

平成 30 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

平成 30 年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わ
る調査事業 実施報告書

学校法人立命館

立命館大学ゲーム研究センター

平成 31 年 2 月

目次

| | |
|---------------------------------|----|
| 目次 | 1 |
| 第 1 章 事業概要..... | 3 |
| 1.1 今年度事業の意義 | 3 |
| 1.2 今年度事業の目的 | 3 |
| 1.3 今年度事業の実施内容 | 4 |
| 1.4 今年度事業の推進体制 | 5 |
| 1.5 今年度事業の成果概要 | 5 |
| 1.5.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化活動 | 5 |
| 1.5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査 | 6 |
| 第 2 章 趣旨..... | 7 |
| 2.1 事業背景 | 7 |
| 2.2 今年度事業の目的 | 8 |
| 2.3 関連事業 | 10 |
| 第 3 章 実施体制..... | 11 |
| 第 4 章 実施スケジュール | 12 |
| 4.1 事業の全体スケジュール..... | 12 |
| 4.2 事業内各施策の実施要領..... | 13 |
| 4.2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動 | 13 |
| 4.2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査 | 13 |
| 4.3 調査・作業期間..... | 15 |
| 第 5 章 実施内容 | 16 |
| 5.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動 | 16 |

目次

| | | |
|-------|--------------------------------------|----|
| 5.1.1 | 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動 | 16 |
| 5.1.2 | 国際的なゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動 | 23 |
| 5.2 | ゲーム所蔵館連携に係る調査 | 40 |
| 5.2.1 | 著作権調査 | 40 |
| 5.2.2 | 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け | 47 |
| 5.2.3 | アーカイブ重点対象の明確化 | 49 |
| 5.2.4 | ゲームの展示手法についての検討 | 56 |
| 第6章 | 広報・広報制作物 | 74 |
| 6.1 | 「国際デジタルゲーム保存会議 2019」の広報制作物について | 74 |
| 第7章 | 成果 | 77 |
| 7.1 | ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動 | 77 |
| 7.1.1 | 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動 | 77 |
| 7.1.2 | 国際的なゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動 | 77 |
| 7.2 | ゲーム所蔵館連携に係る調査 | 77 |
| 7.2.1 | 著作権調査 | 78 |
| 7.2.2 | 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け | 78 |
| 7.2.3 | アーカイブ重点対象の明確化 | 78 |
| 7.2.4 | ゲームの展示手法についての検討 | 79 |
| 第8章 | 総括 | 80 |
| 付録 | | 83 |
| [1] | ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会 準備会合議事録 | 83 |
| [2] | バンダイナムコスタジオのアーカイブ状況についてのヒアリング | 88 |

第1章 事業概要

1.1 今年度事業の意義

産業の活性化、次世代への教育、学術研究の発展、そして豊かさを実感できる国民生活の実現など、我が国におけるメディア芸術の活用に期待されるところは大きい。

特にコンピュータ・ゲームはこうした我が国のメディア芸術の中でも、海外への文化・社会的影響力という観点においてほかの領域を圧倒し、新たな ICT の実験場としての先進的な役割を担ってきた。さらに、我が国のコンピュータ・ゲームはマンガやアニメーションのみならず、様々なほかの文化領域へも多大な影響を与えてきた。コンピュータ・ゲームは現代日本の文化的・経済的な価値という点において、極めて大きな役割を担ってきたと言える。しかしながら、この役割を支えるインフラとしてのアーカイブの整備・活用は、我が国にとって喫緊の課題であるにも関わらず、1980年代以前のコンピュータ・ゲームそのものは、現在急速に失われつつあり、そのアーカイブ構築の体制が十分に展開されているとは言い難い。コンピュータ・ゲームを保存する施設自体は既に存在するが、アーカイブの規模、質、そして持続可能性といったいずれの点も未成熟な状況にある。

こうした現状を解決する取組の一環として、本事業は実質的に機能し得るゲーム所蔵館の連携枠組みの構築を通じて、我が国におけるゲーム・アーカイブの保存環境の整備・推進を図る。これにより本事業は、我が国のメディア芸術の活用支援、学術文化教育の発展、産業振興、そして日常生活の充実など国民生活への寄与を目指すものである。

1.2 今年度事業の目的

前項のとおり、本事業は、多面的な取組を通じて、最終的にはゲームに関する所蔵品の管理方法を確立し、資料へのアクセシビリティを向上させるために、より持続可能なアーカイブの保存体制の構築を目的とし、これを多面的な施策を通して実現していくものである。

ゲームという新しい文化資源を保存し継承し、ゲーム保存を効率的に分担して進めていくためには、産学館（官）による連携枠組みを構築し、ゲーム所蔵館の相互連携を推進することは不可欠であると言える。本事業はこの問題を解決するためのものである。

本事業は、既に「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の一環として「ゲーム・アーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」を平成27年度より3年にわたり実施してきた。昨年度までは、年度ごとに所蔵館連携のための「調査」（平成27年度）、「設計」（平成28年度）、「実施」（平成29年度）の段階として位置付けて、段階的に事業を実施してきた。

今年度事業では、昨年度までの事業を受けて、各施策をより発展的に実施していくとともに、さらに各施策の「検証」の期間と位置付けて、昨年度までの取組の方法論をより洗練さ

第1章 事業概要

せていくための段階となる（図 1-1 参照）。

本事業での多面的な施策は大きく分けて、二側面から組み立てられている。ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際の活動を行うと同時に、その活動を支える基盤としてのゲーム・アーカイブが現状を評価するための調査活動を効率的に実施していくことである。

第一に、連携枠組みの構築という点については、これを洗練・検討させていくために、まずは何よりも、昨年度までの議論に基づき、連携枠組みの構築を図っていく。

第二に、調査という点においては、構築しつつあるゲーム・アーカイブを、実際にどのような形で効果的に利活用を目指していくことができるのかを調査・検討していくための各種施策を実施する。

また、調査事業として、目録データに基づいたアーカイブ状況の可視化を、初年度より実施している。これについても作業手順の再検討などを行いつつより効率的・持続的な方法論の構築を目指し、目録の紐（ひも）づけについてはゲーム資料 2,000 件、ゲーム関連資料 4,000 件、WorldCat のデータ 2,000 件ほど登録を行っていく。



図 1-1 事業の進展イメージ

本事業は、最終的にはゲームに関する所蔵品の管理方法を確立し、資料へのアクセシビリティを向上させるほか、より持続可能なアーカイブの保存体制の構築を目的とする。本事業では、ゲームという新しい文化資源を保存し継承していくための産・学・館・官による連携枠組みの構築を目指している。この連携枠組みの強化を図ることは、現代日本の文化を後世に残すだけでなく、その特質について研究・調査を行っていく上で、大きな課題であると言える。本事業の各施策を推進することで、現代日本文化の保存とその利活用を目指し、豊かな国民生活及び活力ある社会の実現に寄与せんとするものである。

1.3 今年度事業の実施内容

先述のとおり、本事業は連絡協議会の組織化を推進し、これを通じてゲーム・アーカイブのより持続可能な保存体制の構築を進めるとともに、ゲーム・アーカイブの社会的な利活用

を目指すものである。

今年度は、昨年度までの事業を通して形成された所蔵館のネットワークから、連携に向けた連絡協議会の組織化を行った。また、こうした連携を機能させるための基盤的な調査事業を実施していくことで、上記の目的を達成した。

第一に、連携枠組みの構築という点については、これを洗練・検討させていくために、まずは何よりも、昨年度までの議論に基づき、連携枠組みの構築を図っていくことを目的として、国内の連携枠組みについては、規約案・趣意書の詳細を調整し、組織の立ち上げを行った。また、世界各地の関係者を日本に招いて、国際会議を開催した。こうした活動を通して、国内外における組織的な連携枠組みのより一層の強化・活発化を目指す。

第二に、調査という点においては、構築しつつあるゲーム・アーカイブを、実際にどのような形で効果的に利活用を目指していくことができるのかを調査・検討していくための各種施策を実施した。ゲームの所蔵館連携のための基礎的な調査として、昨年度まで継続して実施してきたゲーム所蔵館の目録紐付け作業は、今年度も引き続き実施し、これに伴うアーカイブ重点対象を明らかにするマップも更新した。また、ゲーム・アーカイブの利活用という点から、訴訟におけるゲーム・アーカイブの役割について著作権の観点からの整理、ゲームの展示という形でのアーカイブの利活用、産学連携のための協力枠組みの構築についての調査も、昨年度までに明らかになった問題点を踏まえて行った。

以上の取組は、いずれも昨年度までに明確化された課題を改めて検討するために位置付けられるものである。これらの取組を通じて次年度以後、連携枠組みを更に持続可能で、洗練されたものとしていく。今年度の事業はそのための重要なステップとなることが期待される。

1.4 今年度事業の推進体制

文化庁事業「平成30年度メディア芸術連携促進事業」の一環として、「平成30年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」を実施した。実施主体は立命館大学ゲーム研究センターであり、諸施策の関連機関に働きかける形で事業を推進した。

1.5 今年度事業の成果概要

1.5.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化活動

国内における「ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合」として調整を進めてきた枠組みを「ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会」という名称で、今年度中に組織を立ち上げることができた。今年度はゲーム所蔵館同士の連携のための具体的な趣意書と規約の案を元に各所蔵館の関係者と事前調整を行い、平成31年1月11日に関係者間で協同して議論し、現状の趣

意書と規約案に微修正を加えて組織が立ち上げられることとなった。

国際的な連携枠組みにおいては、今年度は国内外のゲーム・アーカイブに関する関係者を京都で実施された国際カンファレンス「国際デジタルゲーム保存会議 2019」に招いて、ゲーム・アーカイブを推し進めるための実質的な議論を推し進めることができた。

また、上記の実施に関連して、オーラル・ヒストリー調査の組織間連携のためのプロジェクト、英日連携のゲーム・アーカイブに関わるフィージビリティスタディーズのプロジェクト、そして国際ビデオゲームデータネットワーク（IVDN）の発足などを行うことができた。

そして、今年度は国内においてバンダイナムコスタジオがアーカイブ構築のための取組を公にし、産学連携という意味でも大きな進展があった。

1.5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

今年度も昨年度に引き続き、国内外におけるゲームソフト保存状況に関するプロセスの把握について、定性的・定量的な調査を実施した。

第一に、昨年度までに活動を継続してきた所蔵館との間で、直接にカタログングや長期保存環境の構築のための実践的な知見の交換や実務的な議論の場を持つことができるようになってきた。日本ゲーム博物館（株式会社小牧ハイウェイ企画）、バンダイナムコスタジオ、明治大学等との間で、こうした点に関する議論の場を設けることができた。

第二に、ゲームソフトアーカイブ状況の定量的把握である。昨年度までに作成してきた統合目録に加え、雑誌等のゲーム関連資料の登録を試験的に開始することができた。個別資料としては、併せて合計 9180 件のデータの処理を行った。

第三に、これらによって作られたデータに基づき、今年度もアーカイブ重点対象の把握を最新状況に更新した。

第四に、著作権に関わる調査については、今年度は、ゲームのアーカイブが訴訟において活用できるとすれば、具体的にはどのような活用法が考えられるかということを整理して示すことを目的として、実際に著作権侵害訴訟となり、判決にまで至った 2 件の裁判例の調査、著作権やゲームに関する文献調査、及び知的財産訴訟の経験が豊富な複数の弁護士へのヒアリング調査を行い、過去のゲームが証拠としてどのような形で扱われてきたかについてまとめた。

第五に、ゲームの展示手法の検討については、前年度から引き続きゲーム展覧会の利活用に関する方法論の検討のため、平成 30 年度に開催された主なゲームに関する展覧会の資料収集及び関係者・企画者へのヒアリングを行った。

これらの取組を通じて作られたデータは本学（立命館大学）において新規アーカイブの検討に使われているほか、国立国会図書館においても未収蔵品を確認するための資料として用いられており我が国のゲーム保存を行っていく上での重要な意味を持つ作業となっている。

第2章 趣旨

2.1 事業背景

デジタルゲームは1980年代から現在に至るまで、世界中で強い経済的・社会的・文化的影響力を有してきた。それとともに、デジタルゲームについての研究や教育の需要が日々高まっている状況にある。一方で、デジタルゲームを体系的にアーカイブとして保存していく国内の取組は、小規模にとどまっており、その研究・教育に用いる資料としてのゲームの取扱いや利活用に関する実践的知見が十分であるとは言い難い状況にある。

海外においてはLowoodら¹により早くから指摘されているとおり、多くのゲームが技術的な陳腐化や物理的劣化による危機を迎えている。とりわけ1970年代から1980年代に開発されたゲームは、早急な保存が必要だと指摘されている。こうした背景の元、ゲームの保存に関する様々な取組が、世界各地で着手され始めている。海外では、例えばアメリカのストロング遊戯博物館 (The Strong National Museum of Play) や、スタンフォード大学図書館 (Stanford University Libraries)、イギリスのナショナル・ビデオゲーム・アーカイブ (The National Videogame Archive)、ドイツのライプツィヒ大学、そして韓国のネクソン・コンピュータ・ミュージアム (Nexon Computer Museum) などといった博物館や教育機関において、大小様々な規模のゲームのコレクションが既に形成されている。そこでは日本で制作され、流通したゲームタイトルも数多く含まれており、日本国内のいかなる施設よりもはるかに充実したコレクションを有する所蔵館も存在している。日本国内に目を向けると、海外の博物館や教育機関と比較すると小規模ながら、公立図書館では国立国会図書館が、研究・教育機関では立命館大学や明治大学などが、ゲームソフトの収集・保存を進めている。現在では文化庁が、メディア芸術振興の一環としてゲーム分野のアーカイブ化事業の支援を始めていることもあり、ゲームソフトやハードの収集・保存に対する社会的な関心は高まりつつあると言えるだろう。そこで、長期にわたって持続可能な形でゲームの収集・保存のための事業が、今必要なのである。

本件に関連する事業の一つに、文化庁による「メディア芸術データベース」の構築がある。このデータベースでは、我が国で制作され、流通したゲームの製品数に関する情報がまとめられ、アーカイブの対象とすべき範囲の基礎情報が整備されてきている。これは国内におけるアーカイブ作業の基盤形成にとって、重要な一歩であると思われる。

ただし、ゲームの保存を実際に成立させていくためには、データベース以外にも多面的な取組が必要となる。とりわけ重要な事業の一つに、ゲームのアーカイブを行う所蔵館同士の相互連携の促進が挙げられる。図2-1は、日本で各年に発売されたゲームについて、各館の所蔵状況をまとめたものである。これを見ると、それぞれのゲーム所蔵館によってアーカイ

¹ Lowood, H. et al. 2009. "Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper," *American Journal of Play*. 2(2): 139-66, (Retrieved February 8, 2018, http://digitalcommons.calpoly.edu/lib_fac/107).

第2章 趣旨

ブされているゲームソフトの発売時期に大きなばらつきがある。図 2-1 から明らかなように、どこか一つの所蔵館のみで幅広いアーカイブを進めていくことは困難である。

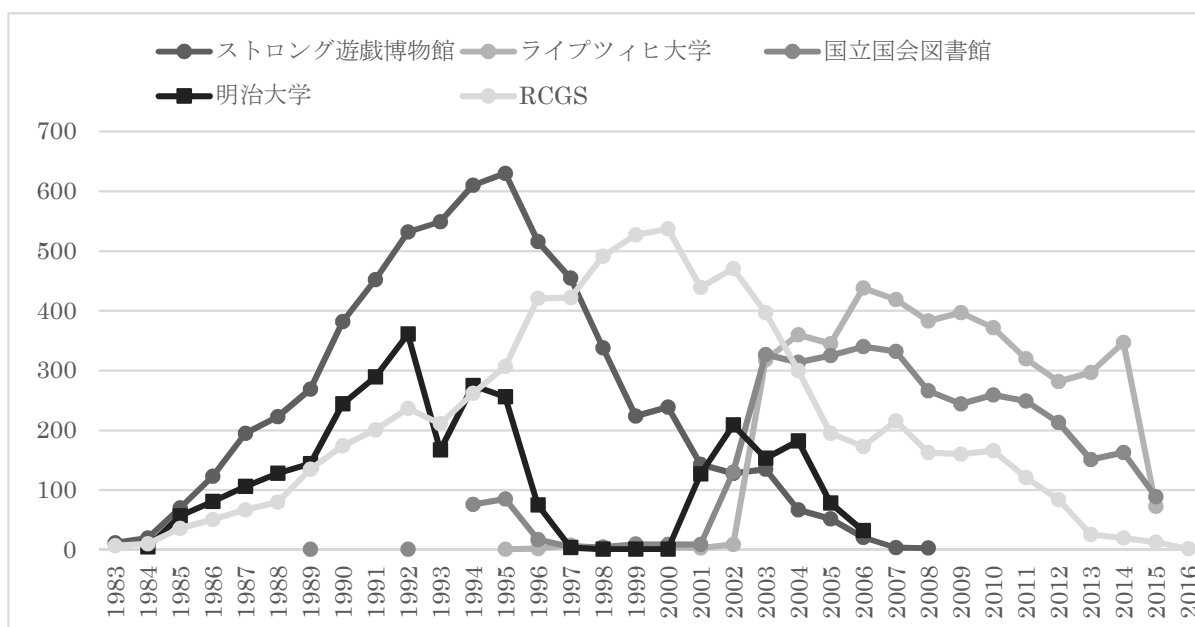


図 2-1 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向（年代別）

出典：文化庁／立命館大学「平成 29 年度ゲーム・アーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業 報告書」より

ゲーム保存を効率的に進めていくためには、ゲームの所蔵館の連携を推進することが不可欠である。本事業はこの問題を解決するためのものである。

2.2 今年度事業の目的

本事業は、「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の一環である「ゲーム・アーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」として、平成 27 年度から 3 年にわたって実施してきた。昨年度までの取組は、所蔵館連携のための「調査」（平成 27 年度）、「設計」（平成 28 年度）、「実施」（平成 29 年度）の段階と位置付けられ、ゲーム・アーカイブの所蔵館連携のための連絡協議会設置に向けて国内外に議論の場を設けてきた。また、それら所蔵館の現況についての定量的・定性的な調査、所蔵品の目録の名寄せ、そしてそれを元にしたアーカイブの重点対象の明確化などを行ってきた。

今年度事業では、昨年度までの事業を受けて、各施策をより発展的に実施していくとともに、さらに各施策の「検証」の期間と位置付けて、昨年度までの取組の方法論をより洗練さ

第2章 趣旨

せていくための段階となる。

本事業での多面的な施策は大きく分けて、二側面から組み立てられている。ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際の活動を行うと同時に、その活動を支える基盤としてのゲーム・アーカイブが現状について評価するための調査活動を効率的に実施していくことである。それぞれにおいてどのような施策の洗練・検討を目指すのかということ具体的に述べれば次のようになる。

第一に、連携枠組みの構築という点については、これを洗練・検討させていくために、まずは何よりも、昨年度までの議論に基づいた連携枠組みの構築を図っていくことが求められる。そのために、国内のゲーム所蔵館を連携させるための組織を立ち上げる。また、国際的には、既に緩やかな連携の仕組みは構築されつつあるため、いかにこれを実質的な成果に結びつけていくかを議論するため、世界各地の関係者を国内に招いて国際会議を開催する。

第二に、調査という点においては、構築しつつあるゲーム・アーカイブを、実際にどのような形で効果的に利活用を目指していくことができるのかを調査・検討していくための各種施策を実施する。利活用の仕方は様々だが、博物館・美術館等での展示、訴訟における活用などといった点では現時点で既に、過去のゲーム資料が活用されている。では、実際にこれらがどのように活用されているのか。今年度に展示されたゲームに関する展覧会の調査を行うとともに、訴訟におけるゲーム資料の位置付けについて検討していく。

また、調査事業として、どこの所蔵館にどの資料がどれだけあるのか、といったことを確認していくゲーム資料の目録の相互紐付けと、その紐付けを行った目録データに基づいたアーカイブ状況の可視化を、継続的に実施している。これは、本事業の基幹となる施策の一部であるが、これについても作業手順の再検討などを行いつつより効率的・持続的な方法論の構築を目指し、目録の紐付けについてはゲーム資料 2,000 件、ゲーム関連資料 4,000 件、WorldCat のデータ 2,000 件ほど登録を行っていく。

なお、本年度の調査では、今まで扱ってきたようなデジタルゲームを中心としているが、現物資料をもたないスマートフォン等でのゲームや、隣接分野としてのボードゲームなどのアナログゲームの保存や利活用に係る取り組みについても事例を取り上げる。デジタルゲームの保存や利活用に係る諸課題を検討するうえで有為な先行事例も多く、また今後のアーカイブの方針の在り方を幅広く検討していくためにも取り上げていきたい。

本事業は、最終的にはゲームに関する所蔵品の管理方法を確立し、資料へのアクセシビリティを向上させるほか、より持続可能なアーカイブの保存体制の構築を目的とする。次いで、ゲームという新しい文化資源を保存し継承していくための産・学・館（官）による連携枠組みの構築を目指すものである。この連携枠組みの強化を進展させることは、現代日本の文化を後世に残し、現代日本の文化的特質について研究・調査を行っていく上で、重要な課題であると言える。本事業の各施策を推進することを通じて、現代日本文化の保存とその利活用を目指し、そのことでもって豊かな国民生活及び活力ある社会の実現に寄与せんとするも

のである。

2.3 関連事業

本事業は、文化庁によって推進されてきた「メディア芸術データベース（開発版）」の活用としての意義も有している。「メディア芸術データベース（開発版）」は、文化庁によって整備されてきたマンガ・アニメ・ゲーム・メディア芸術といった諸分野の作品のデータベースである。本事業の一部として、ゲームの所蔵館同士の相互連携の進展を目的とした施策があるが、これは「メディア芸術データベース」の体現形の ID である「メディア芸術データベース」書誌レコードを利用することで成立しているものである。

第3章 実施体制

本事業は文化庁事業「平成30年度メディア芸術連携促進事業」の一環として、「平成30年度ゲーム・アーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」が実施された。実施主体は立命館大学ゲーム研究センターであり、他機関に働きかける形で事業を推進した。詳細な実施体制は下記のとおりである。

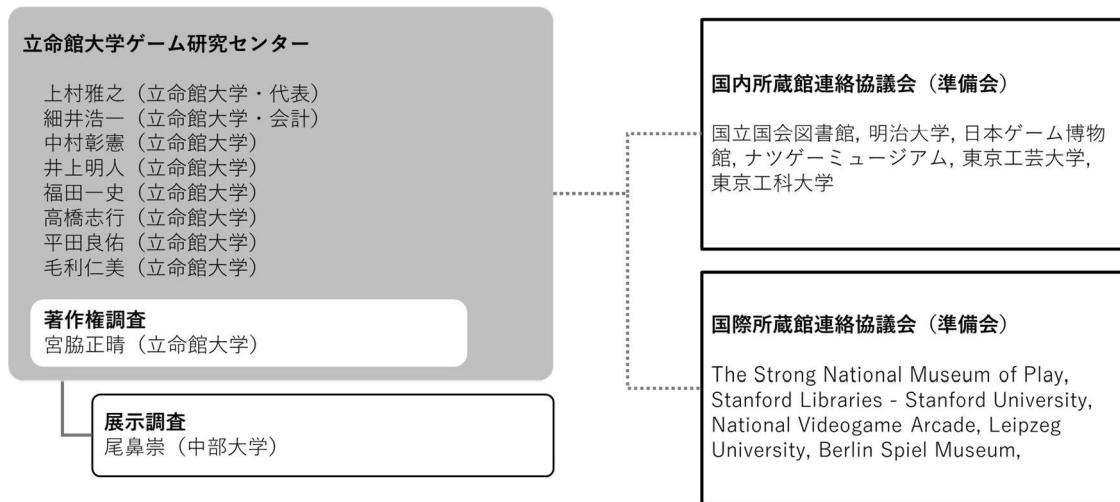


図 3-1 事業の実施体制

第4章 実施スケジュール

4.1 事業の全体スケジュール

事業の実施スケジュールは下記のとおりである。

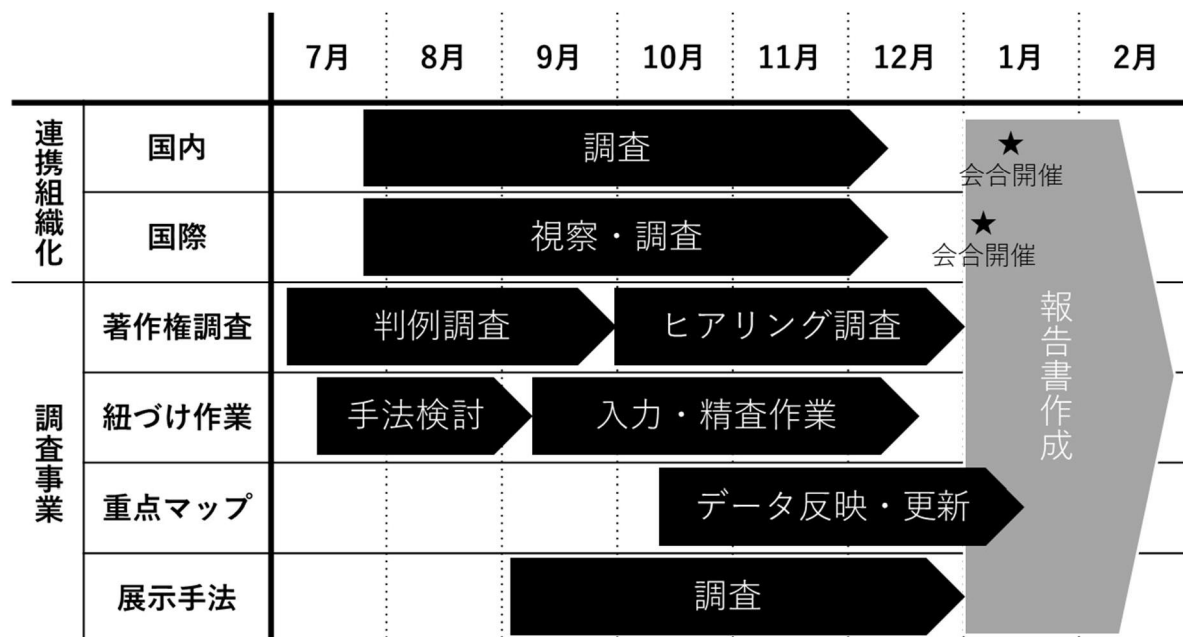


図 4-1 本事業の実施スケジュール

4.2 事業内各施策の実施要領

下記のと通りの事業スケジュールで各施策を実施した。

4.2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

(1) 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

1. ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会（仮）準備会合／セミナー

日時：平成31年1月11日（金）13：00～15：30

場所：立命館大学東京キャンパス

2. 第4回国内連絡協議会 準備会合

日時：平成31年1月11日（金）16：00～17：30

場所：立命館大学東京キャンパス

(2) 国際的なゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

1. 国際会議開催のための打診・調整（於 トリノ大学）

日時：平成30年7月25日（水）～28日（土）

場所：トリノ大学

2. デジタルゲーム保存のためのミーティング

日時：平成30年8月20日（月）19：00～21：00

場所：ナショナル・ビデオゲーム・アーケード（ノッティンガム）

3. 国際デジタルゲーム保存会議 2019

日時：平成31年1月7日（水）10：00～17：00

平成31年1月8日（木）10：00～16：00

場所：立命館大学衣笠キャンパス創思館、アート・リサーチセンター

4.2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

(1) 国内のゲーム所蔵館調査活動

1. 日本ゲーム博物館（株式会社小牧ハイウェイ企画） 倉庫視察

日時：平成30年10月9日（火）14：00～16：00

場所：小牧ハイウェイ企画倉庫（岐阜）

第4章 実施スケジュール

2. 図書館におけるゲームの利活用イベントの開催実体についてのヒアリング

日時：平成30年11月15日（木） 18：00～20：00

場所：立命館大学修学館234

3. 株式会社バンダイナムコスタジオ

日時：平成31年1月17日（木）13：20～15：00

場所：バンダイナムコスタジオ本社

4. 明治大学 府中グラウンド倉庫

日時：平成31年1月25日（金）15：00～17：00

場所：明治大学 府中グラウンド

(2) ゲームの展示手法についての検討

下記催事を訪問し、展示手法について調査検討を行った。

1. 「明治大学アカデミックフェス 『パックマン』『マッピー』とナムコ・アーカイビング 小展～ゲーム研究の基盤整備のために」

日時：平成30年11月23日（金）13時～14時30分

場所：明治大学 駿河台キャンパス

2. 「イン・ア・ゲームスケープ：ビデオ・ゲームの風景，リアリティ，物語，自我」（NTT インターコミュニケーション・センター）

日時：平成31年1月14日（月）17：00～18：30

場所：NTT インターコミュニケーション・センター会議室

3. 「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」（東京藝術大学）

日時：平成31年1月21日（月）11：00～13：00

場所：東京藝術大学横浜校地 馬車道校舎

4. 「これはゲームなのか？展」（3331 アーツ千代田／もと歌島橋バスターミナル跡地（御 幣島芸術祭2018））

日時：平成31年1月21日（月）17：00～19：00

場所：レンタルスペース・Colormell 新宿タカシマヤ前2号店

第4章 実施スケジュール

5. 「平成30年度夏季特別展 CONTINUE～“ゲーム”90年の歴史～」

日時：平成31年1月23日（水）10：30～11：30

場所：城陽市歴史民俗資料館

6. 「イケメン展示◆彼と過ごした恋の園」展

日時：平成31年1月25日（金）16：00～17：00

場所：京都国際マンガミュージアム

4.3 調査・作業期間

(1) 所蔵館目録紐付け作業

1. 立命館大学所蔵目録の「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け作業
平成30年10月1日（月）～平成31年2月8日（金）
2. OCLCと「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け精査
平成30年11月15日（木）～平成31年2月8日（金）

