



G
A M E

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

猪瀬祥希第1回インタビュー前半：テーカン～テクモ時代のゲーム開発

清水 洋
福田 一史
井上 明人
嶋原 盛之
松井 彩子

Yoshiaki Inose, Oral History (1st, 1): Game Development at
TEHKAN and TECMO

Shimizu Hiroshi
Fukuda, Kazufumi
Inoue, Akihito
Shigihara, Morihiro
Matsui Ayako

目次

幼少期～少年時代：ハンダコテで機械の分解、改造に熱中	3
九十九電機に通い詰めてプログラミング技術を習得	7
一時期プログラミングから離れるも、アルバイト先での出会いを機に再開.....	14
テーカン入社当時の業務内容.....	19
新人時代のテーカンの社風と、開発担当タイトルの回顧.....	25

幼少期～少年時代：ハンダコテで機械の分解、改造に熱中

Q：それでは早速インタビューを始めさせていただければと思います。よろしくお願いします。

A：よろしくお願いします。

Q：まず最初に、お生まれの場所と、いつ頃お生まれになったかをお聞かせいただけますか？

A：1966年12月で、東京の墨田区で生まれています。全然関係ないんですけど、その病院では過去最大の4,210グラムで生まれました。

Q：ご両親は、どういったお仕事をされていた方だったのでしょうか？

A：父親は当時、メリヤスってわかりますかね？家で織物を、なんて言うんですかね…化繊を、織物を家で織ってました。

Q：繊維とか、服飾関係の職業の方だったという。

A：そうですね。それをやりましたね。母親は専業主婦で、当時は父親の兄弟と一緒に住んでました。

Q：じゃあ結構な…。

A：大所帯でしたね。父親の母親、つまり私から見ると、祖母も一緒に住んでいたので。小さい頃は、どうやらおじちゃんも生きていたようです。私が3歳ぐらいの頃に多分亡くなったみたいなんですけど。だから生まれたときは、祖母、祖父、父親、母親、父親の兄弟が4人くらいいたかな、っていう大所帯の家でした。

Q：じゃあ、墨田区で昔から江戸っ子というか、そういうご関係だったという感じですかね？

A：そうですね。もう生まれたときは墨田区だったので、それぞれ父親は茨城、母親は北海道の生まれです。だから3代は続いてないんですよね。

Q：で、そのままずっと墨田区でお育ちになられたということですね。

A：そうです。

Q：小学校も？

A：はい。

Q：小学校とか、そこら辺でゲームだとか、そういったことに通じる、何かきっかけみたいなものはあるのでしょうか？

A：学校の低学年はプラモデルとか、漫画を描くとか、結構手先を動かすことがすごく好きだったように覚えています。で、その流れからというか、分解が大好きだったんですよ、家の家電製品を。たまたまだったんですけど、ハンダコテが家にあったんですよ。どういう理由かはわからないんですけど。どうも、そのハンダコテっていうのを使うと分解ができて、例えばラジカセとかのケース外すと基板が見えますと。そこの銀色のハンダがハンダコテで溶かせる、部品が外せると。で、それが面白くて、分解をたくさんしていました。当然動かなくなっちゃうんですけど。

Q：ご両親は、そういうのをされても何も言われなかったんですか？

A：いやいや、めちゃくちゃ怒られましたよ。扇風機は回らなくなるし、ラジオは聞こえなくなるし。もう怒られるんですけど、とにかく楽しくて。それで、今度は作るほうに逆に興味がわいて、何かいろんな部品を組み合わせるといろんなものが作れるっぽいよということを、その頃多分、4年生とか5年生とかそのくらいだと思うんですけどね。家が墨田区だったので、自転車で30分くらい走ると秋葉原まで行けるんですよ。秋葉原に行くと、どうやらそういう部品がたくさん売ってると。で、それを買いに行って、自分でいわゆる電子工作をし始めたのが、多分コンピューターへの入口だったように思います。

Q：それは、周りの友達とか、そういう分解と一緒にやったりとかする関係のある人物とかは、いなかったんですか？

A：全然いないですね。完全に1人で、どこで情報を得ていたのか、多分図書館だったと思うんですけどね、何かいろんな回路図を見て。例えば、光を受けると電流が流れるとかそういう、何ていうんでしょうね、「組み立ててみよう！」みたいな記事があって、それを見よ

う見まねで作って、ラジコンやプラモデルに組み合わせて、光が入ると動き出すプラモデルにしたりだとか、そんなことをやっていました。

Q：それは、西暦で言うと、1975年とか76年とかそのぐらいですか？

A：そうですね。75、6年の話だと思いますね。

Q：その頃に秋葉原に行って、何かそういう回路図の情報となると『趣味のラジオ』とか、そういう雑誌を70年代とかだと見ていらっしやった？

A：そうですね。

Q：雑誌も図書館で見たりする？

A：だったように思いますね。

Q：学校の理科の授業とか、そういうのとかってというのは何の関わりもなかった？

A：全く関係ないですね。それで毎週のように秋葉原に部品を買いに行ってたんですよ。なんか、1個30円のトランジスタとか、10円の抵抗とかいうのを買ってきて作り直したりしてたみたいなの。

Q：秋月電子みたいな、ああいうパーツ屋さんとかに行って？

A：そうですそうです。何しろ分解が得意なので、前に作ったやつを分解して、新しい部品と組み合わせて、また何か新しいものを作ってみたりとか、そんな遊びをよくやっていました。

Q：その部品の何か、これがこういう部品として機能するみたいな情報ってというのは、雑誌とかを読みながら覚えたんですか？

A：そうですね。抵抗とは何かとか、コンデンサーとは何かとか、トランジスタってどういうものとか、そういうのも全部雑誌からの情報です。

Q：電子工作以外にも、何かされましたか？ 漫画を描くみたいなことを仰ってましたけど、創作的なこともいろいろやられてたんですか？

A：まあ漫画は描くと言っても、『週刊少年ジャンプ』が好きだったので毎週読んでいて、これなら自分で描けるかなと思って。トレーシングペーパーをべたっと貼って、その上からなぞって、「上手だね」って言われて調子に乗るみたいな、その程度ですね。調子に乗って、なんか一枚イラストか何かを描いて、集英社の編集部まで遊びに行った覚えもありますね。小学生ぐらいだと受け入れてくれるんですよ。「よく来たね」とか「上手だね」とか言われて。

