

平成 27 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

ゲームアーカイブ所蔵館連携に関する調査事業 実施報告書

立命館大学ゲーム研究センター

平成 28 年 2 月

目次

第1章 事業概要	1
1.1 本年度事業の推進体制	1
1.2 本年度事業の目的	1
1.3 本年度事業の実施内容	1
1.3.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	1
1.3.1.1 国内のゲーム所蔵館連絡協議会準備活動	1
1.3.1.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合開催のための事前打合せ	2
1.3.1.1.2 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合の開催（1回）	2
1.3.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動	2
1.3.2 「メデータベース（開発版）」を介した所蔵館の目録連携業務	2
1.3.2.1 所蔵館目録調査	3
1.3.2.2 所蔵館目録ひも付け作業	3
1.4 本年度事業の成果概要	3
1.4.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	3
1.4.2 「メディア芸術データベース（開発版）」を介した所蔵館の目録作成・連携業務	4
第2章 事業目的・趣旨	5
第3章 実施体制	7
第4章 実施スケジュール	9
4.1 事業の全体スケジュール	9
4.2 事業内各施策の実施要領	9
4.3 調査・作業期間	11
第5章 実施内容	13
5.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	13
5.1.1 国内ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動	13
5.1.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合開催のための事前打合せ	13
5.1.1.2 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合の開催	14
5.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動	20
5.2 「メディア芸術データベース（開発版）」を介した所蔵館の目録作成・連携業務	20
5.2.1 所蔵目録調査	21
5.2.1.1 国内のゲーム所蔵概況調査	21
5.2.1.1.1 ゲーム所蔵館の所蔵状況調査（インタビュー調査）	21

1) 東京工科大学	21
2) 国立国会図書館	23
3) 明治大学	24
4) 日本ゲーム博物館	26
5) ハウステンボス ゲームミュージアム	28
5.2.1.1.2 それ以外の所蔵館の所蔵状況に関する概況調査（質問票調査）	30
5.2.1.2 国外ゲーム所蔵概況調査	42
1) コンコーディア大学	42
2) ニューヨーク大学 ゲーム・センター	44
3) ストロング遊戯博物館	47
4) バススパ大学	50
5) ナショナル・ビデオゲーム・アーケード	52
6) カリフォルニア州立大学サンタ・クルス校	55
7) スタンフォード大学図書館	58
8) ネクソン・コンピューター・ミュージアム	61
5.2.2 所蔵館目録ひも付け作業	63
5.2.2.1 各機関所蔵目録とメディア芸術データベースのひも付け作業	63
1) 立命館大学所蔵目録の GPIr へのひも付け作業	63
2) 明治大学所蔵予定目録の GPIr へのひも付け作業	63
3) ライプツィヒ大学所蔵目録の GPIr へのひも付け作業	63
4) 国立国会図書館所蔵目録の GPIr へのひも付け作業	64
5.2.2.2 メディア芸術データベースとのひも付けのための各所蔵館の目録補助入力作業	64
第6章 成果	65
6.1 成果と課題	65
6.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	65
6.1.2 「メディア芸術データベース（開発版）」を介した所蔵館の目録作成・連携業務	66
6.2 総括	69
付録	71

第1章 事業概要

本章では、平成27年4月1日から、平成28年2月29日にわたり実施した「平成27年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」の概要及び、実施内容について記す。

1.1 本年度事業の推進体制

文化庁事業「平成27年度メディア芸術連携促進事業」の受託組織である京都精華大学が事務局を設置し、当該事業の一環として「平成27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。

1.2 本年度事業の目的

デジタルゲームは「文化」として認識されてからの歴史が浅く、現時点ではそのアーカイブ化が十分に推進されているとは言い難い状況にある。このような状況を打開する方策の一つとして、本事業では、公的な目的からデジタルゲームの保存を行う所蔵館同士で多面的に連携する枠組みの構築を図った。

本年度については、国内外のゲーム所蔵館との連携枠組み構築の推進活動に加え、所蔵館同士が保有する資料について情報共有を進めた。

1.3 本年度事業の実施内容

先述の目的を達成するため、下記の事業を実施した。

1.3.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務

連絡協議会の開催準備業務を行った。国内で制作されたゲームが海外でも受容され、また保存の対象となっていることから考えれば、所蔵館同士の相互連携を行うためには、国内及び国外の所蔵館、いずれにおいても連携構築活動を推進していくことが必要となる。今年度はまず、国内ゲーム所蔵館連携のための協議会、及び国際ゲーム所蔵館連絡協議会に参加可能な団体やあるべき枠組みについて検討するため、各所蔵機関での事前調査や打合せを実施した。

1.3.1.1 国内のゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

国内のゲーム所蔵館について事前打合せを行った上で、ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合を開催

した。

1.3.1.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合開催のための事前打合せ

国内のゲーム所蔵館連絡協議会準備会合の実施に先立ち、幾つかのゲーム所蔵機関・団体に対して、所蔵状況に関する現地調査を行った。その際に、準備会への参加が見込まれる下記の機関と事前打合せを行っている。

対象機関となったのは、現地訪問による事前打ち合わせを行ったのが、国立国会図書館、明治大学、東京工科大学、日本ゲーム博物館である。このほかメールや電話によって、京都精華大学、東京工芸大学の2機関に打診を行った。

1.3.1.1.2 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合の開催（1回）

国内連絡協議会発足に向けた第一回の準備会合を、平成28年1月21日に開催した。同会合には、以下の機関から所蔵に関する実務の代表者が代表として参加した。

- ・国立国会図書館
- ・明治大学
- ・東京工科大学
- ・日本ゲーム博物館
- ・京都精華大学
- ・立命館大学ゲーム研究センター
- ・東京工芸大学

1.3.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

国際ゲーム所蔵館連絡協議会の開催に向けて、以下の国外の学術機関と所蔵館連携に向けた意見交換を行った。それぞれの機関との間で、継続的にこの問題について取組を行うことを確認した。

- ・コンコーディア大学（カナダ）
- ・ニューヨーク大学 ゲーム・センター（アメリカ）
- ・ストロング遊戯博物館（アメリカ）
- ・バススパ大学（イギリス）
- ・ナショナル・ビデオゲーム・アーケード（イギリス）
- ・カリフォルニア州立大学サンタ・クルス校（アメリカ）
- ・スタンフォード大学（アメリカ）
- ・ネクソン・コンピューター・ミュージアム（韓国）

1.3.2 「メディア芸術データベース（開発版）」を介した所蔵館の目録連携業務

メディア芸術データベースを介した所蔵館の情報共有の進展に向けて、各所蔵館のゲーム所蔵や目録作成について、ヒアリングや調査を行った。

1.3.2.1 所蔵館目録調査

国内の連絡協議会への参加を打診するに足る適当なゲーム所蔵館を把握するため、日本国内の図書館や博物館、大学・専門学校の教育機関など合計 585 機関に対して、ゲームソフトの所蔵に関する質問表調査を行った。その回答数は 585 機関のうち 372 機関（回答率 64%）であり、そのうち 30 の機関がゲームを所蔵していることが明らかになった。

このほか、ゲームアーカイブ所蔵環境や問題点を検討するために、特定の所蔵館に対して現地調査を行った。とりわけ、各所蔵館における目録の整備状況や、保存方法とその問題点について、担当者にインタビューを行った。国内 5 館、国外 8 館がその対象である。これらの成果については、5 章及び 6 章にて述べる。

1.3.2.2 所蔵館目録ひも付け作業

上記 1.3.2.1 などの調査を通してゲームの所蔵実態が明らかとなった所蔵館のうち、整備された目録リストの提供を申し出てくれた所蔵館のリストについて、目録情報の共有に向けた作業に着手した。具体的には、当該目録とメディア芸術データベース（開発版）に固有の ID である GPIr (Game Product Identifier：メディア芸術データベースで設定されたゲームタイトルに一意に割り振られた識別子) とのひも付け作業である。

事業開始段階では、このひも付け作業自体に全体としてどの程度の作業量が発生するのかを見積もることが困難であった。

立命館大学、ライプツィヒ大学、明治大学、国立国会図書館の所有する目録について、立命館大学が可能な範囲で実際の作業を実施した。おおむねの所蔵情報については、GPIr とのひも付けが可能であることが判明し、これに加え、一部の情報については、現状の所蔵目録だけでは GPIr で特定できない仕様になっていることを確認した。

こうした課題の解決、及びひも付けを行ったデータの公開を始めとする活用に関しては、今後の調整が必要となる。この点については次年度以降の課題とする。

1.4 本年度事業の成果概要

本年度は、「組織化業務」に着手した事業初年度であり、国内外のゲーム所蔵館の実態把握と、次年度以降の連携協議会設置に向けた事業方針を検討することに傾注した。その成果として、ゲームを所蔵している機関とその所蔵状況を把握することができたこと、国内の 6 つのゲーム所蔵機関と事業関係が構築され、連携協議会設置に向けた活動指針を話し合うことができた。

1.4.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務

国内の連絡協議会の組織化の準備業務については、ゲーム所蔵館 6 館に対して連絡協議会への参加打診を行った。その上で次年度以降の国内連絡協議会を見据えて、平成 28 年 1 月 21 日に、ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合を開催した。この会合には文化庁と立命館を含めた 7 組織の担当者が

参加した。この準備会合では、連携協議会設置に向けた活動指針を話し合うことができ、ゲームアーカイブに関しては、産業機関の事業参加が重要であることが確認できた。

国際的な連携枠組みについては、アメリカ、カナダ、イギリス、ドイツ、韓国の8組織について、担当者へのインタビューと現地調査を行い、今後の発展的な関係を構築していく意向を確認した。

1.4.2 「メディア芸術データベース（開発版）」を介した所蔵館の目録作成・連携業務

図書館・博物館など585機関にゲームソフトの取扱いの有無に関する質問票を郵送し、30の機関がゲームソフトを取り扱っていることが明らかになった。また、国内5館、国外8館へのゲーム所蔵館の現地調査及び担当者へのインタビューを実施し、各ゲーム所蔵館の所蔵状況についての概況の把握を行った。

これと並行して、既に整備された目録を保有している所蔵館のうち、立命館大学、ライプツィヒ大学、明治大学、国立国会図書館の所有する目録について、メディア芸術データベースの発行するゲームソフトの固有ID（GPIr）とのひも付け作業を行った。

第2章 事業目的・趣旨

本事業の目的は、デジタルゲームの保存を進める国内外のゲーム所蔵館同士が連携するための枠組みを構築することにある。

デジタルゲームは、その普及状況にもかかわらず、「文化」として認識されてからまだ日が浅い。そのためか、今日まで我が国で作られ親しまれてきた作品の多くが、保存の対象となっていない。社会的に大きな影響を与えてきたゲームタイトルですら、散逸の恐れがあり、今後国内においてアクセスできない可能性がある。こうした状況に対する警鐘は特に海外において早くから指摘されてきた¹。

日本のゲーム会社が開発してきたデジタルゲームは、1980年代から現在に至るまで、経済的・社会的・文化的影響を世界規模で及ぼしてきた。その背景を踏まえて、海外では、例えばアメリカのストロング遊戯博物館や、スタンフォード大学図書館、イギリスのナショナル・ビデオゲーム・アーケード、ドイツのライプツィヒ大学などでは、日本製のデジタルゲームのコレクションが形成されており、中には日本国内の施設よりも充実したコレクションを有している所蔵館もある。さらには、博物館学・図書館情報研究といった領域でも利活用が進められている。

海外と比べれば小規模ではあるものの、我が国でもデジタルゲームの保存に対する取組が進んでいる。図書館としては国立国会図書館、学術機関としては立命館大学、明治大学などがゲームの収集・保存を進めている。

これら所蔵館の目的は、デジタルゲーム作品のアーカイブ整備のほか、それらを利用した学術研究と教育活動の推進にある。

文化庁において5箇年をかけて製作され、平成27年3月に公開された「メディア芸術データベース（開発版）」の更なる整備によって、日本製のゲームタイトルの網羅的な情報は今後入手可能になることが期待される。しかしながら、網羅された情報に基づいてゲームタイトルの現物などのアーカイブを進めるには、様々な課題がある。

特に重要な課題としては、現在デジタルゲームのアーカイブに取り組んでいる所蔵館が、それぞれに相互連携を行う枠組みが整備されていないことが挙げられる。効果的な連携枠組みがないため、各所蔵館は個々で新たな取組を模索する状態にあり、多くの労力がその模索に割かれてしまっている。

本事業では、所蔵館の間にネットワークを形成し、連携関係を強化すること、またここで形成されたネットワーク・連携の社会的利活用の道筋を付けることを目的とする。各所蔵館の1) 人的・組織的な相互連携及び、2) 管理業務効率化のためのデータベースを利用した連携の二つの側面を推進す

¹ Lowood, H. et. al. (2009) "Before It's Too Late -A Digital Game Preservation White Paper" Game Preservation Special Interest Group, International Game Developers Association.

第2章 事業目的・主旨

る。これをもって、これらの所蔵館が目指すゲームアーカイブの整備や学術研究など利活用を促進する。効率的な所蔵品運用や、所蔵にかかる課題の共有など、相互連携を通じて達成可能になることは多い。

第3章 実施体制

第1章で記述したとおり、本事業は文化庁の「平成27年度メディア芸術連携促進事業」受託組織である京都精華大学が事務局を設置し、その事業の一環である「平成27年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」について受託した立命館大学ゲーム研究センターが実施したものである。実施主体は、立命館大学ゲーム研究センターであり、立命館大学ゲーム研究センターが、他組織に働きかける形で事業を推進した。各団体の担当を以下に記す。

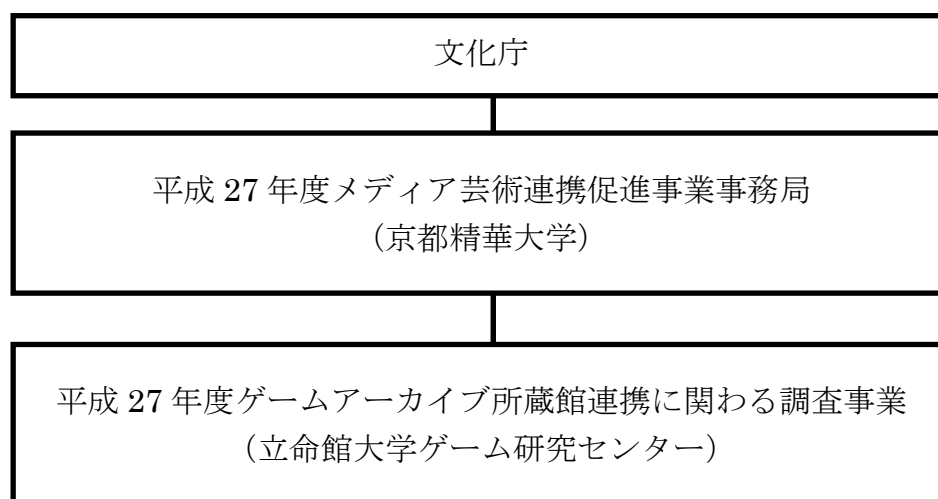


図3-1 平成27年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業 事業推進体制

なお、実施機関についての組織体制は以下、図3-2のとおりである。

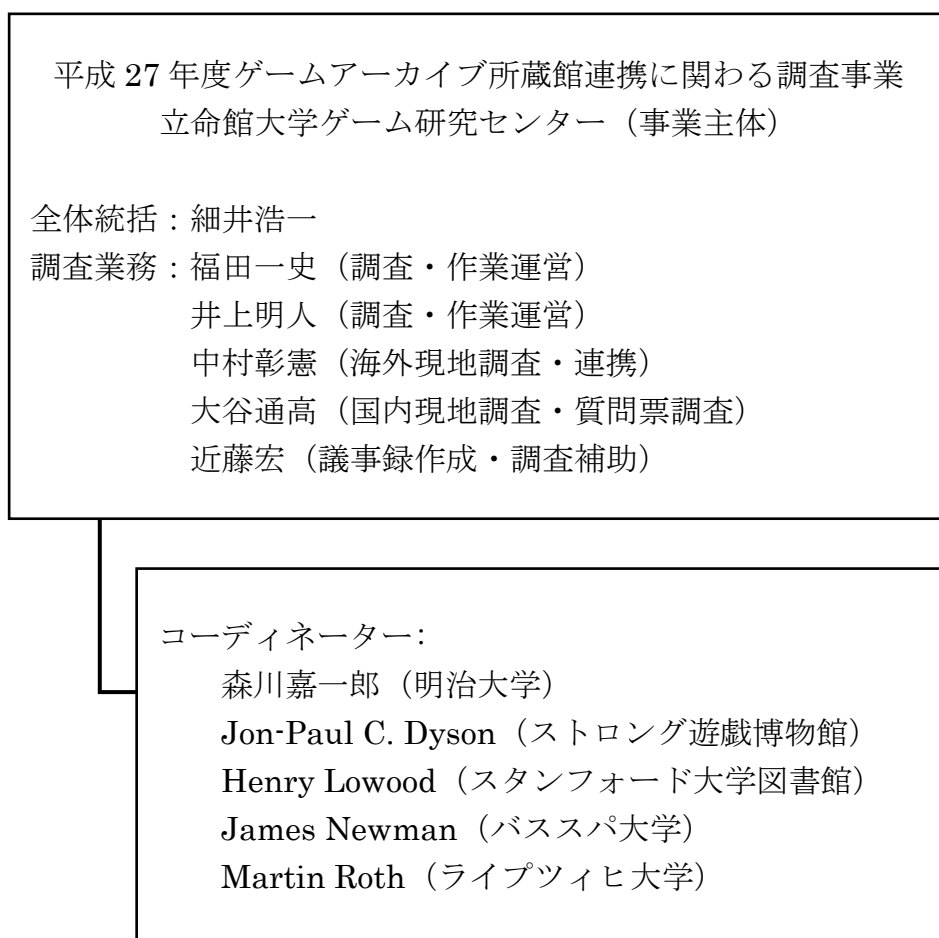


図 3-2 平成 27 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業 実施推進体制

第4章 実施スケジュール

4.1 事業の全体スケジュール

下記、図 4-1 に全体スケジュールを示す。

		8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
(0)	打合せ準備	打合せ、準備						
(1)	国内連携		参加打診				★準備会 合実施	
	国際連携		参加打診					
(2)	所蔵調査		担当者ヒアリング、現地調査					
	所蔵調査 (質問票)		調査票作成	実施	集計・分析			
	DB ひも付 け		データベースへのひも付け作業実施					
報告書 作成							報告書作成	

図 4-1 本事業の実施スケジュール

各事業の具体的な実施日は下記のとおりである。各調査・打合せの参加者や調査対象者については、第5章の実施内容の各項目を参照されたい。

4.2 事業内各施策の実施要領

1) コンコーディア大学（協力意向についての確認・所蔵概況調査）

日時：平成27年9月21日（月）13:00～15:00

場所：コンコーディア大学（カナダ、モントリオール）

第4章 実施スケジュール

- 2) ニューヨーク大学 ゲーム・センター（協力意向についての確認・所蔵概況調査）
日時：平成27年10月15日（木） 13:00～15:00
場所：ニューヨーク大学 ゲーム・センター（アメリカ、ニューヨーク）
- 3) ストロング遊戯博物館（協力意向についての確認・所蔵概況調査）
日時：平成27年10月17日（土） 10:00～12:00
場所：ストロング遊戯博物館（アメリカ、ロチェスター）
- 4) 東京工科大学訪問（所蔵館連携に関する事前打合せ・所蔵概況調査）
日時：平成27年11月23日（月） 17:00～19:00
場所：東京工科大学 八王子キャンパス
- 5) 国立国会図書館（所蔵館連携に関する事前打合せ・所蔵概況調査）
日時：平成27年11月30日（月） 16:00～18:00
場所：国立国会図書館
- 6) 明治大学（所蔵館連携に関する事前打合せ・所蔵概況調査）
日時：平成27年12月5日（土） 10:00～12:00
場所：明治大学 中野キャンパス
- 7) 日本ゲーム博物館（所蔵館連携に関する事前打合せ・所蔵概況調査）
日時：平成27年12月6日（日） 15:00～16:00
場所：日本ゲーム博物館
- 8) ハウステンボス ゲームミュージアム（所蔵館連携に関する事前打合せ・所蔵概況調査）
日時：平成27年12月20日（日） 11:00～13:00
場所：ハウステンボス
- 9) バススパ大学（協力意向についての確認・所蔵概況調査）
日時：平成28年1月25日（月） 13:00～16:00
場所：バススパ大学（イギリス、バススパ）
- 10) ナショナル・ビデオゲーム・アーケード（協力意向についての確認・所蔵概況調査）
日時：平成28年1月26日（火） 14:00～16:00
場所：ナショナル・ビデオゲーム・アーケード（イギリス、ノッティンガム）

