

平成 28 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

平成 29 年 2 月

第一章 事業概要	1
1.1 本年度事業の意義	1
1.2 本年度事業の目的	1
1.3 本年度事業の実施内容	2
1.4 本年度事業の推進体制	4
1.5 本年度事業の成果概要	4
1.5.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	4
1.5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査事業	4
第二章 事業目的・趣旨	5
2.1 事業背景 -ゲームのアーカイブに関わる課題-	5
2.2 本年度事業の目的	6
2.3 関連事業	7
第三章 実施体制	9
第四章 実施スケジュール	11
4.1 事業の全体スケジュール	11
4.2 事業内各施策の実施要領	11
4.2.1 国内訪問調査・打合せ	11
4.2.2 海外訪問調査・打合せ	12
4.3 調査・作業期間	13
第五章 実施内容	15
5.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	15
5.1.1 国内ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動	15
5.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会 準備活動	37
5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査事業	66
5.2.1 ゲームの各分野におけるアーカイブ機関の設立並びに運営の費用算出調査	66
5.2.2 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け	82
5.2.3 アーカイブ重点対象マップ	84
第六章 成果	91
6.1 成果	91
6.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	91
6.1.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査事業	93
6.2 今後の課題と展望	95
6.2.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	95
6.2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査	96

第七章 総括	99
--------------	----

第一章 事業概要

1.1 本年度事業の意義

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

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においても、海外への文化・社会的影響力という観点においては他の領域を圧倒し、また新たな ICT 技術の実験場としての先進的な役割を担ってきた。そして、マンガ、アニメのみならず我が国のさまざまな他の文化領域へも大きな影響を与えてきた。すなわち現代日本の文化的・経済的な価値という点においてコンピュータ・ゲームは極めて大きな役割を担ってきたといえる。そして、これ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かかわらず、すでに 80 年代以前のコンピュータ・ゲームは、いま急速に失われつつあり、そのアーカイブ構築の体制は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、安定的維持といったいずれの側面においても未成熟な状況にある。

こうした現状を解決する取り組みの一環として、本事業は、ゲーム所蔵館の多面的かつ実質的に機能しうる連携枠組みの構築を行うことで、我が国のゲームアーカイブの保存環境の整備・推進を図る。これをもって我が国のメディア芸術の活用を支援し、学術文化の発展、産業振興、教育の向上、日常生活の充実等国民生活に寄与せんとするものである。

1.2 本年度事業の目的

本事業は、実施段階として、ゲーム所蔵館に関わる調査、設計、実施・利活用といった段階を踏む。

まず、昨年度より定性的・定量的調査による実態把握を行ってきた。定性的な調査としては、国内外のゲーム所蔵館の概況調査として複数の所蔵館調査を実施した。とくにアメリカ合衆国のストロング遊戯博物館において、大規模なゲームの所蔵と展示が行われている状況を視察し、組織的な提携関係を築くに至った。定量的調査の成果として、昨年度事業で質問紙調査を実施した国内の主要な大学・公共図書館、博物館、ゲームを専門とする教育機関といった合計約 500 機関のうち、30 の機関がゲームを所有していることがわかった。しかし公的機関としては 1,000 本以上のゲームを所有する機関は国立国会図書館のみであることが明らかとなった。平成 28 年現在まで国内において家庭用ゲームソフトとアーケードゲームを合わせて約 40,000 のタイトルが発売されていることからすると、これは全体のうち

ごく一部だといえる。

本年度事業では、効率的・合理的にこの状況を改善させていくために、所蔵館連携の枠組み、すなわち連携協議会組織化のための具体的な設計を行うことを目的としている。これは言い換えれば、ゲームのアーカイブをすすめていくために、何が今後の具体的な課題となるのかを明確化すると同時に、課題についての所蔵館同士の認識を促すことで、翌年度以後の事業の展開に向けての土台を構築していくものである。

手順としては、第一に、国内外の所蔵館連絡協議会の準備会合の開催を通して、国内外の所蔵館における重要課題の相互共有を図る。連携枠組みを構築していくための合意形成を行うとともに、今後の課題となる具体的な論点整理を所蔵館間で共有し、また各所蔵館の所蔵品管理システムの仕様の共通化という論点などといった多面的な課題認識をクリアに共有していくことが求められる。

第二に、昨年度に引き続き、ゲームの所蔵館に関わる調査活動を通して、今後、ゲームの所蔵館が抱える課題を定性的・定量的に明確化することである。長期的に維持可能な体制をつくるにあたって、どのような要因が重要であるのかをリストアップするための実現可能性調査・費用算出調査（フィージビリティ・スタディ）を実施するとともに、各所蔵館が現在、保有するゲームソフトを定量的に把握することを通して、ゲームアーカイブの重要性の高い領域を明確化する。

こうした活動を通して、今後ゲームアーカイブ所蔵館連携活動の実施・推進のための土台を形成していくことが本年度事業の目的である。

1.3 本年度事業の実施内容

本事業は連絡協議会の組織化を推進し、これを通じてアーカイブのより持続可能な保存体制構築を進めていく。本年度は、昨年度の実績を通して形成された所蔵機関ネットワークを基礎として、連絡協議会若しくはコンソーシアム組織化を目指すとともに、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することで、上記の目的を達成していく¹。

本年度の活動内容は事業目的に従って、大きく二つに分けられる。

第一の活動は、連絡協議会組織化のための準備会合開催である。長期的視野に立つと、所蔵館同士の効率的・合理的な連携を実施していくために、所蔵機関同士により構成される組織が必要となると想定される。これはそのような連携枠組みを構築するためのものである。昨年度は、国内において、連絡協議会を立ち上げるための準備会合を開催した。ここでは、参加機関が連携していくに当たっての具体的な活動、更にはその前提条件や意義について、活発な議論が行われた。その中では、ゲーム保存のための機関連携の意義と必要性を相互に確認することができた。他方で、ゲーム所蔵の目的や重点対象については各所蔵館によって相違があることが明らかになった。また今後、行政や産業界との関係をどのように構築して

¹ 図 1-1 を参照のこと

いくべきかといった論点について、各所蔵館の間で意見調整が今後、必要であり、その意味でも組織化の必要性を共有することができた。このような議論を経た上で、本年度は、平成29年度以降の組織化を目標として、連携の枠組みについてより詳細に各所蔵館の間で調整を行い、持続可能かつより実地的な連絡協議会の立ち上げのための施策を展開した。一方、海外の連絡協議会についても、昨年度より準備をすすめてきたところである。昨年度は国際連携を構築する上でより優先度が高いと想定される所蔵館を訪問し、調査を行ってきた。そして、同調査を通じて、重要なアクターと想定される所蔵館が更に幾つか明らかになった。具体的には、ドイツのコンピュータ遊戯博物館、アメリカのナショナル・ビデオゲーム・ミュージアムなどである。本年度はこういった所蔵館を対象に、追加調査を実施した。更に、平成28年8月に、ドイツのライプツィヒ大学（ライプツィヒ／ドイツ）で各国所蔵館らの代表が集まり、協働の可能性、更には連携枠組みの組織化について協議を行った。

第二に、ゲームの所蔵館連携のための調査を実施した。昨年度は、国内の公的機関におけるゲーム所蔵の実態を調べるとともに、連絡協議会に参画予定の所蔵館の一部からは、所蔵ゲーム目録の提供を受け、目録情報のデータベース化と相互紐（ひも）付けを行うといった施策を実施してきた。本年度はこれを更に継承・発展させた形で、施策を展開した。本調査活動の一環としてまず、ゲームのアーカイブの構築と持続的運用を達成するための費用算出調査を行った。また昨年度から引き続き、各所蔵館の所蔵ゲーム目録調査を実施した。昨年度提供を受けた各館の所蔵リストについて、作業途中であったリストの共通化と紐付けを進展させ、データベースを構築した。その上で、これを活用してアーカイブを進めるべき重点領域の洗い出しを行うための概観マップを作成した。

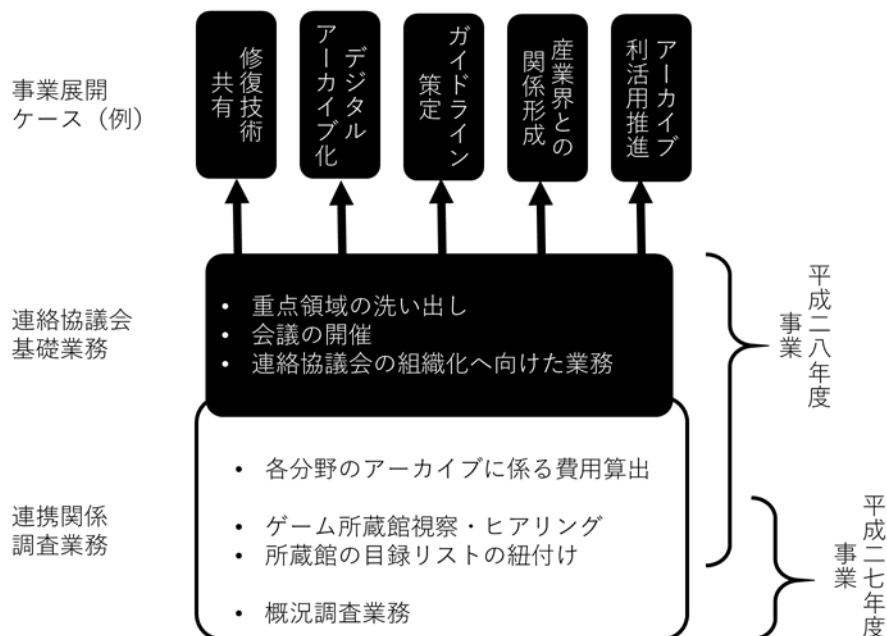


図 1-1. 事業の展開イメージ

1.4 本年度事業の推進体制

文化庁事業「平成 28 年度メディア芸術連携促進事業」の一環として「平成 28 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かたちで事業を推進した。

1.5 本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の準備業務

国際的な連携枠組みについては、平成 28 年 8 月～平成 29 年 2 月にかけてアメリカ、ドイツ、オーストラリア、韓国の計 9 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。また、それとともに、平成 28 年 8 月にドイツ、ライプツィヒにて、国際連絡協議会準備会合を開催し、8 組織、13 名の代表者が参加し、国際連携の在り方について議論を行った。

国内の連絡協議会組織化準備業務については、ゲーム所蔵館 6 館との間で、平成 28 年 12 月に連絡協議会を開催した。この会合には文化庁と立命館を含めた 8 組織の担当者が参加した。

これらの協議を通して、次年度以降に所蔵館連携の枠組みの中で実施していくべき事業についての本年度まで実施してきた事業に加えて、共同してプロジェクトを実施していく際の組織的枠組みの設計や、メタデータの設計などが論点となり、次年度以降の具体的課題が整理された。

1.5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査事業

第一に、費用算出調査の成果としては、博物館として公立で運営する場合であれば指定管理者制度、博物館を私立として運営する場合であれば財団法人化等といったオプションがあること、更にそれぞれの運営パターンに応じて、ゲーム系博物館運営の費用に係る制度利用の在り方が異なることが分かった。そして、どのパターンで運営を行っていくかに応じ、運営経費の構成も変わるということが明らかとなった。

第二に、所蔵ゲーム目録紐付けの成果としては、立命館大学を含むゲーム所蔵館 6 館それぞれの所蔵目録について、ひき続き、紐付け作業を実施した。昨年度の段階では 12,002 点の所蔵品について紐付けを完了させていたが、本年度終了時点で更に 9,760 点の入力と、昨年度入力分 12,002 点についての精査作業を実施し、昨年度との合計で 21,762 点について、紐付けを完了させている。

第三に、前述の所蔵目録の紐付けの成果をもとに、アーカイブ重点対象を明確化した概況マップを作成した。これにより 84 年以前のゲームソフトのアーカイブの重要性が高いことや、ファミリーコンピュータ、スーパーファミコンなどの人気プラットフォームにおいてはアーカイブの必要性が相対的に薄まりつつあるなどといった点が明らかになり、具体的な状況把握が大きく進展した。

第二章 事業目的・趣旨

2.1 事業背景 -ゲームのアーカイブに関わる課題-

日本のゲーム企業により開発・制作されたゲームは、1980年代から現在に至るまで、我が国の重要な産業として注目されてきただけでなく、新たなICT技術の実験場としての先進的な役割を担い、さまざまな他の文化芸術へも大きな影響を与えてきた。すなわち現代日本の文化的・経済的な価値という点においてコンピュータ・ゲームは極めて大きな役割を担ってきたといえる。

しかしながら、これを支えるインフラとしてのコンピュータ・ゲームのアーカイブ保存環境の構築は十分になされているとは言い難く、コンピュータ・ゲームという歴史的・文化的遺産は、いま急速に失われつつある。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、長期的維持体制といったいずれの側面においても発展途上の段階にある。

海外においてはLowoodらにより早くから指摘がなされている通り、少なくない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言われており、こうした保存活動を緊急に行う必要性が叫ばれてきている²。

このような背景のもと、ゲームの保存に対する様々な取り組みが、世界各地で着手され始めている。海外ではアメリカのストロング遊戯博物館、スタンフォード大学図書館、イギリスの国立ビデオゲームアーカイブ、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などといった博物館や教育機関において、既に大小様々な規模のゲームのコレクションが形成されている。それらの保存対象の中には、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、また機関によっては、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している。

一方で、国内ではゲームを体系的にアーカイブとして保存していこうという取り組みは、小規模なものにとどまってきた。国公立の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事業の支援を始めていることもあ

² Lowood, H. et al. 2009. "Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper." American Journal of Play 2(2):139-66.

り、ゲームソフト、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よう。しかしながら、中長期でゲームのアーカイブを保存するための枠組みは、いまだ確立されていないとは言い難い。そのため、ゲームのアーカイブを中長期で成立させていくための枠組みが必要である。

こうした現状を解決する取り組みの一環として、本事業は、ゲーム所蔵館の連携枠組みの構築を行うことで、我が国のゲームアーカイブの保存環境の整備を推進し、これをもって我が国のメディア芸術の活用を支援し、学術文化の発展、産業振興、教育の向上、日常生活の充実等、国民生活に寄与せんとするものである。

2.2 本年度事業の目的

本事業は、実施段階として、ゲーム所蔵館に関わる調査、設計、実施・利活用といった段階を踏む。

昨年度事業では、前提状況のサーベイ（基礎調査）をすすめてきた。定性的調査としては、ゲーム所蔵館への概況調査を行うとともに、現状の連携のための活動を実施してきた。また、定量的な調査としては、国内の主要な大学図書館、公共図書館、博物館、ゲームを専門とする教育機関といった合計約 500 機関への質問紙調査を実施した。この結果、30 件の機関がゲームソフトをはじめとするゲーム関連品を所有していることがわかった。しかし公的機関としては、1,000 本以上のゲームを所有する機関は国立国会図書館のみであることが明らかとなった。平成 28 年現在まで国内において家庭用ゲームソフトとアーケードゲームを合わせて約 40,000 のタイトルが発売されていることからすると、これは全体のうちごく一部だといえる。

本年度事業では、効率的・合理的にこの状況を改善させていくために、連携枠組み、すなわち連携協議会組織化のための具体的な設計を行うことを目的としている。これは言い換えれば、ゲームのアーカイブをすすめていくために、何が今後の具体的な課題となるのかを明確化すると同時に、課題についての所蔵館同士の認識を促すことで、翌年度以後の事業の展開に向けての土台を構築していくものである。

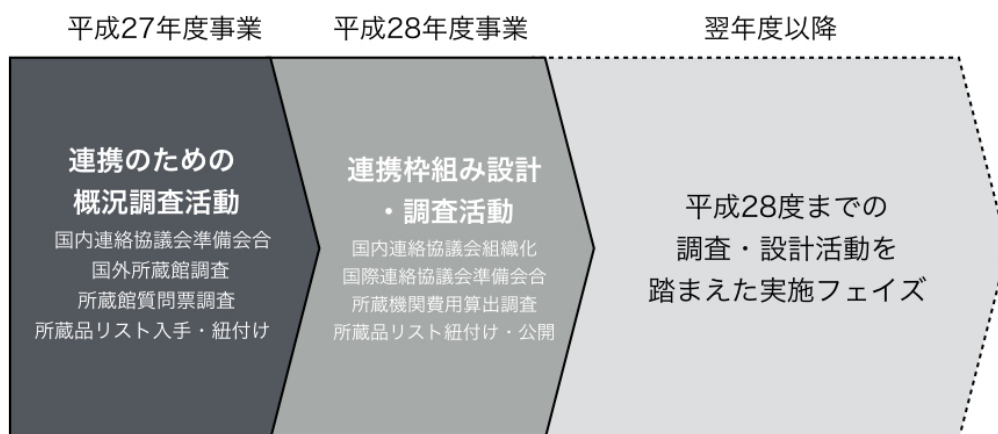


図 2-1. 事業の進展イメージ

より具体的には、第一に、国内外の所蔵館連絡協議会の準備会合の開催を通して、国内外の所蔵館における重要課題の相互共有を図る。連携の枠組みを構築していくための合意形成を行うとともに、所蔵館の所蔵品管理システムの仕様共通化、アーカイブ時の保全環境の構築といった多面的な課題認識をクリアに共有していくことが求められる。

第二に、昨年度に引き続き、ゲームの所蔵館に関わる調査活動を通して、定性的・定量的に今後、ゲームの所蔵館が抱える課題の明確化を図る。長期的に維持可能な体制をつくるにあたって、どのような要因が重要であるのか。そのための実現可能性調査・費用算出調査（フュージビリティ・スタディ）を実施するとともに、所蔵館が現在、保有するゲームソフトを定量的に把握することを通して、ゲームアーカイブの重要性の高い領域を定義する。

こうした活動を通して、今後ゲームアーカイブ所蔵館連携活動の実施・推進のための土台を形成していくことが本年度事業としての目的となる。冒頭で述べたとおり、日本のゲームは現代日本の文化・経済・社会において重要な影響力をもつものである。ゲームのアーカイブを進めていくことは、現代日本文化を後世に残し、伝えること、更にそこから得られる資料をもとに研究・調査活動を進展させる上で、大きな課題であると言える。

本事業はこうした活動を通じて、所蔵館の連携をすすめること、更にその支援を目的とする調査活動を行うことにより、ゲームアーカイブの発展を目指し、この課題を解決していくためのものである。

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）」の利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進展を目的とした施策を実施するが、本施策はメディア芸術データベースを利用することで成立している。

第三章 実施体制

第一章で記述した通り、本事業は文化庁の「平成 28 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、その事業の一環である「平成 28 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。

平成 28 年度メディア芸術連携促進事業

事務局運営：京都精華大学

平成 28 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業

立命館大学ゲーム研究センター

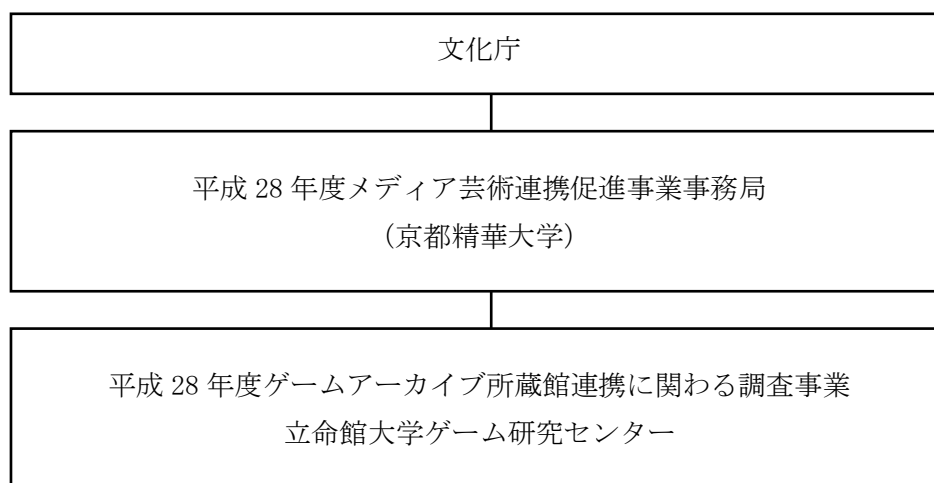


図 3-1 平成 28 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業 事業推進体制

なお、実施機関についての組織体制は以下、図 3-2 の通りである。

平成 28 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業
立命館大学ゲーム研究センター（事業主体）

全体統括：細井浩一

調査業務：福田一史（調査・作業運営）

井上明人（調査・作業運営）

中村彰憲（海外現地調査・連携）

高橋志行（国内現地調査・費用算出調査）

図 3-2 平成 28 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

第四章 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。

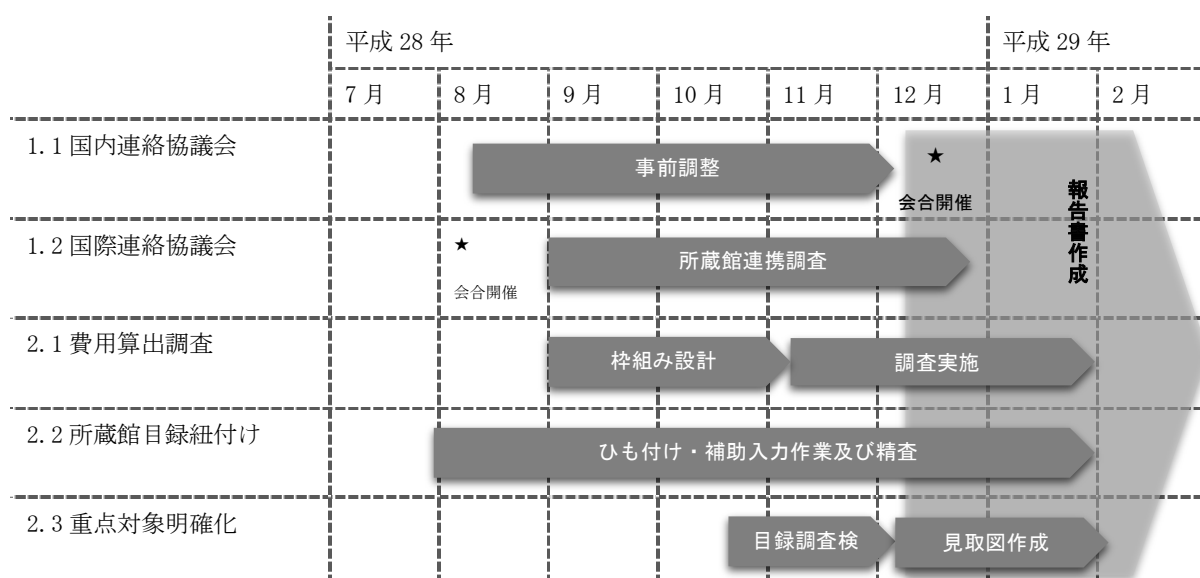


図 4-1 本事業の実施スケジュール

各事業の具体的な実施日は下記の通りである。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

4.2.1 国内訪問調査・打合せ

1) 国立国会図書館

日時：平成 28 年 11 月 11 日（金）14:00～16:00

場所：国立国会図書館

2) 天野ゲーム博物館（所蔵概況調査）

日時：平成 28 年 10 月 21 日（金）13:00～15:00

場所：天野ゲーム博物館

3) 小牧メトロポリス「レトロゲーム復活祭」(所蔵概況調査)

日時：平成 28 年 10 月 22 日 (土) 14:00～15:30

場所：小牧コロナ ミーティングルーム

4) ナツゲーミュージアム (所蔵概況調査)

日時：平成 28 年 11 月 11 日 (金) 17:00～18:30

場所：東池袋 エアライズタワー

5) アーケードゲーム博物館計画 (所蔵概況調査)

日時：平成 28 年 11 月 27 日 (日) 17:00～18:30

場所：ルノアール ニュー秋葉原電気街口店

6) おもちゃのまち バンダイミュージアム (所蔵概況調査・費用算出に係る実態調査)

日時：平成 28 年 12 月 14 日 (木) 10:00～13:30

場所：おもちゃのまち バンダイミュージアム

7) 三池カルタ・歴史資料館 (所蔵概況調査・費用算出に係る実態調査)

日時：平成 29 年 1 月 13 日 (金) 15:30～18:30

場所：三池カルタ・歴史資料館

4.2.2 海外訪問調査・打合せ

1) ゲーム・サイエンス・センター (所蔵概況調査)

日時：平成 28 年 8 月 10 日 (水) 11:00～12:00

場所：ゲーム・サイエンス・センター (ドイツ、ベルリン)

2) コンピュータ遊戯博物館 (協力意向についての確認・所蔵概況調査)

日時：平成 28 年 8 月 11 日 (木) 10:00～12:00 及び、平成 28 年 8 月 12 日 (金) 11:00～12:00

場所：コンピュータ遊戯博物館 (ドイツ、ベルリン)

3) ライプツィヒ大学東アジア研究所 jGame initiative (協力意向についての確認・所蔵概況調査)

日時：平成 28 年 8 月 14 日 (日) 10:00～12:00

場所：ライプツィヒ大学 (ドイツ、ライプツィヒ)

4) フリンダーズ大学（所蔵概況調査）

日時：平成 28 年 9 月 20 日（火）13:00～17:00

場所：フリンダーズ大学（オーストラリア、アデレード）

5) Australia Center for Moving Images（所蔵概況調査）

日時：平成 28 年 9 月 21 日（水）16:00～18:00

場所：Australia Center for Moving Images（オーストラリア、メルボルン）

6) ワシントン大学（所蔵館連携に関する事前打合せ・所蔵概況調査）

日時：平成 29 年 1 月 25 日（水）16:00～18:00

場所：ワシントン大学（アメリカ合衆国、ワシントン州）

7) 米国任天堂（所蔵概況調査）

日時：平成 29 年 1 月 26 日（木）13:00～18:00

場所：Nintendo of America Seattle（アメリカ合衆国、ワシントン州）

8) ナショナル・ビデオゲーム・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 29 年 1 月 28 日（日）13:00～17:00

場所：ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアム（アメリカ合衆国、テキサス州）

9) iZONE ゲーム博物館（所蔵概況調査）

日時：平成 29 年 2 月 4 日（土）11:00～12:00

場所：iZone ゲーム博物館（韓国、ヘイリ・アートビレッジ内）

10) アスカゲーム博物館（所蔵概況調査）

日時：平成 29 年 2 月 4 日（土）13:30～16:00

場所：アスカゲーム博物館（韓国、ヘイリ・アートビレッジ内）

11) Game Meca（所蔵概況調査）

日時：平成 29 年 2 月 6 日（月）15:00～16:30

場所：Game Meca（韓国、ソウル市内）

4.3 調査・作業期間

1) 費用算出調査

- ・ 調査枠組みの設計 平成 28 年 9 月 1 日～11 月 15 日
- ・ 調査活動 平成 28 年 11 月 10 日～平成 29 年 1 月 31 日

