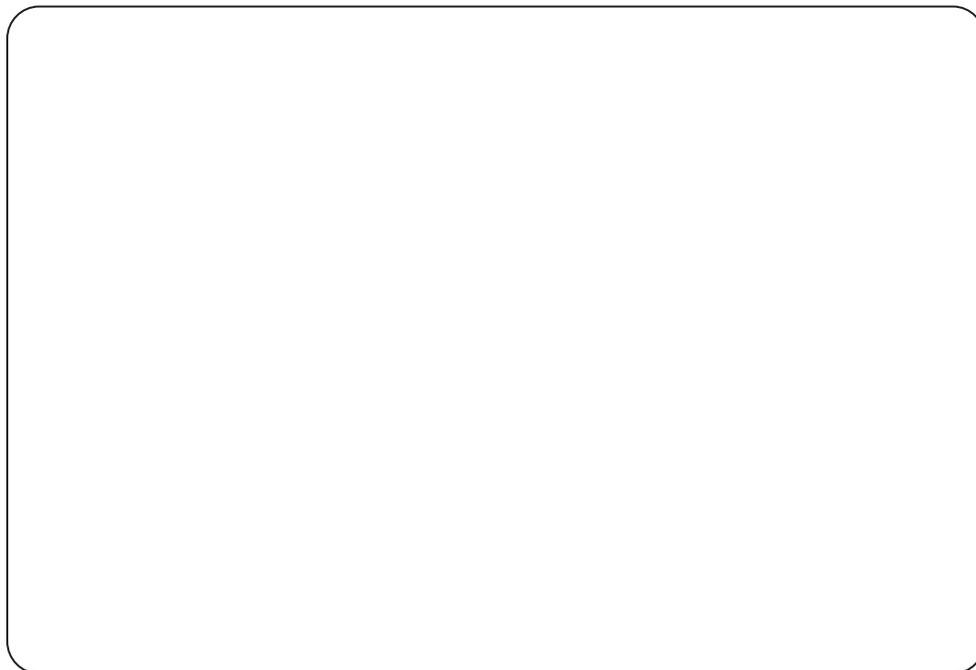


文化庁

Agency for Cultural Affairs,
Government of Japan

メディア芸術連携促進事業
連携共同事業



RCGS
立命館大学ゲーム研究センター
Ritsumeikan Center for Game Studies

Hitotsubashi University
Institute of Innovation Research



ゲーム産業生成における
イノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業
EMERGENCE of Industry,
An Oral Historical Research Project focusing on Game Industry

石井ぜんじ第1回インタビュー後半：ゲーム産業におけるゲーム雑誌の役割

生稲 史彦
鳴原 盛之
山口 翔太郎

Zenji Ishii, Oral History (1st, 2): The Role of Game Magazine in
Game Industry

Ikuine, Fumihiko
Shigihara, Morihiro
Yamaguchi, Shotaro

目次

「ゲーメスト」のライターになる	3
ゲームにおける“言葉”の定着	14
メーカーの個性にフォーカスする	18
ゲームマニアがゲームをつくる	22
プレイ映像の鑑賞という発想	26
流行の変化への適応	30

「ゲームスト」のライターになる

Q：まだ編集部に入る、入らないのところまでしかお話を聞いていないのに、もう僕はぐだぐだになってしまってます。

石井：いえいえ（笑）。

Q：僕がぐだぐだなんですけど。聞いちゃってるんですけど。少し、お許しいただける範囲でパーソナルなところも伺いたいなと。

石井：今日のはね、結構そういう、何ていうかな、パーソナルっていうか、その時代の雰囲気みたいなものって、数字とか定量的にはなかなか出てこない要素なので。そういうのって、個人的にはそういうのってやっぱり残していきたいな、って。僕が本を書いているのもそういうところもあるんですよ。

Q：最近、こういう本（※石井氏の著書「ゲームセンタークロニクル」）も含めて、幾つかいい本は出てきてるんですけど、やっぱりこういう石井さんのように書くことができる方ばかりではないというのが、このプロジェクトの意図でもあるんです。失礼な言い方かもしれないけど。だから1個でも多く、できれば同じようなトーンでこう、記録をつくってほしい。特にわれわれも研究者なので、それを使って論文を書けるんですけど、後に続く人が。もともと、だから今日も、前半もそうで。例えばeスポーツなんか最近産業ビジネス化してますけれども、やっぱりそういうのって、人間がやることだから昔もやはりハイスコアを競う。それがでもビジネスにはならなかったけれども、とてもそれ自体は、それを母体にしてゲームってものがビジネスになり、盛り上がり、っていうのを聞いているのかな、と思って前半伺ってました。では後半始めさせていただきます。

石井：はい。

Q：後半は、編集部に入る……、先ほど少し伺ったんですけど、『魔界村』の攻略書いてくれ』っていう話はどういうふうに来たのかな、ってことを。

石井：たぶんね、「ゲームスト」のライターでスコアが立ったやつで、ちょっと知り合いぐらいになった奴が、たぶんお店……、いつも通ってる店がどこかというのは分かっているから、その店経由で連絡してきたとかいう感じじゃないですか、最初は。ゲーセンに連絡来たような気がします。今思えばゲームセンターにそんな個人的な連絡をしていいのかって気はしないでもない。

Q：そうですね（笑）

石井：たぶん、ゲーセンに連絡が来たんじゃないかと思います。

Q：住所明かしてるわけないし。メールとかないし。

石井：そう。

Q：仁井谷正充さんに聞き取り調査をした時もそうでしたが、最初の接点っていうのが、今おっしゃったようにむちゃくちゃ……、むちゃくちゃっていうか、予想外のところがありますよね。

石井：うん。

Q：こう、声のかけられ方とか。この場合だと、やはりスコアをこう、出されてたり、もしくはゲームセンターにいらっしゃるってことで、「じゃあ『魔界村』を書いてもらおうか」っていうふうに。

石井：たぶん、言ってきたのが山河悠理っていう「ゲームスト」のライターだったんですけど。その人間はプレイシティキャロット巣鴨店っていう結構有名なゲームセンターに結構いたので。僕なんかもそこに情報収集とかで、ゲームセンターに月 1 ぐらいでは行ってたので。そこで多少顔見知りだった。で、知ってるやつで、「魔界村」を攻略できるやつが周りにいないからってことで、白羽の矢が立った感じですね。

Q：「魔界村」自体は個人的にも僕も好きなゲームだったので、結構やってらっしゃる方が多かったんじゃないかと思うんですが。

石井：多いと思いますよ。でも、ちゃんと、たまたま攻略を書ける人がいなかったんじゃないかな。だからそういう感じで、書けるやつ……っていうか、書けるやつっていうか、まずはできるやつ。

Q：はい。まずは腕が立つ人じゃないと話になりませんので。

石井：できるやついるのかな、ってことで、ライターをロコミで連れてくるっていうのは、「ゲームスト」編集部でも最初から最後まであったんじゃないですかね。

Q：で、編集部までいらっしゃって、先ほどおっしゃったような雰囲気の中いきなり入ったって感じですか、イメージは。

石井：そうですね。ま、そうそう。そういう感じ。文章を書けるかどうかあまり関係ないんですよ、本当は（笑）。

Q：いやいや（笑）。

石井：結果、書けるようになればいいんですよ。で、その攻略法とか書いて、編集者とかライターに見せて、文章がおかしかったらこう、直して直してっていうふうなことをやっていると、文章が書けるようになっちゃうという不思議な空間が。自然に覚える感じですよ。

Q：先輩に教わりながら、書くみたいな。

石井：まあそういう感じですよ。編集も当然、文章面では見るし。だからそういう、文章が書けるやつを引っ張ってくるっていう発想はない、基本的に。ゲームができるやつを引っ張ってくる。文章は、書けるようになれという感じです（笑）。結構、文章ってみんな書けるようになっちゃうもんなんです、仕事で文章書いてれば。たくさん書いてれば、うまくなる。仕事でいつもやってりゃ、そりゃうまくなりますよ、っていう。

Q：そうですね。そうですねというか、そういう部分はありますね、文章っていうのは。僕たちもそうですけど。そうやって……、そうすると結構あれですか。最初のころは、まず一つ「魔界村」の攻略を書きながら出入りするイメージなんですかね？ 先ほどのゲームセンターみたいな。その編集部さんに。

石井：編集部にはマニアがいっぱいいるんで出入りする感じです。当然仕事を取ってくる部分もあるし。そのときにやっぱり思ったのが、そこでたむろっているいろんなゲームの話をしていく環境が、やっぱり大事なんだな、っていうのは思っていましたね、やっぱり記事つくるときに。そういうところからいろんなものが生まれてくるっていうか。

