

ゲーム目録作成マニュアル

## **Game Cataloging Manual**

Version 1.00

2019 年 3 月 28 日

立命館大学ゲーム研究センター

## 本文書について

「ゲーム目録作成マニュアル」は、立命館大学ゲーム研究センターで行う、ビデオゲームとその関連資料の目録作成のためのマニュアルに基づくものであり、それを修正・編集し、公開用文書としたものです。本文書は、文化庁によるメディア芸術アーカイブ推進支援事業の一環として採択された「ゲーム書誌レコードの作成と利活用のための調査事業」の成果です。

立命館大学ゲーム研究センターでは、図書館などの書誌データ作成機関における伝統的な目録作成の方法論、さらには近年の FRBR（書誌レコードの機能要件）や IFLA LRM（IFLA 図書館参照モデル）の実体関連分析の視点を取り入れた書誌データ作成のための高次概念モデルなどを踏まえて、ゲームの目録作成手法の開発を一つの主要なテーマとして研究活動を行っております。特に後者については、RDA（リソースの記述とアクセス）や、2019 年 1 月に刊行された日本目録規則 2018 年度版など、いくつかの標準化を企図した記述法を参考にしつつ、ゲームを記述することに専門化した IFLA LRM の解釈モデルの策定を進めています。本文書で取り扱う記述要素は、こうした解釈モデルに基づくものです。

本文書は、策定にあたって多くの目録作成スタッフの作業において参照され、また彼らの意見を受けてブラッシュアップされています。

ゲームの書誌データは、2010 年代より研究的なトピックとして注目が集まりつつありますが、その目録作成やデータの利活用といった実践面においては、多くの検討課題があります。こうした課題について検討する上で、本文書が少しでも役に立つことを願っております。

福田一史（立命館大学ゲーム研究センター）

## 目次

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Game Cataloging Manual ..... | 1  |
| 本文書について .....                | 2  |
| 全般に関わる入力規則 .....             | 5  |
| 書誌的実体の説明 .....               | 7  |
| パッケージ .....                  | 8  |
| 属性 .....                     | 8  |
| 関連 .....                     | 32 |
| 個別資料 .....                   | 33 |
| 属性 .....                     | 33 |
| 関連 .....                     | 34 |
| 著作 .....                     | 34 |
| 著作の属性 .....                  | 34 |
| 関連 .....                     | 36 |
| バリエーション .....                | 37 |
| 属性 .....                     | 37 |
| 関連 .....                     | 39 |
| 団体 .....                     | 40 |
| 属性 .....                     | 40 |
| 関連 .....                     | 43 |

|                   |    |
|-------------------|----|
| 個人 .....          | 43 |
| 属性.....           | 43 |
| 関連.....           | 47 |
| メタエレメント .....     | 47 |
| 属性.....           | 47 |
| プラットフォーム .....    | 49 |
| エンコーディング形式.....   | 49 |
| 装置 .....          | 49 |
| 目録作成に関する参考情報..... | 49 |

## 全般に関わる入力規則

- 文字情報は現物から転記する。文字サイズの大小は記録にあたって再現しない。
- 企業名を記録する際に、前株や前有限会社や前合同会社などは用いない。また、株式会社などと社名の間に半角スペース（△）は記録しない。
  - ただし後ろ株などは記録する。
    - 例: 任天堂株式会社
    - 例: バンダイ
- エンコーディングは UTF-8 とする。
  - 現物の表記が確認できる場合は原則としてそれに従い記録する。
    - 約物（記号類）は半角で記録できるものは、半角で記録する。ただし半角が明らかに不適当という場合のみ、全角で記録する。
      - Unicode 基本多言語面で記録できる約物は記録する。
        - 詳細な方針としては、以下の国立国会図書館の文字種取扱いと同様とする。
          - [文字種の取扱い基準（2012 年 1 月以降）-PDF ファイル](#)
        - Unicode 基本他言語面は以下から確認できる（「第 0 面」が基本多言語面に対応する）。
          - [Unicode 一覧表 - Wikipedia](#)
          - [Unicode 文字ツール](#)
            - 「1 文字入力して調べる」で Unicode 文字番号が「0000-FFFF」の範囲に該当する場合、その Unicode 文字番号は基本多言語文字面である。
      - UTF-8 で記録できない外字・約物は記録しない。また、丸得などの記号は UTF-8 で記録できる文字・語である場合のみ記録する。
  - ©と®は記録に用いてよい。
    - ただし®は入力しない。
  - タイトルについての複数言語の記述は、並列タイトルなどで記述する。
  - 現物に記載あるタイトルを示す文字はできるかぎり記録する。

- 検索時に両方の表記が該当するように題名などの記述は、できる限り複数個記録する。
- ルビ・ふりがな等はその他のタイトルなどで記録する。
- 数字はアラビア数字で統一する。ただしアラビア数字にすることで理解に困難が生じる場合は、漢数字など原表記を利用する。
  - 例: IV -> 4
    - five -> 5
  - 例: XIII-II -> 13-2
  - その他のタイトルでは、検索効率向上のためにローマ数字の「IV」や「two」などを記録してよい。
    - ローマ数字は「Ⅱ」などの全角記号ではなく「II」などの半角大文字アルファベットの組み合わせで記録する。
- 本マニュアルでは区切りの記法についての規定は用いない。
  - RDA のマニュアルや日本目録規則でエレメント毎に例示される区切りの記法を参考にして入力する。
  - 責任表示など複数のデータを入力する際は、改行もしくは「△;△」で区切る（△は半角スペース）。
    - 参考: [http://catdoc.nii.ac.jp/MAN2/CM/1\\_0\\_2.html](http://catdoc.nii.ac.jp/MAN2/CM/1_0_2.html)
    - 例: 「スパイク・チュンソフト△;△CD PROJECT RED」（△は半角スペース）
  - データ構造化のために氏名は「姓,△名」という記法を用いる。
    - 責任表示は典拠化しないため同記法は用いずともよい。
- パッケージなど、物理的特徴を記録する実体において、資料現物以外のデータは（明記する条件がない場合）参照してはならない。
  - 現物からの転記は、基本的に確認できる文字列を転記する。
    - 言語なども同様に、日本語で記載されるものは日本語で、英語で記載されるものは英語で記録する。
  - 資料現物から取得する以外の情報は、その旨がわかるようにブラケットで囲み、記録する。
    - 例) [大阪府] 大阪市
      - 大阪市のみ資料現物に記載される場合、大阪府をブラケットで記録し、補記であることがわかるようにする。

- 情報源の優先度は以下の通りである。
  - a. 資料に印刷または貼付されたタイトルが表示されるラベル。
  - b. タイトルを含む内部情報源。
  - c. 資料刊行時の容器、または資料自体の一部として扱う付属資料。
    - i. 記述対象が箱を含むパッケージである場合は、タイトル取得元に外箱や説明書を含む。
- 1つの入力フォームに、複数のエレメントを入力する際は改行を用いる。改行を用いる場合、各行を独立した記録単位として記録すること。例えば、ある行の要件についての追加の記録は、新しい行に記録してはいけない。

## 書誌的実体の説明

- パッケージ (Package) は、著作 (Work) とバリエーション (Variation) の具現化である。
- 個別資料 (Item) は、パッケージ (パッケージ) の一つの例示である。
  - 個別資料の属性には、個別資料の識別情報として識別子や状態、またアクセス条件を記録する。
- 同一のパッケージを複数のレコードで記録してはいけない。
- 同一の個別資料を複数のレコードで記録してはいけない。

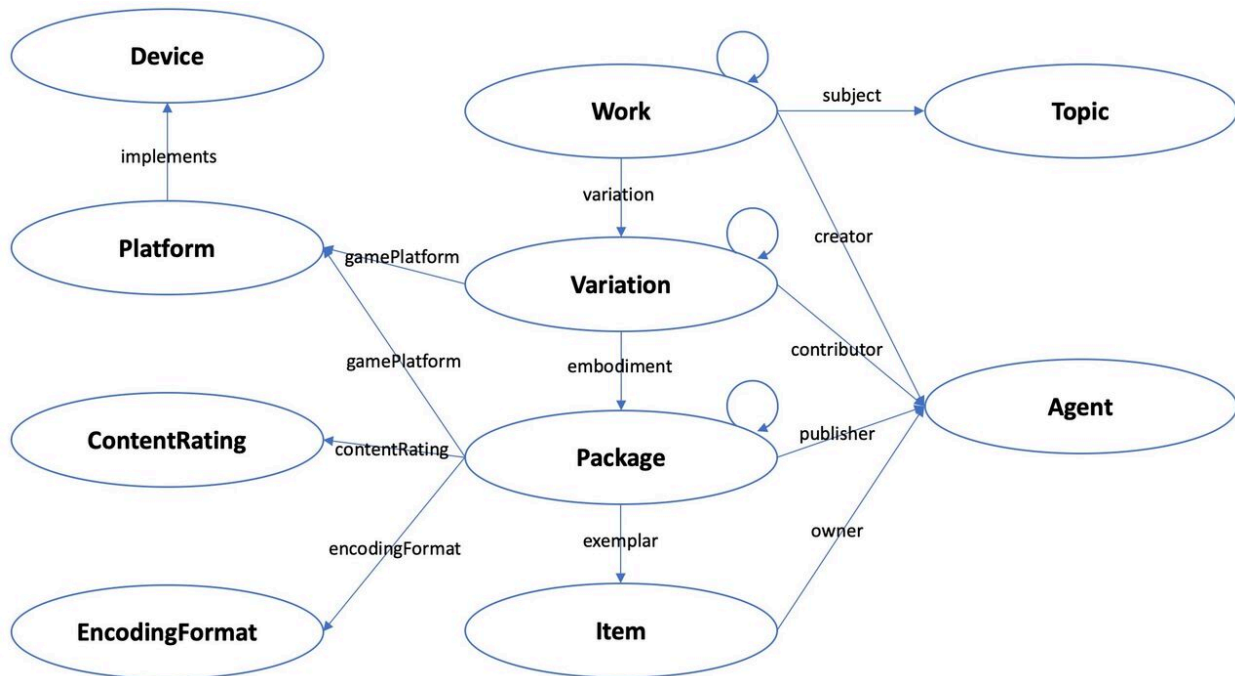


図. この目録作成で用いる概念モデル

## パッケージ

### 属性

#### 資料種別

- 資料の種別として、ゲームおよびその他資料の一般的形式を記録する。
- 以下から選択する。
  - 家庭用ゲームソフトウェア
  - PC ゲームソフトウェア（PC 用ゲームソフトウェア）
  - 一体型ゲーム（ゲーム&ウォッチ、たまごっちなど）
  - アーケードゲーム
  - テーブルゲーム

