

国内レトロPCゲーム データベース情報入力



特定非営利活動法人ゲーム保存協会

概要／課題

これまでの歴史を残すことは、単なる記録ではなく、次世代クリエイターや研究者にインスピレーションを与え、未来を作るための活動である。

今年の文化庁助成事業では、国内レトロPCゲームを対象に、現物資料をもつ当協会だからこそできるデータベースへの信頼性の高いデータの登録、専門的な知識と技術によるマイグレーション、国際基準を満たす資料デジタル化などを行っている。

また、当時のゲーム文化で無視することのできない雑誌掲載プログラムのリスト作成、ゲーム広告についての情報の目録作成も行っている。

ゲームに関しては、信憑性があり検索がしやすいゲーム・カタログやデータベースが少なく、文化庁補助事業及び当協会が公開するデータベースが、そうした状況の打開になればと考え、アーカイブ専門機関としての学術的立場から、資料情報の収集と整理を続けている。

体制／手法

- ・ 同梱資料の登録：4,200本のパッケージ内同梱資料の登録
- ・ パッケージの電子化：約1,200タイトル（1,200dpiの高精細デジタル化）
- ・ 書籍情報の目録作成：1979年～1986年に発売された114冊の雑誌のプログラムリストの登録
- ・ 磁気媒体電子化情報の登録：NEC PC-88のフロッピーディスク約1,900枚マイグレーション



成果

国内ゲームソフトに関する信憑性の高いデータベースは、多くの研究者、クリエイターにとって意義あるツールとなる。

雑誌プログラムリストの情報については一般からのニーズが高いことが、昨年度の取り組みの中でも明らかになっており、まさに市民から求められるアーカイブ事業の一つである。

ソフトの移行作業（マイグレーション）は、劣化によりデータの消失が確実である当時のゲーム作品そのものを未来に残す唯一の方法である。

海外では少しずつ研究者が増えてきたゲームだが、より正確な情報をデータベースとして公開することで、今後は日本でも、ゲームやゲーム史についての学術研究活性化が見込める。

信憑性の高いデータベースを公開したり、専門的なアーカイブ事業を公開することで、ゲームの文化的地位の向上が期待できるだろう。

芸術作品は、それを歴史的かつ美的に味わうために教養が必要である。

ゲームも同じように、過去の歴史を知ることが、今後の文化の発展にも必須のことであるならば、当協会が行うアーカイブ事業は、間違いなく今後のゲーム文化の発展に貢献するものである。

【今年度の成果物】

同梱資料の登録：5,104点（累計49,906点）

データベース情報監査：4,227点（うち1,511点公開済）

パッケージの電子化：1,105点（累計6,392点）

書籍情報の目録作成：127点（累計443点）

媒体電子化情報の登録：3,009点（累計6,820点）