Q：それまで結構ゲームセンターに、自分がメインにするゲームセンターを中心にいろんな所へいらっしゃってるんですけど、それに1個「ゲームスト」の編集部が加わったってイメージでいいんですかね。当時の石井さん……。

石井：あー、でもね、やっぱりその当時は、普通にライターとして、例えば90年代以降だと1ページにつき一番多いときは2万円ぐらい払ってきたところあったと思うんですけど、

当時はほんとに雑誌づくり始めたばかりで。原稿料が出るのが半年後で、1 ページ 4000 円を小切手でもらう、みたいな。

Q：すみません。厳しいですね。

石井：そんな感じだったんじゃないかな。今またね、ライターは厳しくなって、ものすごい原稿料安くなってるから（笑）。

Q：（笑）。

石井：時代が元に戻ってしまったっていう衝撃がありますけど（笑）。だから、何ていうのかな、当時としては、お金を。これだけゲームで遊んでるのに、お金までもらえてありがたいございます、っていう感じですね。

でもね、やっぱりね、お金がもらえるというのは意識としてはでかくって。これだけゲームで遊んで、社会の中で爪はじきになってるのに、これでお金がもらえるとは、みたいな。一応これって仕事になるんだっていう意識が、やっぱりちょっと違うものがあります。例え安くても。

Q：先ほど、前半でおっしゃっていた、ある種の社会の無理解とか批判の真逆なイメージですか、そういう感覚って。

石井：だから全然原稿料安くて、じゃあそれで今生きていけるのかっていうと、そりゃあ無理って感じではありましたけど。でもそこが、仕事として一応これが本当に最低限のラインで成り立つんだっていうことは、ありがたいことでしたね、すごく。だから仕事という意識に変わりました。そこで食えていけるかどうかは別として。ああ、ちゃんと仕事になって、本という世に出ている物を作れるんだ、っていう喜びはあったと思います。

Q：失礼な言い方かもしれないけど。逆に、お金がもらえるから仕事になっちゃうの嫌だな、って人もいると思うんですよね。自分の好きなことが。

石井：まるでないですね、そんなのは（笑）。

Q：面白い？

石井：うん。なんだろうな。まるでそういうこと考えなかったな。

Q：むしろあれですか、今おっしゃってること。自分のやってきたこととか考えてきたことが、社会にとって意味がある、価値がある。

石井：ま、そうですね。そうそう。それを。やっぱり同人で書いてるのは、やっぱり全然そこは違う。

だって、これからどういう職業につくのかで悩んで大学辞めたようなものですから。これでこのままずっとやっていけるとも思ってたわけではないけども、もう暫定なところとして社会にぎりぎり引っかかったっていう意識があったんですね。

Q：ほんとに失礼なこと聞くんですが……。ただ収入面では不安定ですよ。不安っていうか、不十分って感じだと思う……。

石井：収入面ではっていうか、もう……まあ……そうだなあ。

Q：仕事として。ま、仕事としてのステイタス……。

石井：まあそれは、そこでは全然親のすねをかじってた感じです。というか、まあそれ、収入面以前にどういう仕事について社会でやっていくのかという悩みのほうがすごくあったので。ある程度仕事という方向で、これが仕事になる可能性があるのかというのが救いだったです。

やっぱり、一生自分がこれやりたいという仕事でやっていきたいというイメージが、たぶん人一倍自分は強かったと思うので。それは全然、ゲームっていうものはターゲットに入らなかったんですけど、僕は。正直。だけどそういう方向で流れ……。やっぱりいろいろ、ね……。既存の価値観とかに結構疑問を感じてる場所があっ。何も考えないまま、普通に就職活動、学業最低ぎりぎり取れる試験の点数を取って、普通に就職活動をして、っていうのに非常に疑問を感じたので。そういう点では、これが一応最低限仕事というものになったんだな、っていう意識はありましたね。

だから非常にゲームにすごいめり込んでると、そういういろんなものに悩んでるのが僕の場合は個人的には同時にあります、そこが。

Q：それがだからこう……。ただ、もうほんとに前例のない仕事の仕方ですよ、そういう意味では。前例というか、いわゆるお医者さんとかああいう、もうみんなが認める。かつてあった仕事じゃない。

石井：あ、そうですね。そうそう。

Q：新しい仕事じゃないですか、これは。

石井：うん。なんだろうな、もうそれ以前に、自分がどういう仕事をして生きていこうとか、社会の価値観がどういうもので、人が生きるのはどういうことかとか、そういうことを普通に悩んでいたんで、大学時代は。だから、何ていうの、普通の人がそういうのって……、例えば医者になったりとか学校の先生になったりとか、企業に勤めてたりとか。それとゲームのライターとか、不安定とか、前例がない仕事で、これからどうなるかも分かんないとか、そういう比較じゃないんですよ。そもそも自分が生きていくのに何をすべきなのかという命題だから、僕の場合は。ある意味深刻な話なんで。

そんな中で、最低限自分がなんとなく納得できて、一応仕事になる……、最低限の仕事になった形なんで、とりあえず今はこれをやるかっていう感じですね。

Q：そうするとこう、仕事を。一つは「魔界村」の攻略を書く。書かれていると、どうでした？

石井：あー、なんか、普通に結構相当考え尽くして書きましたね。原稿は今見てもいい出来なんじゃないですか。後の原稿よりもいいかもしれないです、最初の原稿のほうが（笑）。

Q：（笑）。

石井：常に過去の自分がライバルですからね。私もなかなか勝てないですね、過去の自分に。

Q：耳が痛いですね、物を書く人間として私もそれは（笑）。

石井：（笑）。

Q：ちなみにどれぐらい執筆にはかけられたんですか。

石井：どうだろう？ あんまり記憶にないですね。ま、そんなに長くはかけてはないと思うんですけど、結構やっぱり最初の原稿なんで。気配りをしたと思います、はまってる人に。あと、自分もすごくはまってるというか、失敗したゲームなんで。全然最初からうまくなかったっていうか、もう1面から死にまくった。難しいですもんね。

Q：難しいゲームですからね（笑）。

石井：難しいもんね。でも人並み以上に失敗してると思いますよ。めちゃめちゃ下手でした

からね。まあ、後のプレイから見たら想像もつかないと思いますが。「ダライアス」とか「魔界村」とか。後に「ダライアス」とか全国1位を取りましたけど、最初のころの下手さときたらそれはもうひどい。

だからそういう、才能がないほうがいいこともあるんですよ。ゲームが最初からうまいと、うまくない人の気持ちは分からないので。攻略法として優れたものを書きづらいんですよ。才能があるっていうのはある意味不幸なことでもあり。

Q：でも「ゲームスト」には……、僕はそうは思いませんけど。そういう方もいらっしゃいますね、ほんとに最初からうまい人とかも。そうでもないですか。

石井：いたいたいた。何人も見てます。ゲームの才能に特化したような人も。やっぱ、でも、やっぱり弱点はありますね、攻略法を書くときに。うますぎてやっぱり分かんないんですよ、どうしても。でも文章はうまくなりますよ、そういう人でも。もちろんいい記事は作ってくれますけど、弱点としては、やっぱりゲームがうますぎる人は、なかなか細かい気配りに欠ける傾向はあると思います。ま、うらやましいですけどね、才能はね（笑）。

Q：ま、そうですね。

石井：でも、どんな世界でもそうなんじゃないですかね。そうだと思いますよ。

Q：研究はそうですね、少なくとも。こう、いろいろと僕もあれですけど（笑）。これやろうと失敗したり。調査とか論文を書くのに失敗していくほうが、教えるときに。人に教えるときに。ま、われわれは人に教える仕事ですけど。「こういうふうに研究したほうがいいよ」とか、「こういうふうに読まないと書けないよ」というふうに言いやすい。

石井：人に教える立場は、そのまま成果を出すわけじゃないから。失敗経験は絶対役立ちますよね。

Q：そうですね。

石井：ゲームがただ強くなるとか、対戦ゲームで勝つとかだったら、最初から強いのがいい気がしますけど。特に対戦ゲームとかで……、余談になるかもしれませんが、1対1で戦うゲームとかだと、やっぱり勝ち癖が重要で。あんまり負け続けると進歩しなくなっちゃうところもあるので。

Q：そうですね。

石井：ただ、攻略法みたいな人に教える立場に立つには失敗の経験は絶対役立ちます。

Q：そこら辺で。ちなみにそのためには相当プレイをなさるわけじゃないですか。

石井：はい。

Q：これは「魔界村」に限らないと思いますけど。そういう費用とかはどういうふうに？

石井：そうだな……。ま、適当に捻出しましたね、僕の場合は（笑）。まあ、親のすねかじってたと言ってもいいでしょう、そこら辺は。

Q：すみません。急に答えにくいことを言ってしまって……。

石井：でもね、やっぱり少ないお金でなんとかしようという努力はやっぱりしてましたよ。食費を削るっていうのは基本ですよ、やっぱり。食費とか交通費を削っていくのは基本ですよ。だから肉屋のコロッケとか食べてましたよ、50円とか100円ぐらいで。

