

宮本茂はビートルリー

ゴトチヒ

G  
A  
M  
M

G A M M E R E V I E W

R  
E  
V  
I  
E  
W

## 宮本茂はビートルズ

左利きと言えば中川翔子が宮本茂というぐらい、ポピュラーではない。『ニンテンドー・イン・アメリカ』では、宮本両利き説をとる（それでダ・ヴィンチのような存在となぞらえる）。美術をやれば、だいたい左利きから両利きになるのを、目の当たりにする。つまり、両利きではない者は美学で技術を補うしかない。

ゲーム好きでなければ、宮本茂がマリオの作者で任天堂信者（通称にんしん）に神と崇められ、奉られる。死語をからめた表現をすれば、宮本茂は神っている。

一応、私のスタンスを表明すれば、マンガでたとえると、漫画家が宮本、原稿依頼者である編集者が横井。ドラクエでたとえれば、堀井雄二のメモを元に鳥山明がキャラクターを描いているが、堀井のポジションが横井軍平、鳥山のポジションが宮本茂である。

ワールドワイドで四千万本以上を売り上げた『スーパーマリオブラザーズ』は、近藤さんのサルサの曲を聴いた延べ人数は、マイケル・ジャクソンのアルバム並である。誇大かもしれないが、全世界一億人以上は、聴いたと思われる。

そして、政治思想を抜けば、総理大臣がマリオの扮装をするのは、実は大変光栄なことである。それはあくまでも「政治」、裏でUFJの巨大な民間であるという建前の「公共投資」がありそうな、悪臭がしても、だ。（それは任天堂の問題であり宮本の問題ではないとする）

時間が経つのは、おそろしいもの。

ビートルズにまったくリスペクトが無い世代が現れて、21世紀に入ったら、ほとんどの若者はビートルズに関心が無い。あまり具体例をあげたくはないが有線でビートルズが流れると、「ビートルズかよ」という若い女性に会ったこともある。無知を指摘して嫌われれば、よかったのか、悩ましいところだ。

ポップミュージックの始原に至ると、全ては言い過ぎだが、だいたいビートルズに辿りつき、ロックオリジンは黒人発祥だが、ビートルズに端を発して、プログレッシブ（クイーン）、グラムロック（デヴィッド・ボウイ）、メタル化を経ている。（音源の電子化にも手を出していた、記憶するが定かではない）

ヒッピーサウンドというか、ジョン・レノンがそちらの思想によりすぎてインドで修行して、メンバーを巻き込んだ事もあったらしい。

現在、音楽はアンビエント、偏在化した状況でダウンロード販売、サブスクリプションで選べる、そうした環境の変化があるのだが、ビートルズをリスペクトする人としらない人の落差が激しい。

ビートルズの知識を持つ人には、尊敬され崇められているが、無い人には「オシャレじゃない」ような扱いをされる。これはどのジャンルでもある。

実は宮本茂もそうなのだ。

ゲームシーンでは、あらゆるジャンルに関わるというのは、特に21世紀になるとできなくなる。

アドベンチャーゲームを作った人は、ずっとアドベンチャーゲームを作ることになる。シュ

ーティングを作ったら、ずっとシューティング……はZUNさんしかできない。

RPGを作ったら、ずっとRPGをつくり続けたいといけない。

もう、極端になると、ワンジャンルを作り続けるというよりも、ワンタイトルを作り続ける。園部さんは生涯『ダービースタリオン』を作る人になりつつある。

キャリアが長かった黒沢明は時代劇も、現代劇も撮れたけど、それは戦後映画黄金期を過ごしたから、同じくゲームの黄金期を宮本が過ごせたから、ともいえる。黒沢のような息の長い映画監督であれば、フィルムグラフィで複数のジャンルを手がけるが宮本の“ソフトグラフィ”はテレビゲーム史そのものといいたくなる。

