

国内コンピューターゲーム データベース情報入力



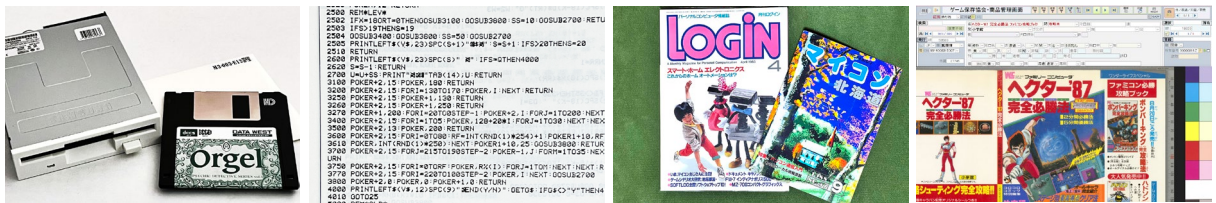
特定非営利活動法人ゲーム保存協会

概要／課題

ゲームは文化であり、古いゲーム作品は図書館や博物館といったアーカイブ専門機関が適切な形で保存保管し資料情報を公開すべきという意識は、海外で一般化しつつある。一方、日本ではゲームを玩具や商品として認識する人が多く、黎明期のコンピューターゲーム、中でも多くのクリエイターを育てた当時のマイコン文化を証言するPCゲーム関連資料群は、カビの被害により危機的状況に置かれている。当協会は、1970年代より存在する国内コンピューターゲームについて、周辺資料群も含めた国内最大級の原物資料を収蔵しており、ゲームに関する信憑性があり検索性の高いゲーム・カタログやデータベース実現のため、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

- 磁気媒体電子化情報の登録：フロッピーディスクの情報移行作業（マイグレーション）
- 書籍情報の目録作成：70年代の雑誌資料等からプログラムリストと広告情報をインデックス化
- ゲーム雑誌カタログ化：公的図書館に収蔵がない資料等、ゲームと技術関連雑誌の書籍情報を登録、表紙・目次・奥付のデジタル化を実施
- ゲーム書籍データベース：攻略本やノベライズ等ゲーム関連書籍のデータベース化及びゲーム作品との紐づけ作業、表紙と奥付のデジタル化を実施



成果

国内外の図書館でも実施が進んでい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。ゲーム資料についても同様に、長期保存のために必須の作業として取り組みを続けている。

今期特に力を入れた書籍関連については、一般からのニーズが最も高い取り組みの一つだ。専門的な研究や各種史実の確認など、ゲーム関連の雑誌に掲載された情報は当時の文化やゲームそのものについて知る重要な資料だ。検索性の高い資料情報の登録とデジタル化は急務である。

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、移行作業をはじめとしたゲーム保存の重要性を示し続けることは、ゲームの文化的地位の向上にも寄与する。

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】

媒体電子化情報の登録：2,700点（累計9,500点）

書籍情報の目録作成：雑誌55冊のプログラムリストを精査、雑誌199冊より964点の広告を登録

ゲーム雑誌のカタログ化：76年～08年までに発行されたゲーム技術関連雑誌として1,500種を特定さらに530冊について詳細情報をカタログ化し登録

ゲーム書籍データベース：国立国会図書館の資料37,099件を確認し33,404件を紐づけ攻略本789冊分の詳細情報をカタログ化し登録