Q：編集者とかに会えたんですか？

A：そうですね。対面してくれて。で、たまたま何か執筆室っていうのかな、奥に部屋があって、そこで徹夜明けの有名漫画家さんがいらっしやって、サインをもらって帰ってくるみたいな。だから、描くのはすごい好きでしたね。

Q：ほかにも何か、当時やられていた活動とかはありますか？

A：あとは何をやっていたかな…私は体がね、あまり強くなかったんですよ、小学校の頃は。なのであんまり…やっぱり、電子工作がすごく多かった気がしますね。プラモデルと、あとはラジコン。ラジコンはハマりましたね。

Q：ラジコンは既製品を買って遊んでいたんですか？

A：そうですね。既製品を買ってきて、組み立てて改造して。やっぱり改造ですね。

Q：先ほど、集英社の編集部というお話がありましたが、これはどういうきっかけで出掛けたんですか？

A：多分、ジャンプの後ろに編集部の連絡先みたいなところがあって、そこに電話したのかな？ 友達と何人かで行ったんですよ。誰かの親が連絡してくれたのか、子供が直接電話は多分掛けなかったと思うので。

Q：漫画は、やっぱり友達となんかワイワイやってみたいな？

A：そうですね。はい。

Q：電子工作みたいなことって、だいたいどのくらい続けられたんでしょうか。中学校くら

いまでですか？

A：いいえ、そこまでは続かなくて。その電子部品を買いに行っていたのが、九十九電機というところなんですけど、今もあるのかな？ 今はソフマップか何かの傘下かな？

Q：今は、ヤマダ電機の傘下になってますね。

A：秋葉原に日本通運のでっかい建物があって、そのすぐ横にミスタードーナツがあって、その横にあったのが、いつも行っていた九十九電機です。そこに毎週のように通っていたら、ある日に展示品で TK-80 というワンボードマイコンが置いてあって、「おじさんこれ何？」で言ったら、「あー猪瀬くんね、これマイコンって言うんだよ」って。「プログラムを作ると、自分でゲームが遊べるんだよ、タダで」って言われて。それで、タダでゲームを作れるんだ、遊べるんだと思って興味を持って、もうそこから一気にプログラミングに入っちゃったんですね。

九十九電機に通い詰めてプログラミング技術を習得

Q：プログラミングを始めたのは、だいたいいつ頃ですか？

A：多分、5年生だったかな？ 5年生の終わりか、6年生の始まりくらいだったと思いますね。78年ぐらいだと思います。

Q：まさに、インベーダーブームの前後あたりで。

A：ちょうどその真っ最中の、多分ドンピシャのタイミングだったと思いますね。ゲームはおそらく、もう町では見かけていて、自分のお小遣いをつぎ込んで遊んでいた記憶はありません。

Q：初めて遊んだコンピューターゲームみたいなものも、だいたいそのぐらいの時期だということですか？

A：そうですね。一番初めに遊んだコンピューターゲームは、友達の家で遊んだピンポン、テニスでしたっけ？ それが初めてなのでもうちょっと前ですね。小学3年生とか、4年生ぐらいだと思います。

Q：その時期ですと、『テレビテニス』あたりですか？

A : はい、『テレビテニス』ですね。

Q : そこら辺は、もうはっきりとした記憶は残っていませんか？

A : ええ。でも、おそらく初めてのコンピューターゲームはそれですね。100 円入れて遊ぶやつが、多分初めてではないと思います。

Q : 「タダでゲームが作れるんだよ」の「タダ」でっていうのは、「ゲームセンターで 100 円入れて」ということではないんですね？

A : そうですそうです。さっき言った『テーブルテニス』にしても、機械は買わなきゃいけないので、自分で作ればタダで遊べるっていうことですね。本当は、その前にマイコンを買わなきゃいけないんですけども、そこはもう頭の中からすっ飛んでいて。

Q : じゃあ、もうそのときに、例えば「ゲームって言われたら、こういうものである」とっていうのが、すでにあっただんですね？

A : そうですね。画面で、自分で操作して何かが動いてっていう。

Q : その TK-80 を、その電化製品屋さんのおじさんに言われて、もう購入をされた？

A : いやいや。そんなお金はないので、さらに通うようになったんですよ、その九十九電機に。本当に毎週毎週ですね。で、行く前に紙にプログラムを書いておいて、行ったらそれを入力して遊んで帰ってくるっていう、そんな感じのことをしばらくやっていました。

Q : 今、プログラムを作っておいてという話がありましたけれど、そのプログラムを作るっていうのは、どうやって覚えられたんですか？

A : あれも多分雑誌、当時は『月刊マイコン』とか『アスキー』とか、その手の専門誌、専門誌という雑誌があって、そこにプログラムの初歩みたいなことが書いてあって、それで覚えたんだと思います。

Q : そのときのプログラムっていうのは、それを打てばそのゲームができるっていうものでしたか？ それとも、何かプログラムの考え方みたいなものが書いてあったのか。

A：両方ですね。「この機械に、このプログラムを打てばこんなゲームができますよ」というのもありましたし、本当にプログラムの基礎みたいな記事もあったように思います。その両方から学んだような感じで、まずは1回作ってみて、そのあとでまた改造したくなっちゃって。で、いろいろ改造するにはこっちの知識が必要でみたいな、そんな感じですね。

Q：その専門誌は、九十九電機の方に勧められたんですか？ それとも、図書館か何かで探してきて？

A：多分、前者だと思いますね。

Q：「これでプログラムを作る場合は、これを見なさい」みたいな？

A：そうですそうです。「ゲーム作りたいならこれを覚えろ」みたいな。

Q：毎回どのぐらい店頭で遊ぶというか、打ち込ませてもらったんですか？

A：朝10時の開店から、だいたい暗くなるまでですね。一応は小学生なので、「明るいうちに帰って来なさい」と。

Q：朝10時開店っていうのは、土日とか？

A：そうです、土日ですね。

Q：じゃあ、お店の前に張り付いてずっとやっていたと？

A：そうですね。

Q：お店の方は歓迎するという感じなんですか？

A：当時は、多分まともにいじれる大人もいなかったんですよ。なので、小学生がいじくってゲーム作っていると、丁度いいデモンストレーションになったみたいです。店員さんがお客さんを連れてきて、「ほら、こんなちっちゃい子でもいじれるんですよ」って言って。そんな感じでした。

