

博物館におけるデジタルゲーム展示の意義と可能性

尾 鼻 崇*・小 出 治 都 子**・岡 田 翔***

0. はじめに

社会の文明化に伴って「最新のものを」「古くさいもの」へと貶める速度が増すほど、必然的に破損したり役に立たなくなったりした「遺物」が増加する。その結果、「遺物」を受け入れ保存する役割を担う博物館もまた、際限なく拡張／増殖せざるを得なくなる。Lübbe はこのような現象を「進展するミュージアム化」と定義しており、これこそが現在の博物館が迎える最大の危機であると指摘している⁽¹⁾。産業サイクルが極めて速いデジタルゲームは、Lübbe が指摘するように「遺物」を増殖し、博物館を「進展するミュージアム」へと変貌させる典型例といえる。その意味でデジタルゲームと博物館の関係を考えることはまさに現代的課題といえるだろう。

デジタルゲームを博物館や美術館で展示するという試みは、21世紀以降、急速に増加してきている。博物館学の分類に依拠すると、博物館施設は「総合博物館」、「人文系博物館」、「自然系博物館」の3点に分類されるが、いずれの種類の博物館においても「ゲーム展」は数多く開催されてきている。デジタルゲームに関する展示が増加したことは、デジタルゲームの地位が産業面のみならず文化的な見地からも向上したこと、そして、デジタルゲームの制作者に対して「作家性」が認められるようになったことに起因していると思われる。例えば、国内におけるゲーム展の代表例として表1で示した展覧会が挙げられる。

表1は、あくまでも博物館法によって定められた博物館（および博物館相当施設）において開催された企画展に限定して整理したものである。このリストを俯瞰するだけでもある程度は理解できるように国内におけるゲーム展の大半が「ゲーム産業の様々なイノベーションを歴史的にまとめる展示」となっている（特定の作家やアーティストを対象とした展覧会はデジタルゲーム展の場合少数に留まるが、ゲームのイラストレーターやグラフィックデザイナーによる原画展は例外であり、開催の機会が多い⁽²⁾）。

また、デジタルゲーム展開催の背景に目を向けると、その大半は担当者（多くの場合は館専属のキュレーター）の強い意向により開催したものが多い。その結果現在では担当者や当

* 人文学部専任講師—ゲーム・スタディーズ

** 大阪樟蔭女子大学学芸学部専任講師—博物館学

*** 桜美林大学芸術文化学群助手—キュレーター

表 1. 「日本における主要なデジタルゲーム展」

展覧会名	開催地	開催年
「イン・ア・ゲームスケープ：ビデオ・ゲーム」	NTT インターコミュニケーション・センター	(2018)
「東京藝術大学ゲーム学科（仮）「第0年次」展」	東京藝術大学 Arts & Science LAB.	(2018)
「これはゲームなのか？展」	3331 アーツ千代田	(2018)
「東京藝術大学ゲーム学科（仮）」展	東京藝術大学	(2017)
「あそぶ！ゲーム展 STAGE2 ～ゲームセンター VS ファミコン～」	SKIP シティ 彩の国ビジュアルプラザ	(2016)
「GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい？～」	日本科学未来館	(2016)
「あそぶ！ゲーム展 STAGE1：デジタルゲームの夜明け」	SKIP シティ 彩の国ビジュアルプラザ	(2015)
「日本のマンガ＊アニメ＊ゲーム」	国立新美術館・文化庁	(2015)
「デジタルゲーム展—電子化された「遊び」の世界—」	立命館大学アート・リサーチセンター	(2011)
「ザ・テレビゲーム展～その発展を支えたイノベーション～」	国立科学博物館産業技術史資料情報センター・北九州イノベーションギャラリー	(2009)
「テレビゲームとデジタル科学展」	国立科学博物館	(2004)
「レベル X テレビゲームの展覧会」	東京都写真美術館	(2003)
「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」	神戸ファッション美術館・水戸芸術館現代美術ギャラリー	(2000)

時の資料が行方不明となり、調査不能となった事例も数多くみられる。すなわち国内におけるゲームの企画展は、たとえ大規模な博物館・美術館における催しであったとしても個々人の裁量に頼って開催されているものが大半であり、組織的な基盤を確立しているとは言い難い。

