフォーム別タイトル数】

種別	名称	発売元	発売年	タイトル数
家庭用 ゲーム	PCエンジン	NECホームエレクトロニクス	1987	673
	メガドライブ	セガ・エンタープライゼス	1988	556
	ゲームボーイ	任天堂	1989	1,308
	スーパーファミコン	任天堂	1990	1,453
	ネオジオ	SNK	1990	214
	ゲームギア	セガ・エンタープライゼス	1990	195
	3DO REAL	松下電器	1994	215
	セガサターン	セガ・エンタープライゼス	1994	1,235
	プレイステーション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	1994	4,499
	PC-FX	NECホームエレクトロニクス	1994	62
	ネオジオポケット	SNK	1998	95
	ドリームキャスト	セガ・エンタープライゼス	1998	658
	プレイステーション2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2000	4,775
	ゲームキューブ	任天堂	2001	304
	ゲームボーイアドバンス	任天堂	2001	885
	Xbox 360	マイクロソフト	2002	911
	プレイステーション・ポータブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2004	2,128
	ニンテンドーDS	任天堂	2004	2,343
	Xbox	マイクロソフト	2005	261
	Wii	任天堂	2006	818
プレイステーション3	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2006	724	
Nintendo 3DS	任天堂	2011	32	
アーケードゲーム	-	-	-	1,852
PCゲーム	PC-88シリーズ	NEC	1981	1,623
計				27,819

先述の通り、過年度までのデータ拡充作業によって数多くのタイトルのデータ入力を実施することができた。特に家庭用ビデオゲームソフトについては、その総数の内のかなりの数の入力を終えつつあると言える。しかしながら、一部のプラットフォーム及び直近数年の発売タイトルについては未入力である。アーケードゲームも同様と言える。また、PCゲームについては、

<sup>3</sup> ファミリーコンピュータのデータベースの1,252タイトルの内訳はROMカセットが1,053本、DISK199本である(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より)。

その全体像の一部を入力・精査したにすぎない。

モデルアーカイブについては、昨年度はビデオゲーム現物及びその関連資料を有する機関の協力の下、現物資料をデジタルデータ化し、その一部データを使用したデジタルアーカイブ化の実証実験を行った。しかし、そのデジタルアーカイブをどのように評価・活用するかについては、現時点ではまだ課題として残ることになった

(2) 本年度事業の実施項目

上記の概要・課題に対応して、本年度は以下事項を実施した。

- 1) データ拡充
- 2) オンラインゲームデータベース項目・仕様設計

データ拡充については、バーチャルコンソール等の家庭用ビデオゲームでプレイすることのできる「エミュレータタイトル」<sup>4</sup>、並びに2011年以降に発売された家庭用ビデオゲームと、1980年代後半以降に発売されたアーケードゲームについて、引き続きビデオゲームタイトルデータの入力作業を実施した。

表17 【平成26年度入力予定の家庭用ビデオゲームプラットフォーム別タイトル数】

種別	名称	発売元	発売年	予定入力数
家庭用ゲーム	NINTENDO64	任天堂	1996	4000
	ワンダースワン	バンダイ	1999	
	プレイステーション2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2000	
	Xbox 360	マイクロソフト	2002	
	ニンテンドーDS	任天堂	2004	
	プレイステーション・ポータブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2004	
	Wii	任天堂	2006	
	ゲームアーカイブス	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2006	
	プレイステーション3	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2006	
	ニンテンドー3DS	任天堂	2011	
	プレイステーション Vita	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2011	
アーケードゲーム	-	-	-	2800
計				6800

家庭用ビデオゲームの入力項目は、昨年度事業を引き継ぎ、ゲームタイトル、ゲームタイトル英語表記(2種)、タイトルヨミ、プラットフォーム、発売年月日、開発元企業、発売元企業、ブランド、レーティング情報、最小プレイヤ数、最大プレイヤ数、価格、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、参考資料記載のジャンル、備

<sup>4</sup> 任天堂の提供するバーチャルコンソールのように、過去のゲーム機で発売されたタイトルをWiiなどの現行プラットフォームで再現したものである。他に、ソニー・コンピュータエンターテインメントのSCEIの提供するゲームアーカイブスなどがある。

考・その他の22項目とした。また、データベースの国際化を企図し、ゲームタイトル英語表記は、JAPAN/MARCによるローマ字表記の項目と、同項目のうち英語化が可能と推測される単語を英語化した項目の、合計2項目を設定した。

家庭用ビデオゲームのデータ作成においては、ビデオゲーム総合雑誌など参考資料による網羅的なタイトルデータ入力を行った上で、プラットフォーム企業や発売元企業のウェブサイトのタイトル情報によるチェック並びにデータ精査を実施した。また、それぞれの情報源と紐づく形で資料・ウェブサイトに記載されるジャンルを入力した。また、一部のタイトルについては、ビデオゲーム現物や、発売元企業及びプラットフォーム企業が発行したカタログに基づく精査とデータの追記作業も行った。なお、これらの家庭用ビデオゲームプラットフォームの基礎データベース構築作業は、立命館大学ゲーム研究センターにおいて行った。

アーケードゲームについては昨年度事業に引き続き2,800タイトルのデータ作成を予定した。入力項目は、昨年度構築したデータベース並びにゲーム分野作業部会での議論を踏まえ、ゲームタイトル、ゲームタイトル英語表記(2種)、タイトルヨミ、プラットフォーム、発売年月、開発元企業、発売元企業、ブランド、レーティング情報、最小プレイヤ数、最大プレイヤ数、プレイヤ数補助、価格、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、操作形態、参考資料、参考資料記載のジャンル、備考・その他の24項目とした。また、より精度が高いと考えられるプレスリリースを元にした業界紙(『ゲームマシン』(株)アミューズメント通信社、『コインジャーナル』(株)アミューズメント・ジャーナル等)を含む、3~5種類の参考資料によるクロスチェック・データ精査を実施した。アーケードゲームのデータ作成・入力・精査作業は、希少性の高い資料へのアクセスがより容易である東京地域において作業グループを組織し推進した。

一方、オンラインゲームのデータベースの項目・仕様設計については、平成25年度事業において2014年3月にオンラインゲームのデータベース項目・仕様設計を検討するゲーム分野ワーキンググループを開催した。そのワーキンググループの議論を引き継ぎ、平成26年度事業においてオンラインゲームデータベースの項目・仕様の設計を行うこととなった。

本事業ゲーム分野のコーディネーターである川口洋司が事務局長を務める一般社団法人日本オンラインゲーム協会では、オンラインゲームタイトルリストの作成経験を有している。そのため、項目・仕様案については、川口コーディネーターを中心に、課題の協議と項目・仕様案の策定を行い、50件程度のサンプルタイトルについてデータ入力を実施した。

(2) 実施スケジュール

1) 活動スケジュール

		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
ゲーム分野 分科会					第1回分 科会		4分野 合同 会議			第2回 分科会			4分野 会議
データ拡充	家庭用 ゲーム機			項目/仕様再検討・ マニュアル策定		基礎DB入力作業		クロスチェック作業			精査作業	整形作業	公開サイト準備・事業報告・報告書作成
	アーケード ゲーム				項目・仕様 検討	基礎DB入力作業		クロスチェック作業 (99年以前)		精査作業 (99年以前)	整形作業	昨年未入力分 入力作業	精査作業 整形作業
ワーキンググループ・作業部会 (ほか)				オンライ ン ゲーム WG			日本ファル コム訪問、 オンライン ゲームWG						

図6 【ゲーム分野 平成26年度事業活動スケジュール】

2) ゲーム分野分科会開催による事業推進

平成26年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野 第1回分科会

日時：平成26年5月30日（金）16：00～18：00

場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス（神谷町）

出席者：

文化庁／

猿渡毅（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐）

横尾由美子（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 係長）

戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐員）

企画アドバイザー・アドバイザーアシスタント／

桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）

野間譲（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）

コーディネーター／

川口洋司（一般社団法人日本オンラインゲーム協会 事務局長）

立命館大学／

細井浩一（立命館大学映像学部 教授）

福田一史（立命館大学大学院先端総合学術研究科 R-GIROプロジェクト専任研究員）

井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構 客員研究員）

事務局／

長島基（凸版印刷株式会社 部長）

青木靖（凸版印刷株式会社 部長）

上杉一路（凸版印刷株式会社 課長）

下藺吉彦（凸版印刷株式会社 課長）

原田香織（凸版印刷株式会社 係長）

西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）

山岸洋平（凸版印刷株式会社 主任）

議題：

1. 本年度事業計画の確認
2. 本年度事業見積書の確認
3. その他

平成26年度 メディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野 第2回分科会

日時：2014年11月26日（水）15:00-16:30

場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス

出席者：

文化庁／

猿渡毅（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐）

横尾由美子（文化庁文化部文化課支援推進室 係長）

戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐）

企画アドバイザー・アドバイザーアシスタント／

桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）

野間穰（NPO法人コミュニティデザイン協議会理事長）

コーディネーター／

川口洋司（一般社団法人日本オンラインゲーム協会 事務局長）

立命館大学／

細井浩一（立命館大学映像学部 教授）

福田一史（立命館大学大学院先端総合学術研究科 R-GIROプロジェクト専任研究員）

井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構 客員研究員）

事務局／

上杉一路（凸版印刷株式会社 課長）

原田香織（凸版印刷株式会社 係長）

西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）

石原雅通（凸版印刷株式会社 係長）

議題：

1. データベース作成における進捗報告

2. オンラインゲーム進捗報告
3. ゲーム分野 システムモック報告及び意見交換
4. その他

### 3) 学会における研究成果報告

日本デジタルゲーム学会2014年年次大会での報告

日時：2015年3月8日（日）16:10-17:30

場所：宮城大学

報告者：

立命館大学／

細井浩一（立命館大学映像学部 教授）

福田一史（立命館大学大学院先端総合学術研究科 R-GIROプロジェクト専任研究員）

井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構 客員研究員）

事務局／

上杉一路（凸版印刷株式会社 課長）

原田香織（凸版印刷株式会社 係長）

報告内容：

1. ゲーム保存研究のパーспекティブー文献調査を通じてー
2. デジタルゲームにおけるプラットフォーム概念の基礎的区分の再提案
3. コンピュータ・ゲームに関わる諸データベースの問題と可能性

## < 2 > 本年度事業の実施内容

### (1) データ拡充

平成26年度事業におけるデータ拡充については、バーチャルコンソール等の家庭用ビデオゲームでプレイすることのできる「エミュレータタイトル」、並びに2011年以降に発売された家庭用ビデオゲームと、1980年代後半以降に発売されたアーケードゲームについて、引き続きビデオゲームタイトルデータの入力作業を実施した。

#### 1) 家庭用ビデオゲームのデータ拡充

##### A) メタデータ入力

データ入力のための資料については、昨年度事業までと異なり、主として『週刊ファミ通』（株）KADOKAWAを用いた。2000年以後に刊行された冊子を全て入手した上で入力を行ったが、「ゲームアーカイブス」など、『週刊ファミ通』にはほとんど記載のないプラットフォームも存在するため、そのようなものについては、公式ウェブサイトを一資料とした。また、昨年度事業まで最初の工程において使用していた大技林シリーズの『超絶大技林 全26機種掲載 2011年秋完全全機種版』（株）徳間書店は、2011年以後、同シリーズが刊行されていないため、これを基礎資料として扱うことができるのは一部のタイトルに限定されることとなった。

家庭用ビデオゲームのメタデータの入力は、下記表18の項目を設定して行った。空白の項目は、参考資料には記載されておらず、確認できなかった項目である。「-」で記載されている項目は、参考資料において該当するデータがないと記載されていたことを示す。なお、昨年度と同様JM（ローマ字）、JM（カナ）は、国立国会図書館の策定する「JAPAN/MARC MARC21フォーマット」に準拠する形で入力されるものである。

表18【家庭用ビデオゲームのデータ項目と入力サンプル】

項目名	入力サンプル
ID (GPIr)	0392111100001
ゲームタイトル	スーパーマリオ 64
ゲームタイトル補助	
JM (ローマ字)	Supa mario 64
JM (カナ)	スーパー マリオ 64
英語表記	SUPER MARIO 64
プラットフォーム	NINTENDO64
発売年	1996
発売月	6
発売日	23
ディベロッパー	
パブリッシャー	任天堂株式会社
ブランド	任天堂
レーティング	
最小プレイヤ数	
最大プレイヤ数	
価格 (数値)	9800
価格 (単位)	円
価格 (税込; 税抜)	N
メディア	カセット
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	全件検索可能CD-ROMデータベース付き超絶大技林 全26機種掲載 2011年秋完全全機種版
URL (参考資料1)	-
ジャンル1	アクション
アクセス日 (参考資料1)	-
参考資料2	週刊ファミ通 No. 393
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	任天堂ホームページ
URL (参考資料3)	<a href="http://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_nsmj/index.html">http://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_nsmj/index.html</a>
ジャンル3	-

アクセス日 (参考資料3)	2013/9/4
参考資料4	任天堂ホームページ
URL (参考資料4)	<a href="http://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/1996.html">http://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/1996.html</a>
ジャンル4	アクション
アクセス日 (参考資料4)	2014/10/11
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・そのほか	
作業メモ	

昨年度事業と大きく仕様が異なるのは「英語表記」の項目である。この項目は、単なるローマ字読みとは別に、英語圏でのデータベース利用の可能性を考え、今年度から新たに策定した。北米地域などで発売され、英語版としてローカライズされたタイトルのことではなく、作品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JapanMarc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。

「英語表記」項目の基本的なルールと例示を表19に示す。

表19【英語表記の例】

日本語タイトル	英語ローカライズ版 タイトル ※扱わない	英語表記 (JapanMarc)	英語表記
ドラゴンクエスト	Dragon Warriors	Doragon kuesuto	<u>Dragon quest</u>
伝説のオウガバトル	Ogre Battle: The March of the Black Queen	Densetsu no oga batoru	Densetsu no <u>ogre</u> <u>battle</u>
エースコンバット	Ace Combat	Esu kombatto	<u>Ace combat</u>
ゼビウス	XEVIIOUS	Zebiusu	<u>Xevious</u>
カルチョビット	-	Karuchobitto	Karuchobitto

ア) 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。

イ) 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、JapanMarcの表記に準拠するものとする。

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、Karuchobitto

B) クロスチェック工程

次のクロスチェック工程では、2～5次資料を用いて、入力データの修正・追記作業を行った。2～4次資料は、各プラットフォームについて専門的に記述した書籍・雑誌、そして公式ウ



ウェブサイトを選定した。一部タイトルについては、ゲームソフト現物を用いてチェックを行うことができた。

公式ウェブサイトはプラットフォームが公式に公開しているものを原則採用し、公式ウェブサイトが存在しない場合に該当タイトルを販売したブランドやパブリッシャー、ディベロッパーの公式サイトを用いた。いずれの公式ウェブサイトにも該当タイトルの表記が見つからない場合には「資料無し」として処理した。

なお、各プラットフォームによって資料の充実具合が異なるため、クロスチェックの回数には差が生じた。基本的に多くのプラットフォームで2～3次クロスチェックを行うことができたが、ゲームアーカイブス、バーチャルコンール<sup>5</sup>は販売タイトルをまとめた紙資料が発見できず、クロスチェックの回数が1回のみにとどまるものが多かった<sup>6</sup>。

表20 【家庭用ビデオゲームのクロスチェックに用いた参考資料一覧】

プラットフォーム	資料1	資料2	資料3	資料4
NINTENDO64	『大技林』徳間書店	公式ウェブサイト	『ニンテンドープロダクトカタログ』徳間書店	
Wii	『週刊ファミ通』エンターブレイン	公式ウェブサイト	『ニンテンドープロダクトカタログ』徳間書店	『大技林』徳間書店
Xbox 360	『週刊ファミ通』エンターブレイン	公式ウェブサイト		
ゲームアーカイブス	『大技林』徳間書店	公式ウェブサイト		
ニンテンドー3DS	『週刊ファミ通』エンターブレイン	公式ウェブサイト	『ニンテンドープロダクトカタログ』徳間書店	
ニンテンドーDS	『週刊ファミ通』エンターブレイン	公式ウェブサイト	『ニンテンドープロダクトカタログ』徳間書店	『大技林』徳間書店
プレイステーション Vita	『週刊ファミ通』エンターブレイン	公式ウェブサイト		
プレイステーション・ポータブル	『週刊ファミ通』エンターブレイン	公式ウェブサイト		
プレイステーション 2	『週刊ファミ通』エンターブレイン	公式ウェブサイト		
プレイステーション 3	『週刊ファミ通』エンターブレイン	公式ウェブサイト		
ワンダースワン	大技林 『徳間書店』	『エミュ・カタログ ネオジオ&ワンダースワン編』メディア アミックス		

クロスチェック作業が終了後、特に入力エラーが多かった項目を重点的に修正する作業を行った。同時に、データベースとして利用する際の利便性を高めるため、入力データの表記的なバラつきを整える作業を行った。これはゲームタイトル補助やメディア、周辺機器等における

<sup>5</sup> Wii、WiiU、3DS、ニンテンドーDS（厳密にはニンテンドーDSi）のソフトの中に数値上は含まれている。

<sup>6</sup> 部分的に週刊ファミ通や、大技林に情報が掲載されているものもあり、特に2011年までのタイトルについては2次チェックまで可能だったものは多い。

略称の統一や、正式名への置き換えなどである。

また、この後予定されていた、整形作業に用いるための入力エラー例の収集と整理を複数人で実施した。

### C) データベースへ登録するための整形作業

最後に、入力されたデータをデータベースに登録するための整形作業を行った。これは昨年度作成したチェック項目リストの確認とヒューマンエラーを訂正する機械的な修正作業、そしてデータベースの仕様に合わせるための最終的なデータの調整作業の3つで構成された。

まず、チェック項目リストに違反していないかをチェックする工程を設けた。これはプラットフォーム固有の機能や周辺機器等に関する入力ミスや機械的に判別が難しい入力ミスの確認・修正作業である。

次に、ヒューマンエラーによる入力ミスを修正するための機械的な修正作業を行った。

主な作業内容は、入力してはならない機種依存文字の代替文字への置き換えや、空白データ等の冗長を消去する作業、そして表記の揺れ等を統一する作業である。

データベースの仕様に合わせる作業では、重複したデータ等のデータとして難があるタイトルの削除を行った上で、要求仕様に対する項目数の調整やユニークIDの付与等を行った。ユニークIDの付与は、発売日を最優先のキーとし、次にゲームタイトルの読みをキーとして並び替えたものに対して順番に行った。プラットフォームのIDは、昨年度事業までのルールを引き継ぎ、以下13桁の入力ルールを基に決定した。

なお、本年度事業よりインターネットの欄に「1」の表記のある「ゲームアーカイブス」が増えているが、これはゲームアーカイブスが、ハードウェアのプラットフォームではなく、オンラインプラットフォームであることを示している。

表21 【プラットフォーム別ID付与ルール】

プラットフォーム	インターネット	地域	プラットフォーム種類	シリアル
NINTENDO64	0	392	1111	00001
Wii	0	392	1341	00001
Xbox 360	0	392	1272	00001
ゲームアーカイブス	1	392	1450	00001
ニンテンドー3DS	0	392	1443	00001
ニンテンドーDS	0	392	1238	00001
プレイステーション Vita	0	392	1445	00001
プレイステーション・ポータブル	0	392	1240	00001
プレイステーション2	0	392	1139	00001
プレイステーション3	0	392	1334	00001
ワンダースワン	0	392	1133	00001

以上の作業を経て、本年度事業において入力を行ったタイトルの入力実行数を表22に示す。

表22【平成26年度事業 ゲーム分野家庭用ビデオゲームプラットフォーム別入力実行数】

種別	名称	発売元	発売年	実行数
家庭用ゲーム	NINTENDO64	任天堂	1996	213
	ワンダースワン	バンダイ	1999	223
	プレイステーション2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2000	11
	Xbox 360	マイクロソフト	2002	202
	ニンテンドーDS	任天堂	2004	159
	プレイステーション・ポータブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2004	799
	Wii	任天堂	2006	719
	ゲームアーカイブス	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2006	752
	プレイステーション3	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2006	449
	ニンテンドー3DS	任天堂	2011	349
	プレイステーション Vita	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2011	175
			計	4051

#### D) 家庭用ビデオゲームにおける課題

昨年度事業より、ビデオゲーム機の複雑化、ウェブサイト利用の不完全性については大きな課題と捉えていたが、今年度の入力分においては、その傾向が更に顕著となった。

今年度から新たに登場した課題として、下記二点が挙げられる

##### ア) マネタイズ形式の複雑化

2010年前後から、モバイルやPCのゲームの中で「ソーシャル・ゲーム」と呼ばれるゲームの形式が広く普及するようになった。この形式は、パッケージ型のゲームのように売り切り型のシステムではなく、また、多くのクラウドサービスにみられるような「定額課金」システムでもないものが数多く存在する。

「基本無料」「アイテムを購入する場合のみ、アイテムに応じて有料」「一定時間以上続けてプレイすると有料」など、マネタイズ形式が極めて複雑化している。この潮流は、家庭用ゲーム機にも一部流れ込んできており、これに対応した仕様を構築することが喫緊の課題の一つとなる。

## イ) 税込金額表示の判別とウェブサイト利用の課題

消費税率はこれまでに何度も改定されているが、2014年4月に新たに消費税率が5%から8%へと切り替わったタイミングで、多くのゲームメーカーの公式ウェブサイトが、税込表示価格を8%に対応したものに切り替えた。

ゲームタイトルの内、税抜き価格が判明しているものや発売時の税込価格が『週刊ファミ通』等の紙資料を通じて知り得るタイトルについては問題ない。しかし、オンラインプラットフォーム限定で頒布されているゲームタイトルの場合にはリリース時の紙資料データが存在しないものも多く、一度ウェブサイト上の価格が改定後の価格に上書きされてしまうと、果たしてその価格が消費税率8%に対応して書き換えられた価格であるのかどうかの判別が困難となるケースが今年度に入ってから多数見受けられた。こうした問題に対応するためには、ウェブサイトのデータ利用においては、可能な限りリリース時から間を置かずデータ収集することの必要性が明らかになった。

## 2) アーケードゲーム

### A) 活動に当たっての事前調整

平成26年度事業の実施計画に基づいた詳細な活動策定に際し、以下の日時、場所にてゲーム分野関係者を集めた作業部会を開催した。

作業部会の目的は、昨年度事業からの変更点及びその詳細の共有、本年度事業におけるデータ拡充作業の納期と入力計画数字、コストについて共有することであった。

メディア芸術デジタルアーカイブ事業 ゲーム分野作業部会準備会議

日時：2014年7月4日（金）13:00-15:00

会場：メディア芸術総合情報事務局オフィス

出席者：

福田一史（立命館大学大学院先端総合学術研究科 R-GIROプロジェクト専任研究員）

井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構 客員研究員）

鎌田隼輔（立命館大学）

川口洋司（一般社団法人日本オンラインゲーム協会 事務局長）

石井ぜんじ（フリーライター）

### B) アーケードゲームのメタデータ項目検討

平成26年度事業では、昨年度事業までのメタデータ項目をベースとしつつ、家庭用ビデオゲーム同様、先述した「英語表記」の追加を行った。入力サンプルを表23に示す。

表23 【アーケードゲームのデータ項目と入力サンプル】

項目名	入力サンプル
正式ID	1392350001852
ゲームタイトル	アルバトロス
ゲームタイトル補助	
Japan Marc ローマ字表記	Arubatorosu
Japan Marc カナ	アルバトロス
ゲームタイトル英語表記	ALBATROSS
プラットフォーム	
発売年	1988
発売月	1
発売日	
ディベロッパー	大平技研工業株式会社
パブリッシャー	株式会社フェイス
ブランド	
レーティング	
最小プレイヤー数	
最大プレイヤー数	
プレイヤー数補助	
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	アーケードTVゲームリスト国内・海外編
URL(参考資料1)	-
アクセス日(参考資料1)	-
参考資料2	ゲームマシン No. 326
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	ゴルフ
参考資料4	なつかしゲーム大全
ジャンル4	スポーツゲーム
参考資料5	ザ・ベストゲーム 2
ジャンル5	スポーツ
備考・そのほか	
作業メモ	
所蔵情報	

