

資料

# 西和彦氏へのインタビュー —2022年3月23日実施—

鈴木 真奈\*

The Interview with NISHI Kazuhiko:

23/3/2022

Mana SUZUKI

## 凡例等

□ は意味内容を明確にするための注釈である。また、インタビューにあたって共有した資料については、『西和彦氏へのインタビューに関する研究ノート』に示す。

## インタビュー本文

鈴木真奈（以下、鈴）：大きく分けると、雑誌についてのお話と初代 MSX の話をお伺いしたいんですけども、まず雑誌についてお伺いしたいことがあって、アメリカの雑誌を大学生時代に読んでいらっしゃったということが複数のルポルタージュであったんですけども。

西和彦（以下、西）：そうです。

鈴：まずお聞きしたいのが、日本の雑誌、たとえば『コンピュートピア』とか『bit』とか『エレクトロニクス』という雑誌が一応あったんですが、それをお読みになっていたか。

西：全部読みました。バックナンバー全部読みました。特に『bit』はバックナンバーは全部持ってた。

鈴：自分で、例えば大学の図書館とかで読んだんじゃなくて購入？

西：『コンピュートピア』と『エレクトロニクス』は大学の図書館で、『bit』は実本を自分で持ってた。

---

\* 無所属

鈴：なるほど、分かりました。次に、例えば日本のコンピューター関連誌の有用な点と不足な点みたいな、何か不満点みたいなのと、逆にここは面白かったみたいなことがあったらちょっとお伺いしたいんですけども。

西：雑誌ってね、雑誌のっていうか、マスコミの役目ってアジェンダ機能だと思うんです。世の中にいろんなことが起こってる。その起こってることに対して何が面白いかをピックアップする。ところが、当時の雑誌の編集者はみんな英語読めなかったのね。それから、あと英語の雑誌を読んでなかったと思うんです。僕の情報源は早稲田の理工学図書館だったから、『エレクトロニクス』とか、マグロウヒルのね、そういうの読んでた。だから、当時の雑誌はアジェンダ機能を果たしてなかった、そんな感じがあります。

鈴：つまり海外の情報は全然なくて、日本の情報しかなかったってことですか。

西：ほとんどね。

鈴：逆に面白かった点とかはありますか。

西：面白かったっていえば全部面白かった。全部面白かったけど、足りない部分がある。

鈴：足りない部分が今の。

西：その足りない部分を書くのが、私が作った雑誌『ASCII』。

鈴：あとコンピュータ・エージ社、つまり『コンピュートピア』でアルバイトなさってたということもお伺いしてるんですけども、具体的にどういう仕事なさってたかちょっと聞きたいんです。

西：雑誌、記事を書いてました。パソコンクラブ訪問記とかいっていろんな、いろんな大学のパソコンクラブがあって、そこ訪問してどんな面白いことやってるかっていうか、あとそれからパソコンの周辺の記事、そんなことを書いてました。

鈴：あと、今さっきお話出たんですけども、アメリカのコンピューターの雑誌というのは、例えばそのマグロウヒルの『エレクトロニクス』とかの他にどんなのを。

西：どんなのを読んでたか、『IEEE(アイトリプルイー)スペクトラム』。あとは『EDN』、それから『エレクトロニクス』でしょ、マグロウヒルの。あと『COMPUTERWORLD』、それからアメリカのパソコンの『BYTE』。

鈴：ああ、『BYTE』、日経も出してたやつですね。

西：そうですね。あと『Interface』、あと『QST』っていったアマチュア無線。あとそれから『73』って、これも無線のほう。無線関係とエレクトロニクスとコンピューターと、この3つ。あとは商業コンピューター、『COMPUTERWORLD』、そんな本を読んできました。

