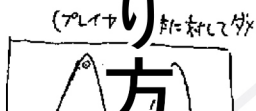


熱狂する現場の作り方

サイバーコネクトツール
ゲームクリエイター超十則

松山洋



休
闘

「必見です!
この人の人生、
面白すぎ!」

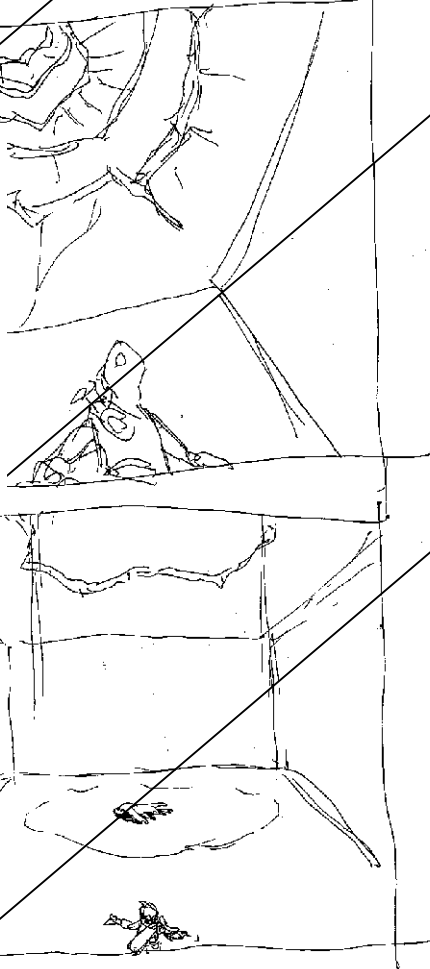
株式会社レベルファイブ
代表取締役社長/CEO

日野晃博

むなえ。

熱狂する現場の作り方

サイバーコネクトツール 流 ゲームクリエイター超十則



星海社

松山洋



24匹倒す



体技の心 (24)



73

73



SEIKAISHA SHINSHO

一、 あいさつ “こそが『最重要』『最優先』『最第一』”

二、 男に “体調不良” は無い。休むな。闘え。

三、 くだらない愚痴を言うな。便所の落書きが世界を
変えることはない。

四、 ネタバレを怖がるな。だったらすぐ観ろ。

五、 自分たちが “子供たちの夢” であることを自覚しろ。

この空中バトル
雲の上決戦

六

開発者は商品にとっての最後の砦だ。こだわれ。

七

がむしやらに頑張るな。勝算と戦略を持って。

八

努力に勝る天才なし。

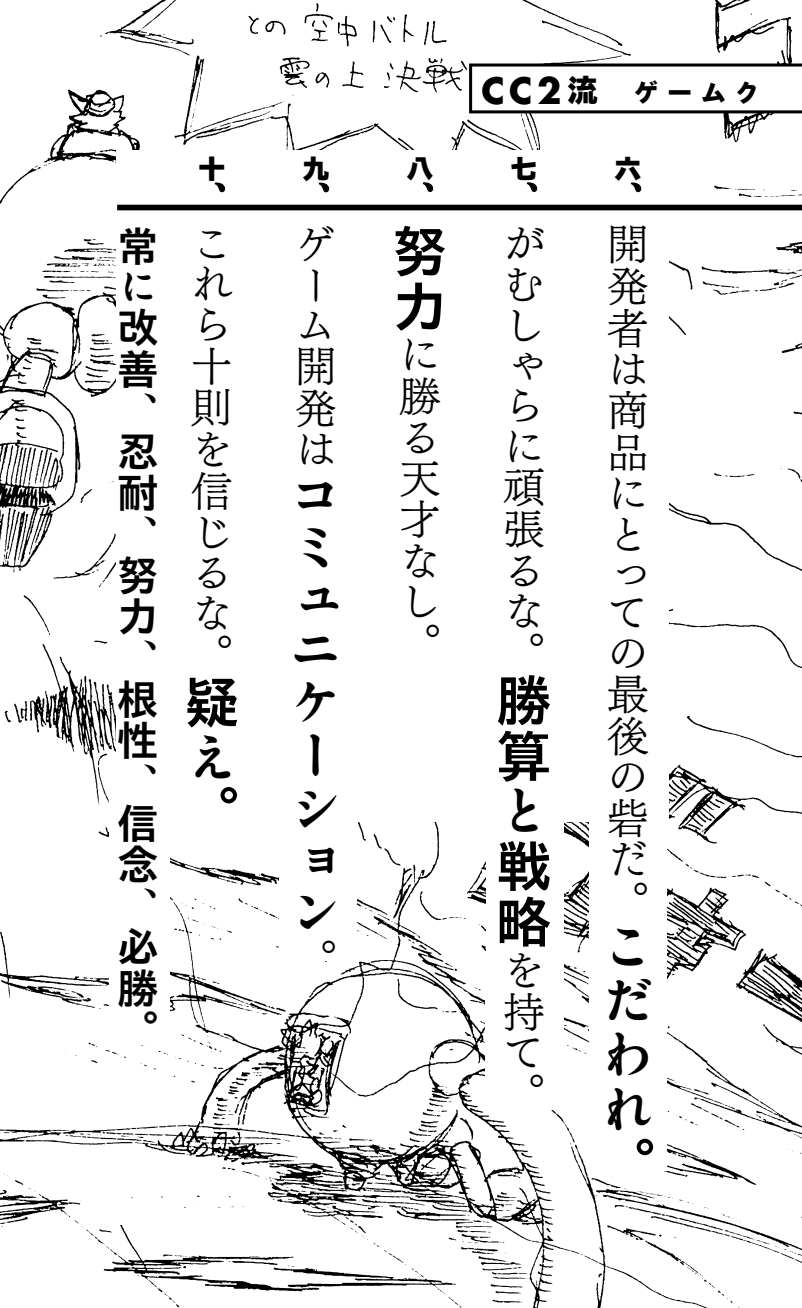
九

ゲーム開発はコミュニケーション。

十

これら十則を信じるな。疑え。

常に改善、忍耐、努力、根性、信念、必勝。

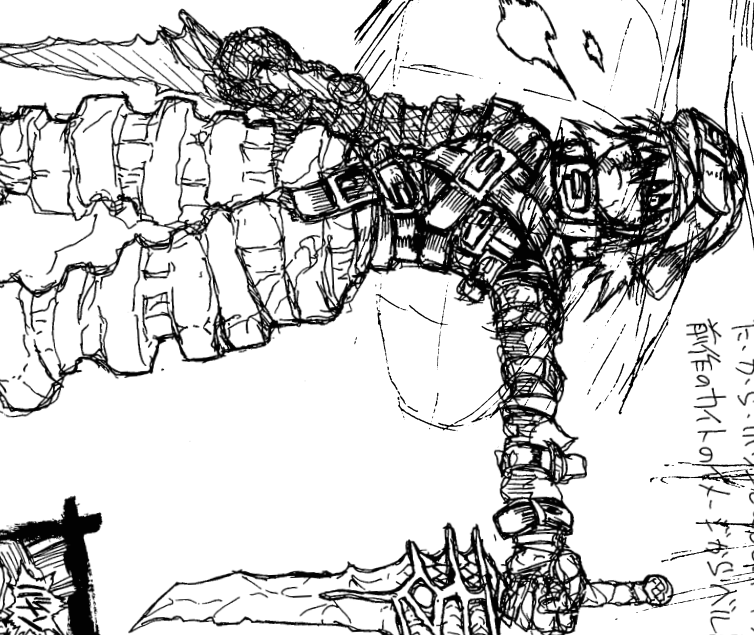
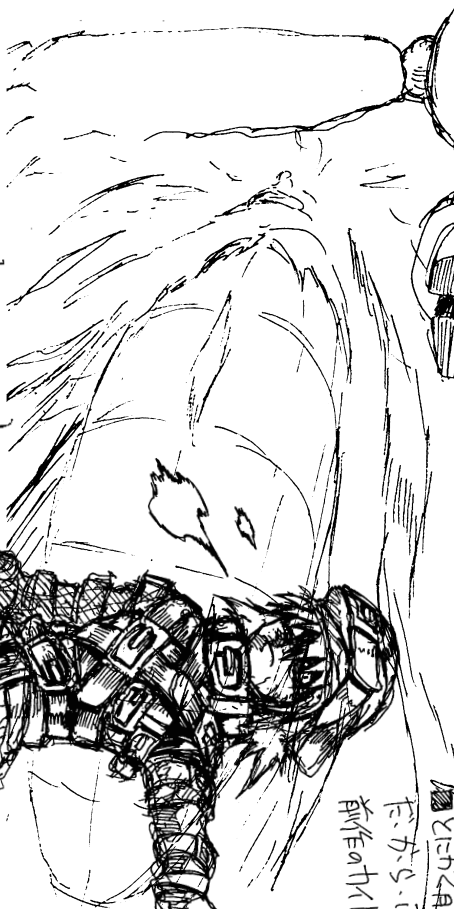




(75.2.14)



白 静かに白く



YICHAO ANGE...
ヒカシ・ホウ...
前作の1/10...
下半身

はじめに

「どうすればゲームクリエイターになれますか？」

いろんな方からこの質問をいただきます。一般の方もそうですが、やはりゲームスクー
ル（専門学校）生や大学生が多いですね。私は一年間でおおよそ（弊社の会社説明会含む）の
べ3000人から4000人の方を対象に講演などでお話をする機会があります。その際
にも必ず出てくる質問です。

私が経営するサイバーコネクトツーは今年、設立から10年以上継続して存続する確率は
1%未満”と言われるゲーム業界で、20年目を迎えることができました。開発を担当させ
て頂いている『NARUTOーナルトーナルティメット』シリーズは世界中で大人気となつてお
り、『ジヨジヨの奇妙な冒険 オールスターバトル』、『hack//』シリーズなど、多数のヒット作に



2003/3/18
はじめに

も恵まれています。現在も、『NARUTO―ナルト―』と『ジヨジヨの奇妙な冒険』、それぞれの新作を開発中です。

サイバーコネクトツリーのゲームづくりには、「社長チェック」というステップがあります。ゲームの根幹となるいくつかの項目について、私が直接目を通します。スタッフはこの多角的かつ厳密なチェックを経ないと、ゲームを外に出すことができません。逆に言えば、作品のクオリティについての責任は全て、社長である私が担うことになります。