2) 所蔵館目録紐付け作業

1. 立命館大学所蔵目録の GPIr への紐付け作業 平成 28 年 12 月 1 日～12 月 22 日
2. 立命館大学所蔵目録の GPIr への紐付け精査作業 平成 28 年 8 月 1 日～平成 29 年 1 月 30 日
3. 明治大学所蔵予定目録の GPIr への紐付け精査作業 平成 29 年 1 月 9 日～1 月 20 日
4. ライプツィヒ大学所蔵目録の GPIr への紐付け精査作業 平成 28 年 9 月 1 日～平成 28 年 12 月 30 日
5. ストロング遊戯博物館所蔵目録の GPIr への紐付け作業 平成 28 年 11 月 1 日～平成 29 年 1 月 20 日
6. 国立国会図書館所蔵目録の GPIr への紐付け作業 平成 28 年 12 月 19 日～平成 29 年 2 月 10 日

3) 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 29 年 1 月 10 日～1 月 25 日
2. 概況マップの作成作業 平成 29 年 2 月 1 日～2 月 4 日

第五章 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、国内の活動と、国外の活動の、二つに大別できる。以下においてそれぞれの実施内容を記述する。

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調整

国内のゲーム及びその関連資料を所蔵している機関が参加する相互連携を促進させるための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の一環として、国内のゲーム所蔵館への事前打合せを実施した。

事前打合せを行ったのは国立国会図書館、ナツゲーミュージアム、日本ゲーム博物館、明治大学、東京工芸大学、そして東京工科大学の6館である。これらのうちナツゲーミュージアムは、事前打合せと同時に、ゲームアーカイブの内容もインタビューを実施している。インタビュー内容は、「5.2.1.2 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) 国立国会図書館

平成28年11月11日（金）14:00～16:00に、立命館の福田と井上が国立国会図書館 会議室を訪問した。小沼里子氏、高品盛也氏、村本聡子氏らに国立国会図書館のアーカイブ、及びゲーム保存のための体制構築についてインタビュー・意見交換を実施した。同時に、平成28年12月開催の所蔵館連絡協議会準備会合への参加の内諾を得た。

最終的には小沼氏からの連絡により、前述の小沼氏及び村本氏の二名が参加することとなった。

2) ナツゲーミュージアム

平成28年11月11日（金）17:00に立命館の福田と井上が、東池袋のエアライズタワーを訪問し、ナツゲーミュージアム館長の徳田直人氏にアーカイブの概況についてインタビューを実施した。同時に、平成28年12月開催の所蔵館連絡協議会準備会合への参加について内諾を得た。

3) 日本ゲーム博物館

平成 28 年 11 月 16 日（水）に立命館の井上が、日本ゲーム博物館の辻哲朗氏に打診し、平成 28 年 12 月開催の所蔵館連絡協議会準備会合への参加について内諾を得た。小牧ハイウェイ企画の丹羽淳也氏を含めた二名が 12 月 14 日の準備会合に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。

4) 明治大学

平成 28 年 11 月 16 日（水）に立命館の井上が、明治大学の森川嘉一郎氏に打診し、参加の内諾を得て、森川氏が参加することとなった。

5) 東京工芸大学

平成 28 年 11 月 16 日（水）に立命館の井上が、東京工芸大学の岩谷徹氏に打診し、参加の内諾を得て、岩谷氏が参加することとなった。

6) 東京工科大学

平成 28 年 11 月 16 日（水）に立命館の井上が、東京工科大学の三上浩司氏に打診し、参加の内諾を得て、岩谷氏が参加することとなった。

5.1.1.2 国内のゲーム所蔵概況調査

昨年度に引き続き、様々なゲームの所蔵館がどの程度の量、どのような性質の所蔵を行っているのかについて概況調査を本年度も実施した。

この調査の意義は三点ある。第一にゲーム所蔵館の運営状況実態を把握することを通して、今後中長期的にどのようなゲーム所蔵館の実現が可能かを確認していくこと。第二に、正確な所蔵目録を作成する手前の作業として、どの程度目録作成が必要になるかという見積り調査をすること。第三に、ゲーム所蔵館が連携していくに当たり、それぞれ立場の異なるゲーム所蔵館がどのような問題を抱えているかといった問題を整理することである。

本調査は、デジタルゲーム（家庭用ゲーム・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（天野ゲーム博物館、小牧メトロポリス、ナツゲーミュージアム、アーケードゲーム博物館計画の 4 機関）の責任者若しくは担当者に、ゲームのアーカイブに関して意見を伺うかたち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、ゲーム保存状況や所蔵間連携に関わる論点（所蔵状況や保存、アクセスに関する質問など）について回答を得るために事前に質問事項を設計し、それらに答えてもらうほか、関連する議題について意見を聞いた。

1) 天野ゲーム博物館

日時：10 月 21 日（金）13：00～15：00

場所：天野ゲーム博物館

応対者：天野欽史氏（天野ゲーム博物館 館長）

調査実施者：井上明人（立命館大学）

概要：

天野ゲーム博物館は1980年代初頭からスポーツセンターからゲームセンターへと事業内容を転換し、現在では1970年代～1990年代の希少性の高いアーケードゲームを中心として、希少なアーケードゲームを数多く集めている。

展示区画は博物館エリアと一般開放エリアの二区間に分かれており、博物館エリアのみ会員登録をしなければ入退場ができない仕組みになっている。

所蔵品の詳細な内容や、保存方法といったノウハウについては、営業上の理由から公開されていない。



図 5-1 天野ゲーム博物館の外観

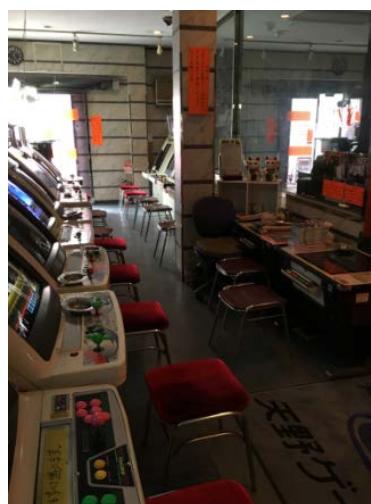


図 5-2. 天野ゲーム博物館

2) 小牧メトロポリス「レトロゲーム復活祭」

日時：平成27年10月22日（土）14:00～15:30

場所：小牧コロナ ミーティングルーム

応対者：永谷裕一郎氏（小牧メトロポリス・マネージャー）

調査実施者：福田一史（立命館大学）、井上明人（立命館大学）

経緯：

小牧コロナワールドのゲームセンターである小牧メトロポリス内のイベント企画として、平成28年の7月から「レトロゲーム復活祭！」を開始した。

開催に至る経緯は、第一に小牧メトロポリスのスタッフの一人が「日本ゲーム博物館」館長である辻哲朗氏の親族であったこと、第二に日本ゲーム博物館が一時的に休館をすることがきっかけとなり、日本ゲーム博物館側と共同企画を行う運びとなった。その結果、古い

アーケードゲームを小牧メトロポリス内に、特別コーナーとして設置することになった。

所蔵品：

ゲームセンター事業の一部として実施しているため、現在ゲームセンター内で遊べるものが所蔵品の全てである。所蔵品はもともと日本ゲーム博物館のものである。辻氏から提供されたリストをもとに、維持コストが低いと想定されるものを中心に筐体³が購入されている（ただし一部、辻氏からレンタルしている筐体もある）。倉庫などはなく、配置しているものが所蔵品の全てとなっている。

メンテナンス：

古い筐体だとマニュアルもないものがあるため、メンテナンスのコストはやはりそれなりに生じる状況である。辻氏などの支援を受けつつ、この数か月でスタッフがスキルを身につけてきているほか、メンテナンスのためのノウハウを蓄積するようにしている。特に壊れやすいのは、電源ボックスやフリッパーのゴムなどである。

スタッフ：

小牧コロナワールド全体では38名のアルバイトスタッフがいる。そのうちゲームセンター全体で3名の専属スタッフがいるが、レトロゲームを専門に対応するスタッフはいない。「レトロゲーム復活祭！」開始前に、スタッフの一名が日本ゲーム博物館で2日間の研修を受けた。

来場者：

ゲームコーナーへの来客数は、総数は計上していないが、ある時点の来客数はカウントするようにしている。これは、土日では約40名～50名で、そのうちレトロゲームコーナーには約15～20名⁴が訪れている。これらは、事前の想定にほぼ近い数字である。年齢層は、年配の方やお子様連れの方が多い。

今後の展開・課題：

小牧コロナにおける実績をベースにして、今後コロナワールドグループ全体を巡回するようなパッケージとして企画を展開させていくことが想定されており、現在二店舗目を企

³筐体：ゲーム機の外殻のことや、ゲームの機械や付帯装置を収める箱のことを指す。ゲームの筐体には大別して「汎用筐体」と「専用筐体」がある。汎用筐体は、同じ規格のゲーム基板であれば、中の基板を入れ替えてもプレイできるようなものを指す。専用筐体は、コックピット型やバイク型などの体感ゲームなどが特徴的であるが、インターフェイスなどを含めて特定のゲームに沿って作られたものであるため他のゲーム基板を入れ替えても動作せず、メンテナンスの方式も個別に異なるようなものを指す。

⁴ いずれも一日あたりの合計来客者数ではなく、一日のあるタイミングに同時に訪れている来客数。「頭取り」と呼ばれるカウント方式である。

画中である。今後どのように話題性をつくるためのイベント・企画を実施していくかといったことが課題にあげられる。



図 5-3 小牧メトロポリス内「レトロゲーム復活祭！」コーナー



図 5-4 OutRun の展示



図 5-5 コーナー奥側の状況

3) ナツゲーミュージアム

日時：平成 28 年 11 月 11 日 17:00～18:30

場所：東池袋 エアライズタワー 26 階 応接室

応対者：徳田直人（ナツゲーミュージアム／株式会社デジタルラボバンク）

調査実施者：福田一史（立命館大学）、井上明人（立命館大学）

概要：

現在、秋葉原（東京都千代田区）に店舗を構え、金土日の週 3 日間の営業を行っている。平均して毎日 200 名程度の来場者数がある。来場者は、リピーターが占める割合が多く、30～40 代が中心である。近年は 20 代なども増えてきた。

経緯：

最初は岩本町（東京都千代田区）でナツゲーミュージアムを開始し、当初は入場料金をとる形で運営していた。その後認知度が高まったため秋葉原に移転し、入場料金制からコインオペレーティングへと営業形態を改めた。店舗は当時の雰囲気再現するため駄菓子屋風にし、ゲーム関連グッズをあわせて販売するようにした。

この一連の活動を通じて、ナツゲーミュージアムのスタッフは、出版編集者やゲームクリエイターなどの新しいつながりを獲得してきた。そうしたつながりは現職員の採用にも影響している。例えば現在、秋葉原店で店長を務めるスタッフは、ゲーム雑誌『ゲームサイド』の元ライターである。

ナツゲーミュージアムはゲームセンターとして風俗営業許可をとり、独立採算で運営している。なおオーナーである徳田氏の本業は公認会計士である。

所蔵品・所蔵目録について：

元ゲームライターである店長と徳田氏の二人で何を集めるかを決めており、所蔵品はほぼ1980年代～1990年代のアーケードゲームと、若干のエレメカで構成されている。なお格闘ゲームは、比較的収集が広くなされているため、あえて集めていない。デパート屋上にあるようなゲームコーナーからの出物（流通）が多く、アーケードゲームの会社から、引取り願いの話を打診されたこともあった。こういった事業を行っていく上でのネットワークは元からあったわけではなく、2010年にオープンして以来、収集に向けたネットワークを構築してきた。ナツゲーミュージアムの店舗ロゴも、こうした開店以降に構築し続けてきたネットワークを活かして、ナムコのデザイナーに作ってもらったものである。

売り上げを通じてゲームの人気を常時チェックし、人気状況をみながら定期的に倉庫の中の筐体と展示するものを交換している。店舗には25台だけ置くようにしており、短くて3か月、長くて1年ほどでローテーションをするようにしている。

倉庫は、店舗とは別に千葉（成田）の方に150坪ほどのスペースがある。倉庫の中には、そのまま手を加えずに動かせるものもあれば、メンテナンスを行わなければ動かないものもある。これらの倉庫に置かれたものについても、メンテナンスを通じて、動かせるもの、状態のよいものを徐々に増やしている。

所蔵目録については、現在のレトロ・アーケードゲームの市場の特徴から、公開すると不利益が多いということもあり所蔵目録の一般公開は予定していない。協力関係を結べそうな機関との間で、限定的に目録を共有している。

外部との協力：

店舗運営を5年間続けてきた実績を踏まえ、今後は外部の機関との連携などを進めたいと考えている。埼玉Skipシティで開催されている、「あそぶ！ゲーム展 ステージ1」では「スペースインベーダー」の筐体提供のみの協力だったが、「あそぶ！ゲーム展 ステ

ージ2」は、8割程度の筐体がナツゲーミュージアムにより貸し出されたものである。また、ハウステンボスのゲームミュージアムや、日本科学未来館で開催された「GAME ON～ゲームってなんでもおもしろい？」の企画も協力実績がある。運営と並行してイベント依頼はできる限り受けるようにしている。

こうしたアーケードゲーム設置時には、どうしても専門家が出向く必要があるため、ハウステンボスにも何度か日帰りで行った。ハウステンボスのメンテナンスは、別途、大阪のメンテナンス業者に依頼をしている。

他には東京工科大学の岸本好弘氏や、NHK BSプレミアムの番組などへの協力実績もある。

メンテナンス：

ローテーションの際に動態展示を実施するため、その都度、メンテナンス作業を実施している。そのことが、結果的にはメンテナンス、そしてアーカイブの維持・持続に繋がっている。動態展示の際に必要な修理は、簡単なものであれば自らで修理しており、マニュアルが無くとも何とかなるようなシンプルな構造の機器も多いという。ただし、高度な技術が必要とする場合には専門の業者に依頼をしている。

温湿度管理に関していえば、大型のゲーム筐体は屋根の中で気温・湿度調整せず保管しているが、ゲーム基板や貴重な筐体などは極端な湿度や温度に弱いため、倉庫の別室で気温・湿度調整をして保存している。

4) アーケードゲーム博物館計画

日時：11月27日（日）17:00～18:30

場所：秋葉原喫茶店（ルノアール ニュー秋葉原電気街口店）

応対者：伊藤桂（有志団体アーケードゲーム博物館計画）

調査実施者：福田一史（立命館大学）、井上明人（立命館大学）

概要：

アーケードゲーム博物館計画は、埼玉県にアーケードゲームのコレクションを持つ任意団体であり1999年から活動を開始、2007年以降コレクションを公開している。

現在では月に一回程度の頻度でゲーム筐体を保管している倉庫で、アーケードゲーム機を遊ぶ場として一般向けの開放を行っている。展示内容として日本独自のゲームコーナーやゲームセンターの雰囲気再現することを重きにおき、博物館計画の側面としてゲームに関わる技術の一つでも普及させるための展示を目指している。コレクション公開時にはおおよそ100～150名程度の来場者があり、リピーターが6割を占めている。

代表が伊藤桂氏、東京工芸大学の山口氏が顧問となっている。ほかに代表補佐の池上氏と、会計、庶務の5名がコアスタッフとなっている。運営にはコアスタッフと別途、3名程が参加している。スタッフは全員ボランティアである。機器維持費用の9割は伊藤氏が負担しており、雑収入として倉庫開放時には寄付金を募り、そこで集められた資金を維持費用にあて

ている。

経緯：

そもそもゲームマニアの集まったサークルがあり、そこで共同購入したナムコ社（現・株式会社バンダイナムコスタジオ）の6人同時参加型大型ゲーム「ギャラクシアン3（スリー）シアター6（シックス）」を動態保存することを目標としたことが活動のはじまりである。その後コアメンバーの所蔵品を併せたところ結構な数にコレクションになり、「ゲームは遊んでこそ価値が出る」との考えから一般向けに公開できる場所を作ろうということになった。保管場所には伊藤が懇意にしていたゲームセンター脇の空きテナントを借りた。ギャラクシアン3を組立て、稼動開始するもまだ空きスペースがあることからメンバーからゲーム基板⁵、筐体が持ち込まれるようになる。その後、この保管場所にもちこまれたアーケードゲームを共同管理するために組織化するに至った。

またこの保管倉庫を一般向けに公開するに当たり、風営法への対応を避けるため全てフリープレイで遊べるように設定し、入場料もとらないことにしている。

2007年10月～2008年1月にかけて第一期の活動として、ゲームセンターと交渉し隣の空きテナント施設を賃借しレトロゲームコーナーを作った。預かっているタイトルなど、合計で多い時で800タイトルと50台の筐体があった。現在は倉庫移転や維持資金捻出に伴い一部処分をしており、そこまでの数は保有していない。2008年1月～2012年1月の第二期活動は、第一期テナントビル解体に伴い、埼玉県菖蒲町（現在は久喜市）に倉庫を借り機材を移設。現状で人が立ち入れる空きスペースがなかったため一般向け開放でのプレイ空間を確保するために一部ゲーム筐体を処分。倉庫代や機器修理代等の経費を支払いつつ、一般向けに無料で遊んでもらう倉庫開放を月に一回程度（夏場を除く）行っていた。しかしながら倉庫家主の都合で突然の転居を余儀なくされることとなり、急遽（きゅうきょ）インターネットで移転先を募集、物件探しを行った。この情報がスペースインベーダーを作ったタイトー社社員の目にとまり「タイトー熊谷倉庫のフロアが空いているからそこを提供してはどうか」という提案をいただき転居先が決定し、再度移転となった。2012年2月から現タイトー倉庫施設へ移転し、平成28年の現在までに至る。現在は第3期展開にあたる。

コレクションの概要：

1997年発足当初ギャラクシアン3シアター6の専用筐体（5m四方、高さ2.5mの小型映画施設と同等の筐体）の保存からスタートし、徐々に増台した。1999年には40台ほどになり団体として組織化した。現在では50台ほどのゲーム筐体がある。ゲーム基板の保有タイト

⁵アーケードゲームを動作させるための、コンピュータのシステム基板。典型的にはメインシステムボードと、複数のサブボードから構成される。アーケードゲームでは、基本的には一枚につきタイトルであるが、NESiCAなど特殊な例も存在する。有名な基板のアーキテクチャとしては、SNKのネオジオやセガのNAOMIなどが知られている。

ル数は1,000タイトル強である。専用ゲーム筐体ハードウェアは、汎用筐体が10台強、専用筐体が30台強である。伊藤、山口が二人で話をしながら収集対象を決めている。

保持している専用筐体は1979年から2005年のものまでである。保存している中で、一番古いものとしては、ATARI『ブレイクアウト』がある。エレメカのレーシングゲームなども保持している。

収集の方向性としては、エポックメイキングなものやゲームにおける技術革新という観点を考慮し集めている。また他の所蔵館で既に収集されているタイトルについては積極的には集めていない。知りうる限りで全国に数台しか残っていないというタイトルや、壊れてどうにも修理ができないようなタイトルは筐体ごと廃棄されるという可能性もある。そのため「引き取らないとこの世から消えてしまう」ということのないよう、廃棄前に声をかけし予防線を張っている。

ゲーム筐体はその性質上、小型家具並みの容積を取ること、立体的な保管が困難な事から、平面倉庫を確保する必要がある。また、平面倉庫は一般的に倉庫賃貸料が高価であり、費用がバカにならない。その維持管理費を捻出するために、個人・業者を問わず他者が同じタイトルの大型ゲーム筐体を持っているということが判明し次第、ヤフーオークション等に出品して売却し、その売却金を維持管理費に充てることで、資金調達を行っている。オークション等直接取引であれば、売却時にやりとりを行うため、何かあったときに追跡することもある程度は可能だろうということもある。しかし近年では海外からの代理入札も増えてきており、落札された内の一部は海外に流出していることも確認している。

外部との協力関係：

現在の外部との関係として、第一に株式会社タイトーとの関係性が強い。タイトーの倉庫を間借りする形で収集したゲーム筐体、ゲーム基板を置いている。タイトーとの契約は伊藤個人で行っている。明治大学とは森川嘉一郎氏が関わっている東京国際マンガ図書館にコレクションの一部が収蔵される可能性があるということで、明治大学とも協力関係にある。また、東京工芸大学の山口氏は発足当初からのコアスタッフの一人でもある。昨年度は文化庁のメディア芸術アーカイブ推進支援事業に応募し、採択された。本事業の活動を通じて、所有の紙資料のアーカイブ作業をすすめた。

メンテナンス・保存状態：

自力で修理もするが専用部品やLSIなど入手や技術的に部品交換の難しいものは基板修理の企業に依頼している。しかしながら基板修理を請け負う企業が廃業し現在では1~2社ほどしかないため修理が1年待ちといった状況にある。プロジェクトのコアメンバーには電子部品修理を専門で扱える人はいない。ただし、独学で学んでいるメンバーはいる。

基板の保存は、スチールラックにエアキャップに巻いて縦に置いている。棚にラベルを貼って、そこにメーカー別で、タイトルを50音順で並べ管理している。また、現状は温度・湿度などを含めたメンテナンス自体にはコストを掛けられない状態であり、空調などにも

コストをかける余裕がない。倉庫での保存は雨風がしのげればという状態である。アーケードゲーム基板やゲーム筐体はそれでも意外と稼働状態を保っている。ただし、ここ最近5年ほど、古い一部の電子部品が自然劣化で破損してしまうケースが出てきている。そのようなパーツに限り現在製造されておらず補充がきかないケースが頻出している。故障基板などから古いパーツをそのまま活かして使うといった修理の実態がある。そのため実機保存のコストは年々上昇してきている。

ゲームに必要なブラウン管モニタも重要な構成部品である。現在の液晶モニタでは表示に遅延が発生し、正しく遊べないビデオゲームタイトルも多数存在する。現在ではブラウン管モニタの入手は難しく、またブラウン管は既に国内では製造されていないため、入手は困難でありビデオゲーム・テレビゲームの保存と体験を体験するにはハードルが高くなっている。アーケードゲーム博物館計画では、オリジナルタイトルになるべく忠実に遊べればよいとは考え、厳密な実機保存にも重きを置くと同時に、操作体系を再現できゲームを実際に体験できることも大事だと考えている。

データベース・所蔵目録について：

所有タイトルリストは Microsoft Excel で管理している。所蔵品のデジタルアーカイブは昨年度文化庁事業の枠組みで一部を実施した。大型の筐体についてはリストを出している。ただし、保持しているゲーム基板のすべてを常時動作チェックができていないわけではない。そのため、動作可能かどうかはわからず、公開しても「持っている」といえる状況にあるかどうか不明瞭であるため基板の目録は公開していない。目録の公開自体については前向きであり「ゲームは誰かが持っていればよい」というポリシーであるため、原則クローズにするべきではないと考えている。ただし、譲渡条件を公開しないという条件での寄贈品もあり、公にできていない所蔵品もある。

5.1.1.3 第二回 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合の開催

昨年度、国内連絡協議会の発足を検討するにあたってどのような組織の立ち上げが可能なのかを関係者間で検討するための準備会合を開催した。本年度は、そこでの議論をうけて第二回目となる会合を開催した。

本会合の参加者は、5.1.1.1の事前調整対象者らから構成されている。詳細は下記の通りである。

日時：平成28年12月14日13:00～15:00

参加者（50音順、敬称略）

井上明人（立命館大学）、岩谷徹（東京工芸大学）、小沼里子（国立国会図書館）、辻哲朗（日本ゲーム博物館）、徳田直人（デジタルラボバンク／ナツゲーミュージアム）、中村翔（文化庁）、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)

細井: それでは始めさせていただきます。昨年度に引き続きお集まりいただきありがとうございます。本年度は第二回となりますが、国内の連絡協議会のようなものを立ち上げるかどうかについて御意見を伺いたいと思っております。

本年度は既に、国際連絡協議会も開催させていただきましたが、こちらの方は参加組織に大学が多いため、教育・研究のためにゲーム所蔵が必要だということ。そのためには、相互の所蔵情報の交換など、関係を作っていくことが重要だということ。そういったことについては互いの了解がとりやすいところがありました。ただ、大学が運営しているわけではない組織からは別の意見もあり、議論がまとまらないところもありました。こちらでも、必ずしも最初に連携ありきという議論でなく、それぞれのお立場から、率直に御意見を頂ければと思っております。

さて、本題に入る前に、昨年来ていただいた以外の方の御紹介した方がよろしいかと思えますので、ナツゲーミュージアムの徳田さまから、どういったことやられてらっしゃるかを簡単に御紹介いただけますでしょうか。

徳田: ナツゲーミュージアムの徳田と申します。5年前に秋葉原のほうでレトロゲームに特化したゲームセンターを運営しております。一応ゲームセンターという形ではやっておりますが、やはりできるだけ多くの方にレトロゲームを見てほしいということで、「Game On」や「あそぶ! ゲーム展ステージ2」などのイベントにも協力しております。

「Game On」のようなイベントが一番いい代表例だと思いますが、ゲームのイベントが様々な地域に巡回することで、その地域ごとの活性化にもつながり、よいやり方のように思っています。

また、「あそぶ! ゲーム展」では、親子で来て、お父さんが楽しかったものをお子さんに話すといった流れがあったり、小学生の社会科見学コースにもなっています。私もゲームアーカイブという形で何か自分としても、いろいろ自分の集めてきたものを、できるだけそういったものに貢献したいということありまして、今回参加させていただきました、よろしく願いいたします。

■本会議の性質について

細井: ありがとうございます。昨年も申し上げましたが、ここにお集まり以外の方々の中にもゲーム所蔵に取り組んでいらっしゃる方はいっぱいいらっしゃいます。特に何か基準を設けているわけではありません。順次お声掛けさせていただき御賛同、御意見頂ける方からお集まりいただいている形になります。

では、具体的な議論に移りたいと思いますが、共同事業的なことがもし可能であればどのような内容のものが可能なのかということについての御意見、あるいはデータベース

や所蔵品について相互の便宜みたいなものを図っていくような可能性があるのかとか、あるいは「Game On」や「あそぶ！ゲーム展」のような形で研究者や学生のゲーム研究ということだけではなくゲーム所蔵と可能性があるのかどうかとか、そういう辺りからまずは御意見を頂ければと思います。

森川：いま一度確認ですが「協議会準備会」という名前になっていますが、協議会を作ることが決まっていますそのための準備をいましているのでしょうか。私はこういう協議会があると理想的だという理想モデルを作るとい議論の場だと捉えているのですがそれでよいのでしょうか。

細井：御認識のとおりです。既に決まっているというわけではありません。準備会という組織が存在するのではなく準備会合といったようなネットワークを作ることについて議論をしている状況です。メリットがあることについては多くの方に賛同いただいている一方で、組織論のところはやはりいろんな考えがあって、どんな組織にすべきかについては、国際連絡協議会の準備会の方の議論でもまとまっておらず、議論を進めている途上です。実際に準備をしているわけではありません。

■保存すべきものの性質について

細井：ありがとうございます。大学の教育をやっておられるお立場から御意見いただけますでしょうか。

岩谷：東京工芸大学の岩谷です。本学ではゲーム学科を有していますが、30年前のゲームをやりなさいといったところそれができない。未来のゲームクリエイターを育てるための教材として「ゲームを実際に遊んでみる」環境はとても大事だと考えています。

