

西和彦氏へのインタビューに関する研究ノート

鈴木 真奈*

The Note about the Interview with NISHI Kazuhiko

Mana SUZUKI

§1 インタビュー概要

1.1 インタビューの背景

筆者は、2022 年度に「1970 年代後半から 1980 年代前半期までの日本における個人を対象とするコンピュータとユーザの関係」の題目で博士論文を京都大学大学院文学研究科に提出した。以下、当該論文に言及する際には「博士論文」と端的に表記する。

博士論文の第三章で、アスキーが提唱した初代 MSX の分析を行ったことから、アスキーの創業者である西和彦氏に博士論文の事をご連絡し、筆者が博士論文を執筆した際に疑問に思った点などを直接お伺いする機会に恵まれた。

本研究ノートは、2022 年 3 月 23 日に東京都台東区の IoT メディアラボラトリーにて、西和彦氏にインタビューした内容について、筆者の質問の意図や、インタビュー結果に基づく追加の調査事項を述べたものである。

本インタビューを実施するにあたり、現存する西氏のインタビュー原稿の全てに改めて目を通すことは困難であった。論点を絞るという意味においても、次の三冊との比較になったことはご了承いただきたい。

1. 滝田誠一郎 (1996) 『電脳のスラムライタたち～西和彦とその時代～』, 実業之日本社
2. 関口和一 (2000) 『パソコン革命の旗手たち』, 日本経済新聞社
3. 西和彦 (2020) 『反省記』, ダイヤモンド社

1.2 西和彦氏の略歴

1956 年生まれ。1976 年に工学社の設立に関わり雑誌『I/O』を創刊。1977 年にアスキーを設立し、雑誌『ASCII』を創刊。1978 年、アスキーはアメリカのマイクロソフトと業務提携して代理店となった。1983 年に、アスキーが中心となり、8 ビットパーソナルコンピュータの共通規格「MSX」を提唱した。MSX は 1985 年に「MSX2」に改定され、その後も 2 回ほど改定された。

1987 年にはアスキーの社長に就任。その後、アスキーが CSK グループやセガ・エンタープライゼスの傘下に入った 1998 年に社長を退任、CSK・セガの会長である大川功の秘書役を務めた。2022 年現在、特定非営利活動法人 IoT メディアラボラトリー理事長および須磨学園学園長。

§2 インタビュー事項

2.1 西氏と雑誌の関係

西氏が創刊に携わった『I/O』や『ASCII』のような雑誌が、1970 年代後半からのマイコン・パソコンユーザに影響を与えたことは、当該時期に言及した文献の多くが指摘していることである。

しかしながら、博士論文を執筆する過程で当時の雑誌文献を精査した際に、1970 年代より以前からコンピュータ専門誌が存在したことが明らかになった。たとえば、マイコンブームに多大な影響を与えた安田寿明 (1977) 『マイ・コンピュータ入門』は、『コンピュートピア』『bit』の連載に基づいている。『コンピュートピア』は 1969 年に、『bit』は 1969 年に創刊したコンピュータ (メインフレーム等) の専門誌である。したがって、『I/O』『ASCII』などの雑誌に、以前のコンピュータ専門誌との接続があるかどうかは、西氏に確認すべき事項であった。

西氏から得られた回答を分析する。西氏は、『コンピュートピア』『エレクトロニクス』を大学図書館で購読すると同時に、『bit』を個人で所有していた。また『コンピュートピア』のアルバイト経験について西氏に訊ねたところ、大学のパソコンクラブの取材などをしたと回答を得た。改めて『コンピュートピア』を調査したところ、1976 年 11 月号と 12 月号に「にし君のアマチュアマイコングループ探訪記」〔目次上の表記：にし君のアマチュアマイコンクラブ探訪記〕というコラムが掲載されており、リポーターとして西氏の名前がクレジットされていた。

日本のコンピュータ雑誌には、アメリカの最新の事情（マイクロコンピュータの情報など）が抜け落ちていた、というのが西氏の見解である。マイクロコンピュータの情報はアメリカの雑誌でしか得られなかったため、西氏はアメリカの雑誌も読んだ。そして、アスキーにおいて、アメリカの雑誌の輸入を扱うと共に、『ASCII』に翻訳記事を掲載した。

『ASCII』は日本の最初期のパーソナルコンピュータ専門誌として評価されている。この評価の一因には、それ以前の日本のコンピュータ雑誌が欠いていた、アメリカのマイコン・パソコンの情報も拾い上げていた点も含めるべきだろう。

