A Japanese Visual Media Graph projekt bemutatása

Zoltán Kacsuk

Gefördert durch
DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Áttekintés

1. A **japán populáris kultúra kutatása** és a **digitális bölcsészettudomány**
2. A **Japán Vizuális Média Gráf** (JVMG) projekt fő jellemzői
3. A JVMG projekt **adatforrásai**
4. A JVMG **webinterfész**
5. Példák **kutatási alkalmazásokra**

HOCHSCHULE
DER MEDIEN

A japán populáris kultúra kutatása és a digitális bölcsészettudomány

A japán populáris kultúra kutatása

- **Anime**kutatás
- **Manga**kutatás
- **Videojáték**-kutatás
- **Kaidzsú** és **tokuszacu** művek kutatása
- **Idol** előadók és csapatok
- **Rajongói kultúrák** kutatása
- …

Digitális bölcsészettudomány

HOCHSCHULE DER MEDIEN

- Nincs pontos definíció
- **Bölcsészettudományi munka digitális eszközökkel**
- Sokszor **speciális adatbázisokkal** és digitális/digitalizált anyagokkal dolgoznak
- Erős kapcsolat a **könyvtár- és információtudománnyal**
- Sokszor a **nyitottság** és **hozzáférhetőség** elvei vezérlik:
  - Szabad szoftverek alkalmazása
  - Szabad licencek használata (például Creative Commons)
- Jellemző az **együttműködés** hangsúlyozása

HOCHSCHULE
DER MEDIEN

A Japán Vizuális Média Gráf (JVMG) projekt fő jellemzői

A JVMG projekt kiindulópontja

- A rajongói közösségek által készített adatbázisok sokszor a **legpontosabb és legteljesebb online információs források**

- Projekt célja: Ezeket az adatbázisokat hozzáférhetővé tenni **nagy-léptékű kvantitatív kutatások** számára a közösségekkel együttműködve illetve azok irányelveit tiszteletben tartva
  - Finanszírozás: German Research Foundation, 6 év

Az aktuális JVMG projektcsapat

- Projektvezetők
  - **Magnus Pfeffer**, Hochschule der Medien Stuttgart
  - **Martin Roth**, Hochschule der Medien Stuttgart / Ritsumeikan University Kyoto
  - Martin Hennig, IZEW Tübingen
  - Olaf Brandt, Universitätsbibliothek Tübingen

- Projekt-munkatársak
  - Zoltán Kacsuk
  - Tobias Malmsheimer
  - Christopher Zysik
  - Saskia Dreßler

A JVMG projekt fő jellemzői

HOCHSCHULE DER MEDIEN

COLLABORATION WITH COMMUNITIES

We work with diverse fan and enthusiast communities to make their data available to researchers. We respect their wishes and conditions for the use of the data.

Együttműködés a közösségekkel

SUITABILITY FOR RESEARCH

The needs of researchers drive all aspects of the development of the graph database, from the choice of data sources and the data model to specific representation details.

Cél a kutatástámogatás

OPEN DEVELOPMENT

We document the process of data integration and the associated research in an open manner. You will find regular updates on the project blog.

Nyílt fejlesztés

HOCHSCHULE
DER MEDIEN

A JVMG projekt adatforrásai

Forrásadatbázisok

Rajongói közösségek adatbázisai:

- **AnimeClick:** Széles érdeklődés a japán vizuális média és kultúra terén
- **The Visual Novel Database** (VNDB): Csak vizuális regényekre összpontosít
- **Anime Characters Database** (ACDB): A terület egy aspektusára összpontosít

