

# ゲームアーカイブの構築とその社会的活用についての実証研究

98年4月から98年9月の活動に関するご報告

1998年9月30日

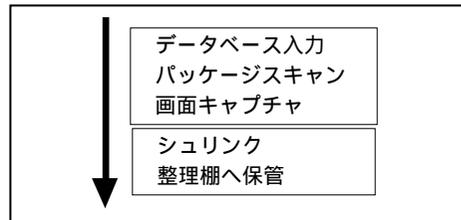


**Game Archive Project**

立命館大学政策科学部 細井研究室

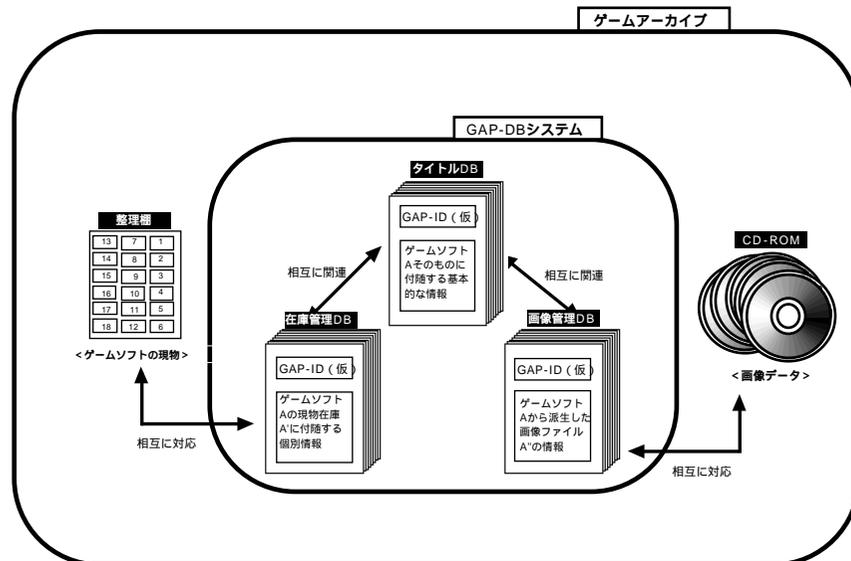
## アーカイブ化の概要

「デジタルアーカイブ」には、現物の保存が不可欠で、検索システムが整備されており、目的の現物を簡単に取り出すことが出来、図書カード的インデックス情報を核に付加価値情報を追加してゆける仕組みをもっている必要があると考える。寄託されたゲームソフトには次のような処理をとおして、ゲームアーカイブに収録される。



## データベース

データベースは「タイトルデータベース」を核に「在庫データベース」「画像データベース」などを組み合わせて必要な情報を管理するシステムとして構築することにした。ゲームタイトル毎に固有のコードを割り当てることで、「タイトルDB」を中心に付加価値情報を追加することを可能にしている。(下図)



## タイトルデータベースの項目

|          |   |
|----------|---|
| GAP-ID   | ゲームタイトルごとに付された固有の番号。自動生成  |
| 任天堂ID    | 任天堂社内で管理のためにつけられた通し番号。寄託をうけ際に、整理のために弊プロジェクトで流用した                                  |
| タイトルフリガナ | ゲームソフトのタイトル。サブタイトルも入力した<br>ゲームタイトルの読み仮名。データベース内において検索を掛けやすくするために入力した              |
| 機種       | ゲームのプラットフォーム（機種）。同じ機種でも記録媒体の違うものについては、別の機種として扱った                                  |
| 略称       | ソフトメーカーによって付された記号   |
| 発売ブランド   | 発売メーカー名   |
| 発売日      | ゲームが一般に発売された日付  |
| 販売コード    | ゲームが一般に発売された際に付された販売の利便を図ることを目的としたコード。日本版であればJANコード、海外版であればUPSコードなどが付されていたため、入力した |
| 定価       | メーカー希望小売価格 税別   |
| 権利者      | 著作権表記者  |
| 備考       | 特記事項について入力した。   |
| 最終更新日    | データベースの当該データが更新された日付。自動生成   |
| 最終更新時刻   | データベースの当該データが更新された時刻。自動生成   |



タイトルデータベース画面1

| タイトル   | 現物備考 | タイトル表示 | スタート | 操作  | 入力者 | 最終更新日 | 最終更新時刻 |
|--------|------|--------|------|-----|-----|-------|--------|
| 大戦機甲戦士 | ...  | ...    | ...  | ... | ... | ...   | ...    |
| ...    | ...  | ...    | ...  | ... | ... | ...   | ...    |
| ...    | ...  | ...    | ...  | ... | ... | ...   | ...    |
| ...    | ...  | ...    | ...  | ... | ... | ...   | ...    |
| ...    | ...  | ...    | ...  | ... | ... | ...   | ...    |

