

平成 29 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

平成 29 年度 ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わ
る調査事業 実施報告書

学校法人立命館

立命館大学ゲーム研究センター

平成 30 年 2 月

目次

第1章	事業概要	3
1.1	本年度事業の意義	3
1.2	本年度事業の目的	3
1.3	本年度事業の実施内容	4
1.4	本年度事業の推進体制	5
1.5	本年度事業の成果概要	5
1.5.1	ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化準備業務	5
1.5.2	ゲーム所蔵館連携に係る調査事業	5
1.5.3	連携枠組み活用のためのプロジェクト	6
第2章	事業目的・主旨	7
2.1	事業背景 -ゲームのアーカイブに関わる課題-	7
2.2	本年度事業の目的	8
2.3	関連事業	10
第3章	実施体制	11
第4章	実施スケジュール	12
4.1	事業の全体スケジュール	12
4.2	事業内各施策の実施要領	13
4.2.1	国内訪問調査・打合せ	13
4.2.2	海外訪問調査・打合せ	14
4.3	調査・作業期間	15
第5章	実施内容	17
5.1	ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化準備業務	17
5.1.1	国内のゲーム所蔵館連絡協議会開催活動	17
5.1.2	国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動	21

目次

5.2	ゲーム所蔵館連携に係る調査	38
5.2.1	実現可能性調査（著作権課題）	38
5.2.2	各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け	41
5.2.3	アーカイブ重点対象の明確化	43
5.3	連携枠組み活用のためのプロジェクト	49
5.3.1	ゲーム展覧会の試験的開催を通じた利活用方法論の検討	49
5.3.2	産業界との協業についての調査	73
(1)	株式会社ネクソン及びネクソン・コンピュータ・ミュージアム	73
(2)	株式会社セガゲームス	75
(3)	株式会社 Gz ブレイン	77
第 6 章	広報・広報作成物	79
6.1	「ゲーム展 TEN」の広報作成物について	79
第 7 章	成果	83
7.1	成果	83
7.1.1	ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務	83
7.1.2	ゲーム所蔵館連携に係る調査	83
7.1.3	連携枠組み活用のためのプロジェクト	84
7.2	今後の課題と展望	84
第 8 章	総括	86

第1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、そして豊かさを実感できる国民生活の実現など、我が国におけるメディア芸術の活用に期待されるところは大きい。

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

こうした現状を解決する取組の一環として、本事業はゲーム所蔵館の実質的に機能しうる多面的な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 本年度事業の目的

前項のとおり、本事業は、多面的な取組を通じ、最終的にはゲームに関する所蔵品の管理方法を確認し、資料へのアクセシビリティを向上させ、より持続可能なアーカイブの保存体制を構築し、そしてゲームという新しい文化資源を保存し継承していくため、産学館（官）による連携枠組みの構築を目指すものである。

コンピュータ・ゲームの長期的なアーカイブ構築に資するという前提のもとに、本事業はゲームアーカイブの保存環境の整備・推進していくためのゲーム所蔵館連携の枠組みを段階的に構築していくことを目的としている。これを実現するため、本事業は（A）ゲーム所蔵館連携のための各種調査、（B）そして調査に基づくあるべき連携枠組みの設計、（C）設計に基づいた各種施策の実施、（D）各種施策の有効性の検証、（E）検証に基づく再設計といった展開を各年度の目的として想定している。そして、昨年度までの間に、（A）調査のフェイズ（B）設計のフェイズを進め、所蔵館連携を進めていくための課題を明らかにするとともに、今後において必要と思われる施策の具体的な方向性の設計を行ってきた。

これらを踏まえ、本年度は（C）所蔵館連携のためのより具体的な事業の「実施」期間と位置付けられ、この目的に沿って各種の取組を行う。

昨年度まで進めてきた定性的・定量的なゲームアーカイブの長期的な保存のための調査をより具体的な論点と結び付けて行うとともに、試験的な展示会の実施や著作権の調査な

どを通じて、昨年度までの課題を検証する。また国内外の所蔵館連絡協議会において、それがメディア芸術の情報拠点等の整備にとって有効な枠組みたりうることを議論していく。

こうした活動を通して、本年度事業において今後ゲームアーカイブ所蔵館連携活動の検証・再設計のための土台を形成したいと考える。

次項において実施内容の詳細を述べる。

1.3 本年度事業の実施内容

上述のとおり、本事業は連絡協議会の組織化を推進することを通じてゲームアーカイブのより持続可能な保存体制構築を進めるとともに、ゲームアーカイブの社会的な利活用を目指していくものである。本年度は、昨年度までの事業を通して形成された所蔵館のネットワークを連絡協議会として組織化することを目指し、こうした連携を機能させるための調査事業を実施していくことによって本年度の目的を達成した。取組内容は以下の3点に大別できる。

第一に、連絡協議会の組織化を目指すゲーム所蔵館関係者が参加する会議である、所蔵館連絡協議会の準備会合を開催した。これは国内所蔵館連携と国際所蔵館連携の2種類に区分できる。まず国内所蔵館向けの会議は、これまでに連絡協議会発足の準備会合を2回開催し、持続可能な組織の構築について議論を重ねてきた。国内各所蔵館の担当者間で連携枠組みの必要性自体の合意は既にとれていたが、本年度の課題はどのような体制若しくは資金的・制度的な枠組みを設計し、これを運用していくかの議論を進めることであった。このような課題をより具体化するために本年度は協議会発足のための趣意書の素案を作成し、これをもとに平成30年の発足を目指して具体的な文言や役割について調整した。

国際的な所蔵館連携に関しては、昨年度は海外の所蔵館関係者での会議を開催し、相互の所蔵館の取組についての理解を深めた。本年度は、これを受けて国際的なネットワーキングの具体的な枠組みについて議論を深め、ライプツィヒ大学 (Leipzig University) やスタンフォード大学 (Stanford University) とともにプロジェクトの具体的な実施計画について担当者レベルでの協議を実施した。

第二に、ゲームの所蔵館連携のための基礎的な調査を実施した。昨年度まで継続して進めてきたゲーム所蔵館の目録紐 (ひも) 付け作業を本年度も引き続き実施し、これに伴うアーカイブ重点対象を明らかにするマップも更新した。さらに本年度の活動では、ゲームソフトを実際に展示・貸出し等を行う際に重要な課題となる著作権に関する論点の整理及び調査も実施した。

そして第三に、連携枠組み活用のための試験的プロジェクトを実施した。これは2つのプロジェクトから構成される。まずこれまで明らかになった問題点をより実践的に検証・確認していくための活動として、試験的に小規模なゲームの展示会を京都で実施するものである。本活動を通じて、図書館や博物館などの所蔵館におけるゲーム資料へのアクセス提供や展示、若しくは展示会の開催などに必要とされる諸条件や諸課題の洗い出しを進めた。ま

た産業界との連携として、企業におけるアーカイブ状況の調査と、アーカイブの維持についての協業を日本オンラインゲーム協会（JOGA）の川口洋司氏とともに実施した。

以上の取組はいずれも、昨年度までに明確化された課題解決のためのアクションと位置付けられる。これらの取組は、次年度以降に連携枠組みをさらに持続可能で、洗練されたものとしていくための重要なステップとなった。

1.4 本年度事業の推進体制

文化庁事業「平成 29 年度メディア芸術連携促進事業」の一環として、「平成 29 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」を実施した。実施主体は立命館大学ゲーム研究センターであり、諸施策の関連機関に働きかける形で事業を推進した。

1.5 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準備業務

国内のゲーム所蔵館の連携については、既に作成された趣意書と規約の草案をもとに、本年度で 3 回目となるゲーム連絡協議会の準備会合をし、平成 30 年以内の発足に向けて細部の調整を進めた。また本年度に展示会を実施した日本レトロゲーム協会（JARGA：Japan Retro Game Association）への調査も、あわせて行った。

国際的なゲーム所蔵館の連携については、ライプツィヒ大学とデンマーク王立図書館（Denmark Royal Library）で国際会議を合計 2 回行い、特にライプツィヒ大学での会議においては、相互目録の共有方法についての議論や、今後のミーティング実施のスケジュールなどについて具体的な議論に進展があった。また海外のゲーム所蔵館調査はコンピュータ遊戯博物館（Computer spiele Museum）、ライプツィヒ大学、コペンハーゲン IT 大学（IT University of Copenhagen）、デンマーク王立図書館、ビデオゲーム・ミュージアム・ローマ（The Video Game Museum of Rome）、MO5.com、そしてフランス国立図書館（Bibliothèque nationale de France）の合計 5 箇国、7 箇所で実施した。

1.5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査事業

本年度は、実現可能性調査として 3 館のケースについて展覧会実施の際にかかる実務について、また国立国会図書館におけるゲーム資料の扱いについて著作権上の観点からの調査を実施した。

各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付けとしては、国内ゲームの著作に関連する書誌レコードの紐付けを体現形 1,400 個について実施した。書誌レコード数は 6,003 件に当たる。また、立命館大学の所蔵品 2,000 件について新規にデータの紐付けを実施した。

そして上記の更新されたデータをもとにアーカイブの重点マップの更新も実施し、特に国内の現物家庭用ゲームソフトのアーカイブ化における全体の進捗を把握するための最新データを作成した。その結果、この一年で収集されたゲーム資料が、昨年度まで重点マップ

が示した問題を部分的に改善しつつあることが判明した。

1.5.3 連携枠組み活用のためのプロジェクト

本年度より新たに実施する連携枠組み活用のプロジェクトとして、(1) ゲーム展覧会の試験的開催を通じた利活用方法論の検討、(2) 産業界との協業についての調査、の 2 点を実施した。

まず展覧会については、1 月 29 日から内覧会を、そして 2 月 2 日から 2 月 14 日にかけて一般公開を実施するとともに、既存の展覧会の実施状況への調査を行った。

また産業界との協業については、株式会社ネクソン、株式会社セガゲームス、そして株式会社 Gz ブレインの 3 社との間でそれぞれ会合を設定し、連携の可能性について協議した。

以上、コンピュータ・ゲームの長期的なアーカイブ構築に資する、連携枠組みの構築のための調査・設計に基いた多面的な施策の実施を本年度において達成できたといえる。

第2章 事業目的・主旨

2.1 事業背景 -ゲームのアーカイブに関わる課題-

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

海外においてはLowood¹⁾により早くから指摘されているとおり、多くのゲームが技術的な陳腐化や物理的劣化による危機を迎えている。とりわけ1970年代から1980年代に開発されたゲームは、早急な保存が必要だと指摘されている。こうした背景のもと、ゲームの保存に対する様々な取組が、世界各地で着手され始めている。海外では、例えばアメリカのストロング遊戯博物館 (The Strong National Museum of Play) や、スタンフォード大学図書館 (Stanford University Libraries)、イギリスのナショナル・ビデオゲーム・アーカイブ (The National Videogame Archive)、ドイツのライプツィヒ大学、そして韓国のネクソン・コンピュータ・ミュージアム (Nexon Computer Museum) などといった博物館や教育機関において、大小様々な規模のゲームのコレクションが既に形成されている。そこでは日本で制作され、流通したゲームタイトルも数多く含まれており、日本国内のいかなる施設よりもはるかに充実したコレクションを有する所蔵館も存在している。日本国内に目を向けると、海外の諸活動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、研究・教育機関では立命館大学や明治大学などが、ゲームソフトの収集・保存を進めている。現在では文化庁がメディア芸術振興の一環としてゲーム分野のアーカイブ化事業の支援を始めていることもあり、ゲームソフト、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することができる。そこで今、こうしたゲームの収集・保存を、長期にわたって持続可能な形で力強く成立させていくための事業が必要なのである。

本件に関連する事業の一つに、文化庁による「メディア芸術データベース」の構築がある。このデータベースでは、我が国で制作され、流通したゲームがどれだけあるかについての情報がまとめられ、何をどこまでアーカイブの対象とすべきかの基礎情報が整備されてきている。これは国内におけるアーカイブ作業の基盤形成のための重要な一歩であると思われる。

ただし、ゲームの保存を実際に成立させていくためには、データベース以外にも多面的な取組が必要となる。とりわけ重要な事業の一つは、ゲームのアーカイブを行う所蔵館同士の相互連携を促すことにあると考えられる。図は、日本で各年に発売されたゲームについて、各館の所蔵状況を図としてまとめたものである。これを見るとそれぞれのゲーム所蔵館に

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

第2章 事業目的・主旨

よってアーカイブがされているゲームソフトの発売時期に大きなばらつきがある。どこか一つの所蔵館のみで幅広いアーカイブを進めていくことは明らかに困難である。

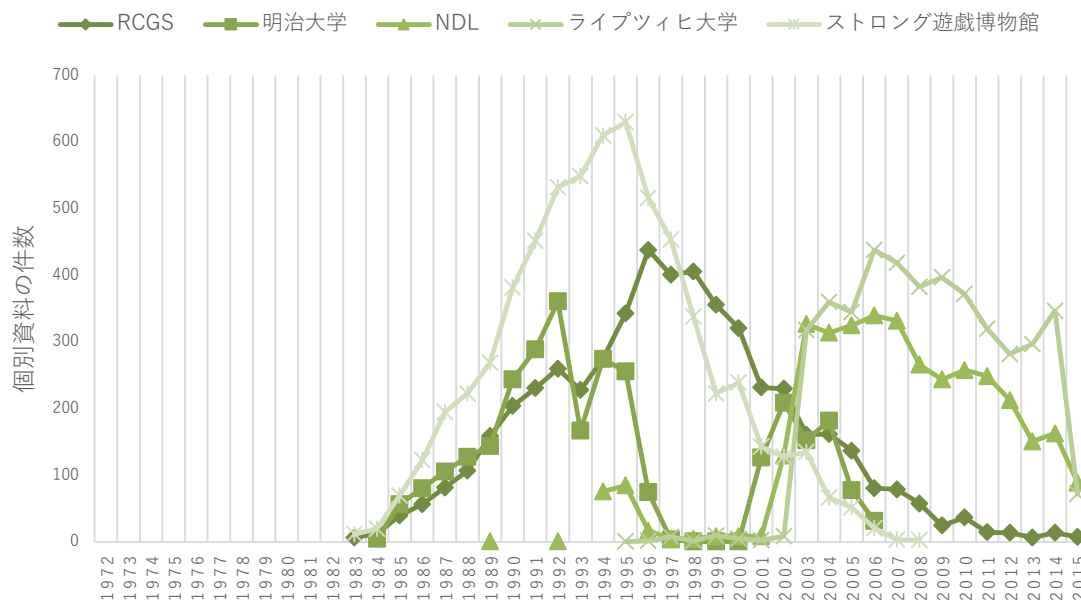


図 2-1 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向（年代別）

出典：文化庁／立命館大学「平成 28 年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業 報告書」より

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

2.2 本年度事業の目的

本年度事業では、所蔵館の調査、データの相互紐付け、そして国内外の所蔵館連携のための会合開催という昨年度の事業で明らかになった課題を踏まえ、所蔵館連携のためのより具体的な事業の「実施」期間と位置付けて各種の取組を実施する（図 2-2 参照）。

まず昨年度まで行ってきた各所蔵館の調査、目録の名寄せ、そして国内外の所蔵館連携準備会合を行う。目録の紐付けについては、各館の所蔵品を個別資料としてレコードを作成する。これは、「メディア芸術データベース」に統合していくために必要な作業であり、平成 32 年度に公開が予定される「メディア芸術データベース（正式版）」における実装のための段階的な作業と位置付けられる。

さらに情報拠点の整備に寄与する活動である、資料の利活用や運営方法についての実践的知見の創出を主たる目的として、以下の 2 つの施策を実施する。第一に、既存のゲーム展示を概観する展示会の試験的な実施である。これを通じて展示会の方法論検討ならびに、連携枠組みの活用を試みる。第二に、利活用における著作権上の論点整理である。これらの活

第2章 事業目的・主旨

動を通じて、今後ゲーム資料の利活用に関わるガイドラインの策定を目指す。現状では、ゲーム資料を利活用するために基準となる方法論が存在しておらず、各所蔵館の運営上のポリシーは様々である。利活用のためのガイドラインを制定することで、ゲーム資料の利活用を検討するための基本的な議論が進展すると想定される。これらの施策を実施するに当たって、国内外の所蔵館連絡協議会において議論を行い、それらがメディア芸術の情報拠点等の整備にとっても有効な枠組みたりうることを確認していく。

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

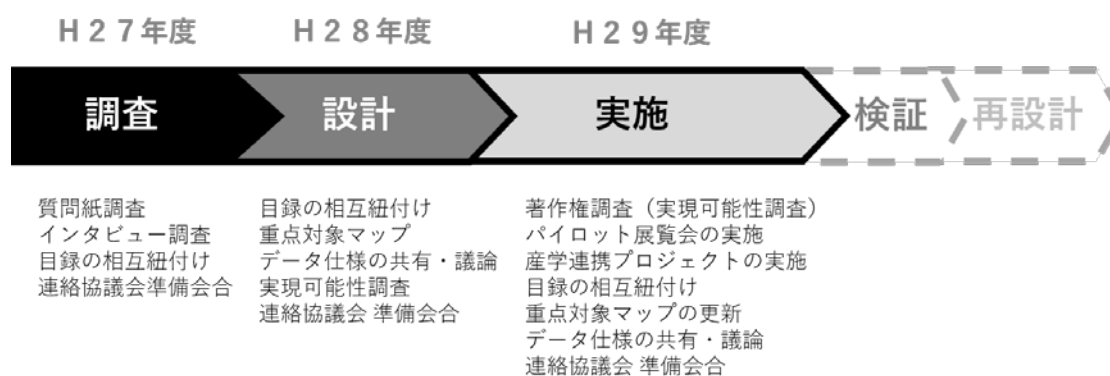


図 2-2 事業の進展イメージ

第2章 事業目的・主旨

本事業は、既に「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の一環である「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」として、平成 27 年度から 2 年にわたって実施してきた。昨年度までの取組は、所蔵館連携のための「調査」（平成 27 年度）と「設計」（平成 28 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るとともに、それら所蔵館の現況について定量的・定性的な調査、所蔵品の目録の名寄せ、そしてそれをもとにしたアーカイブの重点対象の明確化などを実施してきた。

2.3 関連事業

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

第3章 実施体制

本事業は文化庁事業「平成29年度メディア芸術連携促進事業」の一環として、「平成29年度ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」が実施された。実施主体は立命館大学ゲーム研究センターであり、他機関に働きかける形で事業を推進した。詳細な実施体制は下記のとおりである。

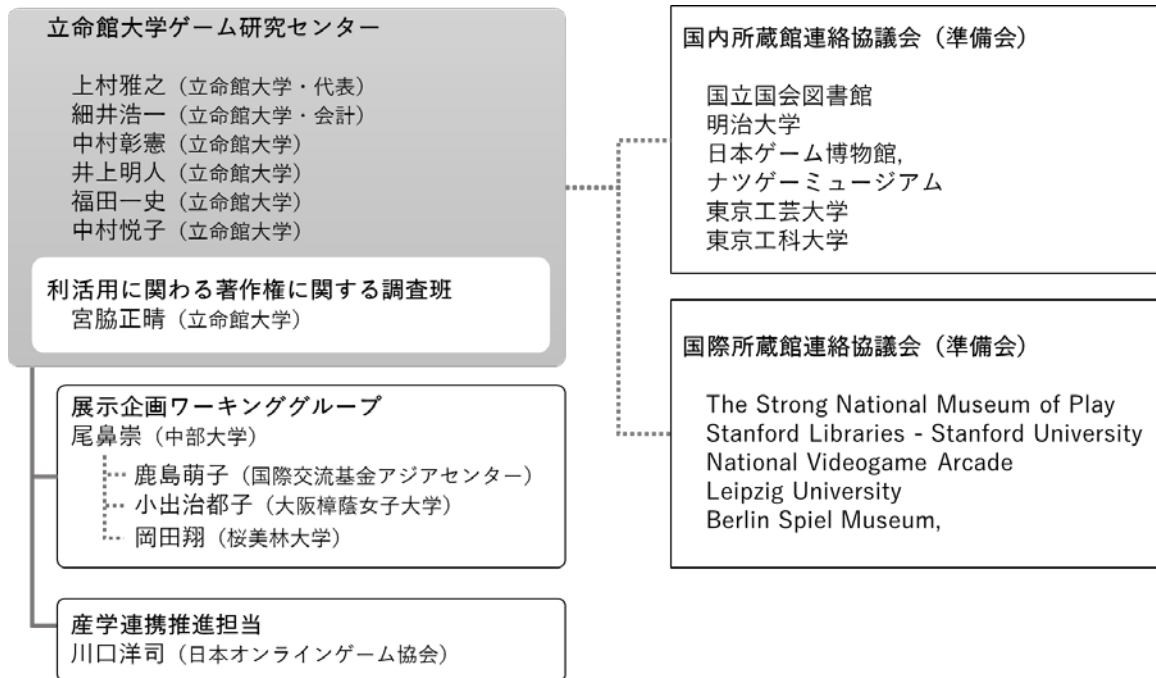


図 3-1 事業の実施体制

第4章 実施スケジュール

4.1 事業の全体スケジュール

事業の実施スケジュールは下記のとおりである。当初は8月前半からの活動を予定していたが、契約等の遅れから実質的な活動可能時期が9月からの5箇月間となった。

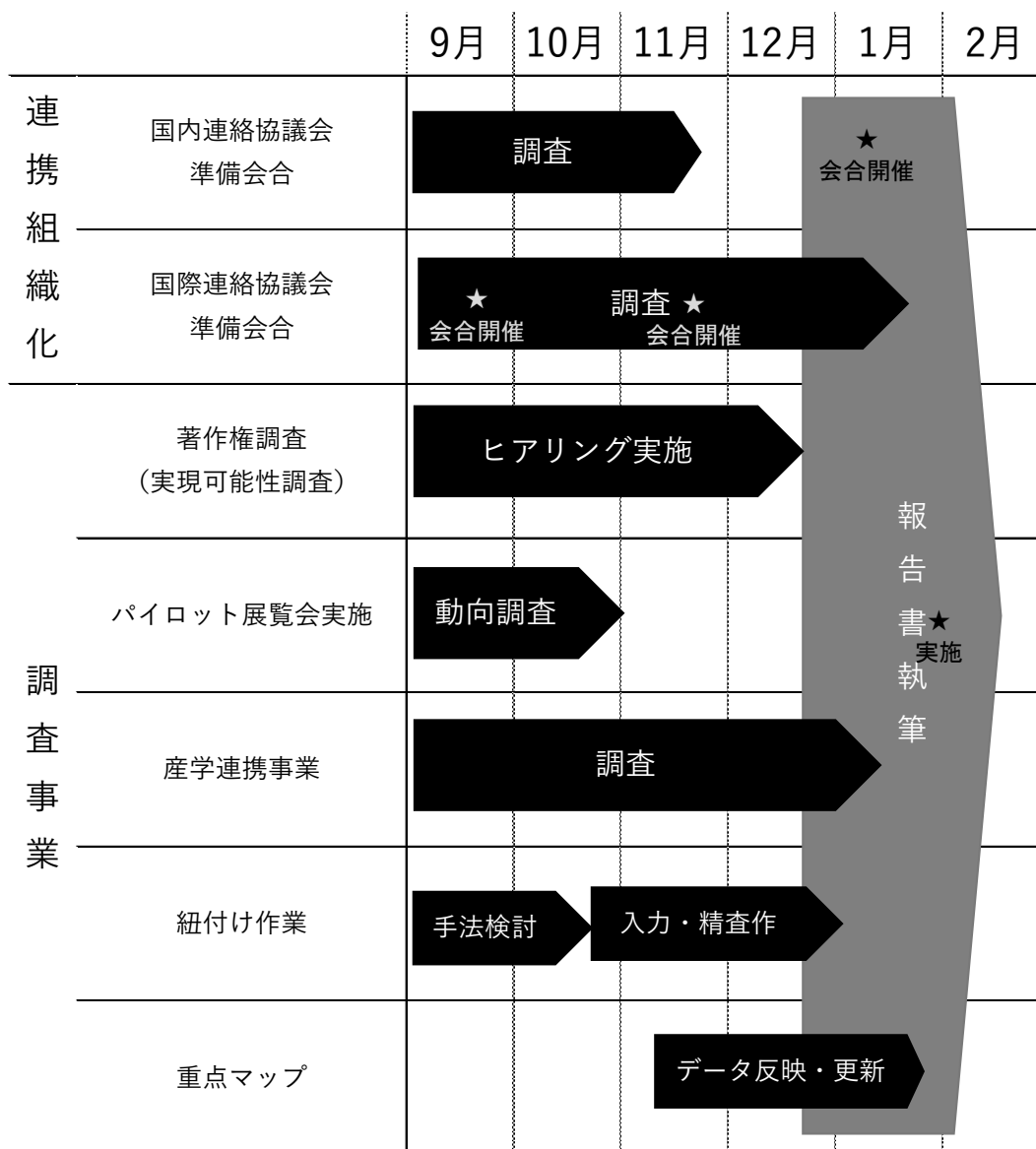


図 4-1 本事業の実施スケジュール

4.2 事業内各施策の実施要領

下記のとおりの実業スケジュールで各施策を実施した。

4.2.1 国内訪問調査・打合せ

1) 国内連絡協議会

1. 第3回国内連絡協議会 準備会合

日時：平成30年1月17日（水）13:00～15:00

場所：立命館大学東京キャンパス

2) 国内のゲーム所蔵館調査活動

1. 日本レトロゲーム協会

日時：平成29年9月22日（金）10:00～12:00

場所：日本レトロゲーム協会

3) ゲーム展覧会の試験的開催を通じた利活用方法論の検討、及びこれに関わる調査

1. 「あそぶ！ゲーム展 STAGE2～ゲームセンターVS ファミコン～」担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月4日（月）13:00～15:00

