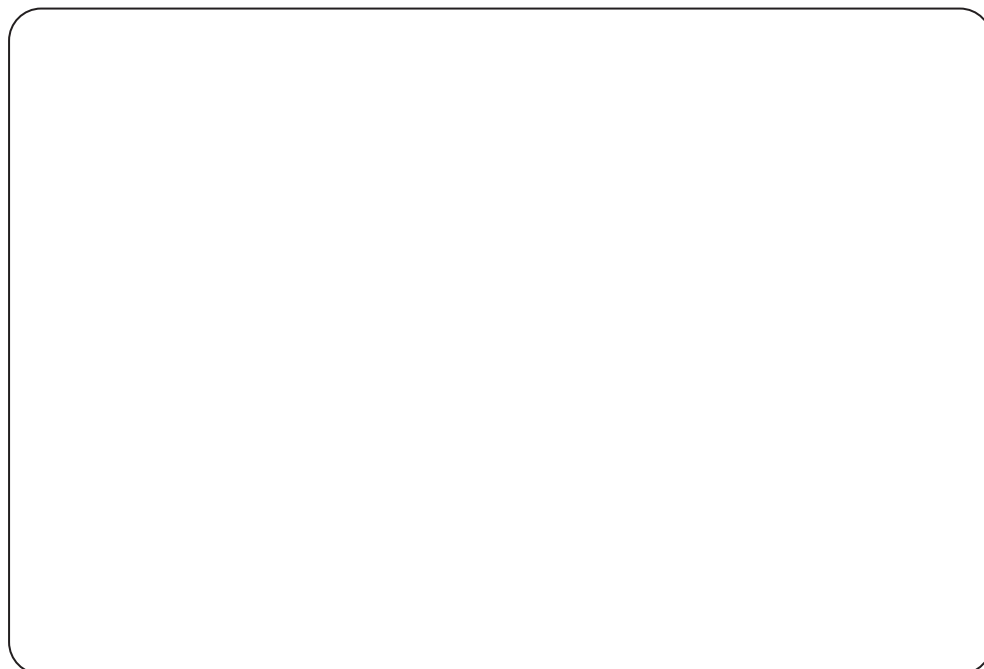




文化庁

Agency for Cultural Affairs,
Government of Japan

メディア芸術連携促進事業
連携共同事業



RCGS
立命館大学ゲーム研究センター
Ritsumeikan Center for Game Studies

Hitotsubashi University
Institute of Innovation Research



ゲーム産業生成における
イノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業
EMERGENCE of Industry,
An Oral Historical Research Project focusing on Game Industry

川口洋司第1回インタビュー前半：ゲーム雑誌の出版に携わるまで

福田 一史
井上 明人
鳴原 盛之
清水 洋
山口 翔太郎
黄 巍

Youji Kawaguchi, Oral History (1st, 1): Before the Job of
Publishing the Game Magazine

Fukuda, Kazufumi
Inoue, Akihito
Shigihara, Morihiro
Shimizu, Hiroshi
Yamaguchi, Shotaro
Huang Wei

目次

生い立ち：編集への興味	3
長崎から横浜へ	6
大学時代：音楽、ピンボール	10
大学時代：イラスト	14
大学時代：雑誌	16
大学時代：テレビ局のアルバイト	17
大学時代：渋谷での生活	19
大学時代：文化と雑誌	21
就職：法律系の出版社での業務	23
当時のゲームに対する認識	27
転職：読売新聞の子会社へ	30
コンピューターゲームへの興味	32
読売新聞での業務	33
コンピューターゲームへの興味 2	35
転職：ソフトバンクへ	38

生い立ち：編集への興味

Q：今日はゲームビジネスに携わるまでの流れを、今日の前半のほうはお話しいただいて、その後、編集部でのお仕事と、産業との関係性がどういうふうにつくられてとかっていうこととか、そういう業務を実際はどういう風に、どういうところをちょっとお話しいただくというような形かなと思います。今日を入れて3回で、今日は1時間半ずつ。休憩を入れて1時間半2回という形をお願いできればと思っておりますので。

川口：よろしくお願いいたします。

Q：じゃあ、始めさせていただいてよろしいですかね。

川口：はい。

Q：で、一番最初、川口さんご自身の出自についてちょっとお聞きしたいんですけど。お生まれはどの辺りですか？

川口：僕は九州の長崎なんですよ。それで横浜に行って、東京の大学に行ったんです。大学は青山学院大学の法学部だったので、その流れで最初の仕事もその流れになるんです。

Q：青山学院大学。

川口：はい。

Q：横浜っていうことは。

川口：日吉です。

Q：横浜。日吉。

川口：日吉と綱島の間ですね。

Q：そこはいつですか？

川口：17歳ぐらいかな。

Q：17歳ぐらいから出てきて、その後大学で東京のほうに。

川口：はい。

Q：当時どういう。何年生まれでしたか。

川口：1954年です。

Q：54年生まれ。当時はそういう、まだ。

川口：コンピューターもないです。

Q：コンピューターみたいなものも。

川口：ないですよ。大学生時代はコンピューターって言葉ありましたけど。どっちかっていうとオフコンのイメージですよ。大規模なオフィスコンピューター。オフコンと、あとパーソナルコンピューターっていう分類だったんですけども。当時は。

Q：あんま身近なものではなかったですか。

川口：全然違います。手軽に買える電卓もなかったですしね。

Q：それはもう子どもの頃は、じゃ、そういう意味ではもう。

川口：何か編集関係の仕事をやりたいなと思っていて、それでその後そういう方向に行くんですけども。雑誌とかの編集をやりたいなというのは漠然とされていて。

Q：それは何でその編集に興味を持ったんです？

川口：雑誌とか本とかよく読んでいたので。週刊誌とかも少年向けとか出てきた時代だったので、こういうのを仕事にできたらいいなと思ってたんです。

Q：それはもう何歳ぐらいからですか。

川口：大体中学生ぐらいですかね。漠然とした思いだったんですけど。

Q：具体的にこう、この当時の情勢として、こういう本が作りたいとか。

川口：そこまで具体的にはなかったですね。

Q：当時はどんな？

川口：当時あったのは少年だったら漫画雑誌とか、「少年マガジン」とか「少年サンデー」とかが創刊されて間もなかったの。いわゆる子どもの雑誌文化がようやく出始めたところだったんですよね。

Q：でも、やっぱりそういう子ども向けというか。単に出版全般とか、おしゃれなものとか、何かそういうものというよりは、もうちょっとユースカルチャー的な、何かそういうようなものに……。

川口：そうですね。それから中学生、高校生になるにしたがって、ヤングアダルト的な「平凡パンチ」とかが出てきたりしてたので、こういうものあるんだみたいな。そういうのを作ろうとは思ってなかったですけど。ただ、大人と子ども向けの雑誌しかなかったところ、中間の若者向けメディアが出てきて、個人的にいろんなサジェスションがあった時代でした。

Q：1969年から週刊の、いわゆる漫画雑誌が週刊で出されるようにと思いますけど、当時15歳ぐらいだと思うんですけど、一番何かこう強力に、強烈にインパクトに残っている、当時読まれていたものって何かありますか。

川口：漫画でしょうね。『あしたのジョー』になるんですかね。なぜインパクトがあったかという、これまで漫画で人気が出たらアニメっていう展開。例えば、藤子不二雄や赤塚不二夫の漫画だとすると、手塚さんにしても、すぐアニメになるというのがありがちな展開で、それからキャラクターグッズになるという既定路線だったんです。

