

○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	令和 3年 6月 7日 (月) ～ 令和 4年 2月 28日 (金)		
実施内容 (詳細は別紙 に記入してく ださい)	<p>今年度の活動は、コロナウイルスの感染拡大状況に最も影響された1年となった。半導体メモリの目録作成は、MSXのソフトが対象だが、コロナの影響で資料へのアクセスが出来ない状態が長く続き、活動開始時期が遅れた。全体の事業の中では扱う予定の資料数が比較的少数であり、また、実際に資料の状態を確認すると撮影できる物の数が想定より少なかったため、最終的に事業期間内に活動を終えることができた。だが、資料の散逸も進み、物理的にも保管保存の設備を整えることが難しいゲーム資料については、現状、一定数の資料は有志の個人宅にて保管を継続している。大型の美術館など大きな収蔵庫があり、適切な状態で作品の管理ができ、コレクターから資料の管理を委託されるような状況であればよいが、現状そうしたところまで設備や規模が整っておらず、劣化の危険のあるメディアの保管は各コレクターによる個別の管理が中心とならざるをえない。コロナ禍、感染が起これば人的被害に合せて、こうしたコレクションにも影響が出ることを実感する年となった。</p> <p>【実施内容】 PC-98用ソフトを中心に、ゲームソフトに同梱されたマニュアル等の資料登録 マイナー機種と、過去4年間で作業できなかった資料の登録 PC-98などのソフトのパッケージの電子化 雑誌に掲載されたプログラムリストの情報登録 MSX用カセットソフトの半導体メモリのデータのデジタル化と一部基板の撮影 PC-88用ソフト (5インチフロッピーディスク) のマイグレーション作業</p> <p>【人員/設備】 データ入力と電子化作業で専属スタッフ：13の役割を場合によって1名で複数受け持つ形で遂行したため、参加した作業員は全部で8名 (さらに一部の作業で無給ボランティアを団体から6名出した) 機材は去年の事業で揃った設備を再利用し、一部システムをアップグレードして円滑な作業環境を整えた。</p>		
実施計画の達成 状況 (文化的・社会的・経済的 効果側面か ら)	<p>本年は以下の通り新規に資料を整理し、アーカイブに必要な情報を整理・保存することができた。本年の作業により残された情報は、今後、順次MADBやゲーム保存協会のウェブページで公開される。日本のゲーム史やゲーム文化研究に必要な、信頼性の高い資料情報が残され、半永久的に利活用できるよう準備できた。</p> <p>【同梱資料の登録：ソフトに付随するマニュアル、ハガキといった各アイテムの確認登録件数】 予定1,700本に対し1,869本、全2,968件 (整理した資料数では全12,057点) の情報を整理</p> <p>【データベース入力：カタログ情報作成のために確認した実際の資料点数】 予定約700タイトルに対し673タイトル (同一資料や欠損のある資料も含めると1,170点) なおこの他にMADBの為のデータ整理を実施し1,511件について納品済</p> <p>【パッケージ電子化：パッケージのスキャンとカタログ用の情報タグ作成】 1,200タイトル分を予定し1,279タイトルを達成。 分解されたソフトパッケージ226点 デジタルスキャンしたソフトパッケージ1,435点 (スキャン画像数1,748枚) サムネイル作成用に情報タグ付けされた画像の数1,279枚</p> <p>【書籍情報の目録作成：プログラムリスト情報の目録作成を行った書籍の数】 予定156冊に対し雑誌169冊</p> <p>【半導体メモリの目録作成：マイグレーションでデータがデジタル化された半導体メモリ】 予定300タイトルに対し250タイトル (MSX関連)、うち31台の基板回路の撮影実施 (両面) ※コロナの影響を受け資料保管個人宅への出入りが制限されるなど資料の状況が変わった影響で予定未達となった。</p> <p>【磁気媒体電子化情報の登録：マイグレーションでデータがデジタル化されたフロッピーディスク】 予定1,900枚に対し合計2,961枚 (作業出来なかったディスク：299枚) ※作業出来なかったディスクはカビや破損など物理的ダメージがある資料。</p>		
担当者 所属・氏名	電話	F A X	E-mail

