

ぽよぽよ 1989~2011

Misuken's Interviews 1-2-3

横えび

1999年6月6日。

ノルマンジー上陸作戦55周年のこの日、22歳2ヶ月の横えび君はいくつかの決断——辞表提出とぷよぷよ現役復帰、及び閉鎖していたぷよサイトの再開——をくださることになった。大学卒業と同時にファミリーレストランへ就職し、連鎖活動の第一線は退いたつもりだった。ところが日々の激務とぷよれぬストレスは、我が想像をはるかに超えていた。二桁以上の体重を失った私は、わずか2ヶ月あまりで退職へ追い込まれたのである。

過去への悔恨と将来への恐怖。就職氷河期にこのようなことをすればどうなるか、今考えても背筋が寒くなる。しかしながら、一番大切なものを犠牲にしてまで仕事に打ち込むことなどあり得ないことを、再認識させられた2ヶ月でもあった。ここから再就職を果たすまでの1年10ヶ月は私の人生で最も苦しい時期であり、また自らの存在価値を再認識するための貴重なモラトリアムでもあった。

だがまずは我が原点、時間軸を10年遡ったところから書いていきたい。



01. 序文 横えびのいちばん長い日
02. 1989 すべての始まり
03. コラム MSX時代
04. 1991 誕生
05. コラム ぷよらーたちの食生活
06. 1993 クリアへの長い道のり
07. ミスケンインタビュー（前編）
08. 1995 幻の「ぷよぷよ元年」
09. ENQUETE NETWORK（前編）
10. 1997 世代交代の嵐
11. 寄稿文 LPRから見たぷよらーインタビュー集
12. 1999 泥沼の中で
13. ミスケンインタビュー（中編）
14. 2001 リスタート
15. コラム 全国転勤の恐怖
16. 2003 放蕩児の帰宅
17. コラム **赤い**ぷよぷよ・共産主義ジョーク集
18. 2005 35歳の挑戦者
19. ENQUETE NETWORK（後編）
20. 2007 最後の自己ベスト
21. ミスケンインタビュー（後編）
22. 2009 出戻りとランキング戦
23. あとがきにかえて
24. ぷよぷ用語集
25. キャスト

SEGA

ぷよぷよ!!

PuyoPuyo 20th anniversary

ゲーム大会



優勝

Tema 横えび

準優勝

枝 にくま

8月27日 曜日

15時00分より開催!

開催場所 セガワルドアクト

詳しくは当店スタッフまで

1 みやび

2 れき

3 阿佐谷サチ

4 にくま

5 ゆうじ

6 横えび

7 Tema

8 なす神木

ゆうじ

にくま

Tema

阿佐谷サチ

なす神木

れき

みやび

横えび

平成最初の年は、国内外はもちろん個人的にも大きな転機となる1年だった。小学校を卒業し中学生になり、電車通学が始まり、MSXを購入し、転入したばかりの神奈川県を1年で離れ磯子区民となった。それまではマンションもしくは社宅暮らしだったが、父が磯子区に家を建てたのである。転勤族の横えび一家は小学校を2回転校（東京⇒新潟⇒神奈川）しているが、マイホーム建築により以後はその心配をせずに済むようになった。しかしながら当時はバブル経済絶頂期、すなわち土地代が最も高い時代だった。そのため、転居後の横えび一家は深刻な財政難に陥ることになる。

中学の授業で、初めてパソコンに触れた。パソコンと言っても12歳の横えび少年にとってはゲーム感覚、ファミコンの延長でしかなかった。中学のコンピューターサークルに籍を置いた時期もあったが、プログラム言語は当時も今もさっぱりわからない。しかし“自分で好きなゲームを作れる”というキャッチコピーにまんまと騙された私は、中途半端な知識を頼りに有り金をはたいてソニーのMSX2を購入する。そして店員の勧めに従い“MSX・FAN”を購入し、ショートプログラムを打ち込み遊び始めた。

MSXはパソコンとしては玩具程度の性能、ゲーム機としては初代ファミコン程度のスペックしかなかった。ちょっとした動作に1・2分待たされるのは当たり前で、良くも悪くも入門機でしかなかったのである。しかし当時の悪友が、無知な私に教えてくれた。「コンパイルは違うぞ」と。

コンパイルのMSXソフトは、ファミコン一辺倒だった横えび少年には新鮮かつ未知の領域だった。8ビットPC特有の各種ストレスとは無縁で、パソコン初心者でも十分に楽しめた。毎月発売されていたディスクステーションとリリースされたばかりの魔導物語は驚きの連続で、コンパイルを知った直後の横えび少年は「（毎月ゲームを発売するなんて、コンパイルはどれだけ大企業なのだろう）」と勘違いしたものである。

それまで遊んでいたゲームは、もっぱらアクションとシューティングとRPG。テトリスやロードランナーといったパズルゲームは、当時の横えび少年には興味の対象外だった。しかしコンパイル作品に魅せられ始めた横えび君にとって、2年後のぷよぷよとの邂逅はこの時点で約束されていたと断言していい。平成最初の年は、私にとってもはじまりの1年であった。

(ここから先は余談)

本当はMSX2ではなく、この年に誕生した32ビットのFMタウンズ(富士通)が欲しかったのでございます。性能が段違いでしたし、デビュー間もないB'zのテーマソング(BAD COMMUNICATION)と当時16歳の宮沢りえのタウンズCM(セミヌードあり)は、色々な意味で強烈でございました。

もし横えび家が裕福だったら、間違いなくMSX2ではなくFMタウンズを購入しておりました。そうなれば当然コンパイルを知ることもなかったわけで、そういう意味では運が良かった、と言えるかも知れません。



黎明期のぶよぶよを語る上で、MSXは切っても切れない存在です。MSXが登場したのはファミコンのそれと同じ1983年、アスキー創始者の西和彦社長が提唱したPC道楽・・もとい、8ビットパソコンの共通規格でした。パナソニック・ソニー・サンヨー・日立・富士通といった日本を代表する多数の家電メーカーが開発に携わったMSXは、90年には全世界の売上が400万台を突破しました。

MSX本体がリリースされていた83年から91年にかけて、コンパイルはMSXを中心にソフト開発を進めていきます。ザナック、ディスクステーション、アレスタ、魔導物語といった80年代のコンパイル作品は、すべてMSXから派生したものです。これらの流れが、91年の元祖ぶよぶよへ繋がったと考えて差し支えありません。

株式会社コンパイル・仁井谷正充社長・米光一成教授の三者は、広島県出身です。87年に米光教授がコンパイルに入社した理由のひとつは広島のゲームソフトハウスは同社しかなかったため、当時は大阪や東京へ就職する発想はまだなかったそうです。

これも米光教授の受け売りになりますが、80年代はネット環境皆無、高い電話代、また広島という場所柄もあり、ソフトハウス同士の交流はほぼありませんでした。コンパイルに限らず当時のソフトハウスの多くは少人数開発が中心で、特定の開発者が自社の経営を支えているという現実がありました。経営者側からすると現場の人間があちこちに出張ると、他社に引き抜かれたり独立されたりされかねない、という危惧もあったのだそうです。

コンパイルは、“もものきはうす”という別レーベルでアダルトゲームを製作しておりました。コンパイルのイメージを保つ必要があったのでしょう、両社に関連がないとみせかけるのは当時のファンにとっては一種のお約束でもありました。

もものきはうすは、広島ではなく大阪に拠点を構えておりました。何故拠点を分岐したのか最近まで知らなかったのですが、当時の開発スタッフの1人が関西の方で、初期のコンパイル本社（シャンボール広交）と同じ、すなわちマンションの一室を事務所として間借りしていたのだそうです。中学生だった横えび少年はもものきはうすのゲームを購入できず、大学生になった頃はぶよぶよ一辺倒でMSXのソフトはほとんど買っておりませんでした。予算の大半をゲーセンにつぎ込んでいたため、MSXに回す余裕が

なかったと書く方が正確かもしれません。ついでに書くと元祖ぷよぷよはコンパイルではなく、もものきはうすから出す案もあったそうです。もしそうなら、元祖ぷよぷよは今以上に黒歴史扱いされていたかもしれません。

これは私の独断と偏見になりますが、“初代MSX⇒MSX2⇒MSX2+⇒MSXターボR”の流れは、売上やバージョンの重ね方が“ぷよぷよ⇒ぷよぷよ通⇒ぷよぷよSUN⇒ぷよぷよ～ん”のそれとよく似ております。レトロPCに興味のある方は、暇な時に調べてみてください。

91年12月のディスクステーション休刊と同時にコンパイルはMSX市場から撤退し、開発中のソフト（ブラスタバーン総集編、笑うせえるすまん②）はすべて発売中止となりました。しかしソフトのデータ自体は残っていたらしく、またMSX公式エミュレータが現行機種で多数登場した影響もあり、発売中止から14年後の2005年3月及び4月にMSX版ブラスタバーン総集編の前後編がアイキから発売されました。コンパイル破産から2年、MSX生産終了から11年、ブラスタバーン連載終了から実に15年後の椿事でした。



コンテンツ文化史学会2010年第2回例会、米光一成プレゼン。
2010年10月23日、キャンパスイノベーションセンター東京。

MSX2及びディスクシステムの米光一成版元祖ぷよぷよは、コンパイルMSX末期の91年10月25日に発売された。

91年のMSX市場は、MSXフリークの横えび君にとっては絶望もしくは悪夢の一言だった。全盛期のMSXを支えてきたソニー、サンヨー、コナミ、ナムコ、T&E、日本ファルコム等は既に撤退。ハードではパナソニックとアスキーが、ソフトでは光栄（現・コーエー）とマイクロキャビンとブラザー工業と徳間書店、そしてコンパイルが支えているに過ぎなかった。

ディスクシステムの状況は、MSXのそれよりひどかった。新作のリリースは皆無。任天堂の主力機種はスーパーファミコンへ移りつつあり、初代ファミコンの一部門に過ぎないディスクシステムに再浮上の可能性はなかった。ディスクシステム版ぷよぷよは単体の発売ではなく書き換え専用だが、手持ちのディスクをぷよぷよに書き換えようにも、書き換え機（ディスクライター）が稼動しているゲームショップはほとんど残っていなかったのである。

元祖ぷよぷよは通常業務外の開発、米光流に言うところ“放課後の開発”だった。マシン性能的に対CPUモード（ひとりでぷよぷよ）を搭載するのは不可能で、当時のパズルゲームにはCPUと対戦する発想はなかった。うかつとしか言いようがないが、私自身もMSX版ぷよぷよは購入せず、その資金をMSX版ディスクステーション最終号にあててしまっていた。もしMSX版ぷよぷよを入手していれば“元祖ぷよぷよ以来の現役ぷよらー”と名乗っていたわけで、勿体ないことをしたと言うほかない。

コンパイルはこの年の末にMSX市場から撤退し、米光一成は翌92年にコンパイルを退社した。コンパイル及びセガがぷよぷよ誕生前後の話題提供を避けてきたこともあり、魔導物語及びぷよぷよ初期開発陣の功績は忘れられてしまっている。もう少しメジャーな機種で発売されていればと思うこともあるが、MSXとコンパイルの関係を考えれば、これはないものねだりというものだろう。

MSX版ぷよぷよはいくつかのPC専門誌で宣伝され月間売上でベスト10入りしており、4桁単位の売上を達成している。これに対しディスクシステム版のそれはどの程

度売れたのか、手元にデータがまったくない。手持ちのディスクを600円でぷよぷよに書き換えた物好き、失礼パズルゲーム愛好家は果たしてどれだけいたのか、少し気になっている。

(ここから先は余談)

この年はZARDデビュー、フレディ＝マーキュリー死去、出たな！！ツインビー稼働開始などなど、印象的な音楽ニュースが多数ございます。91年の音楽をひとつ挙げるとすれば、映画版ガンダムF91の主題歌及びエンディングテーマをZガンダム以来6年ぶりに森口博子さんが担当されたのが思い出深いです。バラエティ活動の陰に隠れてしまいあまり知られておりませんが、森口さん、もといガンダム姉さんの歌唱力は桁違いでございます。特に“ETERNAL WIND～ほほえみは光る風の中”は、アーケード版ガンダムバーサスを中心に20年経った現在も健在でございます。



米光一成サイン入り、ディスクシステム版元祖ぷよぷよ。ゲームバー秋葉原A-Button。

人気将棋マンガ、“ハチワンダイバー”と“3月のライオン”では、対局者が甘いものを欲しがったり貪り食ったりするシーンが多数登場します。両作品に限らず将棋マンガの登場人物は総じて食欲旺盛で、「食う奴は強い」の法則はスポーツや格闘技のみにおさまらないようです。

スポーツ選手や格闘家がそうであるように、上位ぷよらーの多くは肉料理がダスキです。彼らの闘争心、連鎖モチベーションを高い位置で保つには肉料理、特に焼肉が最も好まれるようです。何年か前の話になりますが、全国ベスト10候補の某選手は、秋葉原Heyにて私とぷよ通スパーリング&アキバヨドバシの“但馬屋”にてしゃぶしゃぶ食べ放題を実施した結果、翌日の対S級リーグ某選手との100本先取戦に見事勝利しました。また、別のS級リーグ所属の某選手は、焼肉実施後に「2連鎖を9連鎖で返した」なる迷言を残しております。

私も連鎖力はともかく食欲では若手に負けないつもりでおりましたが、一度だけショックな出来事がありました。2005年12月にぷよらー6人で亀戸のしゃぶしゃぶ食べ放題屋（この1ヵ月後につぶれる）へ行ったのですが、欲張って食べまくったのがまずかったのか翌日未明より猛烈な腹痛に襲われました。結果月曜日は30分ほど遅刻してしまい、この日は終日仕事になりませんでした。（他のメンバーが全員無事だったのは言うまでもありません）

アーケードぷよ通はプロ競技ではなく、対戦するごとに焼肉屋へ行っていたら財布の中が全消しになってしまいます。個人的なお勧めは、肉料理メインでなおかつおかわりができるトンカツ屋でしょうか？秋葉原にはアキバヨドバシの8階に“浜勝”というトンカツ屋があり、何人かで対戦を行った後は浜勝へ流れることが多いです。何年も浜勝へ足を運んでいるせいか、あるベテランの仲居さんには顔を覚えられてしまいました。そのため、仲間内では“例の仲居さん”で通じるようになっております。

大学のぷよぷよサークルになると、更に予算は厳しくなります。たとえば早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所は、サークル活動が終わると研究員の多くはキャンパスの目の前にある某ファミリーレストラン———かつて私が社員を勤めていた———に流れるのが定例になっております。某ファミレス店内は、いつも早稲田関係者でごった

がえしております。他グループが男女入り混じって華やかな雰囲気醸し出している一方で研究員の90%以上は男のみ、しかも彼らの何人かはニンテンドーDSで対戦を始めたりするためやや異様な空気、失礼しました異彩を放っております。

早稲田大学に限らず、某ファミリーレストランは全国各地に出店しております。早大や秋葉原を含め、対戦拠点のすぐ近くに営業している例も少なくありません。退職直後に法事で京都へ行った際、四条河原町の“a-c-h-o”の目の前に某ファミレス京都第一号店が出店していて唖然としたのも、今ではよい思い出です。

冒頭の話に戻ります。格付け戦等で長時間休憩なしで戦う時は、脳がブドウ糖を欲するため甘いものが必須になります。ただし過剰に飲食すると、睡魔もしくは尿意に襲われるので注意が必要です。私の場合、50本もしくは100本先取戦を行う前にキットカット2本と500ミリペットボトルウーロン茶を胃に入れ、その後トイレを済ませておきます。その後レッドブルを一本買い、連戦開始後はマラソン選手のように少しずつ摂取していきます。連戦中や開始直前に服用しても効果は薄いかもしれませんが、そこはおまじないに近いかもしれません。



92年10月にアーケード版ぷよぷよを初めてプレイし、翌93年7月に初ノーコンティニュークリアを達成した。クリアするまで、約9ヶ月を要したことになる。

同業者の中には、コンシューマー版ぷよぷよを購入して数日でクリアした者も少なくない。正確なデータが手元にあるわけではないが、初クリアまで9ヶ月という期間は現役退役を問わず、およそぷよらーと呼ばれる人種の中ではダントツのスロー記録ではないだろうか。

何故こんなに時間を要したのか、説明が必要だろう。まず高校生の横えび君は、とにかくお金がなかった。高校はアルバイト禁止だったし、92年秋に全財産をはたいて念願のFMタウンズを買ってしまっていた。ところが資金不足がたたり入手できたのはハードディスクなし・ディスプレイはわずか10インチという代物で、それ以外に我が家にあったのはファミコンとMSX2のみだった。他のゲーム機を買う金は、片っ端からゲーセン代に注ぎ込んでしまったのである。また当時ゲーセンで遊んでいたゲームは他にもいくつかあり、ぷよぷよはその中のひとつに過ぎなかった。

プレイ料金の高さもネックだった。実家及び横浜駅周辺のゲーセンの大半は1プレイ100円で、横えび君が連コインできることは滅多になかった。当時の初代ぷよぷよは対戦格闘ゲームに伍す人気を誇り、数少ない一般層向けドル箱ゲームであった。たとえば横浜駅西口の“セブンアイランド”のぷよぷよは1プレイ50円ではなく、2年後にぷよぷよ通と交代するまで人気ゲーム扱い（1プレイ100円）だった。

情報環境の違いにも触れなければならないだろう。90年代前半は、活動はすべてオフラインだった。専門的な情報を入手するには、コンパイルやゲーム会社が発行する有料の紙媒体に頼らなければならなかった。入手できる情報の多くは不正確かつ限定されたもので、数少ない資料を元に自分で工夫する（たとえば、数学に励むフリをして連鎖図を落書きする）必要があった。

これらの事情で、初期のプレイ頻度は大学進学後に比べると低く、かつ上達速度もゆっくりしたものだった。階段5連鎖を習得するのに2ヶ月近くを要し、それ以前に開始直後は“階段連鎖”という概念自体がまだなかった。同年秋にようやく二桁連鎖以上を組めるようになったが、もし身近に自分よりうまい人間がいたら、早々に上達意欲を失っ

てしまっていたかもしれない。



同世代の多くが貪るように読んでいたのが月刊マイコンベーシックマガジン（電波新聞社）のぷよぷよ連載と、ゲームスト（新声社）の不定期ぷよ記事だった。特にベーマガ編集部が11月に発行した“ALL ABOUT ぷよぷよ”は現代でも十分鑑賞に堪えるクオリティで、黎明期の連鎖界ではバイブルと言うべき内容だった。かの書があと半年早く出ていれば、我が初クリアは数ヶ月単位で早まっていたと思う。

弟の中学の先輩が、この年の全国大会を制したのは知っていた。しかし当時は、ぷよぷよの大会や対人戦には興味がなかった。当時意識していたのは対戦ではなくスコアアタックで、他のゲームと同じくぷよぷよはひとりで楽しむものだった。対戦日本一を意識するようになったのは、もう少し後の話である。

（ここから先は余談）

横えび兄弟が財産を全消し購入したFMタウンズでしたが、タウンズの栄光はMSX以上に儂いものでございました。Windows帝国の進撃は凄まじく、富士通の主力機種はわずか2年でFMVに取って代わられることとなります。入門機のMSXとは違い、私にとってのFMタウンズは言わば高物買いの銭失いでした。

FMタウンズ版ぷよぷよを購入したのは、発売日と同じ94年3月18日でした。そのちょうど4年後に、株式会社コンパイルはXデーを迎えることとなります。

1996年6月。設置直後のセブンアイランドぷよぷよ通対戦台に、神の子が臨り立った。14歳の少年は連鎖界に革命をもたらし、1年半後、圧倒的連鎖力でぷよ名人位を奪還する。その後も数々のエピソードと共に第一人者の座に君臨し続け、100本戦全勝のまま22歳の若さで引退。

三須健太郎名人誕生から13年、ミスケンVS服部崇最後の死闘から6年7ヶ月。天才の名をほしいままにした男は今、何を想うのか？ぷよら一の誰もが憧れるミスケンタクティクスは、如何にして産み出されたのか？三須健太郎にとってのぷよぷよとは、一体なんなのか？

ミスケン3万字超ロングインタビュー、どうかごゆっくりお楽しみください。

ぷよら一インタビュー第5回（前編）

HISTORY 1993～1997

聞き手 横えび

話し手 三須健太郎（ミスケン）

・伝説のはじまり

ミスケン（以下、『三須』と記載） バンプレストの“すーぱーぷよぷよ”を、友達が僕の家を持ってきたんですよ。その友達がかえる積みとかを組んで、自分はよくわからない積みをやっています。すぐ好きになったので、それで自分も買って。とにかくやり込みました、大量に。

—— 大量に（笑）どれくらい大量なのでしょう？

三須 どれくらいでしょうね？最初の頃はもうあまり覚えていないですけど、ひとりである程度やっています。そのあと、地元の友達とまた対戦したりしたんですよ。でもすぐに自分の方が強くなって、対戦がつまらなくなりました。それで自力で連鎖をどこまで伸ばせるのかと思って、階段折り返しを組み始めて。折り返しで15連鎖を作れたんですよ、スケルトンT相手に。最初はそこからですね。

—— 制限の多い初代ぷよぷよで15連鎖は大変だったと思いますが、何か見本にしたものはありますか？

三須 よく覚えてないんですけど、雑誌を見たのかもしれないです。

―― 大会に出始めたのは、いつからでしょう？

三須 95年7月のバンプレスト杯でした。サンシャイン60で行われた、すーぱーぷよぷよの大会です。

―― サンシャインは私もいたのですが・・・ではあの場にいたのですね、気付かれません（笑）自分は予選3回戦で負けましたけど、どの辺りまで勝ち進みました？

三須 いやー、覚えてないですねえ。全然覚えてないです（笑）

―― 翌月のばよえーんツアーは？

三須 ばよツアーは、出たんじゃないかなあ？もう覚えてないですね（笑）ハハハ。95年、わからないな・・・順序はもうわかりません。記憶にあるのは、電気街アルルさんが優勝した96年3月の第2回ぷよマスタース大会。96年夏のばよツアーの時点では、僕はまだまだあまり名前を知られていなかった。でも多分その頃には、手応えを感じ始めていました。

―― 手応えとは、全国的なという意味ですか？

三須 うーん、確かこの頃から。名前が知られる前の夏のばよえーんツアーで、これはいける、緊張しているのも思ったようにはいかないですけど、“これはいけるな”と。

―― その頃はどのような練習をされていたのでしょうか？

三須 あんまり記憶にないですけど。挟み込み、カギ積みの効率化をやっていたんじゃないですか？多分。

―― 効率とはつまり、スピードですか？

三須 千切りなく・・・千切りなく、早く。最初はいつも、定型のカギ積みだったので。その定型をいかに効率良く組めるのか、ですね。みんな、階段積みやカギを組むために千切ったりしていた時代なので。