11) カリフォルニア州立大学サンタ・クルス校（協力意向についての確認・所蔵概況調査）

日時：平成28年2月10日（水） 13:00～15:00

場所：カリフォルニア州立大学サンタ・クルス校（アメリカ、サンタ・クルーズ）

12) スタンフォード大学（協力意向についての確認・所蔵概況調査）

日時：平成28年2月11日（木） 13:00～15:00

場所：スタンフォード大学（アメリカ、カリフォルニア）

13) ネクソン・コンピューター・ミュージアム（協力意向についての確認・所蔵概況調査）

日時：平成28年2月16日（火） 14:00～18:00

場所：ネクソン・コンピューター・ミュージアム（韓国、チェジュ島）

4.3 調査・作業期間

1) 国内所蔵館への質問票送付

- ・ 質問票作成 平成27年10月1日～11月15日
- ・ 質問票送付 平成27年11月17日（12月10日まで返送受付）
- ・ 質問票集計 平成27年12月12日～平成27年12月20日

2) 所蔵館目録ひも付け作業

- ・ 立命館大学所蔵目録作成 平成27年9月1日～9月15日
- ・ 立命館大学所蔵目録の GPIr へのひも付け作業 平成27年9月16日～9月25日
- ・ 明治大学所蔵予定目録の GPIr への試験的ひも付け作業 平成27年10月1日～11月10日
- ・ ライプツィヒ大学所蔵目録の GPIr への試験的ひも付け作業 平成27年11月1日～平成28年2月10日
- ・ 国立国会図書館所蔵目録の GPIr への試験的ひも付け作業 平成27年11月1日～平成28年2月15日

第5章 実施内容

5.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務

ゲーム所蔵館連絡協議会の開催準備業務は、国内の所蔵館連携に関わるものと国外のものに大きく分かれる。

5.1.1 国内ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

5.1.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合開催のための事前打合せ

来年度は、国内のデジタルゲーム並びにその関連資料を所蔵している機関同士が参加して、互いに連携を促進するための連絡協議会を立ち上げる予定にある。その協議会の設置に向けた取組について、国内にあるデジタルゲーム所蔵機関と話し合う機会を、事前打合わせ（ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合）として平成28年1月21日に設けた。

事前打合せに参加したのは、東京工科大学、明治大学、日本ゲーム博物館、国立国会図書館の4館である。これら4館については、事前打合せと同時に、ゲームアーカイブの概況についてもインタビュー調査を実施しており、その内容については、「5.2.1.1.1 ゲーム所蔵館の所蔵状況調査（インタビュー調査）」に記載した。

1) 東京工科大学

平成27年11月23日（月）に、井上、大谷が、東京工科大学八王子キャンパス三上研究室を訪問した。三上浩司氏（東京工科大学メディア学部准教授）に東京工科大学のデジタルゲームのアーカイブ状況についてインタビュー調査を行うと同時に、その場で三上氏に平成28年1月開催予定の所蔵館連絡協議会準備会合への参加を申し込み、その内諾を得た。

2) 国立国会図書館

平成27年11月30日（金）に、福田、井上が国立国会図書館の会議室を訪問し、小沼里子氏、荻込照彰氏、高品盛也氏、村本聡子氏に国立国会図書館のデジタルゲームのアーカイブ状況についてインタビュー調査を行った。そのときに、平成28年1月開催予定の所蔵館連絡協議会準備会合への参加を申し込み、その内諾を得た。

最終的には、平成27年1月6日に、荻込氏からの連絡により、荻込氏、村本氏及び、利用者サービス部音楽映像資料課主査の中村信夫氏の3名が準備会合に参加することとなった。

3) 明治大学

平成27年12月5日（土）に、福田、井上、大谷が、明治大学中野キャンパス森川研究室で、森川嘉一郎氏（明治大学国際日本学部准教授）に明治大学のデジタルゲームのアーカイブ状況についてインタビュー調査を行った。その際に、平成28年1月開催予定の所蔵館連絡協議会準備会合への参加を申し込み、その内諾を得た。

4) 日本ゲーム博物館

平成27年12月6日（日）に、福田、井上、大谷が、愛知県犬山市にある日本ゲーム博物館を訪問した。辻哲朗氏（日本ゲーム博物館館長）に日本ゲーム博物館のデジタルゲームのアーカイブ状況についてインタビュー調査を行い、その際に、平成28年1月開催予定の所蔵館連絡協議会準備会合への参加を申し込み、その内諾を得た。

また、辻氏からの要望により、現在日本ゲーム博物館のリニューアル事業を同氏と一緒に展開している小牧ハイウェイ企画の丹羽淳也氏も、1月21日の準備会合への参加することとなり、日本ゲーム博物館からは計2名が参加することとなった。

5) 東京工芸大学

平成28年1月14日（木）立命館の細井から東京工芸大学の岩谷徹氏（東京工芸大学芸術学部ゲーム学科教授）に打診し、1月21日準備会合への参加の内諾を得、岩谷氏が参加することとなった。

6) 京都精華大学

平成27年11月28日（土）に打診し、連携枠組みについて今後情報共有を行っていくことについて確認した。

5.1.1.2 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合の開催

国内連絡協議会を発足するに当たっての準備会合を開催した。本会合の参加者は、5.1.1.1の調査並びに事前打合せの対象者らから構成される。開催の詳細について、下記に記す。

日時：平成28年1月21日（木）14:00～16:00

場所：立命館大学東京キャンパス

参加者（50音順）

井上明人（立命館大学）、岩谷徹（東京工芸大学）、荻込照彰（国立国会図書館）、辻哲朗（日本ゲーム博物館）、中村信夫（国立国会図書館）、丹羽淳也（小牧ハイウェイ企画）、福田一史（立命館大学）、細井浩一（立命館大学）、三上浩司（東京工科大学）、村本聡子（国立国会図書館）、森川嘉一郎（明治大学）

オブザーバー：

大谷通高（立命館大学）、近藤宏（立命館大学）、小林桂子（文化庁）

1) 準備会合趣旨説明：報告者 細井（立命館大学）

ゲーム所蔵にかかわる報告・事業・閲覧などを行っている団体のうち、参加を見込むことのできる団体に、お集まりいただいた。

日本における文化的リソースとしてのゲームをいかに保存するのか。この問いに対して二つの考えがあるように思われる。一つ目は、国の機関が一括的に収集して網羅的に所蔵するという方法。二つ目は、教育・研究用資料としてゲームを収集する機関を含めた現行の所蔵機関を把握し、それら諸機関のつながりを構築することによって、全体としてゲームを網羅的に収集・保全する、という方針。この考えの妥当性を含め、ゲームの保存・収集・所蔵について、それぞれの立場から率直な意見を伺いたい、というのが今回の集会の趣旨である。

一つ目の考えの実現は、国の決定によるもので、所蔵機関からアクションを起こすことはできない。対して、二つ目の方針は、我々所蔵機関の側からアクションを起こせるもので、国内連絡協議会（仮称）を組織化することである。つけくわえると、日本のゲーム所蔵に熱心なのは、日本国内の機関に限定されず、海外にある諸機関にも優れた所蔵がある。これらの機関と連携することについても、この事業の枠組みで同時並行的に進めている。

2) ゲーム所蔵機関の調査報告：報告者 福田（立命館大学）

本事業の調査活動を通じて、明らかになった調査結果について報告を行った。報告内容については、本報告書と重複するため割愛する。詳しくは、本報告書の第1章及び第2章を参照のこと。

3) ゲーム所蔵館連絡協議会組織化に向けての検討課題

【各機関におけるゲーム所蔵状況と考え方について】

荻込（国会図書館）

納本制度があり、平成12年からゲームソフトを含むパッケージ系電子出版物も所蔵対象となった。管理に関しては、CDやカートリッジなどの記録媒体の種類に応じた請求記号を付与している。所蔵情報は書籍と同様インターネットで公開、地下の書庫に箱に並べ、保管をしている。書庫の環境は、紙媒体資料の保存に適した温湿度（温度22℃、湿度55%前後）で保たれている。閲覧は、特定の閲覧室で行うことができるが、公用又は学術の調査・研究目的に限られる。

森川（明治大学）

本学はマンガ・アニメ・ゲームの複合アーカイブ施設となる「東京国際マンガミュージアム」（仮）を設立する計画を発表しており、その先行施設として、米沢嘉博記念図書館を2009年から運営してきた。この図書館は、現段階ではマンガが主な所蔵対象になっており、情報誌を除き、ゲーム分野の閲覧提供は本格的には行っていない。ただし「～ミュージアム」に向けてゲーム機やソフトなどの資料収集は継続的に行っており、寄贈を受ける予定のものを含めると5,400タイトル以上になっている。また、プレイヤブルな状態で展示する試みも行ってきた。

個々のゲームそれ自体も重要だが、マンガ・アニメ・フィギュアなど、メディアミックス作品や関

連商品を含む、この文化の領域を包括的に取り扱うことを方針としている。コミックマーケット準備会との連携関係もあり、二次創作などの同人誌も多く抱えることになる。ゲームを歴史的な文脈とともに展示できるようにすることを目指す本学の場合、『ドラゴンクエスト』を例に挙げると、その世界観のルーツの一つとなった文学作品（『指輪物語』）の初版本や、ゲームシステムの元となったテーブルトーク RPG（『ダンジョンズ&ドラゴンズ』）の初期セット、さらにはそれをコンピューター仕立てにしたアメリカの PC ゲーム（『ウィザードリィ』等）も必要となり、実際に購入してきた。古い海外の資料は e-bay などでも競り落としており、こうした展示を構成するにはかなりの資金が必要になる。

また、業務用ゲーム機については、有志団体の「アーケードゲーム博物館計画」と連携して取り組みたいと考えている。

辻（日本ゲーム博物館）

昭和レトロ館という個人運営のミュージアムが前身となる。7年前にこの館を引き継ぐ当たり、アーケードゲームを集める方向にした。運輸業・倉庫業を本業にしているため、それを生かし、体感筐（きょうたい）体を中心に集めている。

体感筐体の収集・展示を通じて分かったのは体感筐体が多くの場合、壊されるか海外流出の危険にあるということ。そのほか、個人による収集活動は、一般的に維持するのが困難である。例えば家族からの理解も必要になる。集めすぎて、スペースがオーバーフローするという問題もある。その結果、流出などの危険が生じてしまう。

公開期間は、不定期にしている。なぜなら確かに公開すると筐体は壊れることが多いが、かといって、プレイし通电することがなければ、やはり動かなくなってしまう。通电するのは保存の意味合いもあるので、どうやってそのバランスを取るのかが課題。修理するのも大事だが、まずは、流出・破壊を止めるのが必要だと考える。補修についても、マニュアルなどが海外に流出している実態がある。日本のゲームであっても英文マニュアルしかないこともある。これらは、インターネット上で PDF ファイルとして見つけられる。日本のゲームなので、日本語のマニュアルがデータベースに入っていると助かる。

その他ツイッターなどを使って、情報収集をして修繕している。インターネットには大きなポテンシャルがあると感じている。

三上（東京工科大学）

2004 年から文科省の助成を受けてゲーム教育を開始している。ゲーム教育は大学経営の柱になっており、大学の中でのゲーム教育も定着してきている。ゲーム所蔵については、その観点から必要性がある。しかし、現在では、一部の研究室ではゲームを所蔵しているものの、図書館の所蔵資料の対象外である。以前はゲームの図書館の所蔵資料として登録管理していたが、現在は対象から外れてしまっている。そのため、研究室に保管されているゲームが、ゼミの学生の教育資料となる、というのが現状である。

岩谷（東京工芸大学）

2007年にゲーム教育が始まり、2010年にはゲーム学科として正式になっており、各学年60名程度入学する。ゲーム教育の目標はゲームをしっかりと製作できる人材を育てることにある。2年以降は10名ぐらいのチームで実際に遊べるゲームを作ることを目指している。

しかし、ゲームのアーカイブに関しては手を付けられるようになったのは最近のことである。ただ、ゲーム教育の観点に立ったアーカイブも必要だと考えている。ゲームが製作されたときの技術的条件を踏まえ、当時の作り手の工夫や観点が分かるような教育が求められている。そうした教育に資するための、ゲーム現物のほか周辺環境まで視野に入れた保存が必要ではないかと考えている。

福田（立命館大学）

立命館大学ゲーム研究センターでは、研究利用を目的にゲームの収集を行っている。1998年から京都府・立命館大学・任天堂・セガらの産官学共同プロジェクトとして、ゲーム・アーカイブプロジェクトを立ち上げたのが、本学活動のスタートになる。その後は、2000年台中盤は日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点としてのCEO、GCOE活動の一環として、また2007年には映像学部でゲーム教学が開始した。2011年には立命館大学ゲーム研究センターが設立された。2012年度からは文化庁のメディア芸術デジタルアーカイブ事業のゲーム分野を担当し、データベース構築を行い、平成27年度から同後継事業のメディア芸術所蔵情報等整備事業においてゲーム分野を担当し、メディア芸術データベースのデータベース更新・構築業務を行うほか、メディア芸術連携促進事業の一環として採択されたゲームアーカイブ所蔵館に関わる調査事業を行っている。

ゲームの所蔵数は家庭用ゲームを中心にタイトルを4,300本強、ハードウェアを130体弱、書籍・参考資料2,300本冊である。これらについては、研究利用の進展を目的に所蔵品管理データベースにて管理を行うほか、管理手法並びにデジタル化による保存の方法論構築活動を展開している。

【ゲーム保存の現状についての意見交換】

———国立国会図書館では公用又は学術研究の目的であるということほどの程度厳格であるのか。

苅込（国立国会図書館）

閲覧許可申請書をもらい、その申請書に対する審査がある。映像・録音資料と同様に、鑑賞目的といった閲覧は許可されず、調査・研究目的のみ許可する方式になっている。

現時点では、閲覧用機器のほか、所蔵資料の検証をするための再生機器がある。再生機器の利用は、申請書内容に応じて、所定の閲覧室以外での別室での利用といった対応もありうる。所定の閲覧室で利用する場合も、長時間にわたる席の占有も想定される。さらに、所蔵品に成人系のゲームが含まれる、再生機器を貸出した際にほかの利用者から苦情が生じないか、という危惧もある。

———明治大学の諸施策についてパブリックアクセス・活用については、どのような方針があるのか。

森川（明治大学）

アーカイブを構成する数千タイトルの中の任意のゲームを、限られた研究者はともかくとして、一

般の利用者がプレイできるように提供するには様々な問題をクリアする必要がある。「～ミュージアム」の施設設計とともに、その方法を検討することになる。パブリックアクセスという観点では、アーカイブ機能と両輪を成すミュージアム機能も重要だと考えており、こちらについては既に、ゲームの展示法について試験的な取組を積み重ねている。そしてミュージアム機能を前提にすることは、先にも述べたように、アーカイブ機能で収蔵対象とする範囲にも関わる。

【産業界との連携について】

森川（明治大学）

明治大学では「～ミュージアム」の準備を進める中で、様々な学外の機関や企業との連携を広げてきた。ゲームやマンガ、アニメの多くは、生きた商品価値を持つ著作物であり、その保存や展示は、ライツホルダーである産業側との連携なくしては進まない局面が多々ある。

「産」との連携は、先に出てきたマニュアルの共有を可能にしていく上でも必要になる。保全のノウハウを持つ技術者や開発者へのアクセスやオーラルヒストリーの記録、補修用の部品の確保、配信型やネットゲームなどの保存に伴う著作権のクリアランスなど、ゲーム文化のアーカイブ活動を進めるには産業側との連携関係の構築が不可欠だと考える。

三上（東京工科大学）

引退した技術者とのアクセスや再雇用ということについても、産業側にもメリットがあるはずである。連携協議会を通じてそうした活動を進めれば、産業との連携をより強く構築できるのではないかと。

小林（文化庁）

文化庁では今年度から、「メディア芸術連携促進事業」を実施しており、本会合もこの事業の一環で実施していただいているものである。「メディア芸術連携促進事業」は、メディア芸術分野において必要とされる事業を分野・領域を横断した産・学・館（官）の連携・協力により実施することで、恒常的にメディア芸術分野の文化資源の運用・展開を図ることを目的として実施している。そのほかにも「メディア芸術アーカイブ推進支援事業」という補助金事業も今年度から実施している。これはメディア芸術作品の保存にかかる人件費等を中心とした補助金であり、本補助金で作成された作品リスト等については、「メディア芸術データベース」への登録を予定している。この助成について、ゲームメーカー等の産業界からも、自社所有のコレクションを整理したい、リストを Web で公開したい、などの御要望を頂いている。申請の内容によっては、本補助金の対象となるので、産業界にも御検討いただきたいところである。

細井（立命館大学）

産業界とのアプローチは重要。所蔵館連携に CESA・JAMMA などの業界団体からの参加を求めていくというのが一つの柱になるであろう。

【文化庁事業を通じた産業との連携】

細井（立命館大学）

単独の会社・メーカーではなく企業連携なら申請可能にすることで、文化庁の事業に産業からの参加を増やすこともできるのでは。

森川（明治大学）

問合わせのあった企業に対して、学術機関などの他機関との連携による応募の可能性を文化庁から提案することもできるのでは。

【省庁などの機関・団体との連携について】

森川（明治大学）

一昨年11月にマンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟が設立されたが、マンガ・アニメと比べるとゲームの議連に対するプレゼンスが少し薄い印象がある。この事業の運営主体の一つである産学官民コンソーシアムなどを通じて「産」からの要望が届けられれば、議連によるアーカイブ構築に向けた官民連携の後押しになるかもしれない。

荻込（国立国会図書館）

マンガ・アニメ・ゲームに関するナショナル・センター構想では、その中核施設を国立国会図書館の支部図書館に位置付けることも想定されていると仄聞（そくぶん）する。ただ、国立国会図書館は立法府に属する機関であって、行政府ではないため、マンガ・アニメ・ゲームに関するナショナル・センター構想が目標に掲げておられるような産業界との連携やアニメ業界の就労環境の改善のようなことを直接推進できる立場にはない。産業振興・就労改善は文化庁やほかの省庁が進めており、そうした活動を組み込む場合、行政省庁の関係機関と密接に連携することが有効であるように思われる。

【連絡協議会の組織化】

森川（明治大学）

所蔵機関の方々や研究者・教育者に加え、クリエイターや産業界の方々にも参加いただくとともに、行政、さらには立法に関わるの方々も関わっていただけるような形が望ましい。

荻込（国立国会図書館）

連絡協議会の組織化に当たっては、例えば PlayStation を作っている SONY が、関係する権利関係を一手に握っているという話も聞くので、産業界との連携はやはり重要と考える。

辻（日本ゲーム博物館）

産官学の連携は重要だが、それぞれが果たす役割を切り分けていく必要がある。現物を見ると、技術要件が分かるだけでなく、制約下の中での工夫やねらいも分かる。するとゲームの歴史がイノベ

ーションの歴史として把握できる。そのようなアーカイブ保存が可能になる人員・資源が集まるものになると良いと考えている。

三上（東京工科大学）

企業側との連携という点で、各機関が個別に大企業と取決めをしていくと、小規模な機関に対して許可が下りない、といった事態も生じる可能性がある。小さな所蔵館であっても同じような利益が出るようにするためにも組織化されていることは重要である。その組織を通じて、機関ごとの特徴のある展示やイベントを簡易にできるようになることを期待する。小さいが個性的な所蔵館も参加しながらも、産業界や行政機構からの信頼に足る連絡会になれば、多様な取組を進めることができるであろう。

岩谷（東京工芸大学）

産業と文化にまたがるものがゲームなので、その利点を生かせるように組織化を進めてほしい。文化庁と産業省の連携などにも期待したい。

小林（文化庁）

また今回の会合で、所蔵機関にはメーカーにはない判断の仕方があることが分かった。関係機関がどのような点を問題にしているかなど、こうした会合を通じてお話を伺えると、文化庁としても実際にどういった支援が求められているか等を把握することができ、今後もこのような関係者が集まって話し合いのできる機会を継続してほしい。

