

ゲームアーカイブの意義と現状 —ゲーム保存協会へのヒアリングを通して—

藤井元春[†] 野口武悟[‡]

[†] 専修大学文学部 [‡] 専修大学文学部

E-mail: [†] lm221046@senshu-u.jp, [‡] takenori@isc.senshu-u.ac.jp

キーワード ゲーム・ゲームアーカイブ・ゲーム保存協会

The Significance and Current Status of Game Archives — Through interviews with the Game Preservation Society —

Motoharu FUJII[†] Takenori NOGUCHI[‡]

[†] School of Letters, SENSHU University [‡] School of Letters, SENSHU University

E-mail: [†] lm221046@senshu-u.jp, [‡] takenori@isc.senshu-u.ac.jp

Keyword Game, Game Archives, Game Preservation Society

1. 背景と目的

世の中の歴史的価値あるものの多くはアーカイブされている。それは芸術品や建築物など多岐にわたるが、最近では漫画などもアーカイブされており、将来にわたって永続的にアーカイブする重要性への理解が高まりつつある。このようなアーカイブの対象に、ゲームがある。筆者自身、ゲームをよくやっているものの、ゲームアーカイブの存在は最近まで知らなかった。

本稿では、ゲームアーカイブについて、その1つである NPO 法人ゲーム保存協会を中心に調査し、意義と現状を明らかにする。

なお、ゲームアーカイブとしては、本稿で取り上げる NPO 法人ゲーム保存協会や立命館大学ゲーム研究センターなどがある。このうち、後者については先行研究が複数あることから、研究の少ない前者を本稿では対象とすることにした。

2. 方法

本研究では、NPO 法人ゲーム保存協会にヒアリングを行い、ゲームアーカイブの意義や現状などをうかがった。ヒアリングはオンライン会議システムを用いて、2024年8月に実施した。

ヒアリングでは、「これまでの活動内容」、「ゲーム保存協会のねらいと意義」、「これからのゲームアーカイ

ブについて」の大きく3点についてたずねた。

3. 結果

3.1 ゲーム保存協会の設立経緯と活動内容

ゲーム保存協会の活動は2001年に任意団体として始まった。当初は、パソコンゲームの収集、保存していた。1980年から1990年あたりのパソコンゲームは、日本国内での流通にとどまり、海外での入手やアクセスには難があった。そのため、日本国内で収集、保存する必要があった。2009年までに1500本ほどのゲームを集めることができた。しかし、活動メンバーはまだ10人にも満たなかった。

NPO 法人となったのは2011年である。その後、精力的にゲームのアーカイブに取り組み、現在に至るまでにアーカイブされたゲームの総数は9万点以上である。この数にはゲームソフトだけでなく、ゲーム関連の雑誌等も含まれている。

3.2 ゲーム保存協会によるアーカイブ活動のねらいと意義

ゲーム保存協会が、ゲームをアーカイブする目的として、「情報を残すこと」との回答が得られた。ゲームをアーカイブすることによって、ゲームが復刻される時に利用してもらったり、ゲームの研究でRPGのルーツを知りたい時に利用してもらったりできるようになる。

3.3 これからのゲームアーカイブ

これからのゲームアーカイブについて、ゲーム保存協会の考えを伺った。保存活動に必要な予算、人員、場所が十分とはいえない現状にあるとのことだった。ゲームのコレクションを寄付だけでなく、オークションなどでも収集するためには予算は欠かせない。また、収集したゲームを保存する場所自体が足りないだけでなく、温度・湿度などの空調管理ができる場所でないといけなないので、アーカイブする場所を探すのも大変とのことだった。ゲーム保存協会では、現在、埼玉と新潟に保管庫があり、将来的には資料館として公開したいという。

4.考察と結論

ゲームアーカイブ自体の知名度、認知度は、まだまだ高いとはいえない。活動している主だった団体がまだ少ないことや先行研究も多くないことがそれを物語っている。

ゲームソフトや関連雑誌等をアーカイブする方法は紙の書籍をアーカイブするのと基本的には同じであり、相応のコストや場所が欠かせない。加えて、

デジタルアーカイブも行おうとすれば、さらなる予算が必要となる。

日本のゲームは、国際的にも知られた文化情報資源の1つである。前述したような課題の解決を1つの団体の努力に頼るだけでなく、国などの行政による公的な支援も必要ではないだろうか。

【参考文献】

- 1.井上明人, 尾鼻崇, 中村彰憲, 細井浩一「持続可能なゲームアーカイブの構築のための専門性についての一考察」『アート・リサーチ』21, 2021, p.93-102.
- 2.尾鼻崇. 毛利仁美「ゲームソフト付属取扱説明書の資料的価値に関する一考察」『日本デジタルゲーム学会夏季研究発表大会予稿集』, 2024, p.31-36.
- 3.ゲーム保存協会ウェブサイト
<https://www.gamepres.org> (最終アクセス: 2025-02-15)
- 4.後藤敏行「コンピュータゲームアーカイブの現状と課題」『情報の科学と技術』60(2), 2010, p.68-74.
- 5.高見澤こずえ, 福田一史「ビデオゲームアーカイブにおける実物保存」『デジタルアーカイブ学会誌』6(1), 2022, p.41-46.
- 6.立命館大学 立命館大学ゲーム研究センター『ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書』, 2017.