―― 当時千切らずガンガンいこうという考えの人は、ほとんどいなかった筈です。自分は考えたこともなかったですし。

三須 そうですね、僕の目にはいろいろとできることというか、“ここをこうすれば”みたいなものがいろいろ浮かんできている。そういう感覚と、他の人がそこに気付いていない部分を見ているので、“これはいけるなあ”という感じはありました。

―― 最初に教えてくれた友達の方は、その後はやり込んではいませんか？

三須 そうですね、やり込んではいませんか？

―― X B A N Dのメンバーや、初期のセブンアイランドのメンバーでは・・・

三須 全然、それより前です。

―― X B A N Dで対戦を始めたのは、アーケードと同じくらいでしょうか？

三須 いつでしょうねえ？まあX B A N Dがあった時代ですから、あった頃に始め

て（笑）

―― X B A N Dでは“ひょうがぺん”という名前を使っていましたが、あれは何か由来が・・・

三須 ああ、ありましたねえ。ひょうがぺん。あれはぬいぐるみの名前です。

―― なにかのキャラクターですか？

三須 いえ、昔からうちにあったぬいぐるみの名前ですね。

―― ご自身で名付けたのですか？

三須 そうです。

―― では由来は、まったくのオリジナルで・・・

三須 そうです（笑）

―― “ひょうが”は漢字の氷河でしたっけ？

三須 覚えてないですね（笑）

―― すみません、細かくて（笑）最初の頃は“三須君”と本名で呼ばれていたのが、ある時期を境に“ミスケン”と呼ばれるようになりました。あれは誰が言い出したのでしょうか？

三須 覚えてないですね（笑）ハハハ。

―― 自分で名乗ったわけではない？

三須 僕じゃないですね（笑）誰だったかなあ？・・・もしかしたら、セブンアイランドのさいとうさんあたりじゃないですかね？

―― 自分はナミキのぷよノートに“ミスケンが強い。50円玉がいくらあっても足りない”と書かれているのを見て、「あっ、ミスケン。面白い呼び方だなあ」と。

三須 うーん、さいとうさんが最初だったという気がします。

―― 自身で“ミスケン”と名乗るようになったのはいつからでしょう？

三須 それは、わかりません（笑）ハハハ！それはわかりません（笑）

―― 最初の頃、この人を超えたいとか、目標にした人物はいましたか？

三須 この人を超えたい・・・最初は、秋葉原のクラブセガというゲーセンでやっていました。そこにぷよ通の常連さんたちがいて、そこにひとりで戦いに行って、勝ちたいなという気持ちでやっていて。誰にと言うより、まずそこで一番になりたいと思っていました。強いプレイヤーの名前を具体的に知ってきても、“誰を”とは多分思っていなかった・・・基本的な戦い方のスタイルも違うし、誰かに勝つためにやるというよりも、強い戦い方を探していたわけです。ある戦い方をした時に、自分のキャパが他の人を包み込めれば、あとは自分でそこへ向かっていけば。そうなれば、他の人に関係なく勝てるようになると。

―― なるほど、勝つべくして勝つと。

三須 そうそう。そういう考え方でいくと、“自分の戦い方の中で改善できる点はここら辺だな”と。他の人たちが気付いてないところ、そこに到達したときに勝てるわけじゃないですか。だから自信がつくというか、周りをそんなに気にしないで戦えるというか。そういうものがあつたと思うんですね。誰かの戦い方がこうだからそれに影響を受けてというのは、基本的にはないです。

―― カギ積みの最適化から、いわゆる不定形に考え方が変わっていったのはいつ頃でしょう？

三須 これも96年のばよツアの時・・・大会でまともな定型でいったのは、多分それが最後。それ以降はずっと不定形です。カギ積みも、その頃にそこそこ完成していたんです。だから村田あちゃんと戦っても結構勝てたし、その頃のトップの人たちとゲーセンとかでやってもそんなに劣っていたわけでもなかった。でもカギ積みでは限界を感じ始めて。限界と言うより、もっとできるのだろうなっていうことかもしれないですね。

―― なるほど。（アカン、何もかも桁違いや・・・）

三須 “多分こっちの方が”っていうのがあって、“理論上どこまでできるんだろう”という考えがありました。不定形に改良した時には、最初1ヶ月くらい・・・ボロボロというか、全然うまくいかない時間というのができるんですよ。その頃はよく千葉君の家で、聡君と一也君の兄弟とやっていたのですが。1ヶ月くらいは勝てない、まったく勝てなくはないですけど。ただうまく試合が進まなかったとしても、将来的にはキャパが上の世界に行く予定だったので、気にせず（笑）コツコツとやって、1ヶ月くらい経って段々、少しまともにできるように（笑）

―― 当時の感覚からいくと、まともではなかったと思いますが（笑）

三須 （笑）千切りなしっていう制約の中でどこまでできるものなのか、っていうコンセプトでいって。千切るべきときは千切るべき場面もあると思うのですが、そういう頭の中で絞った中でやっていけば、なんとか頭がそっちの中で慣れてくるし・・・

―― そういうものを図で描いてみたりとか、なぞぷよやとこぷよで試してみたりとかはしましたか？

三須 イメージ的には、体に染み込ませていったと思うんです。そうですね、形を組もうと思っても来たものを瞬間的に千切らず捌きつつという感じだから・・・図がどうこうというよりかは、その場の瞬間的な判断を鍛えていく感じですか。ネクストぷよやネクネクぷよをどう置いていくか、たとえば1回も消さず1回も千切らず上まで組んだ時に何連鎖できているかということ、ずっとやっていけば・・・

―― 当時の人間からすると完全に時代を飛び越している感じ、周りが多分理解できてないだろうなと思いますが、その辺りはどうでしょう？

三須　そこがいいんじゃないですか（笑）何故そうするとか何故そうなるのかっていうことが理解できないところでやっている、確実に相手を見てもわからないし、そういう時代だったので。それだけでも勝てると。

・世代との戦い、最強兄弟との戦い

―― 96年はセブンアイランド、ばよえんツアー、プレステマスターズ大会などを通じて急に注目度が上がっていくわけですが、周囲から特別視されている、そのあたりは何か意識はありましたか？

三須　96年末のプレイステーション大会の時は、まだあまり知られていなくて。不定形をやって初めての大会で順調に勝ち上がって、準決勝で聡に負けましたけど。その後自分がスクリーンに映ったんです、3位決定戦が。やっと本気の不定形をお披露目できるというか（笑）やっとちゃんと見せられる時間と場所ができたなあと。で、“ここはこっちよ、千切らずに組んでやろう”と。皆が定型でやっているところにひとりだけ不定形でガーッと積んでいって、千切らないで溜まっていくと、ぷよが。そうしたら会場中から、「オオーツ」とどよめきが。で、本線を撃つと12連鎖ある。それで相手を圧倒して勝って。そこでやっと、自分の考え方ややり方が人目に触れたのかなあと。97年くらいまではみんな、“誰が一番だ”とか“自分が一番になりたい”とか、情報もそんなに多くない時代で。身近な一部の人からしか評価してもらえないし。

―― ネット環境も希薄だったし、わかる人しか評価できなかったですから、当時は。

三須　知らない人とかからは、“別に自分の方が強い”っていうのがある。やはり称号を得る、みんなから認めてもらえるようにはなりたいたいというのはありました。

―― 97年春の第3回マスターズ、千葉聡対三須健太郎戦は最後の2・3秒しか映らないという・・・

三須　そうですね。

―― あれは放送事故としか言いようのない（笑）

三須　ハハハ！

―― 最後は3列目に置いて負けてしまいましたけど、あれは置きミスだったのでしょうか？

三須　置きミスですけど、あの時点で不利だったでしょう？

―― 少し降っていましたがね、おじゃまぷよが。あの時は、あれを映さないでどの試合

を映すんだと。優勝した聡君の試合は他にも映っていましたが、それにしても・・・

三須 あの時、僕たちの後ろに選手たちが結構集まってきた（笑）

一一 わかる人はわかりますからね。特に全国クラスは。

三須 はい。まあでも、弱いんですよ。僕がね。

一一 弱い！（笑）そんなことはないと思いますが・・・

三須 マスターズ準々決勝で、聡に負けて帰ってきて。もう悔しくて悔しくて、その日はそのまま徹夜でスーフアミのぷよ通りミックスでシェゾと練習しましたね。

一一 それは、相手が聡君だったからですか？それとも負けたこと自体ですか？

三須 相手が聡だったからです。

一一 当時、“次は三須健太郎か千葉聡か”って言われていましたしねえ。同じ町内に、日本一がふたりもいる。

三須 そうですね（笑）

一一 キャプテン翼の翼君と若林君の世界ですからね。あのふたりにしたって同じ町内じゃないし。

三須 ふふふ（笑）

一一 聡君がぷよより始めたのは、ミスケンより後ですか？

三須 そうですね。僕が最初に聡の家へ行ったときは、まだ階段5連鎖でした。そこから僕の戦い方を見て、それを真似てというか、強くなっていきましたね。

一一 知り合ったきっかけは？

三須 地元の友達の、友達みたいな。

一一 あっはい。で、“ぷよぷよやっているんだ”と・・・

三須 そう。「あそこの千葉君ちの兄弟、ぷよぷよ強いらしいよ」と言われて。結構有名だった。じゃあちょっとやりたいなあ。それで約束を取り付けて、行ってやってきました。

一一 最初はミスケンがふつうに勝っていた？

三須 そうですね。

一一 ではそこから、兄弟で相当練習したのでしょうかね。

三須 そうですね、ふたりで相当やり込んでいました。

一一 千葉兄弟は全然似ていませんでしたねえ、性格も積み方も。一也君は先日のネットのぷよぷよフィーバー大会に、7年ぶりくらいに出てきて。

三須 へえ・・・

一一 準決勝でかめ選手に負けちゃったんですけど。自分は聡君とは、ネットでしか話したことがなくて。あまり喋らなかったですよね、聡君は。

三須　そうですね、聡はシャイですからね。

一一　あのシャイな性格で、とんでもない発火催促をバシュバシュ撃ってくる、あのギャップが未だに忘れられない（笑）かわいい顔してなんだこの野郎みたいな。

三須　試合内容はえげつないですね（笑）

一一　見た目や性格があそこまで一致しないぷよら一は、なかなかいないと思うんですけど。

三須　そうですねえ、でもストZEROとか、格ゲーでは絶対に一也君が勝つんですよ。格ゲーではほんとに、徹底して。

一一　少し前に服部選手がテレビ出演して、“ときど”って格ゲー五神の人にストIIで勝っちゃったり。

三須　マジですか（笑）

一一　ジャンルが違うと、そういうこともあるかもしれません。

・名人位奪還、第一人者へ

一一　AJPA初段を取ったのはいつでしょう？

三須　もう覚えていないですね。

一一　第1回名人戦の時は、まだ初段ではなかった？

三須　どうなんでしょう？ちょっと記憶にないです。

一一　最初に優勝したのは、97年春のナミキグランプリですか？

三須　そうですね、多分。準決勝は田中名人、最後は決勝であっちゃんとやって。あの頃は、自分の中では多分、“必ずどこかの大会で優勝できる”と思っていたのですが。そのタイミングがどこなのか、ということで。1回目を早くできれば、あとはいい感じなんだろうなあ。1回目にいけないと、しばらく苦戦するだろうなあというのがあって。

一一　初出場のナミキグランプリでいきなり優勝しましたが（笑）

三須　勝ちたいなあと思っていました。

一一　続いて97年のばよえーんツアー。宇都宮大会でしたっけ？優勝したのは。

三須　そうですね。

一一　誰かと一緒に行ったりはしましたか？

三須　あんまり覚えてないですねえ。うーん・・・

一一　宇都宮の前にどこかの予選に出ましたか？

三須　確か、大阪の予選にも行きました。あの時はボロボロで。前日セブンで対戦し

て横浜で徹夜して、そのまま鈍行で大阪へ行って（笑）かけそば一杯食って、それだけでぶっ通しでした。

―― 宇都宮大会に出たのは、全国シードが欲しかったからですか？

三須 そうですね。うん、出られる大会は可能な限り出たかったし、全国シードも取りたかった。静岡予選も行きましたし。

―― いくつか予選に出て、最後に宇都宮で優勝ですか？

三須 弱いんで負けちゃいました（笑）

―― “弱い”って！ またまた（笑）

三須 （笑）意外と、やっている人間は自信ないですから。

―― 周りが思っているほどには。

三須 そう。“強いのに嫌味だ”とか言われましたけど、自信がないものはないじゃないですか？たとえば強い人とやっている時に、自分の弱さというか、自分の劣っている部分は思いっきりわかっているわけです。だからこそ、それ以外の部分を磨いたりとか弱点を考えてみたりとか。

―― その頃の自分が、“ここがウィークポイントだなあ”と思っていた部分は？

三須 基本は安定しない、相手フィールドが見えない。

―― 相手が見えない！本当ですか（笑）

三須 そうですね、バラつきがかなりありましたね。

―― それは不定形に感覚が習熟していなかったということですか？

三須 うーん、そうですね。まあ不定形にというよりも、ぷよ自体にまとまりがないというか。まとまりのある日は強いんです。たとえば、最後の3、4手の捌き具合に。

―― そんな風に考えているとは思いませんでした。ばよえーんツアー全国大会は、決勝で服部君と当たりました。確か3対1で優勝・・・

三須 そうですね、うーん。

―― 同年のイベントで大型モニターにミスケン服部の決勝戦が映っているのを見て、ふたりが喋っているのに気付きました。あの時、何を話していたかは覚えていますか？

三須 喋ったかなあ？

―― 1本目が終わったときになんかふたりでボソボソって、“あれ、決勝なのにどうしたんだろう？”って・・・

三須 もしかしたら、「なんか変な勝ち方をしてごめん」って感じで話したかもしれないです。

―― それはミスケンから、ですか？

三須 多分僕、喋るとしたら僕から喋るんですよ。

―― 当時の服部三段はあまり喋らなかったですね。

三須 そうですね、リラックスしてやりたいので。

―― コンパイル時代の大会は、ミスケン試合がまったく映像に残っていない。これについては何かありますか？

三須 (笑)でも大会の試合って、そんなにいい試合じゃないので。昔よく言っていたのが、「大会は試合が変わる」と。気持ちの部分を見る、心理的な部分を見るには価値があると思うのですが。試合の内容がいいものはないかもしれないです。

―― 続いて、97年12月の第2回ぶよ名人戦。予選Bリーグに強豪が集中して結果的に服部君が予選落ちしてしまった、にもかかわらず三須健太郎初段は21勝1敗のダントツトップ通過。

三須 予選ではあっちゃんにはハチイチで負けて、山川さんにはハチイチで勝って。その1試合、1本だけです。他の試合はふつうに勝てましたが、全部は勝てなかった(笑)

―― 村田三段に1回負けただけ。今見てもものすごいメンバーの中で、とんでもない勝ちを収めたわけですが、これについてはどうお考えですか？

三須 あの日は珍しく良かったですね。当たり日でしたね。そうですね、振り分けられた時は本当に、“勘弁してくれよ”って(笑)

―― あの振り分けは、どうやって？

三須 抽選です、玉を引いて。

―― 玉に何か仕掛けがあったんじゃないですか？(笑)

三須 そうですねえ(笑)

―― 関東のトップ強豪で名人戦に出ていない人が結構いましたけど、あれは何か理由があったのですか？

三須 知らないですね。わからないですね。

―― たとえば千葉聡君が出ていたらどうなっていたんだろうと。彼らがいなかったのはすごくもったいないと・・・

三須 なんでなのでしょうね？

―― 会場にいなかったのですか？

三須 わからないです、僕も。覚えてないですね。

―― 名人戦決勝リーグでは、予選以上に勝ちまくりました。あの時は、全勝するつもりでいましたか？

三須 そうですね、調子も良かったのと、反対側のAグループの勝ちあがりメンバーが少し実力的に離れちゃっていたので、勝ちやすい状況ではあったのかなと思います。

うん、勝てるなら後から思えば全部勝ちたかった。

―― なるほど、全勝通過を。本戦で一番苦戦したのはどなたでしょう？

三須 最後に田中名人とやった時に最初の1セット目を4本連取されて、それから5本取り返したのですが。確か打った連鎖が止まっていたりとか、なんか噛み合っていない。なんかイマイチって感じだなあと思ったのですが、5本目で少しラッキーな勝ち方をして、そこであとはふつうに・・・という感じでした。

―― 名人挑戦試合が一番苦戦した？

三須 苦戦という感じではなかったですね。「あれ??繋がっていないなあ」とか。「思っていたのとちょっと違うな」という感じが続いたのですが・・・

―― 名人になった時の賞品はありましたか？

三須 ぷよのぬいぐるみと、なんとかグッズの詰め合わせをもらいました。僕は、コンパイルの大会では大したものはありません。

―― グランドマスター決定戦とかと比べると、ずいぶん差がありますが・・・

三須 そうですね。いいですよ別に、それは(笑)

―― では賞金とかも・・・

三須 ないです(笑)トロフィーがあるので、それで十分です。

―― トロフィーは今でも持っていますか？

三須 持っていますよ。

―― 返還を求められたりは？

三須 ないですね(笑)

―― 結果的にマスターズ大会やぷよ名人戦は97年が最後で、その後は行われなくなる。名人戦は昇段戦と一緒にできたんじゃないかと思うのですが、そういう話はあったのでしょうか？

三須 全然なかったですね。どうなのでしょう？僕はそういう話は全然聞きませんでした。

―― まったく知らされないで終わりですか。ただ、仮にやったとしても結果は・・・

三須 大会なので、何が起こるかはわかりませんがね。

―― 98年春のミニミニマスターズ大会で、またベスト8で千葉聡君と当たったんですっけ？

三須 うん、どこかで当たったような気がします。

―― 聡君が連覇するかと思ったら、決勝で宮山さんに負けてしまって。その後、エキシビションでミスケンが出てくる。

三須 そうですね。

―― あの時はグランドマスターではなくて、「ミスケンが出るように」という話だったのですか？

三須 覚えてないですけど・・・ 为什么呢？「名人だから」とか、そういうのなんですかね？

―― “阿部しえぞ夫君じゃないんだ”って思ったんですけど。

三須 (笑)

―― 98年以降はあまり大会には出ず、ゲーセンや家庭用ぷよ通の100本戦にシフトしていきました。98年度は大会には出られなかったのでしょうか？

三須 でかい大会ってありましたっけ？

―― 当時はコンパイルの経営が傾いたあとで、公式大会は行われませんでした。

三須 すごくでかい大会があれば、出ていたと思うんですけど。あの頃が、一番きつい時期だったかもしれませんね。名人戦に勝ったことでより注目を浴びるし、勝ち続けなければならない。変な話、野試合で勝つのはそんなに難しいことではないじゃないですか。全体的に勝てばいいという。でも、大会で勝つのは難しいんですよ。

―― 名人になった後、次は誰と戦わなければいけないだろうとか、次に出てくるのは誰なんじゃないかとか、そういう意識はありましたか？

三須 ・・・時期によるんですけど、誰にと言うよりか、「強い」と思う人はいつも何人かいるわけです。その人たちとやる時はある程度、気を付けてやらないとなあという感じですね。ただ、住んでいる地方が違ったりするじゃないですか。そうしょっちゅうやるわけではないので。

(中編に続く)



T橋K太郎君（仮名）が優勝した第1回全日本ぷよマスターズ大会は、私にとってはセンター試験と同日でございました。当時の同業者の中にはセンターを蹴ってマスターズに出場し、しかもセンター受験料はちゃっかり親からせしめたという剛の者もいらっしやったそうでございます。

（拙著“NAMIKI伝説”より）

後にビデオ観戦したぷよマスターズ大会は、現在でも忘れられない場面がある。当時の私と同じ年の人間に完敗を喫した4歳くらいの子供が一瞬呆然と立ち尽くし、その直後に父親と思しき人物にすがりつき泣き出してしまったのだ。相当にショックだったのだろう、周囲を憚らず全力で抱きつき泣き続けていた。時間にして30秒程度ではあったが、連鎖術の優劣ばかりを考えていた私にとっては価値観を揺さぶる強烈なワンシーンであった。もし私が、「ぷよぷよをやっていて、最も感動したのはいつか？」と問われたら、躊躇なくあの場面を挙げる。それもダントツで。

あれから16年が経ち、件の子供も現在は20歳くらいになっているはずである。現代の若手強豪の誰かが実はあの子だったりしたら面白いが、流石にそれは話が過ぎているかな？仮にそうだったとしても、ご本人は恥ずかしくて名乗り出づらいかもしれないけれど。

前節でも少し触れたとおり、この年の前半までは対戦活動はほとんどやっていなかった。3月まで受験生だったし、高校にぷよ仲間は皆無だった。横浜駅西口の“JUMB O”にぷよ通対戦台は稼動していたが対戦相手は多くなく、かと言って自分から仲間を募るようなこともしなかった。地元ゲーセンでのスコアアタックとベーマガ・ゲームストでの情報収集が、当時の活動のすべてだった。

ぷよ対戦を始めようと思ったのは、大学の前期試験が始まる6月下旬だった。夏休みを利用して全国ツアーへ遊びに行きたいと思っていたし、上位入賞するには独学では無理だと思っていたからだ。7月に発売されたベーマガでゲームinナミキ明大前の存在を知り、前期試験が終わるのを待って―――ナミキがどんな所かをあらかじめ知っていたら、前期試験など放り出していただろう―――明大前にお邪魔した。そこから先は、夏休みをフル活用しひたすら対戦に次ぐ対戦の毎日。ナミキと秋葉原シントクセガにてひたすら強者に揉まれ、遠征先での未知の強豪との戦いに備えた。

バンプレスト杯は本戦準々決勝まで初代ぷよぷよ1本勝負で、“1本取られたら即敗退”という、現在では考えられないルールでございました。（バンプレスト杯に限らず、当時のぷよぷよ全国大会はすべてこうでした）私は3回戦で置きミスをやらかしあえなく敗退、バンプレスト杯の2ヵ月後にはばよえーんツアー全国大会を制したひげぷよまんも4回戦で華と散りました。にもかかわらずKさんは準決勝・決勝共に1本も取られず、完璧な優勝を達成したのでございます。この時は「凄い人がいるもんだ」と思ったものですが、決勝後のエキシビジョンマッチにてT橋K太郎君（仮名）に1-5で完敗。確かいきなり4本連取され、危うくストレート負けを喫するところでした。

