

令和 6 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 2024 実施報告書

立命館大学ゲーム研究センター

令和 7 年 2 月

目次

第1章 事業概要	3
1.1 背景.....	3
1.1.1 事業背景	3
1.1.2 今年度事業の意義	5
1.2 目的.....	5
1.2.1 今年度事業の目的	5
1.3 実施内容	6
1.3.1 今年度事業の実施内容	6
1.3.2 実施計画	7
1.4 実施体制	8
1.4.1 今年度事業の推進体制	8
1.5 実施スケジュール	9
1.5.1 事業の全体スケジュール	9
1.5.2 事業内各施策の実施要領	10
第2章 実施内容	12
2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動.....	12
2.1.1 ゲーム所蔵館連携強化.....	12
2.1.2 相談窓口の設置	17
2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査.....	22
2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け.....	22
2.2.2 アーカイブ重点対象の明確化	23
2.2.3 ネットワークゲームのアーカイブのための調査準備	29
2.3 ゲームアーカイブ利活用調査.....	32
2.3.1 未リスト情報のオープンデータ化のための諸施策.....	32

2.3.2 ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチ	33
第3章 成果	39
3.1 成果.....	39
3.1.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動	39
3.1.2 相談窓口の設置	39
3.1.3 ゲームアーカイブのオープンデータ化のための諸施策.....	40
3.1.4 ゲームアーカイブ利活用調査及びアウトリーチ	40
3.2 今後の課題と展望	41
3.2.1 今年度の省察.....	41
3.2.2 本事業の展望.....	41
付録	44
1 会議議事録.....	44
1.1 ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合	44

第1章 事業概要

1.1 背景

1.1.1 事業背景

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に対する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、様々な他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¹。

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。

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

第1章 事業概要

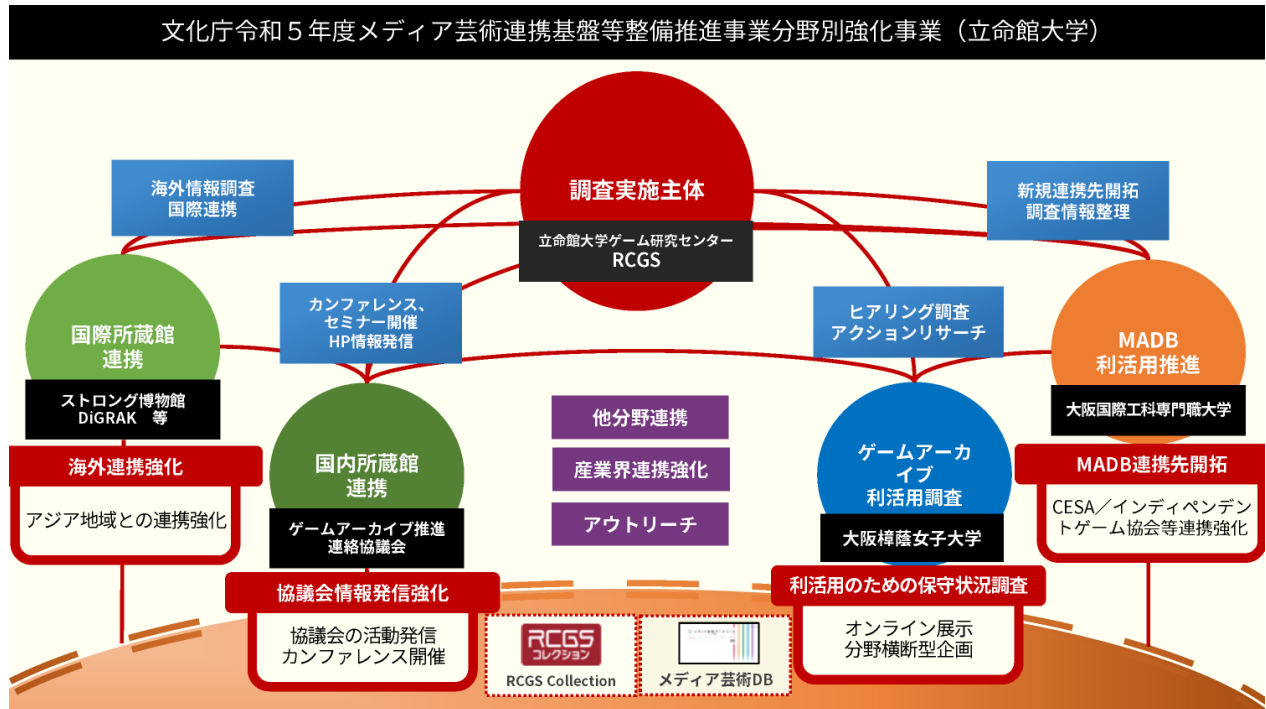


図 1-1 令和5年度事業目的（参考）

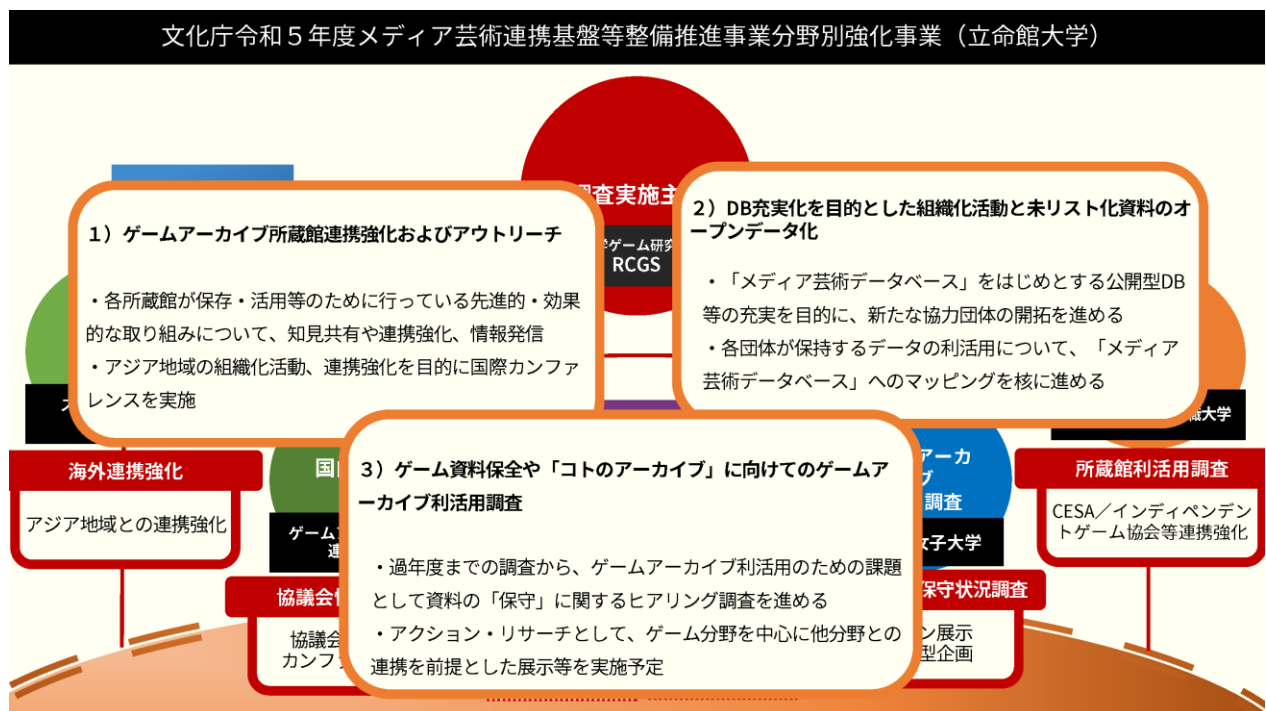


図 1-2 令和5年度事業目的（参考）

第1章 事業概要

1.1.2 今年度事業の意義

ゲーム保存を効率的に分担して進めていくためには、ゲームの所蔵館の連携を推進すると同時に情報共有の推進も不可欠と言える。

過年度の本事業での多面的な施策は、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的・効率的な連携枠組みの構築を目指す実際の活動であり、第二に、第一の活動を支える基盤としてのゲームアーカイブが現状を評価する調査活動の効率的な実施である。

これらの目標を達成するために必要な活動として、1) ゲームアーカイブ推進連絡協議会の機能強化及びアウトリーチ、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、構造化へのサポート業務、3) これまでのネットワークを活用したゲーム産業界との連携強化、4) ゲーム分野特有の課題と考えられる「動態保存」に関するゲームアーカイブ利活用調査を通じたアウトリーチ強化の4点が挙げられる。特に、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動強化が第一の課題となり、そのために令和6年度事業では、各所蔵館の活動を集約、保存のマニュアル化と利活用の窓口業務、新たなネットワーク開拓を進め、アウトリーチによって地盤を強化する。

1.2 目的

1.2.1 今年度事業の目的

先述のとおり、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[かんが]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。

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。

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

第1章 事業概要

のために令和6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、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 実施内容

1.3.1 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。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、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の更なる強化が第一であり、広く国民に対して貢献できる団体として「ゲームアーカイブ推進連絡協議会」を定着させるため、ホームページ等で情報発信を行うと同時に、相談窓口の設置など双方向コミュニケーションの基盤を生成する【(1)ゲームアーカイブ推進連携協議会の機能強化およびアウトリーチに対応】。

次に、メディア芸術データベース（以下、MADB）との将来的な連携の検討を進める【(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、構造化へのサポート業務】。加えて、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【(3)これまでのネットワークを活用したゲーム産業界との連携強化】。

最後に、大阪樟蔭女子大学、日本ゲーム展示協会、日本ゲーム博物館といった、本事業に関わる調査において連携可能な組織との連携強化により、調査事業の効率化を図り、喫緊の課題であるアーケードゲームの動態保存を中心に行う。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（CESA）、一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会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、産学官連携を強化する【(4)ゲームアーカイブの射程と利活用状況調査】。

国外の所蔵館連携強化については、引き続き本事業が年月をかけて構築してきた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。

第1章 事業概要

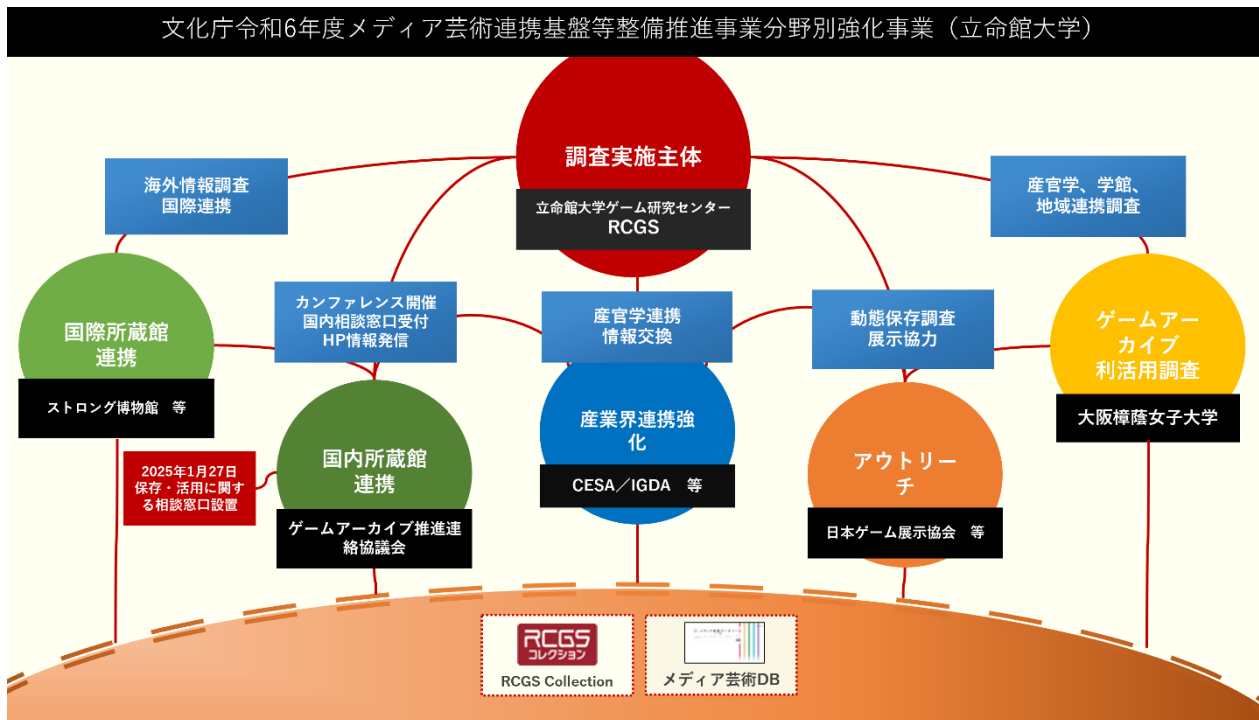


図 1-3 令和6年度事業の全体像

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、BitSummit などゲームに関する各種情報のオープンデータ化を主に一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会と、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。

