

令和5年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業  
分野別強化事業

ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化  
に関する調査研究 2023 実施報告書

立命館大学ゲーム研究センター

令和6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 .....	5
1.3 今年度事業の実施内容 .....	6
1.4 今年度事業の推進体制 .....	9
1.5 今年度事業の成果概要 .....	10
1.5.1 所蔵館連携 .....	10
1.5.2 調査事業 .....	10
1.6 実施スケジュール .....	11
1.6.1 事業の全体スケジュール .....	11
1.6.2 事業内各施策の実施要領 .....	12
(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) 利活用事例調査 .....	12
(3) ゲーム保守に関する課題調査 .....	12
1.6.3 調査・作業期間 .....	12
(1) 所蔵館目録紐付け作業 .....	12
(2) アーカイブ重点対象マップの作成作業.....	12
(3) MADB データ拡充のための調査 .....	13
(4) アクション・リサーチの設計と実施 .....	13
第2章 成果・課題・評価.....	14
2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動.....	14
2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査.....	14
2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け.....	14
2.2.2 アーカイブ重点対象の明確化 .....	14
2.2.3 メディア芸術データベースマッピングのための諸施策.....	15
2.2.4 ゲームアーカイブ利活用調査 .....	15

2.2.5	ゲームアーカイブ利活用推進のためのアクション・リサーチ .....	15
2.3	今年度の省察 .....	16
第3章	実施内容 .....	17
3.1	ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動 .....	17
3.1.1	ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナー .....	18
3.1.2	ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス .....	19
3.1.3	日・韓ゲーム研究カンファレンス .....	26
3.1.4	ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合 .....	30
3.2	調査事業 .....	30
3.2.1	各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け .....	31
3.2.2	アーカイブ重点対象の明確化 .....	31
3.2.2.1	所蔵館ごとの収蔵状況 .....	32
3.2.2.2	年代別の収蔵状況 .....	33
3.2.2.3	プラットフォーム別の収蔵状況 .....	34
3.2.2.4	今年度の収蔵傾向の変化 .....	35
3.2.3	「メディア芸術データベース」マッピングのための諸施策 .....	38
3.2.3.1	CEDEC 講演資料のメタデータマッピング .....	38
3.2.3.2	連携協力機関の開拓 .....	40
3.2.4	ゲームアーカイブ利活用のための調査 .....	42
3.2.4.1	ゲームアーカイブ利活用の方法論の検討 .....	42
3.2.4.2	利活用事例調査 .....	42
3.2.4.3	ゲーム保守に関する課題調査 .....	45
3.2.5	ゲームアーカイブ利活用のためのアクション・リサーチ .....	47
3.2.5.1	「ゲーム展 TEN II」展示概要 .....	47
3.2.5.2	「ゲーム展 TEN II」展示説明文 .....	53
3.2.5.3	「ゲーム展 TEN II」のアクション・リサーチの設計と成果 .....	55
3.2.5.4	「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」展示概要 .....	55
3.2.5.5	「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」展示説明文 .....	56
3.2.5.6	「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」のアクション・リサーチ の設計と成果 .....	62
付録	.....	63

## 第1章 事業概要

### 1.1 今年度事業の意義

我が国においてメディア芸術には、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への活用が期待されている。特に我が国が創作するデジタルゲームは、この1980年代以来、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組も、国内外で着手されている。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おり、ゲームソフトやハードの収集・保存に対する社会的な関心は高まりつつあるものの、その反面で、アーカイブの規模、質、そして持続可能性などいずれの点も未成熟な状況にある。

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、メディア・アートといった近隣領域のみならず、様々なほかの文化領域へも多大な影響を与えている。これらから、デジタルゲームは現代日本の文化的・経済的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、過年度までの本事業の調査結果からも明らかなように、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の早急な保存の必要性に関しても既に指摘されている<sup>1</sup>。

こうした背景の下、ゲームの保存に関する様々な取組が、世界各地で着手され始めている。過年度の調査の結果、例えば米国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）などの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。そこには日本で制作され、流通したゲームタイトルも数多く含まれており、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、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おり、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・保存を進めているが、海外の博物館や教育機関と比較すると小規模なものにとどまっている。

このような状況を解決する取組の一環として、本事業は実質的に機能し得るゲーム所蔵館の連携枠組みの構築と、持続的なゲームアーカイブを実現するための利活用の取組を通じて、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のが本事業である。

本事業における多面的な施策は、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

---

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



的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際の活動、すなわちゲームアーカイブ所蔵館の連携協力の組織化を進めることであり、第二としては、第一の活動を支える基盤としてのゲームアーカイブの現状を調査活動し、ゲームアーカイブの利活用に関する効率的な実施が挙げられる。

これらの目標を達成するために、本事業では 1) 収集と物理保存環境構築に関する調査、2) ゲーム資料メタデータのオープンデータ化のための施策、3) アーカイブ利活用の推進のためのアクション・リサーチの三つの施策を並行して進めてきた。また、これらの調査で得た知見やデータは可能な限り「メディア芸術データベース」（以下 MADB）に登録するための活動も並行して行い、アクセシビリティを高めると同時に、アーカイブ利活用のための実践的な調査としての役割を担ってきた。下図は令和4年度に実施した事業構成と主な内容となる。

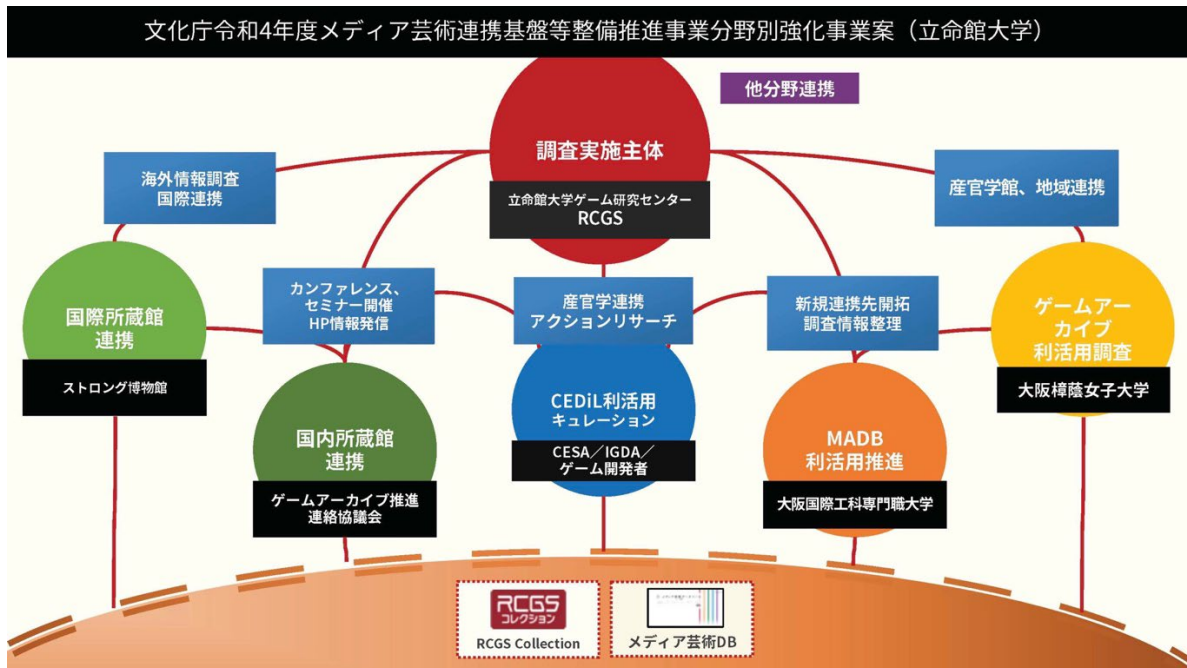


図 1-1 令和4年度事業概要（参考）

文化庁令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業（立命館大学）

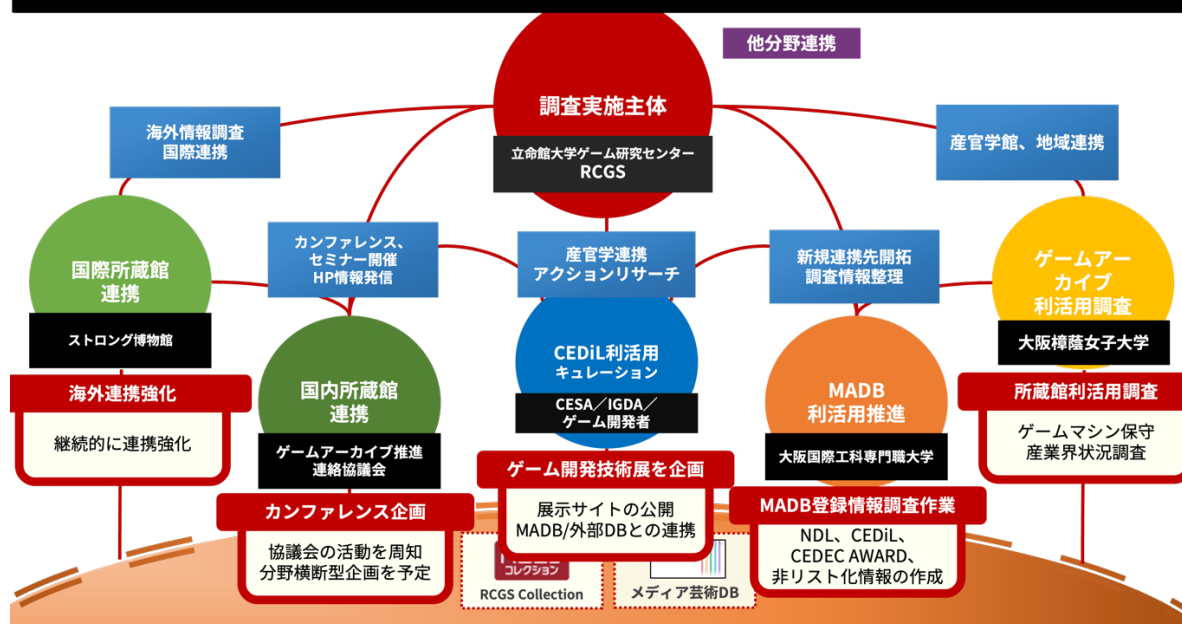


図 1-2 令和 4 年度事目的（参考）

## 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組を通じて、最終的にはゲームに関する所蔵品の管理方法を確立し、資料へのアクセシビリティを向上させるために、より効率的で持続可能なアーカイブ保存体制の構築を目的として調査を進めている。この目的を実現するため、ゲーム所蔵館間の連携を基軸とした多面的な施策の継続的な実施が過年度から引き継がれた事業目的である。

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実態が明らかになった。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。

そのために、過年度までの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。引き続きコロナ禍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、コロナ禍後時代の事業展開を前提に所蔵館の連携強化並びに長期保存体制の構築を進める。令和 5 年度は、1) ゲームアーカイブ所蔵館連携強化及びアウトリーチ、2) DB 充実を目的とした組織化活動と未リスト化資料のオープンデータ化、3) ゲーム資料保全や動態保存のための作業フローや知見の蓄積など「コトのアーカイブ」の実施に向けてのゲームアーカイブ利活用調査の 3 点を柱とし、よりサステナブルな運営基盤の確立に寄与する。

デジタルゲームは保存的な観点において陳腐化や物理的劣化の危機にさらされており、保存

体制の構築は喫緊の課題である。一方で、国内における実践は国際水準に鑑みると課題がある実態も、本事業の過年度の調査で明らかになっている。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を構築し、社会の様々な局面において運用していくことが望まれている。加えて、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、それが中長期にわたって可能とな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。その中で、本事業がどのような社会的役割を担えるかを検討し、具体的な成果を着実に挙げていくことが今年度の課題である。

また、引き続き本事業においてもコロナ禍後に向けての事業に注力する必要があり、原則としてオンラインを有効活用した事業を計画すると同時に、可能な限り連携促進に不可欠な対面コミュニケーションの機会を設け、我が国の社会機能の状況に合わせて柔軟に、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る。特に、過年度までは分離しがちであった調査事業と情報公開の適切な接続が第一の課題となり、そのために令和 5 年度事業ではアクション・リサーチやアウトリーチを強調する。本事業の成果をもって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の諸要件を整備する。

以上から、今年度の活動は、下記の三本柱を通じてサステナブルな運営基盤の構築に基づく将来的な自走化のための基盤生成を進める。

### 1.3 今年度事業の実施内容

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 MADB との連携の検討を進めると同時に、産業界との連携強化を目的として、業界団体・ゲーム企業などとの協議を行う。本事業での多面的な施策を効率化しつつ効果的に拡張するために、今年度は図 1-3 に示す構成で事業を進める。

今年度は、調査実施主体である立命館大学ゲーム研究センターを中心に、複数の団体と連携しつつ事業を展開する。まず、過年度まで分離しがちであった調査事業と情報公開の適切な接続が、今年度の課題である。次に、ゲームアーカイブ所蔵館連携を強化し「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」を広く国民に対して貢献できる団体として定着させるための情報発信を徹底する。最後に MADB の利活用推進のための施策を打ち出し、将来的な事業自走化に向けての諸要件を整備する。

具体的には、大阪樟蔭女子大学、大阪国際工科専門職大学といった、本事業に関わる調査において連携可能な学術機関との連携強化により、調査事業の効率化を図る。また、産業界との連携については、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）、特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会（以下 IGDA）など既存のゲーム開発者コミュニティとの連携強化により、産学官連携の枠組みを明確化し、より強固な連携を図る。国内外の所蔵館連携強化については、本事業が年月をかけて構築してきた各種コミュニティである「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」

や米国ストロング遊戯博物館などと連携しつつ中長期的視野を持って進める。

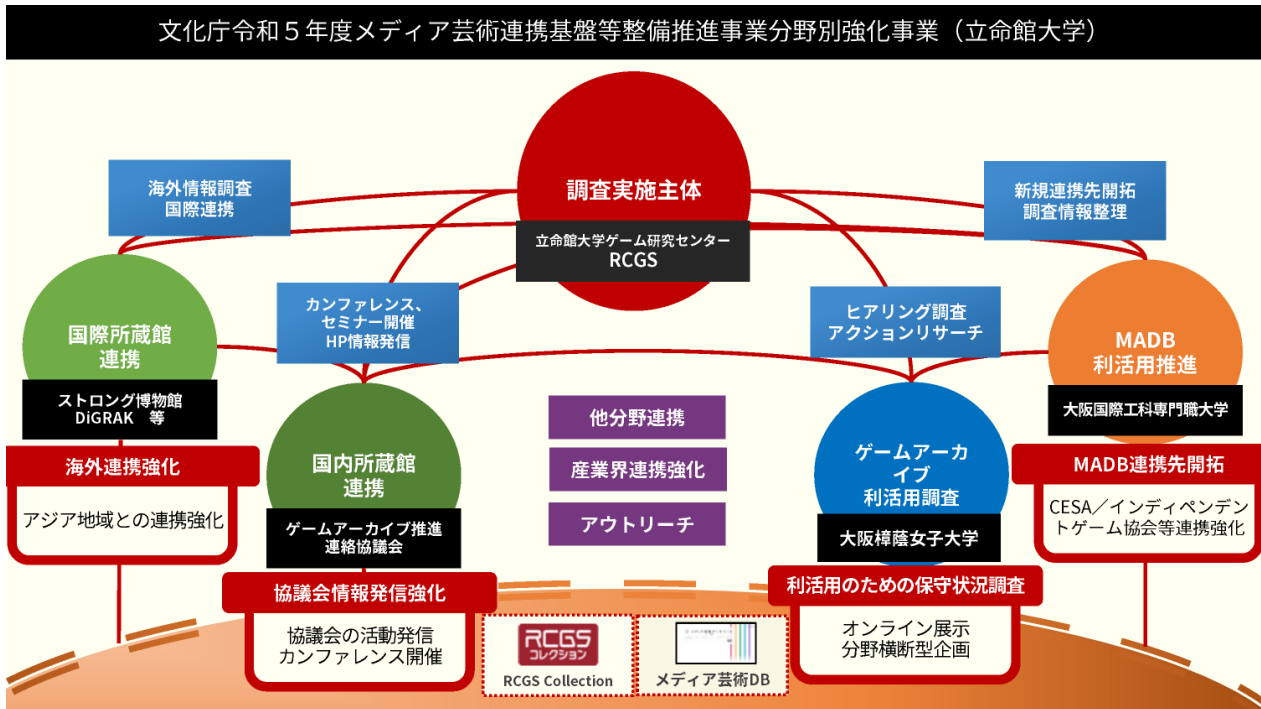


図 1-3 事業の全体像

上記全体像において行われる施策は図 1-3 にまとめるとおりである。所蔵館利活用調査を大阪樟蔭女子大学と、MADB 登録情報拡張に関する諸調査を大阪国際工科専門職大学と、CEDiL (CEDEC Digital Library) などゲームに関する産業界が発信する情報のキュレーションによる利活用を CESA、IGDA と、各種カンファレンスや会合などの所蔵館連携強化をゲームアーカイブ推進連絡協議会やストロング博物館などと、それぞれ連携しつつ実施する。