（拙著“NAMIKI伝説”より）

8月、京都の実家からばよえーんツアー大阪大会に出場（予選落ち）。京都実家にて旅費を調達した（コラー！）後父の単身赴任先である鹿児島で二泊し、横浜へ帰る途中にはばよえーんツアー福岡大会へ（本戦1回戦負け）。福岡大会は進行が遅く、最後まで残ると帰りの新幹線に間に合わなくなるため、初戦敗退せざるを得なかった。鹿児島⇒博多⇒横浜のルート設定に少し無理があったのかもしれないが、大会で自分から負けを選んだのは後にも先にもこの時のみで、悔しい思いをしたものである。

“ぷよぷよ元年”は、コンパイルの造り上げた幻想だった。シリーズ売上やアーケード版のインカムは既にピークを過ぎていたし、AJPAには上位層を1万人単位で確保育成するノウハウはなかった。セガ系列店に多数設置されたぷよぷよ通専用の大型4人対戦筐体はほとんど活用されることなく、設置直後に店舗のモニュメントと化すか片っ端から撤去されていった。だが当時は私を含め誰もそれに気付かず、老若男女を問わずあらゆる層の人々が全国各地でぷよぷよを愉しみ続けたのであった。

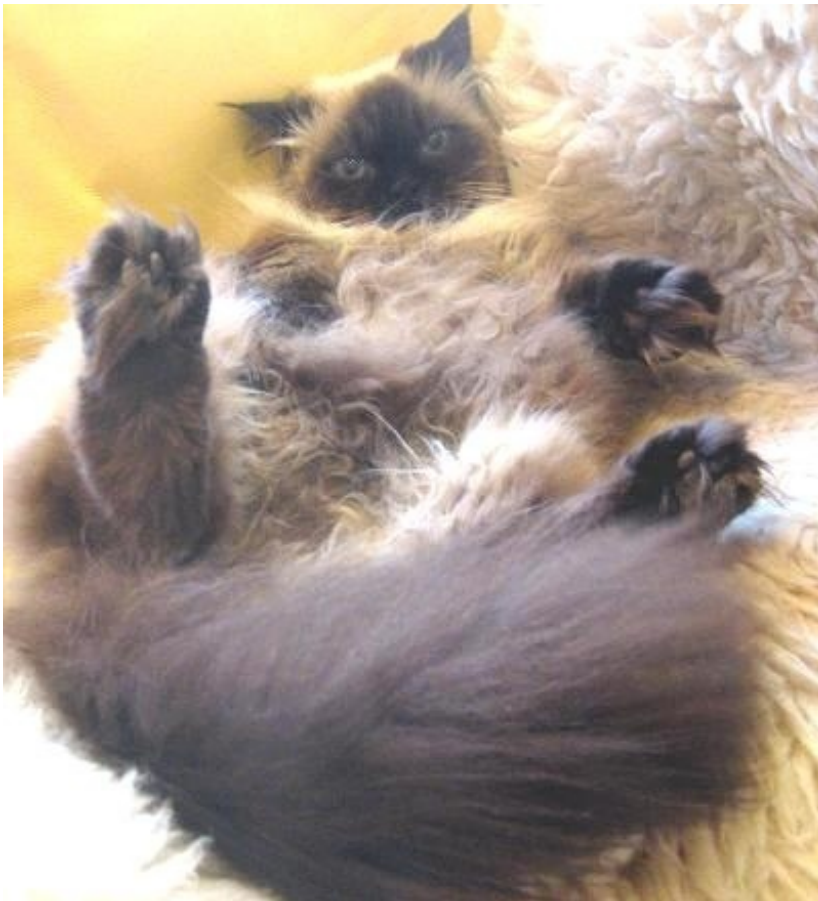
（ここから先は余談）

ぷよぷよ人気が頂点に達する一方で“MSX・FAN”は休刊が決定、決定1年後の95年7月に休刊しました。MSX生産終了、隔月刊化、減ページと値上げ、市販ソフトなし、そして休刊カウントダウン。広告もろくになく休刊決定後の1年間は赤字だっ

たと拝察しますが、上記の絶望的状況下でよく発刊し続けたものと半ば呆れながらも、感謝したものでございます。Mファン最終号に寄せられた仁井谷社長のコメント（「時代と共にあゆみましょう」）は、その後の連鎖界を考えるとやや皮肉でございます。

悪いことは重なるもので、この半年後にFMタウンズの専門誌（Oh!FM Towns）も休刊の憂き目に遭ったのでございます。FMタウンズが市場から駆逐されたのは予想外で、PCについては見る目がなかったと言わざるを得ません。数少ない救いはナミキのひげぷよまん氏がタウンズユーザーだったことで、ナミキではしばしば斜陽のタウンズ業界を肴にし合ったものでございます。

ちなみにひげぷよまんとは個人的な共通点が多く（同い年、母校が同系列、タウンズユーザー、100万スコアラー、大学で経済を専攻、近眼、煙草嫌い等）、学生時代は唯一最大の目標でございました。



「ぷよらーインタビュー集アンケートネットワーク、2010月秋～2011年春に入手された皆さまを中心にご意見を募集しました」

「多数のご応募ありがとうございました。本コーナーは、MSX版ディスクステーションの“ENQUETE NETWORK”を元にしております。BGMは、“アンケートネットワークのテーマ”で！」

「今誰も知らないだろ、それ」

質問1. ぷよらーインタビュー集「これはすごい」

- 人気1位 インタビュー第4回 (服部崇)
- 人気2位 インタビュー第1回 (イノセンス)
- 人気3位 ぷよぷよ年表 (右脳式ぷよぷよルーム)
- 人気4位 ぷよぷよジョーク集
- 人気5位 インタビュー第2回 (宮田孝富&白い悪魔)

「くまちょむロングインタビューが人気第1位。この記事のためだけに買った、という方も多数おられました」

「1位は予想通りでしたが、集計前期はイノセンスインタビューがトップでした」

「あ、そーなんだ」

「京大大会で購入された方の多くがイノセンスインタビューに票を入れた反面、早稲田票は戦技研インタビュー(6位)にほとんど流れませんでした」

「東京人はシビアだなー」

質問2. ぷよらーインタビュー集「これはひどい」

- ワースト1位 表紙
- ワースト2位 目次
- ワースト3位 キャスト
- ワースト4位 参考文献
- ワースト5位 序文

「“あの表紙はない！”“表紙に手を抜くな！絵を描けないなら描ける人間を探せ！”“素人丸出し！！”」

「目次に誤植があるなんてあり得ない”レイアウトめちゃくちゃ！”・・・いやあ、ボロカスですね」

「誤植のうちいくつかは発売前に作者も気付いていたのですが、直すのが途中で面倒になって“それを探すのも楽しみのひとつだ”と開き直ったそうです」

「ゲームスト気取りか！」

質問3. もしあなたがインタビュー集作者だとしたら、いくらで販売しますか？

(※ 無料配布は不可。筆者が売る時と同様、お客さんが入手するまで中身は一切わからないものとします)

1位 300円

2位 200円

3位 1,000円 (または1,000円以上)

4位 100円

5位 500円

「一冊2～300円が妥当なところでしょうね」

「1,000円は高いだろ！」

「まあ、秋葉原とかで売られている薄くて高い本だと平気でそれくらいするし・・・」

質問4. お気付きになった点、次回作へのご提案、その他筆者あてメッセージ等

- ・ぷよぷよ開発者へのインタビューを希望します
- ・過去のぷよテキスト集を見たい
- ・次回作も期待しています
- ・女性を出せー！！
- ・各種団体への聞き取り調査をより綿密に！
- ・スコアアタックにもっと脚光を当てて欲しいです

「主なご意見を箇条書きにしました」

「“米光一成インタビューを”というご意見は結構ありましたね」

「女性については申し訳ないです、いかんせん横えび変酋長はさっぱりモテな・・・」

「コラーッ！！“アタシを起用しろ！”という方、自薦他薦は問いませんのでご一報を」

「ご協力ありがとうございます。アンケート結果発表は、後編に続きます！」



東京大学情報学監コンテンツ文化史、第7回プレ講義。（吉田正高、米光一成、村田篤史、横えび）

2008年6月30日、東京大学本郷キャンパス工学部2号館93B教室。

1月15日。第1回マスターズ大会から2年後、筆者にとっては成人式のこの日、第1回ぷよぷよ名人戦が開催された。予選は服部崇が1位通過、本戦リーグで服部を撃破した高橋健太郎と田中浩生が最終戦で激突。全勝同士の対決は最後の1本先取にもつれ込んだ末に田中が勝利、自らの成人式を初代ぷよ名人として迎えることとなった。

黎明世代の全国大会制覇は第1回ぷよぷよ名人戦が最後となり、以後は三須健太郎を頂点とする最強世代の急激な台頭を迎えることとなる。

10月18日。大学3年生の横えび君は、弊社掲示板こと“ぷよノート・電腦板！”を立ち上げた。初期タイトルは“ミスケンファン（狂信者？）の掲示板”であり、本人非公認のファンサイトであった。97年以前に開設したぷよぷよサイトで現在も営業を続けているのは弊社のみなので、現時点では連鎖界で最老舗サイトとなっている。

遡ること約半年。3月の第3回ぷよマスターズ大会を千葉聡（seta）が、翌月のナミキグランプリを三須健太郎が制した。この年のナミキグランプリはふたりのためにあったようなもので、6月のナミキGPを千葉聡が、8・10月のGPをミスケンが連覇することとなる。

最強世代の多くがぷよより始めた1993年は私は高校2年生だったのに対し、彼らは小学6年生だった。高校生と小学生の脳のはたらきにどれくらい差があるかは、私にはわからない。ただし特定競技に高校生になって初めて携わること自体が遅く、5年のビハインドはやはり大きいと思う。第1回名人戦とは対照的に夏のばよえんツアー全国大会はミスケンと服部崇（くまちょむ）によって頂点が争われ、黎明世代と最強世代の力関係は完全に逆転した。

ぷよぷよ人気は成熟しつつあった。ぷよぷよシリーズは5年連続ミリオンセラーを達成し、ソフトのみならず関連グッズも多数発売された。マスターズ大会は3万人を動員し、ゲーム業界の名物イベントと化しつつあった。夏の全国ツアーは韓国ソウルを含む過去最大の24箇所で開催され、ぷよ名人戦や日韓戦もこの年初めて実施された。

ネット上では、有志によるホームページが多数開設された。ファンや選手同士の情報交換が容易になり、いくつかのサイトでは連日活発な議論が交わされるようになっていた。ぷよぷよ人気はテトリスのそれを凌ぎ、格闘ゲームもしくはポケットモンスターの領域に達するのではないかとすら思われた。

表面上はすべてうまくいっているようでも、実際には・・・

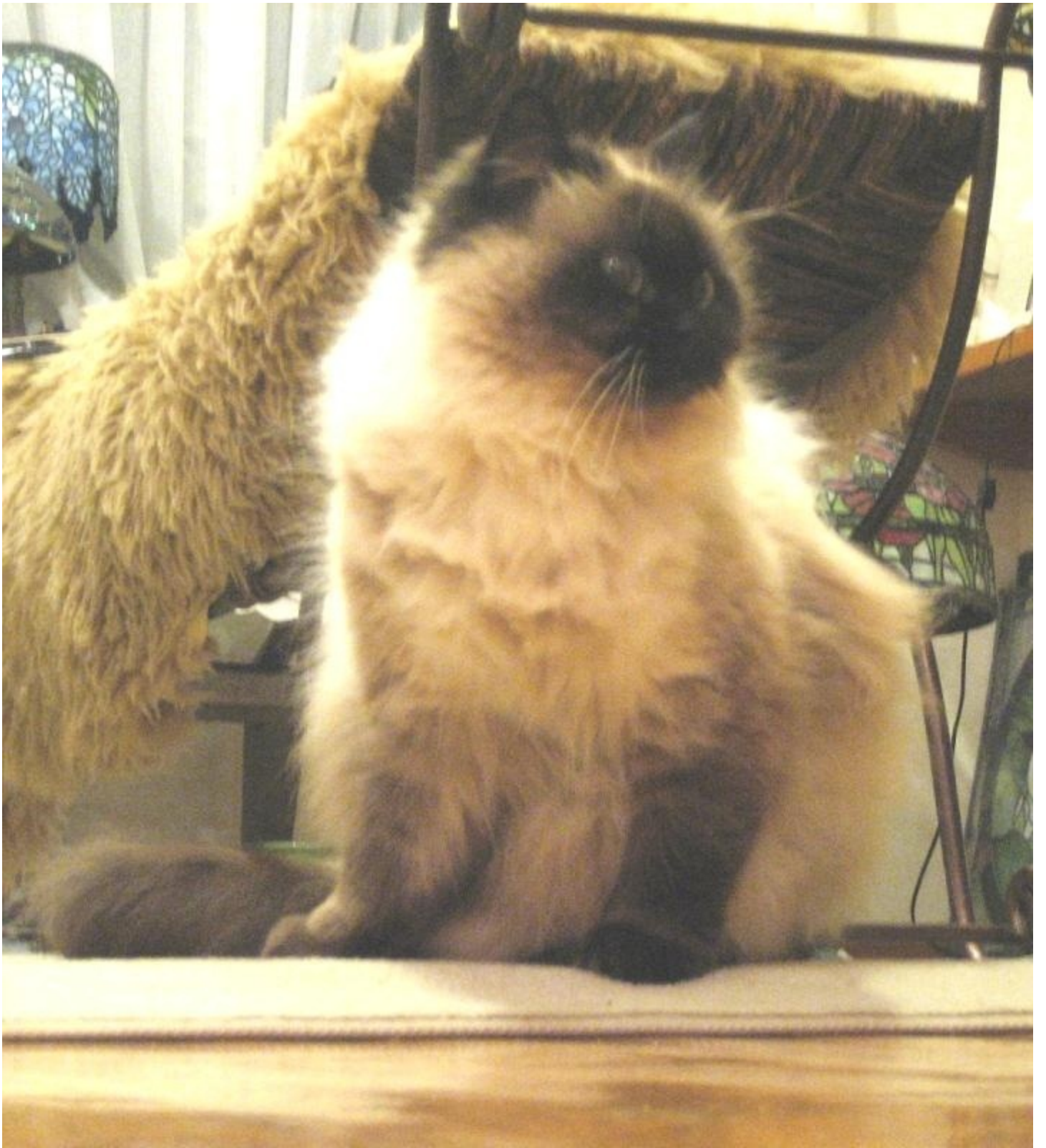
シリーズ新作のぷよぷよSUNは失敗作だった。作品のクオリティは、この際大きな問題ではない。肝心なのは、前二作品のそれと比べ売れなかったことだ。アーケード版は年間インカムベスト50に入らなかったし、コンシューマー版ぷよSUNの年間売上はぷよぷよ通のそれを大きく下回っていた。ぷよぷよシリーズは購買層の99%以上が初心者層であり、ライトゲーマーが新作を買い直す必要を感じなかったのは必然であった。彼らの多くにとって“ぷよぷよ”とは、依然として初代ぷよぷよだった―――要するに、ぷよぷよシリーズ自体が飽きられ始めていたのである。

購買層の多くがヘビープレイヤーのドラクエシリーズや対戦格闘ゲームなら、こうはならなかったかもしれない。しかしながらコンパイルは、目先の売上向上に力を注ぎ過ぎた。収入以上の投資が重なれば、倍々ゲームもいつかは破綻する。連鎖界は見せかけの繁栄に酔うあまり、気付いたときには手遅れになっていたのである。この年の暮れ、幕張メッセで開催された全国大会4連戦を最後にコンパイルは会社維持不可能の状態に陥り、翌年3月の和議申請及びぷよぷよブーム終焉へ繋がっていく。

ぷよぷよ20年の歴史から見て、1997年はぷよブームと最強世代の君臨とが交錯した唯一の年である。純粹競技としての可能性を示し始めた直後の失速は、当時のファン、特に頂点を目指すプレイヤーたちにとっては青天の霹靂だった。コンパイル倒産1年前の第3回マスターズ大会に端を発し12月に頂点を迎えた世代交代劇、16歳の新名人誕生は、言わばぷよぷよ黄金時代最後のががやきであった。

(以下、余談)

これといった資格のなかった大学3年生の横えび君は、夏休みと同時に教習所通いを開始いたしました。運転センスのなさには定評のある横えび君です、クランクと車庫入れには特に苦戦し、仮免検定不合格1回、卒業検定不合格2回。最終的に免許を取得したのは14ヵ月後の98年9月、某ファミリーレストランの内定獲得よりも後になってしまいました。就職活動中、履歴書に“普通自動車免許”と詐称したのは言うまでもないことでございます。



【2010年5月中旬のある日】

HP（右脳式ぷよぷよルーム）更新作業分が@RURU翁（HP作者）から届いた。コーヒーを味わいながら、いつもそうしているようにHTML化作業に取り掛かった。HTML化項目に『「ぷよらーインタビュー集」製作情報』なるものがあったが、それはニュースの一つでしかなかった。少なくともそのときは。

【数日後】

作業以外のメールが@RURU翁から届くのは稀だったが、それは届いた。

横えび氏の電子書籍に協力しようと思います。君の協力と仙人氏の両方のYESで詳細説明します。

深く考えることもなく、運命を俳句仙人氏（サイト情報提供者）に預けた。

【5月下旬】

仙人氏メールの「YES」により、無事（？）製作協力することになった。寄稿資料での分担は「携帯ぷよらー調査」「資料整形」の2点でした。

（※右脳式寄稿資料は、『ぷよらーインタビュー集』をご覧ください）

【6月7日】

翁経由で横えび氏に寄稿。ぷよぷよ通とぷよぷよフィーバー合計100万人分の都道府県分類等は大変でしたが、完成してみればちょっとした達成感が全身を覆っていた。資料は手元を離れたのでしばしの静観。

【7月17日】

電書フリマ当日。インタビュー集が世に出た記念すべき日で、事前集約の右脳式関係者アドレスを携え、西日本唯一の会場（京都府：ハーバーカフェ北野白梅町店）入りをした。「電書フリマはどこですか」に対し、「デンショですか??」という店員のリプライに「曜日の勘違いか？」と焦りはしたものの、別の店員が「30分後に店舗外で」と教えてくれひと安心。

待機30分→購入→帰宅→ダウンロード→完読した頃には、日が一日インクリメント

していました。ぷよ歴の浅い自分には新鮮なことが多く、ずっしりと読み応えのあるものでした。担当資料も没にならず掲載となっていたので、ガッツポーズ。

【11月21日】

京都大学11月祭。西日本での販売第二段も、京大ぷよ通大会出場のついでに、電書購入（代理購入等）する予定であった。しかし予定は時として主目的（大会参加）を消去し、追加目的（電書購入）のみに邁進することを迫ってくることもあり、今回はそのパターンにはまってしまった。追加目的自体をキャンセルしようかとも思ったが、そうできない事情があった。“資料提供者だし”“他メンバーのを読めば”という甘い考えで7月は自分用を購入しなかったため、メンバー内の非難もあり、購入は絶対であった。せめてもの救いは、横えび氏からの直販でしょうか？

【12月6日】

歌人・佐々木あららさんの電書行商。この日は地元岡山での販売でしたが、平日なので参加する予定はなかった。しかし自分の所属する(?)岡山ぷよ関係者の代行購入のため、いつものごとく予定変更。遅刻気味だったものの電書行商主催の佐々木あらら氏×石原ユキオさん対談が聞けるなど、ぷよ以外でも楽しむことができました。

【後記】

単に読むだけの立場ではなく、資料作成や購入を通じて色々な経験を楽しむことができました。インタビュー集の内容が良かったことに加え、これらの体験により、ぷよぷよを今まで以上に楽しむことができ、ぷよぷよの深遠なる世界にまた一歩足を踏み入れたことを記し、筆を置きます。



2010年11月23日、大阪ミナミ道頓堀グリコネオン。

20世紀末は、いわゆる就職超氷河期でございました。後年とある同業者より、「ぷよ系サイトに、コンパイルから内定を取り消された奴の投稿があった。最初の内はそりゃひどい話だと思っていたんだけど、取り消された奴があまりに被害者ヅラするもんだからこっちも頭にきて、“活動先の内情や展望をチェックするのは基本中の基本だろ、半分は自分の責任なんだから甘ったれるな”って書いてやったんだ。そうしたら、どうなったと思う？翌年、自分も別の会社で同じ目に遭った」というオチまで聞かされました。いえ、私のことではございません。そういう人がいたということ、同年代の方から聞いたのでございます。

(拙著『NAMIKI伝説』より)

2年足らずの間に、状況は一変した。コンパイルは多額の負債を抱え、順風満帆に見えた連鎖界は窮地に立たされた。アリーナ規模での全国大会は開催されなくなり、全国大会入賞者やシード選手への電車賃や宿泊費の補助も行われなくなった。全国各地、特に地方の対戦環境は現状維持もおぼつかなくなり、現場の選手たちは自力での活動を余儀なくされたのである。

近年は企業の新卒者に対する内定取り消しが社会問題になっているが、コンパイルがやったことに比べればまだかわいい方だ。何故なら同社が白旗を掲げた日、すなわち入社2週間前の3月18日まで、120名もの内定者を放置していたからである。入社直前に奈落へ突き落とされた方たちの絶望は、当事者でなければ理解できないのではないだろうか。

黎明世代の多くが連鎖界から去ったのもこの頃だ。黄金時代は砂上の楼閣となり、またトップ層の世代交代が進み、それまでのモチベーションを保てなくなった。初期を支えてきた年長者たちにとって、和議申請前後の状況激変が耐え難いものであったのは想像に難くない。

私自身もいっぱいいっぱいだった。和議申請直後に大学4年生になった私は、嫌々ながら就職活動を始めた。これといった特技があるわけでもなく、余暇のすべてをぷよぷよにつき込んでしまった身だ。なりゆきで内定をふたつ取ったが、特にやりたい仕事があったわけではない。甘い気持ちのままなんとなく就職し、ものの見事にしっぺ返し

に遭った。まあ自業自得と言えなくもない。

辞表提出の19日前に京都の祖父が亡くなり―――生まれて初めて身内の臨終に立ち会った―――遅まきながら、ここでようやく職業意識らしきものに目覚めた。趣味人で元公務員の祖父がそうだったように、趣味と仕事を両立できる仕事を目指すことにしたのである。慌てて公務員試験の勉強を始め、初任給の全部を使って予備校のローンを組んだ。足りない分と生活費は、横浜元町のケンタッキーフライドチキンでバイトすることで補うこととした。