確か高校生ぐらいだったと思うんですけど、「あしたのジョー」が何でインパクトがあったかという、社会現象になったんですよ。漫画が。既定以外の展開。力石徹という漫画のキャラクターのお葬式をやった。出版社のイベントだったと思うんですが。それが、漫画でもカルチャーになるんだということが具現化したに。それが多分最初だったんじゃないですかね。インパクトがありました。そういうこともあって雑誌も自分で作ってみたいなと思ったんです。

長崎から横浜へ

Q：横浜に出るまではずっと長崎ですか。

川口：そうです、そうです。

Q：当時の長崎ってどういう状況でしたか。

川口：どうですかね。ようやく戦後が終わって、立ち直ってきて、復興しているような時代だったんじゃないですかね。福岡にしる長崎にしる、どこに行っても、あんまり突出して栄えてる町がなくて、当時は。

Q：九州では。

川口：ええ。昭和30年代後半以降じゃないですかね。高度成長があってどこも都市化していったのは。それまでは戦後を引きずっている感じでした。小学生の頃は傷痍軍人がいたり。で、福岡も歩道はでこぼこ道で。長崎も一緒でしたけど。大きな差がなかったですね。昭和40年代以降じゃないですかね。急激にいろんな町の差別化ができたのは。30年代前半は戦後を引きずってたんじゃないですかね、どこの町も。

Q：長崎の市内ですか。

川口：そうですね。

Q：小中学校を過ごして。高校も長崎の市内で。

川口：はい。

Q：ちなみに高校は何というか。小中学校から、高校も公立ですか。

川口：全部公立ですね。

Q：高校は当時受験みたいなのとかもあったんですか。

川口：受験は受験戦争の時代でしたね。進路別にクラスが違う。進学クラスとか設けられてきたような時代だったんです。

Q：じゃ、もうその頃にだんだんそういう形ができてきた。

川口：そうですね。教育が今のよう形になってきたんじゃないですかね。

Q：で、横浜に行くことになったきっかけっていうのは。

川口：仕事の関係ですよ。

Q：親のってことですか。ご両親のお仕事はどういうことをやって。

川口：うちは小さなスーパーやってたんですけども。

Q：いろんな仕事をしつつ、スーパーの仕事が一番長かったですか。

川口：自営業でした。

Q：自営でやっているというような形。

川口：はい。

Q：じゃ、そのとき、高校で転校してということで。で、その仕事の関連で横浜に行く。

川口：そうですね。

Q：高校の時に部活とかは。

川口：特にやってなかったですね。入ってはやめて、入ってはやめて繰り返したんで、特になかったですね。

Q：今で言うと体育会系とか文化系とか。

川口：ほとんど文化系ですよ。体育会系はあんまりやらなかったんじゃないですかね。

Q：でも、そういう人たちもいたって。

川口：そうです。

Q：大体文化系で。

川口：文化系ですね。

Q：例えばどういうことやってらっしゃいましたか。

川口：2～3日ですぐやめちゃったんで、あんまり覚えてないんですよ。

Q：じゃ、そんなに。

川口：陸上部とかいて、きつくてやめたのはよく覚えてますけどね。ほかはもうそんなに長期間いなかったんで。

Q：当時はメディア、テレビとかラジオとかってのはどうですか。

川口：ラジオの深夜放送が中学生ぐらいから出てきた時代じゃないですかね。だから、1つの若者のカルチャーっていうとやっぱ深夜放送があったと思いますよ。

Q：もう当時は、深夜放送ってことは、個別にラジオを持っているのは一般的。

川口：うん。ラジオ、そうですね。

Q：自分の部屋とかで聴けるということですよ。

川口：自分の部屋で。基本的には AM ラジオの時代なんで、そんなに高いラジオではないですよ。

Q：テレビはどうでしたか。

川口：テレビは全盛期じゃないですかね、あの時代は。

Q：テレビも1家に1台って。

川口：1家に1台の時代ですよ。中学校以降ですかね、カラーになってきたのは。

Q：当時は、じゃあ、友達なんかと一緒に何かいろいろ。どういう過ごし方をしてたんですか、部活っていうのなかったとしたら。

川口：あんまり覚えてないですね。よく遊んでた割に何やったかていうと、学校のこと、映画や音楽のことをだべってたんじゃないですかね。

Q：遊んでたって印象はあるってことですか。

川口：はい。よく映画行ったり、コンサートに行ったりはしてましたけどね。

Q：大学は受験があったっていうことですね。

川口：ええ。大学受験は、友達がいろんな大学に願書を出してたんで。この先についてゆっくり考えようかなとか思っただけなんですけど、就職ではなくて、大学に行かなきゃということになり。親の勧めもあって。

Q：親御さんも大学行ったほうがいいっていう。

川口：ええ。それで大学に行ったっていうのが、すごく希薄な動機ですけど。これを学びたいっていうのが別になかったですね。ただ、将来的に漠然と編集の仕事をやりたいと思ってたので、それに結び付いたらいいなと。その程度のモチベーションでしたけど。

Q：確かに大学に行った方が可能性が広がりますよね。

川口：正直言って、どこの大学でもいいやと思っていて、たまたま友達が青学を受けるといったんで、青学を受けただけですよ。そんなに深い意味はなくて。

Q：じゃあ、いろいろ受けてっていうことではなく、もう。

川口：もう1本ですね。

Q：もう1本で。当時は何かそういう、何というか、偏差値というか難易度みたいなものは？

川口：ありましたね。倍率が受験前に発表されていて、そこで僕の入る法学部が26倍か27

倍だったので、しまったと思ったんですよ。どこでもいいやと思ってたので、ちょっとこれは厳しいぞと思ったのは、今でもよく覚えてますね。そのぐらいいい加減だったので。今ほど大学に関する情報があまりなかったんですね、当時は。だから、極端に言うと国立か私立かその二者択一ぐらいしかなくて。

Q：ご友人と一緒に受けて。

川口：受けにいった。

Q：それで受かった。

川口：受かって。

Q：もう現役で。

川口：そうですね。ただ、青学に行って文化的にいろいろなものが吸収できてすごく良かったですけどね。ちょうどあの時代さっきも言ったように、ヤングアダルトのカルチャーが渋谷、青山、原宿辺りから、70年代から出てくるので、大学が地理的にちょうどそのど真ん中だったんですね。そういう意味では、後で選択して良かったなと思いましたけどね。いろんなことが体感できたので。

Q：ちなみに高校は進学校でらっしゃったんですか。

川口：進学校だったんですけど、ただ、その中でもあんまりこう出来が良くなかったんで。

Q：青学1本で通るといのはなかなか。

川口：いや、後で分かったんですけどね。たまたま偶然だったんじゃないですかね。大学の選択に深い意味がなかったんですけど。後からこう意味がだんだん分かってくるので。

大学時代：音楽、ピンボール

Q：大学ではこう特に何か力を入れてらっしゃった活動とかってというのは。

川口：学校にあまり行ってなかったですね。当時はバンドのブームだったので、バンドやったり。バンドをやっている人が結構多かったんですよ、周りに。その中ではプロにな

ったのもいますけど。僕らの1歳下にサザンオールスターズやその後プロになるバンドがいて。そういうプロ、セミプロがいっぱいいて。誰それほどこのバンドに行ったとかって話は多かったので、そんな学生生活でしたね。

Q：音楽のことを聞くのもあれですけど、具体的にはどういうのがロールモデルだったんですか。バンドのブームがあったってことでしたけど。どういうバンドが成功していたんですか。

川口：ビートルズとかローリング・ストーンズの時代があって、その時代を経て70年代にいろんな新しいバンド出てきますね。エリック・クラプトンが自分でバンド作ったり。人の作った曲じゃなくて、自分で作った曲を演奏する。日本にもそういうバンドが出てきた。ようやく自己表現の手段として音楽を選ぶようになった人たちが増えて。日本だけではなくて海外も。ちょうどそれが70年代ぐらいから始まるんですよ。だから、70年代以降、日本でも自己表現として音楽をやる人たちが出てきますよね。

