

FRBR の実体モデルに基づくマンガのためのメタデータスキーマ*

野村聡美 (学籍番号 200621329)

研究指導教員：杉本重雄

1. はじめに

マンガの配信メディアの多様化に伴い、マンガに関する情報要求の多様化が進んできている。しかし、マンガを利用する人の要求が多様になってきたなかで、マンガ作品の物理的構造や知的内容に関する情報や書誌データなど、様々な側面を総合的にとらえたマンガメタデータが必要であると考えた。

本研究では、マンガのためのメタデータのモデル開発に取り組んできた。以下の3つのメタデータのモデルを基礎として、それらを統合し、マンガのためのメタデータモデルを作成した。

- 書誌事項を表すメタデータ: Functional Requirements for Bibliographic Records (FRBR)の実体モデル
- 知的内容を表すメタデータ: Wikipedia の記述フレームワーク(Wikipedia のマンガ作品における記事で提供されている目次やテンプレートから、マンガ作品の内容を表すために必要な項目を整理したもの。)
- マンガの物理的構造を表すメタデータ: TV-Anytime メタデータ(サーバ型放送システムにおいて、ビデオコンテンツを効率よく配信するために提供されたもの。)

2. 関連研究

Comic Book Markup Language(CBML)[1]は、アメリカンコミックをXMLで記述するために、マンガのページ画像とXMLを対応させることを意図して作られたメタデータである。

マンガのコマを基礎として構造を表現する点は同様であるが、書誌情報や知的内容の表現を指向したものではない。

Fiction Finder[2]は、OCLCがWorld Catから抽出した書誌レコードにおいてFRBRモデルに基づいた検索・表示をさせることができる。小説を対象としておりストーリーを持つ実体を扱う点では本研究と同様であるが、マンガを直接的に対象とはしていない。

3. マンガメタデータのモデルとスキーマ

3.1 マンガメタデータのモデルの提案

本研究では、FRBRの実体モデルをベースに、書誌情報、物理的構造、知的内容それぞれの視点からマンガのためのメタデータモデルを作成した(図1)。

まず、FRBRの実体モデルを参考にして、内容を持った作品(Work)を、表現方法の異なる表現形(Expression)に対応づけ、それらをメディアの異なるもの体現形(Manifestation)に対応づけてあらわした。そして、Manifestationの下に構造記述として、1話、ページ、コマまでの構造に分けた。ここでは、TV-Anytimeにおけるビデオコンテンツを時間で区切ったSegment(セグメント)を、マンガのコマに対応させた。話とページの間シーンを追加した。シーンは、論理的な構造であり知的内容に基づきストーリー構造を表現するために導入したものである。

メタデータとして扱う上では、FRBRの第3グループとWikipediaの記述フレームワークを組み合わせ利用した。

* "Metadata Schema for Manga based on the Entities of Functional Requirements for Bibliographic Records (FRBR)" by Satomi NOMURA

