

【実践活動報告】

初代ファミスタ全国大会の開催に向けた実践活動

Practical Activities for Holding the National Competition of the First Famista in Japan

琵琶 博之（同志社大学大学院総合政策科学研究科）

BIWA Hiroyuki (Doshisha University Graduate School of Policy and Management)

1. はじめに

筆者には夢がある。夢は、「プロ野球ファミリースタジアム（以下、初代ファミスタ）」の全国大会を開催し、優勝することである。

初代ファミスタは、1986年12月10日に株式会社ナムコから発売された「ファミリーコンピュータ（以下、ファミコン）」用の野球ゲームソフトである。前田（2020）は、初代ファミスタを「ファミコンで初となる、選手個人に名前が付き、それぞれに異なった能力が振り分けられた本格野球ゲーム。」と紹介している。初代ファミスタの出荷本数は205万本であり、ファミコンソフトの出荷本数の10位にランキングしている（URL1）。初代ファミスタは発売当初から人気であったが、筆者も高校生の時に夢中になって遊んだ野球ゲームである。

筆者は、ソーシャル・イノベーションの観点から、夢の資格試験「夢検定」（URL2）を立ち上げ、若者が夢を持つことを支援する社会活動を行っている。また、夢を叶えるための資金を提供するコンテスト「青少年夢スピーチコンテスト」（URL3）の開催にも協力している。このように、若い人たちが夢を持ち、実現させる取組みを支援する一方で、筆者自身もまた自分の夢を叶えようと行動しているのである。

本稿は、初代ファミスタの全国大会を開催し、優勝するという個人的な夢の実現のために始めた取組みが広がりを見せていることもあり、今後の研究の可能性を見出すため、実践活動報告としてこれまでの取組みをまとめたものである。

2. 全国大会を開催しようと思った理由

筆者は、高校時代の同級生と集まっては、今でも初代ファミスタのゲーム対戦をしている。同級生の一人が、「高校生の時から初代ファミスタのゲームをしているのだから、きっと僕たちが全国で一番強いはずだ。」と話をしていた。その同級生が死去したこともあり、全国大会を

開催し優勝することで、「全国で一番強かった。」と墓前に報告したいと思ったことがきっかけである。

2018年には、エレクトロニック・スポーツの略で対戦型ゲームをスポーツ競技として捉える「eスポーツ」という言葉が流行した。経済産業省の「eスポーツを活性化させるための方策に関する検討会」の報告書（URL4）では、「2018年こそが、日本のeスポーツ元年である。大型大会が開かれ、スポンサーも集まり、プロスポーツ団体、メディア、イベント会社など多種多様な業種から企業が次々と参入してきている。」と述べている。このような背景のもと、2020年に東京でオリンピックが開催されることが決まっており、“おっさんたちのもう一つのオリンピック”と題して、初代ファミスタの全国大会を開催すれば、忘れることのできない思い出になると考えた。

森（2017）は、『『夢』というのは自分の自由の追求である。』『自分の自由とは、自分が自分の行為に満足することである。』と述べている。1986年に発売されたレトロゲームの全国大会を開催することは、まさしく自分の自由の追求であり、夢そのものなのであった。

3. これまでの取組み

当初、2020年の東京五輪・パラリンピックにあわせて全国大会の開催を考えていた。しかし、新型コロナウイルス感染症の影響により、やむを得ず延期することとなった。現在は、2023年12月10日の全国大会開催に向けて、Twitterで全国大会に関する情報を発信しながら、定期的に大阪大会を開催している。

(1) Twitterによる情報発信

2019年10月に、「初代ファミスタ全国大会」というTwitterアカウントを開設し、定期的に初代ファミスタや全国大会開催に関する情報発信を行っている。これまでに1,683ツイートをしており、フォロワー数は1,372である（2023

年 4 月 21 日現在)。

(2)プロモーション動画の作成

2020 年 8 月に、初代ファミスタの全国大会開催のプロモーション動画を作成し、YouTube に公開している。これまでに 1,610 回視聴されている (2023 年 4 月 21 日現在)。

(3)大阪大会の開催

2020 年 6 月から、初代ファミスタのゲームの練習会を開催している。数十年ぶりにゲームを再開する参加者も想定されるためである。なお、2023 年から全国大会を意識し、練習会を大阪大会という名称に変更している。練習会を含め、これまでに大阪大会を 7 回開催している (表 1) (図 1)。

表 1 大阪大会の開催日と参加人数
(筆者作成)

