

京都大学	博士（文学）	氏名	鈴木真奈
論文題目	1970年代後半期から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		
<p>（論文内容の要旨）</p> <p>本論文のテーマは、1970年代後半から1980年代前半の日本の社会において、コンピュータがどのように一般の人々に受け入れられていったのかを歴史的に記述することである。この時期、それまで専門家が業務のために使うものであったコンピュータが、個人が家庭で使うものへと変化し、マイコン、パソコン、家庭用ゲーム機、ワープロ専用機など、さまざまに形を変えながら家庭へと浸透していった。この時期については個人的な回想は多くとも学術的な先行研究は少ない。本論文は、その中で、できる限り雑誌記事などの同時代資料を掘り起こしつつ、実際の姿に迫ろうと試みている。</p> <p>第一部は第一章と第二章からなり、主に1970年代後半のマイコンブームとパソコンの登場をテーマとしている。</p> <p>第一章ではマイコンやパソコンといった概念をここでどのように定式化するかが論じられたあと、本論文の対象とする時期においてどのような層がこれらのコンピュータのユーザだったかをいくつかのデータから明らかにしている。特に、マイコンブームを支えたのが趣味でコンピュータを使う層だったという言説に対して、より実用的な目的を持った層もまたマイコンやパソコンの家庭への導入を支えていたと論じている。</p> <p>第二章ではTK-80とPC-8001という具体的な2つの機種に着目し、1970年代後半においてマイコンからパソコンへという個人使用コンピュータの推移がどのように起きたのかを具体的にあとづけている。TK-80が本来はマイクロコンピュータを業務で利用する層にコンピュータを理解してもらおうという限定的な目的で開発されたのに一般層へもユーザが拡大したこと、TK-80のユーザやサードパーティの要望から電子工作の必要のない、いわゆるパソコン型のコンピュータであるPC-8001が開発されたことなどがまとめられている。</p> <p>第二部は第三章、第四章、第五章の3つの章からなり、1980年代前半の家庭へのコンピュータの導入を3つの観点から追っている。</p> <p>第三章のテーマとなるのは1980年代前半の家庭におけるコンピュータのあり方を象徴するパソコンとしてのMSX、特に1983年に発表された初代MSXである。MSXはファミコンとの競争に敗れたビデオゲーム用パソコンといったイメージで語られることがあるが、本来は統一規格に基づく家庭用の汎用コンピュータと</p>			

なることを意図して開発されたものだった。本章ではMSX Magazineをはじめとした同時代資料を用いて、MSXに参入した企業ごとのMSXの開発方針やハードウェアの違い、具体的にどのようなソフトウェアが開発されたかを明らかにしている。参入企業の中でも、規格の統一性を重視する企業と、自社製品との連携を強めるなどの拡張性を重視する企業の間で温度差があったことや、ハードウェアメーカー側がMSXをゲームコンピュータとして位置づけていなかったにも関わらずソフトウェアメーカーは当初からゲームソフトに重点を置き、実際に発売されたソフトウェアの大半がゲームソフトだったというイメージの齟齬があったことなどが当時の雑誌記事から浮かび上がる。

第四章ではビデオゲームがテーマとして取り上げられる。ビデオゲームは、パソコンのソフトウェアとしても、また家庭用ビデオゲーム機の浸透という形でも、コンピュータが1980年代前半に家庭へ導入されていく上で大きな影響をあたえた。特に、ファミコンというゲームに特化したハードウェアがMSXなどより汎用性の高いコンピュータを駆逐する形で成功を収めたことは、この時期の日本に特有の現象である。ビデオゲームについても、開発者側はただの娯楽としてのみではなく、ゲームプログラミングを通してプログラミングに興味を持ってもらうといった教育的効果も期待していたことが資料から浮かびあがる。しかし、ゲームプログラミングの学習という面を含めても、ゲームの若者への影響が当時好ましく思われていなかったこともまた資料から見えてくる。

第五章では日本語ワードプロセッサが取り上げられる。日本語ワープロもまた、パソコンの日本語ワープロソフトと日本語ワープロ専用機という両面で、1980年代にコンピュータの家庭への導入の大きな原動力となった。MSX系のパソコンをはじめとする8ビットパソコンもまた日本語処理機能を備えていたが、性能面で16ビットパソコンやワープロ専用機と比べて見劣りしており、このことが1980年代後半において16ビットパソコンへの移行が進んだ一つの要因と考えられる。日本語の処理を求められるという特殊性もまた日本におけるコンピュータの受容を考える上で無視できない要因となっている。

第六章では以上の分析を踏まえてこの時期の日本におけるコンピュータの個人利用の全体像が提示される。日本の家庭へのコンピュータの導入の原動力になったのが趣味としての利用やビデオゲーム機だったというイメージは一面的であり、業務での利用や教育目的など、開発者側とユーザ側のそれぞれのさまざまな思惑が交錯しながら進行した現象であった。

(論文審査の結果の要旨)