## C) アーケードゲームデータ拡充作業

作業部会にて詳細をある程度確定させた後、作業チームがアーケードゲームのタイトルデータ拡充実作業を開始した。まず、アーケードゲームの作業体制について述べる。昨年度事業同様、作業効率を考慮し、アーケードゲームに関する知見のある次の5名を作業スタッフとした。

#### データ作業スタッフ

石井秀範（元アーケードゲーム誌『ゲームスト』編集長。現在フリー編集者）  
北村孝和（元アーケードゲーム誌『ゲームスト』ライター。現在フリーライター）  
遠藤英昭（元エンターブレイン編集者。現在フリー編集者）

#### データチェックスタッフ

新妻綾華（元ゲーム開発会社勤務。現在オンラインゲーム会社勤務）  
斎野安奈（元エンターブレイン編集者。現在フリー編集者）

次に、作業内容について述べる。アーケードゲームのタイトルデータ拡充作業は、昨年度までと同様に『ゲームマシン』（株）アミューズメント通信社、『コインジャーナル』（株）アミューズメント・ジャーナル等の業界紙及び『ザ・ベストゲーム 2』（株）新声社や『ゲームスト』（株）新声社等のゲーム誌を用いた。また、入力作業は家庭用ビデオゲーム同様、立命館大学ゲーム研究センターが作成した「平成26年度文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野基礎データベースデータ入力マニュアル」に沿って作業を進行した。

データ入力実行数の計画変更についても述べる。昨年度事業の入力実行数を踏襲し、本年度事業開始時にはアーケードゲーム1,800タイトルのデータ作成・入力を行うという期初計画を策定したが、2015年3月のデータベース一般公開を見据えて、新たに1,000タイトルを作業計画に追加することとなった。したがって本年度事業では2,800タイトルのデータを拡充することとなった。

最後に、アーケードゲームデータ拡充作業における課題と対応について述べる。

#### ア) リストデータの不足について

課題：2005年以降のアーケードゲームについて、リスト化されたアーカイブ的資料が国内に存在しないため、ゼロからの作業となった。

対応：国会図書館所蔵のアーケードゲーム専門誌（『月刊アルカディア』（株）KADOKAWA。2015年2月から不定期刊へ）と、一般社団法人日本アミューズメントマシン協会（JAMMA）所蔵のアーケードゲーム業界誌（『月刊アミューズメント・ジャーナル』（株）アミューズメント・ジャーナル）からタイトルをピックアップした。

#### イ) タイトルの存在の有無について

課題：アーケードゲームタイトルの存在を確認するため、アーケードゲーム会社のゲーム公式サイトを閲覧したが、ゲーム紹介が既に消去されているタイトルもあり、ウェブでの確認作業は効果が薄かった。

対応：極力上記ゲーム関係の雑誌で対応せざるを得なかった。

#### ウ) 表記ブレについて

課題：ゲームタイトルの表記が、資料によって記載が異なっているものがあつた。例えば『アーケードTVゲームリスト国内・海外編』赤木真澄著では『ビートマニア』だが、『月刊アルカデ

ニア』では『beatmania』である。

対応：基本的には優先して使う資料の記載そのままにした。ただし、シリーズもの等で何作も出ている場合は、表記が変わるとわかりにくくなるため統一したものもある。

#### エ) バージョンアップ版について

課題：2000年以降のアーケードゲームで数多く存在する、バージョンアップ版をどこまで記載するか判断が問われた。

対応：アーケードゲーム基板のバグ修正やパラメータの微調整などそれぞれ個別に、雑誌や業界関係者へのヒアリングなど確認を行い、バージョンアップ版だと認められない場合は、同一タイトルとして処理した。

**表24 【平成26年度事業 ゲーム分野アーケードゲーム入力計画数／入力実行数】**

計画タイトル数	2,800タイトル
実行タイトル数（最終）	2,981タイトル

#### (2) オンラインゲームデータベース項目・仕様設計

オンラインゲームのデータベース項目・仕様設計については、まず最大の問題として「オンラインゲーム」という概念をどのように定義するのか、ということがデータベース設計上の課題となった。何がオンラインゲームであるということを定義できなければ、そもそもデータベースに組み込むべきタイトルが何であるのか、また、組み込むべき項目が何であるのかを議論することが困難となる。

定義については本事業ゲーム分野のコーディネーターである川口洋司（一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局長）と立命館大学ゲーム研究センターが中心となって議論を行った。まず、日本オンラインゲーム協会が採用するオンラインゲームの定義とは「オンラインの世界を主として遊ぶもの」となっており、オンラインゲームの性質を示すものとなっている。この定義はオンラインゲームとして見なされ得る可能性のある範囲を示すのには適しているが、本事業において対象とする範囲、つまり「何がオンラインゲームであり、何がオンラインゲームでないかの境界」を明示させるには適していない。ただし、これは日本オンラインゲーム協会固有の問題ではなく、既にその他のオンラインゲームの定義や、技術的な議論も探したが線引きを技術的に明示させるのに適した定義を発見することはできなかった。

オンラインゲームとは、飽くまで複数の性質をもったものの複合概念であり、単一の技術的区切りで示すことはできない。オンラインゲームの持つ性質について例示的に列挙すると、表25のような性質が含まれ得る可能性が明らかとなった。

表25 【オンラインゲームの持つ性質（技術別）】

技術の種別	オンラインゲームが持っている可能性のある性質
ネットワーク技術	インターネットサーバーを用いたもの、パソコン通信を用いたもの、ローカルなP2P通信を用いたものなど
データ流通	インターネットブラウザを経由してブラウザ上で遊ぶもの（ブラウザゲーム）、インターネット経由でデータがダウンロードされるもの、CDやDVDなどのパッケージ流通をするもの、ゲームセンターなどの筐体（きょうたい）を通じて遊ぶもの
オンラインゲームのバージョン	ほとんどのオンラインゲームではリリース後にプログラムが更新され、バージョン管理がなされる。
オンラインゲームが含むゲームシステム	ランキングシステム、チャット、メール、フレンド機能（SNS機能）、リアルタイムの対戦機能、リアルタイムの協力機能、ギルドシステム、同時多人数対戦機能、アイテム交換機能など

例えば、主たるゲームプレイはオフラインで行うことができるが「ランキングシステム」のみオンラインに接続されておりランキングが更新されるといったゲームは数多くあるが、現在のゲーム業界の慣習において、そのような機能のみ持つゲームは「オンラインゲーム」とは見なされないことが多い。では、どこまでオンラインゲーム特有のゲームシステム等の特徴を備えていれば「オンラインゲーム」と呼称する／されるのであろうか。現状、ゲーム業界内において、その区分けは慣習的に決定されており、先述の通り決定し切ることができない。

したがって、本年度事業では「オンラインゲーム」概念の定義を確定させた上での項目確定は困難であると判断した。その上で、オンラインゲームが何であるかを定義するのではなく、オンラインゲームが含んでいる属性に着目し、現在まで整備してきた基礎データベースを軸として下記の仕様を設計した。

- 1) あるゲームタイトルがオンラインゲームとしての性質を持っている可能性がある場合、次の2点の情報をリレーショナルデータベース上の別テーブルに書き込む。
  - ・サーバ情報のID（オンラインゲーム用ID：VMID）を各ゲームタイトルパッケージのID（GPIr）に紐付け
  - ・バージョン情報のID（バージョンID：VID）をサーバ情報のIDと紐付ける。また、バージョンごとのリリース及びバージョンナンバーを記載
- 2) オンラインゲーム独自の補助的情報として、バージョンIDに紐付けた形での料金とその運営主体に関する項目（運営者、期間ごとプレイ料金、ゲーム内コンテンツ課金、備考そのほか）と、ゲームごとのサービス終了日、及びその備考を記載するテーブルを設置する。

次の図7にて具体的な仕様を示す。



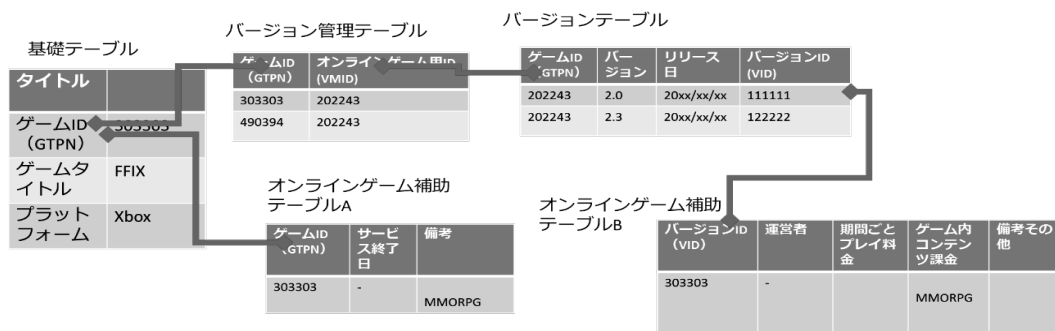


図7 【オンラインゲームリレーショナルデータベースのデータ構造】

本年度事業では、この仕様に従って60サンプルの試行入力を実施した。試行入力の成果としては、構造上の矛盾がない形で「オンラインゲームである可能性があるタイトル」の入力を行うことができたと言える。

< 3 > 総括

(1) 実施成果

1) データ拡充

過年度に引き続き、基礎データベース構築を目的とした、家庭用ビデオゲーム及びアーケードゲームのデータ拡充を行った。本年度事業においてデータを作成・入力したタイトルの件数を下記表26に記す。

表26 【平成26年度事業 ゲーム分野家庭用ゲーム入力計画数／入力実行数】

種別	名称	発売元	発売年	入力計画数	入力実行数
家庭用ゲーム	NINTENDO64	任天堂	1996	4,000	213
	ワンダースワン	バンダイ	1999		223
	プレイステーション2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2000		12
	Xbox 360	マイクロソフト	2002		202
	ニンテンドーDS	任天堂	2004		194
	プレイステーション・ポータブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2004		799
	Wii	任天堂	2006		623
	ゲームアーカイブス	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2006		752
	プレイステーション3	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2006		448
	ニンテンドー3DS	任天堂	2011		349
	プレイステーションVita	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2011		174
	プレイステーション4	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2014		118
家庭用ゲーム小計				—	4,107
アーケードゲーム	-	-	-	2,800	2,981
				計	6,800
					7,088

## 2) オンラインゲームのデータベース項目・仕様設計

オンラインゲームの項目・仕様設計を行った上で60サンプルの試行入力を実施した。

### (2) まとめ

まず、基礎データベースについて述べる。本年度事業の入力分を以て、家庭用ゲーム機については2012年9月までに発売されたゲームソフトの内、メジャーなプラットフォーム対応タイトルについてはほぼ入力・精査を完了した。また、アーケードゲームについても、2012年までに発表されたタイトルについてはかなり網羅性することができた。現状では、家庭用ビデオゲームタイトル、アーケードゲームタイトルについては網羅性・精度ともに質の高いデータベースを構築することができたと言える。

また、この作業を通して得られた知見をまとめたガイドライン（後述）についても、今後のゲーム分野におけるデジタルアーカイブ事業展開の礎としての機能を果たすことが期待できる。

オンラインゲームの項目・仕様設計については、今後オンライン要素を備えたゲームのデータベース構築を目指す上で、重要なテストケースとなった。

## 4. メディアアート分野

メディアアート分野における、本年度の具体的な実施内容について、以下に記述する。

まず<1>において、本年度事業の課題を整理した上で本年度事業実施項目を設定し、本年度の活動スケジュール及びそのようなスケジュールを推進するために開催した分科会の概要について記す。次に、<2>(1)ではデータ拡充について、<2>(2)ではメタデータ・スキーマ策定について、<2>(3)ではモデルアーカイブについて、それぞれ記す。<3>では、本年度の実施成果並びに<1><2>の内容を踏まえた総括と、来年度以降の本活動の課題・展望について記す。

### <1>本年度事業の概要

#### (1) 本年度事業の課題と概要

本年度事業を進めるに当たり、メディアアート分野での課題は、大きく分けて二つ存在する。

第一の課題は、メタデータ・スキーマの策定である。過年度より開発中のメタデータ・スキーマを用いて蓄積されつつある催事レコードは、催事基本情報及び催事詳細情報ともに公開可能なクオリティに達していると言える。平成26年度事業では、リソース発信のための準備プロセスとして、上記データベースの実際的な運用条件の整備を、登録済みの「催事レコード」を構成する「催事詳細情報」の拡充プロセス、及び登録済みレコードの最新スキーマへの移植プロセスと並行して行う。これらは開発中のメタデータ・スキーマを用いたデータベースが将来的にデータベースシステムに実装されることを前提としたプロセスであり、レコード入力作業のプロトコル化（属性値の記述形式の定義など）も念頭に置かれる。

第二の課題は、データベースとモデルアーカイブとの連携である。前述の催事レコードと、過年度事業においてモデルアーカイブとして編成した資料体の目録を、同一のメタデータ・スキーマにて取り扱うことへの試行が必要となる。

#### (2) 本年度事業の実施項目

上記の概要・課題に対応して、本年度は以下事項を実施した。

- 1) データ拡充
- 2) メタデータ・スキーマの策定
- 3) モデルアーカイブ

データ拡充について、本年度事業では「催事基本情報」のスケールアップよりも、「催事基本情報」に連なる「催事詳細情報」を構成する属性値群の追加入力及びレコードの精度、深度の向上を優先的に取り組んだ。さらに、メタデータ・スキーマの論理的構造の更新に伴い、催事レコードを構成する各種属性値のレイアウト修正（最新スキーマへの移植・修正作業）も行った。

メタデータ・スキーマの策定については、過年度事業で入力した催事基本情報、催事詳細情報の検証を行い、策定作業を行った。

モデルアーカイブについては、作家、研究者、催事関係者から借用した資料体を用いて、アーカイブの対象となる資料体の物理的編成及び目録作成を実施した。対象とした資料体は「手塚一郎VICビデオ資料」「中嶋興写真資料」「西山輝夫クリッピング資料」「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ資料」の4件である。

(3) 実施スケジュール

1) 活動スケジュール

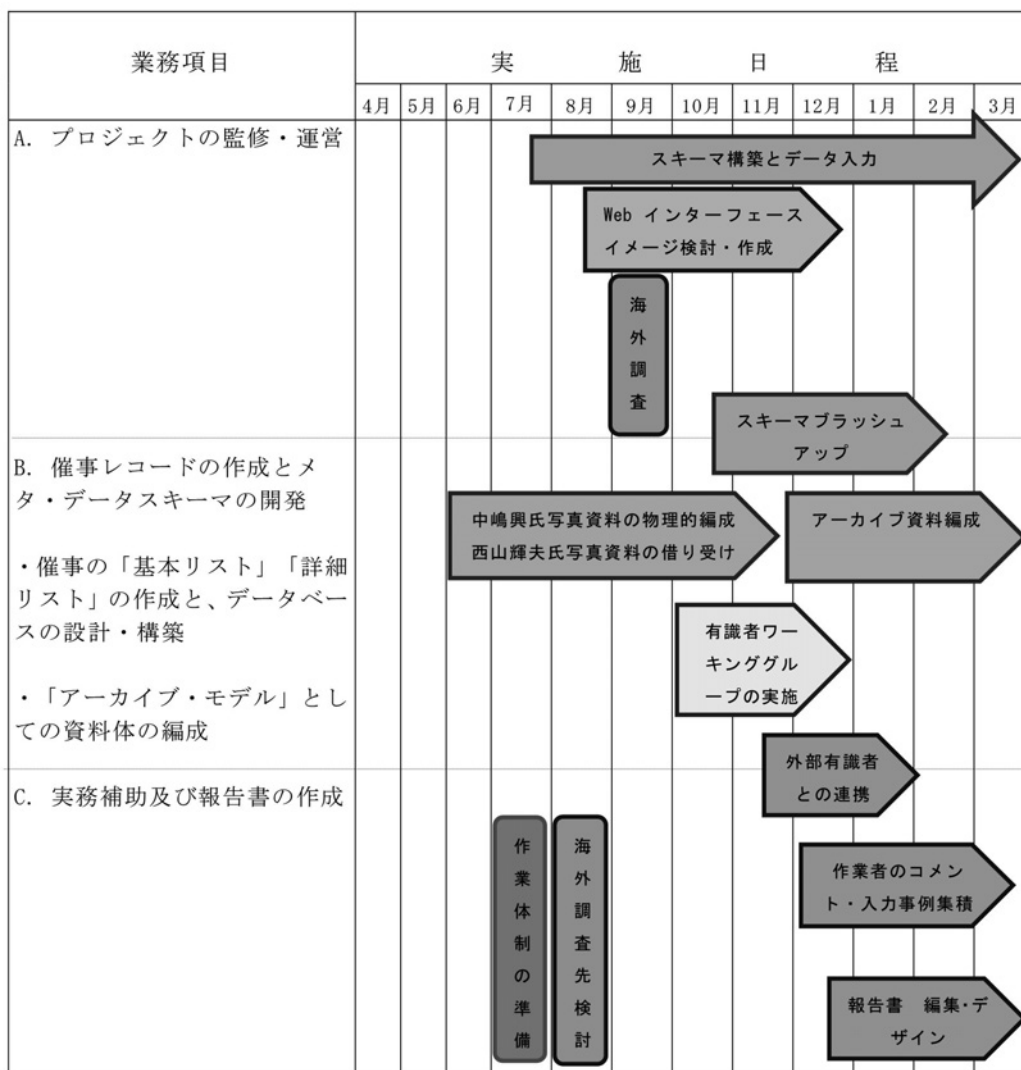


図8 【メディアアート分野 平成26年度事業活動スケジュール】

2) メディアアート分野分科会開催による事業推進

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アート分野 第1回分科会

日時：平成26年6月19日（木）16：30-17：30

場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス

出席者：

文化庁／

猿渡毅（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐）  
横尾由美子（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 係長）  
戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐員）  
企画アドバイザー・アドバイザーアシスタント／  
桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）  
野間譲（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）  
コーディネーター／  
上崎千（慶應義塾大学アート・センター 講師，同所員）  
慶應義塾大学／  
内藤正人（慶應義塾大学文学部 教授，アート・センター 所長）  
渡部葉子（慶應義塾大学アート・センター 教授）  
本間友（慶應義塾大学文学部 講師，兼任所員）  
事務局／  
下藺吉彦（凸版印刷株式会社 課長）  
原田香織（凸版印刷株式会社 係長）  
西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）  
伊藤浩之（凸版印刷株式会社）  
議題／

1. 今年度事業計画確認
2. 予算書確認
3. その他

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アート分野 第2回分科会

日時：平成26年10月7日（火）16：00-18：00

場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス

出席者：

文化庁／

猿渡毅（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐）  
戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐員）  
企画アドバイザー・アドバイザーアシスタント／  
桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）  
野間譲（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）  
コーディネーター／  
上崎千（慶應義塾大学アート・センター 講師，同所員）  
慶應義塾大学／  
渡部葉子（慶應義塾大学アート・センター 教授）  
本間友（慶應義塾大学文学部 講師，兼任所員）  
國本学史（ARCMA 2014プロジェクトマネージャー，慶應義塾大学/東京工芸大学/お茶の水女

子大学講師)

原田裕規 (ARCMA2014アシスタント, 東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻)

事務局／

原田香織 (凸版印刷株式会社 係長)

西脇健一郎 (凸版印刷株式会社 係長)

西形友三郎 (凸版印刷株式会社 主任)

伊藤浩之 (凸版印刷株式会社)

議題／

1. システム開発用に切り分けた26催事データ概要説明
2. 今年度のデータ入力状況
3. アーカイブモデル進捗
4. 米国取材報告
5. その他

## < 2 > 本年度事業の実施内容

### (1) データ拡充

データベースの構築の前提条件そのものであるメタデータ・スキーマの策定過程の一環として、主に「催事レコード」における「催事詳細情報」の拡充・リファインを実施した。

本年度事業では、「催事基本情報」(A階層)のスケールアップよりも、「催事基本情報」に連なる「催事詳細情報」(B階層・C階層)を構成する属性値群の追加入力及びレコードの完成度(精度, 深度)の向上を優先的に取り組んだ。

「催事詳細情報」は4種の分岐として区分されており, それぞれ「催事の成分 event components」(P1分岐), 「催事印刷物 event-based printed matter」(P2分岐), 「文献情報 bibliographical data (P3分岐)」, 「アーカイブ資料情報 archival materials」(P4分岐)として定義される。後述(2)にて記述したメタデータ・スキーマの論理的構造の更新に伴い, 「催事レコード」を構成する各種属性値のレイアウト修正(最新スキーマへの移植・修正作業)も行った。

### (2) メタデータ・スキーマの策定

前述(1)データ拡充にて記述した「催事レコード」の入力・レイアウト修正等を繰り返し試しつつ, データベース上で「催事レコード」を構成する属性値群を有効に格納し得るメタデータ・スキーマの策定に取り組んだ。

メディアアートの多様な表現を各々の関係や歴史的経緯から切り離すことなく, 催事の構成要素・成分として捉え, 更にそれらの情報を人的要素の情報とのセットでデータベース上に格納するため, メタデータ・スキーマの論理構造のブラッシュアップ及びプロトコル化を実施した。

「催事レコード」において「催事基本情報」（A階層）から分岐する「催事詳細情報」（B階層・C階層）は、「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分岐の諸レイアウト（B階層）を経て各々の人的要素の情報（C階層）へと至るが、これらの「催事レコード」の束をデータベース上で貫く縦軸の関係を論理的かつ明快に示すことが本過程での課題である。とりわけ「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など「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、すなわちレビューなど「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もまた課題となる。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」など、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。この課題に際し本スキーマは、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。

なお、この実施項目には、当該スキーマの実用化について、国内外の機関とのプロセス連携の検討も含まれている。

### （3）モデルアーカイブ

アーカイブの対象となる資料体の物理的編成及び目録作成を実施した。また、目録を「催事詳細情報」における「アーカイブ資料情報」の分岐（P4分岐）として再構成した。

モデルアーカイブの資料体として、本年度事業では下記4件を使用した。

#### 1) 手塚一郎VICビデオ資料 (Tezuka Ichiro and Video Information Center Videos, c. 1970–1990)

本事業の実施に際し、手塚一郎より慶應義塾大学アート・センターがインベントリー（棒リスト）の提供を受けた。手塚一郎本人からのコメントなども手掛かりに、当該インベントリーに列挙された1,096件のメタデータ群（各ビデオテープの録画内容を示すデータ群）を「催事レコード」群と照合し、改めて「手塚一郎VICビデオ資料」として整えられた当該インベントリーを、「催事詳細情報」における「アーカイブ資料情報」として再構成した。

#### 2) 中嶋興写真資料 (Nakajima Ko Photographs, c. 1960–present)

事業の実施に際し、中嶋興本人より慶應義塾大学アート・センターがマテリアル群を借り受けた。本事業ではとりわけ当該マテリアル群が、メディアアートの歴史的経緯において特筆すべき催事群を記録した貴重な史料を含むと同時に、メディアアートの範疇には必ずしも収まらない催事・出来事をも記録している点に注目した。

