

令和3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 2021 実施報告書

立命館大学ゲーム研究センター

令和4年2月

目次

目次	1
第1章 事業概要	4
1.1 今年度事業の意義	4
1.2 今年度事業の目的	4
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	9
1.5.1 所蔵館連携	9
1.5.2 調査事業	9
1.6 実施スケジュール	10
1.6.1 事業の全体スケジュール	10
1.6.2 事業内各施策の実施要領	10
(1) 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動	10
(2) ゲームの展示手法についての検討	11
(3) ゲーム資料利活用に関する課題調査	11
1.6.3 調査・作業期間	11
(1) 所蔵館目録紐付け作業	11
(2) アーカイブ重点対象マップの作成作業	11
(3) 産業界ゲーム資料所蔵状況調査	11
(4) 「メディア芸術データベース」マッピング作業	12
(5) ゲームの展示手法についての検討	12
第2章 成果・課題・評価	13
2.1 ゲーム所蔵館及び産業界との連携強化のための活動	13
2.1.1 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動	13
2.1.2 産業界との連携強化のための調査活動	13
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」登録のための検討	15
2.2.4	ゲームの展示手法についての調査	15
2.2.5	ゲームアーカイブ利活用のためのアクション・リサーチ	15
2.3	今年度の省察	16
第3章	実施内容	18
3.1	ゲーム所蔵館及び産業界連携	18
3.1.1	ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動	18
3.1.1.1	ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナー	18
3.1.1.2	ゲームアーカイブ推進連絡協議会会合	23
3.1.2	産業界との連携強化のための調査活動	23
3.1.2.1	ゲーム資料所蔵状況アンケート調査活動	23
3.2	調査事業	26
3.2.1	各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け	26
3.2.2	アーカイブ重点対象の明確化	27
3.2.2.1	所蔵館ごとの収蔵状況	27
3.2.2.2	年代別の収蔵状況	28
3.2.2.3	プラットフォーム別の収蔵状況	30
3.2.2.4	今年度の収蔵傾向の変化	31
3.2.3	「メディア芸術データベース」登録のための検討	34
3.2.4	ゲームの展示手法についての調査	37
1)	ゲームアーカイブ利活用の方法論の検討	37
2)	博物館展示（国内企画展）調査	38
(1)	日中文化交流協定締結 40 周年記念 特別展「三国志」	38
(2)	特別展「ゲーセンミュージアム」	44
(3)	ミニ企画展「小樽・札幌ゲーセン物語展 2」	48
3)	ゲーム資料利活用に関する課題調査	51
(1)	京都国際マンガミュージアム所蔵コミカライズ作品の利活用に関する調査	51
(2)	ゲーム企業が権利を保有するゲーム資料の展覧会利用のための調査	53
3.2.5	ゲームアーカイブ利活用のための権利関係調査	58

付録.....	69
[1] ゲームアーカイブ推進連絡協議会 会合議事録.....	69
[2] 連携基盤強化事業産業界アンケート紙.....	72

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り組みも、国内外で着手されている。さらに、我が国のデジタルゲームは、マンガやアニメーション、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は早急な保存の必要がある¹。

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

こうした現状を解決する取り組みの一環として、本事業は実質的に機能し得るゲーム所蔵館の連携枠組みの構築と、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り組みを通じて、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。

1.2 今年度事業の目的

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.

前節のとおり、本事業は多面的な取り組みを通じて、最終的にはゲームに関する所蔵品の管理方法を確立し、資料へのアクセシビリティを向上させるために、より持続可能なアーカイブ保存体制の構築を目的とする。目的実現のため、ゲーム所蔵館間の連携を基軸とした多面的な施策を継続的に実施していく。

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と明らかになった。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、本事業は過年度までのメディア芸術連携促進事業における活動を引き継ぎ、デジタルゲーム（以下ゲーム）のアーカイブに関するコミュニティの活性化に寄与する効率的なプラットフォームの設計を目的とする。今年度はコロナ禍〔か〕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、コロナ禍後に向けては所蔵館の連携強化並びに長期保存体制の構築を進め、産学連携強化とサステナブルな運営基盤の確立に寄与するものである。

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。また、コロナ禍の世界的な流行に伴い従来の価値観に大きな変化が生じることが推測される。その中で、本事業がどのような社会的役割を担えるかを引き続き検討することも今年度の課題と言える。

ゲーム保存を効率的に分担して進めていくためには、ゲームの所蔵館の連携を推進すると同時に情報共有の推進も不可欠と言える。本事業はこの問題を解決するためのものである。

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

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

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

この 2 点の目標を達成するための活動指針として、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集約のための調査、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 この三つの施策を並行して進めるものとする。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」に登録し、アクセシビリティを高めると同時に、継続的なアーカイブ事業樹立のためのテストケースとする。

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

1.3 今年度事業の実施内容

本事業は、「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の一環である「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業」として、平成 27 年度以降継続して実施してきた。昨年度までの取り組みは、所蔵館連携のための「調査」（平成 27 年度）、「設計」（平成 28 年度）、「実施」（平成 29 年度）、「検証」（平成 30 年度）、「再設計」（令和元年度）、「効率化」（令和 2 年度）とそれぞれ位置付け、ゲームアーカイブの所蔵館連携のための連絡協議会設置に向けて国内外に議論の場を設けてきた（図 1-1 参照）。また、それら所蔵館の現況についての定量的・定性的な調査、所蔵品の目録の名寄せ、そしてそれを基にしたアーカイブの重点対象の明確化などを行ってきた。これら過年度の成果を踏まえつつ令和 3 年度は事業の更なる効率化を図るとともに、「メディア芸術データベース」との連携や、ゲームアーカイブ利活用などのための調査、実践を通じて、ゲームアーカイブ利活用のためのアウトリーチのための施策を中心的に行う。



図 1-1 事業の進展イメージ

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

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

本事業の具体的な実施内容は以下のとおりである。令和 3 年度の活動指針として、「産業界連携強化」、「アクション・リサーチ」、「アウトリーチ」の三本柱を通じてサステナブルな運営基盤の構築による将来的な自走化を目標に、以下の施策を並行的に進める。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していく。

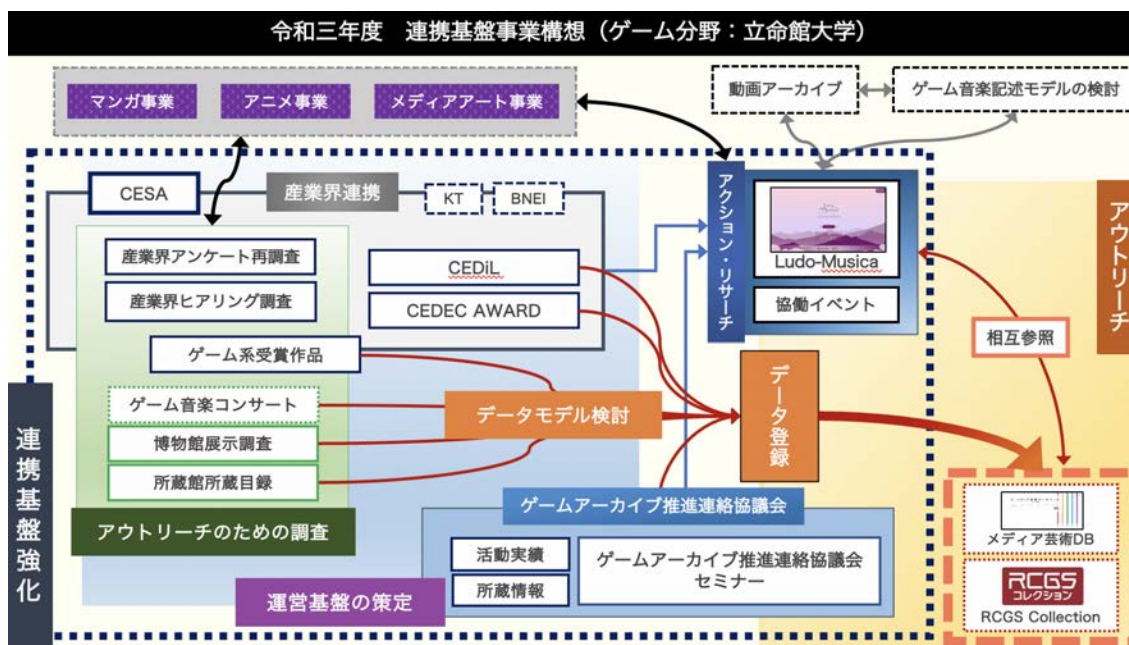


図 1-2 事業の全体像

1) ゲームアーカイブ連携基盤強化のための活動

- 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、継続して各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐〔ひも〕付け及びアーカイブ重点対象の明確化を進めると同時に、各所蔵館が保存・活用等のために行っている先進的・効果的な取り組みについて、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。
- 「メディア芸術データベース」によるゲーム資料データの集約を目的として、各所蔵館が保持するメタデータの登録をより効率的に実現していくための環境整備の構築を進め、またデータ登録のためのモデルを検討する。
- ゲームアーカイブ所蔵館連携協議会の活動を充実させ、社会機能の回復後すぐさま活動が可能な体制を整える。
- 過年度に実施した産業界アンケート調査はコロナ禍という避け難い状況によって不完全なものとなったため、引き続き 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（以下、CESA）の協力を得つつ、CESA 登録ゲーム産業各社に効果的なコンタクト取りの手法を検討し、各社の開発資料、販売物、グッズ、販促物等の担当部署、保存の有無、状態、利活用事例、ヒアリングの可否に関する質問を行う。またその返答を受けて、社会情勢の許

す範囲で量的・質的な調査を行う。

2) ゲームアーカイブに係るアウトリーチのための各種調査研究

- ゲームアーカイブ利活用のための試みとして、博物館展示やマスメディア等への協力など、アーカイブ利活用の実情についての調査を行う。
- これまで実施してきた所蔵館所蔵目録の紐付けのみならず、過年度及び当該年度の博物館展示調査の成果も「メディア芸術データベース」に集約すべく、データ登録のための準備を進める。
- 「ゲーム大賞」、「CEDEC AWARD」、「CEDiL」等を「メディア芸術データベース」に登録するためのデータマッピングの検討も今年度の課題となる。なお、ゲーム音楽保存や「ゲーム音楽コンサート」等の関連データに関しても、後述するアクション・リサーチと連動させつつ将来的に「メディア芸術データベース」に登録することを想定し、中長期的な立場で検討を開始する。
- 上記データ登録作業については、経済的合理性に基づき、三密対策による規模の縮小、内部スタッフによる遠隔作業、指示書作成による発注業務等の対策の中から柔軟に対応する。

3) ゲームアーカイブ利活用のためのアクション・リサーチ

- 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、昨年度に実施した「Ludo-Musica」の継続開催を予定している。今年度は昨年度の実績を基に規模を拡張すると同時に、予算の都合で先送りとしていたスマートフォンでの閲覧に最適化させる。
- 「Ludo-Musica」は権利関係が煩雑なゲーム資料利活用のためのアクション・リサーチとして実施するものである。今年度は昨年度の成果から立脚した仮説を検証し、より幅広い領域でゲームアーカイブが利活用可能な形に展開できるよう知見を収集する。
- 昨年度から引き続き、同展は「メディア芸術データベース」利活用のためのトライアルとしても進める。特に「メディア芸術データベース」や「RCGS Collection」等から「Ludo-Musica」への相互参照の可能性を検証することで「メディア芸術データベース」の直接・間接的な情報の充実にも寄与する。
- 同展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、アニメーション、メディアアート等の他領域との確に連携強化を進めるためのプラットフォームとして活用する。

ただし、令和3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る。また、本事業ではコロナ禍は、終息後も我々の社会機能に大きな打撃を与えることが確実視されており、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る。

1.4 今年度事業の推進体制

本事業は、文化庁「令和 3 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 1-3 のとおりである。

実施体制2022

調査実施主体

立命館大学ゲーム研究センター

細井浩一（立命館大学・代表）
中村彰憲（立命館大学）
井上明人（立命館大学）
尾鼻 崇（立命館大学）
福田一史（大阪国際工科専門職大学／立命館大学）
小出治都子（大阪樟蔭女子大学）
毛利仁美（立命館大学）

一般社団法人コンピュータエンタテインメント協会
(CESA)

連携・協力組織

ゲームアーカイブ推進連絡協議会

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

International Videogame Data Network

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

バンダイナムコスタジオ、スクウェア・エニックス

図 1-3 事業の実施体制

1.5 今年度事業の成果概要

1.5.1 所蔵館連携

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

また、昨年度から引き続き、産業界との連携強化を積極的に進めた。CESA の協力を得つつ、CESA の会員企業を対象としたアンケート及びヒアリングの調査を実施し、各企業の資料所蔵状況の調査を進めた。

1.5.2 調査事業

今年度は、ゲームアーカイブ利活用調査として、地方の博物館におけるデジタルゲームの展示や、マンガ、アニメといった他領域とのコラボレーションが見られる展示に関する視察及びヒアリング調査を行った。これらの調査結果は「メディア芸術データベース」への登録準備が完了しており、

どこでどのような資料が用いられたのか、その資料がどこに所蔵されているのかを可能な限り公開し、利活用の促進を促す環境を整備した。

また、「ゲーム大賞」、「CEDEC AWARD」、「CEDiL」の過年度のデータ合計 1,000 件弱を「メディア芸術データベース」に登録するためのデータマッピングの作業も実施した。これによって、各作品の評価及び関連情報のデータベース上での集約が可能となった。

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

具体的には、昨年度までに紐付けを行っている OCLC WorldCat 及び、5 所蔵館（立命館大学ゲーム研究センター、明治大学、国立国会図書館、ライプツィヒ大学、ストロング遊戯博物館）の収蔵内容の更新分をベースとして作業を実施した。目録の紐付けについてはゲーム資料 606 件を登録した。また、アーカイブのための重点対象マップについては、上述のデータを基に最新のデータに更新を行った。

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

1.6 実施スケジュール

1.6.1 事業の全体スケジュール

事業の実施スケジュールは下記のとおりである。

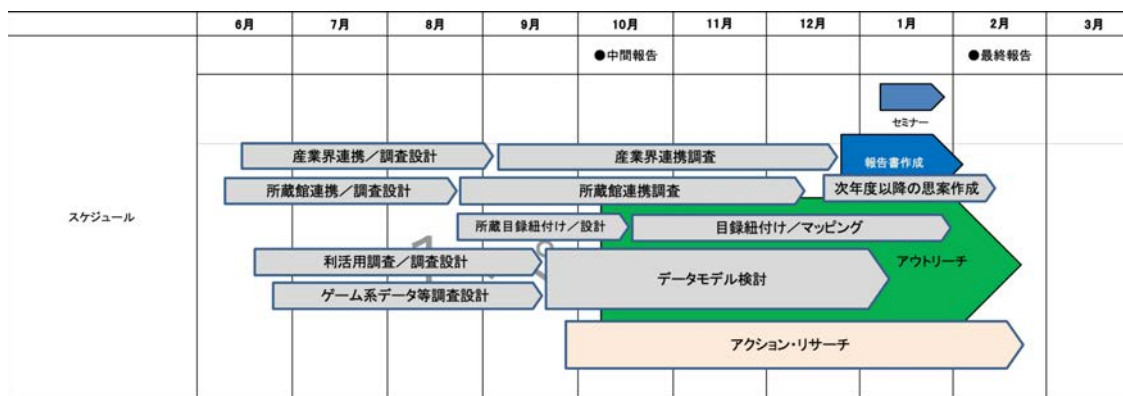


図 1-4 本事業の実施スケジュール

1.6.2 事業内各施策の実施要領

下記のと通りの事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／会合

日時：令和4年1月22日（土）13：00～17：30

場所：Zoom

(2) ゲームの展示手法についての検討

1. 日中文化交流協定締結40周年記念 特別展「三国志」（東京国立博物館）

日時：令和3年9月17日（金）14：00～15：10

場所：Zoom

2. 特別展「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。～」
（名古屋市博物館）

日時：令和3年11月2日（火）13：00～14：30

場所：名古屋市博物館 応接室

3. ミニ企画展「小樽・札幌ゲーセン物語展2」（市立小樽文学館）

日時：令和3年12月24日（金）15：00～15：40

場所：Zoom

(3) ゲーム資料利活用に関する課題調査

1. 京都国際マンガミュージアム

日時：令和3年10月8日（金）13：30～14：40

場所：Zoom

1.6.3 調査・作業期間

(1) 所蔵館目録紐付け作業

1. 立命館大学所蔵目録の「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け作業

令和3年8月2日（月）～令和4年1月20日（木）

2. OCLCと「メディア芸術データベース」書誌レコードへの紐付け精査

令和3年11月15日（月）～令和4年1月20日（木）

(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4年1月5日（水）～令和4年1月20日（木）

2. 概況マップの作成作業

令和4年1月5日（水）～令和4年1月20日（木）

(3) 産業界ゲーム資料所蔵状況調査

1.アンケートの作成

令和3年9月8日（水）～令和3年11月10日（水）

2.アンケートの集計

令和4年1月5日（水）～令和4年1月20日（木）

（4）「メディア芸術データベース」マッピング作業

1.事前調査実施作業

令和3年9月8日（水）～令和3年11月15日（水）

2.マッピング作業、データ整形作業

令和3年11月15日（水）～令和4年1月22日（土）

（5）ゲームの展示手法についての検討

1.調査枠組みの設計 令和3年8月2日（月）～令和3年8月27日（金）

2.調査活動 令和3年9月8日（水）～令和4年1月7日（金）

第2章 成果・課題・評価

2.1 ゲーム所蔵館及び産業界との連携強化のための活動

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

以下、今年度事業の成果及び本事業の意義について記す。

2.1.1 国内のゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

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

協議会セミナーでは、2組の講演が行われた。まず、NPO 法人 日本 PBM アーカイブスの中津宗一郎氏による講演では、Play by Mail（以下、PBM）に関する資料は、会誌やリアクション、ストーリーをまとめたリプレイ、それらをベースにした小説など基本的に紙媒体が中心であることから、資料自体が破棄されていたり、劣化していたりする点が指摘され、保存面、権利面からのアーカイブの困難さについて説明された。質疑応答では、昔の資料をまとめるだけの「懐かしい」で終わってしまうのではなく、今にいかにつながっているかを伝えたいという想「おも」いが述べられ、そのための資金調達や継続的な活動のための施策についての議論が行われた。

