

令和4年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業  
分野別強化事業

メディアアート作品の調査と  
メディア芸術データベースのデータ整備他  
実施報告書

特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会

令和5年2月

## 目次

第1章 事業概要 .....	5
1.1 目的（目的・背景） .....	5
1.2 実施内容（概要） .....	5
1.2.1 メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業 .....	5
1.2.2 メディア芸術データベース登録情報の整備 .....	5
1.2.3 ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production） .....	5
1.2.3.1 PMA とは .....	5
1.2.3.2 PMA 開発の背景 .....	7
1.2.3.3 PMA 開発の基本的方針 .....	8
1.2.3.4 PMA 実現のために必要な要素 .....	9
1.3 実施体制 .....	9
1.4 実施スケジュール .....	10
第2章 成果・課題 .....	12
2.1 実施結果・事実 .....	12
2.1.1 メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業 .....	12
2.1.1.1 データリサーチの成果・課題 .....	12
2.1.1.2 メディアアート年表改修、更新の成果・課題 .....	13
2.1.2 メディア芸術データベース登録情報の整備 .....	13
2.1.2.1 過去データの精査とカテゴライズ .....	13
2.1.2.2 メディア芸術データベース内データの問題点—研究者から見た見解 ....	14
2.1.2.3 メディア芸術データベース整備作業の方向性 .....	16

## 目次

2.1.3 ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）	17
2.1.3.1 今年度の成果	17
2.1.3.2 来年度の予定	17
2.1.3.3 PMA とメディア芸術データベースの関係	18
2.2 事業全体に対する考察と課題	19
第3章 実施内容	19
3.1 事業企画会議	19
3.1.1 関連施設事業共有、ヒアリング会議	20
3.2 メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業	21
3.2.1 オンラインミーティング	21
3.2.2 メディアアート年表データリサーチ	22
3.2.3 メディアアート年表改修作業	26
3.3 メディア芸術データベース登録情報の整備	31
3.3.1 オンラインミーティング	31
3.3.2 メディア芸術データベースの問題点の洗い出し	32
3.3.3 メディア芸術データベース整備の今後	41
3.4 ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）	42
3.4.1 オンラインミーティング	42
3.4.2 メディアアートの展示を記述する	43
3.4.2.1 インスタレーションの記述：環境情報	44
3.4.2.2 インタラクションの記述：機能情報（関数モデル）	44
3.4.3 PMA の実装実験	45
3.4.3.1 実装プラットフォームの特徴	45

## 目次

3.4.3.2	カードの構造化 .....	46
3.4.3.3	カードの入力項目 .....	46
3.4.3.3.1	対象情報（基本情報） .....	47
3.4.3.3.2	環境情報 .....	47
3.4.3.3.3	機能情報 .....	49
3.4.3.4	入力アプリケーションの開発と実装 .....	52
3.4.3.4.1	テストデータの入力 .....	53
3.4.3.4.2	アプリケーションでの入力事例 .....	53
3.4.3.4.3	閲覧サイトの表示例 .....	57

### 第1章 事業概要

#### 1.1 目的（目的・背景）

文化庁では、我が国のメディア芸術の振興を企図して、それに係る産・学・館（官）にまたがる関係機関等の連携・協力の推進、及び我が国でこれまで創造されてきたメディア芸術作品の保存・活用するために必要な基盤となる調査を行ってきた。

本事業では、メディア芸術のうちメディアアート分野にフォーカスし、関連する作品等の調査、メディア芸術データベースのデータ整備に加え、それらを未来へ継承していくために、関連団体とのネットワーク化のためのツール整備を図った。

#### 1.2 実施内容（概要）

##### 1.2.1 メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業

メディアアート史において、対応できていなかった各項目に関する解説へのリンク、該当する関連リンク、情報などに関するオンライン上での状況の調査を行い年表の更なる充実化を図る。

また昨年度、制作・公開・運用を進めたウェブ版メディアアート史の公開・運用を継続し行いつつ、メディア芸術データベース（以下、MADB）での該当する作品について調査を行い、リンク機能を充実させた。

##### 1.2.2 メディア芸術データベース登録情報の整備

今年度も引き続き、MADB（開発版）に入っていた既存データを、現在のMADB（ベータ版）に正しく実装するためクリーニング・メンテナンスを進めた。データの精査を進める上で、昨年度より制作を始めたメディアアート作品データビューワ表示の最適化を行い、メディアアート分野のデータの精査を進めた。

##### 1.2.3 ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）

###### 1.2.3.1 PMAとは

メディアアートに関するネットワークを構築する狙いは、より多くの人々がメディアアートについて知り、興味を持ち、そこでの学びを新たな「つくる」という行為につなげるための基盤整備にある。ここで言う「つくる」とは、単に作品をつくり、展示をするだけでなく、「つくる」ことにまつわる言説をつくる行為（批評）も含まれる。こうした「知る」「分かる」「学ぶ」そして「つくる」ことに関わる様々な文化活動を活性化していくためには、作品自体を保存し、再展示可能な状態にしておく必要がある。それに加えて、作品に関する資料も保存されており、それらが容易にアクセス可

## 第1章 事業概要

能な形で公開され、閲覧でき、さらには、資料の公開や利活用の促進により、好循環の創発を実現するための環境整備が大きな意味を持つ。

本事業においては、メディアアートという概念が生まれた 1990 年代～2000 年代の黎明 [れいめい] 期の作品、特にインタラクティブなメディア・インスタレーションを対象とし、作品に関する情報の収集と記述について検討する。1990 年代は、メディアアートという概念が（主に日本とヨーロッパにおいて）生まれ、様々な作品が制作され、展覧会が開催された時代である。しかしながら、クラウドや SNS、大規模なデータベースがインターネット上に構築され、利用される以前の時代であったため、作品や展覧会、さらに、当時の詳細な議論や言説の記録が、再利用可能な形で残されているとは言い難い。そこで、冒頭に述べたように、従来のデータベースやアーカイブ、教科書、資料集が持っている「知る」「分かる」「学ぶ」という役割に加えて、新たなメディアアートを「つくる」「展示する」活動、さらには「つくることにまつわる言説をつくる」批評の支援までを射程に入れた「メディアアート作品制作研究のための総合的なプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）」（以下、PMA）を提案し、それを本事業の目的である、メディアアートに関するネットワーク構築のための基盤としていく。PMA 開発の初年度となった令和 3 年度の本事業においては、PMA の原案の策定と、そこに必要な項目の一次的検討を行った。

昨年度に引き続き、PMA におけるメディアアートの記述方法について、更に詳細に検討を行った。同時に、PMA の仕様の妥当性や可能性を確認するために、PMA の仕様に沿ったこのデータベースへの専用入力アプリケーションを開発し、テストデータの入力を行った。また、ウェブ用 JavaScript ライブラリを用いて閲覧（表示）サイトの開発を行った。なお、これら PMA のプロトタイプの実装には、多摩美術大学アートアーカイブセンターで使用しているデータベース TAUArtDB（仮称）システムをプラットフォームとして活用した。TAUArtDB のソースコードは、オープンソース（MIT ライセンス）として公開されており、システムの基本構造もシンプルであるため、試行錯誤を含む、様々な実装実験が行いやすい。さらに、データベースとインターフェイスが分離されているため、データ構造の実装と、その活用方法をそれぞれ独自に検討できる。こうした技術的な観点から、今回の実装実験のプラットフォームとして選択した。このデータベースシステムの概要やフォーマットなどは、以下のリンクを参照。また、本プラットフォーム（PMA）が、メディアアート分野全体のアーカイブに供する目的で検討を進めていることについては、「2.1.3.3 PMA とメディア芸術データベースの関係」を参照。

- TAUArtDB（仮称）：<https://mn.tamabi.ac.jp>
- データベースの概要：<https://mn.tamabi.ac.jp/research/overview.html>
- フォーマット仕様：<https://mn.tamabi.ac.jp/research/format.html>

## 第1章 事業概要

### 1.2.3.2 PMA 開発の背景

本事業で検討、開発を行う PMA が必要とされる背景には、1990 年代から 2000 年代におけるメディアアートに関する資料の情報、公開、活用、可視化、状況把握、連携、情報共有、学び・知ることについての、以下のような状況や課題（可能性）がある。

- 情報が（オンラインで閲覧可能な形で）公開されていない場合、人々が対象について知る手段が限られる。
- 各施設から資料や情報が公開されていたとしても、その所在（存在そのもの）やアクセス方法（適切な検索方法など）を知らなければ、そこにたどり着くことが難しい。
- それぞれの機関が個別に公開しているだけでは、分野としてのその全体像、公開状況や関連する資料の存在の有無や所在を把握できない。
- 施設ごとに異なる内容や形式のものが公開されている場合、横断的な資料や情報の活用が困難である。
- 初めからある程度の知識を持っている、あるいは興味があるテーマや探したい対象が定まっている利用者は、キーワードや特定の項目での検索や絞り込みを行えるかもしれないが、これから対象について知る、学ぶ者の場合、求める資料を発見できない、ないしは十分な結果を得られない。
- 現状、各施設のサイトやデータベースにおいて、作品のジャンルやカテゴリー分け、素材やツールについての記述と公開が、ある程度行われているが、その分類や記述、定義や指示している範囲がそれぞれ異なっている。また、新しいメディア、多様な展示形態、鑑賞者の作品への参加やインタラクション、複数のバージョンが存在する同一作品名の作品など、メディアアート固有の特徴を具体的に把握し、複数の施設や作品を横断しながら、それらを共通の尺度で探すためには、それぞれの作品に関する情報収集に加えて、作品の属性を適切に表現・分類するための、共通の語彙や辞書が必要である。
- 既に制作、展示された作品だけでなく、今後新たに制作される作品についても、その情報を収集、集約し続けていくための方法を検討する必要がある。
- 複数の理解の仕方、対象全体を俯瞰 [ふかん] する視点や、興味を持てる・理解を促進する導入部分を設定すると、より深く調べるなど、知るまでの段階に到達しやすくなり、学習・教育の場面での活用が促進される。
- データベースの共有によって（資料、情報を持つ・求める）施設、学習者にとっての連携やコラボレーションの機会を増やせる。
- 情報共有の形式を明示し、ツール／システムの共有により、これまでが人・知識に依存する部

## 第1章 事業概要

分が大きかった資料の継承、情報の保存、公開を、より簡便かつオープンに実行できる。

### 1.2.3.3 PMA 開発の基本的方針

こうした状況認識を踏まえて、PMA の検討及び開発を進めるに当たっての基本的方針は、以下のとおりとした。

- 作品ではなく展示（パフォーマンス）をデータベースの基本単位とし、作品は「展示の集合体」とみなす。
- 展覧会も同様に、異なる作家による「展示の集合体」とみなす。
- 個々の展示のニュートラルな記述分析から出発し、既存の（サブ）ジャンルやカテゴリー分けを前提としない。カテゴリーはデータと各ユーザーの視点から動的に生成される。
- 展示や作品、作家や展覧会に関する言説（解説や批評など）も管理できるようにする。
- 多くの展示の情報を広く浅く収集することを優先させるのではなく、メディアアートにおける展示の典型例のデータ化を通じて、PMA に必要な項目、内容、質の検討を行う。
- 把握しやすい情報から入力を行い、随時追加・更新・修正していく。
- 誰が入力しても同じデータになるように、明快なインターフェイスと共通の辞書（選択項目）を持つ入力アプリケーションを用意する。
- 入力したデータを活用するための閲覧サイトを用意する。

PMA の設計において、最も重要なポイントは、最初に挙げた「作品ではなく展示（パフォーマンス）をデータベースの基本単位とし、作品は『展示の集合体』とみなす」という項目である。作品概念やその完成概念が明確な、伝統的な絵画や彫刻のようなオブジェクトとしての美術作品とは異なり、メディアアート、特に PMA が対象としているインタラクティブなメディア・インスタレーションは、デジタルメディア自体が持つ様々な特性（例えば、モジュール性、自動化、可変性など）、そしてインタラクション（鑑賞者の参加）が持つパフォーマンス性によって、常にアップデートし続ける動的で不安定な存在である。そうした表現形式や表現メディアの特性を踏まえて、PMA では記述における基本単位を、その都度会場にインストール（設営）される展示とする。メディアアートにおけるインスタレーションを（開始と終了を鑑賞者が自由に選択できる）パフォーマンスと捉える視点は、様々な作家や研究者が従来指摘してきた点であり、PMA もその視点の踏襲から出発する。

もう一つの重要な点は、展示に関する情報を入力する際に、そのジャンルを入力側が規定しない（入力項目としない）ことである。作品だけでなく、メディアアートという分野そのものが、不定形で不



## 第1章 事業概要

安定な存在であるため、今日のメディアアートの定義のみならず、そのサブジャンルやカテゴリーは、今なお明確な定義なしに生成、増殖し続けている。PMA においては、こうした、半ば混乱した状況を現在の視点から整理し、再定義するために、メディアアートをそのサブジャンルによってカテゴリー化せず、むしろ、できる限りニュートラルに展示の情報を記述、収集し、そこから逆にメディアアートというジャンル、またその内部がどのように構造化され得るかを検討していきたい。PMA は、その検討のためのプラットフォームとなることも目指している。

### 1.2.3.4 PMA 実現のために必要な要素

PMA の設計と実装のためには、対象とする 1990 年代以降のメディアアート、特にインタラクティブなメディア・インスタレーション固有の特性を踏まえながら、展示や作品について知ることができ、さらに、再制作、再展示するためにも必要十分な情報を整理して提示することが重要である。そこで前述の基本的方針に基づき、今年度は、昨年度に引き続いて、以下の項目 1 と、新たに項目 2 を中心に実施した。1 の成果については「3.4.2 メディアアートの展示を記述する」、2 の成果については「3.4.3 PMA の実装実験」で紹介する。3 以降については、今後の計画を「2.1.3.2 来年度の予定」で示す。

1. 展示の概要、特徴（メディア、構成要素、環境）、体験方法（インタラクション）などを記述するための項目の設定
2. 上記の情報を入力するためのアプリケーションと、閲覧サイトの開発と実装
3. 閲覧者が多様な観点から情報を整理検索し、理解を助けるためのインターフェイスの設計
4. 閲覧者が興味を広げ、思わぬ結びつきや発見を生み出すためのインターフェイスの検討
5. 閲覧者が既存のものを見方を批判的に疑い、能動的な探索を促進するための仕組み
6. 既に行われている各施設の取組や、組織や個人が持つ資料や情報を可視化し、横断的にネットワーク化するための仕組み（各施設が公開するデータを活用しやすくするための工夫、データの作成や流通におけるルール、広報・啓発など）
7. 展示や作品、展覧会に関する情報の追加や、新たな情報を収集、入力し続けるための仕組み

### 1.3 実施体制

本事業は以下の体制で実施された。

- ・事業企画、コーディネーター

関口 敦仁（愛知県立芸術大学 教授 同大学芸術資料館 館長）

- ・事業運営

## 第1章 事業概要

- 野間 穰（特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事）
- ・メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業
  - 関口 敦仁（愛知県立芸術大学 教授 同大学芸術資料館 館長）
  - 野間 穰（特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事）
  - 上島 健一（ICG,Inc.）
  - 川上 詠美（有限会社フルティガ）
  - 成瀬 健司（有限会社フルティガ）
- ・メディア芸術データベース（以下、MADB）登録情報の整備
  - 関口 敦仁（愛知県立芸術大学 教授 同大学芸術資料館 館長）
  - 金子 智太郎（愛知県立芸術大学 准教授）
  - 上島 健一（ICG,Inc.）
  - 野間 穰（特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会 代表理事）
- ・ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）
  - 久保田 晃弘（多摩美術大学 教授 同大学アートアーカイブセンター）
  - 堀口 淳史（多摩美術大学アートアーカイブセンター）
  - 石山 星亜良

