

持つべきは、好きなことを全力でやり抜く覚悟。



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磨さん。吹奏楽部の思い出や、ゲーム作りに携わるきっかけとなった出来事についてお聞きした前編に続き、後編では学生時代に培われた人間力や好きなことを続ける重要性、未来へ向かうためのアドバイスなどをお話いただきました。

自分なりのやり方で培ったリーダーシップ



「ゲームはチームで作るもの。多くの人が力を合わせやすくする環境をつくることも、自分の役割のひとつです」（藤林さん）

——学生時代の経験で、今も自分に息づいている一番大きなものは何だと思われますか？

藤林秀磨さん（以下、藤林）：一つのことをやりきった自信と、コミュニケーション力でしょうか。僕が直近で携わっていたタイトルは比較的大きなチームでしたが、そこを運営する能力は吹奏楽部

で大勢の仲間と活動した経験によって培われたもので、今の仕事にもすごく役立っていると感じています。

よく「ゲームデザイナーになるためには何をしたらいいですか？」と聞かれますが、そんな人たちに僕は、ゲームの知識はもちろん大事だけど、それより重要なのは人間力を鍛えておくことだと伝えています。特にディレクターやプランナーは、考えていることやアイデアを正確にチームのみんなに伝えるコミュニケーション能力がとても大事で、それは一朝一夕では磨けるものではありません。

そして、何か一つでも自分が好きだと思えることをやり切って、一芸を磨くこと。仕事に直接関係しなくても、それがきっと、どこかで役立つ日が来ると思います。実際に僕も今、それだけでゲームを作らせてもらっているようなものですから。

——中学、高校、大学までずっと部長を務めていたとお聞きしましたが、その経験も役立っておられそうですね。

藤林：そうですね、それは大きいと思います。僕はトランペットが下手だったので、部の中でリーダーシップを取ろうとした場合、人一倍やっている姿勢を見せることしかできなかったんです。先輩にも後輩にも上手い人がたくさんいて、そういう方たちは演奏するだけで尊敬を集められるし、そこに自然とリーダーシップも生まれていく。でも僕はそこが弱かったので、誰よりも先に来て、誰よりも遅くまで練習をしました。それは今の仕事にも通じることで、誰よりもゲームを熟知して、常にそのことを考え、開発スタッフのどんな疑問や質問にも答えられるようにいつも意識しています。「とにかく日々精進する」ということは、高校生の頃から変わらず思い続けていることですね。

精進とは、精一杯の日々を積み重ねること。



演出に対して楽曲の雰囲気のリクエストするなど、サウンドを作るスタッフと直接話をするということも多いという藤林さん。ゲームづくりにも、音楽の知識や経験が活かされている。

——先ほどから、「精進」という言葉が出てきますが、藤林さんの中で精進とは具体的にどのようなことなのでしょう。

藤林: ただ目の前にあることを一生懸命やること。それは「後悔しない」ということだとも思います。僕は反省会というものが好きではなくて、「反省ではなく振り返りをしよう」とよく言っています。高校時代であれば毎日、地道に練習を続けることであり、ゲーム制作で言うならば、アイデアを出し切ることや、本当に不具合がないか最後の最後までチェックし続けること。そういったことに手を抜かず、精一杯やった毎日を積み重ねた先に、「もうちょっとがんばれたと思います」という言葉は出てこないはずなんです。

——この思いの根源が、大谷高校での3年間にあったわけですね。

藤林：自分自身の全力でいいんですよ。人と比べる必要はなくて、自分の速度で、怠けることなく一日全力でやったと言えるならば、それを重ねた先に失敗や問題が起こっても、そこに後悔はなく前を向けると思います。

いま目の前にある好きなことを、とことんやればいい。



部室へ向かう階段も当時のまま。「好きこそものの上手なれで、あれだけ厳しくても続けられたのは、やっぱり音楽やトランペットが好きだったからだと思います」（藤林さん）

——世界中で愛されるゲームを作られていても、大きな夢や野望を持ってやってきたというより、本当に日々を積み重ねてきた結果なんですね。

藤林：そうですね。下手だ下手だと言われていたトランペットを10年続けて、ゲーム業界に入ったかと思えば、ゲームがどうやって動いているのかもよく知らないところからのスタートで。ひょんなことから任天堂のゲーム作りに関わらせていただくことになり、気付けば多くの人へ届けられるタイトルのディレクターをさせていただくことになっていました。大きな仕事が終わって温泉なんかに浸かっていると、「思えば遠くへ来たもんだ」と本当に思いますよ。

——温泉といえば、今年日本一周をされたそうですね。それはどういったきっかけで？

藤林：50歳を過ぎてふと、自分は海外だけでなく日本国内ですら見たことのない場所がたくさんあるなと思ったんです。僕はお城が好きなので、一県で一つ必ずお城へ立ち寄るというルールを設けて、沖縄以外の都道府県をすべてマイカーで周りました。北海道の外周も、実際に周ることでどれほど大きいか感じる事ができて、楽しかったですね。これまではニュースで見ても知らないところだった場所が、近くを通ったことで急に身近な場所に感じられたりして。一周し終わったあと、日本が狭く感じました。

——この経験がまた次の創作にもつながりそうなお話ですね。

藤林：やっぱり常にゲームのことが頭にあるので、実際に各地を周ったことで「これはおもしろそうだな」とか、いろんなアイディアのヒントがありましたね。



——最後に、大谷中学・高等学校に通っている生徒や卒業生の中にも、今まさに迷ったり悩んだりしている人がたくさんいると思います。そんな方たちに藤林さんが言葉をかけるとすれば、それはどんなことでしょうか。

藤林： 中学・高校時代って、本当に密度の濃い大事な時間だと思います。だから今、この先どうしようとか、将来不安だなとか、どういう人間であればいいんだろうとアレコレ考える前に、自分の好きなことや少しでも興味が持てることを、とにかく一生懸命やってみたらいいんじゃないでしょうか。

ゲームでも映画でもスポーツでも、なんでもいいんです。ただ、やるからにはとことん研究をして、他に抜きん出る一芸にまで昇華すること。それくらいの覚悟を持って好きなことをやるのならば、

将来大丈夫かどうかは考えなくてもいいと思います。その上に花が咲くことが一番いいですが、たとえ花が咲かなくても、一生懸命向き合って何かを得たという経験は大きな自信になりますから。好きなことを限界までやった一日一日を積み重ねていけば、そこには自分を支える財産が築かれているだろうと思います。



<PROFILE>

藤林秀麿 **Hidemaro Fujibayashi**

1972年、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