

石山隼行インタビュー前半：アスキー在籍時の業務内容
と、MMOゲーム黎明期の開発・運営に関する証言

井上 明人
生稲 史彦
金 東勲
嶋原 盛之
福田 一史
松井 彩子
清水 洋

IIR Working Paper WP#20-01

2020年1月

Toshiyuki Ishiyama, Oral History (1st, 1): Game Business at ASCII
and Early Stage MMO Game Development and Operation

Inoue, Akito
Ikuine, fumihiko
Kim, Donghoon
Shigihara, Morihiko
Fukuda, Kazufumi
Matsui, Ayako
Shimizu, Hiroshi



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

石山隼行インタビュー前半：アスキー在籍時の業務内容と、MMO ゲーム黎明
期の開発・運営に関する証言

井上 明人
生稲 史彦
金 東勲
鳴原 盛之
福田 一史
松井 彩子
清水 洋

Toshiyuki Ishiyama, Oral History (1st, 1): Game Business at
ASCII and Early Stage MMO Game Development and
Operation

Inoue, Akito
Ikuine, fumihiko
Kim, Donghoon
Shigihara, Morihiro
Fukuda, Kazufumi
Matsui, Ayako
Shimizu, Hiroshi

目次

少年時代：月々の小遣いと引き換えに PC-6001 を購入.....	3
小学生時代からアスキーに出入り	8
日本語版「ウィザードリィ」デバッグ時のエピソード	14
MSX 用ソフトのデバッグを多数担当、「ログイン」の制作も手伝う	18
ソニー・テクトロニクスを経て、「エクスリジェーション」の運営に参加	27

少年時代：月々の小遣いと引き換えに PC-6001 を購入

Q：本日はどうぞよろしくお願いいたします。最初に、どのような子供時代を過ごされたのかをお伺いさせていただきます。お生まれはどちらになりますか？

石山：生まれは東京の世田谷ですが、生まれてすぐに神奈川の相模原に引っ越して、小学校1年までそこで暮らしましたね。その後は確か、2年生ぐらいに世田谷にまた戻って来まして、そこで小中学校から高校まで過ごしました。

Q：ご両親が、コンピューターとかを石山さんに買ってくれたりしたことはあったんでしょうか？

石山：親父が日産系のエンジニアでしたが、コンピューター的なものを与えられた記憶はないですね。コンピューターではなくて、最初は白黒のテレビとか、ラジオとかをとにかくバラバラにするのが好きな子供でした。何から何までいろいろな電気製品をバラして、元に戻せなくて怒られるという少年時代でしたね（笑）。相模原にいた頃はバラバラにするだけでしたが、東京にまたやって来てからは、梅丘という所に、まだ当時珍しかったんですけど、ちょっとプロショップ的な家電屋さん、ソニー系のオーディオプロショップがあったんです。

そこはソニーのお店なのに、なぜかパソコンも置いてあったんですよ。当時出たばかりのPC-8001ですとか、あとはPC-6001が出る前ぐらいだったですかね。ベーシックマスターの Jr.（ジュニア）とか、ベーシックマスターのレベル1とか2とかが置いてあった気がします。それと、まだ創刊当時したばかりだったと思いますが、「マイコン BASIC マガジン」が世の中に出ていまして、そこに載っていたプログラムリストをどんどん打ち込むんですよ、自分ではコンピューターが買えませんから。自分では買えないけども、お店に行って展示してあるパソコンに向かって、BASICのゲームをひたすら打ち込んでゲームをしていまして。ほとんど家には帰らないで、学校が終わったらずっとそのお店で遊んでいるようなことをしていましたね。

Q：そのお店に通っていた時期は、1980年か81年ぐらいですか？

石山：そうですね。そのぐらいですね。あ、夜はもちろん家に帰りましたよ（笑）。日中はアルバイトと称して、当然お金なんかは出なかったんですが、お店に来る人と仲良くなりまして、店員ではないですけども、お店に行けば誰かがいるよという感じで数人仲間がいたんです。名前はちょっと思い出せませんが、私が小学生だった時に中学生ぐらいのお兄さんた

ちがマイコンクラブみたいなものをやり始めて、そこで言語を覚え始めたり、コンピュータの扱い方を覚えたりしました。そうすると、自分でもコンピュータが欲しくなりますから親にねだるわけですけども、当然高くは買えないと。それで、PC-6001 が発売された時に、確か 89,000 円ぐらいだったので、8 万か 9 万円分の小遣いを親から前借りしようと画策したんです。当時は、学年に合わせて金額が上がる小遣いだったのですが、10 年分ぐらい前借りして買おうという暴挙に出たんです。でも、よくよく考えると、実は 1 年を 10 ヶ月と計算していたもので、実際には 10 年経つと十数万が手に入る計算になるんですよ。なので、ちょっと損したかなあと個人的には思ってますけど（笑）。

Q：つまり、PC-6001 を買ってもらってからは、もうお小遣いがもらえなかったということですね？

石山：なかったですね。お小遣いが全まったくない状態で、6001 にかじりついていました。当時は家にカラーテレビがなかったので、白黒のテレビに 6001 をつないで、「カラーだったら、きっとこんな色だろうな」と想像しながらゲームを作ったりしていましたね。

Q：PC-6001 を買ってもらったのは、小学校何年生ぐらいの時でしたか？

石山：ちょうど発売された時なので、多分 3 年か 4 年生ぐらいだったと思います。今でも覚えているのが、アスキー出版から PC-6001 用の、「AX」シリーズっていうゲームソフトシリーズがあったんです。カセットテープのパッケージで、2,800 円と非常に安い、今では考えられない価格で、アスキーですから書店で売っていたんです。「AX-1」から「2」「3」と続いて、「10」ぐらいまで出たのかな？ 「AX」シリーズのすごく良いところは、マニュアルにプログラムリストも載っていたことです。最初の「AX-1」の頃は BASIC でしたが、それを見ながら BASIC の内容を理解できるので良い勉強になりますよね。実際に動いているものがカセットテープに入っていますから。

「AX-2」とか「AX-3」になってくると、だんだんプログラムが複雑になってマシン語になっていきました。これは当時の PC-6001 のマニアはよく知っているんですが、プログラムリストは隠せるんですよ。プログラムリストをまったく見せないという、ちょっとしたテクニックがあって、BASIC のプログラムなのにプロテクトを掛けて、リスト表示をできなくすることができるんです。それは、ちょっとした方法で解除できるんですけども、解除した後によく見ると、BASIC のリストなのに中ではマシン語が使われていて、そのマシン語の内容が暗号化されていたりとかして、当時のアスキーのプログラマーの遊びがたくさん入っていたんです。

その「AX」シリーズを買って解析してっていうことをやり続けていると、いつ頃だったか、小学校 6 年生の頃だったと思いますが、「AX」シリーズのプログラムリストの暗号化を解除して、プロテクトを解除して中を見ると、マシン語の一番最後にアスキーコードで、「congratulation」って書いてあるんですよ（笑）。ゲームの内容にはまったく関係のない所に、そんなコメントが書いてあるのを小学生 6 年生が見たら、もう感動して鳥肌立ちますよね？ 「これは私に向けたメッセージなんだ」と思って、ランドセルを背負ったまま当時は南青山にあったアスキーに行ったら、「ウェルカム」って言われました。

そこで雇われたわけではないのですが、丁稚奉公的に、小間使的なことをやらされるようになったというのが小 6 の時でしたね。その後の中学、高校時代はアスキーと自宅を行ったり来たりで、ほとんど学校に行かない子供が出来上がったという感じです。

Q：そうしますと、石山さんが最初にアスキーに行かれたのは、1983 年頃だったということですね。

石山：そうですね。私もそこら辺は記憶が曖昧なんですけど……。

Q：雑誌で言えば、マイコン雑誌の「ベーマガ」がちょうど創刊された辺りですよ。

石山：「I/O」とか、「月刊マイコン」はありましたね。「ベーマガ」を見ながらいじっていたのは、中学生の頃からだったかもしれないです。

Q：マシン語の解析とかは、どうやって覚えたんですか？

石山：これも頭の悪い話なんですけど、当時は 00 から FF までの 255 個しかないから、単純に 255 個を覚えればマシン語がわかるんだっていう、バカな考えでひたすら覚えました（笑）。「LD A,0」とかいうのは、これはきっとこれのことなんだろうとか、頭の中でのニーモニックですね。アセンブラの表ができるくらいまでには読みこなしまして。それが多分、「I/O」だったか「月刊マイコン」だったか「月刊アスキー」だったのか、マシン語講座で「Z-80 講座」というのが載っていたので、それで Z-80 については学びましたね。