### 1.4 実施スケジュール

表 1-1 実施スケジュール

業務項目	実施期間（令和4年4月1日～令和5年2月28日）											
	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 事業企画会議 各事業内容すり合わせ、確認など		◆				◆		◆				
② メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業												
研究、情報収集			◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		
ウェブ改修・更新								◆	◆	◆		
MADB リンク構築							◆	◆	◆	◆		
③ データベース登録情報の整備												
データスクリーニング				◆	◆	◆	◆	◆	◆			
データクリーニング						◆	◆	◆	◆	◆		
作品ビューワ調整						◆	◆		◆	◆		

## 第1章 事業概要

④ ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム (PMA: Platform for Media Art Production)												
PMA 検討	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		
PMA 作品記述				◆	◆	◆	◆	◆				
PMA 実装実験					◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
⑤ 中間報告会							◆					
⑥ 報告書作成									◆	◆		
⑦ 最終報告会											◆	

## 第2章 成果・課題

### 2.1 実施結果・事実

#### 2.1.1 メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業

##### 2.1.1.1 データリサーチの成果・課題

メディアアートは定義が曖昧であり、これまでメディア芸術関連事業においてメディアアート分野を担当してきた関係者によって扱われてきた内容も多岐にわたっている。このような事情もあり、一昨年の事業では本事業を企画する関口氏が、数名の有識者とともにメディアアート史を俯瞰して概観でき、本事業におけるメディア芸術データベース（以下、MADB）のための作品データ作成などにも偏りが出ないことなども目的とし、メディアアート史年表を印刷版として制作した。

昨年度の事業では、足りていないと考えられる情報の付加も行いながら、誰でもいつでも閲覧できるメディアアート史年表ウェブ版の構築を行いインターネット上に公開している。

このような流れで制作されたメディアアート史には、現状で本事業に関わっている有識者の考えるメディアアート分野で扱うべき内容が網羅されているものとなっている。

現状ではカテゴリー別に見比べるなどの機能を活用して年表を閲覧でき、俯瞰してメディアアート史を見られるのはとても有用と考えている。ただ、各項目についての詳細な情報などについては、一部の関連リンクの掲載や、MADBでの文字検索を行うのみとなっていた。

そこで今年度は、年表に収録した各項目の詳細な情報がインターネット上でどの程度閲覧できるかについて調査を行った。

まず各項目の解説として、昨年度の本事業で正式にリンクを置くことを了承頂いた「artscape」の「現代美術用語」に該当する用語があるかをリサーチしリンクを取得した。該当する用語は284項目あり、リンクを貼って項目の解説を読めるようになった。

次に各項目に関連するウェブサイト、ウェブページについて調査を行った。関連するウェブサイト、ページが発見できた項目は1,386であった。年表項目全体に対しておおよそ2/3程度の関連する内容が発見でき、これらの項目に関しては今後に必要な情報があれば関連リンクから各項目に関する情報の取得も可能と考えられる。ただ、1/3程度の項目に関してはインターネット上には関連する情報がなく、各項目に関する詳細な情報などを調査する際には、紙資料など別の方法での調査が必要と考えられ、情報源の入手が難しく、情報源が見つかったとしてもデータ作成にはより手間のかかる作業が必要と推測される。また関連のリンクが見つかった項目においても、関連のリンク先ウェブページがかなり前に作成されたものも見受けられ、必要な情報については早めに取得しておくべきと考える。

既に収録されているメディア芸術祭受賞作品についてはMADBの作品IDをリサーチし該当する作品へリンクを貼れた。

今年度の事業内では、MADB担当者、有識者ともミーティングを行い、現状の情報共有、今後についてのディスカッションを行った。

## 第2章 成果・課題

この中でメディアアート年表データの MADB への登録についても話をし、本事業で作成したデータについても提供をしている。提供したデータが MADB に登録が完了した際には、メディアアート史年表ウェブ版について MADB から引用したデータで公開できるよう改修を行えば理想的と考える。またメディアアート史項目を MADB に収録する状況を想定し、今年度のリサーチで取得した関連リンクなどからの必要情報の取得も今後の作業として必要と考えている。

### 2.1.1.2 メディアアート年表改修、更新の成果・課題

前項のリサーチから得たリンクなどのデータを活 [い] かせるようにメディアアート史年表ウェブ版の改修作業を行った。

これまでのメディアアート史年表ウェブ版では、バー項目ごとに詳細表示を閲覧でき、基本的に詳細表示している項目を MADB 検索窓に文字列を自動入力して連携をしていた。この方法では項目名から MADB に登録されているデータの中から可能性のある候補が検索結果として並ぶという形の精度の低い連携となっていた。

今回、前項のリサーチにより、「artscape」の「現代美術用語」で該当する項目、関連するウェブページ、サイトのアドレス、MADB の ID を取得したので、メディアアート史年表の詳細表示時の各項目から、取得した各リンク先へのリンクを掲載した。

これにより、これまではメディアアート史ウェブ版サイト内で、メディアアート史の項目を比較したり詳細表示を見たりするなどの機能を活用して閲覧するにとどまっていたが、内容を知りたい項目、更に詳細な情報を知りたい項目などについて、設置された各リンクの活用により簡易に様々な情報へたどり着けるようになった。これにより、年表を更に有効活用できるようになったと考えている。

今後は MADB のデータ項目に従ってデータを収集しつつ、年表のデータが MADB に移行されれば、MADB から取得した情報でメディア芸術史を示せるような形に回収していければと考えている。この仕組みでは、メディアアート作品ビューワの開発で得た技術なども活用して快適な閲覧ができるようにしたい。また時間軸をベースに俯瞰した形での閲覧が簡易にできるビューを MADB のデータから形成できるプログラムが完成すれば、他分野のデータでも再現が容易にできると考える。そうすることで、同時代性が関連性として非常に重要と考えられるメディア芸術各分野をビジュアル的に比較できるようになり、より有効に MADB のデータを活用できるものにもなると考えている。

### 2.1.2 メディア芸術データベース登録情報の整備

#### 2.1.2.1 過去データの精査とカテゴリズ

これまでのデータベース登録情報の整備を通して、MADB (開発版) のデータについては当初のデータ収集の出典情報との整合性や元々の出典内データの信憑 [しんぴょう] 性等について、改めて明らかにしていく必要性があり、より正確な使用が求められる。具体的な点として、まず、(1) 催事とシリーズと作品が同レベルで混在し、データとして混乱を来している。これは、当初のファクトの対

## 第2章 成果・課題

象を大小に関わらず同レベルでの扱いとした点が挙げられる。また、その対象に対して、カタログベースでのデータベースへの登録化から、大きな展覧会での小さな部屋ごとでの展示が催事として登録されている点などが挙げられる。(2) 同一催事が複数登録され、結果的に同じイベントでの同じ作品が同時期に登録されている。これは同じ展覧会に対しての出典対象が異なる出版物を精査せずに登録したためと疑われる。(3) 催事の開催日時の不備が多く散見された。特に MADB (開発版) から MADB (ベータ版) へのフォーマットの自動変換の際に 1905 年としてデータが混入したようで、それらが、現在の表示にも出てしまっている。

以上の問題はデータのまとまりを見るために、元データにメディアアート作品データビューワ表示の最適化のためのフィルターをかける中で、データ整理の全貌が見えてきた点である。その過程で、メディアアート、映像、音楽、美術、演劇、映画などのカテゴリズによってフィルタリングを行った。

2018 年時での MADB のメディアアート展示・実演データ総数は 25,242 件である。これらのうちそれぞれのカテゴリのデータ数は以下となった。

美術 10,111 件、  
音楽 5,750 件、  
メディアアート (コンプレックス) 1,576 件、  
メディアアート (インスタレーション) 121 件、  
メディアアート (ソフトウェア) 467 件、  
メディアアート 134 件、  
メディアアート (コンプレックス) 1,576 件、  
映像 (映画) 1,895 件、  
映像 (アート) 1,473 件、  
映像 (アニメーション) 781 件、  
映像 (CG) 41 件、  
演劇 (ダンス含む) 814 件、  
マンガ 151 件、  
社会イベント 1 件、  
学会 28 件、

この分類をメディアアートビューワでビジュアライズすることで、データ適性が分析し現行データでの問題点を明らかにした。

### 2.1.2.2 メディア芸術データベース内データの問題点—研究者から見た見解

データの精査を進めてきた中で、MADB (ベータ版) の状況について、1960 年代～1980 年代のクロスメディア史の研究者として多くの研究論文を発表している金子智太郎氏に研究データ対象とし

てのMADBのデータ状況について検証をしてもらった。

「MADB」における「音楽」カテゴリについて

本データベースにおける「音楽」カテゴリは、他のカテゴリにもまたがる作成方針の検討、項目の整理と改訂といった修正作業が必要であると考え。始めに具体例を示し、次に方針の検討のための提案をする。

「音楽」項目の一つ「六月の遊戯」(ID:M796730)は、音楽家の刀根康尚氏が1972年にルナミ画廊で開催したイベント「大音楽会《ホワイト・アンソロジー》」において、舞踊家の邦千谷氏が上演した作品である。このページはまず「クレジット表示」に幾つかの問題が見られる。ここには「出演者」として「T.B.S」「吉田拓郎」「都市設計工場」「刀根康尚」「邦千谷」「彦坂尚嘉」「堀浩哉」が記されている。この作品の正しい出演者は邦氏と、邦氏の舞踊研究所で学んだ生徒と考えられる<sup>1</sup>。刀根氏と彦坂氏はこのイベントの別の出演者であり、それぞれの作品を上演した。刀根氏はその作品でラジオを流し、それがTBSラジオで、そこに出演していたのが吉田氏、その番組のスポンサーが都市設計工場だったのであろう。堀氏は恐らく「六月の遊戯」を観覧していただけである。

このような問題が起きてしまった理由は恐らく、この項目を作成するために使用した資料が間違っていたか、資料の読取り方が間違っていた、また作成者が書式を理解していなかったのであろう。TBSを出演者に入れるのは刀根氏がしそうなことではある—そもそもこの項目に入れる理由はないが、堀氏の名前があるのは恐らく、彦坂氏の作品の協力者だからか、単に記録写真に写っていたからであろう。いずれにしても項目の作成者はこのイベントに関する理解が不足していたようである。

クレジットの問題に加えて、この項目を「音楽」に入れるべきかというカテゴリ分けの問題もある。一般的には「ダンス」「パフォーマンス」などに入れるべきであろうし、イベント全体は画廊で開催されたので「美術」カテゴリにも入るであろう。更に細かく見るなら、「ルナミ画廊」の英訳にばらつきがあるといった問題や、終了が0時をまわった一晩のイベントを2日間の開催とみなすかどうかといった問題もある。

「音楽」項目からもう一つ「音会」についても修正が必要と考える。まずこの項目はメディアアート催事ID「C379642」と「C380779」の二つあり、恐らく重複している。ID「C379642」の元データには公開・開始年月が「1971年7月10日」、発表場所が「泉水入瞑想 [めいそう] 台」という情報のみがある。しかし、参加者は田中孝道氏(企画者)、松澤宥氏ら30名ほど、終了年月日は「1971年7月11日」であり、発表場所は「下諏訪山中」の方がよいであろう<sup>2</sup>。この催事は下諏訪の山中に

<sup>1</sup> 市川雅「ハプニングの呪力に託す」『美術手帖』第358号、1972年9月号、18-19頁。彦坂尚嘉「『大音楽会〈ホワイト・アンソロジー〉』—一九七二年、ルナミ画廊『凜として、花として—舞踊の前衛、邦千谷の世界』アトリエサード、2008年、82-83頁。馬場省吾「刀根康尚の音楽活動について—1960年代からの音楽観の形成と発展の解釈および位置付け」修士論文(横浜国立大学)、2015年、46-47頁。

<sup>2</sup> ヨシダヨシエ「瞑想的なコミュニケーションの志向」『美術手帖』第346号、1971年9月、28-29頁。ヨシダヨシエ「生態学的コミュニケーション」『SD』第84号、1971年9月、111-114頁。

## 第2章 成果・課題

ある泉水入瞑想台の周囲で行われたからである。

この項目もカテゴリー分けの問題がある。催事の名称に「音」が入るため、作成者は「音楽」に入れたのかもしれない。しかし、中心人物の田中氏や松澤氏はどちらかと言えば、美術家である。また、音楽家の藤原和通氏、舞踊家の赤土類氏、辻村和子氏、鈴木裕子氏、楠野隆夫氏、映像作家の飯村隆彦氏、かわなかのぶひろ氏が参加したため、これらのカテゴリーと関係づけてもいいだろう。

以上の問題を踏まえて、この項目を作成する際には一つの一次資料から網羅的に作成するという方針があったのではないかと推測する。この方針を採るなら、作成者が詳しく理解していない項目を作成する事態は避けられないであろう。不確実な情報はその旨を記して、参照元の一次資料を示せるとよいと考える。厳密さを期すなら、一次資料ではなく研究者が内容を確認した二次資料を参照するか、複数の一次資料を参照してクロスチェックをすべきである。又は少なくともあからさまな不自然さがないか、編集者が確認して取捨選択する必要がある。

カテゴリー分けに関しては、一つの作品を複数のカテゴリーに入れる方が望ましいと考える。その際、作品の内容だけでなく作者、場所、企画などの性格も考慮すべきである。「六月の遊戯」の場合、作品の内容はダンス、パフォーマンスに入るだろうが、音楽家によって画廊で開催されたイベントなので、音楽と美術というカテゴリーにも入り得る。刀根氏が「インターメディア」の作家だった点を考慮するなら、メディアアートにも入れてよいかもしれない。インターメディアの試みをメディアアートの前史として重視するなら、なおさらこうしたカテゴリー分けが適切である。「音会」は美術、音楽、ダンス、パフォーマンス、映像などにまたがる項目である。ただしそもそも、飯村氏やかわなか氏が参加したとはいえ、この催事をデータベースに入れるべきか、再検討が必要ではないかと考える。

これほど総合的なデータベースは、作成にも維持にも大きな労力が必要であり、その方針の策定にも困難が伴うであろう。不確実な項目が混ざるのも避け難い。しかし、データベース利用者の側からすれば、データベースの性格を理解していれば、それに応じた利用の仕方をするはずである。検索して自分が知らない作品を見つけるために使うとか、手軽な確認のために使うなど。利用者の視点を踏まえるなら、利用者がデータベースそのものに対する理解を深めるために、作成者、編集者の考えかたやデータベースの方針、問題点などを主体的に公開し、検証できるようにすることが何よりも重要と考える。

### 2.1.2.3 メディア芸術データベース整備作業の方向性

現在作業しているデータのうち公開されている 11,936 件であるが、上記の状況を踏まえ今年度は現行データでの間違いを明らかにし、より信頼できるデータを登録するための方策を念頭にデータの整理作業を行った。その上で、上記三つ間違いを持つデータについて、マーク及び数値をつけ今後のデータ使用のための指標とする。また、間違ったデータについては、その間違いを正す上で、その出典情報がある場合にはそれらの再掲載を進める。