1.3.2 実施計画

1) ゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動強化

- ・アーカイブ基盤の構築・育成のための試みとして、収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。

- ・ゲームアーカイブ推進連絡協議会の組織化活動、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充実化を進める。

2) ゲーム産業界との連携強化（ネットワークゲームのアーカイブ強化）

- ・本事業において培ってきたネットワークに加え、新たに ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センターと連携し、産業界とのネットワーク強化を進める。

- ・産業界における中間生成物等のアーカイブ状況の調査やそのサポート、ネットワークゲーム等のアーカイブにおける課題発見が挙げられる。

第1章 事業概要

・上記に関しては、どのような課題があり、解決の可能性があるのか、これまで本事業が進めてきた事業内容とは異なる観点が必要となる案件のため、これまでに得た知見を活か[い]かしつつゼロベースにて取り組む。

3) ゲームアーカイブ利活用のためのアウトリーチ

・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「保全」が挙げられる。そこで令和6年度の重点目標として、専門化が進むゲーム資料の「動態保存」に関するヒアリング調査を進める。

・これまで本事業及びゲームアーカイブ推進連絡協議会の活動において蓄積してきた様々な成果を元にアウトリーチを実施し、調査結果を広く公開する。

1.4 実施体制

1.4.1 今年度事業の推進体制

本事業は、文化庁「令和6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1-4のとおりである。赤字は今年度から新たに加わった連携・協力組織を示している。

調査実施主体

立命館大学ゲーム研究センター

井上明人（立命館大学・統括）
細井浩一（立命館大学）
中村彰憲（立命館大学）
尾鼻 崇（立命館大学・事業コーディネータ）
福田一史（立命館大学）
毛利仁美（立命館大学）
シン・ジュヒョン（立命館大学）

利活用調査（展示・動態保存）
小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

連携・協力組織

ゲーム・アーカイブ推進連絡協議会

ゲーム保存協会、明治大学、日本ゲーム博物館、ナツ
ゲーミュージアム、ゲーム寄贈協会、東京工科大学、
ZEN大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター、
OBS ゲームリサーチ、日本ゲーム展示協会 ほか

International Videogame Data Network

The Strong National Museum of Play,
Stanford Libraries - Stanford University,
National Videogame Arcade, Leipzig
University, Berlin Spiel Museum,

一般社団法人コンピュータエンタテインメ
ント協会

図1-4 事業の実施体制

第1章 事業概要

1.5 実施スケジュール

1.5.1 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6年4月1日～令和7年2月28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										◆	
協議会会合										◆	
所蔵館連携 調査設計			◆	◆	◆						
所蔵館連携 調査						◆	◆	◆	◆		
所蔵目録紐付け 設計						◆	◆				
所蔵目録紐付け 入力							◆	◆	◆		
利活用調査				◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
ゲーム系データ等 調査設計				◆	◆	◆					
アウトリーチ					◆	◆	◆	◆	◆		
報告書作成									◆	◆	
定期報告			◆ 定例	◆ 定例	◆ 定例	◆ 定例	◆ 中間	◆ 定例	◆ 定例		◆ 最終

図 1-5 本事業の実施スケジュール

1.5.2 事業内各施策の実施要領

下記のと通りの事業スケジュールで各施策を実施した。

・実施スケジュール

(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カンファレンス

日時：令和7年1月25日（土）13：00～16：00

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7年1月25日（土）10：30～12：00

場所：オンライン

(2) 利活用事例調査

1. 株式会社タイトー ゲーム開発関連資料活用状況

日時：令和7年1月27日（月）11：00～12：10

場所：オンライン

(3) アーケードゲーム動態保存に関する課題調査

1. アーケードゲーム筐体「きょうたい」の動態保存に関するヒアリング

日時：令和7年2月1日（土）15：00～16：00

場所：オンライン

・事業における調査・作業期間

(1) 所蔵館目録紐「ひも」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（以下、MADB）書誌レコードへの紐付け作業

令和6年8月1日（木）～令和7年1月19日（日）

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6年11月14日（木）～令和7年1月19日（日）

(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7年1月4日（土）～令和7年1月19日（日）

2. 概況マップの作成作業

令和7年1月4日（土）～令和7年1月19日（日）

第1章 事業概要

(3) MADB データ拡充を見据えた未リスト化情報のオープンデータ化

1. 事前調査実施作業

令和6年7月3日（水）～令和7年1月19日（日）

2. データ整形作業

令和6年10月4日（金）～令和7年1月19日（日）

(4) アウトリーチの設計と実施

1. 調査枠組みの設計、調査

令和6年9月21日（土）～令和6年12月1日（日）

第2章 実施内容

2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

2.1.1 ゲーム所蔵館連携強化

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のための会合を実施すると同時に、アウトリーチとしてカンファレンスを行った。

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進めるに当たって、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。

日時：令和7年1月25日（土）10：30～11：30

参加者（敬称略）

協議会会長会

ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター：細井浩一

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

ゲームアーカイブ推進連絡協議会会員

明治大学：福地健太郎

東京工科大学：三上浩司

日本ゲーム博物館：半澤雄一

特定非営利活動法人日本 PBM アーカイブス：中津宗一郎

一般社団法人アナログゲームミュージアム：草場純、井上奈智

一般社団法人ゲーム寄贈協会：松田真

立命館大学：毛利仁美

ゲームアーカイブ推進連絡協議会事務局

立命館大学：井上明人、尾鼻崇

オブザーバー

フリーランス：中川大地

オニオンソフト：武田寧（おにたま）

一般社団法人日本ゲーム展示協会：小出治都子

第2章 実施内容

国会図書館：奥村牧人

文化庁：是永寛志、鈴木紀成

JV 事務局：平尾宏一郎、横浜大

ゲームアーカイブ推進連絡協議会 2024 年度会合では、新規会員候補として OBS ゲームリサーチ、ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター、日本ゲーム展示協会の 3 団体が紹介された。OBS ゲームリサーチの武田氏は「ゲームマシンアーカイブ」プロジェクトを紹介し、ZEN 大学の細井氏はゲームのオーラルヒストリー研究に取り組むことを説明、日本ゲーム展示協会の小出氏はゲーム展示の支援活動を述べた。これらの団体の加入は承認された。

また、次年度協議会体制については、運営委員の任期が切れるため、現体制の継続が提案され、異議なく承認された。併せて、細井浩一会長の所属変更に伴い、事務局体制の強化が図られ、小出治都子氏の事務局長就任が確定した。

また、協議会のマニフェスト策定が進められ、ワーキンググループで作成した草案の採用が承認された。最後に、協議会のホームページのリニューアルが 1 月 27 日に予定されており、併せてゲーム分野のアーカイブに関する相談窓口の設置が報告され、立命館大学を中心に、協議会全体で対応していくことが確認された。

・第三回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「第三回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 6 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 6 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、京都国際マンガミュージアムで開催中の「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」の関連イベントと連携して行われた。

日時：令和 7 年 1 月 25 日（土）13 時～16 時

場所：オンライン

◆プログラム：

1. 「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」
細井浩一（ZEN 大学教授、ゲームアーカイブ推進連絡協議会会長）
2. 講演「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」

第2章 実施内容

小出治都子（一般社団法人日本ゲーム展示協会）

3. 座談会「アーケードゲームをのこす・いかす魅力とは」

【登壇者】

ナツゲーミュージアム

おにたま（OBS ゲームリサーチ）

日本ゲーム博物館

閉会の辞：ルドン・ジョゼフ（特定非営利活動法人ゲーム保存協会、ゲームアーカイブ推進連絡協議会副会長）

コーディネーター：小出治都子（一般社団法人日本ゲーム展示協会）

始めに、ZEN 大学教授でありゲームアーカイブ推進連絡協議会会長である細井浩一氏が「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」というタイトルで、ゲームアーカイブ推進連絡協議会の歴史と今後の展望と課題について話された。

次に、一般社団法人日本ゲーム展示協会の小出治都子氏が、現在京都国際マンガミュージアムで開催中の「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」の紹介を行い、座談会「アーケードゲームをのこす・いかす魅力とは」につなげた。

「アーケードゲームをのこす・いかす魅力とは」では、テーマを三つ設定し、各テーマに合わせてパネリストにお話し頂く方法を採用した。一つ目のテーマは、「なぜアーケードゲームをのこす、いかす活動が大事なのか？」である。それに対してパネリストからは、パネリスト全員がアーケードゲームをプレイした経験があり、その面白さや魅力を知っていること、当時稼働していたアーケードゲームを楽しんでもらいたい、その魅力を伝えたいという思いから活動していることが述べられた。「もし魅力を伝えるならばどんなアーケードゲームを挙げるか？」という質問では、入力デバイスが分かりやすいゲームや体感型のゲーム、エレメカといった名前が挙げられた。

次に、「どのようなアーケードゲームを保存し、修理しているのか？」については、当時のアーケードゲームを知ってもらうため、様々なアーケードゲームを保存し、修理している状況がパネリスト達から挙げられた。その理由として、過去のアーケードゲームの面白さや価値を知るためには本物を見てもらう必要があるから、とのことであった。特に、アーケードゲームはゲームの原点とも言え、ゲームのアイデアが豊富に詰まったものであり、忘れ去られてしまうには惜しいという強い気持ちのもと、保存や修理を行っているとして述べられた。その保存や修理に関する考え方は、「元の状態で保存し調査研究する」学術的な考え方と、「動けばいい」という営業的な考え方があると述べられ、その考え方をうまくつなげられるように保存や修理を行っていききたいとのことであった。

最後に「今後の目標について」を話していただいたところ、保存や修理を続けていくことはもちろんだが、展示する場所が欲しいという意見が挙げられた。保存や修理する場所も必要だが、各自が所蔵しているアーケードゲームを展示する「お宝展」や、『ゲームセンターあらし』に登場したアーケード

