



**G**  
A M E

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

Hitotsubashi University  
Institute of Innovation Research



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



大橋太郎第2回インタビュー前半：マイコン雑誌の創刊とその誌面作り

福田 一史

鳴原 盛之

松井 彩子

Taro Ohashi, Oral History (2nd, 1): Launching Microcomputer  
Magazines

Fukuda, Kazufumi

Shigihara, Morihiro

Matsui Ayako

## 目次

『ラジオの製作』における、マイコン・ゲーム関連記事の内容.....	3
『ラジオの製作』から独立して『マイコン BASIC マガジン』を創刊.....	20
読者の中から天才プログラマー次々と出現.....	28
マイコンソフト事業開始までの経緯.....	32

## 『ラジオの製作』における、マイコン・ゲーム関連記事の内容

Q：今回の第2回目は、主に『月刊マイコン』を含めた、『マイコン BASIC マガジン』を中心に、それから『オールアバウトナムコ』などの書籍や雑誌を、ゲームを題材にしながらどうやって展開なさっていたのかをお尋ねしていきますのでよろしくお願いします。

『マイコン BASIC マガジン』よりも先に、おそらく『月刊マイコン』のほうでマイコン、PC用ゲームソフトとか、ゲームプログラムなどの記事は先に載せていたと思います。以前に、ナムコの『ポールポジション』の基板を解析した記事を、確か『月刊マイコン』で読んだ記憶があるのですが、その当時から『月刊マイコン』誌上でゲームの記事を載せると、かなりの反響があったということでしょうか？

大橋：『月刊マイコン』自体は、日本マイコンクラブという所がやっていた機関誌を引き受けてやったんです。編集内容としては、まあ『ペーマガ』が出る前ですからゲームの記事も載っていたんですけど、おそらく数年ぐらいのことだったと思います。『月刊マイコン』で取り上げた初期の頃は、ゲームが BASIC で載っていたりしていましたね。一番最初は何をやったのか、光栄の『信長の野望』だったかな？

Q：光栄が最初に作った、歴史シミュレーションの『川中島の合戦』あたりですか？

大橋：そうだったかもしれませんね。それを襟川さんが連載していたんです。僕はそのときは、『月刊マイコン』の編集とは関係がなかったの、あまり興味はなかったんですが、光栄の第1号作品がプログラムと一緒に載ったんですよ。それが商品化されたから、光栄の第1作目、まあヒット作第1号というようなことで載ってましたよね。

その当時は、僕は『ラジオの製作』のほうをやっていたので、傍目に見てたんですが、当時やっぱり『I/O』と『月刊アスキー』と『月刊マイコン』が競争をされていて、その中でひとつのコーナーとしてゲームがあったような記憶があります。かなり大きなリストが載っていて、ゲームをやる人たちも何人かそこに加わっていたと思いますね。

ですから、アーケードゲームに特化したゲームの解析とか、そういうのは本格的にやっていたわけではなくて、やっぱりマイコン誌と言われるものは、そこに載っているプログラムが売りでしたので。ただし、年齢的には上の人たちを狙っていますから、まあ『I/O』も『月刊アスキー』も、マシン語をガシガシ入れたやつを10ページ以上も載せたりして、もうそんなの誰も打ち込めないと思うんですけど、まあそういうような性格でマイコン誌はやっていたと思います。

Q：確か、ハドソンの高橋名人もプログラム講座みたいな連載を持っていた記憶があるんですね。当時はまだファミコン名人を名乗る前で、本名で出ていたと思うんですけど。

大橋：それはなぜかと言うと、その頃にゲームができる前から、我が社はハドソンのテープだとか、そういう商品を扱ってたからなんですね。高橋さんはハドソンの営業でしたから、ツインのバイクに乗ってテープをうちの販売部に運んできていたんです。そういう仲でしたし、工藤さんとも友達だったので、そんな関係で我が社はマイコンテープっていう言い方をしていましたけど、その卸しを始めていたわけですね。僕は工藤さんにも、『ベーマガ』を始めるときには相談をしたんですけど、そういう行ったり来たりの仲だったんです。その中で、もしかするとご記憶にあるように、高橋さんもゲームの話を書いたんじゃないかなと思うんですけどね。

Q：工藤さんと、創刊前に『ベーマガ』のご相談なさっていたんですね。

大橋：まあ、マイコンのほうが非常に、商売になっていたんですね。実は、なぜ『マイコン BASIC マガジン』を始めたかと言いますと、これはあちこちで言ってますが、『ラジオの製作』っていう雑誌自体は、読者層としては小学校 5 年生から中学 3 年生ぐらいまでの少年たちに向けた媒体だったんですね。ラジオやアンプ、無線機を組み立てたり、そういうものに興味がある人や、回路を組んで何か面白い電子工作を作ろうという子供たち向けの雑誌で、非常に売っていたんです。だいたい 8 万部ぐらい、月刊誌で出るようになってたんですよ。

会社に入って、しばらく経ってから編集長になったのですが、そこで何をやったのかと言いますと、特にはやらせて社会現象になったのは、「アマチュア無線を受けましょう」っていうことですね。私もアマチュア無線は少年の頃からやっていて、『CQ Ham Radio』っていう有名な雑誌があるんですけど、あそこは大人向けなんですよ。だけど、完全に小学校 5 年生から興味を持たせるような記事展開にして、「アマチュア無線を始めよう」と。安くできるようなキットを作ってもらったりとか、そういうやり方をしていたんです。

それから、海外放送を聞く BCL ブームとうのもありました。これも昔から、『ラジオの製作』とか電波雑誌には、その短波放送を聞こうというコーナーがあったんです。ここでも、ターゲットの一番下は小学校 5 年生くらいまで下げた記事をやりました。あとは、アマチュア無線の免許を取れない人は CB トランシーバー、いわゆるトランシーバーですね。その当時は、それぞれにちゃんとコールサインがついてたんですよ。世田谷 AB303 番とか目黒 CC180 番だとか。CB 無線においてはそういう形で交信していました。

オーディオに関しては、簡単なアンプやスピーカーを組み立てようというような記事ですね。それから、子供向けとは言いながら、当時はレコードの時代ですからレコード評の記事も載せました。クラシックとかオペラとかのレコード評も載せましたね。いわゆる無線雑誌ではあるんだけど幅広い層、子供たちに向けた雑誌ということ意識してやってたんです。その中で、『マイコン BASIC マガジン』をちょうど創刊する前後、ちょっと前ぐらいの頃に、テレビゲームっていう LSI がでてきたんですね。

Q：テレビゲームと言うのは、液晶画面で携帯ができる、いわゆる電子ゲームのことですか？

大橋：いいえ、それよりもっと前の、もっと大きな LSI で、タンクゲームとかゲーム 8 個入りとか、そんなゲームです。これはアメリカのベンチャーみたいな企業が作ったんだよね。ピンポンとか、そういう簡単なゲームがあって、その IC が入ってきたんです。IC が最初に来た頃は 1 万 2 千円ぐらいしたんですけど、当時で 1 万 2 千円というのはもうたいへんなことだったんですけどね。

Q：1 台でその値段は高いですね。

大橋：それがバカ売れしたんです。ただ IC ですから、大学生とか研究者がそれに、当時はテレビも 3 チャンネルとか 2 チャンネルの空きチャンネルに飛ばすような装置とか、あとは電源とか、それからコントロールするためのボリューム、可変抵抗ですね。そういうようなものを付けて遊んでいたんです。当然、『ラジオの製作』はものを作る、それも実体配線図という、そのままを描いたような絵がついた本ですから、そこでも取り上げたんですよ。

で、そうするとね、ものすごく売れた。面白いのは、秋葉原で真空管の老舗がいっぱいあったときに、ようやく半導体時代になってトランジスタが出てきて、そこへ今度は LSI が出てきた。当時は LSI と言ったんだけど、要はゲームですよ、ゲーム LSI。それがものすごく売れたんです。そうすると、秋葉原の店というのは何でもやりますから、計測器ですか、スピーカーを売っていた店とかでも、仕入れて扱うようになるわけですよ。隣りで儲けてるから、もう当然なんですね。

これはもう逸話になっていますけど、とにかく売れちゃって、一日売ると、当時は千円札で 1 万円札なんてほとんどなかったから、千円札だと 1 個買うと 12 枚でしょう？ ですから、りんご箱 2、3 箱分に押し込んで、事務所に持って帰ろうと思ってもそのままだと持てないから、上から踏ん付けて蓋をしたっていうぐらい売れたんです。

Q：ゲーム LSI が飛ぶように売っていたんですね。

大橋：ええ。ですから、これは何か起きているなど。実は『ラジオの製作』でも、通信販売の広告が載りました。ある会社が仕入れたのはいいんだけど歩留まりが悪くて、注文に追いつけなかったのです。それで、僕は編集長をやったから、「ちょっとこの会社はやばいな」と思ったので、確か調布の辺りにあったんですが、どうも怪しいなと思って行っただけです。警察から問い合わせが来たりもしましたので。