(2) アーカイブ重点対象マップの作成作業

1. 紐付け作業の入力データの集計作業
平成31年1月10日（木）～平成31年2月8日（金）
2. 概況マップの作成作業
平成31年2月4日（月）～平成31年2月8日（金）

(3) 著作権調査

1. 調査枠組みの設計 平成30年9月3日（月）～10月1日（月）
2. 調査活動 平成30年9月3日（月）～平成31年1月25日（金）

(4) ゲームの展示手法についての検討

1. 調査枠組みの設計 平成30年8月25日（土）～9月3日（月）
2. 調査活動 平成30年9月3日（月）～平成31年1月25日（金）

第5章 実施内容

目的の項にて述べたとおり、本事業での施策は大きく分けて、二側面から組み立てられている。ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際的な活動と、その活動を支える基盤としてのゲーム・アーカイブが現状について評価するための調査活動である。今年度は、それぞれにおいて施策の洗練・検討を目的としている。

以下では、第一の連携枠組みの構築のための実際的な活動という点について述べる。ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動は、国際的な連携枠組みの構築を目指したものと、国内における連携組織の立ち上げを目指したものの2種類に分けられる。

本章では、それぞれの取組の詳細について述べる。

5.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

本事業での施策は大きく分けて、二側面から組み立てられている。ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際的な活動と、その活動を支える基盤としてのゲーム・アーカイブがそもそも現状について評価するための調査活動である。今年度は、それぞれにおいてどのような施策の洗練・検討を目的としている。

以下では、第一の連携枠組みの構築のための実際的な活動という点について述べる。ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動は、国際的な連携枠組みの構築を目指したものと、国内における連携組織の立ち上げを目指したものの2種類に分けられる。

今年度は、それぞれにおいて、昨年度までの議論に基づいた連携枠組みの構築を図った。そのために、国内のゲーム所蔵館を連携させるための組織を立ち上げ、また国際的には、既に構築されつつある緩やかな連携を実質的な成果に結びつけていくかを議論するため、世界各地の関係者を国内に招いて国際会議を開催した。

それぞれについて、以下において詳述する。

5.1.1 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

国内の連携組織化に向けた活動としては、国内のゲームやその関連資料を所蔵している機関が参加する連絡協議会の組織体制に関する検討、ノウハウ共有、メディア芸術データベースの活用などといった議論を進めるための準備活動として、ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合の開催し、国内のゲーム所蔵館を連携させるための組織を立ち上げた。また、国内のゲーム所蔵館調査活動を実施し、連携の基盤となる概況の把握を行った。

5.1.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合の開催（1回）

国内におけるゲーム所蔵館の連携を強化することを目的として、昨年度までにゲームの

第5章 実施内容

所蔵を実践している各ゲーム所蔵館の参加を得て、連絡協議会を立ち上げるための準備会合を3回開催してきた。これらの会合では、各所蔵館が抱える問題点の共有及び連絡協議会組織化のための議論が行われてきた。特に昨年度は、組織化のための具体的な趣意書と規約案を元に議論が行われた。

セミナー及び会合の内容について、下記に内容の概略を示す。

(1) ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会セミナー

昨年度の国内協議会の準備会合において、ノウハウ共有のためのセミナーを開催することが一つの施策として提案されていた。この施策を試験的に実施するため、会合に先立って国内のゲーム所蔵館の関係者によるセミナーを実施した。セミナーでは日本ゲーム博物館の袴田直樹氏と立命館大学の福田一史氏が講演を行った。

日時：平成31年1月11日（金） 13：00～

場所：立命館大学 東京キャンパス

■日本ゲーム博物館 袴田直樹 講演「アーケードゲームの中古流通から保存まで」

袴田氏のキャリアのスタートから、1980年代における基板の流通、現在の保存に係る課題点が議論された。

袴田氏は中高生当時にゲーム好きだったことが高じて、アーケードゲームの基板を扱うショップ店員として勤務を始めた。多くのメーカーで在庫にまわったのち廃棄処分となる基板の一部は、横流しなどは許されず会計処理上の制度的な制約もあり、文字どおり廃棄されるためそうしたものは中古流通がなされるわけではなかった。「保存」をするための仕組みはアーケードゲーム事業を展開する企業活動のプロセスの中には組み込まれていない状況があった。

また、コレクターによる収集については、基板屋として仕事をする中でしばしば対応してきたが、コレクターの収集の仕方によっては基板が世の中にあるのかないのかの把握が難しい状況になってしまうことも多く、単に集めるだけということだと公共性のある形での保存ということにはならない点なども課題であることなどが述べられた。

第5章 実施内容

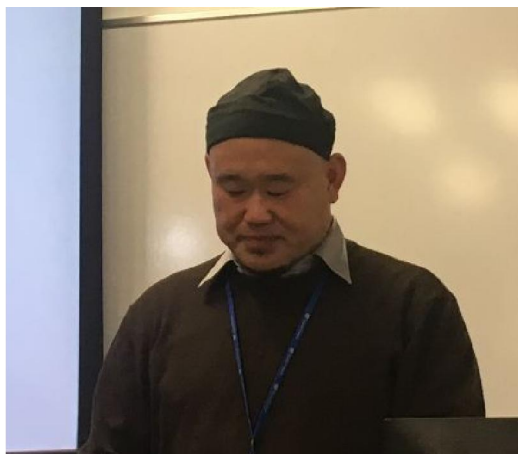


図 5-1 袴田直樹氏

■立命館大学 福田一史 講演「ビデオゲームの目録作成：メディア芸術データベース再構築の動向を踏まえて」

ビデオゲームの目録作成（カタログリング）に関わる動向の紹介などと、現在、正式版開発のためのメタデータモデルを検討中であるメディア芸術データベースについて、その構想が議論された。

また、カタログリングの手法については、今後、ほかの所蔵館においても取り組めるような文書の公開などを進めていく方針が話された。また、立命館大学ゲーム研究センターの協力がなくとも、平成31年1月に公開された日本目録規則に準拠することで、データの再利用が一部可能なものになることが示された。



図 5-2 福田一史氏

第5章 実施内容

(2) ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会 準備会合

昨年度までの議論に基づいた連携枠組みの構築を図るため、国内の主要なゲーム所蔵館の担当者を集め、国内のゲーム所蔵館を連携させるための組織を立ち上げるための会合を、下記要領にて開催した。

はじめに、Espen Aarseth 氏 (5.1.2.1 参照)、バンダイナムコスタジオの兵藤氏 (付録[2] 参照) からの報告もあった上で、改めて活動の趣意書及び、規約についての議論を行った。(議論の詳細は付録[1]を参照)

日時：平成 31 年 1 月 11 日 (金) 16 : 00～17 : 30

参加者 (50 音順、敬称略)

井上明人 (立命館大学)、Espen Aarseth (コペンハーゲン IT 大学)、川口洋司 (日本オンラインゲーム協会)、徳田直人 (ナツゲーミュージアム)、中川大地 (明治大学)、袴田直樹 (日本ゲーム博物館)、兵藤岳史 (バンダイナムコスタジオ)、福田一史 (立命館大学)、福地健太郎 (明治大学)、細井浩一 (立命館大学)、細谷滝音 (ゲーム保存協会)、三上浩司 (東京工科大学)、山本悠作 (ナツゲーミュージアム)、横井伸明 (日本ゲーム博物館)

オブザーバー (50 音順、敬称略) :

伊藤由美 (文化庁)、水戸部由美 (国立国会図書館)、吉田敦則 (文化庁)

5.1.1.2 国内のゲーム所蔵館調査活動

ゲーム所蔵館の連携を進めるためには、そもそも今現在において国内のゲーム所蔵館がどのような活動を実施しているかを把握することが必要である。そのための調査を初年度より行っているが、今年度についても引き続き調査を実施した。

今年度よりその活動を公にしたバンダイナムコスタジオ社のアーカイブの調査を中心に、活動のフェイズを進めつつある日本ゲーム博物館及び、明治大学のアーカイブを改めて視察しつつ、相互に共有すべき手法や論点について議論を行った。(また、国内のゲームの展覧会等については、5.2.4 に別途記載している)

(1) 日本ゲーム博物館 (株式会社小牧ハイウェイ企画) 倉庫

日時：平成 30 年 10 月 9 日 (火) 14 : 00～16 : 00

参加者：横井伸明 (日本ゲーム博物館)、丹羽淳也 (日本ゲーム博物館)
福田一史、井上明人 (立命館大学)

日本ゲーム博物館は現在、株式会社小牧ハイウェイ企画において新規スペースをオープンするプロジェクトを進めると同時に、所有するアーケードゲームの目録作成を実施して

第5章 実施内容

いる。

アーケードゲームの保存状況を確認するとともに、特に今後のゲーム所蔵情報の共有に資するような目録作成の手法について、議論し、知見を共有することを目的として、日本ゲーム博物館の保有する倉庫を訪問した。

目録を家庭用ゲームなどと比べると、アーケードゲームの場合には、タイトルの表記や著作者表示等について記法の統一・標準化が進んでいない。そのため、アーケードゲーム筐体に表示されているタイトルと推測される表示や、背面に表示のある特許表示等の文字をどのように記録していくかについてそのたびに柔軟に判断をしていく必要があることが分かった。

(2) 図書館におけるゲームの利活用イベントの開催実体についてのヒアリング

日時：平成30年11月15日（木） 18：00～20：00

場所：立命館大学修学館234

参加者：高倉暁大氏（ゲームソムリエ）、
福田一史、井上明人（立命館大学）

ゲームによる所蔵館連携の先例の一つとして、九州の様々な図書館においてボードゲームのイベントを開催する活動を行っている熊本県の図書館司書である高倉氏が、京都に滞在される予定があるとのことから、立命館大学衣笠キャンパスにお越しいただき御自身の活動についてお話いただいた。

ボードゲームの利活用は、デジタルゲームのアーカイブやその活用の隣接する領域での活動であり、高倉氏は今年度に『図書館とゲーム』（日本図書館協会、2018）を共著で出版しており、この書籍のなかではデジタルゲームとボードゲームが共に論点となっている。

高倉氏の現在の活動は、当初から意図していたものではなく、最初に九州の司書グループの中で、ボードゲームイベントを開催したところ、司書たちから評判になり、九州各地の図書館でイベントを依頼されるようになり、現在のような活動につながっていったのだという。

図書館において、ボードゲームイベントを開催するに当たって、図書館側としては、「地域のコミュニティハブとしての図書館の役割」「サードプレイスとしての図書館の役割」といった文脈から依頼されることが多いという。図書館に地域の人々を集めるための活動としてボードゲームイベントの開催が期待され、実際に、その文脈ではボードゲームイベントはうまく機能をしているとのことである。

なお、高倉氏自身の関心としては、地域コミュニティとしての図書館ということだけではなく、デジタルゲーム、ボードゲームの保存・收拾や、デジタルゲーム、ボードゲームを通じて本を読んでもらうということへとつながるような活動としてもゲームイベントを位置付けたいという意図があるとのことであった。

第5章 実施内容

(3) バンダイナムコスタジオ

日時：平成31年1月17日（木）14：30～

対応者：兵藤岳史、宇出津和仁（株式会社バンダイナムコスタジオ）

聞き手：フロラン・ゴルジュ（Omake Books）、井上明人（立命館大学）

オブザーバー：吉田敦則（文化庁）

現在、株式会社バンダイナムコスタジオでは、ナムコにおける黎明期からのゲーム開発資料の長期保存のためのプロジェクトが行われている。その詳細について伺うことを目的として下記日程で、担当者へのヒアリングを実施した。（詳細については付録 [2] 参照）

(4) 明治大学 ゲーム・アーカイブ状況の視察

日時：平成31年1月25日（金） 15：00～17：00

場所：明治大学府中グラウンド

応対者：福地健太郎、中川大地（明治大学）

聞き手：福田一史、井上明人（立命館大学）

かねてより寄贈予定であった家庭用ゲームソフトが、昨年度より明治大学の敷地内で保管されることになったとの話を受け、保管しているアーカイブの内容や管理方法についての視察を行った。

現在、ゲームソフトは約3,000点の任天堂ハードウェア上で発売されたタイトルであり、明治大学府中グラウンド構内にある倉庫で保管されている。

元が問屋に保管されていたものから寄贈されているため、おおむね未開封と思われる状態のゲームソフトであり、書誌データの作成のためには極めて有用な状況のものとなっている。（下記、図5-3参照）

第5章 実施内容



図 5-3 明治大学におけるアーカイブ

また、ゲームソフトウェア以外では外付けコントローラなどのハードウェア、また流通の際に用いられていた紙資料といったものも同時に保管されており、ゲームの産業史の資料としては貴重なものと言える。



図 5-4 明治大学のアーカイブ倉庫

第5章 実施内容

現時点では、まだ直接に明治大学側で管理を開始してからあまり時間が経っておらず、管理体制には幾つかの課題点も見られた。第一に温度・湿度・換気等の物理的な腐食等を防ぐための環境構築をこれから行っていかなければならないこと。第二に明治大学府中グラウンドはほかのキャンパスと離れているため、日常的に明治大学の人間がアクセスするような状況にはないことである。

現状は長期保存のための空間が学内に手配されるまでの間の暫定措置であり、緊急性に優先度をつけながら、手配を進めていく予定であるという。

5.1.2 国際的なゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

昨年度までの事業における成果として、ライプツィヒ大学やスタンフォード大学など、既に複数の主体が、ゲームの所蔵館同士の連携を促すための活動に積極的な取組を進めており、国際的な会議を定期的で開催するルーチンが成立しつつある。この状況をより効果的なものにしていくため、各組織と協調して目録の形式標準化、目録で用いられる統制語彙の共同構築、そしてウェブサイトやグループウェアの構築など、継続的体制作りを進めることで、緩やかな形での連携を実現していくことを目指している。

今年度は、海外から日本に研究者を招くことによって、これまでの諸活動で形成したネットワークを活かし、国内の拠点化と国際的な影響力の強化を行うことを目的として、各国の関係者を京都に招き、ゲーム保存を行う各国の関係者を集めた国際会議「国際デジタルゲーム保存会議」(International Digital Game Preservation)を開催した。

また、その翌日に、会議の登壇者を主たる参加者として各館の責任者・実務者の参加の下、目録共有のための手法など、保存を進めていくための具体的・実務的論点についての非公開会議を併せて開催した。

今年度は、海外から日本に研究者を招くことによって、これまでの諸活動で形成したネットワークを活かし、国内の拠点化と国際的な影響力の強化を行うことを目的としている。そこで、ゲーム保存に関わる各国の関係者を立命館大学に招き、国際会議「国際デジタルゲーム保存会議」(International Digital Game Preservation)を開催した。

具体的には、7月25日から28日にイタリアのトリノで開催されるデジタルゲームの国際会議であるDiGRA (Digital Games Research Association) 2018と、翌8月の20日～22日にかけてイギリスのThe National Videogame Arcade (英国ノッティンガム)で行われるゲーム研究の国際会議「Replaying Japan 2018」において、ゲーム保存に関わる関係者との人脈構築を図るとともに、各ゲーム所蔵館同士での非公開の会合を実施し、国際会議開催に当たる調整を行った。

第5章 実施内容

(1) 国際会議開催のための打診・調整（於 トリノ大学）

日時：平成30年7月25日（水）～28日（土）

場所：トリノ大学（イタリア）

調査・調整実施者：福田一史（立命館大学）

イタリア・トリノのトリノ大学で同時期に開催された、DiGRA 2018はデジタルゲームの研究者が多く集まる会議であり、今年度実施予定であった「国際デジタルゲーム保存会議2019」に関する参加依頼などの調整のため、現地で調査活動を実施した。

当日は、以下の研究者に対して、同会議の内容の説明や参加依頼の打診、並びにその会議で必要とされるトピックについて議論を行った。

※氏名・所属のあとの記録は参加打診・議論を実施した日程である。

- Espen Aarseth (IT University of Copenhagen) [7/25, 7/26]
- Martin Roth (Leipzig University) [7/26, 7/27]
- Frans Mäyrä (University of Tampere) [7/27]
- Mia Consalvo (Concordia University in Montreal) [7/27]
- Howard Besser (Tisch School of the Arts) [7/27]
- Peichi Chung (香港中文大学) [7/28]
- Jing Sun (The Institute for Transcultural Studies) [7/26]
- Hanna Wirman (The Hong Kong Polytechnic University) [7/27, 7/28]
- Kieran Nolan (Trinity College) [7/26, 7/27]
- ブリュックナー・ステファン (慶應義塾大学) [7/26]
- Joshua D. Savage (Maynooth University) [7/27]
- Celia Pearce (Northeastern University) [7/27]
- 藤原正仁 (専修大学) [7/26, 7/27]
- 三上浩司 (東京工科大学) [7/25, 7/28]
- 古市昌和 (日本大学) [7/25]
- 天野圭二 (星城大学) [7/26, 7/27]

会場に世界各国から集まった参加者は、主にゲーム学及びデジタルゲームを対象とした各研究分野の研究者で構成される。議論の主要な対象は、デジタルゲームのアーカイブやその利活用についてである。

ここでの議論では、デジタルゲームの研究者とアーカイブ・図書館情報学の研究者の間に、専門性という観点から隔たりがあることが判明した。人的な交流が十分でなく、それぞれの知識とニーズにミスマッチが生じているというべき状況であった。具体的には、1) ゲーム研究者にとってもゲームの目録に対する情報要求（直近の課題解決のための情報を求める

第5章 実施内容

こと)と、2) メタデータの専門家による専門知、のギャップである。これらの隔たりを解消すること、またそのための継続的な枠組みに関わる議論の必要性は、国際デジタルゲーム保存会議の基礎コンセプトの着想に強く影響した。また、参加者との議論が、結果的に同会議への参加打診につながり、Espen Aarseth 氏及び Martin Roth 氏が登壇者として、また藤原正仁氏が参加者として関わってくれたことで、議論の活性化につながった。

さらに、個別の論点としては、各地のゲームを対象とした研究センターなど、デジタルゲームの研究拠点に所属する Espen Aarseth 氏、Frans Mäyrä 氏、Mia Consalvo 氏らと、今後のコンソーシアム構築・ネットワーク強化の可能性について議論した。立命館大学ゲーム研究センターもそうであるが、各地の研究センターには、世界中から Ph.D Candidate などのゲーム研究者が訪問・滞在し、ネットワークのハブとなっていること、またそこでのゲーム保存の重要性などが論点となった。Kieran Nolan 氏は、エミュレーションやマイグレーションという観点から、デジタルゲーム保存に関わる活動を進めており、Nolan 氏とは、メディア芸術データベースなどを介した連携可能性について意見交換を行った。

(2) デジタルゲーム保存のためのミーティング

平成 30 年 8 月 20 日 19:00 より 2 時間ほど英国ノッティンガムにおいて国際カンファレンスの開催にかかる調整や、各ゲーム所蔵館の連携のための話合いが行われた。なお、ここでは議長をスタンフォード大学の Henry Lowood 氏に依頼した。

日時：平成 30 年 8 月 20 日（月）19:00～21:00

場所：ナショナル・ビデオゲーム・アーケード（ノッティンガム）

参加者：

中村彰憲，細井浩一，福田一史，井上明人，毛利仁美（立命館大学）

James Newman (Bath Spa University)

Ian Simon (National Videogame Arcade)

Martin Roth (University of Leipzig)

Henry Lowood (Stanford University) (議長)

Geoffrey Rockwell (Albarta University)

Jon-Paul Dyson (Strong Museum of Play)

まず、各所蔵館の担当者から、短くこの一年の進捗について紹介があった上で、各館の間で相互に協力を必要としている点について議論を行った。

ドイツのライプツィヒ大学からは、昨年度に複数回行われた国際会議のうち、特に平成 29 年 9 月にライプツィヒで行われた会議と、平成 30 年 2 月にスタンフォードで行われた国際会議での議論を受けて、「国際ビデオゲーム・データネットワーク」(IVDN: International Videogame Data Network) のウェブサイトが立ち上げたことが報告され

第5章 実施内容

た。このウェブサイトは、ベルリンのコンピュータ遊戯博物館、フィンランドの王立図書館、ワシントン大学のゲーム研究グループ（Gamer Group）、立命館大学、スタンフォード大学、ストロング遊戯博物館、ライブツィヒ大学のそれぞれの活動をつなぐことを目的として、運用していくことを企図している。このウェブサイトからは、MLの登録もできるようになっており、MLへの登録と、コンテンツへの協力を相互に行っていきたい旨が話された。

イギリスのナショナル・ビデオゲーム・アーケードから、来月（平成30年9月）に一度閉館し、シェフィールド（Sheffield）に再オープン予定であり、現在移転作業の最中であるという話があった。また、セガの開発しているゲーム『Football Manager』シリーズについての展示を予定しているという。

立命館からは、第一にワシントン大学などと協同で日本語と英語のメタデータについての語彙をどのように統制していくかといった点について議論していることが紹介された上で、開催予定の国際会議（国際デジタルゲーム保存会議）への参加打診等を行い、スケジュール等の調整次第では、参加をお願いするよう依頼した。

また、今後、長期的にアーカイブの貸し借りなどをどのように実施していけば良いのかについても議論が行われた。契約をどのようにするのか、破損をどのように防ぐか、温湿度管理をどのようにするのか、保険はかけられるのかといった様々な論点があることがまず確認された。その上で、現時点では前例があまりなく今後お互いに議論しつつ、何かしらのアクションを行っていく必要があることが確認された。

第5章 実施内容

(3) 三組織（バススパ大学、National Videogame Arcade、立命館ゲーム研究センター）連携ミーティング

平成30年8月22日の17時から、National Videogame Arcadeの運営者であるIan Simon氏と、James Newman氏との間でミーティングを行った。また、James Newman氏は、National Videogame Arcadeに関わると同時に、バススパ大学でゲーム研究を本職としており、3組織間の連携を図る会議と位置付けている。本会議は連携共同事業の事業外の会議であるが、そこでの成果は本事業で継続して行ってきた国際連携によって導かれたため記載する。日時等は下記のとおりである。

日時：平成30年8月22日（水） 17：00～18：30

場所：Cafe Nero coffee shop on King Street, ノッティンガム（イギリス）

参加者：

中村彰憲，細井浩一，福田一史，井上明人，毛利仁美（立命館大学）

James Newman (Bath Spa University)

Ian Simon (National Videogame Arcade)

James氏とIan氏については1月に予定している国際カンファレンスへの参加は、残念ながら時期的な調整がつかないとのことであったが、今後の連携に向けて協同でプロジェクトを実施していく旨が話し合われた。

決定事項としては、英国内における英日連携促進のためのプロジェクトの一貫としてゲーム保存のためのフィージビリティスタディーズを今後、協同で実施していく旨が合意された。

より具体的には、今後、日英共同でゲームの展示などを行う場合に、実際にどのぐらいの費用がかかるかを検討し、フィージビリティ・スタディを行うことを目的としている。そのため、平成31年の8月には実際にイギリスから幾つかの現物資料を日本に運び、その費用を確認するなど、幾つかのフィージビリティスタディーズを同時に実施していく。

立命館大学側で平成31年8月に企画している展示企画と絡める形でこの企画を実施し、“Preservation from Action”というコンセプトでプロジェクトをとりまとめていく旨が合意された。

RCGS側での活動実績を改めてイギリス側のチームと共有し、このプロジェクトはイギリス側としても「ESRC-AHRC UK-Japan SSH Connections grants」と呼ばれる補助金プログラムの申請を行い、活動を具体化していく。（※補足：平成30年12月にこの申請はイギリス側で採択された）