2.2 MSX 規格について

インタビューの際に西氏と共有した表は【図 1】の通りである。筆者が博士論文を書く過程で、1983年に発表された初代 MSX 規格に疑問を抱いた。それは、同時期の 8 ビットパソコンと比較して、スペックが劣っていると見なせる点である。これは、マスメディアからも、MSX 規格パソコンはホビーユースに限った機種であると評価される原因にもなった。しかしながら、初代 MSX 規格が発表された 1983 年の時点で、MSX パソコンに参入したハードウェアメーカは、MSX パソコンをホビーユースに限ったものとは見なしていなかった。

このギャップの原因として西氏は、1983 年の段階では、MSX 規格のための半導体が準備できていなかったことを挙げた。むしろ、1985 年にアップデートされた MSX2 規格の方が、アスキーが意図した MSX 規格に近い仕様なのである。また、1983 年の時点では、価格を抑えるという意味で、RAM 容量も 8KB 以上というように、容量を小さくせざるを得なかった。実際に、カシオ計算機は RAM8KB の初代 MSX パソコン「PV-7」を発表して、低価格化を実現している。これも 1985 年の MSX2 では事情が変わり、RAM の価格が安くなることを見越して、64KB に改められた。

また、初代 MSX 規格の解像度が 256×192 であることも、テレビ受像機をディスプレイとすることが前提とされていたからである。当時のテレビ受像機は NTSC 方式で、水平方向の走査線が 525 本であった。水平方向はこの半分にあたる 256 ドットで十分と考えられた。しかしながら、これは漢字表示には不十分な解像度であった。

フロッピーディスクドライブにしても、メインの記憶媒体とは考えられておらず、ROM カートリッジでのソフトウェア供給が主体であった。

MSX-DOS について、1983 年 9 月に発表されたにもかかわらず、実際の発売まで 1 年以上要したことについては、共同開発が遅延したためであった。MSX-DOS は日本

とイギリスで共同開発されていたが、開発の 8 割方はイギリス側で為されており、その進捗が芳しくなかった。

MSX の海外展開については、自国でパソコン (半導体) を開発・製造しているアメリカよりも、自国でパソコン (半導体) を開発・製造していない国々へ積極的に展開した。オランダではライセンスを受けたフィリップスが、イタリアではソニーの子会社のソニーイタリアが、それぞれ MSX パソコンを売った。他にもスペインやイギリスに進出した。ブラジル、アラビア、クウェート、エジプトなどの国の名前が出た。また MSX 規格のスクリーンモードの「SCREEN 9」はハングル文字表示用として定義されており、韓国のメーカーがライセンスを受けて MSX パソコンを売った。

2.3 その他 (1) ビデオゲームコンテストについて

アスキーは 1995 年から 1997 年、1999 年に「アスキーエンタテイメントソフトウェアコンテスト (A コン)¹」というビデオゲームのコンテストを実施した。グランプリの賞金額が 1000 万円と非常に高額であったことが筆者の印象に残っていた。この提案をしたのは西氏ということである。

現在、法人格が運営するビデオゲームコンテストは、以下のようなものである。たとえば、ドワンゴの運営する「ニコニコ自作ゲームフェス 2021²」はビデオゲームだけでなくアナログゲームも対象としているが、賞金額は最高で 10 万円 (Amazon ギフト券による授与) である。STAND の運営する「ゲームクリエイター甲子園 2022³」は、参加者を小学生以上の学生に限っているが、総合大賞の賞金額は 50 万円である。また、集英社の運営する「集英社ゲームクリエイターズ CAMP」が実施したゲームコンテスト「GAME BBQ Vol.1⁴」は、ビデオゲーム開発支援のコンテストであり、ゲーム企画が大賞を受賞した場合には 100 万円の賞金と、開発費用を全額出資するとしている。また、ビデオゲームの倫理規定などを担う一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会による「日本ゲーム大賞 2022⁵」のアマチュア部門において、大賞の賞金額は 50 万円である。

¹ <https://web.archive.org/web/20051219052003/http://www.enterbrain.co.jp/gamecon/index.html>

² <https://site.nicovideo.jp/atsumaru/fes2021/>

³ <https://game.creators-guild.com/gck2022/>

⁴ https://game-creators.camp/contests/game_bbqv0101

⁵ <https://awards.cesa.or.jp/amateur/>

2.4 その他(2) 西氏の MSX 観

MSX 規格パソコンは、しばしばビデオゲーム専用機と対比される。しかし、西氏が MSX 規格について重視していることは、オープンアーキテクチャである。すると、ビデオゲーム専用機は、むしろ MSX 規格とは異なり、アーキテクチャを開示しない傾向を持っている、と西氏は指摘する。

