



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_review.pdf, 審査の要旨



学位論文審査の要旨

博士の専攻分野の名称：博士（学術）

氏名：寺農 織苑

主査	特任教授	佐々木 亨
審査委員	副査	講師 卓 彦伶
	副査	教授 山崎 幸治

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-

・当該研究領域における本論文の研究成果

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。とりわけ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」は盛んであるが、ゲームを遊んだ人びとにおける「消費者側のアーカイブ」は、ほとんど進んでいない現状に対する学術的貢献の方策を論じている。本研究のために、全国 1,751 館のミュージアムを対象として、所蔵しているゲームに関する悉皆調査を実施、ゲームに関する展示用のモデルパネルを作成するためのワークショップの開催、北大総合博物館における自主企画のゲーム展の開催、さらにこの企画展において来館者調査を実施するなど、実証的なプロセスを踏んできた。結論として、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。

本論文の当該研究領域における研究成果は、次の 3 つである。

1 つめは、我が国で 1989 年以降、現在までの間に開催された 354 件のゲーム展のコンセプトを、図録やフライヤーなどから整理し、年表を作成したことである。これらの展示を「全面的ゲーム展」「部分的ゲーム展」に大きく分類し、さらに、「アート型」「歴史・文化型」「暮らし型」などの小分類を行い、これまで誰も手がけてこなかった「ゲーム展示史」を編成したことである。

2 つめは、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ことである。従来の民具の定義では工業製品は含まれないとされていた。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捉えられてきた。ゲームを含む工業製品も民具として捉えることにより、人々の暮らしを把握することができることを指摘した。

3 つめは、モデルパネル作成のためのワークショップの成果物である、異なるスタンスから作成された 3 種類の解説文を用いて、北大総合博物館の文学部展示室において「GAME START II これから

のゲーム展を考える」展（2024. 2. 10-4. 14）を開催した。ここでは、ミュージアムが所蔵しているゲームに関する悉皆調査結果から判明した、所蔵件数が多い上位 9 つのゲームを展示して、3 種類の解説文を同時に提示した。その結果、ゲームがどのように遊ばれたかを記述している解説文を展示したほうが、来館者のニーズを満たすことを明らかにした。併せて、当該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。

この 3 つめの成果は、2 つめの成果で記述したゲームを民具として捉えることの有効性、および我が国の学芸員の専門・担当分野の約 5%を「民俗、民俗学」「民具」などが占めている現状と密接に関連して、ミュージアムが今後ゲームアーカイブ構築に貢献できるとする根拠になっている。それとともに、「消費者側のゲームアーカイブ」構築の道筋を検討する重要な要因となっている。

・学位授与に関する委員会の所見

口頭試問において、1 つ 1 つの章は手堅く実証的に論を進めているが、一方で博士論文全体において、各章の関連に基づく全体を貫くストーリーが見えにくいということを指摘し、説明を求めた。この点に関しては、申請者はすでに認識しており、審査委員が十分に納得する説明がなされた。さらに第 7 章でゲームの地域性に関する情報を集めてアーカイブすると主張しているが、どんな項目をどんな範囲で収集するのか。また、北大総合博物館の展示では、来館者が付箋に書いたメッセージカードが 1,234 枚あり、海外からの来館者が書いたものも少なくなかったが、これをどう考察したのかという質問があった。これらに関しては論文には具体的に記述されていなかったが、申請者はこれまでにある程度検討しており、的確な回答がなされた。これらは今後研究がより実践的にかつ広範に進むことで解決できるものであり、本論文の成果を損なうものではないと判断した。

以上の審査の結果、審査委員会は全員一致して、本論文の著者である寺農織苑氏に博士（学術）の学位を授与することが妥当であるとの結論に達した。