



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2回インタビュー後半：マイコン雑誌の創刊とその誌面作り

福田 一史

鳴原 盛之

松井 彩子

Taro Ohashi, Oral History (2nd, 2): Launching Microcomputer
Magazines

Fukuda, Kazufumi

Shigihara, Morihiro

Matsui Ayako

目次

『ラジオの製作』の伝統を継承した『マイコン BASIC マガジン』の編集方針	3
『ベーマガ』誌上にスターが次々と登場	9
『オールアバウト』シリーズ発行までの経緯	15
時代の転機：DOS/V の普及による市場の変化	18

『ラジオの製作』の伝統を継承した『マイコン BASIC マガジン』の編集方針

Q：『マイコン BASIC マガジン』を始めようと思った、最初のきっかけのお話をもうちょっと詳しくお聞きしたいのですが、よろしいでしょうか？

大橋：まずはやっぱり会社と、それから周りでも、「少年少女向けのマイコン入門誌がないから欲しいよね」という話が出てきたからですね。当時はオーディオの入門誌として、まあ『ラジオの製作』も多少は真似されたのですが、『FM レコパル』とか FM 誌っていうのが出てきたんです。FM も、ちょうどステレオになってラジカセも売れて、少年少女たちが高いテープを買って録音、ダビングしたりっていう、そういう文化があったんですね。

それと同じように、マイコンでもできるんじゃないかということで、「じゃあ、『ラジオの製作』でもやれ。大橋がやれ」と言われたので、じゃあやりましょうと。ただそのときには、マイコンはこれからどういう方向に行くのかがわからなくて、すごく悩みましたね。

Q：そのときの「マイコン」と言うのは、ソフトもハードも含めたマイコン全般のことを指していたんですか？

大橋：ええ、全般ですね。世の中では仕事に使うとか、何か生活がいつぺんにも変わるような、例えば家計簿になるとかっていう、まあそういう流れですよ。家庭用のマイコン、ホームコンピューターだっというようなね。実際、最初に売ったのはラジオ屋さんとか電器屋さんでしたし、大きなスーパーとかでも売ってましたね、「一家に1台マイコンを」という感じで。それから、マイコン教室というのもあって、大人はみんなそこで一生懸命勉強してたんですね、そうしないと動かせないわけですから。もうキーボードを打つところから始めてね。でも、その中で趣味、ホビーとしては、どういう路線でいけばいいのかを考えていましたね。

繰り返しになりますけど、最初はアマチュア無線というホビーと何とかつながらないかとか、最終的にはシンセサイザー、打ち込みになるんですけど、音楽ともつながらないかなあとか、人によってはグラフィック、お絵描きにも使えるのではないかと、いろいろな意見があったんです。そういう中で、もういろいろと試行錯誤しながらいくしかないなど。それで、毎号ちょっとずつ形を変えながら、読者からの葉書を見つつ、どんな記事が受けたのかをずっと観察していたんですね。

プログラムもいろいろなものを載せましたが、無線関係のものは全然人気なかったのでも、「ああ、これはだめだな」と。でも、ゲームは人気があったんですね。僕はゲームがど

うも嫌いだったのですが、工藤さんにたまたま、「本当に悩んでるんだよ」って話をしたら、「ゲームは絶対にいい、これでいけ。投稿を集めて、それを載せればいいじゃないか」と言われたんですね。逆の立場で見れば、ハドソンの 1 本 3,800 円もするようなテープなんか買わなくても…。

Q：『ペーマガ』を見ながら、自分で打ち込めばゲームが遊べちゃいますよね。

大橋：ええ。自分で打って遊べるようになったら、もうそれでいいじゃないかと。そんなことは、もう中学生だって理解できますよね。さらに、それを見ながら自分で工夫してくる人も絶対に出てくるだろうなど。それでね、付録を一度 150 円の値段を付けて、秋葉原の角田無線という、部品とか当時でいう海外放送を聞くラジオだとか業務用のものを扱う会社があって、その木内さんという親しい人が責任者だったので、角田 X1 という小売りのスペースに試しに置かせてもらったんです。

それで、売れ行きが気になるから毎日そこへ見に行っていたのですが、これが売れるんですよ。こんな薄っぺらくて、150 円するものがね。

Q：そのテスト販売したものは、特別号として別に発行したんですか？ それとも、付録に値札を付けただけでしたか？

大橋：付録に値札を付けて、最初に 100 冊だったか、50 冊ぐらいでやったんですけど、あっという間になくなっちゃいました。150 冊ぐらい売れたのかな？ そうしたらね、それを持った人が、店でプログラムを打つんですよ。打ち終わったら、今度はそれをこっそりテープに保存したり、店長にオーケーをもらって投稿してきたりするんですよ、最初に載ったプログラムを改造してね。「ああ、なるほど、こういうことなんだな」って思いましたね。

ゲームに特化したら反応がいいし、葉書の反応もいいし、じゃあ、満を持していよいよ出そうと。それでまあ、以前にもお見せしたような数字になるわけですよ。会社側では、1 万は多いだろうと。1 万部は。最初から。こっちは自信あったんだけど、まあいいやと。上の言うことを逆らうと、ろくなことないからまあとりあえずやっとして。そうしたら売り切れちゃって、最初の取次で。

で、販売の責任者の斉藤さんという人と 2 人で話して、これは実物で示すしかないからスリップ、短冊とかって言うんですけど、その短冊注文で見せつけようよと。そうしたら、このぐらいの段ボールの箱にギシッと入ってますから、それが 3 万部ぐらいあったわけですよ。取次さんに送んなきゃいけないということで、それに合わせた部数を刷って追加で売