5.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

今年度は、コンコーディア大学、ニューヨーク大学ゲーム・センター、ストロング遊戯博物館、バススパ大学、イギリスにあるナショナル・ビデオゲーム・アーケード等の担当者に所蔵状況の概況について、インタビューを行うと同時に、次年度以後に検討する国際的なコンソーシアムの構築についての意見を伺った。

いずれの機関においても、国際的なコンソーシアムの必要性について認識を共有することができ、その構築を目指していく必要性について肯定的な回答を得た。

5.2 「メディア芸術データベース（開発版）」を介した所蔵館の目録作成・連携業務

所蔵館の目録を作成し、メディア芸術データベースを介しその連携をより進展させるために、第一に概況の調査を実施した。これは、国内外のゲーム所蔵機関の概況について担当者にインタビュー調査を行うとともに、国内については、585機関に対して質問紙調査を行った。

第二に、ゲーム所蔵館のうち、その所蔵目録の提供を受けた機関ないし、所蔵目録を入手できた機関に対して、GPIr とのひも付け作業を行った。

5.2.1 所蔵目録調査

5.2.1.1 国内のゲーム所蔵概況調査

この調査においては、様々な機関がどの程度の量、どのような性質のデジタルゲームの所蔵を行っているのかの概況を調査することを目的としている。これは、正確な所蔵目録を作成する手前の作業として、どの程度の目録の作成が必要となるかの見積りの調査事業に当たる。

5.2.1.1.1 ゲーム所蔵館の所蔵状況調査（インタビュー調査）

本調査は、デジタルゲーム（家庭用ゲーム機（本体・ソフト・携帯機も含む）・アーケードゲームなど）の収集・保存・展示に携わって事業を行っている機関（東京工科大学・明治大学・日本ゲーム博物館・ハウステンボス:ゲームミュージアムの4機関）の所属者に、デジタルゲームのアーカイブ化に関して意見を伺う形でインタビュー調査を行った。

調査方法は半構造化面接法を採用し、アーカイブ化に関するトピック（所蔵状況や保存、アクセスに関する質問など）を用意し、トピックに関して回答者に自由に答えてもらった。

なお国立国会図書館に関してのみ、半構造化面接ではなく担当者の方から詳細を伺った。

1) 東京工科大学

調査日時：11月23日（月）17:00～18:30

場所：東京工科大学 八王子キャンパス

応対者：

三上浩司氏（東京工科大学 メディア学部准教授）

調査実施者：

井上明人（立命館大学）

大谷通高（立命館大学）

A) 調査地概要

東京工科大学は、2004年から文科省の助成を受けてゲーム教育を開始した大学機関で、日本で最初のゲームに関する学部が設置された大学である。現在ではメディア学部においてゲーム制作に関する教育がなされている。

B) ゲーム収集・購入・保管・アクセスについて

東京工科大学では、大学が所蔵しているデジタルゲームはないものの、三上氏が個人で所有しているゲームがあった。以前においてデジタルゲームの学内での扱いについては、学校の予算でゲームを購入する際に、登録を図書館所蔵（図書資料扱い）にして図書館に保管・管理を行ってもらうことはできた（備品番号が割り振ることができた）。現在は、保管・管理は教員個人が研究室で行っており、図書館での登録はできない状態にあり、その扱いは消耗品となっている。

2004年の文化庁の助成を受けて以降、一部の研究室では、校費でデジタルゲームを購入可能にな

っている。三上氏においては、主としてコンシューマー機のソフトを購入（Wii や Wii U、PS3、PS4、Xbox、Xbox360 など、携帯ゲーム機のソフトもある）している。ファミリーコンピュータ（以下「ファミコン」）本体、ファミコンソフトやセガサターンなどを研究室に置いてあるものの、これらは三上氏の私的なものであった。

デジタルゲームのソフトに関しては 2010 年くらいから購入していて、そのときどきのエポックメイキング的なものを買っている。大体、1 年でソフトを 10 本ほど購入している。ゲーム購入に当たっては研究費や消耗品費、機材費の名目でハードウェアやソフトを購入できる状況にある。所蔵しているデジタルゲームのソフトに関しては、学生への貸出しを行っており、管理については三上氏と学生が行っている。

C) アーカイブ化について

アーカイブ化に伴う情報データベースに関して、ゲーム制作に携わった製作者・スタッフ（音響やモーション制作など）の情報が掲載されていると情報価値が向上する。しかし、企業側において引き抜きなどの人材流出を懸念して、スタッフの情報公開を嫌がる可能性がある。

商品情報のデータベースの一つに Wikipedia がある。しかし Wikipedia は記事作成者の情報が掲載されていないため情報の確度が低い。メーカー等のホームページで商品情報が掲載されている場合はあるものの、それも一定の期間が経過すると閉鎖してしまうために情報の永続性がない。デジタルゲームの情報の確度と永続性の確立のためにもデータベースの早期構築は重要な課題としてある。



図 5-1 東京工科大学のゲーム所蔵状況

2) 国立国会図書館

訪問日時：平成27年11月30日（金）16:00～18:00

場所：国立国会図書館 会議室

対応者：

総務部企画課 小沼里子係長

総務部企画課 苅込照彰課長補佐

利用者サービス部サービス企画課 高品盛也課長補佐

利用者サービス部音楽映像資料課 村本聡子課長補佐

調査実施者：

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

オブザーバー：

戸田康太（文化庁）

A) 調査概要

納本制度があり、平成12年から電子媒体も所蔵対象となった。管理に関しては、CDやカートリッジなどの記録媒体の種類に応じた請求記号を付与している。現状では、YH219、YH239、YH259、YH279、YH519がゲーム資料の請求記号として用いられている。平成27年4月現在で、4,639件のゲーム資料を所蔵しており、納本されたゲーム資料は、国立国会図書館の蔵書検索・申込みシステム「NDL-OPAC」で検索が可能である。ゲーム資料は、地下6階の集密書庫で保存されており、書庫の環境は、紙媒体資料の保存に適した温湿度（温度22℃、湿度55%前後）で保たれている。

閲覧は、特定の閲覧室で行うことができるが、研究・学術の調査目的、公的目的に限られる。



図5-2 国立国会図書館 地下6階所蔵庫でのゲーム資料の所蔵状況

3) 明治大学

調査日時：12月5日（土）10:00～11:30

場所：明治大学中野キャンパス

応対者：

森川嘉一郎（明治大学 国際日本学部 准教授）

調査実施者：

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

大谷通高（立命館大学）

A) 調査地概要

現在、明治大学では、マンガ・アニメ・ゲームの複合文化施設として「東京国際マンガミュージアム」の建設を予定しており、2014年の完成を予定していたが、寄贈品や収蔵数の増加に伴い施設環境整備が拡張したため完成が遅れている状態にある。

所蔵機関である明治大学については、二つの所蔵・収集の系統がある。一つ目は、網羅的に収集することを目的としたアーカイブの系統と、二つ目は、歴史を概観できる常設展示を目的とした所蔵・収集がある。

一つ目のアーカイブの系統については、すでに大学の敷地内に収蔵しているもののほかに、大口の提供予定のコレクションが二つある。一つはゲーム問屋をされている企業から、家庭用ゲームのソフトの見本品の提供を受けることになっている（現在5,300点ほどあり、漸次増えている）。二つ目はゲームメーカーから、初期の業務用ゲームの筐体（エレメカ機など）を提供してもらうことになっている。これは現物が大変大きく、保管に使用できる空間との兼ね合いから、歴史的に重要性が高いものを優先して受け入れる予定となっている。両方とも、当方で収蔵するための倉庫や制度が十分に整備された段階で、移管されることになっている。また、業務用ゲームについてはこの収集・保存を行っている有志の団体と連携する方向となっている。

二つ目のミュージアムの系統については、ゲームの歴史を展示的に描く上で要となるものを、一点一点購入して収集している。例えば家庭用ゲームであれば、『テレビテニス』、業務用ゲームであれば『スペースインベーダー』など、希少となっているものから優先して集めている。

B) 所蔵物のリスト

先ほどの問屋およびメーカー企業から提供予定のものについてはリストがある。それ以外の小口の寄贈等により明治大学が所蔵しているデジタルゲームも大量にあり、マンガ・アニメ関連の資料と同様にリストを作成する。ただし先行施設である米沢嘉博記念図書館における運用の都合などから、マンガ・アニメ関連資料から先に作成しており、ゲームに本格的に着手するのはもう少し後になる。

C) デジタルゲームの保管・保存・保全に関する課題

第一の課題は、収蔵品を保管できる空間の確保である。業務用ゲームの専用筐体のように、大型のものをアーカイブの水準で保管するには、膨大な空間が必要不可欠である。

第二の課題は、保全である。現存数が少なく、年代的に古いものの場合、ゲーム機本体やソフトのカートリッジやメディアなどが故障・劣化した際に、部品調達などが困難で修繕できないことが予想される。メーカー企業においても、商品としての寿命が尽きたアーケードゲームの筐体やエレメカ機などの保全用部品を保管しているところは少なく、技術的な知識を持った社員がすでに退職したりしている。部品が廃棄される前に確保したり、保全に必要な技術の継承したりするための制度作りが急務だと考える。

第三の課題は、現存数が少なく貴重なデジタルゲームの利用・展示の方法である。一般論としてデジタルゲームを展示しようとするとうゲーム機を稼働させる必要が生じるが、それは常に消耗や破損のリスクをとらなう。そのため消耗や故障に備えた展示の仕方（例えば、稼働時間を限定するなど）を考える必要がある。

D) アーカイブ化における課題

課題については以下の3点にまとめられる。

1点目は、ゲーム作品単体だけでなく、そのゲームが作られた経済的・文化的・技術的な背景に関わる資料（例えば制作資料や参考となった漫画や小説などの作品など）を、どのような範囲でアーカイブの対象とするか。ゲーム文化の保存には、作品の社会背景や系譜も重要である。

2点目は、パチンコ台や関連資料の保存である。パチンコは国民の文化的要素として極めて大きいことに加え、近年のメディアミックスの流れにおいてマンガ・アニメ・ゲームとパチンコは深い関係にある。

3点目は、インストールを必要とするようなゲーム（アプリなど）やネットゲームの、アーカイブの仕方に関する問題。例えばインストールを要するゲームの多くは、再生にともなって一つのハードに固定されてしまい、特定のハードの個体とセットで保存・保全する必要を生じさせうる。

4) 日本ゲーム博物館

調査日時：12月6日（日）15:00～16:30

場所：日本ゲーム博物館

応対者：

辻哲郎（日本ゲーム博物館）

調査実施者：

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

大谷通高（立命館大学）

A) 調査地概要

日本ゲーム博物館は2000年ごろに設立され、当初はオルゴールや時計、映画資料などの展示が中心であった。エレメカ機、ピンボールなどの「遊び」を目的としたアイテムを展示し始めたのは2007年ごろで、アーケードゲームについては2011年ごろから展示を始めている。平成28年2月現在においては施設移転に伴い、休館中の状態にあり、我々が来館した当時は土曜と日曜に開館され、アーケードゲーム（主に体感筐体）に関しては30台ほどがプレイアブルな形で展示されていた。これらは入館料を支払うことで、無料でプレイできる状態にあり、アーケードゲームに関しては、インベーダーゲームのような古い筐体から2000年前後の筐体が展示されていた。

B) アーケードゲームの収集について

日本ゲーム博物館の館長である辻氏は、倉庫・運送業を本業としており、収集を始めた2011年の段階で、体感筐体などの大きな筐体を保存できるスペースをある程度保有していた。現在100体を超える筐体があり、保有する保存スペースに限界が生じている。入手方法は主として、国内外のオークションサイトでの購入や、ゲーム・センターや観光ホテルなどの遊興施設にあったアーケードゲームを購入・引取りで収集している。

C) 展示・保存・修繕について

展示物のなかには収集した当初、故障により稼働できなかつたものもある。その場合、辻氏をふくめ館内のスタッフが修繕した。基本的に手探りでの対応をする。筐体のマニュアル書をオークションサイトやインターネット（PDFファイルなど）で収集し、修繕に役立てている。故障部品の交換が必要な場合は、同機種・他機種の部品を用いて代用する。海外サイトを利用して情報を集めて修繕を図ることもある。それでも現場での修繕が不可能な場合は、外注（海外の技術者）することもある。

ピンボールに関してはアメリカのインターネット・ピンボール・データベース（<http://www.ipdb.org/search.pl>）がマニュアル（PDF）やROMデータなどを豊富に集積しているので、修繕には大変に役立つ。更にイタリアには、ピンボール・オーナーズ・データベース（<http://www.pinballowners.com/>）があり、世界で著名なピンボール所有者とそのコレクションが

分かるデータベースが構成されている。

エレメカ機については構造が簡素なため中身の仕組みが把握できれば、修繕がある程度可能であるが、アーケードに関しては基板をふくむ中身の構造が複雑で、なおかつ修繕の情報がほとんどないために困難な状況になっている。しかし、アメリカのインターナショナル・アーケードミュージアム (<http://www.arcade-museum.com/>) のサイトにおいて、マニュアル (PDF) やフライヤーが網羅的に収集されており、収集家が相互にコントリビュートするシステムがネット上に構築されている。本サイトもゲーム機の修繕には大変役立つ。

D) アーカイブに関する課題

アーカイブに際して、アーケードゲームは、稼働している映像 (プレイ画像を含む) だけでなく、体感筐体の場合は筐体が動く映像も必要になるのではないかと。筐体の稼働において部品の消耗は避けられないために、修繕のマニュアルや人材育成が必要になってくる。



図 5-3 日本ゲーム博物館の展示状況

5) ハウステンボス ゲームミュージアム

調査日時：12月20日（日）11:00～12:00

場所：ハウステンボス・出国棟

応対者：

中平一旗（ハウステンボス 企画3課）

調査実施者：

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

大谷通高（立命館大学）

A) 調査地概要

ハウステンボスのゲームミュージアムは、ハウステンボス内にある常設の企画施設である。2014年1月ごろに企画コンセプトが生み出され、ゲーム会社など100社以上と交渉し、無料・有料での商品の提供・貸与やキャラクターの使用権を交渉し運営に至っている。展示されている家庭用ゲーム機に関しては企業・個人から借り受けたものや譲り受けたものが多い。アーケードゲームに関しては、企業からの無料提供物はほとんどなく、懐ゲーミュージアムなどから借りて展示するなど、購入できるものは購入して展示している。

B) 展示について

現在、施設内には100点ほどプレイできるものがあり、当初は無料でのプレイを考えていたが、機材（コントローラーや筐体）の維持・修繕にかかるコストが高く、現在では風営法の適用範囲の中で一部は有料プレイにしている。

展示品については、家庭用ゲーム機（WiiU、Xbox、PS4、SFCなど）やアーケードゲーム機だけでなく、独自のスマホを見立てたパズドラ・プレイ専用の大きな筐体や、VRを利用したゲームも展示されており、いずれもプレイ可能な状態で展示されていた。またデジタルゲームの歴史的背景を描く形での展示もされており、ショーケースに収められる形で、各年代の家庭用ゲーム機が展示されていた（古いゲーム機に関してはプレイできない）。最初期の家庭用ゲーム機といった希少なゲーム機の展示もされていた。

しかし、ゲームミュージアムは、経営利益に基づいた企画施設の一つであるために、利益が見込めなければ終了される状態にあり、企画終了に伴って展示物は返却・処分されることになる。そもそもハウステンボスはアーカイブを目的としてデジタルゲームを収集・保管・展示していない。しかし、企画の開催期間が永続的ではないとはいえ、デジタルゲームをプレイ可能な状態で、かつその歴史的背景を描いた形で展示していることは、デジタルゲームのアーカイブ化にとって重要な企画運営とみなすことができる。ゆえに今回の調査においてはハウステンボスのゲームミュージアムを対象に含めている。

C) 修繕について

これら展示物はハウステンボスが購入するなど作成したもの（パズドラの筐体）もあるが、企業から借り受けたもの（特に希少なゲーム機など）もある。

ハウステンボスでは、多いときには1日5,000から6,000人がプレイするために、1日単位で何かしらの筐体が故障している。故障は、そのままクレームとして反映されるために、故障が分かり次第すぐにスタッフが修理している。ハウステンボスには、アトラクションの機器関連の専門家はあるが、デジタルゲームの修繕を専門に行っている技術者はいない。筐体のストックは基本的に用意していないために、修繕できないものに関しては、廃棄、交換している状態にある。



図 5-4 ハウステンボスゲームミュージアムの展示風景

5.2.1.1.2 それ以外の所蔵館の所蔵状況に関する概況調査（質問票調査）

0) この事業における本調査の位置

この事業の目的に、デジタルゲームのアーカイブ化を図るに当たり、国内の所蔵館同士が連携するための枠組みを構築することにある。しかし、現在において国内にあるデジタルゲームを所蔵している機関の実態（数や内容）は明らかになっておらず、この事業で連携する機関も十分に把握できていない。この状況を打開するために、本調査は、日本国内にあるデジタルゲーム所蔵館の数と所蔵状況の概観を明らかにし、連携に呼び掛けるに適切な機関を把握する資料を提供するものである。また、所蔵状況に対しても調査を行うことで、デジタルゲーム所蔵館の所蔵品のリストやアクセスの概況の把握にも努め、デジタルゲームのアーカイブ化に寄与する資料を提供するものでもある。

1) 調査概要

本調査は、図書機関や研究機関（大学など）、博物館・美術館、教育機関等におけるデジタルゲーム（関連書籍を含む）の所蔵状況と、そのリストの有無、所蔵品に関するアクセスの有無や内容について、その実態を把握することを目的として実施された。

調査期間は平成27年11月17日から12月10日（12月10日消印有効）の23日間で、方法は上記機関（総数 585 機関）に質問票を郵送し、返信用封筒で回答を郵送してもらう郵送調査法を採用した。

質問票の内容については、まず回答機関に並びに担当者の情報に関する質問（機関名や住所、連絡先、担当部署・担当者名などを記入する項目）を設定し、その次にゲーム関連書籍・雑誌（『ファミ通』などのゲーム雑誌・ゲーム攻略本・ゲームプログラミング関連書籍など）の有無を尋ねている。そして、デジタルゲームの所蔵の有無や種類（種類については「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「パソコン・ゲーム」「アーケードゲーム」「その他」の5つの項目を設定した）、数量（ソフトだけでなくゲームハード機や筐体の数も含んでいる）、所蔵を予定・検討しているかに関する質問項目を用意し、デジタルゲームの所蔵状況を把握できるようにした。デジタルゲームを所蔵している場合には、所蔵リストの有無やリストの作成予定を尋ね、これに加え所蔵品へのアクセスの有無、その権利者と内容、アクセス環境の整備予定や検討しているかについても質問している。アクセスの権利者は、「一般の方」「機関所属者（学生を含む）」「手続申請者」の3つを設定し、内容については「閲覧」「利用」「貸出し」の3つを設定した。ここで言う「利用」は、館内でデジタルゲームをプレイできることを指す。これにより所蔵リストとアクセスに関する概況が把握できるようにした。なお質問内容については、付録の質問票を参照してほしい。

2) 調査対象について

調査対象は、全国の「国公立図書館」（総数 143 館）、「大学図書館」（総数 231 校）、「博物館系」「美術館系」「その他の機関」（総数 106 機関）、「専門学校」（総数 105 校）の6カテゴリーに分け、各機関にデジタルゲームの所蔵状況に関する質問票調査を行った。

調査対象の選定について説明する。本調査では、まずデジタルゲームを、文化財あるいは知的製作

物や資料として所蔵価値のある財ととらえて、調査対象のカテゴリ設定を行った。上記デジタルゲームの所蔵品としての性質から、公的な所蔵機関である「国公立図書館」、「美術館」、「博物館」、並びに専門的な教育機関である「大学」、「専門学校」をカテゴリとして設定した。なお「大学」については、資料所蔵を行う機構である「大学図書館」を調査対象のカテゴリとした。さらに、前述したカテゴリには収まらないが、デジタルゲーム所蔵の見込まれる機関を含めるものとして、「その他の機関」のカテゴリを設定した。

対象機関の選定要件は、デジタルゲームの所蔵が想定されること、並びに、所蔵品に関するパブリックアクセス環境があること、の2点を満たすことである。そこで、先に挙げた各カテゴリのうち、基本的に各カテゴリ（図書館や大学図書館、博物館など）における主要機関を調査対象とした。主要機関とは、例えば図書館ならば国立・各都道府県立の図書館や、大学であれば主な国立大学（日本における旧帝大）、博物館や美術館では国立・都道府県立の施設である。しかし、これだけでは調査対象の範囲が明確でないため、幾つかの選定要件を複合して設けている。