当時、資料を調べたら結構あったんですよ。そういう通販とか、それから住所とかを語って、そこへ「何か売ってあげるよ」って言って、金だけの書留を空き家に送ってやる人もいたんですよ。とにかく、その頃はプライバシーなんて考えはないですから、読者の住所とか名前とかもどんどん載せていたんですよ。

Q：そうですね。投稿欄とかにも、読者の個人情報も普通に載っていましたよね。

大橋：そういった中での大ブームで、その店に行ったら、広告代理店を経由して広告を出してくれるんだけど、「怪しい所はやめよう」って代理店の人と話していたのですが、「いっぺん見に行こうよ」と。それで見に行ったら、机の向こうに 100 万円ずつ札束があって、梱包を一生懸命してたんですよ、テストをしながら。「いやあ、追いつかないんですよ…」って言ってましたね。通信販売法だったか何だかっていう法律がちょうどできた頃で、その社長がその第 1 号で捕まっちゃったんです。昼にテレビを見ていたら、まさにその社長が映ってたんですね。

『ラジオの製作』で、「この雑誌で詐欺を働いた」って出たので、これは社長にクビにされるかなと思って、社長室に行って謝ったんです。そうしたら、「しょうがないよ、太郎さん。そんなこともあるんだから。悪いのはそいつで、うちは悪くないんだから」って言ってくださったので、ホッとした思い出があるんです。『ラジオの製作』っていうのは、そのぐらい売れていたんですよ。ほかのキットだとか、部品だとかそういうことで。

ハドソンのお話に戻りますけど、工藤さんは札幌で CQ ハドソン、アマチュア無線のお店をやっておられて、彼も自分のお店の広告を載せたいっていうので東京に来たときに、CQ 出版社に行ったら『CQ Ham Radio』は広告が満杯だったので、『ラジオの製作』に載せてくれないか?」って訪ねてきたんです。確か、そこから仲良くなって。それで、先程もお話したカセットテープの販売を、北大の学生さんたちが売り込みに来るので、それを試しにダビングして売ったら、それが売れると。で、売れるのはいいのですが、『月刊マイコン』



とかにも広告を出したら、発送が追いつかない。もうそれこそ、ゲーム LSI の会社の人と一緒にですね。従業員が総出で対応しても、全国から来る通信販売に応じ切れないと。そんな中で、うちは支局網もあるし、本や新聞を津々浦々まで販売してるし。それからマイコン自体も、電機業界のメーカーが作っていたものですから、「じゃあ、本を売ると同じ感覚で、そういうものも扱いましょう」というような形でやってたんですね。

ですから、ちょっと前後すると言いますか、混沌としているんですけども、電波新聞社自体は早くからマイコンに目を付けていた。それから、たまたま当時は家計簿ソフトみたいなものがいろいろあったんだけど、ハドソンの工藤さんの売り込みで、いわゆるゲームソフト、要するに BASIC で作ったゲームソフトがものすごく売れたわけですね。で、流通も作ったと。まあその中で、僕もそういうところでは関わってたんです。

でも、メインはあくまでもいわゆる入門誌でしたね。当時は『ラジオの製作』のほかにも『初歩のラジオ』というのがあったのですが、圧倒的に差をつけました。僕が入った頃は負けていたんですけど、入門誌としては完全にトップに躍り出たんです。もうそれで十分だと僕は思っていたんですけど、これは取次というか出版業界からも言われたらしいし、我が社の販売を担当していた人とか、当時の社長とかも、「子供たち向けにそういう雑誌がない」と言われてまして。どうもマイコンというのは、エデュケーショナルな意味もあるようだ。

そうすると、『ラジオの製作』の中でも取り上げるべきだろう」とってというような声が出てきたんです。それで、実際に『ラジオの製作』でもマイコンコーナーを作って、記事を書けるようになったんですが、非常に人気がありました。TK-80 が出たときには、僕のアイデアで原寸大の TK-80 を折り込み付録で載せたんです。そうしたら、それがまたバカ売れたんです。要するに、子供たちは高く買えないから。確か 8 万円ぐらいしたんですね。

Q：なるほど。原寸大の付録があれば、ちょっとした疑似体験と言うか妄想ができるわけですね。

大橋：電卓と同じようなテンキーでやったりしていたんですね。それで、先程も言っていたくつかのブームを販売店、あるいはメーカーと一緒に仕掛けてきた経験から、「あ、これはマイコンもいけるかもしれないな」と。さっき申し上げたアマチュア無線だとか CB トランシーバー、それから BCL のラジオなんていうのは、会社の近くの飲み屋で、そういったアイデアをメーカーの社長とか、松下やソニーのラジオ事業部の人たちなどと、「こういうものを出したら売れるんじゃないか？」「こうしたらどうだ？」とかワーワー言いながらいろいろやっていたんですね。

ですから、マイコンについても、そういう中からやるようになったっていう経緯があるんです。本物じゃないと子供たちは喜ばないので、僕としては、もう本当に本格的なものをわかりやすく、語り口は「俺はこんなことができるんだぞ」みたいな自慢論文調にはしない、そういう編集姿勢でやってみようという気になったんですね。僕は小学校 2 年のときから秋葉原に通っていますが、自分が体験して楽しかったこと、面白かったことや感動したことを、雑誌にずっと載せていたわけですね。

でもマイコンに関しては、自分はやったがことない。もう 30 歳を過ぎていましたし、雑誌編集者なんて 30 歳を過ぎたら、もう若い人に変わらなきゃいけないっていうような時代だったんですけど、マイコンについては自分で勉強をしていました。BASIC の「GOTO」だとか「RUN」「PRINT」とかね。

Q：ご自身でも、BASIC の基本的な命令文を勉強されたんですね。

大橋：そこから自分でやりながら、「そういう雑誌を何とか立ち上げろ」という会社の意向もありましたから、まず 1 年半ぐらい、『ラジオの製作』の付録として、『ベーマガ』を出してたんですね。ゲーム用語で言うとロケテストみたいなことを、毎号工夫して出していたんです。最初はアマチュア無線の、モールスなんかを自動的にやり取りするようなものとか、いろいろな切り口を考えてやってたんです。

そうしたら、あるときにハドソンの工藤さんが、「太郎ちゃん、ゲームだよ、ゲーム！」って言われたんです。僕はゲームをほとんどやったことなかったから、「ゲームって何ですか？」って聞いたら、「BASIC でプログラムを書くとゲームができるんだよ。マイコンが売れているわけはそれだから」ということを教えてもらったんです。それで、「ああ、そうか」と。

BASIC の基本的な言語って、そんなに多くないじゃないですか？ 試行錯誤をする中で、ハドソンに北大の学生が売りに行くっていうような文化があるし、当時は投稿雑誌の時代で、自分が送った葉書の内容が雑誌に載るとか、ラジオも自分の葉書を読んでもらうことが目的だったりしたので、大量にそういうお便りが編集部とかに送られてくるんですね。

それで、ふと気が付いたんですね、「これを投稿でやろう」と。投稿にしたら、案外乗ってくるかもしれないなということで、何号目かでそれを呼びかけたら、本当にゲームプログラムをテープにセーブして送って来た人がいたんですよ。原稿料は、当時は『ラジオの製作』は儲かっていて、1 号で何千万円の売上があったので、じゃあ 1 本 1 万円にしよう。「既定の原稿料」と書いてあるんですけど、実際は 1 本 1 万円で、源泉を引いて 9,000 円も

もらえちゃうんです。ですから、中学生なんかは9,000円をもらったらもうね…。

Q：かなりの金額のお小遣いになりますよね。

大橋：それともうひとつは、マイコン自体が高かったし、どの機種が優秀なのか、その業務用のソフトだとか何だとかも、こっちはよくわからない。でも、ゲームだったらわかるだろうと。自分でやってみて面白いなと思ったら、それを載せればいいじゃないかと。そうすれば、一番売れそうなものを載せられるんじゃないかと、そんな思いで始めたんですよ。それがひとつのきっかけでしたね。

そうしたら、それがだんだんうまくいきそうになって。当初は、付録とは言ってもペイするためには広告を取らなきゃいけないわけですよ。かたや、『月刊マイコン』だとか『月刊アスキー』はもう分厚くて。あれは確か、第三種郵便で雑誌とかが安く送れる、その規定の重さを超えてしまっているんで、各雑誌とも広告は断っていたんですよ。広告を断つてと言うか、要は広告が満杯で入れられないんです。