Q：その当時に打ち込んで作られたゲームっていうのは、どのぐらいのゲームを作ってたんですか？

A : どのぐらいというのは？

Q : 先ほど、『テレビテニス』みたいな話とかありましたけど、そういうようなゲームを作っていたらしゃったのかなあ、と。

A : TK-80 っていうワンボードマイコンは、LED が 8 個だけ付いてるものなので、これで作ったのは、もぐらたたきゲームとかすごい単純なものばかりでしたね。その後は何が出てきたんだろう？ 多分、東芝の EX とか、日立のベーシックマスターとか、シャープの MZ とか、富士通の FM とか、ああいう LED だけじゃなくて、画面を使ったパソコンっていうのが、世の中に少し出回り始めて、そうなってくるとゲームセンターに置いてあるようなゲームが作れるんじゃないかと思って、まずはゲームセンターにあるゲームのコピーですね。コピーをたくさん作ってましたね。

Q : そこら辺の話を詳しくお聞きしたいんですけど。TK-80 の次に東芝の EX とか、そういうちょっと進んだものになって、そのマシンとかは、完全に九十九電機の方が、完全に情報源ですか？

A : 情報元というか、もう毎週行ってるので新しいパソコンが置いてあると、それを触らせてもらってという感じです。

Q : 当時だと、プログラム電卓とかそういったものもあつたかと思うんですけど、その辺はあんまり扱わなかったと？

A : ああ、ありましたね。でも、全然やらなかったですね。

Q : 九十九電機に入荷される新製品をどんどん触っていったと？

A : そうですね。片っ端からいじってましたね。

Q : ほかに、九十九電機の店頭で猪瀬さんと同じようにマイコンを片っ端からいじっていた子供もいたんでしょうか？

A : しばらくはいなかったですね。多分、2 年ぐらいは独り占めだったような気がします。

Q : そこまでいくと、もうちょっとしたお店の名物ですよ。78 年からの 2 年間くらいだ

ったら、秋葉原の九十九電機の少年といえば、猪瀬さんなんですね。

A：そうかもしれないですね。大人を相手にプログラミング講座とかもやりましたよ。まあ1回だけでしたが。

Q：80年ぐらいになると、ほかの子もマイコンいじりにちょっとずつやってきたと？

A：そうですね。もうパソコンの取り合いになっちゃうんですね。当然ですけど。

Q：そこからはもう、独り占めは難しかったと？

A：難しいし、でも買えないっていう。

Q：高いですもんね。

A：はい。だから、それで一度離れちゃったんですよ、プログラミングから。何せ争うことが嫌いなので、それで離れてしまいましたね。多分、中2ぐらいで一度離れてると思います。

Q：東芝のEXとか、シャープのMZとか、当時のマイコンにどんどん次から次に触られたというお話でしたが、ゲームセンターのゲームを、例えばどういうものを模倣されたんですか。

A：『ヘッドオン』とか『平安京エイリアン』とか、あと何だったかな？ 『スペースインベーダー』もやりましたね。

Q：あとは『パックマン』とか『ギャラクシアン』あたりとか？

A：ああ、やりましたね。もう片っ端から、当時ゲームセンターにあったやつ我真似をしましたね。

Q：時期で言うと、だいたい80年前後ですね。

A：もうちょっと前だったかもしれないですけどね。『キューティーQ』とか『ギャラクシーウォーズ』、あとは『与作』とか、そんな感じのもんですね。

Q：ちなみに、その再現度というか、どのくらいのレベルまで再現できたんですか？

A：いや、正直ひどかったと思いますよ。

Q：ひどかったって言うのは、例えば速度だとかインターフェースだとかが十分に再現できていないと？

A：BASIC だったので、当然速度は出てないですよ。

Q：キャラクターはアスキーアートで動かしていたんですか？

A：そうです。

Q：当時は、まだスプライトが使えなかったんですね。

A：はい、そうです。

Q：当時、真似するのに一番苦労されたゲームとか、そういったものはありましたか？

A：今、まさに話が出たアスキーアートだったので、凝った形のキャラクターがどうしても表現できないんですよ。で、それを表現しようと思って、いくつかのキャラクターを組み合わせると大きくなっちゃう。大きくなっちゃうと、画面全体で考えると入り切らないんですよ。これをまた小さくしないといけないってなると、もう何だかよくわからないみたいな。どのゲームでも、そんな苦労をしていた気がしますね。

Q：当時プログラムを作られていたマシンのことをまた聞きたいんですけど、東芝の EX、日立、シャープ MZ、富士通 FM という名前を伺いましたが、だいたいそのくらいがメイン？

A：あとは NEC の PC。最初は 6001 かな？

Q：80 年ぐらいまでに九十九電機に入ってきた、マイコン的なものはだいたい触れていらっしやっただけ？

A：はい、ひととおりに触ったと思いますね。

Q：中2の頃に一度は離れたというお話だったんですけども、その頃は80年だと思っ
ますが、九十九電機にやって来た他の少年っていうのは、だいたいどのぐらいの年齢だっ
たんですか？

A：多分、高校生ぐらいだと思いますよ。だから、当時の自分よりも5歳とか年上ぐら
いの人たちですね。

Q：それで先着順みたいな感じなんですか？

A：はい。もうすごい争奪戦でしたね。9時半ぐらいから、もう店の前で並んで。で、
シャッターが開いたらダーっとダッシュしてみたいな。

Q：ずっといると、「どけ！」とか言われたりしませんでしたか？

A：にらまれたりしますね。どつかれたりとか、僕小学生なんで。

Q：お店に複数あるパソコンを、ある人はNECのものに張り付いたり、また別の人は日
立のものに張り付いてみたいな？

A：あ、そうですそうです。こいつだとNEC系とか、そんなのありましたね。

Q：じゃあ、機種によっていつも争う相手とかが決まっていたりして？

A：はい、そうです。私は別にどの機種でもいいので、そこまでの争いには加わらな
かったんですけども。

Q：でも、9時半ぐらいにはお店まで出掛けて。

A：そうです。行く時間がどんどん早まってきて、しんどいなって。

Q：場所を取ったとして、何時間くらい占有できたんですか？

A：いや、もう閉店までいた人はいるんじゃないですかね。

Q：じゃあ、朝から先着した人は、もうそのあとは自由というか？

A：はい。もう多分ずーっと。当時は、何せいじれる人がいないので、お店としては歓迎していたと思うんですよね。

Q：すごい素朴な質問なんですけど、トイレや食事に行きたくなった場合はどうされたんですか？

A：争いが始まってからは、ずっと我慢してました。その前に1人でやってたときは、本当に好きなタイミングで、さっき言ったミスタードーナツとかに行っていました。お小遣いが500円だったので、500円の中で、ミスタードーナツで何かを買って食べてっていうのが、もう日課というかルーチンみたいになってしたね。