そんな大事な役割を任されるだけの才能が、私にあるのでしょうか？

スタッフをうならせるような、特別なアイデアが出せるのでしょうか？

天才とうたわれ、早くから頭角を現し、将来を囑望されていたのでしょうか？

そんなことは、全くありませんでした。

私にはパソコンに関する知識がありませんでした（今でもありません）。

ゲーム業界に関する歴史の知識も持っていないませんでした。

もちろん「ゲームソフトの作り方」なんてことを専門的に学んだこともありません。

資格だってなにも持っていません。

強力なコネや後ろ盾ありません。

そうです。なーんにも持ち合わせていませんでした。むしろ、あまりにも準備不足だったようにすら感じます。

では、なにがあつたのでしょうか。

私には情熱がありました。「やる」と決めた瞬間から、覚悟を決めました。きっと、おそらくは、「それだけ」です。

「どうすればゲームクリエイターになれますか？」という問いに対して、私はいつも「**簡単ですよ。『なる』って決めればいいのです。それだけです**」と答えます。

そう答えると決まってみなさん「ええええええ……そんな身も蓋も無い答じゃ参考にならないよー」という顔をされるので、続けてこう言います。

「ただし『全てを捧げる覚悟』が必要です」

いいですか。『全て』です。『ゲームクリエイターになる』という目標。『それだけ』にする必要ががあります。ほとんどの人が『それ』ができていないのです。逆に言うと『それだけ』でいいのです。全てを捧げて、『それだけ』を考えて生きてください。そうすれば自ずと必要な知識や前準備として最低限必要な技術（スキル）なんてものは見えてきます。見えてこない、未だにわからない、という方は捧げてないからです。『全て』を。『そのこと』だけを考えてください。自分の生きる目的としてください。

ハードはすべて揃えましょう。話題のゲームは、発売日に買ってその日のうちにプレイしましょう。

スマホも携帯ゲームも据え置き機も、あらゆる話題作を遊び倒し、「なぜおもしろいのか

(あるいはつまらないのか)」を、考えて言葉にしましょう。

好きな漫画は、全て発売日に買って読みましょう。単行本ではありません。雑誌の話です。

気になった映画は公開日に観に行きましょう。

アニメも毎週観ましょう。撮りためなんでもつての他です。

“全てを捧げる”とは、そういうことです。

きっと、この業界を目指している方の多くが子供の時から “否定されてきた” のだと思います。たくさんの大人たちから。私自身が事実 “そう” でした。たくさんの大人たちから「お前はいつまで漫画やアニメを観るの？ いつになったら卒業するの？ 周りの子供たちはとくに卒業してるよ？ お前はいつ卒業するの？」と言われ続けて大きくなりました。結局（今も）卒業することはありませんでした。

いいですか。よく「この業界は専門職で才能がものを言う世界だ」なんて言う人がいま

す。確かに本当に才能を持った人もいらっしやいます。が、それはほんの一部の人達のこと。この世界で生きる人達の多くは、天才でもなければそんな才能もありません。“好き”なだけです。私が“そう”です。私は“好き”なだけでこの仕事を今までやってきています。好きだから辛いことにも苦しいことにも立ち向かっていけるのです。“好き”だからです。世の中で必ずしも“好き”なだけで仕事をしている人はそんなに多くはないかもしれません。けどね、“好きなこと”を仕事にすれば苦しくなくなるのです。だって“好き”なんだから。こんなにも幸せなことはありません。

もし、この世界で本当に“才能”というものがあるとするれば。それはきつと“好きでい続けることを諦めなかった才能”かもしれませぬ。たくさんの大人たちからどんなに否定され続けても。自分が好きなことだけは諦めない、そんな人達。周りを見てください。かつてのクラスメイトの多くがみんなある時を境に漫画やアニメやゲームから離れて（卒業して）別のことに夢中になっていったでしょう。それはスポーツだったり勉強・進学だったり異性との交流だったり。あなたはどうか？ どこかのタイミングで好きなことや好きなものを諦める・卒業する機会があったのではないでしょう

か。なぜ、卒業しなかったのですか？ “好き” だったからではないですか？

誰もできないことをやらなくてもいいんです。誰でもできるけど誰もやらないことをやるだけでいいんです。簡単な話でしょう？

「好きなら、なれます。好きでなければ、なれません。それだけです。なれないのは、好きではないからです。全てを捧げるくらいに好きですか？ だったらなれますよ」

ある種、極論のように聞こえるかもしれませんが、私が今まで出会ってきた多くの学生さんや一般人がまず “そんなに好きではない” 人達でした。自分が “好きだ” と思いきりだけの人達でした。だから、なれないのです。だから、私はみなさんからいただく「ゲームクリエイターになれますか？」という問いに、こう聞き返すのです。

「あなたは本当に “好き” ですか？」

本書はビジネス書ではありません。

ゲーム業界の入門書でもありません。エンターテインメント業界の解説書でもありません。

「ゲーム業界ってどんな感じなんだろう？ エンタメってなんだろう？ どうやってビジネスしてるんだろう？ どうすれば業界に入れるんだろう？ そのために必要なことって何なんだろう？」

こういったことを考えながら、本書を手にとった方もいるかもしれませんが。それらの「答え」が本書には、確かに書かれています。

私自身のひとつのケース＝実例＝正解として。

けど、それらは誰もが実行・実現できることではないかもしれません。

人によっては、これから語られる私自身のことや、サイバーコネクトツールのことを見て知って「うわあ、なんて非常識なことをしてきてるんだコイツ。やっぱ、フツーじゃねーな」と思われるかもしれません。

けど、「それ」は普通で当たり前で、我々の世界では「常識」なのです。

“普通じゃないこと”を着こなすのが“普通”なのです。
でないと、こんなにも“素敵なお仕事”はできません。

20年目を迎えた福岡の小さな会社サイバーコネクトツアが。

天才でもなんでもない松山洋が。

何をどうやって、この“モノ作りの海”を渡ってきたか。

非常識で、面白くて、ユニークで、情けなくて、複雑で、シンプルな、“普通”の日々
を、ここから、順序立てて、食べやすく、語っていききたいと思います。

さあ、開幕ベルが鳴りますよ！

目次

CC2流 ゲームクリエイター超十則

はじめに 5

第1部

エンタメに全てを捧げる

「ネタバレやめて！」という甘え 20

「昔ほどゲームを遊ばなくなった」作り手はカッコ悪い！ 24

漫画5千冊！ DVD & Blu-ray 5千本！ 見放題！ 27

開発天国「福岡本社」と戦略拠点「東京スタジオ」！ 30

第2部

開発はワンフロア！ 毎週月曜日は全体朝礼の日！ 35

大げさに褒める！ 大げさに叱る！ 40

“便所のらくがき” が世界を変えることは無い！ 47

追いつきたいから、休まない。
それでもダメなら眠らない。

53

僕たちは “仕事大好き芸人” です！ 54

「卒業しない」と決めた！ 59

オタクとリア充のハイブリッド 64

ゲームとは、総合エンターテインメントである！ 68

ゲーム開発会社を作る！ 会社は誰でも作れる例え素人でも 75

「クソゲーの方程式」との闘い

119

夢と希望と努力と根性と「Z弁当」！ 85

“こだわりのある技能集団”と“持たざる者”！ 93

「3倍大作戦」と鴨川会長！ 102

「絶望」はここにある！ 社長消える！ 109

まずは“あいさつ”！ そして遅刻しないこと！ 定められた新ルール 120

勝ち方にこだわりたい！ 『hack//』プロジェクト！ 128

少年時代の夢の舞台！ 『週刊少年ジャンプ』！ 『NARUTO―ナルト―』！

できれば聴かせたくない「クソゲーの方程式！」 147

“成功の方程式”！ あの、うずまきナルトのように！ 159

138

ドンとっい「朝令暮改」

169

あの『NARUTOーナルトー』のエンジンで作ってくれませんか？ だが断る 170

数奇な運命！『ジョジョの奇妙な冒険』！ 道の途中で 177

イケてる空想科学世界！『リトルテイルブロンクス』！ 三重苦でも諦めない 183

CC2はバンダイナムコグループの傘下企業？ カプコンと「ASURA'S WRATH」！ 188

「カッコイイ仕事の仕方」と「大人の言い訳」！ ソーシャルゲームはクソだ 193

どっちも同じくらい頑張る！ 家庭用ゲームとスマートフォン 199

あとがき
204

何を目指せばいいのかすらわからない君へ！

204

作ってるヤツが一番カッコいい！

207

**オ
ス
ス
メ
タ
イ
ト
ル**

212

「ネタバレやめて！」という甘え

冒頭でお話しした「全てを捧げる」とはどういうことか。私が経営しているサイバーコネクトツーツを例に、具体的に説明しましょう。弊社には、社員が「全てを捧げる」のを後押しする雰囲気と、制度・設備があります。

代表的なものからご紹介しましょう。

弊社内では「ネタバレ」という言葉をNGワードにしています。

わかりますか？「ネタバレ」がNGではありません。そうではなく、「ちよつと、その作品、私まだ見てないので内容を言わないでくださいよー」「ネタバレ」しないでくださいよー」という発言そのものがNGということですよ。

もっとわかりやすく言うと、「どんどん「ネタバレ」をしなさい。周りの見ていない人は嫌がるかもしれないけれど、それは**見ていないヤツが悪い**」ということですよ。私自身がこれまでに会ってきたたくさんの人達の中には、時には同業者だったり、業界関係者だったり、業界を目指す若者だったり、いろんな方がいらっしゃいますが、共通

しているのがみんなエンタメが「好き」だということ。ただし、その「好き」にもレベルがあるということです。

「私、漫画が大好きなんですよ。あ、けど、『ジャンプ』は読んでないです。「単行本派」です。いつも単行本でまとめて読んでます」

「最近なかなか忙しくて映画館に行けなくてですね。ようやくこないだDVDであれ観ましたよー」

「あのアニメもまだ観てないんですよー。全部ハードディスクに録画してるんですけどー」

これら全てが私は「嫌い」です。スタッフに話す時はこう言います。

「あのね、俺は「単行本派」ってのが嫌いだから。こっちは毎週の月曜日が待ち遠しくしてようがないんだよ。毎週の『ジャンプ』を楽しみに生きてるし、『ジャンプ』を作ってる編集部だってそこに命かけて雑誌を作ってるんだよ。毎週、読んで欲しくって『週刊少年ジャンプ』は発売されてるの。単行本って3カ月から4カ月に1冊しか出ないよね。連載が溜まるまで単行本は出せないからね。俺は1週間が待てないくらい読みたくて仕方な

いんだよ。3カ月待てる程度の好きは好きじゃないかね。なんでそんなに好きじゃない人間に配慮してこっちが話を合わせなきゃいけないの？ いいじゃん、ネタバレされても。そんなに好きじゃないんだから」

「映画ってどうやって作られてるかわかる？ 映画関係者がどれだけ、公開の初日や初週の興行成績を気にしてるかわかる？ 知ってるよね？ だったら好きな作品は公開初日に観て応援すべきじゃない？ 好きなんでしょ？ 好きな人たちは応援したいじゃん。忙しい？ 映画館になかなか行けない？ うん、俺も忙しいよ。それでも好きな作品はどんなに調整しても観に行くよね。好きなんだから。レイトショーだって仕事が終わってから観れるよね。それくらいのスケジューリング調整もできない程度の好きは好きじゃないねえ」

「なんでアニメ観てないの？ 好きじゃないの？ 毎週の放送が気にならない？ 俺もなかなかリアルタイムでは深夜のアニメ観れないよ。けど翌日には楽しみに観てるよ。好きな作品は。1話30分足らずだからね。アニメ制作会社の人達が命がけて毎週の放送に間に

