

事業名：ビデオゲーム資料アクセス向上のための調査事業

団体名：学校法人立命館

概要・課題

立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）は、日本国内で初めてのゲームにおける専門的かつ総合的な研究機関として、2011年4月に立命館大学衣笠総合研究機構に設置された。

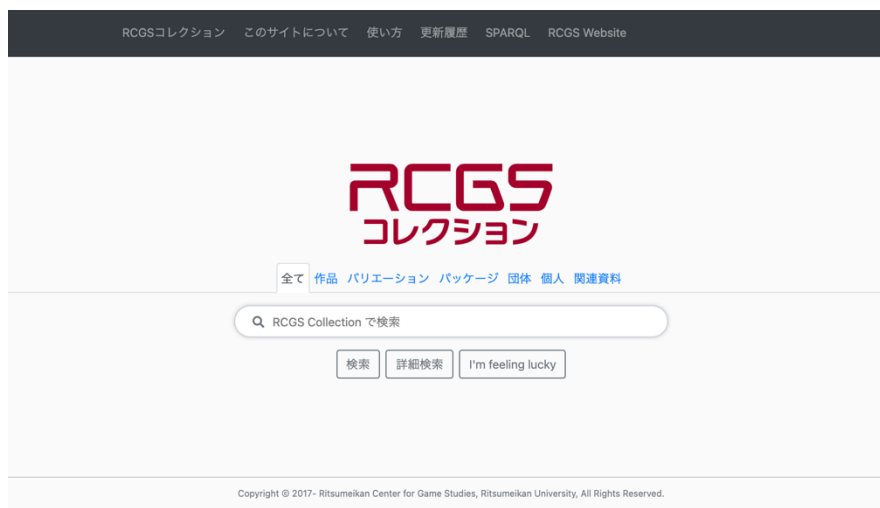
これまでの活動において、RCGSが所蔵するビデオゲーム（約9,500件）とゲーム関連資料（約6,800件）の概ね全ての書誌作成が完了した。ゲーム関連資料とは、ゲーム専門誌等の雑誌と書籍、販売促進のためのチラシ・新聞広告、専門誌の付録等を指す。さらに、ビデオゲームに関しては、責任主体の典拠の構築やゲームの内容を記録する典拠ファイル（作品・バリエーション）の作成を進めてきた。このような活動により、書誌作成の方法論の蓄積とアクセス性の向上が進み、さらにアーカイブに基づくデータ分析基盤が構築／提供できた。これらの書誌は、RCGSのオンライン閲覧目録である「RCGSコレクション」(<https://collection.rcgs.jp/>)において公開されている。このような基礎的な書誌構築の次に行うべくは、研究者に加え一般の利用者も使いやすく、また資料の内容により深くアクセス可能なデータの提供であろう。

また、近年ではCOVID-19の影響もあり、オンラインのプレゼンスが高まるとともに、ICT教育が広まることで、シリアスゲームのさらなる活用が予想される。「シリアスゲーム」とは、狭義には個人個人のスキルアップや理解を深めることを、広義には社会への貢献を目指すことを目的とし、教育や医療から環境運動まで幅広い分野での活用されるゲームを指す。より適切な活用を推進するためには、シリアスゲームのデータ提供が重要な課題となる。これまでのシリアスゲームデータ作成の基礎的な調査として、オンライン上の既存のシリアスゲームデータベースのメタデータ項目の調査と、シリアスゲーム関連専門家へのインタビュー調査によるメタデータ項目の策定を行い、書誌データ作成の土台を築いている。

そこで本事業では、よりゲーム関連資料の内容へアクセスを円滑にするための項目の追加と、シリアスゲームのデータ作成のための方法論と作成項目について検討するため、

- 1) ゲームパッケージのサムネイル作成
- 2) ゲーム関連雑誌の目次作成
- 3) 所蔵品オンライン目録のユーザビリティ向上のための仕様策定
- 4) シリアスゲームの書誌データ作成のための調査研究と書誌のサンプル作成

といった4つの施策を推進した。



RCGS コレクションの検索画面

方法

1) ゲームパッケージのサムネイル作成

ここで言うゲームパッケージのサムネイル画像とは、ビデオゲームの紙箱やCD、DVD ケースといった物理的なパッケージの表面（いわゆる図書で言うところの書影）を撮影し、サムネイル用に画素数を落として作成した jpeg 画像を指す。デジタル化は、デジタルカメラとスキャナでのデジタル化の両方を試みた結果、デジタルカメラを採用した。本学内の暗室にてデジタルカメラを固定し、資料を上から撮影した。画像は、Adobe Lightroom にてホワイトバランスや色味の調整をしたのち、サムネイル用に切り取り、画素数の調整を経て作成した。

2) ゲーム関連雑誌の目次作成

マニュアル策定と目次入力は、これまで本センターで検討を進めてきたデータモデルに基づき、新規入力方法を検討した。メタデータの入力用アプリケーションとしては Filemaker (Server, Pro) を用いた。

