

国産レトロPCゲーム ゲーム情報入力とデータの保存

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会

概要／課題

ゲーム保存協会は80年代の国産のパソコンのゲームをはじめとする、貴重なゲーム資料の保存を行う団体である。

データベースがなければ、70年代以降国内にどんなゲームが出ていたのか、その歴史を正確に把握することは不可能である。数多くの原物資料を所有する当協会では、実際に資料を確認し、信ぴょう性の高いデータベースを作っている。雑誌に掲載されたプログラムなども調査登録、マイナーな機種種のソフトなど、特殊な作品も対象に加え作業している。

ゲーム資料の多くは磁気媒体で、経年劣化によるデータ消滅の恐れがある。本年はデータベースを作ると同時に、資料そのもののマイグレーションというデータ移行による保存作業も進め、日本のゲームの歴史を未来に残す取り組みを行った。

※紙パッケージ等の電子化、マイグレーションを行うに際して問題となりうる著作権法上の課題については、前者については著作権法第47条の5、後者については同法第47条の3の各制限規定の許容する限度に留意しつつ行った。

成果

①NEC PC-9801シリーズのソフト：タイトル別1,869本のパッケージ内資料12,057点を登録
専門スタッフが書誌情報を登録。古いPCに関する知識が必要な作業。

②今まで入力できなかった特殊なソフト673タイトルの登録

当時のパッケージには略語が使われることも多く、知識に基づく正確な判断が必要な作業。

③パッケージの電子化1,435本

ゲームのパッケージなどをデジタル化（スキャナーで取り込む）。

④雑誌169冊のプログラムリスト登録

1980年代の「ログイン」と「アスキー」と「ポプコム」掲載のプログラムリストと技術関連の記事を整理し登録。

⑤半導体メモリの目録作成

MSXというシステムの作品250タイトルのロムカセットをマイグレーション。

次の磁気媒体同様、データ移行作業には知識と技術が必須で、作業できる人材に限られる。

⑥磁気媒体電子化情報の登録

NEC PC-8001と8801シリーズを対象に、フロッピーディスク2,961枚をマイグレーション！

【マイグレーション】

- ・ディスク保存用の機器「ポリーナ」（Pauline）で電磁信号レベルで資料保存した。
- ・ディスクのカビ処理など物理的な作業もあり、資料を複数個用意して作業した。
- ・データを解析して状態確認。
- ・各資料の解析図（ディスク表面の画像）を発行した。

★ゲーム保存協会オンラインカタログ★ こうした資料情報はウェブで順次公開を進めている！