このデータ分析とメディアアートビューワの状況を見て、現行公開しているデータを改めて整理し、



## 第2章 成果・課題

その上で MADB メディアアート領域のデータ掲載方針を明確にして、今後のデータ掲載とデータ構築並びに新たなデータの収集に進めるべきであろう。

### 2.1.3 ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）

#### 2.1.3.1 今年度の成果

今年度は、「1.2.3.4 PMA 実現のために必要な要素」で挙げた項目の中から、「1. 展示の概要、特徴（メディア、構成要素、環境）、体験方法（インタラクション）などを記述するための項目の設定」

「2. 上記の情報を入力するためのアプリケーションと、閲覧サイトの開発と実装」を中心に、オンラインミーティングを重ねながら実施した。

メディアアートの展示の記述に当たっては、対象とする 1990 年代以降のメディアアート、特にインタラクティブなメディア・インスタレーションを記述するために必要な二つの要素、「3.4.2.1 インスタレーションの記述：環境情報」「3.4.2.2 インタラクションの記述：機能情報（関数モデル）」について検討し、それを基にカードの項目を設計した。記述に当たっての具体的な項目については、「3.4.3.3 カードの入力項目」で紹介する。

アプリケーションと、閲覧サイトについては、開発とそれを用いたテストデータの入力を行った。実装、アプリケーションでの入力事例、閲覧サイトでの表示例については、「3.4.3 PMA の実装実験」で紹介する。

#### 2.1.3.2 来年度の予定

来年度は、以下の内容の実施を予定している。

- メディアアートに関連する活動を行っている、若しくは情報や資料を持つ個人や団体（作家や学芸員、施設スタッフ、研究者等）に、PMA のコンセプトや設計における方針、実装した入力アプリケーション、閲覧サイト、今年度作成したテストデータを提示し、PMA やメディアアートのアーカイブについてだけでなく、ネットワーク構築に関するヒアリングを行う。
- ヒアリングを通じて、PMA の仕様やアプリケーションのアップデート、テストデータの検証と修正や追加を行う。
- 並行して、データの閲覧インターフェイスを検討する（「1.2.3.4 PMA 実現のために必要な要素」の 3～7）。
- 上記作業を通じて、本事業の主目的であるメディアアートに関するネットワーク構築のための基盤を構築する。
- ここで言うネットワークとは、既に行われている各施設の取組や、組織や個人が持つ資料や情報を可視化し、横断的につなげる仕組み（各施設が公開するデータを活用しやすくするための工夫、

データの作成や流通におけるルール、広報・啓発など）及び、展示や作品、展覧会などに関する新たな情報を収集、入力し続ける仕組みを意味している。

### 2.1.3.3 PMA とメディア芸術データベースの関係

本事業で開発中の PMA は、MADB が取り扱う広範な領域の中でも、

- ハイブリッドなメディアを用いたインスタレーション
- インタラクティブな要素を持つ
- バージョンアップし続ける（完成という概念が希薄）

などの特徴を持つ（メディア芸術におけるアート分野の）メディアアートを中心的なターゲットとしている。こうした形式や機能を持つ体験型の展示、さらにデジタルメディア特有のバージョンアップという概念自体をどのようにアーカイブしていくかは、いまだ確立された方法はない。

メディアアートについては、そもそもそのカテゴリー自体の定義や構造、その永続性（可変性）が以前から議論されている。そうした状況を踏まえて、PMA の検討に当たっての特徴は、あらかじめ既存の分野やジャンルを規定せず、展示に関する情報データをベースにカテゴリーを動的、仮設（プロトタイプ）的に生成していくこととした。

PMA は、こうしたインタラクティブなメディアアートのアーカイブに関する、先行研究的な取組である。既にベータ版が公開され、ジャパンサーチとの連携が開始されるなど、運用や活用実績が豊富な MADB をより良いものにしていくために、本事業における PMA の検討と実装は、今後の MADB の更なる拡張のための一実験として位置付けられる。同時に、PMA がメディアアートに関連する活動を行う作家や研究者、テクニカルスタッフ、大学や美術館関係者のような、専門家のためのデータベースとしても機能する結果、将来的には、PMA のデータの MADB へのエクスポートなども含めた、MADB と PMA との緊密な連携の実現も想定している。

PMA が、MADB のようなマンガやアニメーション、ゲームなど、メディアアートだけではない他のメディア芸術分野や、広く現代美術作品を扱う既存のデータベースとの連携ができれば、PMA の開発を通じて得られた知見や情報を多分野間で共有できる。そうすることで、作品情報の発見の機会が双方にとって向上し、分野全体の活性化も期待できる。それらに加えて、内容的な対応づけのフィードバックを通じて、メディアアートが持つ特徴のより一層の明確化や理解の促進にもつながる。芸術に限らず、分野の混交はいつの時代にも行われており、こうした異分野間のデータベースの相互接続は、文化の混交（トランスコーディング）を促進するメディアとなることが期待できる。今後も PMA 自体の内容の詳細化だけでなく、外部データベースとの接続、すなわち内容の粗視化について、並行して検討していく予定である。

## 第3章 実施内容

### 2.2 事業全体に対する考察と課題

今年度の事業は、これまでの作業の積み残しの部分に対して、ある程度の決着と次に行うべきことの明確化を前提に行われた。

メディアアート年表やメディア芸術データベース（以下、MADB）、PMA、及びネットワーク構築など、メディア芸術におけるメディアアート領域での活動を観的に判断できる情報として明確にすることが必要であった。

日本において、様々な芸術分野や娯楽産業、情報技術産業などどのような親和性と同調性があるのかを、過去に対して情報整理を行い、未来に対しての適切な方向性を見いだす手掛かりとして、有効な情報構築を事業として進めることが主な目的の一つである。

年表は現状での形を提示し、展示などへの活用や教育の分野への活用を通じてその有用性は確認されているが、情報のアップデートを継続する必要がある。もちろん各項目からの世界の作品データベースや MADB へのリンク機能の充実については、今後も引き続き進める必要がある。MADB の整理ではベータ版データでの問題点を具体的にし、メディアアートでのデータ構築の方針を明らかにした。まずは MADB で公開するデータにおいて、今後そのデータの出典調査とその明記を進め、データの信頼性を得ていく必要がある。

PMA の作業は、メディアアートにおける活動、特に作品の概念を明らかにする上で徹底する必要がある。その課題は MADB との関連性と棲 [す] み分けを明らかにし、作品情報の収集を継続的に進め、PMA と MADB のリンクを有効活用する点にある。これは MADB が目的とする情報の性質と、PMA が求める再制作、再展示などのためにも活用できるディテール情報はいずれも必要ではあるが、一つにまとめてしまうと、複雑で混乱を招く要因にしかならないのは明らかだからだ。また、これらを標準化したデータフォーマットの用意は有意義ではないと判断する。

ネットワーク構築はアーティストたちの主体的な活動ではなく、アーティストの活動フィールドが限定されている中で、それらをサポートし下支えする運営サイドの情報交換としては有効である。今後については、具体的なイベントの開催やネットワークの対象組織を増やしていく活動は引き続き必要であり、より積極的に多くの組織への声がけとサポートを行う事業の充実が必要である。

## 第3章 実施内容

### 3.1 事業企画会議

事業企画オンラインミーティング 1

開催日：令和4年5月12日

参加者：関口 敦仁、野間 穰

今年度の事業をスタートするに当たり、本事業全体の内容、スケジュールなどを確認するとともに、「メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業」、「メディア芸術データベース登録情報の整備」に関する今年度の取組についてディスカッションを行った。

#### 事業企画オンラインミーティング 2

開催日：令和4年5月27日

参加者：久保田 晃弘、野間 穰

今年度の事業をスタートするに当たり、本事業全体の内容、スケジュールなどを確認するとともに、「ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）」の今年度の取組についてディスカッションを行った。

#### 事業企画オンラインミーティング 3

開催日：令和4年9月20日

参加者：関口 敦仁、野間 穰

関口氏との間で中間報告会を前にしてそれまでの事業の進捗を確認するとともに以降の取組などについてディスカッションを行った。

#### 事業企画オンラインミーティング 4

開催日：令和4年9月20日

参加者：久保田 晃弘、野間 穰

久保田氏との間で中間報告会を前にしてそれまでの事業の進捗を確認するとともに以降の取組などについてディスカッションを行った。

#### 事業企画オンラインミーティング 5

開催日：令和4年11月8日

参加者：関口 敦仁、野間 穰、牛嶋 興平、森 由紀、池田 敬二、佐原 一江、福田 佳奈

関口氏との間でそれまでの事業進捗を確認、報告を行い、今年度の事業の締めに向けた作業などについて協議を行った。

#### 事業企画オンラインミーティング 6

開催日：令和4年11月10日

参加者：久保田 晃弘、野間 穰、椎名 ゆかり、牛嶋 興平、沼下 桂子、池田 敬二、佐原 一江、福田 佳奈

久保田氏との間でそれまでの事業進捗を確認、報告を行い、今年度の事業の締めに向けた作業などについて協議を行った。またネットワーク構築についてディスカッションを行った。

### 3.1.1 関連施設事業共有、ヒアリング会議

関連施設事業共有、ヒアリング会議

開催日：令和5年2月17日

参加者：畠中 実、会田 大也、関口 敦仁、久保田 晃弘、野間 穰、椎名 ゆかり、牛嶋 興平、沼下 桂子、森 由紀、池田 敬二、福田 佳奈

来年度以降でメディアアートに関連した施設と具体的な取り組みを行う準備として、主なメディアアート関連施設である NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] の主任学芸員である畠中氏と山口情報芸術センター [YCAM] の学芸普及課長の会田氏に参加いただきオンラインミーティングを開催し、今年度までの事業内容を共有、各施設の状況などについてヒアリングも行う。

## 3.2 メディアアート史の充実化、及びウェブ版メディアアート史の運用・改修作業

### 3.2.1 オンラインミーティング

メディアアート史の充実化オンラインミーティング 1

開催日：令和4年6月13日

参加者：川上 詠美、成瀬 健司、野間 穰

今年度の事業においてインターネット上の情報をリサーチする内容、方法についてディスカッションを行った。

メディアアート史の充実化オンラインミーティング 2

開催日：令和4年7月7日

参加者：川上 詠美、成瀬 健司、野間 穰

1か月程度インターネット上の情報についてリサーチ作業を行ったところで、状況や結果について共有、内容や作業についてディスカッションを行った。

メディアアート史の充実化オンラインミーティング 3

開催日：令和4年10月7日

参加者：川上 詠美、成瀬 健司、野間 穰

リサーチ作業についての状況や結果について共有、内容や作業についてディスカッションを行った。

メディアアート史の充実化オンラインミーティング 4

開催日：令和4年12月16日

参加者：川上 詠美、成瀬 健司、野間 穰

リサーチ作業についての状況や結果について共有、内容や作業についてディスカッションを行った。

ウェブ版メディアアート史の運用・改修作業オンラインミーティング 1

開催日：令和4年9月8日

参加者：上島 健一、野間 穰

今年度の事業でメディアアート史に追加したいデータの内容について共有、ウェブ版メディアアート史の改修作業についてディスカッションを行った。

#### ウェブ版メディアアート史の運用・改修作業オンラインミーティング 2

開催日：令和4年11月16日

参加者：上島 健一、野間 穰

インターネットのリサーチ作業により収集されたデータの内容について共有、ウェブ版メディアアート史の改修作業についてディスカッションを行った。

#### ウェブ版メディアアート史の運用・改修作業オンラインミーティング 3

開催日：令和5年1月23日

参加者：上島 健一、野間 穰

ウェブ版メディアアート史の改修作業の状況を確認、今年度の改修版の公開へ向けて詰めの作業についてディスカッションを行った。

### 3.2.2 メディアアート年表データリサーチ

現在公開している「メディアアート年表ウェブ版」は、印刷版として作成されたメディアアート年表のデータを元として作成している。この元データはオンラインの共有環境で共同で編集を行い、またカテゴリーなどにより幾つかのファイルに分かれて作成が行われた。

このデータを快適にインターネット上で閲覧できるようにするための表示データに編集し、サーバーに格納、公開を行っている。公開後もデータの追加、修正などがありその作業は公開しているデータそのものを変更して反映したために、最新のデータは公開プログラム上のものとなっていた。

今回、年表データに関する関連リンク、解説などについてリサーチを行うために、公開プログラムからデータの抽出を行った。

抽出したデータの内容は以下のとおりである。

・年表内のバー項目：178件

各項目に関する値と説明

category	バーのカテゴリー。色の指定や絞り込みに使用。
order	並び順
bar_id	基本はバーのID。値が「delete」のものは、非表示。
title	バーの名前
activity_start	バーの始まる年
activity_end	基本はバーの終わる年。値が「Current」は最後まで伸ばす。

	「unknown」は途中からバーをフェードアウト。
group	グループとなるバーがある場合は、ID で指定。指定した範囲に合わせて背景色を延長。
fadeout	基本はブール値。TRUE はバーをフェードアウト。年が入っている場合は、そこに合わせてフェードアウト。
related_link	バーの関連 URL
description	バーの概要
activity_period	バーが複数回表示（例：途中で活動が停止や名称が変更など）される際に定義。基本は、各バーの始まり年と終わり年を配列で指定。途中でバーの名称が変更される場合は、「title」を指定。

・年表上部の単発イベント項目：281 件

各項目に関する値と説明

ID	(未使用) イベントの ID
year	年
title	タイトル
venue	場所。クリック展開時に表示。

・年表上部のフェスティバル項目：6 件

各項目に関する値と説明

bar_id	(未使用) バーの ID
title	タイトル
year	年

・年表下部のメディア芸術祭受賞作品項目：140 件

各項目に関する値と説明

ID	(未使用) 作品の ID
year	受賞年
prise	賞の種類
title	タイトル
title_en	(未使用) タイトルの英語表記
artist_name	アーティスト名
artist_name_en	(未使用) アーティスト名の英語表記

- ・年表下部のアルスエレクトロニカフェスティバル受賞者作品項目：159 件

各項目に関する値と説明

ID	(未使用) 作品の ID
year	受賞年
prise	賞の種類
title	タイトル
artist_name	アーティスト名

- ・年表内のバー内に示されるイベント項目：1,659

各項目に関する値と説明

ID	管理用 ID
year	表示する年の指定
duplicate	イベントが複数のバーにまたがって表示される際に使用。値「duplicate」が設定されているものは薄字にする
category	(未使用) イベントのカテゴリ
bar_id	該当するバーの指定 (別シート「バーデータ」の ID)
venue	イベントの場所
title	イベントのタイトル

抽出した全項目に関して、インターネット上に関連する情報リンクがあるかのリサーチを行い、関連するリンクがあった場合にはその URL を取得した。

また昨年度の本事業内で公式にリンクを貼ることを了承頂いたウェブサイト「artscape」の「現代美術用語辞典」での用語解説があるかについても全ての項目についてリサーチを行い、該当する項目については同様に URL を取得した。

各項目に対して、関連する URL がインターネット上にあり取得できた項目数、「artscape」の「現代美術用語辞典」での用語解説がありリンクが取得できた項目数はそれぞれ以下のとおりである。

