

令和2年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業
連携基盤整備推進事業 連携基盤強化事業

令和2年度 ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化
に関する調査研究 実施報告書

立命館大学ゲーム研究センター

令和3年2月

目次

目次	1
第1章 事業概要	3
1.1 今年度事業の意義	3
1.2 今年度事業の目的	3
1.3 今年度事業の実施内容	5
1.4 今年度事業の推進体制	7
1.5 今年度事業の成果概要	7
1.5.1 所蔵館連携	7
1.5.2 調査事業	8
1.6 実施スケジュール	8
1.6.1 事業の全体スケジュール	8
1.6.2 事業内各施策の実施要領	9
1.6.3 調査・作業期間	10
第2章 成果・課題・評価	12
2.1 ゲーム所蔵館及び産業界との連携強化のための活動	12
2.1.1 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動	12
2.1.2 産業界との連携強化のための調査活動	12
2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査	13
2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け	13
2.2.2 アーカイブ重点対象の明確化	13
2.2.3 国内外の美術館・博物館のオンライン展示調査	13
2.2.4 ゲームの展示手法についての検討	14
2.2.5 オンライン展示実践の報告	14
2.3 本年度の省察	15

目次

第3章 実施内容	16
3.1 ゲーム所蔵館及び産業界連携	16
3.1.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動.....	16
3.1.2 産業界との連携強化のための調査活動.....	20
3.2 調査事業	25
3.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け	25
3.2.2 アーカイブ重点対象の明確化.....	26
3.2.3 国内外の美術館・博物館のオンライン展示調査.....	33
3.2.4 ゲームの展示手法についての検討.....	36
3.2.5 オンライン展示実践の報告.....	47
付録	53
[1] ゲームアーカイブ推進連絡協議会 会合議事録.....	53
[2] 連携基盤強化事業産業界アンケート紙.....	57

第1章 事業概要

1.1 今年度事業の意義

産業の活性化、次世代への教育、学術研究の発展、そして豊かさを実感できる国民生活の実現など、我が国におけるメディア芸術の活用に期待されるところは大きい。特にデジタルゲームは、この数十年にわたって世界中で強い経済的・社会的・文化的影響力を有してきた。それとともに、デジタルゲームについての研究や教育の需要は日々高まってきており、ゲームの保存に対する様々な取り組みも、国内外で着手され始めている。さらに、我が国のデジタルゲームはマンガやアニメーションのみならず、様々なほかの文化領域へも多大な影響を与えてきた。デジタルゲームは現代日本の文化的・経済的な価値という点において、極めて大きな役割を担ってきたと言える。

しかしながら、いまだ多くのゲームが技術的な陳腐化や物理的劣化による危機にさらされている。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の必要がある¹。

こうした背景の下、ゲームの保存に関する様々な取り組みが、世界各地で着手され始めている。過年度の調査の結果、例えばアメリカのストロング遊戯博物館 (The Strong National Museum of Play) や、スタンフォード大学図書館 (Stanford University Libraries)、イギリスのナショナル・ビデオゲーム・アーカイブ (The National Videogame Archive)、ドイツのライプツィヒ大学、そして韓国のネクソン・コンピュータ・ミュージアム (Nexon Computer Museum) などといった博物館や教育機関において、大小様々な規模のゲームのコレクションが既に形成されている。そこでは日本で制作され、流通したゲームタイトルも数多く含まれており、日本国内のいかなる施設よりもはるかに充実したコレクションを有する所蔵館も存在している。日本国内に目を向けると、海外の博物館や教育機関と比較すると小規模ながら、公立図書館では国立国会図書館が、研究・教育機関では立命館大学や明治大学などが、ゲームソフトの収集・保存を進めている。現在では文化庁が、メディア芸術振興の一環としてゲーム分野のアーカイブ化事業の支援を始めているなど、ゲームソフトやハードの収集・保存に対する社会的な関心は高まりつつあると言えるだろう。その反面で、アーカイブの規模、質、そして持続可能性といったいずれの点も未成熟な状況にある。

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

1.2 今年度事業の目的

前節のとおり、本事業は多面的な取り組みを通じて、最終的にはゲームに関する所蔵品の

¹ Lowood, H. et al. 2009. "Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper." American Journal of Play 2(2):139-66.

第1章 事業概要

管理方法を確立し、資料へのアクセシビリティを向上させるために、より持続可能なアーカイブ保存体制の構築を目的とする。目的実現のためゲーム所蔵館間の連携を基軸とした多面的な施策を継続的に実施していく。

そのために、本事業は過年度までのメディア芸術連携促進事業における活動を引き継ぎ、デジタルゲーム（以下ゲーム）のアーカイブに関するコミュニティの活性化に寄与する効率的なプラットフォームの設計を目的とする。今年度は新型コロナウイルス（以下「COVID-19」）による制約や我が国の社会機能の状況を勘案しながら、また、After COVID-19に向けては所蔵館の連携強化並びに長期保存体制の構築を進めることで、産学連携強化とサステナブルな運営基盤の確立に寄与するものである。

ゲームという新しい文化資源を保存・継承し、ゲーム保存を効率的に分担して進めていくためには、産学館（官）による連携枠組みの構築と、ゲーム所蔵館の相互連携の推進が不可欠と言える。また、保存的な観点においても多くのゲームが陳腐化や物理的劣化の危機にさらされており、保存体制の構築が喫緊の課題である。一方、これまでの調査で、国内における実践は、国際水準から鑑みると課題があることが明らかになった。こうした状況を解決する方策として、持続的なアーカイブ構築と、その社会の様々な局面における運用が望まれている。また、COVID-19の世界的な流行に伴い従来の価値観に大きな変化がもたらされると推測され、その点にも留意する必要がある。

そこで、我が国においてデジタルゲームが文化的な存在感をより高めていくためには「アーカイブ」、「データベース」、「利活用」のサイクルがキーワードとして挙げられる。これらの専門家間による相互の協力体制と、その体制を中長期にわたって運用可能とする世界水準の環境構築は、持続的なネットワークの構築、そして、知識生成や知識移転を推進するために不可欠であり、そのための環境整備と人材育成が急務と言える。

ゲーム保存を効率的に分担して進めていくためには、ゲームの所蔵館の連携を推進することは不可欠と言える。本事業はこの問題を解決するためのものである。

本事業での多面的な施策は大きく分けて、2側面から組み立てられている。第一は、ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際の活動であり、第二に、第一の活動を支える基盤としてのゲームアーカイブが現状を評価するための調査活動の効率的な実施である。

第一に、連携枠組みの構築については、その洗練・検討のため、まずは昨年度までの議論に基づき、連携枠組みの構築を図っていく。

第二に、調査においては、構築しつつあるゲームアーカイブを、実際にどのような形で効果的に利活用を目指していけるのかを調査・検討するための各種施策を実施する。

この2点の目標を達成するため、令和2年度の活動指針として、産業界との連携強化を通じたサステナブルな運営基盤の構築による将来的な自走化を目標に、1) 収拾と物理保存環境構築に関する調査研究、2) ゲーム資料メタデータ集約のための調査研究、3) アーカイブ利活用の推進のための調査研究の3点の施策を並行的に進めるものとする。また、今年

度も過年度から引き続き、これらの国内外の連携組織化と、その活動の基盤となる定性的・定量的調査の実施に加え、更に今後の活動の効率化を図るための再設計の年度と位置付け、昨年度までの取り組みの中で、事業の基幹部分となる要素の切り分けとその効率的運用などを整理していくための段階と位置付ける。

1.3 今年度事業の実施内容

本事業は、「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の一環である「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」として、平成 27 年度以降継続して実施してきた。昨年度までの取り組みは、所蔵館連携のための「調査」（平成 27 年度）、「設計」（平成 28 年度）、「実施」（平成 29 年度）「検証」（平成 30 年度）、「再設計」（令和元年度）の段階と位置付けられ、ゲームアーカイブの所蔵館連携のための連絡協議会設置に向けて国内外に議論の場を設けてきた（図 1-1 参照）。また、それら所蔵館の現況についての定量的・定性的な調査、所蔵品の目録の名寄せ、そしてそれを元にしたアーカイブの重点対象の明確化などを行ってきた。これら過年度の成果を踏まえつつ令和 2 年度は事業の効率化を図るとともに、更なる連携基盤強化に向けての施策を行う。



図 1-1 事業の進展イメージ

本事業での多面的な施策は大きく分けて、2 側面から組み立てられている。ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際の活動を行うと同時に、その活動を支える基盤としてのゲームアーカイブが現状について評価するための調査活動を効率的に実施していくことである。それぞれにおいてどのような施策の洗練・検討を目指すのかを具体的に述べれば次のようになる。

本事業における連携枠組みの構築は、これまで積み上げてきた所蔵館連携を強化し、長期保存のために必要となる施策を行うものである。まず平成 30 年度より開始したゲームアーカイブ推進連絡協議会を軌道に乗せるべく、組織の拡充や情報発信に関する論点を議論し、所蔵館連携の強化を図るためのセミナーを実施する。また、現在構築しているメディア芸術データベースとの連携の検討を進めると同時に、産業界との連携の強化を図ることを目的として、業界団体・ゲーム企業などとの協議を行う。

本事業の具体的な実施内容は以下のとおりである。ただし、令和 2 年 4 月現在、世界的に COVID-19 が流行し、その終息についても不明確な状況にある。それに伴い、本事業では事業案の一部変更を余儀なくされる状況にある。さらに、COVID-19 は終息後も我々の

第1章 事業概要

社会機能に大きな打撃を与えることが確実視されており、本事業においても来るべき After COVID-19 に向けての事業に注力する必要がある。

そこで、本事業では下記に示すように原則としてオンラインを有効に活用した事業を計画すると同時に、我が国の社会機能の状況に併せて柔軟に、経済合理性に基づき優先度の高いものから事業展開を進めた。

1) 収拾と物理保存環境構築に関する調査研究

アーカイブ基盤の構築・育成のための試みとして、過年度において構築した所蔵館連携をより強化するために、各所蔵館が保存・活用などのために行っている先進的・効果的な取り組みについて、カンファレンスやセミナーなどを、社会状況を踏まえてオンライン形式若しくはオフライン形式で複数回開催し、所蔵館の知見共有や連携強化を行う。

ゲームアーカイブ推進連絡協議会ウェブサイトの情報を充実させ、各所蔵館の所蔵情報や活動実績を可能な範囲で公開し、社会機能の回復後すぐさま活動が可能な体制に向けての議論を行う。また、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(以下「CESA」)の協力を得つつ、CESA 登録ゲーム産業各社に書面にてコンタクトを取り、紙面、若しくはWEB 上にて各社の開発資料、販売物、グッズ、販促物などの担当部署、保存の有無、状態、利活用事例、ヒアリングの可否に関する質問を行う。またその返答を受けて、社会情勢の許す範囲で量的・質的な調査を行う。

産業界との情報共有の施策として、日本最大のゲームデベロッパー向けカンファレンスであるコンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2020 (以下「CEDEC2020」)において講演を実施し、またその機会を活かした情報交換を行う。

2) ゲーム資料メタデータ集約のための調査研究

「メディア芸術データベース」によるゲーム資料データの集約を目的として、各所蔵館が保持するメタデータの登録をより効率的に実現していくための環境整備の構築を進める。またこれらのデータ登録作業については、経済的合理性に基づき、三密対策による規模の縮小、内部スタッフによる遠隔作業、指示書作成による発注業務などの対策の中から柔軟に対応する。

本事業で開催するセミナーの機会に、各所蔵機関によるメディア芸術データベースへの登録のためのメタデータ作成に関する課題を議論する場を設け、その推進における問題点や解決策を明確化する。

3) アーカイブ利活用の推進のための調査研究

ゲームアーカイブ利活用のための試みとして、博物館展示やマスメディアなどへの協力など、アーカイブ利活用の実情についての調査を行い、また実践的な手段をもって課題発見と解決を行う。特に今年度は、With/After COVID-19 時代を見据えてゲーム分野に限定せず広くオンライン展示の状況を中心に調査する。

第1章 事業概要

これらの実践例として、ゲームに関わるオンライン展示の実施を想定している。展示のためのメタデータに関してはメディア芸術データベース及び国立国会図書館の登録内容と連動させ、またほかの事業とのシナジーを考えながら進める。なお、展示実施後は「企画展」の慣例に基づき公開を停止するが、カレントコンテンツなどにおける詳細な展覧会レポートの掲載や、展覧会カタログの発刊を行うことで情報公開を継続する。

利活用の調査としては所蔵品の貸出し、展示、教育活用、研究活用が主となり、連携コミュニティを広く国民に対して貢献できる団体として定着させると同時に、将来的な事業自走化に向けて、利活用のための諸要件を整備していく。

1.4 今年度事業の推進体制

本事業は、文化庁事業「令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携基盤整備推進事業 連携基盤強化事業」の一環として実施するものである。実施主体は立命館大学ゲーム研究センターであり、同センターが他機関に働きかける形で事業を推進した。詳細な実施体制は図1-2のとおりである。

実施体制2020

調査実施主体

立命館大学ゲーム研究センター

上村雅之（立命館大学・代表）
細井浩一（立命館大学・会計）
中村彰憲（立命館大学）
井上明人（立命館大学）
福田一史（立命館大学）
尾鼻 崇（立命館大学）
小出治都子（大阪樟蔭女子大学）
毛利仁美（立命館大学）

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
(CESA)

連携・協力組織

ゲームアーカイブ推進連絡協議会

明治大学、ゲーム保存協会、日本ゲーム博物館、ナツゲーミュージアム、東京工芸大学、東京工科大学

International Videogame Data Network

The Strong National Museum of Play,
Stanford Libraries - Stanford University,
National Videogame Arcade, [Leipzig University](#), Berlin Spiel Museum,

バンダイナムコスタジオ、コーエーテクモゲームス

図 1-2 事業の実施体制

1.5 今年度事業の成果概要

1.5.1 所蔵館連携

今年度は、国内外の組織間連携基盤を強化するため、ゲーム所蔵館による会合やセミナーを適宜実施した。特に、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動を軌道に乗せるべく、ゲームの保存の知見などについての情報交換を目的としたセミナーを2回開催した。

また、今年度の重点的な活動として、産業界との連携強化を積極的に進めた。今年度は

第1章 事業概要

CESA の協力を得つつ、CESA の会員企業を対象としたアンケート及びヒアリングの調査を実施し、各企業の資料所蔵状況の調査を進めた。また、日本最大のゲームデベロッパー向けカンファレンス「CEDEC2020」に登壇し、産業界との交流を行い、産官学連携に向けての課題発見を進めた。

1.5.2 調査事業

今年度は、ゲームアーカイブ利活用調査として、地方の博物館におけるデジタルゲームの展示や、産業界とタイアップした展示に関する視察及びヒアリング調査を行った。

また、With/After COVID-19 時代を見据えてゲーム分野に限定せず、広く国内外のオンライン展示の調査を実施した。海外約 100 館、国内 50 館を対象に調査し、集計を行った。その上で、系統別に分類して情報発信し、これらを踏まえた上でデジタルゲームのオンラインパイロット展を実施することで、課題発見型の調査を行った。

加えて、定量的基礎調査・目録作成も進めた。昨年度まで実施しているアーカイブを合理的に収集していくための定量的な調査として、所蔵館間の目録の紐 [ひも] 付けと、これに基づくアーカイブのための重点対象の可視化について、引き続き実施した。

具体的には、昨年度までに紐付けを行っている OCLC WorldCat 及び、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）の収蔵内容の更新分をベースとして作業を実施した。目録の紐付けについてはゲーム資料 606 件を登録した。また、アーカイブのための重点対象マップについては、上述のデータを基に最新のデータに更新を行った。

