



ズーム

## エフェクターの先駆者 スクロールキーに迫る。

操作方法や搭載する全エフェクトの解説、著名ギタリストのインタビューなどを掲載した「ZOOM MULTI STOMP (発売)」の姉妹本として、当社編集部より「ZOOM G」が発売された。発売を記念して、同書に掲載されている現社長とユーザーの一部をご紹介します。

株式会社ミュージックネットワーク 代表取締役 三谷佳之)

楽器業界屈指の「エンジニア集団」と言っても過言ではないズームは、アンプやエフェクターのモデリングをはじめとする先進的な技術で、マルチ・エフェクターに革命を起こし続けてきました。そんな同社の転機となったのは、アナログ・エフェクター感覚で使える、直感的な操作性を実現した「G3」であると言えます。G3やG5が生まれた背景をはじめ、マルチ・ストンプのMS-50G/MS-100BTが目指すもの、今後の製品開発の展望などについて、開発担当の川村快磨氏と伊野立哉氏に伺いました。

— まずはじめに、簡単な自己紹介をお願いします。

**川村**：私は今年の4月で入社10年目になります。大学在学中に自作のエフェクターを作っていたので、ズームの入社試験にもエフェクターや回路図を持参しました。入社1年目の終わりでG2の開発に携わり、G2のアンプ・モデリングをやってみる！ということで、モデリングの開発を担当したのがエフェクターに関わった初めての仕事です。それ以降、エフェクター全般の開発を担当しています。

**伊野**：私は今年で入社12年目です。個人的にベースを弾いているので、エフェクターではベース・エフェクターのB2やB9.1ut、B3の開発に携わったほか、マルチ・トラック・レコーダーのR16やR24、R8も担当してきました。マルチ・トラック・レコーダーの開発では本来の機能であるMTRに加えて、オーディオ・インターフェイスやサンプラー、ドラムマシン、エフェクトといった多彩な機能を1台のマシンに組み込むシステム設計の技術と経験が培われました。そのあたりのノウハウを買われたのか、今回私が、本格的なマルチ・エフェクターの機能と性能を伝統的なストンプ・ボックスの筐体に収める、という「マルチ・ストンプ」の開発を担当することになりました。

— 製品の開発テーマというのは、どのようなプロセスで決まっていくんですか？ 目標ありき、なのでしょくか？

**川村**：目標を作って、開発に臨むというのが王道の進め方ですね。というのも、当社は「性能対コスト」という面では、製品を買う方からしてみると、この性能でこんなに安いのか？という印象を受けるような価格帯でリリースしているので、目標を明確に持って開発に取り組まな

いと達成できません。

— マルチ・エフェクターをずっと開発されてきた中で、アナログ・エフェクターとの差別化については意識されていますか？

**川村**：私個人としては、特にG3やG5をリリースしてからはあまり意識していません。というのも、やはりアナログ・エフェクターの方が使いやすい、と自分で使ってみても思うからなんです。つまみがすぐにいじれるし、ちょっと音量を上げたいとか、もう少し歪ませたいという時にも、アナログ・エフェクターだと直感的に操作できます。G3にアナログ・エフェクター感覚のユーザー・インターフェイスを取り入れた理由というのは、やはりアナログ・エフェクターと一緒に使って欲しいからなんです。アナログもデジタルも、ギターの音色を作るというところでは同じものなので、私は両者に違いをあまり感じていません。

— G5がリリースされて、G3Xも登場して、その先に行くのかな？と思ったら、MS-50Gが発売されました。これにはどんな経緯があったんですか？

**伊野**：これはオーバードライブやディストーション、ディレイなど、エフェクトのカテゴリーごとに多数の製品がラインアップされているストンプ・ボックスの分野に入り込んでいけるような製品を、市場に投入したかったからです。実はG5のさらに上をいくマルチ・エフェクターを開発していこう！という話もあったんですが、冷静に世の中を見渡してみた時に、そうではないんじゃない？という意見が上がったんです。それに、いろいろな資料によるとマルチ・エフェクターの市場が縮小している反面で、ストンプ・ボックスの市場は盛り上がっているというマーケットのトレンドもあったので、マルチ・ストンプの開発に着手することになりました。

— フット・スイッチの周りにカーソル・キーを付ける、というアイデアはどの段階で浮上したんですか？

**川村**：実は私は一番最初に、とても突拍子もないことを提案していたんです。足を使ってエフェクトをスクロールしたり、タイプ・チェンジができるようなユーザー・インターフェイスを付けませんか？と言ってみたところ、それはないでしょ！と却下されてしまったというエピソードがあります（笑）。「Zパッド」みたいな名称でMS-50Gの近くにあれば使いやすいかな？と想像していたん

ですが、同意を得られなかったので、カーソル・キーくらいにしておきましょうか…ということで、コンセプト・モデルの段階からカーソル・キーを付けていました。

— 伊野さんが考える、MS-50G/MS-100BTの自慢を教えてください。

**伊野**：コンパクト・サイズでどんなエフェクターにもなる、ということですね。ギタリストは歪み系エフェクターにはこだわりがあると思うので、例えば、お気に入りのオーバードライブやディストーションといったエフェクターの次にMS-50GやMS-100BTを使って欲しい、という想いがあります。MS-50G/MS-100BTがあればどんなエフェクターにもなりますし、コーラスもディレイも同時に使うことができるなど、いろいろなシーンで重宝すると思います。

— 今後の製品開発のテーマはどのような感じになりそうですか？

**川村**：MS-50G/MS-100BTを作り上げたことで、製品がよりアナログ・ライクになって、使いやすくなったんですが、アナログ・エフェクターを超えるユーザー・インターフェイスではありません。同等にはなっていると思いますが、それ以上にはなっていないので、例えば、演奏中にエフェクトの設定をパッと変えられるようになるなど、何かユニークなアイデアはないかな？ということを考えています。あと、iPadがだいぶ一般的になってきているので、MS-100BTのパラメーターのセッティングがiPadで変えられたら便利だと思います。いちいちしゃみ込んで設定を変える必要がないですし、ピッチと指先でやった方が速そう！という感じで、これはアナログ・エフェクターにはできないよね、ということにもチャレンジしていきたいです。

— 「エフェクター」という垣根がなくなりそうですし、本当にいろいろなことができるかもしれませんね。

**伊野**：あとはアイデア次第ですよ。自分がどうい風に使いたいのか？というところで、自ら使ってみて、そこから何かインスピレーションを得て、それを製品の開発にどんどん活かしていくことが我々の仕事だと考えています。

— ありがとうございました。



株式会社ズーム エンジニアリング・ディヴィジョン プロジェクト第2グループ マネジャー 川村快磨氏

株式会社ズーム エンジニアリング・ディヴィジョン プロジェクト第1グループ マネジャー 伊野立哉氏