

2011 年度 日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点 研究プロジェクト 研究計画書

2011 年 4 月 22 日提出

1. 研究プロジェクト名		デジタルゲームの保存と活用に関する研究
2. 研究プロジェクト代表者		中村彰憲
3. 研究班 メインとなる研究班 その他		京都文化研究班
		日本文化研究班
		歴史地理情報研究班
		デジタルアーカイブ技術研究班
		Web活用技術研究班
4. 研究期間		2011年 4月 ~ 2012年 3月
5. 研究メンバー		
種別	氏名	所属・職名
事業推進担当者	中村彰憲	立命館大学映像学研究科・准教授
	細井浩一	立命館大学映像学研究科・教授
特別招聘教員		
研究員		
客員研究員		
PD		
RA		
学内研究協力者	大野晋	立命館大学大学院政策科学研究科・D4
	片山貴文	立命館大学映像学部・4回生
	堀池拓実	立命館大学映像学部・4回生
その他		

6. 2011年度教育研究計画（今年度の教育研究内容、目的と結果の予想の関係が理解できるようにご記入ください。特に若手研究者（研究メンバーのPD、博士課程後期課程大学院生）の役割、教育効果を具体的にご説明ください）。

GCOEウェブ活用班におけるゲームアーカイブプロジェクト

これまで本研究会においては、ゲームアーカイブ用データベースである、Ludolyの開発を進めてきた。昨年度はインターフェースの整理と、学内に既に素材する、セガサターン関連の情報についてアップデートを行った。本年度は昨年の活動を引き継ぐ形で、学内所蔵作品に関する情報を中心にデータのアップデートをおこない、学内インフラネットにおける実用化を目指す。

具体的には以下のような作業を進めていく。

Ludolyの開発及びデータベースを更に充実させるための一連の作業を進めていく。

具体的には、以下の作業を実施する。

Ludoly そのものに関する情報の追加

- ・ 登録フォームの簡便化
- ・ 他のウェブデータベースへの連結、
- ・ 外部サイトに存在する動画のエンベッド
- ・ 新規データ追加に必要な各種機能の追加
- ・ 学内所蔵有無に関する情報の可視化
- ・ サーバー、クライアント連結によるイントラネットの確立

データベースそのもののアップデート

- ・ 学内所蔵作品の再確認
- ・ データベースへの登録

これらの作業を進めていき、11年度終わりには学内研究者であれば使用可能な状態にすることを旨とする。

7. 教育研究計画・方法		
教育研究目的を達成するための計画・方法、実施する場所をできるだけ具体的に記入してください		
実施時期	計画内容	実施場所
4月～5月	現段階におけるLudolyの見直し(登録データの精査及び調整	
5月～7月	Ludolyの再プログラム及び新規データ登録が可能なまでにデータベースをアップデート	
7月	学内所蔵作品の確認及び情報の精査	
9月～12月	学内所属作品に関する情報の登録	
12月～1月	学内での試験的運用	
1月	データ収集	