これらの取り組みを通じて作られたデータは本学（立命館大学）を始めとする新規アーカイブの検討に使われている。

1.6 実施スケジュール

1.6.1 事業の全体スケジュール

事業の実施スケジュールは下記のとおりである。

第1章 事業概要

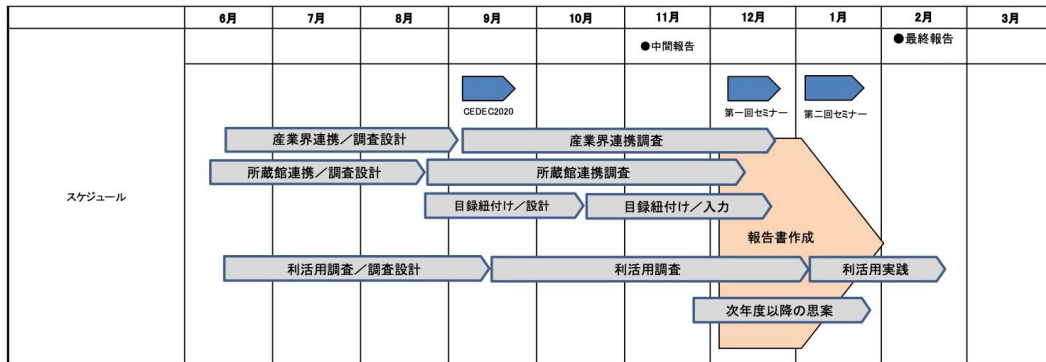


図 1-3 本事業の実施スケジュール

1.6.2 事業内各施策の実施要領

下記のとおりの実業スケジュールで各施策を実施した。

(1) 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

1. ゲームアーカイブ推進連絡協議会第1回セミナー

日時：令和2年12月18日（金）13：30～16：00

場所：Zoom

2. ゲームアーカイブ推進連絡協議会第2回セミナー／会合

日時：令和3年1月16日（土）13：00～17：00

場所：Zoom

(2) 国内ゲーム産業を対象としたヒアリング調査

1. コーエーテクモゲームスに対するゲーム資料状況調査

日時：令和3年1月5日（火）17：00～18：30

場所：Zoom

(3) ゲームの展示手法についての検討

1. ストリートファイター「俺より強いやつらの世界展」（福岡市科学館）

日時：令和2年9月16日（水）15：00～17：00

場所：福岡市科学館 事務室

2. 令和2年度夏季特別展「玩具伝説-おもちゃの60年史-」（愛荘町立歴史文化博物館）

日時：令和2年10月26日（月）12：00～14：00

場所：Zoom

第1章 事業概要

3. 「懐かしい歴代テレビゲームの世界～遊んで学んで～」(エル・おおさか／大阪府立労働センター)

日時：令和2年12月22日(水) 14:00～15:15

場所：Zoom

4. 「MANGA 都市 TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮 2020」展(国立新美術館)

日時：令和3年1月12日(火) 15:00～16:30

場所：Zoom

1.6.3 調査・作業期間

(1) 所蔵館目録紐付け作業

1. 立命館大学所蔵目録の「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け作業
令和2年8月1日(土)～令和3年1月20日(水)
2. OCLCと「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け精査
令和2年11月15日(日)～令和3年1月20日(水)

(2) アーカイブ重点対象マップの作成作業

1. 紐付け作業の入力データの集計作業
令和3年1月10日(日)～令和3年1月20日(水)
2. 概況マップの作成作業
令和3年1月20日(水)～令和3年1月20日(水)

(3) 産業界ゲーム資料所蔵状況調査

1. アンケートの作成及び発送
令和2年9月8日(火)～令和2年11月10日(火)
2. アンケートの集計
令和2年12月21日(月)～令和2年1月12日(火)

(4) オンライン展示調査

1. 調査実施作業
令和2年9月8日(火)～令和2年12月21日(月)
2. 集計及び分類作業
令和2年12月21日(月)～令和3年1月11日(月)

(5) ゲームの展示手法についての検討

第1章 事業概要

1. 調査枠組みの設計 令和2年8月3日（月）～令和2年8月27日（木）
2. 調査活動 令和2年8月28日（金）～令和3年1月12日（火）

第2章 成果・課題・評価

2.1 ゲーム所蔵館及び産業界との連携強化のための活動

本事業での多面的な施策は、連携枠組みの構築・強化とゲームの展示手法、及び産業界におけるアーカイブ活用についての調査となる。これらは、ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際の活動を行うと同時に、その活動を支える基盤としてのゲームアーカイブの現状について評価するための調査活動として位置付けられる。

以下、今年度事業の成果及び本事業の意義について記す。

2.1.1 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

国内外の組織間連携の調整のため、国内外のゲーム所蔵館による会合やセミナーを適宜実施した。国内については、昨年度事業において発足することとなったゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動を軌道に乗せるべく、ゲーム保存の知見などについての情報交換を行うことを目的としたセミナーを2回開催した。

第1回セミナーでは、宮脇正晴氏（立命館大学）によってゲームアーカイブを構築する際の法的課題としてどのようなものが挙げられるかが整理され、また利活用という面で、ゲームアーカイブが知的財産権に関する裁判対策として有効である旨が示された。

次に、第2回セミナーでは、株式会社バンダイナムコスタジオの指田稔氏から社内のオールドゲームのビジュアル資料の保存と活用に関する事例が報告され、企業内での貴重な資料アーカイブの状況が共有され、その課題が明示されたほか、将来的な産学官連携の礎を築く機会となった。

2.1.2 産業界との連携強化のための調査活動

産業界との連携に関しては、昨年度までは JOGA 事務局長の川口洋司氏らと協力的な関係を築きながら事業を進めてきたが、それに加えて、今年度は CESA の協力を得つつ、CESA がこれまで行ってきた事業の成果や知見を本事業へと反映させるべく議論を進めた。より具体的には、CESA が主催するカンファレンス CEDEC2020 の登壇に加え、CESA 協力の下、CESA 正会員 132 社のゲーム資料保存状況などの確認を目的に、[付録 2] に記載したアンケート用紙を作成して調査を実施した。回答のあったゲーム企業の傾向として、自社の製品に関する保存はどの企業もほぼ 100% 行っているものの、その他の資料に関しては、意識的に保存している企業は全体の約半数にとどまっている。また、台帳の作成や貸出し制度など運用体制が整っている企業は、更にその半数であり、有効な利活用の体制の構築が課題となっている。その反面で、今後の開発のため、ユーザーのため、訴訟対策など、複合的な理由から大半の企業が資料保存の運用に力を入れる意思があることが分かった。以上のように、各企業のゲーム資料所蔵状態が明確化し、またその課題が整理された。

産業界との連携は今年度の本事業の大きな課題であったが、CESA や株式会社コーエーテクモゲームス、株式会社カプコン、株式会社バンダイナムコエンターテインメントなどと

の直接的な協力体制の基盤が生成でき、今後の更なる連携を考える意味でも大きな意味を持ったと言える。

2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

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

2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

平成27年度より本事業が進めてきたゲームソフトアーカイブ状況の定量的把握については、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、立命館大学の目録の統合化のための紐付け作業が既に完了している。これらのデータの紐付けによって作られたデータは本学（立命館大学）において新規アーカイブの検討に使われているほか、アーカイブの利活用においても重要な役割を担っている。そのため、今年度はデータを更新し、より正確なものとするためのデータ拡充と一部のデータ修正を行った。

立命館大学ゲーム研究センター及び、国立国会図書館など毎年アーカイブが更新されている所蔵館について、追加でアーカイブ化された更新差分について、紐付け登録を実施し、立命館大学収蔵品において193件を新規に登録した。また国会図書館のデータについて、平成30年以降に納入されたパッケージ413件のマッピング作業を実施した。

2.2.2 アーカイブ重点対象の明確化

昨年度同様に、所蔵ゲーム目録の紐付けによって作られたデータに基づき、今年度もアーカイブ重点対象の把握を行い、最新状況に更新した。これは日本の家庭用ゲームソフトについて、それぞれの所蔵館が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具体的に把握するための重要なデータである（詳細は、3.2.2 参照のこと）。昨年度までと大筋では同様の傾向であるが平成27年以降の新規のゲームタイトルについては、若干の収蔵がされてきた状況が伺える。

2.2.3 国内外の美術館・博物館のオンライン展示調査

COVID-19の流行により、国内外の美術館・博物館は展覧会の中止や延期、展示方法の変更を余儀なくされた。その中で活発に取り入れられたのがオンライン展示である。このオンライン展示の状況について、国内外の美術館・博物館を対象に調査を行った。各美術館・博物館において、オンライン展示をどのような形態で開催しているのか、その展示はどのような構成で行われているのか、そして、オンライン展示において来館者はどのような体験メディアを経験できるのかを分類した。

今年度の調査では、国内の博物館は過去の展示を編集してオンライン上に公開したり、令

和 2 年に開催されているリアルでの展示をそのままオンライン上で公開したり、360 度パノラマ 3D-VR ビューなどで閲覧可能とするなどの取り組みを行っているが、オンラインでの公開を前提に企画、公開する事例は少ないことが分かった。国内の美術館においては令和 2 年に行われている企画展のオンライン公開は積極的に行われているが、オンライン前提の企画は少なく、オフライン展示の代替という傾向が見られる。このことは、今後のゲームの展示においても参考すべき点と、ゲーム固有の問題点の明確化に役立つと言える。

2.2.4 ゲームの展示手法についての検討

ゲームの展示手法の検討についても、前年度から引き続きゲーム展覧会の利活用に関する方法論の検討のため、今年度で開催された主なゲームに関する展覧会の資料収集及び関係者・企画者へのヒアリング調査を行った。今年度は 4 か所の所蔵館へとヒアリングを行い、昨年度は 3 か所、一昨年度は 6 か所、平成 29 年度は 7 か所と、この 4 年間で合計 20 か所、25 のゲームの展覧会について詳細な調査を行った。

今年度の調査は、ゲームの展示に関する諸課題を浮き彫りにするために、公的な博物館での展示及び産業界との連携の 2 点をキーワードに組み立てた。公的な博物館・美術館でのゲームの展示を重点的に調査し、また、ゲーム展示とほかの展示品の融合例も調査対象とすることで、ゲーム展示の課題を明らかにすると同時に、ゲーム展示の応用可能性についても検討した。

今年度の調査から、ゲームをテーマとした展示の多様化が読み取れた。同時に、ゲームをイベントに利活用する事例も見られた。2000 年代以降、次第に増加してきたゲーム展示であるが、展示方法に明確な「キュレーション」の見られるものが増加してきており、「ゲームを展示する」というよりも、「ゲームで展示する」傾向が強くなっている。また、これまで都市圏に集中していたゲーム展示が、それ以外の地域の公的博物館で開催されるようになってきたことから、展示資料の収集・借用・運搬などの課題がより明確に打ち出されるようになってきたと言える。そのため、ゲームアーカイブ所蔵館連携強化の役割がより一層鮮明になったと言える。

2.2.5 オンライン展示実践の報告

コロナ禍におけるゲームアーカイブ利活用の一環として、オンライン上でゲーム音楽をテーマとした展示を企画した。その目的は、ゲーム作品及びその音楽のオンライン上での利活用に向けて、著作権、著作隣接権の状況を実践的に調査し、展示のためのゲームに関わる諸データを「メディア芸術データベース」等と連携することで、データベース利活用のための知見の獲得にあった（詳細は 3.2.5 を参照いただきたい）。

他のデータベースとの連携については、展示作品の書誌データに関しては、全て「メディア芸術データベース（ベータ版）」から API で取得する仕様とした。また、YouTube 及び、CEDiL の情報をキャプション上から参照できるようにすることで、これらとの連携の有効

性を検証するための試験的な施策とした。

権利許諾に関する手続としては、インターネット上におけるゲーム音楽作品利用の権利処理に関する実践的な経験を積むために、一般社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）及び各ゲーム開発企業へ許諾を申し出て、その了解を得るべく活動した。ただし、IP 活用に関する対応は各社で三者三様の状況にあり、提示されたガイドラインに沿って可能な限り情報を公開すべく構成したものが本展となっている。そのため、最終的な公開方法には若干の不統一があるものの、各種権利を踏まえた利活用についての調査研究の面から一定以上の価値があったと考えられる。

2.3 本年度の省察

今年度はコロナ禍という予期せぬ事態となったため、コロナ禍における事業体制の再設計を余儀なくされた。アーカイブ所蔵館同士の連携強化を目的とする本事業は、原則として対面によるヒアリングや情報交換を主軸に設計されていた。そのため、ヒアリング調査、セミナーの開催、アーカイブ利活用に係る調査等を全てオンライン上にて実施するため、事業体制を再設計するために相応のコストが割かれた。その結果、オンライン上での実施に順次変更しつつ社会機能の状況に併せて柔軟な事業展開を進めてきたが、対面時と比べ十分な成果を得るのは困難な状況にあった。

また本事業では、例年、学生アルバイトによるデータベース入力を実施されているが、こちらも過年度と同様の勤務体制を踏襲することは困難な状況にあった。立命館大学の規定を遵守しつつ、可能な限りの感染対策を施した上で規模を縮小して実施することとなり、例年と比すると質量ともに十分とは言い難いと指摘できる。

またゲーム産業界が原則としてテレワークを前提に活動していたことから、本年度の最大の課題であった産官学連携に際しての障害となった。その点は、新たなヒアリング調査対象開拓の困難さや、アンケート調査の回収率の低さにつながっている。

他方で、コロナ禍において急増したオンライン展示やテレワークに対応すべく、それらに対する調査やオンライン展示の実践を本事業では実施した。これらの調査によって、権利関係が複雑なゲーム資料をどこでどうやって利活用していくのか、という問題に係る知見が新たに収集できたと考えられる

第3章 実施内容

本事業の施策も大きく分けて、2側面から組み立てられている。ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際的な活動と、その活動を支える基盤としてのゲームアーカイブの現状について評価するための調査活動である。今年度は、より持続可能なアーカイブの保存体制の構築を目的とし、これをゲーム所蔵館間の連携を基軸とした多面的な施策を通して実現していく。

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

本章では、それぞれの取り組みの詳細について述べる。

3.1 ゲーム所蔵館及び産業界連携

本事業での施策は大きく分けて、2側面から組み立てられている。ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際的な活動と、その活動を支える基盤としてのゲームアーカイブの現状について評価するための調査活動である。

以下では、ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携強化を目指す活動という点について述べる。今年度は、連携枠組みの構築という点については、これまで積み上げてきた所蔵館連携を強化し、長期保存のために必要となる施策を行った。それぞれについて、以下において詳述する。

3.1.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

国内の連携組織化に向けた活動としては、国内のゲームやその関連資料を所蔵している機関の連携強化と、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、ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナーを2回開催し、また協議会会合を開催した。

3.1.1.1 ゲームアーカイブ推進連絡協議会第1回セミナー

日時：令和2年12月18日（金） 13：30～15：00

場所：Zoom

■ 宮脇正晴（立命館大学）講演「ゲームアーカイブと知的財産法」

第1回セミナーでは、宮脇正晴氏により、知的財産権の専門家の立場からゲームアーカイブの利活用に向けての法的課題についての講演が行われた。

ゲームアーカイブに関わる権利としては、主に複製権、公衆送信権等がある。またアーケードゲーム機、家庭用ゲーム機などを遊ばせる場合は上映権となる。マンガやアニメなどの原作があるゲームの場合は、その原作も著作権の対象となり、二次的著作物の利用に対する原作者の権利が適用される。複雑ではあるがこれらを理解することで、どこまでが許されているかが理解できる。