鈴：今挙げてくださったのでも、日本の雑誌より明らかにアメリカの雑誌のほうが範囲が広いので、やはりアメリカの雑誌のほうが情報源として有用だったってことですかね。

西：そうです。日本の雑誌は、実はほとんど読んでない。なぜかっていったら、日本の雑誌で読んでたのは、いわゆる『初歩のラジオ』とかそういう工作雑誌、それとアマチュア無線の『CQ』、そういうのは読みましたね。だけど、コンピューターに関しては何か大きなコンピューターの本ばかりで、大きなコンピューターの本ってのは『コンピュートピア』も含めて。

鈴：そうですね、全部大型コンピューターの雑誌ですね、あれは。

西：全然面白くない。

鈴：メインフレームがどの企業にどれだけ納入されたかとか、そういうアンケート調査とかは私もちょっと見ましたけれども。

西：全然駄目。

鈴：全然面白くないかなという、確かにあれは企業向けの情報だなと思いました。

西：はい、次は。

鈴：そうすると、何でアメリカでそんなに、つまりホビイストとか大学生とかが読んで面白い雑誌っていうのが、何でアメリカでそんなに発刊されていたのかっていう事情をちょっと。

西：それはアメリカに、マイクロコンピューターっていうか、コンピューターそのものがアメリカで発明されたものですよ。だから、コンピューターを発明して、その周りにいろんな人が、それを使うエンジニアの層があるわけですよ。主に最初はいわゆるメインフレーム、IBM の流れのメインフレームと、あと Digital Equipment, DEC っていう会社があって、DEC が PDP-11 っていう、PDP-1 から、PDP-1, PDP-2・3.

鈴：PDP-8 とかですね。

西：あと PDP-10, PDP-11 っていうミニコンピューターがやってきて、ミニコンピューターやってきた流れの延長線上に、電卓のチップをワンチップで作ろうという、日本のビジコムっていうのがあるんですけど。そのビジコム、ビジコムの何ちゅうんですか、ビジコムのワンチップコンピューターが出てきて、それは日本で、世界で最初のマイクロコンピューターを作ったわけだけ。その技術を使っていわゆる PDP-8 とか、そういうミニコンピューターがワンチップになったわけですね。

それと同時に、インテルが 8008, 8080, ザイログが Z80 っていう作って行って、そのマイクロチップを使ってコンピューターを作ろうっていうのがパソコンの初めっていう

か、はしりだったという。それ、周りにたくさんそういうこと知ってるエンジニアがいたわけですよ。日本はそれがいなかった。ミニコンやってる人は、ミニコンを使うことで忙しくて、ミニコンをまさか作ろうっていう発想はなかったわけです。

NEC は NEAC、富士通は大型やってたから、富士通と松下と一緒にのパナファコムってところがミニコン。それからあとは日立は HITAC、沖は OKITAC、それから東芝は TOSBAC、それから三菱は何だったかな、ダイヤかな、何とか。そういうミニコンをみんな作ってたんですね。だけど、ミニコン作ってたけど、ミニコンをワンチップにしようっていう発想は誰もなかった。

そういうところにワンチップの、いわゆるワンチップっていうかマイクロコンピュータが出てきて、特にインテルの 8080 と、それからモトローラの 6800、インテルとモトローラ、この 2 本だな。あとは RCA とか、モステクノロジーとか、いろんなところもありましたけど、そういうのが出てきてインテルとモトローラが残っていくわけです。インテルが IBM が採用して、モトローラはアップルが採用していくわけです。

鈴：そうすると、雑誌みたいなメディアは、アメリカだと現場でマイクロプロセッサがまさにコンピューターに導入されようとする動きがあったので、メディアが成熟しやすかった。

西：成熟というか、アメリカにはネタがたくさんあった。日本はなかったわけ。それを僕らがアメリカの雑誌を輸入販売したんですね、アスキーが。

鈴：雑誌も輸入販売したってことですね。

西：輸入販売しながら、いわゆる面白そうな雑誌を、記事をピックアップして、それで翻訳して売ってたわけ。

鈴：なるほど。そうすると、そうですね、『I/O』よりは『ASCII』について伺ったほうがいいのかもしれませんが、『ASCII』の役割としては、だからアメリカであるようなメディア、アメリカの情報の紹介みたいなことも、何か『ASCII』読んでるとだいぶ報道色が強いように印象受けるんですけども。