Q：私たちもすぐに給料もらえる仕事につかないもんで。

一同：（笑）。

Q：そういう質問を聞いたら……。微妙にただ働き感あるじゃないですか、お金面で言うと。

石井：はいはい。

Q：身にはなるんだけど。ゲームをすること、書くことが。

石井：確かに。80年代の編集部に入った最初のころは、結構原稿の量も値段も少なかったですね。でも僕は割と、原稿をもらえたほうじゃなかったかな。80年代後半でも早めに、多めに原稿を取れるようになったので、まだ良かったかな。あと90年代になって雑誌が売れるようになると、もう時間……。あ、でもそのころだともう社員に僕はなっちゃうので。社員になっちゃって、一時期やっぱり収入が減るというね（笑）。

Q：そういうこともありますよね……。

石井：原稿料は歩合制なんで、たくさん取ればすごく部数が出てる時はお金が入る。僕は一応社員になっちゃったので。その年ごろの社会人としては結構もらってましたけど、収入自体は一瞬落ちたんじゃないですかね。でも社会的には社会保障とかいろいろ入るんで。

Q：そうすると、社員になる直前は相当書かれてたってことですね。

石井：相当書いてたんじゃないですか、たぶん。

Q：給料を上回るほどっていうことですね。

石井：ぐらい書いてたかも。どうだろうな？ でも、少なくとも上がったという印象はないから、そのくらいは書いてたんじゃないかな。もうそのころになると、もうページ数も増えてきて、結構ね。でも僕は、対戦格闘ゲームで「ストリートファイターII」が出る以前でも、まあまあ記事は書いてたほうだと思います。

あと実は、「ストリートファイターII」が出る何年か前に、ゲームづくりをしてるので、そのときはもしかしたらゲームづくり用に何かお金をもらってたかもしれないですね。

Q：「スコルピウス」のときですか。

石井：「スコルピウス」のときに。だって、作業的にあんまり記事にかかわれる余裕がないから。そういう点でもらってたかもしれない。ただ、あんまり記憶にないけど。もらってたような気がするな。

Q：「魔界村」からたぶんこの本に。ある種もう書けて、次もって感じでもう。次は、そこから辺の仕事の選び方とか。

石井：「魔界村」の後に、今度「ダライアス」をやって。この「ダライアス」も、前にやってた人がいるんですけど、紹介は。でもそこまでやり込んでないから、みたいな感じで僕に回ってきたときに、「結構ページ数取って、がっちりやるんだったらこういう構成でやったほうがいいですよ」みたいな、構成を考える。いろんな角度から。それで特集っぽいことやったんですね。それが割と社内評価があつて。社内的に評価が高くて、原稿結構持てるようになったという印象があります。

Q：最初は、だから数ページの「魔界村」の攻略であったものが、ページの限られたものが、先ほど前半でおっしゃられたプロデュースに近いような感覚を、もう「ダライアス」の段階で持たれた？

石井：そうですね。たぶん、単にこの面とこの面の攻略だけじゃなくって、「ダライアス」っていうゲームをいろんな角度から攻略したりとか、してたような気がしますね。まあ、引っ張り出して見直して見れば分かるんですけど（笑）。

Q：そこは今、同じようなこともできて。こう、ゲームの面白さとかこのゲームって、みたいなどころまで踏み込むようなことを。

石井：当然、どういうところで引っかかってて、どういうふうな……。『ダライアス』って分岐して、いろんなルートに行くんで。このルート行ったら楽ですよ、って部分と、こっこのルートにはこんなふうな敵がいますよ、とか。こういうボスがいます……。いたからこういう攻略がありますよ、とか。そういうことを、なんかいろいろ分けて構成して、記事を作った気がします。それが割と評判良くて。それでだいぶ、取れるようになってった気がするな。

だから結構、構成作って、割と多めのページをそこそこ構成作ってやっていける人がやっぱり少なかったんでしょうね。

Q：それこそさっきの話じゃないですけど。変な話、才能ない人ってぱっと構成とかもそこまで、そもそもやろうと思わないと思うんです。

石井：うん。だからやっぱり好きだから、どうしたら楽しんでもらえるかな、っていうことを突き詰めて考える。だから突き詰めて考えるって方向性自体はスコアラーと同じで。その突き詰める考え方がどこのベクトルに向かうかっていうことだと思うんですよ。

Q：ゲームをこう、遊ぶ、スコアを取るっていう突き詰め方と、記事を書く。

石井：そう。記事を書くという方向にそういうことを応用してるんですね、僕の中の感覚としては。たぶん違うものではあると思うんだけど。

Q：まあでも共通点はたぶんありそうですね。

石井：共通点はある。だから「ゲーメスト」の編集部を、それ以降編集長になって、どういうふうに編集部内をまとめて、どういうふうに雑誌をもっとプロデュースしていくか、ってことを考えたときも、突き詰めて考えていった結果のものなので。ベクトルは似てるというか。

Q：似てるというか、失礼な言い方かもしれないけど、一貫してる、変わらない。

石井：変わらないといえば変わらない。

Q：ゲームなさってたころから。目の前とかのものが、どうやったらより良くなるのか。

石井：より良くなるのかを……。

Q：すごく考えて。

石井：考える。いろんな角度から考える。

Q：そういう意味で、また変な聞き方になっちゃうんですが、「ゲーメスト」っていう当時の誌面は、もしくは他のライターさんが書いたものは、「おまえちょっとあれなんじゃないの」、ってところもあったんじゃないですか。もうちょっと突き詰めたらこういうふうにかかないだろうな、とか。

石井：いや、いい記事ももちろんいっぱいありましたよ。だからそれはやり方とか手法とか多少違うし。まあでも、駄目なものはありませんね、正直ね。

Q：(笑)。

石井：僕だけじゃなくて他の人が見ても「これはやばいだろ」っていうものも載ってましたよ。いつもそういうの、ネタにしてみましたけど(笑)。

Q：やっぱりだから、編集部というか、専門の雑誌に集まる人ってもうお互いに厳しい方だから、そういうことを言い合ったりとか、それこそ。

石井：厳しい。みんな厳しい。昔っから厳しいです。「このゲームやったら俺日本一」とか、「誰にも負けねえ」とか、そういう人たちの集まりですから。

Q：ある種梁山泊的な。

石井：トップを取った人たちの集まりですから、やっぱりちょっとね、ただ者じゃないんですよね。虎の穴みたいな感じになってきて。なんか普通の人、一般人が、編集部にたまたま入ってきたら、なんか全国1位が取れる人間に育ってしまう、みたいな(笑)。そういう

環境がありましたね。

Q：ゲームに向かうのは皆さんそういう方を集めてる。先ほどおっしゃった、ゲームができる人間を集めるって、編集だから分かるんだけど。記事のほうにもそれが向かったってところもありますかね。

石井：そうですね。記事のほうに向かったのもあるし、僕のほうはいろんな……、ゲームづくりの経験も途中あって、いまいちあんまりうまくいかなかったんですけど、そういう経験とかいろいろあって。雑誌をつくるとか、会社組織の中でこれは、今言うことかどうかわかんないけど、会社組織の中でどういうふうにもものをつくっていくか。そういうところにベクトル向いてったんで、編集長的な役割になったっていう感じですかね。

Q：会社の中で新しいことやるってことですね。

石井：そうですね。どういう体制を維持しながらやっていったらいいか。

ゲームにおける“言葉”の定着

Q：話がいったりきたりするんですけど。「ダライアス」のところで言うと、「ダライアス」は、先ほど依頼。「もっといいのにしたいから石井さんやって」っていう形で。

石井：紹介は結構いい感じでやってくれてたライターがいたんですけど、でもやっぱりゲーム出てからそこまで、ね？　すごくやってるわけでもないんで。割ともうちよっと……。いっぱいステージが分岐するものなんで、全ステージやるだけでも大変なので。それはやってる人に、みたいな感じでお鉢が回ってきて。

Q：あと、ちょっと余談ですけど。その「ダライアス」の特集号、グレートシング（※ゲーム内に登場する敵の巨大戦艦の一種）の表紙だったじゃないですか？　あれ確か、バックナンバーが完売したんです。後で欲しくて買おうかなと思ってバックナンバー見たらそれだけ完売で買えなくて。あ、これがたぶん、僕持ってないと思うんですけど。これですね。当時こういうバックナンバーは注文だったんですけど、「ダライアス」の攻略特集号だけ「完売」って書いてて。今でもよく覚えてて、よっぽど売れたんだろうなと、「ダライアス」の。