中嶋興の資料は、メディアアート分野のメタデータ・スキーマ策定プロセスにおける「アーカイブ資料情報」（P4分岐）の展開を試すマテリアル群であると同時に、特定の主題（本取り組みでは「メディアアート」）に限定して未整理資料を取捨選択した場合の弊害を具体的に説明するものである。

### 3) 西山輝夫クリッピング資料 (Nishiyama Teruo Clippings, c.1966/67-68)

本事業の実施に際し、西山輝夫本人より慶應義塾大学アート・センターがマテリアル群を借り受けた。メディアアート分野のメタデータ・スキーマ策定という課題において記録がほとんど残されていない催事に個人として参加した際の記録写真とメモを残した西山輝夫のクリッピング（スクラップブック）をケーススタディーと捉えた。具体的には、スクラップブック2冊を整理、デジタル化し、このリソース及び西山輝夫本人からの追加コメントに基づき「催事レコード」の構成を試みた。これらのレコードは「アーカイブ資料情報」（P4分岐）のリソースのみから「催事の成分」（P1分岐）の値を採取するテストケースとなる。

### 4) ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ資料 (Fukui International Video Biennale Records, c.1985-1992)

本事業の実施に際し、福井市より慶應義塾大学アート・センターがマテリアル群を借り受けた。この取り組みについては、平成23年度事業からの継続実施となる。

## < 3 > 総括

### (1) 実施成果

#### 1) データ拡充

本年度事業の「催事基本情報」と「催事詳細情報」の定量的成果は以下の通りである。

**表27【平成26年度 メディアアート分野「催事基本情報」及び「催事詳細情報」の入力件数】**

	新規入力件数	過年度入力データの最新スキーマへの移植・修正件数	累計
催事基本情報 (A階層)	681催事	16,834催事	17,515催事
催事詳細情報 (B階層, C階層)	8,472レコード	24,802レコード	33,274レコード

#### 2) メタデータ・スキーマの策定

過年度事業より検討及び試行入力を行った成果として、平成26年度事業においてメディアアート分野のメタデータ・スキーマを策定した。策定したメタデータ・スキーマと、スキーマにおける属性群とそのオーダーを表28に示す。



表28 【メディアアート分野にて策定されたメタデータ・スキーマにおける属性群とそのオーダー】

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	[現状値なし] ※通番を入力?	
A2: date (date range)   日付(期間)	A2.0: date (start): YYYY.MMDD.	1969.02.05.	
	A2.1: date (end): YYYY.MMDD.	1969.02.07.	
A3: venue(s)   場所	A3.0: 場所	ex. 国立代々木競技場 第二体育館	
	A3.1: venue(s)	ex. Yoyogi National Gymnasium, Arena 2	
A4: series   催事の系列	A4.0: relative no.(当該分節の相対値)	.	
	A4.1: series typification(系列の類型化)	基準値 series	
	A4.2: 系列の名称——副称	ex. クロ・ストーク	
	A4.3: series title: subtitle	ex. Cross Talk	
	A4.4: 典拠上の類型記述	ex. ビエンナーレ	
A5: event group   催事群	A5.0: relative no.(当該分節の相対値)	.	
	A5.1: event group typif.(催事群の類型化)	基準値 event group	
	A5.2: 催事群の名称——副称	ex. [4]	
	A5.3: event group title: subtitle	ex. [4]	
	A5.4: 典拠上の類型記述	ex. コンサート	
A6: event   催事	A6.0: relative no.(当該分節の相対値)	.	
	A6.1: event typif.(催事の類型化)	基準値 event	
	A6.2: 催事の名称——副称	ex. クロス・トーク/インターメディア	
	A6.3: event title: subtitle	ex. Cross Talk Intermedia	
	A6.4: 典拠上の類型記述	ex. 公開リハーサル	
A6.5: typal descr.	A6.5: typal descr.	ex. [Public Rehearsal]	
	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.	現状4分岐:P1, P2, P3, P4
	B2: date specification   日付の特定	B2.0: date spec. (start): YYYY.MMDD.tt:mm:ss.	2015.01.19.09.00.
		B2.1: date spec. (end): YYYY.MMDD.tt:mm:ss.	2015.04.17.18.00.
B3: venue specification   場所の特定	B3.0: 場所の特定	慶應義塾大学アート・センター(慶應義塾大学南別館2階廊下)	
	B3.1: venue spec.	Keio University Art Center	
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)	.	
	B4.1: subevent typif.(部分催事の類型化)	基準値 subevent   ex*	
	B4.2: 部分催事の名称——副称	ex. 志村信裕——透明なケース	
	B4.3: subevent title: subtitle	ex. Nobuhiro Shimura: Lucent Case	
	B4.4: 典拠上の類型記述	ex. 特別プログラム	
B5: work group   作品群	B5.0: relative no.(当該分節の相対値)	.	
	B5.1: work group typif.(作品群の類型化)	基準値 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一般的(ノードとしては有効)]	
	B5.3: work group title: subtitle		
	B5.4: 典拠上の類型記述	ex. 同時演奏	
B5.5: typal descr.	B5.5: typal descr.	ex. simultaneous performance	
	B6: work   作品(〇階層と隣接する表現の分節)	B6.0: relative no.(当該分節の相対値)	.
		B6.1: work typif.(作品の類型化)	基準値 work
		B6.2: 作品の名称——副称	透明なケース
		B6.3: work title: subtitle	Lucent Case
B6.4: 典拠上の類型記述		ex. ビデオインスタレーション、ミクストメディア	
B6.5: typal descr.	B6.5: typal descr.	ex. video installation, mixed media	
	B7: subwork   部分作品(作品下の最大分節)	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 subwork   ex. movement, chapter..
		B7.2: 部分作品の名称——副称	
		B7.3: subwork title: subtitle	
B7.4: 典拠上の類型記述			
B7.5+: typal descr.			

C0: URI	C0.0: URI	[入力日・入力担当者・修正日・修正担当者の情報管理]
C1		[現状値なし]
C2		[現状値なし]
C3		[現状値なし]
C4		[現状値なし]
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 agent_group
	C5.2: 人的要素群の名称	ex. 文化庁、凸版印刷株式会社、ガムタイプ
	C5.3: agent_group name	ex. Agency for Cultural Affairs, Toppan Printing Co., Ltd, Dumb Type
	C5.4: 典拠上の類型記述	ex. 主催、共催、協賛、協力、提供、企画、制作、出演、演奏、参加者
C5.5: typal descr. (part name)	.	
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 agent
	C6.2: 人名	ex. 山口勝弘
	C6.3: agent name	ex. Yamaguchi, Katsuhiro
	C6.4: 典拠上の類型記述	ex. 出品作家、出演、演奏、参加者
C6.5: typal descr. (part name)	.	

authorship 要素	「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   timeless factor
B階層のノード(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	各ノードに隣接し「出来事の時間」を構成する人的要素   event time factor
B階層の各ノードからセミラティス構造を経て区分される諸要素 (各物はセミラティスの端緒としてマークされる値Nに因む)	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

### 3) モデルアーカイブ

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。

#### A) 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。

##### ア) 手塚一郎

1947年、栃木県生まれ。国際基督教大学卒。79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。

## イ) 中嶋興

1941年熊本生まれ。九州より上京し60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。70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など広い範囲での活動を行う。

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。

## ウ) 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。

## エ) 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、平成11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平成25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。

## B) ワーキンググループの開催

メディアアート分野のモデルアーカイブを推進するに当たり、作家や研究者、キュレーターを招いたワーキンググループを開催し、各資料体へのアプローチ（作業方法）及び作業進捗のレビュー、作業スタッフとの意見交換を行った。ワーキンググループにて出た意見や課題は本年度事業のモデルアーカイブ作業に反映した。

メディアアート分野モデルアーカイブワーキンググループ 第1回

日時：平成26年10月20日（月） 14:00-18:00

場所：慶應義塾大学アート・センター

参加者：

中嶋興（ビデオアーティスト）

富井玲子（美術史家、NY国際現代美術センター元上級研究員）

上崎千（慶應義塾大学アート・センター講師，同所員）

國本学史（ARCMA 2014プロジェクトマネージャー，慶應義塾大学/東京工芸大学/お茶の水女子大学講師）

原田裕規（ARCMA2014アシスタント，東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻）

赤津里奈（ARCMA 2014 研究スタッフ，慶應義塾大学大学院文学研究科美学美術史学専攻前期博士課程＜修士課程＞）

太田綾乃（ARCMA2014研究スタッフ，慶應義塾大学大学院文学研究科美学美術史学専攻前期博士課程＜修士課程＞）

大嶋樹里（ARCMA 2014研究スタッフ）

牧野萌衣（ARCMA 2014研究スタッフ，慶應義塾大学文学部人文社会学科美学美術史学専攻）

水野俊（ARCMA 2014研究スタッフ，慶應義塾大学法学部政治学科）

メディアアート分野モデルアーカイブワーキンググループ 第2回

日時：平成26年12月8日（月） 18:00-20:00

場所：慶應義塾大学アート・センター

参加者：

沢山遼（武蔵野美術大学芸術文化学科講師）

上崎千（慶應義塾大学アート・センター講師，同所員）

原田裕規（ARCMA2014アシスタント，東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻）

メディアアート分野モデルアーカイブワーキンググループ 第3回

日時：平成26年12月9日（火） 14:00-18:00

場所：慶應義塾大学アート・センター

参加者：

中嶋興（ビデオアーティスト）

上崎千（慶應義塾大学アート・センター講師，同所員）

國本学史（ARCMA 2014プロジェクトマネージャー，慶應義塾大学/東京工芸大学/お茶の水女子大学講師）

原田裕規（ARCMA2014アシスタント，東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻）

牧野萌衣（ARCMA 2014研究スタッフ，慶應義塾大学文学部人文社会学科美学美術史学専攻）

水野俊（ARCMA 2014研究スタッフ，慶應義塾大学法学部政治学科）

メディアアート分野モデルアーカイブワーキンググループ 第4回

日時：平成26年12月10日（水） 15:30-18:00

場所：慶應義塾大学アート・センター

参加者：

星野太（東京大学大学院博士課程教育リーディングプログラム多文化共生・統合人間学プログラム（IHS）特任助教）

上崎千（慶應義塾大学アート・センター講師，同所員）

原田裕規（ARCMA2014アシスタント，東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻）

メディアアート分野モデルアーカイブワーキンググループ 第5回

日時：平成26年12月12日（金） 14:00-18:00

場所：慶應義塾大学アート・センター

参加者：

西山輝夫（アーカイブ資料提供者）

上崎千（慶應義塾大学アート・センター講師，同所員）

國本学史（ARCMA 2014プロジェクトマネージャー，慶應義塾大学/東京工芸大学/お茶の水女子大学講師）

原田裕規（ARCMA2014アシスタント，東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻）

太田綾乃（ARCMA2014研究スタッフ，慶應義塾大学大学院文学研究科美学美術史学専攻前期博士課程<修士課程>）

メディアアート分野モデルアーカイブワーキンググループ 第6回

日時：平成26年12月22日（月） 18:00-20:00

場所：慶應義塾大学アート・センター

参加者：

大山エンリコイサム（アーティスト）

上崎千（慶應義塾大学アート・センター講師，同所員）

原田裕規（ARCMA2014アシスタント，東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻）

### C) 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。

具体的なアプローチと成果については下記に記す。

#### ア) 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）を提供いただき，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。提供いただ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。

入力サンプルを表29、30に示す。

表29【手塚一郎VICビデオ資料 催事基本情報サンプル】

A2.0	A2.1	A3.0	A4T	A4.1	A5T	A5.1	A6T	A6.1	A6.1+
date (start): YYYY	date (end): YYYY	場所	series typificati	系列の名称—副	event group typi	催事群の名称—	event typif. (催	催事の名称—副	event title: s
[未詳]	[未詳]	吉祥寺シルバ	series	[未詳]	event group	[未詳]	event	[未詳]	[unknown]
[未詳]	[未詳]	四谷公会堂	series	[未詳]	event group	[未詳]	event	[未詳]	[unknown]
[未詳]	[未詳]	四谷公会堂	series	[未詳]	event group	[未詳]	event	[未詳]	[unknown]
1974.07.29.	1974.08.04.	田村画廊	series	*	event group*		event	show and event	show and event
[未詳]	[未詳]	ICU小劇場	series	[未詳]	event group	[未詳]	event	[未詳]	[unknown]
[未詳]	[未詳]	ICU小劇場	series	[未詳]	event group	[未詳]	event	[未詳]	[unknown]
[未詳]	[未詳]	[未詳]	series	[未詳]	event group	[未詳]	event	[未詳]	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.04.	1974.10.05.	法政大学学生会	series	*	event group*		event	伝授の門—現	[unknown]
1974.10.09.	*	絵画館	series	*	event group*		event	ポエトリー・リー	[poetry reading]
1974.10.09.	*	絵画館	series	*	event group*		event	ポエトリー・リー	[poetry reading]
1975.10.22.	1975.10.26.	日本青年館ホ	series	*	event group*		event	男肉物語	[unknown]
1975.10.22.	1975.10.26.	日本青年館ホ	series	*	event group*		event	男肉物語	[unknown]
1974.10.30.	*	アスベスト館	series	*	event group*		event	[オープニング・	OPENING CEREB
1974.11.	*	早稲田大学	series	天使館舞蹈公演	event group*		event	幻想庭園 天使	[unknown]
1974.11.	*	早稲田大学	series	天使館舞蹈公演	event group*		event	幻想庭園 天使	[unknown]
1974.11.	*	早稲田大学	series	天使館舞蹈公演	event group*		event	幻想庭園 天使	[unknown]
1974.11.	*	早稲田大学	series	天使館舞蹈公演	event group*		event	幻想庭園 天使	[unknown]
1974.11.	*	早稲田大学	series	天使館舞蹈公演	event group*		event	幻想庭園 天使	[unknown]
1974.11.	*	早稲田大学	series	天使館舞蹈公演	event group*		event	幻想庭園 天使	[unknown]
1974.11.	*	早稲田大学	series	天使館舞蹈公演	event group*		event	幻想庭園 天使	[unknown]
[未詳]	[未詳]	アスベスト館	series	アスベスト館続	event group*		event	アスベスト館続	[unknown]
1974.11.23.	1974.11.30.	アスベスト館	series	アスベスト館続	event group*		event	アスベスト館続	[unknown]
1974.11.23.	1974.11.30.	アスベスト館	series	アスベスト館続	event group*		event	アスベスト館続	[unknown]

表30【手塚一郎VICビデオ資料 僱事詳細情報サンプル】

B1.B	B2.B	B2.I	B3.B	B4T	B4.I	B6T	B6.I	B6.I+	C5T	C5.I	C5.I+	C6T	C6.I	C5.I+	
P.ramification	date spec. (start)	date spec. (end)	場所の特定	subevent typif. (部分催事の名称)	work typif. (作品/作品の名称)	work title: su			agent group typif. (人的要素群の名称)	agent group na	agent group na	agent typif. (人)	人名	agent name	備考
PI	1968.06.24.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group *	*		agent	森園勝敏	Katsutoshi Mori	
PI	1972.11.04.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group *	*		agent	玉野寛市	Koichi Tamano	
PI	1972.11.04.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group *	*		agent	玉野寛市	Koichi Tamano	
PI	1974.07.02.	*	[Inhr.]	subevent	依存位	work	[未詳]	[unknown]	agent group *	*		agent	雷木志雄	Kieho Suga	
PI	1974.07.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group [未詳]	[unknown]		agent	[未詳]	[unknown]	
PI	1974.07.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group [未詳]	[unknown]		agent	[未詳]	[unknown]	
PI	1974.07.04.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group [未詳]	[unknown]		agent	[未詳]	[unknown]	
PI	1974.10.04.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.04.	1974.10.05.	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.04.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.04.	1974.10.05.	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.04.	1974.10.05.	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.05.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.05.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.05.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.05.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.05.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.05.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.05.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	伝授の門——珠	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.10.09.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group *	*		agent	白石かずこ	Kazuko Shiraiishi	
PI	1974.10.09.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group *	*		agent	白石かずこ	Kazuko Shiraiishi	
PI	1974.10.25.	1974.10.26.	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	男肉物語	[unknown]	agent group 大輪鞍轡	Dairakudakan		agent	*	*	
PI	1974.10.25.	1974.10.26.	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	男肉物語	[unknown]	agent group 大輪鞍轡	Dairakudakan		agent	*	*	
PI	1974.10.30.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	[未詳]	[unknown]	agent group [未詳]	[unknown]		agent	[未詳]	[unknown]	
PI	1974.11.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	幻想庭園	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.11.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	幻想庭園	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.11.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	幻想庭園	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.11.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	幻想庭園	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.11.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	幻想庭園	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.11.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	幻想庭園	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.11.02.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	幻想庭園	[unknown]	agent group *	*		agent	笠井敏	Akira Kasai	
PI	1974.11.30.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	サイレン鞋	[unknown]	agent group [未詳]	[unknown]		agent	[未詳]	[unknown]	
PI	1974.11.30.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	サイレン鞋	[unknown]	agent group 白桃房	Hakutoba		agent	[未詳]	[unknown]	
PI	1974.11.30.	*	[Inhr.]	subevent	[未詳]	work	サイレン鞋	[unknown]	agent group 白桃房	Hakutoba		agent	[未詳]	[unknown]	

本調査により、僱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。

イ) 中嶋興写真資料

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

まず、本事業に提供いただいた写真資料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ライトボックス等を用いて内容を確認し、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
- ・僱事写真
- ・非僱事写真
- ・中嶋興作品写真



図9 【中嶋興本人を交えての資料分類作業】

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、さら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1,071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、全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。





図10 【ライトボックスを用いた中嶋興写真資料の確認作業】



図11 【中嶋興写真資料デジタルデータ確認作業】

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、松沢宥展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。

ウ) 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。

今回提供いただいた資料は、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」及び「バス観光ハプニング」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いただ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。



図12 【西山輝夫本人を交えての資料確認作業】

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。



図13 【西山輝夫クリッピング資料保管作業】

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。



図14 【デジタル化資料検証によるメタデータ取得作業】

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。

#### エ) 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いただいた、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全てを返却した。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。



図15 【借用資料一覧作成作業】



図16 【借用資料整理作業】

表31 【借用資料一覧（サンプル）】

通番	催事タイトル				旧・通番	旧・催事ID	資料のボリューム
no. 1	ふくい国際ビデオ'85フェスティバル	1985	文書①	旧「作品資料」	No.	F85	作品資料ファイル
no. 2	ふくい国際ビデオ'85フェスティバル	1985	文書②	旧「作品資料」			
no. 3	ふくい国際ビデオ'85フェスティバル	1985	文書③	旧「作品資料」			
no. 4	ふくい国際ビデオ'85フェスティバル	1985	文書④	旧「作品資料」			
no. 5	ふくい国際ビデオ'85フェスティバル	1985	文書⑤	旧「作品資料」			
no. 6	ふくい国際ビデオ'85フェスティバル	1985	催事印刷物	event-based printed matter	No.	F85	印刷物ケース
no. 7	ふくい国際ビデオ'85フェスティバル	1985	文書①	旧「作品資料」	No.	F85	スライド
no. 8	第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1988	文書②	旧「作品資料」	No.	F88	作品資料ファイル
no. 9	第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1988	文書③	旧「作品資料」			
no. 10	第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1988	文書④	旧「作品資料」			
no. 11	第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1988	文書⑤	旧「作品資料」			
no. 12	第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1988	催事印刷物	event-based printed matter	No.	F88	印刷物ケース
no. 13	第2回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1988	写真	photograph (prints/neg./mtd.)	No.	F88	写真アルバム(小)
no. 14	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書①	旧「作品資料 1」	No.	F89	スライド
no. 15	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書②	旧「作品資料 1」	No.	F89	作品資料ファイル
no. 16	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書③	旧「作品資料 1」			
no. 17	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書④	旧「作品資料 1」			
no. 18	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書⑤	旧「作品資料 1」			
no. 19	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書⑥	旧「作品資料 1」			
no. 20	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書⑦	旧「作品資料 2」			
no. 21	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書⑧	旧「作品資料 2」			
no. 22	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書⑨	旧「作品資料 2」			
no. 23	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	文書⑩	旧「作品資料 2」			
no. 24	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	催事印刷物	event-based printed matter	No.	F89	印刷物ケース
no. 25	第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1989	写真	photograph (prints/neg./mtd.)	No.	F89	写真アルバム(小)
no. 26	第4回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1991	文書①	旧「作品資料」	No.	F91	スライド
no. 27	第4回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1991	文書②	旧「作品資料」	No.	F91	作品資料ファイル
no. 28	第4回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1991	文書③	旧「作品資料」			
no. 29	第4回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1991	文書④	旧「作品資料」			
no. 30	第4回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ	1991	文書⑤	旧「作品資料」			

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、平成25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井市美術館となった。平成27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。

## (2) まとめ

本事業において構想しているメディアアート分野のデータベースは、「メディアアート」というカテゴリー概念を意識しつつも、「作品」という単独で存在する概念を扱うのではなく、そのたびごとの「催事」、つまり出来事の総体として扱うことを考えている。本年度事業の成果を基に、メディアアート分野データベースを設計・構築する上で、作品が残らないという事実、そして、ドキュメントが残されるという事実を踏まえつつ、この2つの事実の間にしかるべきデータベースを介在させることが今後の課題である。

過年度事業にも増して、本年度事業ではモデルアーカイブに取り組んだ。特に年度内に6回開催したワーキンググループでは、実際に資料を提供いただいた作家、コレクターや、研究者、キュレーターといった外部有識者から、資料体のメタデータ作成、資料の整理・分類、メタデータ・スキーマ設計上の諸課題への検証等への知見を頂いたことにより、非常に多層的かつ意義のある試行となったと考えている。

## 5. システム開発

システム開発において、本年度の具体的な実施内容について、以下に記述する。

まず<1>において、本年度事業実施項目を設定し、本年度の活動スケジュール及びそのようなスケジュールを推進するために開催した分科会の概要について記す。次に、<2>(1)から<2>(4)では各分野で実施した開発内容について、<2>(5)ではデータベース公開サイトの構築について、それぞれ記す。<3>では、本年度の実施成果並びに総括と、来年度以降の本活動の課題・展望について記す。

### <1>本年度事業の概要

#### (1) 本年度事業の実施項目

昨年度までの進捗状況を踏まえて、下記の項目について活動を行った。

- 1) マンガ分野向け運用システム機能追加・機能改善
- 2) アニメーション分野向け運用システム開発
- 3) ゲーム分野向け運用システム開発
- 4) メディアアート分野検索デモサイト構築
- 5) データベース公開サイト構築

マンガ分野では、過年度事業で開発及び運用テストを実施したマンガ分野向け運用システムに関する課題や改善要望の対応を行った。また、昨年度より引き続き協力館にて運用テストを実施し、継続的な機能改善を行った。

アニメーション分野では、マンガ分野の設計・開発ノウハウを生かし、アニメーション分野独自の機能を持つシステムの開発を行った。

ゲーム分野では、現時点のデータ登録フローに沿った機能を持つシステムの開発を行った。

メディアアート分野では、本年度事業にて策定したメタデータ・スキーマを考慮したデータの見せ方について検討した。具体的には一部の実データを活用し、将来的なデータベースの検索イメージを想起させるためのデモサイトを構築した。

マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野については、データベースの検索を行うことが可能な公開サイトの構築も行った。各分野のデータの特性を考慮した検索方法や見え方を検討し、設計・開発・実装を行った。

