

# 文化資産としてのコンピュータゲームの保存

羽田 久一<sup>1,a)</sup>

**概要：**コンピュータゲーム産業の発展とともに、ゲームの文化的価値は増大している。しかしながら、コンピュータゲームのうちコンシューマゲームと呼ばれる家庭用ゲーム機器によるゲームや、アーケードゲームと呼ばれるゲームセンターなどの商業用施設で利用されるゲームは産業機器、消耗品の側面もあり十分な保存がなされているとは言い難い。また、目録などの作成においても不備があり、同じ文化資産である書籍や絵画などと異なり、一覧性のあるデータの作成も行われていないのが現状である。本稿では、広義のコンピュータゲームのデジタルアーカイブ化についての問題点について議論する。

## Preservation of Computer Games as Cultural Heritage

### 1. はじめに

コンピュータ技術を利用した遊びであるコンピュータゲームは、汎用コンピュータのプログラムから始まり、家庭用のゲームコンソールであるコンシューマゲームや、業務用の専用筐体であるアーケードゲームなどへと発展している。現在では、コンピュータゲームのプラットフォームとしては専用のゲーム機のほか、パーソナルコンピュータやスマートフォンが広く利用されている。

アーケードゲームはゲームセンターなどの娯楽施設に設置されることが主であり、ゲームに飽きられるなどの理由により収益が下がったり、経年劣化による故障により廃棄されることが多く、長期間維持されるものは長期にわたって人気のあるゲームのみである。

コンソールゲーム機は家庭用に販売されているゲーム機であり、こちらも経年によりゲームの提供がおこなわれなくなることでその需要がなくなる。過去にはゲーム機のユーザは主に子供であったためその扱いも乱雑であり、よい状態で保存されているゲーム機は少ないと考えられる。

また、コンソールゲーム機のソフトウェアはカートリッジや CD/DVD のような形態で提供されるがこちらも人気のものは数百万本のレベルで出荷されているが、人気のなかったものは1万本を切るようなものも多く存在する。

ゲームソフトウェアに関しては図書のように国会図書館

への納本制度のような公的機関による収集が行われておらず、すべてを網羅して保存することは困難である。

現在のスマートフォン上で動作するゲームの多くはソーシャルゲームと呼ばれゲームの機能のうちの多くをサーバ上で管理している。そのため端末にダウンロードしたソフトウェアだけではそのゲームを起動することはできず、サーバ側の運営が終了した時点でそのゲームを再現することができない。

このように、ゲームの保存においては書籍はもちろん、音楽や映画や TV 番組のようなメディアコンテンツとも違った困難が伴うこととなる。

本稿ではゲームの種類による保存の困難さについてまとめるものである。

### 2. コンシューマゲームの保存

コンシューマゲームはいわゆるテレビゲームと呼ばれるものであり、家庭のテレビに接続して利用することを想定したゲーム機や、本体に液晶画面を搭載することで、完結したゲーム機として動くことが想定されているものである。

コンシューマゲーム機は TV やモニターに接続して利用するコンソールゲーム機と小型の画面を搭載した本体のみで動作する携帯ゲーム機に分類できる。現在では、ニンテンドースイッチのように本体に液晶画面を搭載するが TV 画面と接続することも想定したハイブリッド型のゲーム機も存在している。

これらのゲーム機のうち初期のものはソフトウェアが内蔵されており、いくつかの決められたゲームをプレイする

<sup>1</sup> 東京工科大学メディア学部  
School of Media Science, Tokyo University of Technology  
<sup>a)</sup> hadahskz@stf.teu.ac.jp

1 ために作られている。その後、カートリッジ形式で ROM  
2 を入れ替えることにより一つの筐体で複数のゲームを遊ぶ  
3 ことが可能となっている。その後、ROM カートリッジで  
4 はなく、DVD や CD などのメディアを利用したゲーム機も  
5 発売され、これらはゲームのみならず DVD や CD の再生  
6 機としての利用が可能となっている。現在では、インター  
7 ネットの普及と拡大によりコンテンツのダウンロード販売  
8 が行われるようになったことにより、物理メディアとして  
9 のゲームソフトウェアを読み込まずに、オンラインから本  
10 体にある SSD のような記録メディアにソフトウェアを取  
11 り込むことが行われている。この場合にはソフトウェアは  
12 物理的には存在しない点が保存においては問題となると考  
13 えられる。

## 14 2.1 コンソールゲームの問題

15 多くのコンソールゲーム機は大量に生産、販売されてお  
16 り状態を問わない場合には現在も本体を収集することは比  
17 較的容易であると考えられる。

## 18 2.2 携帯型ゲームの問題

19 携帯型ゲームにおいては、コンソールゲームの問題点に  
20 加え、その本体の保存性に大きな問題が生じる。専用の  
21 液晶画面を利用したゲーム機の場合にはその劣化により、  
22 ゲームが行えなくなることがある。また、操作のためのボ  
23 タンやスティックが本体と一体化していることもあり、故  
24 障などの問題も多く生じる。