第5章 実施内容

5.1.2.1 ゲーム保存に係る国際カンファレンスの開催：

前述のとおり、海外から日本に研究者を招くことによって、これまでの諸活動で形成したネットワークを活かし、国内の拠点化と国際的な影響力の強化を行うことを目的として、各国の関係者を京都に招き、平成31年1月に、ゲームの保存に対して、利活用という側面からどのような点が問題になるのかを明らかにするというテーマの下、ゲーム保存を行う各国の関係者を集めた国際会議「国際デジタルゲーム保存会議」(International Digital Game Preservation)を開催した。

カンファレンスは一般公開で行われる初日のものと、非公開で関係者のみを集めた実務的なグループごとのディスカッションの2日間に分けられる。

初日については、約50名が参加し、2日目については15名ほどが参加した。

下記に、その概要を記す。

(1) 「国際デジタルゲーム保存会議 2019」初日（公開日）

日時：平成31年1月7日（月） 10：00～17：00

場所：立命館大学衣笠キャンパス 創思館 1F ホール

「ゲームからタイトルへ、そしてその逆へ：ゲームオブジェクトの流動的オントロジー」

Espen Aarseth

エスペン・オーセツト氏(Espen Aarseth)はコペンハーゲンIT大学において、Game Studiesの教授であり、コンピュータ・ゲーム研究所のセンター長を勤めている。エスペン氏の報告はパウエル氏(Pawel Grabarczyk)との共同研究で作られた三つのキー概念：「メタ・オントロジカル・アプローチ」「ウルトラ・ゲーム」「遊びの集注(the ludo-variorum)」を中心に展開された。

第一の、メタ・オントロジカル・アプローチは様々なゲームの概念間の橋渡しを行うことを目的としている。このアプローチは、単一のゲームの多数のバージョン間の正確な区分を表すのに有用であるという。例えば、ゲームの様々なプラットフォームごとのバージョンや、リメイク(“デ・メイク”²を含む)、ロムの改造などの違いを示すするには、メタ・オントロジカル・アプローチは有効であると述べる³。

第二のウルトラ・ゲームやインフラ・ゲームに関する概念も、ゲームの同一性をめぐる論点である。ゲームの「タイトル」は、ゲームが商品として流通される場合に識別されるもの

² クオリティを低下させて作り直すことをさすが、この文脈ではゲームを、2Dのレトロ調のスタイルにするなど、古いタイプの様式に変換することを指す。

³ 詳細は Espen Aarseth&Grabarczyk Pawel(2018),"An Ontological Meta-Model for Game Research", DiGRA 2018 Proceedings

第5章 実施内容

として機能しているが、内容の同一性を示すものではない。内容の実質的・主観的な理解としての同一性を示す概念としては「ゲーム」という語彙を当てるのが適当ではないか、とエスペン氏は述べる。そして、インフラ・ゲームや、ウルトラ・ゲームはいわゆるゲーム・ジャンルと呼ばれているような概念に近いが、インフラ・ゲームはより基盤的・基礎的な行為を指すのに対して、ウルトラ・ゲームはそれら（インフラ・ゲーム）の複合的な行為の束として概念化されるものである。

第三の「遊びの集注版 (the ludo-variorum)」の概念は、ゲームによってプレイヤーに提供されるゲームそれ自体ではなく周囲の環境やゲームによって発生するコミュニケーションなど、ときに無限の可能性をどう表現するかということの意味する概念である。遊びの集注版をゲーム研究者たちがいかに保存し、アクセス可能にするかということは、ゲーム保存に取り組むコミュニティにとって極めて重要な課題であるという



図 5-5 Espen Aarseth 氏

「ゲーム・アーカイブ開発を目的としたゲームのモデル化 - ゲームメタデータのいくつかの側面について」

杉本重雄

筑波大学図書館情報メディア研究科の教授の杉本重雄氏は、デジタルアーカイブやメタデータに関わる理論と技術面からゲームのアーカイブや保存に関連する話題を述べた。発表の中で特に強調されたことの一つは、インターネット環境におけるメタデータをリンクしていくことの重要性である。メタデータが LOD として機能し、相互にリンクされていけば、それは非常に多層化された豊かな資源になっていくことが期待される。

また、デジタル資源の長期利用やデジタル保存を鳥瞰（ちょうかん）するためのモデルに

第5章 実施内容

についても説明がなされた。

発表では、アーカイブされた資料自体だけでなくメタデータ基盤の長期保存の重要性についても言及された。



図 5-6 杉本重雄氏

「オーラル・ヒストリー・プロジェクトのための国際的協力の必要性」

フロラン・ゴルジュ (Florent Gorges)

フロラン・ゴルジュ氏はゲームのジャーナリスト兼ビデオゲームの歴史研究者である。フロラン氏の活動の原点の一つとなっているのが、横井軍平へのインタビューを行った牧野武文『横井軍平ゲーム館』(1997、アスキー)である。もしこのインタビューが行われていなければ、横井軍平の優れた知見は、外に出ることなく埋もれたままだった。横井軍平は、既に他界しているが、現時点ではビデオゲーム史上において重要な役割を果たした人物たちは存命であり、彼らが生きているうちに聞き取り調査を進めていくことが極めて重要であるという。

このためには、組織を横断するような協業が必要であり、フロラン氏自身が実践してきた数々の聞き取り調査や、立命館大学や一橋大学で実施されているオーラル・ヒストリー調査(平成 28、29 年度メディア芸術連携共同事業で実施。[一橋大学機関レポジトリで全文公開中](#)⁴)とも協力していくことで、より多面的な見解が得られるとともに、ビデオゲームの歴

⁴ <http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/admin/ja/pdfs/index?lid%5B%5D=52> (2019 年 2 月 7 日閲覧)

第5章 実施内容

史についてもより良い理解が得られる可能性がある。

また、フロラン氏は、インタビューを実施するための共有プロトコル及び作成されたデータを収集して整理し、専門の研究者又は一般の人々が、簡単にアクセスできるようにするためのインタフェースを検討していく必要性についても言及した。

「ゲーム開発に必要なゲーム・アーカイブ」

三宅陽一郎

三宅陽一郎氏は、株式会社スクウェア・エニックスに所属するAI研究者であると同時に、日本デジタルゲーム学会を通して、ゲームのオーラル・ヒストリー収集のための活動にも関わっている。三宅氏の発表は、四つの内容で構成されていた。

第一に、日本デジタルゲーム学会（DiGRA Japan）が主導で進めているオーラル・ヒストリー・プロジェクトについて説明した。

第二に、ゲーム保存には二つの流れがあるとして、ゲームの歴史とゲーム開発の歴史という二つの観点から、関連書籍及び非公式なオフソース、学会の例などを引き合いに出して説明された。ゲーム開発情報全体が有機的に保存されていないこと、そしてそれに伴って全体像の把握が困難になっていることが課題として挙げられた。

第三に、個人史を引き合いに出して、ゲーム技術に特化したオーラル・ヒストリー調査の特徴や、ゲーム開発の歴史とゲームの歴史の再構築をしていくことの重要性について述べられた。

第四に、問題点と今後の課題は、オーラル・ヒストリーの収集が急務であるということ、オーラル・ヒストリーの形式が統一されていないため、統一に向けて協調する必要があるということ、ゲーム開発の歴史の構成において、開発者本人以外に、開発会社やアカデミックとの協調も必要だということの三点が、三宅氏の発表で提案された。



図 5-7 三宅陽一郎氏

第5章 実施内容

「データ中心のゲーム研究インフラストラクチャー：「Data-based infrastructure for global game research (diggr)」のアプローチ」

Martin Roth

Martin Roth 氏は、ライプツィヒ大学にて、日本研究・ゲーム研究を行っている研究者である。Roth 氏からは、日本のゲーム保存・学術利用とそれに伴ったプロジェクト“diggr (Data-based infrastructure for global game research：データ中心のゲーム研究インフラストラクチャー)” の紹介が行われた。

このプロジェクトはライプツィヒ大学の研究者、大学院生、そして図書館のスタッフが協同行っているプロジェクトであり、多様なデータをつなぎ合わせ、それを研究者に提供し、またそれを使ったゲーム研究を行っていくことを目的としている。

具体的に行っていることの一つは、メディア芸術データベース（開発版）のゲーム分野のデータ、Mobygames、OGDB、GamesFAQs のデータセットを接続する試みを行っており、これはある程度まで成功を収めつつある。90%以上の精度の名寄せを行うことは難しいため、自動的なデータリンクが完璧になされているわけではないが、学内的には既に試験的に四つのデータベースを接続したウェブシステムを構築しており、部分的には有用であるという感触を得ている。

また、この仕組みを構築するためのデータモデルについても独自に設計しており、その概要についても紹介がなされた。このほかにプラットフォームのマッピングプロジェクトや Wikidata を用いたプロジェクトなど、多面的な取組をライプツィヒ大学では行っているという。



図 5-8 Martin Roth 氏

第5章 実施内容

「Wikidata / Wikibase を我々の解決策の一部とすべきか？」

ピーター・チャン (Peter Chan)

ピーター・チャン氏は、スタンフォード大学図書館のデジタルアーキビストである。

スタンフォードでは、5,000 タイトル強のゲームタイトルが保管されているほか、特別なコレクションとして、Stephen M. Cabrinety コレクションには 15,000 以上のパッケージに入ったソフト、27 もの OS、4,000 個ほどのコンピュータ関連のハード、その他各種ドキュメントや雑誌などが所蔵されているという。

彼はまず、1980 年代の 8 インチフロッピーディスクの事例から話し始め、物理的遺物の保存の際に複合的な論点が生じることを示した。その例として、スタンフォード大学図書館のデジタル資料のコレクションでは、ソフトウェアのコピー作成、エミュレータの作成、ボーンデジタルなアーカイブなどの様々なメソッドが論点となることを示した。そして、公的なアクセシビリティの問題についても概説した。

その上で、解決策の一つとしてウィキデータとウィキベースを使用する可能性を議論し、これらのサービスの構造とその利点、そしてそれらが提示する問題を詳細に説明した。



図 5-9 Peter Chan 氏

「ビデオゲーム黎明期の開発資料を紐解くーナムコ開発資料のアーカイブ化とその活用ー」

兵藤 岳史、岸本好弘

発表者である兵藤岳史氏と岸本好弘氏は 1980 年代前半にナムコに入社して以来、数々のゲームの開発に従事してきた、長年の経験を持つゲームの開発者である。彼らは、2015 年

第5章 実施内容

からバンダイナムコスタジオにおいてゲーム開発資料の保存に関わるようになった。

バンダイナムコスタジオが現在保有する資料は、かつてナムコが開発してきたゲームの開発段階の企画書、仕様書、参考写真、さらにはアイデアコンテストや他社のゲームパンフレットに至るまで、多様なドキュメント群である。その中には、『パックマン』や『ゼビウス』などのタイトルも含まれており、極めて重要な文化的価値を持つ資料であると言える。

こうした歴史的価値を持つ資料でありながらも、社内においてはこれらの資料を積極的に保存しようとする意思決定は行われてこなかった。社内で、これらの資料を残す価値があるものとして位置付けられるまでには兵藤氏の努力があったという。近年、整理されてこなかった資料を改めて整理しなおし、管理できる体制を構築してきている。現在これらを活用するための道筋については検討中であるが、過去のアイデアからの再発見をして新しいプロジェクトのために活かすなど社内での活用なども考えているという。



図 5-10 兵藤氏（左）と、岸本氏（右）

「データベース連携のためのゲームのメタデータモデル設計
-メディア芸術データベース・RCGS 目録情報整備の経験から」
三原鉄也

本発表では、発表者である三原氏が参画するマンガのメタデータプロジェクトとメディア芸術データベースの開発状況について解説された。メディア芸術データベースはマンガ、アニメーション、ゲーム、メディア・アートの作品に関わる情報や所蔵情報を整備するものである。ただし、今後はゲームと他メディア（マンガやアニメ）との関連付けに関する記述の在り方の議論やデータ作成手法の構築が重要な課題の一つであるという。

これを具体的に実装していくためには、ゲームに関する書誌情報についての利用者の要求とデータモデルについて詳しく論じていく必要がある。とりわけメディア間のリンクを構築していくためには、Linked Open Data（LOD）をはじめとした Web 上のデータ連

第5章 実施内容

携のための標準・仕組みを用いていくことが重要である。差し当たっては、書誌レコードの概念モデルとして幅広く使われている FRBR などを参照しつつ議論を進めてきているが、既存の書誌のためのデータモデルでは、それぞれのメディアの特徴に即した検索要求とメディア間の関連する記述は、どちらも十分ではない。そこでメディア芸術データベースのタスクチームでは、現在、他メディアとの連携を念頭に置いたデータモデルの構築を独自に進めている。

また、三原氏が進めている、DBpedia を用いたメディアの連携のためのデータの機械的な作成に関する研究が紹介されたあと、今後の課題として、識別子、統制語彙、データの作成やメンテナンスにおける問題などが指摘された。



図 5-11 三原氏

「ゲーム目録作成の要件に関する検討」

福田一史

ビデオゲームのデータの特性を明らかにするために、目録作成に関わる要件について発表を行った。1998 年から立命館大学内において細井浩一教授が主導する形で GAP（ゲーム・アーカイブ・プロジェクト）がスタートし、平成 23 年 4 月にはゲーム研究センターが設立され、その後ゲームのデータベース化の事業にも関わるようになった。発表者である福田氏は現在、平成 27 年に公開された文化庁のメディア芸術データベース（開発版）、平成 29 年に公開された RCGS-OPAC の二つのデータベースに携わっている。立命館大学ゲーム研究センターには、ゲームソフトウェアが約 10,000 件、デバイス約 180 件、雑誌や図書などが約 4,000 件所蔵されている。

ビデオゲームの目録作成のための標準的なメタデータモデルは存在しないため、関係者間で議論をしていく必要がある。ゲームのメタデータの観点から、その特性に注目した先行研究は多くはないが、図書館情報学などで議論されているデータモデル一般に関する研究は幾つか挙げることができる。例えば FRBR モデルなどを参考にデータモデルを作成して

第5章 実施内容

いくことは、国際的な基準作りという点から有効であると考えられる。

この観点に基づき、今後のメディア芸術データベースへの実装を検討しているメタデータモデルのための要件が説明された。具体的な要件として、記述対象、タイトル、注記、オンラインリソース、オンラインリソースへの対応、プラットフォームとデバイス、ミドルウェアとゲームエンジン、コンテンツレーティング、ソフトウェアバージョン、シリーズコンピレーションなどが対象に挙げられた。そして、これらの要件の下、ビデオゲームのメタデータモデル作成に向けた議論が展開された。

結論では、図書館情報学などで用いられている国際的な標準モデルに則（のっと）りながら、ビデオゲームを記述することはおおむね可能ではあるが、ビデオゲームの資料特性に基づきモデルを解釈、適用させていく必要があることが述べられた。また、そのモデルで必要とされる統制語彙や典拠ファイルの構築の必要性が議論された。

以上が、一般公開された初日の国際カンファレンスの概要である。次に、2日目に実施したグループディスカッションの概要を記す。

(2) 「国際デジタルゲーム保存会議 2019」2日目（非公開日）：デジタルゲーム保存についてのグループディスカッション

日時：平成31年1月8日（火）10:00～16:00

場所：立命館大学 衣笠キャンパス アート・リサーチセンター

2日目のディスカッションでは、まず初日の各発表を受けて、関係者の間で重要なトピックの共有が確認された。

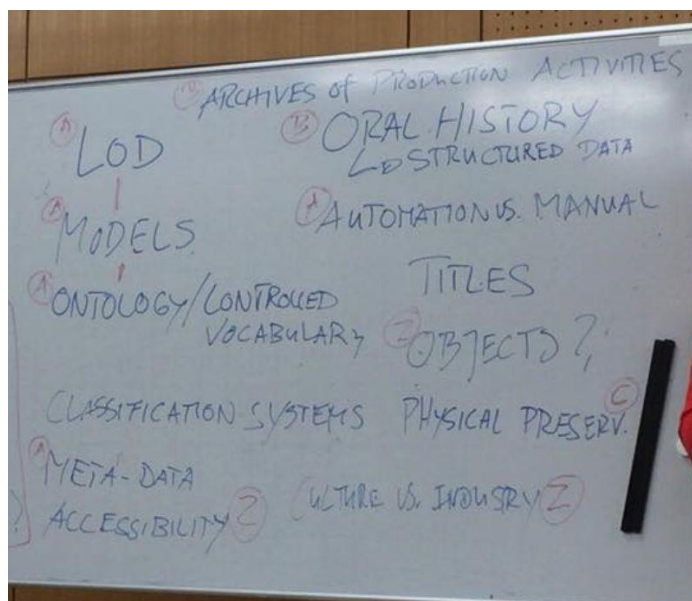


図 5-12 最初に挙げられた論点のリスト

第5章 実施内容

この論点を元に三つのグループ分けがなされた。第一は、データベースやデータベースの設計に関わる概念分類に関わるグループ、第二は、オーラル・ヒストリー調査に関わるグループ、第三は、資料の物理的保存に関するグループである。

各自の希望を元にグループ分けがなされ、各グループにおいては単に議論を行うだけではなく、具体的に次につながる実行プランを作ることを目的に半日ほど費やして議論を行うこととなった。

三つの各グループは、半日後に一つに集まり、全員を交えた場で議論の内容を報告し、次回に向けた実行プランを確認した上で、2日目の議論は終了となった。

下記は、各グループ内で話し合われた内容の概略である。

<オントロジー、データベースについてのワーキング・グループ>

オントロジーやデータベースに関わるワーキング・グループでは、以下の二つの論点を軸に議論が行われた。

まず一つ目は、データに関する論点である。データの質を向上させるためには、どのようにアプローチすべきかとの方向性を中心に意見交換が行われた。特に、研究者、学生、図書館司書、科学者などがデータの共有者であるため、それぞれ異なる立場の人が満足できるモデル（システム）を構築し、各メンバーの所属機関が保有しているデータをどのように連携するかについての議論が交わされた。これらの内容については、Wikidata と Wikibase のモデルが紹介された。加えて、データにおける国際的標準を設けること（universal standards）の必要性についても議論された。

次に二つ目は、ネットワークの構成の論点である。本カンファレンスを契機に、今後の進め方に直接関わる内容が議論された。具体的な内容として、以下の内容が提起された。データベース関連の専門家やゲーム研究に関わる研究者（あるいは、研究グループ）、プレイヤーグループなどの多様なメンバーに議論の参加を促す際の要件について話し合われた。また、運用体制やその持続性（予算など）の問題についても話し合いが行われた。ネットワークの用途については、スカイプミーティングだけでなく、定期的なミーティングを介して情報交換（共同執筆、イベントなどを推進）もできるといったことを中心に話し合われた。

今後の課題として、共通の目的を明らかにすることも議題に上がった。グループ A のメンバー（5名）はそれぞれの案を提示し、確定させることにした。そのほかにも、DiGRA 2019 ではパネルを企画し、共同発表するなどといった計画についても話し合われた。

<オーラル・ヒストリーについてのワーキング・グループ>

オーラル・ヒストリーのプロジェクトは、様々な主体によって分散的に行われている。多面的な関心から調査が行われるという意味では良いが、他方で、同じ有名人に何度も聞き取

第5章 実施内容

りが行われているなどといった非効率な状況がある。できる限り系統的にオーラル・ヒストリーの事業を推し進めていくことが重要である。この解決に向けて、複数のオーラル・ヒストリーのプロジェクト間での情報共有をしていくことが望ましいということで合意された。

より具体的には、今後のインタビューの予定、現状の不足している情報、調査を既に行った対象者の共有などを図っていくために ML を作成した。データの共有化は、速やかに実現可能であることから、その場で会議参加者向けに ML が作成された。

また今後の発展的なアクションについても幾つか議論がなされた。

第一に、ゲームの歴史上で重要な役割を果たした人物がいるはずであるが、それを具体的に誰が果たしたのかが分からないようなブラックボックスになっている。このようなケースを対処するために、情報提供依頼リストの作成を行うことが重要であるという問題意識も共有された。今後、こうしたリストの作成、活用に向けて活動していくことが重要であることが合意された。

第二に、各ゲーム企業の広報部門等によるチェックが日本国内では厳しい傾向にある。とりわけ大きな問題は、既に実施したインタビューのうちの幾つかが、各ゲーム企業の許可が出ないという理由で死蔵されている点である。こういった「死蔵」の問題をどのように考えるかについては、今後の重要な論点であり、差し当たっては、何が死蔵されているのかという情報だけでも共有したいということが話し合われた。

第三に、インタビューのプロトコルの策定である。現在、立命館大学と一橋大学が共同で行っているような文字だけをベースにしたフォーマットと、フロラン氏が行っているような豊富な図版を用いたフォーマットなど、多様な形式がある。インタビューには、実施するインタビューがどのような成果物となるかについて簡単にイメージを共有できるようなものがあることが望ましく、そのための基本プロトコルなどがあると良いといったことが話し合われた。

そのほか、幾つかの課題点も確認された。一例を挙げると、オーラル・ヒストリーの事実確認プロセスについては、幾つかの方向性の異なる議論が見られた。インタビューに事実を確認してもらいながら、進捗を進める場合に複数の関係者間での記憶のすり合わせを行うことで、そのこと自体が事後的な記憶の修正を促してしまう可能性もある。物理的なエビデンスや、公開されている明らかな事実（発売日情報など）による事実確認は必要だが、どこまでが当事者間での合意形成に該当するのかについては、関係者間で議論が分かれた。

<物理保存についてのワーキング・グループ>

ゲーム関連資料の恒常的な保存を目指すに当たっては、各国各地域で試みられている民間でのゲーム保存事業の試みについて着目する必要がある。これまでゲームのアーカイブ事業を担ってきたと言える組織は、ゲーム産業・学術・行政等が主導したものは少なく、私立や私設などゲーム産業外の民間事業が占めている。今後、ゲーム産業・学術・行政の

第5章 実施内容

それぞれがゲーム保存のプロジェクトを推進していくにせよ、これら民間での試みがどのように保存事業の持続性を高めて行ったのか、保存に当たってどのような技術的課題を克服してきたのかなどをサーベイし、活用してゆく必要があることが確認された。

その上で、ゲーム産業・学術・行政・私設（民間）による各ゲーム保存機関が取り組むべき将来的な課題について幾つかの検討が行われた。まず産業側の取組については、ゲーム企業が内部で持っているゲーム関連資料や作品アーカイブ等がどの程度存在するのかについて、実態調査することができないかという提案がされた。また、ゲーム企業の保持する資料の中には、販売促進部門で用いられるキャラクターぬいぐるみや関連コンテンツのコスプレ衣装等もあり、これら周辺資料をどの程度保存すべきかについても判断が必要になるとの指摘があった。これらの論点は、産業資料、産業遺産としてのゲームの資料化に関わる論点であり、学術機関によるゲーム資料の保存研究、実践においてはまだ正面から議論されてこなかったテーマである。

また知的所有権（IP）の関わるゲーム関連資料を所蔵していく場合、様々な目的での企画展示等に活用していくことが当然あり得るが、その際の権利処理について産業界との単一の窓口の必要性があることなど、産業界と所蔵組織との間で構築していくべき関係性について整理していくことが重要であると確認された。

そして最後に、これらの調査や議論は、ゲーム企業等にとって価値のないものとして日々捨て去られてゆく物理資料・データ資料をできるだけ保存していけるように、できる限り迅速に遂行していく必要があることが確認、共有された。

5.1.2.2 海外のゲーム所蔵状況調査

海外のゲーム所蔵状況の調査についても、国内の所蔵状況調査と同様に、所蔵館連携を進めるための基盤調査と位置付けられるものであるが、先述のとおり今年度は各国の関係者を国内に招いて実施したため、過年度まで実施してきた海外のゲーム所蔵状況調査は、行わなかった。

国立科学メディア博物館（National Science and Media Museum／イギリス）、コンピュータ歴史博物館（Computer History Museum／アメリカ合衆国）などについて当初、訪問することを予定していたが、改めて事前調査を行ったところ、事前調査のレベルでは十分なゲームのアーカイブの存在が確認できなかったため、これらの実施については断念した。

なお、当初予定していた、スタンフォード大学図書館（Stanford University Libraries／アメリカ合衆国）についてはアーカイブ担当者である、ピーター・チャン氏を国際カンファレンスに招き、詳細を伺った（内容については、前項 5.1.2.1 を参照）。

次年度以後、新規に調査を実施すべき所蔵館ができればまた改めて実施していくことを検討したい。

5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

ゲームの所蔵館の連携を行っていくとともに、構築しつつあるゲーム・アーカイブを、実際にどのような形で効果的に利活用を目指していくことができるのかを調査・検討していくための各種施策を実施した。

ゲーム・アーカイブの利活用の仕方は様々だが、博物館・美術館等での展示、訴訟における活用などといった点では現時点で既に、過去のゲーム資料が活用されている。では、実際にこれらがどのように活用されているのか。今年度に展示されたゲームに関する展覧会の調査を行うとともに、訴訟におけるゲーム資料の位置付けについて検討した。

また、調査事業として、どこの所蔵館にどの資料がどれだけあるのか、といったことを確認していくゲーム資料の目録の相互紐付けと、その紐付けを行った目録データに基づいたアーカイブ状況の可視化を、継続的に実施している。これは、本事業の基幹となる施策の一部であり、これについても作業手順の再検討などを行いつつより効率的・持続的な方法論の構築を目指し、目録の紐付けを実施した。

下記に実施内容の詳細を記す。

5.2.1 著作権調査

5.2.1.1 はじめに：訴訟における証拠としてのゲーム

ビデオゲームが著作権の保護対象となることは、昭和50年代以来、様々な裁判例において肯定されてきている。ただし、これらの例の多くはいわゆる海賊版が問題となった例⁵であり、そうでないものも既存のゲームソフトの複製物（権利者自身が販売したもの）をそのまま流通させる行為⁶や、既存のゲームの内容を改変するツールやプログラムの提供行為⁷などであった。ところが近年、先発のゲームを開発した企業が後発の類似のゲームを開発した企業に対して著作権侵害を主張するという構図の訴訟が見られるようになってきている⁸。後述の2件の訴訟がそれである。

以下で詳しく述べるように、このような構図の訴訟においては過去の類似ゲームに関する証拠を収集することが重要となるが、一般にこのような作業には困難が付きまとう。本来あるはずの証拠が発見できなかった場合、そのような証拠があれば著作権侵害を否定できたにもかかわらず、発見できなかったがために侵害が肯定され、後発ゲームの販売や配信が

