



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

大橋太郎第1回インタビュー後半：生い立ち～電波新聞社入社当時の業務内容

木村 めぐみ

井上 明人

福田 一史

鳴原 盛之

松井 彩子

Taro Ohashi, Oral History (1st, 2): Personal Background and
Early Days at Dempa Publications Inc

Kimura, Megumi

Inoue Akito

Fukuda, Kazufumi

Shigihara, Morihiro

Matsui Ayako

目次

『ラジオの製作』で子供向けの誌面作りに開眼	3
『月刊マイコン』を創刊	9
自社開発のゲームソフトと、ゲーム攻略本の販売にも着手	13
ゲームグッズの開発・販売も手掛ける	27

『ラジオの製作』で子供向けの誌面作りに開眼

Q：『ラジオの製作』の編集部に戻られてからは、どのようなお仕事をされていたんですか？

大橋：ライバルで『初歩のラジオ』っていう雑誌があったので、やるんだったら僕は負けたくないということで、まあ何でも一生懸命やっちゃうんだけど、皆川先生にもこっちに一緒に来てもらいました。また何か新しいことをやりましょうということで、『ラジオの製作』で出会った山田耕嗣という先生がいるんですが、この人は元キングレコードで、小柳ルミ子の『瀬戸の花嫁』時代に担当されていた方です。

Q：有名な曲のプロデュースをされていたんですね。

大橋：ええ。そういうことをやる傍ら、彼は放送を聞く趣味、いわゆる BCL という、**Broadcasting Listener** あるいは **Listening** っていう趣味があったんですが、その第一人者だったんです。皆川隆行先生と山田耕嗣先生は、二人とも非常に独特の、何て言うかセンスや性格で、もう猛獣みたいなんですよ。「じゃあ、猛獣使いは太郎ちゃん、大橋君だよ」ということで、丁々発止とやっていたんですけどもね。

皆川先生から薫陶を受けたのは、やっぱり粘り腰で行けっということと、「どんな雑誌を編集していても、世間で何が流行しているかっていうのを知らないと、専門誌の記者でも通用しないよ。週刊誌を絶対に読め」って、そのときに言われたんですね。

Q：無線関係だけじゃなくて、一般の週刊誌も読めということですね？

大橋：そうそう。「でも、全部じゃなくていいよ。『週刊現代』と『週刊ポスト』、それから『週刊新潮』とか、『週刊文春』は絶対読め。月刊誌は『文藝春秋』、そのほかの読めるものは何でも読め。文章は排泄物と一緒にだ、いかにたくさんのもを読んだかで、文章は良くなる」と言われたんです。それで、山田耕嗣先生と会ったんですけど、僕は正直言ってアマチュア無線をやったから、最初は海外とかの放送を聞くだけで何が面白いのと思っていましたね。

Q：放送を聞くだけで、自分からコールをしないからですね。

大橋：何が楽しみなんだと馬鹿にしていたんですよ。先生の担当をした2回目だったか2ヶ月目だったか、あるときに「先生、こんな書き方じゃだめですよ、全然専門性がないじゃ

ないですか」とか、「言ってることが曖昧ですよ、理論について何も語ってないじゃないですか。僕が試しに書き直しましたから」って言ってそれを見せたんですよ。そうしたら初めてえらい怒られまして。確か、大阪に出張に行くときの新幹線の中だったかな？

「太郎ちゃん、君は誰に記事を読んでもらおうと思っているの？」と聞かれたんです。

「誰って、読者ですよ」と言ったら、「じゃあ、いったい何歳の読者だ？」と言われて、それで詰まっちゃったんです。

一芸に秀でて、何でもわかるからと、僕はもう天狗になっていたんですね。一番最先端のことを載せておけばいいんだっていう思いがあったけど、山田先生は「僕は小学校5年生でも読める文章にしてるんだよ、わかったか？」って言われて、それで僕もわかったんです。自分が小学校4年とか5年のときに、背伸びしていろいろな本を読んだり、先輩方から教わって吸収してきましたから、「ああ、それと同じことをすればいいんだな。彼らにわかる言葉に翻訳してやればいいんだな」と。

難しい記事も中にはあるんですが、5年生でも読めるようにすることによって絶対に裾野が広がる。これはすごく大事なことで、自分の体験でもそうでしたし、小学校の低学年だとまだ曖昧だけど、小学校5年生くらいになれば工具も持てるし、腕の力も頭脳もまあ追いつけるだろうと。ちょっと難しい公式でも、無理をすれば何とかわかる。自分の経験からじっくりきまして、ああそうだなあと。

じゃあ、山田耕嗣先生と2人で、BCLっていう趣味をもっと広げようということにしました。BCLでは海外放送とか、日本国内の遠方の局の放送を聞いて、受信報告っていうのを出さなきゃいけないんです。自分が住んでいる地域で、何月何日に何という放送をどのぐらいの強さでとか。フェーディングっていうんですけど、ラジオの放送は大きくなったり小さくなったりしますよね？ ノイズが入っていたり、混信はしていないかとか、そういうある程度の技術的な報告をすると、放送局は自分たちの放送エリアがどこまで広がってるかっていうのがわかって、それが民放局では営業にもつながるんです。そうすると、そのお礼にベリカードっていう、きれいなカードとかをもらえるんです。

それから海外の放送だと、当時は国交がなかったけど北朝鮮でも、韓国でも、それから台湾でも中国でもロシアでも、日本に向けて放送している人たちは受信報告書はウェルカムなんですよ。勤務評定にもつながります。だから、そんな国からでもペナントとかすごいものが送られて来るんですよ。しかも、海外から手紙が届くなんてことは、田舎だったら郵便局始まって以来みたいなことになるんですね。

Q：国交のない国から手紙が来たら、きっと局員さんもびっくりしますよね。

大橋：「おい、北朝鮮から手紙が来たぞ」とか、「ロシアから来たよ、どこに？ あそこの坊ちゃんだよ」って、実はそういうようなことをしていたんですね。そういうことをすごく意識して、多くの青少年が BCL を楽しめる、いろいろなツールを作ったんですね。報告書の書式とか、エンベロープ、つまり封筒を作ったりして。それから、各国語での報告書の書き方の雛形も作って雑誌に載せたら、もう大ブームになったんです。

Q：なるほど。BCL の伝道師と言いますか、ブームの仕掛け人になったわけですね。「こうすればできますよ」という手本を示すような形で。

大橋：（※手元の見本誌を見せながら）これは『BCL マニュアル』として 2 番目に出した本ですけど、ものすごく売れたんです。世界の放送局情報を全部カバーして、ハード系の原稿は僕が書いてます。どういう道具があればできるのかとか、こんなにすごいものをどうやって使ったらいいのか、小学生じゃ普通はわからないでしょ？ それを全部わかるように書いてあげたんですね。それから、さっきもお話したアンテナやアースの作り方とか、ドイツ語の受信報告書の書き方なんかも載ってますね。

Q：本書を読んで真似して楽しんでねってということですね。

大橋：そうしたらね、マニアの人からクレームが来たんです。「そんなことまで子供たちにやらせていいのか？」って言われて。それから何十万人もいると、その中には偽報告書を送るなんていうのもいるんですよ。それを一般紙が大きく取り上げて、僕のところへ電話取材が来たから、「ふざけるな！ 10 万人いたら何人泥棒がいると思ってるんだよ。見当違いなことを言うな、今後一切電話してくるな！」って怒ったりしてね。