#### タイトル

- 命名に通常用いられるパッケージの主要な名前。キャリアのラベルや外箱や説明書や内容などから取得する本タイトルのうち最も主要であるもしくは好ましいものを記録する。



- ラベルと外箱と説明書など資料に記載されるものを確認した上で選定する。優先度は以下の通りである。ただし同優先度はあくまで基準であり、確認可能な全ての対象を確認した上で、総合的に判断する。
  1. キャリアのラベル
  2. 外箱表面
  3. 説明書
  4. 外箱横面
- ゲームパッケージのタイトル取得元は必ず「出典：タイトル」に記録する。
- ゲーム内容からタイトル表記を取得することができる。
- 同一言語の複数タイトルがあり、どれが最も優先されるか判断しがたい場合は、最も包括的なものを採用する。
- タイトルの一部でないことが明らかな「競馬シミュレーションゲーム」などといった紹介語は記録しない。これらは重要だと判断される場合、本タイトル以外の「並列タイトル」か「その他のタイトル」に記録することが出来る。
- 本タイトルにしなかったタイトルで、識別などに有用な場合は、「並列タイトル」か「その他のタイトル」に記録することが出来る。
- 複数のゲームソフトが入ったパッケージである場合、可能な限り集合タイトル（複数のゲームを集合的に示すタイトル）を記録する。集合タイトルが無い場合は、資料に登場する順番に区切り「△;△」（△は半角スペース）で分割し、複数のタイトルを記録する。

#### 翻字タイトル

- タイトルの翻字形を記録する。
  - 「翻字タイトル @Ratn」にはローマ字表記を記録する。
  - 「翻字タイトル @Hrtk」にはカナ表記を記録する。

#### 並列タイトル

- タイトル以外の言語や文字種によるタイトル。
- タイトルのエレメントに入力したタイトルと表記が違い、とりわけ別の言語や文字種により並列的に存在するタイトルを記録する。

- タイトルと同じ情報源に基づかなくともよい。
- 現物に記載あるもののうち他言語のタイトルなど、タイトルの補完的に用いる。
  - 例：ドラゴンクエスト -> Dragon Quest
- また、タイトルに記録しなかった部分的に記録されるサブタイトルを含む文字列として記録する場合などが想定される。
- 例えば、タイトルに「～」や「：」といった記号が記録される場合、それらが省略されたタイトルの表示があった場合は、それらを記録する必要はないものとする。
- ただしタイトルに記号なしのタイトルを記録した場合は、記号を含む別のタイトルを並列タイトルとして記録する。

#### その他のタイトル

- パッケージに関連する他のタイトルの属性で記録されないタイトル。
- 本タイトルと違った表記のタイトルを識別に有用な範囲で記録する。
  - 参  
考:<http://www.library.yale.edu/cataloging/music/varianttitle.htm><http://www.library.yale.edu/cataloging/music/varianttitle.htm> (Variant title)
- 主たる記録の目的は、下記が想定される。
  - 1. ローマ数字の入力用
    - 「ドラゴンクエスト III」などアラビア数字でなくローマ数字の検索向け入力用として用いる。この場合、Ⅲなど全角文字は用いない。半角アルファベットの I(アイ), V(ブイ), X(エックス)などを組み合わせて記録する。
  - 2. ルビに関する入力用
    - 「仮面ライダー」の「仮面」にルビがある場合「かめんライダー」として記録。
    - 特殊なヨミがある場合は「青い思想△(ころ)△」(△は半角スペース)として括弧書きで記録。
  - 3. その他のタイトル検索に資する文字列の記録用
    - ただし資料からの転記であれば並列本タイトルに記録する。

- 4.誤記、誤植などの間違いと思われる文字や記号を含むタイトル

#### 省略タイトル

- 索引や識別のために用いられる、省略されたタイトル。
- 識別に寄与するもので、現物または信頼性の高い資料に表記があり、記述対象を示すものを記録する。
  - 例：ポケモン緑（「ポケットモンスター緑」の省略タイトル）

#### 責任表示

- 資源の創作に責任を持つ主体（個人・団体）とその役割の記録。
  - “責任表示とするものには、著者、編纂者、作曲者、編曲者、画家などのほか、原作者、編者、訳者、脚色者、監修者、校閲者などを含む。” 日本目録規則。  
[https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018\\_02\\_00-02\\_201812.pdf](https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018_02_00-02_201812.pdf) (accessed 2019-02-18)
  - 複数記述可能とする。役割ごとに改行で区切り記録する。
    - それ以外も資料現物の表記に沿った形式であれば区切り記録できるものとする。
  - 開発や出版や販売など明確な役割の表記が記載される場合は、情報源と同様の形式で記録する。またそれを補って記述する場合もしくは解釈し記録する場合は、ブラケットで括り記録する。
  - 正式名称の記載がある場合はそれを入力する。ただし、前株や前有などは記録しない（後株や後有は記録する、その際括弧株「（株）」といった省略形は用いず「株式会社」など正式な法人名で記録する）。
  - ブランド名など単なる翻訳ではない別称が明記されている場合は、識別性向上を目的として補記する（以下の「△」はすべて半角スペースを指す）。
    - 任天堂株式会社
    - セガゲームス△(SEGA)
    - サン電子△(SUNSOFT)
    - ナムコ△(NAMCOT)
  - 著作権表記にも役割の記述が記載されている場合があるため、責任表示入力の際に確認する。

- 例: ATLUS△[開発] (改行) セガ△[出版]
- 例: Produced by Electric Arts
  - 翻訳語の選択が明確でない場合は、翻訳せずに転記する。
- “情報源に表示されている個人・家族・団体の役割を示す語句は、そのままの形で記録する。個人・家族・団体の名称のみが表示されていて、役割を示す語句が表示されていない場合に、その役割を明らかにする必要があるときは、補ったことが分かる方法（コーディング、ブラケットの使用など）で記録する。” 日本目録規則。  
[https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018\\_02\\_00-02\\_201812.pdf](https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018_02_00-02_201812.pdf) (accessed 2019-02-18)

## エディション

- パッケージの版の識別のための表示。
- 現物から取得できる版に関する情報を記録する。
  - 例: KONAMI The Best
  - 例: PC-9801 版
  - 例: Gold Edition

## 版種別

- エディションの一般形による分類。
- ドロップダウンリストの統制語彙から選択する。2 つ以上に該当する場合は、それらをすべて記録する。ただし、プラットフォームの違いを示す版表示は、バリエーションで記録されるためここでは記録しない。またゲーム以外の資料について、版種別は記録しない。
- キャリアやエンコーディング形式が同一のものの中で、以下の通り、通常版を基準に、特典版・再生産版などを記録する。
  - 通常版
    - 最初に頒布される複数のリソースにおいて、基準となる版。
    - 一般的に、発売年月日が最も早い。
  - 特典版
    - 特典版、豪華版、限定版などの通常版に特典が付された版。
    - 一般的に、通常版の発売年月日と同時期か、それより後に発売される。

- 別の記述対象として、通常版が存在する場合のみ豪華版が記録できる。
  - したがって、特典品がついていたとからといって豪華版とは限らない（通常版に相当するものが初出の発売年月日前後に見つからない場合、通常版として記録しなければならない場合がある）。
- 再生産版
  - ベスト版などのように再生産により頒布された版。
  - 一般的に、通常版が頒布された時期よりも後に頒布される。

## 出版地

- 出版か発行に関連する場所。
- 出版地、頒布地などは詳細不明の場合、「知られている地方名」、「推定される地方名」、「知られている国、州、郡」、「推定される国、州、郡」の優先度で可能なものを一つ記録する。
- 出版はされているが、その場所が確認できない場合、“[Place of publication not identified]”と記録する。
  - ただし出版地不明は出来る限り避けて、既存のレコードなどからデータを取得し、記録する。
  - 現物以外から取得した際は、他資料から転記したことがわかるようにブラケットを用いて記録する。
- 資料の表記に基づき「東京都港区」「京都府京都市」など、市区町村まで記録する。
  - 東京都の 23 区内の場合、区まで記録する。その他（道府県）は、市・町・村まで記録する。
  - 原表記にあわせるのが基本である。海外などの表記は「Newyork, NY」などになりうる。
- 都道府県が抜けており、明らかに追記可能な場合は「[大阪府]△高槻市」（△は半角スペース）など、ブラケットを用いて、追記したことがわかるように記載する。ただしこれは選択的省略可とする（大阪府の記録を行わないでもよい）。