Q：洋楽の需要が結構直接的な引き金ということですね。

川口：そうなりますね。

Q：当時は何か、大学時代はアルバイトとかはどうですか。

川口：アルバイトは短期でいろいろやってみましたね。こらえ性がないんで。なるべく実入りのいいのを短期でやって、すぐ辞めて。結構雀荘に入り浸ったりしてましたけど。

Q：マーじゃん。

川口：麻雀ですよ。麻雀ブームもあったんで。

Q：当時は大学時代までもそうなんですけど、ゲームとかっていうものの需要はどうでしたか？

川口：ゲームはまだないですよ。卒業するまでないんじゃないですかね。

Q：確かに。1970年代後半に入るまで。「スペースインベーダー」のちょっと前ですもんね。

川口：働き始めたとき「PONG」が出てきた。大学時代を通してビデオゲームはなかった

ですよ。

自分でやっていたのはピンボール、フリッパー。これが60年代にアメリカから入ってきて当時は結構やってましたね。当時のゲームセンターには、自分が遊べるのはそれしかなかったんで。ビデオゲームがなかったんです。ちょっと後の話になりますけど、自分が「ピンボールグラフィティ」という本を作ったの動機は、当時のそういう思い出があったからです。

その時代を共有した、ピンボールに共感してくれた人たちがいて。例えば村上春樹さんとかすぎやまこういちさんとか、そうした人たちに原稿を書いてもらったりして。そういう時代、ビデオゲーム以前のピンボールの思い出が、みんなどこかにあったんじゃないかなと思うんです。

Q：ピンボールっていうものの、結構。でもやっぱり、初期の方お聞きするとピンボールにこだわりがある方結構やっぱり多いですね。

川口：ピンボールは結構こだわりが多いと思いますよ。スキルを競うのきピンボールしかなかったですからね、ゲーム性のあるもので。だから、ビデオゲーム以前はピンボールの時代だったと言っても過言じゃないと思いますけどね。ゲームの歴史の流れで言うと。

Q：当時はですか？

川口：新宿とか渋谷とかのタイトーやシグマのアーケードゲームセンターには何台もピンボールがあったんです。

Q：ゲームセンターとか遊技場ってのがその頃。

川口：ありましたけどね。

Q：でき始めたって感じですか。

川口：はい。

Q：それは大体メインはピンボール。

川口：ピンボールでしたね。70年代はそうでしたね。

Q：ピンボールは結構はまったって感じですか。

川口：結構はまりましたね。

Q：これってうまい、下手っていうのは結構やっぱり。

川口：相当技術の差が出ますよね。

Q：うまかったですか。

川口：いや、僕はあまりうまくないですね。その後 TPO（東京ピンボール・オーガニゼーション）のみなさんと付き合うようになって。さっき言った本の原稿を書いてもらったりしてるんですが、彼らの中からピンボールの世界チャンピオンになる人が出るんです。そういう人たちも周りにいましたよ。

Q：そういうシーンがあったってことですか？

川口：そう。

Q：それは当時ですか。

川口：当時じゃない、その後ですね。

Q：後の話ですか。

川口：初期のビデオゲームもそうですけど、登場したときは当然プロもいないので。そういう人たちが集まって、技を競ってブームになるまでが結構時間がかかっているんですよね。

Q：ちょうど 1970 年代前半にいわゆる週刊の漫画で、しかもそれが非商業の漫画雑誌が創刊される流れがあったと思うんですね。それで日本漫画大会とか、そういうのが開かれたりとかしたのが 1970 年代前半だと思うんですけども。その辺りはどうですか。多分興味がある、昔の漫画であって。

川口：今、思い出しましたが、ミニコミというのがすごくはやっていて、70 年代。僕も友達と出していましたね、ミニコミを。ちょうどボブ・ディランの初期の頃の詩を訳して、確か 100 円で売ってたような気がすんですけど。ミニコミブームってありましたね、確かに。

Q：どこで売るんですか。

川口：例えば喫茶店で置いてもらうとか。出版流通を通さなで。みんなそうですね。レストランで置いてもらったり、定食屋に置いてもらったり。

Q：それはお1人で作るんですか。それとも何人かで作って。

川口：数人ですよ。

Q：数人で。大学の。

川口：仲間と一緒に作って。音楽ネタが多かったんじゃないですかね。バンドブームだったので。

Q：それは何かサークルみたいなものがあるわけではなく。

川口：友達同士で。

Q：友達同士で「やってみようよ」みたいな。

川口：そうそう。

Q：そういうノリで始めてって形ですね。

川口：ミニコミは印刷しないでコピーで。コピーも今みたいなスタイルじゃなくて、湿式コピーで。特殊な紙でコピーして、自分たちでホッチキスで留めて、売ってましたけど。

大学時代：イラスト

Q：いろいろなスキルが要ると思うんですけど、そういう雑誌みたいな作ろうと思ったら。例えば文章も書けなきゃいけないですし、コンテンツも集めてこなきゃいけないし、絵とかを描くのも。絵とかはないんですか。

川口：絵もありました。ミニコミの原稿の一部、デザインとかイラストは自分でやってたんです。後でそれが役に立つんですけど。絵はずっと絵画教室に通っていて、自分で油絵

も描いてたので、絵は何とかなったんですけどね。

Q：絵画教室っていうのはもう、絵画には結構興味があったってことですか。それとも何か。

川口：絵画には興味はあったんですけどね。親からやりなさいと言われたこともあって。

Q：それはいつごろですか、絵画教室。

川口：幼稚園から中学校ぐらいまでやってたんじゃないですかね。

Q：じゃ、ほんとに。じゃ、結構長い間、幼少期にやっていたと。

川口：20代は給料が安かったんで、一時期イラストのアルバイトでやってましたね。

Q：どんなイラストを描いてたんですか。

川口：書籍とか一般の雑誌の挿絵的な。

Q：書籍ですか。

川口：文庫本になった「ユニヴァーサル野球協会」という翻訳本があって。越川さんという大学の先生が翻訳した本の挿絵も描いてました。

Q：そういう、いろんな作品があるんですね。それは後々編集にも役に立ちました？

川口：めっちゃくちゃ役に立ちました。

Q：例えばどういう形。

川口：制作コストがないときは自分で書くしかないんで。

Q：確かに。

川口：文章。それからデザイン、イラスト。全部自分でできたほうがいいじゃないですか。

Q：確かに。誰かに。

川口：雑誌のほとんどを自分でやってた時期もあったので。企画から何から。

Q：まだ、いわゆるプロになる前の編集のときに。あるいは、自分で編集してみようかなと思う、まだ編集をする前に。何が一番こう編集に、どの辺りに魅力を感じてらしたんですか。

川口：昔面白かったのが、「少年マガジン」でやってたんですけども、60年代当時の怪獣ブームで解剖図とかやってますよね。大伴昌司の怪獣図鑑。想像の中の世界で怪獣の解剖断面図、生態だとか。ああいう企画、そもそもフィクションなんですけど、自分の頭にあるイメージを具現化形にしてくのが、すごく面白そうだなと思ったんです。そういう経験があったので、編集という仕事が一番創造力を形にしやすいかと思ってたんですけど。いろんな表現方法を使って。自分が原稿を書くとか、絵を描くというのは、編集作業の中の1つの作業なので。だから自分のアイデアを具現化するためには、何でもできたほうがいいという考えが頭のどこかにあったと思いますけどね。

