

「メタヒストリーあるいは記憶の場としての 日本文化資源研究プロジェクト」

ARC Day 2020

2020年8月 1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D2
宮田悠史	文学研究科D1
辻 俊成	文学研究科M1
石坂圭優	映像学部4回生

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なう。

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. 時代劇関連資料

【目的】

『京都新聞』に長期間掲載されたロケ地データに基づき、京都における時代劇映画のロケ地データの地理的、場所的な可視化を行う。

【方法】

①データ収集およびマップ化(アソビI)

『京都新聞』の該当箇所からのロケ地情報をピックアップとExcelへの記録
Googleマップでの簡易的なマップ化

②デジタルインプリメンテーションの考察(アソビIII)

ARC内の別プロジェクトで開発される「遊び要素」を持ったシステムへのインポートの検討
資料閲覧のエンターテインメント化について模索

1. 時代劇関連資料

【期待される成果】

未整理データの整理と可視化の試みによる、新たな資料体の構築

「時代劇」制作者や研究者のみならず、他分野（地理学・観光学・京都学など）への援用可能性



2. 地域映像関連資料

【目的】

地域において製作された映像が有する、目的の対象と同時に閉じ込められた、風俗や習俗、習慣、祭礼、儀礼、仕事、生活、衣装、遊戯などの文化資源的要素を、新たにメタデータとして設定する際における課題等について実証的に考察する。

【方法】

① 対象の調査(アソビII)

地域における、映像のアーカイブの設置状況の俯瞰的な整理

研究対象としていずれかのアーカイブの選定、設定されているメタデータの調査

② デジタルインプリメンテーションの考察(アソビIII)

再設定のモデルの検討

双方のモデル比較より、再設定における課題の考察

2. 地域映像関連資料

【現状】

地域における映像アーカイブの整理

対象とするアーカイブの選定基準の検討

アーカイブを整理するための参照軸の設定と資料体の構築

【今後の計画】

アーカイブの整理と対象の選定（8月中に完了予定）

事例の調査（～10月）

メタデータ再設定（～12月）

検討・考察（～1月）

市制100周年に向けて

川崎市映像アーカイブ

キーワード検索



[市政ニュース映画](#) [インタビュー](#) [市民提供](#) [市所蔵](#) [川崎市映像アーカイブとは](#) [リンク集](#)

市制100周年に向けて まちの記憶を共有の財産に

1924年に川崎市が誕生し、2024年には市制100周年を迎えます。

その間、まちの風景は大きく変わってきました。

川崎市では、市が保有する過去の映像を広く公開し、映像を通じて川崎のまちの過去の姿や人々の生活、そして今も残る姿を知り、私たちのまち・川崎の未来を考えていきたいと思ひます。

[川崎市映像アーカイブとは](#) >



年代別



区別



市政



市民生活



経済・産業



交通・ライフライン・港湾



文化・スポーツ



教育・こども



福祉・高齢者



生活環境



消防・防災



自然

3. ビデオゲーム関連資料

【目的】

家庭にゲームが普及した1980年代から90年代初期のゲームは、人々にどのように新たなメディアであるゲームが映ったかを残す貴重な時代である。それと同時に広告資料からは、当時においても表現の制約が多かったゲームをどう魅力的に見せようとしたかについて、様々な関係者の営為が読み取れる可能性が高い。その時代の、未だ研究対象にはなっているとは言い難い資料の持つ多様な価値について分析、考察する。

【方法】

①資料のデジタル化(アソビI)

ビデオゲームの広告資料（雑誌掲載、チラシ）の画像データベース構築

②デジタルインプリメンテーションの考察(アソビIII)

様々な検索目的やルートから参照できるような利用モデルの考察
多様な利用を想定した場合のメタデータ設計にむけて資料の分析



著作権保護のため画像調整

RCGS

コレクション

[このサイトについて](#)
[使い方](#)
[更新履歴](#)
[SPARQL](#)
[RCGS Website](#)

[全て](#)
[作品](#)
[バリエーション](#)
[パッケージ](#)
[団体](#)
[個人](#)
[関連資料](#)

典拠

Work

レコードID rcgs:recordID	WORK0000278
形式 dc:type	video game
タイトル skos:prefLabel	がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル
その他のタイトル skos:altLabel	Ganbare Goemon Gaiden: Kieta Ōgon Kiseru がんばれゴエモン外伝〜消えた黄金キセル〜 がんばれゴエモン外伝〜消えた黄金キセル〜
日付 dcterms:date	1990
出所 schema:locationCreated	JP
ジャンル schema:genre	コンピュータRPG

出典
dcterms:source

<https://www.wikidata.org/wiki/Q5520540> (accessed 2019-08-27)

N-triples

Turtle

JSON

JSON-LD

RDF/XML

外部リソース

マッピング skos:closeMatch

<https://www.wikidata.org/wiki/Q5520540>

Freebase ID rcgs:freebase

[/m/03m3qh0](https://www.wikidata.org/wiki/Q5520540)