## 出版者名

- 出版か発行に責任を持つ主体の名前。
- 出版者は著作権表記の中に記載されている場合もあるので、不明時は確認する。
- 複数存在する場合はそれらを全て記録できる。現物から出版社名が取得できず不詳である場合は、重視する必要はない。

## 出版日

- 出版か発行に関連する日付。
- 出版者が記録される場合のみ記録する。出版者によりパッケージが頒布された日を記録する。
- 以下の優先度で情報源を確認する。
  - 1)本タイトルと同一ユニット、2)資料内の他のユニット、3)資料外その他の情報源
- 出所は「出版注記（出版日取得元）」に記録する。
- 年を記録する。また可能であれば月か日も記録する。
  - 例: "2014", "May 1996", "2017 年 4 月 11 日"
  - 日本語の資料について年月日を記録する際は、以下の形式で記録する。
    - 例: "1999 年 8 月 12 日"
    - 年のみを記録する場合は、末尾の"年"は記録しない。
      - 例: "1998 年"→"1998"
- 明記されないが推測される年がある場合は、推測であることがわかるように記録する。
  - ブラケットを用いる。
  - 著作権年から出版日を推測した場合も、推測した場合と同様にブラケットを用いて記録する。
    - 例: "[1998]"
      - 参照: 日本目録規則 属性総則.  
[https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018\\_01\\_201812.pdf](https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018_01_201812.pdf). (accessed 2019-02-18)
- 資料現物以外から記録した場合は、他資料からの転記がわかるようにブラケットを用いて記録する。

- 出版の事実があるが、その日付が確認できない場合は、“[Date of publication not identified]” とすることも出来る。ただし可能な限り他資料も調査し、記録を行う。

## 出版者

- 出版者の主体の指定。
  - 出版者に該当する主体のレコード ID を記録する。

## 頒布地

- 頒布・販売に関連する場所。
- 頒布者の名称がわかる場合のみ記録する。
- 頒布の事実があるが、その場所が確認できない場合、“[Place of distribution not identified]” と記録する。

## 頒布者名

- 頒布・販売に責任を持つ主体の名称。
- 頒布者名を記録する。
- 頒布の事実があるが、その責任主体の名称が確認できない場合、“[Distributor’s name is not identified]” と記録する。

## 頒布日

- 頒布・販売に関連する日付。
- 頒布者を記録する場合に記録する。頒布者により頒布された日を記録する。例えば、海外からのローカライズ版などで、国内の頒布開始日を記録する。海外の頒布日は記録してはならない。
- 頒布の事実があるが、その日付が確認できない場合 “[Date of distribution not identified]” と記録する。

## 頒布者

- 頒布者の主体の指定。
  - 頒布者に該当する主体のレコード ID を記録する。

- ビデオゲームの出版と頒布の区別
- ビデオゲームの責任表示において、出版という通常書籍に用いることを想起させる用語は、書籍との区分という観点から避けられる傾向があると想定される。そのため、発売は主に出版として解釈すべき場合が多い。

- 販売という表記があったとしても、[企画・制作・販売]などといった場合は、企画や制作といった上流工程から発売や販売までの責任を示すものであると考えられる。そのため、販売という表記があったからといってそのキャリアの責任主体を頒布表示に記録することは適当ではない。この場合は、出版表示に記録することが適切である。
- 頒布に記録するキャリア主体として明確に該当するものとしては、発売（もしくは出版）と販売を2つの主体がそれぞれ個別に担当していることが明記されている場合が挙げられる。
- 例: 出版者名 ポケモン, 頒布者名 任天堂株式会社
- ポケットモンスター 銀 ソウルシルバーの事例

## 著作権年

- 著作権やそれに関連する保護の主張に関連する日付。
- 出版日もしくは頒布日の記入がある場合は選択的省略可。
- ©マークが記録される場合は、その位置関係を踏まえ記録に用いる。©マークがない場合は、それを記録しない。
- 現物記載（どこからでも）の著作権表記から出版年・発売年を取得し、“©2010”として記載する。
  - ただし画像、音楽、文章など、資料の一部の著作の権利表記でないことを確認する必要がある。
- 複数年記載ある場合は、最新の年のみを記録する。
  - 例: “©2012-2017” -> “©2017”
  - 例: “©1997, 1998” -> “©1998”

## シリーズのタイトル

- その一部であることが記述対象に表記されるシリーズのタイトル。
- 複数の書誌レベルに関わり、また記述対象より上位の書誌レベルでの情報を記録する。
- 本パッケージがシリーズの一部と位置づけられることが記載あれば、そのシリーズの正式名を記録する。



- 例：“PlayStation 3”
  - これらはプラットフォームであると同時に、ソニー・コンピュータエンタテインメントの展開するシリーズとしても認識されるものであるため、シリーズとして記録する。
- 例：“KONAMI THE BEST”
  - これはエディションであると同時に、コナミの展開するシリーズであるとも認識されるものであり、シリーズとしても記録する。

- PlayStation the best や PlayStation2 the best などについて、シリーズ本タイトルにするかサブシリーズ本タイトルにするか判断しがたいケースがありうる。原則として、シリーズとしてのプラットフォーム表記に連なる「ベスト版」や「廉価版」についてはプラットフォームが入っているシリーズのサブシリーズに記録することが望ましい。
- ただし、KONAMI THE BEST 等の場合は、独立したシリーズ表記であるため、正式シリーズ表示に該当する。
- 「ULTRA 2000」と「ULTRA 2000 シリーズ」のように、公式の情報源においても表記が統一されていない場合がある。これらは典拠化していないため情報源からそのまま転記する。スペースのありなしなどといった微細な違いについては、出来る限り統一した表記になるように記録する。

## シリーズ内のナンバー

- シリーズの中での部分である記述対象の順番の指定。
- シリーズ内で割り振られるナンバーが現物に存在する場合入力する。
  - ナンバリングでない表記は記録しない。
- 情報源から転記する。数字やアルファベットや五十音順、いろはにほへと、など順序のあるものは記録できるが、ポケモンの「赤」「金」「ウルトラサン」などは順序を持たないため、記録しない。
  - 例: Vol. 4
  - 例: 第 2 巻
  - 例: 3

### サブシリーズのタイトル

- その一部であることが記述対象に表記されるシリーズ内サブシリーズのタイトル。
- シリーズの下位のシリーズとして位置づけられるものがある場合、サブシリーズの正式名称を記録する。
  - 例: シリーズ「PlayStation」のサブシリーズ「PlayStation the Best」など
    - この事例の場合、PlayStation the Best はエディションでもあるので、両者に記録すべきである。

### サブシリーズ内のナンバー

- サブシリーズの中での部分である記述対象の順番の指定。
- サブシリーズ内で割り振られるナンバーが存在する場合入力する。
  - ナンバリングもしくは順番付け以外の表記は記録しない。

### 刊行方式

- 1 つ以上の部分での発行や更新方法や終了の決定などを反映した分類。
- 下記の統制語彙から選択し、記録する。
  - RDA Registry. <http://www.rdaregistry.info/termList/ModelIssue/>
  - 日本目録規則  
[https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr201802\\_10-13\\_201812.pdf](https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr201802_10-13_201812.pdf)
    - 単巻資料 single unit
      - 単独の刊行物。
    - 複数巻単行資料 multipart monograph
      - 終期を定めて、同じタイトルで刊行を行う資料。
        - 例) スーパーロボット大戦 F とスーパーロボット大戦 F 完結編
    - 逐次刊行物 serial
      - 終期を定めずに、同じタイトルで刊行を行う資料。
        - 定期・不定期の区別に拠らない。
    - 更新資料 integrating resource
      - 追加、変更などによって更新されるが、全体として一つのまとまりが維持される資料。

## シリアルナンバー

- 逐次刊行物における部分の指定。
- 発行形態が「serial」つまり逐次刊行物の場合、記録する（発行形態が“single unit”の場合、記録してはいけない）。番号ではなく、アルファベットや五十音の場合など、順番を示す（文字を含む）記号や文字もしくは語を記録する。

## 刊行頻度

- 逐次刊行物の部分ごとの刊行の頻度・間隔。
- 発行形態が「serial」または「multipart monograph」などの連続する刊行物の場合、記録する。
  - 以下より選択し、記録する。
    - <http://www.rdaregistry.info/termList/frequency/>

## 識別子

- 他の資源と区別するために使用される記述対象に関連する文字列。
- 以下のサブタイプである記述要素に記録する。
  - GPIr
    - メディア芸術データベースの同一レコードの識別子（GPIr）を記録する。
      - 例: 0392124000969
  - GTIN
    - JAN, EAN, UPC などの GTIN で定義される識別子を記録する。
    - ISBN も本欄に記録する。2 段構成の上段を優先的に記録し、可能であれば下段も記録する。
    - A に記録する。2 つ目ないし 3 つ目の JAN がある場合は B さらに C に記録する。
    - 同一のパッケージの新しい個別資料を記録する際には、JAN が同一か確認する。JAN が異なる場合は、新しく追加で記録する。
      - 参照: GTIN（商品識別コード） .  
<http://www.dsri.jp/standard/identify/gtin/> (accessed 2019-02-18)
  - 型番
    - パッケージに記載される、識別に用いるための型番を記録する。
      - 例: 4PU00001

