

本稿の目的は、ミュージアムにおけるビデオゲーム機展示会及び所蔵資料の現状把握である。近年、ミュージアムでビデオゲーム機を展示する試みが増加しているものの、それら展示会で展示されたビデオゲーム機には、発売年や開発企業、簡素な解説文だけが付されており、ビデオゲーム研究の成果や反映されていない。こうしたビデオゲーム機展示会に専門性を持たせ、学術的な内容にしていくためにビデオゲーム機展示会における学際的展示モデルの構築を目指す。そのために本稿では、まずミュージアムにおけるビデオゲーム機展示会がどれくらい開催され、何が展示されていたのかを把握するためにアンケート調査を実施した。また、ミュージアムでどのようなビデオゲーム機が所蔵されているのかもあわせて調査した。

第1章では、研究論文<sup>1</sup>と博士論文の背景、目的、意義を述べ、ビデオゲーム機展示会の現状を整理し、これまでのビデオゲーム機展示会では何が問題で、どのような課題があるのかを実例をあげて指摘した。そのうえで、学際的展示モデルを構築することで、今後のビデオゲーム機展示会がどのように変化していき、ミュージアムとして何ができるのかを考察した。

第2章では、1,751館に行ったアンケート調査の結果をまとめた。その結果、1,751館のうちビデオゲーム機展示会をしたことがある、もしくは、ビデオゲーム機を所蔵しているミュージアムは178館であることが分かり、展示資料と所蔵資料のどちらも特定の企業の製品に偏りが生じていることが明らかとなった。

第3章では、アンケート調査に加えて行ったヒアリング調査の結果をまとめ、アンケート調査の結果をあわせて本項の結論と今後の展望を導き出した。6館のヒアリング調査をとおして、ビデオゲーム機は現代産業のひとつとしてミュージアムに残していかなければならない史資料であるという意見が共通していたこと、展示会に企業を絡めることでコンテンツ量や質に大きな差が表れることが分かった。また、ビデオゲーム機展示会の多くが市区町村立のミュージアムで行われており、展示会名から昭和時代の暮らしを紹介する展示会でビデオゲーム機を展示する事例が多いことが明らかとなった。さらに、今回の調査をとおして、今後ビデオゲーム機展示会を行うにあたり解決すべき課題がいくつもあることを述べ、学際的展示モデル構築に係る今後の課題とした。

本稿におけるアンケート調査をとおして、調査対象としたミュージアムでの展示会の事例や所蔵資料の実態は概ね明らかとなったといえるが、自然史系ミュージアムや水族館などアンケート調査対象外のミュージアムや百貨店のイベントスペースでの展示会は把握しきれたとは言い難い。今後の展望として、ミュージアムを中心としたビデオゲームアーカイブを積極的に進めていくために、ミュージアムの設置者や館種にとらわれず、そしてミュージアム以外のビデオゲーム機展示会の事例も含めて悉皆的な調査をする必要があることを提示した。