

ナムコ開発資料のアーカイビングとその活用

岸本 好弘ⁱ 兵藤 岳史ⁱⁱ

ⁱ遊びと学び研究所 ⁱⁱ株式会社バンダイナムコスタジオ
ⁱkissygame@gmail.com, ⁱⁱt-hyodo@bns-g.com

概要: 株式会社バンダイナムコスタジオでは「ナムコ開発資料のアーカイビング」を進行中である。「ナムコ開発資料」とは、日本のビデオゲーム開発の黎明期にあたる1970年代に始まり、デジタル化がすすむ2000年代に到るまでに作成・収集された一次資料(紙資料中心)である。本研究では、進行中のアーカイビングの途中報告をすると共に、今後の予定を紹介する。これらの資料群が今後のゲーム研究に活用できるようにしていく。

キーワード: 開発資料, アーカイビング, ナムコ, ゲーム研究

Preservation of NAMCO's Development Materials for Archive Collection and Its Future Utilization

Yoshihiro KISHIMOTOⁱ Takefumi HYODOⁱⁱ

ⁱPlay and Learning Lab. ⁱⁱBANDAI NAMCO Studios Inc.
ⁱkissygame@gmail.com, ⁱⁱt-hyodo@bns-g.com

Abstract BANDAI NAMCO Studios Inc., is currently working towards "preserving NAMCO's development materials for archive collection." "NAMCO's development materials" points to the paper based material master created during the early years of video game development from the period of 1970s until the 2000s when digital development materials became the standard. In this research, we will report the current status of the archiving process and present our future plans. We plan to make this archive collection useful for future development research.

Keyword Development Materials, Archiving, Namco, Game Research

1. 背景

日本のビデオゲーム開発の黎明期は、1970年代前半のアメリカのアーケードゲーム製品の模倣に始まる。1978年発売のアーケードゲーム『スペースインベーダー』(1)、1980年発売『パックマン』(2)が国内のみならず世界でも大ヒットしたことにより、アメリカの模倣から日本オリジナルのビデオゲームへと進化し、アーケードゲームは大いなる盛り上がりを見せた。その当時の大手アーケードゲーム会社と呼ばれたのが、タイトー・セガ・ナムコの3社である。その後ビデオゲームは1983年発売の家庭用ゲーム機『ファミリーコンピュータ』(3)の国内、世界での大ヒットにより、日本のビデオゲームの主流はアーケードゲームから家庭用ゲームへと移行していく。

株式会社ナムコの歴史は、1955年に創業し、1978年に発売した『ジービー』(4)がオリジナルアーケードビデオゲームの最初である。1979年発売のアーケードビデオゲーム『ギャラクシアン』(5)、1980年発売の『パックマン』がヒットし、日本のゲーム業界の躍進の一翼を担った。中川大地氏は著作の中で「この時期のアーケードゲームビデオゲームの“日本化”の強い推進役となったのが、ナムコの諸製品であった」と述べている[1]。その後、家庭用ゲームでも、1986年発売のファミリーコンピュータ用ソフト『プロ野球ファミリースタジアム』(6)などがヒットした。2005年に株式会社バンダイと合併した[2]。

2. 研究内容

2.1 研究目的

本研究では、株式会社バンダイナムコスタジオ(以下、

BNS社)が保有する「ナムコ開発資料」をアーカイブ化した経緯および手法を明らかにするとともに、今後この資料群を保存・活用する方法について考察する。「ナムコ開発資料」とは主に旧株式会社ナムコの開発チームが作成あるいは収集した一次資料(紙資料中心)である。残されていた資料は、主に同社がビデオゲーム開発を開始した1970年代から2000年代までのもの。それ以降はデジタル化がすすんだことにより紙資料の作成は減少していったとみられる。

2.2 「ナムコ開発資料」の概要

次の3群に分類する。

(1) A群「オフィシャル文書」

企画書/仕様書(P1仕様書, P2仕様書, 変更仕様書, 最終仕様書)/取扱説明書資料である。(P1, P2は一般的にα版, β版と呼ばれるもの)