大学時代：雑誌

Q：当時、大学生の頃に見てた雑誌と違ってどうですか。

川口：大学生を卒業するころに「POPEYE」が出てきたと思うんですね。

Q：でも、さっきおっしゃってたヤングアダルトみたいなものを。

川口：出てきてますよね。

Q：ちょっとずつ出てきて。

川口：あと「ぴあ」も刊行されたと思いますけどね。「ぴあ」出てきて、いろいろコンサートとか映画の情報誌が出てきて、情報誌のはしりみたいなメディアがいろいろ出てきて。そうした雑誌の中では、やっぱり平凡出版、マガジンハウスが当時突出していたと思います。こういう雑誌をやってみたいなって。少しずつやりたいことが形になって、具体的な形になってきたんです。今以上に雑誌の力があつた時代なんで。

Q：そうですね。何かやっぱブームをこう、雑誌がつくってるっていうのはありました

よね。

川口：そうそう。世の中のブームの一端を雑誌が担ってた時代だったんですよ。

Q：そういうところもやっぱ魅力というか。

川口：魅力ですよ。

Q：そういうふう感じてたという。確かに今でこそ薄くなりましたけど、やっぱ何を読んでもかによってみんなこう。それぞれのスタイルの違いみたいなものがこう出てるっていうなとありましたよね。

大学時代：テレビ局のアルバイト

Q：じゃあ、具体的にこんときはまだミニコミみたいなことをやってたけど、何かアルバイトでとかそういうのはなかったんですか。

川口：そうですね。アルバイトというか、大学3年の時病気で1年留年したんですよ。その後何かそろそろ働くために、コネをつけておいたほうがいいんじゃないかなと思いついて。就活ほどのレベルじゃないんですけど。

たまたま知り合いに誘われたのかな。テレビ局のADのアルバイトがあったんですよ、番組の。イーストっていう制作会社が募集していて、大学の4年生後半は、ほとんどもう学校行かないでテレビ局にいましたね。TBSに派遣されて。ちょうど「8時だヨ!全員集合」を隣のチームがやっていた。その隣のチームの萩本欽一の番組ですけど、そのADアシスタントやりました。

Q：でも、じゃ、結構マスメディアど真ん中みたいなところですね。

川口：たまたま。そのたまたまが、すごくラッキーだったんですけども。ドラマの「七人の刑事」の班があったり、その近くがドリフの「8時だヨ!全員集合」のチームだったんです。番組を制作する現場には、いろいろとインスパイアを受けました。こっちは萩本欽一の班だったので、萩本欽一の構成作家と親しくなったり。

当時「ザ・ベストテン」という番組があって、黒柳徹子が司会をやっていた。あれでピンク・レディーが出たときに、放送作家が原稿書かないで、ピンク・レディーを見にいつちゃうんですよ。そのときしばらく戻らないから、お前文章が書けたと思うんで、原稿書いとけといわれて、自分で原稿書いて。そういうこともあって放送台本を書いたことはありまし

たけど。後で萩本欽一に、こんなつまんねえの、駄目だよってボツにされましたけど。過酷なバイトでした。拘束時間が長時間いんですよ。夜も遅くて。

Q：当時 TBS ってどこですか、場所は。

川口：赤坂ですね。

Q：赤坂。当時からずっと赤坂なんですね。

川口：AD アシスタントというのは何でも屋なんで、編集するために 8 インチのテープを持って行って、編集のダビング室に届けるとか、弁当の発注とかよくやってました。

Q：ちなみに TBS とかに行かれるきっかけは、アルバイトはどうやって。

川口：友達の紹介ですね。

Q：そういった、その友達も元々放送業界に。

川口：その人は放送作家になって放送業界に行きましたけどね。僕は別にずっといるつもりがなかったので。

Q：やっぱ出版のほうへ。

川口：何かちゃんと残していきたいという気持ちがあって。当時はテレビの放送台本は、放送が終わったらみんなごみ箱に捨てちゃうので、残らないんですよ。「8時だヨ!全員集合」の台本も多分ほとんど残ってないんじゃないですかね。収録が終わったらみんな捨ててしまう。フロアの隅に台本がごみといっしょに捨てられていて。

Q：何年か前に書籍が出たときに若干残ってましたね。

川口：人によっては持っていたりしてね。

Q：セットの図面とか。

川口：そのときの「8時だヨ!全員集合」の年長者の AD だった人にかわいがられて。どうやってあの番組ができたのか、端で見られたのが良かったと思いますね。

Q：じゃ、もう全て、制作のプロセスは把握したと。

川口：ついですが、キャンディーズのラストコンサートとか、あの台本とかも見せてもらって。中継班にもいろいろコネもあって。

Q：「普通の女の子に戻ります」宣言。

川口：そうそう。そういう役得はありましたけどね。今にして思うと当時は勤務時間が決まっていないようなブラックな職場だったので。

Q：テレビ局での何かこう放送だとかコンテンツ作りみたいなのは、その後のキャリアにも影響があったんですか。

川口：役立ちました。いろいろ、誌面の割り付けとか、いろんな編集技術、ディレクターが番組を編集作業するのをずっと見ていたので。素人だと、頭から順にいいところをつまんで 30 分の番組を作ると思うんですけど。実際は、一番後の部分を最初に持ってきたり、全然違う収録から観客の笑い顔を挿入したり。そうやって作っていくんですよ、テレビ番組は。ドキュメントじゃので。そうしたやり方は学習させてもらいましたね。どうやったらよりいい効果が出るようなコンテンツになるかと、計算をしながら作るということについて、いい勉強させてもらったと思うんです。

Q：何か人脈的なつながりとかもありますか。後々。

川口：いや、残念ながら全くその後に役に立たなくて。

Q：随分違いそうですね、芸能界だと。

川口：全く違いますよね。

大学時代：渋谷での生活

Q：当時、横浜のご自宅から通ってらっしゃったんですか。

川口：そうそう。

Q：よく行ってた地域とかとかどうですか。

川口：やっぱ渋谷でしょうね。

Q：渋谷。

川口：渋谷から乗り換えてたので、東横線で。今でもよくいろんな雑誌とか取り上げられていますが、初期の渋谷のカルチャーのブームが起こった、ちょうどそんな時代だったので。ロック喫茶、ジャズ喫茶みたいのがいっぱいあって。それで1973年にパルコができて。あそこから渋谷の街が文化を発信していくんですけども。パルコができたときは見にいったんですよ。ちょうど渋谷が文化を発信するようになる状況を、大体自分で見てきたんです。渋谷がそれ以降、90年代とかいろいろな情報を発信していきますけども、その原型はあの頃にできたんじゃないですかね。

Q：今も渋谷ですもんね。

川口：今も渋谷で。

Q：日本オンラインゲーム協会。

川口：これ、偶然ですけどね。今はIT系の拠点になっています。

Q：青学はあれですか。キャンパスずっと渋谷なんですか。1年のときは厚木とかじゃなくて。

川口：渋谷だけですわね。

Q：昔、厚木なかったんだ。

川口：大学自体が今ほど人も多くなかったの。

Q：そうなんですか。じゃ、ずっと、もうまさに発信地にいて。青学が当時あったのは渋谷なんですか。

川口：渋谷ですわね。

Q：宮益坂でしたっけ。

川口：うん。宮益坂ずっと上って行ったところ。今のうちの近くです。

Q：宮益坂が通学路になっているんですね。

川口：そうそう。

Q：じゃ、やっぱ渋谷がだんだん文化的な。

川口：そうです。

Q：文化的なものって、おっしゃった、ジャズ喫茶とか。

川口：いわゆる文化的な、何かそういう施設、飲食店も含めて多かったですよ。誰かが計画的に作ったものではなく、自然発生的に出てきていた時代、70年代の西武デパートの戦略が当たったんでしょうね。パルコを作ったりして。当時は西武デパートの地下がカルチャーグッズショップみたいになっていた。そういうものとジャズ喫茶やロック喫茶などの相乗効果で渋谷が文化的発信地になったんじゃないかなと思うんですけど。