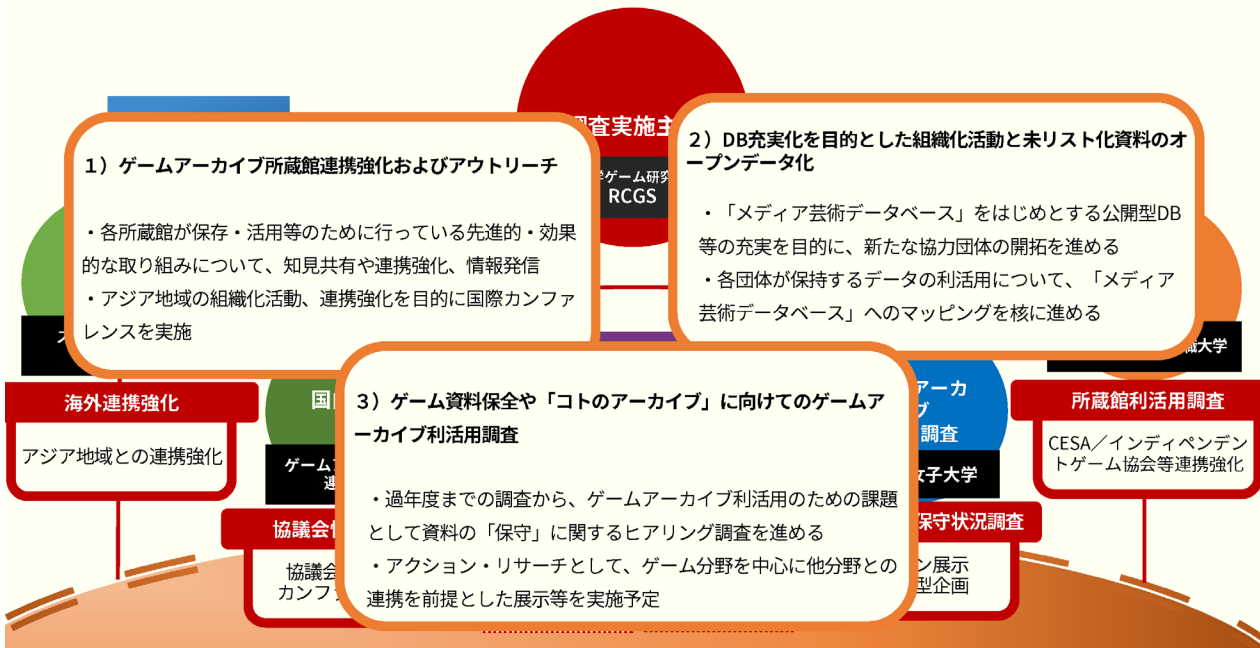


図 1-4 事業概要の全体像

令和5年度の活動指針として、「ゲームアーカイブ所蔵館連携強化及びアウトリーチ」、「DB充実化を目的とした組織化活動と未リスト化資料のオープンデータ化」、「ゲーム資料保全や「コトのアーカイブ」に向けてのゲームアーカイブ利活用調査」が挙げられるが各施策についての具体的な内容及びその目的、想定される成果は下記のとおりである。

1) ゲームアーカイブ所蔵館連携強化及びアウトリーチ

・アーカイブ基盤の構築・育成のための試みとして、收拾と物理保存環境構築に関する調査研究を進め、各所蔵館が保存・活用等のために行っている先進的・効果的な取組について、専門性の高いセミナーをオンライン形式で開催し、所蔵館の知見共有や連携強化を行う。

・令和5年度は新たにアジア地域の組織化活動、連携強化を目的に国際カンファレンスを実施する。

・ゲームアーカイブ所蔵館連携協議会が発展期へ移行するために、メディア芸術諸分野を横断するカンファレンスを実施し、広くその知見を公開する。

・ゲームアーカイブ所蔵館連携協議会の公開情報の充実を目的に、協議会公式ホームページのコンテンツの充実化を進める。またこれら非リスト化情報の収集、整理を進め、テキストや画像、そして動画によって情報発信のための基盤を整える。

2) DB充実化を目的とした組織化活動と未リスト化資料のオープンデータ化

・MADBを始めとする公開型DBなどの充実を目的に、新たな協力団体の開拓を進める。過年度に進めてきたCESA (CEDiL) に続き、日本インディペンデンスゲーム協会などを新たな連携

開拓先として想定している。

- ・日本インディペンデンスゲーム協会が持つビットサミット出展団体の情報・作品など、各団体が保持しているデータを可能な限りでリスト化し、（非公開の場合は）オープンデータ化の準備を進めると同時に、担当部署と相談の上で MADB への登録のための準備を進める。

### 3) ゲーム資料保全や「コトのアーカイブ」に向けてのゲームアーカイブ利活用調査

- ・過年度までの調査から、ゲームアーカイブ利活用のための課題として資料の「保守」が挙げられる。そこで令和 5 年度の重点目標として、専門化が進むゲーム資料の「保守」に関するヒアリング調査を進める。

- ・上記の調査内容を踏まえ、ゲームアーカイブに係る利活用のためのアクション・リサーチとして、ゲーム分野を中心に他分野との連携を前提とした分野横断型博物館展示企画（現地開催）を令和 6 年 1 月～2 月に予定している。本企画は本事業の連携基盤強化のためのハブとしても機能させ、産業界連携及びマンガ分野などの他領域と的確に連携強化を進めるための機会として活用する。

- ・これまで本事業において「ゲームアーカイブ利活用調査」としてリスト化を進めてきた各種データを「コトのアーカイブ」としてオープンデータ化し公開する。公開に際しては、リストの公開と並行して上記の知見を集約した「ゲーム展 TENII」を開催する。

ただし、令和 5 年度も引き続き世界的なコロナ禍の拡大や、その終息についても不明確な状況にとどまると予想された。またコロナ禍は、終息後も我々の社会機能に大きな打撃を与えると確実視されており、本事業においても来るべきコロナ禍後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合わせて柔軟に、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。

## 1.4 今年度事業の推進体制

本事業は、文化庁「令和 5 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業」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 1-5 のとおりである。





図 1-5 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

今年度も、過年度から引き続き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、今年度の新たな試みとして、メディア芸術他分野との越境した連携強化に務めた。

ま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、及びゲームアーカイブ推進連絡協議会の自走化を議論すべく、チャットツールを用いて交流を強化すると同時に、会合を開催した。

### 1.5.2 調査事業

今年度の調査事業として、2件のゲームアーカイブ利活用調査を実施した。また、ゲームアーカイブ利活用に関する重点的な問題として利活用のための動体保存の調査を「コトのアーカイブ」の一環として本格的に始め、その実情についての調査を2件行った。

さらに、ゲームアーカイブ利活用のためのアクション・リサーチとしてオンライン展示を実施し、マンガ分野と横断しつつ「動態保存」など、モノの保存に関するゲーム分野固有の課題を検証した。

## 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。

業務項目	実施期間（令和5年4月11日～令和6年2月29日）										
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
カンファレンス						◆					◆
セミナー・会合											◆
所蔵館連携 調査設計			◆	◆	◆						
所蔵館連携 調査						◆	◆	◆	◆		
所蔵目録紐〔ひも〕 付け 設計						◆	◆				
所蔵目録紐付け 入力							◆	◆	◆		
利活用調査 調査設計			◆	◆	◆	◆					
ゲーム系データ等 調査設計				◆	◆	◆					
メタデータ設計							◆	◆	◆		
アウトリーチ			◆	◆	◆	◆					
アクション・リサーチ						◆	◆	◆	◆	◆	
報告書作成									◆	◆	
報告会							◆ 中間				◆ 最終

図 1-6 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セミナー

日時：令和6年2月3日（土）13：00～15：00

場所：オンライン

#### 2. ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合

日時：令和6年1月28日（日）16：00～17：00

場所：オンライン

#### 3. ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス

日時：令和6年1月28日（日）10：00～12：00

場所：オンライン

### (2) 利活用事例調査

#### 1. 『CAPCOM vs. 手塚治虫 CHARACTERS』

日時：令和6年1月16日（火）14：00～15：00

場所：オンライン

### (3) ゲーム保守に関する課題調査

#### 1. アーケードゲーム筐体 [きょうたい] の保守に関する調査

日時：令和5年10月20日（金）14：00～15：30

場所：日本ゲーム博物館収蔵庫

## 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 MADB 書誌レコードへの紐付け作業

令和5年8月1日（火）～令和6年1月19日（金）

#### 2. OCLC（Online Computer Library Center）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5年11月14日（火）～令和6年1月19日（金）

### (2) アーカイブ重点対象マップの作成作業

#### 1. 紐付け作業の入力データの集計作業

令和6年1月4日（木）～令和6年1月19日（金）

2.概況マップの作成作業

令和6年1月4日（木）～令和6年1月19日（金）

**(3) MADB データ拡充のための調査**

1.事前調査実施作業

令和5年7月3日（月）～令和6年1月19日（金）

2.データ整形作業

令和5年10月4日（水）～令和6年1月19日（金）

**(4) アクション・リサーチの設計と実施**

1.調査枠組みの設計、調査

令和5年8月1日（火）～令和6年2月9日（金）

## 第2章 成果・課題・評価

### 2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

本事業では、ゲームアーカイブという多面的を強く持つ対象を扱うために複数の施策を並行的に進めた。具体的には、連携枠組みの構築・強化とアウトリーチとなる。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を評価するための活動として位置付けられる。

特に今年度は、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動を広く周知することを目的に、協議会のアウトリーチのための仕組みを設計したと同時に、国内外の新たな連携先の開拓のためにカンファレンスを2回にわたって開催した。

### 2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

過年度に引き続いて、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、ライプツィヒ大学旧所蔵分、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を随時更新している。これらのデータの紐付けによって作られたデータは、例えば立命館大学においても新規アーカイブの検討に使われるなど、今後、ゲームアーカイブの利活用を進めるためにも重要な役割を担っている。そのため、今年度もデータを更新し、より正確なものとするためのデータ拡充を行った。

具体的には、立命館大学ゲーム研究センターの所蔵品について、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67件を新規に登録した。

なお、昨年度までにおいて、ライプツィヒ大学所蔵分となっていた4,393本のゲームソフトであるが、これらについてはライプツィヒ大学においてゲーム分野の研究を担当していた Martin Roth 氏が立命館大学に移ったのち、管理体制が保留とされていたがライプツィヒ大学が管理権を手放し、権利上は立命館大学の保有となった。ただし、物理的には日本国内ではなく立命館大学ゲーム研究センターと MOU を提携しているベルギーのリージュ大学 Liège Game Lab に移管予定となっている。

上記の理由から、これらのアーカイブについては「ライプツィヒ大学旧所蔵分」として記載する。

#### 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、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データである。

### 2.2.3 メディア芸術データベースマッピングのための諸施策

メディア芸術データベース（以下 MADB）ゲーム分野の情報を将来的に充実することを目的に、CEDiL で公開されている講演資料のメタデータのマッピングを実施した。CEDiL では 2023 年までに CEDEC 講演の資料 2,866 件（非公開資料は除く。ユーザー登録により誰でも閲覧可）が公開されており、本事業ではこれらを対象とした作業を行っている（令和 5 年 12 月 31 日現在の数値）。

本施策は過年度からの継続となるが、MADB のスキーマに合わせ、データを再取得・整理したと同時に、データ公開者である CESA との入念な打合せによって、公開情報の精査を行った。本データに関しては、2023 年度の MADB 更新時に DB に登録される予定となっている。今後は、国立アトリサーチセンターを中心とした MADB 運営組織が中心となり、継続的にデータの更新を行っていくが、これまでの知見を活 [い] かにして継続的に協力を行うための体制が構築されている。

### 2.2.4 ゲームアーカイブ利活用調査

今年度は、ゲーム機の保守、及びゲーム資料の利活用を中心に調査を行う計画とした。保守と利活用を行っている方々を調査対象とし、株式会社カプコンの牧野泰之氏に利活用に関するインタビュー調査を、日本ゲーム博物館の辻哲郎氏と半澤雄一氏にゲーム機の保守に関するインタビュー調査を行った。

株式会社カプコンは「CAPCOM vs. 手塚治虫 CHARACTERS」展を宝塚市立手塚治虫記念館で開催し、その際に社内資料を展示するなど、保守だけでなく利活用も積極的に行っている。また、他機関とのコラボレーション企画を開催し、過去の資料を積極的に利活用するよう図っている。

日本ゲーム博物館はアーケードゲーム筐体を動態保存している機関である。動態保存するためには修理などが必要となるが、稼働当時の風合いをできるだけ損なわないように行っている。当時の風合いを残すことにより、アーケードゲームだけでなく、当時の社会や文化の様子を残すことにもつながる。

このように、両者とも過去の資料を保守するだけでなく、利活用することも目的の一つとして掲げて活動している状況を確認できた。さらに、「CAPCOM vs. 手塚治虫 CHARACTERS」展のように、ゲームとマンガが分野を超えてコラボレーションするなど、ゲーム分野のみでの利活用とされていた資料の活用方法に対し、新しい動きが出てきたと言えよう。

### 2.2.5 ゲームアーカイブ利活用推進のためのアクション・リサーチ

ゲームアーカイブ利活用調査の一環としてゲーム資料の展示調査を実施し、その結果を広くアウトリーチすると同時に、持続可能なゲームアーカイブ構築のための利活用の展望を示すため「ゲーム展 TEN II」を開催する運びとなった。時間的経済的要因によって途上ではあるものの、事業における調査の成果を展示という形態でアウトリーチを行う点、ゲームアーカイブの利活用可能性を

示す点において、一定の成果は挙げられた。また、ゲームアーカイブの利活用における多様化が示された結果、マンガ、アニメーション、メディア・アート分野との横断性が強く示唆された。その一端は、「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」の実施となった。アーケードゲーム筐体とマンガ原画という全く違うモノを保存するための方法などを紹介し、両館がどのような方法を用いているかを示した。また、本展によって保存するための場所、次世代の人々への継承といった課題も浮き彫りになったと言えよう。これらの課題解決のためにも、マンガ分野、アニメーション分野、メディア・アート分野との連携は今後より必要になると思われる。

### 2.3 今年度の省察

今年度の省察として、事業の効率化、特に類似事例に対応するための制度化が挙げられる。ゲームアーカイブは極めて多義性に富んでおり、本事業ではその対象を広く捉え調査・連携を進めるために多角的な活動を進めてきた。過年度、そして今年度の本事業の成果によって、連携団体の増加、所蔵館とのネットワーク強化、産業界との信頼関係の構築などを進め、一定の成果を出せた。産業界、特に今日におけるバンダイナムコゲームスやスクウェア・エニックスの社内アーカイブの取組は、本事業における調査活動が直接的・間接的に関与しており、その面からも産学官諸方面において着実な進捗が見られたと思われる。

他方で、今年度の課題としては、1) 本事業において進めてきたゲームアーカイブ推進連絡協議会の運営形態を強化するとともにアウトリーチを進めること 2) 今年度に進めた「Bit Summit」出展作品情報のように、各団体が所有する未リスト状態のデータを収集、整理し、利活用が容易なデータへと昇華するためのマニュアルを作成すること、3) ゲーム分野として他のメディア芸術諸分野との協同を促進し、共通する課題を解決すると同時に、例えばゲーム内カットシーンのアニメーション制作に関する資料など、分野を超えたアーカイブの可能性を検討すること、そして、4) アーカイブの利活用を進めるために、ゲーム分野が注力すべき「動態保存」に関する知見を集約すること、最後に 5) これまで培ってきたネットワークを活用して産業界との連携を強め、開発関連資料等の保全のためのタスクを進めることが挙げられる。今後、これらの活動に関しては効率化を図ると同時に、過年度までにフォローできなかった領域（例えばモバイルゲームやネットワークゲーム）等を含め、「何」を「どこ」まで「どのように」実施していくのかを再設計するフェーズに入ったと考えられる。

### 第3章 実施内容

本事業の施策は、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、昨年度から引き続き、持続可能なアーカイブの保存体制の構築を目的とし、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と同時に、セミナーやカンファレンスといったアウトリーチに注力し、実質的な利活用促進に向けての歩みを進める。

上記を踏まえ、3.1 では、連携枠組みの構築及びアウトリーチのための実際的な施策についてまとめ。また、3.2 ではゲームアーカイブに係る各種調査について記述する。

#### 3.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

今年度は、連携枠組みの構築については、これまで積み上げてきた所蔵館連携の強化と更なる拡張を目的にアウトリーチとしてのセミナーやカンファレンスを行った。特に今年度は、ゲームアーカイブ所蔵館連携を自己評価し今後の活動の指針を提起するために、所蔵館連携を担う主要組織の代表者による鼎談〔ていだん〕を行った。また、過年度からの課題となっていたゲームアーカイブ所蔵館連絡推進協議会の情報発信を強化する一つ的手段として、同協議会のホームページで年次ごとの所蔵館活動履歴の公開を開始した。

加えて今年度の新たな施策として、メディア芸術分野における他分野を横断する連携の強化がある。今年度は特にマンガ分野との連携を強化し、横手市増田まんが美術館の協力を受けて調査を実施した。これらの活動は分野を超えた課題の発見と解決のためのスタートアップとして位置付けられる。

それぞれの実施内容について、以下に詳述する。

## ゲームアーカイブ推進連絡協議会

### ゲームアーカイブ推進連絡協議会蔵館 2023年次活動報告

2月 01, 2024

#### ゲームアーカイブ推進連絡協議会

- 【共催】 第二回ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス
  - 文化庁（文化庁 令和5年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業）
  - 日時：2024年1月28日（日）10時~12時
  - 場所：オンライン（ZOOMウェビナー）
- 【共催】 ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展
  - 文化庁（文化庁 令和5年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業）
  - URL： <https://kotomono.macc.bunka.go.jp/>
  - 会期：2024年2月7日（水）15時~3月31日（日）

