



Title	ミュージアムにおける感想カードの価値：分類のプロセスと結果の捉え方
Author(s)	寺農, 織苑
Citation	研究論集, 23, 107 (左) -138 (左)
Issue Date	2024-01-25
DOI	10.14943/rjgshhs.23.1107
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/91087
Type	bulletin (article)
File Information	08_rjgshhs_23_p107-138_l.pdf



[Instructions for use](#)

ミュージアムにおける感想カードの価値

— 分類のプロセスと結果の捉え方 —

寺 農 織 苑

要 旨

ミュージアムの展示会では、来館者が展示会の感想や思いを自由に記述したカードを貼付する感想コーナーが設置されていることがある。本稿では、筆者が2018年に城陽市歴史民俗資料館で企画・開催したビデオゲーム機展示会で収集した感想カードを分類・分析し、ビデオゲーム機展示会における感想カードが持つ価値について言及しつつ、感想コーナーを設置する意義を考察した。

感想カードを分類することで、展示テーマに対する意見や疑問を見付けることができ、継続的に同じテーマの展示会を開催していくことが望まれていることが分かった。しかし、感想カードの分類には必ず分類者の恣意性が介入し、また、展示担当者には理解できないコメントもあることから、分類手法が確立したからといって、いかなるテーマの感想カードを誰でも分類することはできないことが明らかとなった。

感想コーナーを設けることで、来館者が感想カードを通じ、時空を超えたコミュニケーションを誘発させることができる。これにより、来館者はミュージアムや展示テーマについて、すでに貼られてある感想カードの意見と自身の意見とを照らし合わせ、熟考する機会を得る。展示会をただ観覧させるだけでなくミュージアムという場、展示という伝達手法について改めて来館者が考えることができる感想コーナーという場を設けることに意義があり、そこで行われる感想カードによる対話にこそ価値があると結論付けた。

本稿では感想カードを分類したが、本稿で示した分類はあくまでもひとつの指標であり、この分類が絶対的に正しいわけではない。したがって、他館でも感想コーナーを設置した展示会が盛んになり、感想カードを分類・分析した結果が論文などで活字化され、これまで以上に感想カードの意義や価値について述べた論考が待たれている状況にある。

1. はじめに

ミュージアムの展示会では、いわゆる感想コーナーが設けられていることがある。感想コーナーとは、机上に無記入のカードと筆記用具が置いてあり、展示を見た来館者が自由に感想や意見を書き、主として来館者自身が感想コーナーに感想を書いたカードを貼付することで、自身の思いを主張したり、その思いを他者と共有したりすることができる場のことである。

感想コーナーにまつわる先行研究として、坂本（2016）と西連寺（2022）があげられる。坂本は伊丹市昆虫館（兵庫県/市立/自然史/相当/1990年）¹⁾の企画展「ごきぶり」（2010/02/10～2010/04/05）を、西連寺は愛荘町立歴史文化博物館（滋賀県/公立/歴史/登録/1994年）の夏季特別展「玩具伝説—おもちゃの60年史—」（2020/07/23～2020/08/30）をケーススタディとし、感想コーナー及び感想カードの考察を行った。とりわけ坂本（2016）は、235枚の感想カードを分類し、書かれている内容について詳細な分析を行っている。また、西連寺（2022）は、文中では分類について明記していないが、愛荘町立歴史文化博物館のホームページで来館者の年代によって分類を行っている（愛荘町立歴史文化博物館 2021）。

坂本（2016）や西連寺（2022）では、感想カードについての考察をしているものの、いずれも感想カードの内容に触れる程度で、感想コーナーを設置する意義、感想カードの具体的な分類プロセスや価値についての言及はなかった。

そこで本稿では、筆者が城陽市歴史民俗資料館（京都府/市立/類似/歴史/1995年）で開催した「CONTINUE～“ゲーム”90年の歴史～」（2018/07/07～2018/09/02、以下、「本展」という）²⁾で集まった521枚の感想カードを取り上げ、分類のプロセスから結果の捉え方を示すことを目的とし、ミュージアムの展示会で感想コーナーを設置する意義、感想カードを分類するという行為について考えてみたい。

2. 感想コーナー及び感想カードの先行事例

本節では、感想コーナー及び感想カードの先行事例を紹介していく。ここでは、『博物館学雑誌』（全日本博物館学会）、『日本ミュージアム・マネジメント学会研究紀要』（日本ミュージアム・マネジメント学会）、『展示学』（日本展示学会）のバックナンバー全号を通覧し、感想コーナー及び感想カードについて写真付きで掲載されているものをピックアップして紹介していく。

¹⁾ 館名が初出の場合に限り、館名の後に令和5年度『全国博物館総覧』に則って都道府県名/設置者/館種/区分/開館年を記したが、前掲書に記載のないものは都道府県のみ記した。

²⁾ 「CONTINUE～“ゲーム”90年の歴史～」の詳細については、寺農（2020）を参照されたい。

2.1. 文献に記載されている事例

国立民族学博物館（大阪府/大法/歴史/1977年）の「弁当からミックスプレートへ」（2001/04/19～2001/08/28）は、ロサンゼルス
の全米日系人博物館の設立理念である「アメリカの歴史の一部としての日系アメリカ人の
生きざまを広く伝える」をより遠くまで伝えるための展示で、沖縄県立博物館（沖縄県/県
立/総合/歴史/2007年）、国立民族学博物館、
広島県立美術館（広島県/県立/美術/登録/
1968年）、新潟県立歴史博物館（新潟県/県立/歴史/
相当/2000年）で巡回された（福島・三木 2002：
37）。福島・三木（2002：40）は、展示では、来館者
やボランティアが展示から感じたことを記したポス
トイットを貼るための「来館者メッセージの掲示
板」が設けられ（図1）、貼った人同士で展示の
印象を分かちあえたと述べている。

愛・地球博の「国際赤十字・赤新月パビリオン」
（2005/03/25～2005/09/25）で、赤十字の活動
を展示や映像で紹介するとともに、展示を見た
来館者が感じたことを自らのメッセージとして
発信できる「こころの掲示版」を設けた（図2）。
洪（2005：20-21）は、「こころの掲示版」には
会期中に8,000枚を越えるメッセージがあり、
パビリオンが発したメッセージが来館者に届き
始めたことの手ごたえと捉えられたと述べて
いる。

福島市子どもの夢を育む施設（福島県）は
「夢の種発育箱」と名付けられたコーナーを
設けた（図3）。「夢の種」とは、子どもたち
の生活のなかや周辺にある様々な謎や疑問の
ことを言う（吉原 2006：52）。「夢の種発
育箱」に、子どもたちが謎や疑問を書いて貼
り、そのヒントをスタッフが回答するというも
のである。吉原（2006：52）は、館の感想や自



図1 「来館者メッセージの掲示版」



図2 「こころの掲示版」

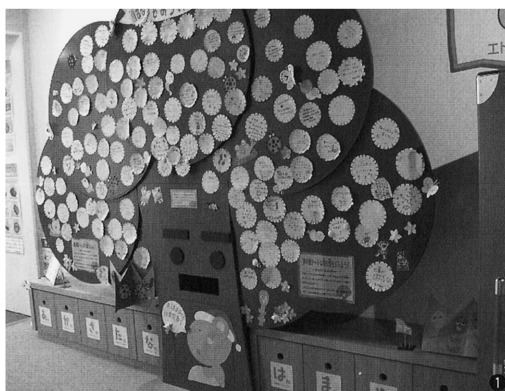


図3 「夢の種発育箱」

分の気持ちなど、館や展示以外の質問も少なくないが、スタッフと子どもたちをつなぐ良いツールであったと述べている。

札幌市豊平川さけ科学館（北海道/市立/自然史/1984年）の「川と海を旅する魚たち」（2009/09/26～2009/11/23）で、参加者が展示を見て感じた回遊魚への思いを掲示し、また他者の感じたことに触れられる参加型のメッセージ展示を導入した（今井ほか 2010:100-103, 図4）。

伊丹市昆虫館の「ごきぶり」（2010/02/10～2010/04/04）では、展示の一部として「感想コーナー」が設けられ（図5）、期間中に来館者から235枚の意見や感想が集まった。坂本（2016:23）は、「感想コーナー」に掲示された記述内容を9種に分類し分析を行い、感想カードに書かれたコメントから、ごきぶり嫌いの人々が展示観覧の結果、嫌いが好きに転換する程の大きな変化ではないかもしれないが、その評価や印象に変化があったことを示していると述べている。

トヨタ博物館（愛知県）は開館30周年にあたる2019年に常設展「クルマ文化資料室」をオープンした。「クルマ文化資料室」の狙いは①自動車に関する文化資料の多さや量に驚く、②自分の周辺の自動車文化資料の存在に気づく、③人と車の関係性の変化が分かるであり、このうち②について知るために「来館者メッセージ」を設置した（図6）。藤井（2021:25）は、「来館者メッセージ」により、各々の自動車にまつわるエピソードや体験を、展示してあるものを見て気づいたり、思い出したりしていることが分かったと述べている。

2020年度に美濃加茂市民ミュージアム（岐阜県/市立/総合/登録/2000年）の常設展示室の「もよう替え」を行った。「もよう替え」にあたり、新たに「☆☆☆テミテ」という来館

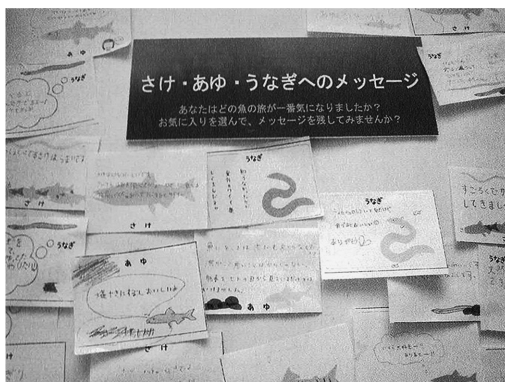


図4 「さけ・あゆ・うなぎへのメッセージ」

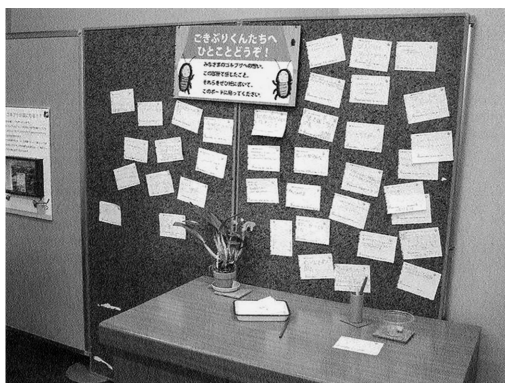


図5 「ごきぶり」感想コーナー



図6 トヨタ博物館 クルマ文化資料室「来館者メッセージ」

者に働きかけるアイテムを導入した。このうち「ツブヤイテミテ」は、木曾川を流送した筏と「筏乗りを書いた絵」の展示を見て来館者がコメントを書き、ボードに貼付するコーナーである(図7)。これは、筏の展示をもとに来館者の行動をうながす手立てのひとつであった(可見2022:37)。

