

## 夢中になれること を見つけ出し挑戦 を続けたい

株式会社ソニー・インタラクティブ  
エンタテインメント  
商品企画

佐藤 紘将さん SATO HIROMASA

2014年、東京理科大学基礎工学部（現先進工学部）電子応用工学科（現電子システム工学科）入学。2018年卒業。修士課程に進学。2020年に修了し、ソニー株式会社に入社。2023年までイメージング事業部に所属。社内募集制度で現在は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントにて商品企画を担当。

### ゲーム業界に革命を起こした PlayStation®の企画に携わる

ソニー・インタラクティブエンタテインメントで商品企画を担当する佐藤紘将さん。「多くの方々に喜んでもらうために、商品全体を見通しながらお客さまに提供する価値を考えている」という。

ソニー・インタラクティブエンタテインメントはPlayStationのハードウェア、先駆的なネットワークサービス、数々の受賞歴を誇るゲームタイトルなどを提供している。1994年に初代PlayStationがリリースされたときは、従来のゲーム機の常識を覆すCD-ROMの採用、クリアな3Dグラフィックス、高品質



「パブ」だけで喜怒哀楽を表現していた3歳のころ



のオーディオなどがゲーム業界に衝撃を与えた。『ファイナルファンタジーVII』、『メタルギアソリッド』、『バイオハザード』など、数々の名作ゲームを体験したことのある人は読者の中にもいるのではないだろうか。

PlayStationユーザーは日本国内にとどまらない。「商品が世に出ると、世界各国からフィードバックが集まり、ゲーム体験に満足していただいていることがインターネットを通じてダイレクトに伝わります。自分が良いと信じて提供した“価値”が認められたと実感でき、すごくやりがいを感じますね」

新卒で就職したのはソニー株式会社のイメージング事業部だった。ハードウェアエンジニアとしてオートフォーカスの回路設計など、主にカメラのLSI開発に携わっていた。しかし、中学生のころからPlayStationのヘビーゲーマーだった佐藤さん、社内募集制度を利用して、今の会社に異動を果たしたのだ。

### ゲームとサッカーに明け暮れた 小中学校時代

佐藤さんは1995年に千葉県で生まれた。

「自分では全く覚えていませんが、幼い頃はかなり変わり者だったそうです」

みんなで一緒に椅子に座ってお絵かきをするといった“人と同じ行動”ができない。通園バスに乗りたがらない。極めつけは、3歳まで「バブ」としか言わず、その2文字で喜怒哀楽を示して

いたことだ。ご両親はとても心配したそうだが、3歳になったとたんに突然流暢にしゃべりだした。そんな幼少期だったが「小学校の頃には普通の子どもになっていました」と笑う。

佐藤さんのゲーム歴は3~4歳ごろから。初めて手にしたゲーム機は任天堂のゲームボーイカラー。いつも持ち歩いていたという。小学校に入ると友達の家で一緒に対戦ゲームをするようになった。一方、アクティブな面もあり、サッカーにも熱中した。負けず嫌いで、試合に負けると大泣き。自分でリフティング（サッカーボールを地面に落とさずに足などで蹴り続けること）を100回やると決め、できないと泣きながら練習していたという。最終的には100回どころか1000回できるようになったというからすごい。

『ヒカルの碁』というマンガがきっかけで囲碁も始めたが、負けると泣いて碁石をぐちゃぐちゃにした。相手が年上でもとにかく負けたくなかったのだ。

得意だったのは算数。幼稚園の頃から数字を見ると暗算を始めるような子だった。中学に入っても数学は得意。理科も大好きな科目だった。

ゲームとサッカーに明け暮れた小中学校時代だったが、成績は上位をキープしていた。

## 部活とゲームに熱中し昼夜逆転生活

高校に入ると、ますますゲームと部活中心の生活に拍車がかかった。ただし部活はサッカーではなく、テニス部に入部した。理由は「単純に面白そうだったのと、未経験でどこまでできるか興味がわいたから」。

ラケットの振り方も知らなかったが、生来の負けず嫌いを発揮し、最終的には部内ランキングで1位まで上り詰めた。

ゲームは、友だちと対戦ゲームをするだけでは飽き



小学生のころ。ずっとゲーム機を持ち歩いていた



サッカーに熱中していた中学校時代。中央のゼッケン6番が佐藤さん

足らず、インターネットでつながったメンバーたちとチームを組み、協力して敵と戦うオンラインゲームにはまった。社会人メンバーが多い中、佐藤さんはメンバーを束ねるギルドマスター（チームリーダー）になる。ギルドマスターは、戦略を考えたりメンバーを指揮しながらゲームを進めていくほか、仲間同士のトラブルを仲裁したり、経験の浅いメンバーに戦いを教えたりと様々な役割を担う。ゲームとはいえ責任は大きい。しかしこれが楽しくて、毎日明け方までゲームに熱中していたという。