2組目は、株式会社スクウェア・エニックスの三宅陽一郎氏、坂田新平氏、株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポートの小林一弘氏、松永圭一郎氏、阿部拓人氏らによる講演である。

まず三宅氏より SAVE PROJECT を立ち上げた経緯が述べられた、同社の開発資料が段ボール箱 1 万箱以上あり、これらの資料を整理し管理するに当たり、フォーマットを定め、作業マニュアルの作成、カメラなど必要機材の洗い出し、スケジュールの計画、予算の算定などが行われた。

次に、資料のデータ化作業を行っているスクウェア・エニックス・ビジネスサポートから事務作業に関する説明があった。箱の内容物の確認から、資料のカメラ撮影とカラー印刷、紙資料の場合はスキャンしデータ化、その後 Excel を使用し管理表を作成する、などの具体的な手順が示された。三宅氏によると、同社のこれらの施策の背景には、バンダイナムコエンターテインメントの先駆的な資料保存の試みと、立命館大学を中心としたゲームアーカイブの活動があるという。三宅氏は要望があれば、同社のノウハウを開示し、開発資料の保存活動を業界全体に広げていきたいと述べた。

上記のセミナー後に開催されたゲームアーカイブ推進連絡協議会会合では、まず各所蔵館の今年度の活動内容についての報告が行われ、また、協議会の来年度以降の活動のアウトリーチについての議論が展開された。

2.1.2 産業界との連携強化のための調査活動

産業界との連携に関しては、過年度では一般社団法人日本オンラインゲーム協会（JOGA）事務

局長の川口洋司氏らと協力的な関係を築きながら事業を進めてきたが、それに加えて、今年度はCESAの協力を得つつ、CESAがこれまで行ってきた事業の成果や知見を本事業へと反映させるべく議論を進めた。より具体的には、CESA協力の下、CESA正会員132社のゲーム資料保存状況などの確認を目的に、〔付録2〕に記載したアンケート用紙を作成して調査を実施した。なお、この調査は昨年度の実施分を補完するためのものであり、テレワークへと急速に移行したゲーム企業に合わせて、オンライン上でのアンケート調査を実施した。その結果、有効回答数45件を得られ、ゲーム企業の資料保存の傾向が読み取れた。自社の製品に関する保存はどの企業も99%行っているものの、その他の資料を意識的に保存している企業は全体の約半数にとどまっている。また、台帳の作成や貸出制度など運用体制が整っている企業は、更にその半数であり、有効な利活用体制の構築が課題となっている。その反面で、新入社員教育や今後の開発への利用のため、若しくは熱心なユーザーのため、訴訟対策など、複合的な理由から大半の企業が資料保存の運用に力を入れる意思があると分かった。また、昨年度と比べても、資料保存に前向きな企業が増加している一方で、資料保存のための人員や予算の確保が困難との回答も多く見られた。

産業界との連携は今年度の本事業の大きな課題であったが、CESAや株式会社コーエーテクモゲームス、株式会社セガゲームス、株式会社バンダイナムコエンターテインメントなどとの協力体制の基盤が強化でき、またCESAを「メディア芸術データベース」の協力機関として迎えることもできた。今後の更なる連携を考える意味でも大きな意味を持ったと言える。

2.2 ゲーム所蔵館連携に係る調査

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

2.2.1 各所蔵館の所蔵ゲーム目録の紐付け

平成27年度より本事業が進めてきたゲームソフトアーカイブ状況の定量的把握については、ライプツィヒ大学、ストロング遊戯博物館、明治大学、国立国会図書館、立命館大学の目録の統合化のための紐付け作業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本学（立命館大学）において新規アーカイブの検討に使われているほか、アーカイブの利活用においても重要な役割を担っている。そのため、今年度もデータを更新し、より正確なものとするためのデータ拡充と一部のデータ修正を行った。

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125件を新規に登録した。

2.2.2 アーカイブ重点対象の明確化

昨年度同様に、所蔵ゲーム目録の紐付けによって作られたデータに基づき、今年度もアーカイブ重点対象の把握を行い、最新状況に更新した。これは日本の家庭用ゲームソフトについて、それぞれの所蔵館がどのようなゲームソフトを収蔵しているか、またどのような種類のタイトルについ

て所蔵がなされていないかを具体的に把握するための重要なデータである（詳細は、3.2.2 参照のこと）。昨年度までと大筋では同様の傾向であるが平成 27 年以降の新規のゲームタイトルについては、若干の収蔵がされてきた状況が伺える。

2.2.3 「メディア芸術データベース」登録のための検討

今年度は、本事業での調査結果であるゲームアーカイブの利活用情報及び、その周辺の情報である CESA が公開する各種データを「メディア芸術データベース」に登録するために、データモデルの検討（メタデータの作成及びマッピングとそれを通じた課題発見）を進めた。

今年度に「メディア芸術データベース」への情報追加を検討したのは「催事」と「関連資料」に分類されるデータである。催事としては、「ゲーム大賞」（1996 年～2020 年）、「CEDEC AWARD」（2008 年～2020 年）の全受賞作品登録のための準備を進めた。また同じく「催事」として本事業で調査を進めてきた国内の博物館 13 館におけるゲーム展示の実績を登録し、各ゲームの展示履歴のアクセシビリティを担保するための施策とした。最後に「関連資料」として CEDEC の報告資料をまとめた公式データベース「CEDiL」の情報 2,247 件をマッピングし、「メディア芸術データベース」登録のためのデータを整えた。以上の施策をもって「メディア芸術データベース」を拡充していき、連携組織を増やすと同時に、より広範囲の利活用を促すための施策とした。

2.2.4 ゲームの展示手法についての調査

昨年度から引き続き、今年度はゲーム資料の利活用について、展覧会の企画者へのヒアリング調査 4 件及びゲーム会社へのヒアリング調査 2 件を行った。

今年度の調査はゲームの展示に関する諸課題の中でも、ゲームそのものを展示するだけでなくゲームを利用した展示方法や、企業との連携やマンガやアニメなど他分野との横断について着目した。

今年度を含めこれまでの調査から、ゲーム展示の応用性を見ることができた。ゲームそのものを展示する展覧会も行われているが、それ以上に、ゲームを活用して新規の来館者を呼び込みたいと考える展覧会が増えてきたと思われる。このような動きは、企画者を含め来館者の中心がゲームを親しんできた世代に変わってきたことも要因であろう。

また、コロナ禍が続いていたために、ゲーム展示の手法の一つであるプレイアブル展示の難しさが浮き彫りになった。不特定多数の来館者が触れるゲーム筐体 [きょうたい] やゲーム機の消毒、三密（密集、密接、密閉）にならないための対策などは、今後のゲーム展示において課題となる事案であると思われる。このような中で、ゲーム資料をどこから借りるのか、どのように展示するのかといった企画者の「キュレーション」がより重要になってきていると言える。

さらに、ゲームはゲームのみで完結しているわけではなく、マンガやアニメなど他分野とも密接に絡んでいる。そのような分野横断の展示をどのように行う必要があるのか。この課題も考えていくべきであることが明確になったと言えよう。

2.2.5 ゲームアーカイブ利活用のためのアクション・リサーチ

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

他のデータベースとの連携について、展示作品の書誌データに関しては、全て「メディア芸術データベース（ベータ版）」からアプリケーションプログラミングインタフェース（API）で取得する仕様とした。また、YouTube 及び、CEDiL の情報をキャプション上から参照できるようにすることで、これらとの連携の有用性を検証するための試験的な施策とした。

今回のアクション・リサーチで使用した著作物は主に次の3点である。

- 1) ゲームパッケージの画像
- 2) ゲーム音楽ファイル
- 3) ゲーム画面のキャプチャ画像、その他関連画像

1) に関しては、本サイトで使用する画像はサムネイルとしての利用だが、展示という本サイトの特性上、相応の解像度を必要とする。そのため、展示実施者が撮影の上で各社に使用許諾を求め、許諾を得ることが困難であった場合は、著作権法 23 条 1 項及び、同法 47 条の 5 の規定にのっとり、解像度を引き下げた画像を用いて著作権侵害を回避した。

2) に関しては、本サイトでは音楽ファイルのストリーミング再生若しくは動画再生のいずれかの方法を用いた。前者の場合は、権利所有者との契約の上で、音楽ファイルを展示実施者若しくは権利所有者が用意し、それを用いた。1 ループ以内等、条件が付与される場合もあり、必要に応じて対応した。

また、音源使用許諾の取得が難しい場合、若しくは展示解説の観点から動画での展示を必要とする場合は、各社が定めるガイドラインにのっとり、動画再生による展示を実施した。

最後に 3) に関しては、各企業の許諾若しくは提供があったもののみを展示している。

その他、一般社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）及び NexTone 社の管理楽曲に関しては個別に申請を行った。

IP 活用に関する対応は各社で三者三様の状況にあり、提示されたガイドラインに沿って可能な限り情報を公開すべく構成したものが本展となっている。そのため、最終的な公開方法には若干の不統一があるものの、各種権利を踏まえた利活用についての調査研究の面から一定以上の価値があった。

2.3 今年度の省察

昨年度同様に、コロナ禍という事態となったため、事業体制の制約が続き、オンライン上での実施に順次変更しつつ、社会機能の状況に併せて柔軟な事業展開を進めてきたが、対面時と比べ十分な成果を得るのは困難な状況にあった。また本事業では、例年、学生アルバイトによるデータベースの入力が実施されているが、こちらも過年度と同様の勤務体制を踏襲するのが困難な状況にあった。ただし、立命館大学の規定を遵守しつつ、可能な限りの感染対策を施した上で規模を縮小して

実施したものの、昨年度と比較すると効率的な作業成果が見られた。

他方で、今年度は「メディア芸術データベース」を中核としたアウトリーチに注力した。ゲームアーカイブ利活用に関する過年度の本事業の成果や、様々なゲームタイトルに関わる情報を「メディア芸術データベース」に登録するための議論や実践の展開は、本事業の成果を広く国民に開示する責任を果たしたと考えられる。

また本事業では、コロナ禍において急増したオンライン展示やテレワークに対応すべく、オンライン展示実践のための課題調査を実施した。これらの調査によって、ゲーム資料を利活用するための様々な方法論や課題が明らかになった。

以上の今年度の施策実施により明らかになった課題として、データベース拡充のための更なる施策と、その継続性の担保が挙げられる。そのためには、可能な限りの自走化に向けての議論が不可避と言える。

第3章 実施内容

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

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

本章では、それぞれの取り組みの詳細について述べる。

3.1 ゲーム所蔵館及び産業界連携

本事業での施策は大きく分けて、2 側面から組み立てられている。ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携枠組みの構築を目指す实际的な活動と、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を評価するための調査活動である。

以下では、ゲーム所蔵館の持続的・効率的な連携強化を目指す活動について述べる。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を強化し、長期保存のために必要となる施策を行った。それぞれについて、以下に詳述する。

3.1.1 ゲーム所蔵館連携体制のための組織化活動

国内の連携組織化に向けた活動としては、国内のゲームやその関連資料を所蔵している機関の連携強化と、ノウハウ共有、「メディア芸術データベース」の活用などの議論を進めるため、ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナーを開催し、また協議会会合を開催した。

3.1.1.1 ゲームアーカイブ推進連絡協議会セミナー

日時：令和4年1月22日（土） 13：00～16：20

場所：Zoom

講演題目：郵便で行う Play by Mail というゲームの資料保存について

講演者：中津 宗一郎氏（NPO 法人 日本 PBM アーカイブス）

第2回セミナーでは2組の講演が行われた。まず、NPO 法人 日本 PBM アーカイブスの中津宗一郎氏による講演が行われた。

中津氏は PBM を、1990 年代前半に隆盛を極めたゲームで、数千人規模のプレイヤーが郵便を使って同時にプレイする RPG と紹介した。プレイヤーは自身のキャラクターのアクションを郵便で送付し、ゲーム世界で他のプレイヤーと戦い、有名プレイヤーになったり人誌を作ったりと、各

自の目的を達成しようとしていた。運営団体は、プレイヤーから届くアクションを踏まえ、どのようなストーリーにするか、どのようなイベントを発生させるかを決め、その結果を小説形式で執筆し、「リアクション」としてプレイヤーに発送する。このような体制だったため、ライターが多く起用され、のちのライトノベル作家が輩出されたとのことである。しかし、PBM には、偽情報の作成や情報漏えい、詐欺行為など悪い側面も発生したという。

PBM の最盛期は 1990 年代前半でインターネットが普及する前だったため、記録はほとんど残っていない。そこで資料のアーカイブを作成すべく、2020 年に有志による NPO 法人 日本 PBM アーカイブスを設立したとのことである。

PBM に関する資料は、会誌やリアクション、ストーリーをまとめたリプレイ、それらをベースにした小説など基本的に紙媒体である。日本 PBM アーカイブスは、それら資料の収集から活動を始めたという。しかし資料収集には、様々な問題が生じている。まず 30 年以上前の紙媒体であるため、資料自体が破棄されていたり、残っていても劣化していたりする。仮に回収できたとしても、その収納場所とデータ化の費用をどうするかが課題となる。また、多くのライターが関わっていたため一人一人に確認を取る作業が大変なことや、当時の話を拒否する関係者もいるため著作権の確認が難しいと言う。ほかにも、PBM を知らない人にどのように面白さを知ってもらったら良いか、日本 PBM アーカイブスの運営費用、関係者の高齢化など様々な問題を抱えているとのことである。



関係者の高齢化、また現在のPBeMやオンラインRPGとの連携など

- 古いゲームであるため、運営側・当時のライター・また資料を持っているプレイヤーも高年齢化が進み、連絡が取りづらくなっている。
- 郵便を使ったPBMは、すでに廃れ、現在はその光景的な存在として、電子メールを使用したPBeMまた、ブラウザ対応をした新しいタイプのオンラインタイプのストーリーゲームも生み出されている。
- 過去とは形が変わった作品のそれらとどう連携していくかが問われる。

2022-01-22 13:39:00

図 3-1 中津宗一郎氏講演 (Zoom 上)

今後の課題として、学術的な意義を次の世代にどのように伝えていくか、収集が終わった資料をどのように処理していくか、継続的な運営のためにはゲームやライトノベル、小説、マンガなどの業界とどのように連携していくか、などの点が挙げられていた。

その後の質疑応答では様々な議論が行われた。

メタデータをウェブサイトで公開しないのか、との質問に対し、中津氏から公開する予定で現在ウェブデザイナーと相談していると回答があった。また、現在はデータ収集するだけで大変なため、メタデータの作成やその運用については今後の課題であるという。ほかにも、コロナ禍前は「昔のゲームを振り返ろう」などのイベントを開催し資金を集めていた経緯もあり、クラウドファンディングでの資金調達を考えている。しかし、クラウドファンディングは何度もできるものではないため、継続的な運営資金の調達の方法を模索中とのことだった。

また、昔の資料をまとめるだけの「懐かしい」で終わってしまうのではなく、現在のさまざまなコンテンツにつながっているかを伝えたいことが示された。

講演題目：スクウェア・エニックスの開発資料を管理する新プロジェクト “SAVE PROJECT”

講演者：三宅 陽一郎氏（株式会社スクウェア・エニックス）

坂田 新平氏（株式会社スクウェア・エニックス）

小林 一弘氏（株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポート）

松永 圭一郎氏（株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポート）

阿部 拓人氏（株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポート）

2 組目の講演は、株式会社スクウェア・エニックスの三宅陽一郎氏、坂田新平氏、株式会社スクウェア・エニックス・ビジネスサポートの小林一弘氏、松永圭一郎氏、阿部拓人氏によって行われた。

まず三宅氏より **SAVE PROJECT** を立ち上げた経緯が話された。ゲームの歴史をまとめる作業は今後のゲーム開発にも役立つとし、過去を探る作業ながら未来にも向かう前向きなプロジェクトであるという。現在、プロジェクトは三宅氏と坂田氏を入れて 4 名で構成されており、それぞれの立場や業務を通じた長所を活 [い] かしつつ、フレキシブルに相互補完しながら作業を進めている。

まず行った作業は、開発資料の確認である。資料は複数の倉庫にあり、段ボール箱 1 万箱以上の量となった。そのうち開発に関連するのは 1 割程度の 1,000 箱ほどではないかと思われる。これらの資料を整理し管理するに当たり、フォーマットが定められ、作業マニュアルの作成、カメラなど必要機材の洗い出し、スケジュールの計画、予算の算定などが行われた。

SAVE PROJECT が動き始めた 2020 年春、コロナ禍により在宅ワークが推奨されるようになってしまった。それに伴い、オフィスの縮小が行われるのではないかなど話も出てきた。そのため、資料が廃棄される事態を懸念して、2020 年秋に全社員向けの動画で **SAVE PROJECT** の活動を報告し、開発資料を廃棄せず渡してほしい旨を依頼した。そうすると、幾つかの部署から問合せが来るようになった。その後、個人が持つ開発資料等も収集するようになった。

現在、資料のデータ化作業を行っているのは、スクウェア・エニックス・ビジネスサポートである。正規雇用のスタッフが本業務として責任を持って遂行可能で、品質にも信頼が向け、**SAVE PROJECT** の不安定な動きにも継続的・断続的な協業ができるためである。

現場の声



3. カメラ内の画像は1箱終わるたびにすべて消去することで、他の箱の画像が混ざったり、どの画像までが対象の箱の画像かを探すこともなくスムーズに進めることができた。
4. 毎日のように撮影しているので、当初より撮影技術が向上しているように感じる。