愛荘町立歴史文化博物館の「玩具伝説—おもちゃの60年史—」では「おもちゃの思い出を書こう!」が設けられた(図8)。西連寺(2022:9)は、ここに書かれた思い出は2歳から83歳までと幅広く、おもちゃやビデオゲーム機の発売年だけでない遊びの実態を分かる興味深い結果となったと述べている。また、当該展示では、町内の有線放送を使い、昭和から平成中頃にかけてのおもちゃを募集した。有線放送の呼びかけによって協力者が多くなり、展示品が重複することもあったが、同じものでも「遊びの思い出」としてコーナーを設けたことで、別の視点から紹介することができたとも述べている。

これらの先行事例から感想カードには大きく分けて2つのパターンがあることが分かる。ひとつは来館者が感想カードに記入し、自ら感想コーナーに貼付する形式である。もうひとつは来館者が記入した感想カードを指定の箱に入れ、ミュージアムのスタッフが感想コーナーに貼付する形式である。前者の場合、来館者が自由に貼付するため、貼られた感想カードは規則的でないことが多い。これには坂本(2016)や西連寺(2022)が該当する。後者の場合、スタッフが感想カードを規則的に配置するため、掲示板としての見た目が整っていることが多い。記載がないため詳細は不明だが、洪(2005)や藤井(2021)が該当すると考えられる。

また、感想カードに学芸員が返信を記載す

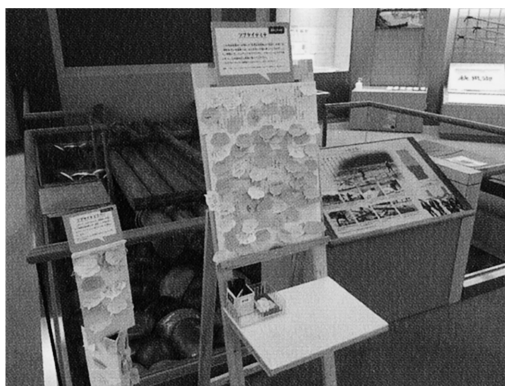


図7 「ツブヤイテミテ」



図8 「おもちゃの思い出を書こう!」



図9 「縄文人への手紙・アンケート」

る場合がある。東村山ふるさと歴史館（東京都/市立/歴史/登録/1996年）の「さわれる展示考古学ってなに？～土の中にねむる昔の暮らし～」(2001/10/16～2002/05/26)では、「縄文人への手紙・アンケート」が設けられた(図9)。来館者が縄文時代、考古学に対する質問を兼ねた手紙形式の用紙をポストに投函し、後日学芸員が縄文人として返事を書き、展示していくコーナーであった(石山 2002:75)。

来館者が自ら貼付するという行為は、感想カードにとどまらない。先述した東村山ふるさと歴史館の「さわれる展示考古学ってなに？～土の中にねむる昔の暮らし～」では「土偶人気ランキング」というコーナーが設置されていた(図10)。展示パネルに5体の土偶の画像を配置し、来館者が気に入った土偶の上にシールを貼り、どの土偶が人気なのかを測るために設置された。このコーナーは、「縄文人への手紙・アンケート」と並び人気コーナーのひとつだった(石川 2002:74-75)。

大川美術館（群馬県/財団/美術/登録/1989年）の「模写展ヨーロッパ古典絵画の輝きを解きあかす」(2018/07/03～2018/09/24)では、「好きな作品に投票しよう!」というコーナーが設置された(図11)。「模写展」は、西洋絵画の古典技術に関心を持つ7人の中堅画家たちによるヨーロッパの中世から近世に至る古典的名画の模写作品約30点を展示したものである。「好きな作品に投票しよう!」は、展示されていた絵画約30点から14点を選出され、展示パネルとなり、来館者が好きな絵画にステッカーを貼って投票するというものであった(森田 2019:12)。

これら2件の事例は、感想コーナーとは異なり一種の人気投票ではあるが、来館者が展示室内で何かを貼るという行為に違いはない。

ここまで述べた事例は、いずれも学会誌などに掲載された事例である。しかしながら、今後論文や研究ノートによって活字化される可能性はあるが、本稿執筆時点では活字化されていない事例も存在する。次節では、筆者が実際にミュージアムに来館した際に偶然見つけた事例を紹介していく。

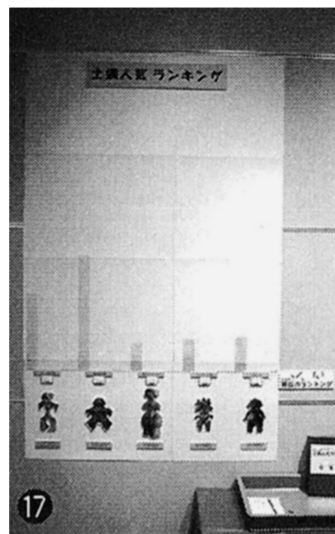


図10 「土偶人気ランキング」

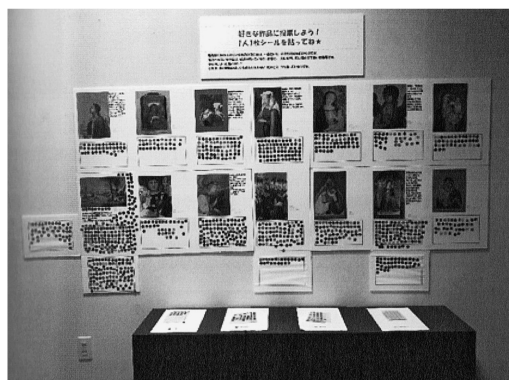


図11 「好きな作品に投票しよう!」

2.2. 文献に記載されていない事例

生駒ふるさとミュージアム（奈良県/市立/歴史/2014年）の「さよなら平成」（2019/07/28～2019/09/23）では、「あなたとわたしの平成時代」という来館者が付箋に思い出を書き、自ら貼付する感想コーナーが設置されていた（図12）。

大野城心のふるさと館（福岡県/市立/郷土/2018年）³⁾の「TOYS EXPO ―時代を越えて愛されるおもちゃ・ゲームの世界展―」（2019/07/20～2019/09/01）では、「教えてください！おもちゃ・ゲームの思い出！」という名称の感想コーナーが設けられていた（図13）。「教えてください！おもちゃ・ゲームの思い出！」は、来館者が書いた感想カードを箱に入れ、後にミュージアムの職員が掲示板に貼付する形式であった。

名古屋市博物館（愛知県/市立/歴史/登録/1977年）の「ゲームセンターの思い出」（2019/06/26～2019/08/25）では、幼少の頃にどのような遊びを行ったのかを募集するコーナーがあった。このコーナーでは来館者が所定の用紙に記入し、回収箱に入れる形式だった。ここで収集した思い出は、2021年の「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。～」（2021/06/01～2021/08/29）で個人情報を除く遊びの思い出の部分を抜粋し、手書きされた思い出の記述をパソコンで再入力したのちに印刷された用紙が展示されていた（図14）。

城陽市歴史民俗資料館の「CONTINUE2 ―



図12 「あなたとわたしの平成時代」



図13 「教えてください！おもちゃ・ゲームの思い出！」



図14 「ゲームセンターの思い出」で集まった来館者の思い出

³⁾ 「TOYS EXPO ―時代を越えて愛されるおもちゃ・ゲームの世界展―」の詳細については、寺農（2021）を参照されたい。

ゲームの書籍と文化―」(2022/07/09～2022/09/04)では、「ゲームの思い出を教えてください!」というコーナーが設置された(図15)。ここに貼られた思い出のうち、城陽市近郊のゲームセンターについて書かれたものは、別コーナーの「思い出のゲームスポットマップ」に緑色のパネルで追加された(図16)。「思い出のゲームスポットマップ」は聞き取り調査をもとに作成されたものではあるが、インタビューが訪れたことのないゲームセンターにまつわる情報を他の来館者が感想コーナーに思い出を書くことで補われていた。

北海道博物館(北海道/道立/総合/2015年)の「もっと!あっちこっち湿地～自然と歴史をめぐる旅～」(2023/02/25～2023/05/28)で「湿地の沼 ハマリ度診断」というコーナーが企画展示室ではなく常設展示室に設置された(図17)。このコーナーは、展示を観覧した来館者がどれくらい湿地にハマったのかを測定するとともに展示に対する感想を書くことができた。そして感想カードに対して学芸員からのコメントがなされ、展示されていた。

北海道大学文学部1階エントランスホール書香の森展示コーナー(北海道)⁴⁾では、2022年から学生による展示会が行われており(寺農 2023)、感想コーナーが設けられたときもある。「GAME START ―ゲーム展示を攻略せよ―」(2022/07/08～2022/10/21)では、「あなたの好きなゲームを募集します!」というコーナーが設けられた。来館者はカードに好きなゲームタイトルを書いて、回収箱に

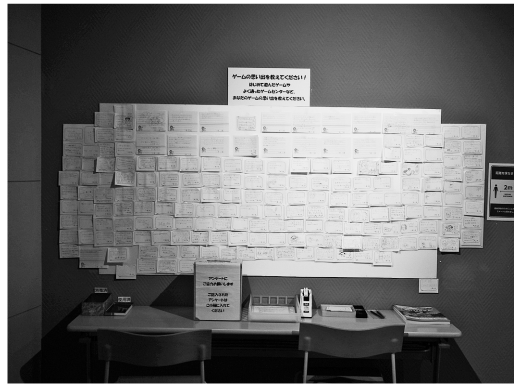


図15 「ゲームの思い出を教えてください!」

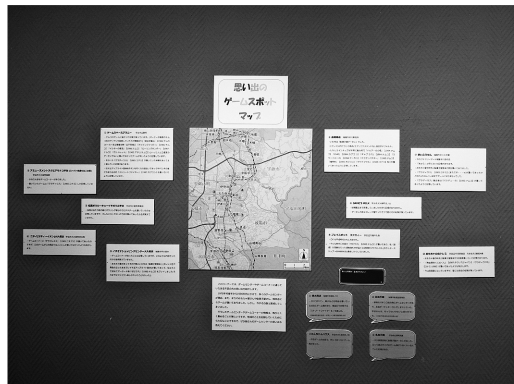


図16 「思い出のゲームスポットマップ」



図17 「湿地の沼 ハマリ度診断」

⁴⁾ 書香の森展示コーナーでの一連の取り組みは、「書香の森」<https://www.let.hokudai.ac.jp/book>を参照されたい。



図 18 「あなたの好きなゲームを募集します！」



図 19 感想を募る Google フォームへのアクセス用 QR コード

見立てたゲームキューブ [任天堂 2006] に入れる形式だった (図 18)。「深」動物撮影関係論～写真家 高橋忠照と出会った動物たち～(2022/10/28～2023/01/27) では、来館者が Google フォームにアクセスするための QR コードが掲示された (図 19)。