それと、初心者の子供たちは、海外放送が聞こえてもどこの国の放送かがわからないんです。でもインターバルシグナルっていう、局独特のジングルみたいなものがどの放送局にもあるんですよ。そこで、最初に出した本にはその楽譜を入れたんです。そうすれば、楽譜がわかる人だったらその音楽を聞けば、どこの国の放送かがわかりますからね。さらに議論を詰めて、楽譜が読めない人にはどうしようかって考えていたら、じゃあレコードを、ソノシートを付けよう。当時はライツのことは全然うるさくなかったんで、それを全部録音したやつを入れたんです。

Q：付録として、各局のジングルを録音したソノシートを付けたんですね。

大橋：そうそう。定価は 1,280 円だったかな？ もう子供が買える値段じゃないんですけど

どね、週刊誌が 100 円ぐらいの時代でしたから。

Q：その値段ですと、理工系の専門書とかを買うのと変わらないですよ。

大橋：ところがね、これが大ヒットして、あっという間に 10 万部まで行ったんです。

Q：それはすごいですね。

大橋：ですから、1冊で 500 円儲かったとしても、10 万部ですからもう大変な金額ですよ。その流行は、10 年だったか 15 年ぐらい続きましたが、今でもやっている人はいますね。『ラジオの製作』に戻ってきて、この大ヒットを出したおかげで、叱られた社長にも認めてもらえました。ちょうどその頃は、オイルショックでガーンと落ちてたときだったので、「社員の賞与が太郎さんのおかげで払えた」って言われましたね。

それから、『ラジオの製作』には必ず海外の景色を入れるんです。今は中止してますが、電波新聞社の伝統のカレンダーは、全部海外の景色を入れるんですが、それを写真部長が 1 ヶ月ぐらいかけて、欧州とかアメリカとかに行って撮ってくるんです。それで翌年、ご褒美に私は欧州に行くときの運転手をやらせてもらったんです。マドリッドから入ってオランダに抜けるまで、ずっと約 1 ヶ月間。撮影の途中で、さっき見せたようなバチカン放送とか、ドイチェ・ヴェレっていうドイツの放送局とか、オランダ放送とかにも訪問したり日本語放送に出演もしましたね。

それから、向こうからの日本語放送に自分が出たり、その様子をまた雑誌に載せたりして、子供たちのことを鼓舞してたんです。

Q：なるほど。表紙にロンドンとかの写真を入れてあるのはそういう意図だったんですね。最初に拝見したときには、なぜ海外の景色を入れたのかがわからなかったのですが。

大橋：以前は別なものを載せてたけど、やはり海外に目を向けて憧れてもらおうっていう考え方と、ラジオ 1 台で世界とつながっているんだということ見せたかったんです。無線は免許を取らなきゃ駄目だし、技術もなきゃ駄目だし、そういう意味では最初は馬鹿にしてたんだけど、この趣味は素晴らしいなど。

ちょっと余計なお話をしますが、『ラジオの製作』を読んで海外放送を聞いたことをきっかけに、韓国語にのめり込んだ人がいるんです。NHK の韓国語放送の、元々は男だったんだけど転換して女性のアナウンサーになった人がいるんですけど、彼は中学

生の頃から、その山田耕嗣先生の弟子みたいなもので、中学生の頃からこの本に記事を書いてたんです。それで、親に「うちの子は韓国語を勉強したいって言うんですけど、韓国語を学んで何ができるんですか？」って言われたんですけど、僕は「良いことじゃないですか」って答えたら、今やアナウンサーで大学の先生ですからね。まあ、こんなことでも少しは役に立ったんじゃないかなと。

Q：今、気が付いたのですが、表紙のキャッチコピーに「だれにもできる」って、全部ひらがなで書いてありますよね？　ここからも、ぜひ子供にも読んでもらいたいっていう意図が伝わってきますね。

大橋：ええ。まあ、そういうことをやっていたんですね。

Q：その BCL の本は雑誌ですか？

大橋：これは増刊号です。

Q：『ラジオの製作』の増刊なんですね。

大橋：普段、連載していたものを増刊でまとめようっていうことですね。それまでは、こういう本がなかったんです。

Q：それまでというのは、一般の専門書籍でもなかったということですか？

大橋：なかったです。ただ、グローバルでは『WORLD RADIO TV HANDBOOK』っていうのがあって、それは 5,000 円ぐらいしたのかな？　実は輸入して売っていたんですが、それも売れましたね。

Q：高価な輸入書籍でも売れたんですね。

大橋：うちに送られてきた郵便は社長室で全部さばくんですけど、社長夫人から「太郎さん、もう残業でたいへんなの。封筒を開いて伝票を書いて入れるのが、もうたいへんだから勘弁してよ」って言われたり、郵便局でも有名になっちゃいましたね。

Q：毎日、注文がたくさん届いていたんですね。

大橋：それで日銭が入ってくる。中には切手で来る場合もありますが、そのぐらいみんな

が夢中になってくれたのが、『マイコン BASIC マガジン』とかでゲームの時代が来る前の段階ですよ。1979年の30号記念のときは、ポスターだとか、プロ用のオーディオとか、それからラジカセにテープ、アマチュア無線も全部載せてるんですよ。それから、まだ広告は出てないけど、テレビゲームの記事とかもありましたね。

Q：先程拝見したら、折込の記事でゲーム機の回路図みたいなのが書いてありましたね。

大橋：そう。このあたりからマイコンが登場してくるんです。あとはシンセサイザーとかも、ちょうど70年の終わりから80年にかけて登場するんですね。『ラジオの製作』の時代に、本としておそらく初めてだと思うんですが、『シンセサイザーのすべて』という本も出したんです。この間、ヤフオクで7,000円で買い戻しました（笑）。これもすごかったですよ。昭和53年だから、1978年ですね。シンセ系のことは、これで理論も全部わかる。

Q：音が出る原理、波形とか、エフェクターの調整とかいろいろ載せたんですね。

大橋：実際の作り方とかも載せて、これも一生懸命やったんです。富田勲先生の所にも行きましたよ。富田先生にシンセサイザーを見せてもらって、「こんなの簡単だよ」って言って、ちゃちゃっと弾いてくれたんです。「発信機とフィルターとノイズ発生機があればいいんだよ。あとはアンプがあればね」って言われて、「ああ、それなら作れますね」って言って、（※実際の誌面を見ながら）作ったのがこれなんです。

Q：自作シンセがあったんですね。

大橋：これを見て作ったっていう人が何人かいますよ。売ってるやつは買えなかったから、秋葉原に行って部品を集めて作ったら、富田先生がやってるのと同じような音が作れるわけですよ。「道具は目的を持った人間が…」とかって先生が仰ってますが、もう本当に仰るとおりだなんて。実はシンセに興味を持ったのも、最初にお話した大橋力さんが、「太郎ちゃん。最近、秋葉で『シンセ小僧』っていう言葉があるんだよ」って教えてもらったからなんです。「小中学生で、出たてのシンセに夢中になって、すごい音楽を作っちゃうやつがいるんだよ」って。それがきっかけでこっちもやりましたね。先週も会いましたが、人生の節目節目で時々会っているという、そんな前段があるんです。

