

題目

20210216 第4回東京大学学術資産アーカイブ化推進室主催セミナー「使われるデジタルアーカイブになるために」

大学院教育におけるデジタルアーカイブの活用： 『あつまれ どうぶつの森』を題材に

発表者

千葉大学

人文社会科学系教育研究機構 助教

小風尚樹

発表の流れ

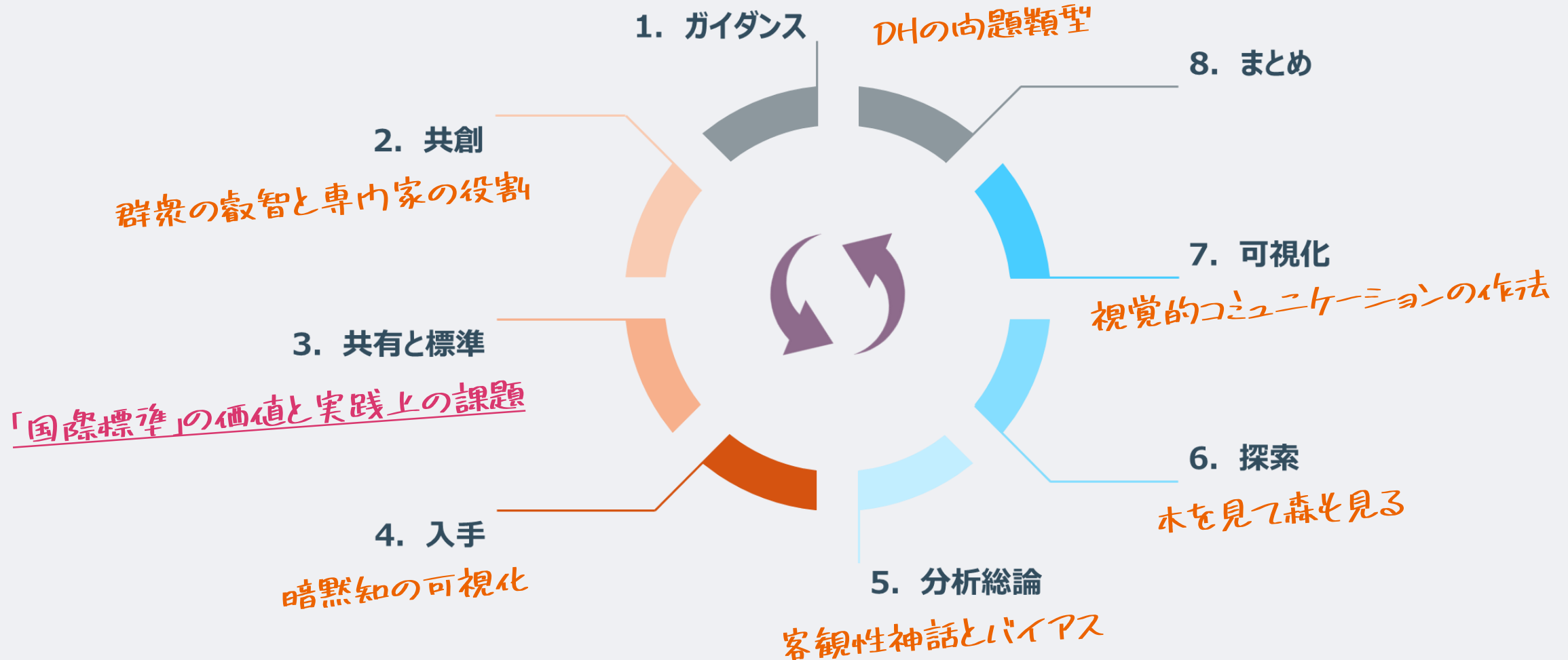
1. 自己紹介
2. 大学院講義の構成と狙い
3. YouTube企画
「人文情報学研究者から見た『あつまれ どうぶつの森』」の紹介
4. 学生さんからのフィードバック例
5. まとめ

1. 自己紹介

- 2016年4月～
 - 東京大学 西洋史学専門分野 博士課程
 - 20世紀転換期イギリス海事史
 - 東京大学「デジタル・ヒューマニティーズ」副専攻プログラム 履修
- 2018年10月～2019年9月
 - キングス・カレッジ・ロンドン デジタル・ヒューマニティーズ修士課程修了
- 2020年4月～
 - 千葉大学 人文社会科学系教育研究機構 助教
 - デジタル・ヒューマニティーズ(DH)の大学院教育に従事
 - 今年度の担当:DH入門(全学向け);人文学とデータサイエンス;テキストマイニング実習