図 3-1 宮脇正晴氏（立命館大学法学部教授）

著作権は創作時にすぐさま発生し、存続期間は著作者の死後 70 年で終了する。著作権の保護期間は非常に長いため、ゲーム作品でも権利者不明の作品（孤児作品）が非常に増えている。もし著作者が「相当な努力」を払っても見つからなかった場合は、著作権法 67 条 1 項の裁定利用制度を使って、供託金を支払うことで利用が可能となる。裁定利用制度の利用頻度は近年増加傾向にあり、例えば国会図書館デジタルコレクションは同制度を用いて構築された実用例との説明があった。また申請中利用制度もあり、裁定が出る前に利用を開始することも可能となっている。ゲーム分野でも、初期の作品は著作権処理が曖昧なものも多かったため、「復刻作品」を制作する場合など、同制度を利用する事例はあるという。

平成 30 年改正による柔軟な権利制限として、著作者の利用を通常害さない利用、例えばシステムのバックエンドにおける利用など（30 条の 4、47 条の 4）、若しくは著作者の不利益が軽微な利用、例えば検索サービスにおける部分的な利用など（47 条の 5）の場合は、利用が認められるようになった。そのためゲーム作品のデータベース構築においても、軽微と言える利用であれば許される可能性があるという。ただし軽微性について明確な基準はなく、判例を積み重ねていく状況にある。

次に著作権侵害訴訟において過去のゲームの重要性が指摘され、ゲームアーカイブの価値が示された。著作権侵害訴訟においては、そのゲームの著作物性を立証する必要があり、訴訟となった両者のゲームに共通する部分が、他のゲームにも共通する（ありふれた）ものかどうか著作権侵害を決める重要な要因となるという。その際に、過去にどのようなゲームが存在したかを、ゲームタイトル名だけでなく内容も含めて検索できれば有用とのことであった。質疑応答では、保存のためのデータのデジタル化やコピーが著作権法上どのように扱われるのか、またそれらをどこまで公開するのが可能なのかという点について参加者から質問がなされ、講演者と活発な議論が行われた。

以上、ゲームアーカイブの構築及び利活用において著作権法は障害となり得るが、法改正によって柔軟な対応が可能となりつつあること、他方で著作権侵害訴訟又は特許認可においてゲームアーカイブに一定以上の価値があることが共有された。

3.1.1.2 ゲームアーカイブ推進連絡協議会第 2 回セミナー

第3章 実施内容

日時：令和3年1月16日（土） 13：00～15：30

場所：Zoom

- 指田稔（株式会社バンダイナムコスタジオ）講演「オールドゲームのキービジュアルを読み解く」

第2回セミナーでは、株式会社バンダイナムコスタジオの指田稔氏により、社内のオールドゲームのビジュアル資料の保存と活用に関する講演が行われた。

キービジュアルは、そのビデオゲームを象徴する一枚絵であるが、1980年代のビデオゲームにおいては中間制作物としての色が強かった。ただし原画としての価値はあったため「どこかで保存されているはず」という認識が当時の開発者にはあったのだが、実際は保存されていなかった（少なくとも一元管理がされていない）ことが2010年以降に「復刻版ポスター」を発売する機会に判明した。それを契機に指田氏は社内でキービジュアルの行方を探すことにしたという。

原画に関しては、コンシューマー用のものは、グラフィックデザイン部署が保管していたものの、アーケード用の原画は担当者が退職したり、倉庫を引き払ったりする際に消失した事例が多かったという。当時は予算が付かなかったため、地道に業務外の時間を使って調査をしていたが、2010年代に大規模な社屋移転があった際に倉庫を捜索する機会に恵まれたため有志で実施した。1980年代末期から1990年代の原画・ポスターを大量に発見し、新社屋で管理することになった。原画に対する社内のニーズが一定数あったため、令和元年度に予算が付くことになり、本格的に管理・保存を始めることになった。

まずは継続的に保存していくための価値を明確化するために、ライセンス向けとしてデータベースの開発とデジタル化作業を行った。専門のスタッフとして古美術、古文書の扱いの専門家を雇用し、3か月かけて原画600点超のリスト化を行った。タイトル不明の原画等も発見されたため、社内の関係者にヒアリングすることでリストを完成させていった。温度、湿度が安定した環境で保管しているが、セル画で描かれたものは劣化しやすいため、対策をしないといけない状況にあるという。デジタル化に関しては400～600dpiでスキャン、写真撮影で行った。

目次	
1.	キービジュアルのサルベージレポート
2.	原画収集の意義
3.	保管とデータベース制作とデジタルデータ化
4.	キービジュアル原画の読み解き
5.	アートとしての価値、歴史的価値の紹介
6.	今後の課題
7.	原画以外の収集整理
8.	まとめ



図 3-2 指田稔氏講演 (Zoom 上)

次に、社内クリエイター向けとして教材としての価値を高めた。キービジュアルは作品のコンセプトを的確にユーザーに伝えるものであることから、社内でコンセプト開発の教育に活用できると考えている。

最後にユーザー向けとして文化・アートとしての価値を打ち出した。既に原画展や画集のニーズも既にあるという。コロナ禍ということで、オンライン上での様々なイベントで打ち出していき試みを既に始めている。リアルタイムではない若い世代に当時のゲームに関心を持ってもらいたいという目的がある。これは、継続的な保存に不安がある以上、次の世代と価値を共有したいという意図があるという。質疑応答では、原画データの公開や利活用についての現状や構想について、また、その管理の方法について活発な議論が行われた。

3.1.1.3 ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合

昨年度までの議論に基づき、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動を開始するに当たって、今後の活動の展望と課題を改めて議論し更なる連携強化を図るため、国内の主要なゲーム所蔵館の担当者を集め、会合を下記要領にて開催した。

各参加者の本年度の進捗状況について報告があった上で、協議会のホームページ上で公開する情報の確認が行われた。また、ホームページのアドレスは独自ドメインを取得しない方向で進めていくことで決定した（議論の詳細は付録[1]を参照）。

日時：令和3年1月16日（土）15：30～17：00

参加者（50音順、敬称略）

ゲーム保存協会：ルドン・ジョゼフ

ナツゲーミュージアム：徳田直人

立命館大学：井上明人、尾鼻崇、福田一史、細井浩一

明治大学：中川大地、福地健太郎

オブザーバー（50音順、敬称略）：

国会図書館：小澤弘太

文化庁：牛嶋興平、椎名ゆかり

DNP：酒井淳一郎、高橋智之

3.1.2 産業界との連携強化のための調査活動

3.1.2.1 CEDEC2020 における報告

産業界との更なる連携強化を目的に、CESAが主催するゲームデベロッパー向けのカンファレンス「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2020 (CEDEC2020)」において講演を行った。デジタルゲームのアーカイブ事業に長年取り組んできた立命館大学の活動を通じて、国内外において保存がどこまで進んでいるのか、それをどのように活用できるのか、今後どういった展開が可能かなどの情報共有を目的とした。



図 3-3 CEDEC における報告
(オンライン)

講演タイトル：「過去のゲームが失われる前に何ができるのか：アーカイブ、DB、利活用」

日時：令和2年9月4日（金）11：00～12：00

場所：パシフィコ横浜（無観衆講演、リアルタイムネット配信）

登壇者：立命館大学：井上明人、尾鼻崇、福田一史

上記の講演では、まず井上より本事業の過年度の成果を基に、国内外の代表的なゲームアーカイブ所蔵館の活動状況について、また、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の結成及びその活動内容についての報告を行い、「アーカイブ」「データベース」「利活用」のサイクルを成立させるための施策や、人材育成、世界水準の環境構築の重要性についての報告があった。

次に尾鼻より、ゲームアーカイブの利活用手段として、国内における博物館展示の歴史や傾向についての報告が行われた。また立命館大学がこれまで、そして今後実施予定のパイロット展に関する報告も行われた。最後に福田より、立命館大学が進めてきたデータベース構築に関する報告がなされた。「メディア芸術データベース（ベータ版）」の活用事例についての提案がなされ、産業界におけるデータベース利活用の可能性が示された。

現在のゲーム保存実態を基に、聴衆であるゲーム産業が事業者としてゲーム保存にどの

ような形で関わられるのか。またそのメリットにはどのようなものが考えられるかが共有された。また、オンライン配信ではあったもののチャットや事後アンケートなどを用いて議論が行われた。

3.1.2.2 ゲーム資料所蔵状況アンケート調査活動

過年度より本事業で調査を進めてきた結果、行政が運営する図書館では国立国会図書館が、大学機関では立命館大学や明治大学を始めとする複数の機関がゲームソフトの収集・保存を進めていることに加え、デジタルゲームの開発者やパブリッシャーの中でもゲームの保存に取り組む動向が見られるようになってきている。しかし、取り組みを行う企業がどのような状況にあるか、その全体像の把握は十分とは言えない状況にある。

そこで、デジタルゲームの保存・管理を効率的に進め、連携を強化していくためには、基礎的なデータを収集する必要性が認められ、今年度は産業界との調査・連携に注力した。

本年度の調査では、CESAの協力の下、CESA正会員132社のゲーム資料保存状況などの確認を目的に、[付録2]に記載したアンケート用紙を作成して調査を実施した。その結果は以下のとおりである。

回答のあったアンケートは132件中29件（うち無効回答5件）であった。

問2-1「デジタルゲームの資料の保存を、業務として担当する部署は、貴社のなかに設置されていますか」という質問に対しては24社中18社が「はい」と答え、残る6社が部署を持たないと回答した。

問3.「デジタルゲームに関する雑誌・書籍を所蔵していますか」、及び、問4.「デジタルゲームのパッケージを所蔵していますか」への回答は以下のとおりである。24社中16社が何らかの紙媒体を所蔵していること（図3-4参照）、そして大半の企業がデジタルゲームのパッケージを所蔵していること（図3-5参照）が確認された。なお、管理の担当部署を設けている企業は、デジタルゲームのパッケージを所蔵している企業と重なっている。

問4でデジタルゲームのパッケージを所蔵していないと回答した4社は、今後も「所蔵する予定がない」と回答している。

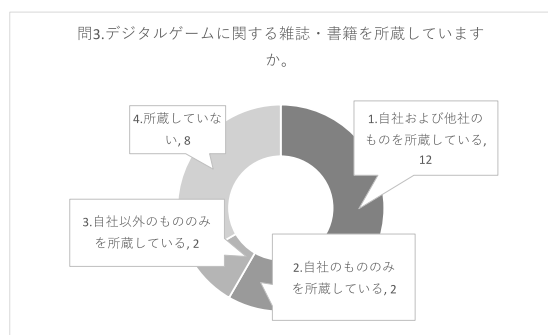


図3-4 問3に対する回答

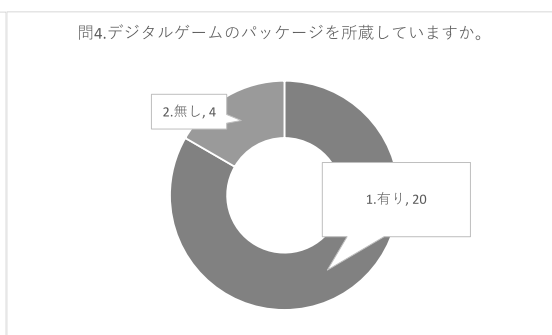


図3-5 問4に対する回答

また、問6.「所蔵しているデジタルゲームのパッケージの総本数についてご記入ください

い」に対する回答から、パッケージを所有していると回答した企業でも、その所蔵数には大きな差があることが分かった（図 3-6 参照）。

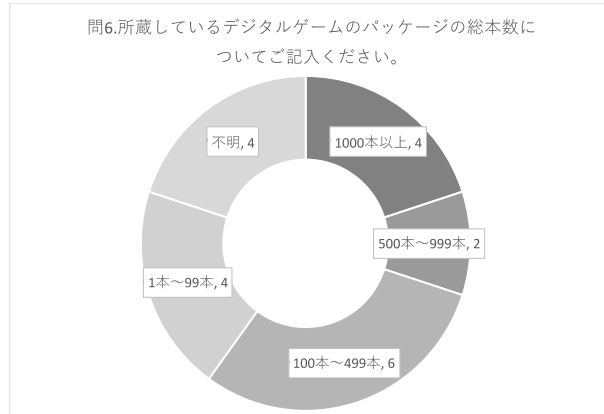


図 3-6 問 6 に対する回答

また、所蔵パッケージの内訳に関しては、大半の企業が「不明」と返答している。ただし、主に家庭用ゲームを制作している企業に関しては、自社でリリースしたタイトルは 99%保存していると回答している。

問 7.「自社開発関連の資料は所蔵していますか」には、24 社中 20 社が「所蔵している」と回答している。「所蔵している」と回答した 20 社のうち、「保存のための社内的な仕組みがある」企業は 10 社であり、残る 10 社は「社内的な仕組みがない」ものの、保存は行っている。

問 8.「台帳を持っていますか」に対する回答は「持っている」が 6 社、「持っていない」が 16 社、「作成中」が 2 社であった。なお、「持っていない」と回答した 16 社のうち、4 社は今後も「作成の予定がない」と回答しており、その理由として「PC でのオンラインゲーム（無料ダウンロード）が主力であるため」、「会社設立当初の資料が残っていない」、「保存されている場所が分散されているため」としている。

問 11.「どのような用途を想定して、デジタルゲームの保存を行っているか」という質問に対して、16 社が「今後の開発用資料として」と答えている。また、「訴訟対策のため」「ファンのため」「再販の可能性」といった答えもそれぞれ 8 件と多かった（図 3-7 参照）。

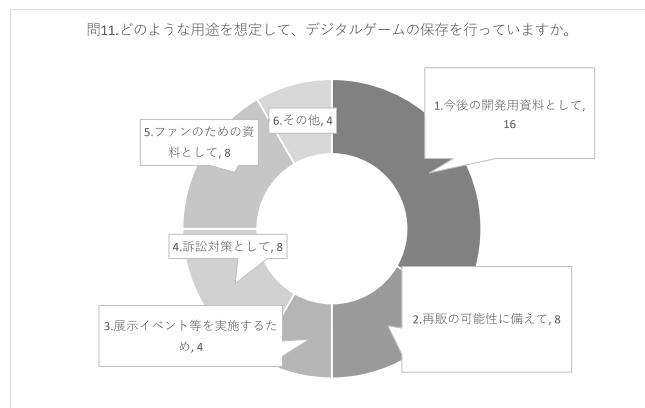


図 3-7 問 11 に対する回答

次に、問 12.「所蔵しているデジタルゲームのパッケージの閲覧・

利用・貸出を実施しているか」という質問に対しては、「有り」と「無し」の回答がそれぞれ12社ずつであった。また、「有り」と回答した会社も、社内での閲覧や貸出しは可能ではあるが、社外への貸出し（持ち出し）を許可している企業は2社のみであり、大半は社内利用に限定している。

国会図書館への納本に関しては「行っている」が8社、「行っていない」が8社、「わからない」が8社という回答であった。

また、本年度はテレワーク主体の業務形態となっていることから、社内での連絡手段が対面時と比べて十分に整っておらず、アンケートへの回答が困難という返答も多く見られた。これらの事情もあって回答率は21.9%とやや少ない結果となったが、ゲーム開発企業における資料保存の傾向については方向性がみてとれた。

