メディア芸術データベースとは

文化庁では平成22年度から、日本国内でこれまでに創造されてきたメディア芸術に関する調査を行ってきました。その成果を活用して構築されているのが、**メディア芸術の作品に関する情報を広く一般に公開・提供するメディア芸術のデータ基盤「メディア芸術データベース」**です。

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートの４つの分野について**作品情報や複数の連携機関における所蔵情報をデータベースとして整備**し、それらを横断的に検索できるウェブサイトを公開しています。さらに、**ウェブ上での情報流通に便利なデータ提供サービス**を行っています。

メディア芸術データベースは、**メディア芸術の作品が次の世代へと引き継がれていくために、いつでも誰でもどんな時でも、作品や知りたい情報に容易にたどり着けるようにするためのデータ基盤**となることを目指しています。

各分野のデータ提供件数＊ *2022年1月現在

- マンガ分野 50万件以上
- アニメーション分野 13万件以上
- ゲーム分野 4.8万件以上
- メディアアート分野 1.4万件以上

このパンフレットは、クリエイティブ・コモンズ 表示 4.0 国際 (CC BY 4.0) に従って利用いただけます。https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja

メディア芸術データベースがもつ主な機能

分野と機関を横断する検索サービス

メディア芸術データベースでは、主にマンガ分野の「単行本」「雑誌」、アニメーション分野の「テレビ番組」「劇場映画」「ビデオソフト」、ゲーム分野の「ゲームソフト」、メディアアート分野の「展示」「催事」などについて、作品に関する資料のタイトルや作者の他、連携している施設での所蔵に関する情報を提供しています。こうした資料単位の情報に加えて、**共通資料を集約する「まとめ」として機能する、作品のシリーズや作者などの情報を提供**しています。

ウェブサイトでは各項目を用いる検索ができるほか、**「すべて」検索では作品資料に関するデータを４つの分野を横断してキーワードで検索**することができます。

▲ウェブサイトの詳細検索サービス提供画面

メディア芸術データベースが提供するデータ全てに**共通のルールに基づく番号(ID)が与えられ、資料ごとのウェブページのアドレスにも使われています。**メディア芸術データベースだけでなく他の様々なサービスについても、この**永続的に提供されるIDを参照すれば、ウェブ上でメディア芸術の情報を正しく識別して利用することができる**ようになります。

コンピュータで使いやすいオープンデータの提供

ウェブ API の提供

メディア芸術データベースは、様々な利用者や開発者の方々のために、収録するデータをJSON形式で提供するウェブAPIを公開しています。

メディア芸術に関するアプリケーション開発や研究、教育などに是非ご活用ください。

＊ウェブAPI（Web API）：プログラムがウェブ上の別のプログラムの機能を利用するための仕組みです。プログラムが処理しやすく、広く普及した形式・方法でデータを提供します。

全データの Linked Open Data データセット提供

メディア芸術データベースでは、公開する全データをファイルとして公開・提供します。このデータセットは**ウェブ上でデータを共有するための技術標準であるLinked Open Dataに対応した形式で記述され、誰でも自由に利用できます。**ウェブサイト・ウェブ APIでは提供していない複雑な検索をご自身で行える他、他のデータベースとリンクさせて組み合わせて利用することが可能です。また、ご自身で開発されるサービスに組み込んでご活用いただけます。

データセットの仕様や詳細については**メディア芸術データベースのメタデータスキーマとして提供**されています。

＊Linked Open Data (LOD)：ウェブ上でデータを共有するための方法。公開されているデータ同士を結び付けることで、プログラムが様々なデータをそのつながりをたどって容易に検索できるようになります。

＊データセット：システムに保存されているデータをまとめたファイルのことです。利用者はこれを自分が用意したシステムに投入することで提供されているデータを自分のシステムで利用することができます。

New!

MADB Lab オープン！

メディア芸術作品に関するデータをより広く活用するためのウェブサイト、MADB Lab がオープンしました。メディア芸術データベースで公開されているデータの利用方法や活用事例、データ活用コンテストなどのイベントに関する情報を掲載しています。

みんなで作るメディア芸術データベースを目指して（御意見募集）

メディア芸術データベースでは、**「御意見受付フォーム」**より一般の方からも広くデータベースやサービスに関する御意見を募集しています。サービスの機能に関する感想・要望やデータの記載内容に関する質問などをお寄せください。

また、メディア芸術に関する作品資料の所蔵情報や公開されているアーカイブデータなどの情報をご提供いただける方も、こちらからご連絡ください。

https://fofa.jp/madb/a.p/101/

＊メディア芸術データベースのトップページ下部のリンクからもアクセス可能です。

メディア芸術データベース

https://mediaarts-db.bunka.go.jp/

MADB Lab

メディア芸術データベース・ラボ

https://mediag.bunka.go.jp/madb_lab/

PC・スマートフォンからご利用いただけます。
サービスのご利用は無料ですが、接続時の通信料はご負担ください。

よくわかるメディア芸術データベース
つながるデータで構築する未来へのアーカイブ

制作／大日本印刷株式会社　発行／文化庁　https://mediaarts-db.bunka.go.jp/about/

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

よくわかる

メディア芸術データベース

つながるデータで構築する
未来へのアーカイブ

イラスト・デザイン
木野陽

CC BY

メディア芸術のアーカイブ

メディア芸術は、文化芸術基本法において「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」と規定されています（第９条）。