タイトルデータベース画面2 (注) 現在データベースは公開されていません

**在庫データベースの項目**

- GAP-ID      ゲームタイトルごとに付された固有の番号。
- ソフト媒体状態      状態について評価をし、程度がよいものを「松」、程度が普通のもの  
を「竹」、程度の悪いものを「梅」、とした
- 箱状態      状態について評価をし、程度がよいものを「松」、程度が普通のもの  
を「竹」、程度の悪いものを「梅」、とした
- 説明書状態      状態について評価をし、程度がよいものを「松」、程度が普通のもの  
を「竹」、程度の悪いものを「梅」、とした
- 付属品      状態について評価をし、程度がよいものを「松」、程度が普通のもの  
を「竹」、程度の悪いものを「梅」、とした
- 引き出しナンバー      寄託されたソフトを保管しておく棚の番号
- シリアル      同一タイトルの複数本存在するソフトを区別するための番号

在庫コード  
現物備考  
タイトル表示  
スタート  
操作  
入力者  
最終更新日  
最終更新時刻

ゲームソフトのそれぞれについて現物を管理するための固有の通し番号  
現物それぞれについての特記事項  
ゲームを実機で動かし、動作確認した際、正常に表示されたものは  
「OK」、正常に表示されなかったものは「NG」とした  
ゲームを実機で動かし、動作確認した際、正常に表示されたものは  
「OK」、正常に表示されなかったものは「NG」とした  
ゲームを実機で動かし、動作確認した際、正常に表示されたものは  
「OK」、正常に表示されなかったものは「NG」とした  
データを入力した者  
データベースの当該データが更新された日付。自動生成  
データベースの当該データが更新された日付。自動生成

任意ID: 検索欄 5049 検索

GAPID: 711849 任意ID: 1649

タイトル: 戦国スーパーロボット大戦  
フリガナ: 戦国スーパーロボット大戦  
ジャンル: ファミコン  
発行元: 角川エンタテインメント・角川ゲームス・角川メディア  
発売日: 1991

備考

GAPID: 711849

ソフト媒体状態:  松  竹  梅  不明  なし

箱状態:  松  竹  梅  不明  なし

説明書状態:  松  竹  梅  不明  なし

付属品: キャラクターシート

シリアル: 1 在庫コード: 1990002403

引き出しナンバー: 24

現物備考

タイトル表示:  OK  NG

スタート:  OK  NG

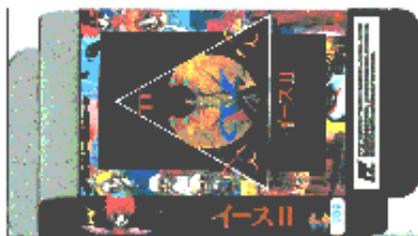
操作:  OK  NG

入力者: フライ 更新: 1991 15:47

在庫データベース画面

## パッケージスキャンと画面キャプチャ

データベースの「タイトル」と「権利者」に関する情報を補完するために、パッケージの表裏をスキャナで、ゲーム画面からタイトル表示と権利者表示の画面をビデオキャプチャーで、それぞれ取込んだ。



パッケージのスキャン例

取込んだ場所：箱の表面と裏面、  
取り込み解像度：360dpi  
保存形式：JPEG フルカラー



画面キャプチャー例

取込んだ場所：タイトル表示のある画面、権利表記のある画面  
取り込みサイズ：320\*240ピクセル  
保存形式：JPEG 256色

## シュリンク と整理棚への保管

ゲームソフトの現物を考える際には、プログラムデータの載った記録媒体はもとより、箱や説明書、アンケートハガキ、パッケージ内に封入された広告物など、パッケージ全体で一つのものとして扱い、全てをオリジナルの状態に維持保存する必要がある。

- ・プロジェクトの活動による汚れや破損を防ぐこと
- ・現物ひとつひとつに簡単にアクセスできること
- ・効率的な保管体制

以上の点を考慮し、まずパッケージには透明のフィルムで保護する「シュリンク」を

施した。これにより箱の表面が透明のフィルムで保護され、その多くが紙製の箱の汚濁・破損の防止と整理用のシールの貼付が可能となる。シュリンクがおわったパッケージには在庫管理のバーコードシールを貼り付け、引き出し式の整理棚に収納する。



<写真>シュリンクの袋にいれたところ



<写真>在庫コードのバーコード貼付

整理用の引き出し式の棚には、衣装整理用の棚を使用した。これは棚が透明なことによって、中に現物があるかどうかの識別ができること、現物を二重にかさねずに入れられるため現物の出し入れが容易であること、安価であること、などの利点がある。

ただし、これはあくまで一時的な作業用の整理棚であって、強度・安全性など永久保管に耐えられるものではない。



<写真>引き出しひとつに20-40本入る



<写真>整理棚の全体