合わせるための闘いをやってるのは想像つくよね。そこに敬意は払えないかな？ まあ、
気にならないってことは好きじゃないんだらうね」

ちよつと……いや、ずいぶんとイジワルな言い方に聞こえるかもしれませんが。事実、
スタッフにはこのように説明をしています。

もちろん、私自身も海外出張で『ジャンプ』が読めなかつたりもしますし、どうしても
観に行けない映画があつたりもします。その時は逆にスタッフから“ネタバレ”を受けま
すが、全く気にしません。それでいいと思っています。

余談ですが、ある統計では“ネタバレによつてその作品をもう楽しみにできなくなった、
見なくなった、ということよりも、ネタバレにより情報が伝播し、より多くの人にその作
品を知ってもらうきっかけになった”という結果があります。

まあ、それをそのまんま鵜呑みにしているわけではありませんが。私の経験則では“人
から（誰かから）ネタバレされるほどの重要な要素を聞いた時の方が見たくなくなる”傾向が
確かにあります。

もちろん、みんながみんな私と同じ考えではないと思いますが（トーンゼンながら）。

私は自分の会社を「なんか周りに気を遣って観た人だけが集まってこそ話さなきゃいけない現場」にしたくない。「最新の情報や作品の話題が常に飛び交う活気のある現場」にしたいし、それを望みます。

「だってココは『好きな』人間が集まったクリエイティブの現場であり、その『最前線』なんだから」（ついでに『コミックマスターJ』を読みなせ！とも伝えていきます）だから、私は物事を極力ハッキリさせます。「『ネタバレ』はしても良い。観ていないヤツが悪い」のです。

「昔ほどゲームを遊ばなくなった」作り手はカッコ悪い！

「最近ゲーム買ってないな。昔ほどゲームを遊ばなくなったな。学生の時は狂ったようにハマって遊んでたんですけどね」この発言を同業者から（初めて）聞いた時にはゾツとしました。

「いったいどうつもりでこの発言をしたのだろう。最近のゲーム業界はつまらない、とでも言いたいのだろうか」そして「だったら。業界そのものに絶望しているのなら。辞めれば良い。そのまま、いなくなれば良い」と思いました（し、今でもそう思っています）。

もちろん、そこまで深い発言でもなく、軽い気持ちで言われたのでしようけど（事実、こ

ういつた発言は今でも時折、耳にします。

けどね、絶対に口にしてはいけない言葉ってあるんです。

我々はゲームクリエイターです。夢をカタチにする仕事をしているのです。我々が一番この業界に夢を見ていなければならぬのです。もし、そうでないのであれば、去るべきです。いてはいけないのです。

軽い気持ちで、ちょっとカッコつけて、まるで業界を憂えているかのようなつもりで言ったのかもしれませんが。

絶対に口にしてはいけない。

カッコつけ方を間違えてはいけません。

我々は子供たちの夢なのです。夢の代表選手なのです。

ウチのスタッフに説明する時にはこう言っています。

「いいか、間違えるなよ。お前らは子供たちの夢なんだ。あこがれの職業なんだ。仕事してると苦しいこともいっぱいある。嫌な気持ちになることもそりゃあ、ある。けど、絶望はするな。仕事に対しても、業界に対しても。苦しい状況だとしても、そこに夢を持て。輝

かしい成功と未来を想像しろ。それを糧に前に進め。今の業界に夢を持て。夢が持てないのならば、辞めた方がいい。いるべきじゃあない。ここは夢を持った人間達が集う場所であり、夢を追いかけている者たちの場所だ。いいか、間違えるなよ。絶望するんじゃない。あない。絶望禁止だ」

では、実際にどれだけのゲームソフトを毎日遊んでいればいいのか？

いいえ、そういうことが問題なのではないのです。

月によっては、たまたま自分が遊びたいタイトルが発売されない時が続くかもしれませんが。

それが事実だったとしても。無神経に「今年になって1本もゲーム買ってないわー。最近遊びたいゲーム全然ないわー」という発言をするな、ということですよ。

これは、ゲームに限らず、あらゆるエンタメ業者に共通することだと思います。

無神経・無自覚・無関心は、害悪です。

自覚が無いだけにより性質が悪いです。

そんな人間になって欲しくない。そんな人間とは一緒に闘えない。どうか、その自覚を

持ったクリエイターであって欲しい、と心から願います。

漫画5千冊！ DVD & Blu-ray 5千本！ 見放題！

サイバーコネクトツー社内には「社内ライブラリ」という漫画や映像作品の貸出制度があります。

漫画はおよそ5000冊。私をはじめスタッフが寄贈した漫画もありますし、他社さんから寄贈いただいた漫画もあります。それらを全部（社内の有志で構成された）「ライブラリ委員会」が管理してて各出版社や作家ごとに並べられています。

映像作品はDVDやBlu-rayです。これもおよそ5000本くらいあります。同じく「ライブラリ委員会」が管理していて制作スタジオごとに並んでいたりします。「ガンダム」シリーズや、特撮の「仮面ライダー」や「戦隊シリーズ」や「ウルトラマン」、ハリウッド映画や海外ドラマなんかも取り揃えています。基本的には私が「これくらいは絶対に観ておこう！」と知っているものを価値基準にしています。だいたいあらゆるジャンルが網羅されています。

福岡本社と東京スタジオにそれぞれ同じものが置いてありますので、全部合わせると漫画も1万冊、映像作品も1万本あります。

スタッフはこれら全てを自由に借りることができます。いつ持って（借りて）いつもいい。いつ返却してもいい。年に数回、管理の為に「ライブラリ委員会」から「一回、全部返却して」と言われたらみんな一度返却する、というルールです。

これらの漫画や映像作品は毎年、予算を決めて「ライブラリ委員会」がアンケートを取ったりして数百本ずつ追加購入しています。

現在のサイバーコネクトツターのスタッフの平均年齢は20代後半。29歳くらい。実際に200人以上のスタッフのほとんどが20代と30代です。40代は私を含めて10名程度。で、年の差が20も離れるとやはり観てきたものが変わってきます。

初めて遊んだゲームソフトが『ファイナルファンタジーX』というスタッフもいます。初めて観たガンダムが『機動戦士ガンダムSEED』というスタッフもいます。

そりゃ、もちろんそれだけ年齢が離れてるわけですから。事実そうなのでしょう。けど、その「スキマ」をなるべく埋めたい。過去の作品も観られる環境を作らないと、個人の努力では埋まらない。

そういう考えから『社内ライブラリ』が生まれました。

実はこの『社内ライブラリ』を作ることをご自身が決断した時のエピソードがあります。今から10年以上前の話です。あるプロジェクトの映像演出の打ち合わせをやっている時に、「要するにやりたいのは『デルタエンド』なんだよね」とご自身はすごくわかりやすく伝えたつもりだったのですが、若いスタッフは『ぼかーん』としてる。

「んん？ あれ？ 伝わらないか？ あれだよ、『ウイングマン』の『デルタエンド』だよ」と作品名まで言ってもやはりピンときていない様子。

「え!? マジで? 『ウイングマン』知らないの? なんで? テレビアニメにもなったじゃん!」やはり、それでもピンときてなかった。「桂正和の代表作だよ!? よく避けて通れたな! 『ウイングマン』!!」って言うと「あああー、『電影少女』の人ですかー」という一言が。「いや、『ウイングマン』の桂正和だよ!? なんで『電影少女』知ってて『ウイングマン』知らないんだよ!? 俺の単行本貸すから読めよ! 『ウイングマン』!、そして『デルタエンド』くらい知っててくれ!」

これは実際にあったやりとりで、今でも人にこのエピソードを語ると「いや、松山さん、

さすがに『ウイングマン』の“デルタエンド”はみんな知らないでしょ(笑) って言われるのですが……。えええええええええ……。そうなのかなあ、『ウイングマン』の“デルタエンド”は誰でもわかると思うけどなあ。みなさんはどう思われます？

開発天国 “福岡本社” と戦略拠点 “東京スタジオ”!

現在は福岡本社におよそ190名、東京スタジオにおよそ40名、それぞれスタッフがいます。福岡に本社があるのはサイバーコネクト設立当時からです。東京スタジオは2010年に設立されました。それぞれの役割と戦略についてお話します。

よく、いろんな人から「最近、福岡のゲーム業界なんか盛り上がってますねー」って言われます。そのたんびに私は「盛り上がってるんじゃないですよ。盛り上げているんです!」って答えています。

そうなのです。サイバーコネクトを設立する時から、ウチは戦略的に福岡に拠点を置くことに決めました。これは確固たる信念からそう判断しました。今からおよそ20年前に、会社を設立する際に色々と調べました。「なぜ、ゲーム会社の多くは関東・関西に集中して

「いるのだろうか？」という疑問を解消するためです。しかし、そこに明確な答はありませんでした。もちろん、ゲームメーカーであるパブリッシャーは色んな会社と仕事をします。広告代理店もテレビ局もほとんどが関東・関西に集中しています。営業・宣伝的観点から言ってもそのほうが便利でしょう。ここはわかります。でもね、開発を行うゲームディベロッパーが東京や大阪でなきゃいけない理由は無いのです。普通のゲームディベロッパーは直接、広告代理店やテレビ局と打ち合わせを行ったりしません。基本的にゲームメーカーは、いわゆるパブリッシャーであり、クライアントメーカーである会社と打ち合わせしてゲーム開発を行えば良いわけです。なのに、多くのゲームディベロッパーもなぜか関東・関西に集中しています。私は「そこ」に付け入るスキがある、と思いました。「他の会社と違う戦略を持てば、それが特色になる。そこを武器にするべきだ」と、そう考えました。

もともと私自身の出身が福岡だったこともありますが。だからこそ、知っている福岡の利点。主に以下のような点が挙げられます。

- ① 家賃が安い。物価が安い

これはもう本当にそうです。明らかに違います。今でもウチのスタッフ（独身）の多くは5万円〜6万円の家賃の家で生活をしています。駐車場の費用も毎月5千円だったりします。土地代だけでなく、食べ物も安いです。夜のお店（飲み屋さんや居酒屋なんかも）も東京に比べてかなり安いです。

② 通勤時間が短い

都心だと通勤時間が1時間や1時間半かかることは珍しくありませんが、ウチのスタッフはほとんどが徒歩だったり、自転車だったり。遠くても20分や30分で通勤しています。1日の往復で考えると2時間以上の差が生まれます。そのぶん、映画観たり、アニメ観たり、ゲーム遊んだり、どこかに遊びに行ったり、（もちろん仕事をするこゝも）できます。時間を有意義に使えます。

③ クリエイティブな人材が多い

昔から福岡・九州出身のミュージシャンや俳優・女優、お笑い芸人からアニメーター・漫画家にいたるまで、あらゆるジャンルのクリエイターを多く輩出している土壌があるの

です。なので若い人材の発掘と育成に有利なのです。

④ 空港が街の中にある

実は福岡空港は市内にあります。街の中です。これは全国的にも珍しいことです。おかげで極めて空港が近い！ サツと行って、パツと乗れます。これは地味に便利なのです。結局、打ち合わせで東京に行かなきゃいけないことは必ずあるわけですが。その時の面倒がかなり減ります。