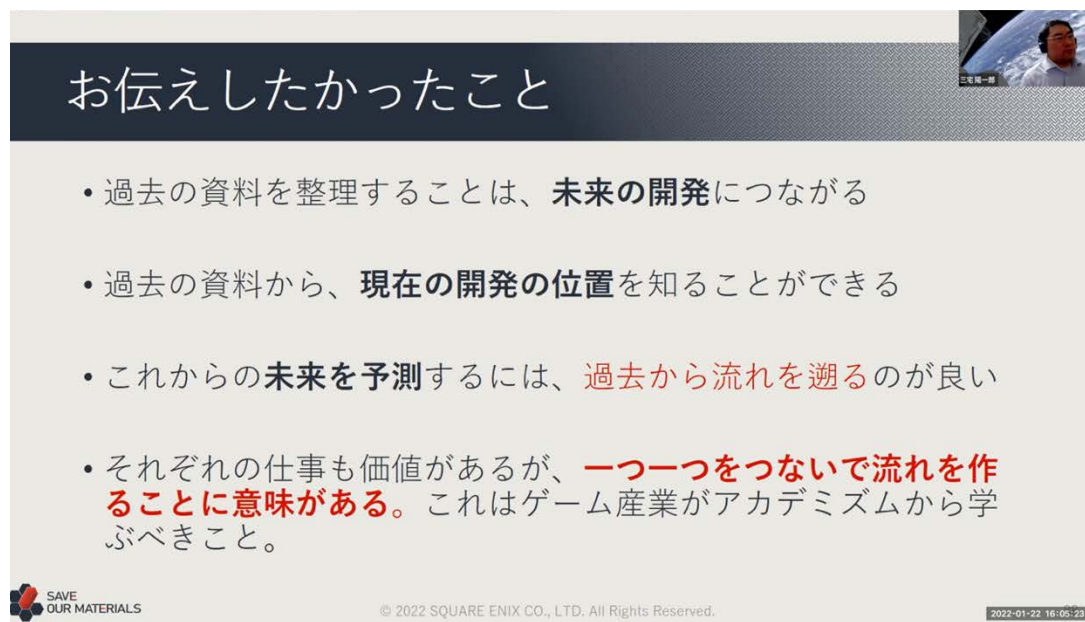
© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2022-01-22 15:24:36

図 3-2 松永圭一郎氏講演（Zoom 上）

資料のデータ化作業は、スクウェア・エニックス・ビジネスサポートの小林一弘氏と松永圭一郎氏、阿部拓人氏によって紹介された。箱の内容物の確認から、資料のカメラ撮影とカラー印刷、紙資料の場合はスキャンしデータ化、その後 Excel を使用し管理業を作成する、などの具体的な手順が作業写真とともに述べられた。また、現場の声も紹介された。

その後、再度三宅氏より、プロジェクトの目的とゴールとして、一つは各倉庫に眠っている過去の資料のアーカイブ化により、資料を資産化して現在のスクウェア・エニックスの業務に有効活用する「開発支援」、さらに社内外に向けて活動内容を発表する「広報的な支援」、加えて社内における開発の歴史を再構築する「人事的な支援」もあるとまとめられた。



お伝えしたかったこと

- 過去の資料を整理することは、**未来の開発**につながる
- 過去の資料から、**現在の開発の位置**を知ることができる
- これからの**未来を予測**するには、**過去から流れを遡る**のが良い
- それぞれの仕事も価値があるが、**一つ一つをつないで流れを作ることに意味がある**。これはゲーム産業がアカデミズムから学ぶべきこと。

SAVE OUR MATERIALS

© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

2022-01-22 16:05:23

図 3-3 三宅陽一郎氏講演 (Zoom 上)

その後の質疑応答では活発な議論が行われた。

坂田氏より、メタデータ作成では、資料の所在や紙資料かどうかまでしか考えられておらず、デジタルデータで全て管理する完璧なデータベース作りは考えていないと述べられた。飽くまでマスターは倉庫に収められたフィジカルな資料であり、デジタルデータ化・インデックス化はどの倉庫にどういった資料が納められているか等の資料引き出しについての最初の手がかりとなることを目的としているためである。またスクウェア・エニックス内の資料の利用の仕方は「タイトルに紐付いた関連資料の総引き出し」であり、紙資料のみ全部、動画資料のみ全部、などといったメタデータによる全資料フィルタリングは必要としていないためと述べられた。

また、データ化した資料については OCR 化した PDF であれば、使用する際に検索をかけることもできるため大変助かると述べられた。

ほかにも、スクウェア・エニックスのような会社によるゲーム保存は他社への啓発にもなるのではないかと、といった質疑に対し、三宅氏より、2019 年に立命館大学で行われた **Replaying JAPAN** でお話させていただいた後、他社の方と名刺交換し横のつながりを既に持っているとして述べられた。さらに、CEDEC で発表した際には 25 メディアから取材申込みがあったことや、メディアの中にはゲームメディア以外の方々も多く、ゲーム以外からも注目されている状況に驚いたと述べられた。

最後に、将来的にはスクウェア・エニックスの資料保存についてのノウハウなどを他社に公開し、共に日本のゲーム産業全体の歴史を埋めていきたいとの考えが示された。

3.1.1.2 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った上で、協議会のホームページ上で公開する情報の確認が行われた。また、各所蔵館の活動をより広く公開するために、協議会ホームページのコンテンツ拡充に関する議論が行われた（会合の詳細は付録[1]を参照）。

日時：令和4年1月22日（土）16：30～17：30

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、福田一史、シン・ジュヒョン、細井浩一

明治大学：中川大地

オブザーバー（敬称略）

NPO 法人 日本 PBM アーカイブス：中津宗一郎

国会図書館：小澤弘太

アナログゲームミュージアム：井上奈智

文化庁：椎名ゆかり、牛嶋興平

JV 事務局：高橋知之、森由紀、佐原一江、横江愛希子

3.1.2 産業界との連携強化のための調査活動

3.1.2.1 ゲーム資料所蔵状況アンケート調査活動

過年度の本事業の調査の結果、行政が運営する図書館では国立国会図書館が、大学機関では立命館大学や明治大学をはじめとする複数の機関がゲームソフトの収集・保存を進めている現状に加え、デジタルゲームのデベロッパーやパブリッシャーの中でもゲームの保存に取り組む動向が見られるようになってきている状況が分かった。しかし、取り組みを行う企業がどのような状況にあるか、その全体像の把握は十分とは言えない状況にある。

そこで、昨年度は CESA の協力の下、CESA 正会員 132 社のゲーム資料保存状況などの確認を目的にアンケート用紙を作成し、書面による調査を実施した。しかしゲーム産業はコロナ禍によるテレワーク業務が急速に進んだことから、郵送、書面による調査には限界があり、回答数は 29 件（無効回答 5 件）にとどまった。そこで昨年度から引き続き、同内容のアンケートをデジタル形式で実施した〔付録 2〕。回答のあったアンケートは 132 件中 25 件（うち無効回答 2 件）であった。なお、昨年度に回答済みの企業には、情報更新が必要な場合のみ回答を求めたため、回答数 25 件の中には、昨年度からの情報更新が 2 件含まれる。無効回答はいずれも「CESA 会員ではあるもののゲームソフトウェアの開発を行っていない」が理由となっている。以上から、昨年度の有

効回答 24 件と今年度の有効回答 25 件（うち昨年度からの更新 2 件、無効回答 2 件）の合計 45 件となった。

問 2-1「デジタルゲームの資料の保存を、業務として担当する部署は、貴社のなかに設置されていますか」との質問に対しては 45 社中 36 社が「はい」と答え、残る 9 社が部署を持たないと回答した。

問 3.「デジタルゲームに関する雑誌・書籍を所蔵していますか」、及び、問 4.「デジタルゲームのパッケージを所蔵していますか」への回答は以下のとおりである。45 社中 36 社が何らかの紙媒体を所蔵していること、そして大半の企業がデジタルゲームのパッケージを所蔵していることが確認された。なお、管理の担当部署を設けている企業は、デジタルゲームのパッケージを所蔵している企業と重なっている。

問 4 でデジタルゲームのパッケージを所蔵していないと回答した 9 社は、今後も「所蔵する予定がない」と回答している。その理由として、スペースの問題、若しくはテレワークの進行により企業として備品管理を行う予定がないことが挙げられている。

また、問 6.「所蔵しているデジタルゲームのパッケージの総本数についてご記入ください」に対する回答から、パッケージを所有していると回答した企業でも、その所蔵数には大きな差があると分かった。その理由も、管理体制が構築できていない、スペースの問題などが挙げられていた。

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

問 7.「自社開発関連の資料は所蔵していますか」には、45 社中 40 社が「所蔵している」と回答している。「所蔵している」と回答した 40 社のうち、「保存のための社内的な仕組みがある」企業は 23 社であり、残る 17 社は「社内的な仕組みがない」ものの、保管は行っている。

問 8.「台帳を持っていますか」に対する回答は「持っている」が 16 社、「持っていない」が 29 社、「作成中」が 2 社であった。なお、「持っていない」と回答した 29 社のうち、8 社は今後も「作成の予定がない」と回答しており、その理由として「PC でのオンラインゲーム（無料ダウンロード）が主力であるため」、「会社設立当初の資料が残っていない」、「保存されている場所が分散されているため」としている。

問 11.「どのような用途を想定して、デジタルゲームの保存を行っているか」との質問に対して、32 社が「今後の開発用資料として」と答えている。また、「訴訟対策のため」「ファンのため」「再販の可能性」「新入社員の教育のため」などの答えも見られた。

次に、問 12.「所蔵しているデジタルゲームのパッケージの閲覧・利用・貸出を実施しているか」との質問に対しては、「有り」と答えた企業が 20 社、「無し」が 25 社回答であった。また、「有り」と回答した会社も、社内での閲覧や貸出しは可能ではあるが、社外への貸出し（持ち出し）を許可している企業は 2 社のみであり、大半は社内利用に限定している。

国会図書館への納本に関しては「行っている」が 15 社、「行っていない」が 9 社、「わからない」が 21 社との回答であった。以上から、ゲーム開発企業における資料保存の傾向については方

向性が見てとれた。

昨年度から情報更新のあった二社に関しては、近年の他社の動向から資料保存や運用を検討し始めたという回答と、社外に公開可能な情報が増えたため情報を更新したという回答があり、いずれもゲーム資料保存に関してポジティブな変更であった。

3.2 調査事業

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

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

また、調査事業として、どこの所蔵館にどの資料がどれだけあるのか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、その目録とメディア芸術データベースに登録されるゲームの頒布パッケージとの紐付け作業を実施してきた。

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

対象となるものは、メディア芸術データベースに登録されている、日本で発売・流通したゲームである。国立国会図書館、ストロング遊戯博物館、明治大学、ライプツィヒ大学の 4 館の所蔵品、並びに立命館大学ゲーム研究センターの所蔵品については、令和 2 年度までの所蔵品の紐付け作業が完了している。また、Online Computer Library Center (OCLC) 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 3 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 3 年度までの 入力実施数
立命館大学	8,615
明治大学	2,977
ライプツィヒ大学	4,393
ストロング遊戯博物館	6,403
国立国会図書館	4,931
日本ゲーム博物館	54
合計	26,860

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、125 件を新規に登録した。

これにより、現在、立命館大学には、8,615 件について登録が行われている状況である。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「バリエーション」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基に、ゲームソフトのアーカイブの進捗状況にどのような偏りがあるのかについて、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、継続的に紐付け作業を実施してきた所蔵館（立命館大学ゲーム研究センター、明治大学、国立国会図書館、ライプツィヒ大学、ストロング遊戯博物館）がそれぞれどのようなゲームソフトを収蔵しているか、またどのような種類のタイトルについて所蔵がなされていないかを明示したものである。

3.2.2.1 所蔵館ごとの収蔵状況

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

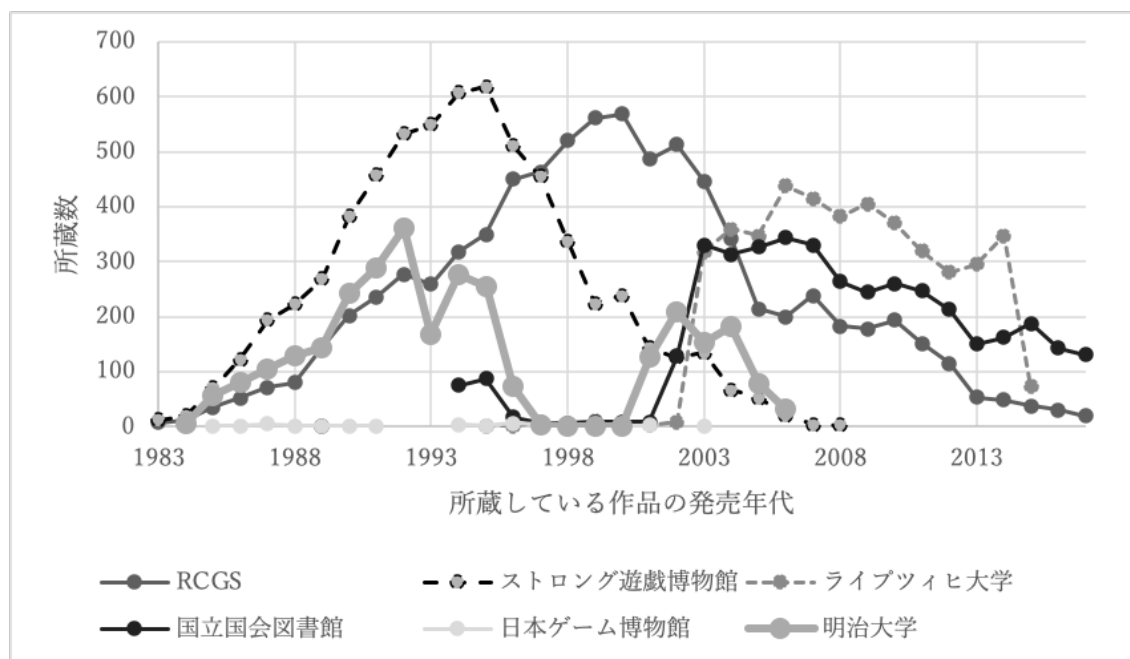


図 3-4 所蔵館ごとのゲームソフト所蔵傾向（年代別）

昨年度までと同様に、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ブツィヒ大学において所蔵されている割合が高く、他の所蔵館はそれ以前の家庭用ゲームソフトの収蔵率が高いといった形で、各所蔵館の傾向の違いが確認できる。

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²について、どの程度の割合で収蔵が進められているかを示すデータである。

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



図 3-5 家庭用ゲームソフト収蔵割合（年代別）

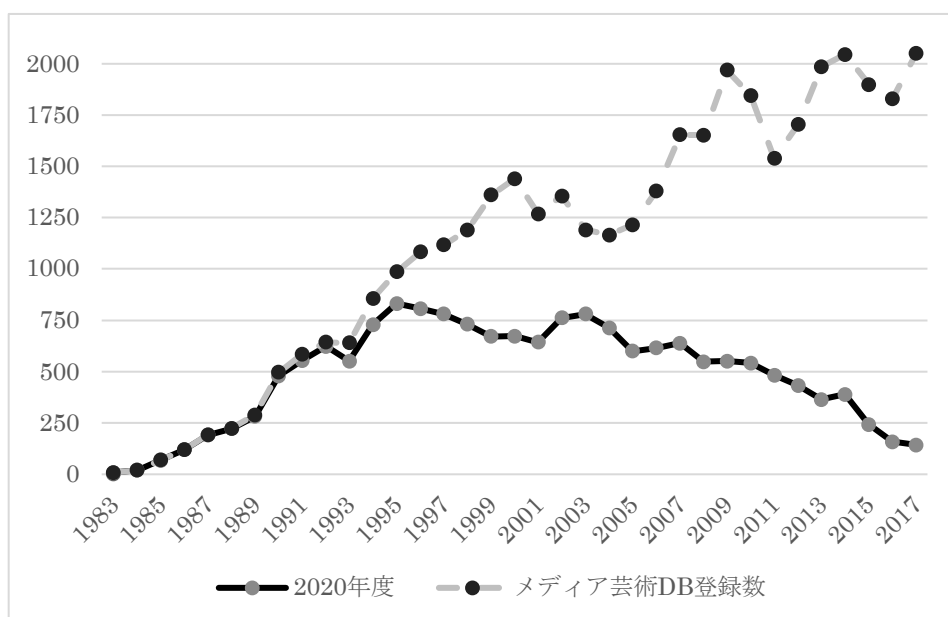


図 3-6 家庭用ゲームソフト収蔵数（年代別）

図 3-5 は、各年に発売された家庭用ゲームソフトが、どの程度の割合で収蔵を進められているかを示すグラフである。割合は「メディア芸術データベース」収蔵数を 100%とし、「収蔵タイトル数÷「メディア芸術データベース」登録数」として算出している。

そして、図 3-6 は家庭用ゲームソフトの所蔵の絶対数である。灰色の点線部分が判明している各年におけるゲームタイトルの総数（「メディア芸術データベース」に登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に収蔵されているゲームソフトのタイトル数である。

