

図書館総合展2023 目録作成ワークショップ

ボードゲーム目録の書き手がまだまだ足りないので図書館総合展で ワークショップをやることにしたようです 『スマホでもできるって本当ですか？』

開催日：2023年10月24日(火) 14:00 - 17:00

担当：伊藤 稔

・白百合女子大学基礎教育センター非常勤講師

・一般社団法人アナログゲームミュージアム運営委員会

はじめに

この度は図書館とゲーム部・アナログゲームミュージアム共催イベント、目録作成ワークショップにご参加いただきありがとうございます。

本ハンドアウトはアナログゲーム目録の必要性と概要について解説するものですが、それとともに、実際に必要とされるデータはどのようなものかについて記述をしてあります。

また、付録としてメタデータスキーマの一覧を掲載しましたので、作業を通じて入力内容に迷った際に参考としていただければ幸いです。

本日のワークショップの内容

- ・アナログゲーム目録の必要性、概要について
- ・目録作成の手順、準備
- ・目録作成 (実作業)
- ・各自が作成した目録の講師による講評と質疑応答
- ・AGMの紹介、支援募集と目録作成の重要性についてまとめ

ワークショップの目的

本ワークショップでは、以下のことを目的とします。

- ・参加者のみなさんにアナログゲームミュージアムの活動内容について知ってもらう
- ・アナログゲームの目録作成の楽しさについて知ってもらう
- ・参加者の視点からアナログゲームの目録に必要な機能やデータ構造の妥当性について検討する
- ・目録作成を進めることで構築されるデータセットの活用可能性について展望する

【MEMO】

1：アナログゲーム目録の必要性、概要について

1.1：ワークショップの背景

1.1.1：アナログゲームミュージアムについて

- アナログゲームミュージアム(以下AGM)¹では、2022年よりゲームマーケットにて提供された見本品の受入のほか、有志からの寄贈など様々なアナログゲームの作品の受入(整理・保存)を行なっている。ここで受入を行った收藏品についてはAGMサーチにてウェブ上に一般公開をしており、誰でもそのデータを閲覧することが可能。
- ただし、このような形でアナログゲームを広く受け入れるのはまだ新しい試みであり、**そのための方法論の議論が不足している**。また、**対応できる人材の教育も不足している**のが現状。
- 受け入れをしたボードゲーム(資料)の目録を作成し、それを適切に管理・活用するためには**ボードゲームという資料やコミュニティに関する認知の特徴に基づいて「情報の構造」を定義する必要がある**。
→既存の図書館の目録規則では不十分な側面がある²
- AGM設立に先立ち、2019年末～2020年初頭にかけて「ボードゲーム目録ワーキンググループ」が活動を開始し、テーブルトップゲーム記述のための概念モデルの構築を進めてきた³。

1.1.2：ウェブ上に存在しているデータベースについて

- ウェブ上には、既にBoard Game Geek⁴やボドゲーマ⁵といった優れたデータベースが存在している。これらのデータベースはゲームのタイトルや制作者、プレイ難易度などを調べる際には非常に有用である。
- だが、その一方で図書館の目録規則のような統一された規則に基づいて記述されたものではないので、**データの粒度に差が生じてしまっている**というのが現状
- 出版社による版違いであっても、**全て同一のゲームとして取り扱われており個別の情報が存在しない**⁶。

1.1.3：図書館や博物館での収集・保存で考えてみる

- 資料名(タイトル)の他にも、特徴や状態といった個々の資料に対するデータが必要(目録と所蔵情報)
 - 必要なデータの例
 - 個々の版における特徴は？(マニュアルの翻訳版の有無、エラッタの存在など)
 - どの版を何点所蔵しているのか？
 - どのような由来(寄贈なのか購入なのか)で得られたのか？
 - コンポーネント(内容物)の状態は？

資料の適切な管理・利活用を想定すると上記の情報は必須である。

¹ アナログゲームミュージアム <https://analoggamemuseum.org/> (2023.10.23閲覧)

² プレイ時間や対象人数といった情報は、ボードゲームにおいては重要である。だが、図書館の目録規則に当てはめて考えると、注記に記述するといった手段を取らざるを得ない。

³ 福田一史,井上奈智,高倉暁大,高橋志行,橋崎俊,日向良和,藤倉恵一,松岡梨沙 (2020). テーブルトップゲームを記述するための概念モデルの開発. じんもんこん2020論文集, 2020, p.275-282, 2020-12-05 <http://id.nii.ac.jp/1001/00208608/> (2023.10.23閲覧)