開催日	参加人数
2023 年 4 月 28 日	6 人
2023 年 3 月 25 日	5 人
2023 年 2 月 24 日	7 人
2023 年 1 月 22 日	6 人
2022 年 10 月 27 日	5 人
2021 年 12 月 4 日	5 人
2020 年 6 月 21 日	5 人



図 1 2022 年 10 月 27 日開催の大阪大会の写真
(筆者撮影)

4. 取組みによる影響

初代ファミスタの全国大会を開催し、優勝するという個人的な夢の実現のために始めた取組みが、大阪以外の地域でも地方大会を開催するなど広がりを見せている。

(1)話題性の高さ

1986 年に発売されたレトロゲームの全国大会を初開催することは話題性が高く、多くのメディアで紹介されている (表 2)。また、「初代ファミスタ全国大会」の Twitter の投稿が、175 リツイートされることもあった。

表 2 全国大会開催が紹介された主なメディア一覧
(筆者作成)

掲載日	メディア名	掲載内容
2023 年 3 月 21 日	ラジオ大阪 「藤川貴央の ニュースでござる」	大阪大会に参加した様子
2023 年 3 月 19 日	週刊ひがしお おさか	大阪大会に参加した様子
2023 年 3 月 14 日	4Gamer.net	大阪大会の開催
2023 年 2 月 8 日	Yahoo Japan、 GAME Watch、 4Gamer.net	大阪大会の開催
2023 年 2 月 8 日	GAME Watch、 4Gamer.net	全国大会開催の協力者を募集
2023 年 1 月 16 日	4Gamer.net	公式ソング“ファミスタやろうよ”の投稿キャンペーンの開催
2023 年 1 月 10 日	4Gamer.net	選手の人気投票結果を発表
2022 年 12 月 6 日	Yahoo Japan、 GAME Watch	選手の人気投票を開催

(2)協力者の出現

初代ファミスタの全国大会の開催に向けて、ボランティアで協力してくれる愛好家らがあらわれている。これまでに、愛好家らにより全国大会のプロモーション動画、公式ソング、チラシ、選手データ表のツールが作成された。

(3)他地域への展開

東京と兵庫の愛好家が、初代ファミスタの地方大会を開催している (表 3)。埼玉、新潟、島根、熊本でも地方大会の開催の意向があることを確認している。

表 3 初代ファミスタの地方大会の開催一覧
(筆者作成)

開催日	名称 (開催場所)	参加人数
2023 年 4 月 15 日	関東大会 (東京)	8 人
2023 年 2 月 26 日	関東大会 (東京)	8 人
2022 年 11 月 19 日	関東大会 (東京)	3 人
2022 年 10 月 23 日	関東大会 (東京)	4 人
2022 年 10 月 8 日	姫路大会 (兵庫)	5 人
2021 年 3 月 7 日	姫路大会 (兵庫)	4 人

5. アンケートとグループインタビューの実施

全国大会開催のプロモーションの一環として、初代ファミスタの愛好家にアンケートを実施した。また参加動機や背景を明らかにするために、大阪大会の参加者にグループインタビューを行った。

(1)アンケートの結果

2022 年 12 月 8 日から 12 月 22 日までの期間、インターネットで初代ファミスタの選手の人気投票を実施した。人気投票は、投手先発、投手リリーフ、打者先発、打者代打の各部門から 1 名を選択するものであった。その際に、初代ファミスタの思い出などを自由に記載する任意欄を設けていた。人気投票は 119 件の回答があったが、任意欄には 80 件ものコメントが寄せられた。主なコメントは、以下のとおりであった (URL5)。

- ・フーズフーズとレイルウェイズという、合併チームの発想に強い衝撃を受けました。
- ・子供の頃に友達との対戦の楽しさを教えてもらったゲームです。
- ・友人宅に集まってワイワイと遊んだ楽しい思い出が残ってます。
- ・人生を変えたゲームです。
- ・初代ファミスタで人生が豊かになりました。
- ・プロ野球ファミリースタジアム不朽の名作だと思います。
- ・強すぎるので R チーム禁止でやってました。

アンケートの任意欄に記載のあった 80 件のコメントを AI テキストマイニングで分析すると、「友達」「遊ぶ」「思い出」「楽しい」「懐か

しい」などの単語の重要度が高く表示されていた (図 2)。このように、初代ファミスタのゲームで友達と遊んだことは、楽しく、懐かしい思い出になっていることがわかった。