3.1.2.3 ゲーム資料所蔵状況に関するヒアリング調査活動

上記のアンケート調査に加え、社内のゲーム資料アーカイブ状況及び過去IPの利活用実績を調査すべくヒアリングを実施した。

日時：令和3年1月6日（水）17：00～18：30

場所：Zoom

応対者：原尾宏次、大井りら（株式会社コーエーテクモゲームス）

調査実施者：尾鼻崇、井上明人、福田一史（立命館大学）

オブザーバー：酒井淳一郎（大日本印刷株式会社）、椎名ゆかり、中西睦美、牛嶋興平（文化庁）

調査結果：

応対者はコーエーテクモゲームスの「IP事業推進部」の責任者とスタッフで、同部署は2015年に新設された著作権許諾業務の専門部門。その業務上の必要性から、データ、資料の確認などを逐次進めているとのことで、良いタイミングでのヒアリングとなった。

コーエーテクモゲームスの自社製品の所蔵状況については、プログラムチェックの最終工程にいる品質管理部がファイナライズされたゲームのマスターデータを保管し、物理的生産物の最終段階を担っている業務部が製品としての物理サンプルを一元的に管理している状況のようである。ただ、ゲームの構成要素である、画像データ、楽曲データ、企画資料等の中間成果物や、広告、関連書籍、関連商品などについては、前述の品質管理部、業務部ではなく、開発部や、CG部、サウンド部、デザイン部など各部門のローカルルールに従って保管している。保管の精度については、本格的なデータベースがあるもの、個人に任されているものなどバラつきが見られ、何らかの整理基準の導入の必要性を感じているとのことであった。また近年のものは物理ソフトについては、直近は国会図書館に納本されている。

同社はもともと『信長の野望』『三國志』などの歴史系ゲームを制作している企業であり、

比較的、「歴史を掘り起こす」ことに好意的な企業風土がある。そのため資料は残しやすい状況にある。また近年では、これらの資料が権利契約に関する業務や裁判資料としても有用であることが分かってきたため、今後はこれらの資料の知的財産としての価値や、その権利整理の力を入れていきたいとも思っているという。

株式会社コーエーテクモゲームスは平成21年に株式会社コーエーとテクモ株式会社が経営統合（株式会社コーエーテクモホールディングス）し、後にガストを吸収合併したという経緯がある。資料保存に関しては旧テクモ、旧ガストの製品を旧コーエーの管理手法に合流させる形で管理しているが、特に古いものについては、完全に把握することが困難になってきているという。ただ、経営統合を経た今でも、保存に意欲的なベテラン社員やキーマンによって残されている例も多々あるとのこと。例えばハドソン社にファミコン版が許諾され、高橋名人誕生のきっかけとなった業務用シューティングゲーム『スターフォース』（昭和59年）の資料などは完全な形で保存されている。その反面で、貴重な『モンスターファーム』のきぐるみが廃棄されてしまったということもあった。誰かが保存しようと思っけていても、ゲーム関連資料は、あくまでも会社の保存規定からは外れている簿外品であることが多いため、油断するとどんどん処分されてしまうリスクがある。

また、グッズなど二次商品の関連資料に関しては社内で一括して保存管理するシステムがないため、実物はもちろん、データが散逸していく可能性は高いという。ただし、販促物のチラシなどについては意外と残っており、最終形のサンプルも含め一定の量が保管されているのではないかと考えている。

所蔵資料を活用した新製品の開発に関しては、社内には開発資料室のような施設はないが、前述した品質管理部のマスターデータと業務部の製品をいつでも確認でき、比較的、容易な状況にある。開発部署にも相応の資料が揃っている。例えば「家紋」のようにシリーズ作で活用機会が多いものについては、独自のデータベースを構築しており、歴史ゲームを担当するチーム間で共有しているという。

また同社は様々な活動への協力実績が豊富である。歴史イベントなど、各地方自治体との協働、NHKへの技術協力（例：大河ドラマ『真田丸』での3DMAP提供）や『大三国志展』への出展協力、TV番組『アメトーク』でのクラシックゲーム監修など、社風として基本的に依頼があったものに関しては前向きに考えるようにしているという。特に同社社長の襟川陽一氏（ゲームクリエイター「シブサワ・コウ」）がゲーム文化に関わるテレビ番組に出演する機会が増えたため、その傾向が強くなったという。中学校、高校の教科書や副教材に歴史ゲームの画面写真を求められることも多くなってきたとのことで、教育や社会貢献に関しても、できる限り協力していきたいと考えている。

現時点ではゲーム関連資料保存に前向きではあるが、営利企業である以上、どうしても現在のビジネスが優先され後回しにされがちなのが道理である。また意欲のある人間が退社すれば簡単に風向きが変わる可能性もある。そのためにも社外の団体が個別にゲーム資料に関する研究・保存活動を継続的に行い、ゲーム業界に働きかける動きがあれば、社内でも、

保存活動を容認する機運が高まるのではないかとのことであった。

3.2 調査事業

ゲームの所蔵館の連携を行っていくとともに、構築しつつあるゲームアーカイブを、実際にどのような形で効果的な利活用を目指せるのかを調査・検討するための各種施策を実施した。

ゲームアーカイブの利活用の仕方は様々だが、例えば博物館・美術館などでの展示では現時点で既に、過去のゲーム資料が活用されている。そこで、実際にこれらがどのように活用されているのか。今年度に展示されたゲームに関する展覧会の調査を行うとともに、産業界との連携可能性についても調査した。

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

3.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

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

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

対象となるのは、主としてメディア芸術データベースに登録されている日本で発売・流通したゲームである。国立国会図書館、ストロング遊戯博物館、明治大学、ライプツィヒ大学の4館の所蔵品、並びに立命館大学ゲーム研究センターの所蔵品については、令和元年度までの所蔵品の紐付け作業が完了している。また、OCLC(Online Computer Library Center)が運営する共同目録サービス「WorldCat」に登録されているゲームについても3,266作品、9,785件の紐付けを実施している。

今年度までの作業状況は下記の表3-1のとおりである。

表 3-1：令和2年度までの紐付け作業実施状況（家庭用ゲームソフト）

所蔵機関	令和2年度までの 入力実施数
立命館大学	8,490
明治大学	2,977
ライプツィヒ大学	4,393

第3章 実施内容

ストロング遊戯博物館	6,403
国立国会図書館	4,418
日本ゲーム博物館	54
合計	26,735

今年度も、構築したデータを有用なものとして維持していくため、さらに、データを最新の正確なものとするために継続的にメンテナンスを行った。具体的には下記 2 点を実施した。

(1) 立命館大学所蔵品の登録作業

立命館大学ゲーム研究センター及び、国立国会図書館など毎年アーカイブが更新されている所蔵館について、追加でアーカイブ化された更新差分について、紐付け登録を実施し、193 件を新規に登録した。

(2) 国会図書館データからのマッピング作業

国会図書館のデータについて、平成 30 年以後に納入されたパッケージ 413 件のマッピング作業を実施した。入力されたゲームの概要は下記のとおりである。

表 3-2：本年度の国会図書館所蔵品の紐付け作業実施状況（年度別）

納本年度	入力実施数
2018	214
2019	173
2020	26
合計	413

表 3-3：本年度の国会図書館所蔵品の紐付け作業実施状況（プラットフォーム別）

プラットフォーム	入力実施数
Nintendo Switch	161
Windows	12
PlayStation 4	189
Xbox One	7
ニンテンドー3DS	9
不明	35
合計	413

3.2.2 アーカイブ重点対象の明確化

前項において、紐付けされたデータを基に、ゲームソフトのアーカイブの進捗状況にどの

ような偏りがあるのか、概況の把握を通して、今後のゲームソフトの収集方針などを分かりやすく可視化するための、データを作成した。

ここではアーカイブ重点対象マップとして、所蔵状況を一覧可能なプラットフォームごと・年代ごとの概観が確認できる表を作成している。これは前述の「2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付けデータ」と、昨年度までに紐付け作業を実施した5所蔵館（立命館大学ゲーム研究センター、明治大学、国立国会図書館、ライプツィヒ大学、ストロング遊戯博物館）がそれぞれどのようなゲームソフトを収蔵しているか、またどのような種類のタイトルについて所蔵がなされていないかを明示したものである。

3.2.2.1 所蔵館ごとの収蔵状況

まず各所蔵館がどのような年代のゲームソフトの収集を行っているかについて、確認する。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。

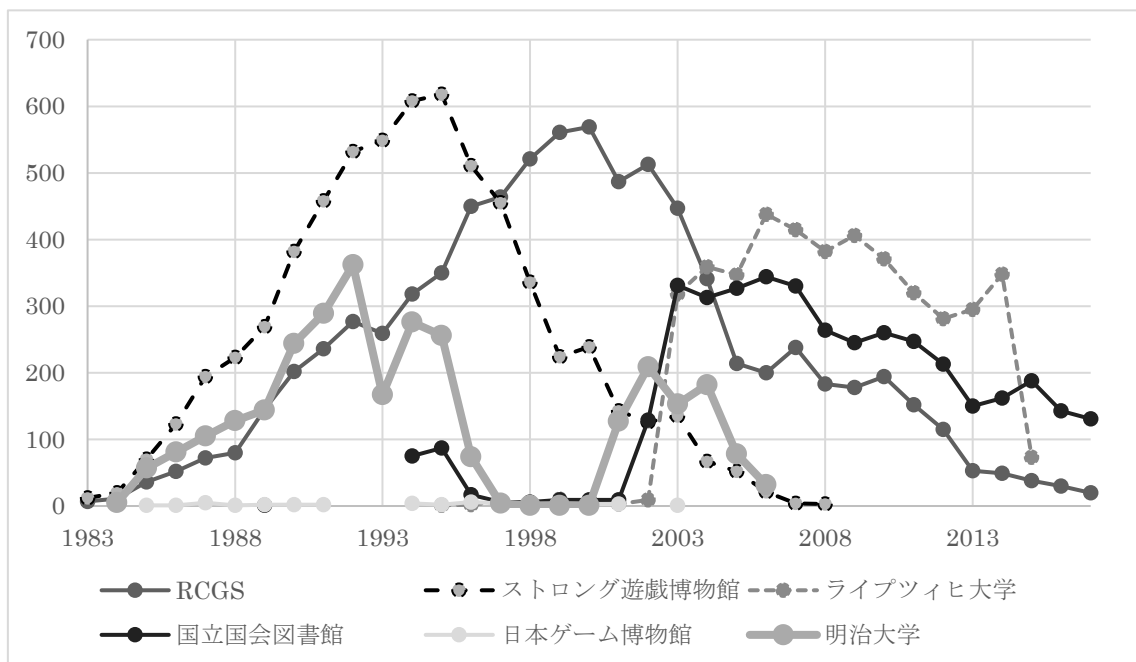


図 3-8 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向 (年代別)

昨年度までとほぼ同様の傾向であるが、1980年代後半～2000年頃にかけてのゲームソフトは、立命館大学ゲーム研究センター、明治大学、ストロング遊戯博物館が多数所蔵している一方で平成12年（2000年）以降のゲームソフトは、国立国会図書館とライプツィヒ大学において所蔵されている割合が高いといった形で、各所蔵館の所蔵傾向の違いが確認できる。

3.2.2.2 年代別の収蔵状況

第3章 実施内容

次に年代別の収蔵状況をまとめた。家庭用ゲームソフト「2」について、どの程度の割合で収蔵が進められているかを示すデータである。



図 3-9 家庭用ゲームソフト収蔵割合 (年代別)

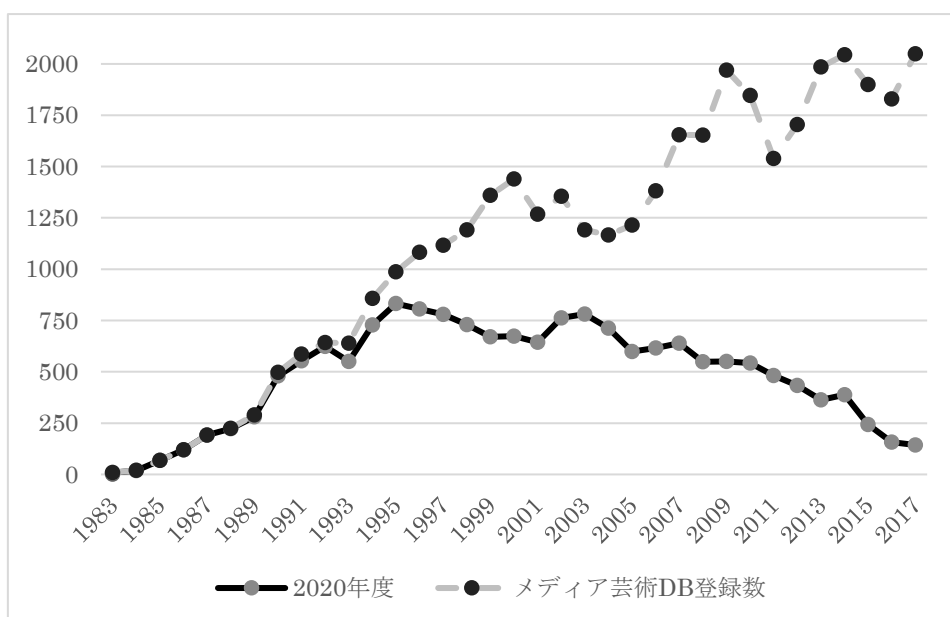


図 3-10 家庭用ゲームソフト収蔵数 (年代別)

図 3-9 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトがどの程度の割合で収蔵を進められているかを示すグラフである。割合は「メディア芸術データベース」収蔵数を 100%とし、「収蔵タイトル数 ÷ 「メディア芸術データベース」登録数」として算出している。

² PC ゲームソフト、アーケードゲームについては現時点では収蔵数が少ないため、今年度時点では扱っていない。

第3章 実施内容

そして、図3-10は家庭用ゲームソフトの所蔵の絶対数である。灰色の点線部分が判明している各年におけるゲームタイトルの総数（メディア芸術データベースに登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に収集されているゲームソフトのタイトル数である。こちらまでと大筋では同様の傾向であるが平成27年（2015年）以後の新規のゲームタイトルについては、若干の収集がされてきた状況が伺える。