こちらも昨年度までと同様の傾向であるが 2015 年以後の新規のゲームタイトルについて

ては、若干の収蔵がされてきた状況が伺える。

3.2.2.3 プラットフォーム別の収蔵状況

次にプラットフォーム別の収蔵状況をまとめる。

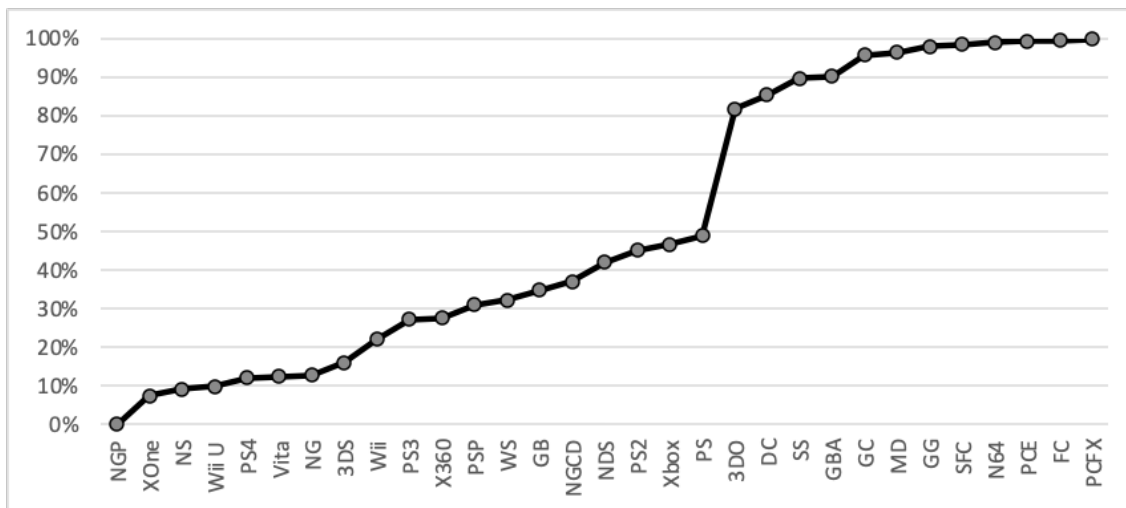


図 3-7 家庭用ゲームソフト収蔵割合（プラットフォーム別）

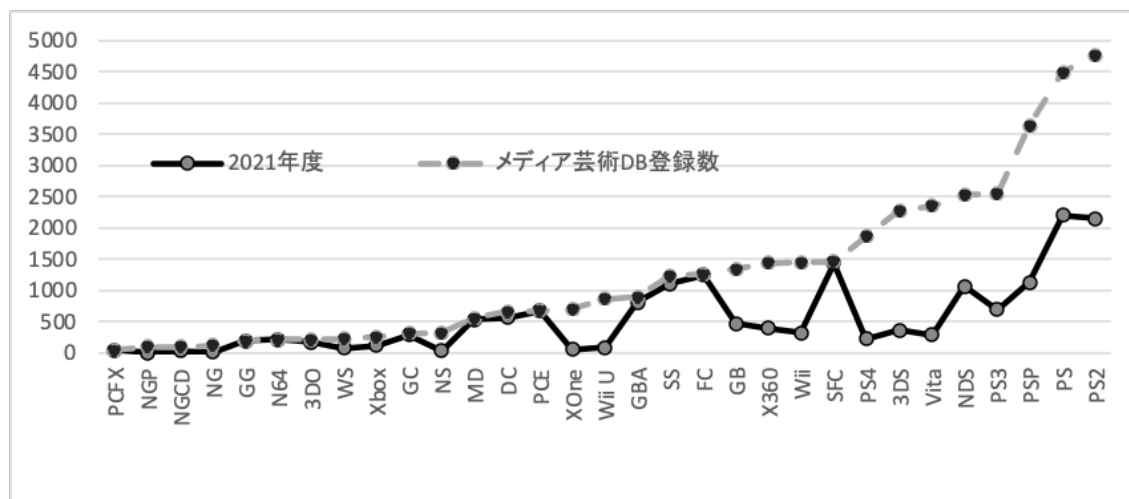


図 3-8 家庭用ゲームソフト収蔵数（プラットフォーム別）

項目名はプラットフォーム名の略称で表記をしており³、年代別データと同じく、図 3-7 は、各

³ ゲームプラットフォームの略称は下記のとおりである（50 音順）。

〔3DO〕3DO、〔3DS〕Nintendo3DS、〔AC〕アーケードゲーム、〔DC〕ドリームキャスト、〔DS〕NintendoDS、〔FC〕ファミリーコンピュータ、〔GB〕ゲームボーイ、〔GBA〕ゲームボーイアドバンス、〔GC〕ニンテンドーゲームキューブ、〔GG〕ゲームギア、〔MD〕メガドライブ、〔N64〕Nintendo64、〔NG〕ネオジオ、〔NGCD〕ネオジオ CD、〔NGP〕ネオジオポケット、〔NS〕ニンテンドーSwitch、〔PCE〕PC エンジン、〔PCFX〕PC-FX、

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「メディア芸術データベース」収蔵数を 100%とし、「収蔵タイトル数÷「メディア芸術データベース」登録数」として算出している。

図 3-8 は所蔵の絶対数を示したデータである。灰色の点線部が判明している各プラットフォームにおけるゲームタイトルの総数（「メディア芸術データベース」に登録されている本数）であり、黒色の部分は実際に収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、漸進的な改善が見られてきている。特に、近年のプラットフォームの幾つかの収蔵状況に改善が見られる。

[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		86%	100%	18%	96%	100%		94%	82%	33%	58%	100%	100%			
1997		100%		12%	100%			88%		50%	59%	100%	100%			
1998		100%		17%	80%		17%	85%		25%	56%	100%	98%	0%	100%	
1999		100%		6%	72%			69%		50%	52%		100%	0%	94%	24%
2000				13%	100%			75%			41%		100%	0%	93%	25%
2001				11%							40%		86%	0%	90%	35%
2002							50%				31%				72%	63%
2003											43%				61%	36%
2004											23%				61%	50%
2005															100%	
2006															67%	
2007															100%	
2008																
2009																
2010																
2011																
2012																
2013																
2014																
2015																
計	99%	99%	96%	35%	99%	98%	13%	90%	82%	37%	49%	100%	99%	0%	85%	32%

図 3-9 ゲームアーカイブ重点対象全体マップ⁴

⁴ < 凡例 >

薄いグレーに黒字 収蔵率 80%～50.1% 白に黒字 収蔵率 100%～80.1%

濃いグレーに白字 収蔵率 50%～5.1% 黒に白字 収蔵率 5%未満

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%	31%	21%	33%	21%							28%
2010	34%				28%	26%	29%	42%	27%							29%
2011	17%				34%	28%	36%	34%	29%	35%	31%					31%
2012					28%	23%	38%	30%	20%	18%	22%	33%				25%
2013	100%					18%	25%	24%	25%	19%	13%	13%				18%
2014						22%	24%	22%	100%	21%	18%	11%	20%	17%		19%
2015						6%	23%	16%	100%	10%	15%	9%	10%	16%		13%
2016								13%		6%	10%	4%	4%	13%		9%
2017								6%		5%	11%	2%	2%	9%	9%	8%
計	45%	96%	90%	47%	41%	31%	28%	27%	22%	12%	17%	10%	7%	13%	8%	43%

図 3-10 ゲームアーカイブ重点対象全体マップ

3.2.3 「メディア芸術データベース」登録のための検討

「メディア芸術データベース」には、しかるべきエビデンスに基づいた各種ゲーム作品・製品の情報に登録されている。本事業では、これらの価値をより高め、また利活用の幅を広げることを目的に、本事業における調査成果と「メディア芸術データベース」の連携を強化するための施策を展開した。具体的には、本事業が進めてきたゲームアーカイブ利活用調査の一つである博物館展示の情報の登録、及び CESA が公開する「ゲーム大賞」等の受賞データを「メディア芸術データベース」に登録するために、メタデータの作成及びマッピングとそれを通じた課題発見を進めた。

図 3-11 は、今年度に本事業が目指すアウトリーチのための施策の概要となる。今年度作成した「メディア芸術データベース」用のデータは「催事」に 3 種、「関連資料」が 1 種となる。

まず催事として「ゲーム大賞」（1996 年～2020 年）、「CEDEC AWARD」（2008 年～2020 年）の全受賞作品のデータを作成した。また同じく「催事」として、本事業で調査を進めてきた国内の博物館 13 館におけるゲーム展示の実績のデータを作成した。これらのデータをデータベースに登録することで、各ゲームの展示履歴が記録・公開される。以上の「催事」のサンプルは表 3-2 のとおりである。以上の「催事」のサンプルは表 3-2 のとおりである。中央の列が受賞作品登録のためのサンプル、右側の列が、展示及び所蔵館情報登録のためのサンプルとなる。

「関連資料」としては、CESA が開催するゲームデベロッパー向けのカンファレンス CEDEC（Computer Entertainment Developers Conference）の報告資料が登録・公開される公式データベースである「CEDiL」のメタデータを「メディア芸術データベース」にマッピングした。CEDiL で公開される全データ（2,247 件）について、メディア芸術データベースに登録可能なデータに変換した。

以上のように本事業の調査内容を「メディア芸術データベース」に追加し、拡充していくことで、連携機関を増やすと同時に、より広範囲の利活用機会の創出が期待できる。今後、より広範な領域との連携を実現するための基盤として「メディア芸術データベース」を活用するための施策である。なお、継続的に蓄積されるこれらの情報のデータベースへの登録は自動若しくは半自動化が理想であるため、情報提供組織と更なる連携によってそれを実現することが次の課題となる。

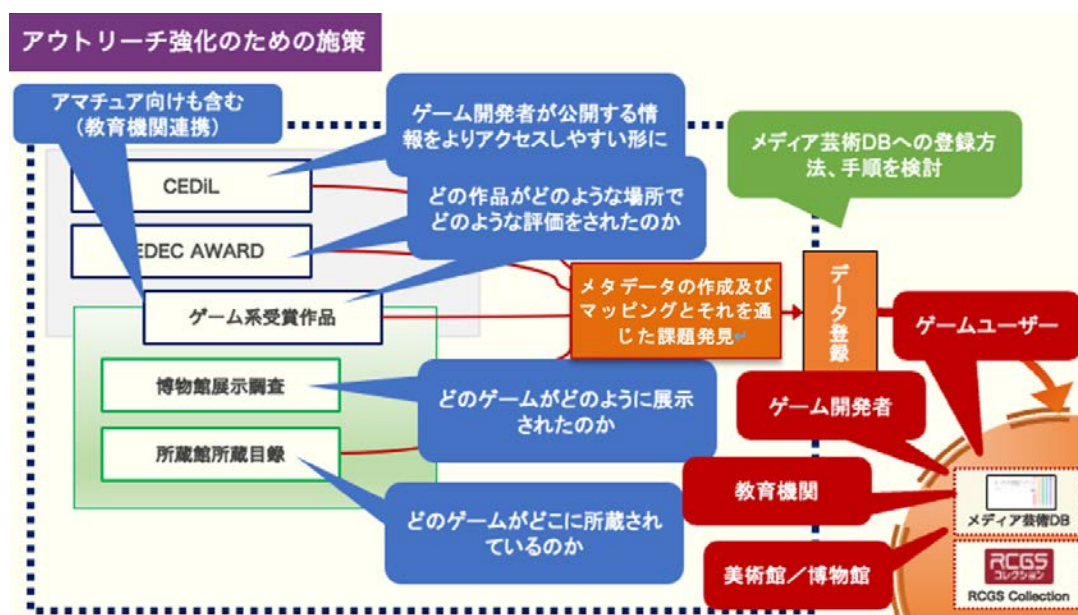


図 3-11 「メディア芸術データベース」登録によるアウトリーチ強化

表 3-2：ゲーム分野「メディア芸術データベース」催事追加サンプル

ID		
タイプ	Curation	Curation
サブタイプ	co	co
ジャンル	催事	催事
ラベル		
キーワード・タグ		
タイトル	日本ゲーム大賞 2021	Ludo-Musica 音楽からみるビデオゲーム
タイトル (ヨミ)	ニホン ゲーム タイショウ 2021	ルド ムジカ オンガクカラ ミル ビデオゲーム
タイトル (ローマ字)	Nihon gemu taisho2021	Ludo-Mujika
タイトル (外国語)	Japan Game Awards 2021	Ludo-Mujika
サブタイトル		
サブタイトル (ヨミ)		
サブタイトル (ローマ字)		Ongaku kara miru bideo gemu
サブタイトル (外国語)		Music of Video games
回次		1回
責任主体		
作者名	[主催]一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会	[主催] 文化庁 (文化庁令和 2年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業オンラインパイロット展) /メディア芸術コンソーシアム JV 事務局/立命館大学ゲーム研究センター (RCGS)
作者 (ヨミ)	[シュサイ]イッパン シャダン ホウジン コンピュータエンターテインメント キョウカイ	
スタッフ名		[ディレクター]尾鼻崇/[キュレーター]尾鼻崇/[監修]細井浩一/[解説執筆]伊藤彰教/井上明人/岩本翔/尾鼻崇/岸智也/慶野由利子/嶋原盛之/中村彰憲/吉田 寛
キャスト名		
発行者		
概要	【経済産業大臣賞】シブサワ・コウ / 【年間作品部門】[大賞]Ghost of Tsushima / モンスターハンターライズ / [ゲームデザイナーズ大賞]マリオカート ライブ ホームサーキット / [優秀賞]ウマ娘 プリティーダービー / 原神 / Ghost of Tsushima / 天穂のサクナヒメ / バイオハザード RE:3 / バディミッション BOND / ファイナルファンタジーVII リメイク / 桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～ / モンスターハンターライズ™ / The Last of Us Part II / [ベストセラーズ賞]桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番!～ / [グローバル賞日本作品部門]あつまれ どうぶつの森 / [グローバル賞海外作品部門]コール オブ デューティ ブラック オプス コールドウォー	[展示作品] ニューラリーX/バックマニア/ファイナルファンタジーII/パラッパッパー/リアルサウンド：風のリグレット/グランド・セフト・オート・バイシティ/ゼルダの伝説：風のタクト (2002) /The Child of Eden /ファイナルファンタジーXV
国際地域	日本国	日本国
言語	日本語	日本語
場所名	オンライン	
サムネイル		
サムネイル表示ステータス		
外部ID		
公開年月日	2021-10-02	2021-01-27
開始年月日	2021-10-02	2021-01-27
終了年月日	2021-10-03	2021-02-26
関係 (isPartOf)		
関係 (hasPart)		
催事		
マンガ分野 (アイテム)		
マンガ分野 (コレクション)		
アニメ分野 (アイテム)		
アニメ分野 (コレクション)		
ゲーム分野 (アイテム)	M748199 \ \ M737095 \ \ M738388	M731935 \ \ M731501 \ \ M754306 \ \ M758401 \ \ M719807 \ \ M722621 \ \ M737988 \ \ M720608
ゲーム分野 (コレクション)	C36834 \ \ C35184 \ \ C33572 \ \ C32525 \ \ C34467 \ \ C32125	
メディアアート分野 (アイテム)		
メディアアート分野 (コレクション)		
発表場所	オンライン	
バージョン		
データの状態		1
関連Webサイト	https://awards.cesa.or.jp/release/	https://ludomusica.net/
備考		
作業備考		
時間フラグ		
巻		
号		
シリーズ名	日本ゲーム大賞	
シリーズ名 (ヨミ)	ニホン ゲーム タイショウ	ブンカチョウレイワニネンドメディアゲイジュツレンケイキバントウスイシンジギョウオンラインパイロット展
シリーズ名 (ローマ字)		
シリーズ名 (外国語)		
総回数		

表 3-3：関連資料（CEDiL）のマッピング設定

CEDiL の記述項目	メディア芸術 DB の記述項目	登録資料例
	タイプ	講演資料\\オンラインリソース
title	タイトル	「ファンタシースターユニバースの開発現場より～5年間の歩み～」
URL	URL	https://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/1
author	作者名	節政 暁生\\酒井 智史
date	著作権年	2006
TAG	概要	〔講演日時〕2006年08月30日（水）17時00分～18時30分／〔講演者所属〕株式会社 セガ〔注〕CEDEC 講演資料。リンク先にアクセスし会員登録（無料）を行うことで閲覧可。

3.2.4 ゲームの展示手法についての調査

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、博物館・美術館などにおけるゲーム展示の状況及びその手法についての調査を行った。

今年度は、コロナ禍により、博物館での展示方法の変更が余儀なくされた。この事実を踏まえ、今後のゲームの展覧会実施のための課題や成果の検証を目的に調査を進めた。

調査の設計と方法：

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

今年度の主な調査対象は、国立や市立などの公的機関の施設で行われた「企画展」に限定して行った。さらに、ゲーム産業と明確に連携したイベントについても調査した。ただし、博物館学的ないし MLA 連携の見地からの調査を進めると同時に、連携や資料提供のネットワーク構築を進めた点は昨年度までと同様である。

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

第一の条件は、明確なテーマを定めた上での、デジタルゲームないしその近隣領域である玩具などを展示した企画展とする。今回の調査はあくまでもゲーム展のキュレーションを調査する事業であるため、国内の「総合博物館」、「人文系博物館」、「自然系博物館」のうちから、特に歴史、美術、科学を専門とする博物館施設を主要な対象とした。その上で、それぞれの所蔵館ないし機関の主義や役割に基づいたゲームなどの企画展のみに限定する。

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

以上を踏まえて、今年度は、(1) 博物館企画展における展示状況とその課題についての調査、(2) ゲーム開発企業との連携状況と課題についての調査、(3) ゲーム資料を扱う上での諸課題の調査の 3 点を集中的に行い、国内外のゲーム所蔵館のアーカイブの連携基盤生成や産学館連携に向けての検討を行った。

2) 博物館展示（国内企画展）調査

(1) 日中文化交流協定締結 40 周年記念 特別展「三国志」

日時：2021 年 9 月 17 日（金）14：00～15：10

応対者：市元壘氏（東京国立博物館）

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）

博物館概要⁵：東京国立博物館は、明治 5 年（1872）に創立された、日本で最も長い歴史を持つ博物館である。数多くの国宝・重要文化財を初め、日本を中心に広くアジア諸地域にわたる約 12 万点の有形文化財の収集、保管、修復、展示、調査研究、教育普及などの事業を行っている。収集・保管した作品を活かした展示に加えて季節の催しを実施し、より魅力ある総合文化展を目指している。

展覧会概要⁶：特別展「三国志」（2019 年 7 月 9 日～9 月 16 日）は、「リアル三国志」を合い言葉に、漢から三国の時代の文物を最新の成果によって読み解いた展覧会である。2 世紀末、漢王朝の権威がかけりを見せる中、各地の有力武将が次々に歴史の表舞台へと躍り出た。そうして魏、蜀、呉の三国が天下を分かち、新時代へと向かう大きなうねりとなった。近年、三国志をめぐる研究は曹操高陵[そうそうこうりょう]の発掘など空前の活況を呈している。それらは実物ならではの説得力と、歴史書や物語をしのぐ迫力がある。同展は東博で開催したあとは九州国立博物館に巡回し

⁵ 東京国立博物館ホームページ「館の概要」

<https://www.nich.go.jp/wp/wp-content/uploads/2021/08/gaiyo2021-ja.pdf> 最終閲覧日：2021 年 10 月 25 日

⁶ 東京国立博物館ホームページ「日中文化交流協定締結 40 周年記念 特別展「三国志」」

https://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=1953#top（最終閲覧日：2021 年 10 月 25 日）

た（10月1日～1月5日）。両館を合わせた開催日数は139日、来場者数は合計477,794人を記録した。

Q：日中文化交流協定締結40周年記念 特別展「三国志」を開催するに至った経緯について御教示ください。

A：これまでの展覧会のアンケートに「三国志展を開催してほしい」という声がたくさんありました。しかし三国志の時代はモノが少なく、実物主義である特別展とは相性が悪かったのです。ところが、2005年から2015年くらいの10年の間に、三国志関連の遺跡の発掘成果が増え、中には曹操などビッグネームに関わる成果―曹操高陵の発掘もありました。ここに来て三国志の特別展を開催できる可能性が浮上してきたのです。

一方、曹操高陵の発掘は中国国内でも高い関心を集めていて、現地に曹操高陵博物館を建設する動きもありました。この博物館は2020年の開館を目指していました。博物館が開館してしまうと、そのあとは文物の出品が難しくなるので、特別展を開催するのであれば、その前の2019年だと判断しました。折よく、その年は日中文化交流協定締結の40周年に当たりますので、日中両国で人気のある三国志を主題とした特別展の開催は大変意義があると考えました。そうして2016年から企画内容を検討しつつ、2017年3月から中国の関係機関との折衝や現地調査をスタートさせました。