#### 所蔵館主要活動記録

##### ゲーム保存協会

- ゲーム保存協会の活動報告は下記をご参照ください
  - ゲーム保存協会会報 (<https://www.gamepres.org/media/contents/docs-public/>)
    - 会報・第20号 2023年4月（22年度春季号）刊行
    - 会報・第21号 2023年10月（22年度事業報告）刊行
    - 会報・第22号 2023年12月（23年度冬季号）刊行

##### ナツゲーミュージアム

- イベント・展示協力
  - 2023年3月 東京おもちゃショー2023 インバーダーテーブル貸出
    - 『遊べる貯金箱MVA-MVA-インバーダーテーブル筐体型』PR
  - 2023年5月『第3回昭和レトロな世界展』バックマン関連
    - 東武百貨店池袋店 8階催事場 ナムコ筐体貸出
  - 2023年9月 渋谷ピクセルアート2023
    - インバーダー筐体貸出
  - 2023年11月 ナツゲーミカド3周年
  - 2023年12月 イーグレットツミニ
    - 『アーケードメモリーズVOL.2』星板提供

##### 立命館大学ゲーム研究センター

- 主催イベント
  - オンラインフォーラム「日本のゲームアーカイブの現在と未来を考える」
    - 日時：2024年1月28日（日）13時~16時
    - 場所：オンライン（ZOOMウェビナー）
- 立命館大学の活動履歴は公式ホームページをご参照ください。

図 3-1 ゲームアーカイブ推進連絡協議会蔵館情報発信例

### 3.1.1 ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナー

日時：令和6年2月3日（土）13：00～15：00

場所：オンライン

講演題目：コトモノ展ギャラリートーク

講演者：半澤雄一氏（日本ゲーム博物館）

今年度はゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナーを「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」のギャラリートークとして実施した。同展の公開に先立ち、半澤雄一氏を講演者に

迎え、日本ゲーム博物館の活動内容や作業工程などについてお話しいただいた。講演の中では、日本ゲーム博物館収蔵庫の様子を映し説明していただいたほか、マンガ分野と連携するならば、どのようなアーケードゲーム筐体を展示したいか、など他分野との連携も視野に入れた話も伺えた。さらに、参加者からもアーケードゲーム筐体を維持管理するために必要なものやことは何か、といった質問が出るなど、活発な議論が行われる会となった。

### 3.1.2 ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス

下記の要領にて「ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス」を開催した。本カンファレンスは「文化庁 令和 5 年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業」の一環として実施するものであり、「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」の活動の幅広い周知を目的として継続的に開催を行っているものである。

ゲームアーカイブ推進連絡協議会では、これまで我が国のゲーム文化やその保存に関わる様々な催事、事業の窓口となるべく、「文化庁令和 5 年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業」の一環としてゲーム所蔵館の相互連携強化を主たる目的に活動を行ってきた。

今年度のゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンスは、協議会の活動成果や問題意識、そして今後の活動の指針を共有し、更なるネットワークの拡大と活動基盤の強化を目的に実施した。

日時：令和 6 年 1 月 28 日（日） 10：00～12：00

場所：オンライン

#### ◆プログラム

1. 「メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業について」（5分）
2. 「ゲームアーカイブ推進連絡協議会について」（5分）
  - ゲームアーカイブ推進連絡協議会の基本的な活動方針や構成、社会的役割についての概要を説明
3. ゲストプレゼンタータの講演（質疑込 30分～40程度）
  - マクヴェイ山田久仁子氏（ハーバード・イェンチン図書館 日本語資料担当司書）<https://library.harvard.edu/collections/japanese-video-games>
4. 鼎談「ゲームアーカイブ推進連絡協議会のこれまでとこれから」（質疑込 60分程度）
  - ゲームアーカイブ推進連絡協議会会長、副会長による鼎談
    - 細井浩一氏（ゲームアーカイブ推進連絡協議会会長、立命館大学、ZEN 大学（仮称・設置認可申請中）歴史アーカイブ研究センター所長）
    - ルドン・ジョゼフ氏（ゲームアーカイブ推進連絡協議会副会長、ゲーム保存協会）
    - 徳田直人氏（ゲームアーカイブ推進連絡協議会副会長、ナツゲーミュージアム）



- コーディネーター：尾鼻崇（大阪国際工科専門職大学）



図 3-2 井上明人氏

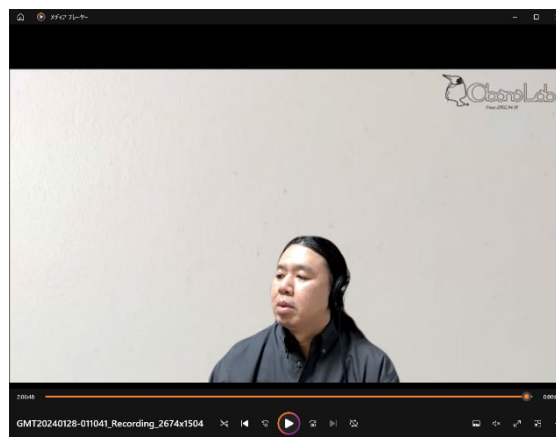


図 3-3 尾鼻崇氏

まず、井上氏よりゲームアーカイブ推進連絡協議会の成り立ちについて説明された。国内外でゲームが保存されるようになってきたものの、各館によって収集しているゲームの年代や種類は違う。そのため、各館の特徴を活かす連携の必要性が求められ、2019年にゲームアーカイブ推進連絡協議会の準備会合が行われ、昨年まで年に1回セミナーが行われてきたという。昨年はセミナーとゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンスを行った。これまで、企業や大学、図書館などの各組織におけるゲーム保存の実践報告や、知的財産権、メタデータの設計など専門領域別の知見、家庭用ゲーム、隣接領域（マンガ、アニメーション）など対象別の報告が行われた状況が述べられた。

次に、ステージ2としてマクヴェイ山田久仁子氏より「The Japanese video game collection at Harvard-Yenching Library: now, and looking forward（ハーバード・イェンチン図書館の日本語ビデオゲームコレクション：現状及びこれから）」と題した講演が行われた。マクヴェイ山田氏は、1928年に創立したハーバード・イェンチン図書館について、東アジア研究図書館として大学の教育と研究を支援している館であり、人文、社会科学分野の網羅的コレクションを構築している現状を述べられた。また、現在の蔵書100万冊を超えるという。図書館では、学生の要望に応じて、ビデオゲームを所蔵している。日本語タイトルだけでなく、近年は韓国語や中国語タイトルのビデオゲームの所蔵が増加している。

ハーバード・イェンチン図書館では2014年のアレクサンダー・ザルタン教授によるビデオゲームアーカイブ構築構想が立ち上がり、ザルタン教授の提言を受けて、図書館に日本語ゲームコレクションが作られ、多目的メディア資料利用室でのコレクションの予約制利用が行われるようになったと述べられた。このコレクションは2023年の秋学期に図書館で開催されたビデオゲームの展示で利用されている。また、2023年9月から12月にかけてホートン図書館で開催された資料紹介展示「服を着た動物たち」では、浮世絵とともに「スターフォックス」、「パラッパラッパー」、「おいでよどうぶつの森」のゲームパッケージが展示され、話題になったという。さらに、2024年1月に図書館のパブリックスペースにゲームマシンを設置し、コレクションをプレイでき

るよう、新しい試みが始められていると述べられた。

その後の質疑応答では活発な議論がなされた。ビデオゲームの購入予算についての質問に対し、マクヴェイ山田氏は、購入は図書館の予算で行っていると述べられた。また、収集されたゲーム作品の実際の研究での利活用ケースはあるかという質問については、大学院生が研究のために活用している場合が多いとの回答であった。

---

#### ハーバード・イェンチン図書館の日本語ゲームコレクションの成り立ちと概



- 2014年、ザルタン教授のビデオアーカイブ構想
- ハーバード・イェンチン図書館、構想に同意
- ザルタン教授と大学院生アンドルー・カンパナ氏(当時)による購入リスト作成、1983年から2014年までの代表的作品訳100点を選定
- 2015年、ハーバード・イェンチン図書館、リストに基づき、ゲームソフトウェアとハードウェア購入
- 2015年、多目的メディア資料利用室での予約制利用開始
- 2023年秋、ゲームコレクションの展示
- 2024年1月、試行的にゲーム機をパブリックスペースに設置

図 3-4 マクヴェイ山田久仁子氏

ステージ3では、細井氏、ルドン氏、徳田氏による鼎談が行われた。

鼎談に先立ち、各氏の活動報告が行われた。細井氏からは、立命館大学ゲーム研究センターで開催されたゲームアーカイブオープンアクセスデーの事例が紹介され、保存しているゲーム資料の利活用について報告された。また、「アーカイブ」を「くら」と言い換えて、ゲーム保存に関わっている機関を三つの「くら」に分類した。「倉」はオープン志向で図書館的なもの、「蔵」はセミクローズドで博物館的なもの、「庫」はクローズドで企業的（IP）なものであるとしている。その上で、その中心になる形で四つ目の「くら」である「府」に着目し、人やものなどが集まるところとして必要なものであると述べられた。

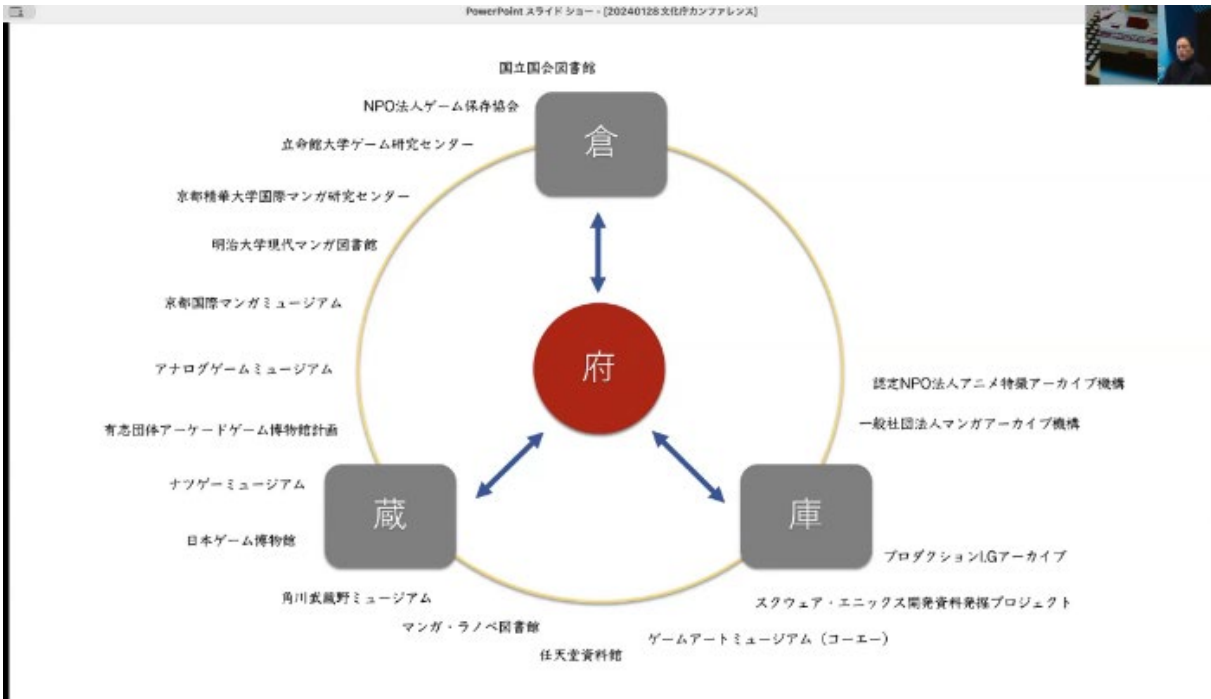


図 3-5 細井浩一氏

次に、ルドン氏から特定非営利活動法人ゲーム保存協会の活動について報告された。ゲーム保存協会はゲームソフトやハードウェア、関連資料など、およそ 10 万点の現物資料を管理している。中でも磁気媒体を始めとした各種メディアは、劣化消滅を防ぐ手段としてアーカイブ機関専用にマイグレーションの手法を開発、保存作業を進めており、この技術は現在国内外の国立アーカイブ機関各所でも採用されている。また、これら資料を管理するため、ゲームタイトルだけで 17 万件以上、関連資料や各種項目（サウンドトラックや書籍の情報、会社名やハードウェア情報など）など登録項目総数では 100 万件を超えるデータベースがある。ゲーム保存協会では、このデータと MADB に登録されている 4 万件以上のデータを合わせて解析、照合する作業を進めている。

ゲーム保存協会では年間に 30 ほどのプロジェクトを進めているが、今回は 2023 年の活動の中から三つのプロジェクトが紹介された。まずは書籍プロジェクトとして、雑誌に掲載されたプログラムリストのインデックス化や、ゲーム広告のインデックス化、表紙のデジタル化も始めた現状が述べられた。媒体マイグレーションについて、これまで実施してきた 5.25 インチのフロッピーのマイグレーションでは、作業難易度が高い 16 ビット PC のソフト群に着手、また新たに 3.5 インチのフロッピー、レーザーディスクなど光学媒体のマイグレーション手法確立など、技術面で今後につながる成果を挙げた。

最後にコミュニケーション関連では、和製アドベンチャーゲームを多く手掛けたゲームデザイナーの鈴木里香氏取材したドキュメンタリー映像を公開したほか、スキャナーなどの新規器材を購入するためクラウドファンディングを実施。オープンから 3 日間で目標金額を達成した結果、ゲーム保存に対して多くの人が興味を持っている状況を実感したと報告された。アーカイブの利活用には場所の問題が発生しているため、国や自治体などの協力が必要と述べられた。



図 3-6 ルドン・ジョゼフ氏

最後に、徳田氏からナツゲーミュージアムの活動報告が行われた。2019年にナツゲーミュージアムは閉館してしまっただが、ナツゲーミカドとして2020年に開館し、現在3年を迎えている現状が述べられた。また、ゲーム企業に筐体貸出しや機材提供を行っていたり、東武百貨店池袋店で開催された「第2回、第3回昭和レトロな世界展」に筐体貸出しをしたりしていると報告された。現在の問題意識として、アーケードゲームが家庭用ゲーム機に復刻されているが完全な再現は難しい状況や、著作権者不明なタイトルは復刻できない問題を挙げられた。また、今後はナツゲーミカドでいろいろなゲームを遊べる空間を提供していきながら、ゲーム業界や外部施設と協力してレトロゲームを盛り上げたいと述べられた。

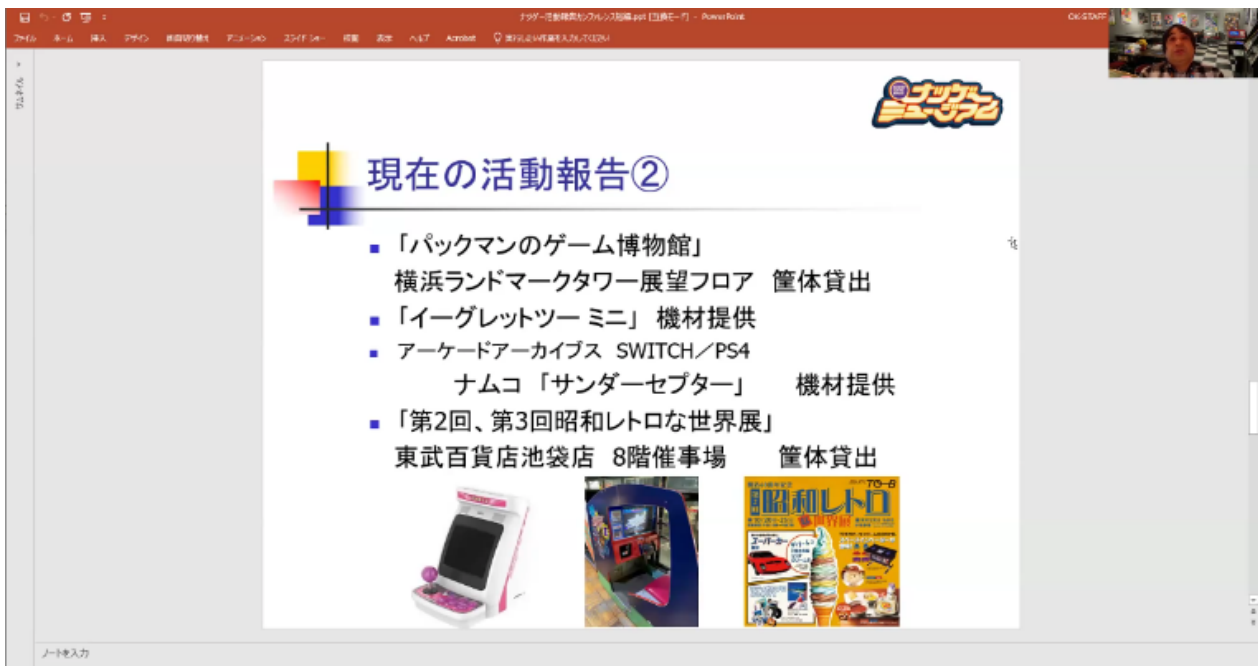


図 3-7 徳田直人氏

各氏の活動報告後、鼎談が行われた。まず、細井氏から今度のゲーム保存について、モバイルゲームやインディーズゲームに関してどのように考えているかとの話題が提供された。それに対し、ルドン氏から日本にしかない「ガラケー」とグローバルなモバイルを分けて考える必要性があると述べられた。また、ルドン氏から、ガラケーからのゲームのデータの吸い出しについては昨年成功している実績が述べられたが、個人情報がかかっているため、ガラケーを集めるのはかなり難しいと説明された。徳田氏からは、オンラインゲームと同じく、サービスが終わってしまうとモノとして残らないため、アーカイブにとっては難しい問題であると述べられた。

参加者より、モバゲーやGREE以降のブラウザSNSのタイトルに関するアーカイブは難しいのではという質問に対し、ルドン氏より、かなり難しいが、一つの方法として納本制度のようなルールがあれば可能ではないかと述べられた。

最後に今後の抱負として、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の連携をより強固なものとしていきたいとしてカンファレンスを締めくくった。



文化庁 令和5年度  
メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業

# ゲームアーカイブ 推進連絡協議会 カンファレンス II

2024 / 1 / 28 SUN.