これらの文書は、手書き原本またはコピーの形でオフィシャルにファイリングされているケースが多く、1970年代~80年代中頃までは比較的しっかりした形で残っている。

(2) B群「開発メモ資料」

企画書の前段階としての提案書、開発中に開発現場のメンバー内で共有されたと思われる企画書コピー、開発者自身のためのノート・メモ類などである。またロケーションテストの実施報告書、社内発表時の報告書などもこれに含める。

(3) C群「周辺資料」

社内で実施されたアイデアコンテストの詳細、他社製品のカタログ、マーケティング資料などがある。

2.3 「ナムコ開発資料」の保存状況

ナムコは、1950年代にメカトロアーケードゲームの開発を開始し、70年代にビデオゲーム開発が始まった時期には東京都大田区多摩川を開発拠点としていたものの、当時開発部門は決して大きなセクションではなかった。

しかしながら、80年代初頭からアーケードビデオゲーム市場の急伸と家庭用ゲーム市場の成立により、急激な組織拡大(企画開発部門の分割を含む)と、開発拠点そのものの拡大(移転と拠点分散化)が進んだ。その結果、統一的なファイリング・保存は行われなくなり、個人の資料としてのみ保存される状態になってしまう。開発拠点の移転や、職員の退職にともない、少なからぬ資料が廃棄されてしまったことは想像に難くない。

残された資料は、ある時点より、手狭になったオフィスから川崎市川崎区東扇島にあったアーケードゲームの配送拠点である倉庫に移送され保管されることになった。しかしながら、もともとこの倉庫は文書保存用の倉庫ではないため、苛烈な環境にあり、文書の劣化は免れなかった。

2.4 アーカイブのきっかけと「ナムコ開発資料」の危機

今回以前にもアーカイブの試みはあった。特にバンダイとの統合を控えた2005年には、開発資料の集積とデータベース化が試みられた。しかしながら担当者の退職や異動により中途半端に終わった。

東扇島倉庫に保管されていた資料が忘れ去られようとした2015年9月、ナムコOBである岸本(当時 東京工科大学メディア学部特任准教授)が、ナムコ在籍当時開発したゲームの資料[3]を求めてBNS社を訪問した。岸本はこのようなビデオゲーム開発資料の重要性を説き、これをきっかけにBNS社はこれらの資料の状況確認を始めた。

その結果判明したのは、資料はバンダイナムコエンターテインメント社(以下BNE社)の所有となっており、同社の総務部門はコスト削減のため、資料廃棄をともなう東扇島整理を計画中であるということであった。

2.5 アーカイブ計画の作成と承認

資料の喪失危機をうけてBNS社内では「ナムコ開発資料」を保存・活用すべく「ナムコ開発資料アーカイブプロジェクト」を立ち上げた。下記はその際作成した趣意書からの抜粋である。

(1) 目的

- ・世界のビデオゲーム開発を牽引したナムコの開発資産を保存し、活用する
- ・そのことによりバンダイナムコスタジオのエモーショナルエクイティの増大を図る

(2) 背景/現状

(略)

(3) 方針

- ・一次資料として半永久的に「保存」可能な状態にする
- ・アクセス(社内から、あるいは場合によっては社外から)できるように「整理」
- ・社内での「活用」(社員教育用途、新規開発への参考資料

として など)促進

- ・社外への「アピール」(研究用途の貸し出し、一般顧客への公開など)促進

(4) ロードマップ

- ① フェーズⅠ[把握] 2015年10月～2016年3月予定
 - ・倉庫に保存されている資料の把握
 - ・社内に散在する資料の把握
- ② フェーズⅡ[整理] 2016年4月～2017年3月予定
 - ・一次資料整理, ラベリング, データベース作成
 - ・デジタル化
 - ・並行して公開オプションの企画(イベント, 資料館開設など)
- ③ フェーズⅢ[公開・活用] 2017年4月～予定
 - ・データベース公開
 - ・フェーズⅡにて検討した公開オプション実施

