

平成27年度メディア芸術所蔵情報等整備事業  
委託業務成果報告書  
別冊（調査編）

平成28年3月

凸版印刷株式会社  
株式会社寿限無  
立命館大学ゲーム研究センター  
慶應義塾大学アート・センター



平成 27 年度メディア芸術所蔵情報等整備事業  
委託業務成果報告書 別冊（調査編）

・・・目次・・・

【別冊（調査編）】 .....	5
「メディア芸術データベース（開発版）」利用実態等調査成果報告.....	5
1. 「メディア芸術データベース（開発版）」の利用実態やニーズ等に係る全体状況の整理.....	5
< 1 > 調査の目的.....	5
< 2 > 調査の全体像 .....	5
2. 実施内容.....	7
< 1 > データベースの内容に関する調査（MROC 調査） .....	7
(1) 調査概要 .....	7
(2) 調査項目 .....	8
(3) 調査結果詳細 .....	9
< 2 > ユーザーインターフェースに関する調査（アイマークによるユーザビリティ調査） .....	33
(1) 調査概要 .....	33
(2) 調査項目 .....	34
(3) 調査結果詳細 .....	36
< 3 > ログ解析 .....	62
(1) 調査概要 .....	62
(2) 調査結果詳細 .....	62
< 4 > 利用者からの意見・要望分析（問い合わせフォームまとめ） .....	84
(1) 調査概要 .....	84
(2) 調査結果詳細 .....	84
< 5 > -①有識者からの意見・要望分析（平成 26 年実施有識者アンケート分析） .....	91
(1) 調査概要 .....	91
(2) 調査結果詳細 .....	91
< 5 > -②有識者からの意見・要望分析（有識者インタビュー調査） .....	115

(1) 調査概要 .....	115
(2) 調査項目 .....	116
(3) 調査結果 .....	116
(4) 調査結果詳細 .....	122
3. 調査結果を踏まえた情報収集・登録及び改修 .....	132
<1> 調査結果を踏まえた計画策定 .....	132
<2> 「情報収集計画」及び「改修計画」の策定と実行 .....	132

【別冊（調査編）】「メディア芸術データベース  
（開発版）」利用実態等調査成果報告  
「メディア芸術データベース（開発版）」の  
利用実態やニーズ等に係る全体状況の整理  
実施内容



## 【別冊（調査編）】

### 「メディア芸術データベース（開発版）」利用実態等調査成果報告

本報告書は、平成27年5月27日（水）から平成28年3月31日（金）にわたり実施した「平成27年度メディア芸術所蔵情報等整備事業」の実施項目のうち、「メディア芸術データベース（開発版）」の利用実態やニーズ等に係る全体状況の整理のための調査結果について、詳細をまとめた別冊（調査編）である。

#### 1. 「メディア芸術データベース（開発版）」の利用実態やニーズ等に係る全体状況の整理

##### < 1 > 調査の目的

「平成27年度メディア芸術所蔵情報等整備事業」は、我が国でこれまでに創造されてきたメディア芸術作品を保存・活用するために、必要な基盤となる作品の所蔵情報等の運用および利用促進を行い、もって我が国のメディア芸術の振興を図ることを目的とする。

そこで、平成27年3月より一般公開されている「メディア芸術データベース（開発版）」のさらなる利用の促進を図るために、現在の利用者実態及び意見・要望、サイト自体の使い勝手、有識者からの意見等、多角的な調査・分析を実施し、その結果を踏まえてシステム改修、過去遡及分の作品等の情報収集及び登録を行った。

##### < 2 > 調査の全体像

「メディア芸術データベース（開発版）」の利用実態やニーズ等に係る全体状況の整理を目的として実施した調査は以下の項目である。

- ・データベースの内容に関する調査（MROC調査）
- ・ユーザーインターフェースに関する調査（アイマークによるユーザビリティ調査）
- ・ログ調査
- ・利用者からの意見・要望分析（お問い合わせフォームまとめ）
- ・有識者からの意見・要望分析
  - ①有識者アンケート（平成26年実施）分析
  - ②有識者インタビュー調査

実施した調査内容とその調査手法・目的・対象者について、下記図1にて整理した。

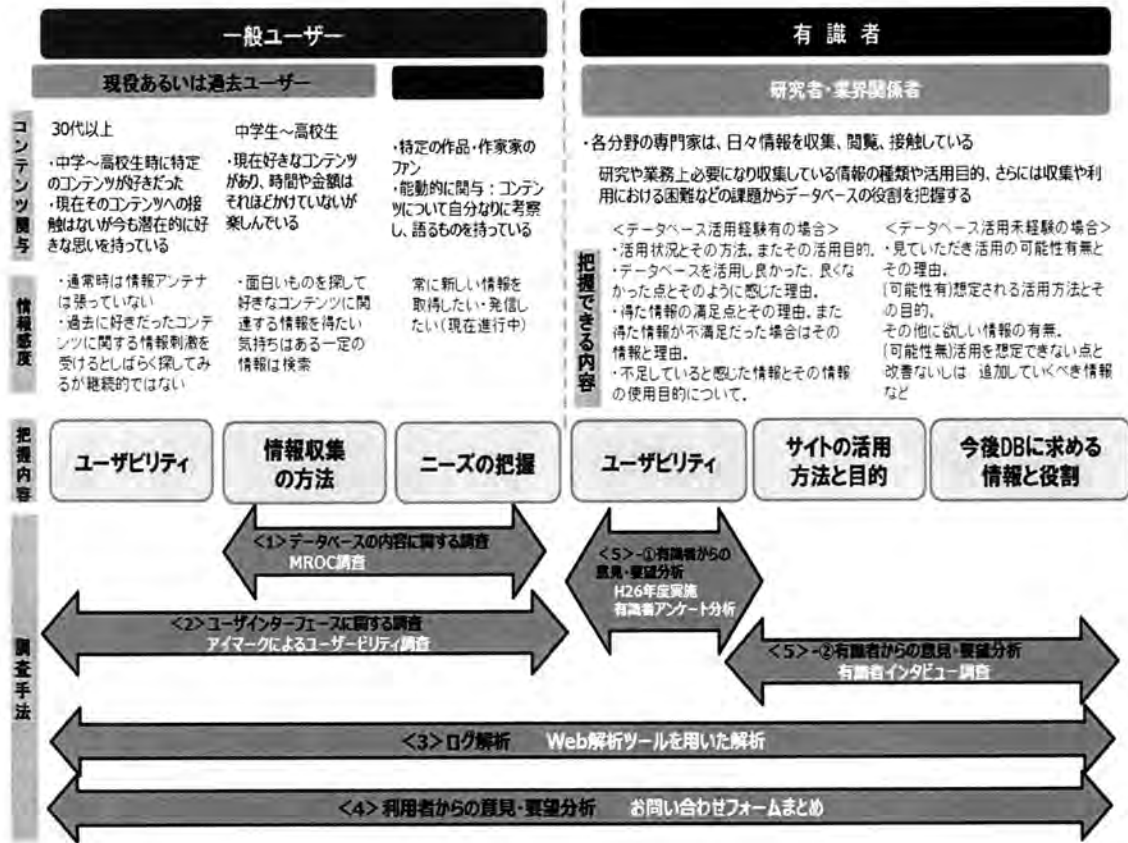


図 1 【データベース利用者属性と調査内容と調査方法の整理】

次頁より、調査項目別の実施内容を記す。



## 2. 実施内容

### < 1 >データベースの内容に関する調査（MROC 調査）

#### （1）調査概要

内容に関するユーザー調査の実施概要について以下に示す。

#### < 調査目的 >

「メディア芸術データベース（開発版）」の利用状況，評価点，改善すべき機能，追加すべき情報を把握し，今後の方向性を検討する際の一助とする。

#### < 調査手法 >

MROC（マーケティング・リサーチ・オンライン・コミュニティ）と web 調査を実施した。

※MROC とは，ネットワーク上に仮のコミュニティを作り，特定の参加者を集めてディスカッションをする中で，実態把握や新たなインサイト（見識）を発見する調査手法。

#### < 調査対象 >

マンガ分野，アニメーション分野，ゲーム分野の2つ以上に興味・関心があり，「メディア芸術データベース（開発版）」の未利用者の男女一般ユーザー

表 1【MROC 対象者 コミュニティ別の属性と人数】

グループ	合計	中・高 生	大学生	20代～30代 前半	30代後半～50 代前半
マンガ・アニメコミュニティ	42名	7名	13名	10名	12名
ゲームコミュニティ	40名	6名	13名	14名	7名

#### < 対象者抽出方法 >

ネット調査会社登録モニターより抽出

#### < 調査実施時期 >

平成 27 年 7 月 27 日（月）～8 月 9 日（日）の 2 週間

<調査フロー>

	7月					8月								
	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9
自己紹介	T1: 自己紹介													
好きなマンガ・アニメ・ゲーム			T2: 情報収集											
データベースを利用しているの評価 (機能詳細)					T3: DB機能評価									
データベースを利用しているの評価 (デザイン・全体)							T4: DB全体評価							
データベースの活用シーン								T5: DB活用シーン						
データベースに今後期待すること												T6: DBへの期待		
終了後アンケート (WEB調査)													終了後アンケート	

図 2 【調査フローとタイムスケジュール】

(2) 調査項目

MROC コミュニティを開催した 2 週間の間に確認した調査項目を以下に示す。

表 2 【内容に関する調査項目】

1) 情報収集について	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 普段収集している情報と, その情報源</li> <li>・ 入手したいが手に入らない不足している情報</li> </ul>
2) メディア芸術データベース (開発版) の使い方	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ データベースの使い方について</li> </ul>
3) メディア芸術データベース (開発版) 使用後評価 (興味関心が一番高い分野のデータベースを評価)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 検索トップページ 評価</li> <li>・ 検索結果一覧 評価</li> <li>・ 作品詳細ページ 評価</li> <li>・ 分野ごとに追加して欲しい情報</li> </ul>
4) メディア芸術データベース (開発版) 使用後評価 (全体)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全体デザイン・機能の評価</li> <li>・ データベース内での連携について</li> </ul>
5) メディア芸術データベース (開発版) 活用方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今後の活用シーンについて</li> <li>・ 分かった良い点</li> </ul>
6) メディア芸術データベース (開発版) で優先的に改善して欲しい点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 機能の優先順位が高い改善点について</li> <li>・ 追加して欲しい情報について</li> </ul>

### (3) 調査結果詳細

まずそれぞれ興味ある分野の検索行動時に感じた意見・感想・要望などを確認し、次にデータベース全体について評価をしてもらい確認した結果をそれぞれ機能と情報の観点から整理し、まとめた結果の抜粋を以下に示す。

ただし、メディアアート分野についてはデモサイトのため評価対象外としている。

#### 1) 全体

対象者にメディア芸術データベースで検索をしてもらった後で、改善が必要と感じたことを述べてもらい、そこで把握できた要望に対する意見を機能と情報に整理し、まとめた結果を以下に示す。

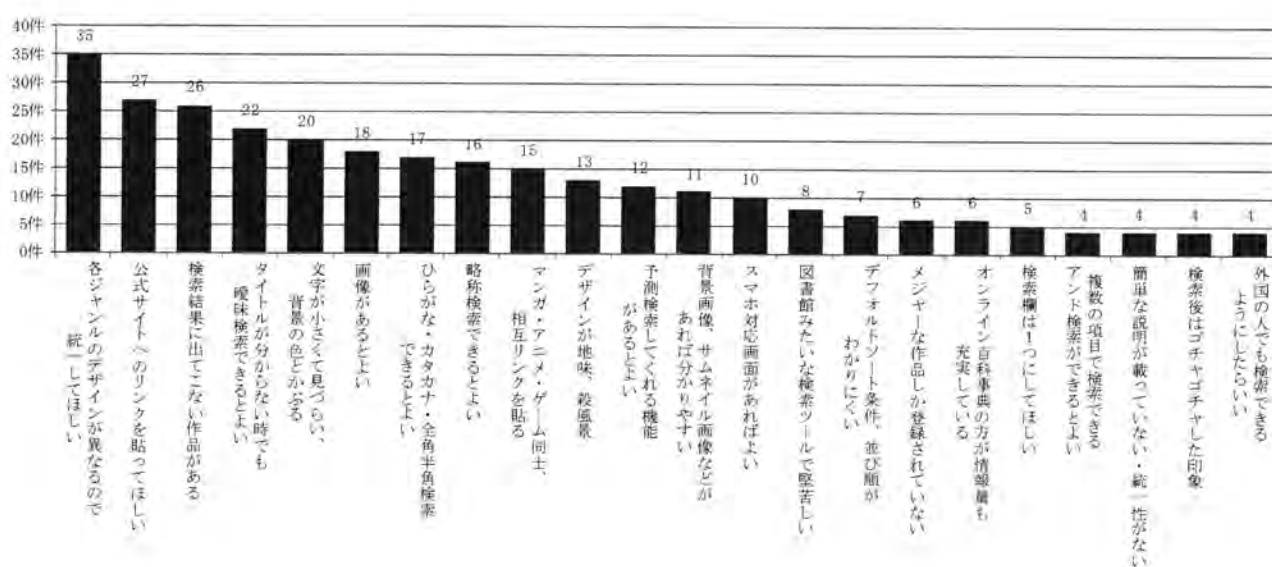


図 3 【機能改修要望項目（全体）】

#### A) 機能改修要望項目について

##### <全体にかかる機能改善要望について>

メディア芸術データベース（開発版）全体における機能の改善要望として挙げたのは、本データベース内でのデザイン統一や、PC サイトだけでなくスマートフォンにも対応する、日本語表記のみでは海外からのアクセスに対応できないため、多言語対応にするなどであった。

その他に機能では、検索に関する改善要望の意見が多数あった。普段から検索エンジンを

使い検索することに慣れている一般ユーザーは、同じように本データベースでも検索できると思い検索をするが、現状正しい情報を入力しなければ結果を得ることができず、そのような本データベースの検索欄の使い勝手に違和感を覚え、「検索性の向上」を改善するべき点として意見が挙がったと推測される。

また、検索結果については、検索した情報の結果を得ることができないことが多々あるとの指摘を受けた。検索の際入力内容に誤りがあったのか、データが入っていなかったのかは不明であるが、前者の可能性が高いと推測される。なお、入力を誤った検索への対応は、検索性が向上すると改善していくであろうと考えられる。

また、検索後の結果の並ぶ順序が明確でないため、分かりにくく改善を求める意見が多く挙がっていた。

作品詳細ページについては、現状登録情報は文字情報のみであるため、画像の表示や、作品の詳細が把握できる公式サイトとのリンクを希望する意見が多く見られた。加えて、分野問わず作品名でひとまとめに括れる作品情報については、一度にその作品に関連する情報が閲覧できるようなリンクが欲しいとの要望があった。

#### B) 希望追加情報項目について

メディア芸術データベースの全体における追加希望情報として、一番要望が多く挙がったのは、画像情報で次いで作品の紹介・あらすじであった。いずれも、作品の確認・理解をするため必要な情報として登録が望まれていると推測される。対象者が希望する追加して欲しい情報として挙がっていた意見をまとめた結果を以下に示す。

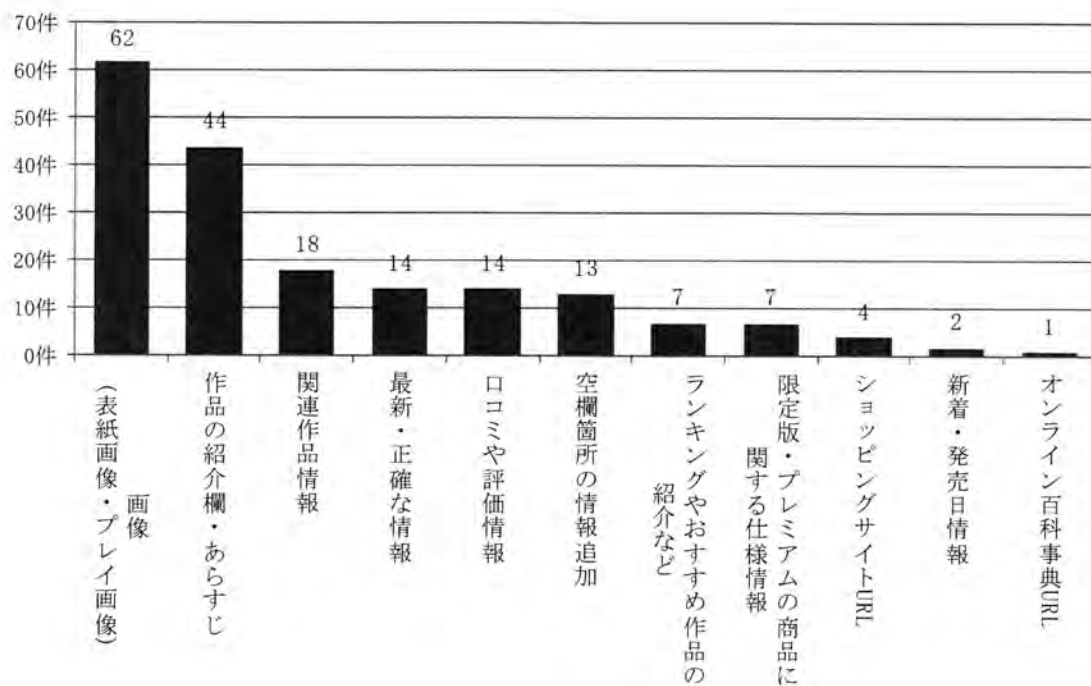


図 4 【希望追加情報項目 (全体)】

## 2) マンガ分野

マンガ分野における改善要望の意見が挙げられた項目を機能と情報の観点から整理した結果を以下に示す。

表 3 【機能改修要望・追加希望情報項目 (マンガ分野)】

項目		評価カウント (純粹想起) <sup>1</sup>	要望 web 事後調査 <sup>2</sup>
機能	画像アップロード機能・表示方法見直し	0 件	0 件
	検索欄の「タブ」使い勝手	19 件	0 件
	検索後ヒットした中から探し物を見つけにくい	8 件	0 件
	お勧め作品のリコメンド	4 件	22 件
	ショッピングサイトへのリンク	4 件	17 件
情報	新刊・新作・新商品情報	7 件	31 件
	原作 (メディア芸術原作 or それ以外)	3 件	0 件
	単行本ごとのあらすじ	0 件	22 件
	発行部数	0 件	14 件

<sup>1</sup> MROC 参加者がコミュニティ内で自発的に発言した内容を集計した結果

<sup>2</sup> MROC 実施最後にサイト内で実施したアンケートの回答を集計した結果

#### A) 機能改修要望項目について

##### <検索欄のタブ機能について>

マンガ分野における機能の改善要望として意見が挙がったのは、検索欄に実装している「タブ」の使い勝手」で、不便さを感じているとの意見が多く挙がった。現状はタブを切り替えると、検索キーワードが消えてしまうため、調査対象者は不便に感じていたと考えられる。

表 4【検索機の検索タブ使用后評価抜粋（マンガ分野）】

コメント	属性
初めて読んだマンガをカタカナで検索したが、ヒットする関連作品が多かったため、自分が探している情報を探し出すのに5秒ほどさまよった。	20代後半/ 会社員/女性
読んだことのあるマンガを作品名と、著者名で検索した。検索欄については特に問題はなかったが、検索して得られた結果は満足できなかった。表示される結果の並んでいる順番の基準が分かりにくいためである。	30代後半/ 会社員/女性

##### <検索結果一覧ページの結果表示について>

検索後に表示される検索結果一覧ページの結果について、探しているものがヒットしている箇所が分かりにくいいため、分かりやすくなるよう工夫をして欲しいと希望する意見が多数見られた。そのように感じていた対象者の意見を下記に示す。

表 5【検索後の結果表示について 評価抜粋（マンガ分野）】

コメント	属性
作品名を誤入力し検索結果がゼロだったため、タブを切替え作者名で検索しようとしたが、作者名が分からない。そこでタブの詳細検索を利用したが、侍や刀で検索すると多数結果が出た。また、タイトルタブに戻り略称で検索すると欲しかった情報が得られた。	10代/ 中学生/ 男性
最初にキーワードを入力してもタブを切り換えるときに、キーワードを再入力しなくては検索できないのが面倒だ。図書館の検索機能のように、キーワードを入力し結果をひとまず得て多い場合には「作品名」「著者名」で絞り込み検索ができるのが望ましい。	20代前半/ 大学生/ 女性

#### B) 希望追加情報項目について

##### <作品詳細ページの登録情報について>

作品詳細ページの登録情報については、「画像情報」や「作品のあらすじ」以外に、事後調査で「最新情報」や「発行部数」などを求める意見が多く挙がっていた。その要因として

は、現状登録されている情報の量あるいは質に対して、満足が得られていないと推測される。

### 3) アニメーション分野

アニメーション分野における機能の改善として意見の挙がった項目を機能と情報の観点から整理しまとめた結果を以下に示す。

表 6【機能改修要望・追加希望情報項目（アニメーション分野）】

項目		評価カウント (純粹想起)	要望 web 事後調査
機能	画像アップロード機能・表示方法見直し	0 件	0 件
	外部リンク	0 件	0 件
	各話情報の表示位置が左右ばらつく現象	3 件	0 件
	年代での検索	1 件	0 件
情報	データ充足	15 件	0 件
	視聴率	3 件	15 件
	ローカル放送局の放送時間	1 件	0 件
	放送前の情報	0 件	32 件
	原作	0 件	30 件
	作品を見ることができる場所・所蔵場所のリンク	0 件	27 件

#### A) 機能改修要望項目について

##### <検索機能について>

アニメーション分野では検索欄機能に対する改善要望の意見は少なかった。追加して欲しい機能としては、「年代」を軸とする検索機能が要望として挙がっていた。

作品詳細ページについては作品のシリーズや話数情報の表示される場所が、作品によって異なっていることや、表示している情報量のばらつきなどを指摘する意見があったことから、書式の統一や、情報の均一化を検討する必要があると推測される。

#### B) 希望追加情報項目について

追加希望情報としては画像やあらすじ以外に、事後調査では調査対象者から放送前の新作情報や原作に関する情報の追加を希望する意見が多数挙がっていた。コミュニティの議題の中で件数はそれ程多くはないが純粋に追加を希望する情報として、各地ローカル局の放送時間や、放送チャンネル一覧などが挙がっていた。

#### 4) ゲーム分野

ゲーム分野における改善要望が挙げられた項目を機能と情報の観点から整理した結果を以下に示す。ゲーム分野はマンガ・アニメーション分野と比べ、全体的に改善を望む意見が多く挙げられた。

表 7【機能改修要望・追加希望情報項目（ゲーム分野）】

項目		評価カウント (純粹想起)	要望 web 事後調査
機能	画像アップロード機能, 画像表示	0 件	0 件
	シリーズごとや, 廉価版, DL 版をまとめて表示。 (集合体 (“work”) のテーブル作成)	26 件	0 件
	他分野とのデザインの統一	25 件	0 件
	一覧表示の読み込み速度改善	15 件	0 件
情報	スタッフ・声優情報のメタ項目追加	5 件	0 件
	ゲームの声優・主題歌	0 件	29 件
	発売前の新作情報 (発売予定など含む)	0 件	25 件
	名シーン画像	0 件	11 件
	攻略情報	0 件	7 件



#### A) 機能改修要望項目について

検索結果一覧ページでは、「検索結果には、同じタイトルの表示が続き、タイトルを探し当てるまでに時間がかかる」や「年表形式の一覧を読み込むまでに時間がかかりすぎる」など、欲しい情報にたどり着くまでに時間がかかっていることが、改善要望として挙がっていた。

#### B) 希望追加情報項目について

希望追加情報としては、他の2分野に比べゲーム分野は登録量が少ないことから、作品に関する情報の追加を望む意見が多数挙がった。追加を希望する情報は、他の分野では既に登録されているスタッフ、声優、主題歌など作品の基本的な情報であった。また、画像情報では、作品を象徴する代表的な名シーンの画像情報の追加を希望する意見が挙がっていた。

続けて調査項目に沿い、メディア芸術データベースの内容について把握できた詳細な調査結果を以下に示す。

#### 1) 情報収集について

##### <普段収集している情報とその情報源>

各分野で調査対象者が、普段どのような情報を収集しているか確認し集計した結果をまとめ以下に示す。

#### A) マンガ分野

マンガ分野で調査対象者が普段収集する情報の上位項目は、「新刊発売日」や「アニメ化作品」の情報であった。調査対象者の新着情報への興味関心の高さがうかがえる。その情報の情報源は、新しい情報はインターネット上から、アニメ化されている作品の情報等は店頭での広告やマンガ喫茶、TVCM等から入手していることが分かった。

また、収集している情報として、「面白い・お勧めの作品情報」が上位に挙がっていることや、収集情報の確認をしている際「好みのマンガをお勧めしてくれるツールがあると良い」という意見からも、調査対象者は作品をお勧めするリコメンド機能を望んでいると推測される。

「あらすじ、試し読み」に関する情報については、友達やインターネットの「まとめサイト」「オンライン百科事典」から収集していた。その収集した情報は作品の内容や、理解を深めるために役立てているようである。

表 8【普段収集している情報と情報源（マンガ分野）】

n=42

収集している情報（順位）	カウント	情報源
1位：新刊発売日	21件	ネット通販サイト，SNSの公式サイト，書店の新刊情報，新刊情報まとめサイト
2位：面白い・お勧め作品	11件	友達の口コミ，書店の広告，ネット通販サイト，マンガ本誌
3位：アニメ化作品	10件	マンガ喫茶，書店の広告，TVCM
4位：あらすじ	7件	友達に聞く，まとめサイト，オンライン百科事典
5位：試し読み	6件	ウェブの無料立ち読み，書店・古本屋で立ち読み

## B) アニメーション分野

アニメーション分野で調査対象者が普段収集している情報で最も多かったのは、「あらすじ」情報であった。アニメーションでは「あらすじ」が重要な情報と考えられているようである。情報の収集源は、マンガ分野と同様に、友達やインターネット上から収集している。次いで、「これから始まるアニメ」の情報が上位に挙げられた。

「面白い・お勧め作品」も上位に挙げられているが、情報源が SNS・口コミ程度に留まり、他の項目に比べ情報の入手先が少ないことが分かった。マンガ分野と同様に、「好みのアニメを教えてくれるサイトがあったら良い」という意見からも、調査対象者はリコメンド機能を望んでいると推測される。

さらに作品の詳細情報に当たる「放送時間」「キャスト・スタッフ」「声優・主題歌」などの情報は、公式サイトやオンライン百科事典から収集していることが把握できた。

表 9【普段収集している情報と情報源（アニメーション分野）】 n=42

収集している情報（順位）	カウント	情報源
1位：あらすじ	15件	公式サイト，友達に聞く，まとめサイト，オンライン百科事典
2位：これから始まるアニメ	14件	キーワード検索，アニメ情報サイト（新番組），公式 SNS，新聞の番組欄
3位：面白い・お勧め作品	11件	SNS，友達・家族のロコミ
4位：放送時間・日時	10件	テレビ局の HP，番組表，アニメ情報サイト（新番組）
5位：キャスト・スタッフ	10件	オンライン百科事典，公式サイト・公式 SNS
6位：声優・主題歌の情報	9件	オンライン百科事典，公式サイト・公式 SNS

### C) ゲーム分野

ゲーム分野で普段調査対象者が収集している情報は他分野と同様に，上位に「新作ゲーム」の情報が挙がっていた。また，ゲーム分野の特徴が表れていた項目としては，「プレイ動画」が上位に挙がっていることである。

さらに作品詳細を把握するために，「ストーリー・世界観」「キャラクター」などを調べていることが分かった。情報源は公式サイト，ゲーム情報サイト，雑誌，SNS，動画サイトなどである。他の分野に比べ，情報源が多いように見受けられる。

ゲーム分野でも他の2分野と同様に「面白い・お勧め作品情報」が上位ではあったが，動画共有サービスや投稿動画配信サービスの動画を情報源にしていることは，他分野では見られなかった特徴であると言える。

表 10 【普段収集している情報と情報源（ゲーム分野）】

n=42

収集している情報（順位）	カウント	情報源
1位：新作ゲーム	18件	公式サイト、ゲーム情報サイト、雑誌、TVCM、SNS、家電量販店の店頭
2位：プレイ動画	16件	動画共有サービスや投稿動画配信サービス、公式サイト、公式SNS
3位：ストーリー・世界観	12件	公式サイト、ゲーム情報サイト、オンライン百科事典
4位：面白い・お勧め作品	10件	友達に聞く、動画共有サービスや投稿動画配信サービス、TVCM
5位：キャラクター	10件	公式サイト、ゲーム情報サイト、雑誌
6位：攻略方法・戦術	10件	ゲーム攻略wiki、YouTubeやニコニコ動画

<入手したいが手に手に入らない不足している情報>

分野ごとに調査対象者が普段入手しにくい情報を確認し集計した結果を以下に示す。

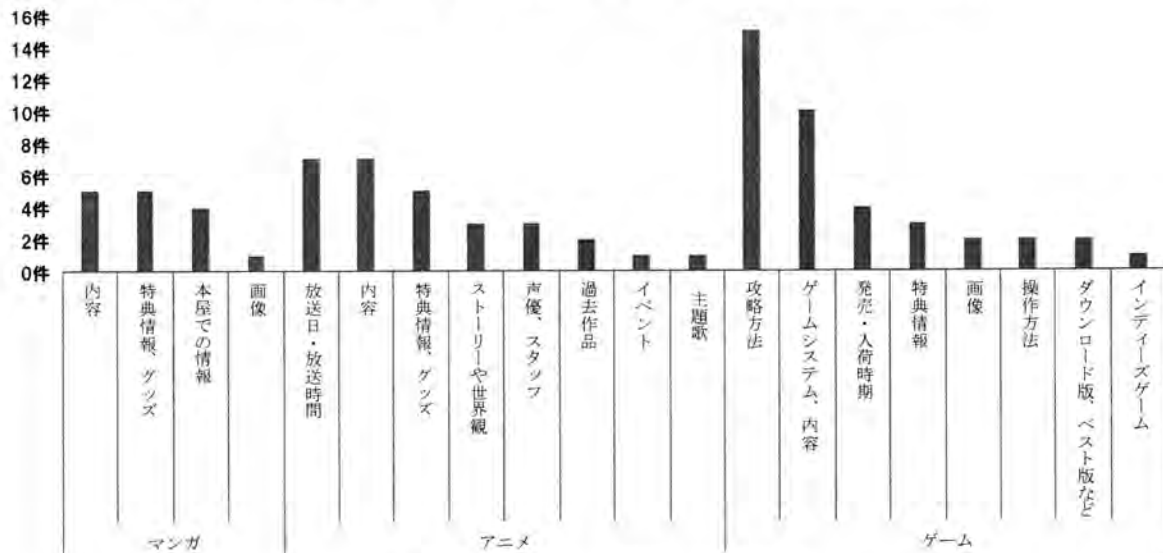


図 5 【普段入手しにくい情報（分野別）】

マンガ分野は他の分野と比べて、入手しにくい項目及び件数は少ない。不足している情報としては、「内容」や「特典情報、グッズ」などが挙げた。

アニメーション分野で調査対象者が普段入手しにくいとする情報は、「内容」や「特典情報、グッズ」であった。加えて、「放送日・放送時間」「ストーリーや世界観」

「声優、スタッフ」などが、知りたい情報として挙がっていた。

ゲーム分野では「攻略方法」「ゲームシステム、内容」が、入手しにくい情報として突出していた。次いで「発売・入荷時期」「特典情報」と作品の詳細情報が続いた。

## 2) メディア芸術データベース（開発版）の使い方について

<データベースの使い方について>

メディア芸術データベース（開発版）を調査対象者に利用してもらい、どのようなキーワードを入力し検索したかを回答してもらった結果を、項目別に件数をカウントした集計結果を以下に示す。

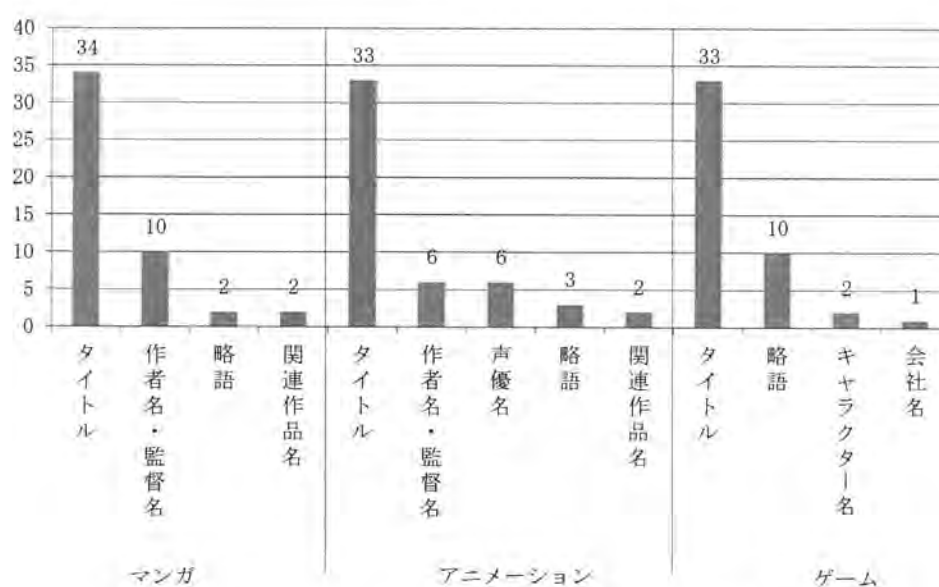


図 6 【検索時に入力しているキーワード（分野別）】

3 分野共通して「タイトル」で検索する場合は、最も多かった。調査対象者は今気になっている作品、熱中している作品、古い作品、マイナーな作品など、その時に思いついた作品のタイトルを検索しているようである。

タイトル以外では、「作者・監督名」「声優名」などが挙がった。

タイトル検索で欲しかった情報は、「新刊情報」「巻数」「話数」「シリーズもののタイトル数」「作者」「出版社・製作会社」「内容」「発売年」「楽曲情報」といった作品の詳細な情報であった。

### 3) メディア芸術データベース（開発版）使用後評価

#### <検索トップページ 評価>

3分野に共通した検索機能の改善すべき点として、調査対象者が指摘した意見を集計した結果を以下に示す。

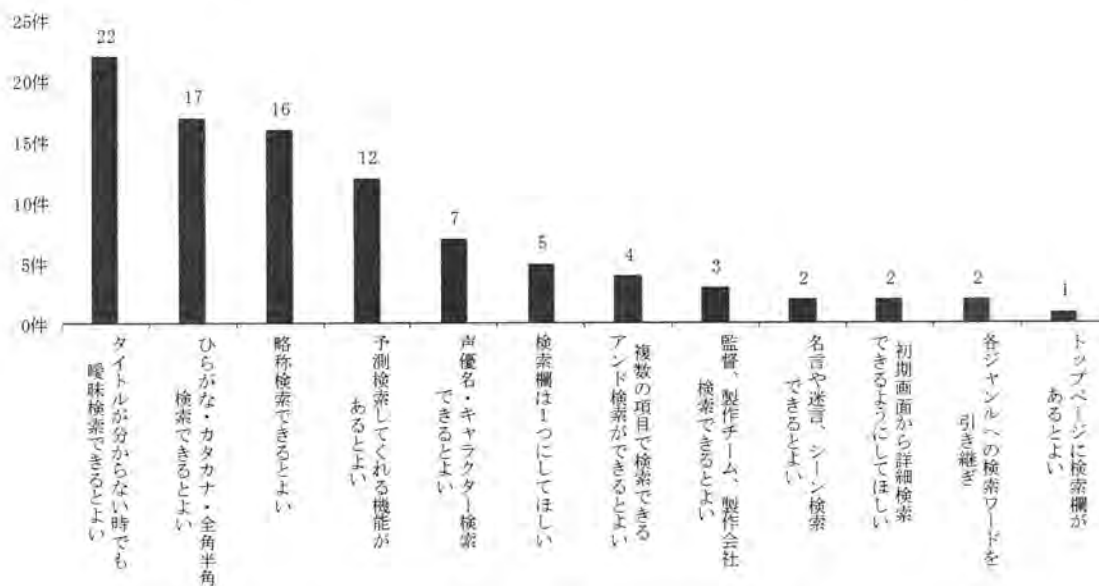


図 7【検索トップページの検索欄使用後評価（全体）】

最も調査対象者から指摘が多かったのは、「検索性の向上」であった。検索ワードが正式名称と完全に一致しなくては検索の結果が得られないため、ユーザーに使い勝手が悪い印象を与えているようである。具体的な検索機能としては、タイトルが分からない場合の曖昧検索、作品の略称名検索、誤入力しているキーワードの予測検索などで、使い慣れた検索欄でできることは、このデータベースでも実装して欲しいことが推測される。