場所：さいたまスキップシティ

2. 「dotimpact 田中孝太郎 [リアル・タイム・マシーン] 展」担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月4日（月）17:00～19:00

場所：株式会社ゼロスペース（新宿）

3. 「日本のマンガ＊アニメ＊ゲーム」展の担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月8日（金）13:00～14:30

場所：国立新美術館

4. 「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？～」担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月8日（金）16:30～18:00

場所：日本科学未来館

5. 「レベルX テレビゲームの展覧会」担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月8日（金）16:30～18:00

場所：東京都写真美術館

第4章 実施スケジュール

6. 「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」担当者へのヒアリング

日時：平成29年11月23日（木）12:00～13:30

場所：北九州イノベーションギャラリー

7. 「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」担当者へのヒアリング

日時：平成29年11月18日（土）15:30～17:00

場所：水戸芸術館現代美術センター会議室

4) 実現可能性調査（著作権課題）

1. 「あそぶ！ゲーム展 STAGE 1&2」担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月4日（月）13:00～15:00

場所：SKIP シティ 彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアム

2. 「日本のマンガ＊アニメ＊ゲーム」展担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月8日（金）13:00～15:00

場所：国立新美術館

3. 「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？～」担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月8日（金）16:30～18:00

場所：日本科学未来館

4. 国立国会図書館、ゲーム分野担当者へのヒアリング

日時：平成29年12月14日（木）13:00～15:00

場所：国立国会図書館

4.2.2 海外訪問調査・打合せ

1) ゲーム保存に係る国際ミーティング

1. 国際ミーティング

日時：平成29年9月13日（水）14:30～16:00

場所：ライプツィヒ大学（ドイツ・ライプツィヒ）

2. 国際ミーティング

日時：平成29年11月23日（木）15:00～16:00

場所：デンマーク王立図書館（デンマーク・コペンハーゲン）

2) 海外のゲーム所蔵館調査活動

1. ライプツィヒ大学

日時：平成29年9月12日（火）10:00～17:00

場所：ライプツィヒ大学図書館（ドイツ・ライプツィヒ）

2. コンピュータ遊戯博物館等調査

日時：平成29年9月14日（木）17:00～20:00 及び、10:00～17:00

場所：赤の市庁舎（ドイツ・ベルリン）

3. デンマーク王立図書館調査

日時：平成29年11月23日（木）14:00～15:00

場所：デンマーク王立図書館（デンマーク・コペンハーゲン）

4. コペンハーゲン IT 大学調査

日時：平成29年11月24日（金）13:00～16:00

場所：コペンハーゲン IT 大学（デンマーク・コペンハーゲン）

5. ビデオゲーム・ミュージアム・ローマ

日時：平成30年1月23日（火）15:00～17:00

場所：ビデオゲーム・ミュージアム・ローマ（イタリア・ローマ）

6. フランス国立図書館調査

日時：平成30年1月25日（木）14:00～16:00

場所：フランス国立図書館（フランス・パリ）

7. MO5 調査

日時：平成30年1月26日（金）18:00～20:00

場所：Le Zimmer（フランス・パリ）

4.3 調査・作業期間

1) 所蔵館目録紐付け作業

1. 立命館大学所蔵目録の「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け作業
平成29年9月1日～12月22日
2. OCLC と「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け精査
平成29年9月15日～12月20日

第4章 実施スケジュール

2) アーカイブ重点対象マップの作成作業

1. 紐付け作業の入力データの集計作業 平成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2日

3) 実現可能性調査（著作権課題）

1. 調査枠組みの設計 平成29年9月1日～10月1日
2. 調査活動 平成29年9月1日～平成30年1月31日

4) ゲーム展覧会の試験的開催を通じた利活用方法論の検討

1. 調査枠組みの設計 平成29年8月25日～9月1日
2. 調査活動 平成29年9月1日～平成30年1月10日
3. 展覧会の準備活動 平成29年9月1日～平成30年1月29日
4. 展覧会の実施 平成30年1月29日～平成30年2月14日

5) 産業界との協業についての調査

1. 調査枠組みの設計 平成29年8月25日～9月15日
2. 調査活動 平成29年9月25日～平成30年1月20日

第5章 実施内容

5.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化準備業務

ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合の開催準備業務は、国内と国外の2種類に分けられる。それぞれについて、以下で詳述する。

5.1.1 国内のゲーム所蔵館連絡協議会開催活動

国内のゲームやその関連資料を所蔵している機関が参加する連絡協議会を立ち上げるための準備活動として、ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合の開催と、国内のゲーム所蔵館調査活動を実施した。

5.1.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合の開催（1回）

ゲーム所蔵館連絡協議会 準備会合 平成29年度議事録

平成29年1月17日13時より、第三回ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合が開催された。本年度は、国内の連絡協議会を「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」と仮に名付け、趣意書及び規約のたたき台を準備して、その内容について検討することを主たる議題とした。

本会合の詳細は下記のとおりである。

日時：平成29年1月17日13:00～15:00

場所：立命館大学 東京キャンパス 教室2

参加者（50音順、敬称略）：

井上明人（立命館大学）、川口洋司（日本オンラインゲーム協会）、徳田直人（ナツゲーミュージアム）、袴田直樹（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）、堀井直樹（ゲーム保存協会）、三上浩二（東京工科大学）、森川嘉一郎（明治大学）、山本悠作（ナツゲーミュージアム）、横井伸明（小牧ハイウェイ企画）、ルドン・ジョゼフ（ゲーム保存協会）

オブザーバー（50音順、敬称略）：

水戸部由美（国立国会図書館）、吉田敦則（文化庁）

森川：規約について、発起人個人としては会費を支払えますが、大学として支払うとなると機関的な手続が必要です。事務局が立命館大学の場合大学間で500円程度の支払を行うことになり事務コストと釣り合いません。支払の仕組みをどう考えていますか。

川口：日本オンラインゲーム協会も理事会を通す必要があり、会費については支払手続をどうするかが問題です。

三上：構成メンバーが明確なら、東京工科大学は問題ないと思います。

第5章 実施内容

細井：確かに具体的な手続については今後検討が必要です。立ち上げ時に限って考えると、発起人個人として支払を行うのが無難かもしれません。

ルドン：趣意書の中に主な活動として「1.ゲーム保存状況に関わる情報収集と共有、2.ゲーム保存に関わる専門的、実践的知識の共有」という記述があります。これはどのようなことを想定していますか。これは今我々が行っている以上の技術的な部分まで情報共有することを考えていますか。

細井：情報提供を義務付けることは想定していません。この趣意書の基本的な構想は相互にメリットを見いだせる点において連携することであり、この協議会が組織として新たにデータベースを作るなどといったことは考えていません。各組織の独立性が損なわれるようなことは想定しておらず、飽くまで組織間の連絡のための取組だと御理解ください。

横井：日本ゲーム博物館としては、保存するのに必要な技術は提供したいと考えています。

ルドン：つまりデータベースに関する論点を共有するという理解でよいのでしょうか？

細井：はい。

山本：情報の共有という論点について、ゲームの中にも様々なものがあります。アーケード、PC、家庭用でそれぞれに異なる保存や修復の知識が要請され、アーケードの中にも体感ゲームやエレメカのようなものがあり、それぞれに専門的な知識をもった人がいます。そのため技術をもっている専門家の名簿が必要です。ゲームが壊れたときに連絡のハブとなる組織としてこの協議会が機能できるとよいでしょう。また、ゲームの保存に関わるコレクター同士はお互いに蒐集（しゅうしゅう）のライバルでもあるため、必ずしも仲が良いわけではありません。しかし、保存のために中立性のある組織が必要であり、この協議会がそれを担えると非常によいように思います。

森川：専門的なことを行うのであれば、国の事業として行うことになると思いますし、その場合費用の規模感が変わります。

堀井：80年代の前半まで法律的にグレーなコピー商品も重要なインパクトをもっていました。デジタルゲームの歴史を保存しようと思った場合、こういったものも含めて取り組んでいくということになると思います。この論点についてはどう考えていますか？

第5章 実施内容

ルドン：今の文化庁の「メディア芸術データベース」では非正規品を掲載していません。

吉田：「メディア芸術データベース」は正規品のデータ登録を優先してきたため、結果的に非正規品を掲載していません。文化庁として特に判断は行っていません。

川口：産業側として見た場合、基本的には非正規品に対して否定的な態度をとらざるを得ないと思います。またPCゲームはソフ倫など成人向けを扱う団体もあるので、どう連携していくかも論点になりそうです。

森川：非正規品を扱う所蔵館を排除しないという決断には、覚悟がいるように思います。産業側とどのように連携していくかを考える必要があります。

三上：非正規品も排除しないことを決めておかないと、この研究は認める、この研究は認めないという制約を生み出すので重要な判断だと思います。

横井：日本ゲーム博物館としては非正規品などを扱う所蔵館がこの協議会にいたとしても全く問題ありません。

徳田：ナツゲーミュージアムとしても同意見です。

横井：情報の「共有」という論点について、活動としてどこまで行っていくかを確認させてください

細井：「共有」という言葉は強い意味で義務付けることではなく、連携のための方向性として示しています。そのため「共有」ではなく、別の言い方をしたほうがいいかもしれません。より緩やかな言い方に文言の調整を行っていきます。

ルドン：この連携枠組みは国内に限った話でしょうか。

細井：連絡協議会について本日の議論は、基本的には国内をベースに考えています。

細井：様々な論点が出ましたが、基本的な方向性については合意を得られたと考えています。活動の範囲は書き方を改めます。また、発起人や、会員となる組織の名称についても今後、細かくメール等で調整しながら立ち上げを目指すということでまとめます。2018年内の立ち上げを目指していきますので、よろしくお願ひします。

5.1.1.2 国内のゲーム所蔵館調査活動

国内のゲーム展示の状況については、昨年度までの段階で視察はほぼ終えているが、ゲームに関する展覧会等などが開催された際に随時これを視察ないし関係者へのヒアリングを実施することとした結果、本年度は国内のゲーム所蔵館の調査は大阪の日本レトロゲーム協会への調査のみとなった。

具体的には、「5.2.1 実現可能性調査（著作権課題）」、「5.3.1 ゲーム展覧会の試験的開催を通じた利活用方法論の検討」、「5.3.2 産業界との協業についての調査」において述べる訪問先が実質的な本年度の国内調査を兼ねる。

1) 日本レトロゲーム協会

実施日：平成 29 年 9 月 22 日（金）10:00～12:00

対応者：石井豊（理事長）

調査実施者：井上明人（立命館大学）

日本レトロゲーム協会は、「日本の家庭用テレビゲーム機、ゲームソフトの歴史を文化遺産として後世に残していく」ことを目標として平成 23 年から活動を開始し、平成 28 年 11 月に NPO 法人として設立された団体である。活動の前身として、1990 年代から、理事長の石井氏によるゲームの収集活動が行われてきた。

石井氏は、特に中古流通を扱うビジネスを 1990 年代から行っており、このビジネスを通して希少性の高いテレビゲームやゲームソフトの保存に関わってきた。

レトロゲーム協会の取組として、特筆すべき点には下記の点が挙げられる。

(1) 廃棄予定品の中から貴重と思われるものを買い取ることで、大量のアーカイブを行うという独自の収集方法をもっている。ファミリーコンピュータに関しては約 3,000 のハードウェアを所蔵している。

(2) 一部のレトロゲームの部品については、海外の工場に発注する形で再生産まで行っている。下記の写真（右）はその一例である。



図 5-1 Nintendo64 のアナログスティックの部品

Nintendo 64 のアナログスティック（写真左）について、経年劣化により軸受が摩耗しガタついてしまい、使い物にならなくなるという問題がある（写真中央が劣化した軸受）。だが日本レトロゲーム協会では、この軸受の部品の型取りを自ら行い、海外の工場に発注し、部品を用意している（写真右）。

(3) ドイツのコンピュータ遊戯博物館、Pong 博物館、ニュージーランドコンピュータ博物館（テックバナ）、そして台湾のレトロゲーム第一人者である王大衛氏などとの国際的なネットワークを構築している。

5.1.2 国際ゲーム所蔵館連絡協議会準備活動

例年に引き続き、連絡協議会の組織化のための準備活動を海外の組織と連携して進めていくため、ゲーム保存に関わる国際ミーティングを2回開催すると同時に、イタリア、フランス、そしてコペンハーゲンなどにおいて海外のゲーム所蔵館の調査活動を実施した。

5.1.2.1 ゲーム保存に係る国際ミーティングの開催（2回）

昨年度のプロジェクトにおいて、国際ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合を実施したことにより、各国のゲームアーカイブ担当者間で、改めて所蔵館連携に関わる枠組みを形成するための問題意識が強くなった。これを受けて、本年度はドイツのライプツィヒ大学、コペンハーゲン IT 大学、そして立命館大学が共催する形で、ゲーム保存に関わる国際的なミーティングをドイツとデンマークで、計2回開催した。

1) ライプツィヒ大学

日時：平成29年9月13日 14:30～16:00

場所：ライプツィヒ大学 Room Number TBD（ドイツ・ライプツィヒ）

参加者：

Martin Roth（ライプツィヒ大学：共同主催）

J.P.Dyson（ストロング博物館）

細井浩一、福田一史、井上明人（立命館大学：共同主催）

Peter Chan（スタンフォード大学図書館）

Jin Ha Lee（ワシントン大学（Washington University））

Martin Roth, Martin Picard, ほか Team Digger メンバー（ライプツィヒ大学）

Winfried Bergmeyer（コンピュータ遊戯博物館）

ライプツィヒ大学において、平成29年9月13日14時30分より、ライプツィヒ大学と立命館大学が共催する形で下記のとおり国際ミーティングを実施した。

昨年度の国際ゲーム所蔵館連絡協議会 準備会合（International Video Game Preservation Practitioner Coordination Meeting）の第2回となる会議が行われた。なお、

第5章 実施内容

昨年度の議長である Henry Lowood 氏と、立命館大学の中村はいずれも予定が付かなかったため欠席であるが、事前に議題を提出してもらっている。

主たる議題としては、今後の機関同士の協力のために何ができるかというものであった。

昨年度までの議論を通じて明らかになった各所蔵館による取組の把握を受けて、下記のような点が話し合われた。

- ・ 組織ごとに目標とする方向性に違いがあるため、これを共有した上で、連携を図る必要がある。
- ・ 各所蔵館においてコンタクト・パーソンを定めた上で、メーリングリストなどのグループウェアを作り、情報共有を推進する。
- ・ 物理的なコレクションに関するメタデータを共有するための、データベースの作成が不可欠であるとの意見が共有された。また、データのリポジトリについてのルールを互いに共有することが不可欠である。特定のゲームにアクセスしたいと関心を持つ人たちが、どのようにすればアクセスできるかの方法論についての議論が必要である。
- ・ 各組織のデータマッチングについて、ピーター・チェン氏らを中心としたチームからは、各所蔵館のデータを統合して検索する環境を二段階で実装していく構想が提案された。一段回目として、まずは個別資料レベルのデータのみを CSV 形式にして、項目を揃（そろ）えただけのシステムを構想した。二段階目として、FRBR のようなクラス間を関連させるシステムが提案された。
- ・ またファウンディングの候補として、Mellon-Funding² の存在などが紹介された。

またこの次回のミーティングとして、Replaying Japan 2018（イギリス・ノッティンガムにて開催予定）での開催が計画されることとなった。

2) デンマーク王立図書館

日時：平成 29 年 11 月 23 日（木）15:00～16:00

場所：デンマーク王立図書館（デンマーク・コペンハーゲン）

出席者：吉田寛、井上明人（立命館大学）

Jakob Moesgaard（デンマーク王立図書館）

Pawel Grabarczyk, Joleen Blom（コペンハーゲン IT 大学）

Konstantin Freybe（ライプツィヒ大学）

² 「Preservation and Conservation」, The Andrew W, Mellon Foundation, (2018 年 2 月 8 日閲覧, <https://mellon.org/programs/scholarly-communications/preservation-and-conservation/>).

・概要：

コペンハーゲンにあるデンマーク王立図書館において、立命館大学、コペンハーゲン IT 大学、ライプツィヒ大学、デンマーク王立図書館の各デジタルゲームアーカイブに関わるプロジェクトの担当者が集まり、ゲーム保存に関わる論点について議論を交わした。

・議論の内容：

第一に、研究機関や国立の機関が扱うべきゲームの範囲（地域、時代など）を主たる論点として、デンマーク王立図書館、コペンハーゲン IT 大学、ライプツィヒ大学、そして立命館大学の研究者と実務者の間で議論された。

例えばデンマーク王立図書館では、デンマークのゲームを収集しているそうだが、「自国のゲーム」のボーダーラインをどこに引いているのか、また引くべきと考えているのかという問題がまずコペンハーゲン IT 大学の Pawel Grabarczyk 氏から提起された。

これに対して Jakob Moesgaard 氏は、まずデンマーク国内で作られたかどうかについては追跡に限界があるため、一般的に言語がデンマーク語であり、開発者がデンマーク人のものを当該国の作品として Jakob 氏が整備しているデータベース（5.1.2.2 の調査パートを参照のこと）上へ登録していると説明した。より広義には明らかにデンマーク以外で作られた作品であっても、デンマーク語に翻訳されている作品については、データベースに登録してもよいという基準で運用していることが示された。ただしボーダーラインの外側のケースとしては、例えば、サッカーゲーム『FIFA』シリーズのゲームの中にデンマークの選手が登場しているからという理由で、登録を求められる場合がありうるが、それは対象外だとしてもよいということであった。

第二に、正規品でないものをどこまでアーカイブの対象に含めるべきか、という論点が議論された。特に東欧や中国などの地域において、非正規のコピー商品がゲームの歴史上に占めている影響力は極めて大きい。例えば、1990 年代前半のポーランドでは、2017 年現在であれば違法コピーとみなされるようなデジタルゲームの複製品であっても、当時は著作権法が十分に整備されていなかったため、違法ではなかった。

これについて Jakob 氏は、文化保存を目的としてそうした複製品を保存することは、王立図書館の中に限れば、合法的な範囲内であると考えられるし、保存の対象に含め得ると考えられるとのことであった。

・今後の展開

コペンハーゲン IT 大学などを中心とした北欧のゲーム研究は人文学的なバックグラウンドをもった研究者による、理論的な研究が進んでいる。お互いの研究者が極めて近い問題意識をもってアーカイブを始めとする研究に取り組んでいることを確認し、今後より良好な関係を維持していく意向を相互に確認した。

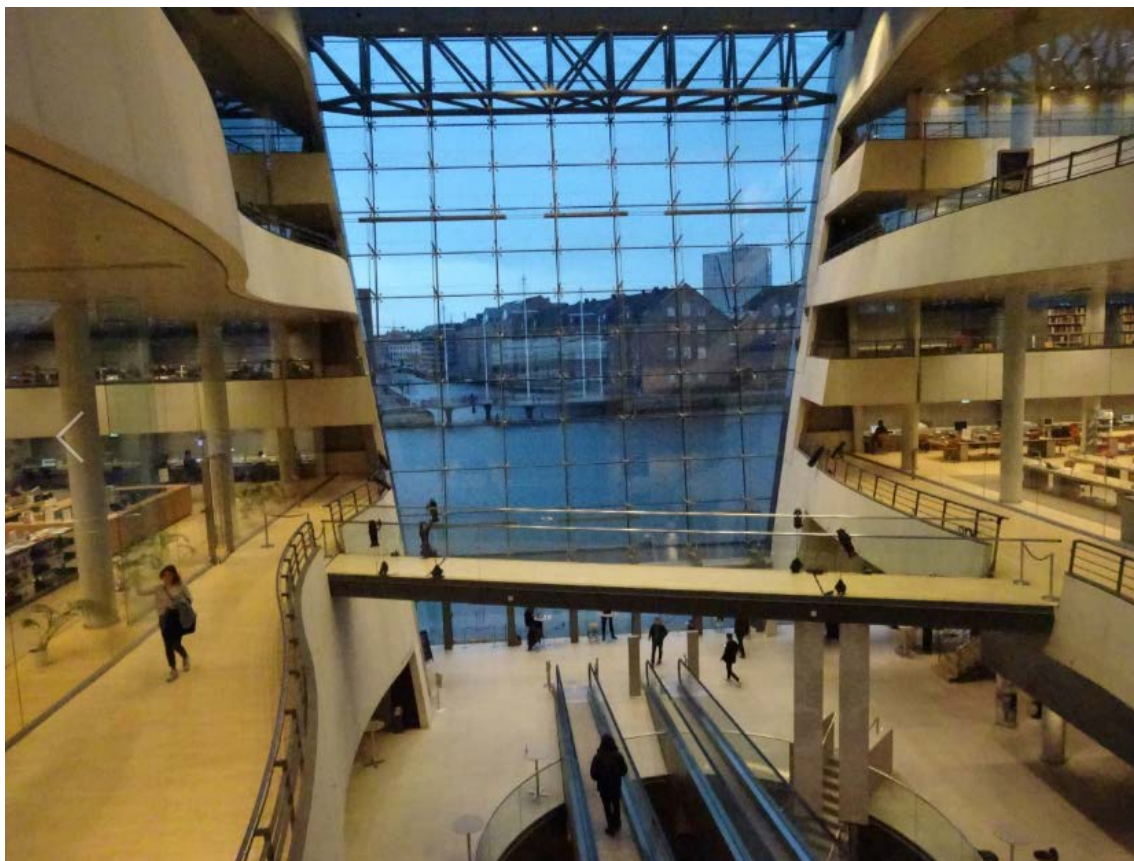


図5-2 デンマーク王立図書館の様子

5.1.2.2 海外のゲーム所蔵館調査活動

昨年度までに、既に約 20 件の海外ゲーム所蔵館の調査を実施しているが、海外のゲーム所蔵館は、世界中に点在していることはもちろんとして、その数も多数にのぼるため、本年度も引き続き、海外のゲーム所蔵館の調査を実施した。以下に詳細を記す。

(1) ライプツィヒ大学主催のカンファレンスへの参加

カンファレンス名：DATA-BASED APPROACHES TO LOCAL AND GLOBAL VIDEO GAME CULTURES

場所：ライプツィヒ大学図書館 (Bibliotheca Albertina) (ドイツ・ライプツィヒ)

日時：平成 29 年 9 月 12 日 (火)

参加者：

Konstantin Freybe, Tracy Hoffmann, André Lahmann, Peter Mühleder, Florian Rämisch, Martin Roth, Leander Seige (ライプツィヒ大学・Team Diggr)

Peter Chan (スタンフォード図書館)

Winfried Bergmeyer (コンピュータ遊戯博物館)