- ・年表内のバー項目：178 件

関連 URL：125 件

該当する artscape の現代美術用語：36 件

- ・年表上部の単発イベント項目：281 件

関連 URL：103 件

該当する artscape の現代美術用語：27 件



- 年表上部のフェスティバル項目：6 件  
    関連 URL：5 件  
    該当する **artscape** の現代美術用語：1 件
- 年表下部のメディア芸術祭受賞作品項目：140 件  
    関連 URL：50 件  
    該当する **artscape** の現代美術用語：0 件  
    作品のメディア芸術祭 URL：128 件  
    作品のメディア芸術データベース ID：117 件
- 年表下部のアルスエレクトロニカフェスティバル受賞者作品項目：159 件  
    関連 URL：1 件  
    該当する **artscape** の現代美術用語：0 件  
    作品のアルスエレクトロニカフェスティバル URL：157 件
- 年表内のバー内に示されるイベント項目：1,659  
    関連 URL：1,102 件  
    該当する **artscape** の現代美術用語：220 件

### 3.2.3 メディアアート年表改修作業

今年度の事業において前項で示した情報を得たため、公開しているメディアアート年表ウェブ版でも得た情報を活用し、関連する URL、該当する artscape の現代美術用語、メディア芸術祭の作品ページ、メディア芸術データベース（以下、MADB）の作品ページ、アルスエレクトロニカフェスティバルの作品ページへのリンクを掲載するように改修作業を行った。

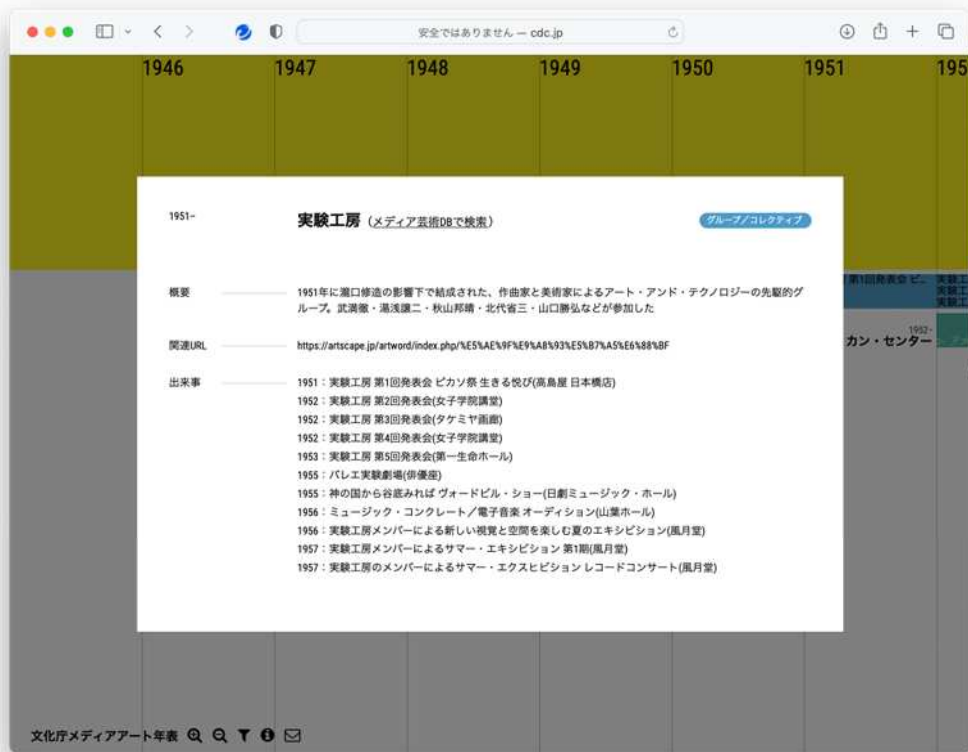


図 3-1 改修前のバー項目詳細情報表示



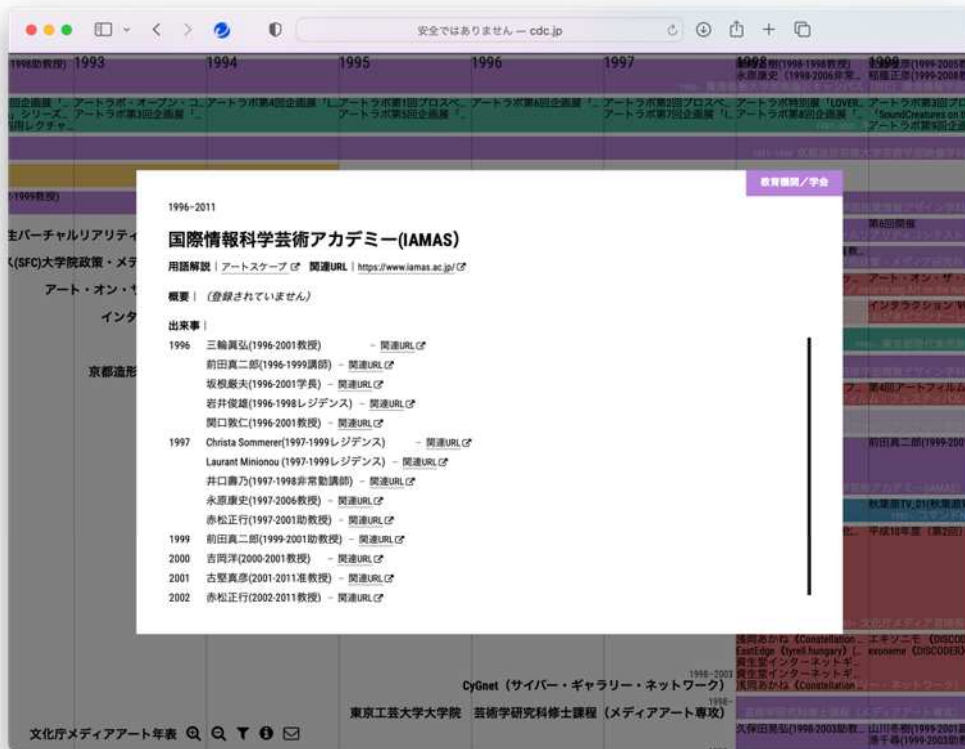


図 3-3 改修後のバー項目詳細情報表示とリンク先 2  
 バー内の項目は一覧で表示されるが、バー項目、バー内の項目でそれぞれ別にリンク先がある場合にはそれぞれのリンク先が表示される

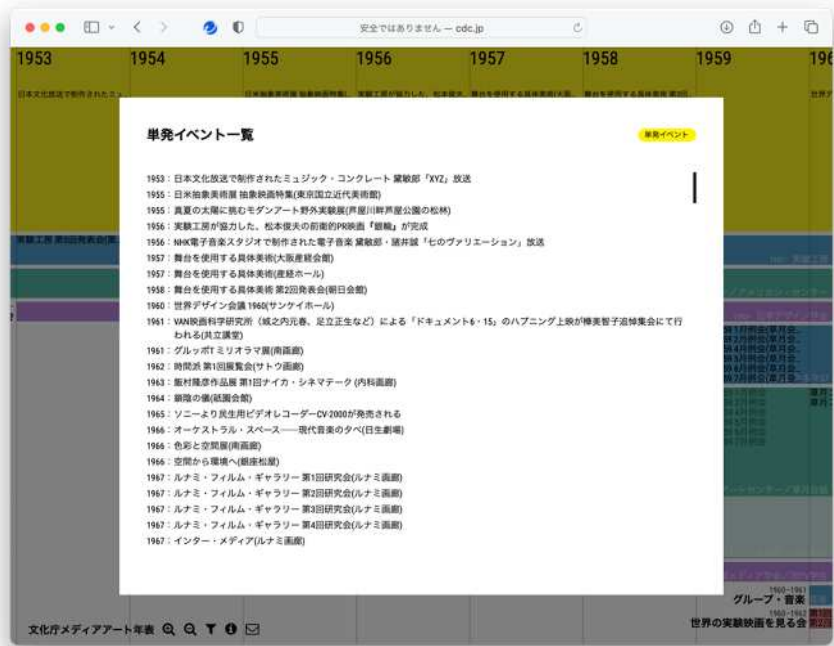


図 3-4 改修前の単発イベント項目詳細情報表示

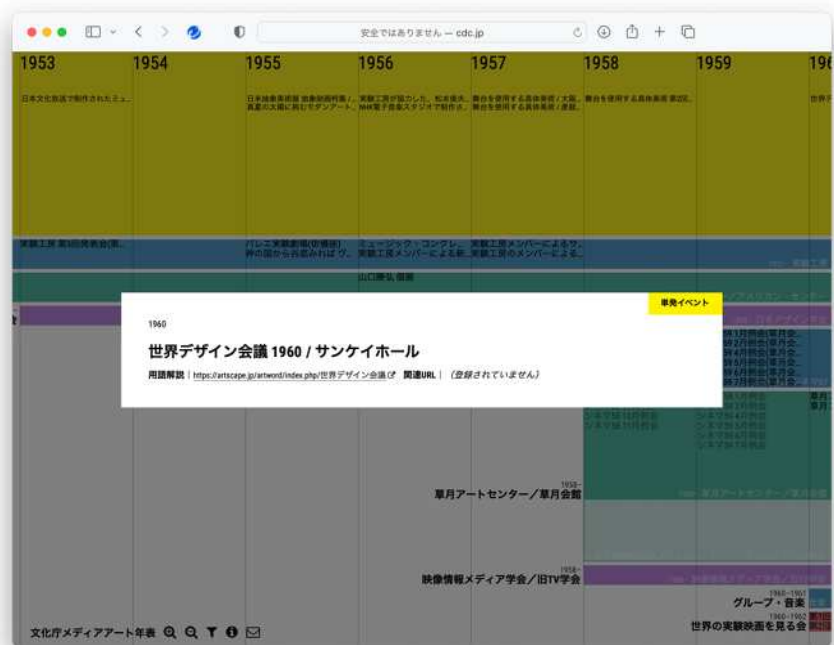


図 3-5 改修後の単発イベント項目詳細情報表示  
イベントごと個別に詳細情報を表示する

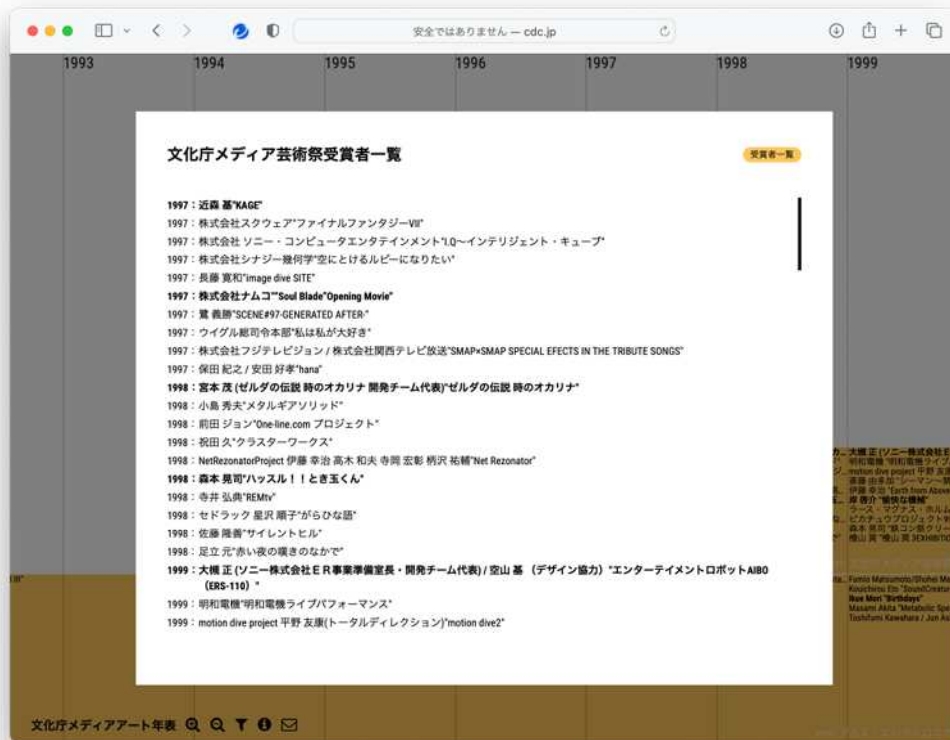
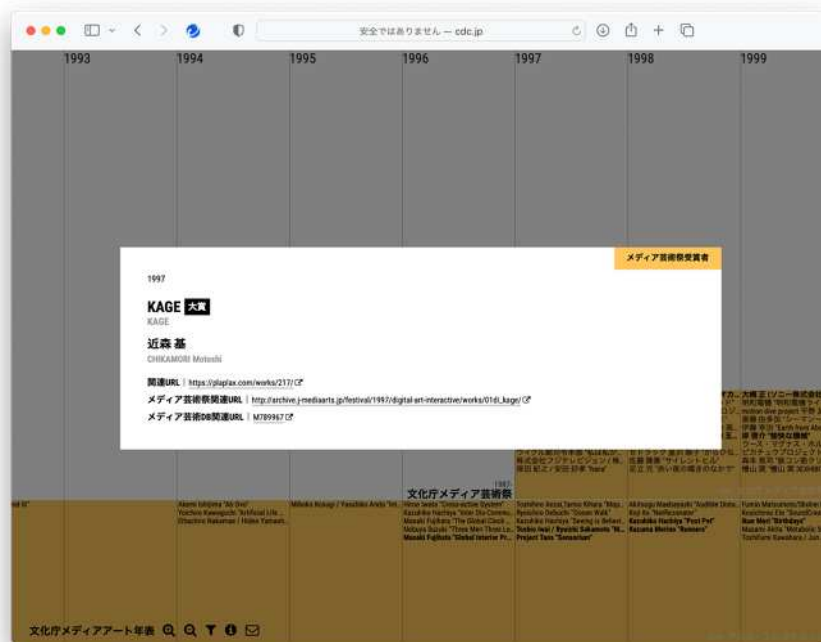


図 3-6 改修前の文化庁メディア芸術祭受賞作品詳細情報表示



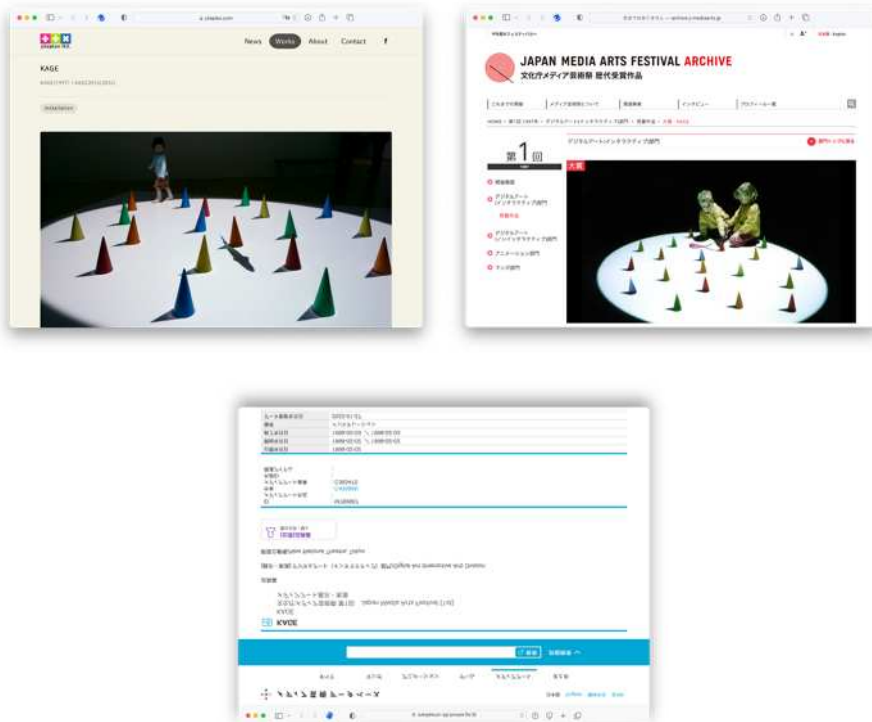


図 3-7 改修後の文化庁メディア芸術祭受賞作品詳細情報表示とリンク先ページ  
 詳細ページにおいて受賞作品が一覧で表示されていたのに対し、改修後は作品ごとに詳細情報を表示している。また関連 URL、メディア芸術祭関連 URL、MADB 関連 URL からはそれぞれ該当する別のページへのリンクが開かれるようになった。

