

PCゲーム保全推進会議 第1回打ち合わせ会報告書

去る2008年9月7日、新橋駅近くの港区生涯学習センターにおきまして、PCゲームの恒久的保全活動を推進することを目的として、「PCゲーム保全推進会議 第1回打ち合わせ会」が11名の参加を得て開催されました。そのときの議論の状況をご報告致します。

当日の議事録はあとのひと（裏方亭）にお願い致しました。

■開会（10：00～10：05）

事前にご参加希望をいただいた方10名+当日飛び込みの方1名が揃ったのが10：00ちょっと前でした。

それぞれの自己紹介を簡単に済ませた後、事業内容・資金の問題・今回の提案に至る流れの説明を行いました。事前にアップした提案書については目を通していただいていることを前提に話しました。進行および要点を、以下に簡潔にまとめます。

■本提案の理由・内容・性格・これまでの流れ（10：05～10：20）

1. 提案理由および事業内容の概略

提案理由=70年代後半から90年代中頃にかけて発売されたパソコンゲームにデータ消滅の危機が迫っているため、現物およびデータ保全を実施する。

要因①=現物自体の散逸 要因②=磁気データの脆弱性

事業内容=上記約1万タイトルにつき、タイトル確定および現物の収集保全ならびにデータ保全を実施する。

2. 資金の問題

本事業の実施を考えると、資金面で2点の問題が存在する。

①事業そのものが利潤を生む構造になっていない

→「データ保全事業に付随して関連事業を興す」or

「収益性がないものと割り切って文化事業とする」

②現物保全を考えると間接費比率が高く、これを如何に押さえられるかが事業の採算に大きく関わる

3. 今回の提案に至る流れ

保有リストのリスト化→草の根 BBS に展開する形で美少女ゲームリストを作成→Win95プラットフォームでツール化を行うが、ワンド氏の死去にともない活動停止→大石氏の問い合わせに答える形で活動再開

■活動資金の調達方法模索（10：20～11：40）

本日の主たる検討内容になる、活動資金をどこからひねり出すかのワークショップに入りました。ワークショップそのものはKJ法を下敷きにした意見抽出・整理法で行いました。その過程は以下の通りです。

1. 意見抽出（10：20～10：40）

付箋をたくさん用意して出席者にお配りし、その中に今回の事業を進めるにあたって資金提供をお願いする相手（法人でも個人でもなんでも可）を書いてもらいました。

その際に、右下にその「効果」、左下に必要な「費用」（時間的手間も含む）を併記していただいています。これは、後に費用便益分析を行う予定にしていたため、アイデアを書いた方が、そのアイデア自体の価値をどのように考えているか、はっきりさせておくためです。だいたい20分程度で意見を出していただきました。

2. 意見整理（10：40～10：50）

続いて、書いていただいた内容を整理するため、内容が似ているカテゴリーでまとめて模造紙に貼りつけていきました。

大きく分けて「企業」「行政」「各種団体」「学会」「同人」「個人」のそれぞれにカテゴライズすることができました。ここで開始から1時間弱となりましたので、10分程度の休憩に入りました。

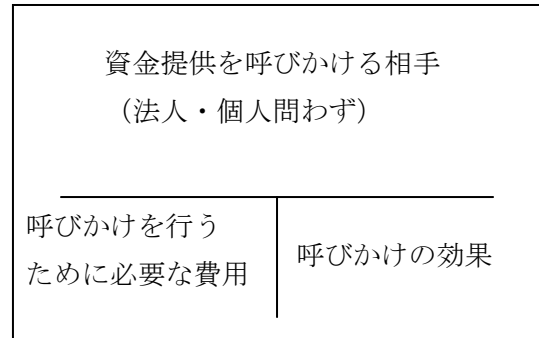


図1 付箋に書く内容



写真1 書いていただいた付箋



写真2 カテゴリーの様子①



写真3 カテゴリーの様子② ²

3. 意見交換 (11:00~11:40)

以下、前頁「1. 意見抽出」過程において、資金提供を呼びかける主体として挙げられた案を表1に整理致しました。カテゴライズされた各分類毎の平均得点は、参加者各人の主観で5点満点で書いていただいたものです。(？は含めず)たとえば、費用5なら、呼びかける活動を行う際に費用・時間がかからないこと、効果5なら成功した際の効果が大きいことを示しています。提供を呼びかけるものは資金だけでなく、現物・資料・労働力含め、広い概念で考えていただきました。議論の際に出ていた意見を、カテゴライズした各主体毎に加えております。

表1 資金提供を呼びかける主体案 (その1)

