

GAPの報告書より抜粋
「GAP-IDの策定」

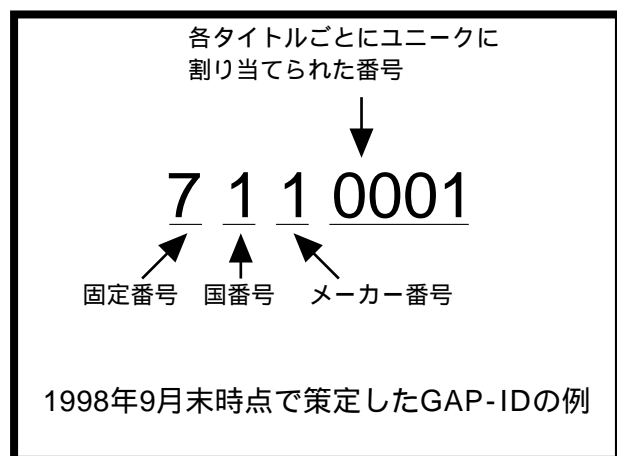
2-2 GAP-IDの策定

2-2-1 GAP-IDの現状

GAP-IDは、ゲームソフトタイトルのそれぞれを識別するためのコード体系である。テレビゲームにおける膨大な情報の管理とアーカイブの現物への簡易なアクセスを実現することを目的としている。特に、テレビゲームという遊びの文化的意味付けなど、既存のコード体系では表現しきれなかった情報の普遍化を念頭に置いて考案した。

GAPでは今期のアーカイブ構築を行うにあたり、1998年9月末の段階でGAP-IDを策定して以来、初めてコードの構成を再検討した。

1998年9月末に提出した報告書にて策定した項目とその内容は次の通りである。



< 図1.1998年9月末時点でGAP-ID >

- ・プラットフォームのメーカー番号：1桁
そのソフトが対応しているテレビゲーム機を発売したメーカーを識別する番号である。任天堂を1とした。
- ・各タイトルごとにユニークに割り当てられた番号：4桁

2-2-2 検討内容

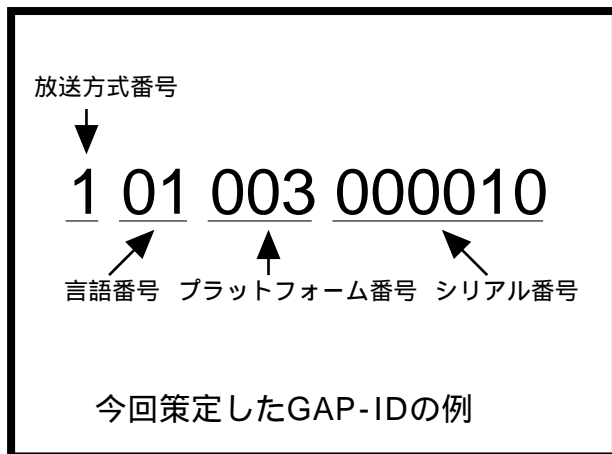
新たにGAP-IDの内容を策定するにあたり、次のような点を元に検討をはじめた。

- ・既に発売されている、テレビゲーム用ゲームソフトの全てをアーカイブ化する為に、必要な項目と桁数の割り出しをおこなうこと
- ・出来るだけ簡易なコードであること
- ・アーカイブ作業の分散化を可能にするコードであること

もっとも時間をかけたのは、コードの簡易化のためにテレビゲーム機に関する数種類の情報（国やメーカーなど）を一括して番号を割り振るほうが良いという考えと、IDをできるだけ表意番号で構成することで、桁数の少なさより、見やすさや割り当ての簡便性を優先するという考え方の間の判断である。

このほかにも、発売メーカー自身も把握していない可能性の高い、発売日などの情報をどのように扱うかなどの問題が議論され、次のように暫定的にGAP-IDの項目を決定した。

- ・固定番号：1桁
これは、将来的にコードが可変長になったときのことを考慮して、コードの桁数である7を置いた。
- ・国番号：1桁
そのソフトが発売された国を示す番号である。日本を1、アメリカを2とした。



<図2. 新たに策定したGAP-IDの例>

2-2-3 新しいGAP-IDの説明

新たに採用したGAP-IDを構成する、各項目を説明する。

放送方式番号（1桁）：

世界で使用されている放送方式は大きく分けてPAL方式・NTSC方式・SECAM方式の3種類である。テレビゲームは受像機無しには遊ぶことが出来ないため、これらの放送方式のどれに対応しているかということは重要な情報であると考えられる。