Q：これまでのアンケートには三国志に関してどのような希望や要望が書かれていたのでしょうか。

A：いろいろな要望が書かれていました。三国志演義に興味がある方が多く、推しキャラに関する展示が見たい、など…。エピソードの紹介をしてほしいという要望もあったが、博物館の展示のメインとしては難しいと感じていました。

Q：アンケートの要望と、先ほど伺った曹操高陵の発掘によって、三国志展への道のりができたかと思いますが、共催者の方からはどのような反応だったのでしょうか。

A：共催者の方からは三国志の時代の考古遺物などの展示は地味ではないかとの意見があり、最初から賛成、というわけではありませんでした。昨今の展覧会は派手なもの、きれいなものを追い求める傾向があり、三国志展は地味に思われたようです。しかし、派手なものやきれいなものだけで歴史が作られてきたわけではないので、それ以外の部分にも光を当てるべきだと折に触れて強調しました。そうして、博物館側の我々と共催者の担当者と一緒に展覧会を作り上げ、開催にこぎつ

けたという形です。

Q：三国志展を開催するに当たって、コーエーテクモゲームスさんと協力されていますが、その経緯と内容について御教示ください。

A：三国志は、幅広い層に人気があります。この三国志人気を支えてきたのは、小説、漫画、ゲーム、NHK 人形劇の 4 本の柱であると、我々主催者は考えました。そこで、これら全てを取り込むことで、幅広い層に楽しんでもいただける特別展になると考えました。このうち、ゲームについては、コーエーテクモゲームスの「三國志」関連ゲームが圧倒的な知名度と人気を誇っていますので、是非コラボレーションをしたいと考え、我々の方からコーエーテクモゲームスさんに話を持ちかけました。

最初に打診をしたのは、2016 年の冬でした。他の 3 本の柱に先んじて行動を起こしていますが、これは、より濃密なコラボを期待したためです。なぜ期待したのかというと、東博の特別展来館者層は、おしなべて高齢者が中心で、若者を積極的に取り込む必要があると常々考えており、そのためには若年層に訴求力のあるゲームとのコラボを是非とも実現させたいと考えていたからです。また、新作のゲームが出るタイミングと合えばいいなという期待もありました。企業とのコラボというと、限定グッズの販売など、物販がメインになりがちですが、三国志展では、展示そのもののコラボ（つまり濃密なコラボ）を考えていました。

コラボの当初構想は主に以下のとおりです。

- ①展示品が、新作ゲームにも登場
- ②特別展会場で何かゲームで使えるアイテムをゲットできる仕組み作り。
- ③展示パネルでコーエーのゲームで用いているマップを使わせていただく。
- ④「音声ガイド」で、ゲーム「三國無双」の声優さんによる案内。
- ⑤限定グッズの制作・販売。
- ⑥宣伝でのコラボ

①と②は実現しませんでした。コーエーテクモゲームスさんが開催するイベントなどで特別展の告知などをしていただくことはできました。

③については、展示デザインを練っていく中で、会場の雰囲気とマッチしない懸念が出てきたので、取り下げました。代わりに、三國無双のキャラのシルエットパネルを、「ファンには気付き、ファン以外は余り気にしない程度に」会場内にあしらうこととしました。これはファンには大変受けました。

④は、見事に実現し、音声ガイドそのものを販売してほしいという声が今も根強いです。また、これらとは別に、会場内では張飛の蛇矛「じゃぼう」を実寸再現展示するというものがあり、その原デザインをコーエーテクモゲームスさんから御提供いただきました。

⑤は、ゲームのキャラとゆかりの展示作品画像を組み合わせたキーホルダーなどを作成し、よく売れました。

⑥の一つが「三国志武将メーカー」です。そのほか、公式ツイッターや公式サイトで、コーエーゲームキャラクターとそのキャラゆかりの展示作品画像を組み合わせて公開していくカウントダウン企画を実施しました。

Q：コーエーテクモゲームスさんのゲームを展示に入れることについて学芸員の方の反応はどのようなものだったのでしょうか。また、ゲーム産業と協同することについて、博物館内ではどのような反応があったのでしょうか。

A：博物館内から反対などはなく、上司からも「大変結構じゃないか」といった反応でした。

Q：「三国志武将メーカー」を設置することになった経緯について御教示ください。

A：我々主催者は、三国志を決して万人受けしているコンテンツではないと考えていました。展覧会ではファン以外の人にも気軽に来てもらいたいと思っていたため、デジタルコンテンツを作るのが得意な企業に話を持っていき、そこで出来上がったのが三国志武将メーカーでした。来館者が能動的に関わることができるようなコンテンツが欲しかったのです。初めは、赤壁の戦いをモチーフとした弓矢体験や、魏蜀呉の勢力の変化を示すデジタルコンテンツなど、ライトユーザー向けの分かりやすいものをとということでアイデアを出していたのですが、HPでの事前告知の意味もあり、「三国志武将メーカー」を制作する運びとなりました。

Q：展覧会ではゲーム「三國志」の張飛の蛇矛を復元して、来館者が持つことができるようになっていましたが、来館者の反応はどのようなものだったのでしょうか。

A：今回、展示品の中に実物の蛇矛（漢時代）がありましたので、良い相乗効果が生まれたと思います。ただ、本当は復元蛇矛を握って写真を撮ってもらいたかったのに、手にする方は少なかったです。触れるのをためらわれたようです。もう少し工夫が必要でした。

Q：展覧会ではゲーム「三國志」の武将たちのシルエットが貼られていましたが、来館者の反応はいかがだったのでしょうか。

A：展示の単元のうち「漢から三国の武器」の会場の壁面に、さりげなく貼りました。暗い会場での取り組みでしたが、ゲームファンはすぐに見つけ、とても楽しんでいましたし、ゲームファン以外の方には目立たない程度の存在なので目立った苦情もなく、単純な仕掛けながらも成功した取り組みだったと思います。

Q：ゲームに関連する展示や「三国志武将メーカー」を設置することで良かった点や課題となった点がございましたら御教示ください。

A：これまで博物館に来たことがなかった方の来館動機となった点です。来館された方は、特別展だけでなく平常展にも足を運んでくださりました。そういう点で、新たな客層の獲得ができたと考えています。

三国志は、没入度（のめり込み度）が高いコンテンツです。それは個性豊かな武将が登場するからです。特別展もまた、没入するほどに来て良かったと思えるものになります。没入感を高める方法の一つに、その世界観にどっぷりとつかるといことがあります。その仕掛けの一つが、「ゲーム脳で展示をみる」という仕掛けで、音声ガイドや武将キャラパネルはこれに一役買いました。

「三国志武将メーカー」は、会場出口に設置しましたので展覧会場ではおまけのような存在ですが、SNSでの発信素材としては大変有効であり、展覧会をより多くの方に知っていただく上で大いに役立ちました。

Q：ゲーム産業と協同する際に発生した課題についてございましたら御教示ください。

A：特別展「三国志」は、ゲームとの協同だけでなく、小説・漫画・人形劇との協同も掲げましたので、これらのバランスを取ることに注意を払いました。余りにもゲームの色が濃く出してしまうと、他の柱とのバランスが崩れるだけでなく、ゲームが主となり展示が従となり本末転倒になるおそれがある。かといってゲームの出し方を控えめにすると、せっかくのコラボの意味が薄れて、ゲーム産業側も、博物館側も、来館者側も誰にとってもつまらないものになってしまう。このあたりの匙[さじ]加減が難しかったです。そこでゲームでは、音声ガイドは2種類（ゲーム声優版と、吉川晃司（小説三国志の朗読あり）版）を制作しました。声優の選定はコーエーテクモゲームスさんです。武将シルエットも、ファンなら目に飛び込むという程度にしたので、ゲームファン以外の方との軋轢[あつれき]も生じませんでした。

Q：コーエーテクモゲームスさんの対応窓口はどの部署だったのでしょうか。

A：エンタテインメント事業部やマーケティング本部でした。

Q：ゲームに関する権利問題などありましたか。

A：特に問題はなかったと思います。こちらも無理なお願いはしていませんし、コーエーテクモゲームスさんも可能な範囲で御対応いただいたと思います。

Q：コーエーテクモゲームスさんから「ゲームを展示してほしい」などの要望はありましたか。

A：特にありませんでした。これまで「三国志」とのコラボのオファーが余りなかったので、展覧会とコラボレーションできて楽しいし、嬉[うれ]しいとの御意見を頂戴しました。

Q：来館者について御教示ください。（来館者数、年代、男女など）

A：来館者数：337,639人

年代：アンケート結果によりますと、40代以下が65.8%を占めました。三国志展の前に開催した特別展「美を紡ぐ 日本美術の名品一雪舟、永徳から光琳、北斎まで一」（以下、前展）は、40代以下が42.5%、三国志展のあとに開催した特別展「正倉院の世界」（以下、後展）では、40代以下は36.6%でしたので、三国志展は若い層が占める割合が高かったと言えます。

性別：男女比は出していませんが、主催者側が想像した以上に女性客が多かったです。「歴史ものは男性好み」という、特別展の「常識」をいい意味で覆してくれました。

Q：若年層の来館者の反応はいかがだったでしょうか。

A：これまでとは違う層が来館されました。来館者からは楽しかったという声が多く聞きました。特別展において「楽しかった」という評価が大勢を占めたことはこれまでなかったと思いますので、これはとても嬉しかったです。

Q：ゲーム関連の展示についての来館者の反応について御教示ください。

A：ゲームファンからは音声ガイドや武将シルエットについて「国立博物館がよくやってくれた」

「東博がこんなことをやるとは思わなかった」などの反応がありました。ゲームに興味がない来館者からは、ゲームに関する展示についての感想などはありませんでした。

特別展「三国志」は、全ての人に楽しんでもらうために、全ての人が共通して楽しめるコンテンツを用意したわけではなく、間口を幾つも用意しそれぞれに楽しんでもらえるような展示にしました。そのため、ゲームファンからは推しキャラがいなくて残念などの御感想はありましたが、展覧会そのものに対する否定的な声は余りなかったと思います。

音声ガイドに関するアンケート結果では「説明文について」という項目が参考になりますが、「とても良かった」「良かった」を合わせて 79.3%でした。（前展では 70.3%、後展では 67.7%でした）。音声ガイドを是非販売してほしいという声が開幕中から今に至るまで根強く、こうした現象は恐らく初めてであろうと思います。



図 3-12：展示会場の様子

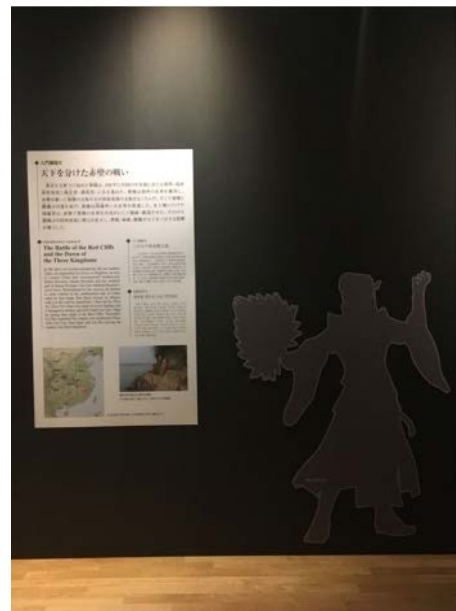


図 3-13：展示会場の様子

(画像提供：東京国立博物館)

(2) 特別展「ゲーセンミュージアム」

日時：2021年11月2日（火）13:00～14:30

応対者：武藤真氏（名古屋市博物館）

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）

博物館概要⁷：名古屋市博物館は、名古屋市の人口 200 万人突破記念事業の一環として、昭和 52 年（1977）10 月 1 日に開館した歴史系博物館である。名古屋を特徴づける歴史資料を中心に、収集資料は約 24,000 件、27 万点に達している。

2 階常設展「尾張の歴史」では、このうち約 1,000 点の資料により旧石器時代から現代までのこの地方の歴史を紹介している。また 1 階特別展示室では国内外の優れた文化遺産を紹介する特別展と、名古屋を中心とした尾張地域の歴史文化を掘り起こす企画展を年 5～6 回開催している。

展覧会概要⁸：特別展「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。～」は 2021 年 6 月 1 日～8 月 29 日まで開催。博物館では、ゲームセンターを遊び場の一つとして考え、デパートの屋上、ボウリング場、「インベーダーハウス」と呼ばれるゲームセンター、喫茶店、駄菓子屋、大型ゲームセンターといったゲームができる遊び場を紹介している。ゲームはピンボール、スペースインベーダー、パックマンなどなど。展示するほぼ全てのゲームがプレイ可能な大規模展である。

Q：「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。～」を開催するに至った経緯について御教示ください。

A：2017 年 5 月に中日新聞社と株式会社ダズより日本ゲーム博物館所蔵のゲームでの展示の提案がありました。ゲームセンター＝遊び場と考えて、ゲームを取り巻く遊び場の歴史としてプレイアブルな展示が可能ならば、ということで開催に向けて準備することになりました。当館では昭和 30 年代までのモノを保存対象としているため、ゲーム筐体はその条件からは外れてしまいます。ですが、昭和から平成のゲームセンターという場を再現しリアルにゲームに触れる機会を設けて、博物館の活動方針に沿う形としました。教育委員会からも館内からも体験型、思い出によりそう展覧会として博物館での実施について反対はなかったです。

今回の展覧会の前に、2019 年 6 月 26 日～8 月 25 日までプレ展示として常設展フリールームで「ゲームセンターの思い出」を開催しました。このプレ展示を経て、2020 年に展覧会を開催する予定でしたが新型コロナウイルスの流行によって開催期間が変更になり、2021 年 6 月 1 日～8 月 29 日に開催することとなりました。

⁷ 名古屋市博物館ホームページ「名古屋市博物館の概要」

http://www.museum.city.nagoya.jp/self_introduction/summary/index.html（最終閲覧日：2021 年 12 月 24 日）

⁸ 名古屋市博物館ホームページ「令和 3 年度の特別展」

<http://www.museum.city.nagoya.jp/exhibition/special/lineup/index.html>（最終閲覧日：2021 年 12 月 24 日）

Q：来館者について御教示ください。（来館者数、年代、男女など）

A：来館者数は 54,872 人でした。そのうち、アンケート回答者は 525 人です。アンケートに答えてくれたのは男性 56.8%、女性 37.9%でした。また、年代別に見ていくと、10 歳未満 9.0%、10 代 14.9%、20 代 11.4%、30 代 19.4%、40 代 31.8%、50 代 8.4%、60 代 1.0%、70 代 1.0%でした。

コロナ禍での展覧会だったので人数を制限して行いましたが、このような状況でも来てもらえたと思います。特に多かったのは、小学生とお父さん世代の組合せでした。土日祝日や夏休みに多く来館されました。

平日は 30 代や 40 代のゲーム好きな方がよく来られていたように思います。また、女性の来館者も多かったです。

展覧会の広報は 2 種類に分けました。Twitter など SNS による広報と小学校や中学校の全生徒へのチラシ配布です。ゲーム好きな方は SNS を見て来られていたようです。ファミリーはチラシを見て来た方が多かったように思います。

Q：「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。～」において、「ゲームセンター等営業許可証」を取得するために、どのようなことをされたのか、またどの程度の時間を要したのか御教示ください。

A：当初は愛知県警にゲームセンターの展示報告をするのみで良いと思っていました。しかし、愛知県警に説明を行い、風俗営業法の営業許可が必要であると指摘されたので、許可を取得する運びとなりました。

Q：ゲーム会社との協力内容について御教示ください。

A：ゲーム会社には、展示についての許可、プレイする許諾、印刷物（ポスター、チラシなど）の監修、会場関係（ディスプレイ、看板、パネル、キャプション）の監修、取材を受けた際の監修を御協力いただきました。

その中でも、タイトーには、リアルインベーターやリアルゲームセンターあらしをイメージした筐体の監修と展覧会のオリジナルグッズの監修と許諾をお願いしました。また、バンダイナムコエンターテインメントにはリアルパックマンの監修をお願いしました。

Q：企業とのやりとりで課題となった点などありましたか。

A：やりたいことは認めてくださったので課題などはありませんでした。

Q：展覧会中に大変なのは保守の問題だと思いますが、どのように対応されていたのでしょうか。

A：日本ゲーム博物館の方に博物館に来ていただき、故障したらその都度直してもらう、という対応をしていただきました。ゲームの説明をしながらプレイしてもらう予定でしたが、通常の想定外の操作によって故障が起こってしまったケースもあります。ピンボールなどが故障してしまった場合は海外から部品を取り寄せないと難しいため、調整中のものが多くなってしまった時期もありました。展覧会中、ビデオゲームよりもエレメカの故障が多かったように思います。

Q：ゲーム機の輸送はどうされたのでしょうか。

A：輸送に関しては日本ゲーム博物館の方に一任しました。

Q：ゲームに関連する展示で良かった点や今後の課題となった点がございましたら御教示ください。

A：今回の展示はハンズオン型展示として究極の形だと思いました。再現ディスプレイとの相性が最高だと思います。来館者に思い出に浸ってもらい、ゲームを通して世代ごとの交流（親子、おじいちゃんと孫など）を実現できたのは良かったと思います。小学生がパックマン好きとか、レトロゲームを好きになったなどの話も聞き、地元の小学生の遊び場となることができました。

来館者は、ゲームを楽しむ人、展示ストーリーを楽しむ人、解説を読む人の三つのレイヤーに分かれており、それぞれの楽しみ方をされていたように思います。アミューズメントパークとしての博物館を打ち出すことができ、新しい魅力作りができました。

課題点としては、コロナ対策として人数制限を設けたためにうまく機能できなかった部分があったことです。日本アミューズメント産業協会のガイドラインにのっとり、2平米にスタッフを1名配置できるようにしました。また、日時予約制チケットを販売し、入館後2時間30分間遊べるように案内しました。

しかし、人気ゲームの周りで混乱が生じてしまったり、2時間30分の上限を超えて遊んでいる来館者の方がいたりしました。退場のアナウンスは行っていたもののうまく機能しませんでした。

Q：今後、ゲーム会社と協力する展示を行う予定はございますか。

A：その点は未定です。ゲーム展示を定期的に取り組むかと言われると難しいですね。ゲームを取り入れた展示は今後あるかもしれませんが、ゲーム展そのものの展覧会については今のところ案は上がっていません。



