

石山隼行インタビュー後半：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#20-02

2020年1月

Toshiyuki Ishiyama, Oral History (1st, 2): Game Business at ASCII
and Early Stage MMO Game Development and Operation

Inoue, Akito
Ikuine, fumihiko
Kim, Donghoon
Shigihara, Morihito
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後半：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, 2): 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

世界初の MMO「エクスリュージョン」のゲームおよび運営内容.....	3
商業からボランティア運営へと移行した「女神幻想ダイナスティア」	21

世界初の MMO「エクスリュージョン」のゲームおよび運営内容

Q : 「エクスリュージョン」の基本的な仕様を改めて教えていただきたいのですが、基本的にどういったゲームシステムだったのでしょうか？

石山 : 覚えている限りでは、PC-9801 用で、DOS ベースで動いてました。まだ Windows ではなかったんですね。パソコン通信のネットワークをつないだ、草の根ネットだったわけです。草の根ネット的につながって、サーバーからはクライアント側に対して、仮想空間を持っているサーバーが、自分たちの空間内で各プレイヤーたちの端末が動いている情報を一元管理して、どこでどういう戦いがおこって、どこで誰が会って、どういうキャラクターとキャラクターが何をしているみたいなことを、全部サーバーで一元管理するという。今でいう MMO の原始的なものを全部突っ込んだ感じですかね。

Q : キャラクターの動きはカクカクという感じではなく、スムーズにちゃんと動いていたんですか？

石山 : 今から思えばカクカクだと思いますけど、当時としてはできる限りのことはやりました。一番最初は、1 回通信して返ってきて動いてっていうロジックだったんですけど、それではやっていられないので、後半は予測じゃないですけど、「ずっとキーボードの上を押していたら 3 歩先を動いているはずだよ」という情報をやりとりして動くような形に変えたりとか、そういう作り変えはした覚えがありますね。

Q : MO ではなく、MMORPG だったということですか？

石山 : 今で言えばそうですね。当時は MMO という言葉はなかったもので、ネットロープレとか、少々カッコ悪い言い方をしていましたが、マッシュビリティマルチプレイオンラインなので、一応 MMO であるとは思いますがね。

Q : 同時に何人ぐらい接続できたんですか？

石山 : ちょっと記憶がはっきりしないですね。数千人レベルまではオーケーにしていたんですけど、先程も言ったようにモデムが 600 台ぐらいしかつながっていなかったもので、おそらく最大 600 人といったレベルでしょうね。ハードウェア的には、1,200 台のモデムを用意していたのですが、確か 1,200 台フルに使うとあまりに遅くなるので、半減して運用していたような気はします。

Q：当時はどのような方法でサーバーを運営していたんですか？

石山：簡単に言えば、全部のモデムからの信号を、サンワークステーションにつなげていたので、全部スワイプしなきゃいけないんですよ。なので、多くなると単に倍重くなるだけかと思ったんですけど、いろんなところで負荷があって、1,000台を超えると重くてやっていけないっていうレベルになってしまいましたね。

Q：どちらかという、回転というよりもサーバー側の問題だったわけですね？

石山：サーバー側の問題です。今はもっと高速なコンピューターがあるので、いくらでもブン回せると思うんですけど、当時は力技で回せる限界がそれぐらいでしたね。

Q：同じサーバーの中にみんな入っていて、分かれてはいなかったんですか？

石山：ええ。分散処理は作りませんでした。

Q：ゲームをやり始めたら、まずはロビーみたいなところに行くんですか？

石山：ロビー的なものとして「酒場」という、チャットルームを作ったんです。そこでは自由にログが見られるチャットをさせていて、フィールドに出たらちびキャラクターを動かして、その上に吹き出しを書いてフィールド上でのチャットができるようにしました。「酒場」は、仮想空間の中の仮想空間というわけじゃないですけども、チャットルーム的な場所を作って、チャットルームでチャットもすると、そういう作りをしていましたね。

Q：後から出てきたMMOから、どんどん細かい実装をされていくと思うんですけども、例えばウィスパーですとか、直接個人のユーザーとだけチャットができるようなシステムとかはあったのでしょうか？

石山：はい。それは電報とか、テレパシーとかいう言い方をしてしまして、もう実現していました。要はダイレクトメッセージですよ。

Q：パーティーを組むみたいな仕組みはあったんですか？

石山：基本はフィールド上の行動なので、みんなが手動で付いていくというスタイルですね。戦闘は、隣り合ったものに対しての攻撃がメインなんです。なので、例えばフィールド上で敵が1キャラクターいたとしたら、4方向から4人が同時に攻撃できるとか、

そういうのが戦い方の基本でしたね。

Q：4人以上になると、攻撃を受け付けないんですか？

石山：そうですね。なので、プレイヤーたちの戦いをしていると、4人で寄ってたかってモンスターと戦って、脱落したり弱ってきたりとかしたら、ちょっと1歩下がって別のフレッシュな人が戦いに参加するとか、そういう形でしたね。

Q：経験値とか、アイテムとかゴールドとかの分配はどういうふうになるんですか？

石山：基本、パンチが当たったら経験値が入って、倒すとキャラクターがアイテムを残すとか、そういう仕掛けだったと思います。

Q：ゴールドもアイテムと同じような形ですか。

石山：えーと、どうだったかなあ。商売していた人がいたから、お金もアイテムもやりとりができたはずですね。

Q：ユーザー間で、何か倒した時のゴールドの分配とかは、どういうふうにしていたんですか？

石山：そこまで詳しくは覚えていないですけど、それはユーザーに任せていたのかな？ 確か、お金には直接ならなくて、アイテムをゲットして、そのアイテムを換金した覚えはありますね。当時一番安かったアイテムが葉っぱだったか、サバ缶だったか忘れましたが、「サバ缶経済」が発生していた気がします。サバ缶何個と何かを交換するみたいな。

Q：サバ缶が、お金代わりに流通していたんですね。

石山：そうですね。お金については酒場的なものがあって、そこで商品を買ったり売ったりする場所があったはずですよ。

Q：基本はやっぱり、ロールプレイングをネットでみんなで遊ぶっていうことで、できる限りの実装をしたっていうイメージでよろしいですか？

石山：そうですね。

Q：攻略目的とかは何かあったんですか？

Q：最終的には、ゲームの中には仕込んではいなくて、我々がアクターとして入り込んで対応していました。元々、完全自動にはしたかったんですけど、そこまで力が回らなくて、我々のスタッフが泊まり込みで、ちょっとチート的なものすごく強いキャラを送り込んで対人バトルをしたりとか、役者としてその役になりきって、みんなで伝説の怪盗とかを出して、その怪盗を追いかけるイベントとかもやっていましたね。