ったんですよね。だから、次号はそれ以上行くに決まってるから、それでもまだ注文が来て、部数のカーブがビューンと上がったんですよね。

Q：なるほど。ほかにも、当時からプログラムの投稿を募集している雑誌はありましたよね？　そこでもやはりゲームの投稿が多かったんですか？

大橋：ええ、ありましたよ、『月刊マイコン』とか『I/O』とかね。あったんですが、そこに載っているのは10ページもあるようなプログラムなんですね。みんなが技を競いますから、全部マシン語で書いてあるわけですよ。マシン語なんて数字の羅列ですから、どこが合ってるのか、あるいは間違っているかなんて、見ても全然わからないんですね。『ベーマガ』では基本的に1ページ、つまりそれを見た人がちゃんと打ち込めるプログラムを載せていたんです。昔のマイコンは、メモリも少なかったですしね。

Q：そうですね。昔はRAMとかROMの容量はとても少なかったですよね。

大橋：そうそう。ですから、プログラムはせいぜい1ページか2ページに収めよう、再現性が高いものを選ぼうという方針でした。マシン語の長いプログラムは、もうボツなんですね。いくら格好が良くても、ページ数を食っちゃいますので。

Q：「長いプログラムは禁止です」とか、あらかじめ明確にルールを決めて誌面に書いてあったんですか？

大橋：いいえ、そういうことは書いていなかった気がしますね。でも、必然的にプログラムを見ているうちに、だんだんそういう形になったんじゃないかと思います。

Q：やっぱり、読者目線で見ると、リストの長いプログラムは敬遠しちゃうんですよね。「こんなの無理、自分にはもうできない」って。

大橋：そうですね。最初は誰だってエラー、シンタックスエラーを出しますから。

Q：はい。打ち込んだ後のバグ取りも、すごく根気が要るので最初はたいへんですよね。

大橋：そうそう。カンマとピリオドを間違えただけでだめですからね。それで、そういう方針にしたわけです。確か、当時は社内でも「どういうふうにするんだよ？」とか聞かれましたので、「うちでは短いものしか載せないよ」と明確に言いました。そうしたら、見事に年代的にも分かれましてね。元から間口広げるという目線でやっていますから。

Q：ずっと一貫して、その方針を貫いたわけですね。

大橋：ええ、もうそれ以外考えなかったですね。

Q：そういう意味では、『ラジオの製作』から自然な流れで『ペーマガ』につながっていますよね。

大橋：『ラジオの製作』が部数を伸ばしたのは、子供目線に変換したからです。僕が会社に入った頃は2万部もいってなかったかな？ でも、それから6年ぐらい経ったら8万部ぐらいになりました。それはやっぱり、路線を変更したから伸びたんですね。

Q：その路線の変更は、どのようなプロセスを経て変更されたんですか？

大橋：これはまだお話をしてなかったかもしれないですけど、僕が会社入って最初に『ラジオの製作』の編集部に属したんだけど、ほかにも当時は『月刊オーディオ』っていう雑誌もあったのかな？ その後から創刊したのか忘れちゃいましたが、さらに『HAM ライフ』っていうのもあって、こっちはアマチュア無線系の雑誌でしたが、「こっちの『HAM ライフ』もやれ」っていうことになったんです。

アマチュア無線のDXクラブっていうのが各地にあるんですね。DXというのは、海外と通信する人たちで、僕とはだいたい同年代で、ブローケンでも平気で英語でしゃべってやりとりをするんです。そんなアマチュア無線がひとつのステータスだったときに、『HAM ライフ』っていう雑誌にいきなり入ったんですね。

Q：そこで、以前にもお話をした皆川隆行さんに出会うわけですね。

大橋：その『HAM ライフ』では、皆川先生と僕とで張り切り過ぎて、日本アマチュア無線連盟を批判する記事を書いたらクレームがついたんです。それで、上同士での話し合いで、「こういう雑誌はいかなものか」とか言われたらしくて、結局休刊になってしまったので、また『ラジオの製作』に戻ってきました。

Q：その経緯が関係しているっていうことですね。

大橋：そうです。『ラジオの製作』には皆川先生もついてきて、また一緒にやることになるんですけど、山田耕嗣っていう先生から、「僕は小学校5年生の子でも読めるように書いて

るんだよ」って言われて、それでふと気が付いたんです。自分も小学校2年か3年の頃に、こういう世界に憧れているいろいろな先輩方に話を聞いたりしてたので、確かにそうだなあと。「そうか、あのときはわかりやすく、噛み砕いて説明してくれたんだな、そういうことか」と気が付いて意欲が湧いてきたんですね。

それで、当時は海外に郵便を送るのはたいへんでしたから、封筒とかBCL世界地図、とBCLログとかを作って出したら、これがまた売れたので、ますますファン層が増えたんですね。今度は自分が編集責任者になったので、そういう考え方に切り替えて、『ラジオの製作』のすべてのページを見直したんですね。

Q：子供向けに切り替えたというのは、大橋さんが責任者になったタイミングでそのようにしたという理解でよろしいですか？

大橋：ええ、そうですね。それまでは、「俺は無線の世界じゃ有名なんだぞ」という上から目線で、「ここまでついて来い」みたいなものとか、製作記事でも世の中に存在しないようなすごいものを載せていたんですけど、ちょっと目線を変えていこうと。ですから、シンセサイザーが出てきたときも、確か6回ぐらい連載したのですが、非常に簡単な回路を載せたり、「富田勲先生の所にあるものと同じことができるよ」というような製作記事を載せたんですね。

