

マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか？

前 田 至 剛

What Does the Microcomputer Culture Inherit and Pass On?

Noritaka MAEDA

要 旨

本研究の目的は、マイコン文化が前の時代から受け継いだものと、後のメディア文化に与えた影響について明らかにすることである。本稿の分析であきらかになることは以下の3つの点である。

1つ目は、マイコンブームが起きた昭和50年代の前後との連続性である。マイコンは家庭で取り組む・雑誌でつながる・最先端技術のメディアの最終局面であり、その後のオタク文化やネット文化へ多くの要素を受け渡した重要な文化である。前の時代からは国家レベルの夢につながる技術に一般家庭で取り組むことができる可能性を受け継いだ。

2つ目は、彼らの熱意が注がれる先としての労働が過酷であり、にもかかわらず労働組織がその苦境を充分に救い上げることができなかったということである。他方、労働の視点から眼差される独特の「世界」への眼差しも明らかとなる。マイコンブームの時代、日本のエレクトロニクス産業が「世界」で売れたことを背景に、マイコンは「世界」を垣間見る窓としても機能していた。他方、日米貿易摩擦を背景として、労働や産業振興の観点からも、「世界」を意識した言説が語られる。また日米におけるマイコンをめぐる差異もみてとれる。

3つ目は、昭和50年代以降のマイコン／パソコン文化を考える際にとりわけ重要なゲームという要素とのかかわりについてである。ゲーム市場の拡大は娯楽としてのマイコン／パソコン利用の発展のみならず、ゲーム制作者というキャリア選択も強く意識させる状況を生み出す。さらに、マイコンユーザーが快楽を得る技法とそれにかかわる雑誌上の言説にも影響をおよぼす。マイコンユーザーは誇大な夢をみる一方、過酷な労働といった厳しい現実と直面したとき、それらが容易には解決しないという事実を反映するかたちで、様々な代償行為をおこなった。その一つがゲーム市場の拡大にともない、

マイコン／パソコン・ゲーム雑誌上で作用しはじめる嗤いやおふざけといった「戯れ」である。ここでいう「戯れ」とは、単なる笑いを目的としたもののみならず、自らの苦悩を嗤い、茶化し、自虐的に楽しむ技法をさす。この戯れは、その後のオタクやインターネット文化におけるそれと合わせて似通ったものである。

キーワード：マイコン、労働、オタク文化、ネット文化

1. 問題の所在

本研究の目的はマイコン文化が前の時代から受け継いだものと、後のメディア文化に与えた影響について明らかにすることである。その際特に注目するのは次の点である。

1つ目は、マイコンブームが起きた昭和50年代¹⁾の前後との連続性である。マイコンはラジオ自作、アマチュア無線、オーディオマニアと受け継がれてきた家庭で取り組む・雑誌でつながる・最先端技術のメディアの最終局面であり、その後のオタク文化やネット文化²⁾へ多くの要素を受け渡した重要な文化である。したがって、マイコンブームはそれ以前から何を受け継ぎ、その後の時代に何をもたらしたのかメディア文化史を考えるうえで極めて重要であるだろう。

2つ目は、彼らの熱意が注がれる先としての労働とそれらが労働組織にはどのように対象化されていた／いなかったのかである。夢を抱いていた反面、過酷な労働がより深刻化していった。状況の深刻さについて考える際に、労働環境を改善する役割が期待される労組が新たに登場したコンピュータをもちいる労働をどのように捉えていたのか検討する必要がある。この過程では労働の視点から眼差される「世界」についても検討する。マイコンブームの時代、日本のエレクトロニクス産業が「世界」で売れたことを背景に、マイコンが「世界」を垣間見る窓としても機能していた。日米貿易摩擦を背景として、労働や産業振興の観点からも、「世界」を意識した言説が語られるのである。

3つ目は、昭和50年代以降のマイコン／パソコン文化を考える際にとりわけ重要なゲームという要素とのかかわりである。ゲーム市場の拡大は娯楽としてのマイコン／パソコン利用の発展のみならず、ゲーム制作者というキャリア選択も強く意識させる状況を生み出す。さらに加えて、マイコンユーザーが快楽を得る技法とそれにかかわる雑誌上の言説にも影響をおよぼす。マイコンユーザーは誇大な夢をみる一方、過酷な労働といった厳しい現実と直面したとき、彼らが容易には解決しないという事実を反映するかたちで、様々な代償行為をおこなった。その一つがゲーム市場の拡大にともない、マイコン／パソコン・ゲーム雑誌上で作用しはじめる嗤いやおふざけといった「戯れ」の磁場である。ここでいう「戯れ」とは、単なる笑いを目的としたのみならず、自らの苦悩を嗤い、茶化し、自虐的に楽しむ技法をさす。

このようにマイコンは、後の時代の文化に様々な要素を受け渡したメディア史上の重要な要素

でありながら、これまで十分に明らかにされてこなかった³⁾。筆者はこれまでマイコンブームがおこった昭和 50 年代（1975～1985）を中心に彼らを取りまく社会状況について検討してきたが、その前後の時代についてはいまだ十分に明らかにできていない。またこれまで分析対象としたのは主要マイコン誌（I/O, ASCII, マイコン）が中心であった。本稿では昭和 50 年代に加えて前後の時代についても調査するため、さらに収集する資料の範囲を拡大し、マイコン文化を構成する要素についてより幅広い検討をおこなった。

2. ブーム前から喧伝される夢

マイコンの可能性は、ブームの発生以前から盛んに喧伝されていた。そのことを示す事例は枚挙にいとまがないが、本稿では紙幅の制限から、象徴的な次の例について検討する。図 1 はコンピュータ関連としては最古参の雑誌『コンピュートピア』創刊号の記事である。1967 年同誌を発行したのは、産経新聞の子会社であり、同じ年に開始される『情報化白書』の発行も手掛けたコンピュータ・エイジ社である。その創刊号には「トップ対談 電子計算機時代の政治、経済」と題して、中曽根康弘、石川六郎、稲葉秀三による対談記事が掲載されている（『コンピュートピア』1967. 4(1)：23-8）。中曽根は議員立法による原子力基本法の成立、科学技術庁長官などの経歴をもち、当時は前年に中曽根派を組織、政権獲得を目指すようになった時期であった。石川は運輸省から鹿島建設へ移り多数の原子炉受注に尽力、また霞が関ビルの建設も手掛け、のちには日本商工会議所の会頭を務める人物である。稲葉は戦後すぐに経済安定本部にて戦後復興を手掛け、記事が掲載されたときすでに産経新聞の社長であった。まさに政財界とメディアのトップによる記事である。同誌にはコンピュータ分野の研究者のみならず、政治家や財界人、通産省などの官僚による寄稿が多数掲載されている。コンピュータ+ユートピアの造語を冠する雑誌の創刊号にこのような対談が掲載されたのには、当時のコンピュータ開発を取り巻く状況が関係している。すなわち、戦後日本のコンピュータ産業は未来の夢を託すべき技術であり、国家主導によって護送船団的に育成が図られた。それゆえにマイコンブームの時代には日米貿易摩擦の争点にもなった⁴⁾。

