

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

・・・目次・・・

【第 1 部】 本事業の概要と実施状況	4
1. 本事業の目的と概要	5
2. 本年度の事務局体制	5
3. 本事業の取り組み領域と実施計画	6
(1) 取り組み領域	6
(2) 実施計画	6
4. 本年度の活動内容	11
【マンガ分野】	11
(1) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上	11
(2) データベース更新・運用方法の検討と整備	12
(3) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録	12
(4) システム開発	12
【アニメーション分野】	12
(1) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上	12
(2) データベース更新・運用方法の検討と整備	13
(3) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録	13
(4) システム開発	13
【ゲーム分野】	14
(1) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上	14
(2) データベース更新・運用方法の検討と整備	14
(3) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録	14
(4) システム開発	14
【メディアアート分野】	14
(1) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上	14
(2) データベース更新・運用方法の検討と整備	15
(3) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録	15
(4) システム開発	15
【第 2 部】 本事業の実施成果	16
1. マンガ分野	17
(1) 本年度の目的と概要	17
(2) 本年度の取り組み体制	18
(3) 本年度の活動スケジュール	19
(4) データスケールの拡充及びデータ精度の向上	19
(5) データベース更新・運用方法の検討と整備	24
(6) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録	27
(7) 総括	28
2. アニメーション分野	30
(1) 本年度の目的と概要	30
(2) 本年度の取り組み体制	34
(3) 本年度の活動スケジュール	34
(4) データスケールの拡充とデータ精度の向上	38

(5) データ入力の改善	56
(6) データベーステスト版公開及びアンケート調査について	57
(7) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録	63
(8) 総括	64
3. ゲーム分野	67
(1) 本年度の目的と概要	67
(2) 本年度の取り組み体制	71
(3) 本年度の活動スケジュール	72
(4) データスケールの拡充及びデータ精度の向上	73
(5) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録	93
(6) 総括	109
4. メディアアート分野	112
(1) 本年度の目的と概要	112
(2) 本年度の取り組み体制	112
(3) 本年度の活動スケジュール	113
(4) データスケールの拡充及びデータ精度の向上	113
(5) データベースの更新・運用方法の検討と整備	118
(6) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録	119
(7) 総括	127
5. 4分野に共通する課題の検討	129
(1) 統合データベースワーキングの開催	129
【第3部】 システム開発状況	132
1. 本年度の活動内容	133
2. マンガ分野向け運用システムの開発	134
(1) 概要	134
(2) システムのイメージ	134
(3) 機能一覧・画面イメージ	135
(4) 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	137
3. 簡易検索システムの開発	139
(1) 概要	139
(2) システムのイメージ	140
(3) 機能一覧	140
4. メディアアート分野向け閲覧ツールの開発	150
(1) 概要	150
(2) 画面イメージ	150
5. 検索サイトの概要設計書作成	151
(1) 概要	151
(2) 意見・コメント	151
6. 各分野の運用システムの検討	152
(1) 概要	152
(2) 各分野の課題	152
7. 総括	153

【第1部】
本事業の概要と実施状況

【第1部】本事業の概要と実施状況

第1部では、平成24年4月6日（月）から平成25年3月31日（日）に亘り実施した『平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業』の概要と実施計画及び実施状況について記載する。

1. 本事業の目的と概要

メディア芸術は、日本が誇る文化であり、その作品は日本国民にとって、かけがえのない文化遺産である。「メディア芸術デジタルアーカイブ事業（以下本事業という）は、我が国におけるマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの作品に対し、将来の散逸・劣化に備えるためのデジタルアーカイブ構築を目指し、将来の研究活動もしくは流通への活用も視野に入れ、その基盤としてのデータベースの作成を行っている。平成24年度事業では、前年度に引き続きマンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの4分野を対象とし、以下の項目について、長期的展望のもと取り組むこととした。

- ・データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上
- ・データベース更新・運用方法の検討と整備
- ・緊急性を要する作品について所蔵・アーカイブ情報の収集、登録
- ・システム開発

2. 本年度の事務局体制

本事業を推進するにあたり、平成23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」受託会社である森ビル（株）と「デジタルアーカイブ事業」受託会社である凸版印刷（株）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、本年度はゲーム分野、メディアアート分野においてパートナー企業を新たに迎え、体制の強化を実施した。各団体の担当は下記の通りである。

事務局、事業推進等	: 凸版印刷（株）
マンガ分野	: （株） 寿限無
アニメーション分野	: （社） 日本動画協会 （以下日本動画協会）
ゲーム分野	: 立命館大学
メディアアート分野	: 慶應義塾大学

事業全体のスキームについては下記の通りである。

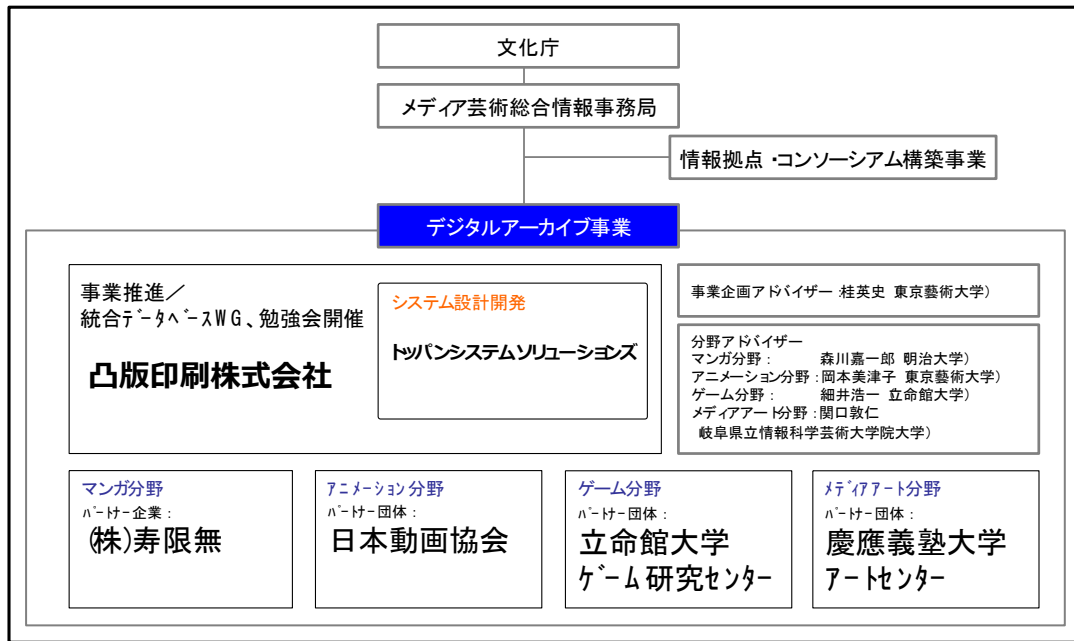


図1【事業スキーム】

3. 本事業の取り組み領域と実施計画

本事業の取り組みと実施計画は本年度の公募要領に基づき下記の通り設定した。

(1) 取り組み領域

- ・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

(2) 実施計画

① デジタルアーカイブの構築・管理運用に関する企画立案・検討等を行う会議等の開催

1) 統合データベースWG

デジタルアーカイブ構築の基盤となるデータベース作成において、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートの各分野横断について構造や管理方法の方向性を検討する。

2) 分野別推進WG

アニメーション、ゲーム、メディアアートの分野ごとに、有識者や分野関係者、実務関係者による企画立案・データ整備・評価検討を行う推進体制を構築し、会議及び事業推進・管理を行う。統合データベースWGで決められた方針のもと、分野の専門家であるアドバイザーと事業推進を担うコーディネータを配置し、事業を推進する。

3) メディア芸術総合情報事務局連絡会

メディア芸術の全体施策やコンソーシアム事業との密接な連携を図るため、文化庁、コンソーシアム事業受託会社及びデジタルアーカイブ事業受託会社の3者により定期的に連絡会を実施し、企画立案及び進捗状況を確認し、情報共有を図る。

- ② 対象となる作品等の情報収集、及びデジタルアーカイブの基盤となるデータベース等の構築
- 1) 統合的なデータベーススキーマやデータベース項目の検討
 - ・統合データベースWGにおいて昨年度事業で作成した各分野のデータ項目・構造の評価・検証を行い、幅広いニーズに応えられるデータベーススキーマと各分野を横断して検索可能なデータベース項目等の素案を策定する。
 - ・上記全体素案を踏まえて、各分野にて構造の策定を行う。また、データ収集対象範囲の検討についても行う。
 - ・また、ユーザ利用面からデータベースの登録、検索、表示のあり方を検討し、検証モデルを作成し評価する。
 - 2) データスケールの拡充及びデータ精度の向上
 - 3) データベース更新・運用方法の検討と整備
- ③ 散逸・劣化の危険性が高い作品等のデジタルアーカイブ化の推進
- 1) 分野ごとに、散逸・劣化の危険性が高い作品等の状況について調査を行い、実態を把握するとともに必要に応じて、モデルアーカイブの実証実験を行う。
 - 2) 各分野で行う散逸劣化に関する実施内容（所在情報、所蔵情報）やデータ収集・作成を踏まえ、デジタルアーカイブ化を推進するスキームについて協議、検討し、デジタルアーカイブのガイドライン策定に向けての調査を実施する。
- ④ システム開発
- ・検索サイトのコンセプトや特徴等について、ワイヤーフレーム、デザイン案等具体的資料に基づき統合データベースWGにおいて議論し、サイト設計書を作成する。
 - ・本年度事業で定義するデータ項目等の評価を行うため、簡易的な検索機能を持つ検索サイトを開発し、関係者に公開する。
 - ・サーバの管理・運用は凸版印刷データセンター（TOPICA）にて万全の体制で実施する。

以下上記の①～④に沿って、各分野の実施計画を下記の通り説明する。

【マンガ分野】

- ① デジタルアーカイブの構築・管理運用に関する企画立案・検討等を行う会議等の開催
 - ・統合データベースWG
 - 統合データベースWGにてデータベース構造や管理方法の方向性検討
- ② 対象となる作品等の情報収集、及びデジタルアーカイブの基盤となるデータベース等の構築
 - 1) 統合的なデータベーススキーマやデータベース項目の検討
 - ・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て、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の整備をする。
 - ・作品情報、作家情報を整理できるように、単行本、雑誌情報、雑誌目次情報等と紐付けるような、データ項目・構造を整備する。
 - ・マンガ原画のメタデータ項目について検討する。
 - 2) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上
 - ・雑誌目次の拡充
 - 少年・少女雑誌約6,800冊の目次情報のテキストデータ化を実施する。調査対象となる雑誌の所蔵が多い京都国際マンガミュージアム・川崎市市民ミュージアムを中心に作業を行う。
 - ・国立国会図書館所蔵雑誌の巻号調査

国立国会図書館書庫にて、所蔵雑誌（合本等で単体レコード化されていないものを含む）約10,000冊の巻号調査を行い、リスト化を図り他館の情報に紐付ける。合併号等で巻号が複雑化しやすい「週刊誌」「隔週誌」を対象に調査を行う。

- ・全巻単行本情報の作成
マンガ単行本の全巻情報（集合書誌）を作成する。
 - ・典拠情報の作成
人物や出版社等固有名詞辞書にあたる典拠情報を作成する。
 - ・昨年度収集データとの差分データ拡充
昨年度収集した国立国会図書館、明治大学米沢嘉博記念図書館、大阪府児童文学館、京都国際マンガミュージアムの差分データを収集する。
 - ・連携所蔵館の追加検討
昨年度事業で連携を図った所蔵館に加え、新たに北九州市漫画ミュージアム等のデータ連携を検討する。
- 3) データベース更新・運用方法の検討と整備
- ・マッピングツールの開発
各所蔵館よりデータを受け渡しできるマッピングツールの開発。
 - ・出版社や出版社業界へのヒアリング
出版社が持つ新刊データや出版社の書影データ等の調査を検討する。また、メタデータ項目にヒアリングについて実施を検討する。
- ③ 散逸・劣化の危険性が高い作品等のデジタルアーカイブ化の推進
- ・アーカイブ対象物検証
出版社・所蔵館・マンガ家等多様なアーカイブ事例を検証しメタデータ項目設計の参考とする。
 - ・原画に係るメタデータ項目のシステム検証
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」を実施する。
- ④ システム開発
- ・運用システムの開発
平成24年度テスト運用に向けたマンガ分野向け運用システムの開発を行う。

【アニメーション分野】

- ① デジタルアーカイブの構築・管理運用に関する企画立案・検討等を行う会議等の開催
- ・統合データベースWG
統合データベースWGにてデータベース構造や管理方法の方向性検討
 - ・データベースWGの開催
アニメーション制作会社、研究者等によるデータベースWGを開催し、アニメーション業界関係者や専門家によるデータベースの運用・利活用に関する方向性等を検討。
- ② 対象となる作品等の情報収集、及びデジタルアーカイブの基盤となるデータベース等の構築
- 1) 統合的なデータベーススキーマやデータベース項目の検討
 - ・昨年度事業において設定したデータベースの仕様（フィールド項目、マスター項目、他分野関連人事物項目等）を検証・改善。
 - 2) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上

- ・新規データ作成
2011年1月～2012年12月末までの新規作品の調査データ作成。
 - ・詳細データ追加
平成23年度詳細データ未入力612作品、1917年から1959年の日本のアニメーション草創期の250作品、1960年代～1980年代の1,296作品のうち約450作品の各詳細データの調査データ作成。
 - ・各話情報の作成
多数の各話情報を持つ作品を選び、各話のキーキャラクター解説・キャスト・メインスタッフの調査データ作成。2クール以上の長期作品を選び各クールの概要を加えたデータ作成。
 - ・関連作品／商品情報に関するモデルデータ調査
代表的アニメーション作品に関連する、おもちゃを中心とした・ゲーム・マンガ・その他キャラクターマーチャンダイジング・製品情報画像等の調査データ作成。
- 3) データベース更新・運用方法の検討と整備
- ・データベース利活用調査
アニメーション業界関連事業者・研究者・一般を対象に、作品検索が可能なiPadを利用しアニメデータベースのアンケート調査を行い、情報量、検索性、利用価値についての意見を収集・調査し、メタ項目設定やシステム構築への参考とする。
- ③ 散逸・劣化の危険性が高い作品等のデジタルアーカイブ化の推進
- ・所蔵機関・保管作品調査
アニメーション作品の所蔵情報提供を受け、国立国会図書館（アニメーション作品DVDの仕分けと区分）、東京国立近代美術館フィルムセンター（劇場・TV作品等の区分）、NHKアーカイブス（交渉中）の情報を整理。提供された情報から作品データのDBへの収録等も実施。
 - ・散逸作品調査
散逸作品の所在調査。イマジカ・東京現像所・東映ラボテック・ヨコシネD. I. A. の現像所4社を対象に散逸作品の所在確認を実施。
 - ・散逸、権利保有者調査
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）に対し、散逸や権利に関する調査を実施。
- ④ システム開発
- ・メタデータ取り込み機能の開発
本年度定義するメタデータをデータベースに取り込む機能の開発を行う。
 - ・制作支援システムの検討
データの追加や更新を行うための制作支援システムを検討する。

【ゲーム分野】

- ① デジタルアーカイブの構築・管理運用に関する企画立案・検討等を行う会議等の開催
- ・統合データベースWG
統合データベースWGにてデータベース構造や管理方法の方向性検討
 - ・分野別推進WGの開催
産業界、学术界それぞれの有識者を招聘し、データベースの運用・利活用に関する方向性等を検討。
- ② 対象となる作品等の情報収集、及びデジタルアーカイブの基盤となるデータベース等の構築

- 1) 統合的なデータベーススキーマやデータベース項目の検討

昨年度事業において実施したゲーム関係者へのヒアリング結果をもとにメタデータ項目とデータベースの仕様を検討・策定。
 - 2) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上

メタデータスケールの拡充のため、基礎データベースの構築、モデルアーカイブの検討を実施する。

 - ・基礎データベースの構築

家庭用ビデオゲームとアーケードゲームのタイトルを対象としてデータ項目の入力を行う。
 - ・海外研究機関の調査

海外のビデオゲームデータベースとのリレーショナルな設計を模索することを主眼として、項目設計やデータベースのリレーション等について、聞き取りとワーキンググループを実施する。
 - 3) データベース更新・運用方法の検討と整備

ビデオゲーム発売元・開発元企業が自動的に自社のゲームソフトの情報を追加することの可能性を探るため、知財面での活用等、産業界に有用なデータベースシステムやメタ項目等について、開発企業や開発者との意見交換を行う。また、展示・所蔵機関や研究機関の連携・協力によるデータの追加や拡充の検討、及びデータ更新やデータ追加拡充ができる入力支援ツールを検討する。
- ③ 散逸・劣化の危険性が高い作品等のデジタルアーカイブ化の推進
- ・モデルアーカイブの実施

ゲームに関する大規模な資料体を有する所蔵機関の調査を行う。
- ④ システム開発
- ・メタデータ取り込み機能の開発

本年度定義するメタデータをデータベースに取り込む機能の開発を行う。
 - ・制作支援システムの検討

データの追加や更新を行うための制作支援システムを検討する。

【メディアアート分野】

- ① デジタルアーカイブの構築・管理運用に関する企画立案・検討等を行う会議等の開催
 - ・統合データベースWG

統合データベースWGにてデータベース構造や管理方法の方向性検討
 - ・分野別推進WGの開催

メディアアート分野及びデジタルアーカイブ有識者を招聘し、データベースの運用・利活用に関する方向性等を検討。
- ② 対象となる作品等の情報収集、及びデジタルアーカイブの基盤となるデータベース等の構築
 - 1) 統合的なデータベーススキーマやデータベース項目の検討

昨年度事業において実施したデータベースのテストモデルを評価・検証し、データベーススキーマやメタデータ項目について検討する。
 - 2) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上
 - ・催事情報に基づく「基本リスト」の拡充

メディアアートに関係するイベントや展示等の催事リストを慶應義塾大学アートセンターほか各種研究機関、或いは個人が所蔵する展覧会カタログ、催事印刷物（パンフレット、チラシ、案内状、チケット、ポスター等）、及び新聞、雑誌記事、関連書籍を基に整備を実施し、参加作家リスト、出品作品リスト、関連催事リストを拡充する。

・メタデータ項目等の定義

昨年度事業で整備したメタデータ項目を評価・検討しメタデータ項目、属性値の記述形式、メタデータの論理的構造の定義を行う。

3) データベース更新・運用方法の検討と整備

メディアアート分野におけるデータ更新やデータ追加拡充のできる仕組みを検討する。

③ 散逸・劣化の危険性が高い作品等のデジタルアーカイブ化の推進

・モデルアーカイブの実施

デジタルアーカイブ化のための各種作業プロセスの手法を検討し、モデルとして資料の所在確認がなされている「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、資料は福井市映像文化センターに保存されている）の資料群にてアーカイブモデルを作成する。

④ システム開発

・メタデータ閲覧ツールの開発

本年度定義するメタデータを閲覧するツールの開発を行う。

・制作支援システムの検討

データの追加や更新を行うための制作支援システムを検討する。

4. 本年度の活動内容

本事業の取り組みと実施計画を受け、本年度は以下の活動を実施した。

【マンガ分野】

(1) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上

作品データ情報の収集及びデータ作成を実施し各分野データベーススキーマの設計やデータベースの設計を実施した。

単行本データについては、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を拡充。平成23年度よりの差分データを5館（国立国会図書館、明治大学米澤嘉博記念図書館、京都国際マンガミュージアム、大阪府立中央図書館国際児童文学館、川崎市市民ミュージアム）より提供を受け拡充を行った。

雑誌のリスト拡充では、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。また、マンガ作家情報や出版社、レーベルについての典拠情報のメタデータ項目の検討やマンガ原画のメタデータ項目について検討した。

データ拡充件数に関しては下記の通りである。

表1【マンガ分野データ拡充件数】

実施内容	件数	備考
雑誌目次調査	6,874冊	本誌の付録冊子含む
国立国会図書館雑誌巻号調査	24,099冊	欠号を除く1冊単位の数
マンガ単行本全巻情報の作成	6,740件	マンガ単行本全巻情報数
典拠情報作成	23,057件	著者典拠ID数
	2,834件	出版者典拠ID数
	3,265件	レーベル典拠ID数
最新の権利者情報の調査	2,086件	マンガ単行本全巻情報同士を束ねた数

(2) データベース更新・運用方法の検討と整備

データベースの更新・運用方法の検討として、日本出版インフラセンターへのヒアリングを行った。また、既存5館へのデータベース構築にあたりヒアリングを実施した。

(3) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録

マンガ分野では以下の項目を実施した。

・アーカイブ物の検証

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。

・原画に係るメタデータ項目のシステム検証

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。

(4) システム開発

本年度事業にて拡充したデータを閲覧できるデータベースの開発、及びマンガ分野でのデータをウェブ上で追加更新できる機能の開発を行った。システムの公開に関しては、関係者のみに限定公開を行った。

【アニメーション分野】

(1) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上

作品データ情報の収集及びデータ作成を実施し各分野データベーススキーマの設計やデータベースの設計を実施した。

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。

データ拡充件数に関しては下記の通りである。

表2【アニメーション分野データ拡充推移表】

年代	23年度 作成タイトル数	24年度 作成タイトル数	23+24年度 作成タイトル数
1917～1959	229	383	612
1960～1969	241	104	345
1970～1979	443	7	450

1980～1989	1,228	-27	1,201
1990～1999	2,397	65	2,462
2000～2009	3,015	-14	3,001
2010	297	18	315
2011	45	444	489
2012	6	35	41
2013	0	1	1
年代不明	104	-104	0
合計	8,005 (1,212)	912 (815)	8,917 (1,727)

※¹ 「作成タイトル数」は、新たに作成された作品タイトル（とその作品の基本情報¹）数

※² () 内の数字は詳細情報が作成されているタイトル数

※³ “-(マイナス)”は前年度作成時から年代が修正されたタイトル数

上記〔表2〕以外に、本年度は以下の3つのデータ作成が行われた。

表3【アニメーション分野平成24年度データ作成件数（基本情報以外）】

実施内容	件数
1960～2011年 詳細情報（平成23年度作成）の項目補完件数	612作品
各話情報のデータ作成	13作品786話
キャラクター等マーチャндаイジング情報の調査リスト作成	2作品

(2) データベース更新・運用方法の検討と整備

データベースの更新・運用方法の検討として、業界協力者及び研究者を招聘したWGで利活用を中心に意見を収集した。

(3) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録

アニメーション分野では以下の項目を実施した。

- ・所蔵機関・保管作品調査

アニメーション作品の所蔵情報提供を受け、国立国会図書館（アニメーション作品DVDの仕分けと区分）、東京国立近代美術館フィルムセンター（劇場・TV作品等の区分）情報を整理。提供された情報から作品データのDBへの収録等も実施した。

- ・散逸作品調査

現像所を対象に散逸作品の所在確認を実施。

- ・散逸、権利保有者調査

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）に対し、散逸や権利に関する調査を15社に対して実施。

(4) システム開発

作成したデータを閲覧できるデータベースの開発を行った。システムの公開に関しては、関係者のみに限定公開を行った。

¹ p32〔表1〕を参照

² p32〔表1〕を参照

【ゲーム分野】

(1) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上

作品データ情報の収集及びデータ作成を実施し各分野データベーススキーマの設計やデータベースの設計を実施した。

また、コンシューマー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結果や、平成23年度データをベースとしメタデータスキーマの仕様を検討・策定した。アーケードゲームとPCゲームのメタデータについては検討のみ実施した。

データ拡充件数に関しては下記の通りである。

表4【ゲーム分野データ拡充件数】

実施内容	タイトル数	備考
家庭用ビデオゲーム機データ作成	12,419タイトル	PCエンジン・メガドライブ・ゲームボーイ・スーパーファミコン・ネオジオ・ゲームギア・3DO REAL・セガサターン・プレイステーション・PC-FX・プレイステーション2

(2) データベース更新・運用方法の検討と整備

データベースの更新・運用方法の検討として、所蔵機関及び出版社へのヒアリングを行った。

(3) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録

ゲーム分野では以下の項目を実施した。

・詳細情報の充実

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、さら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。

・協力要請

ゲーム機、対応ソフト、関連する2次資料等を保有する組織の状況調査と本事業への協力要請を実施

(4) システム開発

作成したデータを閲覧できるデータベースの開発を行った。システムの公開に関しては、関係者のみに限定公開を行った。

【メディアアート分野】

(1) データベース及びデータスケールの拡充及びデータ精度の向上

作品データ情報の収集及びデータ作成を実施し各分野データベーススキーマの設計やデータベースの設計を実施した。

また、平成23年度事業において実施したデータベースのテストモデルを評価・検証し、催事情報をベースにデータベーススキーマの検討及び整備を実施した。

データ拡充件数に関しては下記の通りである。

表5【メディアアート分野データ拡充件数】

種別	件数	催事数	備考
催事の単位で取り扱う「基本リスト ³ 」の作成	4,906	4,906	含：海外催事 783件
作品群を各催事の構成要素として一覧化する「詳細リスト ⁴ 」の作成	4,114	969	含：音楽系 1670件 (919催事)

(2) データベース更新・運用方法の検討と整備

データベースの更新・運用方法の検討として、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を招聘したWGで利活用を中心に意見を収集した。

(3) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録

メディアアート分野では以下の項目を実施した。

・モデルアーカイブ

本年度の活動として、アーカイブ資料の収集及びデジタル化を実施するプロセスの手法検討を実施するために、メディアアート分野にてモデルアーカイブを実施した。対象とし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、資料は福井市映像文化センターに保存されている）の資料群にてアーカイブモデルを作成した。

(4) システム開発

作成したデータを閲覧できるデータベースの開発を行った。システムの公開に関しては、関係者のみに限定公開を行った。

³ p113を参照

⁴ p114を参照

【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

4分野に共通する課題の検討

1. マンガ分野

マンガ分野における、本年度の活動の具体的な内容について、一部変更のあったものも含め、実施内容について以下に記載する。

(1) 本年度の目的と概要

マンガ分野については、昨年度の成果を基にし、下記の2項目について活動した。

- ・マンガ分野データ拡充
- ・メタデータ項目精査

① 目的と課題

「マンガ分野データ拡充」については、昨年度、「マンガ単行本」「マンガ雑誌」データについて収集・精査を行い、冊子単位で「どこに何が所蔵されているか」のデータベースを作成することができた。しかし、収集結果はいずれも数万件の単位であり、データとしてはやや多すぎて検索の実行や結果の表示等に困難を伴うため、情報を簡略化した上位概念の集合データの作成や、「典拠」等のデータ同士を連携する別のデータを持つことで改善する必要がある。

さらに、雑誌については昨年度にひきつづき国立国会図書館の1冊単位の所蔵を調査した。また雑誌は内容細目である「目次」情報を新たに収集し、マンガ作品初出の歴史的なデータベースとして所蔵と結びつけて活用できるようにした。

また、昨年度収集したデータベースについて、各所蔵5機関⁵それぞれが新規登録やデータ更新、ダウンロードしての使用ができるようシステムを構築し、新たに所蔵されるデータの収集テストを行った。さらに、5機関以外の所蔵館や業界団体との連携も推進した。

「メタデータ項目精査」については、マンガ分野の1.5次情報として重要な「マンガ原画」について、将来的に多数のマンガ原画寄贈を受ける可能性が高い所蔵館から、独立した項目化へのニーズが高まったことをうけ、「マンガ原画」メタデータ検討を行った。また、単行本の流通情報のメタデータ項目との連携について、日本出版インフラセンター（近刊情報センター）と調整を行った。

② 実施概要

昨年度成果の「マンガ単行本」データを基に、集合情報として「マンガ単行本全巻情報」を作成し、また典拠情報として「出版者典拠ID」「レーベル典拠ID」「著者典拠ID」を作成した〔表1〕。

国立国会図書館のマンガ雑誌所蔵調査については、昨年度調査した少年週刊誌4誌に加え、青年誌・少女誌の中から合本内容の状況がわかりにくく数量が多い週刊誌・隔週誌・月2回刊誌について調査した。雑誌の目次情報の収集については、対象となる雑誌を定め、その雑誌を所蔵する所蔵館の協力のもとでデータ入力を行った。

また、データベースシステムの構築については、各所蔵館へのヒアリングを行い、新規データの登録（インポート）、既存データの所蔵館の取得（エクスポート）機能についての要望を受け、各

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

所蔵館向けに対応したシステムを実現した。流通情報については、近刊情報センターに登録手続きとフローを確認し、公開されているメタデータ項目について検討を行った。

「メタデータ項目精査」については、「マンガ原画」は昨年度設計した「マンガ資料」メタデータ項目を発展させる形で検討し、所蔵館での実地調査による検証を経て項目を決定した。また、新たにメタデータを取得した内容を含め、マンガ分野におけるメタデータ項目全体の連携図を構築し直した。【別添資料マンガ1】

表1【マンガ分野データ拡充の実施結果（平成24年度）】

データ拡充作業	単位	数量
雑誌目次調査	調査雑誌数（冊単位）	6,874冊（本誌の付録冊子含む）
国立国会図書館雑誌巻号調査	調査雑誌数（冊単位）	24,099冊 （欠号を除く1冊単位の数）
マンガ単行本全巻情報の作成	マンガ単行本全巻情報数	6,740件
典拠情報作成	著者典拠ID数	23,057件
	出版者典拠ID数	2,834件
	レーベル典拠ID数	3,265件
最新の権利者情報の調査	マンガ単行本全巻情報同士を束ねた数	2,086件

(2) 本年度の取り組み体制

① データ拡充

<雑誌目次調査>

協力所蔵館 京都国際マンガミュージアム、川崎市市民ミュージアム、国立国会図書館

<国立国会図書館雑誌巻号調査>

協力所蔵館 国立国会図書館

<マンガ単行本全巻情報の作成>

協力所蔵館 明治大学米沢嘉博記念図書館

<典拠情報の作成（著者・出版者・レーベル）>

協力所蔵館 明治大学米沢嘉博記念図書館

<データベースシステムの構築>

協力所蔵館・団体 国立国会図書館、明治大学米沢嘉博記念図書館、京都国際マンガミュージアム、大阪府立中央図書館国際児童文学館、川崎市市民ミュージアム、北九州市漫画ミュージアム、熊本県菊陽町図書館、日本出版インフラセンター（近刊情報センター）

② メタデータ項目精査

<「マンガ原画」メタデータ項目の提案と検証>

協力所蔵館 北九州市漫画ミュージアム、川崎市市民ミュージアム、京都国際マンガミュージアム、明治大学米沢嘉博記念図書館

(3) 本年度の活動スケジュール

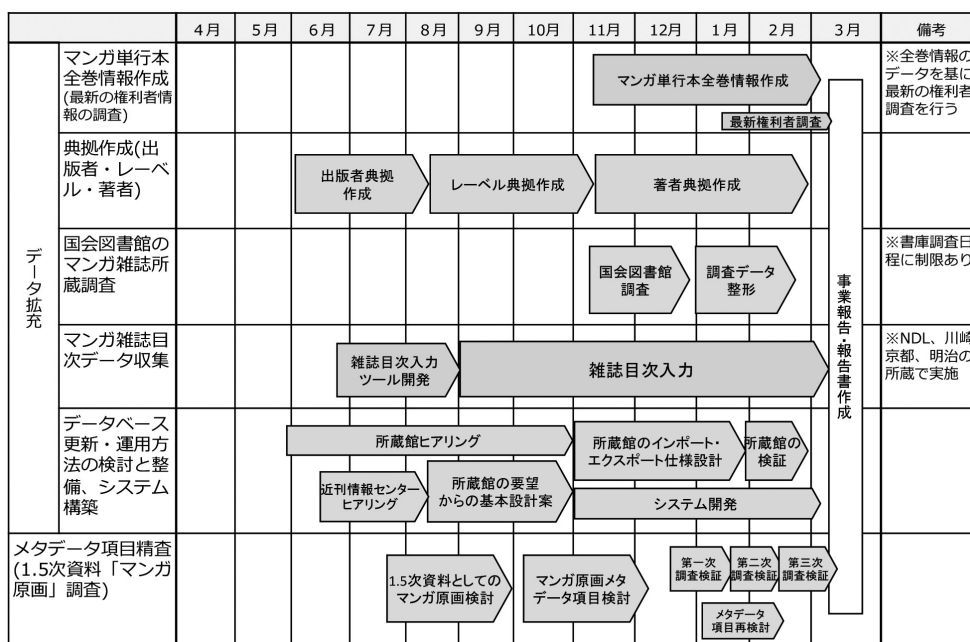


図1【平成24年度実施スケジュール】

(4) データスケールの拡充及びデータ精度の向上

① 雑誌目次調査

多彩なコンテンツが掲載されるマンガ雑誌については、その内容細目である「目次」が重要な情報である。「目次」は検索対象となるだけでなく、デジタルアーカイブ化の優先度を内容細目から判断する検討材料となる。また、マンガ作品の大多数の初出が「マンガ雑誌」であることから、作品の初出時期を特定する意味でも有用な情報である。

本年度は、歴史が長くアニメーション化等の他の分野への展開も多い下記の7種類の雑誌目次について、創刊から2012年12月までの範囲を調査・所得した。対象は本誌のみで増刊は含めず、別冊付録が所蔵されている場合はできる限り調査した。また、(株)寿限無の保有する「少年少女雑誌データベース」等で調査済みのものについては割愛した。

- ・少年週刊誌 『週刊少年サンデー』『週刊少年マガジン』『(週刊)少年ジャンプ』『(週刊)少年チャンピオン』『(少年ジャンプ』『少年チャンピオン』は月2回刊の時代を含む)
- ・少女月刊誌 『なかよし』『りぼん』『ちゃお』

入力する目次については、昨年度検討した「雑誌目次テーブル」「雑誌作品テーブル」のメタデータ項目に従い、Microsoft Access上で登録できる入力ツールを開発して作業にあたった〔表2〕。対象のマンガ雑誌所蔵に欠号が少ない京都国際マンガミュージアム、川崎市市民ミュージアム、国立国会図書館の所蔵で調査を行った。

表2【「マンガ雑誌目次テーブル」「マンガ雑誌作品テーブル」メタデータ項目】

マンガ雑誌目次テーブル		
1	雑誌目次ID	MAGZrg119700308-006
2	雑誌巻号ID (年月日号)	MAGZrg119700308
3	マンガ雑誌作品ID	MAGZアシタノジちばて
4	分類 (記事種別)	マンガ作品
5	マンガ作品名	あしたのジョー
6	マンガ作品名ヨミ	アシタノジョー
7	作者・著者	ちばてつや
8	作者・著者ヨミ	チバテツヤ
9	原作・原案	高森朝雄
10	原作・原案ヨミ	タカモリアサオ
11	協力者	
12	協力者ヨミ	
13	サブタイトル (内容)	第1部おわり
14	開始ページ数	85
15	終了ページ数	105
16	除ページ数 (広告の挿入等)	1
17	マンガ雑誌目次備考	4色カラー
18	付録・綴じ込み等の形態	
19	作成日	2013/1/16
20	作成者	
21	更新日	2013/1/16
22	更新者	
23	更新メモ	

マンガ雑誌作品テーブル		
1	マンガ雑誌作品ID (雑誌略号4文字+作品名ヨミ5ケタ+ 著者名ヨミ3ケタ)	MAGZアシタノジちばて
2	マンガ作品ID	(空欄)
3	マンガ作品名	あしたのジョー
4	マンガ作品名ヨミ	アシタノジョー
5	作者・著者	ちばてつや
6	作者・著者ヨミ	チバテツヤ
7	原作・原案	高森朝雄
8	原作・原案ヨミ	タカモリアサオ
9	協力者	
10	協力者ヨミ	
11	マンガ雑誌作品備考	連載開始1968年1月1日号 (1)
12	作成日	2013/1/6
13	作成者	
14	更新日	2013/1/6
15	更新者	
16	更新メモ	

データベースの構造としては、1冊単位の雑誌のメタデータである「マンガ雑誌巻号テーブル」の子テーブルとして「マンガ雑誌目次テーブル」があり、「マンガ雑誌目次テーブル」と連携するテーブルとして「マンガ雑誌作品テーブル」がある。

冊子の中の一作品単位を示す「マンガ雑誌目次」と、作品全体をひとつの単位とした「マンガ雑誌作品」を別のテーブルにして管理する理由は、マンガ雑誌の掲載作品には長期にわたる連載が多く同じ内容の繰り返し入力が大半となり効率が悪く、入力ミスも頻発してしまうためである。「雑誌作品」のデータを作成しておけば、個別の「雑誌目次」には毎回その情報を引いて自動入力するだけでよく、作業の軽減と入力ミスを防止することが可能である。また、「雑誌作品」単位のデータを入力することで、短編等単行本に収録されないマンガ作品のデータベース化が可能になり、今後単行本データと連携してより上位の「マンガ作品」の集合情報を作成することも可能になる。

なお、マンガ雑誌は、目次ページに記載があるが実際には作品が掲載されず、別の代替作品が掲載されるケース等が多数あるため、マンガ雑誌本体に実際に掲載されているページを確認して入力を行っている。なお、国立国会図書館で所蔵されている雑誌は合本等で製本されている場合が多く、そのため糊付け部分や綴じの部分等が読めなくなっており、一部の項目が入力できないケースも多数あった。

また、雑誌に掲載されている内容を全て入力するのは非効率なため、内容を「分類」別に判断し、分類のうち「マンガ作品」「表紙」「投稿ページ」「グラビア・写真」「小説・読み物」「作品の情報」「作者の情報」「特集記事」「マンガ以外情報」「付録」等についてデータ入力を行い、それ以外の記事や懸賞・広告ページ等については割愛した。

② 国立国会図書館雑誌巻号調査

昨年度に引き続き、国立国会図書館所蔵のマンガ雑誌について、複数冊を合本にしたデータでは不明な「1冊単位」の所蔵を確認するため、国立国会図書館で配架されている棚の調査を行った。

本年度は、青年誌・少女誌の中から下記の週刊誌・隔週誌・月2回刊誌について調査を行った。なお、2000年までに休刊している少年誌・少女誌については大規模デジタル化の対象となり巻号データが別に存在するものがあるため、調査を行わなかった。また、2009年以降に刊行された雑誌も別棚で管理されており、調査対象外とした。

- ・青年誌 『ビッグコミック』『ビッグコミックオリジナル』『ビッグコミックスペリオール』『ビッグコミックスピリッツ』『ヤングジャンプ』『ビジネスジャンプ』『モーニング』『ヤングマガジン』『ヤングサンデー』『週刊コミックバンチ』『漫画アクション』『週刊漫画TIMES』『漫画サンデー』『漫画ゴラク』
- ・少女誌 『少女コミック』『マーガレット』『花とゆめ』

国立国会図書館では、雑誌の「〇巻〇号」の情報をもとに配架が行われているため、マンガ雑誌の増刊として全く関連のない別のファッション雑誌やスキー雑誌が出ている場合も、同じ棚に配架されるケースがあった。この調査では同じ棚の本誌と増刊を調査しそれぞれ個別の雑誌巻号IDを付与しているため、そこに国立国会図書館の個体番号（合本に記載されているバーコード番号）を連携して文化庁システムに記載することで、国立国会図書館でマンガ雑誌を請求する際に無関係な増刊を避けて欲しい資料はどれかを特定可能にしている。

③ マンガ単行本全巻情報の作成

昨年度成果として、約187,000件の単行本データを作成することができたが、これらは数が多すぎるため、検索や表示時には上位に情報を集約して中継する集合単位があるほうが利便性が高い。また、マンガの特徴である「異版」別に集合情報を作成することで特徴を明確にでき、さらに「異版」同士を束ねた上位概念として「マンガ作品」を定義できるメリットがある。下層からデータを積み上げていく過程の集合情報データベースとして「マンガ単行本全巻情報」が機能するように作成した〔表3〕。

表3【「マンガ単行本全巻情報テーブル」メタデータ項目】

	マンガ単行本全巻情報テーブル	
1	マンガ単行本全巻情報 ID	MMG00000001
2	マンガ作品 ID	
3	マンガ単行本全巻名	全巻の中の1巻を流用
4	マンガ単行本全巻名ヨミ	全巻の中の1巻を流用
5	マンガ単行本全巻名追記	全巻の中の1巻を流用
6	マンガ単行本全巻名追記ヨミ	全巻の中の1巻を流用
7	マンガ単行本全巻別版表示	全巻の中の1巻を流用
8	マンガ単行本全巻数	全巻の「巻ソート」の最大値を入力
9	責任表示	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
10	作者・著者	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
11	作者・著者ヨミ	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
12	原作・原案	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
13	原作・原案ヨミ	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
14	協力者	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
15	協力者ヨミ	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
16	標目	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
17	著者典拠 ID	全巻の中の1巻を流用、全巻中に著者が交代した場合は統合
18	最終巻発行日	全巻の中で発行日が最終のものを抽出
19	単行本レーベル	全巻の中の1巻を流用、全巻中にレーベル変更の場合は統合
20	単行本レーベルヨミ	全巻の中の1巻を流用、全巻中にレーベル変更の場合は統合
21	レーベル典拠 ID	全巻の中の1巻を流用、全巻中にレーベル変更の場合は統合
22	シリーズ	全巻の中の1巻を流用、全巻中にレーベル変更の場合は統合
23	シリーズヨミ	全巻の中の1巻を流用、全巻中にレーベル変更の場合は統合
24	出版者名	全巻の中の1巻を流用
25	出版社典拠 ID	全巻の中の1巻を流用
26	出版地	全巻の中の1巻を流用
27	縦の長さ, 横の長さ	全巻の中の1巻を流用
28	ISBN 等のセットコード	セットコードのISBNが存在する場合のみ入力
29	言語区分	全巻の中の1巻を流用
30	分類	全巻の中の1巻を流用
31	レイティング	全巻の中の1巻を流用
32	マンガ単行本全巻紹介文	全巻単位のあらすじ、バージョン違い等
33	マンガ単行本タグ	全巻の中の1巻を流用

34	マンガ単行本備考	全巻単位の備考（装丁等）
35	画像1	全巻の中の1巻を流用
36	画像1の表示ステータス	全巻の中の1巻を流用
37	画像2	全巻の中の1巻を流用
38	画像2の表示ステータス	全巻の中の1巻を流用
39	画像3	全巻の中の1巻を流用
40	画像3の表示ステータス	全巻の中の1巻を流用
41	メモ	全巻情報作成の注意点をメモ

内容は「マンガ単行本テーブル」と類似しているが、異なる点は「マンガ単行本全巻数」には「その単行本集合の中の巻ソート最大値（単行本の巻ソートが1、2、3、4とあれば、最大値の4を採用）」を入力する点で、完結していない作品の場合は「現時点で最新の巻」の数値が入る。また、集合の論拠は「単行本レーベル」が同一であることが条件になるため、後述する「レーベル典拠」を参照して判断する。

本年度については、昨年度アニメーション分野で作成された8,005作品のアニメーション作品情報をキーワードに（例えばアニメーション作品が「鉄腕アトム」なら「鉄腕アトム」をキーワードにマンガ単行本を探す）、「アニメーション化された作品」についての「単行本全巻情報」を作成した。ただし、アニメーション作品情報はあくまでキーワードとして参照したもので、正確な「マンガ原作」や「コミカライズ版」の連携ではないことに注意する。このキーワードは、さらに上位に位置する「マンガ作品」単位を作成する際の参考としての使用という位置づけになる。

なお、アニメーションの8,005作品のうち、アニメーションの作品の中で重複するものを除き、マンガ単行本全巻情報のキーワードとして使用できたのは2,086作品である。このアニメーションの2,086作品のキーワードで、マンガ単行本全巻情報のレコードを6,740件作成することができた。ひとつのキーワード（作品）について、マンガでは平均して約3.2件の「異版」が存在することになる。

約187,000件の単行本データのうち「マンガ単行本全巻情報」として集合情報が作られたのは39,280件で、残りの作業対象は約148,000件である。

④ 典拠情報の作成（著者・出版者・レーベル）

昨年度成果の187,000件の単行本データを精査する「マージ作業」を行う中で、表記の揺らぎ等を統合した「典拠情報」としてID化したいものとして「著者」「出版社」「レーベル」が挙げられた。これらの表記を確認し、表記のゆらぎとみなせるものは統合してID化し、別表記のものは別のIDを付与するというを行った。

「著者典拠ID」については、すでに国立国会図書館による著者典拠IDが存在し、そのデータも公開されているため、187,000件の中から国立国会図書館で作成されている著者典拠IDについてはそのID番号の下8桁をそのまま使用し、上に「A1」を付与して10桁としている。約187,000件の中で国立国会図書館で著者典拠IDが作成されていない著者については、表記の揺らぎを削除して統合した「A2」で始まる10桁の番号を付与している。

統合作業については、「誤記や表記違いのゆらぎ」のみを統合し、「同一人物による別表記」は別々のIDを付与し、互いのIDを参照させるようにしている。また、日本人以外の表記については、原則的に判断がつかないため、便宜的に別々のIDを付与したり、著者と判断できない場合はIDを付与しなかったりという対応をしている。

「出版者典拠ID」については、ISBNの出版者コード部分（10桁の場合、2～7桁が該当）を準拠として、ID番号を作成している。ただし、角川書店系列等グループ会社でISBNを共有している場合は、さらに枝番をふって区別を行っている。ISBNのない時代の出版者等については、改めて別の連番を付与した。また、発行者と発売者が別々に表記される場合も、両者にIDを付与している。

「レーベル典拠ID」については、「単行本レーベル」のデータについて「誤記や表記違いのゆらぎ」だけでなく、単行本を確認の上、事実上同一と見なせるものについても統合を行っている。IDの番号は「出版者典拠ID」にさらに枝番がつく形で設定されている。

「著者典拠ID」「出版者典拠ID」「レーベル典拠ID」はいずれも本年度は「IDの設定」のみで、国立国会図書館のデータがある著者典拠IDを除き、その詳細についてはデータは作成されていないが、これらのIDは「マンガ単行本」テーブルに使用されており、今後はIDを使用した検索やソート（並べ替え）等で活用できる。将来的には、それぞれのIDの詳細データを作成して単行本リストから各IDの詳細データベースへリンクさせる形としたい。

⑤ 最新の権利者情報の調査

マンガ作品の著作権は著者が所有しているが、マンガ業界では実際には出版者（社）が著者の権利窓口となっている場合が多い。そのため、現在の作品の権利窓口はどこかを調査するには、最後に出版権を取得し発行した出版者を探すことが最初のステップとなる。

マンガ作品の場合、発行する出版者が変更になり「異版」として再刊されるケースがあるため、1.（4）③で作成した「マンガ単行本全巻情報」のうち、同じキーワードで作成した平均3.2件の「異版」のうち、最新の発行日を持つ「マンガ単行本全巻情報」に記載されている出版者に現在の窓口がある可能性が高い。

調査方法としては、「マンガ単行本全巻情報」に結びつく下位の「マンガ単行本」について、「初版発行年・月・日」または刷版を元にした「発行年・月・日」の日付情報の中から最新のものを抽出し、さらにそれが含まれる「マンガ単行本全巻情報」同士を比較して最新の「異版」を割り出した。複数の「マンガ単行本全巻情報」を作成した際のキーワード（作品）に対して最新を抽出しているため、調査数はキーワード数と同じく2,086件である。