科学技術館 (東京都/財団/理工/登録/1964 年) の 4 階にある「鉄の丸公園 1 丁目 (鉄鋼)」という展示室では、「未来へのメッセージ」というコーナーが設置されていた (図 20)。掲示の仕方から来館者が指定の箱に入れ、後に学芸員が吊るす形式だと考えられる。だて歴史文化ミュージアム (北海道/市立/歴史/2019 年) の「ゲーム機の変遷」(2023/06/03～2023/08/27) では、「緊急大調査！教えてください！あなたとゲーム」というコーナーが設置された (図 21)。だて歴史文化ミュージアムの事例は、東村山ふるさと歴史館や大川美術館の事例と同様に来館者は感想や思い出を記入するのではなく、シールのみを貼付する投票型であった。

これまで紹介してきた事例は、感想カード、シールのいずれも掲示板やパネルに貼られ、公開されたものである。しかし、次に示すように掲示板やパネルではなくノートを使い、来館者



図 20 「未来へのメッセージ」



図 21 「緊急大調査！教えてください！あなたとゲーム」

の感想や思い出を集めていたものもある。これらは感想カードの亜種とも言え、来館者の感想を収集するという点では、感想コーナーとは本質的に同じものである。

名古屋市博物館の「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。～」(図22)や市立小樽文学館(北海道/市立/歴史/登録/1978年)の「小樽・札幌ゲーセン物語展」(2021/01/16～2021/03/28, 図23), 「小樽・札幌ゲーセン物語展2」(2021/07/17～2021/11/21, 図24), 「雑誌・攻略本・同人誌 ゲームの本」(2022/03/05～2022/04/24, 図25)では感想ノートが設置されていた。これら4点の展示会はビデオゲームにまつわる展示会である。かつて我が国のゲームセンターが隆盛を極めていたとき、ゲームセンターにはいわゆるゲーセンノートというものが置かれていた。ゲーセンノートには、遊びに来ていた人たちがゲームの感想や攻略情報、対戦相手を求めるような書き込みなどがなされていたことから、ビデオゲームにまつわる展示会での感想ノートはゲーセンノートを模したものであると考えられる。

もちろんビデオゲームにまつわる展示会以外にも感想ノートは存在する。先述した北海道大学文学部1階



図22 「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。～」感想ノート

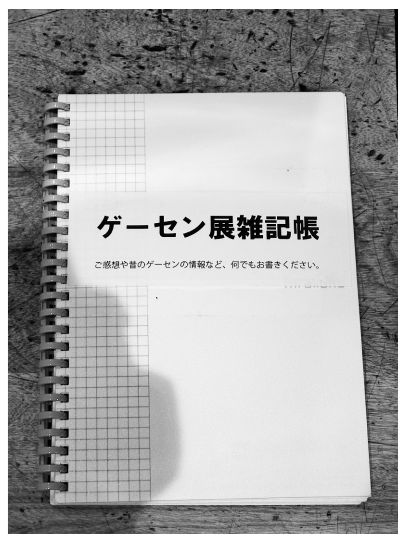


図23 ゲーセン展雑記帳



図24 ゲーセン展2雑記帳



図25 ゲームの本雑記帳



図 26 「ヒグマのとなり←つかず、はなれず→」感想ノート



図 27 「生々流転—フィールドワークから見たトン族の暮らし—」感想ノート

エントランスホール書香の森展示コーナーで開催された「ヒグマのとなり←つかず、はなれず→」(2023/05/26～2023/08/07)と「生々流転—フィールドワークから見たトン族の暮らし—」(2023/08/10～2023/11/30)で感想ノートが設置された(図26, 27)。

これまでの感想コーナーなどの取り組みをまとめると図28のようになる。詳細は不明だが、その分類に該当すると推察されたものには(?)を付した。

これらの事例からも分かるように、活字化されていない事例が存在していることに鑑みると、感想コーナーや感想ノートを取り入れた事例が、これまで述べてきたものだけに留まらないことは想像に難くない。大野城心のふるさと館や名古屋市博物館には年報があるが、双方の展示報告を見ても感想コーナー、感想ノートに関する記載はない。科学博物館のホームページやだて歴史文化ミュージアムのTwitter(現:X)には、それぞれの写真が投稿されているものの、とくに投稿内での言及はない⁵⁾。つまり、アンケート調査以外で来館者の感想や思い出を集めるコーナーをミュージアム側が展示会の一部ではなく、あくまでも展示会に付随する一要素として捉えられてきたと考えられるため、これまで詳細な分析が行われてこなかったと推察される。

詳細は後述するが、本稿で感想カードの分類を試みたことにより、次回の展示会への要望や学芸員への意見が書かれたものを見つけることができた。すなわち、感想カードを詳細に見ていくことでしか明らかにできない来館者の本音を探ることができる。本稿で扱った感想カードは、ビデオゲーム機がメインの展示会ではあるが、分類手法やプロセス、結果の捉え方などは別の展示会の感想カードにも応用することができる。館内で眠っている感想カードに光を当てることで、ミュージアムの運営や展示会の視点を得ることができる手法を提示できる点において、感想カードの分類をすることは意義があると考えられる。

⁵⁾ だて歴史文化ミュージアムの「教えてください！あなたとゲーム」の分析結果は同館のホームページに掲載されているため参照されたい(<https://date-museum.jp/game2023/>)。

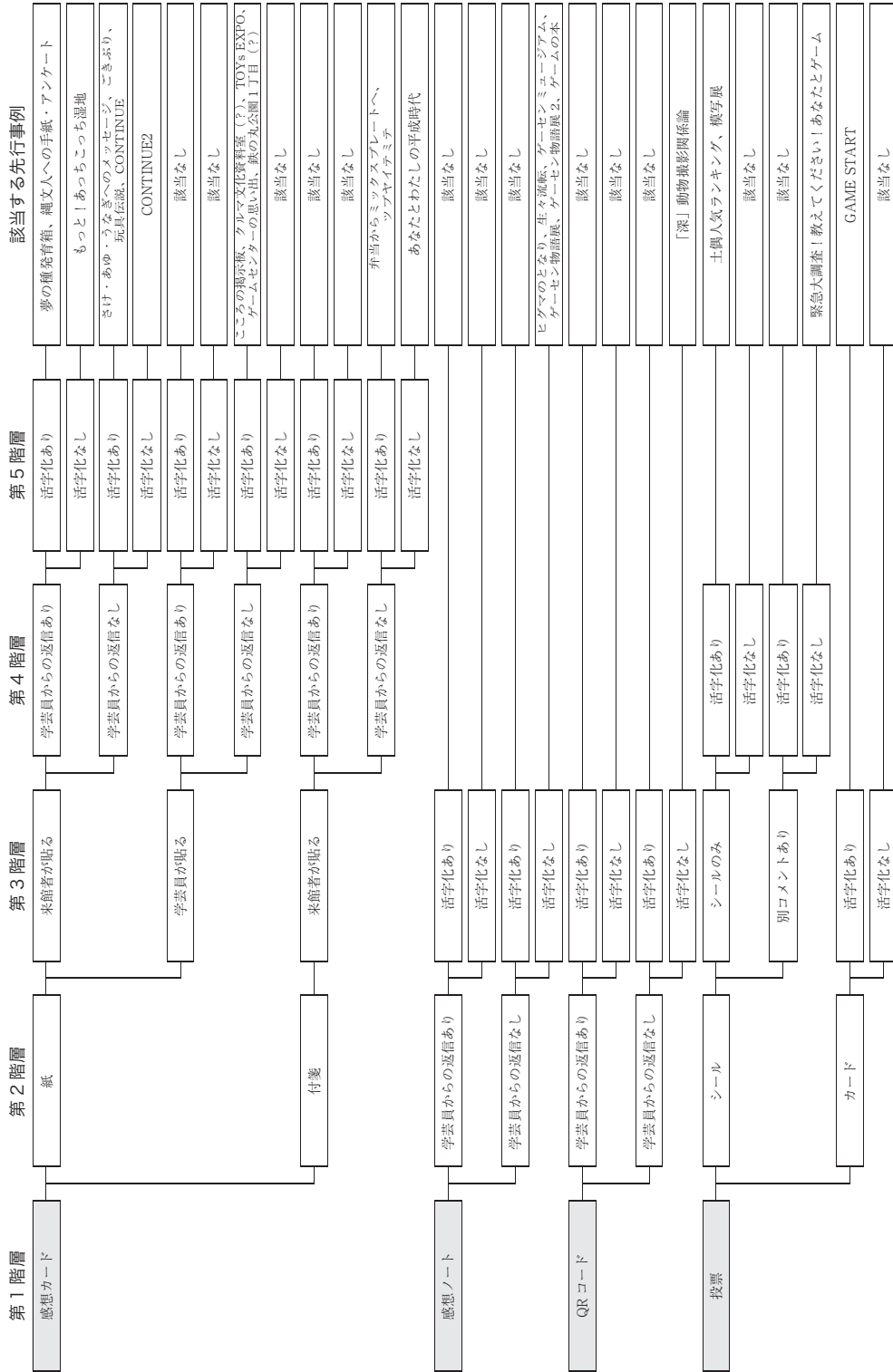


図 28 先行事例のまとめ

さて、次節から筆者が所有している感想カードの分類プロセス、結果の捉え方、感想カードの価値について論じていくが、これまでの先行事例を見ていると分かるように、感想コーナー及び感想カードには定まった名称がない。したがって、本稿では先行事例のなかでも感想カードの分類・分析を行った坂本（2016）にならい、来館者が感想や意見を書くためのカードを「感想カード」、感想カードを書く場および感想カードを貼付する場のことを「感想コーナー」と呼称したい。厳密に言うと、坂本（2016）は「感想カード」という用語を使用していないが、「感想コーナー」で用いる用紙の名称を「感想」という語句で統一したい。なぜなら、他の先行事例も本質的には感想コーナー、感想カードと同じ取り組みをしているが、独特な名称が用いられていることから、今後、混乱を防ぐためにも取り組みを活字化するには「感想コーナー」、「感想カード」を一般的な語句として普及を図りたい。

3. 感想カードの分類プロセス

本稿で扱う感想カードは、伊丹市昆虫館や愛荘町立歴史文化博物館と同様の手法で計 521 枚集まった。まずは、この 521 枚の感想カードの基礎情報を述べる。521 枚のうち、136 枚にイラストが描かれており（26.1%）⁶⁾、イラストのみが描かれていたのは 25 枚（4.8%）だった。イラストのみが描かれた感想カードを除く 496 枚（95.2%）にコメントが書かれており、邦文が 486 枚（97.8%）、英文が 10 枚（2.0%）だった。邦文の平均字数は 54.0 文字で、中央値は 44.0 文字だった。年齢欄に何かしらが記入された感想カードが 470 枚（90.2%）で、このうち、平仮名などの数字以外、もしくはイラストなどが描かれており異常値として扱ったものが 29 枚（6.2%）、したがって、数字で年齢が記入された感想カードは 441 枚（93.8%）だった。441 枚のうち、0 歳や 111,000 歳、800,000,000 歳など明らかな外れ値を除外し、正しく年齢が記載されていたのが 433 枚（98.2%）で、平均年齢は 27.5 歳だった。