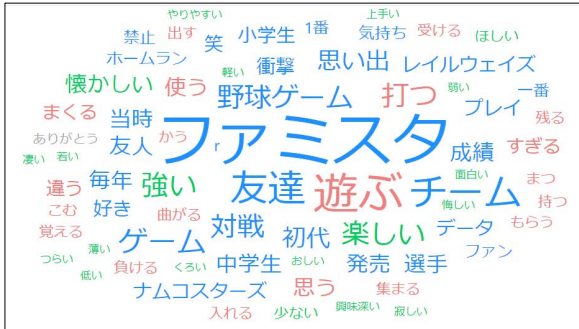


図 2 AI テキストマイニングによる分析結果
(ユーザーローカルのホームページで作成, URL6)

(2)グループインタビューの結果

筆者が、大阪大会に参加した 3 名にグループインタビューを実施した。グループインタビューは、2023 年 3 月 25 日に約 30 分の時間で行われた。インタビュー内容を文字化し、川喜田 (2021) の KJ 法によりグループ編成を行った。文字化からグループ編成までの過程は、同志社大学大学院総合政策科学研究科の博士後期課程に所属する研究者と共同で実施した。特徴的なグループは、以下のとおりであった。なお、インタビューに回答した参加者のコメントは斜体で記載しており、R・F・T・G はチーム名である。

【ノスタルジア感情】

参加者のいずれもが、子供の頃に初代ファミスタのゲームに夢中になり遊んでいた。当時の思い出を懐かしみながら、大阪大会に参加していた。堀内 (2007) は、ノスタルジアの定義を「過去に思いを馳せるとき生じる肯定的感情全般」としている。

- (A さん) 面白いのはもちろんですし、昔の選手を思い出しながらプレイできるのが魅力です。選手に対する思い出と、あとはやっぱり友達とファミスタをやっていたころを思い出しますね。
- (B さん) 小 4 か小 5 ぐらいにやり込んでいました。少年野球をやっていたので、チームメイトを中心に自分の家で集まって、よくやっていました。親同士で集まった時に、子供も集まって大会みたいな感じでやっていましたね。

【選手への個性概念】

参加者は、チームの選択において、好きなチームや選手を重視する傾向があることがわかった。根岸 (2018) は、『ベースボール』に投

打の駆け引きや、守備操作、さらには個人名を出すことによる個性を打ち出したことが、『ファミスタ』の画期的な点となっていく。」と述べているように、実際の野球選手をモデルとした個性が初代ファミスタの魅力の一つになっていた。

(A さん) 私はアンチジャイアンツなのと、地区ナンバーワンがこのR使いだっただけで、対R使いに特化してましたね。なので、FかTぐらいで取っていました。

(C さん) 私は、Gしかテレビで知らなかったけど、落合だけは知っていました。三冠王で超有名なだったので。その落合のFが好きです。

【ゲーム操作の簡易性】

初代ファミスタのゲーム操作は、ファミコンのコントローラーを使用するが、コントローラーは上下左右の十字ボタン、Aボタン、Bボタンのみの操作である。そのため、昔の感覚を取り戻しやすく、また相手との駆け引きをより楽しむことができるのも特徴的であった。

(A さん) ファミスタをやればやるほど、上達するって実感できました。最初は、全然守備とかも、ボール取れなかったのに、いつの間にか反応できるようになって、手が動いてるっていう感じで。そういうことも、楽しかったです。

(B さん) ファミスタの魅力は、すごくシンプルなことですね。パワプロもやったことがあるのですが、なかなかちょっと難しいというか。ファミスタは、シンプルでやりやすく、シンプルがゆえに駆け引きが面白いと思っています。

【対面での交流や居場所】

初代ファミスタのゲームは、コンピューターとも対戦することができるが、参加者は対人との交流も目的の一つとしていた。定期的に参加している人も多く、参加者の居場所になっていることがわかった。

(A さん) オンラインみたいに顔が見えないわけじゃなくて、顔が見えた上でのeスポーツですから、そういう点では交流の一環ですし、良いと思いますね。やっぱりリアルに会って、ファミスタをして交流するっていう、そういう場にもなっていますね。オフ会もしたいですね。

(B さん) 今回、このように知り合って、ファミスタをきっかけにして、知り合いというか、交流を持てたら、嬉しいですね。

(C さん) ファミスタって一つの文化というか、eスポーツって言って間違いないですね。一つの文化というか、それをもとにみんなが集まって、再びできるという魅力ですね。それが、面白いと思います。

【他世代への波及】

当初、参加者は40代と50代を想定していたが、20代の参加者もいた。また、グループインタビューの結果から、親子で初代ファミスタのゲーム対戦をしている参加者がいることがわかった。古谷ほか(2019)は、若者のレトロゲームが歴史的ノスタルジアと新奇性に関連があることを明らかにしているが、初代ファミスタのゲームソフトにも共通の要素があることが考えられる。

