ビデオゲーム資料のアクセス向上と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／課題体制

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、所蔵ビデオゲーム資料の利活用方向性の検討と、DBでの未知資料発見の促進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、利用者の利用物品、利用行動より調査した。さらに、資料の検索向上のため、ゲーム書籍・雑誌のサムネイル作成と公開、RCGSコレクションのアップデートを実施した。

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、ビデオゲームアーカイブの教育利用・資料提供方法論のための課題を発見する調査を実施した。参加者の属性、利用行動、利用された資料等が分析され、ゲームプレイを通じた会話等のコミュニケーションの創出や、普段図書館へ行く頻度が少ない人へのビデオゲームの訴求力の可能性が示された。

2）ゲーム関連書籍・雑誌のデジタル化とサムネイル画像作成

RCGSが所蔵するゲーム関連書籍とゲーム専門誌等の雑誌の表紙をデジタル化し、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。

3）RCGSコレクションのUI改修と書誌データ更新自動化のシステム・体制構築に関する調査

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) 持続化のためのマニュアル整備と体制整理、2) RCGSコレクションの小規模改修：モバイル・ロボットへの対応、3) データ作成自動化およびウェブサイト改修についての専門家打ち合わせ、を実施した。

図1. サムネイル画像の表示例

図2. 利活用調査のチラシ（10,11月開催分）と調査の様子

見込まれる社会的利用

- ビデオゲーム資料の教育・研究利用の調査について、国内においても図書館でのビデオゲーム利用といった図書館資料としてのビデオゲームへの関心が徐々に高まりつつある。今後の具体的な利用に対しての課題発見や、アーカイブの重要性の認知に寄与するだろう。
- 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、さらにモバイル端末での表示の改修等も行ったことで、利用者の未知資料発見の促進が期待できる。