Q：人力でユーザーのキャラと対戦していたんですね。

石山：人力でした。NPC もいくつかはいたんですけど、やっぱり対人戦闘をみんな面白がるので、キャラクターとしてゲームの中に入り込むと、追い掛け回されてヘトヘトになるまで逃げ回らなきゃいけないとか（笑）。あとは、プレイヤー間で組織ができてくるんですよ。プレイヤーたちが、先程もお話した商品の強奪とか、悪いことをする人たちがいるので、その人たちを特別なキャラクターに仕立て上げて、こっちが勝手に「悪の組織をお前が作れ」というような誘導をして、ゲームの中で悪事をその人たちにさせるっていう誘導をしたりしていましたね。

Q：運営側が悪役を認定していたんですね。

石山：ええ。で、たまにその運営側が悪のボスとして現れて、「お前らなつてない！」みたいな話をするので、みんな喜んで悪事を働くようになるんですよ（笑）。

Q：今のネットゲームと比べると、当時はすごく牧歌的だったんですね。

石山：まあそうですね。ゲームなので、基本みんな正義の味方をやりたがるんですけど、たまには悪人をやりたがる人もいましたね。ゲームに 1 回ログインしてキャラクターを作ると、もうキャラクターのチェンジはできないんですが、彼らには特殊なキャラクターの悪の装束をデザインしたんです。それってゴキブリの形してるんですけど（笑）、「ゴキブリのマントをお前らに授ける」とか言って、その悪の組織の中のキャラクターになりきらせて遊ばせたりしていましたね。

Q：キャラクターにはジョブシステムとかがあったんですか？

石山：ジョブは特になんですけど、マジックポイントとヒットポイント的な分け方があるので、自分のキャラクターのプレイスタイルは自由に選べるんです。魔法使いのローブを着

ているキャラも、作ろうと思えば作れました。

Q：レベルアップのたびに、パラメーターを自由に割り振ったりすることができたんですか？

石山：確か、何をしたのかで上がり方が変わりましたね。魔法ばかり使っていれば魔法が上がるっていう、そういうスタイルだった気がします。

Q：自分の理想のキャラクターになるように、いろいろ考えてトレーニングしながら強化できると。

石山：そうですね。なので、原始的な RPG の要素は入れてあって、あとはキャラクター同士のコミュニケーションとか、何になりきって何をして遊ぶっていうのは自由にさせるような感じでしたね。

Q：ギルドみたいなものは、まだシステムとしてはなかったんですね。

石山：ええ。システムとしてはなかったのですが、プレイヤーの皆さんがみんなで勝手にやっていました。

Q：当時のユーザーは、運営に対する要望はどういった形で出してきたんですか？

石山：最初は直接電話を掛けてくる人がいましたが、その対応が大変で（笑）。マンパワーが割けなかったので、最終的にはメールで必ずやりとりしましょうっていう形にしましたけどね。

Q：すると、電話番号は途中から非公開にしたっていうことですか？

石山：そうですね。でも、探り当てちゃう人もいたので、なかなかそれは難しかったですけどね。何しろ電話が、まあ回線がモデムにつながっているんですけど、そこで叫ぶ人もいますよ。こちらからのピーっていうキャリア音が入ってこない、「人間が聞いているな」と思って電話口に向かって叫んで、それでコミュニケーションをとろうとする人がいて。こちらは答えるわけにはいかないし、答えられないですけどね。サーバールームから叫び声が聞こえるみたいな（笑）。

Q：当時のユーザーは、戦闘的というか熱い人が多かったのか、それとも冷静な人が多かつ

たのでしょうか？

Q：両方いましたが、熱い人のほうが目立ちましたね。先程も言った特徴的なプレイヤーさんとかは、自分たちでその当時、アナログの電話回線を何本も引いて、6台ぐらいPCを並べて、現実にもその場でパーティーを組む人間が集まってバーチャルな世界に入り込むって言う、そういうプレイをされていたみたいです。我々のほうでは、運営チームのほうでゲーム内に入ってプレイしている公式キャラクターの行動指示や、情報投下のタイミングの差配をしていたんですけど、プレイヤー側のチームのほうで情報共有が早いんですよ。なぜだと思っていたら、同じ部屋でやっていたって言う（笑）。

Q：何だか、今のLANパーティーっていうか、プロゲーマーの人たちみたいですね。そういう意味では、プレイヤー側のハードルが高いんですね。

石山：今から考えると、めちゃくちゃ高いですよ。

Q：主にどういった層がプレイヤーになってたとか、そこまではわからないですか？

石山：ええ。それはもう、我々は現実のプレイヤーとは接触していなかったの。

Q：「エクスリュージョン」を遊ぶためには、まずは対応PCやモデムが必要で、その使い方とかネットのつなぎ方もわからないといけないとか、確かにハードルが高いですよ。

石山：今ではロストテクノロジーですけど、`config.sys`を書き換えたりとか、そういうレベルの人じゃないとゲームは遊べませんでしたからね。

Q：ちなみに、メールや電話とかで寄せられる要望とか情報は、どんなものが多かったんですか？

Q：今のネットワークゲームみたいな、あれ欲しい、これ欲しい的なものはそんなになくて、物理的につながらない、ハングアップしてしまったというのが多かったですね。おそらく、世界最初だっていうのは皆さん分かっていたらっしゃったので、それでその文化をなくしたくないっていう人たちが応援するためにメッセージをよこしたっていうのがポイントだったと思います。なので、運営を攻撃するような人たちはそんなにいなかった気がします。

Q：そういう意味では、相手は基本的には大人だったんですね。

石山：そうですね。子供はあんまり、あんまりというかほぼいなかったと思います。

Q：回線が繋がらない以外にも、ユーザーからはどんなクレームや要望がありましたか？

石山：やっぱり、繋がらないことが一番大きな問題でした。あとは不具合が起きて、ある行動をすると落とせてしまうっていうのが起こり得るんですが、なかには解決方法まで教えてくれる人がいたりしましたね、「この人、なんかすごいな！」って。もうウチに来てくれないかなって思うような、ホワイトハッカー的な感じの人もいましたよ。

Q：セールスのほうはいかがでしたか？

石山：全然売れなかったと思います。値段は忘れちゃいましたが、パッケージ売りをしていて、運用を始めてから1年ぐらい続けて、「自分たちは儲からなくて、NTTだけ儲けさせてるね」って言っていて、結局会社がつぶれてしまった気がします。確か、億単位のお金を掛けて作ったんですが、全然回収できなかったはずですよ。

Q：ベンチャーだからじゃないですけど、ビジネスモデルというか、収益をどう上げるかっていうことについての検討とかはどうされていたんですか？

Q：私はこのベンチャーに後から入った人間なので、そこら辺はちゃんと考えてはいなかったですね。自分たちは、面白いゲームとかネットゲームを作ろうということでグルグル動いていて、収益モデルは当時、何を考えていたんだろうなあ……最初は接続料金で儲けようとしていたみたいですね。時間制でつなぐことによって、お金を儲けるというスタイルをやろうとしていたんですけど、どうもそれだとうまくいかないの、初期金額以外は取らないよっていうスタイルにしてしまったので、それで結局儲からなかったんだと思います。