10:00-12:00 開場 9:30 定員 300名

オンライン開催 @Zoom ウェビナー

聴講無料

**事前申し込みが必要です**

先着順（定員に達し次第、締め切らせていただきます）



右記あるいは下記 URL よりお申し込みください。

申し込み先 URL : <https://forms.gle/ULaiDcfKV4tee5Ku8>

---

**開催趣旨**

ゲームアーカイブ推進連絡協議会では、これまで我が国のゲーム文化やその保存に関わる様々な催事、事業の窓口となるべく、「文化庁令和5年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業」の一環としてゲーム所蔵館の相互連携強化を進めてまいりました。

ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンスは、同協議会の活動のアウトリーチの中心的な役割を担うものとして、2022 年度より開催しています。今回のカンファレンスは、協議会の活動成果や問題意識、そして今後の活動の指針を共有し、さらなるネットワークの拡大と活動基盤の強化を目的に実施致します。

---

**ゲームアーカイブ推進連絡協議会とは**

ゲームアーカイブ推進連絡協議会では、ゲーム所蔵館の連携の必要性を認識したうえで、各所蔵館が認識する問題点やノウハウの相互学習を図ることで、ゲームの保存活動を社会的により確固たるものとして成長させること、またそのための取り組みを協働して進めていくための窓口機能の環境構築を目指しています。

**PROGRAMME** (敬称略)

**STAGE 1**

10:00-

**《ゲームアーカイブ推進連絡協議会について》**

[STAGE 1] では、「文化庁令和5年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業」の一環として進めて参りました「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」の基本的な活動方針や構成、社会的役割についてご説明します。

**STAGE 2**

10:05-

**《講演》**

**The Japanese video game collection  
at Harvard-Yenching Library:  
now, and looking forward**

ハーバード・イェンチン図書館における  
日本のビデオゲームコレクション、その現状及び展望

マクヴェイ 山田 久仁子  
〈ハーバード・イェンチン図書館 日本語資料担当司書〉

ハーバード・イェンチン図書館コレクション「Japanese Video Games」  
<https://library.harvard.edu/collections/japanese-video-games>

**STAGE 3**

10:25-

**《鼎談》**


[STAGE 3] では、ゲームアーカイブ推進連絡協議会のこれまでの活動、そして今後の展望テーマに協議会会長、副会長による鼎談を行います。

細井 浩一  
〈ゲームアーカイブ推進連絡協議会会長、立命館大学映像学部 教授、ZEN 大学（仮称・設置認可申請中）歴史アーカイブ研究センター所長〉

ルドン・ジョゼフ  
〈ゲームアーカイブ推進連絡協議会副会長、ゲーム保存協会〉

徳田 直人  
〈ゲームアーカイブ推進連絡協議会副会長、ナツゲーミュージアム〉

コーディネーター **尾鼻 崇** 〈大阪国際工科専門職大学〉



〔主催〕文化庁

〔共催〕ゲームアーカイブ推進連絡協議会、立命館大学ゲーム研究センター

お問い合わせはこちら 〈立命館大学ゲーム研究センター〉

<https://forms.gle/aFizUV5qyMtpK3Cw6>




図 3-8 カンファレンスフライヤー

### 3.1.3 日・韓ゲーム研究カンファレンス

近年、ゲーム分野において東アジア地域が注目されている。そこで、今年度は、我が国におけるゲームアーカイブの更なる発展を目指すため、日本と韓国のゲーム研究における広がりや継続的な国際的交流及び促進のための「日・韓ゲーム研究カンファレンス」を実施した。

同カンファレンスでは日本と韓国のゲーム研究者が集まり、両国におけるゲームアーカイブの方向性の相違を探るための基盤として、ゲームが我々の社会をどのように変化させたのか、そして今後我々はどのようなアプローチでゲームを考えなければならないのかを議論した。

韓国は地理的に近く、似通った文化的文脈を共有しているにもかかわらず、これまでゲーム分野を巡っての交流は少なかった。しかしオンラインゲームを中心に、韓国は日本とは異なるゲーム産業が構成されていることは自明であり、ゲーム分野におけるアーカイブの展望を考える観点からも、本カンファレンスは重要な出発点となったと考えられる。

カンファレンスの開催日時と形態は以下のとおりである。

日時：令和5年9月18日（月）13:00～17:00

場所：オンライン会議（Zoom）

使用言語：日本語・韓国語（逐次翻訳者が参加）

本カンファレンスは、「持続可能な協力、交流、未来」を主題として、四つのセッションが実施された。参加者は、日本から51名、韓国から約44名であり、両国からは若手のゲーム研究者が多く参加した。

最初の STAGE1 は「日・韓のゲームアーカイブの現状と諸問題は」というテーマのもと、大阪国際工科専門職大学の福田一史氏と順天郷大学のリ・ジョンヨップ氏の発表が行われた。次々と生み出される新作ゲームを含めたゲームアーカイブの必要性に関する深い議論が展開され、日本と韓国のゲームアーカイブ研究の相違点と共通点を比較・検討するための重要な機会となった。



図 3-9 福田一史氏とリ・ジョンヨップ氏の発表スライド

福田一史氏は、「日本のゲームアーカイブ、その現状と展望」というタイトルで、ゲームアーカイブの定義を初めに説明し、その後、日本のゲームアーカイブの現況とその特徴を概観した。日本

でのゲームアーカイブ活動は 1990 年代後半に始まり、2000～2010 年代にかけて活発になった。主なゲームアーカイブ参加機関としては大学、図書館、大手ゲーム会社が挙げられ、ゲームアーカイブ産業を最初に始めたのは民間機関であると述べられた。さらに、「アナログゲームミュージアム」や「立命館大学ゲーム研究センター」などの機関が主要なアクターを果たし、ゲームアーカイブの活用に積極的に取り組んでいる現状が報告された。さらに、ゲーム文化の定着の過程で日本のゲームアーカイブが担っている役割についても述べられた。一方、リ・ジョンヨップ氏は、「韓国ビデオゲームアーカイブの特殊性」というタイトルで、韓国ゲームアーカイブのユニークな挑戦に光を当てた。「韓国コンテンツ振興院」や「ネクソンコンピュータ博物館」などが公式にゲームアーカイブの任に当たっているが、膨大な数のゲームが市場に投入されているにもかかわらず、これらの多くが適切に保存されていない実情を指摘した。そして、これらのゲームをどのように保存すべきか、今こそ深刻に検討する時期にきていると結論づけた。

2 番目の STAGE2 は「拡張するゲームプレイ」をテーマに 立命館大学の川崎寧生氏 と The Game-n-Science Institute の ジン・イエウォン氏の発表が行われた。ゲームセンターの対戦文化や e スポーツ、ゲーマーに焦点を当てた内容が述べられた。ゲーマー文化が単なる娯楽活動の枠を超え、各国の文化的・社会的背景と密接に関わっていることを示し、特にアジア圏における影響力の深さを認識する機会になった。



図 3-10 川崎寧生氏とジン・イエウォンの発表スライド氏

川崎寧生氏の発表タイトルは「日本のゲームセンター文化史—利用者のありようを中心に—」であり、日本のゲームセンター文化の起源と特徴について紹介した。日本ならではのゲームプレイとプレイヤーの特徴を整理しながら、日本のゲームセンターを通じたプレイ文化をスコア文化と対戦文化として分析した。さらに、日本ゲームセンター文化の特徴や、その中でのゲーム文化の意義や位置について述べられた。ジン・イエウォン氏は、「韓国 e スポーツの固体化分析—LCK/Lolesports 事例を中心に—」というタイトルで、韓国の e スポーツがどのように変化してきたか、そしてゲームプレイヤーや韓国のプレイヤー文化にどのような影響を与えたのかについて説明した。また、韓国 e スポーツの変化を通じて「社会的変化を主導できる新たな共同体としてのゲーマー文化」が生まれる可能性についても提示した。



3 番目の STAGE3 は、「日・韓ゲーム研究の動向」をテーマに、立命館大学のシン・ジュヒョン氏とユバスキュラ大学のナ・ボラ氏の発表が続いた。このセッションではゲームが日本と韓国社会にどのような影響を及ぼしたのかについて、シリアスゲーム及び韓国ゲーム史の主要事件を中心に検討された。



図 3-11 シン・ジュヒョン氏とナ・ボラ氏の発表スライド

シン・ジュヒョン氏は、変化する日本のシリアスゲームを話題に日本における「シリアスゲーム」の定義とともに、その意味がどのように拡張してきたのか、その変化にはどういった社会文化的要因があるのかについて説明した。今後のシリアスゲーム研究のために開発や効果検証にとどまらず、他領域を横断する人文社会的かつ学際的な議論が必要であると伝えた。ナ・ボラ氏は 1985 年のジェミックス（韓国発コンソールゲーム機）の発売、1997 年の韓国の経済危機、2005 年の「海物語」事件（アイテムの取引の問題）、2014 年のゲーマーゲート事件、四つの出来事を挙げ、これらが韓国ゲーム研究のパラダイムを変えた代表的な出来事であると紹介した。さらに、ゲームに関する研究は、量的・質的に成長してきたが、ゲーミングという現象に対する根本的な考察が不足している状況や多様なゲーマーに関する研究もいまだに欠如していると指摘した。

その後の「日・韓ゲーム研究の未来」ディスカッションセッションでは、様々な議論が行われた。具体的な議論の焦点は、次のように述べられた。

1. ゲームアーカイブの学術的価値を、ゲーム研究分野においてどのように位置付けるかについての考察が必要である。
2. 日本や韓国のみならず、東アジア地域でのゲーム研究者間の交流と協力の強化と持続性に関する議論が不可欠であり、それによってゲームアーカイブの発展が期待できる。
3. 日本・韓国のゲーム研究コミュニティの形成とゲームアーカイブの相関関係に関する課題が数点挙げられた。

# 日・韓ゲーム研究カンファレンス

## 持続可能な協力・交流・未来

### 2023.9.18 13:00-17:00 MON. @Zoom Webinar

【聴講無料】

主催：日本ゲーム研究協会  
共催：韓国ゲーム研究協会

ゲーム研究分野における日・韓両国の研究者が共通している年、国々の間隔の狭い、地理的に近いという共通点から、日・韓両国におけるゲーム研究の協力を促進するべく、2023年9月18日(月)に開催いたします。このカンファレンスを通じて、新たな学際的関係や、文化を跨いでいる両国のゲーム業界の協力を促進することを目指します。さらに、日本と韓国のゲーム研究者の間の協力的関係を強化し、持続可能な協力的な交流を促進することで、今後のゲーム研究の進歩と発展に貢献します。また、異なる文化や言語、プラットフォームを持つ参加者を集めることで、より多様な視点や知識の交流と他者理解が促進されます。ゲーム研究の発展と協力の促進に貢献することを期待しています。

#### プログラム


（各セッションは15分程度、休憩あり、昼食あり）

- 13:00 (welcome) 開会の挨拶  
 講演 高橋 隆一 (日本ゲーム研究協会)
- 13:05 (welcome) 日・韓のゲームアーカイブの現状と課題  
 (韓国) 朴正基 (LGゲーム研究センター)  
 講演 一宮 大 (日本ゲーム研究協会)  
 日本のゲームアーカイブの特殊性  
 シン・ジユン(韓国) (韓国ゲーム研究協会)  
 韓国ビデオゲームアーカイブの特殊性
- 13:50 (welcome) 発展するゲームプレイ  
 (韓国) ユン・ジョンウ (韓国大学)  
 同題 豊生 (日本ゲーム研究協会)  
 日本のゲームセンター文化史 - 利用者のありようを中心に -  
 ジン・イェウゴン (The Game Science Institute)  
 韓国eスポーツの動向と分析 - LCK, LoL esports 事例を中心に -
- 14:15 (welcome) 日・韓ゲーム研究の動向  
 (韓国) ション・ジヒョン (韓国大学)  
 シン・ジユン(韓国) (韓国ゲーム研究協会)  
 発展する日本のシリアスゲーム  
 オ・ボム (ユベク大学)  
 時代別に関る韓国ゲーム研究の動向
- 14:30 (welcome) 日・韓ゲーム研究の未来  
 (フランス) フォーデー (中村彰重) (日本ゲーム研究協会)  
 ディスカッション (日・韓ゲーム研究者の研究協力と展望について)
- 14:55 (welcome) 閉会の挨拶  
 ジン・テジン (The Game Science Institute)

#### 参加方法

事前申し込みが必要です【先着順】  
 【申し込み期】2023年9月17日(日)

下記より2023年9月17日(日)までに登録ください。  
 詳細は、セミナーページまでお気軽にお問い合わせください。メールでお問い合わせいただけます。  
 先着になっておりますので、早めにお申し込みをおすすめいたします。



申し込み先URL  
<https://forms.gle/SF9c7y5t8D7yL3w4>

主催：日本ゲーム研究協会 (The Game Science Institute)  
 共催：韓国ゲーム研究協会 (The Game Science Institute)  
 協賛：韓国ゲーム研究協会 (The Game Science Institute)

図 3-12 日・韓ゲーム研究カンファレンスフライヤー

### 3.1.4 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。

各参加者の今年度の進捗状況について報告があり、各団体それぞれの幅広い活動が共有され、新たにゲーム寄贈協会の松田氏がメンバーとして参加することになった。また協議会のホームページ公開の確認が進められ、今後のレギュレーションとして、協議会の憲章を検討することと、ゲームアーキビスト育成のための基礎的な情報共有を継続的に進めることに関して確認が行われた。

日時：令和6年1月28日（土）16：00～17：00

参加者（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、細井浩一

大阪国際工科専門職大学：福田一史

明治大学：福地健太郎

フリーランス：中川大地

特定非営利活動法人日本 PBM アーカイブス：中津宗一郎

アナログゲームミュージアム：草場純、井上奈智

オブザーバー（敬称略）

ゲーム寄贈協会：松田真

国会図書館：奥田倫子

文化庁：毛利哲哉、牛嶋興平

JV 事務局：池田敬二

## 3.2 調査事業

本事業では、ゲーム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。今年度は、ゲーム資料の利活用のために必要な保存形態について、特に動態保存に関する調査を重点的に行った。

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、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「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」より本事業において、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、その目録と文化庁メディア芸術データベース（以下 MADB）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。

対象となるものは、MADB 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、ライプツィヒ大学旧所蔵分の 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となる。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 5 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 4 年度までの 入力実施数
立命館大学	9,792
（ライプツィヒ大学旧所蔵分）	4,393
明治大学	2,977
ストロング遊戯博物館	6,403
国立国会図書館	4,931
合計	<b>28,496</b>

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 1 点を実施した。

#### (1) 立命館大学所蔵品の登録作業

立命館ゲーム研究センター及び、国立国会図書館など毎年アーカイブが更新されている所蔵館について、追加でアーカイブ化された更新差分について、紐付け登録を実施し、67 件を新規に登録した。

これにより、現在、立命館大学には、9,792 件について登録が行われている。なお、この登録内容の詳細については、RCGS Collection (<https://collection.rcgs.jp>) として公開しているものうち「パッケージ」の内容に相当している。

### 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元に、ゲームソフトのアーカイブの進捗状況にどのような偏りがあるのかについて、概況の把握を通して、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更新した。

ここではアーカイブ重点対象マップとして、所蔵状況を一覧可能なプラットフォームごと・年代ごとの概観が確認できる表を作成した。これは前述の「3.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付けデータ」と、紐付け作業を実施してきた 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、ライプツィヒ大学旧所蔵分、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<sup>2</sup>。

