

ゲーム音楽展示の理論と実践

— オンライン展「Ludo-Musica」から —

Theory and Practice of Game Music Exhibition from the Online Exhibition “Ludo-Musica”

尾鼻 崇 *OBANA, Takashi*

小出治都子 *KOIDE, Chitoko*

要旨

21世紀に入り、ミュージアムを中心としてビデオゲームの展示実践は増加傾向にある。当初はビデオゲーム産業のイノベーションを総括するものや、ビデオゲームの開発技術の発展に着目したものが大半であったゲーム展も、近年では多様なテーマを持ち、多方面のコンテクストを帯びてキュレーションされたものが主流となってきた。本研究では、そのようなビデオゲーム展示に着眼し、アクションリサーチとして筆者らが実施したゲーム音楽のためのオンライン展示「Ludo-Musica」をとりあげ、オンラインによるゲーム展示の可能性、そしてそれに伴うゲーム音楽の展示のための諸要件について整理し、考察した。ポーンデジタルメディアであるビデオゲームにおいては、オンライン展示において、アクセシビリティによる利点がみられた反面で、権利処理等の課題も多く、産業界の協力や法改正等の可能性など中長期的に取り組まねばならない課題も示された。

Abstract

Since the turn of the 21st century, videogame exhibition practice, particularly in museums, has been on the rise. Initially, the majority of videogame exhibitions were those that showcased innovations in the videogame industry or focused on the development of videogame development technologies, but in recent years, curated exhibitions have become mainstream, taking on diverse themes and contexts. This study focuses on such video game exhibitions and takes up the online video game music exhibition ‘Ludo-Musica’, which was conducted by the authors as action research, to organize and discuss the possibilities of online video game exhibitions and the various requirements for the exhibition of video game music that accompany them. The paper discusses the possibilities of online game exhibitions and the requirements for exhibiting game music in this context. In the case of video games, a born-digital medium, online exhibition has significance in terms of accessibility. On the other hand, there are many issues to be addressed, such as rights handling, and the need for continued consideration of this issue, taking into account the cooperation of the industry and possible future changes to the law, was presented.

キーワード

ビデオゲーム／プレイアブル展示／オンライン展示／ゲーム音楽／ゲームミュージアム

Keywords

Video Games／Playable Exhibition／Online Exhibition／Game Music／Game Museum

1. はじめに

ビデオゲームの展示は2000年頃から国内の各地のミュージアムで開催されるようになった。2023年7月5日から9月2日まで文化庁主催で開催された「ゲーム展TEN II」の年表によると、2000年から2023年までに少なくとも45件のビデオゲームに関連する展覧会が実施されている。小出(2023)は、それらの展覧会の展示方法は、「ビデオゲームの原物(ゲーム機やゲームソフトなど)」、「ビデオゲームの関連資料(開発資料やゲーム雑誌など)」、「ビデオゲームのプレイアブル展示」、「ビデオゲーム製作者のインタビュー」、「ビデオゲーム部屋の再現」の5種類に大きく分類できると述べている(小出2023: 68)。

小出が挙げた展示方法のうち、特に、ビデオゲーム機を実際にプレイ体験できるプレイアブル展示は数多く行われ、日本のビデオゲーム展示において用いられやすい展示方法となっている。尾鼻ら(2019)は、「ゲーム展は『遊べる』ことが重要な意味を持っており、『インタラクティブ展示』とでもいうべき『遊べる展示』が増加傾向にある」(尾鼻2019: 92)と指摘しており、ビデオゲーム展示にはプレイアブル展示、つまり遊べるゲーム機があることを前提とした展示構成が主流となっていることが分かる。

しかし、展示会場でビデオゲームを遊ぶことは、必ずしもミュージアムの意図と合致しているとは断言できない。ミュージアムは展示を通して来館者に発見や驚き、満足感、知的欲求を提供する場である。ビデオゲームをプレイすることは、満足感や懐かしさ、もしくは楽しさを提供できるかもしれないが、ゲームセンターとの差異を明確にすることが難しい状況といえる。

また、プレイアブル展示が困難な状況も踏まえて検討しなければならない。たとえば近年ではCOVID-19の影響もあって、博物館が非接触の展示であることを求められる場合が多い。その場合、必然的にプレイアブル展示以外の展示方法でゲーム展示を行う必要が生じる。その際に求められることは、非接触であっても意味がある展示、自宅からでも新しい知見を得られる展示である。それはゲーム展示の新しい方法論の模索であり、試みといえるだろう。

以上から本論では筆者らが企画した「Ludo-Musica」を実例として取り上げ、オンラインによるゲーム展示の可能性、そしてそれに伴うゲーム音楽の展示のための諸要件について考察する。

2. ビデオゲーム展の現状

2.1 プレイアブル展示の流行と課題

先述の通り、プレイアブル展示は国内外問わずゲーム展示において用いられることが多い方法である。しかし、国内においては課題も多く、たとえば「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」、いわゆる「風営法」の対象として、ゲームセンターと博物館や美術館の区別が困難である点が懸念されている。

ゲームセンターではゲームをプレイする際に定められた料金を支払うため、風営法が適用され、その法制度に基づいて管理されている。博物館や美術館におけるゲーム展示でも、入館料を支払いゲーム機をプレイ体験できるようにした場合、原則としてゲームセンターと同様に風営法の対象となる可能性が高いのが現

状である。もちろん、博物館や美術館における入館料は利益を得るためのものではなく、文化資源の展示にかかる経費や施設管理等の必要経費に充てられる。しかし、その用途においてゲームセンターとの間に明確な相違を見出すことは困難であるともいえる。プレイアブル展示はゲーム機をプレイできる、という利点から来館者が増加するが、その反面でこのような課題と直面することになる。

海外でも、プレイアブル展示は一般的に実施されているが、それを行うことについて懐疑的な意見も見られる。ストロング博物館のNaskaliはプレイアブル展示を行うことによってミュージアムの集客率が増えたことを述べつつ、次のように論じている。