また、教育という観点では、皆さん小中学校で何かを見てすごく心に残って、アーティストになったり表現者になったり研究者になったりといったキャリア選択をされていると思います。そういった、早めの教育という点でも考えていかなければと思います。

三上：私も大学生たちにゲームを教えていて、実際にゲームに触れるのが非常に大事だと話をしてしています。いま手元に手に入るゲームであったとしても、経済上の事情などで実は思ったほど最新のゲームに触れられていない学生も多くいます。古いゲームに触れられないのも、もちろん問題ですが、こうした経済的問題も重要だと感じています。

二点目として、保存の形態に関しては、平面のディスプレイのゲームであれば、動画を見ながらある程度の理解はできますが、昔のエレメカのようなものだったりすると、これは動画では全く味わえません。これは、昔の話にかぎらず、昨今 VR がブームになっており、これは体感できる場所がなければまさに今の VR ブームも今後何が起こっていたのかを理解

できなくなる可能性があります。

辻：ゲーム所蔵館といったときの、「ゲーム」はビデオゲームを指しているところが多いように思いますが、是非ともこの中にエレメカも加えていただきたいと思う。例えば基板のモデルを見せるよりは、エレメカの例えばクリアモデルとかカットモデル見せた方が、子供は絶対興味が湧く。じっと見てれば仕組みが分かるのですね。エレメカは基本的に豆電球とスイッチと電磁石ぐらい、モーターぐらいで構成されているので、小・中学生ぐらいの知識があれば、マニュアルがなくても仕組みが分かる。

また NPO 法人ゲーム保存協会のルドン・ジョゼフさんもおっしゃっていましたが、ゲームを保存する順、プライオリティについての意識が政治家の先生は違うということがあるのではないかと。何が絶滅して危ないのかをちゃんと先生たちに伝えてほしいということを言っていました。その点について政治家の先生らや行政の方に認識を持って頂けるとありがたいなとは思っております。

■データベースの整備について

辻：データベースをつくるためには、国際的な標準化が重要ではないかと考えています。データベースは作る手間がかかるけれど作り直すのは大変です。なので、連絡協議会として、標準データベースフォーマットのようなものを提案して頂ければそれに沿ってデータベースを作っていくことが可能かと思えます。

アーケードゲームの修理の際に、同じゲームが二つあれば修復できることが多いです。動くシステムがあるとどこが悪いか特定しやすい。その意味で「どこに正常に動くゲームがある」という情報は、ゲームを延命させる上ではかなり有効だと思います。

徳田：メンテナンスについては、私も大型筐体のマニュアルは持っていますので、そういったものをリスト化して、それを貸すなどといったこともできると思えますし、維持・保存するにはマニュアルっていうか配線図とかそういうのがあった方が直しはしやすい。部品の調達は状況によっては自作しなきゃいけないとかありますけど、ただ足がかりにはなりません。

小沼：ゲームの利活用については国内のどこで所蔵しているかが分かるようなデータベースの必要性を感じています。国立国会図書館（NDL）ではパッケージ系の電子出版物としてゲームを収集し、保存していますが、数としてはそれほどでもありませんし、図書館として再生機の問題や再生環境の問題を今後どうしていくかが課題でもあります。そういった点では、このような機会に研究されている機関と情報交換などをして、連携・協力できればと考えています。

また、データベースと言った場合、NDL で持っているようなパッケージ系のゲームソフト

などのデータベースと、ゲーム機本体などのハードのデータベースは分けて考えた方がよ
いだろうと思います。NDL としてどういう形で協力できるかというのは、今後の協議会の在
り方を議論する中で模索していければと思っています。

細井：ゲームに関するいろんな検索ができるようなデータベースがあるといいのではない
かという話が出ていますが、これは NDL として自前ではない外部のデータベースや所蔵情
報の参照なんかも来館者がリファレンスできるような構想もあるということでしょうか。

小沼：文化庁のメディア芸術データベースのゲーム分野のデータ等と、ひき続き連携・協力
できればと思います。また、NDL としてはメディア芸術データベースを含めた、様々なデー
タベースにつなぐ分野横断型の統合ポータルサイトを構築することを目指して取り組んで
います。

細井：その場合は所蔵されておられないところも含めてデータベース横断するようリフ
ァレンスサービスも提供するという、そういうお考えもあるということですか。

小沼：現在も NDL で所蔵していないものも含めて「国立国会図書館サーチ」で連携している
機関のデータベースを検索できますが、更に発展させていきたいと考えています。

細井：データベースの共有については、文化庁ですすめていただいている事業について情報
を共有していただいでよろしいでしょうか。

中村：はい。文化庁では、「メディア芸術データベース（開発版）」というものを平成 26 年
度末より公開しておりまして、マンガやアニメ、ゲーム、メディアアート分野について、ど
こに何があるかという情報や、作品自体のメタデータについてデータベースを作るという
ことを事業としてやっております。

現在は、まだ「開発版」となっています。今後これをどういう形で様々な組織と連携して
いくかといった体制作り、メタデータの項目をどう設計するかといった論点を現在検討し
ており課題もある状況です。

福田：あわせてデータベースについて私のほうからも御説明させていただきます。立命館で
は先程御紹介いただいたメディア芸術データベースにおけるゲーム分野の作成を担当して
きました。家庭用ゲームソフトでいえば現時点でトータル 40,401 件あります。現状は、作
品リストを作成してきたところまでで精一杯だったという感じですが、更にデータ
ベースとして利活用可能性が高いものを作っていくべきだろうというふうに考えています。
より具体的には LOD（リンクト・オープン・データ）のフレームワークに沿うような形で、
どうデータ構造を作っていくかということを検討しています。

本だと ISBN みたいな統一したコードがあるため、そのコードに紐付ければ何がどこにあるかということも含めて相対的に整理しやすいのですが、ゲームの場合は統一したコードがありません。この辺りが整理から始めて、データベースを通じた紐付けなどを行っていき、その上でデータとして活（い）かしやすい形をつくっていかればと思っています。

細井：こういったデータベースのモデル化などを検討しているわけですが、現場での絶対必要性みたいなものについて意見などありますか。辻さんなどの場合、例えばマニュアルでしょうかね。

辻：マニュアルもそうです。イタリアにピンボールのデータベースっていうのがありまして、そこは世界中のピンボールコレクターが自分で登録するのですが、これ何体持っている、これ売ってもいいよとか交換ならいいよとかそういう情報は重要だと考えています。僕のところにもしょっちゅう来ますが、これうちにはないから交換してくれないかとか、世界中から来ます。その辺までいくと実用性かなり高くなるかというように思います。

三上：所蔵品を紐付けたあと果たしてどうするかという問題もあると思います。ソフトウェアがどこかにあった、というときそれを手にとって遊べるのか。もし一般公開しなければ、研究者同士で相談をしながら、例えば連絡会のメンバーであれば「いいですよ交換しましょう」「いついつに来てくだされば」みたいなネットワークはできると思います。ただ、これはどこのレベルまでこういったリストっていうのを持って運用するのは論点になるかと思っています。

■組織としての在り方について

三上：連絡会の事業枠組みをどのようにするかというお話があったのですが、産業界との関係の中で採算がとれる事業なのか、産業界では採算が取れずにどうしてもやらなければいけないものなのかという切り分けが必要なように思います。後者に特化して連絡会として活動し、その上で何らかの形で事業的なものをやるとすれば、事業体の組織としてきちっと収益を目的にしながらやっていくという形の方が、恐らく望ましい形ではないかと思っています。

既に民間の中である程度形ができていて、それが収益につながることであれば、それをうまく継続できるように、法的な整備だったりだとか、一時的な保管用の場所であったりだとか、それを一般に広めるような告知だったりだとか、何かそういう支援なりを行政側がしながら、産業界の中でやっていくこういったイベントなんかも支援していくのも、協議会としての、連絡会としてのいい役割なのかなというように思っていて、余りアーカイブを展示するところで、事業的なものをやるというところに関しては少し連絡会と切り離してもいいのかなと感じました。

辻：文化庁のデータベースは誰がメンテナンスをされる前提なのでしょうか？

中村：現在は、文化庁が運営し、更新しています。ただし、今後データをどのように更新し続けるのか。その継続した運営体制の構築もいま課題の一つになっております。

もう1点、アーカイブ支援については、本事業以外にも、昨年度から「メディア芸術アーカイブ推進事業」を文化庁で行っています。ゲームのアーカイブのプロジェクトも支援対象になりますが、人件費の部分のみへの支援になっているため、先ほどお話に出た「場所」へお金が出る仕組みにはなっていません。制約もありますが、活用していただける部分もあるかと思っています。

細井：アーカイブ推進支援事業というのは、先ほどの組織論の整理でいくと、政策的な立て付けとしては、補助金的にそういうアーカイブ的な保存をやっておられるところに人件費を中心とした支援を行うという、そういう考え方ですね。

中村：いまのところは単年度の上限が500万円になっています。大きい事業は難しいかと思いますが、現在事業をやられている中で何か足りないものや、小さい組織体の方で継続されてやっていらっしゃるところに対して補助ができれば、という趣旨のものです。

細井：ありがとうございます。補助金の話もありましたが、ゲームのアーカイブやデータベースを運用していくような主体ができるのかということも含めて、文化庁ではどういった議論になっているのでしょうか。

中村：いまのところ、そうした部分はまだ検討にはのぼってはいないです。一括した窓口機能をもつような団体様が、あればとは思いますが、直接こちらが作るというのはなかなか難しいのではないかと思います。仮に作ることができても、主体が行政となるため、民間の団体とはその性質が異なってしまうことも考えられますので、皆様にこうした団体に所属するメリットをどのように提示していくかということは問題になるのではないかと思います。

細井：確かに直接行政がやるとまたちょっと違う性格になる可能性がありますね。国立国会図書館さんにももう一段お聞きしたいのですが、そういうような例えば情報のネットワークで仮にデータベースの共有化みたいなものが皆さんの賛同を得て少しずつ進んでいったとして、名前は連絡会みたいなものができたときに、国会図書館的な意味での受皿というのは、組織論的には可能なのでしょうか。

小沼：NDLはゲームだけでなく、様々な分野の資料を収集して保存していますので、ゲーム

分野に限って主体的に関わるとなると難しいところがあると感じています。

細井：マンガ、アニメなんかも全部合わせてメディア芸術の一つのそういう連絡網の組織論的な位置づけを持つということは、これはこういう場ですから責任を持った御発言じゃなくてもいいのですが、可能性というか、切り口みたいなのはあるのですか。

小沼：内閣府の「知的財産推進計画 2016」では、国としてデジタルアーカイブを構築し、アーカイブの利活用を促進することが書かれていますが、NDLは書籍等の分野がメインでして、メディア芸術分野については文化庁が中心に取り組んでいるので、NDLとしても引き続き文化庁に協力しながら取り組んでいきたいと考えています。

また、「知的財産推進計画 2016」では、国として統合ポータルサイトを作るということをやっており、現在NDLでは「国立国会図書館サーチ」がありますが、より発展したポータルサイトを構築することを検討しています。

森川：どこが事務局をするか、財源はどこかという点で、連絡協議会の性格が決まってしまう側面が強いように思います。

単に名簿や連絡簿を作るだけだったら事務局は要りません。アニメなどで、名簿だけで、ほとんど活動していないというところが多かったりする。ある意味それを回すためのみ事業を行うというふうな捉え方が一つの方法としてあると思うのですけれども、そうすると今度は事業がまずトリガーになって、その事業それ自体が収益性を持っていて、その収益によって事務局の継続が図られるというふうな流れが一つのパターンとしてあり得ると思います。そして収益性のある事業というと、限られてきます。学術的性格の強い展览会だと、ほとんど収益性がない。産業界に多く入ってもらい事業を行ったり、あるいはゲームに関する見本市のようなものに何かしらアトラクションとして協力をしたりといったようなことが例えば考えることができ、そうすると財源が産業界になる。そういう財源を得るために産業界のメンバーにインタビューを多く行いつつ、そういう事業に可能性はあるかどうかということを探るといえることが一つ。

もう一方の路線としてはまさに今回のこちらがそうであるように、文化庁をはじめとする政府から何か事業委託を受けて回していくという形です。ただ御承知のように政府が行っている事業っていうのは単年度の枠組みで行っていくことが多く、5年間継続して何か行っていくというような方向性が示されるケースもなくはないのですけれども、じゃあ5年経（た）ったらおしまいなのかどうかという安定性の点でちょっと不安が残ります。いずれの場合も会の中から作り上げていくことはできないので恐らく、なので、どこか強力な主体が、そういう事業を実現していくというふうなステップによってしか、内実のある協議会や事業、そのための事業っていうのが実現されてこないようにも思います。

辻：もう一点、「あそぶ！ゲーム展」「Game On」のような展示の仕方で採算を合わせること

はできると思っています。私の日本ゲーム博物館の運営実績から言ってもそれは言えると思っています。平成28年1月4日で営業を止めたのは消防法をクリアするための関係で、採算性自体は問題ではありませんでした。

あともう一つ、とりあえず空調や湿度の管理とまで言わずとも、とりあえず緊急避難的に1,000万程度の予算でよいので、コレクションを置くためのスペースを用意して頂ければあり難いと考えています。私、本業は倉庫屋なのですが、恐らく400坪ぐらいの倉庫があればほとんどのゲームは入ると思っています。それには月120万あれば足ります。だから200億とかそういった規模感の予算ではなくてよいので、そういう予算が捻出できるように動いて頂けるとあり難いと考えています。

細井：ありがとうございます。一度、論点で整理させていただきたいと思います。

連絡協議会を作る利点としては、情報の交換や共有ネットワークみたいなものはあった方がいいだろうという御意見が大半だったと思います。イベントなどを通じての社会的発信というのはこういうようなものについての理解をすすめる、社会的にすすめるということでは大事なことで利便性があるでしょう。仮に当座それを目指して行って、その先にある種の制度や組織の形成を目指すようなステップ的な進め方がよいだろう、というのが大体皆さんの御意見でしょうか。

他方で課題としての御意見は、組織論、主体論、制度論だったように思います。具体的な御意見としては、例えばデータベースで所蔵品を紐付けたとしても、それは紐付けるだけであれば、学術研究には多少役に立つかもしれないけれども、実際にリファレンスしたいというようなニーズがあった場合には、どういう体制でそれに応えるか。

また、これも組織論、制度論に関わってきて、エレメカも含めて話になってくると、非常に大きな枠の話になってまいりますので、体制として業界の方との、広め方も含めて考えなければいけないということがあります。

それから同じような議論かもしれませんが、採算性の問題があります。採算を取れる事業ってというのはそれなりに民間の力といいますかやられる方の力をベースにやればよい。けれども、採算が取れなくてもやらなきゃいけないこともある。そういうものをやるべきだということであれば、恐らく単に民間主体ということではなく、法的なサポートを前提としたことを考えなきゃいけないでしょうし、組織論や財政論なんかも含めた制度を設計していかなくちゃいけないだろうという御意見かなというふうに整理できるかと思います。

■ 窓口機能

細井：では、2点目の論点に移りたいと思います。例えば産業界などから、ゲームの所蔵館と、何かしら連携を取りたいとなったときに、個別の所蔵館と直接連絡・連携するとコストが高いということがしばしばあるように思います。このとき、何かしら一本化された窓口があって、そこで連携していったほうがいいんじゃないかといったような話は、昨年度も議論に

なりました。こういった窓口機能をもっていくという可能性について議論をお願いできればと思います。

徳田：事務局という形で、ここに聞けば、とりあえず紹介してくれるといったような窓口機能はとてもよいと思います。何かイベントやりたいときはここに相談できるとか。

細井：名簿一覧にするようなものがあればいいんじゃないかという、そのレベルの段階のものがまずあればいいという話が最初のステップになるとは思いますがどうでしょうか。

森川：名簿があっても、マスコミからの問合せに対応するためには、常勤の事務局員がどこかに雇われて座ってなきゃいけません。そのオペレーターを雇うためのお金はどうすればよいかを考える必要があります。内輪で名簿を共有するだけですと、マスコミ対応にはなりません。

予算が途切れた途端に名簿が更新されなくなり、更新されなくなるとデータベースは途端に有効性を失います。その連絡協議会が受皿になるという形が仮に想定されるとすれば、きれいな形にはなるかもしれませんが。

細井：それにしても常勤のというか恒常的な仕組みは必要ですかね、いずれにしても、維持するには。

辻：しかしネットの時代ですから、必ず電話がすぐに通じなくても、いいのではないのでしょうか。例えばアメリカにある IPDB（インターナショナルピンボールデータベース）のデータベースの運用は、PAPA（ピンボール・プロフェッショナル・アマチュア・アソシエーション）という会社の社長がやっています。彼はレンタルサーバーの会社をやっています。その社長がボランティアっていうか、で、うちのサーバー使っているよデータベース使っているよって言って、ある一人の方がずっと管理されています。それはもうピンボールに関するすべてのデータが揃（そろ）っています。

データベースの話についても、インターネット上にデータベース構築して、要するにアップデートがそれぞれのオーナーさんがやられるという前提だとすると、コストはかなり安いと思います。レンタルサーバーと、データベースソフトというのはそこまで高くはない。だからマスコミの人がたまに引くとか、僕らみたいなのがどっかよそに持ってないっていうと、そんなにめっちゃくちゃ太い回線でアクセス環境を良くしないかんっていう話ではないので、とりあえず始めればよいという判断もあるように思います。

細井：辻さんの目から見ていて、例えば公でもない大学でもないという立場でやっておられて、採算がきちんと取られるということやっておられるのですけど、恒常的にずっとやっていくという見通しみたいなものっていうのはどんなものですかね。

辻：私もなるべく恒常的に続けたいとは思っています。自分が引き受けたものは次の世代につなげていくのが使命かなと考え、個人よりは法人で運用しようとしています。例えば僕がデータベース運営しなさいったら、それは現実にはそれほど難しいこともなく、できると思います。しかし、僕のコレクションを中心としたデータベースでは公平性といった観点を担保しようと思うと、立命館さんとかがやられた方がよいように思います。

ただし、365日誰か電話オペレーターが座ってなきゃいけないとなるとハードルは高くなります。しかし、レンタルサーバーを借りて、データベースの設計、フォーマットの設計だけすればとりあえず動きます。データの更新は皆さんでやられてくださいって言えば、僕は入れます。さっき共通のフォーマットを作ってくださいって言いましたが、みんな無料で使えるインターネットのデータベースだったらそんな必要もないので、項目もある程度決めちゃってドロップダウンかなんかで確定してしまえば、ばらつきもなくなるので、そのようなぐらいであれば、ほんとに、できると思います。

細井：恐らくコストとか、機能とかの問題とは別に、組織論の問題があると思います。どういう組織でネットワークを形成して、どういう担保というか根拠でそれが成り立っていて、それがどのような仕組みで永続性があるって、みんなから同じ距離感で使えるような、使えるというか参加できるようなものにできるかというところが大事なような気がします。

大学が主体になって踏ん張ればできるということでもないし、民間にせよ、行政にせよ、どこかの主体ならばどうにかなるというものではないように思います。そこにどういう考え方やどういうイメージが必要なのかっていうのが、この事業の一番の論点だと思います。それを協議したいと思っています。コスト的には多分僕もできそうな気がするのですよ。

三上：ゲーム事業者の方に関して言うと、恐らくゲーム事業者単体一個一個と、各所蔵館・博物館が交渉していくような形って非常に難しいと思います。個別でやったらとんでもないコストと労力がかかるって話なので、理想としては、所蔵館の連絡会が代表してCESAなどと協議して、例えばプレイ動画とか再現している動画に関しても、こういう条件であればインターネット上に公開して構わないみたいなどの取付けができればとてもやりやすくなる。

そういった意味では組織としてしっかりしていて、どちらかといえば非営利に近いような形で、法的なバックアップもあるような、そういう形として機能するものがあるというのは、すごく大事かなと思います。

細井：NPOのようなイメージでしょうか。どんな形がいいのですかね。要するにバーゲニングとかネゴシエーションとかそういうものをやれることがあれば、それぞれの参加しているお立場に絶対メリットがあるだろうと、そういうことですね、団体として申入れができたりできますからね、確かにそれはそうですね。

三上：もちろん、学会の一スペシャルタスクフォースみたいな形での協議会設置だとか、既存の大体の学会とか NPO 法人といった形で法人化しているケースもあるので、決済関係とかで便利な部分を法人格として使いながら、ただ集まりとしてはきちんとルールを決めた上で、非営利というような形をうまく見せながらやっていくという形がありうるのではないのでしょうか。

岩谷：日本でいったらゲーム学会でもワールドヒストリーのタスクフォースがありますので、そういう形で、NPO という考え方もありますし、学会の中のタスクフォースでもいいですし。

細井：確かに学会というのは永続性という点では優れた部分がありそうです。しかし、学会という立場であれば、今度は逆に民間の営利的な形でやっておられる方との距離感というか、間合いというか、が少し気になります。

徳田：組織論については、私は行政や大学のことはよくわかりません。ゲームの普及という面で考えると、「あそぶ！ゲーム展」のようなイベントをやりたいっていったときにもいろんなハードルがあるので、そのハードルが低くなるような体制が一番いいと思っています。例えば権利関係などはイベント開催のときに煩雑になりがちですが、ここが整理されるだけでも大きな意義があると思っています。

細井：確かに知的財産権の帰属が既に明確じゃない孤児作品（オーファンワークス）はたくさんありますね。先ほどの三上先生がおっしゃった話と一緒に、権利者のいないものをどう考えてどういうふうに担保していくかというのは単独のイベントなどで対応するのは難しいので、一本化した窓口機能なり何なりで対応できると大きいですね。

徳田：ゲームの知財について精通した人とかいう方がいた方がいいのでしょうけど、対個人よりはやっぱり対組織のほうのが、交渉しやすいというのは確かにあると思います。先程の話にもでたように、この団体が認めたらメーカーもとりあえず OK といった仕組みを作るというのは、すごくいいと思います。一方、そういうもの認める団体というものを立ち上げるのであれば、協議会・連絡会なりの人間が審査をしなければいけなくなってしまうのでそこが大変だということにも感じます。

細井：みなさん、ありがとうございました。情報のネットワーク化や共有化することによって、それぞれのお立場は違いがあるように思いました。何らかのメリットなり利便性なり意義なりというのは確認し得るだろうというような御意見が多かったように思いますが、他方でそれをどういう組織論、制度も含めて担保するかということについてはなかなかい

ろんな御意見や課題をいただきました。

森川先生からも御質問いただきましたように、今日の議論は最初に連携ありきでやっているというよりは、連携というものができるかどうか、やるとしたらどんなメリットがあるのか、そのメリットが共有できるか担保できるか、あるいは永続的にできるかというところの協議をさせて頂くというのが最大の目的で、その後の可能性の切り口があるということであれば、それに紐付けた形で組織論、制度論、体制論について可能性を検討して、その具体案について提案をするという事業になっております。今日はその観点で御意見をたくさんいただいたというふうに思います。共有化できる組織論、担保できる継続的な永続的な組織論があり得るかということ、少し事務サイドで整理させていただきたいと思います。その整理の仕方についてももう一度お集まり頂くのも大変ですから、もう年末年度末ですすぐので、我々のほうからなんからの形で皆さま方に御紹介させていただいて御意見頂くというやり方でできればと考えております。

5.1.1.4 ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合をうけて、組織形成に向けた議論調整

12月14日の議論を受けて、来年度以降の組織の在り方についての検討を行うため、下記日程で、関係者による議論を行った。

1) ゲーム所蔵館における知的財産権に関わる論点整理

日時：平成29年1月19日 13:30～15:00

場所：立命館大学 衣笠キャンパス修学館 ミーティングルーム1

応対者：宮脇正晴（立命館大学）

調査実施者：細井浩一、福田一史、井上明人（立命館大学）

連絡協議会のような組織を通じて行っていけることの一つの可能性として、知的財産権に関わる問題の解決がある、という指摘がでたことを受け、ゲームの知的財産権について研究を行っている立命館大学法学部の宮脇正晴氏との間で論点整理を行った。

ゲームの貸出し等を考慮する場合にはマンガなどとは違い「上映権」に関わる権利として処理されてきた経緯があり、これをどのように整理していくかがゲームの展示や貸出しといった問題を考える際には重要な論点となることが確認された。

また、ゲーム所蔵館が展示・研究等にアーカイブを利用していくにあたって、次年度以後、著作権にかかわる問題の整理を行っていくことが根本的な問題であり、次年度以後、本格的にこの点についての知見を積み重ねていくことが重要であることが確認された。

2) 学術団体との合意形成に関わる論点整理

日時：平成29年2月8日 17:00～17:30

場所：一橋大学 国立キャンパス

応対者：岩谷徹（東京工芸大学）

調査実施者：井上明人（立命館大学）

第二回準備会合を受けて、日本デジタルゲーム学会会長の岩谷徹氏との間で、改めて論点共有をはかるため、会合を設けた。

3) ゲーム業界団体との合意形成に関わる論点整理

日時：平成 29 年 2 月 9 日 10:00～11:00

場所：日本オンラインゲーム協会（渋谷）

応対者：川口洋司（日本オンラインゲーム協会）

調査実施者：福田一史、井上明人（立命館大学）

業界団体との間の調整を行っていく可能性について準備会合のなかで指摘があったことを受けて、日本オンラインゲーム協会の川口洋司氏にこの点についてインタビュー調査を実施した。

家庭用ゲームか、PC ゲームか、業界団体の性質によって、アーカイブに対応が大きく変わること、また調整を依頼する時期によっても対応が変わる可能性があることがわかった。また、川口氏自身がアーカイブに関わることを前向きに検討しており、次年度以後アーカイブに関わる調査事業の一部において川口氏と協業の可能性があることが確認された。

4) 窓口機能及び組織形成に関わる論点整理

日時：平成 29 年 2 月 15 日 18:00～19:00

場所：東京工科大学

応対者：三上浩司（東京工科大学）

調査実施者：井上明人（立命館大学）

準備会合のなかで、窓口機能の形成が、組織形成にあたって重要ではないかとの指摘を受け、東京工科大学の三上浩司氏との間で、論点整理を行った。現在の進捗状況についての共有と、次年度以後のすすめ方についての論点の共有がなされた。

5.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会 準備活動

本年度は、ライプツィヒ大学において、国際的なゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合を開催し、立命館を含む世界 8 館、13 名との間で、今後の所蔵館連絡の在り方について議論を行った。その上で、ライプツィヒ大学、コンピュータ遊戯博物館、ワシントン大学、ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアム等の担当者に所蔵状況の概況についてのインタビューを行うと同時に、次年度以降に検討する国際的なコンソーシアムの構築に関する意見を伺った。

いずれの大学及び所蔵館においても、国際的なコンソーシアムの必要性についての認識

を共有するとともに、今後その構築を目指す必要性について肯定的な回答を得た。

5.1.2.1 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合 (The First International Digital Game Preservation Practitioners Correlation Meeting)

開催日時：平成28年8月15日(月) 20:30~22:30(ドイツ現地時間)