### 3.3 メディア芸術データベース登録情報の整備

#### 3.3.1 オンラインミーティング

メディア芸術データベース登録情報の整備オンラインミーティング 0

開催日：令和 4 年 10 月 19 日

参加者：杉本 重雄、嘉村 哲郎、池田 敬二、野間 穰

メディア芸術データベース（以下、MADB）に関する有識者とのミーティングを行いそれぞれの事業の現状を共有、メディアアート分野のデータや今後の進行などについてディスカッションを行った。

メディア芸術データベース登録情報の整備オンラインミーティング 1

開催日：令和 4 年 11 月 13 日

参加者：関口 敦仁、野間 穰

関口氏との間で MADB データのデータビューワ改修について、データクレンジングの詰めなどについてディスカッションを行った。

## メディア芸術データベース登録情報の整備オンラインミーティング 2

開催日：令和4年12月5日

参加者：関口 敦仁、嘉村 哲郎、池田 敬二、野間 穰

MADB のメディアアート分野を担当する嘉村氏とデータクレンジング作業を行う関口氏との間で状況の共有をし、問題点、今後の展開などについてディスカッションを行った。

### 3.3.2 メディア芸術データベースの問題点の洗い出し

今年度はより具体的な整備の方向性を明確にするための作業を行う中で、メディアアートのビューワを活用した分析を行った。

具体的には移行データ 25,242 件のデータを前述したとおり、カテゴリ分けを行い、年代変化の中のデータのカテゴリ分布を見る中で、データの適正化を図った。そこで、メディアアートビューワへの表示を許可するデータとして、メディアアート領域のデータ収集方針に従った基準を設けた。前出の間違いや重複データの整理とともに、MADB のメディアアート分野でのデータ収集方針として、現在の情報技術を活用したメディアアートの活動とその継続性のあるアクティビティを選出するとした。その中で分野や作家によってその経年変遷があり、作品内容についても判定する必要がある。具体的な例として山口勝弘氏の活動については、初期の実験工房での作品群や映像利用した作品群では全てをメディアアートと判定はできないが、彼の活動全体がメディアアーティストとして認められる場合はメディアアート領域の掲載を可とした。また、同様に彼を含む展覧会などの催事についてはメディアアートでの掲載を行うとした。対象分野は美術、映像、映画、演劇、舞踏、ダンス、パフォーマンス、音楽、漫画、ゲームなどから抽出し、前章で示したとおり、美術、音楽、メディアアート、メディアアート（コンプレックス）、メディアアート（インスタレーション）、メディアアート（ソフトウェア）、メディアアート（コンプレックス）、映像（映画）、映像（アート）、映像（アニメーション）、映像（CG）、演劇（ダンス含む）、マンガ、社会イベント、学会、と分類した。分野から見た年代傾向を見ていくと 40、50、60 年代においてはクロスメディアと呼ばれる、音楽、映像、演劇、パフォーマンスを融合した催事イベントの中で、特にマルチメディアにクロッシングした作品や後にメディアアーティストとして認められる作家が見られる。前出の山口勝弘氏が代表的であるが、ビデオアート系の飯村隆彦氏や、松本俊夫氏などの作家たちの映画やオブジェ作品も含まれる。また、彼らと音楽分野の作曲家やダンスなどとの共同作品や発表についてもメディアアート作品として判定した。その一方で音楽、演劇、舞踏、ダンス、パフォーマンス分野で単独のコンサートやクロスメディアを含まない展示・実演は掲載不可とした。美術分野では、先のメディアアーティストの活動として認められる作家については掲載し、メディアアートに繋 [つな] がる概念を含む作品についても掲載した。映像分野については、ビデオアート作品については映像（アート）として掲載し、アニメーション、CG 映像などについても掲載した。実験映画については、作者の活動やクロスメディアとの共同性などから掲載の判断を行った。このフィルタリングの適性を判断する上でもメディアアートビューワを活用し、その方法を確定する。



上記方針で進めた場合、データ 25,242 件のうち、掲載可能なデータは 4,585 件となる。まだ最適化していないが、分析からの評価ベースで示すと、この程度の件数になってしまうのが現実であるが、2017 年以降のデータが未登録、その他漏れているデータが多数ある状況を考えれば、約 15,000 件のデータ追加が想定される。以下にビューワ画面を示し、メディアアート分野全体の傾向や修正すべき指標について進める。

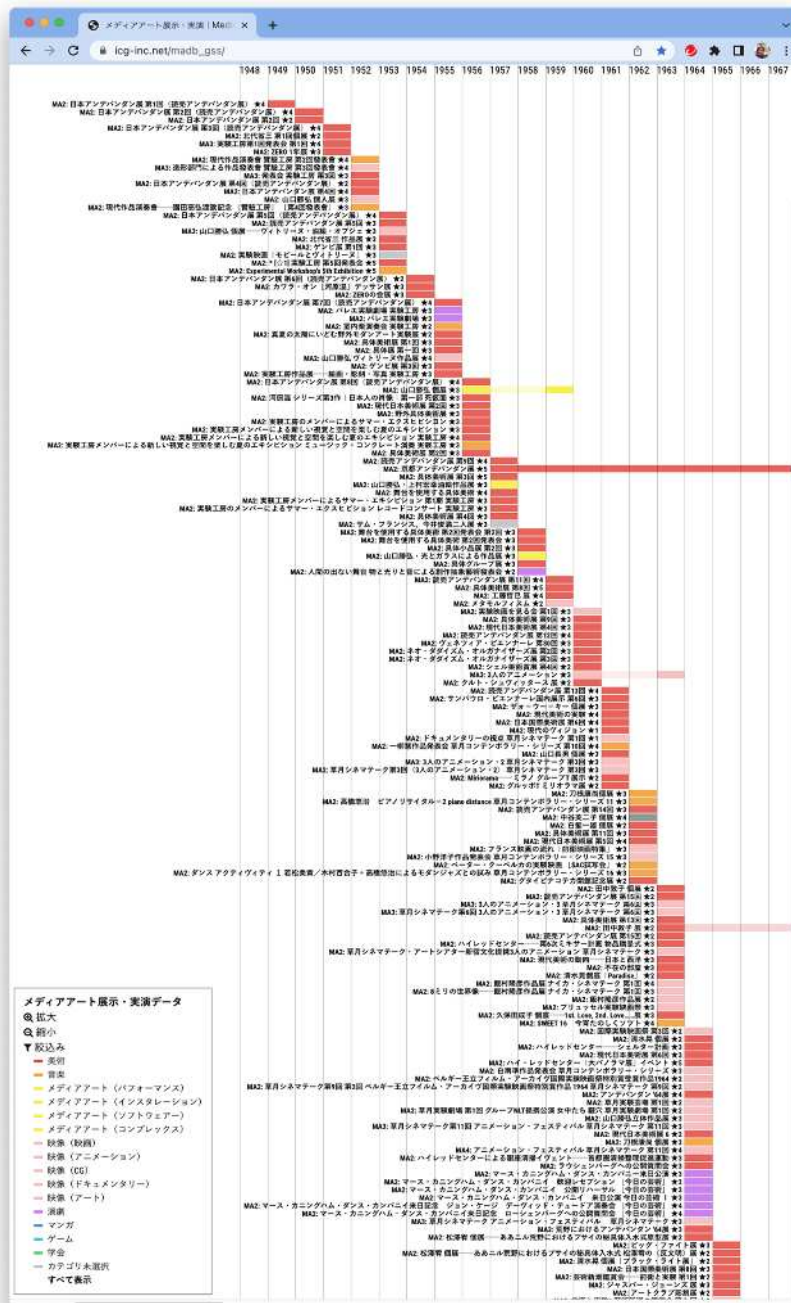


図 3-8 1949～1965 年  
美術領域と音楽の領域が多いことが分かる

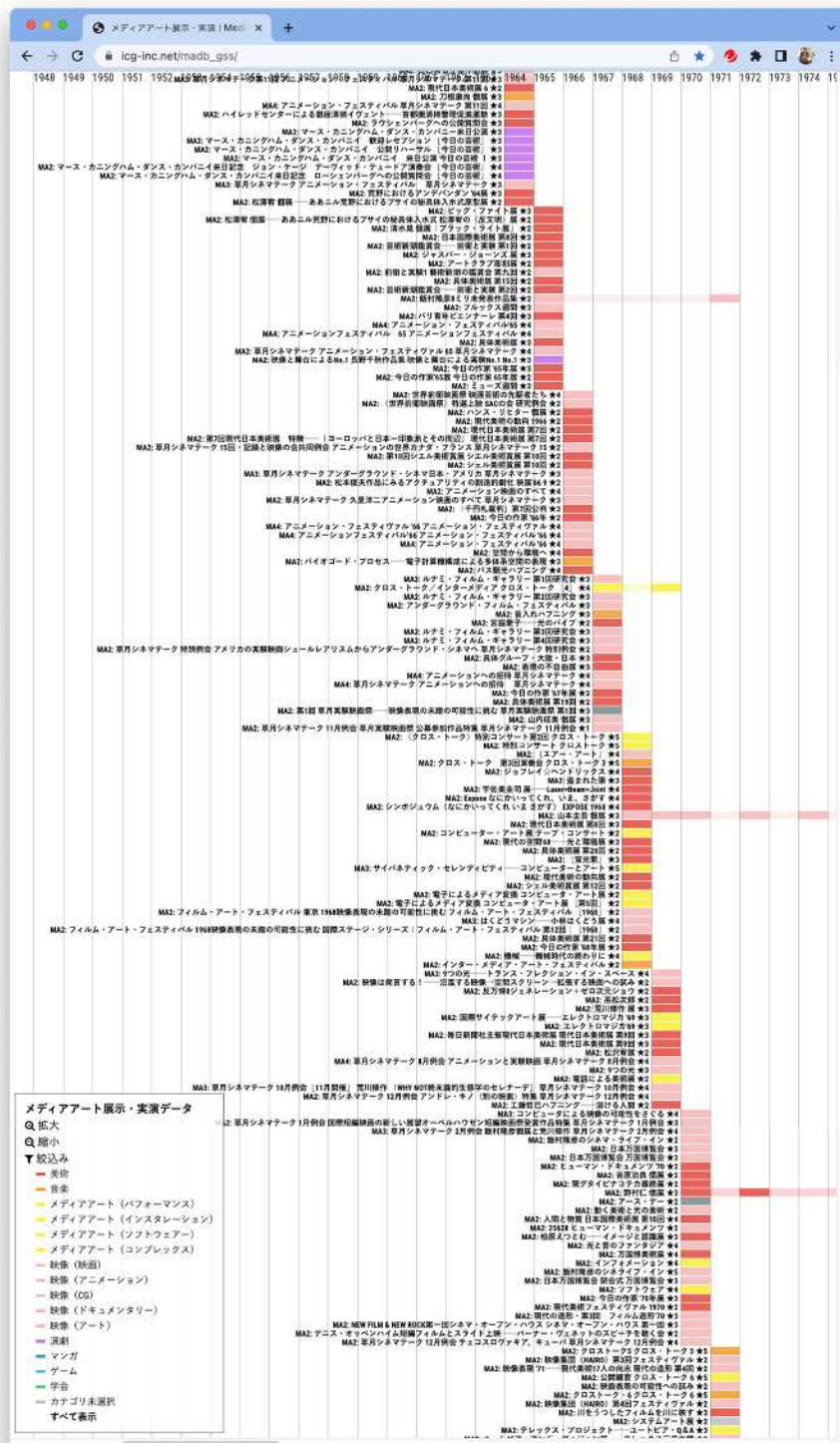


図 3-9 1965～1971年

実験映像をベースとしたビデオアートの活動は多くなって来る、それらの活動成果が1970年の大阪万博で一つの大きな成果として見る事ができる。その前夜としてコンピュータアート展など開催が見られ始める。

