

事業名：国内レトロ PC ゲーム データベース情報入力

団体名：NPO 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す。

ゲーム保存協会では 1970 年代以降の日本のゲーム資料を保存し、日本の文化財として多くの人々が活用できる将来のデジタルライブラリーを作るため、ゲーム資料群のアーカイブ化を進めています。

国内レトロ PC やアーケード、電子ゲームなど、他館に収蔵がないものの、ゲーム史全体への影響力が大きかった貴重な資料群のコレクションをもつ当協会は、これら貴重な資料群の長期保存に関し、これまでも責任をもって取り組んできました。今年も引き続き、地道な作業を続け、文化を未来につなげて行きます。

今年度の文化庁補助事業では、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正確性が担保されたデータベースへのデータ登録、専門的な知識と技術を要するマイグレーション、アーカイブ機関として国際基準を満たす資料デジタル化を行っています。

また、ゲームソフトそのものへのアプローチだけでなく、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ます。

当時のゲーム雑誌は、ゲーム文化の活性化に大きく寄与する重要な資料群です。雑誌の掲載記事内容についての目録作成は、資料の検索性を高め、必要な人が必要な情報にスムーズにたどり着くために必須の作業であり、紙媒体なので劣化についての心配は比較的低いながら、優先して取り組まねばならない事業だと考えています。

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ます。

体制／手法

【対象資料】

ゲーム同梱資料の登録：ゲーム 4,200 本分のゲームソフトに同梱されている資料

パッケージの電子化：約 1,200 タイトル

書籍情報の目録作成：雑誌約 114 冊

磁気媒体電子化情報の登録：PC-88 のフロッピーディスク 1,900 枚

【人員】

データ入力と電子化作業で専属スタッフ：12名
(一部の作業で無給ボランティアを団体から6名)

【設備】

ゲーム保存協会が保有する各種機材を利用。

PCを中心とするゲーム資料の情報整理や登録は、記載内容の理解や分類で当時の機器やゲーム作品への知識が求められるため、作業を行える人材の数が限られる。できるだけ精度の高い登録を実現するため、遠隔地に住むスタッフでもリモートワーク可能な体制を整える。

【方法】

まず、団体が収蔵する一次資料および書籍等二次資料から、資料上に記載された文字情報の正確な抜き出し、分類、データベースへの登録を進める。

また、ソフトの紙パッケージなどビジュアルアートとして価値の高い資料群を順次電子化。劣化が危ぶまれるフロッピーディスク資料はデータの移行(マイグレーション)と情報登録を進める。

なお、本部への移動交通費など経費を抑え、非常時でも安定した活動展開が保証されるよう、導入可能な部分についてはテレワークを推進した。

【期間】

令和4年6月15日から令和5年2月28日まで。

【公開】

整理したデータの情報はメディア芸術データベースへ提供。

また全ての事業の基本データを当協会ホームページで公開してから、順番に検索可能なオンラインカタログという形で順番に登録する予定。

【備考】

紙パッケージ等の電子化、マイグレーションを行うに際して問題となりうる著作権法上の課題については、前者については著作権法第47条の5、後者については同法第47条の3の各制限規定の許容する限度に留意しつつ行うものとする。

【事業紹介】

① 同梱資料の登録

現在、本部アーカイブ室で管理している4,200本のパッケージ内同梱資料を登録する。破損や汚損、紛失がないよう注意しながら、実物資料群を直接確認し、登録を進める。

② データベース情報監査

本補助事業で平成30年度と2019年度に行ったデータを確認、公開できる形に整えアップデートする(2,716件)。文化庁のデータベースは現在PC-8801関連のソフトにししか対応していない。データベース担当者との話し合いを進め、問題点の洗い出しや解決策を模索する。

③ パッケージの電子化

約1,200タイトル（800本程、電子化作業に時間が掛かる組み立て式の紙パッケージが対象）を、1,200dpiの高精細デジタルスキャン画像として保存する。

資料群のクリーニング、色情報や資料情報を正確に残すための準備とスキニング、そして各種資料情報の登録を行う。

各国のアーカイブ機関が行うデジタル化と同様に、カラーガイドや照明、各種設定など、資料のデジタル化に関する厳しいガイドラインを設けて作業を続ける。

④ 書籍情報の目録作成

1982～1986年「マイコンページックマガジン」（55冊）のプログラムリストをインデックス化、1979年1月から1986年12月「アスキー」と「アイ・オー」（追加59冊）を予定。また、ゲームの発売日を調べる基礎情報を網羅するためにゲーム広告のインデックス化を開始する（過去概要をフルインデックスした雑誌のうち1979年から順番に広告情報の詳細を登録）：160冊以上を予定。

⑤ 磁気媒体電子化情報の登録

フロッピーディスクに保存されたデータのマイグレーション作業。

対象資料はNEC PC-8x01、フロッピーディスク1,900枚程、媒体の分析結果の解析図を世界のアーキビストの為に公開する。

ツールが進化したことで以前より作業ペースが上がったため、PC-88以外のシステムも順次、作業を進める予定（100枚程度を予定）。

成果

【社会的効果】

国内ゲームソフトに関する信頼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ります。

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となっており、まさに市民から求められるアーカイブ事業の一つです。

また、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す。アーカイブ機関がなすべき最も重要な活動の一つであると考え、完全な資料情報を完全な形で残すための特殊な機器の開発を含め、全力で取り組んでいます。

近年の技術的発展に支えられ、ゲームの保存のレベルは年々上昇しています。周辺資料と合わせて、ゲームそのものの姿を、損なうことなく残すため、最善の策を考え実行しています。

なお、海外では少しずつ研究者が増えてきたゲームですが、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ます。信頼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でしょう。

芸術作品は、それを歴史的かつ美的に味わうために必要な教養が必要です。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す。

【今年度の成果物】

- ① 同梱資料の登録；5,104点（累計 49,906点）
- ② データベース情報監査：4,227点（うち 1,511点公開済）
- ③ パッケージの電子化：1,105点（累計 6,392点）
- ④ 書籍情報の目録作成：127点（累計 443点）
- ⑤ 磁気媒体電子化情報の登録：3,009点（累計 6,820点）

参考資料

- ① 同梱資料の登録（資料の例：マニュアル、葉書）
- ② データベース情報監査（作業員用インターフェース：機種関連情報入力）



- ③ パッケージの電子化（必要な道具）
- ④ 書籍情報の目録作成（対象となる雑誌の例：月間アスキー、ログイン、ポップコム）