活動①

名称	同梱資料の登録
実施者	マネジメント1名（無給）、作業担当者1名、協力者1名（無給）
日時	令和 3年 6月 7日（月）～ 令和 3年 9月 29日（水）
場所	完全リモート作業（テレワーク）
内容	<p>PC-98ソフトなどの同梱資料の登録（マニュアル、ハガキ、付録など）1,700本（約2,800件、5,000点以上の資料確認）の目標に対し、本年は以下の通り、予定より多くの情報を登録することができた。なお、1件＝アーカイブ室内の同梱資料を収容する封筒1点のことで、ひとつのゲームにつき1つの封筒で管理している。資料には同一タイトルで複数個収蔵しているものもあるため、タイトル本数と件数、資料数がそれぞれ変わる。</p> <p>コロナ禍の本年は、すべての作業を完全テレワークで行った。本部アーカイブに収蔵された資料を作業員のもとまで運び、順次登録作業を進めた。</p> <p>結果1,869本、2,968件の登録を完了（合計12,057点の資料）。</p> <p>登録作業には、合計で467.5時間を要した。</p> <p>一件あたりの作業時間に約9分かかっているが、今年は予定より少し多く作業することができ、登録資料数を伸ばすことができた。</p>

活動②

名称	データベース入力
実施者	マネジメント1名／データ監査（無給）、入力担当1名、協力者2名（無給）
日時	令和 3年 10月 4日（月）～ 令和 4年 2月 28日（月）
場所	完全リモート作業（テレワーク）
内容	<p>今年度はマイナー機種と、過去4年間で作業できなかったものの入力を行った。</p> <p>900点の資料を確認する予定だったが、最終的に複数個収蔵する同一資料も含めて全1,170点を確認した。</p> <p>最終的にカタログ掲載されたのは673件のソフト（ユニークなタイトル数）となる。</p> <p>今年度対象としていた資料群は、イレギュラーなものや少し複雑な情報掲載のものが多く、また、あまり知られていないシステムも対象資料に多く入っていたため、入力作業では想定していたより多くの時間が掛かった。</p> <p>当初の予定では330時間で作業を終えるとしていたが、実際には上記の登録に390時間掛かっている。</p> <p>作業時間が追加が必要ではあったが、これで一旦データベースへの新規入力作業は終了となる。今後収蔵資料が増えれば、都度追加が発生する。</p> <p>今後は過去すでに登録しているデータを、現在のデータベースの形に合わせて整理し、MADBと協会のカatalogで順次公開することを予定している。</p> <p>このCatalog公開のためのデータ修正作業について、今年度はゲーム保存協会側のボランティアが作業を進め、現時点で、2017年度に作業した1,511件のソフト情報を、すでに整理・修正し、MADB側にデータを納品している。</p>

活動③

名称	パッケージ電子化
実施者	マネジメント1名 (無給)、資料監査/分解/スキャン/画像整理: 合計3名、協力者1名 (無給)
日時	令和 3年 7月 2日 (金) ~ 令和 4年 2月 28日 (月) 場所 NPO法人ゲーム保存協会等々力本部
内容	<p>今年度はPC-98のソフトを中心に電子化を進めた。目標は1,200件だったが、電子化に手間のかかる紙パッケージが少なかったこともあり、予定より多くの資料を電子化できた。</p> <p>今年度分は、1,500件をスキャンしており、データの監査をして品質に問題のあるものを取り除いた結果、最終的に1,435点のデジタル画像ができた。なお、一部大型の資料は複数に分割しスキャンしたため、画像数でいくと合計1,748枚となる。</p> <p>作業には400時間を予定していたが、先にも述べたとおり紙パッケージが少なく、殆どが処理の簡単なジャケットだったため、360.5時間で作業を終えることができた。</p> <p>パッケージの分解作業を行ったのは、226件にとどまる。</p> <p>なお、データベース用に行うデジタル画像の処理は1,200点を予定していたが、1,279点が完了している。</p> <p>これは今年度の作業に、1名フォトショップの扱いに慣れたベテランが参加したため、その1名の力で予定より多くの画像を処理することができた。</p>