分類	資金提供を呼びかける主体	費用	効果
行政	国会図書館	?	5
	国会図書館デジタル部門新設	5	5
	文化庁	3	3
	文部科学省 (データベース未踏破事業)	1	2
	平均ポイント	3.0	3.8
	<ul style="list-style-type: none"> ・文化興隆の一事業として、申請・協力依頼を行う。 ・アニメ文化の発展を謳っている東京都等、自治体への働きかけも可能。 ・実際に取り組む際には、学会をはじめとする学識経験者のバックボーンが不可欠。 		
研究組織	DiGRA	5	4
	学会組織 (文学系)	1	1
	専門学校等	1	3
	東京大学情報学環	4	5
	明治大学国際日本学科	5	5
	コンテンツ系学科を持つ私立大学	3	3
	平均ポイント	3.2	3.5
<ul style="list-style-type: none"> ・社会学・情報学系の学部より資金を引っ張る。 ・連携先として (東京大学・明治大学) (大阪ゲーム学会・デジタルゲーム学会) ・明治大学の森川嘉一郎氏が計画しているおたく博物館計画への参加。 			
同人活動	保全会議の擬人化キャラクタをつくり同人誌を出版	3-4	1-2
	同人活動で周知 (賛同者の原画家有志)	1-2	0-1
	平均ポイント	2.5	1.0
<ul style="list-style-type: none"> ・活動を行う当初の段階でまとまった金額が運転資金として必要。 ・実際に継続的運動が可能なかどうか。 			

表2 資金提供を呼びかける主体案（その2）

企 業	出版社（PCゲーム・雑誌関係）	5	5
	営業を停止するショップからの在庫引上げ	4	2
	各ゲームショップへのアプローチ	0-2	4
	各ショップに譲渡願いの小冊子配布	3	0-1
	コンテンツプロバイダとの協業	3	3
	ハウスの協力を得て、販売価格に事業を転嫁	2	2
	ソフトハウスへの現物提供要請	5	5
	ソフトメーカー	1	1
	各ゲーム制作会社	3	3
	g o o g l e	?	5
	平均ポイント	3.0	3.1
<p>・実際問題として、経営体力のないPCゲーム企業や中小出版社に依頼を行うのは厳しい。現物の提供に関しても、社内に実際に過去のタイトルが保存されているケースは非常に稀。</p> <p>・既に消滅しているハウスも多く、全タイトル保全を考えると現実性に欠ける。</p>			
個 人	コレクターへの自筆遺言証書の協力依頼	5	1
	ボランティアの募集	5	3
	募金形式（ゲームイベント等で募金を募る）	3	2
	秋葉原で募金活動	1-2	0-1
	賛同者への募金要請	5	1
	不特定多数からの寄付	1	1
	賛同サイトのクリックによるアフィリエイト収入	0-1	0-1
	Web上のニュースサイトでの告知（認知度向上のため）	5	5
	収集活動の既実施者に協力要請	3	5
	所有者との交流（供出要請までいかずとも連携は大切）	3	5
	ファンに協力依頼	5	5
	ネットで告知した上で、現物を回収	3	3
	草の根の地道な活動で譲渡を促す	0-1	2-3
	好事家への協力依頼	4	1
	知人・マニアからの不要タイトル回収活動実施	5	3
海外の好事家への協力依頼	1	1	
平均ポイント	3.2	2.5	
<p>・資金を募るより、廃棄される現物を引き受ける受け皿としての活動が現実的。</p> <p>・どちらにしても、保管場所・管理費の問題は別に発生する。</p> <p>・昨今は海外へのタイトル流出も見られる。</p>			

表3 資金提供を呼びかける主体案（その3）

業界団体	CESA	5	2
	JETRO	4	3
	平均ポイント	4.5	2.5
	<ul style="list-style-type: none"> ・強力な後ろ盾となるであろうが、それ以前に会員企業の支持取り付けが先なのではないか。 ・アプローチ方法に工夫が必要。 		
商業活動	PCゲーム関連の即売会を開いて売上で活動を継続	1	2
	年鑑（カタログ）の作成・販売	3	3
	収集したデータの販売	3	2
	財団法人の新規立ち上げ	1	3
	平均ポイント	2.0	2.5
	<ul style="list-style-type: none"> ・データベースを商材とする企業モデルが考えられる。 ・商業活動を行うなら、メーカーやユーザーからのクレームもある。データの信頼性を担保する方法はあるのか。 ・ある程度の事業資金を立ち上げ時に捻出しなければならない。 		