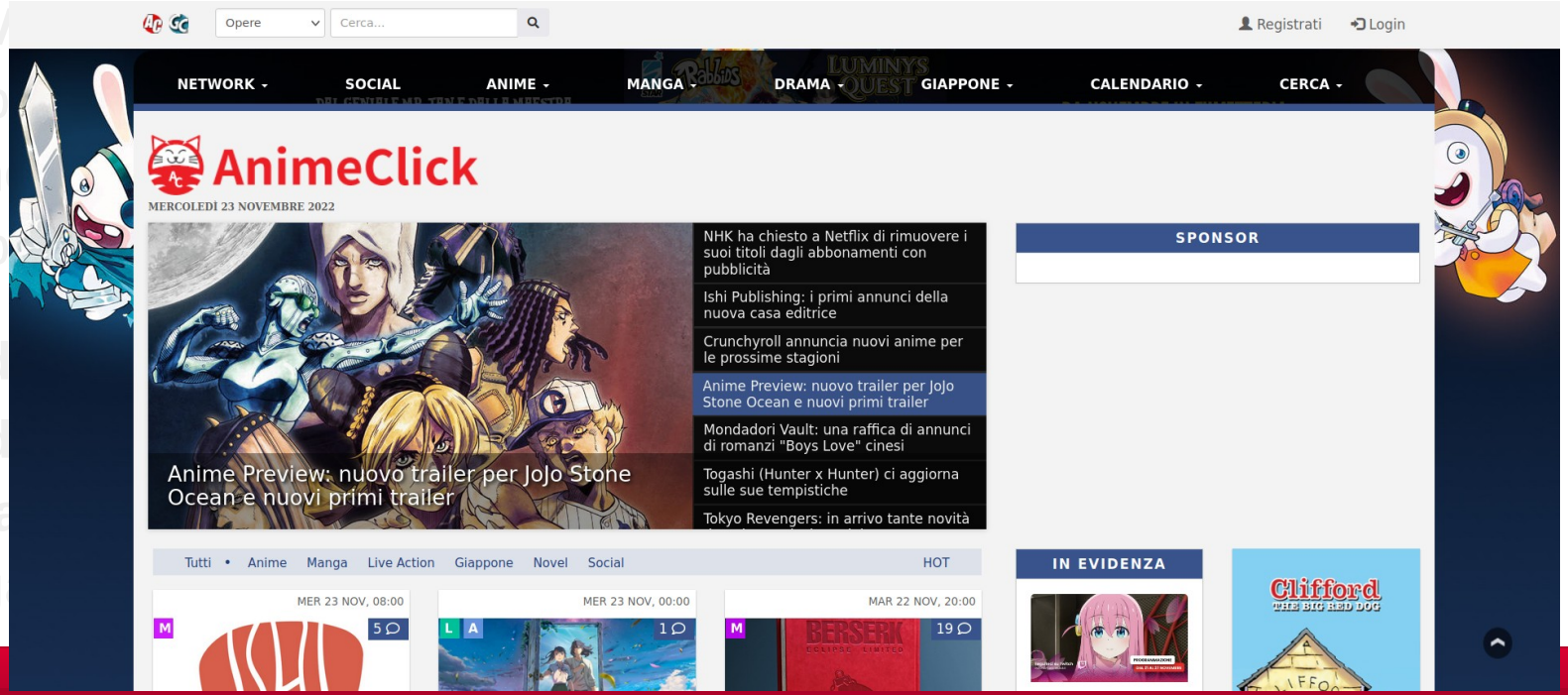
Egyéb adatbázisok:

- **Wikidata:** Nem a japán vizuális médiára összpontosít
- **Media-Arts Database:** Intézményektől és kiadoktól gyűjt információkat mangákról, játékokról, animációs és médiaművészeti alkotásokról

Forrásadatbázisok

Rajongói közösségek adatbázisai:

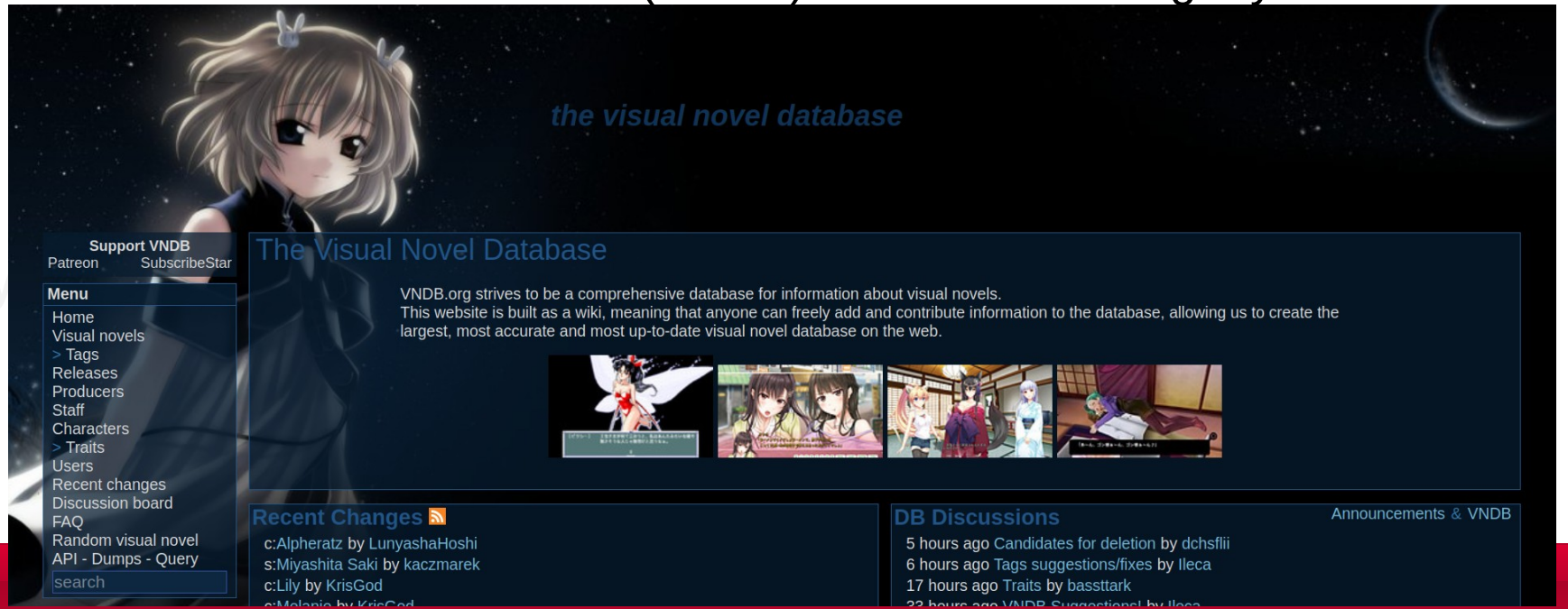
- **AnimeClick:** Széles érdeklődés a japán vizuális média és kultúra terén



Forrásadatbázisok

Rajongói közösségek adatbázisai:

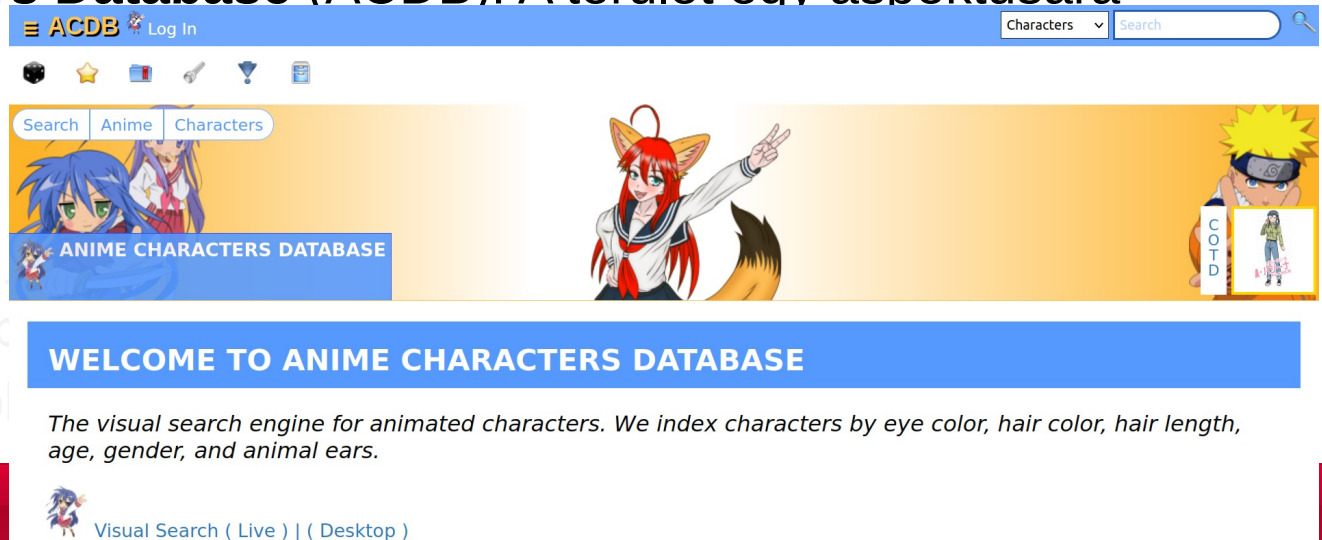
- **AnimeClick:** Széles érdeklődés a japán vizuális média és kultúra terén
- **The Visual Novel Database** (VNDB): Csak vizuális regényekre



Forrásadatbázisok

Rajongói közösségek adatbázisai:

- **AnimeClick:** Széles érdeklődés a japán vizuális média és kultúra terén
- **The Visual Novel Database** (VNDB): Csak vizuális regényekre összpontosít
- **Anime Characters Database** (ACDB): A terület egy aspektusára összpontosít



Egyéb adatbázisok:

- **Wikidata:** Nem a
- **Media-Arts Datak** mangákról, játékol

HOCHSCHULE DER MEDIEN

Egyéb adatbázisok:

- **Wikidata:** Nem a japán vizuális médiára összpontosít
- **Media-Arts Database:** Intézményektől és kiadoktól gyűjt információkat mangákról, játékokról, animációs és médiaművészeti alkotásokról

- **Wikidata:** Nem a japán vizuális médiára összpontosít
- **Media-Arts Database:** Intézményektől és kiadoktól gyűjt információkat mangákról, játékokról, animációs és médiaművészeti alkotásokról

A forrásadatbázisok nagysága számokban

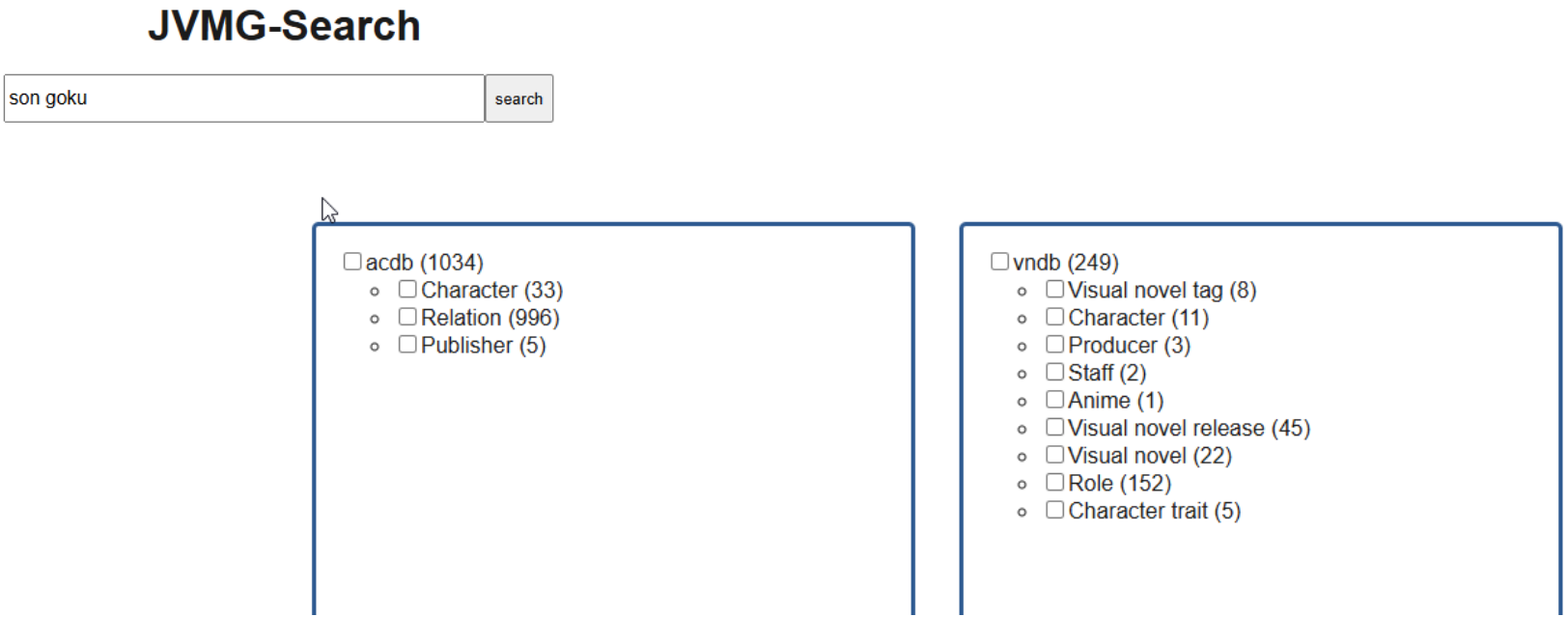
HOCHSCHULE DER MEDIEN

Rajongói közösség	Művek és médiatípusok				Cégek	Karakterek	Művek tulajdonságai	Karakterek tulajdonságai	Alkotók
ACDB	Művek					Karakter	Műcímke	Karakter-címke	Emberek
	10.207					107.369	1.088	4.051	5.557
AnimeClick	Animációs munkák	Kép-regények				Karakter			Stáb
	9.491	11.762				102.143			39.604
VNDB			Vizuális regények	Kiadás	Előállítók	Karakter	Címke	Tulajdonság	Stáb
			28.190	71.349	10.394	90.077	2.585	2.777	21.164