当時、アイテム販売をしようかっていう話もちよつとあったんです。ただ、景表法に触れるんじゃないかっていう話になって、「そうすると、パチンコ業界の人と戦わないといけないね」とか、そういう議論はした覚えがあります。勝手にその法律に禁止されているに違いないと思って、そこに手を出さなかったというのはありますね。今ではバリバリやられていますけども。

Q：もし実現していたら、業界初のアイテム課金システムだったかもしれないですね。

石山：そうですね。

Q：アイテム課金も特に、最初の頃は景表法に触れるとか触れないとかっていう議論が出てくるわけで、そこには気付くと言いますか、法律がひとつのネックになって気になるところですよ。

石山：気になるところでした。違反しているかどうかは誰に聞いてもわからないし、かつ弁護士さんもわからないわけですよ、「実例を出すまでわからない」と。何か訴えられたら困るってところで、上層部はゴーを出さなかった。おそらく、沖縄のカード会社の意向があったんだと思います。

Q：何か、新聞沙汰になったら困るということだったんでしょうね。アイテム課金はダメだというのは今の理由でわかったんですけど、月額とかで接続料の課金もあり得たのかなと思うんですが、そちらはなぜやらなかったんですか？

石山：あり得たかなとは思いますが。ただ、どんどんやるたびに値段が上がってしまうのは良くないみたいな議論はあった気がしますね。

Q：ユーザーからお金を取り過ぎるだろうと。

石山：そうそう。かと言って、それはNTTに取られ続けていたので(笑)。なので、儲けるということに対して、制作側はあまり意識が向いていなかったのかもしれないですね。

Q：良いとか悪いとかじゃなくて、初めての試みですし、ソフトを販売した後もモデムとかを買ったりしていたから、費用が掛かるということは多分皆さんもすぐにわかったと思いますし、それをどういうふうにするのっていう議論がなされたんじゃないかなと思うんですが。

石山：ええ。ただ、少し怖がっていた感じですね。儲けることに対する恐怖感みたいなものがあるって、あまりそちらに意識がなかったということはあると思います。よく話をしたのは、パチンコとの比較ですね。何か法的に叩かれてしまったら、この分野がつぶれてしまうんじゃないかっていうところがあったはずですよ。

Q：お金も掛かるし、パッケージング販売だけではトントンにならないと。

石山：ええ。まあ、やってみてからわかったというところですけどね。

Q：運用はいつまでっていうことは、前もって決めていたんですか？

石山：いいえ。我々としてはずっと続けたかったんですが、やっぱり母体と言いますか、上の会社のほうから「もうダメだ」と。「お前ら、何億も出して全然儲からないじゃないか」って、確か解散するひと月かふた月ぐらい前だったか、その日を期日にして辞めましょうという話になったんです。そこから、我々はゲームの中に入ってキャラクター役をやるような人たちを全員動員して、ゲームの最終回を作ろうとしました。

いろいろなストーリーを考えていたんですがそれはもう全部捨てて、最終回を持ってきて「世界がここで終わるよ」っていうストーリーを無理やり持ち上げて、キャラクターとプレイヤーを全員、そこに向かって進むようなストーリーにして、最後の日を迎えたっていう感じでしたね。なので、ネットゲームに最終回を仕込んだというのも、もしかしたら我々が最初かもしれません。

この最終回について、少女漫画家の桃木每実先生に相談に伺ったんですよ。ストーリー漫画の打ち切りみたいなものですから、どうまとめようかと。そうしましたら、その先生が無報酬で、世界全体の終末ストーリーを組んでくれまして。そのやり取りが、実は後に作る「女神幻想ダイナスティア」の基になっています。

Q：最終回を実施するにあたって、ユーザーへの告知は1ヶ月前とか早めに告知をしたんですか？

石山：そうですね。そこは当然、「この日を境に終わってしまうよ」っていうのは言いまして、それは現実世界のアピールと、ゲームの中でも世界が崩壊するっていう噂話から始まって、その世界の謎を解けたら別の世界に転生できるとかっていう話にして、そこに向かってキャラクターたちを向かわせるという、そういう話にした覚えがありますね。

Q：現実に、サービスが終了するというお知らせと、ゲームの中の噂とでは、どちらを早く出したんですか？

石山：多分、同じぐらいだったと思いますね。

Q：ユーザーの反応はいかがでしたか？

石山：「まあ、仕方ないね」っていう人たちと、「自分たちが、この世界を救うんだ！」っていう形で盛り上がって、ストーリーに向かって突き進むという人たちとがいましたね。その辺りはやっぱり、大人だったと思いますね。

Q：今のMMOとか、MOのイメージとはだいぶ違いますね。

石山：そうですね。非常に牧歌的と言いますか、プレイヤーも運営側も一体感がありましたね。

Q：運営中に、ユーザー間で何かトラブルが起きたりしませんでしたか？

石山：いろいろありましたけど、特に運営側が何かしなくちゃいけないようなトラブルは、あまりなかった気がします。せいぜいあったとしても、喧嘩両成敗みたいな形で収めたりして。それよりは、現実の世界で会ってオフ会か何かで喧嘩したとか、そういうのは漏れ伝わってきましたけど、それには我々のほうではどうすることもできないですし。

Q：逆に、運営の側からオフ会の開催を呼び掛けることもあったんですか？

石山：やろうという話をしたこともありましたが、結局は実現しませんでした。終わった後に、ファングループの人たちから呼ばれて、ゲストとして一度行ったことはありますけど。

Q：そのファングループの方々はどんな雰囲気でしたか？

石山：皆さん、すごく立派な方たちでしたね。

Q：男性が多かったですか？

石山：男性が多かったですね。女性の方が1人いて、先程もお話をしたサークルのリーダー的な人が結婚したよっていう話を聞いて、おめでとうって言った後に実は離婚もしたよっていう話を聞いたんですけど。

Q：プレイヤー同士がぶつかったことで、運営側でアカウントを凍結するようなケースもあったのでしょうか？

石山：1人か2人ぐらいはあったかもしれませんが、そうした例はほとんどなかったと思います。

Q：そのユーザーが、日本のいわゆる「アカBAN」第一号ということになるかもしれませんね。誰かとはともかくとして、そういうのはあらかじめ、「こういうことをやったら、処置

を下すことがありますよ」みたいな規約を用意してあったんですか？

石山：規約もあったんですけど、それも時とともにだんだん増えていきました。

Q：運営開始後も、「何月何日改定」という形で、どんどん更新していったんですね。

石山：そうですね。

Q：さっきのバグ取りじゃないですけど、運営側が予想もしていない行動をユーザーが取っちゃったりするわけですよね。それを見たうえで、「それはダメですよ」みたいな感じで注意を促すと。