石井：ま、当時はそんな部数も出てなかったけど。

Q：ま、そうですね。数自体も、はい。刷ってなかったと思います。

石井：だからたぶん、そういうことがあってあれなのかな。会社の評価が高かったのかもしれない。

Q（嶋原）：自分も実は、「ゲーマスト」を知ったきっかけって「ダライアス」の攻略で。ああやっぱり、なかなか……、田舎にいたから、機会がないじゃないですか。都会の店にたまに行ったときじゃないと遊びに行けないから、そのときのための予習に重宝しましたね。

石井：もうそのときに、例えばボスの攻略のよけ方を「三日月パターン」とか言って。

Q：はい。タツノオトシゴの攻略記事にそう書いてありましたよね。

石井：そうそう。普通の人は思いつかないような攻略法を考えたんですけど、それにキャッチーなこの名前を付けて。

Q：そうですね、キャッチーな名前を付けて。

石井：すごそうに見せる、みたいなことは当時から意識してやってましたから。考えてたね、いろいろね。

Q（嶋原）：ええ。私も真似しました。今もそうですが。

石井：今思うといろいろ考えてたね（笑）。

Q：そうです。ただ文章……、われわれはまだそれでも許されるけど、文章だけは駄目です。やっぱり読者にとってアピーリングな名前とかも付けられるイメージありますよね。

石井：そうですね。だからキャッチとかはすごい意識してたな。たぶん、編集より意識してたんじゃないかな。僕はそのころから電車の中の週刊誌の見出しとか見てて、どういう見出しがインパクトあるのかな、とか考えてましたからね、一応。

Q：それも突き詰めて考えることの一環だと思いますけど。正直、当時あんまりなかったですよ、そんなのは。当たり前じゃないですよ、そうやって、そういう技とかあれを。ま、名古屋撃ちは有名ですけど。

石井：いまだに「三日月パターン」とか言われるもんね。知ってる人いるもんね。やっぱりインパクトあったのかね。必殺技的な感じだよ。イメージ的には。

Q：僕はあまり、当時記憶にないんですけど、そういうの。だから。みんなが付けてたイメージがないんですけど。

石井：たぶん、それ以前に普通に記事にはなっていないんですけど、マニア同士でなんか「すごい方法を見つけたぜ」とか言って、勝手に名前付けて、「〇〇抜け」みたいな。そういうこと、たぶん言ってると思うんですよね。

Q：そうですね。

石井：それをたぶん、その感覚が残ってて、記事に利用したんじゃないかな、たぶん。自然な感じだったから、別に。

Q：石井さんの中でですか。

石井：うん。当然、こういうふうに名前を付けたら受けるかな、みたいな。そういう下心は。若干は当然ありますけど。

Q（嶋原）：後で僕らもそれ影響受けて、読者時代の影響受けて、自分で実際に記事を書くようになってから似たようなことするようになるんです。このほうが面白くなるんじゃないか、売れるんじゃないかな、みたいに。良くも悪くも勘違いして、真似するようになったんです。（※本稿の著者の一人、嶋原は「ゲームスト」編集部で専属ライターをしていた経験がある。）

石井：だからそれでそういうふうに言ったのもあるし、これ、後々もそうなんですけど。ゲームセンターとかで、みんなとしゃべるじゃないですか。だからそういう謎の技名とか、いろいろ付くじゃないですか。それって、生き残ってく用語って、やっぱりそれ、力があるものなんですよ、言葉ってというのは。

変な言い方ですけど「オレオレ詐欺」が「母さんなんとか」に変わったりするけど、やっぱり「オレオレ詐欺」って言葉って力があるんですよ。世界に広まって自然に定着するワードって、それなりにキャッチーで強い言葉なので、そういうのを意識して、使うようにします。だから「ゲームスト」では謎の用語が多いんですけど、マニア同士だったらしっくりくる言葉ってあるので、そういうのを意図的に使っていましたよ。

Q：それがもう「ダライアス」のところにあった。「魔界村」では？

石井：「魔界村」ではそんなになんないんじゃないかな。使っていないと思う。

Q：やっぱり「ダライアス」。

石井：「ダライアス」はたまたま。あと、いいパターンだったんで。普通の人はずまず思いつかない……。

だからいつもね、僕は自分にゲームの才能がそこまでないと思ってるから、じゃあどうやって人に勝つかって考えると、人のやらないものを見つける、新しいアイデアを見つけるっていう意識は常にあったんで、ゲームの攻略するときに、人に「こんなやり方があったのか」みたいなものを探したいっていう気持ちがすごいあって。それがうまくはまっているところがあるのかな。だから「三日月パターン」とかもそういう、「なるほど」って思う感じ。

だから、よくアハ体験とか言うけど。普通に遊んでてどっかの壁にぶつかるんだけど、実はこうやればいいんです、っていう一言。その一言で、「なるほど」みたいな。「そうだったのか」みたいな。それがやっぱり攻略法で一番衝撃というか、一番インパクト強いところだな、って思ってた。

Q：そうですね。

石井：それって言葉で語るから、いいわけで。そういう認識はずっとあります。だからその後、例えば図に起こすとか、新しい時代になってくると動画とかも出てくるんですけど、それって違うんですよね。それは、先人がやったことをそのままトレースして、何も考えずにその通りにやれっていうのは、僕は攻略じゃないと思ってる。自分で悩んで壁にぶつかったときに、一言何か言われて「ああ、そういうことだったのか」という理解とインパクト。そういうのが攻略だと思うんですよね。なかなかこの意味合いも、人には伝わらないんだけど。

Q：じゃあわれわれは……。僕はそこにこだわるのは、一つは、自分たちがそういうところあるので。例えば先ほどの例で言うと、われわれは犯罪学者じゃないですけど「オレオレ詐欺」はほんとに、不幸なことに定着したけど、「特殊詐欺」って最近言うんですよね。オレオレって言わないから。でも特殊詐欺はやっぱり定着しないですよね、言葉の力が弱すぎて。びったりとこない。

われわれの訓練でそういう社会現象をどう呼ぶのって訓練を院生時代にたくさんするので。だから伺って、やっぱり……。ただ、それをゲームでやるっていう発想が、「ダライアス」で石井さんがなさったっていうのがとても大事な、と思って聞いているんですね。

ま、ちょっと話が脱線するんですけど。僕はあんまり話しちゃいけないんですが。そもそもゲームビジネスとかテレビゲームって言葉がどう出てきたのか、みたいなことを含めてわれわれは産業の成り立ちで理解したいと思ってる。ゲームの要素とかゲームにかかわ

る言葉がどう生まれたのか、って意味でもいまひとつ、こう……。

石井：ゲーム自体の隠語みたいな。そのゲームやってる人だけしか知らない技の名前とか、いっぱいあるんですよ。そういうのを既存の雑誌で扱うときに使うかっていうと、ためらうと思うんですよ、常識的な編集者であれば。でもまあそれは、僕はあえて使っていいこうと。ある程度知ってる人であれば分かる。全然分かんない場合は説明必要ですけど。

なぜそういうやり方するのかっていうと、そのゲーム知ってる人だけの間では、じっくりくるからなんですよ。一番強い言葉だから。であれば、それは積極的に本の上で活用していいこうという意識が明確にありましたね。

ただ、実際に「ゲーメスト」が売れ始めてからは、やっぱり業界の中では「説明もなしにわけの分かんない言葉を使ってる」っていうような見方はされたと思いますよ。でも僕の中では意識的ではあったと。ただゲーマーが書きたいだけのことを垂れ流してるわけではない。

Q：さらに言うとそういう、ゲームを語る言葉が増えるってことが。先ほどうまく言えなかったんですけど。われわれから見ると大事な現象だったのかな、と思うんですね。ゲームタイトルなんかも、もちろんそうなんですけど、ゲームのジャンルの名前とかも。でもそのゲームの内容について語る言葉を増やしてくださったのかな、って今思ったんで。しかも意識して「ダライアス」からなされたってことを今聞いた気がしたんですけども。

メーカーの個性にフォーカスする

Q：あとは何か、「ダライアス」の完売した号を含めて、特集で得たこととか、試みられたことってありますか。

石井：どうだろうな？ その後に、「ダライアス」じゃないんですけど、その後にカプコン特集をやったんですよ。これも結構早かったな。カプコン特集のときは、ゲームの攻略じゃないですよ。僕がカプコンのゲームすごい好きだったからやったんですけど。カプコンの今まで出てきたゲームはこういうところがいい、みたいな感じでゲームを個別に紹介したりして、その中に今はもう有名なカプコンの辻本会長の社長インタビューまで入れたんですよ。