⁴ Board Game Geek <https://boardgamegeek.com> (2023.10.23閲覧)

⁵ ボドゲーマ <https://bodge.hobby.net> (2023.10.23閲覧)

⁶ 例えば、カタンの場合1995年のオリジナル版と日本語版の情報が一つにまとめられている(該当ページPublisherの項を参照) <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan> (2023.10.23閲覧)

2：アナログゲームの作品や世界を記述するためのデータモデル

2.1：ワークショップにあたり参加者が知っておくべきデータモデルの構造

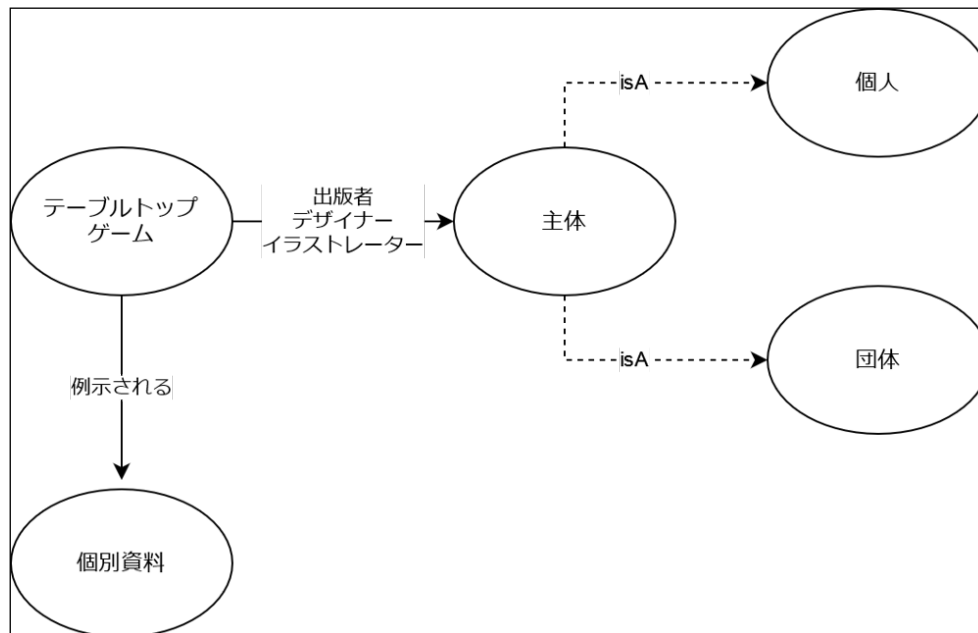


図1：ボードトップゲームの記述モデル

図1において、各項目は以下を示す。

- ・ **ボードトップゲーム**：手に取れる製品パッケージ
- ・ **個別資料**：手に取れる現物資料
- ・ **主体**：個人か団体
→ボードトップゲームの”出版者”，”デザイナーの公開”，”作成の責任者”が該当

2.2本ワークショップにおける記述対象

今回のワークショップでは、図1における下記項目が記述対象となる

- ・ 主な記述対象：ボードトップゲーム
- ・ 必要に応じて：個人や団体のリソース

参加者は個別資料のリソースよりボードトップゲームにアクセスし、データを記述する。

【MEMO】

3：目録作成の手順と準備

3.1：目録サービスの概要

- ・本ワークショップで入力するデータベースはAGMサーチ
 - ・AGMサーチはデジタルアーカイブプラットフォーム「Omeka S」を用いて開発されており、現在も継続的に開発中
- ・今回はAGMにて所蔵している資料を用いてデータ入力を行う

3.2：作成したデータの取り扱いについて

今回作成したデータはAGMサーチの本データとして使用します。

後日、専門家によるデータチェックならびに修正が行われる可能性がありますのでご承知おきください。

4：AGMサーチ入力画面へのアクセスについて

スマートフォンで参加される方は以下のQRコードよりアクセス。

※ログインID/PWは作業開始前に提示します。



<http://id.analoggamemuseum.org/login>

なお、iPhoneのQRコードリーダー機能で読み取った場合は画面右下にある方位磁針のアイコンからSafariブラウザを開くこと。(そうしないと別画面を開いた瞬間に最初からやり直しとなる)

4.1：入力対象のゲームへのアクセス

入力対象のゲームへのアクセス手順は以下の通り。次頁以降の図も参照されたい。

(図の左はスマートフォン画面、右はPCブラウザ画面となっている)