当初は管理部門の予算でプロジェクトを展開する予定であったが、最終的には会社としての利益判断から合意が得られず、技術開発部門の予算でプロジェクトを実施することとなった。

2.6 調査と整理の実施状況

(1) フェーズⅠの実施

東扇島倉庫にあった資料群は段ボール箱にして約450箱であった。図1が整理前の資料群の様子である。



図1. 整理前の資料群

まず、BNS社・BNE社のなかで開発資料に詳しい社員を選抜し、事前整理を試みた。段ボール箱のなかには文書以外のもの(例えば開発機材、ROMカセット、書籍など)も多く含まれていたため、文書以外のものを次の3つに分類し、次の段階の調査の範囲を狭めた。

- (1) 廃棄が妥当なもの
- (2) BNE社に残置するもの
- (3) BNS社にて保管するもの

図2が整理作業の様子、図3は見つかった資料例である。



図 2. 整理事業の様子



図 4. 整理後の新しい資料倉庫

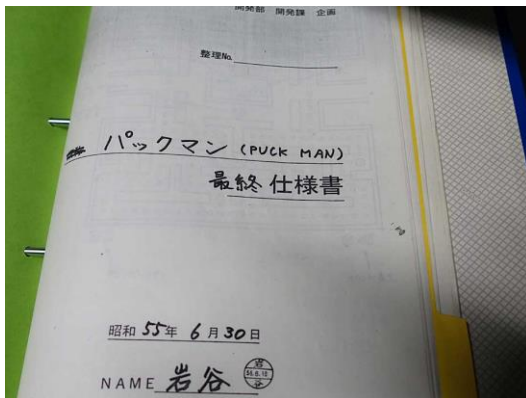


図 3. 見つかった資料例(手書きの最終仕様書)

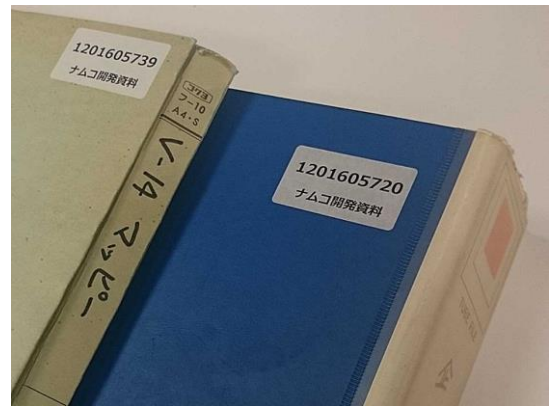


図 5. ラベリングされた資料例(企画書)

こうした作業の結果、アーカイブ作業の対象とすべきものは 350 箱程度に圧縮できた。

並行して、このようなアーカイブ作業を専門に行っている業者数社に接触をし、最終的に(株)出版文化社に作業を委託することに決定した。調査作業は 2016 年 3 月 2 日～6 月 24 日の間、東扇島倉庫の現地で断続的に実施され、最終的に、既存目録との照合 178 箱 3,477 件、新規目録の作成 188 箱 3,340 件という結果となった。既存目録とは、前述した 2005 年の調査、データベース化の際に作成されたものである。

以上の成果をもって、BNE 社と交渉をおこない、これら資料群を BNS 社の資産に移行する処置をおこなった。

(2) フェイズ II の実施

フェイズ II は 2016 年 12 月に開始し、当初の予定作業を一部残し 2017 年 3 月にいったん終了した。実施した作業はラベリング、新しい保存箱への移し替え、エクセルによるデータベース化である。これらの作業は(株)出版文化社が担当した。

図 4 が整理後の新しい資料倉庫、図 5 がラベリングされた資料例である。

主に予算面の理由から、構想段階で計画していたデジタルアーカイブ化はフェイズ II では見送られることとなった。またフェイズ III での公開活用展開の具体的方法立案にまで踏み込むことができなかった。