HOCHSCHULE DER MEDIEN

A JVMG webinterfész

Keresés a webinterfészen:
eredmények forrás- és entitástípusok szerint



Az adatok bemutatása a webinterfészen

HOCHSCHULE DER MEDIEN

Hair Color (Hair)

Resource: http://mediagraph.link/vndb/trait/2

Graph: vndb

Property	Value
Alias en	Hair Colour en
Applicable en	false
Default spoil status en	0 en
Group en	Hair en
Name en	Hair Color en
Searchable en	false
Trait parent en	Hair en
is Trait parent en of 15	• Black (Hair) en • Blond (Hair) en • Blue (Hair) en • Brown (Hair) en • Cyan (Hair) en • Dyed (Hair) en • Green (Hair) en • Grey (Hair) en • Multicolored (Hair) en • Orange (Hair) en • Pink (Hair) en • Red (Hair) en • Teal (Hair) en • Violet (Hair) en • White (Hair) en
VNDB link en	https://vndb.org/i2
label	Hair Color (Hair) en
sexual status en	false
type	Character trait en

Dark Mode Search Create Index crosstab languages

Shinpi no Hou 神秘の法 Shinpi no Hou

Resource: http://mediagraph.link/jvmg/mediawork/10

Graph: anidb

hide

Property	Value	
label	Shinpi no Hou x-jat	
AniDB link en	https://anidb.net/anime/9081	
Official title en	神秘の法 ja	
Primary title en	Shinpi no Hou x-jat	
Synonym en	• Happy Science Movie 6 x-unk	• The Mystical Laws en

Graph: http://mediagraph.link/graph/cluster

hide

Property	Value
http://mediagraph.link/jvmg/ont/hasMember	• Shinpi no Hou x-jat • 神秘の法
label	Shinpi no Hou

Graph: madb

hide

Property	Value
https://mediaarts-db.bunka.go.jp/data/property#periodDisplayed	10/6より公開。日活配給。
https://mediaarts-db.bunka.go.jp/data/property#source	アニメアワード投票用データ ／ 年間パーフェクト・データ（AWD+APDY）

A webinterfész-kezdőoldal

A DraCor (dracor.org) és GOLEM (golemlab.eu) projektek által inspirálva

HOCHSCHULE DER MEDIEN

Overview

Anime Characters Database Graph

Character A character found in ACDB.	131029
Publisher Within ACDB, Publisher refers to a title or series to which a character belongs, and not an entity that is engaged in a publishing role.	12381
Tag A class for descriptive details about an anime or manga.	331
Character Tag A class for descriptive details about a character	1240
Individual A real-world individual associated with a character.	9308

AnimeClick Graph

Character Character of a manga or anime	57579
Author Author of an anime or manga	59502
Staff A person or group involved in the creation or publication of a creative work.	187017
Episode Single episode of an anime	212396
Creative work Creative work includes visual novels and animes	36604
Tag A class for descriptive details about an anime or manga.	2885

Media Arts Database Graph

Agent	60383
Animation TV program	124733
Animation video package	9191
Game package	48118
Manga book	331862
Manga other	5805
Media Art exhibition or performance	14335

10 random adott típushoz tartozó entitáshoz vezető link

Visual Novel Database Graph

Anime Indicates the anime of a visual novel	1831
Visual novel A specific visual novel.	45612
Character A visual novel character.	126578
Staff An individual staff member that has contributed to the creation of a visual novel.	33267
Visual novel release Physical or online release of a visual novel	107961
Character trait A descriptive character trait found in VNDB	3218

HOCHSCHULE DER MEDIEN

Példák kutatási alkalmazásokra

Példák kutatási alkalmazásokra

1. **A visszatérő karakteralkotási minták** vizsgálata a vizuális regény játékokban
2. **A média mix** fogalmának a vizsgálata az együtt szereplő karakterek hálózatainak az elemzésén keresztül
3. A japán vizuális médiában szereplő **karakterek virtuális népszámlálása**

Köszönjük a figyelmet!

Lépjetek kapcsolatba velünk:

Email: kacsuk@hdm-stuttgart.de

Weboldal: https://mediagraph.link/