## タイトル注記

- タイトルの取得元や取得日や変種や不正確さや削除履歴などタイトルに関連する注記。
- 主として、タイトルの取得元を記録する。
  - 容器、ディスクラベル、カートリッジラベル、冊子（説明書など）である。ドロップダウンリストから選択し、記録する。

## 出典：出版日

- 出版日の詳細か変化に関する出典。
- 出版日取得元を別資料から取得した場合に記録する。
- ウェブサイトを出典元とする場合、以下の形式で統制する。
  - “URL△<日付>”（△は半角スペース、日付は ISO-8601 で記録する）

## 出典：頒布日

- 頒布日の詳細か変化に関する出典。
- 頒布日取得元を別資料から取得した場合に記録する。
- ウェブサイトを出典元とする場合、以下の形式で統制する。
  - “URL△<日付>”（△は半角スペース、日付は ISO-8601 で記録する）

## 著作権表示

- 著作権または同様の制度の下での保護の主張に関連する日付に関する表示。
- 著作権表示を記録する。
  - 文字列の長い表記の場合は、省略記号の三点リーダー「…」を用いて主要な文字列以外を省略する。主要な文字列とは、タイムスパンや重要な主体以外を示す文字列である。また三点リーダーを用いる際は△（半角スペース）を前後に記録する。
    - 基準としては、30 words 以上など。
    - 主要な権利者はできるだけ省略しないようにする。
    - 例: “©1996 jfa official licensed product of uefa champions league™. ... ©2009 Konami Digital Entertainment”
      - 原文([リンク](#)): ©1996 jfa official licensed product of uefa champions league™. all names, logos and trophies of uefa are the property, registered trademarks and/or logos of uefa and are used herein with the permission of uefa. no reproduction is allowed without the prior written approval of uefa. “adidas”,

the 3-bars logo, the 3-stripe trade mark and tunit are registered trade marks of the adidas group, used with permission. adipure is a trade mark of the adidas group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by fifpro and its member associations. officially licensed by asociacion del futbol argentino ©football federation australia limited 2009 officially licensed by czech national football association officially licensed by cff ©2009, dfb licence granted by m4e ag, grunwald ©the football association ltd 2009. the fa crest and fa england crest are official trade marks of the football association limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright fff officially licensed by figc and aic ©2001 korea football association all copyrights and trademarks are knvb respectively team holland property and are used under license. licensed by olivedesportos (official agent of the fpf) producto oficial licenciado rfef ©2002 league de football professionnel ®officially licensed by eredivisie cv © & tm 2009 liverpool football club & athletic grounds ltd official licensed product of a.c. milan manchester united crest and imagery ©mu ltd ©real madrid (09) official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by soccer s.a.s. di brand management s.r.l. ©adagp, paris 2009../macary - zublena & regembal - costantini, architects wembley, wembley stadium and the arch device are official trade marks of wembley national stadium limited and are subject to extensive trade mark registrations. all other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2009 Konami Digital Entertainment

- ©マークの正しい入力について
- ©（コピーライト）マークは、変換の際によく似た複数の候補があるため、文字コードを必ず確認することが望ましい。
- 正しい例：
- © Copyright Sign U+00A9 &#169
- 誤った例：
- ☉ Circled Italic Latin Capital Letter C U+1F12B &#127275;
- © Circled Latin Capital Letter C U+24B8 &#9400;
- ☺ Circled Latin Small Letter C U+24D2 &#9426;

## メディア種別

- パッケージの内容を確認するために必要な機器の一般的なカテゴリ。
- 統制語彙から選択し、記録する。
  - MediaType: <http://www.rdaregistry.info/termList/RDAMediaType/>
    - computer
    - audio
    - microform
    - microscopic
    - projected
    - stereographic
    - unmediated
    - video

## キャリア種別

- パッケージの内容を確認するために必要な仲介機器の記憶媒体やキャリアの形式を反映するカテゴリ。
- 統制語彙から選択し、記録する。
  - CarrierType: <http://www.rdaregistry.info/termList/RDACarrierType/>
    - computer chip cartridge, computer disc, volume など

## 数量 メインユニット

- キャリアの数量やその型。
  - 例: 1 computer chip cartridge
  - 例: 2 computer discs
  - 例: 1 online resource
    - キャリア種別の前にアラビア数字を記録する。複数時は複数形として記録する。
- 複数の冊子がある場合は、主要な冊子（説明書や解説書）の情報を入力する。
  - そのほかの冊子については、「3.22 個別資料特有のキャリア特性注記」に記録する。
- 説明書や解説書が冊子でなく 1 枚の紙片の場合はシート（sheet）もしくは紙葉（leaf）を用いる。

- 紙葉 (leaf) は、書籍のうちの 1 枚のような形式で、主に裏が白紙のものを示す。
  - シートは、それ以外の冊子でない紙片を示す。
- 単体の折込みの紙葉もしくはシートの場合は "1 folded leaf" としてさらに丸括弧を用いてページ数を記録する。
  - 例) "1△folded△leaf△(8△pages)" (△は半角スペース)
- 複数の折込みの紙葉の場合はページ数を記録しない。
  - 例) "4 folded leaves"
- 紙葉の数量
  - 単位は「leaf」を用いる。
    - 例) 1 leaf, 4 leaves
- 冊子の数量の場合は以下。
  - 最終ページ数をもとにページ数を入力する。ただし最初のページ数がどこからカウントされているかにより、最終ページ数でない場合がある。  
例えば、最初が 2 ページからカウントされている場合、どこから 1 ページとしているか、それを元にページ数を分析する。
- ページナンバーが無い場合は「unnumbered pages」として、ページ数を記録する。ページ数のカウントは、表ないし裏表紙の表裏を数えない（横書き左開きの場合、表紙をめくり見開きにした時の右側のページを最初の 1 ページ目として数え始める）。
  - 例：「46 unnumbered pages」
- まえがきのナンバリングが説明書本編のナンバリング異なる場合は、該当の数字と併記し記録する。まえがきがローマ数字で、本編がアラビア数字である場合などがこれに該当する。
  - 例：「xvii, 320 pages」
- また、あまりにページ数が多く、さらにページ番号がない場合は「approximately XXX pages」と記録する。
  - 例：「approximately 500 pages」
- 冊子で、一冊の（複数冊でない）場合は、数量記述の例外規定として、volume 等の記述を省略し、ページ数だけを記録する ("30 pages" など)。複数冊の場合

合、ページ数は省略して、“2 volumes” などページ数ではなくキャリアの数量のみを記録する。

## 大きさ

- キャリアや容器の物理的大きさの測定値
- cm で記録する。単位も記録する。
- 入力する順番は「高さ \* 幅 \* 奥行き cm」の順番、厚み（奥行き）がない資料のときは高さと幅を記録する。
- 円の場合は直径を記録する。「14.5 cm」。単位前は△（半角スペース）。
- 長方形の場合は「10 \* 16 cm」など。
  - 冊子を記録する場合は、高さのみ。ただし、幅が高さより大きいもしくは半分以下の場合は記録する。
    - 例えば“12 \* 9 cm”は“12 cm”と記録する。“12 \* 5 cm”や“12 \* 16 cm”はその通り記録する。
  - カートリッジは高さと幅を記録する。
- “1 folded leaf (8 pages)”などの折りたたんだ紙葉もしくはシートの場合、折りたたんだ際の大きさを記録する。

## 基礎素材

- パッケージの基礎となる物理素材
- パッケージの基礎素材を全て入力する。
- ・ PS3 なら plastic, paper, vinyl など。この場合の内訳は、ブルーレイやパッケージのプラスチック、説明書やパッケージ紙の紙、パッケージ外側のヴィニール。
  - 例えば、ROM カートリッジの場合、plastic, paper, ceramic, metal などとする（箱や説明書など同一パッケージの他の物体に前述の基礎素材に含まれないものがある場合は、それも合わせて記録する）。この場合、paper はプラスチックのラベルとして、ceramic, metal は内部の電子回路として用いられている。
  - PC エンジン Hu カードのパッケージ内に入っているスポンジ（ウレタン）は synthetic とする。synthetic は合成素材に相当する。
- 統制語彙が存在する。以下より選択し、記録する。
  - Material: <http://www.rdaregistry.info/termList/RDAMaterial/>

## 応用素材



- パッケージの基礎素材に適用された物理的もしくは化学的素材。
- 基礎素材に塗布された磁気やインク、コラージュの例であれば添付された素材の新聞など。

### 放送標準

- テレビ放送のためのパッケージの形式に用いられるシステム。
- 映像出力端末に採用される放送標準を規定の値から選択し、記録する。
  - 現物に記載がなければ選択的省略可能とする。

### ファイルタイプ

- コンピュータファイルとしてエンコードされたデータの内容の一般的な型。
- 統制語彙が存在する。以下より選択し、記録する。
  - fileType: <http://www.rdaregistry.info/termList/fileType/>

### エンコーディング形式

- パッケージのデジタルの内容をエンコードするために用いる構造やスキーマ。
  - 既存の語彙から選択する。
  - 明らかに追加すべきプラットフォームがあれば、語を追加する。
- CompactDisc と CD-ROM について：現物のディスクラベル表示に「CompactDisc」とある場合、エンコーディング形式は「CompactDisc」を優先する（CD-ROM を選択してはならない）。ただし、「CD-ROM」「DVD-ROM」と併記されている場合は、より狭義の規格として「CD-ROM」「DVD-ROM」を記録する。

