

文化としてのビデオゲームの資源化とその活用の取り組み ——立命館大学ゲーム研究センターとストロング遊戯博物館の活動を例に

毛利 仁美（立命館大学大学院文学研究科）
E-mail It0568fk@ed.ritsumei.ac.jp

1. はじめに

第 87 回(2021 年 6 月 30 日)・第 88 回(2021 年 7 月 7 日)国際 ARC セミナーの内容を報告する。本セミナーは、2 週間に渡って立命館大学ゲーム研究センター(以下、RCGS)との共催で行われ、ビデオゲームを文化資源として捉え、国内外における資源化と活用の実践に関する内容が発表された。

まず、執筆者も所属する RCGS について簡単に紹介する。RCGS は、ゲームの分野における日本で唯一の学術的機関として、2011 年に立命館大学衣笠総合研究機構に設置された。研究プロジェクトの一つにビデオゲームのアーカイブ構築があり、1998 年より開始したゲーム・アーカイブプロジェクト(GAP)を前身に、20 年以上に渡り活動を続けてきた。近年の主な成果の一つに、ビデオゲームとその関連資料の書誌作成がある。RCGS が所蔵するゲーム作品に加え、ゲーム機と周辺機器、そして、書籍・雑誌や広告のためのフライヤー等の関連資料が、オンライン目録である「RCGS コレクション」¹⁾にて検索可能である。

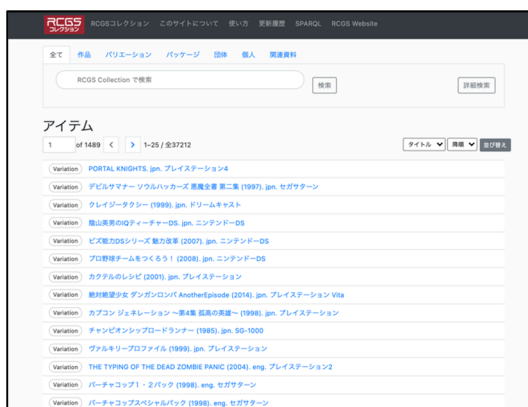


図1 RCGS コレクションの検索画面

2. 各発表内容の概要

2-1. 「Linked Data によるゲーム資料の記述」

講師：大阪国際工科専門職大学 工科学部講師 福田一史氏(6 月 30 日)

文化資源としてビデオゲームを活用して行く上で、

所在情報の把握や、ビデオゲームの書誌情報と内容に関する情報を知るために、目録は必須である。ビデオゲームの特徴を踏まえたビデオゲームの記述モデル策定と、その目録化の実践について発表された。

ビデオゲームは複製資料である点で、基礎的な記述的性質は、図書資料のための概念モデル・参照モデルが応用可能である。一方で、ビデオゲーム特有の特徴(機能要件)として、以下の 5 つが挙げられた。

1. 特典版や廉価版、プラットフォーム違い、移植、リメイクといった、物理的・内容的な異版が多い
2. 奥付を示す文化が一般化しておらず、複数のタイトルが併記される
3. ビデオゲームのパッケージは、ソフトウェアだけでなく、容器、説明書などのブックレットなど、複数の構成物から成る
4. プラットフォームやプレイヤー数、ゲームプレイジャンルやシリーズといった物理的・内容的なビデオゲーム特有の記述要素がある
5. 開発に多くのスタッフが関わる

これらの要件を踏まえて目録作成と目録公開を実装するためのデータモデルを策定し、RCGS の所蔵品をサンプルとして「RCGS コレクション」を構築していった。

書誌データは Linked Open Data として公開されており、「メディア芸術データベース」へもデータが提供されている。今後は日本のメディアミックスの豊かさを踏まえ、キャラクターやフランチャイズといった観点で、他のメディア芸術分野とのデータ接続を可能にする機能の強化を目指す。また、これまで記述力の高さを意識してきた RCGS コレクションについては、デザイン改修を行い、多様なユーザーにとって理解しやすく、親しみやすいものとして提供していくことが課題であるという。

2-2. 「「ゲーム音楽」の保存にむけての諸問題」

講師：大阪国際工科専門職大学 工科学部准教授 尾鼻崇氏(6 月 30 日)

これまで構築されてきたビデオゲームに関するデータベースの活用として、昨年度オンラインで開催された「Ludo-Musica～音楽からみるビデオゲーム」展²⁾(現在、公開期間は終了)の報告と、ゲーム音響の特徴を