開催場所：ライプツィヒ大学(ドイツ)にて

参加者(50音順、敬称略)

Henry Lowood(議長, スタンフォード大学, Skype経由), James Newman(ナショナル・ビデオゲーム・アーケード/バススパ大学), Jens Lazarus(ライプツィヒ大学), Jon Paul C. Dyson(ストロング遊戯博物館, Skype経由), Martin Picard(ライプツィヒ大学), Martin Roth(ライプツィヒ大学), Peter Chan(スタンフォード大学図書館, Skype経由), Stephen Jacob(ロチェスター工科大学), Winfried Bergmeyer(コンピュータ遊戯博物館), 井上明人(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)

ゲーム所蔵館の連絡協議会組織化活動として、第一回目となる国際ゲーム保存実践者連携協議会を、ライプツィヒ大学(ドイツ)において開催した。

ゲーム保存に取り組む世界中の主要組織が一堂に会す会議ということもあり、議題は、1)現在の状況の共有、2)国際連携の可能性、そして3)今後の共有すべき課題、という3点である。

1)は、これまでの報告書において、既に各所蔵館の活動について調査を実施してきたところであり、詳細が示されていることから、本稿では2)及び3)の議題に関する議論について記述する。

まず、2)国際連携の可能性は、次の3点を紹介することによって、ゲーム保存をすすめる拠点間における国際連携の重要性が示された。つまり平成27年立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)とストロング・ミュージアム・オブ・プレイ(以下、ストロング)間の包括協定締結、RCGS企画によるNES30周年展示会実施、そしてファミリーコンピュータ(NES)開発者かつ現在立命館大学教授の上村雅之氏によるニューヨーク大学及びナショナル・ビデオゲーム・アーケードでの講演である。同時に、ストロング遊戯博物館が他の博物館の要請に応じてコレクションを一定期間貸し出しているという例が示されたことにより、今後も国際連携を重ねることで、相互のコレクションの貸し出しを実施し得る可能性について議論が進展した。

次に、3)今後の共有すべき課題に関しては、各拠点におけるゲーム保存状況を確認し得るデータベースの共有を実現するために、メタデータの共有、IDの共有及び相互提供、そして今後それぞれの活動の定期的な共有が重要であると、確認された。今後の会議に関して、ちょうど1年後の平成29年8月に実施するという意見に加えて、1度バーチャルでの

会議も必要だという意見もあがった。なおこれらの議論をふまえ、今年半構造化面接を実施するアメリカ合衆国、ドイツ、オーストラリア、そして韓国の4か国における各アーカイブ拠点へ訪問した際にも、このような国際連携の可能性について意見交換を行い、ネットワークの拡張と今後の協力関係の可能性を確認した。

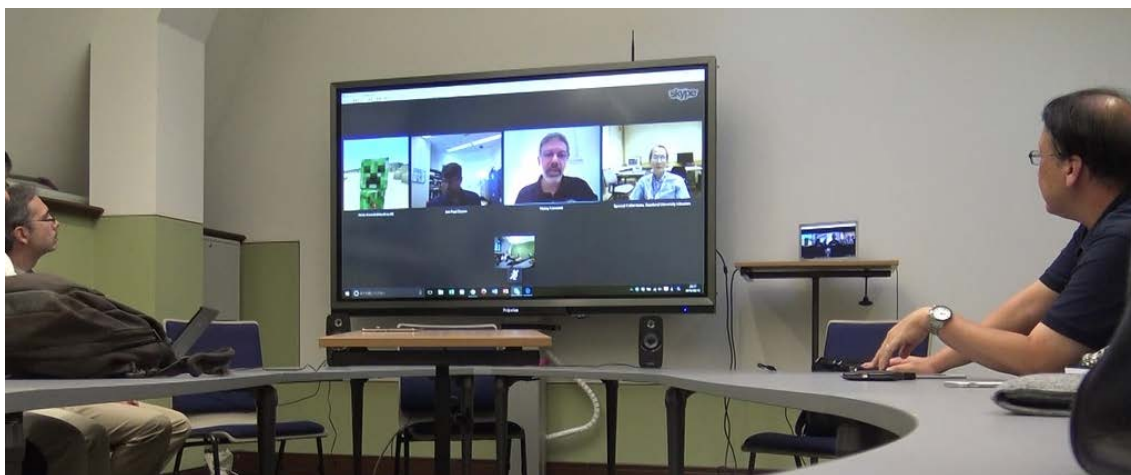


図 5-6 国際ゲーム所蔵館 連絡協議会準備会合の様子

5.1.2.2 国外ゲーム所蔵概況調査

今年度活動では、国内の所蔵機関と同様に、昨年度より引き続きデジタルゲーム（家庭用ゲーム機[本・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展開する国外機関に対して概況調査を実施した。下記の11機関を対象として実施し、このうち9機関に対しては担当者に対してゲームのアーカイブに関する半構造化面接も実施し、その実態把握並びにネットワーク構築をすすめた。

<所蔵概況調査を実施した対象機関>

- ・ ゲーム・サイエンス・センター（ベルリン，ドイツ）
- ・ コンピュータ遊戯博物館（ベルリン，ドイツ）
- ・ ライプツィヒ大学東アジア研究所（ライプツィヒ，ドイツ）
- ・ フリンダーズ大学（オーストラリア、アデレード）
- ・ オーストラリア映像センター（オーストラリア、）
- ・ ワシントン大学（シアトル，アメリカ）
- ・ 米国任天堂（シアトル，アメリカ）
- ・ ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアム（ダラス，アメリカ）
- ・ iZone ゲーム博物館（ヘイリ，韓国）
- ・ アスカゲーム博物館（ヘイリ，韓国）
- ・ Game Meca 社（ソウル，韓国）

以下において各個の調査結果を詳述する。

1) ゲーム・サイエンス・センター（所蔵概況調査）

日時：平成 28 年 8 月 10 日（水）11:00～12:00

場所：ゲーム・サイエンス・センター（ベルリン，ドイツ）

調査実施者：中村彰憲、福田一史、井上明人（立命館大学）

概要：

2005 年にベルリンのゲーム専門学校で出会った Cay Kellinghusen 氏と Cyrill Ette 氏の二人の主導によって成り立っている。両名は専門学校卒業後にオッフエンブルクにあるスペルボウンド・エンターテインメント社で働き始め、2013 年にゲーム・サイエンス・センターの準備が開始し、平成 26 年 9 月にオープンした。

予算：

平成 28 年現在、公的な財源による補助金等はない。

人員：

主たるスタッフは、Cyrill Etter、Cay Kellinghusen、Sjors Houkes、Pascal Cousy の四人である⁶。

コレクションの概要：

1980 年代や 1990 年代といった過去のゲームのアーカイブではなく、近年発表された前衛的なインディーズゲーム作品や、ゲームに関わる先端的な技術を使った作品の展示を行っている。

先端的な技術を用いた作品としては、Oculus Rift などを用いた VR の作品、視線検知の作品（『Eye Asteroid』）、プロジェクションマッピングと AR を組み合わせた作品、実空間オブジェクトとのインタラクションを行うもの（『Reactable Multitouch Music Table』などのタンジブル・ユーザーインターフェイスの作品）などが展示されている。

⁶ <http://www.gamesciencecenter.de/en/about-3/><2016 年 8 月 11 日閲覧>



図 5-7 センターの外観



図 5-8 展示物『Eye Asteroid』

2) コンピュータ遊戯博物館（協力意向についての確認・所蔵概況調査）

日時：平成 28 年 8 月 11 日（木）10:00～12:00 及び、平成 28 年 8 月 12 日（金）11:00～12:00

場所：コンピュータ遊戯博物館（ドイツ、ベルリン）

応対者：Infried Bergmeyer（コンピュータ遊戯博物館）

調査実施者：中村彰憲、細井浩一、福田一史、井上明人（立命館大学）

概要：

ドイツコンピューターゲーム博物館は、1997 年から 2000 年まで行われた暫定的な展示をきっかけとしてはじまった。2000 年から 2011 年までオンライン博物館として機能した後、2011 年に再度開館する運びとなった。同年には年間約 6 万人の来客を迎え、現在は年間約 10 万人の来場者数を記録している。

教育研究体制：

本施設は研究施設ではないが、キュレーター自身がゲームに関する研究を推進すると同時に、世界各地の研究者を受け入れ、彼らの来訪に対応している。またオーストラリアなどと共同プロジェクトを実施し、予算を獲得するなど、国際研究の連携には積極的に取り組んでいる。

施設内の構成：

本施設はワンフロアで構成されており、前半ではコンピュータ・ゲームの歴史に関する展示を、後半で特別展示をそれぞれ行っている。ゲームのみならず、デジタルカルチャーの変遷を追うための展示も行われている。



図 5-9 展示の様子



図 5-10 八〇年代当時を再現した展示

また、コレクションの保管室が施設地下にあり、数多くのスチール製戸棚にソフトとハードを箱ごと配架している。したがってコレクションされた所蔵品は、展示スペースか保存室のいずれかに配置されている。ゲームソフトが倉庫に保管される場合、それらは全て保護用ビニール保護膜をかけた棚に保管される。



図 5-11 コンピュータ遊戯博物館の倉庫での保管の様子

その他倉庫に保管されているものの中には、展示対象となっていない各種ハード、ゲーム関連の雑誌メディア、そしてドイツにゆかりのある企業の企画書やコンセプトアートなどといった所蔵品を有している。



図 5-11 ダンボールでの保管の様子



図 5-12 倉庫での保管の様子 -



図 5-13 ゲーム雑誌の保管の様子



図 5-14 開発資料の保管の様子 -

ゲーム保存に関する組織体制：

現在コンピュータ遊戯博物館は、創業者である Dr. Klaus Spieler 氏を中心に、専任スタッフが 3 名勤務している。ディレクターと行政などへの渉外担当を兼務している Andreas Lange 氏、マーケティング担当の Dr. K. Peter Gerstenberger 氏、そしてファイナンス担当の Ann Kristin Brede 氏である。一方、キュレーター、機材メンテナンス、その他の作業には、パートタイムのスタッフが従事している。運営スタッフなどにはアルバイトを雇用している。

所蔵状態及び所蔵タイトルの管理状況：

平成 28 年 8 月現在、同施設はテスト版を含み 22,000～23,000 タイトルを所有している。半数を PC ソフトが占めるほか、ネオジオ用ソフトが 2 タイトルある。ソフトだけでなくゲームハード、ドイツなどで発行されていたゲーム関連雑誌、ドイツにゆかりのある企業が開発したプロジェクトのコンセプトシートや、仕様書なども保管されている。これらのコレクションのほとんどがソフトあるいはハード数点規模の個人からの寄贈品だが、なかには 500 タイトルを一度に寄贈されたというケースもあった。インタビューの少し前にも、4～5 箱がまとめて寄贈されていた。またゲームのテストングを専門に従事していた企業から、メインのクライアントであった Infograme (現アタリ) がカスタマーサービスを中断したことを受け、保持していたテスト用ソフトを全て寄贈されたこともあった。

博物館全体の財源は、来客者からの入場料に加え、LOTTO (the Germany Lottery Fund) 及びベルリン文化事務局 (Cultural Affairs Department) からの支援である。これによってソフトとハードをあわせて、年間 4,000 ユーロをコレクションの購入に充当できるようになっている。そのほか 2009 年～平成 28 年には、EU が支援してきた KEEP (エミュレーシ

ョンを用いたゲーム保存に関する研究) など、プロジェクトベースで、2011～2015 年にはオーストラリア映像センター、ニュージーランドフィルム、テレビジョン、サウンドアーカイブ、そして同地域の大学間で組成されたコンソーシアムのプロジェクト Play It Again からも助成金を受けている。

データベース :

本施設では Collective Access というデータベースを導入しており、全てのコレクションの管理を本データベースで行っている。このデータベースは、コレクションの展示及び管理状況が分かるように整理された博物館向け、つまり内部のスタッフのみがアクセスする目的で作成されたものである。Collective Access には、コレクションの外観素材がアップロードされており、表示時にそれがあわせて掲載されるようになっている。データ情報のうちタイトル名、価値（ただしここは価格ではなく献品された物品としての価値を入れる）、展示場所、アイテムに関する説明（物理的アイテムごと）、パッケージ、そしてメディアは「Object」として記録される。これに対してコンテンツそのもの（この博物館の場合、ゲーム）は「Work」として記録されており、同じ「Work」のバリエーションを「Version」として整理し、更に「Object」、「Work」、そして「Version」をデータベース上で関連づけられている。「Work」については特別のテーブルを設け、ゲームにかんする情報が追加されている。また、「Work」には、デベロッパー名のみが追加されているという事からも開発されたコンテンツとしての関連づけを明確にしている。

一方「パブリッシャー名」は「Object」に登録されるが、これはゲームそのものを作ったのが開発者だからである。「Work」に追加する項目には、オンライン機能の有無、対応している全プラットフォーム、更に参照できるサイトとして Wikipedia などの情報もリンクしている。ただし現在開発中の新データベースは、より権威のあるサイト、すなわちドイツ国立図書館サイトのリンクを予定している。「Version」には対応しているプラットフォームが記録され、またエミュレーターの「Version」も含まれる。今後は作品ごとだけでなく、「シリーズ」ID や作曲家情報も自動的に検索できるような施策が必要である。他方で、所有しているハードの物品管理は Microsoft Access で行われている。

メタデータ :

同博物館で作成されたデータベースでは、これまでメタデータを整理することはなかったが、今後は作品のジャンルやテーマなども、メタデータとして取込むことが予定されている。これによって、例えば研究者が冷戦に関するゲームの検索をしても、タイトル名に「冷戦」が入っていないためにゲーム作品を見つけがたかったといった問題を解決できると期待できる。メタデータを構想する上では、むやみに煩雑にすることなく、研究者にとって意義のあるデータのベストミックスを検討する必要がある。またメタデータや ID の国際的な整理・調整についても、今後検討していくことが予定されている。

デジタルアーカイブ：

過去、同博物館は、エミュレータを運用する研究プロジェクト、KEEP のメンバーとしてレトロゲームのエミュレーション開発に取り組んできたが、現在はゲームファイルのデジタルアーカイブには取り組んでいない。

今後の課題：

ドイツのゲームスタジオに関する歴史的資産、ゲーム企画に関する仕様書、そしてコンセプトアートの収集などは、ゲーム保存の国際的な展開にとって今後ますます重要になると考えられる。しかし、同博物館は現在、財政面及びスペースの問題によりこれらの収集に積極的に取り組める状況にない。今後の検討課題の一つと考えている。



図 5-15 コンピュータ遊戯博物館の外観



図 5-16 旧東ドイツのゲーム機
ROBOTRON PRODUKTION (1986)



図 5-17 最初期のコンピュータ・ゲーム
NIMROD のレプリカの展示



図 5-18 媒体性質の違いについての解説

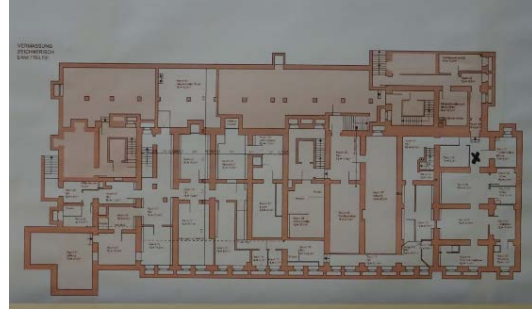


図 5-19 地下の倉庫の全体地図



図 5-20 地下の倉庫の様子

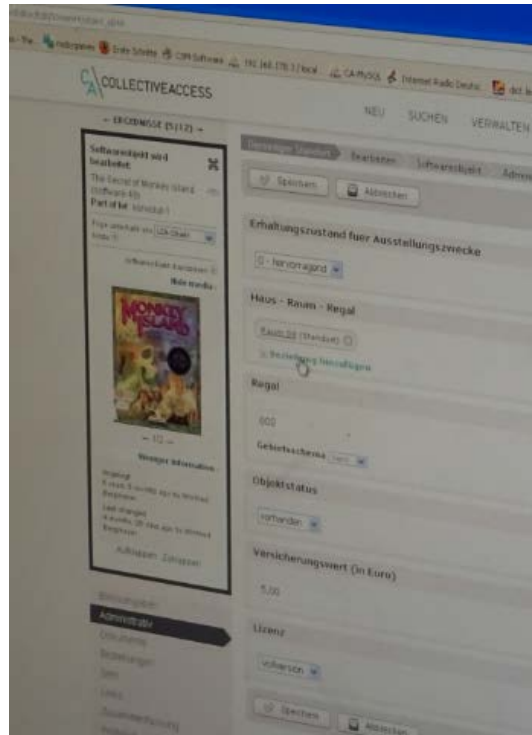


図 5-21 所蔵品のデータベース

3) ライプツィヒ大学東アジア研究所 jGame initiative (協力意向についての確認・所蔵概況調査)

日時：平成 28 年 8 月 14 日（日）10:00～12:00

場所：ライプツィヒ大学（ドイツ、ライプツィヒ）

応対者：Martin Roth

参加者：中村彰憲、細井浩一、福田一史、井上明人

概要：

平成 28 年春、学生が日本のゲームにアクセスできる環境をつくることや、ゲーム研究の場を構築することを目的として、ライプツィヒ大学東アジア研究所内にゲームラボが立ち上げられた。

予算：

同大学のゲームアーカイブの維持に関する予算は図書館に対して付与されており、プロジェクトレベルでの予算は執行されていない。アーカイブのほとんどが日本のゲームであるため、補助金などの面でドイツの行政が興味をもつ可能性も低いと考えられる。もっとも、ドイツのマスメディアがゲームに対するネガティブなイメージを流布しており、ゲームに対する風当たりが強いことや、約 25,000~30,000 のドイツのゲームを含むコレクションをもつコンピュータ遊戯博物館でさえ、予算不足からコレクションの大半が放置されているなど、たとえドイツのゲームのコレクションであったとしても、ドイツ国内でゲームアーカイブのための予算をとることは簡単ではないと思われる。

人員：

スタッフは、教員でマネジャーの Martin Roth と、同じく教員でアーカイブの整理をしている Martin Picard に加え、図書館、情報学、日本学科から各一人ずつで構成されている。また大学院生 1 名が、データベースの作成や整理などの実作業を担当している。

コレクションの概要：

アーカイブの現物は研究室に置かれているが、図書館の所蔵物という扱いである。ただし現時点ではまだ OPAC などには登録されておらず、データベースを作成している段階である。現在、ドイツの図書館に要求される DB の仕様と同一の形式にするための作業を行っている。一連の作業の完了後にこれらをデータベースとして公開することになっており、それに向けてこれから各ソフト・ハードにシリアル番号を割り振る予定である。

一方で、設立からまだ日が浅いため、課題も多い。当ラボでは日本で作られたメディア芸術データベースのデータが利用されているが、同データベースのローマ字表記はドイツの図書館のローマ字表記と異なるため、再登録の作業が必要になっている。また前述のとおり、アーカイブが研究室内に保管されているため、温度や湿度管理は図書館と同様の環境ではない。当初は図書館の保管室に置く案もあったが、アクセシビリティを考慮して現時点ではラボに配架する形態をとっている。これらの所蔵品はほぼすべてがソフトウェアで、ハードウェアはわずかである。更にリージョンコードの問題があるため、Xbox や Playstation2 など一部の機種では日本国内専用のハードを用意する必要もあり、こうしたことから起動環境を確保できず、ソフトがあってもプレイできないタイトルも多い。

外部との連携：

同ラボは、コンピュータ遊戯博物館や立命館大学といった外部機関と協力関係にある。またフィンランド、フランス、米国など、各国からの来訪者も随時受け入れている。



図 5-22 ライプツィヒ大学東アジア研究所 図 5-23 ライプツィヒ大学の所蔵状況

4) フリンダーズ大学（所蔵概況調査）

日時：平成 28 年 9 月 20 日（火）13:00～17:00

場所：フリンダーズ大学（オーストラリア、アデレード）

応対者：Melanie Swalwell 准教授

調査実施者：中村彰憲（立命館大学）

概要：

フリンダーズ大学では、Melanie Swalwell 准教授が同大学就任前からニュージーランドで取り組んでいた研究を同大学でも継続させる形で、ゲーム保存に対する取り組みが行われている。そのため、センターとして制度的にゲーム保存の体制を構築しているというわけではない。また、Swalwell 氏は研究専任教員として同大学に在籍しているため、ゲームに関する教育体制も確立されていない。現在、同大学ではオーストラリアにおいて形成されたゲームスタジオについての研究を進めており、これらの研究グループでデータベースを構築している。1970～1980 年代にオーストラリアで開発されたコンピュータソフトにかんする情報はこれまでほとんど無かったが、近年それらを記録するための取り組みが進んでおり、ゲームアーカイブもその一環である。Swalwell 氏は、フリンダーズ大学着任前の 2004 年、ニュージーランドで 1980 年代におけるゲームスタジオの形成に関する情報を収集して

きた。同大学着任後、Swalwell 氏はそれまで収集してきたニュージーランドにおけるゲームスタジオの情報とオーストラリアにおけるそれらを統合し、情報を整理した。

予算：

研究者が個人又は団体で申請するもの以外で、本プロジェクトに特化した予算は存在しない。それぞれの研究者が自身の研究費を持ち寄り、開発に活用するという状況である。まず2009年にSwalwell氏がNew South Wales 州立図書館のフェローとして「オーストラリア製マイクロコンピュータゲーム」プロジェクトに参画し、そこでの予算でデジタルゲーム保存に関する研究を進めた。またオーストラリア映像センターのキュレーターHelen Stuckey氏も自身の研究費で研究を進めており、後にSwalwell氏との共同研究に発展した。

そうした個別的な予算の中で中心的な役割を果たしていたのが Play It Again 関連のものである。同助成金はStuckey氏がオーストラリアにおける産学連携促進のためのLinkageプログラムに申請して獲得した。同予算はドイツのコンピュータ遊戯博物館、ニュージーランド及びオーストラリアの大学、オーストラリア映像センター、そしてニュージーランド・フィルム・アーカイブにてコンソーシアムを組成する形で、2011年から2015年まで継続して執行された。現在は新たな助成金を申請中である。

人員：

同大学では専任教員2名、及びオーストラリア映像センターのポストドクターであるキュレーター1名を中心として、ゲーム保存に取り組んでいる。ただし大学に一時的に滞在している客員研究員が暫定的なプロジェクトメンバーとして加わっている場合もある。

所蔵状態及び所蔵タイトルの管理状況：

Swalwell氏は自ら収集した作品を所蔵しているものの、フリンダーズ大学は1970年代から1980年代におけるオーストラリア製ソフトや、これらを開発した企業に関するデータの収集を研究の主眼としているため、寄付などは募っていない。



図 5-24 (左) , 図 5-25 (右) フリンダーズ大学の保存するテープ

Heritage Software データベースでは、445 の SEGA-SC3000 向けニュージーランド製ゲー

ムタイトルを含めて 486 タイトルがアーカイブされている。この他にもプログラミングマニユアル、ゲーム専門誌などに関する情報、そしてファイルのデジタルアーカイブを実施しており、これを Australian Heritage Software Database として一般公開している。

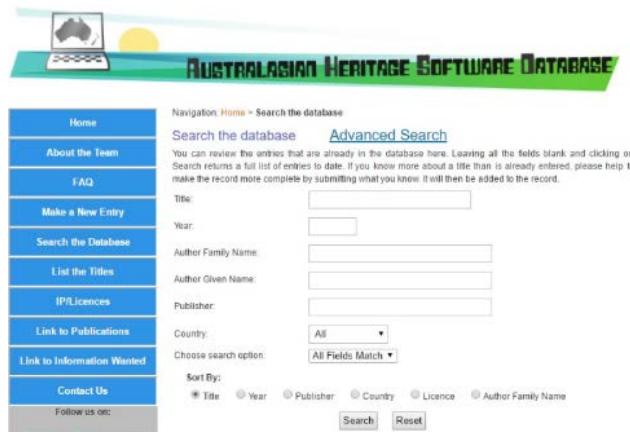


図 5-26 フリンダーズ大学のデータベース

これらに加え、Play It Again プロジェクトでは「the Popular Memory Archive!」⁷というアーカイブを構築し、オーストラリア及びニュージーランドで 1980 年代に開発されたゲームの中から 50 タイトルを選出し、より詳細に紹介している。また VIC-20 向けに開発された 2 タイトルを Windows に移植し、ウェブ上で公開している。同時にこれら 50 作品の中では、既に一部の愛好家によって作られたゲームリストや Internet Archive で公開されているゲームについてはそのリンクを紹介している。ゲーム専門機の保存ではないものの、ハードについても同大学にある Computer Archeology Laboratory において、数多くのコンピュータ・ゲームを生み出してきた Commodore 64 や、ZX Spectrum などの 1980 年代のホームコンピュータや、多様なサイズのプロッピーディスクドライブなどを保存している。



図 5-27 フリンダーズ大学の保管状況

⁷ <http://playitagainproject.org/games/the-hobbit-2/>

保存することではなく、あくまでも研究用途での活用が目的であるため、温度・湿度管理は行われていない。今後はゲームプレイを映像化し、それらを保存するプロジェクトも発足予定である。

データベース：

前述のオーストラリア及びニュージーランドで生まれたゲームソフトに関する情報は、Australian Heritage Software Database を通して確認できる。このデータベースは 2012 年にフリンダーズ大学の Dr. Denise de Vries 氏によって開発され、ソフト名、製作年、開発者、著作権表記、システム条件、備考欄が設けられている。またサイズに制限はあるが、作品パッケージなどの画像データを包含できるようになっている。なおこのデータベースはユーザーが各自で追記できるようになっており、必要に応じて項目を追加することが可能である。また本データベースの ID は登録順に連番が振られている。

外部連携：

Swalwell 氏らを中心としたプロジェクトの特徴は、ファンコミュニティネットワークを積極的に活用している点にある。必要に応じてこれらのコミュニティを国立図書館などの機関に紹介したりすることで、ファンの持つ知識を研究プロジェクトで有効活用し、シナジー効果を発揮させることができる。これまでに Swalwell 氏は国立図書館、Microbes ファンプロジェクト、そして SEGA ファンプロジェクトなどとのネットワークと連携することを意識してプロジェクトを進めている。

5) オーストラリア映像センター (Australia Center for Moving Images) (所蔵概況調査)

日時：平成 28 年 9 月 21 日 (水) 16:00~18:00

場所：Australia Center for Moving Images

応対者：オーストラリア映像センター キュレーター Helen Stuckey 氏

Collections and Access Manager Nick Richardson 氏

調査実施者：中村彰憲 (立命館大学)

概要：

オーストラリア映像センターは映像メディアに特化した専門的な博物館であり、映像関連機器だけでなく、映像の仕組みや、その効果的な活用法をも体験できるような展示を行っている。映像メディアの一環としてデジタルゲームも展示されており、「Screen Worlds」という常設展示の一角に据えられている。現在は 9 本のビデオゲームがプレイブルな状態で出展されているほか、映像出展として展示されているものもある。更にその他のデジタルゲームに関する特別展示が、「Galleries」セクションにおいて行われ、デジタルゲームは 3 種類の方法で展示されている。この他、「Screen Worlds」以外でも特別展示でゲームが展示