### ファイルサイズ

- デジタルファイルのバイト数。
- デジタルファイルの場合、その容量を記録する。
  - 例: 128MB
  - 例: 1124561B

### 解像度

- デジタル画像の明瞭度または細かさ。
- 解像度が容易にわかる場合は、画素数を示して解像度を記録する。
  - 例: 900 \* 1600 pixels
  - 例: 420p or 720p

- PS3 など、ある時期以降の家庭用ゲームソフトウェアのパッケージには、対応映像出力などとして外箱裏面に解像度の記載があるため、そこから転記する。

#### リージョン・コード

- デジタルキャリアの再生機器の限定を示す 1 つまたは複数の地域の指定。
- DVD などに見られる地域を限定するエンコーディングの型式名を記録する。
  - 例: リージョン 2

#### プラットフォーム

- 実装のための共通仕様または標準。
- プラットフォームとは、ここでは電氣的デバイスもしくはソフトウェアによるゲーム動作のための共通規格を指す。
  - 既存の語彙から選択する。
  - 明らかに追加すべきプラットフォームがあれば、語を追加する。
- Windows と Mac など複数のプラットフォームで動作する資料の場合、二つ目以降を B、C、D に記録する。
  - 複数の別の資源（パッケージ）のデータをまとめて記録してはいけない。

#### 装置／システム要件

- パッケージの利用や再生に必要なシステムもしくは装置の要件。
- 必要環境もしくはそれを意味する動作環境ならびに関連する装置に関する要件を記録する。
- 要件仕様種別と要件要求姓種別は、装置システム要件を複数記録し、それらを識別する必要がある際のみ、記録する。

#### 要件要求性種別

- 装置／システム要件を構成する項目。
- 要件の要求度の種別を記録する。
- 必要もしくは推奨のいずれかを選択する。

#### オペレーティングシステム

- 装置／システム要件を構成する項目。
- 要件となるオペレーティングシステムを記録する。
  - 例: Windows Vista/XP/Windows 7

## プロセッサ

- 装置／システム要件を構成する項目。
- 中央演算処理装置（CPU）の要件を記録する。
  - 例: Pentium133MHz

## メモリー

- 装置／システム要件を構成する項目。
- ランダムアクセスメモリー（RAM）の要件を記録する。
  - 例: 32MB 以上
- 家庭用ゲームのメモリーカードなどはここに記録しない（同要件は周辺機器に記録する）。

## グラフィック

- 装置／システム要件を構成する項目。
- ビデオカードやビデオボードならびに GPU の要件を記録する。
- モニター・ディスプレイなど映像出力装置に関する要件は「ディスプレイ」に記録する。
  - 例 1: Direct3D に対応した 3D アクセラレータカード
  - 例 2: DirectX9.0c に完全対応したもの ; VRAM 128MB 以上

## ストレージ

- 装置／システム要件を構成する項目。
- ハードディスクや SSD など、デバイスの記憶装置の要件を記録する。
- 家庭用ゲームのメモリーカードなどはここに記録しない（同要件は周辺機器に記録する）。
  - 例: 100MB 以上

## サウンドカード

- 装置／システム要件を構成する項目。
- サウンドボードやサウンドカードの要件を記録する。

## ディスプレイ

- 装置／システム要件を構成する項目。
- ディスプレイ・モニタの要件を記録する。
  - 例: 640×480 ドット ; ハイカラー表示以上

## DirectX

- 装置／システム要件を構成する項目。
- DirectX の要件を記録する。
  - DirectX とは、ゲーム・マルチメディア処理用の API の集合的仕様である。
  - 例: Version 10

## 周辺機器

- 装置／システム要件を構成する項目。
- 要件となる周辺機器を記録する。
  - 例: ネジコン
- ここで周辺機器とは、外部に接続する、もしくは外部から組み込むものとする。  
ゲーム機本体の内部に組み込むものは周辺機器としない。

## ネットワーク

- 装置／システム要件を構成する項目。
- ネットワーク環境に関する要件を記録する。
  - 例: ネットワーク接続環境

## 追記要件

- 装置／システム要件を構成する項目。
- その他の、装置／システム要件を構成する項目で記録できなかった要件を記録する。

- 「必要環境」または「動作環境」という文字列は記録中に用いない
- 「必要」「必須」または「推奨」を用いることは選択的省略可能（省略を推奨）とする
- 本エレメントではコロンは選択的省略可能（省略を推奨）とする
- 「ハードディスク」のみの表記の場合、ストレージの項目ではなく、追記要件の方に「ハードディスク」と記録することを推奨する。
- 「ハードディスク」という文字列は、**Storage** 項目中には記録しないことを推奨する。
- 「VRAM：～MB」といった記載の場合、グラフィックに「VRAM ～MB」として記録する。
- 「CD-ROM：4 倍速以上」などといった場合は追記要件に「CD-ROM 4 倍速以上」と記録することが推奨される。

- 「メディア：CD-ROM」のような場合はメディアの種類を示すものであり、装置や要件でないため、本エレメントには記録しない。
- 「～でもご使用になれます」のように、使用することが可能であるという意味の記述がある場合、推奨要件として記録してもよい。また、本件そのものを記録しなくともよい（選択的省略可）。
- 記録する際は「～使用可能」のように、通常の推奨要件との差別化を図って記録する。

### サブユニットリスト

- 「数量の属性に記録されない数量の情報に関する注記」
- パッケージを構成する部品（pieces）を記録する。数量も必ず記録する。冊子の場合はページ数を記録する。
- 冊子は説明書・解説書などをキャリアとして記述したものと混同しないようにすること。
  - キャリアで記述したものとここで記述するキャリアは分けて記述する（キャリアで記述したものを本エレメントで再度記述してはならない）。
  - 説明書とストーリーブックなど2種類の冊子がある場合は、説明書を3.4, 3.5で記録し、ストーリーブックの方を本エレメントに記録する。
- [https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018\\_02\\_34-42\\_201812.pdf](https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018_02_34-42_201812.pdf) の「#2.42.1 数量に関する注記」を参照のこと。
  - 例: 絵はがき△16枚, トランプ△1組, カード△16枚, 冊子△31p（△は半角スペース）

### 入手条件

- 出版者や頒布者によるパッケージの供給もしくは価格付けの条件。
- 入手条件として価格を記録する。
  - 現物の記載がある場合は優先的に記録する。

- 税込みと税抜き価格の両方が記録される場合、前に書かれるものや括弧外のものなど、主要だと想定される 1 つの価格を記録する。
- 価格の補記としての「(希望小売価格には、消費税は含まれておりません)」などといった文面は「(税抜)」と書き換えることで選択的省略可とする。
- “オープン価格”のように、価格が明記されない場合も、そのまま転記する。

### 入手条件注記

- 入手条件の詳細か変化に関する注記。
- 入手条件の詳細や変化について記録する。
- 資料以外から情報を取得した際の情報源について記録する。
  - 本エレメントの記録法は出版表示注記と同様である。

### コンタクト情報

- パッケージを入手するための組織の名前や電話番号やアドレス。
- コンタクト情報を記録する。
- 電話番号とメールアドレスを記録する。
- 資料に“ユーザサポート 075-XXX-0001”など部署と合わせて記載されている場合、それらをすべて転記する。
- コンタクト情報がその時点で有効か無効かは、記録の際には考慮しない。現物に記載された情報をそのまま転記する。

### アクセス制限

- 資料へのアクセスの制限。
- 資源へのアクセスの制限を記録する。
- アクセスに際して、特殊なサービスへの入会が必要な場合や、期間・場所・ネットワークなど特定の条件がある場合記録する。
  - 例 1: 登録機関のみアクセス可能
  - 例 2: パスワードによるアクセス制限

### 利用制限

- 再生産や出版や展示などに関するパッケージの利用制限。
- 利用制限を記録する。

### URL

- オンラインリソースの URL。
- 対象の資源のインターネットの所在を特定するアドレスであり、主としてコンテンツに直接アクセスするための URL を記録する。
- できる限り短い URL を記録する。末尾の `index.html` などは削除してもアクセスできる場合がある。
  - 所謂オフィシャルウェブサイトの URL は、資源としてのウェブサイトを示すものであり、本項目ではこれを記録しない。

#### オフィシャルウェブサイト

- オフィシャルウェブサイトの URL。
- どの情報源に基づいてもよい。
- パッケージを示すオフィシャルウェブサイトを記録する。
  - URL（オンラインリソースの URL）とは位置づけが異なるエレメントであることに注意。

#### レーティング

- 対象者、とりわけ制限が明示されている場合記録する。
  - CERO のレーティング、独自の年齢制限など。
    - 統制語彙の中から選択する。
    - 語彙の中に該当するものがなければ、追加しても良い（ただし語彙が重複することにならないか、追加する前に十分に確認を行うこと）。
  - 対象者は義務的記録項目とする。そのため現物に個別のレーティングの指定や記載がない場合、すべて「一般」と記録する。
  - 複数のレーティングが一つのパッケージに登録される場合は、それら全てを記録する。

#### レーティング内容記述子

- レーティング内容やその理由を示す記述子を記録する。
- `RatingContentDescriptor` のクラスに関連を持つ。
  - 統制語から選択し、記録する。
  - 対象者として記録したレーティングに従属する内容記述子を記録する。