次に改善すべき点として挙げたのは「検索方法のバリエーション」であった。そのバリエーションは、声優名・キャラクター名、ジャンル・タグ、年代での検索などであった。

分野別に調査対象者から検索ページで指摘のあった機能改善要望項目は以下の内容であった。

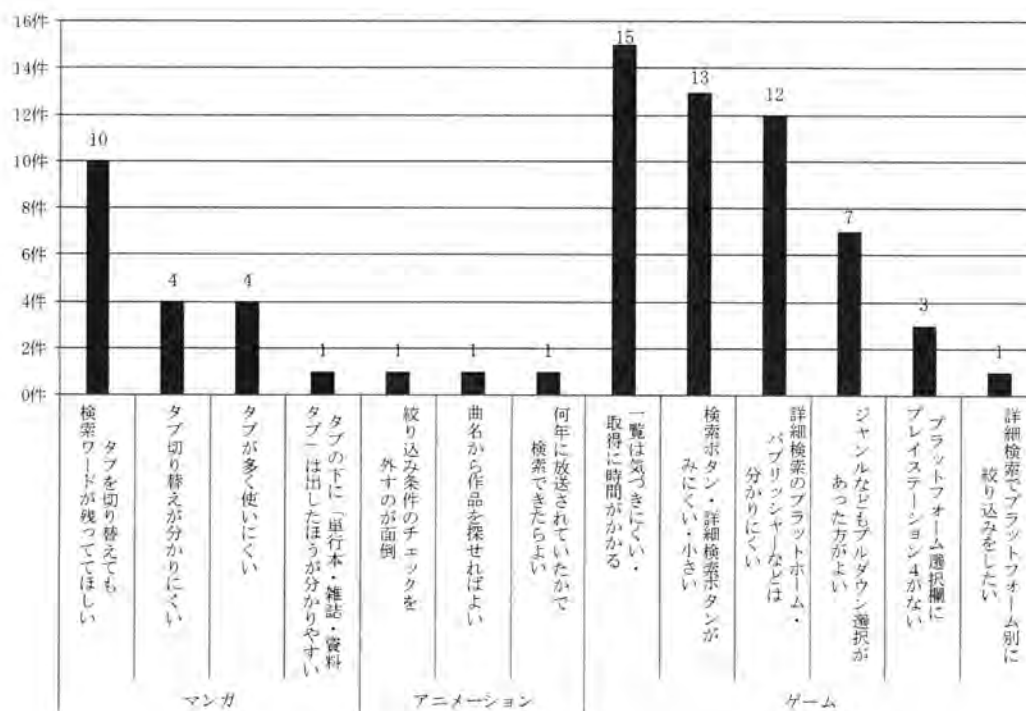


図 8【検索トップページの検索欄使用后評価（分野別）】

#### A) マンガ分野

マンガ分野ではタブを切り替えると、検索ワードが消えてしまい不便に感じている調査対象者が多く見られた。「タブを切り替えても、検索ワードが残っていて欲しい」という要望が多く挙がっていた。

#### B) アニメーション分野

アニメーション分野については、調査対象者から検索における不満はほとんど挙がらなかった。3分野の調査結果を比較すると、一番使いやすい検索欄であると推測される。

#### C) ゲーム分野

ゲーム分野については、調査対象者から年表形式になっている一覧ページのタグが気づきにくいことや、検索欄や詳細検索の文字が小さく見にくいことなどが不満点として挙がっていた。

<検索結果一覧 評価>

3分野に共通した検索結果一覧ページの改善すべき点として、調査対象者が指摘した意見を集計した結果を以下に示す。

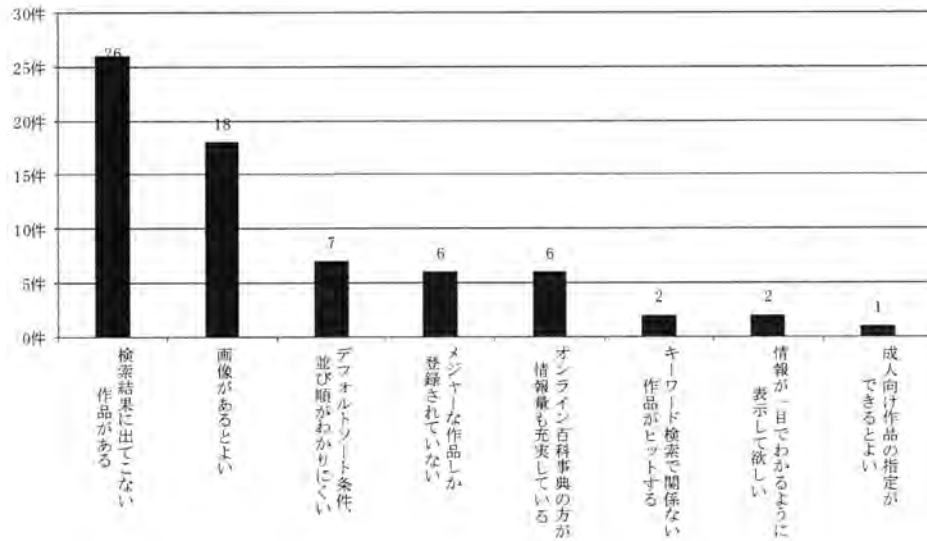


図 9【検索結果一覧ページの使用後評価（全体）】

検索結果一覧ページで指摘された点は、「検索しているのだが欲しい情報が、結果として表示されない」や、「表示されている結果が並んでいる基準が分からない」であった。

また、分野別の検索結果一覧ページの機能改善すべき点として、調査対象者が指摘した意見を集計した結果を以下に示す。

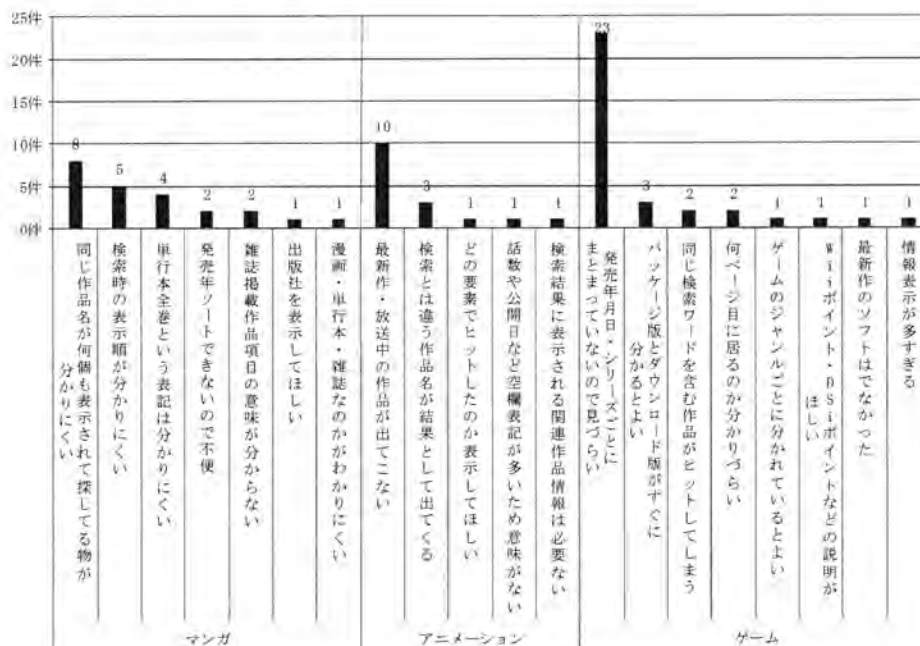


図 10【検索結果一覧ページの使用後評価（分野別）】



分野別に検索結果一覧ページで改善すべき点として指摘があったのは3分野共通して、「検索結果の表示基準が不明瞭である」や「結果のまとめ方がわかりにくい」であった。タイトルで検索をすると、結果に同じタイトル名が複数並び欲しい情報が見つげにくいいため、「情報のまとめ方」機能の改善を指摘する意見が多く挙がったと推測される。

#### D) マンガ分野

マンガ分野では、調査対象者から検索後同じタイトル作品が結果として複数表示され、欲しい情報が探しにくいことや、単行本全巻の表記を単行本の冊数と勘違いしやすいことが改善要望として挙がった。

#### E) アニメーション分野

アニメーション分野では、最新作・放送中の作品情報が検索結果として出ないことが改善すべき点として挙がっていた。

#### F) ゲーム分野

ゲーム分野では、調査対象者から検索結果情報の表示が分かりにくいいため、改善すべき点として意見が多数挙がった。

### <作品詳細ページ 評価>

3分野共通して調査対象者が作品詳細ページの改善すべき点として指摘した意見をまとめ、集計した結果を以下に示す。

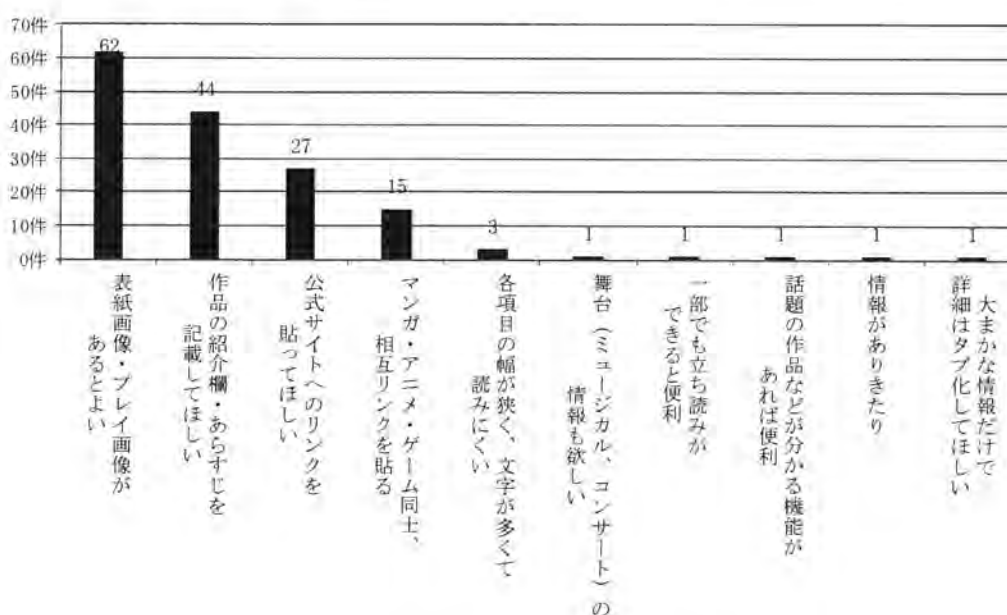


図 11 【作品詳細ページの使用后評価】

作品詳細ページを使用後、ページの評価を対象者に確認したところ、追加を希望する情報が多数挙げられた。現在登録されている情報では、充分ではないと考えられる。具体的な追加希望情報としては、画像、あらすじ、公式サイトへのリンク、新着情報であった。特に画像情報の追加に対しての意見は多く挙がった。

また、3分野共通ではあるが、希望追加情報として挙がっている画像情報を、データベースに追加するためのアップロード昨日の改修と、それに伴う表示方法に関する検討をする必要があると思われる。加えて3分野にまたがる作品は、わかりやすくするためにリンクが欲しいとの要望が挙がっていた。

### <分野ごとに追加して欲しい情報>

分野別の作品詳細ページの機能改善すべき点として、調査対象者から指摘された意見を集計し、まとめた結果を以下に示す。

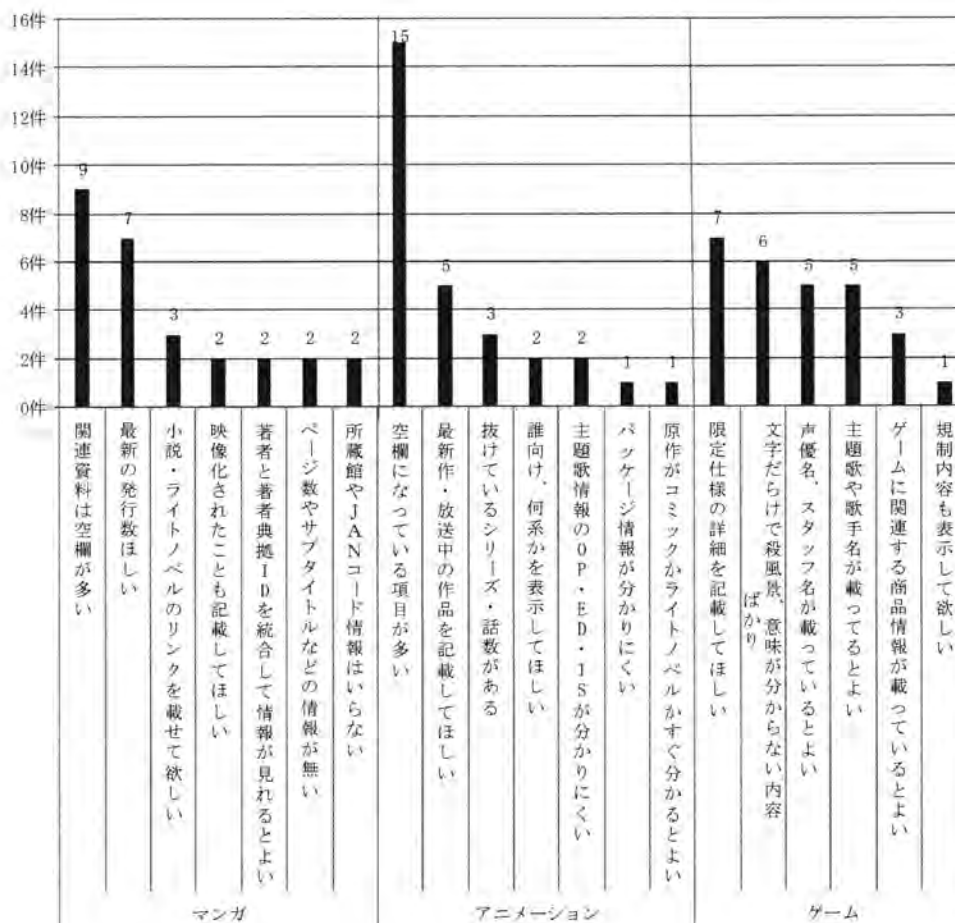


図 12 【メディア芸術データベース作品詳細ページ評価 (分野別)】

3分野ごとの作品詳細ページで改善すべき点として挙げたのは、マンガ分野とアニメーション分野では共通して「情報が空欄の箇所が多い」点について指摘する意見が多く挙げられた。そのことから、調査対象者は情報が不足しているように感じていると推測される。

また、ゲーム分野の作品詳細ページは文字が多く、列記されている内容が欲しい情報とかけ離れた内容で対象者は殺風景な印象を持っていると考えられる。

#### 4) メディア芸術データベース（開発版）使用後評価（全体）

##### <全体デザイン・機能の評価>

メディア芸術データベース全体のデザイン・機能について調査対象者に確認をしたところ、評価を受けた点と改善すべき点として指摘を受けた意見をそれぞれまとめ、集計した結果を以下に示す。

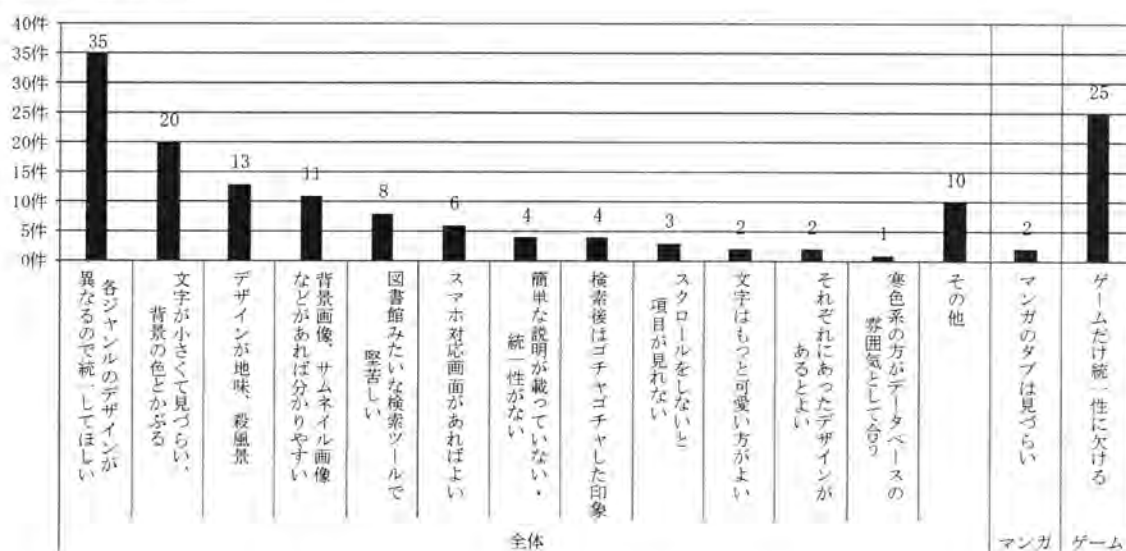


図 13 【デザイン・機能改修要望項目（全体）】

デザインについて調査対象者から評価されたのは、「分野ごとに色分けされていて分かりやすい」、「デザインがシンプルである」、「文化庁管轄ならではの安心・信頼感」、といった点であった。

一方全体のデザイン・機能で改善すべき点として調査対象者から意見が挙げられたのは、「3分野でデザインと、検索欄の使い勝手を統一する」ことであった。特にゲーム分野については、他分野と大きく異なる点を気にする意見が多く見られた。

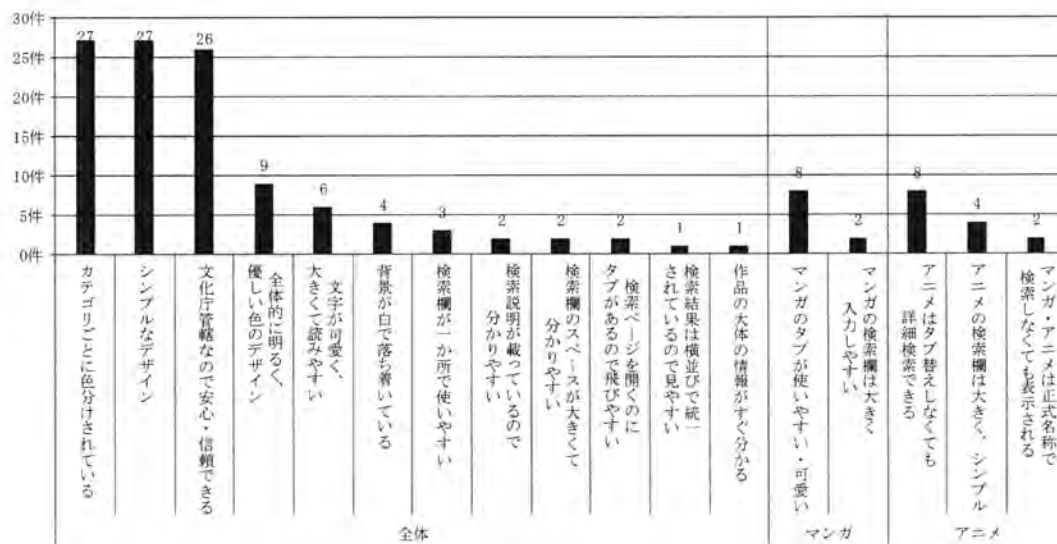


図 14 【メディア芸術データベース使用後デザイン・機能評価項目（全体）】

<データベース内での連携について>

「データベースは1つにまとまっていた方がいいか」という質問に対して、対象者の回答は「まとまっていない方が良い」の割合が6割を超えた。

その理由としては、情報量が多くなると見にくくなってしまふことや、関連作品のリンクがあればまとまっていなくても不都合はないなどであった。

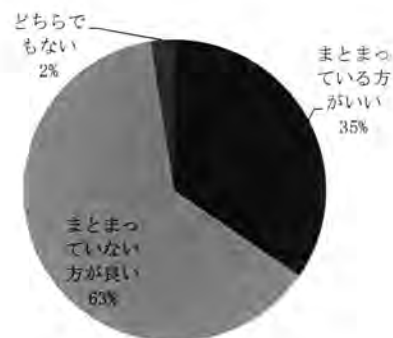


図 15 【本データベース内での連携について】

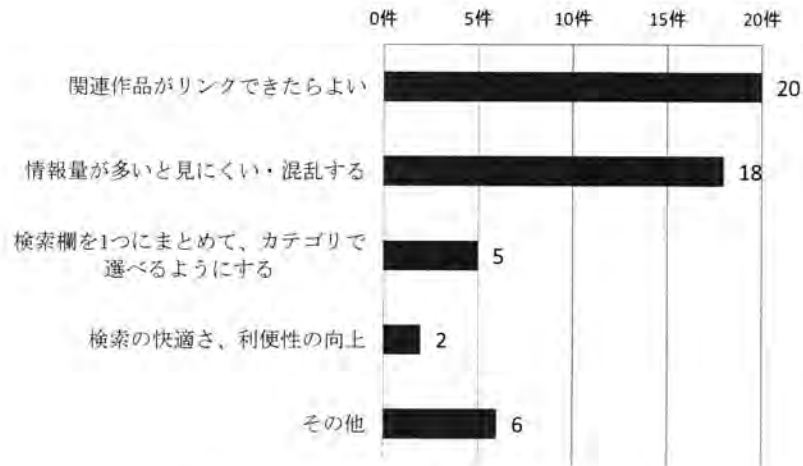


図 16 【連携が不要な詳細理由】

### 5) メディア芸術データベース（開発版）の活用方法

<今後の活用シーンについて>

メディア芸術データベースを今後活用できるシーンについて対象者に確認をしたが、まだ登録情報が少なく活用するイメージを膨らませることができなかつたようで、ほとんど意見は挙がらなかつた。活用できるシーンとして件数は少ないが意見として挙がったのは、気になる作品の情報収集や、オンライン百科事典にはないような情報の収集時、珍しい作品や作品の詳細について調べるときなどであった。

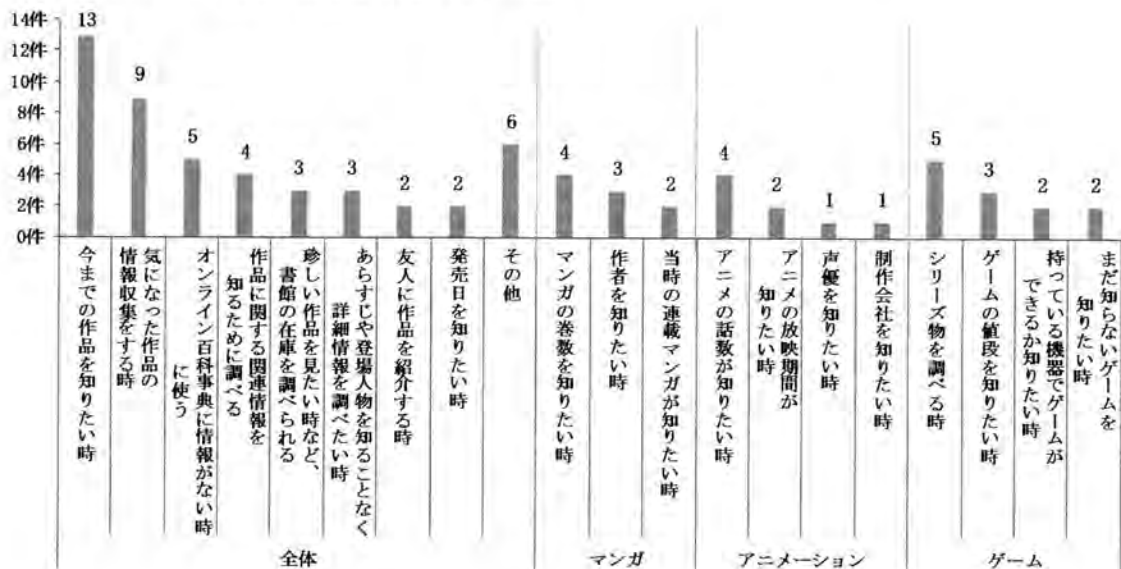


図 17 【今後活用が想定されるシーン（全体と分野）】

<分った良い点>

メディア芸術データベースを使って良かった点をまとめ集計した結果を以下に示す。

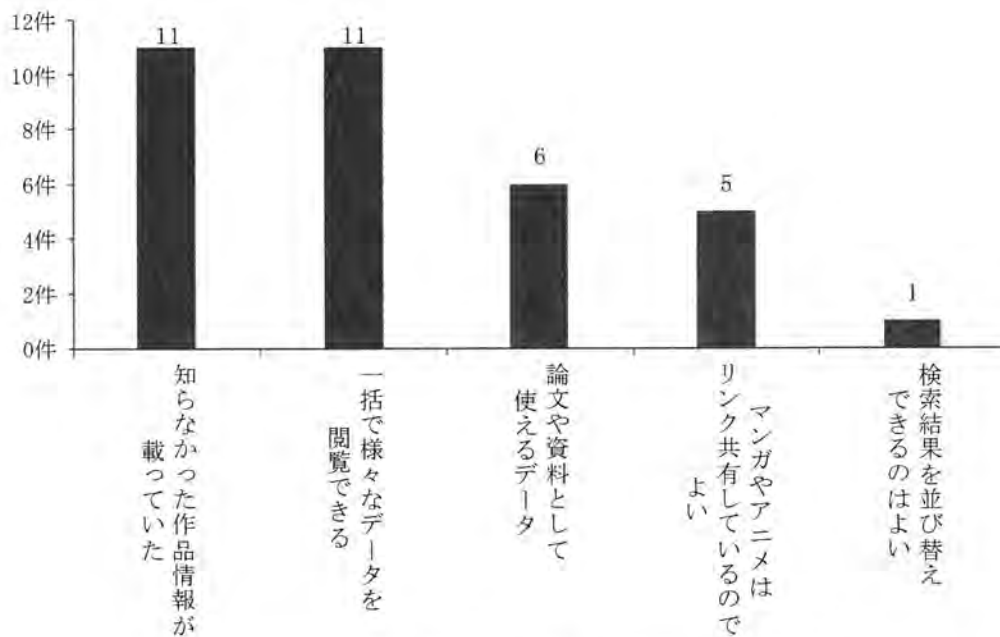


図 18 【本データベースを使って良かった点 (全体)】

調査対象者は全体に対する良かった点として、「知らなかった作品の情報が登録されている」ことや、「一度に様々な情報が閲覧できる」ことを挙げていた。

分野別に使って良かった点を確認した結果をまとめ以下に示す。

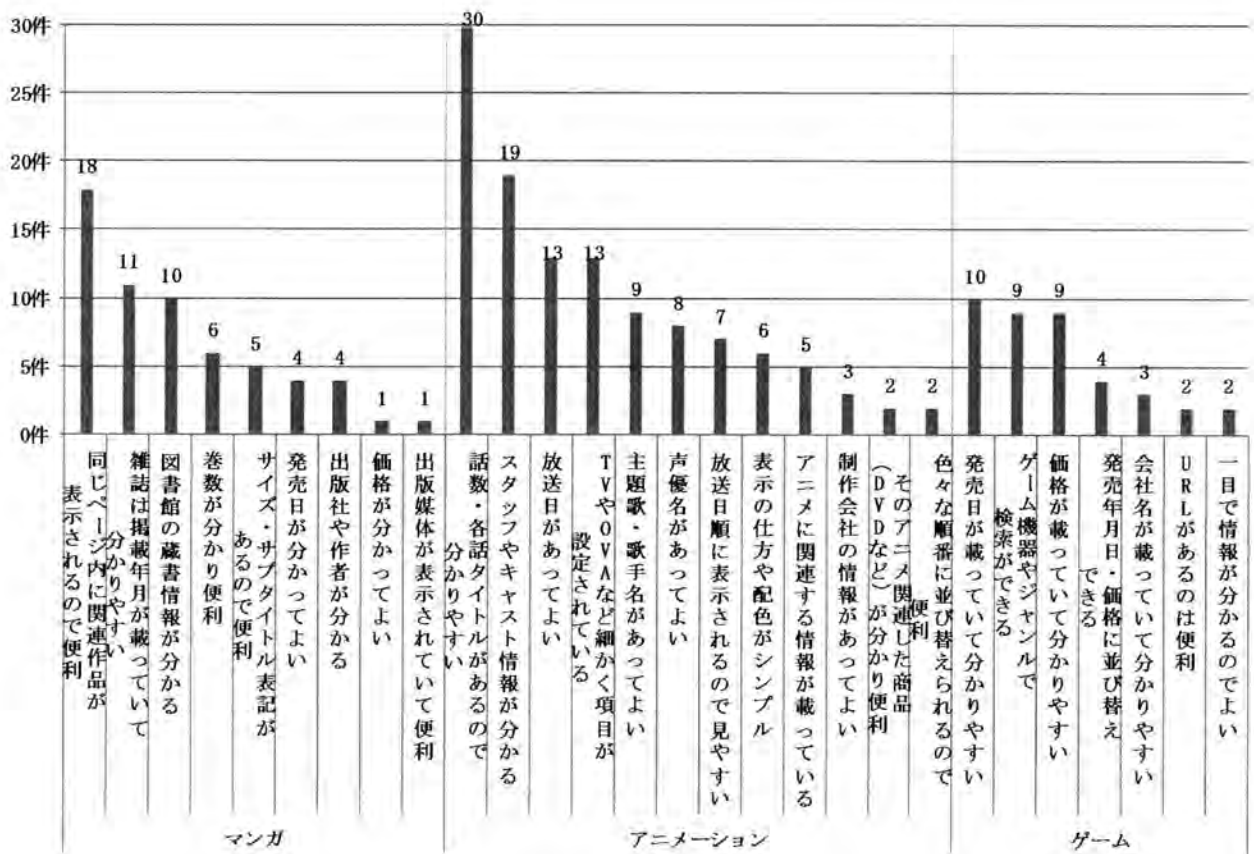


図 19 【本データベースを使って良かった点（分野別）】

マンガ分野で調査対象者は、「雑誌の掲載年月」「図書館の所蔵情報」「作品の巻数」「発売日や価格」などの情報が分かり、使って良かったと高く評価していた。

アニメーション分野では、作品の詳細情報である「話数・各話タイトル」が突出して評価が高く、「スタッフ・キャスト」「放送日」「主題歌」と続いた。ゲーム分野では「価格」「発売日」などの情報が分かり、使って良かったとされていた。

6) メディア芸術データベース（開発版）で優先的に改善して欲しい点（事後アンケート）  
＜機能の優先順位が高い改善点について＞

メディア芸術データベース（開発版）の機能について今後改善・実装して欲しいことを以下記項目から3つ選択してもらった結果を以下に示す。

表 11【機能改善・実装要望アンケート項目の質問選択肢】

1	各分野のデザインや検索方法の統一
2	データベースが一括で検索できる
3	マンガ・アニメーション・ゲーム分野をまたぐ作品は相互リンクをはる
4	著者名や制作会社にリンク
5	検索結果 年代順 表示機能
6	検索結果 出版社別 表示機能
7	検索結果 制作会社別 表示機能
8	検索結果 ジャンル別 表示機能
9	検索結果 初期の表示順が選択・変更できる機能 (タイトルのみでソート, タイトルやジャンル・タグ含めてソート等)
10	検索結果 初期のソート条件の表示機能 (デフォルト検索条件に色が付いている等, 結果を表示する条件が分かる機能)
11	この中にはない

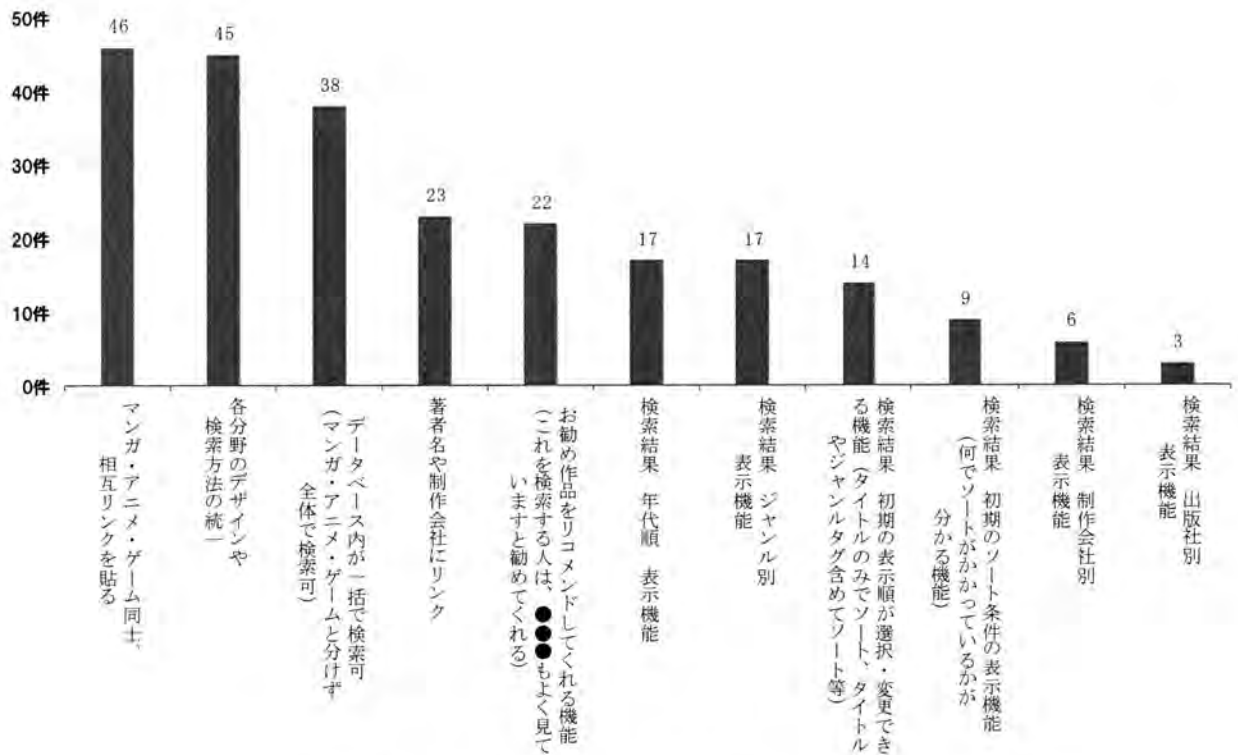


図 20【機能改善・実装要望について (全体)】



また、メディア芸術データベースの検索機能で今後改善・実装して欲しいことを下記項目より3つ選択してもらった結果を以下に示す。

表 12【検索機能改善要望アンケート項目の選択肢】

1	曖昧検索（部分一致で検索してくれる機能）
2	予測検索（もしかして○○ですか？とサポートしてくれる機能）
3	略称検索（FFやドラクエなどで検索できる機能）
4	アンド検索（「スポーツ」＋「年代」等、複数の項目で検索できる機能）
5	名ゼリフ検索
6	あの頃（年代）検索
7	ジャンル・タグ検索（スポーツ等、特定のキーワードでの検索機能）
8	この中にはない