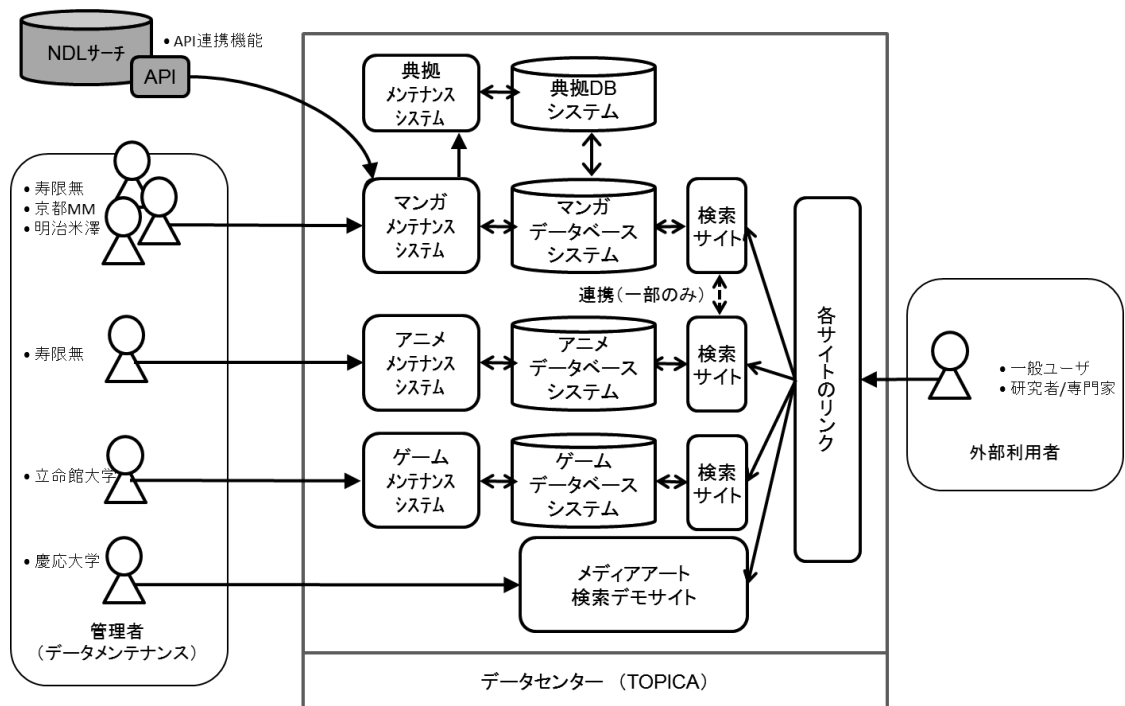


図17 【システム開発 実施項目全体イメージ】

(2) 実施スケジュール

1) 活動スケジュール

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1) マンガ分野向け 運用システム機能追加・機能改善			ヒアリング	要件定義	要件定義	設計	設計	開発	開発	開発	テスト	
2) アニメーション分野向け 運用システム開発					要件定義	要件定義	設計	開発	テスト			
3) ゲーム分野向け 運用システム開発							要件定義	要件定義	設計	開発	テスト	
4) メディアアート分野 検索デモサイト構築								要件定義	要件定義	設計/制作	テスト	
5) データベース公開サイト構築						要件定義	要件定義	設計	開発/制作	開発/制作	テスト	一般公開

図18 【システム開発 平成26年度事業活動スケジュール】

2) 会議開催による事業推進

平成26年度 メディア芸術デジタルアーカイブ事業4分野合同会議 第1回  
 日時：平成26年9月25日（木）10：00-12：00  
 場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス（神谷町）  
 出席者：※敬称略



文化庁／

猿渡毅（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐）

横尾由美子（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 係長）

戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐員）

事業アドバイザー／

桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）

野間譲（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）

コーディネーター／

池川佳宏（株式会社寿限無 ディレクター）

岡本美津子（東京藝術大学大学院映像研究科 研究科長，教授）

上崎千（慶應義塾大学アート・センター 講師，同所員）

パートナー，協力団体／

想田充（株式会社寿限無 ディレクター）

細井浩一（立命館大学映像学部 教授）

福田一史（立命館大学大学院先端総合学術研究科 R-GIROプロジェクト専任研究員）

井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構 客員研究員）

渡部葉子（慶應義塾大学アート・センター 教授）

本間友（慶應義塾大学アート・センター 講師，兼任所員）

松本悟（一般社団法人日本動画協会 事務局長）

山脇壯介（一般社団法人日本動画協会 プロデューサー）

事務局／

長島基（凸版印刷株式会社 部長）

青木靖（凸版印刷株式会社 部長）

上杉一路（凸版印刷株式会社 課長）

原田香織（凸版印刷株式会社 係長）

西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）

山岸洋平（凸版印刷株式会社 主任）

西形友三郎（凸版印刷株式会社 主任）

亀井周作（凸版印刷株式会社）

伊藤浩之（凸版印刷株式会社）

議題／

1. 分野活動報告・課題共有（分野で取り組んでいること，運営に関する課題，メタデータに関する課題）
2. 公開サイト開発進捗報告（事務局による説明，デモ）
3. マンガ分野・アニメーション分野事例報告（「典拠ID」の付与）
4. 意見交換（公開サイトの見せ方・考え方，文字使用における課題，「作品」同士の連携，「典拠ID」の付与）
5. その他

平成26年度 メディア芸術デジタルアーカイブ事業4分野合同会議 第2回

日時：平成27年3月10日（火）13：00-15：00

場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス（神谷町）

出席者：※敬称略

文化庁／

猿渡毅（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 室長補佐）

横尾由美子（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 係長）

戸田康太（文化庁文化部芸術文化課支援推進室 研究補佐員）

事業アドバイザー／

桂英史（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）

野間譲（NPO法人コミュニティデザイン協議会 理事長）

コーディネーター／

池川佳宏（株式会社寿限無 ディレクター）

岡本美津子（東京藝術大学大学院映像研究科 研究科長，教授）

川口洋司（一般社団法人オンラインゲーム協会 事務局長）

上崎千（慶應義塾大学アート・センター 講師，同所員）

パートナー，協力団体／

岡本明（株式会社寿限無 代表取締役社長）

想田充（株式会社寿限無 ディレクター）

細井浩一（立命館大学映像学部 教授）

福田一史（立命館大学大学院先端総合学術研究科 R-GIROプロジェクト専任研究員）

井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構 客員研究員）

渡部葉子（慶應義塾大学アート・センター 教授）

本間友（慶應義塾大学アート・センター 講師，兼任所員）

原田裕規（ARCMA2014アシスタント、東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻）

松本悟（一般社団法人日本動画協会 事務局長）

山脇壯介（一般社団法人日本動画協会 プロデューサー）

事務局／

青木靖（凸版印刷株式会社 部長）

上杉一路（凸版印刷株式会社 課長）

原田香織（凸版印刷株式会社 係長）

西脇健一郎（凸版印刷株式会社 係長）

西形友三郎（凸版印刷株式会社 主任）

亀井周作（凸版印刷株式会社）

伊藤浩之（凸版印刷株式会社）

議題／

1. 公開サイトデモンストレーション

2. 分野別成果報告
3. 意見交換
4. その他

## ＜2＞本年度事業の実施内容

### （1）マンガ分野向け運用システム機能追加・機能改善

マンガ分野向け運用システム（以下、マンガ運用システム）は、マンガ分野のデータ拡充と精度向上に向け、データベースを永続的にメンテナンスする上で必要となる機能の効果検証を行うため、平成24年度（一昨年度）に開発を行った。

本年度事業でも、昨年度から引き続き、機能追加や機能改修を行った。効果検証として昨年度から引き続き協力所蔵館によるテスト運用を実施し、改善要望等のフィードバックを受けて継続的な機能改善を行った。

#### 1) システムのイメージ

マンガ運用システムでは、データベースのメンテナンスを行うための機能として下記を実装している。

- ・「作品情報」「単行本全巻情報」「単行本情報＋所蔵情報」「雑誌基本情報」「雑誌巻号情報＋所蔵情報」「雑誌目次情報」「雑誌作品情報」「資料情報（一点もの資料）＋所蔵情報」「原画情報＋所蔵情報」「その他の冊子（同人誌等）＋所蔵情報」「典拠情報」の検索，編集，登録，削除
- ・NDLサーチAPIを利用しNDL所蔵の単行本の情報を取得して、データベースへ反映する機能運用システムの利用者は、協力所蔵館及びマンガ分野を担当する株式会社寿限無を想定している。

本年度事業で実装した機能により、協力所蔵館は本データベースに対して自館の情報をインポートすることが可能となった。これによりデータベースのデータ拡充効率の向上を図ったと言える。さらに、データのエクスポートも可能となったため、エクスポートしたデータを自館で活用することもできる。

また、セキュリティ面については以下の対策を行っている。

- ・システムへのアクセス時にはIDとパスワードによる認証を行う
- ・IDとパスワードの発行・管理は事務局（凸版印刷株式会社）が行う
- ・サーバにSSL証明書を導入し、通信経路の暗号化を行う（IDとパスワードの盗聴防止）

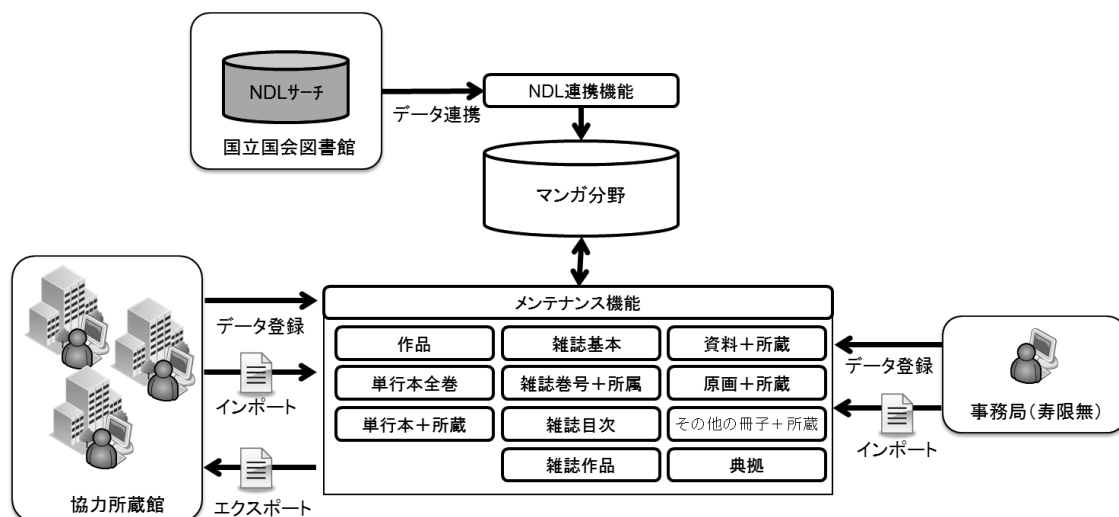


図19 【マンガ運用システムのイメージ】

2) 機能一覧・画面イメージ

以下に機能一覧及び画面イメージ（一部）を記す。

表32 【マンガ運用システム機能一覧】

項番	機能		補足・説明
1	マンガ作品	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
2		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの新規登録，既存データの編集・削除）
3		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
4		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
5	単行本全巻	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
6		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの参照，データの新規登録，既存データの編集・削除） マンガ作品と連携して登録ができる。
7		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
8		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
9	単行本	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
10		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの参照，データの新規登録，既存データの編集・削除） 単行本全巻と連携して登録ができる。
11		コピー機能	類似のデータをコピーして，入力を行うことで入力効率化，品質向上を図る。
12		補完機能	類似のデータで入力補完を行い入力効率化，品質向上を図る。

13		インポート機能	取り込みフォーマットは4種類：米沢、京都、大阪、NDL、文化庁（※システム独自）
14		エクスポート機能	出力フォーマットは4種類：米沢、京都、大阪、NDL、文化庁（※システム独自）
15	雑誌基本	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
16		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの参照、データの新規登録、既存データの編集・削除）
17		インポート機能	取り込みフォーマットは4種類：米沢、京都、NDL、文化庁（※システム独自）
18		エクスポート機能	出力フォーマットは4種類：米沢、京都、NDL、文化庁（※システム独自）
19	雑誌巻号	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
20		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの参照、データの新規登録、既存データの編集・削除）
21		インポート機能	取り込みフォーマットは3種類：米沢、京都、文化庁（※システム独自）
22		エクスポート機能	出力フォーマットは3種類：米沢、京都、文化庁（※システム独自）
23	雑誌目次	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
24		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの新規登録、既存データの編集・削除）
25		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
26		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
27	資料	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
28		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの参照、データの新規登録、既存データの編集・削除）
29		コピー機能	類似のデータをコピーして、入力を行うことで入力効率化、品質向上を図る。
30		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
31		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
32	原画	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
33		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの参照、データの新規登録、既存データの編集・削除）
34		コピー機能	類似のデータをコピーして、入力を行うことで入力効率化、品質向上を図る。
35		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）

36		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
37	その他の冊子	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
38		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの参照，データの新規登録，既存データの編集・削除）
39		コピー機能	類似のデータをコピーして，入力を行うことで入力効率化，品質向上を図る。
40		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
41		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
42	典拠	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
43		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの参照，データの新規登録，既存データの編集・削除）
44		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
45		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
46	NDL連携		NDLサーチのAPIを活用して，単行本情報を取得後，データベースへ反映する。
47	単項目一括更新		テーブルごとに定義された所定のファイルをインポートすると，対応する項目が一括変換される機能。ステータスの一括更新等で使用。
48	機能改善		運用時の課題や要望を優先順位をつけて実装有無を判断し，システムに反映する。
49	ログイン機能		IDとパスワードによる認証機能
50	アカウント管理機能		複数作業員（協力図書館・寿限無）によるメンテナンスを行うことを想定。
51	メニュー表示		権限によるメニューの出し分け制御を行う。

単行本

ISBN  マンガ単行本名  マンガ単行本名ヨミ

作者  巻数  追記/別版  マンガ単行本ID

単行本レーベル(白ミ含む)  レーベル番号  出版者(白ミ含む)

発行年  年  月  日 分類  マンガ単行本タグ  全巻情報

言語区分  紙の長さ × 横の長さ  マンガ単行本備考  メモ

所蔵館  ステータス  作成中  非公開  公開 更新日  ~ 2015/02/04 ~ 期間を選択  更新者

検索条件が多いため検索結果を500件に絞り込んで表示しています。条件を絞り込んで再度検索してください。

検索結果の全件をチェック

ヒット件数:250164件

表示行数:20件

絞り込み検索:

<input type="checkbox"/>	マンガ単行本ID	タイトル	追記	別版表示	巻	ソート	単行本レーベル	作者	初版年月日	更新日時	公開	<input type="button" value="編集"/>
<input type="checkbox"/>	MMM000200793	いつか、夜明の空で待ってる。	Someday, I...		2	2.0	講談社コミックスマガジン / SHONEN MAGAZINE COMICS	[著]荒木幸	2013/9/17	2014/12/11 16:38:30	公開	<input type="button" value="編集"/>
<input type="checkbox"/>	MMM000260670	ほんにゃらごっこかりあげクン			55	55.0	ACTION COMICS	[著]穂田まさし		2015/01/24 17:31:59	公開	<input type="button" value="編集"/>
<input type="checkbox"/>	MMM000121198	マコトの王者	青		1	1.2	少年サンデーコミックス	[著]福井あしひ	2010/1/17	2014/12/16 09:53:35	公開	<input type="button" value="編集"/>
<input type="checkbox"/>	MMM000238867	犬塚助探偵ノート 地下ゲーム				1.0	日の丸コミックス	[著]沼田清		2014/11/13 10:59:37	非公開	<input type="button" value="編集"/>
<input type="checkbox"/>	MMM000176599	美少女まんがベスト 集成	プチアップル・ハイ		15	15.0	アニメージュコミックス	[エンディングカット]岡崎京子 / [装丁]カリエイテイ・サノ / シンパン / [カバー]柳沢エリカ=沢田翔=永野のりこ=坂崎美子 / [ポストカード]田村	1986/6/10	2014/12/09 22:27:14	公開	<input type="button" value="編集"/>

図20 【マンガ運用システムの画面イメージ <単行本検索>】

① 単行本情報

マンガ単行本ID: MMM000200793      マンガ単行本全巻ID: MMG000200792     

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       追記ヨミ

巻       巻ソート ※       マンガ単行本別版表示

② 著者表示

責任表示

著者典拠ID       標目

作者・著者       ヨミ

原作・原案       ヨミ

協力者       ヨミ

③ 出版者・レーベル

出版者名       出版者典拠ID

単行本レーベル (サブレーベル)       ヨミ

レーベル番号       レーベル典拠ID

シリーズ       ヨミ

④ その他

初版発行年月日  年  月  日      初版価格

図21 【マンガ運用システムの画面イメージ <単行本編集>】

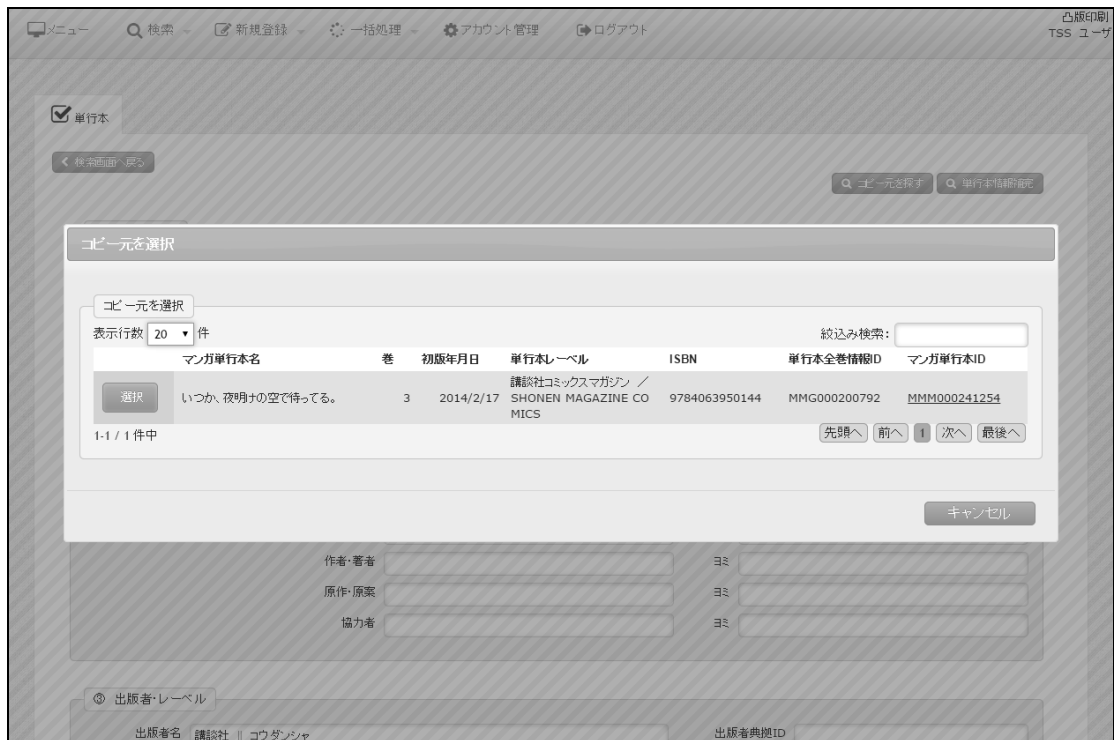


図22 【マンガ運用システムの画面イメージ <単行本コピー元選択>】

3) ハードウェア構成, ソフトウェア構成

以下にハードウェア構成を記す。

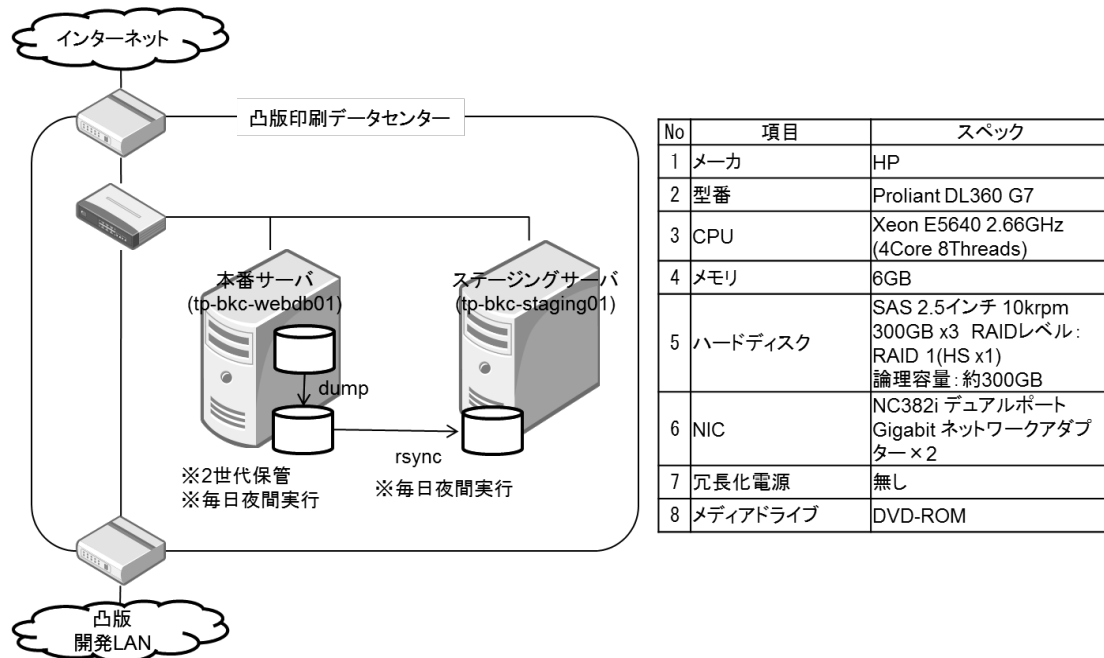


図23 【ハードウェア構成】

以下にソフトウェア構成を記す。



No	分類	ソフトウェア
1	OS	• CentOS 5.5
2	開発言語/実行環境	• Ruby 2.0.0 p195 • Ruby on Rails v4.0.0 • Java 1.6.0 • PHP 5.3
3	WEBサーバ	• nginx 1.4.1 • Apache 2.x
4	APサーバ	• Unicorn 4.6.3
5	全文検索	• Solr
6	DBMS	• PostgreSQL 9.0.6
7	時刻同期	• ntp 4.2.2p1

