

○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 30年 8月 1日 (水) ~ 平成 31年 3月 29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SHARPのMZシリーズとXシリーズ、FUJITSUのFMシリーズ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。八ヶ月間の作業にて、登録数1,504件を達成し、これまでに発売されたSHARPのX68000用ゲームソフトのうち6割ほどを網羅している。またSHARPのX1シリーズはこれまでに発売されたもののうち4割ほどを網羅、SHARPのMZシリーズでは発売総数のうち3割ほどを網羅している。FUJITSUのFMシリーズ (FM TOWNS以外) 用ゲームソフトは発売総数のうち2割ほどを網羅した。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>今回の作業でくわえられたソフトは、既存の文化庁データベースには登録されていない情報がほとんどとなる。</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、デジタル化とデータ入力 専属スタッフ:9名 (内2名ボランティア) 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。当協会でのホームページで夏までデータを公開する予定となる。</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。今回の作業で確認した資料原本はNPO法人本部資料室にて閲覧が可能であり、データベースがあれば、今後本部にて資料を直接研究しようとする者に、保有資料確認の手間を省くことができ、効率的なゲーム史研究に貢献するだろう。</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/マネージャー1名 (無給)		
日時	平成 30年 8月 1日 (水) ~ 平成 30年 9月 28日 (金)	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、データベースに資料情報を入力するスタッフらが円滑に事業を進めるために必要な準備を行った。高度に専門的な知見を要する作業を行う遠隔地スタッフや、手元にはない資料情報をもとに、リモートで作業ができる環境を開発、また複数のスタッフ間で情報を共有するためのベースとなる資料のスキャン作業を進めるため、作業に必要なデータベースを個別に作成し、スキャンの手順を作成した。これまでにない作業部分については、適宜スタッフの教育とトレーニングを施している。		

活動②

名称	リモート作業用のパッケージのデジタル化		
実施者	プロジェクト・マネージャー1名 (無給)、作業員5名		
日時	平成 30年 8月 10日 (金) ~ 平成 31年 2月 28日 (木)	場所	NPO法人ゲーム保存協会等々力本部 ※一部リモート作業 (テレワーク)
内容	遠隔地に住む専門作業スタッフに対し、今回入力対象資料のPCソフト表紙をデジタル化した。資料上に書かれた情報を正確に読み取り、また、発売当時の状況を正確に把握するためにスキャンのクオリティを一定に保つための様々なプロセスを踏まえること、また、帯やシールといった付帯情報を専用データベースに入力する作業を行った。画像のRAWデータでは共有ができないため、スキャンした画像はそれぞれ簡単なカラー修正、トリミング、圧縮などの編集を施し共有の準備を行った。 この作業により専門作業スタッフとの間でシェアできた画像：約1,000枚以上		

活動③

名称	富士通とシャープの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3名		
日時	平成 30年 8月 15日（水）～ 平成 31年 2月 28日（木）	場所	NPO法人ゲーム保存協会等々力本部 ※一部リモート作業（テレワーク）
内容	<p>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で、同時に複数個所蔵がある同一ソフトのエントリーでは、各資料にパッケージのバージョン違いがないのか、一件ずつ資料の現物確認を行なった。同一ソフトのチェックを含めて凡そ3,100本を確認。確認内容を整理し、次の段階で実際にデータベースに入力したソフトの数は約2,100本以上となる。一部の入力作業はリモートで行っている（VPN経由にて本部の端末を使ったリモート作業となり、時間の管理と作業の進捗はスタッフが本部に通う場合と同じ）。</p> <p>※対象機種は元々NECのPC-6x01シリーズとシャープシリーズ関連を予定していたが、本数的に目標を達成しないリスクがあった為にNECのPC-6x01シリーズを富士通シリーズ（FM TOWNS以外）に変更し進めている。</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）、開発者1名（無給）、作業員2名（うち調査1名）		
日時	平成 30年 12月 7日（金）～ 平成 31年 3月 29日（金）	場所	NPO法人ゲーム保存協会等々力本部 ※一部リモート作業（テレワーク）
内容	<p>入力された2,100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。この作業によって、登録される正規のソフト情報の数は1,504件に絞られた。最終的にデータベースに登録する情報の整理として、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。また、入力された情報のみで判断することが難しい詳細情報、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）を必要とするものについて適宜これを行い、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。団体ホームページでの情報公開を視野に入れ、今回はWEB上にサーバーを立ててデータベースを作成した。今後、文化庁の「メディア芸術データベース」との連携があることを考え、お互いの更新がスムーズに行われるよう専用のドメインを登録し、カタログナンバーと関連する永久リンクシステムを開発した。</p>		