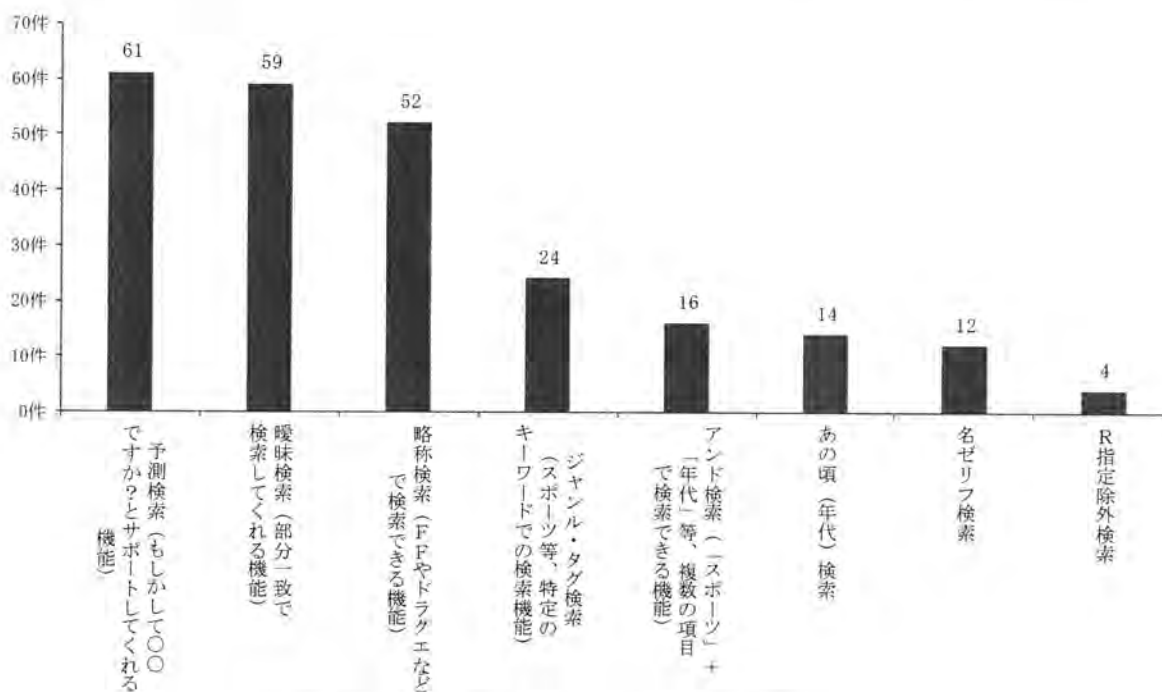


図 21【検索機能改善要望に関する評価】

<追加して欲しい情報について>

分野ごとに追加して欲しい情報を以下項目から3つ選択してもらった結果を以下に示す。

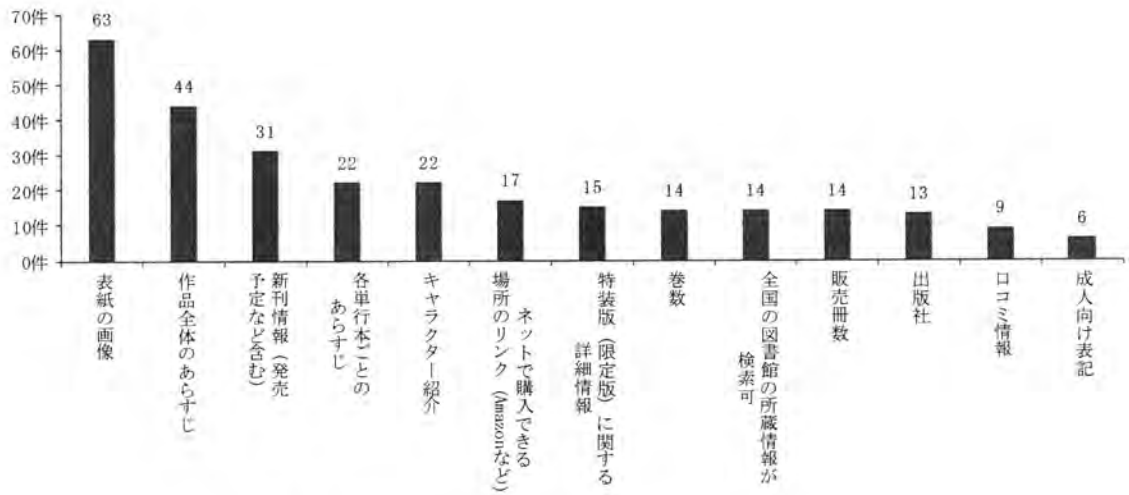


図 22 【追加希望情報について（マンガ分野）】

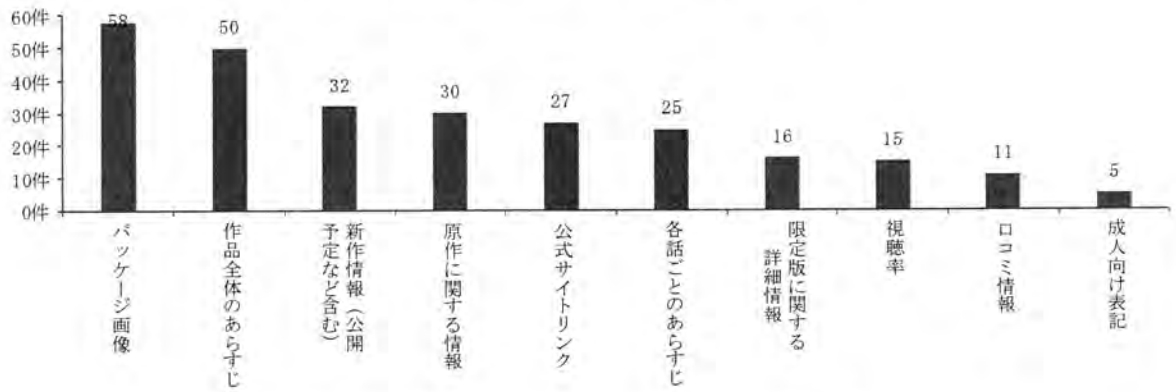


図 23 【追加希望情報について（アニメーション分野）】

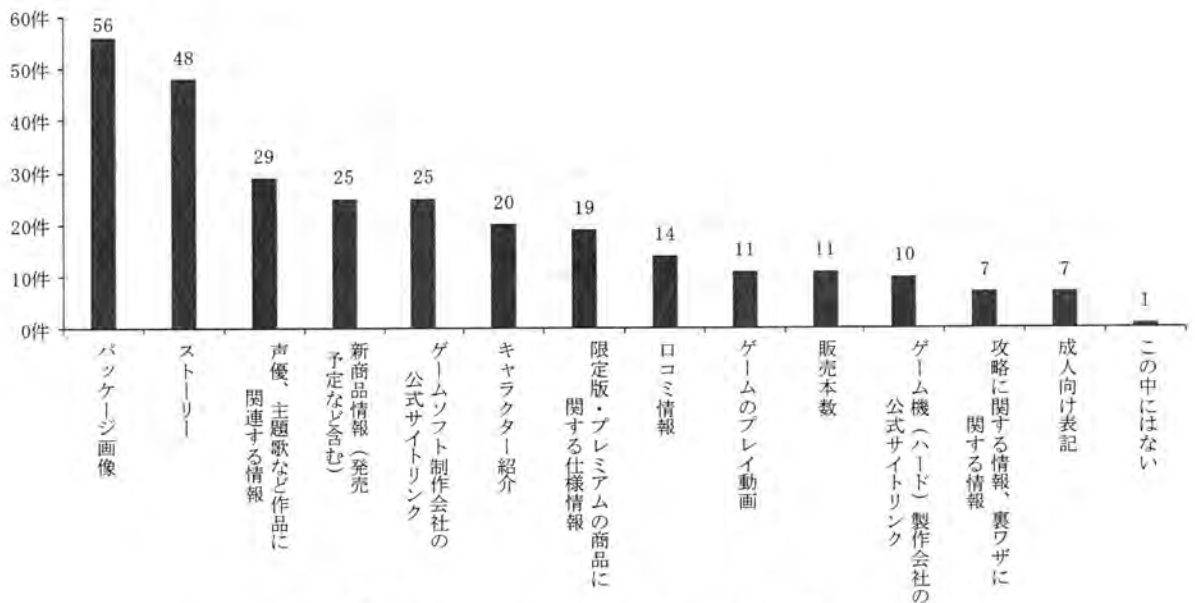


図 24 【追加希望情報について（ゲーム分野）】

## < 2 > ユーザーインターフェースに関する調査（アイマークによるユーザビリティ調査）

### （1）調査概要

ユーザーインターフェースに関する調査の実施概要について以下に示す。

#### < 調査目的 >

「メディア芸術データベース（開発版）」の一般ユーザーにおけるユーザビリティ評価及びユーザーインターフェース・コンテンツのニーズを把握し改修へ向けた一助とする。

#### < 調査方法 >

設置型アイカメラでの視線計測と行動観察及びそれを基としたパーソナルインタビュー

#### < 調査対象者 >

13歳～18歳 / 30歳以上の男女

#### < 対象者条件 及び サンプル数 >

当データベースの潜在的なユーザー層と見込まれるマンガ・アニメ・ゲームに興味を持つ一般ユーザー 計8名

- ・ここ数年各分野に興味がありかつ特に1つはまっている分野がある若い現役ユーザー  
… 13歳～18歳男女 各分野1名ずつ計3名
- ・昔から各分野に興味があり特に1つの分野への情報感度が高い現役ユーザー  
… 20代後半～30代前半社会人マンガ・アニメーション分野とゲーム分野で1名ずつ計2名
- ・学生時代に各分野に興味があり特に1つはまっていた経験がある過去ユーザー  
… 30歳～39歳男女各分野1名ずつ計3名

#### < 調査ボリューム >

80分程度

#### < 調査実施場所 >

凸版印刷株式会社 インタビュールーム（秋葉原）

#### < 調査実施日程 >

2015年7月25日（土）～2015年7月26日（日）

## <調査の流れ>

以下図 25 に示す手順で調査を行った。

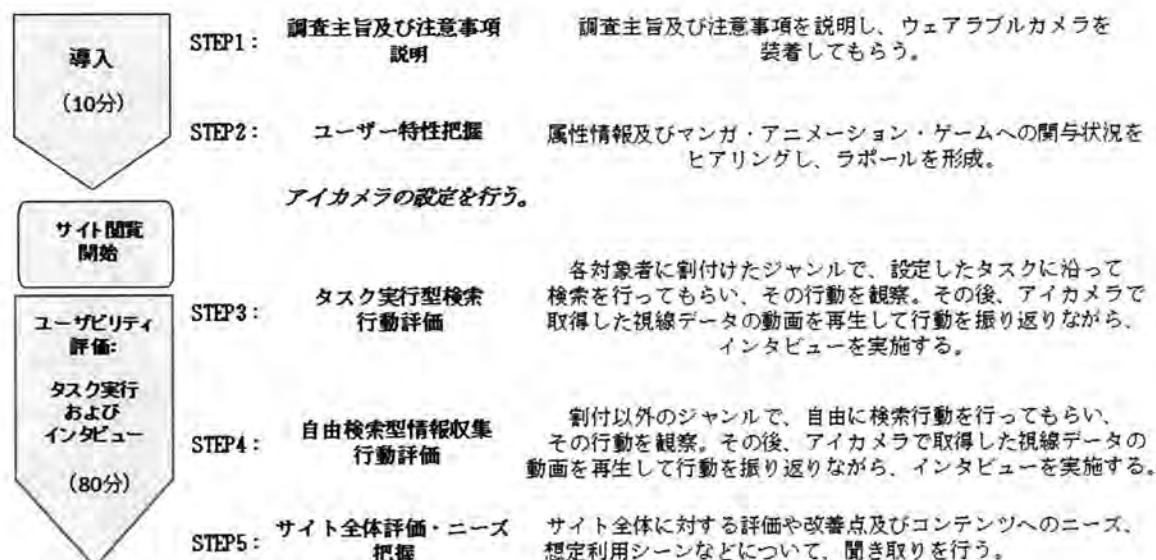


図 25 【調査の流れとタイムスケジュール】

### (2) 調査項目

データベースの検索トップ、検索結果一覧、作品詳細のユーザーインターフェースを検証するために、分野・対象者ごとに課題（タスク）を設け検索してもらう行動（タスク実行型行動）と分野問わずに自由検索してもらう行動（自由検索型行動）の2パターンの検証をした。対象者ごとのタスクは以下である。

### <タスク実行型行動検索時の分野別課題>

事前にアンケートで把握した年代で現役あるいは過去ユーザーに分類し検索行動の課題を設定した。

#### 1) マンガ分野

表 13 【現役ユーザータスク（マンガ分野）】

1	「ドラゴンボール」にどんなコンテンツが何件登録されているかを調べてください
2	次に、その著者の他の作品リストを表示してください（→典拠 ID で表示可）
3	その中で興味を持ったコンテンツの詳細情報を調べてください
4	調べているコンテンツがどこに所蔵されているか調べてください
5	最後に、好きなキーワードで検索をしてください

表 14【過去ユーザータスク（マンガ分野）】

1	「スラムダンク」が掲載されていた雑誌で、あなたが昔最もよくスラムダンクを閲覧していた年の、特定号数のサブタイトルを調べてください
2	次に、その著者の他の作品リストを表示してください（→典拠 ID で表示可）
3	その中で興味を持ったコンテンツの詳細情報を調べてください
4	調べているコンテンツがどこに所蔵されているか調べてください
5	最後に、好きなキーワードで検索をしてください

2) アニメーション分野

表 15【現役ユーザータスク（アニメーション分野）】

1	「ワンピース」に関して、どんなコンテンツが何件登録されているかを調べてください
2	その中で興味を持ったコンテンツを調べてください
3	次に、「名探偵コナン」の原作者が作成している他の作品を調べてください
4	その中で興味を持ったコンテンツの詳細情報を調べてください
5	最後に、好きなキーワードで検索をしてください

表 16【過去ユーザータスク（アニメーション分野）】

1	「ガンダム」に関して、どんなコンテンツが何件登録されているかを調べてください
2	「ガンダム」の原作者が作成している、その他作品を調べてください。その際、最もよくアニメを楽しんでいた年のみに限定
3	その中で、興味を持ったコンテンツの詳細情報を調べてください
4	最後に、好きなキーワードで検索をしてください

3) ゲーム分野

表 17【ゲーム分野現役ユーザータスク】

1	「ファイナルファンタジー」に関して、調べてください
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・このゲームをやったことがある方は、その際使っていたゲーム機に対応しているシリーズ作品数を調べてください</li> <li>・このゲームをやっていない方は、最もよく遊んでいるゲーム機に対応しているシリーズ作品数を調べてください</li> </ul>
3	次に、1987年に発売された「ファイナルファンタジー」について調べてください
4	好きなゲームのジャンルについて、検索してみてください
5	最後に、好きなキーワードで検索をしてください

表 18【過去ユーザータスク（ゲーム分野）】

1	「ゼルダの伝説」に関して、調べてください
2	よくゲームを楽しんでいた頃、使っていたゲーム機に対応しているシリーズ作品数を調べてください
3	次に、楽しんでいた年代に発売されていた「ファイナルファンタジー」について調べてください
4	最後に、好きなキーワードで検索をしてください

(3) 調査結果詳細

視線計測と行動観察及びそれを元に実施したインタビューより把握できた改善に対する意見を全体と分野ごとに分け以下に示す。

1) 全体

データベース全体としては、調査結果から以下の機能改修、追加希望情報項目が把握できた。

表 19【把握できた機能改修・追加希望情報項目】

項目	
機能	全体のデザイン統一
	ユーザビリティ統一
	高度な検索機能
	ヒットした検索結果の該当箇所をハイライト表示
	分野間のリンク（連携）
	探している該当作品の結果を上位表示
	検索結果の該当項目表示基準を分かりやすく
	分野関係なく、検索後表示する項目と情報量を統一
情報	画像や動画情報
	正確な（精度の高い）情報の掲載
	null 情報をなくす
	外部リンク

A) 検索エンジンの使い勝手について

行動観察と視線計測の結果から、機能面において検索の際に検索結果を得られないことがあり、分野ごとの課題はあるものの、データベース全体を通して検索欄の使い勝手に改善が必要であるだろうことが把握できた。

## B) タスク実行後のインタビュー

インタビューからは、全体のデザイン・インターフェースが統一されていないため、分野を横断して検索をした際戸惑っていることが把握できた。さらに、分野ごとにユーザビリティも違っているため初めに閲覧した分野での検索経験をいかして検索することができず、また考えながら使う必要があり、不便であるとの意見が挙がっていた。

表 20 【データベース全体の印象】

マンガとアニメーションの検索画面は色が統一され、使い方もす ぐに分かり良かったが、ゲームは統一されていない	現役ユーザー	マンガ分野
分野ごとに検索の仕方や使い勝手が違った。使い方に統一感が ない。統一していないと分野を回遊しているときに戸惑う	現役 コアユーザー	アニメーシ ョン分野
分野ごとに検索結果で表示する項目や並び順が違う。情報量が 多い側に寄せるなど工夫があった方がいいのではないかと思 う。分野ごとにインターフェースが全く違うため、そろえた方 が分かりやすいと思う	過去ユーザー	ゲーム分野

行動観察から得られた分野ごとの詳細な結果を以下に示す。

## 2) マンガ分野

マンガ分野では、調査結果から以下の機能について改修の検討が必要であることが分かった。

表 21 【機能改修項目 (マンガ分野)】

項目
画像アップロード機能、画像表示の見直し
外部所蔵情報とのリンク
外部リンク
著者検索の結果一覧の表示方法見直し
ソート基準の見直し
検索結果後のタブ移動時のキーワード引継ぎ

マンガ分野のタスク実行検索と自由検索の行動観察及びインタビューより、以下の機能改修要望、追加希望情報が把握できた。

## A) タスク型検索行動実施時の検索行動結果について

タスクの達成状況と実行にかかった所要時間を下記表 24 にまとめた。なお、マンガ分野ではタスクを完了できなかった対象者はいなかった。

表 22 【タスク実行型行動検索（現役ユーザー）】

タスク		若年		コア	
		所要時間	結果	所要時間	結果
1	「ドラゴンボール」にどんなコンテンツが何件登録されているかを調べてください	1分32秒	○	12秒	○
2	次に、その著者の他の作品リストを表示してください (→典拠 ID で表示可)	52秒	○	52秒	○
3	その中で興味を持ったコンテンツの詳細情報を調べてください	1分25秒	○	1分38秒	○
4	調べているコンテンツがどこに所蔵されているか調べてください	40秒	○	9秒	○
5	最後に、好きなキーワードで検索をしてください				

表 23 【タスク実行型行動検索（過去ユーザー）】

タスク		所要時間	結果
1	「スラムダンク」が掲載されていた雑誌で、あなたが昔最もよくスラムダンクを閲覧していた年の、特定号数のサブタイトルを調べてください	2分12秒	○
2	次に、どこでその雑誌が閲覧可能か調べてください	50秒	○
3	その著者の他の作品リストを表示してください	30秒	○
4	最後に、好きなキーワードで検索をしてください		

#### B) 検索欄の使い勝手について

検索トップページにおける作品名検索での検索行動については、短時間で欲しい情報に問題なく到達できていた。但し、作品名での検索に留まらずキャラクター名を追加して確実に結果を出そうとする行動も見られたが、その場合望んだ結果は得られなかった。

また、検索時に一文字でも誤入力があると検索結果が出ないため、スペル違い、一字違い、漢字違いなど「もしかして・・・」と予測できる高度な検索機能が必要であると思われる。



<問題がなかった行動>

問題がなかった行動ログ例) 作品名での検索は短時間で目的の情報に到達していた

表示画面	行動	画面遷移			所要時間
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
マンガ検索トップ	作品名検索で検索「ドラゴンボール」				0:14
検索結果一覧	検索結果 7件				
検索結果一覧	作品名「ドラゴンボール」クリック				

表示画面	行動	画面遷移			所要時間
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
作品名検索	「ドラゴンボール」検索				0:12
検索結果一覧	作品名「ドラゴンボール」クリック				
作品詳細 ドラゴンボールDragonball[著]鳥山明	単行本全巻作品名「Dragon Ball / Akira Toriyama : [Svensk text, Morgan Holm].Swedish ed., 1:a uppl.」クリック				
作品詳細 単行本全巻作品名:Dragon Ball / Akira Toriyama : [Svensk text, Morgan Holm].Swedish ed., 1:a uppl.	「ブラウザ戻るボタン」クリック				
作品詳細 ドラゴンボールDragonball[著]鳥山明	単行本全巻作品名「ドラゴンボール完全版(ジャンプ・コミックス)」クリック				
作品詳細 単行本全巻「ドラゴンボール完全版(ジャンプ・コミックス)」クリック	「ブラウザ戻るボタン」クリック				

検索にかかる時間は比較的短い

図 26 【検索トップページにおける検索行動に問題がなかった行動のログ (マンガ分野)】

<問題であろうと思われる行動>

問題行動ログ例) キャラクター名で検索できず検索結果が0件となった

表示画面	行動	画面遷移		
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細
マンガ検索トップ	作品名検索で検索「スラムダンク ジャンプ 三井」			
検索結果一覧	検索結果 0件			
検索結果一覧	作品名検索で「スラムダンク ジャンプ」検索			
検索結果一覧	検索結果 1件			
検索結果一覧	作品名「Slam dunk」クリック			
作品詳細	作品詳細: Slam dunk[著]井上雄彦			

確かにヒットさせようと思ったキャラクター名がヒットせず、0件となった

図 27 【検索トップページにおける検索に問題があったと思われる行動ログ (マンガ分野)】

問題行動ログ例) 1文字違い、漢字違いで検索できず検索結果が0件となった

表示画面	行動	画面遷移			所要時間
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
検索結果一覧	作品名検索「純潔の <del>アリア</del> 」を入力、検索				0:45
検索結果一覧	検索結果 0件				
検索結果一覧	作品名検索で「純潔のアリア」を削除				
検索結果一覧	作品名検索で「 <del>純血</del> のアリア」を検索				
検索結果一覧	検索結果 0件				
検索結果一覧	作品名検索で「純血のアリア」を削除				
検索結果一覧	作品名検索で「 <del>純潔</del> のマリア」を検索検索				
検索結果一覧	検索結果 1件 作品名:純潔のマリアをクリック				
作品詳細:作品 純潔のアリア〔著〕石川雅之	閲覧				

図 28【検索トップページにおける検索行に問題があったと思われる行動ログ (マンガ分野)】

### C) ジャンル検索が可能であることについて

マンガ分野ではジャンルの情報が登録されているため、ジャンル検索をした場合検索キーワードに関連する情報がすべて表示され、その結果対象者は、様々な情報に興味を持ち検索結果を回遊するという行動が見られた。ジャンル検索は、サイトへの滞留を促進できそうである。

問題がなかった行動ログ例) ジャンル検索を行った対象者は、興味のあるページを次々と閲覧し、詳細ページの滞留時間が長かった

表示画面	行動	画面遷移			所要時間
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
作品名検索	「野球」検索				
検索結果一覧	検索結果294件				
検索結果一覧	作品名「MAJOR」をクリック				
作品詳細:作品 MAJOR〔著〕満田拓也	閲覧 「ブラウザ戻るボタン」をクリック				
検索結果一覧	作品名「泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん」をクリック				
詳細:作品:泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん〔著〕にせきこうじ	■単行本全巻中 「泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん(ジャンプコミックス)」をクリック				
詳細:単行本全巻:泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん(ジャンプコミックス)	「泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん(1巻)」をクリック				
詳細:単行本:泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん	閲覧 「ブラウザ戻るボタン」をクリック				
詳細:単行本全巻:泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん	■単行本 21件 単行本名「泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん(1巻)」をクリック				
詳細:単行本:泉立海空高校野球部員山下たろ〜くん	「ブラウザ×(閉じる)」をクリック				
検索結果一覧	作品名「かっぱせ!キヨハラくん」をクリック				
詳細:作品:かっぱせ!キヨハラくん〔著〕河合じゆんじ	閲覧 「ブラウザ×(閉じる)」をクリック				

検索一覧から詳細ページ、一覧に戻って別の詳細ページと回遊が見られる

図 29【ジャンル検索における検索結果一覧からのサイト内回遊ログ (マンガ分野)】

### D) 検索欄のタブ機能について

検索トップページの検索欄のタブ機能を使用し著者名で検索をしようとしたときに、タブの使い勝手が分からず迷走する行動が見られた。先に作品名で検索し結果を得たが、その

結果に満足できず次に他のタブで検索を試みるが、タブを切り替えたときにはキーワードの再入力が必要なことに気付かず、結果を得ることができなかった。そこから作品名タブに戻ると、前の検索結果が表示され他のタブで検索するとなぜ結果が出ないのか分からず迷走していた。

問題行動ログ例) 検索タブの使い方が分からず迷走した

問題行動ログ例) 一度キーワードを入れたら、検索タブを切り替えるだけでそのキーワードの結果が表示されると誤解

表示画面	行動	画面遷移			所要時間
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
検索結果一覧	作品名検索で検索「鳥山明」				1:41
検索結果一覧	検索結果。44件。				
検索結果一覧	画面下(1.2.)で右矢印をクリック				
検索結果一覧	「著者名検索」タブクリック				
検索結果一覧	検索結果 0件				
検索結果一覧	「作品名検索」タブクリック				
検索結果一覧	検索結果 44件				
検索結果一覧	画面下(1.2.)で左矢印をクリック				
検索結果一覧	「雑誌名検索タブ」クリック				
検索結果一覧	検索結果 0件				
検索結果一覧	「単行本・雑誌・資料検索」タブクリック				
検索結果一覧	検索結果 0件				
検索結果一覧	「作品名検索」タブクリック				
検索結果一覧	検索結果 44件				
検索結果一覧	「著者名検索」タブクリック				
検索結果一覧	検索結果 0件				
検索結果一覧	「雑誌名検索タブ」クリック				
検索結果一覧	「作品名検索」タブクリック				
検索結果一覧	検索結果 44件				
検索結果一覧 1	画面下(1.2.)で右矢印をクリック				
検索結果一覧 2	検索結果 44件				
/mg/authorities/に辿り着かず					

作品名以外で検索結果を表示することができず、著者の作品リストにたどり付けなかった

作品名検索は前に検索した結果が表示されているだけであることに気付かない

図 30 【検索機能のタブを使った行動ログ (マンガ分野)】

#### E) 検索結果一覧ページの結果の並び順について

検索結果一覧ページは検索タブごとに表示項目が変わるため、視線が不安定になることが分かった。また、検索結果の並ぶ基準が不明確なため、探している情報になかなかどり着かないと指摘する発言が多く挙がっていた。

その要因として考えられるのは、キーワードを含む全情報が「単行本全巻」の件数降順で並び、検索キーワードと一見関係がなさそうな情報が結果として上位に表示されることがあり、検索者は思い通りの基準で結果を想定しているが、予想外の結果が上位に表示され結果をどう見たら良いか戸惑うため視線が不安定になっているようである。

また、検索結果で検索キーワードとの関連性が低い作品が上位に表示されることは「その検索自体がヒットしなかったのか」との不安感・失望感にもつながっていると推測される。

検索結果一覧は、単行本、雑誌などの分類でまとまっていると分かりやすくなり、加えて原作が分かりやすいよう工夫されているとなお良いとの意見もあった。また、印象としては文字が小さいため見づらく、殺風景であるとされていた。

問題行動ログ例) 検索結果が表示される並び順の基準がわからない

問題行動ログ例) 雑誌や単行本、関連図書が混ざって出てくるため、一瞬どれが目的のものか戸惑う



図 31 【検索結果一覧ページ視線計測ログ (マンガ分野)】

#### F) 著者名検索結果の項目の並び順について

著者名検索時の検索結果の表示画面で、項目の並び順に課題があることが把握できた。検索結果が両端に表示されるため、視線計測結果から視線が行き来し見づらい様子が見える。情報がある項目が左右に表示され真ん中にある項目の情報が存在しないため、情報があるものを左側に寄せるなどレイアウトの工夫が必要そうである。

問題行動ログ例) 検索結果一覧ページの情報が左右に分かれていて見づらい

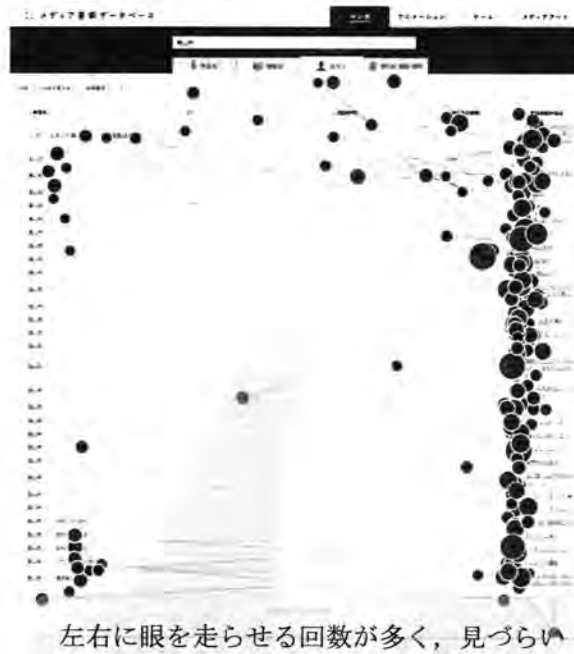


図 32【著者名検索結果一覧ページの視線計測ログ (マンガ分野)】

G) 検索結果一覧ページのタスク実行後インタビュー

検索結果一覧で表示される結果について予想していなかった結果が表示され検索に失敗してしまったと勘違いをしたことがタスク実行後のインタビューから明らかになった。検索結果を並べる順序の基準は、再考する必要があるようである。

問題行動ログ例) キーワードから予測も付かない作品がヒットし検索に失敗していると勘違い



図 33 【検索結果一覧ページ視線計測ログ (マンガ分野)】

#### H) タスク実行後のインタビュー (検索結果一覧ページ閲覧後評価)

検索結果一覧の表示は、対象者によって見解が分かれた。作品の著者名やタグ情報で弁別が可能であるとする対象者がいる一方、一見すると同じタイトルのコンテンツが列挙されており、違いが分からないとする対象者もいた。

また、表示項目名「単行本全巻」は単行本巻数と間違ふ恐れがあるため、表現を改めて欲しいとの改善要望が挙がっていた。加えて作品詳細情報のまとめ方についても雑誌、単行本、関連図書などで分類し、表示を変更すると分かりやすくなるであろうとの意見も挙がっていた。



図 34 【タスク型検索実行時作品詳細ページの閲覧時視線ログ (マンガ分野)】

#### I) タスク実行後のインタビュー (作品詳細ページの印象について)

作品詳細ページは画像情報がなく文字情報のみであることから、殺風景で面白みがなくマンガの詳細情報としては物足りない印象を与えていると推測される。

また、詳細を知らない作品を検索する場合は視覚で確認できる情報がなければ探し物を確定する決め手に欠け、情報が探せているかどうか判断がつかないとの意見も挙がっていた。

問題行動ログ例) 詳しくない作品は、作品詳細ページを見ても目的の作品なのかが判断できない

表示画面	行動	画面遷移			所要時間
		検索トップ	検索結果 一覧	作品詳細	
検索結果一覧	検索結果 7件(ドラゴンボール)				0:42
作品詳細: ドラゴンボール Dragon ball[著]鳥山明) 閲覧	「ブラウザ×(閉じる)」クリック				
検索結果一覧	作品名「DRAGON BALLドラゴンボール」クリック				
雑誌掲載作品: 週刊少年ジャンプ DRAGON BALLドラ ゴンボール(鳥山明)	「ブラウザ×(閉じる)」クリック				
検索結果一覧	作品名「DRAGON BALL」クリック				
雑誌掲載作品: 週刊少年ジャンプ DRAGON BALL(鳥 山明)	「ブラウザ×(閉じる)」クリック				

表紙の画像もないので、これはなんだろうと思いついて  
ながら確信が持てず、次々と詳細情報をさまよって

図 35 【タスク型検索実行時作品詳細ページの視線ログ (マンガ分野)】

#### J) 作品詳細情報ページの著者典拠 ID リンクについて

また著者の情報に直接リンクしている「著者典拠 ID」は、8名の対象者中1名のみが著者に関係がありそうな情報としてクリックするに留まった。普段利用しているインターネット上のハイパーリンクに慣れている対象者は著者名をクリックし、とばなければリンクしていないと判断してしまう(それ以上の情報にはとべない)と推測される。また、著者名検索する場合に作品詳細ページの著者名をコピーし、検索結果一覧ページに戻り再検索する行動からも同様の仮説が考えられる。

問題行動ログ例) 結びつきが強い情報にはハイパーリンクが欲しい

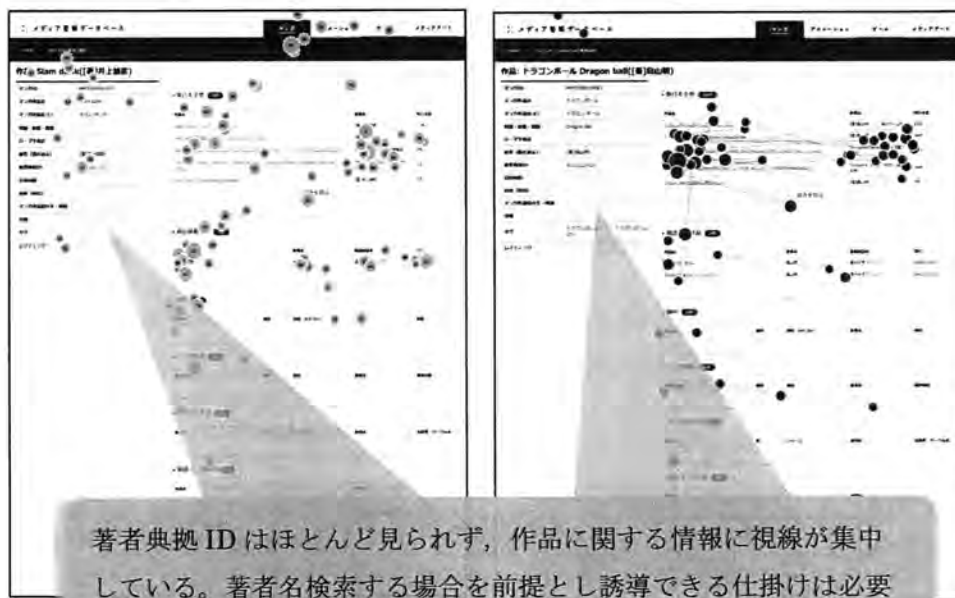


図 36 【作品詳細ページ著者典拠 ID の視線ログ（マンガ分野）】

### 3) アニメーション分野

アニメーション分野では，調査結果から以下の機能に対する改修の検討が必要であることが分かった。

表 24 【機能改修項目（アニメーション分野）】

項目
画像アップロード機能，画像表示の見直し
検索結果一覧の重みづけ付与
検索結果一覧のファーストビュー見直し
ソート基準の見直し
各話情報が左右にばらつく現象の解消

アニメーション分野のタスク実行検索と自由検索の行動観察及びインタビューから，検索トップページ，検索結果一覧ページ，作品詳細ページごとに，データベースのユーザビリティにおいて改善が必要と思われる課題を以下に示す。

#### A) タスク行動実行時の検索行動結果について

タスクの達成状況と実行にかかった所要時間を下記表 26 にまとめた。



表 25 【タスク実行型検索行動実施結果（現役ユーザー）】

	タスク	所要時間	結果
1	「ワンピース」に関して、どんなコンテンツが何件登録されているかを調べてください	5分45秒	○
2	その中で興味を持ったコンテンツを調べてください	3分17秒	○
3	次に、「名探偵コナン」の原作者が作成している他の作品を調べてください	1分27秒	○
4	その中で興味を持ったコンテンツの詳細情報を調べてください	3分06秒	○
5	最後に、好きなキーワードで検索をしてください		

表 26 【タスク実行型検索行動実施結果（過去ユーザー）】

	タスク	所要時間	結果
1	「ガンダム」に関して、どんなコンテンツが何件登録されているかを調べてください	33秒	○
2	「ガンダム」の原作者が作成している、その他作品を調べてください。その際、最もよくアニメを楽しんでいた年のみに限定	3分45秒	△
3	その中で、興味を持ったコンテンツの詳細情報を調べてください	19秒	○
4	最後に、好きなキーワードで検索をしてください		

B) 検索欄の使い勝手について

検索トップページでは検索欄が大きいため検索行動に迷いはなく、作品名での検索については欲しい結果に短時間で到達できていた。検索行動は作品名に留まらず、キャラクター名を追加し確実に結果を出そうとする検索行動があったが、その場合結果は得られなかった。

<問題がなかった行動>

問題がなかった行動ログ例) 迷わずに検索作業に入れる

問題がなかった行動ログ例) 検索トップページに大きくキーワード入力ボックスがひとつしかないため、直感的にそこに入力する行動へと誘導できている



図 37 【検索トップページにおける視線ログ（アニメーション分野）】

問題がなかった行動ログ例) 検索行動から目的の情報を取得するまで短時間で済んでい  
る

表示画面	行動	画面遷移			所要時間
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
アニメ検索トップ	「ガンダム」と入力で検索をクリック				0:17
検索結果一覧	検索結果 79件				

図 38 【検索トップページにおける行動ログ (アニメーション分野)】

また、英語タイトルのスペル誤入力を受け付けないことについては、面倒との発言はあるものの、作品名の一部又は、略名でも検索できたため完全一致でなくて良いことは評価された。但し、英語綴りのキーワードに半角スペースが必要な場合、入れ忘れがあった検索では結果を得られず、検索機能として予測検索や曖昧検索ができると良いとの意見が挙がっていた。