石山：やっぱり、人に迷惑を掛けるなっていうのが大前提なんですけども、問題はゲームの中で人殺し、PKができてしまうことなんです。レベルばかり上げて、とにかく無双と言いますか弱い者いじめをしちゃう人がいまして、もうそいつを倒しようがないとか、そういう話になっても我々的にはどうしようもない。その人が傍若無人になっちゃうのをシステムが許している以上、「できるだろ、正しいゲームの楽しみ方だろう」ということですね。それをやり続ける人に、人間的にどういうふうにしたしなめるかっていうのは、大変難しい問題ですね。「アカ BAN」するわけにもいかないですし、ゲームを楽しんでいるだけですからね。だからと言って、「お前、人殺しするな」と言っても難しいので、結局それでセーフティーゾーンとして酒場みたいなチャットルームを作っておくと。そこでは攻撃ができないですから。

Q：そのセーフティーゾーンは後付けで作ったんですか？

石山：いいえ。最初から作ってありました。元々はそのためじゃなくて、単にそこは戦いをするのではなくて、会話をする所だよということですね。「酒場族」とか言って、自分たちは結局外に行かないで、チャットルームでチャットするだけの人たちもたくさんいて、「外は怖いからね」とかって話はしていました。

Q：ちなみにPKした場合は、モンスターを倒した時よりも経験値稼ぎの効率はよかったですか？

石山：相手が高レベルだったら、モンスターよりもよかった気がしますね。

Q：倒した相手の持ち物はドロップするんですか？

石山: ごめんなさい、記憶がはっきりしないのですが、そこで何か問題が起きた気がします。確か、落とすようになっていたのを、後から落とせなくしたんじゃないかな? そんなことはあった気がします。

Q: 今のチャットの話も、たいへん面白いですね。まだアナログの回線で、通話料がつなげばつなぐほど高くかかる時代だったのに、もう当時からチャット目的で遊びに来た人もいたというのは貴重なお話です。

石山: そうですね。本当はそこに、先程の「Habitat (ハビタット)」的なものを入れたかったんですけど、今の LINE みたいな感じで、吹き出しとキャラクターの絵が出ていて、キャラクターの誰がしゃべったのかをわかるようにして、その人の頭の上に吹き出しが出るような、そういうイメージでやっていました。ただ、それはまだ新し過ぎたかったかもしれないですね。

Q: チャットウィンドウとゲーム画面が、はっきり分かれるようなイメージですか?

石山: 当時はウィンドウという概念がなく、全画面がガラッと変わっちゃいますね。画面の中にキャラクターのアイコンがいくつかあって、その頭の上に吹き出しが出てきて、それがスクロールするよというような感じですね。

Q: 「酒場」に入ると、LINE の画面みたいな状況になるというイメージですか?

石山: そうですね。

Q: ちなみに、PKK みたいな人もいたんですか?

石山: いたことはいました。先程もお話した、傍若無人なスタイルの人が、いつしかどっち陣営だったか、我々がテーマ的に悪人たちを作ったときに、悪人側に入るかと思ったら正義の味方側に付いたりとか、やっぱりこっちにしようとか、ふらふらしたりする流れはありましたね (笑)。ものすごく強くなっちゃって、運営側の人間じゃないと倒せないんですよ。

Q: つまり、運営側の人間がそういう人をたまに倒したりしていたんですね。

石山: たまにケガをさせるぐらいのことはしましたが、殺すわけにはいかないのっていうところで、手心を加えたりとかはしていましたね。

Q：魔王が突然、「フハハハハ……」と現れて倒しにくると。

石山：ええ。我々もそんなノリで、もうノリノリでやっていましたので。

Q：運営側の体制っていうのはどうなっていたんですか？ プレイ中の 600 人を監視する人が何人だったとか、サーバー管理者が何人いたとか、どういう人員体制で運営していたんですか？

石山：スタープログラマーが 1 人、サブが 1 人いまして、そのスタープログラマーの人がほぼ常駐で張り付いていました。我々は、お客様対応みたいな形で 5、6 人のチームで何交代かしながら、なるべくゲームのプレイ時間には、誰かが張り付いているみたいな形でやっていましたね。

Q：今で言うところの運営チームは、7 人程度だったということですか？

石山：7 人もいなかったかな？ アルバイトも入れて 5、6 人でしたね。

Q：アルバイトスタッフもいたんですね。

石山：バイトも入れました。運営が始まったら、自分たちだけではとても間に合わないので。

Q：モデムが 600 台も並ぶオフィスの中では、スタッフがどういう形で配置されていたのでしょうか？

石山：長机に運営側のスタッフがそれぞれ座って、壁の向こう側はサーバールームみたいな形になっていました。サーバールームはガラス張りになっていて、ガラス張りの向こうにサンのワークステーションがあって、壁にはモデムがズラーっと縦に並んでいると、そういう感じでしたかね。

Q：機械を見ながらゲームの画面を見て、時々介入したり、問い合わせのメールとかに答えたりしていたんですね。

石山：そうですね。

Q：サーバーの定期メンテナンス時間とかはあったんですか？

石山：えーとですね……週1回フルに休んで、あとは基本的に使いっ放しでしたけど、どうだったかなあ。1日1回は止めて、週に1回は全止めみたいな形でやっていた気はしますね。ただ、最後の頃はストーリーを終了させるために、もうずっと回しっ放しだったところはあったと思います。最初の頃は落ちがちだったんですけど、運営が始まって安定してきたら徐々に強くなっていきました。そこはプログラマーさんが頑張って、いろいろデバッグをしながらやっていましたね。

Q：そうじゃないパターンも今のオンラインだとありますよね？ モジュールを足すことによって、かえって落ちやすくなるとかってパターンとは逆だったんですね。だんだんゲームとして、プログラムとして出来上がっていったと。

石山：そこまで高度じゃなかったっていうのもありますけど、クライアント側はダウンロードさせなくちゃいけないんですよ。ダウンロードして、パッケージとして作ったものは、クライアントとしてパソコンの中で実行するプログラムと、サーバーのプログラムは別で、クライアント側の更新は結構面倒くさいんですよ。いちいちダウンロードさせて、パッチを立てて立ち上げてっていうと相当大変なので、なるべくサーバー側でできることはやろうと。クライアント側には、キャラクターのデータとか、更新しなくちゃいけないものはなるべく固めてドカッと落としてもらって、それでやっていた感じですね。

マップやキャラクター、音楽とか、大きなデータはなるべく最初のうちに落とさせるんですよ。途中で落とすというのは、今のインターネットみたいにずっとつながっているわけではないので難しいですよ。だから、ダウンロードさせて展開させて、ひとつの大きなプログラムとしてクライアントには実行させておいて、ネットワーク上には移動とか会話とか、そういう情報だけを流すというスタイルにしていましたね。

Q：大規模なゲームの内容の変更とかはサーバー側で行うと。

石山：ダウンロードさせないデータの変更は、基本的にはそうですね。

Q：そうなりますよね。今だと、サーバーとクライアントを割り振ったり、クライアントにも結構持たせたりするじゃないですか？ そうじゃなかったってことですよ？

石山：データはなるべくクライアント側に持たせています。当時は回線が細いので、画像データとかいちいち送れないですから。

Q：開発段階から、ゲームをシリーズ化しようという構想はありましたか？

石山：特になかったですね。いつまでもこのゲームを続けようっていう感じでやっていました。

Q：先程のお話だと、資金面の問題はありますが、ゲームとしてはユーザーも参加してくれてスタッフも入って、ストーリーはその中で出来上がっていく感じだったんですか？ そうすれば、いつまでも続けられる感がありますが。