ただ、あれは完全に一つの記事構成をやったんですよ。ま、よくやったね、あの時期に。カプコンも実際……。

Q：この後もよく出しましたよね。ムック本の「オールカプコン」とか。

石井：「オールカプコン」のときはもうだいぶ後だからね。

Q：だいぶ後ですけどね。

石井：「ストII」が出たころだから。ちょうど出たぐらい。

Q：そうですね、出てからですね。

石井：だからカプコン特集やったのって、まだ……創刊されて5号くらいじゃないの？

Q：あ、じゃあ随分前の時代ですね。

石井：「ぜんちゃんのまるごとカプコン」とか言って、僕のイラストをぼこんと描かれた。

Q：これより後に掲載した、アイレム特集のときは覚えてますけど、そんな初期の時代にカプコン特集をやっていたんですね。

石井：笑っちゃうんだけど。だからそういうふうになんとメーカー……、メーカーってものにスポットを当てて、メーカーがこんなゲームを今まで出してきた、こういう会社で、社長はこんな顔してるんだ、っていうのをやったのはそれが最初で。ほかのゲーム雑誌とかでもそんなことやってなかったんじゃない？ 当時。

Q：何年ぐらいですか。

石井：1986～7年ぐらい。いや、どうだろ。結構古い。ま、うちにあると思うんですけど。だから、当時はほんとに零細の出版社が、アーケードの雑誌はめずらしいから、そういう点では価値はあったんだけど、一応出してます、ぐらいの感じだったので。

Q：(笑)。

石井：よくまあ社長のインタビューとか受けてくれたよね、って。それはまだカプコンが出てきたばかりだっていう。「魔界村」はもう出てましたけど。

Q：はい。

石井：それが大きかったんでしょうね。

Q：まだ会社としては新しかったタイミングですもんね。

石井：そうそう。これがナムコの社長インタビューとかだったら、果たしてどこの骨とも分らない出版社の取材を受けてくれたかどうか。

一同：(笑)。

石井：いや、当時のナムコというメーカーは、やっぱり格上ですから。

Q：もう全然違いますよね、当時から。

石井：今、僕が普通に電子書籍とかやっても、なかなか取材大変ですからね、やっぱりね。いいとこの社長とかだったら大変ですからね。

Q：われわれも駄目ですから。なかなか簡単には会ってくれないですからね。何の効果もないと。

石井：そうそうそうそう (笑)。だからよく受けてくれたな、とか思ったんだね。だけど今思えば、当時から自分の興味のあることをきっちり記事構成やって、作ってたんだな、とは。

僕の当時の見方からして、まずゲームが……。プレイヤーをマニアにさせようっていう意図があって。普通にゲームやったら楽しいってあるじゃないですか。そこからどんどん突っ込んでって、深みにはまってく過程というのを意識してて。ゲームの攻略のこつとかをだんだん掴んでいって、そのうちに新製品が気になり始めて。面白いゲームを出してるメーカーっていうのはどこのメーカーなのか、メーカーの違いをまず認識するようになって。そのうちに作ってる人たちはどういう人なんだろう？ って意識が向いてくるんですよ。

だからこのメーカーはどうこうとか言い出すと、もうマニアになってきてるから。マニアになるとゲームにどっぷりつかってるわけで、ゲームの情報をどんどん欲しがるわけだから。そういう人たちを育てていこうという意識は当時からあって。

だからそこでメーカー特集ってことで、メーカーっていうブランドっていうものに読者を一つ入り込んでもらいたって意識は当時からあったような気がします。いろいろ考えてますね、今も。

一同：(笑)。

石井：だからメーカー特集やったときもそういう意識があったんじゃないかな。それにカブコンって新しいブランドで、ちょっとやっぱり「ん？ お？ このメーカー一味違うな」

って印象は当時からあったので。

Q：音も独特だったし、こう、絵も結構「魔界村」みたいに、こう、なんていうか絵が全体的にちょっと暗めのトーンというか、独特の味があって。個性が際立ってたんですよ。

石井：それで今の辻本会長と、そのときインタビューしたのが「ストリートファイターI」を作って、その後 SNK に移って「ネオジオ」作って、今ディンプスの社長の西山さん。あと、「魔界村」を作って「バイオハザード」の元を築いた藤原さん。「モンスター」を作った岡本さん。当時その 3 人が開発室を 1 つずつ持ってて。そういう方々から話を聞いて、そういう作り手の人から直接話を聞けるっていうのはやっぱり自分の財産になるって思いが当時からあって。現実になってますからね。

単純に人間関係というよりは、一流のものをつくってる人の話を聞くことによって何か得るものがあるんじゃないか、みたいなことで。80 年代のインタビュー、ほぼみんな行ってんじゃないかな、僕。記事にそれを文章化した後で……、記事にするとそれが文章を書くことによって全部考え方が自分の身になるところがあるので、意識的にやりましたね。だからあれは、いい経験でしたね、カプコン特集は。

Q：今おっしゃった、作り手にフォーカスする、メーカーにフォーカスするっていうのは最初として、とてもうまくいった。

石井：うまくいきましたね、まるごとカプコンはすごくいい形で。ただ、社長から言われたのは、「カプコンのゲームに対して、あまりにもいいこと言い過ぎてから、少しは批判的なことを書け」っていうふうなことを言われたのが記憶に残ってます。

Q：この雑誌のほうの社長？

石井：雑誌の社長から。ああ、なるほどね、と思って。僕は好きだから、好きだし、すごくいいと思ってるから、あまりにもその気持ちが全面に出すぎてて。

Q：そこはまあ、一緒にしちゃ失礼ですけど、われわれもそうですよね。インタビュー行くと、僕だと IT 系の企業って好きになるので。お話を聞いてると。だから論文を書くときに少しこう、距離を置いて。

石井：そうですね。

Q：「俺、ここの会社のシステム好きなんだ」と書きまくと、やっぱり感情が先走った文

章になっちゃって。なかなかそういうこと……。

石井：それはちょっと記憶に残ってますね。

ゲームマニアがゲームをつくる

Q：当時、開発者を出さないっていう風潮もあったかと思うんですけど。メディアに出さないっていう。そこは何かありませんでしたか？ カプコンとか。

石井：カプコンは全然なかったですね。カプコンは「ストリートファイター」のディレクターの松本さんって、今ディンプスの社長の下に、取締役クラスでいると思いますけど、その方も出てきたし、「大魔界村」を作った方もインタビューしてるし。ほぼ全部やってるな。たぶん、船水さんとかもやってるし。カプコンは全然なかったですね。ただ、当時から言われてたのは、やっぱりコナミは、開発者はきっと出さないだろうな、っていう。

Q：出てもイニシャルぐらいでしたね。楽譜コーナーとかで。

石井：当時からコナミは開発者を出さない、と言われていた印象があります。あと、ナムコも出てきた覚えがあんまりないですね。

Q：本名を出さないですよ。例えば中潟さんとか。「ゲーメスト」で連載をもたれていましたが、あれもイニシャルで確か匿名に。あのころだと、川田さんとかは、ムック本の「ザ・ベストゲーム」とかに本名で出ていましたね。

石井：「ワルキューレの伝説」の曲を作った人が……。

Q：はい。川田さんですね。

石井：川田さんはインタビューした記憶がある。だから企画はあんまり出てきた記憶はないですね、ナムコは。中潟さんが例外に近いでしょう。それはセガも同様だけど、当時鈴木裕さんはもうプロデューサーとして結構有名だったので。

Q：それってプロデューサーとして？

石井：あー、でも一応セガは「ゲイングランド」のときもインタビューしてるから、まあまあ出てきてるのか。コナミは当時から出なかったから。

Q：出ないですね。タイトーですと、MTJさんが一番あれかな。有名。

石井：タイトーは面白かったけどね。

Q：一時期、「ゲーメスト」本誌で連載していたゲーム講座も面白かったです。

石井：綱島にあるタイトーの中央研究所とかに行って。あと、その後に海道さんって「ナイトストライカー」を作った人とか。「ナイトストライカー」の後にはあれだ。ソニーでプロデューサーとして「ICO」とか作ってた。海道さんがちょうど入ったばかりで、「地獄めぐり」の取材のときに、取材行って海道さんとずーっとゲームの話ばかりしてた。

一同：(笑)。

石井：取材そっちのけで。マニアっぽい感じで。

Q：もともとあの方も、かつては同人誌活動だったか、スコアラー活動を確かなさってましたよね。

石井：超マニアですからね。だから1~2度しか会ったことないんだけど、その1回も、普通にゲームの取材行っただけなのに、えんえん話してた。

一同：(笑)。

石井：タイトーはもう開発にスルーでもう、普通にひょいと当時入って行けてたので。いろいろ話してましたよ。一緒に近くの不二家レストランで飯食いに行ったりとか。割と、だからタイトーが一番距離近かったかな、そういう点では。