細井浩一、福田一史、井上明人（立命館大学）

Jin-Ha Lee（ワシントン大学）

Magnus Pfeffer（シュトゥットガルト・メディア大学）

ライプツィヒ大学の所蔵状況調査は昨年度も実施しているが、本年度もライプツィヒ大学が主催するカンファレンスに登壇及び聴講する形で調査を実施した。昨年度から引き続き調査を実施した理由には、次の2点が挙げられる。第一にライプツィヒ大学が本事業の主要な連携先として、この1年の間に協業を実施したことで様々な進捗が生じていること。第二に、このカンファレンスの数日後にベルリンで開催される会議が、主催者であるベルリンにあるコンピュータ遊戯博物館の20周年を記念して開催されたセレモニーとしての側面が強いのと比べて、本会議が実務者間での状況報告的な側面が強いことである。そのため本会議への参加は、より実際の論点について議論を深める機会となった。

会議の概要は、各参加者が取り組んでいる内容についての紹介と、それに関する議論が主である（下記）。

- ・ ライプツィヒ大学では、ゲームのデータを解析するプロジェクトチームとして「Team Digger」というプロジェクトを組んでおり、その成果として、MobyGamesとのデータマッチングや、様々なデータを扱うためのデータモデルに関するアイデア等について発表があった。
- ・ スタンフォード大学図書館のPeter Chan氏からは、世界各国にMoby Gamesやメディア芸術データベース（開発版）などの様々なデータベースが個別に独立していることについて議論された。
- ・ コンピュータ遊戯博物館のWinfried Bergmeyer氏からは、博物館の概要とデータベースの概要について説明が行われた。
- ・ 立命館からは細井、福田、井上が発表した。細井はGAPプロジェクトの20年間の概要について、福田は立命館が関わっているプロジェクトにおける概念モデルについて、そして井上が連携プロジェクトの各所蔵館のデータリストの統合についてそれぞれ紹介した。
- ・ ワシントン大学のJin Ha Lee氏は、ワシントン大学のチーム全体の概要とともに、データモデルに関する議論を中心にデータの設計についての多面的な研究を紹介した。
- ・ Magnus Pfeffer氏は、同人誌などのポップカルチャーコンテンツに関するデータの中身を収集するための取組について紹介した。



図 5-3 (左)、図 5-4 (右) 会議の様子

(2) コンピュータ遊戯博物館（ドイツ）主催の公開カンファレンス “Kulturgut Computerspiel...”（文化財としてのゲーム）への参加

日時：平成 29 年 9 月 14 日（木）17:00～21:00、平成 29 年 9 月 15 日（金）10:00～17:00

場所：赤の市庁舎（ドイツ・ベルリン）

参加者：

細井浩一、福田一史、井上明人（立命館大学）

Jakob Moesgaard（デンマーク王立図書館）、Bengt Olof Agetoft（スウェーデン国立図書館（National Library of Sweden））、Dr.Henry Lowood（スタンフォード図書館）、Niklas Nylund（フィンランドゲーム博物館（The Finnish Museum of Games））、James Newman & Iain Simons（ナショナル・ビデオゲーム・アーカイブ）、

Solip Park（ネクソンコンピューター博物館）、Ahmad Ahmadi（dropfun.com / Game Expert Iran）

コンピュータ遊戯博物館への調査は昨年度も実施しているが、本年度は所蔵情報調査の対象として、コンピュータ遊戯博物館の 20 周年記念式典を兼ねて世界中からゲームの保存に関わる関係諸団体が集まったカンファレンス「Kulturgut Computerspiel...（文化財としてのゲーム）」に登壇し、カンファレンス参加者と議論を行った。またこのイベントは、コンピュータ遊戯博物館の館長である Andreas Lange 氏が代表を務める EF GAMP³のネットワークを母体として開催されたという側面もある。EFGAMP は 2012 年 3 月に活動を開始したヨーロッパのゲーム保存に関する連携組織である。コンピュータ遊戯博物館を始めとして多数のヨーロッパのゲーム博物館が参加しており、ゲームに関わる著作権問題につ

³ EF GAMP, (2018 年 2 月 8 日閲覧, <http://www.efgamp.eu>).

第5章 実施内容

いて共同で声明を出すなど、ゲームの保存に関して他機関と連携した活動を行っている。今後本事業が国内外の所蔵館連携を進めていく上で、重要なカンファレンスとなった。

9月14日の初日のカンファレンスはドイツ国内向けであったため、本格的な参加は9月15日からとなった。9月15日は午前10時から、グローバルなゲームの収蔵をテーマとして、立命館大学の細井、Jakob Moesgaard氏（デンマーク王立図書館）、Bengt Olof Agetoft氏（スウェーデン国立図書館）、Dr. Henry Lowood氏（スタンフォード図書館）、そして Niklas Nylund氏（フィンランドゲーム博物館）で議論を行った。各館の施策を紹介した後、ゲームのアーカイブを進めていく上での主要な論点について議論された。議論における論点は、各館のアーカイブをどのように連携させていくか、各館のデータベースを連携させるためにどのようなデータモデルの議論が必要であるか、そして目録作成の手法をどのように構築していくかである。

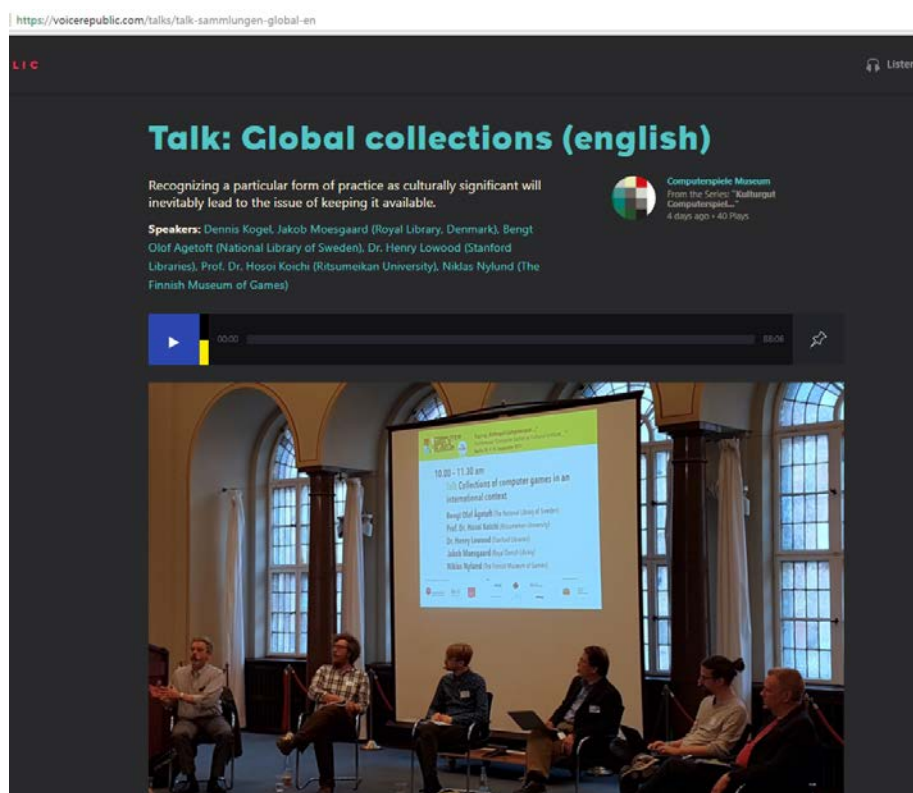


図 5-5 ウェブサイトにて公開されているカンファレンスの風景⁴

14時30分からは様々な地域のゲーム文化をテーマとして、イギリスの James Newman氏と Iain Simons氏（ナショナル・ビデオゲーム・アーカイブ）、現在韓国からフィンランドの Aalt 大学に留学中の Solip Park氏（ネクソンコンピューター博物館）、そしてイラン

⁴ 「Talk: Global collections (english)」, VOICE REPUBLIC, (2017年9月28日閲覧, <https://voicerepublic.com/talks/talk-sammlungen-global-en>).

の Ahmad Ahmadi 氏 (dropfun.com / Game Expert Iran) による発表が行われた。ナショナル・ビデオゲーム・アーカイブについての発表では、ゲームのハードウェアの多様性と、ヨーロッパ内の規格の多様性の問題が提起された。例えば、同じブラウン管テレビでも、NTSC 規格向けに作られたゲームと、PAL 規格向けに作られたゲームとは、同一と言えるかどうかなどが論点として提示された。ゲームの同一性を考えるための例として、同じ『ドンキーコング』という作品であってもアーケード版、ATARI VCS 版、そして NES 版といった様々なドンキーコングが同一の「ドンキーコング」というくくりの中で成立していることである。ネクソンコンピューター博物館からの発表は、館の概要の紹介及び特に同館の活動として特徴的なネクソン社のオンラインゲーム『風の王国』の保存活動について報告された。またイランの Ahmad Ahmadi 氏は、ゲームの保存活動ではなくイランにおけるゲーム文化の概要を報告した。そこではイランに多様なゲームユーザーがいること、またスマートフォンの普及によりカジュアルゲームのユーザーがこの 10 年で大きく増加し、人口 7,800 万人中の 2,800 万人がゲームを遊んでいるといったユーザー概況調査などが報告された。

16 時 30 分からはコンピュータ・ゲームと政治／イデオロギーの結合をテーマに、イスラエルにおける『マイクラフト』を用いた平和活動や、ゲームの表現におけるナショナル・イデオロギーの表出をどのように評価するかといった問題が論じられたが、これについてはゲームのアーカイブ活動とは直接には関わらないもののため割愛する。

(3) デンマーク王立図書館

日時：平成 29 年 11 月 23 日 (木) 14:00～15:00

場所：デンマーク王立図書館 (デンマーク・コペンハーゲン)

応対者：Jakob Moesgaard

調査実施者：井上明人、吉田寛 (立命館大学)

11 月 23 日に国際ミーティングを開催したのち、デンマーク王立図書館の所蔵内容の詳細についてヒアリングを行った。1998 年から Jakob Moesgaard 氏ら 2 人はデンマーク王立図書館のデジタル部門のスタッフとして配属されている。

デンマークでのデジタルメディアに関わる納本制度は、2005 年頃に改正され現行の法律では、物理的なメディアやオンラインで配布されているものは全てデンマーク王立図書館への納本対象となっている。そのためデンマークで発行された書籍や、雑誌、ゲームについては 2 つの複製品を納本することになっている。会社組織として既に長年活動している人々は、納本義務について知っているが、スタートアップの企業や、インディーズの人々の場合はどのように納本すればよいのかを知らないケースもあるため、そこにどのように周知徹底していけばよいか、また納本されていないゲームを収集するかは一つの課題となっている。特にオンラインのみで配信されているものについては、ほとんどデンマーク王立図書館への納本がなされていないという現状がある。オンライン配信のゲームについて、法律上の

要請と、収集の実体の上に大きな齟齬（そご）が発生している。

この問題を解決するため、Jakob氏は、オンラインでどれだけデンマークのゲームが発行されているかを把握するための情報収集と、それに基づくデータベースを作成している。情報収集の方法としてはいくつかの方法を併用している。

第一の方法は、Twitter上においてデンマーク語でつぶやかれた文字列をAPIで取得し、その中からさらにゲームに関する情報を検出している。

第二に、steamやitchというゲームのオンライン配信サイトがあり、このサイトのデータもAPIで取得することができる。ここに登録されているオンラインのゲームが多数あり、デンマークで作られたゲームを全てスクレイピングし、デンマークのゲームのリストを作成している。

第三に、Global Game Jam（2日間でゲームを作り上げるイベント）で作成されたデンマークで作られたゲームも対象にしている。

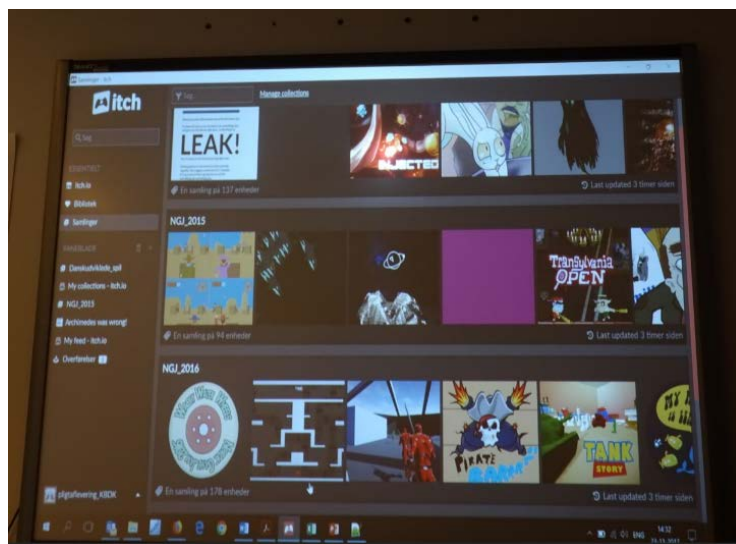


図 5-6 Jacob氏が、デンマークのゲームのメタデータをスクレイピングするために使用しているサイトitch

こうしたデータを収集し、2017年11月現在では2,326件のデンマークのゲームの情報をメタデータとして整備できている。もちろん、現在も定期的にこれを更新している。データはリレーショナル・データベースではなく、ワンテーブルで管理を行っているという。

また、Global Game Jamで発表されたゲームなどはゲームの実行ファイルそのものをダウンロード可能になっているものもある。ただし、Steamのようなサイトの場合、ダウンロードが可能なのものの、ダウンロードしたファイルが実行可能かどうかは、Steamのサーバーの構造によって左右されてしまうため、実行可能なファイルとして維持していく

ことが難しい。

現状の収集方法は、とても十分ではないと考えているため、状況の改善を考えているという。



図 5-7 デンマーク王立図書館で 2007 年頃に開催されたゲームイベントのポスター



図 5-8 デンマーク王立図書館における保存の様子

(4) コペンハーゲン IT 大学

日時：2017年11月24日 13:00～14:00

場所：コペンハーゲン IT 大学（デンマーク・コペンハーゲン）

調査実施者：吉田寛、井上明人（立命館大学）

コペンハーゲン IT 大学のゲーム研究センター（Center for Computer Games Research）におけるゲーム保存の取組についても調査を実施した。コペンハーゲン IT 大学は、人文学におけるゲーム研究の拠点としては北欧でも最も知られた拠点であり、Espen Aarseth 氏が主導し大型予算を獲得し、複数の常勤のゲーム研究者が所属している。特に理論的な研究においては、世界的にもトップクラスの研究者が集まっているといえる。

しかし、施設スペースの問題があり、ゲーム資料現物の収集にはあまり予算を割けておらず、ゲームの保存やデータベースの作成についても理論的な研究を行っているにとどまっている。ゲームのアーカイブに関わる研究を行っている研究者としては、Pawel Grabarczyk 氏と Daniel Cermak-Sassenrath 准教授の2名がいる。

Daniel Cermak-Sassenrath 准教授は、ドイツ人研究者であり特に人文学的な理論研究において著名だが、ゲームのインターフェイス論が一つの重要なテーマであるため、かつて遊ばれていた非純正品の互換性のあるコントローラー（日本で言えば Hori 社製のコントローラーなど）を部分的に収集し、研究を行っている。

Pawel Grabarczyk 氏は、ポーランド人の研究者であり、ゲームの哲学、特にゲームのオントロジーや表象の問題をテーマとして幅広くゲームの研究を行っている。このゲームのオントロジーの問題は、データモデルにおける主題分析（Subject Analysis）や、移植（port）を含めたゲーム特有の多数のバージョン問題と深く関わるテーマである。ゲームの歴史を保存するためには、かなり幅の広い対象を扱うことが重要だと考えている。

今回は Pawel Grabarczyk 氏の議論を中心に話を伺った。

まず、Pawel Grabarczyk 氏は移植に関わる様々な問題を整理している。氏によれば、移植とはその類似性が論点になるのであって、ゲームのソースプログラムの同一性が論点になるわけではない。挙動を目でみて再現するというタイプの移植もあれば、完全なるリメイクに近いもの、また「デメイク」（解像度を落としたり、性能を下げたりするなどの処理を施した再制作作品）と呼ぶべきようなものもある。例えば、『Mirror's Edge』などはもともと PS3/Xbox 360/PC 用に作られた 3D のゲームだが、iOS 用に展開される際には 2D のドット絵ゲームとして「デメイク」されている。『Halo』や『Silent Hill』といったゲームでもこうした状況は同様に見られる。『Dark Souls』は、もとは 3D のデジタルゲームだが、ボードゲーム版も存在する。また、もともとシンプルな 2D ドット絵の『フラッピーバード』のようなゲームでさえ、デメイクは存在しており、ATARI VCS バージョンに変換されたものも存在する。

こうしたデメイクのほかに移植の際に、倫理コード的な配慮から内容が変化しているも

のもある。例えば『モータルコンバット』のSNES（≒スーパーファミコン）バージョンでは敵を倒したときに出血シーンがない。しかし『モータルコンバット』は、派手な出血の描写を伴うことによって歴史的に有名なゲームタイトルであるためこれは非常に特殊な状況であると言える。

さて、移植やバージョンについてはこういった問題があるが、ゲームの保存に際してどのようにこれを整理すべきだろうか。例えば、どの作品の売上げが高かったか、あるいはどの作品が学術的に重要なのかといった基準を設けて、どれが一番有名か、どれが一番いい出来か、どれが一番重要かといった基準を設けるべきだろうか。

それは妥当ではないと、氏は主張する。海賊版なども含めた多様なバージョンが各地の実質的な歴史に大きなインパクトを与えることは多く、それぞれに保存することが現実的に可能かどうかといった論点を含めて、表 5-1 のような基準で考えることができるのではないかと、氏は論じている。

表 5-1 保存の対象とすべきもの（参照：Pawel Grabarczyk 氏の発表より）

凡例：[+] 保存されるべき [-]しなくとも良い [X] おそらくしたほうが良い [*] 部分的でよい

	Physical		Structural			Communicational
	Platform	Interface	Computational core	Computational shell	Mechanical	Presentation
Game done	X	X	-	X	+	-
Game emulation	-	X	+	-	+	X
Game port	X	X	+*	-	+	X
Remaster	X	X	+*	X	+	-
Demake	X	X	X	X	X	-
Rom hack/mod	+	X	-*	+	X	X
Reskin	+	+	+	+	+	-
Game adaptation	-	X	-	-	+*	+*

(5) ビデオゲーム・ミュージアム・ローマ

日時：平成 30 年 1 月 23 日（火）15:00~17:00

場所：ビデオゲーム・ミュージアム・ローマ（以下、VIGAMUS）（イタリア・ローマ）

応対者：Micaela Romanini (Vice Director Fondazione VIGAMUS) , Marco Accordi Rikards (Director, Fondazione VIGAMUS)

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)

A) 調査概要

VIGAMUS は、2012年10月に開館したイタリア初のビデオゲームに関する博物館である。月間来館者は平均して約6,000人である。もともとは2008年に創設されたビデオゲームに関する様々なイベント、イタリア・ビデオゲーム&デジタルコンテンツ会議 (IVDC : Italian Videogams & Digital Contents Conference) を主催する団体の Fondazione を端緒としている。同団体はもともとゲーム・ジャーナリストであった Marco Accordi Rikards 氏により創設され、様々なカンファレンスを開催する中で、行政や個人投資家などから、今後のイタリアゲーム業界の発展や開発者コミュニティの発展などを目的として企画された。VIGAMUS はそのようなコミュニティの発展の延長線上で生まれたのである。実際 IVDC は、VIGAMUS が開館した直後に同拠点にて開催されている。つまり VIGAMUS は、コミュニティが常に集まる場としての役割も果たしているのだ。また VIGAMUS は開館後、特別展示なども行っている。例えば2013年に Game Zero という特別展示が行われ、初週に1,200人もの来館者を迎えた。以降、Game Zero は、VIGAMUS の常設展示の一つとなった。また VIGAMUS は『Minecraft』や『Assassin Creed』などの作品との特別イベント、『スペースインベーダー』の35周年を記念したイベントを開催するなど、ゲームイベントを開催する上でも重要な役割を果たしている。2018年1月現在開催されている特別展では、Atari の『E.T.』が大量に埋められたとされる米国ニューメキシコ州アラモゴード付近を発掘した際に発見された、アーティファクトや現地の砂などが展示されている。これはゲーム産業史上において初の発掘作業という形の調査によるものであり、歴史的に極めて貴重な遺物である。それを多くのスペースを使って展示していることから、Game Zero が単に商業的な理由で展示物を決定しているわけではないことがわかる。

B) 所属機関同士のネットワークについて

現在ヨーロッパ全体においてネットワークを形成中であり、VIGAMUS、ドイツのコンピュータ遊戯博物館、イギリスのナショナル・ビデオゲームアーケード (The National Videogame Arcade)、そしてフィンランドゲーム博物館とは既に連携を進めた。また VIGAMUS は、イタリアの学術機関であるローマ・ラ・サピエンツァ大学、歴史、建築及び復元学部 (Sapienza - University of Rome Department of History, Architecture Design and Restoration) と連携し、「ゲームとインタラクティブメディア (Games & Interactive Media)」や「映像とゲーム (Graphics, and Games)」のコースを設置した。これまでの同機関のネットワークを活かし、大学教員と業界の第一線で活躍するクリエイターが教

員として採用され、いくつかのコースで教鞭（きょうべん）を執っている。2018年には本コースの第一期生が卒業した。

C) 運営体制

VIGAMUS は、ディレクターと副ディレクターを含む 15 人のスタッフで構成されている。機材メンテナンスの専門スタッフが常駐しているわけではないが、必要時に修理を依頼できる連携のネットワークが構築されている。所蔵品はゲーム保存独自の基準を定めていないものの、施設内の温度と湿度は適切な範囲内で調整されている。一方で在庫管理において Excel Sheet が活用されているが、一般的なデータベース機能を意識して管理されているわけではない。

D) 展示内容の特徴

展示物は全体で 500 アイテム存在する。この他に展示されていないものも多数あるが、これまで正式に在庫確認されたことはない。展示物は次のとおりである。コンピュータ・ゲームの歴史を俯瞰するハードやソフトは、プラットフォームごとに展示されている。『Doom』などの開発メモの展示のほかに、『Crytec』の Demo ディスクや開発に関する逸話のビデオ上映、西角友宏氏の『スペースインベーダー』や岩谷徹氏の『パックマン』開発の逸話に関するビデオ上映がある。そして須田剛一氏率いるグラスホッパー・マニファクチュアが開発している、『Killer Is Dead』のキャラクターデザイン原画も展示されている。展示物のほかに、マイクロソフトの Xbox One を中心としたプレイアブル出展があり、コーナー全席で Xbox One がプレイ可能である。また Occulus からの助成で実現した、VR 体感コーナーも設置されている。

(6) フランス国立図書館

日時：平成 30 年 1 月 25 日（木）14:00～16:00

場所：フランス国立図書館（フランス・パリ）

応対者：Jean-Phillippe Humblot（フランス国立図書館

Service consultation et conservation

Department de l'audiovisuel

Direction des collections)

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）

A) 調査概要

フランス国立図書館（以下、BnF）は 1993 年からゲームを納本対象としており、それ以降のゲームが納本されている。BnF がゲームを納本し始めたのは 1973 年、マルチメディア書籍が納本対象となってからである。当時ゲーム納本は、外国語などの教育関連書籍でテー

プが同梱（どうこん）されていたものから開始された。1993年には、CDやDVDなどにデータが貯蔵されるゲームのようなコンテンツも納本対象となった。これまで100,000アイテムが納本されたが、ここにはゲームに限らず、あらゆるマルチメディア書籍が含まれる。また納品形態もカセットタイプ、フロッピーディスク、CD、CD-ROM、DVD、そしてBlu-Rayなど多様である。なおBnFは1993年以前のタイトルも、寄贈又は購入のいずれかによって収集している。ある程度の予算を活用してコレクションの収集を進めているが、この予算はゲームを含む全てのタイトルであるため、ゲームのみの予算は定かではない。だが日本のタイトルなども多数収集しており、とりわけNESやコモドール64を含むコンピュータ・ゲームのソフトが収集されてきた。

B) 所属機関同士のネットワークについて

現在、フランスに所在しているMO5や日本のゲーム保存協会との接触は進めているが、具体的な展開まで進めているわけではない。

C) 運営体制

BnFにゲーム専門の職員はいないが、マルチメディアコレクションを担当する職員が複数いる。その中にはエミュレータなどの開発を含む、技術的課題を担当する技官的スタッフと、収集担当のスタッフがいる。一方で展示を行うキュレーターはいない。

