



EUへ発信するレトロゲーム

EUのレトロゲームは、いま Retro game in EU

ロンドン発・ゲームの展覧会

お台場・日本科学未来館において『GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい?～』が5月30日まで開催された。※1 コンピュータゲームの歴史を辿る本展は、バービカン・インターナショナル・エンタープライズにより企画され、オランダ・フィンランド・アメリカなどでも開催されており、全世界200万人以上の来場者があった(※1,2)。



作者: Southgeist,
ライセンス: CC BY-SA 3.0,
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Digital_revolution_entrance.jpeg?uselang=ja

文化・芸術としてのコンピュータゲーム

バービカンはCity of London Corporationにより運営され、文化・芸術の振興に努めている団体である(※2)。コンピュータゲームはEUでは芸術の一分野として認識され始めていることがわかる。

特筆すべきは展示された作品の多くは日本製だったことである(※3)。1970年代以降に普及を始めた家庭用ゲーム機は、既に40年以上の歴史を持つ日本を代表する文化であり、EUにおいても高い人気を誇っている。



作者: monoprixgourmet
ライセンス: cc-by-2.0,
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E9%9B%A8%E3%81%AE%E6%97%A5%E3%81%AF%E3%83%95%E3%82%A1%E3%83%9F%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%81%A7%E9%81%8A%E3%81%B9%E3%82%8B_\(15441664223\).jpg?uselang=ja](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E9%9B%A8%E3%81%AE%E6%97%A5%E3%81%AF%E3%83%95%E3%82%A1%E3%83%9F%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%81%A7%E9%81%8A%E3%81%B9%E3%82%8B_(15441664223).jpg?uselang=ja)

- ※1 日本科学未来館「GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい?～」ホームページ<http://www.fujitv.co.jp/events/gameon/> (閲覧日: 2016年6月18日)
- ※2 barbican ホームページ <http://www.barbican.org.uk/> (閲覧日: 2016年6月18日)
- ※3「GAME ON」主催者へ取材を行い、海外での開催時にも多くの日本作品が含まれていたことが分かった

レトロゲームとは About retro game

「レトロゲーム」とは、一般的に最新ゲーム機と比較して「古いゲーム」という意味で使われることが多い(※4)。

右の写真は、1973年に米国のマグナボックス社が世界で初めての家庭用テレビゲーム「ODYSSEY(オデッセイ)」である。1974年の生産停止までに約20万台の販売を記録したが、世間に定着させたとは言えない(※5)



作者: かなぶー
ライセンス: CC 1.0,
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Odyssey_20160501.JPG?uselang=ja

1970年台から1980年代前半にかけて各社それぞれが商品を開発してきたが、最大のスマッシュヒットを記録したのが、1983年発売の任天堂の「ファミリーコンピュータ」である。全世界で6,000万台以上の売り上げを記録し、対応するソフトも1,200タイトル以上あり、「スーパーマリオブラザーズ」「ドンキーコング」「ドラゴンクエスト」「ゼルダの伝説」などの有名なタイトルが数多く存在する(※5)。



作者: Yolanc
ライセンス: CC BY-SA 3.0
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amicom.png?uselang=ja>

現在、最新機種である「PlayStation4」や「Xbox one」には、映像の綺麗さなどで圧倒させられる。しかし「わたしたち」が幼いとき、友人たちと一緒に笑い、時に悔しい思いをしながら遊んだ「レトロゲーム」の魅力は、日本だけでなくEUにおいても再発見されつつある。

※4ゲーム大辞典 - GameLEXICON -「レトロゲーム」ホームページ <http://game-lexicon.jp/word/%E3%83%AC%E3%83%88%E3%83%AD%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0> (閲覧日: 2016年6月18日)

※5山崎功『家庭用ゲーム機コンプリートガイド』主婦の友インフォス情報社 2014

ゲームセンターCXを語る Talk about Game Center CX

子どものころ、友達の家でワイワイとテレビゲームを楽しんでいた懐かしい気持ち呼び起こしてくれるテレビ番組がある。

フジテレビONEで放送されている『ゲームセンターCX』は2003年の放送開始以来、“課長”・有野晋哉が「ゲームをするところ」を楽しむ番組である(※6)。

昔流行ったテレビゲームに有野課長がプレイし、私たちが見ることのできなかったクリア画面に苦しみながらも挑む姿は、時に感動をもたらす。

また、各国の番組のファン同士が交流を図るインターネットのサイトも存在し、フランスで行われたジャパンエキスポには1,000人以上の観客が詰めかけた(※7)

そして、2013年にはゲームをするだけで日本武道館に7,000人以上の観客を集めた伝説の番組である(※8)。

※6 ゲームセンターCX ホームページ<http://otn.fujitv.co.jp/gamecenter/index.html>

(閲覧日:2016年6月18日)

※7 ゲームセンターCX in Paris ~有野課長ジャパンエキスポ参戦~(2013年10月14日放送)

※8 ゲームセンターCX 有野の挑戦 in 武道館(2014年1月1日放送)

フジテレビONE

『ゲームセンターCX』

隔週金曜日 0:00 - 1:00より
絶賛放映中!

お薦め本の紹介 My recommended book

上村雅之,細井浩一,中村彰憲著『ファミコンとその時代 テレビゲームと誕生』
NTT出版 2013

・本書は、家庭用テレビゲームの歴史とその社会的影響を考察したものである。ゲーム業界について経営学的、またゲームが子どもや家族などへ与えた影響についての章は、社会科学を専攻する本学の学生にとっては参考になるだろう。

・任天堂の開発責任者であった上村雅之氏のインタビューなども掲載されており、ゲーム開発の裏側を垣間見ることができ、とても興味深い本である。



図書館所蔵:
本館3階 [5800:248]

自己紹介



- ・ 武井 陽太郎
- ・ 社会学研究科 修士1年
- ・ 趣味は餃子作り(仮)・ボランティア
2000年以前の新聞記事の閲覧