1. 手元にあるゲームに貼付されているQRコード下にある番号(個別資料ID)を確認する
2. 管理画面のアイテム検索アイコンから個別資料IDを検索する (図1)
3. 検索結果から以下の資料を選択する (図2)

①クラス：個別資料

②タイトル：検索した個別資料のID

4. 該当する資料のページを開いたら例示するインスタンスの値のリンクを選択 (図3)
5. アイテム編集画面を開く (図4)

①クラス：テーブルトップゲームの詳細ページであることを確認

②アイテム編集ボタンを選択

6. 該当のテーブルトップゲームの編集が可能になる (図5)

以降はインストラクションに従って入力を行う



図1:入力対象ゲームへのアクセス



図2:資料の選択



図3:例示するインスタンスの表示



図4:アイテム編集の選択



図5:個別のテーブルトップゲーム編集画面

5：目録作成作業について

以下は入力に際しての基本ルールとなる。
(作業開始前に説明します)

5.1：実際の入力方法

- ・新規アイテム画面で「図書館総合展：テーブルトップゲーム」を選択
- ・管理注記に「XXXX」と入力
- ・「XXXX」は個人を特定できる名前、今後のデータ公開のことも考慮し本名よりもニックネームやもしくはハンドルネームを用いることを強く推奨する

5.2：資料の確認

- ・手元にある資料をじっくりと観察しながら、識別的な特徴を分析する
- ・とりわけ容器(箱)や説明書を分析する
- ・特に観察すべき特徴は以下
 - ・タイトル
 - ・版/バージョン情報
 - ・日付(出版日や著作権年)
 - ・クレジット
 - ・コンポーネント(内容物)
 - ・作品の位置付けに関する表示 (シリーズのうちの一つか、ある作品の一部か など)

◇目録作成マニュアル (簡易版)

基本ルール1：入力について

- ・英数字とスペースは半角を用いて記述する。
- ・タイトル、別タイトルの情報は現物の記述に従うこと
 - ・文字情報は現物から転記する。文字サイズの大小は記録にあたって再現しない
 - ・漢数字やローマ数字などのアラビア数字以外も転記で統一する
 - ・タイトルでこれらの数字を記録する場合は、別タイトルにアラビア数字に変換したタイトルも記録することを推奨する。
 - ・ローマ数字は「II」などの全角記号ではなく「II」などのアルファベットの組み合わせで記録する。
 - ・漢数字やローマ数字などによるタイトルの表記は別タイトルに記録することができる。
 - e.g. IV -> 4
 - e.g. five -> 5
 - e.g. XIII-II -> 13-2
 - e.g. 伍 → 5
 - ・約物(記号類)は半角で記録できるものは半角で記録する
 - ・プレイヤ数や対象者やプレイ時間などに用いる「範囲」を表す記号は「-」でありハイフンやマイナス (U+002D: Hyphen-minus) ではないので注意されたい
 - e.g. 2-4
- ・Unicode基本多言語面で記録できる約物は記録する。

- ・ UTF-8で記録できない外字・約物は記録しない。また、丸得 (得) などの記号はUTF-8で記録できる文字・語である場合のみ記録可能。
- ・ **複数言語の記述は、言語タグを用いて記述する**
 - ・ 言語タグは、ISO639-1で定義される2文字のコードで記録する。
 - ref. <https://www.w3.org/International/articles/language-tags/index.ja>
 - よみ翻字形の言語タグは「ja-Hrkt」、ローマ字翻字形の言語タグは「ja-Latn」として言語タグ「ja」の翻字形を記録する。
 - よみ翻字形を記録する際は、形態素で分かち書き（半角スペースを挿入）を行う。よみはひらがなの記録を推奨する。
 - ローマ字翻字形の入力はヘボン式に準拠する。

基本ルール2：情報源について

- ・ **資料だけでは分からない情報は記述をしない。**
 1. 公開日など必須の要素を記録する場合にウェブを参照する場合がある。その際は以下の形式で記録する。
 - [要素名]取得元△URL△(参照 YYYY-MM-DD)
 - eg. 公開日取得元 <https://gamemarket.jp/game/139165> (参照 2023-03-09)
 2. インスタンスおよびそのサブクラス（アナログゲーム、図書など）のように物理的特徴を記録する実体において、資料現物以外の情報源から記録する際は情報源（ag:source）にその旨を記録する。
 - e.g. タイトル取得元 <https://XXXX.net/152/> (参照 2023-01-20)
 - 転記する場合、可能な範囲で言語タグを付与する