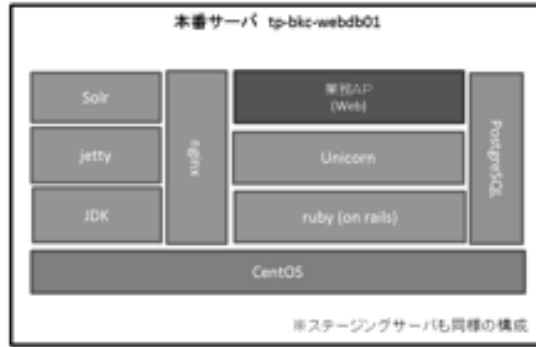


図24 【ソフトウェア構成】

4) サーバ運用保守及びデータセンター

以下にサーバ運用保守に関する情報を記す。

表33 【サーバ運用保守について】

サービス名	内容	詳細
コロケーションサービス	ラック/電源	100V/30A を 2 系統用いた 19 インチ共用ラック。
	回線	1Gbpsのベストエフォート型のサービス。2本のケーブル(稼働系/待機系)を敷設。
	Firewall	Firewallによるアクセス制限の設定。設定に変更が必要な場合、希望日の『3営業日前』までにサポート窓口にて受付。
	IP アドレス	IグローバルIPアドレス, プライベートIPアドレスの設定・提供。
システムマネジメントサービス(監視サービス)	監視仕様	サービス対象機器の監視項目の定義, 監視仕様を設定。24時間365日の監視を行う。
	障害一次対応	障害検知時に障害対応フローに基づき監視オペレーターが作業を実施。検知した障害に対応する復旧手順がない場合には, 担当者(関係者)連絡先へ通知。
	通知/報告	アラート検知後, 監視仕様に基づき, 担当者(関係者)連絡先に, アラート内容を通知。また, システム障害対応が完了し, 復旧を確認後, 担当者(関係者)連絡先に, システムが復旧したことを通知。
	監視一時停止	ハードウェア/ソフトウェアベンダーが監視対象に影響するような作業を実施する場合, 所定のフォーマットで申請することで監視の一時停止が可能。(メール or 電話)
	担当者・連絡先変更	担当者情報及びアラートの通知先に変更がある場合, 所定のフォーマットで申請することで変更情報を受け付けることが可能。(依頼から対応完了までの期間は, 5営業日が目安)
	監視設定変更	監視設定に変更がある場合, 所定のフォーマットで申請することで変更情報を受け付けることが可能。(依頼から対応完了までの期間は, 5営業日が目安)
システムマネジメントサービス(運用サービス)	保守/保証情報管理	サービス対象製品の保守契約に関する情報の管理
	IPアドレス管理	サービス対象ノード及びネットワークのIPアドレス情報の管理

	構成/設定管理	サービス対象サーバ及びネットワーク機器の構成/設定/ソフトウェアバージョン情報の管理
	アカウントの設定変更/削除	OSアカウント及びFTPアクセス権の設定変更/削除を実施。担当者からの依頼に基づき、作業を実施。(対応回数:5アカウント/月 対応時間: 平日9:00-18:00)
	障害二次対応	監視オペレーターによる復旧(障害一次対応)ができない場合、エンジニアによる障害対応を行う。また、リモートでの復旧が困難な場合は、データセンターへ技術者を派遣(オンサイト)し対応を行う。また、障害の原因が製品(ハードウェア/ソフトウェア)に起因すると判断した場合は、連絡網に従いベンダーに対応を依頼。
	マイナーバージョンアップ	バグフィックス、セキュリティ対応により、OSにマイナーバージョンアップがなされた場合、必要に応じてバージョンアップ作業を回数に制限なく実施。なお、作業の可否、スケジュールは、担当者(関係者)と相談の上、決定。([対象OS]Red Hat Linux, Windows)
	root 権管理	root 権のパスワードは 3か月に一度変更することでセキュリティを確保。ハードウェア/ソフトウェアベンダーが root 権を必要とする作業を実施する場合、所定のフォーマットで申請することでroot権の一時的な使用が可能。
サポート窓口	サービス全般に関するお問合せ	対応時間: 平日9:00 - 18:00
	監視に関する御連絡/お問合せ	対応時間: 24時間365日, 電話によるお問合せの場合は、保安上の理由により、登録者確認(コールバック認証)を実施。

次にデータセンターに関する情報を示す。

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



図25 【データセンターについて】

## (2) アニメーション分野向け運用システム開発

アニメーション分野向け運用システム（以下、アニメーション運用システム）は、アニメーション分野のデータベースをメンテナンスするために必要な機能の開発を、平成25年度事業より引き続いて実施した。本年度事業では、本事業において策定されたデータベース構造に基づき、必要最低限の機能を実装することに注力した。また、マンガ運用システムでのノウハウを生かし設計・開発を行った。特に各項目の配置や画面間の連携等はマンガ分野のノウハウを活用した。

### 1) システムのイメージ

アニメーション運用システムは、データベースのメンテナンスを行うために以下の機能を提供している。

- ・「作品情報」「シリーズ情報」「各話情報」「資料情報（一点もの資料）＋所蔵情報」「パッケージ情報（DVD等）＋所蔵情報」の検索，編集，登録，削除

システムの利用者は、アニメーション分野を担当する株式会社寿限無，原口正宏氏（リスト制作委員会），本事業に協力いただいたアニメーション制作会社を想定している。

各テーブルに対して検索，編集，登録，削除を行うための機能を実装した。また，アニメーション制作会社によるデータ内容の事前確認作業に対応するために，データ閲覧のみ可能となる権限を設けた。これにより，誤ってデータが修正されてしまうことを回避できる。セキュリティ面についてはマンガ運用システムと同様の対策（【第2部】5. <2>（1）1）参照）を行った。

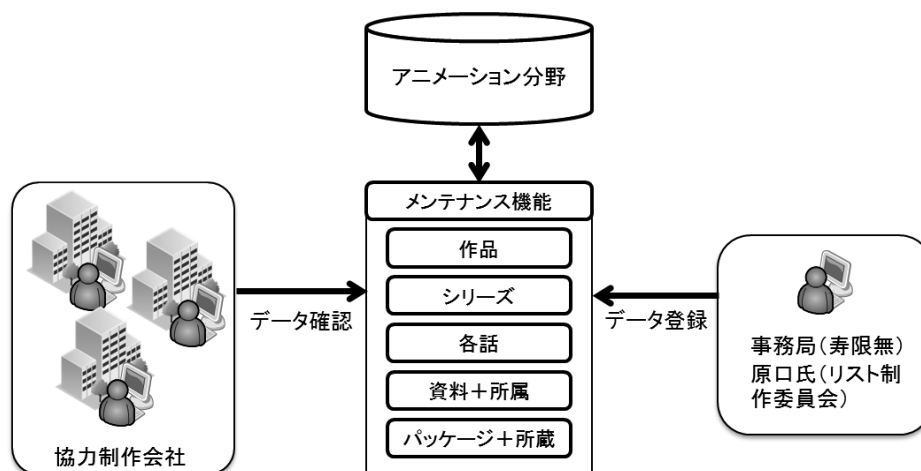


図26 【アニメーション運用システムのイメージ】

## 2) 機能一覧・画面イメージ

以下に機能一覧及び画面イメージ（一部）を記す。（ハードウェア構成，ソフトウェア構成，サーバ運用保守及びデータセンターについてはマンガ分野と同様（【第2部】5. <2>（1）3）～4）参照）のため割愛する）

表34 【アニメーション運用システム機能一覧】

項番	機能		補足・説明
1	アニメ作品	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
2		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの新規登録，既存データの編集・削除）
3	シリーズ情報	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
4		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの新規登録，既存データの編集・削除）各話情報の検索機能へリンク。
5	各話情報	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
6		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの新規登録，既存データの編集・削除）
7	所蔵情報（資料）	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
8		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。（データの新規登録，既存データの編集・削除）
9	所蔵情報（パッケージ）	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。

10		登録・編集・削除機能	データのメンテナンスに必要な機能。(データの新規登録, 既存データの編集・削除)
11	ログイン機能		IDとパスワードによる認証機能
12	アカウント管理機能		複数作業員(協力制作会社・寿限無・原口氏)によるメンテナンスを行うことを想定。
13	メニュー表示		権限によるメニューの出し分け制御を行う。

Qアニメシリーズ検索

シリーズID  作品ID

タイトル  メディア  区分

よみがな

制作・制作

開始年月日  ~  ステータス  チェックフラグ

最終更新日  ~  最終更新ログインID

総ヒット件数: 11件      表示件数: 20件

	ANS ID	ANT ID	区分	ステータス	チェックフラグ	メディア	タイトル	制作	開始	終了	放送回数	話数
画	ANS000231701	ANT000231700	H22-H25年度データ	非公開		TV	呪いのワンピース	TBS, シンエイ動画	19920825	19920825	1	各話検索へ
画	ANS000393101	ANT000393100	H22-H25年度データ	非公開		TV	ワンピース	東映アニメーション	19991020	00000000	NULL	各話検索へ
画	ANS000428101	ANT000428100	H22-H25年度データ	非公開		TV	夏祭りにも行っ た?こち亀&ワ ンピースで今夜は たっぷり2時間お 祭り騒ぎ両さん もルフも君を待 ってるぞペン	東映アニメーション	20010819	20010819	2	各話検索へ

図27 【アニメーション運用システムの画面イメージ <シリーズ情報検索>】

シリーズID \*  各話検索へ      作品ID \*  作品検索へ      メディア \*

タイトル \*

よみがな

開始年月日 年 月 日      終了年月日 年 月 日

開始年月日8ケタ       終了年月日8ケタ

放送時間収録時間       数値       放送回数       数値       話数

放送局劇場販売元

放送時間

制作・製作

制作・製作典拠ID

原作

監督

メインスタッフ

メイン典拠ID

図28 【アニメーション運用システムの画面イメージ <シリーズ情報編集>】

### (3) ゲーム分野向け運用システム開発

ゲーム分野向け運用システム（以下、ゲーム運用システム）は、ゲーム分野のデータベースをメンテナンスするために必要な機能の開発を、平成25年度事業より引き続いて行った。要件定義に際しては、現時点のデータ作成の作業フローを考慮した上で設計し、必要な機能を開発した。

#### 1) システムのイメージ

ゲーム運用システムは、データベースのメンテナンスを行うための以下の機能を提供している。

- ・「コンシューマゲーム」の検索、エクスポート、インポート（編集、登録、削除）
- ・「アーケードゲーム」の検索、エクスポート、インポート（編集、登録、削除）
- ・「PCゲーム」の検索、エクスポート、インポート（編集、登録、削除）

システムの利用者は、ゲーム分野を担当する立命館大学を想定している。

本年度事業では、各テーブルに対して検索を行う機能のみを実装した。また、データのエクスポートとインポートの機能を有している。各テーブルへの編集、登録、削除は、インポート機能で行う想定となっている。これは、現在のデータ作成フローを考慮し、エクセル上でのデータ登録後、データベースへの一括反映を行う想定のためである。セキュリティ面についてはマンガ運用システムと同様の対策（【第2部】5. <2>（1）1）参照）を行っている。

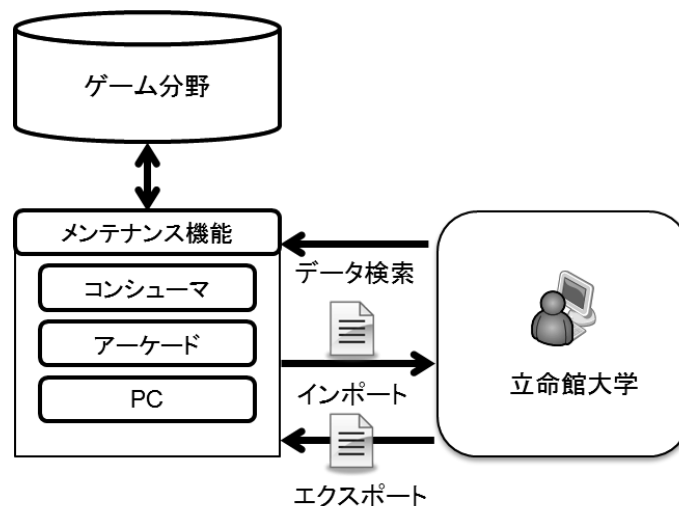


図29 【ゲーム運用システムのイメージ】

#### 2) 機能一覧・画面イメージ

以下に機能一覧及び画面イメージ（一部）を記す。（ハードウェア構成、ソフトウェア構成、サーバ運用保守及びデータセンターについてはマンガ分野と同様（【第2部】5. <2>（1）3）～4）を参照）のため割愛する）

表35【ゲーム運用システム機能一覧】

項番	機能	補足・説明	
1	コンシューマゲーム	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
2		参照機能	メタデータを表示する機能。
3		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自），FTPによるファイルアップロードも可能
4		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
5	アーケードゲーム	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
6		参照機能	メタデータを表示する機能。
7		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自），FTPによるファイルアップロードも可能
8		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
9	PCゲーム	検索機能	対象となるデータの検索を行い一覧表示する機能。
10		参照機能	メタデータを表示する機能。
11		インポート機能	取り込みフォーマットは1種類：文化庁（※システム独自），FTPによるファイルアップロードも可能
12		エクスポート機能	出力フォーマットは1種類：文化庁（※システム独自）
13	ログイン機能		IDとパスワードによる認証機能
14	アカウント管理機能		複数作業（立命館大学）によるメンテナンスを行うことを想定。
15	メニュー表示		権限によるメニューの出し分け制御を行う。



図30 【ゲーム運用システムの画面イメージ <検索>】



図31 【ゲーム運用システムの画面イメージ <コンシューマ参照>】



## (4) メディアアート分野検索デモサイト構築

メディアアート分野では、本年度事業にて策定したメタデータ・スキーマを考慮したデータの見せ方について検討した。具体的には一部の実データを活用し、将来的なデータベースの検索イメージを想起させるためにデモサイトを構築した。

## 1) デモサイトのイメージ

本年度事業にて作成したデータのうち、特徴的な26件の催事を用いて、デモサイトの構築を行った。催事ごとのページでは、それを構成するサブイベント・作品名・作家名・関係者・出版物やレビュー等を表示している。また、作家名にはハイパーリンクが付与されており、作家名のページが表示される。このページでは、作家名に紐づく作品名の一覧が表示されるようになっている。26件の催事の詳細データからHTMLを自動生成するプログラムを介して各ページ生成及び各ページ間のリンクの生成も行っている。

表36 【デモサイト構築に用いた26の催事】

項番	催事名	特徴
1	草月コンテンポラリー・シリーズ 作曲家集団／第1回／3月例会／林光	*演奏会の上演の事例
2	草月コンテンポラリー・シリーズ 作曲家集団／4月の会 武満徹	*演奏会の上演の事例
3	3人のアニメーション	*アニメーションの上映の事例
4	現代のヴィジョン	*展示において部分的に上演が行われた事例
5	ミリオラマ展	*キネティック・アートの展示の事例
6	草月コンテンポラリー・シリーズ 小野洋子 作品発表会	*パフォーマンスの上演の事例
7	世界の新しい楽譜展	*音楽家らによる展示の事例
8	第15回読売アンデパンダン展	*"作品" (work : B6の値) が多数見られる展示の事例
9	草月コンテンポラリー・シリーズ 白南準 作品発表会	*パフォーマンスの上演の事例
10	プサイによる松沢宥展	*コンセプチュアル・アートの展示の事例
11	マース・カニングハム来日記念行事	*リハーサル、レセプション、公演、舞台、演奏会、質問会などで構成される上演の事例
12	マース・カニングハム・ダンス・カンパニー 歓迎レセプション (1964)	同上
13	マース・カニングハム・ダンス・カンパニー 来日公演 (1964)	同上
14	Modern Dance Workshop マース・カニングハム・ダンス・カンパニー来日公演にちなむ 日米ダンス・アーティストの舞台交換 (1964)	同上
15	マース・カニングハム・ダンス・カンパニー 来日記念 ジョン・ケージ デーヴィッド・テュードア演奏会 (1964)	同上

16	マース・カニングハム・ダンス・カンパニー 来日記念 ローシェンバーグへの公開質問 会 (1964)	同上
17	フルックス週間	*事前/事後のイベント情報が異なる 展示の事例
18	コンピュータ・アート展 電子によるメディ ア変換	*インターメディアの展示の事例
19	クロス・トーク/インターメディア	*インターメディアの上演の事例
20	エレクトロマジカ'69	*インターメディアの展示の事例
21	第10回日本国際美術展「人間と物質」(東京 展、1970)	*国際美術展の事例
22	第10回日本国際美術展「人間と物質」(京都 展、1970)	同上
23	第10回日本国際美術展「人間と物質」(愛知 展、1970)	同上
24	第10回日本国際美術展「人間と物質」(福岡 展、1970)	同上
25	第13回サンパウロ・ビエンナーレ(山口勝 弘・山本圭吾)	*国際展におけるメディア・アートの展 示の事例
26	美術作家と批評家による第四回自主企画展 ——引込線 2013	*近年行われた美術展の事例

## 2) 機能一覧・画面イメージ

以下に機能一覧及び画面イメージ(一部)を記す。(ハードウェア構成、ソフトウェア構成、サーバ運用保守及びデータセンターについてはマンガ分野と同様(【第2部】5.<2>(1)3)~4)を参照)のため、割愛する)

表37【メディアアート分野デモサイト機能一覧】

項番	機能	補足・説明
1	催事一覧ページ	26の催事一覧を表示するページ、メディアアート分野のトップページ
2	催事ページ	各催事を構成する要素を表示するページ、作家名ページへリンクする
3	作家名ページ	作家名ごとの作品などを一覧表示するページ、催事ページへリンクする



図32 【メディアアート分野デモサイトの画面イメージ <催事一覧ページ>】



図33 【メディアアート分野デモサイトの画面イメージ <催事ページ>】

:: メディア芸術データベース		マンガ	アニメーション	ゲーム	メディアアート
agent/人名	伊藤隆康				メディアアート
event/催事	エレクトロマジカ'69 (ELECTROMAGICA 1969)				Top
subevent/名称	国際サイテック・アート展 (International Psytech Art Exhibition)				このデータベース (デモサイト) に ついての説明
work/題名	トランスパレント・スフェアーズ (Transparent Spheres)				
event/催事	第15回読売アンデパンダン展				
work/題名	無限空間 (The Infinite)				

図34 【メディアアート分野デモサイトの画面イメージ <作家名ページ>】

## (5) データベース公開サイト構築

データベース公開サイト（以下、公開サイト）は、マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野の3分野でそれぞれ作成したデータをデータベースに格納し、その内容を一般公開するためのサイトである。本年度事業では、この公開サイト（名称「メディア芸術データベース（開発版）」）の構築を行った。

分野ごとにデータの特徴・特長があるため、それぞれ特長を生かした独自の検索機能を実装した。また、マンガ分野とアニメーション分野については、一部のデータについて分野間の連携を行った。

公開サイト上では、データのダウンロード機能は実装していないが、後述の一般公開後、データ提供に関する問合せが複数届いたため、API公開について早急な検討が必要であるとする。

### 1) 公開サイトの概要

公開サイトは各分野のデータの特長を生かして以下の機能を実装している。

#### A) マンガ分野

- ・単行本、雑誌、資料（一点モノ）、その他（同人誌等）の書誌情報と所蔵館情報を確認することが可能
- ・作品名、雑誌名、著者名から検索が可能（詳しくない人の利用を想定）
- ・ISBNなどの詳細条件で検索が可能
- ・細分化・階層化されたメタデータを少ないクリック数で書誌情報にたどり着けるように配慮
- ・外部データベース（NDL-OPAC）へのリンク
- ・アニメーション作品との連携（一部作品に限る）

#### B) アニメーション分野

- ・テレビアニメ、劇場アニメ、OVAの情報とそれに紐づく資料（一点モノ）、パッケージ（DVD等）の所蔵館を確認することが可能

- ・キーワード（タイトル名、監督など）による検索が可能（詳しくない人の利用を想定）
- ・各話タイトル，放送日，放映時間等の詳細条件で検索が可能
- ・外部データベース（NDL-OPAC）へのリンク
- ・マンガ作品との連携（一部作品に限る）

C) ゲーム分野

- ・コンシューマ/アーケード/PCゲームの情報を確認することが可能
- ・キーワードによる検索が可能（詳しくない人の利用を想定）
- ・タイトルや発売日などの詳細条件で検索が可能
- ・時系列での一覧形式によるデータ表示

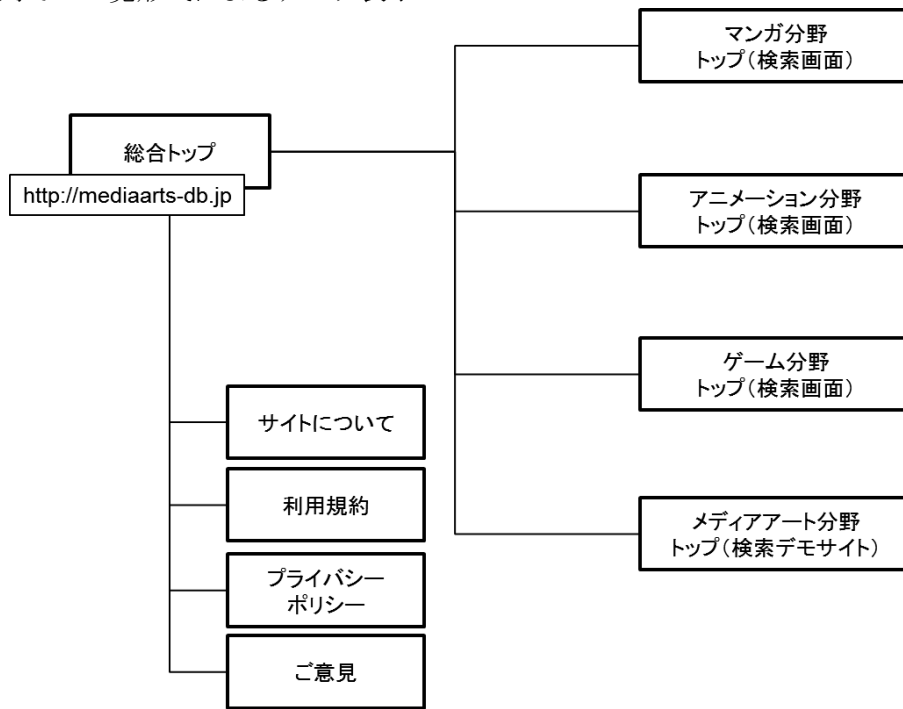


図35 【公開サイトのサイトマップ】

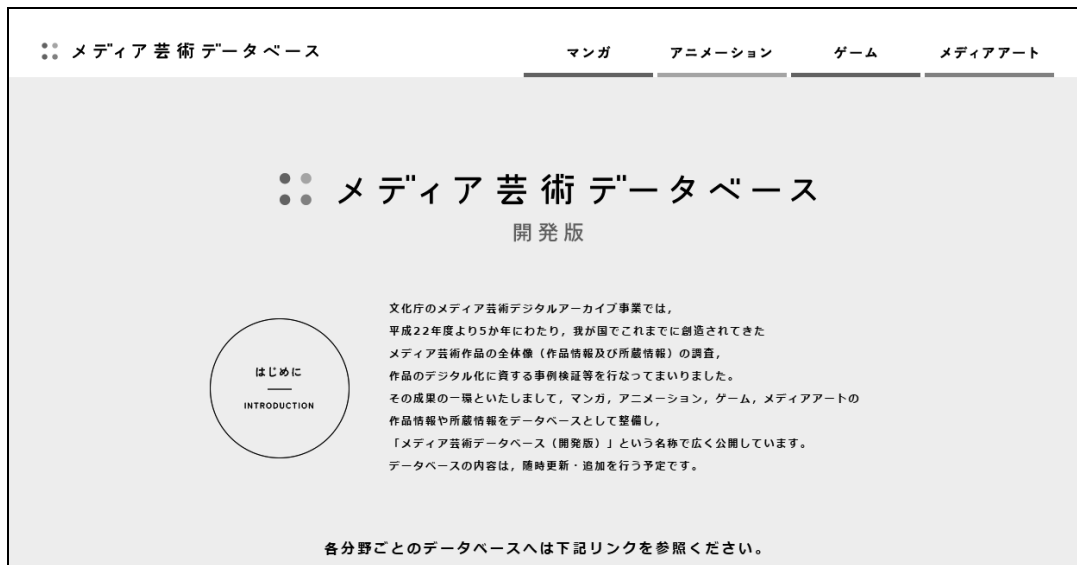


図36 【公開サイト画面イメージ（サイトトップ）】



図37 【公開サイト画面イメージ（マンガ分野）】



図38 【公開サイト画面イメージ（アニメーション分野）】



図39 【公開サイト画面イメージ（ゲーム分野）】



図40 【公開サイト画面イメージ（メディアアート分野デモサイト）】

## 2) 関係者からの評価

「メディア芸術データベース（開発版）」は平成27年3月17日（火）の一般公開の前に、関係者に向けた限定公開を行い、サイトに関する感想・意見・要望を集めるためのアンケートを行った。以下に各分野のアンケート設問と回答結果、その他意見の抜粋を記す。