西：そうですね。あといわゆるそういう製作記事の翻訳とか、その製作記事を追試してっていうか、自分でやってみるとか、そんな感じですよ。

鈴：だから、日本のコンピューターの雑誌にはそのアメリカの情報が欠けていたので、そこを『ASCII』とかが補うみたいな感じでしょうか。

西：そうですね。

鈴：なるほど、よく分かりました。では、雑誌については大体このぐらいで、次にちょっと初代 MSX のことをお伺いしたいんですけども、この表〔研究ノート図 1〕

ですね。

西：これね。

鈴：この「8ビットパソコンスペック表」っていうのを読んで、私がちょっとMSX、私、主に初代MSXについて調査しました。2とかその後のことには実はあんまり知らないんですね、その後の状況を。それを踏まえて、ちょっと初代MSXを調査していて疑問に感じたことを、ちょっとお伺いしたいというふうに思います。

一言で言うと、MSX2相当、つまり85年に発表されたMSX2の相当の、例えば解像度とか最大テキスト表示とか、そういう部分っていうのは、私は初代MSXの時点で提示できていればよかったんじゃないかっていう印象をすごく。

西：それは、初代のMSXは半導体はそのときにもうすでにあったものを使ったわけですね。そのときにあったものを使わざるを得なかった、なかったから。だけど、その使うという決心をした瞬間にオリジナルなチップを、われわれは設計始めてるんです。それに2年かかった。だから、85年に出ましたけど、85年のスペックというのは83年のスペックだったんです。83年に実現したのは一部なんです。83年の一部のスペックの、いわゆるスーパーセットっていうか、もうちょっと発展させたものが85年に出たという感じ。

それで、それは、MSX2っていうのは、ビデオチップの名前が9938っていうんです。元々は9918っていうことで、9938になって。あと最初のオーディオチップは何かゲーム用のサウンドの、安っぽいGIってとこのAYの8910っていう……いや、89じゃなくて9510かな。で、それが次に9530に名前を変えてやりました。

それでその次に、ビデオもよくして、オーディオもよくしたんだけど、次に何を考えたか。ビデオをもっとよくしようと、オーディオに音楽を入れようと、そのチップも作ったんですね。それだけじゃなくて、CPUをうんと速くしようと。CPUを速くして、ビデオをよくして、オーディオもよくして、MSX turbo Rっていうのがあって、それで完成かなと思ったんだけど、作ってる途中でビデオチップができなかったんです。

なぜできなかったかっていうと、昔の機能と新しい機能を一緒に入れるでしょ。そうすると、チップの大きさがものすごい大きくなって、高くなって、高くなってというよりも、そんな大きなチップはできないってヤマハが言ったんですよ。それで、できないっていうから、じゃあ昔の機能を捨てたものをヤマハがパチンコ屋に売りたいって。「じゃ、売れるんだったら売ったら」って行って売らしたわけ。だけど、昔のコンパチビリティーはないわけですね。だから、コンパチビリティーがなかったら、これやりようがないじゃないですか。MSXで使えないじゃないですか。

鈴：そうです。MSX ではなくなるってことですね。

西：そう、それがずっと問題で引きずってきたんだけど、このたび僕らが考えてる新しい MSX3 っていうのを今やってるんですけど、それには全部入る。当時だから完成して、完成できなかったことを今 40 年たって、30 年たってやり直そうとしてる、そんな感じです。

鈴：もう少し初代 MSX の規格についてお伺いしたいんですけど、まずちょっと気になったのが、何でメイン RAM が 8 キロバイト以上という、かなり小さい、他の 8 ビットパソコンと比較しても。