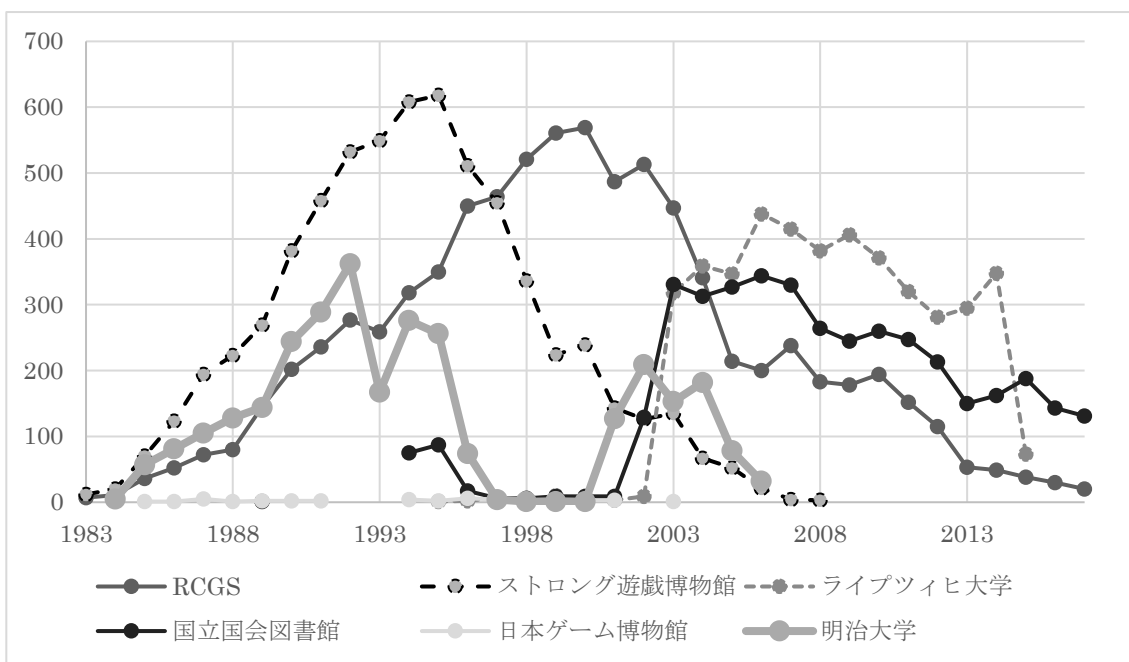


図 3-13 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向（年代別）

2000 年以降の家庭用ゲームソフトは、国立国会図書館とライプツィヒ大学旧所蔵分において所蔵されている割合が高く、立命館大学は、1990 年代後半をピークとしており、ストロング遊戯博物館と明治大学は 1990 年代前半をピークとしているという状況が分かる。

<sup>2</sup> 2018 年度以後については、MADB の仕様変更を受け全体に占める割合の表示については、2017 年度までの発売作品についてのみとなっている。収蔵割合についてのデータも同様である。

### 3.2.2.2 年代別の収蔵状況

次に年代別の収蔵状況をまとめた。家庭用ゲームソフト<sup>3</sup>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 3-14 家庭用ゲームソフト収蔵割合 (年代別)

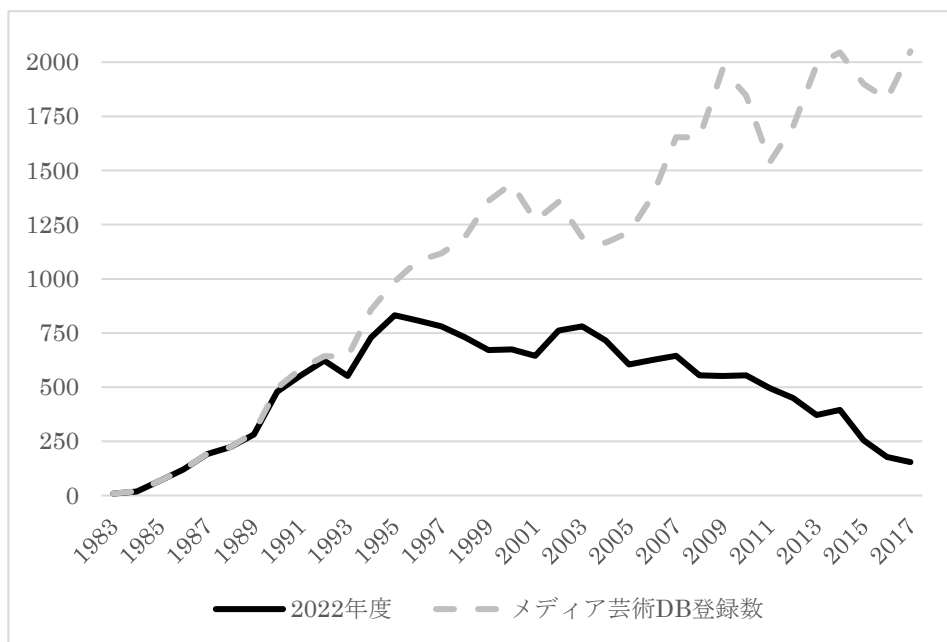


図 3-15 家庭用ゲームソフト収蔵数 (年代別)

<sup>3</sup> 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。

図 3-14 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收藏を進められているかを示すグラフである。割合は MADB 收藏数を 100%とし、「收藏タイトル数÷MADB 登録数」として算出している。

そして、図 3-15 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（MADB に登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に收藏されているゲームソフトのタイトル数である。

### 3.2.2.3 プラットフォーム別の收藏状況

次にプラットフォーム別の收藏状況をまとめる。

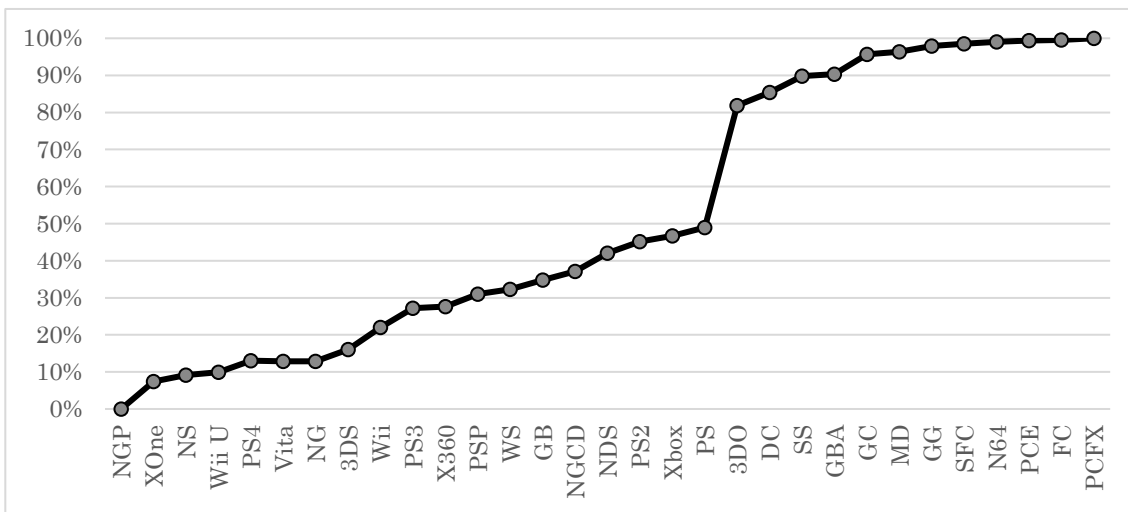


図 3-16 家庭用ゲームソフト收藏割合 (プラットフォーム別)

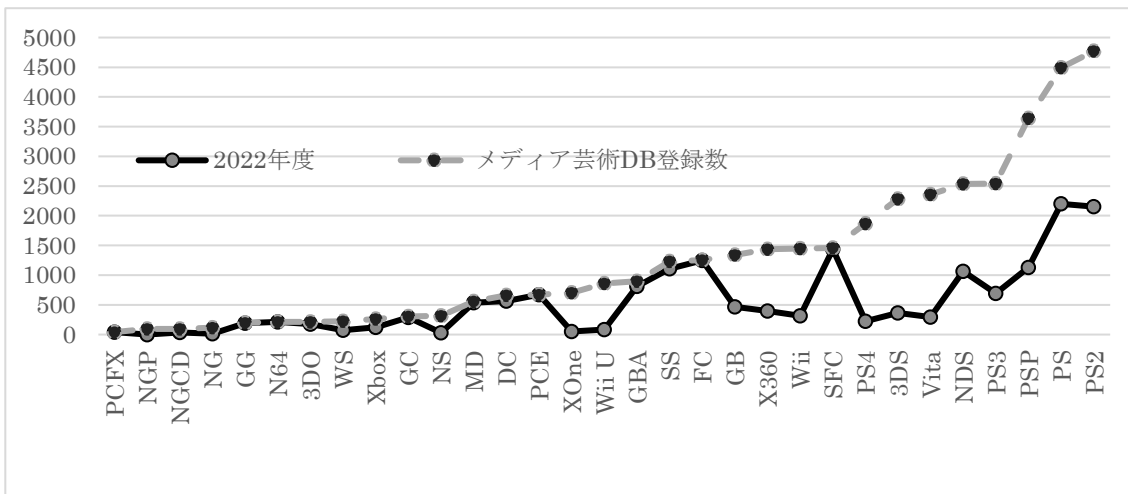


図 3-17 家庭用ゲームソフト收藏数 (プラットフォーム別)

項目名はプラットフォーム名の略称で表記しており<sup>4</sup>、年代別データと同じく、図 3-16 は、各

<sup>4</sup> 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)。

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

図 3-17 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（MADB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。

#### 3.2.2.4 今年度の収蔵傾向の変化

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

---

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



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		87%	100%	18%	96%	100%		94%	82%	33%	58%	100%	100%			
1997		100%		12%	100%			89%		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%	
計	99%	99%	96%	35%	99%	98%	13%	90%	82%	37%	49%	100%	99%	0%	85%	32%

図 3-18 ゲーム・アーカイブ重点対象全体マップ<sup>5</sup>

<sup>5</sup> <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

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%	60%	57%	33%	50%	19%							46%
2007	38%			100%	53%	49%	29%	36%	20%							40%
2008	30%				44%	45%	23%	32%	20%							33%
2009	32%				31%	32%	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						7%	23%	16%	100%	10%	15%	9%	10%	16%		13%
2016								13%		6%	10%	4%	4%	13%		9%
2017								6%		5%	11%	2%	2%	9%	9%	8%
計	45%	96%	90%	47%	41%	31%	28%	27%	22%	12%	17%	10%	7%	13%	8%	43%

図 3-19 ゲーム・アーカイブ重点対象全体マップ<sup>6</sup>

<sup>6</sup> <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

### 3.2.3 「メディア芸術データベース」マッピングのための諸施策

今年度は、MADB 登録情報拡充を目標に、CEDEC (Computer Entertainment Developers Conference) 講演資料のメタデータマッピング、Bit Summit 展示情報の整理を行った。

ただし、過年度の調査の結果、MADB のスキーマに、ゲーム分野のデータを登録するための課題が存在し、登録情報の充実化には中長期的な視座が必要であると想定されるため、未リスト化資料の情報公開を実施するに当たっては MADB への掲載を将来的な目標としつつ、ゲームアーカイブ推進連絡協議会ホームページ等でのリスト公開など、ほかの手段を用いたオープンデータ化を並行して両立させ、中長期的に情報公開速度の加速を並行して検討する方針で進めている。

#### 3.2.3.1 CEDEC 講演資料のメタデータマッピング

過年度から引き続き CEDiL で公開されている講演資料のメタデータを対象に、関連資料として MADB へのマッピングを行うための調査を実施した。CEDiL では令和 5 年までに CEDEC 講演の資料 2,866 件（非公開資料は除く。ユーザー登録により誰でも閲覧可）が公開されており、本事業ではこれらを対象とした作業を行った。またデータ利用に関しては本事業が窓口となる形で CESA と MADB チーム間を接続し、持続的なデータ登録のための基盤を整えた。

本データは過年度から継続して取得・整形を行ったが、MADB のスキーマに合わせ、今年度は全面的なデータの再検討と再取得を行った。詳細は次のとおりである。

- ・「URL」：CEDiL のデータ所在地を記載
- ・「公開年月日」：講演資料の公開年を記載
- ・「作者名」：講演資料の作成者名を記載
- ・「発行者名」：講演資料の作成者名を所属（資料作成当時）と併記
- ・「概要」：下記の項目を記載
  - ・ [講演日時]：講演資料を用いた講演の実施日時を記載
  - ・ [講演形式] 口頭報告、ポスター報告等の種別を記載
  - ・ [注] 本資料の属性を記載。例文は以下のとおり。CEDEC 講演資料。本データを利用する際は CEDiL 利用規約を必ず確認した上で行って下さい。
  - ・ [アクセス制限]：「一般（アクセスには無料の会員登録が必要）」と記載

本データは令和 5 年度内に MADB に掲載予定であり、ゲーム分野における関連資料の充実化と多様化が想定される。また本データには、講演者情報（クリエイター）、所属企業情報、関連するゲームタイトルなどが含まれているため、今後はこれらのデータの構造化を進めることで利活用の促進が期待できる。

ゲスト様

- ログイン
- 会員登録
- お問い合わせ
- 利用規約

CEDECチャンネル



CAPCOM TIDB Cloud ゲームの急成長を支える TIDB Cloud の魅力

検索 ヘルプ

TOP / 検索結果 / セッション情報

ツイート いいね10

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

タグ： CEDEC 2020 AC BP

日時： 2020年09月04日(金)11時00分～12時00分 形式： レギュラーセッション(60分)

受講スキル： 社内の資産管理等に携わったことがある方 ゲームの保存に興味がある方

受講者が得られるであろう知見:

現在の保存実態をもとに、事業者としてゲーム保存にどのような形で関われるのか。

セッションの内容

あらゆる文化は過去の遺産の積み重ねのうえに発展をつづけていくものですが、デジタルゲームもまた、そうした文化の一つです。その意味で過去のデジタルゲームの蓄積にアクセスできるということは、ゲームという産業、文化の発展にとって極めて重要な問題です。しかしながら、アクセスできない過去のゲームは日々増えています。企業、公的

図 3-20 CEdiL 掲載情報一例

MADB	タイトル	公開年月日	URL	作者名	発行者名	概要
CEDiL	講演題目	日時	URL	講演者	講演者所属から編集	[講演日時] [講演形式] [注]

図 3-21 CEdiL から取得したデータに設定したスキーマ

#	URL	タイトル	公開年月日	キーワード・タグ	概要	作者名	発行者名	アクセス制限	pdf
1	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	「ファンタシースターユ	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	節歌 暁生 \ \ 酒井	節歌 暁生(株式会社)	一般(アクセスには無料)	r15.pdf
2	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	『CRI Audio』で、次世代	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	田中 孝	田中 孝(株式会社CRI)	一般(アクセスには無料)	w01-02-04.lzh
3	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	3Dキャラクターアニメ	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	菅野 高剛	菅野 高剛(株式会社)	一般(アクセスには無料)	r02.pdf
4	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	COLLADA 1.4.1	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	岩本 達也 \ \ アン	岩本 達也(ソニー・コン)	一般(アクセスには無料)	r14.pdf
5	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	DX10への序章:次世代	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	Guennadi Riguer	Guennadi Riguer(AT)	一般(アクセスには無料)	s03.pdf
6	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	RADEON X1000シリ	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	Guennadi Riguer	Guennadi Riguer(AT)	一般(アクセスには無料)	s01.pdf
7	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	Windows Vista, Wind	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	川西 裕幸	川西 裕幸(マイクロソフ)	一般(アクセスには無料)	w08-09.pdf
8	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	いよいよ1080pの時代	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	渡邊 光輝 \ \ 田中	渡邊 光輝(株式会社Ci)	一般(アクセスには無料)	s06.pdf
9	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	オンラインコンテンツと	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	石山 隼行	石山 隼行(シークレット)	一般(アクセスには無料)	r05.pdf
10	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	ゲームプログラマーの	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	五反田 義治	五反田 義治(株式会社)	一般(アクセスには無料)	r03.pdf
11	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	チーム内プログラマが	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	関 拓也 \ \ 杉山	関 拓也(株式会社ソニ)	一般(アクセスには無料)	r01.pdf
12	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	ハイブリッド思考 一次世	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	福本 隆司	福本 隆司(株式会社)	一般(アクセスには無料)	r12.pdf
13	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	ヒット作を生み出すグラ	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	弓削田 圭祐	弓削田 圭祐(株式会社)	一般(アクセスには無料)	r06.pdf
14	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	みんなで作ろう!ゲー	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	近藤 広明 \ \ 矢島	近藤 広明(ドルビーラボ)	一般(アクセスには無料)	s02.lzh
15	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	モバイルと家庭用ゲー	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	郷田 勇 \ \ 樋口 義	郷田 勇(株式会社)	一般(アクセスには無料)	r04.pdf
16	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	わが国におけるPCゲー	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	吉田 正高 \ \ 東 洋	吉田 正高(東京大学)	一般(アクセスには無料)	r10.lzh
17	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	使える最新PRTのリス	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	田村 尚希	田村 尚希(株式会社)	一般(アクセスには無料)	r13.pdf
18	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	次世代ゲーム(開発)の	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	Simon Mack \ \ F	Simon Mack(Natural)	一般(アクセスには無料)	s23.pdf
19	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	次世代ゲーム開発にお	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	シヨーン・ボナム	シヨーン・ボナム(ハボ)	一般(アクセスには無料)	s05.pdf
20	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	次世代ゲーム機ならオ	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	押見 正雄	押見 正雄(株式会社Ci)	一般(アクセスには無料)	s04.pdf
21	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	次世代機に向けたゲー	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	石田 智史	石田 智史(株式会社カ)	一般(アクセスには無料)	r09.pdf
22	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	中小企業の生き残りの	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	安倍 孝一(ハネラー)	安倍 孝一(ハネラー)(有)	一般(アクセスには無料)	t01.pdf
23	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	日本語解析エンジン『	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月30	川合 亜樹子	川合 亜樹子(Semati)	一般(アクセスには無料)	r08.pdf
24	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	『CRI Audio』で、次世代	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	田中 孝	田中 孝(株式会社CRI)	一般(アクセスには無料)	w01-02-04.lzh
25	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	Anark Gamefaceゲー	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	Justin Ebert \ \ 玉	Justin Ebert(Anark C)	一般(アクセスには無料)	s13.pdf
26	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	ATI社 Imageon W23	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	クロウ・ベノー	クロウ・ベノー(ATI Te)	一般(アクセスには無料)	s08.pdf
27	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	Autodesk 3ds Max 9	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	宋 明信 \ \ 工藤 孝	宋 明信(オートデスク)	一般(アクセスには無料)	s11.pdf
28	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	Autodesk Maya 8 新装	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	小川 大祐 \ \ 芳賀	小川 大祐(オートデスク)	一般(アクセスには無料)	s12.pdf
29	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	Autodesk MotionBuil	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	宋 明信 \ \ 小川 大	宋 明信(オートデスク)	一般(アクセスには無料)	s14.pdf
30	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	DX10 パフォーマンス	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	ブライアンドゥダッシュ	ブライアンドゥダッシュ	一般(アクセスには無料)	c03.pdf
31	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	DX10の紹介	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	ブライアンドゥダッシュ	ブライアンドゥダッシュ	一般(アクセスには無料)	c02.pdf
32	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	IGDAアカデミック(1)ゲ	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	増田 泰子 \ \ 井上	増田 泰子(武蔵野大学)	一般(アクセスには無料)	r18.pdf
33	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	IGDAアカデミック(4)ゲ	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	市谷 和久(ハネラー)	市谷 和久(ハネラー)(有)	一般(アクセスには無料)	t06.pdf
34	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	NVIDIA GPU での物理	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	サイモン・グリーン	サイモン・グリーン(NV)	一般(アクセスには無料)	c04.pdf
35	<a href="https://cedil.cesa.or.jp/">https://cedil.cesa.or.jp/</a>	Windows Vista, Wind	2006	CEDEC 2006	[日時]2006年08月31	川西 裕幸	川西 裕幸(マイクロソフ)	一般(アクセスには無料)	w08-09.pdf