D) 所蔵状況及び所蔵タイトルの管理状況

全体で約100,000タイトルのマルチメディアが納品されている。このうちCDはおよそ40,000タイトル、DVDはおよそ10,000タイトル所蔵されている。PlayStation2とPlayStation3用ソフト、特別仕様のDVDに当たるDream Cast用ソフトのGD-ROMはここに含まれる。ただしその他のメディアについては、正確に把握していない。保管状況はBnFの基準に従っているため、室内温度20度、湿度30%を保っている。これは館内全体の管理状況であり、光学メディアに特化した管理体制ではないものの、他の場所に比べると良い状態が維持されている。

しかしながら、いずれ劣化するという事実を踏まえ、これらのメディアに所蔵されているイメージデータは、BnF内のコンピュータにコピーされている。フランスにおいて、閲覧者がこれらを敷地外に持ち出さずに行うのであれば、ソフトのエミュレーションは合法である。BnFではこの原則に基づき、前述の全タイトルのエミュレーション用ソフトの開発と、イメージファイルのコピーを行っている。これを実現するために、光学メディア内に貯蔵されているイメージファイルを一度に大量にコピーするためのシステムが開発された。一つの光学メディアから抽出されたデータを複数コピーし、バックアップファイルを作成することで、イメージファイルを誤って損なわないようにした。また現在、このようなあらゆるソフトをプレイできるエミュレータの開発を進めている。なお所蔵されたタイトルは、オラ

クル製のデータベースで管理される ID の登録も行われている。例えば BnF における分類コード「MZ」の場合、「VDC」とは Video Game 及び Video CD の場合を指し、「MDC」とはマルチメディア関連の CD を指す。冒頭のアルファベットは、メディアに所蔵されたデータのジャンルを示している。しかしながら、それに続く数字の法則性はなく、BnF が受け入れた順に登録される。これは Identifier となっており、この数値をデータベースに記入すると、具体的にどの作品なのかを確認することができる。メタデータの項目にはタイトル、メディアの種類、パブリッシャー、作品内容、開発者名、そしてジャンルなどがある。この他に参照事項という項目には、いかなるゲームプラットフォームを使用するかなどについてが記入される。総じて BnF で構築されたデータベースは、マルチメディア全体を包括できるメタデータで構成されているため、ゲームに特化した内容まで把握できないという点が課題と言えよう。なおこのようなデータベースはかつて、マルチメディアコレクション担当者が専門に作っていたが、IT 部門からの要請を受け、現在は IT 部門が他の書籍とともに一括してデータベース管理を行っている。

なおこれらのタイトルの閲覧は事前に申請する必要がある。申請者がこの図書館でしかそのメディアをプレイすることができないと BnF 側で判断された場合、BnF 内のマルチメディアルームでこれらをプレイすることが可能である。マルチメディアルームには、ゲーム機などの複数のプラットフォーム、様々なバージョンの Windows や MacOS を搭載した PC があるため、あらゆる時代のソフトに対応できるようになっている。これらで対応しきれない古いソフトについては、全てではないが、エミュレータを通してプレイできるようになっている。

(7) MO5.com

日時：平成 30 年 1 月 26 日（金）17:00～19:00

場所：Le Zimmer（フランス・パリ）

応対者：Dubois Philippe（President MO5）、Joseph Redon（ゲーム保存協会）

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）

A) 調査概要

MO5 は 1998 年、代表である Dubois Philippe 氏がパリを訪れ、自身が持つコンピュータのコレクションを有志に披露したことを契機として、日本ゲームのコレクションを進めていた Joseph Rudon 氏など、複数のコレクターが集まることで自然発生的に開始された。ある意味でコレクターの集合体ということもあり、物理的な展示拠点を持つのではなく、共同で倉庫を借り、そこに主要メンバーのコレクションを保管するという方法を発足当初から現在に至っている。もともと Dubois Philippe 氏自身のコレクションが、ウェブサイトである MO5.com などで紹介されてきた。サイトの PV は 1 日当たり約 5,000 である。同組織がフランス、ひいてはヨーロッパから注目されたのは、2011 年に開催された Game Story

というフランス文化省共催のイベントからであった。2箇月かけて実施された結果、来館者は約 60,000 人にもものぼった。同特別展はカナダでも開催されるなど、活動は広がっている。その結果、これまでに大小 1,000 ものイベントを、フランスを中心として海外でも展開し、それらで得た収益を活動の原資として運営を継続している。メンバーはフランス全体で約 300 人であり、フランス全体のゲーム保存に関心のある人たちによって構成された共同体と言える。

主要ミッションは、保存とデジタル化、そしてミュージアムの活動という 2 つである。ミュージアムの活動については前述のとおりだが、保存とデジタル化において、記録媒体の劣化によりコンテンツを失う前に、デジタル化して保存し、それらをプレイ可能とするためのエミュレータ開発が進められている。近年は「ボーン・デジタル」コンテンツを保存のための取組を開始し、それらのコンテンツを所持している企業に直接アプローチを重ね、デジタル保存を実践している。

B) 所属機関同士のネットワークについて

MO5 は現在、フランス国立図書館や日本のゲーム保存協会との連携を進めている。だが MO5 自体が一種の連合体のような組織であるため、そこまで組織間の連携が進んでいるわけでない。現在、そのような連合体との連携を補完し得る組織を Dubois Philippe 氏と Joseph Redon 氏が構成しようと動いている。

C) 運営体制

MO5 に関わる全員が完全ボランティアの体制を貫いている。フランスや世界各地で開催される各種展示会とイベントから得た収益は、全てこれらの事業の原資とすることで活動を継続している。

D) 所蔵状況及び所蔵タイトルの管理状況

前述のとおり、複数のコレクションを集めての総計であるが、ゲームタイトルは約 20,000、雑誌や書籍などのコレクションは約 50,000 と考えられている。現在、倉庫を移動中のためにデータベース作成や棚卸（たなおろ）しなどが未完成である。管理状況もフランスは比較的気温や湿度などが安定しているため、Dubois Philippe 氏自身が特別に管理するわけではなく、保管している倉庫の管理状況にあわせている。また、それぞれに ID を割り振った管理体制を持っているわけでもない。それゆえ今後、Joseph Redon 氏が日本ゲーム保存協会で行っている管理方法を参考にし、展開していく予定である。

5.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

本年度はゲーム所蔵館連携に関わる調査として、昨年度までの実現可能性調査の論点をさらに絞り込み、主にゲームの展示・保存等に関わる著作権の問題に焦点を当てて調査するとともに、昨年までの定量的なデータ把握についての更新を引き続き実施した。

5.2.1 実現可能性調査（著作権課題）

本年度の調査においては、ゲームを来館者がプレイできる形態で展示するイベントの実施経験のある3者（デジタルSKIPステーション、国立新美術館、そして日本科学未来館のことであり以下この3者をまとめて「美術館等」とする）及び国立国会図書館に対して、ゲーム資料（ゲームソフト、ハード及びこれらに関連する資料）の扱いに関する知的財産権の問題を中心にヒアリングを行った。

以下ではその成果の概要について、美術館等と国会図書館に分けて、それぞれ紹介する。

1) 美術館等

下記のとおり調査を実施した。その際、著作権の観点だけでなく展覧会の概要についても調査を行った。展覧会としての概要は「5.3.1.1 過去のゲーム展についての調査」を参照されたい。

本項では、個別の展覧会における契約それぞれの詳細ではなく、3者における共通した性質についての報告を行う。

「あそぶ！ゲーム展 STAGE 1&2」（SKIP シティ 彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアム）（企画展概況調査）

日時：平成29年9月4日（月）13:00～15:00

場所：株式会社デジタルSKIPステーションオフィス

応対者：澤柳英行（株式会社デジタルSKIPステーション）

調査実施者：井上明人（立命館大学）、宮脇正晴（立命館大学）、尾鼻崇（中部大学）、小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム」（国立新美術館）（企画展概況調査）

日時：平成29年9月8日（金）13:30～15:30

場所：国立新美術館

応対者：室屋泰三、真住貴子（国立新美術館）

調査実施者：井上明人（立命館大学）、宮脇正晴（立命館大学）、尾鼻崇（中部大学）

「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？～」担当者へのヒアリング

日時：平成29年9月8日（金）16:30～18:00

場所：日本科学未来館

対応者：内田まほろ、三池望（日本科学未来館）

調査実施者：宮脇正晴、井上明人（立命館大学）

ハードウェアの扱い：

ハードウェアについては、現物（正規に流通していたもの）を購入するか、コレクター等から貸与を受けたものを3者とも使用していた。いずれも、プレイできる形態で展示するに当たって、エミュレータの使用はしないようにしていた。そうすると、必然的にハードウェアは中古となり、状態によっては修理を要することとなる。また、来訪者の使用に伴って故障することもある。そのような場合、専門のスタッフというよりも、スタッフの中で（たまたま）適性のあった者が修理に当たっていた。日本科学未来館では、バービカンから専門の技術者が派遣されていた。部品の入手に苦労したケースもあったようである。

アーケード型ゲームのように、ソフトが組み込まれているものについては、次に述べるソフトウェアと同様、3者ともゲームメーカーからの許諾を得て使用していた。

ソフトウェアの利用許諾：

3者とも、ソフトウェアについてはゲームメーカーの利用許諾を得て使用するという方針であった。権利が譲渡されていたり、開発者を探す時間がかかるなど、許諾にこぎつける以前に権利者の特定に困難を伴うケースがあった。基本的に無償の利用許諾を得ており、許諾に当たっては契約書が作成されていたが、場合によってはメールでのやり取りのみ、というところもあった。国際的な巡回展の場合、そのパッケージの提供元の責任において巡回先の利用についても許諾を得るものであるが、日本向けにローカライズして、展示ラインナップが変化した場合、増加した分については日本の展示館のほうで新たに権利処理を行っていた。

ゲーム内で第三者の著作物等が使用されている場合、それに起因する制約を受けた。具体的には、ゲーム内で第三者が著作権を有する音楽が使用されるケースにおいては、そのような音楽が登場しない範囲に限定して展示でのプレイ使用許諾を得た。また、アーケードゲーム等で、作成当時の権利処理が甘かった疑いがあるものについて、（第三者の知的財産権を尊重するため）許諾を得られなかったケースもみられた。

媒体については、基本的に購入するか、寄贈（未開封のもの）を受けるか、ゲームメーカーから貸与を受けていた。ゲームメーカーの協力姿勢については、下記のとおりである。

多くのゲームメーカーは、ゲームショウやeスポーツの大会ではない、非営利のゲームの展示に対して慣れておらず、確たる方針を有していなかったため、3者とも都度担当者に趣旨を説明して許諾を得ていた。ゲームメーカーの対応としては、家庭用ゲームについてはプレイ可能な形の展示（展示会の趣旨に関わらず）を拒否するところもあったが、展示の趣旨

を説明することにより、ゲームショウなどとは異なった（より寛容な）対応をするところも複数存在した。ゲームメーカーによっては、ゲーム展での協力を CSR の一環として位置付けていたところもあったようである。

関連資料の利用について：

ゲーム展に関連して、原画や開発資料等の関連資料については、メーカーの協力により貸与を受けて展示した。ポスター、パンフレット等で画像を使用する場合、メーカーの要望に応じて著作権表示や、特定の文字列について登録商標であることを示す旨の表示を、3者とも付していた。

ゲーム音楽については、ハードウェアの使用に伴って、そのハードウェアから出されるものの以外の使用形態については、ほとんどのケースで権利が JASRAC に信託譲渡されているので、権利処理コストが別途かかるため、使用を断念したところがあった。ただし、ゲームメーカーが権利を保有しているものについては、メーカーの協力によって音源を使用できたというケースもあった。

ゲームメーカーとの交渉窓口について：

上述のとおり、多くのゲームメーカーが非営利のゲーム展への対応について確たる方針を有していないこと、及び展示主体自身も普段ゲームの展示をしているものではなく不慣れであったこともあり、ゲームメーカーのどの部署を交渉するのかについては、展示主体・ゲームメーカーによってまちまちであった。その中で、比較的多かったのが広報部門であった。このほか、ゲームショウを担当する部門や法務部門が窓口となったケースがみられた。

2) 国立国会図書館

下記要領にて、ヒアリングを実施した。

日時：平成 29 年 12 月 14 日（木）13:30～15:00

場所：国立国会図書館

応対者：安井一徳、水戸部由美、川島隆徳、村上浩介、村本聡子（国立国会図書館）

調査実施者：宮脇正晴、井上明人（立命館大学）

所蔵範囲：

2000 年からパッケージ系電子出版物が納本制度の対象となり、以来、PC やゲーム機用のパッケージメディア（アーケードゲームはそもそも対象外）を発行者からの納入によって収集している。現在所蔵しているのは 5,000 点程度である。2000 年以前に刊行されたパッケージメディアは基本的には保有していない。

提供方法：

利用者の閲覧許可申請に基づき、調査研究目的に限ってスタンドアロンの端末で閲覧に供することとしているが、近年は閲覧許可申請による利用はない。この提供方法は、パッケージ系電子出版物の納本制度を開始するに当たり実施した、関係者団体との協議内容に基づく。なお、パッケージそのものや説明書といった、ソフトウェア以外の部分については、通常の資料と同じ扱いである。

ハードウェア：

現在保有している再生機（専用機）は、PS2、PSP、ゲームボーイ、ゲームキューブ、ニンテンドーDS、3DO、ワンダースワン等である。これらは資料そのものではないので、基本的に備品扱いで、備品の予算で購入される。ハードウェアによっては寄贈を受けたものもある。動作確認に用いるものと利用に供する用ものとの2台（以上）保有することが望ましいと考えているが、発行・納入状況に鑑みて1台しか保有していないものもある。

PCゲームの場合、古いOSにしか対応していないゲームについては、利用提供が困難である。ハードウェアは資料とは別枠の扱いだが、ハードウェアやそれに付随するOSの寿命が尽きると、必然的に対応するソフトの利用もできなくなってしまう。古いハードウェアを保持して、稼働できるように維持していくのも困難である。また、コピープロテクションを解除して、サーバー上にデータを複製・保存した上で、最新の端末でプレイできるようにするなどの方策については、法律及び技術の両面から課題がある。

5.2.2 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

1) 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 5,181 本への GPIr への紐付け作業を実施済みである。さらに、新規購入タイトル約 2,000 本への紐付け作業を実施し、合計 7,125 本への GPIr への紐付け入力作業を完了した。

2) OCLC データの紐付け作業

昨年度までの活動において、各ゲーム所蔵館のうち目録提供の協力が得られた機関については、「文化庁メディア芸術データベース」に登録される書誌レコードとの紐付け作業を行っている。本年度は OCLC (Online Computer Library Center) が運営する Worldcat に登録されている作品から特に書誌レコードのバリエーションに富むことが予想される人気の高い作品 1,400 件を選び、これと書誌レコードのデータ（各国の流通パッケージのデータ）との紐付けを行った。OCLC とは世界中の図書館の共同目録開発を進め、共同の総合目録 Worldcat の運営を実施している機関である。この共同目録にはゲーム資料も含まれており、各資料に OCLC Number が付与されている。これはこのデータとの名寄せを実施していくことで、相互運用性を高めていくという狙いから実施したものである。書誌レコードの

レベルでは現在 6,003 件の登録がある。

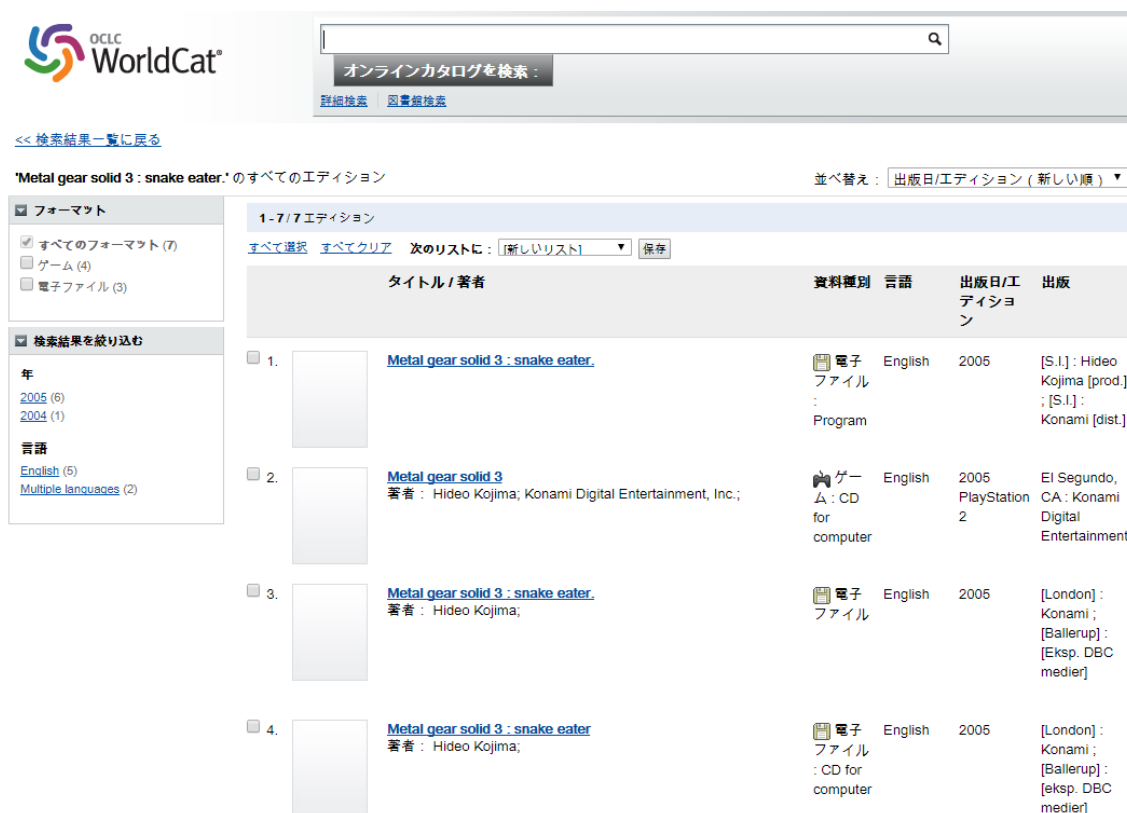


図 5-9 OCLC Worldcat でゲームソフトを検索した場合の例

3) その他の紐付け作業についての検討・調査

また本年度の当初計画では、VAPS (Vintage Arcade Preservation Society) ⁵のデータとの紐付けなどを検討していた。しかし詳細な検討を進めた結果、VAPS のデータがデータ構造として米国におけるアーケードゲームの体現形のクラスをベースにして構築されているが、これと日本のゲームの体現形が紐付けられる状態はデータモデリングとして不相当であり、有用なデータとして用いることができないことがわかった。本来であれば体現形を日本のものと分けるか、あるいは著作や表現形といった上位クラスを構築することで、データモデルを設計することが望ましいと思われる。以上のことから、現時点において VAPS の書誌データの構造は援用には不向きであることが判明したため、本年度の施策では作業の対象とはしなかった。

⁵ VAPS は、アーケードゲームの所有者同士が保有しているゲーム機についての情報を登録・共有しあっている国際的なコミュニティである。詳細は以下を参照のこと。VAPS, (2018年2月8日閲覧, <https://www.arcade-museum.com/vaps/>).

5.2.3 アーカイブ重点対象の明確化

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

5.2.3.1 所蔵館ごとの収蔵状況

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

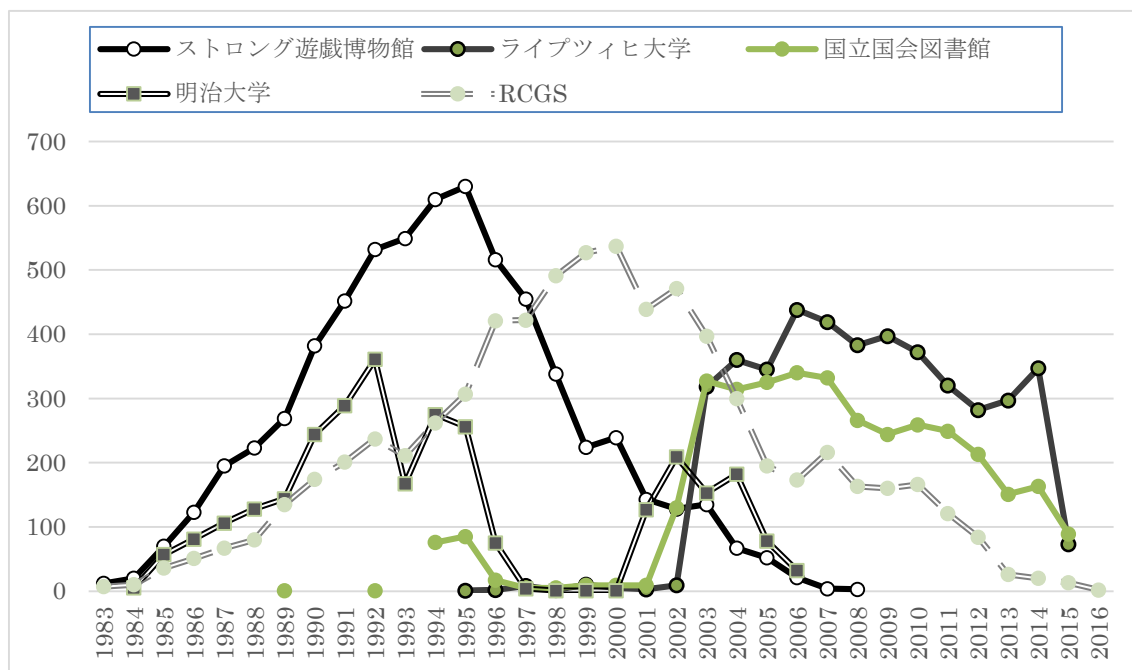


図 5-10 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向 (年代別)

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

5.2.3.2 年代別の収蔵状況

次に年代別の収蔵状況をまとめた。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集が進められているかを示すデータである。

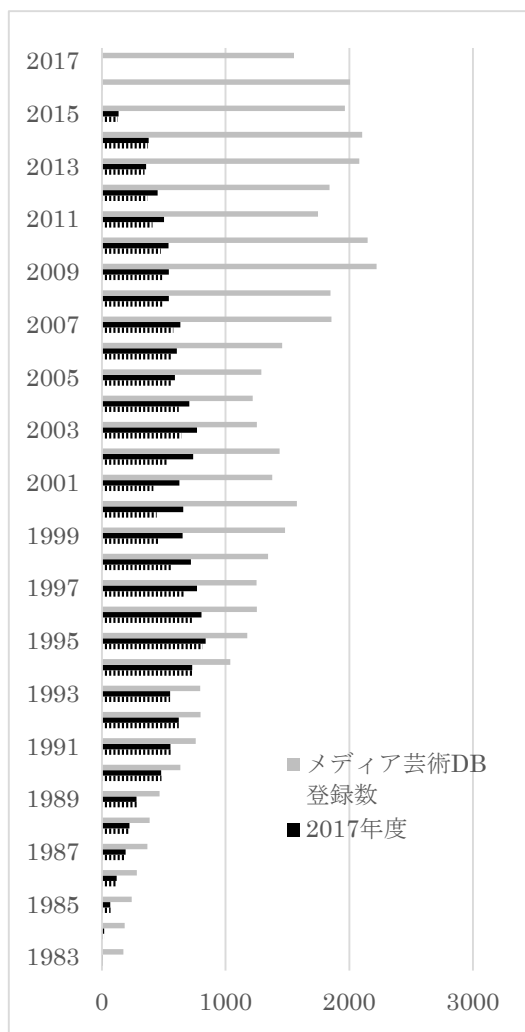


図5-11 ゲームソフト収集数
(年代別)