<問題があった行動>

問題行動ログ例) スペル違い, ブランク抜きなどで検索結果が出ない

問題行動ログ例) 絞り込みが緩すぎると膨大に検索され, 探し切れない

表示画面	行動	画面遷移			秒数
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
アニメ検索トップ	「ワンピース」で検索				0:17
検索結果一覧	検索結果47件				
検索結果一覧	メディア「TVスペシャル」「劇場」「OVA」「イベント」「個人製作」「その他」「不明」のチェックをはずす。分数「20～40分」で検索				5:33
検索結果一覧	検索結果3件				
検索結果一覧	「onepiece」で検索				
検索結果一覧	検索結果3件				
検索結果一覧	「ブラウザ戻るボタン」クリック				
アニメ検索トップ	「onepiece」で検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	絞り込み条件 タイトル「O」/メディア「TV」/分数「20～40分」で検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	検索キーワード「o」で検索				
検索結果一覧	検索結果140件				
検索結果一覧	検索キーワード「ON」 分数「20～40分」で検索				
検索結果一覧	検索結果140件				
検索結果一覧	検索キーワード「ON」 タイトル「O」/メディア「TV」/分数「20～40分」で検索				
検索結果一覧	検索結果47件				
検索結果一覧	検索キーワード「ONE」 タイトル「O」/メディア「TV」「TVスペシャル」/分数「指定しない」で検索				
検索結果一覧	検索結果59件				
検索結果一覧	「ONE PIECE」クリック				
作品詳細: 作品情報(シリーズ)	「ONE PIECE」詳細情報表示				

検索条件, キーワードを変更してみるも, スペル違い, 条件非合致で検索0件, 又は, 絞り込みが甘く100件以上表示で迷走  
 ようやく59件の検索結果の中から, 目視で「ONE PIECE」を発見し, 詳細ページへ

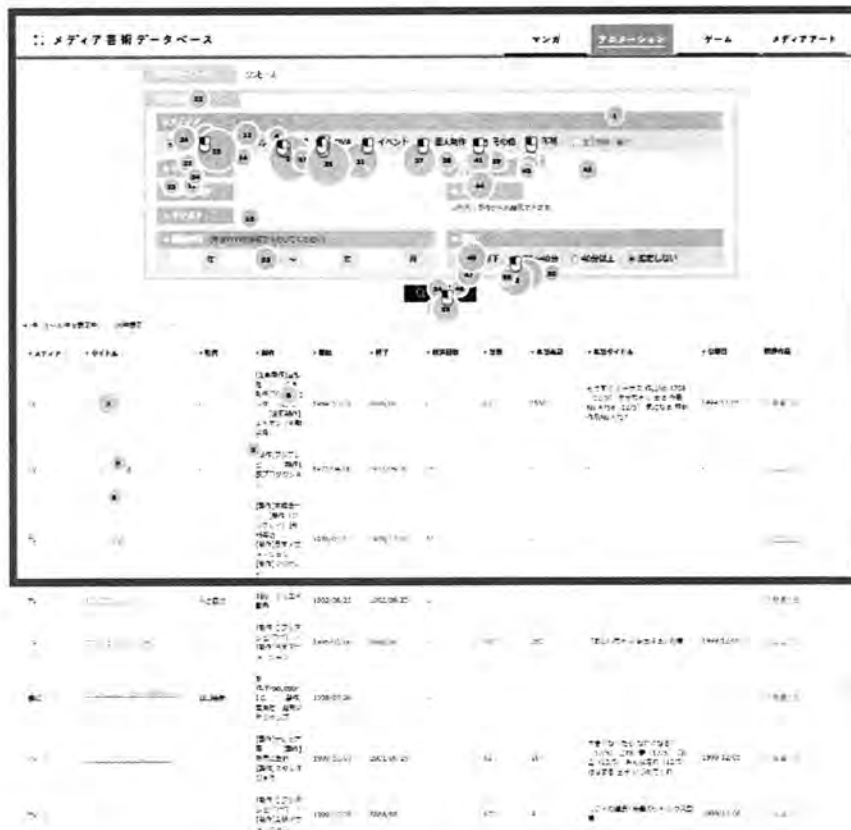
図 39 【検索結果一覧ページ条件絞り込み行動ログ (アニメーション分野)】

C) 検索結果一覧ページの検索欄の表示サイズについて

検索結果一覧ページは, 検索結果の表示順が年代順になっていて, 表示項目のメディア区分があり結果から欲しい情報を探しやすくなっているため, 短時間で情報に到達できることから期待通りの検索結果を得られたと高い評価であった。一方, 最上部に絞り込み条件が大きく配置されているため, 検索結果の表示スペースが小さくなり, 結果が出ているにもかかわらず見落としをしまい, また検索行動を繰り返すなど混乱を招いている様子が見られた。検索欄については「まずは検索結果が見たいのでなくて良い」, 「押すと表示されるようにした方が良い」などの発言もあった。

問題行動ログ例) 検索結果一覧ページの検索条件欄が大きすぎ, 検索結果が少ししか表示されない

問題行動ログ例) 検索結果の表示順が不明 (上位に一見関係がないタイトルが表示されることがある)



今回はかなり大きな画面を使用したにもかかわらず、検索結果は画面上に3件しか表示されずスクロールが必要なことに気付かなかった

正しく検索されていたにもかかわらず、画面に表示されたのが「サザエさん」「さすらいの太陽」「ペリーヌ物語」だったためうまく検索できなかったと誤解をしてしまった

図 40 【検索結果一覧ページ視線ログ（アニメーション分野）】

#### D) 詳細絞り込み機能の使い勝手について

詳細条件で絞り込み検索をする場合に、本データベースに登録されている情報範囲に限界があるため詳細条件を余り絞りこみすぎると検索結果に0件が続いてしまうことがあると分かった。結果が出ない不安を軽減するためには、うまい検索の仕方やQ&Aの掲載や、トップページにある「検索の使い方とデータベースの説明」にこのページにもリンクをはるなどの工夫が必要と推測される。

問題行動ログ例) 詳細絞り込み検索を使用しても年代の絞り込みがうまくいかず、検索結果0件が続く

表示画面	行動	画面遷移			秒数
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
検索結果一覧	タイトル「機動戦士ガンダム」クリック				3.34
作品詳細: 作品情報(シリーズ)	原作「富野喜幸」コピー				
作品詳細: 作品情報(シリーズ)	「ブラウザ戻るボタン」クリック				
検索結果一覧	検索結果一覧 「富野喜幸」で検索				
検索結果一覧	開始年月左「1994年」右「1994年」で検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	開始年月左「1994年」右「1994年」で検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	開始年月左「1994年」「1月」右「1994年」「12月」で検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	開始年月左「1992年」「1月」右「1994年」「12月」で検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	開始年月左「1990年」「1月」右「1994年」「12月」で検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	開始年月左「1980年」「1月」右「1994年」「12月」で検索				
検索結果一覧	検索結果 6件				
検索結果一覧	タイトル「機動戦士ガンダムⅡ 哀・戦士編」クリック				
作品詳細: 作品情報(シリーズ)	「機動戦士ガンダムⅡ 哀・戦士編」閲覧				

年代を絞り込み検索するがうまくいかず。検索結果0件が続く

図 41 【検索結果一覧ページ条件詳細絞り込み機能使用時行動ログ (アニメーション分野)】

E) 検索結果一覧ページに表示する作品の詳細項目について

検索結果一覧ページは、検索の結果によって同じタイトルが続くことがあり、視線計測の結果から対象者は同じタイトルの違いが分かりにくいことが分かった。検索途中で作品詳細ページをクリックし2作品の内容を見比べ、検索結果と作品詳細ページを行き来する行動が見られた。検索結果を見比べても、作品詳細ページを見てもどちらが探している作品なのか分からず、迷走していたようだ。詳細が分からない作品を検索するときは、検索に時間がかかりデータベースを離脱する恐れがあると推測される。

問題行動ログ例) 検索結果一覧の内容では各コンテンツの違いが理解できない  
 問題行動ログ例) 作品詳細を見ても探している情報が分からず右往左往する

表示画面	行動	画面遷移			秒数
		検索トップ	検索結果一覧	作品詳細	
アニメーション検索トップページ	(アニメーション検索トップページ表示)				0.05
アニメーション検索トップページ	「ハンターハンター」入力				
検索結果一覧	(検索結果一覧ページ表示)				1.16
検索結果一覧	上から6番目のメディア(開始2011/10/02-終了2014/09/24)クリック				
作品詳細情報	(作品情報(シリーズ)表示)				0.04
作品詳細情報	ブラウザの戻るボタンクリック				
検索結果一覧	(検索結果一覧ページ表示)				0.57
検索結果一覧	「メディア」をクリック(並び替え)				
検索結果一覧	「TV」のタイトル「HUNTER×HUNTER」「TV」のタイトル「ハンター×ハンター」(開始1999/10/16-終了2001/03/31)の間を矢印で往復				
検索結果一覧	メディア「TV」のタイトル「ハンター×ハンター」(開始1999/10/16-終了2001/03/31)をクリック				
作品詳細情報	(作品情報(シリーズ)表示)				
作品詳細情報	ブラウザの戻るボタンクリック				
検索結果一覧	(検索結果一覧ページ表示)				
検索結果一覧	メディア「TV」のタイトル「HUNTER×HUNTER」(開始2011/10/02-終了2014/09/24)クリック				
作品詳細情報	(作品情報(シリーズ)表示)				

一覧ページで迷い、探す時間が長い。詳細ページは一瞬で判断

図 42 【アニメーション分野検索結果ページ行動ログ】



各タイトルだけでは何が違うのかがよく分からず、情報を見比べている

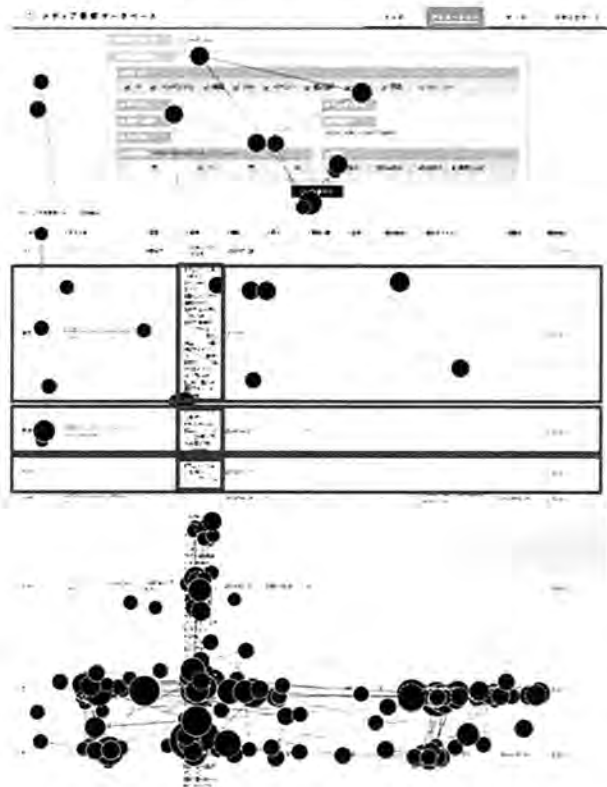
図 43 【アニメーション分野検索結果ページ視線ログ】

#### F) 作品詳細情報ページについて

作品詳細ページで、スタッフ・キャスト、OVA、声優の作品についての情報が登録されていることは高く評価されていた。また、関連作品や、検索している作品が他分野でも展開されている場合はその作品とリンクしていることが高評価であった。

その一方で、検索結果に表示される作品ごとに項目に表示されるデータ量が変わり、情報量が均等でないため見にくいとの指摘があった。これは作品詳細ページの登録データ量に左右されているため、検索結果一覧ページで表示するデータ量を調整できるようにすることが望ましい。また、作品ごとに表示する項目の配置が違っていることも統一して欲しいと要望が挙がっていた。

問題行動ログ例) 表示幅が違って、見づらい



製作スタッフ情報の量によって、個々の列幅が大きく異なり、表全体が見づらくなっている

図 44 【検索結果一覧ページの表示幅が異なる場合の視線ログ (アニメーション分野)】  
問題行動ログ例) 各話タイトルの位置が作品によって違うものがあり、戸惑った



図 45 【作品詳細ページ作品ごとに表示項目の場所が違う一例（アニメーション分野）】

#### 4) ゲーム分野

ゲーム分野では、調査結果から以下の機能に対する改修の検討が必要であることが分かった。

表 27 【機能改修項目（ゲーム分野）】

項目
画像アップロード機能、画像表示の見直し
一覧表示の読み込み速度改善
一覧表示のリンクが目立たない
検索結果一覧のデザイン（網掛け）見直し
プラットフォームのプルダウンの挙動

ゲーム分野のタスク実行検索と自由検索の行動観察及びインタビューから、検索トップページ、検索結果一覧ページ、作品詳細ページごとに、データベースのユーザビリティにおいて改善が必要と思われる課題を以下に示す。

##### A) タスク行動実行時の検索行動結果について

タスクの達成状況と実行にかかった所要時間を下記表 28 にまとめた。



表 28 【タスク実行型検索行動実施結果（現役ユーザー）】

タスク	若年		コア	
	所要時間	結果	所要時間	結果
1 「ファイナルファンタジー」に関して、調べてください	2分19秒	○	7分24秒	○
2 このゲームをやったことがある方は、その際使っていたゲーム機に対応しているシリーズ作品数を調べてください			2分27秒	△
このゲームをやっていない方は、最もよく遊んでいるゲーム機に対応しているシリーズ作品数を調べてください	2分11秒	×		
3 次に、1987年に発売された「ファイナルファンタジー」について調べてください	1分55秒	×	1分37秒	○
4 好きなゲームのジャンルについて、検索してみてください	2分05秒	×	11分30秒	○
5 最後に、好きなキーワードで検索をしてください				

表 29 【タスク実行型行動検索結果（過去ユーザー）】

タスク	所要時間	結果
1 「ゼルダの伝説」に関して、調べてください	23秒	○
2 よくゲームを楽しんでいた頃、使っていたゲーム機に対応しているシリーズ作品数を調べてください	39秒	○
3 次に、楽しんでいた年代に発売されていた「ファイナルファンタジー」について調べてください	1分	○
4 最後に、好きなキーワードで検索をしてください		

#### B) 検索欄の使い勝手について

ゲーム分野の検索トップページでは、検索欄に作品名、作品名の一部や略、作品とバージョン数を組み合わせる、ジャンル名などを単独で入力するなど、多様な入力のパターンがあることが分かった。

また、対象者8名で39回の検索行動があった中で、結果が表示されなかったのは17回と3分野で最多だった。結果が表示されなかった際のキーワードは「ドラクエ」「FF」といった一般的な語となっている略や、「・」の省略、作品のバージョン数を入力している場合であった。そのような対象者の中には、「間違っているから仕方ない」と検索をあきらめてしまう対象者もいた。ゲーム分野は特に複雑なタイトルの作品も多いため、情報が完全に一致していないと結果が出ない検索機能は、再検討の必要があること推測される。

<問題があった行動>

問題行動ログ例) プラットフォーム, 詳細検索を使えず, 欲しい結果に短時間で到達できない

画面	アクション	画面 検索トップ	遷移 検索結果 一覧	作品詳細	所要時間
検索結果一覧	検索窓の「ファイナルファンタジー」の隣に「ファミコン」と入力して検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	「ファミコン」を削除、検索窓の「ファイナルファンタジー」の隣に「アーカイブ」と入力し検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	「アーカイブ」を削除し、検索窓に「ファイナルファンタジー1」と入力し検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	「1」を削除し、検索窓の「ファイナルファンタジー」と入力して検索				
検索結果一覧	検索結果98件				
検索結果一覧	「ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special」をクリック				

作品名+プラットフォーム, +バージョン数字入力などで

図 46 【検索トップページにおける行動ログ (ゲーム分野)】

画面	アクション	画面 検索トップ	遷移 検索結果 一覧	作品詳細	所要時間
検索結果一覧	検索結果一覧のプラットフォームから「NINTENDO64」をコピー。検索窓の「ゼルダの伝説」の隣にペーストして検索				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	検索窓の「ゼルダの伝説」の隣の「NINTENDO64」を削除して検索				
検索結果一覧	検索結果31件				
検索結果一覧	詳細検索をクリック、コンシューマーゲームにチェック・プラットフォームでNINTENDO64を選択し検索				
検索結果一覧	検索結果3件				

NINTEIDO64  
を検索窓にペーストし入力

図 47 【検索トップページにおける行動ログ (ゲーム分野)】

C) データベースの使い方説明について

検索欄のトップページに記載されている「使い方」は, 視線の計測でほとんど見られていないことが分かった。これは調査対象者が検索を目的にサイトを訪問しているため, 検索欄に視線が集中し下位置に記載している使い方説明には視線がいかないことが推測される。

## 問題行動ログ例) 見られていなかった使い方説明

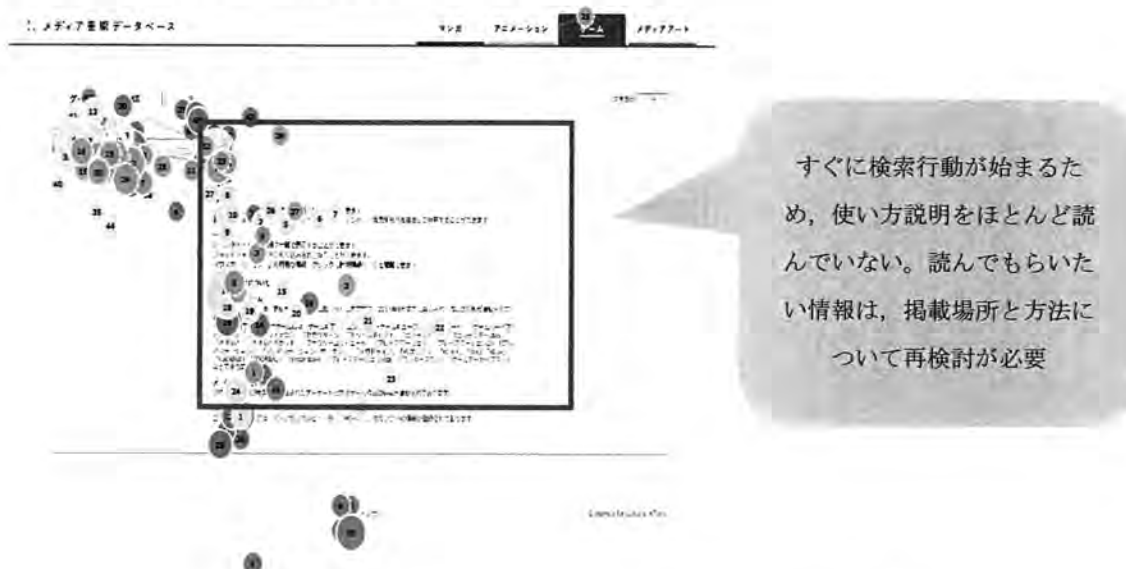


図 48 【検索トップページにおける視線ログ（ゲーム分野）】

### D) 詳細絞り込み検索について

検索トップページの詳細検索機能は、対象者のほとんどが気付かず、使われることはなかった。気付いた場合も、対象者は絞り込む条件を設定するだけで、その他に設定しなくてはいけない必須項目があることに気付かず、手間取っている様子が見られた。さらに、条件を指定する際の項目の設定方法が「自ら手入力」するや、「選択肢がプルダウン」と形式がまちまちで、設定に時間がかかっていたため使い勝手の統一について検討が必要と推測される。

問題行動ログ例) 検索機能に詳細検索があることに気付かない

問題行動ログ例) 詳細検索機能を開示しても、絞り込みの設定操作に問題があった

画面	アクション	画面 検索トップ	遷移 検索結果 一覧	作品詳細	所要時間
検索結果一覧	検索窓の「ファイナルファンタジー」の隣に「SFC」と入力				
検索結果一覧	検索結果0件				
検索結果一覧	「SFC」を削除し、検索窓の「ファイナルファンタジー」の隣に「スーパーファミコン」と入力				
	検索結果0件				
検索結果一覧	「スーパーファミコン」を削除し、検索窓の「ファイナルファンタジー」の隣に「1990」と入力				
	検索結果0件				
検索結果一覧	検索窓の「ファイナルファンタジー」の状態 で詳細検索をクリックし、コンシューマーゲームに チェック・プラットフォームでスーパーファミコン を選択し詳細検索を閉じる				
	検索結果5件				
検索結果一覧	検索窓に「ファイナルファンタジー」の状態 で検索プラットフォームでゲームアーカイブス を選択し詳細検索を閉じる				
検索結果一覧	検索窓に「ファイナルファンタジー」の状態 で詳細検索をクリックして開く				4.25
検索結果一覧	検索窓の「ファイナルファンタジー」の状態 で、コンシューマーゲームにチェック・ プラットフォームでファミリーコンピュータを 選択し、発売年月日に1987年と入力し 詳細検索をクリックして詳細検索を閉じる				
検索結果一覧	検索結果4件				
検索結果一覧	検索窓に「ファイナルファンタジー」の状態 で検索				
検索結果一覧	検索窓の「ファイナルファンタジー」と コンシューマーゲームにチェック・ プラットフォームでファミリーコンピュータ を選択の状態、発売年月日に1987年 1月2日～1987年12月31日と入力し 検索をクリック				
検索結果一覧	検索結果1件				
検索結果一覧	タイトル「ファイナルファンタジー」 をクリック				
作品詳細	GPIr_0392100100396 ファイナルファンタジー ファイナルファンタジー/Final Fantasy ファミリーコンピュータ 1987/12/18 5,900円(税抜)				

プラットフォーム検索をする前に、コンシューマーにチェックをすることに気が付かず、検索結果0件続く

特定年に絞り込むために、詳細検索の月、日を選択することに気が付かず年のみ選択。絞り込めず

図 49 【検索機能の条件絞り込み使用時行動ログ (ゲーム分野)】

問題行動ログ例) 詳細検索機能があることは分かって、ゲーム種別を選択しなくては先に進めず、操作性に問題があった

画面	アクション	画面遷移	検索結果一覧	作品詳細	所要時間
検索トップページ	「検索トップページ」閲覧				3:26
検索トップページ	左上の「一覧」をクリック				
一覧ページ	(「はじめに一覧表示するすべてのタイトルデータを取得しています。しばらくお待ちください。」画面が表示される。)				
一覧ページ	(読み込み完了)				0:17
一覧ページ	年代プルダウンをクリック				
一覧ページ	「1998」をクリック				
一覧ページ	左上「アーケード」のチェックボックスのチェックを外す				
一覧ページ	年代プルダウンをクリック				
一覧ページ	「1998」をクリック				
一覧ページ	年代プルダウンをクリック				
一覧ページ	「1998」をクリック				
一覧ページ	左上「指定した条件で再表示する」ボタンをクリック				
一覧ページ	左上「コンシューマー」の文字をクリック、下に表示される				
一覧ページ	左上「コンシューマー」のチェックボックスをチェック				
一覧ページ	左上「指定した条件で再表示する」ボタンをクリック				
一覧ページ	(「ページを再構築しています。しばらくお待ちください。」画面が表示される。)				0:15
一覧ページ	ブラウザの戻るボタンをクリック。(画面はしばらく読み込み中のまま)				
検索トップページ	「検索トップページ」に戻る				
検索トップページ	左上の「一覧」をクリック				0:13
一覧ページ	(「はじめに一覧表示するすべてのタイトルデータを取得しています。しばらくお待ちください。」画面が表示される。)				
一覧ページ	(読み込み完了)				
一覧ページ	左上「アーケード」のチェックボックスのチェックを外す				
一覧ページ	年代プルダウンをクリック				
一覧ページ	「1993」をクリック				
一覧ページ	左上「コンシューマー」の文字をクリック、下に表示される				
一覧ページ	「3DO REAL」にチェック				
一覧ページ	左上「指定した条件で再表示する」ボタンをクリック				
一覧ページ	(「ページを再構築しています。しばらくお待ちください。」画面が表示される。)				0:02
一覧ページ	(読み込み完了)				
一覧ページ	左上「メディア芸術データベース」をクリック				

図 50 【検索機能の条件絞り込み機能使用時行動ログ (ゲーム分野)】

#### E) タスク実行後のインタビュー (検索結果一覧ページの印象について)

検索結果一覧ページのデザインは他分野と同様に背景は白基調であるが、デザインが異なるため、対象者には同一のデータベースでありながら別もののような印象であった。

また、検索結果には同名作品のタイトルが続き、作品情報として表示されるデータ量はほぼ均一だが、結果にヒットする情報が多い場合は一度に多くの結果が表示され、文字ばかりが並ぶ状態になり 1 つ 1 つ確認しながらでなければ目的の情報が見つからず、表示方法の工夫や表示量の検討が必要と推測される。

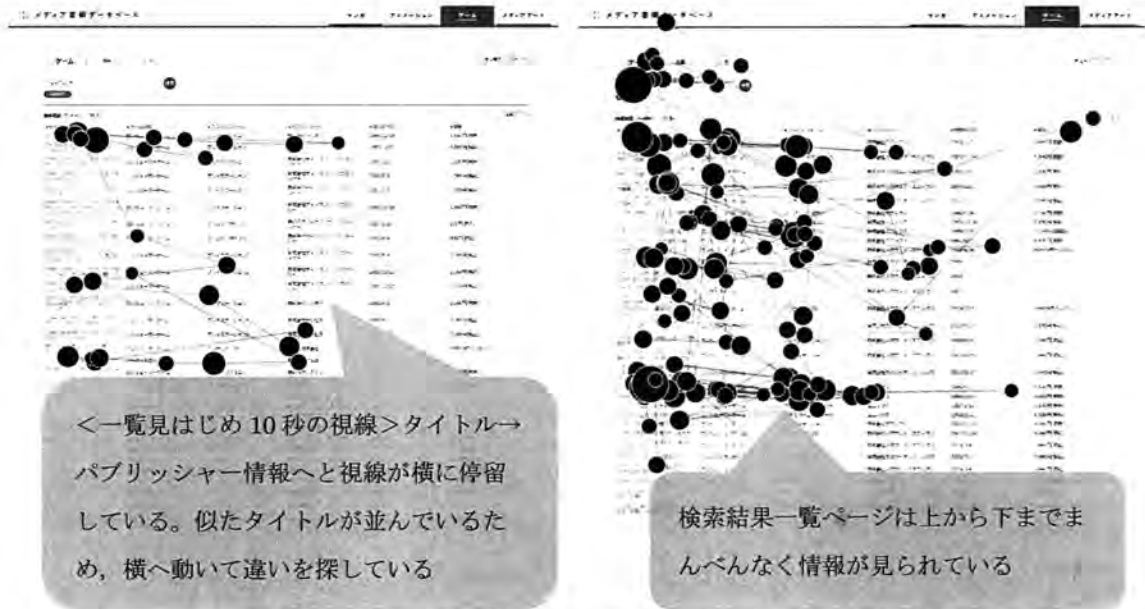


図 51【検索結果一覧ページ閲覧時視線ログ（ゲーム分野）】

F) 作品詳細情報ページの滞在時間について

検索結果一覧ページは上から順々に情報を確認しながら見ているため滞在時間は長い  
 が、視線計測の結果から作品詳細ページでは左側の項目を一瞥し履歴が残るくらいの確認  
 で早々にページを立ち去っていることが分かった。

作品詳細ページは掲載している情報量が少ないため、検索結果一覧ページに掲載してい  
 る情報と併せて表示する情報の配分を見直し工夫する必要があると推測される。

また、他分野と同様に詳しくない作品を検索している際、たどりついた情報が該当の作  
 品なのかを確認する術がないため、探していた情報かどうかを判断できるよう、作品の画  
 像情報を登録していく必要があると推察できる。

画面	アクション	画面遷移			所要時間
		検索トップ	検索結果 一覧	作品詳細	
ゲーム検索トップ	「call of」と入力し検索				2.52
検索結果一覧	(検索結果一覧ページ表示)				
検索結果一覧	検索結果47件				
検索結果一覧	「2」をクリックして2ページ目に移動				
検索結果一覧	「1」をクリックして1ページ目に移動				
検索結果一覧	下から9つ目タイトル「コールオブデューティ モダン・ウォーフェア2」をクリック				
作品詳細情報	「コールオブデューティ モダン・ウォーフェア2」				0.22
作品詳細情報	「検索へ戻る」ボタンをクリック				
検索結果一覧	(検索結果一覧ページ表示)				1.08
検索結果一覧	検索終了				

ゲーム分野は検索でヒットする件数が多いからか、検索結果一覧  
 の滞留が長く、作品詳細は1回閲覧して検索が終了

図 52【作品詳細ページ閲覧時行動ログ（ゲーム分野）】

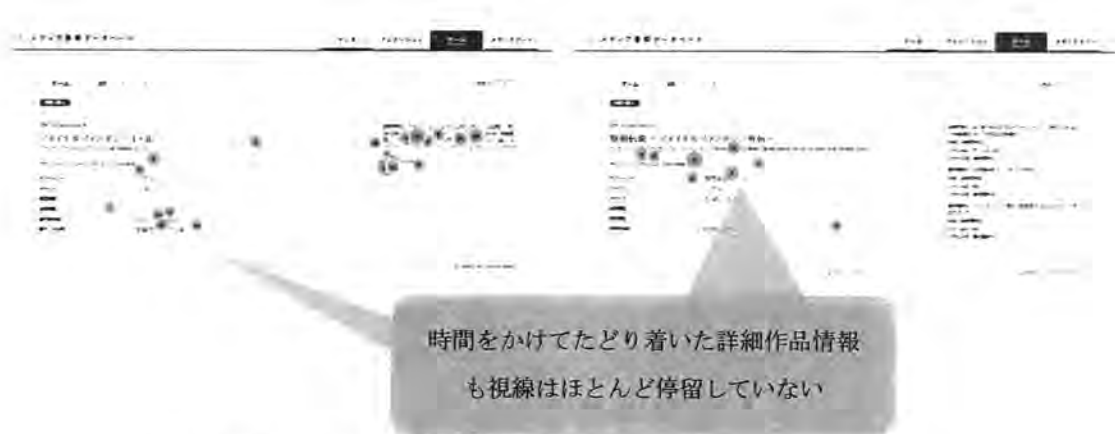


図 53 【作品詳細ページ閲覧時視線ログ（ゲーム分野）】

#### 4) その他参考資料

ユーザビリティについて検証した際、インタビューから分かった要望・改善点をまとめ以下に示す。

- ・メディア芸術データベース全体としては、分野ごとにデザインが統一されていないため、回遊時混乱するという意見が挙がっていた。また、アニメーション分野とマンガ分野は分野のイメージカラーがいかされた仕上がりだが、ゲーム分野は同じようなデザインではなく、データベース内での統一性がないと指摘を受けていた。
- ・分野をまたぎ検索すると、検索欄の機能、仕様、使い勝手が異なり、同じデータベース内であっても戸惑うといった指摘があった。データベース内のユーザビリティ統一も改善が必要であると推測される。
- ・検索結果一覧ページの表示項目について、分野が変わる度に表示項目が変わり、分かりにくいとの意見が挙がった。表示項目はデータベースの基準を定め統一し、分野ごとに必要と思われる項目は、精査したうえで掲載を検討する必要があると推測される。
- ・対象者が公的なデータベースに求める役割は、正確な情報をきちんと残し、更新していくことであった。また、知りたい情報はインターネットですぐに調べることができる今だからこそ、本データベースは他では真似できない質の高い情報の構築が求められた。
- ・対象者からは多分野で展開されている作品について検索する際は、本データベースに登録されている作品情報は一括で表示して欲しいとの要望が挙がっていた。分野を横断して検索ができる機能の検討が必要と推測される。

### <3> ログ解析

#### (1) 調査概要

ログ解析ツールを用いて web サイトにおけるユーザー動向を元に現状の傾向、課題を抽出、サイトのパフォーマンスを測定し、今後の改善方針の一助とする。

#### <調査対象>

メディア芸術データベース(開発版)

#### <ログ解析ツール>

Google Analytics

#### <分析対象期間>

2015年3月17日(火)～2015年7月16日(木)

#### (2) 調査結果詳細

ログ解析ツールを用いて、メディア芸術データベースの利用実態を把握した結果を以下に示す。

##### 1) アクセス概況

まず、データベース全体のアクセス状況の詳細を把握した結果を以下に示す。

リリース直後からほぼすべての指標がダウンしていた。セッションが減り、直帰率が少しずつ上昇している。これはつまり、データベースを訪問する人が減り、訪問してきてもそのページだけしか見ずにサイトを去ってしまう人の割合(直帰率)が高くなっていると思われる。

その直帰率は上昇傾向にあり、4～7月平均では54.59%で、半数以上の訪問者が1ページで離脱している。考えられる理由としては、すぐに知りたい情報を見つけた、又は他に情報を探す気にならず去ってしまったなどが考えられる。

セッション時間の平均は、リリース時から安定していて4～7月平均で0:03:22であり、公開時と比べると20秒伸びていた。

6月に指標が上昇したのは、6月10日に日経新聞に取り上げられたため、流入が増え1セッションあたりのページビューも増加していた。





図 54 【指標別分析期間中月次推移\_1】

表 30 【指標別分析期間中月次推移\_2】

		2015/3/17~	2015年4月	2015年5月	2015年6月	~2015/7/16
セッション	訪問数	35,392	10,102	9,367	13,445	3,856
ユーザー	訪問人数	28,560	7,701	7,497	10,578	3,059
ページビュー数	ページが閲覧された合計数	243,480	54,173	42,691	80,275	16,617
ページ/セッション	1つのセッション（訪問）の間に表示されたページの数（同じページが表示されても集計される）	6.88	5.36	4.56	5.97	4.31
平均セッション時間	1つのセッション（訪問）の間にユーザーが滞在していた時間	0:03:02	0:03:48	0:03:07	0:03:23	0:03:11
直帰率	サイトに訪問してくれたユーザーが、そのまま別のページを見ずに帰ってしまった割合	33.92%	53.53%	60.08%	46.86%	57.88%
新規セッション率	新規訪問の割合	80.44%	68.65%	73.72%	74.30%	69.66%

表 31 【分析中に使用している専門用語の意味】

カテゴリ	用語	解説
指標	セッション	ウェブサイトにおいて、一人のユーザーが一定期間内に操作をする一連の動作のこと。セッションは、ユーザーがウェブサイトを訪れたときに開始する。ブラウザが閉じられたり、別のサイトに遷移したり、30分以上何も操作がない場合は終了する。
	ユーザー	選択した期間内に1回以上セッションが発生したユーザー数。
	ページビュー数	ウェブサイト内のページが閲覧された回数。
	平均セッション時間	セッションの平均時間。
	直帰率	ユーザーがサイトを訪問した際、他のページ閲覧せずにサイトを離れるなどして、1ページだけを閲覧したセッション数の割合。
	新規セッション率	サイトを初めて訪問したセッションの割合（推定値）。
	加重並び替え	単純な数値の大きさで並び替えるのではなく、重要性に基づいてパーセント値のデータを並び替える機能。例：1回のセッションの直帰率が100%の場合、有用ではないが、1,000回のセッションの直帰率が70%の場合、有用。

## 2) 参照元メディア

前述ではデータベースのアクセス状況を示したが、本章では参照元のメディアについて分かったことをまとめ以下に示す。

参照元メディアはリリース時(3月)とその後(4月以降)で比べると、変化が生じている。リリース時は、ニュースサイトなどで取り上げられ Referral (参照元) の割合、また SNS 経由のアクセスの割合が大きい。4月~7月は、Referral, SNS 経由の割合が減少し、Organic Search(自然検索) による流入が大半を占めている。6月は日経新聞に取り上げられ話題となり、活発に検索されたようで、自然検索(検索エンジンで検索される)が上昇している。

表 32 【メディア芸術データベースの参照元別アクセス状況】

参照元分類	セッション	新規セッション率	新規ユーザー	直帰率	ページ/セッション	平均セッション時間
Referral (参照元)	23,559	78.59%	18,514	28.34%	7.36	0:02:59
Organic Search (自然検索)	21,929	74.72%	16,385	52.90%	6.12	0:04:01
Direct (直接流入)	15,175	75.85%	11,510	51.96%	5.09	0:03:18
Social (SNS)	11,466	75.75%	8,686	47.06%	4.58	0:02:06
(Other) (不明)	33	66.67%	22	51.52%	3.67	0:01:22
全体	72,162	76.38%	55,117	43.75%	6.06	0:03:13