Q：私鉄の、そういう意味では、地域開発戦略みたいなのがうまく当てはまって。

川口：70年代前半はそんな感じでしたね。

大学時代：文化と雑誌

Q：文化と雑誌ってということになると、例えば文芸誌とか、あるいは映画雑誌とか、あり得ると思いますが、その辺りに関してご興味は？

川口：音楽雑誌とか映画雑誌とかすごく興味があつて。高校も3年のときはあまり学校に行かなくて、映画も1年に200本ぐらい見ている。将来趣味を仕事にするとしんどいだろうなという気持ちがどこかにあつて。そうではなく、趣味とは全然違う雑誌の仕事をしようと考えて。その当時は若かったのでもんなことを思っていました。

その後プレイステーションが発売されることになり、ソニー・ミュージックエンタテインメントやソニーがゲーム業界に参入するようになる。

そのときソニーミュージックの人たちとは音楽好きということもあつて、結構親しくして

もらいました。ソニー・コンピュータエンタテインメント設立時は、ソニー・ミュージックエンタテインメントの人が多かったですからね。

Q：親御さんは、高校のときあんまり学校行かないで映画ばかり見てるとか、そういうのに対して何かこう。

川口：いや、結構、言っていましたけどね。

Q：協力的だったということではなく。

川口：一般的な親の反応でしたね。

Q：でも 200 本っていうのはかなり、突出してますね、当時でいっても。

川口：友達に映画館の息子がいたんで。彼が、結構映画を見ていてそれを自慢してたので。若気の至りで張り合っただけ。

Q：それに引っ張られるように。

川口：引っ張られるように。あんまり意味なかったと思いますけど。

Q：いや、でも、200 本すごいですね。

川口：ときには学校サボらざるを得ないですよ。

Q：文化系の友人が高校、大学とずっと多かったということですけど。

川口：ほとんどそうですね。体育会系の友人はほとんどいなかったんじゃないですかね。

Q：じゃ、やっぱもう何となく固まるというか、友達がそういう形で。

川口：ロックやフォークソングというような何か趣味のサークルみたいなのが幾つかあって。サークルほどじゃないですけど、集まりがあつて。その集まり同士で、みんなそれぞれ接点があつて、仲良くなるって感じでしたけども。

就職：法律系の出版社での業務

Q：大学はそういう感じで進んだんですが、その後もう多分就職とかが出てくるわけですね。そのときどういうふうにお考えになりましたか。

川口：就職も大学入ったのと同じで、あまり深く考えていなくて。さっき言ったテレビ局のバイトが面白かったので、やってたんですけども。みんな卒業して4月には大学に知り合いが誰もいないんです。5月になってもアルバイトやっています。

Q：卒業後もですか。

川口：ちょっとまずいなと思って。みんな卒業してますし。卒業証書も取りにいていないぐらい、すごく仕事が忙しくて。悪いことにオイルショックがあって、数年前に。だから、仕事を探すにしてもそもそもあまり仕事がないんですよ。

Q：不景気だったんですか。

川口：10年ぐらい前の就職状況と同じですよ。そういう状況で出版社行こうと思っいろいろと電話するんですけど、もうどこも採用してなくて。出版社を回ってみたんですけど、2~3カ月ぐらいかけて、それでようやく1社、法律関係の出版とセミナーをやっている会社があって、そこに潜り込んだ感じですかね。だから、夏ぐらいですよ、確か。就職したのが。

Q：1977年。

川口：77年。初めて就職したのが。人よりもちょっと社会人のスタートが遅いんです。

Q：アルバイトでどれぐらい稼いでたんですか。

川口：当時初任給が10万円ぐらいですかね。そのくらいは稼いでましたかね。まあまあでした。

Q：じゃあ、アルバイトとしては結構。でも、それだけだとちょっと厳しいかなって。

川口：ただ、拘束時間がすごく長かったですけどね。

Q：どっちにしろ就職はせなあかんっていうことで。

川口：みんなもう就職してたんで、そのときは。

Q：周りに言われなかったですか。

川口：何とかかなると思っていたんですけど。でも、アルバイトはずっとアルバイトのままだし、とあるとき気付くわけですよ。

Q：就職して、具体的なそのときのお仕事はどういう内容ですか。

川口：法律関係の出版社で、おもに会社法関係ですよ。会社法関係の雑誌や書籍を出していて、セミナーもやりました。そういう会社で最初は雑誌のための原稿取りですよ。会社法関係の雑誌だったので、弁護士事務所や法務省に原稿を取りに行くのが日課でしたね。企業の法務の部長さんとかのセミナーを手伝ったりして。

Q：すいません。原稿取りってというのはどういうことですか。

川口：月刊の法律の雑誌があるので、執筆者のところに原稿を受け取りに行くんですよ。電子メールもない時代なので。

Q：受け取りに行く。法務省の方が原稿を書いているんですか？

川口：そうです。会社法が今度こういうふうになるとか、そんなときに法務省の方をお願いして原稿を書いてもらってました。

Q：そういうパブリックアナウンスのためにそういう雑誌を通じて。

川口：あとは弁護士の方に書いてもらうとか。法律の解説とか。そこで、法学部に入ったのが、そこにつながってくんですけども。それが編集者としての第一歩という感じですかね。

Q：ノウハウは、じゃあもうそこで、プロの編集の仕組みを。

川口：編集の一端ですね。編集作業のさわり部分だけ。それ以上は新人に任せられなかったんですけど、少しずつ覚えていって。

Q：勤務地はどちらだったんですか。

川口：勤務地、八丁堀ですね。

Q：八丁堀から、じゃあ、霞が関まで。じゃあ、綱島や日吉から八丁堀に通われて。

川口：そうそうそう。

Q：ちょっと遠いですね。

川口：なかなかね、やっぱ就職すると大変だなあって。

Q：じゃあ、八丁堀から、じゃあ、銀座で丸ノ内線に乗り換えて取りにいくって感じですね。この当時はもうご自宅は横浜ですか？

川口：そうですね。

Q：何年ぐらい行ってたんですか。

川口：2年ぐらいだったと思いますね。法律関係の仕事でいいことはいいんですけど。今も知り合いの弁護士さんが本を出してますけどね。

Q：有名な、もう法律のかいはいでは。

川口：法律関係の編集は、ずっと仕事としてやっていくにはどうだろうと考えて。もう少しカルチャー的な、カルチャーマガジン。週刊誌や月刊誌、堅い雑誌よりも柔らかい雑誌のほうがやりたいなという願望が少しずつ出てくるんですよ。

法律関係の出版社でお会いするのは堅い先生ばかりですね。会社法の大先生の竹内先生とか、有名な方も結構おられて。いろんな大学にも原稿取りに行ったりして。そういう原稿取りがメインの仕事でしたね。締め切り間近になると催促に行ったり。