⁵ 東京地判昭57・12・6判時1060号18頁、横浜地判昭58・3・30判時1081号125頁、東京地判昭59・9・28無体裁集16巻3号676頁など。

⁶ 最判平14・4・25民集56巻4号808頁。

⁷ 東京高判平11・3・18判時1684号112頁、最判平13・2・13民集55巻1号87頁、東京高判平16・3・31判時1864号158頁。

⁸ このことを指摘するものとして、泉克幸「ソーシャルネットワーキングサービスゲームと著作権侵害—プロ野球ドリームナイン事件—」京女法学9号151-152頁（平成28年）。

第5章 実施内容

停止されるということも起こり得る。本来自由に製作・公表できるはずであったゲームが、証拠収集の困難さのために販売停止に追い込まれるのは社会的にも望ましいことではないであろう。このような事態を回避するため、ゲームのアーカイブを活用できるとすれば、具体的にはどのようなことが必要であろうか。

そこで、今年度は、実際に著作権侵害訴訟となり、判決にまで至った2件の裁判例の調査、著作権やゲームに関する文献調査、及び知的財産訴訟の経験が豊富な複数の弁護士へのヒアリング調査⁹を行い、過去のゲームが証拠としてどのような形で扱われてきたかについて整理した。

また、今回扱われた事例はいずれももとの物理的な保存対象を持たない、ポーンデジタルな携帯電話機用のインターネット・ゲームを事例としている。これは、本事業の目的としているゲームソフトのアーカイブの利活用の在り方としては、既存の家庭用ゲームなどのアーカイブよりもさらに先進的な事例を扱っており、今後の収集の在り方ということを考える上で重要な事例であると位置付けられる。

下記に、その詳細を述べる。

5.2.1.2 著作権侵害訴訟

(1) 著作権侵害の判断基準

類似ゲームが問題となる訴訟において関連する著作権は、翻案権（著作権法27条）である。翻案とは、判例によれば、「既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為」である¹⁰。そして、「思想、感情若しくはアイデア、事実若しくは事件など表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分において既存の言語の著作物と同一性を有するにすぎない著作物を創作する行為は、既存の著作物の翻案に当たらない」とされる。

この後段の部分は、先行著作物と後発著作物に共通する部分があったとしても、そのような部分が創作的表現部分でない場合には、著作権侵害とならない旨を述べたものである。創作的でない表現には、特定の思想(アイデア)に基づくと変更の余地がないような表現¹¹と、ありふれた表現¹²との二つの類型がある。実務上問題となることが多いのは後者であり、後述の裁判例においてもこの点が問題となっている。

⁹ ヒアリング調査は平成30年12月21日に行った。弁護士名や所属については匿名とする。

¹⁰ 最判平13・6・28民集55巻4号837頁。より正確には、この判例が示したのは「言語の著作物」の翻案の定義であるが、その後の下級審裁判例は、本報告で後述するものも含め、この定義を言語の著作物以外の著作物の翻案の定義にも当てはめている。例えば、音楽著作物の編曲にこの定義を当てはめたものとして、東京高判平14・9・6判時1794号3頁。

¹¹ 東京地判平6・4・25判時1509号130頁。

¹² 知財高判平22・7・14判時2100号134頁など。

第5章 実施内容

(2) ゲーム訴訟

以下では、類似ゲームが実際に問題となった事件 2 件を紹介し、過去のゲームが証拠としてどのように扱われてきたかを見ていく。

(i) 『釣りゲータウン 2』事件

『釣りゲータウン 2』事件は、携帯電話機用インターネット・ゲームソフト『釣り☆スタ』（以下、「X ゲーム」とする）を製作しインターネット配信している X が、同じく携帯電話機用インターネット・ゲームソフト『釣りゲータウン 2』（以下、「Y ゲーム」とする）を製作・配信している Y らに対して、著作権侵害等を根拠に、Y ゲームの公衆送信の差止め等を請求した事件である。第一審判決¹³は、下記「魚の引き寄せ画面」に関して翻案権侵害を肯定した。



図 5-13 ゲーム画面の比較

同判決は、両者を対比し、「水面上を捨象して、水中のみを真横から水平方向の視点で描いている点」、「水中の中央に、三重の同心円を大きく描いている点」、「水中の魚を黒い魚影で表示し、魚影が水中全体を動き回るようにし、水中の背景は全体に薄暗い青系統の色で統一し、水底と岩陰のみを配置した点」、「魚を引き寄せるタイミングを、魚影が同心円の一定の位置に来たときに決定キーを押すと魚を引き寄せやすくするようにした点」の 4 点を X ゲーム画面の本質的な特徴とし、これらの特徴が Y ゲーム画面にも維持されているとして、翻案権侵害を肯定した。

Y はこの点につき、上記特徴は全て単なるアイデア又は平凡かつありふれた表現にすぎ

¹³ 東京地判平 24・2・23 平成 21 (ワ) 34012。

第5章 実施内容

ず、創作的表現とはいえないと主張したが、判決は、「X 作品が配信される以前にも携帯電話機用釣りゲームは多数配信されていたが、上記共通点を全て備えたゲームや、…水中に三重の同心円を描いて魚影と同心円との位置関係によって釣り糸を巻くタイミングを表現しているゲームは一つも存在しなかったと認められること」などからこの主張を排斥している。

一審で（一部）敗訴した Y は、控訴審では類似ゲームについての証拠を大量に提出している。すなわち、X ゲーム配信前の類似ゲームとして、『釣りバカ気分』（魚の引き寄せ画面において水中の魚が魚影で表現される）、『ぬし釣りシリーズ』（魚の引き寄せ画面において、水中の影像是水面上を捨象して、水中のみが真横から水平方向の視点で描かれ、水中の背景は全体に薄暗い青系統の色で描かれ、海底と岩陰のみを配置した影像が描かれている）、『フィッシュアイズ』（魚の引き寄せ画面において水中の視点で魚を引き寄せている）、『THE バス釣り』（水中のみを描き、水平方向からの視点で水面及びその上を描写しない釣りゲーム）及び『川釣りパラダイス』（同）などが提出され、X ゲーム配信後の類似ゲームとして『釣り★タウン』及び『釣りコレ DX』（いずれも水中に同心円を配置）等が提出された。さらに、点と円など、対象物が一定の範囲に入った場合に「当たり」と判定する携帯電話機向けフラッシュゲームの例として、弓道をモチーフにした『弓道正射必中』、アーチェリーをモチーフにした『ラウスポアーチェリー』及び『ケータイアーチェリーVer2』、射撃をモチーフにした『狙撃の凡人』、ダーツをモチーフにした『DARTS!』などが提出された。

控訴審判決¹⁴は、これらの証拠を踏まえ、X ゲームと Y ゲームとの上記一致点については、「アイデアなど表現それ自体でない部分又は表現上の創作性がない部分」にすぎないとして、侵害を否定するに至っている。

(ii) 『大熱狂！！プロ野球カード』事件

『大熱狂！！プロ野球カード』事件は、携帯電話機用インターネット・ゲーム（SNS ゲーム）『プロ野球ドリームナイン』（以下、「X ゲーム」とする）を製作し配信している X が、同じく携帯電話機用 SNS ゲーム『大熱狂！！プロ野球カード』（以下、「Y ゲーム」とする）を製作・配信している Y らに対して、著作権侵害等を根拠に、Y ゲームの公衆送信の差止め等を請求した事件である。

X ゲームは、「選手ガチャ」、「スカウト」、「オーダー」、「強化」及び「試合」という5つの要素の組合せで構成されている。Y ゲームは、「ガチャ」、「ミッション」、「オーダー」、「強化」及び「試合」という5つの部分が相互に関係するように構成されている。両ゲームの遊び方や進行方法はほぼ同様であり、要するにガチャやスカウト等で「選手カード」を収集し、これを強化してオーダーを編成してほかの利用者のチームと対戦するという内容を繰り返すという内容である。

¹⁴ 知財高判平24・8・8判時2165号42頁。

第5章 実施内容

一審判決¹⁵は、Xの請求を全て棄却した。判決における論点は多岐にわたるが、ここでは「選手ガチャ」の表現における著作権侵害の成否と、「選手カード」の表現における著作権侵害の成否について判断した部分にのみ言及する。

まず前者に関して、XゲームとYゲームとは、「①黒色の画面上に白を基調としたパッケージが現れ、クリックすると当該パッケージの上部に左から右へと高速で白色の光線が走り、当該部分が左から右へ水平方向に切り取られて開封され、すると、パッケージ内に在中して既にカード上端が露出している選手カードがせり上がり、当該パッケージの開封部から当該選手カードの上部背景が露出し、続けて、当該パッケージが下方向に移動して画面下部に消えるとともに、当該選手カードは当該パッケージから上方向に移動するという一連の流れの点」、「②最終的に選手カードが出現する直前に画面全体が一瞬白く光る点」、及び「③その後、当該選手カードが上部に『NEW』という表記を伴って画面上に現れ、その背景には金色の後光が差している、という点」が共通していた。

Y側は証拠としてプロ野球カードのブラウザゲーム『プロ野球カードスタジアム キミ★スタ』（上記①～③の特徴全てを有している）、SNSゲーム『カードファイト！！ヴァンガード』（上記②の特徴を有している）及び『Dramatic 巨人軍』（上記②及び③の特徴を有している）などを提出した。判決はこれを踏まえて、選手ガチャにおける上記共通点を創作性がないと判断している。

「選手カード」の表現における著作権侵害の成否に関して、両ゲームの選手カードには、「①選手カードの左上角に当該選手が所属する球団のロゴマークが施されており」、「②選手カードの下部に、当該選手カードの氏名がローマ字で表記されるとともに、その背番号が表示されており」、「③選手カードの稀少（きしょう）度を星印の数で表示し、稀少度が高いほど多くの星印が、選手カードの下部に施されており」、「④XゲームとYゲームのいずれにも設定されている『スターカード』及び『スーパースターカード』には、選手の背景に、炎が燃え上がり、後光が差すようなファイアーモチーフが施されており」、「⑤選手画像が二重写しにされている選手カードについては、選手画像の背景に当該選手画像を大きく拡大し、多少色を薄くして残影のようにした表示が施されている」、という共通点が存在しており、とりわけXの主張する特定の4選手のカードについては、選手のポーズや構成が酷似しているものがあった。

Y側は証拠として、トレーディングカード『カルビープロ野球チップスカード』（上記①、②及び⑤の特徴を有している）、ブラウザゲーム『プロ野球オーナーズリーグ』（上記①及び②の特徴を有している）、SNSゲーム『Dramatic 巨人軍』（上記③の特徴を有している）、『ナイツオブクリスタル』（上記③の特徴を有している）、トレーディングカード『SLAM ATTACK』（上記④の特徴を有している）などを提出した。判決はこれらを踏まえて、上記①～⑤の特徴は全てありふれた表現であると判断した。また、上記4選手のカードについては、うち3選手のカードについては酷似しているものの、ありふれた表現部分が一致し

¹⁵ 東京地判平25・11・29平成23年（ワ）29184。

第5章 実施内容

ているにすぎないなどとして、非侵害と結論した。

控訴審判決¹⁶は、選手カードのうち、中島選手及びダルビッシュ選手の各選手カード（下記）については著作権侵害を肯定し、その余の点については控訴を棄却した。

| | X ゲーム | Y ゲーム |
|----------|---|--|
| 中島選手 |  |  |
| ダルビッシュ選手 |  |  |

図 5-14 選手カードの比較

判決は著作権侵害を肯定するに当たり、選手の二重表示については『カルビープロ野球チップスカード』やベースボールマガジン社の『プロ野球カード』に採用されているが、背景にファイアーモチーフは使用されていないことを指摘した。そして、ファイアーモチーフといっても様々な表現方法があり得るところ、X 配信開始前に、炎のように見える表現及びこれに組み合わせて後光のように放射線状の閃光（せんこう）が描かれているトレーディング

¹⁶ 知財高判平 27・6・24 平成 26（ネ）10004。

第5章 実施内容

カードは、上記『SLAM ATTACK』以外にないことから、上記のカードの表現がありふれたものとはいえないと判断している。

(iii) 小括

上記2事件から分かるとおり、著作権侵害訴訟において、侵害を主張する側（原告）のゲームと相手方（被告）のゲームとで共通する部分に創作性が認められるかが重要な争点となり、より具体的にはその部分がありふれているといえるか否かが争われる。そして、ありふれているとの認定のためには、被告としては可能な限り多くの同種ゲームについての証拠を挙げる必要がある。『釣りゲータウン 2』事件の場合、控訴審段階において大量の類似ゲームに関する証拠が提出されたことが侵害の否定に大きく貢献している。また、『大熱狂！！プロ野球カード』事件控訴審の場合、Xカードと同様のファイアーモチーフが描かれているトレーディングカードを（Xゲーム配信開始前に存在したものとしては）Y側が1種しか挙げられなかったことが、侵害が肯定された要因の一つである可能性がある。

ありふれたゲームに関する証拠は、原告ゲームが公表される前から存在しているものであることが望ましい。原告ゲームの公表前から存在しているということは、原告ゲームの創作時においてありふれた表現であったことが推認されやすいからである。原告ゲームの公表後に登場したゲームについても、原告ゲームの創作時の状況を一定程度推認させるものとはいえるが、証拠価値としては公表前から存在しているものに劣る。『大熱狂！！プロ野球カード』事件控訴審においては、Xゲームの選手カードの発売後にカードの背後にファイアーモチーフ又は放射線状の閃光を用いたものが存在することについての証拠が提出されているが、判決は「このことをもって、直ちにXゲームの選手カードの表現がありふれたものであるということとはできない」と述べている。また、『釣りゲータウン 2』事件控訴審においては、Xゲーム配信後に登場した各種ゲームについても考慮されているが、配信前から存在したものは一応区別した形で考慮されている。

5.2.1.3 アーカイブが利用されるための課題と展望

以上から、アーカイブにおいて、ゲームの基本的な構成のみならず、進行方法の詳細が（検索可能な形で）記述されている場合には、訴訟における証拠収集の利便性が高まる可能性がある。訴訟においては、原告や被告のゲームの具体的な特徴がありふれているか否かが問題となるためである。

また、公表時期が特定されていることも重要である。上述のとおり原告ゲーム公表前から存在するものとそうでないものとは、証拠としての価値が異なるからである。もちろん、ゲームの最初の公表時期についてはアーカイブにおいて必ず記録されている¹⁷ものと思わ

¹⁷ 著作権者側で創作時期について公示したい場合には、プログラム著作物の創作年月日の登録制度（著作権法76条の2）を利用することが考えられる。登録に当たってはプログラムの複製物の提出を要するため（プログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律）、創作時点でのゲームの仕様や進行方法の特定

第5章 実施内容

れるが、オンラインでアップデートがなされるようなゲームの場合、問題となっている部分が公表当初から存在したのかどうかの確認が一般に困難であるように思われる。この観点からは、アップデートのたびに新規に追加した内容が記録されるようになれば、アーカイブの利便性が高まる可能性があるだろう。

なお、上記の課題を解決するためには次のような方法が考えられる

第一に、進行方法の詳細などのデータを集積していくための方法であるが、これについては、攻略本や、公式サイトの説明などゲーム本体の内容について記述した関連資料のアーカイブを整備していくことから着手していくことが考えられる。関連資料のアーカイブは、この点において重要である。

第二に、仕様変更等の公表時期のデータを集積していく方法については、オンライン配信プラットフォームなどのデータについて、定期的なクローリングを行うなどの方法によって、こうした情報を収集していくことが考えられる。

これらの方法は、すでに本事業ならびにメディア芸術所蔵情報等整備事業においても、論点として挙げられてきた点であるが、本調査を通じて関連資料やクローリング等に今後取り組んでいくことの有効性が改めて明らかになったと言える。

5.2.2 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

平成27年度より本事業では、各ゲーム所蔵館のうち、目録の提供について協力が得られた機関について、それら目録と文化庁メディア芸術データベースに登録されるゲームの頒布パッケージとの紐付け作業を実施してきた。

これは、どこの所蔵館にどの資料がどれだけあるのか、といったことを確認し、効率的なゲームソフトの収集を行っていくための基礎データとして重要なものである。

対象となるものは、メディア芸術データベースに登録されている日本で発売・流通したゲームである。国立国会図書館、ストロング遊戯博物館、明治大学、ライプツィヒ大学の4館の所蔵品、並びに立命館大学ゲーム研究センターの所蔵品については、平成29年度までの所蔵品の紐付け作業が完了している。また、OCLC (Online Computer Library Center) が運営する共同目録サービス「WorldCat」に登録されているゲームについても1,400作品、6,003件の紐付けを実施してきた。

昨年度までの作業状況は下記の表5-1のとおりである。

表 5-1：平成29年度までの紐付け作業実施状況

が容易となる。著作権登録制度は米国にもあり、日本と同様、登録自体は権利の発生要件ではないものの、侵害訴訟の立証負担が軽減されるなど各種メリットがある。Dan D. Navel & Bill Chang, *Video Game Law* (West Academic, 2018) at 198-204 は、ゲーム制作者に著作権登録を推奨する内容となっている。

第5章 実施内容

| 所蔵機関 | 平成29年度までの 入力実施数 |
|------------|--------------------|
| 立命館大学 | 7125 |
| 明治大学 | 2810 |
| ライプツィヒ大学 | 4042 |
| ストロング遊戯博物館 | 5813 |
| 国立国会図書館 | 3916 |
| 日本ゲーム博物館 | 54 |
| 合計 | 23760 |

今年度も、構築したデータを有用なものとして維持していくため、さらに、データを最新の正確なものとするために継続的にメンテナンスを行った。具体的には下記 4 点を実施した。

(1) 立命館大学所蔵目録の GPIr への紐付け作業

立命館ゲーム研究センター及び、国立国会図書館など毎年アーカイブが更新されている所蔵館について、追加でアーカイブ化された更新差分について、紐付け登録を行った。個別資料水準では昨年よりも 2232 件、体現形のレベルでは 1,170 件を新規に登録した¹⁸。また、ゲーム関連資料 4,198 件について、登録作業及び、その精査作業を実施した。

(2) 国立国会図書館ゲーム資料の GPIr への紐付け作業

また、国立国会図書館の更新分については、個別資料・体現形共に、平成 27 年以後の脳本された 447 件のゲームソフトについて確認し、そのうち 373 件について GPIr が確認できたため登録を行った。

(3) OCLC データの紐付け作業

昨年に引き続き、WorldCat などの標準的形式の目録との紐づけができるようにデータを整理した。OCLC データのうち、日本語資料として登録されていると思わしきもののうち 2,377 件について GPIr との紐付け作業を実施した。

(4) 名寄せ手法の検討・調査

データの紐付けに際して、最新の情報へとアップデートするために、より低コストで、持続可能な体制を構築するための手法を検討した。ゲームタイトルの名寄せを自動処理するための方法論構築について調査・検討を実施した。

¹⁸ 個別資料と比べて、体現形の登録数が少ないのは、今年度に立命館大学ゲーム研究センターに対して寄付のあった資料が、すでに所蔵している資料との間での重複が約 2000 強ほど見られたためである。

第5章 実施内容

データの名寄せの一般的な手法としては、大まかに分けて、A. データの表記ブレや、メタデータ項目への配置を行うデータクレンジング、B. 手動でデータの絞り込み C. 統合・同一データの決定等がある。

今年度は、試験的にデータの表記ブレの問題について扱い、これを統一するためのプログラムを試験的に作成したほか、作業者向けの名寄せ作業用の簡易マニュアルを作成した。結果として、名寄せ作業の速度をある程度向上させることはできたが、名寄せを自動化できるという段階のものには至っていない。

次年度以後、データ入力作業全体の再設計と併せて作業手順の見直しを含めて設計していく必要がある。

5.2.3 アーカイブ重点対象の明確化

前項において、紐付けされたデータを元に、ゲームソフトのアーカイブの進捗状況にどのような偏りがあるのかについて、概況を把握することを通して、今後のゲームソフトの収集方針などを分かりやすく可視化するための、データを作成した。

ここではアーカイブ重点対象マップとして、所蔵状況を一覧可能なプラットフォームごと・年代ごとの概観が確認できる表を作成した。これは前述の「5.2.2 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付けデータ」と、昨年度までに紐付け作業を実施した5所蔵館（立命館大学ゲーム研究センター、明治大学、国立国会図書館、ライプツィヒ大学、ストロング遊戯博物館）がそれぞれどのようなゲームソフトを収蔵しているか、またどのような種類のタイトルについて所蔵がなされていないかを明示したものである。

5.2.3.1 所蔵館ごとの収蔵状況

まず各所蔵館がどのような年代のゲームソフトの収集を行っているかについて、確認していきたい。下図は、それぞれの所蔵館が所有しているゲームソフトがどのような年代のものに集中しているのかを示すものである。

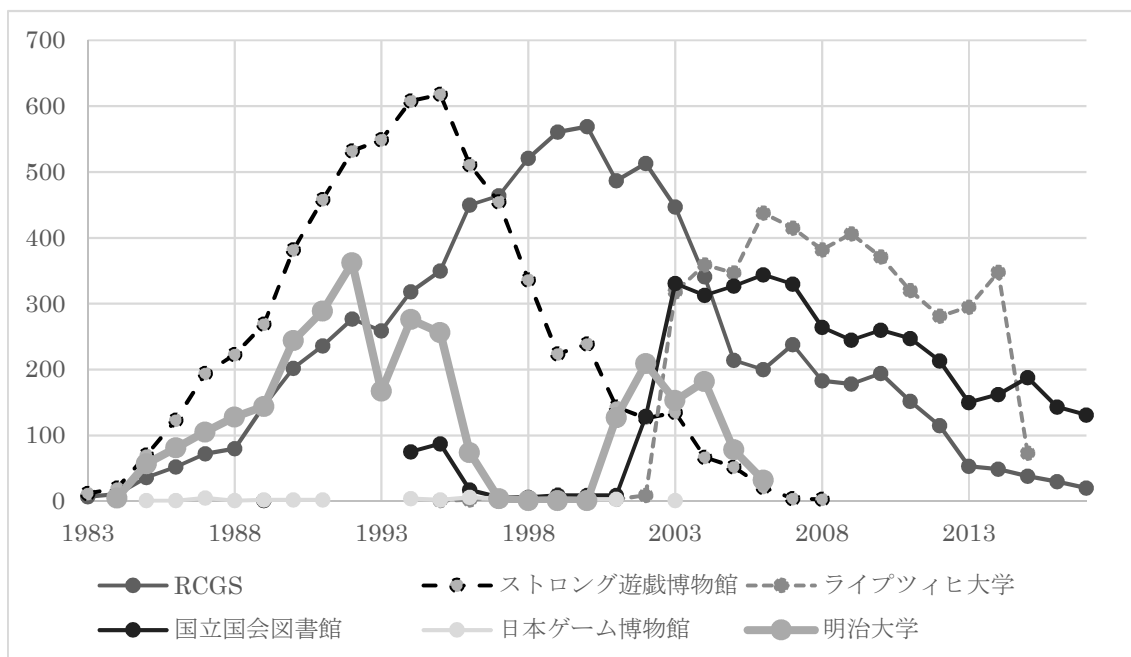


図 5-15 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向（年代別）

昨年までの傾向と同様に、1980年代後半～2000年頃にかけてのゲームソフトは、立命館大学ゲーム研究センター、明治大学、ストロング遊戯博物館が多数所蔵している。他方で2000年以降のゲームソフトは、国立国会図書館とライブツィヒ大学において所蔵されている割合が高い。

5.2.3.2 年代別の収蔵状況

次に年代別の収蔵状況をまとめた。家庭用ゲームソフト¹⁹について、どの程度の割合で収蔵が進められているかを示すデータである。

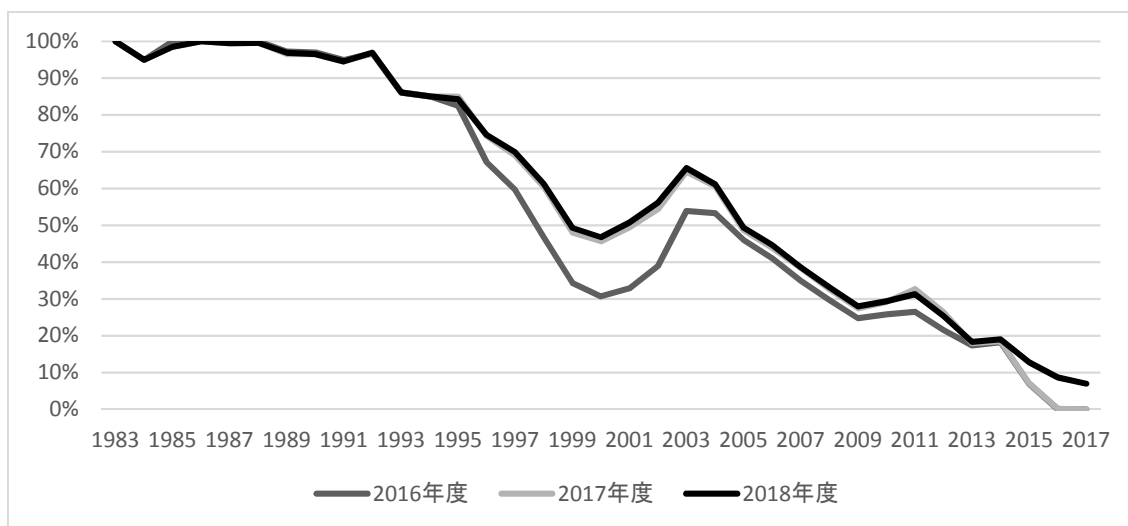


図 5-16 家庭用ゲームソフト収蔵割合 (年代別)

