

バーチャルボーイ

1995年（平成6年）発売当時の価格¥15,000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¹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CPJ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、横井氏はつ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。

真つ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。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

に來たんですね。航空機の整備士が使うツールで、真つ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るなというくらいで、たいして興味がなかったんですね。後で、ひょっとしたら、真つ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、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、真つ暗にしても数パーセントの光がもれてくるんですね。

真つ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。

3Dには無限のゲームワールドがある

テレビゲームというのは、ゲームワ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られるわけです。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。ところが3Dなら奥行きが使える。つまり、無限のゲームワ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。

今のバーチャルボーイのような二・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。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。

真つ暗であれば、人間は無限遠を感じてくれるんですね。しかし、液晶でグレイ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ってくるんですね。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。

真つ暗だったら、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。ですから、ソフトウェアにも「画面の枠を描かずに、必要な線だけ描いてください。そして、ゲームワールドがものすごく広く感じるんですよ」とよく言っていました。

2 コンビエ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。

き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クを求めものや、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す

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「ギョウテイツク・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、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。粹だけ書いて宇宙のピンボールにしる」と言ったんですね。

最初は、「アリオラツシユ」などもありストにあがっていたんですけど、周知から「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しょうね。私とすれば、ユーザー層を考えたらびっぴりたる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

新しいものには不利に働いたPし法

もう一つは、発売と同時にPし法（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ふんですけど、バーチャルボーイみたいな新しいものだ、それが強調されちゃうんですね。マニアなんか「べからず集」みたいなものになつてしまふ。買う方はPし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。バーチャルボーイは、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

とてころが、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「あんな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つたゲームなんだ」という気持ちでした。ただ、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、買わなくなつたということがあつたんじゃないでしょうか。

ゲームの底辺の人たちに向けて

てプレイしている人も多い。面白いのは、ゲームをやりに慣れている人、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は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。

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、見売り上げはいいんですけど、ゲーム人口という面では減少しているわけです。NINTENDO64でも同じことが起る。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と。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つたんですね。

の人たちに回けてコマシーンを打ってほしい」と言っただけでね。
 新しいものを作ろうというときは、そんなにのアイディアではダメなわけです。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、当てるか当たらないかはアイディア・アイフアイだと思っただけ。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ました。それが私にしてみれば、ちよとした持っているいき方の間違いで失敗してしまっただけ。ですから、会社の中で「十億のPR費をくれれば、ゲーム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。

当てるか当たらないかはアイフアイ・アイフアイ
 バーチナルボーイは、発表のときはものすごい人気だったんです。ところが、売り出したらニアが否定的なことを言い出した。社長にも「ニアの言うことなんか放っておいて、底辺

4 「製品の欠陥によって生命、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」とかできる法條」（消費者庁のホームページより）。
 に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、サンクグラス程度の軽くて小さいものというものでやっていましたけど、実はCPH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、サンク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思いますけどね。