記事のなかでは、行財政改革・産業の合理化・生産性向上の道具として、あるいは国防を含めた政治判断の道具として世界的に活用が進められている状況と、日本が先駆者となることの重要性、さらにはこれを実現するための人材育成の重要性が語られている。もちろんここで対象とされているのは先端技術であり、通産省が支援したのは大型汎用機メーカーであった。したがって



図 1 『コンピュートピア』の対談記事（写真は中曽根康弘）

マイコンブームの担い手が直接的にその恩恵を受けることはない。それでもマイコンユーザーたちは、最先端につながる技術としてマイコンを理解し、熱意をもって取り組んだのであった⁵⁾。

そのことを象徴するようにコンピュータでの連載記事が、一般ユーザーに駆動されるマイコンブームの火付け役になっていく。国策としてのコンピュータの開発と利用促進に関する記事を多く掲載していた雑誌からマイコンブームがはじまるのである。1975年に当時東京電機大学助教授であった安田寿明が同誌で「マイ・コンピュータをつくろう」と題する連載を開始、これが大きな反響をよぶことになった。1977年にはこの連載を書籍化するかたちで『マイ・コンピュータ入門』が刊行され、マイコンブームに火がつく。実際主要マイコン誌の一つである『ASCII』を1978年に創刊した西和彦も、この連載に触発されたと語っている⁶⁾。

また連載の第一回目で安田はマイコンの自作は、大型汎用機などの大手メーカーによる製造・開発技術の進歩を促すためにも必要であると説いている。利用の視点からみると汎用機はメーカーによって周辺機器の利用が制限されており問題がある。また製造・開発の面でもあらゆる点で分業体制が敷かれることでソフトウェアとハードウェアが分断され、製造にかかわるプロでも専門以外について理解が及ばなくなっている。こういう状況では技術的進歩の妨げになるため、マイコン自作によって技術の習得が進むと、メーカーだけにたよらない応用やより全体を総合した視点から開発をおこなうことができるという。安田は政府による開発支援の対象となった大手汎用機メーカー社員とのやり取りを紹介しつつ、正規の製造工程や会社の計画とは異なる、現場レベルの創意工夫がこの産業には重要であり、それこそがマイコンの技術習得によって実現できると論じている（『コンピュータピア』1975.9(107):33-4）。このようにマイコンブームは、そもそもの端緒から、国家レベルで喧伝されるコンピュータ産業の輝かしい夢と未来に、一般ユーザーも創意工夫と技術習得によってつながることができる、そう期待させる言説によって支えられていたのである。

3. マイコンと労働

このような言説を背景として、国家レベルの未来の夢につながる技術としてマイコンは捉えられ、昭和50年代に多くのユーザーを惹きつけた。しかしながら、筆者が別稿で明らかにしたように、マイコンユーザーたちの心情はアムビバレントなものだった。気宇壮大な夢を抱く反面、当時としてはコンピュータ関連技術の将来性は不確かで、自らのキャリアパスも先行き不透明であった。またキャリアを形成するための専門教育も不十分で、大学は研究者や汎用機開発者養成に比重をおく一方、マイコンに近いソフトウェア技術者等の即戦力養成は当時急増していた専門学校が担っていた。マイコンユーザーの中には、正系学歴を優先し大学に進むことを迂遠と考える者も少なからずおり、かといって変化の激しい情報化に即応すべく専門学校に通うと傍系学歴にしかならないため、進路の面でも苦悩せざるを得なかった。さらによしんばコンピュータ関連

前田：マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか？

の職につけたとしても、そこでは過酷な労働が待っていた。いまに続く労働者派遣法はこの当時にコンピュータ産業で常態化していたものを追認するかたちで制定された。そしてプログラマ等の「35歳定年説」⁷⁾はこのとき語られはじめたのである（前田 2022）。

ではこの過酷な労働環境はなぜ改善されないまま現代に引き継がれたのであろうか。それには様々な要因が関係しているが、その一端を明らかにするため、ここでは労働環境を改善するための活動を担う人々の言説について分析をおこなう。具体的には労働組織や労働運動を担う人々がこの業界をどのように捉えていたのかについて、労組の機関紙や論壇誌での言説を取り上げる。

当時は VDT（Video Display Terminal）労働という言葉でプログラマのみならず、多様なコンピュータを使う労働者の健康被害などが取りざたされていた。たとえば雑誌『経済評論』は別冊労働問題特集として『VDT 労働問題読本』を 1984 年に発行している。当時の労働言説はマルクス主義的イデオロギーの影響が強かったのであろうか、そもそも VDT 労働とは労働と見做すことが難しいと論難されている。VDT 労働は「人間の心身を用いて労働対象に働きかけて労働生産物を得るという具体的な労働過程を失っている（剣持 1984）」という。もちろん批判の矛先は、そのような労働をさせている企業・経営者であったが、マイコンユーザーたちの苦境を改善することはおろか、その苦悩を理解することさえ不可能な労働観であると言わざるを得ない。

また次の点も当時の状況を理解するうえで重要である。すなわちコンピュータ関連労働のうち少なくない割合が派遣労働者によって担われていたため、団交によって待遇改善を求めることのできない人々が多かった。「VDT 労働でも、本工労働者でつごうが悪くなると派遣労働者にまわして、健康障害の表面化を押さえてきた（剣持 1984）」という。労組としては正規労働者を守るためであったが、経営側の視点にたてば結果的に待遇改善のためのコストを省くことにもつながったであろう。ただ労組も組合員を守ることを優先せざるを得ない事情もあった。それは先述のトップ対談でも言及されていたように、コンピュータが合理化・効率化のための道具でもあったという点と関係している。

たとえば図 2 は、中央公論の別冊増刊号である。この号は TBS 系列で 4 日連続の特集放送がおこなわれたものをベースとしており、マイコン時代の社会経済面での激変とそれに対応することの重要性について特集したものである。その反響は大きく労組側も反応している。社会党の機関紙『月刊社会党』に掲載された論考には、「『あなたは生き残れるか』という脅迫めいたことをいうのは、合理化と人減らし圧力が経済界に働いているから（剣持 1981）」と述べられている。コンピュータの導入によって進められる合理化・効率化はコスト削減、とりわけ人件費の削減のためでもあった。正規労働者の権利すら守られない危機意識は広く共有されていたと考え



図 2 『中央公論・経営問題増刊号』の表紙

られる。

とはいえ労組にはまた別の論理も働いていたようである。それは日米貿易摩擦を背景とする発想であった。自治体労組の機関紙『自治研』には、電機産業界の労組である電気労連での動きとして次のような事例が紹介されている。電気労連のある組合と電機業界の経営者でコンピュータ関連の労働問題について議論されたが、その主な理由は労働現場の環境悪化や矛盾の訴えに呼応したのではなく、失業輸出に対する批判がなされ、そのことを懸念していたからだったという。たしかに労働運動はその出自にはマ