「仲間と協力して強いモンスターを倒すことも楽しいし、ゲームの合間のくだらない雑談も楽しい。メンバーは生き方も年齢も立場も違う人たち。色々な価値観を知ることができ学ぶことも多かった」

ところが、そのせいで授業中は睡眠時間と化し成績は急降下。何度も赤点を取り、進級が危ういこともあった。さすがにこれではまずいと思い、高校2年の夏、テニス部のほうは「部内ランキング1位になり小さな大会で優勝したことで目標は達成した」として退部。ゲームもやめて、勉強一本に絞ることにした。

しかし、高校に入ってから全く勉強しなかったので中学レベルから勉強しなければならなかった。塾では効率が悪いと思い、自力で計画を立てて勉強すると決意した。大学入試まで1年半しかない。

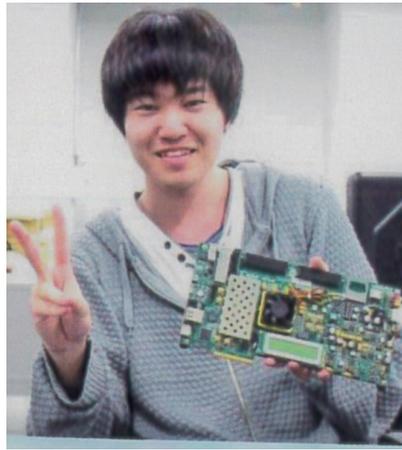
「国立を受験するには時間が足りない。3教科で受験できる大学で最もレベルの高いところを探したら東京理科大学だった。そこで理科大を第一志望として勉強を始めたのです」

驚くのは、勉強に集中するためにあれほど好きだったゲームをすっぱりやめたこと。やめ方も衝撃的だ。

「コントローラーをハサミで切って使えなくし、ゲームディスクを真っ二つに割りました。スマホはさすがに壊せないなので親に隠してもらいました」



大学時代。VR 機器を大量購入し、フルボディトラッキング環境を構築



研究室でホログラフィーの研究をしていたころ。手にしている計算機の高速化に取り組んでいた

そこまでしないとゲームの誘惑を断ち切れなかったからだ。

しかし、受験勉強は苦行ではなかった。「自分が本気を出したらどこまでいけるのか興味があったし、成績が目に見えて上がっているのが楽しかった」という。

強い意思で最後まで自力で勉強し、見事、現役合格を勝ち取った。

## 大学時代、VR にとことんはまる

東京理科大学での学生生活は、長万部キャンパスの学生寮から始まった。北海道の札幌と函館の中間に位置し自然に恵まれた広大なキャンパスで、1年間同級生たちと寝食を共にする。繁華街から遠く離れた場所にあり遊びに行くのもままならなかったが、ゲーム好きな友達と夜遅くまでゲームができる環境は佐藤さんにとって好都合だった。

しかし、授業にもまじめに出席した。「数学やプログラミングなど、全部好きな分野なので楽しかったし成績も良かった」という。

個人的にハマったのは、VR（バーチャルリアリティ）だ。「3年生のころ、世の中では『VR元年』と騒がれていました。2016年にVRの技術を採用入れたPlayStation VRが発売されたことは象徴的でした。僕は子どものころからずっと『ゲームの世界に入りたい』と思っていましたが、VRならそれがかなうと思い、ドはまりました」

アルバイトしたお金でVR機器を大量に購入し、フルボディトラッキング環境を自宅に構築してしまった。つまり、自分の全身の動きがリアルタイムでトラッキング（追跡）できるようになった。これによって、VR空間内で自分のアバターと実際の体の動きが完全

に連動するようになる。仮想とはいえ「ゲームの世界に入りたい」という夢が実現したのだ。

自分でVRワールドを作り、3DCGでアバターも作った。「自分で作った仮想空間に友達を呼んだりしていました」

興味を持ったことにはほととことん取り組む。いかにも佐藤さんらしい。

## 研究に没頭し昼夜逆転生活

4年生になり、第一志望だった増田信之教授の研究室に所属。ホログラムの計算処理の高速化に取り組んだ。ホログラムをリアルタイムで動かすためには膨大な計算が必要で、超高速の計算機を作る必要があったのだ。