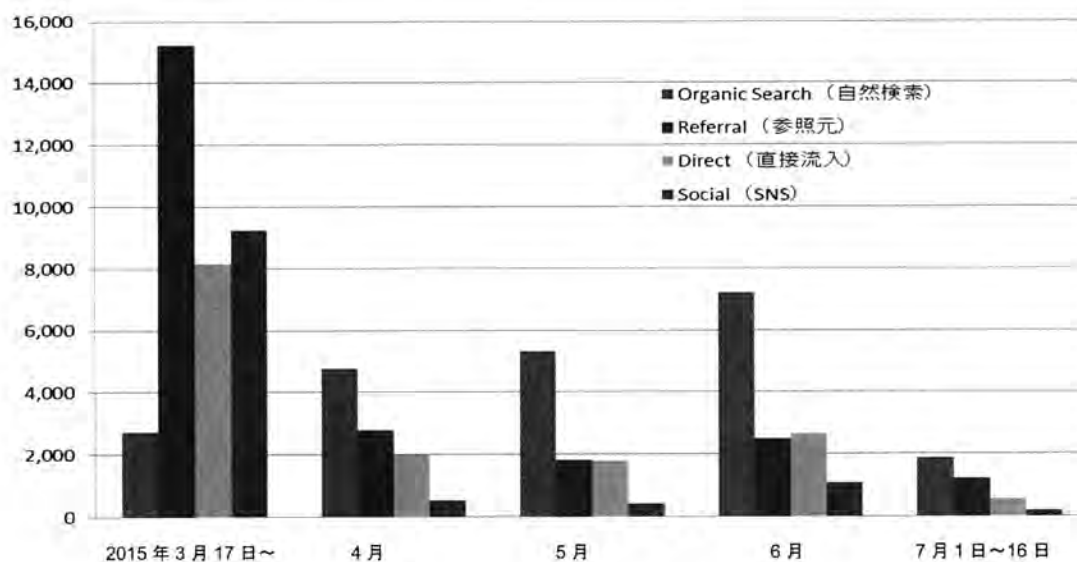


図 55 【参照元へのアクセス状況月次推移】

表 33 【参照元分析中に使用している専門用語の意味】

参照元種別	
Referral (参照元)	Google アナリティクスのカテゴリ。サイトを訪れる前にいたサイト(検索エンジンや SNS などを除く。ニュースサイトや官公庁サイトなど)。
Organic search (自然検索)	Google アナリティクスのカテゴリ。検索エンジンでキーワード検索をして流入した場合。※一部検索エンジンでは、2015/8/18 以降暗号化を実施。以降、Referral に分類されているケースがある。
Direct (直接流入)	Google アナリティクスのカテゴリ。アドレスバーへの URL 直打ち、ブラウザのブック・マーク経由、メール・トからのリンククリック、ス・ホのウェブアプリ経由など、Referral 情報を持たずに流入した場合。
Social (SNS)	Google アナリティクスのカテゴリ。SNS 経由で流入した場合。まとめサイトも Social に分類される。
Other (不明)	Google アナリティクスのカテゴリ。参照元種別情報を持たずに流入した場合。RSS などが想定される。

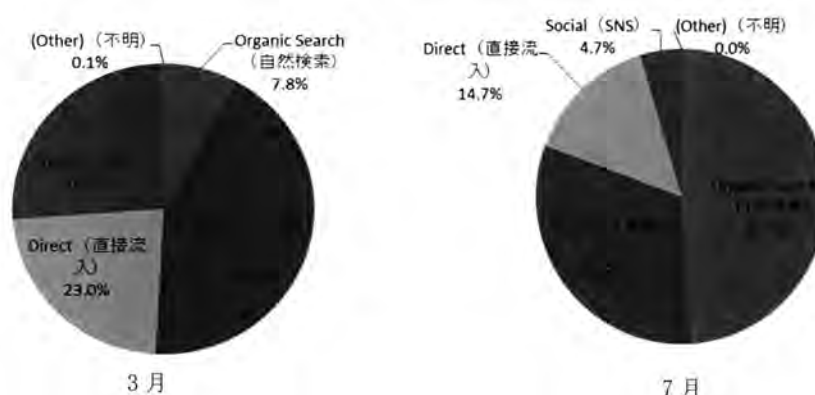


図 56 【3月と7月の参照メディアの割合比較】

また、参照元になるメディアの上位 10 位までは以下のような結果となった。1 位は SNS、その他上位はメディアサイト、まとめ、ニュースサイトが占める。リリース時ニュースサイトに紹介記事が掲載されたため、そこからまとめサイトにも派生し以下のような結果となっている。

1 位は SNS、2・3 位はまとめサイト、4 位は音楽やお笑い、マンガ、ゲーム、アニメーションといったポップカルチャーに特化したエンターテインメント情報を配信するニュースサイトであった。5 位は、日本最大級の総合ゲーム情報サイトで、ゲームに関するニュースやコラムやゲームレビューを掲載しているサイトであった。

表 34 【アクセスが多かった参照元メディアの集客と回遊状況】

	参照元	集客		回遊		
		セッション	新規セッション率	ページ/ セッション	平均セッション時間	直帰率
1	t. co	7,552	74.97%	4.26	0:01:57	50.57%
2	itmedia.co.jp	3,295	79.03%	8.47	0:03:20	20.46%
3	nlab.itmedia.co.jp	3,144	77.70%	8.81	0:03:11	21.06%
4	natalie.mu	1,848	80.57%	8.09	0:02:53	21.97%
5	4gamer.net	1,403	75.41%	9.03	0:03:35	21.95%
6	bunka.go.jp	1,344	69.42%	9.6	0:05:02	31.47%
7	ebook.itmedia.co.jp	1,082	74.12%	11.11	0:04:38	20.06%
8	b.batena.ne.jp	962	85.34%	4.97	0:01:56	42.52%
9	m.facebook.com	826	94.19%	2.93	0:00:43	51.57%
10	facebook.com	767	75.36%	6.56	0:02:39	31.16%

参照元からサイトに流入する際、入力されたキーワード上位10位までをまとめた結果を以下に示す。1位は、特定の検索エンジンがユーザーのプライバシーを保護するために検索結果ページを分からないようにし、暗号化しているため詳細な検索ワードを把握できなくなっているが、検索エンジンを経由した流入であることは分かっている。2位は、「メディア芸術データベース」であった。3位以下はセッション数もかなり少なくなり、「ドラゴンボール」や「手塚治虫」などの話題に上りやすいキーワードは登場せず、あまり一般的ではないキーワードによる流入がほとんどであった。検索する人も多いと考えられる話題になるようなキーワードで流入を得られれば、アクセス数は向上が見込めるが、現状は話題に上るようなキーワードで検索された場合、競合が多く検索結果に本データベースが浮上しない状況と考えられる。あまり一般的でない流入キーワードでは、競合が少なく、その結果検索結果上位に表示されアクセスを得ている。

表 35 【サイトへ流入する際出現の高かった入力キーワード順位】

順位	キーワード	行動		回遊		
		セッション	新規セッション率	平均ページビュー数	平均サイト滞在時間	直帰率
1	(not provided) <sup>3</sup>	13,854	72.38%	7	0:04:53	49.12%
2	メディア芸術データベース	1,509	57.99%	12.62	0:09:14	24.39%
3	ゲーム	61	60.66%	2.67	0:00:25	57.38%
4	http://mediaarts-db.jp/	56	83.93%	7.25	0:03:05	26.79%
5	芸術メディアデータベース	36	16.67%	5.03	0:06:22	30.56%
6	クラッシュジョウ キャスト パレンスチノス	35	0.00%	4.69	0:04:51	11.43%
7	メディア芸術データベース(開発版)	35	82.86%	8.91	0:04:46	40.00%
8	文化庁 メディア芸術データベース	34	82.35%	10.15	0:04:22	11.76%
9	親なるもの 断崖 単行本	28	89.29%	1.39	0:00:15	75.00%
10	鉄道 公安 ・マリア	24	4.17%	1.96	0:00:06	8.33%

### 3) アクセス状況

アクセス状況は国内からが9割で、残り1割は海外からであることが明らかになった。全体の1割を占める海外からのアクセス状況の内訳を以下に示す。

- 1位：アメリカ 38.8%
- 2位：フランス 14.8%
- 3位：韓国 14.5%

海外から良く閲覧されているページを集計しまとめた結果を以下に示す。

分野のトップページ以外では、慣れない言語のため、ヘルプページがよく見られ11~13位にランクインしている。海外からの訪問者にとって、分かりにくく利用が難しい部分がある可能性が高いと推測される。

<sup>3</sup> web サイトの訪問者の利用した検索キーワードが、アクセス解析ツールで提供されなかった時に表示される値

表 36 【海外からのアクセスが多くあったページ順位】

順位	ページ	ページタイトル	ページビュー数	ページ別訪問数	平均ページ滞在時間	閲覧回数	閲覧率
1	/	メディア芸術データベース	6,514	3,320	0:00:51	3209	37.83%
2	/mg/	マンガ / メディア芸術データベース	1,839	1,302	0:00:32	132	50.00%
3	/an/	検索結果 / アニメ / メディア芸術データベース	1,347	985	0:00:23	51	33.33%
4	/gm/index.php	ゲーム / メディア芸術データベース	812	159	0:00:23	8	50.00%
5	/gm/	ゲーム / メディア芸術データベース	611	485	0:00:35	21	42.86%
6	/ma/	mediaarchive	357	179	0:00:15	9	77.78%
7	/an/anime_series/9886(作品情報「NARUTO 疾風伝」)	検索結果 / アニメ / メディア芸術データベース	191	16	0:00:47	179	80.45%
8	/gm/history/	ゲーム / メディア芸術データベース	181	173	0:04:08	25	64.00%
9	/mg/comic_works/81200(ONEPIECE([著]尾田栄一郎))	マンガ / メディア芸術データベース	181	109	0:00:40	132	80.30%
10	/an/anime_series/14811(作品情報:「魔法少女まどか★マギカ」)	検索結果 / アニメ / メディア芸術データベース	130	105	0:00:27	88	48.86%
11	/help/an/help.html	メディア芸術データベース	112	76	0:00:41	5	100.00%
12	/help/mg/magazine.html	メディア芸術データベース	89	76	0:00:35	12	100.00%
13	/help/mg/library.html	メディア芸術データベース	83	44	0:00:48	2	100.00%
14	/ma/98532d8938de31426685d3bd66f37e3d.html	mediaarchive	74	57	0:00:25	4	100.00%
15	/an/anime_series/18537(作品情報「魔法少女大戦」)	検索結果 / アニメ / メディア芸術データベース	64	29	0:00:55	57	89.47%

#### 4) アクセス環境

データベースへのアクセス環境をまとめた結果を以下に示す。

デスクトップからの閲覧は 63.1%で、モバイルからの閲覧はモバイルとタブレットを合わせると 36.9%であった。全体の約 1/3 がモバイルから閲覧していることが分かった。現状のデータベースは、モバイル最適化されていないため、スマートフォンなど画面の小さなデバイスからは、検索フォームや文字の大きさなどが使いにくく、読みにくい状況である。モバイル最適化を検討する必要があるだろう。

表 37 【デバイス別アクセス状況】

デバイス	セッション
デスクトップ	45,542
モバイル	23,405
タブレット	3,215

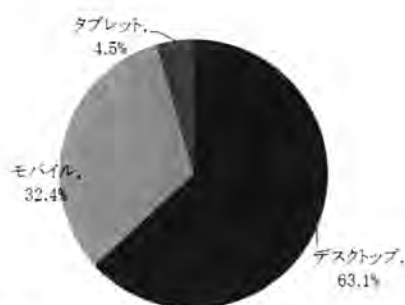


図 57 【全体を占めるデバイス別割合】

また、リリース時からのセッション数の推移を確認した。日本経済新聞朝刊に記事が掲載された6月は、デスクトップからのアクセス比率が他の月よりも多かった。

表 38 【デバイス別月次アクセス状況 1】

デバイス	2015/3/17~	2015年4月	2015年5月	2015年6月	2015年7月16日
デスクトップ	21,205	6,593	6,078	8,924	2,941
モバイル	12,627	2,988	2,891	3,944	1,009
タブレット	1,560	521	398	577	173

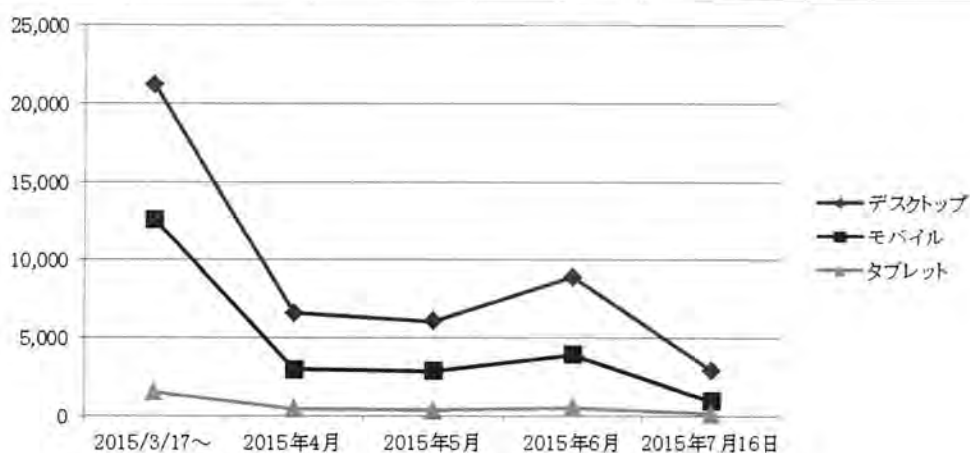


図 58 【デバイス別月次アクセス状況 2】

表 39 【デバイス分析中に使用している専門用語の意味】

デスクトップ	Google アナリティクスのカテゴリ。PC 全般（デスクトップ、ノートパソコン）からのアクセス。
モバイル	Google アナリティクスのカテゴリ。スマートフォンからのアクセス。フィーチャー・フォンは計測されない。
タブレット	Google アナリティクスのカテゴリ。タブレットからのアクセス。

5) 分野別アクセス状況

第一階層ディレクトリのアクセス状況を抽出し分かったことを以下に示す。期間通じて、マンガ分野へのアクセスが多いことが分かる。

さらに、3 分野ごとに月別のセッション数推移を見ると、同じような山ができていたことが分かった。いずれもサイトリリース直後のセッション数が最も大きく、2 番目に多かったのは日本経済新聞朝刊にメディア芸術データベース（開発版）記事が掲載された 6 月である。

表 40 【メディア芸術データベース第一階層アクセス状況】

第一階層	ページビュー数	ページ別訪問数	平均ページ滞在時間	直帰率	離脱率
/mg/(マンガ)	184695	137239	0:00:38	63.37%	14.40%
/an/(アニメーション)	84718	63204	0:00:43	66.40%	12.26%
/gm/(ゲーム)	74942	40588	0:00:34	58.68%	10.71%
/	67525	47078	0:00:41	32.35%	33.55%
/ma/	15150	10555	0:00:18	57.38%	15.34%
/help/	4858	4358	0:00:56	62.80%	24.89%
/about.html	1085	948	0:00:44	41.38%	20.65%
/index.php	1004	27	0:00:30	25.00%	2.29%
/user_terms.html	822	688	0:00:50	36.29%	20.07%
/voice.html	479	420	0:01:09	82.14%	25.89%
その他	1958	1214	—	—	—
	437236	306319	0:00:38	43.75%	16.49%

表 41 【分野別アクセス状況月次推移\_1】

カテゴリ	2015/3/17~	2015年4月	2015年5月	2015年6月	2015年7月16日	合計
/mg/ マンガ	63,383	19,080	19,888	29,135	5,753	137,239
/an/ アニメーション	33,508	8,685	5,231	13,424	2,356	63,204
/gm/ゲーム	28,881	3,670	1,810	5,094	1,133	40,588



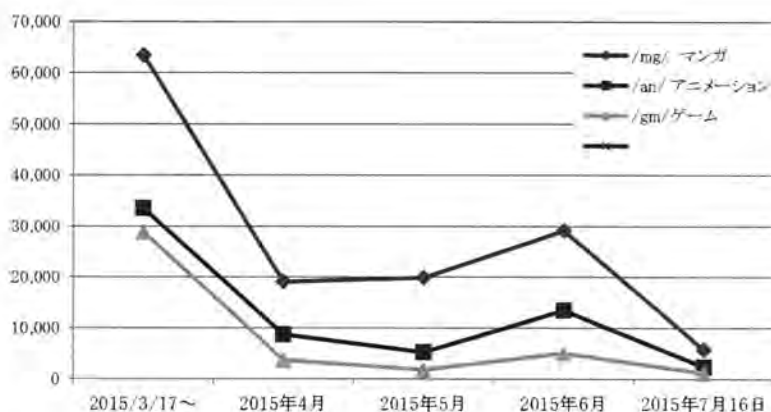


図 59 【分野別アクセス状況月次推移\_2】

#### 6) 分野・階層別アクセス状況

マンガ，ゲーム分野で複数回検索をした場合は，計測されていないことが分かった。アクセス状況を，URL のルールによって抽出し分析した結果，ページ別訪問数を見ると，マンガトップは 21,148 件，アニメーショントップは 12,562 件であったのに対し，検索結果ページは，マンガが 20,990 件，アニメーションは 27,420 件と逆転している。

このような結果となった原因を探ると，マンガ分野の検索機能は再検索時に URL が変化しない仕様であることが分かった。アニメーション分野の検索機能は，再検索時にパラメータが変化するため，このような差が生じたようである。

ゲーム分野の検索機能 (/gm/index.php) も再検索の場合は，同様に URL が変化しないため，本来ならばもう少し利用者数は多かったであろうと思われる。

表 42 【マンガ分野階層別アクセス状況】

/mg/以下	ページビュー数	ページ別訪問数	平均ページ滞在時間	閲覧開始数	直帰率	離脱率
/mg/	34,502	21,148	0:00:25	1,676	40.87%	11.20%
/mg/results	27,475	20,990	0:00:26	737	58.34%	7.93%
/mg/comic_works/	23,553	17,486	0:00:25	872	56.65%	9.46%
/mg/book_title/	22,242	17,820	0:00:27	4,031	71.32%	22.22%
/mg/books/	10,836	9,807	0:00:53	624	71.96%	24.82%

表 43【アニメーション分野階層別アクセス状況】

/an/以下	ページビュー数	ページ別訪問数	平均ページ滞在時間	閲覧開始数	直帰率	離脱率
/an/	21376	12562	0:00:17	701	27.10%	7.35%
/an/anime_series(番号)	23814	20796	0:01:42	4269	76.88%	26.77%
/an/anime_series?(検索)	36520	27420	0:00:30	740	42.16%	5.73%
/an/anime_series(番号) anime_episodes	2402	1887	0:00:37	102	73.53%	12.70%
/an/anime_series?asf[keyword]	838	676	0:00:18	20	50.00%	8.71%

表 44【ゲーム分野階層別アクセス状況】

/gm/以下	ページビュー数	ページ別訪問数	平均ページ滞在時間	閲覧開始数	直帰率	離脱率
/gm/	17306	11677	0:00:19	699	44.78%	9.49%
/gm/index.php	32375	6212	0:00:21	325	45.85%	5.30%
/gm/syosai.php	19149	17907	0:00:51	1364	67.23%	16.62%
/gm/history/	4904	4133	0:02:20	275	68.00%	28.96%

A) 全訪問者の遷移フロー

マンガコンテンツが最も人気があるカテゴリ遷移フローより、マンガカテゴリが人気であることが分かる。

マンガのセッション数はアニメーション、ゲーム分野のセッションを合計した約 2.5 倍ある。



図 60【参照元からの流入後遷移フロー】

表 45【参照元から流入後その他ページに分類されている上位 5 ページ】

(その他 100 ページ以上) 1.1 万の上位 5 ページ	セッション	通過した割合	離脱率
/mg/	1.7 千	15.3%	43.6%
/an/	701	6.42%	28.2%
/gm/	699	6.40%	46.8%
/gm/index.php	325	6.40%	65.5%
/an/anime_series/2298	278	2.97%	79.9%

## B) 分野別訪問者遷移フロー

### ア) マンガ分野

#### <遷移フロー>

マンガ分野は検索トップページから流入した人は、検索 (/mg/) → 検索結果(results) → 作品詳細ページ(comic\_works) → 書籍詳細(book\_titles)と進み、検索動線上からほとんど離脱せず詳細ページまでたどり着く傾向がある。一方検索結果一覧ページや詳細ページから流入した人は大半が離脱する傾向がある。データベースへの入り口が検索トップページ

かそれ以外かで、離脱の割合が顕著に変わる。トップページは「知りたい情報を検索できそう」と期待できるが検索結果一覧ページ、作品詳細ページでは情報に期待できると感じられないためであろう。

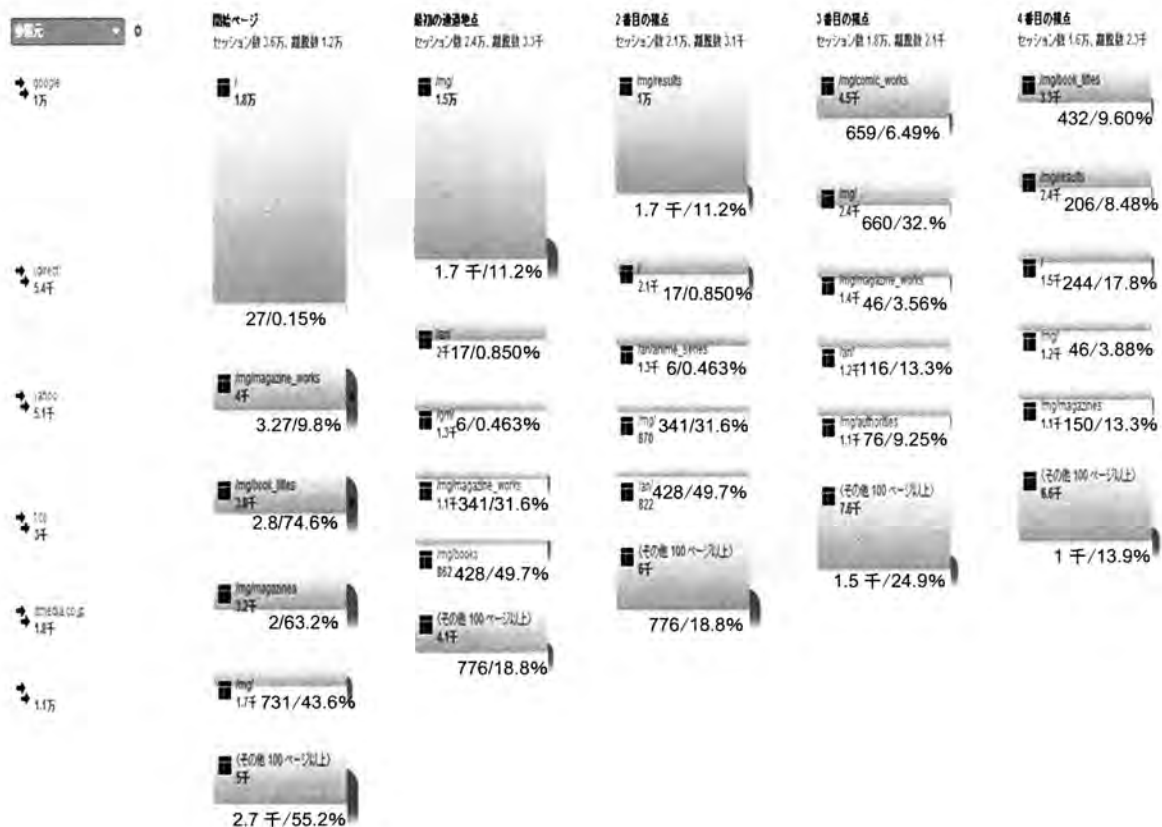


図 61 【参照元からのマンガ分野流入後遷移フロー】

表 46 【参照元から流入後のその他ページに分類される上位 5 ページ】

ページ(その他 100 ページ以上) 5 千の上位 5 位	セッション	通過した割合	離脱率
/mg/magazine/356811	254	5.13%	66.90%
/mg/book_titles/137186	238	4.81%	82.80%
/mg/authorities/9795	166	3.35%	27.70%
/mg/comic_works/81200	134	2.71%	81.30%
/help/mg/library.html	103	2.08%	61.20%
/an/	94	1.90%	0.00%
/gm/	75	1.51%	0.00%
/mg	52	1.05%	0.00%
/user_terms.html	52	1.05%	0.00%

<集客力があるページの上位 10 位>

マンガ分野でページビューが多く、離脱率も低い、集客力が高いページの順位を以下にまとめ示す。1 位は検索トップページ、2 位は作品詳細：ドラゴンボール、3 位は雑誌基本：週刊少年ジャンプ（集英社 // シュウエイシヤ）と続いた。

表 47【マンガ分野でアクセス数が上位 10 位】

ページ内容	ページビュー数	ページ別訪問数	平均ページ滞在時間	閲覧開始数	直帰率	離脱率	非離脱PV
マンガカテゴリートップ	34,502	21,148	0:00:25	1676	40.87%	11.20%	30637.8
作品:ドラゴンボール Dragon ball(著)鳥山明)	492	368	0:00:31	8	25.00%	7.93%	453.0
雑誌基本:週刊少年ジャンプ(集英社 // シュウエイシヤ)	292	184	0:01:11	5	0.00%	12.67%	255.0
作品:NARUTO(著)岸本斉史)	236	156	0:00:27	3	0.00%	10.59%	211.0
著者:有馬啓太郎	214	169	0:00:20	166	27.11%	25.70%	159.0
雑誌基本:月刊漫画ガロ(青林堂 / 青林堂 // セイリンドウ)	147	66	0:01:01	26	46.15%	15.65%	124.0
雑誌掲載作品:週刊少年マガジン 無用ノ介(さいとう・プロ / [構成]さいとう・たかを / [脚本]小池一雄 / [脚本]さいとう・たかを / [構図]武本サブロー / [構図]さいとう・たかを / [作画]その他大勢)	60	5	0:00:42	3	0.00%	3.33%	58.0
雑誌掲載作品:週刊少年マガジン 科学シリーズ"もしも"の世界([文]佐伯誠一 / [絵]石原豪人)	74	32	0:00:15	29	34.48%	21.62%	58.0
検索結果:(キーワード:東方)	69	41	0:00:55	14	42.86%	17.39%	57.0
雑誌基本:週刊少年サンデー(小学館 // ショウガクカン)	67	37	0:03:31	13	46.15%	29.85%	47.0

<機会損失が多いページの上位 10 位>

ページビューは多いが、離脱率が低い改善によっては流入後データベースを再訪する機会を増やすことができそうなページを以下にまとめて示す。

機会損失 1 位だったのは電子コミックで認知度が高まっている作品の詳細ページであった。過去の話題作が電子コミック化により再度注目を集め情報を収集しようとする行動が増加し、検索順位も良好であったが訪問者は作品詳細ページを閲覧後立ち去ってしまった。

表 48【改善により離脱率減少が見込めそうなアクセス数・離脱率が多い上位 10 ページ】

ページ内容	ページビュー数	ページ別訪問数	平均ページ滞在時間	閲覧開始数	直帰率	離脱率	非離脱PV
読なるもの断崖(宙コミック文庫)	269	241	0:02:06	238	78.57%	79.18%	213.0
雑誌巻号:週刊少年サンデー 1989/07/05 表紙号数29	294	263	0:00:54	254	64.57%	63.27%	186.0
作品:ONE PIECE(著)尾田栄一郎)	500	396	0:00:36	134	79.85%	31.20%	156.0
雑誌掲載作品:ちやお ときめき★ぼよんガール(牧原若菜)	98	85	0:02:07	84	86.90%	83.67%	82.0
検索結果:単行本	302	214	0:01:18	12	83.33%	23.51%	71.0
単行本全巻:ストーンオーシャン超常心理分析書: ジョジョの奇妙な冒険part	78	75	0:00:30	74	74.32%	71.79%	56.0
著者:香山製糖	44	39	0:00:27	38	89.47%	86.36%	38.0
検索結果:(単行本+出版社=集英社)	54	49	0:01:37	46	78.26%	68.52%	37.0
雑誌掲載作品:週刊少年マガジン どっきんロリポップ:(井沢さみ)	45	38	0:00:18	37	81.08%	80.00%	36.0
雑誌掲載作品:週刊少年ジャンプ 幕末人斬り伝:壬生の狼(野口賢/[題字]藤倉浩正)	37	36	0:00:17	36	88.89%	89.19%	33.0

イ) アニメーション分野

<遷移フロー>

アニメーション分野では作品詳細情報(anime\_series)を閲覧した後、4割程度が離脱した。離脱しなかった人はアニメーション分野で再度検索をしたり、マンガカテゴリへ移動したりサイト内を回遊する様子が見られた。

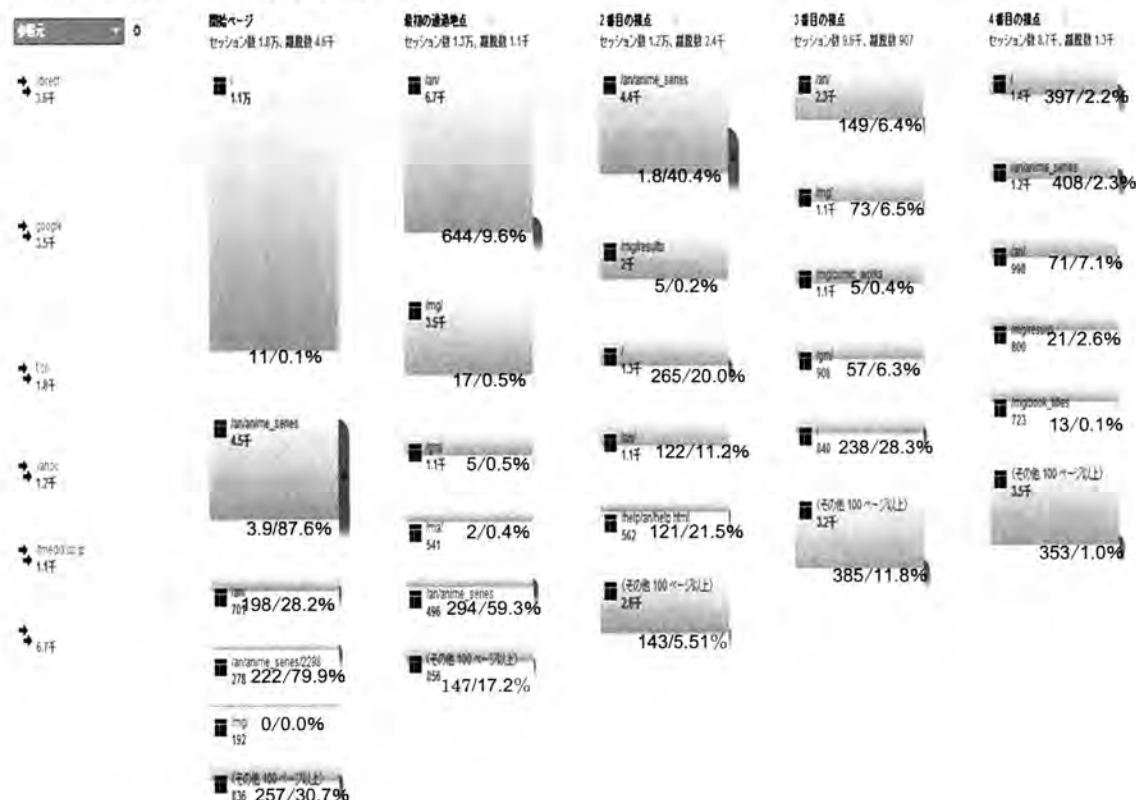


図 62 【参照元からのアニメーション分野流入後遷移フロー】

表 49 【参照元から流入後その他ページに分類される上位 5 ページ】

(その他 100 ページ以上) 836 の上位 5 位ページ	セッション	通過した割合	離脱率
an/anime_series/9886	181	21.7%	86.20%
an/anime_series/14811	100	12.0%	54.00%
/gm/	55	6.6%	0.00%
/uer_terms.html	35	4.2%	0.00%
/help/an/help/	27	3.2%	70.40%
/an/anime_series/479	25	3.0%	32.00%
/gm/index.php	19	2.3%	0.00%
/ma/	19	2.3%	0.00%
/help/mg/library.html	12	1.4%	0.00%
/an/anime_series/1045	11	1.3%	45.50%
/mg/authorities/9795	11	1.3%	0.00%

<集客力があるページの上位 10 位>

アニメーション分野でページビューが高く、離脱率も低い、パフォーマンスが多いページの順位を以下にまとめ示す。1位は検索トップページ、2位は「魔法少女まどか★マギカ」、3位は「あしたのジョー」と続いた。

表 50【アニメーション分野でアクセス数が高かった上位 10 位】

ページ内容	ページ ビュー数	ページ別訪 問数	平均ページ 滞在時間	閲覧開始 数	直帰率	離脱率	非離脱PV
アニメカテゴリトップ	21376	12562	0:00:17	701	27.10%	7.35%	19804.9
魔法少女まどか★マギカ	222	182	0:00:29	100	49.00%	38.29%	137.0
あしたのジョー	58	49	0:00:26	34	17.65%	15.52%	49.0
サザエさん	113	87	0:00:34	25	28.00%	19.47%	91.0
検索結果:(キーワード=ハイスクール+タイトル=ハイ スクールdxd)	28	25	0:00:12	21	23.81%	21.43%	22.0
検索結果:(キーワード=ヨルムンガンド)	57	44	0:02:34	21	38.10%	28.07%	41.0
エルフェンリート	28	25	0:01:30	10	10.00%	21.43%	22.0
凸凹新画帳 名案の失敗	31	25	0:00:27	7	0.00%	12.90%	27.0
ビデオえほん館 日本おとぎばなし	27	20	0:01:18	15	40.00%	51.85%	13.0
ビデオえほん館 世界名作童話	12	12	0:00:20	7	14.29%	16.67%	10.0

<機会損失が多いページの上位 10 位>

ページビューは多いが、離脱率も多い改善によっては流入後データベースを再訪する機会を増やすことができそうなページを以下にまとめて示す。アニメーション分野の作品詳細ページには英語版のインターネット百科事典からリンクをはられているページがあるが、文字が読めず内容が理解できないためか、訪問しすぐに立ち去る行動が見られた。

表 51【改善により離脱率減少が見込めそうなアクセス数・離脱率が多い上位 10 ページ】

ページ内容	ページ ビュー数	ページ別訪問	ページ滞在	閲覧開始 数	直帰率	離脱率	離脱PV
レモンエンジェル(第1期)	301	289	0:00:48	278	78.78%	76.41%	230.0
NARUTO疾風伝	201	187	0:01:18	181	80.11%	78.11%	157.0
Ys	75	73	0:00:35	63	85.71%	78.67%	59.0
魔法少女大戦	74	64	0:01:26	58	89.66%	77.03%	57.0
Steins;Gate 負荷領域のデジャヴ	74	67	0:02:26	46	84.78%	68.92%	51.0
Another	71	58	0:02:42	52	80.77%	69.01%	49.0
エスパー魔美 星空のダンシングドール	67	59	0:04:08	52	88.46%	73.13%	49.0
SAMURAI 7	74	64	0:02:14	41	78.05%	58.11%	43.0
呪いのワンピース	41	39	0:02:04	34	91.18%	80.49%	33.0
エスカ&ロージーのアトリエ ～黄昏の空の錬金術士～	39	38	0:01:04	30	93.33%	74.36%	29.0

## ウ) ゲーム分野

### <遷移フロー>

データベースのトップページから流入している場合でも、小さい割合ではあるが検索途中での離脱が見られる。詳細まで見ずに去ってしまう人がいた。マンガ、アニメーション分野では見られなかった現象である。検索エンジンのユーザーインターフェースがマンガやアニメーションとは異なることが原因であるかもしれない。

