

Exploring Information and Material Needs in Video Game Collections: Insights from “Video Game Archive Access Day”

立命館大学映像学部 講師 毛利仁美

共同研究者：福田一史・シン・ジュヒョン（共に立命館大学）

研究目的

ビデオゲーム資料の提供サービスを実施し、ゲームアーカイブの活用研究を進めていく上での仮説を、RQの探索的検討により生成する。

RQ1

アーカイブ機関の提供資料としてのゲームの特殊性・機能とは何か。

RQ2

アーカイブ機関はどのようなゲームコレクションを構築すべきなのか。

調査と分析方法

ゲームアーカイブオープンアクセスデーの実施

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2023年度に6回（一回あたり6時間）実施。

対象

立命館大学の学生・院生、教職員

取得するデータ
入出退出時間の記録/
レファレンスサービスの記録/
質問票調査/利用者の観察



調査結果

分析対象者:

- 141人(男性97人、女性44人)
- 高い頻度で長時間ゲームをプレイする利用者の割合が高い

コミュニティ形成:

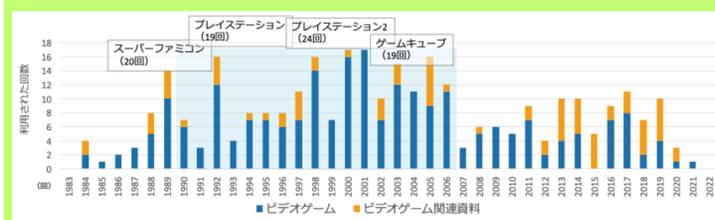
- 知り合いではない利用者同士の会話が発生

長時間滞在:

- 利用者の滞在時間平均は118.85分(標準偏差: 70.3分)

レトロゲームへの興味:

- 若い利用者も、古いゲームに興味を抱く
- 利用される資料の多様さ
- 概ね利用される時代やゲームハードの幅は広い。



提供資料の発売年の内訳

生成した仮説

下記仮説を2024年度以降検証していく。

コミュニティ形成 & 長時間滞在

- ゲーム資料はコミュニティ形成に効果がある。特に利用者間のコミュニケーションを活性化させる。また、提供者とのインフォーマルなコミュニケーションを創発する。

レトロゲームへの興味 & 利用される資料の多様さ

- 若い利用者も実体験はなくとも、実況動画の視聴などのメディア経験を背景に彼らから見たレトロゲームに興味を抱くことが多く、アーカイブの利用も多い。

The Material Value of UGC Archives –Focusing on the “Comic Market Catalog”–

立命館大学大学院文学研究科 M2 野村奏子

研究の背景と目的

現在保存対象が拡大しつつあるゲーム資料アーカイブのうち、新たに「ユーザー生成コンテンツ(UGC)」のアーカイブに着目する。コンテンツ情報の整理や目次構成等の内容分析を経て、UGCの内、本研究が対象とするコミケカタログの資料的価値を検討する。

「コミケカタログ」の概要

コミケの主催である「コミックマーケット準備会」がイベントごとに発行する情報冊子。会場の地図や参加サークルの一覧、コラムやレポートなどの読み物ページ、企業や団体の広告・告知ページなどを掲載。

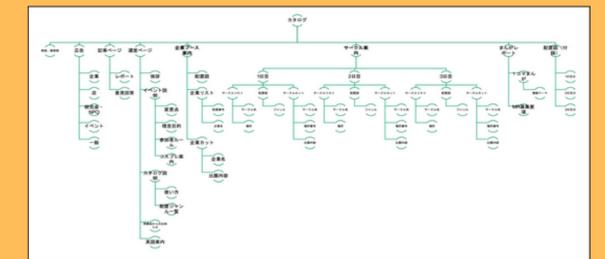


カタログは約1000ページ、重さ1000gの非常に大きな本である。

コミケカタログのデジタル化

情報調査

- コンテンツ情報の整理
- アーカイブの既存のケースカタログのデジタル化
- カッティング
- スキャン
- カタログのデジタル化
- データ配置
- OCR機能を使ったテキスト



カタログの保有情報

冊子名	発行年	発行日	発行部数	発行元	備考
コミックマーケット101	2023	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット100	2022	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット99	2021	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット98	2020	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット97	2019	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット96	2018	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット95	2017	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット94	2016	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット93	2015	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット92	2014	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット91	2013	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット90	2012	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット89	2011	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット88	2010	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット87	2009	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット86	2008	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット85	2007	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット84	2006	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット83	2005	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット82	2004	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット81	2003	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット80	2002	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット79	2001	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット78	2000	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット77	1999	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット76	1998	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット75	1997	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット74	1996	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット73	1995	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット72	1994	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット71	1993	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット70	1992	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット69	1991	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット68	1990	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット67	1989	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット66	1988	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット65	1987	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット64	1986	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット63	1985	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット62	1984	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	
コミックマーケット61	1983	10月10日	1000	コミックマーケット準備会	

「まんがレポート」のテキスト化

今後の展望

- 手書きによる資料のOCR作業の効率化
- 紙面情報のメタデータの選定
- カタログ資料の研究的価値の検討