そこから、もうガーっと伸びていきましたね。年齢に関係なく、門戸を広くしておかないと、こういうホビーの世界には誰も入ってこないですから。だいたいのはそういうものではないでしょうか？ カメラとかオーディオとかでも、「そんなんじゃだめだよ。こうでなくちゃね」とか、うんちくおじさんみたいな人がいるじゃないですか。

Q：そうですね。いきなり上から目線で来られると、なかなかそこに入りにくいですよ。

大橋：そう。もうしょうがないし、何も始まらない。

Q：そこできっかけをつかんで目線が変わり、文章構成から全部見直したわけですね。

大橋：同じうんちくでも偉そうに言うんじゃなくて、子供たちの言葉で話してあげれば、「ああ、そういうことか」ってわかってくれますよね。

Q：誌面を見直した結果、その『ラジオの製作』の売れ行き、数字も良くなったっていう成功体験をお持ちだったからこそ、それが後の『ペーマガ』にも生かされたわけですね。

大橋：そうですね。『ラジオの製作』のときは、私が会社に入った4年目か5年目ぐらいに変えましたね。

Q：前回は、山田さんとか皆川さんのお話が出てましたが、戦略やポリシーを作るのに、実は影響してたということなんですね。

大橋：ええ。その両先生はね、やっぱり同じような性格なんです。どうしても一番になりたいけど、手法はいろいろ違うということで、これはまあ編集者の悪い癖ですけど、ライバル意識を持たせながら、いかに子供たちの人気を取るかということを競っていただいたものですから、お2人とも苦勞をおかけしたせいで早くなくなられてしまわれました…。

BCLは山田先生がいらっしゃるので、皆川先生とはアマチュア無線よりも入門しやすい、CBトランシーバーでブームを作ろうとして、それで実際にひとつのブームになったんです。そのときの皆川先生の一番弟子が、今はITジャーナリストで引っ張りだこの三上洋さんです。皆川先生が引退した後に、そのコーナーを彼に任せたのですが、特集を2回落つことしたので出入り禁止にしたんです。それでね、今年の夏にやったハムフェアで彼にまた会ったときに、和解の儀式をそのステージ上でやったんです。「あんなに有名な人が、あのおじいさんに頭下げてるよ」って（笑）。

Q：なるほど、よくわかりました。

大橋：そのCBの流れがまた今もきていて、ネットで連絡とりながらCBで通信とかをしてるんですよ。すみません、話がそれましたが、まあそういうようなことがあったので、門戸を広げようっていう発想になったんですね。

Q：それが成功につながったわけですね

大橋：そうですね。35歳ぐらいで編集長をする人はほとんどいなくて、だいたいみんな卒業しちゃってたんですけどね。

Q：35歳になると、年齢的にはもう管理職とかになるのが普通だったんですか？

大橋：ええ。ただ、そのときは僕の子供もいたので、「この子らが自分の本を読むまでは頑張ろうかな」というような気持ちもあったので、それで『マイコン BASIC マガジン』の編集をやっていましたね。自分の子供に、中学1年ぐらいのときに投稿もさせたりしまし

たね。でも、それを選んで載せるかどうかは、もちろんみんなで決めていましたよ。次男はポケットコンピューターのプログラミングが結構うまくできたんですけど、その後に登校拒否になっちゃいましたけどね。うちに子供は4人いたんですけど、まあそんな思いもありましたね。こういう雑誌を作っているときにも、自分の子供たちがどんな興味を持つかなって。

でも、私は掛け持ちでいろいろやってましたから、ほとんど家にいなかったの、なかなか会う機会がなかったんですね。この間、家を追い出されて独居老人になって、子供3人は女房に取られちゃったけど、1人だけまだくっついてくれています。でもまあ、そのエネルギーを多くの人たちに向けて使ったんじゃないかなとは思いますがね。

Q：『ラジオの製作』から『ベーマガ』に至るまで、素晴らしいお仕事をなさっていたと本当に思いますね。

大橋：今になって、また反響とかが出てきてるんですね。何か、いい方向に行けばいいなあとは思ってるんですけど。

『ベーマガ』誌上にスターが次々と登場

Q：それでは、また『ベーマガ』が月刊化されたからのお話をお尋ねします。プログラムの投稿をメインでというお話がありましたが、前回のインタビューでもちょっと触れましたけど山下章さんや手塚一郎さんなど、PCゲームにすごく詳しい方が編集部に入られたきっかけを教えてくださいませんか。

大橋：きっかけは、付録で付けた『スーパーソフトマガジン』です。この付録は、反響を見ながらやっていて、そんなに長い間はやりませんでした。つまり、これもテストだったんですね。

Q：ここでもまた、読者の反応をテストをしたんですね。

大橋：ええ。それにはアーケードゲームの記事を載せたりしていたんですけど、ちょうどそのタイミングで山下章さんが、ロールプレイングやアドベンチャーゲームの解析、解説本を売り込みに来たんです。それで、話を聞いた田代さんという私の先輩が、「それだったら、大橋君のほうがいいね」ということで僕がバトンタッチして、話を聞いたら「ああ、なるほどね」と。

