

Career Power

The 22th Library Fair & Forum Document

第 22 回図書館総合展
キャリアパワー主催フォーラム記録

2020 年 11 月 5 日オンラインにて開催

ゲームの世界からこれからの図書館を考える ～文化資源に対して図書館はどう向き合うのか～

【講師】 福田 一史 （立命館大学大学院 先端総合学術研究課）

【冒頭メッセージ】 近藤 茂生 （立命館大学 学術情報部 次長）

【進行】 木村 麻美子 （株式会社キャリアパワー 取締役本部長）

【キャリアパワー：木村】

それでは定刻となりましたので、ただいまから第22回図書館総合展、キャリアパワー主催のフォーラムを開催させていただきます。本日は御多忙の中、全国から多数の図書館関係者の皆様にご参加いただきまして誠にありがとうございます。本日、司会を務めさせていただきます、株式会社キャリアパワー事業本部の木村と申します。どうぞよろしくお願いいたします。

私どもキャリアパワーは、京都に本社をおく総合人材サービスの企業です。なかでも、この図書館という業界、大学・教育機関という業界にご縁をいただきまして、現在おかげさまで多くの大学様とお取引をさせていただき、全国の大学図書館で、図書館運営のお手伝いをさせていただいております。

さて、今年の図書館総合展はすべてオンラインでの開催となりました。新型コロナウイルスの影響で、多くの大学図書館において利用制限がかかり、これまでとはまったく違う運用を余儀なくされました。いつまでこの状況が続くのか、これまでの日常は戻るのか、そんな不安を感じる中で、私たちにできることは何なのか、と考え、今年6月から、週1回のオンラインミニセミナーを開催し始めました。はじめは、オンラインということにも慣れていない状況もありまし

たので、Zoom や Teams といったツールの使い方、といったところからスタートし、在宅勤務における労務管理、WEB 面接のポイント、等、今必要とされているテーマは何だろう、と試行錯誤しながら、毎週継続しています。

その中で、「他の図書館がどのようにコロナ対策を行い、様々な制限のあるなかでどのようにサービスを提供しているのか知りたい」、といったお声を多数いただき、8月末のオンラインミニセミナーでは、立命館大学学術情報部次長の近藤茂生様に、立命館大学図書館でのコロナ禍における取り組みについてご講演をいただきました。

本日のフォーラムテーマは、「ゲームの世界からこれからの図書館を考える ～文化資源に対して図書館はどう向き合うのか～」です。実はこのテーマについてアドバイスいただき、本日の講師である福田先生をご紹介いただいたのが、オンラインミニセミナーにご登壇演いただきました、立命館大学学術情報部次長の近藤茂生様です。

8月にご講演いただいた際に非常に多くの反響をいただきましたので「これを1回限りで終わらせるのではなく、いろいろな視点から大学図書館のあり方や今後の姿について考えてみたい。バトンリレーのようにいろいろな視点をつないでいきたい。」と近

藤次長様に相談させていただき、ヒントをいただいたことで、本日のフォーラムが実現しました。

『ゲーム』と聞いてまず初めに感じたことは、率直に言って「何か図書館の参考になるのだろうか？」ということです。でも「ゲームもひとつの文化資源なのだよ。」と聞いて「なるほど」と。そして話を聞いていくうちに、図書館外の組織だからこそ見えてくる図書館の未来、というものがあるのではないかと、そんな風に感じました。

本日のフォーラムを通じて、ゲームという少し違った視点から、図書館のことを考えるひとつのきっかけになれば、と思っております。どうぞよろしくお願いいたします。

【立命館大学：近藤茂生 冒頭メッセージ】

皆さんこんにちは。8月26日のキャリアパワー様のオンラインミニセミナーでは、「with コロナ時代を考える」というテーマで報告をさせていただきました、立命館大学学術情報部の近藤でございます。



その後、大学も秋学期を迎えて、きっと皆さんもお忙しくされているのではないかと思います。さて、そうした中で今年の図書館総合展のオンラインフォーラムの講師として

皆さんにご紹介したいのが立命館大学大学院 先端総合学術研究課の福田一史先生です。

私と福田先生との出会いはちょうど3年ほど前だったと思います。とある先生から「今ゲームの目録作成をしているのだけれども作業現場を見に来ませんか。」とお声がけをいただきました。私も図書館員として大変興味を惹かれましたので、研究室をお尋ねしたのがきっかけです。研究室に入りますと、壁面にはビデオゲームのパッケージや攻略本がずらりと並んでいて大変驚いたことを覚えています。また研究室の中では大学院生みなさんが黙々とゲームの目録作業（コーディング作業）をしておられました。そして、その院生たちの指導と監督をされていたのが福田先生でした。これが、福田先生との最初の出会いです。

その時にふと作業中のテーブルを見ますと、一冊のコーディングマニュアルが目にとまりまして、パラパラとめくってみますと、目録作成においてRDAが実装されており、大変驚きました。RDAを選択した経緯をお聞きしてみると「色々な規則を見たのだけれども結局、ゲームを記述するにはRDAが一番適しているんだ。」とのご説明でした。私たち図書館ではRDAがまだ十分に咀嚼されているとは言えないところもあると思っていましたので、RDAを実装するという福田先生の思い切りの良さと行動力には大変感銘を受けました。