Q：開発の人もゲームを作るだけじゃなくて、遊ぶのも好きな人が多いから、そういう意味でゲームの話題で盛り上がるっていうことが。

石井：あー、でもね。

Q：そうでもないですか。取材の話。

石井：ちょうどね、そういうゲームを知ってる人たちがゲームをつくり始めたころだから。やっぱりまだまだ開発者って、本当にゲームを僕らと同じ感じで遊んできてて、開発者にな

たったって人は少なかったと思いますよ。

これ、重要なポイントで。例えばカプコンでやっぱり優れたプロデューサーだった藤原さんとか西山さんとか岡本さんとかは、じゃあゲーマーから出たゲーム好きな開発者かというところでもない気がしますね。やっぱりもうちょっとゲームをちゃんと商品としてきちんと見て、有能な人たちっていうイメージで。僕らと同じ感覚、ゲーマーとしての感覚でっていう人は、例えば海道さんとか、後は西谷さんですね、やっぱりね、一番は。「ストII」つくった西谷さんとかで。

やっぱりそんなに数は多くない。けど、ゲーム知ってるからやっぱりすごくいい物をつくれる。当時はちゃんとゲーム知ってて、僕らと同じ感覚でゲームを詳しく、ほんとにマニアとして知ってて、ゲームをつくることもできる人ってやっぱり少なかった印象があったんです。まだ僕らの世代がそこまでメーカーに行けていない時期ですね。

Q：行けてない。年代的にもこう、チャンスのにも恵まれてない、まだ。

石井：恵まれてないというか、ちょうど入ってきたころって感じ。

Q：世代的にですか？

石井：世代的にね。

Q：変な話、年上の、ゲームを自分はあまり遊んでない方がつくった物を遊んで。

石井：そう。そういう感じで。そん中で、もともと能力の高い方が、やっぱりちょっといいゲームをつくってるとか。そういうイメージでしたね。

Q：86～87年のあたりは。

石井：うん。だからマニアがいい物をつくれるのか、みたいな、そういう見方もされてた時期で。

Q：あー、そうですね。

石井：だからたぶん、見城さんみたいなコテコテのマニアがナムコに就職したときも、「あんな大きなこと言ってっけどおまえいいゲームつくれるのか？」みたいなことを言われてるはずですよ、絶対。本人からちょろっと聞いた気もするし。

Q：でも、実際に入ったらすごくいいゲームつくっていらっしやいましたから、ご本人としては、もうどうだって感じでしょうねきっと。

石井：あ、この人は「おたやん」（※元編集部の御旅屋氏）でしょ。ここはいないんじゃないかな。（※手元にある古い「ゲーメスト」のハイスコア座談会の記事を読み返しながら）

Q：見城さんも、この座談会に参加されていますね。

石井：あ、見城さんだ。見城さん、ハイスコア座談会だからいるんですね。見城さんは編集部にはあんまりいない。基本的には来てなかった。

Q：そもそも「マイコン BASIC マガジン」で記事を書かれていた方ですからね。

石井：ちょうどここで顔を会わせているんだな、僕。もう忘れてるよ。でももう大きな顔して出てくる。

Q：いやいやいや（笑）。

石井：しかもビデオゲームをこよなく愛すとか書かれてちゃって。もうこのときからこよなく愛してる感じだったし。

Q：88年。30年前（笑）。それに、88年のカプコンの特集の直後ぐらいですね。そこら辺がだから、ずっと……。ま、今でもそういう議論もされてますけど。議論というか、そういうゲームづくりの中でそういう話が出ることもありますよね。ゲーム、好きな人間がつくったほうがいいのか、離れて距離を置ける人間がいいのか。

石井：単純に、両方必要なんだと思いますけどね。

Q：ですね。僕は別ので、皆さんもそうだと思うんですが、ソーシャルゲームとかそういうのをやってた会社に行くけど、そういうふうな話はよく言われた。向こうはむしろ今逆で、「ゲームがもうちょっと分かる人が入ってくれないと駄目だな」って、言っていましたけどね。

石井：そうなんですよね（笑）。ちょっと話、一瞬だけにしますけど。

Q：あ、いえいえ。

石井：ソーシャルゲームは、岡本さんが「モンスターストライク」をつくる前ぐらいは、すごくソーシャルゲームって、ほんとにこういうふうにやっていけば、とにかくつくれるんだよ、っていう。もう後は全部オンラインでデータを取って、後からどんどん書き換えていきゃいいんだから、みたいな感じだったんですけど。やっぱりみんながそうやってきて、みんな慣れてきて、だんだん行き詰まってきて、「やっぱりゲームを知ってなきゃ駄目だな」ってことになって、もう全然流れが変わった感がありますよね。

Q：そうなんですよ。僕、ちょうど行ったのが、石井さんがおっしゃった行き詰まったところに。行き詰まるちょっと前ぐらいに行ったんですね。

石井：その前まではもう、ゲームなんか、こうつくればいいんだ、みたいな。もう舐め腐った感じですよ。すごい利益を荒稼ぎして。これからの未来も超明るい、みたいな勢いだった。話がどんどん変わっていくっていう。やっぱりゲーム業界移り変わり激しいよね、相変わらず、みたいな印象です。

Q：そうでしたね、あのとき。それもね、今はもう昔ですからね。

石井：一時期はテレビ CM を打てば、ばーんと上がったんだけど、今は CM 打つてもたいして上がらないから、次は何すればいいんだ、みたいなね。やっぱりコラボしていくしかないのかなとか。

Q：人気実況者にやってもらうとかね。そういうトレンドがうつっていった。

石井：ゲーム実況か、今や。

プレイ映像の鑑賞という発想

Q：ほんとそうですね。でも、繰り返す分もあるのかな、と思って。そういう意味で今申し上げたんですね。ゲーム実況もそれこそ。「ゲームスト」はそういうスタンスじゃないかもしれないけど、プレーしながら教えてもらうとか。要素ありますよね。

石井：僕が「ゲームスト」つくってたときに、ゲームのビデオを僕が実際にディレクターやって、タイムテーブル何秒から何秒までっていうふうに全部抜き出して編集してつくってるんですよ、直接。それ、ゲームビデオはプレイヤーとしても 80 年代からずっと関わってきて。最初にゲームストで製作したのが「ファイナルファイト」のビデオで、そのディレクターを僕はやってます。

ということでゲームの映像っていうのを、うまい人がやったゲームの映像を鑑賞するだ

けで、これは面白くて。それがお金が取れるものだという意識は昔からあって、やってきたんですけど。今になって花開いてる印象がありますよね。

Q：そうですね。

石井：動画の時代になって、例えばうまい人の動画とか、大会の動画とか、それを見るだけでお金が取れるとか。ゲームの実況をして、人がゲームをプレーしてるのを見て、それでお金が取れるとか。ようやく時代が追いついたかっていう（笑）。

僕のころは、VHS でつくってたんで、すごく編集作業が大変で、お金もかかったんですよ。ところが今の動画環境が、もう DVD になっただけでこれが革命で。もうスタジオとか借りないで個人の部屋とかでできるようになって、今はもうネットでどんどん出せるようになったんで。

Q：当時は「ゲームスト」以外にも、ゲームのプレー動画を収録した VHS ビデオを出しているところがありましたよね。

石井：「グラディウス II」のゲームビデオは、「ゲームスト」のチームでつくったやつがありましたね。みんなでプレーしたのがあったんですよ、編集部員 10 人ぐらいで。

Q：ああ、ありましたね。3 周目以降の難しいステージを撮ったやつとか。

石井：ポニーキャニオンかな。それを編集部でつくってますね。一番最初は何だろうな？僕が「ダライアス」をやったのは結構早かったかな。

Q：あ、確か山河悠里さんと一緒にぜんじさんがプレーされてたやつですよ。ときどき 3 画面にびーんとか、引きの映像になったり、ときどき 1 画面だけでどかーんと拡大されたりして。

石井：まだ見てないんですよ、黒歴史で。

Q：あ、たぶん「サイトロン」で発売されたやつですね。ボス戦になると接近戦になってそこだけ映す。

石井：いろいろね、難しい問題があっただけ。これも本には書いてあるんですけど。その当時はゲームの映像を見るっていうのは、川のせせらぎと同じように、環境ビデオ的な扱いで、ゲームの映像ってそういうものとして見られちゃって、うまい人が見て「ああ、こういうプレ