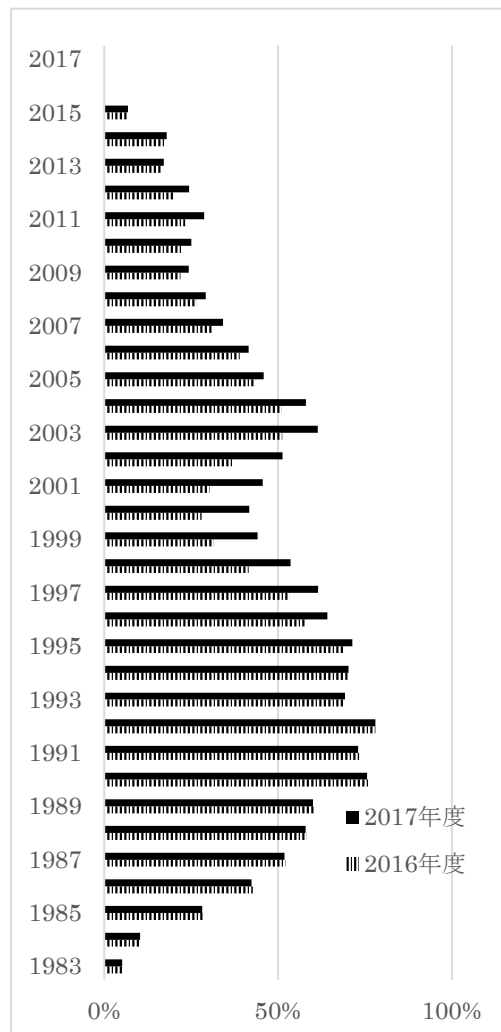


図5-12 ゲームソフト収集割合
(年代別)

左の図5-11は横軸が絶対数である。灰色の部分が発見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。右の図5-12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集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」収集数を100%とし、「収集タイトル数÷「メディア芸術データベース」登録数」として算出している。

こちらも昨年度までと同様の傾向であるが、昨年度までの問題点を改善すべく2000年前後のアーカイブを効果的に収集している傾向が伺える。

5.2.3.3 プラットフォーム別の収蔵状況

次にプラットフォーム別の収蔵状況をまとめる。

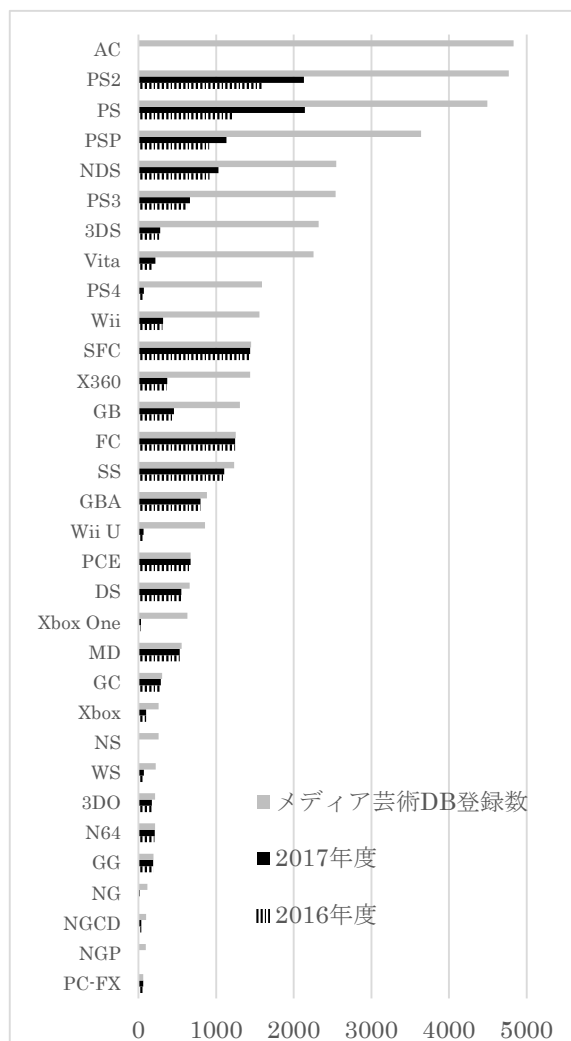


図 5-13 ゲームソフト収蔵数
(プラットフォーム別)

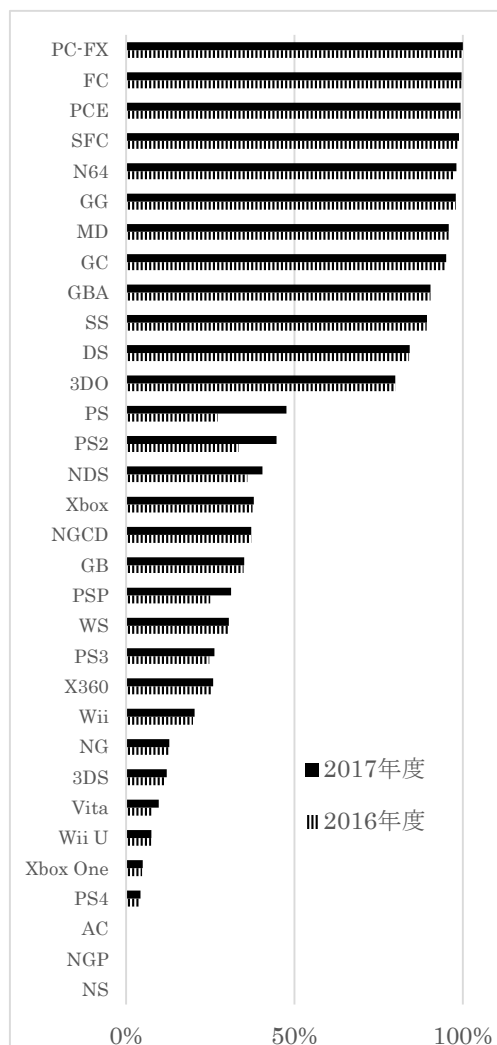


図 5-14 ゲームソフト収蔵割合
(プラットフォーム別)

項目名はプラットフォーム名の略称で表記をしており⁶、年代別データと同じく、左の図

⁶ 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

5-13 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 5-14 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進んでいるかを示すデータである。割合「メディア芸術データベース」収蔵数を 100%とし、「収蔵タイトル数÷「メディア芸術データベース」登録数」として算出している。

5.2.3.4 本年度の収蔵傾向の変化

全体的に昨年度の状況から大きな変化はみられないが、細かな点では漸進的な改善がみられてきている。昨年度から、立命館大学においては新規に約 3,000 本のゲームソフトを入手している。ここには GPIr をもたない PC ゲームなどを含んでおり、GPIr との紐付けが実施されたのは約 2,000 本である。

この新規ゲームソフト入手においては、昨年度に作成したアーカイブ重点対象マップを活用し、アーカイブが進んでいない時期やプラットフォームのゲームソフトを中心に入手作業を進めた。具体的には年代としては、2000 年代前後が改善され、プラットフォームとしてはプレイステーション、プレイステーション 2、プレイステーション・ポータブル、ニンテンドーDS などのプラットフォームの集積率が上昇していることから、着手可能な領域から計画的・合理的なアーカイブ促進を進めることを段階的に達成してきていると言える。

第5章 実施内容

発売年	AC	FC	PCE	MD	GB	SFC	GG	NG	SS	3DO	PCFX	NGCD	PS	N64	NGP	DC
1972	0%															
1973	0%															
1974	0%															
1975	0%															
1976	0%															
1977	0%															
1978	0%															
1979	0%															
1980	0%															
1981	0%															
1982	0%															
1983	0%	100%														
1984	0%	95%														
1985	0%	99%														
1986	0%	100%														
1987	0%	99%	100%													
1988	0%	99%	100%	100%												
1989	0%	100%	100%	100%	60%											
1990	0%	100%	99%	98%	87%	100%	100%									
1991	0%	99%	99%	100%	96%	100%	100%	4%								
1992	0%	100%	100%	98%	94%	100%	96%	8%								
1993	0%	100%	99%	93%	6%	100%	100%	57%								
1994	0%	100%	100%	94%	25%	99%	93%	33%	100%	85%	100%	32%	67%			
1995	0%		100%	89%	37%	99%	100%	13%	97%	75%	100%	41%	65%			
1996	0%		86%	100%	18%	96%	100%	0%	93%	82%	100%	33%	57%	100%		
1997	0%		100%		11%	100%		0%	88%		100%	50%	58%	100%		
1998	0%		100%		14%	100%		17%	85%		100%	25%	55%	98%	0%	100%
1999	0%		100%		7%	81%		0%	69%			50%	50%	98%	0%	90%
2000	0%				13%	100%		0%	75%				40%	97%	0%	93%
2001	0%				10%			0%					39%	86%	0%	89%
2002	0%				0%			50%					30%			71%
2003	0%				0%			0%					42%			61%
2004	0%							0%					23%			61%
2005	0%															100%
2006	0%															67%
2007	0%															100%
2008	0%															
2009	0%															
2010	0%															
2011	0%															
2012	0%															
2013	0%															
2014	0%															
2015	0%															
2016	0%															
2017	0%															
計	0%	100%	99%	96%	35%	99%	98%	13%	89%	80%	100%	37%	48%	98%	0%	84%

図 5-15 ゲームアーカイブ重点対象全体マップ⁷

⁷ <凡例>

薄いグレーに黒字 収蔵率 80%～50.1%

濃いグレーに白字 収蔵率 50%～5.1%

白に黒字 収蔵率 100%～80.1%

黒に白字 収蔵率 5%未満

第5章 実施内容

発売年	WS	PS2	GC	GBA	Xbox	NDS	PSP	X360	PS3	Wii	Vita	3DS	WiiU	XOne	PS4	NS	計
1972																	0%
1973																	0%
1974																	0%
1975																	0%
1976																	0%
1977																	0%
1978																	0%
1979																	0%
1980																	0%
1981																	0%
1982																	0%
1983																	5%
1984																	10%
1985																	28%
1986																	42%
1987																	52%
1988																	58%
1989																	60%
1990																	76%
1991																	73%
1992																	78%
1993																	69%
1994																	70%
1995																	71%
1996																	64%
1997																	62%
1998																	54%
1999	24%																44%
2000	19%	68%															42%
2001	35%	47%	91%	93%													46%
2002	63%	53%	99%	95%	21%												51%
2003	36%	61%	93%	92%	44%												61%
2004	50%	52%	95%	94%	34%	79%	78%										58%
2005		39%	94%	86%	59%	58%	60%	9%									46%
2006		34%	100%	60%	100%	59%	56%	29%	55%	19%							42%
2007		37%			100%	52%	49%	27%	37%	19%							34%
2008		30%				44%	45%	19%	30%	19%							29%
2009		30%				31%	30%	19%	32%	17%							24%
2010		34%				26%	26%	28%	42%	25%							25%
2011		17%				35%	29%	36%	35%	32%	35%	31%					29%
2012						28%	26%	36%	31%	20%	19%	22%	37%				24%
2013		100%				0%	18%	22%	24%	25%	19%	12%	12%				17%
2014						0%	22%	23%	22%	100%	20%	17%	10%	17%	18%		17%
2015							3%	16%	9%	100%	6%	7%	4%	6%	9%		7%
2016							0%	0%	0%		0%	0%	0%	0%	0%		0%
2017								0%	0%		0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
計	30%	45%	95%	90%	38%	40%	31%	26%	26%	20%	10%	12%	7%	5%	4%	0%	33%

図 5-15 ゲームアーカイブ重点対象全体マップ

5.3 連携枠組み活用のためのプロジェクト

これまでの事業においても実現可能性調査として、アーカイブ保存の実践に基づいた調査を実施してきたが、本年度から文化芸術的課題及び産業的課題について、これまで構築してきた連携枠組みの活用を見据えた、より実践的な施策を2件実施した。

第一に、試験的なゲーム展覧会である「ゲーム展TEN」を開催することを通じて、前者の問題を実践的に扱った。第二に、日本オンラインゲーム協会の川口氏の協力を得て産業界を含めた連携枠組みを構築する可能性についての調査を実施した。これは、後者の産業的課題と向き合っていくことが目的である。以下にその実施の詳細を記す。

5.3.1 ゲーム展覧会の試験的開催を通じた利活用方法論の検討

5.3.1.1 過去のゲーム展についての調査

1) ゲーム展覧会の試験的開催を通じた利活用方法論の検討

調査の背景：

本年度はゲームアーカイブに関わる連携事業の一環として、ゲームをテーマとした博物館企画展の実施及びそれに関する調査研究を進めるためのプロジェクトを発足した。

本事業は、博物館調査・展示のためのワーキング・グループを組織して進めた。ワーキング・グループのメンバーは全員が博物館学芸員の資格を所持している者とし、その上で「登録博物館」ないし、「博物館相当施設」におけるキュレーション経験を有する者で組織することによって、より専門性を重要視した事業運営を行うことを目指した。

ワーキング・グループの活動は、過去に開催されたゲーム展の資料収集及び関係者・企画者へのヒアリングである。博物館学の分類に依拠すると、博物館施設は「総合博物館」、「人文系博物館」、そして「自然系博物館」の3点に分類される。これらのいずれの博物館施設においても「ゲーム展」は数多く開催されてきているが、現状ではその整理は不十分である。まずは上記分類を意識しつつ、国内で開催されたゲーム展を調査・検討することとした。

博物館法に定められた博物館の事業とは「実物、標本、模写、模型、文献、図表、写真、フィルム、レコード等の博物館資料を豊富に収集し、保管し、及び展示すること」⁸である。これらの活動は「収集・保存」「調査・研究」「展示」「教育普及」と分類でき、この4点が博物館における主要な機能となる。このような機能面から、ゲームは博物館においてどのような資料となり得るのか、そしてなり得たのかを検討・検証することが、本事業における調査の目的である。

加えて、博物館とは「有形無形を問わず、人間の生活や環境に関する資料やその情報を収集、保存し、資料や博物館に関する調査研究を行い、展示や教育活動によってその成果を示すとともに、人々に学びの場や楽しみの場を提供する非営利団体」である⁹。展覧会という

⁸ 「博物館法」, 地球資源論研究室, (2017年12月6日閲覧, http://earthresources.sakura.ne.jp/er/Class/HJC02_H1.html).

⁹ 全国大学博物館学講座協議会西日本支部編, 2012, 『新時代の博物館学』芙蓉書房出

企画をもって、生涯学習時代における社会や地域の営みとゲームを結び付けていくことには、将来的なメディア芸術情報拠点の整備を鑑みる上でも重要な価値が認められる。以上から、ゲームにおける博物館展示の意義と展望を、マンガ、アニメ、メディアアート等他のメディア芸術諸分野との連携を基盤に検討していくことが、重要であると考えられる。

調査の設計：

博物館展示は「常設展」と「企画展」に分割されるが、「常設展」を持つ施設への調査は前年度までに十分な進展があることから、本年度の主な調査対象は「企画展」の開催実績を持つ施設及びその主催者に限定して行った。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もまた、本事業の重要なタスクとなる。なお本件に関する本年度の調査対象となる企画展の候補として、「日本におけるゲーム展」のモデルケースとなり得るような適切な条件に、次の3点を設定した。

第一に、明確なテーマを定めた上での、デジタルゲームないしその近隣領域である玩具等を展示した企画展であるということ。今回の調査は飽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。そのため、国内の「総合博物館」、「人文系博物館」、そして「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、その上でそれぞれの館（ないし組織）の主義や役割を踏まえた企画によるゲーム展のみに限定する。

第二に、特定のタイトル若しくは特定企業の IP (intellectual property、知的財産) に紐付く展示ではないということ。例えば、米沢嘉博記念図書で開催された「すがやみつる展『ゲームセンターあらし』とホビーマンガ」(平成 25 年)、アーツ千代田の「パックマン 30 周年記念展」(平成 20 年)、渋谷ヒカリエにおける「ドラゴンクエストミュージアム」(平成 28 年)、そして森アーツセンターギャラリー「FINAL FANTASY 30th ANNIVERSARY EXHIBITION -別れの物語展」(平成 30 年) など、特定のタイトルや IP に紐付いた展示が国内においても数多く行われているが、これらは本年度の調査対象から省いている。

第三に、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であること。「東京ゲームショウ」を始めとする最新の未公開タイトルを展示することを目的とした「見本市」が国内外において数多く開催されているが、これらも本年度の調査対象から除外している。

以上の条件から、本年度では下記の表 5-2 に示す企画展を調査対象とした。

表 5-2 調査対象の博物館施設と企画展

調査対象博物館施設	開催された（される）企画展	開催年
東京藝術大学	「東京藝術大学ゲーム学科（仮）」展	(2017)
SKIP シティ 彩の国ビジュ アルプラザ	「あそぶ！ゲーム展 STAGE2～ゲームセンタ ーVS ファミコン～」	(2016)
日本科学未来館	「GAME ON～ゲームってなんでおもしろ い？～」	(2016)
SKIP シティ 彩の国ビジュ アルプラザ	「あそぶ！ゲーム展 STAGE 1：デジタルゲー ムの夜明け」	(2015)
国立新美術館・文化庁	「日本のマンガ＊アニメ＊ゲーム」	(2015)
立命館大学アート・リサーチ センター	「デジタルゲーム展－電子化された「遊び」の 世界－」	(2011)
国立科学博物館産業技術史資 料情報センター・北九州イノ ベーションギャラリー	「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノ ベーション～」	(2009)
表参道画廊	dotimpact 田中孝太郎 [リアル・タイム・マシ ーン] 展	(2005)
国立科学博物館	「テレビゲームとデジタル科学展」	(2004)
東京都写真美術館	「レベル X テレビゲームの展覧会」	(2003)
神戸ファッション美術館・水 戸芸術館現代美術ギャラリー	「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム 展」	(2000)

調査の方法：

調査の方法は、原則としてゲーム展の資料収集及び関係者・企画者へのヒアリングによって行った。ただし調査期間内に開催されていた企画展に関しては、展覧会の現地調査を行っている。本年度に調査対象とした企画展のうち、水戸芸術館現代美術ギャラリー「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」(2000)、国立科学博物館「テレビゲームとデジタル科学展」(2004)、そして国立科学博物館産業技術史資料情報センター「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」(2009)に関しては、既に企画展を担当したキュレーターが退職していたため、詳細なヒアリング調査は不可能であった。

ただし、「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」は同展の巡回先である北九州イノベーションギャラリーへのヒアリング調査をもって調査内容を充当している。また「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」に関して、担当キュレーターが退職後であったものの当時の資料は数点現存しており、それらの閲覧許可を頂くことは可能であった。「テレビゲームとデジタル科学展」は、企画展の資料自体が散逸していることから調査自体が困難な状態であった。

2) 博物館展示（国内企画展）調査

「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」（水戸芸術館）（企画展概況調査）

日時：平成29年11月18日（土）15:30～17:00

場所：水戸芸術館現代美術センター会議室

応対者：廣川隆史、鳥居加織

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

展覧会概要：

テレビゲームは単なる子どもの遊びではなく、時代を映し出す新しい表現であるという視点から、数少ない日本発の文化であるこの分野を検証した展示である。展示にはゲーム機本体だけでなく、豊富な説明パネルが添えられた。「テレビゲームとは何か」という大きなテーマについて、過去と未来、ハードとソフト、他分野への影響、といった様々な角度から探った展覧会であった¹⁰。

博物館概要：

本展覧会は、茨城県水戸市にある水戸芸術館現代美術ギャラリーで開催された。1990年に開館した水戸芸術館は、高さ100mの塔をシンボルとし、コンサートホール、劇場、そして現代美術ギャラリーの3つの専用空間で構成された複合文化施設である。敷地面積は1,444.140㎡で、現代美術ギャラリーには展示室が9部屋あり、床面積960㎡、壁面長285mとなっている。展示室の装飾は最低限におさえられ、簡素で美しいプロポーシヨンの空間となっており、床と壁は、現代美術作家の想像力が自由に発揮できるように設計されている。またワークショップルームには、ワークショップやレクチャーなどを開催するための設備が備えられている。「(1) 新しい芸術創造の世界的な拠点となる」、「(2) 市民が現代美術の鑑賞・創造を通じて現代美術に親しみ、市民と現代美術の交流の輪を作り出す」ことを目的とした施設である¹¹。

ヒアリング結果：

「BIT GENERATION2000 テレビゲーム展」の企画担当者不在のため、当時展示準備を行った廣川隆史氏から少し話を伺ったが、詳細については知らないとのことであった。水戸芸術館の御厚意により、当時の企画担当者の浅井氏の資料ファイル3冊を拝見させてもらい、必要なものについては写真撮影を行った。写真撮影した資料は以下のとおりである。

¹⁰ 「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」, 水戸芸術館, (2018年1月29日閲覧, <http://www.arttowermito.or.jp/gallery/gallery02.html?id=177>).

¹¹ 「現代美術センターについて」, 水戸芸術館, (2018年1月29日閲覧, http://www.arttowermito.or.jp/gallery/gallery_center01.html).

- ・ 展覧会概要
- ・ 展覧会場の写真
- ・ 展示風景の写真
- ・ 講演会の様子

また、資料も頂戴した。資料は以下のとおりである。

- ・ 展示図面
- ・ チラシ3種類
- ・ 来館者アンケートをまとめ、「水戸芸術館現代美術センター通信」として発行した冊子

この他にポスターも保存用として残っていると御教示いただき、展示に際して必要であれば画像データを送付してもらえるとのことで御了承いただいた。画像等の資料を扱う際には、申請書類を提出することとなった。

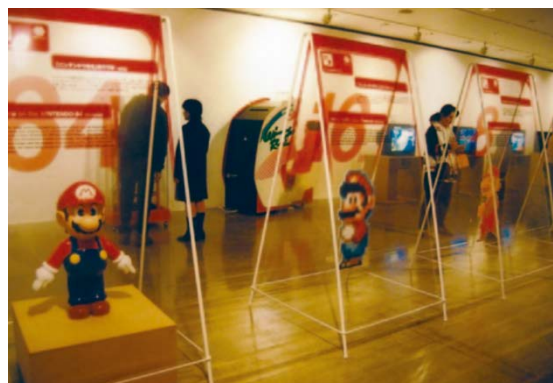


図 5-16 (左)、図 5-17 (右) 展覧会風景

「レベル X テレビゲームの展覧会」(東京都写真美術館) (企画展概況調査)

日時：平成 29 年 9 月 8 日 (金) 17:00～19:00

場所：東京都写真美術館会議室

応対者：伝田由紀(「レベル X テレビゲームの展覧会」メインキュレーター)、藤村里美(東京都写真美術館学芸員、「レベル X テレビゲームの「展覧会」サブキュレーター)、久代明子(東京都写真美術館広報)

調査実施者：尾鼻崇(中部大学)、鹿島萌子(国際交流基金アジアセンター)、岡田翔(桜美林大学)

展覧会概要：

当該展覧会は「ファミコン生誕 20 周年」、すなわちファミコン(ファミリーコンピュータ)の「成人」を記念して実施されたものであり、デジタルゲームの歴史の起点であるファ

ミコンを中心に、様々なテレビゲームやゲームアーティストの活動を紹介する展覧会として企画されている。加えて「写真と映像の専門美術館としてテレビゲームを「文化」として位置付け、その社会的意義についても考察」¹²することも、本展覧会の目的である。

美術館概要：

東京都写真美術館は「写真と映像の専門的な総合美術館として、収集、展示、保存、修復、調査、研究、普及などを含めた総合的な活動」を行うことを目的に、平成7年に設立された美術館である（一次施設開館は平成2年）。展覧会事業としては、「3階、2階、地下1階に設置する約500㎡の3つの展示室で、年間を通じて展覧会を開催しており、収蔵している約3万4,000点（平成29年3月現在）の写真・映像作品を中心に紹介する収蔵展・映像展のほか、支援会員の支援を基に実施する自主企画展、他団体との誘致展など多種多様な企画を実施」している¹³。

ヒアリング結果：

「レベルX テレビゲームの展覧会」は、企画当初は「ファミリーコンピュータ」のみを扱うのではなく、ゲーム全体を広く対象とすることも考えていたという。しかし企画中に「ファミリーコンピュータ」の製造が中止になることが発表され、歴史的意味合いから総合的に判断した結果、「ファミリーコンピュータ」に絞って展示を行うこととした。展示準備期間は1年半程度である。他のゲーム展が網羅的にゲームを扱っているのに対し、本展覧会はゲームの一側面を深く掘り下げたことで、結果的に他のゲーム展との差異が顕著である。加えて、当時の他の展覧会がハードウェアを主体としたものであったことから、その点においても本展覧会は写真と映像の専門的な総合美術館としての立場を明確にする内容であった。

さらに他のゲーム展との相違点として、ゲームクリエイターに注目した点があるという。東京都写真美術館の趣旨から作家主義を通底に置き、飽くまでも「美術展」として、ゲームクリエイターを作家として展示することにこだわったという。そのため、展覧会入り口付近にゲームクリエイターの履歴書が展示されたのだ。

