



## 「XBOX」の未来がネットカフェに見える

マイクロソフトのXBOXが話題になっている。夕刊紙に「マイクロソフト、ソニー潰し!」という仰々しい文字が躍り、米国株式市場でも関連銘柄が高騰した。だが、もう15年以上も(溜息)ゲーム関連の仕事をしている私の反応は極めて冷めたものだ。マイクロソフトという希代のソフトウェア会社が、X「BOX」というハードを本格的に売り始める、という現象自体は興味深い。しかし、スペックが優秀で、グラフィックや音が「スゴい」というふれこみのゲーム機が、これまでにどれだけ出てきたことだろう。

任天堂のファミコンは8ビットのCPUを持ち、1983年に発売されている。対抗するセガは1988年にメガドライブを発売。本体上部にデカデカと「16-BIT」と書かれた高速マシンだった。そして今、ゲーム機は64ビット時代から、さらに先へ進もうとしている……。この辺は、多少ゲームが好きな方ならご存じだろう。だが、ファミコン発売「前」に出ていたコレコビジョンというゲーム機は16ビットだったし、今年7月に発売予定の任天堂新ハード、ゲームキューブのCPUは、64ビットで足りない。32ビット機なのである **Jump01**。

熱心なゲームファン、あるいは作り手側に居る人間なら誰でも知っていることだが、ゲームはパソコン以上にソフトの内容が人気を左右する。XBOXに限らず新しいゲーム機は、どれほどスペック的な性能が良くても、ソフトとの「かけ算」で見ないと意味がないのだ。私がXBOXのハード自体にあまり興味が持てない理由もそこにある。

といっても、ゲームの未来には限りなく興味がある。ゲームプロデューサーとしては、未来像を提示することそのものが仕事だとさえ思っている。その私が注目するのは、ハードの変化ではなく「遊びのライフスタイル」である。家庭用ゲーム機ほど、私たちの遊びのスタイルを激変させた技術はほかにない。40年前にテレビが、100年前には電話がライフスタイルを大きく変えたように、15年前のファミコンは遊びの様相を一変してしまった。その意味で言えば、今、ゲームの未来を考えるうえでもっとも注目すべきなのは、セガの『ファンタジー・スター・オンライン』と、渋谷にオープンしたインターネットカフェ「ネッカ」 **Jump02** だと思う。前者は家庭用ゲームソフトと



右上はネッカを運営するインターピア(株)の鄭演基さん(左)と筆者。左上と右下は『ファンタジー・スター・オンライン』セガの画面。©SEGA / SONICTEAM,2000.

して、世界初のワールドワイド同時プレイを可能にしたロールプレイング。そして後者は、韓国発のネットゲームカフェだ。

韓国では、日本製のゲームソフトが基本的には販売禁止のため、かねてから人気の中心は米国のパソコンゲームだった。そして、ここ2~3年の間に、ネットワークゲームの世界的ブームと、韓国の国策としての通信インフラ整備が同時に起きた。その結果、「PCバン」と呼ばれるネットワークゲームカフェが、社会現象とも言えるほど大流行しているのだ。それは99年頃から日本にも飛び火し、東京で言えば新大久保などの韓国系コミュニティの地域に、草の根的に生まれてきた。今回、渋谷に1号店がオープンした「ネッカ」は、韓国の家電大手、サムスン系列の運営による日本初の本格的ゲームカフェである。入場無料で24時間営業、1分=約8円という利用料金だけで『ディアブロ2』や『クウエイク』といったソフトが楽しめる。ゲームだけではなく、音楽や映像の試聴など幅広いコンテンツに対応しているのも特徴だ。お店は明るくカジュアルで、軽い打ち合わせやデートの待ち合わせにも利用できそうな雰囲気だ。個人向けのブロードバンド整備が遅れ、ゲーム機のネット対応がドリームキャスト以外未確定な今、ゲームの未来は、ネッカのようなゲームカフェがどう受け入れられるかで見えてくるはずだ。

**Jump01** [www.nintendo.co.jp/n10/gamecube/specific/](http://www.nintendo.co.jp/n10/gamecube/specific/)  
**Jump02** [www.interpia.ne.jp](http://www.interpia.ne.jp)



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)