イをするんだ」「こういう表現をゲームの中でするんだ」っていう。それがいいんだ、っていうことを理解してくれる人が少なくて。そういうところから大変でした。ゲームを分かってくれる人自体が少ない。

Q：結構お店とかでこう、バックグラウンドでこう、ちょっと派手な感じを出すときに映ったりとか、そんなイメージですよ。じっくり観賞するって感じじゃない。

石井：そうじゃなくて、ゲームが好きなやつがプレーを見たいんで、どうやってんのかを見たいんだよ、っていう話なんだけど。ただ、なかなかね、当時 VHS で編集するにも大型の機材を持ってきて、基板から直に取って同期が。共通の規格とかじゃないんで、同期取るのがまずすごく大変で。1日作業してまるまるつぶれて、カップ麺だけ食って帰ったりとか。そういうの日常茶飯事で。映像を内部出力で撮るのだけでも大変。

Q：そうですね。

石井：そのときにずっと機材でついてる人たちも、1日仕事ですから、それだけ人件費もかかり。VHS で編集するとなるとスタジオ代もかかり。すごくお金がかかったんで、なかなかね、採算はしなかったんですが。でも絶対これは自分たちでつくりたいと思う気持ちがあった。90年代とかでは結構「ゲームスト」ブランドでいっぱい出しています。

Q：「ダライアス」をなさったっていうのはいつごろなんですか。

石井：それがちょうどそのころだからね。

Q：じゃあこの記事を書かれたときとはだいぶ違う？

石井：いや。そんなこともない。近いと思います。87～88年ぐらい？ やっぱりゲームの寿命、そんなに長くないですから、当時は、1年以内だと思いますよ、発売されてから。

Q：そういう意味ではどんどん新しい試みが 86～88年ぐらいで続いているイメージなんですけど。

石井：うん。だからとにかくやりたいことをやるっていうのが、ずっとそういう感じですから。やりたいことがやれる環境ではあったんですよ。だから会社としては、経営判断としてはいろいろ問題があって、会社が 1999 年につぶれた部分があるんですけど、でもやりたいことやらせてくれる環境でもあったんで。いろいろとはできてますね。だからゲームの全

国大会とかもやりましたし。ゲームビデオもつくったし。ラジオ番組にもかかわったことあったし。僕、1~2回しかないですけど。ゲームづくりも2回かかわってるからね、「ゲームスト」の時代。

Q：それはでも、環境があっても、こう言うては何ですけど同じ編集部、もしくはそこに集まってる人たちの中でそういうのを生かさない人もいますよね。生かさないっていうか、やろうって人も。

石井：みんな結構面白いことはやりたい感じだったには感じだったかな。ゲーム好きしか基本いなかったんで、面白そうなことだったらみんなやってくれる感じはありましたよね。そこら辺はだから、ことなかれ主義ではないので。やっぱりこれが営業……、同じ社内でも営業とかになると「面倒くさい仕事やりたくないよ」みたいな感じにはなってくるんだけど。

Q（鳴原）：基本、ライター志望者は、「面白いことやりたいから」って思っってみんな出版社に応募をしてくれますからね。

石井：そう。だから逆に言うと、面白くないゲームはやりたくない。

一同：(笑)。

石井：それがね、結構大変で。やっぱりメーカーとの付き合いで、「ぜひこれをやってください」って言うけど、どうせこのゲームそんなに売れないしって。

一同：(笑)。

石井：担当したくない、みたいな。やっぱり売れないゲームだと、そんなにページ割くわけにいかないけど、広告を出してもらったらある程度はページを割かなきゃいけないし、メーカーとの付き合いもあるから誰かやってくれないですかね。誰もいないのかよ！　みたいな。そういうのはありました。結構みんなわがままだから、そういう点では。好きなことしかしたくない連中なんで。

一同：(笑)。

Q：そっちのほうの問題ですか。

石井：うん。例えばだから鳴原君とかは、サッカーゲームとかやってくれたけど。

Q（鳴原）：結局、僕が入った理由の1つはまさにそれだったですからね。読者時代、あんまり本誌でスポーツゲームの記事が載ってないな、っていう思いがあったので。

石井：スポーツゲーム系って、確実に人気があるもの。僕は基本的に、「そんなスポーツゲームなんかやる必要ないよ」って人もいるんですけど、人気が現実的にゲームセンターにあるものは、必ず需要があるはずで。そういうふうな需要をちゃんとつくっていくような記事をやらなきゃいけないっていう考え方なんです。売れてるものだったら絶対……。こんなどうせマニアがやんねーよ、とかじゃないんですよ。だからそういう記事をつくる人を求めたんですけど、なかなかやってくんない。

Q（鳴原）：ちょうど今、古い「ゲームスト」を見ていたらぼつと出てきましたけど、このゲームの攻略記事も、ほんとは本誌で僕書きたかったんですけど、企画が通らなかった。「すげー面白かったからやろうよ」って言った記憶はあるんだけど。

石井：だったらちゃんと、それが、読者がその記事を求めるぐらいのクオリティで、なんとか考えて、やってほしい。でもそういう人はなかなかいないんですよ、やっぱりね。

Q：この後、「バーチャストライカー」でさんざんページ取らせてもらいましたけど。

石井：はいはい。

Q（鳴原）：いや、だからそうそうそう。この作品だけってことよりもね、スポーツゲーム全般でそう思ってたってことですよ。

石井：そう思うんだったらもうちょい頑張っしてほしい。

一同：(笑)。

石井：難しいんですよ、でもね。やっぱりマニアックなゲームだったらマニアがほっといても食いつくんで。発展させ方も簡単なんですけど。やっぱり新しい読者を掘り起こすぐらいの感じでやらなきゃいけないから大変なんです。

流行の変化への適応

Q：そこがもう一つは、重なるかもしれないけど。もともとシューティングがやっぱり、と

でもマニアというかアーケードゲームではとても多くて。マニアも多かったと思うんですけど。それ、変わっていくじゃないですか、それこそ。格ゲーが代表ですけど。スポーツゲームも。最初は、結構早くからあったけど、やっぱり盛り上がるのは後ですよ。

石井：え？ 何がですか。

Q：スポーツゲームが。こう、結構あったけどそういうふう。だから。

石井：個人的にはスポーツ系のゲームって80年代から割とやってたんで。そういう点では全然抵抗なかったんですけど。じゃあ最先端を追っかけるような人たちがスポーツゲームに目を向けるかっていうとそうでもないから。むしろ一般的な人のほうが多い。

Q：そうですね。一方でだんだん変わっていきますよね。ゲームセンターで遊ばれるゲームとか。

石井：そうそう。それでね、僕は基本的にはやっぱり売れてるものを追っかけなければいけないっていう意識がすごくあって。やっぱりそれは80年代からいろいろ開発者にいろんなことを聞いてきた経験談なんですけど、やっぱり売れるものをつくってる人って、売れないのに屁理屈こねてるクリエイターよりもよっぽど考えてる、実は。だからすごく、なんかすごそうなのは作るんだけど実は売れない人たちで、いろんな理屈をこね回してる人もいますけど、でもいざインタビューすると、やっぱり売れてるものをつくってる人ってやっぱり相当考え深いな、っていう経験談があって。

やっぱりそういうところから、あんまり……。ま、もちろんいいものをね、もっと売れさせようとか、理解してもらおうっていうのが、もちろん当然原点としてあるんですけど。やっぱり売れるものを、「売れてるけどあれっていうのはなんか受けてるだけだよ」みたいなふうに見るのではなく、実際に人気があったり売れてるものは、それだけの何か、どっかに価値があるんだから、それはちゃんと正しく評価して。それを、今実際にそれが求められているんだから、ちゃんとその需要に応えるようにしていかなきゃいけないという意識があって。その意識があったから、格闘ゲームが出てきて、今までとは全然ゲームセンターの様子が全く変わっちゃったんですけど、そこら辺にも対応できたところはあると思いますね。

ほんとはあれですよ？ シューティングの面白さっていうのをほんとは伝えたいっていう気持ちもすごいあったんですけど、やっぱり雑誌として売上げを考えていったときに、やっぱり売れてないゲームにそこまでの誌面は割けないし。「それって結局格ゲー好きなやつだけが作ってるんでしょ」みたいな、あんまり理解のできない、理解の浅い批判も結構あったんですけど。ほんとは中の連中は古株のゲーマーが多いんで、そんな感じでもなかったん