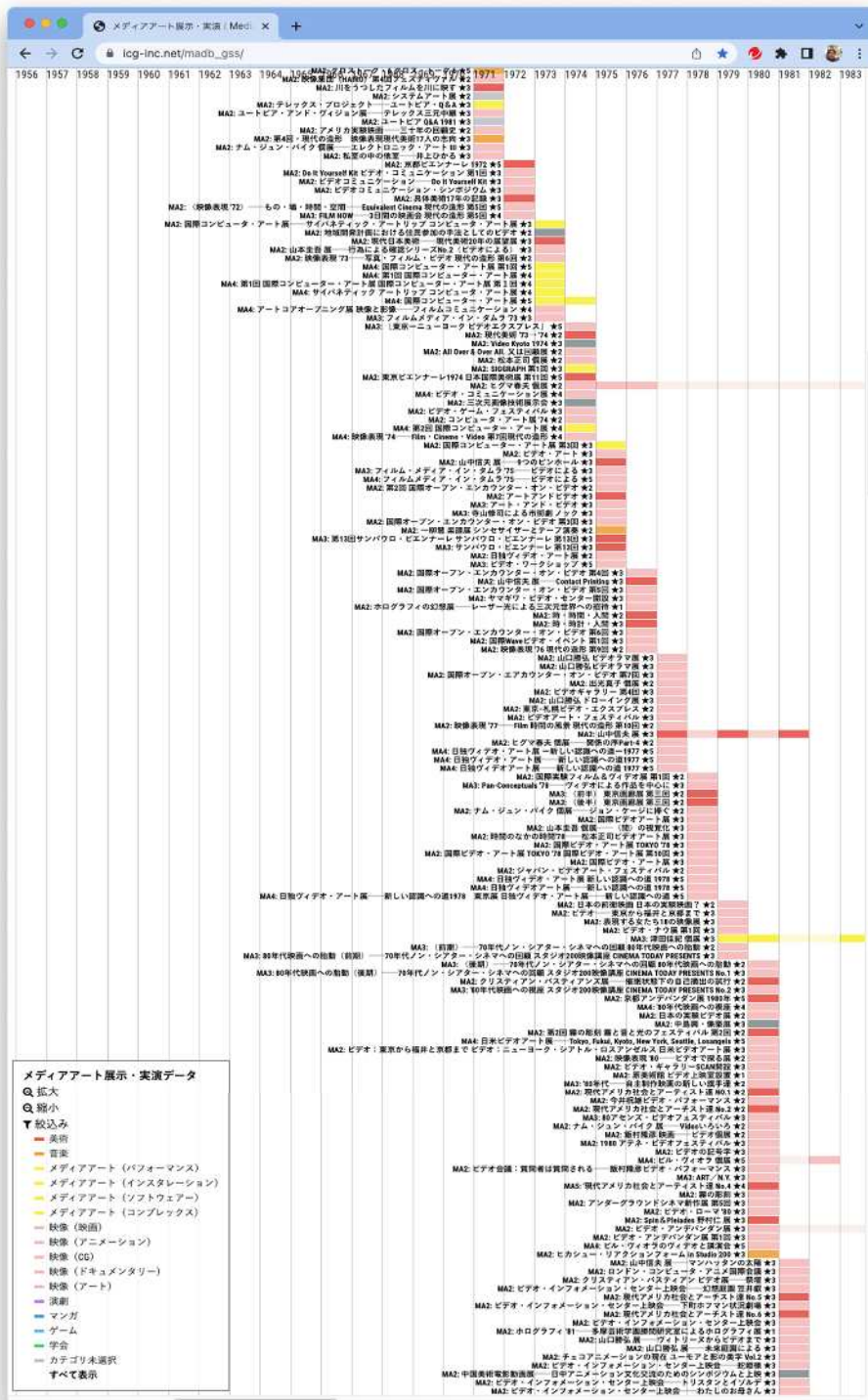


図 3-10 1971~1981年

しばらくコンピュータアートの展示も多く見られたが、ビデオアート、ビデオインスタレーションなどの展示が見られるようになる。

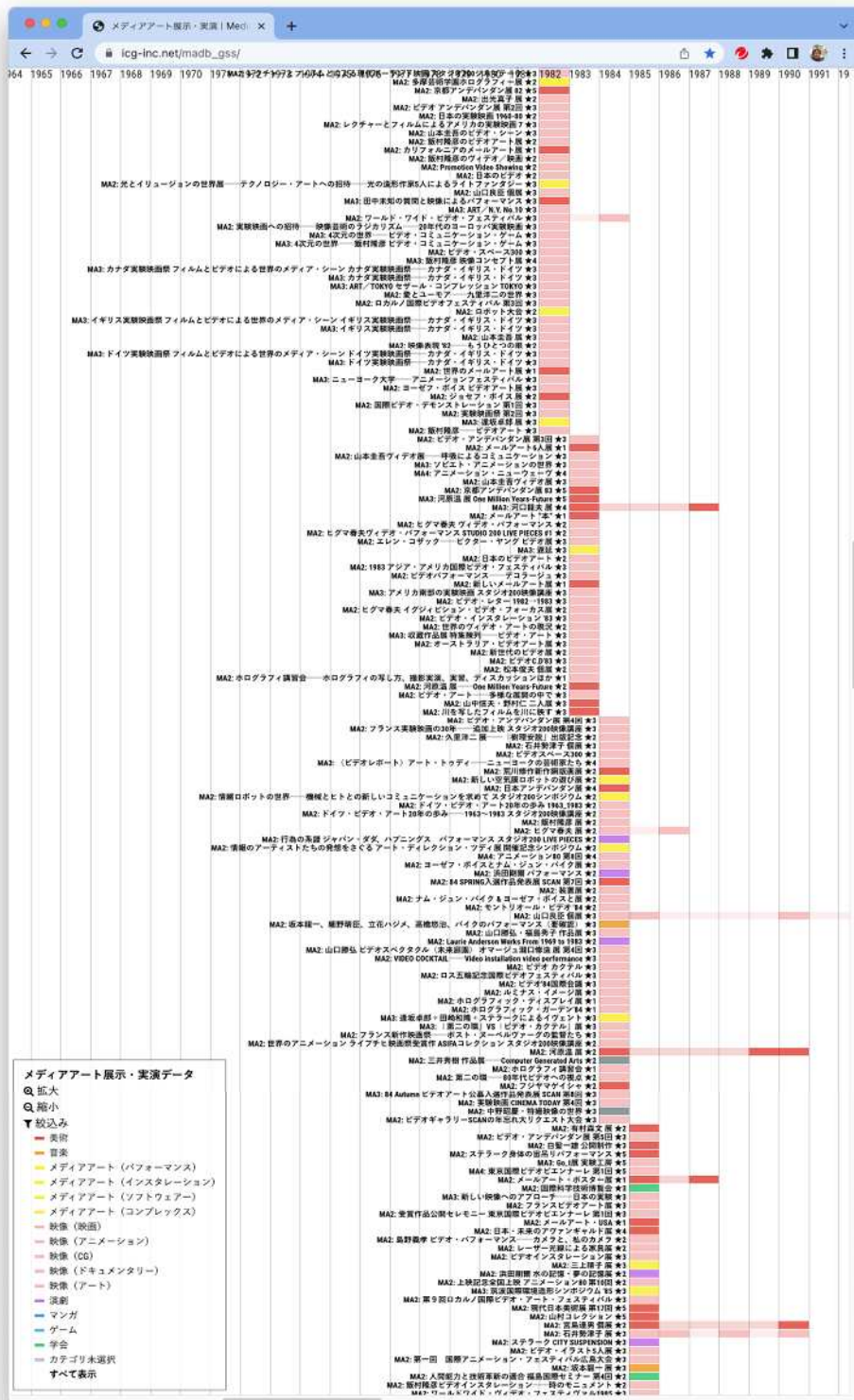


図 3-11 1982~1985 年

海外でのビデオアートの展示やCGによるアニメーションやグラフィカルな展示、後のメディアアートのアーティストたちの展示が多く見られるようになる。





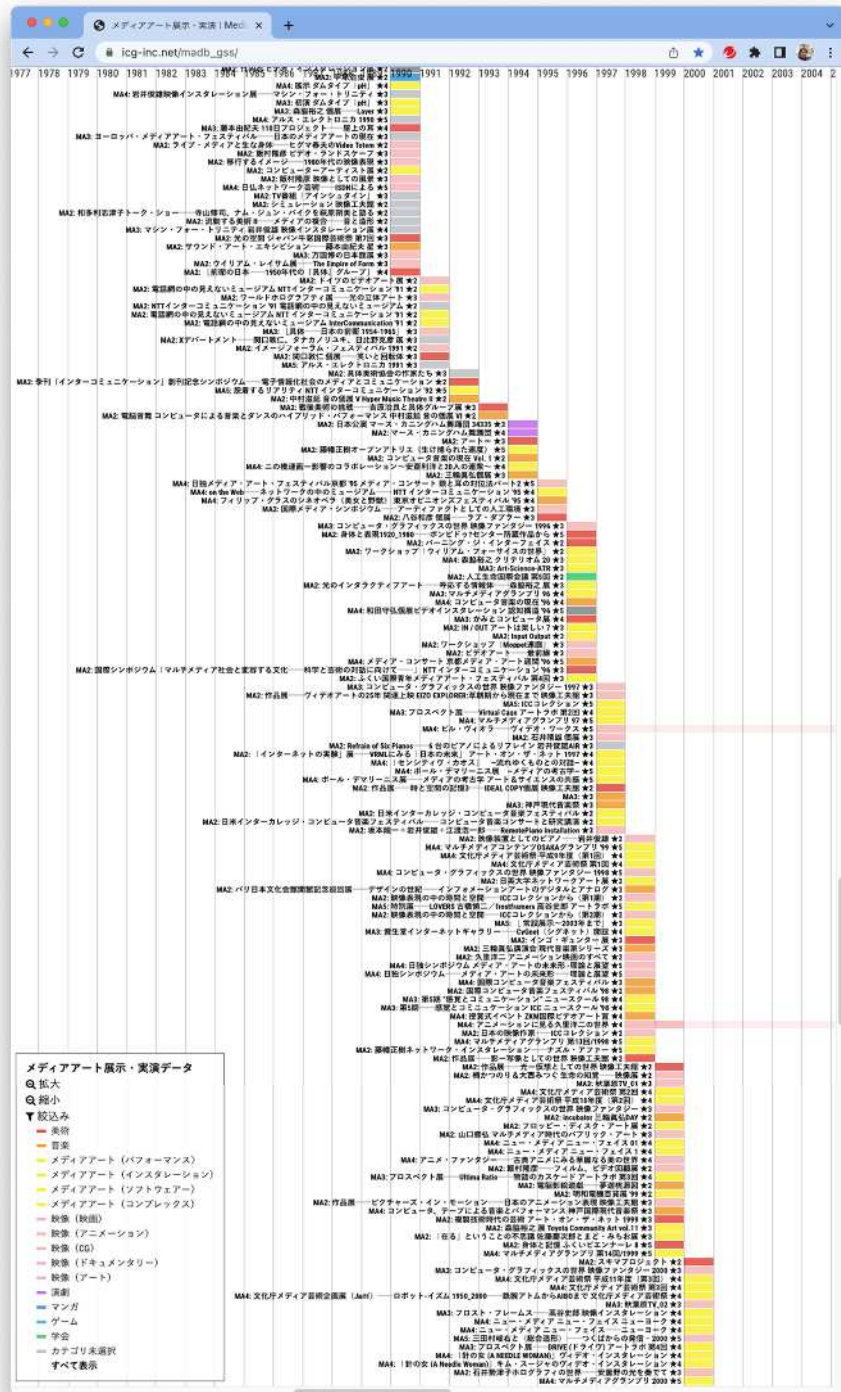
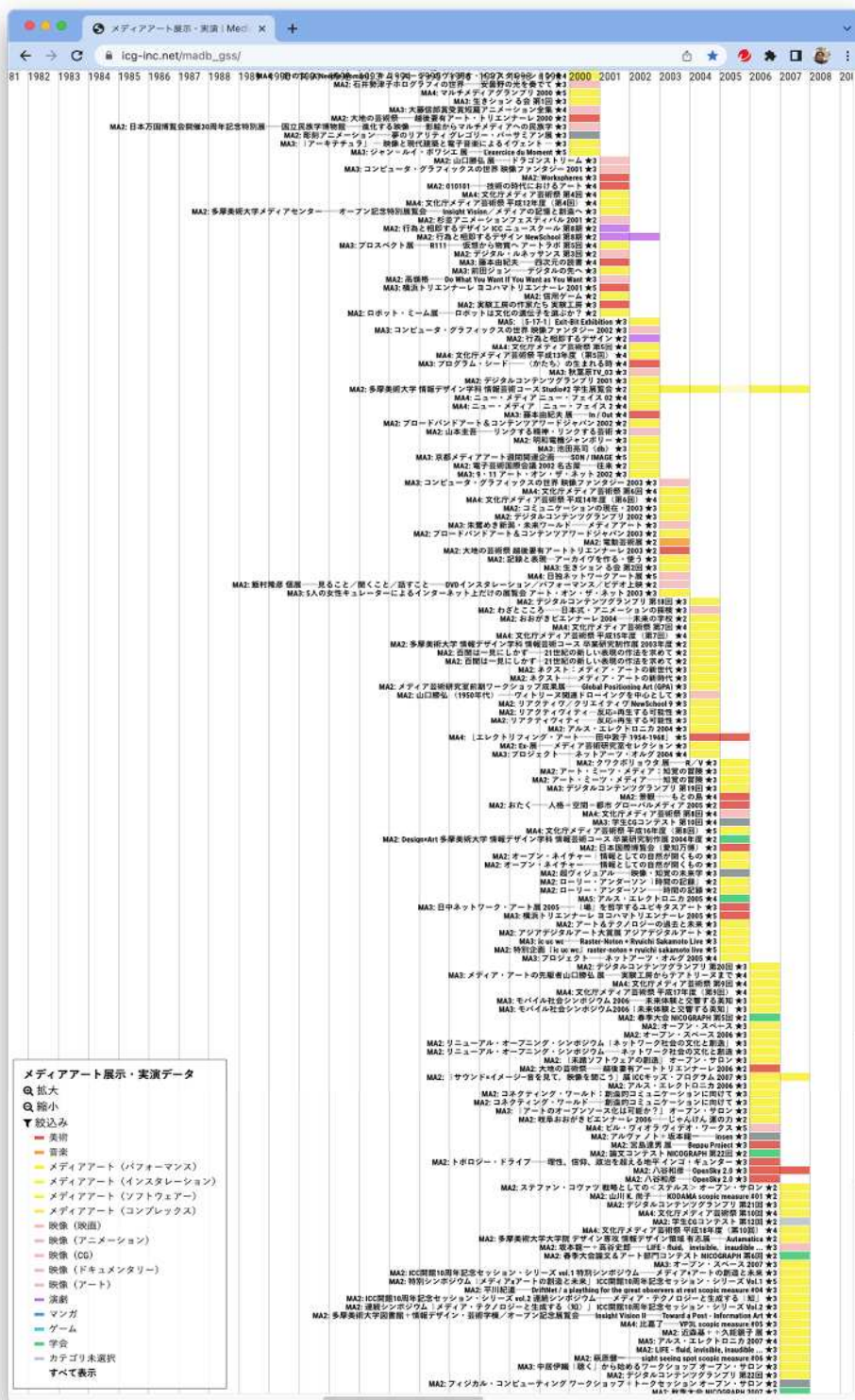


図 3-13 1990~2000 年

バブル絶頂期から崩壊期で催事数は減少したが、メセナ事業を行う堅実な企業サポートによる展示やインターネットを活用した展示が 90 年代前期にあり、中期ごろから、情報技術系の大学研究機関が多く設置され、その活動をメインとしたアーティストたちが活動を広げた。また、それらをサポートするメディア芸術祭が始まった。





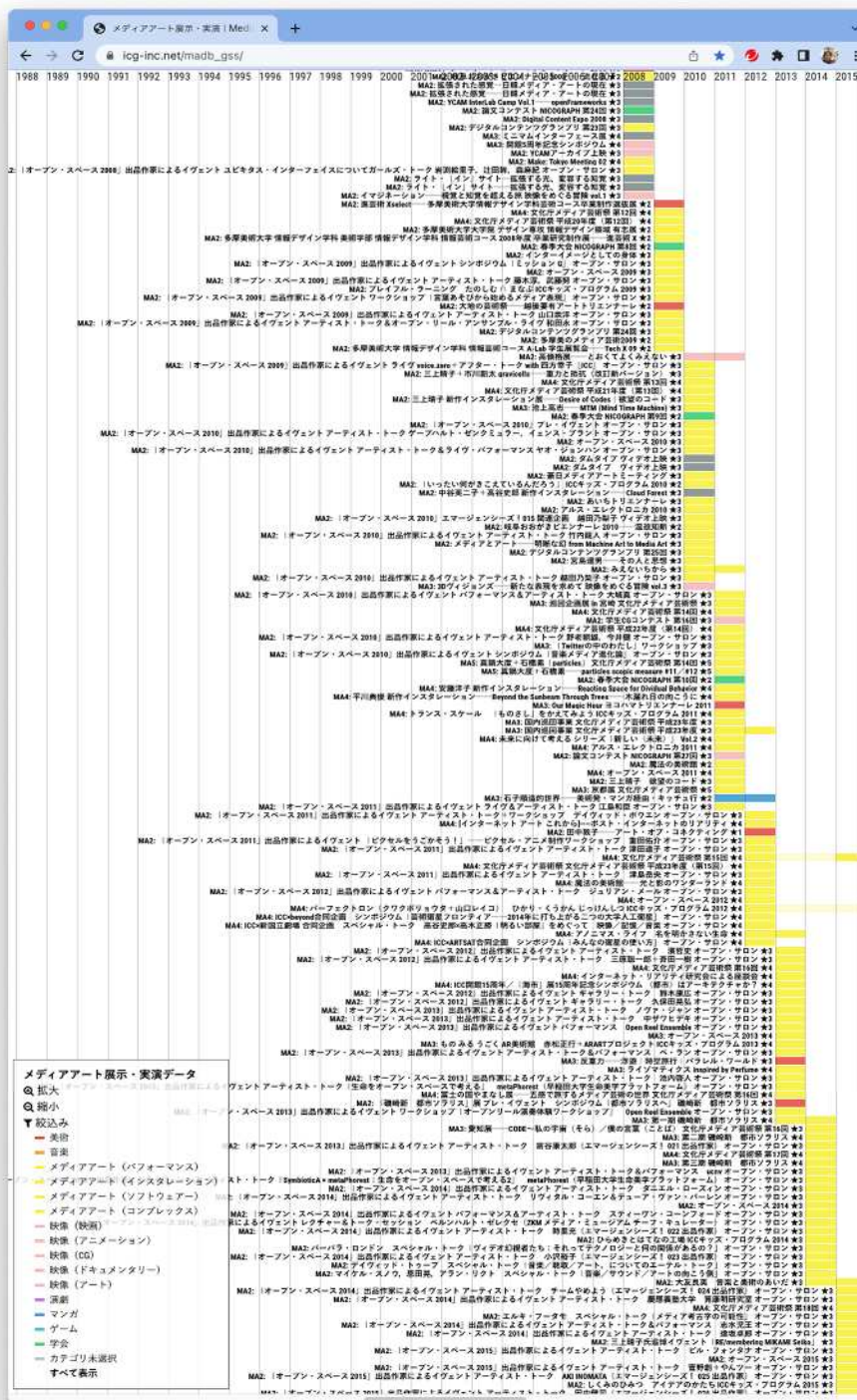


図 3-15 2008~2015年

小規模のマーケティングとリサーチを行うアーティスト系プロダクションが増え、その活動がメディアアートとして社会に浸透していく。一方これまで、テクニカルオリエンテッドで新規性を見せていたメディアアートが、社会的な問いを含んだテーマを扱うメディアアート作品として、ファインアートとシームレスな課題を扱う作品も出現してくる。