以上のような参加者の案を「費用」と「効果」の点から、簡単な費用便益分析を行ったのが図2になります。表1～3の各分類項目の色と対応しています。

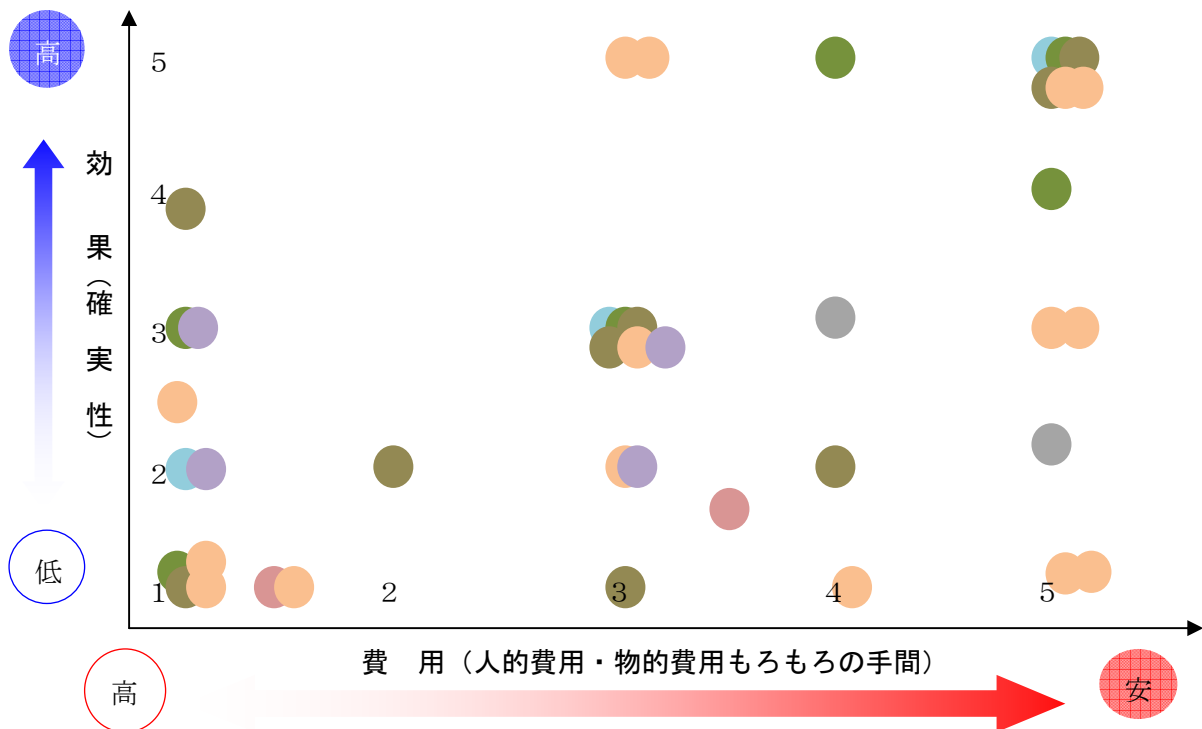


図2 資金提供を呼びかける主体についての費用便益分析

図2をご覧になるとお分かりになるかと思いますが、意外とバラバラの結果になりました。アプローチ主体毎に効率のよい主体とそうでない主体が、もう少し明確になるかと思ったのですが。

たとえば、個人のカテゴリを見てみますと、費用>効果となっている効率が良くないと考えられた主体（手段）が7件、逆に費用<効果となっているものが3件、費用=効果となっているものが6件の計16件あります。このうち、費用<効果となっている3件は、すべて現物の収集について個人に協力を呼びかけるという案です。すなわち、**個人に資金協力を依頼するのはまず無理だが、廃棄されるタイトル現物を譲渡していただくという案は現実的だと考えられている**ことが分かります。

このように、主体によって考えられる活動モデルが参加者によってかなり差があるため、主体だけを取り上げると均一な散らばり方になってしまいました。

もう一つ、単体としてではなく、産官学連携のような幅広い体制を構築する際には、学会や業界団体が緩衝材の役割を果たすという意見もありました。その連携のやり方次第では、大きな力にもなれbaumくいかない場合もあると。

したがって、次回以降の打ち合わせにおいては、それぞれアプローチする主体を一つずつ取り上げながら、**他のカテゴリとどういう連携方策がとれるかまで踏み込んで議論する**のがよいだろうという結論になりました。

次回の打ち合わせでは、「**学会・研究機関**」との**コラボレーション**を模索致します。コンピュータゲームに携わる学会・研究者を俯瞰した上で、システムのどのようなアプローチが可能かを確認していきたいと考えています。