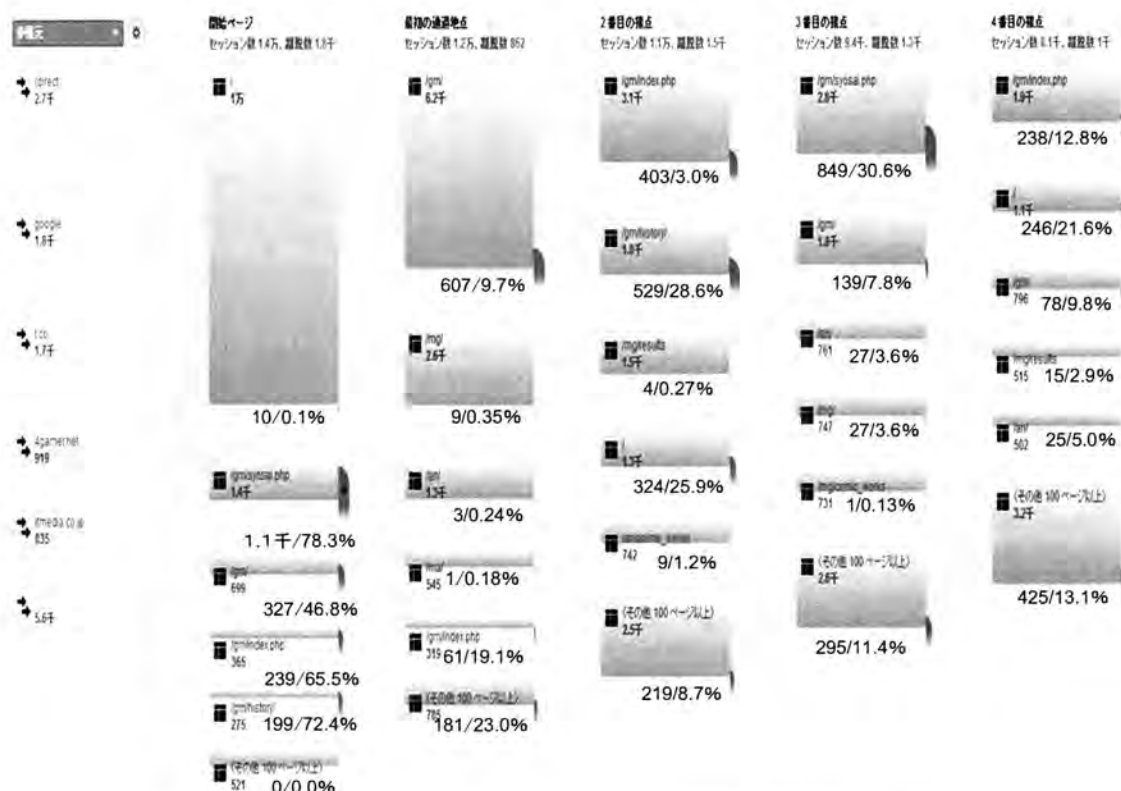


図 63 【参照元からのアニメーション分野流入後遷移フロー】

表 52 【参照元から流入後その他ページに分類される上位 5 ページ】

ページ(その他 100 ページ以上) 521 の上位 5 位	セッション	通過した割合	離脱率
/mg/	141	27.10%	0.00%
/an/	52	9.98%	0.00%
/user_terms.html	32	6.14%	0.00%
/ma/	20	3.84%	0.00%
/an/anime_series/505	16	3.07%	0.00%
/help/mg/library.html	11	2.11%	0.00%
/an/anime_series/2298	8	1.54%	0.00%
/an/anime_series/14811	7	1.34%	0.00%



<集客力があるページの上位 10 位>

ゲーム分野でページビューが高く、離脱率も低い、集客力が高いページの順位を以下にまとめ示す。ゲームトップページへのアクセス数が、2 位以下に大差をつけて最も高く、続く 2 位は一覧ページのトップに固定で表示される登録情報の中で最も古いアーケードゲームの作品詳細ページであった。

表 53 【ゲーム分野で集客力が高かった上位 10 位】

ページ内容	ページ ビュー数	ページ別訪 問数	平均ページ 滞在時間	閲覧開始 数	直帰率	離脱率	非離脱PV
ゲームトップページ	32,375	6,212	0:00:20	1803	45.70%	6.73%	30,196.2
ボン 直輸入品	135	131	0:01:00	7	42.86%	18.52%	110.0
ボン 直輸入品	92	86	0:00:52	4	0.00%	21.74%	72.0
Dr.マリオ	60	55	0:00:12	0	0.00%	10.00%	54.0
ゲームボーイドラゴンクエストIII そして伝説へ…	62	59	0:00:26	0	0.00%	22.58%	48.0
アストロレース	43	38	0:01:19	2	50.00%	13.95%	37.0
177	47	39	0:01:01	16	50.00%	23.40%	36.0
富士山バスター	43	33	0:02:53	13	23.08%	20.93%	34.0
ドラゴンクエスト	34	32	0:00:36	0	0.00%	8.82%	31.0
アストロレース	39	37	0:00:49	4	0.00%	25.64%	29.0

<機会損失が多いページの上位 10 位>

ページビューは多いが、離脱率も多い改善によっては流入後データベースを再訪する機会を増やすことができそうなページを以下にまとめて示す。検索トップにある一覧ページが最もページビューは高く離脱率が多いページであった。ページの読み込みに時間がかかり待ちきれず、表示されてからも表示される情報が多いため探している情報を見つけるまでに時間がかかり立ち去ってしまっている可能性が考えられる。

表 54 【改善により離脱率減少が見込めそうなアクセス数・離脱率が多い上位 10 ページ】

ページ内容	ページ ビュー数	ページ別訪 問数	平均ページ 滞在時間	閲覧開始 数	直帰率	離脱率	離脱PV
一覧ページ	4904	4133	0:02:20	275	68.00%	28.96%	1420.2
HOP STEP あいどる☆	97	96	0:04:57	93	97.85%	95.88%	93.0
シェルノサーズ?失われた星へ捧ぐ詩? AGENT PACK	57	51	0:00:29	48	66.67%	61.40%	35.0
ラジカルラジアル	36	35	0:09:37	35	94.29%	94.44%	34.0
ザナドゥ PC-8801mk II SR/FR/MR専用版	75	57	0:01:06	38	65.79%	40.00%	30.0
同級生3 EXTRA BOX フィギュア12体付き	57	49	0:01:52	37	67.57%	49.12%	28.0
アヴェンジャー	47	46	0:01:01	34	58.82%	53.19%	25.0
三國志 II	32	30	0:01:26	26	80.77%	78.12%	25.0
東京終末戦争	35	30	0:00:30	25	80.00%	68.57%	24.0
VSバルーンファイト	37	31	0:01:57	28	75.00%	64.86%	24.0

## 7) 参考資料

### ア) マンガ分野ページタイトル例

<検索トップページ>

<https://mediaarts-db.jp/mg/>



<検索ページ検索結果候補一覧>

[https://mediaarts-db.jp/mg/results?utf8=%E2%9C%93&keyword\\_title=%E9%8B%BC%E3%81%AE%E9%8C%AC%E9%87%91%E8%A1%93%E5%B8%AB&commit=%E6%A4%9C%E7%B4%A2](https://mediaarts-db.jp/mg/results?utf8=%E2%9C%93&keyword_title=%E9%8B%BC%E3%81%AE%E9%8C%AC%E9%87%91%E8%A1%93%E5%B8%AB&commit=%E6%A4%9C%E7%B4%A2)



<作品詳細一覧 (作品別 work) >

[https://mediaarts-db.jp/mg/comic\\_works/70043](https://mediaarts-db.jp/mg/comic_works/70043)



<単行本・小説詳細一覧>

[https://mediaarts-db.jp/mg/book\\_titles/98388](https://mediaarts-db.jp/mg/book_titles/98388)



<雑誌詳細一覧 (所蔵館情報) >

[https://mediaarts-db.jp/mg/magazine\\_works/2753](https://mediaarts-db.jp/mg/magazine_works/2753)

[https://mediaarts-db.jp/mg/magazine\\_works/2753](https://mediaarts-db.jp/mg/magazine_works/2753)



<掲載雑誌詳細>

<https://mediaarts-db.jp>

[/mg/magazines/396828](https://mediaarts-db.jp/mg/magazines/396828)

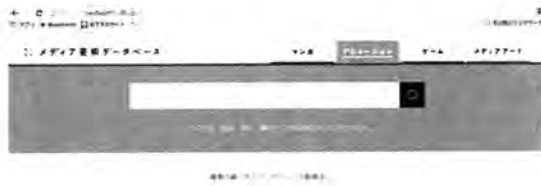
(所蔵館情報含む)



イ) アニメーション分野参考資料

<検索トップページ>

<https://mediaarts-db.jp/an/>



<検索ページ検索結果候補一覧>

[https://mediaartsdb.jp/an/anime\\_series?utf8=%E2%9C%93&sf%5Bkeyword%5D=%E3%81%BE%E3%81%A9%E3%81%8B%E3%83%9E%E3%82%AE%E3%82%AB&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=tv\\_a&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=tv\\_sp&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=movie&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=ova&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=event&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=personal&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=etc&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=blank](https://mediaartsdb.jp/an/anime_series?utf8=%E2%9C%93&sf%5Bkeyword%5D=%E3%81%BE%E3%81%A9%E3%81%8B%E3%83%9E%E3%82%AE%E3%82%AB&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=tv_a&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=tv_sp&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=movie&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=ova&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=event&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=personal&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=etc&sf%5Bmedia%5D%5B%5D=blank)



<作品詳細一覧>

[https://mediaarts-db.jp/an/anime\\_series/14810](https://mediaarts-db.jp/an/anime_series/14810)



<作品詳細>

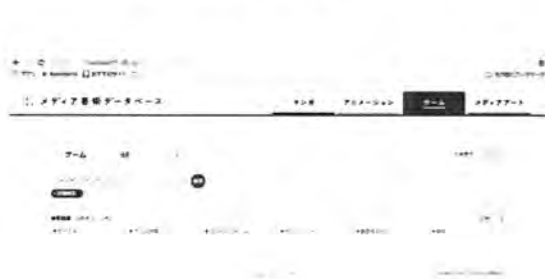
[https://mediaartsdb.jp/an/anime\\_series/14810/anime\\_episodes](https://mediaartsdb.jp/an/anime_series/14810/anime_episodes)



ウ) ゲーム分野参考資料

<検索トップページ>

<https://mediaarts-db.jp/gm/>



<検索結果一覧ページ>

<https://mediaarts-db.jp/gm/index.php>



<作品詳細一覧>

<https://mediaartsdb.jp/gm/syosai.php?id=392109504251&kbn=c12>



<年代一覧表>

<https://mediaarts-db.jp/gm/history/>



< 4 > 利用者からの意見・要望分析（問い合わせフォームまとめ）

（1）調査概要

< 調査目的 >

メディア芸術データベース（開発版）の問い合わせフォームに寄せられたユーザーからの意見を、内容修正を除き、分析しデータベース向上の一助とする。

< 調査期間 >

平成 27 年 3 月 17 日～7 月 12 日

（2）調査結果詳細

平成 27 年 3 月 17 日～7 月 12 日の期間中、問い合わせフォームにユーザーから寄せられた 30 件の意見から「修正依頼」の 8 件を除いた 22 件の意見を、「要望」と「その他」にまとめ整理した結果を以下に示す。

表 55 【問い合わせフォームのまとめ分野別項目整理】

お問い合わせ内容	分野					総計
	全体	マンガ	アニメーション	ゲーム	メディアアート	
意見・質問	8	3	5	4	1	22
修正依頼	0	3	5	1	0	8
総計	8	6	10	5	1	30

表 56 【問い合わせフォームのまとめ（分野別）】

	計	検索トップページ	検索結果一覧	作品詳細情報	その他
要望					
計	27	4	3	12	8
マンガ	4	0	2	2	0
アニメーション	6	1	0	4	1
ゲーム	8	1	1	4	2
全体・その他	9	2	0	2	5
その他					
計	4	0	0	1	3
マンガ	1	0	0	0	1
アニメーション	2	0	0	1	1
ゲーム	0	0	0	0	0
全体・その他	1	0	0	0	1

問い合わせが寄せられた 30 件の意見のうち、修正依頼に分類されるものは 8 件であった。その 8 件を除く 22 件の内容を「要望」と「その他」の要素に分けたが、一つの意見に複数の要素が含まれる場合には、別々の意見として数えまとめた結果 28 件に整理された。

さらにその 28 件を分野ごとに分け、「検索トップページ」、「検索結果一覧」、「作品詳細情報」、「その他」に分類し、まとめた。

メディア芸術データベース全体における機能に対する意見としては、本データベースを活用するための API 提供、CSV 形式でのデータ提供、新分野のシステムへの追加が要望として挙がっていた。加えて、検索機能の向上を求める意見も多く寄せられていた。

該当する分野に限定される機能への要望としては、新規所蔵館の情報を追加して欲しいと希望する意見が、マンガ分野では挙がっていた。ただし、現在の掲載スペースに情報を追加するのは厳しいため、表示方法の見直しをする必要があると思われる。また、ゲーム分野では、作品名の典拠はパッケージのタイトル表記にして欲しいとの意見が挙がっていた。

メディア芸術データベース全体における情報に関する意見としては、展覧会やイベントに関する情報、視聴率や販売売上げ情報、表紙情報などが挙がった。

該当する分野に限定される追加希望情報としては、一般的に広く知られている略語や制作スタッフなどの情報、ゲーム機器の種類情報がゲーム分野では挙がっていた。特にゲーム分野は他の分野と比べ、有識者に情報が少ない印象であったため情報を充足していく検討が必要と推測される。

表 57【要望（全体について）】

＜検索機能＞
イラスト検索機能を追加して欲しい
一般の小中学校の教員が授業の教材資料として使うため、内容やテーマについてのタグや、同テーマ、同年代作品の検索などがあると良い
＜機能改善要望＞
利用規約によると複製、商用利用も可能だが、API の提供があれば都度アクセスしてデータを取得しなくてもすみ、活用の幅が広がる
映画データを元に映画のレビューサービスを扱っている会社である。 運営しているウェブサイトはレビュー数が 570 万件を超え、日本国内においては N01 のサービスである。今後、映画レビューのノウハウを活用しつつメディア芸術データベースを使用し、「マンガレビューサービス」「アニメーションレビューサービス」を運営していきたい。だが、現在利用できる API が公開されていないので、その開発の手伝いをするのも可能である。メディア芸術データベースを活用したサービスのアイデアを考えるイベントの実施を予定している。サービス開発の上で、データベースの活用方法について相談したい。  (中略) ユーザーが好きな作品に口コミやスコアを付けることで、知らなかった作品を知る機会を作り、世に多くある面白い「マンガ」「アニメーション」を見つけていきたい
CSV ファイルでのデータ提供を希望する
＜追加希望情報＞
国内外のメディア芸術情報の充実を希望する
マンガ、アニメーション、ゲームなどの展覧会の記録情報、視聴率や販売売上げデータ、研究分野の評論、書評や描き方本、CM アニメーションや特撮のデータベース、参考文献書物の所蔵リストを登録して欲しい。表紙情報などは他のデータベースとリンクし、閲覧が可能であると良い
コミックマーケットに代表されるコミックイベントやコスプレイベントは対象外となっているようだがいま記録を残さなくては、散逸するイベントが多数あるので、データベース化の検討が望ましい
メディアアート・現代アート関連の展示会・イベントのデータを研究用途・教育用途に使用するために、データ提供を希望する



また、問い合わせフォームに寄せられたユーザーからの意見を、分野別に「要望」と「その他」に分類し、その内容を詳細にまとめた結果を以下に示す。

## 1) マンガ分野

### A) 検索結果一覧ページ

検索結果一覧ページでは、著者名で検索をすると一般に出版された単行本と同列に同人誌が作品として並ぶ。その機能について、一覧に表示する作品ラインナップの良し悪しを著者自身に確認する過程を経てから作品情報を公開するべきであるとの要望が挙った。

表 58 【検索結果一覧ページ要望 (マンガ分野)】

検索結果一覧ページ
作家名で検索したところ自身の作品情報が表示された。情報が現時点で不完全であるのは仕方のないことであるが、ジャンル別に分けられているでもなく、解説もない状態で表示されるため、単なる情報の羅列になっている。また、出版物以外の関連情報が含まれないため、作品の全体像が分かりにくい。マンガ・アニメーション・ゲーム等のデータベースとしては本データベースよりオンライン百科事典の方が有効に感じる。出版物から取得している情報を登録しているため、アーカイブを望まない情報が登録されてしまっている
データベースに登録されている作品情報の選定基準が不明瞭である。自分自身の著者名で検索し見つけた単行本の中に、約10年前にコミックマーケットの会場でのみ頒布された同人誌の作品情報が登録されていた。この作品は一般商業用に小売店に卸された単行本ではなく、私個人や出版社から国会図書館に寄贈された作品でもない。そのため、その他の商用作品と同様に単行本として分類されていることに違和感がある。
データベースとして考えた場合、一般商用作品と同人誌と呼ばれる個人出版作品は分けて考えた方がよい。あるいは、様々な形態で出回っている作品の著作物は単行本に分類されているという前提が必要になると思われる。現実性を増すためには、著作者に依頼をしてデータベースのチェックをお願いすべきである。ただし、著作者に確認した場合、著者が残したくない作品の消去を求められる可能性がある

### B) 作品詳細ページ

作品詳細ページでは、出典元の確認と、所蔵館情報及びその所蔵情報の追加希望が挙がっていた。

表 59 【作品詳細情報ページ要望（マンガ分野）】

作品詳細ページ
論文検索サイトの論文を引用すると良い。論拠となる論文の典拠元を明らかにして欲しい
他の図書館やミュージアムの情報も検索できると良い。また、その展示物や所蔵リストも併せて登録して欲しい

2) アニメーション分野

A) 検索トップページ

検索トップページでは、検索機能に制作年検索を追加希望する声が挙がっていた。

表 60 【検索トップページ要望（アニメーション分野）】

検索トップページ
1年間に制作されたアニメーションの本数を調べたかったが、検索するにはキーワードが必須であるため、「制作年」だけで検索したいときに検索ができない。マンガ分野では日付で検索範囲を指定して検索できるようにして欲しい

B) 作品詳細ページ

作品詳細ページに対しては、情報追加の要望が多く寄せられた。出典元、CM アニメーション、特撮情報の追加などである。その他に収録情報の誤りについての指摘や、解説情報を充実していく際に協力したいという申出などがあつた。

表 61 【作品詳細ページ要望（アニメーション分野）】

作品詳細ページ
データベースには出典元にまれに誤りや欠落があり、データベースにもそのまま反映されている。修正すべき点をいくつか把握しているが、内容が専門的なものもあり、伝えるために適切な連絡方法を知らせて欲しい
「メディア芸術データベース」の情報追加登録していく際、解説などの編集作業が入るデータに関して、監修先が気になった。今後、解説を充実させるようであれば、ご一報頂きたい。ぜひ協力したい
2つの調査と注釈がある。調査が2種類登録されている理由とその根拠が知りたい
CM アニメーションや特撮のデータベースが欲しい

### C) 追加希望情報

データベースに海外作品の情報を追加登録して欲しいとの要望が寄せられた。

表 62【追加希望情報（アニメーション分野）】

追加希望情報
アニメーションデータベースには、一部の外国作品しか掲載されていないようだが、他の外国作品の掲載も検討して欲しい

### 3) ゲーム分野

#### A) 検索トップページ

検索トップページでは、スタッフ名で検索したいという要望が挙がった。

表 63【検索トップページ要望（ゲーム分野）】

検索トップページ
クリエイターはゲームファンにとってあこがれの存在である。スタッフ名でも検索できると良い。プロデューサー、ディレクター、メインプログラム、作曲、キャラクターデザインなどでも検索できるよう検討して欲しい

#### B) 検索結果一覧ページ

検索結果一覧ページでは、検索機能に入力するキーワードの作品タイトルはパッケージ表記を正として欲しいとの要望が挙がっていた。

表 64【検索結果一覧ページ要望（ゲーム分野）】

検索結果一覧
検索キーワードは、パッケージと同じ表記が良い

#### C) その他

その他にゲーム分野では、ゲームセンター等に置かれていた遊戯器具全般の情報を登録して欲しいという要望や、PCやスマートフォンに対応したゲーム情報の追加希望があった。

表 65【その他要望（ゲーム分野）】

その他
法律上は「電子応用遊戯器具」として認可を受け販売されたものは、ゲームとは言い難いが、ゲームセンターに置かれ、一時代を築いたものである。データの登録がないのは残念だ。実ゲームではない遊戯器具も大事な文化であると思う
民間で、以前からレトロゲームのアーカイブ化に取り組んでいる会社がある。登録する情報はゲーム機だけに留まらず、プラットフォームとしてPC、あるいはスマートフォンなどの情報のアーカイブ化に取り組むのが良いと思う

#### 4) その他

その他に分類されるものは3件あり、全体、マンガ、アニメーション、ゲームに分類して整理した結果を以下に示す。

マンガ分野では、自館で保有しているマンガと他の所蔵機関で保有している資料の重複率を把握する方法の問い合わせ、アニメーション分野では、自施設に保有している資料の件数の問い合わせ、全体・その他では、文化を継承する本事業への激励が寄せられた。

表 66【その他】

マンガ
メディア芸術データベースでは、マンガについて国内複数の所蔵機関の所蔵状況を確認できるが、当館の所蔵しているマンガ資料を、他機関でどのくらい所蔵しているかを把握することが業務上必要である。重複率を算出する方法を教授頂きたい。返信後の追加質問として、雑誌のタイトルベースでの重複率についても算出できるか知りたい
アニメーション
メディア芸術データベースに提供している、当館所蔵のアニメーション資料のうち登録された資料件数（総数）を知りたい。また、メディア芸術データベースに所蔵情報として登録された2,407作品に該当する作品情報も知りたい
全体・その他
これまで色々な情報を調べるために、インターネット上で様々なサイトを閲覧する必要があった。しかし、今後はこの膨大な情報量を誇るデータベースで探せば情報は得られる。日本人は幼少の頃からマンガやアニメ、ゲームなどに親しみ育ってきた。この文化は世界でも日本秀はでているため、その文化を後世に引き継ぐことは、とても重要なことである。過去を整理するのは時間をかけることができるなら対処できるが、今後の更新は大変だ。維持管理に期待する

< 5 > -①有識者からの意見・要望分析（平成 26 年実施有識者アンケート分析）

（1）調査概要

< 調査目的 >

「メディア芸術データベース（開発版）」は平成 27 年 3 月 17 日（火）の一般公開の前に、関係者に向けた限定公開を行い、サイトに関する感想・意見・要望を集めるためのアンケートを実施した。

< 調査課題 >

マンガ、アニメーション、ゲームの分野ごとに下記の内容について、定量的及び定性的な評価を取得する。

- ① サイトの印象・デザイン
- ② サイトの機能面・分かりやすさ
- ③ データの内容、量、正確性
- ④ その他意見

< 対象者条件 及び サンプル数 >

マンガ分野：10 件(22 者に依頼)

アニメーション分野：12 件(33 者に依頼)

ゲーム分野：8 件(22 者に依頼)

< 調査期間 >

平成 27 年 2 月 27 日（金）～3 月 13 日（金）

（2）調査結果詳細

1）全体

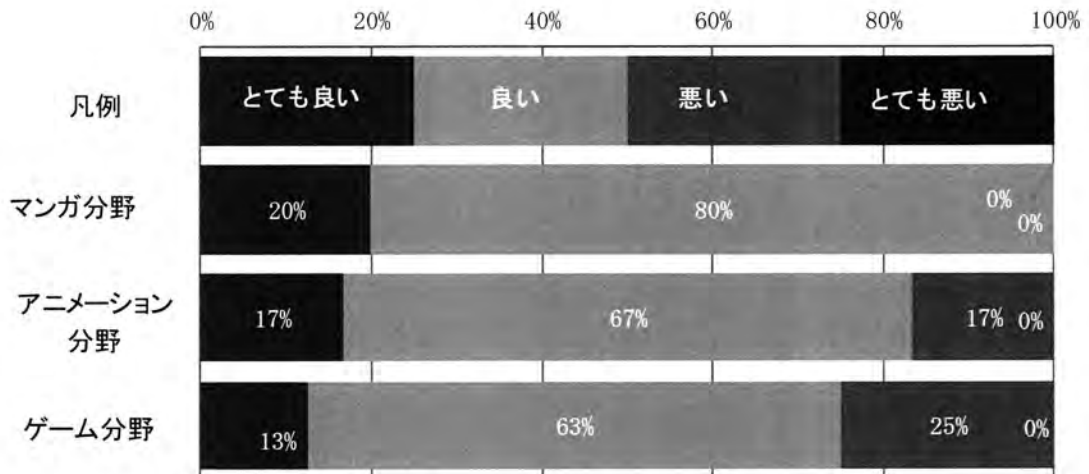


図 64【第一印象（分野別）】

また、サイトのデザインについては、堅実であるとの評価であった。登録されている情報の精度は、ほぼ正確であると評価されていた。

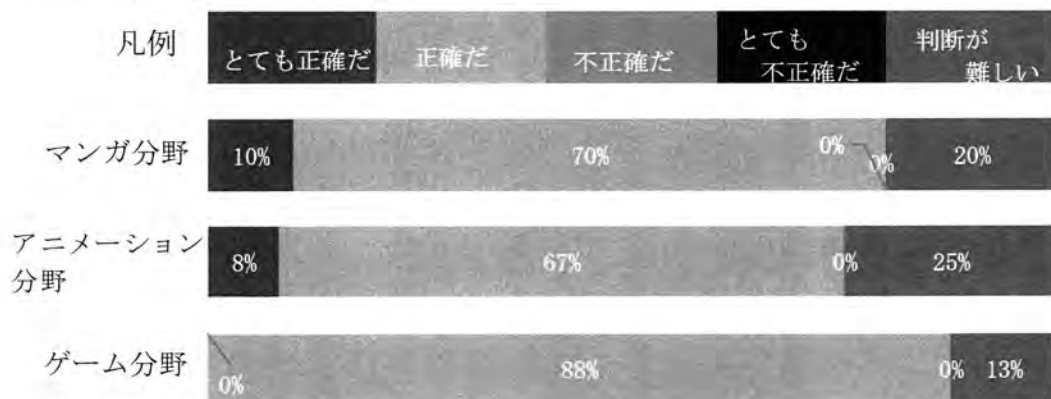


図 65【登録情報の精度（分野別）】

## 2) マンガ分野

マンガ分野の機能としては、検索欄のタブ切替え機能を使った検索がしづらいとの回答が30%にのぼった。その他機能に関する意見として、今後所蔵情報の登録数が増えていくと、現在の表示方法で対応していくのは難しくなることが想定されるため、見直しが必要になるだろうとの指摘があった。

また、今後追加すべき情報(複数選択可)を確認したところ、上位トップ3には書影(38%)、目次(19%)、あらすじ(13%)が挙げられた。

A) 全体

<デザイン・レイアウト>

対象有識者の80%がサイトを見て「良い」印象である。

サイトのデザインに対する印象は、親しみがあり(60%)、やや堅実で(40%)、地味でも派手でもない(80%)と感じている。フォントサイズについては全体の90%が良いと評価した。

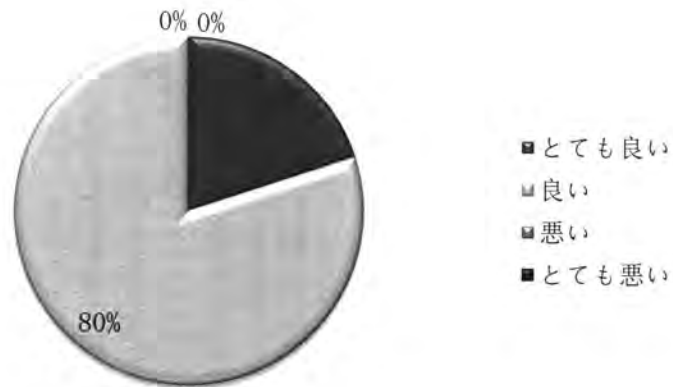


図 66 【本サイト閲覧時の印象 (マンガ分野)】

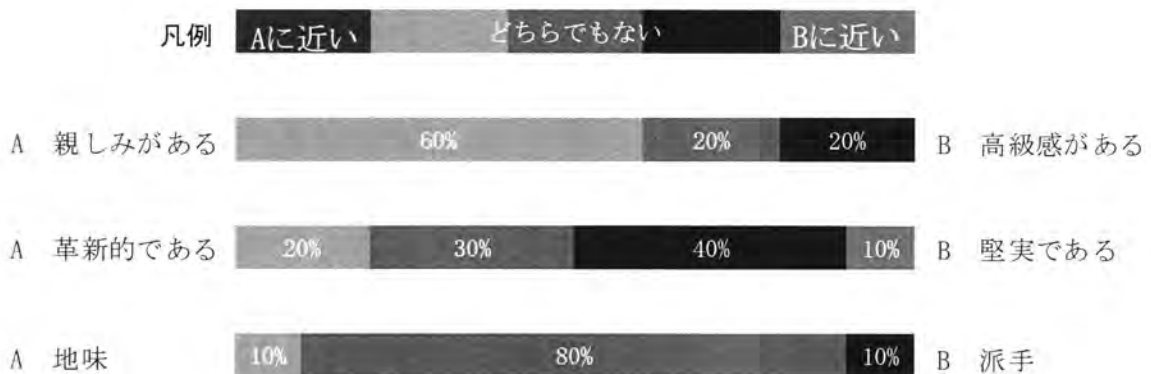


図 67 【本サイトのデザインに対する印象 (マンガ分野)】

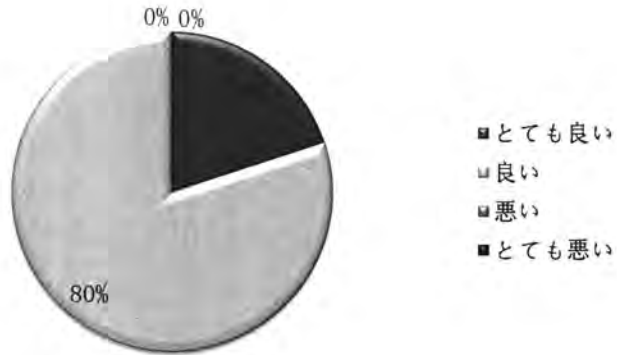


図 68 【フォントの大きさ (マンガ分野)】

B) 検索トップページ

<検索機能>

「タブ切替え」については全員が気付き、「タブ切替え」検索方式については、全体70%が検索しやすいと評価していた。その他検索機能には、主人公名などの曖昧なキーワードで検索できるようにするなどの改善要望が挙がっていた。



図 69 【画面の「タブ切替え機能」の認知 (マンガ分野)】



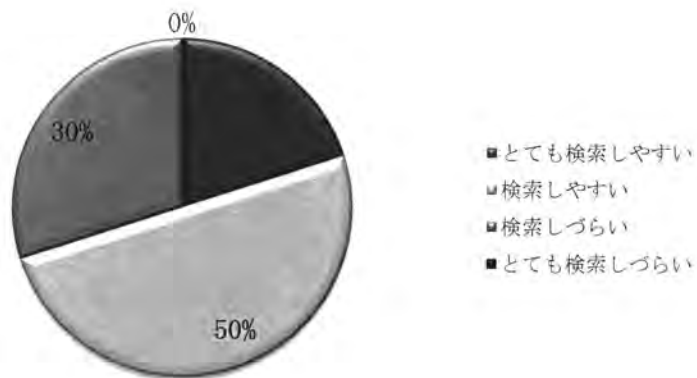


図 70 【タブ切替え機能の使い勝手（マンガ分野）】

### C) 検索結果一覧ページ

#### <デザイン・レイアウト>

検索結果一覧ページの情報量については、ほぼ満足を得ていた。ただし、所蔵館情報が今後増えていくことを想定すると、今のレイアウトで対応していくことは難しそうであるとの指摘を受けた。その他に、検索結果に表示される情報量が多く目的にたどり着くのに時間がかかるため、検索条件を絞り込む機能が欲しいなどの要望が挙がっていた。

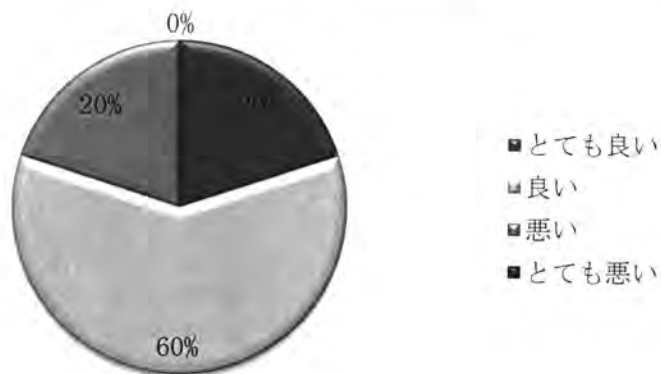


図 71 【検索結果一覧ページに表示される情報量（マンガ分野）】



図 72 【検索結果一覧ページのマトリクス表示（マンガ分野）】

表 67 【検索結果一覧ページのマトリクス表示 その他 FA（マンガ分野）】

リスト表示画面におけるマトリクス表示 その他
今後参加館が増えた場合、表示画面のデザインが問題になりそうである

#### D) 作品詳細ページ

##### <レイアウトと分かりやすさ>

作品詳細ページのデータが多層構造になっていることは、80%が気付いていた。また、分かりやすさについては複数選択で「とてもわかりやすい」が17%、「わかりやすい」が42%であった。おおむね半数の有識者が「分かりやすい」としている。

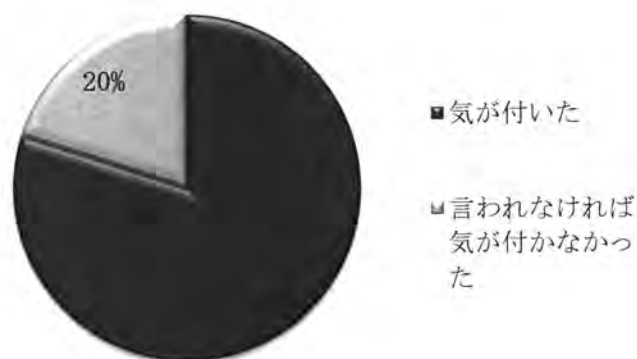


図 73 【作品詳細ページデータが多層構造の認知（マンガ分野）】

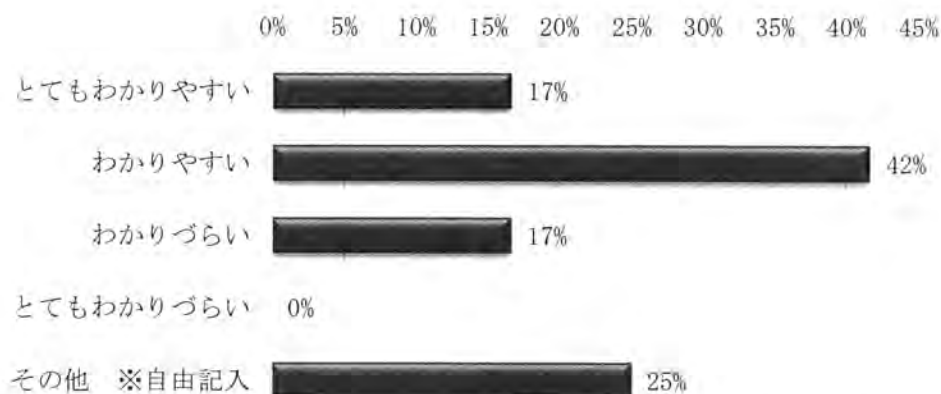


図 74 【作品詳細ページのレイアウトについて※複数選択（マンガ分野）】

表 68 【作品詳細ページのレイアウトについて その他 FA（マンガ分野）】

詳細画面のレイアウトについて その他
作品詳細ページから著者情報にとぶには、著者典拠 ID をクリックするととべるのが分かりにくい。最初の検索リストに戻る方法も分からない。別窓でサイトを表示する方法は把握しやすいように常に表示し続ける方が良い。検索の仕方についてもヨミで検索するときはカタカナでという説明は常に表示されていると良い
作品詳細の単行本 ID は余り目にしない項目のため、ISBN による検索と検索結果を上位に表示した方が良い
著者名の横には作品名があると良いなど、項目の並び順は再検討が必要そうである