他方で、上記で挙げた「デジタルゲームの歴史的枠組みを包括的に展示した例」の他にも、米沢嘉博記念図書館で開催された「すがやみつる展『ゲームセンターあらし』とホビーマンガ」(2013)、アーツ千代田の「パックマン 30 周年記念展」(2010)、渋谷ヒカリエの「ドラゴンクエストミュージアム」(2016)、森アーツセンターギャラリー「FINAL FANTASY 30th ANNIVERSARY EXHIBITION 一別れの物語展」(2018) など、特定のタイトルもしくは特定の企業の Intellectual Property (IP) に紐づく展示が近年では活発に開催されている。また、「東京ゲームショウ」をはじめとする最新の未発売タイトルを展示することを目的とした「見本市」も、デジタルゲームの展示の一つの形態として捉えることが可能である。このようにデジタルゲームを博物館で展示する文化財として捉えた場合、その展示を鑑みる上で、より多角的な見地が必要になると考えられる。

以上を踏まえて、本研究では、博物館におけるゲーム展示の状況と展望について、ゲーム所蔵館連携の観点を踏まえつつ検討することを目的とする⁽³⁾。

1. デジタルゲームの定義

まず、本稿におけるゲームの定義について確認しておきたい。Kelley (1988) によると、ゲームとは「達成すべき目標およびそこに到達するために許された手段を規定した一連のルールにより構成される、娯楽の形式」⁽⁴⁾という。さらに、ゲーム学の古典である *Rules of Play* (2003) において、Salen らは「ゲームとはプレイヤーがルールで規定された人工的な衝突に従事し、数値化可能な結果に終わるシステム」と述べている⁽⁵⁾。また、Juul (2003) は、ゲームとして古典的に考えられている概念の中心性を①ルールの有無、②可変かつ数値化可能な結果の有無、③起こりうる結果に課せられる評価の有無、④プレイヤーの努力の余地の有無、⑤プレイヤーと結果の関連性の有無、⑥対価交渉の可能な結末の有無という要素を立てて整理している。Juul によると、この六つがどの程度「そこ」に存在しているかによって、人々が「ゲームっぽさ」を感じる具合が定まるとされており、その状況を Juul はグラデーション状に位置付けて説明している⁽⁶⁾。

以上のように、ゲームの定義は複数の識者によって更新されてきたものの、「ゲーム」と「そうではないもの」の境界を語ることには、いささかの困難を伴う。それは「ゲーム」とよばれるものがあまりに広範であると同時に、とらえどころのない変幻自在なものでもあるためである。このような「ゲーム」の状況を踏まえ、本稿では、Tavinor (2009) を参照しつつ、以下の定義を提起してゲームが示す範囲を固めておきたい⁽⁷⁾。Tavinor は、ゲームの定義として以下に挙げる二点を説明している。

- (1) ゲームとは、ルールと目的をもってゲームプレイを行うものである
- (2) ゲームとは、インタラクティブなフィクション、あるいはシミュレーションの要素を持つ

Tavinor によると、これらのどちらか、もしくは双方を兼ね備えたものがゲームであるという。以上を踏まえ、本稿で扱うゲームは、原則としてタビナーの定義に従うものとする。

2. デジタルゲームとはどのような「文化財」なのか

先にも述べたように、ゲームとは「ルールと目的をもってプレイすること」によって発生する現象であり、ゲームプレイこそがゲームの中心的役割を担うものと考えてよい。ここに「ゲームを展示する」という行為を鑑みる上での重要な課題が内包されている。

そこで、デジタルゲームというメディアが持つその特色について考えてみたい。デジタル

ゲームを文化財として捉えた際、その特徴として挙げられるのは次の二点である。

- (1) ゲームは「ボーン・デジタル (born digital)」なメディアである
- (2) ゲームはタイムベースドメディアであると同時にインタラクティブなメディアでもある

ボーン・デジタルとは、その名が示す通り、オリジナルの作品ないし資料が生まれながらにしてデジタル情報であることを指す。ゲームにマイクロプロセッサが搭載されるようになって以来、ゲーム上で表現される映像や音声、テキスト情報ははじめとするすべての要素は、基本的にプログラムによってジェネレートされるようになった。マイクロプロセッサが用いられた瞬間、デジタルゲームはボーン・デジタルなメディアとなったのである。オリジナルが既にデジタルデータであるということは、保存や展示の方法論を検討する上で慎重な議論が必要になることを意味している。なぜならば、一般に文化財の保存や展示という行為は、貴重かつ破損の危険性のあるノンデジタルな文化財を前提としている場合が多数であるためだ。

