

YOKOI GUNPEI



RETURNS

ゲームボーイを生んだ発想力

横井軍平・牧野武文 著

編集担当：下條一郎  
販売担当：佐藤和也

1995年(平成6年)発売当時の価格=15000円

# バーチャルボーイ



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つたそうである。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

いう判断もあつたようだ。

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つて戦つ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、横井氏ははつきりと明言はしなかつたが、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」と思つてゐるのではないか。いずれにせよ、横井氏は退社を心中で決めていた。その退社に当たつて「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、後発のためブ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いうものでした。

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

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てしまう。

真っ暗であれば、人間は無限遠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、無限遠を表現することができるんです。

もう一つは、ポリゴン<sup>2</sup>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<sup>3</sup>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マースですから、はるかに立体視しやすい。LEDはドットが丸いので、同じ解像度だつたら、液晶よりLEDの方がはるかに有利なんですね。

真っ暗闇だつたら、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。そ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」とよく言つてたんですよ。

**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つ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つたわけです。

今のバーチャル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す。あくまでも平面なんですね。あくまでも平面なんですね。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」と言つたんですね。

最初は、「マリオクラッショ」などもリストにあがつていたんですけど、周りから「こんなもん出すな」と言わせてしまつて。そのへんが、商品の見方の違いなんでしょうね。私とすれば、ユーザー層を考えたらびつたりのゲームなんんですけど、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つた。

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、横井氏の発想は違つた。競争の時代に入つ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つたのだ。パー・チャルボーア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つたのだと言う。

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、非常に複雑になつ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つているのも実情だ。

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つた当時は、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つていて。これをもう一度引き戻そうというのが、パー・チャルボーアの挑戦だつた。

パー・チャルボーアほど毀譽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つ

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けど、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。テレビ画面でなにをやっても飽きられているんであれば、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」という意見があつたんですね。私としては「あんたのようなマニアはだまつとれ。あんたたちは相手にしていないんだ。おじさん、おばさんと子供を狙つたゲームなんだ」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て行くので、「パー 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、買わなくなつたということがあつ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P.L法

もう一つは、発売と同時にP.L法（製造物責任法）<sup>4</sup>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、パー チャル ボーイみたいな新しいものだと、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」みたいなものになつてしまふ。買う方はP.L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つてしまつたようですね。

パー チャル ボーイは、目に対する影響が恐かつたので、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、サングラス程度の軽くて小さいものということで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、サング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は思いますね。

**4 「製品の欠陥によつて生命、身体又は財産に損害を被つ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ィフティ・フィフティ

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つておいて、底辺

の人たちに向けてコマーシャルを打つてほしい」と言つたんですけどね。

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ない。「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」という気持ちでやつていたんです。それが私にしてみれば、ちょっとした持つ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つていました。