2. 大学院講義の構成と狙い

2.1. 大学院講義「DH入門」の構成： 「情報の入手」と「情報の分析」



2.2. デジタルアーカイブを使った授業の狙い

- 身の回りにコンテンツやデータが溢れる時代だからこそ、データの扱いに関する研究倫理を、世界的に流行しているゲームから実践的に学んでもらうことを意図した
- 実際に、「[大学院講義のネタとしての『あつまれ どうぶつの森』](#)」というブログ記事で、発表者が教材として用いた内容
 1. アメリカのゲティ美術館が開発したAnimal Crossing Art Generatorというツールを通して、文化・学術コンテンツの画像をゲーム内に取り込めるようになったことの技術的背景
 2. 同ツールの変換結果に付与されるコンテンツ利用に関するライセンス規定にみる、知的所有権・著作権の問題

2.2.1. ゲームの概要

- 2020年3月20日に任天堂から発売された任天堂Switch用ソフト『あつまれ どうぶつの森』（通称：あつ森）
- 無人島でスローライフを送りながら、通信機能等を使ったコミュニケーションで世界中のプレイヤーと交流できる
- コロナ禍の巣ごもり需要やSNSの普及も相まって、2020年12月末時点で、累計3118万本の売上
- ファッションやインテリアブランド、美術館や博物館などの文化・学術機関が提供するコンテンツをゲーム内で無償利用できることも、世界的な流行の要因のひとつ

Animal Crossing Art Generator



Add art to your game using the Animal Crossing Art Generator

With this tool you can fill your island with art and transform your home into a world-class art gallery. Create your own custom patterns featuring artwork from famous art collections around the world.

Patterns can be used in Animal Crossing to make shirts, cover walls and floors, make paintings for an easel or canvas, and for display on mannequins. Delightful! Let's get started.

Step 4: Share with us

Share your QR code creations and screenshots of artworks on your island with us on social media using #ACArtGenerator and tag us @gettymuseum.



Use the art generator with other open-access IIIF images

Here comes the nerdy part! (Okay, the even nerdier part.) To use an image from another museum, you'll need the image's IIIF manifest. Manifest is software-talk for "web address."

Paste IIIF Url Here

Submit

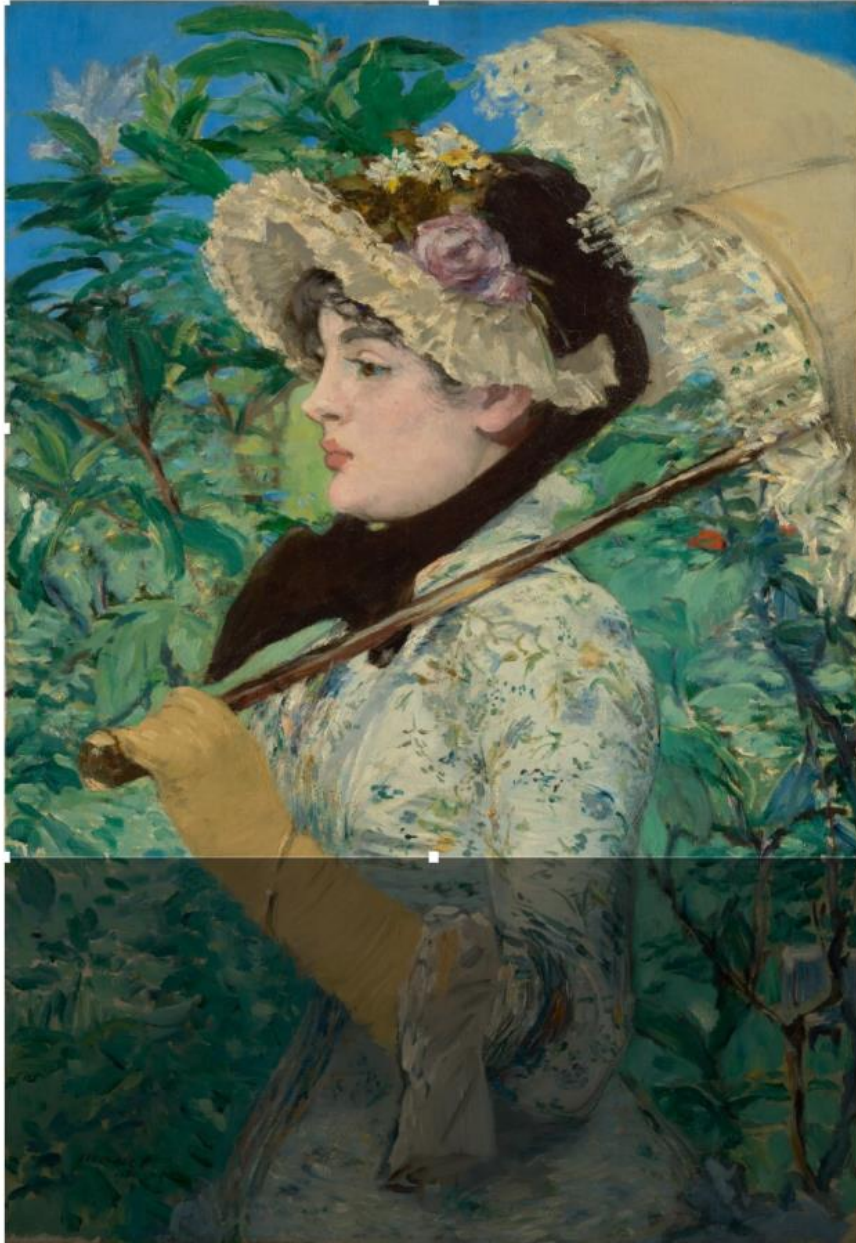
What is IIIF?