Q：マシン語をひたすら覚えたと、さらっと仰っていた気がしますが、それはすごいことですよね。マシン語を覚えようと思ったきっかけは、先程のお話にもあった、「congratulation」を発見する前の段階でしたか？

石山：いつ頃だったかなあ……。印象に残っているのは、私がアスキーに行き始めた後です

ね。当時、パロディ版の「AhSKI!」という本があって、「月刊アスキー」は真面目な記事ばかりなんですけど、ふざけた記事を毎年4月1日に集めて、パロディ版の「AhSKI!」という本を出していたんです。そこで、まだ表参道にアスキーがあった時代に、「表参道アドベンチャー」という、表参道に行ってアスキーの書類を盗んでくるというくだらないゲームが載っていたんです。その後、アスキーが南青山に引っ越してからは、「南青山アドベンチャー」というゲームも作って出したのですが、プログラムのものすごく良くできていたんですよ。

凄いなと思ったのが、Z-80のコンピューターであれば、6001も8001も8801でも、あとはMZ系の2000とか、FMの7はまた違ったのかな？ まあいろんなパソコン用に、コアの部分はまったく同じマシン語のコードで書いてあって、そのマシン語のコードを読み込ませるコードを別に作ってあったんです。データはもちろん共通。CPUが同じならばコアも共通、異なる部分だけを組み替えて、今で言う多機種展開みたいなことを、あの当時にやってしまったわけですね。マシン語の作り方がものすごく良くできていて、それを全部逆アセンブルしながら、意味を理解するというのが、確か中学生の頃だったと思いますが、すごく勉強になった覚えはあります。

やっぱり、何か教科書的なものを見るというよりは、リストを自分でバラして、「これはどうなっているんだろう？」って思いながら見ていたのは、おそらく小さい頃から機械をバラバラにして、中身がどうなっているのかを見るのが好きだったことにつながるのかもしれないね。

Q：当時、マシン語がわかるレベルまでパソコンが使えた方は、梅丘のマイコンクラブにいた仲間のなかにもいらっしゃったんですか。

石山：はい。先程もお話しました、当時中学生だった先輩のお兄さんと、もうひとり親友にいた男の子がそうでした。実は、その子は後にアスキーと一緒にいくことになるんですけどね。彼は、平野という名前だったかな？ 平野君という親友格の子と私と、あとはクラブには参加していなかったのですが、後から出てきたX1というシャープのコンピューターを買って、ひたすらシャープの良さを私に力説する友人がいて、彼もマシン語レベルまでよく理解していましたね。

Q：当時の、そのようなマイコン好きが集まるサークルにいた少年たちのなかには、マシン語まで理解できた子がかなりいたんですね。

石山：いましたね。私はアスキーに行きましたが、いつぐらいかはっきりしないのですが、

秋葉原にビット・インという NEC 系のお店があって、そこを中心にしたクラブ的なものもいくつかありました。そこで、自分たちで作ったソフトを、「マイコン BASIC マガジン」とか、あとは何て言ったかな、「RAM」とかっていう雑誌があって、そこに投稿していましたね。

Q：廣済堂が発行していた「RAM」のことですね。

石山：「RAM」とかに投稿する常連投稿者がグループに何人かいたのですが、「雑誌に投稿する派」と、「カセットテープに吹き込んで秋葉原に売る派」っていうのがいたんです。自分たちのプログラムをカセットテープに吹き込んで秋葉原で売る時には、ビット・インはなかなか置かせてもらえないので、「そこに置かせてもらうのが目標だ」って言って頑張っている子たちとかがいましたね。小中学生と、高校生も若干いたかなという感じの集団でした。

Q：小中学生がメインだったんですか？

石山：はい。ただ、小中学生だと私のような裏技を使わない限りはパソコンが買えませんので、お店に行って日がな打ち込んで、テープに吹き込んで家に持ち帰るといったことが多かったですね。

Q：当時はいろいろと勉強になったと仰っていましたが、勉強になったものというのは、マイコンクラブの仲間たちや、雑誌とかから勉強したことも当然あるかと思いますが？

石山：そうですね。やっぱり、「マイコン BASIC マガジン」はたいへん良かったと思います。それと私の場合は、先程も出た「AX」シリーズがプログラムリスト付きだったというのもすごく良かったですね。

Q：あえて言えば、どっちの影響のほうが大きかったかと思いますが？ お答えが難しいかもしれませんが。

石山：難しいですね……。やっぱり、本当はやってはいけないことですが、製品からリバースエンジニアリング的なことをするということが、勉強になった気がしますね。

Q：もしわからないことがあったら、そのコミュニティの中で相談したりすることもあったんですか？

石山：それはありました。彼らはわかっているのに、自分がわからないのは悔しいからと、逆にライバル的に見ながら切磋琢磨していた感じがしますね。

Q：ちなみに、そのコミュニティのメンバーで、後に IT 系とかゲーム系の仕事に就かれた方はいらっしゃいましたか？

石山：そうですね。その後、先程も言った X1 の子が NTT データに行くと風の噂で聞きました。もう 1 人の平野君は、同じアスキーの CPU を作る部署に行ったようです。当時のアスキーは出版社なのに、なぜか CPU を作ったりとか、不思議なことをたくさんやっていたんです。私自身はゲームのほうばかりやっていたので、あまり接点がなかったですけどね。

小学生時代からアスキーに出入り

Q：では、ここからはアスキーに通い始めてからのお話をお尋ねしたいと思います先程、アスキーで丁稚奉公のように手伝い始めたのが、小学校 6 年生だったというお話がありましたか？

石山：ええ。ランドセルを背負っていたので、中学校に入る前でしたね。梅丘から南青山まで、自転車で頑張っていたのをよく覚えていますね。

Q：最初の頃は、具体的にはどんなことをやっていたらっしゃったんですか？

石山：一番やったのは、MSX を中心とした、今で言うデバッガーです。テストプレイヤーと当時は呼んでいまして、多分世界で一番最初のプロのテストプレイヤーだったと、自分たちでのなかでは言っていましたね。「1 バグいくら」とか言って、バグを見つけたらお金をもらっていましたね。

Q：今、「自分たち」と仰いましたが、当時からテストプレイヤーが石山さんのほかにも何人かいたということですね？

石山：ええ。私が最初で、後から仲間が何人か増えました。当時、アスキーのゲームを作っている部門に ISG という部門がありまして、そのなかで多い時で 10 人ぐらい、アルバイト的なテストプレイヤーチームみたいなのができたんです。

Q：その ISG 全体では、どのぐらいの人数がいたのでしょうか？

石山：ISG のなかで何グループかあったと思いますが、私自身が所属していたのは……ISG の何番だったかなあ？ すみません、まだまだ当時は下っ端だったので、周りの状況はあまりよくわからなかったですね。

Q：当時のテストプレイヤーは、みんな小中学生だったんですか？

石山：いいえ。私が中学生の頃は給料をもらっていませんでしたが、私の部下に当たる高校生たちが給料をもらっているのを見て、ずるいと言って怒ったことがあるんですよ。そうしたら、「石山君、東京都には就労法というのがあって、14 歳以下は働いてはいけないのだよ」って言われて。「えー、何それ」って、もう完全にだまされたんです（笑）。

Q：なるほど。つまり、働いていたのではなくて、アスキーにただ遊びに来ていたとみなされていたんですね。

石山：遊びに行っていたということでしたね。でも、デバッグ用紙には、ちゃんとバグの見つけ方とかも全部書いていましたよ。

Q：でも、中学生なのに高校生の部下がいたというのは凄いお話ですね。その高校生たちは、どのような方だったんですか？

石山：やっぱりコンピューター好きで、アルバイトとして普通に雇われている人たちが多かったですね。私は知りませんが、ちゃんと面接とかをして雇われていたようです。「ちょっと、この子にやり方を教えてやってくれ」みたいな感じで、当時はまだ MSX の普通の機械が使えなかったの、開発基板の上に裸の ROM をそのまま差し込んで実行したりとかそんな状態でしたから、もし触っちゃいけない部分を触ると感電するような環境でやっていましたね。

Q：高校生の皆さんは、エリート進学校の学生が多かったのでしょうか？ あるいは情報、工業高校の学生が中心だったのでしょうか？

石山：ちょっと覚えていないですね。今でもよく覚えている子が 1 人だけいて、その子はおそらくすごいお金持ちだったんだと思いますが、自分たちは PC-6001 をなんとかして買ったりだとか、せいぜい当時出ていた 88 とかが高級機というイメージだった時代に、出たばかりの Amiga というコンピューターを買って、家でゲーム三昧だったんですよ。Amiga は、当時の我々にとってはものすごく高級なマシンですよ。Amiga が出た時代だから、おそ