#### <登録データ量と網羅性について>

登録しているデータの量は、全体の 90%が満足していた。登録しているデータの項目については、75%が適切であると評価していた。

また、データ項目が適切ではないと回答した人が考える追加すべきデータ項目（複数選択）は以下の順位となった。

- 1 位「書影（表紙の画像）（38%）」
- 2 位「目次（19%）」
- 3 位「あらすじ（13%）」

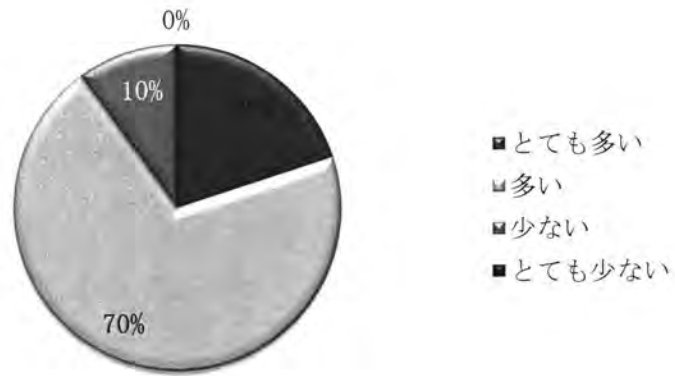


図 75 【本データベースに登録しているデータ件数について（マンガ分野）】

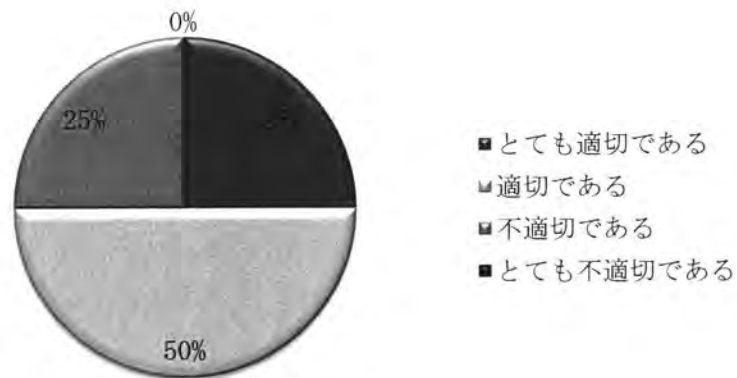


図 76 【登録データ項目の網羅性について（マンガ分野）】

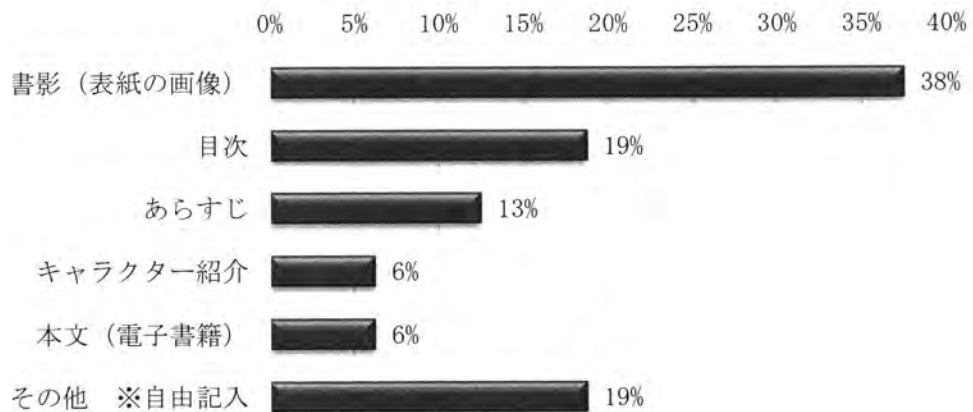


図 77 【網羅できていないと思うデータ項目について※複数選択（マンガ分野）】

表 69 【今後追加すべきと思われる項目について その他 FA (マンガ分野)】

今後、追加すべきと思われる項目	その他
主人公の名前や作品など，うる覚えでの検索ができるようキーワード検索機能があると良い。ドラマのCDやテレビドラマ化（実写）されている作品の関連情報も分かると良い	
書影があると良い。表紙・背表紙・奥付・目次などの画像があると，ユーザーの使い勝手やアクセス数は飛躍的に上昇するであろう	
作品の解説が欲しい	

<データ精度について>

データの精度については，有識者の 80%が正確であると高く評価していた。一方では，著者名検索や典拠情報に粗が目立っているとする指摘も受けた。

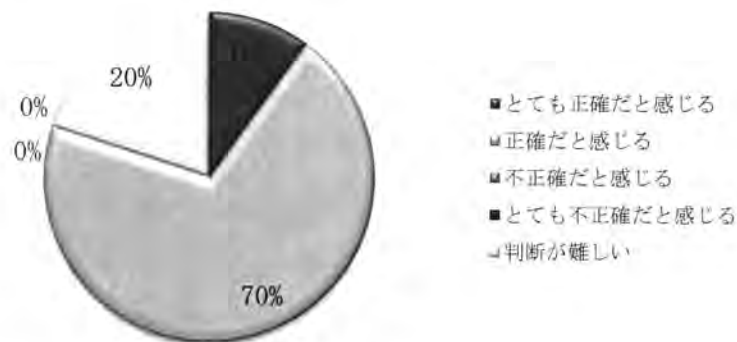


図 78 【登録データの精度について (マンガ分野)】

E) その他

有識者にデータベース全体への要望を自由回答で確認したところ，「検索結果一覧ページに関する要望」，「登録情報の精度」に関する意見などが挙げられた。

表 70【その他意見 FA (マンガ分野)】

その他意見
館に所蔵していない資料をすぐ確認できるのは、大変便利である
検索結果に目的以外の情報が多数表示されるため、欲しい情報にすぐたどり着くことができない。検索したいキーワードと完全に一致する情報だけが検索結果に表示されると良い。例えば、作品名のみから検索など、絞り込み機能が欲しい。「単行本・雑誌・資料」で検索した結果に、作品情報へのリンクがなく不便である
拡張機能として、非公開とするが個人や団体の蔵書管理機能、複数の ISBN での一括検索とその結果を出力する機能、既存の私本管理ソフトと連携可能な機能などがあつたら良いと思う
例えば作品名で検索をすると、その検索結果に雑誌掲載データがある。雑誌情報データの作品詳細データへは、何回かクリックしなければたどり着かず、使い勝手が良くない。この場合、まず該当作品が掲載されている雑誌情報をまとめてその結果を表示し、以降の階層で雑誌の詳細情報を見ることができると使い勝手は向上するだろう
検索結果以後の詳細ページは、ページ移動を別ウィンドウにすると良いと思う。どの階層にいるかが分かりにくい。各詳細ページには書影などイメージがあると良い
データベースの有効性が一般消費者に分かりづらい。デザインがかしこまっていると、データベースは一般向けではなく研究者向けであると理解できるが、一般受けするようなデザインであるため、有効な活用の仕方をトップページに掲載するなどの工夫が必要そうである
著者名検索や著者典拠の情報でデータの精度が粗い印象である

### 3) アニメーション分野

アニメーション分野の機能については、特に目立った指摘はなかった。一方情報については登録されている項目が、不適切であるとの評価が 42%であった。適切なのはどのような情報（複数選択可）か確認をしたところ、スチール画像（29%）、パッケージ画像（21%）、映像（トレーラー）（14%）などが上位に挙がった。

さらに、今後追加すべきデータ項目について自由回答で確認をしたところ、スタッフクレジットや、制作会社、受賞歴などが要望として挙がった。

#### A) 全体

##### <デザイン・レイアウト>

対象有識者の 83%がデータベースに良い印象を持った。デザインは、堅実で、地味でも派手でもない印象であった。フォントサイズについても、83%が良いと評していた。

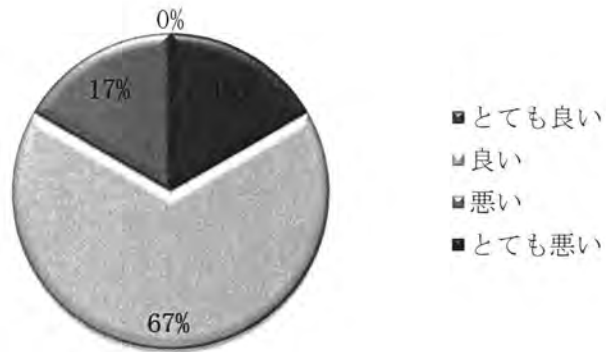


図 79 【本サイトのデザインに対する印象 (アニメーション分野)】

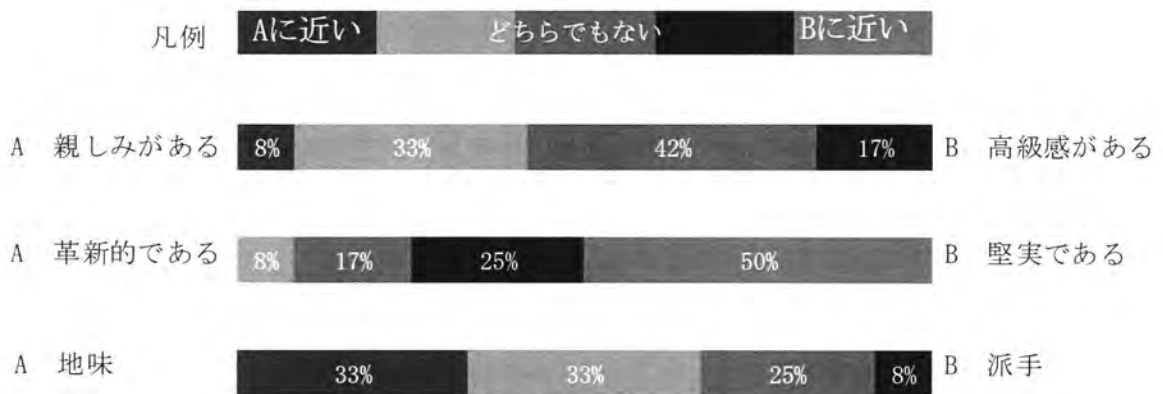


図 80 【デザインの印象 (アニメーション分野)】

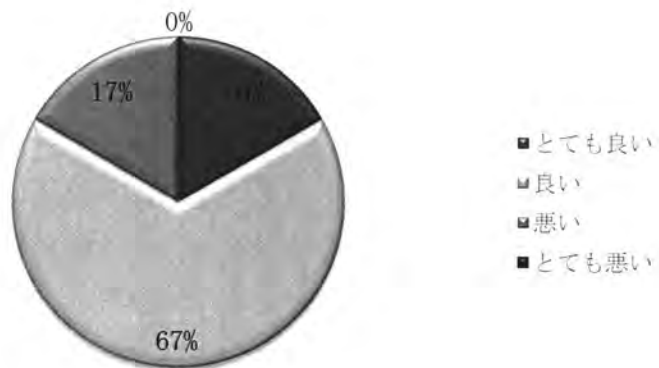


図 81 【フォントの大きさ (アニメーション分野)】

## B) 検索結果一覧ページ

### <検索機能>

検索結果一覧ページに表示される情報量は、全体の91%が良いと評価していた。

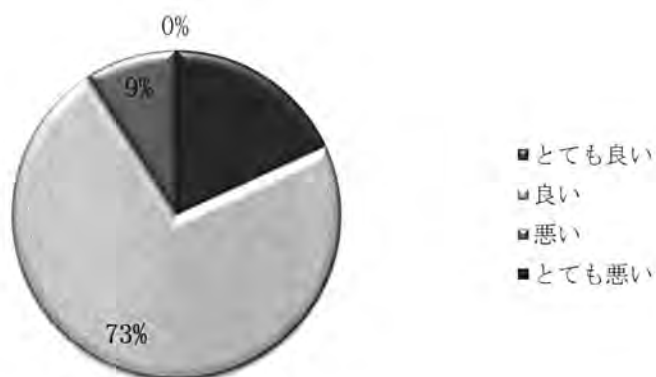


図 82 【検索結果一覧ページに表示される情報量（アニメーション分野）】

## C) 作品詳細ページ

### <レイアウトと分かりやすさ>

作品詳細ページの左右にデータをレイアウトしていることは、69%が気付き、全体の半数が分かりやすい（53%）と評価していた。

作品詳細ページのレイアウトについてのその他の自由記述では、掲載情報の表示の仕方や内容の細分化、色合いや使い方の説明の充実などが指摘事項として挙げた。

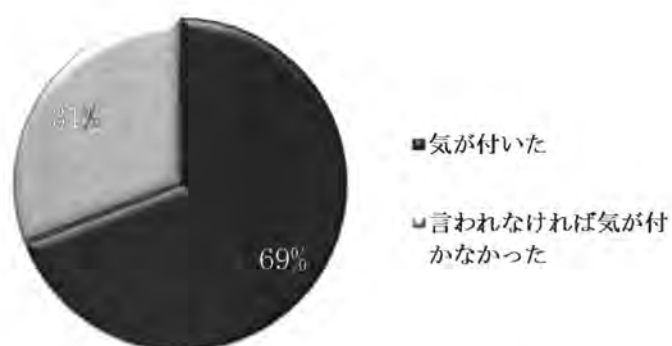


図 83 【作品詳細ページデータの多層構造の認知（アニメーション分野）】



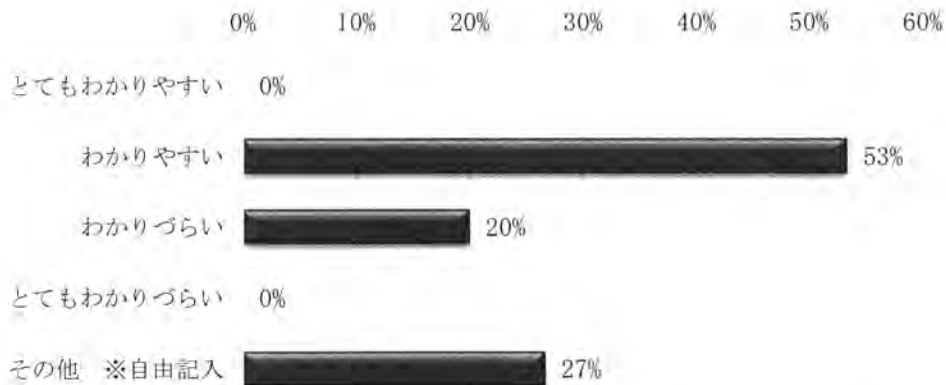


図 84 【作品詳細ページのレイアウト※複数選択（アニメーション分野）】

表 71 【作品詳細ページのレイアウト その他 FA（アニメーション分野）】

作品詳細ページのレイアウトについて その他
アニメーション化、マンガ化されている作品が分野をまたいで情報登録されかつリンクしている場合、関連があると分かるようになってるのはあくまで本データベース内のことであることを示す方が良い。作品情報は、「アニメーションメ化」だけでなく「映画化」されているのであれば、登録すべきであると思う
スラッシュで情報を区切る場合が多く見にくいいため、改行した方が見やすくなると思う。スタッフリストや各話タイトルなどのデータ表示方法が、オンライン百科事典と比べ見づらいため、利用する頻度に影響がありそうである。「放送期間など」に登録されている項目が多いため、より細分化すべきである
シンプルなのは良いが、どこに何の情報があるか分かりづらい。関連性のある作品は連携し目的の情報以外にも興味喚起でき情報の提供ができるデータベースを目指すようにした方が良いと思う
色合いが地味、最初のページの文字はもう少し大きく太い方が良い。 タイトルを入力するとその作品のデータにリンクすることを、もう少し詳しく説明した方が良い。使い方の説明を詳しくすべきである

#### <データ量と項目について>

データベースに登録しているデータ件数の分量は、有識者全体の 92%が多いとの評価であった。データ項目については、適切とする評価は 58%に留まり、反面、残りの 42%は「不適切である」としていた。

データ項目が適切ではないと回答した人が考える追加すべきデータ項目（複数選択）は以下の順位となった。

- 1位「スチール画像（29%）」
- 2位「パッケージの画像（21%）」
- 3位「映像（トレーラー）（14%）」

今後追加すべきデータ項目について自由回答で「作画監督」、「美術監督」、「脚本」、「プロデューサー」などのスタッフクレジットや、「制作会社」、「受賞歴」などの要望が挙げられた。

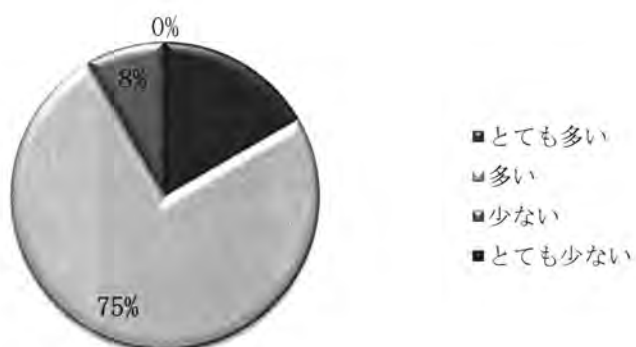


図 85 【本データベースに登録しているデータ件数量について（アニメーション分野）】

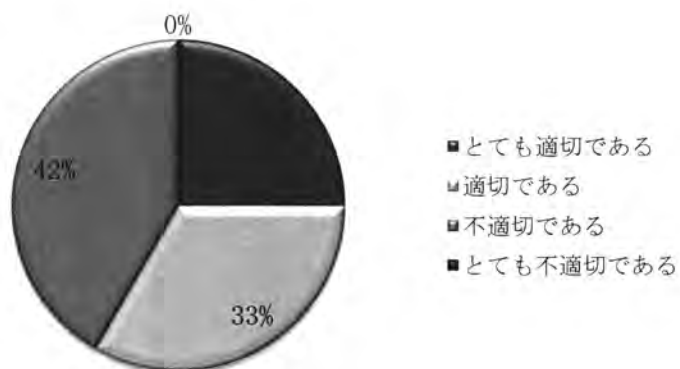


図 86 【登録データ項目の網羅性について（アニメーション分野）】

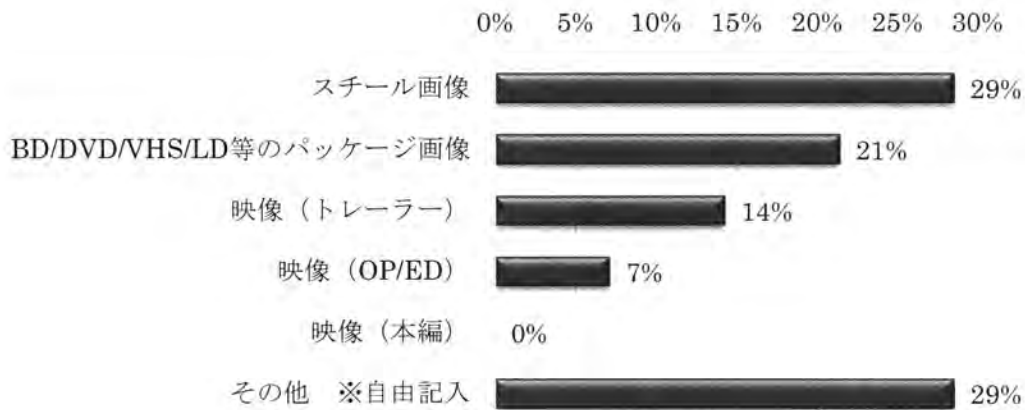


図 87 【今後、追加すべきデータ項目（複数選択可）（アニメーション分野）】

表 72 【今後、追加すべきと思われるデータ項目 その他 FA（アニメーション分野）】

今後、追加すべきと思われるデータ項目	その他
歴史的、学術的な利用も踏まえたデータベースならば、作画監督、美術監督、脚本などのスタッフクレジットは入れるべきである	
映像は、いずれか利用可能なもので良い	
監督以外のスタッフ、プロデューサー、制作会社、受賞歴などの情報が登録されていると良い	
「マンガ分野との連携」が分かりにくい	

<データ精度（正確性）について>

75%は正確であると感じたが、残りの25%は不正確さを感じていた。

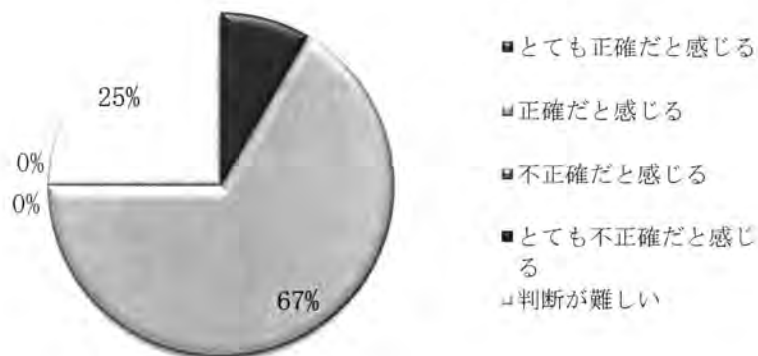


図 88 【登録データの精度について（アニメーション分野）】

#### D) その他

有識者にデータベース全体への要望を自由回答で確認したところ、「全体における内容の信頼性と精度を高める仕組みの構築」、「文化庁メディア芸術祭関連受賞作品の登録」、「現在空欄となっている情報の充填」、「マンガ、アニメーション、ゲームの3分野間連携」が意見として挙げられた。

表 73 【その他意見 FA (アニメーション分野)】

その他意見
データの精度は、誤字なども簡単に見つかるため、一般公開して良いものなのかと思う。むしろ長い時間を掛け、関係者、制作者、研究者による各作品の校正・加筆をシステム化し、本格的な信頼性と精度を上げねば、本データベースを利用する価値は生まれない。しかし、映画史的にも、アニメーション史的にもスタンダードな基準となるデータベースは不可欠である
検索のヒットした個所がマーカー表示されるなどの機能があれば分かりやすく、探している情報かどうかを判別しやすくなる。 ペンネームを複数使い分ける作者はタグ付するなど、同一人物の作品であることが分かるようになると使いやすい。機能としては、詳細検索項目に一括クリアできるボタンがあると良い。さらに、開始年月や放送期間で、作品の数と全タイトルが一括検索できる機能があると良い。
海外企業との合作（下請け）作品は、メディア表記が日本側の流通形式であったり、海外側であったりと、まちまちのため誤解を招く恐れがあるため表記を統一する必要がある
データが登録されているべき作品が未登録である。例えば文化庁メディア芸術祭で数年前に優秀賞をした作品は、登録した方が良い
「作品タイトルも、監督も、製作会社も分からない。だが、自分が小学生の頃に見ていた作品について知りたい」という人が使える検索機能を追加して欲しい。現状のままでは、9000 タイトルが登録されているにもかかわらず、その利便性は理解されず批判されることになると思う
スタッフリストは制作、演出意外が抜けているものも多く、今後、埋めていくべきである
ゲームやメディアアートのサイトトップページはマンガとアニメーションのトップページと比較するとデザインが違い過ぎる。特にアニメーションと関連性の高いゲームについては、統一していくべきであろう

#### 4) ゲーム分野

ゲーム分野は、作品詳細ページが見つらいとの評価が 63%であった。その原因としては、ハードによって表記項目が不揃いであること、データ項目が省略されていること、単位が明記されていないことなどが挙がっていた。年表形式の一覧表示機能については、75%が良いと評価する一方、25%が否定的な評価であった。その主な理由としては、年表形式の一覧表示機能の機能改善や希望追加情報項目に関する意見であった。具体的には、作品それぞれに表示する内容や、登録情報の収集範囲に関する意見であった。

ゲーム分野の作品詳細ページに登録されているデータ量は、87%がおおむね多いとの評価であった。また、現在未登録で今後登録が望まれる情報としては、以下の内容が挙げられた。

「PC ゲームタイトル（現在はPC88 のタイトルのみ入力されている）(29%)」

「現在登録されていないコンシューマーゲームタイトル (27%)」

「コンシューマーゲームハードそのものの情報 (17%)」

「ビデオゲーム以外のアーケードゲームのタイトル (17%)」

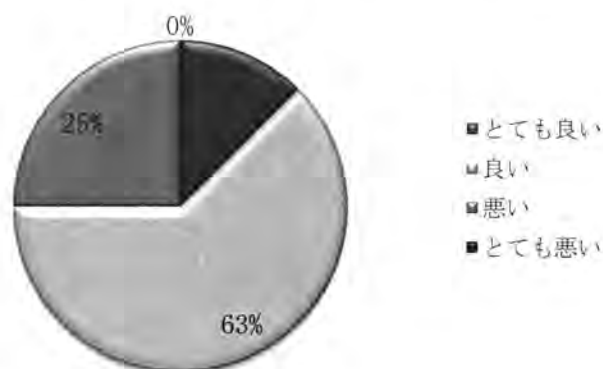
登録データ項目の網羅性については、63%が不適切であると、良くない印象だった。現在未登録で登録の優先順位が高い情報（複数選択）は以下であった。データ項目が適切ではないと回答した人が追加すべきデータ項目（複数選択）として挙げたのは、パッケージ画像（40%）、プレイ画面イメージ（27%）、売り上本数（13%）であった。

#### A) 全体

##### <デザイン・レイアウト>

対象有識者全体の 75%が、データベース全体の印象は良いと評価した。デザインは、堅実で、地味でも派手でもないとの印象であった。

図 89 【本サイト閲覧時の印象（ゲーム分野）】



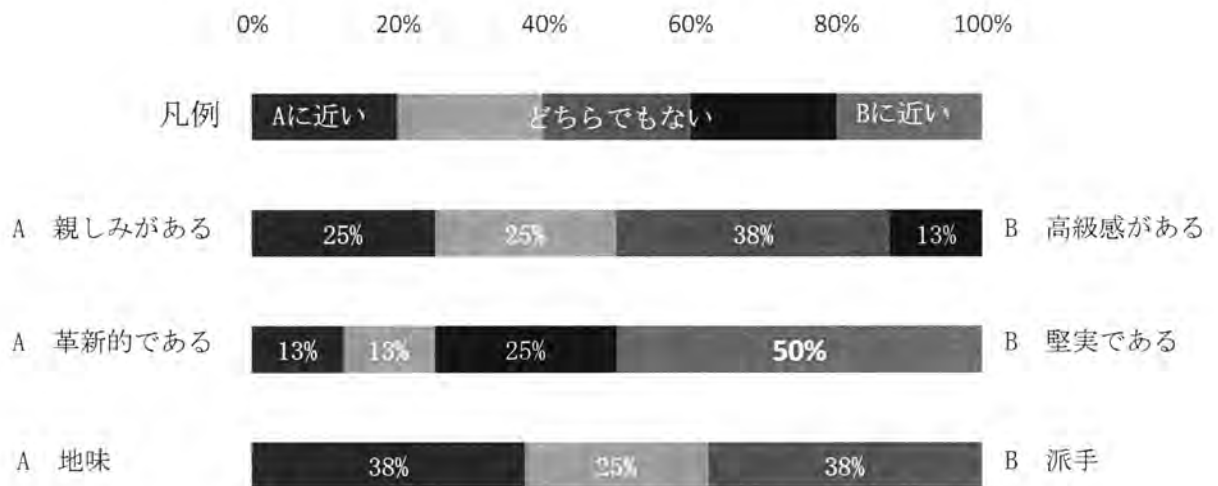


図 90 【本サイトのデザインに対する印象（ゲーム分野）】

#### B) 作品詳細情報ページ

<見やすさ・分かりやすさについて>

作品詳細ページは、「見にくい」が63%で半数以上が否定的な評価であった。具体的に見にくい理由としては、「フォントサイズが小さい」、「メディア容量の単位がない」、「項目名」などの他に、「表示内容に統一感がない」、「検索がしづらい」などの意見が挙がっていた。

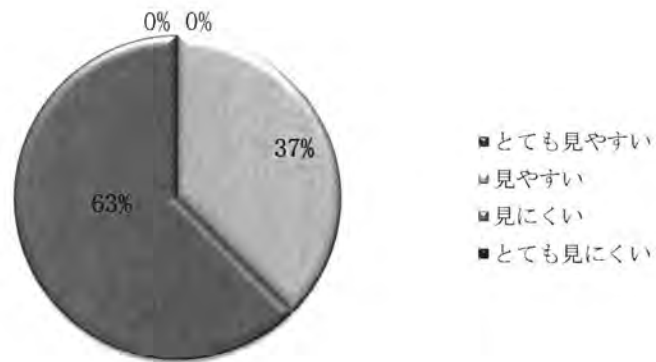


図 91 【作品詳細ページの見やすさ（ゲーム分野）】

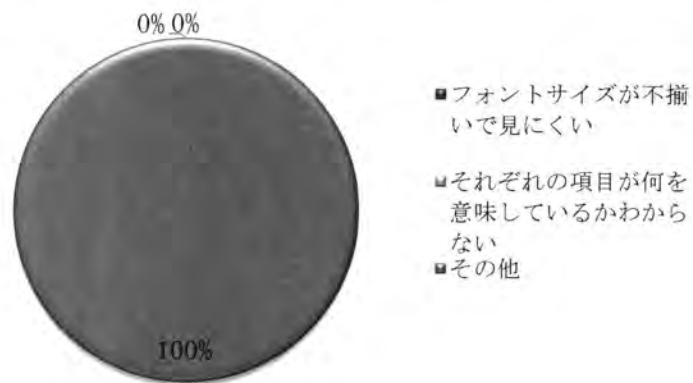


図 92 【具体的に見にくい箇所（ゲーム分野）】

表 74 【その他意見 FA（アニメーション分野）】

見にくい箇所	その他
対象ハードによって、表記項目がまちまちなのでハード間で比較ができない	
フォントサイズが小さい	
ゲームは検索に時間がかかる。検索もしにくい	
見にくくはないが、見やすくもない。メディアの容量の単位が Bit と Byte のどちらかが分からない	
「プラットフォーム」「発売日」「価格」の項目名が省略されているため表示が統一されていないため、やや不親切な印象を受ける	

表 75 【作品詳細ページ情報に必要なその他項目 その他 FA (ゲーム分野)】

詳細情報画面にその他に必要な項目 その他
価格表記の揺らぎについての説明 (税別・税込 5%・税込 8%)
後継作品, 関連作品の紹介, 画像の掲載
スクリーンショット, ロゴなどの画像情報
画面やパッケージ画像
英語表記のゲームタイトルのルビ
著作権者

<一覧形式の年表表示機能について>

年表表示機能は76%が「良い」と評価した。否定的な評価となった理由としては, 表示情報の詳細な項目や, 正確な情報の登録, 登録情報の範囲拡充など主に要望に関して挙げた。

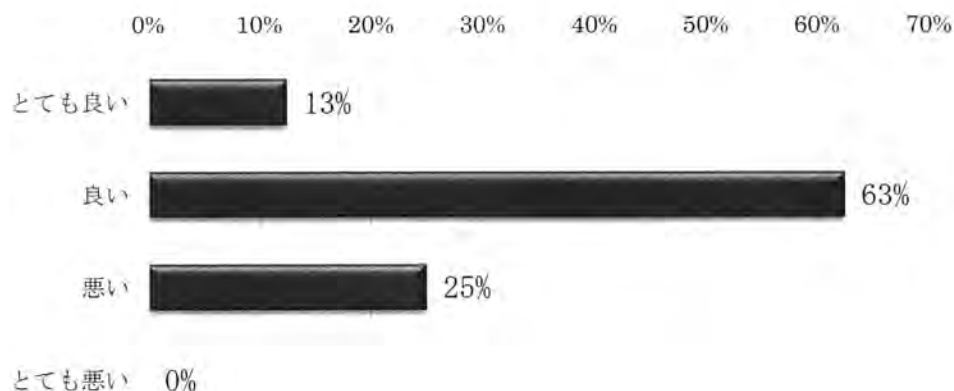


図 93 【一覧形式の年表表示機能について ※複数選択 (ゲーム分野)】



表 76 【一覧形式の年表表示機能について その他 FA（ゲーム分野）】

年表表示機能についてのその他要望・意見 その他
「一覧」を押したときの初期設定が ON になっていて開けないことは改善すべきである。また、ハードをまたいで継承されている作品が未登録なのは問題である
ソフトにカーソルを合わせたとき、プラットフォームも表示されると良い
ゲーム分野の 1980 年以前の製品を表示して欲しい
マウスオーバーすると分かるが発売日と価格だけなら、一覧にタイトルと発売日、価格を載せた方が良い
検索結果が「発売年月日」順に正しく表示されるよう修正を希望する。（十桁の数字が一桁として認識されている）。「詳細検索」を行う際、「発売日(To)」の入力を任意（省略可能）にできると、より使いやすくなる

<データ量と項目について>

作品詳細ページに登録されているデータ量は、87%がおおむね多いとの評価であった。また、現在未登録で今後登録が望まれる情報としては、以下の内容が挙げられた。

「PC ゲームタイトル（現在は PC88 のタイトルのみ入力されている）（29%）」

「現在登録されていないコンシューマーゲームタイトル（27%）」

「コンシューマーゲームハードそのものの情報（17%）」

「ビデオゲーム以外のアーケードゲームのタイトル（17%）」

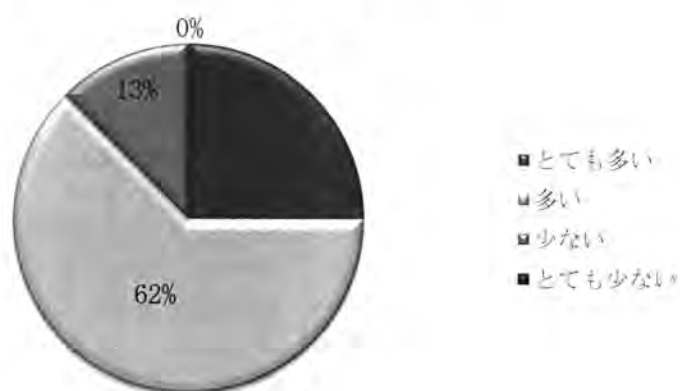


図 94 【本データベースに登録しているデータ件数について（ゲーム分野）】

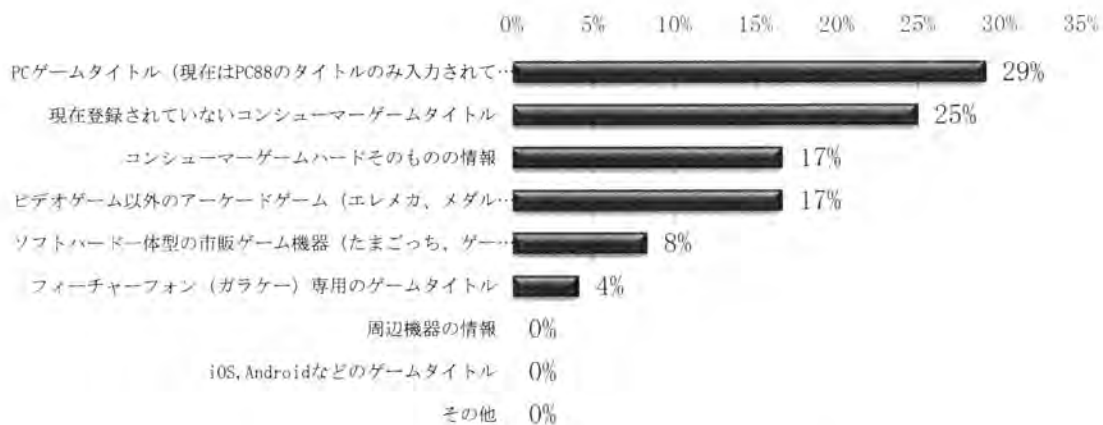


図 95 【優先順位が高い未登録情報※複数選択（ゲーム分野）】

登録されているデータ項目については、「不適切である」との評価が63%で、今後改善が必要と推測される。項目が不適切と評価した有識者が、登録を望んだ情報（複数選択）の内容は画像情報、価格表記の揺らぎ説明、関連作品などであった。

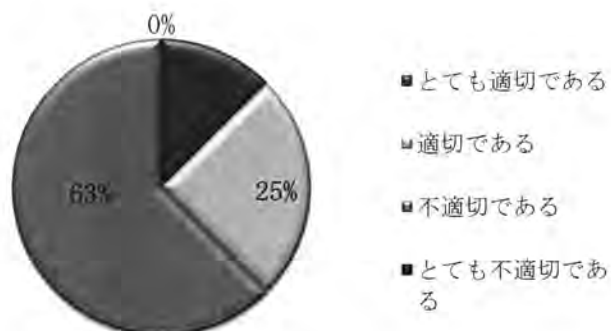


図 96 【登録データ項目の網羅性について（ゲーム分野）】

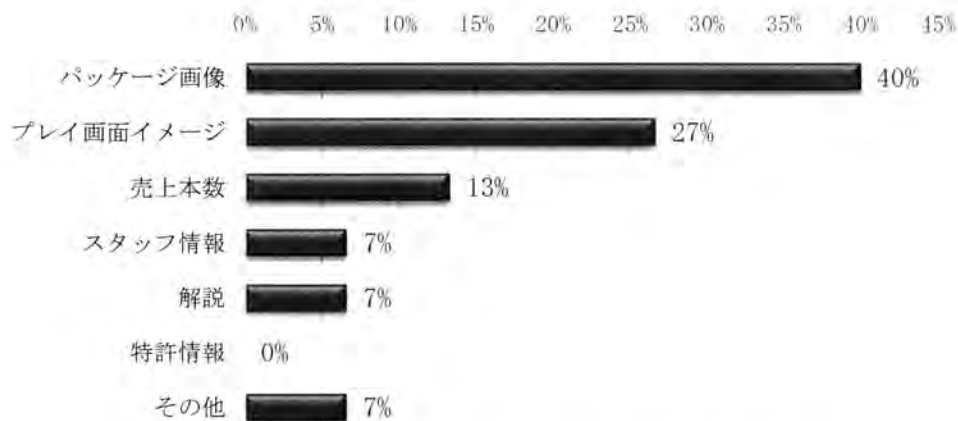


図 97 【今後、追加すべきデータ項目※複数選択（ゲーム分野）】

<データ精度について>

全体の87%は「正確」と評価しているが、13%は「判断が難しい」との評価であった。

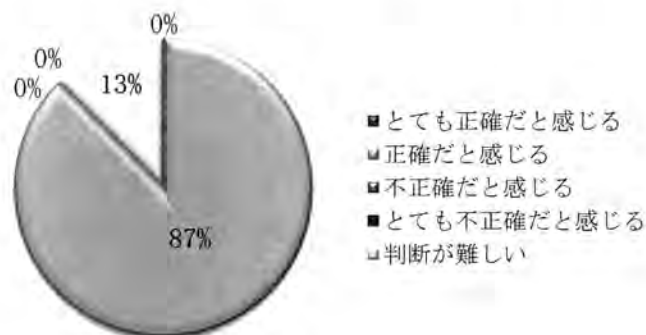


図 98 【登録データの精度について（ゲーム分野）】

C) その他

有識者にデータベース全体への要望を自由回答で確認したところ、「ゲーム分野の検索機能がマンガ分野、アニメーション分野の検索機能と比較し貧弱である」との指摘や、「データベース自体のユーザーインターフェース・デザインの統一」、「検索欄の使い勝手の向上」などが意見として挙げられた。

