

ミュージアムでビデオゲーム機が展示された際に付される解説パネルの文章には、明らかな誤りや来館者が誤解する可能性が生じる表現がなされていることが多々見受けられる。そこで本稿では、ビデオゲーム開発者、研究者、学芸員、愛好家、筆者の5名1組のチームを計3チーム作り、ミュージアムでの展示会で利活用に応用することができるビデオゲーム機の解説文の作成、つまり展示モデルの構築を行った。

第1章では、研究論文IIと博士論文の背景、目的、意義を述べつつ、これまでミュージアムで実施されてきた展示モデルの先行研究を取り上げ、それら展示モデルで課題となっていることを指摘した。

第2章では、5名1組のチームでビデオゲーム機の展示会モデルを構築するプロセスをチームごとにまとめた。展示モデル構築に際し、それぞれのチームでどのような議論がなされて成果物に至ったのかの過程を記した。ビデオゲーム機は数え切れないほど発売されており、それらすべての展示モデルを構築することは不可能である。したがって、本稿で構築した展示モデルの対象であるビデオゲーム機は、ミュージアムで所蔵されている割合が高い9点（ファミリーコンピュータ [任天堂 1983]、スーパーファミコン [任天堂 1990]、ゲームボーイ [任天堂 1989]、PlayStation [ソニー・コンピュータエンタテインメント 1994]、NINTENDO64 [任天堂 1996]、セガサターン [セガ・エンタープライゼス 1994]、ファミリーコンピュータ ディスクシステム [任天堂 1986]、ゲーム&ウオッチ マルチスクリーン ドンキーコング [任天堂 1982]、PlayStation2 [ソニー・コンピュータエンタテインメント 2000])とした。

第3章では、本稿で構築した展示モデルを今後どのように活かしていくのかのロードマップを示した。まず、ビデオゲーム機を所蔵している、もしくはビデオゲーム機展示会を開催した178館のミュージアムに展示モデルを活用した展示会の開催を打診する。その後、展示モデルを使ったミュージアムの学芸員に対し、展示モデルの使い勝手やミュージアムの展示資料、所蔵資料としての地位が確立されていない資料における展示モデルの有効性などを半構造化インタビューなどにより調査する。次に、3チームの展示モデルを北海道大学総合博物館でまとめて展示し、アンケート調査やヒアリング調査により、来館者からの展示評価を行う。これまでのビデオゲーム機展示会は、ゲーム産業の様々なイノベーションを歴史的にまとめた展示が多いが、そのコンセプトにニーズがあるのかを評価した事例はない。したがって、展示会でビデオゲーム機の歴史を紹介することにニーズがあるのかをプログラム評価のうちのニーズ評価を行いつつ、来館者がビデオゲーム機展示会に何を求めているのかを調査していきたい。