図 3-22 CEDiL から取得したデータに設定したスキーマ一例

### 3.2.3.2 連携協力機関の開拓

MADB の連携協力機関の開拓を進め、サステナブルなデータベース構築のための準備を継続的に進めた。

今年度は過年度から実施していた CESA との連携強化を進め、CEDiL を中心としたデータベースの利活用についての協力関係を結ぶに至った。また、新たにインディペンデントゲーム協会との連携強化を進め、同団体が実施する BitSummit の出展作品情報の取得と整理を進めた。BitSummit は 2013 年以降毎年京都で開催されているが、その出典作品情報に関しては、2018 年以前のものが公式サイトから削除されており、詳細の確認が困難な状態となっている。本事業では、インターネットアーカイブのサービスを用いて、過去の公開情報の取得と整理により、過年度に実施された BitSummit 出展作品全データのリストを作成した。これらのデータに関しては、今年度はオープンデータとして公開し、来年度以降に MADB との連携も含め、構造的なデータとして活用可能とするための公開を想定している。

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	タイトル	Data	URL	Developer	Platform	Release	属性1	属性2	属性3	属性4	属性5	属性6
2	The MISSING - 1.1. マクフィールドと岩窟窟 -	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/the-miss/	株式会社White Owls	PC\PS4\Switch\PC - Steam\	2018-10-11	Action	Adventure				
3	びこびこもろろがタッチ	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/pico_pico/	株式会社ソフトウェアエントラ	Other\	未定	Local Multi	Other				
4	妖怪石神	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%5e%6	kis soft	iOS - iPhone\Android\iOS - iPad\	2019-01-21	Action	Adventure	RPG	Dungeon Cra	Puzzle	
5	ファイトオブゴッド (Fight of Gods)	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	Digital Crafter	PC\Switch\	2019-03-28	未定	Adventure				
6	怒れないで、おとなになっても。	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%5e%bf	BLJ株式会社GAGEX	iOS - iPhone\Android\iOS - iPad\	未定	Adventure					
7	RPGタイム！～タイトの伝説～	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%5e%bf	DESKWORKS	Other\	未定	Action	Adventure	RPG			
8	丹羽が坂	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%9f9f	Wataru Nakano x MIYAZAWORKS	Other\	未定	Action					
9	マジックポーション・ミリオネア	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	ARTIFACTS	PC - Steam\	2020年予定	Action	Dungeon Cra	Platformer			
10	ブレバダンジョン 正義の意味	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/950/	INSIDE SYSTEM	Switch\PC - Steam\	未定	RPG					
11	Rinne	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/rinne/	ASATERA GAMES	PC\	2018-10-01	Action					
12	ボクらの押ししんぼん	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	SAT-BOX株式会社	Switch\	2018-11-08	Action	Fighting	Local Multiplayer			
13	メゾズ!	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	Coatsink		2020	Adventure					
14	Tales of the Neon Sea	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/tales-of-	Zodiac Interactive	PC\PS4\Switch\PC - Steam\	2019-04-30	Adventure		Point and Click			
15	Holy Potatoes! A Spy Story?!	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/1273/	Daylight Studios	PC\iOS - iPhone\	2019-11-07	Strategy					
16	Shores Unknown	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/shores-u	Vallyrnie	PC\Switch\	2020	Adventure	RPG	Strategy			
17	オバケイドロ!	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%82	ノーマスタイル	Switch\	未定	Action	Adventure	Local Multiplayer			
18	39 Days to Mars	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/39-days-	It's Anecdotal	PC\Switch\Linux\Mac\PC - S	2018-04-25	Adventure	Local Multi	Puzzle			
19	ブルムランド・ラプソディ	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	CROKH and Co89		2019						
20	ボクがク	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	ビクンティクル	Switch\iOS - iPhone\Android\	2017-06-01						
21	バズル&モーターク	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/puzzle_	ai new game style	iOS - iPad\PC - Steam\	2018-11-30	Action	Puzzle				
22	リンネターカーパン	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/monster-	ザック・ソッド	PC\Mac\PC - Steam\PC - Not S	2018-02-08	Adventure	RPG	Interactive F	Puzzle	Other	
23	白川島ニ	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/torikawat	Wataru Nakano x MIYAZAWORKS		未定						
24	30minutes Night Flight	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/30minute	17	PC\PC - Not Steam\	未定	RPG					
25	メタリック・チャイルド	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	Studio HG	PC\PS4\Switch\PC - Steam\	2019-10-15	Action	Roguelike				
26	スラッシュウィッチ	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%82	チームコタゴバイト	PC\	公開予定は20	Action	Shooter	Strategy			
27	Unpacking アンパケット	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%82	Witch Beam	PC\Mac\	2021-11-02	Puzzle	Other				
28	GrayScale	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/grayscale	チームGrayScale		未定						
29	ペイントアウト!	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	ロケットリョウコフ	iOS - iPhone\Android\iOS - iPad\	2019-07-28	Puzzle					
30	Scarlet Gazers	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/scarlet-g	Endless-Shirafu	PC\	2021-08-20	Shooter					
31	わたしと(わたしの)ねこのしる	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/me-and-	いかじのゆ	PC\PC - Not Steam\	2018-08-10	Action	Platformer	Puzzle			
32	リーガルダンジョン (Legal Dungeon)	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%83	Somi	PC\	2019-05-01						
33	ドヤムけんゴネット	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/%3e%81	OmochiGames	PC\	2019-03-06	Action	Puzzle				
34	Ballistic Craft	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/1668/	Palladium Soft	PC\PC - Steam\	2019-12-31	Action	Fighting	Shooter			
35	Shot! Shot! SPY	BitSummit 2019	https://bitsummit.org/game/shot-sho	Marumitsu	iOS - iPhone\Android\iOS - iPad\	未定	Shooter					

図 3-23 BitSummit 出展作品データ (一例)

加えて、各種カンファレンスやアクション・リサーチなどの実施を通じてネットワークが大幅に拡張されてきた結果、ほかの関連団体との連携協力を開拓するための準備が整ったと言える。

### 3.2.4 ゲームアーカイブ利活用のための調査

#### 3.2.4.1 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、ゲームアーカイブの効果的な利活用を実際にどのような形で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、ゲームの動体保存に関する調査という、より消失の可能性が高い分野の調査を中心に行う。

##### 調査の設計と方法：

ゲームの所蔵館の連携及びゲームアーカイブの利活用について検討するためには、まずゲーム機がどこで保守されているかを調査する必要がある。そのため今年度は、ゲーム機の保守を中心に調査を行う計画とした。ゲーム機の保守に関しては、個人や団体を含めコレクターが行っている場合が多く、その所蔵数はかなり多い。その中でも、保守だけでなく利活用も行っている方々を調査対象とした。

以上を踏まえて、今年度は（1）ゲーム企業における資料の利活用の課題についての調査、（2）アーケードゲーム筐体の保存についての調査の2点を集中的に行い、国内外のゲーム所蔵館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。

#### 3.2.4.2 利活用事例調査

##### 『CAPCOM vs. 手塚治虫 CHARACTERS』

日時：令和6年1月16日（火）14時～15時

応対者：牧野泰之氏（株式会社カプコン）

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

展覧会概要：2020年10月23日（金）～2021年2月23日（火）まで宝塚市立手塚治虫記念館で開催された

企画展。カプコン及び手塚治虫氏作品の歴史を紐解く原画や企画書、映像、立体物に加え、今回のために描き下ろされた新作イラストが展示された。描き下ろしイラストは、株式会社カプコンのクリエイターが

「鉄腕アトム」や「火の鳥」を始めとする手塚治虫キャラクターを、手塚プロダクションのクリエイターが「ロックマン」や「モンスターハンター」などのカプコンキャラクターを担当するコラボレーションであり、まさに夢の競演と呼ぶにふさわしい珠玉の作品を展示した展覧会となった<sup>7</sup>。展覧会はその後、2021年10月1日（金）～10月18日（月）までPARCO FACTORY（池袋PARCO本館7F）にて開催され、「テヅカプファイティングユニバース～CAPCOM vs.手塚治虫

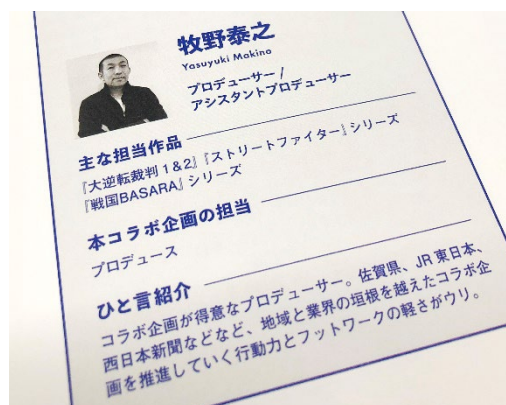


図 3-24 牧野泰之氏

<sup>7</sup> CAPCOM プレスリリース「『CAPCOM vs. 手塚治虫 CHARACTERS』の開催が決定！～手塚プロダクションとの初コラボレーションにより、新たなファン層の開拓を目指す～」

<https://www.capcom.co.jp/ir/news/html/200916.html>（最終閲覧日：令和6年1月21日）



CHARACTERS〜」と題された対戦格闘ゲームを軸とした企画展示が 2023 年 6 月 30 日（金）～10 月 29 日（日）まで宝塚市立手塚治虫記念館で再び開催された<sup>8</sup>。そして、2024 年夏には豊島区立トキワ荘マンガミュージアムとトキワ荘通り昭和レトロ館にて巡回展示される予定であり、今後も継続的な巡回開催を検討中である。

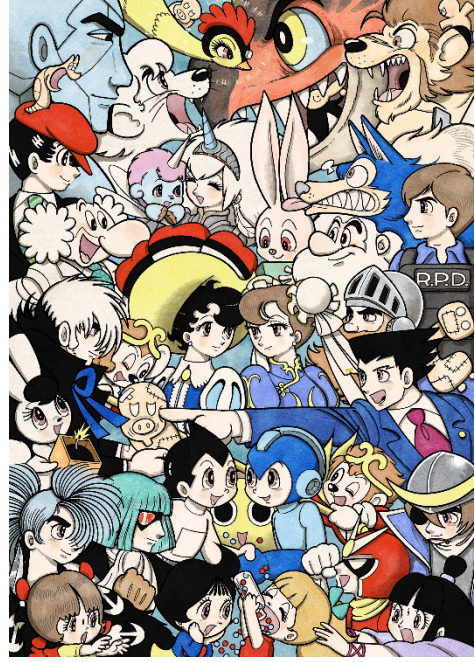


図 3-25 カプコン制作展覧会キービジュアル 図 3-26 手塚プロダクション制作展覧会キービジュアル

Q：「CAPCOM vs. 手塚治虫 CHARACTERS」展を開催された経緯についてご教示ください。

A：とあるアニメに関する案件で手塚プロダクションの方とカプコンのクリエイターと一緒に仕事をしたことが最初のきっかけですね。その仕事でカプコンのアートワークチームと手塚プロダクションさんに交流が生まれました。手塚プロダクションは宝塚市立手塚治虫記念館の企画制作にも関わられていて、4 か月に 1 度くらいの頻度で企画展を開催されています。そこで「何か一緒にできないか」と声をかけていただきました。

カプコンのクリエイターは手塚治虫作品を読み、アニメ等を見て育った人も多く、作品をよく知っていましたし、手塚プロダクションさんのクリエイターもカプコンのゲームをプレイされていました。そのため、お互いにキャラクターを描いたら面白い、という話になりコラボレーション企画を行う運びとなりました。

<sup>8</sup>PARCO FACTORY (IKEBUKURO) 「CAPCOM vs. 手塚治虫 CHARACTERS」  
<https://art.parco.jp/parcomuseum/detail/?id=722>（最終閲覧日：令和 6 年 1 月 21 日）



Q：キャラクターを描く際、資料の貸借等はいかがでしょうか。

A：展覧会やイベントでキャラクターを外部の人に描いてもらうときは三面図やキャラクター設定図などを渡すことが多いのですが、この展覧会ではお互いに資料の貸借はなかったと思います。先ほども言ったとおり、カプコン、手塚プロダクション、どちらのクリエイターもお互いの作品が大好きで尊敬しているので、キャラクターをよく知らないために筆が進まない、ということはありませんでした。また、画集なども持っていましたので、細かい資料を必要としていなかったのではないかと思います。

Q：展覧会を開催するに当たり大変な部分はいかがでしょうか。

A：展覧会に関しては 2020 年～2022 年に開催されたストリートファイター「俺より強いやつらの世界展」の経験がとても役に立ちました。原画等の引渡しの際に使う資料の制作や管理方法などノウハウを知っていなかったら、大変だったと思います。

社内での確認は大変でした。展覧会で紹介する作品は一つのタイトルだけではなく、カプコンの全作品が対象となっていましたので、関係各所への確認などには時間がかかりました。

Q：「逆転裁判」や「ストリートファイター」などに関するゲーム関連資料（キャラクター設定資料や企画書など）は展示で活用されましたか。その活用方法についてもご教示ください。

A：ゲーム作品については、カプコンのアーカイブプロジェクトで保存している手書きのラフ資料やスケッチ画像などをガラスケースに入れて展示しました。企画書や仕様書などについても現物をスキャンし、パネル化して展示しました。

Q：展覧会で展示されたゲーム関連資料は現在どのように保存されていますか。

A：資料はスキャンしてデジタル化しています。原物は段ボールに入れて保管しています。紙の企画書やラフ資料はクリア BOX にラベリングして倉庫で保管するようにしています。ゲーム開発における各種作業がほぼ完全にデジタルになってからは開発チーム側で、ある一定のルールに沿ってデジタル管理する形となっています。その意味では、過去タイトルの方がまとまって残っているということもあります。また、デジタル化した資料はイベントやグッズ、先日公開した 40 周年記念ウェブサイト等に活用しています。

Q：今後もコラボレーション企画のような他機関との企画を考えていらっしゃいますか。

A：展覧会という形ではなくても、様々なイベントとコラボレーションできればと思っています。例えば、2月1日より「JR 東海×CAPCOM」としてコラボキャンペーンを実施します<sup>9</sup>。このように、これからも過去の資料や資産を定期的に利活用していきたいと思っています。

### 3.2.4.3 ゲーム保守に関する課題調査

#### アーケードゲーム筐体の保守に関する調査

日時：令和5年10月20日（金）14時～15時30分

応対者：辻哲郎 氏（日本ゲーム博物館館長）、半澤雄一 氏（株式会社小牧ハイウェイ企画 日本ゲーム博物館事業部）

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）

日本ゲーム博物館は株式会社小牧ハイウェイ企画が運営・管理をしており、「日本におけるアーケードゲーム機、特に歴史的に価値の高い大型ゲーム機を中心に収集を行い、それらを良好な状態で動態保存することを目指して」<sup>10</sup>いる。現在は移転準備のため休館している。移転準備を進めていく中、アーケードゲーム筐体の保存や修理を常時行っており、その必要性や意義について、辻哲郎氏と半澤雄一氏にお話を伺った。



