

Web活用技術研究班

研究プロジェクト代表

細井 浩一

(立命館大学大学院政策科学研究科・教授)

インタラクティブ・ゲームのアーカイブ化と その活用に関する研究



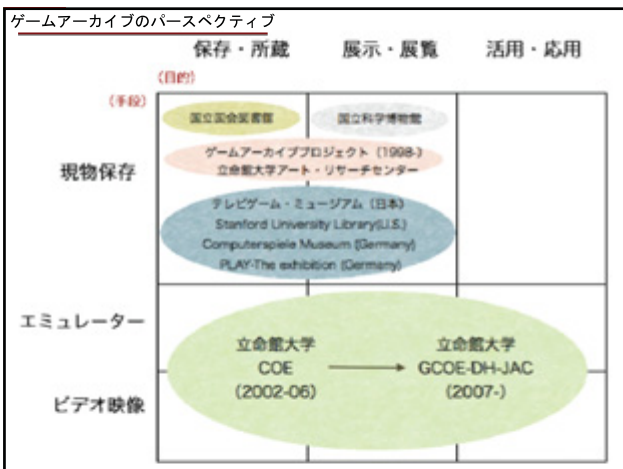
研究テーマ

(1) ゲームアーカイブのデザインと構築手法の確立

図書とは根本的に異なるインタラクティブ・ゲームの保存と活用を図る「ゲームアーカイブ」を構築する方法論と手法を確立することを目的とする。過年度までの研究経過において、他の標準的なアーカイブ財にならって「保存・所蔵」、「展示・展覧」、「利用・活用」という大まかなカテゴリーを想定しつつ、ゲームアーカイブのための手段と目的のマトリックス=全体ベースペクティブを構築している。すなわち、ゲームソフトウェアの「現物保存」と「エミュレータ保存」と「ビデオ映像による保存」を組み合わせた複合的なデジタルアーカイブとしての「ゲームアーカイブ」である。

(2) 国際協調によるゲームのアーカイブ化と活用に関する研究

海外研究機関と協力し、国際的にインタラクティブ・ゲームを体系的に整理・保存するためのメタデータの研究を行う。その後、日本語圏、英語圏だけでなく、その他の言語圏の研究機関の協力を得ることで、国際的なインタラクティブ・ゲームの整理・保存のための分類コードやメタデータの策定に取り組み、最終的には、これらの分類コードおよびメタデータを元に、世界中のインタラクティブ・ゲーム研究者が、日本を含む世界各国のゲームに関する情報を効率よく共有できるWeb上のアーカイブ構築を目指す。



ゲームアーカイブを構成する要素手法



研究トピックス

ゲームアーカイブのデザインと構築手法の確立

- 1) 保存用エミュレーターのプラットフォーム拡張
- 2) 国立国会図書館との協力関係によるゲーム保存
- 3) 家庭用ゲーム機用ソフト以外 (PCゲーム、オンラインゲーム等) の保存手法の研究



国際協調によるゲームのアーカイブ化と活用に関する研究

- 1) ゲームアーカイブの国際的調査と連携
・スタンフォード大学 (アメリカ)
・ウイリントンビクトリア大学 (ニュージーランド)
- 2) 国際的なインタラクティブ・ゲームの整理保存のための分類コードおよびメタデータの策定
- 3) アメリカ議会図書館の取り組みに準拠した手法との連携可能性



研究プロジェクトメンバー + ソース

- 【事業推進担当者】 細井浩一
 【学内研究協力者】 中村彰憲・福田一史
 【客員研究員】 藤本 徹
 【客員研究員 (海外)】 Prevost Laurent (スイス)
 【RA2】 浅田恵佑 (D1)

Book →



Web →

<http://www.gamearchive.jp/>