実はアスキーとかも回ったけど、みんな断られたらしいんです。ゲームメーカーって、要はそういう雑誌や本のスポンサーじゃないですか？ ですから、もしそういう本を出したら、映画の結末までを最初から全部見せちゃうのと同じことになるわけですよ。でも、僕は面白い考え方だなと思ったんですね、そういうのは初めてだったので。それで山下さんに相談して、前にもお話をしたと思いますけど、「それだったら、まずはあなたの名前を売るためと、それからこういうゲームの存在も読者にちゃんと知らせて、目を向けさせるために連載からやろう。1年間連載をやった後に、それをまとめてあなたの言ったような本を出そうじゃないか」と言って始めたんですね。これは多分、記憶違いとかの部分はないと思うんですけどね。

Q：それで、かの有名な「レスキュー！」のコーナーが始まったんですね。

大橋：はい、そういうことです。で、ここでもまた投稿ですよ。山下さんは最初は反対していたんですけど、「とにかく、読者が知りたいことに答えてあげれば、絶対に売れるよ。『今、詰まっちゃって困っている場面はどこですか？』って呼び掛けをすればいいよ」って言ったら、もうダーっとすごい数の葉書が送られてきたので、質問の多かった順に載せたわけですよ。でも、何回載せても同じ質問がまた後からどんどんくるんですね、まあ人が入れ替わるからなんですけど。

Q：そうですね。時間が経てば、自然と読者の世代が入れ替わりますから。

大橋：初めて買って遊んだ人は、やっぱりどこかで詰まるわけですよ。ですから、『山下章のレスキュー！ AVG&RPG』っていう本にまとめて出したら、もうバカ売れしたんですね。ただまとめただけなのですが、やっぱり目論見どおりになりましたよね。

Q：『山下章のレスキュー！』は、続巻もたくさん出ましたよね。

大橋：ええ、ずっと出しましたね。そうするとね、今度はアーケードと、そういう PC の RPG とかを、これからどのように持っていけばいいかなって考えるようになりました。僕はジャズが好だったので、『スイングジャーナル』という雑誌を小さい頃からずっと読んでいたんです。この雑誌には、ミュージシャンの話とオーディオの話の両方が載っていたんですが、それで「ああ、この手があるな」と思い付いて、こっちはプログラミングとパソコンと、それにゲームもやろうと。

それで、「スーパーソフトコーナー」というのを作って、その付録で人気があったゲームを、アーケードも含めて載せました。つまり、今度は逆に付録から本誌の中に取り込んだん

ですね。

Q：なるほど。『ペーマガ』に新作アーケードゲームの情報が載っていたのは、そういう経緯があったんですね。

大橋：それをやっていたときに、大堀さんから「ハイスコアコーナーを作りますか？」という提案があったんです。彼はもうゲームセンター命ですからね、「実は上手な人がかなりいて、全国の著名なゲームセンターとかでランキングを競っている。他流試合をするぐらいの、ゲームの上手な人たち同士が集まる所に共通のハイスコアボードを作って、毎月締め切り日を決めてそれを編集部に送ってもらって載せるコーナーを作りますか？」って言われたんですよ。で、「じゃあ、それもやろう」ということになったんですね。

それで、50枚ぐらいハイスコア掲載のホワイトボードを作って全国に送ったんですよ。そしたらね、結構返事が来たんですよ。『マイコン BASIC マガジン』が最初に始めましたが、この頃には似たような後追いのゲーム雑誌も出てきたので、そこでも結構真似してやってみましたけどね。ハイスコアコーナーは、途中のある時期からなくなって別のものになりましたけど、基本的にはそういう筆者の方々が提案してくることに對して、一応とにかくやってみようという考え方でした。

ペーパーアドベンチャーなんかもそうですね。本の中に、「ここから何番に進め」とかって書いてある、アドベンチャーゲームも載せたりしてね。

Q：ペーパーアドベンチャーもありましたね、懐かしいです。もう本当に、書き手のほうから「こういうのやりたい、実行してみたいです」という企画の提案が、どんどん大橋さんの所に寄せられていたわけですね。

大橋：ええ。でも、僕はだんだん別のことで忙しくなってきたから、そのうちにほとんど「山下軍団」みたいな感じのグループの中で、いろいろなことをやり始めるようになりましたね、ファミコンとかも出たりしましたし。後のほうになってくると、『リッジレーサー』とかをビデオテープに撮って、「日本で一番速く回れるのは誰だ？ その証拠としてビデオを送ってくれ」とか、そんな記事も載せたりしていましたね。まだネットがない時代でしたけど、いろいろと新しいものを考えてやってきたなと思いますね。

Q：マイコン専門誌なのに、なぜアーケードゲームの全国ハイスコア集計コーナーやペーパーアドベンチャーが載っていたのか、今回お話をお聞きしてよくわかりました。

大橋：それはもう、我々が移植したものの大元はアーケードでしたからね。

Q：ええ、そうですね。マイコンソフトで。

大橋：でも、アーケードはだんだん大型筐体になってきて、ちょっと性質が違ってきているのかなって思うようになって、僕も追い付けないなっていう感じがありましたね。

Q：『ペーマガ』本誌には、マイコンソフトで発売したソフトだけではなくて、新作アーケードゲームの紹介記事も載せていましたよね？ アーケードの新作の場合は、メーカーからプレス用のリリース素材、例えば「画面写真を送ってください」とお願いすれば、編集部まで送ってくれるような流れは最初からあったんですか？

大橋：いいえ、取材に出掛けて記事を書いていたね。響あきらさんとか、みんなライターが「取材に行ってくれ」という感じですね。それで、メーカーに出入りしているうちに、逆に向こうから「アドバイスしてくれ」と言われるようになったり、後にゲーム開発の仕事をするようになった人もいたんです。大学生だったら、もう4年も経てば就職ですから、卒業生もどんどん出るというスタイルでしたね。