#### プレイヤー数

- プレイヤ数を記録する。
- オンライン時などといった条件によるデータも入力する。
- 入力は転記にて行うが、原文に対して以下の各種変換を行うこと。
  - プレイヤ数の単位はすべて Player あるいは Players とする。
    - （頭文字 P は大文字とし、player や players は不適切とする）
  - 現物の記述に用いられている「～」（全角波線）や「~」（半角チルダ）はすべて「-」（半角ハイフン）に置き換えること。
  - オンラインなどといった条件付きプレイヤ数が指定されている時は、その条件も記録する。条件とプレイヤ数の間に":△"（＝コロン＆半角スペース）を記録する。2 つ以上のプレイヤ数（"1-2Players"と"1-8 Players"など）を記録する際は、必ずそれらを識別できるよう条件を記録する。
- 例:
  - "1-2△Players"
  - "1△Player"
  - "オンライン:△2-16△Players"
  - "アーケードモード:△1-4 Players"

#### ミドルウェア・ゲームエンジン

- ミドルウェアもしくはゲームエンジンに関する表記を記録する。
  - 値を選択し、記録する。該当する値がない場合は追加し記録する。
    - ミドルウェア <https://ja.wikipedia.org/wiki/ミドルウェア>
    - ゲームエンジン <https://ja.wikipedia.org/wiki/ゲームエンジン>

#### 関連

##### 下位のパッケージ

- 記述対象に、物理的もしくは論理的に含まれるパッケージ。
  - “A hasPart B (A は記述対象、B は部分の対象)”という関係である。
    - たとえば A が付録冊子、B が A を内側に含むゲーム豪華版といった関係を記録する。
    - 付録冊子など、別個のパッケージレコードを記録する際に用いる。

##### 上位のパッケージ

- 記述対象を、物理的もしくは論理的に含むパッケージ



- 記述対象を部分として含む対象の識別子を記録する。
  - “A is Part of B (A は記述対象、B は記述対象を部分として含む資源)”という関係である。
  - 付録冊子など、別個のパッケージのレコードを記録する際に用いる。

## 個別資料

### 属性

#### レコード ID

- 個別資料の記述単位ごとに付与される識別子。

#### ラベル

- 個別資料の文字列構造化もしくは符号化による識別のための名称。

#### 所蔵者識別子

- 所蔵者が設定した個別資料の識別子。
  - 立命館大学ゲーム研究センターの所蔵品であれば、貼付する RCGS 所蔵品ラベルのコードを記録する。
  - 例) RCGSa0005561

#### 保管履歴

- 以前の保管や管財に関する記録。
  - 個別資料の過去の所有者・保管者や責任の変遷に関する情報を記録する。
  - 例えば、所蔵印なども記録される。

#### 出所

- 個別資料を直接入手した情報源やそれが受け取られた状況。
  - 個別資料の直接入手元や、入手日や方法を記録する。

#### 保管場所

- 個別資料の保管場所。
  - 個別資料を保管する書架・箱名など場所の情報もしくは場所に関連する情報を記録する。

#### キャリア特性注記

- 個別資料特有のキャリアの付加的情報の注記。

- 例示されるパッケージと共通しない、キャリアの特性を注記として記録する。

#### 数量に関する注記

- 個別資料特有の数量に関わる情報を示す注記。
- 個別資料特有のキャリア特性注記のサブプロパティである。キャリア特性注記のうち、数量に関する注記を記録する。
  - 例: "アンケートはがき欠品"

#### 大きさに関する注記

- 個別資料特有の大きさに関わる情報を示す注記。
- 個別資料特有のキャリア特性注記のサブプロパティである。キャリア特性注記のうち、大きさに関する注記を記録する。また、識別や選択に重要な場合は、パッケージの大きさに記録しなかった情報を記録できる。

#### 関連

##### 保管者

- 個別資料をその保管者である主体に関連づける。
- 現在合法的に個別資料を保管する主体の識別子を記録する。

##### 所有者

- 個別資料をその合法的所有権限を持つ主体に関連づける。
- 現在合法的に個別資料の所有権限を持つ主体の識別子を記録する。

##### 寄贈者

- 個別資料をそれを寄贈した前所有者の主体に関連づける。

##### 売却者

- 個別資料をそれを売却した前所有者の主体に関連づける。

#### 例示されたパッケージ

- 個別資料をそれにより例示されるパッケージに関連づける。

#### 著作

##### 著作の属性

##### タイトル

- 著作の優先タイトルを記録する。

### その他のタイトル

- 著作のその他のタイトルを記録する。

### 形式

- 著作の種類やジャンルを記録する。
  - Computer Game

### 日付

- 著作に関する最初の日付を年（西暦）で記録する。
  - アクセス・ポイントに利用するためコアエレメントである。

### その他の識別的特徴

- 他のエレメントで記述できない識別的特徴を記録する。
- とりわけ関連性の強い著作と区別するための特徴を記述する。
  - 例) 「ドラゴンクエスト 3 (SFC)」：ファミリーコンピュータ版が発売された後、8 年後のリメイクであり別個の創作と識別される。

### 著作の歴史

- 他のエレメントで記述できない歴史に関する識別的特徴を記録する。

### 統制形アクセスポイント

- 自然言語で符号化した識別のための文字列。
- 自動で記録される。
  - 「創作者.Δ著作の日付.Δ著作のタイトル」（Δは半角スペース）で記録する。
  - 例：「アリスソフト.208.闘神都市 3」

### ナンバー指示子

- 著作がより大きな著作の部分に相当する場合、大きな著作の中でのシリアル（通し番号）を記録する。番号の他、五十音順やアルファベット順などが該当する。通し番号に類するもの以外は記録しない。
  - 例：「3」（ドラゴンクエスト 3 の場合）

### 内容の性質

- リソースの主要な内容の特徴。
  - どの情報源から転記してもよい。
  - 内容の性質を入力。

- 「ロールプレイングゲーム」などシンプルで良い。また固有名詞を用いない。
- 無駄に修飾子をつけない。
  - 例：ノンストップドラマチックロールプレイングゲーム
- 広報的内容で記録しない。
  - 例：サッカープレイ・FIFA 唯一の公認ゲーム
- 記述対象からの転記ではない場合はブラケットで囲む。

#### **wikipediaURL**

- 関連する外部リソースである wikipedia の記事について、その URL を記録する。

#### **関連**

#### **創作者**

- 著作の創作者を記録する。
- 創作者は著作の創作に責任を持つ個人か家族か団体である。
- 判別が明確でない場合は記録しない。
- 取得できる正式名称を記録する。
  - 基本的には責任表示から選択する。
  - 情報源に author という記録のあるもの。
  - 著作の体现体のレコードから情報を取得する。
  - ビデオゲームの場合、制作者が該当。制作者が複数であり出版者がとりまとめている場合は出版社が該当。
  - 正式タイトルの著作権者のうち、著作権表記に記録のあるものは、創作者である場合が多い。
- 海外の創作者が創作したと思われるものは、英語表記が妥当
  - 著作権表記や外箱ないしマニュアルのクレジットを確認のこと。

#### **制作企業**

- 著作に関連する制作企業を記録する。
- 創作者と同一の場合は記録しない。
- 複数の場合は、「△;△」で区切り記録する。

#### **関連する主体 | ディレクター**

- 著作に関連するディレクターを記録する。

- 複数の場合は、「△;△」で区切り記録する。

#### 関連する主体 | プロデューサー

- 著作に関連するプロデューサーを記録する。
- 複数の場合は、「△;△」で区切り記録する。

#### 関連する著作（調整中）

### バリエーション

#### 属性

#### 内容種別

- 以下のリンク先の措定の値から記録する。
  - ContentType: <http://www.rdaregistry.info/termList/RDAContentType/>
    - computer program, text, music など
    - 一般的にビデオゲームの場合は下記の 3 種から、必要あれば複数  
を記録する。
      - two-dimensional moving image
      - three-dimensional moving image
      - computer program
    - ここにおける three dimensional moving image とは、2D 表現の中に  
3D グラフィックが使われているものではなく、立体視の技術を前  
提とした画像技術が用いられていることを指す。単に 3DCG が用い  
られているだけの場合は two-dimensional moving image を選択する  
こと。

#### 日付

- バリエーションに関連する最初の日付を記録する。
- バリエーションが初めて公開された日付を記録する。月や日を省略し、西暦年  
のみ記録する。

#### 言語

- 主として用いるバリエーションの言語（発売された地域・対象が用いる言語）  
を記録する。日本で発売されたバリエーションは”日本語”として記録する。

#### その他の識別的特徴

- 他のバリエーションのエレメントで識別できない、その他の識別的な特徴を記録する。
- とりわけ識別において注意すべき、近しいもしくは似ているバリエーションや同じ著作から派生するバリエーションとの識別の特徴を記録する。

## 内容の要約

- 対象の資源の要約、概要を記録する。
- 識別・選定に関わる情報、または他のパートの記述されない十分な情報を記述する
- 引用は半角の引用符「"文面"△-△取得元」（△は半角スペース）の形式で記述する。
  - 取得元は、マニュアル、キャリアラベル、取扱説明書、など。
  - マニュアルから取得する場合はページ数を記録する。
    - 「"文面"△-△解説書 p.△3」など。
- 引用でない場合は、文章を転記してはいけない。公開時に判断がつかないため、著作権的問題が生じる可能性があるため注意すること。
  - "5.10.0.1.1 記録の範囲 内容の要約は、資料コンテンツの抄録、要旨、あらすじなどである。識別または選択に重要で、ほかのエレメントについて十分な情報が記録されない場合に記録する。" (新 NCR より)