らく 68000 とかも出ていた頃になるでしょうか。

Q：シャープの X68000 ですと、発売は Amiga よりも後の 87 年になりますね。

石山：ああ、そうでしたか。時間がワープし過ぎましたね。随分後のほうになると、そういう非常に裕福な子が入り始めて、ちょっとカルチャーギャップを感じたというのはありました。でも当時、Amiga が家にあって、ソフトも何百本と買いそろえていましたから、アスキーのバイト料だけで賄えるはずはないので、すごいお金持ちだったんでしょうね。

Q：アスキーのアルバイトのお仕事は、デバッグだけだったのでしょうか？

石山：最初はそうでしたけど、アスキーの丁稚奉公として、青山から秋葉原まで買い出しとかにも行ってました。今じゃダメですけど、徹夜仕事が多かったんで、夜中に南青山の 3 丁目だったか、そこにあった大仁堂ビルから表参道のウェンディーズに行ったり、マクドナルドでたくさん買い出しをして、「フィッシュバーガー 20 個ください」って言ったら、「こちらでお召し上がりですか？」って言われたことがありました（笑）。確か、「ベーしっ君」か何かのネタに使われていましたね。

Q：「ベーしっ君」は、「月刊アスキー」に載っていた荒井清和さんの連載漫画ですね。

石山：そうです。まあそんなことをよくやっていたですね。

Q：中学校には、特に問題なく通っていたんですか？

石山：中学校は、一応まともに通っていたつもりですが、高校に入ってからはこちらかと言うと、あまり学校に行かなくなりましたね。

Q：中学校の頃は、普通に学校に通いながら、放課後になったら世田谷のご自宅から南青山まで、自転車を漕いでこちらにも日々通われていたということですね。

石山：ええ。お金がなかったんで、電車ではなかなか行けなかったですね。自転車で行くのが面倒になってしまうので、たまに徹夜もしていましたね。

Q：親御さんとかから心配されませんでしたか？

石山：もちろん、心配はしていたと思いますが、うちの親は基本放任でしたね。

Q：交通費の支給もなかったんですか？

石山：アルバイト扱いではなかったので、当然出してもらえないですね。その頃、何と言いますか、おそらくそれも私が最初かもしれなませんが、バイト料の代わりに減価償却が終わったコンピューターをそのままもらって、背負って帰ったりしていました。よく考えてみたら、それってバイト料よりずっと高いと思いますので、まあ嬉しかったですよね。なので、家には不思議なコンピューターが山ほどありました。先程の Amiga の子じゃないですけども、私の家にはよくわからないコンピューターがたくさんあるということで、仲間内ではゲームセンター代わりにされていましたね。

Q：ゲームセンター代わりにされていたということは、アスキーにも通ってはいたけれども、仲間内でのコミュニティが維持されていたということですか？

石山：はい、そうですね。

Q：土日とか、学校が休みの時に友達と会って遊んでいたのでしょうか？

石山：どうだったかなあ……。不定期に学校に行ってて、世田谷の私の家には裏部屋があったのですが、その裏部屋はみんなが自由に出入りできるようになっていましたけど。今では考えられないですけど、うちの親はかなり放任だったので、「そこは電気さえきていればいいよ」と。

Q：そういう部屋ですと、夏はすごく暑くて、逆に冬は寒かったりしませんでしたか？

石山：そうですね。エアコンなんてなかったですから、魔窟みたいな状態になっていたと思います。当時は液晶のディスプレイはないですから、ブラウン管が 20 個もあったりして。

Q：そうですね。昔のパソコンですと、機種ごとにディスプレイの種類もそれぞれ違っていましたので。

石山：ええ。掃除しようと思っても、これがまた重くて……。

Q：昔のパソコンは今でもあるんですか？

石山：もうかなり処分しましたが、大事なものはいくつか取っておいて、ちょっとした博物

館状態になっていますよ。

Q：今でもお持ちの機種には、例えばどんなものがありますか？

石山：先程もお話した MSX の開発機ですとか、珍しいところでは PC-100 とか、あとは MZ は 80K2、2000、2500 いくつかあっていうのと、あと 700 もあったのかな？ あとは、Apple II e と IIc と、本体は取られちゃってマウスだけ残った Lisa のマウスだけとか（笑）。X1 系もいろいろありますね。X1G、X1C とか、X1Turbo II とか III とかもありましたね。

88 はそんなにないですが、98 は 98 と 98E、F と M3 だったかな、まあそんな具合ですね。本体だけで、おそらく 40~50 台はあると思います。ただ、現状動くかというのと、結構難しいですよ。特に、ドライブ系が動かないのも多いと思います。できれば動くようにしてあげたいところなんですけど、ディスプレイがないとか、キーボードがないものとかもありますので難しいですね。

ちょっと余談になりますが、青梅にある「マイコン博物館」という博物館を作った、吉崎さんという人にこの間お会いしました。彼は、元「月刊アスキー」の編集長で、当時からコンピューターをものすごく集めていたんです。興味がありましたら、一度行ってみると面白いですよ。

Q：話を戻しまして、当時デバッグをされていた時は、どのような手順でやっていたんですか？

石山：今とは違って、かなり感覚的にやっていました。職人とでも言いますか、「ここがヤバそうだな」という所を見付けたら、ひたすらつついたりとかしていました。ゲームのデバッグが多かったので、やっぱり変な遊び方をしながらつつくというのが多かったですね。後に、「こいつはプログラムが読めるんだ」というのがわかってからは、プログラムリストを読むようになっていきましたかね。

自分でゲームを作れるようになると、「ここって面倒くさいから、後でやり直そう」と考えて、プログラマーがあいまいにしておいたまま、ずっと直すのを忘れていた所とかがわかるんですよ。それで、「ここら辺をつついたら、何か起きそうだな」という所をプレイすると、やっぱりハングしたり、変な所に飛んでしまったりっていうことが起きるので、そういうのをよくチェックして、プログラマーに報告をしてっていうことを繰り返していましたね。

Q：プログラミングのスキルもあるけれども、それを買われてどうこうというよりは、何だか面白い子がいるからという感じで呼ばれたということでしょうか？

石山：最初は、「変な奴が訪ねてきた」って、多分かわいがられていたんだと思います。ISG という部署には、自分でプログラムを作る人もいましたが、大概は外に出して作ってもらっていたんですよ。「どこそこのプログラマーに出して、返してもらったものをチェックして、オーケーだったらリリースしますよ」っていう感じのスタイルでしたので、自分たちで作っていないものをチェックするための要員は、最初はあまりいなかったんです。

そんなところにゲーム好きが、日がな一日中遊びに来てるぞっていうので、「じゃあお前、ちょっとやってみろよ。これをしばらく遊んでみて、何か変なことが起きないかを見てくれ。何かバグを出したら、1バグにつき1,000円だ」とかって言われて、面白がってやったのが始まりでしたね。

Q：ISG 部門はパブリッシャーという立場で、外注をよく使っていたということですね。

石山：外注はよく使っていましたね。

Q：当時の主な外注先はどんな会社でしたか？

石山：ほぼ個人でしたね。個人の方が作って、なかにはプログラムだけを作って、音楽の部分は ISG がほかの所に発注するみたいなこともありました。プロダクションではないのですが、個人と個人をつなげるようなことはしていたみたいですね。

Q：その外注制作をお願いしていた個人は、どういう所から引っ張ってきたんですか？

石山：何人かは私も知っていますが、「月刊アスキー」や「I/O」の時代から投稿している人ですとか、そういう方に連絡をして、「じゃあ、何か作ってみないか？面白いものができたら買ってあげるよ」っていう話をしていたんじゃないかなと想像しています。なかには ISG に所属していて、「ベストプレープロ野球」とか「いただきストリート」とかを作った方もいましたね。

Q：「ベストプロ」とかを作った方は、菌部博之さんのことですね。

石山：そうです。菌部さんは、ISG の所属でゲームを作っていたらしいです。ほかに、もう1人か2人いた気がしますが、重要だったと言いますか、そこにずっといたのは

菌部さんで、菌部さんの場合はプログラムもゲームの企画も、自分だけで作ったものが多かったですね。

Q：当時チェックされていたゲームのプラットフォームは、基本的にはマイコン系だったんですか？

石山：そうですね。後半にはファミコンも出てきましたが、それまではPCで、特にMSXが多かったと思います。

日本語版「ウィザードリィ」デバッグ時のエピソード

Q：今度は、石山さんがお仕事を始めてからのお話を聞かせていただければと思います。アスキーを退社後は、ソニー・テクトロニクスという会社に入社されたそうですが？

石山：はい。そこは測定器の会社ですね。

Q：中学校を卒業されたから、高校には入らずにそこに入社したんですか？

石山：いいえ。高校を出てから、その後に専門学校にちょっとだけ行きました。そもそも、学力的に大学は考えていなかったの、高校を出てまだ遊んでいたいねということで、映像系の専門学校に行ったんです。その恩師が、ソニー・テクトロニクスの元社員だったか、創業に関わった方だったと思うんですけども、「じゃあお前、行く所がないだったら」ということで紹介していただきました。

