

第1回ゲームサロン

『ハードウェアの進化からみたテレビゲームの歴史』

講師 株式会社DVL企画本部長 高野雅春氏



TEXT 伊豆 田

1998年7月3日、京都リサーチパークセンターにて、京都府主催の「ゲームサロン」が開催されました。これは業界関係者をお招きしてテレビゲームによる人材育成の可能性を模索していくという主旨で開かれたものです。

今回のお客様は株式会社DVL（デジタルビジョンラボラトリーズ）（デジタルビジョンラボラトリーズ）

企画本部企画部長の高野雅春さんにお越しいただき、「日経エレクトロニクス」誌の記者時代にゲーム機の技術的・設計的な面からのアプローチで取材をされた時の経験を元に、アメリカで作られた世界初のテレビゲーム機からファミコンの登場に至るまでのハードウェアの進化の歴史の話とテレビゲームにまつわる面白い話やテレビゲームの問題点などを語っていただきました。

テレビゲーム草創期のハード

まず高野さんは、連載当時の原稿を元にしたレジュメを使って日本とアメリカにおけるテレビゲーム機の歴史をその草創期まで遡って紹介をされました。

1970年代のハードの説明、特に世界初のテレビゲーム機である「オデッセイ」などは、性能的には現在のテレビゲーム機には遠く及ば

ないにもかかわらずハードとソフトの分離（ワンハードマルチソフト思想）や、対戦を意識して2つのコントローラーを付属していたなど、今のテレビゲーム機的设计とあまり変わりが無いことを知り、逆に当時のテレビゲーム機的设计の先駆性にびっくりしました。

当時のアメリカのある論文には、『この家庭用ゲーム機「オデッセイ」が普及すれば例えばケーブルテレビのセットトップボックスになり、色々なネットワークサービスが受けられる器になる可能性がある』、という内容が書かれていたそうです。

先日発表されたセガの新しいハード「ドリームキャスト」にはモテムが標準装備されているそうですが、ということは、やっとこの当時の発想が形になってきた、とも言えるのではないのでしょうか。

この他にも、高野さんに最初のマイコン搭載ゲーム機や表示能力の低さを補うために、テレビ画面にオーバーレイを貼って遊ぶテレビゲーム機など今から思うと笑ってしまうような性能ではあるが、何かほほえましいものを感じてしまう話を聞かせていただきました。

有名な任天堂の「ファミコン」はこれらのハードの良い点・悪い点を研究してつくられたいわば初期の

テレビゲーム機の集大成であるということでした。

ユーザーインターフェイスについて

次に高野さんはハードウェアの中でもユーザーインターフェイスの部分の話、特に現在ではビデオデッキ等の操作にも使われているファミコンの「十字キー」の発明による人とゲームとの一体感の達成の功績についてかなり熱心に語られました。

任天堂の開発者の方の話によると、

壊れにくいインターフェイスを考えた末に当時同社の「ゲーム&ウォッチ」シリーズで採用されていた「十字キー」に行き着いたということ、最初はそんなに良いものだと思っただけだったが、実験してみると壊れにくいという操作している手元を見なくていいということがわかって採用になったということでした。

この話題については参加者からも様々な意見が出され、どのような入力方式がよいだろうか、次代のコントローラーについての意見が交わされました。

結局は今の方式プラスアルファであろうということに落ち着きましたが、そういえば今年の冬に発売される任天堂のゲームは音声入力方式が採用されているそうですし、

パソコンにもそろそろ音声で文字に変換してくれたりするソフトがでてきております。

気恥ずかしさを差し引けば音声というのは面白い入力方式ですね。

（ちなみにこの話題の時、高野さんは『ジョイスティックの使いすぎで左手の中指が曲がってしまったという時期があった』（笑）という話で笑いをとっておられました。『ゼビウス』のやり過ぎだそうです。）

「ざっくばらんに質問コーナー」

後半は高野さんへの質問を軸に参加者の皆さんでテレビゲームについてのいろいろな話題が飛び交いました。

まずは先程のコントローラーの話題から、「ニンテンドウ64」

のコントローラーは面白いが子供が使うことを考えた場合どうだろうかという話が出たかと思えば、テレビゲームのコントローラーのボタンほど熱心に押してもらえないボタンはないですよという話へとんだり、はたまたレースゲームをしていると身体が勝手に動いてしまうのは何故だろうか（私も経験あります）という意見が出ると、今度は同じボタンでもテレビゲームの大きな特性であるリセットボタンもたらすテレビ

ゲーム世代への心理的作用ということで社会学的に研究してみてもどうだろうかとかとまじめな話になるという展開です。

それからGAPのテーマである人材育成の話では海賊版ソフトとゲームの底辺の広げ方をうまくリンクできないだろうかと言う話を、マンガのコミックマーケットを例に出して高野さんが話され、多に盛り上がったのでした。

最後にGAPについて、広く情報を発信しゲームというメディアの底辺を広げる人材育成のための器として機能されることを期待します、と高野さんからお言葉をいただきました。