Q：『ペーマガ』には、プログラムや「レスキュー！」以外にも読者投稿コーナーがたくさんありましたが、一番下の欄外のスペースには「影さんコーナー」というのも載っていたよね？ あのようなコーナーも全部含めて、山下さんのチームが原稿を書いていたんですか？

大橋：あれはね、基本的には私が全部書いていました。

Q：編集長が自ら書かれていたんですね。

大橋：最初の頃はそうですね。途中から、書けるようになった人に後はずっと任せていたような気がします。

Q：「影さん」と「つぐみさん」のコンビで、字は小さいですけどいろいろな面白いコメントが書いてあるんですね。

大橋：そうそう。あれは要するにね、読者からの葉書に対する回答の場なんです。

Q：そうでしたね。あのコーナーは全部、読者の葉書との受け答えになっていましたね。

大橋：ええ。ですから、全部そういう思想で、盛り込んでいこうとして作っていたんですね。

Q：それから、かつてテレビ東京系列で『パソコンサンデー』という番組を毎週放送していましたよね？ 山下さんは、パソコンゲーム評論家みたいな肩書きでレギュラー出演をされていたと思いますが、山下さんが出演するようになった経緯は何かご存知ですか？

大橋：そのときも、シャープからの相談がうちにきたんです。それで山下さんと、それから高橋雄一さんという人を紹介しました。

Q：高橋さんは、パソコン評論家としてご出演なさっていた方ですね。

大橋：高橋さんは、『月刊マイコン』のほうの筆者だったんです。ですから、この2人がいいんじゃないかということで紹介しました。メーカーの人たちともすごく仲が良かったですから、うちではパソコンを開発するときの相談も受けていました。ゲーム機を開発するときにも、例えばソニーのプレイステーションのスタート時は、久夛良木さんと前社長の2人が来て、僕とうちの開発の藤岡さんとで会ったら、「今度、こういうのを作るんですけど、どうしたらいいでしょうか？」って言ってきたんです。僕らのほうからは、「こうしたほうがいいんじゃないですか？」って話をしたりとか、そういうやり取りもしましたね。

Q：メーカーとは、そんなつながりもあったんですね。

大橋：とにかく、ゲームソフトハウスとしての資本力も社力も、圧倒的に電波新聞社は強かったから、そういう仕事もやれたんだと思います。でも、本当はファミコン誌もやりたかったんですけどね。前回もお話をしましたけど、そのときの副社長から「社風に合わないんじゃないか？」と言われたので、こちらは断念したんですね。僕の中では、これはいけると思っていて、50万部を突破したい気持ちはあったんですけどね。

Q：今、ちょうどファミコンのお話が出てきたところで、ひとつお伺いしたかったことがあります。まさにファミコンが絶頂期だった当時、『ベーマガ』には「河野光のナムコット情報局」という連載記事が載っていましたよね？ 河野さんは当時ナムコの社員で、主にナムコットブランドのファミコン用ソフトを紹介していたと記憶しています。そもそも、現役のメーカー社員が、しかも自身の似顔絵付きで登場する記事を載せようと思ったのは、いったいなぜだったのでしょうか？

大橋：ナムコとはすごく深い関係が、僕もうちの会社自体もあったんですね。向こうとのや

りと取りをずっとしている中で、最初はMSX、つまりゲームカートリッジをうちから出していましたが、実はナムコ自身でそれを移植して出したいということにあるときになったんです。それで、新しくナムコット事業部というのができて、今までは電波新聞社だけにライセンスを出して作らせていたけど、今度は自前でもやろうっていう考え方になったんです。

ちょっと悔しかったんですけど、これはもうしょうがない、仕方がないなど。当然、力のある会社でしたから。で、彼はね、そこの窓口だったんです。ハドソンの高橋名人みたいな人をナムコでも持ちたい、本人もそういう人になりたいと思っていたんですね。

Q：読者、つまり子供向けのスポークスマン的な役割を担ったわけですね。

大橋：そうそう。ずっとお付き合いがありましたので、「それなら、こういうコーナーを作ったらいいんじゃないですか？」って言って、まあそんなノリで始めました。あの頃は、ナムコがあった蒲田に頻繁に通ってましたね。前回もお話をしましたが、バイクに乗って行ってたんですよ。ナムコのキャラクターグッズも作らせてもらってましたので。

Q：そうでしたね。ナムコゲームのグッズ制作と販売もされてましたよね。

大橋：最初にやったのは、どこだったかなあ…多分、最初にやったグッズはナムコのグッズだったと思います。それで、グッズ化の話をナムコに行ってお話したら、「それは面白いんじゃないの」っていうことで始めたんです。これもまあよく売れましたね。みんなでアイデアを出しながら作ったら、みんな本当に喜んで買ってくれたんです。

Q：その後、河野さんはゲーム関連のテレビ番組にも出るようになりましたから、もうナムコ側の目論見どおりになりましたね。

大橋：そうそう、河野名人になってね。

Q：ええ。番組によっては、「河野名人」の肩書で出演されてましたよね。

大橋：そうでしたね。まあグッズにしてもね、全部ひとひねりして作ってあるんですよ。やっぱり、ゲームが大好きな子供たちの夢とか、そういうのを考えたらまあそうなりますよね。うちの会社もよくやらせてくれたなあ、今となっては思いますね。