このままでは終われないという気持ち、そして祖父の死とほぼ同時期に発売されたZARDベストアルバムが、首の皮一枚で退職直後の横えび君を支えていた。これらがなければどうなっていたか、正直言ってよくわからない。あの危機をよく乗り切ったと、今となっては他人事のように思えるのである。

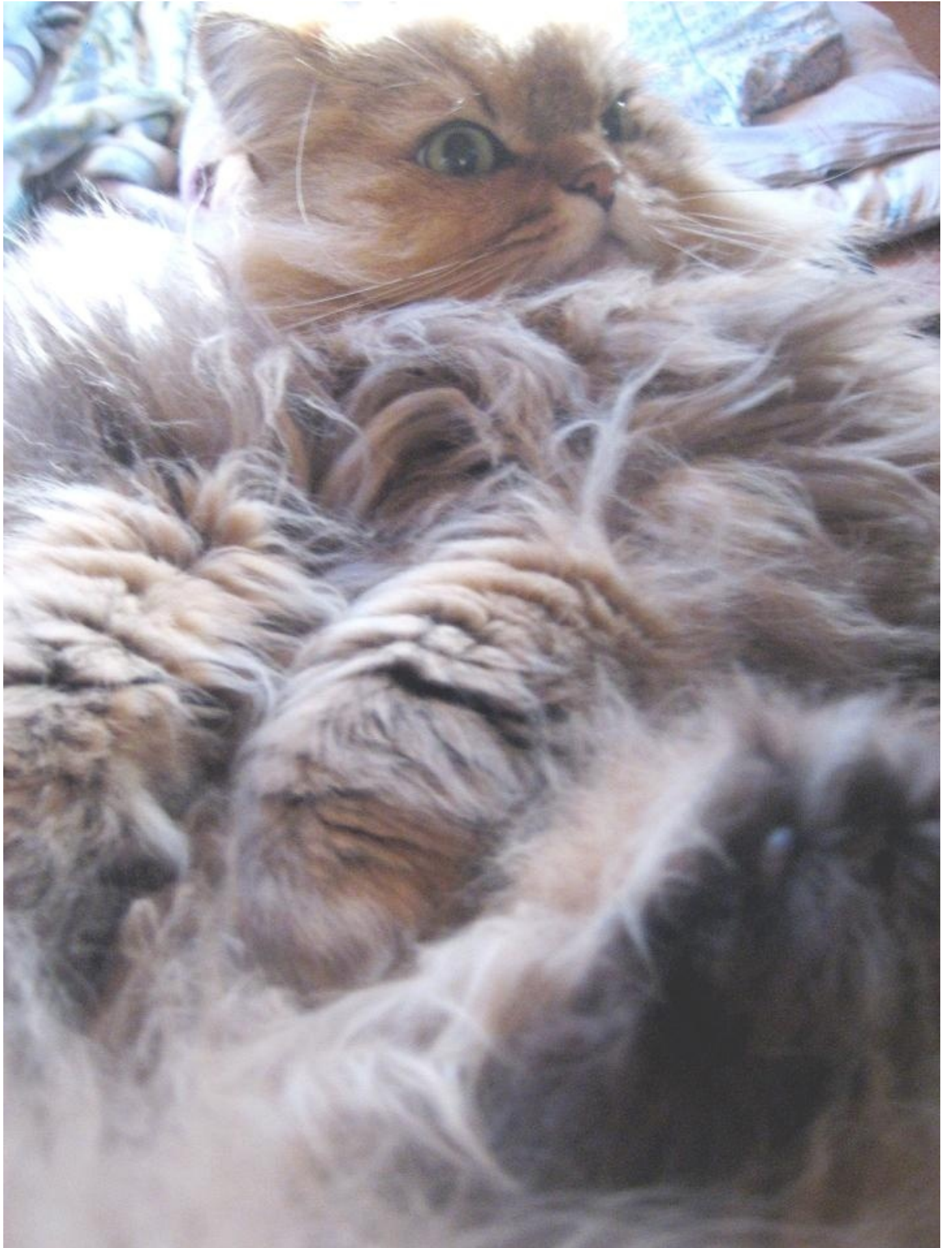
この年の活動でほぼ唯一の成功は、10月に開催された神奈川歯科大学文化祭のぷよ通大会で優勝したことだろうか。当時私は同歯科大にて矯正治療を受けており、歯科大大会は私にとって半ばホームゲームであった。全日本ぷよ協会の大会には95年から99年にかけて17回出場し、準決勝以上進出は5回。優勝したのは17回目、最後の出場になるこの時のみであった。

この頃から周囲の新規ぷよら一、特に全国クラスにのし上がる人間は全員私よりも年下になった。我がニート時代のセブンアイランドにも、ひとりよく来ている高校生がいた。当時は私といい勝負もしくは若干向こうの方が強いといったところであったが、とても熱心で生意気で礼儀知らずで傍若無人で、それでいてなんとも憎めない少年であった。

この少年とは10年後に西日暮里バーサスの50本先取戦で最後の1本勝負を戦い、更にその後アルカディアぷよ通スコア全一争いで死闘を繰り広げることとなる。

(ここから先は余談)

矯正治療を受ける前の横えび少年は、それはもうひどい出っ歯でございました。中学入学の89年より神奈川歯科大学へ通い始めましたが横えび君は理想的な患者には程遠く、装置を壊したり治療予約をサボったりの繰り返しでございました。矯正治療が完全に終了したのは歯科大大会よりさらに5年後の2004年、足掛け15年を数えることとなります。



名実共に連鎖界の第一人者となったミスケン。圧倒的な才と鍛錬の日々に支えられた男にも、水面下では苦悶と葛藤とが常に対流し続けた。

追う立場から追われる立場へ。王者三須健太郎、栄光と苦闘の日々。

ぷよらーインタビュー第5回（中編）

LEGEND 1998～2003

聞き手 横えび

話し手 三須健太郎（ミスケン）

・全国タイトル、テレビ出演

―― ぷよぷよ以外にも、いくつか全国タイトルを取っていますが。

三須 取りましたね。

―― 主に任天堂系のレーシングゲームですか？

三須 はい、でもあれは微妙なものもあるんですよ。専門誌にタイムを自己申告したり動画を送ったり。

―― ウェーブレースやマリオカート64・・・あと何かありましたっけ？

三須 F-ZEROエックスを。F-ZEROエックスは連射パッドを使ってはダメらしくて。申請した後で「あ、そうなんだー」って（笑）

―― あれは、ビデオテープを提出したのですか？

三須 F-ZEROは自己申告でした。

―― 大らかな時代だったのですね。

三須 そうですね。マリオカートとかはビデオで。

―― ジャグリングの分野でも名を馳せた時期がありましたか・・・

三須 ・・・まあ（笑）どうなんでしょうねえ。

―― 大会か何かの形式なのですか？

三須 大会ではないですね、ほとんど。本当にあれは、数人で集まって・・・

―― スポーツスタッキングだと皆で集まって、ビデオ片手にコココンって・・・

三須 そういうものではないですね。大したものではないです。お手玉の技術はそこそこのものではあると思うんですけど。

―― 今はそういうことはやっていますか？

三須 やってないですね。

―― なんか、隠し芸的なことでとか・・・

三須 やってないですねえ（笑）何年かはやってないんじゃないですかね。2, 3年くらいはいじってないですね。

―― では、ジャグリングは今は・・・

三須 てきとうに書いておいてください（笑）「お手玉は7個くらいできたらしい」って。

―― ミスケンお手玉は私も何回か目にしたので（笑）

三須 日本人で7個回せた最年少記録を更新しましたね（笑）

―― すごいじゃないですか！ 「最年少」というのは、何歳くらいですか？

三須 たぶん、14, 5歳くらいだったかな？

―― セブンアイランドに通い始める頃ですか？

三須 全然覚えてないですね（笑）

―― お手玉の練習は高さが必要になると思いますが、どこで練習していましたか？

三須 外で。家ではできないですね。

―― 外でやると目立ちませんか？

三須 目立ちますよ（笑）

―― 90年代に、何回かテレビに出演されています。あれは自分から売り込みをしたのですか？それともテレビ局側から出演依頼があったのでしょうか？

三須 マリオカート64のタイムアタックでテレビ東京の『マリオスタジアム』に出たときは、一般人として申し込みました。お手玉はなんの番組か忘れちゃったけど、局側に「こういうことをやります」って言って。ああいうのって一度出ると、他の似たような番組の人たちから話が来るというか、新聞やメディアとかで連鎖してくるんですよ。その流れで、出られるやつに出たという感じです。

―― マリオスタジアムでマリオサーキットのタイムアタックに出たときは、走行前に番組記録より2秒以上早い自己ベストを言って周りを愕然とさせたという。「1分15秒74です」とか（笑）

三須 ああ、でもあれは2週目で失敗しちゃったので・・・別に大した記録じゃないです（笑）その場で番組新記録だっただけで。

―― キノコと壁の間をくぐろうとしてコスツちゃったんですよね。で、「今日の出来は40%くらいですね」って（笑）あれは一発撮りですか？

三須 一発撮りですね。バクチでしたからね、あの走り方は（笑）ハハハハ！ダメで

すね、ああいう荒いことをやっていたら。

―― コスった瞬間、どう思いました？

三須 どうなのでしょうね？まあ生きていましたから。ハハハ！ラッキーでした。

―― クラッシュしてその場でおしまいという人は？

三須 いたと思います。

―― 他の人は、キノコと壁の間を抜けようとはしていましたか？

三須 わからないです。でも64版のマリオサーキットって、壁越えのショートカットが発見されちゃったじゃないですか（笑）

―― あの時はまだ、壁越えは見付かってなかったのでしょうか？

三須 はい、そうですね。

―― 番組記録を出して、何かもらいました？

三須 もらいました。金色の64パッドを。それを目当てに出たので、良かったと（笑）

―― ジャグリングではどこに出演されましたか？

三須 NHKと日テレと、TBSかな？

―― “お手玉の達人 三須健太郎さん”という感じで？

三須 そうですね。

―― NHK教育に出演された際、“ぷよぷよ”とはっきりとは言っていませんでしたけど、パズルゲームのことを触れていました。あれは自分から言ったのでしょうか？それとも、局側から指示されたのですか？

三須 あれは自分からです。

―― ものすごく大人びた受け答えをしていたので、テレビで見て驚いたのですけど。

三須 していましたね、なんかねえ。基本気が弱かったので、でも発信したいものもいろいろあって。「変わんなきゃなあ」と思っているいろいろやりました、若い頃は。

―― ジャグリングやレーシングゲームでは、そちらの世界ですごくうまい人がいたり・

三須 いや、僕は他人に見せるのは得意ではないというか、技術を探求するのはできるのですけど。なので、そこは違うなど。

―― ぷよぷよのように、誰かと一緒にやったわけではない？

三須 そういうわけではないです。ジャグリングや任天堂のレースゲームは、ひとりでやっていました。

―― 今ならネットで生配信したり動画を見たりできますけど、もし今やっていたとしたらそういうものを活用したと思いますか？

三須 見るでしょうね。自分のプレイはうーん・・・ 時期によりますね。今よくメディアに出ている服部君もそうでしょうけど、若いわけです、最初は。人間的部分に変化がありつつ、その場その場の状況も変わってくる。今の技術を人に教えたいと思うか、それとも自分のものと思うのかという時もあるし。教えたいとか伝えたいと思っている時期ならどんどんいろんな方法で出すだろうし、そうでない時期は誰にも言わないでしょうし。

―― 他のジャンルでいろいろやってきたことは、ぷよぷよに対してプラスになりましたか？

三須 僕の場合は別、ですね。ぷよぷよに活かすためとかにという感じにはやっていないですね。好きなゲームをやる、その中でレースゲームが一番というのがあるので。

―― タイムを100分の1秒単位で縮めるのが不定形をノンストップで組むのに役立った、まあ素人考えですけど・・・

三須 関係ないですね（笑）

―― 服部選手は逆の見解だったので（笑）

三須 そうですね、やるものによってというのはありますよ。レースゲームはただ単にコツコツと（笑）

―― 「単に」というほど甘い世界ではないと思いますが（笑）では、関連性を考えていたわけではない、と。

三須 そうですね。

―― 今はアーケード版マリオカートがありますけど、任天堂のレーシングゲームが当時ゲーセンであつたらやっていたと思いますか？

三須 やらないですね。ゲーセンでやるゲームは、ぷよ通だけでしたし。たまにパズルボブルとかを遊びでやったくらいで。

―― 「遊び」というのがどの程度を指すのか分かりませんが（笑）

・ミスケンドクトリン

―― 90年代は、長い勝負は全部家でやっていたか？ゲーセンで100本戦はやりましたか？

三須 長い試合はナミキ明大前やセブンで野試合とか。100本とかはやってないんじゃないですかね、きっと。

―― 家庭用で100本ないしそれ以上？

三須 そうですね。

―― 本数よりも、ひたすら体力が続く限りという感じですか？

三須 そうですね。100本区切りで、プラスアルファという感じで。

―― あるタイミング、たとえば食事だったりトイレだったり、「時間が来たからやめよう」というのはありましたか？

三須 千葉君の家に行ったときは18時で帰るので、その時間までずっと。人がちょっと入れ替わったりもしましたけど。

―― 時間になってもやめられない人がいたと思いますが、その辺りはどうでしたか？

三須 ありましたね。普通にやっていました。

―― 三須名人に負けた側がアツくなることがあるのではないかと思います（笑）

三須 どうでしょう？それはあまり覚えてないですけど・・・僕は基本的に自分からはやめない、いくらでも戦いたいというのがあって。

―― 録画するようになったのはいつからなのでしょう？

三須 家庭用のやつですか？いつからなのでしょうね？「撮ってください」みたいな話は浜谷君とかがうちに来たときに、よくやっていましたね、一時期。「僕と対戦する時に撮って欲しい」とか、他の仲間からも。最初は断っていたかもしれない、研究されたくないって思っただけ。最初は研究されたくないという考えがあって・・・

―― 見られたくないと思ったこともあったのですね。

三須 時期があるんです。とにかく自分が強くなる時期と、あとは自分の情報を出す時期。

―― 自分の技術を出そうと考えたのは、何かきっかけはありますか？

三須 うーん・・・ずっとぶよってはいけないだろうなというのがあって、それなら出していこうという考えになるし。たとえばセブンでぶよやっている時も、他のメンバーが皆音ゲーに流れて自分が対戦できない時間があったり。自分はやる気はあるけど、みんなが一時的に他のゲームに流れてしまうというモチベーションの問題を経験してきているので。でもその中で腐らずに、自分のできることをやり続ける。それで、それまでできなかったことができるようになったりとか。あとは、いろいろ良くしてくれる仲間もたくさんいて。そういう中で感謝の気持ちもあるから、想いを返していきたいというのもあって。いきなり、「辞めます」というわけにはいかないわけです（笑）

―― いかないですよ（笑）

三須 みんなが僕のプレイを見て楽しんでくれたりしたらいいな、というのがあったんですね。その中で自分のできることはなんだというところで、視線を180度変えてみた時に、情報をすべて出すというのが自分の責任なのかなあと。

―― “ぶよステーション”のサイトを開設された頃は、動画配信という発想はまだ一般

的ではありませんでした。もし配信が一般的になっていたら、ぷよ動画を流していましたか？

三須 うん、かもしれないですね。動画をとるところどころ局面を止めながら、コメントを入れる。そういうのをやっていたと思います。数フレームのタイミング、数フレーム単位で何を思っていたか、そういう流れが大切なので。

―― 読み取れる人と読み取れないとで、はっきり分かれそうですね（笑）

三須 昔だと、試合が決まるタイミングを他の人たちよりも早く掴む、「ここで勝負が決まった」というポイント。つまり、勝負を決めるポイントを先に決定できるのが、勝てるということなんですよ。そういう要素があるんですね、何個か自分の中で持てる確信みたいなものが。だからできることがある、具体的に説明していききたいなど。できるもできないもないです、表現は。

―― コンパイルからセガに著作権が移る少し前、一度だけ昇段戦に出場されました。あれは何か心境の変化があったのですか？

三須 あったと思います。周りから「大会に出場してくれ、イベントに出てくれ」という話も、かなりありましたし。そういう話があれば、基本的には断らずに。「いつまで」というのはわからないのですが、できるところまではやる、できるところまでは続けたいと。もしどこかからお呼ばれすれば、基本は100%という状況でやるという考え方で。昇段戦に関して、出るなら負けたくないというものはあるんです。でも自分のためというよりは、周りのためでもあって。

―― そうは言っても、昇段戦は確か全勝でしたよね？

三須 そうですね（笑）それはそれで良かったのかなあとと思いますけど。

―― その後二段戦、三段戦に出るチャンスがあれば、出ていましたか？

三須 出たと思いますよ。

―― 同時期に、関西で“ミスケンフェスタ”というイベントが開催されました。ぷよら一個人の名称が頭に付く催しは、多分ミスケンフェスタが唯一だと思うのですが・・

三須 恥さらしで（笑）

―― あれは、関西のメンバーから「来てください」と言われたのですか？

三須 そうですね。初代ナイスミドルマスターのけい1さんから。いろいろと良くしてくれたので、2年連続で関西にお邪魔しました。大阪までの往復電車賃を出してもらいました（笑）

―― それはすごい！自分も先日の京大大会の際、けい1老師の“叡智の部屋”に泊めてもらいました。ミスケンフェスタの時に、YouTubeやニコニコ動画で有名な「ミスケンVSかめ20本先取戦」のとんでもないサード10連鎖全消しがあるじゃないで

すか？あの10連鎖全消しは、どの時点で気付いたのですか？

三須　　どんなやつでしたっけ？

一一　最初にミスケンが12連鎖ダブルを先撃ちして、かめ選手が挟み込み13連鎖を打ち返してきて、次に5連鎖と4連鎖の撃ち合いになって、最後になんか連鎖尾がえらいことになっている10連鎖全消しを。覚えています？

三須　　あれは動画で見ました。

一一　あ、動画で。ハハハハ！

三須　　動画で見ましたけど、あれを撃ったのはやっぱり覚えているんですよ。あの発火は、完璧じゃないんですよ（笑）

一一　完璧じゃない（笑）それは知らなかった。どう完璧じゃないのですか？

三須　　あれは確か、全部連鎖にバラせるんですよ（笑）6連鎖目に同時消しが一回入っていて。イメージの中では連鎖にしていたんですよ。それが、「あー、同時消しになってるよー」って。

一一　確かに同時消しの部分はありましたけど、あれも含めて読み切りだと思っていたのですが・・

三須　　刻み忘れていて。「ここ刻まないと！」みたいなところがあるんですよ。

一一　では修正ができたかもしれない、“修正”って言うのかどうかわかりませんが。

三須　　僕の第二波の80%くらいは、多分残りの1・2%を改善できるというか。

一一　なるほど！まあ機械じゃないですからね、人間のやることですから。

三須　　何発かは、本当に理論値で撃っているんですよ。それを何か、「本当にこれ以外なかったなあ」というか。でも本当に完璧に見えるやつでも、最後に2・3手置く時に「んっ？」ていうのがあって。動画に残っているとそれが見られるじゃないですか。何かあったと思って撃っているの、そうすると「やっぱこっちだったなあ」と（笑）

一一　ハハハ！それを今解説したら、大変な反響を呼びますよ、ええ。今からでも、是非やっていただけるといいのではないかと。

三須　　連鎖にバラせていたのが同時消しになっていたりとか。でも面白いのが、ぷよの数と、ぷよの配置上同時消しになるけど、全部消えるんですよ。でもバラせる（笑）

一一　ううーん、なるほど。（※よくわかってない）それは思いもよらないことで・・　奥深いなあ、今更だけど。

三須　　たまにニコ動を見た時に、「あ、自分の動画が上がっているなあー」って。

・ファンから、ミスケンへ

―― 若手ぷよらの皆さんから、いくつか質問をいただいています。「動画が半ば神格化されてしまっている、そういう流れについてはいかがお考えですか？」これは早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所の飛車ちゅう研究員。ぷよらインタビュー3回目に登場した人の質問です。

三須 最近の対戦は基本見ていないので・・・うーん。最近のもの比べてどうかというのは分からないのですが、うーん・・・多分本質的な所が入っていると思うんですよ、昔の動画ですけど。理論値を撃った時の連鎖って、多分本当にはないんですよ、それ以外に手が。ただ多分、ネットに残っているやつで、本当に理論値に達したやつってないんですよ。

―― ないのですね（笑）

三須 でもその最後の2, 3手みたいなところがまだ、というのがあるんです。でもそれに近いところまでいっているの、そのなんか・・・なんだろうあ。つまりある気持ちをもって、ぷよを置いている。ぷよを置いているものから、その気持ちが逆算的に多少入ってくると思うのですが。イメージ的には、なんて言うんでしょうね・・・何かその、ぷよをやっている人たちの気持ちの中に訴えかけるものを持っているのかなっていう気がするんですけどね。僕から見ると、対戦している時期とか対戦しているときの状況だったりいろいろ違うので、うーん。全てが同じっていう感じではないですけど。試合をやっているときは、第二波に関してはまあ一個一個ありますよ。その第二波に対しての想いやその瞬間の思考みたいなものが。

―― 是非、今からでも解説を（笑）

三須 「これは違う」というか。

―― 違うんだ（笑）

三須 「これはなんか、“？”が浮かんでいるところだな」とか。

―― 撃った本人は、ってことですね？

三須 あとから見るとやっぱり、“？”ってところが正しいというか。“？”じゃないところは“？”じゃないところが正しいし、“？”のところはやっぱり“？”が正しいし・・・って思いますよ。

―― いわゆる不定形と合体、あとはクロスと。私が言うのは僭越ですけど、不定形と合体については仮に三須名人が考えなくとも、最終的には誰かが考えたんじゃないかと思います。ただ、クロスについてはいつ気付いたのですか？

三須 あれはでも、合体をやっているときに自然発生的にはなっていて。撃つタイミングが、基本それまでの相殺という致死のタイミングとはかけ離れた瞬間に撃つものと

思うので。でも合体をやっている時にそれっぽいのがあったりもして、そこからの流れですね。一時期、単発に凝っていて。2ダブ、2ダブじゃないな。あ、でも2ダブとか何かの催促を撃ちあつた直後に・・