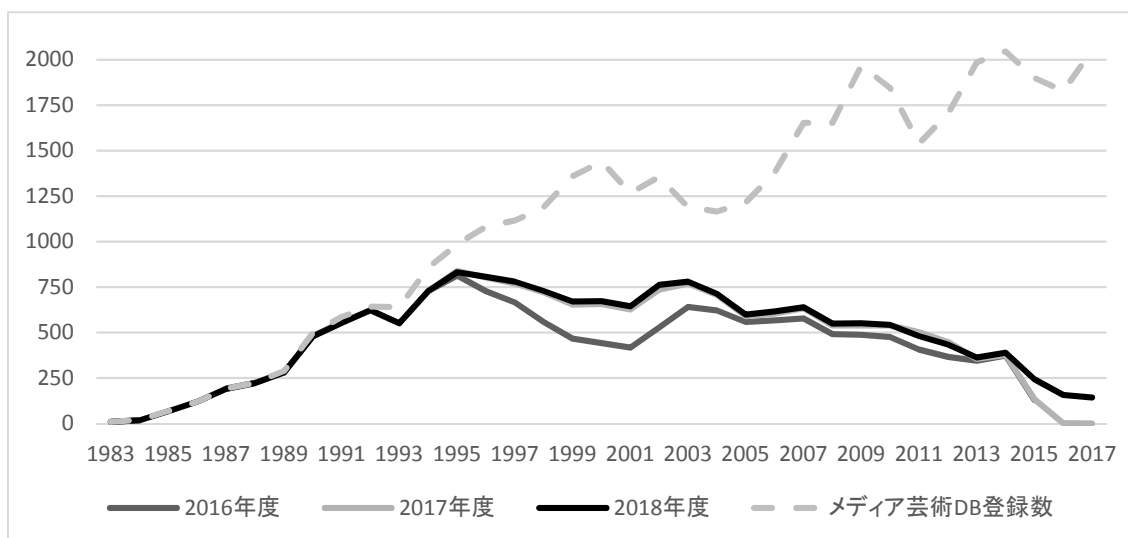


図 5-17 家庭用ゲームソフト収蔵数 (年代別)

図 5-16 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトがどの程度の割合で収蔵を進められているかを示すグラフである。割合は「メディア芸術データベース」収蔵数を 100%とし、「収蔵タイトル数÷「メディア芸術データベース」登録数」として算出している。

そして、図 5-17 は家庭用ゲームソフトの所蔵の絶対数である。灰色の点線部分が判明し

¹⁹ PC ゲームソフト、アーケードゲームについては現時点では収蔵数が少ないため、今年度時点では扱っていない。

第5章 実施内容

ている各年におけるゲームタイトルの総数（「メディア芸術データベース」に登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に収集されているゲームソフトのタイトルの数である。

こちらでも昨年度までと同様の傾向であるが2015年以後の新規のゲームタイトルについては、若干の収集がされてきた状況が伺える。

5.2.3.3 プラットフォーム別の収集状況

次にプラットフォーム別の収集状況をまとめる。

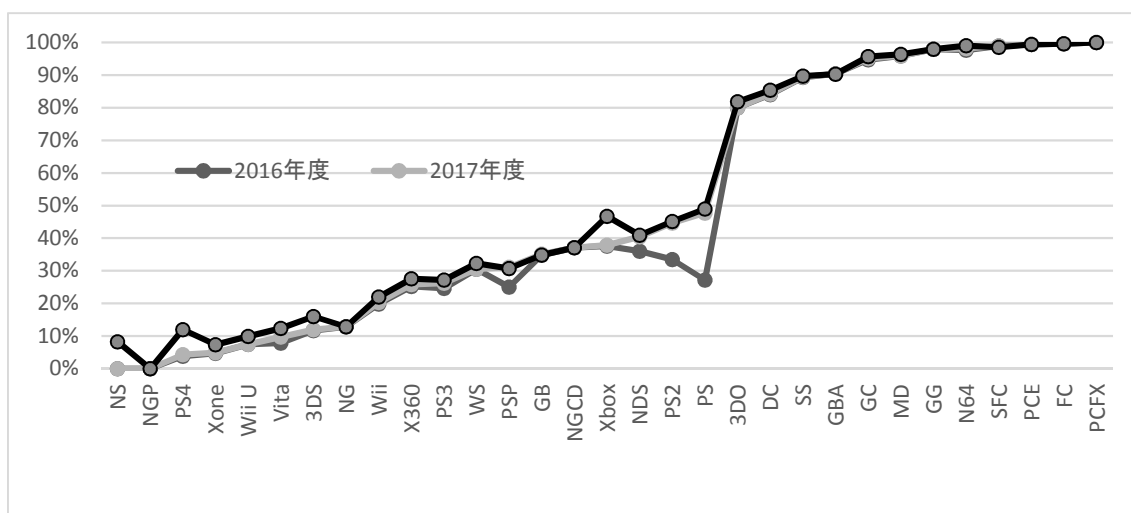


図 5-18 家庭用ゲームソフト収集割合（プラットフォーム別）

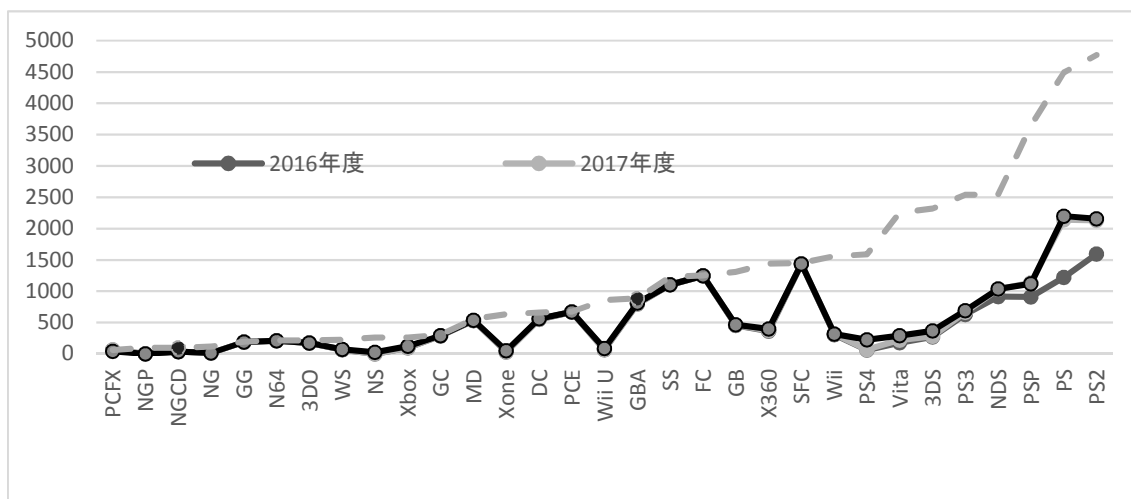


図 5-19 家庭用ゲームソフト収集数（プラットフォーム別）

項目名はプラットフォーム名の略称で表記をしており²⁰、年代別データと同じく、右の図

²⁰ ゲームプラットフォームの略称は下記のとおりである（50音順）。

第5章 実施内容

5-18 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトがどの程度の割合で収蔵が進んでいるかを示すデータである。割合「メディア芸術データベース」収蔵数を100%とし、「収蔵タイトル数÷「メディア芸術データベース」登録数」として算出している。

図5-19は所蔵の絶対数をしめしたデータである。灰色の点線部が判明している各プラットフォームにおけるゲームタイトルの総数（「メディア芸術データベース」に登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に収蔵されているゲームソフトのタイトル数である。

5.2.3.4 今年度の収蔵傾向の変化

全体的に昨年度の状況から大きな変化は見られないが、細かな点では漸進的な改善が見られてきている。こちらも近年のプラットフォームのうちのいくつかの収蔵状況に改善が見られる。

[3DO] 3DO、[3DS] Nintendo3DS、[AC] アーケードゲーム、[DC] ドリームキャスト、[DS] NintendoDS、[FC] ファミリーコンピュータ、[GB] ゲームボーイ、[GBA] ゲームボーイアドバンス、[GC] ニンテンドーゲームキューブ、[GG] ゲームギア、[MD] メガドライブ、[N64] Nintendo64、[NG] ネオジオ、[NGCD] ネオジオ CD、[NGP] ネオジオポケット、[NS] ニンテンドーSwitch、[PCE] PCエンジン、[PCFX] PC-FX、[PS] プレイステーション、[PS2] プレイステーション2、[PS3] プレイステーション3、[PS4] プレイステーション4、[PSP] プレイステーション・ポータブル、[PSVita] プレイステーション Vita、[SFC] スーパーファミコン、[SS] セガサターン、[Wii] Wii、[WiiU] Wii U、[WS] ワンダースワン、[X360] Xbox 360、[Xbox] Xbox、[XOne] Xbox One

第5章 実施内容

| 発売年 | FC | PCE | MD | GB | SFC | GG | NG | SS | 3DO | NGCD | PS | PCFX | N64 | NGP | DC | WS |
|------|------|------|------|-----|------|------|-----|------|-----|------|-----|------|------|-----|------|-----|
| 1983 | 100% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1984 | 95% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1985 | 99% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1986 | 100% | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1987 | 99% | 100% | | | | | | | | | | | | | | |
| 1988 | 99% | 100% | 100% | | | | | | | | | | | | | |
| 1989 | 100% | 100% | 100% | 64% | | | | | | | | | | | | |
| 1990 | 100% | 99% | 98% | 87% | 100% | 100% | | | | | | | | | | |
| 1991 | 99% | 99% | 100% | 96% | 100% | 100% | 4% | | | | | | | | | |
| 1992 | 100% | 100% | 99% | 94% | 100% | 96% | 8% | | | | | | | | | |
| 1993 | 100% | 99% | 93% | 6% | 100% | 100% | 57% | | | | | | | | | |
| 1994 | 100% | 100% | 95% | 25% | 99% | 93% | 33% | 100% | 86% | 32% | 72% | | | | | |
| 1995 | | 100% | 91% | 36% | 99% | 100% | 13% | 97% | 78% | 41% | 66% | | | | | |
| 1996 | | 86% | 100% | 18% | 96% | 100% | | 94% | 82% | 33% | 58% | 100% | 100% | | | |
| 1997 | | 100% | | 12% | 100% | | | 88% | | 50% | 59% | 100% | 100% | | | |
| 1998 | | 100% | | 17% | 80% | | 17% | 85% | | 25% | 56% | 100% | 98% | 0% | 100% | |
| 1999 | | 100% | | 6% | 72% | | | 69% | | 50% | 52% | | 100% | 0% | 94% | 24% |
| 2000 | | | | 13% | 100% | | | 75% | | | 41% | | 100% | 0% | 93% | 25% |
| 2001 | | | | 11% | | | | | | | 40% | | 86% | 0% | 90% | 35% |
| 2002 | | | | | | | 50% | | | | 31% | | | | 72% | 63% |
| 2003 | | | | | | | | | | | 43% | | | | 61% | 36% |
| 2004 | | | | | | | | | | | 23% | | | | 61% | 50% |
| 2005 | | | | | | | | | | | | | | | 100% | |
| 2006 | | | | | | | | | | | | | | | 67% | |
| 2007 | | | | | | | | | | | | | | | 100% | |
| 2008 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2009 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2010 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2011 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2012 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2013 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2014 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2015 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2016 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2017 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 計 | 100% | 99% | 96% | 35% | 99% | 98% | 13% | 90% | 82% | 37% | 49% | 100% | 99% | 0% | 85% | 32% |

図 5-20 ゲーム・アーカイブ重点対象全体マップ²¹

²¹ <凡例>

薄いグレーに黒字 収蔵率 80%～50.1%

濃いグレーに白字 収蔵率 50%～5.1%

白に黒字 収蔵率 100%～80.1%

黒に白字 収蔵率 5%未満

第5章 実施内容

| 発売年 | PS2 | GC | GBA | Xbox | NDS | PSP | X360 | PS3 | Wii | Vita | 3DS | Wii U | XOne | PS4 | NS | 計 |
|------|------|------|-----|------|-----|-----|------|-----|------|------|-----|-------|------|-----|----|------|
| 1983 | | | | | | | | | | | | | | | | 100% |
| 1984 | | | | | | | | | | | | | | | | 95% |
| 1985 | | | | | | | | | | | | | | | | 99% |
| 1986 | | | | | | | | | | | | | | | | 100% |
| 1987 | | | | | | | | | | | | | | | | 99% |
| 1988 | | | | | | | | | | | | | | | | 100% |
| 1989 | | | | | | | | | | | | | | | | 97% |
| 1990 | | | | | | | | | | | | | | | | 97% |
| 1991 | | | | | | | | | | | | | | | | 95% |
| 1992 | | | | | | | | | | | | | | | | 97% |
| 1993 | | | | | | | | | | | | | | | | 86% |
| 1994 | | | | | | | | | | | | | | | | 85% |
| 1995 | | | | | | | | | | | | | | | | 84% |
| 1996 | | | | | | | | | | | | | | | | 75% |
| 1997 | | | | | | | | | | | | | | | | 70% |
| 1998 | | | | | | | | | | | | | | | | 61% |
| 1999 | | | | | | | | | | | | | | | | 49% |
| 2000 | 68% | | | | | | | | | | | | | | | 47% |
| 2001 | 49% | 91% | 93% | | | | | | | | | | | | | 51% |
| 2002 | 54% | 99% | 95% | 41% | | | | | | | | | | | | 56% |
| 2003 | 62% | 94% | 92% | 51% | | | | | | | | | | | | 66% |
| 2004 | 53% | 96% | 93% | 38% | 79% | 78% | | | | | | | | | | 61% |
| 2005 | 38% | 94% | 88% | 59% | 58% | 60% | 14% | | | | | | | | | 49% |
| 2006 | 35% | 100% | 59% | 100% | 59% | 57% | 33% | 50% | 19% | | | | | | | 45% |
| 2007 | 38% | | | 100% | 52% | 49% | 28% | 35% | 19% | | | | | | | 39% |
| 2008 | 30% | | | | 44% | 45% | 22% | 32% | 20% | | | | | | | 33% |
| 2009 | 32% | | | | 31% | 31% | 21% | 32% | 21% | | | | | | | 28% |
| 2010 | 34% | | | | 28% | 26% | 29% | 42% | 27% | | | | | | | 29% |
| 2011 | 17% | | | | 34% | 28% | 36% | 34% | 29% | 35% | 31% | | | | | 31% |
| 2012 | | | | | 28% | 23% | 38% | 30% | 20% | 18% | 22% | 33% | | | | 25% |
| 2013 | 100% | | | | | 18% | 25% | 24% | 25% | 19% | 13% | 13% | | | | 18% |
| 2014 | | | | | | 22% | 24% | 22% | 100% | 21% | 18% | 11% | 20% | 17% | | 19% |
| 2015 | | | | | | 6% | 23% | 16% | 100% | 10% | 15% | 9% | 10% | 16% | | 13% |
| 2016 | | | | | | | | 13% | | 6% | 10% | 4% | 4% | 12% | | 9% |
| 2017 | | | | | | | | 6% | | 5% | 11% | 2% | 2% | 8% | 8% | 7% |
| 計 | 45% | 96% | 90% | 47% | 41% | 31% | 28% | 27% | 22% | 12% | 16% | 10% | 7% | 12% | 8% | 43% |

図 5-21 ゲーム・アーカイブ重点対象全体マップ

5.2.4 ゲームの展示手法についての検討

1) ゲーム展覧会の試験的開催を通じた利活用方法論の検討

調査の背景：

ゲームの所蔵館が構築しつつあるゲーム・アーカイブを、実際にどのような形で効果的に利活用をできるのかについて、その在り方を検討していきたい。利活用の在り方には様々なものがあるが、前項(5.2.3)では訴訟時における証拠物としての機能という面からの検討を行ったが、本項では展示という側面から、アーカイブの利活用の在り方について考える。このための基礎的調査として、博物館・美術館等におけるゲーム展示の状況およびその手法についての調査を行った。

また、今年度のこの調査は昨年度事業において実施した、『ゲーム展 TEN』をより発展的に検証するという意義も有している。昨年度の事業においては、ゲーム・アーカイブの活用についての実践を通じた検討として『ゲーム展 TEN』と名付けた実際の展覧会を実施し、ゲーム展覧会の実施時に生じる多面的な問題点を確認してきた。今年度は、これを受けてゲームの展覧会実施のために改めて重要な問題点を検証していくことを目的に調査を進めた。

調査の設計と方法：

博物館の主要な機能は、「研究」「展示」「教育」「社会貢献（地域連携）」に分類できる。博物館展示はすべからず、これらが複合的に重なり合う形態で実施されることが望ましい。これを背景に、今年度の調査は、昨年度のそれを補填（ほてん）する形で後者の二点、すなわち博物館展示を通じた教育と社会貢献の実態調査を軸に行った。

今年度の主な調査対象は、「企画展」の開催実績を持つ施設及びその主催者に限定して行った。ただし、博物館学的ないし MLA 連携の見地からの調査を進めると同時に、連携や資料提供のネットワーク構築を進めた点は昨年度と同様である。

なお、本件に関する今年度の調査対象となる企画展の候補として、「日本におけるゲーム展」のモデルケースとなり得るような適切な条件を次の2点とした。

第一に、明確なテーマを定めた上での、デジタルゲームないしその近隣領域である玩具等を展示した企画展を挙げることができる。今回の調査はあくまでもゲーム展のキュレーションを調査する事業であるため、国内の「総合博物館」、「人文系博物館」、「自然系博物館」のうちから、特に歴史、美術、科学を専門とする博物館施設を主要な対象とした。その上で、それぞれの所蔵館ないし機関の主義や役割に基づいたゲーム等の企画展のみに限定する。

第二に、一般的に公開・発売されたゲーム及びその周辺を展示する展覧会を挙げることができる。第二の条件に沿わないものとして、「東京ゲームショウ」をはじめとする最新の未公開タイトルを展示することを目的とした「見本市」がある。このような展覧会は、国内外において数多く開催されているものの、条件に沿わないことから今年度の調査対象からは除外している。

第5章 実施内容

以上を踏まえて、今年度は、次の2点の調査を重点的に行った。(1) 博物館企画展における関連行事(とりわけワークショップ)を対象とした調査、(2) ゲーム開発企業(バンダイナムコゲームス、スクウェア・エニックス等)におけるゲーム展の実態と社会的影響の調査の二点を集中的に行うことで、国内外のゲーム所蔵館のアーカイブの連携作り、生涯学習の機能を持ち得る大規模ゲーム展の実施、そして産学館連携に向けての検討を行った。

(1) では、平成30年度にゲームに関わる展示を主催し、また幅広い分野でワークショップを実施してきた東京藝術大学と城陽市歴史民俗資料館、NTT インターコミュニケーション・センター、3331 アーツ千代田(するめデイズ)を中心に調査を行う。(2) では、特定のタイトルもしくは特定企業のIPに紐づく展示に着眼し、自社のIPを用いて展覧会を行った株式会社サイバードと株式会社バンダイナムコスタジオの両社を対象とした。

以上の条件から、今年度は下記の表5-2の博物館施設と企画展を調査対象とした。調査の方法は、展覧会の現地調査を行った上で、資料収集及び関係者・企画者へのヒアリングを行うというものである。²²

表5-2 調査対象の博物館施設と企画展

| 調査対象博物館施設 | 開催された(される)企画展 | 開催年 |
|----------------------------|-------------------------------------|--------|
| 東京藝術大学 Arts & Science LAB. | 東京藝術大学ゲーム学科(仮)「第0年次」展 | (2018) |
| 城陽市歴史民俗資料館 | CONTINUE ～“ゲーム”90年の歴史～ | (2018) |
| 3331 アーツ千代田 | これはゲームなのか?展 | (2018) |
| もと歌島橋バスターミナル跡地(御幣島芸術祭2018) | これはゲームなのか?展(大阪巡回展) | (2018) |
| NTT インターコミュニケーション・センター | イン・ア・ゲームスケープ:ビデオ・ゲームの風景,リアリティ,物語,自我 | (2018) |
| 京都国際マンガミュージアム | 「イケメン展示◆彼と過ごした恋の園」展 | (2018) |
| 明治大学 | 「ナムコ開発資料のアーカイビング」プロジェクト紹介展示 | (2018) |

²²本調査全般の調査方針の構築にあたって、下記の資料を用いた。特に下記の文献を用いた理由は、①博物館展示とはどのようなものか、②ゲームを展示する際にはどのような分類が必要か、③博物館文化財としてのゲーム資料とは何かといった、論点について考慮することを目的としている。①以外については直接的に記されたものはないが、既存の博物館や図書館をめぐる議論のなかで、ゲームがどのように位置付けられるかについて検討するための資料として用いた。

王 莉『市民のエンパワーメント 21世紀における博物館、図書館の機能と社会的使命』(2018年、樹村房)、青木 豊『集客力を高める博物館展示論』(2013年、雄山閣)、千葉元生、山道拓人『PUBLIC PRODUCE「公共的空間」をつくる7つの事例』(2018年、ユウブックス)、湯浅俊彦『ICTを活用した出版と図書館の未来』(2018年、出版メディアパル)、中村浩ほか『博物館と観光』(2018年、雄山閣)、全国大学博物館学講座協議会『博物館学文献目録』(2007年、全国大学博物館学講座協議会委員長大学學)

第5章 実施内容

「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」は、産官連携を基盤としつつゲーム展示と大学教育を直接的に結びつける先行的な展覧会の事例である。本事業との関連性として、ゲームアーカイブや所蔵館連携の整備による教育効果や、同大学において今後制作されていくであろう作品をどのように保存・活用していくかという展望が挙げられる。

また、京都国際マンガミュージアムで行われた株式会社サイバードのIPをベースとした「イケメン展示◆彼と過ごした恋の園」展と、3331 アーツ千代田にて行われた『これはゲームなのか？展』はボードゲームを扱っており既存のデジタルゲームの利活用という観点からいえば境界例に当たるケースである。

ゲームのアーカイブについては、家庭用ゲームソフトなどの現物資料があるものに対してスマートフォンアプリなどの現物資料が残りにくいものをどう扱うかということがしばしば課題となっている。「イケメン展示◆彼と過ごした恋の園」展は、スマートフォンアプリとして配信されつつ、2018年にはPlayStation Vitaに移植されている乙女ゲームの展示である²³。そのため、他のコンシューマーゲームに比べて現物資料が少ない。しかしながら、原画や制作過程の資料等はゲーム会社所蔵の現物資料として捉えることができる。そして、それらの資料を時系列に展示し、「イケメンシリーズ」の軌跡を追ったという意味において、重要な事例であると位置付けられる。このような意味からも、これを調査対象とすることにした。

また、『これはゲームなのか？展』については、デジタルゲームの隣接領域の中でも、特に意識的なキュレーションが試みられたものであるという観点から、本調査の対象に適切であると判断し調査対象とした。具体的理由として、ボードゲームにARやMRを含むデジタル技術が導入されたことによって、デジタルゲームとボードゲームの境界線がより不明瞭となった点がある。また、ボードゲームは参加型展示が前提となることから、インタラクティブ展示やメタ展示のための先行事例の調査として、価値が認められると判断した。

2) 博物館展示（国内企画展）調査

「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」（東京藝術大学）²⁴

日時：平成31年1月21日（月）11:00～13:00

場所：東京藝術大学横浜校地 馬車道校舎

応対者：桐山孝司氏（東京藝術大学大学院映像研究科 研究科長）

調査実施者：尾鼻崇（中部大学）、小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

²³ 「イケメン戦国時をかける恋ー新たなる出逢いー」

https://ikemen.cybird.ne.jp/title/sengoku/original/product/ps_vita.html

²⁴ 東京藝大ゲーム学科展は、学生とゲーム企業の新たな試みであり、映像を駆使した展示である。調査にあたって、これに参考となるであろう下記の文献を用いながら調査方針の策定にあたった。

井上 奈智他『図書館とゲーム イベントから収集へ』（2018年、日本図書館協会）、青木豊『博物館映像展示論』（1997年、雄山閣出版）、小川義和他『挑戦する博物館 今、博物館がオモシロイ！！』（2018年、ジダイ社）

第5章 実施内容

博物館概要：

「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」は、東京藝術大学上野キャンパスの「Arts & Science LAB.」にて開催された。「Arts & Science LAB.」は、「地域資源等を活用した産学連携による国際科学イノベーション拠点整備事業」の一環として平成27年5月25日に開所された施設で、企業や大学単独では実現できない革新的なイノベーションを創出するプラットフォーム作りの拠点として活用されている。同施設では1Fに拠点公開スペース、B1Fにロボット・パフォーマンスアート研究や共感覚メディア研究スペース、2Fに文化共有研究スペース、3Fに拠点運営や2020構想、障がいと表現研究スペースを設け、4Fに球形ホールを備えた面積1,498㎡の地下1階地上4階建ての建物となっている²⁵。

展覧会概要：

「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」は、平成29年に「東京藝術大学にゲーム学科が設立されたら」という仮定の下で開催された「東京藝術大学ゲーム学科（仮）展」に引き続いて企画されたものである。東京藝術大学COI拠点、東京藝術大学大学院映像研究科、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社Luminous Productionsが連携して実施する産学連携型の展覧会である。当該展覧会は、東京藝術大学大学院映像研究科修士の中から「第0年次」の研究生として選出された5人のディレクターが、メンター（スクウェア・エニックスやLuminous Productionsに所属するゲームクリエイターによって構成）のアドバイスの下で、約6か月の期間をかけて制作した作品が展示されている。

展覧会関連イベントとしては、平成30年11月3日（土）に、Art&Science LAB.の1F及び4Fで制作者トークが行われており、展示作品のディレクターやエンジニア、メンターによるアーティストトークが行われた。

ヒアリング結果：

「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」の展示に関しては、前年度に開催した「東京藝術大学ゲーム学科（仮）展」の反省点も踏まえて実施したという。最も配慮したのは、ゲームの展示空間を作ることの難しさであり、特にVRの赤外線が相互に干渉しないように、個々の作品に合わせた展示空間が、展示場所を前回の会場である「東京藝術大学大学美術館陳列館」から、「Arts & Science LAB.」へと変更して開催されている。

当該展覧会で展示されている作品の趣旨は「アニメーションからゲームをつくる」というものである。その制作に関する特徴として、スクウェア・エニックスやLuminous Productionsに所属するゲームクリエイターがメンターを担当することで、相乗効果を図るという点がある。なお、今回の出品者の大半は、アニメーション制作を専門とすることから博物館での展示経験がなかったため、展示作業に関しては、同大学COI事業メディアグループのメンバ

²⁵ 「Arts & Science LAB. について」 <https://www.geidai.ac.jp/news/2015060431287.html>（閲覧日：2019.01.18）

第5章 実施内容

ーが補助に入っている。

東京藝術大学とスクウェア・エニックスは5年ほど前から関係を段階的に構築し、3年前に正式に共同でプロジェクトを進めることになったという。今回の展覧会の準備は平成29年11月頃からスタートしており、その段階で制作者や展示作品の目処（めど）をつけていた。その後、3月にメンターの人選を行い、具体的な制作活動を開始したという。

今回の展示作品の制作を進めていく中で難しかった点は、メンターの立ち位置を明確にするという点だったという。制作スタイルの不一致や、スケジュール調整の困難さ、作家をどこまで尊重するかなど、ディレクターとメンターの間でのコミュニケーションに摩擦がおこる場合もあり、その際は教員が間に入ってアドバイスや調整を行う安全弁としての役割を担った。ただし、前年度に開催した「東京藝術大学ゲーム学科（仮）展」の際にメンターとして参加したクリエイターが、今回は「メンターのメンター」という立場で参加してくれたことで、前年度と比べると円滑にコミュニケーションが取れたという実感もあるという。