専門学校に行っていた時に、アスキーが初めてつぶれそうになるという問題が起きまして、結構社員が離脱していたんです。ちょうど私が、専門学校を出てアスキーに就職するかどうかという時期だったもので、アスキー離脱組の社員の方から「今後どうするの？」って言われた時に、そのままつぶれちゃうかもしれない会社にいるよりは、ちょっと真面目になってみようかなと考えて、ソニー・テクトロニクスに入ったんです。でも、真面目な世界にはいまいちなじめなくて、5年ぐらいで結局辞めちゃいましたね。

Q：中学校時代のお話から、いきなりソニー・テクトロニクスのお話に飛ばしてしまいましたが、その間の高校時代も、アスキーですと働いていらっしたんですか？

石山：はい、そうです。

Q：高校生になってからは、給料をもらえていたのでしょうか？

石山：ええ。ようやくもらえるようになりました（笑）。

Q：高校時代も、仕事は基本的にデバッグがメインだったのでしょうか？

石山：まあそうですね。デバッグしながら、丁稚奉公的なことをしていたのは、中学生の頃が多かったですかね。あと、その頃に「ログイン」という雑誌ができて、その雑誌の手伝いとかもやっていました。

Q：編集アシスタントの仕事もなさったんですか？

石山：「編集」という言葉が、自分のなかではよくわかっていなかったんですけども、言われてみれば確かに編集の仕事でしたね。文字の切り貼りとか、まだワープロもろくになかった時代なのでパソコンで……えーと何だったかな、「松」を使っていたのかな？

Q：ワープロソフトの「松」のことですね。

石山：ええ。確か、その辺りのものを使って、フォントも大して綺麗じゃない16×16ドットの見難いフォントでガチャガチャ作っていましたね。アスキーは、元々は西和彦さんが出版とかを目指されて作られた所だったので、出版の上にいる方はすごく良い機械を使っていたんですよ。自分たちにはわからない、オフコン的なものをガリガリ使って綺麗な写植とかをしていて、我々下っ端はパソコンレベルで、何とかそれについていこうとしながらやっていた気がします。

Q：「ログイン」のお手伝いもされていたということは、編集長の吉崎さんから「仕事を手伝ってくれ」と直接言われたんですか？

石山：いいえ。多分、そんなに偉くはない人が、「ログイン」のほうから「何か手伝ってくれ」と言われたものを、さらに下請けとして受けたような形でした。私の場合は、ISGではゲームのデバッグがメインだったので、当時は一番最初の「ウィザードリィ」の日本語版を作るのを手伝っていたんです。当時の日本では、「ウィザードリィ」はまだAppleの英語版ぐらいでしか遊べない時代でした。

そこで、我々のゲームを作っている側から、『ログイン』でゲームの紹介記事を載せるのであれば、地下1階の半分ぐらいだったらマップ紹介をしてもいいよ」と言ったんです。

でも、こちら側から情報を出していないのに、「ログイン」の人たちは Apple 版をさんざんやり込んでいたので、地下 3 階までマップをいきなり公開しちゃったので、それでギスギスしたこともありましたね（笑）。

彼らは最初から、「このぐらい教えなきゃダメだ」とか言ってきたので、「いやいや、日本人はまだ知らないから」とかって、こっちからもいろいろ話をして行ったり来たりしていましたね。封筒の中にいろいろな情報を入れて隠し持って、「これは内緒で。極秘情報ですよ」とか言いながら、いろいろとやっていましたね。

Q：「ウィザードリィ」の日本語版は、デバッグ以外にも何か手伝っていらっしやったんですか？

石山：ほぼデバッグでした。プレイもほとんどやって、コードレベルのデバッグまでやりました。自分でも、Apple 版の「ウィザードリィ」をやり込んでいたので、私の英語は「ウィザードリィ」レベルですね（笑）。もの凄いスピードで流れていく文章を必死で追い掛けて、それで英語を覚えました。ですので、それと日本語版と同時にプレイしながら、どちらも同じことが起こるのかとか、そういうチェックをずっとしていました。

Q：コードレベルでデバッグをしたということは、もしバグを見つけた場合は、ご自身で直接コードを見ながら修正していたのでしょうか？

石山：いいえ、そこまでは。だいたい怪しそうな所にマークして返すぐらいですね。ソースを先方からいただく前に調査と称して、マシン語から逆アセンブルしたものがあって、それを読み込んだりしていました。

契約をした後に、ちゃんとしたソースコードをもらったのですが、もう前者のほうが先行していたんです。その先行したほうがゲームの形になっていくというタイミングで、私も日本語版の話聞きまして、『ウィザードリィ』はやったことがあるから、私にもやらせて」という話をしたんですね。

Q：向こうからソースコードを持ってくる、正式なルートとかが決まっていなかったということですか？

石山：決まっていなかったと思いますね。私もそこまでは詳しくはないので、上のほうで何をやっていたのかまでは、ちょっとわかりません。

Q：今となつては、ちょっと考えられないお話ですね。まずは契約を結ぶのが当然先になりますから。

石山：かなりあいまいだったと正直思いますね。でも、ゲームをプレイしている時には、ロバート・ウッドヘッドさんという作者の方が、ちょくちょくいらっしやっていましたよ。あの方は日本通で、キャラクターの名前に、ひらがなで「ろばーと」とか「うっどへっど」とかって書いておくと、プレイしている後に立たれて自分で読むんですよ。「ろ・ば・あ・と？」って（笑）。

Q：いわゆる、ローカライズではなかったということですか？ 言葉だけを直せば、あとは同じ動きをするのではないかと思ったのですが。

石山：そんなに簡単ではなかったと聞いていますね。

Q：ちゃんと契約をして、ソースコードをもらっても簡単には作れなかったんですか？

石山：ええ。確かソースは Pascal か何かで、C ではなかったと思います。そのコードを、アスキーにいる天才クラスのプログラマーが作り直して、日本のマシンで動くようにしたってということですね。初代の頃はほぼそのままでもよかったんですけど、「ウィザードリィ V」ぐらいの時代になると、確か言語エンジンみたいなものが中に入っていたみたいで、そこでいろいろと苦労したみたいなことは言っていましたね。当時は AI とかがまだなかったですから、「何か、人工知能的なものが入っているらしい」という噂がありました。

Q：ゲームエンジンではなくて、言語エンジンが入っていたんですか？

石山：ゲームエンジンではなくて、画面に表示するメッセージが適切かどうかを、何かいろいろな式の後に出すようなものがあったみたいです。

Q：なるほど。メッセージが文法的に間違っていないかどうかとか、そういうことも含めてチェックするものがあったんですね。

石山：ええ。英語ベースで作られていましたので、日本語にする時には結構困ったということでは言っていました。

Q：当時、「ウィザードリィ」以外で印象的なプロジェクトは何かありますか？

石山：世界地図が表示されて、核戦争を抑止するみたいなゲームが確かありましたね。

Q：「バランス・オブ・パワー」ですか？

石山：そう、それです。その日本語版とかも作っていました。最初は白黒の Mac 版しかなかったのですが、世界地図上に西側と東側のどっちの陣営についたか、その属性ごとに色がタイルペイントされるようにしたのですが、世界地図のドットが欠けていると、そこからペイントがあふれちゃってひどいことになるので、それを直したりしていましたね（笑）。これについては、ちゃんと契約をして権利をもらったのはよく覚えています。ですから、「ウィザードリィ」よりちょっと後のお話になりますね。もうその頃には、「この世界でも、ちゃんと契約をするんだな」というのを知りましたね。

Q：逆に言うと、「バランス・オブ・パワー」以前の時代は、契約の概念がかなりあいまいだったということですね？

石山：そうですね。ただキャラクターだけ差し替えただけの、飛行機だったものをロケットに変えただけだよっていうゲームとかもよくありましたので。

Q：でも、それはけっしてアスキーだけのお話ではないですよ。

石山：今は良くないですけど、当時は真似をしてより良いものを作って世に出せたら、今度はそれをまた真似されてっていうことを繰り返す、そういう文化だった気はしますね。

MSX 用ソフトのデバッグを多数担当、「ログイン」の制作も手伝う

Q：アスキーからは、MSX 用のソフトがかなり発売されていた印象がありますが？

石山：そうですね。私も結構な数に携わっていると思いますよ。

Q：手元の資料には、ROM カセットだけでも 70 種類ぐらいありますね。例えば、1986 年には「1942」を発売したと書いてありますので、当時からアーケードゲームの移植もしていたんですね。