(展示において) ゲーム自体が重要であるからこそゲームは宣伝のための仕掛けとしてのみ使用されるべきではない。ゲームを美術館の集客ツールとしてだけ利用するのは、展示の本来の目的がないがしろにされかねないからである。

Games themselves are important and that is why games should not be used only as promotional gimmicks. We claim that it is controversial to only use games as tools for attracting visitors to museums, because, then, the original idea of the exhibition can be neglected and be easily ignored. (Naskali 2013:233)

また、NylundもNaskaliらの指摘を受け、次のように述べている。

双方向性への依存は、批判的な意見もみられる。ミュージアムでは伝統的に、プレイ可能なゲームはインタラクティブな体験として扱われる。ゲーム展示は、その双方向性と、プレイ可能なゲームの展示量の多さで賞賛されている。しかし、ゲームをプレイすることと、その文化的、歴史的、社会的側面を理解することはイコールではない。それどころか、ゲーム博物館や展示会が、来場者を楽しませることを主目的とする、一種の「テーマパーク」やアミューズメント施設と見なされるようになってきている。

The reliance on interactivity has also seen critics. In the museum tradition, playable games can be understood as interactive experiences. Although game exhibitions have been praised for their interactivity and the amount of playable games they have on display, the playing of games does not equal understanding them and their cultural, historical, and social dimensions. Instead, the focus on experiences has informed a development where game museums and exhibitions are increasingly seen as a type of “theme park” or amusement center, where the main aim is to entertain visitors. (Nylund 2018:5)

Nylundは、プレイアブル展示はプレイできる点数によって賞賛されているが、ゲームをプレイすることだけではゲームの文化や歴史は理解し難いと指摘する。また、ビデオゲームをプレイできることは来館者の興味を引くコンテンツとなるとしながらも、プレイアブル展示が手段ではなく目的となっており、「博物館のテーマパーク化」を促してしまうという懸念があるという。

ビデオゲーム展示において、プレイアブル展示が用いられる理由のひとつは「原体験」へのこだわりである。Swalwell (2013) では「原体験」へのこだわりを

示すのはコレクターやゲーム保存論者であるとするとし、ゲーム愛好家に敬意を示しつつも彼らの考えはゲームの歴史、保存、展示に関する批判的な思考をより妨げてしまうことがあると述べられている。そして、ゲーム保存主義者がデジタルゲームとその保存に最善を尽くす一方で、ゲーム展示として歴史的な展示を行う際には、ゲームの展示方法を変え、ゲームそのもの以外のものも展示することがますます必要になってくることを主張している。

「原体験」へのこだわりとしてプレイアブル展示を行うことはゲーム愛好家にとっては最も優先されるべきことかもしれないが、ミュージアムを訪れる全ての来館者がこれまでゲームを楽しんでプレイしてきたとは限らない。あくまでもミュージアムは客観的な視点を持ち、ビデオゲームの展示を行うことを前提とするほうが中長期的な意味からも適切であると考えられる。

加えて、Nylund (2018) はプレイアブル環境の限界についても指摘している。

(ゲームプレイの) 経験には限界があり、過去作の制作やゲームプレイを理解する助けにはならない。つまり、文脈を持たないプレイは、たとえそれがオリジナルのハードウェアを用いて行われたとしても、混乱を招き、誤解を招く可能性がある。

Experiences have their limits, and they do not help to understand past ways of production and play. Playing without context, in other words, can be confusing and lead to misunderstandings, even if it is done on original hardware. (Nylund 2018: 7)

Nylundは「文脈のない遊び」はかえって混乱を招くとし、プレイアブル展示がビデオゲーム展示の「目的」となることに懸念を示している。この点は、日本のビデオゲーム展示においても注意しなければならないことである。ビデオゲーム展において、プレイアブル展示でしかそのビデオゲームを理解できないと判断した場合はその展示手法を用いることは必然である。しかし、プレイアブル展示が手段ではなく目的となってしまった場合、そのミュージアムは「テーマパーク」と化してしまう危険性を抱える。これは国内外問わず、ゲーム展示を行う上で常に問い続けなければならない課題である。

2.2 展示のデジタル化と非接触型の展示

プレイアブル展示の課題として次に考えなければならない点は、先述のとおり「接触型」の展示が不可能になった場合である。接触型の展示は「『遊べる』ことが重要な意味を持って」(尾鼻 2019: 92) いるゲーム展示においては必要な展示方法ともいえる。しかし、接触ができない(ゲームをプレイできない)状況になった場合、どのような方法が考えられるのか。

特に、COVID-19の流行時のように、ミュージアム自体が閉館や休館となってしまった場合だけでなく、ミュージアムの展示ができるようになっても非接触型の展示をすることを余儀なくされる場合、ゲーム展示の魅力をいかに来館者に伝えるかは大きな課題である。COVID-19の流行は結果としてミュージアムのデジタル化に影響を与えた。小森(2021)はミュージアムのデジタル化について功罪があるとし、次のように述べる。

代替的な展示としては、展示室をヴァーチャル化したもの、展示室や展

示物をツアー形式で動画配信したものがある。またウェブ用のコンテンツを作る「展示」に、展示物や展覧会をウェブサイト形式にしたもの、各種SNSで発信する文字や写真、動画等がある。「教育プログラム」に近いものには、リアルタイムのツアーや講演の配信や、チャット機能で相互にやりとりをするワークショップ等である。デジタル技術を用いて活動の継続性が保たれた意義は大きいだろう。

加えて、展示の継続以上に重要なのは、利用者とのコミュニケーションが継続した事ではないだろうか。コンテンツは何にせよ発信し続ける事で「来館者」とのコミュニケーションが継続している。来館者がいない展示室とはただの「箱」である。そこに行けば何かが起こっているという期待を持った人々が訪れて、はじめて箱は「展示室」となる。場と人のつながりを継続する事で、コロナ禍の後にも「展示」が生まれる条件が維持される。