石山：そうですね。ただ、これは時間切れでどうしてもできなかったのですが、ゲームのキャラクターたちの成長の仕方とか、我々も多くの人数が同時接続で一気にプレイするっていうのも初めての経験なので、どういう成長曲線を描くかっていう、普通のRPGの公式が当てはまらないんですよ。「え、何でもうここにいるの君？」っていうことが非常に多くて、そこら辺の対応に追われて、結局そこはうまくチューニングできなかったなっていうのが後悔としてありますね。

Q：今でも運営側の予想以上に、ユーザーの消費が早いとか経験値をためるのが早いっていうことが起きることがありますが、当時も同じことが起きていたんですね。

石山：そうですね。それがものすごい勢いで起きましたね。

Q：毎週決まった時間とかに定例ミーティングを社内で開いたりして、配信計画みたいなものをみんなで話し合うシステムなどはあったのでしょうか？

石山：「企画チーム」と我々は呼んでいたんですが、運営をするチームはほぼ毎日顔を合わせているので、特に朝礼的なものはなかったです。もし何かあったら集まって、今起きている問題とかに場当たりの対応はしていましたね。会社全体のミーティングは週に1回みたいな形であって、そこではいろいろな報告とかが各部署からあるというスタイルの運営はしていました。

Q：当時の会社には、社員が何人ぐらいいたんですか？

石山：企画が5、6人ですから、20人いたかないかぐらいですかね。10人以上20人未満だったと思います。

Q：先程もお話があった、運営のアルバイトも含めると人数はもっと多いわけですね？

石山：ええ。アルバイトも含めたら 20 人は超えますかね。社員は 12 人か 13 人ぐらいだった気がします。

Q：そこで、石山さんがディレクター的な位置にいらっしゃったと。

石山：はい。私がそこにおいて、あとは運営チームとプログラムのチームに半分ずつという感じですね。

Q：運営チームのスタッフは、プログラマーの方がそのまま入った形だったのですか？

石山：いいえ。先程も言った私の友人と私とで、ゲームの内容と、どうやって進めていくかという会議、ゲーム全体のディレクションをしていました。プログラマーのほうは、かつて友人が連れてきた人がいて、ずっとこのゲームを作り続けていた人がいて、その人が最後まで頑張って張り付けてくれていましたね。

運営が始まってから、どうしても人員が足りなくなってしまったので、私はディレクターとしてやっていましたが、ディレクターの補佐というよりもプロデューサーレベルでもう 1 人のスタッフ、私の上司が必要だから雇おうというお話をしました（笑）。それで、ゲーム畑の人を 1 人連れてきて、ストーリーの詰めであったりとか、実際にプレイヤーたちを導こうみたいなことを担当する人を用意しました。

Q：そのプロデューサーレベルの人は、アスキー時代の伝手を利用して引っ張ってこられたんですか？

石山：いいえ。アスキーとは関係ないですね。アーケードゲーム畑の方でした。

Q：今のお話に出てきた、4 人ぐらいの方が会社のコアメンバーで、その下にそれ以外のスタッフとかアルバイトの方が付いていたということですね？

石山：そうですね。

Q：石山さんですとか、企画の人の上司の人たちもいて、石山さんのご友人が連れてきたプログラマーの下にまた別のプログラマーたちがいて、全部合わせるとアルバイトも含めて、だいたい 20 人ぐらいのスタッフがいたということですね。

石山：ええ。だいたいそんな感じですよ。

Q：石山さんはこの後もオンラインゲームに関わられることになるわけですが、「エクスリ
ュージョン」の時に国産第一号 MMO ゆえに、運営のほうはずっとドタバタ続きだったん
でしょうか？ 今のオンラインゲームは、運営が始まってからある程度時間が経てば落ち
着くというような話を耳にしますが。

石山：バタバタの連続でした。最後までドタバタしてましたね。

Q：ずっと落ち着くことはなかったんですね。

石山：そうですね。終わるまで全力疾走だった気がします。確か 96 年 9 月にリリースして、
1 年ぐらい運営してなくなっちゃったんです。

Q：手元の資料には、97 年 9 月までと書いてありますので、ちょうど 1 年になりますね。
ちなみに、「エクスリュージョン」を運営していた最中は、業界周辺の反応みたいなものは
いかがでしたか？ 世界初の MMO を運営しているということで、当時のゲームをやっ
ている人ですとか、元アスキーの人の反応などは、どのようなものだったのでしょうか？

石山：どうなることかと観察されている感じはしましたね。実際に会って話せばそれなり
にお話は伺えたのですが、こちらも忙しくて……。直接というよりは、間接的にメディアから
の反応であったりですとか、見ている限りだと、「面白そうなことをやっているのはわかる
けど、どうなるんだろうね？」って言ったりして、ちょっと引いた感じで見られていたよ
うな気はしますね。

Q：運営は残念ながら 1 年程で終了しましたが、面白い試みだということで、「ぜひ、うち
でも MMO をやってみようかな」とか、もしくは「うちが引き受けようかな？」とかが
手を挙げる会社は出てこなかったのでしょうか？

石山：その後の話につながるんですけど、NTT データさんが「ゲーマーズドリーム」とい
う、MMO のスタイルを使うゲームエンジンを作っているいろいろなゲーム会社と、要は MMO
プラットフォームを作ろうという構想があったんですよ。我々の「エクスリュージョン」が
終わる前後ぐらいにその話が持ち上がって、「何か作ってみたいか？」っていう話がありま
したね。当時、MMO を作れたのは我々だけでしたので。

Q：先程も、半分冗談めかして仰ってましたけど、NTT に儲けさせたわけですから、今度

はNTTのほうから、今の感覚で言うと出資とかをしてもらってもよさそうな気はしますよね（笑）。

石山：ええ。我々が作ったゲームを、丸ごと買ってくれたらたいへん良かったんですけどね（笑）。会社として、どういう方向でやっていこうっていうのは、ゲームの終了を決めた段階で、まずオクスヘブンという会社をやめると。その親会社のオクスというのは、沖縄にあるカード会社だったのですが、そのオクスさんにみんなで「行かないか？」みたいな話があったんです。でも、オクスに行って何をやるのかがよくわからなかったですし、そうなる私はどうしようかなっていう話を、当時はしていましたね。

