



Upside Japan
THE TECH INSIDER www.upsidejapan.com

！ホーム！UPSIDEについて！UpsideToday米国版！

！コラム！ビジネスモデル！注目の企業！キーパーソン！業界動向！アジア最新ニュース！ITな暮らし！



Upside Japan / コラム



ではソニック君は元気かな 中村伊知哉@LANTIC【第10回】

1999年6月16日

おもちゃとゲームが融合しはじめた

注目記事

- ・MSNが音楽配信サービスに参入!
- ・ネットのコンテンツで金は取れるのか?
- ・マイクロソフトがトランスメタと提携!
- ・iモードがアメリカにやってくる!
- ・ハイテク株よ、底の底まで落ちてくれ
- ・略語の山に埋もれたB2Bマーケット



デジタル用語辞典:

検索



アメリカのゲーム展「E3」です。ロサンゼルスです。400社1900タイトルが出展された5回目のE3、ハイライトはドリームキャスト米国発売おめでとう。56Kbpsモデム内蔵で199ドルの映像ツールは、インターネットの本場アメリカではプレゼンスがでかい。プレイステーション2もニンテンドー64の次もDVD路線を前面に出してますからちょっと対称的。

もう一つの目玉はポケモンですね。ブレイクしてますからね、アメリカでも。テレビで最高の視聴率とってますもんね。子供たちはカードを奪いあってるし。えらいぞピカチュウ。だけどこれじゃ日本のショーと同じだな。

アメリカっぽい点といえば、PC向けのゲームが目立ってこと。スポーツものが充実してることもそうかな。アメフトとかバスケットボールとか、出色のソフトがありました。ロボティクスのようにおもちゃとの融合が始まったのも今年の特徴でしょう。ビットとアトム的结合ってやつです。

そんなことより、私の関心事は2つでした。ゲームはネットワーク化しているか。ゲームは美しくなっているか。答えは、どちらもノー。

E3: テレビゲームと電子玩具が主役の一大イベント。正式名称はElectronic Entertainment Expo。'99年のテーマは“Connect to the future of INTERACTIVE ENTERTAINMENT”だそうで、米国じゃ早くもインタラクティブが商売になりつつあることがわかる。公式サイトは<http://www.e3expo.com/>。

56Kbpsモデム内蔵: セガ・オブ・アメリカのサイトを見ると、モデムの欄には“アップグレード可能”と書いてある。次期バージョンはADSL内蔵になるのか?

199ドル: ちなみにイギリスでの販売価格は199ポンド。セガ社内では、1ドル=1ポンドという為替が相場らしい。199ユーロならお買い得なんだけどね。

意外に進歩のないネットワークゲーム

ネットワークゲームは、とても気になるんです。日本のお家芸と思ってたゲームの力がアメリカにひっくり返されるとすれば、ここから来ますからね。これは産業全体にとっても重要。これから急成長するコンテンツ分野の主役はエンタテインメント系じゃなくて、電子商取引とか、遠隔医療とか、教育とか、リアルな社会活動がサイバーに置き換えられる部分です。

でも、そこでどう表現するか、そしてどうやってゼニを取るか、っていうのが、ゲーム、特にオンラインのゲームに凝縮される。だから、その技法を誰かに牛耳られたらアウト。

今でさえ電子商取引の市場は日米格差が15倍くらいあって、インターネット広告市場は20倍の開きがあるといえます。通信料金にも差がある。私がボストンで使ってるCATVインターネットは1.5Mbpsで月30ドル。日本だと30万円ですか。何倍ですかコレ。

ところがここんどこ、インターネットで遊ぶゲームって大きな進歩が見られない。電話やLANでつないでバトルに参加ってソフトは確かにたくさんあるんですが、これやバインじゃないのっていうワクワクものは発見できませんでした。ネット機能はせいぜいゲームのおまけ。3年ほど前にブレイクしたネット系ですが、ビジネスモデルがまだ成立してないんですね。技術というより課金の問題。

うーん残念。そして、ちょっとホッとした。まだこれからだ。今のうちに日本も通信料金を定額制にして、ゲームすればするほどおトクな国にして、ネットワークで遊ぶヤツと作るヤツを

増やしておかないといけませんよ。

ハードは進化、でも美的感覚は退化?