◇参考資料：メタデータスキーマ

次頁以降に、アナログゲーム目録のメタデータスキーマ(構造)の一覧を掲載していただき、入力画面で各項目が何を差し示しているのかの確認に使用してください。

・メタデータスキーマ内の記述について

- ・ メタデータスキーマのコメントなどで示される記述例の「△」は半角スペースを示す。
- ・ メタデータスキーマの優先順位列において示される語は下記の通り：
 - 必須：記録が必要な記述項目
 - 記録可時必須：データがある場合、記録を必須とする記述項目
 - 推奨：記録が推奨される記述項目
 - 選択的：記録することができる拡張的な記述項目

[MEMO]

参考資料：アナログゲーム目録 メタデータスキーマ

項目名	URI	出現回数	データ型	値制約	コメント	優先度
タイプ	rdf:type	1-1	構造化	クラス	リソースの種別（ここでは「テーブルトップゲーム」を記録する）	必須
ラベル	dcterms:title	1-1	文字列		リソースを示す字句ラベル。他の記述項目の組み合わせで「タイトル△バージョン△部編△サブタイトル」の通り構成する。複数の言語によるタイトルなど、ラベルを構成する要素（タイトル、バージョン、部編、サブタイトル）それぞれにおいて資料に複数の表示がある場合、主要なものを採用する。	必須
タイトル	ag:name	1-N	文字列		リソースの主要なタイトルや名称。言語タグごとに最大一つのデータを記録可能とする。また、言語タグを付与した記録を推奨する。	必須
別タイトル	ag:alternateName	0-N	文字列		「タイトル」として記録されたもの以外のリソースのタイトルや名前。言語タグを付与した記録を推奨する。	選択的
バージョン	ag:version	0-N	文字列		タイトルで示される類似するリソース（異版）と識別するための版や編の表示（e.g. 豪華版, 普及版）	記録可時 必須
部編	ag:volume	0-N	文字列		あるタイトルや作品の一部であることを示す部編や巻号の表示（e.g. 第10巻、下巻）	記録可時 必須
サブタイトル	ag:subtitle	0-N	文字列		全体の作品としてのタイトルと別にその一部である本リソースを指定するタイトル	記録可時 必須
言語	ag:language	0-N	文字列	ISO-639-2	リソースの内容の表現に用いられる言語。	推奨
対象者	ag:audience	0-N	文字列		リソースが想定する利用者、とりわけ年齢の区分や年齢レーティング	推奨
責任表示	ag:responsibilityStatement	0-N	文字列		リソースの責任に関わる表示。「役割:△氏名」の形式で記録する。	推奨
監修	ag:supervisor	0-N	構造化	行為主体	作成の監督者	選択的
デザイナー	ag:designer	0-N	構造化	行為主体	リソースの設計者	推奨
イラストレーター	ag:illustrator	0-N	構造化	行為主体	リソースのイラストの作成者。アーティストのサブプロパティ。	選択的
テストプレイヤー	ag:testPlayer	0-N	構造化	行為主体	リソースをテストプレイした行為主体	選択的
翻訳者	ag:translator	0-N	構造化	行為主体	リソースを他言語への適用した行為主体	選択的
公開者	ag:publisher	0-N	構造化	行為主体	リソースの公開に責任と権利を有する行為主体	推奨
頒布者	ag:distributor	0-N	構造化	行為主体	公開者と別にリソースを特定の地域などある範囲で頒布する権利を有する行為主体	推奨