Q：当時のお小遣いは、月に500円だったんですか？

A：1回につき500円もらってたような気がするんですよね。

Q：じゃあ、秋葉原に行くたびに500円もらっていたんですか？

A：はい。「行く」って言うと500円くれて。

Q：それが昼食代ですね。

A：そうですね。自転車なので交通費はかからないので。

一時期プログラミングから離れるも、アルバイト先での出会いを機に再開

Q：では、その次の話に移らせてください。中学校2年生で、プログラミングからちょっと離れられたそうですが、その後はどういったことをしていらっしゃったんですか？

A：中学2年の頃は、美術部に入って絵を描いてました。

Q：プログラミングや電子工作は全然やらなくなったんですか？

A：もう全然、パタッとやめて。創作というか、アートの世界に一時期身を置いていました。

Q：では、中2～3年はずっと美術部で？

A：そうですね。それから、たまたま私が中3の年にサッカー部が創設されて、なんかモチ
そうな気がしてサッカー部に入りました。中学生っばいですよ（笑）。

Q：それは何年頃ですか？

A：中3だから、81年ですね。

Q：漫画の『キャプテン翼』が丁度始まった時期ですね。

A：多分それぐらいですね。後ほどまたお話をしますが、『キャプテン翼』を知ったのは、
実は仕事を始めてからなんです。タイトル自体は知っていましたが。

Q：サッカー部ができたっていうのは、その影響ももしかしたらあるんですか？

A：どうだったんですかね。何だか、先生が趣味で始めたみたいだったんですけど。

Q：ジャンプで連載をしていたことも、その頃はまだご存知なかった？

A：電子工作を始めてからは、漫画を買えなくなっちゃったんですよ。小遣いをそんなに持
っていないので、ジャンプを買っちゃうとトランジスタとかが買えなくなっちゃうんで。だ
から漫画は多分、電子工作と入れ替わりで読まなくなっちゃったんですよ。

Q：その後、高校でもサッカーは続けられたんですか？

A：高校には、サッカーの推薦で入りました。

Q：それだけ、当時はサッカーがうまかったというか、実力がそれなりの水準にあったと？

A：自分はイマイチだと思っていたんですけど、そのようでしたね。

Q：小学生の頃は体が弱かったみたいなお話をされていましたが、いきなり変わったような
印象があるのですが…。

A：ですよ。どのタイミングかはわかんないんですけど、急に動けるようになったんです
よ。

Q：ちなみにポジションは？

A：ミッドフィルダーです。

Q：サッカーは高校でもずっと続けられていたのですか？

A：そうですね。それから、そのちょっと前の話がひとつありまして、中3の頃に楽器のドラムを始めました。またお話が戻って前後しちゃいますけど、小学校のときに鼓笛隊をちょっとだけやったんですよ。小太鼓をやっていて、それがどうも好きだったらしくて、中3になったら友達がギターをやっていたので、「じゃあ俺はドラムをやる」って言って、ドラムを始めました。とはいえ、ドラムセットを家に置くっていうのは、まず普通は考えられません。でも、どうしても練習したかったので、新聞配達のアルバイトをしてドラムセットを買いました。部屋が四畳半でしたから、ドラムセットを入れると寝る場所がありませんので押入れで寝てました。

Q：まるでドラえもんみたいですね（笑）。

A：ええ。でも、音を出すのは近所迷惑になるので、結局はドラムの上に座布団か何かを置いてやってたんで、結局あれは何だったのかなあっていう感じですけど。で、その新聞配達バイト先に1歳上の先輩がいて、それが坂本慎一でした。彼は、今もゲーム業界でマネージャーをやっているんで、どこかで名前をご存知かもしれませんが、そこで坂本慎一に出会ったんですね。で、その彼が多分MZの2000だったと思うんですけど、たまたま持っていたので、「お前、プログラムわかる？」って言われたんですよ。「うん、前にプログラムとかを作ってたからもちろん知ってるよ」と言ったら、「じゃあ、お前ちょっと俺に教えてくれよ」って言われて、彼の家遊びに行っってプログラミングを教えてたっていうのが、中3の頃ですね。

ですから、サッカーをやっている間に坂本との出会いがあって、プログラミング熱が復活してはいるんです。その噂を聞きつけた同級生が、「お前プログラム組めるらしいじゃん、ちょっと家に来て教えてくれない？」とかって、またそいつの家に行っって教えたりっていうのが、その時期に同時多発的に起きていました。

Q：それまでは、プログラミングはずっと1人でやってっていう感じで、コミュニティとはか特になかったんですか？

A：はい。全然なかったですね。

Q：中学校とか、近所の友人とかバイト先あたりで、プログラミングを教える伝道師的な役というか、そういうものになっていったんですね。

A：そうですね。でもまあ、相変わらず自分ではパソコンを持ってなくて。そうやって教えたり、友達の家に行って教える代わりにちょっと触らせてもらったりとかして、やっぱりゲーム作りって楽しいなあ。パソコンって面白いねえっていうのは、そのときにまた復活している感じですね。

Q：その頃から、坂本さんはサウンドのプログラムとかを自分でされていたんですか？

A：いいえ。いいえというか彼は音楽、ミュージシャンだったんですね。当時はギターを弾いて。で、私は高校にサッカー推薦で入ったんですが、その高校がスポーツ系はみんな坊主で、野球部もサッカー部もバレー部も、全部坊主。「これじゃモテないじゃん！」っていうのと、あとはスポーツ系の学校にありがちな、やっぱり体罰を容認している学校だったので、見るのも辛いので結局サッカー推薦で行ったにもかかわらず、サッカー部には入らなかったんですね。サッカー部に入らず、当時は何ていう呼び名だったかわかんないんですけど、パソコン部みたいなのがあったんですよ。で、「やっぱりこっちの方が好きだな、殴られないし」って思ってパソコン部に入りました。前代未聞だって言われましたけど、まあ、そりゃそうですね（笑）。

