第二回ゲームサロン

『ゲーム業界の動向とアーカイブの可能性』

講師　株式会社セガ・エンタープライゼス代表取締役副社長　広瀬禎彦氏

TEXT
t.suna

１９９８年８月２５日に京都府主催によるゲームサロンの第二回目がひらかれました。

今回のゲストは、４月からセガ・エンタープライゼスの副社長をされている広瀬禎彦さんで、テーマは「ゲーム業界の動向とアーカイブの可能性」でした。

「ラスベガスをお茶の間に」

ＰＳ-ＳＳ-６４の販売台数で業界を議論するのは、ポルシェとフォルクスワーゲンの販売台数を比べるようなもので、ゲーム文化や産業を考えるうえで阻害になるだろうとおもっている。各社の特徴を見ないと意味がない。

任天堂はカルタ・花札という「日本のゲーム文化」そのものから出てきていて、子供や家族にトランプやおもちゃ等「遊び」を提供するというところから発展させてきた。

プレステは、ソニーのラジオウォークマン-といったＡＶ家電の流れの上にうまれたもので、突き詰めて言えばソニーはハードメーカーであるがゆえに、プレステが何台売れたかが勝負どころになってくる。

このあたり、任天堂が「あそび」の会社であるということは、このプロジェクトが始まって以来自分でもよく感じていることです。

それでは「セガ」は何者なのでしょうか。

セガは、戦後米軍基地のクラブへのジュークボックスやピンボールの輸入業者からはじまった。

夜のアミューズメントの場からスタートして、昼のゲーセン、そして家庭のコンシューマー機と発展してきた。

そして、セガのターゲットは基本的にオトナのオトコなんですね、それもどちらかと言えばハードタイプの。

とにかくバーチャファイターが売りですし、ラリーやバーチャロンで盛り上がるわけです。

あやうさ、危険な匂い、ハラハラどきどきするエンターテイメント、それがセガの来た道であり、寄って立つべき軸なのです。

各社がそれぞれのフレーバーをもっていること、それが大切であって、でなければテレビゲームはプレステがあればすべて足りてしまうわけです。

この軸を見失わないようにしてゲーセンからお茶の間までセガとしてひとつの雰囲気をつくりあげたい。

『ラスベガスをお茶の間に』というわけです

家庭用ゲーム機だけでなく、ゲーセンもふくめてひとつのセガらしさを追及するというお話でした。

参加者から当然のごとくドリームキャストで考えておられることを聞きたいとリクエストがでました。

「ドリームキャストとテレビゲームの未来」

ドリームキャストの特徴は、まずグラフィック能力の高さで、ポリゴンを活用すれば必要なことをすべてゲーム画面で表現できる。

これで巷に溢れるゲームの本質と関係のない「ムービー」が不要になると思う。

また、ビジュアルメモリがその表れであるが、コントローラーをアダプターみたいなものだという考え方をしている。つまり、前はコントローラーで周辺機器に、後ろはモデムでネットワークに、それぞれ可能性がひらかれているといえる。期待していて欲しい。

ゲームの研究はいろいろ増えてきたが、「コミュニケーション」という切り口の研究はないように感じいて、私はこの視点こそが大切だろうと考えている。ゲームにおける制作側と遊ぶ側のコミュニケーションは今は「買ったらおしまい」だが、そこを変えていきたい。

そのためには、ドリームキャストやＣＤ-ＲＯＭを両者をつなげるメディアとして位置づけるのがよいと考えている。

だんだん話がＧＡＰ的になってきました、、つづいて何人かから、ゲーム業界の人材育成面に関する質問が飛びました。その辺りに関する廣瀬さんのお話をまとめました。

「普通の大学に『ゲーム講座』があればいい」

どういうやり方がゲーム制作人口を増やすかはよくわからないが、アメリカの「映画学科」が映画産業を支える人材を育成しているという例があり、欧米にはすでにゲームを学ぶ講座のある大学がある。

実際リヨンやサンフランシスコのグループのつくってくるゲームは、もう一皮むけたらコワイな（日本のゲームに勝てそう）というレベルになっている。

ゲームの開発現場においては、ハードが進化したゆえにプロとアマの差がガーンと出来てしまっており、危険要因だろう。もうすこし簡単に「つくってみる」ことの出来る環境をつくらないといけない。

また、ゲームの表現力が向上するに伴って、シナリオなど「書き手」の養成が必要になってきているということも言える。

日本でもゲーム専門学校ではなくて既存の大学のなかに講座をつくるとよいのではないかなあとおもっている。

サロン後の会場には「ドリームキャスト買ってもいいかもしれない、、」との呟きが広まったのでありました。

砂　智久（suna-t@ux02.so-net.ne.jp）/立命館大学大学院政策科学研究科修士課程