

すべての時間と経験が、自分の土台をかたちづくる。



大谷中学・高等学校を卒業した先輩たちが学生時代を振り返りながら、ここで得た気づきや現在の自分に息づくもの、未来へのヒントについて語るインタビュー企画。

第一回は、任天堂でゲーム開発に携わり、人気タイトルのディレクターを務める藤林秀麿さんに、濃密な吹奏楽部の思い出からゲーム作りを仕事にするきっかけとなった出来事まで、自身の原点に関するお話を伺いました。

今の自分を築いた、吹奏楽部の3年間。



藤林さんが通っていた頃と変わらない吹奏楽部の部室。

——今日、学校へ来られたのは何年ぶりですか？

藤林秀磨（以下、藤林）：卒業したあと、吹奏楽部のOBとして何度か来たことはあるのですが、たぶん10年か15年ぶりじゃないでしょうか。校舎も教室もずいぶん新しくなっているけれど、吹奏楽部の場所は当時のままで、あの入り口を見ると一瞬で高校時代を思い出します。やっぱりここには特別な空気がありますね。

——地元の中学校から、吹奏楽の推薦で大谷高校へ入学されたそうですね。

藤林：はい。そのくせに、すごく下手だったんです(笑)。中学からトランペットを始めてがんばってはいたのですが、大谷高校に入学してみると自分があまりにも下手で、先輩や同級生とのレベルの差に愕然としました。当時の大谷高校は男子校だったので、練習も体育会系。休みはほぼ無いし、先生もすごく怖くて、誤解を恐れず言うならまるで軍隊のようなところでした。でも、この3年間でなければ今の僕はないと思います。厳しい環境で鍛え抜かれ、自分は成長できたという自信が、その後のすべてにつながっているんです。

——吹奏楽部での時間が、どれほど大きいものだったかがわかりますね。

藤林：それはもう、ものすごく濃密でしたから。授業のことはあまり覚えていなくても、ここでトランペットの練習をしていた時間や景色は、今も鮮明に覚えています。

大切な思い出と、大谷でできた一生の友。



(左) 藤林さんが長年愛用しているトランペット。(右) 「これを貼れることが誇らしかった」という大谷高校吹奏楽部のステッカーも、ずっと大切に保管している。

——特に忘れられない出来事や、何か記憶に残っている場面はありますか？

藤林：毎日毎日、基礎練習を続けて9ヶ月くらい経ったある日、同じパートの先輩に呼ばれて「このパート任せるから」と言ってもらったんです。そのときのことは、いまだに忘れられないですね。すごく厳しい先輩だったのですが、その瞬間「あ、俺ちょっとやれるようになったんだ」と思えて。プレッシャーに耐えて精進するしかなかった日々から、ようやく自分の努力を認めてもらえた気がして、そこから少しずつ部活が楽しくなっていました。

——今も当時の仲間と会ったりされることはあるんですか？

藤林：最近は何だか会わなくなりましたが、久しぶりに会っても一瞬であの頃に戻ることができて、高校生活の友達というのは一生ものだと思います。当時は、練習が終わったあとに仲間と京都駅の裏にある「第一旭」でラーメンを食べて帰るというのが一番のご褒美でした。店内にはいつも演歌が流れていて、たしか780円の特製ラーメンが学割500円で食べられたんです。限界まで練習をしたあとに食べるそのラーメンが本当においしくて、今でもラーメンを食べるとあの頃の楽しかった記憶が蘇ってきます。



かつて使っていたロッカーを確認する藤林さん。部室に入る際は、「こんにちは」を短縮した「ちわっす」がさらに短縮された「ちょーす！」という吹奏楽部伝統の挨拶をすることが部の掟だったそう。

——今、息子さんも同じ大谷高校で吹奏楽をやっているそうですね。

藤林：そうなんです。息子から話を聞くと、今は僕がいた頃と違ってとても穏やかな雰囲気なのですが(笑)。彼も音楽をほとんどやったことがなかったのに、中学生の終わり頃になって急にドラムをはじめました。「大谷高校の吹奏楽部に入るらしい」と妻から聞いたときには驚きましたが、息子が僕と同じような道を進んでくれたことで、こうしてまた大谷高校とのご縁を感じることができてうれしいですね。