本展の感想カードは、無記入のカードが机上に置かれ、来館者は展示会の感想やゲームに対する思い出を記入し、自身が感想コーナーに貼付する形式である（図 29）。

なお、本展で用いた感想カードは来館者が記入するときの心理的ハードルを下げるため、可能な限り個人情報記入欄を減らした（図 30）。しかし、年代によって書かれること



図 29 「ゲームの思い出を書こう！」

⁶⁾ 割合は小数点第 2 位を四捨五入した。以降も同様である。

に違いがあるかどうかを把握しなかったため、年齢のみ記入する項目を設けた。

その結果、521枚の感想カードが集まった。その分類結果は図31に示したとおりである。それぞれの分類の横に振った数字は、その分類に該当する枚数を示しており、()内はイラストが描かれた感想カードの枚数である。第1階層が大分類であり、階層の数字が大きくなるにつれて内容によって中分類、小分類と細かくなっていく。以下、図に登場する用語が何を示すのかを述べつつ、具体的な分類

図30 「CONTINUE～“ゲーム”90年の歴史～」で使用した感想カード

のプロセスを感想カードの例をあげつつまとめていき、分類を行ううえでの課題について言及する。また、図に示した分類の例文は末尾に示すため、あわせて参照されたい(附表)。

3.1. 第1階層

感想カードの分類にあたり、付箋と紙を用意した。付箋には感想カードの分類名を書き、紙に貼付していく。付箋を用いることで順番や階層の入れ替えが容易になる。分類名は図31という「思い出」や「ポジティブ」などを指す。

まず、521枚の感想カードを1枚ずつ見ていき、第1階層を考えていく。本展の場合だと、「ゲーム」、「展示」、「分類不可」である。感想カードがゲームについて書かれていれば「ゲーム」に、展示会について書かれていれば「展示」、そのどちらにも属さないのであれば「分類不可」とした。それぞれの分類の一例として、「ゲーム」に分類した感想カードは「ゲームウォッチなつかしい！学生の頃、授業中に机の下でよく遊んでました！」、「展示」に分類した感想カードは「今ではやらなくなったゲーム機や昔のゲーム機が展示されていて、懐かしさや驚きがあったので来て良かったです」などである。

本展における感想コーナーの名称は「ゲームの思い出を書こう！」であることから、思い出や感想がゲーム以外、もしくは展示会以外について書かれていたり、「大人になっても楽しい」のように、おそらくビデオゲームのことを指していると考えられるが、主語が明確でなかったりしたものを「分類不可」とした。このとき、ゲームに関することと展示会に関することが併記されている場合は一旦保留とし、ゲームに関することのみ書かれていれば「ゲーム」、展示に関することのみ書かれていれば「展示」とした。

3.2. 第2階層

第1階層を「ゲーム」とした感想カードの内容を読み取り、そこに書かれた文章が「思い出」

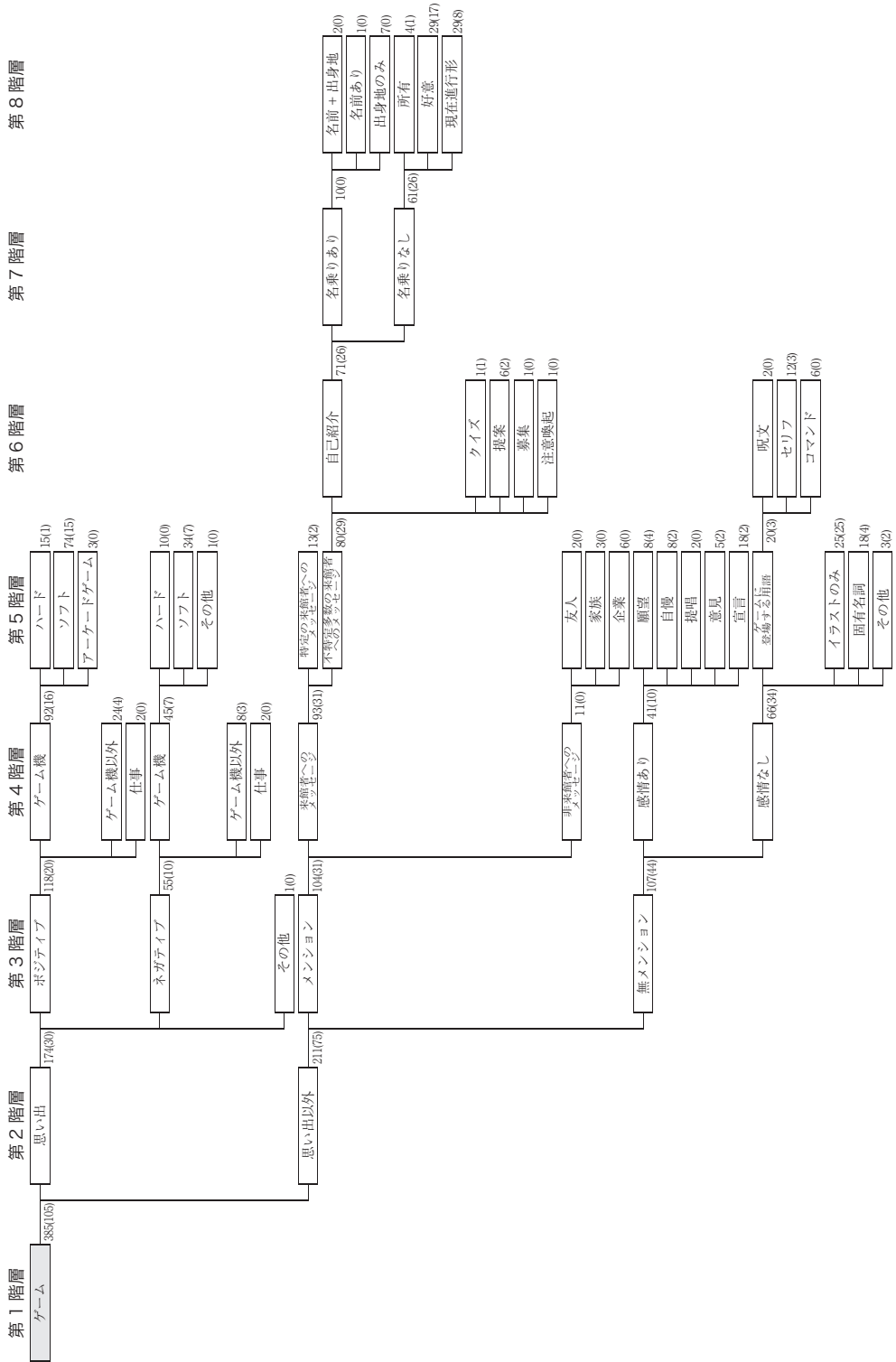


図 31 本展における感想カードの分類階層

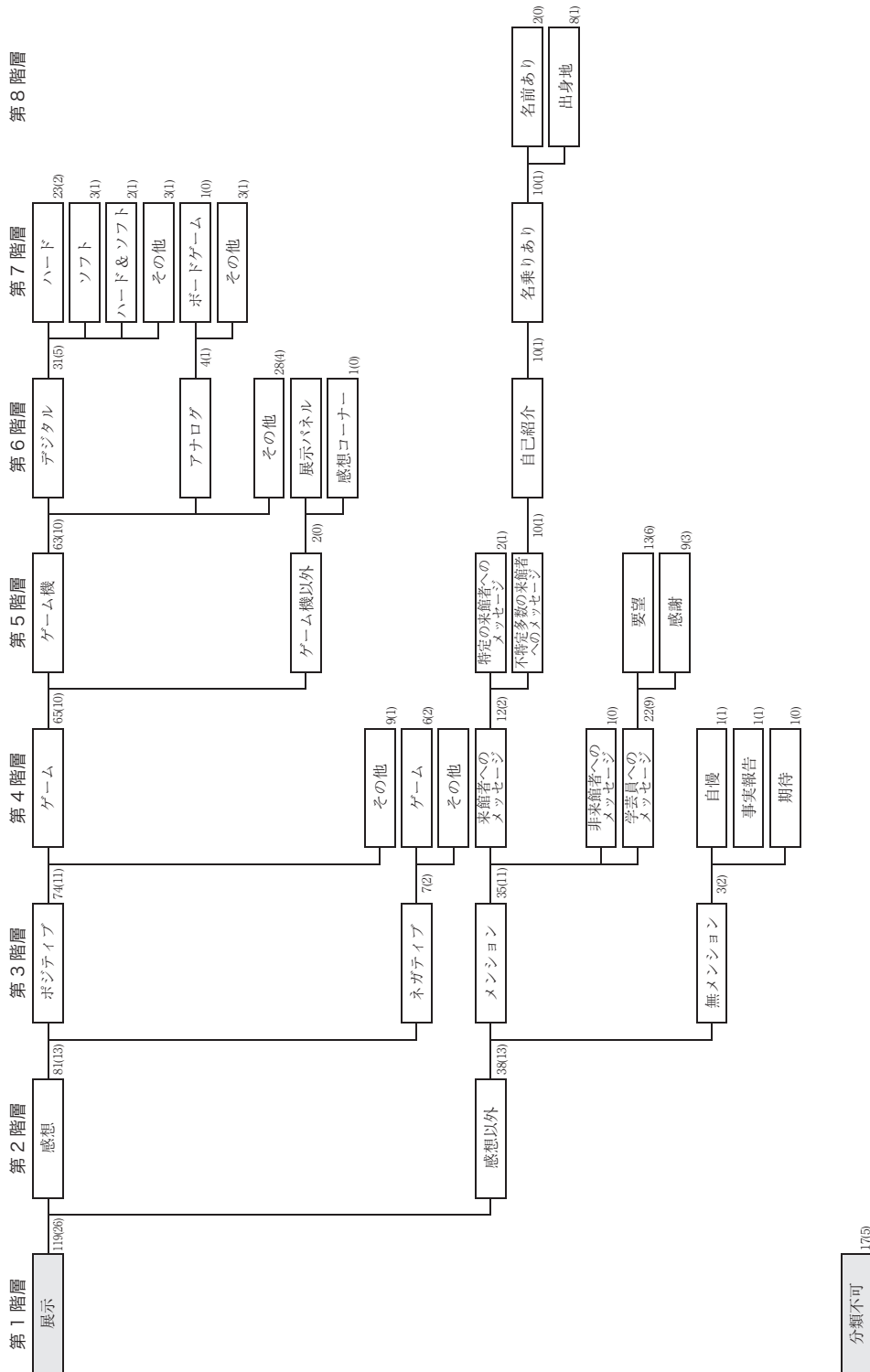


図 31 本展における感想カードの分類階層

か「思い出以外」なのかに分類した。この場合の「思い出」とは、「小学5年生の時、ファミコン生産終了という情報をニンドリで見て、その年の誕生日にファミコン（中古）を親に買ってもらい、大喜びした記憶がふと蘇えり懐かしくなりました」のように、ゲームにまつわる過去のできごとを思い出して記述した内容を指す。それ以外の「今はPS4のフォートナイトとスイッチのドラクエXをしています」などの現在進行形で書かれた感想カードや「アーケードアーカイブス化の行動に感謝!!頑張れ!ハムスター!!さしみぶろぐの管理人」のように、誰かに意見したり問いかけたりした内容が書かれているものを「思い出以外」とした。「展示」も同様に「感想」か「感想以外」を第2階層として分類した。