まず、各機関の活動とデジタルゲームに親和性が認められるか、あるいは規模が大きいという点である。例えば、図書館においては所蔵数の多さや、デジタルゲームとメディア文化として親和性のあるアニメ・マンガを所蔵していること、教育機関に関してはデジタルゲームの制作に関連する教育を行っていることなどである。また、各機関の所蔵品に対するパブリックアクセスの環境が十分に整備されていることを選定の要件にしているため、今回の調査においては、個人収集家やNPO、有志団体を調査対象から外している。このほか、各カテゴリに関する機関選定の詳細を掲載する。

A) 所蔵機関

ア) 「国公立図書館」：公立の図書館のうち、都道府県立の図書館と県庁所在地の市立図書館を無条件に調査対象とした。加えて、『日本の図書館 統計と名簿 2012』を参照し、所蔵数上位100位にまで含まれる公立図書館も調査対象に含めた。これに、国立国会図書館を加えている。国立国会図書館は、行政が運営する公立の図書館とは目的も運営主体も異なるが、公的機関であるという点に鑑みて、「国公立図書館」のカテゴリに加えている。

イ) 「博物館」「美術館」：「日本博物館協会」のHPのほか、各都道府県名と「博物館」「美術館」を検索ワードとしてヒットした国立・都道府県立の博物館・美術館を調査対象とした²。

B) 教育機関

ウ) 「大学図書館」：国内の旧帝国大学は全て調査対象とした。加えて、『日本の図書館 統計と名簿 2012』を参照し、所蔵数上位100位にまで含まれる大学図書館を加えている。さらに、大学名に、美術・芸術・工芸・造形・理科・工業・工科・情報・通信・科学・技術・産業技術という語が含まれる大学も調査対象に加えた。このほか、映像・ゲーム・情報技術に関する専門教育カリキュラムが組み込まれている大学についても、調査対象に加えている。これらはHPなどを参照して

² 「博物館」のカテゴリには、施設名に「郷土館」や「ミュージアム」、博物館と美術館が名称の中にセットになっている「博物館・美術館」も含んでいる。「美術館」には、名称に「～美術センター」と「文化芸術創造センター」が冠された施設も含んでいる。

任意で加えている³。

エ)「専門学校」:『日本の専門学校』『専門学校ナビ』『みんなの専門学校』などの検索サイトを利用し、ゲーム制作系の専門学校を検索した。その際、当該学校のHPを参照して対象を選定している。その要件としては、ゲーム制作に特化した学科があることを条件に任意で選定しているが、その際、キャラクターや背景の制作(CGデザイン等も含む)やスマートフォンのアプリゲームの制作に特化した学校は、デジタルゲーム制作とは異なる分野のものと考え調査対象から除外している。同様に、高等専門学校も調査対象から外した。また、認可中や設置予定の学校も除外している。

C) その他機関

オ)「その他機関」⁴:『専門図書館総覧』の主題分野別索引の「マンガ・アニメ」に掲載されている機関から調査対象を選定している。このほかに、インターネットで「ゲーム・マンガ・アニメ」と「ミュージアム・ギャラリー・博物館」などを検索ワードとして掛け合わせて検索し、ヒットした機関も選定の対象としている。選定に関しては、当該機関のHPを参照し、過去にデジタルゲームに関わる展示企画の有無や、デジタルゲームの所蔵とそのパブリックアクセスが見込まれる施設であることを要件にして任意で選んでいる。

3) 回答結果

表 5-1 調査の回答状況と所蔵状況⁵

カテゴリー	総数	回答機関数/率	書籍所蔵館数/率	ゲーム所蔵館数/率
全機関	585 機関	372 機関/64% (585)	200 機関/54% (372)	30 機関/8% (372)
国公立図書館	143 館	118 館/83% (143)	95 館/81% (118)	1 館/1%未満 (118)
博物館	44 館	30 館/68% (44)	1 館/3% (30)	4 館/9% (30)
美術館	39 館	27 館/69% (39)	0 館/0% (27)	0 館/0% (27)
大学図書館	231 校	164 校/71% (231)	83 校/51% (164)	4 校/2% (164)
専門学校	105 校	23 校/22% (105)	17 校/74% (23)	16 校/69% (23)
その他機関	23 館	11 館/48% (23)	4 館/36% (11)	5 館/45% (11)

回答機関の内訳の割合については図 5-5-1 を参照。

³ 大学に図書館が複数ある場合、図書館業務を統括している本館を、本館が定められていない場合は当該大学の主キャンパスに設置されている図書館を対象にした。同一大学の複数図書館から返答された場合は、単一の大学として集計した。

⁴ またこのカテゴリーにおいては、施設名称に児童館や技術館、科学館、未来館、文化館と冠されている施設も含まれている。

⁵ パーセンテージの数値は、括弧内の数字を母数にして算出しており、小数点第二位以降は四捨五入して記入している。

4) 総論

回答機関の全体数に対する、「ゲーム関連書籍・雑誌」と「デジタルゲーム」の所蔵機関の総数と率、各カテゴリーの所蔵率を報告している。またデジタルゲームの所蔵内容の報告については、所蔵数のほか種類やリスト、パブリックアクセスについても報告している。リストとアクセスの詳細については各論を参照のこと。

A) 「ゲーム関連書籍・雑誌の所蔵の有無」についての報告

「ゲーム関連書籍・雑誌の所蔵の有無」に関して、回答機関 373 機関のうち 200 機関(所蔵率 54%)と半数以上の機関が所蔵している状況が明らかとなった(図 5-5-2 参照)。その内訳を記すと、「国公立図書館」では 95 館(所蔵機関全体の 48%)、「大学図書館」では 83 校(所蔵機関全体の 41%)、「博物館」は 1 館(所蔵機関全体の 1%未満)、「美術館」は 0 機関、「その他機関」では 4 館(所蔵機関全体の 2%)、「専門学校」では 17 校(所蔵機関全体の約 9%)となっている(図 5-5-4 参照)。

「国公立図書館」と「大学図書館」の合計が全体の所蔵率の 9 割近くを占めており、特に「国公立図書館」は回答した図書館の 8 割(81%)が何らかのゲーム関連書籍・雑誌を所蔵していると高い値を示した。ちなみに、「大学図書館」においては回答校全体の半数(51%)が、ゲーム関連書籍・雑誌を所有していることが明らかとなった。「博物館」や「美術館」ではほとんどゲーム関連書籍・雑誌が所蔵されておらず(博物館で 1 館のみ)、「その他機関」において 11 の回答機関のうち 4 機関(36%)が関連書籍を所蔵していることが示された。

最後に、「専門学校」について付記しておく。「専門学校」は、所蔵機関全体に占める割合は 9%と低いものの、回答校 23 校のうち 17 校が所蔵しており、その所蔵率は 74%を占めていた。この値は、「国公立図書館」の所蔵率に次ぐ高さであり、「専門学校」がゲーム関連書籍・雑誌を所蔵している可能性が高いことが推測される。

B) 「デジタルゲームの所蔵」の状況についての報告

「デジタルゲームの所蔵の有無」に関しては、373 機関のうち 30 機関と全体の 8%が所蔵しており、回答機関全体の 1 割も満たない値となった(図 5-5-3 参照)。30 機関の半数以上の数を占めたのが「専門学校」(16 校、53%)であり、残りの所蔵機関では、「国公立図書館」が 1 館、「大学図書館」では 4 校、「博物館」では 4 館、「美術館」は 0 館、「その他機関」では 5 機関となっている。(図 5-5-5 参照)

全体の所蔵機関の半数を占めた「専門学校」は、回答率は低いものの(カテゴリー内での回答率 22%)、23 校中 16 校と「専門学校」内での所蔵率は 7 割近くあり、このことから「専門学校」はほかの機関と比べてデジタルゲームの所蔵率が高いことが推測される。

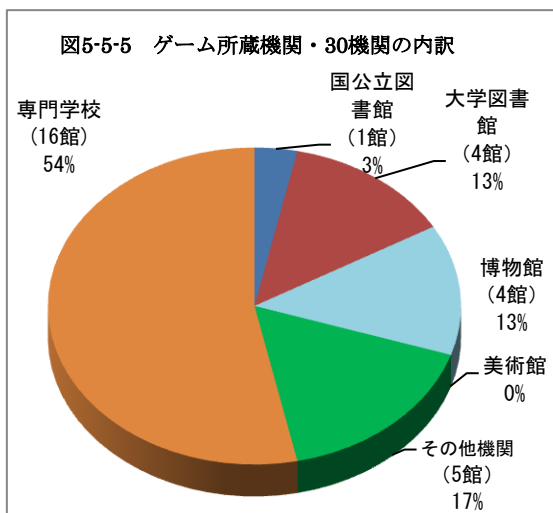
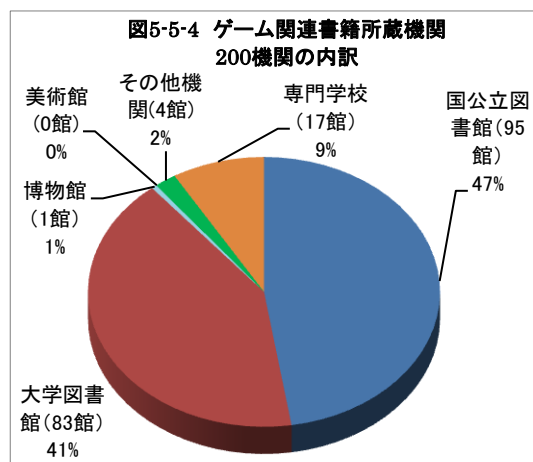
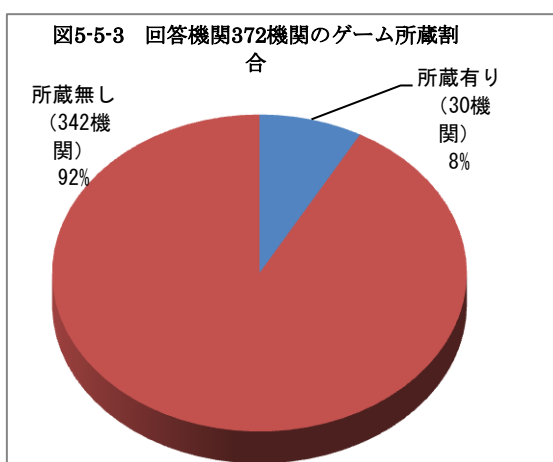
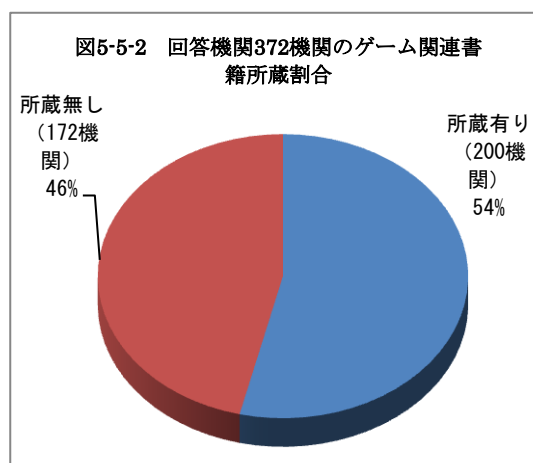
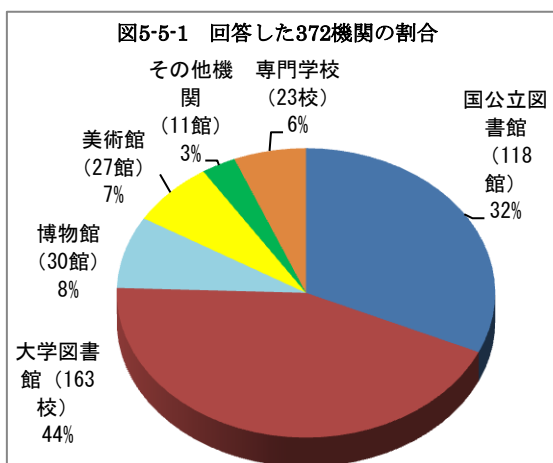


図 5-5 デジタルゲーム所蔵についての調査結果

C) 所蔵内容についての報告

所蔵数については、国公立図書館の約 4,700 本が最大で、次いで所蔵数が多かったのはその他の機関の約 500 本が 1 件、その次は専門学校の 2 校の約 250 本、大学図書館 1 校の 244 本となっている（表 2 参照）。

デジタルゲームの所蔵数においては、「国公立図書館」と、次点との差が 4,000 本以上大きく開いており、現状において、所蔵数が 1,000 を超える公立図書館や「大学図書館」、「博物館」、「美術館」、「その他機関」や「専門学校」はないものと推測される。しかし、この調査結果は、今回の調査対象に限ったことであって、調査の対象範囲を本学のゲーム研究センターのように大学の研究機関や大学教員にまで広げると、1,000 本を超える所蔵機関が明らかとなる可能性がある。実際に本学のゲーム研究センターのデジタルゲーム所蔵数は 4,200 本に達している。大学については、図書館機構ではない研究機関、研究者に関する調査については今後の課題としてあるだろう。

さて、所蔵数の話に戻ると、所蔵数が 200 本以下については、約 200 本が専門学校で 2 校となっている。約 100 本が 3 機関（大学 1、その他機関 1、専門学校 1）、50 以上～100 未満が専門学校で 2 校、50 以下が専門学校で 8 校、博物館で 4 館、その他で 2 機関、大学で 2 校となっている。その他機関 1 件と専門学校 1 校において本数不明若しくは未記入があった。

所蔵の種類に関しては、多くの機関が 2～3 種類のデジタルゲームを所蔵している。複数種類のデジタルゲームを所蔵する 18 機関のうち、3 種類にわたって所蔵していたのは 8 機関、2 種類では 10 機関である。残りの 12 機関は 1 種類である。4 種類以上を所蔵している機関はなかった。

最も所蔵されていたのは、「家庭用据置き型ゲーム機」（25 機関）、次点は「家庭用携帯ゲーム機」（16 機関）、以下、「PC ゲーム」（9 機関）、「アーケードゲーム」（5 機関）、「その他」（1 機関）と続く⁶。

リストを保有している所蔵機関の数は 9 機関で全体の 3 割に満たない。内訳は、「国公立図書館」が 1 館、「大学図書館」が 2 校、「博物館」2 館、「その他機関」が 1 機関、「専門学校」が 3 校であった。デジタルゲームの所蔵率の高い「専門学校」にはリストを保有していない学校が多く、所蔵率とリスト保有率との関係にかい離が見られた。

所蔵品に対するパブリックアクセスを確立している機関は 20 機関で、その内訳は、「国公立図書館」が 1 館、「大学図書館」が 2 館、「博物館」が 3 館、「その他機関」が 2 機関、「専門学校」が 12 機関となっている。

デジタルゲーム、ゲーム関連書籍の双方を所蔵する機関は 23 機関あり、デジタルゲーム所蔵機関の 3 分の 2 以上の機関が関連書籍を所有している。内訳は、「国公立図書館」が 1 館、「大学図書館」は 4 校、「博物館」は 1 館、「その他機関」が 3 機関、「専門学校」が 14 校となっている。

⁶ 「その他」と回答した、「専門学校」の 1 機関が、所蔵種類の項目の「その他」の項目欄に「ゲーム用ハード機」と記入されていた。

第5章 実施内容

表 5-2 デジタルゲームの所蔵本数とリスト・アクセス・ゲーム関連書籍についての状況

順	機関表記	所蔵数	種類	リスト	アクセス	関連書籍
1	国公立図書館 A	約 4,700	据置き/携帯/PC	○	○/「閲覧」「利用」(申請者)	○
2	その他機関 A	約 500	AC	作成中	これから検討	○
3	専門学校 A	約 250	据置き/携帯/PC	×	○/「閲覧」(一般)・「貸出し」(所属者)	○
3	専門学校 B	約 250	据置き/携帯	○	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
5	大学図書館 A	244	据置き	○	○/「閲覧」「利用」(所属者)	○
6	専門学校 C	約 200	据置き/携帯	×	×	○
7	専門学校 D	100	据置き/携帯/PC	×	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
8	その他機関 B	約 100	AC	○	○/「閲覧」「利用」(一般・所属者・申請者)	○
8	専門学校 E	約 100	据置き/携帯/PC	作成検討中	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
8	大学図書館 B	約 100	据置き/AC	○	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(一般・所属者・申請者)	○
11	専門学校 F	約 60	据置き/携帯/PC	×	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
12	専門学校 G	約 50	据置き/携帯	×	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
13	専門学校 H	約 40	据置き/PC	作成検討中	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
14	専門学校 I	約 30	据置き/携帯	○	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
14	専門学校 J	約 30	据置き/携帯	○	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	×
14	博物館 A	約 30	据置き	作成予定	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(申請者)	×
17	大学図書館 C	22	AC	作成検討中	×	○
18	専門学校 K	約 20	据置き/携帯/PC	×	×	○
18	専門学校 L	約 20	据置き/携帯/PC	×	×	○
18	博物館 B	約 20	据置き/携帯/PC	○	○/「閲覧」(申請者)	○
21	大学図書館 D	14	携帯	×	×	○
22	専門学校 M	10	据置き	×	○/「閲覧」「利用」(所属者)	○
23	博物館 C	約 10	据置き/AC	作成予定	整備予定	×
23	専門学校 N	約 10	据置き	作成検討中	○/「閲覧」「利用」(所属者)	○
25	その他機関 C	5	据置き/携帯	×	×	×
25	専門学校 O	5	据置き	×	×	×
27	その他機関 D	2	据置き	作成検討中	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
28	博物館 D	1	SFC のハード機	○	○/「閲覧」「貸出し」(申請者)	×
—	専門学校 P	未記入	ゲーム用ハード機	×	○/「閲覧」「利用」「貸出し」(所属者)	○
—	その他機関 E	不明	据置き/携帯	作成予定	×	×

※種類の表記について、「据置き」は「家庭用据置き型ゲーム機」、「携帯」は「家庭用携帯ゲーム機」、「PC」は「パソコン・ゲーム」、「AC」は「アーケードゲーム」、SFC は「スーパーファミコン」の略。

※表記については、○は「あり」を意味しており、×は「なし」意味している。アクセスの表記に関しては「閲覧」

「利用」「貸出し」はアクセス内容を意味し、()内の表記について、(一般)は「一般の方」、(所属者)は「機関所属者(学生を含む)」、(申請者)は「手続申請者」を意味している。「」()と括弧同士が隣にあるのはアクセス利用可能な内容と利用できる者を意味している。

5) 各論

次に調査対象の 카테고리ごとに調査結果を報告する。調査カテゴリーは、「国公立図書館」「大学図書館」「博物館系」「美術館系」「その他機関」「専門学校」の6つであり、それぞれについて、以下に記述した。回答数・率、所蔵機関数、リストを保有している機関数、アクセスを保有している機関数や、デジタルゲームを所蔵している機関については、保有しているデジタルゲームの種類、本数、リストの有無、アクセスの有無や範囲(権利者と内容)について記述している。この箇所は、施設名を表5-2のカテゴリー表記を用いて記述しているため(大学A、専門学校Bなど)、表5-2を参照しながら読んでいただくと内容を把握しやすい。このほかに、所蔵を予定している機関や検討している機関の数も明記した。

A) 国公立図書館

質問票を送付した「国公立図書館」143館のうち、回答は118館でその回答率は83%にのぼる。この値は、調査対象のカテゴリーの中で一番高い回答率であった。

「国公立図書館」で、関連雑誌・書籍を所蔵しているのは95機関であり、回答した機関の約8割以上(所蔵率81%)がゲーム関連書籍を所蔵している実態が明らかとなった(うち1館は分館を合わせて1館として集計)。ちなみにデジタルゲームを所蔵している図書館(1館)も関連書籍を所蔵していた。

デジタルゲームを所蔵している図書館は1件であり、所蔵率0.8%と1%にも満たない値となった。その図書館で、所蔵しているデジタルゲームは、「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「PCゲーム」の3種で、平成27年4月現在において所蔵品の数は約4,700本とされている。所蔵品のリストは所有しており、所蔵品のアクセスも整備していた。アクセスの内容については、利用手続を申請した者に「閲覧」「利用」ができる状態にあり、「貸出し」は行っていない状態にあった。