図 3-14：展示会場の様子



図 3-15：展示会場の様子

(画像提供：名古屋市博物館)

(3) ミニ企画展「小樽・札幌ゲーセン物語展 2」

日時：2021 年 12 月 24 日（金）15：00～15：40

応対者：玉川薫氏（市立小樽文学館）

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）

文学館概要⁹：小樽は、北海道では函館に次いで古くから開かれた港町であり、かつて北海道経済の窓口として大変にぎわった。市内の随所に残る古い町並みや重厚な建築に、当時の盛況をしのぶことができる。経済的繁栄を背景に、文学・美術などの文化面においても才能豊かな少・青年たちが全国から集い、互いに励まし、批判し合いながら成長してきた。その中から小林多喜二、伊藤整を初め大勢の優れた作家が生まれた。これらの作家の著作や文芸誌、また原稿、書簡などの資料類は、現代の私たちに遺〔のこ〕された貴重な文学的財産と言える。その散逸を惜しみ、また損傷を防ぐための施設を作りたいとの市民の声が実を結び、昭和 53 年 11 月 3 日市立小樽文学館が開館した。文学館では、収蔵された資料の保管に万全を期すとともに、将来にわたっての文化の糧とすべく十分に活用されるように努めている。資料の一部は、作家の業績を解説したパネルや、小樽文学史年表、写真などとともに展示紹介している。

⁹市立小樽文学館 HP「小樽文学館のご案内」<http://otarubungakusha.com/yakata/institution>（最終閲覧日：2021 年 12 月 29 日）

展覧会概要¹⁰：1970年代に全く新しいカルチャーとして登場したビデオゲーム（アーケードゲーム）と、それを楽しむ場所であったゲームセンター。多くの若者たちを魅了しながら1980～1990年代に隆盛を誇ったアーケードゲームだが、その後の家庭用ゲームの進歩や社会インフラの発展を受けて規模が縮小し、現存するゲームセンターもその内容を大きく変えている。

そういった状況を受けて当時の記録を今に伝える目的で開催された企画展「小樽・札幌ゲーセン物語展」（2021年1月16日～3月28日）は、当時のゲームファンが今でも持っているコレクションを集めて展示した、ゲームファン・プレイヤー目線の展覧会として大きな反響を呼び、好評を頂いた。

観客として訪れた皆さんの中から「自分も展示したいアイテムを持っている」という声が多く出たことを受けて、更にバリエーションに富んだ展示品を集めた「パート2」を開催する。

Q：「小樽・札幌ゲーセン物語展 2」を開催するに至った経緯について御教示ください。

A：2012年に「テレビゲームと文学」というファンタジー文学とゲームの関連性を軸とした展覧会を開催しました。その展覧会で企画協力をしていただいた藤井昌樹氏と「テレビゲームと文学」の続編になるような展示を行う運びとなりました。少し方向性を変えて、アーケードゲームを中心に考え、ゲームセンターにスポットを当てた「小樽・札幌ゲーセン物語展」（2021年1月16日～3月28日）を開催することとなりました。この「ゲーセン物語展」はとても反響が大きかったため、「ゲーセン物語展 2」を開催する運びとなりました。

Q：来館者数を御教示ください。（年代別、男女など）

A：ゲーセン展は無料スペースで7月17日～11月21日まで開催しました。緊急事態宣言のため、8月15日～9月30日まで文学館は休館しました。それに伴い、展覧会が中断したため、当初10月3日までだった「ゲーセン展」を11月21日まで延長しました。

その結果、来館者数はおおよそ3,445人に上りました。来館者数のうち、50代が18.56%、60代は17%で、両世代とも男性が女性を上回りました。ゲーセンに通っていた世代の人々が繰り返し来館していたようです。その他にも、10代から70代まで各世代の人々が来館している印象でした。

¹⁰ おたるぽ一たる HP「市立小樽文学館...企画展「小樽・札幌ゲーセン物語展Ⅱ」（7/17～10/3）」
<https://otaru.gr.jp/tourist/bungakukangsenmonogatari2>（最終閲覧日：2021年12月29日）

Q：展覧会を実施するに当たって文学館内ではどのような反応がありましたか。

A：テレビゲームと文学、遊びと文学といった企画展をした経験は度々あります。また、コミュニケーションが生まれる場所、というコンセプトで展覧会を行うこともありました。

人が集う場所、そこで生まれるコミュニティ、そこでゲーセンを取り上げることに違和感はありませんでした。

ただ、本当のゲーセンではないので、無料コーナーで展覧会を開催し、無料でゲームをプレイしていただく仕組みにしました。そのため、各メーカーにも許可を取り、ゲームの音量にも気を配りました。

Q：ゲーム会社との協力内容や契約内容について御教示ください。

A：各メーカーとも協力的でした。

タイトーからは、ゲームの公式の遊び方をしてほしい、ということで遊び方のガイドまで頂きました。バンダイナムコエンターテインメントからは展示物や、ポスター、グッズなど著作権のあるものについて展示内容の確認と著作権に関わる展示の契約書を交わしました。KONAMI からはゲームの反響や来館者の様子を聞かれました。

また、各社ともゲームに関しては動画の撮影は遠慮してもらいたい、と言われました。

Q：展示品はどこから借りられましたか。

A：一般の方や個人コレクターからです。ゲームメーカーとか店ではありません。「小樽・札幌ゲーセン展」の来館者の方々が協力を申し出て下さいました。

おおよそ 200 点を展示しました。細かいキャプションは付けずに、まとまった解説を作り展示しました。

Q：今回の展示は地域やコレクターとどのような結びつきがありましたか。

A：もの、場所としてのゲーセンを展示することで、ゲームにまつわる人々の記憶を呼び起こすことを目的としていたので、ゲーセン Wiki を作り、ゲーセンの場所やその記憶を書き出してもらいました。それが場所と記憶による情報アーカイブになりました。

今回の展覧会を見た人々が、自身のコレクションが公の場で認められる点を評価し、展覧会へ

の協力を申し出てくれ、2022 年 3 月から 4 月に攻略本や雑誌、ゲームの本に特化した展示開催を企画しております。



図 3-16：展示会場の様子



図 3-17：展示会場の様子

(画像提供：市立小樽文学館)

3) ゲーム資料利活用に関する課題調査

(1) 京都国際マンガミュージアム所蔵コミカライズ作品の利活用に関する調査

京都国際マンガミュージアムが所蔵するコミカライズ作品の利活用に関する調査を実施した。

日時：2021 年 10 月 8 日（金）13：30～14：40

応対者：應矢泰紀 氏（京都国際マンガミュージアム）

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）

博物館概要¹¹：京都国際マンガミュージアムは、京都市と京都精華大学の共同事業で、いまや世界から注目されているマンガ資料の収集・保管・公開とマンガ文化に関する調査研究、これらの資料と調査研究に基づく展示やイベント等の事業を行うことを目的としている。このミュージアムは、

¹¹ 京都国際マンガミュージアム HP「当館について」<https://www.kyotomm.jp/about/summary/>
(最終閲覧日：2021 年 11 月 12 日)

博物館的機能と図書館的機能を併せ持った、新しい文化施設である。京都国際マンガミュージアムで保存されるマンガ資料は、江戸期の戯画浮世絵から明治・大正・昭和初期の雑誌、戦後の貸本から現在の人気作品、海外のものまで、約 30 万点。これらの資料を基に進められる調査研究の成果は、展示やセミナー、ワークショップという形で発表＝公開している。

Q：コミカライズ作品の利活用として、京都国際マンガミュージアムではコミカライズ作品についてどのように考えていらっしゃるでしょうか。

A：過去コミカライズを描くと、世間から作家性を軽んじられる傾向があったと話すマンガ家があります。しかし暗い時代から一転、昨今は幼少期からコミカライズを読んで育った世代にとってはかけがえのない存在となっており、現代ではマンガの一つのジャンルとして歴史を担ってきたと考えられます。その理由についてゲームのコミカライズは、ゲームをプレイしていた人たちが再度余韻を楽しむ以外に、ゲームをやりたくてもできなかった人たちの間でもとても重宝されていたからのようです。これは国内外問わず、同じような経験を世界中の人が感じていたのかもしれませんが。そのため、翻訳された本も多くあります。

京都国際マンガミュージアムではマンガ原作のアニメやゲームについて展示を行ってきました。直近でもコミカライズ作品の展示を行い、マンガ家の作家性について語るイベントを行いました。

Q：現在展示されている読書コーナー「古き良き昭和のゲームマンガ特集」は、京都国際マンガミュージアム所蔵のコミカライズ作品を展示するために設けられたのでしょうか。

A：開催の企画展に合わせてこちらの読書コーナーを設けました。こちらはコミカライズに限らず、ゲームにちなんだ様々なジャンルのマンガの特集で組まれています。展示物の選定で調べていると、いろんなジャンルの存在に気付かされました。例えばコミカライズでもギャグ風に作り変えられたものや、ゲームの世界観をそのままにオリジナルを描いた作品などもありました。ゲーム攻略のマンガもありますが、ハイスコアを競ったり戦ったりするようなマンガもあります。面白いのは劇中に少女マンガの主人公が既存のゲームの世界に入ってしまう作品もあります。

昭和の時代の作品に焦点を当てて展示しましたが、現在流行りの「異世界転生もの」に通じるものがあります。

Q：「古き良き昭和のゲームマンガ特集」について、来館者からどのような反応がありますか。

A：扱ったマンガが昭和のゲームがメインなので、「とても懐かしい」「またやりたくなった」と

仲間同士で盛り上がる人がいました。著作に対し現代ほど厳しい制限のない時代でしたので、好き放題やっている印象があるのでしょうか、笑いながら「現在では考えられない」という声も多いです。

Q：コミカライズ作品を展示する上で課題となる点はどのようなことでしょうか。

A：通常の展覧会はマンガ家とミュージアム、多くの場合これに出版社を入れた 3 社で契約を結びます。コミカライズとなると 1 社多いゲーム会社加わりますが、過去、コミカライズの展覧会は余り例のないことなので、権利関係などをきちんと整理する必要があります。特に過去と現在では価値観が異なり、昭和の時代の作品を今も同じようには扱えないので、注意が必要かと思います。



図 3-18：展示会場の様子



図 3-19：展示会場の様子

(画像提供：京都国際マンガミュージアム)

(2) ゲーム企業が権利を保有するゲーム資料の展覧会利用のための調査

日時：2021 年 12 月 27 日（月）15：00～15：40

応対者：木下亮氏（セガサミーホールディングス株式会社 楽曲ライセンス部）

調査実施者：尾鼻崇（立命館大学）、小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

「Ludo-Musica II」の実施に当たり、権利関係や素材に関する対応についてより詳細な調査が

必要となったため、権利処理に関する専門の部署を持つ大手パブリッシャーに対するヒアリング調査を実施した。以下のヒアリング内容を記す。

Q：今回、木下様に「Ludo・Musica II」に関して御対応いただいておりますが、セガサミーホールディングス株式会社の中に音楽に特化した部署があるという認識で良いでしょうか。

A：会社の中にグループライセンス本部というセガサミーグループの音楽以外を含めた全てのライセンス業務を担当している部署があり、その中に楽曲ライセンス部があります。楽曲ライセンス部では音楽ライセンスのインやアウトの業務を行っています。

Q：各ゲーム社は音楽に特化したライセンス部を設けているのでしょうか。

A：ライセンス部については各社が持っていると思われます。音楽担当の部署があるかは分かりませんが、ライセンス部が音楽ライセンスのインもアウトも請け負っていると思います。また、JASRAC、NexTone への申請や音楽配信なども担当しています。

Q：今回、御社が権利を保有する楽曲の利用をお願いしましたが、社内ではどのような対応をしてくださったのでしょうか。

A：今回のケースはライセンスアウトと同じ対応をしました。お話を頂くルートによって対応は違ってくると思いますが、今回は通常の業務に当てはめて有償の展覧会やコンサートと同じ対応を行うことになりまして、御希望を頂いた楽曲についてゲームの開発及び作曲者に確認を取った上で許諾をさせていただきました。そのための許諾の窓口業務や契約対応業務を担当いたしました。

例えば、弊社以外の広報部、マーケティング部といった部門にお話が行った場合、プロモーションの取扱いになり、無償許諾となった可能性もあるかと思いますが、そういった場合でも、楽曲に関する確認は弊社に来ることになると思います。

また、無償許諾という判断になった場合でも、著作が JASRAC 等に信託されている場合、御周知のとおり規定額の使用料は発生いたします。ライセンス料は過去事例や IP に基づいて決めることとなります。

Q：権利物の使用許諾可否及び使用料に関してはどのようにして決定するのでしょうか。

A：弊社の場合、まずは作業量から判断したいと考えていますので、企画概要を詳細に伝えてもらえればと思います。多くの場合は、開発に関わった複数の部署をまたいだ判断となりますので、詳細をまとめた簡潔な企画書を頂ければ判断しやすいと思います。その上で対応に必要な工数を想定した上で、承諾の可否や費用等を確定しています。

Q：そのような場合、ゲーム会社の工数は多いと考えた方が良いでしょうか？

A：IP に関わる開発、作曲者や、ライセンスアウトを統括する部門へ確認、契約の段においては法務、知財確認など、工数が多いです。ゲーム会社の特徴かもしれませんが、我々のようなライセンスの窓口が勝手に判断することではなく、必ず開発部に確認を取ります。開発部が OK を出さなければ難しい場合も多くあります。

日時：2022 年 1 月 7 日（金）15：00～15：40

応対者：原尾宏二氏、津崎慎太郎氏（株式会社コーエーテクモゲームス IP 事業推進部）

調査実施者：尾鼻崇（立命館大学）、小出治都子（大阪樟蔭女子大学）

上記に加え、アーカイブの利活用に関する調査及びそれに伴う手続についての課題などについて、コーエーテクモゲームス社への調査を行った。以下がその内容である。

Q：株式会社コーエーテクモゲームスのライセンスの管理部署の規模や構成について教えてください。

A：2015 年にライセンスの管理を担当する IP 事業推進部が発足しました。それ以前からライツの管掌部門はありましたが、改めて本格的な専任部門として組織された、という意味です。

IP 事業推進部はマーケティング本部の一部ですが、IP という重要資産を管理する上で社長に直接判断を仰ぐケースが多くあります。そのため社長の直轄部門的な性格を持っているとも言えるかもしれません。当初は 5 名程度でしたが、管轄範囲が増えてきた状況も踏まえて現在は 20 名程度で業務を行っています。その中でも直接的にライセンスを担当している人数は 15 名ほどとなりますが、業務は拡大傾向であり、今後、更に増員すると見込まれています。

Q：コーエーテクモゲームスのライセンス管理部署には音楽の専門の部署はありますか。

A：コーエーテクモグループの中に、株式会社コーエーテクモミュージックがあります。この会社は、前述の IP 事業推進部と連動する形で、音楽著作権の管理全般を担当しています。当社の比較的古いタイトルは JASRAC に登録していましたが、最近は NexTone への登録が多くを占めるようになりました。クラシックゲームやコラボタイトルを中心に、管理団体に信託、委託せずに自社管理しているものもあります。原盤権については、コーエーテクモゲームス（IP 事業推進部）が、直接管理しています。

Q：今回、企画している当方の展覧会（「三国志 水魚之交」、「Ludo・Musica II」）への対応として、御社ではどのような手順で進めていただいたのでしょうか。

A：案件が持ち込まれると、最初に担当部門を決定します。基本的には、ビジネス案件ならば IP 事業推進部が、PR 案件ならばグローバルマーケティング部（宣伝部門）の担当となります。ただビジネス、PR の区別だけでなく専門性の高さによっても判断が変わります。今回は、PR 案件ではありましたが、権利周りに関して、古いタイトルに関する知識も必要ということで、IP 事業推進部（窓口対応・資料手配）とグローバルマーケティング部（インタビュー対応実務）の双方が対応しました。

お話を頂いたあと、IP 事業推進部にて企画を精査するのと並行して、社内での権利周辺の確認を行いました。そして、JASRAC、NexTone といった信託・委託団体への確認作業も済ませた上で、各開発ブランド（※）への確認を行い、最終的に経営陣へ話を上げる手順を取りました。（※コーエーテクモゲームスの開発部門は、6つのブランドに分かれている）

また、当社では、クリエイターへのインタビューが発生する場合については、プロデューサーやディレクターなど責任ある立場の者が対応しなければならないという内規があります。特例として、それ以外の社員がインタビューを受ける場合もありますが、事前に経営陣の確認が必要となります。

Q：これまでに社外から企画提案の案件がきて、対応に困ったことはありますか。

A：当社は日本の歴史に関するタイトルを制作しているため、地方自治体を含め非常に多くの方面から、意欲的なコラボレーションの御提案を頂きます。

ただ当社は営利企業であるため、案件の規模や費用対効果などで総合的に判断し、お断りせざるを得ない場合があります。当社のようなゲーム開発会社は、ゲーム制作が本業です。そのため、本業に支障が出ない範囲での御対応となりますので、案件の規模や費用対効果などによっては、大変心苦しいのですがお断りせざるを得ないケースもあります。

Q：楽曲の利用についてはどのようにされていますか。

A：基本的に、JASRAC や NexTone が管理している楽曲については、そちらに問い合わせただき、個別に契約を結んでいただいています。また、教育目的であれば、楽曲利用も音源の使用についても原則として無償で利用いただいています。

Q：企画を持ち込む際に気を付けてもらいたい点は何でしょうか。

A：持ち込んでいただく段階で、企画の内容を具体的に固めてほしいと考えています。社内で稟議「りんぎ」を回している段階で変更が生じると、改めて確認が必要になるからです。また当社では、ゲームの画像や音楽は、ゲーム作品全体を構成するピースの一つと考えています。そのため、それらを部分的に切りとっての使用は、必ずしも望ましいと思っていないところがあります。したがってそれらを使用する必然性を明確にさせていただくことが重要だと思っています。

Q：企画持込みから審議、許諾までの時期はどれくらいを考えておけばよいでしょうか？

A：企画が持ち込まれてから正式な GO が出るまで、一般的に 1 か月以上かかります。緊急対応の場合 2 週間ほどで対応した事例もありますが例外的です。ライセンス部門で即返事をするわけではなく、シブサワ・コウブランドや ω-Force ブランドといった各開発ブランド長に確認を取り、その後、社長に最終的な判断を仰ぐという流れを取るので、どうしても一定の時間を要します。