それでね、広告を載せれば通販が儲かるっていう世界があつという間に出来上がったんです。TK-80とかPC-8001とかが出て、3年ぐらいでものすごいことになってしまった。その中で、『ラジオの製作』が一番出遅れた形だったのですが、「よし、思い切って単独の月刊誌にしよう」ということでスタートしたんですよ。

Q：『バーマガ』創刊までの間に、そんな経緯があったんですよ。

大橋：これ、（※手元の資料を見せながら）『ラジオの製作』です。

Q：マイコン関連の記事は、本誌のどこかにまずはお試しで載せたという形ですね？

大橋：もちろん。この中のひとつということで、コーナーを作っつね。

Q：つまり、ロケテストですね。

大橋：そうそう。これの本当のメインはね、先程も言ったテレビゲームのこれ（※手元の資料を見せながら）ですね。

Q：なるほど、ゲームの実体配線図を載せたんですよ。これはいつの雑誌ですか？

大橋：これは 77 年ですね。

Q：この時期からテレビゲームの記事も出ていたんですね。

大橋：そうそう。LSI はここから来てるんですよ。

Q：確かに、いわゆるテニスゲームみたいなタイプのゲームですね。これがまさに、先程仰っていた LSI なんですね。これも最初は海外の輸入品がやはり多かったんですか？

大橋：ええ、ほとんど輸入品ですね。国内ではまだ作れなかったから、向こうのベンチャーが作っていたものを輸入していたんです。でも、これだけでは何もできないから、みんな一生懸命作ったんです。ここにコイルがあって、これでテレビの電波にして、それをテレビのアンテナに付けて、それでテレビゲームを遊ぶんです。この記事には「カラーになった」って書いてありますよね、それまではモノクロでしたから。

Q：カラーになったのは、LSI の機能が上がったからってということですよね？

大橋：そうそう。完成品として売っていたゲームがスタートではなくて、実は LSI が最初なんですよ。ですから、完成品の中に入れるようなチップだけでも売れたんです。ですから、ちゃんとテレビの特性原理、チャンネルの周波数など、全部そこに書いてあるわけですね。こういうのを 10 歳だとか、13 歳とかの子供たちが読むんですね。

Q：当時の子供たちが、その記事の内容を読んで理解できたんですか？

大橋：わかるんですよ。ですから、みんなこれを必死になって読んだんです。ほかのページにも、また別のゲームの広告が載っていますよね。ですから、この時期はみんな売り込みに来るわけですよ。LSI だけを仕入れたって誰も買ってくれませんから。

Q：なるほど。LSI だけでは何もできないから、具体的にどうやったら動かせるのかを誌面で紹介してほしいわけですね。

大橋：それでね、LSI を仕入れた人たちは、それを編集部に持ってきて「大橋さん、うちのを載らせてよ」って言うてくるんです。で、実際に載せたらどーんと売れるんですよ。雑誌が 8 万部も出てるから、もう数万個ぐらい売れちゃうんです。ですから、すごく面白い時代でしたね。それで、ここからいわゆるゲームの時代が来るんですね。

ゲームのほかにも、ここには「海外放送を聞こう」という特集が載っていますよね。こういう記事とかでも電離層の原理だとか、そういうのを漫画にするとかして、もうわかりやすく書いてたんですね。ほかにも海外放送とか、「この時間帯はこれが聞けるよ、BBCだよ」とか何とかって記事を載せたりとか、もう本当に素晴らしい時代だったと思います。

Q：いろいろな情報を網羅した、本当にもう科学誌ですよね。

大橋：そうです。『子供の科学』は今でもありますけど、その次がこれだったんですよね。この記事（※手元の資料を見ながら）を書いた子なんて中学生ですよ、野口君っていうね。優秀な子は、もうすぐに使って記事を書いてもらっちゃう。

Q：つまり、若い学生にも記事を書かせる方針、伝統みたいなものはその当時からあって、『ベーマガ』から始まったわけではなかったんですね。

大橋：『ベーマガ』からじゃないんです。それから、この記事（※手元の資料を見せながら）は田家秀樹さんが書いたのかな、今でも音楽評論家をやっていますけど、こういうのも割と真面目に載せてましたね。こっちの記事は音の話で、話題のレコードの原理を、何で針からステレオで聞こえるのかとか、溝からどうやって音が出るのかとか書いてありますよね。今でも有名ですけど、こういうミュージック情報、クラシックとかポピュラーとかいろいろ載せました。

それから、「僕の製作」というコーナーがあって、ここに出ているのは東大の先生で、その先生に自分で書いた回路を、「見てください」とって葉書で送ってくるコーナーがあったんです。この記事に載っている、回路を考えたこの子なんて13歳って書いてあるしね。「こういう回路を考えたんですけど、どうでしょうか?」とか、「スピーカーを設計しました」とか、「電源回路を自分で設計したんですけど、これでいいですか?」とか、16歳ぐらいの子が聞いてくるわけですね。

ですから、彼らはもう頭の中で、回路を見よう見真似で覚えちゃってるんですよ。ここにも（※手元の資料を見せながら）、14歳の子が「太陽ラジオについて」だとか、一生懸命エレキギターアンプなんかを書いていますけど、そういう時代があったから、そこにコンピューターやゲームが出てきたんです。それから、こっちの記事も投稿で…。

Q：あっ、「売ります買いますコーナー」が載っていますね。もうこの時代からあったんですね。

大橋：そうそう。「交換しましょう」とかね。この当時は、もう全部オープンですよ。

Q：すごいですね。雑誌が熱かった時代のパワー、盛り上がり具合が誌面を通じてものすごく伝わってきますよね。

大橋：広告だってすごいですよね。こういうものに興味を持たせようっていう、社会全体がそんな雰囲気でしたよね。これ（※手元の資料を見せながら）なんかは 300 号でやった企画で、これも 79 年ですから、ちょうどパソコンの黎明期ですね。

Q：目次に「マイコンガイド」って書いてありますね。つまり、特集されたってことですよね。

大橋：そうそう。当時は広告も本当にすごくて、アマチュア無線とか、これなんか（※手元の資料を見せながら）テープ、TDK のカセットテープの広告ですよ。これが高くてね、子供たちには買えないんですけど、こんなでっかい広告も出してくれていたんです。ミュージックシンセサイザーもすぐに取り入れましたね。秋葉原とかで何か動きがあったりとか、子供たちが何かやってるぞっていうのを聞き付けると、もうすぐそのコーナーを作って載せていたんです。まあ、私自身の好みでもあったんですけどね。その集大成みたいな形で、パーソナルコンピューターの記事がここ（※手元の資料を見せながら）に出てきてますね。

Q：マイコンだけではなくて、もうこの時点で「パーソナルコンピューター」っていう単語も出てきていたんですね。

大橋：この記事は丹治さん。今でもテクニカルライターをやっていますが、当時は高校生でした。高校生なのに、東海大学の工学部で先生をやっていたんです。

Q：それもすごいお話ですね。

大橋：僕は東海大卒でしたので、先生から「マイコンを教えられる人はいないか？」って頼まれたんですよ。「じゃあ、丹治君しかいないなあ。高校生だけど、それでもいいですか？」って言ったら、「それでも構わない」って。

Q：大学の先生が、高校生を先生としてスカウトしたというのは面白いですね。

大橋：大学の工学部でも教えられる人がいなかったんですね。ある意味では、彼が一番最初にこういうことをきちっとやった人ですね。シャープとか Z-80 とか タンディとか、ちょう

どこの時期から出てきてますね。

Q：本当に初期のマイコンですね。

大橋：ええ、ここから一気にドカーンときたんですよ。

Q：誌面を拝見しますと、BASIC 講座がもうこの時代から載ってるのでびっくりしました。

大橋：そうですね。ですから、彼は初期の BASIC をやっていた人にとっては、もう神様なんですよ。この人の記事が一番わかりやすかったですよね。ほかにも分厚い本とかは出ていたんだけど、そんなのは大学生向けとかですからね。

Q：そうなんですよね。子供がマイコンのマニュアルや専門書を読んでも、説明文が難し過ぎてわかんないんですよ。命令文のリストとかも出てるんですけど、具体的な使用例とか、基本的なキーボードでの文字入力の方法とかの説明がないから、こういう入門編の記事がないとわかんないんですよ。

大橋：そう、言葉がわかんない。ですから、子供たちにも「こういうものが作れるよ」って書いて教えていたんですね。

Q：そうですね。こういう簡単な描画プログラムとかがあると、楽しく勉強できますよね。それがやがて付録につながって、どんどん需要が増えて後の『ベーマガ』創刊につながるんですね。

大橋：有名な先生方も、こういう雑誌に寄稿してくださった時代でしたね。

Q：『ラジオの製作』から独立した『ベーマガ』の創刊後も、『月刊マイコン』の発行はしばらく続きましたが、それぞれの雑誌の住み分けと言いますか、誌面構成の変え方とかはどのようにしていたんですか？