（5）データベース更新・運用方法の検討と整備

① 所蔵5機関のヒアリング

データベースの更新・運用フローの希望や、各所蔵館で使用するメタデータへの変換について所蔵5機関にヒアリングを行った。

- ・2012年6月28日 明治大学米沢嘉博記念図書館
担当：斎藤宣彦（明治大学米沢嘉博記念図書館）、山田俊幸（同）、秋田孝宏（同）

主な要件：文化庁システムに直接登録し、後で館用にダウンロードするフローと、既存の所蔵データシートを一括変換してインポートする方法についての要望をヒアリングした。

- 2012年6月29日 京都国際マンガミュージアム
担当：竹馬靖明（京都国際マンガミュージアム）、田中克彦（同）、木村恭規（同）
主な要件：文化庁システムに直接登録し、後で館用にダウンロードするフローと、既存の所蔵データシートを一括変換してインポートする方法についての要望をヒアリングした。
- 2012年7月27日 大阪府立中央図書館国際児童文学館
担当：遠藤純（大阪府立中央図書館 読書支援課 国際児童文学館 主査）、土居安子（財団法人 大阪国際児童文学館 主任専門員）
主な要件：2012年1月より館で使用するシステムが変更になり、一括変換するルールが大幅に変わったこと等についての状況の変化等をヒアリングした。
- 2012年9月6日 川崎市市民ミュージアム
担当：金澤韻（川崎市市民ミュージアム 学芸員）
主な要件：単行本・雑誌については、今後の所蔵の増加はあまりないため、一括変換機能は明治と共通でもかまわないこと、マンガ資料についての登録フロー等をヒアリングした。
- 2012年10月31日 国立国会図書館
担当：上保佳穂（国立国会図書館 電子情報部 電子情報企画課 課長補佐）、西中山隆（同 電子情報部 電子情報サービス課 課長補佐）、小澤弘太（同 電子情報部 電子情報サービス課 課長補佐 兼情報アクセス提供係長）
主な要件：国立国会図書館サーチから提供される単行本データのAPI⁶取得のタイミングについて、雑誌巻号についての提供の可能性についてヒアリングした。

それぞれの所蔵館について、ヒアリング以降もデータインポート・エクスポート定義仕様の確認や、システム仮公開時の動作テスト等その都度ご意見をうかがっている。

② 新規追加館のヒアリング（熊本マンガミュージアムプロジェクトを含む）

- 2012年8月26日 NPO法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト
担当：橋本博（NPO法人 熊本マンガミュージアムプロジェクト 代表）
主な要件：熊本マンガミュージアムプロジェクトの現状と、単行本データ作成の予定と文化庁システムとの将来的な連携の可能性についてヒアリングした。
- 2012年8月27日 熊本県菊陽町図書館
担当：村崎修三（菊陽町教育委員会 菊陽町図書館 少女雑誌担当）
主な要件：熊本県菊陽町図書館が京都国際マンガミュージアムと連携して作成した、熊本県菊陽町図書館の所蔵する少女雑誌コレクションの巻号・目次データベースについてヒアリングした。
- 2012年8月27日 北九州市漫画ミュージアム
担当：表智之（北九州市漫画ミュージアム 専門研究員）

⁶ API：Application Programming Interface 外部へデータを提供するプログラムの接続窓口

主な要件：北九州市漫画ミュージアムでの蔵書について、読めるスペースに配架しているマンガ単行本は所蔵扱いでなく別管理であること、所蔵物としては寄贈されたマンガ原画が大量にあること等をヒアリングした。

新規参加館については、今後は特定の館を対象としたインポート・エクスポート変換の開発は行わず、文化庁システムのメタデータ項目で行うため、これから所蔵管理の項目を設定する場合は、文化庁システムに合わせていただき、登録・更新に協力することを検討していただくようお願いした。事例として、熊本マンガミュージアムプロジェクトについては、当プロジェクトが所蔵する単行本データ入力作業にあたり、メタデータ項目を一致させて昨年度の約18.7万件の単行本データを活用できるよう貸与し、近い将来に文化庁システムと連携がとれるように進行している。

③ 更新・運用システム検討

本年度のデータベースシステム開発のうち、マンガ所蔵館による更新・運用システムについては、各所蔵館へのヒアリングの結果、以下が必要とされた。

- ・1冊ずつ、文化庁システム上から登録し、後で自館用にデータをエクスポートする機能
- ・すでに自館システムで登録したデータシートを一括で登録する機能（差分追加）の案件があり、いずれも単行本・雑誌ともに必要とされた。また、単行本については、昨年度の「マージ作業」と同様に「似たものを探し、同一と判定できれば統合する」仕組みが必要となる。

本年度は、雑誌巻号データの統合の仕組み以外は実装された。また、仮運用時に所蔵館の方にテストして改善要望をいただき修正を行ったが、次年度では運用していく中で出る改善点を解決していくことになる。

④ データインポート・エクスポート定義 【別添資料マンガ2】：仕様書

昨年度での定義はインポートのみだったが、本年度は所蔵館が使用するためのエクスポートの形式を追加した。また、「出版者典拠ID」「レーベル典拠ID」等のメタデータ項目の変更の対応も行った。

⑤ 流通データ活用の検討

単行本データについては、日本出版インフラセンター（近刊情報センター）が出版社から「近刊情報」を集約してWeb書店等に書影を含めたメタデータを提供しており、このデータと連携がとれないかをヒアリングした。

2012年7月30日 日本出版インフラセンター（近刊情報センター）

担当：浴野英生（（社）日本出版インフラセンター 事務局次長）

主な要件

- ・近刊情報は予約をとるために提供しているもので、提供後に単行本名や価格等のデータ内容の変更がある
- ・提供を受ける場合は、JPO会員になり費用を負担する等の必要がある
- ・書影の使用については、別途各出版社と調整が必要である

結論として、手続き上で各所の調整が必要であり、次年度に向けて出版社を含めて協議するという事となった。なお、メタデータ変換については、仕様が公開されているため設計のみ行ったが、システム上では未実装である。【別添資料マンガ3】

⑥ 管理運用マニュアル

所蔵館の作業者が、実際の文化庁システムを活用する際の手引きを用意した。

【別添資料マンガ4】

(6) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録

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

① マンガ原画 (1.5次資料) メタデータ収集についての課題

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

② マンガ原画用メタデータ項目の検討

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

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

これらの条件から、メタデータの設計を行った。【別添資料マンガ5】

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

なお、後述のようにサンプル調査の上で欠陥が見つかったため、本資料は改良した最終版である。

③ 所蔵館でのマンガ原画調査実施とメタデータ項目検証

各所蔵館で合計3回の調査を行った。

- 第1回 2013年1月20日、1月21日 北九州市漫画ミュージアム【別添資料マンガ6】
第2回 2013年2月10日、2月11日 京都国際マンガミュージアム【別添資料マンガ7】
第3回 2013年2月28日、3月1日 川崎市市民ミュージアム【別添資料マンガ8】

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

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

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

④ マンガ原画調査と検証結果についてのヒアリング

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

2013年3月23日 明治大学米沢嘉博記念図書館
担当：斎藤宣彦（明治大学米沢嘉博記念図書館）

主な内容：

- ・サンプルも多岐にわたり、概ね検証目的が達成されている
- ・京都・川崎の事例から、「切り抜き」をどうとらえるかについてはマンガ原画とは別に検討
- ・集合単位は雑誌掲載の「話」単位だけでなく、雑誌や単行本の「折」の単位であることもある
- ・集合単位の上限は単行本単位の枚数を考えれば300枚が限度と考えられる
- ・編集者の実務上では、マンガ原画は「版下」として扱われる。例えば写植がはがれたら、また似たものを貼り直せばいいという感覚であることが多い
- ・編集の現場で白手袋を使用するケースはほとんどなく、博物館での取り扱い方法を必ずしもそのまま適用する必要はない部分もある

これらのヒアリングの結果から、検証目的はほぼ達成できているものと考えられるため、各所蔵館へのメタデータ項目の提案と並行して、文化庁システムへのマンガ原画データのインポート機能について次年度以降の検討事項とする。

(7) 総括

① 実施内容について

データ拡充については、昨年度成果を踏まえた上で、次の段階のデータを積み重ねていくことができた。ただし、単行本全巻情報と国立国会図書館巻号調査についてはまだ途中のため、次年度以

降も収集を継続していくことが必要である。またさらに上位概念の「マンガ作品」を作成することで、マンガ分野のデータベース全体を統合して検索できる仕組みが完成する。

雑誌目次については、今回収集した目次データと、少年少女雑誌データベースや熊本県菊陽町図書館の目次データを統合し、システムへ投入することで、充実した検索データベースを構築することが可能になる。典拠情報についても同様に、現状では、著者・出版者・レーベルの表記別の切り分けとIDの付与にとどまっているが、内容を充実させてシステムへ投入すれば、検索の補助として活用できるものである。

また、本年度は同人誌や貸本といった単行本に近い別の種類の所蔵物のデータ収集ができておらず、マンガ資料についても投入が少ないため、これら所有物の追加を急ぐ必要がある。

本年度に新たに収集した「雑誌目次」「NDL雑誌巻号」「マンガ単行本全巻情報」「典拠情報」「最新の権利者情報」については、まだシステム投入する仕組みがないため、次年度はこれらのデータを投入し充実させていく仕組みを構築することが課題である。

② データベース更新運用の課題

データベースの更新を担うのは所蔵館に所属する人であり、所蔵館にとってのメリットがなければ運用は継続するものにならない。所蔵館にとっての、入力作業軽減としてのメリットまたは所蔵物の告知媒体としてのメリットが求められている。

特に、新刊の単行本については、国立国会図書館と近刊情報センターのデータ活用が重要である。いずれも自動取得できるが、投入には少々の人為的な確認作業を並行しなくてはならず、マンガ分野の事務局としての作業も考慮する必要がある。同様に、雑誌については新刊のデータを取得する方法がまだないため、入力作業をどこが担うかも検討しなければならない。

さらに、新たな所蔵館が増えることも想定されるため、それらの役割分担の采配を執り行うための事務局は必須となると思われる。

2. アニメーション分野

(1) 本年度の目的と概要

① 事業目的

メディア芸術デジタルアーカイブの早期実現に向けて、対象作品の総量を把握することに重点を置き、時系列に則った網羅性の高い日本のアニメーション作品データベース構築の促進を図るため、本年度は特にデータスケール拡充を中心的な目的とした。
拡充の方策として以下を目指した。

- ・作品タイトル総数の向上
- ・原版⁷数とリンクする各話情報⁸への取り組み
- ・作品情報とデジタルアーカイブの対象となる原画及び1.5次資料に関する（原画・絵コンテ等制作素材）メタ項目の精査と拡張

これらを達成するには、既存所蔵機関との連携が欠かせない。しかし、アニメーション分野には専門所蔵機関が存在しないため、映像作品の一つとしてアニメーションを所蔵している、国立国会図書館、東京国立近代美術館フィルムセンター、京都文化博物館の3機関に協力を得て、連携の可能性について検討を行うこととした。

一方で、アニメーション業界におけるアーカイブへの取り組み状況について、特に製作会社、放送局、及びデータを日々活用している研究者・評論家・文筆業・プレス等の方々を対象にヒアリング調査を行うこととした。

さらに、本事業の最大の命題となっている利活用に関するニーズ分析のため、データベーステスト版の限定公開を実施、それに伴いアンケート調査を行い、一般公開に向けた課題の抽出と本事業の役割を明確にすることを目指した。

② 事業課題

1) データスケールの拡充

- ・平成23年度に作成したデータのスケール拡充
- ・新規作品データ調査・入力
- ・作品毎のサブタイトル情報調査・入力
- ・公式サイト等の現存する公開情報との連携
- ・所蔵機関データ連携

2) 平成23年度版メタ項目に関するブラッシュアップ

- ・作品情報
- ・デジタルアーカイブの対象となる原画や1.5次資料に関わる管理情報として必要とされる各話毎の情報に関わるメタ項目の追加

⁷ 通常、上映・放送・ビデオ再生に使用する記録メディアのマスターであり、基本的に映像と音源に区分されている物を原画と示す。本事業において所在調査の結果マスターの所在が不明な作品が多数存在する可能性が高いこと等から、フィルム原盤をはじめとする劇場上映素材(プリント等)／TV放映素材、さらにVHS・DVD・BDを含めた磁気テープ、光学メディア等の記録メディアを総じて原画と総称することとする。

⁸ サブタイトル・サブタイトル毎のスタッフ・キャスト・ストーリー等を示す

・利活用の際に必要な情報について

3) デジタルアーカイブ、データベースの利活用

- ・対象者及び利活用の考え方
- ・所蔵機関連携

4) 事業推進について

- ・事業スキーム
- ・運営体制
- ・データ入力フロー

③ 実施概要

1) 事業関係者ヒアリング

データスケール拡充とデジタルアーカイブ事業に関わる原版調査や利活用の方向性の検討が主たる課題であることから、製作会社・放送局等の関係者11社に加え、積極的な利活用者と想定される研究者・評論家・文筆業・プレス等で活躍される4者の関係者にヒアリングを実施した。
製作関連4社／放送局関連7社／研究者・評論家・文筆業・プレス関連4者

2) 所蔵機関・保管作品調査

映像作品の一環としてアニメーション作品の所蔵を行っている、国立国会図書館・東京国立近代美術館フィルムセンター・京都文化博物館の3つの所蔵機関の協力を得てデータ照合を行い、所蔵作品の情報との連携の可能性について調査を実施した。

3) 散逸作品調査

現像所4社に対し散逸作品⁹対策の進行状況に関する調査を行い、今後の事業推進スキームの検討と課題の抽出を実施した。

協力社 (株) IMAGICA／東映ラボ・テック (株) ／ (株) 東京現像所／ (株) ヨコシネディー アイ エー (以下 (株) ヨコシネD. I. A.)

4) メタ項目の精査・追加項目の検討・精度の向上

平成23年度に作成したメタ項目の精査を兼ね、特にデジタルアーカイブに直結する情報として各話毎のサブタイトルをはじめとするメタ項目を追加した。同時に、範囲として、アニメーション作品には欠かせないマーチャンダイジング情報について、情報収集・データ作成を実施した。さらに、分科会、各ワーキング、事業者ヒアリング、協力各社との連携など様々な機会を通じてメタ項目〔表1〕のブラッシュアップにつとめた。

⁹ 散逸作品：権利者不明な作品、作品内容の判別がつかず不明となっている作品、原版所在が不明となっている作品等

表1【平成24年度アニメーション分野メタデータ】¹⁰

項目		基本定義		
システム固有No(ユニークID)		システムが記載するナンバリング。		
基本 情報	タイトル	タイトル	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		読み仮名	OP・EDクレジットの記載内容で本編中(含・次回予告)で呼称されている読みを判断基準とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		名寄せ(名寄・ルビ・通称)	原則として、特殊な読み方をするものに限定して記載する。その際、本編中(含・次回予告)で呼称されている読みを判断基準とする。 読みの短縮・略語・別称等の記載 検索用に特殊記号を抜かしたタイトル表記	
	メディア	劇場(短編・長編)	初出を基本優先とする。但し、「テレビ作品の先行公開」または「ビデオ作品の先行公開」と銘打たれている場合は、該当する別メディアを優先する。	
		TV	初出を基本優先とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		TV-S(スペシャル)	単体作品の場合は初出を基本優先とする。但し、同時期に放映中のテレビシリーズから派生した作品である場合は、独立作品としては扱わず、シリーズの一部に含める。	
		OVA	初出を基本優先とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		etc(イベント・WEB・自主映像・他)	他メディアに分類しきれない作品を記載する。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	初出関連 (放送期間含む)	公開日(劇場)	国内で最初のロードショー公開日とする。映画祭における先行公開などは別途明記する。	
		放送開始年月日(TV)	放送キー一局の初回放送日とする。放送キー一局がない場合は、全国にて一番早い放送開始日に従う。	
		放送終了年月日(TV)	放送キー一局の放送終了日とする。	
		発売日(OVA)	初出メディアを明記し、その発売日とする。但し、レンタル先行等の場合はその事実を明記する。	
	制作関連	制作「製作」「制作」「アニメーション制作」など	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	放送局(上映会・イベント詳細等)		OP・EDの「製作委員会」「製作」「制作」などのクレジット中に放送局名が記載されている場合は、これをキー一局と見なす。	
	発売元		OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。	
販売元、配給会社		OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。		
放送回数(話数)		本放送時の放送話数に準ず。		
分数		信頼足る資料に準じ、その資料を別途明記する。		
タイトル	英字表記(国内・海外)	信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。 現在は各社提供の英字表記とする。		
詳細 情報	原作関連	「原作」「原作者」「原案」「掲載誌」「出版社」など	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		原作メディア「漫画」「ゲーム」「小説」「絵本」「童話」など	信頼足る資料に準ず。	
	監督関連	「総監督」「監督」「チーフディレクター」「シリーズディレクター」など	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	キャラクター関連	「原案」「デザイン」など	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	音響関連	「主題歌」「エンディング」「音響監督」「効果」など	OP・EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	映倫NO		OPの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	メインスタッフ		OP・EDクレジットよりシリーズを通じて変動の無い選別したメインスタッフとする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	キャスト		OP・EDクレジットよりシリーズを通じて変動の無い選別したメインキャストとする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	サブタイトル		本編内のクレジット表記に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	ストーリー		作品全体のストーリー、もしくは第1話のストーリーとする。 信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	多クール作品	ストーリー	世界観が著しく変わる作品に関してはその変わった話数までのストーリーを明記する。信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
		キャラクター紹介	メインキャラクター	OP・EDクレジットよりシリーズを通じて変動の無い選別したメインキャラクターの紹介とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。
			人物	劇中に登場する人物の紹介とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。
	メインメカ「ロボット」「車」「銃」など メインアイテムを含む		劇中に登場するメカの紹介とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
	1クール作品	各話ストーリー	各話のストーリーとする。信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。	
各話ゲストキャラクター「敵キャラ」など		各話に出るゲストキャラクターの紹介とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
各話スタッフ		EDクレジットの記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
キャラクター紹介	メインキャラクター	OP・EDクレジットよりシリーズを通じて変動の無い選別したメインキャラクターの紹介とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
	人物	劇中に登場する人物の紹介とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
	メインメカ「ロボット」「車」「銃」などメインアイテムを含む	劇中に登場するメカの紹介とする。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
解説		信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
パッケージ情報		個別調査及び信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
©表記		初出当時記載内容に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
静止画		基本：キービジュアル・場面写真		
提供スポンサー		提供クレジット表記に準ず。又は他の信頼足る資料に準じ、その資料は別途明記する。		
関連作品		掲載内容協議		
所蔵館情報		掲載内容協議		
入力者		テキスト作成者又は最終校正者		
入力日		データベース反映日		

¹⁰ 詳細情報のうち、「対象ジャンル」「上映・放送形式(カラーの種類・画面比率等)」「音響形式(モノラル・ステレオ・5.1ch等)」「制作技法(2D・3D等)」「字幕形式」「動画」については、検討の上今年度はデータ作成は行わないこととした。

5) データスケールの拡充

4) で作成したメタ項目をベースに、データスケールの拡充を促進した。

表2【メディア及び年代別作品数 平成25年3月現在】

年代	総作品タイトル数	劇場	TV (作品/回数) ¹¹	OVA (作品/話数) ¹²	その他 ¹³
1917～1919	33	31	0 / 0	0 / 0	2 ¹⁴
1920～1929	107	43	0 / 0	0 / 0	64 ⁷
1930～1939	218	98	0 / 0	0 / 0	120 ⁷
1940～1949	139	95	0 / 0	0 / 0	44 ⁷
1950～1959	115	64	0 / 0	0 / 0	51 ⁷
1960～1969	345	92	246 / 14,440	0 / 0	7 ¹⁵
1970～1979	450	189	249 / 16,454	0 / 0	12 ¹⁶
1980～1989	1,201	353	445 / 22,336	395 / 603	8 ⁸
1990～1999	2,462	501	829 / 26,060	1,119 / 1,369	13 ⁹
2000～2009	3,001	381	1,661 / 40,958	938 / 1,059	21 ¹⁷
2010	315	48	129 / 1,517	135 / 149	3 ¹⁰
2011	489	48	172 / 3,907	247 / 292	22 ¹⁰
2012	41	4	15 / 375	20 / 20	2 ¹⁰
2013	1	1	0 / 0	0 / 0	0 ¹⁰
合計	8,917	1,948	3,746 / 126,047	2,854 / 3,492	369
平成23年度	8,005	1,802	3,479 / 82,206	2,597 / 0	23
平成24年度	912	146	267 / 43,841	257 / 3,492	346

6) デジタルアーカイブ事業アンケート調査の実施

2012年12月24日より2013年3月24日までの3か月間、東京アニメセンター及び東京国際アニメフェア会場にて、情報量の異なるモデルデータ4タイプを提示し、データベーステスト版の試行と併せてアンケート調査を実施。有効回答数は302名。

7) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報・資料収集

散逸・劣化・消失等、緊急性を要する2つの案件に関して、具体的な対応を行い本事業における考察を行った。

- ・(株)白組による、企業・個人では継続的保管が困難な状態の原版に関する物を東京国立近代美術館フィルムセンターへの寄贈を検討の取り組み
- ・脚本アーカイブス推進コンソーシアムから、現在の所蔵場所から全てを移管しなければならない状況の中で、特にアニメーションに関わる脚本・絵コンテ等に関して、(社)日本動画協会へ移管の可能性についての取り組み

¹¹ TV放送回数：放送開始年に付与。放送中の作品は調査時の回数を記載

¹² OVA話数：本年度新規調査

¹³ その他：他メディアに分類しきれない作品を記載

¹⁴ 公開形式が未確定な作品

¹⁵ 手塚治虫実験アニメーション等

¹⁶ 官公庁制作作品公開経緯不明

¹⁷ ネット配信・イベント上映等

(2) 本年度の取り組み体制

平成23年度に引き続き、研究者・有識者・編集者を含むアニメーション業界に関わる多くの方々の参加、協力をもって、本年度の事業目的であるデータスケールの拡充とデジタルアーカイブ事業推進の方向性を策定した。

① 事業推進：アニメーション分科会

メディア芸術デジタルアーカイブ事業全分野において各分野別に分科会を設け、事業推進の方向性に関して、適宜情報の共有と課題解決に向けた方針の策定に努めた。

② 事務局

事業計画立案、調査、ヒアリング、検証、ワーキング運営・取りまとめ、メタ項目ブラッシュアップ、データスケールの拡充を行った。協力社のデータ入力の利便性を上げるため、メタ項目改訂に伴う入力フォームの改変、それらに関する各社へのオリエンテーションを実施。その上で、データ作成フローを検証。データベーステスト版の限定公開及びアンケート調査・分析等、業務全般にわたりプラン、コーディネート及びマネージメントに務めた。

(3) 本年度の活動スケジュール

① 活動スケジュール

	2012年度											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
	デジタルアーカイブ事業方向性策定!					データスケール方針決定!						
メタ項目 関係者調整	メタ項目ブラッシュアップ!					関係者調整・ヒアリング(“#社+協力者”!)						
平成24年入力フォーム						作成!		試行!		突走!		
所蔵期間連携						関係者調整!		データ協力!		DB反映!		調整!
データスケール						関係者調整!						
ニーズ照査						実施詳細作成!		調査!		アンケート実施!		
ワーキンググループ・分科会						アニメ分科会\$回・WG%回(業界・学術研究者)!)						
その他												

図1【活動スケジュール】

② アニメーション分野分科会

第1回アニメーション分科会

日時：2012年7月9日（月）13：00～15：30

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス（以下共同オフィス）

参加者：（敬称略以下同）

文化庁／三浦牧人（文化庁 文化庁芸術文化課支援推進室メディア芸術交流係 係長）

椎名ゆかり（文化庁 文化庁芸術文化課 支援推進室メディア芸術交流係 研究補佐員）

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）、明貫妙子（アシスタント）

コーディネーター／植野潤子、山脇（アシスタント）

日本動画協会／松本、近藤、荒井、檜山

事務局／凸版印刷(株) 青木、前田、片山

議題・ディスカッション

「アニメーション分野事業計画と見積の説明、討議」

- ・見積書への詳細説明
- ・凸版印刷（株）としての本年度の方向性
- ・サイト利用によるデータ作成
- ・データベースのあり方
- ・画像の無料使用に関して
- ・DBシステムに関して

第2回アニメーション分科会

日時：2012年7月27日（金）16：00～18：00

場所：共同オフィス

参加者：

文化庁／土居孝一（文化庁 文化庁芸術文化課支援推進室室長補佐）、椎名

アドバイザー／桂、明貫

コーディネーター／植野、山脇

日本動画協会／松本、近藤、荒井、檜山

事務局／凸版印刷(株) 原田、前田、片山

議題・ディスカッション

- ・アニメーション分野のデータ作成フロー
- ・コストと数量についての判断材料の提示
- ・深掘りか拡充かについての判断材料の提示

第3回アニメーション分科会

日時：2012年9月12日（水）13：00～15：00

場所：東京タイムズタワー2F

参加者：

文化庁／三浦、椎名

アドバイザー／桂、明貫

コーディネーター／植野、山脇

日本動画協会／松本、近藤、荒井、檜山

事務局／凸版印刷(株) 長島、青木、石原、片山

議題・ディスカッション

- ・平成24年度アニメーション分野事業計画説明
- ・データ項目及びデータ作成範囲
- ・平成23年度静止画報告
- ・調査・ヒアリングに関しての方向性
- ・作業現場の見学

第4回アニメーション分科会

日時：2012年10月5日（金）17：30～19：00

場所：共同オフィス

参加者：

文化庁／三浦、椎名
アドバイザー／桂、明貫
コーディネーター／植野、山脇
日本動画協会／松本、近藤、荒井、檜山
事務局／凸版印刷(株) 長島、西形、山岸、前田、石原、片山

議題・ディスカッション

「アニメーション分野でのゴールイメージの共有」

- ・所蔵情報と所在情報の性格分け
- ・データ制作の標準化
- ・各地の所蔵館とのデータシェア
- ・システム開発について

第5回アニメーション分科会

日時：2012年12月5日（水） 16：00～18：00

場所：共同オフィス

参加者：

文化庁／三浦、椎名
アドバイザー／桂、明貫
コーディネーター／植野、山脇
日本動画協会／松本、近藤、檜山
事務局／凸版印刷(株) 長島、西形、山岸、西脇、片山、前田

議題・ディスカッション

「アニメーション分野でのゴールイメージの共有」

- ・進捗報告・データ作成
- ・今後の取り組みについて、報告及び意見交換
(アンケート調査、ヒアリング調査、データベースWG、所蔵機関調査等)

第6回アニメーション分科会

日時：2013年1月15日（火） 13：00～15：00

場所：共同オフィス

参加者：

文化庁／土居、三浦、椎名
アドバイザー／桂、明貫
コーディネーター／植野、山脇
日本動画協会／松本、近藤、荒井、檜山
事務局／凸版印刷(株) 西形、山岸、西脇、片山

議題

- ・進捗報告
- ・アニメーション分野データベースに関わる著作権の確認
- ・今後の取り組みについて、報告及び意見交換
(各話情報の展開について、データの拡充、データベースWG、所蔵機関調査等)

③ 事業関係者ヒアリング

1) ヒアリングの目的

- ・本事業への理解と協力を求め、メディア芸術デジタルアーカイブ事業におけるデータベース構築を図ることを目的とする

- ・各社の意見を集約することにより、本事業の継続的活動の方向性とその課題を抽出する

2) ヒアリング概要

本事業についての情報共有と意見集約

- ・データ提供及びデータベース構築に関する協力依頼
- ・メタ項目について
- ・デジタルアーカイブについての意見集約

3) ヒアリング対象 15社

製作・制作会社 4社

- ・様々な立場でアニメーション作品に関与している会社
- ・アニメーション関連キャラクター・マーチャンダイジングを行っている会社

放送局 7社

- ・TVアニメーションに様々な立場で関わっている放送局

研究者・専門家 4社

- ・研究者・評論家・文筆業・プレス等で活躍される4者の個人・組織関わらず多くの立場でアニメーションと関わり続ける専門家

表3【事業関係者ヒアリング一覧業種別 50音順】

1	(株) カラー
2	キングレコード (株)
3	(株) ディーライツ
4	(株) バンダイ
5	日本放送協会
6	(株) テレビ朝日
7	(株) テレビ東京
8	日本テレビ放送網 (株)
9	(株) 毎日放送
10	讀賣テレビ放送 (株)
11	日本BS放送 (株)
12	(株) イード「アニメ!アニメ!」
13	(株) スタイル
14	スタジオ・ハードデラックス (株)
15	アニメーション評論家 藤津亮太氏

4) ヒアリングの結果

本事業目的全般に渡り、全てのヒアリング者から実運用に向けたさらなる推進が期待された。中でも、デジタルアーカイブ事業とデータベースの担う役割の重要性について貴重な意見を頂いた。以下代表的な内容の引用をもって今後の推進上の指針とする。

- ・保存された映像を効率よく再利用するためには、利用者が適切な映像を検索出来るようにしておくべきだが、内容が分からない映像では利用価値がなくなってしまう
- ・映像の保管方法もフィルム、VTR、ファイル形式と変化し続けている中で、フィルム、VTRテープはファイル形式の保存システムが安定稼働するまでは保管を行うというべきだが、

コスト的に中々立ち行かず、自社が関わり権利を有しているコンテンツに関するアーカイブに何とか着手し始めているのが現状

- ・映像が、ファイル形式の保存に変わっても万能ではなくコーデック等の差異で互換性が取れない場合がある。保存メディアにしても現在の開発されている物が、いつまで使用可能か目途がたたず、今後定期的に変えていかなければならないと考えられる。そのコストを考えると本当に適切なのはフィルムや磁気テープ、再生環境を有する所蔵環境の整備とも考えられる

これまで幾度となくアーカイブやデータベースへの取り組みがされたが、継続的に運営されている取り組みはほとんどないという共通認識があった。そうした中で、本事業の目的及び現在の推進体制、と段階的アプローチは適切であるとの意見が大半を占めた。

ここでいう段階的アプローチとは、デジタルアーカイブへ向けた

- ・第1ステップ データベースの構築を行い、
- ・第2ステップ 専門機関で収蔵（アーカイブ）を行い、権利調整の確認
- ・第3ステップ 権利関係がクリアな作品、またはデジタル化しなければ消失してしまう原版のデジタル化

を行うという上記のプロジェクト工程を示す。

様々な課題解決に向け、各社ともに可能な限り協力すると応えられたが、『具体的にデータベースへの協力可能な範囲は、この1～2年間の作品に限られ、情報収集や入力等人件費が発生するような取組は難しい』と結ばれ、『最適な情報をタイムリーに発信できるのはアニメーション制作現場であり、それらの情報が最も適切』という意見に集約された。

また、画像についても不可欠との認識は共有されているが、権利関係の課題が大きく有償・無償に関する意見はほぼ半々になっている。

また、継続的な運営は国・業界・協会が連携し、ファイル形式の変化やシステムというハードに振り回されることなく、内容を充実させる方向に意識と資金が着実に回るようなスキームづくりが鍵とされた。

【別添資料アニメ1】：テーマ別ヒアリング内容

(4) データスケールの拡充とデータ精度の向上

本年度は、改訂版メタ項目の中で、新たに追加された各話毎の内容を含め、情報収集上の異なる特徴を持つ作品について分類を行い、それぞれに数値目標を設定した。

調査・データ作成・入力・データベース反映までの作業期間およそ4ヶ月間で達成するため、データ作成に関する横断的な役割を担う統括事務局3名と4つのチームを編成。なお、アニメーション分野のデータマージを行う統合担当者によりメタ項目改訂に伴い、協力社の利便性を高め作業効率を上げるため平成23年度β版入力フォームと入力情報確認の簡易検索システムの刷新が行われ、協力社各社へのオリエンテーションを実施した。同時に国立国会図書館、東京国立近代美術館フィルムセンター、京都文化博物館の協力により所在情報のデータ反映の要領とデータ精度の向上に関する試行を行った。

① データベースの拡充

1917年～2012年までに日本で製作発表された基本情報の追加調査と詳細情報の拡充データタイプを以下の視点で区分しそれぞれチームを編成し効率の向上を目指した。

1) 新規作品情報

基本情報入力タイトル数 912 作品 : 結果 8,917 作品 (平成23年度 8005 作品)

・メタ項目

作品タイトル（タイトル・読み仮名・名寄せ）／メディア／初出関連（公開日／放送開始日／放送終了日／発売日）／制作関連（製作・制作・アニメーション制作等）／放送局／発売元／販売元、配給会社／放送回数／分数／タイトル英字表記

2) 新規詳細情報調査・データ作成・入力

1960年1月～2010年12月末の作品 300作品

2011年1月～2011年12月末の作品 200作品

・メタ項目

作品タイトル（タイトル・読み仮名・名寄せ）／メディア／初出関連（公開日／放送開始日／放送終了日／発売日）／制作関連（製作・制作・アニメーション制作等）／放送局／発売元／販売元、配給会社／放送回数／分数／タイトル英字表記／原作関連／監督関連／キャラクター関連／音響関連／映倫No／メインスタッフ／キャスト／サブタイトル／ストーリー／キャラクター紹介／解説／パッケージ情報／◎表記／関連作品

→東京国際アニメフェアノミネート作品データ

→徳間書店年間アニメデータ

→公式サイト

・画像データの場合が多く、閲覧しながらテキスト作成が必要なケースが多い

・2年前の公式サイトでも残存率が低い

→参考文献：東京国際アニメフェアビジネスハンドブック

→参考文献：日本アニメーション映画史／劇場アニメ70年史・TVアニメ25年史（徳間出版アニメージュ編集部編）

・紙素材からの入力

3) 継続詳細情報調査・データ作成・入力

1960年～2011年末の作品で平成23年度までにデータ作成された612作品対象について協力社40社と事務局の連携を基軸に下記のメタ項目の追加を実施した。

・メタ項目

原作関連／監督関連／キャラクター関連／音響関連／映倫No／メインスタッフ／キャスト／サブタイトル／ストーリー／キャラクター紹介／解説／パッケージ情報／◎表記／関連作品

→協力社直接データ入力

→データ編集A事務局チームによる入力

・協力社情報：社内資料／ムック本／広報宣材／パンフレット／パッケージ等

・参考文献：日本アニメーション映画史／劇場アニメ70年史・TVアニメ25年史（徳間出版）

・紙素材からの入力

・作品視聴入力：VHS／DVD等

4) 作品調査

1917年～1959年まで 383作品¹⁸

平成23年度に調査・入力されたデータをもとに「日本アニメーション映画史」（山口且訓・渡辺泰共著、プラネット編）を参考文献として網羅性を高め、日本のアニメーション草創期における自主製作・短編・国の機関による委託製作等を含めたアニメーション作品を対象とし、その総量の把握を目指した。

¹⁸ 本年度の作成タイトル数383の内308は詳細情報まで作成

東京国立近代美術館フィルムセンターの協力を得てデータ照合を実施。作品情報と所在情報についてのデータベースに入力を行った。

・メタデータ

作品タイトル／読み仮名／名寄せ／メディア／初出日／放送期間／制作関連／配給会社／ストーリー／解説／スタッフ／出演者／所在情報等

→東京国立近代美術館フィルムセンターデータ照合：データベース反映

→京都文化博物館照合：モデルデータ作成

→国立国会図書館データ分析：アニメーション作品の判別／データ件数の把握

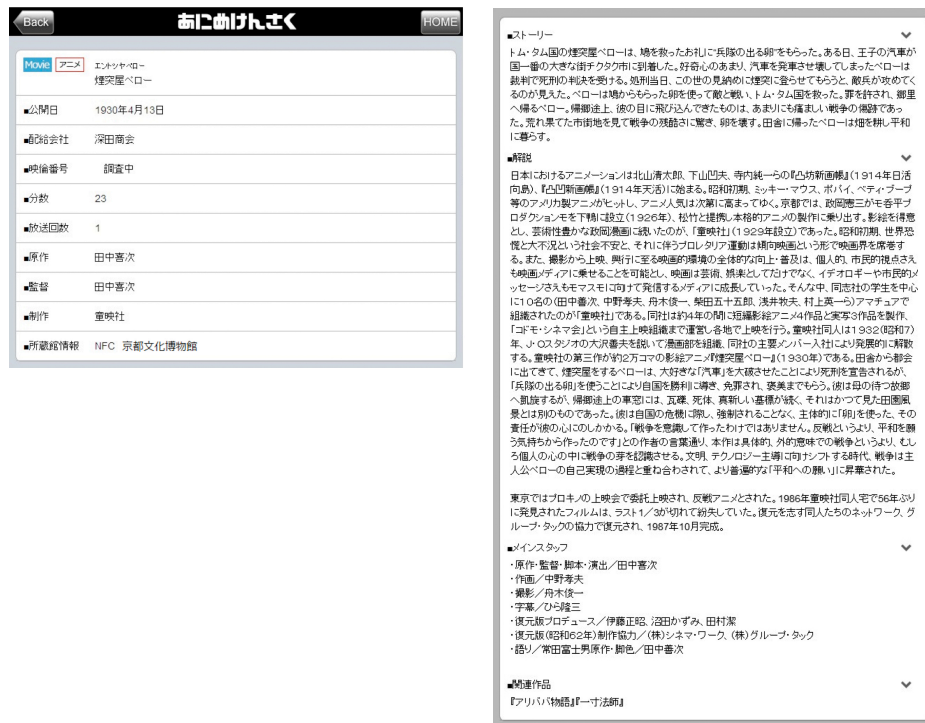


図 2 【詳細情報精度の向上例】

5) 改訂版メタ項目を踏まえた各話情報モデルの調査・データ作成・入力

データ完成目標数 9作品 480話：結果 完成数 7作品 429話 (着手数13作品 786話)

・メタ項目

各話毎のサブタイトル／あらすじ／登場キャラクター／スタッフを基本とする各話情報

表 4 【各話情報モデルの調査・データ作成・入力】

	年代	話数	サブタイトル	あらすじ	登場キャラ	スタッフ
1	1974年	26話	26	26	26	26
2	1975年	61話	61	61	61	61
3	1979年	43話	43	43	43	43
4	1983年	52話	52	52	52	52
5	1983年	52話	52	52	52	52
6	1996年	94話	94	94	94	94
7	1999年	61話	61	61	61	61

8	2001年	51話	51	51	-	51
9	2003年	51話	51	51	51	51
10	2006年	203話	203	203	-	-
11	2009年	28話	28	28	28	28
12	2009年	13話	13	13	13	13
13	2009年	51話	51	51	-	51
		786話	786話	786話	429話	583話

→1970年代から2009年までの13作品(話数としては13話～203話まで)各話総数786話を対象に各話毎のサブタイトル/あらすじ/登場キャラクター/スタッフ情報に取り組んだ。

→あらすじについては786話データ作成完了。

- ・登場キャラクターについては、1983年/2001年/2006年/2009年の作品においてさらなる調査が必要とされた。

- ・スタッフについて、アニメーション作品の事業背景から監督・脚本・演出・作画監督について記録として残されているケースが多く、制作会社の倉庫を調査するか、作品そのものの視聴をするか、当時の関係者のヒアリングを行うかいずれかの手段を講じる必要に迫られた。本年度は作品に応じて全ての対応を試みた。もっとも効率がよいのは当時の関係者のヒアリング行った上でパッケージが現存している場合視聴すること。次いで制作会社の倉庫等で資料等の調査を実施する。この結果、モデルデータ完成話数は429話であった。

→概ね13話以上の多クールで長期的に放映されている作品は、そのクール毎にストーリーの展開の変化によって場面設定や登場キャラクター、スタッフ、主題歌など等が変化しているケースが多い。そこで本年度は長期的に放映されている9作品について、クール毎又は作品の展開が変化している場合に対応した「編」としての項目作成を試みたが、分野内で検討した結果、データ拡充の優先順位を考慮し「編」としての項目作成の深掘りはしないという結論に至った。

→協力社情報

→データ編集B樹想社チーム入力

- ・協力社情報提供：社内資料/ムック本/広報宣材/パンフレット/パッケージ等
- ・参考文献：日本アニメーション映画史(山口且訓・渡辺泰共著・プラネット編)/劇場アニメ70年史・TVアニメ25年史(徳間出版アニメージュ編集部編)
- ・紙素材からの入力
- ・作品視聴入力：VHS/DVD等

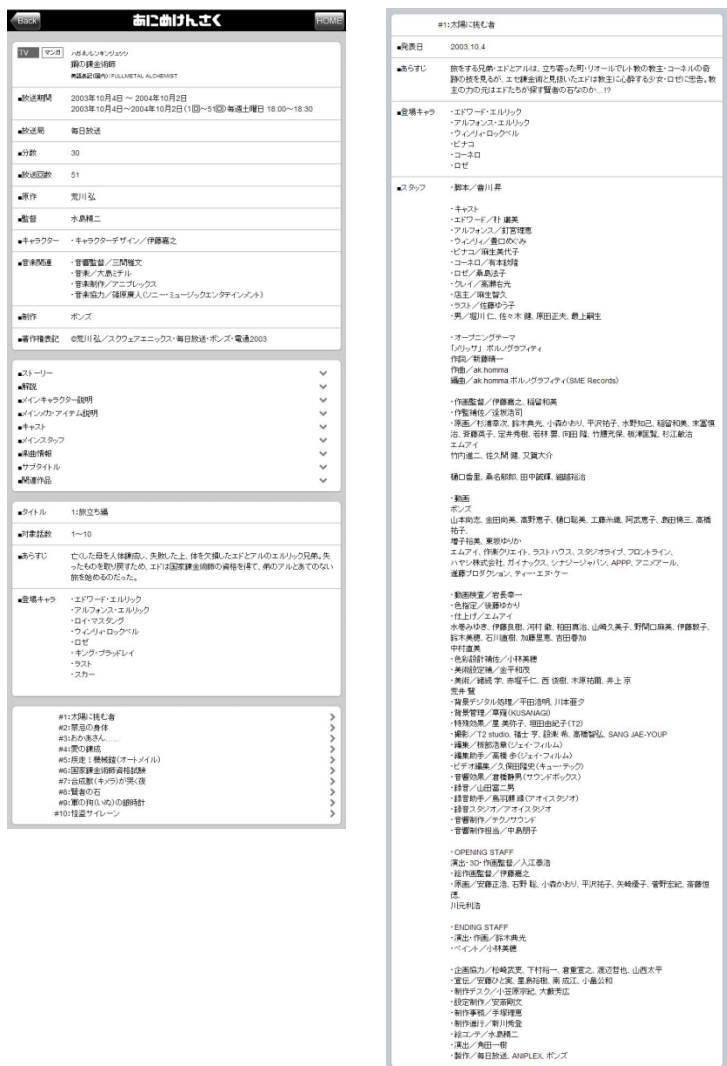


図6【多クール情報、各話情報】

6) アニメーション・キャラクター・マーチャンダイジング情報モデルの調査
 調査件数 協力社・作品タイトルの異なる 想定 2作品 結果 2社 4作品

アニメーション製作会社でもあり玩具メーカーでもある(株)タカラトミーと(株)バンダイ2社に協力を要請し、その結果、以下の作品の系統は同一であるがシリーズタイトルが異なる4作品を選定。各作品毎のマーチャンダイジング情報の調査及び作品情報との紐付けを試みた。

・メタ項目

商品名/商品展開ジャンル(玩具・デスク・文具・アパレル・服飾雑貨・雑貨他)/ゲーム・書籍/メーカー/発売日/単価/特徴/商品画像等

キャラクター・マーチャンダイジング情報は各社ともに権利関係が大きく影響して全ての商品情報を想定されるメタ項目で管理されているケースは少ない。また商品開発の現場では、すべての商品のコントロールを行っているわけではないことから、著作権管理を行う企業と連携が欠かせない。今後、こうした情報の過去にさかのぼる場合、有効は一次情報として各社の記念周年社史のほかは、明治36年4月創刊された歴史を持つ「月刊トイジャーナル」の活用が望まれる。→協力各社情報：制作会社/玩具メーカー/版權運用管理会社

- ・「爆転シュートベイブレード」「メタルファイト ベイブレード」
協力社：(株) タカラトミー、(株) ディーライツ
- ・「たまごっち」「たまごっち夢キラドリーム」
協力社：(株) バンダイ、(株) OLM

② データ作成体制と精度の向上

1) データ作成フロー

データ作成の効率と精度の向上を目指して、横断的な役割を担う統括事務局3名を中心にデータ拡充のタイプを4つに大別しそれぞれチーム編成した。【図4】【図5】に示すデータ作成フローに従って作業を推進した。その結果、当初の想定を超える効率を上げることが実現した。

データ作成フローに示すデータ作成の体制は以下のとおり

- A チーム：リスト制作委員会 + 動画協会事務局
- B チーム：協力社 + 動画協会事務局
- B チーム：協力社 + 動画協会事務局
- C チーム：協力社 + 専門家 + 編集プロダクション + 動画協会事務局
- B チーム：協力社 + 動画協会事務局

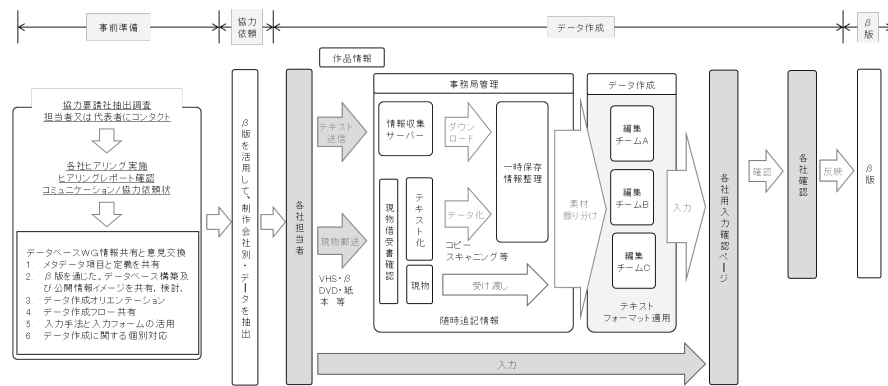


図4【データ作成フロー（協力社・事務局）】

図5のデータ作成フローに示すデータ作成の体制は以下のとおり。

E チーム：所蔵機関 + 動画協会事務局

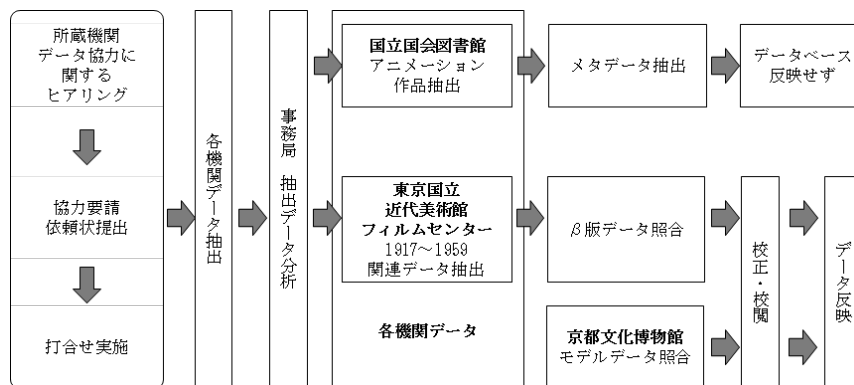


図5【データ作成フロー（所蔵機関）】

③ ワーキンググループ

本事業におけるデジタルアーカイブ及びデータベースの担うべき役割について、総計3回にわたって以下の議題を中心に検討を行った。

開催：

- ・協力者を中心とするデータベースワーキンググループ 2回
- ・研究者・教育者を中心とする研究者ワーキンググループ 1回

議題：

- ・デジタルアーカイブ事業について
- ・データベースの役割について
- ・メタデータについて
- ・データ作成フローについて
- ・利活用について

その結果、デジタルアーカイブ事業とは「データベース」「アーカイブ」「デジタル化」それぞれの段階毎の事業構築が必要不可欠であり、それらが一元管理のもとに運用されることが大前提となる。また、いずれも“国際化されてこそ大きな意味を持つ時代”という事を意識し、利活用のプログラムを策定し、公式的画像としての取り扱いや、限られた情報だけでも英語対応を行うことを検討するべきとされた。

特に「データベース」に関して、以下のような意見が挙げられた。

- ・インターフェイスや基本情報をベースにメタ項目の英語対応
- ・アニメに関して世界的に間違った情報が極めて多く氾濫している状況や多くの違法サイトに対する改善策として公式的な画像情報を持つことは、日本が世界に向けたビジネス展開や学術的な意味で極めて重要な意味を持つ
- ・作品名、関係者と紐づくデータベースにおける公式的画像情報が存在することにより、作品の判別や関係者の特定が困難なオーファン作品の原版調査の効率が向上される
- ・原版情報として、画像とサブタイトル情報が拡充されればさらに利用価値が高くなる
- ・校正・校閲は不可欠、適切な段階で着手することが求められる
- ・スペシャリストに向けた有償データ提供を検討すべき
- ・再現性のない作品情報の取り扱い²⁰
- ・ユニークコードの付与と情報無し「null」の反映
- ・出典表記