こうした点ではデジタル化が「功」を奏した一方、「罪」の側面として意識すべきは、情報格差（デジタル・ディバイド）の問題である。即ち、ICT技能や機会の不均衡が格差を生む現象であるが、「所得」や「教育水準」、さらに「ジェンダー」「人種」、高齢者における「年齢」、また文化習慣やインフラ普及から生じる先進国・途上国や都市・地方といった「地域」等で格差が生じる。ミュージアムにおいては、これらの格差が教育機会の格差に直結する。（小森 2021: 3）

小森が指摘するように、ミュージアムのデジタル化は展示を継続する方法を提示するとともに、来館者とのコミュニケーションが継続することに繋がった。だが、デジタル化によるさまざまな格差を生んでしまったことも事実である。

オンライン展示は時間的・空間的制約を考えずに展示を楽しむことができる方法として活用されるものの、そこに格差が生じるという点に関しては、ICOMが掲げる「博物館は一般に公開され、誰もが利用でき、包摂的であって、多様性と持続可能性を育む」（ICOM JAPAN 2023）という定義との間に矛盾を生み出してしまっている。

では、国内のミュージアムにおけるオンライン展示の状況はどのようになっているのか。『令和2年度 メディア芸術連携基盤等整備推進事業 連携基盤整備推進事業 連携基盤強化事業 令和2年度ゲームアーカイブ所蔵館の連携強化に関する調査研究 実施報告書』によると、国内外の博物館の企画展はオンライン展示に対応していない形で開催されているが、常設展や過去の企画展については全てではないものの、デジタルアーカイブとしてオンライン展示に対応している。また、オンラインでの公開を前提に企画・公開されている展示は少ないが、

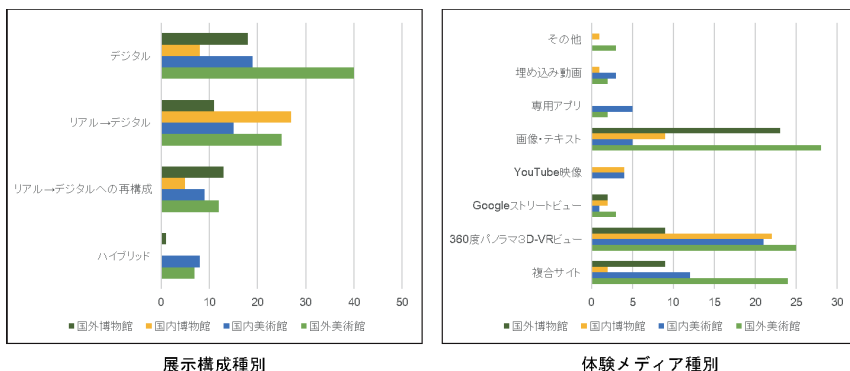


図1: 2020年時点でのオンライン展示の状況
出所)文化庁(2021)より筆者作成

博物館施設で行われている(た)展示を博物館ホームページで画像やテキストで表示したり、360度パノラマ3D-VRビューを使用し展覧会場を体験できるような方法が採られている(文化庁2020:33-36)。

図1で示されているとおり、オンライン展示を前提とした展示は国内の博物館では開催されることが少ない。また、オンライン展示も常設展や過去の企画展など、一度対面型で展示されているもので構成されていることが多い。それに対し、海外ではオンライン展示を主とした展覧会数が国内に比べ多く、海外に比べ国内のオンラインを主とした展示の状況は遅れていることが読み取れる。

では、対面型/オンラインに限らず、プレイアブル展示に依拠しないゲーム展示とはどのようなものがあるのか。ひとつは東京国立博物館で開催された「日中文化交流協定締結40周年記念 特別展「三国志」」(2019)に見られるように、間接的にビデオゲームやその資料を活用する方法である。「三国志」では、マンガの原画の展示や株式会社コーエーテクモゲームスの『三國無双』シリーズのキャラクターの使用する武器が展示されていた。

また、ゲーム展示としては、「ゲーム展TEN」(2018)や「ゲーム展TEN II」(2023)が挙げられるが、その趣旨については次の通りである。

21世紀以降、国内外の博物館や美術館では定期的にデジタルゲームをテーマとした企画展が行われるようになってきています。「ゲーム展TEN」は、そのような過去のゲーム展を「作品」として展示することで、その意義と展望を思索するものとして計画しました。したがって、本展は「ゲーム展のためのゲーム展」であり、「ゲームを一切展示しないゲーム展」というコンセプトの上で企画されています(尾鼻2018:4)。

「ゲームを一切展示しないゲーム展」として実施した「ゲーム展TEN」では、既に実施されたゲーム展を10展選別し、「各展の概要やカタログ、会場見取り図、グッズ、ジオラマ模型、担当者へのインタビュー映像など」(尾鼻2018:4)を展示物とした。この展示は、ゲームを遊ぶことが可能な展示ではないゲーム展示の在り方を示し、さまざまな方面から評価を得た。その続編となるのが、「ゲーム展TEN II」である。この展覧会においても、「ゲーム展TEN」と同じく10展にフォーカスを定め、そのキュレーションをパネルと映像によって展示している。両者の比較により、先述したようなゲーム展示の変遷が読み取れる。

以上、特別展「三国志」や「ゲーム展TEN」、「ゲーム展TEN II」でも示されたように、対面型展示においてはプレイアブル展示に固執せずともゲーム展示の可能性を見ることができた。では、オンラインにおいてゲーム展示の可能性を見出すことはできるのか。本論では、オンラインにおけるゲーム展示の可能性に挑戦した展覧会として「Ludo-Musica」をとりあげる。

3. オンラインによるゲーム音楽の展示：Ludo-Musica

3.1 Ludo-Musicaとはどのような企画なのか

「Ludo-Musica」は、筆者がディレクターをつとめ、文化庁と立命館大学ゲーム研究センターの主催による「ゲーム音楽のためのオンライン展」である★1。「Ludo-Musica」のプロジェクトが開始した2020年は、世界的にCOVID-19の

★1——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ある。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られている。