⑤ 中国や韓国に近い

現在、ゲームソフトのグラフィックリソースを外国に発注する機会が激増しています。実際に弊社でも多くの（中国・韓国の）企業に発注をしています。もちろん、お仕事を発注しているわけですから直接行って打ち合わせをすることもありますが、その時の渡航時間が1時間半です。福岡⇨東京間を行き来するのと同じ感覚で行きます。なので、密な連携が取れるのです。これらの利点をハッキリと大きい声でアピールするために、“GFF”（Game Factory's Friendship）という任意団体も作りました。そして福岡市・福岡県・九州経

済産業局といった行政や、九州大学などを中心とした地元の学校とも協力・連携をします。こういった産学官連携はもう10年以上続けています。

それらの行動・宣伝活動も少しずつですが浸透し、福岡・九州のゲーム関連企業はこの10年で3倍以上に増えました。だから「勝手に盛り上がっている」んじゃないのです。

明確な意思と戦略を持って、より、有利な環境で良い仕事をするために。一生懸命に福岡・九州を「盛り上げている」んです。ちなみに、東京スタジオは福岡本社と同じもの（タイトル）を開発しています。別のプロジェクトを走らせることはありません。必ず同じタイトルと一緒に開発しています。なので、毎日スタッフ同士でテレビ会議をやってコミュニケーションを取り続けています。

これは「他人」を作らないためです。ちょっと離れるとすぐに人はコミュニケーション不全を起こしがちです。けど、基本姿勢として我々の仕事はワールドワイド。世界中のパートナーとお仕事をする必要があるのです。なのでただか日本国内でコミュニケーションが取れないようにだと先が思いやられるわけです。だから、です。だから同じタイトルを開発してコミュニケーションを取らざるを得ない状況にしております。「それ」を当たり前前の会社に行っています。

東京スタジオのもうひとつの戦略は外部とのコミュニケーションです。

事実、東京には多くのゲーム関連企業が存在します。そういった方々との交流会を積極的に行っています。だいたい年に10回くらいを目安に。同業種・異業種の交流会を開催しています。で、東京スタジオで開催している交流会に、福岡本社からテレビ会議システムで参加できるようにしています。東京で“情報”を集めて、それを福岡に“フィードバック”するための戦略拠点なのです。

開発はワンフロア！ 毎週月曜日は全体朝礼の日！

もともと弊社は全員がワンフロアに集合していました。まあ、人数も少なかったですしね。みんなが同じ部屋で開発を行っていたのですが、2002年以降に『NARUTO―ナルト―』チームができて2ライン体制になった時に、新たなフロアが増えました。すると不思議なことが起こりました。

フロアの違うチーム同士が全くコミュニケーションを取らなくなっていたのです。

その後、更に人が増えて2006年頃には80人くらいの会社になりました。フロアは4

フロアに分かれました。もうこうなると、いくら私が「ちゃんと他のフロア(チーム)ともコミュニケーションを取れ!」と言っても全く無駄でした。完全にコミュニケーション不全が起きたのです。

なんなんでしょうね。私は(たぶん性格的に)どんなにフロアが分かれても全部に顔を出すのですが。みんなに聞くと「特に用事が無いから」と答えるのです。

「いや、用事が無くても行こうよ! なんか発見があるかもしれないじゃん!」と言っても「いや、けど、用事も無いのに行きにくいです」とか言ってやっぱり動かない。「行けや!」って怒ると、やっぱりイヤイヤ行くようになる。それだともうコミュニケーションなんか生まれるわけも無い。無理やり行かされてるわけですからね。

「これは、マズいな」と思い、2007年に現在の福岡本社に移転しました。

ワンフロア300坪のビルを探すのに苦労しました(あ、デカイビルが少ないのは福岡の弱点です。空港が街の中にあるので離着陸の制限から大きくて高いビルが建てられないのです)。

移転してからは広い同じ部屋で全てのプロジェクトが稼働していて、どのプロジェクトも丸見えの状態にあります。もちろん、みんな通りがかりの状態で全ての開発中のタイトルが見えるわけですから、ちゃんとコミュニケーションを取るようになりました。

「ああ、もう、こりゃ、理屈じゃないな。移転して良かった（めっちゃ、お金かかったけど……）」

また、会社設立時からの恒例で行っているのが、毎週月曜日の朝の全体朝礼。

毎週月曜日の朝9時から10時までの1時間は全スタッフが集まって全体朝礼を行います（東京スタジオともテレビ会議を繋いで実施しています）。

この全体朝礼では下記のようなメニューをこなします。

① 全プロジェクトの進捗報告

先週の実績と今週の予定を各プロジェクトリーダーが前に出て並んで順番に報告します。『NARUTO—ナルト—』も『ジョジョの奇妙な冒険』もスマートフォンアプリの開発チームも全部まとめてやりますので、スタッフは全プロジェクトがどういいう状況にあるのかを必ず把握しています。

② 私の予定の告知

その週のいつが福岡で東京なのか。また、イベントや取材がある場合にはそれがどうい

う趣旨のイベントで誰と共演するのか、といった内容も話したりします。海外出張の際も同じです。出発前や帰国後に色んな話を補足も含めて行います（もちろん、デリケートな話もありますので全部が全部を話せるわけではありません。スタッフにも言える範囲の情報を言うよ！と宣言してから伝えていきます）。

③ 業務連絡

セミナーに参加した人間からの簡単な報告や、イベントに参加したスタッフからの報告。あとは全体に向けて、研修や社内講義の告知を行ったりします。

④ 人事報告

新入社員の挨拶。これは新入社員が入ってきた時ですが、ほぼ毎月あります。所属先の上長が新入社員（新卒・中途含む）を紹介した後で、本人から直接自己紹介と意気込みなんかを語ってもらいます。アルバイトやインターンシップの紹介もここです。

⑤ その他の連絡事項

結婚の報告や、出産の報告。その他に何か全体に対しての連絡事項があれば全部ここで。

⑥ オススメライブラリのコーナー

“ライブラリ委員会”から「これだけは観ておけ！」という映像作品を毎週1作品だけ紹介して見どころなんかを伝えています。

⑦ 今日のプレゼンター（Q&A）のコーナー

毎週、お題と共に指名されたスタッフが全体に対しておよそ3分程度で色んな話をします。話した人間が翌週の担当を指名して聞いてみたい質問を投げます（このコーナーはもとせつかくスタッフがたくさんいるんだから人前に出て何かを話す訓練がてらこういうことをやろう！ ってスタッフが言いだして始まった企画です。年月と共に少しずつ内容が変化して現在のようなスタイルになっています）。

もちろん、今までもスタッフから「毎週やる必要ありますか？ この密度で。月曜日の朝の1時間がもったいなくないですか？」と言われたこともあります。設立以来ずっと

実施しているのは「大切だから」です。

「我々が他社の大手メーカーと太刀打ちできるのはネットワークの軽さと速さだよ。だからみんなで情報を共有することはもっとも大切なんだ。会社によっては入社式以降、同期すらもう集まる機会が無くなる会社だってある。うちの規模の会社ならさ、毎週必ず（テレビ会議越しでも）全スタッフ顔を合わせようよ」と、こう、伝えていきます。

大げさに褒める！ 大げさに叱る！

ウチの会社には「社長チェック」というものがあります。

もちろん、会社内の全てのもは私が最終的に判断をして、責任を持って決めていきます。

それはゲーム開発においても同じです。よく人から「松山さんって、（ゲーム開発って）どこまで見てるんですか？」って聞かれますが、特にゲーム開発においてはなるだけ（意図的に）昔に比べると一から十まで全部に口を出さないようにはしていますが（スタッフの育成のため）。それでも（現在でも）だいたい下記のような部分は私が判断しています。

① 企画コンセプト

最初のコンセプト。そのタイトルの存在意義であり、企画意図とも言える部分。ここに勝算が持てないとGOできません。なので必ずここは判断します。

② 基本システム

ゲームの基本的なシステム。遊びやすさやわかりやすさ。斬新なとんがった部分と普遍的な親しみやすさのバランスの部分。

③ キャラクター&世界観

主だった登場人物（メインキャラ）と、作品世界を表す世界観の新しさと親しみやすさのバランス。

④ 脚本

これは脚本が存在する場合のみですが。だいたい存在しますので、毎回、必ず最終的な台本までチェックします。

⑤ ポスバトル

特別に盛り上げる要所となるので、そのバトルの特別感とそれまでの応用性とわかりやすさを確認します。

⑥ 演出

これは専用の必殺技の演出（長すぎない・短すぎない）。カットシーンにおける演出（ドラマ表現）。絵コンテから仕上がり、ポスト処理を含めたクオリティまで。

⑦ 難易度

難しすぎない・優しすぎないバランス。ターゲットにあわせた適切な難易度か。

「結局、全部じゃん!!」って思われるかもしれませんが、そんなことはありません。これはゲームソフトを構成する「大きい要素」です。逆にいうとこれ以外の細かいところは全てスタッフに任せています。が、これら①⑦の部分は必ず私がある段階でそれぞれ判断してOKを出してから「次」の工程に進むようになっていきます。その「判断」というの

が社内です。社長チェック”と呼ばれているものです。

この“社長チェック”は時期にもよりますが、ピーク時などは週に3日やりますし、1日を3回に分けて午前中・午後・夕方（もしくは夜）みたいな具合でチェックをします。この“社長チェック”は開発室で直接行われます。私がチェックをする際にはそのパート・セクションの担当者の中のリーダー陣や各ディレクターが集まって一緒に話を聞いてメモを取ったり、直接確認をしたりします。ウチは先述したとおり、ワンフロアですので。“社長チェック”のやりとりは開発室のみんなに聞こえます。チェックする時はだいたい“できてない”時にチェックするので（彼らにとっては）叱られることが多いのです。

誤解が無いように言っておきますが、“ものができていない”ことに叱ることはありません。私が叱る場合には以下の場合が大半です。

- ① 作っている担当自身が何をやりたいのかが明確になっていない。
- ② 関連部署とコミュニケーションを図って取るべき確認を取っていない。
- ③ 目的意識を持って作っていない。
- ④ スケジュールを把握していない。

⑤ クオリティに対する意識が低い。

⑥ 同じジャンルもしくは同ハードのゲームタイトルを触って研究していない。

(意外だと思われるかもしれませんが) 繰り返してチェックを行っていく過程において、私が叱る場合は必ずこの中のどれかに当てはまります。ウチのスタッフはみな極めて優秀なスタッフばかりですが、やはり万能ではありません。どこかが欠ける時だつてあるのです。その時は私は心を鬼にして(そして鬼のように) 叱ります。

スタッフ(リーダーやディレクター)からは定期的に「社長チェック」が厳しすぎる。もっと優しく言って欲しい」なんてクレームをつけられてしまいます。

もちろん、いくらチェックや指導とはいえ相手の心を折ってしまつては元も子もありませんので、ある程度は配慮しますが。

でもね。開発会社がゲームタイトルにとっての最後の砦であるように、その開発会社の中では、その開発のトップこそが「最後の砦の中の砦」だと私は思っています。

だから(ホントにここはいつもジレンマなのですが) 厳しくチェックしないと、私が妥協し

た時点でその開発は“終了”です。誤解を恐れずに表現すると。いつだって“スタッフの気持ちの方を優先してオツケーを出す”ことは簡単です。“オツケー”と口にすればいいわけですから。その瞬間にそのパートは“終了”です。いいえ、“完成”となってしまうのです。そうなのです。“我々が妥協したり諦めた時点で完了して完成してしまう”のです。もちろん、残された時間や工数も考えた上で総合的に判断していきますが。それはそのタイトルのことを考えての判断が“一番先である”べきだと私は思っています。