―― パシュンッ！て入れちゃう。

三須 そう！向こうに1個とかおじゃまぷよを落としたタイムラグを利用して、単発をズーンッって。

―― 相手を硬直させちゃうんですよね。私もよく喰らいましたら、覚えています。

三須 そうそうそう。

―― 相手の時間を奪うという発想が、当時の自分にはなかったの（笑）

三須 だからあれも、自分の感覚の中にはあるけど相手が持ってない感覚っていうところだったので。うん、でもあれはかなり対戦観の強い戦い方なので。

―― そう思います（笑）

三須 いっぱいやってきたのが、なんか良かったのかなあ、という感じですけどね（笑）

―― これも同じく戦技研の、a n a g u R a 研究者からの質問です。少し抽象的な内容なのですが・・（※質問のメモを見せる）

三須 うーん、自分の位置？ “位置”っていうのはどういう位置でしょう？

―― つまり、もう自分の知っているぷよぷよではなくなってきたとか、たとえば復帰するにしても、半年あればできるかなとか、そういうことを聞きたいのだと思います。

三須 まあ、今からもう一度全国1位を目指そうとしたら、大変でしょうね。本当にねえ。うーん・・

―― みんなが待っていますよ（笑）

三須 ハハハ、そうですねえ。うーん、どうなのかなあ・・ 基本、復帰してというのはあまり思わないというのはあります。でもなんか、“ふつうにやってもいいかな”というのものもある。

―― 電車とかに乗ると、携帯電話やニンテンドーDSでぷよぷよを遊んでいる人がいるじゃないですか？そういう人を見かけた時に何か思うことはありますか？

三須 ありますね。“あー、やってるなあ”って思って（笑）うまかった人に見られているとは思ってないだろうなっていうのは思うけど、変な話ですけど、ある音楽を聴いている人の後ろにi P o dに表示されているミュージシャンが立っているようなものだ。なので、世の中ってこういうものなんだなあって（笑）

―― 道を歩いている時に、「あー、ミスケンだ」と声をかけられたことは？

三須 ないです！（笑）

―― ないですか。それはもう、身内の人でないと分からない？

三須 うん、うん、うん。

―― 今の方は、ミスケンの顔はすぐには分からないでしょうから・・・ 昔もそういうことは特に？

三須 ないですね。無名人なので（笑）

―― いやいやいや（笑）ウメハラみたいに、ぷよぷよが世界的に有名になればいいのでしょうけど。続いて京都大学大会を主催したg r i f f i t h君からの質問、自分も11月にお世話になったのですけど。“一番やりこんでいた頃の練習方法と練習時間を知りたいです”と。

三須 基本、僕は13時間寝ていたんですよ、1日に。それでも眠いなーって、フッフ（笑）うん、よく友達がうちに来て“ピンポーン”ってチャイムを鳴らして、でもまだ寝ていた（笑）でも友達は、「ぷよやろうか」って。

―― それはそうですよね、“ミスケン就寝中”ってことになったら、「ミスケンこら、なめてんのか」ってことに（笑）

三須 で、遅い時間までずっとやって・・・ 練習方法はALF君のサイトとかに書いてあると思うのですけども。CPUのシェゾと、スーフファミ版ぷよ通りミックスです。これに連鎖しばりを入れて、やっていたのですけど。

―― 今の方はこの練習はしてないだろうな、というものは何かありますか？

三須 どうなんだろう？特別なことは何もやってないかなあ。敢えてひとつ挙げるとすればイメージトレーニングを、頭の中で試合を作っていくと。セブンへ行く電車の中で必ず。

―― シャドーボクシングみたいなものですか？

三須 うん、そう、やっていましたね。

―― イメトレは、やっている人とやってない人がいますね。自分もちょっと考えたことありますけど、すぐやめちゃって・・・

三須 頭の中で組んでいるときは最後の何手かの詰めみたいなのをやるときに、いい気がするんですけど。

―― なるほど（笑）最後の何手かは最善手が・・・

三須 全体的に連鎖を伸ばして行って、最後にこう、ククッと（笑）入れるところの感覚が馴染んでいるときは、やっぱりいい連鎖が撃てるし。

―― 最後の何手かは正解が、100点満点の手がありますからねえ。

三須 見えないものをどう捌くか、ですね。見えないものを見えていると考えるんですね。頭の中で考えているときにいいのは、ここでツモが思ったように来なかったとき

どうなるか、っていうのができるんですよ。こっち側まで行って、あの色はいらない、この色もいらないというのを捌きながらできるので、そのままずっと来なかったらどうなるんだろうとできるじゃないですか。

――アーケードぷよ通だとたまーにありますね。

三須　そこから何か、頭の中で試合を・・

――三須名人の場合はスーフアミかアーケード、たまにメガドライブという感覚だったと思いますが、他の機種ではやっていましたか？

三須　プレイステーション版は斜め落下があったので、やらなかったですね。ある程度はやりましたが、基本はやりません。あとはセガサターン版。

――サターン通、お釣りおじゃまぷよがあるやつですか？あのルールはどうでした？

三須　最悪ですよ（笑）あれは最悪。

――なるほど（笑）確かにあれは・・

三須　戦略が台なしですね（笑）ハハハ！

――初代ぷよぷよの仕様を残したままで作っちゃったんでしょうけど・・

三須　ちなみに練習は、徹夜でやっていましたよ。家でひとりで、しょっちゅう。

――ひとりで徹ぷよですか！誰かとではなくて。

三須　基本、「あーうまくいかないなー、調子が悪い。これじゃあ勝てない」という思考が、ずっと夜に入ってくるんですよ。深夜になっても納得がいかない、駄目だこれじゃ。ずーっとそれで、朝まで。

――ネット対戦ではなく、本当にひとりで・・

三須　そう、リミックスでシェゾとやるんですよ。

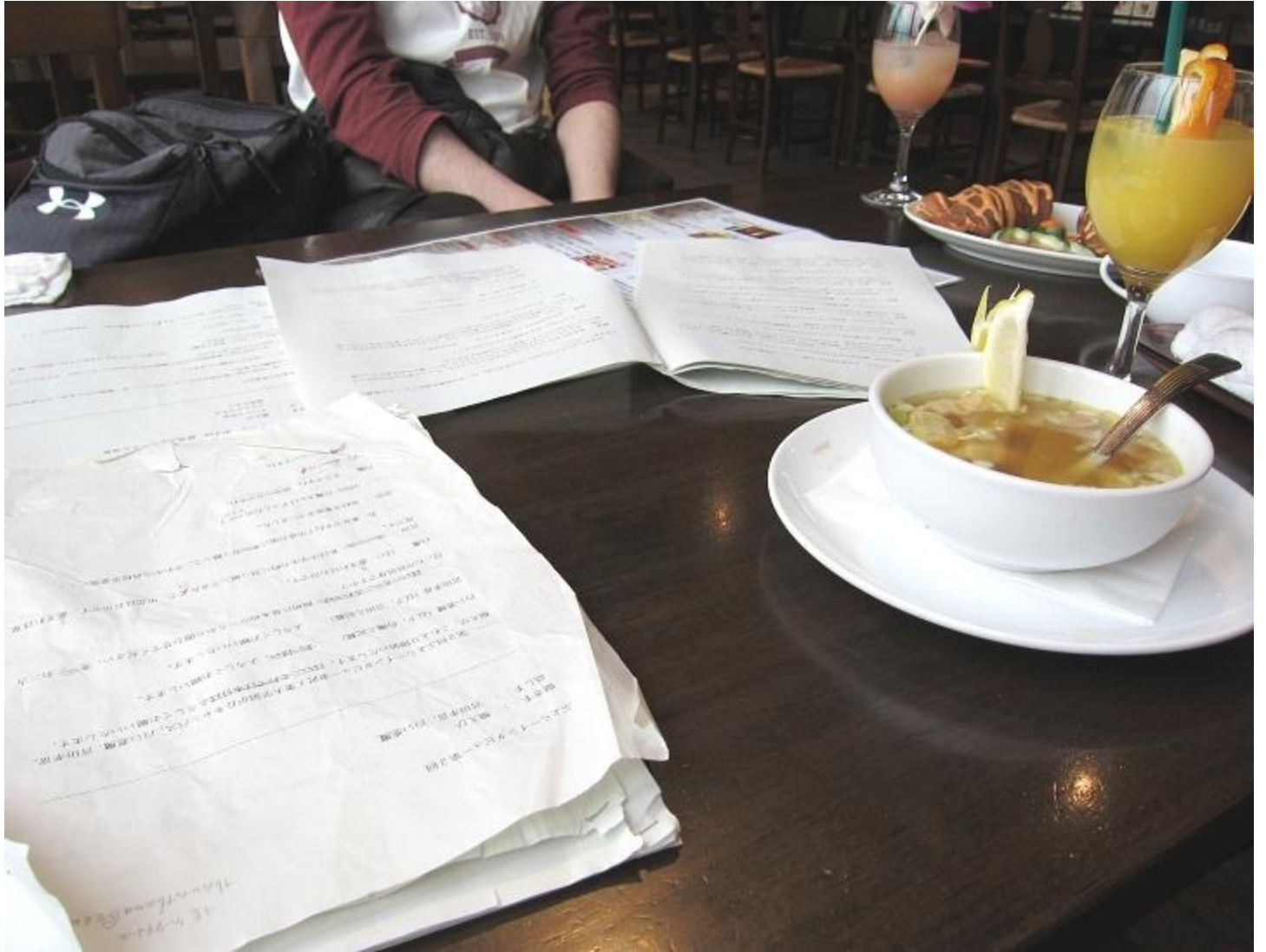
――よく続きますね！自分も家で練習しますが、ひとりだと途中で飽きちゃうし疲れます、ダレます（笑）

三須　疲れるしイラつくし。もう泣くし。うまくいなくて。でも、やるんです。だから徹底してやっていましたよ。

――電話かメールで、誰かを呼び出せば良かったのではないですか？“おい、今からちょっとやるぞ”って。

三須　いやいや、そういう気持ちじゃないんです。誰ひとり、いて欲しくない。空気が張り詰めて、っていう感じですからね。いい日は、いい空気でいけるんです。延々といい試合展開が続くんですよ。気持ちいい感じで。でも良くない日も、やり続けるんですよ。

（後編に続く）



ミスケンロングインタビュー。2010年12月30日。

再就職活動は、首の皮一枚の内定獲得で幕を閉じた。筆記試験は何度か通過したものの面接では苦戦を強いられ、諸々の怠惰な日々を呪わずにはいられなかった。

再就職と同時に、群馬県への赴任を命じられた。実家を出たことのない私にとって、生涯初のひとり暮らしだった。築30年強の平屋下宿から3キロ先の最寄駅は無人駅で電車は50分に一本、下宿及び職場の徒歩範囲は田園地帯で商店やコンビニは皆無。上州特有の空っ風と真夏の灼熱、そして冬の雪道はもやしっ子兼ペーパードライバーの横えび君には過酷そのものであった。

転居に際し、思わぬヘマがあった。マイコンベーシックマガジンをはじめ、当時所有していたぷよ資料の多くを誤廃棄したのである。廃棄した資料の中には再入手できないもの（主にコンパイルもしくはナミキグッズ）も多数あり、非常にもったいないことをしてしまった。

相模原での新人研修開始とともに、3年ぶりにナミキへ通うようになった。就活開始後は軍資金と時間が限定されるようになったし、離職後はナミキどころではなかった。そういう意味では、様々な制約から解放されたのは夢のようであった。また、転居と同時に6年ぶりにスコアアタック中心の生活に切り替えた。転居直前に秋葉原でアーケード版ぷよぷよ通の基板とボードマスターを購入し、下宿へ持ち込んだのである。再就職できたら基板ぷよ通は絶対買おうと思っていたし、当時の北関東には対戦環境がなかったため、練習はスコア中心に切り替えざるを得なかった。

ひとつよの練習は何年もサボっていたため、効果が出るかは半信半疑だった。ただし転居直前にナミキで5年ぶりに自己ベスト（85万）を出したばかりだったので、それなりにはいけるだろうと思っていた。成果は思ったよりも早く、夏に下宿で自己ベスト（89万）を更新。翌年はじめにはセブンアイランドで94万、夏には下宿基板で101万に達し、ぷよぷよ11年目で大台に乗せることができた。停滞期間が長かったせいで七桁スコアを達成する自分の姿はまったく想像できず、対サタン戦のラストで100万オーバーを確定させた時は下宿内で絶叫してしまった。

ぷよぷよ10周年にあたるこの年、意外にもコンパイルはこれと言ったアクションを

起こさなかった。経営好転への逆転トライを決める最後のチャンスではないかと思っていたが、現実には翌2002年夏のぷよぷよ版權委譲が迫っており、それどころではなかったのかもしれない。

現在はセガによる20周年キャンペーンが行われているが、10年前のそれは黄金時代を知る者にとっては意外なほど静かなものであった。ファンの中には、10周年であることを知らなかった方もおられたのではないかと思う。新世紀のぷよぷよがどの方向へ向かうのか、向かう先が存在するのか、それを知る者は当時ひとりもいなかった。

(ここから先は余談)

群馬県藤岡市には2年半在住しましたが、転居直後はタイヘンでございました。体重はアツと言う間に6キロ落ち、社用車では他車と接触事故をやらかし修理工場送りに。当時所有していたオンボロターセルは傷と凹みだらけで“恐怖の横浜ナンバー”なる異名を頂戴し、職場の駐車場では両隣に誰も留めなくなっていました。あまり人のことは言えませんが群馬県の運ちゃんは総じて運転が荒っぽく、よく大事故を起こさずに済んだと胸を撫で下ろすばかりでございます。



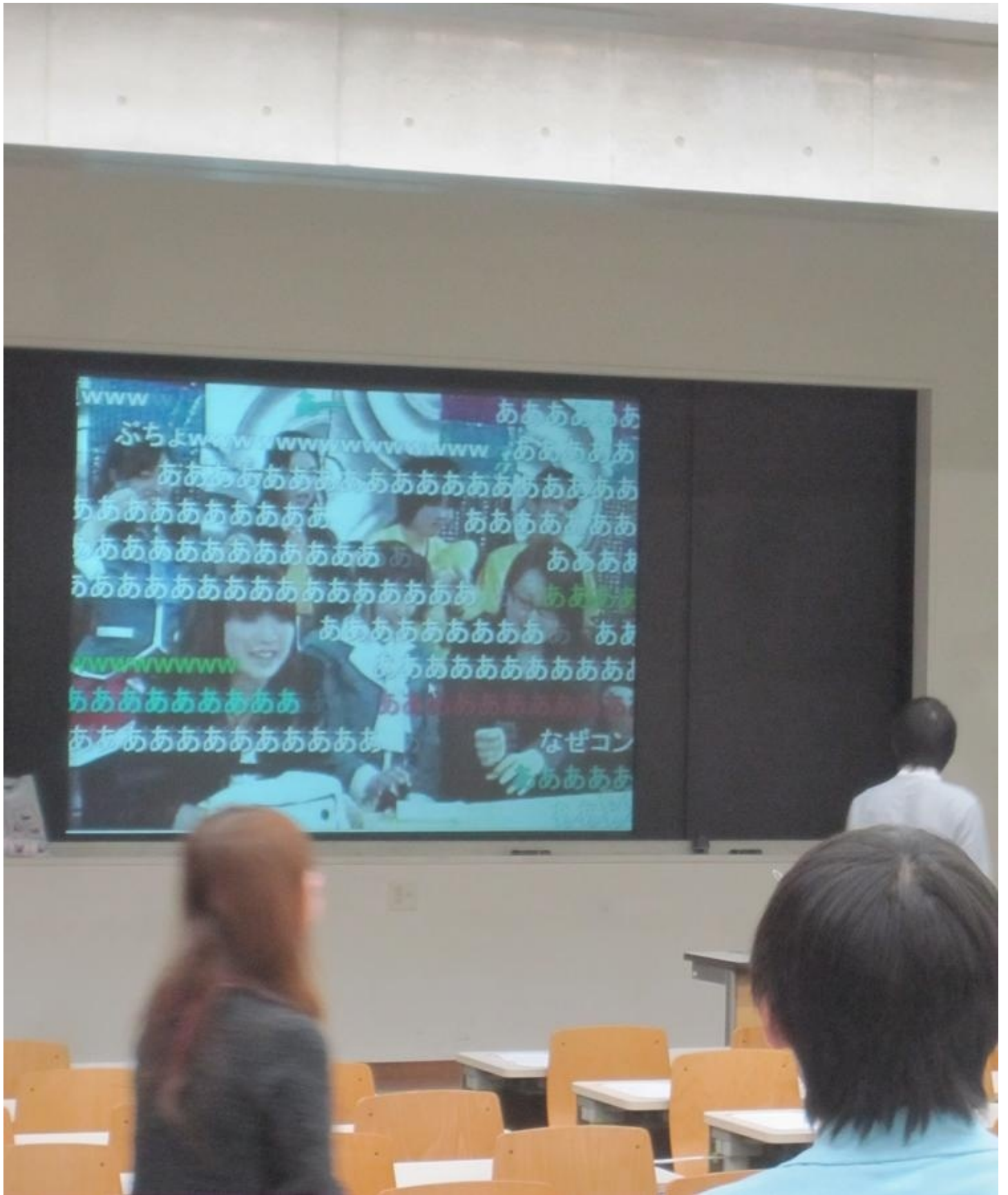
最初の就職に見事失敗した横えび君でしたが、悪運強く2001年に再就職を果たします。新卒2ヵ月半で逃げ出した人間がふつうに再就職するのは現代日本では極めて困難ですが、連鎖の神はまだ私を見捨てていなかったようでした。

幼稚園及び小学生時代は父親の転勤に振り回されたこともあり、ニート時代は転勤と残業の少ない地方自治体を希望しておりました。しかし自治体関係は筆記を抜けるのがやっとなで、面接であえなく全滅。唯一内定を取れたのは皮肉にも、北は北海道から南は沖縄まで全都道府県に配属の可能性がある組織でした。そのため再就職後の横えび君は、年度末が近づくたびに全国転勤の恐怖に脅えることとなります。

ぷよぷよの対戦環境は、地域によって大きな格差があります。2000年前後はコンパイル倒産の余波がもっとも深かった頃で、一部の大都市と石川県を除けばぷよ対戦の土壤が消えかかっていた時期でもありました。セガがぷよぷよフィーバーを発売するまで、対戦する場や相手がまったくなかった方も多かったのです。

引越しは何度か経験していたものの、横えび君が転居を繰り返したのは89年に現在の実家へ引っ越すまで。その後12年間は転居はもちろんひとり暮らしの経験もなく、遠隔地へ配属を命じられたらどうしようと気が気でありませんでした。幸い最初の赴任地は高崎市でしたので、平日は下宿でスコアアタックの練習を行い、休日は実家へ戻り首都圏で対戦する二重生活を送ることとなります。

近年は、地方でもぷよ通対戦できる土壤が整ってきました。また、先日Wiiにアーケード版ぷよぷよ通が移植され、地域格差は徐々に解消されつつあります。よって今後地方転勤を命じられたとしても、以前ほどには慌てずに済むのではないかと考えております。地方で頑張っておられる方には本当に頭が下がりますし、大都市圏に在住している方は恵まれた環境に頼るのみならず、更に発展させていく努力を重ねて欲しいと切に願います。



第2回早大ぶよマスターズ大会。

2010年11月7日、早稲田大学早稲田キャンパス8号館B101号室。

群馬時代は苦難の連続だった。時間を見つけてはボロ車で県内のゲーセンを探し回ったが、ぷよ通稼働店は一度も発見できなかった。強い相手と対戦したければ以前と同様に南関東へ移動するしかなく、下宿との往復だけで万単位の出費に耐えなければならなかったのである。

前年に念願の100万スコアラーとなったが、その後一転してスランプに陥った。スコアアタックは100万どころか90万すら出せなくなり、対戦では練習量と情報量とが決定的に不足していた。地方勢のモチベーション維持は難しい。動画配信やネット対戦が一般化した現在も、それはあまり変わらないのではないかと思う。

転機は思わぬタイミングでやってきた。9月初旬に私は前触れなく呼び出され、「おい横えび、お前来月から東京勤務な」と言い渡されたのである。新人の年度中異動は、我が職場では珍しい。何か事情があったのかもしれないが、東京異動に反対する理由などない。3週間で慌てて荷物をまとめ、引越し業者をキャンセル待ちで確保した。群馬最終日にボロ車を文字どおりスクラップにし、千葉県船橋市へ転居した。船橋市には5年半、2009年3月まで居座ることとなる。

東京赴任と同日の、2003年10月1日。都内職場よりほど近い電気街の旧第一家電本社ビルに、セガ系列のゲームセンターこと“秋葉原G i G O”がオープンした。新作基板が足りなかったのだろう、同店のビデオゲームフロアは一ないし二世代之前のレトロゲームの巣窟で、その中にぷよぷよ通の対戦台が稼働していた。アーケード版ぷよぷよフィーバーの稼働開始直前で、セガ側としてはG i G Oぷよ通対戦台は新作が出るまでのワンポイントリリーフだったのかもしれない。

翌11月に秋葉原G i G O及びクラブセガ秋葉原にぷよぷよフィーバー対戦台が設置され、秋葉原G i G Oは翌年春のぷよぷよフィーバー東京大会決勝戦の舞台となった。職場から20分足らずでぷよれるのは非常に大きい。時間さえあればひたすらG i G Oへ通い続け、これが後の秋葉原日曜対戦会開催へ繋がっていく。

新作稼働は、群馬県も例外ではない。同じく11月、高崎駅東口近くの“メディアメガ高崎”にぷよぷよフィーバー対戦台が設置された。閉塞感の漂っていた連鎖界はセガのテコ入れによって全国的に息を吹き返し、平成生まれのプレイヤーが多数誕生するこ