第2章 実施内容

ドゲームを全て展示する「ゲームセンターあらし展」のようなものができたらとても面白い、といった様々な展示案が出された。

さらに、ウェビナーの参加者からも数多くの質問が出されるなど、和やかでありながらも熱い思いがこもった議論が展開されるカンファレンスであった。

最後に、ゲームアーカイブ推進連絡協議会副会長であり特定非営利活動法人ゲーム保存協会のルドン・ジョゼフ氏より閉会の挨拶がなされ、カンファレンスは終了となった。



図 2-1 小出治都子



図 2-2 ナツゲーミュージアム



図 2-3 おにたま氏



図 2-4 半澤雄一氏



図 2-5 袴田直樹氏



図 2-6 ルドン・ジョゼフ氏

文化庁 令和 6 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

2025 / 1 / 25 SAT.
13:00-16:00 開場 12:50 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/AGE9bP6LZiqUP4VJA>

開催趣旨

2025 年 1 月 25 日（土）、「文化庁 令和 6 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「第 3 回ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンス」を開催いたします。

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では、アーケードゲームの保存と活用をテーマとした座談会を実施し、各団体の活動成果や課題意識、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指しています。

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商標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確保等を目標として活動を行ってまいりました。

【主催】文化庁（文化庁 令和 6 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）
【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、一般財団法人日本ゲーム保存協会
【協力】京都府立マンガミュージアム／京都府立大学国際マンガ研究センター、一般財団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）

PROGRAMME

(※印刷)

STAGE 1

13:00 -

《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》

細井 浩一（ZEN 大学教授、ゲームアーカイブ推進連絡協議会会長）

STAGE 2

13:15 -

《のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展》

小出 治都子（一般財団法人日本ゲーム保存協会）

STAGE 3

13:30 -

《座談会》

アーケードゲームをのこす・いかす魅力とは

ナツゲーミュージアム、おにたま(OBSゲームリサーチ)、日本ゲーム博物館の皆様にお集まりいただき、アーケードゲームの保存と活用についてお話しいただきます。

ナツゲーミュージアム
アーケードゲーム筐体やゲーム基板を収集し、2010 年から 9 年間、東京秋葉原で 80 年代中心のゲームが遊べるゲームコーナーとレトロゲームグッズ販売を兼ねた「ナツゲーミュージアム」を運営。現在は高田馬場ゲーセンミカドとコラボ店「ナツゲーミカド in 自見会館」を展開。またゲームメーカーと様々なイベントにゲームを貸し出している。

OBS ゲームリサーチ
アーケードゲームを中心とした古いゲームの保存や開発の歴史について掘り起こしを行っている。アーケード基板や筐体についての情報、資料を調査や動画により発表しているほか、コレクターとの交流や保存についての情報を進めている。

日本ゲーム博物館
2016 年に移転準備のため休館。失われたかつての大型体感型ゲーム機を中心に、昭和レトロなビデオゲーム、エレクトロニクス、ピンボール、駄菓子屋ゲーム、テーブルゲームなどを遊べる状態で保存する活動を行っている。

【コーディネーター】小出 治都子（一般財団法人日本ゲーム保存協会）

CLOSING

16:00 -

《閉会の辞》

ルドン・ジョゼフ
(NPO 法人ゲーム保存協会、ゲームアーカイブ推進連絡協議会助会長)

お問い合わせはこちら 〈ゲームアーカイブ推進連絡協議会〉
<https://forms.gle/UPxHkZDa1ro7xbdB7>

図 2-7 第三回ゲームアーカイブ推進連絡協議会カンファレンスフライヤー

第2章 実施内容

2.1.2 相談窓口の設置

ゲームアーカイブ推進連絡協議会を窓口として令和7（2025）年1月27日にゲーム分野の相談窓口の設置を行った。窓口は、同協議会のホームページ上に設置し、また、下図のとおり、窓口設置に併せてホームページの全刷新を行った。

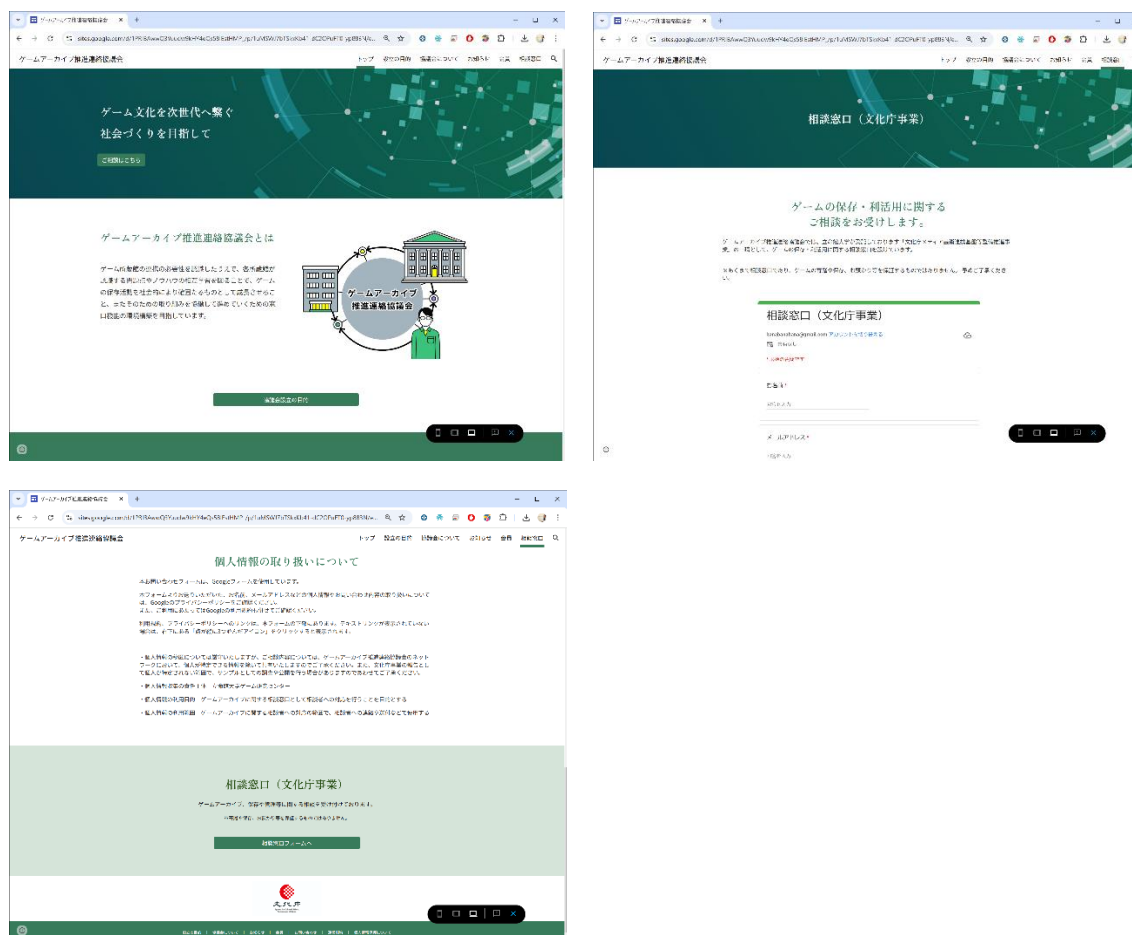


図 2-8 ゲームアーカイブ推進連絡協議会 公式ホームページ（新）

相談対応は図 2-9 で示したチャートの流れで対応し、万が一トラブルが発生した際にも迅速かつ円滑な対応が可能な体制を担保する。

第2章 実施内容

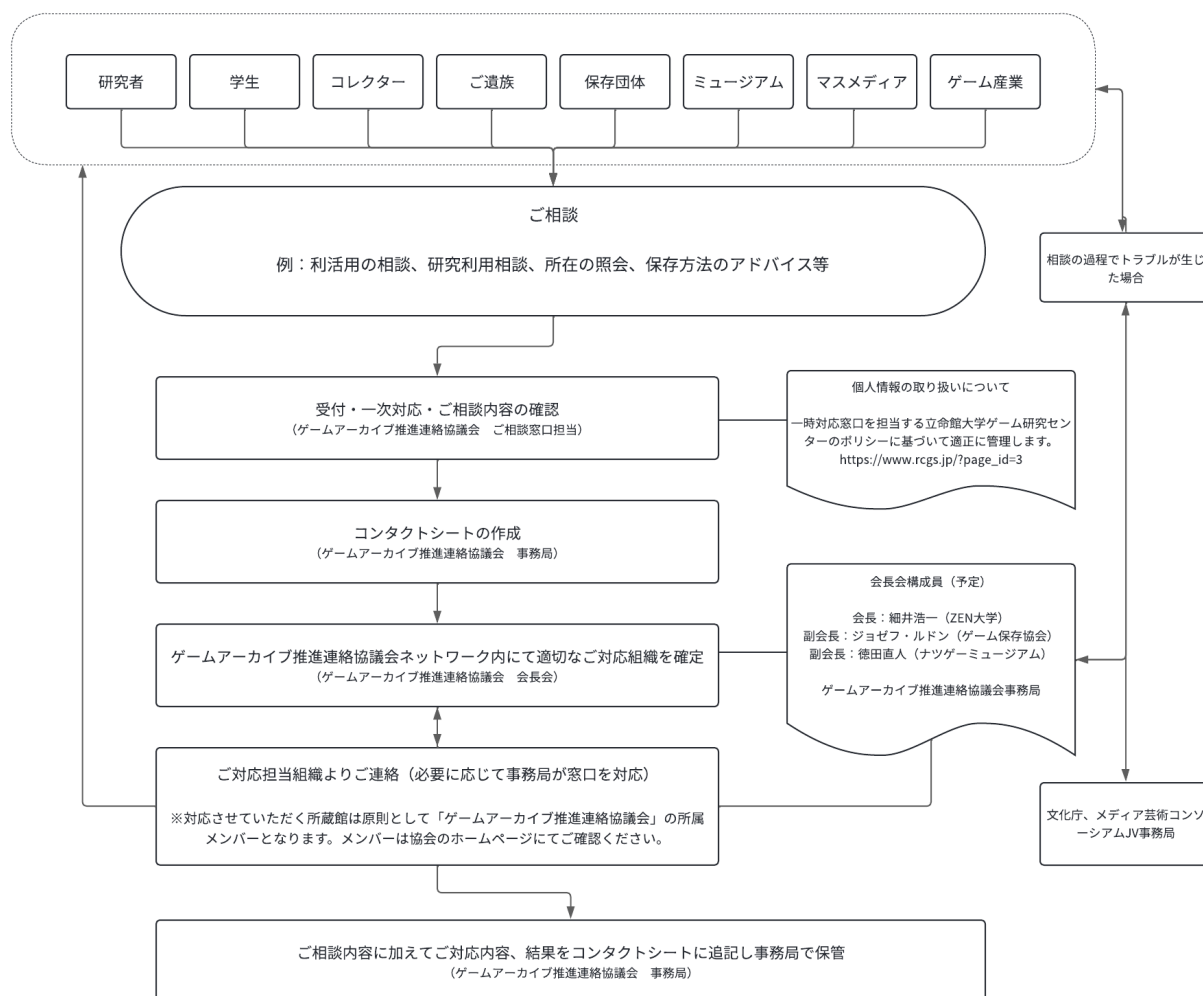


図 2-9 相談窓口対応フローチャート

加えて相談窓口設置に伴い、相談内容の記録と共有のための「コンタクトシート」を作成した。図 2-10～図 2-12 がその内容となる。ゲーム分野への相談が発生した場合、ゲームアーカイブ推進連絡協議会事務局が第一次受付としてコンタクトシートにプロフィールの記載を行う。続いて第二次受付で具体的な相談内容のヒアリング等を実施して記載する。その後協議会の会長会の審議にて対応する所蔵館を定め、相談結果を記載し保管する。万が一のトラブル発生時には、会長会に加え、文化庁、メディア芸術コンソーシアムJV事務局を交えて対応する。