「シンセ小僧」とか、それから「マイコン少年」っていうのもそうですよね。『月刊マイコン』っていう雑誌が、ちょうど電波新聞社からも出たんですね。

『月刊マイコン』を創刊

Q：『月刊マイコン』は最初から月刊だったんですか？

大橋：そうですね。あれは日本マイコンクラブっていうところから引き受けたんです。そういうクラブだけではとてもできないので、電波新聞社のほうで引き受けたんですね。それから『月刊マイコン別冊』も、いつからだったか、結構やってましたね。編集部の中では、『ラジオの製作』が7万8,000部で、広告が3,000万円ぐらい入ってトップだったのですが、『月刊マイコン』ができたら、あれよあれよという間に抜かれてしまったんです。

Q：時代のトレンド、需要がマイコンにどんどん移っていったんですね。

大橋：もうすごかったですね。広告が入り切らないので出稿を断ってたんです。

Q：それもすごいお話ですね。

大橋：ええ。それを傍目で見ながら、ああそうなのかと思ってたんですけど、そうしたら取次ですとか、あるいは社内や『月刊マイコン』のスポンサーあたりにも、いわゆるパソコン、マイコン少年に注目した人が何人かいたんですね。大学生や専門家以外の小中学生でも、ビットインみたいな当時のNECとかのマイコンショップの拠点に出入りする青少年、子供たちがいるっていう話があったので、そういう人向けに何か媒体を作れないだろうかという話があったんです。僕はやっぱり新しいものは好きですし、実際に秋葉原ではやってるものですから、その波に乗ってずっと仕事をやってきていましたので、じゃあそれで何かできるかもしれないなど。

ただ、僕はコンピューターに一切触っていないのでわからなかったんです。それで、じゃあやってみよう…まあ命令されたわけですけど、じゃあどうしようかなあと。でも、社内には大ライバル誌があるわけですよ、『月刊マイコン』という。当時は副社長だった2代目の社長が、彼は非常に慎重なタイプなので、いろいろなことを気にしたりするので、いちいち全部許可をもらってやっていましたが、僕自身も不安だったんですね。コンピューターは専門じゃないし、まだ何の実績もない。ほかは子供のときからもう実績がありましたけどね。じゃあ、それならまずはテストでやってみようかなと。

それで、付録という形にして薄い付録をつけたんです。当時はマイコンで何でもできていう話だったのですが、何をやったら受けるのかがわからなかったので、毎号ちよっ

とずつテーマを変えて、最初はアマチュア無線のモールの代わりに、勝手に送受信できるようなものを載せてみたりとか、いろいろと試行錯誤していたんです。その頃に札幌で、CQ ハドソンっていうアマチュア無線ショップからスタートしたハドソンがあったんですよ。そこに工藤さんっていう人がいまして。

Q：ハドソンの創業者、工藤兄弟ですね。

大橋：そうそう。そのお兄さんと実は友達なんですよ。彼が「東京に進出したい」っていうので、アスキーだったか CQ だったかに行ったら門前払いされたので、電波新聞社の『ラジオの製作』の編集部に来たんです。彼は子供の頃から『ラジオの製作』を読んでいたのですが、雑誌に載っている通販の会社のお店が高円寺にあったから、東京の大学かどこかに入って下宿したときも、「高円寺が一番良い所だ」って言って、部品を卸してくれる所がそこにあったから、わざわざ高円寺を選んだっていうエピソードがあるんです。

彼が東京に出てきたときに、「ちょっと相談事がある」っていうことで会ったら、それ以来かなり仲良くなって、東京に来るたびに「太郎ちゃん元気？」なんて言って寄って来るようになったんです。で、あるときに「ちょっと頼みがある」と。「マイコンブームになって、北大の学生がうちに来てマイコンをパタパタと打っていて、『ミミズの滝登り』だとか麻雀だとか、ゲームを作ってるんだ」と。

Q：確か、中本伸一さんが北大の学生時代からハドソンでゲームを作っていましたよね。

大橋：ええ。で、「それが結構売れるんだよ」と。あの頃だと、3,800 円ぐらいですかね。

Q：ゲームのプログラムを入れたカセットテープの通信販売ですね。

大橋：「注文が多くて困るんだよ。どこか、卸してくれる所はないかなと思って。太郎ちゃんの所だったら全国に支局があるでしょ」と。考えてみれば、こういう数百円のものを取り扱うことには長けてるし、まあコンピューター、今で言うパソコンは、電機業界でも一大ドル箱になりつつあったんです。最終的には、すべてのメーカーがパソコンを作りましたからね、NEC の電器店でも売りましたし。

Q：どこの家電メーカーもパソコン売るようになりましたよね。

大橋：全国の電器屋さんがパソコンを売った時代ですから。で、それはいいねということ、パソコンのソフトの流通を始めたんですね、これは僕が仲介しただけなのですが。工

藤さんが来たときに、「今度、『マイコン BASIC マガジン』っていうのを何とか立ち上げたいんだけど、何をやったらいい？」って言ったら、「やっぱり絶対ゲームだよ。ゲームの投稿を募ったらどうだ？」と、彼が言ったんです。

僕はゲームのことはわからないけど、考えてみれば中年の僕がやってみて面白いなと思ったものを載っければ、絶対うけるに決まってるなど。当時はね、雑誌の投稿っていうのがものすごくはやってたんです。

Q：漫画雑誌とかにも、みんな読者コーナーはありましたよね。

大橋：そうそう。ラジオとかでも、みんな投稿だったんですね。それで、その方向でやってみようかって思ってやってみたら、まあ引っ掛けてきたと言うんですかね。封筒にカセットテープを入れて、こっちが指定したようなゲームの仕組みとか、変数とかプログラムの注意点とか、それから参考にしたものとかを、それに従って書いた投稿が、ぼちぼちと来るようになったんです。それで、そういう投稿を載せた付録が、単独でも売れるかどうかというのをテストしたんですね、ゲームで言うロケテストですよ。

それを角田無線の X1 っていう所に親しい方がおられたので、そこに置いてもらったんです。売れるかどうかわかんないけど、まあ 100 冊ぐらい置いてみたら、これがどんどん売れるんです。そのうち、いわゆる「マイコン族」というコンピューターがない人が、全国的にパソコンを置いている店にたむろするようになったんです。そこでプログラムを打って、テープにデータを保存してっていうことをやるようになったんですね。

自分ではマイコンを持っていないけど、『ベーマガ』に投稿して載ったら 1 万円もらえるんだよっていう話があって、それがどんどん来るようになりかけたときに、独立して『マイコン BASIC マガジン』ができたんですね。（※手元の資料を見せながら）で、これが最初の…。

Q：あ、これは『ベーマガ』の媒体資料ですね。82 年 4 月に創刊前の別冊って書いてあるから、まずはこのタイミングで別冊を作ってテストしたんですね？

大橋：そうそう。

Q：もう創刊の段階で 10 万部近く発行してるんですね、すごいです。

大橋：ちょっと前後しちゃうけど、これも言うのを忘れてました。その母体となった『ラ

ジオの製作』なんですけど、かなりなステータスがあった雑誌なんです。(※手元の資料を見ながら) ここにも書いてあるかな? 昭和 54 年の 4 月だから、1979 年。学習研究社、学研の「よく読まれてる月刊誌」という中学生へのアンケートがあるんです。それを見るとね、『ジャンプ』とか少年なんか、っていう漫画の中に『ラジオの製作』っていうのも出てくるんです。

Q: これもすごいデータですね。当時の中 3 男子が読む雑誌のベスト 10 に入っちゃうんですね。

大橋: これはボリューム 2 のときで、ボリューム 1 ではもっと上だったんです。そのぐらい雑誌のステータスがあった時代ですよ。で、その別冊も取次に最初に持っていくときに、当時の副社長は 1 万 5 千部だって言ったんですよ。そうしたら、販売の責任者の斉藤さんっていう方が、「いやいや、そんなわけないよ。太郎ちゃんはどう思う?」って言うので、「そうですね、この手応えだったらもっと行くよ」という話をしたんです。

それで、最初にトーハンに持っていったら 1 万 5 千部、全部取られちゃったんです。そうしたら斉藤さんから電話が掛かってきて、「もうほかの取次に顔向けできないので、増刷させてください」って言ってきたんです。

Q: じゃあ、いきなり増刷したんですか?