参考資料：アナログゲーム目録 メタデータスキーマ

公開日	ag:datePublished	0-1	文字列	ISO8601	リソースが公開された日付。ISO8601形式で記録する (e.g. 2021-06-09)。	記録可時 必須
著作権年	ag:copyrightYear	0-1	文字列		著作権に関連する日付。とりわけ著作権表示の年。著作権表示から取得する場合、著作権記号と合わせて記録する (e.g. ©2001)。	選択的
ゲームタイプ	ag:gameType	0-N	構造化	ゲームタイプ	ゲームであるリソースの形式的側面における種別の指定 (e.g. ボードゲーム, テーブルトークRPG, カードゲーム)	推奨
メカニック	ag:mechanic	0-N	構造化	メカニック	複数の人々により共有されるゲーム世界と相互作用するためのコンセプト	推奨
物語ジャンル	ag:narrativeGenre	0-N	構造化	物語ジャンル	物語やフィクションの側面の分類	選択的
主題	ag:about	0-N	主題		リソースの内容の主題	選択的
プレイ時間	ag:playTime	0-1	文字列		プレイを開始しそれが終了するまでに必要とされる時間の平均や目安。ISO8601 Durationで記録する (PnYnMnDtnHnMnS; e.g. PT15M, PT1H30M)。最小と最大が示される場合は、それらを半角ダッシュ (U+2013) でつなぐ (e.g. PT15M-PT20M)。	推奨
プレイヤー数	ag:numberOfPlayers	0-N	文字列		ルールにより規定されるプレイヤーの人数の指定。整数およびその範囲を記録する (e.g. 2-10, e.g. 4)。	推奨
シリーズ表示	ag:seriesStatement	0-N	文字列		リソースが所属するシリーズの表示 (特に販売レーベルなど、作品が所属する例えばカタンなどのゲームシリーズはインスタンスでは記録しない)	選択的
識別子	ag:identifier	0-N	文字列		特定の文脈での曖昧さの無い参照に用いる名前や文字列	選択的
ボードゲームギーク	ag:bgg	0-N	構造化	URI	ボードゲームギークにおいてリソースを示すURI	選択的
ボドゲーマ	ag:bodoge	0-N	構造化	URI	ボドゲーマにおいてリソースを示すURI	選択的
wikidata	ag:wikidata	0-N	構造化	URI	当該リソースの作品であるwikidataのリソース	選択的
バーコード	ag:barcode	0-N	文字列		商品識別コード (e.g. JANコード) などの光学的な機械可読の識別子	記録可時 必須
型番	ag:modelNumber	0-N	文字列		出版者や頒布者により体系付けられる製品やそのバージョンを示す識別子	選択的
をも見よ	ag:seeAlso	0-N	構造化	URI	関連する外部のウェブリソース	選択的
形式	ag:format	0-1	構造化	形式	リソースのメディア種別やファイル形式 (e.g. CD-ROM, 冊子)	推奨

参考資料：アナログゲーム目録 メタデータスキーマ

数量	ag:extent	0-1	文字列		リソースのメディアの数量 (e.g. 24ページ, 90枚)	選択的
大きさ	ag:dimension	0-1	文字列		リソースの大きさの測定値 (e.g. 29.5△*△29.5△*△ 7△cm)	推奨
重さ	ag:weight	0-1	文字列		物理リソースの重さ (e.g. 600△g)	選択的
コンポーネント	ag:component	0-N	文字列		リソースを構成する内容物とその数量 (e.g. オバケコマ△16個)	推奨
素材	age:material	0-N	構造化	素材	リソースを物理的に構成する素材	選択的
マニュアル形式	ag>manualFormat	0-1	構造化	形式	リソースのマニュアルのメディア種別やファイル形式	選択的
マニュアル数量	ag>manualExtent	0-1	文字列		マニュアルの数量	選択的
マニュアルタイトル	ag>manualTitle	0-1	文字列		マニュアルのタイトルまたは名称。	選択的
マニュアルURL	ag>manualUrl	0-1	文字列		オンラインリソースであるマニュアルのURL	選択的
価格	ag:price	0-1	文字列		リソースの小売価格	選択的
コンタクト情報	ag:contactPoint	0-N	文字列		リソースの責任に関わる連絡先 (eメールアドレスや電話番号など)	選択的
具体化される作品	ag:embodimentOf	0-1	構造化	作品	リソースにより具体化される作品	選択的
例示体	ag:exemplar	0-N	構造化	個別資料	リソースを例示する個別資料、個別資料からの逆プロパティで記録されるため必須としない。	選択的
フリーワード	ag:freeword	0-N	文字列		リソースの内容を示すキーワードやタグ。他のプロパティで記録されない情報を記録することに用いることを推奨する。カタログの主観で記録することが許容される。	選択的
説明	ag:description	0-N	文字列		リソースに関する説明や他の属性で記述されない情報	選択的
情報源	ag:source	0-N	文字列		メタデータの取得元となる情報源 (e.g. タイトル取得元 容器, 公開日取得元 https://www.amazon.co.jp/dp/B0078WZSK0)	選択的
管理注記	ag:adminNote	0-N	文字列		資料管理上必要な注記。非公開項目。	選択的