

# メタヒストリーあるいは記憶の場としての 本 化資源研究プロジェクト

ARC Day 2021

2021年7月31日(土)

プロジェクトメンバー

細井浩一	映像学部教授
毛利仁美	文学研究科D3
宮田悠史	文学研究科D2
辻 俊成	文学研究科M2

# 0 . プロジェクト概要

## 【目的】

本プロジェクトにおいては、日本文化資源としての重要性を有していることが指摘されつつも、まとまったアーカイブ実践とそれに基づく研究が乏しい対象（ビデオゲーム、時代劇、地域映像の関連資料）について、資料体の現状等を調査するとともに、LOD対応を前提としたメタデータ設計を伴った実践的有用性を持つデータベースを構築し、それらの資源を活用した文化情報学、文化資源（経営）学的な研究を実施する。

これらの領域は、いずれも昭和以降の日本における日常的な生活や娯楽の重要な局面を切り取っている映像系資料の集合体ではあり、将来、「昭和」や「平成」の歴史を記述する際には重要な基礎資料の一端を形成することは間違いないが、それ自体が持つ潜在価値に応分と言えるほどの研究や利用がなされておらず、それらの意味や意義が不明なままゆるやかに喪失していく状況にある。

現時点でそれぞれの領域の文化資源のアーカイブに取り組んでいる若手研究者を中心として、それぞれの資料体の有している意味や意義について、それ自体が内包する芸術性、作品性あるいは特性、固有性、目的性に限定されない観点から評価、利用される可能性について実証的な研究を行

# 0 . プロジェクト概要

## 【方法】

本プロジェクトでは、資料体それ自体と資料体の発生した場所や組織のテキストとコンテキストを逆転させるという営為を「アソビ」と捉え、資料体の特徴や背景から大きく3つのパターンを想定する。

### ①【アソビI】資料体の文脈転換：「メタヒストリー」(Hayden White)としてのアソビ

物語性のある言語的構築物=歴史の構築の"され方"

### ②【アソビII】冷凍庫としての資料体：「記憶の場」(Pierre Nora)におけるアソビ

再記憶化、集合的記憶を表象する場、パブリック・メモリー

### ③【アソビIII】Digital Implementation：アソビIやIIを実現・促進するデータ実装のアソビ

インタフェース、xR技術、検索

# 1.映像制作資源

## 【概要】

- 映像制作分野における資源の調査・分析を行い、初学者の制作活動にとって有益な資源のあり方について検討する。

## 【背景】

- 現在の高等教育機関では実写映像制作の分野において、プロの撮影所で機能していた制作や育成のシステムを教育に援用することを念頭に置いたカリキュラム設計が行われている。また、総合芸術と評される映像制作分野において、映像制作に機能しうる資源に焦点をあてた研究事例は少ない。

# 1.映像制作資源

## 【方法・目的】

- 高等教育機関で映像制作に取り組む学生や教員を対象に質的調査を行い、映像制作に関わる資源の状態とその相互機能を把握することを目的とする。

## 【意義】

- 本研究によって、映像制作における創造性や生産性に寄与しうる未発見の資源や既存のアーカイブ、資料体を見出す可能性があり、それら文脈転換された新たな価値が付与されるかを課題とする。

(アソビI)

	A	B	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	
1												撮影期間		
2				ロケハン①		美術打ち合わせ		衣装合わせ	ロケハン②					
3	演出部	監督												
4		助監督												
5	撮影部	撮影監督		ロケハンメモ (紙)	写真 (フィルム)									
6		撮影助手												
7														
8														
9	記録			x			各種メモ					記録表(OK・NG・TC) →編集助手へ	編集リスト (監督の意図を編集に伝える) →編集マンへ	
10				脚本の読み込み、勉強→書き込みはほとんど台本へ									尺計算 (感覚、メモ程度)	
11	美術部	美術監督							サイズメモ					
12														
13	装置	大道具												
14		小道具							サイズメモ					
15														
16														