石山：そうですね。

Q：ほかにも、「ザ・ブラックオニキス」の移植版ですとか、「MSX ベーしっ君」というオ

リジナルも出していましたし、「MSX DOS2」のような OS ですとか、いろいろなジャンルのソフトを発売されていたんですね。

石山：いろいろ出していましたよ。「ザ・ブラックオニクス」は、もちろんメーカーが、BPSさんが作ったものをパッケージングしているだけでしょうけどね。

Q：「ザ・ブラックオニクス」については、アスキーではパブリッシングをただけなんですわね。

石山：そのはずです。最終的に、バグがないかどうかというのをチェックしましたが、作ったのは先方ですね。

Q：資料をさらに見てみますと、「ダンジョンマスター」とか「ウィザードリィ」以外にも海外からの許諾タイトルを出されていたんですね。1983年には、もう「ブレイクアウト」とか「3D テニス」とかを発売していて、その後も「ペンギンくん WARS」とか「倉庫番」とか、有名タイトルも本当にいっぱいありますよね。

石山：もうひたすらやってきましたね。「倉庫番」は、自分でステージを作ったりもしましたよ。

Q：そうだったんですね。「倉庫番」のステージ制作は、誰がどうやってマネージをしていたんですか？

石山：「とにかく数を作れ。難しいかどうかは別にして、後でレベル順に並べ直すから、ひたすら変なものを作れ」って言われました。最初はチマチマ作っていましたが、「倉庫番」は逆方向にも計算できるので、「マップを作ったら、自動的に生成するルーチンを作ればいいんじゃないですか？」とお話をしてからは、それを使って作り込んだりしていましたね。確か、150面ぐらいまである「倉庫番パーフェクト」の時だったのかな？ 「とにかく数が欲しい。1日10個ぐらいは作れ」とか言われていましたね。

Q：お話を伺っていると、当時の社内では分業みたいなものは大ざっぱにはあるけども、他部署のいろいろな所にもアドホックに借り出されるような形だったんですね。

石山：そうですね。ただ、どのようにマネジメントされていたのかまでは正直わかりませんが。私はゲームばかりやっていたんですが、「ゲームばかりだとつままないだろ？」とか言われても、「いやいや、そんなことはないですよ」って(笑)。当時アスキーで出していた、

「CANDY」という CAD ソフトのテストをしたこともありましたよ。レイヤーの概念がある、ペイント系のソフトもありましたね……あ、あれも「CANDY」だったのかな？ アスキーでマウスを出した後に、「CANDY」をシリーズでいくつか出すようになって、「3」か「4」ぐらいまで出していたと思います。そのソフトを作っている人から、私は結構かわいがられていまして、結構呼び出されていたりとかしていましたね。

Q：石山さんのほうで部下とかを持っていらっしやったということは、「この仕事は、この日までにやらなきゃいけない」という責任みたいなものを負う担当者という形で働いていたんですか？

石山：あまり意識してやっていなかったです。命令を中継して、最後に集計をして上に持って行くみたいな、そういうパターンでしたかね。

Q：つまり、別の所から呼び出された時は、「こっちの仕事が遅れるんだけど」みたいな、その調整は石山さんの側でなくても？

石山：そこまで厳密にはやっていなかったと思いますね。ある意味、遊びの延長みたいな感じで、そこまで厳密なビジネスはしていなかった、まあいい加減な会社だった気はします。そもそも、ゲームを作っていましたし、特にデバッグの場合は「バグを出せ」と言われたところで、すぐに出せるものではないですから、ひたすら遊んで飽きたら帰って、また頭をリフレッシュしてやり続けてっていうのを、ずっとやり続けることが必要ですから。で、暇そうにしているとちょっと呼び出されて、「ハンバーガーを買ってこい」なんて言われたりとかするんですね（笑）。

それと、アスキー時代には年に一度、「CANDY」を作っていた人が肝いりにしていたイベントで、「パソコン神社」というものをお正月にやっていて、そこではジャンク市もやっていたんですよ。先程、減価償却が終わったパソコンを背負って帰ったというお話をしましたが、そういう所へ流して適当な値段をつけて叩き売りもしていたんです。で、その叩き売りの店長を「お前がやれ」って言われまして。その頃は、アスキーの下働きもしていたんですけど、「CANDY」を作った方とはそこで知り合ったんですね。

最初はその人のことを私が店長って呼んでいたんですが、私が中学生の頃だったか、子供時分にそこではしゃぎ回っていたら、「お前は面白いから、じゃあ店長をやれ」て言われてハッピーを着せられて、「VAX11 が 11 円だ！」とか、そんなふざけた売り方をしていましたね。

Q：機種名とか、型番に付いた数字を、そのまま値段にして売っていたんですか。それは面白いですね。

石山：「VAX11は780だから、780円にしましょうか？」って言いましたが、「元々捨てようとしていたものだから、11円でいいよ」と。「じゃあ、X1は1円か。もったいないなあ」って思ったりして（笑）。最初は、「6001を6,001円で」とかって言い出したところから始まったんですけどね。

Q：そのジャンク市に借り出された時にも、きっと石山さんがお持ちのプログラミングスキルも生かせるだろうということでお声が掛かったんでしょうね。

石山：そうですねえ……。本当に何でも屋さんという感じでやっていましたので。

Q：高校に入ってから、アスキーで働きながらプログラミングスキルも磨いたりしていたのでしょうか？

石山：自分たちの興味のあるものの勉強はやっていました。私自身は下っ端の丁稚上がりということで、時間は長いけど何でも屋さんみたいなポジションだったのですが、天才的な人がたくさんいましたので、プログラム作りとかはそっちに任せて、そこからのあぶれ仕事とか、彼らができないことをちょっと手伝ったりするとか、まあそんな感じでしたね。

Q：石山さん以外にも、デバッグ部隊の人たちのなかにも何でも屋さんみたいな人が何人かいたんですか？

石山：どうだったのかあ……。私が一番、何か言われたら「はい」って喜んでやるタイプだったので、それ以外の人は画面に張り付いて、ひたすらゲームをやるっていう人が多かったと思います。それから、その頃にはオートバイに乗り始めまして、バイク便的に「どこかに行って、何かを買ってこい」とかっていう雑用をホイホイやらされていた気はしますね。

Q：当時のアスキー社内では、若い10代の面白い子としてかわいがられていたということでしょうか？

石山：そうですね。まあかわいがられて、便利に使われていたということでしょうね。

Q：プログラマーができないことを手伝うというお話がありましたが、具体的に彼らができないことというのは、どんなことですか？ プログラム的なことですか？

石山：「何か資料を買ってこい」と言われたりとかで、あまりプログラムとかはやらなかったですね。当時のアスキーにはブースがあって、個人用の机がひとつずつあったので隔離できるんですよ。そうすると、パーテーションがあるブースから全然出てこないで、壁を殴るだけの人とかもいましたね。ガーンという音がしたから、何だろうってのぞきに行くと、「ちょっとハンバーガー買ってこい」とかって言われて（笑）。

Q：ちなみに、石山さんも自分用の机をもらったりしていたんですか？

石山：一応はありましたが、私自身は、そのパーテーションで机が分れているエリア以外の、半分倉庫になっていていろんなコンピューターが置いてあって自由に使える、テスト用のエリアのほうに多くいましたね。薄い壁一枚だったんですけど、薄い壁の向こう側、テスト部隊からは背中側の所に、スタープログラマーがいるパーテーションのエリアがあったんです。

Q：スタープログラマーの方たちっていうのは、年齢的にはどれくらいなんですか？

石山：当時の私にとっては大人でしたけど、高校生や大学生で、一番年上だったのが菌部さん辺りですかね。菌部さんがちゃんとした、ちゃんとしたっていうのは変な言い方ですけど、一番上の大人ですよ。菌部さんは、プログラムもするけれどマネジメント的なこともするという印象があります。ほかにも、マネージャー的な人たちが何人かいて、いろんなプログラマーと連絡をしながら、私がバイクで出掛けて行って回収をしてくるんですよ。で、回収してきたプログラムを、実際に動かしてみてもテストをしていたっていうことですね。