大橋: そう、月刊誌で増刷。

Q: 雑誌での増刷は滅多にないですけどね…。

大橋: それでもグズグズ言っていたので、2 日後かな 3 日後かな、短冊って我々は言うんですけど、スリッパを箱にぎっしり詰めて、斉藤さんが副社長の前にドンと置いたんです。「増刷させてください。早くしないと、もう取次に顔向けできません」と言ったんです。そんなことがあったので、いきなりこんな数字が出たんですね。その後もぐーんと伸びまして、最盛期には 29 万部ぐらいまでいきました。

やっぱりね、15~20 万部、少なくとも 10 万部以上出た時期が 20 年以上も続いた雑誌なので、今になってその当時の読者たちが懐かしがってくれるんです。それから幸いなことに、文科省もゆとりからちょっと逆ハンドルを切って、強制的にあんなもので点数をつけるのはおかしいと僕は思うんだけど、小学生にもプログラミングを学ばせようっていうことになった。

そういう気運もあって、当時プログラミングを楽しんだ、あるいは投稿してお金を稼いでパソコンを買ったりした人たちが、昔を懐かしんでという雰囲気が出てきたので、年に4回しか出せないんですけど、『電子工作マガジン』の中で『マイコン BASIC マガジン』コーナーを復活させているんですよ。

Q：『ラジオの製作』じゃなくて、『電子工作マガジン』の1コーナーっていう形なんですね。

大橋：今度、12月19日に付録で付けるんですよ。すみません、ちょっと話がそれますが、『エイリアンフィールド』という、付録創刊号のときに投稿されたゲームを復刻して載せたんです。水上さんという有名なゲームデザイナーが作ったゲームですけど、本格的にその仕掛けを今やっているんです。まあ、そんな形で『ベーマガ』ができたんですけど、ここからがいよいよゲームの話に入っていくんですよ。

自社開発のゲームソフトと、ゲーム攻略本の販売にも着手

Q：もうちょっと前のお話を、先程も出てきたハドソンとの関係についてお伺いしたいのですが。

大橋：これとはまた別個で、並行して私は『マイコン BASIC マガジン』をやっているときに、「ゲームの部門を作るから、その責任者をやってくれ」って言われたという流れがあったんです。

Q：それは、82年よりも前ですか？ もう早い段階から、『月刊マイコン』の頃からテープ版のソフトを通信販売とかで売ってましたよね？

大橋：そうそう、こういう所から始まっているよね。

Q：以前に、『月刊マイコン』のバックナンバーを調べたことがあったのですが、先程もお話が出てきた CQ ハドソンとか、デービーソフトの通販の広告記事がその当時から載っていたのを見た記憶があるんです。

大橋：そうそう。それでね、途中からハドソンがいなくなって斉藤さんが困っちゃったので、「じゃあ、ゲームを作ればいいじゃないか」っていう雰囲気になったと思います。当時、アメリカから帰って来られた副社長が、まあゲームが好きだったので、ナムコのゲー

ムのすごさっていうのもよくわかっていましたね。昼休みとか、夜になったらゲームセンターに入り浸ってましたので。

Q：そこまでゲームにのめり込んだ上の方がいらっしゃったんですね。

大橋：僕はゲームのことは、当然だけどわからなかったんですよ。パソコンのこともわからなかったけど、ある程度はやっていく中で覚えていったんです。結果的に、うちでゲームを作るソフト開発室っていうのを作って、その責任者に私になったんです。もうそのときには、すでに当時の副社長の平山さんが、ナムコさんに行ってライセンスを取ってました。

アメリカにいるときに、「大橋君、こういうもののコピーライトはどうなってるの？」って僕も聞かれたので、「いやあ、もう海賊版だらけですよ」って説明したことがあるんです。「『パックマン』だって、もういくらでも出てますよ」「いやあ、それはいかん」とか言っていたのですが、僕はその意味が最初はわからなかった。そうしたら彼は、当時の中村社長の所に行って交渉してくるんだと。「あ、そうですか」って僕は言ったんですけど、本当に交渉して、有名なゲームをいくつだったか忘れちゃったけど、『パックマン』とか『ゼビウス』やら『ディグダグ』やら、「大橋君、これだよ」って十数種類のゲームを全部契約してきちゃったんです。

Q：いきなりすごい契約をまとめてきちゃったんですね。

大橋：交渉をしていた様子は何度か見ていたのですが、結構冷ややかに見ていましたね。フロントマネーだけで数百万払うとか言ってね。

Q：前金をたくさん納めたんですね。

大橋：そうそう。それでね、「君が作れ。まずはゲームをやれ」と言われて。僕は雑誌を出せば売れるからそっちのほうを楽しくてやってたんですけど、ずっと一週間くらいとぼけていたら、ある日に僕の机に100円玉をドサッと置いて、「これは業務命令ですから、ゲームをやってきてください」って言われました。普段は温厚な方なんですけどね。

Q：小銭を持たされて、仕事でゲーセンに行かされたんですか？

大橋：ええ。そのときは、まだ僕は全然できないから、『ラジオの製作』のライターで当時はまだ高校生だったかな、梶原さんという今はTBSの技術部長の方に、「梶原君、ゲー

ムセンターに連れてってよ。ゲームをやったことないんだよ」って言ったら、彼は見事に遊んで見せてくれたんです。「ああ、ゲームってこういうものか」って、初めてそこでわかりました。

そこから紆余曲折を経て、まず秋葉原の知り合いでゲームを売っているところに行って、「ゲームプログラムできる人を紹介してよ。ギャラはいくらぐらいなの？」とか、そういう話をしましたね。

Q：ナムコとライセンス契約したというお話がありましたけど、その契約に行く前段階として、まずゲームを作れる人材が当然必要なわけですが、このときは先に契約をして、その後から人材を探したということですか？

大橋：そうですね。彼の考え方では、「そんな人はいっぱいいるから。誰かが作れるよ」と。「ライセンスを取ってきちっとやれば、それしかなくなるわけだから」っていう読みがあったと思いますね。まあすごいなと思いますね、普通は全然そんなこと思いつかない。