GAPではこの項目について、NTSC方式を1・PAL方式を2・SECAM方式を3と定めた。

言語番号（2桁）：

ゲームソフトのコンテンツ内において表現の伝達手段として、主に使用されている言語のことである。主に使用する言語の違いによってゲームの内容も変わっている可能性が高いことから、同一タイトルであっても言語ごとに別物のソフトであると考えた。

特に宗教的な表現と暴力的表現においてその可能性が高く、たとえば特定の宗教をモ

チーフにしていると思われる表現（十字架など）は、日本では比較的使われているが欧米では全て他の記号に差し替える、といったことがある。なお、使用言語が複数用意されているソフトは、最初にゲームを立ち上げたときにデフォルトで使用されている言語をそのソフトの使用言語とし、その他の言語については補足情報としてデータベースに記載した。

GAPでは日本語を01、英語を02とし、またその他の言語については順次割り振る予定である。

プラットフォーム番号（3桁）：

1本のテレビゲームソフトは、原則としてただ1つのテレビゲーム機（規格）に対応している。よって、テレビゲーム機ごとに固有の番号をつけることとした。

現在（2000年2月末）、日本で発売されたテレビゲーム機は約150種あり、欧米で同程度のテレビゲーム機が発売されていたとしても十分対応できるであろう、ということからこの桁数に決定された。

GAPでは、ファミリーコンピュータが001、ファミリーコンピュータディスクシステムを002、今回新たにアーカイブに着手したセガサターンは003とし、その他のテレビゲーム機については順次割り振りを行うこととした。

シリアル（6桁）：

一つのテレビゲーム機の対応ソフトについて、その発売順に並べていった番号である。特定には各種参考文献を使用し、6桁の数字で表した。（注3）

なお、発売日が同じ場合はソフトの名称の50音順（その後アルファベット順）で、それも同じ場合には通常版が先で、限定版その他特別なパッケージのものを後ということにした。

また、参考にした文献に記載されていないソフトが見つかる可能性を考慮して、6桁目の数字は基本的に0にしておくことでソフトとソフトの間に9本分の余裕を持たせている。よって、あるテレビゲーム機において最初に発売されたゲームソフトのシリアルは”00010”ということになる。

2-2-5 課題と展望

今回策定したこのIDであれば、放送形式と言語を別に考えても1000種類のテレビゲーム機ごとに10万種類のゲームソフトの管理が可能になる。

現在までに発売されたテレビゲーム機・テレビゲームソフトをアーカイブする場合には支障を来さないと考える。但し、テレビゲームの概念をPCゲームにまで拡大した場合や、今後起こるであろうテレビゲームの配信形式による販売において、問題が生じる可能性は否定できない。

このような事態が起こった際には新たにGAP-IDの策定を行う必要性が出てくる。

実際にGAP-IDがどのようにデジタルアーカイブに使用されているかについては2-3.のデジタルアーカイブ作成マニュアルを参照されたい。

(参考資料)

- ・ CLASSIC VIDEOGAMESTATION ODYSSEY
(<http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/whatsnew/index.htm>)
- ・ 週刊ファミ通 (アスキー) 各号
- ・ 「超絶大技林 各号」 (徳間書店)
- ・ 「月刊ドリームキャストプレス1999年5月号」
(毎日コミュニケーションズ)
- ・ 「セガサターンコンパクトガイド」 (セガ・エンタープライゼス)

注1) 「超絶大技林'99年春版」 (徳間書店発行) に掲載されているテレビゲームソフト8376タイトルの内、3124タイトルはCD-ROM媒体もしくは形体的に類似した独自規格の媒体である。特に現在も発売されているテレビゲーム機のソフトということになると (「超絶大技林'99年秋版」 (徳間書店) 参照)、7割以上のタイトルがCD-ROM媒体ということである。

注2) 「セガサターン」は、株式会社セガ・エンタープライゼスから1994年に発売されたテレビゲーム機。対応ソフトは全てCD-ROMによってコンテンツ供給されている。このほかの特性として、現在のテレビゲームの可能性を広げるものとして欠かせない「通信機能」をテレビゲーム機として初めて全国レベルでサポートしたテレビゲーム機であり、オプション機器によるVIDEO-CDなどへの対応は、マルチメディアマシンとしても使用できるものである。

注3) 2000年2月末時点で、日本で一番多く対応ソフトの発売されているテレビゲーム機は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメント製のプレイステーションで、対応ソフト数は約2000本以上であるためこの桁数に決定した。