ボーン・デジタルメディアであるデジタルゲームは、デジタル保存を施す以前からデジタル情報となっておりと同時に、データ上においてはマスターという概念がないメディアである。マスターが存在しない上に、圧倒的多数のマスターなきコピーが存在している以上、オリジナル消失の危険性は相対的にみて低いものとなる。現実には、プログラムが収められたデジタルゲームのソフトウェアは、様々な家庭の押し入れの奥に片付けられている。そこに非合法なコピーも含めれば「無劣化のコピー」が世界中に無数に存在することになる。そればかりか、デジタルゲームの場合、学術用途で構築されたデータベースよりも、営利・非営利を問わず、Web上に存在する様々なサービスのほうが情報量において（ときには質においても）有用な可能性さえある。例えば、Amazon や YouTube が公開している「口コミ」や「プレイ動画」などは極めて貴重な資料として捉えることも可能である。

以上から、高度情報化が進んだ社会においては、ボーン・デジタルメディアは誕生時から既に「アーカイブ」された文化財といえる。このようなメディアに適した展示方法の提起が、博物館におけるゲーム展示の出発点になるのである。

次にデジタルゲームの第二の特徴である「インタラクティブ」に目を向けたい。デジタルゲームは1970年代以降に急増したフィルム、ビデオ、スライド、パフォーマンスなどといった時間的に展開するタイムベースドメディアの一つであるが、それと同時にインタラクティブなメディアでもある。

Salen らは、ゲームのインタラクティビティについて以下のようにまとめている。

インタラクティビティとは、表現そのものに、意味のあるやり方で介入できるという

ことを意味している。といっても、表現されたものを別の仕方を読むということではない。例えば、音楽でインタラクティビティと言えば、音を変えられること。絵画なら色を変えたり印をつけること。映画なら（中略）公開の仕方を変えることなどだ⁽⁸⁾

Salen らは、インタラクティブなメディアとそうではないメディアの相違を上記のように区別した上で、プレイヤーの「選択の解剖」という方法からゲームにおけるインタラクティビティを以下のように整理する⁽⁹⁾。

1. プレイヤーに選択が与えられる前に何が生じているか
2. プレイヤーに対して選択肢はどのように提示されるか
3. プレイヤーはどのように選択するか
4. 選択の結果はどうなるか。その結果は、将来の選択にどう影響するか
5. 選択の結果はどのようにしてプレイヤーに提示されるか

プレイヤーの選択には以上に挙げたような段階があり、ゲームでは絶えず行為と結果を知らせるような（ゲームの内部か外部で生じる）五つの出来事が生じている。内部での出来事は、選択のシステムとしての処理に関連する。外部での出来事は、選択をプレイヤーに向けカテゴリーで提示することに関連している。このようにして、プレイヤーの行動は規定されているという。

では、プレイヤーはデジタルゲームとどのようなプロセスをもって接しているのか。ゲームプレイヤーはコントローラーを媒介として、アクションとリアクションのサークルの中に誘われる。一見すると複雑にみえるこのプロセスであるが、その関係性は、「入り口であるプレイヤーの入力行為」と「出口であるモニターからの映像出力」、すなわちアクションとリアクションによって構成されている。

そしてこのプロセスの中で展開される出来事はすべてコンピューター上で制御されているため、他の（古典的な）遊びと比べると映像記録が比較的容易となる。インターネット動画サイトに投稿されている「プレイ動画」も、この特性を活かして作成されたものであり、デジタルゲームという遊びを記録し、展示する一つの手段といえるだろう。

3. 博物館におけるゲーム展示の事例

博物館法に定められた博物館の事業とは「実物、標本、模写、模型、文献、図表、写真、フィルム、レコード等の博物館資料を豊富に収集し、保管し、及び展示すること」⁽¹⁰⁾である。これらの活動は「資料の収集」「整理・保存」、「調査・研究」、「展示・教育」と分類でき、上記4点が博物館における主要な機能となる。ここでデジタルゲームと博物館の関係を鑑みる際に考えなければならないのは、博物館においてゲームとはどのような博物館資料となり

うるのか、という問いであろう。

博物館資料は、美術・歴史・考古・民俗などの人文系資料と、動物・植物・機械などの自然系資料に分類される。その範囲でいくとゲームは自然系資料に属する機械に分類されるが、展示自体は人文系資料のコンテクストで行われることも多い。そもそもゲームを博物館という場に展示することに、どのような意味があるのか。これらがゲーム展の興味深い点であり、幅広い可能性が生じる点である。それらを踏まえつつ、ゲームを美術館や歴史館、科学館などそれぞれの施設が持つ機能を活かして社会や地域の営みとどのように結びつけていくのかを考えていくことが、今日の博物館の命題といえる。