3) 所蔵品オンライン目録のユーザビリティ向上のための仕様策定

検索結果や画面構成とするためのシステムの再設計と改修を行った。一部事業の委託や専門家の助言などの協力を得て実施した。

4) シリアスゲームの書誌データ作成のための調査研究と書誌のサンプル作成

データ作成の方法論と、データ提供する際に必要となる情報や事例について、シリアスゲーム関連専門家 5 人へのインタビュー調査を行い、それをもとに試験的にシリアスゲームのサンプルデータを作成した。



RCGS での作業風景

成果物

本事業の成果物は以下の通りである。

1) ゲームパッケージのサムネイル

5,000 件のゲームパッケージのサムネイルを作成した。これは、本センターが所蔵するビデオゲームの約半分である。

2) ゲーム関連雑誌の目次

ゲーム関連雑誌の目次を、500 冊分作成した。目次データは、RCGS コレクションにおける各雑誌の「サブユニット」の項目へ「目次タイトル、著者、開始ページ-終了ページ」の形式で表示される。

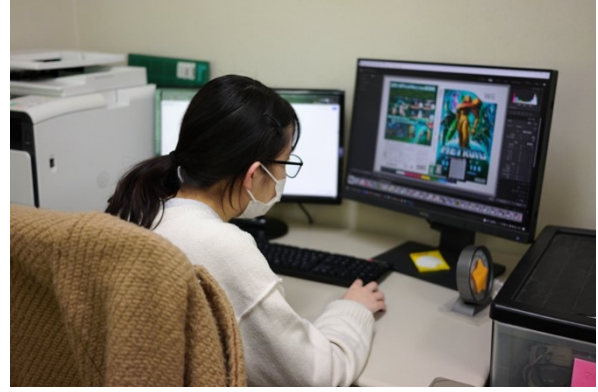
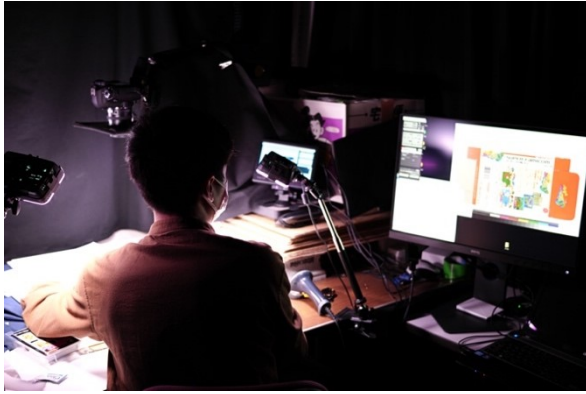
3) 所蔵品サーチサービスの開発

これまで RCGS コレクションにおいて、本センターで作成したメタデータを UI、オープンデータとして提供してきたが、より多くのユーザにとって使いやすいものとして所蔵品サーチサービスを開発した。本所蔵品サーチサービスでは、ゲームパッケージ、関連資料、デバイスなどを検索可能であり、対象の物理的・内容的特徴それぞれで、識別・検索・アクセス情報を提供可能となる。本サービスのモックアップが 2021 年度中に作成される予定で開発を進めている。

4) シリアスゲーム調査結果と書誌サンプル

基本的な書誌情報の他に、活用する分野と実際のプレイ方法（オフィシャルな活用動画、プレイの仕組みなど）がシリアスゲームデータ作成の必要項目であることが調査結果から得られた。その項目をもとに、RCGS が所蔵するシリアスゲームを中心に書誌のサンプルを 40 件作成した。より綿密なメタデータ設計が今後の課題となっている。

これらの成果物の公開方法については、RCGS コレクションにて雑誌目次を公開し、本年度開発を進めている所蔵品サーチサービスのモックアップにて、雑誌目次とサムネイルを表示可能とする予定である。シリアスゲームについては、本年度のサンプルで作成した書誌データをもとに、来年度以降の公開を目指して検討していきたい。



サムネイルの撮影と作成風景

見込まれる社会的利用

第一に、ビデオゲームの内容的特徴がよりわかりやすくなったことは、広くゲームユーザや産業界や教育現場などの多様なアクターにとって、資料のアクセシビリティの向上に寄与するものだと考えられる。具体的には、作成・公開した目次により、先行研究でも指摘されてきたようにゲーム産業・文化の形成において重要な役割を果たしてきたゲーム関連メディア、さらにはそこでのUGC（ユーザー生成コンテンツ）の役割などを調査するにあたり、重要な役割を果たし得るものだと考えられる。また、目次のテキストについても計量的な分析対象となり得る。記事において議論されてきたゲーム作品やテーマなどを分析することで、新たなデータ活用への可能性が見込める。さらに、サムネイルの公開は研究者だけでなく、過去に発売されたゲームに関心のある人々への興味を喚起し、ゲームアーカイブの重要性に認識を高めることができるようになると想定される。視覚文化とも呼ばれるビデオゲームにおいて、画像データはユーザの検索・識別ニーズに強く影響するものだと考えられる。

第二に、本事業で進めているシリアスゲームのメタデータ作成について、その方法論や妥当性について知見を蓄積することができた。今後これらの方論を更に展開することで、ゲーム研究の分野で現在最も注目を集めるトピックの一つであるシリアスゲームについて、これまでの研究で中心的なトピックであった効果測定や開発実践などと異なる、社会文化的観点を新しく加えることが可能となり、シリアスゲーム研究の新たな展開に貢献できると考えられる。