

<第104回 国際ARCセミナー(小出治都子氏)レビュー>

日本におけるゲーム展示の展望と課題

中村 由衣(立命館大学大学院先端総合学術研究科)

E-mail lt0649px@ed.ritsumei.ac.jp

1. はじめに

近年、ゲーム企業によるアーカイブ活動が盛んになっており、博物館も建設予定であることが話題になっている。第104回国際ARCセミナー¹⁾における小出治都子氏の発表はそのような状況を踏まえて、アーカイブの成果発表として注目されるゲーム展示の展望と課題について考えることをテーマとするものであった。

2. 発表内容

発表はまず、日本における企業博物館の成り立ちと、その定義から始められた。企業博物館とは企業が設立し、企業の生業に関わる資料を保存・展示・公開し、地域社会の文化開発に貢献しているものと定義される。博物館法に則った公立博物館とは違い、企業のフィランソロピー活動の一つとして社会貢献を目的としてきたが、フィランソロピーの枠組みを超えて、より積極的な活動を求められるようになり、さらに娯楽施設としての傾向と企業ブランディングのためのコーポレート活動が見られるようになってきた。エンタテインメント性の強い企業博物館もあり、その点は教育性の強い公立博物館とは立場を異にしているが、公立博物館においても娯楽と教育は相反するものではなく、教育のきっかけといったような学習促進のための娯楽を考えることは重要であるともされる。しかし一方で娯楽性を重視するあまりアミューズメント施設との差異がなくなることの危険性も指摘されている。

では、企業博物館の位置づけをどのように考えればよいのかという点について、小出氏は企業博物館を学芸員制度との関係という観点から考察した上で、日本においてどのようなゲーム展示の可能性があるのかを論じる。

現行の博物館法の区分に則ると、企業博物館は登録博物館・博物館相当施設・博物館類似施設のうち博物館類似施設に該当する。そのため博物館資料の収集、保管、展示及び調査研究をつかさどる専門的職員である学芸員を置く必要がなく、2017年の段階で約6割の企業博物館に学芸員がいない。開館後に継続して行っている資料収集は、ほとんどの場合企業の従業員が行っている。そのため学芸員という存在を企業博

物館が今後どのように活かしていくことができるかが鍵となる。

日本以外の例えばアメリカやイギリスは、博物館職員の名称が資料収集、展示など職務によって異なっているように、職務の分化が進んでいる。一方で日本の場合には多面的な業務を行うことが一般的であるという。

現在、日本におけるゲーム展示はアメリカやイギリスのような常設展示はまだ行われておらず、企画展・特別展という形でなされている。展示内容はソフト基盤など原物の展示とプレイ可能な状態での実機の展示が多い。また、開発資料やキャラクター・デザインの原画なども近年は展示されるようになってきている。つまり、特定の人気ゲームのプレイ経験がある人が制作の裏側を知ることや、懐かしさから展示を見に来ることで成り立っているという。しかし、往年のゲーム機でプレイした経験を持つ人口は減少していくことを考えると、原物や実機だけでゲーム展示を構成することへの意義や、博物館資料としてゲーム資料をどのように定義づけるかという問題、そして何よりも来館者に何を伝えたいのかを明確に打ち出したキュレーションの重要性が指摘された。

その上で、小出氏が関わった3つの展覧会の概要とコンセプトが紹介され、最後に、次のような今後の展望と課題が示された。

- 1) ゲームを体験した世代に懐かしさ等から足を運んでもらうだけでなく、ゲームを題材にしていかにキュレーションしていくか。
- 2) 学芸員の人材育成の重要性。今の学芸員課程の中でどのようにしてゲームに関連する学芸員を育てていくには、他の分野の視点からメディアミックス的にゲームをとらえるアプローチが必要。
- 3) 企業博物館ならではの可能性。ゲーム企業がアーカイブ活動や企業博物館を作っていく中で、公立博物館と比較して自由である立場を活かし、どのようにゲームに関するキュレーションや学芸員の人材育成に関わっていくか。

3. コラボ事例から考えるゲーム展示の可能性

本発表の最も重要な点は、大学博物館の学芸員や学芸員課程を担当した経験を持つ研究者から、今

後の学芸員養成という課題、特にゲーム展示専門の学芸員を養成することが困難な現状に対して、他分野の視点からゲームをキュレーションしていくアプローチの可能性が示されたことである。

では、そうした他分野からのアプローチにはどのような方法と可能性が考えられるだろうか。ここで、報告者が知る過去のゲーム作品とゲーム以外の分野のコラボレーション企画の事例から考えてみたい。