まず、アンケート期間は平成27年2月27日（金）～3月13日（金）に設定した。アンケート設問はマンガ、アニメーション、ゲームの分野ごとに設定した。メディアアートはデモサイトのため、評価の対象外としている。アンケートは4つの観点（「1. サイトの印象・デザイン」「2. サイトの機能面・わかりやすさ」「3. データ」「4. その他の御意見」）に基づいて設問設定を行った。「4. その他の御意見」は自由記述とした。

アンケート回答数はマンガ分野：10件（22者・社に依頼）、アニメーション分野：12件（33者・社に依頼）、ゲーム分野：8件（22者・社に依頼）となった。

まず、マンガ分野の設問と集計結果について、下記表38～40に示す。

表38【マンガ分野 設問 (1. サイトの印象・デザイン)】

質問	回答(選択肢)	集計結果
〈ご質問①-1〉 本サイトをご覧になったときに感じた印象について、一番近いものを1つだけお選びください	とても良い	20%
	良い	80%
	悪い	0%
	とても悪い	0%
〈ご質問②-1〉 本サイトのデザインに対する質問です。印象に近いものを(1)~(5)の中から1つずつお選びください	(1)親しみがある ⇔ (5)高級感がある	(1)0%, (2)60%, (3)20%, (4)20%, (5)0%
	(1)革新的である ⇔ (5)堅実である	(1)0%, (2)20%, (3)30%, (4)40%, (5)10%
	(1)地味 ⇔ (5)派手	(1)0%, (2)10%, (3)80%, (4)10%, (5)0%
〈ご質問②-2〉 フォントの大きさはいかがでしょうか?一番近いものを1つだけお選びください	とても良い	40%
	良い	50%
	悪い	10%
	とても悪い	0%

表39【マンガ分野 設問 (2. サイトの機能面・わかりやすさ)】

質問	回答(選択肢)	集計結果
〈ご質問①-1〉 本サイトの画面を開いたときに「タブ切り替え機能」に気がつきましたか?一番近いものを1つだけお選びください	気が付いた	100%
	言われなければ気が付かなかった	0%
〈ご質問①-2〉 この「タブ切り替え機能」を使って作品名、著者名、雑誌名、その他で検索対象を切り替える方式について、一番近いご意見を1つだけお選びください	とても検索しやすい	20%
	検索しやすい	60%
	検索しづらい	30%
	とても検索しづらい	0%
〈ご質問②-1〉 リスト表示画面一画面に表示される情報量について、一番近いご意見を1つだけお選びください	とても良い	20%
	良い	60%
	悪い	20%
	とても悪い	0%
〈ご質問③-1〉 一部のリスト表示画面における所蔵有無のマトリクス表示はわかりやすかったでしょうか?一番近いものを1つだけお選びください	マトリクス形式はわかりやすいのでこのままが良い	70%
	マトリクス形式で問題はない	20%
	マトリクス形式はわかりづらいので別の表示形式のほうがよい	0%
	マトリクス形式はわかりづらいが他に良い表示形式が思いつかない	0%
	その他 ※自由記入	10%
〈ご質問④-1〉 詳細画面のレイアウトで、データが多層構造になっていることに気がつきましたか?一番近いものを1つだけお選びください	気が付いた	80%
	言われなければ気が付かなかった	20%
〈ご質問④-2〉 詳細画面のレイアウトについて、近いご意見があれば全てお選びください(複数選択可)	レイアウトがとてもわかりやすい	17%
	レイアウトがわかりやすい	42%
	レイアウトがわかりづらい	17%
	レイアウトがとてもわかりづらい	0%
	その他 ※自由記入	25%



表40【マンガ分野 3. データ 質問と回答(選択肢)】

質問	回答(選択肢)	集計結果
〈ご質問①-1〉 本データベースに登録されているデータ件数の分量についてどのように評価されますか。1つだけお選びください	とても多い	20%
	多い	70%
	少ない	10%
	とても少ない	0%
〈ご質問②-1〉 マンガ分野のデータ項目は適切でしょうか？一番近いものを1つだけお選びください	とても適切である	20%
	適切である	40%
	不適切である	20%
	とても不適切である	0%
〈ご質問②-2〉 上記質問で「不適切である」「とても不適切である」の回答を選択された方におうかがいいたします。今後、追加すべきと思われるデータ項目はどのような項目でしょうか。適当なものがあれば全てお選びください(複数選択可)	書影(表紙の画像)	38%
	目次	19%
	あらすじ	13%
	キャラクター紹介	6%
	本文(電子書籍)	6%
	その他 ※自由記入	19%
〈ご質問③-1〉 データの精度(正確性)についてどう評価されますか？一番近いものを1つだけお選びください	とても正確だと感じる	10%
	正確だと感じる	70%
	不正確だと感じる	0%
	とても不正確だと感じる	0%
	判断が難しい	20%

次に、アニメーション分野の設問と回答について、下記表41～43に示す。

表41【アニメーション分野 設問(1. サイトの印象・デザイン)】

質問	回答(選択肢)	集計結果
〈ご質問①-1〉 本サイトをご覧になったときに感じた印象について、一番近いものを1つだけお選びください	とても良い	17%
	良い	67%
	悪い	17%
	とても悪い	0%
〈ご質問②-1〉 本サイトのデザインに対する質問です。印象に近いものを(1)～(5)の中から1つずつお選びください	(1)親しみがある ⇔ (5)高級感がある	(1)8%, (2)33%, (3)42%, (4)17%, (5)0%
	(1)革新的である ⇔ (5)堅実である	(1)0%, (2)8%, (3)17%, (4)25%, (5)0%
	(1)地味 ⇔ (5)派手	(1)33%, (2)33%, (3)25%, (4)8%, (5)0%
〈ご質問②-2〉 フォントの大きさはいかがでしょうか？一番近いものを1つだけお選びください	とても良い	17%
	良い	67%
	悪い	17%
	とても悪い	0%

表42【アニメーション分野 設問 (2. サイトの機能面・わかりやすさ)】

質問	回答(選択肢)	集計結果
〈ご質問①-1〉 リスト表示画面一画面に表示される情報量は適切でしょうか?一番近いものを1つだけお選びください	とても良い	18%
	良い	73%
	悪い	9%
	とても悪い	0%
〈ご質問②-1〉 詳細画面のレイアウトで、データが多層構造になっていることに気がつきましたか?一番近いものを1つだけお選びください	気が付いた	69%
	言われなければ気が付かなかった	31%
〈ご質問③-1〉 詳細画面のレイアウトについて、下記の中で近いご意見があれば全てお選びください(複数選択可)	レイアウトがとてもわかりやすい	0%
	レイアウトがわかりやすい	53%
	レイアウトがわかりづらい	20%
	レイアウトがとてもわかりづらい	0%
	その他 ※自由記入	27%

表43【アニメーション分野 3. データ 質問と回答(選択肢)】

質問	回答(選択肢)	集計結果
〈ご質問①-1〉 本データベースに登録されているデータ件数の分量についてどのように評価されますか。1つだけお選びください	とても多い	17%
	多い	75%
	少ない	8%
	とても少ない	0%
〈ご質問②-1〉 アニメーション分野のデータ項目は適切でしょうか?一番近いものを1つだけお選びください	とても適切である	25%
	適切である	33%
	不適切である	42%
	とても不適切である	0%
〈ご質問②-2〉 上記質問で「不適切である」「とても不適切である」の回答を選択された方におうかがいいたします。今後、追加すべきと思われるデータ項目はどのような項目でしょうか。適当なものがあれば全てお選びください(複数選択可)	スチール画像	29%
	BD/DVD/VHS/LD等のパッケージ画像	21%
	映像(トレーラー)	14%
	映像(OP/ED)	7%
	映像(本編)	0%
	その他 ※自由記入	29%
〈ご質問③-1〉 データの精度(正確性)についてどう評価されますか?一番近いものを1つだけお選びください	とても正確だと感じる	8%
	正確だと感じる	67%
	不正確だと感じる	0%
	とても不正確だと感じる	0%
	判断が難しい	25%

次に、ゲーム分野の設問と回答について、下記表44～46に示す。

表44【ゲーム分野 設問 (1. サイトの印象・デザイン)】

質問	回答 (選択肢)	集計結果
1-1 本サイトをご覧になったときに感じた印象について、一番近いものを1つだけお選びください	とても良い	13%
	良い	63%
	悪い	25%
	とても悪い	0%
1-2 本サイトのデザインに対する質問です。印象に近いものを(1)～(5)の中から1つずつお選びください	(1)親しみがある ⇔ (5)高級感がある	(1)25%, (2)25%, (3)38%, (4)13%, (5)0%
	(1)革新的である ⇔ (5)堅実である	(1)13%, (2)13%, (3)0%, (4)25%, (5)50%
	(1)地味 ⇔ (5)派手	(1)38%, (2)25%, (3)38%, (4)0%, (5)0%

表45【ゲーム分野 設問 (2. サイトの機能面・わかりやすさ)】

質問	回答 (選択肢)	集計結果
2-1 詳細表示画面 (個別のゲームタイトルをクリックした時に表示される詳細情報) の見易さについておうかがいします	とても見易い	0%
	見易い	38%
	見にくい	63%
	とても見にくい	0%
2-2 上記の質問で「見にくい」あるいは「とても見にくい」とお答えいただいた方にお聞きします。具体的にはどこが見にくいとお感じになりましたか	フォントサイズが不揃いで見にくい	0%
	それぞれの項目が何を意味しているかわからない	0%
	その他	100%
2-3 詳細情報画面にその他に必要なと感じられる項目がありましたらご記入ください	自由記入	100%
2-4 年表表示機能について、下記の中で近いご意見があれば全てお選びください (複数選択可)	とても良い	13%
	良い	63%
	悪い	25%
	とても悪い	0%
2-5 年表表示機能についての要望、改善案、その他ご意見がありましたらご記入ください	自由記入	100%

表46 【ゲーム分野 3. データ 質問と回答(選択肢)】

質問	回答 (選択肢)	集計結果
3-1 本データベースに登録されているデータ件数の分量についてどのように評価されますか。お選びください。	とても多い	25%
	多い	63%
	少ない	13%
	とても少ない	0%
3-2 現在、登録されていない下記の情報のうち、優先順位が高いと思われるもの3つ以上をご選択ください。	現在登録されていないコンシューマーゲームタイトル	25%
	コンシューマーゲームハードそのものの情報	17%
	周辺機器の情報	0%
	PC ゲームタイトル (現在はPC88 のタイトルのみ入力されています)	29%
	ビデオゲーム以外のアーケードゲーム (エレメカ, メダルゲーム等) のタイトル	17%
	ソフトハード一体型の市販ゲーム機器 (たまごっち, ゲーム&ウォッチなど)	8%
	iOS, Android などのゲームタイトル	0%
	フィーチャーフォン (ガラケー) 専用のゲームタイトル	4%
その他	0%	
3-3 ゲーム分野のデータ項目は適切でしょうか? 一番近いものを1つだけお選びください	とても適切である	13%
	適切である	25%
	不適切である	63%
	とても不適切である	0%
3-4 上記質問で「不適切」「とても不適切」の回答を選択された方におうかがいたします。今後、追加すべきと思われるデータ項目はどのような項目でしょうか。適当なものがあれば全てお選びください (複数選択可)	売上本数	13%
	パッケージ画像	40%
	プレイ画面イメージ	27%
	スタッフ情報	7%
	解説	7%
	特許情報	0%
	その他	7%
3-5 データの精度 (正確性) についてどう評価されますか	とても正確だと感じる	0%
	正確だと感じる	88%
	不正確だと感じる	0%
	とても不正確だと感じる	0%
	判断が難しい	13%

最後に、マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野それぞれのアンケート回答者からの自由意見を下記表47に示す。

表47【アンケートのその他の御意見の抜粋】

分野	その他の御意見（抜粋）
マンガ分野	当館に所蔵していない資料をすぐ確認できるのは、大変便利です。このデータベースがさらに充実されていくのが楽しみです。
	検索結果以後のページ移動を別ウィンドウにするとよいと思う。どの階層にいるかがわかりにくい。雑誌や資料に関しては書影などイメージがあるといいのではないかな。
アニメーション分野	映画史的にも、アニメーション史的にも絶対に必要な、スタンダードな基準となるデータベースになってほしいと思います。
	検索した項目がどこに当てはまっているのか、マーカー表示されるなどの機能があると、該当する項目であるのか否かが分かりやすい。
ゲーム分野	とても努力をされていると思います。ありがとうございました。引き続き精度の向上や見やすさ使いやすさ、を追求してください。よろしくお願いします。
	データベースとして、そのデータの価値、データベースを構築する意味は、とても重要かつ素晴らしい功績だと思います。ただサイト、という体裁を取るなら、どんな出力ができるか、そこが充実していないと利用されるのかどうか心配です。

## 3) プレスリリース

「メディア芸術データベース（開発版）」一般公開に向けた周知活動として、文化庁、凸版印刷（株）からそれぞれプレスリリース発表を行った。

## A) リリースタイミング

プレスリリース発表日はサイト公開日前日に設定し、文化庁、凸版印刷（株）で同タイミングに発表を行った。

プレスリリース発表日：平成27年3月16日（月）午後2時

サイト公開日：平成27年3月17日（火）午前10時

## B) 報道発表資料

文化庁、凸版印刷（株）の報道発表資料本文については、各自規定のフォーマットを使用した。また、本文とは別に、分野ごとの特長等を説明した補足資料（別添資料）を用意し、文化庁と凸版印刷（株）で共通使用した。別添資料については図41に示す。

## メディア芸術データベース（開発版） サイトが正式にオープン

文化庁では、平成22年度より5か年にわたり、我が国でこれまでに創造されてきたメディア芸術作品の全体像（作品情報及び所蔵情報）の調査、作品のデジタル化に資する事例検証等を行ってまいりました。

その成果の一環といたしまして、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの作品情報や所蔵情報をデータベースとして整備し、「メディア芸術データベース（開発版）」という名称で広く公開いたします。

本データベースサイトでは、メディア芸術作品を所蔵する図書館・美術館・博物館、研究者、著作者、企業・業界団体など各方面の協力を得て収集されたマンガ単行本約25万冊、マンガ雑誌約8万冊、TV放映アニメ・劇場版アニメ・OVA（オリジナルビデオアニメ）約9千タイトル、家庭用ゲーム対応ソフト・アーケードゲーム・PCゲーム約3万5千タイトルの作品に関する情報や、メディアアートの催事・イベント情報を電子化して公開するもので、誰でもアクセス・閲覧可能です。また、データベースの内容は、随時更新・追加を行う予定です。

### 「メディア芸術データベース（開発版）」

#### サイト公開要旨

#### ■サイト名称

「メディア芸術データベース（開発版）」

#### ■サイトURL

<http://mediaarts-db.jp>

#### ■サイト公開日

平成27年3月17日（火）  
午前10時（予定）



## マンガ分野



### ■特長

単行本約 25 万冊、雑誌約 8 万冊の情報の検索が可能です。

例えば、作品名から単行本の書誌情報・掲載雑誌情報・関連本の情報や雑誌の創刊年、目次情報なども閲覧することができます。

※雑誌目次が閲覧できるのは一部雑誌のみとなっております。

### ■登録情報

#### [ 単行本 ]

明治初期から 2015 年 1 月までに発行されたマンガ単行本の情報が登録されております。

#### [ 雑誌 ]

明治初期から 2014 年 12 月までに発行されたマンガ雑誌の情報が登録されております。

### ■使い方

#### [ 検索 ]

トップの検索窓から、作品名、雑誌名、著者名で作品を探することができます。単行本・雑誌・資料検索窓では、検索対象(単行本/雑誌/資料/原画)、年月日、所有所蔵館等を指定して検索することができます。



## アニメーション分野



### ■特長

TV 放映アニメーション・劇場版アニメーション・オリジナルビデオアニメーション約9千タイトルの情報の検索が可能です。

例えば、TV 放映されたアニメーション作品名から、TV 放映時の各話タイトル、ビデオ・DVD などのパッケージ情報、その作品の劇場版やOVA(オリジナルビデオアニメ)といった関連シリーズを探ることができます。

### ■登録情報

1917年から、2014年9月までに発表された、TV 放映アニメ・劇場版アニメ・OVA 作品の情報が登録されております。

### ■使い方

#### [ 検索 ]

トップの検索窓ではアニメーションのタイトル名、監督名、製作・制作会社名で作品を探ることができます。詳細検索では、初出のメディア(媒体)、スタッフ、キャスト、開始年月日、作品分数等を指定して検索することができます。





## ゲーム分野



### ■特長

家庭用ゲーム対応ソフト・アーケードゲーム・PCゲーム約3万5千タイトルの情報が検索可能です。更に、ゲームタイトルを発売年代順に一覧で表示する機能があるので、タイトルも覚えていない子供の頃に遊んだゲームでも、その年代の一覧表示から探し出すことが可能です。

### ■登録情報

#### [ 家庭用ビデオゲーム ]

家庭用ビデオゲーム機（※）に対応する、1983年から2014年9月までに発売された作品の情報が登録されております。

※登録されている家庭用ゲーム機は「ゲームギア」「ゲームキューブ」「ゲームボーイ」「ゲームボーイアドバンス」「スーパーファミコン」「セガサターン」「ドリームキャスト」「ニンテンドーDS」「ニンテンドー3DS」「ネオジオ」「ネオジオポケット」「ファミリーコンピュータ」「プレイステーション」「プレイステーション2」「プレイステーション3」「プレイステーション・ポータブル」「メガドライブ」「PCエンジン」「PC-FX」「Wii」「Xbox」「Xbox360」「3DO REAL」となっております。

#### [ アーケードゲーム ]

1972年から2013年までに発表されたアーケードビデオゲーム作品の情報が登録されております。

#### [ PCゲーム ]

パーソナルコンピュータ「PC-8801」対応ソフトの情報が登録されております。

### ■使い方

#### [ 検索 ]

トップの検索窓ではゲームのタイトル名で作品を探することができます。詳細検索では、プラットフォーム、ジャンル、パブリッシャー、発売年月日を指定して検索することができます。

#### [ 一覧 ]

ゲームタイトルを年代順に一覧で表示することができます。プラットフォームや年代で絞り込みを行うこともできます。



## メディアアート分野 (デモサイト)



### ■特長

1951年から2014年までに開催された、約1万催事のメディアアート・現代アート関連の展覧会・イベント情報データを作成いたしました。このデモサイトでは、約1万催事の中から特長的なデータをもつ26の催事を掲載しています。

### ■使い方

TOPページに26の催事名が並んでいます。その中の1つをクリックすると、その催事に出品された作品や作家、催事に関連したサブイベント、催事に協賛した企業、雑誌等への掲載情報などが表示されます。



図41 【報道発表用別添資料 (文化庁・凸版印刷株式会社共通)】

### C) リリース先一覧

凸版印刷(株)がプレスリリースを発信したメディア一覧を表48に示す。

表48【プレスリリース先一覧（凸版印刷株式会社）】

	媒体名	会社名
<b>◇新聞系</b>		
1	日本経済新聞	日本経済新聞社
2	日経産業新聞	日本経済新聞社
3	日経MJ	日本経済新聞社
4	日刊工業新聞	日刊工業新聞社
5	フジサンケイビジネスアイ	産経新聞社
6	朝日新聞	朝日新聞社
7	読売新聞	読売新聞社
8	産経新聞	産経新聞社
9	毎日新聞	毎日新聞社
10	電波新聞	電波新聞社
11	化学工業日報	化学工業日報社
12	東京新聞	東京新聞社
<b>◇雑誌系</b>		
1	日経コミュニケーション	日経BP社
2	日経トレンディ	日経BP社
3	日経ビジネス	日経BP社
4	週刊東洋経済	東洋経済新報社
5	週刊ダイヤモンド	ダイヤモンド社
6	宣伝会議	宣伝会議
7	販促会議	宣伝会議
8	広報会議	宣伝会議
9	チェーンストアエイジ	ダイヤモンド・フリードマン社
10	週刊アスキー	アスキー
11	小学館 DIME	小学館
<b>◇通信社</b>		
1	時事通信	時事通信社
2	共同通信	共同通信社
<b>◇ネット系</b>		
1	CNET JAPAN	朝日インタラクティブ
2	ZD Net Japan	朝日インタラクティブ
3	Impress Watch	Impress Watch
4	RBB Today	IRIコマース&テクノロジー
5	マイコミジャーナル	マイコミジャーナル
6	Tech On!	日経BP
7	japan.internet.com	インターネットコム
8	ITMedia	アイティメディア
9	翔泳社	MarkeZin
<b>◇業界紙</b>		
1	文化通信	文化通信社
2	新文化	株式会社新文化通信社
3	印刷界	株式会社日本印刷新聞社
4	印刷雑誌	株式会社印刷学会出版部
5	株式会社印刷出版研究所	株式会社印刷出版研究所
6	新聞之新聞社	新聞之新聞社
7	ブリテックスステージ	ニューブリンディング株式会社
8	印刷時報	印刷時報株式会社
9	印刷タイムス	株式会社印刷之世界社

#### D) 掲載メディア

サイト公開日の平成27年3月17日（火）から24日（火）までの1週間で、「メディア芸術データベース（開発版）」に関する記事を掲載したメディアは26件、全てインターネットメディア（ニュースサイト）であった。掲載メディアの一覧を表49に示す。