ましてや、社内のスタッフであり私自身が認めた優秀なスタッフですから。そこはスタッフに対する敬意を込めて叱ります。

それこそ、他のチームのスタッフにも聞こえてしまうほどに。

これはそのチームで受けているチェックの時にも、他のチームメンバーに“学んで欲しい”と思っっているからです。そのチームが受けている指導内容は他のチームにも当てはまることが多いからです。そのチーム固有の話の時や、個人的な話の時は、必要な担当者だけを私の部屋に呼んでから話をするようにしています。

逆に褒める時は、同じく開発室全体に響き渡るように。

“まるでミュージカルを歌い上げるかのように”褒めます。

「うおおおおお、まじか。これ。すごいな、おい！ よくこの答に辿り着いたな。これは仕上がりが楽しみやなー。うおおおい、見ろよ、これ、お前らー」ってね。

チェックしている最中に「うん、もういい。わかった。全部をひとつひとつ見る必要すらない。あとは全部判断ごとお前に任せる。お前が“ごうだ”って思う内容で仕上げてくれればそれでいい。もう、チェックとかいらんやん。正しいよ、これ」と伝える時もあります。「これ誰が担当したの？」と聞いてから担当者のところに言って「**天才!!! お見事!!**」と叫ぶ時もあります。まあ、だいたいこういう時も開発室全体に聞こえているので、私がいなくなつたあとに、その担当者のところの人に人が集まって「さっき社長が褒めてたデータどれを見せて」とか言つて集まつてみるみたいですが。

なかなかね、叱ることと、褒めることのバランスはやっぱり難しくて。個人的にもいっぱい悩みながらやってますよ。今も。

“便所のらくがき”が世界を変えることは無い!

昔と今。特にこの10年くらいで社会的にも大きく変わったこと。それはインターネットだと思っています（もちろん他にも色々ありますが）。個人が情報発信を容易く行える時代になりました。誰もが情報発信源（発信者）になれます。ツイッターやフェイスブックなどに代表されるSNSの存在がやはり大きいですね。

不思議と業界人の多くがこのどちらかを必ずやっています。もちろん、「ツイッターもフェイスブックも私はやってませんよ」という方もいらっしゃいますが、やはりそういう方は“稀”^{まれ}ですね。たくさんさんの機密情報を扱っている仕事なのに。なぜか、みなさんSNSを使っています。かくいう私自身も“そう”です。ツイッターもフェイスブックも利用しています。きっと私自身がそうであるように、多くの方は“ファンサービス”の一環で使われています。きつと私自身がそうのように、多くの方は“ファンサービス”の一環で使われていることが多いように感じています。単純にタイトルの告知だったり、普段何を見て何を感じているのかだったり。場合によってはお昼ごはんや晩ごはんの写真だったり、飲み会の写真がアップされたりもします。私自身もだいたいそんな感じですが（私の場合はそれに加えて、毎週、福岡→東京を往復していますので「今から飛行機乗りまーす。今週は週

末まで東京です」なんて感じの「移動日記」になったりもします。意外とこのツイートをみなさん見られていて「松山さん、今週末まで東京ですよね？　こんな飲み会があるんですけど来ませんか？」って連絡をもらったりもします。

サイバーコネクトツウではこれらSNSのアカウントを会社で担当を決めて、発行している人間に正式に仕事として発言させるようにしています（そうやって正式に発行されている人間以外のSNSを基本的に禁止しています）。

「仕事として」なんて言い方をすると「うわあ、そこまで管理されるんだ。じゃあ、やりたくないや」って思われます？　ですよ。そうだと思います。それでいいです。

私はスタッフにいつもこう伝えていきます。

「確かに今は便利な時代で、誰もが気軽に情報発信できる時代だよ。もちろん、個人的にアカウントを持ってSNSをやってる人もいるでしょう。けどね。ウチではそれはもうやめようよ。ちゃんと責任もってやろうよ。世の中に対しても、お客様に対しても。みんなも仕事してたりすると、嫌なことがあったり、むかつくことがあったりして、つい愚痴を書きたくなくなることもあるよね。うん、それをやめよう。社内や業界に対して言いたいこと

があるのなら、まず話し合おう。議論しよう。問題解決に向けてちゃんと話し合おう。え？
そこまで大きなことじゃない？ じゃあ、そんな大したことがないツイートはやめよう。
え？ 個人的なアカウントで昔から使っているものなのでそこまで管理される覚えは無
い？ うーん、駄目だね。管理するよ。そこは管理させてもらうよ。人はそこまで強くな
い。絶対に言いたくなるし、つぶやきたくなるよ。つい、ね。そうなった時や、そうなってか
らでは「遅い」んだよ。我々はやっぱりとてつもない「機密情報」に溢れて仕事をしている
し、それは管理しなければならぬ。

それともうひとつ。いつも言っているように、我々はゲームクリエイター。子供たちの
「夢」なんだ。それが個人のアカウントであれ、なんであれ。批判や悪口を絶対に口
にしてはならない。言いたいことがあれば意見を出そう。話し合おう。議論しよう。え？
やっぱりそこまでじゃない？ ほんのちよっぴり、嫌な気持ちになることがあって、軽く愚
痴を言うくらいいいじゃないか、つて？ いいや、駄目だね。

え？ もちろん、色んな事を相談したり議論したりしたけどそれでも解決しなくて誰

にも相談できないような状態が続いて、やっぱり出口がないからつい、つぶやいてしまった
って？ うん、駄目だね。それでも、だ。それでも、駄目なんだよ。

いいか。何度でも言うけど。我々はゲームクリエイター。子供たちの「夢」なんだ。ど
んなにたらくても苦しくても、駄目なものは、駄目なんだ。不特定多数の人達が目にするS
NSの場で、くだらないしょーもない愚痴をつぶやいては駄目なんだ。夢を壊す権利は誰
にもない。

苦しい時こそニヤリと笑うべきなんだ。側はたから見ても、男だぜ？」ってね（え、ああ、
うん、わからない？ ああ、そう、じゃああとでOVA版の『炎の転校生』を観ておこうか）。

わかった。苦しい時はいつだって俺が聞いてやる。一緒にその問題を解決するために考え
よう。もちろん俺だけじゃない、周りにも相談に乗れる人間がたくさんいるよ。ちゃんと
向き合って、話し合おう。

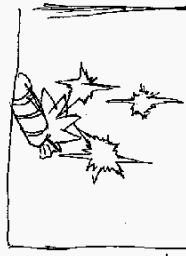
いいかい。誰に読んでももらえるのかもわからない場所で。関係の無い人達を巻き込みな
がら、暗い、嫌な気持ちを共有しようとするな。ちゃんとその問題に向き合おう」

もう一度言うよ。くだらないことをつぶやくな。

“便所のらくがき”が世界を変えることは無いんだから。

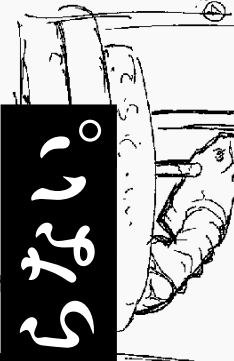
こういう言い方でスタッフには理解をしてもらっています。もちろん、みんな理解してちゃんと行動してくれています。これも教育つてことになるのか、な。

空手が
解
ハロバ
は流
いたよ
ラッ



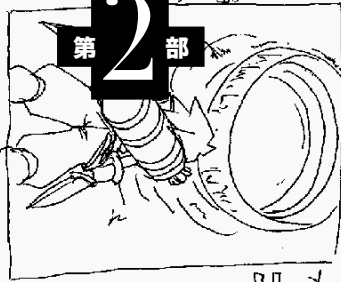
ア
サカガ
ナ
...

星上段のハロバ
ホス成 中か
セバ出 現して

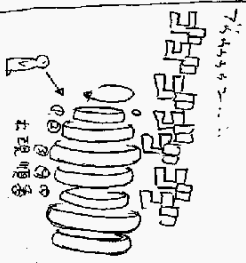


眠らない。

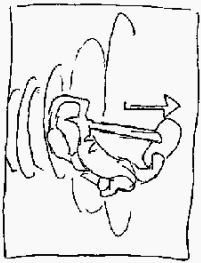
大赤い
ハロバ
...



第2部



サカガ
一程で赤い
上ハハ
高ガ
消ス



出現完了
一瞬 背景全



追いつきたいから、休まない。それでもダメなら眠らない。

僕たちは「仕事大好き芸人」です！

私はよく色んな人に「松山さん、相変わらず忙しいそうですねー」と言われます。

最近ツイッターなどのSNSで私自身が「今から飛行機乗ります」とか「これからフランス出張です。帰国は来週です」とか書いてるので、きつとそれらご覧になったうえで、仰っているのだと思います。

ハッキリお答えしておきますと（いつもこう言ってるんですが）。正直、全然キツくないです。ええ、もう、はつきりと。声を大にして言いますけど。

全っ然!! 全く、少しも、キツくないです。

そりゃ、仕事は大変ですよ？ うまくいく事ばかりでは無いですし。技術的問題も、人為的トラブルも起きますし、正直困難なことばかりです。けど、それはどんな仕事でも同じこと。みーんな、大変です。どんな仕事をして。

私は今まで、この仕事やってきて、ホントに「イヤだとか、もうやりたくないとか、しんどい、キツイとか」思ったことがないのです。

ずーっと、楽しいです。ずーっと、楽しいのです。苦しいことも、厳しいことも、難

しいことも、ヤベーって思うこともあります、それ以上に遥かに「楽しい」のほうが上うです。

だって、「好きなこと」やってるんですよ？

好きで選んだ自分の道、なんですよ。この道。

スタッフとシステムについて苦悩したり、イケてる演出を考えたり、バツチリ決まったレイアウトを作ったり。クライアントメーカーのプロデューサーやプロモーション担当と、宣伝戦略について議論したり、広告代理店といろんな打ち合わせしたり、アニメ会社の人や、出版社の人や、漫画家や、声優や、歌手と、たくさんの人に会って、ご飯食べたり、お酒飲んだり、お話ししたり、ふざけあったり、こんなんぜんぶ、楽しいに決まってるじゃないですかっ!? 以前、(私の大好きな)堤幸彦さんが書かれた本『堤っ』の冒頭で、堤さんご自身が全く同じことをおっしゃってました。

「申し訳ないけど、毎日楽しいんです(すいませんっ)。みんな「忙しくて、休みも

なくて、つらいっしょ?」と言ってくれるのですが(堤幸彦『堤っ』角川書店)