ルクシズムがあり、虚偽意識から目覚めた労働者が団結することで資本家に対抗できるとされた。そして国家の枠を超えた巨大なうねりに発展し世界同時革命を目指す。「万国のプロレタリアート、団結せよ」というスローガンが有名だが、まだこの時点でもそのような発想があったのかもしれない。すくなくとも日本のエレクトロニクス産業が発展し世界で“売れる”状況が進むと、アメリカ等へ「失業」を輸出することになるから問題だ、というのである。マイコンブームでは、世界同時進行の情報化革命を日本がリードすることが夢見られていたが、労組はまた別の回路で国際社会を意識していたということになる。では当のアメリカのコンピュータ産業は、この問題をどのように捉えていたのだろうか。日本側の言説では、まずは目指すべき存在としてアメリカが引き合いにだされる。その後昭和50年代おわりごろ、半導体市場で日本が世界一になると優越感と自負にみちた言説が登場する。アメリカの財界もこのことを警戒していたが、コンピュータ産業、とりわけアメリカのマイコン雑誌では幾分異なった議論が展開された。日米が互いに向ける眼差しは対立するのでもなく、共通の目標に向かうのでもなく、そこにねじれとズレがみてとれる。次節ではこの点について日米のマイコン雑誌の記事を比較しながら考察する。

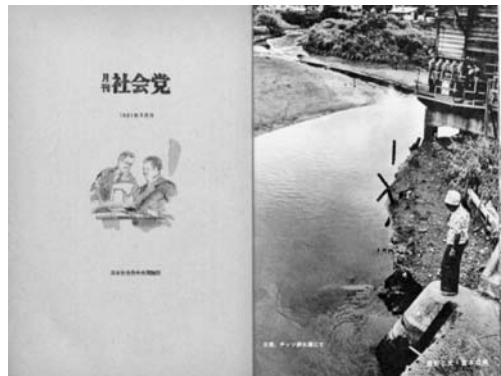


図3 『月刊社会党』当該号の巻頭写真と扉(写真は水俣病原因工場の排水路。重要課題であった公害と労働問題が取り上げられている)

4. 日米マイコン言説のズレ

アメリカのビジネス雑誌では、貿易摩擦と関連させ日本のコンピュータ含むエレクトロニクス産業、自動車産業を非難する「ジャパンバッシング」がおこなわれていた。これに呼応するかたちで日本のマイコン雑誌も米誌の論調を紹介している。たとえば『ASCII』は1982年に「悩めるアメリカ半導体産業」と題する記事を掲載している(図4)。『BusinessWeek』の表紙に、NTTと書かれた鳥居のような門の先に日本列島と富士山が描かれたイラストが掲載された。記事の中では「門戸開放によって、モトローラ社やATTなどがその一部の受注を受けたが、さらに

前田：マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか？



図4 『ASCII』1982年6巻10月号56-7

その門戸を広くするようにすべきとしている」というように、日本の保護貿易姿勢を批判する米の論調を取り上げている。

あるいは米マイコン雑誌『InfoWorld』の表紙も紹介されている。この表紙は明らかに「硫黄島の星条旗」(戦時中アメリカにおけるプロパガンダとして撮影された)になぞらえたものである。硫黄島の星条旗は、太平洋戦争においてアメリカに打撃をあたえた日本の軍事基地硫黄島に、アメリカの橋頭堡が築かれた際、反撃の成功を印象付ける目的で撮影された。それが今度はまるで再逆襲のように、米西海岸に日の丸が掲げられている。ASCII では米誌が「日本のコンピュータメーカーの米国上陸とその経営法を特集している。今まさに西海岸に立てられようとしている日章旗」と紹介されている。これらは文字通り“Japan as Number One”と評されたことに対する自負と「追いつき」「追い越しつつある」という優越感のあらわれであろう。

しかしながら米マイコン誌からは米ビジネス誌や一般紙におけるジャパンバッシングの論調とは明らかに異なる傾向を読み取ることができる。もちろん『InfoWorld』は米マイコン誌であり、「米西海岸の日の丸」を掲載したが、実際の記事の中身はジャパンバッシングというより日本の優れたコンピュータ製品を紹介する内容である。そのほかの米マイコン誌の論調も、ジャパンバッシングとはほど遠い内容となっている。

たとえば米マイコン誌『Creative Computing』が1984年に発行した日本特集号にもその傾向があらわれている。わざわざ日本語で「なぜ日本の特集号を」と表記しつつ、最初に編集長が特集の趣旨を次のように説明している(図5)。「私の立場は明らかに単一ではない。正しくすらないかもしれない。しかし、この特集で可能な限り広範囲の視点を提示しようと試みた。これらの記事をよむことで、読者は同じ事実から、まったく異なった結論に至るだろう」と、ジャパンバ

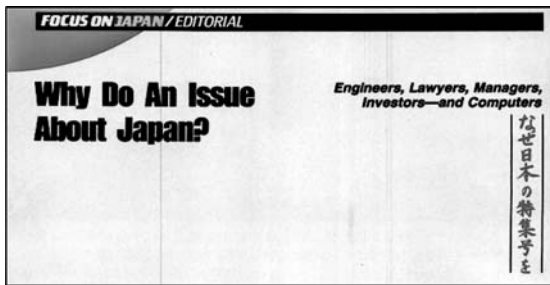


図6 『Creative Computing』1984. 10: 12



図5 『Byte』1981. 6. 8

ッシングのような安易な解釈とならないよう、注意深く説明をしている。実際の記事の内容でもジャパンバッシングの際に論及されている点を明確に否定し、日本の成功の原因は「ダンピングじゃなく、保護貿易でもなく、為替操作でもなく、標準以下の低賃金によるのでもなく、そうではなく高品質な製品を競争力のある価格で販売することによって」実現しているからだ、と、きわめて冷静な分析をおこなっている。

あるいは老舗の米マイコン誌『Byte』は1981年に「日本製コンピュータの侵攻」という煽りのきいた見出しを掲載しているが(図6)、単なるアイキャッチであり、実際の記事は見出しを否定する内容であった。

(近年人々は)「日本のコンピュータによる侵略だ」とか「西海岸への侵略艦隊であり、シリコンバレーに橋頭堡を築こうとしている」などと論じている。しかし妄想を振り払うべきだ、誤った情報に振り回されてはならない…(中略)…日本株式会社など存在しない…(中略)…日本の工業が1つの巨大コングロマリットを形成しているというのがアメリカ人の見方である。しかし真実は、日本のコンピュータ製造会社は、互いに獰猛なほどに競争しあう企業の集団で、この競争を通じてバラエティに富んだ家電製品を供給している。…(中略)…終身雇用によって会社への忠誠心が高く…(中略)…製品の品質向上につながっている…(中略)…設計から生産、販売にいたるまで垂直的な統合を実現しているため、品質管理が徹底している…(中略)…日本のPCはすばらしく、競争力のある価格で投入されてきているが、それでもアメリカ市場にとってゾツとするような存在ではない(『Byte』1981. 6. 丸括弧内は引用者注)。

このように米マイコン誌は、ジャパンバッシングにおいてクリシェとして登場する、保護貿易や護送船団の政府による支援、過重労働による生産性向上等々を完全に否定しているのである。さらに注目すべきは、米コンピュータ産業にとっての意味のみならず、産業労働の視点についても言及していると推察される点である。