3.2.2.3 プラットフォーム別の収集状況

次にプラットフォーム別の収集状況をまとめる。

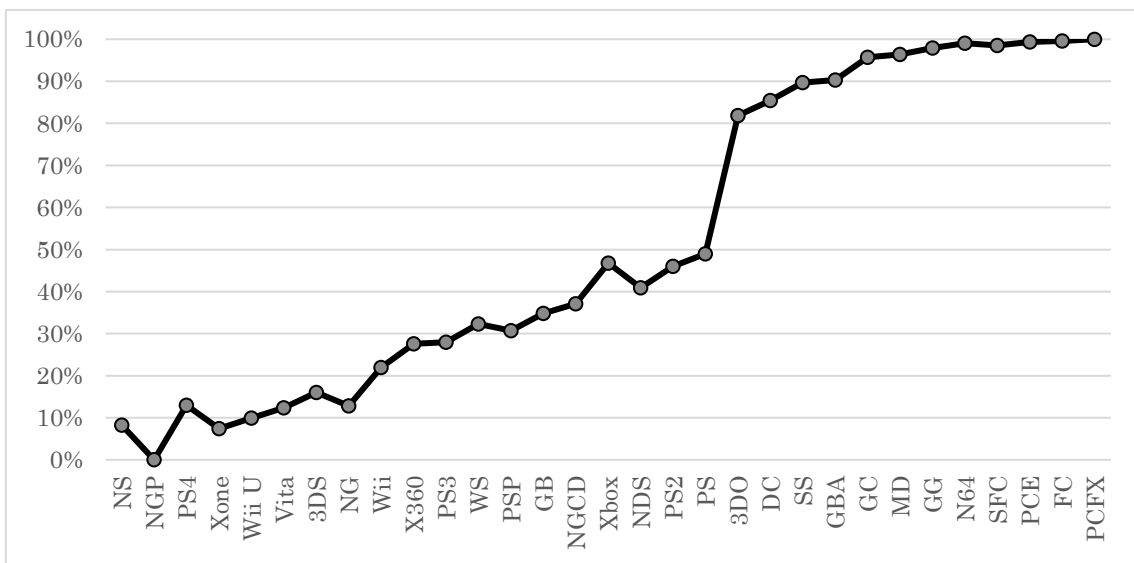


図3-11 家庭用ゲームソフト収集割合（プラットフォーム別）

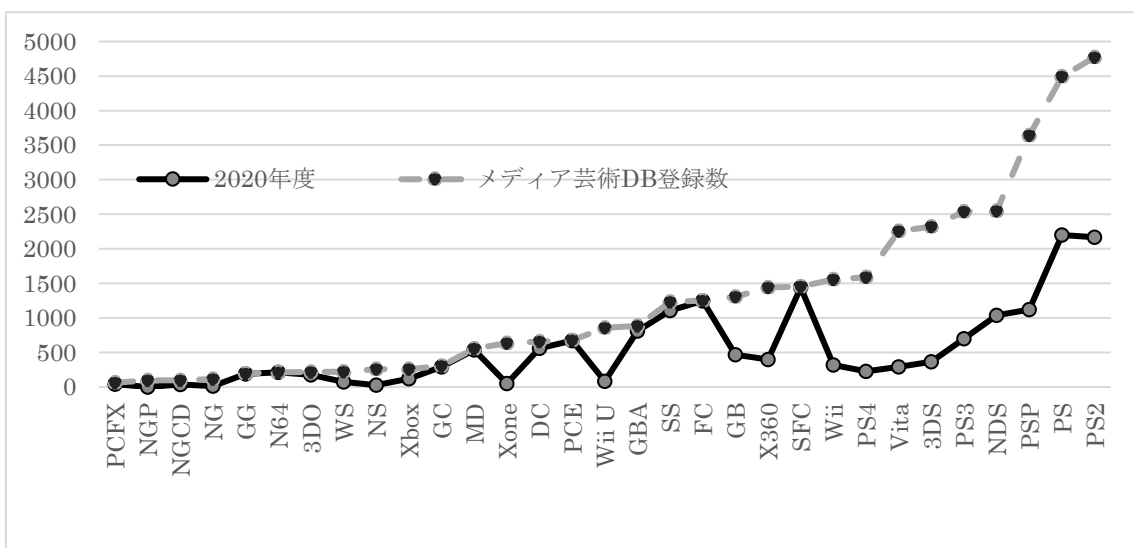


図3-12 家庭用ゲームソフト収集数（プラットフォーム別）

項目名はプラットフォーム名の略称で表記をしており³、年代別データと同じく、図 3-12 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトがどの程度の割合で収録が進んでいるかを示すデータである。割合「メディア芸術データベース」収録数を 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 3-11 及び図 3-12 は所蔵の絶対数を示したデータである。灰色の点線部が判明している各プラットフォームにおけるゲームタイトルの総数（「メディア芸術データベース」に登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に収録されているゲームソフトのタイトル数である。

3.2.2.4 今年度の収録傾向の変化

全体的に昨年度の状況から大きな変化は見られないが、細かな点では漸進的な改善が見られてきている。

ただし、平成 30 年（2018 年）度以後の収録率については、増加傾向にあるものと推察される。しかし元台帳となるメディア芸術データベースの目録形式自体に変化があったため、同年以後の収録率の傾向について示すには、別途対応が必要になると判明したが、これについては次年度以後の課題となる。

³ ゲームプラットフォームの略称は下記のとおりである（50 音順）。
[3DO] 3DO、[3DS] Nintendo3DS、[AC] アーケードゲーム、[DC] ドリームキャスト、[DS] NintendoDS、[FC] ファミリーコンピュータ、[GB] ゲームボーイ、[GBA] ゲームボーイアドバンス、[GC] ニンテンドーゲームキューブ、[GG] ゲームギア、[MD] メガドライブ、[N64] Nintendo64、[NG] ネオジオ、[NGCD] ネオジオ CD、[NGP] ネオジオポケット、[NS] ニンテンドーSwitch、[PCE] PC エンジン、[PCFX] PC-FX、[PS] プレイステーション、[PS2] プレイステーション 2、[PS3] プレイステーション 3、[PS4] プレイステーション 4、[PSP] プレイステーション・ポータブル、[PSVita] プレイステーション Vita、[SFC] スーパーファミコン、[SS] セガサターン、[Wii] Wii、[WiiU] Wii U、[WS] ワンダースワン、[X360] Xbox 360、[Xbox] Xbox、[XOne] Xbox One

第3章 実施内容

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

図 3-13 ゲームアーカイブ重点対象全体マップ⁴

4 <凡例>

薄いグレーに黒字 収蔵率 80%~50.1%

白に黒字 収蔵率 100%~80.1%

濃いグレーに白字 収蔵率 50%~5.1%

黒に白字 収蔵率 5%未満

第3章 実施内容

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

図 3-14 ゲームアーカイブ重点対象全体マップ

3.2.3 国内外の美術館・博物館のオンライン展示調査

令和2年度はCOVID-19の流行により、国内外の美術館・博物館は展覧会の中止、延期又は開催方法の変更を余儀なくされた。ロックダウンや緊急事態宣言下にあつて、美術館・博物館は長らく閉館の状況となったが、その間にオンライン上で展覧会を行う準備が整えられた。このオンライン展示の状況について、今後のゲーム展示の参考とすべく国内外の博物館及び美術館を対象に調査を行った。調査する際、「開催形態」、「構成種別」、「体験メディア種別」と分類した。

「開催形態」はアートフェアや芸術祭などの「アートイベント」、各施設においてコレクションを中心に開催される「常設展」、現在行われている「企画展」、令和元年までに企画されていた「過去展」、多種多様のギャラリー、美術館の出展を目的に開設されたスペース、複数のプロジェクトが展開されているサイト、作成者が「プラットフォーム」と標榜〔ひょうぼう〕している「プラットフォーム」、そして「その他」に細分化した。

「構成種別」は、リアル（オフライン）とオンラインともに開催（リアルでのイベントの一部をオンラインで開催しているものもここに含む）「ハイブリッド」、リアルでの展示の様子を、そのままオンラインで公開している「リアル→デジタル」、リアルで内容を、オンライン用に編集を加えて公開している「リアル→デジタルへの再構成」、オンラインでの公開を前提に企画・公開されている「デジタル」に細分化した。

「体験メディア種別」は、特設サイトとして展覧会が提供され、様々なメディアで構成されている「特設サイト」、360度パノラマビュー、ウォークスルー映像を含む3DVRのもの、ビュー内で作品やテキストが鑑賞可能な「360度パノラマ3D-VRビュー」、Googleストリートビューを使用している「Googleストリートビュー」、YouTubeを利用し映像を公開しているもの「YouTube映像」、作品画像と解説テキストで構成されている「画像・テキスト」、展示を鑑賞する際専用のアプリが必要なものや、ブラウザへ何かしらをインストールする必要がある「専用アプリ」、YouTubeへ遷移せず、そのページ内で動画が鑑賞できる「埋め込み動画」、SNSや音声ガイドなどの「その他」に細分化した。

以上に分類して調査した結果は次のとおりである。

国外の博物館の事例は43例、国内の博物館の事例は40例、国外の美術館の事例は85例、国内の美術館の事例は51例となった。

まず、開催形態については、国外の美術館で45例、国内の美術館で33例と全体の約半数の「企画展」がオンライン展示に対応する形式で開催されている。これに対し、国外の博物館は16例、国内の博物館は9例と、博物館の「企画展」はオンライン展示に余り対応されない形で開催されている。しかし、「過去展」については国外の美術館10例、国内の美術館1例に対し、国内の博物館11例、国外の博物館12例と国内外の博物館がオンライン展示で公開している。また、「常設展」については国外の美術館8例、国内の美術館2例、国

外の博物館 9 例、国内の博物館 18 例と、国内の博物館が最も多くオンライン展示に対応している。

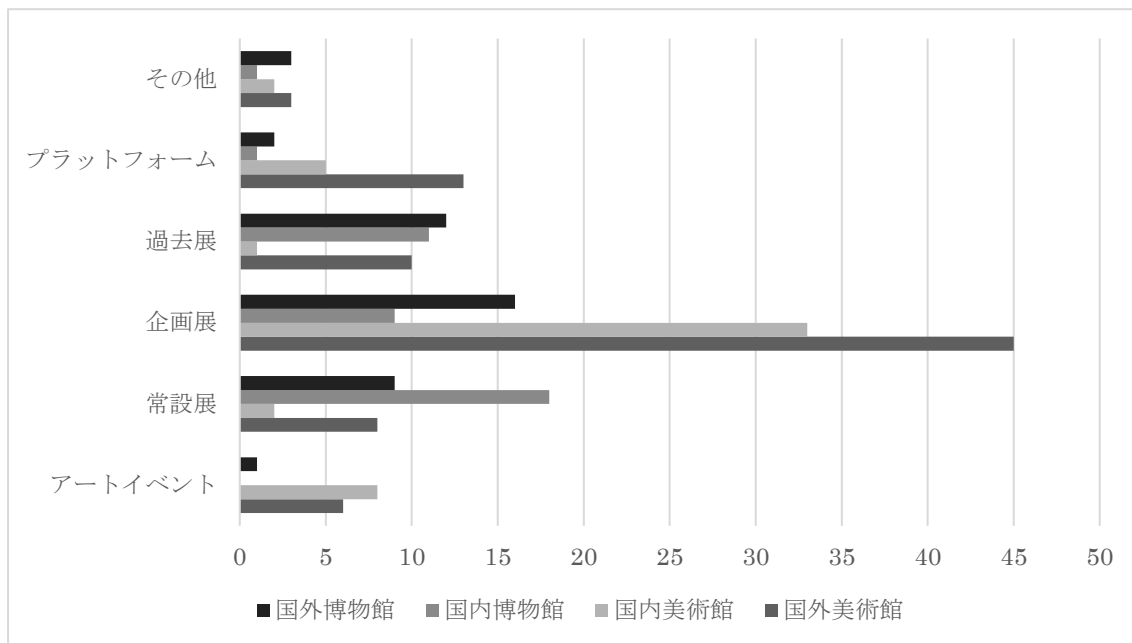


図 3-15：事例別の展覧会開催形態

次に、構成種別については、オンラインでの公開を前提に企画・公開されている「デジタル」の事例が最も多く、国外の美術館 40 例、国内の美術館 19 例、国外の博物館 18 例、国内の博物館 8 例となっている。その中でも国外の美術館が「デジタル」の最も多い事例となった。これに対し、国内の博物館が最も少ない事例となっている。しかし、リアルでの展示の様子を、そのままオンラインで公開している「リアル→デジタル」については、国外の美術館 25 例、国内の美術館 15 例、国内の博物館 27 例、国外の博物館 11 例となり、国内の博物館が「リアル→デジタル」の形態で最も多く展覧会を開催している。

リアルで内容を、オンライン用に編集を加えて公開している「リアル→デジタルへの再構成」の形態は、国外の美術館 12 例、国内の美術館 9 例、国内の博物館 5 例、国外の博物館 13 例となっている。国内の美術館・博物館に比べ、国外の美術館・博物館において多くの事例が見られる。

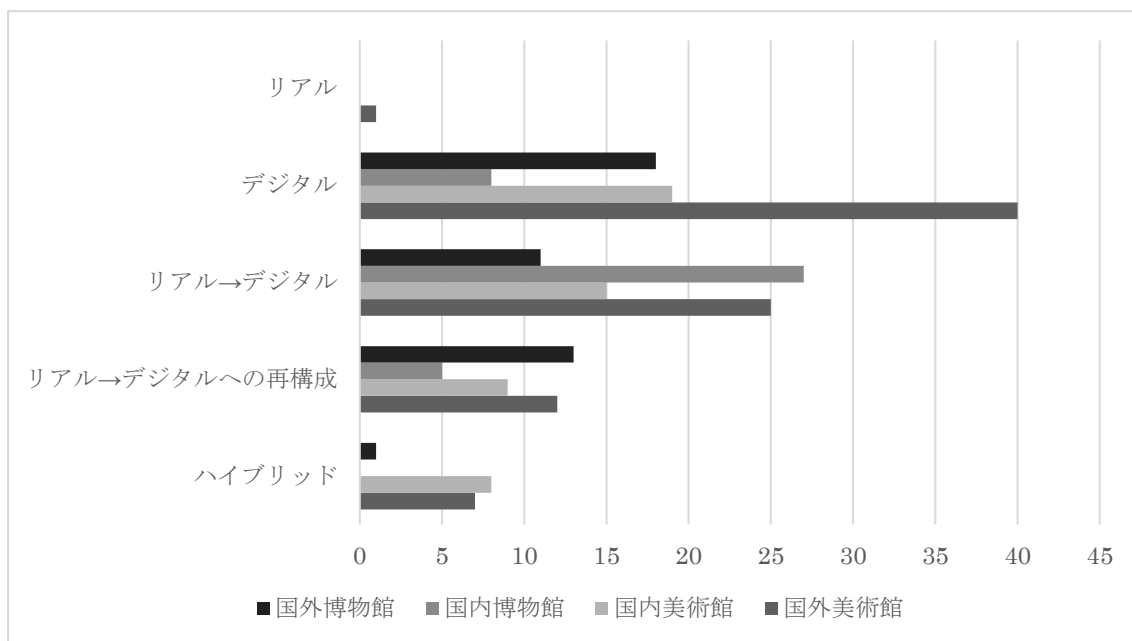


図 3-16：事例別の展覧会構成種別

最後に、体験メディア種別については、360度パノラマビュー、ウォークスルー映像を含む3D-VRのものであり、ビュー内で作品やテキストが鑑賞可能な「360度パノラマ3D-VRビュー」を使用している館が最も多い。国外の美術館は25例、国内の美術館は21例、国外の博物館は9例、国内の博物館は22例となっており、国内外問わず、多くの美術館・博物館が「360度パノラマ3D-VRビュー」を使用している。しかし、作品画像と解説テキストで構成されている「画像・テキスト」は国外の美術館28例、国外の博物館23例に対し、国内の美術館5例、国内の博物館9例と少なく、国外と国内で使用事例に差が出ている。

様々なメディアで構成されている「特設サイト」は、国外の美術館24例、国内の美術館12例、国内の博物館2例、国外の博物館9例となっており、国内外問わず美術館では展覧会の特設サイトが設けられている。それに対し、国内外の博物館での事例は少ない状況である。