## 2.地域映像関連資料

### 【背景（経緯）】

- ・ これまでの研究において、地域映像における目的的不是な文化資源的要素を新たにメタデータとして設定する際の課題等について考察するなかで、映像の内容を詳細に把握することがその第1歩として必要であることが示された。

### 【目的】

- ・ 地域映像に記録された目的外的な映像以外の観点から、そこに同時に閉じ込められた文化資源的要素を、様々な検索目的やルートから参照できるような地域映像アーカイブにおけるメタデータのモデルを研究する。

## 2.地域映像関連資料

### 【概要】

- ・ 幅広く把握した映像の内容をもとにメタデータを設定する際のモデルと課題等について考察する。

### 【方法】

- ・ 京都市が製作した「京都ニュース」の映像内容に関する調査を行い内容を把握する。
- ・ 映像（地域映像）に関するデジタルアーカイブのメタデータについて調査する。
- ・ それらの分析と考察をもとに京都ニュースのデジタルアーカイブにおけるメタデータのモデルを生成し、その効果と課題について文化資源学的な研究に活用する視点において考察する。

## 2.地域映像関連資料

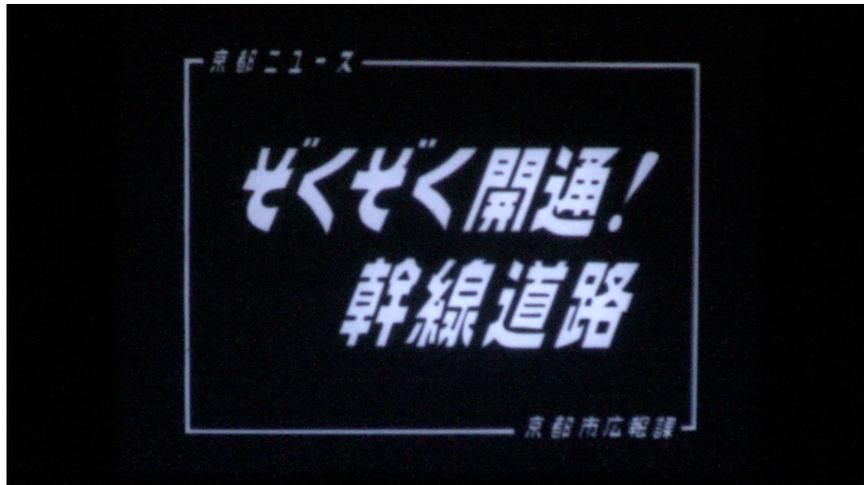
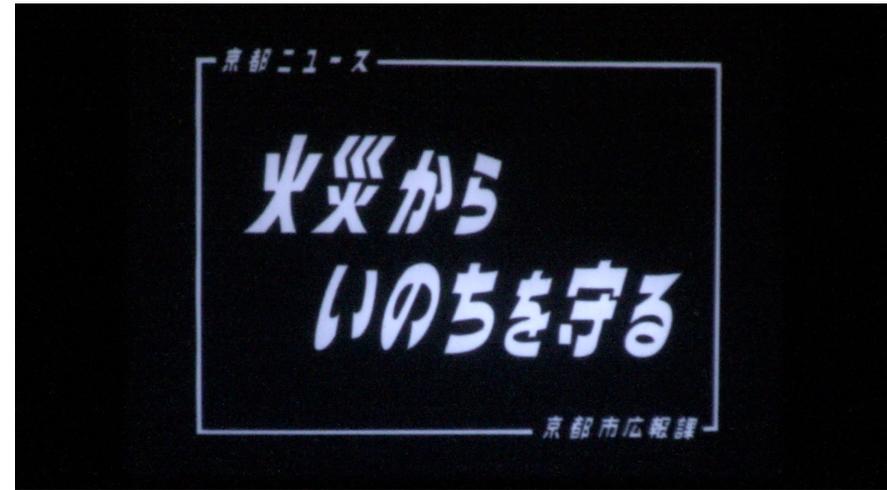
### 【現状】