博物館におけるゲーム展示の事例に関しては、国外の施設が圧倒的に先行している。例えば Margaret Woodbury Strong の収集物を中心として設立されたストロング遊戯博物館は、複数の常勤キュレーターが在籍しており、玩具なども含めると 450 万点以上の所蔵品を持つ大規模な博物館である。日本製デジタルゲームのみでも 8,000 点以上所蔵しており、保守を専門とするスタッフも備えている。また、テキサス州に所在するナショナル・ビデオゲーム・ミュージアムも 11,000 平方フィートを有する展示スペースを持ち、70 年代や 80 年代のリビングルームや子ども部屋の再現など、大規模な常設展示が行われている。

ベルリンのコンピュータ遊戯博物館も年間で約 10 万人の来場者を記録する施設であり、23,000 点以上の資料を所蔵している。他方で、韓国のチェジェに所在するネクソン・コンピューター・ミュージアムでも 1,390 点以上のデジタルゲームを所有しており、その一部が常設展示されている。このように、国外では大規模な常設展示が行われており、それを支える所蔵品の数と収蔵庫にも目を見張るものがある。

国内でもナッゲーミュージアムやアーケードゲーム博物館など多数のゲームを所蔵・展示する施設はあるものの、規模や設備、資金、スタッフ数の面においては後れをとっている⁽¹¹⁾。その最大の要因は、個々人の努力に依存し組織的な展開に難がある点と、物理的なスペースが圧倒的に不足している点にあるだろう。

さて、デジタルゲームの博物館展示の先行事例を捉える上で、ニューヨーク近代美術館 (MoMA) の事例は示唆的である。同館では 2013 年より「応用意匠」(Applied Design) という立場で、ゲームの展示を開始している⁽¹²⁾。その際に、MoMA が当初、収集・展示に着手したのは、表 2 で示したゲームタイトルとなる。

表 2. 「MoMA におけるゲーム展示タイトル」

Pac-Man	(1980)
Tetris	(1984)
Another World	(1991)
Myst	(1993)
SimCity 2000	(1994)
Vib-ribbon	(1999)
The Sims	(2000)
Katamari Damacy	(2004)
EVE Online	(2003)
Dwarf Fortress	(2006)
Portal	(2007)
flOw	(2006)
Passage	(2008)
Canabalt	(2009)

このタイトル群からも理解できるように、MoMA の展示は他のそれらとは異なる基準で行われている。MoMA によると、その基準は「Behavior」、「Aesthetic」、「Space」、「Time」の4点であるという⁽¹³⁾。MoMA におけるタイトル選出は、デザインの観点からなされており、所蔵作品の選択基準は、視覚的な美だけでなく、物理的構築物とは異なる空間の論理や重力を無視できるデジタルゲームにおけるデザイン（とくにインタラクションデザイン）を重要視しているのである。そのため、産業的もしくは技術的イノベーションに基づく展示とは一線を画した内容となっている。

4. デジタルゲーム展をとりまく課題

4.1 ゲームにおける「オーファンフィルム」

権利者問題は、ゲームを展示する上で最も障害となりがちな問題である。ゲームには映画分野でいうところの「オーファンフィルム」とよばれる権利者不明の孤児作品が多数みられるためである。ゲームは、他の様々な文化財と比較して、展示に際した許可を得ることが困難な場合が多い。元来、博物館が扱う多くの文化財は、特殊な事例、ジャンルを除けば所有者ないし所蔵館が明確となっている場合が多い。しかしゲームは、複数人によって制作され

る工業生産品であり、本来権利を保有しているはずの企業が倒産等によって消滅していることも珍しくなく、権利問題の対応に費やすコストが莫大なものになりがちである。対応方法としても、著作者（と思われる相手）への連絡手段はパッケージに記載された住所や電話番号のみが手がかかりという状況も多く、その場合、手紙や電話で連絡し返事を待つしかない。これがゲーム展の実施上の大きな障害となっているという⁽¹⁴⁾。

また、ゲーム展実施の際に起こりうる権利関係の問題として、企業との知的財産関連のトラブルが挙げられる。この問題は根深く、自社が管理するゲームプログラムや開発資料などの知的財産についても、誰が責任者か（内部の人間でさえ）分からない場合もあり、アクチュアルな業界であるがゆえに文化財という価値観を共有するという点において障害が大きい。