活動④

名称	書籍情報の目録作成
実施者	マネジメント1人/システム開発/データ監査 (無給)、入力担当2名、協力者1名 (無給)
日時	令和 3年 7月 15日 (木) ~ 令和 4年 2月 24日 (木) 場所 完全リモート作業 (テレワーク)
内容	<p>今年度は作業員2名で156冊を予定していた。特殊な情報を読み取る知識のあるスタッフが必要なため、これまで数年間の事業で育成し、2名の作業員を確保していたが、年度の途中で1名が体調不良となり、作業が続けられなくなってしまった。</p> <p>あいにく同作業を代わりに担当できるスキルのある作業員が見つからず、結果最後まで1名だけで作業を行ったため、作業期間が伸びてしまった。</p> <p>作業の期間はずれ込み、伸びたが、結果として169冊の処理が出来た。内訳は以下の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> 月刊アスキー82年、84年1月号~86年6月号まで 月刊ログイン83年創刊号~87年9月号まで 月刊ポプコム83年創刊号~89年2月号まで <p>なお期間の延長について、作業員の体調不良で1名のみでの活動となったため全体が伸びたほか、この影響で作業の進め方や入力用テンプレートのアップグレードが必要となった為、10月は一旦完全に作業を停止し、システム面の整備を行った。</p> <p>目録作成には550時間を予定していたが、568時間となった。</p>

活動⑤

名称	半導体メモリの目録作成
実施者	マネージメント/システム・エンジニア1名(無給)、作業担当者1名、協力者2名(無給)
日時	令和3年12月1日(水)～ 令和4年2月28日(月) 場所 NPO法人ゲーム保存協会等々力本部
内容	<p>今年300本のソフトの目録作成を予定していたが、コロナの影響で資料を保管している場所(個人宅)への出入りが制限され、作業開始時期が大幅に遅れた(12月)。</p> <p>資料の確認・監査は1月に行い、最終的に250本が作業の対象となった。</p> <p>これらの資料は、1本の例外を除き全てデジタル化を完了できた。</p> <p>今回は、カセットのラベル剥がしNGの仮受資料が対象だったため、ラベルを剥がしたデジタル化作業がなかった。基板の撮影用に分解できる資料点数に限りがあったことから、撮影できた基板は31台のみとなる(カセットを分解するネジは、多くの資料でラベルシールの下に配置されており、ラベルを剥がさねば分解ができず、仮受資料の場合、持ち主に承諾をえられなければ分解ができない)。</p> <p>資料の持ち出しの時期が遅れたこともあり、想定していた180時間のうち、実際に作業できたのは103.5時間のみとなる。</p> <p>今回、半導体メモリの目録作成は上述のようなやむを得ぬ事情で想定より短時間で事業をおえたため、予定していた作業時間を、磁気媒体電子化情報の登録へと振り分けることとした。磁気媒体電子化情報の登録に振り替えた理由としては、作業員に求められるスキルが一致していたことと、劣化によるデータ消失の危険が最も高いフロッピーディスクの作業を優先して進めたいため。</p> <p>半導体メモリの目録作成事業は、今年度で、アクセスできる資料の目録作成が一通り終わり、いったん終了となる。</p>

活動⑥

名称	磁気媒体電子化情報の登録
実施者	マネージメント/システム開発1名(無給)、作業担当3名、協力者2名(無給)
日時	令和3年8月23日(月)～ 令和4年2月28日(月) 場所 完全リモート作業(テレワーク)
内容	<p>今年も昨年までに引き続きPC-88専用のフロッピーディスク(5.25インチ)を対象に作業を進めた。</p> <p>1,900枚のフロッピーのデジタル化を予定していたが、大幅に数を増やすことができた。</p> <p>今年作業員3名で3,260枚のフロッピーを整理した。</p> <p>カビの影響や、デジタル化作業が難しい汚損破損がある資料などを除き、最終的に2,961枚のデジタル化が完了した。</p> <p>達成数が大幅に増えた理由としては、以下の3点。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 半導体メモリの目録作成事業で使えなかった作業時間を本事業に回した 2. カビ掃除のプロセスが進化して去年より成功率が高くなった 3. 作業員のうち2名のスキルが高かったことから、想定した倍の速度で作業対応が出来た