3.3. 第3階層

第3階層は「ゲーム」、「展示」のいずれも同じ分類名である。「ゲーム」の「思い出」であれば、その思い出がポジティブなものなのかネガティブなものなのかによって「ポジティブ」、「ネガティブ」、「その他」と分類していった。「ポジティブ」は「ファミコンが流行る直前に本体を手に入れた思い出。たくさん買って、友達とソフト交換したのが良い思い出」のように、楽しかったことや嬉しかった思い出が書かれているものが該当する。他方「ネガティブ」は「ファミコンディスクで作動中にぼうそうしてディスクをぬいてその後ERROR。何回かあったな」など悲しい思い出が該当する。「ポジティブ」と「ネガティブ」には特定のビデオゲーム機やゲームソフト名が書かれたものを条件に分類し、「なつかしいゲームがたくさん!ありがとうございました!!ゲームの思い出、今も大好きなロックマン。ゲームボーイのソフトを買ってもらったが、目が悪くなると親に返却された悲しい記憶…でも今でもゲーム大好きです」のように感想が多岐にわたっており、分類が困難だったものは「その他」とした。

「ゲーム」の「思い出以外」、「展示」の「感想以外」とした感想カードはそれぞれ「メンション」、「無メンション」と分類した。メンションの有無は、感想カードの内容が誰かに向いているのか否かを基準とした。例えば「メンション」には「↑同様!ファミコンより出来ヨシ!カセットのみ残ってるが本体はいつこへ…ってマークⅢでやってたんだ」のように、矢印で特定の感想カードに対し返信しているものや「ほくは、エフゼロというゲームが好きです」など、感想コーナーを見た来館者全員に発言しているようなものが該当する。

3.4. 第4階層

第4階層からより細かい分類となっていくため、順を追って見ていきたい。「ゲーム」の「思い出」の「ポジティブ」、「ネガティブ」は、「ゲーム機」、「ゲーム機以外」、「仕事」とした。「ゲーム機」と「ゲーム機以外」の違いは、「ゲーム機」は具体的なビデオゲーム機名やゲームソフト名が書かれているものが該当し、「ゲーム機以外」は具体的な固有名詞が書かれておらず、ゲームそのものについて書かれたコメントが該当する。例えば「ネガティブ」の「ゲーム機」だと

「ニンテンドースイッチをしようとする、おねえちゃんにとられてなぐりあいをよくします。今、はまっているゲームは、スプラトゥーン2です」が当てはまる。「仕事」はビデオゲームにまつわる業務の話や就職活動について書かれたもので「インテリジェントシステムズ落ちた」などが該当する。

「思い出以外」の「メンション」は、「来館者へのメッセージ」と「非来館者へのメッセージ」に分けた。「来館者へのメッセージ」は、感想コーナーを見ている来館者に対するメッセージを書いたものである。なかでも「特定の来館者へのメッセージ」には感想カードに矢印が書かれており、誰かの感想カードに対して返信しているものが該当する。「非来館者へのメッセージ」は、来館していない人たちに向けたメッセージである。「無メンション」は、書かれていたコメントから感情が読み取れる「感情あり」と、そうでない「感情なし」で分類した。

「展示」の「感想」の「ポジティブ」、「ネガティブ」は「ゲーム」と「その他」とした。「展示」の「ゲーム」と「ゲーム」の「ゲーム機」との違いは、同じゲーム機のことを書いていたとしても、それが「スペースインベーダーのテーブル筐体をはじめで見ました。GBA やら SP の消した時の残像感… (笑)」のように展示してあるゲーム機に対してのコメントなら「展示」に分類し、かつての思い出を想起して書いたコメントなら「ゲーム」に分類した。「感想以外」の「メンション」は、「来館者へのメッセージ」と「非来館者へのメッセージ」に加え「学芸員へのメッセージ」が書かれたコメントが確認できた。「無メンション」は、上述したものと同様に、コメントから感情が読み取れないものである。

3.5. 第5階層

「ゲーム」の第5階層は、第4階層で「ゲーム機」と分類したものの具体的な内容によって「ハード」、「ソフト」、「その他」に分け、「ポジティブ」にのみ「ラブアンドベリーとムシキングに沢山課金しました。DSはバイブルです」のようにゲームセンターの大型筐体について書かれた「アーケードゲーム」がある。「ハード」にはビデオゲーム機本体について書かれており、「ソフト」には具体的なゲームソフト名の思い出が書かれている。「来館者へのメッセージ」は、矢印で特定の感想カードに対して返信した「特定の来館者へのメッセージ」と感想カードを見た来館者全てを対象にした「不特定多数の来館者へのメッセージ」に分けられる。「非来館者へのメッセージ」は、「友人」、「家族」、「企業」へ宛てたメッセージものに分類できる。「感情あり」は内容によって「願望」、「自慢」、「提唱」、「意見」、「宣言」に分けられる。「感情なし」は、「ゲームに登場する用語」、「イラストのみ」、「固有名詞」、「その他」に分類でき、いずれも単語だけが書かれていたり、イラストのみが描かれていたりした場合が該当する。

「展示」の第5階層は、第4階層で「ゲーム」と分類したものを「ゲーム機」と「ゲーム機以外」に分けた。また、「来館者へのメッセージ」は「ゲーム」同様に特定の来館者、不特定多数の来館者に宛てたメッセージにより二分した。「学芸員へのメッセージ」には、「今度このよう

な展示会があった時はゲームソフト限定の展示をやってほしいです」のような「願望」と「すばらしい企画，ありがとうございます！」などの「感謝」に分類できた。

3.6. 第6階層

「ゲーム」の第6階層は、「不特定多数の来館者へのメッセージ」と「ゲームに登場する用語」の2項目にのみ存在する。「不特定多数の来館者へのメッセージ」は、「自己紹介」，「クイズ」，「提案」，「募集」，「注意喚起」に分けられ，「ゲームに登場する用語」は，「呪文」，「セリフ」，「コマンド」に分けられた。

「展示」の第6階層のうち「ゲーム機」は，ビデオゲーム機のようなデジタルゲーム全般について書かれている「デジタルゲーム」と非電源ゲーム全般について書かれている「アナログゲーム」がある。非電源ゲームはビデオゲーム機ではない展示資料に対する感想であり，「なつかしくていろいろ思い出しました 良い時代だったわ またいろんな事かんがえて下さい オセロとかボーリングゲームがなつかしかったです」などのほかボードゲーム，ペイブレード [タカラトミー 1997] への感想もあった。「ゲーム機以外」には，展示してあるビデオゲーム機やアナログゲームではなく，「あのとき救った世界を覚えていますか？」この言葉がすごく刺さりました」などコーナータイトルとして掲示していた展示パネルへの感想や「全ての展示がなつかしく楽しめました。なにより，皆さんの思い出を読めて良かったです。鉄騎コントローラ万歳！」のように感想コーナーや感想カードに対するコメントが書かれていたものが該当する。「不特定多数の来館者へのメッセージ」は，「自己紹介」のみである。

3.7. 第7，8階層

「ゲーム」の第7階層は「自己紹介」を細分化したもののみである。「名乗りあり」には，自身の名前やハンドルネームが書かれているものであり，「名乗りあり」のなかには出身地のみが書かれているものも含んだ。「名乗りなし」は，名乗っていないものの，自身のことを紹介しているコメントのことを指す。「名乗りあり」には出身地のみが記載されているものもあり，そうした感想カードは書いた人が名前を名乗っているわけではない。したがって，「名乗りあり」と「名乗りなし」との差を個人情報の有無とし，名前，ハンドルネーム，出身地が書かれていた感想カードは「名乗りあり」と分類した。例えば「神奈川県茅ヶ崎より来ました。子どもがゲームが大好きなので来ました，なつかしいゲームに大人のほうが盛り上がりました。楽しかったです。昔のゲームを久しぶりにやってみたくなりました♪」は，出身地が記載されているため「名乗りなし」に分類した。

「展示」の第7階層は「デジタルゲーム」と「アナログゲーム」，「自己紹介」の「名乗りあり」を細分化したものである。

3.8. 分類プロセスの課題

感想カードを分類するにあたり、一言だけのものや文章が長くても内容が一貫しているものを分類することは難しくない。例えば「小学生の頃、テトリスにハマってました!!」であれば、特定のゲームソフトの思い出が書かれているため、「ゲーム」の「思い出」の「ポジティブ」の「ゲーム機」の「ソフト」に分類できる。しかしながら、1枚の感想カードに複数の内容が書かれているものを分類することは難しい。例えば「こんなに多くのゲーム機があるなんてしらなかったの、とてもおもしろかったです。はじめて自分で買ったゲームがニンテンドースイッチで、買った一週間後にこわれて、修理してもらった思い出があります」と書かれた感想カードがあった。この場合、「こんなに多くのゲーム機があるなんてしらなかったの、とてもおもしろかったです」は展示に対するポジティブな感想として分類することもできるし、「買った一週間後にこわれて」はゲーム機のネガティブな思い出と取ることもできる。また、「修理してもらった思い出があります」はゲーム機が修理されて嬉しいと読み取ることができ、ゲーム機のポジティブな思い出であるとも考えることもできる。このように1枚の感想カードに複数の分類が考えられるパターンが多数見受けられた。こうした感想カードは、書いた人が最も言いたいであろうことを推察して分類を行ったが、この分類は、分類する人の主観にかなり左右され、恣意的な分類となることは避けられない。ゆえに、筆者以外の方が本展の感想カードを分類すればまったく異なる結果になる。

本稿では感想カードの分類を行ったが、分類することで感想カードの価値を壊してしまう場合もある。図32は感想コーナーに貼られた感想カードの一部を再現したものである。特定の来館者が書いた感想カードに対して別の来館者が矢印を付けて返信していることが分かる。ま