Q：高校から怒られるとか、なんかそういうことは特になかったんですか？

A：怒られたりとかはしなかったですけどね。まあ、変わったやつだなと思われたでしょうね、きっと。

Q：ちなみに、中・高はずっと墨田区内の学校ですか？

A：高校は千葉県にあったんですよ。家の最寄りが京成電鉄の曳舟という駅なんですけど、その京成線に乗って成田方面にずっと行った先の高校でした。当時はサッカーも野球もすごく強かったんですけどね。

Q：高校の頃はパソコン部で、ずっとゲームを作る感じで？

A：そうです。学校にあるパソコンを、今度はもう自由に使えるので、それでいろんなゲー

ムを作っていたように思います。

Q：当時の学校にはどのようなパソコンがあったんですか？

A：それが、全然記憶ないんですよ。多分、NECか何かのパソコンが置いてあったと思うんですけど。記憶にないんですよね。

Q：パソコン部って、アマチュア無線部みたいなものじゃなくて、パソコン部だったんですか？

A：そうです。まだ珍しかったと思います。正確にはパソコンではなくて、電子なんちゃらみたいな名前だったとは思いますが。

Q：当時、何か作られたゲームとかで記憶に残っているものはありますか？

A：何を作ったのかなあ…。何だか、作っていたというよりも先輩の面倒を見ていたような気がするんですよ。自分で創作というよりも、先輩が作ったもののバグ取りとか、ロジックを組み立てるのを手伝ったりとか、そんなことをやってたような記憶がうっすらありますね。

Q：猪瀬さんが、部員の中でもスキルが相対的にすごく高かったと？

A：まあ、そうですね。

Q：雑誌の投稿とかはされましたか？ 自作したプログラムとかで。

A：いいえ。そういう自信は全然なかったですね。

Q：ゲームは自分で作って、自分で楽しんでいたんですか？

A：そうですね、オリジナルのゲームは当時はまだ全然作ってなくて、さっきお話したように雑誌がメインで、雑誌に書いてあるプログラムをとりあえず写経して、そこから自分なりに改造をしていましたね。新しい敵を作ってみたりだとか、ちょっとでも面白くなるかなと思って改造を繰り返して、また飽きたら次のゲームをやるみたいな。そんなことをしていたように思います。

Q：高校には3年間通われたんですか？

A：いいえ、半年で辞めました。

Q：だいぶ早いんですね。

A：つまんなかったんですね。何がつまんなかったって、まあ一番大きいのは、さっきもお話をした日常的に暴力を目にするっていうのが、ちょっと耐えられなかったっていうことですね。

Q：スポーツ系の部活から離れていても耐えられなかった？

A：結局、教室内とか朝礼とか、あちこちで怒鳴り声とか何とかがっているのは日常的に目にするので。それから、よくわからない野球部対サッカー部みたいな対立とか。

Q：練習前に、グラウンドで場所の取り合いをやったりしますよね。

A：そうそうそう。

Q：運動部だとよくあるパターンですね。

A：争い事が嫌いなので、もうなんか居心地が悪くて…。

Q：高校を辞めるときは、親御さんは何と仰いましたか？

A：何か言われた気はしますが、「退学届は自分で出せ」って言われました。「私たちは出しません」って言われましたね。

Q：結構、大きな決断だと思うんですけど、徐々に辞めようと気持ちになっていったんですか？

A：夏休みが明けてからも、しばらくは行ってたんですね。9月の末ぐらいに、ふと辞めちゃおうかなと思って、1週間ぐらいで決断したと思います。

テーカン入社当時の業務内容

Q：高校を辞められて、その後は何かやっていたんですか？

A：とりあえずは働こうと思いました。自分とはとにかくゲームが好きだなんていうのは、もうそのときには確信していましたので、とりあえずゲームセンターの店員になろうと。ほかに何の理由もなかったんですけど、とりあえずゲームセンターの店員になろうと思って、面接に何軒か行きました。御茶ノ水界限だったと思いますね。

Q：昔はゲーセンがいっぱいありましたよね、御茶ノ水駅周辺は。今は全然ないですけど。

A：御茶ノ水の坂の下のほうから攻めていって。多分3、4軒はあったと思いますね。とにかく「面接してください」って言って、でもほとんど断られちゃったんですよ。そのときの店内にアルバイトしかいなかったり、「うちは今採ってません」だとか言って断られて。最後に入った1軒で、「じゃあ、僕は面接はできないんだけど、今から本社の人があるから、その人に面接してもらって」って言われて、はいわかりましたと。

で、本社の人に来て、近くの喫茶店で面接してもらって、「じゃあいいよ。明日からアルバイトでいらっしやい」と言われて。履歴書の趣味欄に、「ゲーム作り」って書いておいたんですよ。そうしたら、その面接官が「君はゲーム作れるの？」って言われて、「はい、作れます」って言ったら、「ああそう。じゃあ明日、本社においで。実はうちの会社は、本社でゲームを作っているんだよ」と言われて。「一度社長に会わせるから、本社にいらっしやい」って言われて本社、当時のテーカンですね。で、柿原さんに会って、「お前、ゲーム作れるらしいな」と。「はい」と言ったら、「じゃあ開発をやれ」と言われて、そこからゲーム開発者としてのキャリアがスタートするんですね。

Q：テーカンの直営店は、当時は何軒ぐらいあったんですか？

A：10軒ぐらいありました。

Q：確か、神楽坂とかにもありましたよね？

A：神楽坂にもありましたね。御茶ノ水には2軒あって。

Q：今も、テクモピアがまだ残っていますよね。向ヶ丘遊園とかに。

A：そうですね。残ってると思います。

Q：ちなみに、当時の本社はどこにあったんですか？

A：本所吾妻橋という、浅草の隣の駅ですね。

Q：本採用になったのはいつ頃ですか？

A：83年かな？ 83年の10月入社ですね。

Q：なぜ、御茶ノ水で働こうって思ったんですか？

A：秋葉原に近かったからです（笑）。

Q：高校を辞めてすぐに働き始めた感じですか？

A：はい。辞めてすぐ面接に行ったので。

Q：じゃあ、当時まだ16ぐらいで？

A：当時は誕生日がまだだったので、年齢でいうと15ですね。

Q：15歳で正社員になったんですか？

A：そうです。

Q：じゃあ、高校を辞めて大学にも行かず、もうそれからテーカン本社で働き始めたの？

A：そうですね。ところが、柿原さんという方は非常にクレバーな方で、まあ15歳の子供がそんなに根性があると思えないので、まずはゲームセンターで研修という名のもとで、2ヶ月だったか3ヶ月ぐらい店員として働きました。いろんな店舗、それこそ御茶ノ水もそうですし、神楽坂もありましたし、当時は神田とか水道橋とか、都内のあちこちにあったいろんな店舗を回って、機械のメンテナンスから集金からいろいろやりましたね。あと、当時は千葉の市川に工場があったんですね。その工場では基板を作って、筐体に埋め込んでいうことをやっていたので、その工場にも研修で2、3ヶ月いたと思います。