Q：「ログイン」のお話をもう少し伺いたいのですが、創刊当時は具体的にどんな記事に携わったのでしょうか？

石山：創刊当時は、ほぼ別でしたね。先程もお話した「パソコン神社」の記事みたいなものを切り貼りしたりとか、そういうのを手伝ったりとかはしていましたね。

Q：自分でラフを切って、デザイナーに発注をしていたのですか？

石山：いいえ。もう記事のレイアウトがあって、それに合うように切り貼りしていました。

Q：編集アシスタント的な仕事も、石山さんならできそうだからということで任されたということですか？

石山：単に、夜中にもずっといたからだと思います。「お前、まだ帰っていないのか？」って言われて、いろいろやらされた覚えはあります。

Q：その当時、編集用とかに使っていたパソコンやソフトも使い方を知っていたのですか？

石山：そうですね。でも、ソフトじゃなくて紙を使ったりもしていました。ワープロソフトを使ったのかは……ちょっとわからないですが、こっちに持って行ったり、あっちに持って行ったり的なものを扱った気がします。

Q：そうしますと、作業としては画面写真やイラストを紙にコピーして、レイアウトに合わせてペーパーセメントを使って貼ったりするようなイメージですか？

石山：そうそう、そんな感じでした。それから、画面写真を撮影する時は、昔のブラウン管にポラロイドカメラをはめ込む、四角錐のフードがあって、それで画面写真を直撮りするんですけども、それもかなりやらされてましたね。プリントスクリーン機能なんてないですから。

Q：パソコンに画面を直接キャプチャーできない時代は、モニターに暗幕かぶせたり、カメラとモニターの間に光が入らないように覆う、囲いみたいなものを使って撮影していましたよね。

石山：そうですね。

Q：攻略記事とかだと、記事中に欲しい場面の写真を撮影するまでに、自分でプレイしなきゃいけないもの大変でしたよね。

石山：そう、それが大変なんです。「記事にここのシーンを使いたいから、この面まで行ってくれ」って言われる仕事が、当然こっちに流れてきましたので。

Q：記事に必要な、ジャストの瞬間を何枚も撮るんですか？

石山：そうですね。それは社内の方が加工してくれたんですけども、一番最初はポラロイドカメラののぞき窓もなかったんですよ。その場面に来る前に、プレイしながらバコってのはめ込んで撮らないといけなかったんですけど、それだとタイミングが絶対合わないの、後からのぞき窓がついたっていう、まあそんな感じでしたね。

Q：アスキー時代には、ほかにどんな仕事をされていましたか？

石山：やっぱり、先程からお話をしているゲームのデバッグが多かったですね。ゲーム以外では「バランス・オブ・パワー」とか、当時はゲームという意識がなかったシミュレーション系とかもやりましたね。それ以外では、結局アスキーからは出せなかったですが、「シムシティ」第一作目が出て、すごく良くできているっていう評判だったので、プログラマーが「作りたい」って言い出したんですよ。

あれは、町を構成しているオブジェクトの関係構造が不思議なんですよね。外から見えるトップレイヤーから、いくつかの内部レイヤーに分かれていて、こちら側で公園を作ると、公園の隣に何があったら何が起こるみたいな、そういう条件出しがすごく良くできていたので、その解析をさせられたりもしましたね。ゲーマー的な視点で、「何でこれが起こるのかっていうのを、できれば理屈レベルまで起こしてくれ」っていうようなレポートを書かされたりとか。

Q：「シムシティ」のゲーム構造を自力で解明したんですか？

石山：全部はわからなかったですけど、よくできてるなっていう印象はありました。「何でこうなってるんだろう？」っていうことを、掘り下げて頑張って書いた覚えはありますね。

Q：高校生になってから、給料がちゃんと出るようになったというお話でしたが、今振り返ると当時からかなり儲かる仕事だったのでしょうか？

石山：いやいや、もう全然。

Q：給料は時給だったんですか？

石山：はい、そうです。

Q：例えば、デバッグを担当したソフトがたくさん売れたらインセンティブが付くとか、そういう契約とかはありませんでしたか？

石山：いいえ。そういうのは全然なかったです。

Q：でも、アスキーとしてはすごく儲かっていたんでしょうね。

石山：どうでしょうね。後から、西さんと仲良くなってからお話をさせていただいたら、「ゲーム部門は全然儲からなかった」って言ってました。

Q：「ダービースタリオン」シリーズとかがバカ売れして、菌部さんが当時の高額納税者ランキングに入ってもアスキーが儲かっていなかったというのは不思議ですね。

Q：菌部さんだけ儲かったんですよ（笑）。

Q：良いソフトが出て売れたのに儲からなかったっていうのは、何だか不思議ですよ。

石山：ビジネスの世界はちょっとわかんないですね。西さんは、「誰かが面白いと思ったことは、とことんやれ」って言うんですよ。とことんやって、多少お金が掛かっても後から回収すればいいやって、ガンガンお金を掛けさせてくれたんです。それで、お金使い過ぎちゃったっていうことはあったのかもしれない。

Q：でも、そのお金の使い方は面白いですよ。それから、「バランス・オブ・パワー」は80年代後半の作品だと思いますが、けっして売れ筋だったわけではないですよ？

石山：そうですね。そもそも、海外からどうしてそれを持ってきたのかがわかりませんが、何かピンとくるものがきっとあったんでしょうね。

Q：それは、西さんとか幹部の方がということですか？

石山：どうでしょうね？ アスキーのマネジメントクラスの人が、海外から面白そうなものがあるという連絡をもらったからだったと思いますね。

Q：アスキーではファミコンソフトも発売していましたが、当時大ブームになったファミコンに、会社としてもっと注力しようということにはならなかったということですか？

石山：あまりなかったですね。それよりは、MSX用に新たにデバイスを開発しようとか言っていました。確か、コナミがMSX用の光線銃を出したので、その光線銃のプロトタイプを作ったりもしましたよ。

Q：コナミの「ダンジョンハント」用の光線銃ですね。

石山：そうです。3D ダンジョンにモンスターが出てきて、それを撃って先に進むというゲームを作ったんですね。画面をフラッシュさせて、フラッシュする走査線を光線銃側のフォトセンサーで受けて、どこを撃っているのかを認識させるような仕組みで、そのデバッグをやりました。そのハード的な理屈がわからないと、光線銃をもし蛍光灯に向かって撃つと全部当たっちゃうので、「何だこれ？」って思っちゃうんですね（笑）。ほかにも、MSX用のマウスやジョイスティックとか、ちょっとハードに関わるようなものも作っていました。

Q：ジョイスティックと言えば、アーケードゲームのコンパネにそっくりのアスキースティックが、素晴らしく出来が良かったですよね。

石山：ええ。あれはいいですね。2 ボタンを 3 ボタンにしたり、さらに 3 ボタンを 6 ボタンに改造したりとかもしてました（笑）。

Q：つまり、石山さんはデバイス系の開発のお仕事も担当されていたんですね。

石山：まあ、いじくり回して遊んでいる感じでしたけど。ハードウェアのほうは、設計して型を起こしたり、中国の工場で生産したりとかっていうのは、私よりも上のレベルでの仕事で、私のほうでは出来上がったものを、「ちょっと試してみてよ」って言われていじくり倒していたりしていましたね。

Q：商品自体の企画ですとか、スペックとかを決める意思決定のところまではやっていなかったんですね。

石山：はい。関わっていません。

Q：最初はゲームのデバッグばかりだったのが、徐々に MSX のほうに仕事の中心が変わってきたということですね。

石山：そうですね。やっぱり、アスキーという会社で MSX を出しましたので、MSX を中心にしていこうっていう流れだったと思います。ですから、普通のパソコン用のゲームっていうところから始まって、MSX の市場がどんどん増えていったので、しばらくの間は MSX ばかりだなと思ったところに、88 や 98 の「バランス・オブ・パワー」とかの仕事もちょっと入ってくるという、まあそんな感じでしたかね。

Q：MSX の性能って低いんですよね？ 石山さんがゲームをプレイされていても、ほかの機

種のもの比べると、「何だかなあ……」みたいな物足りなさはありませんでしたか？

石山：でも、「MSX でここまでやるか？」っていうゲームもあったので面白かったですよ。例えば、「テセウス」というゲームが当時あったのですが、アスキー絡みの天才的なプログラマーが作ったんですけど。

Q：手元の資料では、「テセウス」は1984年発売のアクションゲームと書いてあります。

石山：その「テセウス」は、非常にスムーズにスクロールするんですよ。ハードウェアの割り込みですとか、画面の切り替えとかをものすごくうまく使って、ハードのことを知り尽くしている人が作っていたんです。あとは、アスキーから出してはいませんでしたけど、MSX用の「ファンタジーゾーン」の移植版とかも、すごく良くできていました。よくもまあ、MSXの1でここまでやったなあ。もし機会があったら、ぜひやってみてください。

