

ビデオゲーム資料の教育研究利用のための調査事業

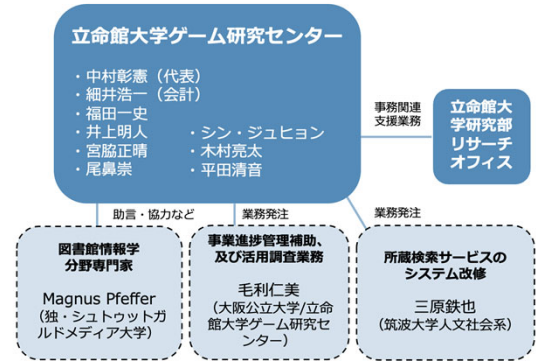
団体名 学校法人立命館

概要／課題

立命館大学ゲーム研究センター（以下、RCGS）は、ビデオゲーム作品とその関連資料の書誌を「RCGSコレクション」において公開してきた。次の段階として、所蔵するビデオゲーム資料の利活用の方向性を検討していくことが課題の一つとなっている。

そこで本事業では、ビデオゲーム資料の教育利用・資料提供方法論の方向性と課題を、利用者の来館動機や利用物品、利用行動より調査する。さらに、資料の検索向上のため、ゲームのサムネイルの作成と公開、RCGSコレクションのアップデートを実施する。

体制／手法



事業内容と成果

1) RCGS所蔵のビデオゲーム資料の利活用調査

RCGSが所蔵するゲームやハード、図書・雑誌等の資料約2万点の閲覧とゲームプレイが可能なイベントを本学の学生と教職員を対象に実施し、アーカイブとしてのビデオゲーム資料における教育利用・資料提供方法論の方向性と課題を発見する調査を実施した。参加者の属性、利用目的、利用された資料等が分析され、比較的発売年の古い資料にニーズが高いこと、ゲームプレイを通じたコミュニケーションが見られることなどがわかった。

2) ゲームパッケージのデジタル化とサムネイル画像作成

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、関連書籍・雑誌をスキャンによってデジタル化し、合計2,500件のサムネイル画像を作成した。作成した画像はRCGSコレクションにて公開した。

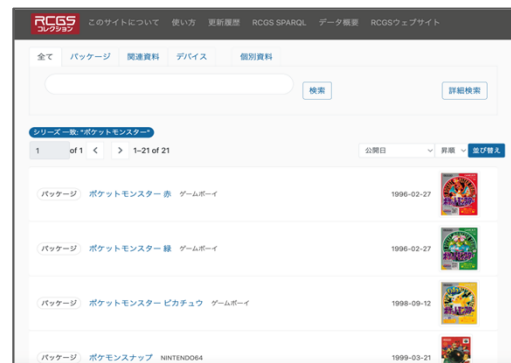
<https://collection.rcgs.jp/>

3) ユーザビリティ向上のための所蔵検索サービスの改修

RCGSコレクションのユーザビリティを向上させるための改修を実施した。具体的には、1)リソース詳細画面の改修、2)メタデータブラウザの改修を実施した。さらに、今後の運営・保守のための業務を実施し、今後の継続的な開発および運用体制の確立を目指した。



利活用調査の様子



サムネイル画像の表示例

見込まれる社会的利用

- ビデオゲーム資料の教育・研究利用の調査は、先行研究と比較して、より具体的な要求や利用目的を発見する点に貢献できると期待できる。また、今後のビデオゲームアーカイブ機関、組織における資料利用の運用方針の策定などに役立つものと考えられる。
- 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も資料の識別がしやすく、未知資料発見の促進が期待できる。