前田：マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか？

そもそも自動車や鉄工と違って、アメリカ国内のコンピュータ産業は、まだ成熟（matured）してもいなければ、不安定（top-heavy）なものでもない。…（中略）…日本製コンピュータの流入は、アメリカのコンピュータ産業にとっても弾みとなる、よりよい製品が低価格で販売されることにつながる。（『Byte』1981. 6. 丸括弧内は引用者注）

自動車と鉄工を名指して matured と評しつつ、それを top-heavy と説明しているのは興味深い。日米貿易摩擦の最も大きな争点は伝統的製造業たる自動車と鉄工であり、アメリカ国内でも当該産業界全体を統括する大規模な労組が活動していたことで知られている。それを不安定、あたまでっかち、身動きが取れない=top-heavy と評しているのである。米コンピュータ業界は、それとは異なる新興産業であり、生産体制や労組の規模は小さいが top-heavy ではない、むしろ機動力にすぐれ成長が見込める。だからこそ日本の成功はアメリカのコンピュータ産業にとっても弾みとなると結論付けているのではないか。このように考えると「万国」とはいかないまでも、日米のコンピュータ産業に従事する労働者は別の方法で協働できたのかもしれない。少なくともアメリカ側のマイコン誌の言説は、日本のコンピュータ産業の振興を歓迎するものだった。ただ日本側には自負と優越感の発露はあれど、米コンピュータ産業が自国にとっても弾みとなるというような視点は、あまり語られることがなかったのである。

5. 「ゲーム」雑誌の系譜とマイコン文化

ここまでみてきたように、マイコンはブーム以前から国家的夢につながる技術として理解されユーザーたちの技術習得意欲を加熱してきた。それは世界でおきている「情報革命の旗手となる日本と自分たち」という誇大な夢を一般ユーザーにも抱かせた。その反面、不十分な教育環境とキャリアパスの不確かさ、救い上げられることのない過酷な労働という現実には彼らは直面することになる。それは就職した一般企業でコンピュータのスキルを発揮し優越感に浸るとき周囲からネクラと誹られたり、私生活の面では女性にモテないことや妻から理解されずマイコンが家庭生活の阻害要因にもなるという現実であった。この誇大な夢と過酷な現実という落差を埋める手段として、彼らは実にオタクらしい快樂の技法に頼ることになった。それは自らが直面する数々の暗い現実の一部をネタに架空の物語をでっちあげ、その中に癒しと慰めを求めるという手法である。多大な労苦をかけて生み出したプログラムは、AI によるプログラミングが普及し人間が苦勞から解放される未来においてビンテージワインのように高く評価される、とか、マイコンがかわいい女の子になる、等々である。このような傾向がマイコンブームのさなか昭和 50 年代にすでにみられはじめる（前田 2022）。

しかしながら昭和 50 年代が終わり次の時代に差し掛かると、趣を異にする志向性が表面化し

てくる。その背景にはゲーム市場の拡大があった。マイコンユーザーの一部はゲーム制作者としてゲーム産業で活躍するという夢を抱くようになる。ただしマイコン誌上から読み取ることができるのは、このゲームへの志向性も、確かにマイコン文化と重なりあうということである。「世界」への意識、キャリア形成の問題を意識するからこそゲームが意味付けられている。またこれらを絢交ぜにしながら、先述のオタク的快樂の技法をより一層発展させることにもなるのである。

これらのことを考察するまえに、ゲーム市場の成長にあわせてマイコン雑誌が別冊・増刊などを経てマイコン／パソコンゲーム、さらにはゲーム専門誌を刊行しいった経緯について概観する⁸⁾。ブーム期に創刊した最古参である『I/O』は当初からゲームプログラムも掲載しており、1984年から1986年にはマイコンゲーム情報誌と銘打った『PiO』を、不定期刊行の時期を経て月刊化している。ただし『PiO』は2年程度で再び『I/O』に吸収された。次に創刊の早い月刊『マイコン』（電波新聞社）は、元日本マイコンクラブの機関紙であり、ビジネス・実利向けの情報が多かった。そして1981年からの『マイコン』等の別冊時期を経て、1982年にはマイコンゲームプログラム投稿雑誌『マイコン BASIC マガジン』（以下ベーマガと記述）が創刊される。1978年創刊の月刊『ASCII』は、1982年の季刊時期を経て1983年にパソコンゲーム誌『LOGiN』を発行開始、さらに『LOGiN』の一コーナーから派生するかたちで1986年家庭用ゲーム機専門誌『ファミコン通信』を創刊する。このようにマイコン雑誌からマイコン／パソコンゲーム誌、ゲーム専門誌という系譜が確認できる⁹⁾。とりわけ別冊や増刊から独立創刊という経緯は、読者層に一定の重なりがあることを示している。

そのため雑誌上にあらわれるゲームに関する言説にも、やはりマイコン文化との連続性が確認できる。たとえばゲームユースの拡大に際し、読者欄などではゲームばかりすることの是非が繰り返し論争的となるが、それはコンピュータピアの時代から受け継がれてきた、創意工夫と技術習得を重視するゆえであろう。ある『I/O』の読者はゲーム市場が拡大した後の1987年に、ゲームばかりになることを懸念し、他の読者に再考を促す投書をおこなっている。

「LOAD RUNNER（ママ¹⁰⁾）の増加や、今のファミコン人気や、ゲーム・マシンとしてしかとらえられていないパソコン…（中略）…今はほとんどの人の使いみちがゲームに流れていっているような気がするわけです。…（中略）…パソコンの意味とはなにか、知りたいのです。みなさんはどう思われるのでしょうか。（『I/O』1987. 3: 208. 丸括弧内は引用者注）」というように。ここではファミコンについても言及されているが、ファミコン登場以前からゲーム用途については論争的となっており、その際に必ず登場するのは以下のような主張であった。

「僕はゲームができるということでマイコンが好きになりました。そしてそれを入力して楽しんでいううちにその中味がどうなっているのか知りたくなり、プログラムを解読しようと努力しました（『I/O』1982. 2: 154-5）」と。つまり、ゲームが技術習得の入り口になるという指摘である。またゲームのプログラミングには独特の創意工夫が必要とされるという指摘もなされる。た

前田：マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか？

例えばゲームプログラムに必要な「狭いメモリ空間の中でテクニックを駆使してするプログラミングも1つの方向だと個人的に考えております、ゲームをけなして実用云々とさわぐのは、少々おかしいのではないのでしょうか？（『I/O』1980. 11: 136）」と。これほど明確ではないものの、ゲーム市場拡大以降も同様の主張は雑誌上に登場する。マイコン文化との連続性のもとに、ゲームを単なる娯楽ととらえるのではない視点が受け継がれているのである。

6. キャリアとしてのゲームと「世界」

ゲームにも技術習得の余地を読み込むような人々のあいだには、それを自らのキャリアと関係づける発想が生まれるのも自然なことであっただろう。実際『I/O』にはエニックスを経て、スパイクチュンソフトの取締役にもなった中村光一、『ASCII』にはランダムハウス代表取締役となった森田将棋で知られる森田和郎など、後にゲームプログラマ、デザイナーとして名をはせる人物がゲームを投稿していた。