また、ディレクターが企画した内容を実装するためのエンジニアの選別も教員が担当しており、ディレクターとの相性もあることから同研究科の修了生を中心に「顔を知っている人」に依頼している。ディレクターとエンジニア、そしてメンターのコミュニケーションは基本的にはSlackを用いて行われており、制作途中に3回程度、スクウェア・エニックス社内で報告会を行ったという。

当該展覧会の入場者数は、会期2日間で計505名²⁶。男女を問わず、学生や観光客も多く来場している。来場者の中には、ゲームはファインアートではないと考える人や、東京藝術大学とのミスマッチを感じている人もいたという。前年度の展示と比べると研究色が強くなったため、アーティストトークの時間を増やしたが、来場者層に大きな変化は見られなかったという。

今後の課題として、ゲームを芸術に取り込む際に「ゲームとは何か」という位置付けをどうするか、ゲームから作り出された感動をどのような方法で作り出すか、そのための教育の必要性が挙げられていた。

なお、制作された作品に関しては、東京藝術大学内に記録として残されるが、ただ単に大学内部において保管されるのみでは作品公開のあり方として不十分であるという意識から、オンラインの流通プラットフォーム（AppStore）にて、展示作品の一部を公開している。

²⁶ 「東京藝術大学ゲーム学科（仮）展」は9日間で3,045名。

第5章 実施内容



図 5-20. 展覧会風景 1

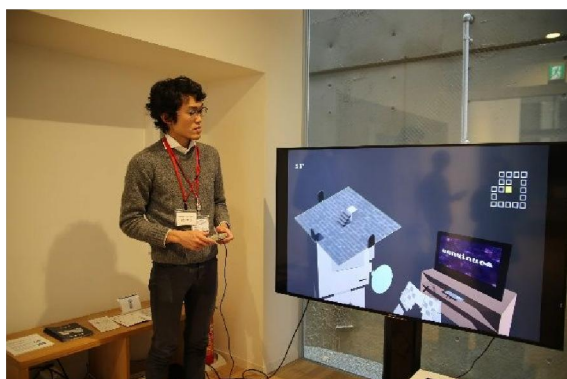


図 5-21. 展覧会風景 2

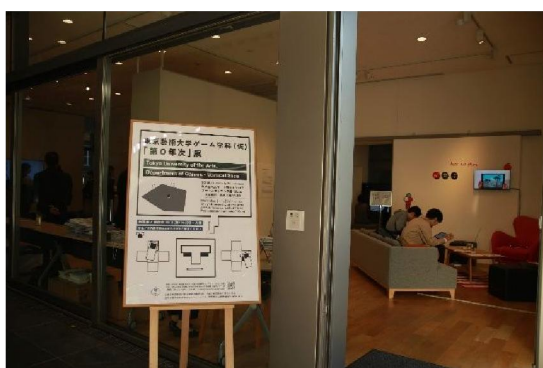


図 5-22. 展覧会風景 3



図 5-23. 展覧会風景 4

「イン・ア・ゲームスケープ：ビデオ・ゲームの風景，リアリティ，物語，自我」 (NTT インターコミュニケーション・センター)²⁷

日時：平成 31 年 1 月 14 日（月）17：00～18：30

場所：NTT インターコミュニケーション・センター会議室

応対者：畠中実氏（NTT インターコミュニケーション・センター主任学芸員）、土居伸彰氏
（株式会社ニューディアー代表、新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバル・デ

²⁷この展覧会においては、これまでのゲーム展示で多く見られるプレイアブルなゲーム展示を行うのではなく、多角的にゲームを捉え、ゲームとアートの関連性を展覧会で示そうとしていたことから、下記の文献を用いて、調査方針の策定にあたった。

中村 美亜ほか『ソーシャルアートラボ地域と社会をひらく文化とまちづくり叢書』（2018年、水曜社）、アート&ソサイエティ研究センター SEA 研究会 編、トム フィンケルパール、カリィ コンテ、グラント ケスター、星野 太、高山 明、藤井 光、ジャスティン ジュスティ、アート&ソサイエティ研究センター SEA 研究会 [工藤 安代、清水 裕子、秋葉 美知子]『ソーシャリー、エンゲイジド、アートの系譜、理論、実践芸術の社会的転回をめぐって』（2018年、フィルムアート社）、アンディ ミア『Sport2.0 進化するeスポーツ、変容するオリンピック』（2018年、エヌティティ出版）、ハンス ウルリッヒ オプリスト『キュレーションの方法 オプリストは語る』（2018年、河出書房新社）、馬場正尊『PUBLIC DESIGN 新しい公共空間のつくりかた』（2015年、学芸出版社）、小崎哲哉『現代アートとは何か』（2018年、河出書房新社）、大塚 泰造ほか『メディアをつくって社会をデザインする仕事』（2017年、ナカニシヤ出版）、松永伸司『ビデオゲームの美学』（2018年、慶應義塾大学出版会）

第5章 実施内容

イレクター)、谷口暁彦氏 (メディア・アーティスト、多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース専任講師)、山内祥太氏 (アーティスト)

調査実施者: 尾鼻崇 (中部大学)、小出治都子 (大阪樟蔭女子大学)

博物館概要:

NTT インターコミュニケーション・センター (ICC) は「日本の電話事業 100 周年 (1990 年) の記念事業として、1997 年 4 月 19 日、東京/西新宿・東京オペラシティタワーにオープンした、NTT 東日本が運営する文化施設」である²⁸。同施設は「ヴァーチャル・リアリティやインタラクティブ技術などの最先端テクノロジーを使ったメディア・アート作品を紹介してきたほか、従来の形式や分類を超えた企画展を開催」するほか、ワークショップやシンポジウム、出版といった多岐にわたる活動を展開している。同施設では「ギャラリー、ミニ・シアター、映像アーカイブ「HIVE」など、ICC が持つ機能を総合した入場無料エリアで開催される長期展示「オープン・スペース」では、メディア・アート作品をはじめ、現代のメディア環境における多彩な表現を紹介」する展示が行われており、それらに加えて「特定のアーティストやテーマにフォーカスした企画展示」も年に一回程度開催されている。

展覧会概要:

当該展覧会は「現代のビデオ・ゲームの在り方や、それらが創り出す文化を検証することで、そこからどのようなことが読み取れるのかを、インディ・ゲーム及び、ビデオ・ゲーム・アートの二つの動向から捉える」という試みの下で開催されている²⁹。展覧会のテーマとなっている「ゲームスケープ (Gamescape)」とは、「ゲームから見た風景・社会という造語で、ビデオ・ゲームがそれぞれのプレイヤー、制作者にもたらす新たな世界観を表現」という意味で用いられている。

この展覧会は、ビデオゲーム (ビデオ・ゲーム) というプラットフォームを用いた表現を「風景」「リアリティ」「ストーリーテリング」「自我」というテーマを元に催され、この展覧会のために収集した 26 作品の展示を通して、ゲームがもたらす世界観を考察することが企図されている。

ヒアリング結果:

「イン・ア・ゲームスケープ: ビデオ・ゲームの風景」には「風景、リアリティ、物語、自我」という四つのテーマが掲げられている。

企画当初は、ICC の主任学芸員である畠中実氏が土居伸彰氏をキュレーターとして招き、インディ・ゲームの歴史について詳しく扱う展覧会にすることを検討していたという。しか

²⁸ 「ICC について」 <http://www.ntticc.or.jp/ja/about/> (閲覧日: 2018. 01. 20)

²⁹ 「イン・ア・ゲームスケープ ビデオ・ゲームの風景, リアリティ, 物語, 自我」
<http://www.ntticc.or.jp/ja/exhibitions/2018/in-a-gamescape/> (閲覧日: 2019. 01. 18)

第5章 実施内容

し、(昨年度に本事業の一環として開催した)『ゲーム展 TEN』の内容から、これまでのゲームの展覧会がゲームの歴史を扱うもの、若しくは新作ゲームを紹介するゲームショーのようなものが大多数であったと判断し、歴史を扱うのではなく発売済みのゲームを新たな視点で眺めるもの、すなわち「ゲームについて考える」展覧会にしたいと考えるようになったという。そのような視点を設定したため、結果的に、過去のゲームの展覧会自体を批判的に捉えるような側面も持っているとのことである。そこからゲーム・アートについての論考も発表しているアーティストの谷口暁彦を更にキュレーターとして招き、ゲーム・アートを新たな軸として導入した。

当該展覧会では、インディ・ゲームはゲームの歴史を捉えなおす、メタ的な視点をもたらすものとして扱われている。インディ・ゲームの選定に関してはキュレーター間で相談して決定したが、許諾の問題や時間的理由から展示を見送った作品もあり、その点にゲーム展示の困難さがあると同時に、アーカイブ構築や所蔵館連携に対する期待があるという。

デジタルゲームの開発環境は大規模化が進んでいるが、「Unity」や「Unreal Engine」といったゲームエンジンの興隆と、「Steam」のようなオンラインストアのインフラが整うことで、個人若しくは小規模のチームで制作されるインディ・ゲームが成立するようになってきている。インディ・ゲームはそのような制作規模の「小ささ」ゆえに、「従来のゲームの概念」を再考し、時に覆すような、「ゲームについての思考」を内在した表現の場となっており、当該展覧会はその点に着眼した企画だという。ゲーム・アートもまた、既存のゲームやゲームエンジンを活用することにより、「ゲームとは何か」ということを、距離を置いて眺めるものである。

今回の展示を行うに当たって展示空間の構成で工夫した点として、「風景、リアリティ、物語、自我」の四つのセッションの中に、どのようにインディ・ゲームとゲーム・アートを配置するかという点があるという。当該展覧会では、作品は上記の四つのテーマに沿って展示されているが、そもそもそのテーマ自体は明確に区分されているわけではなく、それぞれが少しずつ重なり合っているものとされている。その重複部分が相互に響き合うような空間作りを意識したという。

そのほかにも、スクリーンが空中に浮いているように見せたこと、ホワイトキューブでは常套(じょうとう)手段になっている壁への直接のプロジェクションを避けたことも、展示の工夫の一つだという。また、部屋全体を暗くして、様々な音が聞こえる空間としたことで、ゲームセンターを思わせなくもない状況が結果的に出来上がったという。

来場者は30代が多く、この年齢層は同館のほかの展示と比べてそこまで大きな相違はないが、親子連れも目立つようになってきたという。ゲームというテーマを鑑みて、小学生をターゲットにしたいところもあるため、「子供にふさわしくないコンテンツ」にはその旨を明記し配慮しているという。

来場者の反応としては、ゲームに詳しい「玄人」や業界人は物足りなさを感じて帰っていくような人もいれば、キュレーションの明確さ・視点を面白がってくれる人もおり、その割

第5章 実施内容

合は半々とのことである。あまりインディ・ゲームについて知らない人たちは、当該展覧会に対して「インディ・ゲームへの良い入り口」という反応をする印象があり、楽しんでいる様子があったという。



図 5-24 会場入り口



図 5-25 展示風景

また、ゲーム資料の収集については、近年のインディ・ゲームの制作・流通は Steam や AppStore などのオンライン流通プラットフォームにおいてなされていることが多いため、収集対象となる物理媒体そのものが存在しないタイトルが多くなっている。

「これはゲームなのか？展」

(3331 アーツ千代田／もと歌島橋バスターミナル跡地 (御幣島芸術祭 2018))

日時：平成 31 年 1 月 21 日 (月) 17:00～19:00

場所：レンタルスペース・Colormell 新宿タカシマヤ前 2 号店

応対者：青山大樹氏 (ニルギリ)

調査実施者：尾鼻崇 (中部大学)、小出治都子 (大阪樟蔭女子大学)

博物館概要：

「3331 アーツ千代田」は、旧練成中学校を利用して誕生したアートセンターであり、地下 1 階、地上 3 階の館内には、アートギャラリー、オフィス、カフェなどが入居し、展覧会だけでなくワークショップや講演会といった文化的活動の拠点として利用されている施設である³⁰。千代田区文化芸術プランの重点プロジェクトである「ちよだアートスクエア」の拠点として整備された施設であり、千代田区と関わる全ての人々 (在住・在勤・在学・観光客等) を対象とした様々なアートイベントが開催されている。

「御幣島芸術祭 2018」が開催された「もと歌島橋バスターミナル跡地」は、大阪市営バスターミナル跡地を活用したイベントスペースである。同芸術祭のほかにも「西淀川ものづくりまつり 2018」や「ボランティアエキスポ」など幅広い地域イベントが開催されている。

³⁰ 「3331 について」 <https://www.3331.jp/about/> (閲覧日：2019.01.24)

第5章 実施内容

展覧会概要：

「これはゲームなのか？展」は「国内外で活躍する新進気鋭のボードゲームデザイナーが10組集まり、ゲームの概念を拡張するルールの模索と提案を行う」という趣旨の企画展である³¹。サブタイトルは「ルールで世界する」というものであり、これはゲームが「ルールから生まれる「その時だけの別の秩序をもった世界」によってもたらされるもの、という前提の下に当該展が構成されていることを意味している。また、この企画展の目的には、「これまでの商業ベースのゲーム製作では難しいようなルールへのアプローチをゲームデザイナーが行える場を作ること」が含まれており、その意味で「これはゲームなのか？」というルールの実験室となることが期待されている。

当該展覧会平成30年5月29日から6月3日にかけて「3331 アーツ千代田」において開催されており、また巡回展が「御幣島芸術祭 2018」の一角として「もと歌島橋バスターミナル跡地」で平成30年11月1日～5日にかけて実施された。

ヒアリング結果：

青山氏は「ボードゲームとデジタルゲームの境界線の曖昧さ」に対して強い関心を抱いており、「ゲーム=デジタルゲームという図式が一般的に出来上がりつつあること」への別の回答という意味も含めて今回の展示を企画したという。また、ボードゲームはデジタルゲームと比較しても、公的機関による長期的なアーカイブに問題を抱えており、その解決方法のひとつとしてのイベントという意図があるという。

「これはゲームなのか？展」のキーワードは、「美術」と「ゲーム」である。ボードゲーム界に不足しているものとして「批評家がない」ことが挙げられるという。この展覧会の一つの目的として、ボードゲームを「批評的対象にしてほしい」という狙いがあるという。そのため、「アートとボードゲームの間をねらう」ことが展覧会のコンセプトとして掲げられており、特に現代美術との関係性を強く意識している。そのため出展者も美術と馴染（なじ）みの深いメンバーとなっているという。

ボードゲームはルールを共有して時間と空間を作る遊びであり、そこに現代美術におけるインスタレーションとの親和性を感じているという。現代美術は基本的に作者の意図や世界観を表現するものであり、鑑賞時めいわば「他人事」として関わることになる。しかし、ボードゲームは「自分事」になれる遊びであることから、現代美術と組み合わせることで相乗効果を得ることができるのではないかと考えたのだという。特に、今回青山氏が出展した「日常生活そのものを作り変える」ボードゲームを遊んだ来場者の感触から、改めて現代美術との相性の良さを実感したという。

ボードゲーム用語で「軽ゲー」「重ゲー」というものがある。厳密な定義があるわけではないが、気軽に遊べるボードゲームを「軽ゲー」と呼び、長時間かけて遊ぶ、複雑なゲームを「重ゲー」と呼ぶという。この分類で行くと、展覧会の展示作品は「軽ゲー」が多いとい

³¹ 「これはゲームなのか？展」 <https://is-this.a-game.tokyo/>（閲覧日：2019.01.24）

第5章 実施内容

う。

展覧会準備としては、「これはゲームなのか？展」の開催に当たり、まず展示場所となる「3331 アーツ千代田」が先に決定した上で展示作品の制作がスタートしたという。

展示期間中は、3,000人という参加者が詰めかけており、スペースの問題や参加型展示という特性から入場制限をかけざるを得ないほどの大盛況となり、廊下まで行列になった。そのため、急遽（きゅうきょ）週末は、60～80人程度を目処とした整理券制としている。また、時間制限を行うことで、ボードゲームのルールを把握してもらうことに支障を来すこともあったという。

展覧会の広報は主に「ゲームマーケット」などボードゲームファンの集まる専門性の高い場所で行ったという。来場者はボードゲーム業界の人が8割、アート関係の人が1割、「面白そうだから」と来場した人が1割といった印象がある。10代から60代までの幅広い来場者が集まったが、特に多かったのは20代後半から30代だという。この参加者層の印象は「ゲームマーケット」の参加者層とほぼ重複するという。

巡回展となる「御幣島芸術祭 2018」への出展の経緯は、共通する出展者に誘われたからだという。会場が屋外であるという点を除くと、ほぼ同じ内容の展示を行った。巡回展に関しては、東京ほど人を集めることができなかったが、近畿圏のボードゲーマーが集まったという。アート施設である「3331 アーツ千代田」と、屋外である「もと歌島橋バスターミナル跡地」では、同じ展示を行っても全く異なる印象となり、アート施設でボードゲームを展示する特殊性を改めて実感したという。



第5章 実施内容



図 5-26,5-27,5-28 「これはゲームなのか?展」(3331 アーツ千代田) 展示風景
(青山大樹氏提供)



図 5-29,5-30. 「これはゲームなのか?展」(御幣島芸術祭 2018) 展示風景
(青山大樹氏提供)

「平成 30 年度夏季特別展 CONTINUE～ “ゲーム” 90 年の歴史～」

日時：平成 31 年 1 月 23 日 (水) 10:30～11:30

場所：城陽市歴史民俗資料館

応対者：寺農織苑氏

調査実施者：小出治都子 (大阪樟蔭女子大学)

展覧会概要：

平成 20 年度に実施した夏季特別展「昭和のおもちゃとこどもの遊び」の際に田中清氏から寄贈を受けた昭和初期から昭和 50 年代のおもちゃを展示した。当該展示では、主にその後の昭和から平成の時代の子供の遊びを代表するビデオゲームに焦点を当てて紹介したものである。資料館所蔵のテレビゲームを中心に、遊びに関わる物を展示し、アナログの遊びからデジタルの遊びへの変遷を追うとともに、ゲームのコミュニケーションツールとして

第5章 実施内容

の側面にも触れたものである³²。

博物館概要：

平成7年に開館した五里ごり館（城陽市歴史民俗資料館）は、常設展示室と特別展示室を設置しており、多くの市民の方々の文化活動の場や教育施設となっている。常設展示室は、平成19年4月にリニューアルし、古代から近現代までの通史型の展示となっている。また、特別展示室では、特別展、企画展、資料紹介など年に4回開催している³³。

ヒアリング結果：

当該展示は、平成20年度に実施した夏季特別展「昭和のおもちゃとこどもの遊び」の続編として行われたものである。寄贈されたおもちゃの中にファミコンなどのデジタルゲーム機やゲームソフトがあったことから、子供の遊びの一つとして、「テレビを使った遊びを紹介する」ことをコンセプトとしていたとのことであった。

ゲームを展示するため、まずはこれまでゲーム展示を行った博物館にリサーチを行った。その際に紹介された上村雅之氏（元任天堂株式会社開発第二部部长・立命館大学衣笠総合研究機構招へい研究教員）に、講演を依頼したとのことであった。

展示物は、城陽市歴史民俗資料館のものだけでなく、個人所有のものや立命館大学が保管しているものである。また、立命館大学映像学部のゼミの学生たちによって制作されたゲームを配置し、来館者に遊んでもらえるようにしている。

展示の際に重視した点は、全世代に楽しんでもらえるように、また、どのような来館者であっても知っているものを展示するという点である。例えば、デジタルゲームを遊んだことがある人には「懐かしい」と思わせるように、昔のデジタルゲームをプレイしたことがない子供には「新鮮」だと感じさせるということである。

展示タイトルについては、「昭和のおもちゃとこどもの遊び」の続きであり、今後また展示したいという気持ちを込めて「CONTINUE」としている。副題の「～“ゲーム”90年の歴史～」は、展示物の一つである「闘球盤」（大阪商業大学アミューズメント産業研究所所蔵）の制作年が1928年であったことから、「闘球盤」から90年の歴史があることを示しているとのことであった。

展示物は、開催当初に比べて次々と増え、中でもデジタルゲームが数多く集まったことから、展示替えを行うことでリピーターにも飽きない展示にしているとのことである。

来館者数は、開館してから2番目に多い4,064人とのことであった。市町村の資料館ということもあり、ふだんは城陽市民の来館が多いようであるが、当該展示では、京都府以外の来館者が全体の約70%になったとのことである。

³² 「平成30年度夏季特別展 CONTINUE～“ゲーム”90年の歴史～」

<http://www.city.joyo.kyoto.jp/rekishi/tokutenmatu2018.html>（閲覧日：2019.1.23）

³³ 「五里ごり館（城陽市歴史民俗資料館）」 <http://www.city.joyo.kyoto.jp/rekishi/index.html>（閲覧日：2019.1.23）

第5章 実施内容

また、寄贈されたデジタルゲームの保存については、古文書と同じく温湿度が管理された保管庫に包装箱に入った状態で保存されているとのことであった。



図 5-31, 図 5-32 来館者の様子。画像右は城陽市歴史民俗資料館より提供

「明治大学アカデミックフェス 『パックマン』『マッピー』とナムコ・アーカイビング小展～ゲーム研究の基盤整備のために」

日時：平成 30 年 11 月 23 日（金）13 時～14 時 30 分

場所：明治大学駿河台キャンパス

対応者：兵藤岳史氏（株式会社バンダイナムコスタジオ）、岸本好弘氏（遊びと学び研究所）

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

概要：明治大学で開催されたアカデミックフェス プログラムの一つとして、「ナムコ開発資料のアーカイビング」プロジェクトの紹介展示とトークセッションが行われた³⁴。

展示内容は、『パックマン』『マッピー』が遊べるアーケードゲーム機や、『パックマン』『マッピー』『ゼビウス』『リッジレーサー』『鉄拳』『太鼓の達人』開発資料と関連グッズ、アーカイビングプロジェクト紹介パネルなどである。

トークセッションは、「ビデオゲーム黎明期の開発資料を紐解く——ナムコ開発資料のアーカイブ化とその活用」と題して行われた。登壇者は、兵藤岳史氏、岸本好弘氏、佐藤英治氏（『マッピー』デザイナー）、中川大地氏（明治大学野生の科学研究所研究員）、福地健太郎氏（総合数理学部先端メディアサイエンス学科）である。

ヒアリング結果：

明治大学アカデミックフェスの事前調査として、平成 30 年 10 月 12 日 14 時より、バンダイナムコスタジオでヒアリング調査を行った。対応者は、兵藤岳史氏（株式会社バンダイナムコスタジオ）、岸本好弘氏（遊びと学び研究所）である。

³⁴ 明治大学アカデミックフェス プログラム

<https://www.meiji.ac.jp/gakucho/muaf2018/program/index.html>

第5章 実施内容

その際、バンダイナムコで保存されている資料の一部を閲覧した。また、アーカイブデータも閲覧した。兵藤氏と岸本氏は、ナムコの開発資料を展示や資料の貸出しを含め、今後のゲーム研究に活用したいと考えているとのことであった。その一つの試みが明治大学アカデミックフェスでの展示であり、トークセッションとのことであった。

11月23日（金）のトークショーでは、ナムコ開発資料のアーカイブ化とその活用に関する話題や、当時の開発に関する裏話などが出た。開発資料は手書きのものも多く、個人所有となっているものや廃棄されているものも多いとの話であった。また、ナムコではゲームプレイヤーからのアンケートハガキが大量に残されていることもあり、それも研究資料として活用できることが示された。

以上のことから、タイトーやセガ、スクウェア・エニックスなどのゲーム会社とも協力して資料保存をしていきたいと考えているとのことであった。ただし、資料を保存できる機関が（大学などでは少しは保存できるが）日本にないことは、ゲームの保存、活用の壁になっていることも話題として挙げられた。

展示は、『パックマン』と『マッピー』などのゲームタイトルの開発資料を中心とし、『パックマン』と『マッピー』はアーケードゲーム機を設置し、実際にプレイできるようにしていた。

展示物はガラスケースに入れて展示されていたが、トークセッション後には兵藤氏や岸本氏がケースから資料を取り出し、撮影可の状態で見学することができた。

また、NHKの記者が取材に来ており、ナムコのアーカイビングプロジェクトへの関心の高さが伺えた。



図 5-33 「アカデミックフェス」会場入り口



図 5-34、図 5-35 「アカデミックフェス」 展示風景

「イケメン展示◆彼と過ごした恋の園」展³⁵

日時：平成 31 年 1 月 25 日（金）16 時 00 分～17 時 00 分

場所：京都精華大学マンガ学部マンガ学科キャラクターデザインコース辻田幸広研究室

対応者：辻田幸広氏（京都精華大学マンガ学部マンガ学科キャラクターデザインコース准教授）

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

博物館概要：

京都国際マンガミュージアムは、京都市と京都精華大学の共同事業で、いまや世界から注目されているマンガ資料の収集・保管・公開とマンガ文化に関する調査研究、これらの資料

³⁵ 「イケメン展示◆彼と過ごした恋の園」の調査に先立っては、下記の文献を参照したうえで、質問事項の作成にあたった。京都精華大学の学生たちが展示に関するコラボメニューを考えたり、イベント内容について、SNS やインターネット上で情報公開するといった点についての知識を得るために用いた。井上透、佐久間大輔、寺田鮎美『ミュージアムのソーシャル、ネットワーキング』（2018 年、樹村房）、山本順一 監、藤原是明編『図書館情報資源概論 人を育てる情報資源のとらえかた』（2018 年、ミネルヴァ書房）、湯浅万紀子編、David Anderson、平井康之、藤田良治『ミュージアム、コミュニケーションと教育活動』（2018 年、樹村房）、小山昌宏、須川亜紀子『アニメ研究入門〔応用編〕アニメを究める 11 のコツ』（2018 年、現代書館）

第5章 実施内容

と調査研究に基づく展示やイベント等の事業を行うことを目的としている。このミュージアムは、博物館的機能と図書館的機能を併せ持った新しい文化施設である。当館で保存されるマンガ資料は、江戸期の戯画浮世絵から明治・大正昭和初期の雑誌、戦後の貸本から現在の人気作品、海外のものまで合わせると約 30 万点（平成 28 年時点）の資料となる。これらの資料を元に進められる調査研究の成果は、展示やセミナー、ワークショップという形で発表＝公開している³⁶。

建物は、昭和初期建造の元龍池小学校の校舎を改修（一部増築）し、活用している。施設は一般公開のギャラリーゾーン、研究ゾーン、資料収蔵ゾーン、地域利便施設で構成されている。常設展示、企画展示、龍池歴史記念室、ミュージアムショップ、カフェを併設している³⁷。