デジタルゲームの所蔵を検討している図書館は1件であった。デジタルゲームの所蔵に関しては、今回の調査対象となった図書館のほとんどが所蔵を検討も予定もしていない実態が明らかとなった。

B) 大学図書館

質問票を送付した「大学図書館」231校のうち回答したのは164校で、回答率は71%となっており、「国公立図書館」に次いで高い回答率であった。

関連雑誌・書籍を所蔵しているのは83校で、カテゴリー内の総数の半数以上(51%)がゲーム関連書籍を所蔵していることが明らかとなった(ゲーム白書を所蔵している機関を含めると84校)。

次に、所蔵内容について報告する。デジタルゲームを所蔵しているのは4校で、回答校における所蔵率は2%、書籍所蔵校においては5%未満の値となっている。これら4校は関連書籍も所蔵し

ていた。このうち、リストを保有していたのは2校（大学Aと大学B）で、所蔵品へのアクセスが整備されていたのは2校（大学Aと大学B）となっていた。

大学Aは、「家庭用据置き型ゲーム機」のみの所蔵で、本数は244本、所蔵リストを所有していた。大学Bは、「家庭用据置き型ゲーム機」と「アーケードゲーム」の2種類を所蔵しており、本数は約100本、リストを所有していた。大学Cは、「アーケードゲーム」のみの所蔵で、数は22台、リストは所有しておらず作成の「検討予定」の状態にあった。大学Dは、「家庭用携帯ゲーム機」を所有しており、数は14本、リストは所有しておらず、作成の「予定」も「検討」もない状態にあった（作成しない理由としては、「必要がないため」）。

アクセスについては、大学Aは「機関所属者（学生を含む）」にのみ、「閲覧」と「利用」が認められていた。「貸出し」は行っていない。大学Bは「一般の方」、「機関所属者（学生を含む）」、「利用手続申請者」に対し、「閲覧」・「利用」・「貸出し」が認められていた。ちなみにほかの所蔵大学については、大学Cは、現状において所蔵品の「閲覧」「利用」「貸出し」は行っていないものの、「これから検討する」となっていた。大学Dは、所蔵品の「閲覧」「利用」「貸出し」は行っておらず、今後についても「予定」も「検討」もしていない状態にあった。

所蔵予定の大学図書館は私大1校だった。所蔵を検討している大学図書館は3校あり、私立と公立の芸術・工科大学系の大学が2校、国立大学の1校だった。今回の調査対象となった大学図書館においても、デジタルゲームの所蔵に関しては、ほとんどの図書館が所蔵を検討も予定もしていない実態が明らかとなった。

C) 博物館

「博物館」の調査対象の総数は44館で、そのうち回答したのが30機関、その回答率は68%となっている。

ゲーム関連書籍を所蔵している博物館は1件のみであった（博物館B）。この博物館はデジタルゲームも所蔵していた。

次に所蔵内容について報告する。デジタルゲームを所蔵していたのは4館で、回答機関の所蔵率は9%だった。そのうちリストを保有していたのは2館（博物館Bと博物館D）で、アクセスが整備されていたのは3館（博物館Aと博物館Bと博物館D）だった。

所蔵内容については、博物館Aは「家庭用据置き型ゲーム機」のみの所蔵で、本数は約30本、リストについては「作成予定」となっており、アクセスに関しては申請者に対して「閲覧」「利用」「貸出し」を認めていた。博物館Bは、「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「PCゲーム」の3種類を所蔵しており、本数は約20本、リストは保有しており、アクセスは申請者にのみ「閲覧」が認められていた。博物館Cは、「家庭用据置き型ゲーム機」と「アーケードゲーム」の2種類を所蔵しており、所蔵数は約10点となっている。リストについては保有していないものの「作成予定」となっており、アクセスも「整備予定」となっていた。博物館Dは、スーパーファミコンのハードウェアのみを所蔵しており、所蔵数はこの1点となっている。リストについては保有しており、申請者が通常の資料利用手続によって、「閲覧」と「貸出し」が可能となっている。

博物館においてデジタルゲームの所蔵を検討しているのは5館であった。

D) 美術館

「美術館」の総数は39館でその回答数は27館、回答率は69%であった。「美術館」においては、関連書籍の所蔵もデジタルゲームの所蔵も共に認められなかった。ただ、デジタルゲームの所蔵を検討している美術館が2館あった。

E) その他機関

「その他機関」の総数は23館で、回答数は11館、その回答率は48%であった。

関連書籍を所蔵していたのは4館で回答機関の所蔵率は36%であった。4館のうちデジタルゲームを所蔵していたのは3館（機関A、機関B、機関D）である。

デジタルゲームの所蔵状況については、5館が所蔵しており、回答機関の所蔵率は45%となっている。デジタルゲームを所蔵していた機関のうち、リストを保有していたのは1館のみ（機関B）で、アクセスが認められていたのは2館（機関Bと機関D）だった。

次に所蔵内容について報告する。機関Aは「アーケードゲーム」のみを所蔵しており、所蔵数は約500、リストは「作成中」でアクセスについては「これから検討する」となっていた。機関Bは「アーケードゲーム」のみを所蔵し所蔵数は約100点、リストは保有しており、アクセスは「一般の方」「機関所属者」「申請者」に「閲覧」「利用」が認められていた。機関Cは「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」を所蔵しており、所蔵数は5点、リストは保有しておらず、アクセスについては保有していなかった。機関Dは「家庭用据置き型ゲーム機」を所蔵し、数は2点で、リストは「作成検討中」となっていた。アクセスは機関所属者に「閲覧」「利用」「貸出し」が認められていた。機関Eは「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」を所蔵しており、本数に関しては「不明」と記載されていた。リストは保有しておらず「作成予定」となっており、アクセスについては保有していなかった。

ちなみに、回答した「その他機関」の中において、デジタルゲームの所蔵を予定・検討している機関はなかった。

F) 専門学校

「専門学校」の総数は105校で、うち回答数は23校で回答率は22%となっており、今回の調査の中で最も低い回答率であった。

関連書籍を所蔵しているのは17校で、回答校での所蔵率は74%となっている（書籍所蔵校のうちデジタルゲームも所蔵していたのは14校）。デジタルゲームを所蔵していたのは16校で、回答校の所蔵率は69%となっており、ほかのカテゴリーと比べて所蔵率は最も高い値を示していた。

所蔵校のうち、リストを保有していたのは3校（専門学校Bと専門学校Hと専門学校I）で、デジタルゲームの所蔵数に比してその数は低いことが示された。アクセスについては12校と所蔵校の7割以上が所蔵品へのアクセスを保有していた。

次に所蔵内容についてだが、専門学校 A は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「PC ゲーム」の 3 種類を所蔵しており、本数は約 250 点、リストは保有しておらず、アクセスについては一般の方に「閲覧」が、機関所属者には「貸出し」が認められていた。専門学校 B は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」の 2 種類を所蔵し、本数は約 250 点、リストは保有しており、機関所属者に「閲覧」と「利用」認められていた。専門学校 C は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」を所蔵しており、本数は約 200 点、リスト・アクセスは共に保有していなかった。専門学校 D は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「PC ゲーム」を所蔵しており、本数は 100 点、リストは保有していないものの、アクセスは機関所属者に「閲覧」「利用」「貸出し」を認めていた。専門学校 E は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「PC ゲーム」の 3 種類、本数は約 100 点を所蔵していた。リストは「作成検討中」であり、アクセスは機関所属者に「閲覧」「利用」「貸出し」を認めていた。専門学校 F は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「PC ゲーム」の 3 種類を所蔵し、本数は約 60 点を所蔵していた。リストは保有しておらず、アクセスは機関所属者に「閲覧」「利用」「貸出し」を認めていた。専門学校 G は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」の 2 種類、本数は約 50 点を所蔵し、リストは保有していなかった。アクセスについては機関所属者に「閲覧」「利用」「貸出し」が認められている。専門学校 H は「家庭用据置き型ゲーム機」「PC ゲーム」の 2 種類で本数は約 40 点を所蔵しており、リストに関しては「作成検討中」であった。アクセスに関しては「閲覧」「利用」「貸出し」が機関所属者に認められていた。専門学校 I は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」を所蔵し、本数は約 30 点、リストは保有しており、機関所属者に「閲覧」「利用」「貸出し」を認めていた。専門学校 J は「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」を所蔵し、その本数は約 30 点で、リストは保有していた。アクセスは機関所属者に「閲覧」「利用」「貸出し」を認めていた。専門学校 K と L の 2 校は共に「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「PC ゲーム」の 3 種類、本数は約 20 点を所蔵しており、両校ともリストとアクセスは共に保有していない状態だった。専門学校 M は「家庭用据置き型ゲーム機」のみを所蔵し、本数は 10 点、リストは保有しておらず、機関所属者に「閲覧」「利用」のみを認めていた。専門学校 N は「家庭用据置き型ゲーム機」を所蔵し、本数は約 10 点、リストは保有しておらず、アクセスに関しては機関所属者に「閲覧」「利用」を認めている。専門学校 O は「家庭用据置き型ゲーム機」を所蔵し、本数は 5 点、リスト・アクセスは保有していなかった。専門学校 P は種類に関しては「その他」の項目に「ゲーム用ハード機」と記入しており、本数に関しては未記入であった。リストは保有しておらず、アクセスは機関所属者に「閲覧」「利用」「貸出し」を認めていた。以上が「専門学校」の所蔵内容となっている。

専門学校においてデジタルゲームの所蔵を予定している学校はなく、「これから検討する」学校が 1 校あった。

6) 考察・まとめ

今回の調査対象の範囲において、デジタルゲームの所蔵機関の数が少ないことが判明した。回答機関 373 機関のうち 30 機関が所蔵している状態は、回答機関総数の所蔵率としては 1 割満たないもの

である。しかも所蔵機関の半数以上（16校）が専門学校に偏っていることを鑑みると、図書機関（大学図書館・専門図書館）や博物館・美術館においてデジタルゲームを所蔵している機関は少ないことが推測される。

所蔵内容に関しては、本調査において国公立図書館の1館が、3種類のデジタルゲーム4,700点を超えて所蔵していることが分かった。しかし次点との差が4,000以上開いており、ほとんどの所蔵機関において1,000点を超えるデジタルゲームは所蔵されていないことが明らかとなった。また、今回の質問票におけるデジタルゲームの種類項目（「家庭用据置き型ゲーム機」「家庭用携帯ゲーム機」「パソコン・ゲーム」「アーケードゲーム」「その他」の5種）において、複数種類を所蔵している機関はあるものの、3種類を超えて所蔵している機関はなかった。4,700点以上所蔵している国公立図書館においても「アーケードゲーム」は所蔵対象となっていない。

以上の結果から、単一機関が、デジタルゲームを網羅的かつ大量に所蔵することが困難である実態が示されている。特にアーケードゲームは、保存対象の物が大きく、膨大な所蔵空間が必要になるために所蔵が困難なことが考えられる。ゆえに網羅的なデジタルゲームのアーカイブを構築するためには、各所蔵機関が連携することが現実的な方法としてある。この結果は、本事業（連携事業）の意義を示すものである。

本調査の課題としては、大学機関に関して調査対象を図書館に限定したことで、大学機関内にある研究組織の所蔵状況が把握できなかったことがある。例えば、本学のゲーム研究センターには4,200本以上のデジタルゲームが所蔵されているが、この結果は今回の調査には反映されていない（本学のゲーム研究センターが図書館ではないため）。日本国内のデジタルゲームの所蔵状況を把握する上で、引いては、連携協議会への参加を呼び掛ける機関を検討するに当たって、研究組織の実態把握は重要な事業要件であり、この課題に向けた調査が次年度以降に実施する必要がある。また、次年度においては、本調査結果で明らかとなった所蔵機関に対し、所蔵内容や取り組みの詳細を把握するための実地調査を行いつつ、協議会への参加に適切な機関かどうかの検討を行っていききたい。

5.2.1.2 国外ゲーム所蔵概況調査

国内の所蔵機関と同様に、海外についてもデジタルゲーム（家庭用ゲーム機（本体・ソフト・携帯機も含む）・アーケードゲームなど）の収集・保存・展示に携わって事業を行っている機関に、デジタルゲームのアーカイブ化に関して半構造化面接を行い、その実態把握に努めた。本年度において、この調査を行ったのは、コンコーディア大学、ニューヨーク大学ゲーム・センター、ストロング遊戯博物館、バススパ大学、ナショナル・ビデオゲーム・アーケード、スタンフォード大学、カリフォルニア州立大学サンタ・クルス校、ネクソン・コンピューター・ミュージアムの8機関である。

以下に各機関の調査結果を記述する。

1) コンコーディア大学

日時：平成27年9月21日（月）13:00～15:00

場所：コンコーディア大学、技術文化・芸術・ゲーム研究所

応対者：

Bart Simon（コンコーディア大学、技術文化・芸術・ゲーム研究所）

Mia Consolvo（コンコーディア大学、技術文化・芸術・ゲーム研究所）

Marc Steinberg（コンコーディア大学、技術文化・芸術・ゲーム研究所）

調査実施者：

中村彰憲（立命館大学）

A) 調査地概要

コンコーディア大学は、モンリオール市の中心にある総合大学である。同大学機関でデジタルゲーム研究を行っているのは美術学院映画学部（Faculty of Fine Arts, Mel Hoppenheim School of Cinema）である。従来、映画理論などの研究、教育を推進してきたが、ここ数年は、映画のみならずゲーム、アニメなどの他コンテンツの研究教育力向上を図っている。

B) 研究拠点

2011年に設置された Technoculture, Arts and Game Research Center⁷には、平成27年現在、10名の専任教員と30名の学生が在籍している。近年のデジタル・ヒューマニティ研究の隆盛に前後して設立され、カナダにおけるデジタル・ヒューマニティ研究の先進的な拠点として位置付けられる。

自由な発想を尊重するためにフラットな組織を作り上げており、「ゲーム」を研究テーマとする者は誰でも気軽に拠点を訪問できるようになっている。ただしセンター名のとおり、デジタルゲームのみに特化した研究センターではない。デジタル関連の複数の研究者が集う「場」となることで、新たな発想や研究課題が生み出されていくことが期待されている。

⁷ Technoculture, Arts and Game Research Center. <http://tag.hexagram.ca/>（アクセス日 2016年2月18日）

C) ゲーム所蔵

ゲームタイトルは、コンコーディア大学の Technoculture, Arts and Game Research Center⁸内の mlab⁹と呼ばれる共有スペースに所蔵されている。これらはもともとセンターの所蔵品であり、通常は講義で活用されることはない。ただし、ゲーム研究担当教員である Mia Consolvo 教授が大学院生を指導する際に、自ら購入したタイトルを活用することはある。また学生たちが学位論文の執筆に際してゲームをプレイする必要があるため、Mia Consolvo 教授は自身のラボに、幾つかゲームとハードを所蔵している。ゲームタイトルは教授が必要に応じて購入する形になっている。ラボ内には液晶テレビが設置され、そこでゲームがプレイできる状態になっていた。

ゲームタイトルの収集は、体系化されているわけではなく、必要に応じた形で購入が進められている。これらのタイトルは活用を前提に集められているため、保管状況に特段気を配ってはいない。したがってほかの一般的な機材と同様の形で保管されている。同センターには例年、ゲーム購入用の予算 1000 カナダドルが割り当てられる。そのほか、プロジェクト予算のから、ゲームタイトルを別途購入する場合もある。

D) データベース

mlab の所有するゲームタイトルは簡易データベースにて管理されているが、¹⁰所蔵タイトルの有無が確認可能な簡易リストである。そのリスト化には、無料で使用可能な「giantbomb」が用いられている。現段階で 774 タイトルがリストされており、所蔵タイトル数が多いものとして PlayStation 3 と Xbox360 となっている。なお古いゲーム・プラットフォームのタイトルについては、ゲームデザインや、デジタルゲーム産業史的な視点から参照される作品が所蔵されている。

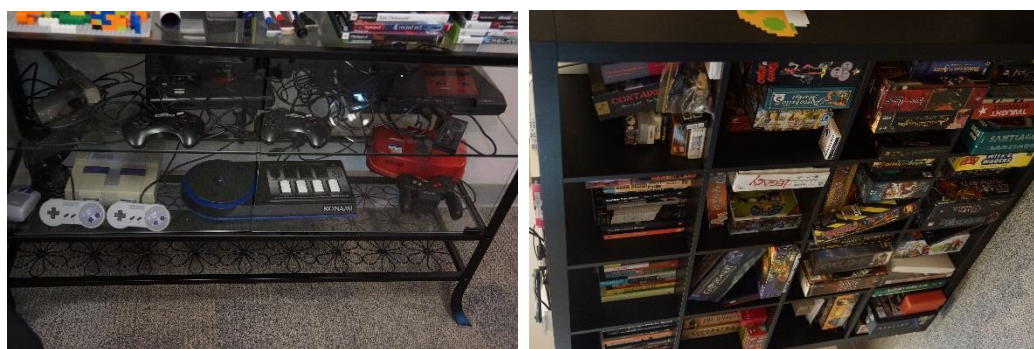


図 5-6 コンコーディア大学のアーカイブ状況

⁸ 2011 年に、Bart Simon 氏が設立したコンコーディア大学内のゲーム研究推進のための組織。

⁹ Technoculture, Arts and Game Research Center に属するラボであり、同センターの教員に加え、学生や研究者らが気軽に活動を行えるスペース。

¹⁰ mlab's profile. <http://www.giantbomb.com/profile/mlab/lists/> (アクセス日：2016 年 2 月 4 日)

2) ニューヨーク大学 ゲーム・センター

日時：平成 27 年 10 月 15 日（木）13:00～15:00

場所：ニューヨーク大学

応対者：

Frank Lanz（ニューヨーク大学ゲーム・センター・センターチェア）

Dylan McKenzie（ニューヨーク大学ゲーム・センター・プログラムコーディネーター）

調査実施者：

上村雅之（立命館大学）

細井浩一（立命館大学）

中村彰憲（立命館大学）

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

A) 調査地概要

ニューヨーク大学は、もともと映像理論研究・映像製作教育において先進的な教育研究機関として知られている。ゲーム研究教育で古典とされる『Rules of Play』の著者である Eric Zimmerman 氏が教鞭（きょうべん）を取るほか、『Half Real』の著者である Jesper Juul 氏が一時的に在籍するなど、第一線の研究者が集まっている。同センターは教育機関でもあり、二つの教育プログラムがある。一つは毎年 20 名程度の博士課程の学生と 40～50 名程度の修士課程の学生が在籍している大学院、もう一つは毎年 30 名程度を受け入れる学部（2014 年開設）である。非常に競争率が高く、入学者は受験者のうち 31%ほどである。同センターはゲーム開発者を養成するための訓練学校というよりは、ジュリアード音楽院のデジタルゲーム版を目指していると言えよう。

B) 教育研究体制

単一のゲームを構成する要素技術に特化した、専門家養成の教育は行っていない。工学、コンピューター・サイエンス、アニメ、物語論、ゲームデザイン・ルールシステム、インタラクションシステムなど、全く違った分野の講義によってカリキュラムは構成されている。

授業ではグループワークの課題が多い。学生同士のコラボレーションによる学習が重視されている。各グループでは各自の分担がはっきりと与えられるように組織化されている。このグループワークを通じて、ゲームデザインに関する多様な分野を少しずつ担当できるようになっており、統合的にゲームデザインについて学べる仕組みとなっている。

ゲーム開発を具体的に学ぶため、開発用ツールの「Unity」を導入している。ゲーム教育では、こういった開発用ツールを用いた授業が、ツールそのものの使用方法についての学習になることがある。しかし、ゲーム産業のような技術変化の激しい領域では、個別のツールに関する知識はすぐに無用なものになる恐れがある。そのため、ツールの使用方法ではなく、プロジェクトにおける当該ツールの必要性を分析し、そのツールを選ぶことで、ツールについて学ぶ力を習得できるカリキュラム構成とな

っている。

直接的にゲーム製作に関連しない講義においても、ゲームを美術史的な主題として扱うカリキュラム構成が組まれている。中には、歴史的に重要なゲームタイトルを選出し、解説しながら、ゲームの歴史的な展開を学ぶことができる講義形式の授業があるほか、学生たちがゲームを実際にプレイする「Recitation Session」という科目もある。ここで学生たちに紹介されるゲームは、「碁」や「チェス」といったゲームも含まれるほか、The Nintendo Entertainment System（日本におけるファミコン）といった8ビット時代のゲーム機なども取り扱われる。ほかにも、コントローラーの歴史的発展、2D表示から3D表示への転換とその技術的背景などを、実際にプレイしながら通じて学ぶことができる。専任教員が9人所属しており、全員が何らかの形でゲームプロジェクトに関わっている。同大学では、映画分野やアート分野といったゲーム分野以外も含めて、実際に現場で働いていた人物が集まっている。