大橋：編集長の性格もあると思いますけど、基本的に向こうは子供たちについていう考え方があまりなかったんです。僕はもう完全に、小学校から高校生くらいまでの子どもたちについていう言い方をしていましたね。向こうのライバルは、『月刊アスキー』とかそっちのほうで、大学生とか、まあちょっと進んだ高校生、あるいはビジネスマンで実際に仕事で使う方々とかを狙っていたと思うんですよ。

Q：それは、前身の日本マイコンクラブのときからそうだったんですか？

大橋：そうですね。日本マイコンクラブは、先進的な学者たちの集まりでした。

Q：なるほど、そうでしたか。

大橋：ですから、そういう人たちは、もうそこから上のことしか考えないわけですね。

Q：では、同じマイコンをテーマにした記事を書いたとしても、ターゲットになる読者層が違うからあまり関係ないというわけですね？

大橋：関係ないですね。逆に、『ベーマガ』のほうが最終的には部数が多くなったんですが、年齢が上のほうの人よりもこっちのほうが裾野は広がったんですね。ですから、例えば『ラジオの製作』では、ある程度エレクトロニクスに関連したことだけに特化したんですね。『子供の科学』の場合は、ラジオ作りですとか、電池をこわしましょうって書いてあるのを、それを好きな子が見るんです。一方で、オーディオが好きな人は、そのオーディオの専門誌のほうにいくんですね。それから、科学が好きな人は、その上級の科学雑誌に行くとか、そういう段階が当時はずっとあったんですね。で、その中では、うちが割と…。

Q：入口、登竜門みたいな形ですよ。つまり、『ラジオの製作』や『ベーマガ』は、入門編の雑誌だと割り切っちゃったということですね。

大橋：そう、後追いをしないんですよ。ある部分までよりも小難しいものは、もうほかに任せちゃう。自分たちが載せる内容というのは、実は繰り返しなんです。ですから、そこはもう通り抜けてもらって構わないっていう考え方です。

Q：では、同じ出版社で『月刊マイコン』と『ベーマガ』を並行して出しているけど、商売的にも問題とかは特になかったんですね？

大橋：ええ、そうですね。

Q：『月刊マイコン』の制作を引き受けた段階で、編集部を新しく電波新聞社の中で作ったんですか？

大橋：当時は『月刊オーディオ』と『ラジオの製作』があって、じゃあそこからまた新しいものを、これはいけそうだというふうなことで始めました。当初は『月刊マイコン』の編集長



も、私と同じく『ラジオの製作』をやっていましたが、ある時期からマイコンもある程度影響がありそうだなという感じになってきて、『マイコン BASIC マガジン』を独立媒体にしようじゃないかっていう会社の意向が出てきたんです。

これも面白い話があってね、田代さんという僕より 2 つ上の先輩がいて、彼もアマチュア無線もオーディオもできるし、元ラジオ少年が編集者になったっていうような人で、自らも記事を書いていました。それで、彼と僕とでじゃんけんをして、勝ったほうがどちらか好きなほうを選んでやることになったら、彼が『月刊マイコン』を選んだんです。ですから、僕は『ラジオの製作』のほうに残ったという感じだったんですね。

Q：あまり組織的に分かれているというよりは、大きな編集部としてのまとまりがちゃんとあったわけですね。

大橋：そうそう。隣り合わせでしたね。ただ、やっぱり雑誌の編集長っていうのは広告で競争しなきゃいけない。もちろん購読もそうだけど、そうするとバッティングする所も確かにあったんです。ただ、おのずと広告主の住み分けはできたんですね。子供向けの市場があるっていうことはもうわかっていましたので、『ラジオの製作』にはそっちに特化した広告を出すわけですね。ですから、光栄は『マイコン BASIC マガジン』には広告を出さず、逆に『月刊マイコン』のほうに広告を出したんです。子供よりもちょっと上の人向けでっていう考え方ですよ。

Q：そうですね。『川中島の合戦』とかですと、「戦略性のある大人向けの歴史シミュレーションですよ」という売り方をしますよね。

大橋：まあ当時はそういう感じで、混沌とした中でいろいろなことやっていたんですね。例えば、付録だった頃の『マイコン BASIC マガジン』は、こういう表紙（※手元の資料を見せながら）の場合もありましたし。

Q：この付録の表紙は、機種まではわかりませんがマイコンの基板の写真を使っていますね。

大橋：ええ、非常にハード系と言いますか、実験的にこういうこともやりました。ですから、最初はアマチュア無線のモールの代わりに送受信ができるとか、そういう記事を載せたりしていますよね。アマチュア無線の免許取るっていうのがステータスでしたから、そういうものに使えるんじゃないかとか、いろいろ考えましたね。

Q：別のページには、ゲームの記事も載っていますね。

大橋：ゲームもあるんですけど、当時の僕はゲームにちょっと冷たくて、何とか世のため人のためになるようなプログラムを出したいなと思っていましたね。こっちのコーナー（※手元の資料を見せながら）は投稿されたみたいに書いてあるけど、実際には先に書いてって頼んであったので、まあコマセみたいなものですよ、そういう時代でした。

Q：付録は全部で何冊ぐらい出しましたか？

大橋：1年半程やりましたから、多分18冊ぐらいでしょうね。

Q：それだけ長く出し続けていたということは、かなり人気があったわけですね？

大橋：そうですね。一番最初の『マイコン BASIC マガジン』の記事は僕が書きました。自分がわかるものだけをやろうと思っていましたので、そのために自分で勉強して書いたんですよ。

Q：つまり、スタート地点は読者と同じということですよ。自分がまさに体験したことを伝えるという形で。

大橋：やっぱり、自分でやらないとだめですから。ですから丹治さん、もう当時から僕は丹治先生って呼んでましたけど、丹治さんに教えてもらって理解できたんですよ。カーソルっていう位置決めが必要とか、一番簡単なのは PRINT 文だよとか、じゃあ今度は電卓を作ってみようとかね。シフトキーとかキーの打ち方とかも、当時の原稿は手書きでしたから、僕は全然わからなかったですね。みんな原稿用紙を使いますから、キーボードなんて打つことがない。キーボードを打てるのは、タイプライターを使う国際部の人だけだったのに、まさか自分がやることになるとはね…。

Q：ほかにも、キーボードの写真をアップで載せて、「シフトキーを押しながらこれを押すと…」とか、基本的な入力方法を書いた記事もありますね。

大橋：そう、この記事も同じで、自分でわかったことを丁寧に書いていました。それから、プログラムリストの募集もこのときから始めてますね。ほかにも仕事をさせる手順だとか、自分で理解できたことだけを最初は書いていたんですよ。変数あたりまでは自分でできたのかな？

Q：記事中使用するイラスト類は、社内のスタッフが描いていたんですか？ それとも、外注で誰かにお願いしていたんですか？

大橋：これはね、仲の良い人に頼んでいました。マイコンのことがわかっていて興味を持っている人だったので、記事に見合ったものが描けたんですね。

Q：マイコンに興味があって、編集側のイメージどおりに絵を描いてくれる方がもう当時からいたんですね。

大橋：例えば、これ（※手元の資料にある実体配線図を指しながら）ぐらいの絵を描いてもらったら、だいたいいくらぐらいしたと思います？ これはね、確か40万円だったんです。

Q：40万円ですか？ 随分とお金をかけた記事だったんですね…。

大橋：写真だけでは、絶対にこういう絵は描けないですよ。まあこれだけで作る人も中にはいるんだけど、作れない人が圧倒的に多いわけですね。作るのはせいぜい、千人いるかないかですよ？ それも、年に1回ぐらいしか作れないわけですね、お金をためないといけないので。

Q：子供は当然そうですね。

大橋：ですから、これは作るためのものでもあり、自分が作った気分になるためのものでもあるわけです。回路図と見比べて、「ああ、こういうことなのか」ってわかるようになるんですね。今の技術者は、大学の工学部とか大学院を出ても、「ダイオードのアノードとカソードはどうやって見分けるんですか？」って、メーカーに入ってから聞くような人もいるぐらいですけど、当時は非常にわかりやすかったので、彼らもプログラムを勉強するのと同じように、自分でも回路が書けるようになってっちゃうんです。

それから、このときにトランジスタがちょうど出てきたんです。トランジスタだけで何が作れるのか、こんなものだったら誰でも作れるでしょとか、そういう記事を付録にしたら、リーダー電子が広告を出してくれましたね。やっぱり雑誌は広告が取れないといけませんから。