- ・ 京都市が製作した「京都ニュース」の映像内容に関する調査  
→映像の文字起こしを行うとともに、その内容の確認に向けた準備中。
- ・ 映像（地域映像）に関するデジタルアーカイブのメタデータに関する調査  
→NHKアーカイブスなどの、ニュース映像に関するメタデータの調査を実施。

### 【展望】

- ・ 上記の分析と考察をもとに京都ニュースのデジタルアーカイブにおけるメタデータのモデルを生成し、その効果と課題について文化資源学的な研究に活用する視点において考察する。

## 2. 地域映像関連資料



# 3 . ビデオゲーム関連資料

## 【概要】

- <アソビ>に関わる研究として、ビデオゲーム専門誌以外の雑誌に掲載されたゲームに関する記事の目次データベースを作成する。具体的な対象として、子どもの学習雑誌として発行されてきた小学館の学年別学習雑誌（学年誌）における1970年以降のゲームの記事を扱う。

## 【背景】

- ビデオゲーム作品のデータベース → 「文化庁メディア芸術データベース ゲーム分野」「RCGS コレクション」
- 1970～1980年代初頭のビデオゲーム黎明期 → 急速な技術の発達と表現方法の変化
- ビデオゲーム関連資料の役割 → **その保存へ向けた動き**
  - ビデオゲーム内で表現できる表現や動作の機能の限界を、様々なゲーム関連の周辺アクター、例えば関連するマンガやアニメーション、雑誌やチラシなどの広告等が補い、ゲームプレイヤーの想像力を高めていく時代であった

# 3 . ビデオゲーム関連資料

## 【方法】

- ゲーム関連資料としての小学館の学年誌の目次DB作成
  - 国立国会図書館デジタルコレクションにて公開されている目次データの取得
  - ゲームに関する記事の抽出と内容分析

The screenshot shows the National Diet Library Digital Collection interface. At the top, it says '国立国会図書館デジタルコレクション' and '言語(Language): 日本語'. Below that, there are navigation buttons: '検索結果に戻る', '小学一年生. 41(10)', '改題/関連資料 →', '←前の巻号', and '後の巻号→'. A sidebar on the left shows a tree view of the yearbook's contents, with '1986 (12)' expanded to show '41(10) [104]'. The main content area displays a list of articles with their titles and page numbers. A grey box on the right contains a notice about limited access and a link to the '遠隔複写サービスの申し込み方'.

目次・巻号	書誌情報
▼ 1986 (12)	
▼ 41(10) [104]	
さいひょうかん しらせ / 久米たかし/12	
おともだちのずが / 小川哲郎/46	
小さな科学者 さげがかえってきた / 稗田一俊/47	
社会科学習 おさつのできるまで / 北村凡夫 ; 大蔵省印刷局滝野川工場/71	
ムツゴロウどうぶつじてん / 畑正憲/77	
《通信添削》全国さいてん学カテスト / 深谷昌志 ; 深谷和子 ; 今村久二 ; 日下部山/125	
こくご・さんすう力だめし / 深谷昌志 ; 深谷和子 ; 今村久二 ; 日下部山/129	
《NHK学校放送関連》びよん太のあんぜんにつき / あべつせこ/188	
パーマンの英語教室 / 藤子不二雄 ; さいとうはるお ; 森本まり子/190	
《一年生の詩》こうていでねる / 糸	

この資料は、国立国会図書館内限定資料です。閲覧を希望される場合は、国立国会図書館へご来館ください。  
「書誌ID (国立国会図書館オンラインへのリンク)」が表示されている資料は、遠隔複写サービスもご利用いただけます。

> [遠隔複写サービスの申し込み方](#) (音源、電子書籍・電子雑誌を除く)

国立国会図書館ホーム Copyright © 2011- National Diet Library. All Rights Reserved. サイトポリシー お問