そして問題は、ゲーム表現の美であります。ハードは新機種が出るたびに速くなってキメ細かくなってきました。これからも続くそうです。リアルさは完璧をめざし永遠に追求される気配であります。でもリアルという技術は私にはもう十分。**サニーちゃんが実写**になったりしたらパッパ君も考え込むでしょ。それよかりアリティーを下さい。

どうもゲームのソフトってやつは、なんでそうなるのっていう色づかいが多い。ガキを八メてゼニ稼ごうっていう毒の色。汚い、を超えて色彩感覚を破壊しようという意図さえ感じる。これはハードが進化するにつれ、悪い方向に進んでるような気がしてならない。

絵画や映画と違って、美しさのあまりこの世界から抜けたくないと思わせる画面に出会ったことがまだないんです。できるはずなんだが、美よりゼニである限り、ゲームはゲームでしかない。いまゲームにハマってる連中のなぐさみものの域を出ず、表現の分野として認知されないですよ。

最近アメリカのアニメにはきれいな作品が目立つようになりました。絵を見ているだけで気持ちよくなるようなものが出てきています。表現者の魂を感じます。ドンキーコングなどフルCGものも増えていて、技術的に日本が太刀打ちできなくなってはしまいかと心配ですが、タマシイはもっと心配。技術と違ってゼニで買えませんから。

E3の基調講演に立った**ドン・タブスコット氏**は、子供による殺人事件とメディアとの関係について、メディアがバーチャルとリアルの線を消すようなことはないと言い、ネットワーク社会への進路は子供たちに聞けと締めくくった。同感。子供たちは大丈夫。大切なのは表現者側の自覚です。よからぬゲームを減らすことより、いいゲームを増やすことを考えよう。

サニーちゃんが実写:たしかに、顔のついたヒマワリが実写になってもねえ。かの迷作、実写版『鉄腕アトム』もスゴいものがありました。ウンジャマラミーなら、地顔で実写版をできそうなコギャルが渋谷にいっぱいいる。

ドン・タブスコット:シンクタンクのAlliance for Converging Technologiesで会長を務めるタブスコット氏は、ゴア前米副大統領に、「世界をリードするサイバー・グルの1人」と称された研究者兼作家。インターネットが世界をどう変えていくかという研究において、世界的な第一人者として知られている。

中村伊知哉 プロフィール



マサチューセッツ工科大学 客員教授
'61年生、京都市出身。京都大学経済学部卒。

在学中はロックバンド“少年ナイフ”のディレクターで活躍。
'84年、郵政省入省。'93年からパリに駐在し、'95年に帰国後は郵政大臣官房総務課課長補佐を務める。'98年、郵政省を退官し、(株)CSK特別顧問に就任。同年、マサチューセッツ工科大学 客員教授に就任。

著書に『インターネット,自由を我等に』(アスキー出版局)などがある。趣味は、ずばり“メディア”。

ホームページ: <http://www.media.mit.edu/ichiya/jpn.htm>

(C)Hajime Anzai

▶ [中村伊知哉@LANTIC【連載リスト】](http://www.upsidejapan.com/upside/column...) (<http://www.upsidejapan.com/upside/column...>)

(中村伊知哉)

！ASCII24！ASCII24 Business Center！日刊アスキー Linux！アスキーデジタル用語辞典！
！auto-ASCII24！Shes.net！ASCII Job Serve.！アスキートップ！

！[個人情報の取扱について](#)！[編集部へのコンタクト\(info@upsidejapan.com\)](#)！[広告掲載のご案内](#)！

Copyright (C)1993-2000 Upside Media Inc.
Copyright (C)2000 ASCII Corporation.
All rights reserved.