『オールアバウト』シリーズ発行までの経緯

Q：では、次のお尋ねです。『オールアバウトナムコ』という、ナムコのアーケードゲームの紹介や攻略記事を一冊にまとめた本を出そうと思ったのはなぜですか？

大橋：やっぱり、読者の反響がすごく大きかったからです。せっかく『スーパーソフトマガジン』とかでまとめて載せたものを、雑誌の付録のままで終わらせるのはもったいないということですね。これは雑誌のひとつの方法で、以前に載った記事をまとめて印刷するっていうのも、商売としてはすごくいい方法なんです。買う側も、そのほうが安上がりなんですよね、毎号取らなくてもいいわけですから。

その流れの中で、ナムコのアーケードゲームの記事をたくさん載せていましたから、「それをまとめて出してみようじゃないか」と考えて、ナムコさんにお話をしたら、「ぜひやってもらいたい」と言われたので、「じゃあせっかくだし、やったほうががいいな」と思ったわけです。

Q：メーカーとの交渉もスムーズにまとまったんですね。

大橋：ええ、もちろん。まだ解析していなかったゲームもライターの人たちにやってもらって、それも付け加えて作ったんですね。

Q：その時点での、ナムコの歴代アーケードゲームをまとめてずらっと掲載していて壮観でしたよね。

大橋：その後には、『オールアバウトナムコ II』っていうのもやりましたね。

Q：ええ、そうでしたね。当時のプレイヤーにとっては、『オールアバウトナムコ』シリーズはまさにバイブルでした。そもそも、アーケードゲームの情報が商業誌に載ることがほとんどない時代でしたから。

大橋：そうですね。まだ誰も目を向けていませんでしたよね。

Q：では、このシリーズも当時かなり売れたんですか？

大橋：もう、相当出ましたよ。20万部を超えたんじゃないかな？ 初版だけで10万部ぐらい出たと思います。

Q：初版から10万部超えはすごいですね。先程、新たに解析したゲームも加筆して作ったというお話がありましたが、そのためにライターを増やしたのでしょうか？

大橋：いいえ。解析もできて、しかも記事も書けるといふ人は、その本に登場している10人ぐらいしか多分いなかったですね。ゲームだけが出来る人はもっとたくさんいますけど、なおかつ書ける人っていうのは、なかなかいないんです。理論的に解析ができたり、「こういう形の雑誌に記事を書けるんだけども」っていうことをよく理解している人は、もう限られてますね。

この前やった、『ベーマガ』のイベントに出演した人は、特によみうりホールの出演者はそういう人たちですね。ですから、彼らは読者の人気も圧倒的で、みんなそれぞれの記事にファンが付いてるんですよ。山下さんとか、断空我さんとかね。

Q：『ベーマガ』でも『オールアバウトナムコ』でも、執筆されたみなさんのお名前が出ていますよね。そうしますと、『オールアバウトナムコ』を作ったすごく売れたから、必然的に、『II』もやろうとすぐに決まったわけですね？

大橋：ええ。会社としてもそういう流れでしたよね。とにかく、当時は雑誌がよく売れていましたから、「今年は何億円までいったんだから、来年はもっと何億円までいかなきゃいけない」という話にもなりますので。そうすると、もう手を変え品を変え、知恵を絞ってキャラクターグッズとかも出したり、ソフトのほうではジョイスティックを開発したりもしましたね。

Q：マイコンソフトでは、いろいろな機種向けにたくさんのソフトを発売していましたよね。

大橋：もう右肩上がりですね、ずっと15年間ぐらいはそれをやり続けてたんじゃないですかね。

Q：ひとつ疑問に思ったのですが、『オールアバウトナムコ』がたくさん売れたから、じゃあ次は『オールアバウトセガ』とか、『オールアバウトタイトー』を作ろうとか、別のメーカーのゲームでも同じ本を出して売り出そうという発想にはならなかったんですか？

大橋：まあ、そういうものがあってもいいかなとは思っていました。アーケードの知識が多少は付いてきましたし、各社さんのゲームも見ていてお付き合いもしてはいたんですね。セ

ガさんとかからも、ライセンスをいただいていたから。

Q：そうでしたね。『スペースハリアー』とか、『アフターバーナーII』をPC用に移植していましたよね。

大橋：ええ、そういうお付き合いはあったんですが、何と言いますか…何かしっくりこなかったのかもしれないですね。「『オールアバウトセガ』も出そう」みたいな話はまああったんですけど、いろいろな理由があって、そこまでやる余力がなかったんでしょうね。よそでもそういうのは出なかったですしね。逆に、山下さんの『AVG&RPG』のような人気のあるものに特化した本とか、あるいは対戦格闘ゲームとかで絶対に売れそうな、そのゲームごとの解析本を彼がやるようになったんですね。

Q：『オールアバウトナムコ』の表紙のデザインは、どなたのデザインですか？

大橋：うちのデザイン部に鈴木さんという方がいて、彼との合作なんですよ。すごくセンスのいい人で、ナムコグッズとかも彼と一緒に作りました。鈴木さんはゲームのこともよくわかっていますから、ナムコのキャラクターを借りてきて背景に置いてみたりとか、いろいろ工夫をしてくれたんですね。例えば、缶ペンケースを作ったときも、蓋を開けるとダンジョンの絵が描いてあるようにしたりとか、僕と同じレベルで愛情を注いでくれました。

Q：90年代になると、『ストリートファイター』とか『ぷよぷよ』シリーズなどの本に、『オールアバウト』ブランドが引き継がれていきますよね。

大橋：はい、そうですね。その時代になると、もう僕は40歳を過ぎていたので、及川さんと増田さんだったかな、彼らとその仕事をするようになったんですね。山下さんと組めば、おかしいものはできないだろうなということで、もう彼らに任せるようになっていました。