本展覧会において、また本展覧会の企画においては、他にも様々な試みがなされた。入り口正面の壁にはプロジェクターでゲーム画面を投射し、事前に美術館のホームページで行った人気投票をもとに、週替わりで様々なゲームを遊べるようにしていた。また反対側の壁には様々な「野球ゲーム」を展示している。「野球ゲーム」を並べて展示した理由は、ゲームにおける技術の進歩や表現の変化を見せるために最も適切であったと考えられたため

¹² 「ファミコン生誕20周年 レベルX（エックス）」、東京都写真美術館、（2018年1月24日閲覧、<https://topmuseum.jp/contents/exhibition/index-860.html>）。

¹³ 「事業内容」、東京都写真美術館、（2018年1月24日閲覧、https://topmuseum.jp/contents/pages/about_business.html）。

ある。

展示のデザインとしては、プレイアブルなものが中心のため、混雑を想定して展示物を配置したという。来場者は30代男性が中心であったが、熱心なゲームファンだけが理解できるような文脈が前提となる趣味空間、いわゆる「アキバ感」はなかったとされる。総来場者数は相対的にみると、他の展覧会を上回っており、休日には行列もできた。

同展覧会の図録や招待券、ポスターやフライヤーなどの掲出物、そしてゲームアーティストへのインタビュー映像の製作はアートディレクターの松本弦人氏が担当し、Tシャツやタオルなどのグッズデザイン、そして会場のサインデザインはアートディレクターの草野剛氏が担当した。

メインでキュレーションを担当した伝田由紀氏はもともとセールスプロモーション会社のゲーム制作部署に勤務しており、その経験や人脈が本展の実現に活(い)かされたという。

「レベルX テレビゲームの展覧会」の実施に当たっては、任天堂の協力を受けている。権利関係は全て館が責任を持ち、モノを任天堂から借りるという方法をとっている。各ゲームタイトルの権利に関しては、権利を持つ各社（製品の取扱説明書に記載された連絡先）に書面で展示・出版への使用許可の依頼を送付し、全て許可を得ている（連絡先不明のものは会期終了まで搜索し、待機した）。



図 5-18 「レベルX」会場入り口看板



図 5-19 「レベルX」展示風景（伝田由紀氏提供）

Dotimpact 田中孝太郎 [リアル・タイム・マシーン] 展（表参道画廊）（企画展概況調査）

日時：平成29年9月4日（月）17:00～19:00

場所：ゼロベースオフィス

応対者：田中孝太郎

調査実施者：井上明人（立命館大学）、尾鼻崇（中部大学）、小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

展覧会概要：

本展覧会は、平成17年7月4日から9日まで表参道画廊で開催された。そこではゲームのインターフェイスに着目し、特殊な筐体やコントローラーでプレイさせる3つの作品を

展示した。例えば、そのうちの一つの作品では、同じゲーム画面を動作させた6台の筐体を用意する。6つのゲームは来場者(=プレイヤー)の一つのコントローラーで同時に操作できるが、わずかずつ操作に遅延を生じさせる装置をはさみながら直列に接続されているため、自分の操作がゲームの世界に反映される際の時間の流れを体感しながらゲームをプレイすることになる。

このように「ゲームをしている自分」と「ゲーム世界」のギャップが可視化されている。本展覧会の目的はゲームそのものではなく、ゲームに対する批評的な視点を作品化することであった。

博物館概要：

表参道画廊は、1999年10月に「立体、彫刻、空間、インスタレーションなどを中心」とした貸し画廊としてオープンした。年に数回の企画展で、フランスを中心としたヨーロッパや、国内で活躍する若手作家の作品をとりあげる一方、企業と作家の橋渡しのための活動として、トレ・デュニヨン21を主催している¹⁴。

ヒアリング結果：

展覧会を行うことになったのは、ゲームプランナー、PC雑誌編集者、現在女子美術大学短期大学部の伊藤ガビンさんから表参道のギャラリーを紹介されたことによる。

展示目的は、批評的なゲームイベントとして開催し、ゲームよりもメディアアートの視点から展示することとした(批評はそれまでもwebサイト、同人誌で行っていた)。

展覧会では、インターフェイスによって感じ方が違うことを実験したかったため、ゲームのメディア的な面にこだわった。2台のゼビウスの基板に一つのコントローラーを接続した筐体でゲームをプレイすると、スタート時点では全く同じだったゲームの世界がわずかずつズレていき、最後には全く別のゲームを2つ同時にプレイすることになる。このように、通常とは異なるインターフェイスでゲームをプレイしてもらうことで、ゲームをしている自分と、ゲームの世界のギャップを可視化した。他にもファミコンと「スーパーマリオブラザーズ」のソフトを6つ用意し、一番遅ければ6台を1フレームずつ操作が遅延する装置を使って直列に接続することで、ゲームの世界とのギャップを可視化した。

ゲーム作品としてゼビウスを選んだ理由は、作品制作以前に、移植版とオリジナル版を厳密に比較するために、同じコントローラーで同時にプレイする実験を行っていたところから、作品に発展したためである。マリオが一番わかりやすく、誰もが知っている名作ゲームが、操作に遅延が生じるインターフェイスでプレイすると、「クソゲー」になるのだということを示すため選ばれた。どちらもゲームそのものはオリジナル版のまま変更を行わず、プレイヤーとのインターフェイスのみを変更することで作品化した。

¹⁴ 「画廊紹介」, 表参道画廊, (2018年1月29日閲覧, <http://omotesandogarou.com/intro/index.html>).

第5章 実施内容

来館者はギャラリー巡りをしている高齢者から、インターネットで情報を知った20代や30代まで幅広い年齢層であった。期間が短いこともあり、来館者は200人ほどであったが、会期中の土曜日と日曜日にはイベントも開催したため、多くの人が集まった。

それまでのゲームの展示ではゲームそのものを展示することが多かったが、この展覧会では「メディアアート」としてゲームを捉えた展示を行った。そのため、他の展覧会では行えない自由な発想でゲームの展示が可能となり、今まで見たことのない画期的な展示となったという。



図 5-20 (左)、図 5-21 (右) 「リアル・タイム・マシーン展」展示風景

「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」(国立科学博物館産業技術史資料情報センター、北九州イノベーションギャラリー) (企画展概況調査)

日時：平成 29 年 11 月 23 日 (木) 12:00～13:30

場所：北九州イノベーションギャラリー

応対者：梶原美由紀

調査実施者：尾鼻崇 (中部大学)、小出治都子 (大阪樟蔭女子大学)

展覧会概要：

「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」は、国立科学博物館産業技術史資料情報センターでまず開催された。国立科学博物館産業技術史資料情報センターは、平成 15 年に日本橋に開設し、平成 24 年に筑波の研究施設に拠点を移している。その後、北九州イノベーションギャラリー産業技術保存継承センターで開催されることとなった。

「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」では、日本のテレビゲームの初期から現代までの発展過程を示す展示として、世界初のテレビゲームの試作機「BROWN BOX」(複製)、世界初の家庭用テレビゲーム機「ODYSSEY」、大ヒットした「ファミリーコンピュータ」、そしてテレビゲームの年表が展示された。

博物館概要：

北九州イノベーションギャラリー産業保存継承センターは、平成19年に福岡県北九州市で開館した。延床面積は3,196.73㎡である。「北九州市における東田ミュージアム群の一つに位置し、誰もがいつでも立ち寄ることができ、様々な出会いや体験を通じて北九州市における産業の過去・現在を知り、未来を担う人材を育成する施設」¹⁵として建設された。「展示室やプレゼンテーションスタジオ、ライブラリーなどの場所が、ガラスで囲われた中庭や廊下を介して、特別な関係性を持たずに配置されており、「平面的な組合せを特化せずにこれらの部屋が配されていることで、利用の可能性を限定しない自由なプログラムが可能」となっている¹⁶。

「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」に関する詳細な資料は、残っていないとのことだった。現在残っている資料データを、USBメモリで頂戴した。頂戴した資料は以下のとおりである。

1. 展覧会場の写真
2. 展示風景の写真
3. テレビCM動画
4. チラシのデータ
5. ガイドブックのデータ

またチラシとガイドブックについては、印刷した紙媒体も頂戴した。



図 5-22 (右)、図 5-23 (左) 展覧会風景 1、2 (北九州イノベーションギャラリー提供)

「あそぶ！ゲーム展 STAGE 1&2」(SKIP シティ 彩の国ビジュアルプラザ) (企画展概況調査)

日時：平成29年9月4日(月) 13:00～15:00

¹⁵ 「KIGS とは」, 北九州イノベーションギャラリー, (2018年1月29日閲覧, <https://www.kigs.jp/about/#経緯>).

¹⁶ 「KIGS とは」, 北九州イノベーションギャラリー, (2018年1月29日閲覧, <https://www.kigs.jp/about/#経緯>).

場所：株式会社デジタル SKIP ステーションオフィス

応対者：澤柳英行

調査実施者：井上明人（立命館大学）、宮脇正晴（立命館大学）、尾鼻崇（中部大学）、小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

展覧会概要：

「あそぶ！ゲーム展」は、「STAGE.1」から「STAGE.3」までの3部構成で行われるゲームの企画展である。2018年1月現在で「STAGE.2」までが開催されており、「STAGE.3」が現在企画中となっている。同展の趣旨は、「実際にプレイできるゲーム筐体の展示を中心に、機械のしくみや使用されている映像技術の解説等、楽しみながら学べる展示」というものである。「STAGE.1」は「デジタルゲームの誕生から1982年までの代表的なゲーム機」を対象としており、「STAGE.2」では「1983年から1990年までのデジタルゲームに焦点を当てた」上での展示が行われている¹⁷。

博物館概要：

彩の国ビジュアルプラザは、映像鑑賞、映像学習、撮影、編集、そして発表までの複合的な映像制作のための施設として設立された。参加体験型の「映像ミュージアム」、NHKとの共同運営による「映像公開ライブラリー」、そして各種イベントを行うことができる「映像ホール」などがある。またプロユースにも対応できるハイエンドな機材を備えたスタジオも併設されており、「デジタル映像制作拠点」として広く活用されている施設である。

ヒアリング結果：

「あそぶ！ゲーム展」の展示は、キュレーターでありアーティストでもある澤柳英行氏が中心となって行われた。当該展の趣旨は、徹底して「プレイアブル」な環境にこだわった展示を行うという点であり、科学館という位置付けを踏まえた教育的配慮もなされている。プレイアブル環境を整備するためにはスペースが必要であり、展示物予定数や敷地面積の関係上、企画当初より「STAGE.1」から「STAGE.3」までの3部構成で実施することが決められていたという。

展示企画に関しては、澤柳氏を中心としつつ、馬場章氏（元東京大学情報学環教授）と遠藤雅伸氏（ゲームクリエイター、ゲーム研究者）のアドバイスを受けて進められた。「プレイアブル」なゲーム展を維持するために注意した点として、次の2点が挙げられるという。1点目は、プレイ可能な機体を集めて展示を行いつつ、陳列にならないよう工夫することである。2点目は、6箇月にも及ぶ長期間において、プレイ可能な状態を維持する工夫だという。

¹⁷ 「あそぶ！ゲーム展-ステージ2～ゲームセンターVSファミコン～」，SKIPシティ 彩の国ビジュアルプラザ，（2018年1月24日閲覧，<http://www.skipcity.jp/vm/game2/>）。

第5章 実施内容

前者のために、まずゲームコレクターの協力を仰ぎ、正常起動が可能な筐体を借りることからスタートしたという。世界初のビデオゲームである『テニス・フォー・ツー』や『スペースウォー！』は実機展示が不可能であるため、エミュレータを開発して展示を行っている。展示物配置に関しては、ゲームセンターの筐体の配置や、秋葉原のレトロゲームショップの配置を参考にして行われた。

後者のための工夫としては、必然的に機器の故障が発生するため、故障時には秋葉原でパーツを調達して館内スタッフによる修理を行った。展示期間中に重大な故障・破損はなく、貸与者とのトラブルも発生しなかったという。「ゲームボーイ」等の携帯型ゲーム機の展示に関しては、盗難や破損の対策として専用のアクリルケースを作製して展示を行っている。

「STAGE.2」では、ゲーム音楽をテーマとした展示も行われている。ゲーム音楽史家のhally氏の監修のもと、有名タイトルの楽譜やコード表の展示に加えて、音楽キーボードで当時のゲーム機搭載音源を操作できるコーナーが設けられている。ゲーム音楽の音盤展示は、権利上の都合から困難であったため断念したという。

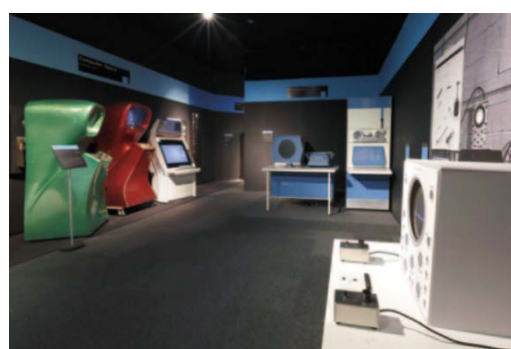


図 5-24 (左)、図 5-25 (右) 「STAGE.1」展示風景 (1)、(2)



図 5-26 (左)、図 5-27 (右) 「STAGE.2」展示風景 (1)、(2)

「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい?～」(日本科学未来館)(企画展概況調査)

日時：平成 29 年 9 月 8 日 (金) 16:30～18:00

場所：日本科学未来館

応対者：内田まほろ、三池望

調査実施者：宮脇正晴、井上明人（立命館大学）

企画展概要：

本企画展は「コンピュータやインターネットなどの情報技術とともに進化を続け、世界中のエンターテインメントを変えたテレビゲームの進化を一望する展覧会」¹⁸として、2002年に英・バービカン・センターでの開催以来、世界中で巡回しているゲームの企画展である。日本では初の巡回展となり、「ゲームってなんでおもしろい？」をテーマに、日本オリジナルの展示物も多数加えられて実施された。

博物館概要：

科学未来館は「今世界に起きていることを科学の視点から理解し、私たちがこれからどんな未来を作っていくかをともに考え、語り合う場」として設立され、「現在進行形の科学技術を体験」できる博物館として位置付けられている¹⁹。同館の活動の3本柱は「科学を伝える：先端科学技術と社会を結ぶ場の創造」、「人材を育てる：科学コミュニケーターの育成」、そして「つながりをつくる：ネットワークの形成による活動の展開」である。1、3、5階には常設展ゾーンがあり、1階には企画展用のスペースがある。また、6階には半球状の大規模な映像シアターがある。「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？～」は、1階の企画展示ゾーンで行われた。

ヒアリング結果：

「未来」という当該博物館のテーマをどのように活かし、「未来のストーリー」をどのように作るかという点が、「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？～」実施時の最も重要なポイントだったという。展示コンセプトは、ゲームをエンターテインメントの一つとしてみるのではなく、ゲームによってどのようにライフスタイルが変わっていったのかが重要なテーマである。国内のゲーム企画展では唯一バーチャルリアリティ（VR）が展示物に含まれており、先端的なゲーム技術が展示された。

館内にはデジタルゲームに詳しいスタッフはおらず、遠藤諭氏（株式会社角川アスキー総合研究所）が展示アドバイザーとして参画した。「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？～」自体は海外からの巡回展であるが、半数はオリジナル資料と差し替えて構成されている。また補足資料の追加や、テキストの補足も行われている。

¹⁸ 「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？」，（2018年1月24日閲覧，<http://www.fujitv.co.jp/events/gameon/>）。

¹⁹ 「日本科学未来館とは」，日本科学未来館，（2018年1月24日閲覧，<https://www.miraikan.jst.go.jp/aboutus/>）。

第5章 実施内容

家庭用のモビリティは、「ゲーム&ウォッチ」コレクターの山崎功氏が担当した。展示全体のストーリーは日本科学未来館展示企画開発課長の内田まほろ氏が制作し、枝葉の部分を遠藤氏が担当し、週1回のペースで企画会議を行って進めていったという。展示物は企画当初は400タイトルを超えていたが、最終的には153タイトルに限定した。



図 5-28 展示風景 1 日本科学未来館提供



図 5-29 展示風景 2 日本科学未来館提供

原則として全タイトルがプレイアブルな展示となっており、アーケードゲームは日替わりでプレイアブル筐体に変更されていた。ただし『Pokémon GO』のみ、紹介のみにとどめられている。

基盤の故障もあり、その対応にも苦心した。バービカン・センターのチームは専門の技術者を付けて対応した。専門の技術者が不在の際（休曜日及び展示期間の後半2週間）は、科学未来館のテクニカルスタッフが修理を担当した（当該館は科学館であるためテクニカルスタッフが常駐している）。

「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」(国立新美術館) (企画展概況調査)

日時：平成 29 年 9 月 8 日 (金) 13:30～15:30

場所：国立新美術館

応対者：室屋泰三、真住貴子

調査実施者：井上明人 (立命館大学)、宮脇正晴 (立命館大学)、尾鼻崇 (中部大学)

展覧会概要：

「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」では、1989 年から現在までの約 25 年間の日本のマンガ、アニメ、そしてゲームを総合的に展望し、想像力と創造力を再発見する展覧会として実施されている。

博物館概要：

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 (14,000m²) 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」²⁰として設立された美術館である。

ヒアリング結果：

「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」の企画初期段階としては、平成 25 年の夏頃から国立新美術館と兵庫県立美術館が共同で企画展を行う可能性を探っていた。その際、これまで日本のマンガ、アニメ、そしてゲームを包括的にみる総合的な展覧会が行われてこなかったため、それを開催することになったという。近年のメディア・ミックスの傾向を背景として、個別のメディア、作家、そして作品を対象とするのではなく、総合的な展覧会を行うこととなったという。日本の美術館が海外に対して企画を持っていくことは少ないため、マンガ、アニメ、ゲームをテーマとするならば国際巡回が可能になるのではないかと、という狙いもあったという。

当初は昭和 28 年からの対象とする予定であったが、膨大な数であるため事実上不可能となった。そこでメディア・ミックス作品が増加した時期である 1980 年から 1990 年代に対象を絞り、最終的に平成元年を起点とすることとした。ただしこれでも膨大な数の作品が存在するため、ゲーム分野ではゲーム研究家のさやわか氏の協力を得て、展示作品の選択を行った。

平成 26 年の秋頃から展示作品選択を始めた。その方法は、マンガ、アニメ、そしてゲームでそれぞれサブテーマを 10 点ずつ選び、それらのテーマに対応する作品を 10 作品ずつ選択するというものだった。この方法で選ばれた合計 300 作品を選別することとした。そ

²⁰ 「美術館のご紹介」, 国立新美術館, (2018 年 1 月 25 日閲覧, <http://www.nact.jp/information/introduce/>).

の結果は、『ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム from 1989』にまとめられている。これが本展のための事前調査となった。

作品数が膨大であったため、どのような方法で取捨選択をするかが悩みであったという。これまでの専門家を交えた事前調査によって 300 作品まで絞ることはできたものの、その全てを展示することは困難であることから、キュレーター側でさらに選別を行うこととした。そこで 300 作品を全てサムネール化し、カルタのように全作品を並べ相関関係を可視化する作業を行った。その結果、作品相互の関連性として 30 のサブテーマが浮き彫りとなったため、8 点のテーマに再構成することによって 135 作品まで作品を絞ったという。海外巡回が前提にあったため、展示においては海外でどのようにみられるかを意識した。

展示作品の権利処理に関しては、先行例として「メディア芸術祭」を想定していたが、円滑には進まなかったという。その理由として、「メディア芸術祭」は公募制であったため権利処理が比較的容易であったが、当該展の場合は権利処理の方法が全く異なっていたためだという。

加えてゲーム企業は海外巡回に難色を示したため、海外では構成を変更するための検討も必要となった。それに併せて海外向けのカatalogも作成し、国内外で異なるカatalogが流通するようになっている。これらの権利関係の処理が、本展覧会の最も苦心した点であったという。大規模な展示ほど権利関係の問題に直面する可能性が高く、ゲーム展の継続性における壁になりがちだという。

また、当該展における展示品は各所から貸与されたものをパッケージングしているものであることから、永続的に保管することはできず必然的にいずれは返却してパッケージを解く必要性が生じる。そのため巡回展が可能な期間も限られることになるという。この点は所蔵館が明確な芸術作品との相違であり、ゲームコンテンツに関しても、永続的な展示のためには一括管理が可能な所蔵館の必要性が増していることが示唆された。



図 5-30 (左)、図 5-31 (右) 「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」展示風景

3) 資料・現地調査

「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展」(東京藝術大学)(企画展概況調査)

博物館概要：

「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展」は、東京藝術大学大学美術館陳列館にて開催された。陳列館は昭和4年に施工され、現在の大学美術館が開館されるまでのメインギャラリーとして使用されてきた。外観は赤いスクラッチタイルが用いられており、建物の延床面積は429平米である。

調査結果：

「東京藝術大学にゲーム学科が設立されたら」という仮定ものと企画された本展覧会は、東京藝術大学 COI 拠点、東京藝術大学大学院映像研究科、そしてスクウェア・エニックスが連携して実施された。そこでは映像研究科の在学院生と修了生らがスクウェア・エニックスと共同で、アニメーションを元にゲーム展開を行った作品を展示した。また、スクウェア・エニックスのゲームクリエイターによる講義や、南カルフォルニア大学によるワークショップが実施された。また本展覧会は「A to G (Animation to Game)」という企図のもと実施されており、ゲームとアニメーションの共通項である「世界観を先に作ること」に着目し、映像研究科のアニメーション7作品からゲームを作ることを試みている。

企画展関連イベント：

同展覧会の関連イベントとして次のものが開催された(表5-3)。

第5章 実施内容

表 5-3 同時開催イベントの概要

企画名	日時・場所	登壇者
FFXV 講義 1「ゲームアートは芸術たり得るか」	2017年7月22日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：松澤雄生、仁木健二
FFXV 講義 2「仮想空間の生命たちとその人工知能」	2017年7月22日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：三宅陽一郎
FFXV 講義 3「リアルグラフィックサイエンス」	2017年7月23日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：津村候年
FFXV 講義 4「ファンタジーにおけるリアリティ-アニメーション編」	2017年7月23日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：神林孝幸、長塚拓幸
FFXV 講義 5「文字から映像への旅」	2017年7月29日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：百瀬季之
FFXV 講義 6「リアリティを上げるゲームキャラクターワーク」	2017年7月29日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：松尾祐樹
USC 講義 1「Sculpting Play 遊びを彫刻する (1)」	2017年7月25日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：アンドアス・クラツ キー
USC 講義 2「Sculpting Play 遊びを彫刻する (2)」	2017年7月26日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：アンドアス・クラツ キー
USC 講義 3「Sculpting Play 遊びを彫刻する (3)」	2017年7月27日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：アンドアス・クラツ キー
USC 講義 4「Sculpting Play 遊びを彫刻する (4)」	2017年7月28日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：アンドアス・クラツ キー
シンポジウム「ゲームを教育する」	2017年7月30日 東京藝術大学大学美術館陳列館	パネリスト：アンドアス・クラツ キー、三上浩司、岩田亮、桐山孝司
コンサート「FFXV 東京藝大スペシャルコンサート」	2017年7月30日 東京藝術大学大学美術館陳列館	東京藝術大学音楽学部学生

5.3.1.2 「ゲーム展 TEN」の実施

本年度は連携枠組み活用のためのプロジェクトの一環として、ゲーム展覧会の試験的開催を行った。展覧会の企画概要は下記のとおりである。

「ゲーム展 TEN」

日時：平成30年1月29日（月）～2月14日（水）9:30～17:00

※ ただし平成30年1月29日（月）～2月1日までは内覧期間とした

場所：立命館大学アート・リサーチセンター閲覧室

主催：文化庁、立命館大学ゲーム研究センター

共催：立命館大学アート・リサーチセンター

協力：中部大学、大阪樟蔭女子大学

メインキュレーター：尾鼻崇（中部大学）

サブキュレーター：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

キュレーター：岡田翔（桜美林大学）、鹿島萌子（国際交流基金アジアセンター）

「ゲーム展 TEN」企画趣旨：

1990年代以降、国内外の博物館や美術館では定期的にビデオゲームに関する展示が行われるようになってきている。「ゲーム展 TEN」はそのような過去のゲーム展を概観し、その意義と展望を思索するものとして計画した。したがって本展は「ゲーム展のためのゲーム展」というコンセプトの上で実施するものとなる。

