

1 ごあいさつ

はじめまして。私「きつねさま」と申します。

以前よりおつきあいのある方はごぶさたしております。

私の家に、PC8801以降のパソコンゲームタイトル約1,000タイトル余があります。これらのゲームタイトルですが、2000年に入った頃からFDメディアが読み込み不能になることがたびたび発生するようになってきました。

90年代中頃に、一時期すべてのバックアップをとったことがあったのですが、バックアップしたMOの方が先に逝ってしまいまして、現在そのままになっております。80年代中ごろの「Will」（スクウェア,1985）や「オホーツクに消ゆ」（アスキー,1984）もパッケージ付属品含めてすべて残っています。

こういったパソコンゲームの保存を本格的に開始しようと、96～98年頃から一時期動いていたことがありました。しかし、同じ目的でタイトルリストの整備やパッケージのファイル化を協力して進めていたワンド氏が2003年に病気で亡くなってしまい、基礎データが失われたまま頓挫しておりました。

一つ恐ろしくなったのが、ワンド氏の死去です。彼としばらく連絡が取れなくなったまま、ご遺族から亡くなったとのお知らせを受けたときは、彼の持っていた数千の貴重なタイトルや雑誌類は廃棄された後でした。

現在の80年代パソコンゲームは、愛好家が個人で所有している形になっておりますが、私も含めて高齢化が進んでおり、恐らくあと10年なり20年なり経過した折には、世にはパソコンゲーム黎明期の状況を知るなにもものも残存していないのではないかと切実に思ったからです。

わたしたちの息子なり孫なりが、ゲーム発展史を構築していく責務を社会からようやく得たとき、そこにわたしたちは何を手渡してやれるでしょうか。それが薄れかけた記憶だけということのないよう、今のわたしたちが努力する必要があるのだと思います。悲しいかな、次の世代は現在の議論には参加できない。数十年後、数百年後の今は届かない声に耳を傾けたとき、恐らくコンピュータゲームの保全是、現在急いで取り組まねばならない事業の一つだといえるのではないのでしょうか。

今でもタイトルの散逸が進んでしまった状態ですが、今ならまだ間に合います。ゲームを愛する人に少しでも耳を傾けていただけるならうれしいことです。

平成20年7月19日

きつねさま

2 パソコンゲーム保全の必要性

■1980年代のパソコンゲーム業界研究の重要性

2008年現在、コンピュータゲームは日常の娯楽に深く浸透しています。継続して家庭用ゲームを楽しむ層は約3,700万人強と国民の3人に1人の割合となっており、中高年層の市場規模も年々拡大しています。2008CESAゲーム白書より)この傾向は、団塊の世代の退職を迎えているここ数年で一層顕著になると考えられます。ネットワークゲーム事業および携帯電話コンテンツ事業も、昨今大きく拡大しています。

こういった現在のコンピュータゲームの嚆矢となったのが、1983年に任天堂より発売されたファミリーコンピュータ(以下ファミコンとする)です。ファミコンの成功により資本蓄積の進んだゲームソフト開発企業は大きな飛躍を遂げました。現在のゲームソフト業界を支える大企業は、そのほとんどがファミコンをプラットフォームとしたキラータイトルを有していたといえます。

ただ、ファミコンで成功した企業のゲーム業界参入が1983年以降に限定されていたかというところのようなことはなく、それ以前に①アーケードゲーム産業②パソコンゲーム産業におけるノウハウ・人材の蓄積がありました。したがって1970年代中盤以降の両産業の実態把握は、1980年代以降のゲーム業界全体を俯瞰する上で、非常に重要な研究対象となり得ると考えられます。