So glad you asked! IIIF stands for International Image Interoperability Framework, and it's a technology for showing art online—and creating image tools like this one. More and more museums, libraries, and archives are making their images available using IIIF. At Getty, we're big on IIIF and hope you will be too. More about why it's [great](#).

See this [handy list of collections using IIIF](#) (scroll down to see them all): you'll find friends like the National Gallery of Art, the Frick Collection, Yale University, and the Smithsonian National Portrait Gallery, to name just a few. Search their collections to find a favorite. Then, dive deep with this [how-to on finding a IIIF manifest](#).

Tip: Before you use a IIIF manifest, be sure to check the institution's terms of use and any relevant information in the manifest itself to make sure you're following their rules about important stuff like copyright and image reuse. **Remember that you can only put other people's content into Animal Crossing if you have their permission.**

Step 2: Select the crop for your artwork



Title: Jeanne (Spring)

Artist: Édouard Manet

[View in the collection ↗](#)

Step 3: Import your artwork into Animal Crossing



[Download artwork and QR code](#) [📄](#)

Download and save your QR code. Add your artwork to your *Animal Crossing: New Horizons* game via NookLink.

1. Download the Nintendo Switch App and set up NookLink to connect your smartphone to your *Animal Crossing* game on your Nintendo Switch.
2. Scan your QR code using the Nintendo Switch App.
3. In *Animal Crossing*, use your NookPhone to download designs into your custom designs app.

[More detailed step-by-step instructions here.](#)

ゲティ美術館



Add art to your game using the Animal Crossing Art Generator

With this tool you can fill your island with art and transform your home into a world-class art gallery. Create your own custom patterns featuring artwork from famous art collections around the world.

Patterns can be used in Animal Crossing to make shirts, cover walls and floors, make paintings for an easel or canvas, and for display on mannequins. Delightful! Let's get started.

エディンバラ大学

Animal Crossing x University Collections



Fancy curating your own University of Edinburgh (UoE) virtual exhibition in Nintendo's Animal Crossing game? Good news, Getty have kindly shared an art generator tool that integrates with over 40,000 images published by the University's Centre for Research Collections (CRC) under a Creative Commons Attribution licence (CC BY).

V&A美術館



Daisy Wallpaper designed by William Morris, E.2222-1913, England, 1864 within Animal Crossing: New Horizons (Nintendo). Clothes & Furniture models own.