Q：『ラジオの製作』の編集スタッフは、確か3人いたというお話でしたよね？

大橋：ええ。当時のうちの出版は、1媒体3人で、正社員が3人体制でっていうやり方でした。

たね。

Q：3人で、これだけ分厚い雑誌を作るのは、とてもたいへんだったと思いますが？

大橋：でも、まあこの人数でやっていましたね。あとはライター、当時は筆者と言っていました。昔は製作記事と言ったんですが、無線とかオーディオ、半導体とか真空管、あとは入門者向けの簡単な記事とかを幅広く、10本ぐらい毎月作るんですね。筆者の先生方は、40だったか50人ぐらいいたと思いますが、すぐにはできないのでこちらからもアイデアを出して、面白いものはできないかというも考えていました。

それから、たくさん広告を出してくださっているパーツショップですとか、半導体やパーツ、セットメーカーの方々とも同時に相談しながら、面白いものにしようとか、珍しいもの、魅力を感じるようなものにしようかってやってる中で、マイコンというものが出てきたんですね。ボード型とか、キーボードもあれば、オールインワンもあって。これにはすごく意味があって、これ（※手元の資料を見せながら）がプロセッサなんですよ。この水晶を、倍の周波数の水晶にすると計算処理速度が倍になるんですね、クロック周波数っていうんですけど。これってノイズ発生機にもりましたけどね、ゲームが簡単に速く動くようになるんです。

当時、こういうものを持っていた人は、はんだ付けは当然できますし、この部品が何であるかっていうのは、LSIの中身まではわからないですけど、処理速度が速くなるって言うのは、もうわかっているんですよ。それで、こういう裏技記事なども載せたりしていたんです。まあ、そんなバックグラウンドがあって、付録も11号ぐらいになると、投稿がもうみっちり、全部を載せられないくらいくるようになりました。

Q：もう付録の段階から、そんなにたくさんの投稿があったんですね。

大橋：ええ、もう集まり始めていたんです。これは工藤さんの（※手元の資料を見ながら）記事ですね。

Q：ハドソンの工藤さん自らも記事を書かれていたんですね。「ひとみちゃん」というアイドル的なキャラクターも載せたりして、いかにもハドソンらしい記事ですね。

大橋：彼はなぜこれを書いたかと言いますと、「ひとみちゃん」というキャラクターでマイコンを使う教育ビデオを作ったんです。彼は当時、日立のマイコンを使っていたのかな？

まあ結果的に、ハドソンが作った BASIC が各社で使われましたけどね、Hu-BASIC とか。

Q : Hu-BASIC ありましたね。

大橋 : ですから、メーカーはみんなそこに頼みに行くわけですよ。それで、各社用に BASIC を作ってたんです。まあこのへんも試行錯誤の時代ですよ、プリンターもまだろくなものがない時代でしたから、画面を撮影していましたね。

Q : 確かに、BASIC を起動中の画面写真が載せてありますね。

大橋 : しかも、機種によってもみんな違いますからね。別の記事ではマシン語のことを書いて、マシン語を使わないとキャラクターを速く動かせないとか、いろいろチャレンジしていました。それと、ここに出てるは、『月刊マイコン』の宣伝、自社広告ですね。

Q : 自社広告による乗り入れもやっていたんですね。

大橋 : ええ、広告が足りなかったときは、「ページが空いてるからちょうだい」とか言って、そこはもう仲良くやっていたよ、同じ出版社ですからね。「何だよこれ、このミミズが出て来るゲームは」とか言ってね (笑)。この広告 (※手元の資料を見せながら) は、みんなハドソンが BASIC で作ったものですよね。PC-8001 とか、日立ベーシックマスター用とか。

Q : ええ、本当に初期のマイコン用ソフトがたくさん載っていますよね。

大橋 : それでね、いかにこういうソフトが大事かっていうことを、僕も気付けたわけですね。パソコン、マイコンだけを出したところで、こういうソフトがなければ何もできない。それこそ、『I/O』や『月刊アスキー』や『月刊マイコン』を買って、自分で打ち込まなきゃいけないんですけど、これを買ってくればすぐにできますので。

Q : そうですよね。テープを買ったら、あとは読み込む時間だけあればいいわけですからね。

大橋 : しかも、自分で改造ができますからね。

Q : ええ、リストを見て変数とかをいじれば、簡単に改造ができますしね。

大橋 : もうちょっと後の時代になると、ゲームでも本当に優れたものが出てきたので、表紙

にも使いました。色使いがうまくて、クモがツツツと降りて来る様子なんかを見せたりとかね。あとは、アマチュア無線コンテストのときには、ログっていうのを付けるんですが、そのための重複チェックとかも載せてますね。まだ僕の中にはそういう思いがあって、ゲームに特化できなかつたんですね。それから、ここ（※手元の資料を見せながら）に載っているのは、『パックマン』を真似したゲームですしね。もうはっきり『パックマン』で書いてある（笑）。

Q：おおらかな時代でしたね（笑）。

大橋：当時は、まだ僕もソフト開発に絡んでなかったですから。まあ『パックマン』なんて、もういっぱい売ってましたからね。あとはポケコンも出てきましたね。

Q：ポケコン、ポケットコンピューターもありましたね。

大橋：工業高校に行くとみんな買わされるとか、中学でも工業系はみんな買わせるっていうこともあったしね。ここにも（※手元の資料を見ながら）『パックマン』が載ってますよね、ポケコン版の。

Q：ポケコンでも『パックマン』、ゲームのプログラムが載る時代だったんですね。いやあ面白いです。

## 『ラジオの製作』から独立して『マイコン BASIC マガジン』を創刊

Q：では、付録から独立した後は、新たに編集者が3人配属されたのでしょうか？

大橋：僕は『ラジオの製作』の編集長でしたから、そこに僕のほかに2人いて、『マイコン BASIC マガジン』にも2人いて、そこでも僕が兼任で編集長をやっていましたね。

Q：つまり、5人で2誌を作っていたんですね。

大橋：ええ、まあそんな感じでした。

Q：独立すると当然ページ数も増えますから、先程のお話でも出てきましたが、外部のライターを当然引っ張ってくるということになるかと思います。ゲーム方面だったりマイコン方面だったり、多くの人材が後々入ってくることになるかと思いますが、創刊当時は外部のライターとかスタッフはどんな方がいらっしゃいましたか？

大橋：その頃から丹治さんはいました。あとは最初の頃はどうかだったか、なかなか思い出せないですね…。この独立した創刊号からはね、もう特化していて変な解説記事だとか、新しいものももちろんやるんだけど、もう最初から特化してましたね。

Q：確かに、創刊号からいきなりプログラムリストがたくさん載っていますよね。

大橋：もうプログラムラッシュで、ということでやりましたね。これ（※手元の資料を見せながら）は、ソニーの SMC-70 用のプログラムですね。ソニーには、今でも友達で役員秘書をやっている高野さんっていう方がいらっしゃるんだけど、「ソフトを付けなきゃ売れないよ」って言ったら、「ちょっと太郎ちゃん、なんとかしてよ」って言われたので、「じゃあ、しょうがない。まあ紹介は載せるけど」って紹介記事を書いて、その後はライターで来ている人に頼んで、その次号からはプログラムも載せました。

つまり、「これを買えば自分で動かせますよ」っていう発想ですね。もうこのときには、現行のすべてのパソコンの投稿プログラムを入れようという方針に、完全に決まったんです。

Q：かなり早い段階で、全部やりますという方針になったんですね。

大橋：そう、全部やりますと。それから、この記事には（※手元の資料を見ながら）「移植」って書いてあるんですけど、要は BASIC には全部方言があるんですね。

Q：ええ、名前は同じ BASIC でも、全機種共通じゃないですからね。

大橋：ポケコンなんかだともっとたいへんですけどね。それから、移植テクニックなんていうのも載せていました。ここ（※手元の資料を見ながら）に 36 本も、移植テクニックが載っていますよね。例えば、「自分ではベーシックマスター Jr. を持ってるけど、この移植テクニックを身につければ、座標とか画面の違いとかがわかれば、ほかの機種でも作れるよ」という考え方ですね。ですから、付録のときにはまだ迷いがあったんですけど、もうこのあたりでは「よし、これでいける」と思っていましたね。

Q：『ペーマガ』創刊当初の定価はいくらでしたか？ 『ラジオの製作』と同じ 1,000 円ぐらいだったんですか？

大橋：いいえ、そんなにしないですよ。650 円だったかな。でも、まあ高いほうですけどね。

Q：ちょっと高いかなというぐらいの値段設定ですね。

大橋：何十万円もかかるような実体配線図とかはないですし、コストも安いですから。この頃は、真剣に採算性も考えて、まあもちろんいつでも考えながらやっていますが、タイミングとしてはちょうど、このあたりで花開いたんですね。ちゃんとシャープとかも広告を出してくれましたし、九十九電機が女性だけのお店を作ったりして、それだけブームがガーッと来て、みなさん喜んでいた時代でしたね。

