

ビデオゲーム資料のアクセス性向上と利活用のための調査事業

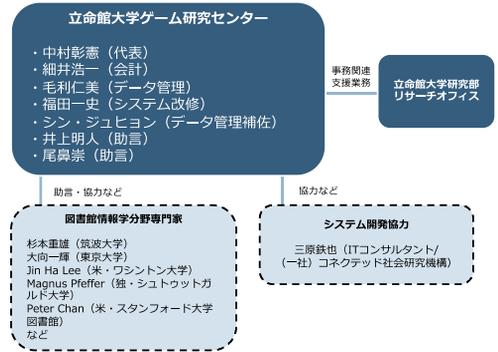
学校法人立命館

概要／課題

立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS）は、ビデオゲーム作品とその関連資料の目録作成の方法論の検討と実践を重ね、書誌を「RCGSコレクション」において公開してきた。一方で、課題として、研究者だけでなく、専門的な知識を持たない一般の利用者へ向けた資料検索のしやすさ、あるいは未知資料の発見の促進が挙げられる。

そこで、本事業では、より資料の特徴が提示可能なデータの作成と公開を通じて資料のアクセシビリティを向上させる。さらに、多機能で簡便なオンライン所蔵品検索アプリの実装と公開を行う。

体制／手法



事業内容と成果

1) ゲームパッケージのデジタル化とサムネイル作成

ゲームの紙箱、CD、DVDケースといった物理的なパッケージの表面をスキャンによってデジタル化し、2,000件のサムネイルを作成した。

2) ゲーム関連雑誌の目次とゲームデバイスのメタデータ作成

ゲーム関連雑誌の目次を、77冊分作成した。また、ビデオゲームの再生に必要な機器であるゲームデバイス（ゲーム機、コントローラやメモリーカード等）は、センターが所蔵する数の約半数程である250件分のメタデータを作成した。

3) ユーザビリティ向上のための所蔵品検索アプリの実装

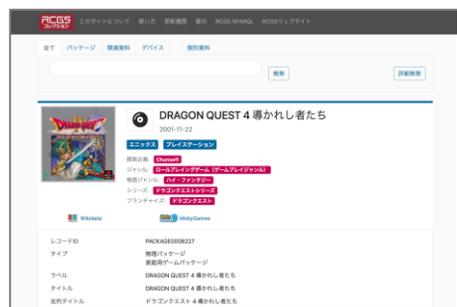
RCGSコレクションを、ゲームパッケージ、関連資料（雑誌・図書・フライヤーなど）、ゲームデバイスを対象に検索・識別・閲覧が可能なサービスに改修し、公開した。本事業で作成した、サムネイルとメタデータも公開している。ゲームパッケージには、ユーザの情報ニーズが高いと想定される属性である、プラットフォーム、開発企業、物語ジャンル、ジャンル、などをタグとして表示し、タグからの再検索を可能とした。



改修前のレコード詳細表示画面



ゲーム作品の内容の情報により充実した



改修後のレコード詳細表示画面

見込まれる社会的利用

- ・ RCGSコレクションにおいてビデオゲームの内容的特徴がよりわかりやすくなったことで、ビデオゲームに詳しくない利用者にとっても資料の識別がしやすく、未知の資料の発見を促すことが期待できる。また、子どもや学生向けに教育利用の素材として活用することもでき、副次的に過去の作品を知ることで、よりアーカイブの重要性を認識することにも繋がると考えられる。
- ・ 適切に構造化・機械可読化された標準形式でデータを公開しているため、メディア芸術データベースやジャパンサーチなどの分野横断ポータルへの連携性向上も期待できる。