される場合もある。、オーストラリアにおける初等教育機関の生徒を対象とするワークショップを開催している。

人員：

ビデオゲーム及びメディアアートに関する専門のキュレーターが 1 名在籍し、前述のプリンダーズ大学の研究者との連携に努めている。特別展示及び常設展示「Screen Worlds」のデジタルゲームセクション変更の際に、コレクションを充当したり、あるいはゲームソフト・ハードを寄贈されたりすることがあるため、他の映像関連コレクションと同様に、管理についてはスタッフ 3 名が、コレクション全体についてのアドバイスはキュレーターが行うことになっている。

所蔵状態及び所蔵タイトルの管理状況：

平成 28 年 9 月現在、本センターにおける映像アイテムの所持数は 45,000 点である。それらは展示用とコレクション用に分類され、ここにデジタルゲームコレクションも含まれる。本センターは俯瞰（ふかん）的視点から映像を総体的に体感し、学ぶ施設であるため、ゲームアーカイブとしてみるとコレクション数が多いわけではないものの、映像関連コレクション全体を保存するための体制が整っている。展示会場は温度管理がなされ、保管施設では温度及び湿度が管理されている。温度は摂氏 20 度、湿度は条件に合わせて対応できる。また耐震対策なども行われているためコレクション保存の点では理想的な施設と言えよう。

同施設はゲームコレクションのアイテム数を公表していないが、オーストラリア製ゲームのデジタルアーカイブを進めており、1970 年～1990 年頃までの約 900 タイトルのうち 110 タイトルを優先的にアーカイブ対象作品として選定している。平成 28 年 9 月現在、約 45 タイトルのデジタルアーカイブが進んでいる。

データベース：

本センターには一般入場者及び外部の研究者がアクセスできるターミナルがあり、そこから直感的に操作可能なインターフェイスによって誰でも容易にデータベースを使用できる。



図 5-28 (左) , 図 5-29 (右) オーストラリア映像センターのデータベース

このデータベースには、年間 25,000 人が平均約 52 分間アクセスしている。これらのアクセス状況全般に関してデータマイニングを行うことによって、ユーザー傾向の分析をすることができる。このデータベースからは、約 1,500 の映像関連アイテムにアクセスすることができる。ただし、現段階でデジタルゲームなどを含むインタラクティブコンテンツは、このデータベースに組み込まれていない。その主な理由は財務的な問題と、博物館体験における全体のバランスなどが挙げられる。しかし現在同施設はこれらのデータベースルーム全体の再構築を検討中であり、デジタルゲームに関するデータベースも組み込む予定である。

一方コレクションマネジメントデータベースには、ニュージーランド Vernon System 社の Vernon を使用している。ここには発売年、タイトル、プラットフォーム、開発者名、パブリッシャー名、開発された州名、プログラムとデザイナー名、グラフィックデザイナー名、ゲームが採用していたメディア、そしてメディア総数⁸が登録されている。



図 5-30 (左) , 図 5-31 (右) オーストラリア映像センターの保有リスト

このデータベースはコレクション管理用であるため、所有しているメディアのうち、どれが機能しているか、どのデータがテストされたのかという事柄に加えて、オーディオキャプチャに関しては、アナログテープのどこまでがキャプチャーされたのか、という事柄が記録されている。特にこのアナログテープのデータ抽出は、1本当たり3時間~4時間かけられている。また備考欄には、デジタルアーカイブテクニシャンによるアーカイブの記録がなされ、いつ、どのような機材を使い、そしてどのようなファイル名としたのが記録されている。今後の課題は、これら詳細にわたって綴(つづ)られた情報を簡便にまとめつつ、調査資料として意義のあるものにまとめていくことだとされている。

本施設において、アイテムごとの ID は複数の番号化制度が採用されている。オーストラリアゲームのデジタルアーカイブに関するアイテムには、ARC 番号が採用された。同時にこれらのアイテムは施設全体のコレクションでもあるため、これらに共用の ID が採用されている。例えばデジタルアーカイブされるソースには、カセットテープが用いられている。この場合カセットテープの物理的アイテム用 ID、キャプチャーされたオーディオにはオーディオキャプチャ ID をそれぞれ採用している。更にエミュレータで実行するために抽出され

⁸ テープやフロッピーディスクなどの場合、1 作品で複数のメディアを使用する場合があるため

たデータファイルは、そのためのデータファイル ID を登録した上で、これらをひとつの作品 ID として集約されている。一般的に、ひとつの作品に対し、16 から 30 パーツのデータファイルが関連して構成される傾向にある。

なおナンバリングについては特段細かい規定を定めていないが、データインプット担当者のデータベースに対する理解がしやすいように、ある程度のルールを設けている。例えば GF とは「Screen Worlds」のために購入されたコレクションであり、同展示が Ground Floor に配置されていることを示している。また ZD は中国関連コレクションであり、英語表記の中国が Zhongguo であることを示している。そして ARC は、コンピュータ・ゲームのアーカイブプロジェクト（Computer Games Archive）を示している。

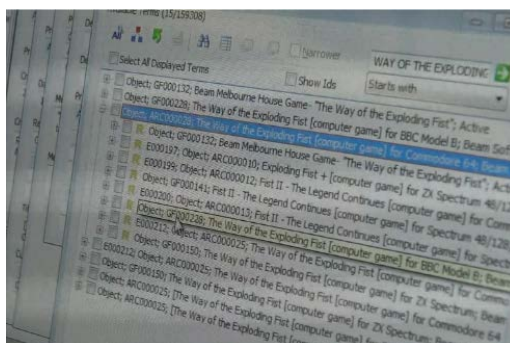


図 5-32 オーストラリア映像センターのデータベース

メタデータは現在暫定的に独自のメタデータを使用しているが、世界的に共通化する必要があるとされ、世界の関係者でスタンダードを確立するのであればそれに準拠する予定だという。

デジタルアーカイブ：

現在オーストラリア映像センターでは、アナログ映像作品のデジタル化、デジタルゲームのアーカイブ、並びに現在のコンピュータに対応していないホームコンピュータのデジタルアーカイブを進めている。

映像作品のデジタル化については、現在、ACMI では所有する映像コレクション全てのデジタルアーカイブも進めており、16mm や 8 mm など様々なアナログ映像作品のデジタル化が試みられている。また、こうしたアナログ映像作品のデジタル化の一環として、デジタルゲームのアーカイブも取り組まれている。つまりコンピュータ・ゲームのデータ貯蔵用で使われたカセットテープからプログラミングデータを抽出し、これらをセンター所蔵のコンピュータにデータとして保存している。



図 5-33 オーストラリア映像センターの保有するカセットテープ

更にこれらテープの他に、現在のコンピュータには対応していないホームコンピュータのデータを、実行可能ファイルとしてスマートディスク用データに変換するデバイスを用いて、デジタルアーカイブが行われている。

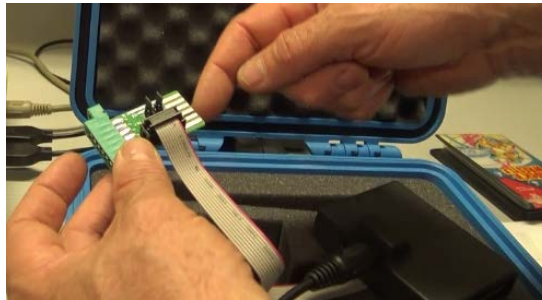


図 5-34 オーストラリア映像センターのアーカイブの様子

全工程は次の通りである。オーディオを再生可能なファイルへと変換、オーディオをキャプチャー、ゲームデータをキャプチャー、データがエミュレーション上で実行(?)できるかどうかのテスト、そして最後にこれらをひとくくりにしてファイル化する。

更に本プロジェクトの特徴的な点は、ファンコミュニティから実行可能ファイルの寄付を受けていることである。一般的なデジタルゲームの保存活動としては異例の施策だが、それ以外の方法で入手できないデータも存在することから、それを実施せざるをえなかったという。こうした手段は、物理的アイテムとして収集の目途が立たない作品をコレクションする最終手段となっている。プラスチックの腐敗が進行するなか、データを確実にアーカイブする上でバックアップ用コンテンツは必須であるという。

6) ワシントン大学 (所蔵館連携に関する事前打合せ・所蔵概況調査)

日時：平成 29 年 1 月 25 日 (水) 16:00~18:00

場所：ワシントン大学マリーゲートホール

応対者：Jin Ha Lee (ワシントン大学), Andrew Perti (Seattle Interactive Media Museum), Jacob Jett (イリノイ大学)

調査実施者：上村雅之、細井浩一、中村彰憲、福田一史、井上明人 (立命館大学)

ワシントン大学ゲームラボの概要：

ワシントン大学では、iSchool (Informational School) の Jin Ha Lee 准教授を中心として、ゲームラボを 2011 年から運営している。ゲームラボには、大学院生や、外部の協力者を含め約 10 名がプロジェクトに関わっており、Jin Ha Lee 准教授自身は情報の検索システムや、メタデータの設計といったテーマが専門だが、それぞれの研究者は博物館学が専門であったり、教育学が専門であったり、デジタルアーカイブを専門とするなど、多様な専門家が集まっている。ただし、ここで行われている様々な調査研究プロジェクトはいずれも、ゲームのメタデータに関わるプロジェクトである。

主要なプロジェクトとしては、以下のものがある。

- A) 現物アーカイブを持つ組織との協業
- B) ゲームのメタデータのための語彙定義
- C) RDB のデータモデルの設計

現物所蔵を持つ組織との協業としては、ワシントン大学自体は 300 程度のゲームソフトをもつのみだが、スタンフォード大学図書館や、旧シアトル・インタラクティブ・ミュージアムといった所蔵機関との間で、共通データベース構築のためのプロジェクトを推進している。ゲームのメタデータの用語については、現在 16 のコア要素と 46 の推奨要素を選出し、それぞれの語彙の定義を行っている。

Seattle Interactive Media Museum の概要：

また、ワシントン大学と協力関係にあった旧 Seattle Interactive Media Museum (SIM) の Andrew 氏にも、下記の通り、SIM の概況についてお聞きした。

もともとは、10 数年前から Andrew 氏が、個人的なコレクションを行っていたことがきっかけである。ただし、当初は単に収集していただけで、特に公開をすることを前提にしていたわけではなかった。

SIM は、2012 年 6 月 1 日から 2013 年 12 月 8 日までの、18 か月間にわたって展示を実施しており、700 平方フィートの敷地で展開された。1962 年のシアトル万博の跡地であり、博物館の集積地であるシアトルセンターの、Seattle Children's Museum の地上階の Armory というフードコート内で、スターバックスとタコスレストランの傍に立地していた。

ワシントン大学との連携活動は、公式なものではなかったが実際のところは、綿密に連携し展開していた。

デジタルアーカイブも積極的に推進している。これまでに、200 以上のコレクションについてデジタルアーカイブを行い、デジタル化されたデータはおよそ 2TB に及んでいる。

コレクション全体は非ゲームソフト以外のゲーム関連グッズをすべて集めると 25,000 点程度であり、そのうち 3,000 がゲームソフトにあたる。日本のゲームソフトウェアはコレク

ションの一部であり、およそ 100 点程度である。ゲームソフト以外のコレクションとしては、ゲーム雑誌やゲームキャラクターの T シャツなどのライセンスグッズなどであり、多様なものを含む。

メタデータをめぐる論点：

現在のワシントン大学が想定するメタデータのモデルと、メディア芸術 DB の現状及び今後の方向性について、相互の相違点・論点が議論にのぼった。

具体的には、下記のような論点が挙げられた。

- a. 価格の項目：日本には「定価」の概念があるが、米国では定価の概念がないため、「定価」の項目がワシントン大のモデルでは想定されていない。
- b. ジャンル定義の有無：メディア芸術データベースでは、ジャンル概念の内容について定義を行うことなく、各ソースに記述された「ジャンル」の表記を複数併記する形をとっているが、ワシントン大のモデルでは、ジャンルの定義を試みることを想定している⁹。
- c. メタデータモデルの方向性：ワシントン大学のモデルと、メディア芸術 DB のモデルでは、粒度が違ったモデルとなっている。ワシントン大学のモデルの方が細かな要素を定義しているところが多く、厳密性を重視している一方、メディア芸術データベースのモデルは実際的にデータベースとして入力及び実装が可能かという点により重きを置いている側面が見られた。
- d. バージョンと翻訳の関係性について：ワシントン大学の想定するモデルは、バージョンと翻訳の関係性について、ヒエラルキー構造があるようなモデルと勘違いされやすいが、Jin 准教授によればヒエラルキー構造は想定しておらず、フラットなものである。

また、FRBR がビデオゲームの DB を設計するにあたって、適切なものとは言いづらいという点などについては同意が得られた。

また、ワシントン大学の Jin 准教授より、次年度以降、国際連携に加わることにについて、好意的な返事を得た。

⁹ ただし、ワシントン大のチームでは「ジャンルの定義はなぜ失敗するのか？」という論文も出しており、この定義については慎重な態度である



図 5-35 ワシントン大学ゲームラボの様子

7) 米国任天堂 (Nintendo of America) (所蔵概況調査)

日時：平成 29 年 1 月 26 日 (水) 13:00~17:00

場所：米国任天堂 (アメリカ合衆国、シアトル)

調査実施者：上村雅之、細井浩一、中村彰憲、福田一史、井上明人 (立命館大学)

応対者：Don James 氏 (Senior Vice President, Nintendo of America)

概要：

米国任天堂は一般的なデジタルゲーム保存機関などとは違い、家庭用ゲーム機とソフトを取り扱う企業である。しかし 1981 年以來、現在上級副社長である Don James 氏指導の下、米国任天堂は、同社が展開してきた商品及びその他様々な物品を一貫して保存してきた。またその一部は、NOA 本社の 1 階中央スペースにおいて常設展示されており、社員研修などを目的として公開されている。また新入社員の研修時には、James 氏自らが任天堂商品の過去から現在、そしてそれらに一貫するイノベーションと、企業文化を実際の商品とともに、約 45 分~60 分間のレクチャーを行っている。

なお、この施設は正社員及びその関係者のみに公開されており、写真撮影なども許可されていない。そこでの展示物は Don James 氏自身によって選択されている。

施設内の構成：

一階展示スペースはあくまでも米国任天堂社員向けであるため、詳細を報告することはできないが、同社がこれまで扱ってきた全商品を理解できる展示がされている。円型展示施設となっており、その内部は米国任天堂設立前、米国任天堂設立後から Super Nintendo 発売頃、ニンテンドウ 64 の発売からゲームキューブ頃、そして Wii から WiiU までと 4 期に

分けられ、各時期に発売された各バージョンが物理的に展示されている。またここ数年以内に、最新作、アプリ、そしてNintendo Switchまでを展示する予定とのことだ。更にこれら物理的アイテムの展示の中央には大型タッチスクリーンが設置されており、そこで従来製品の設営方法、World Of Nintendo などのプログラムに関する説明、ゲームに関する国際展示会、E3 に関する特別展示、イベントに関する映像資料、そして北米で展開されたコマースシャルをワンタッチで確認することができる。

円型展示施設と社内レストランの間には、米国任天堂が展開してきたアーケードゲームが展示されている。その他にも、国際展示会のために作られたプロモーション用展示物などが適宜再利用され、社内で展示されている。

ゲーム保存に関する組織体制：

米国任天堂はあくまでも企業であり、歴史的物品を保存する専門施設ではない。だが現在同社は、米国任天堂の成長とともに歩んできた経営者が複数在籍しており、彼らを中心として、社員にとって重要だと思われる物品、資料などを保管している。それらは商品そのものだけでなく、商品開発に関する各種ドキュメント、デザインスケッチ、販売促進用資料、そして展示会向け資料なども含む。これらは全て、旧社屋の倉庫に保管されている。前述のとおり米国任天堂は保管のための施設でないが、同社の創成期から現在までの多くの資料とゲームそのものを保管していることと、それらの保存状態のよさは注目に値する。これらの資料は従業員教育にも活用されており、このようなデジタルゲーム及び関連資料保存の意義を検証するという点においても、今回確認できた事例を今後も調査していく必要がある。

8) ナショナル・ビデオゲーム・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 29 年 1 月 28 日（土） 13:00～17:00

場所：ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアム

応対者：Director, National Videogame Museum, John Hardie

調査実施者：細井浩一、中村彰憲、福田一史、井上明人（立命館大学）

概要：

ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアム (National Videogame Museum、以下、NVM) は、平成 28 年 4 月にオープンした。開設から間もないため、定期的に研究者を受け入れる体制はまだ整えられていないが、米国において比較的早期にゲーム開発教育コースを創設した South Methodist University Guildhall との連携に向けて議論を重ねている。現在、サマー・コースの開設が検討されており、NVM はこの連携を端緒として制度の確立を推進する予定である。

施設内の構成：

本施設は、テキサス州フィアスコ市にある Frisco Discovery Center の1階後方部に設置されている。広さ 11,000 平方フィートを有する展示スペースは 18 の区画に分けられており、そこではデジタルゲーム黎明（れいめい）期に開発された『Pong』ゲームの巨大展示及び類似商品の物品が冒頭のステージで展示されており、以降、電子ゲーム機、家庭用据置機、そして携帯型ゲーム機といった物品が、デジタルゲーム機の変遷に沿って展示更にされている。

これらに加えて、ゲーム開発用機材やゲーム・ハッキング用ツールの展示なども行われており、世界的にも極めて貴重なものが含まれている。更に同施設は 1980 年代初頭の、アタリ VCS 最盛期におけるゲームショップ、70 年代後半における家庭のリビングルーム、80 年代後半の子供部屋、そして 80 年代初頭のゲームセンターの雰囲気を実に再現したアーケードゲームのプレイブル出展なども備えており、ゲーム流通時のゲームカルチャーそのものを体験できる工夫がされている。

ゲーム保存に関する組織体制：

本施設の運営には、今回対応した Hardie 氏を含む 5 人のスタッフがあたっている。このうち常駐しているのは 1 人であり、残りはボランティアやパートタイムの従業員である。彼らはゲームスタジオの経営者やゲームコレクターであり、博物学の専門家、あるいは機材関連の技術者ではないものの、NVM 設立前後からミュージアム運営に関する専門知識を学び、それを運営に活かして展示物のキュレーションを行っている。現段階では、ゲーム愛好家と一般的なプレイヤー双方に訴求しうる展示を目指し、アイデアを捻出して展示を企画しているが、将来的には学術的訓練を受けた専門家と連携する可能性もある。一方メンテナンスに関しては、スタッフ自らが機材のメンテナンスを行うか、あるいは自分たちでできない部分を近隣の技術マニアに修理依頼している。技術マニアたちはアーケードメーカーごとの、機材のクセ及び特徴を熟知しているため、同施設は状況に応じて彼らに修理を依頼している。

所蔵状態及び所蔵タイトルの管理状況：

もともと NVM のゲームアーカイブは、専属スタッフ及び創設者である 3 人が 20 年以上にわたって集めてきたコレクションを中心としている。このことは NVM のアーカイブの性格に功罪両面で大きく影響している。平成 29 年 1 月現在、NVM は約 100,000 点のアイテムを所持しているが、正確な数量は専任スタッフも把握できていない。コレクションは一般的に流通したソフトにとどまらず、懸賞のために特別に作られた希少性の高いタイトルや、開発用機材なども多数含まれている。一方で各自の個人的趣向に基づいて収集が行われてきたために、コレクションに偏向がみられることが問題となっている。つまり北米で展開された Atari 5200、Atari 7800、Nintendo Entertainment System、Super NES、SEGA Genesis、SEGA Saturn、そして SEGA Dreamcast の全ソフト、Atari 2600 及び PlayStation タイトルのほと

んどを所有している一方で、PlayStation2 以降のゲーム機向けソフトの収集はまだ進んでいないこれらゲームのハード及びソフトに加え、幾つかのメーカーやソフトについては業務メモ、ノート、パートナーとの連絡内容、ゲーム開発関連資料、マーケティングテストリポート、訴訟関連資料、そして販促関連資料なども保存されている。更に創刊号から最終号まで全巻揃っているゲーム専門誌なども、幾つか保存されている。これらはいずれデジタルアーカイブし、電子公開していく予定とのことである。

他方で、もともと NVM の専属職員が個人コレクターであること、NVM が設立されて1年未満ということから、温度及び湿度の厳格な管理はなされていない。ただしコレクションの多くはいまだ各コレクターが保管してきた倉庫にあり、その一部は温度管理がなされている場所で保管されている。

データベース：

一般入場者がアクセスできるデータベースは現段階では存在せず、Microsoft Excel シートを用いてアイテム管理用リストを作成しているにとどまっている。ただし現在、博物館所蔵物管理に一層特化したソフト、Past Perfect¹⁰の導入を検討中である。

Excel シートと Past Perfect のいずれの管理においても、アイテム ID の設定法は共通している。アイテムごとの ID は、まずプラットフォームごとの文字を冒頭に置く。例えばニンテンドウ 64 であれば「N64」である。そして同一プラットフォームゲームのソフトであれば、プラットフォームの文字の後に、順番に番号を割り振っていく。コレクションは主にソフトごとに番号が割り振られ、同一ソフトが複数存在する場合は、下部番号を追加するという手法で対応している。

デジタルアーカイブ：

現在雑誌を含む紙媒体の電子化を進めている。これらは最終的にウェブ上で公開する予定となっている。

外部連携：

同施設は日本との連携についても非常に高い関心を示しており、将来的には所有物の貸借も実施される可能性がある。またデータベースマネジメントシステムの提案についても、今後少しずつ行っていくことが有効であると判断できた。

9) iZONE ゲーム博物館（所蔵概況調査）

日時：平成 29 年 2 月 4 日（土）11:00～12:00

場所：iZone ゲーム博物館（韓国、ヘイリ・アートビレッジ内）

¹⁰ <http://www.museumsoftware.com/>

調査実施者：福田一史、井上明人、シン・ジェヒョン（立命館大学）

概要：

多数の博物館が建て並ぶヘイリ・アートビレッジの一角で運営がされている。フロアは2階に分かれており、総床面積は、300 平米程度である。アミューズメント施設の運営企業を運営母体としており、展示点数は 100 件前後であり、それほど多くない。コインオペレーションではなく、入場料で展示品を自由に遊ぶことができるほか、あわせて歴史的な展示もなされている。どちらかと言えばアミューズメントパークの営業形態に近いものになっている。

コレクションの特徴：

- ・ 館内は大きく7つにゾーニングされている。
- ・ 『PONG』、『BREAKOUT』、『パックマン』、『バブルボブル』『ストリートファイターII』『鉄拳』といった 1970 年代～1990 年代代表的なゲームが展示されているコーナー。PONG などにはレプリカであると思われる。
- ・ 1990 年代末～2000 年代にかけて特に韓国国内で流行（はや）ったゲームを中心に展示してあるコーナー。『Starcraft』、『Warcraft III』、『Diablo』などが展示されており、韓国のゲーム博物館ならではの展示といえる。
- ・ Xbox 360 Kinect などの比較的新しいものを遊べるようになっているコーナー。
- ・ 「ハコスコ」などの VR 関連機器。
- ・ その他のアーケードゲームを複数展示しているコーナー。
- ・ ゲーム関連の書籍類の展示。
- ・ ボードゲームとプレイ用のスペース。



図 5-36 iZone ゲーム博物化の入り口 図 5-37 iZone ゲーム博物館内の様子

10) アスカゲーム博物館（所蔵概況調査）

日時：平成 29 年 2 月 4 日（土）13:30～16:00

場所：アスカゲーム博物館（韓国、ヘイリ・アートビレッジ内）

応対者：チャン・ヨンシク

調査者：福田一史、井上明人、シン・ジェヒョン（立命館大学）

概要：

前述の iZONE ゲーム博物館と同様、ヘイリ・アートビレッジの一角にあり、個人博物館として館長のチャン氏のコレクションを展示している。広さは 300 平米程度と思われる。2007 年にフィギュアの博物館としてオープンしたが、2010 年にゲームの博物館として再オープンした。博物館の在り方としては、三鷹の森ジブリ美術館などを参考にしている。館長自ら韓国内のゲームコレクターとしてはトップクラスの収集内容であると述べるだけあって、充実した展示点数となっている。

来客者数は平均すると月 2,000 人程度だが時期によって変動があり、夏冬の長期休暇期間や週末は来客が多い。また体験学習などで小学生が来るため、スタッフの体調不良などがない限り年中無休でオープンしている。

なお、博物館名の「アスカ」は『新世紀エヴァンゲリオン』のキャラクターの名前から採っている。

人員：

チャン氏夫妻と正社員 3 名（男性 2 名、女性 1 名）のスタッフで運営している。メンテナンスに専門的な知識をもつ者はいない。

コレクションの特徴：

コレクションの数は 8,000 点以上とされているが正確には不明である。これは諸般の事情から、ここ 10 年に新規に入手したタイトル数をカウントできていないためである。館長が任天堂のファンだったため、開館当初は任天堂系ハードのタイトルの割合がかなり高かったが、現在は他機種タイトルも充実させるよう考慮している。

本館の大きな特徴として、韓国内で流通した海賊版のパッケージやハードウェアを展示しているということがある。韓国に正式に日本の家庭用ゲーム機が輸入されるようになったのはここ 10 年ほどのことであり、それ以前は韓国国内では非正規の海賊版によって家庭用ゲームが遊ばれていたという歴史がある。その事実を歴史の一部として記録・記憶するための試みだが、こうした試みを公共の博物館で実施するのはハードルが高く、本館のような個人博物館が担うべき分野であるという認識の下展示を行っている。

また、レトロゲームの博物館として展示環境を少しでも当時の雰囲気近づけるために、最新の液晶テレビではなく旧式のブラウン管テレビを使用するなど、環境整備のための備品購入にもコストをかけている。

現在の展示スペース以外に、地下にも保存用のスペースがあるが、今年度中には地下も展示スペースとして使用する予定であり、これに伴いコレクションのリスト化を計画している最中である。フィギュア博物館として運営していた頃の展示品は、2010 年の再オープン

の際に、ゲームを買い取るために多くが売却されている。

コレクションの収集プロセス：

韓国のゲームコミュニティ内にゲームや関連品を売買する経路（オークションなどではなく、ウェブの掲示板に売買希望の情報が書かれている）があり、主にそこで購入を行っている。

アーケードゲームの場合は、地方出張の際に、経営状況の悪そうなゲームセンターでアーケードゲームの筐体を発見したときに買い取るようにしている。

外部連携：

行政などから独立した運営を行っており、連携関係にある組織はない。

維持・メンテナンスに係る体制：

人員不足のため、温度や湿度を気にしながら保存することは難しい状況にある。高価だったり再入手が困難だったりするものは気をつけているが、まだ温湿度対策などには着手していない。

一方で、アーケードゲームの展示数がそれほど多くなく、簡単な故障についてはオーナーであるチャン氏自ら修理を行っているため、メンテナンス費用などは抑えられている。しかし、手に負えないほどの故障については、龍山¹¹の業者などに依頼して修理している。