踏まえたゲーム音楽保存の課題に関して発表された。研究対象は、「ゲームプレイに伴う動的な音楽としてのゲーム音楽」であるという。

今回の展示では、著作権、著作隣接権などの複雑な権利関係を有するゲーム音楽の状況を包括的に把握し、利活用していくための知見が得られた。さらに、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」、「RCGS コレクション」、「CEDiL」等のデータベースを参照、連動させ、既存のアーカイブの利活用や拡張のための知見を蓄積することができたという。次に、「ゲーム音楽」の保存について、ゲーム音楽の持つインタラクティブに変化する一回性の音楽であるという特徴に鑑み、実際にゲーム中に音楽が流れるシーンを具体例として上げながら、ゲーム音楽自体の構成から課題を提示した。

引き続き、音楽のアーカイブに関する先行研究も参照し、ゲーム音楽の特徴やその聴取体験を踏まえつつ、ゲーム音楽の保存と資料活用としての展示を展開していくという展望を述べた。

2-3. “Video Game Preservation and Exhibition During COVID-19 at The Strong National Museum of Play”

講師: International Center for the History of Electronic Games ディレクター、ストロング遊戯博物館展示担当 Vice President Dr. Jon-Paul Dyson 氏 (7月7日)

ストロング遊戯博物館 (The Strong National Museum of Play)³⁾は、アメリカ合衆国ニューヨーク州の都市であるロチェスターに位置する。Margaret Woodbury Strong 氏の主な収集物であったドールハウスや人形に始まり、「遊戯(Play)」に関連する資料を収集する遊戯と文化の歴史博物館である。2006年には収集対象を拡大し、2000年代後半よりビデオゲームの収集が始まった。また、現在博物館の拡張が行われており、2023年頃に完了する予定だという。

資料は、ビデオゲームと電子ゲーム (Video and Other Electronic Game Collections)、図書資料 (Library Collections)、アーカイブ資料 (Archival Collections) に分類され、保管されている。例えば、アーカイブ資料の大規模なコレクションの一つに、アタリ社のコインオペレーション部門のコレクション⁴⁾があり、こういった企業からの寄贈もある。

所蔵資料の説明の後、ビデオゲームの保存活動と、これまでに実施した展示、COVID-19禍の取り組みについて説明された。オンラインコンテンツは以前より公開していたが、コレクションデータベース、学术论文である *American Journal of Play* の無料公開、そして、Google Arts and Culture と提携したオンライン展示⁵⁾などがある。新たなオンライン上の取り組みとしては、最初期のビデオゲーム産業に深く関わるノーラン・ブッシュネル氏の講演などを行い、好評だったという。

ビデオゲームの保存やその歴史の解明は、一つの機関で達成できるものではなく、また、最初期の日本のゲーム産業の影響の大きさから、日本語資料の読解時の言語の壁もあり、日本の学者の協力が必要である。館として、ビデオゲームの発達の過程、人々が共有していたおもしろさの歴史を未来の人々へも伝えるという使命があり、広く遊びの中にビデオゲームを位置づけ、デジタルとアナログの遊びの変化と連続性を考え続けていくという。

3. おわりに

3者の発表は、それぞれ、ビデオゲームという資源を活用していくための土台形成、展示利用、博物館という場でのゲームの活用といった内容であった。

ビデオゲームの誕生から現在に至るまでには、急激な技術の発展のために、ビデオゲーム自体も大きく変化した。ゲーム作品そのものにもまだ保存上の課題があるが、ゲーム作品以外にも、ゲーム開発に関わる資料、図書や雑誌、グッズなどの関連資料もまた膨大にあり、保存の対象は増え続けている。また、尾鼻氏の指摘するゲームの体験の保存は、上演される演劇や演奏される音楽などをアーカイブすることと同じ課題があるだろう。作品自体はメディアに記録されながら、その再生内容はプレイごとに異なるという難しい対象であるビデオゲームを保存し、そして、文化として理解していくためには、地道ではあるが、この一連の資源化と活用のサイクルを続けることが一歩となるだろう。

[注]

- 1) RCGS コレクション. <https://collection.rcgs.jp/>, (accessed 2021-08-09).
- 2) 「Ludo-Musica ~ 音楽からみるビデオゲーム」. <https://ludomusica.net/>, (accessed 2021-08-09).
- 3) The Strong National Museum of Play. <https://www.museumofplay.org/>, (accessed 2021-08-09).
- 4) コレクションの概要は以下を参照されたい。
Finding Aid to the Atari Coin-Op Division Corporate Records, 1969-2002. The Strong National Museum of Play. 2017-08. <https://www.museumofplay.org/sites/default/files/uploads/Finding%20Aid%20to%20the%20Atari%20Coin-Op%20Division%20corporate%20records-030719.pdf>, (accessed 2021-08-09).
- 5) The Strong National Museum of Play, Rochester — Google Arts & Culture, <https://artsandculture.google.com/partner/the-strong>, (accessed 2021-08-09).