こうした読者の志向性を反映して、編集部も職業としてゲームプログラマを目指す人に向けた記事や投書への応答を掲載している。たとえば『バーマガ』ではナムコに入るにはどうすればいいか尋ねる投書が取り上げられている。これに対しナムコに入社後ゼビウスやドルアーガの塔などのヒット作を世に送り出し、その後独立してゲームスタジオを設立していた遠藤雅伸は、次のように応答している。ナムコには様々な部門があり、プログラミングが求められる開発部門はもちろん、販売管理や営業部門のような文系の学びが生かされる場所もあるから、まずはしっかり勉強をして大学を出ることが重要だ、と（『バーマガ』1986. 3: 279）。また別の「遠藤雅伸先生の特別講座—プログラマーになるには」と題した記事では、安易にゲーム・プログラマだけを目指すことを諫めつつ、多方面のプログラミングを学ぶことの必要性、そしてそのためには専門の大学を卒業しておくのが後々役立つことが多く、「ゲーム・プログラマーの勉強だけをしてきて、運悪くなれなかったらもう手遅れになってしまう」と述べている（『バーマガ』1986. 4: 277）。進路に迷える若者に対する実にまっとうな答えであろう。

ただ遠藤のような主張のみならず、ゲーム産業という独特の業界を反映した記事も掲載されている。たとえば『LOGiN』にはゲーム制作者／会社への取材記事が多数掲載されているが、学歴取得、就職というルートとは異なるキャリアのヒットメーカーも数多く取り上げられている。図7は大ヒットしたゲーム「ハイドライド」を制作したT & Eソフトを取り上げた記事である。ハイドライドを制作した当時22歳のプログラマは前職の鉄工所を上司とけんかして辞め、そのままT & Eに飛び込みで入社を希望したという。「いや、びっくりしましたよ。いきなり玄関口で、“僕を雇ってください”と言って座り込まれたんですから」という社長の発言が『『プロ魂』、つまりプログラマー根性物語』というリードとともに掲載されている。しかも彼はアマチュア時代に『ASCII』誌上で開催されたソフトウェア・コンテストに入賞している人物だった。

このようにゲーム業界の仕事は、コンピュータ関連の技術職や一般企業就職とは異なるキャリアであり、必ずしも専門の大学で教育を受けなくとも活躍できる場合もあると認識されていたであろう。もちろん、そのようなルートでゲーム業界での成功を目指す場合、相当な困難に直面することは想像に難くない。実際その点についても言及されている。

たとえば大ヒットしたドラゴンクエストシリーズの生みの親である堀井雄二は、ゲームデザイナーになりたい、どうすればいいかと尋ねる投書に答えるかたちで、この業界で成功することの難しさについて述べている。元々は漫画家志望だった堀井は高校時代に上京し、漫画家のアシスタントになろうとしたがうまくいかず、しかたがなく大学に入ったという¹¹⁾。その後ライターとして雑誌に携わり、ライター業に必要なことからパソコンに接しゲームも作って遊んでいるうちにゲーム作りにハマる。彼はゲーム作りに必要なのは、必ずしもプログラミングの技術ではなく、面白いと思ってもらえるゲームを作るセンスでしかないとし、さらにゲームデザイナーの収入は個人差が大きく、最悪の場合「食うや食わずの生活」だとも語っている（『LOGiN』1984. 12: 135）。

そもそもマイコンユーザーの中には、正系学歴を棒に振ってでも即戦力として活躍できる道を目指すべきと考える者もいた。そのようなメンタリティーは変質しながらも、ゲームを制作する産業に飛び込む意欲へと、かたちをかえ受け継がれた可能性がある。マイコンブーム時代も、その将来性に気付きいち早く理解できたのは自分たちだけなのだという自負がマイコン誌上では語られていた¹²⁾。今回もゲームの価値を真に理解できるのは若い自分たちだ、と考えたであろう。少なくとも数多く掲載された投書からは、ゲームを作ることを仕事として考えはじめた読者が多数いたことが窺える。

そしてゲーム産業もマイコンと同じく「世界」とつながっていた。図8は世界的に大ヒットしたロードランナーの生みの親 Doug Smith のインタビュー記事である。最初のリード文は「ロードランナーは、ナイコン時代に完成」と、世界的ゲーム業界の成功者が実は読者と近い状態であったことを伝えている¹³⁾。稼ぎについては日本の著名なプログラマの年収1,000～2,000万より多いと答えるなど、ゲームプログラマとしての具体的な「成功」が表現されている。また過去の過酷な労働と成功後を対比させつつ次のような語りが掲載されている。「以前はね、典型的なプログラマーの生活をしてたよ。夜中に仕事して、昼間寝るっていうやつをね。でも、やめたんだ。今で



図7 T&E SOFT を取り上げた記事（『LOGiN』1986）



図8 ロードランナー制作者へのインタビュー記事（『LOGiN』1984. 12: 135）

は、朝起きて、夜寝てるよ。日が暮れてから水上スキーをするし、とっても健康的な毎日だよ」と。このように辛い仕事も成功すれば報われるという物語を「世界」で活躍する成功者のイメージとともに紹介している。

また他の記事ではヨーロッパのゲームソフト市場を紹介する記事もある。アメリカはしばしば憧れの対象であり、追いつき追い越すべき存在として言及されている。しかしヨーロッパは「ゲームソフトの第三世界」とのリードで次のような説明がなされている。イギリスやフランスのゲームソフトを取り上げ、その個性や優れた点について解説しながらも、「良い意味で、盛り上がっていない」と述べている。その理由は、日本はすでにゲーム市場が拡大し、ジャンル分けも定まってきている一方、斬新で新しいゲームが登場しがたい。ヨーロッパはその逆に既成概念にとらわれないユニークな発想ができていているというのである（『LOGiN』1987. 4: 268-71）。実にマイコン文化からの継承らしい、「世界」への眼差しである。「世界」から学び、いかに自分たちが「世界」をリードする存在となるべきかを考える。当然リーダーとして期待されているのは読者である。そして成熟した市場＝日本の立場から、未成熟な市場＝ヨーロッパの野心的な部分やユニークさを見出し称揚するというのは、結果としてパソコンゲーム業界では（アメリカを除けば）日本がリードできているという自負につながるであろう。

以上のように、ゲーム市場が拡大すると、ゲーム産業で活躍するというキャリアも選択肢に入ってきた。その場合でも「世界」への意識、キャリア形成をめぐる苦悩と過酷な現実といったマイコン文化と共通する要素が確認できる。もちろん昭和 50 年代前半にみられたような過剰ともいえる技術習得意欲や精神性を重視するような言説¹⁴⁾はゲームを対象としては語られることがほとんどない。したがってそのような精神性を欠くものの、彼らが置かれた労働環境や世界を意識した語りなどは変わらなかった結果、ゲームをめぐっても部分的にマイコン文化と同じような言説が編成されたと考えられる。しかしながらこの部分的に残存した言説が、後のネット／オタク文化に継承される要素を保存していくことになる。それは自他を嘲る嗤いと戯れの文化である。それはマイコン文化にゲームが新たに付加した要素とも密接に結びついているであろう。ゲーム産業は紛れもない娯楽産業である。娯楽にとって重要なのは堀井の言にもあるように「面白さ」を追求することである。それは以前とは異なる性質を誌面や読者欄に付与することにつながるのである。