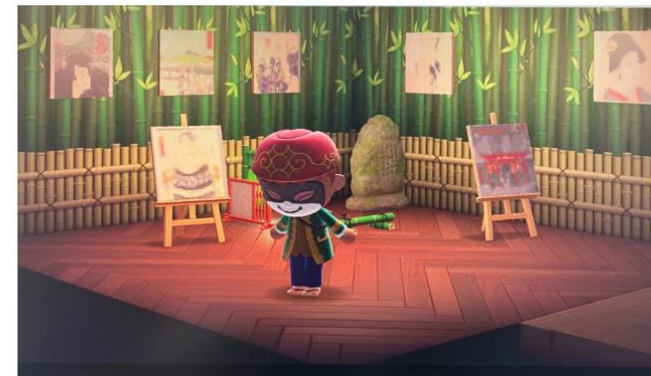
国立歴史民俗博物館

歴博・khirinから「あつまれ どうぶつの森」へ

投稿日: 2020年4月29日

Getty Museumが任天堂Switchのソフトウェアである「あつまれ どうぶつの森」の「マイデザイン」にIII対応画像を取り込むサービスを提供しています。国立歴史民俗博物館（歴博）でも、「総合資料学の創成」事業の中でIII対応画像を情報基盤システム“khirin”上で提供しています。

そこで、khirin上にあるデータのうち歴博の「館蔵錦絵」からいくつかの資料を抽出してマイデザインに取り入れるQRコードを作成しました。詳しいやり方は下記リンク等にて確認してください。新型コロナウイルスで大変な時期ですが、みなさまのゲームの中の「島」に、ミュージアムを作っていたら、観覧いただければ幸いです。



2.2.2. DH的に注目しうるポイントの例と 学びにつながる問いかけの例

- ゲーム内の機能を通じて、世界中の文化・学術機関が所蔵品の画像をゲーム内に取り込めるようにしたこと
(cf. [2020/4/17付 AUTOMATON誌の記事](#)など)
 - 誰が、どのような目的で、ゲーム内世界をアウトリーチの場とするのか？
 - 技術的にはどのようにして可能になっているのか？
- 無人島に飾ることのできる美術品を画商のキャラクターから購入できるが、中には真作の一部を改変した贋作が存在すること
 - 文化・学術コンテンツの改変表示やライセンスの規定をどのようにクリアしているのか？

2.2.3. DH関連の国際学会での『あつ森』

- Fun with IIF @[IIF Week 2020](#)
- [Lighting Talks in Animal Crossings: New Horizons](#) @Digital Humanities 2020 Ottawa
- [Animal Crossing Artificial Intelligence Workshop](#) @ACAI 2020

3. YouTube企画@UTDHチャンネル 「人文情報学研究者から見た 『あつまれ どうぶつの森』」の紹介

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLWr6KR1hONCfTFUViu7LIsfHrQYFq6O8c>

3.1. 企画趣旨

- 『あつ森』を題材に、ゲーム研究・博物館学・デジタルアーカイブといった観点から人文情報学界隈の研究者が対談をする企画
- 千葉大学の「DH入門」履修者にも、動画教材として提供

- 参加者

- 大向一輝 (東京大学)
- 後藤真 (国立歴史民俗博物館)
- 永崎研宣 (人文情報学研究所)
- 中村覚 (東京大学史料編纂所)
- 福田一史 (立命館大学)
- 小風尚樹 (千葉大学、企画者)



3.2. 対談内容



UTDH / 東京大学人文情報学
チャンネル登録者数 751人

任天堂『あつまれ どうぶつの森』を題材に、ゲーム研究・博物館学・デジタルアーカイブといった観点から人文情報学研究者が対談をする企画の第1回目です。

【参加者】

大向一輝（東京大学）
後藤真（国立歴史民俗博物館）
福田一史（立命館大学）
小風尚樹（千葉大学、企画者）

【目次】

0:00 趣旨説明
8:00 美術品画像の改変やライセンスについて
21:40 ゲーム研究者から見た『あつ森』
27:16 博物館のアウトリーチ
29:30 作品の改変についての倫理
34:20 集合写真撮影・ロゴの商標権
39:40 博物館のアウトリーチとIIIF
44:55 『あつ森』の博物館における展示について
53:30 Cultural Japanの機能紹介/日本文化における時間概念
58:50 ゲーム内の景観設計/博物館の立地について
1:08:30 都市計画のデータ可視化
1:15:24 データ整備の重要性/博物館のIIIF対応の利点と課題
1:27:35 プラットフォームとしての『あつ森』/ゲーム内の制約の設計
1:35:20 ゲームにおける文化表象、多様性への配慮
1:51:43 Web 2.0的参加型プラットフォームとしてのゲーム/ゲームに見る文化差
2:01:50 ウェブサービスのアップデートとバージョン管理の難しさ/ゲームのアーカイブと目録作成
2:11:13 雑談



