

ミュージアムにおけるビデオゲーム機展示の課題解決に向けた実践的研究

城陽市歴史民俗資料館 主任学芸員／係長 寺農 織苑 Shion TERANO

①背景

- ミュージアムではしばしばビデオゲームが展示されることがあるが、そのさいの解説文がビデオゲームの製品紹介に留まっている
- とりわけ地域のミュージアムであれば、展示内容と地域とを絡めることが求められる
- 現状は、来館者がただ懐かしむだけの展示になっており、来館者がどのような解説文を読みたいか、展示で何を伝えたいかが明確でなく、ビデオゲームにたいして来館者にどのような意識・行動変容を促したいかがわからない

④結果

- どの解説文が来館者のニーズを満たすかをコクランのQ検定で分析した結果、SFC、GB、PS、PS2に有意差があった
表 解説文ごとの回答数 (n=271)

	FC	SFC	GB	PS	64	SS	FCDS	GW	PS2	合計
A	43	35	52	27	26	27	27	42	33	312
B	38	24	21	27	42	28	36	35	32	283
C	47	53	54	55	45	34	36	26	53	403

表 ビデオゲームごとの検定統計量と有意確率

	FC	SFC	GB	PS	64	SS	FCDS	GW	PS2
Q	1.21	11.90	17.42	16.17	4.38	1.54	1.68	5.03	9.41
p	.544	.003	<.001	<.001	.111	.463	.430	.081	.009

※FC=ファミコン、SFC=スーパーファミ、GB=ゲームボーイ、PS=プレステ、64=ニンテンドウ64、
SS=セガサターン、FCDS=ディスクシステム、GW=ゲームウォッチ ドンキーコング、PS2=プレステ2

②目的

- ミュージアムのビデオゲームにたいする解説文にどのようなことが記述されていれば来館者のニーズ（あるべき状況と現状とのギャップ）を満たすかを明らかにする
- 来館者のニーズを満たしつつ、ミュージアムのゲーム展をどのように改善すればよいかを明らかにする

③方法

- 1点のビデオゲームにたいして3種類の解説文 (A・B・C) を設けた実験展示でのアンケート調査結果を分析する

⑤結論

- 解説文A（ビデオゲームの基礎情報）、B（ビデオゲームを詳述）、C（ビデオゲームの主観的な思い出）のうち、有意にCが多い。
- ゲーム展示において来館者は他者のビデオゲーム体験を知りたい傾向があり、自身の思い出との相対化をはかりたい
- ミュージアムはビデオゲームがその地域でどのように受容されたかを調査し展示することによって展示内容を改善でき、それが来館者のニーズを満たす
- 各地域でビデオゲームの受容に差がみられる可能性があり、調査を継続すれば近現代史・地域史、ビデオゲームアーカイブの充実に貢献することにつながる

本研究は公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団「2023年度助成研究A」受けました。本研究に協力していただいた皆さんに厚く御礼申し上げます。本研究は博士論文『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』（北海道大学）にまとめています。