7. ゲームと「面白さ」の追求、そして戯れと嗤いへ

マイコン／パソコン・ゲーム雑誌には、マイコンブーム当初のマイコン雑誌とは明らかに異なる特徴がある。それは笑えることの重視、徹底した面白さの追求である。娯楽産業としてのゲームの拡大は、誌面にも笑いやおふざけが多数登場する状況を生み出した。とはいえ、昭和 50 年代終わりごろからはゲーム雑誌に限らずほぼすべてのマイコン／パソコン雑誌に（程度の差こそ

あれ) この傾向がみてとれる。マイコン雑誌と、マイコンおよびパソコン・ゲーム雑誌には重なり合う読者たちがいる。編集部としても彼らが求める内容を提供しようとした結果であろう。このゲームがもたらした面白さと笑い重視の傾向は、マイコン文化がゲーム文化を経た後、オタク文化へと接続される重要な回路になったと考えられる。

それでもなおまず目を引くのは、マイコン文化を潜り抜けてきた読者たちにとって、ゲームの中に娯楽以上のものを読み込んでもいるという点である。『I/O』に昭和50年代終わりごろに「マイコンは何のためのものか」と題する投書が掲載されている。そこでマイコンは「自分の夢を仮想的に実現、つまりシミュレートする道具」と位置づけられている。この読者によると、シミュレーション・ゲームやロールプレイング・ゲームなどはもちろんこと、そもそもゲームは特殊な条件での生存競争や戦争のシミュレーションである。「マイコンの中では自分は、なりたいたものになれる。あるときはパイロット、あるときは地球防衛軍、またあるときはエンタープライズの艦長、そして、その世界で自分はやりたいことができる」という。またゲームのみならず「楽器演奏のできない人でも音楽演奏ができ、絵が描きたい人は自由に絵を描ける」。さらに自分たちが取り組むマイコン／パソコンとオフィス等で業務上利用するコンピュータを対比させて、「パーソナルなコンピュータは個人の夢を実現してくれるものじゃないでしょうか。オフコンは資本家が労働者をいかにこき使うかということのための道具ですね。いまの現状は。」と、述べている(『I/O』1985.6:216)。このようにコンピュータを使う過酷な労働も意識しながら、それと対比させるかたちで個人として取り組むマイコン／パソコンの創造性を強調する。その創造性とは、夢を仮想的なシミュレーションによって実現するというものである。その延長上に、ほかでもない「ゲーム」が位置付けられているのである。

このようにマイコン文化とゲーム文化に連続性が確認できる一方、この時期からゲーム誌面にはとにかく面白さを重視したもの、真偽の不明な記事、放言なども含むおふざけが多数登場し始める。とりわけ『LOGiN』はその傾向が強い。

図9は先述の遠藤のゲームスタジオ設立を記念した、遠藤と糸井重里の対談記事である。糸井はすでにサブカルチャー誌でカルトな人気を誇る一方、西武の一連の広告でコピーライターとしても脚光を浴びていた。記事のなかでは、ゲームは孤独な青年がプログラミングしているからダメだとか、企業のプログラマは管理されたプロイラーであるとか、プログラマは恋人ができるとダメになるなどと言いたい放題で



図9 『LOGiN』1985.12:142-5

前田：マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか？

ある。プログラマの過酷な労働とゲーム産業というキャリアを取り上げ、マイコン文化から受け継いだ要素をふまえつつ、しかしそれらに対し放言ともとれる言明がなされている。しかし面白さという点ではむしろこのようなテイストが必要ということであろう。

読者としても徐々にそのような記事が増えてきたことを認識していたようで、そのことをネタに読者自身がふざけた投書をおこなっている。

おれはよー、LOGIN をよー、アスキー別冊 LOGIN 第3号のときはじめて買ってよー、それ以来 '85年1月号を手にするまで全然みてなかったからよー、えれえかわっちまってどろいているんだぜえ。コンピュニケーションという遠大な超思想的合言葉を掲げていた貴誌は、今や秋葉原界限にたむろするハナタレガキに媚びを売りつつ、金儲けをするという淫売のごとき商法を身につけ、世の陰金田虫的ゲリラ誌に変貌を遂げてしまった。

と、言おうと思うわけないでしょう（か?）。私はそのミーハーなところが大好きなんです。…（中略）…人類はみなミーハー。（『LOGiN』1985. 5: 186）

このように、真面目な記事が減少し、ふざけた面白さ重視の記事が増えてきたことは認識されており、なおかつ支持されてもいたようだ。さらに真面目な批判をフリとしてふざけたオチもつける、というように読者自身も面白いもの・戯れを提供しようとする姿勢が窺える。

とはいえ中には本気で憤る読者もいたようである。たとえば「近頃ログインの悪ふざけが、度を越しているように思う。もっと意味のある情報を多く載せて、意味のないふざけたページを減らしてほしい」という中学生の投書や、また別の「ふざけるのもいい加減にしろ!」「読んでいて不愉快だ。読者は減る一方だぞ!」という32歳公務員の投書もある。しかしながら、編集部はこれらの投書を「読者の投稿馬耳東風」という見出しでまとめ、嘲るような戯れ記事を掲載している。「真剣さ」を茶化して、ふざけることを是とするスタイルを編集部が提示したからこそ、読者もそれに倣ったと考えられる。

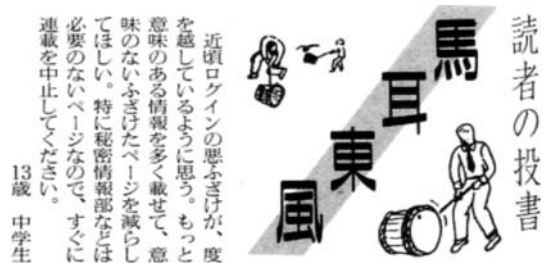


図 10 『LOGiN』1986. 8: 232

8. 学習・キャリア・家庭と戯れ

このように面白さ重視とおふざけ・戯れを増加させていく誌面であるが、そこにはマイコン文化から受け継いだもの、すなわち彼らを取り巻く現実ゆえに、それらを嗤いのネタにするという傾向がみとれる。

進学相談の投書に対しふざけた応答が編集部よりなされることもしばしばである。あるいは次のような技術・資格取得にかかわる投書では、読者みずからふざけてみせる。「おかげさまで、無事、第一種情報処理技術者試験に合格しました。日頃、ログインをくまなく読んで勉強した成果と信じております。これから受験される方、がんばってください」と。実際は『LOGiN』から資格合格に役に立つ要素を読み取ることはかなり困難である。この投書に対し編集部は読者のボケにのって「編集部一同、『我々の編集方針はまちがっていなかった!』と、改めて確信しました…(中略)…来月号は、『夏休み情報処理試験突破号』とし、特集として『RPGを制する者、試験を制す』を企画しております」と、ゲーム誌らしいボケを重ねている(『LOGiN』1985. 5: 236)。