展覧会概要：

株式会社サイバードから発売されている恋愛ゲーム「イケメンシリーズ」のゲーム内の名場面や、制作の裏側をパネルで紹介した展示である。様々な展開で恋模様を描く現代絵師の美しいイラストや、いかに女性に愛されるキャラクターが創作されているかを見ることができる。当該展示は、「京都国際マンガ・アニメフェア 2017（通称：京まふ）」の連動企画である³⁸。

ヒアリング結果：

株式会社サイバードの「イケメンシリーズ」は、スマートフォン向けアプリとして配信されつつ、2018 年には PlayStation Vita のソフトとして発売されたゲームである。そのため、他の家庭用ゲーム等に比べた場合、ゲームそのものの資料は少ない。だが、ゲーム会社は絵師の原画や制作過程の資料所蔵しており、スマートフォン向けアプリであっても、こうしたゲームの関連資料についてアーカイブが企業内においてある程度まで行われている。

京都国際マンガミュージアムで開催された「イケメン展示◆彼と過ごした恋の園」は、原画や制作過程資料を展示した産学連携の展示となっており、ポーンデジタルの作品展示においては、ゲーム本体に関連する現物資料が有効に活用されている実体を確認することができた。辻田氏によると、京都国際マンガミュージアムでは、ストーリーマンガを対象とした展示が数多く行われてきたものの、メディアミックス化された作品に関する展示は行われていなかったそうである。そこで、辻田氏が以前よりつながりがあった株式会社サイバードとコラボレーションして、乙女ゲームである「イケメンシリーズ」の展覧会及びイベント

³⁶ 「京都国際マンガミュージアム概略」

<https://www.kyotomm.jp/about/summary/>（閲覧日：平成 31 年 1 月 26 日）

³⁷ 「京都国際マンガミュージアム 施設の概要」

<https://www.kyotomm.jp/facility/info/>（閲覧日：平成 31 年 1 月 26 日）

³⁸ 「イケメン展示◆彼と過ごした恋の園」展

https://www.kyotomm.jp/event/exh_ikementenji/（閲覧日：平成 31 年 1 月 26 日）

第5章 実施内容

を開催することとなった。乙女ゲームに着目した点は、京都精華大学学長の竹宮恵子氏の作品と似ている点があるからだという。

企画に関しては辻田氏が、展示に関しては應矢泰紀氏（京都国際マンガミュージアム学研 究員）が主体となって行ったとのことであった。6月には大まかなコンセプトを決め、9月の「京都国際マンガ・アニメフェア 2017（通称：京まふ）」に合わせて開催した。乙女ゲームファンに向けた展示ではあるが、ファン以外の参加者も楽しめる作りにこだわった。例えば、ラフ画を展示し乙女ゲームが作られる過程を示したり、キャラクターと一緒に写真を撮ることができたりした点を意識したという。

また、株式会社サイバードの乙女ゲームは海外のプレイヤーも多いため、展示物のキャプションは日本語と英語の2か国語表記とした。展示で使用したパネルは、株式会社サイバードに用意してもらったとのことであった。

また、この展示における一部の企画³⁹は、京都精華大学の学生が考案したものが採用されており、教育・地域連携としての機能も果たしている。

小括

以上の本年度の様々なゲームに関わる展示調査の中から、どのようなアーカイブの利活用の在り方が、重要になってきたと言えるのだろうか。下記に要点をまとめる。

第一に、現物資料そのものを収集しないボーンデジタルなものを取り扱う展示が増えていくということである。ICCの展示及びイケメン展示では、いずれもゲームそのものの物理的な媒体が存在しないものを中心に扱っており、こうした展示においては展示対象の入手経路や、展示内容のあり方が家庭用ゲームやPCゲームなどといったものとは大きく異なってきた。ゲームソフトの物理媒体以外のアーカイブ手法を検討していくことや、関連資料の収集等について推し進めていくことの重要性が改めて明らかになったと言える。

第二に、実験的・先進的な展示を試みる企画が多数行われるようになったことである。ICC、東京藝術大学、3311 アーツ千代田で行われたそれぞれの展示はまさにこうした傾向を示すものであると言えるだろう。ゲームの一般的な歴史的推移を扱う展示自体と比較してこうした展示では、キュレーションの重要性が大きく高まってきていることが伺える。

第三に、産学連携あるいは、産学館という形での展示が多数行われるようになってきたことである。東京藝術大学とスクウェア・エニックス、明治大学とバンダイナムコ、京都精華大学とサイバードなど、産と学がそれぞれの役割を効果的に果たしながらの企画が多数実施されてきている。また、城陽市歴史民俗資料館の展示では、立命館大学、大阪商業大学のような大学組織の他にも多数のゲーム関わる企業が協力する形で実施されている。ゲームに関わる展示は、多面的なステイクホルダーがそれぞれの役割を果たしていくことで可能になっていく側面が強いということが改めて示されたと言えるだろう。

³⁹ カフェ「IkemenSeries Drink Menu」としてイケメンシリーズの各タイトルの世界観をイメージしたドリンクなど

第6章 広報・広報制作物

6.1 「国際デジタルゲーム保存会議 2019」の広報制作物について

1月7日（月）開催の国際カンファレンス「国際デジタルゲーム保存会議 2019」（英名：International Digital Game Preservation 2019）について、開催告知のための宣伝素材を英語版（図 6-1）及び日本語版（図 6-2）でそれぞれ製作した。

Agency for Cultural Affairs "Project for the Promotion of Cooperation of Media Arts 2018"

International Digital Game Preservation 2019

Symposium : What Requirements for Digital Games Preservation?

◆ **Date** January 7th, 2019 (Mon)

◆ **Venue** Soshikan Hall Conference Room, Kinugasa Campus, Ritsumeikan University

During the last decades, digital games have increasingly gained economic, social and cultural significance. Accordingly, the need for research and education pertaining to digital games is continually growing. Many games are in danger due to technological obsolescence and physical deterioration. Games that were published during the 1970's and 80's, especially, are in an immediate need for preservation. In this context, various approaches to game preservation are beginning to be developed around the world. Moreover, attempts at international collaboration in the field of digital game preservation are starting in several regions of Europe and the United States. This symposium, as a part of this international movement, carries the ambition of serving as a Japanese milestone. With specialists engaged in the practice of game preservation in Japan and overseas, as well as commentators aiming at building a durable cooperation with other actors of the field, we will examine the issue of what shape game preservation should take in the context of a network of cooperating archiving institutions. Furthermore, we have invited researchers whose area of expertise lies in game history and ontology with a focus on questions of definition and usage of game archive, to address technical issues of archiving methods, game cataloging, or metadata designing. Together we will grapple with questions of preservation and access to game materials from game studies viewpoint. After an overview of the current state of game preservation research and its achievements, we will consider the question of future usages and applications, and discuss its requirements.

◆ Program

9:30 Reception
 10:00 Opening
 10:15 Keynote 1 Espen AARSETH
 11:15 Keynote 2 Shigeo SUGIMOTO
 12:15-13:30 Lunch Break
 13:30 Game Studies Session
 Florent GORGES, Yoichiro MIYAKE, Martin ROTH
 15:00 Game Preservation Session
 Peter CHAN,
 Takefumi HYODO & Yoshihiro KISHIMOTO
 Tetsuya MIHARA, Kazufumi FUKUDA
 17:00 Closing Address

◆ language

English / Japanese (Simultaneous interpretation)

◆ Event Organizer



This conference is being conducted as a part of "Project for promoting collaboration of digital game archive organizations" project of the Agency for Cultural Affairs "Project for the Promotion of Cooperation of Media Arts 2018"

◆ Registrations



Admission is free. For an application, visit <https://goo.gl/forms/kxQrKlIHQIPNbnFN43> (The application will be closed as soon as the number of applicants reaches the capacity.)

◆ Contact

[Ritsumeikan Center for Game Study]
 ☎ +81 75-465-8476 ✉ rcgs@st.ritsumei.ac.jp

◆ Access

56-1 Toji-in Kitamachi, Kita-ku, Kyoto 603-8577 JAPAN



図 6-1 : 英語チラシ

文化庁 平成30年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

International Digital Game Preservation 2019

国際デジタルゲーム保存会議 2019 ◇ デジタルゲームの保存には何が求められるのか

◆ 日 時 2019年1月7日(月)

◆ 場 所 立命館大学衣笠キャンパス 創思館 1F カンファレンスルーム

デジタルゲームは、この数十年にわたって世界中で強い経済的・社会的・文化的影響力を有してきた。それとともに、デジタルゲームについての研究や教育の需要は日々高まっている。多くのゲームが技術的な陳腐化や物理的劣化による危機を迎えている。とりわけ1970年代から1980年代に開発されたゲームは早急な保存が必要と指摘されている。こうした背景のもと、ゲームの保存に対するさまざまな取り組みが、世界各地で着手されつつある。

また、ゲームの保存に関する国際的な連携を促す試みも、ヨーロッパやアメリカなどの各地域ではじまってきており、本カンファレンスはそうした潮流における日本でのマイルストーンとして、ゲームの保存に関する国内外の実践者と連携し継続的な体制づくりを目指す論者を招き、所蔵機関の連携がもたらすゲーム保存のあるべき姿を検討する。また、ゲーム保存のために必要なアーカイブの手法、目録やメタデータの設計といった専門的な論点についてもゲームの歴史やオントロジーなどを対象にその活用や定義について研究している研究者を招き、資料の保存や歴史研究、アクセスに関する研究・知見についてゲーム研究の観点から捉え直す。現状のゲーム保存研究を概観し、その到達点を共有した上で、今後の利活用の道筋について検討し、その要件について議論する。

◆ プログラム

- 9:30 受付
- 10:00 開会
- 10:15 講演 Espen Aarseth
- 11:15 講演 杉本重雄
- 12:15-13:30 休憩
- 13:30 ゲーム研究セッション
Florent Gorges, 三宅陽一郎, Martin Roth
- 15:00 ゲーム保存セッション
Peter Chan, 兵藤岳史&岸本好弘
三原鉄也、福田一史
- 17:00 閉会のご挨拶

◆ 言語

英語/日本語 ※同時通訳あり
※発表資料は英語となっております。予めご了承ください。

◆ 主催



本カンファレンスは、文化庁の「平成30年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」における「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関する調査事業」の一環として行われています。

◆ お申し込み



参加は無料です。12月30日までに下記 URL からお申し込みください
<https://goo.gl/forms/kxQrKIIHQIPNbfN43>
※定員に達し次第、受付を締め切る場合もごさいますのであらかじめご了承ください。

◆ お問い合わせ

[立命館大学ゲーム研究センター]
☎ 075-465-8476 ✉ rcgs@st.ritsumei.ac.jp

◆ アクセス

〒603-8577 京都市北区等持院北町56-1 立命館大学衣笠キャンパス



図 6-2 日本語チラシ

第7章 成果

以下、今年度事業の成果について記す。

7.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

7.1.1 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

国内における「ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合」として調整を進めてきた枠組みであり、今年度は組織を立ち上げることができた。具体的には、ゲーム所蔵館同士の連携のための具体的な趣意書と規約の案を元に各所蔵館の関係者と事前調整を行い、平成31年1月11日（金）に関係者間で協同して議論し、その後、現状の趣意書と規約案に微修正を加えて組織が立ち上げられることとなった。

また、今年度の国内での注目すべき動向として、バンダイナムコスタジオがアーカイブ構築のための取組を公にしたことは、今後の産学連携の発展を考える上でも、大きな意味を持ったものといえる。

7.1.2 国際的なゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

国際的な連携枠組みにおいては、今年度は国内外のゲーム保存に関する関係者を京都に招いての国際カンファレンス「国際デジタルゲーム保存会議 2019」を実施し、ゲーム・アーカイブを推し進めるための実質的な議論を実施することができた。またワークショップでの議論を通じて、メタデータ、オーラル・ヒストリー、現物保存という三つの論点について、より具体的な活動を展開する展望を得た。また、この会議開催に係る調整過程（イタリア、イギリスでの会議）及び、1月の会議の中での議論から連携のための新たなプロジェクトが出てきたことも大きな進展であった。具体的には、オーラル・ヒストリー調査の組織連携のプロジェクト、英日連携のゲーム・アーカイブに関わるフィージビリティスタディーズのプロジェクト、そして国際ビデオゲームデータネットワーク（IVDN）の発足などである。

7.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

今年度も昨年度に引き続いて、国内外におけるゲームソフト保存状況の定性的・定量的な調査を実施し、概況把握が進んだ。

7.2.1 著作権調査

著作権に関わる調査については、今年度は、ゲームのアーカイブが訴訟において活用できるとすれば、具体的にはどのような活用法が考えられるかということを整理して示すことを目的として、実際に著作権侵害訴訟となり、判決にまで至った2件の裁判例の調査、著作権やゲームに関する文献調査、及び知的財産訴訟の経験が豊富な複数の弁護士へのヒアリング調査を行い、過去のゲームが証拠としてどのような形で扱われてきたかについてまとめた。

7.2.2 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

ゲームソフトアーカイブ状況の定量的把握であるについては、昨年度までのゲームソフトの六館（ライプツィヒ大学、ストロング遊戯博物館、明治大学、国立国会図書館、立命館大学、日本ゲーム博物館）の目録の統合化のための紐付け作業に加えて、雑誌等のゲーム関連資料の登録を試験的に開始することができた。

これらのデータの紐付けによって作られたデータは本学（立命館大学）において新規アーカイブの検討に使われているほか、ほかのゲーム所蔵館においても未収蔵品を確認するための資料として用いられており、我が国のゲーム保存を行っていく上での重要な意味を持つ作業となってきた。

今年度は、立命館大学が保持するアーカイブの紐付けを、個別資料水準では昨年よりも個別資料水準では昨年よりも2,232件、体現形のレベルでは1,170件を新規に登録した⁴⁰。

また、国立国会図書館の更新分については、個別資料・体現形ともに、平成27年以後の脳本された447件のゲームソフトについて確認し、そのうち373件について登録を行った⁴¹。

OCLCの登録データについては、体現形のレベルで2,377の登録を行うことができた。

また、ゲーム関連資料として、試験的に4,198件の図書・雑誌資料の紐付けを行い、2,105件について精査を行った。

7.2.3 アーカイブ重点対象の明確化

所蔵ゲーム目録の紐付けによって作られたデータに基づき、今年度もアーカイブ重点対象の把握を最新状況に更新した。これは日本の家庭用ゲームソフトについて、現在どの分野においてアーカイブが進んでいるのか、逆にどの分野のアーカイブが立ち遅れているかと

⁴⁰ 個別資料と比べて、体現形の登録数が少ないのは、今年度に立命館大学ゲーム研究センターに対して寄付のあった資料が、すでに所蔵している資料との間での重複が約2000強ほど見られたためである。

⁴¹ 447件と373件のうちの差分74本については、PCゲームであったり、平成30年度発売作品のためGPIrが現時点では割り振られていないゲームタイトルである。

第7章 成果

いったことを、具体的に把握するための重要なデータである(詳細は、5.2.3を参照のこと)。

7.2.4 ゲームの展示手法についての検討

ゲームの展示手法の検討については、前年度から引き続きゲーム展覧会の利活用に関する方法論の検討のため、平成30年度に開催された主なゲームに関する展覧会の資料収集及び関係者・企画者へのヒアリングを行った。

今年度は6か所の所蔵館へとヒアリングを行い、昨年度は7か所と併せ、この2年間で、合計13か所の18のゲームの展覧会について調査を行った。

今年度の調査は博物館企画展における関連行事(とりわけワークショップ)も調査の対象とし、併せてゲーム開発企業(バンダイナムコゲームス、スクウェア・エニックス等)におけるゲーム展の実態と社会的影響の調査を行った。

今年度の調査から、ゲームをテーマとした展示の多様化が読み取れる。アニメーションやメディア・アート、現代美術などほかの領域との関わりに主眼を置いた展示が増加傾向にあり「キュレーション」の意義がより強くなっていることが明らかになった。

第8章 総括

以上、本事業は国内外のゲーム保存に取り組む主要な機関との間で協力的な関係を構築してきており、今後、我が国におけるゲーム分野の情報拠点等の整備に当たっては、本事業の成果が大きな役割を果たしていくと期待される。

今年度は、昨年度までの取組を発展させていくとともに、これらの「検証」の年度と位置付け、これまでの活動がどのように利活用という観点から評価できるかという点を考えた。そこで、国内外のゲームの保存に関わる専門家とゲームの研究者を立命館大学に招いて、国際カンファレンスを開催し、ゲーム保存の在り方について検討を行った。

また、昨年度までの国内における連携枠組み構築の取組は、ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会の発足という形で、一つのマイルストーンを達成した。

これらの活動を通じて、ゲーム所蔵館連携の事業全体を立体的に構築していくための方向性について、以下のように整理することができる。

1. 国内におけるゲーム・アーカイブ推進連絡協議会の発足
2. 国際カンファレンスの開催
3. ゲームソフトアーカイブ状況の定量的把握と、これに基づくアーカイブ重点対象の最新情報への更新
4. 産学連携の進展
5. 著作権課題についての整理
6. ゲーム展示に関わる利活用課題の整理
7. ボーンデジタル作品アーカイブに向けた調査

以下では、それぞれについての成果を改めて確認するとともに、明らかとなった課題と、来年度へ向けての展望を述べたい。

第一に、国内においてゲーム・アーカイブ推進連絡協議会を発足したが、来年度以後、これを適切に運営し、効果的な連携へとつなげていかなければならない。当面の活動としては、まずは運営体制を固めながら、セミナー等の活動を定期的実施し、相互にゲーム・アーカイブに関わる経験と知見を共有していくことを目指していきたい。

また、昨年度までに連携を模索してきた国内のゲーム所蔵館である明治大学、日本ゲーム博物館、国立国会図書館などとの間で、さらなる連携に向けた議論を行った。これら議論を通して、統合目録のほかにも、保存方法やカタログニングの方法論についての実務的なレベルでの知見の交換を行う機会を構築することができつつある。こうした実務的なレベルでの意見交換を行う場については、次年度以後も引き続き維持していくことが望ましい。

第二に、国際的な連携としては、昨年度より、既に複数の所蔵館が積極的に連携を行うべく活動している実態があるが、今年度は京都において国際カンファレンス「国際デジタルゲーム保存会議 2019」を実施し、国際ビデオゲーム・データネットワークのウェブサイト及びメーリングリストが立ち上がるなどゲーム保存のための国際的で多層的な連携の枠組みが実りつつあるといえる。これについても、連携枠組みをどのように効果的なものにするかが求められているが、引き続きメタデータモデルや書誌データの再利用可能性の向上といった論点について議論しつつ、LOD 等が機能するための実態を構築していくことが今後求められる。

第三に、昨年度までと同様に、ゲームソフトアーカイブ状況の定量的把握と、それに基づくアーカイブ重点対象の把握を最新状況へのアップデートを行ったこうした定量的データは継続的にデータを更新していくことが重要であり、来年度以後もデータ更新作業を行っていく必要がある。なお更新作業を続けるに当たっては、より持続可能な形にするための方法論の模索も併せて検討していきたい。

第四に、産業界との関係構築の進展である。これについては国内のゲームアーカイブス推進連絡協議会にゲーム産業界の方にオブザーバーとして参画いただいた。特にバンダイナムコスタジオにおいては、アーカイブへの取組が公にされ、本事業においてもうまく協力をしていく方向を検討する議論を続けている。現時点では、お互いに協力的な関係は築けているが、継続的な協同プロジェクトを立ち上げるという段階には至っておらず、どのような形での協同プロジェクトが可能であるか、相互のニーズを確認しながらより発展的な連携の在り方を模索していく必要がある。

第五に、昨年度は博物館等におけるゲームの著作権処理の現状を調査し、今年度は訴訟におけるゲーム・アーカイブの利活用の在り方を確認したが、今後ゲーム・アーカイブの活用ということを考える上では、次に権利者不明著作物（孤児著作物）の利用促進といったことが大きな論点になるものと考えられる。については、権利者不明著作物（孤児著作物）の利用に伴う問題について、文献調査や関連企業や団体へのヒアリングなどといった調査を行うことで、これについて明らかにしていきたい。

第六にゲームの展示手法についての検討であるが、これについてはゲーム・アーカイブの利活用の在り方の一つのケースを示すという課題に対応するものである。平成 30 年度に試験的に開催した『ゲーム展 TEN』はゲーム展のキュレーションを展示するというテーマであったが、次年度についてもこのテーマを発展させる。そのためにも引き続き博物館及びゲーム産業界への調査・ヒアリングを進めると同時に、本事業に関連した展示のキュレーションの実践的な試みを行っていくことが重要であろう。

第七に、今年度までの議論で繰り返し提起されてきたオンライン・ゲームやスマートフォン向けゲームなどの「ボーンデジタル」な作品のアーカイブにどのように取り組んでいくかという課題である。現時点では、こうした作品へのアーカイブはほとんど手付かずの状況に

あると言える。一方、中国や韓国においてはこうした作品が多くを占めることもあり、ボーナデジタルな作品に対してアーカイブに取り組みたいという姿勢や意欲が、中国の Perfect World 社や韓国の Nexon 社などの一部では見られる。次年度以後、こうした企業との間で協議しながらオンライン・ゲーム等のアーカイブの在り方についての技術的、制度的、人材的な課題の検討を進めていく必要があるだろう。

以上のような形で、国際会議の開催と国内の協議会の立ち上げといった、重要なマイルストーンが達成されるとともに、これまで整備してきたデータを最新の状況に保ち、また産業界との協業、著作権調査、そして展示などの利活用に関わる調査など、実践的な施策を多面的に行うことができた。

以上、今年度の事業実施を通して、アーカイブを利活用し長期的に維持継続していくための実践的な施策を行うとともに、昨年度までの取組を検証しつつ洗練させることができ、今年度の目的が達成されたと考えている。

付録

[1]ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会 準備会合議事録

日時：平成31年1月11日（金）16:00～17:30

参加者（50音順、敬称略）

井上明人（立命館大学）、Espen Aarseth（コペンハーゲンIT大学）、川口洋司（日本オンラインゲーム協会）、徳田直人（ナツゲーミュージアム）、中川大地（明治大学）、袴田直樹（日本ゲーム博物館）、兵藤岳史（バンダイナムコスタジオ）、福田一史（立命館大学）、福地健太郎（明治大学）、細井浩一（立命館大学）、細谷滝音（ゲーム保存協会）、三上浩司（東京工科大学）、山本悠作（ナツゲーミュージアム）、横井伸明（日本ゲーム博物館）

オブザーバー（50音順、敬称略）：

伊藤由美（文化庁）、水戸部由美（国立国会図書館）、吉田敦則（文化庁）

徳田：ナツゲーミュージアムの徳田と申します。昨年はテレビ局からの協力案件を多数頂いた一年でした。作業規模の大きかったものから挙げますと、NHK朝の連続テレビ小説『半分、青い』ドラマ内での『テトリス』テーブル筐体稼働と俳優へのゲームプレイ演技指導。スペース・インベーダー40周年に関連した番組企画としては2つ、テレビ朝日『chouchou』（3月4日オンエア）番組収録での筐体稼働と、TBS『サタデープラス』（4月14日オンエア）での映像収録および再現ドラマロケ協力などがありました。

イベント関連への協力事例も例年以上に増えました。学術的な案件では明治大学『アカデミックフェス2018』にて(株)バンダイナムコスタジオ様との『パックマン』・『マッピー』のアップライトゲーム機の展示です。実機に触れる形での展示はレバーやボタンの感触や筐体の意匠もふくめ、実機に触れなければ味わえない感動があります。

いずれの事例も、所蔵ゲームを極力当時のまま触れられる体験を提供したい、という我々の目指すものが評価いただけたと実感しています。

中川：明治大学の野生の科学研究所（所長：中沢新一）にて学外研究員として活動している中川と申します。本日は、森川嘉一郎の代理役のつもりで出席しております。

明治大学では、森川が主導する形で、行政とも連携しながらマンガ、アニメ、ゲームの収蔵館を作るというプロジェクトを進めております。とりわけ平成29年11月のシンポジウム「マンガ文化の保存拠点計画」以降は、立ち遅れていたゲームのアーカイブや研究環境の整備にも本格的に取り組もうという機運が強まっています。

付録

それを受ける形で昨年平成 30 年 1 月にはシンポジウム「ゲーム研究の新時代に向けて」を開催し、井上さんや細井先生、川口さんにも御登壇頂き、アーカイブに関するセッションも行いました。また、その流れで 9 月には DiGRA Japan の夏季研究発表大会のホスト校となり、11 月には「明治大学アカデミックフェス 2018」内の企画でナムコの開発資料アーカイブに関する小展示を行っています。この際には、ナツゲーミュージアムの徳田さんや、バンダイナムコスタジオの兵藤さんにも御協力を頂きました。

福地：明治大学の福地です。いま中川の方から申しあげたイベントのほかに、かねてより寄贈が予定されていたゲームソフトを実際に明治大学の倉庫で保管を始めました。この中には、2 次資料としては非常に興味深い資料も寄贈品には含まれております。これをどういう形でアーカイビングし、インデックスを付けていくかに関しては我々の方でまだそれほどノウハウを持っていません。ですので、ぜひ、皆様からお力添えを頂きながら進めていきたいと思っております。

川口：日本オンライン・ゲーム協会の川口と申します。1980 年代からゲーム雑誌の編集をやっていて業界の人の足跡を残したいと思い、昔のよしみで株式会社 Gz ブレインの浜村さんにも協力してもらって個人的に、オーラル・ヒストリーのアーカイブを何とか作りたいたいと思ってやっております。「ゲームビジネスアーカイブ」ということで、ちょうど去年がセガのメガドライブ 20 周年だったのでフォーカスしてトークライブ形式で開催していますが、平成 29 年には元セガの佐藤社長や、サードパーティー、セカンドパーティーの担当の方、ゲーム雑誌の編集長など、昔のよしみでいろいろな方にご登壇いただいてやっております。

非常に内容が濃くて、開発コストやロイヤリティなどのお金の話も結構出ています。それ自体はゲーム業界として貴重な情報なんですけど、ただ、公表するにはあまりに生々しいものもあり、公表に際してはゲーム会社の広報の方と今後調整が必要になってくると思います。

別件ですが、去年の秋からゲーム障害の話が出てきておりますが、我々としても何らかのアクションを起こすことも検討しております。皆様の御尽力を賜ることもあるかと思っております。よろしくお願ひします。