全くもって、同感です。

もちろん、世の中の誰もが自分（や堤さん）と同じだとは思いませんが。

少なくとも、私は「そう」なのです。インタビューなどで、「趣味はなんですか？」と聞かれても「仕事です！」と答えます。「休みの日は何してらるんですか？」と聞かれても「休みはありませんし、欲しいとも思いません。どーせ、会社に行っちゃうし」と答えます。「もし、1週間でも2週間でも休みが取れたら何をしたいですか？」と聞かれても「え、仕事しに会社に行きます」と答えます。「南の島でゆつくりしたいとか無いんですか？」と聞かれたら「その島でゲームのイベントとかがあるのなら、行きますけど。パカンスで海外に行きたいとは思わないですね」と答えます。

これらの質問の多くは、海外のメディアでインタビューを受けた時に聞かれることです……。まあ、インタビューア泣かせですね（笑）。恐らく全然期待された答えではないんでしょうね。けど、心の底から、そう思っただけで答えてますので。事実です。

いや、だってね、そりゃ確かに私は毎週必ず、福岡本社と東京スタジオを行き来してま

すよ。東京じゃないとできない仕事がありますから。取材やインタビュー収録や撮影、出版社や広告代理店との打ち合わせや、クライアントメーカーや版元との打ち合わせなんかもあります。最近はだいたい、月曜日は福岡で、火曜日から金曜日まで東京で、土曜日・日曜日は福岡本社で仕事して、また翌週の火曜日から東京に行くような生活です。福岡・東京間を年間50往復以上していることになります。年間100回以上飛行機に乗ってます。そんな話をするると、それだけで皆さん「うわー、キツそう」なんてリアクションをされますが。

待って、待って。

確かに飛行機にはたくさん乗ってますが。たった1時間半ですよ？ フライト時間は。(意外と短いでしょ?) 1時間半って、なんなら東京でお仕事してる人達の通勤時間くらいですよ？ それに、飛行機って言っても、私が運転(操縦)してるわけではないですからね! ずっとシートに座ってるだけですから! それに1時間半のフライト時間をフルに活用してまずからね。飛行機の中で、ご飯だって食べますし、仕事もするし、漫画も読むし、アニメも映画も観ます。ちょっと寝る時もあるし。超・快適ですよ、飛行機(笑)。

だから、移動は全然つらくない。

けど、そんな話をするをだいたい、次はこう言われます。

「いや、けど、お仕事大変じゃないですか」

「ゲーム開発って大変でしょ？」

「しんどいでしょ？」

「休みとかないんですか？」

「社長もやって、クリエイターもやって、よく持ちますね、カラダ」

これらの質問に、私はいつも、こう答えます。

はい、全部、大丈夫。全然ヘーキです。

なんなんでしょうね、みなさん、私に「**もう無理、しんどい、死にそう、もう**

ヤダ、この仕事」とでも言つて欲しいんでしょうか？

しかしながら。残念ながら。全く無理じゃないし、しんどいとか死にそうとか思わないし、この仕事ヤダとか思ったこと一度も無いです。

たぶん、ここまで読まれた方の多くが「やっぱ、コイツ頭おかしーな」と思われたこと
でしょう。

さてここからは。こんな「仕事大好き芸人・松山洋」がどうやって生きてきて、なにがどーなって、「こんな人間」になったのか。

順を追って、解説・解析していききたいと思います。

「卒業しない」と決めた！

福岡に産まれた私は、小学生から中学生・高校生と大きくなるにつれ色々なことを知っています。

小学生の時は目にするもの、出会った人、現象全てが未経験で、なにもかもが知らない。わからないことだらけ。

この頃は、みんなクラスで流行はっているものが全て。みんながそれに流される。分別なんてついてなかったのでしょうか。クラスで流行っているものをみんな欲しがる。みんなそれに左右されていました。正に子供そのもの。

中学生になり、私も周りも、少しずつ変化していきます。いろんなことを自分で選択して行動するようになりました。クラスのみんなが少しずつ、漫画やアニメを「卒業」しは

じめたのです。

ほんのちょっと前まで、あんなに一緒に漫画やアニメに夢中だったのに、みんなサッカーや野球や、部活動に夢中になっていく。私自身も、中学からはじめたバスケットボールを一生懸命やりました。この頃の筋トレや走りこみのおかげで現在の基礎体力はできてると思いますし、先輩後輩の上下関係や監督からの理不尽な厳しさも学びました。

そして、(高校) 受験を意識し始める時に、更に漫画・アニメを「卒業」する人間が増えました。この時に私は「卒業しないことを選んだ」のだと思います。

きつと、この「最初の選択」が後の人生を大きく変えたのだと思います。そもそも、みんなが漫画・アニメを「卒業」していく中、私は「あー、みんなは俺みたいに好きで漫画やアニメを見ていたわけではなくて、クラスで流行っていたから見てただけだったんだ。俺はそうじゃない。今も変わらずに漫画やアニメが大好きだ。もちろん、勉強も受験も部活動も全部ちゃんと頑張るけど、漫画やアニメを見なくなったりはしない。たぶん、これからもずっとそうだ。好きな漫画やアニメを見続けていきたい」

そう、はつきりと自分の中で「選択」したことを覚えていきます。たぶん、この時に「自

分”が完成しました。今でもそう思いますが、私の中で最初に“自我”が目覚めた瞬間がこの時で、恐らくはこの時から物事に対する価値観や思想は、今もそんなに変わっていません。今でも中身は14歳のまんまだと思います。それから、性に目覚めて彼女や彼氏を作るやつだって出てきました。もちろん、私も異性に興味を持ち始めて、友達連中とエロい話をしたり、エロ本を貸し借りしたりしてました。女の子と遊びに行ったりもしました。それでも、漫画やアニメは“卒業”しませんでした。

高校に入ってから、周りの“卒業”は更に加速しました。

特に私は東福岡高等学校という男子校に行ったために、周りのみんなはもう“オンナ！スポーツ！勉強！”この3つくらいにしか、ほとんど興味がありません（男子高校生とはそういう生き物です）。いまだに漫画やアニメに夢中になってるやつは私を含めて完全にレアナ人間でした。感覚としては、もう、クラスに3人くらいしかない、って感じで。

なので、私自身も外で（学校で）漫画やアニメの話をする機会も時間もだんだん減っていききました。もちろん、クラスにいる数人のオタク友達とはいろいろ話しましたが、やはり周りが圧倒的に“そうじゃない”のでちよつとずつお互いに話す機会も減っていきま

した。

なんとなく、この頃の自分の中で決めていたこと。

「高校までは、親や先生や周りのみんなに合わせる。ちゃんと普通の高校生活をやる。周りから変な心配をされるような人間にはならない。逆にちゃんとしてれば趣味でなをやったって誰にも文句は言われはいはず。だからちゃんとする。変なオタクみたいにならない。勉強もちゃんとやるし、スポーツもキチンとやる、彼女だって作るし、クラスメイトとくだらないテレビ番組の話だつてするし、できる人間になる。ちゃんとフツウの感覚を身につける」

そう、思つて。漫画やアニメが大好きで読み続けて、観続けて、なんにも子供のころから変わつてない部分は人にはあまり見せずに生きてきました。

そうして、大学生になった時に。

自分を解放しました。

解放と言っても、それまでと変わらず、大学の友人たちとはフツーにアルバイトしたり、合コンやったり、車でどっか旅行に行ったり、バカやったりしてました。

ただ、その一方で。

私は漫画研究同好会に入り、そのサークルの中で思いっきりたくさん仲間たちと創作活動をやったりイベントやったり漫画やイラスト描いたり、しまくりました。

思いっきり、オタクの仲間たちといろんな活動をやって、心の底から楽しみました。本当に楽しかった。

私の大学は九州産業大学といって、九州で唯一芸術学部がある大学だったので。

それを狙って、入学しました。

ただ、入学したのは商学部商学科。いわゆる普通の学部。なので学部の友達は割とフツツの大学生。

けど、漫研に所属する人達はほとんどが芸術学部の人間。

なので、私は大学時代、二種類の友人と過ごしました。

オタクとリア充のハイブリッド

昼間は学部の友人たちと過ごして、フツターの大学生のようにバカやって。

夜になると大学の近くに住む漫研の同期や先輩の家に入り浸り、漫画描いたり、アニメ観たり、ゲームやったり。本当に本当に、楽しい4年間でした。

ただ、この大学生活の4年間で「ある気づき」が生まれたのです。九州産業大学はこの頃から、たくさん漫画家やアニメーターを輩出する大学で。

私の先輩にも有名な漫画家さんがたくさんいます。北条司ほうじょうつかささん、春日光弘かすがみつひろさん、Mooムー・念平ねんぺいさん、巻来功士まきこうじさん。後輩だと、六道神士りくどうこうしさん、黒星紅白くろほしこうはくさん、実は『NARUTO -ナルト-』の岸本斉史きしもとまさしさんも（私が卒業したあとに入学されたので当時は全く面識も無かったです）そうだったりします。

もともと西日本中のクリエイティブな思考を持った人間が集まりやすい大学でもあったので、なんの不思議も無かったです。

実際に私が在学中も、たくさん先輩や同期・後輩が、「デビューが決まったので大学辞めて東京行きます！」とか「アニメ会社で雇ってもらえることになりました！」とか「ゲーム会社行きます！」とか言ってみんな簡単に大学を辞めて巣立っていきました。もちろん

ん、みんなですれを自分のことのように喜びました。先輩の家で壮行会やったりして、盛大に送りだしたりもしてました。

この頃の私自身はというと、実はちよつと悩んでいたのです。

「自分自身、子供のころから『週刊少年ジャンプ』で連載する漫画家になる！ っと思っていただけ。アニメだって好きだしテレビ番組にも興味があるし、映画の世界だってやってみたい。なんかエンタメ全般が好きでひとつに決められなくなってきてる。昔はそれこそ漫画家になりたい！ っと思ってたけど、今は自分で漫画を描かなくっても、出版社に入って編集担当になって、作家と一緒に作品を生み出すこともクリエイティブだよなーと思う。けど、まあ、あれか、どーせ自分でやらないと気が済まない性格だから、やっぱり独立して自分でなんかやるのかなー」なんて、思っていました。

そんな矢先。大学である噂が立ち始めます。

「去年、デビューして大学辞めて東京に行ったはずの先輩が、こないだ駅の近くで買い物してた」という噂が。最初はみんな「そんなワケねーだろ、先輩は東京だろ？ 見間違いか、たまたま帰ってきてただけじゃない？」くらいの感じていたのですが。ほどなく、残

念ながら、「それ」が事実だとわかり、先輩のところへ話を聞きに行くのです。

先輩に話を聞くと、やっぱり辞めて福岡に帰ってきていました。で、結局、大学に復学できるわけでもないのになんとなくさみしくて大学の近くにまた住んでる、とのことでした。「そもそもなんで辞めたの？ あんなに決意して大学辞めてまで東京に行ったのに！」と聞くと。「いや、あの業界おかしいよ、あのままいたら殺されるところだった。ホントに非常識な業界だよ」なんて、酒飲みながら愚痴をこぼしている先輩を見て「ふーん、そんなにひどい会社だったんだ。災難でしたね」くらいの感覚でいました。最初はね。