写真4 費用便益分析①

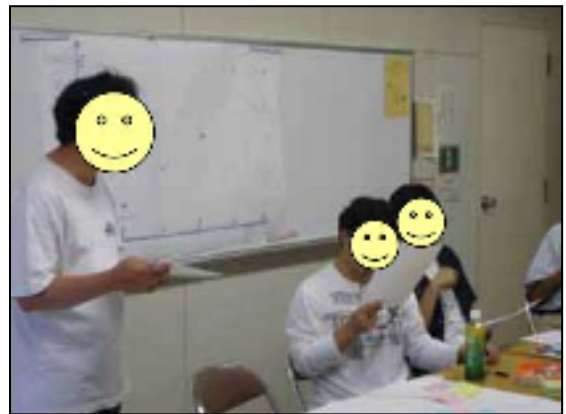


写真5 費用便益分析②

■連想イメージアンケート調査（11：40～11：50）

配布資料を見ていただければ分かると思いますが、認知心理学の手法を用いたアンケートを行いました。今回は『同級生』というキーワードから思いつく言葉を2分間で書けるだけ書いていただきました。

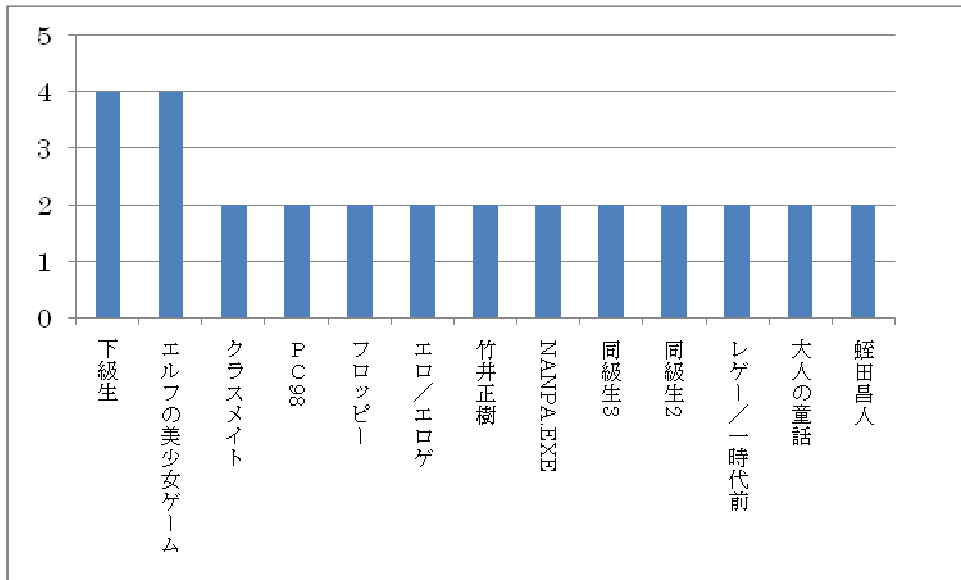


図3 書かれた数の多かった言葉（N=10）

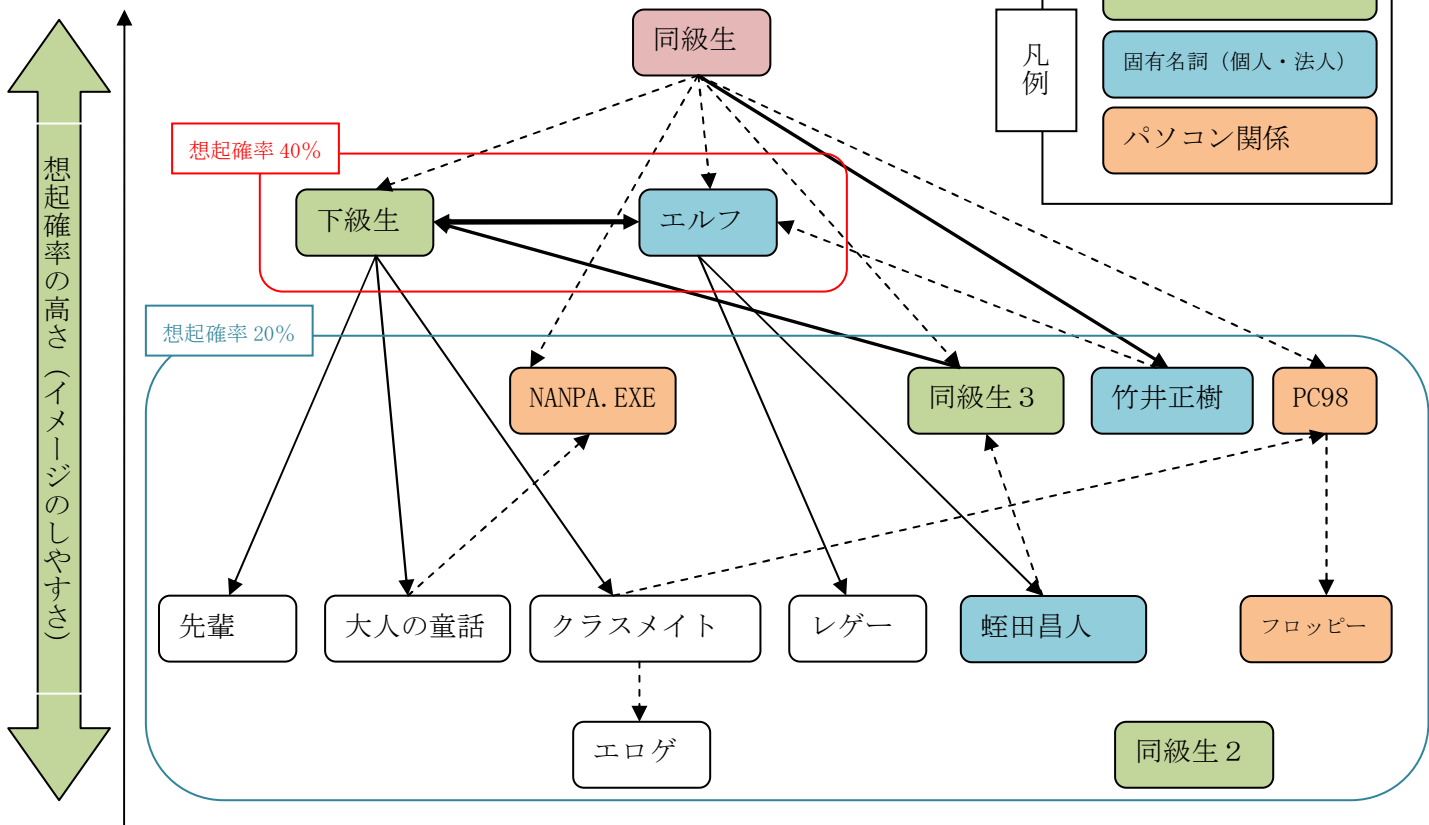


図4 連想構造解析図

結果、『同級生』というキーワードから想起された言葉の数は平均 7.8 個で、想起確率が高い言葉は「下級生」「エルフ」の 2 つ（想起確率約 40%）、その後想起確率 20% の言葉として「PC98」「クラスメイト」「竹井正樹」「フロッピー」「NANPA.EXE」・・・といったものになっており、作品内のキャラクタやイベントに関する語はほとんど上がってこないことが分かりました。（図 3 参照）**発売から約 16 年を経て、イメージやエルフというソフトハウスにまつわる知識は残存しているも、作品そのものの内容は欠落している**ことが考えられます。キャラクタに関する情報等も長期記憶（フロイト的前意識）には保存されていて、何らかの努力・契機で意識にのぼるレベルにあると思われます。