流行が拡大し、その終息の兆しも不透明な状況にあった。また、COVID-19はその終息後も我々の社会機能に大きな打撃を与えることは確実視されており、来るべきCOVID19後の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った。

これらの状況を踏まえて、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その課題発見と解決を目指すのが、この展示の目的であった。先述したように、ゲームに関連した展示は21世紀以降、様々な博物館・美術館等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。また、ビデオゲームは、その名が示すように原則としてデジタルデータを主とするものであるため、展示及び鑑賞という面から見ると、オンラインにおける展示が比較的容易な領域といえる。その反面でオンライン展示の場合、対面型展示に比べてより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という課題がある。以上から、これらの問題の解決を行うことを主たる目的に、このプロジェクトが開始された。

なおLudo-MusicaはLudo-Musica (2021)、Ludo-Musica II (2022)、そしてLudo-Musica III (2023)と3年間にわたって、それぞれ異なる目的を掲げ拡大しつつ開催している。本論では主にオンライン展示のアクションリサーチとして実施したLudo-Musica (2021)を対象とし、その根幹となる「オンラインによる音楽の展示」を中心的なテーマとして扱う。

3.2 Ludo-Musica(2021)の展示概要

Ludo-Musica 1の展示概要は下記の通りとなる。

- タイトル：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
「Ludo-Musica: 音楽からみるビデオゲーム」
- 展示期間：令和3年1月27日～2月26日
- 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
- 主催：文化庁、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)

Ludo-Musicaの主たる目的は以下のとおりである（文化庁2021）。

1) 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に限界があった。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行い、特に著作物権利者の意向や許諾のための知見を得ること

2) 現代には公式ホームページを含む様々な形でのゲームの情報公開や、定められた条件を守って公開されている数多のYou Tube動画など、インターネット上にはゲームに関する情報が大量に存在している。これらとの相違を明確とした上でオンライン展示の可能性を探ること

3) 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用することで、幅広い領域をカバーし得る知見を獲得すること

4) 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」等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こと

以上の目的をもってLudo-Musicaの企画は進められた。本展のキュレーションは、クリエイターや研究者、ゲームライターなど、様々な専門を持つゲームに関わる有識者から一人一作品ずつ作品の推薦を受け、解説文と音源・映像を用いてオンライン上で展示を行うという形式をとっている。Ludo-Musica (2021) では9名の有識者の協力を得たため、下記の9点の作品が展示されている。

- ニューラリー X (1981)
- パックマニア (1987)
- ファイナルファンタジー II (1988)
- パラッパラッパー (1996)
- リアルサウンド：風のリグレット (1997)
- グランド・セフト・オート・バイスシティ (2002)
- ゼルダの伝説：風のタクト (2002)
- The Child of Eden (2011)
- ファイナルファンタジー XV (2016)

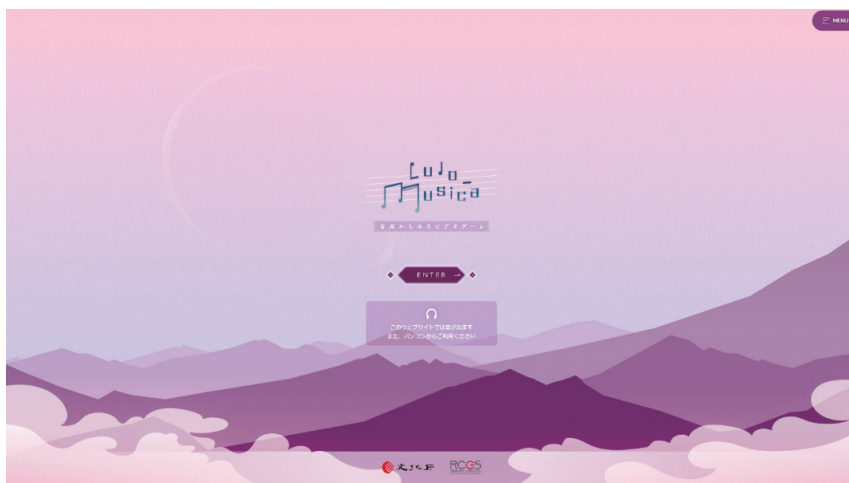


図2: Ludo-Musica(2021)タイトル画面
出所)文化庁(2021)「Ludo-Musica」<http://first.ludomusica.net> (Accessed 2023-7-27).より引用

3.3 外部データベースとの連携可能性

先述したように、本展を実施するにあたっての主たる目的の一つに「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、「メディア芸術データベース」の情報がリアルタイムで反映される。そのため、将来的に「メディア芸術データベース」の掲載情報が更新されたとしても、自動的に最新情報が反映され、双方向的な情報のコミュニケーションにも対応できることから、同データベースの利活用のモデルケースの一つとしても位置づけることが可能である。

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ている。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抽出している。この点は、サウンドトラックのデータベースの整備の必要性が指摘できる。

また、本展ではYou Tube及び、ゲーム開発者のためのカンファレンスであるCEDECの報告資料データベースCEDiLの資料も参照している★2。You Tubeは膨大なゲームプレイ動画が公開されていることから、現在における大規模なゲームアーカイブの一つとして、またCEDiLはゲーム開発者が公開する貴重な開発情報の蓄積として位置付けられるためである。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という試験的な意味も含まれている。

なお、本展示では9点のゲーム作品のための展示ページがあるが(図3)、各展示ページには個別にURLを備えているため、外部からの直接的な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の措置であるが、将来的には他のデータベースとの間の相互連携を想定した設計である。

★2——CEDEC(コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス)はコンピュータエンターテインメント開発者を対象とした国内最大規模のカンファレンスであり、例年、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、アカデミック・基盤技術の7分野約200のセッションが行われている。CEDiLはそのCEDECの講演資料を公開するために用意されたウェブサイトである。2023年現在で2800件を超える資料が公開されている。



図3: Ludo-Musica (2020) 展示パネル一例
出所)文化庁(2023)「Ludo-Musica III」<http://www.ludomusica.net> (Accessed 2023-7-27).より引用)