## 内容の言語

- 識別や選択に有為な、内容に用いられる言語を記録する。
- どの資料に基づいてもよい。
- 複数の言語が用いられる場合は、すべてを記録する。
  - 例: スーパーマリオブラザーズ (ファミリーコンピュータ) “英語”
  - 例: スーパーマリオラン (iOS) “日本語”, “イタリア語”, “オランダ語”, “スペイン語”, “ドイツ語”, “フランス語”, “ポルトガル語”, “ロシア語”, “繁体字中国語”, “英語”, “韓国語”

## 色彩

- 以下の決められた値から選択する。
  - <http://www.rdaregistry.info/termList/RDAColourContent/>
  - "monochrome" と "polychrome"。

## 音声

- 以下の決められた値から選択する。
  - <http://www.rdaregistry.info/termList/soundCont/>
  - "sound"と"silent"。

## アスペクト比

- 以下の決められた値から選択する。
  - <http://www.rdaregistry.info/termList/AspectRatio/>
    - full screen 縦横比 1:1.5 未満が該当する。3:4 など。
    - wide screen 縦横比 1:1.5 以上が該当する。9:16 など。
    - mixed aspect ratio 同一作品内に full screen と wide screen が含まれる場合。

## 賞

- 受賞した作品を記録する。
- 以下の形式で記録する。
  - "賞の名前:△個別賞名△(西暦年)" (△は半角スペース)
  - 例) 日本ゲーム大賞年間作品部門: ゲームデザイナーズ大賞 (2015)

## ゲームエンジン・ミドルウェア

- ゲーム制作に用いられたゲームエンジンやミドルウェアを記録する。
- どの情報源に基づいてもよい。
- パッケージに記載されるゲームエンジンなど。
  - 例) "havok", "UnrealEngine", "Unity", "CryEngine", "RenderWare" など

## 関連

### 貢献者

- 貢献者を記録する。
  - 多数の際は、プロデューサー>ディレクター>企画>シナリオ>メインプログラマー、などといった形で主要なメンバーを選定。
  - エグゼクティブプロデューサーなどといったエグゼクティブスタッフや、声優やスペシャルサンクスなどは優先度低とする。
  - ただし、外箱に明示してある場合などは、上述の例外（優先的記述）とする。
- 複数役割のときは、複数のレコードで記入。

- 一つのレコードに複数の役割を入力してはいけない。
- 役割は"18.5 関連指示子"（入力用レイアウトでは右側）

#### 関連するバリエーション（調整中）

## 団体

## 属性

## 名前

- 本仕様では、正式名称を優先名称として記録する。
  - "団体の優先名称とは、団体を識別するために選択する名称である。優先名称には、慣用形や簡略形などの場合もある。優先名称はその団体を表す典拠形アクセス・ポイントの基礎としても使用する。... 団体の優先名称には、一般によく知られている名称を選択する。その場合、慣用形や簡略形であってもよい。また、団体の名称の正式な形が容易に判明する場合は、それを優先名称として選択することもできる。" (新 NCR より、団体は集合的主体の一種であり以下も同様にここでは団体を集合的主体と読みかえてよい)。
- 記録に用いる言語は集合的主体が公式に用いるものとする、それが複数ある場合は集合的主体と結びつく資料で主として用いられる言語とする。
- 名称の株式会社や有限会社などの法人の種類をあらわす語句は、それを省略する。ただし、名称の後にこれが付与される場合は省略しない。
  - 例: 任天堂株式会社 -> 任天堂株式会社
  - 例: 株式会社カプコン -> カプコン
- 名称がイニシャルの場合は、省略を示すドットは集合的主体の使用法に従う。その用法が不明であれば、ドットは省略する。

## その他の名前

- 優先名称の分析や調査にあたり採用しなかった集合的主体の名称を、記録する。また略称や略称が優先名称であった場合、展開形を記録する。
- A から順番に優先的に記録する。



- 株式会社や有限会社など法人の種類を表す語句を含む、法人名を記録できる。  
また、集合的主体が保有するブランドは記録できない。
  - "情報源に見られる名称で、優先名称として選択しなかった名称をその他の名前として記録することができる。また、優先名称として選択したものと形が異なる名称もその他の名前として記録することができる。"（新 NCR より）。
  - "団体の名称が複数の言語で現れる場合は、優先名称として選択しなかった言語の名称をその他の名前として記録する。"（新 NCR より）。

## ブランド

- 集合的主体が保有するブランドを記録する。記録できるブランドは資料の記録（責任表示や出版者名）に用いるものに限定する。
  - 例: 「トンキンハウス」（東京書店株式会社のブランド）
  - 例: 「SUNSOFT」（サン電子のブランド）
  - 例: 「Alicesoftware」（チャンピオンソフトのブランド）

## 始期

- 集合的主体が、設立されたもしくは名称変更で生成された日付を記録する。
- 年のみもしくは年月のみの形式でも記録できる。
  - 例: 1935 年 4 月 16 日
  - 例: 1967

## 終期

- 集合的主体が廃止されたか、名称が変更されたか、活動が終了した日付を記録する。
- 年のみもしくは年月のみの形式でも記録できる。

## 種別

- 集合的主体の種類を記録する。
- 統制語彙から選択する。

## 言語

- 集合的主体においてコミュニケーションに用いられる言語を記録する。

## アドレス

- 集合的主体の所在地を記録する。

- 複数所在地がある場合は本部の所在地を記録する。
- または、e メールかインターネットのアドレスを記録する。
- 公開された情報を元に、できる限り詳細に記録する。
  - 例: 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 11 番地 1

#### ウェブサイト

- 公式ウェブサイトの URL を記録する。

#### 識別子 (Twitter)

- 集合的主体の Twitter アカウントを記録する。
- アットマーク付きで記録する。
  - 例: @koeitecmogames

#### 活動分野

- 集合的主体の業務、もしくは権限や責任を有する領域を記録する。
  - ゲーム開発、ゲーム出版、ゲーム販売、教育、研究、などを記録する。  
必要に応じて複数記録すること。
  - 例: "ゲーム開発△;△ゲーム出版"

#### 識別子 (Wikidata ID)

- Wikidata の識別子を記録する。
  - [https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Main\\_Page](https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Main_Page)
- 識別子のみを記録する。
  - スクウェアエニックス
  - 例: Q207784

#### 識別子 (NDL ID)

- NDL Authorities の識別子を記録する。
  - <https://id.ndl.go.jp/auth/ndla>
- 識別子のみを記録する。
  - 例: 01184970
- 記録が存在しない場合、「- (半角ハイフン)」を記録する。

#### 識別子 (VIAF ID)

- VIAF (バーチャル国際典拠ファイル) の ID を記録する。
  - <http://viaf.org/>
- 識別子のみを記録する。

- 例: 251584948
- 記録が存在しない場合、「-（半角ハイフン）」を記録する。

## 沿革

- 集合的主体の歴史に関する情報を記録する。
  - 特に設立や商号変更に関する事実を記録する。
- 著作権上問題が生じない、公開できるテキストを入力する。

## 説明

- 主体の説明を記録する。
  - ここでは、wikipedia の該当記事の最初のパラグラフのテキストを記録する。ただし注釈記号（[2]など）は削除する。

## 関連

### 関連する団体

- 密接に関連する団体を記録する。
- その団体の識別子を記録する。
  - 立命館大学
    - 「立命館大学ゲーム研究センター」の関連する団体
  - 任天堂株式会社
    - 「任天堂レジャーシステム」の関連する団体

## 個人

## 属性

### 種別

- 主体の種別として、個人もしくは集合的主体のどちらかを選択する。
  - 個人のレコードには集合的主体の属性や関連を記録してはならない。また集合的主体のレコードには個人の属性や関連を記録してはならない。

### 識別子 (Wikipedia)

- レコードの記述対象である主体を示す Wikipedia の記事の URL を記録する。

- パーセントエンコードされた文字列のまま URL を記録してはいけない。
  - 以下のウェブサイトなどでパーセントエンコーディングをデコードする。
    - <https://www.tagindex.com/tool/url.html>
- 正しい例: <https://ja.wikipedia.org/wiki/任天堂>
  - (パーセントエンコーディングが適切にデコードされている)
- 誤った例:
  - <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82>
    - (パーセントエンコーディングが未処理のままになっている)

## 名前

- 個人を識別するために選択した名前や名前の形式。
- 姓・名の順で記録する。姓と名は「,△」で区切る。
  - 例 1: 西原, 理恵子
  - 例 2: Wright, Will
- 個人の名称の詳細度や綴りにばらつきがある場合は、最もよく用いられてるものを記録する。

## その他の名前

- 個人の優先名称以外の知られた個人の名前や名前の形式。
- 識別に有用な優先名称で選択した以外の個人の名前を記録する。優先名称で選択した名前の別の形式も記録できる。

## 生年

- 個人が誕生した日付。
- 日付まで情報源に記載される場合は、それを記録する。年のみもしくは年と月を記録することも可能である。
- 年月日の順に記録する。
  - 例 1: 1962
  - 例 2: 1958 年 6 月 10 日
  - 例 3: 1932?

