

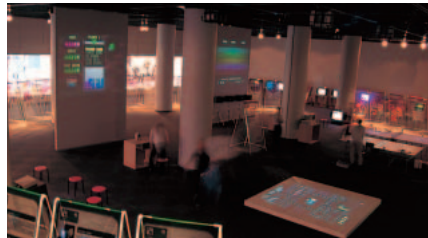


遊びの“IT革命”30年史 神戸と水戸の「テレビゲーム展」

森首相は、先日の選挙遊説中に「IT革命」のことを「IC革命」と言い間違えたそうだ。どうせ間違えるなら「IP革命!」と書いていただき、「すべてはインターネットプロトコル(IP)で接続される!」「ドットコム銘柄でも、今後はインクリーシング・プロフィット(IP=利益増)が問題になる!」とでもブチあげていれば、インターネット関係者の票で10議席くらいは違ったのではないか……。

ICがコンピュータの回路に使われ始めたのは1960年代中期、もう30年以上も前のことだ。真空管がトランジスターへ、ICへと集積度を高め、小さくなっていった結果、本当の「革命」が起きたのは単一チップのマイクロプロセッサが発明された時点だと思う。クルマや炊飯器、洗濯機などの生活用品の制御装置として、コンピュータが利用されるようになったからだ。もちろん、その後のパソコン普及のきっかけとなった点も重要だが、当時パソコンというのは特殊に趣味的な発想で、ここまで発展すると考えていたのはビル・ゲイツらごくごく一部の人間だけだったのだ。

さて、インテルが世界初の単一チップ・マイクロプロセッサを発明した1971年は、情報技術にとって「当たり年」だった。同年にニクソンが金とドルの交換を停止したのは偶然ではない。経済の基本単位がモノ(金塊)から情報(数値)へと大転換した年なのだ。世界初の電子株式市場であるナスダックも稼働を開始している。そして、ビジネスだけではなく「遊び」の分野でも大革命がスタートしていた。世界初の商業用テレビゲーム「コンピュータスペース」が、この年に発表されている。マイクロプロセッサが普及する前だったため、正確には「コンピュータ」ゲームではないが、翌年の「ポン(日本ではテニスゲームと呼ばれた)、1976年の「ブレイクアウト(ブロック崩し)へと続く起点であることは確かだ。



こう考えてみると、IT革命とは、低迷する景気へのテコ入れを象徴する選挙対策用語ではなく、すでに30年の歴史を持つ継続的な社会現象だということがわかる。キーワードは、やはり「デジタル」だ。英語では、約30年をひとまとまりとして「1世代=ジェネレーション」という。そこで、私は1971年からの30年を「ビット・ジェネレーション」と呼んでみることにした。これは、1950年代の米文学運動から名づけられた「ビート・ジェネレーション」のもじりでもある。ビートの代表作「路上(ケルマック)では、当時開通したばかりの州間ハイウェイで全米各地を放浪する若者が描かれている。ビートが、クルマのハイウェイによる「モノの移動」をモチーフにしているのに対し、新世代のそれは情報ハイウェイを移動するビットであることは言うまでもないだろう。

そんな視点をベースに、筆者は数年前から「ビット・ジェネレーション」という企画展のシリーズを世界各地で行っている。96年大阪、97年名古屋、98年ベルリン、99年はチューリヒとウィーン。今年は、8月28日までが神戸ファッション美術館、10月28日からは水戸芸術館で、「Bit Generation 2000 テレビゲーム展」を開催している。今回のテーマは「テレビゲームとは何か?」である。といっても、難しく考えていただく必要はない。公開されるのは、日本初の「ピカチュウ・カー」や、30年の歴史を実感できる「テレビゲームの歴史」、プレステ2やネット対戦ゲームなど、最新のものまでカバーした「現在から未来」などなど。ITが「遊び」という分野でどのように世の中を変えてきたのかを、楽しみながら考えられる展示になっている。「IT」と「IC」を間違えるような方に、特にオススメしておきたい!

www.tvgame-museum.com



[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