MobyGame ID rcgs:mobyGames

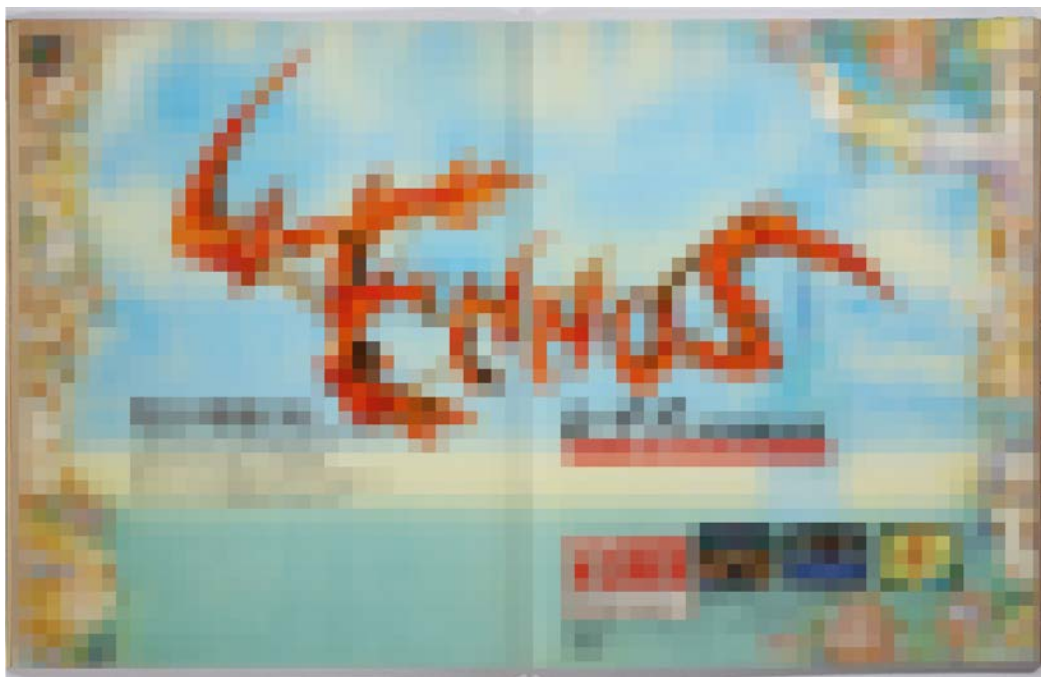
<https://www.mobygames.com/game/ganbare-goemon-gaiden-kieta-gon-kiseru>

外部の関連リソース rdfs:seeAlso

https://ja.wikipedia.org/wiki/がんばれゴエモン外伝_きえた黄金キセル

Copyright © 2017- Ritsumeikan Center for Game Studies, Ritsumeikan University, All Rights Reserved.

他の表現文化（浮世絵や江戸時代の演劇）等への接続が期待できるもの



著作権保護のため画像調整

RCGS

コレクション

[このサイトについて](#)
[使い方](#)
[更新履歴](#)
[SPARQL](#)
[RCGS Website](#)

[全て](#)
[作品](#)
[バリエーション](#)
[パッケージ](#)
[団体](#)
[個人](#)
[関連資料](#)

典拠

レナス (1992)

Work

レコードID rcgs:recordID	WORK0003382
形式 dc:type	video game
タイトル skos:prefLabel	レナス
その他のタイトル skos:altLabel	Paladin's Quest レナス 古代機械の記憶
日付 dcterms:date	1992
出所 schema:locationCreated	JP
ジャンル schema:genre	コンピュータRPG

出典
dcterms:source

<https://www.wikidata.org/wiki/Q7126357> (accessed 2019-08-27)

[N-triples](#)
[Turtle](#)
[JSON](#)
[JSON-LD](#)
[RDF/XML](#)

外部リソース

マッピング

skos:closeMatch

<https://www.wikidata.org/wiki/Q7126357>

MobyGame ID

rcgs:mobyGames

<https://www.mobygames.com/game/paladins-quest>

外部の関連リソース

rdfs:seeAlso

https://ja.wikipedia.org/wiki/レナス_古代機械の記憶

宣伝のためのイラストとゲームのビジュアル表現の関係の考察の可能性がある広告

4. 玩具／アナログゲーム関連資料

【目的】

本学史資料センター所蔵の戦時資料（大河一義コレクション）における玩具、アナログゲームを対象として、現物調査、デジタルライズ、整理手法、メタデータ設計などの基礎研究を行う。

【方法】

①対象の調査(アソビⅡ)

大河コレクションにおける対象資料の抽出、メタデータ設計

②資料のデジタル化(アソビⅠ)

デジタルライズについての予備調査、デジタルライズ手法の決定とトライアル

1戦争	29	・ボードゲーム (手前の飛行機に爆弾を乗せて、ばねではじいて奥の的に当てる)	
1戦争	29	・防協アソビ (木製のパズル)	
1戦争	29	・ボードゲーム 日独伊満	

1戦争	29	・ボードゲーム 進級ゲーム コリント点取りゲーム遊び大東亜建設	
1戦争	29	・愛国イロハカルタ	
1戦争	29	・隣組あそび	

【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。