Q：大体じゃあ、もう仕事、原稿取り以外に例えばどういうことを？

川口：原稿取り以外は印刷屋に原稿の引き渡しですよ。校正記号を付けて。フォーマットの決まった雑誌だったので、別に複雑なレイアウトも要らないし。

Q：何ページぐらいですか。

川口：最初は特定のページの担当というわけではなく、いろいろと数ページぐらいじゃないですかね、月に。編集雑務全般、セミナーの手伝いも多かったです。

Q：全体としては何ページぐらいの雑誌ですかね。

川口：トータルで 150 ページ前後じゃないですかね。

Q：150 前後。

川口：写植というのが出てきたばかりで、活版も一部ありましたね。だから、出版印刷の歴史的にいうと、活版、写植、DTP、全部経験してますね。

Q：テクノロジーが全くもって。

川口：コンピューターとかゲームとは全く違うフェーズですけどね。技術の進歩が。そういう意味では、技術が出版産業を変えてきたのを目の当たりにしてますよね。

Q：雑誌の性質としては、「Beep」とかみたいに BtoC というよりは。

川口：BtoB ですね、主に。

Q：BtoB メインってことですね。

川口：当時のことなので、今ほどコンプライアンスとか声を大にして言わない時代だったんですけども。大企業はコンプライアンスを守らなきゃいけないということで。法務部のある企業というのは大企業だけでしたね。三井物産とか三菱商事とか。大手の石油会社とかね。そういう会社の人たちが購読していたと思います。だから、BtoB の雑誌ですね。

Q：主に業界誌というような位置付けですね。

川口：そうです。一般に販売してもそれほど売れないんで、法律の雑誌や本って。

Q：今から思えば、例えば BtoB の雑誌と BtoC の雑誌だと、出版のやり方とか結構違った

ところはありましたか？

川口：違いますね、当然。BtoBは定期購読してくれる人対象で、どちらかというルーティン的な編集だと思うんです。BtoCの雑誌に比べて営業的なことはそれほど考えなくてよかったですね。

当時のゲームに対する認識

Q：77年に就職をされるときにはもう既にゲームの一番最初のもので少しちらほら出てくるような状況ですよ。

川口：ありました。

Q：そのときにゲーム関係の雑誌がなかったと思うんですけど、雑誌を作ろうとは思わなかったんですか。

川口：よく人に言われるんですけど、自分が経験したコンピューター、パソコンを含めて、ゲームも最初の頃は一過性でいつかなくなるものだと思っていたんですよ。一般の人は、自分も一過性のブームだろうということが頭にあって。例えば、その頃はやっていた「ブロック崩し」とか。

Q：はいはい。

川口：「ブロック崩し」というのが非常にはやって、喫茶店とかでサラリーマンがやってたので、当然僕もやっていて。でも、みんな、いつかこういうブームは消えるみたいに思っていたんです。それが一般的な感覚だったと思うんですよ。はやりのを専門にする人はいても、いつかは次のビジネスをするということを考えている。「スペースインベーダー」ブームのある時期を過ぎてからだと思いますけど、こういうビジネスが成立するという確信がもてたのは。

インベーダーブームが終わったら、ゲームに変えて何かほかのビジネスをしよう、なんて思ってたんですよ。ゲームという産業がまだ不安定な時期でしたから。一過性のブームだという認識がまずあったと思いますね。ゲームが産業になるなんて当時はあまり考えられない。

Q：ボーリングがはやった後にそういうものがはやってみたい、そういう一過性のものだという認識だったということですね。

川口：そういう感じですね。だから、「ブロック崩し」ブームが終わった後、ビデオゲームのブームは鎮静化してましたから。というのも、喫茶店からゲーム筐体がただんだん消えて行くんです。一部のゲームセンターには残ってましたけど。僕は当時「ブロック崩し」ゲームをやっていたのでよく覚えているんですが。ブームが終わると、喫茶店でだんだんサラリーマンがやらなくなる。そのな状況でした。

Q：やっぱ79年ぐらい。

川口：80年前後だと思いますよ。

Q：その頃からじゃあ、逆に言うとすごい社会的なムーブメントだなって思い始めた。

川口：しばらくして「スペースインベーダー」が大ブームとなって人気定着し始めたときに、これもしかしたら産業になるんじゃないかと思いましたけどね。

Q：インベーダー以前はどうでした、ゲーム。どういので遊んでましたか。

川口：「スペースインベーダー」以前はそれほど。

Q：それこそ今言ったブロック崩しとか。

川口：「ブロック崩し」は結構やりましたよ。インベーダーも。

Q：どこでやりましたか。

川口：「ブロック崩し」はほとんど喫茶店です。

Q：喫茶店。

川口：ゲームセンターにもあったと思いましたけど。

Q：昔もう喫茶店にあったんですね、インベーダー以前から。

川口：「ブロック崩し」はありましたね。だから、ビデオゲームの歴史は「スペースインベーダー」というよりは、「ブロック崩し」から始まったと思いますね。一般の人の感覚では

そうだと思いますけどね。

Q：77年に日本の会社の中から家庭用ゲーム機が出てくるんだと思うんですけど、その辺りは全く。買われたとか？

川口：いとこの男の子が買ってましたね。任天堂の。

Q：「ブロック崩し」ですか？ 「テレビゲーム6」か「15」？

川口：そうそう。「テレビゲーム6」をやってました。家庭でもアーケードゲームができるようになるんだみたいな感覚でした。任天堂は、当時いろいろ商品を出してましたよね。野球のゲーム。ピッチングマシンの。あとはマジックハンドみたいなおもちゃ。

Q：「ウルトラマシン」。

川口：その類いです。だからゲーム機はおもちゃと同列でした。

Q：ちなみにコンピューターはどうでしたか。

川口：コンピューターはようやくその時期に入ってきて。会社で経理的なことに使うために導入していたような時代でしたね。ようやく導入が始まったぐらいですかね。

Q：やっと目にし始めた。

川口：そうそう。ハードとソフトがあっただけじゃない。70年代後半にそういう議論をしたこともありますがね。

Q：やっぱオフコンですか。

川口：オフコンじゃなくて、当時はパソコンの業務用みたいのを作っていて、大塚商会とか。いわゆるOSが、今日のようなアプリとかソフトがないので。大塚商会とかそういうビジネス機器を扱ってる会社が独自に作った経理的なソフトとか。管理業務をサポートするようなソフトを提供して。月額使用料金が幾らとか、そういうビジネスをしてましたね。一般の社員が使えるようなものではなかったです。ただ、僕がいた出版社にあったのは覚えてますね。

Q：自分が使うもんじゃないけど、何かそういう機能を委託してる何かそういうものだという印象ですね。

川口：管理ツール、それからいわゆる経理ツールに近かったと思います。

Q：パソコンはそういう意味で言うともうちょっと後ぐらいですね。

川口：もうちょっと後ですね。

転職：読売新聞の子会社へ

Q：その後は80年ぐらいに転職されて。

川口：次が本格的にコンピューターの話になるんですけど。「読売住宅案内」という雑誌を作るというので、読売新聞が子会社を作って、その中の1社の編集制作会社に入って。自分もちょうど、週刊誌を作るというので、やってみたいなと思っていたので。そこからですね、本格的にコンピューターと付き合いようになるのは。

どういう雑誌だったかという、当時リクルートが日本で初めてコンピューターを使った編集を作っていて、週刊「住宅情報」で1,000ページを超える雑誌を作るためにオフコンを導入したんです。日本ユニバックのMapper6を入れて、日本で初めてコンピューターで雑誌を作ったんですよ。印字とかグラフィック的なものにコンピューターを使うんじゃないくて、台割りですよ。雑誌の設計図にコンピューターを使う。

Q：レイアウト。

川口：1,000ページの台割というか設計図を2日ぐらいで作るんです。人間だと1,000ページの台割なんか作れないので。それを毎週作るんですよ。ここにこの記事が入って、この記事はここに入るっていうのをね。広告が落ちたらそれを別のページでカバーするとか。そういう作業を実現するためにオフコンを導入したんですよ。

リクルートが日本で初めてそのシステムを導入して、業界初のコンピューター編集ということをやりはじめて、読売新聞も住宅情報誌を作るためにリクルートのスタッフを何人か引き抜いて週刊誌で「読売住宅案内」というのを立ち上げるんですよ。ジャイアンツの江川とか原が表紙でした。

