

学位論文内容の要約

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

本研究は、全7章を通してミュージアムのビデオゲーム展における解説文の改善、およびその改善をととしてミュージアムがどのようにビデオ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、アナログのゲームでなく、もっぱらデジタルのゲームをプレイする機器の総称として用いる（以下、「ゲーム」とする）。

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いる。とくにアーカイブのためのデータベース構築にかん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。とくに「収集・保存」で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現状である。くわえて、おもにゲーム展について論じている「活用」にかんする研究は、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、解説文の改善が求められている。

研究方法はつぎのとおりである。まず、本研究を遂行するうえで収集した 393 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ている傾向にあるかを把握した。つぎに、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。つづいて、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にインタビュー調査をした。そして、筆者が本研究のために企画・開催した展示で実施したアンケート調査結果から、来館者のゲーム展における解説文のニーズを分析した。さいごに、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明らかにした。

● 本論文の内容

第 1 章では、①ゲーム展にかんする研究、②展示利用のためのアウトリーチ教材にかんする研究、③ゲームアーカイブにかんする研究の視点における研究の背景を概括し、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、限界、意義、位置づけ、対象、方法を記述した。

第 2 章では、3 点の視点における先行研究を整理したうえで、それぞれつぎ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展示利用のための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、の諸点である。

第3章では、ゲーム展史を編成し、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られていない。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をみせている。また、ゲームにたい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、ゲームを民具として捉えることで、人々の暮らしにおける遊びの様相を把握できることを指摘した。

第5章では、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たいし、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種類のモデルパネルの内容はそれぞれゲームの基礎情報を記述したもの(A)、ゲームについて詳述したもの(B)、ゲームにたいする主観的な体験を記述したもの(C)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、専門分野によってゲームのなにを記述したいか、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、モデルパネルをすべて使った展示「GAME START II これからのビデオゲーム展を考える」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A、BよりもCのモデルパネルを求めている傾向が有意であることが明らかになった。つまり、学芸員がゲームにたいして民俗調査をし、その調査結果を展示したほうが、来館者のニーズを満たすこともでき、かつその地域におけるゲームの受容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、本研究の結論、ならびに学術的展望を記述した。本研究の目的にたいする結論は、つぎのとおりである。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を明らかにしたこと、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を明らかにしたこと、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、の諸点である。

以上を踏まえた本研究全体の結論を示す。来館者はゲーム展の解説文から他者のゲーム体験を知りたい傾向が有意だったが、大半の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を本研究の結論とした。そして、ミュージアムにできる合理的なゲーム
アーカイブの展望を示し、さいごに、本研究の実施上において顕在化した課題を提示した。