アクションゲームは無論だが、初期にはアドベンチャーゲーム、小田部洋一さんがキャラクターデザインした『ふぁみこん昔話鬼ヶ島』、レースゲームは『マリオカート』に、シューティングゲームは『スターフォックス』である。

これは21世紀になっても変わらず、犬の散歩が日課であるために『Nintendogs』を、レコーディングダイエットをゲーミフィケーションした『WiiFit』は、おそらくスペイン皇太子賞受賞の理由と思われる。『Wii Music』は不発も一応記す。音ゲーも手がけていると指摘できる。

しかし、ゲームにならなかったものもある。

宮本はCADのゲームを作ろうとした。

自身が、CADで設計して自宅を建てたという経験から、CADをコンシューマ向けにしたゲームが出来ないかと、いろいろしてみたようだが、『マリオメーカー』に繋がったのかもしれないと、しておく。これはレノンがソロ活動した時に、オノ・ヨーコとベッドインした音声収録された曲と、たとえられるだろうか。（宮本茂のちゃぶ台返しはレノンの側面が出ているのだろうか？）

平成音楽史は、ビートルズが負ける時代で、ポップミュージックの祖、それがポピュラーでなくなっていく。ビートルズを過去に葬った大ミュージシャンは存在しない。ルーツミュージックを追わない世代と層が多くなる。

さて宮本茂がマンガ家にならなかった、なれなかった、その理由は大友克洋のマンガにある。

当事、全マンガ読みに衝撃を与えた、大友の「FIRE BALL」を読んだからであろう。スティーン・キングの『ファイアスターター』に影響されただろう二人の兄弟の物語、つまり配管工のマリオブラザーズがスーパー化を経て火球を放ち、ラストシーンは『マリオギャラクシー』の天体と天体が並ぶ画面を思い起こさせる。

大友は右利きだが、技術も、そして美学も優っていた。はっきり書けば、日本のビデオゲーム史は、マンガ史から見て「FIRE BALL」を目指し、そして挫折した歴史だ。

それはビートルズが結局、解散し、ジョン・レノンの「イマジン」の通り世界は平和に満ち溢れず、サマー・オブ・ラブは無かった事を認められない、負け犬（ルーザー）にクイーンのように「お前達はチャンピオンだ」と皮肉を言ってあげるしかない。

私が大好きな話で、父のツテで社員採用試験のような面接で、木彫りの子供用ハンガーを山内社長、玩具業界のゴッドファーザーに見せるのは、場違いなようで、正解であった。

インダストリアル・デザインで眼を傷つけないように、丸みを帯びたハンガーを無邪気に見せ

た宮本に、山内はウルトラハンドの原形で遊んでいた社員の面影をそこに見たかは、残念ながら取材不足。

宮本には、プロダクトデザイナーとして子供の稚気を満たす、パイディアがあった。カイヨワでもなく、ビートルズのどこか子供や若年層がなんとなく喜ぶ、イエローサブマリンが潜行していた。それは大友マンガが席卷する業界で、『キン肉マン』や『Dr.スランプ』が「週刊少年ジャンプ」にアジールされた児童マンガのようでもある。

子供向けにセグメンテーションした場所で、活躍できた。

しかし、日本の戦後アニメ史は朝の連続テレビ小説の題材になるが、テレビゲーム史はならないのである。そこは誰もが同意できるだろう。

電車に乗れば、スマートフォンでみんな何かのアプリケーションをダウンロードしてか、ゲームをしている。宮本茂が今、忘れられつつあるという指摘と、そして神のように神棚に奉られるのはまだ早いという主張で、本稿を終えたい。

ゲームレビュー 宮本茂はビートルー

<http://p.booklog.jp/book/127134>

著者：ゴトチヒ

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/gotochihi1980/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/127134>

電子書籍プラットフォーム：パプー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社トゥ・ディファクト

**SHIGERU**

**MIYAMOTO**

**BEATTIE**