

YOKOI GUNPEI

横井軍平 ゲーム館

RETURNS

ゲームボーイを生んだ発想力

横井軍平・牧野武文 著

GUNPEI YOKOI
TAKESHI MARINO

フィルムアート社

バーチャルボーイ

1995年（平成6年）発売当時の価格¥15000円

横井氏によれば、任天堂を退社することはずっと前から考えていたという。任天堂という会社には不満があるというわけではなく、もともと五十歳を過ぎたら、退社して自分の好きな仕事だけを楽しんでやりたい、余生を気楽に過ごしていきたいという気持ちがあったそうである。また、現在のゲームの世界はCPU競争、画面競争の時代に入っていて、当然ながら任天堂もスーパー

ファミコン、NINTENDO 64と、その渦の中に巻き込まれていく。というより、渦の中心となろうとしていく。この流れに対して、横井氏には「任天堂の中で自分の居場所がなくなる」と



いう判断もあったようだ。

横井氏は発想の人である。競争の人ではない。現在のゲームの世界は、とにかく高性能のCPUを使い、大容量の光ディスクやROMカセットを使い、膨大なシナリオ、グラフィックでプレイヤーを圧倒するというタイプのものが主流を占めている。いわば物量作戦だ。ところが横井氏はあきらかにゲリラ戦である。普通では考えつかない仕掛けを作って戦っていくタイプなのである。

ゲリラ戦は、基本的に物量作戦には勝てないというのが世間の常識だ。ただ、横井氏ははっきりと明言はしなかったが、心の奥底のどこかで、「とはいえ、ゲリラが物量作戦に勝つことがあるのだから、世の中は面白い」と思っているのではないか。いずれにせよ、横井氏は退社を心の中で決めていた。その退社に当たって「最後の置き土産、お礼奉公」として開発したのが「バーチャルボーイ」である。

1 1996年に発売された家庭用ゲーム機。スーパーファミコンの後継機種。任天堂としては初めて本格的な3Dゲームに対応した機種だったが、後発のためプレイステーションに遅れをとることになった。

真っ暗な視界が無限遠の世界を生み出す

3Dというのは情報機器としてはともかく、エンターテインメントとしてはすごくいいんですね。立体テレビというのはどうかと思うけど、ゲームや映画なんかにはものすごく向いているはずです。

「バーチャルボーイ」の企画ができあがる前、ある会社がLEDのディスプレイを売り込みに来たんですね。航空機の整備士が使うツールで、真っ暗闇の中に図面が表示されて、これを片方の目で覗き込む。同時にもう片方で現物を見るところでした。

そのときは、クリアに図面が描けているなというぐらいで、たいして興味がなかったんですね。後で、ひよっとしたら、真っ暗闇というのはモノになるんじゃないかと思いついて、バーチャルボーイの企画が始まったのです。

立体映像には液晶を使うのが普通ですし、それがいちばん作りやすい。しかし、液晶というのはバックライトを使いますから、真っ暗にしても数パーセントの光がもれてくるんですね。真っ暗の画面を液晶で描くと、薄いグレーの画面が見えてしまう。

真っ暗であれば、人間は無遠慮を感じてくれるんですね。しかし、液晶でグレーの基本画面が見えてしまうとそうはならない。そこでLEDを使ったのです。これだったら、無限遠を表わすことができるんです。

もう一つは、ポリゴン²を描いたときに、左右の映像で線の傾きが微妙に違うんですね。そうすると、液晶の場合ジャギー³の関係で同じ線に見えない。それで目が疲れたりするんです。ところがLEDなら線の描き方がスムーズですから、はるかに立体視しやすい。LEDはドットが丸いので、同じ解像度だったら、液晶よりLEDの方がはるかに有利なんですね。

真っ暗闇だったら、画面の枠を感じさせない。そこが今までの液晶とは違う点だったのですね。ですから、ソフトメーカーにも「画面の枠を描かずに、必要な線だけ描いてください。もしたらゲームフィールドがものすごく広く感じるんですよ」とよく言ってたんですよ。

2 コンピュータグラフィックスにおいて、その組み合わせによってキャラクターなどの対象物体を表現する、三角形や四角形のこと。

3 解像度が低い場合などにみられる、図形の輪郭に現れる階段状のギザギザのこと。

3Dには無限のゲームフィールドがある

テレビゲームというのは、ゲームフィールドが限られていますね。そこで、ゲーム性を多様化しようとしたら、スクロールという考え方があるわけです。二画面、三画面の中で自由に遊べる。しかし、どこまでいっても平面なんですね。ところが3Dなら奥行きが使える。つまり、無限のゲームフィールドが求められる。そういうつもりでやっていたんですね。新しいゲームが出てくるのではないかという期待があったわけです。

今のバーチャファイターのような二・五次元のゲームがありますね。あれとバーチャルボーイはまったく違う。あれは剣を振り回したとしても、それは三次元の中で行われているわけではなくて、二次元の空間の中でそう見せているだけなんですね。あくまでも平面なんです。ところがバーチャルボーイは本当の三次元なんですね。

最初のソフトはピンボール

バーチャルボーイの最初のソフトは「ギャラクティック・ピンボール」でした。ピンボールはファミコンなどの世界でも大ヒットとまではいきませんが、いちおうスタンダードにはなっているんです。

最初は、ピンボールの台を画面の中に書いていたんですけど、「せっかくのバーチャルボーイなんだから、そんなばかなことするな。枠だけ書いて宇宙のピンボールにしろ」と言ったんですね。