一方で収集保存された作品の利活用という観点から、既存所蔵機関で行われている原版=「もの」管理の詳細情報を次年度以降追記することが不可欠とされた。

ただし、データ作成の全てを本事業でカバーするのではなく、所蔵機関へ迎える道筋を付け、その先は各機関の運用形態に委ねること現実的という示唆もあった。

重要なことは、デジタルアーカイブ構築を最終的な目標にしっかりと据え、段階を踏まえたデジタルアーカイブガイドラインを作成し、速やかに事業を本格化することと結ばれた。

²⁰オーファン作品、再生機器の消失、原版の散逸・劣化に関わる情報

1) データベースワーキンググループ 概要

平成24年度 第1回アニメーション分野 データベースワーキンググループ

日時：2013年1月29日（火）16：00～18：30

場所：東京タイムズタワー2F会議室

参加者：

森脇清隆（京都府京都文化博物館 主任学芸員）
星野 禎（株）ゴンゾ アニメ事業部門 ライツ部長）
小甲麻由美（株）小学館集英社プロダクション TV企画事業部 副主管）
粟飯原君江（株）白組 広報担当プロデューサー）
豊田浩司（株）白組 VFXディレクター）
服部高弘（シンエイ動画（株） 制作管理チーム）
塚田庄英（シンエイ動画（株） 制作管理チーム）
西岡純一（三鷹の森ジブリ美術館 事務局長）
稲城和実（株）スタジオジブリ 経営企画室 室長）
岡崎 茂（株）手塚プロダクション プロデューサー）
とちぎあきら（東京国立近代美術館フィルムセンター 主任研究員）
吉田力雄（株）トムス・エンタテインメント 執行役員 営業本部副本部長）
木田 努（株）トムス・エンタテインメント 営業本部 営業推進室）
鈴木幸宏（株）ぴえろ 企画営業部）
芝田達矢（虫プロダクション（株） 著作権事業課）
大徳哲雄（株）樹想社 代表取締役）
氷川竜介（アニメーション評論家、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門審査委員）
文化庁／土居、三浦
アドバイザー（アシスタント）／明貫
コーディネーター／日本動画協会 植野、松本、荒井、山脇、山城、檜山
事務局／凸版印刷 片山、前田

平成24年度 第2回アニメーション分野 データベースワーキンググループ

日時：2013年1月30日（水）16：00～18：30

場所：東京タイムズタワー2F会議室

参加者：

高橋雄大（株）アニプレックス 企画推進グループ）
赤坂雄治（株）アニプレックス 企画推進グループ）
岩崎隆夫（株）ガイナックス 著作権部）
福迫福義（有限会社川本プロダクション）
福間順子（有限会社川本プロダクション プロデューサー）
井上幸一（株）サンライズ 文化推進室室長）
外池葉子（株）サンライズ 文化推進室）
渡辺雅一（株）ジェ・シー・スタッフ 取締役スタジオ統括部長）
久保 弥（株）タカラトミーアーツ マーケティング統括部長）
田代麻友（株）円谷プロダクション ライツマネジメントチーム）
伊藤直史（株）日本アドシステムズ コンテンツ営業推進局部長）
田中伸明（日本アニメーション（株） 番組推進部 プロデューサー）
名取信一（サンオンキョー有限公司 制作部 プロデューサー）
山川道子（株）プロダクション・アイジー 1部付アーカイブ担当）
氷川竜介（アニメーション評論家、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門審査委員）

アドバイザー／桂
コーディネーター／植野、山脇
日本動画協会／松本、荒井、山城、檜山
事務局／凸版印刷 長島、山岸、片山、西脇

2) 研究者ワーキンググループ

第1回アニメーション分野 研究者ワーキンググループ

日時：2013年2月28日（木）16：30～18：30

場所：六本木イグノポール

参加者：

岡本美津子（東京藝術大学大学院映像研究科 教授）
江口美都絵（アニメーション研究家・キュレーター）
津堅信之（京都精華大学マンガ学部アニメーション学科 准教授）
とちぎあきら（東京国立近代美術館フィルムセンター主任研究員）
森脇清隆（京都文化博物館 主任研究員）
氷川竜介（アニメーション評論家、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門審査委員）
木村智哉（アニメーション学会会員）
文化庁／土居、三浦、椎名
アドバイザー／桂、明貫
コーディネーター／植野、山脇
日本動画協会／松本、荒井、檜山
事務局／凸版印刷 青木、山岸、原田、前田、片山、石原

④ 所蔵機関連携

所蔵機関について、昨年度に引き続き映像作品の1つとしてアニメーションを所蔵されている特徴の異なる3つの所蔵機関の協力を得て、本事業の短期的課題である「データ」「アーカイブ」という2つの観点から連携の可能性について検討を進めた。

- ・コレクション型の収集を基本とする東京国立近代美術館フィルムセンターと京都文化博物館の両機関は、すでにアーカイブされている所蔵物を中心とした映像フィルムという“モノ”の運用管理に必要な情報を主軸としたデータ特徴を持つ。例えば、映像フィルムから採取された製作に関する情報や映像フィルムに付随する1.5次資料から得られる情報、参考文献等から得た情報等である。メタ項目定義の整合性、データベースとしての機能分化が明確になり、寄贈等各機関の活用条件を整えばデータやアーカイブ機関としての連携の可能性が高くなる
- ・国立国会図書館では日本で発売された流通商品等の納本物であり“商品に記載されている”書誌データが基本となっている。パッケージ商品所在情報及び昨年度事業で提起されたパッケージメディアも原版的タイプの一つという位置づけから、アーカイブ促進に関する重要なポテンシャルを持つ。

1) 国立国会図書館

2011年12月に、国立国会図書館が所蔵する映像資料（「アニメーション」等のサブジャンルで区分されていないもの）の書誌データ89,277件の提供を受けていたが、この書誌データを対象として、特にDVD59,852件、BD530件、その他のメディア（VHD、CD-video、UMD等）308件についてアニメーション作品の判別調査を行った〔表5〕。

さらに、2011年12月以降2012年10月5日までに国立国会図書館が作成した映像資料の書誌データ（「アニメーション作品」のジャンルが付加されたもの）715件を2012年度に追加で入手し、こちらの調査も行った。

2011年12月時点のデータからDVD 605件、BD218件、その他のメディア（VHD、CD-video、UMD等）56件がアニメーション関連の書誌だということがわかった〔表5〕。

2012年度に追加で入手した書誌データ715件は既にアニメーションとして分類されているため、日本・海外・アニメーション関連もの（アニメーションを題材にしたミュージカル等）の観点からアニメーションのカテゴリーの判別を実施した〔表7〕。

表5【2011年12月時点で国立国会図書館が所蔵する映像資料】

媒体種類	書誌データ件数	内アニメーション件数 ²¹
VHS ²²	13,777	808
LD ²³	14,810	2,153
DVD	59,852（調査対象）	619
Blu-ray	530（調査対象）	218
その他	308（調査対象）	56
合計	89,277	3,840

以下〔表6〕にあるように、2012年度に入手したデータは、アニメーションジャンルで、一般の流通市場に乗っている作品に限ったデータとなっている。データにはアニメーションの作品だけではなくアニメーション関連のDVD（イベント収録ビデオ）等も含まれていた。本調査では判別材料として「日時及び場所に関する注記」項目に記載されているイベント収録されたホール名や「出演者注記」の記載を中心に行った。

表6【2011年12月～2012年10月に国立国会図書館が作成した書誌データ】

媒体種類	日本のアニメーション	海外のアニメーション	アニメーション関連	合計
DVD	505	33	19	557
Blu-ray	153	3	2	158
合計	658	36	21	715

以下〔表7〕にあるように、アニメーション及び関連物書誌データは4,569件。その内、日本のアニメーション書誌データは3,984件²⁴となっている。

²¹ 今回の調査でアニメーションと判明したもの

²² 部分は2011年度に調査を実施

²³ R-18カテゴリーを除く

²⁴ 書誌データの件数（3,984件）は作品数ではなく、あくまで国立国会図書館が所蔵するパッケージ商品等の書誌件数である。同一作品であっても、たとえば出版者が異なれば別の書誌データが作成される。また、古い時代に作成されたと思われる書誌データでは、複数枚組のDVDボックス等に関して1枚ごとの収録内容が記載されていないことが多く、DVDのどのディスクに何話が収録されているかについては、現物確認を要する。2012年10月時点のデータでは書誌データの入力内容が豊富で、「内容に関する注記」「出演者注記」項目では、収録話数・制作スタッフ等が細かく記載されているケースも見られる。

表7【媒体種類別判別調査合算】

媒体種類	日本のアニメーション		海外のアニメーション	アニメーション関連	合計
VHS	713		50	45	808
LD	1,744		323	86	2,153
DVD	2011年	603	16	0	619
	2012年	505	33	19	557
Blu-ray	2011年	210	6	2	218
	2012年	153	3	2	158
その他	56		0	0	56
合計	3,984		431	154	4,569

国立国会図書館書誌データにおいて特筆すべき点は、以下の通り。

- 作品情報としての「タイトル」項目について、タイトル、ローマ字表記、カタカナ表記等が混在しており表記ルールの一統化が望まれる
- 作品タイトルの読みが一般に普及しているタイトルと異なるケースがある。アニメーションの読み方が特殊な場合、正確に入力しなくても検索できるように配慮されているケースもある
- 内容に関する注記
DISC1²⁵〈(カギカッコ) 話数表記〉 (カギカッコ) サブタイトル 以下列挙
- 出演者注記
役職 (兼任の場合は・ (中黒)) : (半角コロン) 人名 (兼任の場合は/ (半角スラッシュ))
- シリーズタイトル
「手塚治虫アニメワールド」の様にアニメーション全集としてのシリーズ名と「NHK DVD」といったレーベル名、複数巻あるTVアニメーションシリーズのシリーズ名が混在している。これはパッケージに表記されているシリーズが何を指しているのか統一されていないため起きた問題だと考えられる。また、複数巻あるTVアニメーションシリーズのシリーズ名が記載されているものもあるが、全ての巻のシリーズタイトルに記載はされておらず、同一作品として判別することは難しい状態になっている。

今後の国立国会図書館とのデータ連携について、国立国会図書館ではパッケージ商品化された時点の情報をもとに整理・保管しているのに対し、本事業データベースでは初めて公開、放送、販売された時点の作品情報をもととしている。また、作品によっては幾度となく、VHS、LD、DVD、BD等パッケージ商品として販売され、発行者が異なるが内容が同一である場合も多い。こうした背景を加味し、納本制度のさらなる関係各社への周知と推進に合わせて、アニメーション関連作品の新規納本資料をどのようにしてスムーズに本事業にリンクし、情報の連携を行っていくかが今後の課題となる。

2) 東京国立近代美術館フィルムセンター (NFC)

所蔵機関連携の方向性と可能性を検討するために、NFCに所蔵される「日本アニメーション映画」に類別されるデータと本事業にて構築されつつあるデータベース(以後本データベースと称す)の照合を行った。実施にあたって、以下の点に注力した。

²⁵ 複数ディスクの場合のみ記載

- ・データ特徴とメタ項目分析
- ・1917年～1959年 におけるメタ項目照合、本データベースへの反映
- ・情報精度の向上に関する、参考文献等の優先順位と表記について
- ・所在情報の反映とメディア特性に関する記載
- ・アーカイブ事例研究
- ・今後の検討課題

A) データ特徴とメタ項目分析

映像資料＝“フィルム”というモノのアーカイブ及び上映・保存・復元等の目的で、多くの場合デジタル化等の複製作業を実施している特性上、“フィルム”に紐づく情報として、以下に列挙した主要項目を含むメタ項目が多岐にわたって設定されている。

a. 作品内容に関するメタ項目：21項目

→映画題名／製作年／製作会社／配給会社／監督／作画監督／製作／企画／原作／脚本／撮影／照明／美術／編集／音楽／録音／特殊撮影／出演者／参考文献／賞歴／[作品]備考

b. フィルムの仕様に関するメタ項目：11項目

→フィルム題名／形状／ジェネレーション／巻（缶）数／時間／フィート長／メートル長／カラー／音／サウンド形式／具体的フィルム状態

本年度はメタ項目 a. を主眼として、1917～1959年 におけるメタ項目を照合、本データベースへの反映、作品備考及び b. に合致する情報の入力を試みた。

B) 1917年～1959年代の作品におけるNFCデータ件数は257作品／860件中、本データベース情報照合及び反映の成果は、612作品、内詳細情報入力作品は308作品。データ照合の結果、NFC情報より新たに入力された基本情報は56作品となった。

C) 情報精度の向上に関する参考文献等の優先順位と表記について

NFCのメタ項目は原版調査から採取される情報を基に、関連宣伝素材や参考文献等で作品情報を補う方法で作成されている。

表 8 【1917 年～1959 年代の作品におけるメタ項目照合数】

年代	NFC		本データベース 作品タイトル数
	件数	作品タイトル数 ²⁶	
1917～1919	18	2	33
1920～1929	127	27	107
1930～1939	346	99	213
1940～1949	220	63	139
1950～1959	149	66	115
合計	860	257	607

²⁶ バージョンの違う物も同一タイトルとして対応

表9【データ作成ルールの考え方】

	NFC データベース	本データベース
作品タイトル	フィルム情報採取 参考文献	日本動画協会制作日本アニメーション史 参考文献：日本アニメーション映画史
作品表記 読み・名寄せ	フィルム情報採取 参考文献	参考文献
年号表記	製作年	初出・発表・公開・販売年
製作者関連情報	フィルム情報採取 参考文献	参考文献
スタッフ表記	フィルム情報採取 参考文献	参考文献
参考文献表記	参考文献： 日本アニメーション映画史 アニメーション映画史 パーテシネ発売年号 日本教育映画発達史 キネマ旬報号数 教配フィルムライブラリー総目録 教育映画配給社 解説書 プレス資料 解説書 映文連データベース	出典：日本アニメーション映画史 NFC 京都文化博物館 劇場アニメ 70 年史

本データベースでは初出年を採用しているため、NFCデータと表記年数に違いが生じるケースが多い。年代については、製作年から1、2年遅れて公開されることも多く、複数の文献で採用年数の違いが生じる場合があった。

表10【NFC データ事例】

	事例1	事例2	事例3
作品名	なまくら刀	みかん舟【船】	お江戸の春
登録件数	9 件 (9 バージョン)	5 件(5 バージョン)	3 件(3 バージョン)
	作品内容に関するメタ項目は全同一	作品内容に関するメタ項目はタイトルの漢字表記が異なる 2 バージョン 英語字幕付きバージョン	作品内容に関するメタ項目は全同一
フィルムの仕様			
フィルム題名：	全て異なる		同一 ただし可燃性の表示1件有
形状：	全同一	9.5 mm と 35mm バージョン	全同一
ジェネレーション：	異なる	異なる	異なる

巻(缶)数: ²⁷	異なる	異なる	同一
時間:	異なる	異なる	同一
フィート長:	異なる	異なる	異なる
メートル長:	異なる	異なる	異なる
カラー:	異なる	異なる	同一
音:	全同一	表記無し1バージョン有	全同一
サウンド形式:	全同一	表記無し1バージョン有	全同一
具体的フィルム状態:	1件表記有	2件表記有	全表記有

D) 所在情報の反映とメディア特性に関する記載

以下に列挙する12のメタ項目についての情報はすべて、本データベースメタ項目の原版所持欄に反映し、現状テスト公開したとしても関係者以外は閲覧することができない状態となっている。

- a. [作品]備考
- b. フィルム題名/形状/ジェネレーション/巻(缶)数/時間/フィート長/メートル長/カラー/音/サウンド形式/具体的フィルム状態

E) アーカイブ事例研究

データベースワーキング及び昨年度実施のデジタルアーカイブワーキング、データ入力等の協力社である、株式会社白組の広報担当プロデューサー栗飯原氏より同社代表取締役役員村氏の作品を数点、NFCへ寄贈することを検討したい旨の申し入れが事務局にあった。

そこで、NFCにおいて本事業へご協力いただいている主任研究員とちぎ氏に打診。1月に第1回の打ち合わせを実施。2月中旬に第2回の打ち合わせを行い、寄贈に関する諸条件について両者によるヒアリングが行われた。

その折、寄贈手続及び寄贈後の利活用を円滑に進めるためには、権利関係の明確化と寄贈受入に関する条件の検討が不可欠であること、また、現在NFCでは多くの映画フィルムの検査、データベース化、寄贈手続を行っているため、寄贈の申し出を受けたとしても具体的な作業に着手するには相当の時間を要することが伝えられた。まずは、株式会社白組サイドの寄贈対象作品のタイトルと映像フィルム本数、さらにそれらに関連する1.5次資料等の有無、素材・総量の目録が整理されなければならない。次回打ち合わせは、その資料の整理が済んだ段階で調整することとなった²⁸。

F) 今後の検討課題

本データベースがデジタルアーカイブ事業促進のために対象作品総量の把握と判別が不能な原版に対応可能な情報を集約し、デジタルアーカイブに移行するためのアーカイブに係る調査・判別に力点を置いているのに対し、NFCは既に収集している映画フィルムその“モノ”の調査から採取された情報を主軸にその作品を示すデータである。

NFCデータとの照合の結果、デジタルアーカイブ事業を実施する上で有力な手がかりとして

- a. 作品内容に関するメタ項目
- b. フィルムの仕様に関するメタ項目

²⁷ 巻(缶)数：基本的にどの作品も巻(缶)数やフィルムの尺長は同一でも、プリントは原版フィルムと異なり、大巻に編集する場合がある。また、巻が小さい場合、同一缶に複数の巻を収納しているケースもある。これらの事情により、同一作品のフィルムのなかに、巻数、缶数の違いを生じることがある

²⁸ 報告書「7」緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報・資料収集」の項を参照。

に加え、権利者関連情報収集の反映・管理をいかに行うかが重要な課題となった。

NFCをはじめ所蔵機関においてデータ整理されている作品が、上映可能な状態にあるとは限らないこともあり、所蔵情報として作品とリンクし一般公開することは、必ずしもアニメーション作品や所蔵機関活性化のメリットになるとはいえない。逆に問い合わせに関する煩雑な業務を引き起こす可能性が高い。このことから、デジタルアーカイブ事業としてのデータベースでは連動していても、一般公開情報として作品と直接ではなく、アニメーション所蔵公開機関としてどのように連携を図るかが課題となる。また、デジタルアーカイブ推進及びデータベース運用については、スタッフの専門性が異なるためマネジメントの統括を共通とし、情報共有を図りつつも、各々事務局機能を整備することが事業効率を上げることに結びつくと考えられる。

また、今回の調査から本事業に推進上、収集促進のための調査と収集後活用するために必要となる“モノ”から採取される情報を満たすことが必要とされることから、本データベースメタ項目の中で、特にTV作品・OVA作品については原版総量と連動する“サブタイトル”との関連が重要度を増していることが明らかとなった。



図6【データベース反映情報「みかん舟」】

3) 京都文化博物館

アニメーションの保管件数はフィルム11本、ビデオテープ182本。昨年度と比較して総数は微増（10本）。カテゴリーは京都で制作された作品を中心にして、戦前のフィルムアニメーションが多い。おもちゃフィルム（映画のフィルムをある程度の尺で適当に裁断し切り売りしたもの）や小型フィルム（9.5mm幅）のアニメーションも所蔵している。

アニメーション作品の保管件数は限られていること、所蔵資料管理としての運用を前提に構成され素材ごとではなく1作品に対して情報管理を行っている。

同館におけるデータ作成の特筆事項として、作品の略筋、ストーリーは結末まで表記しないようになっている。これは作品上映時に鑑賞者に配布する解説や広報資料に載せるストーリーでは、結末を事前に明かす（ネタバレ）を回避する必要があるため、結果的に広報に関する意識を色濃く持った内容になっている。

本データベースに関して、アニメ作品のデータベース化 → デジタルアーカイブ化というプロセスの中で、作品内容のデータベースと資料（デジタルデータ）管理のデータベースの違いを認識した上で、資料（デジタルデータ）の管理を見据えた現データベースの充実の要望があった。

また、これまでの経験を通じて作品と素材を関連付けるためにTVやOVAのシリーズタイトルに合わせ、同レベルでサブタイトルのデータ拡充と、データクオリティーの観点から、しかるべきタイミングを見て、専門家による校正・校閲の必要性和コストについて課題が提起された。

加えて、現存する作品コンテナの中でも、小型フィルム資料とビデオ資料の劣化・散逸に関しての危惧が述べられた。小型フィルムは画像の面積が小さく、劣化による損失が相対的に大きい。ビデオ資料に関しては、劣化が外見から判断が難しく、また、情報を電子的に読み取る仕組みのため、しっかりメンテナンスされた再生機器が必須であること。これらのことから、早急に適切な保存条件での収蔵する必要があることと、できるだけ早くデジタルデータ化して、より多くの情報を救うようにすべき、との意見が聞かれた。

<提供していただいたモデルデータ例>

『煙突屋ペロー』

1930（昭和5）年／童映社作品／23分・モノクロ・アニメーション作品

形態：16mmフィルム

長さ：817 ft （23分）

画角：スタンダード

音声：トーキー、モノ

音声記録形式：エリア式

原作・監督・脚本・演出：田中喜次

字幕：ひら隆三

復元版プロデュース：伊藤正昭、沼田かずみ、田村潔 復元版（昭和62年）

制作協力：（株）シネマ・ワーク、（株）グループ・タック

語り：常田富士男

概要：

トム・タム国の煙突屋ペローは、鳩を救ったお礼に“兵隊の出る卵”をもらった。ある日、王子の汽車が国一番の大きな街チクタク市に到着した。好奇心のあまり、汽車を発車させ壊してしまったペローは裁判で死刑の判決を受ける。処刑当日、この世の見納めに煙突に登らせてもらおうと、敵兵が攻めてくるのが見えた。ペローは鳩からももらった卵を使って敵と戦い、トム・タム国を救った。罪を許され、郷里へ帰るペロー。帰郷途上、彼の目に飛び込んできたものは、あまりにも痛ましい戦争の傷跡であった。

日本におけるアニメーションは北山清太郎氏、下山凹夫氏、寺内純一氏らの『凸坊新画帳』（1914年日活向島）、『凸凹新画帳』（1914年天活）に始まる。昭和初期、ミッキー・マウス、ポパイ、ベティ・ブーブ等のアメリカ製アニメーションがヒットし、アニメーション人気は次第に高まってゆく。京都では、政岡憲三氏が呑平プロダクションを下鴨に設立（1926年）、松竹と提携し本格的アニメーションの製作に乗り出す。影絵を得意とし、芸術性豊かな政岡漫画に続いたのが、「童映社」（1929年設立）であった。昭和初期、世界恐慌と大不況という社会不安と、それに伴うプロレタリア運動は傾向映画という形で映画界を席卷する。

また、撮影から上映、興行に至る映画的環境の全体的な向上・普及は、個人的、市民的視点さえも映画メディアに乗せることを可能とし、映画は芸術、娯楽としてだけでなく、イデオロギーや市民的メッセージさえも発信するメディアに成長していった。そんな中、同志社の学生を中心に10名のアマチュアで組織されたのが「童映社」である。同社は約4年の間に短編影絵アニメーション4作品と実写3作品を製作、「コドモ・シネマ会」という自主上映組織まで運営し各地で上映を行う。

童映社同人は1932（昭和7）年、J・Oスタジオの大沢善夫氏を説いて漫画部を組織、同社の主要メンバー入社により発展的に解散する。童映社の第3作が約2万コマの影絵アニメ『煙突屋ペロー』（1930年）である。田舎から都会に出てきて、煙突屋をするペローは、大好きな「汽車」を大破させたことにより死刑を宣告されるが、「兵隊の出る卵」を使うことにより自国を勝利に導き、免罪され、

褒美までもらう。彼は母の待つ故郷へ凱旋するが、帰郷途上の車窓には、瓦礫、死体、真新しい墓標が続く。それはかつて見た田園風景とは別のものであった。彼は自国の危機に際し、強制されることなく、主体的に「卵」を使った、その責任が彼の心にのしかかる。「戦争を意識して作ったわけではありません。反戦というより、平和を願う気持ちから作ったのです」との作者の言葉通り、本作は具体的、外的意味での戦争というより、むしろ個人の心の中に戦争の芽を認識させる。文明、テクノロジー主導に向けシフトする時代、戦争は主人公ペローの自己実現の過程と重ね合わされて、より普遍的な「平和への願い」に昇華された。

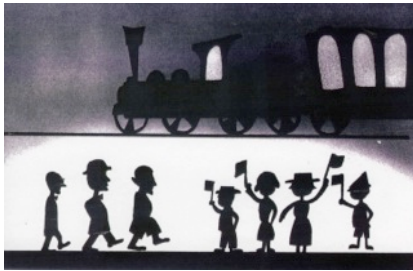


図7【『煙突屋ペロー』(1930年)】 図8【『煙突屋ペロー』(1930年)】

⑤ 散逸作品調査

散逸作品については可能な限り早期に、関係者が一体となって着手すべき命題であるという共通認識のもとで、特に関係が深い現像所4社に協力を得て、①4社各社ヒアリング → ②各社内調査 → ③総括：4社プロジェクト会議 が行われ検討を進めた。

これまで課題として挙げられている、権利者が不明、もしくは商習慣上やコストの問題で長年現像所に預けられている原版の散逸・劣化・消失の危機への対応が急務とされている中で、現像所事業が厳しくなり、これまでの商習慣上、管理義務を持たずほぼ無償で預かっていた原版を各社に返却するか、有料で保管するかについて真剣に取り組むべき時期となっている。

また、この状況はアニメーションだけではなく映画やドキュメンタリー、CM等に全て通じる問題だとされた。解決に向けて、現像所として長年留め置かれている原版のコストを負担しながら、さらなるコストをかけてフィルムの内容を確認し権利者を確定することは非常に厳しいこともあり、今後、本事業を通じて、国、業界、専門家が一体となって進めることが重要だとされた。

対応が急がれるが、解決するためにはかなりのコストがかかる可能性のある原版保管状態は以下の2例。

- ・オーファン作品

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

- ・原版管理者不在、上映素材や制作素材保管コストの捻出が困難な作品

商習慣上、作品の原版の所在に精通しているのは制作会社であるが、フィルム原版の多くは現像所等に預けられていた。フィルム利用の機会激減により現像所での保管が困難となり、返却を進めている状況が明らかになった。現在のビデオ原版、デジタル原版作品では、制作会社

や製作委員会及びその幹事会社等に原版を引き渡すケースと、制作会社がその役割を担うケースに分かれる。問題は、原版を長期的に保管する倉庫や適した環境を求めることに対するコストの捻出が担保されていないことである。現像所及び返却先企業等の現業を圧迫するほどの累積コストになる可能性が非常に高い。また、返却先企業での保管がなされず廃棄されるケースもある。

本年度は、現在各社としてどのような対応を行っているか、また本格的にプロジェクトとして対応する場合の課題、事業スキーム、体制等について、①4社各社ヒアリング → ②各社内調査 → ③総括：4社プロジェクト会議 の要領で調査・検討を行った。

1) 株式会社東京現像所

現状の取引の中で判別可能な原版に関しては、原版を持ち込んだ会社に保管に最適な環境の倉庫を紹介するか、自社で借りている保管環境が整っている倉庫に有料で預ける方向で返却を進めている。原版管理データに関して刷新を進める方向で検討しているが、現在活動している企業にとっては有益だが、会社が所在不明となった原版についてはなす術がない。

オーファンとなった作品の原版について、缶を開けて確認するのもリスクが高くなる一方である。本事業で一元的に解決することが重要だと考えている。アニメーション作品と併せて映画等の作品も問題は同じ。

2) 株式会社 IMAGICA

権利者や関係者を特定するための社内プロジェクトを組織し対応にあたっている。本事業との連携で解決が促進でき、具体的にスキーム等が組まれるのであれば連携をしたいと考えている。社内プロジェクトとして着手し始めているが、コストをかけても権利者も関係者も見つからないケースがかなり多く、本事業との連携で解決が促進できて具体的にスキーム等が組まれるのであれば連携をしたいと考えている。

3) 東映ラボ・テック株式会社

昨年度と状況は変わらず、原版という意味では東映ラボ・テック（株）としてではなく、世の中に存在する原版の多くの状況は悪化しているといっている。試験的に判別を試みたが、過去に遡れば遡るほど、長年置かれていた原版は缶の掲載情報を見ただけでは、アニメーションか映画かそれ以外か判別がつかないものが多くなる。アニメーションだけを対象とした場合、アニメーションかそれ以外か、その判別のための情報とスペシャリストとフィルムを扱える専門家が必要となる。いずれ、アニメーションも映画も日本にとって重要な戦略的コンテンツであるのに変わりはない。判別のコストを考慮するのであれば、むしろ、フィルムや磁気テープといったメディア別で調査をすることの方が適切だと考える。

4) 株式会社 ヨコシネ ディー アイ エー

同業他社と同じくフィルム原版保管・返却の状況は、昨年と同様で大きな変化はない。原版保管に関しては、保管場所の確保が難しいと同時に環境維持に苦慮している。社内の倉庫での保管には限界があり、当社が（権利者に代わって）コストを負担して外部の倉庫等に保管委託することはさらに困難である。また、フィルムの劣化が進むとしても、特にオーファンフィルムの管理は今後さらに難しくなると考える。保管中のフィルム劣化を防ぐには、国等の公的機関の支援は欠かせず、本事業で具体的な解決策が見えれば、可能な限り協力していきたい。

<総括：4社プロジェクト会議>

現像所に存在している原稿は権利者にとっては資産なので、権利者特定可能であっても不明となっても、全て社会的には権利者が存在しているため現像所の一存でその存在を公表することは難しい。一方で、原稿権利者は無償で留め置き、現像所がコストを負担して倉庫に預け続けるのは事業上困難である。また、現像所はおおむね会社、作品名、素材の種類で管理しているので、アニメかそれ以外かをデータ上、また現物の缶に記載している情報だけでは判別できないものが多数ある。また、現像所はあくまで映像産業の商流の1つの通過点なので本来は依頼者からの要請がなければ原稿に手を付けることはない。

本事業の中で、以下の点を明確にすることによって協力体制の確立が可能である。

依頼者	権利者が明確な場合：現像所に原稿を持ち込んだ制作会社又はそれに準じる会社 権利者が不明な場合：国又はそれに準じる組織
調査対象	目的はアニメーション作品であるが、アニメーションとして全ての仕分けができていない状況もあり、映像作品またはフィルム、磁気テープ等素材の種類で調査を行う
調査手法 (データベース情報採取)	各社対応も考えられるが、オープンであるか否かをある程度特定し、例えばフィルムに関しては全てフィルムセンターに集約し、各社の専門家が協力して、「作品カテゴリーの仕分け」「劣化調査」を同時に行うことが適切だと考えられる。
原稿管理 (アーカイブ)	フィルムはフィルムセンター、磁気テープについては、適切な保管環境と再生機器や技術の課題も深刻なので専門所蔵機関が必要だと思われる。
デジタル化	デジタルが必ずしも適切か否かは現在判断がつかない。現像所業界も映像業界、音楽業界等ハードメーカーにふりまわされることなく安定した状態を、一丸となって検討することが重要。

前述の状況がある程度整った段階で、プロジェクトの全体的像を明らかにし事業試算も適切に行うことが可能となる。また、時間と人材は失われる一方であり、劣化もまた進行する。結果として、早期実現が事業全体のコストを下げることに繋がるとされた。

(5) データ入力改善

① データ入力

データベース入力ツール及びマニュアル作成

平成23年度作成メタ項目及びデータ入力ツールを元に、本年度新たに追加されたメタ項目への対応と全体的な効率の向上を目的とし、データ入力ツールの仕様変更、機能追加を行った。さらに、運用プロセスの中で数回にわたり改善が図られている。

② 入力時の表記ルール

本年度では平成23年度作成表記ルールに基づき大きな変更点なく運用されることとした。

③ 入力ツール

平成23年度に活用した入力ツールはWEB版とエクセル版の2種類でありバージョン1とした。本年度はバージョン1をベースに活用を行ったが、協力社の担当者及び入力作業チームの意向によりWEB版を共通で活用することとした、一方で、メタ項目の精査・拡充の工程の中で大幅な仕様変更は3回におよび、WEBシステムとしての機能向上に努めた。

協力社及び各社担当等の入力ツール利用者が増えたため、事務局からシステム変更に関するお知らせや、変更が可能な作品タイトルの一覧表示等を可能にした。入力フォームには、データの定義や表記の際のルールが表示されており、マニュアル等を入力時に参考とせず、表記された情報を読みながらデータ入力することが可能になっている。その結果、入力者のストレスが改善されたという意見が寄せられた。

以下、入力ツールの主な改善ステップをそれぞれバージョン2、3、4として示す。

表 11 【入力ツールの主な改善ステップ】

改善ステップ	主な改善内容
バージョン1	入力フォームの改善メタ項目数の追加により入力フォームが画面内に収まらないため、「基本情報」「解説・ストーリー」「キャラクター説明・メインキャスト」「関連作品・メインスタッフ」「サブタイトル」「主題歌・楽曲」「画像ファイル数」の7分類で画面の切り替えを行えるように変更を行った。 キャラクター紹介・メインキャスト・解説・ストーリーの項目の入力操作を改善した。
バージョン3	本年度改定が行われたメタ項目に対応するため、項目の追加を行った。 <基本データ入力フォーム 追加項目：映倫番号・映倫区分> <メインキャラクター・メインキャスト入力フォーム > <主題歌・楽曲入力フォーム>
バージョン4	本年度改定が行われ、テスト入力を行う「多クール情報」「各話情報」の入力が行える各話・拡張情報入力システムを作成、一部情報入力者のシステムに追加された。

【別添資料アニメ2】：入力システムとその改善点

(6) データベーステスト版公開及びアンケート調査について

アニメーション分野において、一般公開を視野に入れデータベーステスト版を用いて限定公開を行い、アンケート調査・分析を実施することにより、次年度以降に想定される、一般公開に向けたデータベース活用ニーズの把握とデジタルアーカイブの方向性を考察することを目的とした。

① 実施概要

実施目的：平成22年度より構築中のデータベースに関する方向性の検証を行い、本事業の今後の可能性と方向性を検証する。

- a. データニーズの把握
- b. メタデータ検証
- c. 検索キーワードの方向性検証
- d. デザインの方向性検証
- e. 公開に向けた課題の抽出
- f. デジタルアーカイブ事業のニーズの把握

実施内容：アニメーションデータの特徴として現在試験的に搭載されている静止画、及び製作に関わる会社取り纏め制作情報、雑誌やムック本等に掲載された詳細情報等の編集記事の転載等、各社によって情報や権利に関する取扱い(管理)状況の違いから、平成22年及び23年度の調査報告に示されるように、限定された期間と場所による公開を条件に満たす「東京アニメセンター」にて以下の要領にてテスト公開を実施。

事務局：アニメーション分野事務局 (社) 日本動画協会

実施期間：2012年12月22日～2013年3月24日

(東京アニメセンター開館日及び東京国際アニメフェア開催期間)

実施方法：iPad6台にテスト版として平成23年度β版情報を公開。実際に操作の上、アンケート回答を頂く。メディア芸術デジタルアーカイブ事業に関するプロジェクトの概要等紹介用展示パネルを活用しプロジェクト全体の周知を図る。質疑応答に関しては、東京アニメセンタースタッフ及び当事務局が適宜対応。

調査対象（目標）：アンケート回収数300（業種・属性別目標設定及び実施結果）

表 12【回答者属性目標設定及び実施結果】

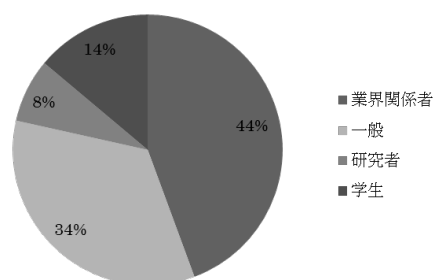
業 種	目 標	結 果	備 考
アニメーション業界関係者	100名	134名	
評論家・研究者	50名	23名	
一般	150名	145名	内学生42名
合計	300名	302名	

② 回答者の職種について

有効回答数302件における職種の大分類はグラフ1の通り。44%を占める134名のアニメーション業界関係者に含まれる職種は、アニメーション、ゲーム、玩具、TV・ラジオ、映像・販売、音楽・音声関係（声優含む）、広告代理店、出版である。

一般145名は、電気・通信、官庁・組織、商社、金融、サービス、医療、製造、学生、その他で構成され、145名中42名が学生となっている。また官庁・組織の回答者中で、職種を美術館・博物館等の経営者・企画運営従事者と記入した方はそのまま官庁・組織の属性とし、職種を美術館・博物館等学芸員と記入された方々は教育・研究者に分類している。

グラフ 1【業界比率】



③ アンケート結果報告

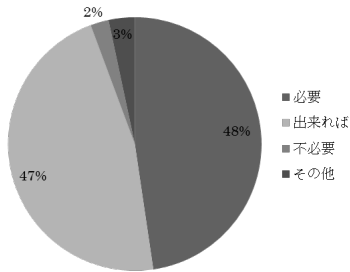
本事業における事業推進段階を「データベース」「アーカイブ」「デジタル化」の3区分とし、それぞれのニーズ分析の結果、アンケート対象者の属性に関わらず、「データベース」「アーカイブ」に関しては、その必要性も期待値も非常に高くなっていることが明らかとなっている。

アンケートの有効回答数は302件で、そのうち「データベース」「アーカイブ」「デジタルアーカイブ」共に不必要との回答はそれぞれ1%～2%であり、属性を問わず大多数の回答者が「必要不可欠・できればあった方がよい」と答えている。

今回のアンケート調査における「実施目的」のうち、a.～d.、f.についてはかなり具体的な結果が示された「e.公開に向けた課題の抽出」については、自由記入等や公開場所のスタッフに対しコメントをされた内容として、画像、デジタル化素材等多岐にわたる利活用の範囲と権利処理、予算、継続性、着手順等についての意見集約にとどまっており、慎重かつ十分な討議が必要とされる。

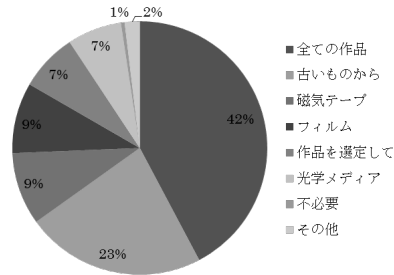
以下、アンケートの概要を掲載する。詳細に関しては【別添資料アニメ3】を参照。

グラフ2【本データベースについてご意見をおきかせください】



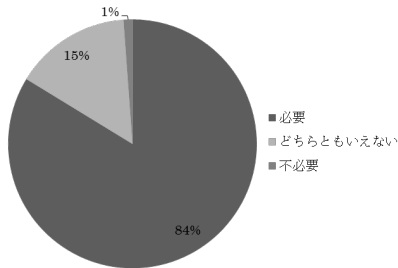
95%が必要と答え、2%が不必要

グラフ3【作品原版の収集・保存(=アーカイブ)を促進する必要がある。】



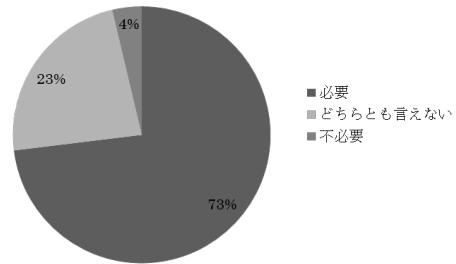
97%が何かしらの形でアーカイブが必要、1%が不必要

グラフ4【原版等のデジタル化を促進することについて】



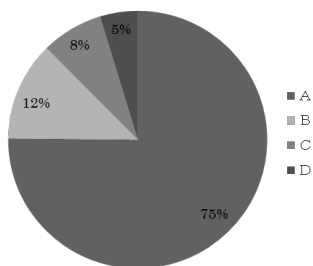
84%が必要と答え、どちらともいえないが15%、1%が不必要と回答

グラフ5【アニメーションの制作素材のデジタルアーカイブ化について】



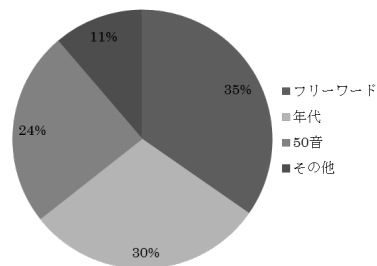
73%が必要と答え、23%がどちらともいえない、4%が不必要

グラフ6【メタデータ検証】



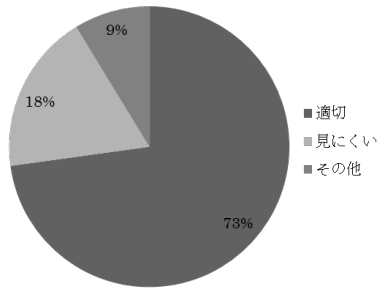
メタ項目・情報量の違いによりモデルデータA～Dを示し、テスト版に併せて回答者の操作の目安とした。結果、画像は必要不可欠、サブタイトル及びスタッフ等の情報の充実を含め、より豊かな情報が求められた

グラフ7【検索キーワードについて必要と思われるもの】

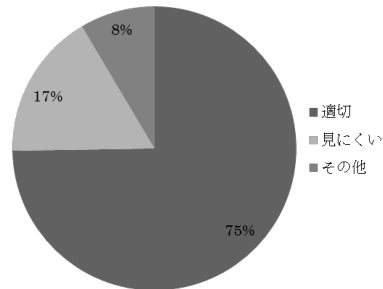


検索キーワードの方向性を検証する設問に関しては、1位「フリーワード検索」35%、2位「年代検索」30%、3位「50音検索」24%、「その他」には「スタッフ・製作/制作会社」検索32件、「声優・主題歌・挿入歌・音響」等の楽曲関係検索機能27件、「ジャンル」検索26件等

グラフ8 (デザインの方向性)【画面表示について】

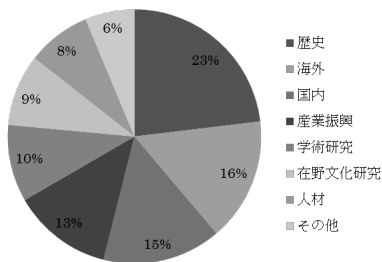


グラフ9 (デザインの方向性)【作品情報表示について】



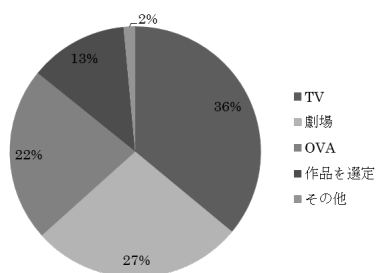
現状テスト版はシンプルで良いとの評価も高いが、今後一般公開に向けて機能向上に関する改善を望む意見も少なくない。特に、機能重視のデザイン性を求める意見とエンターテインメント性や画像検索、将来的には動画検索も考慮したデザインを求める意見と2極化している。が、共通の意見としては文字の大きさ、検索結果の絞り込み表示についての要望である

グラフ10【本データベースの役割として期待すること】



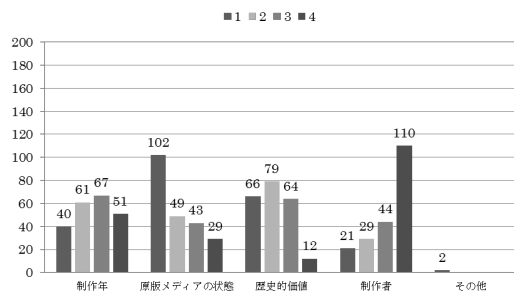
9つの要素に対して複数回答による分析を行った。属性に関わらず高い割合を示したのは、本事業を通じて日本の国としてアニメーションに関する公的ポジションに立脚し『「アニメーション作品の長期的な保存と文化的活用」と「歴史的網羅性」を高め、これまでにない質と量の情報を国内外に発信する。その結果、産業振興、学术研究等へ結びつきアニメーション業界及び関連業界に多様な人材育成が実現される。』という展開が望まれていることがわかる

グラフ11【デジタル化にあたって着手すべき優先順位】(複数回答)



最も多かったのは、「TV作品」次いで「劇場作品」「OVA作品」「TV作品とOVA作品」を同列で上げていケース。TV作品は放映終了後原版的移動が激しいこと、OVA作品は短期的に製作会社の組成・解散・再編等が多く、散逸・劣化・消失の可能性の高い作品として危惧されていることが大きく影響しているといえる。

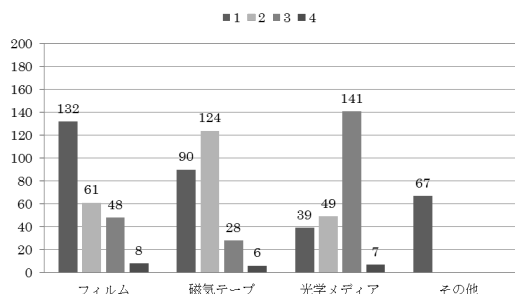
グラフ12【着手すべき優先順位について】



デジタル化に着手する上で優先順位を決定する要素として、原版的状態と歴史的価値に重点を置くべきとされた。

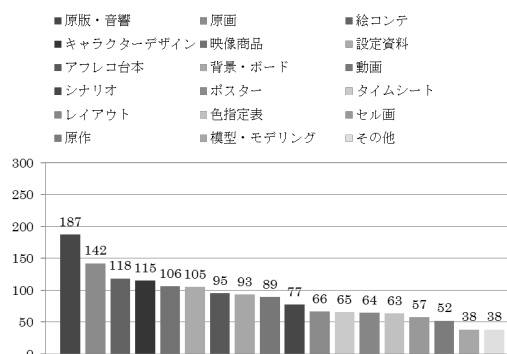
(選択項目に優先順位を記入)

グラフ13 【デジタルアーカイブ化にあたって優先すべき原簿メディア】（複数回答）



原簿メディアの中で優先すべきはフィルム、磁気テープの順であるが、1、2位の数値を加えると磁気テープの重要度が高いことがわかる。

グラフ14 【作品の収集・保存（＝アーカイブ）対象として必要と思われる資料について】



作品原簿の収集・保存（＝アーカイブ）対象として必要と思われる資料について、最悪原簿が何らかの理由で失われたとしても作品の再生が可能な制作素材があげられている。

1) 特記事項

全体を通じた特記事項として、アーカイブ及びデジタル化という保全の観点から「TV作品と磁気テープにに対する緊急性が高い」「早急に対応すべき」だと考えている回答者が非常に多かったことが挙げられる。

・グラフ10参照（設問2-7）

日本のアニメーション作品の恒久的保全についての項で、複数選択の中で不必要とした回答は1%、全ての作品を対象とし、古い作品から順に、原簿メディアがフィルム・磁気手テープのものから着すべきと答えている。この時、フィルムと磁気テープに関しては9%ずつの同率となっている。

・グラフ12参照（設問2-8）

日本のアニメーション作品を恒久的に保全するために、原簿等のデジタル化を促進することについての項で、デジタル化が必要と答えた回答者は84%、着手すべき作品の優先順位では1位はTV作品（32%）、劇場（27%）、OVA（22%）原簿メディアの優先順位では、1～4位までのすべてを記入とした。単独順位で見ればはフィルム（132名）、2位磁気テープ（90名）となるが、1位・2位に記入した回答者数でみた場合、磁気テープ（214名）フィルム（193名）と逆転する。

また自由記入の中でも、磁気テープ保存に向けたへの早期対応をするべきとする内容が多く見うけられた。一方で光学メディアも信頼できないという回答者も少なくない。

2) 自由記入について

最後の自由記入になんらかのコメントの記入者は、302回答者中150人と回答者の約半数となっている。これは、回答者の関心度の高さを示す指標ととらえられる。

以下に属性別に見た記入の傾向と代表的な意見を抜粋・要約する。

A) 業界関係者の自由記入

産業振興の観点からも本事業へ期待しているとの意見が多い。ただし、静止画をはじめとする動画等が必要不可欠であること、見やすい（使いやすい）画面や操作への工夫の必要性等についての

