

# 「人間は遊ぶ存在」 第15回 サッカープレイヤーはホモ・ルーデンス

**PROFILE**  
MASASHI MOTOYAMA  
1979年8月20日福岡生まれ  
175cm・60kg・A型

4人制サッカー、東福岡高校時代は中心選手として全国高校選手権、全国高校総体ではチームを優勝に導き、ユース代表にも選ばれた。現在鹿島アントラーズに所属。ミッドフィールダーとして活躍中である。

## 鹿島アントラーズ 本山 雅志さん



**PRESENT!**  
本山選手の「直筆サインハガキ」を3名様にプレゼント！  
欲しい人は本紙アンケートハガキ(P17)で応募してね!



「常に頑張っていれば、いつかは結果が出ると思っています。」

実はゲームオタク  
と言われるくらいゲーム好き

「『ワールドキックス』をプレイしてみたの感想は？」  
「難しいけど、やっていくうちにすごく面白くなりました。ボールを蹴る強さに運動してボールが動くのがいいですね。ボールの感触も何ともいえないです。」

「普段からゲームはしますか？」

「めちゃめちゃ好きなんです。これが、小さい頃からファミコンで『バックマン』なんかよくやってた。サッカーの練習をさぼったこともあるくらいなんです。今でも練習後チームメイトの部屋でサッカーゲームで対戦したりして、プレスマ、ゲームボーイ等ハードは一通り揃っていて、寮でおおはやりなんです。中田浩二君なんか強いんですよ。(笑)暇があればゲームセンターにもよく行くし、馬のゲーム(『ファイナルハロン』)なんか汗かきながらムキになってやりましたから。」

「今回『モーション』を経験されたの感想は？」

「うーん、難しいです。宇宙人のような格好なのにコンピュータで動きが取れていて不思議な感じですね。実演の時は、どこにゴールがあったとか、ここで蹴るとかイメージしながらやっています。が、普段とは、スケールとスピードが違うので、

体調を万全に整えて試合に臨みますし、その時は真剣に100%集中しています。サッカーをやるのはもちろん、観るのも大好き、サッカーゲームも大好きなので、いつでもサッカーやっていますね。うまくいかずに、つらいことがあってもプラス思考で考えて頑張っています。常に頑張っていれば、いつかは結果が出ると思っています。」

「今後の課題は何ですか？」

「僕なんか、もうホント勉強中ですから課題は、まだまだたくさんあるんです。サッカーはパスでつないでいくパスゲームなのでパスを正確にし

動きがちゃんと、取れているのか心配です。倒れ込むというモーションもやりましたが、これが結構大変で。確かに試合中接触して倒れたりすることはありますが、試合の流れの中の自然な動きなので意識しなくてもやらせました。モーションとして意識しながらやると不自然にならないかなと随分考えて動きました。」

サッカーとの出会い、  
目指すはシドニー

「サッカーとの出会いは？」

「兄が小学校の時から少年団のサッカーチームに入っていて、一緒にやってみたくてそのチームに入部したのがきっかけです。仕事だからとか、食うためにサッカーをやるようになって思わず、とにかく好きでうまくなりたくて、着々とここまでできてしまいました。(笑)」

「目標とする選手はいますか？」

「特にいません。一人ひとりの選手に特徴があるから、その人のいいところを勉強して自分のものにしていければいいです。」

「アロになって変わったことありますか？」

「もう、全てが変わりましたよ。何もかもサッカー中心の生活です。普段は午前か午後に練習があり、終わったら体を休めるのが大切です。とにかく

て、その精度をあげていきたい。日本代表の中ではもう端っこの方ですから、何でもできなきゃいけない。左サイドからのセンターングの精度もあるし、スルーパスもうまくなっています。ディフェンスもしっかりやらなきゃ。うーん全部です。(笑)」

「シドニーに向けての抱負はありますか？」

「アジア最終予選のメンバーに選ばれ、予選を突破し、是非本選に出場したいと思っています。やはり目標だし、大きな経験をできるチャンスだから。そのためには、一試合一試合真剣にサッカーをやりたいです。」



本山選手とプレイする『ワールドキックス』開発スタッフである江頭さん(右)



筐体設計をした古谷さん(左)と筐体デザインをした宮嶋さん(真中) 最大4人までプレイ可能。蹴る入力は初めての筐体なので、痛くないようにかつリアルな感触にこだわった。

### 開発者が語る注目のポイント

**実際にボールを蹴る気持ちよさ** 足下のボール型入力を強く蹴ると速いシュートが、弱く蹴ると遅いパスが入ります。

**シンプルな操作** レバーを動かしボールを蹴るだけで遊べます。今までのサッカーゲームが複雑すぎて遊べなかった方も簡単に遊ぶ事ができます。

**仲間と声をかけあい、大騒ぎしながら楽しめる** 肩が触れ合う距離でプレイするので、騒がしいゲームセンターでも会話ができます。友達と対戦・協力プレイをして大騒ぎする楽しさを味わえます。

**カッコよく多彩なモーション** 力強く、美しい本山雅志選手のモーションはプレイヤーにまるで自分が上手くなったと錯覚させます。

**ゴールを狙う楽しさ** 従来のサッカーゲームは8方向レバーで操作していたため、シュート方向はアシストされていました。このゲームはアナログレバーで入力した方向にボールが飛んでいくので、点が入るも入らないも自分の腕次第です。

**1台で4人まで遊べる筐体** 1人対3人の対戦プレイも4人対コンピュータの協力プレイも自由に選択できます。2台を通信させることで最大4人対4人の8人までプレイすることができます。筐体デザインはスタジアムをモチーフにしており、29インチモニターのSDと50インチプロジェクターDXがあります。

画面は開発中のもので、



モーション撮影を行う本山選手。シュート、パスはもちろんゲーム中の転倒や他の選手に接触する場面など、細かいディテールに及んだ。のみこみの早い本山選手は、それ程やり直すことなく演技が進行した。