第2章 実施内容

ゲームアーカイブ推進連絡協議会相談窓口

コンタクトシート 番号 _____

■お問合せの方のプロフィールについて

お名前 (団体の場合はご担当者) _____

お立場 (個人収集家、団体、企業、ご家族など)

ご年齢 (年代)

団体 (自治体や出版社を含む) の場合は、団体名

お住まいの地域

ご連絡できる電話番号 (電話での対応を希望される場合)

ご連絡できるメールアドレス

※プロフィールを除き、下記はゲームアーカイブ推進連絡協議会のネットワーク上で共有いたしますのでご了承ください (おおまかな地域と年代は共有いたします)。

※文化庁事業の報告として個人が特定されない範囲で、サンプルとしての調査や公開を行う場合がありますのであわせてご了承ください。

※相談受付から2週間～最大2ヶ月を要しますのでご了承ください

お問い合わせの内容に応じて (1)～(3) のいずれかでご返答ください

1) 資料をお探しのご相談 (収集、もしくは活用したい場合)

2) お持ちの資料に関するご相談

3) 上記に当てはまらないご相談

図 2-10 コンタクトシート (1 枚目)

第2章 実施内容

1) 資料をお探しの場合 資料名 _____ ご返答の期限 _____ おおよそで想定している目的や活用方法 (テレビ番組等で用いたい、博物館で集客に活用したい、地域のコミュニティスペースを作りたいなどの目的) _____ 資料に関するその他内容 _____ _____ _____ _____ 2) お持ちの資料の相談内容について 資料名 _____ 個人の場合、お持ちの資料の由来について、個人が収集して所有(コレクション)されているもの でしょうか。※由来がわからない場合は「不明」とお書きください。 _____ _____ 保存方法についてのご相談の場合、博物資料(アーカイブ)としての長期保存、あるいは図書資料 としての閲覧目的での管理など、想定している保存・管理方法など _____ _____ 資料に関する相談内容 _____ _____ _____ _____

図 2-11 コンタクトシート (2 枚目)

第2章 実施内容

3) 上記に当てはまらないご相談(その他のご相談)

相談内容 _____

ー

以下事務局記入欄(記入しないでください)

応対責任者 _____

対応機関 _____

図 2-12 コンタクトシート (3 枚目)

第2章 実施内容

2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

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。

2.2.1 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 2-1 のとおりである。

表 2-1：令和 6 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 5 年度までの 入力実施数
立命館大学	10,078
（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	28,782

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、立命館大学の所蔵内容について更新を行った。

具体的には下記 1 点を実施した。

第2章 実施内容

(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、286 件を新規に登録した。

これにより、現在、立命館大学には、10,078 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のうち「パッケージ」の内容に相当している。

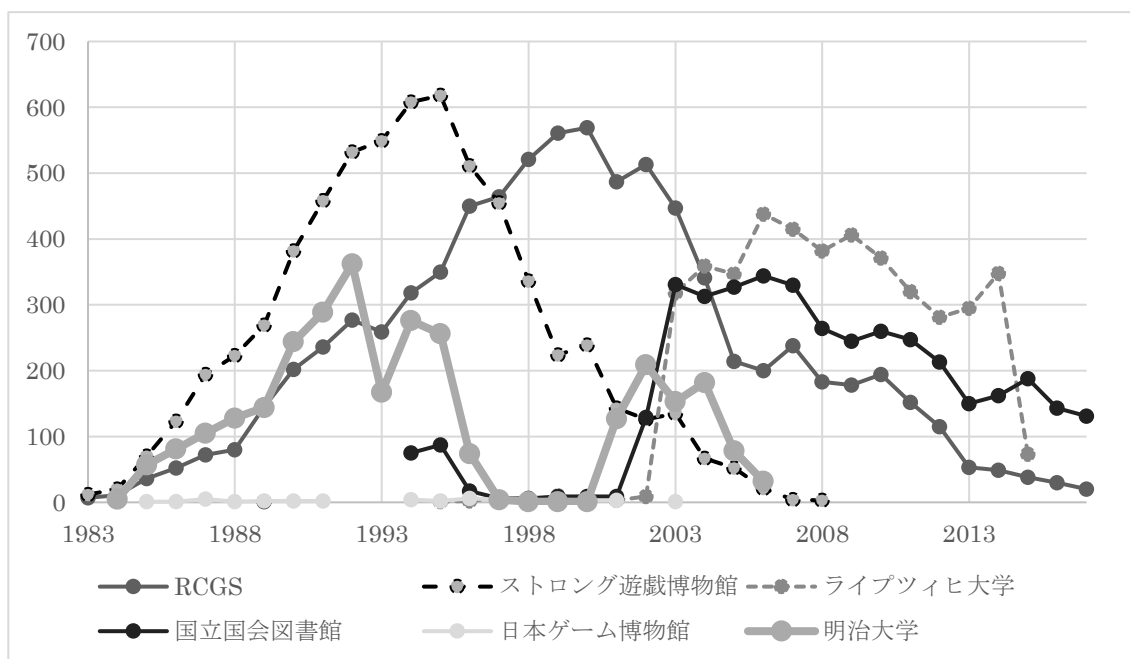
2.2.2 アーカイブ重点対象の明確化

前項において、紐付けされたデータを基に、ゲームソフトのアーカイブの進捗状況を可視化する。

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「2.2.1 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。

2.2.2.1 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²。



² 2018 年度以後については、MADB の仕様が変更されたこと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。

第2章 実施内容

図 2-10 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状況が分かる。

2.2.2.2 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³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。

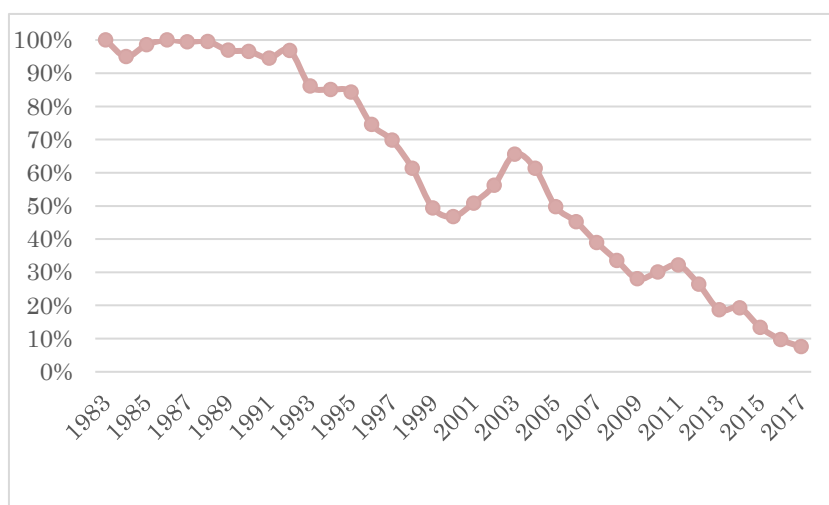


図 2-11 家庭用ゲームソフト収蔵割合（年代別）

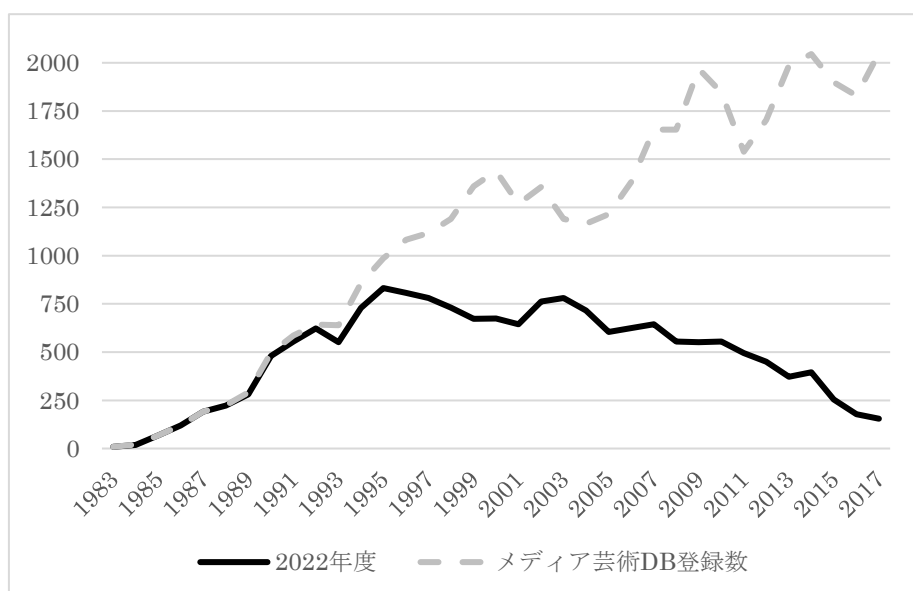


図 2-12 家庭用ゲームソフト収蔵数（年代別）

³ PC ゲームソフト、アーケードゲームについては現時点では収蔵数が少ないため、今年度時点では扱っていない。

第2章 実施内容

図 2-11 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトがどの程度の割合で収蔵を進められているかを示すグラフである。割合はメディア芸術データベース（以下、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。

そして、図 2-12 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収蔵されているゲームソフトのタイトル数である。