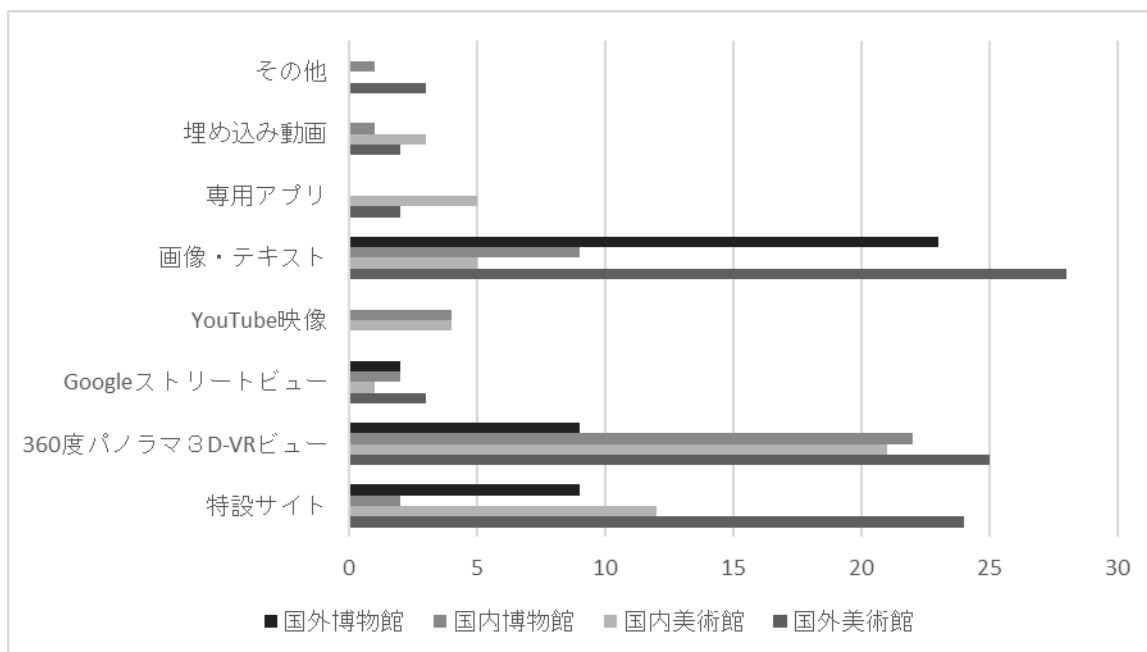


図 3-17：事例別の体験メディア種別

3.2.4 ゲームの展示手法についての検討

1) ゲームアーカイブ利活用の方法論の検討

調査の背景：

ゲームの所蔵館の連携を行っていくとともに、ゲームアーカイブを実際にどのような形で効果的に利活用を目指していけるのかを検討するための基礎的調査として、博物館・美術館などにおけるゲーム展示の状況及びその手法についての調査を行った。

今年度は、COVID-19の流行により、博物館での展示方法の変更が余儀なくされた。このことを踏まえ、今後のゲームの展覧会実施のための課題や成果の検証を目的に、調査ワーキング・グループを組織して調査を進めた。

調査の設計と方法：

博物館の主要な機能は、「研究」「展示」「教育」「社会貢献（地域連携）」に分類できる。博物館展示はすべからく、これらが複合的に重なり合う形態で実施されることが望ましい。これを背景に、本事業では博物館のそれぞれの機能と接続させつつ調査を進めてきた。今年度の調査は、これまでの調査を包括的に補填 [ほてん] すると同時に、特に公的な博物館で開催された展覧会に着目し、地域連携や社会貢献といった観点から進めた。

今年度の主な調査対象は、国立や市立などの公的機関の施設で行われた「企画展」に限定して行った。さらに、ゲーム産業と明確に連携したイベントについても調査した。ただし、

博物館学的ないし MLA 連携の見地からの調査を進めると同時に、連携や資料提供のネットワーク構築を進めた点は昨年度までと同様である。

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

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

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

以上を踏まえて、今年度は、(1) 博物館企画展における展示状況とその課題についての調査、(2) ゲーム開発企業との連携状況と課題についての調査の2点を集中的に行うことで、国内外のゲーム所蔵館のアーカイブの連携基盤生成や産学館連携に向けての検討を行った。

2) 博物館展示（国内企画展）調査

(1) ストリートファイター「俺より強いやつらの世界展」（福岡市科学館）

日時：令和2年9月16日（水）15：00～17：00

応対者：林昌利氏（西日本新聞社）

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

科学館概要⁵：

福岡市科学館は、子供も大人も誰もが科学を楽しむことのできる科学館であり、「人が育つ」科学館である。基本展示室は身近な題材にあふれ、まず体験することから始まる。ドームシアター（プラネタリウム）では、臨場感あふれる映像が楽しめ、コンサートなども開催される。サイエンスショーなども数多く催され、いつ来ても、誰もが科学を楽しめる。

科学をより深く学びたい人には、それぞれの興味・関心にあった多彩なプログラムが用意されており、科学を深掘りできるシステムも備えている。これらを通し、楽しみから疑問・探求を経由して、クリエイティブな力へと発展させることができる。さらに、科学

⁵ 「当館について」 <https://www.fukuokacity-kagakukan.jp/about/>（閲覧日：令和2年11月26日）

者・クリエイターを含めた多様な人々が交流する場を設定するなど、様々に育つ工夫が仕掛けられている。

展覧会概要：

「ストリートファイター」シリーズのキャラクターの書き下ろし原画や、ビジュアル作品、企画資料などを展示し、「ストリートファイター」の歴史を紐解くと同時に、最新作についても紹介する内容となっている⁵。

会期は当初令和2年3月14日（土）から5月24日（日）までの予定だったが、COVID-19の流行により令和2年7月1日（水）から9月22日（火）までに変更となった。

ヒアリング結果：

令和元年7月20日から9月1日に開催された開館1周年記念特別展「TOYS EXPO-時代を超えて愛されるおもちゃ・ゲームの世界展-」（大野城心のふるさと館）の広報を西日本新聞社が担当した経緯によりゲーム展示に関わるようになった。

本展示は、「ストリートファイター」が30周年を迎えるに当たり、原画展を行える場所をカプコン側が探しており、縁あって福岡市科学館で開催する運びとなった。株式会社カプコンが所蔵する原画、筐体 [きょうたい]、企画書を借用し展示した。展示パネルは西日本新聞社が作成した。また、株式会社 anno lab（あのラボ）に企画・制作を依頼し、キャラクターになりきって「負け顔」を体験できるコンテンツや波動拳を打つ体験コーナーを設けた。株式会社カプコンとライセンス契約を結び、全面監修の下で設営していたため、無料で『ストリートファイターII』『ストリートファイターV』をプレイできるコーナーも設置した。両ゲームの著作権や風営法についてはクリアしている。福岡市科学館でのゲーム展示は初めての試みであったため、子供にも分かるような展示を心がけた。

しかしながら、COVID-19の流行によって展示期間の変更やCOVID-19拡大防止対策、日時指定のチケットの販売などの対応を余儀なくされた。展示内容も一部変更し、『ストリートファイターII』と『ストリートファイターV』のゲーム体験は中止となり、非接触型であったほかの体験コーナーは続けられた。

本展示のメインターゲットは『ストリートファイターII』をプレイしていた30代から50代の男性とその家族である。実際は、女性も来館しているものの、30代から50代の男性が最も多く来館していた。これは、「ストリートファイター」に限定したことが原因と考えられる。体験型展示を増やししながら、万人受けできるような展示にすることが今後の課題として挙げられる。また、限られた地域のみでなく巡回展のような形で、全国で展覧会を行えればと考えている。

⁵ 「みどころ」 <https://streetfighter.artne.jp/highlight/>（閲覧日：令和2年11月26日）



図 3-18：展示会場の様子



図 3-19：展示会場の様子



図 3-20：展示会場の様子

※画像は全て西日本新聞社提供。

(2) 令和2年度夏季特別展「玩具伝説-おもちゃの60年史-」(愛荘町立歴史文化博物館)

日時：令和2年10月26日(月) 12:00~14:00

応対者：西連寺匠氏(愛荘町立歴史文化博物館)、吉田伸一郎氏(ゲーム機収集&保存研究家)

調査実施者：小出治都子(大阪樟蔭女子大学)、毛利仁美(立命館大学)、尾鼻崇(立命館大学)

博物館概要：

第3章 実施内容

敷地面積 7,000 平方メートルの中に、いざないの館（721.02 平方メートル）といにしへの館（609.78 平方メートル）を建設し、平成 6 年に開館した⁶。いざないの館では、常設展示、企画展や特別展を開催しており、いにしへの館には受付やミュージアムショップなどが設置されている⁷。

展覧会概要⁹：

戦後復興を経て高度経済成長期に入ると暮らしが豊かになり、余暇の過ごし方も多様化した。そんな中、技術の発展とともに様々な玩具が生まれた。また、玩具にはそのときの社会を反映するものや、逆に社会に強い影響を及ぼしたものも多くある。

展覧会では、戦後初のおもちゃ「小菅のジープ」を始め、「野球盤」「カロム」といった長く愛されている玩具や、世界初のゲーム機である「オデッセイ」、社会現象となった「ファミリーコンピュータ」などのビデオゲーム機を展示し、戦後から平成中期までのおもちゃの歴史を解説する。

また、愛荘町内の方々から思い出の玩具を募り、年代ごとの遊びの記憶を紹介する。

ヒアリング結果：

平成 30 年に城陽市歴史民俗資料館で「夏季特別展 CONTINUE-“ゲーム”90 年の歴史-」が開催されたことを受け、本館でもゲームに関する展示を行いたいと思った。愛荘町立歴史文化博物館は観光地に併設されているため、ゲームに関する展示は来館者が立ち寄りやすいテーマと考えた。

しかし、ゲームやおもちゃを保存している博物館や資料館がなく、借用品に困ってしまった。そこで吉田氏に協力を依頼し、所蔵品を借用させていただくこととなった。吉田氏はビデオゲーム機を 1,000 台近く所蔵しており、修理を御自身でされていることから、展示にも協力していただくこととした。吉田氏は常にゲーム機が動く状態にしておけるように、またいつ壊れても大丈夫なようにスペア機を 2～3 台所蔵している。そして、スペア機を用いて、ゲーム機が壊れたときの補修方法を見つけている。ゲーム機の保存において重要なことは、ハードの場合、どのハードも 100%壊れてくるので、基盤上の劣化防止やボディの耐用の保存技術の研究である。ソフトに関しては、エミュレーター、バックアップを取っていくことも重要である。保存の際、紫外線に気を付けながら常温で保管している。

上記の吉田氏の所蔵品を借用するに当たり、本展覧会では展示室の温湿度を管理すると

⁶ 「施設の紹介」 <https://www.town.aisho.shiga.jp/hakubutsukan/shoukai/3008.html>
(閲覧日：令和 2 年 11 月 26 日)

⁷ 「館内マップ」 <https://www.town.aisho.shiga.jp/hakubutsukan/shoukai/3011.html>
(閲覧日：令和 2 年 11 月 26 日)

⁹ 「令和 2 年度夏季特別展」
<https://www.town.aisho.shiga.jp/hakubutsukan/archive/6206.html> (閲覧日：令和 2 年 11 月 26 日)

第3章 実施内容

ともに、借用品を展示ケース内に設置し、プレイブル展示は行わないこととした。

著作権については、各ゲーム会社に連絡してクリアした。その中で大変だったことは、企業に連絡する際、どの部署に連絡したら良いか分かりづらいことであった。

来館者数は1,620名である。内訳は、一般1,214名（町内563名、町外651名）、小中学生以下368名（町内218名、町外150名）、招待38名となった。町内の小中学生が多い理由として、町内の小学校4校、4年生～6年生に展覧会チラシを配布した影響が考えられる。

今後は、おもちゃやゲームといった大きな枠組みではなく、その中のカテゴリー別に展示を行いたい。しかし、町立の博物館であるため、地元に戻元できる展示の方が良いとされており、地域性を見いだせるものに関連性を出さなくてはならず、この点を考えるのが難しい。



図 3-21：展示会場の様子



図 3-22：展示会場の様子

※画像は全て愛荘町立歴史文化博物館提供。

(3)「懐かしい歴代テレビゲームの世界～遊んで学んで～」(エル・おおさか/大阪府立労働センター)

日時：令和2年12月22日(火)14:00～15:15

応対者：間宮芳郎氏(一般財団法人大阪労働協会)

調査実施者：小出治都子(大阪樟蔭女子大学)、尾鼻崇(立命館大学)

イベント概要：OSAKA しごとフィールド主催の大イベント「Life is」の一つとして、令和2年11月11日(水)に開催された。株式会社CAPCOM、ジャルガ・日本レトロゲーム協会がイベントに協力している¹⁰。

¹⁰ 参照 HP：<http://lifeis.osaka/fun-game/> (最終閲覧日：令和2年12月28日)

第3章 実施内容

懐かしいゲームをプレイできる本イベントのほか、株式会社ムゲンコンボ代表取締役社長の手塚武氏の特別講演、『ストリートファイターII』の等身大キャラクターパネルや手書きの企画書、ゲーム機などが多数展示された。

ヒアリング結果：

本イベントは、OSAKA しごとフィールドの就活支援イベントの一つとして行われた。イベントの対象者は氷河期世代と呼ばれる35から49歳までの人々である。東京ゲームショウに氷河期世代が最も多く来場していることが、来場データから明らかになっている。そこで氷河期世代になじみのあるレトロゲームを取り入れた本イベントを開催する運びとなった。

本イベントの来場者数は、事前予約では112名であったが、実際には92名であった。平日の水曜日の開催だったため参加しづらい点があったが、あくまでも本イベントは就活支援イベントであることを考え、あえて休日に設定しなかった。92名のうち77名が氷河期世代だった。また、来場者の大多数が男性であった。

イベント開催に当たり、まず、日本レトロゲーム協会に協力を依頼した。その際、氷河期世代がプレイしたことがあるゲームとして『ストリートファイター』の名前が挙がった。そこで、株式会社カプコンにも協力を依頼した。

一般財団法人大阪労働協会がイベントのコンセプトを決定し、展示物の選定やゲームの設営撤去、広報協力を日本レトロゲーム協会が担当した。基本は無償だが、イベント当日のゲーム機の設営撤去にかかる費用については有償という形式となった。

株式会社カプコンとのやり取りの中で苦労した点は特にない。また、ゲーム機やゲームソフトの展示に際し、各ゲーム会社に使用許可をもらうため連絡したが、この点に関しても苦労はなかった。

今回のイベントで良かった点は、日本レトロゲーム協会の協力でふだん見ることができないようなゲームが揃ったことだった。展示の多さもさることながら、特別講演のような業界の話を聞くことができたことも良かった点である。実際、来場者からも好評であった。課題としては、COVID-19 拡大の影響で来場者数が少なかったことである。仕方がないこととはいえ、参加者同士が交流するイベントなどが開催できなかったことは残念であった。また、開催日数も1日のみであったため、この点も今後の課題である。

レトロゲームは海外でも興味を持たれているため、今後は行政、企業、大学と連携しレトロゲームの良さをイベントなどで知ってもらえたらと考えている。



図 3-23 : イベント会場入り口



図 3-24 : レトロゲームの展示



図 3-25 : 株式会社カプコンの手書き企画書の展示



図 3-26 : レトロゲームをプレイする様子

(4) 「MANGA 都市 TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮 2020」展 (国立新美術館)

日時 : 令和 3 年 1 月 12 日 (火) 15 : 00 ~ 16 : 30

応対者 : 真住貴子氏 (国立新美術館)、今泉真緒氏 (株式会社ダズ)

第3章 実施内容

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）、尾鼻崇（立命館大学）

オブザーバー：椎名ゆかり、中西睦美、牛嶋興平（以上、文化庁）、酒井淳一郎、池田敬二、岩川浩之（以上、大日本印刷株式会社）、飯塚恵美子（立命館大学）

美術館概要⁸：

国立新美術館は、コレクションを持たず、国内最大級の展示スペース（14,000 m²）を生かした多彩な展覧会の開催、美術に関する情報や資料の収集・公開・提供、教育普及など、アートセンターとしての役割を果たす、新しいタイプの美術館である。

内外から人やモノ、情報が集まる国際都市、東京に立地する美術館として、「美術」を介して人々が様々な価値観に触れる機会を提供し、相互理解と共生の視点に立った新しい文化の創造に寄与している。