またキャリアの問題を戯れのネタにしたものもある。浪人中の読者が「将来ビデオゲーム関係の職業へ就きたいと思っています」として東京の大学のほうが有利なのかと質問した投書に対し、編集部は次のように答えている。「わしゃ知らんよ、そんなこたあ。入社してみたいメーカーに“就職希望なんたら要請はがき”つつうのを出示してみるのが、とってりばやくて詳しいハズかだらそーしてみなされ」と述べ、大学出のほうが一応は有利かもしれないこと、いや浪人でもいいか、それよりゲームメーカーのバイトとして雇ってもらほうがいいのではないか、などとりとめもない応答を書きつらねる。そしてバイトしているうちに「なんかの間違いで上司に認められて、そのまま社員になれるかもしれん。知り合いの知り合いにそーゆー不逞な輩がいたけど、メーカーのバイトって少ないからアテにせんよーに。ほんじゃね。(『LOGiN』1987. 8: 290)」と締めくくっている。おおそ真面目な応答とは考えられないが、このようなふざけた応答のほうが面白いと考え、ネタとして扱われているのであろう。

さらにマイコン／パソコンが家庭的幸福と対立するものとしてとらえられがちであることを前提として、それでも幸福を目指すことをゲームと絡めてネタにした投書もある。妻から妊娠したことを告げられた次のような読者の投書である。

ついに全てのメンバーがそろった。いまこそ現実世界でのアドベンチャーに挑む時がやってきたのだ。簡単にメンバーを紹介してみよう。

まず、リーダーたる僕

性別 M 種族 Human タイプ Ranger

(最近トライアル用バイクを物色中)

参謀格のワイフ

性別 F 種族 Human タイプ Cleric

(ミッション系出身なので……)

我が家の未来のマスコット (実態はまだ存在しない)

性別 F (希望) 種族 Human タイプ Lark

前田：マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか？

(美空ひばりがすきなわけではありません)

… (中略) …

途中で SAVE したりはできないけれど、現実世界以上にエキサイティングなロールプレイング・ゲームはないと思う。疲れを感じたらひと休みしよう。そして目が覚めたらおたがいに手を携えながら戦いの場へ挑むのだ。まだ見えぬ栄光を目指して。(『ASCII』1985. 9. 2: 240-1)

自らをとりまく現実をネタに架空の物語を作り上げ戯れる。しかも、夢や理想を仮想的に実現するゲームになぞらえて戯れるのである。

9. 小括：後のオタク／ネット文化へ

ここまでみてきたように、昭和 50 年代の終わり以降は、マイコン文化の諸要素を受け継ぎながらも、ゲームを媒介とした戯れの技法から喰いを生むスタイルが定着していった。そして喰いを生み出すネタ元はしばしば彼らがおかれていた環境や直面した現実に由来するものだった。この傾向はマイコンブーム最盛期であった昭和 50 年代とどのような点で類似し、どのような点で異なるのであろうか。

昭和 50 年代のマイコンユーザーたちにみられたのは、誇大な夢と厳しい現実の矛盾を止揚するため自ら作り上げた架空の物語に癒しと慰めを求めるといった技法であった。そこに 2000 年前後にはオタク文化として一般化する特徴の萌芽がみられる。すなわち東浩紀 (2001) が論じたように、現実中存在するものやマンガ・アニメ作品に含まれる諸要素を組み合わせた二次創作を自ら作り出し消費するデータベース消費の萌芽である。ただしマイコンユーザーの場合は、単なる消費文化というよりも、彼らが抱く誇大な夢と現実の矛盾を止揚する技法として編み出されている。大澤真幸は、オタクの特徴として社会的目的や意味から遊離した特殊な領域にのみ興味をもちつつ、その特殊な領域に普遍的世界をみるという逆説を指摘している。またはオタクは現実をも虚構と本質的には異ならない意味的な構築物と見なすような、アイロニカルな相対主義者であるとも論じている (大澤 2006)。マイコンユーザーの場合、マイコンという特殊な領域に注力しながら、その背後に情報社会の夢という普遍的世界をみている。そして架空の物語＝虚構に癒しを求めたのは、誇大な夢と現実の解消しきれぬ矛盾から目をそらし自己を肯定するための虚構にも、リアルな意味を見出したからではないか。マイコンブームの時代に夢を前提として彼らが葛藤するがゆえに、オタク的逆説は生み出され、後のデータベース消費のスタイルも編み出された可能性がある。もちろんあらゆるオタクの起源がマイコン文化であるわけではない。しかしながらマイコン文化は、複数存在するオタク的逆説やデータベース消費の出自の、重要な一つと考えられる。周知のように昭和 50 年代が終わった後、半導体市場での日本製の凋落やバブル崩壊

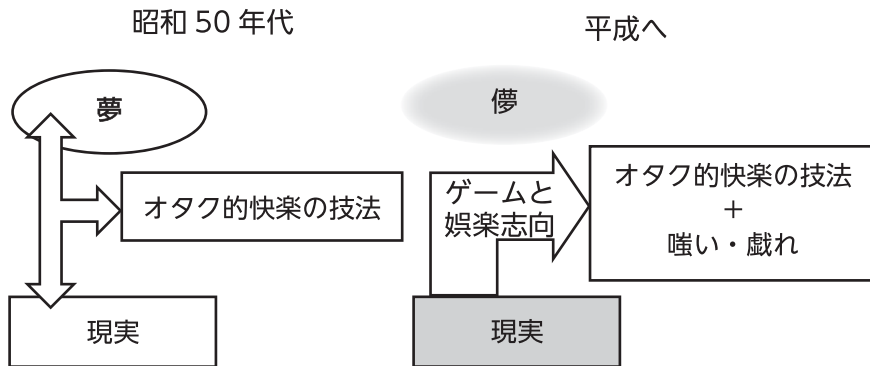


図 11

後の低成長は夢を見ることを困難にさせた。にもかかわらず、過酷な労働環境は保持されたのと同様に、夢と現実の落差を前提にした逆説的態度も、夢の喪失以降も横滑りしてオタク的快樂の型として受け継がれた可能性は指摘できよう。

さらに本稿の分析により明らかになったのは、ゲーム市場拡大にともなう娯楽重視を背景とした独特の戯れの技法の登場であった。これも後のネット文化の出自の一つなのではないか。すなわち、北田暁大（2005）が論じたような、ネット上の巨大な内輪空間を共有しつつ、さまざまな現実を喰い、ネタと戯れるコミュニケーションを特徴とする文化である。ここでも当初は夢と現実のズレゆえに編み出された喰い・戯れの技法が、次第に夢をみることが困難になってもそのまま横滑りして保存されていったものと考えられる。雑誌上で様々な要素を組み合わせ、ふざけ、喰い、戯れる技法は雑誌という内輪ノリでのみ許容されることであったのだから（以上の議論を図式化すると図 11 のようになる）。それらは『ASCII』などがパソコン通信の起源となる¹⁵⁾ことで、徐々にネットワーク上へ広がっていったことを伺わせる事例も雑誌上には散見される。いずれにせよ、マイコン文化がゲーム文化を経由し、その後のオタク文化・ネット文化に受け渡したものは決して少なくないであろう。今後さらに分析対象とする資料の範囲を広げ考察を進めたい。