Q：コラボレーションなどの依頼はどれくらい来ていますか。

A：時期によってばらつきはありますが、常に百を超える案件が、同時並行で動いている感じです。

Q：近年は古いゲーム資料の展示や博物館とのコラボレーションなどが増加傾向にありますが、このような社外からの企画について、どのように思われているのでしょうか。

A：率直なところ、そういった事業をリスペクトはしていても、まだまだ本業のビジネスと直接的な関わりは薄いと考えている人が多いのではないかと思います。大きな収益が見込めるとはどうしても言い難いものなので、クラシックゲームを好きな人が趣味でやっていると捉えられがちだと思います。ただ最近では、クラシックゲームの高品質なリメイク作など、様々な収益化の試みをしている

他社さんも見受けられるようになってきました。そのように、古いゲームの資料をサルベージ、保存し、ライセンスの管理が利益につながっていくなら、本業の一部として認められていくかもしれません。ゲーム音楽についても同じことが言えるでしょう。

そういう意味では、古い資料の展示や博物館などとのコラボレーションの一般社会での広がりには一定の意味があると思いますし、社外からのそのような企画が出てくれば、社内の風潮を変えていく効果もあるのではないかと思います。

3.2.5 ゲームアーカイブ利活用のための権利関係調査

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のは間違いなく、本事業でも来るべき時代に向けて複合的かつ広範囲をフォローし得る知見を蓄積する必要がある。

これらの状況を踏まえ、昨年度から引き続き、ゲームに関わるオンライン展示を実施し、実践的手段をもって課題発見と解決を行った。

ビデオゲームに関連した展示は、21 世紀に入り、様々な博物館・美術館で開催されているが、オンライン上での展示はごく少数にとどまる。もともとビデオゲームは、デジタルデータを主体とするボーナデジタルなものが多く、展示や鑑賞という面から見ると、オンライン対応が比較的容易と言える。その反面でオンライン展示の場合複雑な権利問題の解決が必要となり、開催コストが跳ね上がる課題が想定される。

以上から、昨年度はオンライン展示「Ludo-Musica：音楽からみるデジタルゲーム」の実施を行った。その際にはオンライン上においてゲーム資料を扱う上での課題発見について、一定の成果を挙げた。その成果を踏まえ、今年度は、昨年度に得た課題を基に、それを検証・解決するためのアクション・リサーチとして、オンライン展示「Ludo-Musica II ～ゲームのための音楽／音楽のためのゲーム～」を実施した。

展示概要は次のとおりである。

文化庁令和 3 年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業オンラインパイロット展
Ludo-Musica II ～ゲームのための音楽／音楽のためのゲーム～

展示期間：令和 4 年 1 月 29 日（14 時）～2 月 28 日（17 時）

展示場所：オンライン展示

展示内容：デジタルゲームの音楽をテーマとしたオンライン展示

言語：日本語／英語

主催：文化庁

共催：立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）

後援：大阪国際工科専門職大学、「三国志 水魚之交」展実行委員会

連携企画協力：株式会社コーエーテクモゲームス

協力：大阪樟蔭女子大学美粧学研究室、ゲームアーカイブ推進連絡協議会

ディレクター：尾鼻崇

キュレーター：尾鼻崇、岩本翔、小出治都子

展示構成

- ・ STAGE 0 音楽からみるビデオゲーム
- ・ STAGE 1 音楽からみるビデオゲーム II
- ・ STAGE 2 「ゲームならではの」の音楽体験
- ・ STAGE 3 「世界」を構成する音楽

展示作品

STAGE 0（有識者による推薦作品、括弧内は推薦者）

- ニューラリーX（鳴原盛之氏）
- パックマニア（慶野由利子氏）
- ファイナルファンタジーII（吉田寛氏）
- パラッパラッパー（井上明人氏）
- リアルサウンド：風のリグレット（伊藤彰教氏）
- グランド・セフト・オート・バイスシティ（岸智也氏）
- ゼルダの伝説：風のタクト（岩本翔氏）
- The Child of Eden（中村彰憲氏）
- ファイナルファンタジーXV（尾鼻崇）

STAGE1（有識者による推薦作品、括弧内は推薦者）

- ときめきメモリアル（メタルユーキ氏）
- 源平討魔伝（中瀬憲雄氏）
- 妖怪道中記（川田宏行氏）
- メタルギアソリッド3（マーティン・ロート氏）
- ボルフェスと5人の悪魔（鮫島朋龍氏）
- ペルソナ3（TAITAI氏）
- ギャラクシアン（寺町電人氏）
- ファンタシースター（小山友介氏）

STAGE2（ゲームならではの音楽体験に注目した展示）

- ゼルダの伝説 風のタクト
- Tetris Effect
- ギタルマン
- NieR Replicant

- ディグダグ
- 東方妖々夢～ Perfect Cherry Blossom.
- NiGHTS into dreams・・・
- DEATH STRANDING

STAGE 3 （リアル展示「三国志 水魚之交」展との連携企画）

- 三國志 II（1989）
- 三國志 V（1995）
- 三國志 VII（2000）
- 三國志 X（2004）
- 三國志 13（2016）
- 三國志 14（2019）
- 三國志 覇道（2020）
- 三国志大戦（2004）
- 神奏三国詩（2022）

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）

本展の趣旨は以下のとおりである。

令和 3 年度は日本のゲーム音楽業界において大きな出来事が重なった年である。東京オリンピックの開会式における「ゲーム音楽」の使用は、日本のゲーム音楽が世界的に高い評価を得た事実を示している。

また、ゲーム音楽の黎明［れいめい］期から活躍した作曲家の一人であるすぎやまこういち氏が逝去した年でもあり、ゲーム音楽という文化への注目の急速な高まりを示すと同時に、その文化をめぐる文脈が、ともすれば永久に失われる危険性を改めて示している。すなわちゲームアーカイブの重要性と課題が浮き彫りになったと言える。

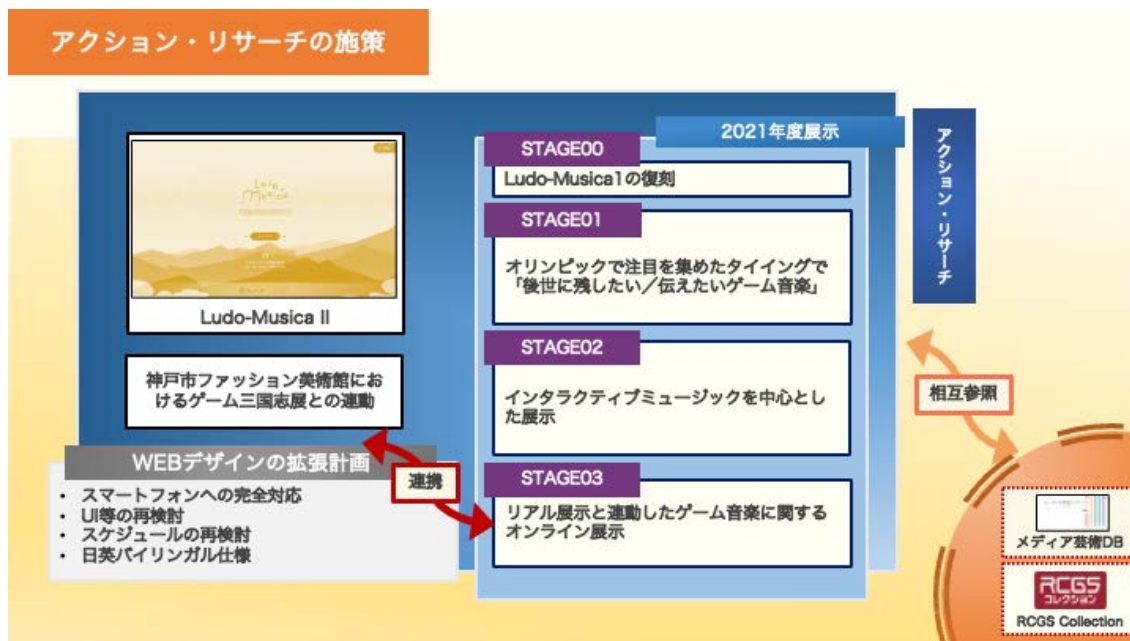


図 3-20：展示構成

以上を踏まえ、本展では次の四つのステージによって構成されている。

「Stage 0」と「Stage 1」は、「音楽からみるビデオゲーム」と題して、ゲーム開発者、ライター、研究者、アーキビスト、コレクターなど十数名のゲームに関わる有識者が推薦する作品を展示した。

「Stage 2」は、ゲームに関するインタラクティブミュージックの分野の第一線で活躍するサウンドプログラマー岩本翔氏をディレクターに迎え、ゲーム開発者を対象としたアンケート結果を手掛かりに、「ゲームならではの」音楽体験をもたらすタイトルに焦点を合わせた展示とした。

最後に、「Stage 3」は「世界を構成する音楽」と題し、日本でも高い人気を誇る三国志（演義）を題材としたゲームの世界を彩る音楽を展示した。この展示は神戸ファッション美術館で令和 4 年 1 月に開催する「三国志 水魚之交」展との連携企画である。横山光輝生誕の地である神戸で行われるゲーム、マンガ、アニメを横断する同展と連携するために、キュレーターである小出治都子氏の原案を基に With コロナ時代を見据えたゲーム展示におけるオン／オフライン協同のための試験的な試みを実施した。

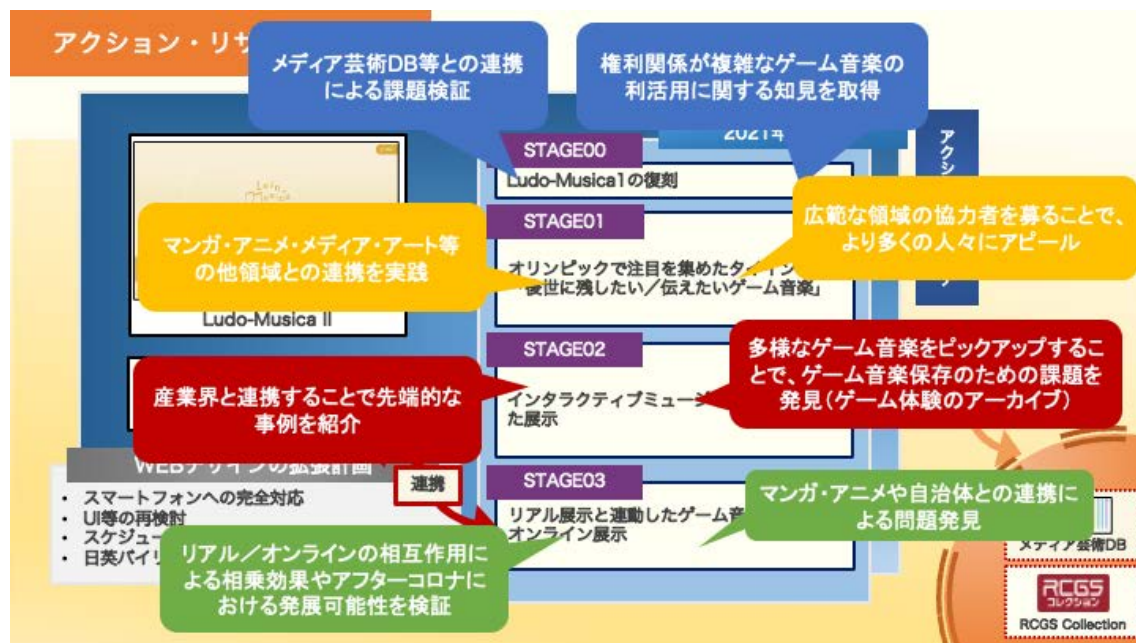


図 3-21：展示目的の全体像

上記の構成による本展の主たる目的は以下のとおりである。

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

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



図 3-22 : オンライン展示トップページ

他のデータベースとの連携について

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

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

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

なお、本展示では各ページには個別に URL が振られているため外部から直接のアクセスが可能である。これは SNS などを含んだ外部からの引用若しくは参照のため、そしてデータベース間の連携のための施策である。



図 3-23：展示サイト一例

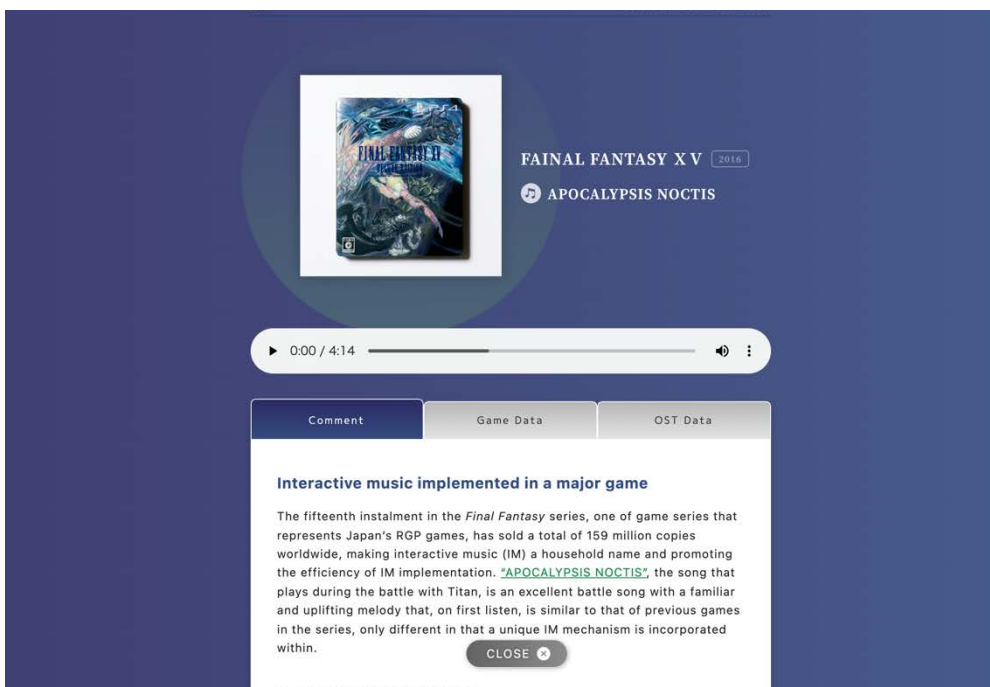


図 3-24：展示サイト一例（英語版）

権利処理に関する手続

本展の2点目の課題は、インターネット上におけるゲーム音楽作品利用の権利処理に関する実践的な経験の蓄積にあった。音楽利用に関しての著作権は、大きくは著作権、著作隣接権に分けられる。特に「インターネット上での配信」の場合は、原則としてその両者の許諾が必要となる。そのため、権利許諾に対するコストが高く、またマニュアル化しづらい点が課題となる。本展では様々なバリエーションの知見を得るために、立場の異なる有識者から意見を収集し、モデルケースの成立を目指した。

本展の準備に当たっては、まず展示作品の権利所有者の所在の明確化から始めた。音楽著作権に関しては、まずは一般社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）、NexToneなどの著作権管理団体管理下にあるかどうかを調査したが、他ジャンルの楽曲と比するとゲーム音楽の登録率は低く、今回の展示では7点がJASRAC、3点がNexToneの登録楽曲であった。両社の登録楽曲の場合、同協会の手続の上で著作隣接権所有者であるゲーム開発会社への許諾を申し出て、その了解を得て利用可能となる¹²。

次の課題として、JASRAC 未登録作品における権利の所在調査がある。大手ゲームパブリッシャーの場合、JASRAC への委託を行わず、自社で一括管理をしている場合が大半である。なお、ゲームパッケージに記載されている開発企業が現存していない場合など、権利所有者が容易に判断できない場合もあり、その場合は、著作権法 67 条 1 項の裁定利用制度を適用する手段がある。

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

本展では、上記を踏まえて慎重に使用許諾の手続を進めた。まず、本展で使用した著作物は主に次の3点である。

- 1) ゲームパッケージの画像
- 2) ゲーム音楽ファイル
- 3) ゲーム画面のキャプチャ画像、その他関連画像

¹² JASRAC の公式ページには「「創作した人」の権利である著作権と、アーティスト（実演家）・レコード製作者・放送事業者など「伝える人」の権利である著作隣接権は、別の権利であり、利用の方法によっては同時に働くことがある」と注意書きがされている。

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

1) に関しては、ゲームのパッケージに描かれている絵画的表現は著作物であり、その画像の公衆へのオンライン提示は、著作権法上の公衆送信権（著作権法 23 条 1 項）の対象となる。しかしながら、同法 47 条の 5 の規定により、著作権の制限を受けるためには、所定の要件を全て充足する必要があるが、これらのうち特に重要なのは、所在検索結果の提供（同条 1 項 1 号）の目的上必要と認められる限度であること、当該行為に付随した軽微なものであること、及び著作権者の利益を不当に害さないこと、の 3 点に絞られる。例えばデータベースなどにおける所在検索結果の提供行為に付随した軽微なものである場合、著作権侵害にならないものとみなす考え方もある。

本サイトで使用する画像はサムネイルとしての利用であるが、展示という本サイトの特性上、相応の解像度を必要とする。そのため、展示実施者が撮影の上で各社に使用許諾を求め、許諾を得ることが困難であった場合は解像度を引き下げた画像を用いている。パッケージイラスト等に関しては楽曲以上に権利関係が煩雑な場合が多数見られ、ゲーム販売会社、ゲーム開発会社、イラストレーター等、権利の所在が分散している場合も多く、対応コストは高い。

2) に関しては、本サイトでは音楽ファイルのストリーミング再生若しくは動画再生のいずれかの方法を用いた。前者の場合は、権利所有者との間の契約の上で、音楽ファイルを展示実施者若しくは権利所有者が用意し、それを用いた。1 ループ以内等、条件が付与される場合もあり、必要に応じて対応した。また、JASRAC、NexTone などの団体が管理する楽曲の場合、別途契約を結んだ。

音源使用許諾の取得が難しい場合は、動画再生による展示を実施した。デジタルゲームの制作、販売を行う各社はそれぞれに著作物の動画サイトへのアップロードに関する条件を定めている。その条件はタイトルによって異なる場合もあるが、おおむね「営利・非営利を問わず個人であること」、「何らかの創造的表現が含まれること」、「一般社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）と音楽に関する利用許諾契約締結済の動画共有サイト（「YouTube」「ニコニコ動画」など）での配信に限ること」の 3 点が付されていることが一般的である。そこで、個人が各種規約に準じて非営利にて「YouTube」に投稿している動画の、「YouTube」のガイドラインにのっとり引用が可能となる。