西：当時としては、8 キロはものすごい大きかったんですよ。最初から 64 にするべきだったかっていったら、64 にするとメモリーの値段がものすごく高くて、値段高くなるから駄目と、最低 8 キロだった。動く一番小さいメモリーのサイズは幾らかっていったら 8 キロだって。だから、8 キロにしました。

鈴：じゃあ、それは 85 年で逆に MSX2 で 64 になってるっていうのは価格の問題が 2 年で解消したってことでしょうか。

西：2 年ではないけど、でも、見通しとしてメモリーは安くなると。

鈴：83 年の時点では、価格のことを考えるとどうしても 8 キロバイトにするしかなかったってことですか。

西：価格のことっていうか、その商品としてエントリー、参入価格が安ければ安いほうがいいと思ってたから。だから、8 キロなんだけど、増設できるようにしてくれていうふうには言ってた。

鈴：8 キロ以上っていう書き方ですよ。

西：はい。64 キロまで載せれるようにしてくれて。当時から 64 キロでわれわれはプログラムを作ってた。

鈴：そうですね。ただ、このちょっと表を見ていただくと、大体もう 80 年ごろ、80 年以降になってくると、8 ビットコンピュータはどれも 64 キロバイトっていう感じだったので。

西：だけど、そのゲームの ROM カートリッジさえ動けばいいってことなんで。いわゆるリード／ライトメモリーが 8 キロあって、あとは 64K の、64K というか、64K 相当のプログラム ROM カートリッジが挿せれば動くというミニマムのシステムを作ろうという、そんな感じだったわけですね。

鈴：分かりました。あともう一つ気になった点が、83 年の時点だともうパソコンの漢字対応というのがいわれていた時代だと思うんですけども。これも MSX は、メー

カーごとに独自に漢字 ROM を発表したということはあるんですけども、規格として制定するつもりはありませんでしたかということをお伺いしたい。

西：それは、漢字フォントは  $16 \times 16$  だったんですね。MSX は、一番最初のやつは  $256 \times 192$  だったんですね。だから、 $256 \times 192$  で漢字フォント、16ビットの漢字フォントで漢字をテキストを表示させるのはちょっと無理だろうと。だから、漢字はオプションにしようという、そういう判断だったんです。

鈴：これやっぱり解像度が低いのも、まだビデオチップが完成していなかったということですか。

西：そうです。9918 のレゾリューションは  $256 \times 192$  で、なぜそうだったかといったらテレビの、当時のいわゆるアナログのテレビが NTSC っていうフォーマットで、それで走査線が 525 の半分、縦のレゾリューションが 256 にしてますけど、320 とかそれぐらいしか、以上は表示できなかったわけです。だから、それで十分かなという。っていうか、十分だなということで TI の V9918 っていうビデオチップを使ったわけです。

鈴：じゃ、要するに、テレビの解像度に合わせた面もあるということですね。

西：そうです。ディスプレイはテレビだということ。今テレビはもうこんな感じで、4K [DCI-4K] で  $4,096 \times 2,160$ 。だから、今のコンピューターはそのレゾリューションをサポートしなきゃいかんわけです。

鈴：そうですね。あともう 1 つが、フロッピー・ディスク・ドライブというのをどうお考えだったかというのですね。

西：フロッピーは、オプションで提供しようということにしました。だから、当時の大容量の記憶装置としてはフロッピーしかないだろうと。フロッピーを記憶装置ということだけじゃなくて、プログラムを広めるためのメディアとしてフロッピーを考えようということで、フロッピーでソフト書いて配るってことで、3.5 インチのフロッピーを標準メディアとして設定して、その 3.5 インチのドライブをサポートするっていう、そういうことにしました。

鈴：フロッピー・ディスク・ドライブが出回った時期を調査したんですけども、MSX、初代 MSX が一番最初に発表されるのが一販売ですね、販売されるのが 1983 年の 10 月ごろなんですね。で、フロッピー・ディスク・ドライブが出てくるのが、早くても 1984 年の夏ごろ以降だと思われるんです。