3.4 ゲーム資料を活用するための手続

本展の二点目の課題は、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を積むことにあった。

音楽利用を行う際、まずは著作権と著作隣接権について考える。特に「インターネット上での配信」の場合は、とりわけ双方の許諾に注意を払う必要がある。そのため、権利許諾に対するコストが高く、また弾力的な対応が必要となる場合も多いためマニュアル化しづらい点が課題といえる。本展では様々なバージョンの知見を得るために、立場の異なる推薦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を明確にすることから始めた。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)やNexTone等の著作物監理団体の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、展示件数が最も多いLudo-Musica IIIの46点の中でもJASRACの登録楽曲は3点であり、NexToneの登録楽曲が4点であった。これらの場合、著作物監理団体への申請を行った上で権利者であるゲーム開発会社への許諾を申し出て、その了解を得ることで利用が可能となる。

次の課題として、JASRAC未登録作品における権利の所在調査である。大手ゲームパブリッシャーの場合、音楽著作権管理団体への委託を行わず、自社で一括管理をしている場合が多い。この場合、実質的にはJASRACを通したフローと同様で、権利を保有する各社に利用許諾を申し入れ、先方の要求にあわせて対応していくことになる。

ただし、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。しかし、担当窓口となる部署が明確化されていないことも多く、先行事例が少ないこともあって各社から統一した返答を得ることは困難である。これは事前に著作物の活用に必要なコストの想定が困難なことを意味しており、プロジェクトを組成する課題の一つになると思われる。

筆者らが進めてきた範囲では、各社、対応方針は異なるが、基本的には自社で取得している権利の使用を許諾するライセンスアウト契約が一般的であった。著作物の利用に関しては「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」のいずれかとなる場合が多い。

なお、ゲーム資料利用許諾の特徴として挙げられるのが、社内の権利処理を一括で担当するライツ部署や社外への情報発信を担当する広報部署よりも、制作者（またはそのチーム）の判断に重きを置かれる可能性がある点である。加えて、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、再販売などの対象となる事が多い^{★3}。したがってIPの管理に関しては極めて慎重な姿勢をとることになり、企業風土や理念なども絡みつつ、厳しい反応が示されることも少なくない^{★4}。

加えて本件を複雑化させるのは、ゲーム産業は統廃合が繰り返される業種であることから、権利所有者の特定自体にも多大なコストが生じる可能性が高い点である。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ことになる。

上記を踏まえて本展では慎重に使用許諾の進め方を進めた。最終的な公開方法に、音源・映像・未公開等の不統一があったのはそのためであるが、各種権利許諾状況を踏まえた利活用については、様々な権利者との交渉から傾向と対策に関する知見を十二分に得ることができたと考えられる。

4. Ludo-Musicaの実施によってみてきたこと

4.1 なぜ「ゲーム音楽」の展示なのか

2021年、東京オリンピックの入場曲に選ばれたのがゲームの音楽であったことは記憶に新しい。日本のゲーム音楽という文化が世界中で明確に共有された瞬間であり、ゲーム音楽が深く浸透し、一つの音楽ジャンルとしての意味をさらに大きく担うための一歩であったといえる。

民族音楽学の知見から音楽研究に新たな展望をもたらしたTurinoは音楽を「その場で演奏される音楽」と「録音物として制作される音楽」に分割し、前者をさらに「参与型」と「上演型」に、後者を「ハイファイ型」と「スタジオアート型」に分割して定義を試みている^{★5} (Turino 2008)。その分類にあてはめると、ゲーム音楽は「その場で演奏される音楽」ではなく、「録音物として制作される音楽」に近い性質を持つが、「サウンドトラック」という分類によって近隣ジャンルとして扱われがちな映画やアニメーション等の音楽とも異なる特性を持つ。それは、ゲーム音楽がプレイによって成立するものであることから、「録音物として制作される音楽」として分類されるものであるにも関わらず、Turinoが定義する「参与型」にも近い個性を持つためである。そのため、ゲーム音楽を音楽

★3——この点は博物館資料における「陳腐化」のサイクルの変化とも対応している。博物館は原則として「陳腐化」された資料を扱うが、この「陳腐化」はゆるやかなサイクルで行われることが一般である。しかしデジタル資料の誕生以降、「陳腐化」のサイクルは急速に加速することになり、とりわけゲーム資料はバリエーションが豊富なことから複雑な状況となっている。博物館資料とゲーム資料に関する関係は尾鼻ほか(2019)をあわせてご参照いただきたい。

★4——ゲーム制作企業は費用対効果を考えると文化事業やアーカイブには消極的になりがちだが、事例を重ねることで少しずつ変わっていく可能性があることは、本展に関連して実施したインタビューでも明らかとなっている。

★5——「その場で演奏される音楽」に分類される「参与型(participatory)」とは人々がダンスや歌唱で活動に加わることが理想とされるタイプの音楽を指し、「上演型(presentational)」とは何らかの曲を観客の前で演奏するタイプの音楽を指す。「録音物として制作される音楽」に位置づけられる「ハイファイ型(high fidelity music)」とは生演奏の提示とは切り離された、加工されたサウンドを作り出すタイプの音楽を指し、「スタジオアート型(studio audio art)」とはライブ演奏の再現(もしくはその効果)を狙うタイプの音楽を指す。

学の視点から検討する際に、作品論のみに偏向することは危険であり、音が鳴る、音を聴く、というプロセス自体に目を向ける必要がある。これは、Small (1998) が主張する「ミュージッキング」の観点と重なる問題意識といえる★6。

そこで以上の点について、詳細を確認しておきたい。ビデオゲームは「プレイ」するメディアであり、ゲームに伴う音楽もまたインタラクティブな特性に基づく「ノンリニア」なものである。そのようなゲーム音楽はゲームの状況やプレイヤーの操作によって自動的に変化する動的な性質を持ち、プレイにあわせて、もしくはランダムに音楽が自動的に変化していく。そのため、たとえ同一の人物が同一のゲームタイトルをプレイしていたとしても、そこで体験する音楽が異なるものになる可能性も高く、一回性の聴取経験を成立させるものとして位置づけることが可能である。