施設の特徴としては、実空間でのインタラクションを重視した機材を整えていることがある。例えば、近年導入した3Dプリンターを活用したコントローラー、ウェアラブルコンピューターの検証も行われている。各自がPCなどを持ち込んで大スクリーンでゲームプレイを検証できるスペースなどが設置されている。これは、ゲームプレイについて相互にフィードバックする、という文化の醸成を意識しているという。

C) ゲーム・ライブラリー

前述のとおり、ニューヨーク大学のゲーム教育のカリキュラムには、ゲームプレイを学生に課す科目がある。ゲームプレイを体験するセッション（Recitation Session）では、学生が、講義で言及されたゲームをプレイする。例えば、ゲームの歴史的展開を理解するために、FPSジャンルの普及に大きな役割を果たした『Doom』、『Half Life』、そして『Call of Duty』を比較しながらプレイするといったことが教育の一環として行われている。このほかにも、プロジェクト研究のテーマを決定するために、過去の作品をプレイする場合もある。一方で、単に皆でわいわいと集まってゲームをプレイする場合もある。こういった学生同士のコミュニケーションがもたらす効果も、ゲーム教育において重視されている。もともと学生たちの興味をゲームによって喚起させることができるだろうとの見込みのもと、NYU設立間もない時期にゲーム・ライブラリーは設置された経緯があった。

ちなみに予算については、固定した特定の年間予算はない。しかしNYUからセンターに割り当てられた予算と調整しながら、各年のニーズに合わせて予算が配分されている。例えば、ヨーロッパ出身の専任教員が1990年代のヨーロッパ製ゲームをテーマに講義を開講することが決まると、ヨーロッパで開発されたゲームタイトルを充当するための予算が配分される、といった具合である。

D) ライブラリー内の構成

Recitation Sessionは複数の学生が共にプレイし、議論をすることが前提となる。そのため、ゲーム・ライブラリーにはタイトルが配置されているだけでなく、Atari 2600から現在のPS4までの代表的なハードが一通り所蔵されている。これらのハードは館内貸出しし可能であり、そこでプレ

イできるようになっている。また、ライブラリー内の PC にはコントロール・ホイールといった特殊インターフェイスが備え付けられており、そこでもプレイできるようになっている。ライブラリーのカウンターには、8時～17時の間、TA がほぼ常駐している。この時間の間、ライブラリー所蔵のゲームは館内貸出しし可能であり、必要があれば、館外に貸出しすることもできる。

E) データベース

ゲーム用に特化した有料のデータベース「GamePedia」を活用している。これは、デジタルゲームのタイトルを容易にカタログにできることに特徴がある。各ゲームタイトルを登録すると、Wikipedia などから情報を転載できる仕組みになっている。また、ゲームタイトルの貸出しし状況の管理のために、バーコードを用いた管理体制を敷いている。

F) 所蔵タイトル

一般的に実際に作品が購入されてからデータベースに登録されるまでに一定の時間が必要であり、正確な所蔵数を確認するのは難しいが、調査段階で登録されているゲームタイトル数は、2,009 タイトルあった。ノン・デジタルのゲームも 239 タイトルが含まれている。このように、デジタルゲームに限らず、広い意味でのゲームを収集している。なお、プラットフォームごとの所蔵数を見ると、最新機ではなく PlayStation 用ソフトが最も多く所蔵されていることや、NES などの初期のプラットフォームも 100 種類以上のタイトルを所蔵されている。こうした点から、教育・研究を重視する所蔵傾向であることが分かる

G) 所蔵状態及び所蔵タイトルの管理状況

「ゲーム保存」に必要な諸条件を満たすような保存はなされておらず、これは同組織のスタッフらも、アーカイブとして不完全な状態であることを認識していた。現在はゲーム保存という点に資源を投入する段階ではなく、飽くまで教育目的において活用することを重視して所蔵タイトルを決定している。アーカイブの拡充を目的に、大学図書館との統合も検討されてきたが、センターが所蔵品を一括管理方している体制の方が研究教育のために有効である、という判断から、大学図書館とは独立してデジタルゲームを管理している。



図 5-7 ニューヨーク大学ゲーム・センターのアーカイブ状況

3) ストロング遊戯博物館

日時：平成28年10月16日（土）13:00～16:00

平成28年10月17日（日）10:00～12:00

場所：ストロング遊戯博物館

対応者：

J. P. Dyson（ストロング遊戯博物館 副社長）

調査実施者：

上村雅之（立命館大学）

細井浩一（立命館大学）

中村彰憲（立命館大学）

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

A) 調査地概要

1968年、ドールハウスや、人形などを含む日常品を多数コレクションしていた Margaret Woodbury Strong の収集物を中心に Margaret Woodbury Strong Museum of Fascination として創立された。その後、様々なコンセプトで拡大、リニューアルを続けると、2006年には「遊び」に特化したストロング遊戯博物館として運営を開始した。2008年には、「遊び」に関するアカデミック・ジャーナルの発行を始め、2009年に The International Center for the History of Electronic Games を開設している。

B) 教育研究体制

例年、デジタルゲームも含む玩具（がんぐ）を研究する研究者を一定期間受け入れるための体制も整えている。受け入れ研究者は、例えば2013年には30名、2014年には53名、2015年には51名を数える。また、学生に対して渡航費、滞在費を助成するスカラシップも設けている。このように、玩具に関する研究を積極的に奨励している。設備面も充実している。50名程度収容可能な講義室が複数あり、アカデミック・カンファレンスやワークショップなどの実施も可能である。

また、学生などの団体による視察も受け入れており、その際は、アーカイブに所蔵されている貴重なコレクションや保管施設に所蔵されているアーケード機などについて、キュレータがガイドするツアーが行われることもある。また、ロチェスター工科大学とも協力関係にあり、定期的にインターンを受け入れている。活動はゲームのプレイ動画をアーカイブ化するといったことである。

C) 施設の特徴

施設は展示施設と保存施設に分かれており、所蔵されたゲーム設備は、展示内容に合わせこれら二つの施設を往来する。展示は常設展示と特別展示に分けられるが、デジタルゲームに特化した常設展示がある（2階の e Evolution）。この展示は、『スペース・ウォー』のほか、世界で初めて販売され

た家庭用ビデオゲームの試作機である「Brown Box」の複製から始まり、デジタルゲームの歴史的流れを俯瞰（ふかん）する展示になっている。加えてこれらの代表的な作品を実際にプレイすることができる。保管施設には、修理も行える大きな施設と、所蔵を目的とした保管施設の2か所がある。ゲームソフトは主に、所蔵目的とした保管施設に所蔵されており、同施設内にはゲームソフトを整理するための棚が配置されている。このほか、アーカイブ・ライブラリーではデジタルゲーム開発に関連した資料や関連図書が所蔵されている。アーカイブに所蔵されている1メートル以上の大判図面から古書などを一通り所蔵できる棚が壁一面に配置されており、資料の所蔵やアクセスの面に加え、ゲーム文化を伝える設備が非常に充実している。

D) 施設内の構成

展示は、施設の概観を示す解説用プラカードや、展示のみのゲーム・資料（貴重なものであることが多い）のほか、プレイ可能なゲームから構成されている。幾つかの代表作を実際にプレイする体験と展示を通じて、歴史的経緯を学ぶことができる、というのが展示構成の基本的なコンセプトである。例えば、アーケードゲームについては、70年代～80年代当時の雰囲気のままにアーケードゲームをプレイできるように、昨今の潮流であるアプリについても、テレビモニター上でプレイできるように特殊な設置をするなど、工夫がなされている。所蔵保管施設にもモニターが4台設置されている。ゲーム機を設置することで、保管施設でもゲームがプレイできるようになっている。

E) ゲーム保存に関する組織体制

ゲーム所蔵の管理と所蔵コレクションの博物館展示、同施設の運営は、同施設副社長と International Center for History of Electronic Games のセンター長を兼任する J. P. Dyson 氏のほか、キュレータ1名とアシスタントキュレータに1名に任されている。Dyson 氏とキュレータは歴史学で博士号を、アシスタントキュレータも修士号を取得している、という点が特徴である。この3名はゲームの保存も担当し、彼らがミュージアムに所蔵されているコレクションを活用する特別展示を、必要に応じて企画する。この3名をサポートする体制も整っている。例えば、購入や展示を専門とするスタッフがいる。ほかにも、保存や各機器の修理を担当する、デジタルゲームも含めたアミューズメント機器の整備ができるエンジニアがいる。

F) 所蔵状態及び所蔵タイトルの管理状況

玩具なども含めると4,500,000アイテム、ゲーム関連では55,000アイテムを所蔵している。そのうち日本製デジタルゲームは9,000タイトルを数える。

それぞれの施設では、アーケードゲームの保存のため、エア・コンディショナーを用いて気温・湿度を調整している。ゲームカセットについてはゲームソフト本体と箱、取扱説明書など一式をそのまま入れる形で保管しているが、ロムカセットの経年劣化対策となるような保管体制を取るまでには至っていない。この点については、運営者たちも課題であると意識しているが、費用との兼ね合いによる制約があるようである。

G) タイトル充当に関わる予算

年間 140,000,000 ドルの予算配分があり、その中からデジタルゲームとノン・デジタルゲーム双方のスペシャル・コレクション基金を設置し購入する。しかし全タイトルを網羅的に購入するという手法を取ることはない。購入は以下の 3 つの方針に従っている。①作品が、デジタルゲームやその他のエリアを代表しうる作品として考えられるとき、②希少なタイトル・コレクションがオークションなどで提示されたとき、③特別展の実施や研究者の滞在に応じて、特定の物品を購入する必要があると判断されたとき、である。

H) データベース

所蔵品は保存対象であるだけでなく、展示や研究など様々な目的で活用される。また、所蔵品はデジタルゲームに限られていない。これらを一括して管理する仕様になっている。そこで全コレクションを共有して管理するデータベースとして、カナダの Lucidia 社による有料データベース、ARGUS を利用している。同ソフトは博物館コレクションの管理専門ソフトウェアとして様々な博物館で採用実績がある。コレクションのアーカイブは、実務を最優先する手法を採用している。例えば ID の登録は、コレクションとして収蔵後に各種整備を行い、正式に施設の資産とすることが確認された物品を、ゲーム、非ゲームに関わらず行われる。この ID は、物品ベースで登録されているため同じタイトルでも個別の ID が割り振られることもある。なお、アーカイブ資料はアーカイブ室外に持ち出すことは禁止されている。

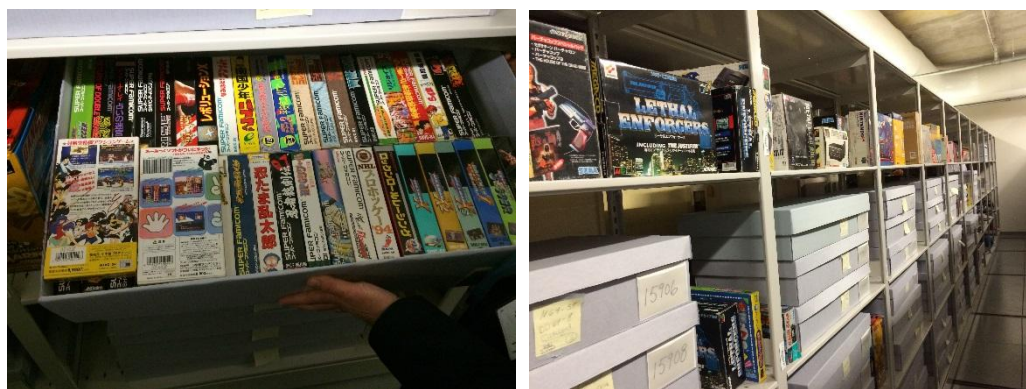


図 5-8 ストロング遊戯博物館のアーカイブ状況

4) バススパ大学

訪問日時：平成27年1月25日（月）13:00～16:00

場所：バススパ大学

応対者：

James Newman（バススパ大学 人文・文化産業学部教授、フィルム・メディア・クリエイティブ・コンピューティングリーダー）

調査実施者：

上村雅之（立命館大学）

細井浩一（立命館大学）

中村彰憲（立命館大学）

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

A) 調査地概要

2006年、メディア・フィルム、カルチュラル・スタディと文学部が統合された。その3年後に当たる2009年、人文・文化産業学部（Humanity and Cultural Industries）として学部編成が変わると、メディア・フィルムスタディーズと文学部を統合した学部に、更に環境学部など複数の学部が統合された。創造的コンピューティング（Creative Computing）も導入されることで、デジタルゲームに関する教育及び研究も本格化していく。

B) 教育研究体制

人文・文化産業学部では、学生のコンピューター・リテラシー向上のほか、アイデアを生み出すためのクリエイティビティ、社会貢献のための起業家精神の育成を目的としている。そこで、「コンピューター型の思考（Computational Thinking）」と「コンピューター型コミュニケーション（Computational Communication）」を重視している。これらの能力を学生が育むことを念頭に、ゲーム学のカリキュラムは構成されている。

具体的には、1年でプログラムのコーディングを、2年以降は、Maya や Adobe の Premier といったソフトを学ぶ。高学年に当たる、3年及び4年からは学生ごとの興味関心に応じて17の学習コースを選択できるようになっている。デジタルゲームに直接関連するコースは Creative Computing（Gaming）である。このほかに、メディアやフィルム制作に関するコースもある。これらの二つの制作系コースは、イギリスにて2011年に定められた NESTA Sector Skills for Assessment にて示されているスキルを一通り修得できる体制を取っている。

デジタルゲーム保存などに関連するゲーム・スタディの授業は、毎年40～50人が受講している。ゲームを専門にしている学生が半数で、そのほかにも様々なコースの受講者が登録している。

なお、ゲーム・スタディの講義では、例年特定のゲームを選んでプレイする時間を設けている。講義中には大きなスクリーン上で、デジタルゲームがプレイできるように、講師自らがゲームをセット

アップし、受講者数名にゲームをプレイしてもらっている。

C) 教員構成

専任教員が 25 名、講師が 25 名の 50 名の体制となっている。ただしゲーム教育を専門とする人員ではない。デジタルゲーム業界から採用された教員ではなく、プログラムやグラフィックを専門的に教える教員である。放送分野の教員は、実際に放送機材を扱ってきた教員を専任として採用している。ゲーム・スタディやデジタルゲーム保存に関しては、1 名の専任教員が担当している。

D) 施設の特徴

ゲームハードを持ち込んで、大きなスクリーン上でプレイできる講義室がある。授業でデジタルゲームをプレイする際は、プレイするのみならず、ほかの人のプレイを見ることも重視している。一方、制作のための設備として、3DMAX、Adobe Creative Suite などのコンテンツ制作用の PC のほか、映像放送関連の専門機器をワークショップ形式で学べる部屋がある。

E) ゲーム保存体制

この学部には、全体としてのデジタルゲームの保存体制はない。またゲームタイトルは飽くまでも、授業にて活用することを前提としているため、ゲーム保管のための設備等が整備されているわけではない。ゲームタイトルはゲーム・スタディ・保存担当の教員の研究室に所蔵されている。

この専任教員が必要に応じてゲームを購入する。ただし、学生から寄附されることもあり、Atari 2600 のソフトを受け入れたこともある。このほかに、家庭用据置き機、携帯ゲーム機向けのソフトを幾つか準備しており、その総数は 200 を数える。また、タイトル充当に関わる予算を、学部予算から獲得している。

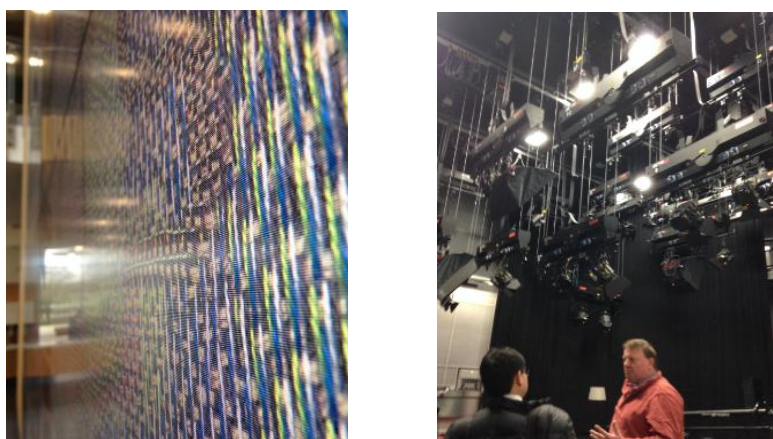


図 5-9 バススパ大学のゲーム教育設備

5) ナショナル・ビデオゲーム・アーケード

訪問日時：平成28年1月26日（火）14:00～17:00

場所：ナショナル・ビデオゲーム・アーケード

応対者：

Iain Simon（ナショナル・ビデオゲーム・アーケード・ディレクター）

James Newman（バススパ大学 人文・文化産業学部教授、ナショナル・ビデオゲーム・アーケード・アドバイザー）

調査実施者：

上村雅之（立命館大学）

細井浩一（立命館大学）

中村彰憲（立命館大学）

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

A) 調査地概要

ナショナル・ビデオゲーム・アーケードは、「デジタルゲーム」を体感し、その仕組みを学ぶことを理念に、平成27年3月に設立された施設である。ディレクターは、2007年よりノッティンガムにて始められた Game City というゲーム・コミュニティ・イベントでもディレクターを務めた人物であり、同イベントで培われたノウハウや人的ネットワークを活用して作られた。Iain Simon 氏自身と共同ディレクターを務めるのは、LEGO Videogame シリーズのゲームクリエイター Johathan Smith 氏である。何人かの出資者から資金を調達し、運営を開始した。ただし、同アーケードは営利施設ではなく、デジタルゲームやその関連技術に関する教育を目的に設立されており、運営が円滑に進むようになった時点で行政からの助成金などを受ける予定だという。

B) 教育研究体制

来場者は月間2,400～2,500人で、研究者が常駐する状況はない。しかし、来場者の50～60%が学校からの訪問で占められ、これまで80もの学校から来場者を受入れた。そのほとんどが小中学校だが、大学からも来場者を受け入れることがある。来場を受け入れるに当たって、教育内容に合わせた形でツアー、ワークショップ的なことも行っている。

C) 施設内の構成

4階建てのビル各階が、特定のコンセプトを持つフロアとなっている。1階の展示の入り口には、全身を使って神経衰弱を行うデジタルゲームが展示されており、デジタルゲームを体感するという当館の基本的な理念を示していた。その向かいには、デジタルゲームをテーマとするカフェが設置されている。

2階は特別展示が幾つか構成できるようになっている。特別展示を想定した大エリア、音楽ゲーム

のパフォーマンスを楽しめるエリア、大スクリーンが設置されたエリアがある。幾つかのゲームは、プレイ可能な形で展示されている。これらプレイ可能なゲームタイトルは比較的頻繁に入れ替えている。

3階は、デジタルゲームの作り方や歴史を学べる展示となっている。デジタルゲームの作り方を学べる展示については、デジタルゲームをサウンド、グラフィック、ゲーム・ステージの要素に分解し、それぞれの仕組みを体感できる仕掛けになっている。例えばサウンドの場合、技術的仕様が限られた中でどういった音源を選ぶのか、などの作り手の創意工夫を伝えるために、一定の音源のみを確認できる特別なソフトを用いた展示がなされている。この階の展示は、NVAの中で唯一通常の博物館に近い構成になっている。世界初の商業用ビデオゲーム機、Magnavox Odyssey から Atari 2600、ホームコンピュータから始まり、最後は現行機が展示されており、エリアを一回りするだけでデジタルゲームの歴史を概観できるようになっている。幾つかの展示は、プレイ可能になっている。

4階には『マイクラフト』を用いて実際に何かを作るワークショップを想定したコンピュータールームが設置されている。全体管理ができるPCと、受講者用のPCが設置されており、受講者が『マイクラフト』のプレイ方法を学んだ後、それぞれのパーツを一つの世界でつなげるといったことをワークショップでは行っている。これはネットワーク上でのプレイとその教育的意義を示すこともできる。主な対象者に想定されているのは、小中学生である。