目録は図書館の十八番だと思います。大学において、「ゲームという新しい文化資源の目録作成が、図書館以外の場所で、RDAを使って行われている」ということは、青天の

霹靂というか非常に驚きましたし、図書館員の端くれとして正直焦りを感じたというのも事実です。

私たちは図書館では伝統的な学術資料を日常的に扱ってきました。ゲームという見慣れない学術資料、それから私たちが扱っていかねばならない新しい文化資源を目の前にして、どう取り扱っていくか、戸惑いを感じる気持ちは正直心のどこかに潜んでいるのではないのでしょうか。

しかし、大学や社会、それから学術をめぐる情勢がどんどん変わっていく中で、私たち図書館員がこの変化を機敏に感じ取ってスピード感をもって対応していく姿勢というのは非常に重要だと思います。そして何よりも「行動していく」ことが、現在図書館を覆っている様々な困難や閉塞感を打ち破ることに繋がっていくのではないかと思います。福田先生のお話はきっと皆さんに元氣と勇氣を与えていただけるのではないかなと思います。

では、福田先生、今日はバトンをお預かりしていますので、お渡ししたいと思います。福田先生よろしくお願いいたします。

【立命館大学大学院：福田一史 講演】

今バトンを受け取りました福田と申します。よろしくお願いいたします。まさか、バトンが本当に送られてくるとは思わなかったのでちょっと驚いています。今日はキャリアパワーさんにこういう場を与えていただきましたので、冒頭に今日のトークの概要と、私の自己紹介をさせていただこうかと思います。今日のテーマは、「ゲームの世界からこれからの図書館を考える ～文化資源に

対して図書館はどう向き合うのか～」です。



先ほど近藤次長よりご紹介いただいた通りですが、トーク中、みなさんからチャットやSNSでいろいろご意見をいけたれば助かります。聞きながらディスカッションしていただいても全然構いませんので、どんどん盛り上がっていただけたらいいかなと思っています。ぜひ、よろしくお願いします。

INDEX

1. 自己紹介
2. 図書館とゲーム
3. ビデオゲームのメタデータ
4. 活動から見えてきた課題
5. まとめ：ゲームの世界からこれからの図書館を考える

最初に自己紹介をしてから、図書館とゲームの関係についてお話をさせていただきます。そのあと、私が専門にしているメタデータのことをお話しさせていただく予定です。私たちの取り組みや世界的な動向から見えてきた課題を話させていただいた上で、最後に「ゲームの世界からこれからの図書館を考える」トピックを提起させていただくことを考えています。全体で40分程度の長い時間になりますがどうぞよろしくお願いいたします。

まず、今日の資料をチャットでお送りさせていただきます。(https://twitter.com/fu

kudakz/status/1324229262484754432) 私自身のことに関しては、researchmap を合わせてご確認ください。(https://researchmap.jp/fukudakz)

自己紹介

- <https://researchmap.jp/fukudakz>
- 博士 (学術)
- 立命館大学大学院 先端総合学術研究科 授業担当講師
- 立命館大学ゲーム研究センター メンバー
- メディア芸術情報基盤整備推進事業 有識者タスクチーム員
- 専門分野: ゲーム研究・メタデータ・ビジネス
- not 図書館プロパー

私自身はずっと大学に所属している研究者です。立命館大学でかなり長い間、ゲームの保存やゲーム自体のこと、またそれに関する教育で活動展開しています。立命館大学には「ゲーム研究センター」という風変わりな研究拠点がございます、そちらの立ち上げやメンバーとして活動してきました。最近では文化庁などによりメディア芸術（アニメ・漫画・ゲーム・メディアアートなど）というキーワードを用いて支援したり、シーンを盛り上げたりする政策が展開されていますが、そういったところでも、いろいろ活動しています。特にデータベース（メディア芸術データベース）の構築やそのための調査などです。専門分野としてはゲーム研究がメインで、それからメタデータやアーカイブ、そのほか社会科学分野のビジネスなどについても研究しています。

つまり、私自身は、図書館プロパーではありません。図書館員だった経験もありませんし、図書館司書の資格も持っていません。あくまで図書館のコミュニティの外から言えること、日々感じていることはありますので、今日はそのことをお話しさせていただ

うかと思います。少々無責任だと思われる部分もあるかもしれませんが、ご了承ください。ただければと思います。

「立命館大学ゲーム研究センター」というところが活動の拠点になっています。こちらのデータ作りが今の私たちのメインの仕事の1つです。ゲームの総合的研究を目的に2011年に設立したゲームの研究センターなのですが、世界的にゲーム研究というのはかなり盛り上がっている分野です。そういう意味では、日本のゲーム研究の拠点のようなものを目指して設立して、そのための活動をやっているということです。その活動の1つとして、アーカイブの構築というものがあります。このプロジェクト自体は、もううちの大学では20年くらい、かなり古くからやっています。こつこつと所蔵や、スキルやノウハウを貯めてきて、今ではそれなりに形になってきたかなというところではあります。



写真の左下のこのあたりはスタッフがデータ入力をしているところです。右の方は所蔵品を保存箱で管理している様子が見えるかと思いますが。

図書館外部の人間からではあるのですが、本日は図書館とゲームのことについて先にお話させていただこうと思います。