図 3-27 半澤氏（左）と辻氏

Q：日本ゲーム博物館の成り立ちについてご教示ください。

辻氏：もともとは父が収集していた時計やオルゴールを展示する時計オルゴール館としてオープンしたのが始まりです。そのあと、映画のポスターなどの映画資料を収集するようになりました。その後、ピンボールを収集するようになり、展示物が増えてゆく中、日本ピンボール博物館となりました。さらに、アーケードゲーム筐体を収集するようになり、日本ゲーム博物館が誕生しました。

Q：現在、何台ほどのアーケードゲーム筐体を保存されているかご教示ください。

<sup>9</sup> 「JR 東海×CAPCOM CAPCOM TRIP TOKAI」 [https://recommend.jr-central.co.jp/oshi-tabijrc\\_cap/](https://recommend.jr-central.co.jp/oshi-tabijrc_cap/)（最終閲覧日：令和6年1月21日）

<sup>10</sup> 日本ゲーム博物館 HP「子どもも大人も遊べる日本ゲーム博物館（JAPAN GAME MUSEUM）」 <http://japangamemuseum.com/>（最終閲覧日：令和6年1月8日）

辻氏：ピンボールが約 150 台、アーケードゲーム筐体が約 150 台、バッテリーカーなどエレメカに入らないものが 50 台ほどあり、約 350 台を保存しています。そのほかにジュークボックスなども 50 台ほどあります。日本ゲーム博物館で収集しているアーケードゲーム筐体はエレメカや大型筐体と言われているものを多く所有しております。保存するために広い場所の確保が必要なため、コレクションされる方も少ないと思います。

Q：アーケードゲーム筐体はどのように収集されたのでしょうか。

辻氏：オークションなどで購入しました。

Q：アーケードゲーム筐体は「常に稼働できるように」保存されているのでしょうか。

半澤氏：常に稼働できるように、というのは現状では難しいです。一度稼働確認したあとは、しばらく動かさないケースも多いです。古い筐体ですので、その間に不具合が出ることも少なくありません。

Q：どのような修理をされているかご教示ください。

半澤氏：まず「不具合や問題点を直す」取組を重要視しています。例えばエレメカの場合は接点不良による不具合である場合が多くあります。その場合は、全ての接点を磨きます。これで 9 割方はうまくいくケースが多いのですが、あと 1 割は直らない場合があります。その際には、その 1 割をどのように修理するかを考えます。

Q：修理作業の際、気を付けられている点や工夫されている点はございますか。

半澤氏：当時の風合いをできるだけ損なわないように気を付けています。技術的に当時の様子の再現・維持が難しい場合は、「稼働できる」状態を重視していますが、できるだけ当時の様子を残したいと考えています。

Q：アーケードゲーム筐体を保存する意義についてご教示ください。

半澤氏：アーケードゲーム筐体はゲームだけが重要なわけではなく、外装を含めて当時の流行を表現している場合が多いです。そういったゲーム内容以外の部分も残していきたいと思っています。そうすることで、ゲーム文化だけでなく、その周辺の文化も保存し伝えていけるとと思っています。

Q：アーケードゲーム筐体を保存していく中で、今後期待していることはございますか。

辻氏：ビデオゲームは日本以上に海外が盛んに保存を行っています。また、日本では余り目にしない基板の図面なども海外では入手できる経路が幾つか存在しており、日本とは違う状況にあります。インターネットなどが日常生活で使用される昨今、海外のコレクターや技術者たちとのつながりや情報交換など、インターネットの活用にて閉鎖的になりがちな技術の公開や共有もありアーケードゲーム筐体の保存は進むのではないかと期待しています。



図 3-28 アーケードゲーム筐体の修理の様子



図 3-29 アーケードゲーム筐体の稼働確認の様子

(撮影：小出治都子)

### 3.2.5 ゲームアーカイブ利活用のためのアクション・リサーチ

今年度のアクション・リサーチは 2 点実施した。第 1 は、ゲーム展示を展示するメタ的なゲーム展である「ゲーム展 TENII」である。第 2 は「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」である。

#### 3.2.5.1 「ゲーム展 TENII」展示概要

開催概要：

文化庁令和 5 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業

「ゲーム展 Ten II」

展示期間：令和 5 年 7 月 5 日～9 月 2 日

展示場所：ホテル アンテルーム京都 ギャラリー 9.5

展示内容：ゲーム展を展示するゲーム展

言語：日本語／英語

主催：文化庁、立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）

共催：大阪国際工科専門職大学、大阪樟蔭女子大学、ゲームアーカイブ推進連絡協議会、ホテルアンテルーム京都

展示協力：北野天満宮、ニルギリ（するめデイズ）、NTT インターコミュニケーション・センター、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社カプコン、長崎県対馬市、名古屋市博物館、日本ゲーム博物館、井上明人、福田一史

キュレーター：尾鼻崇、小出治都子

情報開示日：令和 5 年 7 月 1 日



図 3-30 展示キービジュアル





そのキュレーションをパネルと映像によって展示。それぞれの展示の基本情報や展示品、展示意図をパネル解説とキュレーターへのインタビューを日英併記で構成した。本展の展示対象は下記のとおり。

- 1) 宝物殿特別展 宝刀展VI 伝説の太刀「髭切」 刀剣乱舞-ONLINE-コラボレーション
- 2) ゲーム展 TEN
- 3) これはゲームなのか?展
- 4) イン・ア・ゲームスケープ：ビデオ・ゲームの風景、リアリティ、物語、自我
- 5) 『ギャラクシアン』→『ギャラガ』→『ギャプラス』展：ナムコ開発関連資料からみるアーケードゲームの製作過程
- 6) ストリートファイター「俺より強いやつらの世界展」
- 7) Ludo-Musica
- 8) GHOST OF REAL TSUSHIMA
- 9) ゲーセンミュージアム～この夏、博物館はゲームセンターになります。～
- 10) art bit - Contemporary Art & Indie Game Culture -

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
- iOS、Android の標準ブラウザ
- 広報制作物：
  - ・フライヤー（1,000部）



図 3-33 展示サイト一例



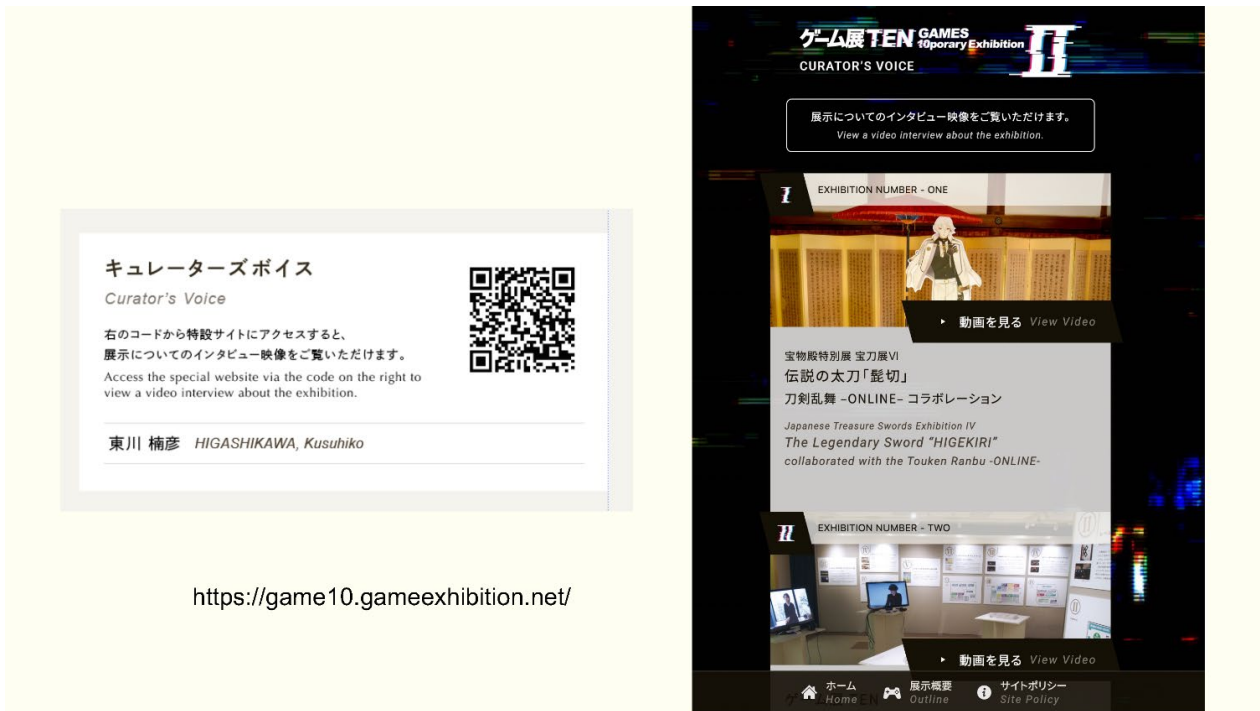


図 3-34 展示サイト一例



図 3-35 キュレーターボイス映像一例

## ゲーム展TEN 2 in shibuya



図 3-36 サテライト展示風景

### 3.2.5.2 「ゲーム展 TEN II」 展示説明文

本展に掲載した各コンテンツの説明文を以下に転載する。

ホテル アンテルーム京都にて開催中の「ゲーム展 TEN II」（2023年7月5日（水）から9月2日（土）まで）をサテライト開催いたします。「ゲーム展 TEN II」は「文化庁令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一環として実施されるゲーム展です。

2018年に開催した「ゲーム展 TEN」では、ゲーム展示の黎明期ともいえる2000年から2017年のゲーム展示10展のキュレーションを作品として捉えて展示しました。今回、その続編である「ゲーム展 TEN II」では、多様化が進むゲームの展覧会の中から10展にフォーカスを定め、展示概要、展示図面、インタビュー映像などを通じて展示します。

「ファミリーコンピュータ」が40周年を迎え、ゲーム資料の保存や利活用の動きはより活発になってきています。本展を通して、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で「ゲーム展とはなにか」を考える場となれば幸いです。

本展を開催するに当たり、関係各位にはご尽力を賜りました。この場を借りて御礼申し上げます。

# ゲーム展 **TEN** GAMES 10porary Exhibition II

2023年7月5日〔水〕～9月2日〔土〕 於：ホテル アンテルーム京都 ギャラリー 9.5

「ファミリーコンピュータ」が40周年を迎えた今、  
ゲーム展を展示するゲーム展、再び。

「ゲーム展 TEN II」は「文化庁令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一環として実施されるゲーム展です。「ゲーム展 TEN」(2018)の続編として開催される「ゲーム展 TEN II」では、多様化が進むゲームの展覧会の中から10展にフォーカスを定め、そのキュレーションを展示します。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「ゲーム展とはなにか」を考える場とすることを目的としています。

“GAMES – 10porary Exhibition II” is a games exhibition held as part of “The Agency for Cultural Affairs 2023 Project to Improve the Networking and Archival Infrastructure of Media Arts GAMES – 10porary Exhibition II” is a sequel to “GAMES – 10porary Exhibition” held in 2018. The exhibition will look back on the history of game exhibitions in Japan and present the curation of these exhibitions. The exhibition aims to provide an opportunity to look back on the history of game exhibitions in Japan and to consider “what is a game exhibition” by learning about the trajectory of their creative ingenuity.

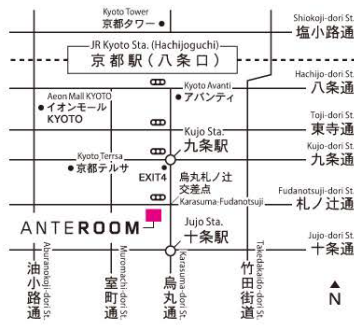
**DATE**

**Wednesday, July 5  
- Saturday, September 2, 2023**

**12:00 – 19:00**

**VENUE**

**HOTEL ANTEROOM  
KYOTO  
GALLERY 9.5**



文化庁令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業

## ゲーム展 TEN II

〔主催〕文化庁、立命館大学ゲーム研究センター  
〔共催〕大阪国際工科専門職大学、大阪樟蔭女子大学  
〔協力〕ゲームアーカイブ推進連絡協議会、ホテルアンテルーム京都



The Agency for Cultural Affairs 2023  
Project to Improve the Networking and Archival Infrastructure of Media Arts

## GAMES – 10porary Exhibition II

〔Organizer〕Agency for Cultural Affairs, Ritsumeikan Center for Game Studies (RCGS)  
〔Co-Organizer〕International Professional University of Technology in Osaka, Osaka Shoin Women's University  
〔With the Support of〕The Consortium for Promotion and Networking Among Game Archives,  
Hotel Anteroom Kyoto

Contact: obanat@obanalab.net



### 3.2.5.3 「ゲーム展 TENII」のアクション・リサーチの設計と成果

本展の主たる目的は以下のとおりである。

平成 30 年に実施した「ゲーム展 TEN」から今日に至るまで、本事業では継続的にゲームアーカイブ利活用調査の一環としてゲーム資料の展示調査を実施してきた。その結果を広くアウトリーチすると同時に、持続可能なゲームアーカイブ構築のための利活用の展望を示すことが本展示の主たる目的である。時間的経済的要因によって途上ではあるものの、事業における調査の成果を展示という形態でアウトリーチを行う点、ゲームアーカイブの利活用可能性を示す点において、一定の成果は挙げられた。また、ゲームアーカイブの利活用における多様化が示された結果、マンガ、アニメーション、メディア・アート分野との横断性が強く示唆される結果となった。その一端は、後述する「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」の実施に接続している。本展示の展示内容については、将来的に MADB を中心としたデータベースへの登録を検討しており、ゲーム資料の利活用履歴や所蔵状況の情報蓄積においても貢献が可能と思われる。

### 3.2.5.4 「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」展示概要

開催概要：

文化庁令和 5 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業

「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」

展示期間：令和 6 年 2 月 7 日～3 月 31 日

展示場所：オンライン

展示内容：次につなぐために今、ゲームとマンガを守る

言語：日本語／英語

主催：文化庁

共催：ゲームアーカイブ推進連絡協議会、マンガ原画アーカイブセンター

協力：立命館大学ゲーム研究センター、一般社団法人マンガアーカイブ機構、日本ゲーム博物館（株式会社小牧ハイウェイ企画）、横手市増田まんが美術館、京都精華大学国際マンガ研究センター/京都国際マンガミュージアム、大阪樟蔭女子大学、大阪国際工科専門職大学、The Strong National Museum of Play

後援：特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）

ディレクター：尾鼻崇

キュレーター：小出治都子

企画協力：中林寿文（サイバーズ株式会社）、手塚武（大阪国際工科専門職大学）

情報開示日：令和 6 年 1 月 31 日

展示概要：アーケードゲーム筐体の保存と修理を行っている日本ゲーム博物館とマンガ原画の保存を行っている横手市増田まんが美術館に着目し、両館の保存方法の紹介及び比較を行うことを目的

とした展示。第 1 章から第 3 章に分け、画像とテキスト、動画で修理や保存の様子を紹介している。各章の概要は次のとおりである。

#### 1) ゲームとは？マンガとは？

第 1 章では、ゲームとは？マンガとは？と題し、本展覧会で取り上げる日本ゲーム博物館と横手市増田まんが美術館について紹介する。そして、日本ゲーム博物館が保存しているアーケードゲーム筐体はどのように収集されたのか、横手市増田まんが美術館が保存しているマンガ原画はマンガ制作工程のどの部分に当たるモノなのかを見ていく。

#### 2) 「モノ」を守るための方法

製品としてのアーケードゲーム筐体、中間制作物としてのマンガ原画。これらはゲーム文化、マンガ文化を伝える上で欠かせないモノである。しかし、容積が大きい、数が多いなどの理由により保存がとても難しいモノでもある。そのモノたちを収集、保存している機関の一つが日本ゲーム博物館であり、横手市増田まんが美術館である。そこで第 2 章では、「モノ」を守るための方法として両館が編み出した独自の保存方法とその工程について紹介する。さらに、海外のゲーム保存の事例として、ストロング遊戯博物館（アメリカ・ニューヨーク州）の修理と保存についても紹介する。

#### 3) ゲームを・マンガを、守る「コト」

第 3 章では、ゲームを・マンガを、守る「コト」として、ゲームとマンガを守るための作業風景を動画で紹介する。この守る「コト」によって、ゲームやマンガは次世代に受け継がれていく。それぞれの課題を踏まえて、いかに守っていくか。資料を守るための作業内容がどのようなものかをご覧いただきたい。また、作業に携わる人々にアーケードゲームやマンガ原画を保存するようになった経緯などをお話しいただいた。そのインタビュー動画も併せて見ていただきたい。

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
- iOS、Android の標準ブラウザ
- 広報制作物：フライヤー（800 部）

#### 3.2.5.5 「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」展示説明文

本展に掲載した各コンテンツの説明文を以下に転載する。

ゲームやマンガ、アニメーションといった日本のメディア芸術は、今や我々の生活を彩るための

欠かせないコンテンツとなりました。各分野で様々な新しい作品が生み出される一方で、古い作品は少しずつ忘れられていき、作品だけでなく、開発資料や中間制作物、中間素材などよばれる制作時の資料も散逸の危機にありました。その中で、次第にゲーム、マンガ、アニメーションの作品や制作に関連する資料を守ろうとする動きが出てきました。その広がりや、産学官によるものだけでなく、個人コレクターや保存団体など多岐にわたっています。