「ゲーム展 TEN」は、5.3.1.1 で述べたゲーム展実施経歴のある博物館へのヒアリング調査をもとに開催する、試験的な展覧会という位置付けである。ヒアリング調査によって浮き彫りとなったゲーム展の特徴には、次の2点が挙げられる。第一に、ボーン・デジタルなインタラクティブメディアであるゲームをどのように展示するか、というキュレーション自体の検討である。第二に、ゲーム業界特有の風習もあることから、様々な文化財と比べると複雑な様相を呈する権利処理の問題である。以上を踏まえ、今回の企画展が大学附属機関であるアート・リサーチセンターにおいて開催されるパイロット展であることを鑑みて、展覧会のテーマの輪郭を明確とするため、前者に焦点を合わせた企画として本展覧会を立案した。

上記を背景に企画された「ゲーム展 TEN」は、国内における主要なデジタルゲームの展覧会の中から代表的な10展にフォーカスを定め、それら自体を展示するというものである。本展覧会では、各展覧会の概要やカタログ、会場配置図、グッズ、ジオラマ模型、そして担当者へのインタビュー映像などを展示物とした。本展覧会の主要目的は、日本におけるゲーム展の歴史を振り返り、それぞれの創作工夫の軌跡を知ることによって、本展覧会を「ゲーム展のキュレーションとはなにか」について考える場とすることである。

ゲーム企画展実施のための博物館間協力体制：

「ゲーム展 TEN」の実施に関しては、通常の展覧会とは趣旨が異なる箇所も多く、協力いただいた他の博物館との調整のために相応の配慮を要した。本展覧会準備時間の大半は、他館との協力体制の構築、情報交換、そして確認作業に費やしている。

博物館との協力体制に時間を要した最大の要因には、次の2点が挙げられる。第一に、本展覧会が対象とする各館の過去のゲーム展の担当キュレーターが退任したことにより、不在であった点。第二に、ゲーム展に関するガイドラインや前例が少なかった点である。当時の担当者は不在ではあったものの、現存する展覧会関連資料を拝見することのできる博物

館もあったが、資料が散逸していたことからほとんど情報を得ることができなかった館もあった。展覧会やカタログへの掲載許可は全て各博物館担当者から得ており、許可が得られなかったものは展示物から除外している。

「ゲーム展 TEN」展示物：

パネル

「ゲーム展 TEN」は企画展 10 展と海外常設展 2 展を展示対象としており、その概要展示のために各々のパネルを作成した。また会場配置が調査済みであった 7 展に関しては、会場配置図をパネルとして展示した。しかしながら後述するように、本展覧会では意図的に明確な動線を構築していない。そのため各パネルに展覧会の開催年順に番号を入れることで、来館者が各企画展の歴史的変遷を理解し易くなるよう配慮した。

インタビュー映像

展示会場の空間性を有効に活用するために、キュレーターのインタビュー映像を撮影した。対応者は「あそぶ！ゲーム展」のキュレーターである澤柳英行氏と「レベル X テレビゲームの展覧会」のキュレーター伝田由紀氏とした。インタビュー撮影の概要は下記に記す。

日時：平成 30 年 1 月 18 日（木）17:00～19:00

場所：株式会社デジタル SKIP ステーションオフィス

対応者：澤柳英行「あそぶ！ゲーム展」キュレーター

調査実施者：尾鼻崇（中部大学）

映像撮影：岡田翔（桜美林大学）

日時：平成 30 年 1 月 22 日（月）10:00～12:00

場所：伝田由紀氏御自宅

対応者：伝田由紀（「レベル X テレビゲームの展覧会」キュレーター）

調査実施者：尾鼻崇（中部大学）

映像撮影：岡田翔（桜美林大学）

展示準備に関する報告：

「ゲーム展 TEN」では、動線にわざと死角を作り、「次はどこを見ればよいのか」という来館者の迷いを引き出すようにした。パネルには番号が振られているため、大まかな順路は固定されているように思われがちだが、映像やジオラマ、グッズを会場中心部分に配置して動線を隠すことで、来館者がロールプレイングゲームのダンジョンのように、自由に会場内を探索する場となることを目指した。この意図をもとに初期段階で大まかな配置図面（図

5-32 「ゲーム展 TEN」会場配置図面初期版) を設計し、展示物の確定を待つバージョンを更新していった。

展示準備に当たり、のぞき込みケースや映像機器等の一部は立命館大学アート・リサーチセンター及び立命館大学ゲーム研究センター所蔵品を用い、不足分は他機関より借用した。貼りパネル、展示用ピン、そして両面テープなどの消耗品は実施者側で用意した。

次に、キャプション原稿を Excel で作成した。本展覧会はパネル展示が多いが、グッズやカタログを置くため、キャプションでの掲示が必要となる。キャプションの細かい点は、展示準備を行いながら修正していくこととした。以上が展覧会現地準備に至るまでの作業フローである。

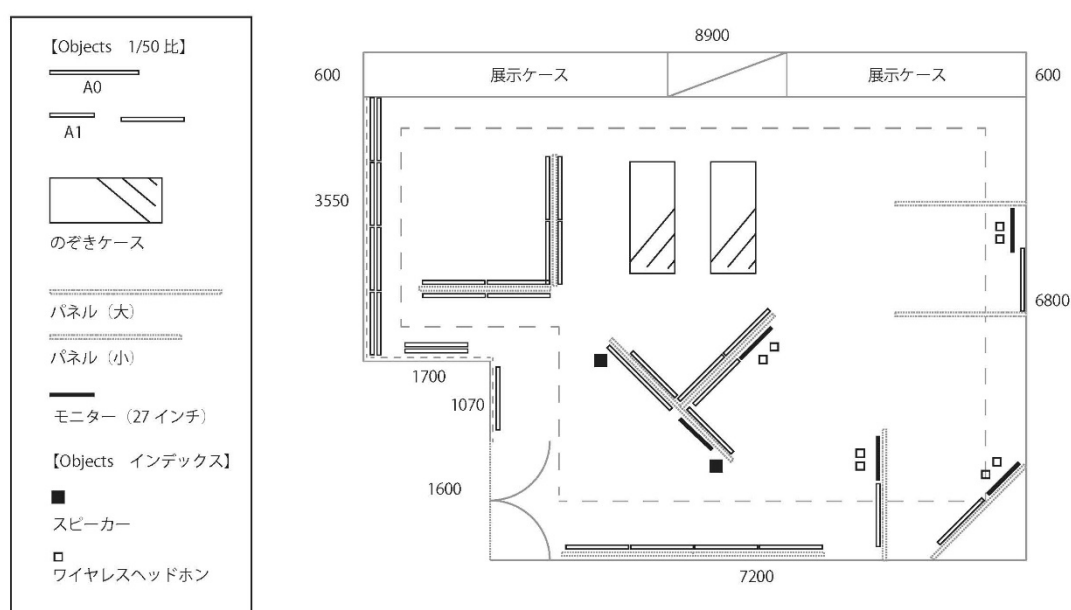


図 5-32 「ゲーム展 TEN」会場配置図面初期版

博物館現地における準備として、まずパーティションを配置した。本展覧会のパネルが全 24 枚であり、また出入口に 60 インチモニターを置くため、その裏面を見せないようにパーティションを合計 12 枚用意した。

次に、会場に入って向かって左側の壁面ケースに「レベル X テレビゲームの展覧会」のグッズを並べた。その際、T シャツとタオル 2 種類は各 2 枚ずつあったため、1 枚は壁面に広げて縦の空間を有効に活用する展示を行うこととした。壁面展示に関しては、アクリルパーツが使用できなかったため、急遽 (きゅうきょ)、貼りパネル、黒フェルト、そして展示用ピンを使用して代用品を製作した。T シャツとタオルの横には、招待券を並べた。招待券の横には、「レベル X テレビゲームの展覧会」の公式図録と『東京都写真美術館の 20 年の歩み』もあわせて展示した。

第5章 実施内容

会場右奥の壁面ケースには、各展覧会のカタログを展示した。カタログは、個人所有若しくは各博物館の提供によって集められたものである。可能な限り開いた状態で展示することを心がけた。また壁面ケースのガラス板を入れ子状に設置することで、来館者の目線の誘導を図るよう工夫している。

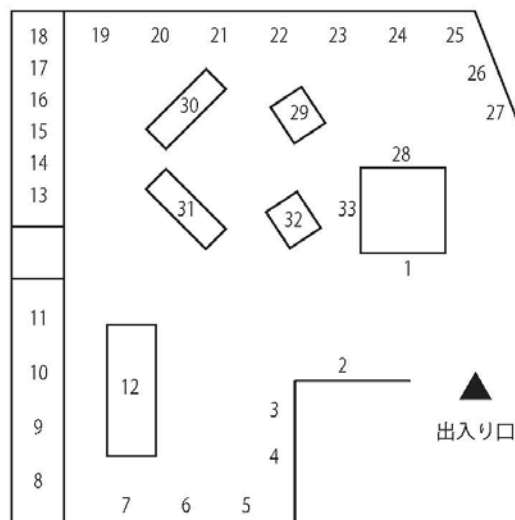
のぞき込みケースには、「BIT GENERATION2000 テレビゲーム展」の図録と、その付録を展示した。また図録とともに販売されていた切手シートを、「レベルX テレビゲームの展覧会」のグッズと対比させる配置で展示している。

映像展示は、出入口に60インチモニターを設置することで対応した。モニターには「ゲーム展TEN」のバナー映像を掲示し、来館者にインパクトを与えるよう工夫した。この60インチモニターの背面を隠し、そして来館者の目線を意図的に遮るための死角を作るため、パーティション3枚を用いて会場中央に柱を作った。一方、澤柳英行氏と伝田由紀氏のインタビュー映像の展示には、27インチモニターを2台用いた。その際、ゲーム以外の用途でゲーム機を会場に配置するため、映像再生機器として「PlayStation3」と「PlayStation4」を用いている。インタビュー映像の前には、「レベルX テレビゲームの展覧会」と「あそぶ！ゲーム展 STAGE1：デジタルゲームの夜明け」の会場ジオラマ模型を展示した。そうすることで、当時の展示の様子を立体的に展示し、比較することができるようにした。

最後に、パーティションとパネルを配置した。まず、入り口の左側からパネルを順に並べた。「ごあいさつ」、「はじめに」、「事業内容」、そして「企画趣旨」パネルを並べ、続いて「BIT GENERATION2000 テレビゲーム展」から開催順に配置した。「レベルX テレビゲームの展覧会」と「あそぶ！ゲーム展 STAGE1：デジタルゲームの夜明け」のパネルは、インタビュー映像やジオラマの付近に配置するため会場中央付近に展示することとした。

パネルを展示したのち、ライティングの調節を行った。壁面ケースの明るさ、パネルによる光の反射などを考え、全体的に暗めのライティングとしている。

最終的な会場配置図面は下記のとおりである。



- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 60インチモニター 2. 「ごあいさつ」パネル 3. 「はじめに」パネル 4. 「事業内容」パネル 5. 「企画趣旨」パネル 6. 「各展覧会地図」パネル 7. 「BIT GENERATION2000 テレビゲーム展」パネル 8. 「レベル X テレビゲームの展覧会」グッズ (Tシャツ・タオル) 9. 「レベル X テレビゲームの展覧会」招待券 10. 「レベル X テレビゲームの展覧会」図録 11. 「レベル X テレビゲームの展覧会」展示風景写真 12. 「BIT GENERATION2000 テレビゲーム展」図録付録 13. 「BIT GENERATION2000 テレビゲーム展」図録 14. 「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展」シラバス 15. 「あそぶ!ゲーム展 STAGE1」図録・年表 16. 「あそぶ!ゲーム展 STAGE2」図録・年表 17. 「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」図録 (日本語版・英語版) 18. 「GAME ON~ ゲームってなんでおもしろい?~」図録 19. 「dotimpact 田中孝太郎 [リアル・タイム・マシーン] 展」パネル 20. 「ザ・テレビゲーム展~その発展を支えたイノベーション~」パネル | <ol style="list-style-type: none"> 21. 「ビデオゲーム展 - 電子化された「遊び」の世界 -」パネル 22. 「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」パネル 23. 「GAME ON ~ゲームってなんでおもしろい?~」パネル 24. 「あそぶ!ゲーム展2」パネル 25. 「東京藝術大学ゲーム学科(仮)展」パネル 26. 「ストロング遊戯博物館」パネル 27. 「コンピュータ遊戯博物館」パネル 28. 「あそぶ!ゲーム展1」パネル 29. 「あそぶ!ゲーム展 STAGE1」展覧会場 1/50ジオラマ 30. 「あそぶ!ゲーム展 STAGE1」キュレーターインタビュー映像 31. 「レベル X テレビゲームの展覧会」キュレーターインタビュー映像 32. 「レベル X テレビゲームの展覧会」展覧会場 1/100 ジオラマ 33. 「レベル X テレビゲームの展覧会」パネル |
|--|--|

図 5-33 「ゲーム展 TEN」会場配置図面最終版

また、本企画展のテーマである「ゲーム展のキュレーションとは」を補填 (ほてん) するために、2部構成の展覧会カタログを作成した。第一部には展覧会会場展示物の解説を掲載し、第2部には8本の本展覧会に関するコラム原稿を掲載した。コラム原稿は多岐にわたる視点からのゲーム展再考をテーマとし、執筆を依頼した。そのため、ゲーム展のキュレーション経験を持つキュレーターによるコラム、ゲーム展への協力経験が豊富なゲームコレクターによるコラム、国内外のゲームアーカイブの歴史や現状に関するコラム、そしてデ

第 5 章 実施内容

デジタルゲームの評価やゲーム業界倫理団体による自主規制制度（レーティング）についてのコラムなど幅広い内容が掲載されている。このように広範囲なコラムを掲載したのは、ゲーム展のキュレーションに当たり、膨大な資料をどのように選別してテーマを立脚していくか、展示を行う際に他の多くの文化財とはどのような相違があるか、といった諸問題を整理することを目的としたためである。本カタログの掲載概要及び目次は下記の表 5-4 に示すとおりである。

ページ	内容
p.1	目次
pp.2-3	ご挨拶
pp.4-5	「ゲーム展 TEN」解説（第一部表紙）
p.6	「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」（2000）
p.7	「レベル X テレビゲームの展覧会」（2003）
p.8	「dotimpact 田中孝太郎 [リアル・タイム・マシーン] 展」（2005）
p.9	「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」（2009）
p.10	「ビデオゲーム展—電子化された「遊び」の世界—」（2011）
p.11	「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」（2015）
p.12	「あそぶ！ゲーム展 STAGE1」（2015）
p.13	「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？～」（2016）
p.14	「あそぶ！ゲーム展 STAGE2」（2016）
p.15	「東京藝術大学ゲーム学科（仮）展」（2017）
p.16	「海外常設展」 p.16
p.17	コラム表紙（第二部表紙）
p.18	コラム 1 神は細部に宿る～ゲームにおける価値ある展示とは（伝田由紀）
p.19	コラム 2 「あそぶ！ゲーム展」の企画作業について（澤柳英行）
p.20	コラム 3 デジタルゲーム展のキュレーションをめぐって（尾鼻崇）
p.21	コラム 4 玩具だからこそ長持ちするハード（寺町電人）
p.22	コラム 5 他の地域におけるデジタルゲームのアーカイブとその展示に関わる取り組み（中村彰憲）
p.23	コラム 6 立命館大学のアーカイブ関連諸活動における資料の展示・公開型利活用（福田一史）
p.24	コラム 7 評価の偏りからみる、ゲームの多様性（井上明人）
p.25	コラム 8 CERO レーティング制度の歴史的系譜（藤原正仁）
p.26	奥付

表 5-4 ゲーム展 TEN カタログ目次

また、本展示に当たってフライヤーなどの広報資料を作成しており、これについては、6.1にて後述する。

5.3.2 産業界との協業についての調査

昨年度までの国内ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合における問題点として、現状の連絡協議会の構成機関がゲームの所蔵館のみであるという点があり、多面的な社会セクターとの間での関係構築という面から見ると課題を抱えていた。とりわけ、産業界のアクターによる関与・参画の必要性が議論されてきたところである。

これを受けて、本年度はゲーム産業界との協業について可能性を探った。本事業（メディア芸術連携促進事業 連携共同事業）の枠組みではないが平成 25 年度において立命館大学では既に日本ファルコム株式会社の協力を得て、社内保管されていたアーカイブのデジタル化作業を実施している。本施策の目的は、こうした所蔵資料のデジタル化などの施策を通じて協力関係を構築することに加えて、企業が所蔵するゲーム、広報物、そして中間生成物などの資料の展示とその研究活用等の可能性について議論すること、さらには具体的な施策の可能性を探ることである。

この目的を達成するため、ゲーム会社と、ゲーム関連出版社など、ゲーム関連会社の社内アーカイブの現状について、ヒアリング調査を行うことになった。

そこで株式会社ネクソン、株式会社セガゲームス、そして株式会社 Gz ブレイン（元カドカワ株式会社ゲーム情報ポータル事業本部）の3社に対して事前調査を実施した。

その際、川口氏から各社にヒアリングの趣旨を説明した上で、社内で検討してもらい、了解を得た。その後、各会社の担当者とスケジュール調整を行った。

調査対象会社へのヒアリング項目は、次のとおりである。

- ① 学・館（官）に対するアーカイブに対する要望
- ② 社内アーカイブに関わる協業事例構築（例：日本ファルコムと立命館大学とのデジタルアーカイブ作成事業）で行っている著作権調査協力
- ③ ゲーム展覧会等所蔵資料の利活用施策への協力、国内ゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合への参加協力
- ④ 企業側が望むアーカイブの在り方

以下がそのヒアリングをとりまとめた議事録である。

(1) 株式会社ネクソン及びネクソン・コンピュータ・ミュージアム

日時：平成 29 年 10 月 23 日（月）13:00～15:00

場所：株式会社ネクソン

応対者：早川有紀、與語めぐみ、申 智美（通訳）（株式会社ネクソン経営企画部企業広報

チーム)

応対者 (ネクソン・コンピュータ・ミュージアムにおいて Skype) : Yunah Choi (Director, Nexon Computer Museum)、Sang gon Woo (Education & Exhibition Team / Conservator)、Ahanam Kim (Education & Exhibition Team / International Coordinator)
調査実施者：福田一史、井上明人 (立命館大学)、川口洋司 (日本オンラインゲーム協会)

ネクソン・コンピュータ・ミュージアムへのヒアリング結果：

立命館大学が同校のゲームアーカイブに関する活動、及びゲームアーカイブ所蔵館連携について説明を行う。こうした活動を通して、ゲーム産業界とアーカイブ活動について連携を模索している旨をネクソン・コンピュータ・ミュージアムに伝えた。

次いで、ネクソン・コンピュータ・ミュージアムから同アーカイブについて、所蔵タイトル数は 6,900 点であり、その内訳は、ゲームタイトルはもちろん PC や PC の周辺機器等のゲーム関連機器も含まれると説明された。2016 年に立命館大学がネクソン・コンピュータ・ミュージアムを訪問してから、あまり変わっていないという状況である。

◆今後のゲームアーカイブ活動における同ミュージアムの協力

海外から展示に関して所蔵品の貸出し依頼もあるが今のところ対応していないとのこと。企業からの依頼案件は多くないが、海外の博物館や教育機関からの問合せは多い。ネクソン・グループから展示に関する依頼は多く、対応は都度行っている。

◆ゲーム展示イベント協力時の手続

知的財産権については Woo、協力依頼については海外交流担当の Kim に連絡をしてもらいたいという回答があった。しかし、展示品の協力依頼については、ネクソンの各部署との調整が必要なため 1 年前に依頼していただきたいとのこと。

◆ネクソン・コンピュータ・ミュージアムの概要資料の提供

これに対しても同ミュージアムから、ホームページやパンフレットに概要を掲載しているが、具体的な要望を提示してもらえば検討したいので、このような資料の提供も含めて、海外担当の Kim に連絡してほしいという回答があった。ミュージアムの展示品は、ネクソンを始め関係各社に許諾をもらっている。展示しているものは全て許諾をとったものだけだ。権利処理については、ネクソン・コリアの法務チームに協力してもらっている。

◆ゲーム研究のコンソーシアムは、北米や、ヨーロッパに比べてアジアはあまり例がなく、もしコンソーシアム作りを産学のアーカイブやネクソン・コンピュータ・ミュージアムに呼びかけて作ろうということになったら協力していただけるか

同ミュージアムは、これまでスタンフォード大学等からの協力依頼はあるが、アジアにお

けるコンソーシアム作りには積極的に関わっていきたい。なお、ネクソン・コンピュータ・ミュージアムは、アーカイブをアプリで提供している。i-OS と Android に対応しており、600 点ほど閲覧できる。アーカイブでいうと、ネクソン・ 코리아にも少量だがゲーム関連資料がアーカイブされている。ネクソン・ ジャパンにはない。

◆オンラインゲームのサービス終了時のタイトル保存

これに対して、同ミュージアムは、過去のオンラインゲームに関するゲーム企画書、デザイン案、マーケティング関連資料に関するもののアーカイブは難しい。アーカイブのための人的リソースが今のところない状況である。

ネクソン・ ジャパンへのヒアリング結果：

ネクソン・コンピュータ・ミュージアムとのインターネットを介した会議はこれで終了。その後ネクソン・ ジャパンに対するヒアリングとなった。

早川氏によれば、ネクソン・ ジャパンの場合、韓国でゲーム開発を行っており、ゲームのローカライズに関する資料もない。ネクソンに関する日本におけるゲーム関連イベントの資料やプレスリリース等については、データで資料を保存している。それらを印刷した紙で保存しているわけではない。

これらのデータは、「メイプルストーリー」や「メイプルストーリー2」といったタイトルごとにフォルダーを設け格納しているが、DVD での保存も行っている。データの更新は半年ごとに行っているが、昔のタイトルについては担当者が退職しているためわからないものもある。

◆今までリリースされたタイトル及びサービス開始日、サービス終了日というような基本情報の提供など、ゲームのデータベースに対する協力は可能か

ネクソンは、ゲーム画面の画像データは、ゲーム開発会社に許諾をもらわなければならないが、キービジュアル等プロモーションに関する資料等データや資料の提供は検討可能である。

◆2018 年 1 月に開催予定の立命館大学リサーチセンターにおけるゲームに関する展示会について協力いただくことは可能か

ネクソンとしては、ゲームの展示会に対するコンテンツや資料の貸出しはこれまで行ったことがないが、今後前向きに検討したい。ゲーム所蔵館連携協議会の準備会合への参加についてもオブザーバーとしての参加は、スケジュールが合えば可能であるとのこと。

(2) 株式会社セガゲームス

日時：平成 29 年 10 月 23 日（月）16:00～17:30

場所：株式会社セガゲームス

応対者：南雲靖士（株式会社セガゲームス 社長室広報部部長）、浅野裕介（株式会社セガゲームス 経営企画本部 経営企画部経営企画課）

調査実施者：福田一史、井上明人（立命館大学）、川口洋司（日本オンラインゲーム協会）

ヒアリング結果：セガゲームスは、自社でゲームタイトルをリリースするごとに2本ずつ保存を行っている（国立国会図書館にも2本ずつ寄贈）。しかし、メガドライブやそれ以前の時代のゲームは社内に保存されていないものもあるため、中古ゲームソフト販売店から購入している場合もある。

アーケードゲームは、例えば初期のプリクラ（プリント倶楽部）の筐体などは社内に残っていない。一部を除くかなり昔の筐体タイプのアーケードゲームも同様である。

アーケードゲームのデータは過去のゲームに関しては6割程度がEP-ROMの形式で残っているが、相応の基板でないと動かない（若しくは特殊なエミュレータが必要）。アーケードゲームの取扱説明書は残されていないケースが多く、コンシューマーゲームの取扱説明書は画像データとして保存している。画像データは、バックアップをとって保存している状況である。

iモードのような携帯電話ゲームは、残っていないものも多く、スマートフォンのゲームアプリは比較的残っている。

全体的にコンシューマーゲームは、比較的保存されているが、アーケードゲームの筐体やPCゲームのパッケージ商品の現物は保存できていない状況である。海外で販売されたコンシューマーゲームについてはセガの海外の支社での管轄であり、日本のセガ本社のほうでは全てを保存しているわけではない。