Q：その工場は、もしかして後のテクモウェーブのオフィスになる、総武線の下総中山駅の近くの建物ですか？

A：そうですそうです。ですから、都合入社してから半年ぐらいの間はゲームセンターと工場働いて、それからですね、本社勤務になったのは。

Q：つまり、その浅草の隣にある本社に行って働き始めたのが、83年に入社してから半年後。

A：そうですね。

Q：本社では、最初にどういったお仕事をされたのですか？

A：一番最初は…何だったかなあ。『ガズラー』の開発を当時やっていた気がします、開発内部ではね。そのバグチェックみたいなことをやっていた気がしますね。あと、『ガズラー』の曲を作りました。ネームエントリーの曲だったかな？ 休符が1個足りなくて、長い間再生すると、どんどん音がズレていっちゃうんですけど。多分、それが最初だったような気がします。

Q：『ガズラー』の開発チームは何人ぐらいでしたか？

A：キャラクターの担当が2人ぐらいで、プログラマーは2人だったんで、ですから4人ですよね。サウンドコンポザーっていう専門の人がいなくて、プログラマーが兼務してました。なので、4人か5人だったと思いますね。

Q：つまり、4人プラス猪瀬さんで5人？

A：はい、そうですそうです。

Q：ラインはそれだけでした？

A：あとは、当時はメダル機とか、メカトロって言うんですけど、私が結局担当したんですけど、画面付きのガチャガチャの機械とか、そんなものを作っていました。

Q：ガチャガチャっていうのは、ハンドルを回すとおもちゃが出てくるあのガチャガチャですか？

A：そうです。ガチャガチャなんですけど画面付きで、当たると景品が3つ出てくるとか、

そんなガチャガチャの機械、『テレガチャ』っていう機械なんですけどね。ビデオゲームを作っていたのは、1ラインだけだったかもしれないですね。

Q：『ガズラー』のバグチェックというのはプログラマーとして、プロとして初めて関わったことになると思うんですけど、そのときは自分のレベル感というのは、ほかのテーカンにいらっしゃった方に比べると、どのぐらいでしたか？

A：ようやく、上には上がっているなって思いました（笑）。

Q：自分よりレベルがだいぶ高いと？

A：はい、もう全然。はい。その人が石塚ですね。

Q：ああ、石塚路志人さんですか。

A：彼のプログラミングが非常にエレガントで、何て言いますか、もう目からウロコな感じでした。自分のプログラミングスタイルとは全然違っていたので。

Q：石塚さんが自分より上、エレガントだなって思ったことについて、もう少し具体的に、どこらへんがそうだったのかを教えてくださいませんか。

Q：まあご承知の通り、プログラミングは脳みその中のロジックをすべて形にするわけなんですけど、その思考プロセスが、「そっちからいくのか！」みたいな感じですね。同じことをやるにしても、何通りもやり方が当然あるわけなんですけど、そのやり方が非常に自分にとってはわかりやすく、しかもやったことがなかった思考の流れだったので、「わーすげえな！」って当時単純に思いましたね。

Q：アセンブラとか、マシン語のレベルが使えるとか、そういうものとはまた違うと？

A：それとは全然違って、ロジックの組み方がエレガントっていうことですね。当時の業務用のゲーム開発は、マシン語だけしか使っていなかったんで、BASICとかは全然使ってなかったです。

Q：では、『ガズラー』の次のお話を伺いたいと思います。その後、『スターフォース』に関わられたというお話をお聞きしているんですけども。

A：『ガズラー』のあとは、さっき言った『テレガチャ』を作って、それから『SENJYO (センジョウ)』のお手伝いをして、そのあとに『スターフォース』だったかなと思います。

Q：確か、『SENJYO』の曲を作曲されたのが坂本慎一さんだったと思いますが、どういうきっかけで坂本さんと一緒に仕事をするようになったんですか？

A：坂本とは同時入社なんです。2人で一緒に面接受けてるんですよ。

Q：なるほど。じゃあ、2人で御茶ノ水のゲームセンターで働こうと思っていたんですか？

A：そうです。

Q：高校を辞めるときに、「そういうことやりたいね」みたいな気持ちが2人ともあったんですか？

A：いいえ。それはまったく別の話ですね。

Q：坂本さんと一緒に面接に行かれたときには、坂本さんもまだ高校生だったんですか？

A：はっきり記憶していないのですが、彼はバイト先の新聞配達の特売所に、住み込みで働いていたんです。で、おそらく定時制か何かの高校に通ってたんじゃないかなと思うんですけど、ちょっと定かじゃないですね。

Q：坂本さんは、確か猪瀬さんより年上ですよ？

A：はい、私よりひとつ上ですね。

Q：で、坂本さんが新聞配達を辞めてから、一緒にゲームセンターへ面接を受けに行ったということですね？

A：決まってから辞めたのか、辞めてから決まったのか、ちょっとよくわかんないんですけど。でも、とにかく2人で一緒に就活をしたんですよ。

Q：就活って意識はあったんですか？ アルバイトではなくて。

A：全然ないですね。アルバイト、とにかく働かなきゃってということだけで。

Q：本社で働き始めたタイミングとかも一緒ですか？

A：そうですね。研修も全部一緒でした。

テーカンの社風と、開発担当タイトルの回顧

Q：開発部門があった場所は、先ほども仰っていた本所吾妻橋ですか？

A：はい、そうです。

Q：開発の部屋、施設はどのような感じでしたか。

A：入社が決まったときは、マンションの一室でした。その頃は多分、5人か6人ぐらいしかいなかったと思うんですよね。その後、私が研修を受けている間に開発室っていうのができて、そこは20人くらい入れるスペースでした。