D) ゲーム保存に関する組織体制

本施設は、来館者に対しデジタルゲームを「教育」することに重点を置いているため、全てのコレクションは利活用を念頭に収集されている。運営は、正社員15名程度、パートタイム15名程度が担うが、そのうち正社員15名は整備や展示、開発や映像制作、プロモーション、マーケティングを担当する。施設案内などのサービス業務は、パートタイム人員が行っている。

E) 所蔵状態及び所蔵タイトルの管理状況

平成28年1月現在、ハードなども含め約500アイテムを所蔵している。決してコレクション数が多いわけではない。しかし、それは当館が、デジタルゲームの保管に軸を置いているのではなく、「デジタルゲーム」を体感してその技術的・美的要素を来場者に伝えることを目的に据えた理念に応じたものと理解できる。

F) タイトル充当に関わる予算

月間300ポンドがコレクション購入の予算に計上されている。ただし、これはソフトに加え、ハードウェアなどを購入するための予算である。作品の購入については、主に展示プロジェクトに従って行われている。

G) データベース

現在は無料の表計算ソフト Google Spreadsheet を活用している。これは内部でソフトや機材の設

置、保管状況を確認するために準備されたものである。特に ID を割り振ることはなく、購入した時点、また寄贈を受けた時点でそのままデータベース上にアイテムの情報を打ち込むという体制を取っている。



図 5-10 ナショナル・ビデオゲーム・アーケードの展示

6) カリフォルニア州立大学サンタ・クルス校

訪問日時：2016年2月10日（水）13:00～15:00

場所：カリフォルニア州立大学サンタ・クルス校

応対者：

Christy Caldell（カリフォルニア大学サンタ・クルス校図書館）

Rachel Jaffey（カリフォルニア大学サンタ・クルス校図書館）

Erick Kaltman（カリフォルニア大学サンタ・クルス校図書館）

Noah Wardrip-Fruin（カリフォルニア大学サンタ・クルス校コンピューターメディア学部）

調査実施者：

中村彰憲（立命館大学）

A) 調査地概要

カリフォルニア大学サンタ・クルス校はカリフォルニア大学の中でもデジタルゲームとプレイアブルメディア教育を重視している拠点である。またスタンフォードと同様に、ゲームソフトを大学図書館が所蔵、管理している機関でもある。また社会人教員に特化したシリコンバレーの拠点もあり、そうした人材によるゲームデザイン関連の教育が行われている。

B) 教育研究体制

デジタルゲームを専門に教育する学部はないものの、コンピューター・サイエンス学部などでは従来デジタルゲームを研究対象として卒業論文、修士、博士論文を執筆する学生がいた。だが2006年、School of EngineeringのDepartment of Computational MediaがBachelor of Science Computer Game Designを提供するようになった。このプログラムでは毎年100～150名を受入れており、全体では450名程度が受講している。設立から数年間はSchool of Engineeringが提供するBachelorプログラムの中で最も人気のあるプログラムの一つであった。さらに、2016年度からはSchool of ArtsにおいてBachelor of Arts in Art and Design (Game and Playable Media)を提供する予定になっている。このプログラムの受講生は、BS Computer Game Designの学生とともに協力しながらプロジェクトに取り組むカリキュラムになっている。一方、修士課程については年間10名強を受け入れ、そのうち数名がデジタルゲームを研究対象としている。同校が提供している講義には、一般教養科目である大講義Foundation of Game Design (300名程度が受講)やHistory of Videogames (100名程度が受講)において、デジタルゲームをプレイすることが課題として与えられるほか、学生たちは図書館のGaming Labや自宅にハードとソフトを借りてデジタルゲームをプレイすることが可能である。

ゲーム教育には複数の学部にも所属する教員が取り組む仕組みになっている。そのため、学部を横断して教員が集まりゲーム研究や教育について議論をできる場が存在する。それがCenter for Game and Playable Mediaである。ここには前述の学部でゲーム教育に携わっている教員を始め、シリコンバレーのプロフェッショナルマスターの教員や、経済学部、心理学部に所属しゲームを研究対象と

する教員など15～17名程度が参加している。

C) ゲーム所蔵の特徴

スタンフォード大学と同様に、サンタ・クルス校において図書館に所蔵されている。同校の図書館は、文系・理系で分かれているが、ゲームが所蔵されているのは理系の図書館である。図書館内にはゲームプレイ用の部屋（Gaming Lab）も準備されている。

ゲームタイトルは、受付窓口の後方に設置された戸棚に保管されている。受付の最後部に貸出し用のハードとハードを入れて移動するためのバックパックが準備されている。館外貸出しを希望する学生は、学生はハードとコントローラー、バックパックをセットで借りる。

図書館内で活用する場合は、Gaming Lab でプレイすることになっている。サンタ・クルス校は日本製ゲームのコレクションが多いが、この Lab では、日本仕様のゲーム機が準備されている。日本製ゲームのコレクションを使用する際は図書館外への持ち出しが認められていない。

D) ゲーム保存に関する組織体制

基本的に図書館の司書がゲームソフトの保管、貸出しなどを一括して管理している。ただ、所蔵ソフトの取扱い、ソフトの分類の方法などについては、書籍やDVDメディアなどと本質的に違う方法を構築するための取組に着手している。大学や国から予算配分を受け、ゲーム保存の在り方に関する包括的な研究を大学間、教職員一体となって取組を進めている。

ゲーム保存に対する専門的な研究体制としては、Department of Computational Media の Noah Wardrip-Fruin 教授を中心に、Game Citation Project が進められている。これはスタンフォード大学との共同研究プロジェクトである。サンタ・クルス校側からは図書館のテクニカルサービスのリーダーと分類の専門担当が、スタンフォード大学側からは、ヘンリー・ローウッド博士を中心に、デジタルアーキビスト、カタログ化の専門家、エミュレータの専門家などが集まり、ゲームの所蔵や保存に関する研究と実践に取り組んでいる。現在、研究におけるゲームの引用方法や、分類、適切なメタデータの構築方法、Web 上での所蔵ソフトのデータベース公開に向けた映像資料の作成などを行っている。

特記すべきは、所蔵ソフトを Web 上でプレイするためのエミュレータ開発の取組である。図書館内という限定された空間で、私的財産である図書館の所蔵物のデータを抽出し、自分たちで開発したエミュレータを導入することで、学生のみを対象に PC 上で所蔵ゲームをプレイ可能にするための研究である。オープンな環境においてのエミュレータの使用は違法だが、教育研究目的でかつ教育機関に所属する人たちが教育機関内のみで、当該機関が所有するソフトのデータを抽出し活用するというクローズドな環境であれば合法であるという解釈のもとに検証が進められている。

E) タイトル充当に関わる予算

サンタ・クルス校においては2012年から日本製ゲームを600作品、本数にして1,000本程度、ゲーム・コレクション全体で2,000作品強を所蔵している。日本製コレクションはもともとサンディエ

ゴのゲームのβテストを行っていた企業が所蔵していたが、所蔵の必要がなくなったためサンディエゴ校に寄附をしたことから始まった。その後、カリフォルニア大学グループ内から、様々なコレクションがサンタ・クルス校図書館に集められることになった。このほか、図書館は、タイトル充当に1,000ドルほどの予算を配分している選定基準については歴史的に重要なもの、授業において対象としてプレイするもの、InfoComm のオリジナルパッケージなど、デザイン史の観点から重要なものなどを購入している。インディーズゲームやダウンロードオンリーコンテンツ、ソーシャルゲームなど従来の手法で入手ができないものについては、今後更に検討をする必要が確認されている。

F) データベース

スタンフォード大学と同様に、データベースは図書館の所蔵資料を管理するシステムソフト、Innovative 社による The Millennium integrated library system (ILS) が使用されている。ゲームタイトル ID では、GVD という記号を接頭詞に採用している。以降は、ソフトを登録した順番に番号を振っている。また、メタデータについても図書館システムによって定義付けられているメタデータをそのまま採用している。だが、書籍を前提として確立されたシステムについては限界を感じており、デジタルゲームのようなメディアも内包しうる新たなメタデータの項目や、カタログ化についての手法について検証が進められている。

7) スタンフォード大学図書館

訪問日時：2016年2月9日（火）13:00～15:00

2016年2月11日（木）13:00～15:00

場所：スタンフォード大学図書館

応対者：

Henry Lowood（スタンフォード大学図書館キュレータ）

調査実施者：

中村彰憲（立命館大学）

A) 調査地概要

ゲーム・コレクション所蔵は、1985年から推進されているシリコンバレー・コレクションの延長にある。ほかの大学で見られるような、ゲーム研究教育系プログラムの形成と共に始まったコレクションではなく、図書館整備から発展した珍しいコレクションである。ゲームを専門的に研究する機関は大学の制度上は存在しないものの、スタンフォード大学においてもゲーム作品に携わる、若しくは、デジタルゲームを研究対象にする教員も増加中である。教養科目の授業でゲームを使用することや、バイオテクノロジー系の研究者によるシリアスゲームの開発に取り組むほか、院生も含めた研究者をつなげる緩やかなネットワーク、Game And Interactive Media research network at Stanford (GAIMS) が形成されている。この GAIMS を中心に例年 Interactive Media & Games Seminar が開催されるほか、毎週、デジタルゲーム、インタラクティブメディア関連の様々なゲストを招聘（しようへい）した1時間の講演を主催している。

GAIMS の定例会議には6～7人の研究者が参加する。大学図書館のキュレータも創立メンバーとして参加をしており、図書館の正規職員兼研究者と大学教員が一体となって組織を構成しているところが特徴的である。

B) 施設の特徴

研究施設は各研究者のラボになるが、もともと図書館を中心にゲーム・コレクションが進められたこともあり、保管についてはかなり体制が整っている。まずコレクションは、常時活用を前提とするコレクションと、特別なコレクションに分かれ、それぞれ別の区画に保存されている。常時活用を前提としたコレクションはDVDなどのメディアと保管区間を共有している。所蔵場所にはソフトとハードが取りそろえられており、ほかのDVDメディアなどと同様にその場で「閲覧」することも、3日間の貸出しも可能となっている。これに対してスペシャル・コレクションは、図書館ではなくスタンフォード大学から10kmほど北西にあるRedwood Cityの外部の保管施設に収められている。そこは貴重なコレクションを保管する施設であるため、閲覧は容易にできない。しかし、司書による厳格な保管が行き届いた施設になっている。

C) ゲーム保存に関する組織体制

ヘンリー・ローウッド博士を中心に、現物のアーカイブやデジタルアーカイブを研究あるいは実現するための研究者が集結している。一般的なコレクションについては、メディア・コレクション担当者が保管業務を行う一方、作品購入や献品の受入れ、所蔵品の活用に関する判断は、キュレータであるヘンリー・ローウッド博士が行う。また、スペシャル・コレクションのアーカイブと管理に、またデジタルアーカイブについて、それぞれ専任職員1名が、加えて今後、エミュレータ関連についての助成金を政府から授与された場合にはその件に関して専任職員1名が着任予定となっている。

D) 所蔵状態及び所蔵タイトルの管理状況

現在、利活用を前提としたコレクションには 5,000 タイトルほどが所蔵されており、今後も年間 300~400 タイトルを充当する予定がある。管理状況については、一般的な利活用を前提としたコレクションは全てソフト、ハード共に図書館のメディアセンターに所蔵されており、一般的な DVD などと同じ扱いで管理されている。ゲームソフトをコレクションとして導入を始めた当初はメディアのみを所蔵し、過去においてパッケージなどは破棄していたが、現在はパッケージも含め全てを保管している。

スペシャル・コレクションとしては、まず、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ー関連のハード、その他各種ドキュメントや雑誌などが所蔵されている。このほかにシリアスゲーム、元ゲーム開発者の資料、ゲーム企業の法廷での係争に関する資料など 30 ものコレクションが保管されている。

スペシャル・コレクションは保存を前提とした、より厳格な方法で管理が行われている。Stephen M. Cabrinety コレクションのように、カセットやデータディスクなどプラスチック製のメディアを含むものについては、腐食やパーツの破損に備え、別館にある保管庫に所蔵されるほか、対応に当たる修復技師もいる。技師は別館に保管されるコレクション全てを担当しているため、措置が必要な場合、事前にアポイントメントを取る必要がある。

同時にデータそのものの破損を防ぐために熱心に行っているのが、デジタルアーカイブ化である。万が一ソフトが物理的に損傷してしまった場合に備え、ソフトのデータを抽出してコンピューターに所蔵している。あわせて、パッケージや本体などの写真素材のアーカイブ化も進めている。デジタルアーカイブ化されたソフト情報のメタデータの扱いやソフトの分類については、カリフォルニア大学サンタ・クルス校の図書館司書と共同研究を行っている（後述）。

E) タイトル充当に関わる予算

フィルム及びメディア・コレクションの予算と、科学歴史コレクションの予算の双方から作品購入が可能であり、購入作品に合わせて予算を使い分けている。年間 5,000 ドル~1 万ドルをゲームタイトルの購入に充てている。スペシャル・コレクションは実質上その全てが献品によって成り立っているため、作品購入予算はない。

F) データベース

スペシャル・コレクションはアーキビストにより編纂（へんさん）された **Finding Aid** にのみ所蔵内容が登録されている。一方、利活用を前提としたコレクションについては図書館のデータベースの基準に合わせ登録が行われているため、ゲームのデータベースはスタンフォード図書館が所蔵状況の確認をするために運用しているソフト（**SirsiDynix Symphony Workflow**）が用いられている。ID登録もなされており、ゲーム・コレクションの場合は特別の記号が割り振られる。ただ、コレクションの検索、貸出しなどについては、従来の **Mark Format** から、**RDF** へと移行しつつあるらしく、これに併せ、ゲームのカタログ方法についても検討を進める必要があると考えているとのことだった。

8) ネクソン・コンピューター・ミュージアム

訪問日時：2016年2月16日 14:00～18:00

場所：ネクソン・コンピューター・ミュージアム

応対者：

Yunah Choi（ネクソン・コンピューター・ミュージアムディレクター）

Sang Gon Woo（ネクソン・コンピューター・ミュージアム教育展示部学芸員）

Bo Hee Park（ネクソン・コンピューター・ミュージアム教育展示部）

Ahanam Kim（ネクソン・コンピューター・ミュージアム教育展示部）

調査実施者：

細井浩一（立命館大学）

福田一史（立命館大学）

井上明人（立命館大学）

シン・ジェヒョン（立命館大学）

A) 調査地概要

ネクソン・コンピューター・ミュージアムは2013年に韓国、チェジュ島の新市街の中心部に開館した。1996年にオンラインゲーム『風の王国』をリリースした後、『メイプルストーリー』などで韓国のみならず世界的にも成功したオンラインゲーム会社ネクソンの出資によって成り立っている。国からの支援などには頼っていない。全体で1,390点のデジタルゲームを所有している。館のコンセプトは「子どもに夢を与える」であり、デジタルゲームのアーカイブは主要目的ではない。館内の展示方針としては、数年ぶりに来た来館者が、前回来館したときから展示企画全体に対して抱くイメージが大きく異なるように心がけており、そのため展示品は定期的な大幅な見直しを行っている。

B) 所蔵館同士のネットワーク構築について

現在、主に協力関係を結んでいるのは教育機関である。今後、ネクソン・コンピューター・ミュージアムが、デジタルゲームのアーカイブを主目的とする当事業とどのような協力関係を構築できるかは分からない。しかし、基本的には、デジタルゲームのアーカイブに関する所蔵館同士の協力関係を築いていきたいと考えている。ただその際、任天堂やセガといったゲーム企業との協力体制が、この所蔵館ネットワークを通じて構築されることを期待している。

C) 運営体制

所蔵品のメンテナンスについては、一般的な博物館と同様の手順を取っている。所蔵品を入手したのち、クリーニング、写真撮影、商品情報の整理を行う。その後、展示段階で動作確認を行う。

保存環境に関しては、温度は18度、湿度は45度を維持するように努力している。なお、データベースについては、現在、専用の管理サーバーへの移行を行っている。このデータベースは、現在準備中となっている。所蔵品のIDは、9桁で、前の3桁がアーケードゲームやPCなどの種類をあら

わしている。例えば一般は100、コンソール200などである。その後続く6桁中2桁はリリースの年度であり、下4桁はシリアル番号となっている。なお、このデータベースに登録されているのはネクソン・コンピューター・ミュージアムが所蔵しているものに限られる。

また、所蔵品の収集方針は、館のコンセプトに基づいており、全ての寄贈品を受け入れることはしていない。館のコンセプトに適しているかどうかについても、内部のルールがあり、それをチェックするプロセスも含めると、アーカイブ作業に多くの時間が必要となっている。

ネクソン・コンピューター・ミュージアムの開館に当たっては、海外のほかの博物館を参考とした。ストロング遊戯博物館のJ. P. Dyson氏からアドバイスを受けたほか、スミソニアン博物館や、ドイツのComputer Spiele Museumなどへも視察を行った。館長を務めているのはキュレーターとしてのキャリアを積んできたYunah Choi氏であり、その他、保存業務などはSang Gon Woo氏が行っている。スタッフのキャリアは様々で、コンピューター工学の専門家や、ファッション、教育、美術の専門家たちが勤務している。スタッフの多くは、ネクソンの正社員である。バックヤードについては、博物館内に一つ、博物館の外に一つで、合計で二つの倉庫がある。

アーケードゲームの展示では、インターフェイスの修理が問題となる。館の開設当初から予想された問題だったため、展示に当たっては専門家のアドバイスを受けて、4種類の筐体をつくり、その予備も準備し、その中に基盤を設置するようにしている。基盤に関しては、オリジナルの基盤を日本から取り寄せている。

D) 展示内容の特徴

1F～4FはそれぞれWelcome Stage、Open Stage、Hidden Stage、Special Stageに名前が付けられている。これはゲーム的なステージを模した装飾がなされている。館内のところどころに『メイプルストーリー』のキャラクターが配置されている。

また、特筆すべき点として、1996年にネクソンがリリースしたオンラインゲーム『風の王国』がリリース当時のバージョンにてプレイ可能になっている。この展示のために、リリース当初の資料やデータを探しだし、レプリカを作ることに大きな労力をかけたという。オンラインゲームは、新しいバージョンが漸次リリースされていってしまうため、最初のバージョンの保存が困難となっている。



図 5-11 ネクソン・コンピューター・ミュージアムの展示

5.2.2 所蔵館目録ひも付け作業

上記 2.1.1 で明らかとなった所蔵館における保有物の目録作成及び、現開発版データベースとのひも付けを行う。これには次に整理するような二通りの作業が発生するものと想定されるが、現時点においては全体としてどの程度の作業量が発生するのかの作業量の見積りが困難である。そのため、今年度は全体としてどの程度の作業量が必要であるかの見積りを兼ねての試験的作業を行う。

5.2.2.1 各機関所蔵目録とメディア芸術データベースのひも付け作業

既に所蔵館において整備された目録を所有している場合には、当該目録とメディア芸術データベース（開発版）のユニーク ID である GPIr（Game Product Identifier: メディア芸術データベースで設定されたゲームタイトルに一意に割り振られた ID）とのひも付けを行う。本作業は主に立命館大学において行った。立命館大学ゲーム研究センター所蔵分（4,182 本）については、これを完了させ、その他の所蔵館の所蔵物については、その総数自体が本事業の調査対象となっているが、それらの入力作業も目録を入手できた館に関しては実施した。また、目録だけでは判別できないケースについては、所蔵館との共同作業に基づく確認作業により、補完的入力を行った。

1) 立命館大学所蔵目録の GPIr へのひも付け作業

平成 27 年 9 月 1 日～9 月 15 日に所蔵目録を作成し、9 月 16 日～12 月 24 日に所蔵目録の GPIr へのひも付け作業を行った。

平成 27 年末現在で、立命館所蔵目録が合計 4,513 タイトルであり、そのうち海外発売作品や個人製作物など、メディア芸術データベースに登録のない 144 タイトルを除く、4,369 タイトルについて GPIr へのひも付けを完了した。

2) 明治大学所蔵予定目録の GPIr へのひも付け作業

明治大学の森川氏より、所蔵予定目録の提供を受け、平成 27 年 10 月 1 日～11 月 10 日にかけて明治大学所蔵予定目録の GPIr へのひも付け作業を実施した。この所蔵予定目録は、建設予定の「東京国際マンガミュージアム」に収蔵されるものとして、建設後に寄贈がなされる予定であり、現時点では所蔵されていない。