また、図 4 に本調査で想起確率 20% 以上であった言葉の連想構造解析図を示しました。縦軸の上下が想起確率の高さ、矢印が想起の方向（「エルフ」→「レゲー」だと「エルフ」という言葉の次に「レゲー」という言葉が想起していること）、矢印の太さはその想起パターンの多さを表します。

これも「同級生」という作品そのものではなく、**作品に関連する固有名詞や、当時のプレイ環境にまつわる言葉でイメージ形成が行われている**ことが分かります。「同級生」という作品は、現在のユーザーにおいては「エルフの一作品」、「蛭田・竹井の代表作」「下級生と同じコンセプトのシリーズ（実際には作品単体での関連性は薄い）」として認識されており、恐らく当時のプレイヤー間の会話で「同級生」が話題となっても、そういった価値観を前提としたやり取りが行われるはずです。

ただ、本調査はイメージ連想調査の一試行として行ったものであり、母集団が少なすぎため、本調査のみで「同級生」に対する一般的イメージが導き出されたと考えるには統計学的信頼性が保てません。（本打ち合わせに出席した方々のゲーム歴等考え合わせると「一般的」イメージとも言い難いですし）

属性分け（性別・年齢別等）した母集団が属性ごとに 50 件程度あれば、統計学的に一定の信頼がおける調査となりますので、それは今後の課題となります。

■次回予定（11：50～12：00）

最後に、次回の内容および大まかな時期のアナウンスをして終了となりました。次回打ち合わせを 10 月上旬から中旬辺りと予定しておりましたが、現段階では 11 月の連休辺りで考えています。