2.2.2.3 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。

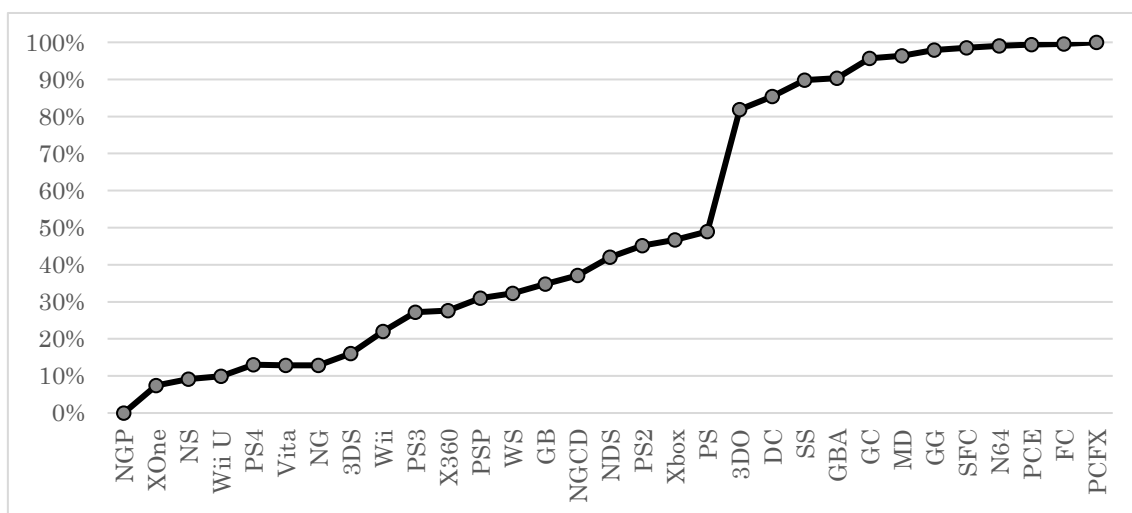


図 2-13 家庭用ゲームソフト収蔵割合（プラットフォーム別）

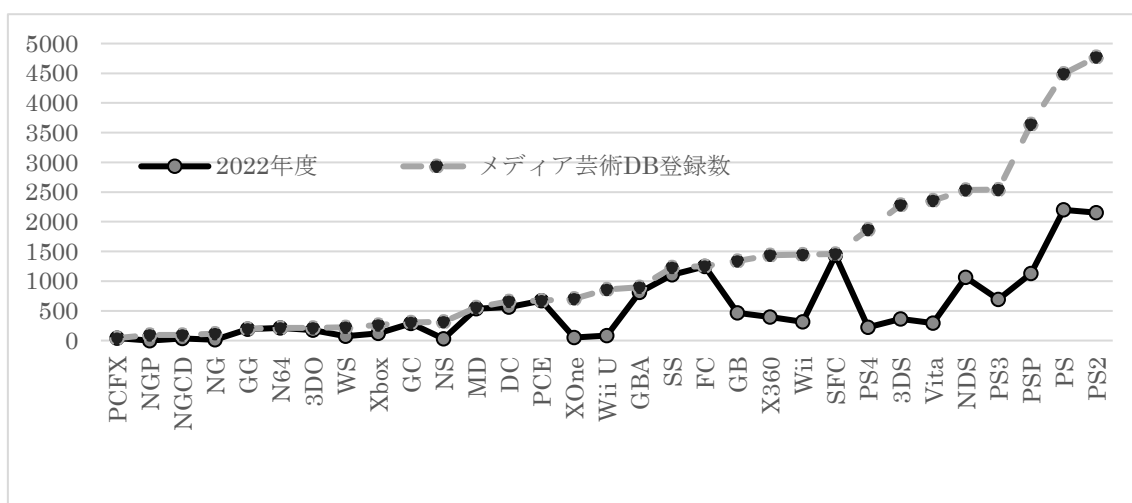


図 2-14 家庭用ゲームソフト収蔵数（プラットフォーム別）

第2章 実施内容

項目名はプラットフォーム名の略称で表記しており⁴、年代別データと同じく、図 2-13 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトがどの程度の割合で収蔵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 2-14 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。

2.2.2.4 今年度の収蔵傾向の変化

近年の収蔵傾向としては（特に立命館大学の収蔵傾向）についていえば、現在の主要な家庭用プラットフォームである **Nintendo Switch** の収蔵数がやや増加している。また、寄贈等の申し出が増えていることもあり、古い **Windows** や **Mac OS** のゲームの収蔵も増えてきている。とはいえ、いずれの収蔵機関も、収蔵庫のスペース等の制約に悩まされており、大規模な寄贈等を受け入れにくいといった状況が見られる。また、国内中古販売店等のゲームパッケージの国外流出が進むことで、流通数が少ないタイトルに関しては希少度が高まると予想される。

⁴ ゲームプラットフォームの略称は下記のとおりである（50 音順）。

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

第2章 実施内容

発売年	FC	PCE	MD	GB	SFC	GG	NG	SS	3DO	NGCD	PS	PCFX	N64	NGP	DC	WS
1983	100%															
1984	95%															
1985	99%															
1986	100%															
1987	99%	100%														
1988	99%	100%	100%													
1989	100%	100%	100%	64%												
1990	100%	99%	98%	87%	100%	100%										
1991	99%	99%	100%	96%	100%	100%	4%									
1992	100%	100%	99%	94%	100%	96%	8%									
1993	100%	99%	93%	6%	100%	100%	57%									
1994	100%	100%	95%	25%	99%	93%	33%	100%	86%	32%	72%					
1995		100%	91%	36%	99%	100%	13%	97%	78%	41%	66%					
1996		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 2-15 ゲームアーカイブ重点対象全体マップ⁵

⁵ < 凡例 >

第2章 実施内容

発売年	PS2	GC	GBA	Xbox	NDS	PSP	X360	PS3	Wii	Vita	3DS	Wii U	XOne	PS4	NS	計
1983																100%
1984																95%
1985																99%
1986																100%
1987																99%
1988																100%
1989																97%
1990																97%
1991																95%
1992																97%
1993																86%
1994																85%
1995																84%
1996																75%
1997																70%
1998																61%
1999																49%
2000	68%															47%
2001	49%	91%	93%													51%
2002	54%	99%	95%	41%												56%
2003	62%	94%	92%	51%												66%
2004	53%	96%	93%	38%	79%	78%										61%
2005	38%	94%	88%	59%	58%	60%	14%									49%
2006	35%	100%	59%	100%	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%

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2章 実施内容

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%	11%	10%	16%		13%
2016								13%		6%	10%	5%	5%	13%		9%
2017								6%		5%	11%	4%	3%	11%	9%	8%
計	45%	96%	90%	47%	41%	31%	28%	27%	22%	12%	17%	10%	7%	13%	8%	43%

図 2-16 ゲーム・アーカイブ重点対象全体マップ⁶

2.2.3 ネットワークゲームのアーカイブのための調査準備

ネットワークを用いたゲームのアーカイブを推進するためには産業界との連携が必須となる。ネットワークを用いたゲームは増加傾向にあると同時にサービス終了という課題もあり、喫緊の対応が必要になると思われる。

今年度は、マンガ分野、アニメ分野で行われているヒアリングシートを参考に、産業界および開発関係者を中心に事前ヒアリングを繰り返し、ゲーム分野に特化した調査シートの作成を行った。以後、これらのシートを用いて調査を行い、課題の明確化すると同時に解決に向けての施策を進めていく。ヒアリングシートの項目は次の通りである。

⁶ <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2章 実施内容

問1 オンラインゲームに関する中間生成物（以下、開発関連資料）を保管されていますか？
（「はい」の場合は「問2」へ、「いいえ」の場合は「問13」へ）

問2 開発関連資料をどれくらいの量、保管されていますか？

問3 オンラインゲームの開発関連資料をどのような場所・環境で保管されていますか？

問4 デジタルデータはどのように取り扱っていますか？

問5 保管している開発関連資料は、どのような目的で、どのような頻度で使用していますか？

問6 開発関連資料を保管するための専用の部署もしくはスタッフはいますか？

問7 保管している資料に関して、保険やセキュリティ対策、災害対策などは行っていますか？また保管期限が定められていますか？

問8 開発関連資料の保管する上で、工夫していること、気をつけていることはありますか？

問9 開発関連資料に関して、残すもの／残さないものをどのように判断していますか？

問10 社内で開発関連資料を残すことに対して議題になることはありますか？

問11 開発関連資料の保管に関して、他の企業や社外の開発者と相談することはありますか？また、保管した資料を研究者等に限定して公開する可能性などがありますか？

問12 開発関連資料の保管に関して、課題や問題点、心配事などがありますか？（長期保存による劣化など）

問13 問1で「いいえ」と答えられた場合にお聞きします。開発資料の保存にどのような課題がありますか？また、状況が変化する可能性はありますか？

【共通質問】

問14 今後、開発関連資料について、何をどのようにどこで保存したい、など展望はありますか？

問15 何を残せば過去のバージョン（もしくはサービス終了タイトル）を「再現」することが可能と考えますか？

第2章 実施内容

問 16 開発関連資料の保管に関して、どのような行政からのサポートや支援があるとよいとお考えですか？

問 17 その他ご意見がございましたら、記入ください

2.3 ゲームアーカイブ利活用調査

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、ゲームの動態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）未リスト情報のオープンデータ化のための諸施策、（2）ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチの2点を集中的に行った。なお後者では、ゲーム企業へのヒアリング調査とその公開、文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業成果発表展「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」への知見提供の2点を実施した。

2.3.1 未リスト情報のオープンデータ化のための諸施策

過年度まではメディア芸術データベース（以下、MADB）の登録情報拡充を目標としたデータ作成やメタデータのマッピングを行ってきたが、MADBのスキーマに、ゲーム分野のデータを登録するためには課題が存在するため、中長期的な視座が必要と分かった。そのため、登録情報の充実化について今年度は、本事業で行った調査結果の中からリスト化されていない資料の情報公開を進めた。実施に当たっては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、オープンデータのための施策を進め、情報公開速度の加速を並行して検討する。

今年度は過年度から引き続き、一般社団法人日本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。

そこで本事業では、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、オープンデータのための施策を進め、将来的にはMADBへの登録も働きかけていく。

なお、本事業で取得したデータは汎用性を鑑みjson形式で記述し共有を行う。将来的には先述したようにMADBへの掲載に加え、Wikidataへの登録も想定している。

BitSummit出展作品各タイトルのデータ記述の一例を下記に示す。

{

```
"Title": "モンスターガーデン",  
"Data": "BitSummit 2019",  
"URL": "https://bitsummit.org/game/monster-garden/",  
"Developer": "ザック・ウッド",  
"Platform": "PC, Mac, PC - Steam, PC - Not Steam",  
"Release": "2018-02-08",  
"Attribute1": "Adventure",  
"Attribute2": "RPG",  
"Attribute3": "Interactive Fiction",  
"Attribute4": "Puzzle",  
"Attribute5": "Other",  
},
```

2.3.2 ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチ

1) ゲーム開発関連資料の保存・活用について

ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチの一環として、株式会社タイトーに「ゲーム開発関連資料活用状況」のヒアリング調査を実施した。

ヒアリング調査日：2025年1月27日（月）11時～12時10分

応対者：外山雄一氏（EB開発2部開発課）・藤渡尊浩氏（EB開発3部社内開発課）・熊島真理氏（法務知財部）

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）・尾鼻崇（独立行政法人国立美術館）

Q：SIGGRAPH ASIA 2024 で展示されていた御社資料に関して、社内ではどのように保存や管理されていますか。また、保存方法について御教示ください。

外山氏：

SIGGRAPH ASIA 2024 では当社が保存している「ドライアス」のゲーム基板と仕様書の現物を展示した他、講演のスライドの一部を使ってタイトーの開発資料保存事例をポスターとして掲示しました。株式会社スクウェア・エニックスの三宅陽一郎氏にお誘いいただき、セガ様、カプコン様らと共に SIGGRAPH ASIA 2024 に参加しましたが、記事などに取り上げられて各社でのゲーム開発資料の保存について色々な人に知ってもらえたことが良かったと思います。

当社が持っている基板と仕様書に関しては、その多くが専用の部屋に段ボールに入れて保存しています。その中でも、頻繁に使用する資料については本社で保存しています。本社で保存する場合は、バインダーのまま開発部門等、部署内のキャビネットで保存しています。

藤渡氏：専用の部屋に保存されている仕様書は段ボールに積まれて、6 畳から 8 畳のスペースに保管

第2章 実施内容

されています。また、基板については、7列の棚を三つ並べて保管しています。



図 2-17 応対者による資料保存に関する説明

Q：御社資料のアーカイブ状況について御教示ください。

外山氏： 資料は本社や神奈川の保存場所を含め、4拠点で分散して保存しています。企画書や基板は藤渡さんが管理していますが、頻繁に使用するものに関しては藤渡さんと私で管理しています。保存場所での特別な温度湿度管理は特に行っていませんが、直射日光が当たるような劣悪な環境ではありません。基板の修理に関しては、社内にサービス部があり、そこで大概の修理が可能です。

藤渡氏：

ポスターやカタログについては広報部門などが管理しています。今後は、開発部門が保有しているものも広報部門に保存を任せようかという話も出ています。

藤渡氏：企画書は150箱ほど保存しています。基板については、タイトーのもの、及び他社制作でタイトーが販売したものを合わせると、300枚ほどあります。ほかに、他社の基板が400枚、雑多な基板が100から200枚ほど、まだカウントしていない基板も300から400枚ほどあります。保存のための専用の予算は組まれておらず、また、作業も通常業務の合間に行っています。そのため、基板の整理はまだ終わっていません。まずはタイトーの基板を優先して整理していますが、ハーネスが異なっていることもあるので、全ての基板の起動を確認できているわけではありません。復刻版を制作する際に使用した基板に関しては起動を確認しています。