### 3.3.3 メディア芸術データベース整備の今後

以上のことも踏まえ今後のデータベース整備について、その進め方を提案する。  
メディアアート分野では現状のベータ版のデータを絞り、その掲載方針の明確化を提案したい。  
本データベースで収集されたメディアアートのアクティビティは以下のような方針で掲載し、  
今後もその方針に則 [のっと] ったデータ入力を推奨する。

#### ・メディアアートのデータベース掲載方針案

メディアアートという語の発生は、①約 100 年前のファインアート領域での物質的メディアに対する、映画などの映像作品を対象とするニューメディアという名称と、②1970 年代に台頭してきたビデオ映像によるビデオアートに対する、後年のメディアアートとする命名や、③1990 年代にインターネットや情報技術を利用したインタラクティブ作品を示すメディアアートという名称などに由来する。本データベースではこれらから派生する現在のコンピュータメディアを積極的に新しい方法で活用した展示、実演及びその中で発表された作品をメディアアートのスコープとしてそのデータを収集する。

日本のメディアアート領域の活動データとして、後のメディアパフォーマンスとの接続性がある美術の活動におけるクロスメディアと呼ばれるダンスと映像と音楽などのコラボレーションや、後のメディア・インスタレーションとの接続性がある即興性のあるダンスと音楽と映像やライティングなどのコラボレーションも含めた場合、これらの展示や実演を含む 1949 年の読売アンデパンダンや実験工房の活動をその始まりの一つとしてデータベースに加える。それらの催事のうち、コラボレーションや後にメディアアート作品を制作したアーティストの展示や実演をメディアアートの活動として催事全体をデータベースに登録する。

よって、上記の催事において、音楽、美術、演劇、ダンス、映画、映像などの単独の分野の活動と判断される展示や実演についてはデータベースでの掲載は行わない。他方で、映画、映像分野においてのちにメディアアート作品として認められる作品を発表していたアーティストの実験映画、実験映像の活動もメディアアートの展示や実演としてデータベースでの掲載を行う。

このように特に 1990 年代からのコンピュータを活用したメディアアートの展示や実演より以前の 1940 年代から 1980 年代について、メディアアートの展示や実演として、データベース掲載するフィルターを設け、その方針について MADB において明らかにすべきと提案する。

また、これらの展示や実演並びに催事の情報の出典について、現在は明らかにされていない点が多くあり、今後は各データベース情報の出典の記載は必須とすべきである。また、既にあるデータの出典情報についても調査し、誤りを正す必要がある。今後もこのようなデータベースの整備を継続して行っていく。また、新規入力についてはアーティスト本人の入力の場合はその明記や出典の記載を必ず行うことを推奨し、データの充実を図っていく。

### 3.4 ネットワーク構築のための準備作業：メディアアート作品制作研究のためのプラットフォーム（PMA: Platform for Media Art Production）

#### 3.4.1 オンラインミーティング

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 0（実施に当たっての検討）

開催日：令和4年3月24日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 1

開催日：令和4年4月21日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 2

開催日：令和4年5月27日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良、野間 穰

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 3

開催日：令和4年6月16日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 4

開催日：令和4年7月21日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 5

開催日：令和4年9月1日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 6

開催日：令和4年9月29日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 7

開催日：令和4年11月10日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 8

開催日：令和4年12月6日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 9

開催日：令和4年12月27日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 10

開催日：令和5年1月6日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 11

開催日：令和5年1月17日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

ネットワーク構築のための準備作業オンラインミーティング 12

開催日：令和5年2月1日

参加者：久保田 晃弘、堀口 淳史、石山 星亜良

### 3.4.2 メディアアートの展示を記述する

メディアアートの展示には、様々な素材、ツールが用いられ、その種類も多岐にわたり、それらが混在している。それだけでなく、インタラクションという、展示の鑑賞者が体験者として参加、作用する結果生じる出来事そのものや、インターネット環境の中で制作されるものや、プログラムコードそのものを操作するもの（ライヴコーディング）、近年では常に変化する生きた素材（バイオメディアなど）の使用などが、展示の本質となるケースもある。

絵画や彫刻のような、自立した対象（オブジェクト）として、持ち運びが可能な一般の美術作品に

対して、こうしたジェネラティブなメディア・インスタレーション展示の一番の特徴は、その名のとおり、それが展示ごとに異なる環境で設置されるインスタレーションである点と、展示を体験する鑑賞者抜きには成立しない、一回（リアルタイム）性と個別性を有したインタラクティブなものである点にある。前者は対象としての作品のみならず、展示を取り巻く環境も合わせて記述する必要がある、ということであり、後者は展示に用いられた素材や形態だけでなく、インタラククションを実行させるための機能とその状態についても記述しなければならない、ということである。

そこで今年度はそのための第一歩として、特に、対象とする 1990 年代以降のメディアアート、特にインタラクティブなメディア・インスタレーションを記述するために必要な二つの要素、「インスタレーションの記述：環境情報」「インタラククションの記述：機能情報」について検討した。

#### 3.4.2.1 インスタレーションの記述：環境情報

インスタレーションの状況を記述する「環境情報」には、展示を取り巻く空間、光や音、電源や通信に関する情報を記述する。それ以外の項目については、付加情報として「その他」に記述する。その具体的な項目は、「3.4.3.3.2 環境情報」で紹介する。

#### 3.4.2.2 インタラククションの記述：機能情報（関数モデル）

インタラククションには様々な形態があるが、それを最もマクロに見れば、展示の側は人間が提示する何らかの情報を入力し、それを処理した結果を映像や音響、動きなどによって提示する機能として表現する（逆に人間の側から見れば、展示の側から提示された何らかの情報を知覚し、それに反応、思考した結果を行動によって表現する）行為となる。そこで、このインタラククションを実現するサイバネティックな機能を、展示からの視点による「関数（入力→処理→出力）モデル」として捉え、入力、処理、出力それぞれの項目に関するメディア情報を記述する。

- インタラククション：インタラククションの機能
  - 入力：映像・音響・センサ情報
  - 処理：コントロール・ハードウェア／ソフトウェア情報
  - 出力：映像・音響・デバイス情報
- その他：関数モデルに収まらない情報

各項目の詳細は「3.4.3.3.3 機能情報」で紹介する。なお、この関数モデルに収まらない機能情報については「その他」の項目にて自由形式で記述する。

### 3.4.3 PMA の実装実験

#### 3.4.3.1 実装プラットフォームの特徴

「1.2.3.3 PMA 開発の基本的方針」に沿って、「1.2.3.3 PMA 実装のために必要な要素」の「1. 作品の概要、特徴（メディア、構成要素、環境）、体験方法（インタラクション）などを記述するための項目の設定」「2. 上記データを入力・閲覧するためのアプリケーションとサイトの開発と実装」を実験的に実装し、その妥当性を検討する。その実装に当たっては、TAUArtDB（仮称）を利用する。

TAUArtDB は、システムの基本構造がシンプルであるため、試行錯誤を含む、様々な実装実験が行いやすく、データベースとインターフェイスが分離されている。そのため、データ構造の実装と、その活用方法をそれぞれ独自に検討できる。また、テキスト形式のデータとオープンソースのコードだけで構成されているため、システムの修正や改良が容易であるだけでなく、将来的なシステムの透明性、公開性も確保されている。なお、本プラットフォーム（PMA）が、メディアアート分野全体のアーカイブに供する目的で検討されている状況については、「2.1.3.3 PMA とメディア芸術データベースの関係」を参照。

TAUArtDB の特徴は、以下のとおりである。

- 全ての情報を「カード」により抽象化する。
- データベースはこのカードのバージョン管理と検索によるアクセスを実現する。
- カードを構造化することで、一貫した形式で様々な粒度の情報を扱う。
- データベース（サーバーアプリケーション）とユーザーインターフェイス（カード入力編集アプリケーション・ウェブブラウザ用フロントエンドライブラリ）を完全に分離する。
- ユーザーインターフェイスは JavaScript ライブラリ（TAUEDA2Engine）を用いて、自由に（複数）開発できる。
- ソースコードは、オープンソース（MIT ライセンス）として公開されている。
- テキスト形式をデータ管理の基本としているため、ソフトウェア環境の変化など、万が一の事態が発生した場合にも情報は失われない。同時に、特定のサービスや事業者に依存せず、情報を蓄積し続けられる。

### 3.4.3.2 カードの構造化

TAUArtDB の基本要素であるカードを用いて、前述の展示情報を記述するために、以下のようにカードを構造化する。

- 基本となるカードは「展示」カードであり、ここに展示の対象情報（基本情報）、環境情報、機能情報を記述する。
- 「展示」カードの集まりとして「作品」カードを記述する。
- 「展示」カードの集まりとして「展覧会」カードを記述する。
- 作家、スタッフ、チームや施設・組織などの人物情報は、人物データベースで別途管理し、展示や作品カードとシステム内部で自動的に連携する。
- 同様に、展示、作品、展覧会などに関する言説は「関連情報」カードとして管理し、展示、展覧会から関連リンクを貼る。

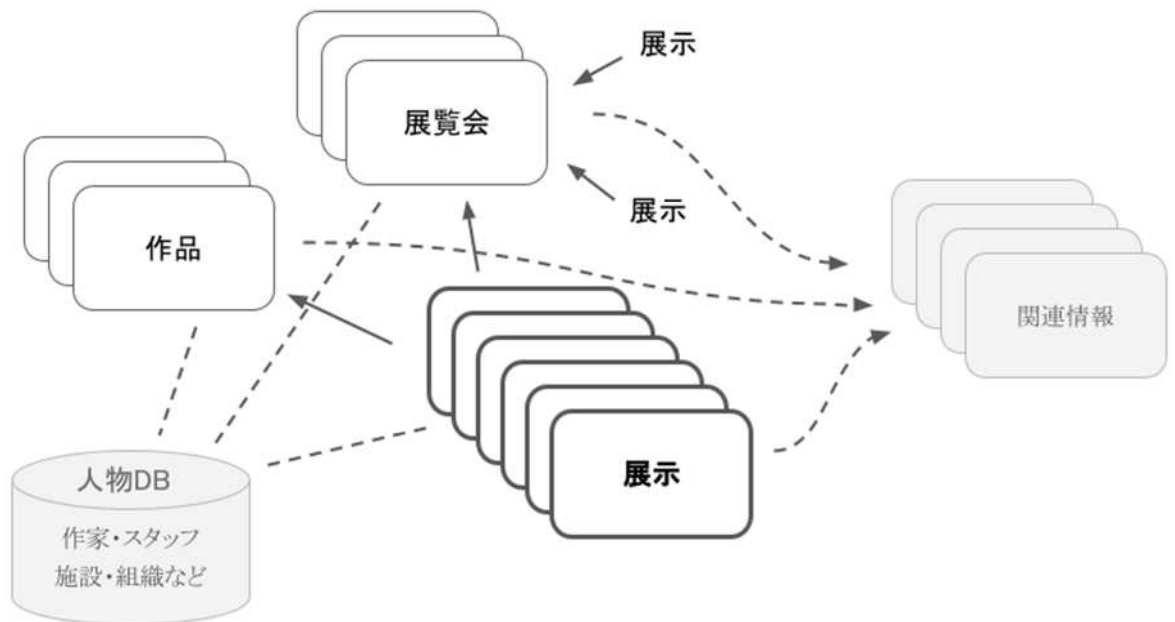


図 3-16 PMA のカード構造

### 3.4.3.3 カードの入力項目

PMA における「展示」カードに記載される情報の項目は、以下の三つに大別できる。

- 対象情報（基本情報）
- 環境情報

- 機能情報

以下、それぞれの項目に関するカード情報の詳細について説明する。

#### 3.4.3.3.1 対象情報（基本情報）

【概要情報】

【詳細情報】

【権利情報】

【付加情報】

【管理記録】

それぞれのグループの詳細については、『多摩美術大学アートアーカイヴ データベースフォーマット仕様書 第5版』（<https://mn.tamabi.ac.jp/research/format.html>）で紹介されている。

#### 3.4.3.3.2 環境情報

【設置環境】

- 展示形式

- 未入力 | 不明 | 概念なし | 常設 | 非常設・場所限定 | 非常設・移動可能 | 時間限定 | オンライン | その他（自由記述）
- 引用文書
- 引用画像

- 展示空間

- 未入力 | 不明 | 概念なし | 屋外・共有 | 屋外・占有 | 屋内・共有 | 屋内・占有 | その他（自由記述）
- 引用文書
- 引用画像

- 展示サイズ

- 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
- 縦高（H） m | 横幅（W） m | 奥行（D） m | 場所
- 引用文書
- 引用画像

- 環境光

- 未入力 | 不明 | 概念なし | 自然光 | 薄明 | 暗転 | その他（自由記述）

- 引用文書
- 引用画像
- 照明
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | パーライト | スポットライト | その他 (自由記述)
  - 引用文書
  - 引用画像
- 音響
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | 一般壁 | 防音壁 | 無響室 | ヘッドフォン | その他 (自由記述)
  - 引用文書
  - 引用画像
- 電源
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | 単相 100~240V/1A | 単相 100~240V/5A | 単相 100~240V/10A | 単相 100~240V/20A | 単相 100~240V/不明 | 単相 100~120V/1A | 単相 100~120V/5A | 単相 100~120V/10A | 単相 100~120V/20A | 単相 100~120V/不明 | 単相 200~240V/1A | 単相 200~240V/5A | 単相 200~240V/10A | 単相 200~240V/20A | 単相 200~240V/不明 | その他 (自由記述)
  - 引用文書
  - 引用画像
- 通信
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | 有線 LAN | Wi-Fi | 携帯電話回線 | 固定電話回線 | アマチュア無線 | その他 (自由記述)
  - 引用文書
  - 引用画像
- その他環境
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 種類
  - 詳細
  - 引用文書
  - 引用画像



### 3.4.3.3.3 機能情報

#### 【機能設計】

##### 概要

- インタラクション
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 鑑賞者の行為
  - 作品の応答
  - 仕様説明
  - 引用文書
  - 引用画像
  