ですけど、やっぱり世の中で圧倒的に、やっぱりこう人気があったらその需要に応じていかなきゃ、って。

それがつままないわけじゃないですからね。ただ、僕自身が個人的な感覚で言ったら、じゃあ対戦、1対1で勝負を決める対戦ゲームは、対戦格闘と、昔ながらのアクションとかシューティングのどっちが好きなのかっていったら、昔ながらのほうが好きかもしれないです。それはなぜかという、1対1の対戦格闘ゲームっていうのは勝者と敗者があまりにも残酷に決まりすぎてしまうから。それはいいところでもあるんですけど。ちょっとね、個人的にはどっちが好きかという。もうその場で人間性能を決められるゲームじゃないほうが(笑)。

Q：ハイスコアランキングはやっぱり間接的でもんね。

石井：間接的な勝負なんで。

Q：そこや、ジャンルの移り変わりとか、こう、ゲームセンターに集まる人とかが求めることの違い、変化みたいなのに、やっぱり対応されるっていうのも難しいのかも。難しいというか。

石井：難しいですよ。だからそこで、プレイヤー……。仕事もそうですけど、プレイヤーとして辞めていった人が多いと思いますよ。ただ、対戦格闘がすごい盛り上がったから、自分が影に隠れるだけで、「やっぱり対戦格闘は最終的にはついていけないですよ」みたいな感じで辞めた人は多かったんですね。

でもまあそこは、僕は個人のプレイヤーだったらそうなった可能性もあるんですけど、もう仕事になってたんで。まあ、これはやらなきゃいけないと思った。つままないわけじゃないですからね。

ただ、シューティングとか他のジャンルのゲームも、評価されるべきだと思ってたんで、常にチャンスは伺ってるって感じですかね。だからもうそうなっちゃうと、みんな一方向しか見ないので。もう似たような対戦格闘ゲームばかりに集中しちゃうんで。

Q：そうですね。

石井：そうすると、「ほんとはシューティングが面白いのにな」って気持ちがみんなあって。それを、なんかいいものが出てきたときに、どうプロデュースするかになるんですよ、やっぱりね。どうやったら今のシューティング知らない人にも「これすごいんだ。もっと盛り上げよう」みたいな。そういう気持ちでやってみました。その後に出てくる「バトルガレック」とかも、そういう気持ちがすごい強かったですね。

Q：時間が後、ぎりぎりになって。最後に少しまとめに近いことを聞きたい。まとめにまだなっていないんですけども。そういうかたちで、「ダライアス」のところで評価されて、編集部の中で。正社員に……。

石井：なったのは「ストⅡ」が出てからちょっとしてからじゃないですかね。会社が一気にすごく売上げが上がってきたから。

Q：今のおっしゃるような悩みというか、こう、対戦格闘が前後ぐらいに社員になられる？

石井：いやもう後ですよ。 「ストⅡ」で売上げがばっと上がるまではもうほんとに零細企業ですから。社員も3~4人ぐらいなもんですから。だからそれだけものすごく、がっとう上がったということです。「ストリートファイターⅡ」はアーケードの市場では2番目ぐらい。「インベーダー」か「ストⅡ」かぐらいの。「ストⅡ」が「スペースインベーダー」から10年ぐらいは新しいので。10年以上新しいんで、まだまだ過小評価だと思います、僕は。ゲームの歴史上すごいタイトルだと思ってます。

Q：そうですね。ここで、会社が大きくなって、雑誌がぐっと伸びたので社員を増やそうと。

石井：そうですね。それで加速度的に社員が増えていきます。

Q：それで優秀な人を。

石井：いやあ（笑）。

Q：というふうに思うんですけど。今日の話の流れとしては、そうだと僕は思うんですけど。企画も立てられるし、新しいことも考えてくれるし。

石井：いや、それがね……。ま、言い出すと長くなるんで。それがそんなにうまくはいってない。

Q：あ、そうですか。

石井：うん。だから要は、僕は今言ったような気持ちでずっとやってきましたけど、じゃあ僕のこと、思ってることとか、やってることを会社の中で理解してくれてるかっていうと、

たぶんかなり理解してくれてない。それはね、辞めるころになって、会社が傾きかけてね。僕は会社がつぶれる半年ぐらい前にリストラされてるんですけど、そのころになってすごく身にしみて思った。自分が分かってることって、自分は分かってるから、人も何%か分かってくれてるんじゃないかなと思うんだけど、やっぱり分かってもらってないね。すごく感じた、それは。

Q：その辺は、ぜんじさんの著書にも詳しく書かれてましたよね、辞める間際のコラムで。

石井：だからやっぱり会社としても、すごく伸びてきたときに、能力ある人材をあまり引き込めなかったし、なんでこの雑誌が売れてるのかっていうことも、たまたま売れてるって感じてたっぽい。今思えばね。

だからなぜ売れてるかっていう、このノウハウっていうものが、根本的なものが分かっていたら何か他に、いろんなものに手を出しても、ある程度は成功していったんだと思うんですけど。なかなか難しいですよ、やっぱりね。世の中が難しい。

やっぱり忙しいとね、そういう……。今だったらこういうふうには思ってること、こう言えますけど。やっぱり実際に作業してて忙しいと、そういうことは言わないですからね、普段ね。

Q：そもそもこの雑誌が、とかっていうお話は社内ではないということですか。

石井：そうそう。現実そういうふうには動いてるけど。じゃあ、集まってるライターが勝手なこと言い合ってる状況って、当たり前だと思ってるから。これを意図的にそういうふうにしていて、それに意味があるんだよ、ってことをどれだけ理解されていたのか。

Q：さっきおっしゃった、やりたいことをやらせて。

石井：そう。言いたいことを言わせて、批判精神がすごくあるんですけど、でもそれは、編集者にとってはある意味面倒くさい。すごく面倒くさいことでもあるので、そこら辺のぶつかり合いをやわらげるようなことを、いつも気を遣ってたんですけど、そういう苦勞がたぶん全然伝わってない。

だから他の会社に行けば、このまま編集部をほっとけば、もうちょっとドライに、何も問題起こさずに、いい感じで仕事できますよ、ぐらいの感じしか持ってないなと思って。ああ、理解されてないな、と思いましたね。

そうやってぶつかりあうことは必要なことなんだけどね。やりやすい仕事の仕方が必ずしもベストではないんで。

Q：あとはだから……、こう、それこそ十何年かけて。僕は今日、そういう思いを強くしたんですが。ゲームの文化をつくるのの一つを担ってらっしゃったってということも含めて実績ですよ、この雑誌。石井さんの。

石井：ま、そう言っていたら。

Q：確かにそう思いました。言葉をつくる、メーカーにフォーカスしていく。もしくは、ゲームを遊ぶ、プレイするってことをいろんな角度からこう、みんなと共有するってやっぱり気を配って。

石井：そうそう。コミュニティをつくっていく。ゲームをつくる……。もう極論目指していたのは、ゲームがなくても成り立つ雑誌っていうのはちょっと矛盾してるんですけど。その雑誌のファンになってもらうっていう。雑誌自体をブランド化するっていうのは意識してたので。ゲームにおんぶに抱っこではなく、ゲームをつくるのと同じような感じ。ゲームっていう新しいコンテンツをつくるのと同じ感じで雑誌をつくっていくっていう。雑誌をクリエイトしていくっていう意識は持ってましたよ。

Q：最後の最後になっちゃうんだけど。われわれが意図しているオーラルヒストリーも、そういう意味で今回、鳴原さんをお願いしたのも、ゲームをつくる人とかゲームをつくってる会社だけの話じゃないのをぜひ今年は、ということだったんで。去年から始めたんですけど、今年はいれようってことで、何人かにお願いして。やはりそういう部分も含めて、ゲームは文化だから、ゲームに関するってことを、こういう記録としてパッケージしていく、っていうのが今日の意図で、そういう意味では趣旨にかなった話を最後まで、今日は聞かせていただけたと思います。

石井：あ、そうですか。

Q：ちょっと時間、守らなきゃいけないところで。

一同：(笑)。

Q：次回はたぶん重なる場所も出てくると思うんですけども。「ゲーメスト」の編集部の中でのそういう、社員編集長としての役割だとか、あるいは当時のゲームメディアに対するお考えとかが聞ければいいかな、というふうに個人的には。

石井：そうですね。ま、とりあえず今回はそんな感じで。

Q：はい。ありがとうございました。

石井：で、外に出てみるとね。「ゲーメスト」の外に出て十何年。で、逆にそのゲームのメディアで、あー、こういうところが問題なんだろう、っていうのがむしろ見えてくる（笑）。

Q（鳴原）：そうなんですよ。もうおっしゃるとおりです。「ゲーメスト」編集部から外に出て初めて分かるんですよ。新声社が特殊な環境だったっていうのが……。

石井：そうそうそう。中にいるとやっぱり。僕もわからないんですよ。

本内容は文化庁委託事業「平成 29 年度メディア芸術連携促進事業」『ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業』で実施した内容となります。