Q：そのオクスヘブンは良心的と言いますか、たくさん儲けたわけでもないのに、「親会社のほうに来いよ」って言ってくれたのは不思議ですよ。

石山：そうですね。言われてみればそうですね。

Q：「皆さん、この先どうするの？」っていう心配もしてくださるっていう。

石山：そこはすごく優しい会社であった気はしますね。海のものとも、山のものともわからない、こんなものにたくさんのお金出していただいたのに、結局うまくいかなかったよっていう時に、参加していた人たちを、「沖縄に来ませんか？」って言ってくれたわけですから、言われてみれば確かにそうですね。

Q：ちなみに、MMOの有名どころでは「ディアブロ」が96年の12月頃に出ていますけど、石山さんは当時これをどのように見ていらっしやいましたか？ ちょうど「エクスリジェーション」の運営をしていた時期と重なりますが？

石山：「ディアブロ」はすごかったですよね。もうみんなハマっていました。当時は「エクスリジェーション」の仕事がたいへん忙しかったのでなかなか遊べなかったのですが、「こういうのも作りたいね」という話は、みんなでよくしていました。それから、「ディアブロ」よりもだいぶ前のお話ですが、昔アーケードでアタリが「ガントレット」というゲームを出したことがあるのですが、あれはプレイヤーたちがリアルタイムで戦いながら、ダンジョンの中に潜っていくスタイルでしたよね。

Q：アーケード版の「ガントレット」は、最大4人まで同時プレイができるようになっていましたよね。

石山：そうです。「あれをネットゲームで実現できないか？」っていう議論は、実はずっとしていました。「こういう解法があるんだ、これはうまいね。これだったら、MMO みたいに大量の回線使わないし、それぞれ自分たちの世界が作れるし、だったら『ガントレット』スタイルにするか、それとも『ディアブロ』スタイルにするかで、リアルタイムな『ローグ』が作れるね」みたいな議論をよくしていましたね。

Q：その議論は、「エクスリュージョン」の次のタイトルを作るならっていうことですよね？

石山：はい。結局、実現はしませんでしたけどね。

Q：「エクスリュージョン」のユーザーのなかにも、「ディアブロ」を遊んでいたユーザーがいたのでしょうか？

石山：ええ。もちろんいると思いますよ。

商業からボランティア運営へと移行した「女神幻想ダイナスティア」

Q：「エクスリュージョン」の運営終了後、石山さんは「女神幻想ダイナスティア」に携わることになりますが、最初の NTT データからお誘いの話があった経緯から詳しいお話をお聞かせいただけますか？

石山：確か、NTT データさんのほうで、「くのいち」というバーチャルな空間エンジンを作るというので、そのエンジン上で動くコンテンツを作れる人を探しているという話が流れてきたんです。「うちならば作れるよ」っていうことで、ちょうど会社がなくなりそうだったから、「じゃあ、それを作ってみようか」っていう流れがありましたね。

Q：オックスヘブンをなくなった直後に、休職期間もなくそのまま移られたということですか？

石山：ええ。もうほぼそのまま、忙しいまま先程もお話しました、漫画家の桃木先制と新しい企画をまた始めまして、そこで作ったのが「女神幻想ダイナスティア」でした。ですが、作っているうちに NTT データさんが、そのプロジェクトを途中でやめちゃうんですよ。我々のほうでせっかく作っていたのに、「どうしたらいいの？」っていう議論になりまして、「じゃあ、自分たちでエンジンまで作ろう」ということで、結局作り始めてから完成までに2年ぐらいかかってしまったんです。ちゃんと出来上がっていたのかどうかは、正直微妙だったんですが、ベータ版として何とか出せましたね。

Q：2年ぐらいということは、97年9月に「エクスリュージョン」が終了して、もうその年の末ぐらいには「女神幻想ダイナスティア」の開発を始めていたわけですね。

石山：会社として移っているわけではなくて、NTT データさんから依頼されたものを作っている人の集まりだったんですよ。我々のほうでは、「シークレットガーデン」という組織を作って、そこで作っていたのですが、やっているうちに NTT データさんが突然、プログラムの基礎部分を提供するという話がなくなってしまったので。しょうがないから、企画の部分だけを作ってあったものに、さらにプログラムの中身も作るようになってしまったので、とても時間が掛かってしまいました。

Q：後から自分たちでプログラムの基礎部分を作ったというのは、NTT データに梯子を外されてしまったということですか？

石山：そうですね。

Q：でも、NTT データからの出資自体はあったんですか？

石山：いいえ。もらっていませんでした。

Q：開発の途中までは出資があったのでしょうか？

石山：いいえ。一切なかったです。単に、企画の提供を NTT データ側が求めていただけですね。

Q：要は、NTT データとしては、「自分たちはこんなことをやるんだけど、乗らないか？」って話だったんですね。

石山：そうです。何度も出資の話まではいったんですが、「じゃあ、モノができてからね」とかって、いろいろと後に後にという話をされてましたね。

Q：なるほど。殿様商売でしたね……。

石山：結局、そのためのゲームが2本ぐらい作られたんですが、ほとんどリリースしてすぐに終了してしまいましたね。我々以外にも、その話に乗って梯子を外された人たちがたくさんいました。

Q：また時系列の確認となりますが、「女神幻想ダイナスティア」の開発は、97年末からということになりますよね？

石山：はい。企画の始まりはそのぐらいで、NTT データさんとやり取りをしていたのは1年か2年ぐらいですかね。そこで、企画とかストーリーとかを全部作って、絵や音を起こしたりとかしていたんですよ。で、リリースしようかと言っている時に、NTT データさんから梯子を外されてしまったので、自分たちでエンジンを作り始めてっていう二度手間になったので時間が掛かったと。

Q：それで、結局はトータルで4年弱ぐらい掛かってしまったんですね。

石山：そうですね。

Q：ちなみに、開発中の資金繰りというのはどうされていたんですか？

石山：当時は、知り合いに不動産関係の会社っていう会社がありまして、そこからお金を出してもらってやっていました。

Q：オークスヘブンの後に、次の企画開発をするために自分たちで結局は会社を作るようになったんですか？

石山：ええ。別の会社の下で作っていったんですが、そこはNTT データさんがその企画から離れる時に、同時にお金出すのをやめてしまったので、しょうがないから我々が会社を作ったという形でしたね。ゲーム運用のための会社を作って、その後「女神幻想ダイナスティア」の運営を始めたんですが、儲かりそうにないということで、結局儲けようとするのはやめて会社はそこで終了して、ボランティアのチームにして現在に至るという感じですね。

Q：なるほど。つまり、「ダイナスティア」を商業的に運営されていたのは、最初の頃だけだったんですね。

石山：ええ。最初の1年ぐらいだけでしたね。

Q：ボランティア運営になってからは、サーバー運営などの費用はどうやって捻出していたんですか？

石山：権利自体は完全に自分たちにありましてし、なおかつ作る時になるべく安く作ろう、なるべく安く運用しようっていうのが主眼にあったので、PC サーバーで動くレベルのプログラムとして設計したんですよ。なので、自宅にサーバーを置いて、そのサーバーの中でガンガン回しているという感じですね。