セガは、これまでに分社化したり、部署自体がなくなったりしたため、こうした経緯で消失してしまったものもあるのではないかと。セガネットワークスが展開している、ネットワークゲームのタイトルは保存できていると思う。

ゲームタイトルのリストは、データベース化して社内でも共有している。リストの項目は、タイトル、プラットフォーム、製品番号、発売日、価格、保存本数等である。ゲームタイトルの現物は、社外の倉庫を借りて保管している。

◆今後のゲームアーカイブ活動における協力

セガゲームスは、ゲームタイトルの中には特にIPものは権利関係があり調整が難しい場合もあるが、非営利目的の展示会であれば、自社タイトルの協力は可能である。

「アウトラン」や「アフターバーナー」など意匠権の問題があるケースもあるので、最近のゲーム機で復刻版をリリースする場合は、その都度法的問題をクリアしている。社内のライセンス担当部署がライセンスの管理を行っており、その部署が権利の調整を行っている。

◆日本ファルコムで社内の所蔵資料の調査の協力

エンターブレイン（現 Gz ブレイン）が発行した「セガ・アーケード・ヒストリー」「セガ・アーケード・ヒストリー」は、ゲーム雑誌出版社であるエンターブレインだからこそ発行できたと思う。というのも、ドリームキャスト以前の資料は倉庫などにデータ、ポジ、紙焼きなど様々な形式で散在しており、用意するのにかなりの労力が必要である。またゲーム機の周辺機器は社内に残っていないケースも多い。

家庭用ゲームソフトの保存作業として 2000 年に社内にライブラリールームが設置され初期タイトルから現在に至るまでのタイトルに関して保存を行っているが（一部抜けあり）、所蔵タイトルが増え社内で保存できなくなり、現在外部の倉庫を借りて保管している。

ゲームの続編開発とか移植版開発のために過去のタイトルを参考にしなければならないので、このアーカイブ作業は、コンシューマーゲーム事業部の判断で行っている。

◆ゲームのデータベースにおける基本情報の提供に対する協力

アーカイブのデータベースにおけるゲームタイトルの画面写真の提供は、プレスリリース等で、既に一般公開用に使用しているものであれば、社内で検討できると思う。また、ゲームタイトル別にセガの該当ゲームのホームページとリンクさせるというのも問題ないのではないかと思う。社内のゲームアーカイブは、新入社員の教育用に作ったものではない。飽くまでもビジネスでの利用を目的としている。

◆国内におけるゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合への参加

ゲームアーカイブに関する所蔵館連携の参加については、参加の目的が明確であれば可能だが、漠然としているのであれば難しいと思う。アーケードゲームのアーカイブは、ゲーム筐体を保存するという問題があるので、企業としても取り組まねばならないと考えているが、実施するのが難しい面もある。こうした機器の保存に関する何か公的な支援があれば有り難い。個人が運営するアーカイブ施設への協力は、企業という立場から協力は難しい。

◆オンラインゲームのサービス終了時のタイトル保存

「ファンタシースターオンライン」のようなオンラインゲームの保存は、サービスが終了するとプレイ環境を含めた保存は難しい。

◆2018年1月開催予定の立命館大学リサーチセンターにおけるゲーム展示会への協力

文化庁や立命館大学の活動に対しては、基本的に協力していきたいと考えている。

(3) 株式会社 Gz ブレイン

日時：平成 29 年 11 月 10 日（金）14:00～15:00

場所：株式会社 Gz ブレイン

第5章 実施内容

応対者：上床光信（株式会社 Gz ブレイン マーケティングプロモーション局マーケティングセクション セクションマネージャー）、藤池隆司（株式会社 Gz ブレイン マーケティングプロモーション局マーケティングセクション）

調査実施者：福田一史、井上明人（立命館大学）、川口洋司（日本オンラインゲーム協会）

ヒアリング結果：

Gz ブレインは、「ファミ通」等ゲーム雑誌や製品となっている全ゲームソフトの保存を資料室で行っている。ゲームの中間生成物はないが、ゲームの設定資料集の制作に使用したものは残っていると思う。資料のデジタイズは編集過程でデジタイズしたものはある。ゲームのリストも作成している。

◆今後のゲームアーカイブ活動における協力

自社の保存資料の活用については、様々な展示会への協力ということであれば、これまでも協力を行っている。イベントの後援も行っている。また、ゲームアーカイブ活動でのデータベースに関する協力は、既に自社のゲームリストが存在するので問題はないと思う。

ゲームリストは、ゲームタイトルの評価とか売上げのデータもある。我々は、こうしたゲーム会社が役に立つデータを提供しているので、提供するデータについては今後協議が必要になるだろう。

社内の資料室は、スペース的にそれほど広いわけではない。「ファミ通」とかの雑誌のバックナンバーのほかにゲーム機やゲームソフトも収蔵している。その中には「New ニンテンドー2DS LL モンスターボールエディション」のような限定版もある。しかし、全てが保存されているわけではない。

◆ゲームのデータベースにおける基本状況の提供に対する協力

自社のゲームデータベースにおいて、特に画像データの提供については権利関係が複雑なものがあるので権利処理が難しいと思う。これについては検討が必要である。とはいえ、簡単に処理できるものではないだろう。画像の処理については、ゲームの画面写真ではなくパッケージを利用するやり方もある。

◆国内におけるゲーム所蔵館連絡協議会の準備会合への参加

そこで何を行うのか事前にアジェンダを提供してもらいたい。検討はできると思う。

第6章 広報・広報作成物

本事業全体についての広報作成物は存在しないが、本事業の一部として実施された「ゲーム展 TEN」については、フライヤーを作ると同時に立命館大学ゲーム研究センターウェブサイトにおいて広報を行ったのでその詳細を以下に記す。

6.1 「ゲーム展 TEN」の広報作成物について

「ゲーム展 TEN」関連配布物：

本企画展の広報用配布物として図 6-1「ゲーム展 TEN」フライヤー（表面）と図 6-2 「ゲーム展 TEN」フライヤー（裏面）を 4,000 部、製作した。A4 版フルカラー両面印刷にて製作している。本展覧会の出品物は、過去に実施されたゲーム展そのものであるため、それらの名称と開催年を核に情報を掲載している。「ゲーム自体を展示しない」という趣旨を強調するため、あえてゲームに関わる画像データは用いず、フォントや「マルチウィンドウ」で「ゲームらしさ」を想起させるデザインとした。フライヤー掲載情報は下記のとおりである。

展覧会名：「ゲーム展 TEN」

サブテーマ：デジタルゲーム展のキュレーションとは

展示物：

「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」（2000）

「レベル X テレビゲームの展覧会」（2003）

「dotimpact 田中孝太郎 [リアル・タイム・マシーン] 展」（2005）

「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」 （2009）

「ビデオゲーム展—電子化された「遊び」の世界—」（2011）

「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」（2015）

「あそぶ！ゲーム展 STAGE1」（2015）

「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？～」 （2016）

「あそぶ！ゲーム展 STAGE2」（2016）

「東京藝術大学ゲーム学科（仮）展」（2017）

「海外常設展」（「ストロング遊戯博物館」、「コンピュータ遊戯博物館」）

会場：立命館大学アート・リサーチセンター

料金：無料

日時：平成 30 年 1 月 29 日（月）～2 月 14 日（水）9:30～17:00

URL：<http://www.rcgs.jp/>

主催：文化庁、立命館大学ゲーム研究センター

共催：立命館大学アート・リサーチセンター

協力：中部大学、大阪樟蔭女子大学

（文化庁 平成 29 年度 メディア芸術連携促進事業 連携共同事業）

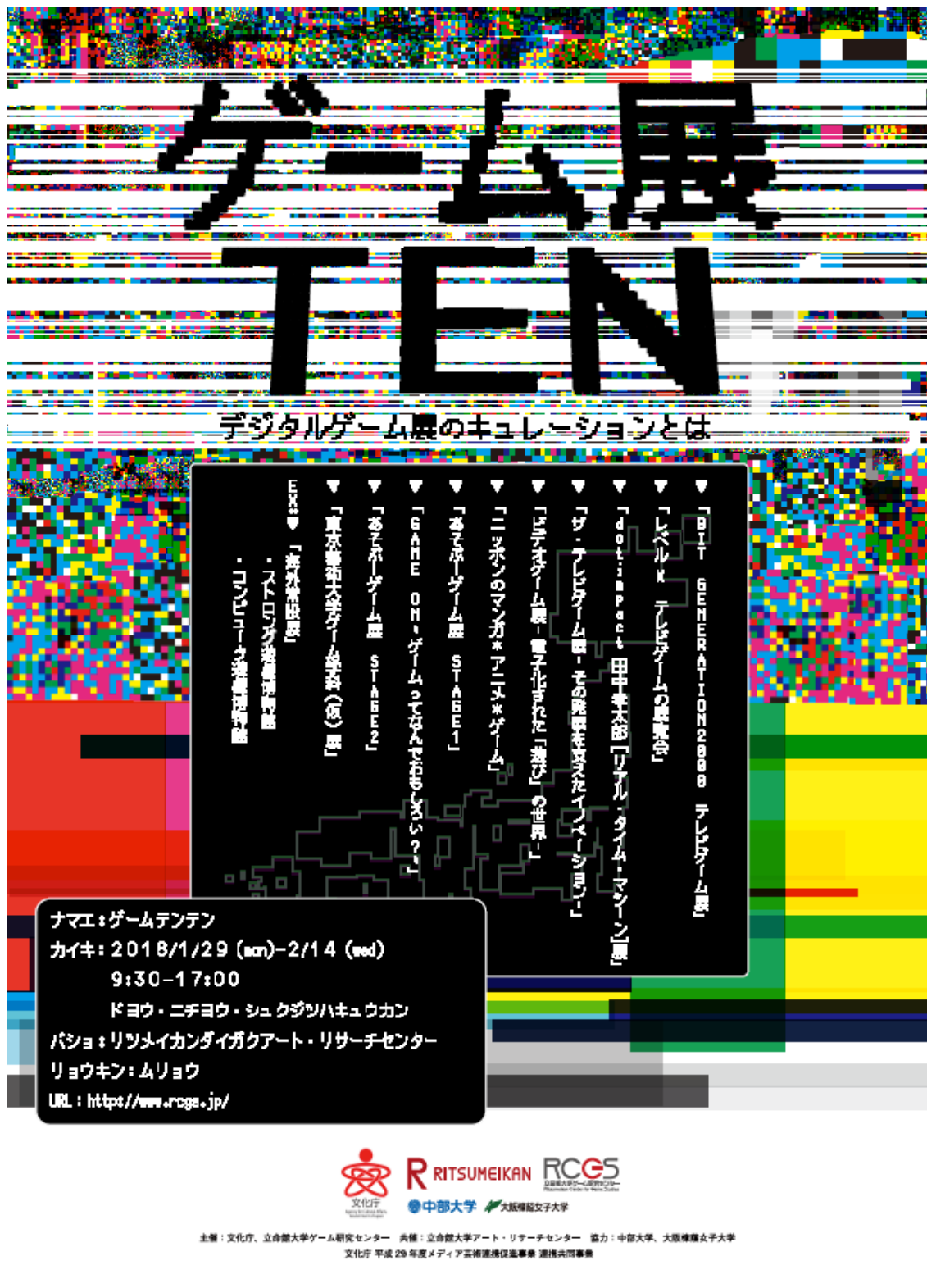


図 6-1 「ゲーム展 TEN」フライヤー (表面)



図 6-2 「ゲーム展 TEN」フライヤー (裏面)

第6章 広報・広報作成物

またこの展示内容について、立命館ゲーム研究センターウェブサイト (<http://www.rcgs.jp>) に展示会の概要の掲載し、広報を実施した。

第7章 成果

7.1 成果

以下、本年度事業の成果について記す。

7.1.1 ゲーム所蔵館連絡協議会の組織化の準備業務

国内における「ゲーム所蔵館連絡協議会準備会合」として調整を進めてきた枠組みであるが、組織化に向けて大きな進展が見られた。本年度はゲーム所蔵館同士の連携のための具体的な趣意書と規約の案をもとに各所蔵館の関係者と事前調整を行い、平成30年の1月17日に関係者間で協同して議論した。これを受けて、平成30年内の連絡組織発足を目指す形で合意を得た。

国際的な連携枠組みにおいて、本年度は立命館大学主導のもと、ライプツィヒ大学とデンマーク王立図書館で2回の国際ミーティングを実施した。また本事業の枠内で国際ミーティングが2回開催されたのみならず、本事業の直接的な成果ではないが昨年度までの本事業枠組みに影響を受ける形で、ゲーム保存に関わる多数のミーティングを実施することができた。それは次のとおりである。まず平成29年8月に立命館大学が主導して、**Replaying Japan**（国際的な日本のゲームについてのカンファレンス）においてゲーム保存についてのラウンドテーブルを行った。次に本年度事業と部分的に協調する形で、平成30年2月22日・23日にはスタンフォード大学のチームが主催となり、米国において国際ミーティングが実施される予定である。そして最後にヨーロッパ全体のゲーム保存に関わる組織の連絡協議会であるEFGAMPの代表Andreas Lange氏との関係を構築し、コンピュータ遊戯博物館が主催した国際カンファレンスに登壇した。

上記を全て数えると、立命館大学が主導しない形のものまで含めれば5回の国際的なミーティングが開催されている。本事業の成果とあわせて、各国の組織の取組を通じたゲーム保存に関する国際的な機運が高まりつつあると言える。ゲーム保存のための多層的な枠組みが、国際的に構築されつつあると言ってよいであろう。

7.1.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

本年度も昨年度に引き続いて、国内外におけるゲームソフト保存状況に関するプロセスの把握について定性的調査を実施した結果、概況把握が大きく進展した。

まず、初年度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。国内においては日本レトロゲーム協会（JARGA）、海外機関において、ライプツィヒ大学（ドイツ）、コンピュータ遊戯博物館（ドイツ）、デンマーク王立図書館（デンマーク）、コペンハーゲンIT大学（デンマーク）、ビデオゲーム・ミュージアム・ローマ（イタリア）、フランス国立図書館（フランス）、そしてMO5.com（フランス）の調査を実施し、西欧、北欧における主要なゲーム所蔵の拠点について大きく把握が進んだといえる。

そして、ゲームソフトアーカイブ状況の定量的把握である。昨年度までで既に、ライプツ

イヒ大学、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計6館の所蔵目録の紐付けを実施していたが、これに加えてOCLCに登録された作品について登録を進めたほか、立命館大学の新規所蔵分についてもデータを更新した。

また、これによって作られたデータに基づいてアーカイブ重点対象の把握を最新状況に更新したことである。これは日本の家庭用ゲームソフトについて、現在どの分野においてアーカイブが進んでいるのか、逆にどの分野のアーカイブが立ち遅れているかといったことを、具体的に把握するための重要なデータである。この結果、昨年度までのアーカイブ重点対象マップに基き、この一年の間に問題点を解消すべく計画的な収集が行われたことを示すことができた。(詳細は、5.2.3を参照のこと)

最後に、著作権に関する課題の把握である。ゲームを来館者がプレイできる形態で展示するイベントの実施経験のある3者の「美術館等」と、国立国会図書館に対して、ゲーム資料(ゲームソフト、ハード及びこれらに関連する資料)の扱いに関する知的財産権の問題を中心にヒアリングを行い、様々な水準の実践的な課題について確認することができた。

7.1.3 連携枠組み活用のためのプロジェクト

本年度は、多面的な連携枠組みを今後活用していくために、産業界を巻き込んだ連携の枠組み可能性を探ると同時に、ゲームの展示に関わる実践も行った。

まず、産業界との関係構築について、日本オンラインゲーム協会の川口氏に協力を仰ぎながら、ゲーム業界において大きな影響力をもつ株式会社ネクソン、株式会社セガゲームス、株式会社Gzブレインの3社との間で協議をもつことができた。3社とも今後の協力的関係を構築する前提で協議をすることができ、ネクソンとGzブレインの2社にはゲームアーカイブ連絡協議会(仮)についても協力を検討いただいている状況にある。また川口氏には、同協議会の発起人として名前を連ねていただくことを前提に調整を行っている。

そして、ゲーム展示に関わる実践を通じた利活用課題の整理において、既存のゲーム展覧会における実施状況の詳細を把握すると同時に、内覧会の時期も合わせると2週間半にわたってこれを開催することができた。

7.2 今後の課題と展望

次年度以後の計画には、以下7点を想定している。

第一に国内外のゲーム所蔵館の連携枠組みである。特に国内において、来年度ではアーカイブ推進連絡協議会(仮)を対外的に発表可能な形で発足することを目指す。

第二に国際的なゲーム所蔵館連携である。各所蔵館連携は、既に複数の主体がリードする形で、国際ミーティングを定期的実施する機運が高まってきている。この連携をより効果的なものにしていくため、各組織と協調してデータモデルの構造、語彙の統制、そして緩やかな形での組織化など具体的な問題に取り組んでいく。また次年度以後、こちらから海外施設を訪問して調査や会議を実施するだけでなく、海外から日本に研究者を招くことによ

第7章 成果

って、これまでの諸活動で形成したネットワークを活かし、国内拠点化の強化を目指す。

第三にアーカイブの利活用拠点へのニーズ調査の実施である。ゲーム所蔵館への保存状況についての定性的調査はかなり調査が進んできているため、ゲームアーカイブの利活用を含めた調査を実施していくことが重要になると考えられる。アーカイブの利活用の主体として期待される研究組織として、現時点では例えばオランダのユトレヒト大学 (Universiteit Utrecht) やアメリカのミシガン大学 (University of Michigan) などを調査対象として想定している。

第4に定量的な調査の継続である。本年度のゲーム資料の収集が昨年度までの重点マップが示した問題を解決するような形で行われたが、このような計画的なゲーム資料の収集を継続的に行っていくためにも、最新の情報へとアップデートできる環境を、さらに持続可能な形で構築するための取組を実施していきたい。

第5に産業界との連携である。産業界との連携はアーカイブ推進連絡協議会(仮)の進捗状況などとあわせて、進めていきたいと考えている。これに加えて CEDEC などのような業界内でのカンファレンスにおいて、ゲーム保存に関わる国内外の状況を伝える方向性を検討していきたい。

第6に著作権調査である。この調査は、今後デジタルゲームの文化保存のために必要とされる法的な議論をより整理するため、引き続き実施していくこととしたい。

第7に展覧会の実施を通じた利活用についての実践的調査である。来年度は、本年度の成果をあしがかりに、より発展的な形での実施を検討したい。

以上、本事業がメディア芸術のゲーム分野にもつ影響は年々成長しつつある。3年目となる本年度において、本事業は国内のみならず国外においてこの分野のゲーム保存に関わる重要な関係者のほとんどが、何らの形で関わる枠組みへとようになってきている。今後、我が国におけるゲーム分野の情報拠点等の整備に当たっては、本事業の成果が大きな役割を果たしていくと期待される。

第 8 章 総括

初年度はゲーム所蔵館連携に関わる在り方の調査の年であり、2 年目は設計の年であった。そして 3 年目である本年度は、昨年度までの調査・設計を踏まえて事業の「実施」フェイズとして位置付けられ、各種の実践的な施策に当たってきた。

本年度事業の実績について改めて述べると、以下のとおりである。所蔵館連携の在り方を検討するための会議を国外において 2 回、国内において 1 回開催した。特に国内での会議については、今後の枠組みに関する細部の調整に議論が至った。また昨年度までに構築したものをもとに、各ゲーム所蔵館の所蔵目録のデータの紐付け作業をさらに進展させると同時に、最新のデータに更新し、このデータをもとに優先的にアーカイブを進めるべき重点対象マップも更新した。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継続するための諸条件の整理を行ってきた。

さらに本年度からは産業的課題、公共的課題、そして文化芸術的課題について取り組むため、産業界との協業についての調査を実施するとともに、著作権課題について整理し、また試験的なゲーム展覧会である「ゲーム展 TEN」を開催した。それゆえ本事業は、連携枠組みを今後利活用していくための土台を構築しつつあるといえる。

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. 国内における平成 30 年内のゲームアーカイブ推進連絡協議会（仮）の発足
2. 国際的な連絡協議会の多層的枠組みへの貢献
3. 国内外におけるゲーム所蔵状況の定性的把握の進展
4. ゲームソフトアーカイブ状況の定量的把握と、これに基づくアーカイブ重点対象の最新情報への更新
5. 産業界との関係構築の進展
6. 著作権課題についての整理
7. ゲーム展示に関わる実践を通じた利活用課題の整理

以下では、それぞれの内容を簡潔に記す。

第一に、国内において、ゲーム所蔵館同士の連携ネットワークに関する具体的な趣意書と規約の案をもとに、平成 30 年内の連絡組織の立ち上げを目指す形で、合意を得られたことである。

第二に、国際的な連携枠組みにおいて、スタンフォード大学やライプツィヒ大学などとともに、定期的な議論を行っていくという機運が形成されてきたことである。本事業の枠内において国際ミーティングが 2 回開催されたのみならず、本事業の直接的な成果ではないが、昨年度までの本事業枠組みに影響を受ける形で、平成 29 年 8 月に立命館大学が主導して *Replaying Japan* においてゲーム保存についてのラウンドテーブルを行ったほか、スタン

フォード大学やコンピュータ遊戯博物館もゲーム保存についてのカンファレンスを実施した。立命館大学が主導したもので 3 回、立命館大学が主導しないものまで含めれば 5 回の国際カンファレンスが開催され、本事業の成果とあわせて各国の組織の努力を通じてゲーム保存に関する国際的な機運が高まりつつある。ゲーム保存のための多層的な枠組みが、国際的に構築されつつあると言える。

第三に、本年度も昨年度に引き続き国内外におけるゲームソフト保存状況にまつわるプロセスの把握について定性的調査を実施した結果、概況把握に進展があったことである。これは初年度より実施してきた、国内外のゲーム所蔵館への現地調査である。本事業は特に海外のゲーム所蔵館として、イタリアのビデオゲーム・ミュージアム・ローマ、フランスのフランス国立図書館や MO5、そしてデンマーク王立図書館など、海外におけるゲーム所蔵館の重要拠点の調査を実施してきた。また本事業枠組みとは異なるが、本事業に関連して本年度に開館したフィンランドゲーム博物館への視察も行い、北欧、西欧における主要なゲーム所蔵の拠点については大きく把握が進んだといえる。

第 4 に、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を最新状況へのアップデートを行ったことである。昨年度までで既に、ライブツイヒ大学、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計 6 館の所蔵目録の紐付けを実施していたが、これに加えて OCLC に登録された作品について登録を進めたほか、立命館大学ゲーム研究センターの新たな追加所蔵分についても、紐づけ登録を行った。これは日本の家庭用ゲームソフトについて、現在どの分野においてアーカイブが進んでいるのか、逆にどの分野のアーカイブが立ち遅れているのかを具体的に把握するための重要なデータであるが、これを最新の形でアップデートすることができた。

第 5 に、産業界との関係構築の進展である。これについては日本オンラインゲーム協会の川口氏に協力を仰ぎながら、ゲーム業界における大きな影響力をもつ 3 社との間で協議をもつに至った。3 社とも今後の協力的関係を構築する前提で協議をすることができ、一部の企業については今後発足予定のゲームアーカイブ連絡協議会（仮）への関わりを検討いただいているほか、川口氏には同協議会の発起人として名前を連ねていただくことを前提に調整を行うに至っている。

第 6 に、著作権課題についての整理である。国立国会図書館における資料の扱いの著作権上の位置付けを確認した上、3 つの展覧会実施における実務についてヒアリングを行い、国内において現状どのような処理がなされているのかについて整理することができた。これは、来年度以後も引き続きゲームアーカイブにとっての観点から、この問題を考えていく上で足がかりとなる調査であったと言える。

第 7 に、ゲーム展示に関わる実践を通じた利活用課題の整理である。このゲーム展では過去に開催されたゲーム展覧会における実施状況の詳細を把握すると同時に、内覧会の時期も合わせると 2 週間半にわたって展覧会を開催することができた。

第8章 総括

こうした形で、今後の組織間連携のための詳細な検討が達成されるとともに、これまで整備してきたデータを最新の状況に保ち、また産業界との関係性の開拓、著作権調査、そして展覧会に関わる多面的に実践的な施策を行うことができた。

以上、本年度の実践的な事業実施を通して、アーカイブを利活用し長期的に維持継続していくための実践的な施策を行い、本年度の目的が達成されたと考えている。

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した平成 29 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。