Q：あらかじめ人材を集めて、作れる目処が立ったところでライセンスを取りにいったのではなくて、まず先に契約だけまとめたんですね。

大橋：会社がゲームを作るっていうことは、まだほとんどなかったよね。

Q：それはそうですね。

大橋：光荣さんもやってたけど、まだガレージメーカーでしたよね。それから、ライセンスはそのときは7パーセントですね。

Q：歩率で、一本につき何パーセントのロイヤリティを払う契約だったんですね。

大橋：そうそう。そういうものが、業界にはロイヤリティっていう考え方が今までなかった。それがひとつの目算になって、ある意味ではゲーム業界がきちんとできてきたんですね。

Q：そのパーセンテージには、何か基準みたいなものがあつたんですか？

大橋：いいえ。なかったのだから交渉したんですね。それから、ゲームっていうのは

著作物かどうかという議論もあったので、私もそのときに顧問の弁護士の方から尋問を受けたんです。「ゲームって、終わったら消えちゃうじゃないですか？ これは著作物とは違うんじゃないですか？ キャラクターが消滅してしまうじゃないですか？」とか。それが映画なのか著作物なのかとか、著作権としてロイヤリティを支払っていいのかというような議論があったみたいですね。このへんはあまり詳しくないんだけど、ひとつの形を決めたのは、我が社がほとんど初めてだったのかなと思います。

Q：昔のマイコン雑誌は、『I/O』とか『月刊RAM』『月刊アスキー』とかもそうだと思うんですけど、プログラムの投稿欄にはインベーダーの亜流とか、アーケードゲームのほぼ丸コピーしたやつとか平気で載ってましたよね。

大橋：平気でしたね。だから、そういうことについての感覚がまだなかったんですよね。ゲームの楽曲とかもそうでしたよね。平気ですよその楽曲を使っていたりとか。

Q：そうですね。ヒットしたポピュラーソングとかのメロディを耳コピーして入れちゃったのも普通にありましたよね。

大橋：そのへんのことはね、2003年の『CESA ゲーム白書』で、『マイコン BASIC マガジン』が休刊したときに書いてって言われたので、私も含め3人で書いたんです。割ときちんとまとまっていますよ。立役者は、当時の平山副社長で、それから販売の責任者の斉藤清、それと大橋太郎、この3人組で出来上がったんです。まあいいコンビだったと思いますし、当時の電波新聞は今よりもすごい儲かってたし、ステータスもあったので、いわゆるゲームソフトハウスの中でも特異だったんです。雑誌でも流通でも儲けていたし。しかも、天下のナムコのお墨付きももらっていた。私は雑誌をやりながらこっちもやって。

実は、ものすごく派生効果もあったんです。要するに、パソコンに一斉にみんな参入してきたわけですね、家電メーカーが。BCLのときもそうでしたが、海外放送を聞くラジオを一斉に全メーカーが出したんです。日本では、それから、その前のアマチュア無線がはやったときは、パナソニックやゼネラル、NECまでアマチュア無線機を出したんです。

ですから、そういう性格を持っていたんです。元気のあった頃の日本は。ブームを作ったときに、その派生としていろいろなメーカーが参入してきた。私が一番経験した中で一番大きかったのは、そのパソコンなんですよ。（※手元の資料を見せながら）これは私がまとめたもので、多少違う箇所もありますけど、もうこの数ですよ。1年間に1個ず

つ、ピーク時の 83、84 年にはもう何十台も出て、数年の間であらゆるメーカーや、それから玩具メーカーも参入してきたんですね。ですから、ものすごいムーブメントだったんです。

誰もが知っている、『パックマン』だとか『ゼビウス』『ギャラクシアン』『ギャラガ』とかっていうのを移植できるチームを持っていたので、メーカーが新しいパソコンを出しますっていうときには、発売の 1 年半ぐらい前にメーカーの人が、「今度、こういうのを出すんですけど、『ゼビウス』を何とか間に合わせて作ってくれないませんか？」とかって話をするためにうちの会社に来ていたんです。

Q：自前のソフトじゃない、移植ソフトのオーダーをパソコンメーカーがしていたというのは面白いですね。

大橋：ですから、自然と前もって新しい機械が来るし、「間に合わないんだったら、せめて『ベーマガ』にプログラムを 4 本とか 5 本載せてくれないませんか？」とか、「出たときに、バンドルのソフトだけじゃ何も面白くないじゃないですか」とかって言って、そうやって『ベーマガ』にプログラムが載れば…。

Q：それを見て、みんながプログラムを打ち込んで遊びますよっていう。

大橋：そう。そういう交渉ですね。それから、いわゆるグラフィック、スプライトのキャラクターが自由に動くとか、そういうアーケードゲームの思想や機能も載せた。サウンドも、最初はビープ音という、ブザー音をプログラムで鳴らしたりとかしていたのが、ヤマハの FM 音源チップで 3 和音が出せるようになった。すると今度は、それを上手に動かすと、もっと良く聞こえる音色が作れる。そんな技術的なこともどんどん進んで、アーケード用、つまりゲームセンター並みのパフォーマンスを持ったパソコンが何とかできないか、できないかって、うちでは一生懸命訴えていたんです。

例えば、NEC とかは事務系統だから、支配人っていう役職があるんです。その渡辺支配人を我が社の社長室に呼んで、『ゼビウス』を見せたことがあるんです。「こういうのができたほうがいいでしょう？ 同じ売るんだったら、こういうのがあったほうがすごいですよね」って話をしたら、あの金属感のあるグラフィックスとサウンドに渡辺支配人もすごく感動してね、「よし、わかった」と。それで、PC-8001mkII とかの音を良くしたんです。まあそんなこともやりましたね。

Q：すごいことですよね。ナムコの間人ではない、出版社の社員が『ゼビウス』をやっ

みせるというのは。

大橋：ゲームのほうは、今も我が社でソフト部門のトップをやっている、通称「なにわ」さんがもうそのときにはいたんです。彼はものすごい、プログラミング技術もハードウェア技術も持っている人です。この前やった、『バーマガ』のイベントでもみんなにお話をしましたけど、『マイコン BASIC マガジン』の編集部にはすべてのパソコンが置いてあって、我々編集部だけではとてもチェックしきれないような、月に何千本ものプログラム投稿が送られてきていました。

それをアルバイトという形で、筆者になってもらった人たちにそれぞれの機種を担当して見てもらっていたんです。毎日、学校が終わると会社に来て、段ボール箱に入っているものの中から、いい作品を4、5本選んで、なおかつそのすぐ隣りでは、最先端の本物のゲーム基板があって、そこで解析をしながらプログラムを作っているんですね。それから、サウンドチームっていうのもあって音楽も作るという、もう梁山泊のような形ができてたんですね。

Q：アルバイトも含め、そういう仕事ができる方々は、こういった形で社内に集まったんですか？

大橋：売り込みですね。それから、「できる人は来てください」って、雑誌でも多分募集をしていたと思います。芝浦工大とかから、英才組が大挙してやって来たりとかしましたね。ほとんどの人が『ラジオの製作』も読んでいたので、技術もプログラムもわかる。しかも、ここへ来れば最先端のものがある。

Q：そんな最高の環境があれば、学生は喜んでやって来ますよね。

大橋：それから、『ラジオの製作』でも『マイコン BASIC マガジン』でも、「こんな企画をやったらいいんじゃないか？」っていう提案は、私もどんどん受け入れることにしてたんです。みんなインテリジェンスレベルが一定以上あったんですね。そうじゃない人は途中で落伍しちゃったり、あるいは学業の都合でいなくなっちゃう人もいましたね。