Q：「女神幻想ダイナスティア」のリリース当初は、どんなビジネスモデルにしようとお考えだったのでしょうか？

石山：当時はいろいろと考えたんですけどね。アイテム販売がようやく軌道に乗り始めていたので、アイテム販売もあり得るかなと当時は思っていました。あとは、「なるべくユーザーさんから直接もらうよりも、広告収入的なスタイルで運用していくのもいいね」という話はしていて、若干その実験的なものは入れていました。

Q：最初の1年間で、ユーザー数は何人ぐらい集まったのでしょうか？

石山：1万人とちょっとぐらいはいたと思います。

Q：1万人というのは、登録ユーザー数の合計ですか？

石山：そうですね。アクティブかどうかっていうのは、その都度その都度変わってまいりますので。

Q：結局、ユーザーからは直接お金を取らない形で運営をしたんですか？

石山：最初はパッケージ販売したんですよ。それ以降は、ユーザーから接続料は取っていませんでした……あ、接続料ビジネスにしようとしたぐらいのタイミングで、会社から離れて儲ける方向をやめたような気がします。

Q：度々の確認になりますが、オックスヘブンはいつまで存在していたんですか？

石山：私もはっきり覚えてないんですよ。

Q：違う会社がお金を出して、開発・運用の支援をしていたところからの切り替わりがいつ頃なのかと思いましたので。

石山：確か、97年に「エクスリュージョン」の終了と同時に、オックスヘブンはなくなり

ましたね。

Q：その次の、「女神幻想ダイナスティア」を最初に企画を立ち上げた時の、お金のホスティングはどうだったんですか？ その時には、もう会社を自分たちで作っていたんですか？

石山：最初は別の会社から出資していただいて、それで作ってましたね。

Q：2003年6月のリリースまでは、出資を受けたうえで作っていたということですね？

石山：はい。リリースした辺りまではそうでした。

Q：その後、運営会社が撤退して、ボランティア運営になったのは2003年7月以降ということですか？

石山：その翌年からですね、2004年から、完全にボランティア運営に移行したと思います。

Q：もうそこからは、お金も儲けられないけどユーザーからもお金も取らないと。

石山：はい、そうです。

Q：「女神幻想ダイナスティア」は、以前にも石山さんがAOGCでも講演をされていましたが、いろいろと独特な経済システムがありましたよね？ 例えば葉っぱが腐っていくとか、そういう発想はどういったところから生まれたものだったのでしょうか？

石山：「エクスリュージョン」の時は、もうひたすら戦って戦って、みんながどんどんレベルアップしていくので上限がない。上限がないところに人がどんどん突っ込んでいくと、非常に心理的に荒れてしまって、何かあったら拳で語り合ってしまうようになってしまいましたね。「女神幻想ダイナスティア」の時は、そうではなくてせっかくだからコミュニケーションを主体としたゲームにしたいなっていう思いが、当時はありましたね。

コミュニケーションベースで、そこを中心に優しい世界を作りたい、優しい世界にしたいなって考えた結果、それならば単純な発想ですけども、「じゃあ、女の子向けにすればいいじゃないか」と。女の子向けでハート・トゥ・ハート、コミュニケーションを取っていくことを主眼にしていくと、「じゃあ、どういうものがゲームになり得るかな？」って後から考えた結果、「優しい世界、戦いのない世界だったらどうだろう？」ということで、そういう発

想からいろいろな要素を集めてきてできたのが、「女神幻想ダイナスティア」だったという感じでしたね。

時間で腐るオブジェクトについては、ミヒヤエル・エンデの「モモ」の時間がヒントです。お金のようにたまるだけたまって消えない「モノ」は、自然法則に反するのではないか、という話ですね。そこから、お金として扱えるオブジェクトは、すべて時と共に摩滅するように設計しました。

Q：で、サービスイン後は当初の目論見どおりに女性のユーザーばかりが集まったわけですね。

石山：もちろん、ほぼ 100 パーセント女性でした。ハートが女性な男性の方もわずかにいました。

Q：いわゆる、ネカマのユーザーもいたんですか？

石山：いいえ。ネカマではなくて、完全に心が女性になっている、性同一の方たちとかですね。

Q：なるほど。そういう方もいらっしゃったんですね。

石山：おそらく、上っ面というわけではありませんが、ネカマのような表面的にフリをしていたところで、その世界では全然面白くないと思いますよ。

Q：本日のお話を伺っていると、最初の「エクスリュージョン」の頃から、いわゆるパソコン通信、昔のアスキーネットですとか、あの時代のユーザーコミュニティに近いものを非常に感じるんですけども、そういうお考えとか、好みというのがあったんですか？

石山：確かに、そういうものは好きですね。今のソーシャルな SNS というものが、当時はそんな言葉もなかったですが、「女神幻想ダイナスティア」や「エクスリュージョン」は、SNS の走りかもしれないと普段から思っているのですが、そういうゲームとか、何かしら同じ趣味趣向の人たちが集まったコミュニティの中で何が起こるかっていうことは、たいへん興味がある部分ではありますね、ゲームとはまた別に。

今は Facebook とか Twitter とかいろいろありますが、そうしたところをあまり注目して設計していない部分が多いので、これじゃあ荒れるだろう、しょうがないよねって

うところはありますね。我々の作った「女神幻想ダイナスティア」のほうでは、ようやく世界が作れた気がして、「こうやって設計していけば、世界はそっちに向かうだろう」っていうのは、我々は何となくですが方向付けができる、自信っていうのも変ですけども、手法がわかってきたのかなという気はしています。なので、誰かがお金をくれて「SNS を作りませんか？」って言うてくれたらいいんですけどね（笑）。

Q：「女神幻想ダイナスティア」を女性向けにしようと決めた段階で、当時のスタッフの皆さんは絶対に収益化ができるという確信を持っていたんですか？

石山：ええ。運営が始まるまではできると思っていましたね。女性のお金の突っ込み方はたいへん特徴的で、好きになったものにはいくらでも突っ込むところがあるんですよ。

Q：現在の、いわゆる乙女ゲームに通じるものがありますね。

石山：ええ。その辺がもっとうまくできていればよかったんじゃないかなあと、まあ後になってからは思いますね。

Q：2003年のサービス開始当初に、オンラインゲームを利用していた女性の方は、主にどういった年齢層の方々だったんでしょうか？

石山：「エクスリュージョン」の頃と違って、もうインターネット、ブロードバンドがあって、ホームページを見られるぐらいのレベルがあれば遊べるようにしていました。ですので、上から下の層までほとんど、ほとんどと言いますか、7歳から88歳までの幅がありましたね。その全員がアクティブかと言えば、それは正直微妙ですが、我々のほうでは遊ぶための必要スペックに「乙女心」というものを入れていますので、「乙女心」さえあれば遊べますよという形でやっています。

主に、主婦の方が多くて、学生さんから主婦までがメインの層でしたかね。あと、女性はやっぱりいろいろと人生のタイミング次第で環境がまったく変わってしまうので、そこで一回辞めちゃうとか、しばらくして子供が育ったらまた始めるとか、そういう人もいましたね。