Q：持ってきて。

川口：読売新聞が住宅情報誌を作り始めるんですよ。そこの編集部に配属されて、そこで編集進行管理というのをやらされてからですね、コンピューターと付き合うようになったのは。

編集進行管理は何をやるかという、物件のページが 900 ページ以上あって。巻頭の編集のページが、インタビュー記事とか、どこの住宅展示場でこんなイベントがあるとかいうレポート記事があって。今でも思い出しますが、東京ディズニーランドができたとき、これから浦安の物件が値上がりする、みたいな記事をオープン前の東京ディズニーランドに取材に行って。そういう特集の記事を掲載していました。

そういう記事で、奇数のページが何番目で、どういう記事が入るかというのを全部キーボードで打ち込まなきゃいけないんですよ。当時は日本語のフォントもなくて、漢字のフォントもなくて。漢字やかなごとに番号がついてあるんですよ。この漢字はこの番号だって。それを全部キーボードで一字ずつ打ち込んで、奇数のページ、K01 の奇数のページ。偶数のページは G01 が何ページというのを、全部自分で番号まで書いてオフコンに入力するんです。編集ページの進行管理は、そうしたデータを入力して台割を作っていました。

Q：それは、今までの仕事と随分違いますよね。

川口：編集作業でそこまでやると思わなかった。それまでみたいに原稿書いて印刷会社に渡せばいいと思ってたので。ショックでした。編集技術のカルチャーショック。

Q：それは何かほとんどもう、そういうエンコーディングですよ、だから。何かもうプログラミングというか、何か。

川口：編集作業として、ここまでやらなきゃならないのか、正直戸惑いましたよね。

Q：今の編集者でもそんな技能は必要ないですよ。印刷屋で写植とかそういう人がやってる仕事にちょっと近い感じですね。

川口：そういう指示書を自分で作らなきゃならない。台割りを。毎週作っていましたね。

Q：ちなみに転職の直接のきっかけは、そのときの、どうでしたか。

川口：多分、新聞の求人案内か何か見て行ったと思います。ちょうど週刊誌を作りたいなと思っていたときだったので。

Q：いわゆる公募で。

川口：そうそう。

Q：それは80年？

川口：80年ぐらいですかね。

コンピューターゲームへの興味

Q：そこから、4～5年ぐらいそこで。

川口：いましたね。

Q：働いて、その後で。

川口：当時はオフコンと付き合っていて。自分の部下だったスタッフがいて、その友達が、南青山のマンションで、ゲームを作ってもうかっているという話を聞いたんです。パソコンゲームを作って。

Q：そこに行くんだ。

川口：パソコンゲームというものを作ってるらしいと。

Q：でも、それはもう直接の部下がやってる。

川口：その友達がやっています。

Q：部下の友達ですか。

川口：はい。

Q：そこもやっぱコンピューターつながり的なところがあるんですか。

川口：そういう話があって。パソコンのゲームはもうかるらしいみたいな話を聞いて。自分としては「スペースインベーダー」とか「ブロック崩し」の経験があるので、あんな複雑なプログラムの製品が簡単にできるんだと感心したんです。

Q：その南青山のゲームはそこまでのものではなかったけど。

川口：パーソナルコンピューターというものがあって、ゲームが商売になるということが初めてわかりました。

Q：それは「南青山アドベンチャー」とかの話ではなくて。

川口：南青山周辺にパソコンゲームを作る人たちがいたんですね。そういうゲームタイトルではなくて。

Q：そういう。

川口：多分アスキー流れというかその周辺の人たちだと思うんです。その中からその後のゲームを作る人たちが出てきたと思うんです。

Q：アスキーの流れというのは、すいません。具体的にどういう。

川口：当時アスキーが南青山にあって、パソコンのゲームを作ったらアスキーが買い取ってくれた。アスキーはソフトウイングというパソコン流通もやっていた。だから、ゲームを作る人たちが、近くのマンションで数人でゲームを作っていたんですね。多分。部下の友達もその中の1人だと思うんですけど。

Q：それを聞いて、何かそんなことになってるんだっていう、何かショックというか。

川口：自分の経験で言うと、ちょうどガラケーのソーシャルゲームが出てきたぐらいの感じですね。2~3人でゲームを作って。

Q：もうかってるらしいぞと。

川口：もうかってるらしいみたいな話を聞いて。

読売新聞での業務

Q：ちょっと前の話になるんですけど、お仕事のほうは結構。

川口：週刊誌なんで結構仕事は大変でしたね。

Q：ですよね。ハードワークでしたか。

川口：ソフトバンク時代ほどはハードワークじゃなかったです。編集という感覚がそれまでとまったく違ったので。コンピューターを使う編集っていうのに慣れるのが時間かかりましたよね。業務としては、編集長に原稿書かしてくれとお願いして、時々書かせてもらったりしてたんですけども、自分の思惑とはちょっと違ったなど。

Q：でも、原稿書くことも含めて仕事の一部だったってことなんですか。

川口：そうそう。

Q：でも、メインはどっちかっていうと台割りのほう。

川口：ページ構成の調整ですね。ここの記事が落ちたからこれを入れようとか、ストック原稿も自分たちでもっていて、そのやりくりですよ。毎週。今回あまり広告が入らなかったんで、物件の広告記事が多くないから編集ページを増やしてくれとか言われて。そんなページ調整業務ですよ。

Q：そういう意味だともう完全に進行管理で。

川口：進行管理でしたからね。

Q：週刊だからもう、それを回すのが大変っていうか。

川口：そうそう。

Q：「読売住宅案内」の職場はどちらだったんですか。

川口：大手町の読売新聞社近くの神田ですね。

Q：大手町。

川口：読売新聞本社の近くにビルがあって、そこに全部署がいました。週刊誌の制作に写植が間に合わないといけないというので、写植屋を1階に入れて、即修正できるようにし

てましたね。

Q：ちなみにその頃もご自宅は日吉から。

川口：そのときはもう引っ越してま、高田馬場にいたんじゃないですかね。さすがに通勤がしんどかったんで。

Q：東西線で一本。確かにいい情報入ってきそうですし。

コンピューターゲームへの興味 2

Q：当時はちょうど、ファミコンとかパソコンとかが出始めてという。

川口：ファミコンもさっき言いたいとこの子がやっていて、ファミコンの画面は見てましたけど。初期のファミコンだったので、だいたいアーケードゲームのスケールダウンしたバージョンみたいな感じでしたね。

その前にいろんなゲームが出てきて、「スペースインベーダー」からゲームというのが定着し始めて。アーケードゲームは、ゲームセンターで遊べるようになって、商店街の片隅とかにゲームコーナーみたいのができたりして。「平安京エイリアン」や「カーニバル」がありましたね。アーケードゲームの名作といわれているタイトルが出てきたのはそんな時代です。どこの会社のゲームか当時は分からないので、メーカーは覚えていないんです。

Q：結構やっぱ好きなほう、かなり。

川口：元々ゲームに興味があったので。さっき言ったように、部下の友達がゲームを作っている。コンピューターゲームってどうやって作るんだろうと思って。そういうものが商品化している。