展覧会概要²：

平成 27 年開催の「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム」（平成 27 年 6 月 24 日～8 月 31 日）を皮切りに、同展をタイ、ミャンマーに国際巡回するなど、日本が誇る独自のカルチャーを世界に発信する取り組みに力を入れてきている。平成 30 年は「ジャポニスム 2018：響きあう魂」の事業の一環として、フランス・パリにて『MANGA⇄TOKYO』展（平成 30 年 11 月 29 日～12 月 30 日）を開催し、来場者が 3 万人を超えるなど現地の人々を始め多くの皆様より高い評価を頂いた。このたび、「MANGA 都市 TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮 2020」と題して、同コンセプトで凱旋 [がいせん] 展示を実施する。

ヒアリング結果：

（展覧会全体については真住氏から、ゲーム分野に関しては今泉氏から回答を得た。）

本展覧会は、過去に文化庁長官を務めた青木保元館長が日本のマンガやアニメ、ゲームのコンテンツの展覧会を海外に発信していくべきと考え、「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム」展を海外へ巡回したことが発端となっている。平成 27 年に国立新美術館で開催後、兵庫県立美術館やタイの The National Gallery Bangkok、ミャンマーのミャンマー国立博物館に巡回した。欧米にも巡回したいと考え、展覧会内容や組織の体制を作り直した。様々な国からマンガ展を行いたいという申入れがあったものの、コンテンツが決定していない状況では全体の費用や会場を決定することが難しい状況だった。そのような中、独立行政法人国際交流基金とともに「ジャポニスム 2018：響きあう魂」にてマンガ、アニメに関する展示を行うこととなり、令和 2 年の東京凱旋展開催も視野に入れてスタートした。

⁸ 国立新美術館ホームページ「美術館のご紹介」

<https://www.nact.jp/information/introduce>（最終閲覧日：令和 3 年 1 月 12 日）

² 国立新美術館ホームページ「展覧会概要」

https://www.nact.jp/exhibition_special/2020/manga-toshi-tokyo（最終閲覧日：令和 3 年 1 月 12 日）

本展覧会は令和2年のオリンピック・パラリンピック開催に合わせて8月から行われる予定だったが、COVID-19の拡大・流行などの理由により、1か月遅れて始まることとなった。会期は73日間で、来館者数は5万5,514人である。当初は11万人の来館者数を見込んでいたが入場規制をすることとなり、入場人数の上限を1時間につき200人としたため、1日平均760人となった。内訳は、小学生・中学生が2,214人(4%)、高校生が999人(1.8%)、大学生・専門学校生が6,365人(11.5%)、外国人1,008人(1.8%)、障がい者手帳保持者等2,133人(3.8%)、それ以外である。有料観覧者は4万6,624人(84%)、無料観覧者は8,890人(16%)であった。男女比は、正確に分からないが、アンケートの回答では、478回答のうち男性71.9%、女性24.4%となっており、男性が多い。年代別では、10代が全体の5%、20代は24%、30代は25%、40代は21%、50代は16%、60代が3.7%であり、サンプリングからは20代から40代の来館者が多いことが伺える。

来館者は土曜・日曜に集中していた。コロナ禍での開催で外出を控えている人が多かったためか、会期前半は非常に取材が多く、露出も多いものの来館者数は増えなかった。また、来館者の属性も泰西名画を展示する美術展とは大きく異なっていた。その理由として、平日に仕事をしている人が土日に来館していたからだと思われる。

会期は変更したが、ゲームの展示に関しては直接の変更点はなかった。しかし、映像など、一定の尺があるものは、密にならないように、できるだけ間隔をあけるなどの変更を行った。

本展覧会を開催するに当たり手間がかかった点は、ゲーム会社とのやり取りである。美術館側はゲームを文化として紹介したいと考えている。しかし、ゲームは商品であり、ブランディングイメージがあるため、批評が難しい側面を持つ。また、ゲーム会社側の展覧会にゲームを展示することに対する見解はまちまちで、展示そのものには基本的に協力的であったが、コンテンツに応じて条件等が様々で、それらの交渉は非常に手間がかかった。

これまで様々なゲームの展示に関わってきた今泉氏は、ゲーム会社へコンタクトを取る下地を持っていた。そのネットワークを活用し連絡を取りつつ、弁護士に確認しながら契約書を作成した。

著作権については契約書に記載しクリアした。しかし、会期の変更に伴い、再度契約書を交わした。

今回は、ゲームアーカイブ所蔵館への協力依頼はしなかった。ゲームアーカイブ所蔵館で所蔵品を借りても、最終的にゲーム会社の許諾が必要となる。そのため、ゲームアーカイブ所蔵館を介さず、ゲーム会社へ直接コンタクトを取った。また、キュレーションの結果、ゲームアーカイブ所蔵館に所蔵を確認する必要がなかったことも、理由の一つであった。

本展覧会は、都市と虚構に着目し、ゲーム文化が社会や都市とどのように関係しているのか、意味があるのかを、マンガ、アニメ、特撮と並列に並べたという、今までとは異なる視点での展示である。そのため、ゲーム展示ではあえてプレイアブルな展示をせず、プレイ動画を作成し遊びが伝わるようにした。特に「東京という都市の特徴からいかに遊びが生まれているのか」に着目した。この点は挑戦的に作り込んだ部分である。

第3章 実施内容

困難であった点は、キャプションを作成する際の、制作者名の扱いであった。ゲーム制作者のうち、名前が余り表に出されない役割も多い。そのため、この点については各社に確認しながら進めた。

今後は、展覧会体験自体がゲーム化していくのではないかと考えている。展覧会の体験そのものがゲームに参加するような形で構成されたり、コストはかかるが、リアルな展示とバーチャルな展示が同時に開催されたりするなど、ゲームのシステムや手法を活用した展示が増えていくのではないかと思う。

また、今後ゲームを取り扱う際、ガイドラインが必要となってくる。ガイドラインはマニュアル化できるものであり、各ゲーム会社やゲームアーカイブ所蔵館の窓口や連絡方法、関係各所の連絡先一覧、PCゲームの扱い方など技術面に関する説明書き、さらには契約書のひな型がまとまっていると良い。ほかにも、美術館の学芸員は著作権を持っているメーカーと展覧会を実施することは少ないため、美術品の場合とは異なるゲーム作品の扱い方やゲーム会社とのやり取りに関するマナーなどの注意喚起をすると良い。



図 3-27：展示会場の様子

©MANGA 都市 TOKYO NACT2020



図 3-28：展示会場の様子

©MANGA 都市 TOKYO NACT2020

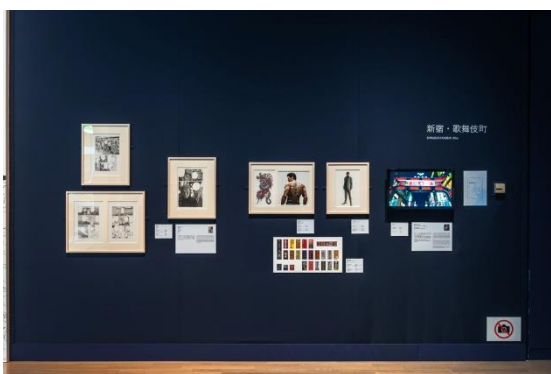


図 3-29：展示会場の様子

©MANGA 都市 TOKYO NACT2020

※画像は全て国立新美術館提供。

3.2.5 オンライン展示実践の報告

世界的な COVID19 の流行、そしてその終息の兆しも不透明な状況にある。また、COVID19 は終息後も我々の社会機能に大きな打撃を与えることは間違いなく、本事業でも来るべき Post-COVID19 に向けて複合的かつ広範囲をフォローし得る知見を蓄積する必要がある。

これらの状況を踏まえて、ゲームに関わるオンライン展示を実施し、実践的手段をもって課題発見と解決を行った。ゲームに関連した展示は平成 12 年以降様々な博物館・美術館で開催されているが、オンライン上での展示はごく少数にとどまる。また、デジタルゲームは、その名が示すように原則としてデジタルデータを主とするものであるため、展示及び鑑賞という面から見ると、オンラインにおける展示が比較的容易な領域と言える。その反面でオンライン展示の場合複雑な権利問題の解決が必要となり、開催コストが跳ね上がる課題が想定される。

以上から、本年度はこれらの問題解決を行うことを目的に、オンライン展示「Ludo-Musica：音楽からみるデジタルゲーム」の実施を行った。展示概要は次のとおりである。

文化庁令和 2 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業オンラインパイロット展
Ludo-Musica ～音楽からみるビデオゲーム～

展示期間：令和 3 年 1 月 27 日（12 時）～2 月 26 日

展示場所：オンライン展示 <https://www.ludomusica.net/>

展示内容：デジタルゲームの音楽をテーマとしたオンライン展示

主催：文化庁、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局、立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）

ディレクター、キュレーター：尾鼻崇

展示解説：

伊藤彰教、井上明人、岩本翔、尾鼻崇、岸智也、慶野由利子、嶋原盛之、中村彰憲、吉田寛

展示作品：

- ・ニューラリーX（1981）
- ・パックマニア（1987）
- ・ファイナルファンタジーII（1988）
- ・パラッパラッパー（1996）

- ・リアルサウンド：風のリグレット（1997）
- ・グランド・セフト・オート・バイスシティ（2002）
- ・ゼルダの伝説：風のタクト（2002）
- ・The Child of Eden（2011）
- ・ファイナルファンタジーXV（2016）

閲覧推奨環境：

- ・Microsoft Edge 最新バージョン
- ・Google Chrome 最新バージョン
- ・Firefox 最新バージョン
- ・Safari 最新バージョン

広報制作物：

- ・フライヤー（5,000部）
- ・展覧会カタログ（1,000部）

同展示の主たる目的は以下のとおりである。

- ・ゲーム開発、ゲームアーカイブ、ゲーム研究分野の有識者各々が多角的見地から評価したゲーム音楽を提案するというキュレーション形式を採用することで、幅広い領域をカバーし得る知見を獲得する。
- ・ゲーム音楽は、著作権、著作隣接権に関わり、非常に複雑な権利関係を有するため、これまで有効な展示が困難であった。本展では、これらの状況を包括的に把握し、的確な対策のための知見を蓄積するための実践的調査を目的としている。
- ・展示のためのゲームに関わる諸データに関しては「メディア芸術データベース」、「国立国会図書館サーチ」及び、「RCGS コレクション」と連動させて取得し、アーカイブ利活用のための知見を獲得する

以上から、これまでゲーム展示において扱いが困難であり、敬遠されてきたゲーム音楽を用いるための知見を収集すると同時に、オンライン展示及び著作権、著作隣接権の処理に関する知見を収集するための課題発見型パイロット展の実施を行った。



図 3-30 : オンライン展示トップページ

他のデータベースとの連携について

本展の実施に当たっての主たる目的に「メディア芸術データベース（ベータ版）」の情報の利活用がある。展示作品の書誌データに関しては、全て「メディア芸術データベース（ベータ版）」から API で取得する仕様となっており、同データベースの利活用のモデルケースの一つとして位置付けることが可能である。

サウンドトラックの書誌データに関しては、国会図書館に納本されているものに関してはそこから取得した。ただし、未納本の作品も多く、その点に関してはパッケージ記載情報から入力している。この点は、将来的には RCGS COLLECTION との連携を図る予定である。

また、本展ではプレイ動画の大規模アーカイブとしても位置付けが可能な You Tube 及び、ゲーム開発者のためのカンファレンス CEDEC の報告資料データベース CEDiL を参照している。双方ともにゲーム情報の蓄積のための重要な役割を担っているため、その有用性を検証するための施策である。

なお、本展示では 9 点のゲーム作品のための展示ページがあるが、各ページには個別に URL が振られているため外部から直接のアクセスが可能である。これは SNS などを含んだ外部からの引用若しくは参照のための措置であるが、データベース間の連携の手掛かりにもなり得る。今年度は本展からの一方的な参照関係となったが、次年度以降には相互連携のための方法を検討していきたい。



図 3-31：展示サイト一例

権利処理に関する手続

本展の二点目の課題は、インターネット上におけるゲーム音楽作品利用の権利処理に関する実践的な経験を積むことにあった。音楽利用に関しての著作権は、大きくは著作権、著作隣接権に分けられる。特に「インターネット上での配信」の場合は、原則としてその両者の許諾が必要となる。そのため、権利許諾に対するコストが高く、またマニュアル化しづらい点が問題でもある。本展では様々なバリエーションの知見を得るために、立場の異なる推薦者から意見を収集し、モデルケースの成立を目指した。

本展の準備に当たっては、まず展示作品の権利所有者の所在を明確にすることから始めた。音楽著作権に関しては、まずは一般社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）の管理下にあるかどうかを調査したが、他ジャンルの楽曲と比するとゲーム音楽の登録率は低く、今回の展示では3点がJASRACの登録楽曲であった。JASRACの登録楽曲の場合、同協会の手続の上で著作隣接権所有者であるゲーム開発会社への許諾を申し出て、その了解を得ることで利用が可能となる⁹。

次の課題として、JASRAC未登録作品における権利の所在調査がある。大手ゲームパブリッシャーの場合、JASRACへの委託を行わず、自社で一括管理をしている場合が大半である。なお、ゲームパッケージに記載されている開発企業が現存していない場合など、権利

⁹ JASRACの公式ページには「創作した人」の権利である著作権と、アーティスト（実演家）・レコード製作者・放送事業者など「伝える人」の権利である著作隣接権は、別の権利であり、利用の方法によっては同時に働くことがある」と注意書きがされている。

(<https://www.jasrac.or.jp/copyright/use/>、最終閲覧日：令和3年1月12日)

第3章 実施内容

所有者が容易に判断できない場合もあり、その場合は、著作権法 67 条 1 項の裁定利用制度を適用する手段がある。

ゲーム企業への権利許諾に関しては、非商用若しくは教育目的等の理由であれば比較的容易に許諾を得られる可能性もあるが、担当窓口となる部署が明確化されておらず、また先行事例が少ないこともあって、統一された返答を得ることは困難である。基本的には「権利所有者による展示資料のチェックは要するが全面的に協力可」、「権利所有者が提供した資料のみ利用化」、「協力不可」の 3 点のいずれかとなる可能性が高い。近年のゲーム産業では、新作はもちろんのこと旧作に関してもリメイクやリマスター、若しくは復刻、再販売などが一般的に行われる。したがって IP の管理に関しては極めて慎重な姿勢を取っているため、企業風土や理念などで反応に大きな相違が生じる可能性がある。

本展では、上記を踏まえて慎重に使用許諾の手続を進めた。最終的な公開方法には若干の不統一があるものの、各種権利を踏まえた利活用についての調査研究の面から一定以上の価値があったと考えられる。

広報用資料（フライヤー）

文化庁令和2年度
メディア芸術連携基盤等整備推進事業

LUDO-MUSICA
音楽からみるビデオゲーム

2021
1.27 wed. ⇒ 2.26 fri.