細谷：ゲーム保存協会の細谷と申します。我々は 80 年代～90 年代の PC ゲームやコンシューマゲーム等を中心に保存を進めております。

今年度の成果としては、ゲーム資料の一部を等々力の本部にて公開いたしました。現状では無制限に開放しているというわけではなく、成果を必ず公表することを条件に、雑誌やゲームの資料にアクセスしていただくことができます。

また、それともう一つ文化庁のメディア芸術データベースのための作業も行っております。

付録

簡単には以上になります。

横井：日本ゲーム博物館の横井と申します。アーケードゲームのアーカイブを中心に活動しております。

今年度の成果というところで行くと、一つはゲームの実際の修繕方法のノウハウの蓄積です。最近では保存という観点から内部損傷の激しいものや外装が完全に崩壊しかけているものなど、早く手をつけないと原型や元の状態が分からなくなってしまう筐体の修理やレストアを中心に進めております。特に今年、来年は名古屋市博物館で展示をさせていただくという話がありますので、そういったところで実働でき展示して見るに堪えるものにしていきたいと思っております。

もう一つは立命館の皆様にご協力頂いてアーケードゲームの目録の作成に取り組んでおります。ゲームの目録については、今作成をしている最中ですが、これもいろいろとノウハウを蓄積させているところです。

井上：立命館の方では、この最近の進展としましては、一つは、先日1月7日に国際カンファレンスを開催させていただきましてスタンフォード大学図書館や、コペンハーゲンIT大学、ライプツィヒ大学、筑波大学、バンダイナムコスタジオ、スクウェア・エニックスなどでアーカイブやデータベースに関わっていらっしゃる方にお話を頂きました。

そして翌1月8日については、初日の登壇者などを中心にそれぞれに関心の近い人々を三つのグループに分かれてもらって、連携のための具体的アクションとして何ができるかということで密な議論をしていただきました。

また、継続的に目録の活動をやったり、昨年度の末に展覧会を開催させていただいたりやっております。また、夏にはイギリスでの国際学会「Replaying Japan」に併せて海外のゲーム所蔵館の方も含めてミーティングを開催させていただきました。

では、本学の取り組みについてはここまでさせていただきまして、次にゲーム・アーカイブ推進連絡協議会の規約や趣意書についての議論に移らせていただければと思います。

*

細井：連携枠組みの大枠の哲学や目的については、昨年度までで基本的なところはおおむね共有できたかと思っております。ただ、組織をどのような規模で、どのぐらいきっちり運営していくかということは継続性に関わる論点になるかと思っております。その点についての議論が集中したかと考えております。

そうした、昨年度に出ていた議論を吸収させていただき、趣意書及び規約の案をバージョンアップしたものを作らせていただきました。その点を踏まえて、資料を御覧頂ければと思います。

付録

規約案の第一条の方を御覧頂ければと思います。

主な活動というのを5項目に整理させていただきました。この5項目の中で情報の「共有」というように書かれていたところがありましたが、これは「共有」というとその中身が分かりにくく、また強い言い方になっていたということがありました。そのため、「情報の共有」「知識の共有」という言い方ではなく、「情報収集に資する活動」「知識の向上に資する活動」という言い方に変えております。それぞれの活動を、相互に活用するための活動をさせていただければいいかと考えております。

また、「その他会員が必要と判断する活動」といったところは、こういった項目がないと縛りがあまりにも強くなるだろうということで、入れさせていただきました。

第二条はそのままです。

第三条については、提案ですので、皆様の御意見を頂きたいと思っております。会員の入会の規定については、2名の推薦ではなく、2組織からの推薦という形を想定しております。

第四条については、互選による緩やかな運営委員会の組織化ということで、互助会に近いようなものを想定しております。

第五条については、運営委員会ですが、この運営委員会については任期を想定しないという形です。そして、運営委員会の方に年一回程度お集まりいただくということを想定しております。また、ある程度のリダンダンシー（冗長性）をつけて必要と認めるときは集まることができるという規定もつけさせていただきました。

第六条の会費についてですが、これは徴収をどのようなものにするかということが悩ましいですが、これも互助会的なところで組織があつて払える方は組織で、個人の方は個人でということで3,000円ということはどうでしょうか、という形を想定しております。

第七条の、規約の改正については、これは運営委員会にお任せ頂ければということで想定しております。

以上で、昨年頂いた御意見をまとめますと、こういったシンプルな形の方が運営しやすいのかな、ということでシンプルにさせていただいた次第です。

福地：会費の用途はどういったものを想定しておられますか。

細井：会場の準備に係る最低限の経費や、会のウェブページやウェブサーバーの最低限の経費を払える程度ということを想定しております。本日も本学の東京キャンパスにお集まりいただいておりますが、大学などでできるところはミニマムな形でやってしまうことを想定しております。この点についても御意見ありましたら、是非いただければと思っております。

なお、個人という枠をつくったのは、昨年度、森川先生から、法人としては払にくいという話がありましたのでその点を想定しております。

付録

福地：法人としては支払いにくいですが、研究室単位であれば支払も可能だと思います。また、個人と法人が同じ金額で良いのでしょうか。個人と、たくさんの個人が所属する法人が同額というのは気になります。

細井：可能であれば、本日に決めさせていただいて、なるべく案を実働までいかせたいというように思っております。よろしければ、個人 1,000 円、組織単位 3,000 円 ということでのいかがでしょうか。

(一同、賛同)

細井：では、いったんそれで修正させていただくことでよろしいでしょうか。

福田：個人会員と組織会員で議決権が同等の扱いになるのかどうかもポイントになるかと思えます。そこを考えると、個人の参加を不可として、組織会員だけにする方がすっきりとすると思いますが、いかがでしょうか。

中川：そこを機関と認めるかどうかは、運営委員会での承認事項とすれば、いいかと思いません。

川口：社団法人を作った経験からしますと、会員の種別の設定は別途行って、個人か組織は附則にしてしまっただけではどうでしょうか。会員の種別はそこで設定した方が良いでしょうと思います。

附則にしてしまうと、変更をする際のコストが少なくなるので楽だということもあります。また、附則については、運営委員会でも変更しやすい形にすればいいのではないのでしょうか。

中川：運営委員の構成は代表、副代表、事務局長の三名だけが運営委員会という理解でよろしいのでしょうか？

細井：そこについては規定をしておりませんが、役職のない運営委員というのもいいのではないかと考えております。

差し当たり、走らせて、その中で担保できる最低限の枠を考えるとという形です。

福田：運営委員会のイメージというのはおおむねここにいらっしゃる方というイメージでしょうか？

付録

細井：そうです。

三上：会員の互選により運営委員会を始められるというように規約案の中にありますので、今いる方で運営委員会を立ち上げてしまって問題ないのではないかと思います。今ある趣意書の会員の互選で始められるのではないのでしょうか。

細井：おっしゃる通りのイメージでした。

もし、ほかに再考せよ、という意見がないようでしたら、川口さんの意見を採用させていただいて6条をカットして、あとは附則として、動き出すのでよろしいでしょうか

(一同、賛同)

細井：では、こういう形で動き出させていただければと思います。

また、今こちらにいらっしゃる方は会員ということになるかと思いますが、運営委員会については4条の二項が分かりにくかったと思いますので、少し調整させていただいて、その上で、皆様に個別にお話をさせていただければと思います。

以上

[2] バンダイナムコスタジオのアーカイブ状況についてのヒアリング

日時：平成31年1月17日（木）14：30～

対応者：兵藤岳史、宇出津和仁（株式会社バンダイナムコスタジオ）

聞き手：フロラン・ゴルジュ（Omake Books）、井上明人（立命館大学）

オブザーバー：吉田敦則（文化庁）

——兵藤さん、今日はよろしくお願ひいたします。アーカイブ部門に、社員の方は何人ほどいらっしゃるのでしょうか？

兵藤：アーカイブ部門という部門があるわけではないんですよ。たまたま私がやっているだけなので。担当しているのは私一人です。

——兵藤さんはバンダイナムコスタジオの社員さんなのですか？

付録

兵藤：はい、そうです。

——どういうきっかけでアーカイブを担当されるようになったのでしょうか？「やってください」という依頼を受けたのでしょうか？

兵藤：今から3年前、2015年なので大分前になりますけれど…。岸本さんが、ナムコを辞めて0B だったのですが、「自分のゲームのゲームデザインを見たい」とおっしゃって。そのゲームがちょうど開発30周年だということで、「もしよろしければ見せていただきたい」と会社を訪ねていらしたんです。それで、偶然なのですが社長の中谷と岸本さんが同期だったので、「兵藤、ちょっとそれを探してみよ」と言われて探し始めたんです。ところが、目的のものが劣悪な環境の倉庫で眠っていることが分かったんです。それで、「これじゃまずいだろう」ということになり、このアーカイブのプロジェクトが始まりました。

——具体的にはどのような状況だったんですか？

兵藤：それまでにもアーカイブ化しようという動きは何回もあつたんですけど、毎回挫折して。まあ、幾つか痕跡をたどることで見つけることはできていたんですけど。元はファイリングもわりとしっかりされていたんですけど、会社が大きくなり、組織もそれに合わせてバラバラになっていくのにつれて、それもところどころ失われてきて。最終的には川崎の倉庫に置かれていた状態だったんです。

—— 一か所にまとめてあつたんですか？

兵藤：はい。あと、会社の社員が辞めたり、自分のところのエリアがなくなってしまった場合に、とりあえず箱に詰めてそこに送っていたんです。「とりあえずそこに置いておこう」ということで。

——兵藤さんは今現在の役割として、具体的にどのようなお仕事をされていますか。

兵藤：そこに残った資料も本当にバラバラな状態で、雑多な物が置いてあつたんです。開発資料だけではなく開発機材とか、古いファミコンとか。そういったものを一応全部整理して、ナンバリングをして大体保存できるというところまでをやりました。それが先ほどお話ししたプロジェクトの内容だったのですが、それがなぜそういうことをしたのかということを考えると、ただ「取っておくために取っておく」ためじゃなくて、「これを何らかの形で活用したい」ということでやったのです。そのためにそれらを取ってありますの

付録

で。今後の活動という、「それらをこれからどうしていこうか？」ということになりますね。

——日本のゲーム界の中で言うと、ナムコさんは本当にパイオニア的な存在ですからね。

兵藤：そうですね。もちろん、資料として、「その存在がある」というだけでも良いのですが、先ほどおっしゃったように、ナムコというのは日本でもパイオニア的存在なんです。世界においても大事な存在なので、「世界中で知られているゲームがどのように作られたか」、「どのような開発過程で作られたか」というのが資料に残されています。資料はそういったことを明確に物語っているんですよ。それだけでも残していく価値があるけれど、将来的な研究などの役にも立つと思うんです。それと同時に、我々は企業ですので、企業活動としてそれらを活かしていこうという目的もあるんです。

——今日は資料を見せていただきましたが、40年間というどのくらいの資料があるのでしょうか？

兵藤：そのときに整理をして、この大きい段ボール箱だけで300箱とちょっとくらい。そして、ナンバリングしているものは7,000アイテムくらいです。

——7,000！それをお一人で管理されているんですか。

兵藤：まあ、管理するまでは行っていませんけれどね（笑）。

宇出津：ここまでで、95年くらいまでの資料ですね。

——ここまでで95年ですか！

兵藤：というのも、そこから先はデジタル化されていて、ポーンデジタルという最初からデジタル化されたものが増えてきているので、紙の資料はどんどんなくなってきているんですよ。そういった資料の開発過程というものをどうやって残していくか、ということも今後の課題になると思います。

——倉庫には資料だけでなく機材とか基盤とかポップなどがあるのではないかと思うのですが、どのようなものがありますか。

兵藤：基盤もポップもあります。ただ一つ言っておきたいのが、ここにあるのは基本的に

付録

開発の方の資料だということなんです。だからマーケティングの方の資料はまた別なんですよ。そちらの方にはマーケティング用のグッズとかがあると思うんですが、どこだったかな…？

宇出津：さっきの話と重なるんですけど、基本的に最初の時代からしっかり残してきたのですが、組織が変わって引っ越しをしていくうちにだんだん…。というより、残していく意義があまり伝わっていなかったと思うんです。例えばこれ(何かを指す)、僕はこれがあるということを知らなかったんです。その結果、全部が総務部に行っていて、その倉庫に入っていたってということがありました。開発の資料はそんなふうになっていて…。それで、マーケティングのはマーケティングでちゃんとファイルに入っていると思います。そしてこれはゲームの企画ですけど、設計のものは設計の方できちんと取ってあるんですよ。残っているものものはきちんと残っているんです。ただ、全部倉庫に行っちゃって

兵藤：マーケティングの人は倉庫から出されたものをどうしたの？

宇出津：今、総務部で借りているところに入れてあるか…捨てた可能性もあります。

兵藤：ははは。さっきも言ったんだけど、倉庫を維持するのにもお金がかかるので、「捨てるぞ」という声が出てきたんですよ。そのタイミングに合わせて、開発の資料は私のところに残したという感じなんです。マーケティングの方も捨てるでしょう。

宇出津：コンシューマー販売は倉庫に突っ込んだはずなんですよ。

兵藤：今、コンシューマー販売って言ったけど、マーケティングの販売部署は、コンシューマーもあれば業務用もあって。そしてアーケードはまた別の部署があるんですよ。

宇出津：業務用も僕は行ったんですけど、元々きれいには残ってなかったです。

兵藤：業務用はないか…。でも、業務用も昔のゲームのポップとかが少し残ってるよ？

宇出津：それは開発にサンプルであげたものを、開発者が手元に持っていつているのかもしれないです。

兵藤：そうそう。Tシャツとか。あとはマーケティングの資料にはゲームショーのときのコスチュームとかもあるよ(笑)。

付録

宇出津：大体もう汚いから捨てちゃってると思いますけどね。

兵藤：俺が見に行ったときにはあったよ（笑）。

宇出津：80年代ってデジタルじゃないので、ポップにしても原画を描くわけなんですけど、その原画が当時から大分捨てられてしまっていたのがかなり惜しかったです。残ってなくて。

——ポスターは一枚ずつキープしておいた、とかそういうことはないんですか。

宇出津：ポスターも、気づいている人がいれば取っているんですが、そういう人がいなくなると後から捨ててしまう人がいるんですよ。僕もいっぱい捨てられてしまいました。

兵藤：比較的いっぱい残っているのはファミコンとかの取扱い説明書。あとはパッケージデザインとか。あれは全部残っています。

宇出津：それはその部署の人がすごくしっかりしてたんですよ。コンシューマーのパッケージのデザインチームの人はすごくしっかりしてるんで。

——これまではいろいろ捨ててしまったということになりますが、今後、兵藤さんとしては何を残しておくべきだと考えますか。例えば、イベントのコスチュームはもういらぬとか…。

兵藤：全部取っておけばいいんですけど、それはさすがに無理なんですよね。私としてはやっぱり開発関連の資料をケアしているので、それについては取っておきたいし、取っておくつもりです。

——整理をし、箱やファイルを全部一つずつ開けながらの作業をされていますが、「これはもういらぬ」と思うものはありますか。

兵藤：それはないですね。一番最初の段階で…例えばパソコンの取扱い説明書とか、そういう必要なさそうなものは捨てて、一番必要そうなものだけを残し、それを整理しています。PC98とか、ソニーのトリプルセブンの取扱い説明書とか、そういうのはうちで取っておく必要がないですから。我々が取っておかなくてはいけないのは、我々が作ったもの。あるいはゲーム関係の資料というものを残していますね。

付録

——ナムコの歴史を語ってくれる7,000以上のファイルがあるわけですが、なくしてしまったソフトの開発資料とか、「これはどこにあるのかさっぱり分からない」というゲームはありますか？

兵藤：はい。資料はオフィシャルに取ってあるものもあるんですけど、個人が取ってあるものもあったりして、全部が全部揃（そろ）ってはいないんですよ。あるいはパックマンとかゼビウスの例のように、開発者が辞めるときに持って行ってしまったりもするんです。実はそういったものも、コピーでもいいのでこれから収集して、ここにある資料に加えていきたいと思っています。もう一つ、資料の整理をアーカイブを専門にしている会社をお願いしたのですが、彼らはゲームの専門家ではないので、どうも整理が行き届いてはいないんですよ。つまり、粒度というんですが、これと同じものとして扱うと、資料としてバラバラになってしまうんです。これ、番号が入っていると言いましたが…さっきのように提案書がいっぱい入ったファイルが一つになっていますが、提案書の一つ一つもアイテムになるようにナンバリングしているんです。あと、ビデオゲームでは開発の段階ではコードネームやニックネームが使われたりして名前が違っているのですが、彼らはそれが分かっていないんです。あと、それはゲームの特徴だと思うのですが、ポートってありますよね？元々アーケードのものがこちらの方に…っという。それをどういうふうに扱えばいいのか？どういうふうに整理すればいいのか？というのもあって、やっぱり整理ができているとはいえない状態なんです。やはりこれは知っている人じゃないと分からないので、そういった整理がもう一度必要だなと思っています。

——データベースを作るのが非常に大変ということですね。

兵藤：そうなんです！知っている人でないと分からないんですよ。それからもう一つ、ポートする際に昔の資料をコピーすることも難しさの原因の一つです。例えば、の話ですが、パックマンをプレイステーションで出そうとした場合、プログラマーや企画者は、パックマンとはどういうゲームだったかを、昔の企画書をコピーして自分の資料として残すわけですよ。そうやってオリジナル以外のものがあっちこっちに残されているわけだから、さっき言った7,000アイテムの中には重複しているものもあるんです。

——ああ、なるほど。では、重複しているものがあれば処分するのですか？

兵藤：そうしたいけれど、今のところはできていないんです。それに、それはそれで意味があると思うんです。どういうことかという、先ほどの例えの話で言うと、プレイステーションをナムコミュージアムで作ったときに、それらの資料で「作ったときにはこれと

付録

これとこれを参考にした」ということが、その人のファイルを見ると分かるんです。そうやってそれぞれの痕跡が残ることはそれでなかなか意義があることかもしれないと思うんです。だから、「これは同じものだから捨てろ」と一概には言えないんじゃないかと。

——理想的なアーカイブ・ルームというのはどんな部屋だと考えますか。

兵藤：そうですね…今言った、資料の整理…再整理ですね、それは絶対に必要だと思っています。それから、現状では資料を倉庫に預けていて、こちらから「この箱を持ってきてください」と言えば持ってきてもらえるシステムになっているのですが、本当は目の前に全部あった方が楽ですよ。それから、今のところ紙資料はこれで良いのですが、特に重要な資料についてはアーカイブ室でやっぱり PDF や写真などでほかの方に見てもらったり、簡単に検索してもらえるようなシステムが欲しいです。

——スキャンしてデータ化するんですね。

兵藤：そうですね。もちろん、オリジナルも大事ですよ。ただ、それを有効に使うためにはそういうことも必要だと思っています。

——最終的には「ナムコ歴史博物館」のようなものができる可能性はありますか？

兵藤：ははは（笑）。企業歴史博物館はいろいろ各地にあるみたいですけど、会社としてはエコシステムというか、そういうのができることで赤字を生むわけにはいかないですからね。例えばですけど、どこかの地方自治体とか、県などと共同で博物館みたいなものを作るというのは可能ではあると思いますけれど…。ご存知かどうか分かりませんが、日清のカップヌードルミュージアムというのがあるんですよ。今 NHK でやっているのですが、池田と、みなとみらいなどにあって、ずいぶんお客が入っているんですけど、それは多分それだけで運営できていると思うんですよ。しかも日清の企業経営になってると思うんですけど、あんなものができたら一番理想ですね。まだ分からないですけど。

——中村さんがいつか朝ドラの主役に…。

兵藤：はははは！確かに！

——「情熱大陸」とかにも。

兵藤：それはいい、いいかもしれない！「パックマンを作った男」って。面白いかもしれ

付録

ない（笑）！NHKに企画を持ち込みましょうか。

——大阪にパナソニックミュージアムがありますよね。私はこの間行ってきたんですけど、すごく面白かったです。

兵藤：企業博物館って、トヨタとかもやっていたりしますよね、大きい企業で。トヨタは多分社会貢献的な意味もあってやっていると思うんですけど。それだけで自立はしていないんじゃないかと思うけれど…。もう一つは、今フロランさんが聞いているのはうちの会社だけの話ですけど、例えばほかの会社…業界の中で、ほかにもビデオゲームの勃興期からある会社があるので、そういったところにもぜひお話を一緒にできれば…。ビデオゲーム業界としての足並みが揃えばいいかもしれないと思いますね。

——なるほど。アーカイブ資料についての話に戻りますが、資料にはほとんどの人が忘れてしまっている、非常に価値のある情報が入っていますよね。コードネームとか、開発者は誰だったかとか…。具体的にはどういったものが入っているのでしょうか？やはり歴史に残るような情報でしょうか？

兵藤：やはり、我々が見て面白いのは、どういうふうゲームが作られていて、ゲームの企画者や制作者などが当時、どのような情熱を持っていたか。そういうものが伝わってくる資料が面白いですね。時代背景などもね。「我々が知っているゲームがこんなふうにしてできたのか」とか、「こんなアイデアを考えただけど結局出なかったのか」とか、意外性があるものが面白いですね。

——そうですね。あと、昔の資料というのはどんな特徴がありますか？手書きのものだけか？

兵藤：基本的には手書きですね。当時はまだワープロもない時代ですから。全部ハンドライティングですね。今だったらデータを作るときにはPCとかの端末上から直接描いちゃったりしますが、当時はやっぱりドットを一個一個鉛筆で描いて、それをデータ化してゲームに出すってような時代ですから、そういうのは非常に面白いですね。

——今は紙の資料の保存に尽力されていらっしゃると思うのですが、オーラル・ヒストリーについて…。皆様がまだお元気なときに、と僕も思います。

宇出津：今ある資料だけではやはり全ては分からないですね。当時の時代背景とか、どこまで考えたとか、読み取れる部分もありますけれど、やはり御本人に直接聞かないと分

付録

からないこともありますので、バンダイナムコとしては皆さんが御存命のうちにこの資料を活用しながらインタビューをし、世の中に残していこうという作業を始めています。

兵藤：大事ですよ。それに、こういった資料を横に置きながらお話をすれば、また新たにいろいろなことを思い出さると思うんですよ。「そういえばこのとき、こんなふうになったな」って。そういったオーラル・ヒストリーはやはり非常に重要だと思います。生の声で残すっていうのは昔はなかったですよ。テープレコーダーとか映像とかまだなかったから。今はいろんなことができますからね。宇出津さん、それは映像では残さないの？

宇出津：そう思って、今はうちのメディア部に写真と文字で、そして内容によってはYoutubeで動画で残してもいいかなと考えています。

兵藤：そうだね。

宇出津：ちょっとマニアックな切り口でもいいんじゃないかと思うんですけど、例えばイメージミュージアムで、開発者を呼んで開発時の話をさせていただいて、それをそのまま載せてしまう、というのはどうかと。絶対に残りますからね。そういうのが草案としてはあるんです。僕らは順番にそういうのをやっていくと思います。あと、先ほども言いましたが、この資料の保存と並行して、ナムコが作って売ってきたゲームのタイトル、発売時期、現存している資料に何があるかなど、それらのデータベース化を始めているんです。やっているうちに情報がかなり歯抜けの状態であることが分かってきたのですが、それでも今はまず一度、大きな紙を使って“一つの表にしてみる”というのをやっています。その表ができてきたら、社内でまだ当時の開発に関する記憶がある人に協力してもらいながら精査をしていけば、まあまあ使えるデータベースになるのではないかと思います。

兵藤：データベースの作り方についてなんですが、例えば今回、立命館さんから聞いたのですが、やっぱり作り方があって、それに則るといいんじゃないかと思います。どういう属性を付ければどういうふうに検索できるか、っていうのがあるそうなので。先ほど言ったように、ゲームって難しいじゃないですか、どういうものがあって、どういう基準で分類し、どういったタグ付けをするか、とか。

宇出津：そうですね。ただ、今はまだバラバラな資料を一つにまとめているところなので、まずはそこまではやろう、と言っています。

——では、宇出津さんも一緒に…。

付録

兵藤：そうですね。

——活動に共通したものがありますよね。

兵藤：そうそう。これまで宇出津君が BNE で私がバンダイナムコスタジオだったんですけど、これからバンダイナムコスタジオからまた新しい会社…新しい研究所ができるんですよ、バンダイナムコリサーチングというんですけど。基本的には全然違う R&D のセクションで、AI や MR などをやっているんですけど、そこが多分この仕事を引き継ぐので、BNE とこの資料を「一貫して、合体してやっていきましょうか」という話になると思います。そうすると先ほど言ったように個人でやるのではなく会社としての仕事になりますね。宇出津君はライツ部なので、企業的には最終的に利益が出てくるかどうか分からないんですけども…。ただ、会社としてはその方が健全なので。

——そうなんですか、分かりました。では、これからはナムコのまだ知られていない面白い歴史の話がたくさん出てくるということですね。楽しみにしています。

兵藤：楽しみにしてくれる人がいるといいんですけどね（笑）。そういう方に向けて発信していきたいんですよ。

宇出津：そういう方たちに協力していただきたくて…。例えば皆さんのインタビューを録（と）るとか、僕らだけで全部は無理です。そういうことに意義を感じる人とか、興味のある人にどんどん入ってきてもらって、みんなでやっていくのが日本の文化的にはいいんじゃないかって思います。

兵藤：壮大な話をしてるけど…文化庁とかにも入ってもらって（笑）。

宇出津：僕はずっとゲームを作ってきて、2年前にライセンス部に移動してきたんですけど、今になって「振り返りたい」と強く思うことが多くあります。そして、日本でビデオゲームが始まって50年だとすると、「これでもう一つの文化になってきたんだろうな」と感じるんです。

兵藤：そうですね。僕も本当にそう思います。この間のプレゼンでも言いましたけど、文化的遺産であるとともに、産業遺産でもあるんですよ。日本はアニメやゲームを産業として捉えている面もありますからね。さっきのパナソニックの話でもそうですけれど、そういった側面もあると思います。パナソニックは確かに人の文化でもありますけど、産業…ポップカルチャーなどに強い影響を与えているので…。両方の面から捉えるのがいいと

付録

思いますね。

——全くその通りですね。私も何か協力できたらと思います。

兵藤：世界に向けて（笑）。

——今日はどうもありがとうございました。

執筆担当者：

5.2.1：宮脇正晴（立命館大学）

5.2.4：尾鼻崇（中部大学）、小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

付録[2]：フロラン・ゴルジュ（Omake Books）

ほか：井上明人（立命館大学）

校正：福田一史、安田 智博、高橋志行（立命館大学）

全体統括責任：細井浩一（立命館大学）

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した平成 30 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。