表49【「メディア芸術データベース」掲載メディア一覧（公開後1週間）】

項番	掲載メディア	記事タイトル	URL
1	IT mediaニュース	文化庁、過去の漫画・アニメ・ゲーム網羅した「メディア芸術データベース」公開	<a href="http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1503/17/news139.html">http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1503/17/news139.html</a>
2	IT media「ねとらぼ」	歴代のマンガ、アニメ、ゲーム、メディアアートのデータを一挙網羅！文化庁が「メディア芸術データベース（開発版）」サイトを公開	<a href="http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1503/17/news094.html">http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1503/17/news094.html</a>
3	コミックナタリー	明治初期からのマンガも検索可！文化庁がメディア芸術データベースを公開	<a href="http://natalie.mu/comic/news/141198">http://natalie.mu/comic/news/141198</a>
4	カレントアウェアネス	文化庁、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの作品情報等を収録した「メディア芸術データベース（開発版）」サイトを公開	<a href="http://current.ndl.go.jp/node/28164">http://current.ndl.go.jp/node/28164</a>
5	アートアニュアルオンライン	マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートのデータベースサイト「メディア芸術データベース（開発版）」がオープン	<a href="http://www.art-annual.jp/news-exhibition/news/47671/">http://www.art-annual.jp/news-exhibition/news/47671/</a>
6	インプレス「GAME Watch」	文化庁、過去作品を網羅した「メディア芸術データベース」を公開	<a href="http://game.watch.impress.co.jp/docs/news/20150318_693257.html">http://game.watch.impress.co.jp/docs/news/20150318_693257.html</a>
7	ガジェット通信	文化庁『メディア芸術データベース』の活用法と今後の課題	<a href="http://getnews.jp/archives/870210">http://getnews.jp/archives/870210</a>
8	産経アプリスタ	アニメ・ゲーム・マンガを検索できるデータベースを文化庁が公開	<a href="http://aplista.iza.ne.jp/f-iphone/213975">http://aplista.iza.ne.jp/f-iphone/213975</a>
9	マイナビニュース	ナタリー引用記事	<a href="http://news.mynavi.jp/news/2015/03/17/590/">http://news.mynavi.jp/news/2015/03/17/590/</a>
10	YAHOO!ニュース	ナタリー／ねとらぼ／CINRA.NET／INSIDE FOR ALL GAMERS引用記事	<a href="http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20150318-00003743-cinranet-cul">http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20150318-00003743-cinranet-cul</a>
11	gooニュース	ナタリー引用記事	<a href="http://t.news.goo.ne.jp/news/1804238">http://t.news.goo.ne.jp/news/1804238</a>
12	グノシー	IT mediaニュース引用記事	ニュースアプリ
13	スマートニュース	IT mediaニュース引用記事	ニュースアプリ
14	CINRA.NET	文化庁が『メディア芸術データベース』開設、33万冊の漫画、9千本のアニメなどを登録	<a href="http://www.cinra.net/news/20150318-mediaartsdatabase">http://www.cinra.net/news/20150318-mediaartsdatabase</a>
15	MdN Design Interactive	文化庁、「メディア芸術データベース」サイトを正式公開	<a href="http://www.mdn.co.jp/di/newsttopics/40421/">http://www.mdn.co.jp/di/newsttopics/40421/</a>
16	livedoorニュース	MdN Design Interactive引用記事	<a href="http://news.livedoor.com/article/detail/9903709/">http://news.livedoor.com/article/detail/9903709/</a>
17	exciteニュース	MdN Design Interactive引用記事	<a href="http://www.excite.co.jp/News/it_g/20150318/Mdn_40421.html">http://www.excite.co.jp/News/it_g/20150318/Mdn_40421.html</a>
18	4Gamer.net	文化庁が過去の漫画/アニメ/ゲーム情報を網羅した「メディア芸術データベース」を公開。メディア芸術デジタルアーカイブ事業の成果物の一つ	<a href="http://www.4gamer.net/games/999/G999905/20150319013/">http://www.4gamer.net/games/999/G999905/20150319013/</a>
19	INSIDE FOR ALL GAMERS	文化庁「メディア芸術データベース（開発版）」公開 — マンガ・アニメ・ゲームなどを簡単検索	<a href="http://www.inside-games.jp/article/2015/03/20/86060.html">http://www.inside-games.jp/article/2015/03/20/86060.html</a>
20	@niftyニュース	INSIDE FOR ALL GAMERS引用記事	<a href="http://news.nifty.com/cs/entame/gamedetail/inside-20150320-86060/1.htm">http://news.nifty.com/cs/entame/gamedetail/inside-20150320-86060/1.htm</a>
21	空閑書院	IT mediaニュース引用記事	<a href="http://kasamashoin.jp/2015/03/itmedia.html">http://kasamashoin.jp/2015/03/itmedia.html</a>
22	日刊amebaニュース	ガジェット通信引用記事	<a href="http://news.ameba.jp/20150318-487/">http://news.ameba.jp/20150318-487/</a>
23	ファミ通.com	文化庁が「メディア芸術データベース（開発版）」を公開 過去のゲーム・マンガ・アニメ・メディアアートの情報をデータベース化	<a href="http://www.famitsu.com/news/201503/20074576.html">http://www.famitsu.com/news/201503/20074576.html</a>
24	architecturephoto.net	文化庁が制作した、マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの作品情報をアーカイブするサイト「メディア芸術データベース」が公開	<a href="http://architecturephoto.net/41824/">http://architecturephoto.net/41824/</a>
25	ASCII.jp	文化庁、マンガ/アニメ/ゲーム/メディアアートのデータベースを公開	<a href="http://ascii.jp/elem/000/000/990/990199/">http://ascii.jp/elem/000/000/990/990199/</a>
26	ニコニコニュース	文化庁「メディア芸術データベース（開発版）」公開 — マンガ・アニメ・ゲームなどを簡単検索	<a href="http://news.nicovideo.jp/watch/nw1503014">http://news.nicovideo.jp/watch/nw1503014</a>

4) 一般公開後の反応

「メディア芸術データベース（公開版）」一般公開直後からの1週間（平成27年3月17日（火）～24日（火））でのPV数/UU数，電話・メールによる問合せ件数と内訳について以下に述べる。

A) PV数/UU数

サイト公開後1週間でのPV（ページビュー）数，UU（ユニークユーザ）数は下記の通りである。

集計期間：3月17日（火）午前10時～3月24日（火）午前9時59分

PV（ページビュー）数：223,402PV

UU（ユニークユーザ）数：32,798人

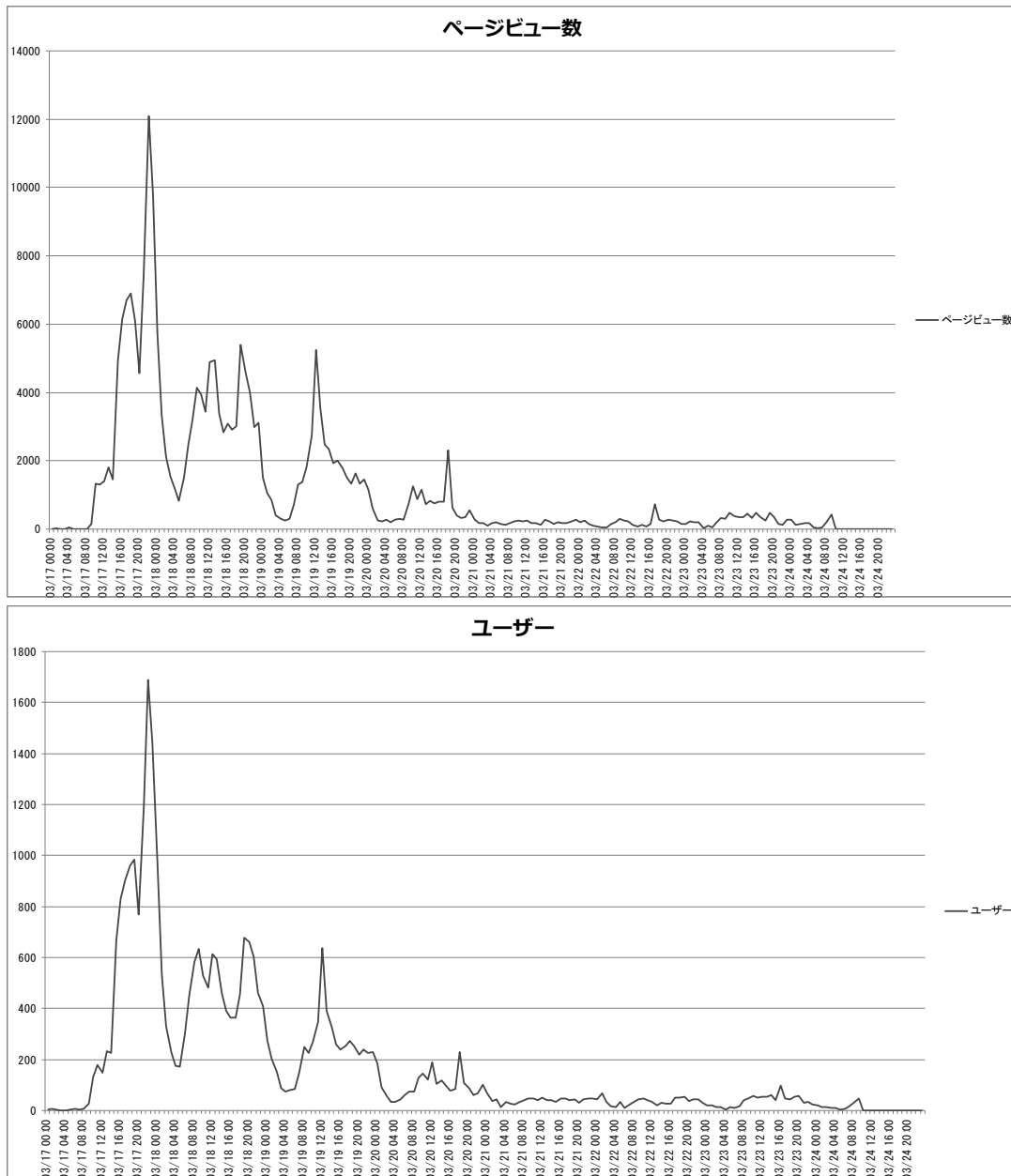


図42 【平成27年3月17日（火）0時00分～24日（火）9時59分のアクセス数】

表50 【サイト公開1週間でのPV数/UU数】

平成27年3月17日（火）午前10時～3月24日（火）午前9時59分	
ページビュー数	ユーザー
223,402PV	32,798人

B) 問合せ対応状況

サイト公開後1週間で23件の問合せ・意見が寄せられた。問合せ者の属性、問合せカテゴリについてそれぞれ下記に記す。

集計期間：3月17日（火）午前10時～3月24日（火）午前9時59分

問合せ人数：22名（うち1名から期間内に2回問合せあり）

問合せ者属性内訳：作者本人・制作会社・制作スタッフ 5名

研究者 1名

所蔵館 1名

民間企業（制作プロダクション、業界関係者等） 3名

一般ユーザー 12名

問合せ件数：23件

問合せカテゴリ内訳：修正依頼（データ・文字の誤り指摘等） 7件

意見・コメント（メタ項目等の修正提案含む） 9件

その他質問（情報源、データ提供依頼、協業提案等） 7件

問合せへの対応として、データ自体の誤り・誤字については早急にデータ修正を行った。また、ソート機能の不具合修正についても3月末に改修を行った。意見・コメント、その他質問については、あらかじめ用意していたFAQを下敷きに、必要に応じて各分野担当団体に確認を取りながら回答を行った。

< 3 > 総括

(1) 実施成果

平成26年度事業では、以下のシステムを開発した。

- 1) マンガ分野向け運用システム機能追加・機能改善
- 2) アニメーション分野向け運用システム開発
- 3) ゲーム分野向け運用システム開発
- 4) メディアアート分野検索デモサイト構築
- 5) データベース公開サイト構築

## (2) まとめ

マンガ分野では、運用時の課題や要望を取り込み細かい改善を行ったことで作業効率の大幅な向上を実現した。今後の課題としては、画像登録機能や外部データベースとの連携を進めて更なるデータ拡充と精度アップを図ることである。

アニメーション分野では、システム運用に最低限必要な機能のみ実装した。今後の課題としては、効率的なデータ拡充に向けて、エクスポート機能やインポート機のような一括処理を支援する機能の拡張が必要である。

ゲーム分野もついても、システム運用に最低限必要な機能のみ実装したため、今後の機能拡張が必要である。また、本年度事業ではデータテーブル策定に至らなかったオンラインゲームに関連する機能拡張や大幅な機能改修も将来的に必要と考える。

メディアアート分野については、データベース構築が課題として残っている。現スキーマを踏まえたデータベースの設計と、データメンテナンス用インターフェースの設計開発が急務である。

公開サイトは、分野ごとに実装した機能を他分野へ生かし、利便性向上を図る必要があると考えられる。さらに、昨今のオープンデータの要請の高まりから、サイト利用者が公開サイト上から直接データを抽出、ダウンロードできる機能の提供が求められている。

また、平成27年3月17日より公開サイトの一般公開を行った。今後はサイト利用者からの意見も踏まえたユーザビリティの検証と機能改善検討が必要である。

## 6. デジタルアーカイブ構築のためのガイドライン作成

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において開発された、我が国のメディア芸術（マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート）作品情報データベース「メディア芸術データベース（開発版）」への理解促進及び利用促進、メディア芸術を収集・所蔵する機関・団体の作品収集促進を目的とし、作成、公開を行った。

公開対象は全国民としているが、これからメディア芸術作品の収集、収蔵を目指す所蔵館、研究機関を主な読者として想定し、メディア芸術作品の特徴である従来の博物館取扱品目とは異なるメディア（例：フィルム、磁気テープなど）の保存方法の検討、目録作成、システム構築を行う際に活用されることを目指し作成した。

### <1>ガイドラインの作成

#### (1) ガイドラインの構成

ガイドラインは4つのパートで構成されている。各パートの役割と概要については下記の通りである。

##### 1) 序章

メディア芸術デジタルアーカイブ事業推進経緯や取り巻く環境を踏まえ、本ガイドラインの「挨拶文」として構成。

##### 2) 第1章

メディア芸術デジタルアーカイブ事業において5か年にわたり実施した事業成果を取りまとめ、理解促進を促す章として構成。

##### 3) 第2章

本事業の中心であるデータベースシステム構築について述べる。作品情報メタデータを作るために必要となる「情報源」と「情報取得方法」、データベースのシステム構成、データ項目の説明を中心に4つの分野（マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野、メディアアート分野）で構成。

##### 4) 付録

本事業において実施したデジタルアーカイブ調査研究成果と、メディア芸術作品のアーカイブに取り組む機関・団体へのインタビューを付録として掲載

A) 平成23年度～26年度の5か年にわたり実施した、各分野の資料保存、整理、デジタル化手法調査及びモデルアーカイブ試行の記録。

B) メディア芸術作品現物及び周辺メディアを保存する機関・団体や、メディア芸術作品のデ



デジタルアーカイブに取り組む機関・団体への取材成果。

(2) 実施スケジュール

1) 活動スケジュール

	2014												2015		
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3			
ガイドライン事前調査			→												
ガイドライン仮原稿執筆				→											
ガイドライン取材						→									
ガイドライン執筆							→								
ガイドライン制作											→				

図43 【ガイドライン作成 平成26年度事業活動スケジュール】

2) 活動項目

上記スケジュールに記載している活動項目の具体的内容を下記に記す。

A) ガイドライン事前調査

ガイドラインを作成するための素材となる、過去報告書のピックアップや方向性を見当するための資料の作成。

B) ガイドライン仮原稿執筆

ガイドライン方向性検討及び有識者インタビュー時に内容を説明する資料の1つとして、仮原稿を執筆した。

C) ガイドライン取材

有識者や所蔵機関に対し、現物所蔵状況・保存状況、アーカイブへの取り組み等、ガイドライン作成の素材となるインタビューを平成26年10月～平成27年1月に掛けて行った。さらに、平成27年3月に追加取材を行った。

D) ガイドライン執筆

有識者インタビューと平行し、ガイドラインの執筆を行った。

E) ガイドライン制作

ガイドラインの製版・印刷・製本を行った。

## < 2 > 総括

### (1) 実施成果

本年度事業の成果として「メディア芸術データベースガイドライン」を完成させた。ガイドラインは本事業の成果とメディア芸術データベース構築について述べた本編(序章～第2章)と、デジタルアーカイブ調査研究成果とアーカイブに取り組む機関のテストケースをまとめた付録とに分けられる。

まず本編は、「メディア芸術データベース(開発版)」構築の手順を実例とし、デジタルアーカイブ作成に必要な不可欠となる目録作成(データベース構築)の手法について記述した。

次に付録では、本編により作成した目録を使ってデジタルアーカイブを行うための資料として、本事業で実施したデジタルアーカイブ調査研究成果と、実際にアーカイブを実施している機関へのインタビュー成果をまとめた、

### (2) まとめ

本ガイドラインは「メディア芸術データベース(開発版)」を俯瞰する内容となった。新たな所蔵機関や研究機関等のデータベース利用者が、メディア芸術作品の所蔵や一次預かりなどを実施する際に、目録作成、メタデータ作成、データベース構築・データ登録を行う際に活用していただくのはもちろん、現物保存手法や劣化対策手法のモデルケースも参照できる点が特徴的である。ガイドライン公開に際して、新たなメディア芸術作品の所蔵機関が増えることを期待したい。

**【第3部】**  
本事業の総括

### 【第3部】本事業の総括

第3部では、平成22年度より5か年にわたって実施した「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」の実施内容及び成果について記述する。

各年度事業において実施した取り組みと、実施内容の連携について、下記図44に記す。

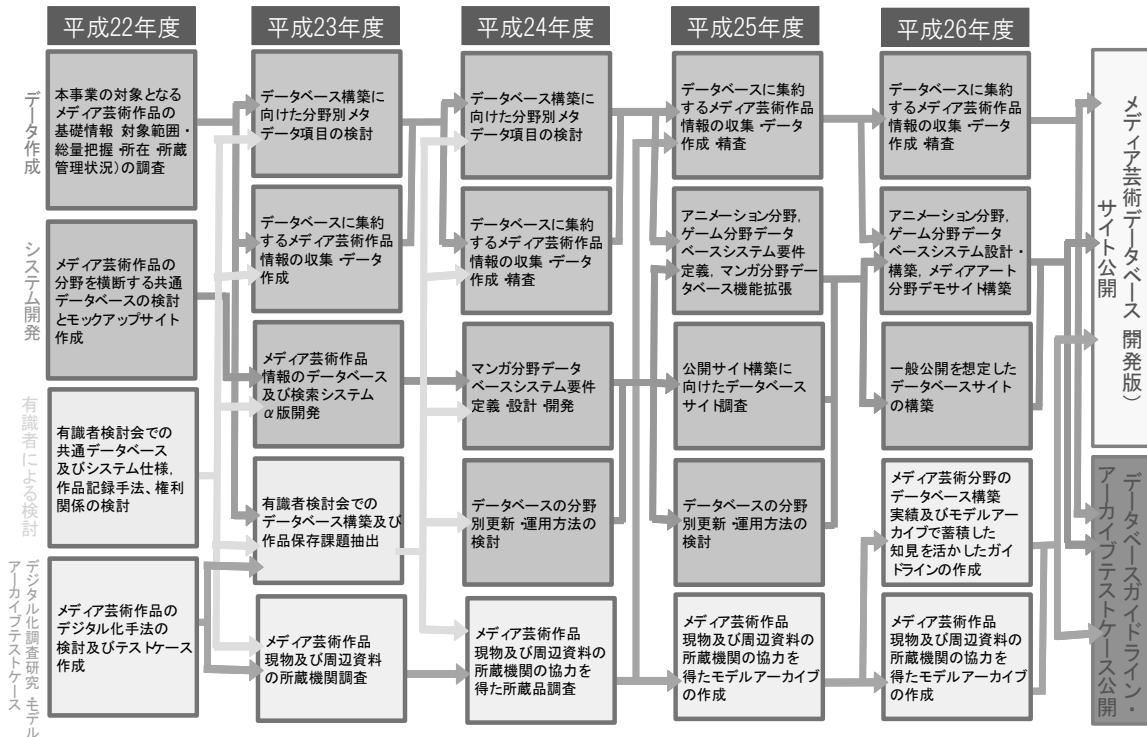


図44 【メディア芸術デジタルアーカイブ事業 5か年の実施内容】

次の章より、各年度事業の総括を記述する。

## 1. 平成22年度事業総括

平成22年度事業において実施した事業の内容及び成果を記述する。

### < 1 > 実施内容

平成22年度事業の実施内容は、下記の4項目である。

- (1) メディア芸術作品のデジタル化手法の検討及びテストケース作成
- (2) メディア芸術作品基礎情報の調査
- (3) 共通データベースの検討
- (4) 有識者検討会の運営

### < 2 > 実施成果

平成22年度事業の成果を以下に記す。

- (1) メディア芸術作品のデジタル化手法の検討及びテストケース作成

マンガ分野、アニメーション分野、メディアアート分野においてデジタルアーカイブ化の検討と実証調査を実施した。また、メディア芸術作品を所蔵する図書館・美術館・博物館での利用を想定したデジタルデータの展示方法を検証した。

#### 1) マンガ分野

マンガ原画の長期保存・管理・複製に適切なデジタルデータの仕様と手法の検討及び実証調査、メタデータ項目の検討及び策定を行った。さらに、この調査研究の詳細をまとめた「マンガ原画デジタルデータ化の技術検証報告書」を作成した。

#### 2) アニメーション分野

アニメーション作品のデジタルアーカイブ化に必要な業務の検討とモデルフローの作成を行った。また、原版を所有する企業・団体の協力を得てデジタルアーカイブ構築の基礎となるデータベースを検討するためのヒアリング調査を実施した。

#### 3) メディアアート分野

美術館・博物館・メディアセンターを対象に作品の保存に関するアンケート調査を実施した。その上で、制作当初の形態での作品保存が難しいという仮説の下、メディアアート作品を制作当初に近い形態で再展示するために有効な資料について検討した。さらに、作家の協力を得て、再展示に有効な資料の1つと考えられる映像ドキュメンテーションのテストケースを実施した。

#### 4) デジタルデータの展示方法

デジタルデータ化したメディア芸術の利用について検討を行った。その上で、活用方法の1つとして、美術館・博物館の一般展示での利用を想定したタッチパネル方式の「デジタルアーカイブ展示システム」の試作品を作成した。

## (2) メディア芸術作品基礎情報の調査

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において，本事業の対象となる作品範囲の検討，総量把握，作品の所在，所蔵機関の管理状況等，デジタルアーカイブの基盤となるデータベースの構築に必要な基礎情報の調査研究を行った。

### 1) マンガ分野

マンガ単行本とマンガ雑誌を所蔵する図書館として，大阪府立中央図書館国際児童文学館，川崎市市民ミュージアム，京都国際マンガミュージアム，国立国会図書館，明治大学米澤嘉宏記念図書館に対し，所蔵情報，所蔵管理システムに関するアンケート調査を実施した。

### 2) アニメーション分野

本事業の対象となるアニメーション作品の総量把握を実施した。また，アニメーション制作会社を集めたワーキンググループを構成し，散逸・劣化の危険性が高い作品について業界視点での検討を実施した。

### 3) ゲーム分野

本事業の対象となるゲームの定義付けを検討し，家庭用ゲームの定義を策定した。さらに，日本国内で発売された家庭用ゲーム機の調査を実施し，家庭用ゲーム機リストを作成した。

### 4) メディアアート分野

メディアアート作品の展示実績のある文化施設73館に対し，作品の所蔵状況，作品の保存・修復状況，展示・展覧会の記録状況についてアンケート調査を実施した。

## (3) 共通データベースの検討

マンガ分野，アニメーション分野，ゲーム分野を横断した作品検索が可能となる共通データベース構築について検討した。さらに，デジタルアーカイブ構築後の公開用検索サイトの試作品を作成した。

### 1) 共通データベースに係る検討

マンガ分野，アニメーション分野，ゲーム分野に共通するメタデータ項目の検討と仮説立てを行った。また，共通データベースのシステム構造検討と概念図作成，共通データベースの運用面での課題を検討した。

### 2) 公開用検索サイトの試作品作成

横断検索機能を実装したデジタルアーカイブ公開用検索サイトの試作品を作成し，検索サイトに必要な機能，画面遷移，作品の見せ方についての課題を抽出した。

(4) 有識者検討会の運営

検討課題を大きく3つのテーマに分けてそれぞれに有識者検討会を設置し、課題の検討を行った。

1) マンガ分野・アニメーション分野・ゲーム分野検討会

本検討会においては、マンガ分野・アニメーション分野・ゲーム分野に共通するメタデータ項目、共通データベースのシステム構造について検討した。

2) メディアアート分野検討会

本検討会においては、メディアアート作品の所在調査、作品記録手法、テストケースとしての映像ドキュメンテーションについて検討した。

3) マンガ原画検討会

本検討会においては、マンガ原画のデジタル保存手法、デジタルデータ化フロー、保存対象となる作品、権利関係について検討した。

## 2. 平成23年度事業総括

平成23年度事業において実施した事業の内容及び成果を記述する。

### < 1 > 実施内容

平成22年度事業において、メディア芸術作品のデジタルアーカイブを構築するためにはデジタル化された作品と紐付く作品情報データベースの構築が不可欠であると結論付けられた。それを踏まえ、平成23年度事業の実施内容は、下記の5項目となった。