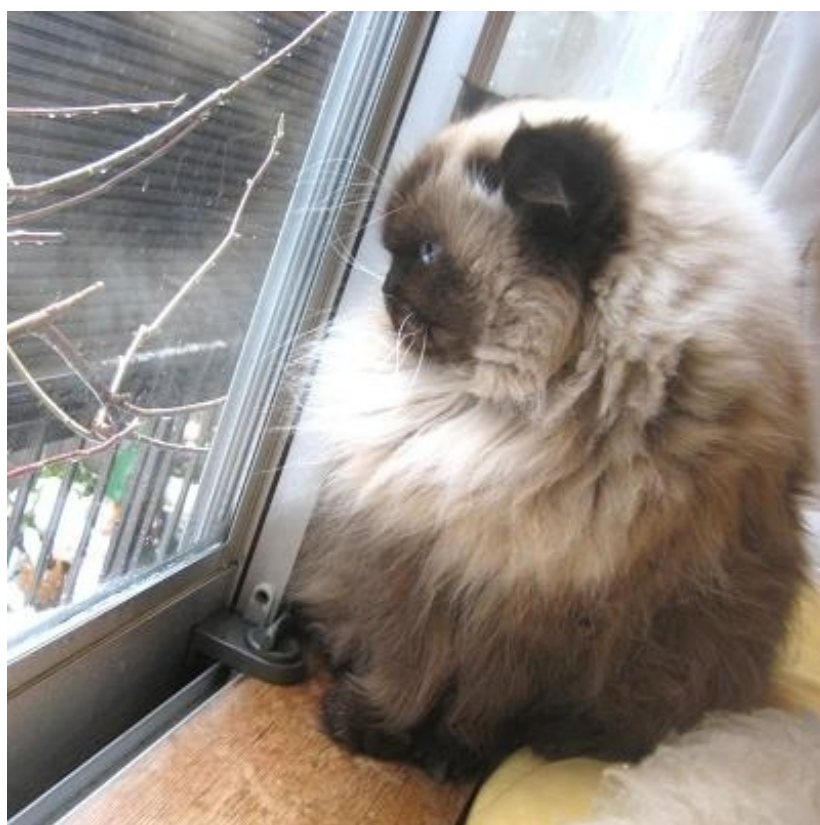
ととなった。

ぷよぷよフィーバー登場と前後して、株式会社コンパイルは破産した。破産当時は有限会社アイキに活動機能に移しており、コンパイル自体は登記上の存在に成り下がっていたとはいえ、ぷよぷよで一時代を築いた会社としてはかなり寂しい最期であった。この翌年にはミスケン引退、ゲーム i n ナミキ明大前閉店と悲報が相次ぎ、連鎖界には徐々に確実に新時代の波が押し寄せるようになる。

(ここから先は余談)

秋葉原の歴代ぷよぷよ通対戦台稼動店。クラブセガ秋葉原、秋葉原 G i G O、秋葉原 H e y の 3 店舗は、いずれもかつて電気街を代表する家電量販店でした。彼らの前身はシントク電気、第一家電、廣瀬無線の 3 社であります。クラブセガ秋葉原の通称は“シントクセガ”、秋葉原 H e y は“秋葉原廣瀬エンタテインメントヤード”の略称でございます。

世界の電気街といえど家電量販店や P C ショップの栄枯盛衰と無縁ではなく、近年も多数の企業が倒産や廃業、そして吸収合併を余儀なくされております。「秋葉原のゲーセンは高い」とよく言われますが、運営側は運営側で厳しい事情を抱えていると知っておいていただければ幸いです。



『地下の3人』

秋葉原Heyの地下深くに、3人の囚人がブチこまれていた。

「君はどんな罪で幽閉されたんだい？」

「11年前に横えびの悪口を言ったら、今年になってバレたからさ。あなたは？」

「2008年のぷよ通対戦台移籍の際、横えびの強引なやり方に真っ向から反対したらこのザマさ。それで、新入りのお前さんは？かわいそうに、随分と殴られているようだが」

「・・・私は横えびだ」

『流れ者』

長年の試行錯誤の末、ついにセガは自社ブランドのぷよぷよ開発に成功した。ソニックチームの中社長は、開発スタッフに尋ねた。

「どう？ぷよぷよのパズルゲーム制覇を達成できそうかな？」

「いいえ、無理です。セガでも」

『刷り込み』

24歳までにぷよぷよ通に共感しない人間は、心がない。

25歳を過ぎてぷよぷよ通にハマっている者は、脳みそがない。

『破滅の連鎖』

Q. ぷよぷよと社会主義の普及の共通点を述べなさい。

A. どちらも地球規模で行うと、人類絶滅の危機があります。

『ワンマンマン』

Q. コンパイルでは、自由な意見の交換が存在するのでしょうか？

A. 存在する。たとえば独自の意見を持って社内会議に出席し、かわりに仁井谷社長の意見を持って帰る。

『懐古』

「この男は、いったい何をしたんだね？」

「転職を企てました」

「なら、さっさとクビにすればいいだろう。なんだってまた、精神病院に入れたりしたんだ？」

「こいつ、コンパイルに転職しようとしたんです」

『小心者ふたり』

小心者の横えび氏は、自分が他のぷよら一たちに支持されているのかが気になって仕方がなかった。そこで横えびは変装し、とあるぷよ大会のあとに行われた飲み会に潜り込んだ。

「ところで君は、横えびをどう思う？」

「しっ！あんた、こんなところでいきなり何をいい出すんだ？」

「え・・・？ああ、いや失礼」

「ここじゃなんだし、人気のないところへ行こう」

「(ここなら大丈夫だな。実は・・・)」

「うん？」

「(実は俺は、横えびを支持してるんだ)」

『プヨツウダ』

今日はぷよぷよ通の特売日。純正ぷよ通基板を求めて集まった行列に向かって、店員が宣言した。

「ぷよ通基板はアーケード全国ランカーにしか売れない。枚数が足りないんだ、悪いけどランク外の人みんな帰ってくれ」

ランク外のメンバーは口々に罵りながら、諦めて帰っていった。店員は、残された全国ランカーたちに改めて宣言した。

「さて、身内だけになったから真実を言おう。今日もぷよ通基板は一枚もないんだ」

『1994、2004』

コンパイルの仁井谷社長が神に訊ねた。

「主よ、世界のぷよラーはいつになったら幸福になれるか？」

神は答えた。

「100年後だ」

これを聞くと、仁井谷社長は泣きながら走り去った。

10年後、ソニックチームの中社長が神に訊ねた。

「主よ、世界のぷよラーはいつになったら幸福になれるか？」

これを聞くと、神は泣きながら走り去った。

『スターリン方式』

100万スコアラーたちが、ハチイチツモを目指して19連鎖へ特攻する任務を言い渡された。ある若いスコアラーは、青ざめて言った。

「同志、それでは私は死んでしまうのではないですか？」

「そうだ、残念ながら成功率は高くない。ハチイチツモ待ちだ、8回やっても7回は失敗するだろう」

「・・・わかりました」

「しかし安心したまえ、君は必ず成功する」

「?なぜ、そうわかるのですか？」

「既に7人死んでいる」

『憎いあんちくしょう』

1998年夏。あるコンパイル若手社員が、大声でわめきながら広島駅前的大通りを歩いていた。

「ちくしょう。あいつらのせいで、俺たちはいつも腹ぺこだ。あいつらのせいで靴もボロボロ、家も豚小屋だ。何もかも、あいつらが悪い！」

その男は密告を受け、人事担当社員に捕まってしまった。

「口が過ぎるぞ。“あいつら”とはいったい、誰のことを言っているんだ！」

男はろれつの回らぬ口で答えた。

「もちろん、広島地裁と債権者の奴らですよ」

取調べの社員たちは一瞬驚いたように顔を見合わせ相談したが、結局社員を釈放することにした。ドアを開け出て行く時に違和感を抱いた社員が、振り向いて訊ねた。

「ところで皆さんは、“あいつら”を誰のことだと思ったのですかね？」

『日韓連鎖中毒』

ある大学のぷよサークルで、ぷよぷよの国外普及が話題になった。

「先輩。なぜ韓国では、日本ほどぷよぷよが普及していないのでしょうか？昔は、コンパイル코리아があったのでしょうか？」

「もちろん、これからの頑張りで韓国国技をぷよぷよにすることは十分に可能です。しかし君は、韓国ぷよらーの方たちに何か恨みでもあるのですか？」

『KGB』

ある日仁井谷社長が数人の後継候補を社長室へ呼び、「極秘」印の押された封筒を営業部の田中部長へ届けるように命じた。途中、ひとりの候補がトイレに寄り、こっそり封筒を開けると、こう書かれていた。

“合格だ。ただちに私の部屋へ戻ってくるように”

『勉強』

ある若手ぷよらーが読書をしていた。その本には、連鎖中毒による害について詳しく書かれていた。彼はそれを読みながら顔面蒼白となり、冷や汗がにじんできた。

「恐ろしい！こんな恐ろしいことは、金輪際やめよう！」

彼はそれ以来、絶対に本を読まなくなった。

『真贋』

横えび書記長が、とあるゲームセンターを視察した。店の奥にぷよぷよ通の対戦台が稼動している。そのぷよ通を見てちょっとした悪戯を思いついた横えびはひとりのぷよら

一を呼び、質問した。

「どうして、このぷよぷよには漫才デモがないんだい？」

「ぼぼ、僕がやったんじゃないです。同志横えび」

そのぷよら一は泣き出しながら答え、店外へ走り去った。予想外の反応を怪訝に思った横えび書記長は、別のぷよら一を呼び寄せ尋ねた。

「さあ、言ってごらん。どうして漫才デモがないんだ？」

「違います。あたしのせいじゃありません！」

女の子は必死の形相で、泣きながら答えた。ぷよら一たちは次々に質問され、そのたびに身の潔白を誓う。横えびは担当の店員を呼びつけ、改めて尋ねた。

「この店は、一体どうなっているんだ？」

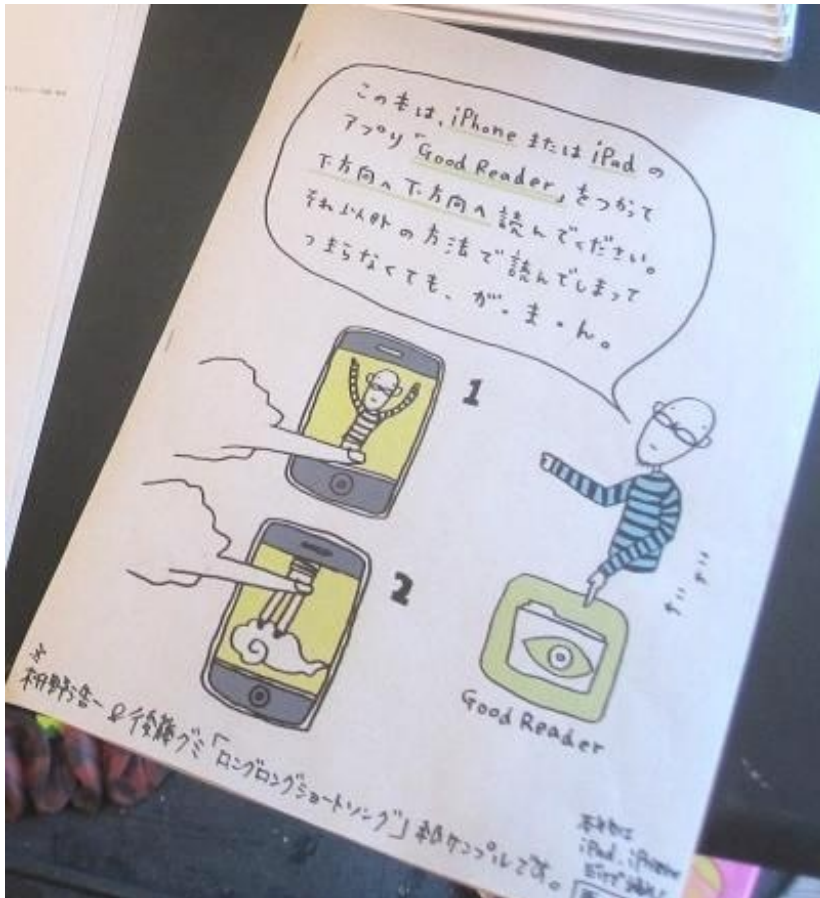
「どど、同志横えび」

店員はおろおろしながら答える。

「本当に申し訳ございません。ですがこのぷよぷよは、購入したときからこうなっておりました。そうですよね、店長？」

店長の顔が見る間に紅潮し、担任店員を叱りつける。

「だから私がいつも言ってるだろう！ぷよ通基板を闇市場で買うんじゃないって！」



第1回電書フリマ。2010年7月17日、吉祥寺四月。

前年8月のナミキ閉店から3ヵ月後。私は秋葉原G i G Oでの対戦会開催を実現させるため、悪戦苦闘していた。

ゲーセンぷよ通は完全に冬の時代で、関東では横浜（セブンアイランド）と上福岡（ニューコング）でしか対戦会が開催されなくなっていた。都内ではナミキ明大前のみが不定期でイベントを実施していたが、ナミキ閉店はその消滅と同義であった。黎明世代として、ナミキぷよらーの生き残りとして、この状態を放置していいわけがない。それが、いつわざる自分の気持ちだった。

このままではだめだと思いつつも、ネックになるのは私自身の継続力だった。27歳で対戦会を立ち上げるのは年齢的に無謀だと忠告されたし、自分でも厳しいと感じていた。周囲には、選手活動だけで手一杯の社会人がたくさんいるのである。

そんな心配を吹き飛ばした、と言うより自分に勇気を与えてくれた出来事があった。瀬川晶司アマ（当時）のプロ棋士連破と、それに続くプロ編入試験である。

羽生善治と同年の瀬川アマは、羽生七冠達成直後の96年3月に26歳の年齢制限に引っ掛かり奨励会を退会、プロ棋士の道を断たれていた。ところがアマチュア転向後に奇跡と言うべき大躍進を果たし、プロ棋戦にて勝率7割オーバーを達成。特に凄かったのは銀河戦で、予選でプロ棋士に7連勝、決勝トーナメントでは現役A級棋士の久保利明八段を撃破。これらの活躍が認められ、将棋界では61年ぶりのプロ編入試験が実施されることとなった。そして瀬川アマは3勝2敗で見事合格、35歳のプロ棋士が誕生したのである。将棋ファンとして、パズルゲーマーとして、これら一連の動きには共感を覚えずにはいられなかった。

私にとって、そしておそらく店側にとっても計算外だったのは、対戦会実施の呼びかけに呼応してくれた人間が思ったより多かったこと、そして彼らのほぼ全員がぷよ通プレイヤーだったことだ。秋葉原G i G Oのぷよぷよフィーバー対戦台にプレイヤーが定着したのは最初の2ヶ月程度で、その後はインカム減に耐えることができなかった。2セット稼動していたフィーバー対戦台は春には1セットに減らされ、残った1セットも9月末には撤去されてしまった。



前年のぷよぷよフィーバー東京大会の集客効果は皆無に近く、インカム・回転率ともにアーケード版フィーバーは明らかに失敗だった。ぷよぷよシリーズは商業的に息を吹き返したが、その後セガは携帯ゲーム機及び携帯電話での開発に傾注するようになっていく。

セガはPC及びアーケード版ぷよぷよシリーズ製作から撤退し、20周年作品もコンシューマー版のみのリリースとなった。アーケードぷよらーとしては残念であるが、現状では正しい判断だと思う。

(ここから先は余談)

プロ入り直後の瀬川四段は“10年以内にフリークラスを脱出できなければ引退”のプレッシャーもあってか、しばらくの間は苦戦を強いられました。しかし我らコアな将棋ファンの心配をよそに瀬川四段は飄々と指し続け、プロ入りから3年半後に規定の成績(直前30局で勝率6割5部以上、瀬川四段の場合は23勝12敗)をあげ、見事フリークラス脱出を果たしたのでございます。

瀬川四段は今年41歳になりましたが、加齢による棋力減退はまったく感じられません。頭脳競技に携わる身としましては、なんとも羨ましい話でございます。

「アンケートネットワーク第2弾。こちらは“ぷよらーにお勧めしたいマンガ、もしくはアニメ”というお題で、読者以外の方からも広く募集しました」

「多数のご応募、ありがとうございました！まずはベスト10の発表から」

順位・ポイント	作品名・作者名
1位 23	カイジシリーズ (福本伸行)
2位 21	ヒカルの碁 (小畑健)
3位 19	ハチワンダイバー (柴田ヨクサル)
4位 15	スラムダンク (井上雄彦)
5位 13	アカギ (福本伸行)
6位 10	蒼天航路 (王欣太)
7位 8	三国志 (横山光輝)
8位 7	あずまんが大王 (あずまきよひこ)
8位 7	バカボン (井上雄彦)
8位 7	ジャイアント・キリング (ツジトモ)
8位 7	グラップラー刃牙 (板垣恵介)
8位 7	機動戦士ガンダム (富野由悠季)

「カイジ、堂々の1位獲得！僅差でヒカルの碁とハチワンダイバー」

「福本伸行人気は予想以上、ヒカルの碁は連載終了して久しいですが、復刻版の存在が大きかったようです。井上雄彦も2作品ランクイン」

「ランク外の作品でも、福本伸行作品では“最強伝説 黒沢”、“金と銀”、“零”の計5作が推薦されました。いわゆる福本絵に拒否反応を示す方も多い中、ここまで幅広い得票は見事だと思います」

「主なご意見は、下記をご覧ください」

・「カイジに限らず、福本作品が好きです。インタビュー集を福本流に表現できたらすごいかも」

(Kしま)

・「ジャイアント・キリング、“北斗の拳”（武論尊，原哲夫）、カイジシリーズ、“もやしもん”（石川雅之）、蒼天航路でしょうか？台詞の駆け引きが面白い」

（田中モトヒロ）

・「先の先や後の先など、囲碁・将棋・チェスなどの盤上ゲームは、戦術などの参考にはもってこいだと思います」

（f r e e z e _ p l a n t）

・「ヒカルの碁です。碁や将棋のマンガを見ると、ぷよモチべが上昇しますね」

（白い悪魔）

「現在連載中の頭脳バトル作品だと、“3月のライオン”（羽海野チカ）や“嘘喰い”（迫稔雄）もおすすめ」

「ゲーム業界を扱う作品としましては“いい電子”（みずしな孝之）、“大東京トイボックス”（うめ）も外せません」

「続いて、プロフェッショナルの皆様からのご意見を」

・“どみなのド！”（目黒三吉）と“恋忍”（高本ヨネ子）です。両作品とも、年下に踏み付けにされる快感を嘔吐するほど堪能できます」

（2回転 西日暮里バーサス店員）

・“銀河鉄道999”（松本零士）、“戦国魔人ゴーショーグン”（首藤剛志）、“ゲッターロボ號”（石川賢）です。惑星メーテルって、機械化された人間が手を繋ぐことで成立しているんだ！という辺りがぷよぷよの当初案に近いかなと（笑）」

（吉田正高 コンテンツ文化史学会会長）

・「スラムダンク、アカギ、“金と銀”、“ONE PIECE”（尾田栄一郎）、“ドラゴンボール”（鳥山明）、“HUNTER X HUNTER”（冨樫義博）、“おーい！竜馬”（小山ゆう）、“虹色とうがらし”（あだち充）辺りです。今年もよろしく願いします^^」

（ノンスモーキン 菊池大助（じゃじゃーん菊池））

・“東大一直線”（小林よしのり）第一話の“ああ東大一直線”です。少し前、米光さんとこの話をしました」

（犬飼博士 eスポーツプロデューサー）

・「熱い対戦マンガ3つ、カイジ、ヒカルの碁、“真・麻雀伝説 風の雀吾”（みやぞえ郁雄）。あとマンガ版“BAROQUE”もよろしくー。って感じかなー」

（米光一成 ぷよぷよ原作者）

「2回転さんは、ナミキぶよらーらしいご意見」

「作者曰く、“踏み付けにされたくてぶよってるんじゃない!”とのことでしたが・・・」

「米光教授がワンツーを当てたのは流石だ」

「上位作品風ぶよぶよネタは別冊『YKB2424』に多数収録しておりますので、こちら併せてご欄ください」

「最後は、大御所に締めていただきますよう」

・「今も昔もマンガは読みません」

(三須健太郎 二代目ぶよぶよ名人)

「ブッ!!」

「ちょ、台無し!」

「良い子のみんな、強くなりたかったらマンガなんて読んじゃダメだぞ! (キリッ)」

「「えええ~!?!」」



2010京都大学11月祭ぶよぶよ通大会。

2010年11月21日、京都大学学術情報メディアセンター。

秋葉原対戦会は、それなりの規模で推移していた。軌道に乗せることができホッとしたが、アキバメンバーの努力以上にセガブランドと電気街という立地要素も大きかったと思う。都内に残れた幸運を最大限に活かすべく、普及と選手活動の両面で悪戦苦闘を続けていた。

危機意識を持っていたのは、もちろん私だけではない。首都圏や関西を中心に、徐々に新しい対戦の場が確保されつつあった。YouTubeやニコニコ動画では、上位者のぶよ動画が多数アップされ始めた。ぶよらーはもちろんぶよぶよを知らない層も、手軽かつ無料で最強者たちのプレイに触れることができるようになった。

情報収集という点において、近年は黄金時代とは比較にならぬほど便利になった。「90年代半ばと現代ではどちらの時代が良いか？」と聞かれることがあるが、これはもう現代の方が良いと答えるほかない。強いて言えば10数年前の年齢で現在に出てこれればとは思うが、それが実現したら本書は存在し得ない。あまり贅沢を言っはいけない。

ミスケン・seta（千葉聡）なきあとの連鎖界は、四強（くまちょむ・かめ・ALF・kuroro）の時代が続いていた。同世代はもちろん若手世代を寄せ付けず、もはや若手とは言えない最強世代の生き残り達が巖の如く頂点に君臨し続けていた。三十路を迎えた横えび氏ではもはや、対戦では最強世代はもちろん若手たちの波に抗えないのは明らかだった。時間の流れを逆転させることなど、誰にもできない。だが、スコアアタックでならなんとか・・・