1	タイトル	号数	出版年	出版年月	見出し	筆者	開始ペ	ページ	内容
2	小学一年生	36(12)	1981	1981/3	現代児童文学シリーズ⑩「テレビゲームチャンピオン」	武井直紀;杉浦範茂	111	11	テレビゲームを題材とした物語
3	小学一年生	38(3)	1982	1982/6	《ゲームセンターあらし大特集①》電子ゲーム大プレゼント		12	2	プレゼント、カタログ
4	小学一年生	38(12)	1983	1983/3	電子ゲーム宝くじ		157	1	プレゼント
5	小学一年生	41(4)	1985	1985/7	ファミコン・カセットカタログ		10	3	プレゼント、カタログ
6	小学一年生	41(5)	1985	1985/8	ファミコンゲーム最新ニュース	100パーセント;加藤昌人	43	3	最新ゲーム紹介
7	小学一年生	41(6)	1985	1985/9	《ファミコン特集》スターフォースにチャレンジ!	100パーセント;加藤昌人	5	3	スターフォース紹介
8	小学一年生	41(7)	1985	1985/10	ファミコンしんぶん		8	3	ソフト紹介、周辺機器紹介、裏技
9	小学一年生	41(8)	1985	1985/11	ファミコンしんぶん		5	2	周辺機器、ソフト、攻略?
10	小学一年生	41(9)	1985	1985/12	《プレゼントつき》ファミコンカセットカタログ		8	3	カタログ、プレゼント
11	小学一年生	41(10)	1986	1986/1	ファミコンうらわざじてん		3	2	裏技
12	小学一年生	41(10)	1986	1986/1	ファミコン人気ゲームベスト10		15	4	攻略?
13	小学一年生	41(10)	1986	1986/1	プーヤン ひっしょうほう		62	1	攻略
14	小学一年生	41(11)	1986	1986/2	ファミコンかくれキャラ大作戦		17	6	攻略
15	小学一年生	41(12)	1986	1986/3	ファミコンまんが うらわざくん	立石佳太	45	7	漫画、裏技
16	小学一年生	41(12)	1986	1986/3	ファミコンさいしんゲーム	100パーセント;江口貴博;水口哲	11	5	攻略、周辺機器(ディスクシステムの紹介)、
17	小学一年生	42(1)	1986	1986/4	ファミコンにんきゲーム大しょうかい		39	5	攻略、プレイ時の注意、プレゼント
18	小学一年生	42(2)	1986	1986/5	これでゴールだ!スーパーマリオブラザーズ		11	2	攻略
19	小学一年生	42(2)	1986	1986/5	ファミコンさいしんニュース	嵩瀬ひろし;鈴木ひろみ	71	3	攻略、カタログ、周辺機器、プレゼント
20	小学一年生	42(3)	1986	1986/6	ファミコン大ぼうけんゲーム	加藤昌人	27	7	攻略、プレゼント
21	小学一年生	42(4)	1986	1986/7	めざせ!ファミコン名人	100パーセント;利田浩一;江口貴	29	6	攻略、プレゼント
22	小学一年生	42(5)	1986	1986/8	ファミコンまんが 魔界村	石川森彦	11	11	攻略漫画
23	小学一年生	42(5)	1986	1986/8	ファミコンひみつ4大うらわざ	江口貴博	5	2	裏技
24	小学一年生	42(5)	1986	1986/8	ファミコンとくしゅう スターソルジャーにちょうせん!		43	6	攻略、プレゼント
25	小学一年生	42(5)	1986	1986/8	さいしんファミコンニュース		47	5	攻略
26	小学一年生	42(6)	1986	1986/9	ファミコンまんが スターソルジャー	石川森彦	7	11	攻略漫画
27	小学一年生	42(6)	1986	1986/9	ファミコンかくれキャラ大作戦		25	1	裏技?

## 学年誌目次DBの例



高橋由一「螺旋展画閣」1881年

### 【本プロジェクトの目標】

これらのサブプロジェクトにおいて資源価値の評価軸を異なるコンテキストに転換すること、あるいは逆転させることについては、それが実現したことをもって終了としない。

元々研究者が想定している評価軸との関係性において新しい文脈が発見され、相互に付加価値を豊かにしていく往還が生じること、そしてそのことによって、原資料のアーカイブにさらなる奥行きのある意味づけや意義を見いだすことが可能となること、すなわちアーカイブ自体の重層的な豊富化がなされていくことを目的とする。