Q：そのマンションは、本社とはまた別なんですか？

A：そうです。本社のすぐ横のマンションの5階だったんですよ。

Q：開発室ができたのは、本社の中だったんですか？ それとも別の、どこか近隣のエリアだったんですか？

A：本社の中ですね。

Q：開発室ってどういうレイアウトですか？ 個人ごとに机があったりするんですか？

A：そうですね。

Q：図面を引く機材がとかがあったりするんですか？

A：何か、仕切りみたいなのがありまして。一人一人、何か海外っぽいような。

Q：なるほど、ワークスペースみたいなのがそれぞれにある感じで。

A：そうですそうです。ただ当時は、1人1台ずつ開発用のマシンがなくて。すごく高価だったので、開発マシンは共有スペースみたいなところに置いてあって、自分の机は何て言いますか、紙と鉛筆で作業するスペースみたいな感じで。先輩が共有スペースを使っている間は、新入りは使えないんですよね。で、先輩が帰ったあとにこそこそといじり出すっていう。それこそ、秋葉原の力関係どころじゃない（笑）。

Q：勤務形態はどういう形だったんですか？ 勤務時間は何時から何時まででしたか？

A：当時は9時半～18時でしたね。

Q：当時、開発しているときのライバルとの競争はどうでしたか？ ライバルメーカーとかをどの程度意識されてるのか、それともあまりされていなかったのでしょうか？

A：会社全体としては、あまり意識はしていなかったと思います。とにかくオリジナルでいいものを作れば、受け入れてくれるお客さんもいるし市場もあるっていうのが、全体の方針だったように思います。個人的には、ナムコさんをすごくライバル視していました。スマートなゲーム作りというか、それがすごく好きで。

Q：テカンに入社して、当時の企業文化とかはどうでしたか？ 仕事が終わったあとに飲み会に行くとか、そういうことはありましたか？

A：飲み会はよくありましたね。ほかにもいろいろと教えていただきました。

Q：他の部署から見て、「あの部署はこんな感じだな」とか、どんな見られ方をされていたと思われますか？

A：全社的には、すごく仲が良かったと思いますね。大きく分けて開発部門と、それを売る販売部門、それとゲームセンターを運営しているゲームセンター部門、あとは管理部門という4つが会社全体の構造でしたけど、どこもすごく仲が良かったですね。だいたい、開発と販売っていうがみ合ったりするじゃないですか？

Q：どっちが強いかって話になりますよね。今まで何度もいろんなところで聞きましたけど、販売のほうが強い会社とか、開発のほうが強い会社とかがあったりして。

A：うちの場合は、結構持ちつ持たれつっていう関係性がすごくあったように思うんですね。

Q：開発に行く前に半年ほどゲームセンター側で研修があったというお話でしたが、他の社員も同様の形で、他の部署を経由してからみたいなことはあったのでしょうか？

A：柿原さんの思いとしては、やっぱり経験させたいっていうのはあったみたいですけど、現場としてはそうも言っていられないっていうのがあって。でも、やっぱりやってはいたと思います。ただ、私みたいに半年まではやらないで、例えば2週間ずつとか、短い期間ではあったけどやっていたのではないかと思います。

Q：研修が終わって開発に行ったあとは、他の部署と話す機会はあったんですか？

A：そうですね。当初は、開発室がビルの2階で、1階がゲームセンター運営の部門があったんですね。販売はちょっと別の場所にあったんですけど。階段を下りると、もうゲームセンターの運営部門があったので、よく遊びに行ってお話したりとか、すごくおらかな時代だったと思うんですけど。ゲームセンターのほうで、例えば1週間の売り上げの情報とかを見せてくれるんですよ。そうすると、今はどんなゲームが人気があるのかとか、そういうのがもう手に取るようにわかるので、すごく参考になった気がします。

Q：すぐ下のフロアにゲームセンターの部門があったっていうことは、作ったゲームのロケーションテストとかもすぐにやれたっていうことですか？

A：そうですそうです。そういった意味でも、すごく仲が良かったですね。仲良しとは言わないのかな？ 要は、連携が取れていたっていうことですね。

Q：ゲームセンター部門の社員さんというか、スタッフは何名ぐらいいらっしゃったんですか？

A：結構いたと思いますね。14か、15人ぐらいはいたんじゃないかなと思いますね。車で毎日のように各店舗を回って、メンテナンスや集金をしてっていう人や、本社でお金の計算やら何やらをしたりっていう人がいて、多分15人ぐらいはいたような気がします。

Q：『ガズラー』の後に『テレガチャ』の開発をされたそうですが、『テレガチャ』っていうのはどんな機械だったんですか？

A：いわゆるガチャガチャの機械なんですけどね。ガチャガチャにテレビ画面が付いていて。

Q：ブラウン管のモニターがついているですか？

A：はい、当時はブラウン管でしたね。

Q：じゃあ、結構な重さと大きさがありますよね。

A：そうですね。だから、今で言うと何だろうな、何に近いのかな？

Q：今ですと、『妖怪ウォッチ』のくじガシャポンみたいな、モニター付きのガチャ機が近いかもしれませんね。

A：ああ、そうですね。ああいう系統の機械ですね。中にカプセルが入っていて、動物が 10 種類ぐらいいたのかな？ 『ピカデリーサーカス』と一緒に。ルーレットがクルクルと回って、止まったところで出てくるカプセルの数が違うっていう。最大 3 個まで出てくるんですけど。

