

「プレイステーション」フォーマットにおける ゲームコンテンツのデジタルアーカイブ化

平成27年2月26日

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

ソフトウェアタイトル数（2014年12月31日現在）

https://www.scei.co.jp/corporate/data/software_title.html

	日本(※1)	北米	欧州	全世界(※2)
「プレイステーション」	4,944	1,335	1,639	7,918
「プレイステーション 2」	5,394	1,814	3,779	10,987
「プレイステーション 3」(※3)	1,910	1,072	2,128	5,110
「プレイステーション 4」(※3)	104	77	142	323
「プレイステーション・ポータブル」(※3)	2,506	628	1,075	4,209
「プレイステーション ヴィータ」(※3)	497	118	152	767

(※1) 日本のタイトル数はアジア分を含む

(※2) 延べタイトル数

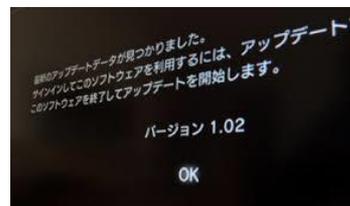
(※3) ダウンロードタイトルを除く

趣旨

- これまでの、「プレイステーション」のゲーム資産をデジタルデータ化し、将来に亘って利用可能な状態にして、コンテンツ資産として後世に残す。
- 活動としては大きく2つ
 - リリースされた全ゲームをデジタルデータ化する。
 - データ化したゲーム資産を利用可能な状態にする。

ゲーム資産のデジタルデータ化

- 対象は、「プレイステーション」プラットフォームのゲームデータ、及びマニュアル類、その他コンテンツに付随する情報。
 - デジタルデータとして未だ保存されていないものは、Discからのリッピングを行う。
 - パッチパッケージ（追加データ）とネットワーク配信パッケージも保存の対象にする。



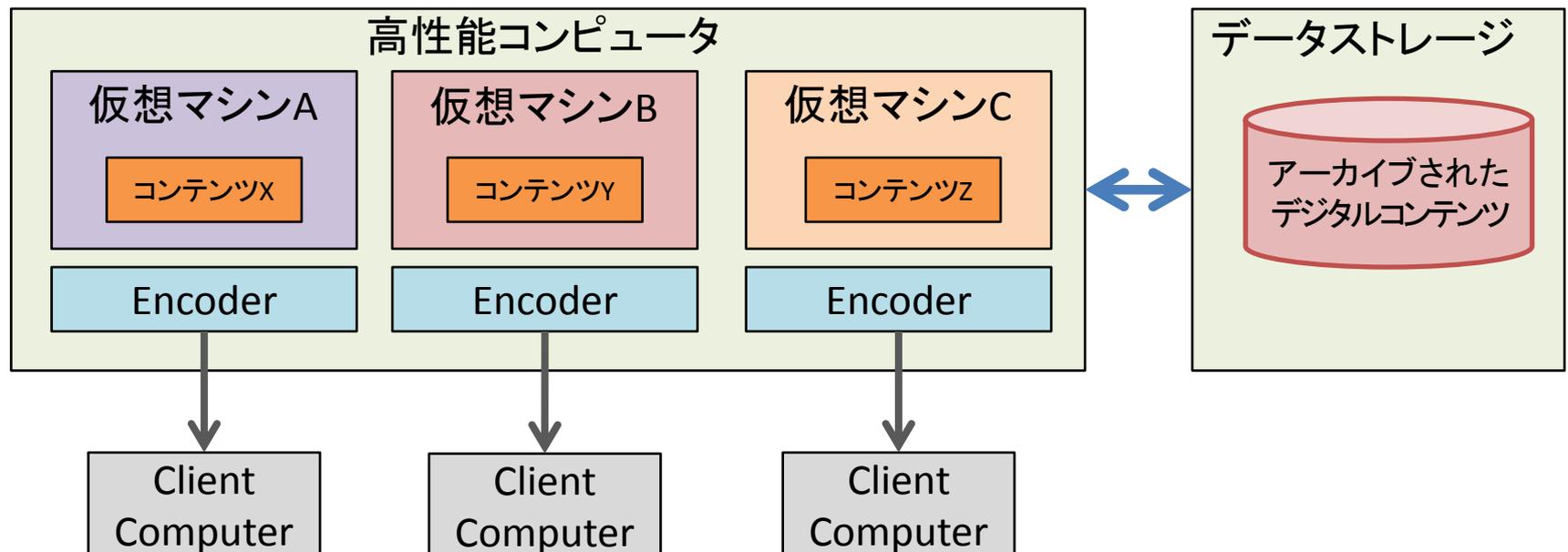
必要なファイル容量の見積り

	必要な容量(推定)TB
「プレイステーション」	5
「プレイステーション 2」	30
「プレイステーション 3」(※)	60
「プレイステーション 4」(※)	200
「プレイステーション・ポータブル」	10
「プレイステーション ヴィータ」(※)	20
Total	325

(※) 将来予測含む

利用可能な状態にすること

- アーカイブしたゲームコンテンツを将来に亘り利用可能状態にするために、エミュレーションおよびクラウド技術を用いる。
→実行ハードウェア環境の保存・保全が、いずれ困難になる
 - 仮想化技術によりハードウェアをクラウド側でエミュレーションし、デジタルアーカイブ化したゲームコンテンツの実行環境を実現する。



アーカイブ実現に向けた課題

- ネットワーク対応ゲーム（サーバー型ゲーム）のアーカイブ化の対応
- メタデータ検索の精度向上
 - あいまい検索
 - ユーザー間情報の重要性和検索方法の開発
 - 検索情報の拡大
 - 新規ユーザー体験メディアの出現
 - » ゲームプレイ再生動画配信・動画へのコメント等の取り込み