図 5-38 博物館の入り口

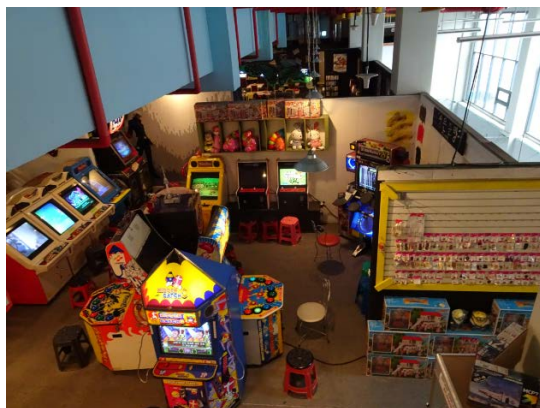


図 5-39 アスカゲーム博物館内の様子

11) Game Meca（所蔵概況調査）

日時：平成 29 年 2 月 6 日（月） 15:00～16:30

場所：Game Meca（韓国、ソウル市内）

¹¹ 龍山：日本で言うところの秋葉原のような有名な電子商店街として知られている。

応対者：Son Dae Hyun (Game Meca, Managing Director)

調査者：福田一史、井上明人、シン・ジェヒョン (立命館大学)

概要：

韓国における代表的なゲーム雑誌の出版社である Game Meca 社は、近年、同社がかつて刊行した雑誌のバックナンバーをデジタル化し、ネット上で公開している。同社はもともと紙媒体の雑誌として『Game Champ』を1992年に韓国で創刊したが、現在はオンラインの情報媒体である『Game Power』に移行している。

バックナンバーのデジタルアーカイブ化を行うのは、営利的な目的よりも、40～50代のゲームファンに昔の雑誌の内容を見て懐かしんでもらいたいという思いがある。彼らのために過去に出版された本や雑誌の内容を集めて提供しようということで、デジタルアーカイブをはじめることになった。また、かつて韓国には数多くのゲーム情報誌があったが、現在も残っているのは Game Meca 社のみであり、そういった文脈からもゲームユーザーに対する責任を感じているという。

現時点のデジタルアーカイブの公開は試験的なものとして位置づけており、今後、より本格的なものを予定している。現在は、週に一回ほど更新を行っている。

Game Meca 社のアーカイブの内容：

自社で発行した雑誌の現物を350冊ほど保有しており、これをデジタルアーカイブしている。

同社は1992年に、主に日本のゲーム事情を紹介する雑誌『Game Champ』を創刊する。当時は韓国国内でも日本のゲーム人気が高く、韓国独自のゲーム開発力がない時代だった。こういった状況の中で、日本語のソフトを直接購入する人々が多くいたが、日本語なので意味がわからない彼らのプレイを補助するべく、ゲーム雑誌が誕生した。記事内容は、ゲームソフトの攻略情報、日本でのリリース情報、日本のファン情報、ユーザーたちがどういったゲームを楽しみにしているかや、売れているタイトルのリストなどであった。毎月の秋葉原への取材旅行に加え、『ファミ通』や『Beep メガドライブ』といった提携先の日本の雑誌から誌面のための素材などを提供されていた。その後1995年にゲームだけではなく、PC自作のための情報などもあつかう『PC Champ』、1999年には韓国国内のオンラインゲーム事情などをあつかう『Net Power』を創刊した。またこの時期には韓国国内で人気を博した国産オンラインゲーム『Lineage』も発売されている。

デジタルアーカイブ化に際しても、創刊順に可能な限り手を加えずオリジナルに近い形で配信することになっている。アーカイブの公開にあたっては、有料にしようという意見も社内であったが、現在まで無料で公開を行っている。

手法：

デジタルアーカイブのためのスキャン作業自体は自社ではなく、外部に発注している。ま

たスキャン用の媒体は裁断されてしまうため、スキャン用とは別に、保管用にも現物を保持している

デジタルアーカイブへの反響：

大体週に5,000回ほどのユニークユーザーによる閲覧があり、一人当たり平均PVが12ページほどとなっている。主にコアプレイヤーからの反響が大きい。

外部との連携について：

かつて出版したもののうち、書籍については韓国の国会図書館に納入した実績があるが、雑誌については話が進展していない。

Nexon Computer Museumのオープン時に、Nexon側にデータを提供しようとしていたが同社からは断られた。Nexon Computer Museumの関心は現状国外の高額なコンピュータのハードウェアなどの購入にあり、韓国のゲーム史全体を保存しようという機運が高まっていないことが一因と思われる。

今後の展開：

今後、『PC Champ』のアーカイブを公開予定だが、『Lineage』の記事などを記載するときに、過去のアーカイブと関連させることも考えている

5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査事業

ゲーム所蔵館の連携のための調査事業として、実施した下記の3件について詳説する。

- ・ ゲームアーカイブ機関設立のための費用算出調査
- ・ 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け作業
- ・ アーカイブ重点対象明確化のためのマップ作成

5.2.1 ゲームの各分野におけるアーカイブ機関の設立並びに運営の費用算出調査

5.2.1.1 調査の背景

ゲームアーカイブ機関設立にあたっては、その実現がどのような形であれば可能かを検討する実現可能性調査（フィージビリティ・スタディ）が必要と考えられる。本報告書において「費用算出調査」と記述している場合、これは基本的にはこの実現可能性調査のことを指す。

この調査では、ゲーム所蔵館の持続的運営を成立・実現させるために、どのような人材、施設、及び費用が必要となるのか、といった問題について調査を実施することを目的とする。

このような知見は、実際にゲーム所蔵館を中長期的に運営し、アーカイブを保全していくためには必要不可欠なものであるが、ゲーム所蔵館の実現可能性に関する調査研究は今までほとんどなされてこなかったというべき状況にある。

5.2.1.2 調査の設計

事業の開始前の時点で、ある事業がどれだけ成功しそうであるかを査定する調査手法として、「実現可能性調査」(フィージビリティ・スタディ) というアプローチが存在する¹²。その調査の一部として、費用調査がしばしば位置づけられている。実現可能性調査は、企業内へのITの導入効果や¹³、他国の事業への開発投資¹⁴など、特定の分野に限定されたものではないが、これらの知見は博物館経営論の分野においても重視されていることが確認できる¹⁵。本調査でも、費用調査を包括する手法として、実現可能性(フィージビリティ)に着目したアプローチを実施することとした。

実現可能性調査は、財務分析だけでなく、対象領域の投資要因や環境要因、立地、組織構成、プロジェクトの実行者の資質など、さまざまな側面から事業計画の実現可能性を探ることが要求される。「ゲームの専門博物館」においても、(1) 当該領域に関する先行文献調査 (2) 経営実態に関するインタビュー調査 (3) 財務分析 (4) 総合的な実現可能性報告書(F/Sレポート)の作成の手順を踏まえる必要がある。

実現可能性調査の中でも、博物館の財務会計に関わる情報は重要であるが、前述のような包括的なアプローチからの調査がなされてこなかった、またそのような知見が不十分な状況では、技術的・法的・行政的な前提条件について、まず整理を行っていく必要がある。また、そうした点を調査するためには、各博物館でどのような経営実践があるのか、ということについてインタビュー調査などフィールドワークを用いて、質的な調査研究も求められると想定される。

本年度が初年度の活動となる実現可能性調査では、とりわけこのような論点について、注力し調査を進めていくこととする。また、それに先立ち、博物館経営における先行研究について文献調査を実施し、「博物館一般」における、経営学的論点を整理しておくこととする。その上で、本調査に適切な調査対象を決定し、それらについて事例研究のアプローチをもって、フィールドワーク型調査を実施する。このような調査活動を通じて、現在、大規模若しくは公的なものとして国内に存在しない「ゲームの専門博物館」について、その実現のため

¹² 西田純, 2008, 『フィージビリティ・スタディ入門』日刊工業新聞社。

¹³ P・J・ケリー, 清水重亮, 富田岩芳, 1969, 『MLS時代の経営者: フィージビリティ・スタディのすすめ』日刊工業新聞社。

¹⁴ UNIDO, 1991, *Manual for the preparation of industrial feasibility studies.*

<https://owaisshafique.files.wordpress.com/2011/04/manual_for_the_preparation_of_industrial_feasibility_studies.pdf>, 2017年02月01日閲覧)

¹⁵ 博物館経営論におけるfeasibility studyの範囲については、Lord, B., Lord, G. D., & Martin, L. (2012). *Manual of museum planning: sustainable space, facilities, and operations*. AltaMira Press, pp. 660 などがある。

の必要条件、前提条件、またその特殊性を議論していく。

5.2.1.3 費用算出に当たっての文献調査

実現可能性調査の一環として、国内博物館経営に関する文献調査を実施した。これらの文献調査は、ゲームの博物館運営の予算規模と、その予算規模を左右する制度的な諸条件について洗い出し、インタビュー調査において得られる各博物館の経営実態と比較するために実施したものである。

文献調査において実施した課題は二つある。第一に、博物館経営が2010年代の現在において踏襲している行政上の条件について整理した。これはゲームの博物館に限らず、国内博物館すべてに共通する条件を文献調査の対象とし、制度上の問題点（特に、登録博物館制度の現在の位置づけ）を整理した。第二に、平成25年より報告されている博物館総合調査の報告書から、ゲームの博物館を運営するのに必要な予算関連情報を示した統計資料を見つけ出し、それらの資料に基づいて予算規模の推定を行った。

博物館の行政・法律上の分類：

日本国内で博物館を運営するに当たっては、私立と公立とを問わず、社会教育法と博物館法の2つの法律が、個々の博物館の行政上・法律上の位置づけを決定する。

特に、博物館法上の博物館として登録されるためには、以下の3つの条件を満たすことが求められている（博物館法第2条第1項）。

- ・ 資料を収集、保管（育成）、展示して教育的配慮の下に一般公衆の利用に供する。
- ・ 教養、調査研究、レクリエーション等に資するために必要な事業を行う。
- ・ 資料に関する調査研究をする。

これら3つの条件にどの程度あてはまるかに応じて、博物館法では、狭義の博物館（登録博物館）と、そうでないもの（博物館相当施設、博物館類似施設、博物館法の外にあるミュージアム）とが、区分して扱われる。このうち、「登録博物館」として扱われる施設は、博物館法第12条の登録要件に基づき、都道府県の教育委員会が備える博物館登録原簿に登録を受けたものが該当する。博物館法第12条で明示されている登録要件は、以下の通りである：

1. 第2条第1項に規定する目的を達成するために必要な博物館資料があること。
2. 第2条第1項に規定する目的を達成するために必要な学芸員その他の職員を有すること。
3. 第2条第1項に規定する目的を達成するために必要な建物及び土地があること。
4. 1年を通じて150日以上開館すること。

つまり、資料、学芸員、建物及び土地、150 日以上の開館という各条件を満たし、かつ各都道府県の教育委員会の認可を得た博物館施設だけが、登録博物館、つまり狭義の「博物館」となる。これらを満たさない博物館施設のうち、100 日以上の開館などを条件として「博物館相当施設」の登録を申請することもできる。

こうした法制上の分類は、少なくとも博物館法が制定された当初においては、公立博物館の施設整備費補助金や私立博物館の税制優遇措置の対象、つまり保護助成に値する館を選別し、不適切な補助金の交付が行われないようにし、脱税を目的として設置されるような博物館を排除するといった目的に資そうとするものであった。ところが、20 世紀後半のあいだに設置者や博物館の種類が多様化してゆく中で、各博物館があえて「登録博物館」を目指す動機は薄れていってしまった¹⁶。更に 1997 年に補助金が一般財源化されたことによって、特に公立博物館にとっては、登録博物館の制度は、メリットが少なく、登録へのインセンティブがますます働きづらい制度へと形骸化してしまった¹⁷。

こうした登録制度の形骸化により、日本国内には約 5,700 館もの博物館がありながら、博物館法上規定されている「登録博物館」と「博物館相当施設」のどちらにも属さない、いわゆる「博物館類似施設」が 8 割近くを占めている、という実情がある¹⁸。

こうした登録博物館制度が近年の博物館経営の実情から乖離（かいり）してきている点に対しては、登録博物館制度それ自体の抜本的な見直しの必要性も繰り返し論じられてきており¹⁹、また指定管理者制度など新しい制度の更なる活用などが国内各地で試みられている。

博物館費用についての基礎調査：

2010 年代日本国内における博物館経営の実情を、特に収入と支出のバランスに関して検討するに当たっては、平成 25 年度以降に実施された「日本の博物館総合調査研究報告書²⁰」のデータが基礎的な情報を提供している。日本国内には、登録博物館制度の外にあるミュージアム施設を含めて 5,000 から 6,000 ほどの館数が存在するとされるが、同調査では、国内の 4,045 館を対象に、郵送及び Web アンケートでの調査を実施し、2,258 館からの回答を得ることに成功している。

特に平成 25 年度に報告書として提出された「基本データ集」について観察しうることと

¹⁶文部科学省、2007、「新しい時代の博物館制度の在り方について（報告）」

(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/014/toushin/1217998_1867.html , 2017 年 01 月 20 日 閲覧)

¹⁷小松弥生、2016、「ミュージアムに関する国の施策」金子伸二・杉浦幸子編、2016、『ミュゼオロジーの展開：経営論・資料論』東京：武蔵野美術大学出版局、pp. 55-73.

¹⁸大堀哲・水嶋英治編著、2012、『博物館学 I：博物館概論*博物館資料論』、pp. 40-57.

¹⁹文部科学省（2007）を出発点としつつ、小松（2016）、大堀・水嶋編（2012）などの博物館経営論において共通して論じられている視座である。

²⁰篠原徹ほか、「日本の博物館総合調査研究報告書」平成 25～27 年度科学研究費助成事業基盤研究 (B) (<http://www.museum-census.jp/> 2017 年 01 月 23 日 閲覧)

しては、以下のような点が挙げられる：

1. 博物館（相当・類似を含む）が顕著に増加傾向にあったのは、1970年代から1990年代にかけてであり、その後登録数は減少傾向にあること。【回答館の基本特性から】
2. 郷土史・歴史資料館の増加が著しく、次いで美術館の増加傾向が多いこと。【回答館の基本特性から】
3. 回答館だけを見ても、博物館類似施設の割合が、今もなお圧倒的に多数であること。（登録博物館 626 館、博物館相当施設 241 館、博物館類似施設 1,391 館。）
4. 博物館の館種分類（総合、郷土、美術、歴史、自然史、理工、動物、水族、植物、動水植物）のうち、年間管理運営費（年間支出総額）における郷土系・歴史系の支出は（ごく一部の例外を除いて）概して少なく、対する動物園・水族館などの生物を扱う施設は概して支出が多いこと。（次ページの図表を参照。）

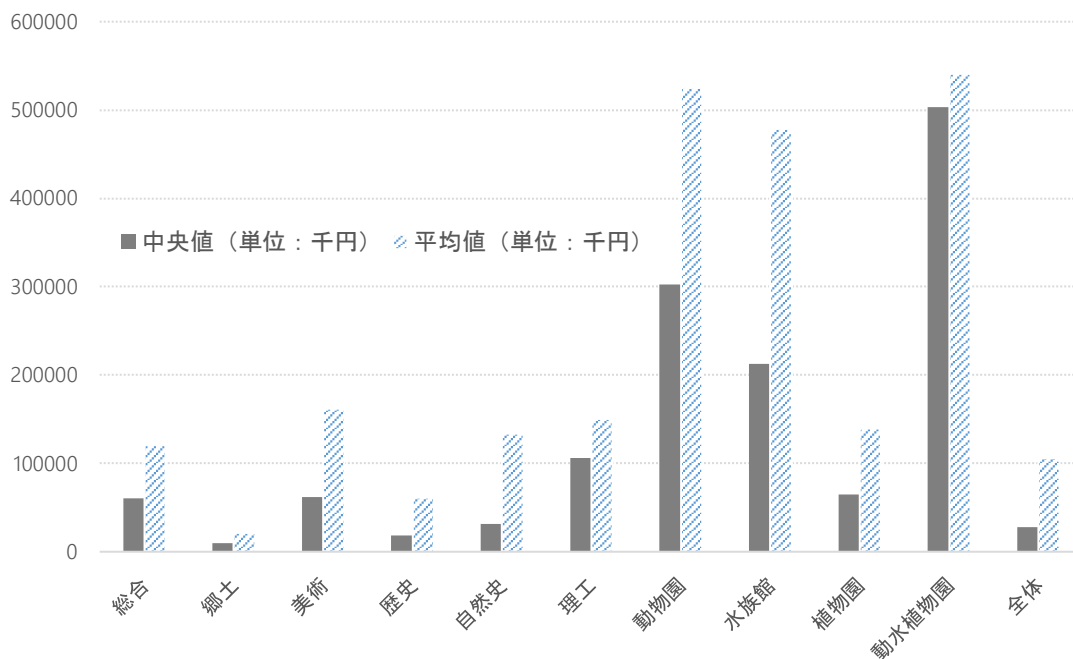


図 5-40. 平成 24 年度 年間支出総額の館種別比較²¹

これらは、各ジャンルの博物館のうち最大のものとは最小のものを省いた、限定的なグラフであるものの、博物館経営の予算規模がどのような傾向にあるかを発見するに当たっては、有用である。これらのグラフを大まかにグルーピングすると、以下の 3 つに大別する：

²¹ 杉長敬治、2015、『博物館総合調査』（平成 25 年度）の基本データ集 財政について（調査票 17. 関連）」表 3 に基づいて作成

1. 予算規模の比較的小さな「郷土史」系と「歴史」系（中央値は郷土史が約 972.5 万円、歴史が約 1,841.2 万円）
2. 予算規模が他の総合系博物館を含めた博物館施設より大規模化傾向のある「動物園・水族館」系（中央値は動物園が約 3.02 億円、水族館が約 2.12 億円）
3. 予算規模が平均と近い総合・美術・植物などが対象のその他の博物館（総合系が中央値約 6,066 万円、美術系が中央値約 6,178 万円、植物系が中央値約 6,447 万円、理工系が中央値約 1.05 億円）

このように、博物館の種別によって、その規模に大きな差が生じることが明らかとなった。ただし、動物園や水族館については、生き物を扱う施設であるため、博物館法的にはともかくとして、いわゆる一般に用いられる意味合いでの「博物館」のカテゴリには、位置付け難いものだといえるだろう。すなわち、ゲームの博物館は、前述のグループのうち、1. 若しくは 3. のカテゴリに該当すると想定可能である。

5.2.1.4 インタビュー調査

インタビュー調査では、当該分野の有識者（遊戯系博物館の運営担当者）の調査協力を得て、彼らにインタビューを行うことでゲームのアーカイブ機関を設立するためのケーススタディを実施した。

インタビューを実施する際には、「ゲームの博物館」のモデルケースとなりうるような適切な博物館の条件として、次の三点を設定した。

第一に、公立の博物館と私立の博物館、それぞれの経営戦略の差異が認められるような博物館を調査することである。これは、行政上の支援を受ける私立博物館として構想するのか、私企業など行政外の法人の支援を受ける私立博物館として構想するかによって、費用算出の前提条件が大きく変わってくるため、条件として設けた。

第二に、実際にある程度の期間（少なくとも 5 年以上）にわたって博物館経営を続けてきている組織であることである。これは、博物館経営に係る費用は、博物館の発足直後の局面と、発足してしばらくからの維持の局面、それぞれにおける予算の前提の推移も、視野に収めなければならないためである。

第三に、ポピュラー文化を扱う博物館のうち、ゲームに隣接する分野である玩具の資料体を扱ってきた博物館であることである。隣接分野を扱う消極的な理由としてはゲームそのものの博物館では、上記の二項目を満たすような組織が現時点では存在しないためであるが、積極的な理由としては現在、海外においてゲームを扱っている大規模な博物館の事例な

どを見た場合に、玩具の博物館として出発している例が見られるためである²²。

これらの条件に沿う博物館へのインタビューを行うことで、実現可能性の高いゲーム博物館経営について中長期にわたって維持可能なケースについての知見を蓄積可能であると考え、本調査では、「ビデオゲームの博物館」より範囲をやや広く取り直すこととした。国内における玩具や遊戯文化を扱う博物館における持続的成功例が、今後ありうる「ゲームの博物館」の経営実態に近接しているのではないかと、という仮説を立て、条件にマッチする博物館施設の探索を行った。そして予備調査の結果、本調査に関わる有用な事例となりうる遊戯史関連の博物館が国内にも幾つか存在することが、明らかとなった。

そのような博物館のうち、企業が運営する、比較的規模の大きな、ポピュラー文化としての玩具を扱う施設として「おもちゃのまちバンダイミュージアム」（栃木県下都賀郡壬生町）、また指定管理者制度を活用しながら地域の遊戯文化（かるた）を伝える公的施設として「三池カルタ・歴史資料館」（福岡県大牟田市）にそれぞれ調査依頼を行い、半構造化面接法によるインタビュー調査を行った。それぞれの調査結果について、以下において記述する。

1) おもちゃのまちバンダイミュージアム（栃木県下都賀郡壬生町）

日時：平成 28 年 12 月 14 日（木）10:00～13:00

場所：おもちゃのまちバンダイミュージアム

応対者：金井正雄（おもちゃのまちバンダイミュージアム 館長）

調査者：高橋志行、井上明人（立命館大学）

調査地概要：

おもちゃのまちバンダイミュージアムは、2007 年に現在の栃木県下都賀郡壬生町に設立された、バンダイナムコグループの経営する玩具品博物館である。この壬生町一体は、（ナムコと経営統合する前の旧バンダイ社を含む）日本の主要な玩具メーカーが、輸出用玩具の生産を大規模に行うための広大な工業団地を作っていたことで知られ、同博物館の地番である「おもちゃのまち」という名称にその名残が見られる。

壬生町には、このバンダイミュージアムの他にも町営のおもちゃ博物館があり（壬生町お

²²国内に限定せず、これまで調査訪問を行ったゲーム博物館を参照してみた場合、ストロング遊戯博物館（米国、ニューヨーク）の規模とその設立経緯は、注目に値する。ゲーム系博物館が「十年以上、持続的な運営が成り立っている」という条件を、仮に「運営が持続的に成り立っている」条件として位置づけてみた場合、ストロング遊戯博物館はこの条件に当てはまる。

ただし、ストロング遊戯博物館も、2010 年代の現時点から考える「ゲーム」を中心に資料体を収集してきた博物館であったわけではなかった。ストロング遊戯博物館が「遊戯文化」を総合的に扱うミュージアムとして発足したのは 2006 年であったが、ストロング博物館が初期から所蔵してきた資料体は、1968 年の Margaret Woodbury Strong の収集物に端を発している。その中心的なアイテムはドールハウスや人形など、伝統的な玩具であった。つまり、国外のモデルケースとして優れた事例として見えるストロング遊戯博物館も、「ゲーム」を中心的な資料体とする単線的な発展をしてきたわけではなかった。本調査ではそうした博物館ごとの個別の創設経緯や運営過程にも注意を払う必要があると判断した。

もちゃ博物館)、平成 29 年現在、その一館とバンダイの一館とを合わせた二館のおもちゃ博物館がこの壬生町には存在する。

バンダイによるミュージアム経営は、2003 年から 2006 年ごろまで、千葉県松戸市の貸しビルにおいて一度試みられていたが、その旧館にあたる建物は、一度閉館している。現在のバンダイミュージアムは、同社のおもちゃ工場の拠点が中国(深セン)やタイなどに移転してから建てられた企画部門用のビルを居抜きで利用し、博物館として使えるよう改装したものである。

資料体 (コレクション) :

バンダイ社が所蔵している資料体 (コレクション) は、単一のコレクションではなく、以下の複数の資料体に区分することができる。

- ・ バンダイ社が 1990 年代後半にツクダ社より受け継いだ「ツクダコレクション」
- ・ 同じく 1990 年代後半にバンダイ・アメリカを通じて懇意にしていたエジソン発明品コレクターの方々から譲り受けた「エジソン・コレクション」
- ・ その他閉館したロンドン・トイ・ミュージアムから入手した「ロンドントイ & モデルコレクション」
- ・ その他、バンダイが経営していた軽井沢ワールドトイ・ミュージアムから引き継いだコレクションなど

展示 :

複数のコレクションを、主に「日本のおもちゃ」「世界のおもちゃ」「エジソンの発明品」という区分けに分類し、展示している。特に、非玩具であるエジソンの発明品に関しては他の展示物と異なる入り口を用意するなど、来館者の目的に応じた導線が設計されている。

日本のおもちゃについては、1950 年代から 2000 年代までの各世代の背景が分かるように時系列順の展示を行っている。また、展示エリアではビデオゲーム関連のブースや、女子向けのおもちゃの歴史の変遷を強調したブースもあり、展示の各所にテーマ設定を行っている。こうとする博物館側のねらいが示されている。

収蔵方法について :

かつて会議室として使われていた広い部屋から椅子・テーブル類を取り除き、そこにプラスチック製で折りたたみ可能な収蔵ボックスを、4 段ほど重ねて保管している。また、耐震設計についても、棚同士の最上部を補強材でブリッジして支え合うように工夫している。3.11 の震災の時も、この耐震補強により軽微な被害で済んだという。

それでも、おもちゃという収蔵対象の特性上、外装の箱も含めて保管すべきものも少なからず存在し、そうしたものは通常の収蔵ボックスに収まりきらない場合がある。そういう場合は、棚に大まかな分類名をつけた上で、外装の箱をそのまま置くかたちで、保管している。

エジソン・コレクションには、電球などのように破損しやすい素材が多く存在するため、

大きな木箱の中にクッション等を敷き詰め、その中で保管している。

ロンドントイ・コレクションに関しては、博物館入り口より入ってすぐのアーケードゲームコーナーで、動態保存がなされている。

データベース：

先述したプラスチック製の収納ボックスには、シリアルナンバーが割り当てられている。同博物館では、それらのシリアルナンバーに対応するアイテムを、データベースソフトウェアで管理している。Excel 等の表計算ソフトウェアではなく、市販のデータベースソフトウェアを利用しているとのことだが、具体的にどのようなアプリケーションを採用しているかは不明である。

他の組織や施設から展覧会等の目的で貸し出すことになった際には、データベースに登録された箱番号のどこに対象のおもちゃが収納されているかを検索した上で、実際に品出しを行うという。

メンテナンス：

機械類の取扱い・修繕などについて習熟しているバンダイ社の OB 一名を非常勤職員として雇用し、修理に当たっている。またインタビュー調査対象者である金井館長も修理業務を行っている。アーケードやエジソン・コレクションの大部分は、コンピュータ登場以前の機械仕掛けで作られていることもあり、機械工学の訓練を積んだ金井館長含む一部のスタッフにとっては手入れの仕組みがわかりやすく、修理もしやすいという。

経営方針・経営手法：

インタビュー調査対象者である金井正雄氏は、2012年ごろから平成28年現在（インタビュー調査当時）まで、館長職を担ってきた。以前はバンダイ社の社員であり、静岡・栃木・オランダ等の各地で、開発部門での実務経験を経て、現職に至っている。