文化庁では、保存の担い手である博物館・美術館・図書館といった施設や大学・研究機関などと連携・協力して、**メディア芸術に関する貴重な作品や資料を次の世代に伝えていくためのアーカイブを実現する様々な事業**に取り組んでいます（メディア芸術連携基盤等整備推進事業）。

アーカイブを支える データベース

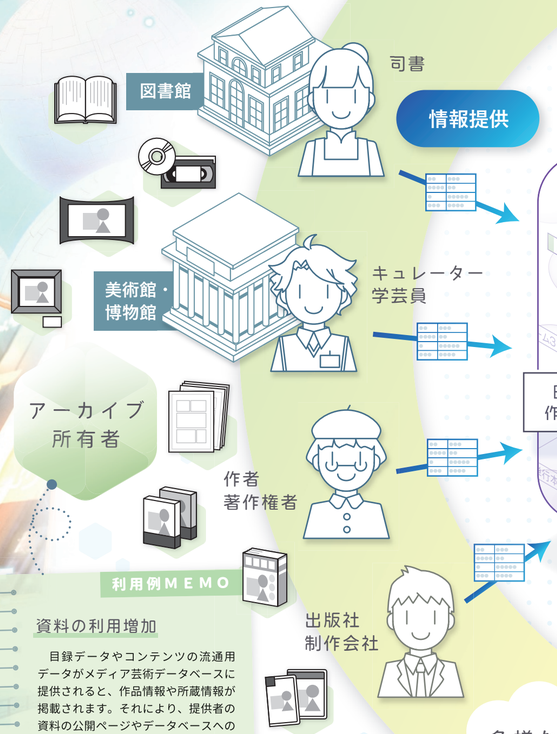
アーカイブとは、もともとは公的な記録やその保存庫、公文書館等を指す言葉でしたが、最近では分野を問わず**重要な記録・資料を長期間保存しアクセス可能にすること**を指して用いられています。

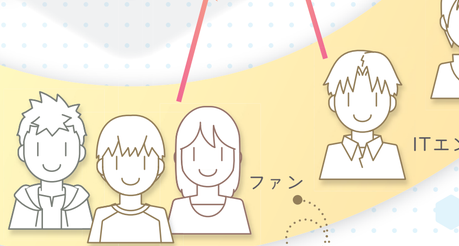
アーカイブ構築が進んでいる機関では、**所蔵品に関わるデジタルデータや関連情報のデータベースを整備し、ウェブ上で幅広く公開し、機関に留まらない情報の共有と利用を支援するデジタルアーカイブ**の取組が行われています。日本でも「ジャパンサーチ*」をはじめとして、**国内の文化資源に関する情報が効率的に発見され、国全体として有効に活用される**ための取組が進められています。

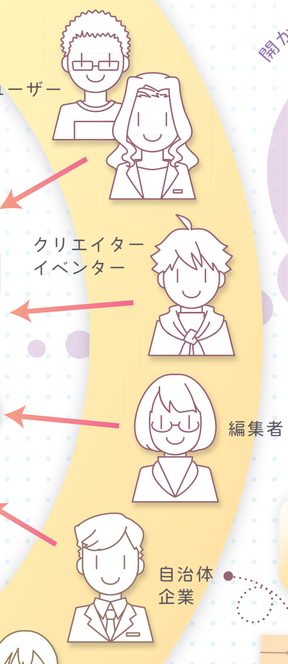
2022年1月、メディア芸術データベースはジャパンサーチとの連携を開始しました。（アニメーション分野、ゲーム分野、メディアアート分野）

*https://jpsearch.go.jp/

データでつなぐ メディア芸術のアーカイブとコミュニティ







利用例MEMO

資料の利用増加

目録データやコンテンツの流通用データがメディア芸術データベースに提供されると、作品情報や所蔵情報が掲載されます。それにより、提供者の資料の公開ページやデータベースへの来訪者の増加が期待できます。

みんなで使い、みんながつながる

対象が多彩なメディア芸術のアーカイブ構築には、個々の対象を専門とする施設や機関が連携することが不可欠です。またメディア芸術はその多くがエンターテインメントとして社会で親しまれているとともに、多様な立場の人による多様な関わり方があります。

メディア芸術を取り巻く様々な人が様々にデータベースを活用し参照し合うことで、情報は繋がり、より豊かなものになっていきます。

利用例MEMO

二次的な情報発信

メディア芸術データベースで公開されている情報は基本的に誰でも自由に利用できます*。作品の情報を、ブログやSNSなどで公開する個人のコンテンツで利用できます。

* 詳しい利用条件についてはこちらをご覧ください
「メディア芸術データベース　利用規約」
https://mediaarts-db.bunka.go.jp/user_terms/

開かれたデータベースに向けての取り組み

今後は、連携機関やデータ提供者の増加、情報の充実、よりスピーディで安定したデータの公開を目指します。

さらに公開するデータの仕様やデータ作成に関する情報公開を進め、データの信頼性を高めます。

また、データがさらに活用されるために、イベントや情報発信によるPRを強化します。

アーカイブ利用者

利用例MEMO

メディア芸術活用企画の支援

メディア芸術をテーマにした展示やイベントの企画に向けて、作品や資料の所蔵情報を検索することができます。

また作品の制作者に関する情報を検索できるので、新規に制作を依頼するクリエイターの探索に役立ちます。

利用例MEMO

データを駆使した調査

作品についての出自や所蔵に関する情報は調査研究のための事実確認や資料収集に役立ちます。また、データはコンピュータでの処理が容易な形式で提供され、メディア芸術の作品に関するデータ分析に活用できます。