以上から、ゲームの特性を成立させる仕組みは下記のようなものと考えられる。

(1) ゲームの状況やプレイヤーの操作によって自動的に変化し、ゲームプレイヤーのモチベーションの向上を加速させる。

(2) 通常の受動的な視聴体験ではなく、能動的な「参加型音楽」の延長線上に存在する「生成型音楽」として位置づけることができる。

(3) 映像に伴う音響表現という面に加え、ゲーム内の情報提示やゲームの攻略に関わる機能が注ぎ込まれている。

増田ら (2000) が指摘するように、複製テクノロジーを前提として生まれた音楽は、それ以前の音楽が自明としてきた「音楽観」との間に齟齬を生じさせてきた。そして、ゲーム音楽は複製テクノロジーを前提として生まれた音楽であると同時に、プレイを前提とした「参与型」の性質をもつ音楽でもある。もちろんメディア・アート作品をはじめ、同様の性質を持つ作品は多数存在するが、ゲーム音楽ほど広く受け入れられ、また多くのバリエーションを持つものは存在しない。そのようなゲーム音楽が「どのように新しい音楽なのか」を知ることは、新たな「音楽観」の成立に接続し、現代社会における「音楽」の枠組みを捉え直すために重要な意味を持つ。

これらはもともとビデオゲームが持つインタラクティブという特徴を、音楽という領域のもとで具体化させた課題である。したがって、ゲーム音楽をテーマとした展示を行うことは、ゲーム音楽展示に関わる課題の発見と解決を行うだけでなく、将来的なゲーム展示発展のためのモデルケースとしても有効と考えられる。

4.2 Ludo-Musica にみるゲーム音楽の歴史の変容

岩崎 (2014)、田中 (2019) をはじめ、ゲーム音楽の歴史は、ゲーム機のテクノロジーの進化に伴って変容してきたものとして語られることが多いが、場合によっては、ゲーム機のテクノロジーの進化そのものがゲーム音楽の歴史として扱われる事もある。ゲーム音楽の表現は、原則としてゲーム機に搭載されたゲーム音源用チップの性能に依拠するため「楽器としてのゲーム機」を前提に議論を進めることが必要となるためである。その観点からゲーム音楽の歴史を単純化して整理すると、それはPSG音源、FM音源などに代表される「ゲーム機内蔵音源を用いたゲーム音楽」の時代と、それ以降の「ストリーミング再生を用いたゲーム音楽」の時代の2つに区分することが可能となる。

まず、前者の中でも80年代のゲーム機内蔵音源の代表格の一つであり、「ファ

★6——「ミュージッキング」とは、作品や作曲家研究が主体であった音楽学領域へのアンチテーゼとして注目されている概念で、音楽とは、何らかの形でその音楽的なパフォーマンスに参加するすべての要素によって成立するものであることを「音楽する」という用語から提起している。スモールによれば、チケットの「もぎり」や楽器の運搬、会場のセッティングなども「音楽する」の範囲に場合によっては含まれる。

ミリーコンピュータ」にも搭載されている PSG 音源は、3音以上の同時発音が不可能であり、音色も矩形波、三角波の2種類に限定されていた。加えて、この3音という同時発音数の制限にはゲームを構成する上で必要不可欠な効果音も含まれるため、両者をこの制限下で成立させるための独自の技術が培われていったことは、上村ほか (2016) でも言及されている。

例えば「ファミリーコンピュータ」の場合、ハードウェアとソフトウェアを接続する端子に、音源チップへの直結回路が用意されていた。ソフトウェアのプログラムを保存するためのカートリッジ内に拡張音源チップを搭載することで、ハードウェアの音源機能を上書きすることができる。そのため、各社はそれぞれ特徴のある音源チップの開発を推し進めた。ただし、拡張音源チップを用いたとしても、3音以上の同時発音が不可能であることには変わりがなく、用いる事が可能な音色の選択肢が増えただけに過ぎない。このような技術的制限下における音楽表現は、のちにチップチューンとよばれる厳しい制約のある音源チップのみで作られた音楽の様式へと派生していく。その意味で、チップチューンの誕生にあたって、田中 (2017) も示唆するようにデジタルゲームは重要な役割を担ったといつてよい。

また80年代後半になると半導体が安価となったことから、ソフトウェア上に拡張音源用のチップを搭載し、ハードウェアの発声チャンネルを上書きする形でリッチな音色を鳴らすことが可能となる。同じファミリーコンピュータ用のゲームソフトでも、初期と後期では明らかに音色に相違がみられるのはそのためである。このようにソフトウェアを書き込むカートリッジ内でハードウェアの機能拡張を行うという発想が当時では一般的であった。

ゲーム機の搭載音源も PSG 音源から FM 音源に移行していき、90年代には PCM (パルス符号化変調) 方式の音源が搭載されたことで、多彩な音色を用いることが比較的容易となっていく。このように、ゲーム機に搭載された音源と向き合い、どのように音楽を奏でるかゲーム音楽の歴史の変遷の核にあった。

80年代末から90年代中盤にかけて、ゲームプログラムの記憶媒体の大多数が半導体式カートリッジから CD-ROM 等の光学式記録媒体に移行したことは、ゲーム音楽の歴史上重要となる。なぜならば、CDは少なくとも録音音楽の聴取における基準となるメディアであり、それと同様の媒体がゲームに用いられることで、理論上は他の音楽ジャンルと等しい (更に言うならば現実世界に存在するあらゆる) 音をゲーム内に持ち込むことが可能となったためである。録音した音楽を、逐次的にストリーミングバッファを用いて途切れなく再生するストリーミング再生の技術が定着したことで、その長所は最大限機能するようになる。また、同時期の日本では物語体験が強調されるゲームソフトが隆盛を極めた時期であったことから、尾鼻 (2016) も指摘するように映画音楽を意識した音楽語法も多くみられるようになっていく。