金井氏は、就任当初から地道な来館者誘致活動を行ってきた。特に、エジソン・コレクション等を活用した、小中学校への周知活動などに力を入れてきたことが、社会科見学の枠組みに同博物館が組み込まれてゆくきっかけとなった。

エジソン・コレクションそれ自体は、必ずしも玩具と明らかな関係性があるわけではない。しかしながら、同博物館が新たな展示の在り方を模索する中で、機械仕掛けによって喚起される「クリエイティビティ」という観点から、エジソンの発明品と現代おもちゃとの間に関連性を見いだしてもらおう、という展示アプローチを考案するに至ったという。

収益性については、金井氏の館長就任後からしばらくして、キャッシュフローの健全化が進展し、財政黒字化が達成されているという。これについては、彼らは、前述した地道な博物館周知活動が功を奏したと整理している。ただし、博物館の経営者という観点からすれば「赤字を出していないことが大事」であり、それ以上の利益は必要ないとしている。バンダイ・ナムコ・ホールディングスとの関係上、CSR という観点から、社内評価及び同社株主に

対する一定度以上の評価（博物館経営がマイナス要因になっていないこと、またその上で同社が社会に対する文化的な寄与を行おうとしている姿勢が認められること）がなされればよい、という立場である。

CSR 視点という点では、同博物館のうちエジソン博物館の部分が、平成 28 年に公益財団法人として内閣府から承認されたという点が、経営上の大きな転換点となった。一般財団法人から公益財団法人化へと法人格を切り替えるに当たっては、バンダイ・ナムコ・ホールディングスと契約をしている弁護士が内閣府との間に立ち、書類手続や交渉を行ってきた。当初は 1 年程度で認定される見込みだったが、実際には承認をもらうまでに 3 年ほどの期間を要したという。

バンダイミュージアムが公益財団法人の法人格を取得したこと自体は、博物館の登録制度（5.2.2.1）とは直接関わらないものである。しかしながら、同館が私立の博物館として施設の公益性をより広くアピールしてゆくに当たっての重要な行政上の転換であり、博物館法や自治体資金の外部で私立の博物館が持続的な運営を確立してゆくに当たり、非常に重要な実例として注目しうる。

なお、公益財団法人としての承認に関しては、（博物館法の中に公益財団法人の条件がないことから）学芸員の有無は問われない。しかし、内閣府の承認を得るに当たっては、博物館を運営していくに当たっての地道な努力や運営実態がどの程度あったかについて、承認を得る必要があるという。本館については、エジソン・コレクションに関する地域の小学生等への解説の試みが地道に続けてきた経緯を提示したことが、公益財団法人として承認された大きな要因であろうと、館長は述べている。

貸出しに関する方針：

館長が、貸出し申請を行ってきた団体・組織から、企画書など内容を精査するための資料を受け取り、その内容を検討し、貸出しを承認しうると判断した場合のみ、コレクションを貸与することになっているという。また、郵送するコレクションの中には、極めて高額な対象もしばしば含まれる。そうした対象が郵送事故などに巻き込まれた場合のリスクを鑑みて、同館では郵送物に保険を掛けた上で送付している。

今後の展望：

今後は、壬生町や JTB などの旅行代理店と連携して、観光バス等を使った団体客の誘致活動を展開したいと考えているという。



図 5-41 おもちゃのまちバンダイミュージアムの外観



図 5-42 倉庫の保存状況 (1)



図 5-43 倉庫の保存状況 (2)

2) 三池カルタ歴史資料館 (福岡県大牟田市)

日時：平成 29 年 1 月 13 日 (金) 14:00-17:00

応対者：梶原伸介 (大牟田市立三池カルタ・歴史資料館、アクティオ株式会社)

調査者：福田一史、高橋志行 (立命館大学)

概要：

福岡県大牟田市にある三池カルタ・歴史資料館は、大牟田市が指定管理者制度を適用して運営される公立博物館である。同博物館が所属する施設には「カルタックスおおむた」という名がついているが、これは平成 3 年 (1991 年) の 4 月に、大牟田市立図書館の新館と同居するかたちで新たに建造された建物で、名前の由来は、このカルタとボックス (=図書) の合成語である。

三池カルタ・歴史資料館の前身となる「三池カルタ記念館」は、当初は市直営の博物館として運営してきたが、年間来館者数が、開館当初の 10,000 人前後のころから減少し、6,000 人から 7,000 人ほどに低迷していたという。現在の「三池カルタ・歴史資料館」は、平成 18 年 (2006 年) に、同館の近くにあった「大牟田市歴史資料館」と経営統合する形で再出発し、そのときに大牟田市が、改正されたばかりの地方自治法に定められた「指定管理者制度」

を、同館に導入する方針を決定した。平成 19 年（2007 年）には、指定管理者としてアクティオ株式会社が選ばれ、それから平成 29 年（平成 29 年）現在まで、五か年ごとの二期相当がアクティオ社の管理の下で、運営がなされてきた。平成 29 年度以降の五か年も、アクティオ社が指定管理者として選ばれることが既に決定している。

設立経緯：

「カルタックスおおむた」は、昭和に作られた大牟田市の旧図書館施設の老朽化問題を解決するための新施設建造案を実現に移した結果として造られた。大牟田市の観光 Web サイトによれば²³、建築費約 17 億 8,700 万円、敷地面積約 4,400 平方メートル、建築面積 2,874 平方メートル、延べ面積 3,760 平方メートルである。用途としては 1 階が駐車場、2 階が大牟田市立図書館（図書館）と三池カルタ記念館（カルタ館）、3 階が集会場、閉架書庫、障害者サービス室、図書館事務室、という区分けである。

旧カルタ記念館が図書館と併設された経緯については、昭和末期の行政補助の運用システムが少なからず影響しているという。当時、複数の公共施設を同じ建物の中に併設すると、補助金の申請が通りやすいという状況が行政の意向としてまずあり、その中で図書館と複合させる別の施設を市が模索する中で、三池カルタという伝統が同市の歴史としてあったことに注目が集まった。

日本に現存する最古のカルタとしては、滴翠美術館（兵庫県芦屋市）所蔵の「天正カルタ」がある。これはカードセットとしてではなく、単一のカードが現物として残っているものであるが、そのカードの裏側に「三池住貞次」、つまり三池に住む貞次という意味の文字が刷られていることが確認された。大牟田市はこの現物を根拠づけとして、同市を「日本のカルタ発祥の地」と宣言し、その地にふさわしいカルタ類の博物館を設立するという企画を実現させた。

現在、同施設内の図書館側でも指定管理者制度が採用されており、現在は TRC（株式会社図書館流通センター）が指定管理者として業務を受注している。

人員：

現在、館長を務める梶原伸介氏は、元々は市内の別の施設で運営されていた「大牟田市歴史資料館」で、学芸員資格を持つ市の職員スタッフとして雇用されていた。平成 18 年に指定管理者制度の採用が決まったことを契機に、指定管理者のアクティオ株式会社に就職する形で、現在のカルタ歴史資料館の学芸員として再雇用され、その後館長を担当するようになった。他には、新規に雇用された学芸員が 1 名、事務業務などを担当する非学芸員スタッフが 3 名、合計 5 名がいる。開館時は、常時 3 名以上のスタッフが勤務する形で、運営して

²³ 「おおむたの宝もの 100 選 vol.20 カルタックスおおむた」大牟田観光情報サイト大牟田ナビ
(<http://www.sekoia.org/100slctn/20.html> , 2017.01.18 閲覧)

いる。

コレクションの収蔵・管理：

同館では本調査を実施した平成 29 年 1 月時点で、約 12,000 点のコレクションを所持している。個別のプレイング・カード²⁴やカルタに関する一揃いのカードの束を「1 点」として数えた場合の点数である。その中核となるのは、「鳥居コレクション」と呼ばれる、プレイング・カードやカルタ等に関するコレクター由来のものである。コレクションのほとんどは複製ではなく現物であり、複製の展示品は「復元天正カルタ」及びポルトガルのカルタなど、少数であるという。コレクションの傾向としては、プレイング・カードが多く所蔵されている。注目すべき展示品としては、6~7 年前より、美術系の番組等で取材され取り上げられるなどといった形で接点があった NHK より依頼された天正カルタの複製品である。平成 28 年大河ドラマ『真田丸』の小物として、同カルタの複製品を作りたいとの依頼があり、天正カルタ複製を貸出したところ、NHK より 2 セット作成されたうちの 1 セットが同館に寄贈され、ドラマ終了後の平成 28 年末より、同館所持の現物が展示されるに至った²⁵。

コレクションの管理に当たっては、Microsoft Excel を利用している。所蔵品の現物管理は、通常の収蔵庫と、貴重品を置くための特別収蔵庫の二箇所を用いており、それぞれのコンテナに棚番号を割り振っている。収納箱には、中性紙ダンボール等を利用している。近年は収蔵点数が増えてきた関係で、さらなる場所の確保が課題となってきているという。

展示：

「カルタックスおおむた」は玄関口が二階にあり、地上からは一階分の階段を上って入ることになる。その玄関口から入ってすぐ右手に、「三池カルタ・歴史資料館」の展示コーナーがある。展示コーナーは、大まかにいって、かるたのコーナーと、郷土史のコーナーとに分かれている。

手前側の約半分のスペースが、カルタの展示となっている。この場合のカルタとは、プレイング・カード（トランプ）、百人一首かるた、いろはかるた、近現代のキャラクターものかるたなど、幾つかの領域にまたがるカード遊びの一部を「カルタ」として紹介し、海外のカルタ史や国内へのカルタの伝来、その他のかるた遊びそれぞれの普及にまつわる歴史などが、パネルによる解説とあわせて展示されている。平成 29 年 1 月現在は、欧州各地のプレイング・カードと、平成仮面ライダーのいろはかるたに関する展示が、それぞれ設けられていた。

奥に位置する郷土史コーナーでは、縄文・古墳時代から中世・戦国期を経て江戸・明治期に至るまでの考古的展示がなされており、大牟田市の歴史的成り立ちについて、現物を介し

²⁴日本で言うところの「トランプ」に当たるもの。

²⁵大牟田市立三池カルタ・歴史資料館ブログ「NHK 大河ドラマ『真田丸』に「天正カルタ」登場！」
(<http://karuta-rekishi.com/1364/>, 2017. 01. 18 閲覧)

て理解できるような展示となっている。

同館で、販売されている収蔵品目録（2,000円）は、この両方の展示コーナーの収蔵品を両者とも扱っている。前半部にカルタ、後半部に郷土資料が掲載されている。

ウェブサイト・物販・マネタイズ・ブランディングについて：

またウェブページの作成と公開については、指定管理者であるアクティオが、各地の指定管理施設のウェブサイト構築用フレームワークを利用している。そのため、ウェブサイト管理に当たっての技術的な問題は、余り生じなかったという。

また、先述した有料の目録のほかにも、京都の大石天狗堂や東京水道橋の奥野かるた店など、かるたを専門とする店舗から、百人一首かるたやいろはかるた等を仕入れて販売している。また、地元のかるたを推進する目的で、郷土史のNPOがつくったものなども、取り扱っている。

パブリシティ・ブランディングに関しては、平成3年から数えて25年間取り組んできた活動の中で、数多く新聞に取り扱われたことが大きく影響しているとしている。地域の主要新聞である西日本新聞や、全国紙の読売新聞、毎日新聞、朝日新聞などのほか、有明新報、日刊大牟田などの地域新聞からそれぞれ取材があり、多くの新聞記事になっている。特に影響が大きかったのは全国紙で取り扱われたときであったという。

その他活動・今後の展望：

地域の団体へのカルタ貸出しや、カルタ大会の催しのサポートなど、カルタ文化を普及してゆくための活動にも貢献している。また昨今は競技かるた（百人一首）を題材にしたマンガの流行などを通じて、若者の競技かるたへの関心も高まっているため、そうした文化普及活動も意欲的に展開しているという。

また、指定管理者としては、毎年約10,000人を下回らないという目標が実現できているかどうか特に重要な点であるという。その上で、図書館側の指定管理者とも連携しながら、施設全体を活性化させてゆきたいということであった。



図 5-44 カルタックスおおむた



図 5-45 三池カルタ・歴史資料館

博物館と地域性の関わり：

本年度にインタビュー調査を行った、おもちゃのまちバンダイミュージアムおよび三池カルタ・歴史資料館の二館に共通する特徴として、地域性を極めて重視してきた点がある。

この地域性には、少なくとも二つの側面が存在する。第一の側面は、周辺地域の住民が、創設期から今までの主要な博物館利用者であることを念頭においてきたということである。来館者の中には他県から訪れる人も居るものの、基本的には、二つの博物館は、地域住民との関わりについて、具体的な提案を行ってきた。バンダイミュージアムの場合は、周辺の小中学校への社会科見学を地道に提案しており、大牟田市カルタ・歴史資料館の場合も、カルタ競技に関するイベントへ積極的に協力を行ってきた。その中で、地域にこのような博物館が存在するという周知する努力を積み重ねてきた。

第二の側面は、博物館がひとたび「地域に貢献している博物館」としての位置づけを得た段階では、博物館の地域性が大きな強みとなるということである。リピーターとしての来館者の増加や、地域メディアの告知協力、観光誘致活動への結びつきなど、地域という単位で行われる博物館の戦略は、数多い。

このような点が、他の国内遊戯・玩具系の博物館にも共通するものであるかどうかについては、今後さらなるインタビュー調査を行う中で吟味してゆく必要があるが、仮に今後「ゲームの専門博物館」が、ある地域に創設されたとして、こうした地域性の問題を解決し、味方につけてゆく過程は、参考になると思われる。

5.2.1.5 結論

本年度は、ゲームの博物館もしくはアーカイブ機関を設立し、持続的な運営を実施するための実現可能性調査として、まず文献調査、並びにケーススタディを実施とした。ケーススタディに当たっては、法律・行政含む博物館の実態についての文献調査（5.2.1.3）を通じて得られた情報を踏まえた上で、ゲームに隣接する遊戯史やおもちゃを資料体として取り扱う博物館施設を探し出し、その中でも中長期に（少なくとも、5年以上）経営が成り立っている博物館へ、インタビュー調査を行った（5.2.1.4）。インタビュー調査では、公立・私立それぞれの博物館における発展プロセスやその課題、また今後の展望など、「ゲームの専門博物館」が同様に直面するであろう論点について、調査結果が得られた。

財務分析や総合的な実現可能性報告書の作成については、次年度の課題としたが、これによって、「ゲームの専門博物館」の運営の際に課題となるだろう技術的・法的・行政的な前提条件についての情報がある程度まで出揃ったことで、財務分析をすすめるに当たっての土台を構築した。

これら今年度の調査を通じて、ゲームを資料体として扱う博物館を実現するに当たっての基本的な条件について、以下の通り絞り込むことが可能である。

まず、ゲームの博物館の設立のための基本的な条件としては、以下のようなものが想定で

きる。

- ・ 博物館で所蔵する「資料体」
- ・ 資料体を管理するためのデータベースなどのシステム
- ・ 博物館を運営するための施設と土地

創設の条件に留まらず、更に持続的な博物館・アーカイブ機関の条件として以下があげられる。

- ・ 年間の予算規模としては、美術館・総合博物館を基準とした場合 6,000 万円～1 億円程度²⁶。
- ・ 企画展示や、関連講座を運営可能な常勤スタッフの存在

ただし後者の常勤スタッフについては、「学芸員」資格を必ず持つべきであるかどうかは、博物館の方向性によって見解が分かれる。ただし、展示資料について、ある観点からの説明づけを付与する人件費があることで、博物館としての活動実態がより堅固なものになるといえるだろう。それは、運営方針や、予算拠出元となる組織や団体の性質により、ニーズが決定されるものだと考えられる。

また、所蔵品の特徴により、以下のような個別の対応が必要になる場合があると想定される

- ・ アーケードゲームを展示品として導入することで、家庭用ゲーム機等では難しい著作権対応のコストが下げることができると想定される。ただし、体感型アーケードゲームなどといった特殊性の高い筐体（専用筐体など）のメンテナンスコストが高くなるため、導入を検討するに当たっては注意が必要である。
- ・ また、今回のインタビュー先 2 館に共通する点として、この地域だからできる遊戯文化・玩具文化の取り上げ方を再提起している点である（5.2.1.4 末節）。遊戯・玩具の展示を地域の博物館において有意義なものとして位置づけ、更に地域にとって有益な資源として働きかけていたという点は、今後の「ゲームの博物館」経営のアプローチのひとつとして、参考にしようと思われる。

総括として、上記に示した基礎条件については、インタビュー調査により得られた知見を含めてある程度までの洗い出しが完了したと言えるだろう。

そうした進展を踏まえた上で、今後ありうる施策の展望としては、とりわけ公立の博物館について、情報公開制度を利用した資料請求等を実施し、できる限り詳細な会計情報の分析

²⁶ 5.1.2.3 を参照

を実施する、という方向性が考えられるだろう。また、今年度に訪問した博物館とは異なるアプローチから持続的経営を実現させている遊戯・玩具関連に対して、博物館へ更なるインタビュー調査や、会計分析などを行うことで、ケーススタディの更なる蓄積を目指す方向も、有効であると考えられる。

5.2.2 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

昨年度に引き続き、各ゲーム所蔵館が相互にどのようなゲームを所蔵しているのかを把握できるような、所蔵目録が相互に紐付けされたデータを作成する作業を実施した。

この目録の相互紐付けのための基礎となるものとしては、現メディア芸術データベース（開発版）ゲーム分野のリストを用いた。これには、国内の主要な家庭用ゲーム機で発売されている平成27年までのほとんどのゲームソフトと、アーケードゲームが登録されている。日本で発売されているゲームのリストとしては、もっとも信頼性・網羅性の高いリストの一つであると考えられる。

このメディア芸術データベースには、ゲームのパッケージを一位に同定するためのIDである「GPIr」が各々のゲームソフトのパッケージに割り振られている。例えば、ファミリーコンピュータ版の『ドラゴンクエストIII』であればGPIr:0392100100421、スーパーファミコン版の『ドラゴンクエストIII』であればGPIr:039210580137、といった形である。それぞれの所蔵館が所蔵しているゲームソフトをGPIrと対応を確認していくことで、信頼性の高い所蔵目録の相互紐付けが可能になる。

この紐付け作業に当たっては、現状では、所蔵目録の標準化がなされておらず、プログラムによる一括処理等はごく部分的にしか実施できないため、最終的には人力で、それぞれのゲームソフトがどのGPIrに対応しているかを確認していくという作業が必要になる。

また、この作業工程は、大きく①GPIrへの紐付け入力作業と、②紐付けされたデータの精査作業に分かれる。

第一のGPIrへの紐付け入力作業は、その名のとおり提供された所蔵目録のゲームソフトをそれぞれGPIrと対応付けていく作業である。第二の紐付けされたデータの精査作業については幾つかのバリエーションがあるが、単にデータの紐付けをただけでは、ヒューマンエラーによる間違いが残されていることが多いため、これを様々な手段を用いて排除していくプロセスとなる。例えば、ライプツィヒ大学であれば所蔵目録のみならず、ゲームソフト現物の写真の一覧も提供されているため、これとの対応を目視で確認していく作業などを実施することでデータの精度を大きく高めている。

こうした作業を、ストロング遊戯博物館、立命館大学、明治大学、ライプツィヒ大学、国立国会図書館、日本ゲーム博物館の6館について、下記のとおり実施した。

1) ストロング遊戯博物館所蔵目録のGPIrへの紐付け作業

ストロング遊戯博物館より、日本のゲームソフト及びゲームのハードウェアについての所蔵目録の提供を受け、全6,910本のうち、5,813本のタイトルについて、紐付け作業を実

施した。

PC ゲームなどのメディア芸術データベースに登録のないものや、ストロング遊戯博物館の登録情報の方式がメディア芸術データベースと異なっていたものについては GPIr への紐付けは実施できなかった。

2) 立命館大学所蔵目録の GPIr への紐付け作業

昨年度事業において、既に 4,369 本への GPIr への紐付け作業を実施済みである。更に、新規購入タイトル 812 本への紐付け作業の実施及び、昨年度分の紐付け作業実施分 4,369 本についても精査作業を行い、合計 5,181 本への GPIr への紐付け入力作業を完了した。

また、昨年度入力分の 4,369 本については、データの間違いないかどうか、現物と JAN コードを突き合わせて再度の精査作業を行い、間違いが見つかったものについては適宜修正を行った。

3) 明治大学所蔵予定目録の GPIr への紐付け作業

明治大学の森川氏より、所蔵予定目録の提供を受け、明治大学所蔵予定目録の GPIr への紐付け作業を昨年度より引き続き実施した。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るが、現時点では所蔵されていない。

昨年度は、所蔵予定品 2,979 本のうち、495 本について GPIr への紐付け作業が完了していたが、本年度は更に 2,315 本への紐付け作業を実施し、合計で 2,979 本のうち 2,810 本への紐付け作業を完了した。未入力分については、メディア芸術データベースとのデータ登録方式上の齟齬（そご）があるため、確認を要するものである。

また、昨年度の入力分 495 本については、データに間違いがないかどうかの精査作業を実施した。具体的にはメディア芸術データベースのデータと、明治大学所蔵目録の記述との間での齟齬を目視で確認してゆき、問題があれば適宜修正を行った。

4) ライプツィヒ大学所蔵目録の GPIr への紐付け作業

ライプツィヒ大学の Martin Roth 氏より、所蔵目録の提供を受け、ライプツィヒ大学所蔵目録の GPIr への紐付け作業を実施した。昨年度、所蔵目録は JAN コードのリストとして提供された。この JAN コードのデータを手掛かりに、GPIr との紐付けを行い、所蔵品 4,128 本のうち、3,940 本について、紐付け作業を完了していた。

本年度はデータの間違いないかをチェックするため、ライプツィヒ大学より現物写真の提供を受け、その現物写真とつき合わせを行うことでデータの精査を行った。このライプツィヒ大学の所蔵目録については JAN コードからの機械的な処理による紐付け入力作業を実施していたため、目視によるデータ確認よりも精度に大きな問題があることが発覚し、その結果、102 本のゲームソフトについて追加入力を行い、3,940 本のゲームソフトについては精査作業を実施し、1 割程度の登録内容についてデータの修正を行った。

合計で、所蔵品 4,128 本のうち、4,042 本について、データ入力を実施したが、残りの未入力分については PC ゲームや、未発売タイトルなどの、メディア芸術データベースに登録のないゲームソフトである。

5) 国立国会図書館所蔵目録の GPIr への紐付け作業

国立国会図書館所蔵目録の GPIr への紐付け作業については、既に昨年度より実施しており、国立国会図書館所蔵の 4,639 本のゲームソフトのうち、3,198 本について、紐付け作業を完了していた。残りの 1,441 本については詳細が明確でないところがあったため、作業を中断していたが、国立国会図書館への問合せを通じ、国立国会図書館の入力基準が明らかになったことで、更に 718 本のゲームソフトについて追加入力を実施できた。

また、昨年度入力の 3,198 本については、データに間違いがないかどうかの精査作業を実施した。具体的にはメディア芸術データベースのデータと、国立国会図書館所蔵目録の間の記述の齟齬を目視で確認してゆき、問題があれば適宜修正を行った。

現在、合計で、4,639 本のうち 3,916 本についてデータ入力を実施できている状況であるが、未入力分については主に PC ゲームなどのメディア芸術データベースに登録のないゲームソフトである。

6) 日本ゲーム博物館所蔵目録の GPIr への紐付け作業

日本ゲーム博物館所蔵目録によれば、同館は、約 120 体のアーケードゲームの筐体ないし基盤を保有しているが、このうち 54 本について GPIr への紐付け作業を実施した。

他の所蔵館とは違い、アーケードゲームであるため、ゲーム筐体の同定のために必要とされる情報が異なっているため、同定可能な数に限りが見られた。

ただし、昨年度の所蔵内容との間で、現時点で増減が生じているとの情報があったため、この日本ゲーム博物館のデータは、重点対象マップの対象外となっている。

5.2.3 アーカイブ重点対象マップ

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」をもとに 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。

ただし、この重点対象マップは、下記 3 点の理由に基づき、現時点では日本で流通した家庭用ゲーム機のゲームソフトを対象としている。

第一に、この重点対象マップの作成は、メディア芸術データベースゲーム分野のデータ、すなわちゲームタイトルのリストを基とする台帳により作成されたものである。そのため、現状において、メディア芸術データベースで登録が限定的な PC ゲーム や、LSI ゲーム（電

子ゲーム) については、全体像を捉えることが難しい。

第二に、アーケードゲームについては十分な状況把握ができていないとは言えない。ただし、個人所有も含めたアーケードゲームについては、The Videogame & Arcade Preservation Society (VAPS)²⁷など、所蔵状況の把握をすすめるプロジェクトが存在している。このため、アーケードゲーム分野については所蔵状況の把握の必要性は低いと整理することができる。

第三に、ゲームの物理パッケージが存在しない分野についても把握が困難な状況にある。モバイル分野 (iOS、Android、フィーチャーフォン) は、メディア芸術 DB への登録は行われておらず、PC 分野同様に現状では把握ができない。プレイステーションゲームアーカイブス及び、バーチャルコンソールについては、メディア芸術 DB への登録はすでに実施されているが、現時点では積極的に収集を試みているという組織は明らかになっていない。

以上の点から、この重点対象マップは家庭用ゲーム機を中心としたものとなっている。

5.2.3.1 所蔵館ごとの特徴

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 5-46 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向 (年代別)

図 5-46 から分かる通り、1980 年代後半～2000 年ごろにかけてのゲームソフトは、立

²⁷ <<http://www.arcade-museum.com/vaps/> 2017 年 2 月 1 日閲覧>

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らが多数所蔵している。他方、2000年以降のゲームソフトについては、国立国会図書館及びライプツィヒ大学が有する割合が高い。

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。左図の横軸が絶対数であり、右図の横軸は各年の発売ゲームソフトについて、どの程度の割合で収蔵がすすんでいるかを示すデータである。

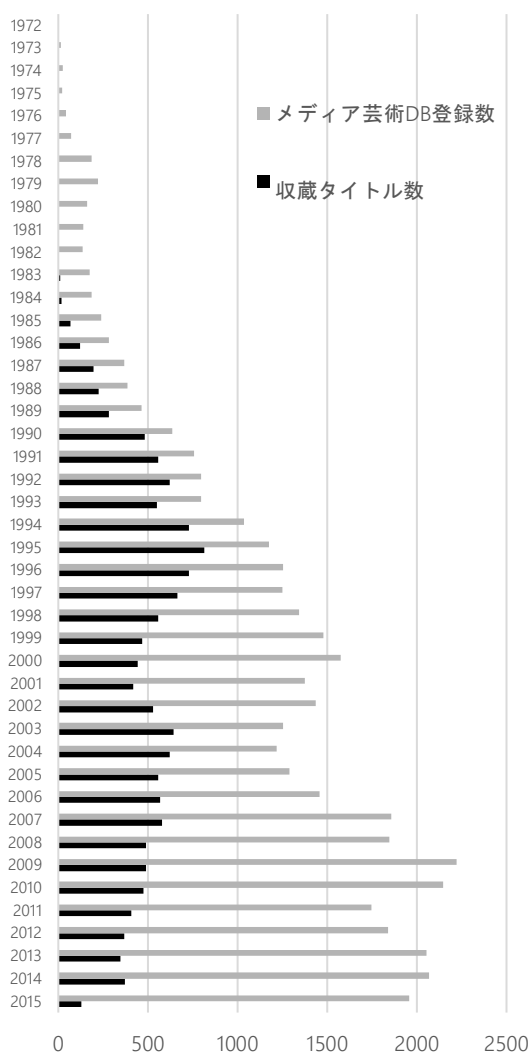


図 5-47 : ゲームソフト収蔵数
(年代別)