すぐに思い当たるのが、文学や美術に関わった実在の人物をモデルとしたキャラクターが活躍するゲーム作品とコラボした文学や美術の展覧会である。例えば、文学であればゲーム「文豪とアルケミスト」のキャラクターのモデルとなった文豪にまつわる記念館や文学館といった博物館でのコラボ企画がある。美術であればゲームを中心としたメディアミックス作品「明治東京恋伽」が美術館とのコラボ企画を行っている。

「文豪とアルケミスト」はこれまでに数多くの文学館とコラボした展示を行っている。展示内容は、モデルとなった文豪についての解説や人物相関図、等身大のゲームキャラクター・パネルなどの展示、そしてお決まりの限定コラボグッズの販売が行われている。例えば、小樽文学館ではゲームでキャラクターの声を担当した声優による文学作品の朗読が行われた他²⁾、さいたま文学館ではゲームのプロデューサーが登壇し、トークイベントが行われた³⁾。複数の館による共同でのスタンプラリーも実施されており、ゲームのファンがゲームに登場するキャラクターにゆかりのある文学館を聖地巡礼のようにめぐりきっかけになるような企画が行われている⁴⁾。

「明治東京恋伽」の場合は、ゲーム作品そのものの展示ではないが、菱田春草や横山大観などの作中に登場するキャラクターと美術館の展示のコラボが行われている。例えば2021年に岡田美術館で開催された展覧会「東西の日本画 一大観・春草・松園」におけるコラボイベント⁵⁾でも、やはりコラボグッズやコラボデザインのチケットの販売、併設カフェでのコラボメニューの提供、学芸員によるゲームの登場キャラクターのモデルとなった人物のエピソードを交えたギャラリートークなどが行われている。

これらのコラボ企画での展示内容の多くは、キャラクターパネルといった容易に制作できるものがほとんどである。これは主にゲーム作品のファンがコラボをきっかけに文学作品や美術作品、ゲーム上のキャラクターのモデルになった人物に関する展示を見てもらうためのきっかけにはなっているが、本発表で言及されていたようなキュレーションされたゲーム展示が行われているわけではない。ゲームという娯楽メディアをきっかけとして、やや敷居の高い文化領域の展示に足を運んでもらうという方向だけでなく、逆に文学ファンがゲームについての展示に興味を持つような方向の流れも作ることができれば、ゲームを体験した世代の集客のみに頼らないゲーム展示・ゲーム博物館の可能性が見えるのではないだろうか。

例に挙げた「文豪とアルケミスト」や「明治東京恋伽」

のような実在の人物や作品がモデルになっているゲームであれば、史実に基づいたエピソードがいかにかにゲーム作品に盛り込まれているか、という点で文学ファンや美術ファンに興味を持ってもらいやすくなるかもしれない。例えばその文学作品や作家がどのようにモデルとなってゲームに活かされ表現されているのか。元の作品のメディアミックス的な広がりを知ることができるような展示を考えることもできるだろう。

これらの事例はゲーム作品とコラボした文学や美術の展覧会であった。他分野からアプローチしたゲームの展示を行うには、コラボ企画にとどまることなくゲームの視点も他分野の視点も交えてキュレーションしていくことが必要である。

4. おわりに

本発表ではゲーム専門の学芸員養成が困難な現状から、他分野からアプローチするゲーム展示の可能性が示された。「文豪とアルケミスト」や「明治東京恋伽」と文学館や美術館のコラボのように、他分野とのメディアミックス的な視点からアプローチできる可能性は十分にある。ゲーム企業によるアーカイブ活動が活発になっていく中で、企業博物館においてどのようにエンタテインメント性を活かし、博物館としての教育性とのバランスを保つのか。また、いかにゲームのプレイ経験者に限らない来館者を見込んだ展示ができるか。学芸員がいない企業博物館も多い現状において、今後学芸員が他分野の視点も交えたキュレーションを行うことで可能性が広がり、充実したゲーム展示が増えることが期待される。

[注]

- 1) 第104回国際ARCセミナーは2022年6月29日に開催された。
<https://www.arc.ritsumei.ac.jp/j/news/pc/015224.html>
- 2) 2018年8月4日～10月28日に開催された企画展「小樽に残した文豪の足跡」において、コラボ展示が行われた。
<http://otarubungakusha.com/past/2018093135>
- 3) 2020年1月18日～2月28日に開催された企画展「太宰治と埼玉の文豪展」においてタイアップが行われた。
http://www.saitama-bungakukan.org/index.php?key=jojup7851-607#_607
- 4) 2018年3月3日～3月31日の期間に金沢市主催のもと『金沢三文豪×文豪とアルケミスト』と題した徳田秋聲記念館、室生犀星記念館、泉鏡花記念館をめぐるスタンプラリー企画が行われた。
https://bungo.dmmgames.com/news/180124_03.html
- 5) 2021年6月25日～9月26日の期間に開催された。
<https://www.okada-museum.com/event/204.html>