西：日本はね。だけど、アメリカは違うんです。

鈴：そうなんですか。

西：アメリカは 3.5 インチだけじゃなくて、5 インチっていうこのぐらいのやつと、あと 8 インチってこういうやつ。

鈴：大きいやつですね。

西：8 インチ、5 インチがもうすでに出てた。

鈴：そうなんですか。

西：それを見てソニーが 3.5 インチを作って、3.5 インチをたくさん作りましょうと。パソコン用にそれをやりましょうと。で、アップルに売り込んだんですね。アップルは 5 インチを使ってたんだけど、生産を止めて全部 3.5 インチに切り替えた、マッキントッシュの 1 号機、そんな感じですよ。84 年か 85 年に MSX1 にフロッピーを付けたアップグレードしたやつよりも、フロッピーを標準で積み込んだ機種が 85 年に MSX2 が出るんです。それが一番ポピュラーだったということですね。

鈴：じゃ、初代 MSX の場合、フロッピー・ディスク・ドライブ出たけれども、そこまでポピュラーではなかったってことですね。

西：ポピュラーじゃなかったです。ポピュラーになったのは MSX にカートリッジを入れる。

鈴：カートリッジのほうですね。

西：はい。で、ゲームをみんなやってたわけです。

鈴：もう 1 つ、これはぜひ直接お伺いしたいと思ってたことなんですけれども、MSX-DOS が発表が 1983 年の 9 月ごろなんですけれども、出回ったのがどうも 85 年になってから、何かかなり遅れているので、もしよろしければどうしてそこまで遅れてしまったのかというのをちょっと。

西：作っていると時間がかかる。デバッグしたりして、プログラムミスとかいろいろありましたので。あと作ってたのは、日本とイギリスで作ってたんですね。で、8 割ぐらいイギリスで作って、あと日本で残りの 2 割やって、イギリスの人たちがゆっくりゆっくり作ってた。

鈴：あんまり開発を急いで、急がなかったっていうか、テンポが遅かったっていうことですか。特に初代 MSX を調査して感じるのが、DOS がないと、フロッピー・ディスク・ドライブが使えないということで非常に評価を下げて。当時のマスメディアの、例えば『日経パソコン』とかの記事を見ると、初代 MSX の記事で、フロッピー・ディスク・ドライブも使えないし、DOS もないからビデオゲーム以外には使えないみたいな評価を見ることがあったので、ちょっとそこがすごく引っ掛かってたんで。

西：それは、日経はビジネスパソコンと比べてどうのこうのとかいうんでしょ。



鈴：そうですね、はい。

西：そのときにね、そのときにわれわれは DOS は Digital Research っていう会社の CP/M っていう OS があって、それを売ってたわけですよ、1本1万5,000円か何かで。僕らはほら、1万5,000円でパソコン売ろうとしてたわけだから、同じものを、同じ機能のものを作らなきゃいけない、100円で売れるものを作らなきゃいけないっていう、そういうことでやってたわけです。そんな記事を書かれて、「分かってるやん」と。だから、あんまりそれは記憶にないんです、やってたから。それは1983年の1日目から分かったことで、それを自分たちで作るといことが大変だったという、そういうことです。

鈴：そうですね、大体用意してきた質問は以上のとおりなんですけども、あとお時間が余れば MSX の海外展開がどうだったのかというのをちょっとお伺いしたいです。

西：MSX は、アメリカは他のパソコンが、特にアップルがありましたから、みんなやっぱりアメリカに売ろうってふうにはあんま考えなくて。まあアメリカにも売れたんですけどね。スペクトラビデオって会社がアメリカに売りましたですね。それから、ヨーロッパはオランダ、これは MSX をライセンスしたフィリップスって会社がオランダの会社で、オランダでたくさん売りました。あとソニーがイタリアに、ソニーイタリアっていうソニーの子会社を通じてイタリアにたくさん売りました。それからあとスペインにもたくさん売りました。だから、おかげで今、イギリスも売ったしね。だから今の時点でも、40年たった今でもイギリスと、イギリスとオランダとイタリアとスペイン、すごいたくさんまだ売れて……いや、まだ売れてるっていうか、MSX を使った人がたくさん残ってる。クラブなんかたくさんあります。あとはブラジル。