2.7 調査と整理の実施についての問題点と反省

フェイズ I の実施実際の作業を依頼したのはアーカイブの専門業者ではあったものの、作業者自身はビデオゲームの専門家ではなかった。保存されていた文書は種々雑多であり、また開発時の開発コード名、スラング、ジャーゴンが入り乱れており分類・ラベリングは困難を極めた。そのためラベリングされる粒度については大きな問題を含んでおり、再整理が必要な状況であると考ええる。

2.8 現時点での到達点

2018 年 7 月時点で、ラベリングされた資料は 6,928 件、新たな保存箱 309 箱に移し替え、門前仲町にある BNS 本社に移送・保存されている。

以上が、本研究での途中報告となる。

3. 今後の予定

今後の予定としては、フェイズ II [整理] のやり残したデジタル化と公開オプションの企画、フェイズ III [公開・活用] を進めていく予定である。

その中でも優先して進めるべきと考えているものを次に上げる。

(1) 社外へのプロジェクト実施の発信

8月のCEDECでの発表, 9月のDiGRA夏季大会での発表を予定している。CEDECでは, 他社での開発資料アーカイブを志す同志を集め, 業界全体の流れにしていきたい。DiGRA夏季大会では, 本資料を活用してくれる研究者を募りたい。

(2) 本資料の展示イベントの開催

広く一般に向けて, 本プロジェクトを認知してもらうために, まずは期間限定で, 大学施設や博物館での資料展示(プレイ可能な完成品ゲームやポスター, グッズの展示も含む)を目指す。この場合重要となるのは, 古いゲームを知らない若者層にもアピールする内容とすることである。

(3) 研究者が閲覧できるように限定公開

研究者が本資料を活用して研究を行えるように, 本資料の閲覧のためのシステムやルールを決めていく。

4. まとめ

本研究では, BNS社で進行中の「ナムコ開発資料のアーカイビング」の途中報告を行った。消失の危機にあった「ナムコ開発資料」は, 日本のビデオゲーム開発の黎明期にあたる1970年代に始まり, デジタル化がすすむ2000年代に到るまでに作成・収集された一次資料(紙資料中心)であり, その価値は高い。BNS本社の倉庫に移され, ラベリングされた資料は309箱 6,928件に及ぶ。整理の進行にともないBNE社をはじめとするバンダイナムコグループ内でも資料の価値は再評価されつつある。

今後も我々はバンダイナムコグループの協力のもと, この資料を基にしたプロジェクト実施の発信, 本資料の展示イベントの開催, 研究者向けの限定公開, 資料のデジタル化等を進めていく。そのために, 広くゲーム研究者, ゲーム関係者の協力を望む。

我々が目指すのは, 「ゲームを我が国における貴重な文化として保存し, 後世に伝えていくための役割を担うこと」である。

参 考 文 献

- [1] 中川大地(2016)『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』, 早川書房
- [2] バンダイナムコエンターテインメント『ナムコの歴史』, <https://www.bandainamcoent.co.jp/corporate/history/namco/> (最終確認日:2018年7月4日)
- [3] 鳴原盛之・岸本好弘(2017)『バラデューク』30周年トークイベントによる, 開発者自身が主体となった, オーラル歴史の収集・保存の試み, デジタルゲーム学研究, 9(2), pp.41-51.

ゲーム

- (1) 『スペースインベーダー』, タイトー, 1977. (Arcade)
- (2) 『パックマン』, ナムコ, 1980. (Arcade)
- (3) 『ファミリーコンピュータ』, 任天堂 1983. (FC)
- (4) 『ジービー』, ナムコ, 1978. (Arcade)
- (5) 『ギャラクシアン』, ナムコ, 1979. (Arcade)
- (6) 『プロ野球ファミリースタジアム』, ナムコ, 1986. (FC)

DiGRA JAPAN

Digital Games Research Association JAPAN

日本デジタルゲーム学会

DiGRA JAPAN 夏季研究発表大会 2018

「越境するデジタルゲーム研究」

明治大学 駿河台キャンパス

2018年9月1日