苦言に加えて、本事業の継続が何よりも重要であるとの指摘や、保存の方法論を展開する等の多種多様な意見が書かれている。また、本事業へのより具体的な要望も目立った。例えばビジネス支援ツールとしての活用や、著作権管理を明確にすることで海外等への販路拡大につながっていくこと等が期待され、国と業界の協力関係への必要性が説かれている。回答者が感動した作品等を次世代へ残していきたいという意見も多く、アニメーション業界で仕事をする人にとっての教育支援や技術の底上げになる可能性を指摘する意見も多くなっている。

- ・アニメーション制作会社の制作スタッフ、アニメーターも使用できるようなデータベースをお願いしたい
- ・アニメーションが誕生してから100年。芸術がその黎明期から発展の過程を全て収録されることは、歴史上かつてなかったこと。この事業は、アニメーションの今後の発展、調査研究において大きな意味を持つと思う
- ・ある時期がきた時点で、英語化は実施すべき。外国の研究者やファンだけではなく事業関係者からの注目や情報に対するの渴望を鑑みると事業販路の領域を確実に広げる支援ツールになる
- ・アーカイブ室をここ数年立ち上げている。どのフォーマットで保全するか判断が難しい。ハードに左右されない仕組みをもたない限りコストはかかる一方。デジタル化の前に長期保存可能な環境を整理すべき。日々散逸、消失、劣化は進んでいる
- ・本当に永年にわたって保存してもらえるのか？予算がない等の事でなくなったりしないのか？キチンと保存してくれるのか？適材適所にやってくれるのか？ムダな仕組みやハード、人間に金を使わないでほしい

B) 教育・研究者の自由記入

国と製作サイドとの役割分担についての考察をはじめ、費用対効果、持続性、制作会社のビジネス推進とアーカイブ等の負担軽減等、数は少ないが非常に貴重な意見が出された。また、ハード（再生機）に依存するべきではない、全ての間制作物を残すのは際限がないので厳選すべき、個人での保全には限りがある等の専門的な意見が聞かれた。

- ・日本の文化として後世に残すべき
- ・自由に観ることができるようにしてほしい
- ・簡便かつ適正コストで活用できるようにしてほしい
- ・商業アニメーション中心のデータベースなので、商業的側面のデータ（製作予算や視聴率等）も盛り込めるとよい。関連する文献の記載まで広げられると学術的意義が高くなる
- ・業界の制作に関わった方々が中心になって行うことが重要。デジタル化は必ずしも適切ではない。ハードの変化に伴って追加コストの追っかけっこになる。データベースだけでなく、VHS、磁気テープの再生機も同様。デジタル化の前に現物を保持することが優先されないと、間に合わないのでは？

C) 一般の自由記入

本事業の告知拡大や对外発信についての言及が目についた。wikiとの差別化や、業界の閉鎖性を指摘する意見もあった。

- ・国内外に向けた発信力として期待する。一個人が趣味としても利用できるし、研究者が学術的に利用できるし、関係者が技術継承として利用できる。そのように、幅広く利用できるものがあればよいと思う。たくさん作品があって、そのどれもできれば残していくほうが良いのだろうと思うのでぜひともこういったDBのようなものやアーカイブ等による記録、保存活動は続いてほしい。iPadで検索できるというのは操作性も良いし、気軽に使えて良いなと思った

- ・作品の絵やアニメーションそのものが少しでもみられる方が自分たちの子ども世代に向けた情報として重要。絵本や書籍に復刻版があるように
- ・幼いころみた作品の保存が気になります。TVで再生できない作品等はどうなっているのでしょうか？ 日本の文化として保存してください
- ・まず先にすべきは、1910～1960年代までのフィルム等の今後の保存を最優先し、そのための情報を得るために日本中にもっとアナウンスするべき
- ・wikiをキレイにしただけの感じで、これならやる必要はないと思う。もっと文化庁の立場を利用し、映像画像を使用して、ただのデータベース（文字情報のみ）ではないものをつくっていただきたい

D) 学生の自由記入

本事業への期待が多く寄せられた。また、親の世代が見た良いアニメーションを見られるようにしてほしい、海外へ紹介してほしい等の意見が出された。

- ・作品や制作素材は1日1日失われていっている。そのため一刻も早くデジタル化を進めていくべき
- ・アニメーションの情報と共に、作品（動画）を自由に見られるサイト・場があってほしい。アニメーションの情報が見られるのなら、そのアニメーションをいっしょに見たいと思う
- ・海外にもっと売る
- ・海外の若者とアニメーション交流会をやりたい
- ・見てみたいと思う古い作品はいくつもあるが、人気のある作品しか配信されていない
- ・このデータベースをみて、母に聞いていた作品を知ることができた

(7) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録

散逸・劣化・消失等、緊急性を要する2つの案件に関して、本事業の推進上の留意点の考察を行った。

① 株式会社白組

<経緯>

(株)白組代表取締役 島村氏が東京芸術大学や、他の教育機関・クリエイターたちに向けた講演会等で活用整理した複数のアニメーション作品が、原版、プリントに関わらずメディアの状態が思わしくなく、このまま会社や個人で管理していても劣化する一方であるとの状況があった。それはまた、同様の原版の劣化問題を抱えながら対応できないアニメーターや企業の課題でもある。そのため、本事業における散逸・劣化・消失等への対応と同期したデジタルアーカイブの試みとして取り組むこととした。

<寄贈対象作品の考え方と課題>

- ・上映機材の問題から再現不可能な作品
- ・手元に置いておきたいが、劣化の条項から見て安定した環境での保管が急務の作品
- ・次世代育成、日本のアニメーション文化振興のために長期的に活かすべき作品
- ・CMアニメーション等やTVアニメーション等を含めフィルム以外の磁気テープや原版作品の対応についてどう考えるべきか
- ・権利処理のために連絡すべき対象者連絡先や状況等を把握するための調査に要する時間
- ・寄贈作品を修復またはデジタル化を実施した際のデータのフィードバックについて

<寄贈に関するNFC規程>

- ・東京国立近代美術館における映画フィルム及び映画関連資料寄贈等受入れ規程【別添資料アニメ4-1】
- ・東京国立近代美術館映画フィルム複製利用規程【別添資料アニメ4-2】
- ・東京国立近代美術館映画フィルム等貸与規程【別添資料アニメ4-3】

<現状>

- ・寄贈に関するNFC規程を関係者共有しながら、寄贈対象作品リスト作成及び権利関係の調査を進めている

<今後の対応>

- ・寄贈対象作品リスト作成が整い次第、再度NFCとの打ち合わせを実施する予定

② 脚本アーカイブス推進コンソーシアム（以後脚本アーカイブス）

平成17年度より進められてきた脚本アーカイブスが、2012年脚本アーカイブス推進コンソーシアムへと発展を遂げ、これまで収集・整理・保管を行った作品を、社会環境の変化により移管先を選定し、2013年3月中に他の所蔵機関に収蔵するという状況の中で、特にアニメーション作品に関わる、脚本、絵コンテ、及び関連資料の移管先について一般社団法人日本動画協会（以後AJA）に検討を要請した。AJAとして検討の結果、脚本アーカイブスが長期的に保管可能な適切な機関の継続的検討を行うことを前提に、短期的移管先として諸条件について協議を行った。

(8) 総括

平成24年度の実施成果を踏まえ、今後の継続的なデジタルアーカイブ事業の推進のために、デジタルアーカイブ事業を形成する「データベース」「アーカイブ」「デジタル化」3つのフェーズごとの進度を上げ、利活用に関するプログラムを明らかにし、同時並行で進めることが求められている。その上で、各フェーズで収集・採取される情報を適切にデータベースに反映することが事業全体の精度とスケールを拡充する結果に結びつくことになる。

① データベースフェーズ

- ・歴史的網羅性の高い日本のアニメーションデータベース
- ・一般公開に向けたデータベースの定義とメタ項目の整備
- ・画像データ導入
- ・サブタイトル拡充
- ・サブタイトル毎の詳細情報データ作成
- ・英語化の検討
- ・世界的映画祭等の受賞歴を基準とした短編アニメーション作品

現在アニメーション作品の範囲は、劇場、TV、OVAであり、総タイトル数はおよそ8,900作品に上る。詳細情報に着手されている1,712作品中、一般公開時に確認は必要とされるが画像協力作品は約300作品。英語又はローマ字入力されているのは約500作品、サブタイトル31,482話となっている。想定されるサブタイトル数はおよそ160,000～200,000話とされているが正確な総数についてはさらなるデータの拡充が必要とされる。また、2010年以降際立っているOVA作品の初出が書籍の付録というケースにおいてODA（オリジナル・ディスク・アニメ）作品への変遷を含め、メディアの定義と変遷を再考し、次年度に向けてメタ項目のさらなる拡充と整備を前提としたデータベースが必要とされる。以下に、データベースに関わる運営の方策をまとめる。

<データスケール拡充と精査向上のための効率的な運営の主な方策>

- ・事務局によるセンター機能の強化
- ・協力社にとっての利便性の充実と、協力社数の拡大とさらなる連携強化

- ・1917～1959年、1960～1988年、1989～1999年、2000～2005年、2006年～2009年、2010年～2012年、2013年以降の年代区分ごとの専門家を含めた協力社及び体制の組成
- ・所蔵機関連携の強化
- ・所在情報及び原版情報（フィルム・磁気テープ・光学メディア）等“モノ”に関わるメタ項目導入
- ・画像データの形式、管理規定等のルール設定
- ・現存する公式サイト等の情報との連携促進
- ・基本情報の英語化に関する検討

② アーカイブフェーズ

- ・喫緊の散逸・劣化・消失に対応して作品原版の保全を図るモデルアーカイブ推進
- ・特にTV作品調査、磁気テープのアーカイブ促進、所蔵環境の整備
- ・所蔵機関連携による磁気テープに関する（映像マイグレーション等）事例検証
- ・アーカイブ可能な状態にするための権利関係に関わるガイドラインの検討
- ・モデルアーカイブを通じた原版と1.5次資料に関する総合的なガイドライン策定
- ・アーカイブされた作品の利活用の範囲・規定等の検討
- ・国立国会図書館へ納本制度活用の周知徹底
- ・東京国立近代美術館フィルムセンターへの寄贈制度活用の周知徹底

本年度は昨年度に引き続き国立国会図書館・東京国立近代美術館フィルムセンター・京都文化博物館の3機関とのデータ連携に関する調査、及び4つの現像所が保管している預け主不明の膨大な保管物であるオフファン作品に関する対応機関の現況調査の結果、ほとんど対応策なく未着手の状態が続いている。

オフファン及び本事業検討当初から問題視されている、TV・OVA作品の主流であった磁気テープの散逸・劣化については、専門所蔵機関がないこと、再生機の製造停止と老朽化により再現性が危機的なこと、権利者不在等が深刻な問題となっている。これらの問題を解決し、アーカイブを推進するためには、利活用の範囲と対象者、利活用者側の費用発生の有無を項目ごとに設定し、対応可能な権利の整備がなされることが大前提となる。デジタル化された作品も同様である。このままでは遅々として進まない状況が続く散逸・劣化は日々進み、手の施しようがないことも共通の認識となっている。

本年度、対応を迫られた「緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報・資料収集」に関する2案件を通じて、既存組織の形態にかかわらず、ただ無償で保管し、整理、デジタル化を図り続けることは困難を極めること。何らかの形で、有効活用され事業性＝運営に必要とされる事業収入あるいはそれに匹敵する社会的評価を得ることが必要条件とされている。生きた事業として、本格的な展開を望むために、有償での利活用を含めた事業環境の整備が不可欠となっている。

<アーカイブ推進のための方策>

- ・専門所蔵機関の構築による所蔵環境の整備、安定した視聴環境の整備
- ・既存アニメーション所蔵機関との連携
- ・TV局、映画製作・配給関連会社等のアーカイブ状況の把握
- ・利活用可能な権利関係の整備
- ・オフファン作品に関する法整備
- ・アーカイブの時点で採取される情報のメタ項目整備、データベースへの反映
- ・アニメーション分野の専門家によるモデルアーカイブを通じたガイドラインの作成
- ・公開・非公開の判別ルール化

③ デジタル化フェーズ

- ・アーカイブ作品のデジタル化

- ・特に磁気テープの対応
- ・デジタル化の手順と保存フォーマットの検討
- ・デジタル化された作品の利活用の範囲・規定等の検討

＜デジタルアーカイブ推進のための主な方策＞

- ・デジタルアーカイブ事業 総合ガイドラインの構築
- ・データ・アーカイブ・デジタル化を一貫して運営する事務局体制の強化
- ・デジタル化された作品の限定公開の一つとして運営され、既存所蔵機関との連結センターという性格を有する専門機関の設置
 - ・対象者と利活用の範囲・規定、利用に関する有償・無償についての想定

④ 運営体制

データベースの更新・運営、アーカイブ推進・運営、デジタル化推進・運営を統括で行い、フェーズ毎に創出される情報の共有とデータベースへの反映を行う。また、利活用を促進するための権利関係等事業の仕組みを含めた、総合的なデジタルアーカイブガイドライン策定し、その方針のもと一元的に推進し本事業の関係者相互の合意形成を図り、早期実現に向けた運営体制の確立が急務となっている。

①～④に示す、フェーズそれぞれの要素を踏まえ本事業を一体的に推進するために、より専門性が高い実務的な事務局の編成を試みる事が重要となる。

- ・アニメーション制作進行経験を持つアーキビスト
- ・フィルムや磁気テープ、光学メディア等映像に関わるスペシャリスト
- ・幅広いアニメーション業界関係者
- ・過去作品及びこれから製作される新作品に適したアーカイブ推進方策の検討
- ・デジタルアーカイブ事業 総合ガイドラインに盛り込むべき権利関係の検討チームの組成

今後、これらを踏まえアニメーション分野におけるデジタルアーカイブガイドラインの構築を基軸に、デジタルアーカイブ所蔵機関の必要条件を明らかにするとともに、データベースでは特にサブタイトルのデータ拡充を目指す。その上で、本事業の長期的な事業運営に関する、事業概要、スキーム、運営体制について検討を進める。

3. ゲーム分野

ゲーム分野における、本年度の活動内容について、一部変更のあったものも含め以下において詳細を記載していく。

まず(1)において、本年度の活動内容を、まず事業における課題を整理した上で、本年度活動目的を設定し、同目的に沿った活動概要を記す。(2)では、本年度活動を進める上での取り組み体制について記す。(3)では、本年度の活動スケジュールについて図示し、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、(4)では、「データスケールの拡充及びデータ精度の向上」として、本年度の主軸となる活動である基礎データベースの構築についてその詳細を述べた上で、データベースの項目に関する調査活動の結果について記す。(5)では、データベース更新・運用方法の検討と整備について記す。(6)では、「緊急性を要する作品について所蔵・アーカイブ情報の収集、登録を実施」として、モデルアーカイブ構築のために本年度実施した活動ならびに、モデルアーカイブ推進のために実施したビデオゲーム所蔵機関の調査と、産業界関係者と学術界関係者の参加により開催されたワーキンググループについて報告を行う。(7)では、本年度の活動内容ならびにそれらに相当する(1)から(6)の内容を踏まえ、総括として、抽出された課題と来年度以降の本活動の展望について記す。

(1) 本年度の目的と概要

① 事業課題

ビデオゲーム分野のデジタルアーカイブ事業を推進するにあたって、まず課題の検討を行った。端的に言えば、ゲーム分野における課題は、まず前提として第一に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²⁹。

ただし、まったくそのような保存が行われていないかというところというわけではない。国立国会図書館は、継続的にビデオゲーム収集・保存を行っており、これが国の機関による唯一のゲームソフト収集であるといえる。

国立国会図書館では、2000年の国立国会図書館法の改定により、電子媒体に情報を固定した出版物、すなわちパッケージ系電子出版物が納本制度の対象に加えられるようになった。このパッケージ系電子出版物には、PC用のCD-ROMと共に家庭用ゲーム機用のゲームソフトも含まれている。これを起点とする国立国会図書館のゲームソフトの収集は、2012年3月現在で約4,100タイトルであり、所蔵数は年間で200~300タイトルずつ増加している。国立国会図書館は、納本制度に基づき出版される刊行物を逐次収容・保存するという施設であるため、国立国会図書館法改定以前の2000年度以前のものについての体系的収集については行われておらず、また今後の活動についても未定とされている。今後も新作として発売が継続されるゲームソフトの安定的な収集、管理を考えた場合、アーカイブを専門とする国の機関による直接的なゲーム保存活動には極めて重要な意義があるといえるだろう。

ただし、納本制度はゲームメーカーの自主的な協力に基づく制度として運用が進められているため、実際に発売されたゲームソフトのうち納められている資料は、家庭用ビデオゲームソフトに限っても全体の3割程度にとどまっていると推測される点や、パッケージ系以外のゲームをどのよう

²⁹ 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).

に扱うか、また、ゲームハードウェアをどのように扱うか等が国立国会図書館としても課題として認識されており、より広範な機関、組織、個人・団体による「ナショナルな協力体制」を模索すべきという提案がなされている。

このような限定的な収集・保存の状況は大学等の研究機関においても同様である。ゲームコンテンツに関連する科目やコース等を有する芸術大学、美術大学を中心に、規模と内容の差はあるとしても、それぞれ多様な取り組みがあると考えられる。また、総合大学においても、明治大学の「東京国際マンガ図書館（仮称）」のようにサブカルチャーを構成するものとしてゲームや関連資料を収集・保存しようという動きもある。大学を核とした産学公連携によるゲーム保存のケースとしては、そのほかに1998年に京都府と立命館大学及び任天堂（株）、（株）セガ等によってゲームを保存・利活用するプロジェクトとして始まった「ゲームアーカイブ・プロジェクト」があり、この活動が国内の大学としてはほぼ唯一の継続的なゲーム保存の研究的実践となっている。ただし、これも限定的なものであるといわざるを得ない状況である。

世界的に見ると、大学を含む博物館、美術館等において「保存・所蔵」（あるいは「展示・展覧」）を目的とした「現物保存」を主とするタイプのゲーム保存の試みが着実に増加しているが、日本のみならず世界的に見てもゲームを専門として収集、保存、公開を恒常的かつ網羅的、体系的に行っている公的博物館、美術館は現在においても存在しない。

ただし、企業付置という形であるが、アーケードゲームに特化して量・質ともに優良なコレクションを有する高井商店の「アーケードTVゲーム博物館（仮称）」をはじめ、レトロゲーム、エレメカ等を展示、公開する施設³²はいくつか存在する。しかし、いずれもビデオゲーム以降の家庭用・個人用ゲームを対象とするものではなく、各々において長期的な継続、管理に困難や課題を抱えていると考えられる。

さらに、保存ではなく展示を目的としたゲーム収集（時間限定のものを含む）としては、例えば「テレビゲームとデジタル科学展」（国立科学博物館、2004年7月）や「レベルX」（東京都立写真美術館、2003年12月）等の開催がある。それぞれゲームハードウェアの保存、ゲームソフトウェアの保存に関して重要な示唆と経験を得ることができた内容であり、特定の大ヒット作品に焦点を合わせた総合展示である「PAC-MAN展」（アーツ千代田3331、2010年10月）等は、1つのゲームから派生した影響力、他分野へのインパクトを包括的に記録するという観点から見て、相当に説得力のあるゲーム保存のモデルを示したものと評価することができる。

もちろん、上記以外の公的機関にも様々なゲーム保存活動が存在するはずである。さらに、公的機関以外の活動については、主体や内容が非常に幅広いため、現段階でその全てを総合的に俯瞰することは困難であるが、ボランティアな熱意によって高い水準の保存活動を行っている個人や団体が多く存在することはよく知られている。

例えば、すぎやまこういち氏、榊山寛氏、平林久和氏らによって発足した非営利団体で、国内外でゲームや遊びに関する研究会やイベント（Bit Generationテレビゲーム展）の開催³³、ゲームソフト及びハードの収集等を行ってきた「テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト」（1994年～2007年）や、主に1980年代のデジタルゲーム（パソコン、コンシューマー、アーケード）の保存に特化しつつ、ゲーム保存に関する専門技術や知識を備えた有志らによって運営されている非営利組織「NPO法人ゲーム保存協会」（2011年～）等はゲーム保存という観点からそれぞれの内容や手法、運営において注目すべき活動であると言える³⁴。

日本におけるビデオゲーム保存の現在の状況は以上のようなものである。各々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難

³² 例えば「日本ゲーム博物館」（愛知県犬山市）や「駄菓子屋ゲーム博物館」（東京都板橋区）等。

³³ 本イベントについては、ポストーク・福田編（2000）を参照のこと。

³⁴ NPO法人ゲーム保存協会、<http://www.gamepres.org/>（accessed 2013-01-29）

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も、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、すでに多くの出版物が存在している。例えば家庭用ビデオゲーム・アーケードビデオゲームについては、下記のようなものがある。

<参考資料リスト>

・家庭用ビデオゲーム

- 『広技苑』 (徳間書店)
- 『超絶大技林 2011年秋完全全機種版』 (徳間書店)
- 『ゲーム年鑑』 (アスキー)
- 『週刊ファミ通』 (エンターブレイン)
- 『CONTINUE』 (太田出版)
- 『10th Anniversary PlayStation & PlayStation2 全ソフトカタログ スペシャルセーブデータコレクション』 (メディアワークス)
- 『セーブデータ&ウラワザ大全2008』 (メディアワークス)
- 『ゲームボーイソフト完全カタログ』 (角川書店)
- 『ゲームボーイアドバンスオールソフトカタログ』 (双葉社)
- 『プレイステーションカタログ』 (芸文社)
- 『セガサターン カタログ』 (芸文社)
- トニー・モット『死ぬまでにやりたいゲーム1001』 (ボーンデジタル)
- 『Supercade』 (Quebecor)
- 『SEGA CONSUMER HISTORY』 (エンターブレイン)
- 『MEGADRIVE & GAMEGEAR ALL CATALOG '92』 (キルタイムコミュニケーション)
- 『Super Famicom AllCatalog '93』 (キルタイムコミュニケーション)
- 『SEGASATURN COMPACT GUIDE '97 Winter』 (キルタイムコミュニケーション)
- 『PCエンジン ファイナルソフトコレクション』 (メディアワークス)
- 『エミュレータリスト全集 '98』 (マジコン通信社)

・アーケードビデオゲーム

- 『The Encyclopedia of Arcade Video Games』 (Schiffer Pub Ltd.)
- 赤木真澄『アーケードTVゲームリスト』 (アミューズメント通信社)
- 『ARCADE GAMERS白書』 (メディア・パル)
- 『コインジャーナル』 (エイ・クリエイイト)
- 『アミューズメント・ジャーナル』 (アミューズメント・ジャーナル)
- 『ゲーメスト』 (新声社)
- 『ザ・ベストゲーム』 (新声社)
- 『アルカディア』 (エンターブレイン)
- 『ゲームマシン』 (ゲームマシン社)
- 『SEGA ARCADE HISTORY』 (エンターブレイン)

ただし、これらは、それぞれの雑誌ないしは編集者らにより、独自に項目を設計されたものである。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

としておおよそのカタログにおいては設定されている³⁵。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ふといったように表記にゆらぎがある。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。

② 事業目的

現状では、前述の通り、ビデオゲームのタイトルリストは主に書籍・カタログ等で一定の整備は行われているものの、それらの項目や書式が標準化されておらず精度についても疑義が残る状況であり、またそれらはデジタル化された情報ではないといった課題が存在している。

このような状況を踏まえ、本事業では、網羅性ならびに精度が高く、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。第一の目的で取り上げた、ビデオゲームタイトルのデータベースを構築することのみでは、アーカイブとして十分であるとは言い難い。ビデオゲームは、種々の既存研究で言及されるように、また「PAC-MAN展」の開催が示唆するように、文化的・社会的文脈を踏まえ、存在するとともに価値付けられるものである。すなわち、ビデオゲームタイトルそのものの情報のみならず、例えばその制作過程で生成された企画書・仕様書・イメージイラスト等の2次的制作物、キャラクターグッズや攻略本等の関連書籍・グッズ、またビデオゲームのパッケージそのもの、ビデオゲーム内において用いられるBGM・SE等の音楽や音、それらが収録されたサウンドトラック等といった、あるビデオゲームタイトルにまつわる様々な資料を対象とするビデオゲームアーカイブである。

ただし、そのようなビデオゲームのアーカイブを構築するためには、ビデオゲームに関する資料体を所有する機関との連携が必要不可欠である。すなわち、それらの機関との相互協力的な関係を構築することは、本目的を達成する上で必要条件となるといえる。

③ 実施概要

(3) ①で記した目的を踏まえ、本年度の活動概要を整理するのであれば、1) 網羅的なビデオゲームデータベースの構築と、2) 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の構築、の2つに整理することができる。

網羅的なビデオゲームデータベースの構築は、ここでは基礎データベースと呼ぶこととする。基礎データベースでは、家庭用ビデオゲームやPCゲームやアーケードゲーム等、プラットフォームとジャンルを横断するビデオゲームデータベースの構築を行う。本年度事業では、まずタイトル数が多く、例えばPCゲームやアーケードゲーム等と比べて情報が整理されている家庭用ビデオゲームをその対象とする。また、昨年度本事業でデータベースを構築したファミリーコンピュータを起点として、それ以降の家庭用ビデオゲームプラットフォーム約12,000点のタイトルを対象とする。基礎データベース構築は本年度の主幹となる事業と位置付けられるものである。入力データの内訳については、〔表1〕を参照のこと。基礎データベースの構築の活動詳細については、【第2部】3.

(4) ①において報告する。

³⁵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。

表1【基礎データベースのビデオゲームタイトル】

種別	名称	発売元	発売年
家庭用ビデオゲーム	PC エンジン	NEC ホームエレクトロニクス	1987
	メガドライブ	セガ・エンタープライゼス	1988
	ゲームボーイ	任天堂	1989
	スーパーファミコン	任天堂	1990
	ネオジオ	SNK	1990
	ゲームギア	セガ・エンタープライゼス	1990
	3DO REAL	松下電器	1994
	セガサターン	セガ・エンタープライゼス	1994
	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
	PC-FX	NEC ホームエレクトロニクス	1994
	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

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。モデルアーカイブでは、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次的制作物や関連書籍・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。

本年度は、そのようなアーカイブ構築のための準備活動として、モデルアーカイブの対象となるビデオゲーム資料所蔵機関の選定ならびに選定機関への本事業への協力打診を実施した。また、モデルアーカイブでは、多様な資料がその対象となるが、それらをアーカイブするための方法論づくりすなわちガイドラインの策定が今後の課題となると考えられる。来年度以降の具体的施策の在り様ならびに、ガイドライン策定のために、選定機関のアーカイブ対象物の一部について、サンプルとなる目録作成を実施する。

(2) 本年度の取り組み体制

本年度の事業の取り組みは以下のような組織によって行われた。

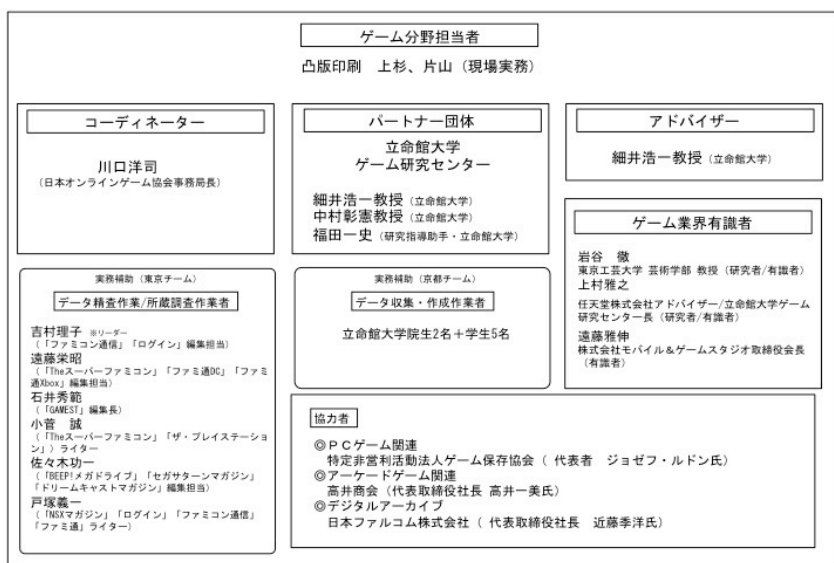


図1【本年度の取り組み体制】

(3) 本年度の活動スケジュール

① 活動スケジュール

本年度のメディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野の活動スケジュールは下記の図2の通りである。

	2012年度												
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
分野総合			長期事業計画策定								基礎DB納品・報告書作成	報告書作成・提出	
ゲーム分野分科会				第一回分科会					第二回分科会				
基礎データベース構築			基礎DB項目検討・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
モデルアーカイブ			所蔵機関調査：ゲーム保存協会、エンターテイン、高井商会	所蔵機関調査：日本ファルコム			所蔵機関調査：高井商会	所蔵機関調査：日本ファルコム			所蔵機関調査：協力打診：日本ファルコム	リスト作成	
海外調査				カナダ調査			シンガポール調査					ニューヨーク調査	
ワーキンググループ・作業部会								産業界WG	国際WG	アーケードゲーム作業部会		学術界WG	

図2【本年度の活動スケジュール】

② ゲーム分野分科会

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業のゲーム分野活動の推進のため、下記要領にて計2回の分科会を開催し、活動方針及び作業進捗状況の報告・共有ならびに、活動課題ないしデータ入力等の作業課題に関する討議を実施した。

平成24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：2012年7月18日（水）14：00～16：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

参加者：（敬称略以下同）

文化庁／三浦牧人（文化庁芸術文化課支援推進室メディア芸術交流係 係長）

椎名ゆかり（文化庁芸術文化課 支援推進室メディア芸術交流係 研究補佐員）

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）

アシスタント：明貫妙子（メディア芸術総合情報事務局）

コーディネーター／川口洋司（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 助手）

事務局／凸版印刷（株）長島、上杉、片山

議題：

- ・実施計画について（本年度／3ヶ年）
- ・メタ項目における画像やそのほか（英語表記等）の意見交換
- ・その他

平成24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：2012年12月15日（土）14：00～16：00

場所：立命館大学 学而館・第1研究会室

参加者：

文化庁／三浦牧人

アドバイザー／桂英史

コーディネーター／川口洋司

立命館大学／細井浩一、福田一史

事務局／凸版印刷（株）山岸、上杉、片山、石原

議題：

- ・データベース作成（進捗報告・精査における課題共有）
- ・産業界ワーキングミーティング及び国際ワーキング開催について
- ・アーケードゲームメタ項目追加設定における進め方（立命館大学）
- ・アルバータ大学でのヒアリング報告

（4）データスケールの拡充及びデータ精度の向上

① 基礎データベースの構築

平成23年度に引き続き、ファミコン以外のプラットフォームを対象としたデータベースのための調査・収集作業を行った。本年度はデータスケールの拡充という目的から、ファミコン以降に発売された10種類のプラットフォームを対象とした。

データの入力元となる資料であるが、ビデオゲームは書籍でいうところの奥付に相当するものが存在しない。そのため、現物にも当該ゲームの発売日や開発者・開発企業といった基礎情報ともいえるべき一部の情報が記載されていない場合が多い。よって入力作業はビデオゲームタイトルのデータが記載されている雑誌・書籍等の参考資料に基づいて行った。

また入力にあたって、よりデータ精度の高いデータベースを作成するために1) 複数の参考資料によるクロスチェック工程、2) ビデオゲーム有識者による入力データの確認工程をワークフローに組み入れた。これらの工程によって多角的な観点からデータをチェックし、その精度を高めることが可能となった。

入力工程は、1) 1次資料からのメタデータの入力、2) 2～4次資料によるクロスチェック（妥当な書籍・雑誌が存在するもののみ）、3) ビデオゲーム有識者によるデータの精査工程、最後に4) データベースへ登録するための整形作業、という順番で行われた。また、各工程において入力ルールに従っていないデータを修正する作業を行った。これは各種入力ミス（修正や、データベースで使用できない文字等の置換作業等）である。なお入力・確認作業中に新たに必要となったゲームタイトル補助等の入力項目が、当初の入力項目の設計に加えて追加された。

作業工程は下記の通りである。

1) メタデータの入力

まず、最初の工程では、1次資料からのメタデータ入力を行った。1次資料は本年度対象の10種類のプラットフォームを網羅的に記載する『大技林』（徳間書店）シリーズを採用した。なお一部のプラットフォームでは大技林に記載されていないものもあったため、これらは大技林以外の資料を1次資料として採用した。セガサターンに関しては立命館大学が保有するゲームソフトの現物を1次資料として入力作業を行った。

メタデータの入力は以下の表に挙げる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。また参考資料2～4や、ジャンル2～4は作業工程2のクロスチェックで入力を行った。精査用参考資料とジャンル精査は作業工程3のデータ精査で入力を行った。

表2【データ項目と入力サンプル】

項目名	入力サンプル
ID	0392105800002
ゲームタイトル	スーパーマリオワールド
ゲームタイトル補助	
ゲームタイトル英語表記	Super Mario World
ゲームタイトルルビ	スーパー マリオ ワールド
プラットフォーム	スーパーファミコン
発売年	1990
発売月	11
発売日	21
ディベロッパー	
パブリッシャー	任天堂
ブランド	
レーティング	
最小プレイヤ数	
最大プレイヤ数	
価格 (数値)	7767
価格 (単位)	円
価格 (税込; 税抜)	n (税抜の意)
メディア	ROM カートリッジ
メディア容量	
容量単位	
周辺機器	-
必要環境	-
推奨環境	-
著作権情報	
参考資料	大技林2011
ジャンル	アクション
備考・その他	
所蔵情報	
参考資料2	コンティニュー vol.7
ジャンル2	
参考資料3	ゲーム年鑑1990 上
ジャンル3	アクション
参考資料4	
ジャンル4	
精査用参考資料	スーパーファミコン オールゲームカタログ Vol. 3
ジャンル精査	-

昨年ファミコンデータベースから新たに追加された項目とその内容は以下の通りである。

- ・ゲームタイトル補助：限定版・復刻版や廉価版等
- ・ゲームタイトル英語表記：ゲームタイトルをへボン式のローマ字に変換したもの
- ・ブランド：発売ブランド
- ・価格（単位）：円、または電子マネーの単位（ネット販売タイトル用）

またプラットフォームの多様化に対応するために、昨年度の項目を幾つかに分割した（「価格」項目を価格（数値）と価格（税込；税抜）に分割した等といったものがある。

メタデータの入力作業は立命館大学において、8月から11月上旬まで実施した。また、入力したメタデータについては、入力者と別の担当者が全てのデータについて、主に入力法の観点から網羅的にチェックを実施した。

2) クロスチェック工程

次のクロスチェック工程では、2～4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・雑誌を選定し、これを採用した。

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、クロスチェックができなかったプラットフォームもある。一方でメガドライブを取り扱った資料は数多く出版されているため、4次クロスチェックまで行うことができた。以下がクロスチェックに用いた参考資料の一覧である。

表3【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	クロスチェック2	クロスチェック3	クロスチェック4
3DO	-	-	-
PC-FX	-	-	-
ゲームギア	『エミュレータ MANIAX Vol.3』(大洋図書)	-	-
ゲームボーイ	『99年最新版 ゲームボーイ大百科』(実業之日本社)	『¥ゲームボーイソフト完全カタログ 2』(角川書店)	-
スーパーファミコン	『コンティニュー vol.7』(太田出版)	『ゲーム年鑑 1990』上下、『ゲーム年鑑 1991』上下 (アスキームック)	-
セガサターン	『大技林 2011』(徳間書店)	-	-
ネオジオ	『NEO・GEO の全て』(JICC 出版局)	『エミュ・カタログ ネオジオ&ワンダースワン編』(メディアックス)	-
プレイステーション	『10th Anniversary PlayStation & PlayStation2 全ソフトカタログ スペシャルセーブデータコレクション』(メディアワークス)	-	-
メガドライブ	『メガドライブ大全』(太田出版)	『ゲーム年鑑 1988』『ゲーム年鑑 1989』『ゲーム年鑑 1990』上下、『ゲーム年鑑 1991』上下 (アスキームック)	『エミュレータ MANIAX Vol.3』(大洋図書)
プレイステーション2	『10th Anniversary PlayStation & PlayStation2 全ソフトカタログ スペシャルセーブデータコレクション』	-	-

	(メディアワークス)		
PC エンジン	『PC エンジンファイナルソフトコレクション』上下巻	『ゲーム年鑑 1987』『ゲーム年鑑 1988』『ゲーム年鑑 1989』『ゲーム年鑑 1990』上下、 『ゲーム年鑑 1991』上下(アスキームック)	-

各プラットフォームのクロスチェック作業が終了後、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、そして表記の揺らぎ等を統一する作業である。

クロスチェック作業は、立命館大学において入力作業と一部並行しつつ、9月上旬から11月下旬まで実施した。クロスチェックを実施したデータについては、機種依存文字等の禁止文字の変換作業等の修正作業等を含め、精査前に一斉チェック作業を実施した上で、作業工程3のデータ精査を実施する東京のスタッフへデータの受け渡しを行った。

3) データ精査

2012年11月14日から2013年2月13日にかけて国立国会図書館にて立命館大学が作成したデータベースに記載された各ゲーム機のゲームタイトルに対して、それぞれにデータ精査作業を行った。データ精査を行ったスタッフの経歴は以下の表の通りである。

表4【データ精査作業スタッフ】

氏名	経歴
吉村理子	『ファミコン通信』『ログイン』編集担当
遠藤栄昭	『Theスーパーファミコン』『ファミ通DC』『ファミ通Xbox』編集担当
石井秀範	『GAMEST』編集長
小菅誠	『Theスーパーファミコン』『ザ・プレイステーション』ライター
佐々木功一	『BEEP!メガドライブ』『セガサターンマガジン』『ドリームキャストマガジン』編集担当
戸塚義一	『NSXマガジン』『ログイン』『ファミコン通信』『ファミ通』ライター

本年度データベースに収録されるゲームタイトルの対応ゲーム機は、1980年代後半から2000年初頭にわたっているが、こうした状況を考慮し、データの精査にはその当時のゲーム業界事情に精通したゲーム雑誌の編集担当及びライターを起用し、彼らの知見を生かしてより精度の高いデータ精査に努めることにした。

彼らは、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、ゲームボーイ、ネオジオ、スーパーファミコン、セガサターン、3DO REAL、PC-FX、プレイステーション、プレイステーション2という本年度データ精査を行うゲームタイトルの情報を掲載したゲーム雑誌に関わっていたため、よりレベルの高い精査作業が期待された。

精査スタッフは上述の期間、国立国会図書館において立命館大学が作成したこれらのゲームデータに対してデータ精査チェック作業を行った。

精査のために利用する雑誌は、ゲーム機によってはゲーム機メーカーの意向で『ファミコン通信』よりも情報が優遇されていたゲーム機専門誌があったり、ゲーム雑誌出版社がゲームソフトのカタログ別冊や書籍を発行し、その際データをアップデートしていることがあったりするので、より信頼性のあるゲーム雑誌や書籍の選択を精査スタッフが事前に協議し、掲載データが信頼に足ると判断した雑誌、書籍をピックアップし、精査作業に利用することにした。

それぞれ参考にした雑誌、書籍等刊行物は表5の通りである。

表5【データ精査に用いた参考資料】

資料名	出版社	概要
ファミコン通信 (ファミ通)	アスキー、エンターブレイン	総合家庭用ゲーム機情報雑誌『ファミコン通信』は、1995年より『ファミ通』と名称変更をしている。1986年から現在に至るまで発行されている。発行元は、当初アスキー、のちにエンターブレインに変わっている。
PC Engine FAN	徳間書店	1988年から1996年にかけて徳間書店インターメディアが発行していたPCエンジン専門雑誌。PCエンジン、PC-FXのゲーム情報を収録。
電撃PCエンジン	メディアワークス	1992年～1996年にかけてメディアワークスが発行していたPCエンジン及びPC-FXのゲームに関する専門誌。
ザ・プレイステーション	ソフトバンク	1994年から2005年にかけてソフトバンク(現ソフトバンククリエイティブ)が発行していたプレイステーション及びプレイステーション2専門誌。
ドリームキャストマガジン	ソフトバンク	1998年～2001年にかけて(現ソフトバンククリエイティブ)が発行していたドリームキャスト専門誌。
マイコンBASICマガジン	電波新聞社	電波新聞社が1982年から2003年にかけて発行していたパソコン情報誌。1980年代後半から家庭用ゲーム機のゲームタイトル、アーケードゲームのタイトルの情報も充実し、総合ゲーム雑誌になった。
ゲーメスト	新声社	新声社が1986年から1999年まで発行していたアーケードゲーム専門誌。
月刊アルカディア	エンターブレイン	1999年からエンターブレインが発行している国内唯一のアーケードゲーム専門誌。
メガドライブ・MEGA-CDオールソフトカタログ	ソフトバンク	メガドライブの専門誌である『BEEP! メガドライブ』編集部によるセガ公認の唯一のメガドライブのゲームカタログ書籍。
スーパーファミコンオールゲームカタログ	ソフトバンク	スーパーファミコンの専門誌である『ザ・スーパーファミコン』編集部による任天堂の許諾を得て刊行した唯一のゲームカタログ書籍。
プレイステーションソフトカタログ1994～2001	BNN	『ファミ通』、『ザ・プレイステーション』のライター達によって編集制作されたプレイステーションのゲームカタログ誌。
プレイステーション2オールカタログ2005 Spring	エンターブレイン	エンターブレインの『ファミ通PS2』編集部が編集制作したプレイステーション2タイトルのカタログ雑誌。2000年から2005年までのタイトルを収録。
アスペクトムック 裏テク遊戯団 04 GB1236 タイトル完全カタログ	アスペクト	ファミコン編集部の編集担当、ライターが編集制作したゲームボーイのカタログ書籍。アスペクトは、『ファミコン通信』を発行していたアスキー(当時)の子会社で『ファミコン通信』関連書籍を発行。
セガ コンシューマーヒストリー	エンターブレイン	ソフトバンクの『BEEP! メガドライブ』『セガサターンマガジン』『ドリームキャストマガジン』の編集に関わったスタッフが、セガの過去のゲーム関連データを全てアップデートして編集制作。

また、補足的に、任天堂(株)ホームページ³⁶、及びプレイステーション®オフィシャルサイトを参考にした³⁷。

本年度は、立命館大学が、上記のPCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、ゲームボーイ、ネオジオ、スーパーファミコン、セガサターン、3DO REAL、PC-FX、プレイステーション、プレイステーション2の12,000タイトルのゲームのデータベースを作成した。

³⁶任天堂(株)ホームページ, <http://www.nintendo.co.jp/> (accessed 2013-03-05)

³⁷プレイステーション®オフィシャルサイト, <http://www.jp.playstation.com/> (accessed 2013-03-05)

これらのデータベース掲載のゲームデータを精査するにあたって、ゲーム雑誌の利用が最も合理的な方法であるが、文化庁、立命館大学、桂企画アドバイザー、事務局（凸版印刷（株））を交えたメディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野会議にてゲーム雑誌の利用が了承され、『ファミコン通信』（1986年～現在）等ゲーム雑誌を所蔵する国立国会図書館の協力を依頼することにした。

平成23年度のゲーム分野活動における、川口洋司氏による国立国会図書館を対象とした調査により、『ファミコン通信』『ファミ通』をはじめ主要ゲーム雑誌が納本されている状況は既に確認していた。

データ精査内容については、一部のゲーム機について文字の半角や全角、特殊文字等に関して、特に一部機種について入力規則違反が多くなっていたため、再度修正をして立命館大学に納品を行った。

4) データベースへ登録するための整形作業

最後に精査作業が終了し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。これはデータ精査で指摘された部分の反映と、クロスチェック工程で行った機械的な修正作業、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で構成された。

まずデータ精査で指摘された重複したデータの削除やクロスチェックまでで登録できていなかったデータを登録した。この作業によって本年度の最終的なゲームの登録数を確定させた。またそれに加えて精査担当者らのゲームの仕様に対する指摘をデータへと反映させた。

入力作業が必要な工程が終了後に、機械的な修正作業を行った。これはクロスチェック工程の終了時に行った処理と同様のものである。また機械的に検出・修正が可能な入力ミスに加えて、明らかに間違いが認められる入力や表記の揺らぎ等に対して人的なチェックと修正を行った。

データベースの仕様に合わせる作業では、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。本年度対象の10プラットフォームのIDは以下の13桁の入力ルールを元に決定された。

表6 【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
3DO	0	392	1449	00001
PC-FX	0	392	1096	00001
ゲームギア	0	392	1056	00001
ゲームボーイ	0	392	1048	00001
スーパーファミコン	0	392	1058	00001
セガサターン	0	392	1092	00001
ネオジオ	0	392	1054	00001
プレイステーション	0	392	1095	00001
メガドライブ	0	392	1044	00001
プレイステーション2	0	392	1139	00001
PC エンジン	0	392	1031	00001

同IDは、立命館大学ゲームアーカイブ・プロジェクトにより策定された「GAP-ID」をベースとして³⁸、下記の通り設計を行った。

「インターネット」の項目は販売にインターネットを利用するか否かを示し、0番はインターネットを必要としないプラットフォームを指す。「地域」はISOの国名コードを示し、392番は日本を示す。「プラットフォーム種類」はプラットフォームごとに設定した固有のIDとなる。そして「シリアル」は5桁で構成され、発売日の早いもの、また同日発売のタイトルについては、50音順にて、1番目のソフトから順に数字を加算していくことでゲームソフト固有のIDとなっている。

最終的に入力完了した各プラットフォーム別のデータ数（ソフト本数）は以下の通りである。

表7【プラットフォーム別データ数】

種別	名称	発売元	発売年	タイトル数
家庭用ビデオゲーム	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
	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	2,009
計				12,419

以上の工程を経て、基礎データの入力を行ったが、以下のような課題が残った。

<入力元となる資料の散逸>

ビデオゲームに関する資料はその数が少なく、また現在においては入手が困難なものが少ない。さらに資料の充実度もプラットフォームそれぞれにばらつきがあり、今回入力の対象としたプラットフォームにおいてもクロスチェックの回数に差が生じた。

<入力に用いる資料の精度>

資料ごとに記載されている内容に違いがあるケースが確認された。この問題に対してはクロスチェックの回数を重ねることでデータの正確性を担保している。また資料によっては当該プラットフォームの発売タイトル全てを網羅していない場合もあった。そのため1)で指摘したような、資料の少ないプラットフォームのデータには正確性に課題が残った。

また過年度でも課題となったところであるが、各書籍において独自の記述ルールが利用されている場合が数多く確認された。特にゲームジャンルにおいてはその傾向が強く、どの書籍のルールを採用するのか、あるいはそれらを新たに統一したルールを作るのかといった議論が必要と思われる。

³⁸GAP-ID策定マニュアル, http://www.gamearchive.jp/lgap/4rep/rep/08dw/gap_id.pdf (accessed 2013-03-06)

<発売当時の正確なデータ収集>

「パブリッシャー」や「ディベロッパー」の項目ではゲームの販売に関わる社名を入力したが、資料によっては発売当時の社名とは異なるもの（社名変更等の理由）が記述されているものがあった。本年度は資料のデータを入力するに留めたが、より正確なデータの入力のためにはゲームソフト原本の収集等の課題と含めて議論していくことが必要となった。

<ゲームタイトル補助の入力ルール>

ゲームソフトはゲームの内容は同じままに廉価版といった形で再販売されるケースがある。そのため、それらのゲームソフトを初回販売版と区別するために「ゲームタイトル補助」を作成して分類に努めた。しかし、初回販売版とは内容が異なる廉価版等も存在が確認されており、より正確なデータベースの作成のために「ゲームタイトル補助」項目はより詳細な入力ルールが必要だということが明らかになった。

本年度におけるアーカイブ事業は、現状確保できる範囲での資料に限定して網羅性・精度を高めることを目的としていた。次年度は以上のようなデータの入力・精査工程を経て新たに生じたこれらの課題についても検討していく方針となった。