本論文は1970年代後半から1980年代前半という10年ほどの時期に的をしぼり、日本社会において個人で使用するものとしてのコンピュータがどのように家庭に浸透していったかを明らかにすることを目的としている。

この時期は、マイコンブームから始まって、パソコンの登場、ファミコンの爆発的ヒット、実用的なワープロ専用機の登場など、日本社会とコンピュータの付き合い方を大きく変えるような出来事が相次いで生じた時期であり、これらの出来事を通じて個人用コンピュータが一般家庭へと浸透する、最初の大きな拡張期となった。そうした重要な時期であるにもかかわらず、この時期の日本社会のコンピュータ受容史についての先行研究は少なく、その少ない先行研究も一面的な記述や当事者による回想にとどまっているものが多い。1970年代や80年代はまだ多くの人にとって記憶に新しい時期であるがゆえに、逆に同時代的な資料に基づいて記憶や回想を検証するような作業が行われにくかったとも言えるだろう。そうした先行研究の状況と比較したときのこの論文の第一の特徴は、技術史研究の基本に忠実に、同時代資料を最優先にしながら全体を見渡すような学術性の高い研究を行っている点である。

そうした実証的な研究の中で本論文が明らかにしているのは、ともすれば一面的に語られがちな出来事が、特に開発者側の視点に立ったときに複雑な多面性を備えていたということである。たとえばマイコンブームは趣味のマイコンユーザが支えたという語り方がなされがちだがブームの中心となったTK-80はむしろ実用的な学習教材として開発されたこと、同じ日本電気のPC-8001などの8ビットパソコンとPC-9801などの16ビットパソコンが異なる部署で異なる背景の下開発されたものであること、ゲーム用パソコンとしてファミコンの比較対象とされがちなMSXが新たな家庭用電気製品として家電メーカーが参入する形で開発・製造されたことなど、一面的な語りの中では見過ごされがちな文脈や意図を本論文は丹念に資料の中から拾い上げている。

他方、本論文では、そうした開発側の思惑どおりにはコンピュータが受容されていかなかった様子も多面的に検討されている。開発者の意図とユーザのニーズのずれが技術の発展の方向を決定づけるという現象は技術の歴史において繰り返し生じ、「技術の社会的構成」などの概念と結びつけられながら研究関心の対象ともなってきたところであって、本論文もそうした研究の系譜につらなるものと理解できる。ただし、コンピュータの場合にはハードウェアの開発者と別にソフトウェアの開発者というユーザ寄りの立場の開発者も存在することが状況をさらに複雑化している。本論文はそうした複雑な関係を単純な図式に落とし込むことなく丁寧に論述しており、そうした堅実な態度は高く評価されることである。この時期に導入された多様なハードウェアやソフトウェアを正しく評価する上でもこうした多面性を念頭に置くことが不可欠であり、本論文は日本のコンピュータ受容史を振り返るための一つの視座を与えるものとなっている。

本論文は資料の掘り起こしという点でも注目に値する。本論文の取り上げる話題の

中には関係者による回想などがすでに存在するものもあるが、同時代的な資料を紐解いたからこそ見えてきた事柄も多い。とりわけ、本稿で初代MSXと呼ばれている、1983年に発表されたMSXには家電メーカー15社が参加し、各社ごとに独自の展開を行っていたものであるが、具体的に各社がどのような戦略に基づいてどのような製品を発表していたのか、またどのようなソフトウェアがどういう比率で提供されたのかなど、初代MSXの全体像を知るための基礎的な情報すらこれまできちんと取りまとめられてこなかった。本論文は当時の雑誌の徹底的な調査によってこうした欠落を補い、今後の研究の礎となるようなデータを提供している。こうした資料の発掘・整理もまた本論文の特徴として評価に値するところである。

もちろん本論文にも決して欠点がないわけではない。実証性へのこだわりや単純な図式化を拒否する態度は、本論文の美点でもあるが、本論文の論述をわかりにくくする要因にもなっている。そうした禁欲的な態度を時に離れ、あえて図式化された全体像を提示することで個々の出来事理解を容易にするという作業もまた歴史研究の担うべき役割の一つであろうし、本論文にもそうした方向での発展が期待される。また、コンピュータの教育における利用や80年代後半以降のゲーム機やワープロ専用機の動向など、本論文のテーマと関係しながらも取り上げることができていない話題は多く、そうした考察は今後の研究課題として残されている。もう一点、審査の際には、「パソコン」や「ビデオゲーム」といった定義の困難な歴史的な概念に無理に定義を与えようとした結果、論述が錯綜してしまっている箇所もあることが指摘された。

このように、改善が期待される点や不十分な点はあるものの、全体として見たときには本論文は日本におけるコンピュータ受容史研究の学術的レベルを大きく引き上げるものであり、今後のこのテーマに関する研究や議論の礎となる重要な貢献を多く含むことは疑いない。

以上、審査したところにより、本論文は博士（文学）の学位論文として価値あるものと認められる。令和4年1月14日、調査委員3名が論文内容とそれに関連した事柄について口頭試問を行った結果、合格と認めた。