HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ミュージアムにおけるビデオゲームアーカイブズ考 ： 展示評価実践によって顕在化した来館者のニーズと現状との差異［論文内容及び審査の要旨］
Author(s)	寺農, 織苑
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(学術)
Dissertation Number	甲第16489号
Issue Date	2025-03-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/94948
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Type	doctoral thesis
File Information	Shion_Terano_abstract.pdf, 論文内容の要旨

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

学位論文内容の要旨

博士の専攻分野の名称：博士（学術）　　氏名：寺農 織苑

学位論文題目
ミュージアムにおけるビデオゲームアーカイブズ考
−展示評価実践によって顕在化した来館者のニーズと現状との差異−

・本論文の観点と方法

本論文は、ミュージアムのゲーム展における解説文の改善、およびその改善をとおしてミュージアムがどのようにゲームアーカイブに貢献できるかを明らかにすることが目的である。なお、本論文では「ビデオゲーム」を、アナログではなくデジタルのゲームをプレイする機器の総称として用いており、以下「ゲーム」と省略する。

日本におけるゲームアーカイブは、立命館大学ゲーム研究センターや NPO 法人ゲーム保存協会が牽引している。同時に学術研究も盛んになり、ゲームのなにを、どのようにアーカイブしていくかについて議論されてきた。特にアーカイブのためのデータベース構築に関する研究は大きな成果をあげており、その成果は立命館大学ゲーム研究センターの「RCGS コレクション」や、文化庁の「メディア芸術データベース」などで公開されている。

先行研究によると、現在のゲームアーカイブは、ゲームの「収集・保存」「組織化」「活用」の観点から研究されている。特に「収集・保存」においてはゲーム開発者へのインタビュー調査などによる「生産者側のアーカイブ」が盛んである。しかしながら、ゲームを遊んだ人、すなわち「消費者側のアーカイブ」は、ほとんど進んでおらず実践が乏しいのが現状である。加えて、ゲーム展について論じている「活用」に関する研究は、ゲーム研究からミュージアムの展示を論じている傾向にあり、学芸員による実践を伴う研究の数は限られている。また、ミュージアムのゲーム展における解説文には学芸員の研究成果が反映されておらず、ゲームの製品紹介に留まっていることが指摘されており、解説文の改善が課題となっている。

本研究の方法は、まず研究を遂行するうえで収集した 358 件のゲーム展のコンセプトを整理し、学芸員がゲームをどのような資料と捉える傾向にあるかを把握した。次に、おもに民俗学の文献からゲームを民具として捉えることの可能性を示した。続いて、ミュージアムのゲーム展における解説文の改善のためのアウトリーチ教材が、どのように展示利用されるかを知るために学芸員へのインタビュー調査をした。そして展示「GAME START Ⅱ これからのゲーム展を考える」で実施したアンケート調査から、来館者のゲーム展における解説文のニーズを分析した。最後に、各章の結論を総合してミュージアムがどのようにゲームアーカイブに貢献できるかを論じた。

・本論文の内容

第 1 章では、本論文の目的を達成するために、①ゲーム展に関する研究、②アウトリーチ教材に関する研究、③ゲームアーカイブに関する研究の視点における背景を概括し、それぞれの視点ごとに抽出した問題意識を総括したうえで、本論文の目的、意義、位置づけ、対象、方法等を記述した。

第 2 章では、3 つの視点における先行研究を整理したうえで、それぞれ次のとおり課題を抽出した。①ミュージアムのゲーム展における解説文は、展示のコンセプトや意義に沿っているかが明確

でないこと、②アウトリーチ教材における研究では、教材やそれを用いた展示が来館者や学芸員にどのように評価されたかが明らかでないこと、③ミュージアムにおけるゲームアーカイブの可能性について積極的に議論されてきたとはいえないことである。

第 3 章では、ゲーム展示史を編成し、どのようなコンセプトの展示でゲームが展示される傾向にあるかを明らかにした。ミュージアムでは、「昔の暮らし」展でゲームが展示される傾向にあるが、その解説文の多くはゲームをその地域の暮らしに位置づけることができていない。したがって、学芸員はその地域におけるゲームの受容状況を調査することにより、新たな地域史の発掘、およびゲームアーカイブに貢献できる可能性を指摘した。

第 4 章では、ゲームを民具として捉えることの有効性を明らかにした。従来の民具の定義では工業製品は含まれないとされてきた。しかしながら、複数の研究者によって民具の解釈が議論されたことにより、人々の生活に必要な道具であれば、その道具の材質、製法を問わず、あらゆる道具を民具として解釈してもよいという動向がみられる。また、ゲームに対して民俗調査をした研究、ゲームの使用履歴に着目した展示がある。これらのように、ゲームを含む工業製品も民具として捉えることで、人々の暮らしの様相を把握できることを指摘した。

第 5 章では、ゲーム展の展示利用のためのアウトリーチ教材である 3 種類のモデルパネルに対し、学芸員がどのような意見を持つかをインタビュー調査から明らかにした。モデルパネルとは、9 点のゲームを対象にゲーム展の解説文の改善を目的としたテキストである。3 種類のテキストの内容は、(A) ゲームの基礎情報を記述したもの、(B) ゲームについてミュージアムで使いやすいように詳述したもの、(C) ゲームに対する主観的な体験を記述したものである。モデルパネルを展示利用した学芸員にインタビュー調査をしたところ、ゲームを専門としない学芸員の場合、ゲームの解説文になにを記述すればよいか参考になった、研究者が構築したモデルパネルは解説文の記述内容を保証するため便利だったなど肯定的な意見がみられた。また、学芸員の専門分野に着目したところ、ゲームのなにを記述したいのか、すなわち好まれるモデルパネルの傾向が異なる可能性を指摘した。

第 6 章では、すべてのモデルパネルを使った展示「GAME START Ⅱ これからのゲーム展を考える」を調査対象とし、どのモデルパネルに来館者のニーズがあるかを明らかにした。アンケート調査の結果、来館者はモデルパネル (A)、(B) よりも (C) の内容を求めている傾向があることが明らかになった。つまり、ゲームがどのように遊ばれたかを展示したほうが、来館者のニーズを満たすことができ、かつその地域におけるゲームの受容状況を明らかにできる可能性があることを指摘した。

第 7 章では、本論文の結論、ならびに学術的展望を記述した。本論文の目的にたいする結論は、次のとおりである。①ミュージアムのゲーム展における解説文は、主観的なゲーム体験を記述したほうが来館者のニーズを満たすこと、②モデルパネルは、ゲームを専門としない学芸員の場合、解説文執筆の参考になること、記述内容の妥当性を保証する役割があること、③ゲームアーカイブを充実させるためには、民俗調査によってゲームがどのように遊ばれたかを明らかにする必要がある。それが現在のゲームアーカイブに不足している点であり、ミュージアムがゲームアーカイブに貢献する合理的な方法であることである。

以上、3 点の結論を総合して、ゲーム展における解説文では、他者のゲーム体験を知りたい来館者が多かったが、大半の展示における解説文は製品紹介に留まっており、解説文の現状と来館者のニーズに差異が生じている。この差異を埋めることがミュージアムにできるゲームアーカイブであり、現在のゲームアーカイブを補うことができる。かつその調査結果を体系化することで地域史の一部となる可能性を示したことが、本研究全体の結論である。最後に、ミュージアムにおける合理的なゲームアーカイブ構築方法を展望し、本研究の実施過程で顕在化した課題を提示した。