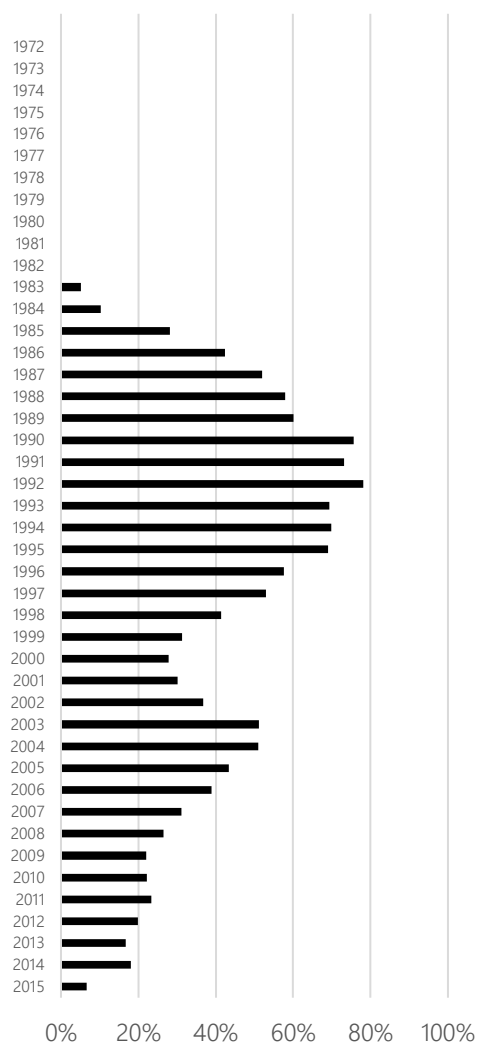


図 5-48 : ゲームソフト収蔵割合
(年代別)

左の図 5-47 は横軸が絶対数である。灰色の部分が発明し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蔵されているゲームソフトのタイトル数である。右の図 5-48 の横軸は各年に発売されたゲームソフトがどの程度の割合で収蔵がすすんでいるかを示すグラフである。割合の算

出は、メディア芸術データベース収録数を 100%とし、「収録タイトル数÷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 5-48 を見れば分かるとおり、収録状況が比較的すすんだ状況にあるのが 1990 年前後である。図 5-47 を見ると、絶対数から見てもこの時期のゲームソフトにコレクションが集中しているということが分かる。一方で、1970 年代～1984 年までのファミコンブーム以前のゲームは、収集がほとんどすすんでおらず、希少性という点からも、この時期にリリースされたゲームのアーカイブを進めていく必要性が高いと整理できる。

5.2.3.3 プラットフォーム別の収録状況

次にプラットフォーム別の収録状況をまとめた。

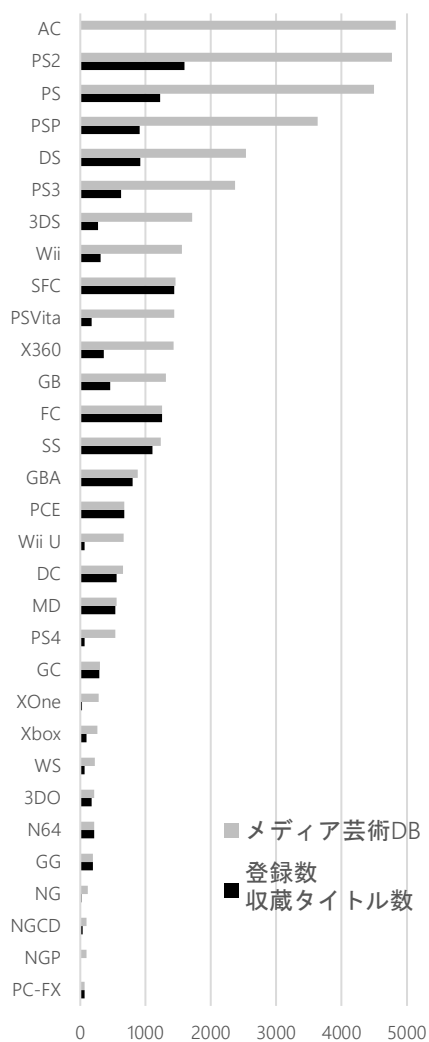


図 5-49 : ゲームソフト収録数
(プラットフォーム別)

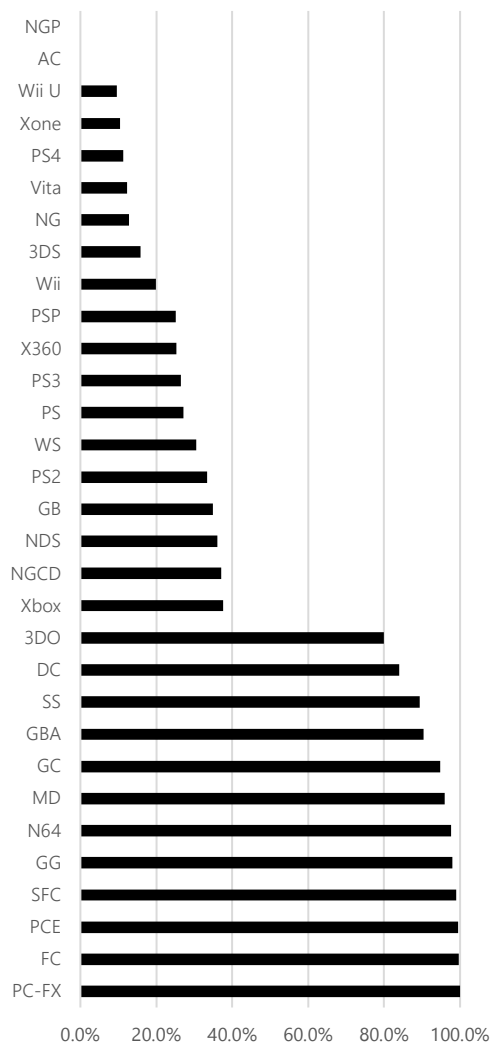


図 5-50 : ゲームソフト収録割合
(プラットフォーム別)

項目名はプラットフォーム名の略称で表記をしており²⁸、年代別データと同じく、左の図 5-49 は横軸が絶対数である。灰色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録されているゲームソフトのタイトル数である。右の図 5-50 の横軸は各年に発売されたゲームソフトがどの程度の割合で収録がすすんでいるかを示すデータである。割合の算出は、メディア芸術データベース収録数を 100%とし、「収録タイトル数÷メディア芸術データベース登録数」として算出している。

プラットフォームの収録状況は、おおむね三種類に大別できる。

第一に、すべてのゲームソフトの収集がなされている、若しくはほとんどのゲームソフトの収集がなされているプラットフォームである。80%の収集率のあるゲームプラットフォームを収集率の少ない順に述べると、3DO、ドリームキャスト、セガサターン、ゲームボーイアドバンス、ニンテンドーゲームキューブ、メガドライブ、Nintendo64、ゲームギア、スーパーファミコン、PC エンジン、ファミリーコンピュータ、PC-FX といったプラットフォームがこれに該当する。

第二に、収集がなされているが、まだ全体の半分にも達していないプラットフォーム郡である。5%~50%の収集率のゲームプラットフォームを少ない順に述べると、Wii U、Xbox One、プレイステーション4、プレイステーションVita、ネオジオ、Nintendo3DS、Wii、プレイステーション・ポータブル、Xbox 360、プレイステーション3、プレイステーション、ワンダースワン、プレイステーション2、ゲームボーイ、NintendoDS、ネオジオ CD、Xbox といったプラットフォームがこれに該当する。

第三に、ほとんど所蔵がなされていないプラットフォームである。家庭用ゲーム機のプラットフォームでは、ネオジオポケットがこれにあたる。先述のとおりアーケード分野については、VAPS などの別プロジェクトにおいて状況把握がすすんでいる。PC 分野、モバイル分野については、メディア芸術 DB のデータの性質上、効果的にすすめられる状況がととのっていないため、収録状況の全体像の把握をする段階には至っていないという状況がある。

²⁸ ゲームプラットフォームの略称は下記の通りである。(50 音順)

[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, [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

第六章 成果

6.1. 成果

以下に本年度事業の成果を記す。

6.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務

本年も昨年から引き続き、国内・国外の両面において、ゲーム所蔵館の連携枠組みを展開するための準備活動を行った。

6.1.1.1 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連絡協議会組織化推進の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開催のための所蔵概況調査と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。

国内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は下記のとおりである。

所蔵概況調査の対象となった機関（計4機関）

- ・ 天野ゲーム博物館
- ・ 小牧メトロポリス「レトロゲーム復活祭！」
- ・ ナツゲーミュージアム
- ・ アーケードゲーム博物館計画

連絡協議会準備会合の参加打診若しくは事前打合せを行った機関（計6機関）

<現地訪問（計2機関）>

- ・ 国立国会図書館
- ・ ナツゲーミュージアム

<メール・電話等による打診（計4機関）>

- ・ 東京工科大学
- ・ 東京工芸大学
- ・ 明治大学
- ・ 日本ゲーム博物館

ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合への参加組織（計 8 機関）

- ・ 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
- ・ ナツゲーミュージアム
- ・ 東京工芸大学
- ・ 立命館大学
- ・ 文化庁

準備会合の事後調整を行った機関（計 3 機関）

- ・ 東京工科大学
- ・ 東京工芸大学
- ・ JOGA（日本オンラインゲーム協会）

これらの活動を通じて次のような成果が得られた。

第一に、ゲーム所蔵館同士がネットワークを形成することが所蔵館相互に互恵的な効果がありうることに合意を得られた。また、こうした所蔵館の連携を推進していくためには、制度的な枠組みについて設計が必要であることについても同様に合意が得られた。

第二は、所蔵館相互のネットワークを支えるための組織の在り方をどのように構想していくか、という点について多面的な整理がなされ、問題意識の共有がなされたことである。具体的には、次のような点について認識が共有された。

- ・ 組織設計の方法として、公的な財源をベースに非営利組織とするかどうか、どの程度まで共同プロジェクトを推進していくかによって様々なトレードオフがあり、具体的な素案をもとに検討していく必要があること
- ・ 連絡協議会がアーカイブ・保存に関する窓口機能を果たしうること。一例として業界団体との関係性を構築や、知的財産権に関わる調査などに貢献しうる可能性があること。
- ・ 所蔵目録の共有（データの相互紐付け）の重要性が改めて確認されたこと

こうした議論が本事業を通じて得られたことで、次年度以降より具体的な組織設計にむけた議論をすすめることが可能になったと考えられる。

6.1.1.2 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準備会合開催にあたって、(1) 国際ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合開催に関する調査並びに事前打合せを行い、連携枠組みの構築を目指していく必要性について各所蔵館から肯定的な回答を得るとともに、(2) ドイツのライプツィヒ大

学において、ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合を実施した。

国際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は下記のとおりである。

ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合への参加組織（計 8 機関）

- ・ スタンフォード大学
- ・ ロチェスター工科大学
- ・ ストロング遊戯博物館
- ・ ナショナル・ビデオゲーム・アーケード
- ・ バススパ大学
- ・ 立命館大学
- ・ ライプツィヒ大学
- ・ コンピュータ遊戯博物館

現地訪問・調査を行ったゲーム所蔵館（計 11 機関）

- ・ ゲーム・サイエンス・センター（ドイツ）
- ・ コンピュータ遊戯博物館（ドイツ）
- ・ ライプツィヒ大学東アジア研究所（ドイツ）
- ・ フリンダーズ大学（オーストラリア）
- ・ オーストラリア映像センター（オーストラリア）
- ・ ワシントン大学（アメリカ）
- ・ 米国任天堂（アメリカ）
- ・ ナショナル・ビデオゲーム・ミュージアム（アメリカ）
- ・ iZone ゲーム博物館（韓国）
- ・ アスカゲーム博物館（韓国）
- ・ Game Meca 社（韓国）

6.1.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査事業

ゲーム所蔵館同士の連携を行うための基盤をつくり、促進していくための調査事業として、本年度は、1) ゲームの各分野におけるアーカイブ機関の設立並びに運営のための費用算出調査、2) 各所蔵館の所蔵ゲームの紐付け作業、3) アーカイブ重点対象マップによる必要性の高いタイトルの明確化、の 3 件の施策を実施した。

6.1.2.1 ゲームの各分野におけるアーカイブ機関の設立並びに運営の費用算出調査

本年度の実現可能性調査・費用算出調査を通じて、ゲーム博物館に類似するコンセプトの博物館が、数件、国内に存在することが判明した。更に、それらの実現の在りようについて、公立と私立のそれぞれのアプローチから、別途の運営がなされていることが、確認できた。

一方で、予算の推定に関わる分析に関しては、当初の計画において想定された成果と比較すると、大まかな推定にとどまった。しかしながら、先のインタビュー調査を通じて得られた実現可能性に関する情報が収集されたことで、ゲーム博物館を含む各博物館のうち、公立の運営施設に対して、情報公開制度を利用した諸経費の書類を請求し、それらをもとに更なる財務分析を行う展望が得られた。

6.1.2.2 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

昨年度より引き続き立命館大学、ライプツィヒ大学、明治大学、国立国会図書館、ストロング遊戯博物館について入手した目録をもとに、1) メディア芸術データベースの登録ソフトウェアと各機関の紐付け作業実施、2) 紐付け入力データの精査作業を実施した（作業の詳細は5.2.2を参照のこと）。

表6-1にて、昨年度と本年度の作業成果を記す。

表6-1：所蔵目録の GPIr への紐付け実施状況

所蔵機関	所蔵タイトル数	平成27年度	平成28年度	入力実施数合計	精査実施数
	国内流通品	入力実施数	入力実施数		
立命館大学	5181	4369	812	5181	4369
明治大学(収蔵予定)	2979	495	2315	2810	495
ライプツィヒ大学	4128	3940	102	4042	3940
ストロング遊戯博物館	6910	0	5813	5813	0
国立国会図書館	4639	3198	718	3916	3198
日本ゲーム博物館	120	0	54	54	0
合計	23957	12002	9814	21816	12002

6.1.2.3 アーカイブ重点対象の明確化

アーカイブ重点対象マップを作成した結果、家庭用ゲームソフトについて、収集が進んでいる領域、収集が進んでいない領域を具体的に把握することができた。下記において、A) 全て若しくはほとんどのゲームソフト収集がなされているカテゴリ、B) 全体の半分以下であるが収集がなされているカテゴリ、C) 収集状況が芳しくないカテゴリに分けて、それぞれのプラットフォームとそれらに共通する特徴を示す。

A) 全て若しくは大半のゲームソフト収集がなされている

- プラットフォーム：3DO Real、ドリームキャスト、セガサターン、ゲームボーイアドバンス、ニンテンドーゲームキューブ、メガドライブ、Nintendo64、ゲームギア、スーパーファミコン、PCエンジン、ファミリーコンピュータ、PC-FX
- 1990年前後については、他の時期と比べて相対的に収集がすすんだ状況にある。家庭用に限れば60%~75%の収蔵が完了している

B) 全体の半分以下であるが収集がなされている

- ・ プラットフォーム：Wii U、Xbox One、プレイステーション4、プレイステーション Vita、ネオジオ、Nintendo3DS、Wii、プレイステーション・ポータブル、Xbox 360、プレイステーション3、プレイステーション、ワンダースワン、プレイステーション2、ゲームボーイ、NintendoDS、ネオジオ CD、Xbox、アーケードゲーム
- ・ 1985年～87年、1996年以降のプラットフォームが中心となる

C) 収集状況が芳しくない

- ・ プラットフォーム：ネオジオポケット、PCゲーム、モバイルゲーム、LSIゲーム
- ・ 1984年以前のタイトルが中心となる

6.2 今後の課題と展望

下記に本年度の活動を通じて明らかになった課題及び、次年度以降に向けての展望について述べる。

6.2.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務

昨年度に引き続き、本年度もゲーム所蔵館連絡協議会の組織化に向けた業務を行った。国内のゲーム所蔵館連絡協議会準備活動については、具体的な今後の活動課題が定義されるとともに、次年度以降、どのような組織化の形がありうるのかが議論となった。

また国際的なゲーム所蔵館連絡協議会準備活動においては、メタデータをどのように共有していけばよいのかということが論点にのぼった。更に、そのためのデータベースの仕様を、今後どのように策定していくべきかという点が課題であることが確認され、次年度以後の課題が明確化された。

6.2.1.1 国内のゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

本年度の国内ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合を受けて、次年度以降の具体的な事業及び財源の枠組みについての具体化が課題となった。また、知的財産権についての整理や、業界団体との関係構築の窓口としての役割が期待されることが明らかとなった。次年度以降は今後に向けて、この具体化に向けて、調査を実施しつつ、素案を作り上げていくことが重要となると考えられる。

6.2.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

本年度は、国際連絡協議会の準備会合をライブツィヒにて実施したほか、アメリカ合衆国及びドイツ、オーストラリア、韓国の4か国において各アーカイブ拠点の現地訪問を実施し、更にインタビュー調査と意見交換を実施した。

今後は、今年の準備会合を通して明らかになったデータベースをめぐる問題について整理しつつ、これを解決していくための枠組みを設計していく必要がある。

また、訪問を実施した機関とのさらなる連携強化を進展させるほか、更に広くゲーム所蔵機関の現地調査を進めていくことなどを継続的に実施していくことが重要であると考えられる。

6.2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

ゲーム所蔵館連携に係る基盤づくりのための調査をすすめる中で明らかとなった課題点と今後の展望について、下記に述べる。

6.2.2.1 ゲームの各分野におけるアーカイブ機関の設立並びに運営の費用算出調査

本年度の調査を通じて、ゲーム博物館という試みに類似するコンセプトの博物館が、既に実現されたものとして国内に存在することが判明した。更に、それらの実現のありようもまた、公立と私立、それぞれのアプローチからの予算枠組みに応じて柔軟に運営がなされていることなども、確認することができた。

一方で、予算の推定に関わる分析に関しては、当初の計画において想定された成果と比較すると、大まかな推定にとどまった。しかしながら、先のインタビュー調査を通じて得られた実現可能性に関する情報が収集された現時点であれば、ゲーム博物館を含む各博物館のうち、公立で運営される施設に対し、情報公開制度を利用した諸経費の書類を請求し、それらをもとに更なる財務分析・運営経費分析へと調査を進展させることが可能となった。

持続的で大規模なゲームアーカイブ機関が存在しない中で、類似するアーカイブ機関について、限定的ではあるがその多様な運営方法を整理することができたことから、来年度以降、機関の運営方法の各パターンについて、財務・運営経緯の各状況と合わせてより具体的な費用算出・実現可能性調査を実施することが可能になったと考えている。

6.2.2.2 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

昨年度までに実施した所蔵目録の紐付け作業のうち、改めて精査作業を行ったライブツイヒ大学の紐付け作業の結果、その14%程度において修正が必要であることが明らかになったため、精査並びに修正作業を行った。これは、昨年度のライブツイヒ大学の所蔵品のデータ紐付け作業を部分的に機械化したことが主たる原因である。本件を通じて、自動処理による同定を実施する場合に注意すべき課題点もあわせて整理することができた。

また、本年度は、画像の目視などによる精査作業を行ったが、今後、大量の紐付け作業を行っていく可能性を考えると、自動化のための工程構築をすすめることが望ましい。ただし、この作業工程にあたっての問題点について整理したうえで、次年度以後の工程を設計する必要がある。また、自動化をより効率的に実施するためには、JANコードやURIなどの新規属性をデータベースに追加することが必要となると考えられる。

更に、連絡協議会において各機関がデータ入力を行うためのデータフォーマットを策定することが望ましい。そうすることで各所蔵館が自助的に紐づけ作業を実施することが可能となる。同作業を実施することにより、メディア芸術データベースに登録されるメタデー

タを利用することも可能となり、カタログギングの手間を軽減することもできる。ただし、そのためには、本学で実施した紐づけのためのノウハウをマニュアル化するなどといった形式化を進展させ、また紐づけを希望する組織に対してレクチャーを実施するなどといった実践を行い、課題を整理することも求められる。更に、個別のゲームを一位に同定するため、メディア芸術データベースの仕様を周知させることも必要となるだろう。

また、今年度活動を通じて、大規模なゲームコレクションを有する、国内外の各所蔵館のカタログの所蔵情報を明確化することができるようになった。これらについて、次年度以降、GPIr との紐付けを行ったデータについて、情報共有、公開のプロセスの調整を行っていくべきであるという展望が得られた。

6.2.2.3 アーカイブ重点対象の明確化

本年度の重点対象マップの策定を通じて、1984年以前に発売されたゲームソフトやPCゲーム所蔵がこれまで相対的に重視されてきていなかったことが明らかとなった。

今後の課題としてあげられることは、本年度明らかになったアーカイブの緊急性の高い領域を、産官学で課題として共有することである。更に、来年度以降、更に多くのゲーム所蔵館から協力を得ることで、より精度の高い重点対象マップを策定すること、更に定期的にそれを更新していくシステムを構築する必要がある。

更に、これらの緊急性の高いゲームタイトルの所蔵をどのようにすすめるか、という実践的課題について、議論を行い、そのための方法論を検討していく重要になっていくと考えられる。

第七章 総括

初年度が、ゲーム所蔵館連携に関わる在り方の調査の年だったのに対し、二年目となる本年度は昨年度の調査を受けた設計を主たる目的として事業を実施してきた。

本年度事業の実績について改めて述べると、国内外において所蔵館連携の在り方を検討するための会議をそれぞれ一回ずつ開催し、また各ゲーム所蔵館の所蔵目録のデータの紐付け作業を進展させ、このデータを更に整理することで優先的にアーカイブをすすめるべき重点対象を明らかにした。そして、国内外の所蔵館を調査し、ゲームの所蔵館が長期的に活動を続けるための諸条件の整理を行ってきた。

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が以下のように明らかになってきたと整理することができる。

1. 所蔵館ネットワークの活動継続の合意形成
2. 所蔵館連携組織構想のための論点整理
3. データベース連携など具体的な論点における議論の進展
4. 国内外におけるゲーム所蔵状況の定性的把握
5. 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把握

以下において、それぞれの内容を簡潔に記す。

第一は、ゲーム所蔵館同士が何らかのネットワークを取り結ぶことの意味について合意を得られたことである。国際・国内の両者において、公的・私的といった所蔵館の性質を問わず、いずれの所蔵館においても、肯定的な意味があることについて合意が得られた。そして、こうした所蔵館の連携を推進していくためには、制度的な枠組みについて設計が必要であることについても合意が得られたといえる。

この枠組みの設計については、国内では、特に組織をどのように設計していくか、という課題を軸に議論が進展した。一方で、国際連携協議会準備会合においては、データベースの連携といった機能的な活動を支援するタスクを軸に議論が進展し、データベースを通じた具体的な連携をどのように可能にする仕組みを設計していくか、という議論が中心となった。国内連携協議会と国際連携協議会で、ややレイヤーの異なる展開となっているものの、連携の価値と枠組みの設計について、いずれも大枠の合意をえられたことは今後の連携枠組みを設計していく上で、まず必要とされるもの、若しくは前提条件というべきものである。この合意が得られたこと自体が大きな成果と言えるだろう。

第二は、所蔵館連携を支えるための組織の在り方をどのように構想していくか、という点について多面的な整理がなされたことである。多面的整理のうち、主要な論点から4点ほど挙げるとすれば、以下の通りである。すなわち、1) ゲーム博物館の実現可能性・費用算出調査を通して、ゲーム博物館を構想していく上で何が具体的な問題となるのかといった点についての整理がすすめられたこと、2) アーカイブすべき重点対象が明確にされたこと、どのようなアーカイブを優先的に保存していくべきかの方向性が示されたこと、3) 複数の国内所蔵館の連携には窓口機能が必須であり重要な役割を果たすこと、4) 所蔵目録の共有（データの相互紐付け）の重要性が改めて確認されたこと、である。

こうした方向性が、本事業を通じて得られたことで、次年度以降、より具体的な実施フェーズを推進することが可能になったと考えられる。特に、幾つかの論点については、次年度以降、本事業の一環として具体的に実施していくことが検討されるべきものである。

第三は、データベース等の連携をすすめていくための方法論について議論の進展があったことである。とりわけ、ゲームソフトのデータベースをどのような概念モデルとして設計するかについての議論の進展があった。スタンフォード大学やワシントン大学といったゲームのアーカイブに関わっている研究機関の研究者らも、この問題を重視している。これは、近年の Linked Open Data の動向・議論を参照するまでもなく、広範で持続的な協業のためにはメタデータの標準化が非常に重要な論点となるためであり、そのための議論の場の重要性が改めて確認できた。

本論点は、文化庁事業の他事業で構築が進んでいる、「メディア芸術データベース」の今後の設計において、その仕様に直接関連するという意味で、強い関係性を有していると想定できる。更には、そのための連携やDB活用のための場として連絡協議会若しくはそれに類する組織の必要性が確認されたと整理することができる。

第四は、国内外におけるゲームソフト保存状況について、定性的調査を通じた概況把握に進展があった点である。これは、昨年度事業より実施してきた、国内外のゲーム所蔵館への現地調査であるが、本年度は純粋なゲーム博物館のみならず隣接領域の遊戯博物館についても調査を行ったほか、特に海外のゲーム専門博物館として、ドイツのコンピュータ遊戯博物館や、米国のナショナルビデオミュージアムなど、海外におけるゲーム博物館の重要拠点の調査を実施してきた。調査においては、プライベートの博物館が精力的に活動していることが明らかになったが、その一方で各機関の保有するカタログやデータベース等の仕様が不統一であるため、ゲーム所蔵館相互の所蔵品目録の把握が難しい状況にあることも判明した。

第五は、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把握である。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6館の所蔵目録の紐付けを実施したことで、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いったことを、具体的に把握することが可能になった。

こうした形で、A) 今後、効率的なアーカイブを実施していくための方向性を設計するた

めの基盤となるデータができ、B) 文化庁の他事業とも相補的に機能する事業として本事業が位置づけられ、C) また翌年度以降の国内外のゲーム所蔵館連携について、組織論やデータベース設計などの具体的な実施フェイズへと移行を行っていくための論点が明らかになった。

以上、本年度の事業は、次年度以降に所蔵館連携をより具体的に実施していくための課題を整理し、解決すべき要件を定義するという設計作業を、基本的に達成したと考えている。

本報告書は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成 28 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。