所蔵予定品 1,823 タイトルのうち、495 タイトルについて作業が完了した。

3) ライプツィヒ大学所蔵目録の GPIr へのひも付け作業

ライプツィヒ大学の Martin Roth 氏より、所蔵目録の提供を受け、平成 27 年 11 月 1 日～平成 28 年 2 月 10 日 ライプツィヒ大学所蔵目録の GPIr へのひも付け作業を実施した。

所蔵目録は、JAN コードのリストとして提供されこれを GPIr とのひも付けを行った。

所蔵品 4,128 タイトルのうち、3,940 タイトルについて、ひも付け作業を完了した。

4) 国立国会図書館所蔵目録の GPIr へのひも付け作業

平成 27 年 11 月 1 日～平成 28 年 2 月 10 日 国立国会図書館所蔵目録の GPIr へのひも付け作業を実施した。所蔵目録については、国立国会図書館の公開されている OPAC から、ゲームソフトが対象となる請求記号 YH219、YH239、YH259、YH279、YH519 に登録されているもののうち、ゲームソフトと思われるものについて作業を実施した。

国立国会図書館所蔵の 4,639 タイトルのゲーム資料のうち、3,198 タイトルについて、ひも付け作業を完了した。

5.2.2.2 メディア芸術データベースとのひも付けのための各所蔵館の目録補助入力作業

所蔵館において十分に整備された目録がない場合、若しくはメディア芸術データベース（開発版）の項目仕様と隔たりが大きくひも付けが容易でない場合などは、各所蔵館の目録作成並びに補助入力作業が必要となる。また、非売品や海外作品などメディア芸術データベース（開発版）に登録されておらず、GPIr を割り振られていない所蔵品の場合には、補助入力作業並びに、メディア芸術データベース（開発版）の更新が必要となる。

これら補助入力作業については、当初どの程度の規模になるのか想定が難しかったが、今年度取得した所蔵品目録については、表計算ソフトの列の順番を調整する等の簡易な業務で済んだため、今年度については大きな作業は発生しなかった。

第6章 成果

以下において、平成27年度事業において実施した事業の内容と成果、及び今後の課題を記述する。

6.1 成果と課題

下記に成果を記す。

6.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務

本年は、国内・国外の両面において、デジタルゲームの所蔵館の連携枠組みを構築するための準備活動を行い、国内7機関、国外8機関から、所蔵館同士の連携への肯定的な回答を得た。

本年度は、国内外のデジタルゲームの所蔵館に所蔵館同士の連携について打診を行ったが、国内と、国外において、それぞれの課題が明らかとなった。国内においては、デジタルゲームの所蔵館のみならず、多面的な事業セクターを構想に含めた枠組みの実現を、国外においては連携を行うべき所蔵館との接触自体が更に必要であることが次年度以後の課題としてあった。

6.1.1.1 国内のゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合開催のための調査と事前打合せを、東京工科大学、明治大学、国立国会図書館、日本ゲーム博物館と行った上で、2016年1月21日にゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合を開催した。

表 6-1 ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動の対象となったゲーム所蔵館（国内）

		対象となった機関	計
事前打合せを行った機関	現地訪問	東京工科大学、国立国会図書館、明治大学、日本ゲーム博物館	4 機関
	メール・電話等による打診	京都精華大学、東京工芸大学	2 機関
ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合への参加組織		東京工科大学、国立国会図書館、明治大学、日本ゲーム博物館、東京工芸大学、立命館大学、文化庁	7 機関 (立命館大学と文化庁を含む)

これにより、国内におけるいくつかの所蔵館が会し、所蔵館の連携枠組みの構築を検討する体制の整備に、一定の進展があったと言える。具体的には、本報告書 5.1.1.2 に議論のとおりであるが、参加した各デジタルゲームの所蔵館の状況を確認した上で、どのような立場で協議会への参加が可能なかの把握を進めるとともに、連絡協議会を構築するならばどのような組織体系や機能が重要になるのかが確認された。

本年度の国内のゲーム所蔵館連絡協議会の準備活動を受けて、次年度以後の課題としては、産業との連携が必要とされることが確認された。また、図書館・博物館・大学のみでの連携では、ゲーム保存のための連絡協議会の機能としては不十分ではないか、という意見もあった。そうした意見を踏まえ、来年度の連絡協議会準備会では、ほかの公的セクターや産業界関係者などを招くことも想定し、意見交換を行えるよう、連絡調整を進め、調査研究活動を進めていくことが課題となる。

6.1.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

本年度は、国際ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合を開催するために調査並びに事前打合せを行った。事前打合せにおいては、連携枠組みの構築を目指していく必要性について各所から肯定的な回答を得た。

表 6-2 ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動の対象となったゲーム所蔵館（国外）

	対象となった機関	計
現地訪問を行ったゲーム所蔵館	コンコーディア大学、ニューヨーク大学ゲーム・センター、ストロング遊戯博物館、バススパ大学、ナショナル・ビデオゲーム・アーケード、カリフォルニア州立大学サンタ・クルス校、スタンフォード大学、ネクソン・コンピュータ・ミュージアム	8 機関

本年度は、アメリカ合衆国及びカナダ、イギリス、韓国の 4 箇国において各アーカイブ拠点への訪問と意見交換などを実施した。今後は、これらの機関との更なる連携強化を進展させるほか、広くゲーム所蔵機関の現地調査を進めるとともに、ゲーム所蔵館のキーパーソンが会する会議の実施を検討していきたい。

とりわけ本事業の活動を通じ、海外各組織への呼び掛けを行ったことを受けて、次年度以後に、国際ゲーム所蔵館連絡協議会を実施する準備体制を固めていく必要がある。

6.1.2 「メディア芸術データベース（開発版）」を介した所蔵館の目録作成・連携業務

本年度は、ゲーム所蔵館同士で連携の基盤作りのため、国内のゲーム所蔵館について質問票による概況調査のほか、国内外のゲーム所蔵館の個別調査により把握を進めた。一部のデジタルゲームの所蔵館については所蔵目録を取得し、これを「メディア芸術データベース（開発版）」の ID である GPIr とひも付ける作業を試験的に実施した。

6.1.2.1 所蔵館目録調査

ゲーム所蔵館の概況について、実施した調査を行った成果を下記にまとめる。

本年度、ゲーム所蔵館の質的・量的な調査を進めることでゲーム所蔵館の概況について、の状況把握が進むとともに、調査を通じて更なる課題点が明らかになった。

質問紙調査については本年度の調査で日本国内の概況が明らかになったと考えられるが、インタビュー調査や、所蔵目録の GPIr へのひも付けについては、今年度の調査を受けて対象期間を拡大することが必要となる。

6.1.2.1.1 ゲーム所蔵館の所蔵状況調査（インタビュー調査）

国内 5 館、国外 8 館のゲーム所蔵館へのインタビュー調査を行い、それぞれの事例について所蔵状況を把握した。下記に、調査を行った機関をまとめる。

表 6-3 インタビュー調査を行ったゲーム所蔵館

	対象となった機関	計
国内所蔵館	国立国会図書館、東京工科大学、日本ゲーム博物館、明治大学、ハウステンボス	5 機関
国外所蔵館	コンコーディア大学、ニューヨーク大学、ストロング遊戯博物館、バススパ大学、ナショナル・ビデオゲーム・アーケード、ネクソン・コンピューター・ミュージアム、スタンフォード大学、カリフォルニア大学サンタ・クルス校	8 機関

特に重要だと思われる論点は以下のとおりである。

- ・国内のデジタルゲーム所蔵館の状況

アーカイブの収蔵対象の範囲については、例えばエレメカやパチンコなどデジタルゲームの隣接領域で、デジタルゲームと深く関わっている文化に対する扱いや、ゲームの制作資料を対象に含めるかどうかについては各所蔵館によって様々な見解があった。

また、アーカイブの方法に関する問題としては、とりわけアーケードゲームのアーカイブ化を行っている所蔵館において多くの課題点が明らかになった。例えば、筐体の保存スペースの確保が難しいこと、また一般展示を行った場合には部品の損耗が起りやすく、古いゲーム筐体においては換えの部品の確保も難しい状況にあること、修繕のマニュアルなどの情報が海外サイトの英語情報が充実しており国内でアーケードゲームを修繕するための難易度が年々上昇していることなどが、各所蔵館において共通の課題であることが確認された。

また、現時点で修繕の専門家と言えるような人材がおらず、家庭用ゲーム機に関してもアーケードゲームのゲーム筐体に関しても、手探りで技術習得がなされている状況にあり、今後の人材育成も大

きな課題の一つであることが明らかになった。

・ 国外のデジタルゲーム所蔵館の状況

アーカイブの収蔵対象の範囲については、所蔵館の目的によって、様々な見解が見られた。例えば、教育目的や展示目的で、デジタルゲームの所蔵を進めている機関においては、重要とみなされる一部のゲームについてのみ収集するといった傾向が見られた。こういった収集の偏りについては、各所蔵館においても問題意識が持たれていた。

アーカイブの方法に関しては、国内と同様の問題として、一般展示を行う場合に部品の損耗が起こることが大きな課題の一つとされた。また、資金をどのようにして捻出し、維持していくかという点については、組織によって大きな差が見られた。多くの所蔵館においては、一般展示による利益によって資金を捻出する、教育目的に絞って一部のゲームのみを収集するなどして、資金の乏しさをカバーしていた。長期的なアーカイブ構築のための組織設計となるには、資金上の問題のみならず、アーカイブのための人材育成など、幾つかの課題をクリアしなければならないケースが多かった。一方で、スタンフォード大学や、ストロング遊戯博物館などは、専門のスタッフを雇用するとともに、可能な限り網羅的な所蔵を目指し、温湿度の管理なども含めて長期保存のための体制が構築されており、デジタルゲーム所蔵館も一部存在することが分かった。

以上のような本年度の調査を通じて多くの具体的な課題が明らかになるとともに、国内・国外いずれについても、更なる調査対象として想定される機関も挙がってきた。国内については、質問票調査の結果、ゲーム所蔵が明らかになった所蔵機関への調査が一つの課題となる。

国外についても、今年度事業で対象となった機関以外に、アメリカ合衆国やイタリア、ドイツなどに、ゲームを所蔵する機関があることが分かっている。

次年度以後、調査対象としてこういった所蔵館の状況把握に努めていく必要がある。

6.1.2.1.2 それ以外の所蔵館の所蔵状況に関する概況調査（質問票調査）

国内の主要な大学図書館、公共図書館、博物館、ゲームを専門とした教育機関への質問紙調査を行った。これにより、日本国内のゲーム関連書籍及び、デジタルゲームの現物の上記機関の所有状況が把握できた。その結果、2015年11月の時点において30機関がデジタルゲームを所蔵していることが明らかとなった。

表 6-4 質問票調査の結果

調査総数	回答機関数	書籍所蔵館数	ゲーム所蔵館数
585 機関	372 機関 (63.5%)	200 機関 (34.1%)	30 機関 (5.1%)

本年度の質問紙調査の実施によって、国内の公的な所蔵機関に対する調査としては、限定的ながらも全体的状況を把握する上で一定の成果があったと考えられる。次年度は、今回の調査によって明らかとなった所蔵機関に対して、目録作成やひも付け業務への協力を打診していくことを考えている。また、これは次年度以後の連絡協議会での論点になると考えられる。

6.1.2.2 目録作成・ひも付け業務

目録作成とひも付け業務に関しては、立命館大学、ライプツィヒ大学、明治大学、国立国会図書館の目録を入手し、目録と GPIr のひも付けの試験的实施を行った。所蔵品についてはメディア芸術データベースのデータとの対応を図った。下記に、実施数を記す。

表 6-5 所蔵目録の GPIr へのひも付け実施状況

目録	所蔵ゲームタイトル数	GPIr とのひも付け実施数
立命館大学	4,513	4,369
明治大学（収蔵予定）	1,823	495
ライプツィヒ大学	4,128	3,940
国立国会図書館	4,639	3,198

大半の所蔵品については、メディア芸術データベースのデータとの対応が可能であったが、各所蔵館の目録の形式や精度によって、部分的にはデータとの対応付けが困難であることが判明した。この対応付けが困難なケースについては、各所蔵館との間で引き続き調整が必要である。

また、既に GPIr とのひも付けを終えたものについても、その精度についての調査が終了しておらず、次年度以後、精度についての検証も必要となってくる。

今年度目録を入手した中で、GPIr のひも付けにまで至らなかった組織については、次年度以降に GPIr とのひも付け作業を行うこと、目録が未整理の組織については、共同して目録の整備に当たる方策を考えていく必要がある。また、次年度においては、GPIr とのひも付けを行ったデータについて、公開を目指すための方策を検討していく必要がある。

6.2 総括

本事業は、事業初年度として、国内外のデジタルゲーム所蔵館の連絡協議会の設置活動を推進し、デジタルゲーム所蔵館の実態を把握することに努めた。

前者の課題については、連絡協議会の連携枠組みの構築並びに所蔵館同士の関係強化の動きの端緒を付けることに成功した。一方で、公共セクターや教育研究機関に限らない事業者との関係構築を行っていく必要性が確認された。

海外については、有力なキーパーソンとの関係強化に進展があった。一方で、海外の調査を通じて

本年度では把握できなかった所蔵館の存在が明らかになるなど、更なる調査の必要性を感じた。今後は、アジアやヨーロッパ各国に存在するデジタルゲーム所蔵館への調査や連携協力の呼び掛けが求められる。

後者については、質問票調査によって限定的ながらも国内のデジタルゲームの所蔵機関の実態把握が達成されたものと考えられる。現地調査については、とりわけ保有数の多い機関の所蔵実態について明らかになり、国内におけるデジタルゲームの所蔵活動やアーカイブ活動の全体像を把握する上で一定の成果があったと言える。

各所蔵館における所蔵物とメディア芸術データベース（開発版）のひも付けに関しては、対象機関は少ないながらも、国内の所蔵総数からすれば相当数の分量のひも付け作業が完了した。しかしながら、幾つもの例外的事例が見つかった。これらはメタデータ項目の整理や、所蔵館同士の情報共有が課題としてあり、所蔵館の間での連携による問題解決が待たれる。

このように本事業を通じ、初年度としてはゲーム所蔵館の連携枠組みを推進するという目的に鑑みると、とりわけ国内については連絡協議会の機能面での実質化が次の課題となる。また、そこにはゲームアーカイブをめぐる様々な課題を解決しうる可能性があると考えられる。海外活動に関して言えば、データベース的側面から、連絡協議会の重要性が認識できた。標準化に関わる議論などは、海外においてこそ議論が必要とされる。さらに、数多くの国内で制作されたゲームタイトルが海外において収集が進んでいる実態を鑑みれば、国際的な連携枠組みを推進していくことが更に重要となる。

ただし、前述のとおり、国内と比べればその実態はいまだ持って明らかになっていないところが大きく、今後、ここまで築き上げてきたネットワークを活用しつつ、より国際的な実態について調査を進めていきたい。

国内には、ゲーム所蔵館の数は多くはないが、その全てが連携の必要性を感じていたことが明らかになった。そのような状況下において本事業の各施策は、連絡協議会の設置への端緒を付け、各所蔵館の連携強化へ、大きな寄与を果たしたものと言える。

付録

「デジタルゲーム所蔵に関する質問票調査」

調査概要

*本調査は、「文化庁 平成27年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の一環として行われている「ゲームアーカイブ所蔵館連携 に関わる調査事業」によるものです。

デジタルゲームは、その文化的・社会的影響力の大きさから鑑みれば、保存体制が十分に確立されているとは言えない状況にあります。このままではデジタルゲームの現物や関連するデータの散逸・消失を招きかねません。そのためデジタルゲームの保存はデジタルゲームのアーカイブ化の大きな課題となっており、その取り組みは近現代文化の保存の観点においても、きわめて重要性の高いものと考えられます。

本調査は「デジタルゲームを所蔵・所蔵を検討している図書・教育・研究機関の数や保存状況の把握」を目的としています。本調査の成果は、デジタルゲームの保存事業（保存方法や環境整備に関するマニュアルの確立など）の道筋をつけるための基礎資料として、来年1月に発足するデジタルゲーム所蔵機関連絡協議会準備会の（資料1）所蔵館連携促進活動のために活用させていただきます。

ご多忙ではあるかと存じますが、上述の趣旨をご理解の上、調査へのご協力を何卒お願い申し上げます。

【調査方法】

デジタルゲーム所蔵が見込まれる機関に対する郵送による質問票調査

【調査対象】

下記の機関のうち、デジタルゲーム所蔵が見込まれる機関ないし規模の大きな機関を条件に、任意に選択。

- ・全国の地方自治体が運営する図書館
- ・全国の国立・私立大学の図書館（大学・短大）
- ・全国のゲーム制作系専門学校
- ・全国の美術館・博物館

【調査期間】

2015年11月16日から2015年12月10日まで

【回答方法】

- ・質問票に青か黒のボールペンや万年筆にて直接ご記入ください。
- ・2015年12月10日（返送締め切り）までに投函ください。

【回答返送方法】

返信用封筒に質問表を同封し、2015年12月10日までに投函ください。
なお、切手等は不要です。

返送先：〒603-8577 京都市北区等持院北町 56-1
立命館大学研究部リサーチオフィス（衣笠）
ゲーム研究センター
返送締め切り： 2015年12月10日（消印有効）

【調査主体】

- 調査主体：立命館大学衣笠総合研究機構
ゲーム研究センター（Ritsumeikan Center for Game Studies: RCGS）
- 研究責任者：上村雅之（立命館大学ゲーム研究センター 客員教授）
- 調査担当者： 井上明人（立命館大学ゲーム研究センター 客員研究員）
大谷通高（立命館大学ゲーム研究センター 専門調査員）

お問い合わせ先
〒603-8577 京都市北区等持院北町 56-1
立命館大学研究部リサーチオフィス（衣笠）
ゲーム研究センター
・電話：075-465-8476
・FAX：075-465-8245
・E-mail：rcgs@st.ritsumei.ac.jp

デジタルゲームの所蔵状況に関する質問票調査

ご回答に当たっては、各設問で示される形式で、直接本用紙にご記入ください

ご回答していただく方のごことについて

問1. ご回答者につきまして、ご所属の機関名・機関のご住所・担当部署名・電話番号・E-mail アドレスをご記入ください。

貴機関名		住所	都・道
			府・県
部署名			
電話（内線）	—	—	内線（ ）
E-Mail	@		

デジタルゲームに関連する雑誌・書籍の所蔵について

問2. デジタルゲームに関する雑誌・書籍（『ファミ通』などのゲーム雑誌・ゲーム攻略本・ゲームプログラミング関連書籍など）を所蔵していますか。

該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 有り
2. 無し

デジタルゲームのタイトルの所蔵について

問3. デジタルゲームのタイトルを所蔵していますか。

該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 有り	⇒	設問5へ
2. 無し	⇒	設問4へ

問9. 前設問8で「作成しない」とお答えした方にお聞きします。その理由について、該当する番号全てに○をつけてください。

所蔵リストを作成しない／できない理由	
1. 数が膨大なため	
2. 適切な作成方法が存在しないため	
3. 必要ないため	
4. その他（	）

所蔵品のパブリック・アクセスについて

問10. 所蔵しているデジタルゲームのタイトルの閲覧・利用・貸出を実施していますか。該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 有り	⇒	設問12へ
2. 無し	⇒	設問11へ

問11. 設問10で「無し」とお答え頂いた方にお尋ねします。閲覧・利用・貸出といったアクセス環境を整備する予定について、該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 有り
2. 無し
3. これから検討する

問12. 設問10で「有り」とお答え頂いた方にお尋ねします。アクセスの利用者と内容について該当する番号全てに○をつけてください。

	1. 一般の方	2. 機関所属者 (学生含む)	3. 利用手続き申請者
12 - a. 閲覧	1	2	3
12 - b. 利用	1	2	3
12 - c. 貸出	1	2	3

デジタルゲーム(ゲーム機・ソフトも含む)を所蔵している機関の情報について

問13. 貴機関以外でデジタルゲームの所蔵・保管団体・機関（図書館・大学・博物館など）について、よろしければ貴機関・担当者様が把握しておられる情報をご記入ください。

団体・機関名	担当部署

本報告書は、文化庁の委託事業である、平成 27 年度「メディア芸術連携促進事業」の一環として、立命館大学が実施した「平成 27 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」の成果を取りまとめたものです。

本報告書の内容の全部又は一部については、私的使用又は引用等著作権法上認められた行為として、適宜の方法で出所を明示することにより、引用・転載複製を行うことができます。