「VRは左目と右目の視差を利用してものを立体的に見せる。しかし遠くに見えているのにピントは近くに合っている、という視差矛盾が生まれてしまいます。一方でホログラムはより現実に近い立体視が可能になります。いわば究極のVRとも言えます」

まさに佐藤さんのハマっている分野だ。毎晩研究室に泊まり込んで研究に没頭した。「早朝に研究室に出勤した増田先生に起こされて家に帰るといって昼夜逆転生活でした」と苦笑する。

「研究は、難しさと面白さの両方があります。難しさは答えがないこと。何を研究するか、どういう成果が出れば成功か、どうアプローチするかも全部自分で決めないといけない。しかしそれは同時に面白さでもあるんです。自分のやりたいように研究できるんですから。自分で仮説を立てて実験をして仮説を立証できたら楽しい。勉強よりも性に合っていたかもしれません」

自由にのびのびと研究をさせてくれた増田先生にはとても感謝している。

## 逆境を楽しみ、未知のことに挑戦し続ける

大学卒業後、修士課程に進学したが博士課程に進まざり就職することにした。迷いはなかった。

「修士課程で自分が挑戦したかった分野に納得がいくまで取り組むことができました。博士課程に進むと専門性は高まりますが、その分選択肢は狭くなる。それなら選択肢がたくさん持てる段階で自分が興味を持てる会社に就職しようと思いました」

しかし業界選びには悩んだ。

「ゲーム会社に行くか、もっと視野を広げたほうがいいのかすごく迷いました」

大手ゲームメーカーから内定ももらっていたが、結局はソニー株式会社を選択する。

「ソニーは家電、オーディオ、カメラ、ゲーム、エンタテインメントなど、幅広い事業を行っているのいろいろな経験ができるのではないかと思います。

イメージング事業部を選んだのは、修士課程で専門にしていた画像処理と親和性があり、大好きな VR の世界に通じる技術だと思ったからです」

3年間イメージング事業部に勤めた後、ソニー・インタラクティブエンタテインメントの商品企画に社内異動したことは冒頭で述べたとおり。

「理系一本できた僕にとって商品企画は全くの畑違い。エンジニアなら自分の技術領域が価値となりますが、企画の世界は発想力や思考力、人間関係構築力など目に見えないものが武器。未知の世界なので0からの挑戦でした」

しかし辛くはなかった。

「僕は逆境を楽しむ<sup>たち</sup>質なのかもしれません。困難にぶつかって一瞬落ち込んでも、次の瞬間には『じゃあどうするか』と考えている。振り返ってみれば、大学受験も、テニスも全部そうでした」

このチャレンジ精神は、生まれつきか、それとも…。

「楽しいことが好きで、人生でたくさん楽しいことを経験したい。夢中になれるものをずっと探している。これは一貫しています。今は技術発展の過渡期。そういう時代の中で、夢中になれるものを誰よりも先に見つけたい。そして、先導者として皆を巻き込みながら、



バイクは社会人になって始めた新しい趣味。愛車は Kawasaki Ninja 250



沖繩の海にて。旅行やダイビングも社会人になってから始めた趣味

いっしょに新しく面白い、夢中になれるものを探したい」

聞いているとなんだかギルドマスターだった頃の佐藤さんと重なる。ゲームの世界に入るのが夢だった少年が、今度はリアルな世界で新たなゲーム（楽しいもの）を作ろうとしている。そんな気がしてきた。

佐藤さんはこう続ける。

「夢中になるって大事です。いくら努力しても夢中になれる人にはかなわない。僕は高校時代、勉強を全くしないでゲームに夢中になっていましたが少しも後悔していません。1年生のときからしっかり勉強していたら違う人生が待っていたかもしれませんが、そんな人生おもしろくない。ギルドマスターをした経験や1つの課題に集中して取り組むモチベーションは今も役立っているので、夢中になれるものがあれば絶対将来役に立ちます」

確かに好きこそものの上手なれと言うが、夢中になる以前に、夢中になれるものを見つけることが難しい。

「もし見つからないなら、将来の選択肢を広げるためにとりあえず勉強するのも一つ。その中で得た知識や出会った人たちは、やりたいことが見つかったときに、きっとその夢をサポートしてくれるはずです」

## 取材を終えて

「ゲームにとらわれず、色々なことに挑戦して体験の引き出しを増やしたい」と佐藤さん。社会人になってバイクや旅行など新しい趣味も増えたそうだ。これからどんな楽しいことを見つけていくのか、興味深い。

(フリーライター/石井栄子)