

マルチメディアはいったい誰のためのものなのか？

中本 伸一

株式会社 ハドソン
札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18

マルチメディアの世界で最先端を走っているのは、実は子供達である。また入力インターフェースでも子供達はジョイパッドと呼ばれる十字キーと二つのボタンでマウスよりも効率よく入力をこなしている。こうした現実をよく理解した上でユーザーインターフェースやマルチメディアを研究する事が必要である。

WHO IS THE MALTI-MEDIA FOR?

Shinichi Nakamoto

Hudson soft Co., Ltd.
3-5-1-18, Hiragishi,
Toyohira-ku, Sapporo
060, JAPAN

Children are those who take advantage of the most advanced technologies in the world of multi-media. They use the control pad with a cross key and two buttons as an input interface which allows them a more efficient input than a mouse. We need to do the research of the user interface and multi-media with these facts in our consideration.

1 始めに

ファミリーコンピュータを始めとする子供用のゲーム機について皆さんはどのような認識をお持ちでしょうか？たかがオモチャという一言でかたづけしてしまうのは簡単でしょう。しかし現在のゲーム機のユーザーである小学生や中学生が成長し数年後には情報機器を操作する中心の世代になることを忘れてはいけないと思います。ゲーム機の世界を正しく理解することは皆さんの研究に必ずプラスになることでしょう。事実ヒューマンインターフェースやマルチメディアといった部分ではゲーム機が最先端を走っているといっても過言ではないでしょう。なぜなら子供たちには理屈も押し付けも通用しませんので実際に使いやすいものだけが生き残っていく世界だからなのです。皆さんも一度原点に立ち戻って「だれのための研究」なのかを再確認する必要があるのではないのでしょうか？本稿がそのきっかけになれば幸いです。

2 ゲーム機のインターフェース

ゲーム機の操作は「ジョイパッド」と呼ばれる十字キーと二つのボタンによって行なわれます。非常に原始的な入力装置という印象を持たれるとは思いますが子供たちは多種多様なゲームの操作を驚くほど正確にこなしています。たとえば文字の入力などは50音表を十字キーでポイントしてボタンで決定するという方法で1文字に1秒程のペースで入力をしていきます。またリアルタイム性の要求されるゲームなどで画面の中を自由自在にポイントできる能力はまさに神業といえるものがあります。子供たちにとってはマウスなどでポイントするよりもはるかに高速で正確にポイントできる入力装置だと言えます。もちろんキーボードをはじめトラックボールやスティックやグローブなども市場に投入されましたが受け入れられず現在に至っています。まさにジョイパッドは2000万人のゲームユーザーの標準入力インターフェースと言えるでしょう。ではなぜこんなにこのインターフェースが受け入れられたのでしょうか？一つには左手の十字キーでポインティング、右手の2つのボタンで決定とキャンセルという必要最低限の機能に絞ったということがあります。あとはアプリケーションに合わせて画面上のレイアウトを工夫すればよいのです。またジョイパッドには適度なクリック感があり画面上で結果を確認する前に入力を完了したというフィードバックが得られます。またそれ自身は極めて軽量で子供でも手に持って長時間使用しても疲れが少なく、マウスのように机の上でしか使えないということもありません。コストも安く信頼性も高いものです。こうした利点を持つジョイパッドなのですが残念ながら真剣に情報機器に応用しようという試みが少ないのが残念でなりません。ゲーム用という固定概念を取り払って新たに気持ちでチャレンジしていただきたいと切望します。理想と理屈だけを追いかけた斬新なインターフェースも結構ですがユーザーに実際に使ってもらえなければそれこそ机上の空論ではないのでしょうか？2000万人のユーザーが現実に使っているインターフェースをベースにそれを発展させるというのも一つの研究の在り方ではないのでしょうか？