Q：アーカイブ状況に関して、社内調整など課題等はございますか。

外山氏：アーカイブ専門の部署があるわけではないため、資料の種類によって別々の部署が管理しています。どこに何の資料があるかが分かるように、お互いに情報共有し部署同士でつながれるようにしています。

第2章 実施内容

Q：御社資料を使用したイベント等、今後の御予定はございますか。

熊島氏：現在は資料を用いたイベント等の予定はありません。しかし、資料提供の依頼がありましたら、社内で議論し、できるだけ協力できるようにしたいと考えています。

第2章 実施内容

2)「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」への知見提供

本年度に開催された「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」におけるゲーム分野の展示に対して、本事業で過年度及び今年度を実施してきた知見を提供した。

本事業が同展示に協力を行ったのは、人的ネットワークの紹介、アーケードゲーム修理に必要なフロー図のための情報提供の二点である。まず人的ネットワークの紹介として、本事業の所蔵館ネットワークの一員である日本ゲーム博物館の半澤氏を紹介し、半澤氏より日本ゲーム博物館における保存過程についての情報提供をいただいた。その内容が、同展で用いられたパネル(図 2-18)となっている。

これらの保存や修理、利活用のためのノウハウは、今後、継続的にマニュアル化を進められれば円滑なアウトリーチが可能となる。

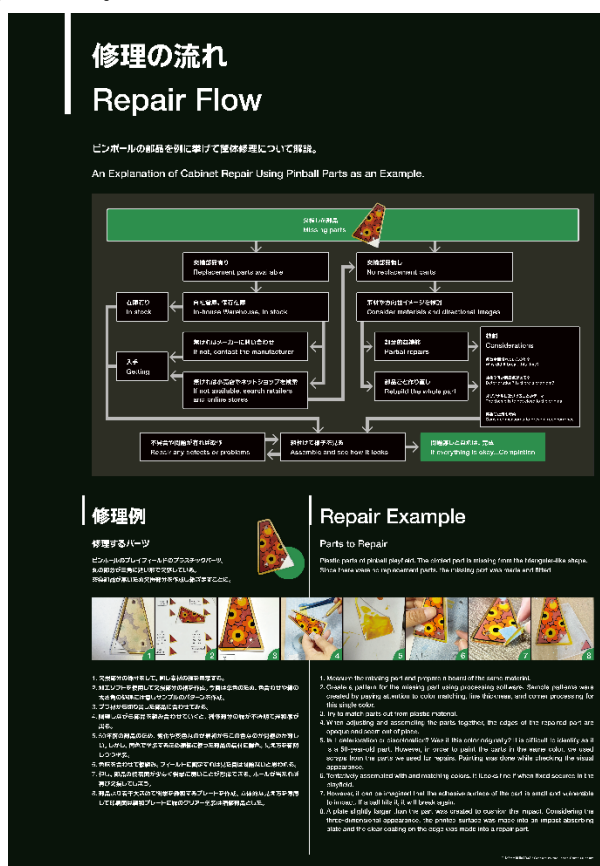


図 2-18 「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」

3) アーケードゲーム関連の保存・修理に関するヒアリング調査

ヒアリング調査日：2025年2月1日（土）15時～16時30分

応対者：袴田直樹氏（有限会社センテック）

オブザーバー：半澤雄一氏（日本ゲーム博物館）

調査実施者：小出治都子（大阪樟蔭女子大学）・尾鼻崇（独立行政法人国立美術館）

第2章 実施内容

Q：有限会社センテックの業務内容について御教示ください。

A：センテックは1999年4月に設立した会社です。業務としては、ゲームセンターのコンサルタントや出向修理、販売、小型ゲーム機やカプセル自販機の配送や設置などを行っていましたが、現在はハーネス制作、日本ゲーム博物館への出向業務、トラックでの配送の三つを行っています。また、以前は従業員がいましたが、現在は1人で7坪ほどの作業スペースで作業を行っています。

Q：ハーネスの制作に関して御教示ください。

A：ハーネスとは電線のパーツのことを指します。ゲーム基板と筐体をつなぐものであり、ゲーム機の基本パーツでもあります。1986年頃にJAMMA規格ができるまでのゲームだとゲーム基板ごとに規格が違います。そのため、そのゲームに合わせたハーネスの制作が必要となります。

JAMMA規格ができて以降は、その規格に合わせれば、筐体を取りあえず動かすことは可能になります。

中学生の頃からアーケードゲームで遊び、その後もずっとアーケードゲームに関連する仕事に就いていた中で、ハーネス制作は独学で学びました。2011年までは依頼されたら制作していましたが、2013年以降はインターネットオークションにスタンダードなハーネスを出品したり、お客さんの要望に合わせたハーネスを制作していたりしています。2016年以降は通販サイトやゲームショップ等で、年間400本以上販売しています。また、現在は自社製のオリジナルパーツを使ったハーネスも制作して販売しています。海外からも通販サイトを通して依頼がくることがあります。値段はハーネスにもよりますが、大体3,000円です。

ハーネスの制作は簡単なものなら15分ほどでできますが、配線が不揃い[ふぞろ]いで、曲がっていると断線につながるため、長さが揃っている、ハンダ付けがきれいであるなど、見た目のきれいさを目指して制作しています。

Q：日本ゲーム博物館との出会いについて御教示ください。

A：館長の辻さんが活動していることはSNSを通して以前から知っていました。ハーネスも何度か購入してもらっていたので、名刺交換もして顔見知りでした。2018年に六本木ヒルズで開催された「PLAY！スペースインベーダー展」でテーブル筐体の製作をお手伝いしたことをきっかけに日本ゲーム博物館に出向することになりました。

Q：現在、日本ゲーム博物館でどのような業務を請け負っているかを御教示ください。

A：日本ゲーム博物館が所蔵しているゲーム機のメンテナンスやエージング、修理、改造を担当して

第2章 実施内容

います。ハーネスの制作もしています。また、イベント時の設置なども行っています。

半澤氏：日本ゲーム博物館では筐体を稼働し、動作がおかしかったり異音が鳴ったりする際は動画や写真を撮ってスタッフで共有します。その動画等を見て、現状を確認した上でどのように修理するか方向性を決めていきます。その工程の中で、修理部品によっては袴田さんが修理する場合もあれば、外部に発注した方が良い場合もありますので、そういった時の判断をお願いすることがあります。また、基板の修理などで外部をお願いする際も、袴田さんの方がご存知のことも多いので窓口になってもらったりしています。さらに、袴田さんはビデオゲームに関する知識や経験が豊富なため、修理部分やその方法について相談したり、セカンドオピニオンのような存在として関わってもらったりしています。

Q：国に期待することはございますか。

A：風営法の規制緩和はあっても良いかと思います。例えば、30年経[た]った筐体は特別に対象としないとかがあると展示やイベントで遊んでもらえる機会が増えるのではないかと思います。

また、国の方からゲームを文化財として周知してもらえると良いですね。

あとは、展示できる場所があると良いように思います。モノはあっても、それを運送し稼働させるためには人もお金も必要だと思いますので、そのようなときに助成金や支援金をもらえると嬉しいですね。

半澤氏：今後、修理に携わっていく人を増やすためには、人と触れ合う機会を増やす必要があると思います。国には、そういったイベントなどに助成金を出してもらえると嬉しいです。ゲームを修理する方法はインターネット上で見ることはできますが、修理したいと興味を持つためには、まずは実際にゲームで遊んでみるのが重要だと思います。まずはゲームを楽しみ、その構造に興味を持ってもらうようにすれば、ゲームの保存に興味を持ってくれる人が増えるのではないのでしょうか。

第3章 成果

3.1 成果

3.1.1 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もつ対象を扱うために複数の施策を並行的に進めた。また、それに伴い、組織内の強化も図るなど、活動を進めるための地盤を固めた。これはゲームアーカイブの推進を進める上で重要な活動と位置付けられる。具体的には、ゲームアーカイブ推進連絡協議会への新規加入を募り、3団体が加入した。今年度はアーケードゲームの保存を専門とする所蔵館の参加が多く、その保存に関する環境の整備が進んだ。加えて、オーラル・ヒストリーやアーカイブ利活用のための展示など、専門性の高い団体も新規加入しており、多様化するゲーム保存に対応できる体制作りが進んだ。

また、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、京都国際マンガミュージアムで開催中の「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」の関連イベントとしてカンファレンスを開催し、ゲームアーカイブの利活用の事例となる展覧会との連携を図ることで、本事業の調査結果のアウトリーチはもとより、組織化活動としても、分野内外の連携を強めることに成功した。

3.1.2 相談窓口の設置

ゲームアーカイブ推進連絡協議会に設置された相談窓口の運営体制及び対応状況は下記のとおりである。

ゲームアーカイブ推進連絡協議会

- ・会長 細井浩一（立命館大学名誉教授、ZEN 大学教授）
- ・副会長 ルドン・ジョゼフ（特定非営利活動法人ゲーム保存協会）
- ・副会長 徳田直人（ナツゲーミュージアム）
- ・相談窓口事務局 尾鼻 崇（立命館大学）
- ・相談窓口事務局 小出治都子（一般社団法人ゲーム展示協会）

令和6年度の相談、対応内容

相談件数

対応方法	件数
直接ヒアリング	1
電話・メール等相談	3
合計	4

対応状況内訳

相談解決 0件

継続協議 4 件

※窓口設置が令和 7 年 1 月 27 日であるため、解決には至っておらず、協議会内で検討を実施している。

相談内容抜粋

- ・アーケードゲーム筐体や基板の寄贈先について
- ・ゲームアーキビストのなりかたについて
- ・指定の属性を持つキャラクターが登場するゲームを知りたい

3.1.3 ゲームアーカイブのオープンデータ化のための諸施策

メディア芸術データベース（以下、MADB）や Wikidata のゲーム分野情報の拡充を中長期的な目標とし、インディペンデント・ゲーム協会との連携強化を深め、同団体が実施する BitSummit の出展作品全情報を収集し、json 形式のデータとした。

BitSummit は 2013 年以降毎年京都で開催されているが、2018 年以前のものに関しては公式ウェブサイトの更新に伴い確認が困難な状態となっている。本事業では、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更新した。

本事業で作成したデータが、利活用が容易なオープンデータとして公開されれば今後の発展が期待でき、また MADB への掲載や Wikidata への登録を進められれば、今後の教育や研究にも活用可能となる。

3.1.4 ゲームアーカイブ利活用調査及びアウトリーチ

「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一つとして、アーカイブ事業が長年行われてきた。それに伴い、マンガ・アニメ・ゲームへ高い社会的関心が集まるとともに、近年、それらに関する〈アーカイブ〉（収集・保存・活用）も注目を集めつつある。

ゲーム分野においては、本事業で進めてきた動態保存に関する調査結果を展覧会等に提供し、アウトリーチの一環とするとともに、ゲームアーカイブ推進連絡協議会メンバーでもある日本ゲーム博物館の半澤雄一氏に、アーケードゲームの修理フローについて御教示頂き、展示パネル作成のための情報提供を行うに至った。

ゲームを保存する上で「動態保存」は必要不可欠だが、その知見や方法は確立されておらず、また専門性も高い領域である。保存団体が各自で行っているため、その実情も明らかになっていないため、博物館等専門領域が異なる組織では、知識やネットワークを持つ例は少ないと思われる。今後も、本事業で得られた知見を外部に提供し、社会に公開するとともに、その重要性和課題についても広く提示できたと考える。