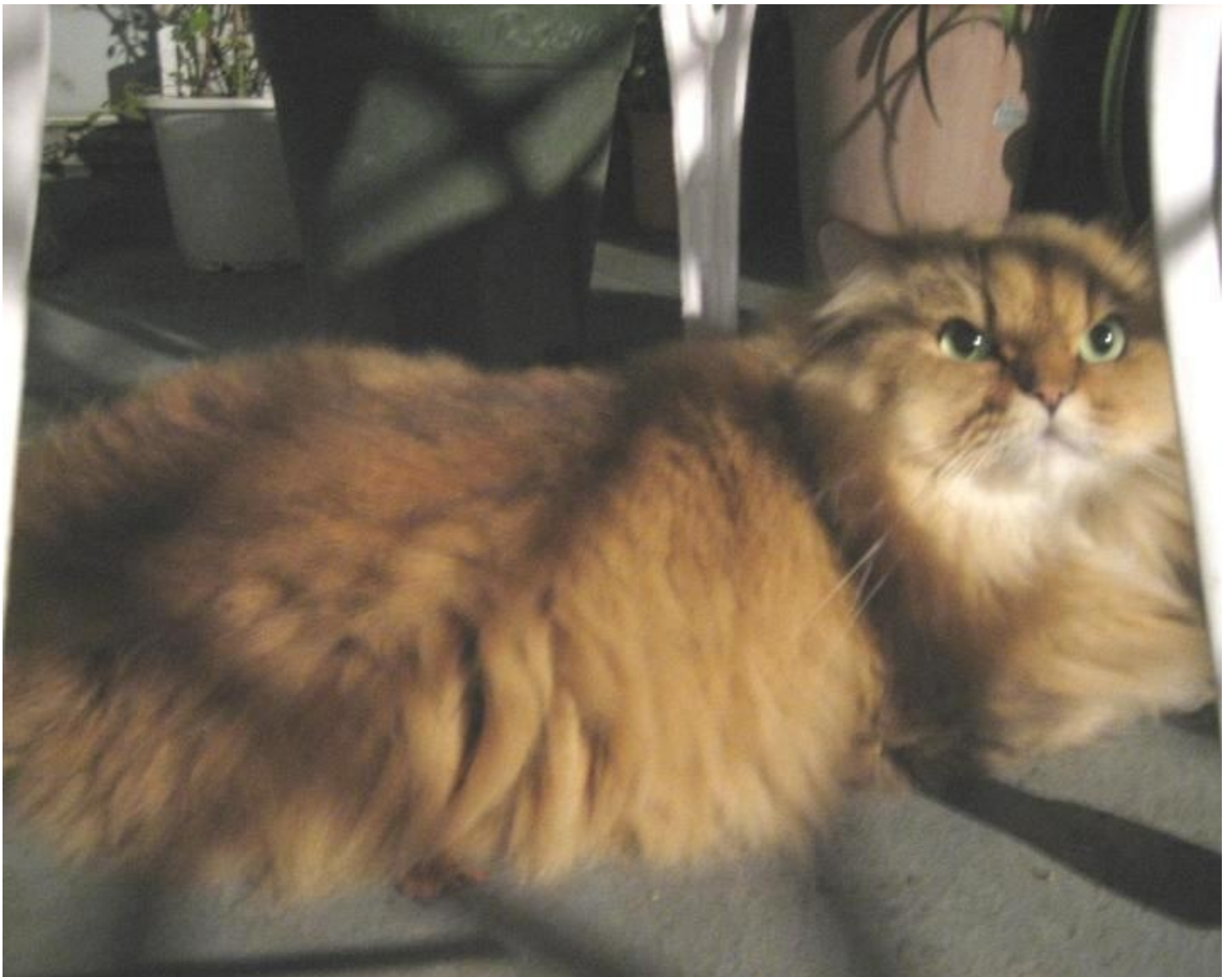
子宮頸ガンで入院中だったZARDの坂井泉水女神は、この年の5月27日に階段からの転落事故で急死した。坂井泉水の命日は日曜日で、かつ我がサイトの20万ヒット達成日と同日だった。何も知らぬ横えび君は秋葉原GiGO6階で後輩ぶよらーたちのヘタクソな（失礼）“負けないで”を耳元で聞かされながら、同年2回目の100万点オーバーを達成したのであった。

この頃からぶよ通スコアアタックのモチベーションは最後のピークを迎え、8月末に秋葉原GiGOにて自己ベスト（104.5万）を達成する。この年3回目の100万突破、そして現時点では最後の自己ベスト更新であった。

(ここから先は余談)

秋葉原は様々な作品の舞台としてメディアを賑わせてきましたが、秋葉原G i G Oと言えばテレビドラマ版「電車男」でございます。主人公であるところの電車男君がヒロインことエルメス嬢に告白したのは、秋葉原G i G Oの屋上でございます。しかしながらこれはあくまでもドラマ上の演出でございます、実際の秋葉原G i G O屋上は一般人立ち入りは不可能でございます。

だからというわけではもちろんございませんが、電車男もとい連鎖男であるところの横えび君は現在も(記述拒否)



ミスケン服部、最後の100本戦。

聖地ナミキの掉尾を飾るに相応しい一戦は全ぶよらーのバイブルへ昇華し、連鎖界の神話となった。“ミスケン後”の連鎖界、プログラマーとして、ハロプロファンとして、現役復帰は果たしてあるのか？珠玉のミスケン語録、全ぶよらー必読！

ぶよらーインタビュー第5回（後編）

Brotherhood 2004～2010

聞き手 横えび

話し手 三須健太郎（ミスケン）

・ハロプロサポーターとして

―― 2003年くらいから、“そろそろ続けられなくなってきたなあ”という自覚が出てきたのでしょうか？

三須 そうですね、コンサートを見に行ったりとか。そうになると、土曜日もセブンに行けない日が出てくるし・・・

―― ハロプロが気になるようになったのは、何かきっかけがあるのでしょうか？

三須 2000年くらいかな？金曜日の深夜に、日テレで『フライデーナイトはお願い！モーニング』って番組をやっていたんです。翌日の土曜日は戦いなわけですよ、セブンで。その緊張をほぐしてくれると言うか。で、なっちを、安倍なつみさんを見ていて。見ていて、こう・・・癒やされる。土曜日に戦いに行って、そのサイクルを繰り返す。まあ結局、なんだろうなあ？抛りどころが何もないじゃないですか？ふつうに戦っていると。

―― ぶよぶよの場合、代価がないですからねえ。それは自分も思いますね。

三須 それにプラス、自分の中にいろいろと厳しいものを思ってたので、その中にひとつだけ、抛りどころができると。そのお陰でいろいろとうまくいったことがあるのですよね。自分のプレイを人に楽しんでもらうという効果もあるし。タレントさんは歌とかダンスとか、パフォーマンスで人を楽しませたり。2003年に、ハワイツアーに行ったんです。そうになると、土曜日はセブンに行けないわけです。かと言ってセブンのみんなに何か言うのもなあ、というのもあったり。ハワイに行ったあとあたり

から、なかなかセブンに行けなくなったというか。子供ですからね、考え方が。申し訳ないなあと思いつつ、“ミスケンひどいなあ”ってみんな思っているんだろうなあと・・・
―― 期待の裏返しは、どうしてもありますからねえ。

三須 うーん・・ でもそれも含めて、それまでに返してきているというか。技術的な部分だったり、イベントに出てくださいとか、いろんなものを含めて。オープンにやっていくというのがあったし、そこでしか返せないだろうなというのがあったので。ただ意外だったのが、そのあとセブンに行っても受け入れてくれるんですね、みんなが。ああ、本当にありがたいなあ。ただ実際問題、戦っている中で、気持ち的には続かないというか、あまりにも厳しい。厳しいプラス、ある意味共感できる人がいない。さっきも言いましたが、調子が悪い、上がってない、思ったよりできていない。

―― 循環、ですか？

三須 自分が強いと思えないとか、いろんなことがあって。でも他の人から見ると、確かに強いわけです（笑）今だったら多分わかるし、何か厳しいものがあったりとか、分かち合えるものがあるのでしょうか。当時は全然そこがこう、マッチしていなかったりもしたので、居心地がいいものではないです、基本的には。

―― 当時はまだ動画配信も一般的ではなかったし、本当にギリギリでやる相手がなかなか・・

三須 気持ちの中ではギリギリでしたけどね。

―― その時点ですでに6年近く第一人者と呼ばれ続けてきたわけですが、それは何かありました？“ミスケンイズナンバーワン”、“アイツを倒せば俺が世界一”という図式がずーっとあったじゃないですか。

三須 そうですね。まずその状態にもっていったというのが、自分の中でひと区切りなんですよ。戦国時代からなんとか抜け出したというか。昔を思い出すと懐かしいですけど、服部君とかもいろんな時代があって。気持ちがあんまり乗ってない時期と乗っている時期といろいろあって。そういうのを見てきて、難しいよなあ～って思っていましたからねえ。でも、落ち着いてきた時期ではあったかな？“なんかミスケンがイチバン強いみたい”っていうのが、全国的になって。それと同時に、「どの場でも負けられない」っていうのがありましたけどね。

―― それこそ、全試合勝たなきゃいけない。周りもそれを期待している。

三須 ゲーセンの戦いでも、対戦相手の顔をチラッと見て。今日初めて戦う相手だなんて思うと、まず2本先取の一セットを確実に取る。つまりは、すべての乱入してきた相手に対して、通算勝ち星で上回る。セット数で上回る。これをしないとイケないんです（笑）誰かひとりに負けているとまずいんです。

—— ううーん、うんうん（笑）

三須　だから、勝ち星数を計算しつつ、“この人にはかなり勝ったから”っていうときは、勝ちにいく試合というよりは、ある程度魅せる試合をやったりとか。“この人には少し負け数が多くなっているな”という場合は、確実に星を取りにいく。という風にして、1日のゲーセンでの戦いをまとめていく、みたいな。

—— それは、消耗しますよねえ。

三須　そうですねえ。

—— そういうギリギリで追い込んでいくと、例えば日曜日はどうになってしまうのですか？

三須　日曜日は、友達が僕の家にごよをやりに来るじゃないですか。また戦うんですよ。でも、「戦いたくないなあ」という時期も、どこかにあったので・・・でも基本的に、本当に強くなるのはそれを受け入れてからなんです。受け入れてからが本当に強い、と思います。

—— これは音楽の話ですが、私の場合はDVDとアルバムとシングルだけで済ませてしまっています。ライブ会場へ直接足を運ぶのは、どう違うものなのでしょう？

三須　これは、やっぱり感性が、全然違う。得られる感じが違うと言うか、空気感も感じられるし。アーティストさんにもよりますが、今のハロプロは全部生歌で歌ってくれるので。

—— あ、口パクではないのですね。

三須　一部ダンスブルなところを口パクにしたりするのですが、でもそれは演出の一環であって。基本的には全部生歌です。そうすると周りとの掛け合いとかがあるので、気持ちの繋がり方とかも全然違うし。昔は口パクだったのですが、それがファンから結構批判されたりとかもあって。で、彼女達なりにかなり努力を積み重ねて。

—— 口パクを生歌に切り替えるのは大変でしょうね。運動量が・・・

三須　そうですね、すごくダンスブルなやつもやっているのです。それで生歌をやっているというのは、本当にリスペクトの気持ちがありますね。

—— 不勉強で、生歌とは知らなかったのです。それは確かに共感しますよね。

三須　ハロプロの場合ライブが今一番いい・・・ライブ中心に活動している感じになっているので。ファンにも現場系や在宅系といろいろあって、それもいろいろ難しいのですが。現場へ行っている人間からすると、より良さを体感できると。CDをiPodで聴いたりしますけど、曲によってはライブで聴く方が多くなったりしますね。

—— 確かに生の雰囲気は、生歌だったらファンとしてはありがたいですね。その場でなければ絶対に聴けないわけですから。

三須 歌のレベルが上がっていくことも体感できるし、いろいろと生身で戦っている歌があるんです。

―― そういう時に、自身がぶよぶよの現場で戦っていたことを思い起こしたりすることはありますか？

三須 昔はよくありましたよ。

―― 昔ですか、なるほど。

三須 なんの要素でも同じですよ、スポーツを見ていたって同じじゃないですか？ぶよぶよ通で戦っていた時や、ALF君とかもそうですけど。自分も話を聞いて「そうなんだ」と、本当によくわかる。いろんなアスリートのお話を聞くと、よくわかるなあと。なんかこう、本当に本質を求めていたというところがあるので、そういう視点から物事を見る癖がついていますね、完全に。

・ 2004年5月16日

―― 2004年の4月から5月にかけて、まずALF服部戦が行われます。これは服部君が勝つわけですが、もしALF君が勝っていれば、次はミスケンALF戦だったのでしょうか？

三須 そうなのかな、うん。かもしれないですね。

―― “全国二位決定戦”というのが、聞いたことのないフレーズだったので。結果的に服部君が勝って、その直後に例のナミキ30本先取戦がありました。これは多くの人間が興味を持っていることですが、もしあのおときミスケンが30本戦に勝っていたら、そのあとの100本戦は発生したのでしょうか？

三須 ・ ・ ・ どうかなあ？ うーん ・ ・ ・ しなかったかもしれないですね。

―― しなかったとなると、そのまま ・ ・ ・

三須 それはわかりません。

―― もう少しあとになってから、改めてやったかもしれない？

三須 あの時確実に思ったのは、これは野性の勘ですけれども、「本当に、今日だなあ」と。いつまで続けられるかわからないけど精一杯やってきて、で、ある日に負けてもいい戦いができる。

―― あ、なるほど！

三須 これが本当の戦いができるところだなあと。この時を逃したら、多分もうないと思ったんですよ。自分のプレイがいいものではない、それに勝っても、そういう状態でやっても。それでいいのかなあと。

―― 30本戦が終わって少しあとに、改めて100本戦となりました。もしあの一戦で服部選手が勝っていたら、リベンジを挑む気持ちはありましたか？

三須 ないでしょう。

―― つまりその時で“これからは服部、お前の時代だ”みたいな・・

三須 そうですね、自分ができるのはここまでだなあっていう。勝ち負けは関係ない戦いなので・・ だからあの一戦だけは、他の100本とは違う。100本戦というのは、トータルで勝ちに行くんです。途中でギアを変えたりとかがあるんですよ。

―― あっ、はいはいはい。わかります。

三須 何本か拾って一定の差をつけて、そこから締めていくみたいな流れがあるんです。でもあの戦いはそういうのはなくていい、本当に戦いながらかなりリラックスできましたし。楽しみながら100本を戦いました。服部は本当に大変ですよ。

―― そうですよ、その前に一回100本戦をやっていたわけですから・・

三須 気持ち的にも。こっちのリラックスとは全然違う状況でしたから。自分の1P側と服部君の2P側とすごいきーオーラというか、すごく違う空気が流れて。でも僕はその試合のときは、本当に素で戦うというか、本当にまっさらな所で100本を戦えました。

―― 服部選手がああ100本を受けてくれなかったら、もし服部君があのまま名古屋に帰ってしまっていたらどうしたと思いますか？

三須 どうでしょう？あまり想像がつかなかったですね。でも“できるところまで”っていう考え方からいったら、その次にまたできると思うのか、そういう機会は来なのかというレベルにはなると思います。機会があればやるし、なければやらない。そういう風になるのは嫌だったので、「どうしても、今日やりたい」と。

―― ナミキ明大前はこの100本戦の3ヶ月後に閉店してしまいましたが、あのあとナミキには行きましたか？

三須 行ってないですね。

―― ナミキへ行ったのはあの日が最後なのですね。ナミキが閉店することは知っていましたか？

三須 あまり知らなかった。ちょっと聞いたかもしれないですけど。

―― 何か、想いとかはありましたか？ナミキがなくなってしまうってことに。

三須 “去るものは追わず”というのがあるんですよ、僕は。だから何かなくなるといのは、あんまり引きずらないというか。ハロプロで言えば、卒業メンバーがいたりとか。ぷよぷよ界からも、自分は去っていったわけですから。でも基本的には、それをこう悪い方向ではなく受け止めてくれる人たちがいるわけです。自分もそういう風にし

たいし、ほかの人もそうやってくれるし。前向きに捉えますね、基本的に。

―― ミスケンサイトでミスケン服部戦に触れたり、“もうこれで長い勝負はおしまいにします”とか、そういう宣言は残しませんでした。もし誰かにそういうことを求められていたら、何か後々に残るようなコメントを残していたと思いますか？

三須 どうだろう？あまり記憶にないなあ、そのあたりは。その日に全部きっぱりやめるとしたら、書いたでしょうね。セブンにも完全に行かなくなったわけではないし。ただほんとに、100本と言うか、“マジな戦いはそこまで”って感じですね。

・プログラマーとして

―― その頃を境に、ぷよぷよ中心の生活ではなくなっていく。一社会人としての生活も含めて、生活リズムはどんな風になりましたでしょう？

三須 そうですね。2004年夏に、ハロプロの方で・・・なんだったかなあ、あれは？確か、“観客のマナーが悪い”だったかな？そういうことの書いてある掲示板を見つけて、自分もちょっといろいろ書いてみたのですけど。なんか他人任せなんですよ、みんな。

―― ああー、それはぷよぷよでも似たような・・・

三須 そう。で、“無理だよ、どうせ無理だよね”っていう感じで、イラッと来て。“じゃあ今度のコンサートで係員に聞いてくる”というような話をして、実行動に出ることにしたんですよ。そのあと、2004年8月に、またちょっと。そこでも、“また聞いてくる”ということになって。その時、ハロプロでは結構有名な会場責任者の方とお話することになって。で、すごく深い話をちゃんとしてくれたんですよ。話をすればこんなにちゃんと考えてくれるのに、ファンにしっかりした話を、深い話をしてくれる人がいるのに、この温度差はなんだろうと。やる気さえあればいろいろできるのに、なんか外から言いたい放題、ダメダメみたいなことを言って、これはなんなんだというのがあって。そこから[自分のハロプロサイト](#)を作って、いろいろ提案してみたり。そうしたらやっぱり時間がない。今やっているインタビューみたいな、現場へ行って、直接話を聞いて。それをメモに書き写しながら、記憶を頼りに全部書き起こしてサイトに載せたり、地道なことをいろいろと。

―― 私もミスケンのハロプロサイトを見たり、“事務所へのメールが～”という記事を読んだりしました。あれは、事務所側の方も“載せて構わない”と言ってくれているのですか？

三須 一般のサイトなので、ふつうのファン同士の掲示板とある意味同じ考え方。基

本たぶんそこに対して、何かまずいことがない限りはタッチされない。

―― 確かに、特定個人がどうこうというわけではないですからね。全体の話で。

三須 そうそう。ぷよぷよも真剣にやっていたし、サイトの運営も真剣にやっていた。やっていることは変わったかもしれないけど、本質的には変わっていないというか。突き詰めてやっていく、仕事もそうだし。それが仕事とぷよとハロプロと重ねあっていく中で何か得られるんだろうな、何かここから出てくるんだろうなと思いつつやり続けていくとか。基本の考え方としては、色合いを重ねるっていう感じを持っていて。いろんなことをやったり、すごく難しい状況になったり、困難な風景を目にすると、それが色として残るんです。それが変な色なら、いっぱい積み重なるときに、その色ってそれを経験しなければ出ない色だろうし、そこからその色を持っているからこそ持てる色があるだろうということで、いろいろ体験や経験を積んでいったりとか。この期間は、めちゃめちゃ生活リズムは規則正しくなりました。6時間寝て、あとの時間はフル活動。それが何年間か続いていった感じでしたね。

―― プログラミングは独学で習得されたそうですが、具体的にはどのようにされましたか？

三須 最初は本を買いましたけど、合わないんですよ。人のプログラムもあまり見ないし。はっきり言って、ダメなんです。ダメダメプログラマー（笑）オリジナルの方法でいったのがうまくいった感じで。でもそのせいで、かなり苦労しましたね。頭がそんなに良くないので。

―― 頭が良くないって！ 誰も信じませんよ！（笑）

三須 頭が良くてあまり勉強しなくて、自分のやり方しかできなくて。

―― はあ、いや、あの（笑）

三須 ある意味最悪です。でも何かこう、意志だけは固いので（笑）「簡単だ」って本には書いてあるんですけど、難しいんですよ。

―― それはよくある、キャッチフレーズというか・・・「ぷよぷよ7は初心者向け」というのと一緒で。

三須 理解できないんですよ。ねえ。

―― 職場等で、ぷよぷよの話をすることはありますか？

三須 基本は、自分からはあまり言わないです。履歴書とかに書いたりはしましたけど。職場とかで、自分がぷよやっていたことは言わないですね。ただやっぱり、周りが言うことはあります。昔、求人サイトに載っていた僕の記事を見たりして。

―― もし誰かが、道場破り風に「ここにぷよぷよの三須健太郎さんがいると聞いたのだが」と押し掛けてきたらどうしますか？「いざ尋常に勝負しろ」って（笑）

三須 仕事場ですからね、オフだったら別ですけど。

一一 それは「仕事が終わるまで待ってろ」ってことですか？それとも、「今日は帰ってくれ」ってことですか？

三須 まあそれは、一社会人として考えたらわかるでしょう（笑）仕事はふつうにしますからね。ただ会社で同じ部にいる人が帰省した時に、「うちの会社にぷよぷよのチャンピオンがいるよ」って話をしたら、顔色が変わった人がいたらしくて（笑）

一一 ハハハ！

三須 「マジ！？」って、すごく真剣に（笑）

一一 喰いついちゃった人がいたんですね。

三須 「その人の名前ってなに?!」って聞かれて自分の名前を答えたら、「マジでエ!!!」って（笑）

一一 名人がいることを知ってしまったのですね（笑）

三須 ものすごいことになったらしいです（笑）あとでその話を聞いて、面白いなあって。

一一 それはそうでしょう！ 知っている人からしたら、「プログラミングさせている場合じゃないよ」って。そういうパターンがもっとあちこちであるといいのですが。

・未来へ

一一 今年の8月、新宿のイベントで、相当久しぶりにぷよぷよの表舞台へ足を運ぶこととなりました。今までほかの機会で「イベントに来てください」とか「インタビューさせてもらえませんか」とか、そういう話って今までありましたか？

三須 あんまりなかったかな？ちょっとだけ、「誰それが100本戦やるから見に来てほしい」とALF君から声を掛けられたり、それくらいかなあ。

一一 身内の人も、そこは少し考えるかもしれませんね。8月に足を運ぼうと思ったのは、何か理由がありましたか？

三須 これは本当に、逆の発想ですけども。本当にきつくて、仕事もそれ以外もいろんな部分で。1年半くらいですかね、もう地獄でしたからね。

一一 ミスケンブログに少し書いていましたね。

三須 本当に地獄だったので・・・8月もまだ、その真ただ中だったのですけど。本当にきついなと。コンサートのチケットがあったんですよ、でもぷよイベントの誘いも来て。最初は断ろうと思っていたのですが、でもこのきつい中で敢えて逆をいくというか、このままだと何も産み出されないと思って。何かを変えるため、何かに変化を

もたらすためというか。他にもいろいろあって。なんか軽いことが多いなあ、世の中の的に軽いことが多いなあと思うことが多いんですよね。仕事していてもそうだし、ハロプロ関係をやっていてもそうだし、最初の原点も同じですよ。本気でやれば、何かが変わったりする。軽いなと思うことが多くて、つまりそこで重い決断というか、自分が行けば喜んでくれるんだらうな、と。

―― はい、それは喜ぶでしょう。

三須 まだ自分でも、見せられるものがあるんだらうなあ。それは心にゆとりがある時期に行くのではなくて、本当に厳しい中で何かを起こすというのは、何かそこから産み出せばいいなあというのがあって。コンサートに行っても、いろいろあるんですけどね。いろんな問題、ファンの中の問題とか、そういうものの中に敢えて突入するとか。それでも常にこう・・・ふつうの人が選ばない方法に進んだりする。ぷよもそうですけど、ふつうの人が進まない方法に行く手もあるんです。あれが正解とかこれが正解かもってうろちょろするのではなく、自分の力で遺していくというか、かなり気持ち的には入っていました、いろいろと。

―― 相当久しぶりにスポットの当たる場所に出た、かなりのお客さんが、“三須健太郎”、“ミスケン”、“ぷよ名人”だと。「この人がそうなのか」という反応が相当来たと思います。若い子から声を掛けられたりとかしましたか？