また、ビデオゲーム機は、基本的にはビデオゲームソフトウェアの再生のみを想定している。たとえば、ビデオゲーム専用機 Nintendo Switch 専用ソフトウェアとして、スマイルブームによる BASIC 言語インタプリタ『プチコン 4 SmileBASIC』(2019 年発表)が存在する。しかし、『プチコン 4 SmileBASIC』は、ビデオゲームプログラミングを想定したサンプルコードを豊富に収録し、それ以外の用途のサンプルコードをほとんど収録していない。これは『プチコン 4 SmileBASIC』でビデオゲーム以外のプログラミングが不可能であることを意味しないが、ビデオゲームプログラミングを想定した製品であるとは言える。

これに対して、西氏が MSX 規格に対して抱く構想は、ユーザがコンピュータでやりたいと思ったことを実現できるコンピュータであることだ。もちろん、昔の MSX パソコンのユーザが遊んでいたビデオゲームが遊べることも必要だが、それはビデオゲームのためというより、MSX 規格の互換性の保持のためである。MSX 規格がオープンアーキテクチャであることも、ユーザが自分のアイデアをハードウェア・ソフトウェアに反映しやすいと言える。

1980 年代の資料に、障害者のリハビリテーションに MSX 規格パソコンが選ばれた事例がある。利島・中邑(1986)『障害者のための小さなハイテク』である。利島・中邑(1986)が MSX 規格パソコンを選んだ理由として、(1)互換性がある(2)安価にシステムを構成できる(3)グラフィック・サウンド機能で障害者にフィードバックを与えられる(4)BASIC でプログラミングできる(5)汎用 I/O ポートがある、以上の 5 点を挙げている(2, pp. 22-23)。MSX の汎用 I/O ポートは通常ジョイスティックを接続することを目的としているが、利島・中邑(1986)は障害者が使えるスイッチ(軽く触れるだけでも反応するもの等)を自作する方法を示している(2, pp. 34-47)。また、利島・中邑(1986)は障害者が遊べるビデオゲームプログラミングのソースコードなどを例示している。たとえば、1970 年代後半に流行した『スペースインベーダー』を模したゲームなどである(2, pp. 61-62, 85-88)。このように、MSX 規格の価格の安さやオープンアーキテクチャは、娯楽目的でのビデオゲーム以外の用途においても利点

として認識されていた。

8ビットパソコンスペック表

機種名	PC-8001	PC-8801	PC-6001	FM-8	FM-7	MZ-80K	XI	MSX1	MSX2	MSX2+
メーカー	日本電気	新日本電気	富士通							
販売時期(年)	1979	1981	1983	1981	1982	1978	1982	複数	1985	1988
価格(千円)	168	228	89.8	21.8	126	198	155	不定	不定	不定
BASIC	内蔵	内蔵	内蔵	内蔵	内蔵	同梱	内蔵	内蔵	内蔵	内蔵
メインRAM※1	16	64	16	64	64	24	64	8以上	64	64
解像度※2	160x100	640x400	256x192	640x200	640x200	320x200	640x200	256x192	512x212	512x212
最大テキスト表示	80x25	80x25	32x16	80x25	80x25	40x25	80x25	40x24	80x24	80x24?
漢字ROM	なし※3	別売	不明※4	一部内蔵	別売	なし	不明※6	なし※7	オプショナル	内蔵
FDD	対応	対応	※5	対応	対応	対応	不明※6	対応	対応	対応

PC-8801・FM-8・FM-7は漢字表示時の横幅40字
 ※1 単位:KB、標準搭載
 ※2 最大画素、インターレースは考慮しない。
 ※3 後継機種は対応
 ※4 後継機種PC-6001mHIには学習漢字などが内蔵
 ※5 学習漢字など
 ※6 「XIシリーズ」用の漢字ROMとFDDは存在するが、初代XIに対応しているか調査しきれず
 ※7 共通規格なし、メーカーが個別対応

図1 インタビュー時に参照した8ビットパソコンスペック表

参考文献

[1] 京都コンピュータ学院 KCG 資料館 (2017) 『パーソナルコンピュータ博物史』, 講談社.

-
- [2] 利島保, 中邑賢竜 (1986) 『障害者のための小さなハイテク: MSX マイコンによる教育・リハビリテーションへの応用』, 福村出版.
- [3] 前田尋之 (2014) 『ホビーパソコン興亡史』, オークラ出版.