

文化資源情報学研究会2020年度最終報告

代表：文学研究科博士前期課程1回生 辻俊成

ビデオゲーム

ビデオゲームのアーカイブにおいて、ゲーム作品そのものではなく、雑誌、攻略本、説明書といったゲームの関連資料の役割について分析するため、本年度は小学館より発行された学年別学習雑誌を対象とした。その結果生じた仮説である、「関連資料はビデオゲームで表現しきれない点の補強・拡張の機能がある」という点を検証するため。来年以降も掲載されたイラストや文章等の分析を進めていく。



地域映像

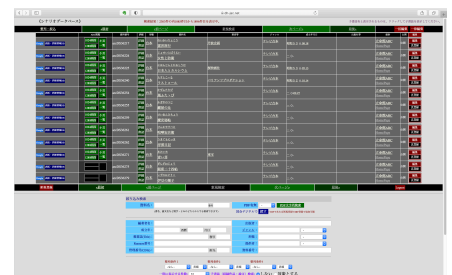
地域映像アーカイブは、その全体像が不明であるため、当該アーカイブの課題等を俯瞰的に整理することがむづかしい。そこで、今年度は、地域映像アーカイブに関する研究の出発点として、自治体が運営する映像アーカイブ（以下、自治体映像アーカイブ）に注目し、それらの存在調査を行った。また、自治体映像アーカイブについて質的な調査を行う上のモデルケースとして、「上田市デジタルアーカイブ」を調査した。



(c) City of Ueda. All rights reserved.

時代劇

時代劇に関連する資料、特に映像におけるノンフィルム資料の収集や利用についての活動が活発になってきている。本年度はノンフィルム資料のなかでも制作プロセスにて特に重要視される脚本に焦点を当て、脚本を含めたアーカイブの事例調査や、立命館大学アート・リサーチセンターにて行われているシナリオデータベースの構築の実践、東映京都撮影所関係者が実際に使用した脚本の書き込み内容分析をについて検討を行った。



まとめ

本年度は、ビデオゲーム・地域映像・時代劇それぞれの対象に関するアーカイブ構築の実践や研究を行うとともに、輪読会や講師招聘をともなう特別研究会を開催した。上記のような研究会を複数回開催し情報や研究の進捗共有を行うことで、所属メンバーそれぞれが向きあう対象が持つ資料の整理と活用に向けた課題の比較ができ、ビデオゲーム、地域映像、時代劇の課題をより鮮明にすることが可能になった。また、このような研究成果を研究会所属メンバーがそれぞれ口頭報告や論文の形でアウトプットすることができた点も踏まえ、期待通りの研究成果があったと評価する。