パソコンゲームは、それほど一般的ではなかったんですよ。パソコンがそれほど普及していなかったし。パソコン流通もその後のようなシステムが完成していなかった。

あの時代はアーケードゲームが主流だと思います。ゲーム機は発売されていたけど、ブームというほどではなくて。

Q：南青山の話聞いたのは何年ぐらいですか。読売のお仕事の中で何年目ぐらいですか。

川口：2年目ぐらいじゃないですか。

Q：2年目。じゃ、もう。

川口：82～83年だと思いますよ。

Q：それはパソコンゲームってことですよね。

川口：そうそう。

Q：じゃあ、ごく初期の。

川口：ごく初期です。周り見渡してもほとんどパソコンは持ってないので。

Q：PC-8001が調べたら81年ってことだったんで。

川口：そこいら辺だと思いますよ、発売されて1～2年だと思います。

Q：出た直後。

川口：今日のようなパソコン流通もなかったの。

Q：ですよね。どうやって売ってたんですか。

川口：あの当時は多分、ミニコミと同じで秋葉原とかの店舗に持ち込んで売っていたと思います。

Q：それこそ秋葉原とか、そういうとこのコンピューター屋さんを持ち込むと。

川口：高橋ピョン太さんも言ってましたけど、彼がその時代の1人なので。パソコンゲーム販売専門ショップが秋葉原にあったみたいで、そういうところに持って行って現金で取引してたみたいですけどね。

Q：もう現金で買い取ってもらう。

川口：多分そういう流通だと思いますよ。

Q：そこから「ログイン」のゲームソフトランキングとかにつながる。

川口：まだ当時はショップ自体がそんな多くなかったと思いますけど。

Q：当時あとあれですよ。『I/O』みたいな雑誌で、コードを売っちゃってっていうパターンもありましたよね。

川口：そうそう。『I/O』という雑誌があって、『I/O』とそれから。

Q：『月刊マイコン』。

川口：マイコン。

Q：それから「RAM」とか。

川口：書店に一番置いてあったのはやっぱり『I/O』ですよ。『I/O』と「アスキー」がありましたね。ほとんどの書店ではその程度でした。書店によっては、もうちょっとバリエーションがありましたけど。

Q：初期流通でそういうふうに、そういう意味ではコードが流れてたっていうのがあったってことですね。

川口：そうそう。

Q：パソコンゲームを商品として売るというのは、難しいというか、当時は全国的に販売するシステムがそもそもない。

川口：だからおもに自作ですよ。自作のプログラムコード付きの雑誌を買って。そのコードをパソコンに入力してゲームを作って遊ぶ。『I/O』は興味があったので、編集部の近くまで行ったんです。『I/O』編集部は、代々木駅の近くにあった。

Q：なぜ近くに行ったんですか。

川口：仕事で近くに用事があったときに。

Q：ちょっと見てみて。

川口：どんな会社が作っているのかなと思ったら、駅近くの薄暗いグレーのビルの 2 階ぐに会社があって、こんなところで作ってるのかと思って。

Q：雰囲気を感じるために行ってみた感じがですかね。

川口：そうそう。

転職：ソフトバンクへ

Q：お仕事にその後関連していくわけですけど、それはどういうきっかけで。

川口：住宅情報誌がだんだん売れなくなって。そうするとみんな、リストラはないですけど、次のことをみんな考え始めて。編集部の中で、次の職場を探しているんな会社を回る人がいて。たまたま僕も、会社で使ってるオフコンとゲームが結びかなくて、当時の高額なパソコンが果たして一般的になるのだろうかど半信半疑だったんですけどね。一方少しずつパソコンのユーザーも増えているという話も聞こえるようになって。その時ソフトバンクが出版の人材を求めているという話がありましたね。84 年後半ぐらいですかね。

Q：84 年ぐらい。

川口：そういう情報もあり、一方住宅情報雑誌のページがだんだん薄くなってくんですよ。広告が入らなくなってきて。そこで読売新聞グループのほかの仕事。読売新聞の関連会社の広告の仕事をやるとか、ほかの仕事もやらされるようになってきて。

そういう仕事あまり面白くないなあ、と思って。そのときにソフトバンクの話があったので、どうしようかと考えてたんですけども、結局転職しようと思って。確か 85 年ぐらいだったと思うんです。それで、転職したんです。それも知り合いの紹介だったと思いますよ。

Q：それ、どういう知り合いですか。

川口：編集部の仲間の中でソフトバンクの面接を受けた人がいて。僕もソフトバンクとアスキーというパソコン雑誌を出している出版社があるということは知っていたんですが。当時はソフトバンクの雑誌よりアスキーの雑誌のほうが、書店で多く平積みしてあるんですよ。アスキーがいいかなと思ったんですけど、コネもなかったの。それでソフトバンクの面接に行った人の話を聞いて、自分も話を聞きにいつてみようかな程度の感じでしたね。

Q：その知り合いってというのは前の職場の。

川口：編集の仲間ですよ。

Q：編集仲間だった方が転職されて。

川口：彼は、ソフトバンクも受けて、複数の会社を受けてましたけど。その中にソフトバンクっていう会社があった。僕はソフトバンクを紹介してくれと言ったと思います。

Q：どういう印象を持ってました？ ソフトバンクに対して。

川口：その当時は出版業界ではアスキーがメジャーでしたからね。

Q：最大手。

川口：それに比べるとソフトバンクはいまひとつという感じでしたね、出版業界的な見方で言うと。そんな印象しかなかったです。僕が編集をやりたいかったのはパソコン雑誌で、ゲーム雑誌ではなかった。パソコン雑誌の編集をできたらいいなと思ってました。当時 NEC 系の雑誌も出ていて。「Oh!PC」ですね。

Q：当時はゲーム専門誌というのはまだない状況ですよ。

川口：専門誌はなかったと思います。

Q：辛うじて「AM ライフ」が出たくらいで

川口：それは後で知ったんですが。そのときは、編集をやるとしたら BtoC がいいなと思ってたんです。パソコン雑誌にしても BtoC、「月刊アスキー」もそうだったし、BtoC の雑誌を作ってみたいなと思ってました。

Q：「AM ライフ」は確か 83 年。

川口：「ゲームマシン」とか。ピンボールの本を作るときにすごくお世話になっています。

B：BtoB のほうですね。

川口：いろんなゲーム業界誌の方にお世話になっているので。

Q：「Amusement Journal」のほうはご覧になってましたっけ。

川口：ええ、見てましたよ。ピンボールの本を作るときに、昔のアーケードゲームの情報がほしかったので。

Q：雑誌を作るときにっていうことですか？

川口：ピンボールの本作ったときにお世話になりました。ピンボールの情報は、そういう業界紙しか載っていなかったの。

Q：「Amusement Journal」で、まだ「コインジャーナル」すらなかったような…

Q：その頃ですね。

川口：それぞれの編集部の記事の問い合わせをさせてもらいましたね。

Q：「AM ライフ」っていうのは普通に一般向けの、アーケードもやってたデジタルゲームの。ハイスコアコーナーもそこでやっていました。「ゲームマシン」もあったんですかね。

川口：お世話になりましたね。

Q：でも、やっぱり業務用というか、業界誌。

Q：コンシューマー向けで言えば、それこそ「月刊アスキー」とか。

川口：「月刊アスキー」や「マイコン BASIC マガジン」ぐらいしかない時代。

Q：「月刊アスキー」は専門誌ではないですよ。

川口：パソコンの雑誌ですね。そういえば「月刊ログイン」がありましたね。

Q：コンピューター誌の中にゲームもあるって感じですよ。

川口：そうです。だから、「マイコン BASIC マガジン」「月刊アスキー」「月刊ログイン」はそんな感じでしたね。パソコン誌の中にゲームのコーナーがあるというのが一般的なスタイルだったですよ。

Q：それが「マイコン」……。

川口：「マイコン BASIC マガジン」とか「月刊アスキー」とか。当時のコンピューター雑誌としては「遊撃手」が好きでした。

Q：「BASIC マガジン」とか「アスキー」とか「コンプティーク」とか、その辺ですよ。

Q：ゲームに特化した「AM ライフ」だけじゃないですかね。専門では。