4.3 ゲーム音楽「ならでは」をどのように展示するのか

前節で整理してきたように、ゲーム音楽の歴史の核にある「ゲーム機内蔵音源」、「ストリーミング再生」のいずれにおいても、ゲーム音楽固有の、いわゆる「ならでは」の表現をみせていることが想像できる。そのようなゲーム音楽「ならでは」を検討する上で、そもそもゲームがどのようなメディアかを整理する必要がある。松永 (2018) はゲームという表現媒体には、ほかの表現媒体とは異なる「ゲームならでは」の特徴があると指摘し、その立場から論考を進めている。

ゲームにおいてインタラクションは重要な要素であり、それによってゲームの本質は「非線形的メディア (Non-Linear)」と定義される。ここでいう「非線形」とは、Collins (2008) が指摘するように、ゲームがプレイヤーに対して多くの選択肢を示し、その結果、毎回のゲームプレイが異なるという一回性の経験をもたらすことを意味している。したがって、それに伴う音楽もまた、一回性の聴取経験を持つことになる。

ゲームにおけるインタラクティブ・ミュージックは、この特徴を突き詰めたものとなる。Sweet (2014) によると、インタラクティブ・ミュージックの制作にあたり、最も重要な点は音楽の「遷移」に関する技術にあるという。ここでいう「遷移」とは、ゲームの状況にあわせて音楽が変化することを指す。例えば、ゲームの状況が優勢な場合は軽やかな音楽へ、劣勢の場合は緊迫感のある音楽へと自動的に変化していくことを指す。このような「遷移」を行うためには、音楽の出力を処理するためのプログラム技術と、自然な遷移を行うための楽曲制作の技術の双方が必要となる★7。

インタラクティブ・ミュージックは、近年のゲームでは常套的に用いられており、プレイヤーは遊ぶ度に異なる音楽を聴くことになる。このようにゲーム音楽は、映像音楽としての機能性に加え、インタラクティブ・ミュージックによる一回性の音楽としての特徴を持ち、プレイヤー自身が奏者となって完成させる音楽といえる。以上を踏まえ、図4で示したように、Ludo-Musicaでは、以上のようなゲーム音楽の固有性を限られたサンプル数で可能な限り網羅しうる構成となっている。

★7——ゲームにおけるインタラクティブ・ミュージックの遷移は、「水平の遷移」と「垂直の遷移」に分類される。「水平の遷移」は、遷移地点を境目に異なるパートへと遷移するもので、ゲームの展開にあわせて楽曲が別のものへと切り替わることを指す。「垂直の遷移」は、ゲームの展開にあわせて、同一の楽曲に的確なアレンジが施されていくものを指し、特定の条件で主旋律の音色が変わったり、打楽器のパートが付け加えられたりする。これらの遷移を活用することで、操作しているキャラクターの移動速度によって音楽を変化させたり、戦闘シーンの終了にあわせて音楽を終止形に導くことが可能となる。

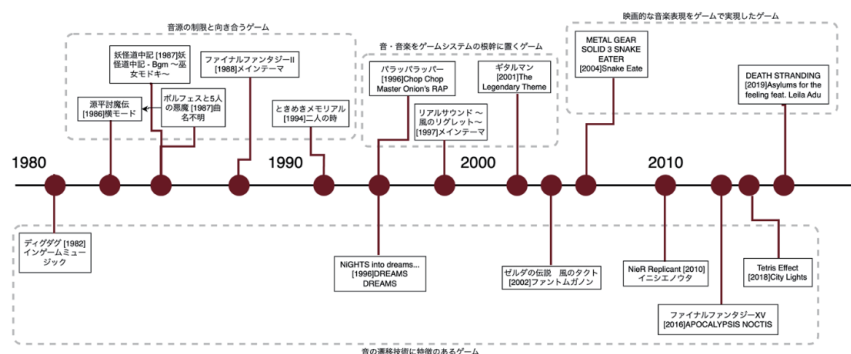


図4: Ludo-Musica II (2021) 展示作品の分類 (著者作成)

5. まとめ：オンラインによるゲーム音楽展示

本研究では、ビデオゲームの展示の一つの手段として、ゲーム音楽のためのオンライン展示の実践を通じた知見をまとめてきた。

ゲームを含め博物館における展示には、対面型 (来館型) 展示、オンライン展示、対面型とオンライン双方を兼ねるハイブリッド式展示の3パターンがある。各展示の利点と懸念点、課題をまとめ、さらにゲーム音楽に関して各展示の特徴を示したものが表1である。

対面型のゲーム音楽展示と、オンラインによるゲーム音楽展示のメリット／デメリットはそれぞれ考えられる。表1にまとめた通り、来館型のゲーム展示は鑑賞のハードルが低く、またプレイアブルな展示を容易に実施可能な点が特徴である。また、主催者や来館者同士のコミュニケーションが発生しやすく、関連イベントとの相乗効果も期待できる。懸念や課題としては、非接触型の展示が行いづ

らいことから、感染対策等の課題が生じること、物理的なスペースや機器等の保守のコストが生じることがある。加えてゲーム展示の場合、風営法が適用されることを踏まえ、風俗営業許可申請を行う必要があり、申請にかかる時間等を考えると、総じてコスト高になる傾向がみられる。

対してオンライン展示の場合、時間や空間の制約と無関係に展示を鑑賞できる点が特徴である。特にビデオゲームのようなポーンデジタルメディアとの相性は、展示されるべき「そのもの」が展示可能という意味では、オンライン展示との相性が良いと考えられる。またLudo-Musicaでも実施したように他のデータベースとの連携も容易で、鑑賞効率や教育効果が期待できる。オンライン展示の懸念点や課題としては、ゲーム機そのものに触れることができないという点が大きいの。特にレトロゲームや体感型ゲームの場合、オンラインでの展示では鑑賞体験として不十分な点も多く、特に「プレイアブル」という観点からみると致命的といえる。また、オンラインによる永続的な展示は、権利使用に基づくコスト面からみて困難と言わざるを得ない。