というのも、そのあとにも続々と現れるのです。夢破れて帰ってくる人間達が。みんなそれぞれを盛大に送り出したはずなのに。一人やふたりではないのです。二桁の人数がそうやって「帰って」きていることを目の当たりにすると、ちよつと考えてしまうわけです。そして、帰ってきた人達はみんな口をそろえて同じことを言う。

「あの業界はおかしい。非常識だ」と。

この時に私は考えました。

「本当に、その業界がおかしいのか？ 業界がおかしいのではなくて、おかしいのは『あなた』ではないの？ 非常識だ、なんて言うけど、そのあなたという『常識』というモノサシはどこから出てきたの？ 社会経験も無いのに？ 大学中退して業界に入った人間が。何も知らない人が何と比較して非常識だ、なんて言えるんだろう」

そして、同時に。

「たぶん、このままだと自分自身も『彼ら』と同じようになるのではないか？ なんの常識も知らないままに何をやっても、ちゃんと判断はできないんじゃないか？ 自分自身、エンタメで働きたい、仕事したいって思ってる。やる以上は失敗はしたくないし、ちゃんと判断したい。そのためには必要なプロセスがあるんじゃないのか……？」

そして出した答え。

「自分自身に必要なことは『回り道』だ。本当にやりたいことをちゃんと判断してやれるようになるために、まずは世の中のことをちゃんと知ろう。そしてわかった上でちゃんと決めてからスタートしよう。そのためにはまずは一般の普通の会社に就職しよう。なるだけ

家族的な小さな会社じゃあなくて、大きい会社。できれば1000人以上の企業。家族的だとあなあになるかもしれないし。それじゃあ、境界線がわからなくなる。個人の能力や努力でなんとかなる範囲と知らない範囲を知りたい。チームや組織の力でなんとかする範囲と知らない範囲を知りたい。そしてできれば強大な相手と仕事ができる職種がいいな。そうだ、おれが知りたいのは、**“絶望の”境界線だ**」

こうして私は大学を卒業後、“コンクリート二次製品”のメーカーに就職しました。

ゲームとは、総合エンターテインメントである！

“コンクリート二次製品”とは、コンクリートを使って固めた平板ブロックや縁石などを指します。私が就職したメーカーは福岡に本社がある、株式会社ヤマウという企業で、九州や中国地区に工場を持っていて、そこから製造・出荷して現場に納品する会社でした。

初年度は福岡本社に配属されて、コンクリートで固めた平板の中にLEDが埋め込まれた「スレッドピカコン」という商品を販売する“スレッド事業部”に配属されました。“コ

ンクリート二次製品”のメーカーはおおよそ、3つの種類の会社を相手に仕事をします。ひとつが、国。そもその公共工事の発注者。もうひとつが、その工事の設計をやる、設計コンサルタント事務所。そして最後が、その工事を実際に施工するゼネコン。

国からどんな公共工事が計画されているのかという情報を知り、設計コンサルに我々の商品を使用した設計をしていただき、その工事を落札したゼネコンに商品を購入してもらう、というのが、大まかな仕事の流れです。どの相手も、非常に（文字通り）硬い相手です。前述のとおり、私自身が知りたかった“世の中の境界線”を知るにはうってつけの相手でした。

福岡本社で一年働き、佐賀と長崎を担当しました。毎日、車で数十キロを運転して、いろんな現場を回りました。二年目から大阪に転勤になって、担当エリアは更に拡大しました。大阪・兵庫・京都・奈良・和歌山・滋賀を担当しました。

いろんな公園を造りました。大阪市立大学の中庭も造りました。大阪ドーム（現・京セラドーム大阪）も造りました。この仕事そのものも、実は非常にクリエイティブで楽しかったのです。公園を設計するところから関わって、実際に完成した公園を休日に見に行くと、そこで遊んでいる子供の姿があるわけです。自分がやった仕事がちやんと形になって残っ

て、それを楽しんでもくれる “ユーザー” がいる。この仕事にも、しつかりとやりがいを感じていました。

大きい企業の中で、個人の努力とガンバリでなんとかなる部分とそうでない部分も見えてきました。組織や企業の方でなんとかなる範囲と、これ以上はいくら攻めても無駄、という “境界線” も見えてきた頃、大学時代の漫研の友だちから連絡がありました。大学を出た後、東京でゲーム会社に就職していた友人です。まだ携帯電話のない時代、帰宅して友人からの留守電を聞き、すぐに折り返しの電話をかけました。

久々の連絡です。まずは、“仕事をしている社会人” としてお互いの近況を語り合いました。

友人は、株式会社タイトーという会社に勤務。そこで、ゲームセンターなどで遊ぶアーケードゲームを作るチームに配属されていました。旧友との他愛ない会話が楽しく、間を置いて何度も電話を掛け合いました。

自分の知らない業界の話は何を聞いても勉強になるし、面白いものです。興味深く話を聞いていました。そんなある日のこと。夜、家に帰ると、その友人からファックスが届いていました。それは、“あるゲームの企画書” でした。

電話で友人から話を聞くと、「タイトーを辞めて何人かの仲間と独立しようと考えている。家庭用ゲームソフトを作る開発会社を起こそうと思ってる。そしてそのメンバーと定期的に集まって企画書を作っている。送ったファックスはまさにそれで、友人として第三者的に客観的に一般人の目からどう見えるのか、参考意見が欲しい」といったものでした。なるほど、素人の客観的な意見で良ければ喜んで！ ということで、十数ページの企画書に目を通し、自分なりの感触や分析を紙にまとめてファックスを返しました。

そんなやりとりを繰り返して半年くらいの時間が経った時、私はその友人にこう告げられます。

「一緒に独立してゲーム会社を作らないか？ 実はお前からもらったレポートを仲間たちにも見せていた。そこであれを読んだ仲間から、このレポートを書いた人物は誰なんだ？ こういう客観的視点を持った人間こそこれから自分たちが独立しようとしている会社に必要なのではないのか？ 彼は一緒にゲーム会社をやるつもりはないのか？ という意見が出てきた。俺自身もお前と一緒にやれればいいなと思ってる。真剣に考えてみてほしい」

突然の告白にとまどいもありましたが、同時に「ゲーム会社かー、考えたこともなかつ

たな。けど、もともと今のコンクリートメーカーで社会を学んだらエンタメの世界で仕事したいと思ってたし。ゲーム業界もそのひとつだし。せっかく声をかけてもらったわけだから真剣にゲーム業界のことを調べて向き合ってから答を出そう」と考えたのでした。

この本でもここに至るまで、漫画やアニメの話はしてきましたが、私自身のゲームに関する話はほとんどしてきていません。なぜなら、極めてフツーだったからです。遊んできた量も、興味もフツーだったからです。

私が中学生の時にファミコンが発売され、ほどなく我が家にも母親が買ってくれたファミコンがやって来ました。最初に買ったゲームソフトは『マリオブラザーズ』。『スーパージャー』です。一画面で遊んで、最終的に1Pと2Pで殺し合いをするアレです(笑)。この『マリオブラザーズ』が最初の一本でそのあとはそんなにソフトも買ってもらえませんでした。なので、兄弟や友達ともずーっとこの『マリオブラザーズ』を遊んでいました。もちろん、そのあとに『ゼビウス』や『ファミスタ』が流行った時も友達の家で遊んだり、友達にソフトを借りて遊んでました。『ドラゴンクエスト』も『ファイナルファンタジー』も友達から借りて遊びました。ゲームセンターでもフツーでした。学校の帰りに50円のゲーセンに行って『魔界村』や『源平討魔伝』や『ダライアス』を遊んでました。大学の時

に『ストゥー』が流行った時もフツでした。フツに後輩たちと対戦なんかもやってましたが。まあ、それも（それこそ）フツ。漫画やアニメに費やした時間と情熱には遠く及びません。

とはいえ、友人から本気で持ちかけられた話なので、その想いに応えるべく、コンクリートメーカーの仕事をしながら。ゲーム業界のことを調べる・勉強する日々が始まりました。本屋さんで買える本は買ったものの、そもそもゲーム業界を紹介した書籍が少なかったことが今でも印象に残っています。営業のついでに図書館に寄って、コンピューターゲームの歴史から学びました。そもそも、ゲーム業界ってどこからスタートしてるんだ？ 自分自身がほとんど向き合ってた業界について、調べてみてわかったことがたくさんありました。

アメリカで生まれた最初のゲーム『スペースウォー!』『PONG』。エポック社『テレビテニス』。タイトー『ブロックくずし』『スペースインベーダー』。任天堂「ゲーム&ウオッチ」。アタリシヨック。エポック社「カセットビジョン」。トミー「ぴゅう太」。そして「ファミリーコンピュータ」の誕生。驚いたのは、この当時まで「ファミコン」生誕から10年ちょっとしか経っていなかったこと。ゲーム業界そのものが他のエンタメと比べても

極めて「若い業界」であるということ。そして時代は「プレイステーション」。今まさにメディアと流通に革命が起きて、ゲーム業界はまた大きく変化しようとしているということ。色々調べてみて、わかってきて、私が出した結論はふたつでした。

ひとつは、業界の若さと変化のスピードを鑑みるに、十分に「新規参入」が可能な分野であるということ。まだただか10年ちよつとの歴史しかない業界であり、これから始めてもまだまだ追いつける可能性がある。また、テクノロジーの進化が異常に早く、みんな日々勉強しながら前に進んでいるため、自分たちもこれから勉強しながら横に並べる可能性がある。

そしてもうひとつは、ゲームエンターテインメントが類い希なる多面性を持つということ。子供の時からモヤモヤしていたこと。漫画も好き、アニメも好き。映画だってそう。好きであるが故にひとつに絞れずアレもやりたい、コレもやりたい、と思ってきた。ゲームはそれらの要素を全部内包している。なんだってできる。それでいてゲームにしかない双方向性もある。これは、自分がやりたいって思ってきたことを全部やれるってことじゃないのか？

「ゲームとは、総合エンターテインメントである！」この答えが出た時に、自然と腹は決まりました。

自分自身、不思議な感覚に包まれたことを今も覚えています。子供のころからずっと心にかかっていたモヤがパアーツと消えて、今まであまり触れてこなかったゲームエンターテインメントに未知のドキドキとワクワクを感じました。根拠のない確信を感じたのです。「ああ、これだ。俺は一生この世界で生きていこう。それでいい」正にスイッチが入った瞬間でした。こうして、3年ちよつと務めたコンクリートメーカーを退職し、私以外の9名と一緒に計10名からスタートした独立系デベロッパ、有限会社サイバーコネク트가、その年・1996年に産声を上げたのです。

ゲーム開発会社を作る！ 会社は誰でも作れる例え素人でも

3年勤めた会社を辞めるということは、実は結構大変でした。私自身が抱えていた現場や、関わってきた人々への挨拶と引き継ぎ。何より、共に闘ってきた会社の同僚や先輩・後輩、そして上司の説得も必要です。

最初に「退職したい。そして友人と独立してゲーム開発会社を立ち上げます」と上司に

告げた時に言われたことは、「何を言っているのか……意味がわからん」でした（笑）。エントメとは無縁の46歳（当時）の所長には本当に意味がわからなかったのだと思います。