マイコンショップもいろいろな所にあって、バイト募集なんてこともやりましたよね。これ（※手元の資料を見ながら）はコンピューターランド、北海道のお店の広告ですね。こうやって、みんな通販で儲けていた、そんな時代でしたね。完成品とボード型のマイコンが両方出ていたりとか、いろいろ混沌としていましたので、これからどっちに進むんだらうなあとか考えていましたね。

Q：『ペーマガ』創刊当時は、大橋さんの下で働いている編集者は普通に定時で入社・退社ができていたんですか？

大橋：はい、もちろん。

Q：時には忙し過ぎて、かなり残業をするみたいな状況とかもありましたか？

大橋：そうですね、そういうときもありましたね。まあ出版の仕事っていうのはどこでもそうだし、うちは特に基本的には硬い会社ですから、朝は朝礼があるんです。今はあまりやっていませんが、社歌や社是を歌ったりしてから仕事を始めるという感じでしたね。

Q：次号の編集会議とか、打ち合わせの際は外部のライターも編集部に来てもらって一緒にこう議論するような習慣はあったんですか？

大橋：『ラジオの製作』のときは、僕は創刊以降に入ったんですけど、それぞれのジャンルの著名な先生方がいらっしゃいました。途中で入れ替わることもありましたが、製作記事には40人ぐらいいらっしゃって、こういうものが得意だとか、ああいうものが得意だとかってということで、その編集者自体が何人かを管理するという形で原稿を取りに行ったり、という感じでしたね。編集者の活動としては、普通の出版社と同じような形だったような気がします。



ですから、その質問について言いますと、『マイコン BASIC マガジン』になってからは、いわゆる先生方というよりも、僕や編集者よりも若い人たちのほうが良い記事やプログラムが書けるという形に完全になったので、その先生方とはもう違うわけですね。そういう意味ではライターになったと思うんですけど、最年長の人も含めて全員が大学生以下だったと思います。ライターで編集部に来るようになったのは、中学～高校生ぐらいだったかな？

Q：まだ若い学生をライターとして起用することは、ほかの会社でも当時の出版状況としては一般的だったんですか？

大橋：多分、そうではなかったと思います。

Q：やっぱり、普通とはちょっと変わった雑誌だったんですね。

大橋：変わってますね。

Q：そもそも新聞社ですから、もっと硬いイメージがあったのですが。

大橋：ええ。もう全然、硬いですよ。

Q：硬い新聞社という環境で、どうしてそういう文化ができたんですか？

大橋：やっぱり、これもよく考えると投稿のお陰かもしれませんね。先生が書く以外の部分は、投稿で支えていたんです。名前が載ることによって、自分でもその本を買うようになりますし、載ったことを友達に自慢するとか、そういう面がありましたよね。とにかく、もう葉書がいっぱい来ましたからね。

葉書を見ながら、この記事が面白かった、面白くなかったとか、良かった記事や悪かった記事っていうのは、もうずっと前から全部だーっと積み重なっているんですよ。それで、そのカーブを作って、それを見ながら一番下の記事はもうつまらないからやめさせて、次からは人気のある人に2本書かせようとか、そういうやり方ですよ。特に『ベーマガ』とかの場合は。

Q：最初に始めた頃から、それ以降もずっとつながっているんですね。

大橋：ええ、つながっています。漫画の編集者が、「そうやっているよ」ってお話を聞いたときに、ああ確かにそうだなって思いましたね。

Q：確かに、漫画と近いかもしれないですね。

大橋：漫画とかだけじゃなくて、もうこういうすべての雑誌がそうで、トレンドがものすごく変わるんです。新しい、「ええっ!？」っていうものがどんどん出てくるんですよ。そうすると、それにどう追いついていくかっていうのは、やっぱり読者の反応を見るのが一番良いなと思ったんですね。あとは店頭とか、通信販売をやっている方々が、何がどう売れてるかっていう情報ですよ。そういう情報を集めるには、当然現場に行かないといけないから、秋葉原とか、大阪の日本橋とか、そういう所を歩き回っていました。

いろいろな所を歩き回っていたら、その社長さんや店長さんともすごく仲良くなりましたね。「こんなことがあるよ、こんなものが売れてるよ」とか、「こういうものができたから、記事にしてくれないか?」とか、頻繁にやりとりをする中で、「面白い子がいるから、その子に記事を書かせたら?」とか言われたこともありましたので、そんな形で実際に何人か引っ張ってきていました。

『ラジオの製作』のときも、前のほうのページに載せていた製作記事とか、アマチュア無線の記事とかは、中学生とかにも平気で書いてもらっていましたからね。つまり、読者に近い人が一番良いわけですよ。その流れの中で、『マイコン BASIC マガジン』もかなり伸びたんですよ。

Q：今のお話で、気になった部分があります。若いライターの方々がたくさんいたということでしたが、何て言いますか、専門の人ではないですからリスクも結構あったのではないかなと思ったのですが、そんなことなかったですか？

大橋：いやいや。結果を見れば一目瞭然ですよ。例えばプログラムでもそうですし、一番簡単な例で言いますと、プログラムが優れているか、それとも優れていないかっていうのは、やっぱりゲームであればそのゲームが面白かったかどうかでもうわかりますよね。

ミュージックもそうですよね。しばらく経ってから、ヤマハの音源チップが搭載されるようになったので、それまでのビーブ音から和音が鳴らせるようになって擬似サウンド、シンセサイザ的なことができるようになったんです。そうすると、雑誌のほうにも「ミュージックプログラム」というコーナーを作るんですね。そういうコーナーを始めると、全国からゲームを真似してそのまま作ったものとか、まあいろいろな投稿がくるんですが、それがいいのか悪いのかは、もう1回聴いたらわかるんですよ。ですから、年齢は全然関係ないんです。

それから、「幸いうちの近所に住んでいて、編集部のことが好きな人は遊びに来て下さい」って、我々のほうからも言っていました。その中で、優秀な子たちがだんだん軍団を作っていくんですね。そこでの切磋琢磨もありますし、高校生の頃から来た人が大学生になり、中学生のときから来ていた子が高校生になっていく。すると、高校になって辞めさせられちゃう子も中にはいるわけですね。どうしても受験とか、大学に行くときに辞めちゃう人もいましたけど、うちの近所にある優秀な大学の、IQ のとんでもなく高いような連中だけが、いつしか集まるようになるんですね。

そうすると、もうそこに入り切れないような人は、もう雰囲気ではなかなか来れなくなっちゃうわけですね。「遊びに来てもいいよ」って言っても、全然話が通じないですから。彼らは「専門家じゃない」って言うんですけど、専門家と言われた人は、その当時からゲームを作るとかパソコンで遊ぼうとか、そういう考え方じゃなくて、何か仕事になるようなものだという考え方だったんですね。当時は『パックマン』とか、特にアーケードゲームには優れたものがあったので、それを真似して「何かここでできないか？」みたいな感じがあったんですね。

Q：なるほど。若い子の場合は、原稿を書かせ初めた頃は文章力的に厳しい面も当然あると思いますが、原稿の校正はやはりたいへんでしたか？

大橋：そうですね。全部手書きで書いていましたから、いわゆる赤字を入れることももちろんやりました。でも、BASIC でプログラムを自分で書けるぐらいの子は、もう投稿の規定とかプログラムの記事のパターンを決めてあったので、例えば自分の作ったプログラムリストの変数についてとか、改造するためのヒントだとか、そのとおりに書いてくれれば、だいたい仕事ができるようになっていましたね。

Q：確かに、『ペーマガ』のプログラムの記事は、いつも冒頭にプログラムのタイトルと作者の名前が書いてあって、それから紹介文とか変数、データの説明とか、決まったパターンで載せていましたよね。その形式を、やっぱりみんな真似てくるっていうことなんですか？

大橋：ええ、もうパターンにして決めていましたからね。これ（※手元の資料を見せながら）なんて、松田聖子の『赤いスイートピー』を PLAY 文で鳴らすプログラムですよ。この後、JASRAC とかにも行くようになりましたね。

Q：曲を演奏するプログラムですね。PLAY 文だけのリストがずらっと並んでいますね。

大橋：そうそう。ですから PLAY 文があっても、実際に楽譜が読めない人はコード化ができないんですけど、これを読めば「ああ、そうか」って、やっていくうちにだんだんうまくなっていくんですね。

Q：ライターが最初に書いた原稿には、編集者が赤入れ当然をしますけど、プログラムリストとか技術的なものの中身については、クオリティ的には全然問題なかったわけですね。

大橋：ええ。まず初めに、「これはこういうものですよ」という説明を書いて、それから入力方法や、「プログラムのこういう所を工夫しました」とか、「必勝法」「最後に」っていうように、みんなこのパターンで書いていたんです。