と、いうように、MSXの力を使い切るっていうのも、挑戦しがいがあることだったんですね。別に私自身が作っているわけではないので、彼らのような天才プログラマーたちが、寄ってたかってMSXをしゃぶりつくすところは、見ていて面白かったですね。

ソニー・テクトロニクスを経て、「エクスリュージョン」の運営に参加

Q：先程も少しお話しいただいた、ソニー・テクトロニクス時代の話をお伺いできればと思います。入社された当時は、どんな仕事をなさっていたんですか？

石山：映像系の学校にいたからなのかもしれないですけど、画像処理のプログラムを組んだり、それをハードウェア上で実現するとか……何て言ったらいいのかな？ 今ほどコンピュータが進化していなかったんで、画像処理と言ってもすごく単純なんですけどね。監視カメラから得ている情報だけで、もし火災が発生したら「火災が発生したよ」という信号を送るとか、工場とか向けの監視カメラでしたね。

まったく同じ監視カメラをずっと回しておくと、前の画像と後の画像のXORを取れば、そこに差分が発生しますので、もし炎に該当したらアラートを出しましょうとか、そういう工場監視のプログラムとかを作っていました。あとは当時、ミニディスクが出た時期でしたので、ミニディスクのチェック用プログラムとかを、ハードも込みで作ったりとかしていましたね。ですから、ゲームとは関係なくて、あまり面白い仕事ではなかったんです。ソニーという会社、あの大きなソニーの中には、ESP研究所という所があって、私はずっとそちらに行きたい、行きたいと転属願いを出していたんですが、結局それは報われずに終わりました。

したけど。

Q：ESP 研究所は、超能力の研究施設なんですか？

石山：超能力の研究とかをしている、土井さんという不思議な方がいたんです。土井さんは CD の開発をフィリップスと一緒にしたり、AIBO を作ったり、我々の業界ですと NEWS というコンピューターを開発した天才的な方で、その人を勝手に師匠と仰いでいろいろとやっていたんですが、結局はその研究所までは行けずに終わりましたね。ソニーを辞めてからよくお会いしてまして、ジャズのサクスを吹いている人なので、ライブとかに行くと仲良くさせていただいています。あと、天外伺朗という不思議な名前でも本を書かれてもいましたね。

Q：天外伺朗は、元々は手塚治虫の作品に出てくる登場人物でしたよね？

石山：そうです。まさに、そこからペンネームを取ったんですね。

Q：ソニー・テクトロニクスには 95 年まで在籍されたそうですが、退社をすることに決めたきっかけは何だったのでしょうか？

石山：これもまたゲームとは全然関係ないのですが、当時はちょうど阪神大震災が起きて、私はバイクに乗っていたのでボランティアで被災地に行こうとしていたんです。ずっとたまっていた有給を取ろうと上司に掛け合ったら、「ダメだ。そんな所に行くな」と言われたので、怒って辞めちゃったんです。

Q：確か、90 年辺りに、ソニーが任天堂と組んで CD-ROM を使用したゲーム機、プレイステーションの開発を始めたのではないかと思います、石山さんも、その噂話は社内で耳にしていたか？

石山：全然なかったです。社内では、おそらくその部署以外は完全非公開だったと思います。私がいた所ではまったく知らなくて、セガさんの情報のほうがよっぽど入っていましたね。確か、当時のセガのハードはメガドライブだったのかな？

Q：はい。後にメガ CD も登場することになります。

石山：ですね。メガドライブが出るというので、こっちに対してはどんなものを作るっているのか、よく話がきていましたけど、ソニーのほうはちっともなかったですね。

Q：95年に退社される頃には、SCEが発売した初代プレイステーションがもう出ていましたが、こちらの開発の仕事も何かされましたか？

石山：いいえ。自分で買って遊んだくらいですね。

Q：ソニー・テクトロニクスを退社後、95年の末頃に今度はオックスヘブンという会社に入社されたそうですね？

石山：その前に半年ぐらい、バイク便をやったりしてフラフラしていたのですが、中学時代からの友人でゲームをよくやっていた子が、趣味のサークル活動をまだずっと続けていたので、「今後ゲームはどうなるの？」って聞いたら、「これからは通信ゲームだろう」というような話をしてくれたんです。で、その友人が今度はベンチャーを立ち上げて、「ゲームを作りたい」と言っているらしいと聞いたんです。

いろいろと仲間を集めてやっているということは知っていたんですが、その後は全然連絡を取り合っていなかったのですが、私が会社を辞めた後にちょっと話を聞いてみたら、「このままでは出来上がらない。どうにかしてくれ」みたいな話をされたんです。で、駆け付けたタイミングが、記者発表の1週間前ぐらいだったんですよ。もう全然できていなかったんで、「とりあえず、通信しているフリをしたゲームを動かせるようにしてくれ」って言って、1週間で無理やりガワ（側）だけを作って、記者発表に臨んだのが「エクスリュージョン」というゲームです。それから1年近くかけて、なんとかまともに動くようにしてからようやくリリースできましたね。

Q：「エクスリュージョン」は、世界初のMMO型オンラインゲームと銘打っていましたが、1996年のリリースですから相当早く、時代を先取りしていましたね。

石山：そうですね。相当早かったですね。

Q：その石山さんの友人が、かなり先見の明があって、「これからはオンラインゲームの時代になる」と早くから読んでいたということですか？

石山：元々アスキー時代に、アスキーネットがすでにあっただですよ。アスキーネットには、ACSとPCSとがあって、ACSのほうが先に出たのかな？ そのACSの中で、「Rogue(ローグ)」系のゲームが動いていたんです。「ローグ」は、ネットワーク越しに画面の中のキャラクター動かして、いろいろなバトルとかができたんですよ。「ローグ」と、あともうひ

とつ名前を忘れちゃったんですが、キャラクターベースで帆船をコントロールする、SEA 何とかってゲームがあったんです。本当に単純なんです、帆船のキャラクターの向きとかをアスキーアートで描いて、「何度の方向にどのぐらいの風を受けているから、どっちに進みなさい」とかって細かく指示が出るんです。センサー内の可視範囲内にいない敵がどこかに逃げたとか、こっちに向かったに違いないとかっていうのを、ネットワーク対戦ができたんですよ。

最初に、アスキーネットにそれを入れようという話になった時に、海外のネットワークでは草の根的な通信ネットワークでやっていると聞いたので、海外のネットワークにつないで無理やり遊んでみたら、日本とのタイムラグがすごくあったんですよ。当時は海底ケーブルがまだなくて衛星を使っていたのかもしれませんが、パケット通信はパケットの情報量がたまるまでの間は、海外に送信をしなかったんですよ。なので、ネットゲームを遊んでいて、「帆船をこっちに動かしなさい」って命令をいくら打ってもなかなか動かなくて、10 個ぐらい命令を送ると、いきなりボンと送られて、ババッと一気に動くんですよ。

ですから、海外の人と遊んでいると、「日本人のプレイヤーは、ワープ攻撃ばかりしてくる」って言われまして（笑）。「10 ターン動かないでいるのに、10 ターン後にいきなり動かし、それでは勝負にならん」って言うので、「サーバーが海外だけにあるのではダメだ。日本にも置こうね」っていうことで、ACS か何かに入れたってというのが、ネットゲームの一番最初のきっかけでした。そこから、「リアルタイムで、ほかの人とバトルするのは面白いねって、何かしらそういうゲームを日本でも作れたらいいね」っていうのは、ずっとその頃から持っている発想でした。

アスキーネットの運営が終わってるのか、続いているかの頃に、草の根 BBS っていうのが当時はやり始めました。みんなが電話カプラを構えて、300 ボーとか 600 ボーとかで通信をしていたんですよ。私がソニー・テクトロニクスにいた頃だったか、ようやくモデムが生まれて、モデムから 1200 ボー、2400 ボーから 9600 ボーぐらいまで上がっていきました。

1 秒間に 9600 ボーまで出せるようになると、1 秒間待っていれば画面が情報で全部埋まるぐらいの時代によろくなったんですよ。で、「このぐらい通信速度が上がってきたら、ゲームもできるよね」というような感じのことは考えていましたし、口でも言ったりしていましたね。それを聞きつけた友人が、ゲームを作ろうというベンチャーを立ち上げるっていうのが、流れとしては正しいかと思います。

Q：つまり、石山さんが友人に話をしたのがきっかけで、初の MMO 型ゲームが誕生する

ことになったんですか？

石山：そうだと思うんですけどね。その後、ちょっと離れていたのて詳しい事情はわからないのですが、夢を実現しようと頑張っているなっていうのは聞いていました。でも、後で駆け付けてみたら全然できていなかったのて、びっくりしたというわけですね。

