

「人材育成におけるゲームアーカイブの活用に関する研究」 第2フェーズ 研究計画書

団体名 立命館大学 政策科学部 細井研究室
代表者 助教授 細井 浩一
所在地 京都市北区等持院北町56-1

1 研究テーマ	人材育成におけるゲームアーカイブの活用についての研究 ：第2フェーズ
2 研究期間	平成10年10月1日から平成11年3月31日まで
3 研究団体名	立命館大学 政策科学部 細井研究室
4 研究の対象と目的	<p>第1フェーズの研究を通じて明らかになったことは、人材育成の有効なインフラとしてのゲームアーカイブの望ましいスタイルが、ゲームに関する知的リソースを総合的に収集・保存・整理した図書館型のデータベースシステムだということである。第2フェーズは、引き続き他のプラットフォームのゲームソフトのアーカイブ化にチャレンジしながら、人材育成に資するゲームアーカイブを実用的な水準で構築・運用するためのフィージビリティ・スタディをさらに深めていく。</p> <p>また、第1フェーズに整理したファミコンソフトのアーカイブを活用して、人材育成のためのアーカイブ活用プログラムのあり方と具体的なコンテンツを検討し、試行的なプログラムを開発する。</p>
5 具体的な研究作業	<p>1. ゲームアーカイブ構築のためのフィージビリティ・スタディ</p> <p>1) 過去及び現在のゲームソフトを人材育成のための知的リソースとして活用する手続きとシステムの総体をゲームアーカイブとして定義し、そのために必要とされる具体的なシステムとして、(1)ソフト現物の保管システム、(2)ソフト索引システム、(3)ソフト参照ためのエミュレーションシステム、(4)ソフトに対する付加価値データベース、などの構築と運用についての実証的な研究を継続する。また、ゲーム以外の様々なコンテンツのデジタル・アーカイブをめぐる社会的状況と、その中におけるゲームアーカイブの位置づけをめぐる政策的研究も合わせて進めていく。</p> <p>2) 上記の研究課題を深めるために、第1フェーズにおいて確立したノウハウをベースとして、任天堂以外のゲームプラットフォームのソフトについてアーカイブ作業を開始する。予定するゲームソフトは、株式会社セガ・エンタープライゼス社のプラットフォーム対応ソフト（約500タイトル分）である。</p>

	<p>3) アーカイブされるソフトに含まれる対象物の著作権問題など、マルチメディア時代における情報コンテンツの権利関係については、引き続き京都市サーチパーク株式会社と京都府のコーディネートによって別途研究体制を構築し、本研究との連携・協働を目指すこととする。</p> <p>2. 人材育成のための具体的なプログラムに関する研究</p> <p>第1フェーズで構築したファミコンソフトを「テレビゲームの原典」と位置づけ、そのアーカイブを活用した試行的な人材育成のプログラムを研究開発する。予定する研究テーマと対象は以下の通りである。</p> <p>1) ゲームソフトの「整理・分類」に関する理論的研究</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ インタフェースの視点から ・ インタラクティブ性の視点から ・ エデュテイメントの視点から <p>2) ゲームソフトの「おもしろさ」についての理論的研究</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームの文法解読の視点から ・ インターカレッジの学生ネットワークによる仮説づくり ・ ファミコンアーカイブを用いた仮説検証 <p>3) ゲームアーカイブの本格活用のための予備的研究</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ホームページ等を通じた研究公募の可能性 ・ 大学におけるゲーム関連の寄付講座の可能性 ・ 各種高等教育機関と連携した人材育成プログラムの可能性 <p>3. 研究活動のネットワーク化と社会的展開</p> <p>1) 「ゲームサロン」の開催</p> <p>京都府のコーディネートによって引き続き「ゲームサロン」を定期的に継続し、本研究との連携・協働を目指すこととする。ゲームサロンのテーマとしては、人材育成に限定せず、本研究の実施過程で整理されていくデータベースなどの成果を素材としながら、テレビゲームの現状と課題についてのテーマを幅広く取り上げていく。</p> <p>2) 研究成果の社会的公表</p> <p>本研究で得られたアーカイブや人材育成プログラムの知見については、セミナー形式での成果発表会などを通じて公表していく、また、より広範囲な人々や機関からの理解と協力を得るために、テレビゲームに関心のあるすべての人々を対象として、本プロジェクト研究の意義と成果をわかりやすく公表するイベント・展示会形式の成果発表についても企画案を作成する。</p> <p>3) 研究用Webサーバの本格活用</p> <p>本プロジェクトの研究活動の成果を公表し、また国内のマルチメディア系の人材育成機関やテレビゲームに関わる様々な人々から意見を収集、交換する場として設置したホームページをさらに活用していく。第2フェーズでは、ホームページを通じた公募研究の募集を行うほか、人材育成のためのプログラムについての研究成果を公表し、広く意見を求めていくこととする</p>
--	---

6 研究の体制	<p>第1フェーズに引き続いて、京都府のコーディネートにより、立命館大学政策科学部細井研究室が研究を受託する。細井研究室は、インターメディウム研究所（大阪市）を始め他の研究教育機関と協力しつつ具体的な研究を継続する。</p> <p>本フェーズでの研究目的も「人材育成におけるゲームアーカイブの活用」であり、立命館大学細井研究室はこのテーマを進めるためにゲームソフト総体としてのアーカイブ化やその活用に伴う課題を明らかにする研究を実施するが、その過程で付随的に関連課題となることが予想される著作権問題などについては、上述のように京都リサーチパーク株式会社と京都府のコーディネートによって別途研究体制を構築し、本研究との連携・協働を目指すこととする。</p> <p>なお、KRP研究室における研究チームの体制（コアメンバー）は以下の通りである。</p> <p>（１）立命館大学 細井浩一 立命館大学政策科学部助教授 他 大学院生3名、学部学生4名（予定）</p> <p>（２）インターメディウム研究所 野々村文宏 IMI講座ディレクター 他 研究生1名</p>
7 予定する研究成果	<p>1）研究成果報告書：A4ファイル式</p> <p>2）ゲームソフトのアーカイブ式（予定としてセガ社ハード対応ソフト500本のインデックス・リスト式を含むが、個々のゲーム本体のアーカイブ化は行わない）</p> <p>3）研究活動の進行とその成果の発信を目的とするWebコンテンツ式</p>
8 今後の研究展望	<p>第1フェーズに引き続き、さらに多くの関係機関、団体の協力を得ながら展開していく予定である。特に、すべての研究のベースとなるアーカイブ構築のための素材であるゲームソフトウェアについては、継続的に各プラットフォームメーカー、ソフトウェア会社、関係諸機関・団体等に協力を要請し、本研究によるフィージビリティ・スタディの成果を適用していくことを追求する。</p>
9 担当連絡先	<p>団体名 学校法人 立命館</p> <p>所在地 〒603-8577 京都市北区等持院北町 56-1</p> <p>所 属 衣笠リエゾンオフィス 氏名 川田 進</p> <p>電話番号 075-465-8152 FAX 番号 075-465-8342</p> <p>E-mail sko00149@askic.kic.ritsumeimei.ac.jp</p>