Q：『オールアバウトシリーズ』は、後に山下さんや手塚さんが独立して作った、スタジオイベントスタッフでの制作になりますよね？ みなさんが独立されるというお話を最初に聞いたときは、どのように思われましたか？

大橋：「よその仕事もやりたい」と挨拶に来られたので、それはそれでいいんじゃないのかなと思いました。

Q：では、スタジオイベントスタッフの皆さんは円満な形で独立をされたんですね？

大橋：そうですね。僕のほうも、もうそうなるについていけないですよ、世代的にも年齢的にも。雑誌の編集をやるのもなかなかたいへんですから、まあいいかなと思ったわけです。そうすると、今度は逆にトップのほうから「新しいことをやれ」ってやっぱり言ってきましたね。それで、ちょうど 2000 年の前後ぐらいに、DOS/V パソコン、パソコンの自作の世界が出てきたんです。

時代の転機：DOS/V の普及による市場の変化

Q：2000 年代ですから、もう Windows が普及して久しい時期ですよ。

大橋：自作パソコンは、よそのほうが先行していたんですけど、「大橋君もそれをやれよ」ということで、私がやることになったんです。それなりには頑張りましたが、あまりうまくいきませんでしたね、ブームが意外と早く去ってしまったんですよ。自作すると、安くて良いパソコンはできるんですけどね。

その当時のパソコンは、20 万円も 25 万円もするのが当たり前だったんですけど、「自作だったら、12 万円とか 13 万円でできるよ」って言ってたら、某アメリカの会社が 10 万円でパソコンを出してきたので、「ああ、これはもう見切りつけるところだな」という感じになりましたね。

ただ、DOS/V 関係のことをやるためには、やっぱり台湾とかに行かなければいけないんですね。それで、台湾とか中国に行かせてもらって、向こうのマザーボードとかメーカーを見てきたんです。ちょうど 1,000 社ぐらいから 40 社ぐらいにシュリンクされた時期に、海外へ行く仕事が増えたのが僕にとってはものすごく良かったですね。僕はもう出版部の部長をやっていたので、『マイコン BASIC マガジン』の編集は及川さんたちに任せて、私はそういう DOS/V の世界と言いますか、コンピュータの世界に入っていったんですね。

そのときには、プロセッサとかの解説をわかりやすくできる人が日本にはいなかったんです。『アスキー』とかにはもちろん書いてはあるんですが、学术论文になっていてもう難しくてしょうがない。ですから、最初は北京に行って解説ができる人を探して、誰だったか名前は忘れちゃいましたが、言葉もできないのに何とか口説いたら、中国語でドーンとデータが送られてきたんです。僕では訳せないから、富士通の友達からこっそり翻訳ソフトを借りてリライトをして載せたんですね。

最初の号では、「プロセッサとは何か」とか、ノースブリッジ、サウスブリッジ、メモリ

だとか、「バスとは何か」とか、それこそ『ペーマガ』を始めたときのように勉強して、その本を作ったんです。今は ASUS が有名ですが、ギガバイト、MSI が当時の 3 大マザーボードメーカーでした。そのときに一緒にやってた人たちは、私よりもかなり若いですけど、今でもつながりがあるんです。当時でも、編集者としては 50 歳に近い人間だったので、まあ向こうとしては珍しかったんですね。

それから、一緒に台湾の MSI にもよく行ったんですけど、「太郎さんは、ブロークンでもしゃべってくれるからいいよね。ほかの人は、取材に来て全然しゃべらないんですよね」って言われましたね。ですから、まあそういうところが気に入られてすごく仲良くなって、勉強にもなりましたね。それで、そういう度胸がついたところで、50 歳のときに「大橋君がいつまでもいたら下が育たないから、新聞に移れ」と言われました。今まではすごい大国の主みたいだったのが、今度は一介の中年新人記者として、新聞で鍛えられたんですね。

まあ子供の頃から新聞記者が夢でしたし、5 年間は何も言わずにここで頑張ろうと。1 月の CES をはじめ、ヨーロッパ、中国、台湾、アメリカ、ヨーロッパ、また台湾と、海外ではトレードショーがロードショーみたいに一年中開かれるのですが、専門記者もみんなそこを回るんです。私は写真も撮れるし、多少は技術のこともわかるので、ほかの記者とはちょっと違った感じでしたね。もうイノベーションがどんどん進んでいますから、それを追い掛けたような記事を新聞に書いたりしていました。それから、ちょうど 2000 年前後ですと、ADSL が始まりますよね。

Q：ええ、高速で通信ができるブロードバンドの時代になりますよね。

大橋：その、ブロードバンドが始まる時は、実は韓国のほうが進んでいたんですね。僕も韓国と、それから台湾によく行きました。それで、じゃあ今度は日本でもしっかりブロードバンドをやらせなくちゃいけないと。まあソフトバンクの孫さんが、ちょうど ISDN をひっくり返そうっていう仕掛けをやったタイミングでしたけどね。

私としては、韓国や台湾からベンチャーも含めて日本に呼んで、「全国ツアーをやるのか？　そういうロードショーをやるのか？」って呼んできて、確か 2 回か 3 回ぐらいやったんですね。みんなを連れてきて、札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、福岡の 6 都市を、商売も兼ねて回ったんですよ、彼らにスポンサー料を出してもらって。そんな全国をぐるっと回るようなことを、出版を離れてから何度かやりましたね。