彼らの間でもものすごくベクトルが重なり合って、新しいことがどんどん生まれてくる。僕は、コントロールする側としては先程も言ったように、小学校5年生でも読めるような記事にしようという考え方ですから、ほかのメディアで扱ってたアダルト系だとか美少女系っていうのは一切排除して、そのスタイルを守ってきた感じですね。

『スーパーソフトマガジン』という付録を付けるようになったときに、『ゼビウス』のプログラミングにも挑戦してたんす。ナムコさんは、資料とかソースコードをくれるわけではないんですよ。「それは自分たちでやりなさい」っていうことですから、実際にゲームをクリアできなければ『ゼビウス』が作れないわけです。今でこそ、無敵モードとかがあったりするけど、あんなに面がたくさんあったら、もう誰もクリアできない。

Q：アーケード用の基板を自前で用意して、「あと自分たちで調べてね」っていうことで、メーカーからもフォローが全然ない状態なんですね。

大橋：だから、『オールアバウトナムコ』に載せた『ゼビウス』の各面の画面写真は、よく見るとわかるけど、全部これは紙焼きの写真を貼り合わせたんですね。

Q：1画面スクロールするごとに止めて撮影するんですよね。

大橋：そう。だけど、最初はそういう操作がわからなかったから、あの有名な大堀さん、うる星あんず氏を私がスカウトしてきたんです。1,000万点を達成して解析した人っていうのは、東京で2人くらいしかいなかったというので。

Q：いち早く1,000万点を達成したのは、確か大堀康祐さんとか田尻智さんですよね？

大橋：そうそう。大堀さんを引っ張ってきてゲームをやってもらいました。

Q：スカウトしたのは、どこかのゲームセンターに大橋さんが行ってお声掛けをしたんですか？

大橋：いいえ、学校まで行きました。新大久保だったか、大久保のガードの所で、会えるまで待っていたんです。だって、そうしないと『ゼビウス』の開発がスタートしないわけですから。もう3面ぐらいでみんなやられちゃうし、「お前、何とかならないか？」って言われても無理なので。

まあ、そんなきっかけで、大堀さんは期間は短かったけど、それ以外の人はみんな参画してくれるようになったんです。特にアーケード系を、ナムコとか、それからセガのゲームの移植もしましたけど、そういう人たちはもうスーパープレイヤーなんですね。みんなが応援してくださって。今でもゲーム業界でゲームプログラマーとして、あるいはゲームデザイナーとして頑張っておられる方もいますよね。

アーケードのゲームのほうは、どちらかと言えば私も自分なりに開発の段階でいろいろと体験はできたんですけど、そこへ彗星のごとく現れたのか山下章さん。僕は、もうそっこのほう、ロールプレイングゲームとかアドベンチャーゲームは全然だめだったんですね、これどこが面白いのって。これも今までのパターンと同じなんですけど、最初から山下さんは自信があった。『クイズドレミファドン』なんかで優勝したりするような超天才で一橋大の学生でしたね、山下さんは。

で、最初は当然、ほかの出版社に行ったと思うんですよね。で、そこで断られて『月刊マイコン』のほうに来たら、当時の編集長が「そういう話だったら大橋君のほうがいいよ」っていうことで、僕が会って話を聞いたんです。彼が言うには、当時のアドベンチャーゲームとかロールプレイングゲームは、まだゲーム性とかが稚拙だったので、単なるクイズ、謎当てクイズみたいな形になっていたので、ヒントがなければもう全然先に進めない、そこをアドバイスできるようなものが必要じゃないかと。いわゆるゲームブック、ゲーム攻略本ですよ。

「ああ、そうか。僕はアーケードでそういうことをやってるよ」って言ったら、じゃあそれもやってみようかという話になったんです。山下さんは、すぐに本を出したいって言ってきたんですけど、その当時の『マイコン BASIC マガジン』の読者は、基本的にアーケードぐらいしかまだ頭の中になかったから、「まずはAVG&RPGっていうのを誌面で1年間、山下君が思うことを連載で書いてみないか？」って話をしました。やっぱり、知名度がないと本は絶対に売れないんですよ。

Q：そうですね。いきなり書籍化しても、売れるかどうかわからないのでリスクがありますよね。

大橋：過去に、付録でロケテストみたいなことをやった経験がありましたので、その話をしたら彼も「わかりました」っていうことで、それで連載を始めたんです。

Q：山下さんが『ベーマガ』に参加されたのは、そういう経緯があったんですか。最初は自分から売り込みに来ていたんですね。

大橋：だいたいみんなそうやって来ていましたね。それで、記事の名前も「レスキュー」にしたんです。

Q：そうでしたね。後に、『山下章のレスキュー！AVG&RPG』などの書籍が何冊も出ましたよね。

大橋：お助けですよ。そこでも意見が分かれたんですけど、彼は「こんなものは誰でもわかりますから」って言うんだけど、「そうじゃないよ。まずは読者に聞いてみようよ、困ったことを投稿してもらおうよ。それで、多かった順番にゲームを取り上げればいいじゃないかと。例えば15個の記事を書くんだったら、質問葉書の内容で多いタイトルと場面順に並べて、上から選んで書いたら絶対売れるよ」と。そうしたら、これまたびっくりするぐらい投稿が来たんです。確か、トマト姫とか何とかっていう…。

Q：『サラダの国のトマト姫』ですか？

大橋：ええ。あれが一番最初です。「何で、こんなことがみんなわからないの？」じゃなくて、「山下君、みんなわからないんだから、こうやったら絶対うけるよ」って言ったから、もう見事に当たったんです。それで、2年目には今までに掲載したものをひとつの本にして、加筆もしてまとめて出したんです。またそれが、ポーンと10万部ぐらいいっちゃうんだよね。

Q：今では多分、プレミア価格がついていると思いますが、当時からたくさん売っていたんですね。

大橋：そうすると、原稿料も金額的にもでかいんですよ。お父さんが病気がちで、彼が稼がないとたいへんなんだけど、一生懸命に一橋大学にも行っていきますとか上司に説明しました。あと、彼は自分の研究とかのためにゲーム機を自分で全部買ってライブラリにしますよね。

Q：今でもたくさん、ゲーム機類をお持ちのようですよ。

大橋：『ラジオの製作』のほうでは、ほかにもいろいろお世話になった先生はいるんですけど、山田先生とか皆川先生とかがいて、それから『マイコン BASIC マガジン』では山下さんというスーパースターを見つけた。その周りでも、音楽系では今でも活躍してる古代祐三さんなんかもいてね。今度、「古代祭り」っていうイベントをやるそうですけど。私がやっていた雑誌とか、ゲームに関する開発とかが、何だかんだと影響を与えて、それが良い方向へ行っているんじゃないかなと今も思います。今でも懐かしがってもらえてますしね。

ゲームミュージックも、最初はゲームって言うだけでみんな嫌っていたけど、えーと…
確か YMO が一番最初にやったのかな？

Q：細野晴臣さんがアレンジした、『ゼビウス』の曲がレコードで発売されましたよね。

大橋：そうそう。あれを聴いて、「おお、ついに来たか」と。僕はゲームとか新しい文化を、『マイコン BASIC マガジン』に携わりながらゲームは文化媒体だと教わったんですね、ライターとか読者から。それを、声を大にして中年のおっさんがガーガー言っていて、レコードという作品になってようやく出たっていうのも、すごく嬉しかったですね。