最初は、「マリオクラッシュ」などもリストにあがっていたんですけど、周りから「こんなもん出すな」と言われてしまっただけ。そのへんが、商品の見方の違いなんですね。私とすれば、ユーザー層を考えたらびったりのゲームなんですけど、社内でもバーチャルボーイはマニア向けの商品だという意識が強かった。

ご存知のとおり、バーチャルボーイは商品としては失敗に終わった。あまりにもマニア向けす

ぎると市場に受け取られたからだ。ところが、横井氏の発想は違った。競争の時代に入ったゲームの世界をもう一度原点に引き戻せないかという挑戦だったのだ。バーチャルボーイはマニア向けの商品ではなく、ゲームにあまり馴染みのない初心者を狙ったのだと言う。

ゲームとは本来暇つぶしのためのものである。ところが今のゲームは、非常に複雑になってプレイヤーに高度なテクニックを求めるものや、プレイするのに膨大な時間が必要になるものが多い。確かに子供たちやゲームマニアの間ではこのようなゲームは高い評価を受けてはいるが、それ以外の人たちはまったく入り込む余地がなくなっているのも実情だ。

例えば、ゲームセンターを考えてみても、テトリスなどが全盛の頃は子供からかなりの年齢のサラリーマンまでゲームセンターに出入りしていたが、格闘ゲームが主流になった当時は、二十歳前後以下の若者がほとんどで、二十代半ばにもなると「もう、ゲーセンは卒業」という感覚が生まれてきた。これはゲーム業界全体から考えると大きな危機なのである。ゲーム人口が確実に先細りになっている。これをもう一度引き戻そうというのが、バーチャルボーイの挑戦だった。

バーチャルボーイほど毀誉褒貶の評価を受けているゲーム機も珍しい。けなす人は「あんなゲーム」と一笑に付すし、評価する人は「惜しい、実に惜しい」と、現在も数少ない店頭在庫を探し回っ

てプレイしている人も多い。面白いのは、ゲームをやり慣れている人、ゲーム業界にかかわっている人がけなす傾向にあり、普段ゲームをやらない人がほめる傾向にあることだ。横井氏の「もう一度、ゲームの原点に戻れないか」というメッセージは確実に伝わっているのである。

ゲームの底辺の人たちに向けて

ファミコンからスーパーファミコンへ移るときに、「こんな難しいゲームはもうついていけない」という人がずいぶん出た。新しいゲームを遊ぶ人は投入する金額が大きいですから、一見売り上げはいいようですが、ゲーム人口という面では減少しているわけです。

NINTENDO 64でも同じことが起こる。ですから、任天堂がテレビゲームを追いかける限り、将来はないのではないかと。もう一度、スーパーファミコンや、ファミコンユーザーを巻き込んだものを作るにはどうしたらいいだろうか。テレビ画面でなをやっても飽きられてるんであれば、立体しかないのではないか。それで、ゲームの底辺の人たちに向けてバーチャルボーイを作ったんですね。

ところが、マニアたちの中に「あんな昔のゲームなんか」という意見があったんですね。私としては「あんたのようなマニアはだまっとれ。あんたたちは相手にしてないんだ。おじさん、おばさんと子供を狙ったゲームなんだ」という気持ちでしたね。

だけど、マスコミもそういうマニアに意見を求めに行くので、「バーチャルボーイは面白いんだけど世間が否定的なことを言う」というので、買わなくなったということがあったんじゃないでしょうかね。

新しいものには不利に働いたPL法

もう一つは、発売と同時にPL法（製造物責任法）⁴の施行があつて、「目に悪い」という文章を書かざるを得ないことがありました。テレビゲームでも同じ文章になると思うんですけど、バーチャルボーイみたいな新しいものと、それが強調されちゃうんですね。マニュアルなんか「べからず集」みたいなものになってしまふ。買う方はPL法なんて関係ないですから、説明書を読んだら「ずいぶんと身体に悪い玩具だ」というイメージを持ってしまったようですね。バーチャルボーイは、目に対する影響が恐かったので、最初からアメリカの科学者をチーム

に加えて影響を確かめたんです。そしたら、目に悪いどころか、むしろ目にいいという結果が出ちゃったんですね。それもアピールする暇もなく消えてしまったので、残念ですけどね。

最初は、サンガラス程度の軽くて小さいものということをやっていたんですけど、実はCPUがものすごい妨害電波を発生するんですね。それがノイズとなってしまう。そういうことを抜きにして、電波法の関知しないところで作れば、サンガラス程度のものにもできるんですね。いずれ技術的にも可能になると思いますね。

4 「製品の欠陥によって生命、身体又は財産に損害を被ったことを証明した場合に、被害者は製造会社などに対して損害賠償を求めることができる法律」（消費者庁のホームページより）。

当たるか当たらないかはファイフティ・ファイフティ

バーチャルボーイは、発表のときはものすごい人気だったんです。ところが、売り出したらマニアが否定的なことを言い出した。社長にも「マニアの言うことなんか放っておいて、底辺

の人たちに向けてコマースシャルを打ってほしい」と言ったんですね。

新しいものを作ろうというときは、そんじょそこらのアイデアではだめなわけです。画期的なことをしなければならぬ。「画期的なもの」というのは、当たるか当たらないかはフィフティ・フィフティだと思っうんですね。でも、「あかんでもいいやないか、任天堂の将来はこれしかないんだ」という気持ちでやっていたんです。それが私にしてみれば、ちょっとした持っていき方の間違いで失敗してしまった。ですから、会社の中で「十億のPR費をくれれば、バーチャルボーイを軌道に乗せる自信はあるんだ」ということはよく言っていました。