表 77【その他意見 FA (ゲーム分野)】

その他意見
<p>データベースとして最低限の情報を抑え頼もしく思うが、少し調べると調査資料として利用するには不安も感じる。特に二重登録や機種固有文字の変換ミスなど安易なミスが多く、最初の印象をよくするためにも最低限のデバッグはすべきと感じた</p>
<p>精度の向上や見やすさ使いやすさを追求して欲しい</p>
<p>ゲームの年表表示に時間が掛かりすぎるので中止ボタンがあると便利である。 アイコンが小さく見づらい。メーカー別のプラットフォームで情報をまとめる方法も検討して欲しい。他分野に比べゲームの検索性が貧弱である。パブリッシャーやプラットフォームで検索ができると良いと思う。今後、権利所有者やパブリッシャーが掲載リストの変更ができる仕組み作りの検討を求める可能性があるように思われる</p>
<p>PC ゲームの情報は、PC-8801 だけを見ても未完成の状態であると思う。未登録のソフトが散見され、未発売(予告のみ)ソフトの登録なども見られる。アーケードのプラットフォーム名(SJ, AS1, AS2 など)は、省略しすぎているため、正確な名称で記載すべきである。また、アーケードの場合はパブリッシャーとディベロッパーが異なっていることが多いため、詳細検索でディベロッパーを指定できないと効率が悪いように思う。全体としては非常に優意義なデータベースであるため、今後の充実を期待する</p>
<p>データベースという形でデータを構築する意味は、とても重要かつ素晴らしい功績であると思う。タイトル検索をする場合は、検索エンジンで検索をする方が早く、かつ出てくる情報量が多い。データベースはデータをまとめているからこそ価値がある</p>
<p>ゲームのトップページデザインを「マンガ」「アニメーション」のトップページとそろえ、キーワード入力欄を大きくすると、より印象がよくなると思う。「英語表記のゲームタイトルのルビ(カタカナ読み)」がデータ登録されていないため、英語表記のソフトが検索しづらい</p>
<p>データの修正・加筆の申告方法を教えて欲しい</p>
<p>ゲーム画面とゲームに対する簡単な説明が欲しい</p>

< 5 > -②有識者からの意見・要望分析（有識者インタビュー調査）

（1）調査概要

< 調査目的 >

メディア芸術データベース（開発版）においてデータを一般公開している、マンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野の有識者を対象に、メディア芸術データベース（開発版）の良い点や改善すべき点、想定される活用方法、今後付加していくべき情報などについてご意見を頂き、今後のデータベース開発の一助とする。

< 調査手法 >

一対一対面パーソナルインタビュー

< 調査対象 >

各分野の研究者・業界関係者 3分野各3名 計9名

表 78 【有識者インタビュー対象者リスト（敬称略）】

分野	役割	所属・名前
マンガ分野	1. 企業内データベースのレコード制作・管理者	①株式会社小学館 デジタル事業局 ゼネラルマネージャー
	2. マンガ関連サービス提供会社	②株式会社Jコミックテラス 役員
	3. 研究者、学識者	③東京工芸大学 准教授 伊藤剛
アニメーション分野	1. 企業内データベースのレコード制作・管理者	④株式会社サンライズ 企画室文化推進課 課長
	2. アニメーション関連サービス提供会社	⑤株式会社バンダイナムコライツマーケティング（バンダイチャンネル）代表取締役専務
	3. 研究者、学識者	⑤ 評論家 氷川竜介
ゲーム分野	1. 企業内データベースのレコード制作・管理者	⑦株式会社スクウェア・エニックス 法務知的財産部 マネージャー
	2. ゲーム関連サービス提供会社	⑧株式会社セガゲームス コンシューマ・オンラインカンパニー オンライン研究開発部 運営ディレクター
	3. 研究者、学識者	⑨東京工芸大学 教授 岩谷徹

\*肩書はすべてインタビュー当時のもの

<調査期間>

平成 27 年 8 月 26 日（水）～9 月 28 日（月）

(2) 調査項目

有識者インタビューでは、全分野の有識者に対して、下記項目についての意見を頂いた。

表 79 【有識者インタビュー\_調査項目】

A) メディア芸術データベース（開発版）について ・データベースのデザイン、データ内容、機能性についての印象
B) メディア芸術データベースの利活用について ・本データベースが活用できる可能性について ・利活用していくために必要な情報や改善について
C) その他 ・追加質問

(3) 調査結果

有識者へ実施したインタビュー結果を基に、機能及び情報収集の観点からまとめた結果を、以下に示す。

1) 全体

メディア芸術データベース（開発版）への改善が必要である、という意見を「機能改修」と「情報追加」の大きく 2 つに分類し、要望項目を抽出・整理した結果を以下に示す。

表 80 【機能改修要望項目（全体）】

機能改修項目（全体）
分野横断検索
全体の統一感（UI）
多言語化対応・自動翻訳
高度な検索（予測・曖昧など）

表 81【情報追加要望項目（全体）】

情報追加要望項目（全体）
画像・動画
各種 URL

まず、機能改修要望項目の中でも特に意見が多く挙がったのは、横断検索の必要性である。特にマンガ分野とアニメーション分野を横断で検索したいという要望が多かった。検索機能については、「タイトル」はもちろん、「作家・監督名」でも横断で検索をしたいという意見も挙がっていた。

また、インターフェースが異なると検索がしづらく、さらに検索の結果が比較しにくいいため、インターフェースは統一すべきである、との意見が挙がった。

多言語化対応の必要性についても、それぞれの国向けにローカライズされている作品を考慮した上で、日本の文化であるマンガ・アニメーション・ゲームを海外に発信するために、開発の優先度を上げるべきである、と考えられていた。

検索機能については、完全一致、あるいは漢字を誤入力すると検索結果が出ないことに不便さを感じ、予測検索や曖昧検索機能を求める意見が多く挙がった。

次に、情報追加要望項目について述べる。各分野で共通して、書影（画像）を求める声が多く挙がっている。「探している情報との照合」をする上で必要な情報であることが大きな要因であることが分かった。

また、作品に関する情報を充実するために、外部情報（公式サイト、購入先など）にリンクをはるなどの、外部との連携の検討が求められた。

## 2) マンガ分野

マンガ分野において、改善が必要である、という意見を「機能改修」と「情報追加」の大きく2つに分類し、要望項目を抽出・整理した結果を以下に示す。

表 82 【機能改修要望項目（マンガ分野）】

機能改修項目
画像アップロード機能・画像表示機能見直し
作家しぼり年代検索
初版・初出検索
サブタイトル検索
作品の批評・レビューサイトへのリンク

表 83 【情報追加要望項目（マンガ分野）】

情報追加要望項目
作家の情報（アシスタント時代の経歴や作家同士のつながりなど）
原作（アニメ、ゲーム、小説・ライトノベル、映画など）
情報精度の向上
雑誌の付録情報
海外の書籍情報

初めに、機能改修要望項目について述べる。後述する、情報追加要望項目として求められている画像（書影）を登録するための機能として「画像アップロード機能・画像表示機能見直し」の改修、改善が挙げられた。

次に、「作家しぼり年代検索」「初版・初出情報検索」といった、検索機能の拡張が求められた。

また、情報を充実するために、作品の批評やレビューなどを取り扱っているサイトにリンクをはり、情報を厚くしていく必要があるという意見もあった。

情報追加要望項目については、「経歴」「作家同士のつながり」など、作家に関する情報が欲しいという声があった。これらの情報は研究に活用できる、他のサイトには掲載されていない情報であるという意見から、有効な情報になると思われる。

また、所蔵館の掲載している館数が少ないため、今後増やし続けて欲しいという意見も



挙げた。

一方で、情報の精度を上げるため、付録、貸本、廉価版など、取り扱うデータの種別をどこまで広げることが可能かの検討も求められている。その中には既に登録されている情報があり、表示方法が分かりにくい、登録している情報の種類が、把握しにくくなっていることが分かる。情報の分かりやすい表示方法を検討する必要があるようだ。

### 3) アニメーション分野

アニメーション分野において、改善が必要である、という意見を「機能改修」と「情報追加」の大きく2つに分類し、要望項目を抽出・整理した結果を以下に示す。

表 84 【機能改修要望項目（アニメーション分野）】

機能改修項目
画像アップロード機能
検索結果の一覧に表示される制作会社情報が 多すぎる状況の解消
歌詞検索・公開日検索・監督検索
あの頃検索（年代）
ヌルデータでのダウンロード
ヒット情報のハイライト機能
公式サイトへのリンク

表 85 【情報追加要望項目（アニメーション分野）】

情報追加要望項目
TV アニメの OP/ED 曲の変遷
TV アニメの OP/ED 曲の歌詞
再放送年月日
データ精度向上（ペンネームが違うけど同じ人）
表示情報の統一（クリエイター、クリエーターなど）
null 情報が多い
提供テロップ情報追加

機能改修要望項目については、高度な検索機能に加え、同一人物、年代、歌詞、公開日、監督などで検索できる機能の搭載が要望として挙がっていた。

また、検索結果一覧に表示される制作会社の情報表示セルのサイズが均一でないことで情報に重みづけがあるような誤解を招く恐れがあるため、表示サイズを均一にするべきである、という指摘を受けた。

その他に、検索ワードがどこにヒットしているのかが分かりづらく、情報到達までに時間がかかるという状況を改善するために、ヒット情報にハイライトを入れるなどの工夫が求められた。

これらの意見から、マンガ分野と同様、アニメーション分野においても、画像情報を追加するために「画像アップロード機能・画像表示機能」の改修が必要と推測される。

次に、情報追加要望項目については、「再放送年月日」「OP/ED 曲の変遷」「OP/ED 曲の歌詞」が要望として挙げられた。

また、現状のメディア芸術データベース（開発版）に登録されている情報について、研究者から「全体的に null 情報が多く、情報にむらがあるため、活用するのは難しい」という指摘を受けた。信頼できる情報源にするためには、情報の抜け漏れをなくすことが第一であるが、1 作品の今ある項目を全部埋めることが難しければ、「必須項目」を定めその項目を必ず登録していくことが重要である、という意見が挙げられた。

#### 4) ゲーム分野

ゲーム分野において、改善が必要である、という意見を「機能改修」と「情報追加」の大きく 2 つに分類し、要望項目を抽出・整理した結果を以下に示す。

表 86 【機能改修要望項目（ゲーム分野）】

機能改修項目
画像アップロード機能
一覧の読み込み速度改善
オンライン、ソーシャルゲームのデータベース構築
一覧画面のポップアップ表示は画面記載内容と重複するためいらぬ
ジャンルでの検索（ジャンル選択ができる）
シリーズまとめて表示（詳細を開くとバージョン違いが見られる）
提供テロップ情報追加

表 87【追加希望情報項目】

情報追加要望項目
スタッフ情報のメタ項目追加
大型筐体周辺情報
操作人数の掘り下げ情報（同時か交互か）
名シーン画像
販売本数
廉価版やダウンロード版をまとめて欲しい（“work” の同定）
ゲームの変遷／ジャンルの変遷（源流は何か）
同人ソフトやフライヤーの情報
情報の精度向上

機能改修要望項目については、「ソーシャルゲームのデータベース構築」「検索結果をシリーズ単位でまとめて表示する機能」の追加と、一覧表示の読み込みに時間がかかるため改善が求められた。

また、情報追加要望項目として挙げた「年代あるいは時系列でゲームの変遷、ジャンルの変遷情報」に連動して、一覧表示機能に「ジャンルでソートできる機能」の追加を求める意見が挙げられた。

また、マンガ分野、アニメーション分野と同様、ゲーム分野においても、画像情報追加に伴う「画像アップロード機能・画像表示機能」の追加が必要となる。

情報追加要望項目については、企業担当者からは「公になっている程度のスタッフ情報」や「販売本数」、研究者からは、「筐体周辺情報や操作人数」が欲しい、という意見が挙げられた。

#### (4) 調査結果詳細

本調査において収集した意見、要望の要旨を、下記の通り、発言者別でまとめた。

##### 1) マンガ分野①株式会社小学館デジタル事業局 ゼネラルマネージャー

###### A) メディア芸術データベース（開発版）について

<データベースのデザイン、データ内容、機能性についての印象>

- ・文字を違って入力しても検索結果が出る「曖昧検索機能」など、高度な検索機能が欲しい。
- ・同じメタデータ項目の中で表記揺れがある。例えば、制作会社名を記載する項目に「協力●●プロ」と記載されたレコードと「●●プロ」と記載されたレコードが混在している。
- ・分野を横断して検索できる機能が欲しい。マンガとアニメーションをクロスメディアで調べる時に、タブが変わってしまうので横串で検索出来ないのは残念である。

###### B) メディア芸術データベースの利活用について

<利活用していくために必要な情報や改善について>

- ・バックグラウンドを把握するための画像・書影情報があると良い。テキストだけでは、作品が誕生した時代背景などが分からない。まずは版元に掛け合い、HP 掲載画像の使用許諾が得られるよう交渉してみると良いのではないかと。ただし、雑誌になってくると、権利関係が複雑となるので掲載が難しいかもしれない。
- ・新刊情報、購入先リンクはデータベースに不要な情報と感じた。新しい本を買いたいときにはデータベースで検索するのではなく、ネット通販で探す。商用サイトとは異なり、過去の情報を蓄積、提供することが重要であるため、リアルなビジネスとは切り離れた方が良いのではないかと。
- ・無料閲覧サービスは提供しないで欲しい。無料貸し本屋の方向に進むと、出版ビジネスを脅かす「民業の圧迫」に感じてしまう。
- ・本データベースは、古い情報を豊かに蓄積していくことが重要ではないか。例えばアニメ『巨人の星』の放映初期が白黒放送であったことや、いつからカラー放送になったのかが分かる、なるほどと思う。また、マンガの原画やネームなど、後々文化財として重要になるものを保存し、それをきちんと維持、メンテナンスし深掘りしていくことが、データベースの進むべき方向だと考えている。
- ・作家同士のつながりなどの情報を厚く収集して欲しい。例えば赤塚不二夫と同時期に「ときわ荘」に住んでいた作家はだれであったのかなど、人のつながりが分かると面白い。
- ・永続的に運営していくには、ノンプロフィットで行うことが必要ではないか。だれが最後まで面倒を見るかということが重要であり、課題ではないか。予算が切れた瞬間に進

化が止まってしまっただけでは、せつかくのデータベースも無駄になってしまう。

- ・小説分野を新たに追加してはどうか。小説とマンガは、表現方法が絵か文字かの違いだけで、同じ創作物である。また、小説はアニメーションなどの原作になることも多いので、データベースに入れるのが良いのではないか。
- ・データベースに登録されているはずの情報が見つからないこともあり、表示方法は改善すべきであろう。
- ・情報の網羅性と、登録情報に抜け漏れがないかを、どう検証するかということが課題ではないか。
- ・現物を所蔵している所蔵館の登録館数を増やして欲しい。一般の方々、研究者の方々が使う前提であれば、本物がどこで見ることができるのかという情報が欲しい。

## 2) マンガ分野②株式会社Jコミックテラス取締役会長

### A) メディア芸術データベース（開発版）について

<データベースのデザイン、データ内容、機能性についての印象>

- ・雑誌掲載作品の雑誌名をクリックすると当時掲載されていた作品名、作品名以外にも著者名やサブタイトルが載っているというのは、資料的価値が高く、好ましい。
- ・どの雑誌に何の作品が何ページ掲載されているのかを把握できることは、作品の盛衰を追うことができるため有効である。

### B) メディア芸術データベースの利活用について

<利活用していくために必要な情報や改善について>

- ・公式な作品の中に、同人誌が同列に並ぶのは好ましくない。恥ずかしいと思う作家もいるのではないか。
- ・作品の出版時期が把握できることは、重要である。年代を入れて検索すると、その時代に出版されたマンガが、一覧で表示されるのは良かった。
- ・単ページで多くの情報を把握できた方が使いやすい。一覧で検索したときはページ数や年号が出ず、作品名をクリックしても「0件」の情報ばかりである。1ページあたりの情報量をもっと厚く表示し、階層を浅くした方が良いのではないか。
- ・読者は初版と最新版の違いを気にする。初版と最新版で内容が違っている作品については、どちらも登録されることが望ましい。
- ・出版社では禁止用語は掲載しないが、検閲は避けて作品そのままを登録して欲しい。
- ・表紙は通販サイトにも掲載されているので、データベースにも載せて欲しい。書影があると見た目も違って来るのではないか。
- ・作品をさらに集めて、海外でも読めるようにしたら面白い。その際には「簡易翻訳」は役立つかもしれない。ただ、日本語のタイトルを英訳する場合は、作品に合わせた英語版のタイトルが既に出ているため、慎重に検討することが必要ではないか。

- ・雑誌目次に掲載ページが記載されているので、グラフにすると配調がつかめるかもしれない。グラフをCSVファイル形式で出せるようになると良いのではないか。

### C) その他

#### <メディア芸術データベースの今後のあり方>

- ・データベースにマンガそのもののデータが登録されていなくても、電子コミックサイトなどにリンクをはれば良いのではないか。作家にフィーが入る仕組みを整えば、作者の協力が得やすいのではないか。

### 3) マンガ分野③東京工芸大学 伊藤剛氏

#### A) メディア芸術データベース（開発版）について

##### <データベースのデザイン、データ内容、機能性についての印象>

- ・調べ物をするときは、年次あたりをつけて、何年何月号かを調べる。事前情報を持って国会図書館に探しに行くことができるため、便利である。「何がいつからいつまで掲載されていて、何が重なっていた」ということを検証していくときや、あるいは「複数の雑誌で何が並行して連載されていたか」を把握するのは、今まで大変であったが、このデータベースを使って把握できるようになった。
- ・タブを変えると検索キーワードが消えてしまう。キーワードを引き継いで欲しい。

#### B) メディア芸術データベースの利活用について

##### <利活用していくために必要な情報や改善について>

- ・サブタイトルでの検索を可能にする、高度な検索機能が欲しい。
- ・現物の所在を把握するために、所蔵館情報を増やすことが望ましい。
- ・『マンガ主義』などの批評誌と、批評誌で言及されている作品にリンクがはられていること研究者にとって有効である。
- ・情報の収集範囲を、どこまで広げるかの課題がありそうだ。雑誌の付録、愛蔵版に移動したもの、カバーを取ったら面白い表紙になっているものなど、色々ある。
- ・貸本の扱いも課題である。貸本は単行本と言っていいのかという議論がある。あるいは雑誌形態のマンガも数多くあるがどうするのか、という話になる。
- ・データベースに登録されている情報を検索で見つけることができなかった。表示方法を再検討する必要がある。
- ・このデータベースというよりは図書館の話だが、海外のコミック、アメリカンコミックなどは日本の図書館に入っていない。例えば、メディア芸術祭でも海外の作品を招待しているが、このデータベースには招待している海外作品が登録されていない。運営方針についての検討が必要ではないか。

4) アニメーション分野④株式会社サンライズ企画室 文化推進課 課長

A) メディア芸術データベース（開発版）について

<データベースのデザイン，データ内容，機能性についての印象>

- ・文字の誤入力が見られるので，改善して欲しい。
- ・監督名で作品情報の検索が可能のため，監督に起用したい人が過去にどんな作品を作っていたのかを調べることができたのは良かった。
- ・検索条件を複数選択できるので，気楽にアンド検索ができるのは良い。
- ・「何年何月頃に視聴したアニメが思い出せない」時に，日付から検索できるのは良い。

B) メディア芸術データベースの利活用について

<利活用していくために必要な情報や改善について>

- ・作品名「●●5」と検索したところ検索結果が表示されず，アラビア数字の「5」をローマ数字の「V」に変更すると検索結果が表示された。また，人名をひらがなで入力したときに，検索結果が表示される場合とされない場合がある。人名の漢字が分からないときに，曖昧検索や予測変換による検索サポートがあると便利であろう。
- ・キャラクターの名字や名前，メカの名前，せりふ，公開日で検索できることが望ましい。
- ・同一人物でペンネームが違う人もいる。ペンネームを使い分けている作者情報を，正確に把握できると良いのではないか。
- ・最近はワンクールごとに主題歌が変わることが多い。オープニング／エンディングの主題歌が，何話から差し換わったのか正確な情報が把握できると良いのではないか。
- ・声優と，声優の歌う主題歌が検索できるようになると良い。主題歌名が分からず歌詞で検索することが多くなるので，歌詞情報の登録も必要になるのではないか。
- ・長寿番組では，声優の交代があるため，キャラクターを担当する歴代の声優情報も欲しい。
- ・個人的に作っているデータには，提供テロップから取得できるスポンサー情報を登録している。どのようなスポンサーが，どの時間帯についているなど，業務上のことが確認できる。
- ・各話リストが登録されていると脚本家が全部把握できるので，脚本とコンテ，演出作画監督の情報は掲載して欲しい。
- ・データを活用する際には，CSV ファイルなどでの提供が望ましい。

C) その他

<メディア芸術データベースの今後のあり方>

- ・だれでも編集できるインターネット百科事典とは違い，情報精度が高いため，データを欲しがるとは多いのではないか。データを閲覧することは良いが，データがダウンロード

ードできてしまうと、出版社のビジネスの可能性をつぶしてしまうのではないかという懸念がある。提供する側として、使用範囲の制限なども検討することが必要ではないか。

- ・今後必要とされる情報は、英語版のデータだと思う。単なる英訳ではなく、ローカライズされた作品の情報を提供することが望ましい。

## 5) アニメーション分野⑥評論家 氷川竜介氏

### A) メディア芸術データベース（開発版）について

<データベースのデザイン、データ内容、機能性についての印象>

- ・放映開始と終了の年月日を登録していることは有効であると思う。
- ・メインタイトルや放映開始/終了年の情報は、アニメーションの講義で生徒に「こういうデータベースがあり、こういう使い方ができる」と紹介することができる。これらの情報が入っているので、初期調査に適したデータベースであると言える。
- ・だれでも編集できるインターネット百科事典と違い、オフィシャルな印象である。動画協会が関係していることで、オフィシャル感があり、魅力になっていると思う。

### B) メディア芸術データベースの利活用について

<利活用していくために必要な情報や改善について>

- ・作者で検索すると作品が一覧で表示されるが、ヒットした項目がどれであるかが分かりにくい。何がヒットしたかを表示するとページが見苦しくなるなら不要であるが、次ページで該当箇所がハイライトされていると良いのではないか。
- ・同じ雑誌に複数作品を連載するような作家は、ペンネームを2つ使い分けている場合がある。ある作者の作品を全部知りたいと思ったときに、予め2つの名前で検索しないと欲しい情報を取得することができない。複数ペンネームの時に、同一人物であることが分かるよう、片方の名前を入力するのともう一方の名前も表示されるような検索補助機能が欲しい。
- ・データをコピーできることは良いが、コピーしたデータをそのまま別ファイルにペーストする際にスタッフ名の後のスラッシュが邪魔になる。スラッシュではなく『』を使用することが望ましい。
- ・「クリエイター」という表記が、3ページめくると「クリエイター」と表記されていた。表記揺れがあると、信頼性が担保できなくなってしまうので改善が必要ではないか。
- ・だれでも編集できるインターネット百科事典より信頼できる情報であるが、空欄が多いのは気になる。放映回数や話数、出資元、放送局、監督のデータが抜けている作品も多い。ふぞろいなデータでは信頼性に欠ける。
- ・資料として参照するために、パッケージ画像はあった方が良い。特にマンガ・アニメはビジュアル文化なので画像があることが望ましい。



- ・詳細ページの下にある初期調査情報は気付きにくいので、上に表示されている情報と統合した方が良いのではないかと。
- ・ある作品はゲームが原作で、アニメ化されるよりも少年マンガ雑誌に連載された方が早かったなどの情報が、横断で検索したときに結果として出てくると望ましい。そこから「どうしてアニメだけパッとしなかったのか」という、研究のヒントが見えるかもしれない。
- ・データベース全体を通じて、考え方の統一性が欲しい。研究する立場からすると同じインターフェースだからこそ、見えてくることもある。
- ・年代順で表示できる機能が欲しい。

### C) その他

#### <メディア芸術データベースの今後のあり方>

- ・権利元が承認している情報が登録されているのが望ましい。例えば作品名にテレビ版と劇場版での表記揺れが見つかった場合に、権利元が意図的に表記を変えたということが分かるようになっていて、情報として有効である。
- ・大手・中堅の製作プロダクションに自主的に新しい情報を登録してもらうことはできないのか。オープニングに出す字幕ほどの会社でも作っているため、その情報が自動的に集まるシステムを作ることができれば作業負担が減るのではないかと。

### 6) ゲーム分野⑦株式会社スクウェア・エニックス 法務知的財産部 マネージャー

#### A) メディア芸術データベース（開発版）について

##### <データベースのデザイン、データ内容、機能性についての印象>

- ・アーケードゲームやコンシューマーゲームの古い作品情報があるのは良い。
- ・企業として特許申請をする・しないを判断する際に、発売年代は必要な情報の1つである。発売年月が分かると、自分達が開発している技術が既に特許化されているかどうか分かるため、開発続行の判断材料として使うことができる。

#### B) メディア芸術データベースの利活用について

##### <利活用していくために必要な情報や改善について>

- ・だれでも編集できるインターネット百科事典は、派生版やシリーズが色々存在しても、作品タイトルごとに1つにまとめている。そのまとめ方に慣れているため、このデータベースでも1つにまとめて表示されると見やすくなるのではないかと。一番知りたい情報は、初版が何年の何月に出たのかという情報である。
- ・検索結果詳細画面の右側にジャンル情報が表示されているが、分かりにくい。ゲームの中身を説明する情報があれば、特許を調べる時に活用することができる。中身の詳細情報が充実されると、企業における利用価値が高まるのではないかと。

- ・スタッフ情報、開発者やディレクターなどの名前が欲しい。特許情報では、発明した人やディレクターなどの名前が入っていることが多いため、スタッフ情報があれば役に立つのではないかな。
- ・ソーシャルゲームの情報が、このデータベースに載ると良い。自分の業務にはスマホアプリやフィーチャー・フォンにプリインストールされているゲームの情報が必要である。
- ・画像が表示されていてもデータベースの使い勝手が向上するわけではない。公式サイトにリンクをはれば、そこで画像が表示されているので、リンク対応でも良いのではないかな。
- ・ゲーム販売サイトにリンクをはってあると、ユーザーはそのまま買物ができて便利に思うかもしれない。

### C) その他

#### <メディア芸術データベースの今後のあり方>

- ・ここで検索したゲームが、国会図書館のような所蔵館で実際にゲームをプレイ出来るようになることが望ましい。
- ・先行技術の情報は国内も海外も同じであるため、海外で発売されたローカライズ版の情報が登録されていると今より有効なデータベースになり得るのではないかな。
- ・このデータベースは現在、日本人を対象とし、日本で発売されている情報の発信に留まっている。英語表記があれば、海外に向けた日本文化のプロモーションになるのではないかな。

### 7) ゲーム分野⑧株式会社セガゲームス コンシューマ・オンラインカンパニー オンライン研究開発部 運営ディレクター

#### A) メディア芸術データベース（開発版）について

##### <データベースのデザイン、データ内容、機能性についての印象>

- ・ゲームの歴史をたどるのは難しいので、文字が一覧表示されているだけでも価値がある。ジャンル検索結果が一覧に表示できることが望ましい。例えばシューティングジャンルのタイトルを並べるだけでも、そのジャンルの変遷を把握することができる。

#### B) メディア芸術データベースの利活用について

##### <利活用していくために必要な情報や改善について>

- ・ゲームのシリーズごとに、年月日でソートできるようにして欲しい。ジャンルやゲーム機の歴史もソート表示できるようになると良いのではないかな。
- ・家庭用ゲーム機については、ハード別に分類し年表形式でソート表示できる機能が欲しい。

- ・登録されていないプラットフォームもかなりあるので、現状、データベースとしては使い難い。特に初期のプラットフォームがかなり抜け落ちているように感じた。
- ・検索結果詳細ページには、制作スタッフの名前や、ゲームの短い簡単な説明文も登録されていることが望ましい。
- ・画像データも掲載して欲しい。ゲーム画面の画像と、コンシューマータイトルについてはパッケージ画像の表裏面があることが望ましい。インターネットがない時代の作品は、Google 検索でも画像を見つけるのが難しい。そういう意味で商品パッケージの画像だけでもあると良いのではないか。
- ・会社で利用するには、ある程度ジャンル分けされていないと使い難い。例えば、「レース」「レーシング」「ドライブ」は全部別になっているので、ジャンル名を統合する必要がある。ジャンルを縦軸で閲覧できるようになると良い。
- ・オフィシャルでないタイトルも収集、登録されることが望ましい。
- ・複数プラットフォームに移植されている作品のオリジナルが分かる機能が欲しい。さらに移植先のリンクがはってあると良いのではないか。
- ・アーケードゲームのプレイヤーが、このデータベースに掲載されていたら活用できる。プレイヤーには発売関連の情報がすべてそろっている。

## C) その他

### <メディア芸術データベースの今後のあり方>

- ・メーカーが直接このデータベースに情報を登録するよりも、第三者が登録する方が公平で良い。例えば、業界団体のデータベースと提携をすることが出来れば良いのではないか。

## 8) ゲーム分野 ⑨東京工芸大学 岩谷徹氏

### A) メディア芸術データベース（開発版）について

#### <データベースのデザイン、データ内容、機能性についての印象>

- ・何かの情報をネットで検索する場合は、詳細な情報が分かるインターネット百科事典で検索するが、このデータベースは、年代別に一覧で参照できるように整理されているのが良かった。
- ・教育の現場では、このデータベースは「この年代ではどういうゲームが出てどんなジャンルが多かったか」というとき代背景と、時系列の変化を調べるときに活用できる。ジャンルごとに時系列でどう変化をしていくのかを把握できるのが良い点である。

### B) メディア芸術データベースの利活用について

#### <利活用していくために必要な情報や改善について>

- ・80年にアーケードゲームとして発売されたときの『PUCKMAN』という表記で検索する

と、このデータベースでは検索に引っかからず、後年の『PAC MAN』では検索結果が表示される。タイトル表記が年代によって変化したことが把握できないため、改善が必要ではないか。

- ・海外作品のカタカナ表記についても課題がある。『Centipede』という海外作品をカタカナで検索すると『センチピード』と登録されていることが分かるが、『センチピード』で検索されることの方が多いため、検索できない人がいるのではないか。典拠先の情報では致し方ないが、カタカナの読みは変わるため、注意を払う必要がある。
- ・海外作品を検索する際に『SeaWolf』と入力しても検索できないが、『Sea Wolf』とスペースを空けると検索ができる。少し間違えても、タイトルが曖昧なときに、サポートしてくれる機能があると、検索の精度が向上し、使いやすくなるのではないか。
- ・一覧表示では、年代で区切って作品を表示できると良いのではないか。
- ・一覧表示ではタイトル部分にカーソルを合わせるとポップアップでタイトルが表示されるが、押す前に分かっている情報を二重で表示することになるので、不要ではないか。
- ・ディベロッパーとパブリッシャーの関係などは調査が難しい情報であるが、正しい情報を登録して欲しい。
- ・最初の検索結果が時系列で表示されるようになると、分かりやすいのではないか。今の検索結果では、オリジナルの『パックマン』を探したいと思っても、多数表示された検索結果の中に埋もれてしまい、探すことが難しい。
- ・スマホ対応も検討して欲しい。
- ・スマホアプリのデータも登録されることが望ましい。収集範囲について検討するべきではないか。
- ・タイトル検索の他に、ジャンル検索もあると良い。
- ・開発会社が一覧で表示できると良い。例えば、会社名「●●●」を押すと、●●●の商品が年号順に表示されるという機能が欲しい。
- ・開発者の名前も登録して欲しい。ゲームの場合は法人著作物になるが、欲しいのは「●●●監督は何のゲームを作っていたのか」などの情報である。
- ・コンシューマーゲームについてはパッケージ画像、アーケードゲームはプレイ画面の画像が欲しい。画像を掲載している外部サイトにリンクをはるだけでも良い。
- ・白黒表示かカラー表示か、さらにベクタースキャンかラスタースキャンか、といった情報が欲しい。
- ・操作可能人数（1人ずつ交代で操作／2人同時に操作／複数人同時操作）の情報が欲しい。また、モニターを通じて他のプレイヤーと同時に遊べるタイプのゲームなどの情報もあると良いのではないか。

## C) その他

### <メディア芸術データベースの今後のあり方>

- ・アーケードゲームで発売された作品がコンシューマーゲームに移植をされることも多いため、作品の移植状況が一目で分かる変遷マップの表示が欲しい。オリジナルであるアーケードゲームが、後年のコンシューマーゲームにどのくらい移植されたかという系譜が閲覧できることが望ましい。
- ・企業が過去にどのようなゲームを発売していたのかという情報が、時系列で欲しい。今の学生が昔の作品に興味を持ちデータベースで検索したときに、現在は存在しない会社名が表示されたとしても、年代別にその会社がどういうゲームを発売していたのかが分かるため研究に活用することができる。

### 3. 調査結果を踏まえた情報収集・登録及び改修

#### <1> 調査結果を踏まえた計画策定

「メディア芸術データベース（開発版）」の利用実態やニーズ等に係る全体状況の整理を目的とした調査の実施内容と成果は以上である。

本調査の結果と、平成27年度事業内において開催したメディア芸術データベース検討委員会での検討内容を踏まえて、「情報収集計画」及び「改修計画」を策定した。システム改修及び過去遡及分の作品等の情報収集及び登録を行った。

#### <2> 「情報収集計画」及び「改修計画」の策定と実行

##### (1) 「情報収集計画」について

「メディア芸術データベース（開発版）」利用実態等調査の成果を踏まえ、現状未収集のデータ項目や過去遡及すべき項目を抽出し、本事業において収集すべき範囲を示した「情報収集計画（案）」を策定し、メディア芸術データベース検討委員会に諮った。

上記を通じて、本年度中に実施する「平成27年度情報収集計画」を策定し、過去遡及分の作品情報等の収集及び登録を行った。本業務の実施内容については「平成27年度メディア芸術所蔵情報等整備事業 委託業務成果報告書（本誌）」に記載する。

##### (2) 「改修計画」について

「メディア芸術データベース（開発版）」利用実態等調査の成果を踏まえ、システム改修・追加機能の開発を行うべき項目の抽出を行い、本事業において改修及び開発すべき機能を示した「改修計画（案）」を策定し、メディア芸術データベース検討委員会に諮った。

上記を通じて、本年度中に実施する「平成27年度改修計画」を策定し、システム改修を行った。本業務の実施内容については「平成27年度メディア芸術所蔵情報等整備事業 委託業務成果報告書（本誌）」に記載する。



本報告書は、文化庁の委託事業として、凸版印刷株式会社が実施した平成27年度「メディア芸術所蔵情報等整備事業」の成果を取りまとめたものです。

本報告書の内容の全部又は一部については、私的使用又は引用等著作権法上認められた行為として、適宜の方法により出所を明示することにより、引用・転載複製を行うことができます。