ただし、動画サイトへの投稿を原則として認めていない企業もある。大手ゲーム企業のコナミ社は、著作物の利用について「原則として個人のお客様へは許諾をさせていただいておりません」と明記しており、また「プラットフォームのプレーシェア機能をご利用の上、動画を YouTube 等にアップロードしていただくことについては問題ございませんが、アップロードした動画を収益化することについてはご遠慮くださいますようお願いいたします」としている。

「PlayStation4」や「PlayStation5」など、プラットフォームにプレーシェア機能を持たない機器で提供されたゲームソフトの場合、動画投稿は不可能となる。

最後に 3) に関しては、各企業の許諾若しくは提供があったもののみを展示している。

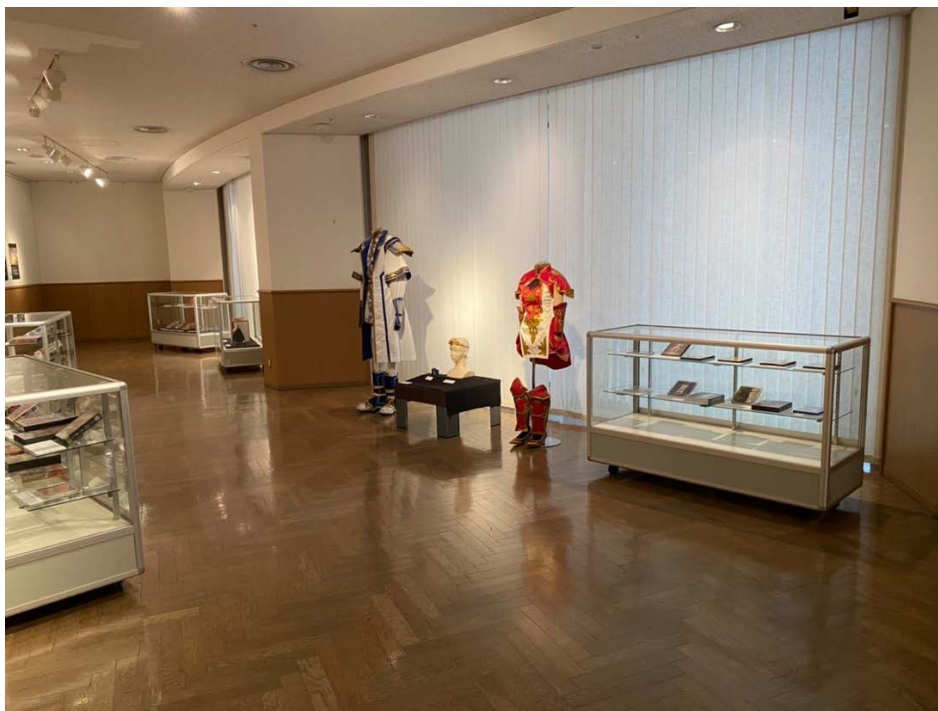


図 3-25：リアル展示「三国志 水魚之交」会場の様子



図 3-26：「Ludo-Musica」とリアル展示の連携

広報資料（フライヤー）

文化庁令和3年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業

Ludo-Musica II

ゲームのための音楽・音楽のためのゲーム

2022（令和4年）

1.29 Sat. ⇒ **2.28** Mon.

OPEN 14:00 CLOSE 17:00

展示会場はこちら →

<https://ludomusica.net>



本展示は「文化庁令和3年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の一環として実施するものです。立命館大学では平成27年度より文化庁の委託を受け、ゲームアーカイブ所蔵館の連携推進およびゲームアーカイブ利活用の調査・実践を進めてまいりました。

この度、これらの活動のひとつとして、昨年度に引き続き、オンラインにおけるゲーム展示の課題発見・検証を目的にパイロット展「Ludo-Musica II」を開催します。

令和3年度は、東京オリンピックにおけるゲーム音楽の使用や、すぎやまこういち氏のご逝去など、日本のゲーム音楽において大きな出来事が重なった年となりました。

これらの出来事は、ゲーム音楽という文化への注目が急速に高まったことを示すと同時に、その文脈が、永久に失われる危険性を持つことを改めて我々に知らせてくれました。我々はゲームアーカイブという課題に改めて真剣に向き合う必要に迫られたといえます。

本展ではこのような問題意識から構成しています。様々な切り口からピックアップされたゲーム音楽をお楽しみください。

✂ 展示構成 ✂

- STAGE 00 音楽からみるビデオゲーム
- STAGE 01 音楽からみるビデオゲーム II
- STAGE 02 「ゲームならでは」の音楽体験
- STAGE 03 「世界」を構成する音楽

Ludo-Musica とは？

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

主催：文化庁
共催：立命館大学ゲーム研究センター（RCGS）
後援：大阪国際工科専門職大学、「三国志 水魚之交」展実行委員会
協力：株式会社コーエーテクモゲームス、大阪樟蔭女子大学美術学研究室、ゲームアーカイブ推進連絡協議会

閲覧推奨環境 ※各最新バージョン
(パソコン) Microsoft Edge、Google Chrome、Firefox、Safari
(iOS・Android) 標準ブラウザ

連絡先
立命館大学ゲーム研究センター
担当：尾鼻 (contact@ludomusica.net)



付録

[1] ゲームアーカイブ推進連絡協議会 会合議事録

井上：それでは本日の会合を始めます。まずは各組織の進捗報告からよろしくお願いします。まず立命館大学から行わせていただきます。

今年度は、立命館大学では、新型コロナウイルスのこともあって、オフラインで何かを実施するのが困難でした。大きなトピックとしては今年度の 12 月に本学の上村雅之先生が亡くなられ、3 月に上村先生を偲〔しの〕ぶ会を開催する運びとなっております。また今月末実施で準備を進めてきた催しもございまして、こちらは尾鼻の方から御説明させていただきます。

尾鼻：立命館大学が受託する文化庁事業の一環として、昨年度に引き続きゲーム音楽展「Ludo-MusicaII」を実施する運びとなっております。こちら 1 月 29 日 14 時開始で、2 月 28 日までの予定です。こちらの展示は、ゲームアーカイブの利活用という観点から様々な知見を得るための施策となります。求める知見は、オンライン上にゲーム資料やその音楽を用いる場合、どのような手続が必要なのか、留意点はどこか、などとなります。今回得た知見は、事業報告書のほか、様々な形で公開していく予定です。また、イベントへの協力については、同じく 1 月 29 日より神戸ファッション美術館にて実施予定の「三国志 水魚之交」展に資料の貸出しを立命館大学が行っています。

細井：海外との連携が増えていますので、私からも報告させていただきます。新型コロナウイルスの影響でなかなか正常運転ができない状況にあるのですが、今後実を結ぶかなと思えるものが見えてきています。その一つはロンドンのサイエンス・ミュージアムで、こちらのミュージアムでビデオゲームの展示や研究を進めていく予定となっており、しっかりと収蔵していきたい意思があると確認しました。当方にはこちらへの協力要請がありましたので、前向きに進めていきたいと考えています。

井上：ありがとうございます。申し遅れましたが、こちらの会場には文化庁の方、DNP の方もいらっしゃるのに加えまして、今年度も、オブザーバーとして国会図書館の小澤様にもお越しいただいております。また新たにアナログゲームミュージアムを立ち上げるので、その組織を代表して井上奈智さんにも起こしいただいております。

それでは、順番に御報告をお願いできたらと存じます。

徳田：ナツゲーミュージアムとしては、ナムコの開発資料アーカイブへの協力をさせていただいております。昨年の 12 月にバックマンのゲーム博物館というのをやっております。ナムコさんのゲームのキービジュアルとなった原画や、手書きの企画書などを展示しています。ナツゲーミュージアムからは合計 6 台のゲーム筐体を提供しています。ぜひ足を運んでいただけたらと思います。

ルドン：今年度は、特に保存作業に集中していました。特にフロッピーディスクの移行作業が進んでいまして、本部アーカイブにある 2 万枚くらいのフロッピーの中でも PC-88 の 6,000 枚に集中して、そのうち半分の 3,000 枚を処理できました。あとは、東京都内ではゲームの保管に限界がきてしまって、新しい施設を建てることにしました。完成は恐らく今年の 12 月になる予定ですが、保存に関して理想的な環境になると思います。ですので、この 1 年間は残りのフロッピーの作業を行う予定です。

井上（奈智）：アナログゲームミュージアムの井上です。我々はアナログゲームミュージアム設立準備委員会という活動をしておりまして、愛好家とか研究者とか図書館員などによる 20 名程度のメンバーが中心になって動いています。ゲームマーケットというアナログゲームの同人作品を発表する場があります。その場では、運営者に自分たちのゲームを説明するためのサンプルと呼ばれるものを用意します。このサンプルを私たちのミュージアムでは受け取って保存する、若しくはコレクターからの寄贈を受け取る、などの作業を当面は行う予定です。ミュージアムの拠点は神奈川県の大磯にありまして、3 月から受入開始に向けて準備をしています。

小澤：今年度の動きについて所蔵状況から御報告させていただきます。ご存じのとおり、2000 年からゲームソフトを含むパッケージ型電子出版物も納本制度による収集の対象となっております。令和 2 年度はゲームの受入れ点数 333 点でした。今年度についても、これまでに 206 点となっております。納本実績がない発行者への納入のお願いを継続しているのですが、新規の納入が一段落しているため、納入点数も落ち着いてきている状況です。現在所蔵しているゲームソフトは 6,700 件となっております。記録媒体の種類に応じた請求記号を付し、所蔵情報は図書、雑誌などと同じようにインターネットで公開しております。

中川：アーカイブ関係では余り活動にコミットできない 1 年でした。2019 年までは明治大学のアカデミックフェスが行われていたのですが、2020 年、2021 年は新型コロナウイルスで開催できないこともあって。その場で以前はバンダイナムコさんのアーカイブなどへの協力もできたのですが。現在の状況が好転すれば、PBM アーカイブの支援などもできるのではないかと考えています。

井上：次の課題に行かせていただきたいと思います。本協議会の今後の展開について尾鼻からお願いします。

尾鼻：協議会の活動に関する情報発信を今後強化していきたいと思っておりまして、次年度はホームページを公開すると同時に、そのコンテンツの一つとして映像資料を作成したいと考えています。当面は私どもが取材させていただき、それを映像にしてホームページに掲載する形を検討し

ています。情勢次第ではありますが、御協力をお願いすることがあるかと思いますので、その際はどうかよろしくお願いいたします。

井上：あと、現在協議会のホームページは Google サイトで作成しているのですが、各館の近況報告については、別途ブログを用意して、各館で更新していただくやり方を考えています。各イベントなどの広報や、協議会の活動に縁の深そうなものを更新していただければと考えています。いかがでしょうか。

徳田：はい大丈夫です。

ルドン：私も基本的に大丈夫です。

井上：ありがとうございます。最後に、ホームページを公開するに当たり、外部からの問合せをどう処理していくかも少し相談したいと思います。基本的には、お問合せフォームから届いたメールを Slack で共有させていただき、都度対応を考えるという体制でよいでしょうか。

ルドン：ゲーム保存協会も同じようなやり方をしているので、問題ないと思います。

井上：それでは当面は御提案した形で進めさせていただきます。本日の会合は以上となります。長丁場となりましたが、ありがとうございました。

[2] 連携基盤強化事業産業界アンケート紙

文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業アンケートご協力のお願い

立命館大学ゲーム研究センター

近年、さまざまな機関でゲームソフトの保存への取り組みが進められてきております。行政が運営する図書館では国立国会図書館が、大学機関では立命館大学や明治大学がゲームソフトの収集・保存を進め、ゲームメーカーの中でもゲームの保存に取り組む動向が見られるようになってきています。しかし、取り組みを行う組織がどこでどのように活動しているのかの全体像は十分に把握されていません。デジタルゲームの保存・管理を効率的にすすめていくためには、こういった基礎的なデータを収集する必要があります。

このような状況から、文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業の委託を受けて立命館ゲーム研究センターではゲーム所蔵館の所蔵状況の調査を進めてきました（※1）。ゲームがどこでどのような形で所蔵されているのかの調査と、それらの所蔵館が相互に連携するための組織化活動を行っています。

そして、本事業では、所蔵館連携や所蔵物の利活用を通じて、より効率的で持続可能な保存体制の構築を行うための活動を継続的に進めております。これに伴いまして、この度、公的機関のみならず、産業界におけるゲーム関連資料所蔵状況の調査を行わせていただく運びとなりました。

本調査では、CESA様にご協力いただき、CESA正会員および一般賛助会員全188社様のゲーム資料保存状況等を確認させていただく機会を頂戴できればと考えております。

具体的には社内開発製品の資料保存の有無、開発資料の保存の有無、それらの活用の有無、担当部署などの有無などについての情報を調査させていただき、今後のゲームアーカイブの拡張や連携強化にむけての知見を共有させていただければと存じます。

調査は、同封のアンケート紙面（所要時間15分程度）にて行わせていただきます。また、必要に応じて個別に対面もしくはオンライン上でのヒアリング調査を行う可能性もございますので、その際には可能な範囲でご協力いただけますと幸いです。

ご協力いただきました調査データに基づき報告書を作成し、文化庁に提出の上で公開することを予定しております。

ご回答いただいた内容について、個別の企業が特定できる情報として公開することについてご同意いただいた企業のみ、データを公開させていただきます。それ以外のご回答につきましては一般に個別の企業が特定できる情報として公開されることはなく、ご回答いただいた内容は、全て統計情報のみの利用となります。

お忙しいところ大変恐縮ではございますが、別紙回答用紙にご記入のうえ、2022年1月17日（月）までにbana@fc.ritsumei.ac.jp（担当：立命館大学ゲーム研究センター 尾鼻）宛にご返信賜りたく、お願い申し上げます。

※1 立命館大学ゲーム研究センターが、文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業を受託する形で、2015年度よりすすめられてきた事業です。

なお、過年度の本事業活動成果は下記で公開されておりますので、よろしければご覧いただけますと幸いです。

【ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業報告書】



https://www.rcgs.jp/?page_id=1316

お問い合わせ先

〒603-8577 京都市北区等持院北町56-1

立命館大学研究部リサーチオフィス（衣笠）

立命館大学ゲーム研究センター（担当：尾鼻・井上）

・電話：075-465-8476

・FAX：075-465-8245

デジタルゲーム資料の所蔵状況に関するご質問

下記の項目についてご回答をお願いいたします。ご回答が難しい項目は空欄のままで問題ございません。

*なお、本調査における「デジタルゲーム」とは、コンピュータエンタテインメントの領域において、またはコンピュータを利用して行うゲーム全般のことを指し、具体的にはオンライン、オフラインを問わず「家庭用ゲーム」、「業務用（アーケード）ゲーム」、「PC用ゲーム」などのハードウェアおよびソフトウェアを想定しています。

御社について

問1. 御社の情報についてご記入ください。

社名		住所 (都道府県まで)	都・道 府・県
ご回答者さまのお名前・ご所属			
電話（内線）	— —	内線（ ）	
E-Mail	@		

問 1－2. 以下の本事業の調査にご協力いただけますか。

(既に昨年度にご回答いただきました企業様は、ご回答に大きな変化がない場合は「いいえ」をお選びください)

☐ はい
☐ いいえ (差し支えない範囲で下記に理由をご記入下さい)

設問 1－2 で「はい」とお答えいただいた方は、次ページからのアンケートへのご回答をお願いいたします。

「いいえ」とお答え頂いた方は、以上でアンケートは終了となります。お手数ですが、所定のメールアドレスまでご返信いただけますようお願いいたします。

bana@fc.ritsumei.ac.jp (担当：立命館大学ゲーム研究センター 尾鼻)
ご返信締切：2022年1月17日 (月)

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

☐ はい
☐ いいえ

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

--

コレクションの所蔵について

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

該当する番号を1つ選び○をつけてください。

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

問4. デジタルゲームのパッケージを所蔵していますか。

該当する番号を1つ選び○をつけてください。

☐	有り	⇒	設問6へ
☐	無し	⇒	設問5へ

問5. 設問3で「無し」とお答え頂いた方にお尋ねします。デジタルゲームのタイトルを所蔵する予定がありますか。該当する番号を1つ選び○をつけてください。

☐ 有り
☐ 無し
☐ これから検討する

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

概算	本
----	---

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

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

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

家庭用	%
PC用	%
業務用	%

開発関連資料のコレクションについて

問7 自社開発関連の資料（開発過程の資料）は所蔵していますか？

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

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

- ☐ 企画書
- ☐ 仕様書
- ☐ 中間バージョンのデータ（ α 版、 β 版、メジャーアップデータごとなど）
- ☐ 開発過程で利用したツールのコード（自社開発のゲームエンジン、ミドルウェア、ライブラリなど）

☐ 開発過程で使用了た開発機材
☐ 開発のために用いたその他の中間生成物（草稿、メモ、スケッチなど）

デジタルゲームのタイトルの所蔵リストについて

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

☐ もっている
☐ もっていない ⇒ 設問 9 へ
☐ 作成中

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

☐ 作成予定がある
☐ 作成しない ⇒ 設問 10 へ
☐ 作成を検討している

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

所蔵リストを作成しない／できない理由
☐ 数が膨大なため

☐ 適切な作成方法が存在しないため
☐ 必要ないため
☐ その他（下記にご記入ください）

コレクションの利活用について

問 1 1. コレクションの目的：どのような用途を想定して、デジタルゲームの保存を行っていますか。該当する番号全てに○をつけてください。

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

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

☐ 有り	⇒	設問 1 4 へ
☐ 無し	⇒	設問 1 3 へ

問 13. 設問 12 で「無し」とお答え頂いた方にお尋ねします。閲覧・利用・貸出といったアクセス環境を整備する予定について、該当する番号を 1 つ選び○をつけてください。

☐ 有り
☐ 無し
☐ これから検討する

問 14. 設問 12 で「有り」とお答え頂いた方にお尋ねします。アクセスの利用者と内容について該当する番号全てに○をつけてください。

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

問 15. 国会図書館への納本（リリースしたゲームの送付）はされていますか。

☐ はい
☐ いいえ
☐ わからない

☐ はい

☐ いいえ

☐ はい

☐ いいえ（個別の企業が特定できるような情報公開を行いません）



ご返信締切：2022年1月17日（月）

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3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。