## 没年

- 個人が死亡した日付。

- 日付まで情報源に記載される場合は、それを記録する。年のみもしくは年と月を記録することも可能である。

### 活動期間

- 個人が主要な活動分野で活動していた期間を示す日付または日付の範囲。
- 生年と没年が不明な場合に記録に用いる。主要な活動分野で活動した期間を示す。
  - 例 1: 1980 年代
  - 例 2: 安土桃山時代

### 称号

- 王族や貴族や教会における階級やオフィスを示す語やフレーズか聖職の指称語。
- “称号は、王族、貴族、聖職者であることを示す語句、およびその他の階級、名誉、公職者であることを示す語句（学位、組織の構成員であることを表す語のイニシャルおよび（または）略語を含む）を記録する” (NCR2018 より)。

### フルネーム

- 優先名称やその他の名称で記されたイニシャルや短縮や省略の名称の展開形である名称。
- 優先名称のイニシャルの展開形を記録する。

### その他の識別的特徴

- 個人の名称に関連する称号以外の用語。
- 主に他の属性で記録できない個人に関連する用語を記録する。

### 出生地

- 個人が誕生した市区町村か国もしくはその両者。
  - 例: 東京都武蔵村山市

### 死没地

- 個人が死亡した市区町村か国もしくはその両者。
  - 例: 東京都

### 国

- 個人を識別するためのそれと結びつく国。
  - “個人と結びつく国は、それを付加することでその個人を識別できる場合に使用する国名である”（日本目録規則 2018 年度版）。

## 居住地等

- 個人が常駐するか常駐した市区町村か国もしくはその両者。
  - 出生地、死没地以外で、居住するもしくは居住したまたは勤務したなどの個人に結びつく重要な場所を記録する。市区町村や国などが記録できる。

## 居住住所

- 個人の居住住所。
- 地理的な住所を記録する。居住住所はアドレスのサブプロパティである。
  - プライバシーに配慮し、公開されている情報を記録する。

## メールアドレス

- 個人の電子メールアドレス。
- メールアドレスには個人の電子メールアドレスを記録する。メールアドレスはアドレスのサブプロパティである。
  - プライバシーに配慮し、公開されている情報を記録する。

## ウェブサイト

- 個人のウェブサイトのアドレス。
- ウェブサイトには個人のウェブサイトのアドレスを記録する。ウェブサイトはアドレスのサブプロパティである。
  - プライバシーに配慮し、公開されている情報を記録する。

## SNS

- 個人の居住やビジネスや雇用者の SNS アカウント。
- SNS のアカウントを URL の文字列で記録する。SNS はアドレスのサブプロパティである。
  - プライバシーに配慮し、公開されている情報を記録する。

## 言語

- 出版や放送などの記録のために個人が用いる言語。
- 個人が出版や放送に用いる言語を記録する。

## 略歴

- 個人の人生や歴史についての情報の要約。
- 個人の生涯や歴史に関する情報を要約して記録する。

## 職業

- 個人の生業として従事していた職業。
- 個人を識別する上で有用な、生業である職業を記録する。

### 専門分野

- 個人の従事するか従事していた活動分野や専門分野。

### 個人の識別子

- 個人やその典拠レコードの代替物に一意に関連づけられた文字列。
- 個人を一意に示す典拠レコードの文字列を記録する。ここでいう文字列とは具体的には URI を含む識別子である。
  - 例: <https://id.ndl.go.jp/auth/ndlna/00818168>
  - 例: VIAF: 10057254

### 関連

#### 所属

- 雇用やメンバーシップにより所属する、もしくは所属した団体。
- 対象の団体の識別子を記録する。
  - “所属は、個人が雇用、会員資格、文化的アイデンティティなどを通じて属している、または属していた集団である”（日本目録規則 2018 年度版）。

### メタエレメント

各実体に共通する記述要素。

### 属性

#### 識別の状態

- preliminary 暫定 "資料自体を入手できず、パッケージの記述から採用した場合"
- provisional 未確立 "著作を表す典拠形アクセス・ポイントとして、データが十分な状態にある場合"
- fully established 確立 "著作を表す典拠形アクセス・ポイントとして、データが十分な状態にある場合"
  - [https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018\\_04\\_201812.pdf](https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018_04_201812.pdf) (#4.10 確定状況) を参照のこと

## 出典

- どの情報源に基づいても良い。
- ウェブサイトを引用してもよい。
  - その場合は以下の記法で記録する。
    - ウェブサイトトップドメインのタイトル.△URL△<日付>
      - 例) Wikipedia. <https://ja.wikipedia.org/wiki/スーパーマリオブラザーズ> <2017-10-09>
      - 日付は<YYYY-MM-DD>の形式で記録する。月や日が1桁の場合も0を含め2桁で記録する。
      - ウェブサイトトップドメインのタイトルは日本のWikipediaの場合は、<https://ja.wikipedia.org/>のタイトル(<title></title>でマークアップされた)であるWikipediaを記録する。
    - ウィキペディアなど、パーセントエンコーディングされたURLはデコードして人間可読文字に変換する。デコードには以下のウェブサイトを利用する。
      - <http://www.tagindex.com/cgi-lib/encode/url.cgi>
- "著作の優先タイトルまたはその他のタイトルを決定する際に使用した情報源を記録し、簡略な説明を付す。情報源内の情報を発見した箇所を特定できるように記録する。優先タイトルを決定する際に役に立たなかった情報源についても、「情報なし」または「No information found」と付加して記録する。タイトル以外の識別要素については、必要に応じてその情報源を記録する。"
  - [https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018\\_04\\_201812.pdf](https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018_04_201812.pdf) (#4.11 出典)を参照のこと

## カタログー注記

- "著作を表す典拠形アクセス・ポイントを使用または更新するデータ作成者にとって、または関連する著作に対する典拠形アクセス・ポイントを構築する者に役立つ説明である。"
  - [https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018\\_04\\_201812.pdf](https://www.jla.or.jp/Portals/0/data/iinkai/mokuroku/ncr2018/ncr2018_04_201812.pdf) (#4.12 データ作成者の注記)を参照のこと



## プラットフォーム

<策定中>

## エンコーディング形式

<策定中>

## 装置

<策定中>

---

## 目録作成に関する参考情報

- RDA toolkit
  - <http://www.rdatoolkit.org>
- RDA Registry
  - <http://www.rdaregistry.info/>
- IFLA LRM
  - <https://www.ifla.org/publications/node/11412>
- Best Practice for Cataloging Video Games
  - [http://olacinc.org/sites/capc\\_files/GameBestPractices.pdf](http://olacinc.org/sites/capc_files/GameBestPractices.pdf)
- RDA 関連リンク
  - <http://www.rda-rsc.org/content/links-related-resources>
- 入力済文献レコード事例 (<http://www.rdatoolkit.org> より)
  - [http://www.rdatoolkit.org/sites/default/files/rsc\\_rda\\_complete\\_examples\\_bibliographic\\_april2016\\_0.pdf](http://www.rdatoolkit.org/sites/default/files/rsc_rda_complete_examples_bibliographic_april2016_0.pdf)
- RDA Elements (2016)
  - <http://www.rda-rsc.org/sites/all/files/RSC-RDA-element-analysis-table-rev-3.pdf>
- RDA Learners page
  - [http://www.lib.berkeley.edu/catalog\\_dept/rda-learners-page](http://www.lib.berkeley.edu/catalog_dept/rda-learners-page)
- Joint Steering Committee for developing of RDA
  - <http://www.rda-jsc.org/archivedsite/rda.html#scope>
- Music Cataloging at Yale
  - <http://www.library.yale.edu/cataloging/music/titleproper.htm>

- RDA: タイトルに関する詳細
    - <http://www.library.yale.edu/cataloging/music/recordtitles.htm>“<http://www.library.yale.edu/cataloging/music/recordtitles.htm>”
- JAPAN/MARC MARC21 フォーマットマニュアル (2017 年 1 月) , NDL
  - [http://www.ndl.go.jp/jp/data/JAPANMARC\\_MARC21manual\\_MS.pdf](http://www.ndl.go.jp/jp/data/JAPANMARC_MARC21manual_MS.pdf)
- NDL 件名作業指針 (16 年 3 月)
  - [http://www.ndl.go.jp/jp/data/subj\\_manual1603.pdf](http://www.ndl.go.jp/jp/data/subj_manual1603.pdf)
  - 件名一覧: <http://id.ndl.go.jp/information/download/>
- Home - LC Linked Data Service: Authorities and Vocabularies | Library of Congress
  - <https://id.loc.gov/>
- LC Authorities
  - <http://authorities.loc.gov/>
- 日本目録規則
  - <http://ndl.go.jp/jp/data/ncr/>
  - <http://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/9484238/www.ndl.go.jp/jp/library/data/hitosho201201.pdf>
- 日本目録規則 2018 年度版
  - <http://www.jla.or.jp/committees/mokuroku/tabid/643/Default.aspx>
- ゲーム入力事例 (米大学の OPAC リンク)
  - <http://ubalt.worldcat.org/title/super-mario-galaxy/oclc/181374767>
- LC Linked Data Service: Authorities and Vocabularies | Library of Congress
  - <http://id.loc.gov/download/>
- ISO 639-2 Language Code List - Codes for the representation of names of languages (Library of Congress)
  - [https://www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code\\_list.php](https://www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code_list.php)

---

Title: ゲームカタログニングマニュアル (Game Cataloging Manual)

Version. 1.00

Date of Publication: 2019-03-28

Publisher: 立命館大学ゲーム研究センター (Center for Game Studies, Ritsumeikan University)

Edited by: 福田一史 (Fukuda, Kazufumi)

Contact Information: rcgs@st.ritsumei.ac.jp

---