

僕は来月のGW中に、京都宇治市にある「任天堂ミュージアム」に行くことを心待ちにしています。

今日は前から気になっていた「ファミコン」について調べました。



ファミコンは、ファミリーコンピュータのことで、発売されたのは、1983年7月15日約43年前。当時の価格は1万4800円でした。同時に発売されたゲームソフトは「ドンキーコング」「ドンキーコングJR.」「ポパイ」の3本で、価格は3800円。最初の頃は、ゲームソフトは任天堂からのみ発売されていましたが、あとで、ハドソンやナムコも参入OKになり、いろいろなメーカーのソフトも楽しめるようになりました。

ファミコンのデザインは、当時の社長が愛用していた「赤ワインのような赤いマフラー」の色をヒントに、かかる値段を抑えつつ高級感が出る赤と白の配色が採用されました。また、かかる値段を減らすためにプラスチック素材を安く仕入れたり、キーボードを省いてゲームしやすい形にしたのも大きな特徴です。ゲームコントローラーを本体の左右に収納できる設計も、遊びやすさと片付けやすさを両立させた工夫でした。



ファミコンのコントローラーは、十字ボタンやABボタンという現代の操作(そうさ)スタイルを初めて作り、誰でも気軽に遊べるよう作られました。1Pと2Pで役割が変わり、2P側にはマイクがつけられるなど、家族や友達と盛り上がるための遊び心が詰まっていたのも特徴です。

とても困った話を調べている時に目にしました。何と最初の頃はゲームの進行状況をセーブすることができなかったそうです。ゲームを続けるにしても、進行状況はファミコンの電源を切るまで、その日限りのもの。翌日になって改めて電源を入れたら、また最初からやり直さなければならない状態だったと知り、僕だったらイライラするなと思いました。

1985年に発売された「スーパーマリオブラザーズ」というゲームソフトが一番売れたそうです。僕は先週の金曜日にもう友達と最新のマリオの映画を観ました。こんなに昔からあるんだなとびっくりしました。

当時、ファミコンのカセットは子どもにとってとても高価なもので、簡単にポンポン買えるようなものではありませんでした。しかし、毎月のように面白そうな新作がどんどん発売されていたそうで、友達同士のファミコンカセットの貸し借りという文化が生まれたそうです。

このセットの貸し借りは、友情を深める重要な手段でした。「クリアしたからコレ貸してあげるよ」と、カセットの貸し借りによって、自分が持っているカセットの数以上のゲームを遊ぶことができたのです。しかし、もちろん、この貸し借りには問題もおきました。友達に貸したカセットがなかなか戻ってこないことが、よくありました。

また、貸したカセットが、さらに別の友達に「また貸し」されることも少なくなかったようです。これにより、カセットの所在が全く分からなくなるケースも発生したそうです。そして、返却されたカセットが、借りたときよりも状態が悪くなっていることもあったそうです。ラベルがはがれていたり、変な汚れが付いていたり問題は少なくありませんでした。

こうしたトラブルを防ぐため、当時の子供たちはさまざまな工夫をしました。その中でも代表的なのが、カセットに自分の名前を書くという、だいたんな方法です。油性マジックで直接書くという方法は意外にとっても人気になりました。自分のフルネームを書き込むことにより、誰の持ち物かがわかりやすくなるため、「また貸し」された場合でも回収しやすく

なりました。名前シールを貼ると言う方法も人気でした。これなら、後でシールをはがしても、あとが残らないため、親に怒られるリスクも低かったそうです。

ゲームをする子どもたちはいつの時代も大変だなと思いました。

ファミコンは、2003年5月30日には、もう生産終了されています。

今は、Switchがとても人気で、僕も大好きです。