

IFLA LRM に基づくマンガ・アニメ・ゲームの作品実体と
実体間関係記述のためのメタデータモデルに関する研究
A Study on a Metadata Model to Describe Work Entities and
Relationships for Manga, Anime, and Games based on IFLA's LRM

学籍番号：201621641

氏名：吉岡 孝祐

Kosuke YOSHIOKA

近年、マンガ・アニメ・ゲームといったポップカルチャー作品を文化的な資産として保存・活用するためにマンガ等の作品の情報を収集・蓄積・提供する取り組みが進められている。そうした取り組みの代表ともいえる文化庁のメディア芸術データベースは、国内制作されたマンガ等の書誌情報や国内のアーカイブ機関の所蔵情報を収集し、マンガ、アニメ、ゲームそれぞれのジャンルで収集した情報をデータベース化して提供している。しかし、メディア芸術データベースを含め既存のデータベースは、製品として流通した個別資料の書誌情報の提供が中心であり、IFLA の **Functional Requirements for Bibliographic Records (FRBR)** の **Work** 概念に基づく実体や、ジャンルを超えて展開されるシリーズの実態等、マンガ、アニメ、ゲームの特徴的な性質を表す実体が十分には記述されていない。

そこで本研究では、FRBR の発展的標準である **Library Reference Model (LRM)** を基礎とし、LRM で定義された実体をもとにしてマンガ、アニメ、ゲームを記述するためのメタデータモデルを開発した。提案データモデルでは、作品の物語構造に即した特徴を記述するために、ジャンルを越えたシリーズや、長編作品における個々のエピソードの関係、複数の作品をひとつのパッケージにまとめたコンピレーションについてなど、個別資料の書誌情報には明示的に付与されていない抽象概念についての実体とその構造的関連を記述するための語彙を定義した。また、提案データモデルに則ったデータが **Web** 上で他の異なるデータセットを連携させるための典拠データとして利用できるよう、**Linked Open Data** に基づいて定義した。さらに、マンガ・アニメ・ゲーム作品の様々な具体事例についてこのデータモデルでの記述を検討し、提案データモデルの妥当性を示した。

研究指導教員：杉本 重雄

副研究指導教員：永森 光晴