立命館大学は、平成 27 年度より文化庁の委託を受け、立命館大学がゲームアーカイブの構築及びその利活用の調査・実践、そしてゲームアーカイブ所蔵館の連携推進を進めています。本展覧会も、文化庁令和 5 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。

本展「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展（通称コトモノ展）」では、ゲームの中でもアーケードゲームに焦点を当てました。オンラインゲームやフィーチャーフォン用のゲームなど、ゲームアーカイブを進めるに当たって大きな課題を持つ対象が数多くありますが、アーケードゲームもまたその一つといえます。時代の流れによってゲームセンターの総数が減ることで、アーケードゲームは破棄され失われてきています。また、総数が少ないことに加え、巨大な筐体に複雑な機構が組み込まれ、経年劣化の危険性も高く、動態保存（動く機体を保存する）という意味でアーケードゲームは危機的状況にあるといえるのです。そこで本展では、アーケードゲーム筐体を中心に収集、保存し、サステナブルな運営基盤の構築を目指している機関として日本ゲーム博物館の保存活動に注目しました。

また、ゲーム分野に先駆け、組織化、体系化をしているのがマンガ分野です。本展ではゲーム分野が目指す確立した組織体制を持ち、一点モノの作品であるマンガ原画を保存している横手市増田まんが美術館にご協力いただき、マンガ分野の中で中間制作物として扱われるマンガ原画をどのように守っているのかを紹介しています。

日本ゲーム博物館はアーケードゲーム筐体の収集、保存、必要に応じて修理を行い、横手市増田まんが美術館はマンガ原画の収集、保存を行っていますが、その方法はどちらも試行錯誤の末に独自に編み出したものです。本展では、それらの方法を紹介し、また両者を比較することで、ゲームやマンガを守る「コト」、守る「モノ」について知ってもらえればと思います。ゲーム分野とマンガ分野、それぞれの守り方、守る資料、そしてそこに携わる人々の思いを感じてもらえれば幸いです。

最後になりましたが、本展覧会を開催するに当たり、日本ゲーム博物館、横手市増田まんが美術館の皆様をはじめ、多くの方々のご協力を賜りました。この場を借りて御礼申し上げます。





図 3-37 展覧会トップページ

### 1. 日本ゲーム博物館の修理工程

日本ゲーム博物館の修理は次のように行われます。

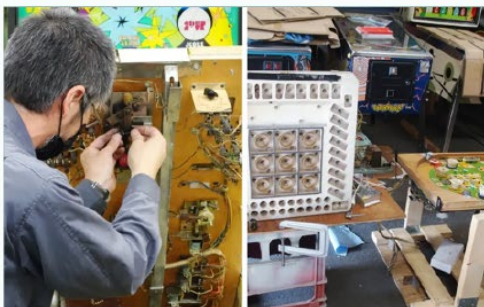
(1) 動かしてみる。



(2) 壊れている部分を見つける。



(3) 修理する。



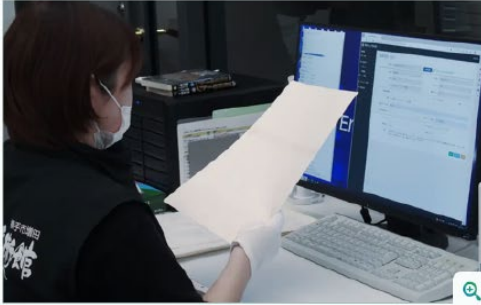
(4) 保存する。



図 3-38 展示サイト一例

### 〔 (1) 状態確認 〕

まず原画の状態を確認します。順番通りに並んでいるとは限らないため、一話ごとに仕分けをします。一話ごとに分けたら、一枚一枚、表面と裏面を見ながら汚れなどを確認します。そして、紙の酸性化を防ぐため、中性紙素材の封筒に入れます。



### 〔 (2) 情報入力 〕

汚れなども情報として入力しつつ、一枚一枚の状態を入力していきます。そして、1,200dpiの解像度でスキャンし、マンガ原画をデータとしても保存します。

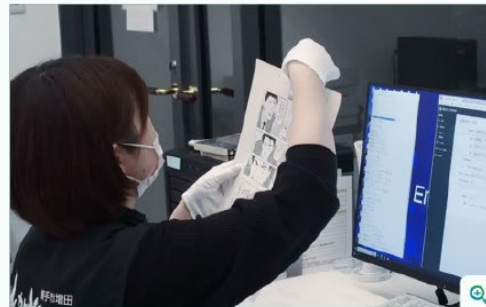
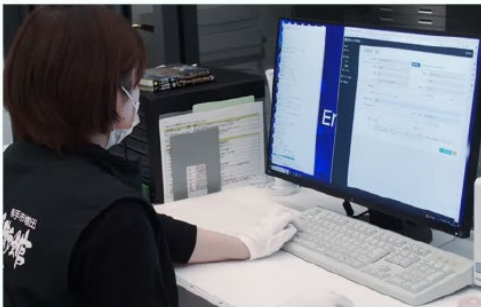


図 3-39 展示サイト一例



広報資料（フライヤー）

文化庁 令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業

文化庁 

ゲームを マンガを

# 守る「コト」、守る「モノ」

Archiving 'Behavior' and 'Collection' in *GAME* and *MANGA*

オンライン展示

劣化と修理

管理

保存

DATE 開催日 2024 2/7 水 15:00 - 3/31 日 17:00

VENUE 会場 会場へは右記または下記 URL よりお入りください。  
<https://kotomono.macc.bunka.go.jp>



— Gallery Talk —

ギャラリートーク

(ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナー)

要 事前申し込み

Japanese Only

展覧会で紹介している日本ゲーム博物館の活動内容や作業工程などを半澤氏にお話しいただけます。ぜひご参加ください!

講演 半澤 雄一 氏 (日本ゲーム博物館)

2024年2月3日(土) 13:00~15:00

オンライン (Zoom)

事前申し込みが必要です 定員に達し次第、締め切ります。

右記あるいは下記 URL よりお申し込みください。

申し込み先 URL : <https://forms.gle/HKAGdBKyJsNBYQy79>



文化庁 令和5年度  
メディア芸術連携基盤等整備推進事業

ゲームを マンガを 守る「コト」守る「モノ」

Archiving 'Behavior' and 'Collection' in GAME and MANGA

開催日 2024 2/7(水) 15:00 - 3/31(日) 17:00

会場 <https://kotomono.macc.bunka.go.jp>



— Exhibition Outline —

展示概要

本展は、ゲームアーカイブ所蔵館の連携推進事業のこれまでの成果を活用し、文化庁令和5年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」<sup>1</sup>の一環として実施するものです。

ゲームやマンガ、アニメーションといった日本のメディア芸術は、今や我々の生活を彩るための欠かせないコンテンツとなりました。各分野でさまざまな新しい作品が生み出される一方で、古い作品は少しずつ忘れられていき、作品だけでなく、開発資料や中間制作物、中間素材などよばれる制作時の資料も散逸の危機にありました。その中で、次第にゲーム、マンガ、アニメーションの作品や制作に関連する資料を守ろうとする動きが出てきました。その広がりは、産学官によるものだけでなく、個人コレクターや保存団体など多岐にわたっています。

本展では、ゲームの中でも総数が少なく、巨大な筐体に複雑な機構が組み込まれ、経年劣化の危険性も高く、動態保存（動く機体を保存する）する必要があるアーケードゲームに着目し、**アーケードゲーム筐体**を中心に収集、保存し、サステナブルな運営基盤の構築を目指す機関として**日本ゲーム博物館**を紹介します。

また、ゲーム分野に先駆け、組織化、体系化をしているのがマンガ分野です。本展ではゲーム分野が目指す確立した組織体制を持ち、一点モノの作品である**マンガ原画**を保存している**横手市増田まんが美術館**にご協力いただき、マンガ分野の中で中間制作物として扱われる**マンガ原画**をどのように守っているのかを紹介します。

それらの方法を紹介し、また両者を比較することで、**ゲームやマンガを守る「コト」、守る「モノ」**について知ってもらえればと思います。ゲーム分野とマンガ分野、それぞれの守り方、守る資料、そしてそこに携わる人々の思いを感じてもらえれば幸いです。

<sup>1</sup>「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」は、「我が国でこれまで創造されてきたメディア芸術作品を保存・活用するために必要な基盤となる作品の所蔵保管等の整備の推進、産学協（官）の連携等の分野を横断して課題解決に取り組む事業を一体的に実施するとともに、アーカイブ化した作品・資料等の活用に関する取組みを実施することにより、貴重なメディア芸術作品・資料等の鑑賞機会の創出、インバウンドの増加、メディア芸術作品等の収集・保存・活用を担う人材の育成を図り、もって我が国のメディア芸術の振興を図る」ことを目的として実施されている文化事業です。

This exhibition utilizes the achievements of the Game Archive Consortium's collaborative promotion project and is conducted as part of the Agency for Cultural Affairs' 2023 "Media Arts Collaboration Infrastructure Improvement Project"<sup>1</sup>.

Japanese media arts such as games, manga, and animation have now become indispensable content that enriches our lives. While various new works are being created in each field, older works are gradually being forgotten. Not only the works themselves but also development documents, intermediate productions, and materials known as intermediate resources were at risk of dispersion. Amidst this, there has been a growing movement to preserve materials related to the production and works of games, manga, and animation. This expansion includes efforts not only by academia, industry, and government but also by individual collectors and preservation organizations.

In this exhibition, we focus on **arcade games**, which are few in number, incorporate complex mechanisms in their large cabinets, and are highly susceptible to age-related deterioration, necessitating their dynamic preservation (preserving operational units). We introduce **the Japan Game Museum** as an institution that collects and preserves arcade game cabinets, aiming to establish a sustainable operational foundation.

Moreover, preceding the game sector in terms of organization and systematization is the manga sector. We have collaborated with **the Yokote Masuda Manga Museum**, which possesses an established organizational structure that the game sector aspires to emulate and preserves unique manga original drawings. This exhibition will introduce how **manga original drawings**, treated as intermediate production items in the manga sector, are preserved.

Through this exhibition, we aim to introduce these methods and, by comparing both sectors, enlighten visitors about the **'behavior' and 'collection' aspects of archiving games and manga**. We hope you will appreciate the distinct ways of preservation, the materials safeguarded, and the dedication of those involved in both the game and manga sectors.

<sup>1</sup>The Agency for Cultural Affairs' Project to Improve Networking and Archival Infrastructure of Media Arts aims to promote the development of information on the holdings of media art works as a foundation necessary for the preservation and utilization of media art works created in Japan to date, aiming to create opportunities for the appreciation of valuable media art works and materials, to increase the number of inbound visitors, and to develop human resources who will be responsible for the collection, preservation, utilization of media art works, and so forth, through the integrated implementation of projects that address cross-disciplinary issues such as cooperation between industry, academia, and government, as well as initiatives that contribute to the utilization of archived works and materials, thereby promoting media art in Japan.



【主催】文化庁 【共催】ゲームアーカイブ推進連絡協議会、マンガ原画アーカイブセンター 【協力】立命館大学ゲーム研究センター、一般社団法人マンガアーカイブ機構、日本ゲーム博物館（株式会社小牧ハイウェイ企業）、横手市増田まんが美術館、京都精華大学書籍マンガ研究センター / 京都府立マンガミュージアム、大阪府立女子大学、大阪産業科学専門大学、The Strong National Museum of Play

### 3.2.5.6 「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」のアクション・リサーチの設計と成果

本展の主たる目的は以下のとおりである。

「ゲーム展 TENII」で述べられたように、本展はマンガ分野との横断性を重視した展覧会となった。アーケードゲーム筐体とマンガ原画という全く違うモノを保存するための方法などを紹介し、両館がどのような方法を用いているかを示した。しかし、両館の保存方法や修理方法は独自に編み出されたものであり、アーケードゲーム筐体やマンガ原画を保存する方法はまだ確立されていないため、今後の課題としていく必要があるだろう。また、両館とも課題として挙げていたポイントは、保存するための場所の確保と次世代の人々への継承であった。本展において、これらの課題も改めて浮き彫りになったと言えよう。これらの課題解決のためにも、マンガ分野、アニメーション分野、メディア・アート分野との連携は今後より一層必要であると思われる。

「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展」Web ページ閲覧者数：1071 名（2024 年 2 月 12 日現在）

## 付録

### [1] ゲームアーカイブ推進連絡協議会 会合議事録要旨

まずはゲーム所蔵館の活動報告が行われた。日本 PBM アーカイブスの中津氏からは、ソフトのための資料収集と、その公開準備を進めており、サイト構築の資金を集めるためにクラウドファンディングを行ったことが報告された。クラウドファンディングでは予定額を 400%ほど上回り、2024 年 5 月を目標にサイトを更新する予定であるという。今後も資料などを公開できるよう活動を続けていくと報告された。

ゲーム保存協会のルドン氏からは、活動については季節ごとに公開しているニュースレターをご覧いただきたいとのことであった。

アナログゲームミュージアムの井上氏からは、2023 年 5 月に一般社団法人アナログゲームミュージアム運営委員会の設立イベントの開催、そのイベントを契機に会員募集を開始し、個人の一般会員や企業の賛助会員が徐々に増えている状況が報告された。現在、収蔵品は 2,000 点を超過しており、2024 年は業界の動向を年鑑（アニュアルレポート）としてまとめられるように活動していくとの報告があった。

オブザーバーの国会図書館の奥田氏からは、ゲームソフトの所蔵状況等が報告され、令和 5 年 11 月現在でゲームソフトの所蔵状況が 7,967 点となっているという。昨年度の同時期に比べ、700～800 点程度増加しているとのことであった。また、令和 4 年の 6 月から PlayStation を 1～3 の中でプレイ可能なものについて、試行的に利用提供を開始しており、令和 5 年 3 月、昨年度末の段階でまだ利用が少数にとどまっていたため、試行期間を延長したという。また令和 5 年の 9 月からは、新たに PlayStation4 の提供を開始しており、合計 2,797 タイトルが利用可能になっていると報告された。利用実績については、試行提供開始から 8 タイトルしか利用されていないという状況だという。今後の予定は、令和 5 年度末までにプレイステーション・ポータブルの新規提供を予定している。令和 6 年度は光ディスクのゲームソフトについて検証作業を継続し、提供可能と判断したものについて提供開始する予定であると報告された。

同じくオブザーバーのゲーム寄贈協会の松田氏からは、東久留米市に一般社団法人立の図書館を作り、現在ではゲームソフト 593 点、ハード約 50 点の所蔵状況であり、目録の公開を始めていると報告された。また、移動図書館も作り、車の中で図書館として利用できるようにしている。ほか、アーカイブを図書館や博物館に提供し、それをユーザーやクリエイターが活用して新たな創作を産むことで、それら全体から生じるインセンティブの権利者への還元により上記の各行為についての許諾が得られるエコシステムが作れたら、国にとってもプラスなるのではと考えていると言う。ゲームアーカイブは場所に困る、という問題解決のため場所を探しているとの報告であった。

立命館大学ゲーム研究センターの井上氏からは、アーカイブの利活用の調査で、実際に学内の方に向けてどのような形で利活用がしてもらえるか、どのような利用の要望があるかを、実際に遊んでもらえる日を設ける、という活動の開始が報告された。

中川氏からは、インディゲームの祭典である BITSUMMIT の時期に連携する形で「art bit 展」というインディゲームと現代アートの共同展示を行う企画のキュレーションに関わった報告がされ

た。その展示の一環として、「ゲーム展 TEN II」という過去のゲーム関係の展覧会での流れをアーカイブし紹介するパネル展示を尾鼻氏に開催していただいた。また、PBM アーカイブスに協力し、PBM 経験者のゲーム業界の重鎮たちへのインタビューと、それを公開する活動などにも携わったと報告された。

ナツゲーミュージアムの徳田氏からは、2023 年度は 5 回のイベントを行った、若しくは協力したとのことであった。今年度はコロナが終息に向かっていて、イベントが開催しやすくなった印象があったという。また、スペースインベーダーが 45 周年を迎えた年でもあるため、インベーダー関連のイベントが非常に多かったことが特徴だった。2024 年は既にイベントの依頼を幾つかいただいております、例年よりも多くなる見込みであると報告された。

活動報告ののち、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の今後について話し合いが行われた。まずは、松田氏に引き続きオブザーバーとしての参加が決定した。次に、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の **Blogger** に各自イベントを書き込むようになった。また、これまでのカンファレンス等の成果を踏まえて、具体的な社会的アウトプットに向けた継続的な研究会的な機会を準備する必要性が出てきている時期であり、具体的には協議会の憲章を作成する必要性が情報共有された。

ほかにも、「ゲームのアーキビストになりたい」という問い合わせが二件来たことが報告された。ゲームのアーキビストは珍しい仕事だが、具体的な部分については不明確な部分が多いため、アーキビストに関する知識が必要であるという意見が出された。また、社会的な認知が高まり、アーカイブしている人が認められる必要があり、資料を保存する場所だけでなく、アーカイブする人の立場を作る重要性についても情報共有された。最後に、憲章については素案をまとめ、アーキビストについてはその定義を明確にする、これらを今後の方向性とし、会合は終了した。

執筆担当者：

尾鼻崇（立命館大学）

小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

井上明人（立命館大学）

シン・ジュヒョン（立命館大学）【3.1.3 担当】

全体統括責任：細井浩一（立命館大学）



本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した令和 5 年度「メディア芸術連携基盤等整備推進事業 分野別強化事業」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。