3.2 今後の課題と展望

3.2.1 今年度の省察

過年度まではゲームアーカイブの多義性に鑑み、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が、それらを整理し、要点を絞って実施した。本事業の調査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ための準備を進めつつ、所蔵館連携の強化を重視した。

具体的には、今年度は、1) ゲームアーカイブ推進連絡協議会の機能強化及びアウトリーチ、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、構造化へのサポート業務、3) これまでのネットワークを活用したゲーム産業界との連携強化、4) ゲーム分野特有の課題と考えられる「動態保存」に関するゲームアーカイブ利活用調査を通じたアウトリーチ強化の4点を中心に調査を実施した。

これらの実施内容及び成果については、1) が「2.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動」及び「3.1.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動」、「3.1.2 相談窓口の設置」が対応している。2) に関しては、「2.3.1 未リスト情報のオープンデータ化のための諸施策」、「3.1.3 ゲームアーカイブのオープンデータ化のための諸施策」が、同様に3)、4) は「2.3.2 ゲームアーカイブ利活用推進のためのアウトリーチ」、「3.1.4 ゲームアーカイブ利活用調査及びアウトリーチ」が対応している。

過年度、そして今年度の本事業の成果によって、新たな連携団体の増加、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、一定の成果を得られた。他方で、今年度の重要な成果としてゲーム分野に係る相談窓口の設置と、「動態保存」に関する調査及びアウトリーチが挙げられ、双方ともに計画どおりに進んだ。

3.2.2 本事業の展望

本事業の展望として、多分野と比較したゲーム分野固有の課題の解決が課題として挙げられる。メディア芸術のアーカイブに関しては、先行事例が豊富かつ体制の構築が進んでいる他分野を参考に進めることが効率的である反面で、ゲームのメディアとしての動的性や産業界構造など、同列に挙げるのが困難な課題も散見される。

図3-1に示したものが現時点でのゲームアーカイブ全般に係る課題であり、赤字でその対策についても追記している。ただし、これら多くの課題は、本事業の五か年を経て全体的に着実に解決に向かっており、今後は更なる好転が期待できる。

加えて図3-2に示したように、ゲームアーカイブも中長期的な計画を描く必要性が生じている。過年度に引き続き、所蔵館連携やネットワーキングを密とすると同時に、ゲーム分野の特徴である巨大なゲーム筐体を収集・収蔵するためのシステムの構築やマニュアルの作成が課題となり、また次世代に向けて高度な専門性を有す人材育成も喫緊の課題と言える。

ゲーム分野固有の課題と、どのように向き合うか（現時点での状況と対策）

前提：ゲームはプレイするものである

- ・ コンテンツ内容の理解に時間を要する→**知識を持つ人間の育成**（ゲームソムリエ等）
- ・ プレイするためには動作する必要がある→**現在行われている動態保存の技術伝承**
- ・ 機体（特にアーケードゲーム）が巨大で保管コストが高い→**可能な限りの空間確保**
- ・ ゲームは、コンシューマ用、アーケード用、PC用、ネットワーク用など種類が豊富で、それぞれ保存方法が異なる→**専門機関を横断するコンソーシアムで連携強化**
- ・ コレクションの海外流出の危険性が高い
→**開発者教育への利用など利活用による資料価値を高め国内保存を推進**
- ・ 巨大な産業の上に成立していて、協力関係の構築のハードルが高い
→**信頼構築にむけた継続的な議論**
- ・ ゲーム作品は「再利用」が前提なので企業が資産として管理する方針
→**保存の目的を明確化して両者の合意点を探る**
- ・ 産業界、コレクター、研究者、公的機関の従事者それぞれの意向にズレがある
→**連携母体を使い分けて少しずつ融和していく**
- ・ 何を保存すれば「ゲームを保存した」といえるのか、議論が不足している
→**有識者を中心とした議論の積み重ねで着地点を探る**

Positive Point（5年前と比較した状況の変化）

- ・ 学術研究の蓄積を基盤に保存利活用を樹立することができる可能性が高い
- ・ 産業界との連携状況は世代交代によって少しずつ良好になる可能性が高い

72

図 3-1 ゲーム固有の課題の整理

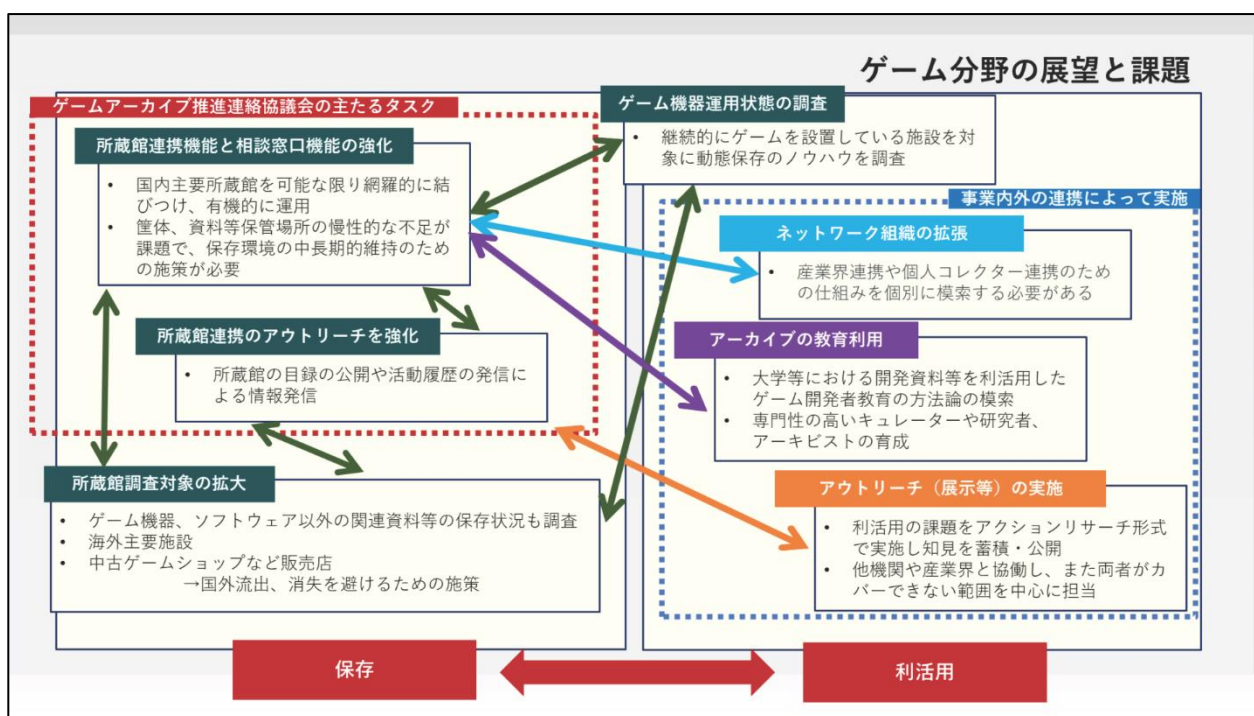


図 3-2 次年度以降の計画

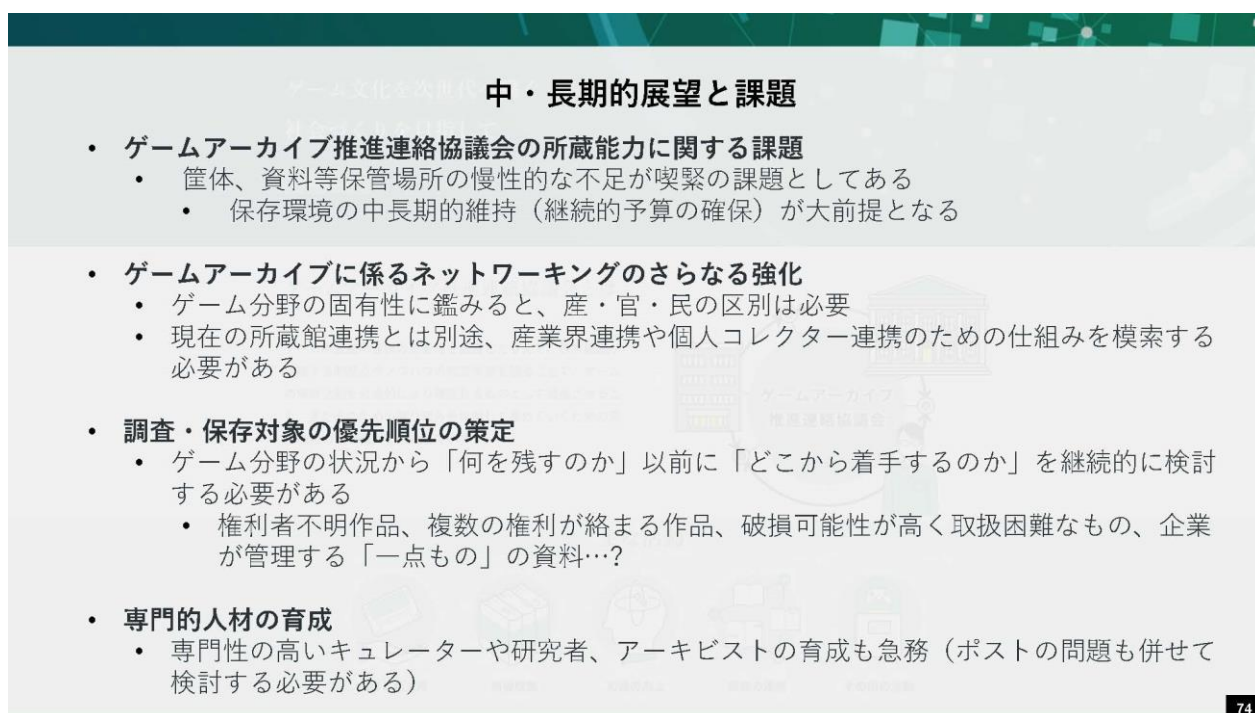


図 3-3 ゲームアーカイブに係る中長期展望

付録

1 会議議事録

1.1 ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合

井上

皆様、本年もお集まり頂きありがとうございます。それでは 2024 年度ゲームアーカイブ推進連絡協議会の会合を始めさせていただきます。

新規会員候補の確認と次年度協議会体制から始めさせていただきたいと思います。OBS ゲームリサーチのおにたま様、ZEN 大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター様、そして日本ゲーム展示協会様ですね、新規会員の希望を伺っています。

簡単に活動について御説明頂いて、御承諾を頂ければと思います。

武田

今回、私はゲームリサーチという名前で加入させていただくことになります。古いゲームとか資料とかを共有するっていうプロジェクトをやっている、その一つが「ゲームマシンアーカイブ」というアーケード業界の新聞を公開して誰でも見られるようにするというものです。

細井

2023 年度いっぱい立命館大学を定年退職になりまして、新しく ZEN 大学に移ることになりました。その大学での私の主要な仕事がコンテンツ産業史のアーカイブの研究で、オーラルヒストリーの仕事に取りかかっています。ゲームのオーラルヒストリーは非常に重要なコンテンツになってきますので、ゲーム関連資料をアーカイブしていく観点において、皆さんと同じような位置付けになってくるのではないかと思います、改めて仲間に加えさせていただきたいと考えた次第です。

小出

2024 年の 7 月にこの日本ゲーム展示協会を立ち上げまして、改めて団体として、皆様とともに、ゲーム展示であるとか、ゲームの利活用をお手伝いしたいと考えております。協会の仕事の第一弾として、現在マンガミュージアムで行われている「マンガ、アニメ、ゲーム展」でのゲーム分野の展示を担当しました。本協会の HP にもありますように、これまで行ってきたゲーム展示のノウハウを基に、ゲームに関連する展覧会等のお手伝いなどをさせていただければと考えております。

