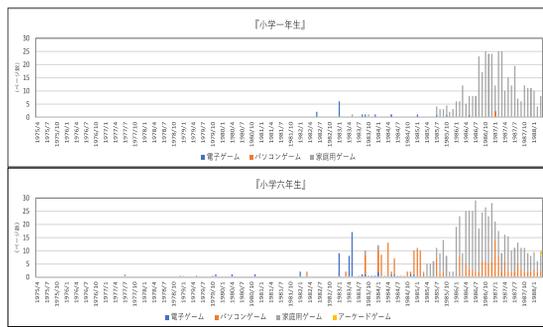


# 文化資源情報学研究会 2021年度最終報告

代表：文学研究科博士課程後期課程 2回生 宮田 悠史

## ビデオゲーム

ビデオゲームのアーカイブにおける関連資料の保存意義を検証するべく、本年度は小学館から発行された学年別学習雑誌の資料特性の分析を試みた。NDLのデジタルコレクションからのデータの収集、ゲーム機種と記事内容分類毎の記事の分類、試験的な分析を行った。右図のように、ビデオゲームのブームの隆盛が可視化され、さらに、遊び、教育、PRといった記事内容ごとの分類項目を作成できつつあり、来年度の資料特性の分析の土台が完成した。



## 地域映像

これまでの研究において、自治体映像アーカイブには、収録されたコンテンツの二次利用に対する視点が不足傾向にあることが指摘されている。

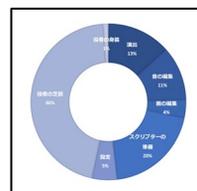
そこで、本研究では収録コンテンツの二次利用に積極的な「彩の国デジタルアーカイブ」について調査した。その中で、同アーカイブにおける二次利用に関する事業は、埼玉県が予算化しているとともに、コンテンツ事業者の育成を行っていることが分かった。



(c) 2011.Saitama Prefecture, 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、制作プロセスにて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、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に着目し、質的内容分析を行った。その結果、文化情報資源としての「書き込み脚本」には、「表象的実践の表象」とも言うべき参照価値があることが導出された。



## 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、研究状況の報告発表会や講師を招聘した講演会を開催した。それらの中で、研究に関する情報等を共有することで、所属メンバーそれぞれが向きあう対象が持つ課題等について比較を行い、ビデオゲーム、地域映像、時代劇の状況を鮮明にする一助となった。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各種学会等における口頭発表などの形でアウトプットすることができた。

これらの点から、本研究会では期待通りの成果があったと評価している。