観覧無料

**デジタルゲームの
音楽をテーマとしたオンライン展示**

本展示は「文化庁令和2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一環として実施するものです。立命館大学では平成27年度より文化庁の委託を受け、ゲームアーカイブ所蔵館の連携推進およびゲームアーカイブ利活用の調査・実践を進めて参りました。

この度、これらの活動のひとつとして、以下の三点を目的に展示を実施する運びとなりました。まず、文化資源としてのビデオゲームを、音楽という観点から強調するための展示を行うこと。次に、新型コロナウイルス感染症が急速に蔓延する中で、オンライン展示という手段をビデオゲームの領域に持ち込み、文化振興や生涯学習の可能性を探ること。最後に、「メディア芸術データベース」との連携から、立命館大学が進めてきたゲームアーカイブを利活用していくための実績を蓄積すること。これら複数の目的を兼ねた課題発見型のパイロット展示が本展となります。

今回の展示では、ゲーム開発、アーカイブ、ゲーム研究等に従事する有識者が推薦する作品を一本ずつ展示します。様々な切り口からピックアップされたゲーム音楽をお楽しみ下さい。

展示作品

- ・ ニューラリーX (1981)
- ・ バックマニア (1987)
- ・ ファイナルファンタジー II (1988)
- ・ パラパラッパー (1996)
- ・ リアルサウンド ～風のリグレット～ (1997)
- ・ グランド・セフト・オート・パイシシティ (2002)
- ・ ゼルダの伝説 風のタクト (2002)
- ・ Child of Eden (2011)
- ・ ファイナルファンタジー XV (2016)

<https://ludomusica.net>

Ludo-Musica とは？
本展示のタイトルである「Ludo-Musica」は「遊び (Ludus)」と、「音楽 (Musica)」を組み合わせた造語です。古来より続いてきた様々な音楽とは異なる「ゲーム音楽の特色」を広義の“遊び”という切り口から展示するという意図を込めています。

閲覧推奨環境
Microsoft Edge、Google Chrome、Firefox、Safari (各パソコン版最新バージョン)

連絡先
立命館大学ゲーム研究センター
担当：尾鼻 (bana@fc.ritsumei.ac.jp)

主催：文化庁、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局、立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)

文化庁 RCGS

付録

付録

[1] ゲームアーカイブ推進連絡協議会 会合議事録

井上: それでは本日の会合を始めます。まずは各組織の進捗報告からよろしくお願いします。今年度は、立命館大学では、従来の活動に加えて特に産学連携にも力を入れてきました。CEDEC2020 での報告や産業界との交流、ヒアリング、企業へのアンケート調査などを行いました。

細井: 今年度は大学の仕組みが大きなダメージをおってしまった一年でした。非常に動きづらい年ではあったが、本筋として動けなかったことも多かったため、このメンバーでディスカッションしたいと考えています。

徳田: ナツゲーミュージアムは一昨年、閉館しています。今回コロナで色々考えて、楽しいことをしたいと考えています。ゲームセンターの経営が厳しくなっていることから、新規店舗としてミカドというレトロゲームに特化した企画に参加し、昨年度 11 月にオープンしました。エレメカやピンボールなど。実機に触れる機会を作りたいという意図があり、ゲームセンターという場をつくることができ、ナツゲーミュージアムとミカドのコラボレーションができました。

ルドン: 今年度は、保存に関しては 10 年で一番進んだと考えています。法人からの支援はなくなったかわりに個人からの支援が増えました。イベント関係は中止となったため、ドキュメンタリー制作に注力していました。

(<https://www.youtube.com/watch?v=EnBZvyxTVaU&feature=youtu.be>)

今年は 3,000 枚程度のフロッピーの保存を行いたいと考えています。

福地: 明治大学はゲーム会社とアーカイビングの連携を予定していたが、コロナ対策のため無期延期となっています。ゲームとの関係で行っていた SF 関係の調査もヒアリングが中心であったため延期し、代わりに今後、効率的なスキャニング作業が行えるような環境を整えました。

中川: ゲームシナリオアーカイブの観点で、郵便ゲームのアーカイブが進んでおり、NPO 法人が立ち上がりました。こちらの方も改めて今後の展開について報告できると思います。

井上: オブザーバーとして国会図書館の方からも、可能であれば、よろしくお願いします。

小澤: 国会図書館からは現在の所蔵状況について報告したいと思います。納入実績がない発行者への納入のお願いは継続していますが、これまでの作業により新規の納入は一段落し、

付録

落ち着いてきています。現在、累計 6,200 件のゲームソフトを所蔵している状況となっています。

井上：次に次年度のセミナーの内容について相談をさせていただきたい。

まず、重要なトピックとして、ゲームの物理保存についてルドンさんの方から、ご提案をいただいています。それについてはどうでしょうか。

ルドン：保存作業に関してのプレゼンができればいいと思っています。保存協会からの報告でもよいし、テクニカルな面では副理事長の福田からの報告も可能だと思う。磁気媒体、高額媒体、半導体などを含めての話ができると思います。

細井：物理保存のテーマは重要だと考えています。ゲームに限定せず、広く一般的に保存活動に関わる専門家の話も、併せて聞くのはどうでしょうか。

ルドン：紙媒体は概ねやることが決まっているが、磁気媒体に関しては基準がなく困っています。我々は独自の基準を作っており、そういう話ができればよいと考えています。特にフロッピーはプロテクトの課題があり難しい状況にあります。

福田：別案ですが、図書館系で活動をしている人たちがいて、ボードゲームやテーブルゲームがメインではあるが、各地でワークショップを活発にやっています。こういう人たちに利活用の観点から報告していただいたらどうでしょうか。

ルドン：フランスではビデオゲームとボードゲームが協同することに少し抵抗がある風潮がある。ボードゲームとビデオゲームの枠組みには注意した方がよいと思う。

高橋：文化庁事業としてマンガ・アニメ・ゲーム・メディア・アートのアーカイブを横断する企画を進めている。2月に特設ウェブで公開するのでまたご案内させていただきたい。

尾鼻：ゲームの外側との連続性を考えると、マンガ分野との連携を考えるのはどうでしょうか。例えば原画の保存にも注力している京都国際マンガミュージアムなども候補に加えても良いのではないかと思います。

福田：福田先生の SF の話もセミナーでお話いただくのはどうでしょうか。

福田：ゲームに限定しない広い枠組みであれば、ご協力できると思います。

井上：その他企業連携として、株式会社コーエーテクモゲームスさん、株式会社セガさん、

付録

株式会社カプコンさんをお願いしてみることも検討できるかと思います。

では、まとめさせていただくと、第一案として、物理保存の話題に関しては、確実に実施する方向で調整し、他の案については良い講師が見つかり次第進めていくという形で考えていくということで進めていきましょう。

井上：次の議題として、連絡手段についてです。

現状、SLACK の活用をメインにするという方向で問題はないでしょうか。

ルドン：過去の情報を振り返る際にも SLACK はありがたいです。

井上：では、当面は SLACK を試させていただくということでお願いします。

次にホームページのドメイン名だが、有償、無償を含めてご相談したいです。

ルドン：当面は費用がかからない方法でも良いのではないのでしょうか。

福田：賛成です。後、イベントに関しては情報発信力が弱いため、この辺りを強化してけるとよいと思います。

また、メディア芸術カレントコンテンツに掲載するのはどうでしょうか。

牛嶋：カレントコンテンツに掲載することは問題ないので、都度ご連絡いただければと思います。

井上：では、整理します。

協議会としては独自ドメインを当面は取得せずに運用する。情報発信に関しては文化庁、DNP と連携しつつ発信をしていく方向で調整するというので、よろしくお願ひいたします。

細井：事業としてのアクティビティを拡散していく提案を、私としても継続して行っていきたいと考えています。

井上：次にウェブコンテンツについてのご相談です。例えば今回の会合の冒頭でお話いただいた年度活動報告をウェブ上で発信していくというのはいかがでしょうか。

福田：どのような形で発信するのがみえた方が分かりやすいです。

井上：では、特に異論はないということで、進めさせていただきます。発信する内容につい

付録

ては、議事録を改めてチェックいただきたい。

最後に協議会の今後の拡充についてご相談させてください。

福田：持続的に拡充を進めていけるような枠組みを作っていければとよいかと思えます。

井上：それでは、この件については継続して考えておいていただくということでよろしくお願ひします。

これで今回の会合は以上となります。本日は長時間お疲れさまでした。

付録

[2] 連携基盤強化事業産業界アンケート紙

デジタルゲーム資料の所蔵状況に関するご質問

下記の項目についてご回答をお願いいたします。青か黒のボールペンや万年筆にて直接ご記入ください。

* なお、本調査における「デジタルゲーム」とは、コンピュータエンタテインメントの領域においてコンピュータを利用するゲーム全般のことを指します。具体的にはオンライン、オフラインを問わず「家庭用ゲーム」、「スマートフォン等携帯端末用ゲーム」、「業務用ゲーム」、「PC用ゲーム」などのハードウェアおよびソフトウェアを想定しています。

問1. 貴社の情報についてご記入ください。

社名		住所 (都道府 県まで)	都・道 府・県
ご回答者の 部署名			
電話 (内線)	— — 内線 ()		
E-Mail	@		

付録

問1-2. 以下の本事業の調査にご協力いただけますか。

1. はい
2. いいえ（差し支えなければ下記に理由をご記入下さい）

設問1-2で「1.はい」とお答え頂いた方は、下記のアンケートへのご回答をお願いします。

問2-1. デジタルゲームの資料の保存を、業務として担当する部署は、貴社なかに設置されていますか

1. はい
2. いいえ

問2-2. 上記の部署として該当する部署名をお書きください。（複数の部署にまたがっている場合は、すべての部署名をお書きください。）

--

コレクションの所蔵について

問3. デジタルゲームに関する雑誌・書籍（『ファミ通』などのゲーム雑誌・ゲーム攻略本・ゲームプログラミング関連書籍など）を所蔵していますか。

該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 自社および他社のものを所蔵している
2. 自社のもののみを所蔵している
3. 自社以外のもののみを所蔵している
4. 所蔵していない

問4. デジタルゲームのパッケージを所蔵していますか。

該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 有り	⇒	設問6へ
2. 無し	⇒	設問5へ

付録

問5. 前設問4で「無し」とお答え頂いた方にお尋ねします。デジタルゲームのタイトルを所蔵する予定がありますか。該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 有り
2. 無し
3. これから検討する

問6. 所蔵しているデジタルゲームのパッケージの総本数についてご記入ください。おおよその本数の場合、数字の前に「約」と記入してください。

概算	本
----	---

問6-2 所蔵しているデジタルゲームのパッケージのうち、それぞれの種別ごとに所蔵しているおおよその量をわかる範囲でご記入ください。不明な場合は「不明」とご記入ください。

	おおよその概算	(うち、他社リリース分の内訳)	(うち、自社リリース分の内訳)
家庭用	本	本	本
PC	本	本	本
業務用(アーケード)	本	本	本

付録

問6-3 自社がリリースしたタイトルのうち、それぞれの種別ごとに、どの程度の割合を自社で保存されていますか？（例：いままで家庭用ゲームを計20本リリースし、10本だけ保存している場合は「50%」とご記入ください）

家庭用	%
PC用	%
業務用	%

開発関連資料のコレクションについて

問7 自社開発関連の資料（開発過程の資料）は所蔵していますか？

1. 保存のための社内的な仕組みが整備され積極的に保存している。
2. 保存のための社内的な仕組みはないが保存はしている。
3. 保存していない
4. わからない

付録

問 7-2. 設問 7 で「1.積極的に保存している」、または「2.保存している」とお答え頂いた方にお尋ねします。下記の関連資料の中で、所蔵している資料全てに○をつけてください。

1. 企画書
2. 仕様書
3. 中間バージョンのデータ（α版、β版、メジャーアップデートごとなど）
4. 開発過程で使ったツールのコード（自社開発のゲームエンジン、ミドルウェア、ライブラリなど）
5. 開発過程で使った開発機材
6. 開発のために用いたその他の中間生成物（草稿、メモ、スケッチなど）

デジタルゲームのタイトルの所蔵リストについて

問 8. 台帳（所蔵リストや管理データベースなど）をもっていますか。該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. もっている
2. もっていない ⇒ 設問 9 へ

付録

3. 作成中

問9. 前設問8で「もっていない」とお答えした方にお聞きします。所蔵リストの作成について、該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 作成予定がある

2. 作成しない ⇒ 設問10へ

3. 作成を検討している

問10. 前設問9で「作成しない」とお答えした方にお聞きします。その理由について、該当する番号全てに○をつけてください。

所蔵リストを作成しない／できない理由

1. 数が膨大なため

2. 適切な作成方法が存在しないため

3. 必要ないため

4. その他（下記にご記入ください）

コレクションの利活用について

問1 1. コレクションをお持ちの企業にお聞きします。どのような用途を想定して、デジタルゲームの保存を行っていますか。該当する番号全てに○をつけてください。

1. 今後の開発用資料として
2. 再販の可能性に備えて
3. 展示イベント等を実施するため
4. 訴訟対策として
5. ファンのための資料として
6. その他

問1 2. 所蔵しているデジタルゲームのパッケージの閲覧・利用・貸出を実施していますか。該当する番号を1つ選び○をつけてください。

1. 有り	⇒	設問1 4へ
2. 無し	⇒	設問1 3へ

付録

問 1 3. 設問 1 2 で「無し」とお答え頂いた方にお尋ねします。 閲覧・利用・貸出といったアクセス環境を整備する予定について、該当する番号を 1 つ選び○をつけてください。

1. 有り
2. 無し
3. これから検討する

問 1 4. 設問 1 2 で「有り」とお答え頂いた方にお尋ねします。 アクセスの利用者と内容について該当する番号全てに○をつけてください。

1. 社員が閲覧可能（指定された区域内でパッケージを閲覧可能）
2. 社員が利用可能（社内でのゲームの起動が可能）
3. 社員が貸出可能（社外への持出しが可能）

付録

問15. 国会図書館への納本（リリースしたゲームの送付）はされていますか。

1. はい
2. いいえ
3. わからない

問16. 今後、必要に応じてヒアリング調査（対面またはオンラインなどでのヒアリング調査）を行う場合、ご対応いただけますか？

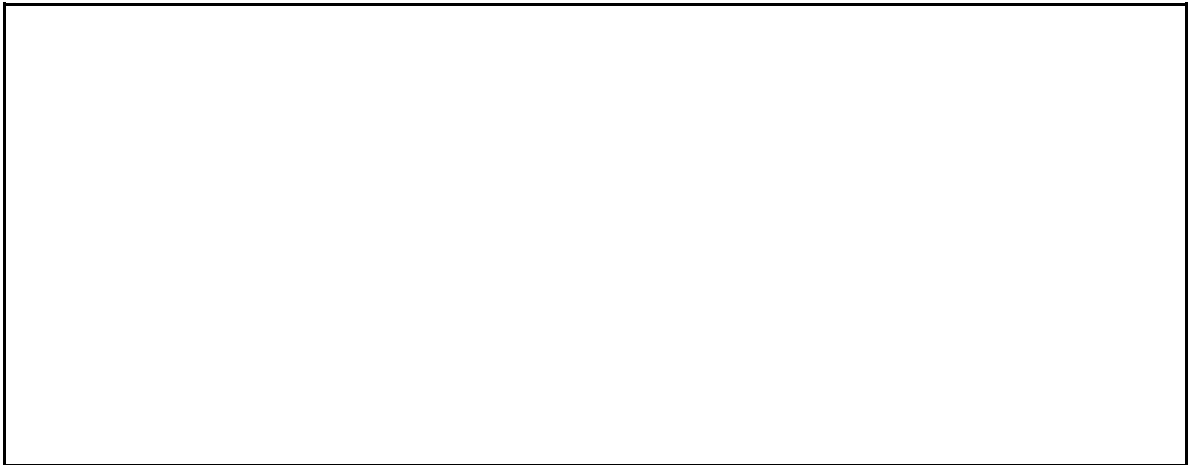
1. はい
2. いいえ

問17. 本アンケートに記載された個別の企業の情報を公開してもよろしいですか？

1. はい
2. いいえ（個別の企業が特定できるような情報公開を行いません）

付録

問18. その他、ご意見やご要望があればご記入下さい。



お忙しいところご協力ありがとうございました。

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した令和2年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携基盤整備推進事業 連携基盤強化事業」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。