② WG・調査レポート

1) 国際ワーキンググループ

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 ゲーム分野 国際ワーキンググループ

日時：2013年1月18日（金）10：00～12：00

場所：京都・嵐山 小倉百人一首殿堂 時雨殿

参加者：

Henry Lowood（米国スタンフォード大学 博士）

James Newman（英国バーススパ大学 教授）

立命館大学／細井浩一、中村彰憲、福田一史

アドバイザー／明貫（アシスタント）

事務局／凸版印刷（株） 長島、山岸、上杉、片山、石原

実施概要：

ビデオゲーム保存の試みは国内のみならず、海外においても議論が活発化している。そこで国際ワーキンググループ（国際WG）では、世界のビデオゲームアーカイブの先端研究を行う研究者に協力を依頼し、海外でのアーカイブ活動の現状報告や国際的なデータベース構築のための議論を行った。

海外からはゲーム保存研究の第一人者として知られ、スタンフォード大学で科学技術コレクション並びにフィルム&メディアコレクションのキュレーターを務めるヘンリー・ローウッド博士（米国スタンフォード大学）をお招きした。またイギリスからは英国国立ビデオゲームアーカイブを同国国立メディア博物館内に創設する上で主要な役割を果たし、現在、英国ウェブアーカイブのゲーム・カルチャー・スペシャル・コレクション理事も務めるバーススパ大学のジェームス・ニューマン教授（英国バーススパ大学）をお招きした。

対して国内からの研究者は、1998年よりビデオゲームのアーカイブ構築を目指した産学官連携プロジェクト「ゲームアーカイブ・プロジェクト」を推進する、細井浩一教授（立命館大学）をお招きした。また同大学でビデオゲームの国際的なビジネス構造を研究し、また細井浩一教授とともにゲームアーカイブ・プロジェクトを推進する中村彰憲教授（立命館大学）にモデレータを依頼した。

議論は主に以下の4点について行った。1) 国際ゲームデータベース項目について、2) 国際ゲームデータベース構築のためのリレーション設計と課題の検討、3) ビデオゲーム文化保存

(モデルアーカイブ) について、4) 世界各国のゲームアーカイブ施策の状況に関して、5) 今後の活動に向けて、である。

<国際ゲームデータベース項目について>

まず、Newman教授（英国バースSPA大学）とLowood博士（米国スタンフォード大学）の両氏は、ゲームのアーカイブは書籍や映画等とは異なった特徴を持っており、ゲームデータベースの制作には既存の図書館やミュージアムが用いていたスキームを発展させた、新しいスキームが必要であると指摘した。

現在各国で行われているアーカイブ作業では、タイトルやプラットフォーム等の主要なデータベース項目以外において収集項目に違いが存在する。例えば日本が保存を進める「著作権」に関する情報や、海外で記述が進められている「解説文」等が挙げられる。また日本においてゲームが持つ経済的な成功度を測るためにセールス記録等の項目を取り入れるべきであるとの議論があるが、両氏からはそういったデータはあくまで背景的なものであり、純粋なゲームのメタデータとは区別すべきとされた。またFRBR (Functional Requirements for Bibliographic Records) と呼ばれる図書館のメタデータを扱う要件等も議論されており、これらの先行した議論も参考にすべきであるとされた。

データベース項目について既に明らかになっている問題は以下の通りである。

- ・「日付」等が著作権や発売日等複数の依拠可能な項目があり、どの資料を優先するのかといった問題
- ・「ジャンル」等主観的な項目をどうアーカイブしていくのかといった問題
- ・ゲームのパッケージ等が同一でも、ゲームを構成するプログラムが異なっているものの分類方法に関する問題（廉価版やバージョンアップ等があった場合の取扱い）

<国際ゲームデータベース構築のためのリレーション設計と課題の検討>

国際的な規模でのデータベース構築のための協力体制を作ることで合致した。現在のIDはスタンフォード大学のDRUID等各団体で異なるものを用いているが、両氏からはデータベース仕様が充実してから世界共通のIDを作成する議論をしていくべきであると提案を受けた。

<ビデオゲーム文化保存（モデルアーカイブ）について>

海外ではゲームに付属するものに関してもアーカイブ作業を進めている。またそれぞれのタイトルに関する解説文も、フィルムアーカイブ等の先行事例を参考に記述している。そしてこれらのモデルアーカイブ項目や分量に関しては、利用者の観点を考慮した上で決定していくことが望ましいとされた。

<世界各国のゲームアーカイブ施策の状況に関して>

海外では主に図書館やミュージアムのアーカイブ方法を参考にゲームのアーカイブ作業を進めている。しかしゲームが多様な形態を取る問題や、図書館やミュージアムとは異なる新たな収蔵のためのスキーム構築等、依然として多くの課題が残っている。

スタンフォード大学ではヒストリカルなコレクションが50,000タイトルほどあり、現在収集しているものも含めると20,000タイトルを超える程度が集まっている。ただしこれは雑誌等も含まれており、ゲームそのものだけの数ではない。また海外ではドネーションのスキームも構築されており、ゲームアーカイブの宣伝活動を行うことで組織の外からも協力を得ることに成功している。

<今後の活動に向けて>

IDの共通化等の問題はデータの確立等を待ち、データベース公開の前提となる著作権処理の問題等も協力体制を進めていきたいとの意向を海外から受けた。ただし国内外では著作権に関する法律には違いがあるため、それらの問題も含めた議論が必要であるとされた。

中期的な目標としては、公開が可能になったデータから国内外での共通化を進め、より充実したデータベース作りを行えるような体制を模索することで合致した。

2) アーケードゲーム作業部会

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 ゲーム分野 アーケードゲーム作業部会

日時：2013年2月22日（金）13：00～14：30

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

参加者：

石井秀範（フリー編集者・ライター）

吉村理子（フリー編集者・ライター）

遠藤栄昭（フリー編集者・ライター）

小菅誠（フリー編集者・ライター）

コーディネーター／川口洋司

立命館大学／福田一史

アドバイザー／明貫妙子（アシスタント）

事務局／凸版印刷（株） 上杉、片山

実施概要：

基礎データベースのうち、来年度実施予定のアーケードゲームのデータ入力・クロスチェック作業を行っていく上で、家庭用ビデオゲーム用に設計された項目に関する再検討ならびに、入力のための資料の信頼性等といったアーケードゲーム特有の問題が生じることが、基礎データベース作成作業を進める上で明らかになってきた。そのような問題について、アーケードゲームに関する専門的知見を有するライターと協議する場として、本作業部会を設計し、実施した。参加者はフリーの編集者・ライターだが、データ精査作業に参加したスタッフでもあるため本事業で作成しているデータベースについて知見を持つばかりでなく、表4で紹介したような経歴を有しており、本作業部会において下記のディスカッション内容の通り有益な知見を提供いただいた。

また、同様の作業部会を来年度の前半には設定し、たたき台となるデータベースをもとに議論を行う必要があるということとなった。

ゲームクリエイターのデータベースへの登録も議論となったが、英語と日本語、アルファベットと姓名の順等表記のゆらぎがあり、ペンネームが利用されている等、クリエイターを紐付けすることがおそらく難しいこと、またゲームの説明書等には一般的には記載がなく、スタッフロールが表示されるエンディングまでたどり着くこと自体が難しいだろうということ等が指摘された。

ディスカッション内容：

＜アーケードゲームのメタデータ設計について＞

アーケードゲームの業界紙である『ゲームマシン』の古い資料等においても、価格等といった項目について、基盤等の業務用の表記がある点の紹介があった。また、既存のアーケードゲームのリスト・カタログについては、発売年が記載されていることで満足している状況があるようだととして、特に大手企業ではない、中小企業により開発されたものについては、流通量が少ないこともあるため、全ての筐体の価格を追い切れるかというのは難しいという指摘があった。また、その情報を追い切れるものの割合についても現時点では明らかでないとした。

また一方で、業界紙や一般プレイヤー向けの雑誌ではなく、フライヤー等が出ているものについては、ずいぶんと詳細な情報を整理できるだろうという説明があった。

また、ディベロッパー・パブリッシャーに関しては、赤木氏が極めてマニアックすぎるほど、当時出てこなかった情報までさかのぼって調べているという点の指摘があった。ライセンスについての認識が一般化した、90年代以降は、ディベロッパー・パブリッシャーの情報が比較的整理されているということも指摘された。同議論について、NMKと日本マイクロ開発等の社名変更が議論となったが、こちらは、会社名のマッピング等といったデータベースを作成し、システムの最適なものを表示するといった工夫が必要になるという点について説明があった。

ネオジオの部分の精査を実施する中で、多くのそれらソフトがSNKプレイモアに権利委譲されている等といった影響で、雑誌により表記のゆらぎがあったと報告があった。また著作権表記については、画面では1983年だが、発売されたのが1984年等といった場合もあり、その場合は編集部の判断で、84年と表記されることがある等、雑誌ごとに表記ルールが設定されている場合が多かった旨についての報告もなされた。

<アーケードゲームのアイテム単位での区別について>

その後、バージョン違い等についてどのように扱うべきか、ということが論点となったが、赤木氏の定義づけが明確であり、ゲーム性をベースにアイテムを定義しており参考にするべきではないかという意見があった。

ただし、ゲーム性の定義によっては、細かいビデオゲームのバージョン更新によってもゲーム性の違いが生じる。そのため、できる限りバージョン違いも含め、検討すべきではないかという意見が出された。ただし、同意見についてはシステム基盤の共有化等は、早くから始まっており、使いまわされていたという事実もあるため、その点はユーザにとっては必要ない細かすぎる情報ではないかとの指摘を行った。また、バージョン違いの稼働日についてどのように取り扱うかという点が議論となり、バージョン違いの稼働日等は追い切れない情報がほとんどではないか、またバージョン違いが把握されているものは例外的に少ないものであるという指摘がなされた。ただし1980年代半ばに発売された『ドライアス』等は、最初のバージョンののちに、難易度の下がったニューバージョンが稼働し、その後エクストラバージョンが稼働する等、3つのバージョンがあると認知されているようなタイトルも存在する。

さらに、アーケードゲームのオンライン化により、頻繁な更新・バージョンアップが一般化しており、バッチのバージョンアップを含めればともすれば週ごとに更新がある等、それらの情報を追うことは極めて難しいという点について指摘があった。そのため、むしろ細かいバージョンアップの場合、タイトルごとの付帯情報に近いものとなるという考え方が提示された。

また、シリーズ作品等については、シリーズやファミリー等のくくりを記述ならびに整理する必要があるのではないかという意見があったが、それらは混線し過ぎている状況があり、別のスキームを考えないといけないとされた。例えば、マリオシリーズ等も、スーパーマリオブラザーズとスーパーマリオブラザーズ2等といった単純な時系列ではなく、実際は大乱闘スマッシュブラザーズがある等、これにマリオとゼルダとネス等別種シリーズのキャラクターと一緒に戦っている等、例えばそれについて10個ぐらいゲームが関係している場合等があり、それらはいわゆる線として存在すると考えるより、極めて複雑なネットワークになっているところがある。それはむしろ、例えば、ほかのユーザが追記していくことで等、単純な入力作業と別種の、システムでの対応等のソリューションを考えないと難しいという議論となった。

<アーケードゲームのプラットフォームの位置づけについて>

システム基盤等といったものは、項目の1つとして必要になるが、プラットフォームとすべきかは検討の余地があり、むしろメディアとしてシステム基盤等を追記していくべきであろうという指摘があった。

またアーケードゲームには、特に初期において、ビデオゲーム・プログラムについて著作権が認められていない時期を中心として、亜流のゲームタイトルが多数あることについて言及があっ

た。例えばそれは、アーケードゲームが一般に広く普及するようになった「スーパーブレイクアウト」³⁹の稼働時からのことであり、それらを確認しきことは難しいという指摘があった。ただし、それ以前のものについては、稼働数が少ないため、追跡しやすいということであった。

<資料の信頼性について>

セガのアーケードゲームリストの書籍を編集した経歴がある点について紹介があったのち、同書籍は、国立国会図書館所蔵の『ゲームマシン』をベースにしており信頼性が高いと考えられるが、一方でおそらく国立国会図書館にも全ての書籍がそろっているというわけではないということについて説明があった。そのような状況を踏まえ、『ゲームマシン』『コインジャーナル』等の資料に当たったリストは、実際は少ないだろうとして、その点においては、同人誌ではあるがAMPグループ⁴⁰作成によるアーケードゲームリストのクオリティが高いという点について紹介があった。続いて、同リストは、2006年ごろまでしか頒布されていないが、関連のリスト等においても参照されているほど精度が高く、一方で付帯情報が稼働日以外の情報が掲載されていない等といった難点があると言及があった。

それを受け、『ゲームマシン』は、立命館大学においても相当数の所蔵があり、重視している旨が伝えられ、その上で『ゲームマシン』等の業界紙は掲載情報量が多く、一方でリスト化された情報でないため、それらを読み解くことが必要となり、コストが高くつくのではないかという点について言及があった。

業界紙については、『遊戯機械総合大全』というものがあり、それは業界用に年に1冊刊行される逐次刊行物であり、これはカタログとしても利用可能であり、非常に有力なソースであるという点について情報提供があった。同書は、国立国会図書館においても、70年代の刊行分から別館に所蔵されているという。また、セガのアーケードゲームリストは、最新のもの以外については、同業界紙を利用するとともに、メーカー資料も利用しているため、非常に精度が高いという情報提供があった。

また、フライヤーの所蔵機関として、高井商会（株）の現地調査を行っており、高井商会（株）は、アーケードゲームの実物のみではなく、インストラクションカードや取扱説明書等も合わせて所蔵していること、またフライヤーについてはアミューズメント通信社の赤木氏へ一括して寄贈しているという報告があり、高井商会（株）ならびに赤木氏の協力なしには進めづらいのではないかと指摘があった。本件については、フライヤーの情報の精度が最も高いだろうということ、またそれらのフライヤーは家庭用ビデオゲームのそれとくらべてゲームセンター等の業者向けに作られたものであり、部数も少なく流通もないため、入手機会が限られているということについて言及があった。

高井商会（株）での現物及び関連資料の調査を実施するとして、どれほどの期間が必要かという点について確認を行ったが、棚に多種の資料類がまとめて収納されている等整理しきれていない資料の数が多く、3ヶ月から半年ほどは必要だろうということであった。

また、アーケードの保有数についても質問があったが、例外を除き大多数のものを所有しており、また海外のアーケードゲームについても保有数が多いという報告があった。ただし、中古の製品を主として扱っている企業であるため、ほぼ全てが中古品であること、また現状では2009年10月リリースの商品が最新のものであり、それ以降のものは扱っていないことについて言及があった。

³⁹ 「スーパーブレイクアウト (Super Breakout)」は米国アタリ社が発売したアーケードゲーム

⁴⁰ アーケードゲームの愛好会。『Amateur Line』『究極VGL』を発行。

また資料の信頼性については、稼働（発売）年月日について議論がなされたが、発売年しか明らかにならないもの、発売月までわかるもの等、多種であり、それらを全て年月日まで明らかにすることは不可能であろうということが指摘された。

また稼働日については、アーケード特有の商習慣として、ロケテストがあることが指摘された。ロケテストについて言えば、一番最初にゲームセンターにおかれた日が稼働日かというのと、そうではなく、一般に発売された日を稼働日にとらえることが必要だろうという意見が出された。また、アーケードゲームについては、最初に稼働した日も工場生産が行われている等、生産のボトルネックが存在するため、稼働日から徐々に全国にいきわたっていくという流通的な問題に関して認識しておくべきだろうという指摘があった。メーカーのゲームやカタログ等も情報は月までの場合が多く、稼働月までわかっていけば十分ではないかという意見であった。

3) カナダ調査報告

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 ゲーム分野 カナダ調査

実施日：2012年8月22日（水）17：00～18：00

調査先：アルバータ大学

場所：116 St, Edmonton, Canada

参加者：

Geoffrey Rockwell (Professor of Philosophy and Humanities Computing, University of Alberta)

Shannon Lucky (University of Alberta)

立命館大学／細井浩一、福田一史

実施概要：

日本のゲーム文化・ゲームスタディーズをテーマにした、シンポジウム「Replaying Japan」において³⁸、本事業の概要ならびに国際的なビデオゲームデータベース構築のための展望と課題について報告を行い、インタビューを実施した。

本インタビューは、同日実施された「RE-PLAYing JAPAN」と題された日本のビデオゲーム文化をテーマにしたシンポジウムにおける細井浩一教授・福田一史氏の報告の一部において、本事業の取り組みの詳細とその課題について論じた後に行われた⁴²。主にビデオゲームならびにデジタルアーカイブやメディア保存等を含むデジタルヒューマニティーズの専門家を対象として、ビデオゲームのデータベース項目ならびに、それらデータベースの国際協調を前提とする運営についてインタビュー調査を実施した。インタビュー結果は下記の通りである。

同報告及びインタビューの後、アルバータ大学は、寄贈を受けた大規模なコンピュータゲームコレクションの目録化について検討しており、本事業とメタデータを共有化してデータベースを構築したいという旨連絡があり、現在、コラボレーションについて検討を行っている。

インタビュー内容：

＜ビデオゲーム研究のために利用するタイトルデータの参照元について＞

Rockwell氏は、本・カタログから参照することが多いとした。特に、フランスで出版された任天堂のカタログ資料等は非常に有用である旨を言及した⁴³。

³⁸ RE-PLAYing JAPAN, http://ra.tapor.ualberta.ca/~circa/?page_id=436 (accessed 2013-02-18)

⁴² 報告名は、Koichi Hosoi and Kazufumi Fukuda “Critical issues of digital game preservation: For the global collaboration of game archive activities”

⁴³ Pétronille & Collectif (2011)

また、特に日本のゲームについては、Wikipediaを参照することも多く、日本のものに関する情報は英語のWikipediaにも多く存在しており、Google translate等の翻訳ウェブサービスを通じて日本のものも参照しているとした。ただし、これら情報は情報の精度・信頼性の観点からアカデミックペーパーに直接採用することはできず、より精度の高いビデオゲームデータベースが必要だという指摘を行った。

<カナダでのアーカイブの現状について>

Lucky氏は、カナダではまだビデオゲームのアーカイブは十分であるとは言い難い状況であるという現状を論じた上で、ただし流通している商品はアメリカと共通している部分が多く、アメリカのゲーム情報サイト等を通じて、アーカイブに相当するサービスが広く利用されている状況を紹介した。

ただし、アルバータ大学においても卒業生から、大規模なゲームコレクションの寄贈を予定していること、またそのアーカイブ構築について検討を実施している旨を論じた。また、カナダの近隣の大学の図書館においても、ビデオゲーム保有の例が増えてきている点を指摘した。

<ビデオゲーム研究における有用なデータベース項目について>

Rockwell氏は、まずこれは、前の質問と同様にデータの精度が重要であるとした上で、ゲームとゲームの関係性、例えばあるゲームがあるゲームに対してどのような影響を与えたか、それらを示す情報がわかるとよいとした。

そして、今後重要だと考えられるのがビデオゲームごとの説明、すなわちディスクリプションだと考えているとして、これは、実際のところほとんどのプレイヤは、リリースされる数千・数万のタイトルのうち、数パーセント程度のビデオゲームしかプレイしたことがないという状況があるため、ディスクリプションは、彼らがプレイしたことがない大多数のゲームについて極めて有効なデータとなるという指摘を行った。

また、スクリーンショット等のイメージは使い勝手のあるデータであるとした。例えば、これについて言えば、Wikipediaでは別サイトへのリンクが存在し、そこからビデオゲームのスクリーンショット等の画像を参照することができる場合が多く、また、画像のみならず、ゲームプレイのショートビデオも、同様に重要性が高いといえるとした。

Rockwell氏らの研究チームが、エミュレーションと実機のプレイ映像の比較等について研究を検討しているということに触れた上で、エミュレーション自体は実際のところ、著作権に関する問題等があり、保存対象とするのは難しく、大規模なアーカイブスキームとはなりがたいと考えるとした。それと比べるのであれば、MPEG等の映像情報は標準化されたものであり、広範に用いられており応用性も高く、保存に向いているフォーマットだということができるという考えを述べた。一方で、技術環境の変動により、バイト列・ソースコード等の情報はすぐに役に立たなくなる。そのため、保存には向いておらず、優先度は低いという考えを提示した。

<理想的なビデオゲームデータベースの構築について>

Rockwell氏は、本プロジェクトの意義は大きいということについて言及した。その理由として、例えば、Wikipediaはすごいデータベースで、ユーザは楽しく使うことが可能であるし、また使いやすいものであるが、参照できるような信頼性がないためアカデミックな活用には向いていないことを指摘し、その点において、精度の高いビデオゲーム基礎情報のデータベースの重要性は高いという考えを提示した。

本事業で構築しているマンガ・アニメ・ビデオゲーム等のデータベースにおいて、それぞれのデータベースのデータのリレーションが可能であれば、例えば、ある作品の起源についてデ

データベースを横断的に調べることができるようになる。そのような意味においてもゲームデータベース、また、本事業の意義は大きいという考えを論じた⁴⁴。また、外部サービスとの接続についても検討すべきだとして、立命館大学で進めているビデオゲームデータベースの『Ludoly』のように、Youtube, Wikipedia, ソーシャルメディアサービス等との接続は有効性が高いことについて論じたのち、ボックスストップ⁴²やマニュアルのスキャンング等といったことも考えられるが、これらはあくまでセレクトされたタイトルについては重要だし興味深いという点を指摘した。

まずは、12,000本とタイトル数が多いので、基本情報を整理していくことが重要であり、そこから詳細情報を追加する等深めていくべきだろうという指摘を行った。

4) シンガポール調査報告

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 ゲーム分野 シンガポール調査

日時：2012年11月26日（月）16：00～18：30

場所：Fusionopolis（シンガポール）

参加者：

Sung-Bae Cho (Professor, Department of Computer Science, Yonsei University)

Abdenmour El Rhalibi (Principal Lecturer& UMF Manager, School of Computing and

Mathematical Science, liverpool JMU Faculty of Technology and Environment)

立命館／福田一史

実施概要：

本調査は、同日実施された「Workshop at Seagraph Asia」と題されたワークショップのComputer Gamingトラックにおいて、福田一史氏・細井浩一教授・中村彰憲教授らの報告の一部において本事業の取り組みの詳細とその課題について報告を行い、同報告に関するディスカッション形式にて、またその後インタビュー形式にて行われた。

報告後のディスカッション内容（トラック参加者からの質問）：

質問：どんなリサーチクエストが生まれてくるのか？

回答（福田）：データベースの記述法、データベースの国際連携における技術等がある。

質問：本事業は、最終的に何が目的か？

回答：有用なゲームデータベースの構築であり、そのためにコミュニティの形成・空気の醸成が必要である。過去、ゲーム企業はあまりアーカイブやデータベースに興味を持たなかった。ゲーム企業らによる協力がなければ、データベースが構築されたあとも危機的状況にある古いゲームをどうするのかという問題は残る。

質問：どのようなリソースを保有しているのか？

回答：任天堂からのファミコンの全タイトルとセガサターンタイトルの寄付が最初だった。現在も、それら企業との関係性は続いている。ゲームプラットフォームホルダーとの関係性はいうまでもなく重要だ。ただし実態として彼らはきわめてポリティカルで、うまく関係性をつくる

⁴⁴アメリカ・カナダでは、多くのコンテンツの起源がマンガの場合が多く、日本では、（たとえばポケットモンスターやバイオハザードがそうであるように）ゲームが起源である場合が多いのではないかという仮説を提示した。

⁴² パッケージの蓋やラベルのこと

のは難しいという状況がある。

インタビュー内容：

＜事業に関する報告を聞いての感想＞

Cho氏は、事業においてはさまざまなリサーチクエストが含まれているようだが、メインの目的をもっとスリムにするべきだろうという意見を述べた。また、そうすることで事業においても、やるべきことがもっと整理できるのではないかという指摘を行った。

Rhalibi氏はゲームデータベースの整備の重要性ならびに事業の先進性に着目した上で、事業推進すべきだという意見を述べた。また、Cho氏と同様の意見を述べた。

＜韓国、イギリスでのゲームデータベースについて＞

Cho氏は、韓国ではNCソフト等大きい会社が大きく成長しており、ゲーム産業は一定の成熟を迎えているという状況を指摘した上で、一方で国内の過去のビデオゲームに関するアーカイブについては議論が進んでいないこと、もしくは十分といえるほどではないという状況である点を指摘した。一方で、政府の活動としてもこれからの課題となっている点について言及した。

Rhalibi氏は、イギリスでは、クールブリタニカ政策の成功以降、文化的ブランディングが重視されている点について言及した。その上で、国立ビデオゲームアーカイブの取り組みと、それがまだ端緒であることについて触れた。また、ヨーロッパにおいては、イタリアのボローニャ大学において大規模なビデオゲームアーカイブが進んでおり、それが注目されている点について言及した。

＜人材育成におけるビデオゲームアーカイブの意義＞

Cho氏は、韓国・国内において、そのような機関が、数多く設立・運営されており、それぞれにおいて、ゲームの購入等を実施する等、一定の蓄積が行われているとした上で、それらをつなぐデータベースの標準化までは至っていないという観点から課題を指摘した。ただし、その原因は、韓国では長くPCベースのゲームやインターネットゲーム等に人気が集まっていたという産業的特性にあるとして、それらは比較的アーカイブ向きではないためであるという示唆を論じた。

＜どのようなゲームデータベースを構築すべきか＞

Cho氏は、例えばインターネット上や、研究を目的として、ゲームによるコンペティションに関する映像が増加傾向にあることをあげた。それらはすなわち、e-sportsに関する映像や、AIのコンペティション等である。例えばそれら映像をアーカイブするという形式はビデオゲームの文化・社会的文脈保存のために極めて有効ではないかという提案を行った。

Rhalibi氏は、アーカイブ・データベース構築のため、まず前提として標準化の実践と議論が極めて重要である点を指摘した。その上で、標準化実践のため、研究発表等を通じて、コンセンサス形成を進めることと、日英等の国際的協議・共同研究等を進めていくべきだということを論じた。

5) ニューヨーク調査

ニューヨーク大学でのインタビュー調査

日時：2013年3月13日（水）15：00～17：00

場所：New York University NYU Game Center（米国）

参加者：Jesper Juul（Associate Professor, New York University）

Dylan McKenzie（Game Center Program Coordinator, New York University）

実施概要：

本調査は、Game Studies を展開している大学の中でも先進的な試みを進めているニューヨーク大学の状況を確認するとともに、教育という視点から改めて本プロジェクトに関する所感を得た。具体的にはNYUにおけるゲーム所蔵と活用に関する視察と、その後のインタビューである。

視察結果：

NYU Game Centerは08年より始まった、ゲームを本格的に高等研究機関である。The Game Center MFA (芸術修士) の2年間プログラムを有しており、毎年およそ20名程度の学生を受け入れている。センターとしてはNYU内の The Courant Institute of Mathematical Sciences, Steinhardt School of Culture, Education and Human Development及びNYU Polyとの連携体制の元、「ゲーム」を中心に学際的な研究活動を進めている。

質問：NYU Game Centerでは、どのようなゲームを研究対象とし、何を教えているのか？

回答：NYU Game Centerではデジタルゲームもそうだが、ボードゲーム等も実際に授業で活用している。複数の学生たちに実際にプレイしてもらい、そこに所在するゲームメカニクスを考察させるといったことを行っている。

質問：NYU Game Centerにはゲームをどのように保管しているのか？

回答：同機関はOpen Libraryと称すゲームを専門に所蔵する「図書館」を有する。1,000タイトル程を所蔵しニューヨーク大学の学生であれば、誰でもゲームを「図書館内」で使用できる。センター外での使用を認めておらず、センターに設置してあるPlaystation 3, Xbox360, PC等を使ってゲームをプレイすることになる。

質問：データベースは研究者としてどの程度重要か

回答：ヨーロッパにおけるゲームカルチャーと米国、日本のそれには大きな違いがある。ヨーロッパはComodore64のようなHome Computerによるゲームが、多くの人たちにとってのゲーム体験であるのに対し、日米では、それがファミコン、NESになる、という形だ。従って日本においてこのようなことが実施されていること自体、大変エキサイティングだ。

質問：どのようなデータベースを望んでいるのか？

回答：タイトル名、プラットフォーム、発売日といった基本的なデータベースは重要だが、研究者としてはゲームが如何に発展していったかが重要だ。そのような意味で、「ジャンル」が如何に発展していったかその経緯を探れるものもいい。「Super Mario Brothers」といった作品でも如何にジャンル分けされていたかは時代ごとに違いがある。研究者としては、その変化とイノベーションの関わりについて興味がある。また、売上記録も重要だ。それは、どの時代のいつ、どういった作品がユーザから指示を得ていたか分かるからだ。現在の学生にとって、「古いゲーム」というのはPlaystation2用ゲームだったりする。そのような意味からも、過去のゲームに関する情報は非常に重要な役割を占めると言えるだろう。

質問：ゲームのプレイ映像等はどのようなものが望ましいか？

回答：やはりゲームデザインにおける「コア・ループ」⁴⁶が理解できる程度の映像は必要であると考えられる。

International Center for the History of Electronic Gamesでのインタビュー調査

⁴⁶ゲームデザインにおいて「核となるプレイで何度も繰り返される行為の連鎖のまとまり」を言う。

日時：2013年3月14日（木）10：00～16：00

場所：

International Center for the History of Electronic Games (ICHEG)

The Strong National Museum of Play Rochester, New York

参加者：

JP Dyson Program Director, ICHEG

Jeremy K. Saucier Assistant Director ICHEG

Shannon Symonds, Acquisitions Cataloger

実施概要：

本調査は、ゲーム所蔵と遊戯関連の所蔵、及び研究において中心的な役割を果たしているThe Strong National Museum of Play、International Center for the History of Electronic Gamesの視察と、同機関の本プロジェクトに関するヒアリング調査である。

視察結果：

Kodakの創業者の配偶者、Margaret Woodbury Strongが所蔵していた、玩具や人形、ドールハウス等を中心に1968年、Margaret Woodbury Strong Museum of Fascinationとして、創立された博物館は、当初19世紀から20世紀における産業化とそれに伴う大衆文化の変遷を追うといったものだったが、90年代中盤から徐々に家族をテーマに所蔵物を増やすこと等で動員数を増やし、97年代に施設を拡大。1918年製のメリーゴーランドを所蔵し、「実際に体験できる所蔵物」等が好評を博し、02年、世界でも最大規模の遊びをテーマとした博物館にと設備全体を刷新した。これを機に2004年から2006年までに設備の拡張を進め、現在282,000平方フィートにも及ぶ大規模な設備へと拡大した。例年、米国全土ならびにカナダ等から57万人が来館する。

ゲームコーナーは、2階に設置されているeGane Revolutionがそれにあたる。テレビゲームの歴史を示す展示がガラス張りの所蔵コーナーに展示されているのに加え、80年代のアーケードゲームから、展示のための特別に開発が進められた、スマートフォン/タブレットデバイス向けゲーム等時代を超えてインタラクティブに体感できる作品が展示されている。

質問：ゲーム収集はいつごろから始めたのか？

回答：International Center for the History of Electronic Games (ICHEG) は、2007年に設立され、ピンボールといったアーケードマシンから、エレクトロニック玩具まで「電子ゲーム」とされるあらゆる物品ならびにソフトウェアの収集を進めている。

質問：如何なるビジョンとともにゲーム収集は進められたのか？

回答：ICHEG創設時に「ビデオゲーム」を中心に収集を進めることを議論の素地としてはじめた。

「ビデオゲーム」自体、その段階で既に米国に加え、日本、英国、韓国といった複数の国のものが混在し、ゲームカルチャーに影響を与え合っているという現状があったことから

「International」を冠として据える事を決定した。また、アーケードゲームとして本格的な普及が進んだ事、その前までは、ピンボールに電子機器を活用して設置されていた事は、携帯用ゲーム機等も最初は、「ゲームウォッチ」といった、エレクトロニクス玩具から発展してきたという事も踏まえ、「ゲーム」を広義の視点から捉える「Electronic Games」とすることに決定した。また、研究機関としての意味合いも高めるということから、ゲーム開発に関わるあらゆるドキュメントや、攻略品、世界各国の雑誌等も収集している。なお、現在、デジタル配信された作品の収集は行っていないが、如何にこれらを収集するかについて検討していきたい。例えば、「World of Warcraft」についてはBlizzard社に交渉し、サーバーのアップグレードが行われるタイミングで既に使用済みとなったサーバーを購入した。このような方法も1

つの保存の形態であると考えている。

質問：アーカイブとしては如何なることをしているのか？

回答：現在、プレイゲームの映像化に関するプロジェクトを進めている。ゲームキャプチャーデバイスを設置し、毎日3〜4人のスタッフにアルバイトとしてゲームプレイを行っている。現在は全てをプレイするわけではなく10〜20分程度の映像を捉えているに過ぎない。何をどの程度映像として収めるべきかといった点がまだ整理されており、これについては今後、さらなる検討が必要であろう。

質問：デジタルアーカイブはどのようにしているのか？

回答：これらは収集物であることから、ほかの収集物と共通化されたデータベースに記録している。従って、当博物館において、収集されたものは、まず、データベースへの入力を進め、その後、検品（これによって収集物が展示可能かどうか確認をし、展示可能と判断されたものは、修復等が行われる）、写真撮影を経て、保管場所へと移管されることになる。

質問：デジタルアーカイブ時の登録内容は？

回答：項目自体は、ほかの収集物と共有の項目にて登録がされる。まず、個別IDは、アイテムごとに収集された年が登録され以降は、収集された順番で登録される。これによって、毎年何アイテム収集されたか確認するためである。個別IDの段階で収集物の分類化することはなく、それはデータベース登録時に行われる。データベースはObject Name（Video Gameか、Arcade Machineかといった内容を入れる）、Classification（ここでは、数ある玩具のどの分類になるのかが示され、ゲームについては、Gameと示される）Web Category（これは、Webのデータベース上で必要となるものが記入され、ここでは、より細かく、Consoleなのか、Handheldなのか、という詳細がさらに追記される）、Date、Subject、Manufacturer（これは、CD-ROMの製造元が示される。一般的に家庭用ゲーム機であれば製造委託を受けている、任天堂、ソニー、マイクロソフトといった企業名がこちらに入る）、Origin、Publisher、No Whole Object（1か0かで同梱品全てが納品されたか、一部かが示される）、Title、Genre（なおRatingがある場合は、Ratingもここに追加している）、Material（プラスチックか、光学メディアなのかといった内容が記される）、Inscription（パッケージ上何が記されているか等）、Description（こちらは、アイテムとしての表示（CD-ROMか、カートリッジ等））、Significance、Web Essay（こちらは、Significanceという項目からWeb上のデータベースにおいて一般のユーザが読む内容として妥当な部分のみを抽出する）、Rationale（収集する事の合理性等が示される）、Recommend（博物館として購入するか、寄贈の場合は受け入れるかといったことが示される）。さらに博物館であることから、Location、Dimension（収集物の寸等が記される）、Condition、Cataloging（こちらでは、映像キャプチャーが進んでいるのか、Significanceの部分の執筆が進んでいるのかといった内容を記述する必要がある。また、Valuationといった項目もあり、ここでは、購入価格が記入される。なお、寄贈された場合も寄贈という項目をチェックしながら、想定価格も同時に記入する。さらに重要なのが、Flagという項目である。これは、登録したアイテムがほかの項目と関連しているかという点についてタグ付けが可能となっている。

質問：マルチメディア展開、ライセンス商品は如何に検索できるのか

回答：周辺グッズ等の所蔵アイテムが、その中心となる作品が分類化されている項目にFlagとしてあらかじめチェックされていれば検索が可能だ。コンテンツのシードとなっているものはFlagの項目に何も入れる事がないため、何が収集物やグッズのもとになっているのかを確認することができる。例えば、『ゼルダの伝説』に関する作品であれば、『ゼルダの伝説』そのもの

のはFlagを追記することはないが、ほかのグッズの場合、必ずFlagでGameとしてタグ付けされているため、『ゼルダの伝説』の関連グッズとしてどの程度のグッズが所蔵されているか分かるようになっている。一方、もし『ゼルダの伝説』というゲームシリーズが何アイテム所属されているかを確認する際は、分類をゲームとして検索すれば確認でき、『ゼルダの伝説』の全アイテムを確認する場合は、分類を特定せずに、入れれば確認できる。また、『ゼルダの伝説』に関わる周辺グッズを全て検索する際は、Flagの項目にGameがタグ付けしているように追記した上で、検索をかければ直ぐに確認できる。

質問：ベストプライス版や、デラックス版等はどう分類するのか？

回答：博物館では全てアイテムごとに登録するため、分類は可能となっている。

質問：展示物でメディアとパッケージを分けて展示する場合は、どのような措置をとるのか？

回答：データベースにRelatedという項目をつけており、そこで、Partとしてディスクとパッケージを切り分ければ、それぞれの所蔵情報を切り分けることができる。

Video Games New Yorkでのインタビュー調査

日時：2013年3月15日（金）11：00～12：00

場所：Video Games New York, NYC, New York

参加者：Dan Store Manager, Video Game New York

Giulio Graziani (Store Owner)

実施概要：

本調査は、米国において、ビデオゲーム保存を実践的に行いながら、店舗経営も営んでいるVideo Games New Yorkの視察とヒアリング調査である。

視察結果：

店舗自体はそこまで大きいものではないものの、大規模な倉庫に商品を貯蔵しており、必要に応じてこれらの商品を店舗に出すという形態をとっている。日本における「まんだらけ」のゲームに特化した店舗であると考えると分かりやすい。家庭用ゲーム機が立ち上がった時期からの商品をいまだに「新製品」のまま取り扱っているケースもあるという点が、ほかの店舗よりも特出しており、店舗内で確認できるだけでも、Atari 2600や、Nintendo 64のソフト等がパッケージが未開封の状態で展示されていた。店内も、フロントにある新作品から徐々に奥に行くにつれて、64ビット世代機、16ビット世代機、8ビット世代機とハードとソフトの展示がなされ、それ以前のゲーム機も一通りそろっている。また、Store Manager自身がキュレーター的な役割を果たしており、各世代ごとのゲーム機の特徴やその時代における代表的なソフト等説明できる。当日は、ほかのゲーム、コミック関連展示会への出展から店舗のオーナーであるGiulio Graziani (Store Owner) とのヒアリングが不可能だったため、Store Managerである、Danが対応した。

質問：Video Games New Yorkは如何なるコンセプトでこれらの数多くの作品を扱っているのか？

回答：我々は、2005年からこの店舗をはじめている。その際、ゲームを商材としてではなく、カルチャーとして捉え直し、以前のゲームから現在のものまで、幅広く扱うことを決定した。また、商材としてのゲームに限らず、ゲームカルチャーに関する重要なものは一通りそろえることを目標として、日本からのゲーム等も積極的に輸入している。また、ゲームカルチャーにおいて影響力のある、宮本茂氏によるサイン入りのニンテンドーDSや、小島茂氏のサイン入りのPS3、またVirtua Boyデモ用の設置物等も一式そろえている。

質問：ほかの店舗との違いは？

回答：客層ごとに大きな違いがあるので、彼らのニーズを理解した上で、彼らにとって最適かと思われる作品を選び、提案するというをしている。つい先ほども子供誕生日のためにNintendo64のハードを買いたいといった要望に対し、同ハードで最も優れている作品をいくつか提案してその場で購入していただいた。

質問：販売しているタイトル数はどの位？

回答：正確な数字は私でも分からないが、おそらく10,000タイトルはくだらないと思う。特にアタリ関連の所蔵物は、世界からみても最大規模であることには間違いないがその多くは、倉庫に保管している。ほかのコンソール機にしても同様だ。Genesis Game Gear向けゲーム等もかなり多くの商品を保管している。ただし、PCゲームの販売については見合わせた。やはり、互換性等の問題があることから、当社としては、ゲーム機向けソフトに注力することとした。

質問：データベースはどの程度行っているのか？

回答：実は、ほとんど、目視と、我々の記憶に頼っている部分はある。ただ、我々もゲームに対する強い思いからこれらの作品を取り扱っているため、その点は問題はない。最新のゲームについては、一般的なデータベースとPOSによって商品管理をしている。

質問：どのような項目を入れているのか？

回答：一般的等の店に設置されているものと同じ様な項目を採用している。タイトル名や、価格、プラットフォームといったものだ。

ニューヨーク近代美術館 (Museum of Modern Art) のビデオゲーム展示視察

日時：2013年3月16日 (土) 14:00-16:00

場所：ニューヨーク近代美術館

実施概要：

本調査は、デジタルゲームの展示をはじめたニューヨーク近代美術館 (Museum of Modern Art) での視察である。

視察結果：

ゲーム展示は3階のApplied Designに常設されており、家具やインターネットの@等が並んで展示されている。いくつかの展示は映像展示がされていたが、ほとんどの展示作品にはコントローラと、ヘッドホンが設置してあり、プレイできる環境が整っていた。また、各作品ごとにキュレーターによる解説入りのディスプレイが設置していた。また、解説文もかなり詳細にわたる説明が挿入されていた。また、これらの解説文はホームページ上で確認することができるようになっている。データベースアーカイブと展示を活用するための指標という意味ではベンチマークの対象となり得る。

(5) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録

① モデルアーカイブ

(4) で述べた通り、基礎データベースの構築は、本事業の主軸となる施策である。ただし、これは限られた項目に関する情報をまとめるというものであり、これだけでは、ビデオゲーム文化の保存、デジタルアーカイブの達成を目的とするのであれば、十分であるとは言いがたい。

特にビデオゲームの場合、社会的な遊びとしての意味合い強い。例えば、攻略法のインターネット上での共有、ビデオゲーム文化初期にあったような裏技の探求や、ゲーム情報雑誌や攻略本の流通、さらには家庭用ビデオゲーム機の場合テレビの普及がベースとなっていること等、その社会文化的在り様は、様々な面から言及可能であり、また事実そのような遊び方を否定できないと考えられる。

すなわちビデオゲームのデジタルアーカイブについて考える場合、ビデオゲームの現物ならびに現物から得られる情報を集約するというだけでは不十分であり、それらに関連する文化的・社会的文脈を如何にアーカイブ化するかということが重要な課題となる。

モデルアーカイブでは、ビデオゲームの現物ならびに同タイトルに関連する2次資料をベースとしてさらなる詳細情報の充実を図る。項目として考えられるものは、宣伝資料情報、攻略本情報、他データベース同タイトルへのリンク情報、公式ホームページ情報、売上本数（国内・国外）、移植に関する情報、開発者に関する情報等である。ここではテキストのみではなく、画像（パッケージ、メディア、マニュアル、ゲームタイトル、ゲーム著作権表記）、プレイ動画、ゲームジャーナリストやライター、研究者らによるレビュー・アーティクル、開発元・発売元企業の協力によるエミュレーション、といった多様な形態であり、これらを組み合わせることにより、より多層的であり、文化的・社会的文脈をできる限り保存・再現することができる、ゲームアーカイブの構築を目指すこととする。

ただし、モデルアーカイブで対象となる項目については、産業界や学界における議論や関係者への聞き取り等を通じた、言論空間の形成とそこで一定の合意形成と正当性の担保が必要となる。昨年度までの活動で、ゲームデータベースに関するビデオゲーム関係者に対する聞き取りを進めてきた。ここでは多数の意見やアイデアが明らかとなったが、これらは関係者間の直接の議論ではなく、合意形成、正当性の担保のためには、上記のように言論空間の形成が不可欠である。

本年度はデータベース項目の設計のために、昨年度までの聞き取りで得られた意見・アイデアを元として、さらなる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議論の場を持つこととする。すでに、ゲーム分野における国内最大の学会である日本デジタルゲーム学会に対しては、本事業名での協力要請を行っており、学会理事会として協力を承諾する旨の返答を得ている。

またビデオゲームは、ファミリーコンピュータ等がそうであったように、その産業黎明期から国際戦略商品でもあったため、国内のビデオゲーム作品のみを対象とする閉鎖的なアーカイブでは、その価値を極めて限定的なものとしてしまう。海外の有力なビデオゲームアーカイブ拠点、その関係者・研究者と、特に彼らの持つ海外のビデオゲームデータベースとのリレーショナルな設計を模索することを主眼として、項目設計やデータベースのリレーション等について、聞き取りとワーキンググループの実施を通じて、議論の場を形成することとしたい。モデルアーカイブ構築で実施する予定の聞き取り・ワーキンググループ・シンポジウム、ここまで述べてきたような業界とのオーソライズとあわせて、所蔵・アーカイブ情報の収集・登録作業として行う予定である。具体的な活動内容については 3) を参照のこと。

正式な項目の設定はまずもって、モデルアーカイブで対象となる資料体を有する機関の選定がその前提条件である。

本年度は、モデルアーカイブにおいて対象となる、ゲームに関する大規模な資料体を有する所蔵機関の調査を実施した。その調査の対象はNPO法人NPO法人ゲーム保存協会、(株)エンターブレイン、高井商会(株)、日本ファルコム(株)である。

これら各機関と来年度以降のモデルアーカイブ構築への協力・連携の模索を行い、特に、創業30年を超えるPCゲームのヒットメーカーである日本ファルコム(株)と、連携について協議が進んだ。多くのビデオゲームメーカーは、過去に制作・発売してきたゲームソフトの関連資料の保管を行っていない場合が多く、その事実がビデオゲームアーカイブの構築を阻む要因となっているが、日本ファルコム(株)は、ヒットシリーズの「イース」シリーズ、「英雄伝説」シリーズ、「ソーサ

リアン」シリーズ等ゲームソフト、ゲームソフトのパッケージ、マニュアル、ゲーム開発に関わる資料としてキャラクタ等グラフィック関連イラスト、ゲーム販促に関する広告関連資料や販促関連資料等のビデオゲーム関連・周辺資料を、数多く社内に保管している。また、パブリッシャーであると同時にディベロッパーでもあるため、それら多くのビデオゲームについて著作権を有しているため、例えば画像素材等を含め著作物のモデルアーカイブ化についても、協議が可能であるという点について、有意義な連携・協働が推進可能であると考えられる。

同社社長の加藤氏より、前向きに検討いただける旨ご回答いただき、それを受けて、来年度以降のモデルアーカイブ構築の推進の前段階として、日本ファルコム（株）公式の記念本に記載されるカタログの目録化を、2013年3月4日から3月24日にかけて行った⁴⁷。下記がその詳細である。

1) 作業の概要

デジタルアーカイブ事業ゲーム分野活動の一環として、来年度以降日本ファルコム（株）のモデルアーカイブに着手予定なので、事前に同社のゲームソフト及びゲーム関連資料の所蔵状況を2011年11月刊行された「日本ファルコム（株）30周年公式記念本 Falcom Chronicle」(以下、対象資料)掲載のアイテム情報を入力し、目録を作成した。入力した情報については、「2) 入力項目」を参照。

ゲームソフトの入力項目、入力時のルールは、本年度作成した「ゲーム分野データベース」のルールに準じた。

調査・データ入力担当者は、以下のPCゲームに精通した2名である。

遠藤栄昭 元『The スーパーファミコン』編者担当、『コンプティーク』ライター、現在フリー編集者
増田 厚 元『ログイン』編集者、現在ゲームライター

2) 入力項目

日本ファルコム(株)のゲームソフト、ゲーム関連印刷物、公式イラスト、キャラクターイラストの4カテゴリーに分け、各情報を入力した。

全てに下記の共通項目を設けた。

- ・ 掲載頁：入力に際して参照したページ数を全て記載
- ・ 確認No.：入力担当者の確認・ソート用番号
- ・ 備考・そのほか：入力担当者による注釈は、該当セルを赤色でマークし、最後列に注釈を記入

<ゲームソフト>

対象資料掲載の「日本ファルコム(株) 作品年表 1981-2012」(P003～013)記載の下記情報を全て入力し、ベースとした。

- ゲームタイトル
- 発売日：月日不明のタイトルが混在するため、年・月・日にセルを分けて入力
- ハード・OS
- 発売元
- DL 販売
- シリーズ

⁴⁷ 電撃攻略本編集部編 (2011)