UTDH / 東京大学人文情報学
チャンネル登録者数 751人

任天堂『あつまれ どうぶつの森』を題材に、ゲーム研究・博物館学・デジタルアーカイブといった観点から人文情報学研究者が対談をする企画の第2回目です。

【参加者】

大向一輝（東京大学）
永崎研宣（人文情報学研究所）
中村覚（東京大学史料編纂所）
小風尚樹（千葉大学、企画者）
※企画者によるブログ記事もあわせてご覧ください。
「大学院講義のネタとしての『あつまれ どうぶつの森』」
<https://note.com/naokkz/n/n8caa80d1e458>

【目次】

0:00 前回の補足と今回の導入
7:38 美術品めぐり
12:05 美術品めぐり
16:10 Getty Animal Crossing Art Generator (ACAG) の概要
21:00 IIIF Manifestの解説
33:13 メタデータの調査
40:22 ドット絵・マイデザイン機能の説明
45:54 Animal Crossing Pattern Toolについて
47:47 ACAGのコード解説
1:05:46 ACAGのコードに見る国際標準の「幅/揺れ」
1:20:54 Cultural Japanの紹介
1:33:36 ACAGのレビュー/Cultural Japanの今後
1:47:46 標準的規格の「幅」と実践上の課題

3.3. 配信の補足(歴博 後藤先生)

- 博物館としては、IIFという一つのものに対応するだけで、他のチャンネルでも応用できるようになったりしたメリットは大きい。
何かこの手のものに対応する作業がad hocなものでなくなるため、参入障壁が大きく下がった点もメリットになっている。
- 博物館の様々な資料を見せるというだけではなく、ここから原資料などに当たるような入り口になると良いと思う。単にアウトリーチとしてゲームの中で完結するのではなく、博物館的に展示して「キュレーション」してみたりすることで、ゲームをやる人が資料からなんらかの学びを得たりできるとよい。
- さらに、そのようなキュレーションの様子が博物館関係者に知られることで、その資料の特性などに気づきを得られるような循環プロセスが生成されると、理想型ではある。そこまでたどり着くのは難しいかもしれないが、「あつ森」は、しかけとしては可能になるところまでいっているので、今後さらにやりやすくなってくれれば嬉しい。

4. 学生さんのフィードバック例

- 「・・・特に学習者の興味喚起や学習継続のモチベーションに効果を発揮する可能性が高いのではないかと考える。・・・一方、真作の一部を改変した贋作が存在することもあるため、**学術コンテンツの改変表示やライセンスの規定を明確にすることは今後重要になってくるのではないかと考える。**」
- 「「あつ森」のようなゲームを活用することで、**別の目的で少し立ち寄ったユーザーがリアル書店のように「たまたま見かけたちょっと気になる資料」を目にして手に取り、少し立ち読み(閲覧)してみることができると研究の学際性を広げることにつながるのではないかと考える。**」
- 「近年教育分野においてゲーミフィケーションを利用した事例が増えているように、**何か特定の分野に足を踏み入れる際の「入口」として、ゲームが果たせる役割**は多いに存在すると考える。...ゲームを学術研究において活用する大きなメリットは、「**研究内容を、現実に即した現象として、多くの人が身近に感じながら捉えることができる点**」だと考える。Switchが手に入り次第、あつもりをぜひプレイしたいと思う。」

おまけ 学生さんから共有されたキャプチャ画面



5. まとめ

- IIIFのような標準的な記述形式でデータを持っておくと、さまざまな場面でアウトリーチを展開でき、データとしての汎用性が高くなる
 - 二次利用にあたってのライセンス規定表記は、利用者の安心のためにも大事
- 利用者にとって身近に感じるコンテンツの中にデジタルアーカイブを仕込むことによって新しい利用者を引き込めるかもしれない
 - ゲーミフィケーションによる楽しさの提供も有効
 - アウトリーチ先のコンテンツからオリジナルに戻ってこれる仕掛けもほしい