Q：『ペーマガ』本誌では一時期、毎月1曲ずつくらいゲームのBGMの楽譜を載せていましたよね？ 楽譜を載せてたのもやはりそういう、推したいという意向があったんですか？

大橋：ええ。BCLのときの、海外放送のインターバルシグナルのジングルと同じ考え方です。プログラミングの、こういうのをコードって言いますよね？ ですから、楽譜とかもまったく一緒なので、それを自分が持ってるPCで、楽譜を読める人はそれをBASICのコマンドを使って自分で入力すれば、それに近い音が出せる。上手な人が組むと、単純に8分音符とかだけじゃなくて、8.2ぐらいにしたりとか、ものすごく細かくできる。

Q：そうですね。プログラムでベロシティとかいろいろいじれますし。

大橋：そう。そうするとね、ものすごく本物に近いことができるからそこも楽しい、技ですよ。「楽譜が読めなくなっちゃって、書かれているとおりに入れたらできた、古代君の投稿ってすごいなあ。これってどうやってんだろう？」と。そのコードを見て、その技を自分で身につけて、今度はまた別の楽曲で自分でもやってみる、あるいは他の機種でもやってみるとか、そういう切磋琢磨が誌面上でできたと思います。

Q：当時は、「何々という機種用で何とかってゲームの何面のBGMのプログラム」って書いてある記事、プログラムリストが堂々と載っていましたよね。

大橋：当時は、そういう記事もオーケーでしたからね。逆に、ゲームメーカーもそうやって自分たちのゲームが露出することを喜んでいました。今は、もう権利関係があって、いろいろうるさい面があるとは思いますが。

Q：プログラムが載れば、それが結果的に宣伝につながるだろうという判断ですね。

大橋：それで読者がファンになったりしますし、後で会社に入ってきてヒット作を作って

いくつという例はいくらでもありますから。ですから、とにかく投稿の中で上からいいものだけを選んで載せていくと、そういう意味ではどんどん良くなっていくと。ただし、僕が気を付けていたのは、ほかのマイコン誌っていうかパソコン誌がやっていたような、何十ページもの長いリストはやめて、基本は1ページか、あるいは2ページに収まる程度のリストにしていました。そのぐらいのソースコードでやって、他媒体には染まらないで底辺を狙うっていう基本をずっと守っていました。

Q：なるほど。確かにリストが長過ぎると、小さい子供だと誌面を見ただけでもう打ち込む気がなくなっちゃいますよね。何百行とかもあつたら「もう無理だ」みたいな。

大橋：そうですね。ましてや、パソコンを持ってない人は店先でやるわけだからね。まあそんなことを一生懸命やったのが、今また注目を受けてるっていうのは嬉しいことですよ。

Q：1ページか2ページに収めようとお考えになったのは、大橋さんが実際に打ち込んでみたらたいへんだったという、何か実体験があつたからですか？ それとも、別の方からアドバイスとかがあつたんですか？

大橋：よその本を見ていたらね、これは打ち込ませようと思って載せていないだろうなと思ったんですよ。だって、そうじゃないですか？ 10ページもあるプログラムなんてやらないですよ。今だったら、ネットがあるからそれでササッとできるけど、これでは絶対面白くないだろうなと。それから、マシン語なんかを使うと、数字の羅列になっちゃうんですね。

Q：8進数とか、16進数のコードだけが並んでいるのを書き写すのはたいへんですよ。

大橋：そんなのがね、10ページも20ページも載ってたりして、編集センスないなあって(笑)。ですから、こちらはもう短くして、ネタとして一行プログラムっていうのを募集したりもしましたよ。それはまあ廃れちゃったんだけど、一行だけでも原稿料は一緒ですからね。

Q：行数や文字数で原稿料をカウントしないんですか？

大橋：全部1万円です。まあ、源泉を引かれて9,000円ですね。それはもう、長かろうが短かろうが全部一緒ということにしました。

Q：『ベーマガ』や『月刊マイコン』の全盛期は、競合に比べて部数は断トツだったんですか？ 『I/O』とか、『RAM』とかが競合誌としてあったと思いますが。

大橋：そうですね、トップでしたね。雑誌の黄金時代だったので、やっぱり競争は激しかったです。『ラジオの製作』では、オーディオだとかレコード評だとか言うのも載せていたんですよ。FM放送がステレオになって、オーディオを狙って、スピーカーの製作とかを載せていました。『レコパル』とかFM何とかっていう、FM誌3種類ぐらい、大手から雑誌が出ましたからね。それを僕は横目で見ながら、我が道を行くという感じだったんですけど。

Q：ほかにも、やがて相次いでで創刊される、日本ソフトバンクの『Oh!』シリーズあたりも競合になるかと思いますが、いかがでしたか？

大橋：全然違いましたね。当時はやっぱり、その大手出版社の中で「マイコン、パソコンが売れてるからやれ」っていう強制的な命令があって、みんなどうしていいかわからない。ゲーム誌を作れとかって言われても、元々は文芸をやりたかった人がやらされたりしてたので、いろんな所で会ったときにはアドバイスをしていましたね。向こうのほうが年齢は下だったんですけど。

角川とかもそうですが、そういう本格的な文芸誌を出すような所が参入してくるということは趣味、ホビー全体が認知されていることなんだと僕は解釈していました。ただ、トップはずっと狙いたかったので、実はファミコン誌を出したかったんです。ただそれは、当時の副社長とも話をしたけど、「うちの社風とは合わないかな。やめておこう」っていうことで、それは断念したんですね。

Q：ファミコン雑誌の構想もあったんですね。

大橋：当時はキーボードも出していて、ファミリーコンピューターっていう思想があったんですよ。

Q：はい。『ファミリーベーシック』がありましたよね。

大橋：ああいうので雑誌をやってもいいのかなっていう気はしていたんですけどね。それから、ファミコンの株式の…。

Q：野村証券の『マイトレード』ですね。

大橋：あのへんにね、僕はちょっとグッときたんです。本格的なパソコンではないけれども、今のスマホアプリ的なことができるんじゃないかなっていう気がして提案したんだけど、「それはやめておこう」って言われたのやめました。まあ面白かったですよね。特にゲームソフト業界は、最初はパソコン系からできましたから。私より年が上なのは、今でも現役で頑張っておられる、日本ファルコムに加藤さん。私より3つぐらい上です。そのほかの人たちは、5歳とか10歳ぐらい若かったですし、20歳ぐらい若い人たちもいました。割と横の連絡も良くて、名古屋のT&Eソフトさんとか、たまたま電波新聞社の名古屋支局長をやっていた人とか、それから四日市にある…。

Q：四日市にも有名なソフトハウスがありましたね。多分マイクロキャビンでしょうか。

大橋：その面々が集まって「きしめん会」というのを作りまして、そこへゲームソフトハウスの重鎮がみんな集まって、ゴルフをやっていました。

Q：ソフトハウスの方との親睦会もあったんですね。

大橋：私はゴルフの「ゴ」の字も知らなかったんだけど、やらなきゃだめだって副社長から言われて、1年間練習場に通いました。全国あちこちで持ち回りでゴルフをやって、みんな儲かってたし伸び盛りだったから、そういう交流もありましたね。今でもFacebookとかでみんなとつながってるんだけど、ヘンク・ロジャースなんて大金持ちになって天文学を応援しています。彼とも仲良くしてもらいました。