対象資料掲載の「広告ギャラリー」(P217～272)、「ゲーム回想録」(P273～582)で下記の情報を確認できたタイトルは、そちらも全て追加入力した。

- g. ゲームタイトル英語表記
: 大文字、小文字もメーカーの公式表記に準じた。 ex) イース・オリジン → Ys ORIGIN
: 日本語表記時と単語や語順が異なる場合も、そのまま公式表記に準じた
ex) 太陽の神殿 アステカ〔II〕 → Templo Del Sol (Asteka〔II〕)
- h. ゲームタイトルルビ
- i. ジャンル : 複数のメディアで発売されたタイトルは、アイテムを分ける形でリストにタイトルを追加した
- j. メディア
- k. メディア規格1(数値)
- l. メディア規格1(単位) : インチ、メガ等
- m. メディア規格2 : 2D、2HD、2DD等
- n. メディア(組数)
- o. 価格(数値)
- p. 価格(単位)
- q. 価格(税込; 税抜)
- r. レーティング
- s. 最小プレイヤー数
- t. 最大プレイヤー数
- u. ゲームタイトル補助 : ソフト、パッケージのバージョン等。 ex) Level1.1、プレミアム版

<印刷物>

対象資料掲載の「広告ギャラリー」(P217～272)掲載の雑誌広告、チラシ、小冊子等の情報を全て入力した。

- v. 種別
- w. タイトル・テーマ
- x. タイトル・テーマ補足
- y. そのほか補足

<公式イラスト>

対象資料掲載の「イラストギャラリー」(P055～216)掲載の公式イラスト、設定画等の情報を入力。コラムコーナー等に掲載されている①「キャラクターイラスト」(後述の「2.4」参照)と重複するもの、②公式なイラスト素材ではないと見受けられるもの(=ゲーム画面からのキャプチャー等)は除外した。

- z. ゲームタイトル : ニイラストのテーマ
- aa. 種別 : イメージイラスト、キャラクターデザイン案等。
- ab. 主な用途 : 広告、マニュアル等。

<キャラクターイラスト>

対象資料掲載の「キャラクター辞典」(P439～582)掲載のキャラクターイラストの情報を入力。①コーナー内で重複掲載されているもの、②公式なイラスト素材ではないと見受けられるもの(=ゲーム画面からのキャプチャー等)は除外した。

- ac. キャラクター名

ad. 出典ゲームタイトル

② 所蔵機関調査

平成24年度は、アーケードゲームやPC等ゲーム機以外のゲームタイトルのデータベース制作のために、また来年度以降のモデルアーカイブ構築のための予備調査のために、ゲーム産業界を中心にヒアリングを行い、以下のゲーム所蔵機関のヒアリング及び交渉を行った。

1) NPO 法人ゲーム保存協会

日時：2012年7月5日

場所：NPO法人ゲーム保存協会（東京都江戸川区本一色1-6-4）

目的：PCゲームの所蔵状況についてヒアリング調査

参加者：高井商会（株）高井一美社長

NPO法人ゲーム保存協会のルドン・ジョゼフ

アドバイザー／（アシスタント）明貫紘子

立命館大学／福田一史（立命館大学先端総合学術研究科 助手）

コーディネーター／川口洋司（社）日本オンラインゲーム協会 事務局長）

事務局／凸版印刷(株)上杉、片山

NPO法人ゲーム保存協会は、PCゲーム、コンシューマーゲーム、アーケードゲーム及び関連資料の保存を行っている。

2012年7月5日、上記メンバーにてNPO法人ゲーム保存協会を訪問し、PCゲームの所蔵状況についてヒアリング調査を行った。

当日は、NPO法人ゲーム保存協会理事長のルドン・ジョゼフ氏が、NPO法人ゲーム保存協会の概要及び活動内容を説明した。

同協会の主要メンバーは3名、それぞれゲームに関するテーマを持ち自宅や借家（ルドン氏は、本部として一軒家を借りている）でゲームソフト及び関係資料の所蔵を行っている。

訪問した本部は、一軒家で1階は、MSX、SMC777、PC6001、PC8801、PC9801等1970年代から1990年代にかけて発売されたPC、2階はパッケージ販売されたPCゲームソフトの所蔵庫と作業スペースとなっている。

PCゲームは、上記の機種対応タイトルのほか、X1、X6800、FM7、FM77等かなり広範囲に収集されており、また同一タイトルのバージョン違いも少なからずあった。

こうしたゲームタイトルはいうまでもなく、ゲームのプログラムを再現できるPCも併せて保存しなければならず、保存環境を維持するため24時間毎日室温を一定にし、日光も遮断している。

NPO法人ゲーム保存協会は、こうした収蔵ゲームタイトルを元にデータベースを制作している。

データベースの詳細は説明されなかったが、パッケージの表・裏・背の画像も取り込む等独自の仕様で作業を行っている。このデータベースはSQLで構築され、アプリケーションはACCESSを使用している。

2) 株式会社エンターブレイン

日時：2012年7月5日

場所：（株）エンターブレイン（東京都千代田区三番町6-1）

目的：ゲームソフトの所蔵状況についてヒアリング調査

参加者：小林利治氏（株）エンターブレイン マーケティング調査部）

文化庁／三浦牧人（文化庁文化部芸術文化課支援推進室係長）、椎名ゆかり（文化庁文化部芸術文化課支援推進室メディア芸術交流係）

アドバイザー／（アシスタント）明貫紘子

立命館大学／福田一史（立命館大学先端総合学術研究科 助手）
コーディネーター／川口洋司（社）日本オンラインゲーム協会 事務局長）
事務局／凸版印刷(株)上杉、片山

2012年7月5日午後、（株）エンターブレインを訪問し、ゲームソフトの所蔵状況についてヒアリング調査を行った。（株）エンターブレインは、マーケティング調査部小林利治氏にご対応いただいた。

（株）エンターブレインは、2000年（株）アスキーから独立したゲーム関連の雑誌や書籍を発行する出版社であり、会社設立後ゲーム機対応ゲームタイトルのデータベースを構築した。そのソースは、自社で発行している『ファミ通』である。

自社の雑誌や書籍のほかにもゲームソフトも所蔵しているが、パッケージを含めて完全な状態で保存できているのは全体の半分ぐらいではないか。（株）エンターブレインでは、ファミコン以降のゲームソフトは、だいたい所蔵しているが全てではない。

ゲームタイトルのデータベースは、現在も更新中で、ゲーム会社、ゲーム開発会社等に有償で提供している。現在データを提供する会員数は300社程度で、会員が支払う会費は月額20万円である。

データベースの項目の中には、数本単位まで調査したゲーム販売数もあるが、これはゲーム販売店等のデータを元に算出している。会員が必要としているデータは他社のゲームタイトルの販売法数である。最近ではゲームソフトのダウンロード販売が増え、そのため正確な販売数の把握が難しくなっている。

当日は、上記のデータベースのリストの一部と所蔵しているゲームソフトの一部を見せていただいた。

3) 高井商会株式会社

日時：2012年7月13日

場所：高井商会（株）（長野県上伊那郡辰野町赤羽241）

目的：アーケードゲームの所蔵状況についてヒアリング調査

参加者：高井商会（株）高井一美社長

NPO法人ゲーム保存協会のルドン・ジョゼフ

アドバイザー／（アシスタント）明貫紘子

コーディネーター／川口洋司（社）日本オンラインゲーム協会 事務局長）

事務局／凸版印刷(株)上杉、片山

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

2012年7月13日、高井商会（株）を訪問し、アーケードゲームの所蔵状況についてヒアリング調査を行った。ルドン・ジョゼフ氏には高井商会（株）の仲介者として同行いただいた。高井商会（株）のアーケードゲーム所蔵状況の説明と案内は、高井一美社長にいただいた。

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

アーケードゲームは、アーケードゲーム基板は1台数10万円するので、お客様が遊んでくれないとゲームセンターの経営が厳しくなる。アーケードゲーム筐体は、以前は多く作られていたが、現在はわずかに製作される程度になってしまった。アーケードゲームといってもエレメカ（電子技術を使った遊具）のようなものもあるが、ビデオゲームであるアーケードゲームとは一般的に異なるものだ。エレメカの中にはモニターを搭載し、画面上で簡単なビデオゲームを遊ばせるものもある。

るので、一概にアーケードゲームといっても区分が難しい。高井商会（株）は、約2,000枚保有しているが、実際は1タイトルで複数基板を保有しているので総数は30,000枚ぐらいである。

その後アーケードゲーム筐体、アーケードゲーム基板、インストラクションカード（アーケードゲームにおけるプレイヤー向け操作説明書）、ブローシャー（販促用チラシ）等所蔵している倉庫を案内いただいた。

日時：2012年7月13日

場所：高井商会（株）（長野県上伊那郡辰野町赤羽241）

目的：アーケードゲームの所蔵状況の精査

参加者：高井商会（株）高井一美社長

榎田理子（ゲームライター）

高井商会（株）の所蔵状況があまり把握できなかったので、アーケードゲームに精通している榎田理子氏に依頼し、2012年11月9日 所蔵状況の精査を行った。

高井商会（株）は、国内外の有名メーカーによるメジャータイトルはもちろんのこと、アーケードゲーム創生期やインベーダーゲームのブーム期に誕生したマイナー会社のタイトル等雑多である。同一タイトルで複数枚の基板を所蔵しているゲームも多いため、アーケードゲーム基板の総数は約30,000枚にのぼる。

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

おもな所蔵アーケードゲーム基板は以下の通りである。

表8【おもな所蔵アーケードゲーム基板】

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

	ブルマッドネス」等
ウィリアムズ (米国)	「ディフェンダー」
ミッドウェイ (米国)	「ボールパーク」「ミズパックマン」「モータルコンバット」

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

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

高井商会（株）が所蔵するおもなシステムボードは以下の通りである。

表9【高井商会（株）が所蔵するおもなシステムボード】

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

アーケードゲーム基板は、段ボール箱等に入れ、高井商会（株）1階と2階倉庫に保管している。基板は頑丈なので、10枚ほど積み重ねて段ボール箱に入れ、さらにその箱をいくつか積み上げて保管している。

取り扱いの注意点

- ・基板そのままの状態と輸送するとチップ（集積回路）同士が接触して割れるため、エアクッションに包むこと、EP ROM（書き込み・消去可能なメモリ）を使用している場合は、長時間紫外線に当てないこと、またROMを取り扱う際には静電気に注意すること等が挙げられる。
- ・カプコン「CPシステムII」は、電池でデータのバックアップをとっており、電池が切れたときはデータもなくなってしまう。
- ・アーケードゲーム基板の取扱説明書、インストラクションカード、店内掲示用ポスター、筐体に貼るステッカーやポップ、ブローシャー、カタログ（フライヤー）等を所蔵している。
- ・これらは、所蔵している基板に準じて、1970年代～2009年のものだが、「スペースインベーダー」や「パックマン」をはじめ、国産タイトルのほとんどを所蔵している。
- ・海外製の基板にはインストラクションカードが付いてこないケースが多く、また大型筐体のアーケードゲームもその傾向がある。
- ・基本的には、中古の基板を仕入れた際に付属してくるものを保管している。同じ基板を大量に入手した場合、状態のいいものを優先して保存している。特にインストラクションカードは、設置店によって一部が切り取られていたり、色褪せたりしていたり、コンディションがよくないものもある。

- ・インストラクションカードには、ライセンスシールが貼られているものもあるが、特に「パックマン」のライセンスシールは、コピー品が出回った背景を物語っている。
- ・アーケードゲーム基板の取扱説明書は、基本的にメーカーによる印刷物だが、「スペースインベーダー」等アーケードゲーム初期のタイトルのものは、手書きコピーの取扱説明書もあり、それらも保管されている。
- ・インストラクションカードは、基板タイトル数の約6～8割ぐらい所蔵していると思われる。ポスターやステッカー、ポップ等の所蔵数は、インストラクションカードよりもさらに少なく数百点と推測される。最近のものは、「太鼓の達人」のようにのぼり等の販促物が保存されているものもある。
- ・アーケードゲーム基板の取扱説明書とインストラクションカード、ポップは、タイトル別にセットにして、クリアホルダーにファイリングし、高井商会（株）1階事務室に陳列している。ここに収納できないものは、2階倉庫にあるタイトル別の収納棚に保管している。
- ・最近のゲームのポップは大型化しており、A4クリアホルダーよりも大型のファイルに入れて収納している。
- ・高井商会（株）の倉庫1階と2階には、約100台のゲーム専用筐体、汎用筐体が保管されている。また、本社以外にも倉庫があり、そこに保管されている筐体もある。
- ・例えば、最大8台1セットとなる「ファイナルラップ」は、基板は複数枚所蔵しているものの筐体はサイズが大きいため所蔵できない。
- ・アーケードゲーム筐体は、アーケードゲーム初期からの伝統的スタイルであるアップライト・タイプや、海外の酒場に置かれ日本でもゲームセンターの狭いスペースに置かれることがあったカクテル・タイプ、日本でのみ普及したテーブル・タイプのほか現役で稼働している汎用筐体や各種専用筐体を所蔵している。

高井商会（株）が所蔵するおもなアーケードゲーム筐体は以下の通りである。今回の調査では、1971年の「コンピュータースペース」から2000年の「デスクリムゾン0X」までが確認できた。

表 10【高井商会（株）が所蔵するアーケードゲーム筐体】

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

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

アーケードゲーム筐体を保管していない基板の中にも、ゲームの操作盤だけは保管されていたり、操作盤とモニターだけ保管されていたりするものもある。高井商会（株）は、筐体や操作盤の修理用にループレバー、トラックボールからベラボー・スイッチ（ナムコ「超絶倫人ベラボーマン」専用ボタン）等の特殊なパーツも多数ストックしている。

4) 日本ファルコム株式会社

日時：2012年12月12日

場所：日本ファルコム（株）（東京都立川市曙町2-8-18東京建物ファール立川ビル3階）

目的：日本ファルコム（株）のゲーム及びゲーム関係資料をモデルアーカイブ対象施設として調査に協力要請

参加者：日本ファルコム（株）加藤正幸会長

コーディネーター／川口洋司

事務局／凸版印刷(株) 上杉、片山

日本ファルコム（株）は、創業32年のパソコン（PC）ゲーム開発・販売会社である。（株）光栄（現コーエーテクモゲームス（株））に並ぶPCゲームのヒットメーカーである。

2011年11月『日本ファルコム30周年公式記念本 Falcom Chronicle』（アスキー・メディアワークス）が刊行されているが、本書は日本ファルコム（株）のゲーム、ゲーム関連販促資料や広告等を掲載したアーカイブ的な書籍である。

本書に掲載されたゲーム及びゲーム関連資料を同社が保管しているのであれば、ゲームアーカイブ所蔵施設として調査しなければならないと思い、2012年8月7日日本ファルコム（株）を訪問した。

ご対応いただいた加藤正幸会長によれば、『日本ファルコム30周年公式記念本 Falcom Chronicle』は、同社のゲームに知見のあるアスキー・メディアワークスの編集者によって編集された。1980年代から日本ファルコム（株）のゲームにある程度精通している業界関係者でなければ、まとめきれなかったのではないかとされた。

同書は、「イース」シリーズ、「英雄伝説」シリーズ、「ソーサリアン」シリーズ等ゲームソフト、ゲームソフトのパッケージ、マニュアル、ゲーム開発に関わる資料としてキャラクター等グラフィック関連イラスト、ゲーム販促に関する広告関連資料や販促関連資料等が掲載されているが、全て社内に保管しているもので、それらをカテゴリー別に分類し編集作業を行った。

ゲーム及びゲーム関連資料の所蔵を確認したので、本件をデジタルアーカイブ事業ゲーム分野活動におけるアーカイブとして調査すべきかどうか立命館大学と事務局に諮った。

その結果、日本ファルコム（株）のゲーム及びゲーム関係資料をモデルアーカイブ対象施設として調査に対して協力いただけるよう、デジタルアーカイブ事業について説明を行い、加藤会長から前向きに検討するという返事をいただいた。

日時：2013年2月21日

場所：日本ファルコム（株）（東京都立川市曙町2-8-18東京建物ファール立川ビル3階）

目的：モデルアーカイブの構築のための実態把握である目録作りの説明と協力要請

参加者：日本ファルコム（株）加藤会長、石川取締役

川口洋司（（社）日本オンラインゲーム協会 事務局長）

立命館大学／福田一史（立命館大学先端総合学術研究科 助手）

事務局／凸版印刷(株) 上杉

上記スタッフにて日本ファルコム（株）を訪問し、加藤会長、石川取締役に対して来年度活動を予定しているモデルアーカイブについて説明を行った。

ゲームソフト及びゲーム関連資料は、ゲーム音楽、ゲームキャラクター商品等想定していた数よりも多くなりそうで、しかも日本ファルコム（株）も実数を把握していないため、まずはモデルアーカイブの構築のための実態把握である目録作りから着手することにし、今後目録制作のための提案書を日本ファルコム（株）に提出するという一方で、協力を前向きにご検討いただけることになった。

③ ワーキンググループ

1) 産業界ワーキンググループ

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業 産業界ワーキンググループ

日時：2012年12月20日（木）12：30～14：30

場所：メディア芸術総合情報事務局オフィス イグノポール502

参加者：

松原健二（ジンガジャパン（株） 代表取締役社長CEO）

築瀬洋平（（株）スクウェア・エニックス ゲームデザインリサーチャー）

飯田和敏（有限会社バロウズ 取締役社長、デジタルハリウッド大学デジタルコミュニケーション学部デジタルコンテンツ学科教授）

名越稔洋（（株）セガ R&Dクリエイティブオフィサー兼CS研究開発本部長）

黒川文雄（NHN Japan（株） コンテンツ営業企画事業部事業部長）

小野憲史：モデレータ（特別非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本 理事長）

文化庁／土居孝一、三浦牧人、椎名ゆかり

アドバイザー／桂英史、明貫紘子

コーディネーター／川口洋司

立命館／福田一史

事務局／凸版印刷（株） 長島、山岸、上杉、片山、石原

<基礎データベース（メタデータ項目の妥当性）について>

（基礎データベースのコンセプトと入力されたデータに関する説明）

- ・データサンプルを見ていただいたの感想
- ・産業界にとっての活用のイメージ
- ・より必要性の高いと思われるメタデータ項目に関する意見

<文化財保存事業の対象としてのビデオゲームアーカイブ>

（モデルアーカイブのコンセプトに関する説明）

- ・新しいゲーム制作のために、過去のゲームデータベースを利用する場合、役立つ項目・データとは何か
- ・産業の文化財として保護する場合、どのような項目・データを保存すべきか

<本事業を進めていく上での産業界との連携の可能性>

- ・本事業で作られるデジタルアーカイブを巡り、今後、ゲーム企業を中心とする産業界とどのような連携の可能性があるか
- ・産業界として同事業に期待すること

出席者の人選について：

本ヒアリングを実施するにあたり、次のようなコンセプトで人選が行われた。

- ・ゲームクリエイター、ないしゲーム開発の現場に何らかの形で携わっていること

- ・コンソールゲーム開発を中心としつつも、必ずしもそれにとらわれず、幅広い分野で活躍されていること
- ・若手からベテラン開発者まで、ある程度年齢の幅をとること
- ・パブリッシャーとディベロッパーのバランスを取ること
- ・本事業について特に関わりがなく、中立な立場であること

その結果、製造業・IT業界で長い経験を持ち、ゲーム業界でもコアエーテックモゲームス、ジンガジャパンと、豊富なゲームプロデュースとマネジメントの経験がある松原健二氏。コンソール、アーケード、カードゲーム、オンラインゲームと、さまざまな領域でプロデュースやマネジメント経験のある黒川文雄氏。セガでアーケードゲームからコンソールゲームまで、幅広くプロジェクトを主導されてきた名越稔洋氏。コンソールゲームに留まらず、モバイルアプリやゲーミフィケーションの分野で活躍され、大学での教鞭もとられている飯田和敏氏。ゲームデザイナーとして豊富なコンソールゲーム開発の経験を持ち、昨今では研究開発部署でゲームデザイン研究を担当されている築瀬洋平氏に参加いただいた。ヒアリングでは各々の立場から、活発な議論が展開された。

ディスカッション内容：

<総括>

デジタルアーカイブ事業全体の取り組みについて、産業界を代表する立場として、参加者から下記のような意見が出された。

- デジタルアーカイブ事業はゲーム開発において、「意義がある」「意義がない」の二元論で聞かれれば、「意義がある」としか答えようがない。しかし具体的な活用のイメージは、それほど湧いてこない。こうした中で価値のある事業を進めるに当たっては、産官学で共有できる具体的なゴールが必要である
- そのため、立命館大学ゲーム研究センターより、平成24年度から平成26年度の3ヶ年で提出されている「基礎データベース構築」「モデルアーカイブ構築」「セルフアーカイブ構築」の実施計画案について、まず「モデルアーカイブ構築」を先行して実施することが重要だと考える
- その上で「基礎データベース構築事業」を基礎資料の編纂・構築目的で実施する。ただし補足的な位置づけに留めるべきである。むしろ網羅性については「セルフアーカイブ事業」で広く一般ユーザやコレクター、研究者を巻き込んで実施することが望ましい。費用・速度の面で現実的であり、国民の理解も得やすいと考える
- 逆にいくら質・量を兼ね備えたデジタルアーカイブが整備されたとしても、産業界を含めて、幅広く一般に活用されないようなものを作るべきではないのではないかと。また、そのようなデジタルアーカイブになったとしたら、産業界の協力は今後、得難くなる可能性がある

このうち a. については、具体的な数値目標（データベースをウェブ上で公開した際のクリック数、登録者数等）が設定されていないため、どのような項目も「ないよりは、あったほうがいい」としか回答できないという意見が出された。

またテレビゲームは技術によって形を変えていく娯楽であり、今日主流のコンソールゲームも近い将来、変化が予想されること。また大衆消費財であるため、過去の資産が直接、未来のゲーム開発につながることは考えにくいこと等の意見が支配的だった。

b. については、仮に網羅的なデジタルアーカイブが完成したとしても、一般ユーザが広く使用するものにはなりにくいという意見が出された。

それよりも、ゲーム史で節目となった主要タイトルを有識者会議等で選定し、「ゲームの殿堂」といった形で表彰し、それらにまつわる資料等を深く掘り下げて収集して、国内外で巡回展

示を実施。その基礎資料という形でデジタルアーカイブを提示した方が、国民的な理解が得やすいという意見が出された。

なお、その際は一部メーカー側との協力や協賛、文化庁等の後援は必要だとしても、原則として主催者側が独自に主催・運営する方が良いのではないかと補足された。

また、任天堂のファミリーコンピュータ発売から約30年間の経過し、ゲームが二世代にわたって親しまれている娯楽文化であることから、こうしたイベントが大きな事業性を秘めている点が示唆された。本事業スパンにとらわれず、スピード感を持って進めることが重要だという指摘もなされた。

c. については当初、すでにメーカー側に存在するデータを再度、文献資料に基づいて手入力するのは非効率であるという意見が出された。その後メーカー側に信頼性の高い資料が必ずしも残されていない現状について、参加者間の共通認識が得られた。その上で網羅性を高めようと努力すればするほど時間がかかり、資金も必要になるという指摘があり、最終的に一般ユーザやコレクター、研究者等が自由に追記できるような形をとることが現実的であるという声が支配的となった。

<メタデータについて>

デジタルアーカイブのメタデータについて、企業がマーケティング目的で使用するためには、売上データが必須であるという意見が支配的だった。中にはタイトルと価格と売上データがあれば、ほかには必要ないという声もあった。また日本の売上データはファミ通とメディアクリエイトの2社が主流だが、これらの白書をPDF化して閲覧可能にするだけで良いのでは、という声もあった。

またテキストデータだけでは内容が理解できないため、ゲームのプレイ動画やデモ動画が必須だという声もあった。これらの動画はメーカーとの権利処理が必要になるが、ユーチューブにアップされている動画ファイルにリンクを貼る、またはゲーム冒頭の3分程度の動画がわかれば良いという声もあった。実際にゲームの動画を見て開発者がインスパイアされることもあり得るとされた。極論ではあるが、文化庁がユーチューブに公式チャンネルを作成して、ユーザに自由にゲーム動画をアップロードしていく仕組みを作れば良い、という声もあがった。タイトルと売上本数と動画データさえあれば、十分だという声もみられた。

ほかにゲームの画面写真や、パッケージ画面のスクリーンデータ、取扱説明書のスクリーンデータも欲しいという声があった。特に取扱説明書の内容は、それだけで研究対象になっているほどで、ゲーム開発においても資料価値が高いとされた。一方で実際にゲームをプレイしたいという声は聞かれなかった。

またゲームのジャンル名について、文献ごとの表記に加えて、メーカーの公式ジャンル名も掲載すべきだという声があった。メーカーの公称ジャンル名はプレイステーション以後、タイトルごとに新ジャンルができるというくらい多岐にわたっているが、これらを回帰分析するだけで、1つの研究ジャンルになるという意見も出された。

方ゲームデザイン研究の上では、特定のゲームジャンルやゲームシステムが、どういった文脈で発展してきて、どのようなタイミングで市場に受け入れられたかが、周辺情報まで含めて検索できれば、非常に有効であること。そのためには類似のゲームをたどっていく機能やメタデータが求められるという声があった。また、そのためにもタイトルごとの売上データが必要だとされた。

このほか、ゲーム研究を進める上で正確なゲーム史が必要になるが、現在きちんと整備された文献等が存在しないため、その基礎資料としても有効だという声があった。

またゲーム史を編纂するためには、ゲームと一般社会の風俗や流行等との関係性も重要な要素になるため、ゲームとゲームをとりまく時代性も含めて検索できるようなものであればおもしろ

いという意見が出された。具体的にはゲームタイトルから、ゲーム雑誌の記事や攻略本、さらには新聞や雑誌等の記事が検索できれば有効だとされた。

ゲームクリエイターの立場として、パブリッシャー名やディベロッパー名に加えて、クレジット（スタッフロール）の掲載も必要だという声があった。ゲームクリエイターが後世に残せるものは知的財産であり、文化庁がかかわるデジタルアーカイブに、自分の名前が掲載されて保存されるということは、クリエイターにとっても名誉なことであり、ゲーム制作に費やした努力が報われた気持ちになるとされた。実際に海外のアーカイブでは、クレジットを網羅したものも見られるという指摘がなされた。またゲームは人材の流動性が高い産業で、クリエイターの作品遍歴を辿ることができれば、産業研究等においても役立つとされた。

一方でメディア容量については、開発者の立場からは必要ないという指摘がなされた。いずれにせよゴールが明確でなければ「あれば、あるだけいい」となってしまう、優先順位をつけることが難しいという声が繰り返し聞かれた。

<アーカイブの活用について>

ゲームの研究開発を行う上で、最も重要で安価な情報ソースは学術論文であること。そのため企業はデジタルアーカイブを検索するよりも、まず論文アーカイブを検索して研究開発を行うであろうこと。つまりデジタルアーカイブの整備と並行して、学術界がデジタルアーカイブを活用して研究を行い、良質な論文が大量に執筆されるような環境もあわせて整備することが重要だという指摘があった。

逆に良質なデジタルアーカイブが構築されても、日本のゲーム研究が活性化しないのであれば、意義が乏しいという声があった。その上で具体的には、文化庁からデジタルアーカイブを活用した学術研究に助成金や予算をつけることが望ましいという指摘があった。

<人材育成について>

前述の通り、ゲームは技術進化に応じてどんどん変化していき、最近ではそのサイクルがきわめて速い（携帯電話では半年から1年単位で搭載されたチップが変化する）ため、レガシーから学んで今のゲーム作りに活かすことが、企業には不可能であるという状況が示された。そのため社内の人材教育にも活用しづらいとされた。

むしろ人材教育で必要だとしたら、これからゲーム作りを学ぶ子供たちや学生ではないか、という指摘があった。その上で文部科学省が未来のゲーム開発者を育てるために、ゲーム開発の教科書を作成するため、その資料となる基礎データが必要であるから、デジタルアーカイブの整備が必要である等、省庁間を超えた理由付けや、ゴール設定があれば、産業界としても積極的に応援したいという意見があった。

<業界団体・企業との連携について>

福田一史氏から本事業についてCESA（社団法人コンピュータエンタテインメント協会）に協力を仰いだところ、完成または制作中のデジタルアーカイブについてコメントはできるが、協会として会員各社に協力を要請することは難しい旨の回答を得たこと。また任天堂においてもほぼ同様で、否定はしないが積極的な協力は難しいことが示された。

これに対して出席者からは、業界団体や企業として、いざ協力するとなると完璧なデータベース構築を保证する必要があるが、各社の保存状況等から完璧を期することは難しく、また費用対効果にもあわない事情があるのではないかと、という声がよせられた。その上で本事業単独で進める方が、清々しくて良いという指摘がなされた。

<その他>

ヒアリングの中で、何度かニューヨーク近代美術館（MoMA）が「パックマン」等のゲーム収集を開始したことが議論にのぼった。また古くはスミソニアン博物館が「バーチャファイター」を収蔵した例も紹介された。その上で美術館による収集と本デジタルアーカイブ事業は性格が異なるものの、国内においても何らかのアーカイブ活動は必要だという声があった。

また網羅性の高いデジタルアーカイブを作成する上で、「レベルX」（東京都写真美術館、2004年）、「テレビゲームとデジタル科学展」（国立科学博物館、2004年）、「パックマン展 80's to 10's ゲーム&カルチャー」（3331 Arts Chiyoda、2010年）等、過去に開催された展覧会の展示資料と連結する必要性も示された。

ほかに本デジタルアーカイブ事業の対象はパッケージされたゲーム（PC・コンソール・アーケード）であり、デジタル配信されるゲーム（アプリ、オンラインゲーム、ブラウザゲーム等）は対象としていないが、今後急速にパッケージゲームからデジタル配信への移行が予測されることから、網羅性の高いデジタルアーカイブを構築するには、これが最後のチャンスではないかという指摘がなされた。

このほか「スーパーマリオブラザーズ」のように、名作と呼ばれるゲームの中には、時代が変わっても遊び続けられる、普遍的な価値を持つものが存在することを、後生の子供たちに伝えたい気持ちはあること。しかし、それが本事業を担保するものであるかは、判断がつかないという声もあった。

またゲームメーカーにとって過去のゲーム資産は、携帯電話向けゲーム等の市場で、まだまだ無視できない資産価値があると説明された。その上でデジタルアーカイブを活用する上で、公にプレイできる環境を提供するの可否か。産業界と調整を進める必要性が、重ねてなされた。

まとめ：

ヒアリングの最後に福田一史氏、川口洋司氏、桂英史氏から、それぞれコメントが行われた。福田一司氏はデジタルアーカイブを構築する上で、具体的な活用のイメージを併せ持つことの重要性について再確認できたとコメント。ゲーム動画については、立命館大学で進めている、コントローラの入力情報とゲームのプレイ動画をあわせて記録する研究について紹介し、これらをどのようにデジタルアーカイブに統合するかも課題だとした。

川口洋司氏はデータベースの編纂と精査を進める上で、文献ごとに記載の異なりが多数散見される現状について紹介した。その上で、自身も長くゲーム関係書籍・雑誌の編纂に携わった立場として、そうした違いが見られること自体が興味深いとした。またスマートフォンアプリがリッチ化している中で、デジタルアーカイブのような資料がゲーム作りに貢献できる可能性について示唆した。

最後に桂英史氏よりほかの分野についての進捗状況について紹介され、基礎データアーカイブ構築と並行して、モデルアーカイブの構築が進められていることが示された。ゲーム分野においても現在交渉中であることが示され、締めくりとなった。

2) 学術界ワーキンググループ

メディア芸術デジタルアーカイブ事業ゲーム分野 学術界ワーキンググループ

日時：2013年3月4日（月）9：30～10時20分

場所：九州大学 大橋キャンパス 5号館511教室

参加者：

・登壇者

細井浩一（立命館大学映像学部 教授／セッションディスカッサント）

福田一史（立命館大学先端総合学術研究科 助手）

中村彰憲（立命館大学映像学部 教授）

上村雅之（立命館大学映像学部 客員教授）

岩谷徹（東京工芸大学 教授）

遠藤雅信（（株）モバイル&ゲームスタジオ取締役会長、宮城大学事業構想学部客員教授）

事務局／凸版印刷（株）上杉、西形

報告タイトル：

細井浩一・福田一史『日本におけるゲーム保存の取り組みの発展とその課題 ―主体・手段・目的のパースペクティブ―』

中村彰憲『英米におけるゲームアーカイブの実践に関する比較事例に見る―考察 ―ゲームアーカイブ国際ネットワーク形成の可能性を意識して―』

上村雅之『ゲーム保存はなぜ必要か ―遊戯史から見たデジタルゲームのアーカイブ―』

開催概要：

本ワーキンググループは、同日実施された「日本デジタルゲーム学会2012年次大会」において、細井・福田、中村、上村氏の報告の後にディスカッションを実施するという、企画セッション形式にて実施された。セッション名は、「デジタルゲームのアーカイブ ―世界の動向と日本」である。主にビデオゲーム研究に資するゲーム保存のあり方をテーマにディスカッションを実施した。ディスカッションはディスカッサントの細井氏により、実施された。以下においてその詳細を記す。

ディスカッション内容：

<研究利用としてのアーカイブのあり方>

岩谷徹氏より細井・中村・上村氏の発表から、いくつかキーワードになる言葉があり、整理をしているが、インタラクティブ性をどう保存するかということが問題となるということについて指摘があった。遊びの保存という観点からすれば、作り手・遊び手がどういう気持ちでつくられ、遊んだか、そのようなものを保存することの重要性に言及があった。その意味では、「モデルアーカイブ」は重視すべきであろう。また、そのためには保存の対象を選定するための基準・数値化が必要となる。その意味で言えば、作り手の口述は重要であり、なぜそのように表現したのか。取扱説明書、プロモーション、開発者の口述といったものを組み合わせて保存すべきだという指摘がなされた。

また、本学においても保存に関して研究している教員とゲーム保存について話すことが有るが、何をもってして、保存したということとなるのかということに議論する必要性があると指摘があった。例えば、アーケードゲームの部品の壊れたコンデンサをかえたら、保存とはいえないのか。何を・どこまで変えていいのか。その点について議論が必要であろうというものである。

また、基礎情報について言えば、価格や発売日が残っていないということが多く、特にアーケード等については、業界紙、例えばゲームマシン等を紐解く必要がある等といった場合が多いという点について言及があった。

遠藤氏からは、ビデオゲームをアーカイブの対象として考えたときに、人に伝えるときの共通体験の部分が非常に重要となるとして、すなわち、「一みたいな感じ」といったように人に伝えられるものが重要であるという観点から議論がなされた。クリエイター同士、また学生らと話をするとき例えば、若い世代の学生には「新世紀エヴァンゲリオン」を引用しても伝わらない、ともすれば、「スーパーマリオブラザーズ」すら伝わらない、ましてやアーケードゲームのタイトルとなると本当に伝わらないという状況があり、すなわち、ビデオゲームにおいては、実感として追体験できる環境を整理することが極めて重要であるというものである。

例えば映像作品は、媒体が変わっても、あとから追体験できるが、その観点からすれば、エミュレーションは積極的に進めるべきであろうという指摘である。

エミュレーションに関しては、まだビジネスになるという気持ちがメーカーにある。作り手の人たちは、遊んで欲しいという気持ちを持ってはいる。ただし、昔のゲーム、例えば（遠藤氏ら

が開発した)「ゼビウス」をやってみても、案外とスピードが遅い等、今のゲームとそのまま比べると面白くないという意見がある。特に今の学生等の世代にとってはそのような傾向がある。ただし、感覚や体験としては面白いという意見である。

<保存対象選定のための基準・数値化について>

岩谷氏は、筐体の状況や、取扱説明書があるかないか、販促で使っていた、PVがあるか、そのようなビデオゲームに関わる状況を客観的指標として捉えようという説明を行った。そうすることで、保存すべきビデオゲームタイトルの選定につながり、それら数値のウェイトを、DiGRA(日本デジタルゲーム学会)で行っていくべきだろうとの提案を行った。ざっくりとでも点数をつけていきプロジェクトを進めることが必要であるというものである。

また、遊んでいるときの映像は重要であるという指摘も行った。例えば「マザン」というアーケードゲームがあるが、これは、斬っていく様を撮影しないとそのゲームを保存したことにはならないという指摘である。

<英米のゲーム保存の状況について>

中村氏より、英米の紹介事例は、基本的にプレイ可能な状況を提供しているが、いつでもどのようなゲームでもプレイ可能なわけではなく、展示形式で行われているため、ある趣旨に沿って環境を構築したり、ひきはらったりというかたちでプレイ環境を提供しているという形式であるという報告があった。

<保存すべきゲームの選定基準について>

岩谷氏は、基準として定義することは難しいが、歴史の中でターニングポイントとなった作品を対象にすべきという指摘を行った。また、その後に影響を与えたものもその対象となるが、それらの強弱で選ばざるを得ないだろうという意見を述べた。

遠藤氏は、一方で、ビデオゲームの場合、技術に負う部分が多いので、例えば、コントローラ等に関するデバイスの情報から選定すべきであるという意見を述べた。アーケードの八方向レバーがあるが、それもいくつかバージョンがある。レバーの引っかかり等いくつかの形式が有る。それらの違いによって、ゲームの操作感は変わってくる。レバーの状態によって操作感が違うといった意見も出てくるのが考えられるが、まずは、どのような意図で開発されたかということが重要であり、そこまで検討する必要はない。意図されたものが体感できる状況を作るべきであろうというものである。また、例えば、「パズル&ドラゴンズ」等のゲームについていえば、マウスではタッチパネルを再現することはできないといったこともあり、近年のデバイスについても同様であるとした。本件については、岩谷氏も技術として考えると、センサーも重要である旨の発言を行った。

その後細井氏より、上村氏へ関連する点として報告のなかにあった殿堂について質問があった。上村氏は専門家の視点とは違った、文化のうねり、時代の熱狂度のようなものから、選定すべきだろうとして、客観的に捉えることは一様にはいかないが、そこがポイントになるとの提案を行った。

(6) 総括

平成24年度メディア芸術デジタルアーカイブ事業のゲーム分野の活動では、ここまで述べてきたように、主に下記2点のデータベース・デジタルアーカイブの構築に注力し活動を推進してきた。

- ・基礎データベース

精度の高い網羅的なビデオゲームタイトルデータベース

・モデルアーカイブ

ある資料体を対象とする文化的・社会的文脈を含むデジタルアーカイブ

本年度は、これらのうち特に基礎データベース構築に注力し活動を実施してきた。昨年度同事業ゲーム分野にて制作したファミリーコンピュータのデータベースの1,252本と比べても⁴⁸、各段に分量が多い12,000本を超えるビデオゲームのタイトルについて、データベースを制作した。プラットフォームについても、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、スーパーファミコン、ネオジオ、ゲームギア、3DO、セガサターン、プレイステーション、PC-FX、プレイステーション2等多様な家庭用ビデオゲーム機のタイトルを対象としている。複数のチェック工程を設け、入力と別グループによるデータ精査を実施する等、一定の精度が確保できたと考えられる。また本作業においては、多くのビデオゲームのリスト・カタログを活用したが、これらについても、システム設計によってそのリスト・カタログに記されるタイトルを逆引きすることができる等、リスト・カタログのリストとして、周辺情報の整理にも寄与することができたといえる。

ただし、昨年度と比べても数多くのタイトルについて入力を実施できたが、本事業で対象となる家庭用ゲーム・PCゲーム・アーケードゲームの総数から比べると、まだ部分的であるといわざるを得ないだろう。それに加えて、複数の参考資料をソースとするデータ入力を実施してきたため、網羅的入力及び、チェックが進展した一方で、それらの項目ならびに記法の不統一による、ゲームごとの情報のブランクが生じる等といった課題が生じた。また作業を通じて、文献間の情報の不一致が明らかとなり、比較的精度が高いと思われる文献をベースとして納品用のデータベースのデータを策定したが、情報の不一致がある項目については、ゲームソフトの現物やフライヤー等のより精度が高いと思われる資料による情報の補完作業が今後必要になってくると考えられる。しかして、それらにおいても、発売日や価格等の情報は記載されていない場合が多く、また、現物とフライヤーのみでは、そもそもリストの網羅性を測りがたい等といった課題も考えられるため、本活動は、その点からしても有意なものであったといえる。ただし、英語タイトル、日本語タイトル、備考・そのほか等において顕著であるが、データベース入力記法等については、本分野のみならず、事業全体の課題としてとらえた上で、整理を進めていくべきだろうと考えられる。

モデルアーカイブについては、本年度はビデオゲーム現物を大量に保有する所蔵機関について調査を実施した。その上で、有力な候補先となる、ビデオゲームタイトルならびに関連2次資料等を含む資料体を有する企業と協議を実施し、来年度以降本事業を推進するための工程について共有を行うことができた。また、一部サンプル資料をベースに、目録作りを行う等、来年度以降の活動への端緒となる活動まで行った。ただし、多様な資料群をいかにしてアーカイブ化するかといったこと、その方法論の整理を含むガイドライン策定について等、来年度以降への課題はいまだ大きいといわざるを得ない。

参考文献

1. Monnens D (2010) State of game preservation in 2010: A survey of game preservation programs in the United States and abroad. Southwest/Texas Popular Culture and American Culture Association 31st Annual Meeting Albuquerque.
2. 齋藤朋子 (2012) 国立国会図書館におけるゲームソフトの収集と保存—ナショナルな協力体制確立の必要性—。デジタルゲーム学研究 6 (1) : 37-41.

⁴⁸ファミリーコンピュータのデータベースの1252本のうちROMカセットが1053本、DISK199本（昨年度同事業委託業務成果報告書より）。

3. ボストーク (株) & 福田幹 eds., (2000) Bit generation 2000—TVゲーム展, 水戸芸術館現代美術センター, 水戸.
4. ゲームアーカイブ・プロジェクト (2000) GAP-ID策定マニュアル.
5. 赤木真澄 (2006) アーケードTVゲームリスト—国内・海外編 (1971-2005) —, アミューズメント通信社, 西宮市.
6. AMP (2003) 究極ビデオゲームリスト2003, AMP.
7. Pétronille M (2011) Marc Pétronille, Pix'N Love Editions, Cergy.
8. ファミ通DC編集部ed., (2002) セガ・アーケード・ヒストリー, エンターブレイン, 東京.
9. 電撃攻略本編集部 ed., (2011) 日本ファルコム30周年記念本 Falcom Chronicle, アスキー・メディアワークス.