このような対企業トラブルの最たる例は、海外巡回展の開催の困難さにあらわれる。大手ゲーム企業の大半は各国に現地法人を設立している。そのため諸外国で展覧会を実施する際には、たとえ本社を日本国内に構えた企業であったとしても、現地法人の許可を得る必要がある。その結果、各国においてゲームタイトルの販売戦略は異なるため、その意向を無視した出品は不可能となり展示するゲームタイトルを変更したり、取り下げたりする必要に迫られることも珍しくない。このように国際的な営利企業としてのゲーム産業の顔が、むしろ国際的なゲーム展示の障害となりうるのである。

以上に挙げてきたような権利関係の許諾に関しては、現状ではキュレーターの個人的なネットワークに頼って行ってきた例が多く、本質的な解決には至っていない。

4.2 「プレイアブル」なゲーム展の課題

先述したように、ゲームは「プレイ」することで「作品」として成立するものである（その意味でゲームとインタラクティブアートやメディアアートとの近似性が指摘できる）。そのため多くのデジタルゲーム展は、ゲームを陳列するだけではなく、実際にプレイ可能な展示としている。例えば、SKIPシティ「彩の国ビジュアルプラザ」で開催されていた「あそぶ！ゲーム展」はその典型例である。同展では展示されているすべてのゲームを来館者がプレイできるように並べられており、それ自体が「キャッチフレーズ」となっている。このように、ゲーム展は「遊べる」ことが重要な意味を持っており、「インタラクティブ展示」とでもいうべき「遊べる展示」が増加傾向にある。

「インタラクティブ展示」を行うためには、動作可能な展示物の確保が前提となる。ただし、博物館法上において登録博物館に位置付けられる機関という範囲では、現在、国内にゲームを所蔵する施設は存在していない（先述したナツゲーミュージアムのように登録博物館に含まれないゲーム所蔵館は別途存在する）。

例えば、古い機体はそれだけ動作が困難になる可能性も高く、エミュレーターを開発して代用する必要もある。さらに出力モニターの問題もある。ブラウン管テレビを想定して作ら

れたデジタルゲームを液晶テレビで遊ぶ場合、描写に遅延が発生するし、色彩も異なる。発売当時の環境を再現するためにクリアすべき案件も多い。

そのため必然的に、ゲーム展を催す際には、何らかの手段を用いてゲームを収集する必要が生じる。その際の展示物の確保は、現状ではゲームコレクターや大手中古ゲームショップの協力を得ることがほぼ必須となっている。しかし、長期的な視野でみた場合、個人的ネットワークや特定のコミュニティに依存するには不安が残る。その意味で、ゲーム所蔵館の連携によるアーカイブの構築や、所有施設における目録の作成、ひいては包括的に収集・保存を担う機関の設立が必要となってくる。

加えて、展示期間中の展示物の保存方法にも、多くの文化財と比べ別種の問題がある。展示室の温湿度の管理や光量の調整、空気・生物による被害防止、防火や盗難、耐震、免震などの防災対策、そして水害を避けるためのスプリンクラーや上下水道の処理など、一般的な対策はもちろんのことであるが、機体の動作環境を維持するためメカニカルな意味での保守を担当できるスタッフや、部品の安定した確保も必要となる。したがって、巨大な収蔵庫の確保と専門スタッフの存在が不可欠となるが、そもそも日本の博物館には資料保存を専門とする学芸員が少ないことを考えると、これらもまた、長期的にゲームという文化財を博物館と結びつけていく上での課題といえるだろう。

5. 結びにかえて：有機的なゲーム展示に向けての諸問題

ここまで、ゲーム展示をめぐる諸問題について整理してきた。ゲームを博物館において展示することが「特別」ではなくなった今日において、細分化されたテーマに基づく展示の重要性が高まっている。ゲームタイトルを歴史順に並べたような「陳列」では展示にはならないためである。まさにゲーム展のキュレーションを改めて考える時代になったといえるだろう。

本稿で確認してきたように、ゲームという対象は原則として「プレイ」するものである。この特性を理解した上で、膨大な数のゲームタイトルから何を選別し、展示のためのテーマやストーリーを立ち上げるのがゲーム展のキュレーションの核となる。しかし、ゲームタイトルには明確な評価基準を定めることが困難であることも、ゲーム展を企画する際の固有の問題点といえる。これらを踏まえて魅力的なテーマやストーリーを示した上で展覧会を構成する必要が生じるのである。実際に、2018年度に開催されたゲーム展をいくつか取り上げてみると、「イン・ア・ゲームスケープ：ビデオ・ゲーム」や「これはゲームなのか？展」など、ゲームという現象自体を問い直したり、ゲームを活用した新たな芸術表現を模索する展示が催されるようになってきている。その意味でゲーム展は「ゲームを展示」するのではなく「ゲームで展示」するフェーズに移行したといえるのではないだろうか。