井上

ありがとうございました。それでは、この三つの団体について、新規加入ということでお願いしたいと思っておりますが、皆様いかがでしょうか？

はい。では承認頂けたということで、よろしくお願いいたします。

では次に、次年度協議会体制ですが、こちらは事務局の尾鼻さんからお願いしてよろしいでしょうか。

尾鼻

この団体自体が運営規則第4条におきまして、運営委員の任期は2年、しかし、再任は妨げないという形で定められています。現体制がちょうど、今年度で任期が切れるわけですが、皆様も御承知のとおり、ゲームアーカイブを取り巻く環境変化の過渡期にありまして、団体としまして、できれば現体制を維持した状態で、次期のための運営規則等の体制作りを2年間で行っていきたいという意図がございます。もし御異論ございませんでしたら、現在の細井会長、ルドン副会長、徳田副会長に継続で2年間、再任をお願いできないかと考えております。

特に異議はありませんでしたので、現体制にて引き続きよろしくお願いいたします。

また、細井会長の御所属の変更に合わせて事務局体制も強化していきたいと考えています。こちらは細井会長からお願いしてもよろしいでしょうか。

細井

事務局体制ですが、今後、従来の事務局の運営に加えて、新たに相談窓口業務の設置により実務的な業務が発生します。専任とまではいかずとも、柔軟に動ける形は必要なため、これまで関わってこられた立命館大学の先生方には引き続き協力頂くとして、新たに小出先生に事務局長として事務局周りの統括をお願いしたいのですが、いかがでしょうか？

小出

私で良ければやらせていただければと思います。

井上

では、細井会長から御提案頂いた形で進めさせていただければと思います。

次に、2024年度の各所蔵館の活動報告に移らせていただきたいと思います。順次2、3分ぐらいでお願いできますでしょうか。

ルドン

ゲーム保存協会は、保管場所の移転問題で複雑な1年でしたが、古代祐三さんをお招きして5年ぶりのイベント公演の再開ができました。そのほかにも、レーザーディスク等の古い光学媒体の保存研究が非常に進みました。あとは、ガラケーゲームで、ドコモのIモードの保存もかなり進みました。やはり予算問題が浮上していて、クラウドファンディングとチャリティーオークション、そしてチャリティーコンサートを行ったところ成功し、おかげさまで無事に活動ができました。アーカイブ事業も順調で、フロッピーディスクのマイグレーション、ゲーム雑誌、日本のゲーム雑誌の広告のデータベ

ース目録化、日本の攻略本のカatalogの四つの作業を無事に達成しました。最後に、スペースインベダーの作者である西角さんが名誉会員としてゲーム保存協会に参加しました。

徳田

2014 年はイベント依頼を多く頂きまして、充実した 1 年間でした。それと昨年 1 年間で業者さんの倉庫を整理されるなど、ちょっと残念ではありますが、ゲームセンターが閉店になったことから筐体などを多くお譲り頂きました。そういった意味で、複数のイベントでも同時に貸し出せるような状況になってきましたので、今後御依頼があれば動けるようにしていきたいと思っております。昨年は七つの展示やイベントに御協力しました。その一つにインバウンドがすごく活発になっていて、外国人のお客様が日本に多く来ていらっしゃるの、日本のゲームを遊べるような空間をホテル内に作ってほしいという御依頼を頂きました。レトロゲームを多くの方に認知してもらえそうなイベントを今後も続けていきたいと思っておりますので、今後とも皆様によりしくお願いします。

草場

アナログミュージアムは 2021 年 9 月に発足しました。大磯に資料館を設けて現在、3,000 点くらい、いわゆるボードゲームの収集をしております。今日もスタッフが合宿ということで、アナログゲームの資料作りを進めております。うちの協会としては、去年の末に「アナログゲーム産業年鑑 2024」を出すことができました。デジタル版も発売しています。もう 1 点は、アナログゲーム収集、整理分類のための費用のためにクラウドファンディングを実施しました。10 月から 11 月まで約 1 か月弱ですが、200 万円の目標を掲げましたが、272 万円の御支援頂き成功しました。アナログゲームミュージアムとしては、アナログゲームの保存整理、分類、将来は貸出しとか、そういうことも視野に入れておりますので、今後ともよろしく御支持をお願いします。

半澤

日本ゲーム博物館の半澤と申します。日本ゲーム博物館はリニューアルオープンのために休館中という形になっております。年間報告では、現在、京都の国際マンガミュージアムで開催中の「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」に協力させていただいております。3 台の筐体や基板を貸し出していて、一つはブラウン管がなくなりつつある中で液晶とブラウン管の違いが分かるもの、もう一つはピンボールのリレー回路、最後にゲームセンターあらしの世界観を再現したものとなっています。

松田

ゲーム寄贈協会では、ゲームギフト図書館という専門図書館を 2023 年から運営しています。ポイントとしては図書館資料として集めている点と、館内利用は基本的に許諾を得て行う点です。まだ数は少ないですが、ゲームのソフトが 700 点、ハードが 50 点程度です。周辺機器もあるのですが、これらを備品ではなく図書館資料として所蔵しています。大学の卒論のための御来館などもありました。

私は弁理士で司書、学芸員の資格を有しているので、知財相談に対応できます。御来館の上、資料を見ていただいた後に商標法や著作権法の相談もできる図書館です。また、ゲームに限らない近しい分野のアーカイブ機関に寄贈を行っています。去年の実績としては、国会図書館さんに 150 冊、大宅壮一文庫さんに雑誌を 1,500 冊くらい、脚本アーカイブズさんに放送台本を 100 冊、北九州に漫画を 40 冊くらいです。あとはマンガアーカイブセンターに 230 冊程度です。

毛利

立命館大学ゲーム研究センターの 2024 年度の主な活動としましては、**BitSummit** や図書館総合展、「のこす！いかす！！マンガ・アニメ・ゲーム展」などに出版や展示、企画などをしております。他にも、文化庁の補助金事業で我々が所蔵するコレクションのデータベースの改修やゲーム専門誌等のサムネイルの追加を 2,500 件程度実施しました。昨年度から始めているビデオゲーム資料の利活用調査に関しましては、我々が所有しているビデオゲーム資料はふだん、公開していないのですが、開放日を設けてその資料の利用のされ方の特徴や、検索の方法等を調査しています。そちらの成果に関しまして、図書館総合展で展示をさせていただきました。その際、図書館にビデオゲーム提供サービスを実施した方が良いか、図書館での利用に適したビデオゲームは何かといった質問もその場でさせていただきました。この出版をきっかけに、少しずつ図書館の方にもビデオゲームを普及させていくための手掛かりがつかめたのではないかと実感がありました。

奥村

国立国会図書館の奥村と申します。本日、オブザーバーとして参加させていただいております。私からは、国立国会図書館のゲームソフトの所蔵状況と、あとゲームの試行状況等について報告をさせていただきます。まず、ゲームソフトの所蔵状況でございますけれども、現時点で約 9,500 タイトルございます。こちら当館の NDL サーチで、ジャンルで検索できるようになっております。また、国立国会図書館の試行状況についてでございますけれども、令和 4 年 6 月から「プレイステーション」の 1 から 3 の試行提供を開始しております。現在は、それらに加えて、「プレイステーション 4」と「プレイステーション・ポータブル」も提供しております。提供数については令和 6 年 12 月の数字になりますけれども、約 3400 タイトルとなります。利用実績については、令和 6 年 4 月から令和 7 年、今年の 1 月 15 日までの実績で 22 タイトルでございます。今後の予定としては、引き続き提供用機器を保有している光ディスク媒体のゲームソフトについて、検証作業を継続しまして、提供可能と判断したものについては提供をさせていただきたいというふうに考えております。

三上

東京工科大学はもともと図書館でゲームを登録しながら蔵書を持っていたという経緯があったのですが、もう 15 年ほど前にその記録が図書館登録しなくなって、教員の手元でゲームを保存するような形になりました。その意味で若干退化しているところがあるのですが、私の研究室は、学生達が常に遊べる環境を用意していました。ここを昨年あたりから、学部の共同の設備として整備する形に

なってきたので、学部の学生達が来て、歴史的なアーカイブというよりも、最新のゲームに触れて、それをゲーム開発に活かすという取組ができているかなと思います。

中川

東京芸術大学の映像研究科にゲームコースというコースができておりまして、2020 年からそこで非常勤の授業を担当させていただいています。そのつながりで今回は東京芸大の事例を御報告させていただこうかと思います。

芸大の附属図書館で、昨年 9 月に家庭用ゲームの試験的なプレイアブル展示「PLAY! 藝大ゲーム図書館計画 (Lv1)」が行われました。芸大でも他の美術や音楽などと同様に、ゲームを芸術表現として学ぶ学生達がだんだん増えてきているという状況もあって、そういった学生や研究者に向けて図書館でゲーム資料を所蔵する動きがあり、その收藏のための家庭用ゲームや書籍の選定に自分もお声掛け頂いています。芸大の場合は、既に様々な機関が進められているような水も漏らさぬアーカイブを理想とするというよりは、やはり芸術大学ですので、実際の学生達がそれぞれの表現に活かしたり触発になったりするような目的意識で、アイデアの引き出しになるなどアートとしての文脈形成に役立つような、歴史的に重要な作品を手軽に体験できるプレイアブル環境を整えることを主眼に置いた作品選定をしようという方向で考えています。

尾鼻

最後に事務局からの報告となります。今年度は協議会としても活動が行われましたので、その報告となります。文化庁にお声掛け頂きまして、現在のゲーム保存の状況について検討会議という場でお話しさせていただくことになりました。細井会長とルドン副会長、徳田副会長のお三方に状況を説明頂くことになりまして、ウェブ上にも報告資料等がアップされています。

井上

次の議題です。既に御参加頂いている皆様には共有しておりますが、昨年度の会合で、協議会のマニフェストがあった方がいいのではないかという御提案を頂きました。そこで実際に細井会長、三上先生、松田さん、尾鼻先生と私でワーキンググループを組んで、こういったマニフェストを作成させていただきました。このマニフェストは年度ごとに更新を加えていければと思っています。特に異議がなければ、一旦このバージョンでオープンにさせていただきたいと思っております。では、次の議題に移りたいと思います。ゲームアーカイブ推進連絡協議会の相談窓口設置についてということで、こちらも事務局の尾鼻さんからお願いしてよろしいでしょうか。

尾鼻

ゲームアーカイブ推進連絡協議会の相談窓口設置について、こちらは大変恐縮ですが、審議ではなく報告という形になります。現在、文化庁事業として、マンガ、アニメ、ゲームそれぞれの分野で相談窓口を設けるに当たって、ゲーム分野に関しては、この協議会が主体となって受け持つということで

準備を進めております。こちらに合わせまして、ホームページもリニューアルさせていただきまして、そちらを1月27日に公開いたします。その際に「相談窓口」というコンテンツが追加されます。相談が寄せられた場合、過日共有させていただきましたフローチャートに沿って対応させていただく形で考えておりまして、基本的には立命館大学が第1窓口を受けさせていただきまして、その後、内容次第で皆様に御相談をさせていただくことも多いかと思しますので、可能な範囲で御協力頂けましたらと思っております。

井上

ありがとうございました。それでは時間も超過しておりますので本日はここまでとさせていただきます。

執筆担当者：

尾鼻崇（コーディネーター、立命館大学）

小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

井上明人（全体統括、立命館大学）

本報告書は、文化庁の委託業務として、株式会社 DNP エスビーイノベーションが実施した令和 6 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。