4. メディアアート分野

(1) 本年度の目的と概要

① 目的と課題

メディアアート分野における将来のデジタルアーカイブ実施に向け、その基礎となるデータベースの作成を行う。美術系催事・作品以外に昨年度実施をしなかった電子音楽系催事・作品についても検討し、パフォーマンス、一過性のイベントのデータベースへの取り込みを実施する。また表記のブレや日本語表記についても検討する。

② 実施概要

・データスケールの拡充

催事情報に基づく「基本リスト」の拡充

メディアアート分野に特有の、催事（展示・イベント）と作品の関係を十分に考慮して、平成23年度の実績をテストケースとして、拡充可能性を重視したメタデータ項目を再定義しデータスケールの拡充を図る。

・モデルアーカイブの実施

対象資料群のデジタルアーカイブ化のために、対象を構成する多様な資料を分類しメタデータ項目を策定し、「基本リスト」内で該当するレコードと照合を図りつつ、アーカイブモデル対象資料のインベントリ（総目録）を作成する。

モデルとして資料の所在が確認できている「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」の資料群で行う。

・有識者会議の実施

日本語の音の表記等に関して、外国人研究者も交えて討議を行う。

(2) 本年度の取り組み体制

メディアアート分野の体制は以下の図の通りである。

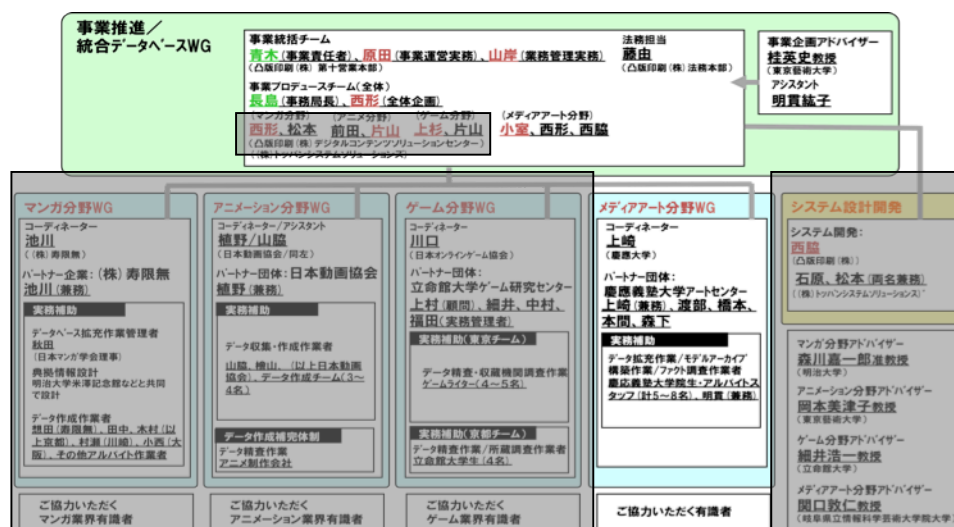


図1【メディアアート分野取り組み体制】

(3) 本年度の活動スケジュール

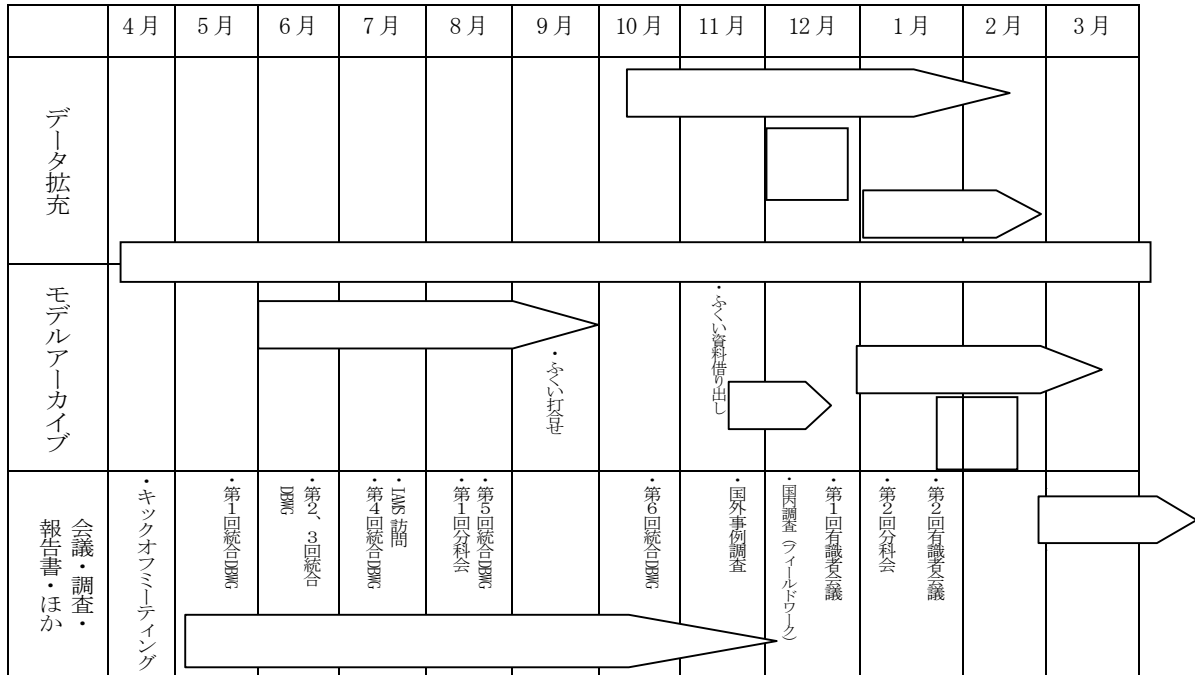


図1【メディアアート分野活動スケジュール】

(4) データスケールの拡充及びデータ精度の向上

本年度も昨年度の引き続き、メディアアートのデータベース作成は催事情報（出来事、展覧会）を元に実施。催事の単位で取り扱う「基本リスト」4,906件（4,906催事）、作品群を各催事の構成要素として一覧化する「詳細リスト」4,114件（969催事分）の入力を行った。

また本リストでは、日本国内の催事を主な対象としているが、海外で開催された催事についても、「メディアアートの歴史上、重要と思われるもの」「日本人作家が海外の展覧会等で発表したもの」については調査をして入力を行った。件数は基本リスト中783件を数える。

表1【平成24年度データベース作成】

種別	件数	催事数	備考
基本リスト	4,906	4,906	含：海外催事 783件
詳細リスト	4,114	969	含：音楽系 1670件（919催事）

① 基本リストの作成・拡充とデータベースの設計・構築

1) メタデータ項目の再定義

本年度はメタデータ項目を以下のように再定義を行った。（入力作業用の項目を含む）
項目数は合計70項目（のべ75項目）。

催事の基本リストのメタデータ項目は以下の通り（31項目）。

- B1 (1) 入力担当者の識別
- B2 (2) AA00000（仮設 URI）※固定値
- B3 (3) 詳細レコード（p）の有無
- B4 (4) 催事番号 ※変動値

- B5 (5) 催事の巡回を示す枝番号
- B6 (6) 催事の名称 0 (系列の一般的呼称)
- B7 (7) event title 0 (series title)
- B8 (8) 催事の名称 1 (題名——副題)
- B9 (9) event title 1 (title: subtitle)
- B10 (10) 催事の名称 2 (付加的な名称や別名)
- B11 (11) event title 2 (additional and/or variant title (s))
- B12 (12) 会場
- B13 (13) venue
- B14 (14) 国名
- B15 (15) country
- B16 (16) 地名 1 (都道府県/州/地方)
- B17 (17) place 1 (prefecture/state/province)
- B18 (18) 地名 2 (都市)
- B19 (19) place 2 (city)
- B20 (20) 会期 1 (始)
- B21 (21) 会期 2 (終)
- B22 (22) 会期についての特記事項
- B23 (23) 当該レコードの典拠区分 ★★★ (当該催事に付随するカタログほか印刷物)
- B24 (24) 当該レコードの典拠区分 ★★ (同時代の新聞・雑誌記事)
- B25 (25) 当該レコードの典拠区分 ★ (回顧的な情報資源)
- B26 (26) 基本レコード更新年月日
- B27 (27) 基本レコード登録年月日
- B28 (28) 作業メモ 1
- B29 (29) 作業メモ 2 (典拠情報等)
- B30 (30) 作業メモ 3 (催事巡回回数等)
- B31 (31) 0 (作業番号=通番)

Bナンバーは基本リスト (Basic) としての項目番号、カッコ内は基本リスト、詳細リストを通じての通し番号。

催事の詳細リストのメタデータ項目は以下の通り (44項目)。

- P1 (1) 入力担当者の識別
- P2 (2) AA00000 (仮設 URI) ※固定値
- P3 (4) 催事番号 ※変動値
- P4 (5) 催事の巡回を示す枝番号
- P5 (32) 詳細レコード (p) の枝番号
- P6 (33) サブカテゴリー 1
- P7 (34) subcategory 1
- P8 (35) サブカテゴリー 2
- P9 (36) subcategory 2
- P10 (37) 作者名
- P11 (38) artist name
- P12 (39) 作者名 (外部データ参照)
- P13 (40) 作品名 (講演名、シンポジウム名)
- P14 (41) work title (lecture, symposium title)

- P15 (42) 形式の定義
- P16 (43) 形式 (詳細)
- P17 (44) 時間 / 寸法 | min. / mm
- P18 (45) 出演者
- P19 (46) performer (s)
- P20 (47) 関係者
- P21 (48) person (s) concerned
- P22 (49) 当該作品に固有の会場
- P23 (50) venue specification
- P24 (51) 当該作品に固有の日付
- P25 (52) 制作年
- P26 (53) 作品の形式 (オリジナル)
- P27 (54) 初出の催事
- P28 (55) 初出年月日
- P29 (56) 製作場所 ※音楽
- P30 (57) トラック ※音楽
- P31 (58) 機材提供 ※音楽
- P32 (59) 作品制作に伴うスタッフ ※音楽
- P33 (60) 作品制作に伴う演奏者 ※音楽
- P34 (61) 音楽以外の作品構成要素の作者 ※音楽
- P35 (62) 詳細レコード更新年月日
- P36 (63) 詳細レコード登録年月日
- P37 (64) 作業メモ 1
- P38 (65) 作業メモ 2
- P39 (66) 作業メモ 3
- P40 (67) 作業メモ 4
- P41 (68) 作業メモ 5
- P42 (69) 作業メモ 6
- P43 (3) 詳細レコード (p) の有無 ※レコード頭出し
- P44 (70) 0 (作業番号=通番)

Pナンバーは詳細リスト (particulars) としての項目番号、カッコ内は基本リスト、詳細リストを通じての通し番号。

【別添資料メディアアート1】: 基本リスト

【別添資料メディアアート2】: 詳細リスト

2) データ入力と信頼性

A) 催事レコードの取得、典拠の問題

催事レコードは主として催事の出版物 (展覧会カタログ、チラシ等) 及び『美術手帖』(美術出版社発行、月刊) の記事、作家個人の出品履歴 (Webや図録から採録) から取得した。公立・私立美術館や大規模ホールでの催事は比較的レコードを取るのが容易であるものの、われわれが扱う、いわゆるメディアアートの特性として小規模の画廊/ギャラリー、施設を飛び出した屋外でのパフォーマンス等の催事レコード取得には困難さが伴った。とりわけ巡回情報や関連イベント、出品作品の詳細は直接的資料へのアクセスが限られることから、こうした小規模施設に関しては「催事名称」「場所」「日付」といった、ごく基本的な要素しか盛り込まれていない。これらは、画廊や作家

個人が所有する関連資料等の調査が今後必要となる。しかし基礎となるレコードを元に今後、各催事から抽出しながら優先度を鑑みつつ、より多くの情報を入力するとともに、小規模施設関連の資料を調査継続できる素地はある程度ととのったといえる。

今後の課題として、アクセシビリティが高い「逐次刊行物」をまず調査し、レコード件数の拡充と既存レコードの情報突合せを進めることが必要である。また本年度は催事の展評記事をレコードの典拠として入力したが、主として『美術手帖』に依存したため、それらを補足するためにもほかの刊行物を精査することが求められる。具体的には、美術総合分野では『みづゑ』や『季刊アート・イット』、デジタル技術分野では『ワイアード』『本とコンピュータ』等、また日本の作家が参加した海外催事や主要な国際ビエンナーレ等が掲載された『Art Forum』『Art in America』等、また短期間で廃刊になった雑誌等も含め、多岐にわたる。逐次刊行物は催事の間接資料ではあるものの、催事の同時代的な記事、展評を得る典拠として活用すべきである。

「基本リスト」と「詳細リスト」の作成にあたって参照した資料を、「当該催事に付随するカタログほか印刷物」(★★★)、「同時代の新聞・雑誌記事」(★★)、「回顧的な情報資源」(★)に分類している。「当該催事に付随するカタログほか印刷物」が催事に先立って何が目論まれていたのかを示す点で重要なのはいうまでもないが、実際に何が行われたのかを示すレビュー等の「同時代の新聞・雑誌記事」、また書籍等の「回顧的な情報資源」も催事の内実を知るためには無視できない。性格の異なるいくつかの資料を複合的に参照して作成されたレコードの精度はおのずと上がるものの、単一の資料に基づくレコードの精度は必ずしも高いとは言えない。

「基本リスト」には、レコード作成にあたって参照した資料の典拠を記述している。リファレンスを挙げることで、各レコードの信頼性を高めると同時に、実際に資料を調査しようとする閲覧者に情報源を示している。ただし、「当該催事に付随するカタログほか印刷物」に該当する資料は書籍ではないので図書館等では所蔵されていないものも多く、イベントの宣伝のためのチラシや催事当日に来場者に配布されるパンフレットを、個人が後から入手するのは難しい場合が多い。したがって、特に「当該催事に付随するカタログほか印刷物」の調査を希望する者は、資料を所蔵するアーカイブ等の機関に足を運んで閲覧することになる。そのため、該当資料の所蔵機関情報までレコードに含めるかについても今後は検討しなければならないだろう。

B) 典拠と表現のゆらぎ

本年度、1980年代における催事レコードのデータの取得は、その多くを『美術手帖』の記事をはじめとした2次資料に負った。現段階では、概ね一催事につき1つの記事が典拠として挙げられているが、調査が進み情報の精度が高まるにつれ、複数の典拠元が出てくるのは必至である(むしろ、催事レコードのデータは複数の典拠に基づくことが望ましい)。その際、複数の典拠間で様々な表記のゆらぎが生じてくる。本年度の作業において顕著だったのが、催事の名称における表記のゆらぎである。主として副題の表記や、カタカナによる外国語の表記、アルファベットの大字/小文字の表記についてゆらぎが見られた。展覧会図録やチラシといった1次資料にアクセスすることができれば、そこでの表記に従うことで、これらの問題はある程度解消する。しかしながら、ごく小規模な施設での催事や既存の枠におさまらない場でのパフォーマンスといった、催事印刷物の所在が確認できない事例がある。このような様々な要因で1次資料にアクセスすることができない催事における複数典拠間の表記のゆらぎをいかにして解決するかが、今回のリストの入力作業において1つの課題となった。

本リストでは、複数の典拠があり、かつ表記にゆらぎが生じている場合、基本的には当該催事との直接性の度合いが高い記事の表記に依拠している。ただし、同程度の直接性/間接性を有する典

拠間で表記のゆらぎが生じている場合、現段階では調査途上のため、なにを優先させるかという明確な判断基準を設けてはいない。今後、調査の進展とともにかためていく必要がある。

また催事開催施設の名称が、レコード取得典拠によってしばしば異なる例があり、入力する上で困惑した。とりわけ現存しない施設や画廊／ギャラリーの名称、年代によって名称が変化した催事開催施設は、典拠の表記通りに入力せざるを得なかった。しかし、今後のデータベース検索を考慮すると、ある語で検索をかけた際にそれらに関連する語をも抽出できるような運営面での配慮が必要で、この点は他分野においても（あるいは一般的にも）妥当とするが、催事開催施設の設立、廃止がしばしば起きた70～80年代催事リストに顕著な点であることも指摘しておきたい。この問題は有識者会議で議論された「アルファベット表記」問題とも連動するが、1つの名称に複数表記がなされているものの取り扱いにおいて、別立てで一覧リストを作成し、データベース上でリンクさせることも選択肢の1つと考えられる。

C) 電子音楽作品

本年度から電子音楽作品（ここではミュージック・コンクレートやライブ・エレクトロニック・ミュージック、電子音を伴う器楽作品等を含む）が上演された催事（演奏会）情報を催事の「基本リスト」及び「詳細リスト」に加える作業を行った。

本プロジェクトでは催事ベースでリスト作成を行うため、電子音楽作品が上演された催事とそうでない催事を分けて考える必要がある。ここでは催事（演奏会）のプログラムを以下の3つに分類し、各プログラムを便宜的に「プログラムA」、「プログラムB」、「プログラムC」と呼ぶ。

表2【催事（演奏会）プログラムの分類】

プログラムA	電子音楽作品のみが上演される。「プログラムB」では電子音楽作品のほかに、非電子音楽作品（電子音を用いられない器楽作品や声楽作品等）も上演される。「プログラムC」では非電子音楽作品のみが演奏される。
プログラムB	上演された非電子音楽作品の情報も催事の「詳細リスト」に加える必要があると考えられる。なぜなら、電子音楽作品がどのような非電子音楽作品と共に上演されたのかは、電子音楽作品を取り巻く重要な情報であるからである。
プログラムC	電子音楽作品は上演されない。にもかかわらず、「プログラムC」に分類できる催事（演奏会）の中には本プロジェクトで作成しているリストに加えるべきものがある。電子音楽作品を創作の柱の1つとしている作曲家の非電子音楽作品を、電子音楽作品の創作と切り離して考えることはできない。なぜなら、電子音楽作品と非電子音楽作品は異なるメディアが用いられてはいるものの、その作曲家に特徴的な作曲語法を共有していると考えられるからである。したがって、電子音楽作品を創作の柱の1つとしている作曲家の非電子音楽作品が上演された「プログラムC」に分類される催事（演奏会）を、本プロジェクトで取り扱う必要がある。

なお本年度の詳細リスト4,114件中、音楽系は1,670件（919催事分）を入力した。

複数の表現形式を伴う作品、また複数の表現形式を伴う作品の作者名に関しては、作者名を1つに絞る事ができる場合は、

- a. 作曲者名のみを登録する

- b. 作曲者名と音楽以外の領域の作者名を併録する
- c. 作曲者が否かにかかわらず、催事、もしくは作品にとって【優先度が高いと思われる】表現形式の作者名を記入し、そのほかの領域の作者名は別の入力欄で扱う

作者を1つに絞れない場合には作者名を併記した。

複数の表現形式を伴う作品は、音楽の「詳細リスト」全1,672件中、約250件（テレビ、ラジオ放送除く）ある。今後複数の表現形式が共存する作品を扱うにあたり、さらに事例を増やし指針を明瞭化する必要があるだろう。

最後に、今後着手すべき項目として、ラジオ、テレビを通して放送された電子音楽の調査が挙げられる。電子音楽は放送を通して初演されるものも多く、放送は重要な役割を果たす。放送を1つの上演として捉え催事の「基本リスト」・「詳細リスト」に加えることで、放送のみで上演された作品をも取り上げることが可能になるだろう。

(5) データベースの更新・運用方法の検討と整備

第2回有識者会議では、足立アン氏によりニューヨーク近代美術館（MoMA）のグローバル・リサーチ・プログラムC-MAP（Contemporary and Modern Art Perspectives）が紹介された。C-MAPは、東ヨーロッパ、南アメリカ、東アジアにおけるモダン・アートに焦点を当てたリサーチ・プログラムである。C-MAPが運営しているウェブサイト「POST」では、ウェブの閲覧者がコンテンツに対してコメントできる機能の導入が検討されている。「POST」はデータベースではないが、ウェブ上で公開し閲覧者がコメントできる機能を設けている。このコメント機能を本事業でのデータベース作成に際して参考にすることができるのではないか。なぜなら、閲覧者のコメントをウェブ上で広く求めることが、データベースの拡充可能性を担保することにつながるからである。データベースをウェブ上で公開することの利点は、データベース閲覧者のアクセシビリティ向上だけではないのである。

データベースにおけるコメント機能には、レコードに関する議論を展開させるというよりは、レコードに補足され得る新たな情報を収集する役割が期待される。そして、レコードに新たな情報を加えることができるコメント機能によって、データベースが利用者側に情報を提供するだけでなく、利用者側の持つ新情報をデータベースにフィードバックすることにつながる。その際、閲覧者のコメントは自動的にレコードに反映されるのではなく、その情報は精査される必要があるため、寄せられた情報を吟味しレコードに反映させる作業のために、データベースの管理・編集チームを組織する必要があると考える。

また、直接資料にあたろうと考える閲覧者の利便性を考慮すると、資料所蔵機関の情報をデータベース上で一括して検索できるようにするのが望ましい。一括して検索できれば、データベース閲覧者は調査を希望する資料を検索し所蔵機関を確認した上で、各自にとって利便性の高い所蔵機関へ赴くことができる。これを実現するには、本データベースをメディアアート関連の資料を持つ他機関と結び、特に所蔵資料情報を共有し協力体制を構築していくことが必要だ。これが実現すれば、データベースの活用が一層の広がりを持つと考えられる。

データベースをウェブ上で公開しコメント機能によって広くレコードに加える新情報を集めること、本データベースを他機関と結ぶことで関連機関と情報を共有することが、データベース拡充の可能性を担保するために重要であると言えるだろう。

(6) 緊急性を要する作品の所蔵・アーカイブ情報の収集と登録

① モデルアーカイブの実施

昨年テスト的に実施した「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」のモデルアーカイブを本年度はさらに踏みこんで実施した。

対象資料は、大きく以下に分けられる。

- a. カタログ、チラシ、チケット等の催事印刷物
- b. 国別、部門別の作家のエントリーフォームと、それに付随する作品図版の写真、記事切り抜き等
- c. 記録写真
- d. そのほか

上記資料体の物理的＝形式的な分類（腑分け）と、物理的＝形式的「分類群」の策定、及び最適化。「基本リスト」内で該当するメタデータとの照合を図りつつ、「インベントリー」（資料体を構成している各種アイテムの総目録）の作成を実施した。本年度は1,653件（複数のアイテムの集合を含む）を入力。

「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」の資料群が今回の対象として選択された理由は、当該資料群がその歴史に沿ってある程度まで整理されており、物理的＝形式的な分類（腑分け）プロセスが比較的容易に実施可能と判断されたためであり、また一方で、福井市映像文化センターの閉館が近く正式に決定されるという現状を受けてのことである。

1) 催事の概要

「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」の前身である「ふくい国際ビデオ・フェスティバル '85」は、フェニックス・プラザ（福井市田原）の開館記念イベントの一環として、福井市が主催し、当時、高校教員であった山本圭吾氏（アーティスト）が主導した実行委員会によって企画された。

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

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

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

ート・フェスティバル」共に、福井県出身の波多野哲朗氏が学会長であった日本映像学会が中心になって運営した。

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

2) 資料の保管状況

当該催事の資料体mは、映像文化センター内で保管されてきた。同センターは、教育委員会事務局の所轄で、図書館や美術館等の文化施設と同様の扱いとなる。映像文化センターの映像技師であった東正一郎氏（現職：福井市総務部広報広聴課課長）は、継続して当該催事に従事したスタッフの一人である。時期は不明だが、東氏が中心となって当該催事に関連する資料を整理した。資料体は各催事別に「印刷物（カタログ、会場案内、チラシ、チケット等）」、「作家資料（エントリーフォーム、作品図版等）」、「記録写真（公式記録の多くはトライドゥカメラ社の達川氏が撮影）」、「そのほか（クリッピング）」の大枠4つに分類された。そのほか、事務書類や参考図書等も含まれる。しかし、「ふくいビエンナーレ 7」（1997年）及び「ふくいビエンナーレ 8」（1999年）は電子メールの普及のためか紙資料が極端に少ないため、今後、電子資料が残されていないか別途調査を行う必要がある。同様に、日本映像学会が中心となって運営した「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」についても、ビエンナーレと比較すると資料が少ないことが判明したため、同学会が関連資料を保管しているか調査を行う必要がある。

なお、当該催事で上映された作品の展示用コピーについては、買い取り作品（一部、寄贈も含まれる）以外は全て返却または破棄されている。

3) メタデータ項目の設定

インベントリーにおけるメタデータ項目（22項目）は下記の通り。

- M1 入力担当者の識別
- M2 資料体の名称（略称）
- M3 複数性アイテム (m) / 単一性アイテム (s)
- M4 セグメントの定義
- M5 アイテム番号（セグメント単位で分岐） ※変動値
- M6 著者（アイテムの作成主体）
- M7 author (item creator)
- M8 アイテムの名称
- M9 アイテムに固有の日付
- M10 類型
- M11 item type
- M12 物理的＝形式的な定義
- M13 physical-formal definition
- M14 判型・寸法
- M15 数量
- M16 備考
- M17 資料体編成後のパッケージ
- M18 受入時のパッケージ
- M19 レコード更新年月日
- M20 レコード登録年月日
- M21 作業メモ 1
- M22 0（作業番号＝通番）

「インベントリー」上で参照される催事「基本リスト」上のメタデータ項目（8項目）は下記の通り。

- B2 (2) AA00000 (仮設 URI) ※固定値
- B4 (4) 催事番号 ※変動値
- B5 (5) 催事の巡回を示す枝番号
- B8 (8) 催事の名称 1 (題名——副題)
- B9 (9) event title 1 (title: subtitle)
- B20 (20) 会期 1 (始)
- B21 (21) 会期 2 (終)
- B22 (22) 会期についての特記事項

本資料体のアイテムは、そのほとんどが物理的な実体を伴う資料である（デジタルデータを含まない）。具体的には、手書きもしくは印刷／出力された文書や書簡、ポジ／ネガフィルムもしくはそこから現像された紙焼きの写真である。したがって、本インベントリーのメタデータ項目やメタデータの記述形式もこれらを分類するのに適したものを採用している。例えば、フィルムのサイズ（35mm／ブローニー）や手書き原稿／タイプ原稿の区別等がこれにあたる。仮に、今後、デジタルデータのアイテムが加わった場合には、新しいメタデータ記述形式の採用やメタデータ属性の定義が必要になる可能性がある（具体的には、ファイルサイズ、ファイル形式に関する記述等）。

【別添資料メディアアート3】：インベントリーリスト

② 調査・有識者会議レポート

1) 海外事例調査

日本国内では芸術系のアーカイブを併設する研究機関の事例は未だに乏しい。しかし海外では、すでに複数のアーカイブ間の国際的な連携が課題となっている。慶應義塾大学アート・センターとニューヨーク近代美術館（MoMA）は2012年度より、戦後日本の前衛運動（草月アートセンター、フルクサス東京等）に関するアーカイブのデジタル・リソース共有プロジェクトを通して公式な提携機関となっており、「ミュージアム」や「ライブラリー」とは異なる「アーカイブ」という知のあり方を方法論的に捉え直し、資料の分類方法、インベントリーと索引（finding aid）の作成方法、リソースの発信方法等について共同研究を行っている。今回の事例調査はMoMAの協力を得て実施された。

・訪問先

ニューヨーク：

ニューヨーク近代美術館（The Museum of Modern Art, New York）、
同館アーカイブ（MoMA Archives）及びクイーンズ分館（MoMA QNS）、
ブルックリン美術館（Elizabeth A. Sackler Center for Feminist Art, Brooklyn Museum）

ワシントンD.C.：

ハーシュホーン美術館（Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian）、
AAAアメリカ美術アーカイブ（Archives of American Art, Smithsonian）、
スミソニアン・アメリカ美術館（The Smithsonian American Art Museum）

- ・実施期間：2012年11月27日（火）～12月6日（木）
- ・実施担当：上崎千、安井崇裕

<旅程と調査内容>

11月27日（火） 東京発/ニューヨーク着

11月28日（水） ニューヨーク近代美術館（MoMA）を訪問。同館にて開催中の「Tokyo 1955-1970: A New Avant-Garde（東京展）」を見学。同展を組織したキュレーターのドリウン・チョン氏（Doryun Chong）ほか C-MAP⁴⁹（Contemporary and Modern Art Perspectives）の関係者らに、本訪問の趣旨を説明。C-MAPの関係者であり、1979年に「Video from Tokyo to Fukui and Kyoto（ビデオ展——東京から福井と京都まで）」を組織した同館キュレーターのバーバラ・ロンドン氏（Barbara London）にショート・インタビュー。ロンドン氏より、戦後日本の「メディアアート」史におけるEAT（Experiments in Art and Technology、中谷芙二子氏）、ビデオひろば、ビデオアース東京（中嶋興氏）、VIC（ビデオインフォメーションセンター、手塚一郎氏）といったグループの果たした重要な役割についてご教示いただいた。

11月29日（木） MoMA/C-MAP 関係者らと MoMA QNS（現在アーカイブ施設として使用されているMoMAのクイーンズ分館）を訪問。同施設の招聘研究者であるジョン・ヘンドリックス氏（Jon Hendricks）にインタビュー。C-MAP 関係者を交え、実験工房、具体美術協会、草月アートセンター、フルクサス、大阪万博等、戦後日本の「インターメディア」の各種動向について討議し、及び米国の芸術系アーカイブにおける日本語アイテムの扱いについて意見交換を行った。ヘンドリックス氏より、米国のアーカイブの資料における日本語アイテムの扱いの困難さと、日本語のリソースを扱うことのできるアーキビスト（研究者一般ではなく）の国際的なレベルでの必要性についてご指摘いただいた。同施設アーキビストのご厚意により、MoMAが近年アーカイブ化に着手したフルクサス関連資料群（Silverman Fluxus Collection、秋山邦晴文書を含む）のアーカイブ作業室を見学し、作業風景を撮影。

11月30日（金） MoMA/C-MAP 関係者らとブルックリン美術館を訪問。同館サックラー・センターにて開催中のアーカイブ資料展示「Materializing "Six Years" : Lucy R. Lippard and the Emergence of Conceptual Art」を見学。

12月2日（日） ニューヨーク近代美術館を再訪問、MoMA/C-MAP 関係者らとのディスカッション：戦後日本の芸術に関する「アーカイブ構築」「リソース共有」「インターフェース設計」をテーマとした討論の中で、2013年度以降のMoMA/C-MAPと本事業との共同研究の可能性が示された。ロサンゼルスブラム&ポー画廊及びニューヨークのグラッドストーン画廊の「Requiem for the Sun: The Art of Mono-ha（もの派展）」を組織したミカ・ヨシタケ氏（Mika Yoshitake、スミソニアン/ハーシュホーン美術館キュレーター）がニューヨーク訪問中であつたため、同氏とワシントンD.C.での調査について下打ち合わせ。

12月3日（月） ワシントンD.C.に移動。

12月4日（火） スミソニアン/ハーシュホーン美術館を訪問。同館キュレーターのヨシタケ氏ほか、ライブラリアンやアーキビストの面々に、スミソニアン系列の各種アーカイブに関する聞き取り調査。同館のコーディネートにより、スミソニアンのアーカイブ施設であるAAA（Archives of American Art）を訪問。同施設アーキビストのマーガレット・ゾラー氏（Margaret Zoller）に、AAAの活動についてご紹介いただいた。AAAはアーカイブの設計・構築、及び資料のデジタル化に関するノウハウを国内外の他機関と共有するプログ

⁴⁹ C-MAPはMoMAのキュレーターを中心に組織された研究グループであり、戦後日本の前衛芸術に関するアンソロジー『From Postwar to Postmodern: Art in Japan 1945-1989: Primary Documents』の編纂、「東京展」の組織、さらにMoMAのサブサイト「POST」の企画・運営等を行っている。

ラムを実施しており、2013年度以降はゾラー氏らAAAのアーキビストと、アーカイブとデータベースに関して具体的な意見交換を行っていく。スミソニアン・アメリカ美術館にて、ナム・ジュン・パイク氏の作品 Electronic Superhighway (1995-96年) ほか、「メディアアート」の作品群を見学。

12月5日(水)/6日(木) ワシントンD.C. 発/東京着

2) 国内調査

福井放送(株)(FBC)及び福井県立美術館が所有する資料の調査を実施

・目的

本年度「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」(第1回目の名称は「ふくい国際ビデオ'85フェスティバル」だが、本報告書では一連の催事を「ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」とする)「ふくい国際青年メディアアート・フェスティバル」に関する資料体は、福井市映像文化センターから借用した。上記催事の関連組織である福井放送(株)(以下FBC)と福井県立美術館が所有する催事関連資料は、主催者である福井市(福井市映像文化センター)が所有する資料体を補足するものと想定できるため、それらの保管状況についてフィールドワークを実施した。また、各組織が1970年から2000年にかけて展開したメディアアートに関する個別の活動についても平行してフィールドワークを実施した。

A) 福井放送(株)(FBC)

調査概要:

日程:2012年12月11日 13:00~18:30

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

調査員:明貫紘子、森山緑

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

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

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

<メディアアートに関する活動>

FBCは1986年に展覧会「ビデオアートの世界--映像文化の未来を探る ナムジュン・パイク展」（シアターFBCボーディングホール）を主催した。同展開催に伴って制作された報道特番では、会場風景や設営プロセスをはじめ、ナムジュン・パイク氏の作品《TVガーデン》の設営や子ども向けワークショップを担当した山本圭吾氏（アーティスト）のインタビュー等が収録されている。また、同展のためにパイク氏が福井市の永平寺をモチーフにした作品《メイド・イン・永平寺》の制作ドキュメンタリーや、パイク氏のNYスタジオを取材した貴重な映像素材が保管されている。FBCデータベース上では、パイク氏に関する報道映像が12件確認された。また、テレビ番組「11PM — 破壊か創造か？魅惑の映像・ニューヨークの異端児 ナムジュン・パイクの全て」（1986年10月14日オンエア、よみうりテレビ制作著作）をFBC内スタジオで生放送したため、同番組の台本、完パケ、オンエア同録が保管されている。また実験アニメーションのパイオニアで福井県出身の久里洋二氏に関する特番や展覧会の報道映像等も保管されており、FBCデータベース上では34件確認できた。

<FBCデータベースのメタデータ属性定義>

FBCデータベースは、FBCが放送した映像の管理と貸出のために使用されている。以下にデータベースのメタデータ項目を挙げる。

- ・VTR番号
- ・VTR内収録順
- ・番組区分：ニュース（約15分）／報道特番（約30～60分、ドキュメンタリー）／制作番組（FBC制作番組、県政、地域PR）／資料（素材）
- ・分野区分：そのほか／社会／政治・経済／教育・文化／スポーツ／農林・水産／自然・環境／空撮／原発／災害／旧データ
- ・地域区分：地域区分：県内／県外／海外／旧（そのほか）
- ・素材区分：テープの素材区分：マザー／OA白素材（音は入っているがスーパーなし。再編集可能で2次利用向け）／完パケ（放送用）／OA同録／中継（生放送）／旧（そのほか）
- ・番組名／素材名：番組名は記者原稿、ニュース原稿、取材テープ等から採用されるため、必ずしも統一されたルールはない。
- ・番組サブタイトル
- ・放送日
- ・放送時刻
- ・放送尺／素材尺
- ・ラックNO.
- ・提供／協力／依頼
- ・制作費
- ・デスク／プロデューサー
- ・記者／ディレクター
- ・カメラマン
- ・編集マン
- ・プロダクション
- ・MC／リポーター
- ・主な取材場所
- ・出演者／取材連絡先
- ・原稿／台本
- ・テープ種別
- ・テープ長

・2次利用制限：2次利用制限区分：再利用／PR／DVD等（ニュース、ドキュメンタリー、タレント出演、幼児番組等には制限を設けている。） | 制限設定責任者 | 制限内容 | 2次利用実績 | 2次利用料金 | 2次利用履歴 | 使用楽曲／著作物等 | 映像説明 | コメント | 備考 | 添付

<ビデオテープのフォーマットについて>

1980年代後半、ベータカム（BETACAM）が普及するまでは、2インチVTR（1980年ごろまで）／1インチVTR（1980年代）が主流であった。2001年にFBC本社が新社屋へ移転してからは、映像資料を保存するようになったが、それ以前は保存に取り組んでおらず、映像フォーマット変換等もほとんど行われなかった。現在はSONY XDCAMやパナソニックP2を採用している。当該催事が開催された時期にニュース枠で放送された分については、主にDVC（SDフォーマット、126分）で1週間分まとめて完パケのみ保管されており、素材テープはない。スーパー（テロップ等文字情報）をリアルタイムで出していた時期の分は映像と音声のみが収録されている。今のところ、DVCやBETACAMで保管されている映像をSONY XDに変換する予定はないとのことである。ナムジュン・パーク氏の報道特番や「サテライト・アート」の映像は、U-maticで保管されている。

<報道映像の2次利用について>

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

B) 福井県立美術館

調査概要：

日程：2012年12月10日 13：00～21：30

担当者：野田訓生（福井県立美術館主任学芸員）

調査員：明貫紘子、森山緑

調査内容：メディアアートに関連すると考えられる催事を事前にリストアップし、担当者に資料の所在確認を依頼した。提供された展覧会資料から4つの資料体を選定した後、書類ボックスやバインダーに納められた資料を展開し、1点ずつ写真撮影を行った。そのほかの資料体については概観を撮影した。

<調査対象の展覧会>

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

以下に資料調査を行った展覧会を挙げる。

資料が確認された展覧会（9件、2012年12月10日現在）

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

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

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

<資料内訳>

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

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

3) 有識者会議

第1回

日時：2012年12月21日（金）16：00～18：30

場所：慶應義塾大学三田キャンパス北館 地下1階 会議室3

第2回

日時：2013年1月28日（月）15：30～18：30

場所：慶應義塾大学三田キャンパス 塾監局 3階 第3会議室

議題2点：

- ・メディア芸術（あるいは芸術一般）を扱うアーカイブ（あるいは「デジタルアーカイブ」）のあり方について。芸術（作品、あるいは出来事としての）と新しいメディア、新しいテクノロジーとの接地面を対象領域とした場合、アーカイブにはどのようなタスクが課せられるのか。また、リソース発信のためのインターフェースはどうあるべきなのか。
- ・より実践的な議題として：日本（語）の芸術・文化資源を対象としたデータベースにおけるアルファベット表記の問題について（対象からメタデータとして抽出される属性値のアルファベット記述形式について）。

有識者会議メンバー：

慶應義塾大学アート・センターのアーカイブを恒常的に利用している方々で、戦後及び現代の日本の芸術、文化について専門的な知見があり、日本語、英語ほか各種言語でその知見を広く発信していること。芸術資源のデータベースの設計・構築に関心があり、「メディア」「テクノロジー」「デジタルアーカイブ」について、国内外の各種研究機関で専門的な研究をしている方々をメンバーに迎えた。

【別添資料メディアアート4】：有識者会議メンバーリスト

【別添資料メディアアート5】：第1回 有識者会議議事録

【別添資料メディアアート6】：第2回 有識者会議議事録

【別添資料メディアアート7】：有識者会議メンバー及び業務従事者による考察

4) まとめ

A) 異なる組織が所有する資料の紐付け

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

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

B) 今後の課題

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

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

また当該催事から波及あるいは影響を受けた催事や拠点のフィールドワークを進め、福井県以外の地域的ムーブメントを掘り起こすことにより、1980年代半ば以降のメディアアート関連催事を補足し、拡充することが可能となるだろう。

(7) 総括

本年度はデータベースの設計⁵⁰と構築に向けて、「メディアアート」を催事＝出来事（events）の単位で取り扱う「基本リスト」⁵¹と、作品群を各催事＝出来事の構成要素として一覧化する「詳細リスト」の作成に着手した。本プロセスでは、作品ごとにそれらが「メディアアート」か否かが問われるのではなく、催事＝出来事ごとに、それらの構成要素として「メディアアート」の作品が含まれるか否か（あるいはより漠然と、それらの催事＝出来事が「メディアアート」と呼ばれる対象と関連する何らかの性質を帯びているか否か）という非常に緩やかな判断がなされている。これは、本プロセスが不用意な取捨選択を避けつつ、「メディアアート」という枠組みをアーカイブのレベル（非選択的なレベル）で捉えるための指針であり、他方、「メディアアート」と「非メディアアート」を明確に二分する公準がないばかりか、実際に混交的であったり、度合いの問題であったり、といった歴史的事実及び現状を鑑みてのことである。したがってこのリストでは、「メディアアート」とその「隣接領域」とが共に提示されることになる。なお、本年度は各レコードの属性値の正確さの確保よりも、データベースにおけるメタデータの論理的構造の確立に重点を置き入力プロセスを実施した。本年度の「基本リスト」は、データベースの設計・構築プロセスの一環として作成されているリストの途中経過であり、レコードの件数（スケール）の面からも、各属性値の正確さという面からも未だ不十分なレベルにある。しかし、メディアアートのデータベース（の設計段階）における「拡充」という課題の成果が「スケールの増大」と同一視されてはならないし、スケールとしての成果が業務従事者の人数や業務実施期間と単純に比例するというものでもない。一方で、各レコードを構成しているメタデータの信憑性を「客観化」するための手続きが、入力ミス軽減する工夫やメタデータの校正プロセスと混同されることもまた避けなければならない。

⁵⁰ 中・長期的な運用を念頭に置いたデータベースの設計・構築は、常にレコードの拡充可能性の諸条件を整えるプロセスとして取り組まれるべき課題であり、この点において本リストには、すでに具体的な成果が視覚化されていると言えるだろう。各属性については今後も随時、軌道修正（項目の追加、定義の修正）を行っていくべきものである。

⁵¹ 「基本リスト」で示されている典拠情報は、必ずしも各レコードに登録されたメタデータ群の精度を保証するものではない。3段階に区分されたこれらの典拠情報はレコードの信憑性（credibility）を「客観化」し、信頼性（reliability）を段階的に確保しようとする手続きの進捗状況を示すものであり、今後も新たな資料へのアクセスによって随時追加・更新されるべき項目である。

5. 4分野に共通する課題の検討

(1) 統合データベースワーキングの開催

マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート各分野を横断するデータベースを構築するためのデータベース構造や管理方法の方向性を検討することを目的し、統合データベースワーキンググループ（以下統合データベースWG）を組織し本年度7回の開催を行った。第5回及び第7回の開催に関しては、各分野アドバイザーも出席した。各開催概要、参加者、開催内容は下記の通りである。

詳細は【別添資料共通1】を参照のこと。

【第1回統合データベースWG】

日時：2012年5月11日（金）19：00～21：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

進行役：事務局

出席者：（敬称略以下同）

コーディネーター

マンガ分野：池川佳宏（株寿限無）

アニメーション分野：植野淳子（日本動画協会）

ゲーム分野：川口洋司（日本オンラインゲーム協会）

メディアアート分野：上崎千（慶應義塾大学）

文化庁／土居、三浦、椎名

アドバイザー／桂（企画アドバイザー）、明貫（企画アドバイザーアシスタント）

日本動画協会：山脇、檜山

事務局／凸版印刷（株）：長島、青木、原田、前田、片山、小室、西形、西脇、松本、石原

開催内容：平成24年度事業のキックオフミーティング及び各分野担当の昨年度の実績説明。

【第2回統合データベースWG】

日時：平成24年6月5日（火）14：00～16：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

進行役：事務局

参加者：

コーディネーター

マンガ分野：池川佳宏

アニメーション分野：植野淳子

ゲーム分野：川口洋司

メディアアート分野：上崎千

文化庁／土居、三浦、椎名

アドバイザー／桂、明貫

日本動画協会：山脇、檜山

事務局／凸版印刷（株）：長島、青木、原田、前田、片山、小室、西形、西脇、松本、石原

開催内容：平成24年度事業のシステム構築のイメージ共有及びシステムの役割の説明。

【第3回統合データベースWG】

日時：平成24年6月15日（金）19：00～21：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

出席者：

参加者：

コーディネーター

マンガ分野：池川佳宏

アニメーション分野：植野淳子

ゲーム分野：川口洋司

メディアアート分野：上崎千

文化庁／土居、三浦、椎名

アドバイザー／桂、明貫

日本動画協会：山脇、檜山

事務局／凸版印刷（株）：長島、青木、原田、前田、片山、小室、西形、西脇、松本、石原

開催内容：データベースサイトの共有及び、典拠情報の考え方を説明。

【第4回統合データベースWG】

日時：平成24年7月11日（水）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：

コーディネーター

マンガ分野：池川佳宏

アニメーション分野：植野淳子

ゲーム分野：川口洋司

メディアアート分野：上崎千

文化庁／土居、三浦、椎名

アドバイザー／桂、明貫

日本動画協会：山脇、檜山

事務局／凸版印刷（株）：長島、青木、原田、前田、片山、小室、西形、西脇、松本、石原

日本動画協会：山脇、檜山

開催内容：分野ごとのメタデータスキーマの共有、ホームページの保存等のデータ作成に役立つ情報の保存に関して。

【第5回統合データベースWG】

日時：平成24年8月28日（水）13：00～15：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

進行役：事務局

参加者：

アドバイザー

マンガ分野：森川嘉一郎（明治大学）

アニメーション分野：岡本美津子（東京藝術大学）

ゲーム分野：中村彰憲（立命館大学）※細井アドバイザーの代理出席

メディアアート分野：関口敦仁（岐阜県立情報科学芸術大学院大学）

コーディネーター

マンガ分野：池川佳宏

アニメーション分野：植野淳子

ゲーム分野：川口洋司

メディアアート分野：上崎千

文化庁／土居、三浦、椎名

アドバイザー／桂、明貫

日本動画協会：山脇、檜山
立命館大学：福田
事務局／凸版印刷（株）：長島、青木、原田、前田、片山、小室、西形、西脇、松本、石原
開催内容：分野アドバイザーを交えての平成24年度の本事業の説明及びディスカッションの実施。

【第6回統合データベースWG】

日時：平成24年10月19日（金） 15：00～17：00

場所：メディア芸術総合情報事務局共同オフィス

出席者：

コーディネーター／

マンガ分野：池川佳宏

アニメーション分野：植野淳子

ゲーム分野：川口洋司

メディアアート分野：上崎千

文化庁／土居、三浦、椎名

アドバイザー／桂、明貴

日本動画協会：山脇、檜山

立命館大学：福田 ※ビデオチャットでの参加

開催内容：本データベースの将来運営に関する利用者想定や活用イメージのディスカッション

【第7回統合データベースWG】

日時：平成25年3月15日（金） 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

参加者：

アドバイザー／

マンガ分野：森川嘉一郎

アニメーション分野：岡本美津子

ゲーム分野：細井浩一

メディアアート分野：関口敦仁

コーディネーター／

マンガ分野：池川佳宏

アニメーション分野：植野淳子

ゲーム分野：川口洋司

メディアアート分野：上崎千

文化庁／土居、三浦、椎名

アドバイザー／桂、野間（企画アドバイザーアシスタント）

日本動画協会：山脇、檜山

立命館大学：福田

事務局／凸版印刷（株）：長島、青木、原田、前田、片山、小室、西形、西脇、松本、石原

開催内容：分野アドバイザーを交えての平成24年度の事業成果であるデータベースの説明及び各野の今年度の実績をコーディネーターより説明次年度の方向性に関するディスカッションの実施。

【第3部】
システム開発状況

1. 本年度の活動内容

昨年度までの各分野の進捗状況を考慮し、下記の5つの項目について活動を行った。

- ・マンガ分野向け運用システムの開発
- ・簡易検索システムの開発
- ・メディアアート分野向け閲覧ツールの開発
- ・検索サイトの概要設計書の作成
- ・各分野の運用システムの検討

マンガ分野向けの運用システム（以下、運用システム）は、昨年度に作成したマンガ分野のデータを基に2013年度のテスト運用に向けたシステムという方針で開発を行った。簡易検索システムは、各分野における本年度のデータベース整備の成果報告を目的として開発を行った。また、運用システム及び簡易検索システムは、昨年度のシステム構成をベースとして、本年度の要件にあわせて再構築した。

メディアアート分野向け閲覧ツールは、本年度のメディアアート分野のデータベース整備の成果報告のための閲覧ツールとして開発を行った。

将来的な検索サイトのあるべき姿を議論して、概要設計書としてまとめた。また、各分野の運用システムについて検討を行い、課題抽出を行った。

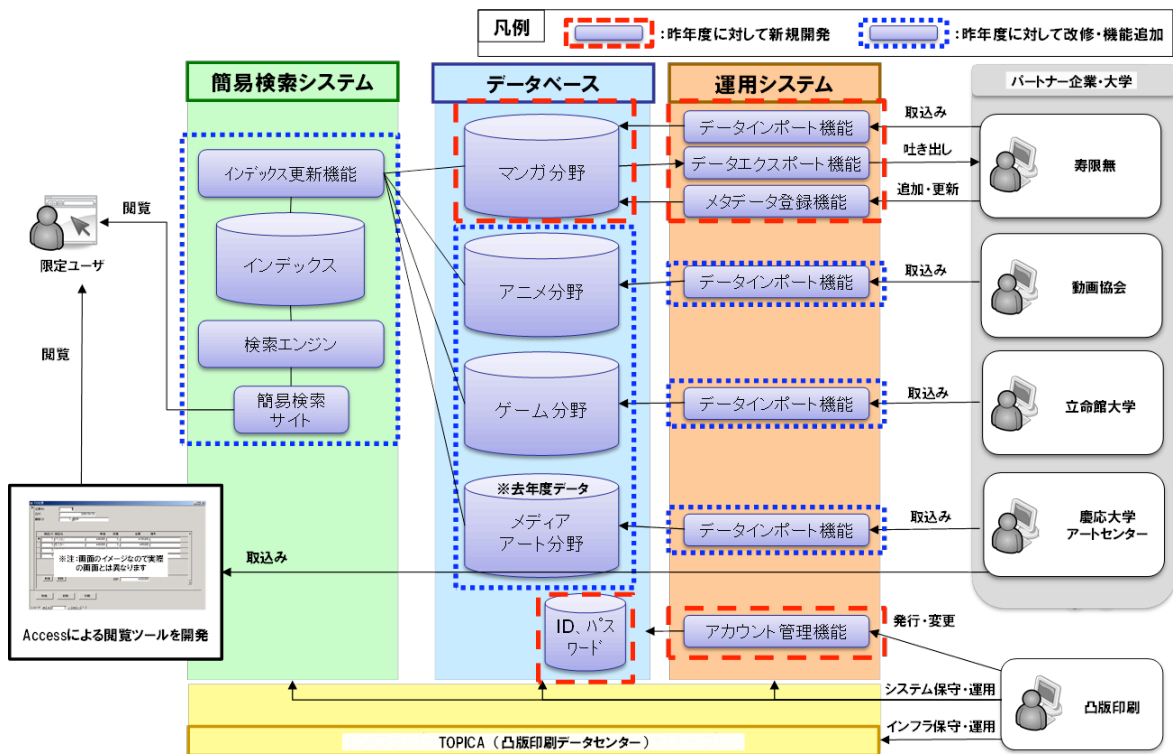


図1 【本年度のシステム開発の全体イメージ】

2. マンガ分野向け運用システムの開発

(1) 概要

マンガ分野向け運用システムは、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していくために必要となる機能の効果検証を行うため、開発を行った。効果検証は、協力所蔵館によるテスト運用を実施し、その結果を集約した。

運用システムの開発及びテスト運用を行うことで、将来データベースのメンテナンス作業を行う候補組織・候補団体等に対して具体的な作業内容を提示することが可能となる。また、マンガ以外の各分野のデータベースのメンテナンス作業の運用設計の指針や参考となることが期待される。

(2) システムのイメージ

データベースに投入したデータは、昨年度に協力所蔵館から提供をうけて整備したデータに加えて、各館において新たに追加されたデータも追加した状態とした。

テスト運用時の利用者は、協力所蔵館4館（明治大学米沢記念図書館、京都国際マンガミュージアム、大阪国際児童文学館、川崎市市民ミュージアム）と事務局を想定している。

実装した機能の概要は以下の通りである。

- ・データの登録、編集、削除が可能なメンテナンス用のユーザインターフェース
 - ・タブ区切りテキスト形式とタグ形式でデータを一括で取り込める機能
 - ・タブ区切りテキスト形式とタグ形式でデータを出力できる機能
 - ・メンテナンス作業を支援するための機能（単行本データ補完機能、雑誌略号IDリファレンス機能）
 - ・国立国会図書館の国立国会図書館サーチ提供のAPIを利用してデータを取り込む機能
- システムの詳細については【別添資料システム1】を参照。

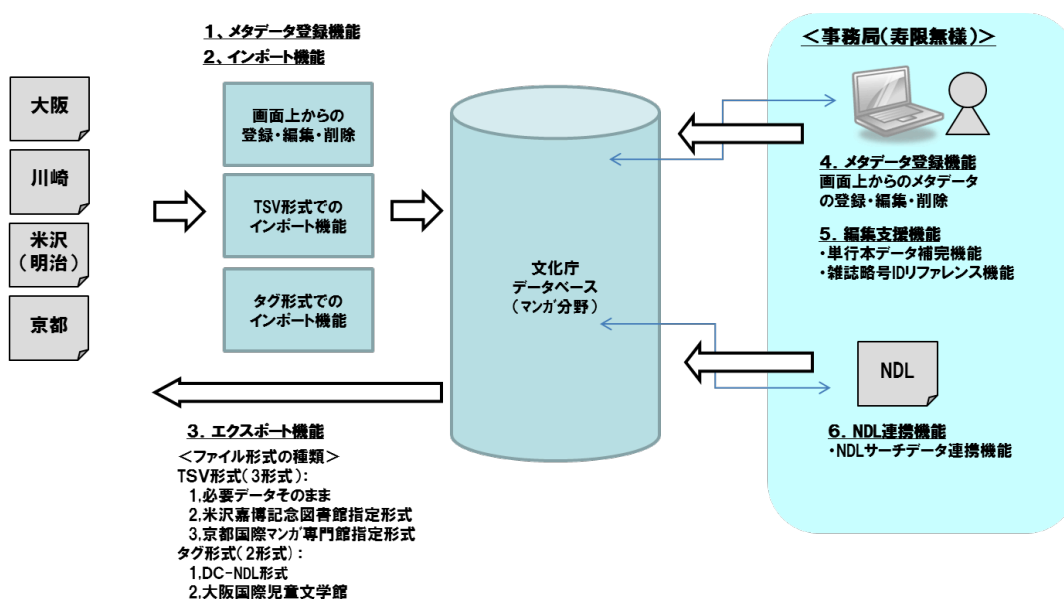


図2 【マンガ運用システムのイメージ】

(3) 機能一覧・画面イメージ

以下に機能一覧を示す。

表 1 【マンガ運用システムの機能一覧】

分類	機能名称
メタデータ編集機能	単行本検索機能
	雑誌検索機能
	資料検索機能
	単行本データ登録機能
	雑誌データ登録機能
	資料データ登録機能
	単行本データ編集機能
	雑誌データ編集機能
	資料データ編集機能
	単行本データ補充機能
	単行本、雑誌、資料データ削除機能
インポート/エクスポート機能	タグ形式データの取込機能
	処理結果確認機能
	TSV形式データの出力機能
	タグ形式データの出力機能
	国立国会図書館連携機能
編集支援機能	雑誌略号IDリファレンス
	雑誌略号IDサジェスト

以下に画面イメージを示す。

The screenshot shows the 'マンガ検索' (Manga Search) page. At the top, there is a navigation menu and a warning message: '検索件数が多いため検索結果を100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。' (Due to a large number of search results, only 100 results are displayed. Please narrow down the conditions and search again.)