Q：開発スタッフにも女性を多く起用していたんですか？

石山：スタッフもほとんどが女性でした。女性上位でやっていたので、私なんかはいつも叱られていましたね。うちでは女性のほうが発言権は強かったです（笑）。

Q：ボランティア運営に切り替えてからは、プレイヤーのほうから運営をやりたい、手伝いたいと自ら手を上げるようなケースもありましたか？

石山：それはないですね。「手伝いたい」って言ってくれた人もいたんですが、結局お金をいただいていませんでしたし、何か労力をいただいたりっていうこともしないで、独立独歩でやっている感じですね。

Q：手弁当で運営しているコミュニティですと、熱心なユーザーが運営を助けたいと言ってくる人がいろいろと現れるのかなとも思ったのですが？

石山：ええ。そう言ってくださる方はいるんですけども、それを受け入れられる体制になっていないんですよ。

Q：ゲーム業界において女性のスタッフを多く集めるとなると、何となくですが大変だというイメージがあるのですが、どうやって女性スタッフを引っ張ってこられたんですか？

石山：うちのメインスタッフのシナリオライターと、世界のコーディングをしている方で、先程もお話した桃木每実先生という少女漫画家さんのコミュニティですとか、その知り合いのコミックマーケットとかでつながっている人たちが集まっていますね。当時はネットの中で絵を売るという、pixiv みたいなものはまだなかったもので、ほぼコミケ陣営のつながりから集まっていたってやっているとこの感じですね。

Q：ちなみに、プログラマーは男性スタッフが中心なんですか？

石山：ええ。プログラマーはほぼ男性です。

Q：なるほど。プログラム以外の運営が女性中心ということですね。

石山：はい、そうです。元々、企画ありきで始まったものですから、企画チームとして「エクスリュージョン」が終わった後に集めた時には、もう 90 パーセントぐらいは女性スタッフでしたね。

Q：次の新しい企画を立ち上げる時に、先程も仰ったようなコンセプトを考えたいうえで、漫画家の先生経由でスタッフを集めたということですね？

石山：そうですね。

Q：で、それが今でも続いていると。

石山：ええ。

Q：98、99年頃の、コミケの漫画系の女性の濃いメンバーがピックアップされていると、そういうことなんですね。

石山：はい。女性向けのゲームって、当時はせいぜいコーエーさんの「アンジェリーク」ぐらいしかなくて、「乙女ゲー」っていう言い方も当時はなかったですよ。「女性向けのゲームですよ、いい男がたくさん出てくるよ、しかもネットワークゲームだよ」みたいな感じで、お手伝いを始めてもらった感じでしたね。

Q：今、仰った「アンジェリーク」の影響とかも何か受けたのでしょうか？

石山：それは大いにありますね。

Q：「アンジェリーク」を見て、「そうじゃないんだよな」っていう感じで作り始めたんですか？

石山：いえいえ、「アンジェリーク」も大変いいもので、よくできていると思いますよ。「そうじゃない」というわけではありませんが、「アンジェリーク」はシミュレーションゲームであって、システム自体はコーエーさんの何某の野望みたいにパラメーターを上げて、国ではなくて男性キャラを攻略するわけですよ。そういうシステムのシミュレーションゲームとしては、大変よくできているんですよ。でも、こっちはストーリーがあるオンラインゲームとして作っていますので、客層は同じかもしれませんが、方向性は違うだろうというような見方をしています。

アンケートを取ってみたところ、「女神幻想ダイナスティア」のプレイヤーの中で、「アンジェリーク」をプレイされている方は1割程度でした。残りの9割は我々が掘り起こした層で、ここにうまくリーチできているゲームは、まだあまりない気がしますね。

Q：目的を達成するというよりは、ストーリーや世界観を楽しむということに主眼があるかどうかという違いがあったわけですね。

石山：そうですね。

Q：「女神幻想ダイナスティア」は今でもずっと続いています、これ以降はどういう形で、石山さんはゲームのお仕事に関わってこられたんですか？

石山：世の中には出せなかったゲームのお手伝いとか、いろいろとはしていたりなのですが、ゲームに関してはあまりぱっとしたものがないですね。ゲーム以外のお話をしますと、現在は東京大学の IoT メディアラボというところで、モノづくりをしたい学生のお手伝いをしています、そのボスが先程もちょっと話が出てきたアスキー元社長の西和彦さんです。西さんが、東京大学で IoT の研究ラボを作るというので、「ちょっと手伝わないか？」というお話をいただきましたので、今はそちらのほうに出向ではないのですが、お手伝いに行っています。

Q：出向じゃないというのは、本業は「シークレットガーデン」でのお仕事ということになるんですか？

石山：そうなんですけど、大学としてはそういう雇い方ができないということなので、個人として雇われています。軸足は、それぞれ半部ずつに置いてやっているような形ですかね。

Q：「女神幻想ダイナスティア」以降は、基本的にはいろいろなゲーム開発のサポートとかに入れられたってということですね？

石山：そうですね。

Q：自主企画とかは何かされていたんですか？

石山：自主企画を回している余裕はなかったというのが正直なところです。いろいろなアイデアはあるんですけど、それをどうやって実現しようか、どうやってお金を集めようかっていうところで、どうしても壁をうまく越えられていないところがありますね。もし目の前に1億円があつたら、それで面白いゲームを作る自信はあるんですけど、それをどうやってもらったらいいのかっていうところですね。

Q：最後の質問となりますが、石山さんが業界の初期から現在まで長年ご活躍をされているお立場から見て、日本のゲーム業界がこれだけ強くなった要因は、主にどういったところにあると思われませんか？

石山：うーん、今は強いですかね（笑）？

Q：現時点では議論があるところだと思いますが、少なくとも一時期は間違いなく強かったと思いますので。

石山：やっぱり、日本人が凝り性とか、アート、遊びとか、そうですね……自分が今、アカデミックな場にいると、たいへん低く見てしまっていたんだろかなとは思いますが、そういうサブカルチャー的なものを大切にしていた文化とかはあると思いますね。浮世絵とか漫画とか、そういうメインではない、主流ではないジャンルに対して全力で突っ込む人たちがたくさんいて、その人たちが持ち上げてきたのが、ゲームみたいなジャンルじゃないかなあと。その突っ込んでいったもの、アニメにしろゲームにしろ漫画にしろ、ファンたちと作り手とが支え合って、お互いに大きくなってそれをまた作るっていう拡大再生産が、何回か回っていた気がするんですよ。昭和、平成くらいまでは。

そこのところのうまいエコシステムが、今はちょっと壊れかけてしまっているのかなという気はします。これからは、そうしたサイクルがうまく回らないと、どんどん海外に負けてしまう。面白いゲームは、もう海外製ばかりになってしまうんじゃないかなという気はしますね。ああ、任天堂さんは除きますよ。任天堂さんは、いまだに面白いゲームを作り続けておられて素晴らしいと思います（笑）。

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