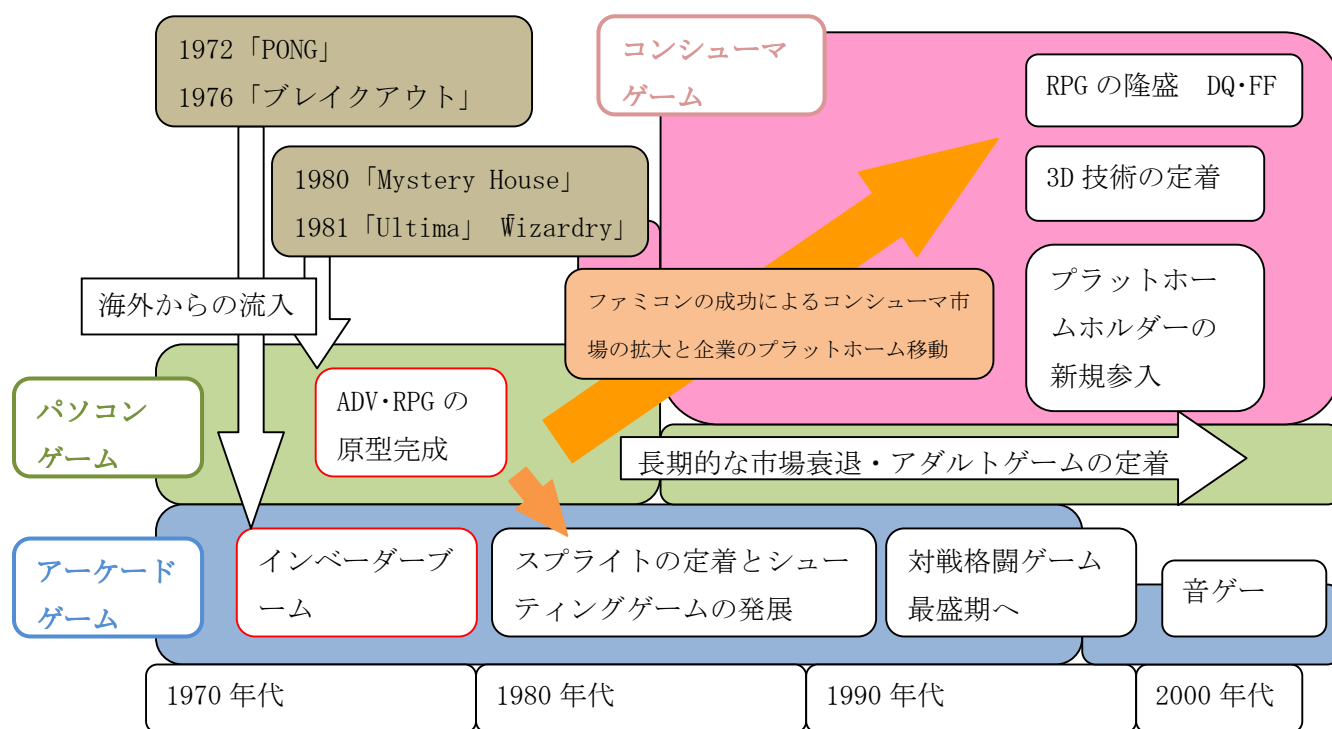


図1 プラットホーム別ゲーム業界概観図

■1980年代アーケードゲーム・パソコンゲーム産業研究の現状

わが国コンピュータゲーム業界の発展段階の基盤となったアーケード・パソコンゲーム業界ですが、その研究はようやく端緒についたばかりといえます。旧来の経営史・産業史分野からいえば、誕生し30年と業界全体が若く、研究対象となりにくかった点があります。

日本デジタルゲーム学会をはじめとして、研究分野としての確立を模索する動きもありますが、その当面の対象は主として80年代中期以降のコンシューマゲームであり、黎明期のアーケード・パソコンを本格的な対象としたものは院生レベルでわずかに散見されるだけです。

当時の業界関係者より、*1業界全体を俯瞰する形での文献は出ていますが、既存の学術研究における先行蓄積を踏まえた研究が本格的に開始されるのは、今世紀中盤以降になってくると考えられます。

*1 赤木真澄著『それは「ボン」から始まった—アーケードTVゲームの成り立ち—』アミューズメント通信社、2005年

パラダイム『パソコンゲーム80年代記』辰巳出版、1990年
等、業界関係者の手によってまとめられているものが多い。

■1980年代アーケードゲーム・パソコンゲーム産業史料保全状況

問題となってくるのは、当該対象期における企業が小規模で明確な業界団体も存在していなかったため、経営史料に類する一次史料が散逸してしまっていることもあります。それに加え、発売されたゲームタイトルそのものの保全体制が確立されていないことです。

アーケードゲームにおいてはROM基板・パソコンゲームではテープやFDといった磁気メディアを用いてソフト提供が行われてきました。これらは近年の光メディアとは異なって経年劣化に弱く、特に磁気メディアに関しては一般に20年といわれる耐久年数を超過するものが出ています。

アーケードゲーム基板の保存も焦眉の急でありまして、*2アーケードゲーム博物館構想を進めている個人もいらっしゃいます。またパソコンゲームに関して言えば、愛好家の手元に残っているだけで、データ消滅の危機に瀕しているタイトルが数多く存在するのが現状です。

*2 BASE of UGSF-WEST GALAXIAN3 Theater 6 (http://island.geocities.jp/ugsf_west/)