(C さん) 私は子供と練習していますね。まあ、ファミスタに食いついたのが1人なので、その子とファミスタしてますね。1週間に1回はしてますね。1回試合をして、負けたら「もう1回しよう」と言って、私が勝ったら、「一勝一敗だね」って言って決勝してます。基本3回試合しますね。実家に帰ってきたとき、子供から「やろう、やろう」と言ってきてます。年間でいうと大体50試合ですかね。

6. おわりに

初代ファミスタの全国大会を開催し、優勝するという個人的な夢の実現から始まった取組みが、参加者の交流、協力者の出現、そして他地域への広がりを見せている。Murray et al. (2010)は、ソーシャル・イノベーションは社会問題の「気づき：Prompts, inspirations and diagnoses」の段階から始まることを明らかにしているが、個人的な夢の実現であっても、社会をよりよくする着想になる可能性があると言えるのではないだろうか。

大阪大会の参加者は、「すべてを忘れてゲームに没頭していた。明日からまた頑張ることができる。」と話をすることがある。Susan and Mihaly (1999)は、「フローとは、ほかのすべての思考や感情が消失するほど、自分の行為に没入しているときの意識状態である。」と述べている。初代ファミスタのゲーム対戦が、一種のフロー体験となり、日常生活の充実感につながっている可能性も考えられる。

今後は、初代ファミスタのオンライン対戦ができる環境を整備し、全国大会の参加者のすそ野を拡大させていく取組みを行う予定である。そして、初代ファミスタが発売されて37年の記念日となる2023年12月10日に全国大会を初開催できるように実践活動を継続していき、今後の研究の可能性を見出していくこととしたい。

引用文献

(日本語文献)

- 川喜田二郎 (2017)『発想法 改版：創造性開発のために』中央公論新社。
- 根岸貴哉 (2018)「野球のデジタルゲームの展開と構造」『Core Ethics』14、175-87。
- 古谷奈菜・田村高志・増田光一郎・田中咲・水師裕 (2019)「若者のレトロ商品における利用動機に関する研究」『プロモーション・マーケティング研究』12、7-21。
- 堀内圭子 (2007)「消費者のノスタルジア」『成城文藝』201、179-98。
- 前田尋之 (監修) (2020)『ファミリーコンピュータ パーフェクトカタログ』株式会社ジーワーク。
- 森博嗣 (2017)『夢の叶え方を知っていますか?』朝日新聞出版。

(外国語文献)

- Murray, R., Caulier-Grice, J. and Mulgan, G. (2010) *The Open Book of Social Innovation*. The Young Foundation and NESTA.
- Susan, A. J. and Mihaly, C. (1999) *Flow in Sports*. Human Kinetics. (=2005、今村浩明・張本文昭・川端雅人訳『スポーツを楽しむーフロー理論からのアプローチ』世界思想社。)

(URL)

- URL1 嶋原盛之 (2021)「やっぱり『マリオ』はす

ごかった ファミコンソフト出荷本数ランキング」Yahoo! Japan (2023 年 4 月 21 日取得、<https://news.yahoo.co.jp/byline/shigiharamorihiro/20210921-00257599>)。

- URL2 NPO 法人夢検定協会 (2023)「夢検定とは？」NPO 法人夢検定協会ホームページ (2023 年 4 月 21 日取得、<https://yumekentei.or.jp/about/>)。
- URL3 一般財団法人青少年夢応援隊 (2023)「青少年 夢スピーチコンテスト」一般財団法人青少年夢応援隊ホームページ (2023 年 4 月 21 日取得、<https://yumeoutai.com>)。
- URL4 一般社団法人日本 e スポーツ連合 (2020)「経済産業省 委託事業 『e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会』 報告書を公開」JeSU (Japan esports Union) ホームページ (2023 年 4 月 21 日取得、<https://jesu.or.jp/contents/news/news-200313/>)。
- URL5 初代ファミスタ全国大会 実行委員会 (2023)「36 年前のファミコン用ソフト『プロ野球ファミリースタジアム』の選手人気投票の結果」valuepress ホームページ (2023 年 4 月 21 日取得、<https://www.valuepress.com/pressrelease/310999>)。
- URL6 株式会社ユーザーローカル (2023)「User Local AI テキストマイニング」ユーザーローカルホームページ (2023 年 4 月 21 日取得、<https://textmining.userlocal.jp/>)。