The search criteria section includes:

- Search type: 単行本 (Selected), 雑誌基本, 雑誌巻号, 資料
- Search item: タイトル (Selected), ISBN, 所蔵館
- Search term: ドラゴンボール
- AND/OR selection: AND (Selected)
- Location selection: NDL, 川崎, 明治(米沢), 京都MM, 大阪, 熊本菊陽町, 北九州, 熊本MM
- Status selection: 作成中, 非公開, 公開
- Update date: 2013年03月12日
- Sort order: 更新日時, ソート順: 降順

The search results table shows the following data:

検索結果	アイテムID	更新日時	タイトル	作者	ステータス	操作
<input type="checkbox"/>	MM.M.000190069	2013-03-02 00:51:58	ドラゴンボール	[編]連刊少年ジャンプ編集部	公開	編集
<input type="checkbox"/>	MM.M.000158781	2013-03-01 21:37:21	ドラゴンボール	[原]鳥山明 / [編]ジャンプ・コミック出版編集部 / [ま]か構成[特]能久子	公開	編集
<input type="checkbox"/>	MM.M.000155987	2013-03-01 21:19:57	ドラゴンボール	[編]連刊少年ジャンプ編集部	公開	編集
<input type="checkbox"/>	MM.M.000155980	2013-03-01 21:19:54	ドラゴンボール	[編]連刊少年ジャンプ編集部	公開	編集
<input type="checkbox"/>	MM.M.000155972	2013-03-01 21:19:52	ドラゴンボールGT	[編]連刊少年ジャンプ編集部	公開	編集
<input type="checkbox"/>	MM.M.000155948	2013-03-01 21:19:43	ドラゴンボール	[編]連刊少年ジャンプ編集部	公開	編集
<input type="checkbox"/>	MM.M.000142658	2013-03-01 20:28:10	碧雲の真実	[産]鎌倉長老会	公開	編集

図 3 【マンガ運用システム 検索画面】

メニュー → マンガ検索 → マンガ編集

メタデータ編集

メタデータ

アイテムID MMDM000190069
資料種別 マンガ単行本 コピー元を探す

行	表示名	値
1	マンガ単行本ID	MMM000190069
2	マンガ単行本全巻情報ID	
3	マンガ単行本名*	ドラゴンボール
3	マンガ単行本名ヨミ	ドラゴンボール サイキョウ エノミチ / DRAGON BALL / ドラゴンボール
4	マンガ単行本名追記	最強への道 / アニメコミックス
4	マンガ単行本名追記ヨミ	サイキョウ エノミチ アニメコミックス
5	マンガ単行本別版表示	
6	巻	
6	巻ソート	1.00
7	責任表示	[編]週刊少年ジャンプ編集部
8	作者・著者	
8	作者・著者ヨミ	
原作・原案		他館所蔵情報: 京都府立マンガミュージアム 大阪府立中央図書館 国立児童文学館 国立国会図書館

戻る 更新 リセット 単行本情報補完

ステータス 公開 削除 非公開 公開

図4【マンガ運用システム メタデータ登録画面】

メニュー → 処理結果確認

処理結果確認

処理結果一覧

処理日時 年月日時分秒 ~ 年月日時分秒

処理結果 処理名 表示

処理ID	処理名	開始日時	終了日時	処理結果	詳細	件数	レポート
258	マンガインポート	2013-02-27 13:11:29	2013-02-27 13:12:40	正常終了	全て正常に取り込まれました。	3168	
257	マンガインポート	2013-02-26 19:18:25	2013-02-26 19:34:55	正常終了	全て正常に取り込まれました。	12677	
256	マンガインポート	2013-02-26 19:04:45	2013-02-26 19:18:23	正常終了	全て正常に取り込まれました。	12066	
255	マンガインポート	2013-02-26 18:51:44	2013-02-26 19:04:35	正常終了	全て正常に取り込まれました。	12477	
254	マンガインポート	2013-02-26 18:39:15	2013-02-26 18:51:36	正常終了	全て正常に取り込まれました。	13240	
253	マンガインポート	2013-02-26 18:27:03	2013-02-26 18:39:07	正常終了	全て正常に取り込まれました。	13324	
252	マンガインポート	2013-02-26 18:13:45	2013-02-26 18:26:54	正常終了	全て正常に取り込まれました。	8917	
251	マンガインポート	2013-02-26 18:01:22	2013-02-26 18:13:37	正常終了	全て正常に取り込まれました。	9368	
250	マンガインポート	2013-02-26 17:49:52	2013-02-26 18:01:14	正常終了	全て正常に取り込まれました。	12866	
249	マンガインポート	2013-02-26 17:29:42	2013-02-26 17:40:09	正常終了	全て正常に取り込まれました。	12697	

<前ページ 1 2 3 4 - 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 次ページ> 総件数: 216

図5【マンガ運用システム 処理結果確認画面】

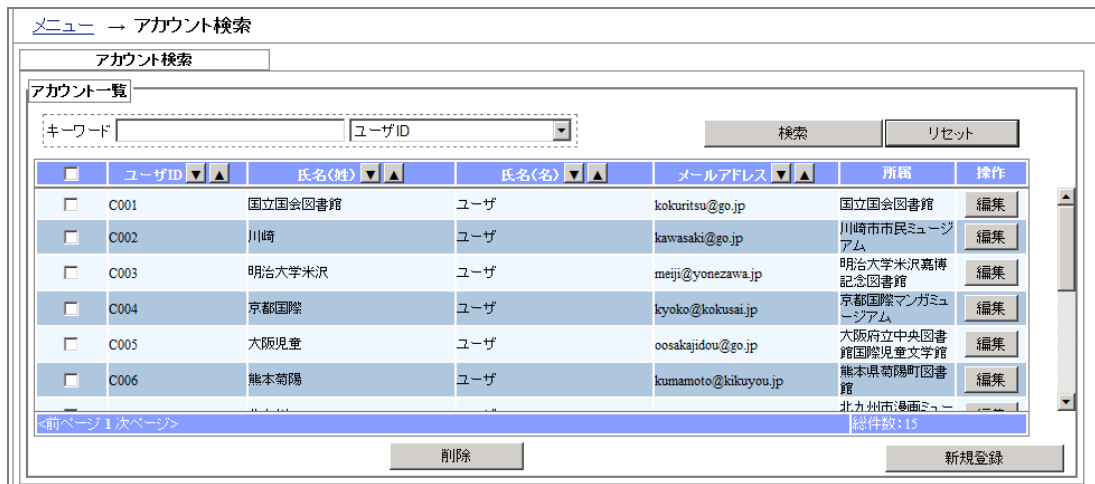


図6【マンガ運用システム アカウント管理画面】

(4) 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

以下にハードウェア構成を示す。

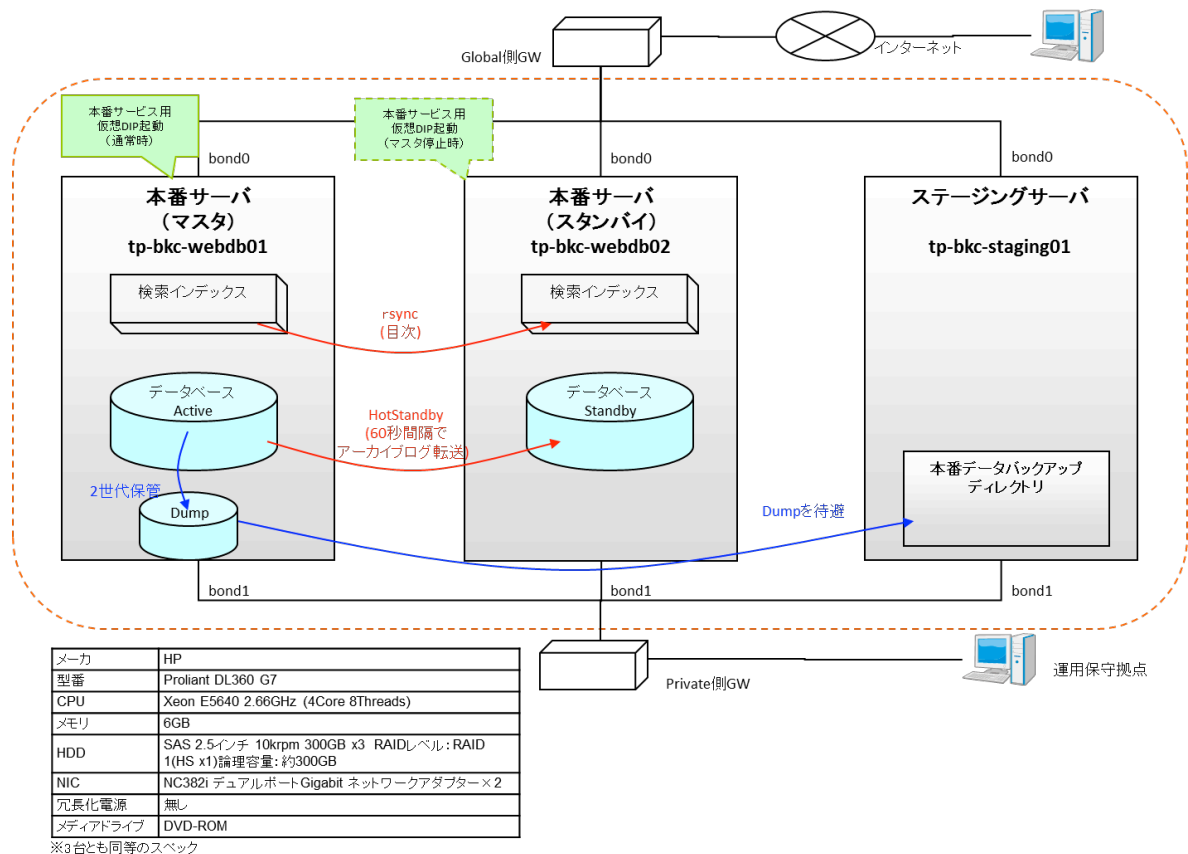


図7【ハードウェア構成】

以下にソフトウェア構成を示す。

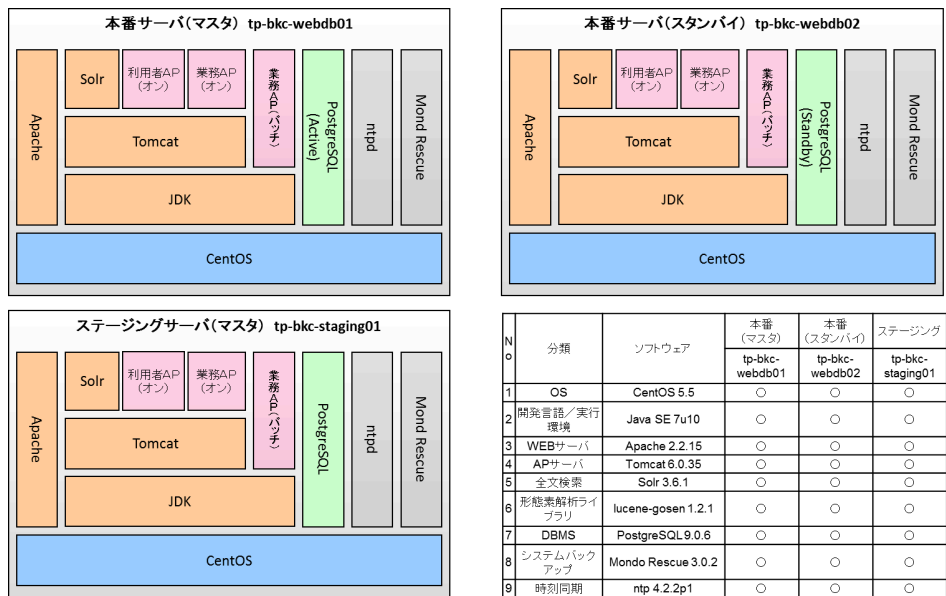


図8【ソフトウェア構成】

以下にサーバ保守運用に関する情報を示す。

表2【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1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	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

(運用サービス)	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2次対応	監視オペレーターによる復旧(障害1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ヶ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い合わせ	対応時間：平日9：00～18：00
	監視に関するご連絡/お問い合わせ	対応時間：24時間365日、電話によるお問い合わせの場合は、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

以下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	オペレーターによる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9【データセンターについて】

3. 簡易検索システムの開発

(1) 概要

簡易検索システムは、各分野における本年度のデータベース整備の成果報告を目的として開発を行った。昨年同様、関係者のみの限定公開とした。本システムの昨年度からの主な変更点は、マンガ、アニメーション、ゲームの各分野が本年度に再定義したメタデータ項目に対応した点が挙げられる。また、画面上にデザイン要素を盛り込んだ。

(2) システムのイメージ

実装した機能の概要は以下の通りとなっている。

- ・ IDとパスワードによる認証機能を持つ
- ・ 検索条件を指定し、検索を実行する
- ・ 検索条件にヒットした検索結果を一覧表示する
- ・ 検索結果一覧表示で指定されたデータの詳細情報を表示する

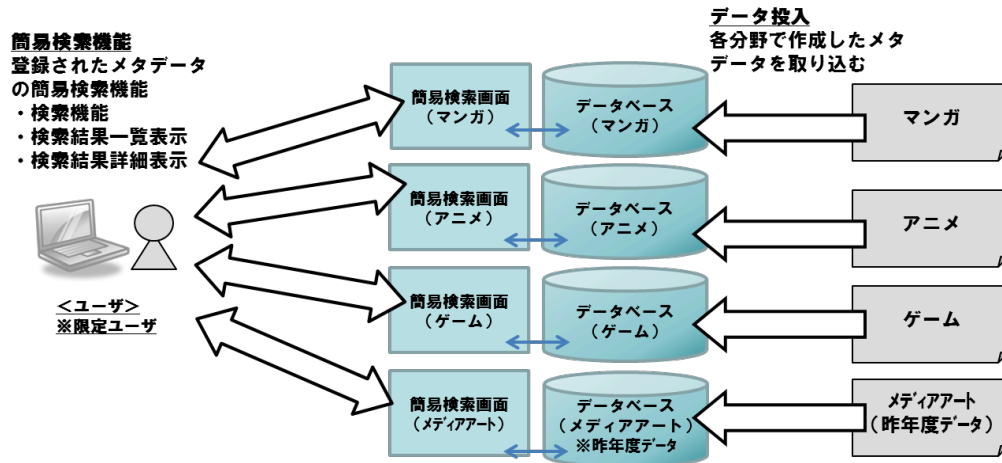


図 10 【簡易検索システムのイメージ】

(3) 機能一覧

以下に機能一覧を示す。

表 3 【簡易検索システムの機能一覧】

大分類	小分類
簡易検索機能	検索機能
	検索結果一覧表示
	検索結果詳細表示
データ投入機能	TSV形式データの取込機能
ユーザメンテナンス機能	ログイン機能
	ユーザ登録機能
	ユーザ編集機能
	ユーザ削除機能

(4) 画面イメージ

以下に画面イメージを示す。



図 11 【ログイン画面】



図 12 【マンガ単行本検索】

メディア芸術デジタルアーカイブ
Media Arts Digital Archive

ログイン者: ts Logout

マンガ単行本 検索 マンガ雑誌 検索 マンガ資料 検索 アニメ 検索 ゲーム 検索 メディアアート 検索

メニュー → マンガ単行本 検索 → マンガ単行本 詳細

□ マンガ単行本 詳細: xxxHOLiC

項目名	項目値	項目名	項目値
単行本名	xxxHOLiC	初版価格	
単行本名よみ	Holic=ホリック / XXXXホリック / Holic / ホリック	単行本レーベル	YMKCDX
単行本名(画記)		単行本レーベルよみ	YMKCDX
単行本名(画記)よみ		単行本レーベル番号	1841
単行本名別版表示		単行本サブレーベル	
巻	3	単行本サブレーベルよみ	
巻ノート	3	出版社	講談社 / 講談社 コウダシヤ
責任表示	[商]Clamp / [商]CLAMP	出版地	東京
作者・著者	CLAMP	ページ数	175p
作者・著者よみ	クランプ	版の長さ、横の長さ	19cm
原作・原案		ISBN	4063348415
原作・原案よみ		全国書店番号	20543293
協力者		言語区分	日本語
協力者よみ		分類	Y84 / 726.1
標目	CLAMP	レイティング	
典拠ID	A100261551	マンガ単行本紹介文	
初版発行年	2004	マンガ単行本タグ	
初版発行月	2	マンガ単行本備考	
初版発行日	17		

□ マンガ単行本 所蔵情報

ID	元所蔵ID	所蔵館	登録番号 (館固有のID)	版数	冊数	発行 年月日	価格	版型	館独自の備考
1	1	大阪	10070000100741				533円(税別)		カード型カレンダー一巻
1	1	京都	10000000000			2000/10/10			
2	2	京都							
3	3	京都							

□ マンガ単行本 作業履歴

作業日時	作業者	作業内容

MADA 文化庁

図 13 【マンガ単行本詳細】

メディア芸術デジタルアーカイブ
Media Arts Digital Archive

ログイン者: tss Logout

マンガ単行本 検索 | マンガ雑誌 検索 | マンガ資料 検索 | アニメ 検索 | ゲーム 検索 | メディアアート 検索

メニュー > マンガ雑誌検索

■ マンガ雑誌 検索

雑誌名: 雑誌名読み: 作品名:
 著者名: 雑誌巻号ID: 所蔵館: NDL 川崎
明名 京都
大阪 北九州
 年月日: ~

■ 検索結果リスト (13件)

1 2

詳細	雑誌名	雑誌巻号ID	巻号関係	雑誌サブタイトル	補助号数	ページ数	基本情報	所蔵情報	雑誌目次
詳細	ちゅお	CHAOrg119930801	17巻11号 (8)				[雑誌]	国立大阪 (29970000517936)	
詳細	ちゅお	CHAOrg20030601	27巻9号 (6)				[雑誌]	国立大阪 (299700006068860)	

図 14 【マンガ雑誌検索】

メニュー > マンガ雑誌 検索 > マンガ雑誌詳細

■ マンガ雑誌 詳細: 週刊少年ジャンプ

項目名	項目値	項目名	項目値
雑誌名	週刊少年ジャンプ	発売年	
雑誌名読み	シュウカンショウネンジャンプ	発売月	
雑誌巻号ID	JUMPrjg119760510	発売日	
マンガ雑誌サブタイトル		巻	9
マンガ雑誌サブタイトル読み		号	19
表示年	1976	通巻	377
表示月	5	出版者名	集英社
表示日	10	発行人	長野邦規
表示合併月		編集人	中野将也介
表示合併日		ページ数	
合併		縦の長さ、横の長さ	
表示号数	19	製本	
表示合併号数		価格	150円
補助号数		分類	
発行人(西暦)	1976	レイティング	
発行月	5	マンガ雑誌巻号タグ	
発行日	10	マンガ雑誌巻号備考	
発行合併月		メモ	
発行合併日			

WADA 文化庁

図 15 【マンガ雑誌詳細】

メディア芸術デジタルアーカイブ
Media Arts Digital Archive

ログイン者: tss Logout

マンガ単行本 検索 | マンガ雑誌 検索 | マンガ資料 検索 | アニメ 検索 | ゲーム 検索 | メディアアート 検索

メニュー ▶ マンガ資料検索

■ マンガ資料 検索

資料ID	<input type="text"/>	資料名	<input type="text"/>	資料名ヨミ	<input type="text"/>
順序	<input type="text"/>	責任表示	<input type="text"/>	詳細説明(説明文)	<input type="text"/>
関連物(連携収集物)	<input type="text"/>	分類・カテゴリー	<input type="text"/>	所蔵館	<input type="checkbox"/> NDL <input type="checkbox"/> 明治(米沢) <input type="checkbox"/> 大阪 <input type="checkbox"/> 北九州 <input type="checkbox"/> 川崎 <input type="checkbox"/> 京都MM <input type="checkbox"/> 熊本菊陽町 <input type="checkbox"/> 熊本MM

検索

■ 検索結果リスト (2件)

詳細	資料名	順序	詳細説明(説明文)	関連物(連携収集物)	分類・カテゴリー	責任表示	時期	所蔵情報
詳細	戦後少女マンガ史出版打上げ色紙		出版記念の打ち上げの際、著者に贈られた寄せ書き色紙(米沢嘉博戦後少女マンガ史新評社、1980、筑摩書房再刊2007)。ケースに「少女マンガうちあげ色紙」とあり。サインペン、カラーペンなど。中央は縦の文字と、香妻ひでおの美少女イラスト(「あじま」のサイン)。他、高取英、小林裕章(奇想天外)、谷口明、長谷川、岸桐、赤田、齊藤、長田、山田、夏樹暁、井上真村、さへあのま(「さへあ」のサイン、猫のイラスト・あじ)、たぐちとも、森雅隆、みわこゆきま、坂口、荒川、H.Oguda、米沢英子(ペル)、他、イラスト多数。	米沢嘉博戦後少女マンガ史新評社1980、筑摩書房再刊2007		香妻ひでお / さへあのま / 高取英 / 他	1980.3.29	【註】 明治(米沢) (00000001)

図 16 【マンガ資料検索】

メニュー ▶ マンガ資料検索 ▶ マンガ資料詳細

■ マンガ資料 詳細: 『戦後少女マンガ史』出版打上げ色紙

項目名	項目値	項目名	項目値
資料ID	MMA000000047	時期	1980.3.29
資料名	戦後少女マンガ史出版打上げ色紙	作成(発行)地	東京?
資料名ヨミ	センゴ ショウジョ マンガ ショウバン ウチアゲ シキシ	大きさ	317mm x 408mm
作品ID		状態	金緑色紙、バラフィン紙で包装の上、紙製書類ケース入り、ホシミ1箇所 全面にカビ汚れ
順序		言語区分	日本語
順序ソート		コード	
数量	1	マンガ資料タグ	
詳細説明(説明文)	出版記念の打ち上げの際、著者に贈られた寄せ書き色紙(米沢嘉博戦後少女マンガ史新評社、1980、筑摩書房再刊2007)。ケースに「少女マンガうちあげ色紙」とあり。サインペン、カラーペンなど。中央は縦の文字と、香妻ひでおの美少女イラスト(「あじま」のサイン)。他、高取英、小林裕章(奇想天外)、谷口明、長谷川、岸桐、赤田、齊藤、長田、山田、夏樹暁、井上真村、さへあのま(「さへあ」のサイン、猫のイラスト・あじ)、たぐちとも、森雅隆、みわこゆきま、坂口、荒川、H.Oguda、米沢英子(ペル)、他、イラスト多数。	画像1	
関連物(連携収集物)	米沢嘉博戦後少女マンガ史新評社1980、筑摩書房再刊2007	画像1のステータス	
関連物ID	MMM000148796 / MMM000148787	画像2	
分類・カテゴリー		画像2のステータス	
		画像3	
		画像3のステータス	
		画像4	

図 17 【マンガ資料詳細】

メディア芸術デジタルアーカイブ
Media Arts Digital Archive

ログイン者: tss Logout

マンガ単行本 検索 マンガ雑誌 検索 マンガ資料 検索 アニメ 検索 ゲーム 検索 メディアアート 検索

メニュー → [アニメ検索](#)

□ アニメ検索

メディア タイトル 全文検索

初出年月日 ~ 検索

□ 検索結果リスト (55件)

1 2 3 4 5 6

詳細	メディア	作品タイトル	初出年月日	制作	監督	話数
詳細		タイトル_SI0046				
詳細		タイトル_SI0047				
詳細		タイトル_SI0048				
詳細		タイトル_SI0049				
詳細		タイトル_全文検索				

1 2 3 4 5 6

MADA 文化庁

図 18 【アニメーション検索】

メディア芸術デジタルアーカイブ
Media Arts Digital Archive

ログイン者: tsx Logout

マンガ単行本 検索 マンガ雑誌 検索 マンガ資料 検索 アニメ 検索 ゲーム 検索 メディアアート 検索

メニュー・アニメ検索・アニメ詳細

□ アニメ詳細: そらのおとしものf

項目名	項目値	項目名	項目値
ID	10001	キャスト	
メディア	tv_a	関連作品	桜井智樹: 保志総一朗 イカロス: 早見沙織 見月君はら: 美名 守形英司郎: 鈴木達央 五月田根美香子: 高垣彩陽 ニーナ: 野水伊織 ダイタロス: 大亀あすか アストリア: 福原香織 風音日和: 日笠陽子
タイトル	そらのおとしものf	メインスタッフ	原作: 水無月すう(月刊少年エース連載、角川コミックス・エース刊) 総監督: 斎藤久 監督: 鶴沢テツヤ 脚本: 柿原優子 キャラクターデザイン: 渡邊義弘 SD・エフェクト制作監督: 松北恭太 デザインワークス: 繁尾直広 美術監督: 杉山祐子、合六弘 色彩設定: 日比智恵子 コンピュター・テクニカー: 平林奈々恵・今泉秀樹 編集: 櫻井崇 音響監督: 高橋剛 音響効果: 今野康之・上野勲(スワラ・プロ) 音響制作: クロージョン 音楽: 岩崎元是 音楽プロデューサー: 梶村隆一 音楽制作: 日本コロムビア 主題歌: blue drops(吉田仁美&イカロス(早見沙織)) アニメーション・プロデューサー: 重樹秋徳 制作: AIC ASTA 製作: 新大陸発見部
タイトル英語表記 ローマ字(ヘボン式)		サブタイトル	
タイトル英語表記 ローマ字(マクロン表記)		原版メディア	
よみがな	ソラノオトシモノフォルテ	主題歌情報	主題歌: blue drops(吉田仁美&イカロス(早見沙織))
英語表記(国内)		原作のメディア	manga
英語表記(海外)		映倫NO	
開始年	2010	映倫NOと対応しているレーティング	none
開始月	10	キャラクターデザイン関連	キャラクターデザイン: 渡邊義弘
開始日	1	キャラクター紹介(メインカ)	
終了年	2010	音響関連	音響監督: 高橋剛 音響効果: 今野康之・上野勲(スワラ・プロ) 音響制作: クロージョン 音楽: 岩崎元是 音楽プロデューサー: 梶村隆一 音楽制作: 日本コロムビア
終了月	12	パッケージ情報予定	
終了日	17	パッケージ情報予定	
放送局/劇場/販売元		パッケージ情報予定	
放送期間		パッケージ情報予定	
放送枠情報/収録時間		パッケージ情報予定	
話数	12	パッケージ情報予定	
原作	原作: 水無月すう(月刊少年エース)連載、角川コミックス・エース刊	パッケージ情報予定	
監督	総監督: 斎藤久 監督: 鶴沢テツヤ	パッケージ情報予定	
制作	制作: AIC ASTA 製作: 新大陸発見部	パッケージ情報予定	
コピーライト		パッケージ情報予定	
ストーリー		パッケージ情報予定	

文化庁

図 19 【アニメーション詳細】

メディア芸術デジタルアーカイブ
Media Arts Digital Archive

ログイン者: tas Logout

マンガ単行本 検索 マンガ雑誌 検索 マンガ資料 検索 アニメ 検索 ゲーム 検索 メディアアート 検索

メニュー・ゲーム検索

□ ゲーム 検索

ゲームタイトル タイトルルビ プラットフォーム
 パブリッシャー(販売元) ジャンル
 発売年月日 ~

□ 検索結果リスト (54件)

1 2 3 4 5 6

詳細	ゲームタイトル	英語表記	発売日	プラットフォーム	パブリッシャー(販売元)	ジャンル
詳細	G001_ゲームタイトル	G001_ゲームタイトル英語表記	2000年1月31日	G001_プラットフォーム	G001_パブリッシャー	G001_ジャンル 改訂 改訂
詳細	G101_ゲームタイトル	G101_ゲームタイトル英語表記	2000年1月31日	G101_プラットフォーム	G101_パブリッシャー	G101_ジャンル 改訂 改訂

図 20 【ゲーム検索】

メニュー・ゲーム検索・ゲーム詳細

□ ゲーム 詳細:ファミコングランプリII 3Dホットラリー

項目名	項目値	項目名	項目値
ゲームタイトル	ファミコングランプリII 3Dホットラリー	メディア	DISK
ゲームタイトル補助		メディア容量	両面
ゲームタイトル英語表記	Famicom Grand Prix II 3D Hot Rally	メディア容量(単位)	
ゲームタイトル英語表記(ローマ字(ボンズ))		周辺機器	3D SYSTEM
ゲームタイトル英語表記(ローマ字(マイクロ表記))		必要環境	書き込み専用
ゲームタイトルルビ	ファミコングランプリII スーパードットラリー	推奨環境	ファミコン3Dシステム付版
プラットフォーム	FDS ファミリーコンピュータディスクシステム	著作権情報	(c)1988 NINTENDO
発売日	1988年4月14日	備考・その他	「3DホットラリーファミコングランプリII」(ファミリーコンピュータ1983-1994)、Disk書き換え版500円
ディベロッパー		参考資料1	ファミリーコンピュータ1983-1994(大田出版)、ビデオゲーム!「ファミコンカカロギ」(徳間書店)、雑誌大百科(徳間書店)、ファミリーコンピュータMagazine(徳間書店)、ファミコンリポート(三才ブックス)、ファミコン創刊(日アスキー)、ファミコンソフトパッケージ、エンターテインメントベース
パブリッシャー	任天堂	参考資料1記載のジャンル	レース
ブランド		参考資料2	
販売元		参考資料2記載のジャンル	
レーティング		参考資料3	
最小プレイヤ数		参考資料3記載のジャンル	
最大プレイヤ数		ジャンル	
価格	3,500円	所蔵情報	
価格(単位)			
価格(税込:税別)			

WADA 文化庁

図 21 【ゲーム詳細】

メディア芸術デジタルアーカイブ
Media Arts Digital Archive

ログイン者: tas Logout

マンガ単行本 検索 マンガ雑誌 検索 マンガ資料 検索 アニメ 検索 ゲーム 検索 **メディアアート 検索**

メニュー > メディアアート検索

□ メディアアート 検索

名称 会場 出品作品
 出品作家 会期年月日 ~

□ 検索結果リスト (1529件)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ... 153

詳細	出品作品	出品作家	名称	会場	会期	主催者等
詳細	二冊の本	安藤季浩	ネクスト:メディアアートの新世代	NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]	2004/4/23~2004/6/27	主催:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]
詳細	Photon Counting「光子を数える」	安藤季浩	ネクスト:メディアアートの新世代	NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]	2004/4/23~2004/6/27	主催:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]
詳細	Photon Counting「二冊の本」	安藤季浩	ネクスト:メディアアートの新世代	NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]	2004/4/23~2004/6/27	主催:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]
詳細	Photon Counting「生物フォトン」	安藤季浩	ネクスト:メディアアートの新世代	NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]	2004/4/23~2004/6/27	主催:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]
詳細	VHSM:Video Hack and Slash Mixer ver.1.5	エキニモ	ネクスト:メディアアートの新世代	NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]	2004/4/23~2004/6/27	主催:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]
詳細	internal sense	大塚彰	ネクスト:メディアアートの新世代	NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]	2004/4/23~2004/6/27	主催:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]

図 22 【メディアアート検索 (※昨年度データ)】

メディア芸術デジタルアーカイブ
Media Arts Digital Archive

ログイン者: ts Logout

マンガ単行本 検索 マンガ雑誌 検索 マンガ資料 検索 アニメ 検索 ゲーム 検索 メディアアート 検索

メニュー > メディアアート 検索 > メディアアート 詳細

メディアアート 詳細: 出品作品

出品作品

項目名	項目値
FACT_ID	30
作品_ID	181
作品タイトル	カプロファシア
作品タイトル(欧文)	Coprophagia
作品タイトル(ヨミ)	カプロファシア
作家_ID	175
作家名	グレゴリー・バーサミアン
作家名(欧文)	Gregory Barsamian
作家名(ヨミ)	グレゴリー・バーサミアン
作家国籍	US
作品点数	1

Fact 出品作家 発行物

項目名	項目値
FACT_ID	30
親FACT_ID	
子FACT_No.	
FACT名	彫刻アニメーション: 夢のリアリティ-グレゴリー・バーサミアン
FACT名(欧文)	"Dream Reality": The Animated Sculpture: Gregory Barsamian
FACT名(ヨミ)	チョウコクアニメーション: ユメノリアリティ グレゴリー・バーサミアン
会期	2000/7/28~2000/9/10
会期(注記)	
会場	NTTインターコミュニケーションセンター[ICC]
会場(欧文)	
会場(ヨミ)	エヌティーターインターコミュニケーションセンター[アイシーシー]
主催者等	主催:NTTインターコミュニケーションセンター[ICC]
学芸員等	
審査員	
開催趣旨	<p>ごあいさつ</p> <p>このたびはNTTインターコミュニケーションセンター[ICC]では、「彫刻アニメーション 夢のリアリティ-グレゴリー・バーサミアン」展を開催いたします。</p> <p>グレゴリー・バーサミアンの彫刻アニメーション作品「ジャグラー」(1997)は、子供から大人まで楽しめる作品として、ICCの常設展示作品のなかでも、開館以来、最も高い人気を集めている作品の一つです。</p> <p>本展では、こうした幅広い層から好評を博しているバーサミアンの彫刻アニメーションの世界を、1998年より今年6月まで全米6都市を巡回した個展「インタースペード・メトリック(暗示しなさい、決して急ぐことなく)」に出品した作品に、初期アニメーションと旧作および最新作を加えて紹介します。10年間にわたる彫刻アニメーションの活動の全容を伝える、またとない機会になると同時に、夏休みに親子で楽しむことのできる展覧会となることでもあります。</p> <p>最後に、本展開催にあたり、貴重な作品を快くお貸しくださいました美術館、ギャラリー、所蔵家の皆様、多大なご尽力をいただきましたグレゴリー・バーサミアン氏、また格別のご協力をいただきました関係各位に厚く御礼申し上げます。</p>
ジャンル	2000年7月 NTTインターコミュニケーションセンター[ICC] 館長 兼子隆
料金	展覧会
FACT情報	
備考(FACT)	<p>謝辞</p> <p>本展覧会開催にあたり、貴重な作品を快くお貸しくださいました美術館、ギャラリー、所蔵家の皆様、また、さまざまなかたちでご協力を賜りましたその関係各位に対しまして、ここに記して深い感謝の意を表します。</p> <p>ベンチ・コウリ博士 ハワードおよびジュディ・ケルマン レイモンド・ワグ、ホーム・ギャラリー(台北) サン・ピエ美術館(カリフォルニア州) メートン美術館(カリフォルニア州) メアリー・ジー・ガラ ロビン・バル ポプ・バスウィック マッシュル・プラザン ドリス・グレイ ナンシー・バーサミアン ベリー・ホーリーマン キヤセル・バーバラ クリス・クロフィー バプロ・ラメラ ブルース・ダービー ボイン・美術館(アイダホ州) 台北ギャラリー(ニューヨーク州) 林書民 天保山現代館(株式会社アイ・エス・シー) 早稲田大学第一文学部文学科演劇映像専修 当施設50号</p>
情報参照元(FACT)	
FACT開催情報引用元	030
関連FACT	
FACT_ID	関連イベント

文化庁

図 23 【メディアアート詳細 (※昨年度のデータ)】

4. メディアアート分野向け閲覧ツールの開発

(1) 概要

メディアアート分野向け閲覧ツールは、本年度のメディアアート分野のデータベース整備の成果報告のための簡便な閲覧ツールをMicrosoft Accessで動作するスタンドアロン型の仕組みとして開発した。

本年度のメディアアート分野では、メタデータ項目の管理方法として、催事リストと催事詳細リストの2種類のリストを定義した。催事リストは、開催されたイベントの情報（FACT情報）を管理する。催事詳細リストは、催事を構成する要素を管理する。催事詳細リストは、作品以外にもパフォーマンスやトークイベント等多岐にわたる内容を管理する。

このようなデータベースの利用想定としては、作品名をキーにして催事詳細リストを検索する使い方よりも開催期間や作家名といった情報をキーにして、催事を検索し、その情報を表示しつつ、その催事を構成する要素にどのようなものがあつたかを一覧できるような使い方が想定される。

上記のような利用想定を考慮し、催事リストと催事詳細リストを同じ画面上に表示するようなインターフェースを持つ閲覧ツールを開発した。

(2) 画面イメージ

以下に画面イメージを示す。

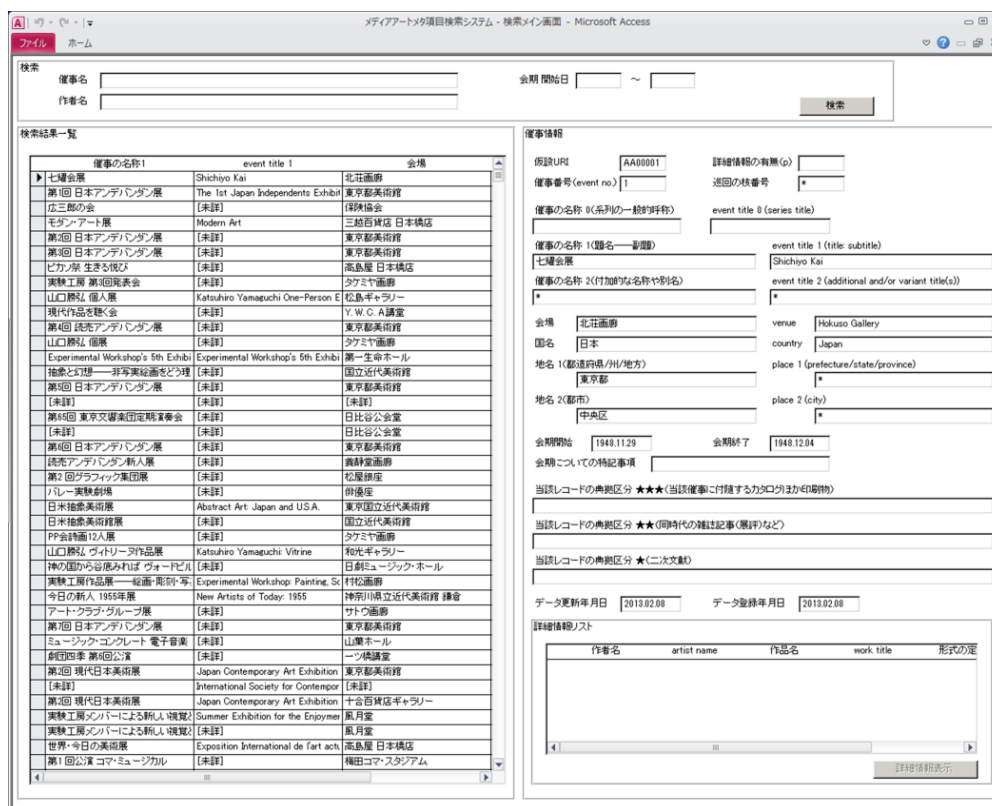


図 24 【検索 兼 催事情報】

メディアアートメタ項目検索システム - 詳細情報画面 - Microsoft Access

ファイル ホーム

作品URL 催事番号 巡回の枚番号 詳細データの枚番号

サブカテゴリ 1 subcategory 1

サブカテゴリ 2 subcategory 2

当該作品に固有の日付 当該作品に固有の会場

作者名 artist name

作者名(外部データ参照)

作品名(講演、シンポジウム名*) work title (lecture, symposium title*)

形式の定義 形式(詳細)

時間/寸法

出演者 performer(s)

関係者 person(s) concerned

制作年 作品の形式(オリジナル) 初出の催事 初出年月日

製作場所※音楽 トラック

素材提供※音楽

作品制作に伴うスタッフ※音楽 作品制作に伴う演奏者

音楽以外の作品構成要素の作者※音楽

データ更新年月日 データ登録年月日

閉じる

図 25 【詳細情報】

5. 検索サイトの概要設計書作成

(1) 概要

昨年度からの課題として将来的な検索サイトについての検討不足があった。たたき台となる具体的なイメージがないと意義ある議論が行えないという指摘を受けたため、たたき台となる概要設計書を作成して、議論を行った。

概要設計書については【別添資料システム2】を参照。

(2) 意見・コメント

たたき台となる概要設計書作成の前提条件は以下の通り。概要設計書は別紙参照。

- ・検索サイトのターゲットは、関係者・研究者・一般とする。特に優先度は設けない
- ・ターゲットニーズ(仮設)を「ある作品そのものの中身を確認・鑑賞できる場所・方法を知りたい」とした
- ・上記の仮設ニーズを満たすために必要となる機能や情報には、「検索機能」「メタデータ(作品名、作者名、日付等)」「所蔵情報」「書影やパッケージ等の画像情報」がある

以下は、関係者における議論で得られた意見・コメント

- ・検索サイト利用者のレベル・権限によって閲覧可能範囲を制御することを考慮する必要あり。

- ・データベースのゴールとして「どこで観ることが可能か?」「どこにあるか?」という所在情報は重要であることを再確認
- ・最終的に検索サイト利用者にとってのゴールの設定は各分野で違っているのではないか。分野ごとのゴール設定を検討すべき。
- ・英語表記についても検討すべき。例えば、海外向けの邦画のデータベース等は参考になる
- ・サイト利用を促進するためには、データベースのスケールと精度が必要であると同時に、ユーザビリティが高く集合的に利用者が入力してくれるようなシステムを目指すべきではないか

6. 各分野の運用システムの検討

(1) 概要

次年度以降に向けた運用システムに関しての検討を行った。マンガ分野は、本年度開発した運用システムを協力館に利用していただき、課題や要望等の指摘事項を整理した。

アニメーション分野、ゲーム分野、メディアアート分野については、現時点では運用母体が見えていないため、運用業務を想定し、システムに求められる機能の検討を行った。

(2) 各分野の課題

① マンガ分野

運用システムの開発完了後に協力館に利用してもらい、要望等を指摘していただいた。59件の指摘事項をいただいた。種類としては、「機能追加（使い勝手改善も含む）」、「表記の修正」、「仕様認識の齟齬」、「不具合の指摘」、「対象外」の5つに分類された。各々の件数と対応状況は以下の通りとなっている。指摘事項の詳細については【別添資料システム3】を参照。

表4【指摘事項の種類と件数】

種類	件数	対応状況	件数
機能追加 (使い勝手改善含む)	26	対応済み	12
		次年度以降対応	14
表記の修正	14	対応済み	14
		次年度以降対応	0
仕様認識の齟齬	8	対応済み	8
		次年度以降対応	0
不具合の指摘	7	対応済み	7
		次年度以降対応	0
対象外	4	※補足：現状の仕様で問題ないことが確認できた指摘事項のため対象外としてカウント	

次年度以降に持ち越しとなった機能追加としては、以下が挙げられる。

- ・雑誌巻号のインポート機能
- ・補完機能のバージョンアップ（項目ごとにコピーの方法（上書/追記/選択等）を制御）
- ・項目ごとの細かな入力制限（ヨミはカナのみで入力可とする等）
- ・画面レイアウトの最適化（一覧性の向上、作業に沿ったボタン配置等）

② アニメーション分野・ゲーム分野・メディアアート分野

次年度以降、想定される運用業務内容を踏まえてシステムに求められる機能を検討した結果、以下のようなものが挙げられた

表5【想定される運用業務に求められるシステムの機能】

NO	分類	運用業務	システム面に求められる機能(案)
1	データ 拡充	データ登録(単純登録)	個別登録、一括登録、システム間連携登録(API、バッチ等)、入力状況確認
2	データ 拡充	データ登録(調査・研究・編集を伴うもの)	個別登録、共同作業支援
3	協力者の 拡充	データ登録協力者の拡充	データ協力者追加
4	品質	データ内容のチェック	メタデータ検索、メタデータ表示・修正、承認機能、重複データのマージ、ソーシャルタグ(集合知)
5	品質	データ作成の進捗管理	データ作成の進捗状況管理
6	データ 活用	データを外部へ提供	特定フォーマットでダウンロード(例: CSV、XML、MARC)、データ提供API
7	管理	利用者の権限レベル	ログインIDによる機能制御、接続元による機能制御
8	管理	システムの保守・管理	アラート検知、バックアップ、2重化、脆弱性対応

7. 総括

本年度はマンガ分野の運用システムの開発に着手した。実際に動くシステムを利用者に提供することで、具体的な指摘事項を集約することができた。この手法は、他分野でも応用可能であるため次年度以降に活かしていくべきである。本年度得られた指摘事項をうけた機能追加については、各機能の効果を十分に検討した上で、費用対効果の高いものを実装していく必要がある。また、今回の指摘事項以外にも機能追加要望が発生することが予想されるので、要望内容を整理して進めていく必要があると考える。

マンガ以外の分野については、運用業務と求められる機能に関して大枠の整理はできた。今後は、これらの運用業務を実施する者に求められるスキルの定義が必要と考える。その結果、必要なスキルを有する人材の所属する組織や団体(=運用母体)が見えてくると思われる。

また、一方で、想定される運用フローを検討し、たたき台を作成して各分野関係者に対してヒアリングを行う活動も必要である。運用母体の選定・決定にはかなり時間を要することが予想されるので、仮説ベースで作業を進める必要があると考える。

運用母体を検討する活動と仮説の運用フローでの各分野からのヒアリング活動の両輪の取り組みが必要だと考える。

簡易検索については、各分野のデータベース整備の成果報告を主目的として開発を行い、一定の役割を果たした。次年度以降は、検索サイトの概要設計書案による議論で集約された意見・コメント等を参考に一般公開に向けて、さらなる検討が必要になると考える。

例えば、利用者（一般利用者／研究者／業界関係者）によって検索方法や必要な情報のレベルが異なる点について、メタデータ項目に対して具体的な線引きの検討や、知見を持つ利用者（研究者等）の集合知を利用したデータ拡充施策の検討等が挙げられる。

本事業で構築したデータベースを継続的かつ安定的に稼働させるためには、システム面の体制構築の検討が必須である。具体的には、サーバやネットワークといったインフラ面の保守管理を担当する団体・組織の選定。また、アプリケーションの保守管理を担当する団体・組織の選定が挙げられる。

データベースの一般公開に向けては、各分野の特性にあった組織・団体によるデータ拡充や精度向上といった運用業務が継続的に実施される必要がある。その大前提として、システム（インフラ＋アプリケーション）は安定稼働されなければならない。したがって、システム面の体制構築は最優先事項であると考え。次年度以降、特に来年度は、事業終了時点を見越したシステム移管に関する活動の優先度をあげて取り組むべきであると考え。