- 鑑賞者制限
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 人数
  - 種類
  - 注記
  - 引用文書
  - 引用画像
  
- 鑑賞時間制限
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 時間
  - 分
  - 秒
  - ミリ秒
  - 種類
  - 注記
  - 引用文書
  - 引用画像

##### 入力

- 入力映像
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 種類
    - 2D | 2D+深度 | その他（自由記述）
  - プリセット
    - 720HD | 1080HD | 2K | 4K | 8K | VGA | SVGA | XGA | WXGA | SXGA

| UXGA | WUXGA | その他 (自由記述)

- 解像度横 (px)
- 解像度縦 (px)
- 機材製造者
- 機材型番
- 注記
- 引用文書
- 引用画像

● 入力音声

- 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
- 種類
  - モノラル | ステレオ | 5.1 サラウンド | マルチチャンネル | その他 (自由記述)
- 機材製造者
- 機材型番
- 注記
- 引用文書
- 引用画像

● 入力センサ

- 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
- 種類
  - 電圧 | 電流 | 電力 | スイッチ | 透過光 | 反射光 | 温度 | 湿度 | 風速 | 気圧 | 圧力 | 照度 | 赤外線 | 紫外線 | 色 | 速度 | 角速度 | 回転数 | 加速度 | 方位 | 磁気 | 音 | 超音波 | 接近 | 接触 | 曲げ | 歪み | 傾斜 | 距離 | GPS | ガス | pH | 流量 | 人感 | 視線 | 筋電 | 脈拍 | 脳波 | その他 (自由記述)
- 機材製造者
- 機材型番
- 注記
- 引用文書
- 引用画像

処理

- 制御ハードウェア

- 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 種類
    - パーソナルコンピュータ | 組み込みシステム | 人体 | オルガノイド | その他 (自由記述)
  - 機材製造者
  - 機材型番
  - 注記
  - 引用文書
  - 引用画像
- 制御ソフトウェア
    - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
    - 種類
      - プロプライエタリ | オープンソース | 自作 | その他 (自由記述)
    - 開発元
    - 名称
    - バージョン
    - プログラミング言語
    - ライセンス
    - 注記
    - 引用文書
    - 引用画像

## 出力

- 出力映像
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 種類
    - 2D | 360° | VR180 | 3D | その他 (自由記述)
  - プリセット
    - 720HD | 1080HD | 2K | 4K | 8K | VGA | SVGA | XGA | WXGA | SXGA | UXGA | WUXGA | その他 (自由記述)
  - 解像度横 (px)
  - 解像度縦 (px)
  - 機材製造者
  - 機材型番
  - 注記

- 引用文書
- 引用画像
  
- 出力音声
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 種類
    - モノラル | ステレオ | 5.1 サラウンド | マルチチャンネル | 物体音 | その他 (自由記述)
  - 機材製造者
  - 機材型番
  - 注記
  - 引用文書
  - 引用画像
  
- 出力デバイス
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 種類
    - メカニクス | プリンタ | プロッタ | 照明 | 電波 | その他 (自由記述)
  - 機材製造者
  - 機材型番
  - 注記
  - 引用文書
  - 引用画像
  
- その他機能
  - 未入力 | 不明 | 概念なし | あり
  - 種類
    - ハードウェア (物体等) | ウェットウェア (バイオメディア等) | その他 (自由記述)
  - 詳細
  - 引用文書
  - 引用画像

#### 3.4.3.4 入力アプリケーションの開発と実装

上記のように定義した環境情報及び機能情報を入力できるようにアップデートした、PMA のデータベースへの入力アプリケーションを開発した。

#### 3.4.3.4.1 テストデータの入力

展示、作品、展覧会について、それぞれ以下の情報をアプリケーションを用いて入力した。

##### 【展示】

『[オープン・スペース 2019 別の見方で](#)』（2019年5月18日～2020年3月1日・NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]）での各展示

『gravicells - Gravity and Resistance project』の各展示

『欲望のコード』の各展示

『Eye-Tracking Informatics』の各展示

##### 【作品】

『gravicells - Gravity and Resistance project』

『欲望のコード』

『Eye-Tracking Informatics』

##### 【展覧会】

『オープン・スペース 2019 別の見方で』

山口情報芸術センター [YCAM] のサイトに掲載されている『[Eye-Tracking Informatics](#)』の巡回情報

『[Gravity and Resistance project](#)』のサイトに掲載されている『gravicells』の巡回情報

#### 3.4.3.4.2 アプリケーションでの入力事例

テストデータを入力した後のアプリケーションのスクリーンショットを以下に示す。

展示カードの入力例



図 3-17 多摩美術大学情報デザイン学科設立 20 周年記念 三上晴子「Eye-Tracking Informatics Version 1.1」 一多摩美×YCAM 2018 年度共同研究成果展における『Eye-Tracking Informatics』に関する情報を入力した展示カード（概要情報）



図 3-18 多摩美術大学情報デザイン学科設立 20 周年記念 三上晴子「Eye-Tracking Informatics Version 1.1」 一多摩美×YCAM 2018 年度共同研究成果展における『Eye-Tracking Informatics』

に関する情報を入力した展示カード（設置環境）

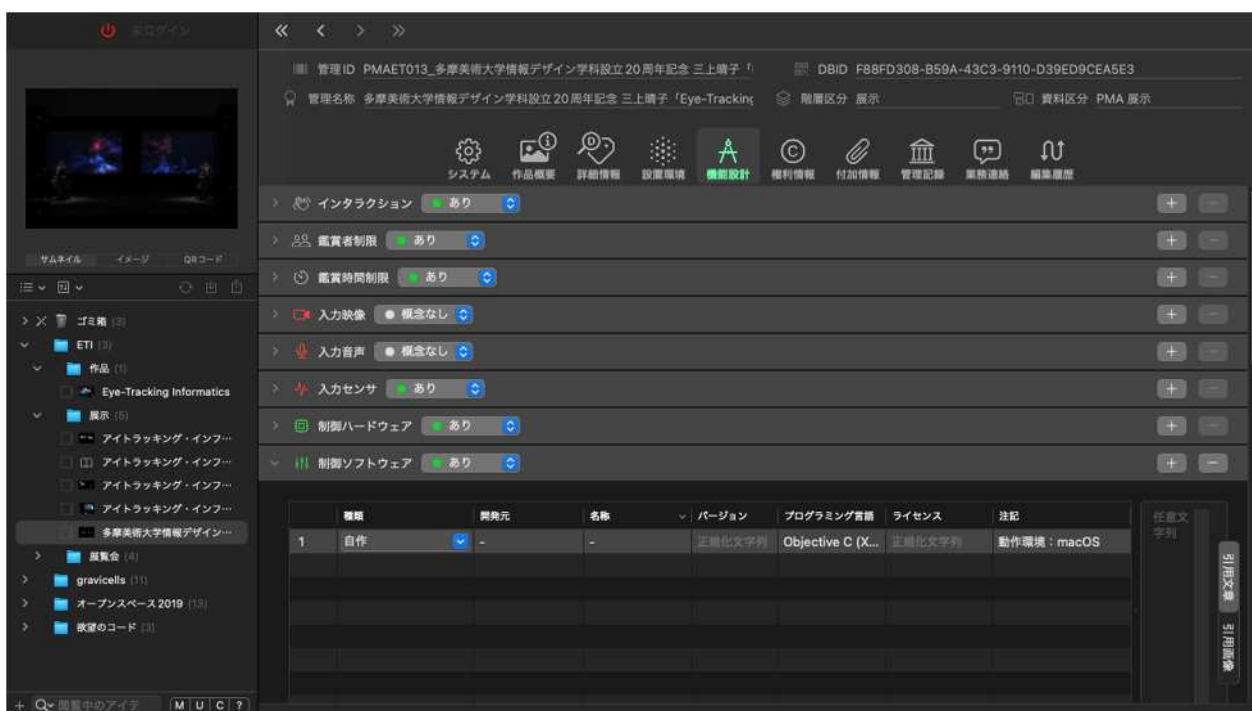


図 3-19 多摩美術大学情報デザイン学科設立 20 周年記念 三上晴子「Eye-Tracking Informatics Version 1.1」 一多摩美×YCAM 2018 年度共同研究成果展における『Eye-Tracking Informatics』に関する情報を入力した展示カード（機能設計）

作品カードの入力例

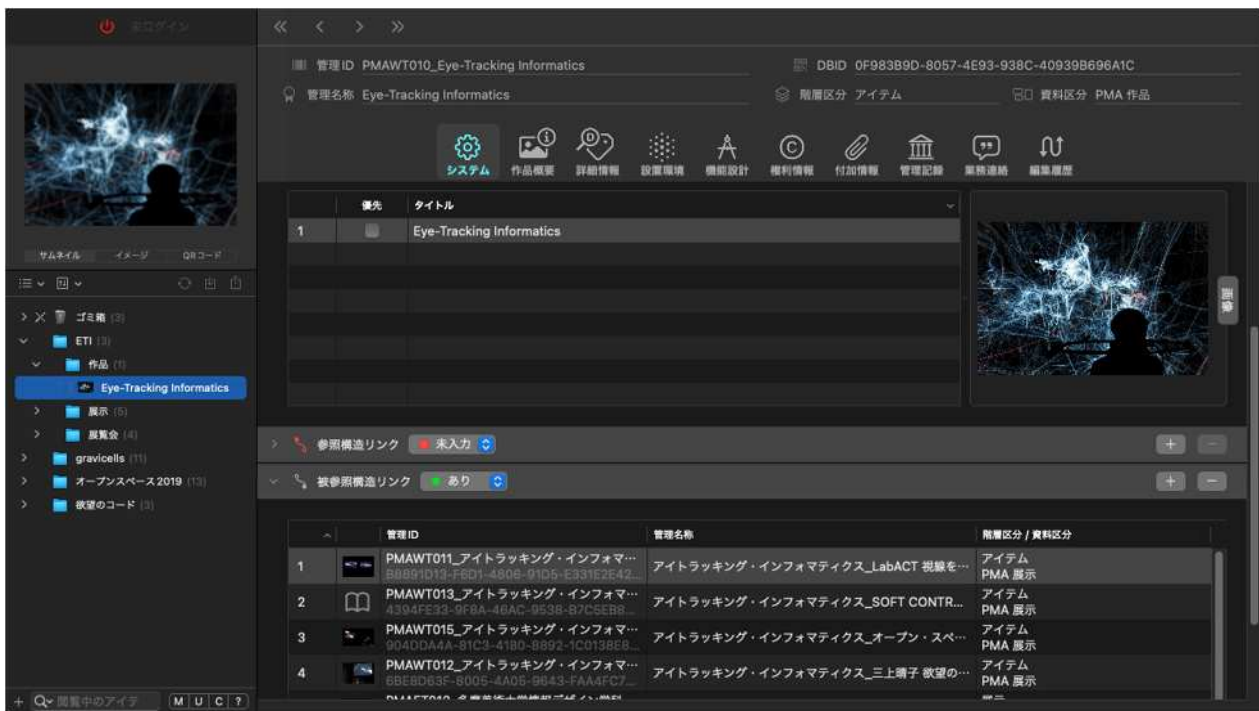


図 3-20 『Eye-Tracking Informatics』に関する情報を入力した作品カード（システム）

展覧会カードの入力例



図 3-21 『オープン・スペース 2019 別の見方で』に関する情報を入力した展覧会カード（概要情報）



#### 3.4.3.4.3 閲覧サイトの表示例

テストデータをウェブ用 JavaScript ライブラリ (TAUEDA2Engine) を用いて表示すると、以下のようなユーザーインターフェイスを持つウェブサイトを作成し、ブラウザ上で閲覧できる (これらはユーザーインターフェイスの一例であり、TAUEDA2Engine を用いると、様々なデザインのウェブサイトを構築できる)。



図 3-22 多摩美術大学情報デザイン学科設立 20 周年記念 三上晴子「Eye-Tracking Informatics Version 1.1」一多摩美×YCAM 2018 年度共同研究成果展における『Eye-Tracking Informatics』に関する情報を入力した展示カードの閲覧サイトでの表示例（一部）

データベース

## データベース

### 資料詳細

作品情報

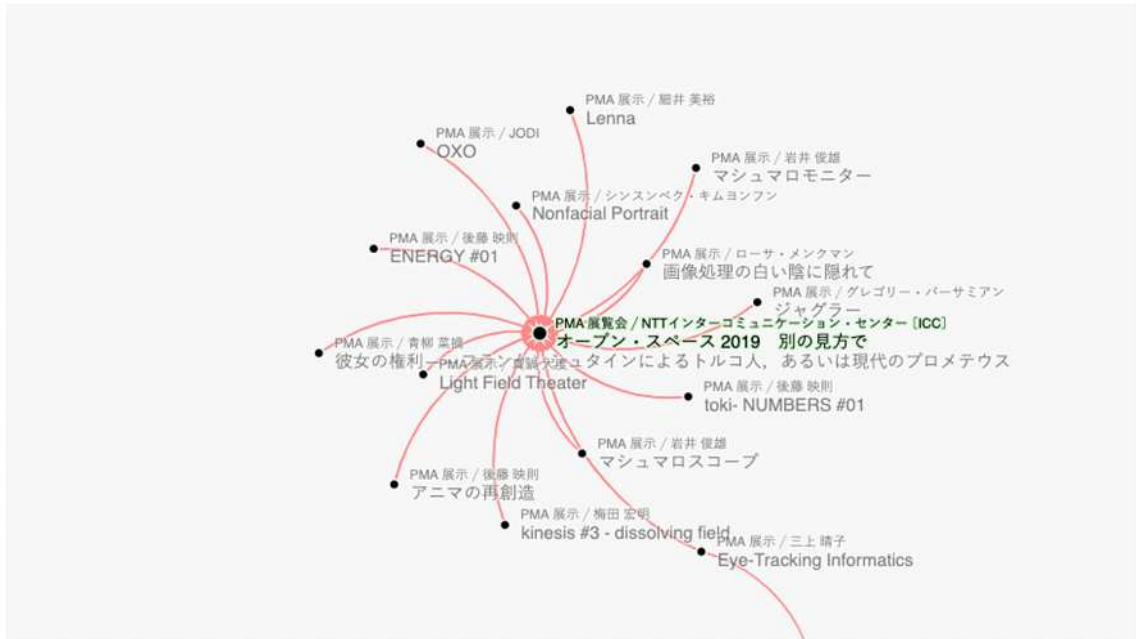


階層区分 アイテム  
資料区分 PMA 作品  
タイトル Eye-Tracking Informatics  [図書館で検索] [Googleで検索]  
アイトラッキング・インフォマティクス  [日本語表記] [図書館で検索] [Googleで検索]  
アイトラッキング・インフォマティクス  [ヨミガナ] [図書館で検索] [Googleで検索]  
ETI  [略称] [図書館で検索] [Googleで検索]



図 3-23 『Eye-Tracking Informatics』の情報を入力した作品カードの閲覧サイトでの表示例（一部）

作品情報



階層区分 展覧会

資料区分 PMA 展覧会

タイトル オープン・スペース 2019 別の見方で [日本語表記](#) [\[図書館で検索\]](#) [\[Googleで検索\]](#)

Open Space 2019: Alternative Views [英語表記](#) [\[図書館で検索\]](#) [\[Googleで検索\]](#)

アーティスト NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] [主催者](#)

図 3-24 『オープン・スペース 2019 別の見方で』に関する情報を入力した展覧会カードの閲覧サイトでの表示例（一部）

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した令和4年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。  
転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。