3 ゲームユーザーのためのマルチメディア

マルチメディアという言葉が出現してしばらく経ちますが、実際にマルチメディアを利用しているのはゲームユーザーだけなのではないでしょうか？なぜなら絵と音と文字を自由に操作して楽しむのがゲームの本質だからです。テレビゲームが出現した時から絵と音はゲームには欠かせない要素で、それを操作するインタラクティブ性がゲームの楽しさそのものであったわけです。近年になりゲーム機の表示能力も格段に進歩して文字の表示が可能になりました。その結果、今日のゲームで文字を用いないゲームは皆無になり、場合によっては声優の肉声などもテキストを補佐する目的で使われるようになりました。おそらく皆さんのゲームに対する認識には電子音と共に敵を打つインベーダーゲームのような先入観が付きまどっているのではないのでしょうか？現実にはインベーダーゲームの時代は終わり、現在ではゲームとマルチメディアが同じ意味を持つ時代になったといっても過言ではないでしょう。記憶メディアもROMからCD-ROMへ主力が移りつつあります。ゲーム用のCD-ROMユニットなども各社から発売されNEC製のゲーム機用のCD-ROMドライブは50万以上販売されました。約40社のサードパーティがこのNEC用のソフトを制作し、1作あたりの平均販売本数は10万枚ほどの市場を形成しています。一方ではマルチメディアの標準化をどうするかプラットフォームは何が主流かとかをモメているのを横目に子供たちはもうすでに自分のお小遣いをマルチメディアに対して消費しているのです。こうした意味ではゲーム機はマルチメディアの最先端を走っていると言えるでしょう。私が思うにマルチメディアという言葉を好んで使っている方に限って市場の事を理解しておられない方が多いと思います。パソコン上などのマルチメディアソフトを見る限りにおいては、およそ子供たちに受け入れられる代物ではないものがほとんどです。もちろんそうしたソフトを作っている方々の論理は「これはゲームではなく大人用のソフトです」というものかもしれませんが、ではいったいマルチメディアとはいったい誰のためのものなののでしょうか？50万円以上するパソコンを購入し、データベースや図鑑を自宅の書斎で見る大企業の部長さんのためのものであれば、いったいどれほどの価値があるものなののでしょうか？本来マルチメディアというのは子供たちが自分でお小遣いをはたいて本屋で図鑑を買ってくる感覚で使われるべきものであり、教育用のアプリケーションなどは子供こそ、そのユーザーになるべきものだと思います。そうした現実を目をそむけて、標準化やプラットフォームの議論をしているのがいかに無意味なことかをぜひ御理解いただきたいと思います。最近になって画像圧縮の技術も成熟したせいかマルチメディアに動画を利用しようという動きが活発になってきました。もちろんゲーム業界でもこの流れは同じでゲーム用の動画システムが、各社で研究開発されています。この動画についても実際に世の中で最初に実用化されるのはゲーム機でしょう。各社が標準化のための話し合いや勢力争いをしている間に子供たちはすでにアニメ動画を当り前のように楽しんでいます。自然画動画に関しても来年にはゲーム機の機能として世の中に登場する予定です。こうした現状をふまえた上でもう一度「子供たちのためのマルチメディア」を真剣に考える時期がきているのではないのでしょうか？

4 おわりに

本稿を読まれている皆さんは情報処理に関する研究者の方々が多いと思います。確かに将来を見据えた長期的展望に立たれて崇高な理論を研究されるのは大変価値が有ることで必要な事だと思います。ただそうした研究も実際に世の中に出て、多くの人に使われて初めて社会に貢献できるのではないのでしょうか？実際に物性や材料などの分野では研究成果が様々な場面で活用されている例を数多く目にすることができます。では情報処理の分野ではいったいどうなのでしょう？確かにネクタイを締めた男性に対しては活用されているのですが、人口の大半を占める女性や子供や老人に対してはいかがでしょうか？老人に対してのインターフェースを誰が研究しているのでしょうか？私は研究者ではありませんので好き勝手な事を申し上げますが、研究という行為の最終的な目的は社会に貢献する事だと理解しています。ぜひ真剣に子供や老人のための使いやすいインターフェースやマルチメディアといった分野を研究していただきたいと願っています。またそうした研究が正当な評価を受けるような環境が整う事も必要な事ではないのでしょうか？