

ゲームの保守からみる次世代への継承と教育

大阪樟蔭女子大学学芸学部 講師
小出 治都子
共同研究者: 中林寿文・半澤雄一

本研究の目的

博物館の機能である「保存」と「展示」、「教育」を中心に、ゲームを次世代に継承するための必要性と重要性について考察

日本の博物館や美術館でゲーム展示が開催されるようになったのは2000年ごろ

→2023年まで約45件(実地展示、オンライン展示を含む)

展示物: ゲームソフトなどの現物資料、ゲーム関連資料
ゲームの実機(プレイブル展示であることが多い/来館者に人気)
↓
壊れやすい
「次世代に引き継ぐために資料の劣化を防ぐ」ことが難しい

- ・プレイブル展示以外の方法でもゲーム展示を行う方法を考える
- ・次世代への継承方法を探る
- ゲーム展示会を開催



展示会タイトル

オンライン展示「ゲームを・マンガを守る「コト」、守る「モノ」展(通称コトモノ展)」

展示会概要

- ・アーケードゲームの保守に着目
→総数が少ないことに加え、巨大な筐体に複雑な機構が組み込まれ、経年劣化の危険性も高く、動態保存(動く機体を保存する)する難しさ
- アーケードゲームを動態保存している日本ゲーム博物館を紹介
- ・マンガ分野の動きにも着目
→ゲーム分野が目指す確立した組織体制を持ち、一点モノの作品であるマンガ原画を保存している横手市増田まんが美術館を紹介

展示会構成

- 第1章: ゲームとは? マンガとは?
- 第2章: 「モノ」を守るための方法
- 第3章: ゲームを・マンガを守る「コト」



結果・考察

- ・収集したモノを修理しない/修理する/部分的に修理する、といった修理に対する判断の難しさ、モノたちを保存する場所の確保の難しさなどさまざまな課題がある中で、ゲーム筐体を修理し、保存する日本ゲーム博物館と、マンガ原画を保存する横手市増田まんが美術館は、独自の保存方法、修理方法を用いつつ、ゲームを、マンガを次世代へと継承すべく日々作業を行っていることを示した。
- ・本研究はゲーム展示の現状を明らかにするとともに、実際にゲーム展示を開催することで、博物館学の立場からゲーム保守、ゲーム展示におけるキュレーションの必要性や重要性を示すことができた。

参考文献

- 尾鼻崇, 小出治都子, 岡田翔 (2019) 「博物館におけるデジタルゲーム展示の意義と可能性」『人文学部研究論集』42, pp.1-11.
- Tiia Naskali, Jaakko Suominen, Petri Saarikoski. (2013) The Introduction of Computer and Video Games in Museum—Experiences and Possibilities, IFIP Advances in Information and Communication Technology, volume 416, pp.226-245.
- Niklas Nylund. (2018) Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context, Arts 2018, 7, pp.1-14.