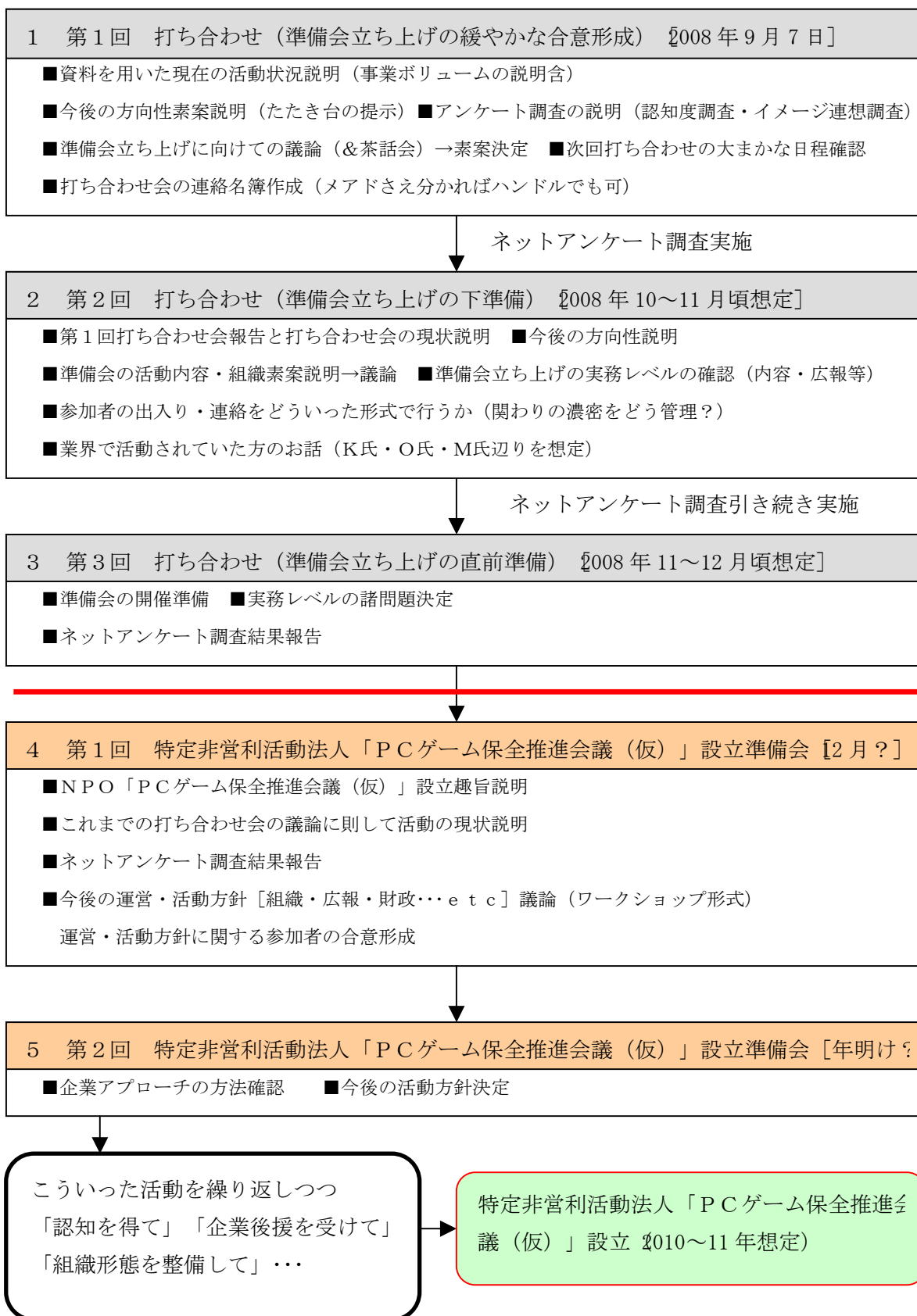
問題は、すべてが個人レベルの活動にとどまっていることであり、現状では多大な資金と時間が必要な保全活動は進展が見られません。

しかし、社会的要請を受けて行政・企業が保全を開始した折には、すべてのデータはメディアの磁気劣化により消滅している可能性が非常に高いといえます。

■パソコンゲーム保全活動開始の提言

したがって、現段階でもっともデータが脆弱で保全の可能性が高い 1970 年代後半から、CD-ROM 登場以前の 1990 年代中盤までのパソコンゲームタイトル約 1 万タイトルについて、すべてのタイトル確定とタイトル現物およびデータの保全の早期開始を強く提言します。

3 計画の流れ



以下、現段階
の想定です

4 具体的事業内容の想定および今後の活動

■現段階で考えている事業ボリューム

保全内容：1970年代後半～1990年代中盤に発売されたパソコンゲームタイトル約1万タイトルのデータ（発売日・発売ハウス等々）確定と現物およびデータの保全

事業形態：NPO法人化？

■今後の活動予定

保全タイトルの範囲にしても、事業形態にしても、同じく保全活動に携わってみたいと考える方々との意思疎通の中でベストな方法を模索したいと考えています。

活動資金にしても、行政にアプローチするのか、業界団体にするのか、企業にするのか、はたまた不特定多数の方々に協力していただくのか、事業コンセプトによって対象が異なってくると考えられます。