注：

- 1) 昭和 50 年代のマイコン文化については拙稿前田至剛（2021, 2022）を参照。
- 2) 本稿でのオタク文化とは、後にのべるように、マイコン文化との連続性が観察できる 2000 年前後のものを指す。とりわけ東浩紀（2001）が論じたようなデータベース消費（様々な現実中存在するものやマンガ・アニメ作品に含まれる諸要素を組み合わせた二次創作を自ら作り出し消費する）を特徴とする文化である。またネット文化も同じくマイコン文化との連続性が観察できる 2000 年前後のものを指す。とりわけ北田暁大（2005）が論じたような、ネット上の巨大な内輪空間を共有しつつ、さまざまな現実を喰い、ネタと戯れるコミュニケーションを特徴とする文化である。
- 3) マイコン技術者の人物像や開発の歴史については那野（1988）、富田（1994）、滝田（1997）で論じられているが、ユーザーの動態を含めたメディア文化については十分に明らかにされているとはいえないがた

前田：マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか？

い。野上元（2005）はマイコン雑誌 I/O をとりあげ、そこで黎明期のマイコン＝「技術を私化する」価値が見いだされ、実践される場となったことを論じているおり、総合的マイコン文化研究の鎗矢として極めて重要である。本研究もこれを起点にしつつ、メディア史上の位置づけや、ユーザーたちがおかれた社会状況、その後のメディア文化との連続と断絶について解明を試みる。また鈴木真奈はマイコンユーザーの属性や、ブームがホビーのみならず仕事志向によっても後押しされたこと、MSX の特性とビデオゲームなどについても考察している（鈴木 2022）。しかしユーザーがコンピュータにいかなる夢を見出し、あるいは挫折したのは、それがいかなる社会状況ゆえなのか。多様な要素を含みながら、それでも一定のまとまりをもったマイコン文化が、その後のメディア文化に何を受け渡したのかは十分に明らかにされているとはいいいがたい。さらに詳しい先行研究の内容や筆者の視点との差異については前田（2001, 2002）。

- 4) 戦後日本のコンピュータ関連産業発展の経緯については、中村清司（1995）および前田（2002）。
- 5) マイコンにまだまだ十分な性能がないにもかかわらず、あるいはそれゆえに技術の可能性が過剰なまでに高くみつめられた。極端な場合マイコン（高価なマイコンが買えない）で、紙とえんぴつだけでプログラムを開発することがむしろ理想のマイコンホビイストであるとされた。詳しくは前田（2002）。
- 6) 当時早稲田大学理工学部2年の西は1976年11月号の『コンピュータピア』誌上に「にし君のアマチュアマイコン・グループ探訪記」と題する記事を書いている。その冒頭は「本誌に75年9月から12回にわたって連載された安田寿明さんの『マイ・コンピュータを作ろう』を読んで、作ってみたいなど思われた読者は多いだろう。事実、この連載は数あるマイコンの製作記事の中でも、特に随所にきめが細かい解説がなされており、作らない人でも楽しく読めた記事であった。かくいう僕もその一人（『コンピュータピア』1976. 11: 82）」で始まる。
- 7) プログラマなどソフトウェアエンジニアは心身ともに消耗が激しく変化にキャッチアップするのも困難なため若くなければ勤まらない、ということを表した言葉。
- 8) ただしここでは主要マイコン3誌（4大マイコン誌と称されることの多いもののうち比較的短命におわたった『RAM』を除く）とその派生についてのみ述べる。
- 9) ゲーム雑誌の最古参は1984年ソフトバンクが刊行したゲーム誌『Beep』であるが、同社はこれに先行して Oh! シリーズなどのパソコン雑誌を発行していた。あるいはその次に古い1985年創刊の『ファミリーコンピュータ Magazine』を発行した徳間書店は、それより前に『テクノポリス』というパソコン雑誌を発行している。つながりの程度に差はあるが、やはりマイコン／パソコン雑誌からゲーム誌へという系譜は確認できる。
- 10) 正確には Lode Runner。鉱床（Lode）をレーザーで掘りながら走り回って敵を倒すことに由来するため Road でも Load でもない。
- 11) 実は早稲田大学第一文学部を卒業しているが、読者の位置まで「おりる」ためであろうか、早稲田の名前は当該記事ではふせている。
- 12) 前田（2022）。
- 13) マイコンを持っていないがマイコンに熱中するホビイストのことをマイコン誌上でこう呼んでいた。マイコンブーム期少なくない読者はマイコンであった。
- 14) マイコンに取り組むことが人間性の発露であるとか、未知の領域への挑戦であり後の世代への責任を担うことであるとか、商業主義と距離をおく純粋なアマチュアリズムを重視する言説が登場する。そのほか詳しい内容については前田（2022）。
- 15) 日本のインターネット文化の直接の祖先はパソコン通信であるが、これは『ASCII』の別冊本付録としてはじめてサービスが開始されている。パソコン通信という名称自体も『ASCII』が仮に付けた名前であった。パソコン通信の出自については小口覺（1998）を参照。

引用文献：

東浩紀, 2001, 『オタクから見た日本社会』講談社。

剣持一巳, 1984, 「VDT 労働と人間労働」, 『経済評論別冊・労働問題特集号』, (8) : 1-10.

- , 1981, 「合理化に邁進する日本資本主義——マイコン合理化と日本の労働者」, 『月刊社会党』, (302): 123-32.
- 北田暁大, 2005, 『喰う日本の「ナショナリズム」』 日本放送出版協会.
- 前田至剛, 2021, 「マイコンが惹起した「アメリカ」と「世界」の表象」, 『追手門学院大学社会学部紀要』, (15): 59-76.
- , 2022, 「マイコンにみた世界の夢と慰め」, 福間良明編『昭和五〇年代論——「戦後の終わり」と「終わらない戦後」の交錯』 みずき書林: 393-427.
- 中村清司, 1995, 「コンピュータ産業の育成とコンピュータ利用の開始」, 中山茂編『通史 日本の科学技術 第3巻』 学陽書房: 193-212.
- 那野比古, 1988, 『アスキー 新人類企業の誕生』 文芸春秋.
- 野上元, 2005, 「『マイコン』と『パソコン』のあいだ——パソコン雑誌『I/O』にみる, 早期採用者たちにおける情報技術の私有化について」, 『社会情報学研究』, 9(2): 73-86.
- 小口覺, 1998, 『パソコン通信開拓者伝説: 日本のネットワークを作った男たち』 小学館.
- 大澤真幸, 2006, 「オタクという謎」, 『フォーラム現代社会学』, 5(0): 25-39.
- 鈴木真奈, 2022, 『1970年代後半から1980年代前半期までの日本における個人を対象とするコンピュータとユーザの関係』 京都大学博士学位論文.
- 滝田誠一郎, 1997, 『電腦のサムライたち——西和彦とその時代』 実業之日本社.
- 富田倫生, 1994, 『パソコン創世記』 TBS プリタニカ.

謝辞:

本論文は科学研究費補助金(22K01918, 代表: 前田至剛)の助成を受けた研究成果の一部である。