その後、数カ月にわたり所長に説明・説得を続け、最終的には「まあ、お前がガンコなのは前からだし、本気なのは伝わったから。達者で、頑張れよ」と半ばあきらめムードでなんとか承諾をもらい、それから同僚や先輩・後輩にも同様の説明をして回ったのでした。

もともと存在感のある人間（あつたはず！）が辞めるということもあって、周りからもだいぶ引き止められました。最終的には所長と同様に理解をもらって、なんとか引き継ぎを行い退職の日を迎えました。最終日にはたくさん同僚・先輩・後輩・上司が集まり、盛大に送別会まで開いていただき、自分自身も3年という月日の中でそれなりに「何か」を積み重ねてきたというのをしみじみと噛みしめ、1996年5月に、コンクリートメーカーをあとにしたのでした。

実は「有限会社サイバーコネクト」自体は同年の2月に登記が完了し、既に設立を完了していました。例の友人が、先行して福岡で手続きを済ませていたのです。

と、いうのも。「彼ら」はタイトーというゲーム会社に所属をしていて、一気に9名が退職できるはずもなく。ゆっくり時間をかけて、毎月少しずつ会社や上司に相

談をして。ちょっとずつメンバーが福岡に引っ越ししてくる、という段取りになっていました。1996年5月に。大阪から福岡へ引っ越しを完了させて（荷物を送って）、有限会社サイバーコネクトがある事務所に私が初めて顔を出した時には、部屋に友人含めて5人いました。私が6人目の「合流」だったワケです。事前に設立メンバーのリストはもらっていたのですが、直接顔を合わせるのはその日が初めて。

「みなさん、お疲れ様です！ 松山です。今日から一緒に頑張りましょう!! よろしくお願ひします！」

と、まあ、元気よく挨拶をしたのですが……部屋にいる5人は、無反応。

「(んん？ あれ、なんか、空気間違えた?)」

戸惑っていると、友人が駆け寄ってきて「まあ、いろいろと説明するからコッチ来て」と言われ、奥へと案内されました。

「奥」なんて言い方をしますが。この時の事務所には、まだなーんにもなくて。テープ

ルが1個。イスが4脚。パソコンが1台（友人の私物）。それ以外は、なーんにもない。ガラーンとした空間でした。ちなみに、事前にみんな（9人）で話し合っただけで決めていたらしく、会社の社長は「言いだしっぺだから」という理由で友人が務めることになっていました。私の「友人」は、いつの間にか「社長」になっていたのです。そんな社長から説明があったことは、だいたいこんな感じ。

「都合上、俺が社長をやることになったけど、そこは気にしないで欲しい。そもそもあまり役職や上下関係を気にしなきゃいけないような規模でもないし、そういう会社にもしたくない。みんな前の職場がやっぱりそーだったからか、あんましそーゆーのは好きじゃないんだ。あと、これから松山が生きていく業界は、今までのお前の世界とは全くの別世界になるんだ。お前の常識だけで測れる世界でもない。エンタメにはエンタメの流儀や世界がある。そーいうのも少しづつ学んでいって欲しい」

「お、おう、わかったぜ。よろしく、な」

なんか、ちょっと、モヤッとしたものは感じつつも、わからないことだらけなのは確かでした。社長を含めた他のメンバーは自分自身にとっても「業界の先輩」にあたるわけな

ので、これからたくさんの方を教えてもらわなきゃいけないし、学ばせていただくことになるんだなと。

「そーだな、彼らはずっと大手ゲームメーカーで作品を作ってきたプロであり、先輩だからな。俺の狭い視野や価値観だけで物事を判断してたらイケナイぜ。危ない危ない。しょっぱなから空気を悪くするところだったぜ」

そう考え、気を取り直して、社長に改めて聞きます。

「よし、俺は、まず、何をやらいたい？ 何でも言ってくれ！ 何でもするぜ！」そう、告げると、社長は「ふう、やれやれ」といった感じで「お前はそもそも、パソコンのことも、ゲーム開発のことも何もわからないだろ？ 俺が先生になるから、今日から毎日、まずはパソコンの操作や機能のことを学んでくれ。それから3DCGについての勉強だ」と言うてきました。そーなのです。この頃の私は生まれて一度もパソコンに触ったことがない人間でした。初心者もいいところ。どれくらいのレベルだったかというところ「パソコンは操作を誤ると爆発する」と思っていたくらいです。いや、マジです。本気でそう思っていたくら

いの超超素人だったのです。

それから毎日、社長からパソコンのことやゲーム業界のこと、そして3DCGの基礎などを教えてもらいながら勉強をしました。特に3DCGに関してはちょうど世の中がプレイステーション全盛になりましたので、ひとつある時期だったということもあって、書店にもたくさんCG関連の本が並んでましたので、ひとつとおり購入して勉強しました。そんな勉強の日々が続く中、ふと横を見ると他の4人は「何か」をやってる風で……。

一人は「ずつとノートに「何か」の絵を描いていて。

一人は「何か」の本を読んでいて。

二人は向かい合って「何か」のカードを使って声を出しあいながら闘っている感じでした。なんか傍から見てて、すごくワクワクさせられましたよ。「ああ、これがモノ作りか。既に始まっているんだな。早く俺も勉強を済ませて彼らの中に入ってモノ作りがしたいぜー。くー、楽しみだぜー」ってね。

そうして数週間が経った、ある日。ふとした疑問が湧いたので社長に聞いてみたのです。「あー、お給料のことなんだけど……いや、別にね、最初だし、ね。会社はじまったばっか

だし。いくらでも、もちろんいーんだけど。えっと、だいたい、いくらぐらいで、いつが給料日なのかな？ そのへん、どーなってるのかな？ なーんて……」今の今まで全然触れずにここまで来て。とにかく勉強！ って考えてやってきてはいたのですが。私は、そもも言ってもらえない状況にあったのです。というのも、実はこの時の私の所持金は15万円くらい。コンクリートメーカーを辞めた時の所持金がおよそ45万円。ええ、銀行にある全部のお金（全財産が）45万円でした。3年ちよつと勤めたとはいえ、退職金なんかはほとんど出なくて。当時のコンクリートメーカーのお給料がおよそ22万円くらいの総支給額でしたので。そこから手取りがおよそ18万円。毎月の生活費や家賃なんかでほとんど無くなっていて、毎月おおよそ1万円ずつくらいを意識的に貯金するのがやっとでした。そうやって貯めたお金がおよそ45万円。

そして有限会社サイバーコネクトを作るのに必要な費用が資本金として300万円。で、設立メンバーが全部で10人だからそれぞれ平等に30万円ずつ出し合うことになっていて、それを払った残りは15万円。もちろん、15万円あれば1カ月はちゃんと生活できるわけですが。そもそもお給料の話を何も聞いてないな、と思って切り出したのです。すると社長から衝撃のコメントが。

「んー、まだ給料のことは考えてない、な」

これはいけません。最初に聞いた時「ん？何が？」と聞き返したくらいです。「ん？どーゆー意味？考えてないって？ん？どーゆーこと？」って。社長からの説明は「いや、あのね、まだ仕事してないでしょ？俺ら。だから給料は払えないよ。そもそも会社にお金ないじゃん。払えるわけないよ、仕事しないと。仕事が決まったら考えるよ、給料のことは」といった感じでした。

「……んー？いやいやいやいや。え？そーなの？え？いや、え？じゃ、どーなんの？俺の生活」

「いや、そこはみんな一緒だからさ。とりあえずは貯金で生活してよ」

「え、いや、俺、貯金ないんだけど。つか、それっていつまで!? こういう状態がいつまで続くの!? いや、もっとハッキリ言うとなら無給状態がいつまで続くの!?

てゆーか、みんなそんなに貯金あるの!? ねえ!?

恐ろしい話ですが、事実です。ちゃんとこういう話をしてこなかった私も悪いのですが。いや、とはいえ、ちゃんと考えてくれてるだろー、くらいの感覚でいたのは確かです。実際に話をよくよく聞いてみると、他のメンバーは(社長を含めて)前職のお給料がそれなりに高くて(いいなあ、ゲーム業界)そこそこ貯金もあつた上に、辞める時にそこその退職金をもらつていたらしく、全然貯金で生活できるレベルで……。事実、私以外のメンバーは本当に「当面は貯金で生きていく」つもりでいたのです。

そして社長が「うーん、そもそもメンバーがまだ全員そろつてないからねー。全員そろわないと仕事はできないよ。だからそれまでは待つて」と続けてきたので。

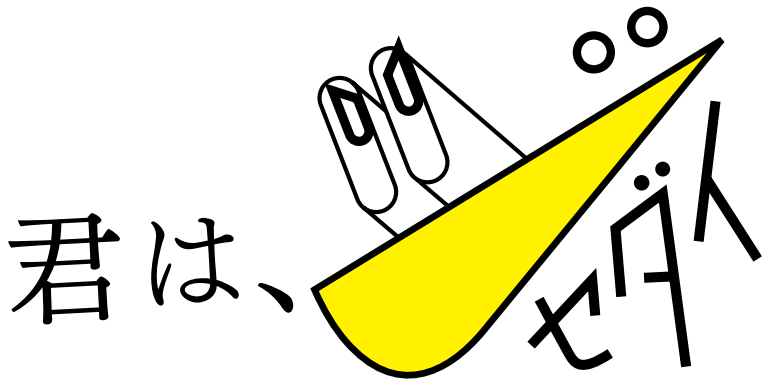
「ちよおつつと待てえっ! なにそれ!? え!? 全員そろうのつて!? 10人そろうのつていっつだよ!? みんな順番に退職して少しずつメンバーがそろつていくつて言つてたけど、それ、計画だとあと半年くらいかかるつて言つてたじゃん!? え、なに!? じゃあ、あと半年間、給料無しつてこと!? いや、半年後に10人がそろつて、そこからすぐに仕事つてスタートで

きるの？ その保証ってあんの？ てゆーか、それだと給料もらえるのもっと先になるかも
しれないってことでしょ？ いや、え？ 俺、それまで15万円で生きていくの？ 死ぬよ！
俺、死ぬよ!？」

ホントに冗談のようなやりとりですが（笑）。全然、冗談にもなっていないし、シャレに
もなつてません。「そもそも仕事って、どーやってスタートすんの？ つか（俺は日々勉強して
るだけけど）みんなは既に仕事してるんじゃないの!？」 なんか絵描いたり、本読んだり、カ
ード使つてなんか研究みたいのやってるじゃん!？ あれはなんなの!？」

「仕事はスタートしていない。みんなもまだ仕事はしていない。絵を描いているのはただ
の趣味。本を読んでは好きな小説読んではいいだけ。カードは彼らが最近ハマっていて、
ゲーム業界でも流行してる『マジック・ザ・ギャザリング』の英語版を遊んでるだけ。ち
なみに英語版を遊ぶのは最新のゲームルールに対応してるからなんだよ、そこが日本語版
と違うんだよね」という説明を社長から受けて。

「知つらつねえつよつっつ!! なんだよ、その説明!？ いらねえよつ!？」



君は、

ゼダイ人

何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

会いに行ける編集長

毎週「つながる」毎月「会いに行ける」。新書出版を目指す新人と編集者による「知の格闘」を生放送！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!