“お化け屋敷”からはじまったゲーム作り。



——そんなふうに吹奏楽に打ち込んだ学生時代を経て、ゲーム業界に入られたきっかけは なんだったのでしょうか。

藤林: 子どもの頃、「お化け屋敷を作りたい」という夢がありました。小学5年生になると、学校でキャンプをするという行事があって、夜に校内を使った肝試しが行われるんです。ずっと5年生になるのを楽しみにしていて、いざキャンプの準備に取りかかったとき、お化け屋敷を作る運営側とお化け屋敷を体験する側に分かれなければいけないことを知りました。

僕はずっと体験することを楽しみにしていたけれど、そこでふと「なんか、お化け屋敷作るの楽しそうやな」と思い、運営側に回ったんです。どうしたら人を驚かすことができるか、怖がってもらえるか。そんなことを考えるのが楽しくて、お化け屋敷というものを、今でいう「デザインする」ことに興味を持った瞬間だったと思います。

——ゲームクリエイターの原点となる出来事ですね。

藤林：それは楽しかった記憶としてずっとどこかにあったのですが、大学4年生ごろになって就職先を考えたとき、自分がやってきたことがトランペットしかないことに気づくわけです。その頃はまだ何をしたいかが明確ではなくて、なんとなく興味がありそうな会社の面接を受けてみるものの、案の定ダメなんですね。

それが悔しくて、なんで自分は採用されないのか周りを見ながら考えてみたとき、自分の土俵で戦っていないからだと思いました。ちょっと興味があるとか、大きな会社だからとか、そんな考えで選んでいる人間をそりゃあ採用しないですよ。そこで改めて、自分がいま何をやりたいのか素直に考えたとき、出てきたのが「お化け屋敷を作りたい」ということでした。

でも、求人誌を見てもお化け屋敷を作る会社なんてないんです(笑)。それを業界に当てはめると“アミューズメント”だということがわかって、その欄を見るとゲーム会社の名前がたくさん出てきました。当時、ゲームはお店に行けば売っているもので、人が作っているものというイメージがあまりなかったのですが、ゲームを作る会社があるなら、もしかしてお化け屋敷と同じようなことがやらせてもらえるかもしれないと思い、カプコンに応募して運良く入社させていただいたのがはじまりですね。

幼少期から得意だった、遊びの見つけ方。



藤林さんが携わったタイトルには生まれ育った京都の地理感覚が投影されているものもあり、幼い頃からの何気ない遊びや暮らしが現在のゲーム作りにつながっている。

——お化け屋敷を作った経験が、そんな風につながっていたのですね。

藤林：小学生の頃、図書室にあった江戸川乱歩の『怪人二十面相』が大好きでした。そこには、盗んだものを飾っておく二十面相の秘密基地とそこへ繋がる地下通路の描写があり、その文章から想像して絵や図を描き起こしていたんです。これだと警察に踏み込まれたときに逃げ場がないから、ここに秘密の脱出口を作ろう……とかそんなことを考えながら。

——それはまさに、今作られているゲームの世界に通ずるのでは？

藤林：そうなんです。あとは、当時テストの裏に読み物が書いてあったのですが、僕の楽しみはテストを早く終わらせて、その文字の隙間を利用して迷路やすごろくを作ることでした。テストが返ってくると「秀麿くん、裏に落書きをする時間があれば、まず見直しをしましょう。」と書かれていましたけれど（笑）。

当時はただ好きなことをやっているとしか思っていませんでしたが、この仕事をはじめて、実は小学生の頃から同じようなことをやっていたのかもしれないと思うようになりました。ゲーム業界では「レベルデザイン」と言いますが、どうやって楽しく遊んでもらうか、フィールドをどのようにデザインするかということを、小学生の頃から無意識にやっていたんだと思います。



<PROFILE>

藤林 秀麿 Hidemaro Fujibayashi

京都府生まれ。大谷高等学校在学中は吹奏楽部に所属し、3年次に部長を務める。1995年、株式会社カプコンに入社。現在は、任天堂 企画制作部プロデューサー、ディレクターとして、ゲームの開発に携わる。2023年、米Variety誌の『世界のメディア業界を創るビジネスリーダー500人』に選出。

Interview & Text: Asako Saimura

Photo: Ayumi Yamamoto