鈴：ブラジルは聞きます。

西：あとは、ブラジル以外にアラビア、クウェート。クウェートを中心として、その周りの国、エジプトとか MSX 売れました。そういうところの人は今でも MSX 持ってて、動かしてて、趣味のクラブをやったりする。

鈴：大体マイコンとかパソコンとか呼ばれる分野の歴史を調べていると、アメリカの話はまず出てきます。そして、もちろん日本の話は自国のことだから分かるんですけども、例えば MSX がそれだけヨーロッパに進出したということは、イギリスはシンクレアがパソコン作ったっていうのは知ってるんですけど、ヨーロッパのこのパソコンとかマイコン事情というのは結構イギリス、日本とかアメリカのがそのまま流れてたんでしょうか。

西：そうです。シンクレアは結構おもしろくてね。シンクレアっておじさんががいまし

て、それはドクター中松みたいな感じの人なんですけど、何ていうのかな、ちょっと変な人で、シンクレアパソコン作ってたくさん売ったからサーになったんですよ。サーになって舞い上がっちゃって、その後あんまちゃんというんなことしなかったんだけど、その人の作ったパソコンは売れた。だけど、二番煎じ、三番煎じ、四番煎じが多かったんだけど、やっぱりヨーロッパは遅れてましたよね。一番遅れた大きな理由は、半導体をヨーロッパでオリジナルで作ろうっていう会社があんまりなかった。強いて言うならばフィリップスだったんだけど、フィリップスは MSX をやろうっていうことだったから、フィリップスもよく頑張ってくれました。

鈴：じゃあ、ブラジルとか南米とかも大体おんなじような感じですか。

西：ブラジルは半導体を作る会社が当時なかったから、輸入するしかなかった。アラブもそうだったですね。だから、日本で作ってみんな輸出したという。

鈴：あと、MSX に韓国語のみを表示するモードがあるというのを。

西：あります。それは MSX Daewoo っていうね。Daewoo っていう会社が、「大字」って書くんですけども、そこが MSX をライセンスして作ったので、彼らがやったと思います。やったけど、僕らはあんまり細かいことは知らない。

鈴：じゃ、韓国とか中国とかにも出たには出たんですか。

西：中国には出てなかった。

鈴：中国には行ってないですか。

西：韓国には出てました。それは韓国が作ってるものを売ってたような気がします。

鈴：なるほど、そうですね。スクリーン 9 がハンゲル用のモードって書いてありますね<sup>1</sup>。

博論に関係する話題としては、大体準備してきたのは以上のような点なんですけれども。全然話変わってしまうんですけども、昔アスキーが RPG ツクールとか出していたのはご記憶にあるでしょうか。

西：何です、何？

鈴：RPG ツクールです。RPG を、タイルセットとかを並べてプログラムに。で、アスキーがゲームコンテストとかもやっていて、賞金を出したりしてたと思うんですけども。

西：100 万とか何かでしょ。

---

<sup>1</sup> (1, p. 167) を参照している。MSX の VDP (Video Display Processor) は複数のスクリーンモードを使い分けることができ、それぞれにテキスト表示性能が異なった。

鈴：はい、A コンっていう。アスキーのゲームコンテストって賞金がすごく高額だったんですよ、当時あって。グランプリが1,000万とかだったんですね。これはどなたの発案なのかなって。