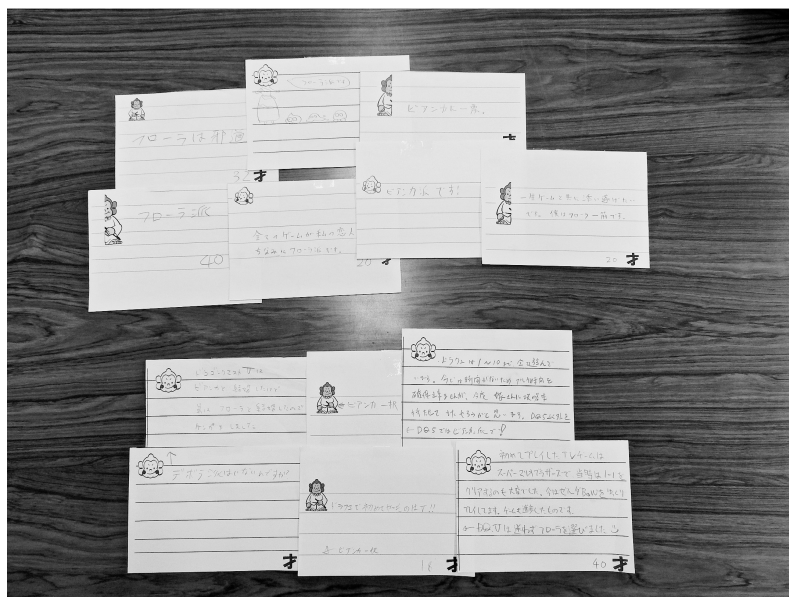


図32 感想カード同士で交流が見られたもの（再現）

た、図 32 の上部が該当するが、矢印はないものの、同じゲームソフトの話題を個別に書いているものもある。来館者が感想コーナーを見て、そこに書かれている過去のコメントに対して返信する行為はコミュニケーションのひとつの形態と言え、また、それらのやり取りを見て別の来館者が返信していく過程を経て、感想コーナーという展示が完成していくのである。したがって、感想カード1枚を単体として扱うことにより、感想カードと感想カード、つまり来館者同士で行われたコミュニケーションの文脈を無視してしまうことになる。

また、冒頭で述べたように愛荘町立歴史文化博物館の「玩具伝説—おもちゃの60年史—」でも感想コーナーが設置され、179枚

の感想カードが貼られた（愛荘町立歴史文化博物館 2021）。そのなかに図 32 と同じゲームソフトの話題で交流が認められたものがあり、ビデオゲーム機展示会においては、こうした交流が起こることは珍しくないようである（図 33）。

そのほか、分類には分類する人の恣意性が介入する問題以外にも、感想カードに書かれているコメントが何のことを言っているのかを把握する知識も必要になる。図 32 の例で言えば、この感想カードが「ドラゴンクエストV 天空の花嫁」[エニックス 1992]のことを指しているとは分かなければ正しい分類はできない。ゆえに、感想カードを分類していくには、感想コーナーを設けた展示会の担当者が行うことが望ましく、分類手法が確立したとしても誰でもできるものではないことが分かる。

4. 本展の事例から見るビデオゲーム機展示会における感想カードの価値と感想コーナーの意義

前節で述べたように、感想コーナーを設置することで来館者は感想カードを通じて他の来館者とコミュニケーションを図ることがある。そこで行われたやり取りを見ていくと、感想コーナーを設け、感想カードを書くことでしか明らかにできないことがあることに気付く。本節では、本展の感想カードを事例にビデオゲーム機展示会における感想カードがどのような価値を持ち、その価値を生み出すための場としての感想コーナーについて考えてみたい。

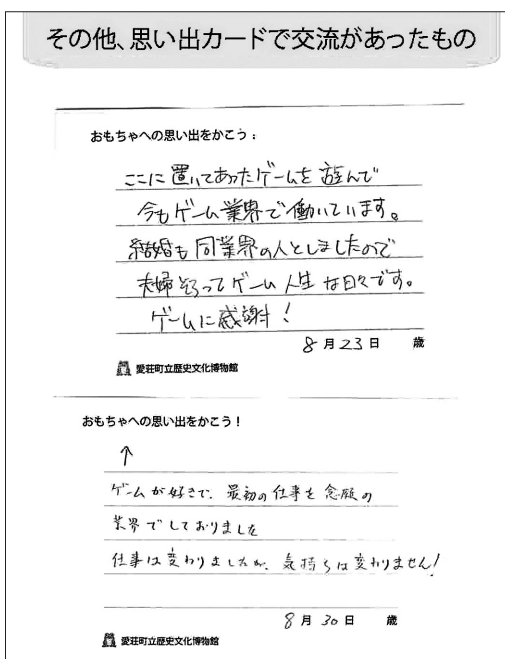


図 33 「玩具伝説」で交流が見られた感想カード

4.1. 本展における感想カードの価値

国立民俗学博物館編 (2003:226) は、ミュージアムが来館者に一方的に教える立場ではなく、ミュージアムは逆に来館者から様々な情報を得ることができるようになると述べており、また、来館者は展示観覧を通して得た経験や知識、考えを人に伝え、残して帰りたいと思うものであると指摘している。そうして残された来館者の展示観覧による経験や知識がミュージアムに蓄積されていくことで、ミュージアムはいながらにして情報収集が可能となる。このような展示の考え方は、自然史系のミュージアムよりも歴史民俗系のミュージアムの方がふさわしく (国立民俗学博物館編 2003:226)、ミュージアムは、来館者が展示で得た経験を残す場を提供するために、感想コーナーを用意するのである。したがって、感想コーナーや感想ノートに集まった来館者の言葉を分類し、分析していかなければ、そのコーナーを設置した展示テーマに対する来館者の知識や経験を収集することはできない。

そうした目線で本展の感想カードを見ていくと、インターネットや文献では得難い情報が書かれていることがある。本展で集まった521枚の感想カードのうち、2枚にそうした情報が書かれていたため紹介する。

「任天堂、宇治工場でアルバイトしてました (大学時代?) 大量のゲームウォッチを海外に輸出する為、毎日トラックにもものスゴイ量を積んでました。←肉体労働 (男・53)」

「コナミのMSXカセットのガラをプラスチック形成でプレスするバイトしてました。いまでもそのときのカラが何個か残ってるよ」

上記2点は、ビデオゲームにまつわる情報のなかでも企業とユーザーをつなぐ存在の人たちであり、こうした情報はほとんど残されていない。それは、現在のビデオゲーム研究、ビデオゲームアーカイブが、ビデオゲーム機やゲームソフト、ゲーム関連書籍などの一次資料の研究、保存に注力しているからである。また、こうした企業とユーザーの間の人たちが、今どこで過ごしているのかが把握できないという理由もある。とくに2番目に紹介したコナミのMSXカセットのプラスチック形成をするアルバイトをしていた人は、工場内部勤務であることから、企業の機密情報が含まれているためか、写真資料などもほとんど残されていない⁷⁾。ゆえに、ビデオゲームがどのように受容されたのか、その地域でどのように遊ばれていたのかというよ

⁷⁾ ビデオゲーム企業の内部が掲載されている数少ない文献として、『ファミコンゲームの主役たち ゲームソフトの制作と流通』(1989 嶋口充輝監修, 村田栄一文), 『任天堂の秘密』(1986 上之郷利昭), “Pac-Man: Birth of an Icon” (2021 Cook and Becker, ed.) があげられ、そのほかビデオゲーム企業各社の社史や広報誌、ビデオゲーム雑誌に掲載されていることもある。

うなビデオゲームが形成した文化についての研究が進んでいるとは言い難い状況にある。

また、城陽市歴史民俗資料館の「CONTINUE2—ゲームの書籍と文化—」では、城陽市近郊がかつて営業していたゲームセンターの位置を地図にプロットしたパネルを展示していた（図16）。感想カードに書かれたコメントにより、足りない部分を補うことができ、会期終了が近づくにつれて地図パネルが充実していった。ゲームセンターは開業と廃業を繰り返していたため、住宅地図などに残りにくく、『タウンページ』などの電話帳にもゲームセンターは掲載されているが、店舗名やジャンルからゲームセンターがどうかを判断することが難しい場合もある。また、住宅地図や電話帳などからゲームセンターを特定できたとしても、そのゲームセンターがいつ開業し、いつ廃業したのか、どのビデオゲーム機が稼働していて、どのような客層だったのかを読み取ることはできない。したがって、企業とユーザーをつなぐ間の人やゲームセンターなど地域に根ざした情報を探すのは、地域に根ざすミュージアムが収集していくことが望まれる。なぜなら、大学などの研究機関では、なぜ他道府県のビデオゲーム事情を調査する必要があるのかを論理的に説明することが難しく、また、その調査を全国で行うことが現実的ではないからである。その反面、ミュージアムがビデオゲーム機を展示し、感想コーナーを設けることで来館者から情報を得る行為は、ビデオゲームの地域的な情報を収集するうえで最も現実的かつ効率的であるといえる。ミュージアムがビデオゲーム機を用いた展示会を繰り返していくことでミュージアムにビデオゲームを含む地域史が蓄積され、盛んに行われているビデオゲームアーカイブにも寄与することができる。これにより研究機関とミュージアムとで棲み分けができ、双方で異なるビデオゲームアーカイブが進められることで、我が国を代表する娯楽文化のひとつが今後も継承されていくことが期待できる。

以上のように、ビデオゲーム機展示会における感想カードのなかには、研究の発展につながるものが貼られることがある。ビデオゲーム研究の発展、地域史の蓄積という観点においては、こうした感想カードを見付けるための手段としての感想コーナーには意義があると考えられる。ただし、上記で紹介したビデオゲーム研究、地域史の蓄積に寄与できる可能性がある感想カードは、感想カードを単体として見たときの価値である。それら以外の感想カードは、単体の情報としての価値は低いかもしれないが、先のような感想カードを書いた人が感想コーナーに大量に貼られた感想カードを見つづ、かつての思い出を想起し、自身も語りの場に混ざりたいと思わせることができた点において、本展で感想コーナーを設置した意義があると言える。

4.2. 本展における感想コーナーの意義

図32、33でも示したように、感想コーナーを設置することで来館者同士が過去に書かれたコメントに対して返事をするすることがあり、来館者同士が自発的にコミュニケーションを取るといったことが確認された。すなわち、感想コーナーを設ける意義とは、展示会を見た来館者が他者の感想カードを見たうえで、ビデオゲーム機そのものや本展のテーマについて自身の意見

と他者の意見とを照らし合わせて考えさせることにある。つまり、感想コーナーで行われる感想カード同士の対話にこそ価値があるのであり、感想カードを箱に入れて学芸員が貼る、不規則に貼られた感想カードを学芸員が整理しなおすなどの行為は、その価値を損なわせてしまうのである。ゆえに、あくまでも感想カード単体にかかれた情報は、感想コーナーを設け、来館者同士が感想カードを通じた対話が行われた結果であり、その対話を起こすための場にこそ大きな価値があると考えられる。