- (1) メタデータ項目検討・策定
- (2) メディア芸術作品情報の収集・メタデータ作成
- (3) メディア芸術作品現物及び周辺資料の所蔵機関調査
- (4) 検索システムの検討
- (5) 分野会議の運営

### < 2 > 実施成果

平成23年度事業の成果を以下に記す。

#### (1) メタデータ項目検討・策定

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設計に必要なメタデータ項目を分野ごとに検討した。

##### 1) マンガ分野

大阪府立中央図書館国際児童文学館、川崎市市民ミュージアム、京都国際マンガミュージアム、国立国会図書館、明治大学米澤嘉宏記念図書館の所蔵管理用データベースを基にしたメタデータ項目の素案を作成し、研究者やマンガ所蔵館職員で構成されたワーキンググループでの検討を経て、マンガ単行本テーブル、マンガ雑誌基本テーブル、マンガ雑誌巻号テーブルをそれぞれ策定した。

##### 2) アニメーション分野

アニメーション制作会社、研究者・有識者で構成されたワーキンググループでの検討を経て、メタデータ項目を策定した。ただし、データベースを公開するに当たって非公開にすべき項目については次年度以降の検討課題となった。

##### 3) ゲーム分野

立命館大学ゲーム研究センターのファミコンデータベースを基にし、(株)エンターブレインの所有するデータベース項目も参考にした、家庭用ゲームのメタデータ項目試案を作成した。さらに、ゲーム分野会議（後述）の委員を務める13名の有識者・業界関係者に対して個別ヒアリングを実施し、項目の精査を行った。



## 4) メディアアート分野

白井雅人教授（上武大学経営情報学部）を中心にメタデータ項目の試案を事務局側で作成，メディアアート分野会議（後述）の座長・コーディネーター会議での検討を経て，テスト入力用のメタデータ項目案を策定した。

## (2) メディア芸術作品情報の収集・メタデータ作成

メタデータ項目の試案に沿って，作品情報の収集とメタデータ作成を分野ごとに実施した。

## 1) マンガ分野

所蔵館5館（大阪府立中央図書館国際児童文学館，川崎市市民ミュージアム，京都国際マンガミュージアム，国立国会図書館，明治大学米澤嘉宏記念図書館）から提供された所蔵データのレコードを統合する「マージ」作業によって，単行本データ及び雑誌データの作成に着手した。また，マージ作業を支援する「マージ補助システム」の設計・開発を行った。

## 2) アニメーション分野

アニメーション制作会社48社から提供された情報を使用してメタデータの作成に着手した。データ入力パターンは，現物（設定資料やパッケージDVD等）を製作・制作会社から提供を受けて日本動画協会の入力チームが入力するパターン，WEB入力システムを使用して製作・制作会社がデータ入力するパターン，製作・制作会社がExcelフォーマットに入力するパターンをそれぞれ試行し，入力作業効率の比較検討を行った。

## 3) ゲーム分野

(株)エンターブレインの協力を得てゲーム雑誌やゲームアーカイブ関連書籍等，出版物を参考資料とし，ファミリーコンピュータの国内発売252タイトルのデータの試行入力を行った。

## 4) メディアアート分野

国内で開催されたメディアアート関連イベントのカタログ・チラシ・フライヤー・プレスリリース等ペーパーメディアと，公式サイト情報を基に，メディアアートに関する催事情報データの試行入力を行った。基礎となる資料の所在情報及び資料の借用，資料だけでは分からない展覧会の背景や更なる係者の掘り起こしについては，草原真知子教授（早稲田大学文化構想部），茂登山清文順教授（名古屋大学大学院情報科学研究科）の協力を得た。

## (3) メディア芸術作品現物及び周辺資料の所蔵機関調査

メディア芸術作品のデジタルアーカイブについて，所蔵館やコンテンツホルダーへのヒアリングを中心とした調査を分野ごとに実施した。

### 1) マンガ分野

出版社9社と国立国会図書館に対してデジタル化の現状についてヒアリング調査を行った。

マンガのデジタル化に関しては出版社によって範囲・深度が異なっているため、統一した見解は得られなかったものの、マンガ出版に携わる立場から著作権等法整備への提言、貸本等出版社が現存しない書籍への提言を頂いた。また、国立国会図書館は大規模デジタル化プロジェクトを推進しており、マンガ雑誌の目次情報や巻号情報等、本事業との連携を引き続き模索することとなった。

### 2) アニメーション分野

アニメーションの記録媒体を所蔵する所蔵館5館と、記録媒体を製作するフィルム現像所4社に対し、ヒアリング調査を実施した。所蔵館については、京都府文化博物館、神戸映画資料館、国立国会図書館、杉並アニメーションミュージアム、東京国立近代美術館フィルムセンターの記録媒体所蔵点数と保管方法について調査を行った。また、フィルム現像所については、(株)IMAGICA、(株)東京現像所、東映ラボ・テック(株)、(株)ヨコシネ ディー アイ エーのフィルム保管点数、保管方法について現地調査を行った。

### 3) ゲーム分野

(株)エンターブレイン、国立国会図書館、立命館大学ゲーム研究センターに対して、現物所蔵状況とゲーム雑誌、ゲームアーカイブ書籍等の所在情報の調査を行った。また、ファミリーコンピュータ、スーパーファミコンの開発者である上村雅之氏（立命館大学教授／任天堂アドバイザー）へのヒアリング調査も行った。

### 4) メディアアート分野

「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」の資料を保管している福井市教育委員会事務局生涯学習室福井市映像文化センターの協力を得て、当該催事に関する資料の調査、当時の関係者へのヒアリング調査を行った。

## (4) 検索システムの検討

平成23年度事業で作成した作品情報データを使用し、簡易的な検索システムを開発した。本システムは分野会議（後述）出席委員を含む関係者限定公開とし、メタデータ項目、データの利活用イメージ等について関係者からの意見集約を行うことで次年度以降に着手するデータベース構築の要件定義の参考とした。

## (5) 分野会議の運営

メディア芸術コンソーシアム構築事業と合同で、各分野の有識者を集めた「マンガ分野会議」「アニメーション分野会議」「ゲーム分野会議」「メディアアート分野会議」を設置し、本事業の進捗報告、課題検討を行った。また、メタデータ項目の検討、デジタルアーカイブの検討等、必要に応じて分野会議出席委員からの助言を頂いた。

### 3. 平成24年度事業総括

平成24年度事業において実施した事業の内容及び成果を記述する。

#### <1>実施内容

平成24年度事業では、メディア芸術作品の作品情報データベース構築に本格的に着手した。また、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・センターがそれぞれ参加することとなった。平成24年度事業の実施内容は、下記の5項目である。

- (1) メタデータ項目検討・策定
- (2) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査
- (3) データベース更新・運用方法の検討
- (4) メディア芸術作品現物及び周辺資料所蔵機関の協力を得た所蔵品調査
- (5) データベースシステム開発

#### <2>実施成果

平成24年度事業の成果を以下に記す。

##### (1) メタデータ項目検討・策定

平成23年度事業に引き続き、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設計に必要なメタデータ項目策定に向けて分野ごとに検討を行った。

##### 1) マンガ分野

マンガ作家情報や出版社、レーベルについての典拠情報メタデータ項目と、マンガ原画メタデータ項目について検討した。

##### 2) アニメーション分野

メタデータ・スキーマ策定とデータベースの設計を行った。また、平成23年度事業において設定したデータベース仕様（フィールド項目、マスター項目、他分野関連人事物項目等）の問題点を検証した。

##### 3) ゲーム分野

家庭用ゲーム機を対象に平成23年度事業にて実施したゲーム関係者へのヒアリング調査成果や、平成23年度事業で作成したデータを根拠とし、メタデータ・スキーマの仕様を検討・策定した。なお、アーケードゲームとPCゲームのメタデータ項目については検討のみ実施した。

##### 4) メディアアート分野

平成23年度事業において試行入力したデータベースのテストモデルを評価・検証し、メディアアート関連催事情報をベースにスキーマの検討及び整備を実施した。

## (2) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査

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実施内容と成果は下記の通りである。

### 1) マンガ分野

マンガ単行本について，マンガ作品に特有のシリーズ，巻，異版，再編集等の状況を踏まえ，現時点では物理的な1冊単位のリストを作品単位で全容を概観できるリストに変更し，データ拡充を行った。また，平成23年度事業からの差分データを所蔵館5館（大阪府立中央図書館国際児童文学館，川崎市市民ミュージアム，京都国際マンガミュージアム，国立国会図書館，明治大学米澤嘉宏記念図書館）より提供いただき，データ拡充を行った。

マンガ雑誌については，雑誌目次の拡充及び国立国会図書館所蔵の雑誌について巻号調査を行った。

### 2) アニメーション分野

作品データ情報の収集及びデータ作成を実施し，メタデータ・スキーマ設計やデータベース検討への反映を行った。

### 3) ゲーム分野

作品データ情報の収集及びデータ作成を実施し，メタデータ・スキーマ設計やデータベース検討への反映を行った。

### 4) メディアアート分野

作品データ情報の収集及びデータ作成，検討中のスキーマでの試行入力を行った。

## (3) データベース更新・運用方法の検討

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実施内容と成果は下記の通りである。

### 1) マンガ分野

データベース更新・運用方法について，マンガ新刊情報を流通する(社)日本出版インフラセンターへのヒアリング調査を行った。また，データベース設計に当たり，所蔵館5館へのヒアリング調査を実施した。

### 2) アニメーション分野

業界協力者及び研究者で構成したワーキンググループを設置し，データベースの更新・運用方法の検討，意見収集を行った。

3) ゲーム分野

データベースの更新・運用方法について、所蔵機関及び出版社へのヒアリング調査を行った。

4) メディアアート分野

メディアアート分野関係者及びデジタルアーカイブ研究者で構成したワーキンググループを設置し、データベースの更新・運用方法、データの利活用について意見を収集した。

(4) メディア芸術作品現物及び周辺資料所蔵機関の協力を得た所蔵品調査

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実施内容と成果は下記の通りである。

1) マンガ分野

マンガ所蔵館の持つ、多様なアーカイブ事例70件を検証し、メタデータ項目設計の参考とした。また、原画に係るメタデータ項目設計について、「要件定義」「調査票設計」「取りまとめ」を実施した。

2) アニメーション分野

所蔵館のアニメーション作品所蔵情報整理として、国立国会図書館のアニメーション作品DVDの仕分と区分調査、東京国立近代美術館フィルムセンターの劇場・TV作品等の区分調査を行った。また、散逸作品調査としてフィルム現像所を対象に散逸作品の所在確認を実施した。さらに、アニメーションの権利や原版利用に関連する関係者（原作者・放送局・出版社・ゲームメーカー・音楽関係者・販社・代理店等）15組に対し、散逸や権利に関する調査を行った。

3) ゲーム分野

ビデオゲーム現物及び同タイトルに関連する2次資料をベースとし、更なる詳細情報の充実を図るためのモデルアーカイブとして、関係者への聞き取りと、産業界関係者とのワーキンググループや研究者が集うシンポジウム等での意見交換、調査を行った。

4) メディアアート分野

平成23年度事業において資料の所在を確認した「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」（1985～1999年）の資料群を借用し、モデルアーカイブ作成に着手した。

(5) データベースシステム開発

平成24年度事業においてはマンガ分野のデータベース運用システム開発とテスト運用を行った。実際に動くシステムを協力所蔵館に提供しテスト運用を行った結果、各所蔵館より具体的な指摘事項と要望を集約することができた。各所蔵館からの指摘事項は、次年度以降の機能追

加への参考とするため、機能追加・改善要望を中心に取りまとめた。

また、平成24年度事業で作成した作品情報データを使用し、簡易的な検索システムを開発した。前年度に開発したシステムからの変更点としては、マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野において再定義したメタデータ項目に対応した点が挙げられる。

メディアアート分野はメタデータ項目の大幅な見直しを行ったため、簡易検索システムとは別に、催事基本情報と催事詳細情報を同じ画面上に表示する簡易閲覧ツールを作成した。

## 4. 平成25年度事業総括

平成25年度事業において実施した事業の内容及び成果を記述する。

### < 1 > 実施内容

平成25年度事業では、データベースの一般公開を見据えて各分野のデータ拡充及びデータ精度向上、システム開発に軸を置いた活動を行った。平成25年度事業の実施内容は、下記の5項目である。

- (1) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査
- (2) データベースシステム開発
- (3) データベースサイト公開に向けた調査
- (4) データベース更新・運用方法の検討
- (5) モデルアーカイブ作成

### < 2 > 実施成果

平成25年度事業の成果を以下に記す。

- (1) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査

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実施内容と成果は下記の通りである。

#### 1) マンガ分野

各所蔵館の協力を得て「単行本全巻情報の作成」「マンガ作品情報の作成」「国立国会図書館所蔵の雑誌巻号調査」「各所蔵館の単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業」「雑誌目次情報の取得」を行った。

#### 2) アニメーション分野

過年度に作成した作品データを全件確認し、入力内容に重複が発見された項目を洗い出した上でメタデータ項目の見直しと修正を行った。更にNullの入力条件を設定し、追加入力を行った。

#### 3) ゲーム分野

平成24年度事業に引き続き、家庭用ビデオゲームの基礎データ拡充作業を行った。また、平成25年度事業よりアーケードゲーム、PCゲームの基礎データ作成に着手した。

#### 4) メディアアート分野

催事基本情報の入力作業、催事詳細情報の入力作業を行った。また、平成24年度事業で入力した催事基本情報、催事詳細情報の検証を行い、データベースの設計・構築の条件であるメタデータ・スキーマの策定作業を実施した。

## (2) データベースシステム開発

マンガ分野では、過年度に開発及び運用テストを実施した運用システムに関する課題や改善要望を基に、システムの機能改修を行った。また、平成24年度事業に引き続き、協力所蔵館にて運用テストを実施するとともに継続的な機能改善を行った。

アニメーション分野では、データ入力の負荷軽減を目的とし、機械的に変換可能な項目の変換作業を行った。

ゲーム分野では、運用システムの試作版の開発を行った。さらに、関係者に試作版を公開することで具体的な指摘事項と要望を集約し、課題や改善箇所の抽出を行った。

## (3) データベースサイト公開に向けた調査

将来的なデータベースの公開に向けてインターネット上で一般に公開されているデータベースの調査・検討を行い、本データベースの位置付け・目指す姿についての検討を行った。

## (4) データベース更新・運用方法の検討

データベースの永続的な更新・運用をするに当たり、課題の1つであるアニメーション分野のデータ作成作業効率向上を目的とし、「過去作品データ作成作業：従来フロー（制作会社連携パターン）」「過去作品データ作成作業：新規フロー（商業アニメーション専門誌活用パターン）」「カレント作品データ作成作業：新規フロー（公式情報活用パターン）」の3パターンに分けて実際に入力し、作業速度、作業コスト、メタデータ項目カバー範囲、情報精度、情報深度の観点から作業効率の検証を行った。

## (5) モデルアーカイブ作成

ゲーム分野とメディアアート分野において、モデルアーカイブへの取り組みを行った。まず、ゲーム分野では、日本ファルコム(株)の協力を得て、同社が所蔵しているビデオゲーム関連資料の調査、目録作成を行った。次に、メディアアート分野では、平成24年度事業に引き続き、「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」の資料群のモデルアーカイブ化作業を行った。さらに、中嶋興氏の記録写真、手塚一郎氏らVideo Information Centerによる記録映像などをモデルアーカイブの対象とし、資料群の受入れ、整理、目録作成、デジタル化を行った。



## 5. 平成26年度事業総括

平成26年度事業において実施した事業の内容及び成果を記述する。

### < 1 > 実施内容

平成26年度事業では、データベースの一般公開を見据えて各分野のデータ拡充及びデータ精度向上、システム開発に軸を置いた活動を行った。平成26年度事業の実施内容は、下記の5項目である。

- (1) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査
- (2) データベースシステム開発
- (3) 「メディア芸術データベース（開発版）」サイト構築・一般公開
- (4) 「メディア芸術データベースガイドライン」作成
- (5) モデルアーカイブ作成

### < 2 > 実施成果

平成26年度事業の成果を以下に記す。

- (1) メディア芸術作品情報の収集・データ作成・精査

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実施内容と成果は下記の通りである。

#### 1) マンガ分野

過年度事業に引き続き「単行本全巻情報の作成」「マンガ作品情報の作成」「国立国会図書館所蔵の雑誌巻号調査」「各所蔵館の単行本・雑誌・資料データの差分追加登録作業」「雑誌目次情報の取得」を各所蔵館の協力の下、実施した。さらに、データベース連携において重要な「雑誌作品情報とマンガ作品との連携」「アニメーション作品とマンガ作品との連携」「典拠の追加差分作成」を行った。

#### 2) アニメーション分野

過年度に作成した全てのデータを対象に、記号の統一処理を行った。また、平成25年度までに作成データの重複をチェックし、データベースの精度を高めた。さらに、データ項目が網羅不足であると判断された約5,000作品についてデータ拡充を行った。

新規作品については、2013年から2014年9月の期間に発表された、アニメーション専門誌を情報源とした新規作品のデータを拡充した。

所蔵情報については、国立国会図書館の所蔵情報データの取得及び本データベースへの反映作業を行った。

#### 3) ゲーム分野

バーチャルコンソール等の家庭用ビデオゲームでプレイすることのできる「エミュレータタイトル」並びに2011年以降に発売された家庭用ビデオゲームと、1980年代後半以降に発売され

たアーケードゲームについて、過年度事業に引き続きビデオゲームタイトルデータの入力作業を実施した。

#### 4) メディアアート分野

本年度事業では、「催事基本情報」のスケールアップよりも、「催事基本情報」に連なる「催事詳細情報」を構成する属性値群の追加入力及びレコードの精度、深度の向上を優先的に取り組んだ。さらに、メタデータ・スキーマの論理的構造の更新に伴い、催事レコードを構成する各種属性値のレイアウト修正（最新スキーマへの移植・修正作業）も行った。

### (2) データベースシステム開発

マンガ分野では、過年度事業で開発及び運用テストを実施したマンガ分野向け運用システムに関する課題や改善要望の対応を行った。また、昨年度より引き続き協力所蔵館にて運用テストを実施し、継続的な機能改善を行った。

アニメーション分野では、マンガ分野の設計・開発ノウハウを生かし、アニメーション分野独自の機能を持つシステムの開発を行った。

ゲーム分野では、ゲーム分野のデータ登録フローに沿った機能を持つシステムの開発を行った。

メディアアート分野では、メタデータ・スキーマを策定し、スキーマを考慮したデータの見せ方について検討した。具体的には一部の実データを活用し、将来的なデータベースの検索イメージを想起させるためのサイトの構築を行った。

### (3) 「メディア芸術データベース（開発版）」サイト構築・一般公開

マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野については、データベースの検索を行うことが可能な公開サイトの構築も行った。各分野のデータの特性を考慮した検索方法や見え方を検討し、設計・開発・実装を行った。

さらに、一般公開前にテスト公開期間を設定し、有識者へのアンケート調査を実施した。アンケート結果と一般公開後に集まった一般利用者からの意見は、次年度以降に改良・改修を考える上での検討材料として有効活用する。

### (4) 「メディア芸術データベースガイドライン」作成

本年度事業の成果として「メディア芸術データベースガイドライン」を完成させた。ガイドラインは4つのパートで構成されており、本事業の成果並びにメディア芸術データベース構築について述べた「本編（序章，第1～2章）」と、デジタルアーカイブ調査研究成果とアーカイブに取り組む機関のテストケースをまとめた「付録」に分かれる。

### (5) モデルアーカイブ作成

メディアアート分野において、モデルアーカイブへの取り組みを行った。

モデルアーカイブの対象となる資料体の選定，作家，研究者，催事関係者からの借用，ワー

キンググループ開催によるレビュー，現状調査・現物整理・デジタル化・目録作成を実施した。  
本年度事業で対象とした資料体は「手塚一郎VICビデオ資料」「中嶋興写真資料」「西山輝夫ク  
リップング資料」「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ資料」の4件である

## 6. 成果と今後の課題

本事業では5か年にわたり、我が国でこれまでに創造されてきたメディア芸術作品（マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート）の全体像（作品情報及び所蔵情報）についてのデータベースを整備するとともに、メディア芸術作品のデジタル化に資する事例検証等を行うことにより、デジタルアーカイブ推進のための基盤を築いた。以下に、得られた結論と今後の課題を示す。

### <1>成果

#### (1) 「メディア芸術データベース（開発版）」の構築・公開

初年度事業からの調査研究の結果、メディア芸術作品を所蔵する機関にとって、まず必要となる要素は、デジタルアーカイブの基盤となる目録（データベース）であるという結論にたどり着いた。平成23年度事業から最終年度に掛けては、メディア芸術作品の作品情報及び所蔵情報調査、収集、メタデータ・スキーマ策定、メタデータ作成を行い、それにアクセス可能となるデータベースの構築、公開サイトの構築を行った。

#### (2) 「メディア芸術データベースガイドライン」の作成

「メディア芸術データベース（開発版）」構築によって得られた知見と、本事業で取り組んできたモデルアーカイブ等、デジタルアーカイブ構築のための試行と課題、現在メディア芸術作品のデジタルアーカイブに取り組んでいる所蔵機関への取材成果をまとめたガイドラインを作成した。

### <2>今後の課題

#### (1) メディアアート分野データベース開発

「メディア芸術データベース（開発版）」ではメディアアート分野のみ、特徴的な26件の催事のみ閲覧可能なデモサイトを公開している。これは、本年度事業においてメタデータ・スキーマを策定したことが事由である。今後は本事業において策定したスキーマを踏まえたデータベースの設計・構築と、データメンテナンス用インターフェースの開発が喫緊の課題である。

#### (2) 「メディア芸術データベース（開発版）」機能拡張

サイト公開直後より、利用者からデータ提供に関する問合せが多数寄せられている。昨今のオープンデータの時流も考慮し、API公開や検索結果データの抽出・ダウンロード機能の開発が急務である。

また、テスト公開時に有識者から収集した意見、要望や、一般公開後に利用者から寄せられた意見を参考に、ユーザインターフェース向上のために必要な機能の検討と拡張、メタデータ項目の精査、データ収集範囲の拡大検討等が必要である。その中でも、画像登録、動画登録に

については技術面だけでなく、権利面での課題も包含しているため、実証調査が有効であると考ええる。

(3) 新規事業形態におけるデータ収集

電子書籍、webマンガ・マンガアプリ、インターネット放映アニメーション、iOS/Android等で提供されるゲームアプリ、クラウドゲーム等、従来の事業形態とは異なる形式で発表される作品の情報収集・精査方法は大きな課題である。ウェブクロールによる機械的収集方法、運営事業者との協業等、有効な手法の検討が今後の課題である。

(4) 「メディア芸術データベース（開発版）」の自立的更新・運用体制

データベースの自立的なデータ更新及び運用を目指して、分野ごとに最適かつ効率の良いデータ収集・更新手法、運用体制の構築、維持費用が必要である。

平成27年3月に「メディア芸術データベース（開発版）」を公開してから、研究者、業界関係者、そして一般利用者から大きな反響があった。これは、従来サブカルチャーとして捉えられてきたメディア芸術分野に対して、行政機関がこのような取り組みを行ったことへの賞賛と期待であると捉えている。そのような機運が高まる中、研究機関、所蔵機関、民間事業者、一般利用者等を、どのように巻き込んでいくのかということが、将来的な自立的更新・運用体制の構築への鍵となる。





本報告書は、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 26 年度「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」の成果を取りまとめたものです。

本報告書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、適宜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できます。