Q：なるほど。記事構成をパターン、テンプレ化して書きやすくしていたんですね。それから、最後にプログラムをチェックした編集者の講評も載っていましたよね。

大橋：そう。この記事（※手元の資料を見せながら）とかも、「初めに」「ゲーム説明」「遊び方」「プログラム」「おわりに」の順になってるけど、だいたいこのパターンで書いていたんですね。

Q：プログラムを投稿する人は、説明文とプログラムリストを打ち出した紙をセットにして送っていたんですか？

大橋：カセットテープで送ってましたね。

Q：なるほど。プログラムを保存したテープを直接送っていたんですね。

大橋：そう、郵便でね。ピーク時は月に3千だか4千本ぐらい来てました。

Q：毎月何千本も届いたら、全部見るのはもうたいへんですよね。

大橋：ええ。それで、うちに遊びに来た子に「プログラムチェックやらない？」ってお願いをして、「それじゃあ、君は PC-8001 ね」「君は JR-100 だ」とか、「今回は投稿が少ないから、JR-100 と FM-8 を両方やってくれる？」とか言ってやってもらいましたね。僕が『ラジオの製作』だとか、いろいろな編集作業をやってる間に、彼らが全部チェックをするんですね。

そのために、マイコンルームというスペースを作ってもらって、そこにすべてのパソコン

を置きました。パソコンはメーカー提供のもので、『月刊マイコン』と共用しながら使っていました。そうすると、遊びに来た子が友達に、「あそこに行けばマイコン、パソコンが全部あるよ。最新のマイコンもゲームもいじらせてくれるし、投稿ゲームを選ばせてくれて、しかもお金もらえるよ」って言って、どんどん呼んでくれるんですね。

Q：そのアルバイトの給料は、時給で出していたんですか？

大橋：いいえ、時給じゃないです。

Q：では、歩合制だったんですか？ 1本チェックするごとに決まった金額を払うとか。

大橋：どうやっていたのか、ちょっと記憶にないですね。選び出した本数か、掲載された本数だったかもしれないです。ですから、掲載されるようないいものを必死になってみんな探していましたね。

Q：アルバイトにも、いいものを見分けられる目利きが必要だったんですね。では、「今月は何十本のプログラムを掲載しましょう」と、最終的に決めるのは大橋さんのご一存だったのでしょうか？

大橋：まあそうですね。もうそこまで機能してくると、あとはそういう回路図が読めたり、はんだ付けができたりとか、何て言いますか、素養がない社員でもと言うと語弊がありますが、誰でも形が決まってるからできるわけですよ。「じゃあ、お前に任せるから」と、5本とか10本とかある中から選んでもらって、最後は編集者がそれを見て、「じゃあ、これとこれにしよう」とか、そのぐらいのことはできるわけですよ。

Q：なるほど。月に何千本の中から数十本にするっていうのは、今お話がありましたようにスタッフの方々がやっていたってことですね。

大橋：そうそう。まずは、そのゲーム、テープチェッカーが、例えば、PC-8001 だったら、その数百の中から10本まで絞れと。でも、それだけでもたいへんなんですよ、テープですからね。

Q：ええ、テープだとプログラムを読み込む時間が長いですからね。

大橋：そうそう。テープを読み込み始めて、途中で「ああ、これはだめだ、もういいや」ってなったら、もうポンと出してやめちゃう（笑）。本当にたいへんでしたけど、自分たちも

プログラムとかができる人でしたから、みんな真剣になって、自分が感心するようなプログラムを選ぶわけですね。

時々、天才的なプログラムが送られてくることがあって、あるとき PC-6001 の投稿を見た人から、「大橋さん、たいへんです。『ゼビウス』が動いてる、アンドアジェネシスが PC-6001 で動いてる！」って言われたんです。そうしたら本当に動いていたので、そんなの PC-6001 ではできっこないよと思っていましたら、もうびっくりしました。それは姫路からの、中学生の投稿でしたね。

## 読者の中から天才プログラマー次々と出現

Q：後の『タイニーゼビウス』の発売につながる、松島徹さんの投稿プログラムが送られてきたときのお話ですね。

大橋：その時代にはすでに、マイコンソフトの部隊がいました。並行的に、アーケードゲームの移植をメインとする部隊がいたんですね。最初は社員 2 人で始めたんですけど、最終的にはその 2 人を中心にして、そこにもアルバイトと言いますか、やはり外部の天才少年たちが周りにいて、ナムコさんのゲームを次々に移植していたんです。そのときに、マイコンソフトができたわけですね。

Q：中学生の投稿したプログラムが、商品化できるほど優秀だったというのも、今となってはすごいお話ですよ。

大橋：そうですね。その『ゼビウス』というのは、キラキラと光るメタリックな色がすごいので、できるだけ画素数は多いほうが、小さくて細かいほうがいいんですよ。でも松島君はスピードを重視するので、逆にキャラクターを大きくしちゃうんです。で、「それをタイルのようにはめてみたら、アンドアジェネシスに見えた」っていうんですね。しかも、それがちゃんとしたゲームになっていたんです。

確か、PC-6001 が出てちょっと経った頃だったかな？　すぐ姫路に飛んで行って、「フロントマネーはこのぐらいで、ぜひ権利を譲っていただきたいんですけど」って言ったら、もうお母さんがびっくりしちゃいましたね。「うちの子が何かしでかしたんじゃないでしょうか？」って、お父さんもびっくりしちゃった。

Q：親御さんもびっくりしますよね。東京からいきなり出版社の編集長が飛んできたわけですから。

大橋：いきなり何十万、当時の何十万ですからね。「ご不満でしょうか？」って言ったら、「いいですけど、勉強に支障はないですか？」って言われたので、「いやいや、もうそんなには…」ってお話をしましたね（笑）。

Q：それもすごいお話です（笑）。

大橋：それで、パッケージを作ってドーンと出したら、もうすぐ売り切れになりましたよ。

Q：今、手元にある『オールアウトナムコ』を見てみますと、ここに載っている移植ソフトの紹介記事の原稿は多分、大橋さんが書かれていますよね？ 今、お話を聞いていて気付いたのですが。

大橋：ええ、そうですね。これは全部僕でしょうでね。

Q：ちょうど今、お尋ねしようと思っていたのですが、電波新聞社のマイコンソフト事業は、まさに移植から始まったんですね。

大橋：はい。松島君のゼビウスは投稿として送られてきたのですが、完成度が高いので、ベーマガにプログラムを載せるのはやめようとすぐに判断しました。

Q：なるほど。ナムコとはライセンスも契約していたわけですね。

大橋：みんなが打ち込んで遊べるようにしたら、商売にならないですからね。

Q：それで、そのままライセンスを取ってパッケージ化しちゃったんですね。

大橋：ええ。それをうちの部隊でやりまして、それから解析できないようにちょっと工夫をしていました。

Q：プログラムにプロテクトを掛けたんですね。

大橋：それもやりました。これはもう、本当に大騒ぎでしたよ。

Q：『タイニーゼビウス』みたいな事例は、ほかにもありましたか？ これだけは特別なケースだったんですか？

大橋：あとは、古代祐三さんの投稿もすごかったですね。確か、『ゲームプログラム大全集』を出そうとしていたときに、これは古代さんもよくお話をしているんですけど、本当はもう締め切りを過ぎていたんですけど、「締め切りが過ぎちゃったんですけど、間に合いますか？ ぜひ聴かせたい」って電話が掛かってきたので、「いいよ、まだ余裕あるから」って言ってうちのマイコンルームに来てもらったんです。PC-8801 だったかな、当時はフロッピーだったんですが、そこに入ってた曲を聴いた途端、もう全員が総立ちになっちゃったんですね、「これはすごい！」と。

彼のプログラムは、ただ時間を割り振って楽譜のとおりには鳴らすのではないんです。音楽って、「うっ」というような感じがあるじゃないですか？ ちょっとずれる感じを、音をものすごく細かくして、その雰囲気を出す工夫をしていて、三重和音しかなかったけどパーカッションとかもすごくて驚いちゃったんですね。それで、もうすぐに彼をミュージックプログラムの担当にしました。一生懸命やってくれましたけど、もうそうするとね、彼なんかはすぐに日本ファルコムさんとかにスカウトされちゃいましたね。

私もゲームをやってたので、そういった社長のみなさんとも親しくしていました。そうすると、「誰か、音楽ができる人っていない？」とか、経営者同士で話し合うこともあったんですね。まあ彼らにとっても、編集部でちょっとお小遣い稼ぎ程度のものから、自分の作品としてちゃんと名前が世に出るといふことに対しては、僕も応援したかったんですね。