Q：ヘンク・ロジャースですか。じゃあ、『ザ・ブラック オニキス』の時代からずっと面識があったんですね？

大橋：そうですね。で、ロシアからあれを引っ張って来たでしょ、単身で。

Q：『テトリス』ですね。

大橋：もうチャレンジ精神がすごかったからね。みんな仲が良くて、まあ喧嘩も多少はあったけど、とにかく時代を引っ張っているっていうイメージがありましたね。その後からは、アーケード系がぐっと伸びてきて一大産業になったんですけどね。そこが大きな違いかもしれないけど、また新しいことが起きてくるんじゃないかなっていう気はします。ゼロから始まって30年、40年と経って、今のゲームの形でいいのかどうか、時代が進んでいるのにね。『IchigoJam BASIC』とかをやっている小学生とか、ああいう人たちの中

から、まったく新しいものが出てくるんじゃないかなって、かなり期待しているんです。

こういった雑誌にね（※手元の『電子工作マガジン』を見ながら）、そういう話が出るということは何かの兆しだと思います。今回のインタビューもそうですけど、取材の話も結構来るので、こちらはできるだけお受けしていこうかなと思っています。会社のほうでも、僕はちょうど50歳のときに出版から新聞のほうに移って、新聞記者をゼロから修行して、今もコラムを書いています。今日もコラムを書いてからここに来てるんですけど、すごくやりがいがありますね。

Q：今の仕事は、基本的には新聞での執筆ですか？

大橋：ええ。すみませんね、一方的にしやべっちゃって。

Q：それから、『スーパーソフトマガジン』を数号単独で発行していましたが、売れ行きはかなり良かったんですか？

大橋：うん。あとはね、『マイコン BASIC マガジンデラックス』っていうのがあった。これはね、『マイコン BASIC マガジン』に載ったプログラムの中から、葉書きで人気投票を集めて、人気が高い順にまとめてどさっと載せたんです。

Q：ええ、再録ですよ。

大橋：そう、再録してね。そうしたら、これがまたボンと売れたと。そういうやり方をしていましたね。

Q：『スーパーソフトマガジン』では、大堀さんたちが書かれた『ゼビウス』とか『マッピー』とかの攻略記事には、画面写真や手書きのイラストも添えたりして、あらゆる攻略パターンやテクニックが網羅してあったので、初めて読んだときにはびっくりしましたね。

大橋：僕も自分でゲームのことを理解しないと、移植とかのプロデュースできないから、自分のためにやってるようなものですよ。とにかくわかりやすく書いて載せたし、それについてはナムコさんも文句は言わなかったですね。

Q：発行する前の校正段階で、今のゲームメディアではメーカーに全部誌面を見せてチェックを受けなきゃいけない慣例がありますが、当時はメーカーチェック時に何か注意を

受けるようなことはありましたか？

大橋：そういうことはありましたよ。いわゆる攻略記事で、確かあれはエニックスさんかな？ エニックスの何かゲームの攻略を載せたときに、当時の社長から。僕とは同い年の社長なんですけど。

Q：当時の社長は福嶋さんですか？

大橋：はい。「なんとしてもだめだよ」と。理解できないんだよね。「じゃあわかった。だめなところを全部教えてよ」って言って、そこに顔シールを全部貼って出したんです。

Q：顔シールですか（笑）。

大橋：そう。「これはお見せできません」と。

Q：当時のエニックスですから、PC用アドベンチャーゲームを攻略して、いわゆるネタバレになるのが嫌だったからそうしたのでしょよね。

大橋：ええ。だけど、それはまあしゃれですよ。その後に作った『ドラクエ』のグッズとかは、電波新聞社で引き受けて全部やりましたから。ナムコグッズとかも作りましたからね。

ゲームグッズの開発・販売も手掛ける

Q：私（嶋原）もいくつか買いました。確か、郵便為替で注文するんですよ。

大橋：ああいうアイデアは、もういくらでも湧いてきましたからね、本当に。例えば、缶ペンケースなんかも作ったよね、ちゃんと二重底にして。

Q：それも買いました。鉛筆と消しゴムもセットになってて、ゲームのイラストや画面写真がプリントされているんですよ。

大橋：そうそう。で、中蓋を開けるとね、地下のマップになってるんだよね。そういうところをみんなで議論しました。

Q：グッズのアイデアも身内で考えていたんですか？

大橋：そうです。「デザ部」っていう名前が出てた鈴木さんっていう人が、完全に私と一緒に、ゲームもやるしハードも作る人だったんです。それから、ライターの人たちのアイデアも入れて、そういうグッズを作ったんです。

Q：身内で考えたデザインをナムコとかいろいろなメーカーに見せたときに、すんなりと商品化のオーケーはいただけていたんですか？

大橋：向こうもだいたいオーケーを出してくれましたね。宝箱とかオルゴールだとか、もういろいろ作りましたね。

Q：当時はカンペンケースのほかにも、『メトロクロス』とかの下敷きを買った記憶があります。

大橋：下敷きもありましたね。あれは特別な高い素材を使っていてね、子供だましは絶対にだめ、もう親でも感心するような良い素材を使って作れば、それなりの値段をつけても売れるだろうと、そういう考え方で作りました。

Q：確かに、申し上げにくいんですけど、子供の頃は値段が張るなという印象はありました。

大橋：そうですね。

Q：下敷きは1枚200円ぐらいした記憶があります。

大橋：普通だったら50円とかなんですけどね。

Q：そうですね。100円ぐらいで買えるところが200円だったりしましたので。

大橋：ユポっていういい素材を使ったんですよ。普通のやつだと、こうやってちょっと曲げたら、もう白くなっちゃうんですけど。

Q：下敷きを曲げ過ぎると、白くなった折り目が残っちゃいますよね。

大橋：そうそう。そんなこともやりましたね。当時は月刊誌の『ベーマガ』と『ラジオの製作』の両方をやって、月に最低3冊は別冊とかも出してたので、ものすごく忙しかった

ですね。

Q：そうですね、いっぺんに3ラインを回すのは大変ですよね。

大橋：うちに来る人たちは、高校になるとみんなバイクで来るので、じゃあ僕もみんなに合わせてっていうので、会社勤めでバイクを乗るのはやめていたんですけど、40歳ぐらいからまたバイクに乗って、最後はBMWに乗って仕事場にブーンって走らせてました。校了を掛け持ちしていて、あるときに西武百貨店で『ドラクエ』のグッズを買ってくれるっていう話があって、「あと30分で来ないとバイヤーが怒るよ」って電話が掛かってきたんです。「じゃあ今、見本が入ってきたから」って言って、後ろのバックに積んで高速で15分で持って行ったりもしました。それだけ張り合いがあったんですね。

Q：先程から同じような感想ばかり言ってますが、当時は本当にすごい時代でしたね。

大橋：うん、楽しかったね。

聞き取り調査ワーキングペーパーの一覧表

http://www.iir.hit-u.ac.jp/doc/WPlist_Game.pdf