では、ゲーム展自体が持つ意義にはどのようなものが考えられるだろうか。まず考えられるのは、ゲームの展示自体が価値を持つことによって、資料散逸防止の可能性が飛躍的に高まるという点である。この資料にはコンソールやソフトウェアだけでなく、開発資料やグッズなどの周辺資料も含まれる。これらを文化財として保存・活用するため有機的かつ効率的に収集し、ゲーム所蔵館、産業界、ゲーム保存団体、コレクターとの連携を通じて組織を整備することは急務といえるだろう。

また、周知のように博物館とは「展示や教育活動によってその成果を示すとともに、人々に学びの場や楽しみの場を提供する非営利団体」である⁽¹⁵⁾。その機関において開催される展覧会は、コミュニティの形成・発展に直結する重要な機会となりうる。ましてやギャラリートークやワークショップといったイベントと連動させることで、より効果的な成果を挙げることが期待できる。なぜならば、デジタルゲームというメディアには近年盛んに啓蒙されている年少者を対象としたプログラム教育の可能性を内包しているからである。このように、展覧会という企画をもって、生涯学習時代における社会や地域の営みとゲームを結びつけていくことには十分な価値が考えられる。

そのためのもう一つの課題として、人材の育成が挙げられる。ゲームの展示には、専門的知識とゲーム産業に対する理解、そして豊富な人的ネットワークが必要となる。デジタルゲームを「文化財資料」として扱うためには、これらを兼ね備えた専門性の高いキュレーターによる「展示」を重ねていく必要があるだろう。

注

- (1) Lübke, Hermann *Im Zug der Zeit: Verkürzter Aufenthalt in der Gegenwart*. Springer-Verlag, Berlin, 1992.
- (2) 画展が多く開催されている背景には『FINAL FANTASY』シリーズのイラストレーターである天野喜孝や『Dragon Quest』シリーズの原画を担当した鳥山明など他分野で卓抜した業績を持つ作家が牽引したところもあると思われる。
- (3) ゲーム所蔵館連携については、次を参照いただきたい。井上・福田・細井（2018）「ゲーム所蔵館連携の可能性と意義」『日本デジタルゲーム学会 2017 年大会予稿集』92-95 頁。
- (4) Kelley, David *The Art of Reasoning*. W. W. Norton & Company, New York, 1988, p.50.
- (5) Salen, Katie & Zimmerman, Eric. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge, 2003, p.96 (= ケイティ・サレン, エリック・ジーマーマン (2011) 『ルールズ・オブ・プレイ (上)』(山本貴光訳) ソフトバンククリエイティブ)。
- (6) Juul, Jesper “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness”. *In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, pp.30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- (7) Tavinor, Grant: *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, New York, 2009, p.50.

- (8) Salen, Katie & Zimmerman, Eric. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge, 2003, p.113.
- (9) Ibid. pp.124-125
- (10) 「博物館法」 http://earthresources.sakura.ne.jp/er/Class/HJC02_H1.html (最終閲覧日:2019 年 4 月 24 日)
- (11) 国内外におけるゲーム所蔵館の状況については「ゲームアーカイブ所蔵館連携に関わる調査事業実施報告書」(文化庁)が詳しい。
- (12) MoMA におけるデジタルゲームの展示に際しては批判も多かったが, MoMA キュレーターのパオラ・アントネッリは講演の場で「ビデオゲームはアートだ」と明言し批判を受け流している (「パオラ・アントネッリ:『パックマン』を MoMA に収蔵した理由」 <https://www.youtube.com/watch?v=YzGjO5aHShQ>, 最終閲覧日 2019 年 4 月 24 日)
- (13) 「MoMA : Video Games: 14 in the Collection, for Starters」 https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ (最終閲覧日 2019 年 4 月 24 日)。
- (14) 尾鼻崇「デジタルゲーム展のキュレーションをめぐって」『ゲーム展 TEN Catalog』(文化庁, 2018) 20-21 頁。
- (15) 全国大学博物館学講座協議会西日本支部編『新時代の博物館学』(芙蓉書房出版, 2012) 41 頁。

(2019 年 4 月 23 日 受理)