筆者は本展の担当者として感想コーナーが潤っていく日々を間近に見ていた。感想コーナーを見た来館者が誰かのコメントを見ながら対話したり、返信するための感想カードを書いたりする行為に楽しさを見出だしているように感じた。来館者はビデオゲーム機の展示を見て、ビデオゲーム機の変遷や歴史を知りたいという知的欲求よりもかつての思い出を誰かと共有したり共感したりするために語り合いたいのかかもしれない。また、本展では、アンケート調査票と感想カードは同じ長机に置いていた。条件が同じだったのにもかかわらず、本展で行っていたアンケート調査票の数は感想カードよりも少なかった⁸⁾。来館者は基本的に回収箱に入っているアンケート調査票を見ることができないため、アンケート調査票は1人で書くことになる。自由記述欄に感想や思い出を書くこともできるが、それを見るのはミュージアムの学芸員であり、他の来館者との交流は望めない。ゆえに、アンケート調査票よりも感想カードの方が数が多くなるということは、来館者は他者の感想や思い出に共感したり、意見したりするために語り合いたいということを示唆していると考えられる。これらのことから、本展における感想コーナーは、ビデオゲーム機を見た来館者がビデオゲーム機や展示テーマについて考える機会を与え、その考えを発信する場そのものに意義があったと考える。

5. まとめと今後の課題

5.1. まとめ

本稿では、城陽市歴史民俗資料館で開催した「CONTINUE～“ゲーム”90年の歴史～」で設置した感想コーナーに貼付された感想カード521枚を分類し、感想コーナーを設ける意義、感想カードの価値について考察した。

図31で示したように、感想カードを分類したことでビデオゲーム機の思い出や展示に対する感想以外にもビデオゲーム研究、地域史の蓄積に寄与できる可能性がある感想カードあることが分かり、そのほか展示や学芸員への要望もあり、ビデオゲーム機展示会に継続性を求める声があることも明らかとなった。また、感想コーナーを設置し、そこに貼付された感想カードを分類することでしか見えてこない情報があることが分かった。とりわけ本稿で扱ったビデオ

⁸⁾ 本展では会期中に485枚のアンケート調査票が集まった。

ゲーム機展示会の感想カードには、感想コーナーを設置することでしか収集できないビデオゲームの地域的受容があることが分かり、そうした情報を蓄積していくことがミュージアムにできるビデオゲームアーカイブであることを指摘した。

感想コーナーを設けることで、来館者同士の時空を超えたコミュニケーションが促され、来館者を巻き込んだインタラクティブな展示会になることが明らかとなった。感想コーナーは感想ノートやシールによる投票コーナーでは得られない経験ができ、来館者が展示会を楽しむひとつの方法であるといえる。その楽しみ方のひとつに、ビデオゲーム機展示会によって新たな知見を得ることよりも、ビデオゲーム機やゲームソフトを見て語り合いたい、自身の思い出を誰かと共有したい欲求があることがうかがえた。

5.2. 今後の課題

感想カードを分類する行為には必ず分類する人の恣意性が介入する。加えて、分類することで感想カード同士が持つ文脈を破壊してしまうという危険性もあることから、感想カードの分類という行為が感想カードを分析するための最善策ではないのかもしれない。また、書かれているコメントが何を指しているのかが分からなければ、正しい分類はできず、展示会の担当者以外では分類が難しいと言える。本稿ではこの恣意性や分類という行為の良し悪しを判断するに及ばなかった。

そのほか来館者とミュージアムの対話、あるいはコミュニケーション構造について考察することができなかったことは大きな課題として残る。感想コーナー、感想カードを通じたコミュニケーションがこれまでどのように扱われてきたのか、それらがどのようにミュージアムの運営に活かされてきたのかなどを、感想コーナーにおける来館者とミュージアムの関係性を明らかにしたうえで、ミュージアムの展げて示すという行為を考えていきたい。

謝辞

本稿の執筆にあたり、感想カードの分類に多大なるご協力をいただいた北海道大学大学院文学学院文化人類学研究室の中村香音氏に御礼申し上げます。また、写真提供をいただいた北海道大学文学部博物館学研究室の青山希望氏に感謝いたします。

(てらの しおん・博物館学研究室)

引用文献

愛荘町立歴史文化博物館

2021 「令和2年度 夏季特別展」(<https://www.town.aisho.shiga.jp/hakubutsukan/archive/6206.html>),

最終閲覧日：2021/08/18)

今井亜湖・堤雄一郎・三上戸美・森美樹・吉富友恭

2010 「巡回展「川と海を旅する魚たち」の企画開発」『展示学』48：100-103。

石川正行

2002 「地域博物館での歴史系ハンズ・オン展示の試み—東村山ふるさと歴史館『さわれる展示考古学ってなに？～土の中にねむる昔の暮らし～』」『展示学』34：72-75。

可児光生

2022 「展示品の「奥」とその「向こう」の世界へいざなう試み～美濃加茂市民ミュージアム2020年常設展示質「もよう替え」をとおして～」『展示学』63：36-41。

洪恒夫

2005 「人道支援の大切さを伝える上で「展示」に何ができるか—愛・地球博 国際赤十字・赤新月パビリオン」『展示学』39：20-21。

国立民俗学博物館編

2003 「博物館と来館者を「つなぐ」展示とは」『歴史展示とは何か 歴博フォーラム 歴史系博物館の現在・未来』pp.224-229, 東京：アム・プロモーション。

西連寺匠

2022 「玩具・ビデオゲームの展示—愛荘町立歴史文化博物館の夏季特別展から—」『民具マンスリー』54(11)：1-12。

坂本昇

2016 「人々に嫌悪される対象を展示する試み 伊丹市昆虫館企画展「ごきぶり」」『展示学』53：16-23。

寺農織苑

2020 「城陽市歴史民俗資料館（五里ごり館）での展示活動報告」『帝塚山大学大学院人文科学研究科紀要』19：11-22。

2021 「玩具・ビデオゲーム機展示から得た知見について—大野城心のふるさと館の事例から—」『人形玩具研究—かたち・あそび—』31：64-71。

2023 「北海道大学文学部1階エントランスホール書香の森展示コーナー 展示会：「GAME START—ゲーム展示を攻略せよ」」『展示学』63：67。

福島正和・三木美裕

2002 「アメリカの博物館がやってきた！その2 全米日系人博物館巡回展「弁当からミックスプレートへ」から 教育ソフトの開発—民博展の教育プログラム」『展示学』33：37-41。

藤井麻希

2021 「収集コレクションと展示—クルマ資料文化室を通して—」『展示学』60・61：24-25。

北海道大学 大学院文学研究院・大学院文学院・文学部

2023 「書香の森」(<https://www.let.hokudai.ac.jp/book>, 最終閲覧日：2023/08/21)

森田恒之

2019 「美術館の展示作品人気投票にみる高・大学生の反応—大川美術館「模写展」の場合—」『展示学』58：12-13。

吉原千華

2006 「福島市子どもの夢を育む施設 こむこむ」『展示学』41：52。

図版出典一覧

- 図1 「来館者メッセージの掲示板」／福島・三木 2002 p.41 図18
- 図2 「こころの掲示板」／洪 2005 p.21 図6
- 図3 「夢の種発育箱」／吉原 2006 p.52 図1
- 図4 「川と海を旅する魚たち」メッセージ展示／今井ほか 2010 p.101 図12
- 図5 「ごきぶり」感想コーナー／坂本 2016 p.19 図16
- 図6 トヨタ博物館 クルマ文化資料室「来館者メッセージ」／藤井 2021 p.25 図6
- 図7 「ツブヤイテミテ」／可児 2022 p.41 図18
- 図8 「おもちゃの思い出を書こう！」／西連寺 2022 p.9 写真8
- 図9 「縄文人への手紙・アンケート」／石川 2002 p.75 図16
- 図10 「土偶人気ランキング」／石川 2002 p.75 図17
- 図11 「好きな作品に投票しよう！」／森田 2019 p.13
- 図12 「あなたとわたしの平成時代」／2019/09/23 筆者撮影
- 図13 「教えてください！おもちゃ・ゲームの思い出！」／2019/08/25 筆者撮影
- 図14 「ゲームセンターの思い出」で集まった来館者の思い出／2021/07/31 筆者撮影
- 図15 「ゲームの思い出を教えてください！」2022/09/04／筆者撮影
- 図16 「思い出のゲームスポットマップ」／2022/09/04 筆者撮影
- 図17 「湿地の沼 ハマリ度診断」／2023/06/16 筆者撮影
- 図18 「あなたの好きなゲームを募集します！」／2022/07/26 筆者撮影
- 図19 感想カードを募る Google フォームへのアクセス用 QR コード／2022/10/28 筆者撮影
- 図20 「未来へのメッセージ」／2023/06/20 筆者撮影
- 図21 「緊急第調査！教えてください！あなたとゲーム」／2023/08/19 筆者撮影
- 図22 「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。～」感想ノート／2021/07/31 筆者撮影
- 図23 ゲーセン展雑記帳／2021/03/21 筆者撮影
- 図24 ゲーセン展2 雑記帳／2021/07/29 筆者撮影
- 図25 ゲームの本雑記帳／2022/03/06 筆者撮影
- 図26 「ヒグマのとなり←つかず、はなれず→」感想ノート／青山希望撮影・提供
- 図27 「生々流転ーフィールドワークから見たトン族の暮らしー」／2023/08/24 筆者撮影
- 図28 先行事例のまとめ／筆者作成
- 図29 「ゲームの思い出を書こう！」／2018/09/02 筆者撮影
- 図30 「CONTINUE～“ゲーム”90年の歴史～」で使用した感想カード／筆者作成
- 図31 本展における感想カードの分類階層／筆者作成
- 図32 感想カード同士で交流が見られたもの（再現）／2023/08/23 筆者撮影
- 図33 「玩具伝説」で交流が見られた感想カード／愛荘町立歴史文化博物館 2021

