

## デジタルゲームの保存と活用に関する研究

### A. メンバー

【事業推進担当者】 中村彰憲、細井浩一

【PD】 大野晋

【学内研究協力者】 片山貴文、堀池拓実

### B. 研究目的

本研究は、マルチメディア時代の最先端の表現芸術であるデジタルゲームを対象に、1) すべてのソフトやハード、関連資料の収集と基本情報のデータベース化すること、2) 表現芸術としての歴史視点をふまえたうえでのアーカイブ化についてその最も妥当な手法について理解を深めること、そして 3) アーカイブ化されたデータを現在のゲーム産業において如何に応用するかを追求することを主たる目的として研究を進め得ている。

### C. 本年度の成果

11 年度においては 10 年後半から開始したゲームアーカイブ用データベース Ludoly のリニューアルを踏まえ、データベースに登録する作品情報において必要だと思われる外部リソースについて再分析をおこない、結果として 1) Wikipedia 2) Metacritics - 海外における作品評価統合サイト 3) Mobygames - 海外におけるユーザー制作型データベース 4) Youtube における関連動画 5) ファミ通.com 内作品評価コーナーへリンクすることとした。このうち、4) については、データベース登録者が意図的挿入出来る動画リンクとプログ

ラムとして自動的にリンクを貼る仕組みの双方を導入した。

更に旧型データベースから、ファミリーコンピュータ作品に関する情報の移行を完了した。ただ、プレイ動画データや動画共有サイトのエンベッドについては一般公開するには未だに課題が残るため、データベースそのものの使用はあくまでも学部内のゲーム研究者のみの限定にせざるをえない。

### D. 論文・学会発表以外の活動の記録

これらの活動をもとにゲームタイトルのデジタルアーカイブを含めたゲーム作品の保存について国内外の関係者とともにゲーム保存のあり方について議論を進めた。

国内においては、国立図書館、文化庁、京都市の方々とでの合同会議において、Ludoly 構築を含むゲーム保存に関する取り組みについて紹介したうえで、今後のあり方について議論を進めた。またメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の委員として同委員会に参加し、国として如何なる取り組みをするべきかを議論するとともに、データベース構築の重要性について議論を深めた。

海外研究者との交流については、カナダアルバート大学のジェフリーロックウェル教授、米国スタンフォード大学のヘンリーローウッド教授、ならびに英国バース大学のジェームスニューマン教授とのミーティングを進め、ゲーム保存を本格的にするためには業界側からの協力が不可欠であること、それを国際レベルで実現するためにゲー

ム保存について国際的な枠組みが必要であるという結論を得た。

## E. 業績一覧

### 〈著書（分担執筆）〉

細井浩一, 中村彰憲, 上村雅之, 福田一史, 大野晋「ビデオゲームアーカイブと集合知：ゲームアーカイブ・プロジェクトの活動と成果」稲葉光行編 『デジタル・ヒューマニティーズ研究と Web 技術』 ナカニシヤ出版, pp.45-67, 2012 年 3 月 30 日, 2012 年 3 月 30 日, Koichi Hosoi, Akinori Nakamura, Masayuki Uemura, Kazushi Fukuda, and Shin Ohno, 'Video Game Archive and Collective Knowledge: Practice and Achievement of Game Archive Project', Mitsuyuki Inaba ed., "*Digital Humanities Research and Web Technology*", pp.215-235, Nakanishiya Shuppan, 30 March 2012

### 〈口頭発表〉

Shin Ohno, Akinori Nakamura, 'Theoretical Overview and Implementation of Game Preservation at Ritsumeikan University', *The 2011 Joint PCA/ACA National Conference*, The San Antonio Marriott Hotel (Texas, USA), 22 April 2011

Michiru Tamai, Mitsuyuki Inaba, Koichi Hosoi, Ruck Thawonmas, Masayuki Uemura, and Akinori Nakamura, 'Constructing a Platform for Situated Learning of Japanese Traditional Culture in the 3D Metaverse', *Osaka Symposium of Digital Humanities 2011*, Osaka University (Osaka, Japan), 28-29 March 2011

Michiru Tamai, Mitsuyuki Inaba, Koichi Hosoi, Ruck Thawonmas, Masayuki Uemura, and Akinori Nakamura, 'Constructing Situated Learning Platform for Japanese Language and Culture in 3D Metaverse', *Culture and Computing 2011*, Kyoto University (Kyoto, Japan), 20-22 October 2011