Q：そうしますと、出版のお仕事から離れたのは、ちょうど 2000 年の前後あたりでしょう

か？

大橋：ちょうど 50 歳のときで、今 70 歳だから 98 年ですね。そこから海外巡りが始まったんです。

Q：98 年ということは、『マイコン BASIC マガジン』の刊行がまだ続いている最中での異動になりますよね。

大橋：ええ、数字としてはまあまあ那时候でしたね。部数は多少落ちてきたけど、まだ 10 万以上はありましたよね。

Q：確か、発行部数は 96 年頃が一番多かったと思いますが、最盛期には及ばなくても、まだまだそれだけ多くの数が出ていた中での異動だったんですね。

大橋：だから、僕がいなくなってから減り始めたんだよね（笑）。こう言うては悪いけど、まあしょうがないですよ。

Q：最終的に、『ベーマガ』は 2003 年に休刊になってしまうわけですが、一番売れた時期に比べると、やはりメインだったプログラムとかの投稿とかが減って、雑誌として成り立たなくなったから休刊したのでしょうか？

大橋：多分、これは何にでも言えるんですが、新しいことをやっていなかったんだと思います。編集者としては守備に回りますからね。そうすると、「一番売れていたものをずっとやっていれば売れる」って誤解するんですね。僕は、全部ひっくり返していろいろなことをやってきたわけですよ。最初はアーケードゲームを載せていたところに、今度は「レスキュー！」とかをやったわけでしょう？ それから、アーケードゲームのハイスコアランキングも、それはまあ、みんなの知恵を利用してやったわけですが、そういうものの吸収力がないと、そういう雑誌なんかはもう維持できない。世の中もかなり変わっていますからね。

Q：今、仰ったように、『ラジオの製作』でも全部見直しをしたときと同様に、テコ入れと言いますか、見直をやはりするべきだったのでしょうか？

大橋：『ラジオの製作』のときは、発想を変えたんです。一番下のレベルに合わせればいけるということですよ。大人でも、初めてやってみたいなと思った人にもわかるようにする。もうそれだけです。

Q：『ベーマガ』が最も売れてた時代は、家庭用ですとプレステとかサターンとか、いわゆる次世代機がもう定着していましたよね？ その当時の、本誌の人気コーナーは引き続きプログラムの投稿だったのでしょうか？ もう Windows95 が爆発的に普及した後のタイミングになりますが。

大橋：そうですね。確か、『ベーマガ』だったか、『DOS/V 製作』で付録を付けたのかなあ、もう忘れてしまいましたけど。でも、やっぱりゲームの解析のほうが、すごく人気がありましたね。それとね、マイクロソフトが BASIC を同梱しなくなったんですよ。それも影響があったと思います。

Q：なるほど。BASIC がなくなったのも、確かに大きなポイントのひとつですね。

大橋：そのときにも、ほかに手はあったのですが、僕はほかの仕事をやっていたんですよ。本当だったら、僕もそこで何か仕掛けたと思うんですよ。それから、その頃には CD-ROM を付けて出したこともありましたね。

Q：メディアも変わりましたよね。フロッピーディスクから、ずっと容量の大きな CD や MO とかにだんだんシフトしていきましたよね。

大橋：そう。僕は実験的にやってみただけど、その最中に新聞のほうに移っちゃったので、それも中途半端になっちゃったんです。CD さえ付ければ売れるっていう考え方も中にはあったけど、移る前まではコンピュータミュージックだけのものとか、いろいろ作ったりもしましたね。Yu-You 君に、『NAGDRV (ナグドライブ)』という音源ソフトを開発してもらって、X68000 用に出したりとかもしていたんです。でも、その後はそういうものを作ることがほとんどなくなってしまったので、まあそこが時代が変わったところだったのかなとは思っています。

Q：90年代に Windows が普及したことによって、それまで『ベーマガ』に広告を出稿していたメーカーとか業種が、それ以前よりもかなり変わったなという実感はありましたか？

大橋：いいえ、定評がありましたから、ずっと広告は出してくれていましたね。逆に減ったのは、ソフト開発、移植の部隊の仕事ですね。DOS/V に収斂しちゃうと、機種ごとに『ゼビウス』とかを作って儲けるみたいなやり方ができなくなるので、移植の仕事がだんだんなくなってくるんですね。ここも大きな曲がり角だったと思います。

Q：なるほど。パソコンのメーカーが違っても、DOS みたいな OS が動くものであれば、

ソフトは共通で使えますしね。

大橋：ちょうどその時代、時期でしたよね。その後、なにわさんたちは、自分の実家の都合でどうしても大阪に戻らなきゃいけなくなったんです。でも、彼がいないと開発の仕事ができないので、東京にあった開発室を大阪本社の中に移して、それから子会社として独立して仕事をやってもらうようになりましたね。

当時からグラフィックスとかの解析には長けていましたので、今ではスキャンコンバーターとかをメインに商売をやっていますね。最近でも、非常に業績が良かったですよ。それから、私との交代で藤岡さんが今度は取締役になりました。ですから、これはもう嬉しいことですよね。一緒になって苦労しながら、ゲームの開発とかをやっていた彼が、うちの取締役になりましたので。

もの作りっていうのは、実際は経営なんですよ。ただ作るだけではなくて、自分でちゃんとネタを拾ってきて採算が合うのか、もし合わなかった場合はどうするかっていうことまで考えないと。特に、ハード系のものはガンと売れていても、作り過ぎたら誰も買ってくれない、もう 1 円でも買ってくれない。彼自身も 1 回子会社がつぶれそうになったんですが、修羅場を経てそれを立て直したからっていうことで、今回選ばれたんじゃないかなと思います。

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