Q：80年代には、MMOの源流とも言われる「Habitat（ハビタット）」がありましたが、この辺りのゲームを石山さんはどのように見ていたんですか？

石山：「Habitat」も、ユーザーとしてガンガンやっていました。自分で部屋を作ったり、いろいろな所を歩き回ったりもしましたし、まだチャットの延長みたいな感じでしたけども、キャラクターが動かせるっていうのがたいへん面白かったですね。「エクスリュージョン」はバトルを、戦闘をすることが必要なゲームでしたが、戦闘以外でもこれだけ面白いんだっていうのは、その時に学んだと言いますか、知ったことですね。

Q：ちなみに、詳しく調べていないのに申しわけないんですけど。MMOの源流としてよく言われるものにマルチユーザーダンジョンとかMUDと言われるものがありますが、石山さんはMUDのほうにも触れていましたか？

石山：あまりやっていませんでした。ただ、海外ではそれがすごく強くて、マルチユーザーダンジョンとかbotの文化っていうのは、すごく大きかったですよね。最終的には、それが今の「マイクラフト」みたいなものにつながってくると思うんですけども。あれはまあ、ウォッチ対象と言いますか、当時は単に英語のチャットをやりたくなかったっていうのもあったんですが、何だかすごい文化が育っているんだろうなっていうのは思っていて、海の向こうのものとして指をくわえて見ていた感じでしたね。

Q：日本にいて、直接プレイするのは難しかったということですか？

石山：そうですね。調査をしたことはしたんですけどね。

Q：その辺についての調査ですとか、「こういうものがあるな」っていうのを見ていたのはアスキー時代からだったんですか？

石山：源流はそうですね。それと、やっぱり「エクスリュージョン」を作ったオークスヘブンの社内でも、はやったりしていましたね。ソニー時代は、ずっと触っていませんでした。

Q：「エクスリュージョン」のリリースは96年でしたが、最初の記者発表はいつ頃されたんですか？

石山：その前年の年末だった覚えがありますね。

Q：確か、ちょうど同じぐらいの時期に、韓国製の「風の王国」が出ましたよね？あれよりも早くリリースしたんですか？

石山：ええ。あれよりも早く出すのを目標にして作っていたのか、もしくは後になってから「早く出した」って言ったのかな？「自分たちのほうが、ちょっと早い」という話をみんなですしていた覚えはあります。

Q：やっぱり、当時は「風の王国」を結構気にされていたんですね。

石山：そうですね。でも、それもやっぱり後付けだった覚えもあります。ちょっと記憶が前後しますが、とにかく世界初にはこだわっていたところがありますね。

Q：世界初ということで、当時はどのくらい注目が集まりましたか？

石山：どうでしょうね……。記者発表をした時は、全国的な新聞社も来ていた気はしますし、コンピューター系とかゲーム雑誌とかの人も当然いましたが、どれだけ注目されていたのかは、ちょっと内部からはわかりにくいですね。自分たちがすごく注目されているとは思っていましたが。

Q：記者発表後に掲載された記事は、ご自身でもご覧になりましたか？

石山：ええ。壁に貼ってありましたね。出資をしてくれた所が、沖縄のクレジットカードだったか、金融か何かの会社で、全然ゲームとは関係ない所からお金を引っ張ってきたみたいでした。「ゲームが全然できていないよ」とって、私が泣きつかれて行った頃に、おそらく向こうの出資元からテコ入れがあったみたいですね。あちらから、ゲームを全然知らない支社長みたいな人が現れて、それから舵を切り始めたんです。その人は、外部に対するアピールを気にする人でしたので、いろいろな情報を集めて壁に貼ったりしていましたね。

Q：沖縄の金融会社を引っ張ってきたのは、石山さんのご友人ですか？

石山：そうみたいですね。どういうつながりだったのかまでは、よくわからないのですが。

Q：記者発表をされた95年の末頃は、日本でもWindows95が発売されて一気に普及していった時期でもあります。石山さんは当時、このOSをどのように見ていらっしゃいましたか？

石山：95から、インターネットがうまく使えるようになりましたが、我々はちょっと早過ぎたせいで、これに乗り遅れてしまったんです。実は「エクスリュージョン」は、インターネットじゃなくていわゆるパソコン通信だったんですよ。電話回線のモデムを600台くらい並べて、一応1,200台あったんですけど、そのうち回線につながった600台くらいをSUNのワークステーションにつないで、そこにダイヤルアップでつなげてもらってやっていたんです。いろいろ問題がありましたが、インターネット化していなかったのが敗因だったのかなとは思います。

当時は、みんな東京のオフィスまで直接電話を掛けてつないで遊んでいたんですね。なので、地方の人はものすごく電話代が掛かってしまったんです。運営開始当時は、パソコン通信の人たちはテレホーダイという、夜11時以降になると定額料金になるものを使っていたので、夜11時以降になるとものすごくつないでできていたんです。後半はPC-VANと連結して全国ネット化したんですけど、それでもアクセスポイントまでは電話代が掛かりますから。

Q：そうしますと、11時以降はユーザーサポート関連の業務がかなり大変だったのではないのでしょうか？

石山：ええ。ですから、もう昼夜が逆転してしまって、夜10時に会社に出社していたこともありましたね。あの頃は、ほぼオフィスに住んでいましたので、ベッドとかシャワーを付けさせました（笑）。

Q：じゃあ、冷蔵庫とかも置いて。

石山：もちろん。

Q：キッチンとかも用意してあったんですか？

石山：ちょっとバブリーな時代だったので、お金は結構入ったので外食をバリバリしていました。オフィスが秋葉原のすぐ近く岩本町にあったので、昼は秋葉原まで歩いて行って遊んでから、夜は会社に戻るっていう優雅な生活をしていましたね（笑）。

Q：その当時は夜 10 時に出社されてから、何時ぐらいまで働いていたんですか？

石山：だいたいピークタイムが、夜の 11 時から朝の 4 時とか 6 時ぐらいで、ピークのピークは午前 2 時ぐらいまでだったのかな？ ですから、11 時から 2 時ぐらいまでは集中して張り付いていないといけませんでしたが、それ以降は比較的のんびりしていました。

Q：当時の主なユーザーは、どんな年齢層の人だったんですか？

石山：やっぱり、夜通しゲームで遊べて、当時の PC-9800 の高級なやつが家にあって、ネットにつないで遊んでいられるという、それなりに裕福な層だったんじゃないかと思います。なかには電話代だけで、月に 10 万円とか払われてる人もいましたので。うちのほうでは、ゲーム代としてはパッケージ代しか取っていませんでしたので全然儲からなくて、NTT にばっかりお金が行っちゃうんですね。ユーザー層は、今で言うアーリーアダプターのな人たちも多かったと思います。そのなかには、これももしかしたら世界初ではないかと思いますが、ゲームの中で結婚して、離婚までした人もいましたね。

Q：ゲーム内に、ユーザー同士で結婚できるシステムがあったんですか？

石山：いいえ。そうではなくて、ゲームのキャラクター同士で仲良くなってから、実際に会って現実の世界で結婚したり、離婚してしまったということです。その人たちは、何て言ったらいいのか、すごいスタープレイヤーで面白い人で、ゲームの中に経済を持ち込んだ人でした。我々が運営していたのはバトルゲームなので、戦いという要素は当然あって、そのためにレベルを上げて強い敵と戦うというのは当初から想定されていたんですけど、その中に銀行の要素を勝手に持ち込んだんです。

町に行けば手に入るものを、ダンジョンの奥深くに運んで行って、そこでプレイヤーに対して渡すから、地上で買えばすごく安いけども、地下深くに持って行ったら高く売らなくちゃいけないという運び屋さん、それから銀行的なものをその人が始めたんです。「この大事なアイテムをこっちで預かっておくから、あとで利子を付けて返せよ」とか、そういう経済の要素を持ち込んだっていう面白い人でした。

Q：つまり、アイテムを欲しい人がダンジョンの奥にいる時には、実際にそこまで行って届けなきゃいけないわけですね。

石山：行かなきゃいけないんですけども、本人は商人としてプレイしているので、レベルは

全然上げないんですよ。だから用心棒的な、運び屋として強い人を雇って、「どこそこに運んでください」とか言って運ばせるとか、そうやってプレイしながら楽しんでいる人だったので、これは面白い遊び方だなと思いました。世界は我々自身が用意している舞台なのですが、そこで想定外の遊び方をするというのは、すごく新鮮でしたね。

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