附表 本展の感想カードの記入例／筆者作成

附表 本展の感想カードの記入例

第1階層	第2階層	第3階層	第4階層	第5階層	第6階層	第7階層	第8階層	記入例
ゲーム	思い出	ボジティブ	ゲーム機	ハード				◆「私が中学生の頃、4才通いの弟が、ファミリコンビュターに夢中になっていたことを思い出しました。なつかし〜」
				ソフト				◆「放課後みんなで集まってゲームボーイとポケモンのカセットを持ち寄り対戦や交換をよくしていました。あれから今でもずっとポケモン大好きです。クルマユがかわいい!」「ハネルでボンが大好き過ぎて永遠にやっています。スーパーファイコンでまた出てくれて嬉しいです。」
			ゲーム機以外	アーケード				◆「ラプアンペベリーとムシキングに沼山課金しました。DSはバイブルです。」 ◆「就職した年にケーブル型のインペーダーゲームが登場し、屋休みに職場近くの喫茶店でゲームで没頭していたことを懐かしく思い出しました。」
			ゲーム機以外					◆「ゲームをしたらかしこくなるかと信じていた。実さい、忍耐力と根気強さは身についたと思う。テトリス、ぶよぶよ、マリオ がんばった。」
			仕事					◆「任天堂・宇治工場でアルバイトしました(大学時代?) 大量のゲームウオッチを海外に輸出する為、毎日トラックにもものスゴイ量を積んでました。←肉休労働」
		ネガティブ	ゲーム機	ハード				◆「スーパーファミコンでエキサイトしてコントローラをひっぱって本体が倒れで強制リセットになりました」 ◆「ゲーム&ウォッチを学校に持って行ったら、1日中クラスの中を移動して回り、下校時まで戻ってこなかった。」
				ソフト				◆「ドラゴンクエストVはピアンガと結婚したけど弟はフローラと結婚したのでケンカをしました」 ◆「弟(現在40才)の相手をさせられ、いつも負けてばかり。女子は「けっきょく南極大冒険」などかわいいゲームが好きなのに、弟はマリオオオスバルタンXばかり。ゲームが終わった後も「アタタタタタ〜」とけとぼしてきました。(泣)」
			ゲーム機以外	その他				◆「RX-78(ガンダム) かなしい思い出」 ◆「「近所のゲームのうまい兄ちゃん」になりましたかった。」 ◆「ゲームばかりやってべんきょうがあんまりできなかつた。」
			仕事					◆「インテリジエントシステムズ落ちた」 ◆「任天堂に就職した人生だった」
		その他						◆「なつかしいゲームがなくなりました! ありがとうございました!! ゲームの思い出、今も大好きなロックマン。ゲームボーイのソフトを買ってもらった目が悪くなるくらい返却された悲しい記憶... でも今でもゲーム大好きです」
	思い出以外	メンション	来館者へのメッセージ					◆「ドラクエで初めてやったのはV!! ←ピアンカー択」 ◆「↑デボラ派はいないんですか?」 ◆「←ピアンカー択」
			来館者へのメッセージ			名前 + 出身地		◆「伏見から来た薬山御と申します クラッシュバンディックを一生存けん命やっています」
			来館者へのメッセージ			名乗りあり		◆「スプラトゥーンというゲームは、いかにんげんでオレンジ色だったらみずいらいにかげられた死ぬというゲームです、今は、せんせんやっついてないけどまたやりたーいと思います。小池里桜 3年」
						自己紹介		◆「福井から来ました。よかったです。ETがあつてビックリ!! はじめてみました。」

寺農：ミュージアムにおける感想カードの価値

名乗りなし		所有	◆「PCエンジン Duo-RX 持っています（新品同様！）次、こういった機会あればお貸しますよ！レトロ攻略本も数冊あります」 ◆「ドラゴンクエストシリーズ大好き！」 ◆「私はキャッチャッチャッチョッシーと『龍鉄』が好きです！」 ◆「旦那とよくスイッチしてます！ぶよぶよが好きです。昔はスーパーファミコンの和ギャンをしてました。」 ◆「ぶよぶよクイズ！これ何れんさ？」 ◆「対戦相手、求む（ヴァイス）初心者より」 ◆「みんな、ファミコン版ドラクエⅡやろうぜ！ロンダルキアへの洞窟登山しようぜ！」
タイズ		現在進行形	
	募集		
	提案		
	注意喚起		◆「ゲームばかりやっていて怒られていた子供は、今ではツイッターばかりやったり怒られるダメな大人になっています。良い子はこうなっちゃダメだよ!!」
非来館者へのメッセージ	友人		◆「花野 お前さずかに借してたメンジョーとカズーイの大冒険のカセット返して。」 ◆「田中くん ポケモン金、銀のデータ間違っって消しちゃってほんとにごめん。」 ◆「娘さんへ ドンキーコング買ってください。」 ◆「進化キャンセルボタンを押しなお前を許さない by お前の妹」
	家族		◆「ダンシングアイの家庭用移植をお願いします。ナムコさん頼むよー。」
	企業		◆「近所のゲーセンで、コンセントのケーブルに足をひっかけ、電源おとしたのは私です ゴメンナサイ！TVゲームが求まらく愛される「あそび」でありますように！」
	願望		◆「自生一度きり、すべてのゲームを楽しみたい」 ◆「これまでも、これからもゲームを愛していきたいです。」
	自慢		◆「ドラクエエイルカでした。（裏ボスたおして）エスターク6ターンげきは気持ち良かったです。聖魔ミラクレア好きだったのでパーティーに入れてます。（ヌラ、アライスターとダイモンドスライムも）ドラクエ他も全クリいくつかしてまへす（*・ω*）ドラクエ最高だあ〜」
	拙唱		◆「マリオカート アイテムゲーム」 ◆「ヨッシーのたまごでワイに勝てる奴0人説」
	意見		◆「ゲームボーイも今のソシャゲもやっているとあんまりかわらんですね！高解像度になっただけやんな…。あとののしめはスマブラ！」
	宣言		◆「ピアノカ派です！」 ◆「フロラ派」 ◆「バナボンなら負けない」 ◆「カービイのエアライド」は今でも遊んでいます。年末にはスマブラの最新作が出るので、スイッチ購入します！」
	ゲームに登場する用語	呪文	◆「てについず ぜりしせしと ぬぞぼすた ずずな ふっかつのじゅもん！」
		セリフ	◆「へんじがない… ただのしかばねのようだ…」
		コマンド	◆「上・上・下・下・右・左・右・左・B・A 権… おっと」
			—
	イラストのみ		
	感情なし		
無メンション	感情あり		

展示	感想	ポジティブ	ゲーム	固有名称	デジタル	ハード	ソフト	その他	アナログ	その他	展示バネル コメント カード	ゲーム機以外	ゲーム	ネガティブ	メンション	感想以外
				固有名称												
				その他												
			ゲーム	ゲーム機	デジタル	ハード	ソフト	その他	アナログ	その他						
													その他			
		ネガティブ	ゲーム													
			その他													
	感想以外	メンション	来館者へのメッセージ	特定の来館者へのメッセージ												

- ◆ 「NINTENDO!!」
- ◆ 「スプラ2」
- ◆ 「カセットビジョン 与作」
- ◆ 「ぶよぶよはコンパイル。」
- ◆ 「ニンテンドーがほしいしなはとでもすごい。」
- ◆ 「鉄騎のコントローラーの理物が見れてさわれて大満足」
- ◆ ネオジオが置いて良かった (元 SNK)
- ◆ 「そんなゲーム機あったなと思ったのはバイオニアのレーザークタイプです。DVDがないころ CDではよりより大きいディスクだったね」
- ◆ 「この前ようついで見た ATARI のRTがあつておどろいた。」「ゼルダ…」が好きなのでここに来ましたね、ゲームの深さがわかりました。」
- ◆ 「セガサターンとデスタクリムゾンの組み合わせ、わかってるな/と思いましたが」
- ◆ 「おいてあったシューティングがとでもごんしんによかったです!!」
- ◆ 「すごいな。ゲームの歴史や当時高価な周辺機器など宝の山ですね。」
- ◆ 「ぶよぶよパッチスゴい！」
- ◆ 「子供の頃、遊んだボードゲーム等が (サッカークゲームも) 並んでいて、なつかしかった。」
- ◆ 「なつかしくいろいろな思い出しました。良い時代だったわ、またいろんな事かんがえてください、オセロとかボードゲームがなつかしかったです」
- ◆ 「むかしのバイブレードがかっこ良かったです。」
- ◆ 「いい物がみれました。」
- ◆ 「THIS GAME EXHIBIT IS SO NOSTALGIC! I REMEMBER PLAYING "PONG" AT MY AUNT'S HOUSE! THIS IS AMEZING!」
- ◆ 「あのとき就った世界を覚えていますか?」この言葉がすごささりました」
- ◆ 「全ての展示がなつかしく楽しく楽しめました。なにより、皆さんの思い出を認めて良かったんです。鉄騎コントローラー万歳！」
- ◆ 「とところどころ、黒さを感じる展示があり、興味深かった。みんなクレイジーバス、しろ！」
- ◆ 「当時は最先端だと思っていたゲーム機も今見るとレトロ感たっぷりでもフシギな感じでした。」
- ◆ 「8/23/18-アメリカ人 This exhibit is great! It reminded me of my first (1st) game: 「Game boy」 Mario (game)」
- ◆ 「めずらしい物を見る事ができて楽しかったです。でも…PC-FXがないよ！」
- ◆ 「何故シャープ製のツインファミコン (赤) が無い? /言ってくれたら持つて来たのに (笑)」
- ◆ 「ファミリバーシーシックなくないですか? これでプログラミングを覚えたといふ人も少なくないはず！」
- ◆ 「ポケステがないにやんで！」
- ◆ 「おもしろくなかった!!」
- ◆ 「吉田さん来たよ!!ファミコンの珍しいきよたいがいすこいすね!!タイムキヤルやばいですね」
- ◆ 「出展に協力された皆様が大切に保管しておられたのは素晴らしいと思います」

寺農：ミュージアムにおける感想カードの価値

			不特定多数の来館者へのメッセージ	自己紹介	名乗りあり	名前あり	
分類不可			非来館者へのメッセージ			出身地	<p>◆「配信アプリ『ふわっち』で配信させて頂きました。テンキユーでした〜☆のりっち☆」</p> <p>◆「埼玉から配信で見せて頂きました。ちゃるです♡ 全部ホシ〜イです。」</p> <p>◆「静岡からきました。光速船 本物はじめてみました。きてよかったです。」</p> <p>◆「愛知から来ました。来たかいあります。」</p> <p>◆「8/23/18 Lis England! It was very amazing to be shown around the exhibits :) everyone is so kindly! I will definitely visit again!」</p> <p>◆「子供のころに遊んだゲームが並んでいるのを見てなつかしかったです。また来ます。吉野くん、朝海くん、藤田くん、山下くん、持ってます。」</p>
		学芸員へのメッセージ	要望				<p>◆「展示コーナーありがとうございます！コンパイルクラブ（芸報誌）と Disc station も展示いただけると嬉しいです。」</p> <p>◆「今度このような展示会があった時はゲームソフト限定の展示をやってほしいです。」</p> <p>◆「いろいろなゲーム機やゲーム雑誌がたくさんあり 小学校のころの時代にもとった気がした。また第2回もやってほしい。」</p>
			感謝				<p>◆「すばらしい企画。ありがとうございました！」</p> <p>◆「ゲームを「歴史的資料」として展示頂けたことを感謝します。これからも、人々を楽しませるエンターテインメントとして、ゲームの発展を願っております。」</p>
無メンション	自慢						<p>◆「めっちゃなつかしいのいっぱいあって楽しいな！テレビゲームの知しきが悪わすくれつしちゃった！…さすがに知らない物もあったけどね。Wiiのスマブラ X あくうのししやがすごく楽しかったな〜。スマブラスペースバル楽しみです。」</p>
	事実報告						<p>◆「ゲームがたくさんありました むかしのゲームがありました！」</p>
	期待						<p>◆「ゲームを文化の一つと位置付けて学術的な感じで、それについて堅くならないように展示されていて楽しめました。オデッセイなどの珍しいハードも見られてよかったです。一方「〇〇はないのかな」とも思い、ハードや周辺機器一つとってもまだまだ可能性があるのがゲーム資料だと思います。今後このような展示が拡大されて開催され、ゲームの文化的価値が高まってほしいです。」</p>
							<p>◆「チコちゃん」</p> <p>◆「金足農業!!」</p> <p>◆「オレが南区の中村トオルや!!」</p>

