

## ○実績報告書

補助事業名	国内レトロPCゲーム データベース情報入力	団体名	特定非営利活動法人ゲーム保存協会
事業期間	平成 29年 9月 25日 (月) ～ 平成 30年 3月 30日 (金)		
実施内容 (詳細は別紙 に記入してく ださい)	<p>日本のゲーム史で重要な位置を占めるNECのPC-8x01用ゲームソフトに関する信憑性の高いデータベース作成を行った。すでに過去作成された文化庁のメディア芸術データベースに登録されている情報も精査しており、かならず現物を確認して登録情報に曖昧な部分や間違いがないことを保証する内容となっている。六ヶ月間の作業にて、登録数1,511件を達成し、これまでに発売されたPC-8x01用ゲームソフトのうち5割以上を網羅している。なお、何らかの形でソフトの存在が疑われるものの、団体内に現物資料がない作品等については、信憑性を保証できないため今回は入力されていない。</p> <p>文化庁メディア芸術データベースにあるPC-8x01用ゲームソフト1629件の内、1,233件はゲーム保存協会内側のデータベースで存在を確認できる。確認が出来なかった396件は未発売ソフトやゲーム保存協会側が情報に追加していない教育用ソフト等の可能性が高い。</p> <p>確認できた1,233件のうち788件については当協会に現物資料の所蔵があった。よって既存のデータベースに追加する詳細情報を入力している。残り723件はメディア芸術データベースに登録が確認できなかったソフトで、新規の登録となる。</p> <p>【対象資料】 ゲームソフト原本 (1,500本以上)  【人員/設備】 情報整理とデータ入力 専属スタッフ:3名  機材は協会所有備品を用い、性能上実施が難しいものについては必要物品の購入や外部業者へ依頼。  【方法】 団体の所蔵する一次資料(ゲームソフト原本)を見て正確なデータ収集を行う。  【公開】 作成したデータベースの情報はメディア芸術データベースへ提供。メディア芸術データベースへの登録をもって公開とする。</p>		
実施計画の達成目標の達成状況 (文化的・社会的・経済的効果側面から)	<p>【社会的効果】 現在、レトロゲームに対する国際的な関心が高まっており、研究やコレクションのため、信憑性の高い閲覧可能なデータベースを求める声は高い。今回の作業により、日本にしか存在しないタイトルが多い国産PCゲームを、原本を確認した正確なデータをもとにデータベース化して発信するための準備が整った。こうした信憑性の高いデータベースの存在は国内のゲーム史を正しく認識するうえで欠かせず、国内外に広く日本の豊かなゲーム文化を広めるきっかけとなるだろう。</p> <p>【文化的効果】 今回のデータベース入力の作業は、すべて原本となるゲームソフトを丁寧に精査して行われた。ゲーム史研究に携わる研究者により正確な情報を与えることで、ゲームに対する学術研究の活性化が見込める。信憑性の高いデータベースを公開することでゲームの文化的地位のさらなる向上はもとより、ゲームを受容する側にも歴史的美的に作品を味わうための教養を学ぶきっかけとなり、今後のゲーム文化の一層の発展に大きく貢献する。</p> <p>【経済的効果】 上記のようなデータベースをきっかけとしたゲームの社会的文化的地位の向上が起これば、現在配信されている新しいコンテンツに対しても同様に文化的付加価値を与えることができるだろう。豊かな過去作品の蓄積は次世代クリエイターに創造的刺激を与え、日本独自のゲーム産業のさらなる発展へとつながる。</p>		
担当者		F A X	
所属・氏名	電話	E-mail	

## 活動①

名称	データベース入力環境の整備		
実施者	システム・エンジニア1名 (無給)		
日時	平成 29年 9月 25日 (月) ~ 平成 30年 1月 31日 (水)	場所	NPO法人ゲーム保存協会等々力本部
内容	データベース作成にあたって必要となる入力インターフェースの開発、実際の入力作業手順の作成、対象資料のリストアップなど、円滑に事業を進めるために必要な準備を行った。また、文化庁メディア芸術データベース内に登録のある資料のID確認も並行して作業した。		

## 活動②

名称	PC-8x01ゲームソフトの情報記入と確認作業		
実施者	プロジェクト・マネージャー1名 (無給)、作業員2名		
日時	平成 29年 10月 1日 (月) ~ 平成 30年 1月 31日 (水)	場所	NPO法人ゲーム保存協会等々力本部
内容	実際のゲームパッケージを見ながら、そこに記載されている情報をもとに一本一本ゲームソフトの情報をデータベースに入力した。パッケージ上にある情報を正しくリストアップしていく作業。この段階でデータベースには約1,900本以上のソフトの情報が入力された。		

## 活動③

名称	登録情報の整理		
実施者	プロジェクト・マネージャー1名（無給）、作業員2名		
日時	平成 30年 2月 1日（木）～ 平成 30年 2月 28日（水）	場所	NPO法人ゲーム保存協会等々力本部
内容	<p>入力された1,900件のうちで資料に欠品があるもの（帯欠品、説明書欠品）は情報が完全ではない。そのため、こうした欠けのある資料の情報を分けてはじく作業を行なった。これにより、データベースに残る情報の信憑性が格段にアップする。同時に登録中1,400本以上が複数個所蔵がある同一ソフトのエントリーであったが、各資料にパッケージのバージョン違いなどが無いのか、一件ずつ資料の現物確認を行なった。この作業によって、登録される正規のソフト情報の数は1,511件に絞られた。</p>		

## 活動④

名称	再確認が必要と判断されたソフトの調査・補筆		
実施者	プロジェクト・マネージャー1名（無給）、作業員2名		
日時	平成 30年 3月 24日（木）～ 平成 30年 3月 30日（金）	場所	NPO法人ゲーム保存協会等々力本部
内容	<p>最終的にデータベースに登録する情報の整理を行なう。ここまで登録した情報は各資料に記載されているとおりに情報を書き写しているが、各資料による用語の違いを踏まえ、データベース上の登録を統一する作業を行なった。例えばモニター＝ディスプレイ＝CRT、というように資料によって使っている言葉が異なるものは、データベース上での検索を簡易化するため適宜統一した。また、入力された情報のみで判断することが難しく、実物資料の再確認（入っているディスクの枚数を数える等）や、二次資料の確認（雑誌記事の参照等）を必要とするものは適宜これを行い、補筆を行った。パッケージ以外の資料を閲覧した場合は必ず資料名を明記し、情報の出自がわかるようメモを残している。</p>		