Q：投稿をきっかけに、やがて作り手としてプロになる。とてもいいお話ですね。

大橋：あとは、音楽関係では Yu-You 君という人がいました。

Q：確か Yu-You さんも、マイコンソフトのゲームでサウンド制作をたくさん担当されましたよね。

大橋：彼も同じで、「プログラムした曲をぜひ聴いてもらいたい。自信があるんです」って電話を掛けてきたんです。「じゃあ、いいよ。編集部に来て」って言ったら、彼は中野かどこかにいたんですが、「実は、五反田まで行く電車賃しかないんです。2 日ぐらいものを食べていないんですけど…」って言ってきたんです。

それでも来てもらって彼の作品を聴いたら、これもすごく良かった。音楽なんて、もう聴いたらすぐに良さがわかりますから、もう「えーっ！」ってというような感じで驚いちゃいましたね。周りにいた人たちも、「こいつの技量はすげえなあ」って。それでね、うちのすぐ



裏に遊遊ラーメンっていうお店があったので、1,000 円だったか 2,000 円を渡して、「これで飯を食ってこい」って言ったんですよ。そうしたら、それが当たったかどうかしたんだよね、急に食べたせいで。それ以来、もういっぺんに仲間に入りしましたね。すぐにみんなであだを名つけて、「お前は『ゆうゆう』だ」って（笑）。

Q：ラーメン屋がお名前の由来だったんですね（笑）。

大橋：本人も、そのままペンネームにしちゃったんですね。もうすぐに頭角を現して、彼も日本ファルコムさんに引っ張られましたね。そこで作品として音楽を作れば、もうギャラは全然違いますからね。まあそういった人たちがいたり、あとは今では漫画誌の副編集長をやっている人とか、NTT や富士通みたいな立派な所で技術部長になった人とかもいましたね。

それから一番若い、ゲームミュージックのチェックをやっていた中学生の 3 人組は、3 人も東大を出て、海外の大学も卒業して今はメーカーの…何て言ったのかな、ドイツの会社の日本支社長になった人とか。そういう人たちも輩出していますね。

Q：ある意味、『ベーマガ』の編集部が人材バンクになっていたんですね。

大橋：えーとね、そうではなくて、当時からそういう人だったということでしょうね、今にして思うと。それから 3 年ぐらい前に、『マイコン BASIC マガジン』のスペシャルイベントを山下章さんが秋葉原でやったのですが、400 人ぐらい集まったんです。今年（※2018 年）の 1 月にも、よみうりホールでやったら 1,100 人、大阪では 400 人ぐらい来たのかな？ そのときに登壇した人もいたのですが、それ以外の、その世代よりも下の人は下働きをして全部サポートしてくれたんです。

そこでまたみんなと会って、Facebook でもつながったりして、「まだ大橋編集長とお酒を飲んだことがないし、一度飲みに行きましょう」という話になったんですね。「あれっ、一緒に飲むのは初めてだっけ？」って言ったら、「そりゃそうですよ。だって、あの頃はみんな中学生でしたからね」って言われたりしましたね。

いろいろな人がいて梁山泊みたいになっていたから、僕はその中にはあまり入り込まないようにしていたんだけど、その中でいろいろなグループができたり、あるいは家庭の事情で離れていったりというようなことはありましたね。プログラミングに関しては、まあそういうことですかね。

## マイコンソフト事業開始までの経緯

Q：プログラマーのなにわさん、藤岡さんが、電波新聞社でお仕事をするようになったきっかけは何だったんですか？

大橋：最初にマイコンソフトを作ったときに、そのときから僕は責任者をしていましたが、当時の副社長がゲームのことに結構詳しくて、ナムコからライセンスをいきなり十何本分も取ってきたんです。平山哲雄という当時の副社長で、去年の12月1日で退任しましたけどね。それで、ライセンスはあるけど誰に作らせるかっていうのが、僕にもわからなかったんで、必死になって秋葉原を探し回ったんです。

そうしたら、偶然にも大阪方面でラシャヌソフトっていうのを、藤岡さんともう一人が作っていて、確かうちに売り込みに来たのかな？ 当時、僕は直接会ってはいなかったのですが、うちでは流通もやっていたから、「ソフト売ってください」と、うちに来ていたみたいですね。その会社は、もう倒産寸前だったようですね。僕は後から聞いたんですが、「この2人を雇うことにした。うちに来てもらって、メインで開発をやらしてもらおう」ということになったんです。

Q：おふたりが加わるまでの間には、そんな経緯があったんですね。

大橋：ええ。それから2人で黙々と作り始めて、次々と製品ができてくるので、僕がナムコとの交渉役をやりました。2人ともかなり才能がありましたね。

Q：電波新聞社が移植したタイトルの再現度は、どれもすごく高かったですよね。

大橋：『パックマン』を作っていたときに、初めてアルゴリズムという考え方を我々もつかめたんです。「何でこういう性格があるんだろう？ 縦に追い掛けるとか、ランダムに動くとか…」って、そういうアルゴリズムが見えてきたんですね。それでも、ナムコさんに持って行っては戻され、また持って行っては戻されたりの繰り返しでした。ナムコさんのほうから、全然ヒントをくれないんですよ。ソースコードももらえなかったんで、じゃあ自分たちで見てやるしかないという、そういう流れだったんです。

実は、『マイコン BASIC マガジン』に『スーパーソフトマガジン』の付録を付けるようになったきっかけもそこにあるんです。今でこそ無敵モードとか、ゲーム基板を解析するのは当たり前になっていて、そこからデータを吸い取ることもできますけど、当時はそういうものはないですから、自分の目で見て作るか、あるいは画面を私が写真で撮って、その写真

を見ながら作りました。基板でも、ゲーム中に画面をストップさせることだけはできましたから、それを写真で撮ってからドット絵に起こしたりするんですね。

Q：自力、人力での分析や解析が必要だったんですね。

大橋：ええ。ですから、ゲームが上手な人に頼むしかないんですね。特に、『ゼビウス』が一番作りたかったんですが、『ゼビウス』をクリアできるのは東京に2人しかいない。多分、遠藤雅伸さんから教えてもらったと思うんですが、もう『ゼビウス』はこのままじゃできそうもないねっていう雰囲気の中で、大堀さんの名前と通っている学校もわかったので、電話をしたのか手紙を渡したのか、どっちは忘れましたが、彼に来てもらわないと『ゼビウス』の全16面が見られないわけですよ。それから、えーと…ソルでしたっけ？

Q：隠れキャラクターのソルのことですね。

大橋：そうそう。それもね、どこにあるのかが全然わからないんです。これも以前にお話して、もう逸話になっていますが、彼の通っている高校の最寄り駅に、下校時間になったら僕はずっと通って、そこで待って何度も何度も口説いて、そうしたらようやく折れてくれたんですね。まあ、大堀さんは「拉致された」って言うんだけどね(笑)。それで開発室に連れて行ったんですが、そこにはアーケード基板ももちろん置いてあるわけですよ。その部屋では、いろいろな道具を使って開発をしていたんですが、そこで大堀さんに『ゼビウス』をプレイしてもらって、「ああ、こういうものか」ってやっとわかったんです。

それで、『スーパーソフトマガジン』の第1号の付録に載せようと思ったのですが、事情があって『マッピー』に変えたのかな？ 『マッピー』もそのときに初めて見て感動したんです。音楽がものすごくいいし、「やっぱりすごいなあ。ナムコのゲームは、ほかのアーケードゲームとは違うな」っていうことが、本当によくわかりましたね。

ですから、副社長がナムコを選んだっていうことがものすごくよくわかりました。『パックマン』ひとつを取っても、4匹の追い掛けてくるモンスターの作り方が、もう実に見事でした。それでまあ、許諾を得るためにナムコさんにしょっちゅう行ってました。『パックマン』は、確か岩谷さんですよ？

Q：はい。『パックマン』の企画、開発は岩谷徹さんですね。

大橋：岩谷さんとかも、かなり熱心に話をしてくれるようになりましたね。

Q：「記事載せるから、基板を貸してください」みたいな交渉もされたわけですね？

大橋：いいえ、基板は買っていましたね。

Q：つまり、もう当時から基板屋さんに行って自分たちで買っていたんですね？

大橋：ええ。当時は貸してもらおうとかっていう雰囲気ではなかったですから。

Q：当時はメーカー側も、まだ広報課とかメディア対応をする部署とかがなかったですし、そういう依頼には慣れていなかったんでしょうね。

大橋：昔はお互いにそうでしたよね。ですから、開発資料も当然あるものと思っていたんですけど、まあ基本的にはあるんですが、それは表には出さない、出せないって考え方だったんです。それで、何度も何度もだめ出しを食らって、その都度僕が会社に戻ってそれを伝えて。「腐らないように。諦めないように」って言いながら、いいものを作らなきゃいけないという一方で、雑誌の編集もやっていたんですね。

Q：そうですね、本業の編集のお仕事も当然ありますよね。

大橋：非常に楽しくもあり、忙しかった時代でしたね。

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](http://www.iir.hit-u.ac.jp/doc/WPlist_Game.pdf)