NPO法人や会社といった形態をとらずとも、緩やかな協働型の組織をうまく動かすことで、著作権問題をクリアした上での保全が可能かもしれません。私は、そういった可能性の一つ一つを多くの方との活動の中で選択していけたらと考えております。一人で考えるより、多くの智慧・ノウハウを得ることができるはずですから。

その準備として、パソコンゲーム保全の問題点を共有し、ベストな方法をマタリ模索できる集まりがあればと考えています。それを「打ち合わせ」と言っているわけです。NPO法人化というのは、単に案の一つであって、ベストな方法ではないのかもしれませんが。そういう一つ一つの活動内容をご相談する集まりといったイメージです。

首都圏以外の地方の方々にも、メール等で案を寄せていただいて、打ち合わせの議論内容に挙げさせていただく→議論内容をメールで返送といったことも可能です。

さらには、「物理的に集まらずともネット上での活動が可能」という案をお持ちの方等いらっしゃるようでしたら、ご連絡いただければと思います。

5 第1回打ち合わせの開催詳細

目的：今後、準備会を結成する上での大まかな議論・活動の方向性を打ち出す。

広報：ネット上の諸所で呼びかけを行います。8月10日現在、10名前後の方が参加表明されています。学会関係者、業界関係者、ネット有志バラバラです。

人数によって会場のボリュームが動くので、私（きつねさま）への参加表明希望。
現在の会場が17名分の椅子があります。まだOKです。

日時：2008年9月7日（日）AM10:00～12:00

参加者：最大17名です。それ以上なら、会場の移動等考慮します。

会場：港区生涯学習センター（ばるーん）2F202 学習室
（大テーブル3脚 椅子17脚 ホワイトボード3台）
東京港区新橋3丁目16番3号
tel. 3431-1606

<https://shisetu.kissport.or.jp/user/jsp/intro/RSIU700.jsp>

JR新橋駅烏森口より徒歩3分。駅を背にしてニュー新橋ビルの左手になります。

内容：趣旨説明
事業規模説明
PCゲーム保全主体・手法に関するワークショップ形式の意見交換
（今後の方向性検討）
連想構造分析アンケート

方針：緩やかなマターリが基本（ガチガチじゃ誰も楽しくないです）
この打ち合わせに参加したからといって、次回以降も参加強制なんてことは全くありません。出入り自由（今回の会も、今後の活動についても）です。
10分覗いてみて、帰ろっかな？もあり。
また今回の参加によって、中核メンバー業務を押しつけることもしません。
マターリ生暖かく見ていたいお方もそれはそれでok。
議論参加を強制したりもしません。楽しいのが基本。
名乗らなくても構いません。ハンドル参加ok。

その中で参加メンバーが意思表示して、中核的な作業を得意分野に応じてやってくれるというのは歓迎。基本はきつねさまが一人でやります。

備忘録：以下、第1回打ち合わせ以前の作業諸々覚えておくこと。きつねさま個人用。

実務上：参加表明者が3人を超えた時点で日時の調整を開始。

場所の決定も同時に。この時点でハンドルを用いた名簿作成開始。

個人情報の取り扱いには、細心の注意を払うこと。

これを失敗すると全てが終了。おk? > 漏れ

資料準備等：パワポ等がないため資料は紙で準備。準備資料は以下。

- ・これまでの活動状況（1993年前後よりの状況説明）
- ・きつねさまの保有する資料の確認
- ・国産全PCゲームを保全する事業ボリュームと積算結果の提示
- ・ネットアンケート実施に関する資料諸々
- ・事業を行う際の問題点提示
- ・準備会の方向性（今後の活動方針素案）→問題点とともに議論
- ・名簿フォーマット（ハンドル・メアド [フリーでもよし] ・その他)

その他：飲み物・参加者が意外という場合はハンドル用の名札準備

6 連絡先

きつねさま：syaran@aa.alles.or.jp

サイト：どきどきへあばんらんど (<http://www.aa.alles.or.jp/~syaran/>)

これまでの話等々は、

エロゲの恒久保全を真面目に考えるスレ その3

(<http://set.bbspink.com/test/read.cgi/erog/1193851661/150>)

からのリンクをたどっていただければと。

きつねさまの資料の状態等は

(<http://www.aa.alles.or.jp/~syaran/negiita/negi001.htm>)

こちらに若干あがっております。