最後にハイブリッド型は、両者のメリットを併せ持つことが可能ではあるが、来館型展示に沿ってオンライン化されることが多いことから、オンライン展示ならではの構成を作りづらく、付属物という役割を脱せていないのが現状といえる。加えて、人的・経済的コストが高い上に、オンライン展示を充実化することで来館者が減少する可能性もあることから、入念なマネタイズの計画を検討しておく必要があり、博物館の収益にも影響を与えうる可能性が容易に想像できる。

| | 利点 | 懸念点、課題 |
|---------|---|--|
| 来館型展示 | <ul style="list-style-type: none"> 鑑賞のハードルが低い 実機に触れることができる 来館者(同土)のコミュニケーションが発生する ワークショップ等の関連イベントを併設して教育と結びつけやすい | <ul style="list-style-type: none"> コロナ禍における感染対策 展示スペース、保管場所等の確保 作品の保守や風営法への対応 来館者各々の自由な音楽聴取が困難(指向性スピーカー、機器貸し出し、Bluetooth接続などが必要) |
| オンライン展示 | <ul style="list-style-type: none"> 時間・空間を超えた鑑賞が可能 ポーンデジタルメディアとの相性が良い 他のデータベースとの連携が容易 来館者のプライベートなデバイスで音楽再生が可能 音楽の権利処理は相対的にみると容易 | <ul style="list-style-type: none"> 実機に触れる事ができない オンラインデータベースとの相違が見えづらい 著作権の観点から永続的な展示は難しくコスト高となる |
| ハイブリッド式 | <ul style="list-style-type: none"> 上記の長所を併せ持つ事ができる | <ul style="list-style-type: none"> 人的・経済的コストが高い 来館型展示のオンライン化になることが多く、オンラインならではのキュレーションはやりづらい オンライン展示を充実させることで、来館者が減少する可能性がある |

表1: 来館型展示・オンライン展示・ハイブリッド型展示の特徴 (筆者作成)

このように、どの展示方法においても利点と懸念点が生じることからゲームやゲーム音楽を展示する最適解を容易に導き出すことは困難である。しかし、Ludo-Musiaの企画運営を通じてアクションリサーチを繰り返してきたことにより、オンライン展示について一定の成果をまとめることはできたといえるだろう。

文献

- Collins, Karen(2008).Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design, The MIT Press.
- Swalwell, Melanie(2013). Moving on from the Original Experience: Games history, preservation and presentation: Paper presented at 6th Digital Games Research Association Conference, pp.1-13.
- Nylund, Niklas(2018).Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context, Arts 2018, 7, pp.1-14.
- Small, Christopher (1998) .Musicking: The Meanings of Performing and Listening. Wesleyan Univ Press.
- Sweet, Michael(2014).Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide, Addison-Wesley Professional.
- Naskali, Tiia. Suominen, Jaakko. Saarikoski, Petri(2013).The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities, IFIP Advances in Information and Communication Technology, volume 416, pp.226-245.
- Turino, Thomas (2008). Music as Social Life: The Politics of Participation. Univ of Chicago Press.
- G-trance、罰帝監修(2002).『そうだ、ゲームミュージックを聴こう!』マイクロマガジン社。
- ICOM JAPAN (2023).『新しい博物館定義、日本語訳が決定しました』<https://icomjapan.org/journal/2023/01/16/p-3188/>(Accessed 2023-7-27).
- 井上明人, 尾鼻崇, 中村彰憲, 細井浩一 (2021) 「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, pp.93-102.
- 岩崎祐之助(2014)『ゲーム音楽史——スーパーマリオとドラクエを始点とするゲーム・ミュージックの歴史』リットーミュージック。
- 上村雅之, 細井浩一, 中村彰憲(2016).『ファミコンとその時代』NTT出版。
- 尾鼻崇(2016)『映画音楽からゲームオーディオへ』見洋書房。
- 尾鼻崇編(2018)『ゲーム展TENカタログ』。
- 尾鼻崇, 小出治都子, 岡田翔(2019)「博物館におけるデジタルゲーム展示の意義と可能性」『人文学部研究論集』42, pp.85-95.
- 尾鼻崇(2020)「ゲームオーディオ研究の展望——インタラクティブミュージックがもたらす音響メディアの拡張に向けて」、『立命館映像学』13-14, pp.55-65.
- 小出治都子(2023)『『文化資源』としてのビデオゲームの収集・保管・展示の課題と展望』『日本デジタルゲーム学会第13回年次大会予稿集』, pp.65-70.
- 小森真樹(2021)「コロナ禍で変容する「展示の現場」—第四のミュージアムのデジタル化」『博物館研究』Vol.56 No.9(No.640), pp.2-6.
- 田中“hally” 治久 (2019)『ゲーム音楽ディスクガイド』日販アイ・ピー・エス。
- 田中治久 (2017).『チップチューンのすべて——ゲーム機から生まれた新しい音楽』誠文堂新光社。
- 東京国立博物館(2019)「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(Accessed 2023-7-27).
- 細井浩一(2019)「研究資源としてのゲームアーカイブ—立命館大学の取り組みを通じて」中沢新一・中川大地編『ゲーム学の新時代：遊戯の原理 AI の野生拡張するリアリティ』NTT出版, pp.87-108.
- 増田聡, 谷口文和(2000)『音楽未来形』洋泉社。
- 松永伸司(2018)『ビデオゲームの美学』慶應義塾大学出版会。
- 立命館大学ゲーム研究センター(2021)『令和2年度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』https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2021/05/14e00096d3bc8471f72937ec29c609b5.pdf(Accessed 2023-7-31).
- 立命館大学ゲーム研究センター(2022)『令和3年度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』https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2022/04/FUKU95-04_Ritsumeikan.pdf(Accessed 2023-2-04)
- 吉田寛(2021)「ゲームにとって音とはなにか——ダイエジシス(物語世界)概念をめぐって」、細川周平編著『音と耳から考える——歴史・身体・テクノロジー』アルテスパブリッシング, pp.466-481.