西：私です。

鈴：ですよんと思ってて、西さんじゃないかなと（笑）。元々、実はこのMSXとかPC-8001とかの研究は、全部ゲームの研究を実はやるつもりだったんです。ほんとはゲームの歴史やってて、MSXも私はその当時はゲーム用のコンピューターだと思っていました。で、始めたら全然違う。

西：まともなコンピューターだった。

鈴：何でしょう、家庭用のコンピューターで家電製品であるっていうふうにしたほうがいいっていう。その家電製品としてのMSXの用途が80年代当時はビデオゲーム以外はあんまりなかったっていう、そういう結論のほうがいい。

西：そうですね。へえ、面白いね。今まで長い歴史で、パソコンは2つしか存在しないんです。1つはWindows、もう1つはMacね。そのパソコン以外に何が存在するかっていうと、スマホが存在するんです。

で、スマホはAndroidとiOSの2つ。じゃ、ゲーム機の位置付けは何なのかということなんだけど、ゲーム機いろいろあるんだけど、パソコンの成れの果てのゲーム機と、それがPlayStation4と5と、あと何ていうの、Xboxか、パソコンの成れの果て。だから、全部インテルです。それからあと、いわゆるスマホの成れの果てのゲーム機はSwitchなんです。で、SwitchがSwitch2になりそうで、Switch1は2次元のゲームだけど、Switch2は3次元のゲームでも今はやれるような感じみたいだと。

それであと、任天堂ファミコン、スーパーファミコン、何とかかんとか、何とかかんとか、何とかかんとかっていうその、いわゆるゲーム機の。でも、ゲーム機はコンピューターじゃないんです。なぜか。プログラミングができないから。そういう、自分でプログラムできない機械をゲーム機というんだったら、ゲーム機はコンピューターの一部かもしれんけど、コンピューターではないわけですよ。おもちゃなわけ、買ってきてプレーオンリーだから。

そういう感じで、だから僕がMSXで何をしたかったのかといたら、いわゆるパソコンワープロと表計算とインターネットブラウザのパソコンだったのだから、そうでもない。そうじゃないわけです。スマホだったのか、電話だったのか、情報端末だったのか、それでもないわけです。それ以外のとこ、自分が使ってみることができるコンピューターで、プログラミングすることが割と簡単で中身が分かるやつ。い

わゆる秘密保持契約にサインしないと、Xbox も PlayStation も Switch も中身のこと教えてくれない。それっておかしくありませんかと、僕は思うわけね。

今度 MSX3 ってのを今設計してんですよ。今年の末ぐらいに出そうと思ってただけだね。そういう昔のやつ、昔のソフトが全部動いて、プラスアルファで IoT とか、IoT とか、あとゲーム、昔のゲームの延長線上のゲーム作ったり、あとは音楽かけれたり、映像がかけれたり、あとスーパーコンピューターみたいなことができると。MSX を 1,000 個つなぐと 1,000 倍速いコンピューターになる。そういうの今作ってる。そんなことをやってるんですけどね。

鈴：私は最初、日本におけるビデオゲームの歴史っていうことを考えたときに、パソコンゲームの歴史はあんまりやってる人いないから、じゃ、MSX ちょっと調査してみるかって思ったんですけど、調べれば調べるほどどんどんゲームから離れてくんですよ。

いかに当時の家電メーカーが、パソコンメーカーに家庭用パソコンという領域を取られまいとしていたかと、そのために家電メーカーであるわれわれが家庭用パソコンを作るんだっていう、そういう熱意ばかりが伝わってきちゃって。ビデオゲームのことはみんな認識してるんですけども、ビデオゲーム用のパソコンっていうか、ビデオゲーム用のコンピューターを作りたいとは誰も考えてなかったわけです。でも、結構それ話しても通じることは少ないですね、学会発表のレベルでも。やっぱり何で MSX はゲーム用パソコンなのかって、みたいな反応が返ってくるので。

## 参考文献

- [1] アスキー書籍編集部（編）（2002）『MSX MAGAZINE 永久保存版』、株式会社アスキー。