Q：ゲームというよりはメカですね、そうすると。

A：はい、そうですね。

Q：ロジック組んで、ランプがどこに止まったかっていうのを見て、景品を何個出すかを決めるみたいな回路にして。

A：はい。あとはキャラクターをちょっと表示して楽しげに演出してっていう。それが『テレガチャ』っていう機械ですね。

Q：企画を担当したのは別の方ですか？

A：そうです。企画は別の人でした。

Q：実装の部分を、猪瀬さんが担当されて。

A：はい、プログラムを私がやりました。

Q：ハードウェアは、また別の方が担当されたんですか？

A：そうです。ハードウェア担当の人が別にいました。

Q：機械の、物理制御の部分の開発もされたんですか？

A：はい、やりました。

Q：メダルゲームの開発もされたと伺ったのですが、当時作っていたのは、いわゆるプッシャー系ですか？

A：いいえ、ビデオメダル機です。例えば、ポーカーとか、麻雀とか。

Q：ああ、シングルメダル機ですか。

A：そうですそうです。そういうものを中心にやりました。

Q：役が出きたらメダルがもらえるタイプのゲームですね。

A：はい、そうです。

Q：『テレガチャ』は、どれぐらいの期間関わっていらっしやったんですか？

A：3ヶ月ぐらいだと思いますけどね。3ヶ月か4ヶ月か。

Q：テレガチャをやられて、次の『SENJYO』の開発ではどういった役回りでしたか？

A：バグチェックです。当時は、まだプログラムは組んでいなかった気がしますね。

Q：バグチェックに回されるっていうのは、先輩の石塚さんとか、プログラマーの方が各スタッフの役割を決めたからですか？

A：あれはどういう流れだったかなあ…。多分、お前には無理だろう的なことだったと思いますけどね。

Q：ご自身としても、ちょっとハードルがあるかなという感じだったんですか？ それとも、やろうと思えばやれたんですか？

A：もう準備は整ってましたね（笑）。『テレガチャ』で一応自信をつけていましたので。

Q：じゃあ、もうやれと言われればできますよと。

A：はい。もういつでもっていう。

Q：『ガズラー』とか『SENJYO』については、猪瀬さんがご覧になってどう評価されてい
ましたか？

A：生意気にも、何だかいろいろ言っていましたね…。

Q：もうその時点で意見出しとかをしていたんですか？

A：言っていましたよ。「これはこうした方がいいんじゃないですか？」とか。でも、それっ
てバグチェックじゃなくて、今で言う QA ですよ（笑）。

Q：QA として言ったことが、直接反映されたこともあったんですか？

A：たまにですがありました。まあ、基本的には「若造が何を言ってる」という雰囲気だ
ったんでしょうけど、でも聞いてくれたところもあったのかなとは思います。

Q：今、思い出しましたが、確か石塚さんも猪瀬さんと似たようなパターンで、錦糸町のゲ
ーセンにいたらそこでスカウトされたと伺ったことがあります。

A：テクモの場合はそうだったんでしょうね。

Q：それは面白いですね。

A：まあ確かに、ゲームセンターなのでゲーム好きはいますからね。

Q：『SENJYO』の後は『スターフォース』に関わられたそうですが、どの部分の開発を担
当したのでしょうか？

A：敵のロジックを作りました。ロジックというか、行動パターンを作りました。

Q：では、ビデオゲームの中のプログラミングとしては、『テレガチャ』を除くとこれが最初ですか？

A：はい。これがデビューですね。

Q：プログラムが組めるようになったということで、そのときのご自身の状況はいかがでしたか？

A：もう爆発ですよ。爆発っていうのは、「こんなに好き勝手に作れるんだ！」っていう、やっと出番が来たぜっていう感じです。寝た記憶があんまりないんですよ、もう楽しくて。あと、ご存知かもしれませんが、敵のキャラクターを描いたのは増子だったんですよ。

Q：増子司さんですね。

A：とにかく、増子と話して「こんな敵どうよ？」みたいな話をすると、「いいね！」とか言って、彼が描いて自分が作るっていうのをずっと繰り返して。それから、誰かが遊んでいるのを見て、「ちょっとうしろしたほうがいいよね」とか、そんなことをグルグルグルグル、繰り返してやっていたので、まあ面白かったですね。

Q：『スターフォース』のメインの企画はどなたですか？

A：『スターフォース』は誰だろう？ 企画っていう企画はいなかったように思いますね。背景を描いた飯島というのがいて、その飯島とメインのプログラマーの松永っていう人がいて、その2人でいろいろと話しながら決めていたように思います。

Q：上田さんは関わっていないんですか？

A：上田さんは、『ボンジャック』やって、『SENJYO』やって、そのあとにもう辞めたんじゃないでしょうか。ちょっと微妙なタイミングですよ。

Q：では、上田さんは『スターフォース』には関わっていないんですね？

A：関わってないと思いますね。

Q：先ほど、かなり自由にやられた、増子さんとの連携があったという話もありましたけれども、キャラクターのロジックを書いたあとに、社内の他の部門の人から「ここをこうし

てくれ」みたいなやりとりとかは、そんなに多くはなかったんですか？

A：何ていうんですかね…。「これ作りました、はいどうぞ」っていう形ではあんまりやっ
てなかったんですよね。コソコソ作って、「ちょっと遊んでみて」って言って遊んでもらっ
て、その様子をじーっと見て調整するっていう感じです。

Q：すごい自由な環境ですね。

A：はい。もうこんな感じでした。

Q：では、『スターフォース』の開発時も、「ゲームセンターでは最近シューティングゲーム
のインカムが上がってるから、じゃあ新しいシューティングを作ろう」みたいな、マーケテ
ィング的なことはまったく考えていなかったんですか？

A：はい（笑）。

Q：それでも、あんなに面白いゲームができちゃうんですね。

A：もう社風でしょうね。さっきも言った、いいものを作ればっていうことだと思います。

Q：「遊んでみて」っていうのは、社内の2階の開発室の中で作ったものを、別の人に遊ん
でもらうということですか？

A：そうです。内部のメンバーですね。『スターフォース』に携わってる人もそうじゃない
人も。

Q：プロトタイプを常に共有しながら、社内でも共有しているっていうことですか？

A：そうですそうです。今、流行のアジャイルに近いスタイルだと思います。

Q：『スターフォース』の隠しボーナス得点とかの裏技は誰が考えたんですか？

A：さっきお話した2人、松永と飯島の2人ですね。ジムダ・ステギの十何連発とか何と
かを考えたのは。

Q：開発期間はどれくらいでしたか？

A：どれくらいだったかな？ 半年とか8ヶ月とか、多分そのくらいだと思いますね。

Q：その中で、ちょこちょこ遊んでもらったっていう話ですけど、その評価はどれくらいのサイクルでやってたんですか？

A：もうできたら随時って感じですね。

Q：じゃあ、例えば1週間ぐらいでとか。

A：はい。そんなペースでしたね。

Q：いつもやってもらう人がだれかいるんですか？ それともいろんな人がいたりとか？

A：いろんな人ですね。

Q：結構、合理的なやり方ですよ。

A：結局、楽しそうに遊んでいるとみんなが寄って来て、「ちょっと俺にも遊ばせてよ！」みたいな、そんな感じになっちゃうので。

Q：明確なダメ出しを受けた記憶とかは、あんまりなかったんですか？

A：ダメ出しはもちろんあったと思うんですけど、記憶にはないですね(笑)。多分、自分でダメって思っていなかったんだと思います。「あ、そっちの方が面白いね」とか思っちゃうので、そういう苦い思い出は一切ないですね。