三須 ありましたね。若い子のグループの席に入れてもらったのですが、結構話をしてもらいました。「DSでぷよ対戦してください」とか。

―― DSですか？（笑）

三須 いいなあと思いましたね。96年にクラブセガ秋葉原で行われた電気街アルル100人組み手に行って、一挑戦者側で出たりとか。イベント前の野試合ではアルルさんに勝ったのですが、組み手本番では負けちゃって。そのときのことを思い出しましたね。なんの世界でもそうですけど、強い人と対戦したりしてそれで変わったりとか、きっかけになったりとかありますからね。ほんと、いろんな人たちがぷよやってて、ぷよに係わらずですけど、いろんなものに真剣に取り組んでいくっていう気持ちが生まれていくのかなあと。いいですよ、なんか。

―― これはほとんど願望に近いですけど、もう1回服部君と戦う。たとえば来年の3月にトップ4のS級リーグ戦が行われて、それで服部君が100本戦をやめると。たとえばそれに、ミスケンに加わってもらおうと。今の世代は選手の格付けを気にするし、最強論争のど真ん中に“全盛期のミスケン”が現在も出てきますが・・・

三須 見ていて思うのは・・・他人がどうこうっていうものの考え方や、自分が何をできるかっていう考え方が、ちゃんと考えられるようになれるといいのかな、と。他人

がどうこうはオプションであって。自分はどうこうが主だと。復帰に関しても、それはオプションで楽しむ。現実には、生身の人間が動かなければ何も始まらないわけですから。100年間見続けても、何も起こらないかもしれない（笑）強さに関しても、過去とは比較のしようがない。もし自分が逆の立場なら、どう振る舞うのかを考えてみたりとかしたら・・・そこから学ぶ、いろんなものを学ぶ。世の中の的にはこういう、僕はよく思うのですが、何か気付いたものがあると、のちのちにいろんな見られ方をするんだらうなあと。本人の立場は置いといて、いろんな見方をするんだなと。でもそれは見ている側からしても、なんか感じ取れるものがあるって。感性を磨く材料になると思うんです。雑談みたいなもので流していくのはもったいないなと思うことはありますね。あれじゃないですか、ミスケンより強くなっちゃえばいいじゃないですか。全盛期のミスケンより、ぽーんって（笑）

—— ぽーんと！そんな簡単なものでは（笑）確かに、そういうプレイヤーが将来現れれば・・・

三須 ぽーんって出て、「あ、ミスケンより全然強いじゃん」って話になっちゃえば（笑）

—— それは確かにシンプルですね（笑）

三須 でも本当は、「ミスケンって強いプレイヤーがいたんだ。でも自分は我が道を行くんだ」って言って、誰からも「ああ、この人は本当に強いねえ」と。それが一番、自然じゃないかと。

・ミスケンにとっての、ぷよぷよ

—— 最後にくつつか。これは全員の方に聞いているのですが、三須名人にとってのぷよぷよとは、なんでしょう？

三須 ……（13秒沈黙） なんだらうなあ・・・ 基本的には、基礎ですね。基礎。

—— 基礎。それは人生の、ということですか？

三須 いろんな部分でそう・・・考え方の基礎であり、強制された部分みたいなところもあるのですが。上に行けば上に行くほど、条件は狭まってくる中で自分をそこにもっていくと。自分が動かないと始まらないんですよ。他人を負けさせるようにはいかない。自分が勝つように動き続けるしかない、それもすごく狭い道を。問題解決とかもそうだと思うんですよ。他人に解決してもらうよりは、やはり自分で進んでいく。何をしても無駄であっても、結果を出すために動き続けるための基礎だなというのがあり

ますね。嘘がつけない。・・・本当に、心から正直にならないと勝てないですからね、ぷよはねえ、うーん（笑）

―― もうひとつ。来年、もう明後日から2011年ですけど。セガさんがぷよぷよ20周年の企画を考えているようですし、服部君が来年の冬に『ぷよぷよ通を学ぶための本』を出す予定です。20周年のぷよぷよや、若い人たちに何かメッセージがあれば・・・

三須 ああ・・・（8秒沈黙）何かを生み出せる人になって欲しいですね。すべてのものから何かは得られるけど、得ようと思わなければ全部抜けていく。・・・ぷよぷよも、何かを得ようとして結果的にいいものを得ることができるし、そうじゃなくすることもできる。すべてを自分で判断して進んでいけるので。強くなるにしろそうでないにしろ、何かを高めるものになっていけばいいなという感じはしますね。ぷよぷよというゲームの本質にはあるんですよ。用意されているというか、感性を高めるもの自体があるから、とてもいい題材だと思います。そこで経験した感性が、人生に活かされていくと。こんな感じですかね。

―― 本当に今日は、どうもありがとうございました！

2010年12月30日（木）

15時40分～19時20分

於：横浜ワールドポーターズ

5階“S u r a B a y a”（横浜市中区）

三須健太郎（ミスケン）

神奈川県出身、神奈川県在住。

旧全日本ぷよ協会公認ぷよ二段、二代目ぷよぷよ名人、ハロプロサポーター。アーケード版ぷよぷよ通スコアアタック全国4位。ぷよぷよ全国大会優勝多数、レーシングゲーム及びジャグリング全国一位獲得多数、テレビ出演多数。

現在は株式会社ドワンゴのエンジニアとして勤務。2016年の紹介記事は、[こちら](#)を参照のこと。



横浜みなとみらい地区。

左から順に、ヨコハマグランドインターコンチネンタルホテル、大さん橋、
大観覧車コスモクロック21、よこはまコスモワールド、ワールドポーターズ。

この年の夏、史上最高のエンタテイナーことマイケル＝ジャクソンが亡くなった。私にとっては一昨年の坂井泉水さん死去と同水準の衝撃であり、スーパースターの悲劇的最期には世情の残酷を感じずにはいられなかった。

3月。都内事務所を追い出された私は、昇格とともに群馬赴任を命じられた。南関東には残れないだろうなという予感は的中したものの、新人時代の事務所に戻れと言われたのはいい意味で予想外であった。

船橋の下宿は引き払うとして、そこからの選択肢はみつ。8年前と同じく群馬県へ転居するか、東京から遠距離通勤するか、中間地点の埼玉へ転居し様子を見るか。どの選択がベストか、ない知恵を絞ってあれこれ考えた。

熟慮(?)の結果、上野でワンルームを借りそこから新幹線で通勤することとした。1年程度ならなんとかかなるだろう、もし大赤字になったらその時改めて考えよう・・・
というのは自分に都合のいい考えであって、単に従来の環境を手放したくなかったに過ぎない。2年後の現在も上野高崎の往復を続けているが、遠距離通勤は結構きつい。一度体調を崩すと回復させるのは大変で、特に翌2010年度は半年近く微熱に苛まれボロボロだった。(関係者の皆さまゴメンナサイ)

7月、6年ぶりのシリーズ新作がリリースされた。旧来のパターンではぷよぷよのメイン作品はまずアーケード版のリリースありき、その後セガ系ゲーム機から他機種へ順番に移植されていった。これに対し新作のぷよぷよ7はニンテンドーDS版の発売が最初でアーケード版の開発やセガ系機種への移植はなく、従来のパターンが崩れてしまった。厳しい判断だが、これも時代というものだろう。もうひとつ驚いたのは登場キャラクターの多くが旧コンパイル系で、ぷよぷよフィーバーのキャラはほとんど引き継がれなかったことだ。私自身はキャラクターへの思い入れはあまりないので、過剰な先祖返りはどうかなあと思っていた。しかしセガは人気投票を行った末に登場キャラを決めており、票を取れなかった自社キャラの多くを引っ込めざるを得なかった。ぷよぷよシリーズはルールとキャラクターの両面で、コンパイル以来のファンが支え続けているということなのだろう。

この年もっともインパクトを受けたのは転勤やシリーズ最新作ではなく、早稲田大学(戦技研)を嚆矢とする大学ぷよサークル設立である。特に11月の早大ぷよマスタ

ーズ大会は、主催者（早稲田大学）・選手・スポンサー（セガ）の三者が一体となったという点において画期的だった。拙前作を購入された方はご存知の通り、早大大会はこの年の連鎖界を象徴する出来事であった。

私自身の対戦についても、少し書かねばならない。10月のデジタルハリウッド大学文化祭ぷよ大会に、個人戦としては10年ぶりに出場した（決勝で惨敗）。翌11月の早大マスターズ大会にも出場（予選落ち）。再就職後はぷよ大会とはすっかり縁遠くなっていたこともあり、2ヶ月連続の個人戦出場は実に13年ぶりであった。

この年から、50本もしくは100本先取戦を定期的に行うようになった。スコアアタックと違い実力が数値化されないこともあり、自分の相対的な強さがどれくらいなのかにはあまり興味がなかった。だが若手勢の格付け戦や動画を見聞きするうちに古参現役として自身の技術が現代の若手にどれだけ通じるのか知りたくなったし、今ならまだピークの力を出せる自信もあった。

結果が残っていないものも含めそここの戦跡は残せたものの、この年最後に行った14歳年下のselvaくん（当時全国ランク25位）との一戦に敗れ、2009年は32位でホールアウトとなった。その後自分も多少奮起（？）し順位を上げたものの、selva選手の躍進は目覚ましく今や東日本A級トップである。とっくにわかっていることではあるが、若手勢恐るべしと言わねばなるまい。

少し宣伝。コンテンツ文化史学会が今年6月に発行する会報（“コンテンツ文化史研究”）に、米光一成研究発表参加記、ぷよぷよ誕生秘話やマイケル・ジャクソンと米光一成教授に共通するエンタテインメント性等について若干書かせていただいた。一部書店及びネットにて販売されるので、こちらもご一読いただければ幸いである。

（ここから先は余談）

遠距離通勤開始直後に、社会人11年目にして初めて携帯電話を購入いたしました。「携帯は持っておりません」と答えるたびに「いまどきそんな人がいるのか」とよく呆れられましたが、どうにも電話が苦手なもので食わず嫌いが延々と続いてしまったのでございます。最近iPhoneに機種変更しましたが、それまでの携帯も含め基本的な使用方法が未だによくわかっておりません。もし見当違いの質問を浴びせられても、どうか生暖かい目で見ただけければ幸いです。

■ IPS 名称の由来(1)

90年代半ばの地域ぷよぷよ団体は、アルファベット3文字（“地名の頭文字” + P A）の名称が多かった。

- DPA（道産子のぷよ通を熱くする会）
- CPA（千葉ぷよぷよ連合会）
- NPA（名古屋のぷよを熱くする会）
- IPA（池田ぷよ協会）
- HPA（兵庫ぷよ愛好会）

石川をぷよぷよで染める会発足前に、「池田ぷよ協会（IPA）」が存在していた。「アルファベット3文字」「最初の石川（I）とぷよ（P）は固定」「最後の1文字を（A）以外に変更する」は曲げないという白い悪魔会長案のもと、IPS設立メンバーが固定電話（当時は、ネットやメール等の連絡手段なし）で案を出し合った。

検討の結果、AssociationのAに似た意味のある SocietyのSを割り当て、IPS（石川県ぷよ協会。通称、石川をぷよぷよで染める会）とした。



コンテンツ文化史学会2013年大会『キャラクターを作る／動かす／考える』。

東海大学高輪キャンパス、4号館4304教室。2013年12月7日。

何度かよろめきながらも、無事(?)今作の発刊にこぎつけることができた。正月以降は難産の連続だった。納期を厳守した前作と違い製作作業は遅れに遅れ、2010年度内の完成目標を大幅に超過してしまった。根気良くお待ちくださった皆さま、この場を借りてお詫びいたします。

ミスケンインタビュー前夜は、なかなか眠りにつくことができなかった。緊張のせいではない。実施日時と場所は既に決まっていたのだが、三須名人は前日の29日が仕事納めで、業務終了が翌日にズレ込むおそれがあった。そのため、実施当日になってもご本人からインタビューOKの連絡をもらえていなかったのである。今考えるとお恥ずかしい話だが、もしかしたら土壇場になって断られるのではないかという思いが、前日から脳裏を離れなかった。

30日の朝。私のサイトに、右脳式ぷよぷよルームの@RURU老師より「横えび氏の新電書に協力します。この正月休みに、メンバー内で具体的に煮詰めます」との投稿があった。前作と同様、資料提供の内諾をいただくことができた。12月30日午前7時1分33秒のことである。

“分や秒をわざわざ書く必要があるのか?”と思われるかもしれないが、これには理由がある。何故ならこのわずか20秒後、すなわち12月30日午前7時1分53秒、ミスケンより「おはようございます。今朝帰宅しました。午後のインタビューOKです」とのメールが届いたからである。同時刻に協力受諾の連絡が立て続けに舞い込み、夢うつつ気味の我が脳が急激に覚醒し始めた。ぷよらーにとってここまで強烈な目覚まし時計は、他にはちょっとないのではないか、と思う。

慌てた私は、仲間の何人かに「今日ミスケンにインタビューするんだけど、何か聞きたいことあるある?」というメールを送りまくった。いきなりの問い合わせで面喰ったという返事も多数来たが、結果として多くの質問を採用することができた。無茶ふりにすぐ対応してくださった若手諸兄にも、この場を借りてお礼申し上げたい。インタビュー後編サブタイトルは、これらの出来事を踏まえた上でB'zの楽曲名から拝借した。時間に余裕のある方は、同曲の歌詞や背景を調べていただければ幸いである。

念のために書くが、@RURU老師は岡山県在住でミスケンは神奈川県在住、両者に

は面識はない。実は私も、@RURU老師とはまだお会いしたことがない。つまりたて続いての了解連絡は、単なる偶然である。しかし偶然にしてはでき過ぎているので、あとがきがわりに特筆することとした。縁と幸運に感謝あるのみである。

早いもので、今年でぷよぷよ発売20周年を迎えます。我が連鎖歴は華々しいものではありませんが、過去の出来事や経験をふまえ、心の赴くままに書き連ねてみました。今作が少しでも、みなさまのお役に立てれば・・・と願うばかりです。

2011年6月6日

横えび

京都府出身、東京都在住。独身。

旧全日本ぷよ協会公認ぷよ3級、現役最古参ぷよらー、アーケードぷよ通100万スコアラー。昨年度と同様、東京都台東区から群馬県高崎市へ遠距離通勤の毎日。

<http://105.teacup.com/puyo/bbs/>



ぷよぷよ戦術技術開発研究所、第2回早大ぷよマスターズ大会打ち合わせ。
2010年10月25日、早稲田大学戸山キャンパス 新学生会館。

(※ 重複を避けるため、前作『ぷよらーインタビュー集』に掲載済の用語は省略しております。ご了承ください。)

● 1989

- ・初めてパソコンに触れた

ソニーのSMC-777(1983年製)。当時の私から見てもひどいボロ機種だったが、当時の母校は金がなかったのか、92年まで同機種が現役稼働し続けた。

- ・ソニーのMSX2

HB-F1X Dmk2(1988年製)。購入8ヵ月後に電源が絶縁不良になり、半年の無料修理期間を過ぎていたため有償で修理するハメに。“ソニータイマー”なる言葉を知った横えび少年はトラウマに陥り、それから20年以上経った現在もソニー製品はジャンルを問わず一度も買ったことがない。

● MSX時代

- ・ブラスターバーン

MSX版ディスクステーションに連載されていた、縦スクロールシューティングゲーム。筆者はこの作品でコンパイルファンファールを知った。(小学生時代に友人宅でザナックを遊んだときは、この音には気付かなかった)

- ・初代MSX⇒～⇒MSXターボR”の流れ

詳細は、別冊『YKB2424』に収録の“もし、ぷよぷよが美食倶楽部バカゲー専科外伝 謎のゲーム魔境3だったら。”をご参照のこと。

● 1991

- ・ディスクシステムの状況

ディスクシステムは全199タイトルが発売され、ぷよぷよは197番目のリリースだった。ディスクカード書き換え料金は一枚500円だったが、91年に600円に変更された。他の任天堂ゲーム機と違い、ディスクシステムは耐久性に難がある。秋葉原A-Buttonをはじめ、ごくわずかに現存しているディスクシステム版ぷよぷよは、近い将来プレイできなくなる危険が高い。プレイ希望者の方はお早めに！

・MSXのぷよぷよは購入せず～

横えび君は91年末にMSX版ディスクステーション最終号（8,800円也）を購入し、しかもその直後にMSX・FANの懸賞でMSX版ディスクステーション最終号を引き当ててしまった。つまり黙っていてもディスクステーション最終号をタダで入手できていたわけで、間が抜けているとしか言いようがない。

●ぷよらーたちの食生活

・戦技研メンバーの90%以上は男のみ

戦技研の女性メンバー勧誘については、前作『ぷよらーインタビュー集』の第3回インタビューをご参照のこと。

●1993

・弟の中学の先輩

のちの初代グランドマスター、高橋健太郎のこと。

●ミスケンインタビュー（前編）

・制限の多い初代ぷよぷよで～

ネクネクぷよなし、クイックターンなし、相殺なし。

・95年7月のバンプレスト杯

詳細は、別冊『YKB2424』に収録の“バンプレスト杯の記憶”をご参照のこと。

・XBANDでは“ひょうがぺん”という名前を～

XBANDでは、マッチアップ時に対戦相手のコメントが表示される仕組みになっていた。“ひょうがぺん”のコメントは「ぷよのちょうしさいあく！！」であったため、対戦した人間は開いた口が塞がらなくなった。

・セブンアイランドのさいとうさん

97年ばよえんツアー仙台マスター。シューターとしての活動の方が有名で、全国タイトルをいくつか獲得している。第2回ぷよらーインタビューで登場する、“斉藤スペシャル”で有名な秋葉シントクのさいとう氏とは別人。

・プレステマスターズ大会

96年12月22日に開催された全国大会。優勝～3位を神奈川勢（高橋健太郎、千葉聡、三須健太郎）が独占。

・ときど

“格ゲー五神”のひとり。東京大学卒、マッドキャッツ所属プロゲーマー。2010年5月に放送された“ブラックバラエティ”（日本テレビ）にて、服部崇と共演。

・ 前日セブンで徹夜したまま～

セブンアイランドは、ぷよらーによって通称が何種類が存在する（セブン、アイランド、七島など。筆者は“アイランド”派）。ミスケンを筆頭とするいわゆる“セブン”派は、どちらかというところ少数派である。XBANDぷよらーは、チャットで会話する際に字数を省略するため“セブンアイランド”を“7”と略していた。

・ 何を話していたかって覚えていますか？

前作にて、同様の質問を服部崇にもぶつけている。服部選手がどう答えたかは、前作『ぷよらーインタビュー集』の第4回インタビューをご参照のこと。

・ 山川さん

元全日本ぷよ協会二段、97年ばよえーんツアー全国大会3位。第2回名人戦と同日に開催されたセガサターン全国大会優勝、98年ぷよってネット全国大会優勝。

・ 予選Bリーグに強豪が集中して～

第1回ぷよ名人戦の本戦進出者3名は全員Bリーグに振り分けられ、うち服部・村田両三段（当時、公認ぷよ三段はこの2名のみ）は予選落ちを余儀なくされた。第2回名人戦本戦はBリーグ勝ち上がり者（ミスケン・FAL・かめ・高橋健太郎）が1～4位を独占し、Aリーグ上位4名（松金カウンター・NBR・阿部しえぞ夫・鈴木和子）は5位以下に押し込められてしまった。

● 1995

・ “JUNBO”にぷよ通対戦台は～

JUNBOのぷよ通は、1プレイ100円がネックだった。そのため、高橋健太郎及び健太郎君の学校仲間たちは、同じく横浜駅西口の“パラダイスアレイ”（1プレイ50円、2001年に閉店）のぷよ通1P台で対戦していた。

・ MSX・FAN休刊

93年以降のMSXは、商業ベースでは徳間書店一社が黄昏のMSX業界を支え続けていた。消滅だけはなんとしても避けたかったのか、終末期のMファンは誌面上で紙媒体からパソコン通信（インターネットではない）への移行を呼びかけるまでになっていた。徳間グループはMSXを開発しておらず、接点があるとすればディスクシステム及びファミコン版ぷよぷよの発売元が徳間書店であることくらいだった。読者にとってはありがたい話ではあったが、開発元のアスキーやパナソニックも見捨てたMSXを何故徳間書店が肩入れし続けたのかは、未だ明らかになっていない。

・ NAMIKI伝説

筆者が2008年ごろにネット上にアップしていたぷよテキスト。

●ENQUETE NETWORK (前編)

- ・いくらで販売しますか？

昨年7月の電書フリマではプロ作家は一冊2～500円で発売した一方で、米光講座受講生は全員100円で発売している。

●1997

- ・黎明世代と最強世代

前者は1976～77年代生まれ。(筆者もこの世代にあたる)これに対し、後者は1981年代生まれ。

- ・この年のナミキグランプリ

三須健太郎は4・6・8・10月のナミキGPに出場、6月大会の準決勝で千葉聡に、3位決定戦で服部崇に敗れた以外は全試合勝利。10月の時点で年間グランプリが確定していたため、12月大会は不出場だった。千葉聡は6月大会のみ出場し優勝、自身にとって唯一のアーケードぷよ通大会出場となった。

- ・ぷよぷよ日韓戦

97年11月9日、5対5の日韓団体戦が開催された。日本代表のうちコンパイル社員を除く3人(LUC・ももも元木・ひげぷよまん)はナミキ勢だった。日本勢は旅費及びファイトマネー支給で広島のコンパイル本社に、韓国勢はコンパイル 코리아に集まって行われた。(結果は5-3で日本勝ち)

- ・ポケットモンスターの領域

ポケモンは発売1年後にはアニメ化され、現代に至っている。ネームバリュー差の悲しさと言うべきか、カーバンクルはピカチュウやソニックのパクリと誤解されることも多かった。(初登場はカーバンクルの方が先)

●寄稿文 LPRから見たぷよらーインタビュー集

- ・佐々木あららさんの電書行商

電書歌人にしてパズル作家の佐々木あらら氏が、2010年12月に実施した西日本横断電子書籍販売イベント。詳細は、別冊『YKB2424』に収録の“歌人から見たぷよぷよ、電子書籍、電書行商”をご参照のこと。

●ミスケンインタビュー(中編)

- ・「1分15秒74です」

マリオスタジアム放映の数ヵ月後、ミスケンに自己ベストを聞いた私は「1分15秒

16になりました」と言われ、口から泡を吹いて倒れそうになった。不肖横えび君もマリオカート64にハマっていたが、マリオサーキットは1分15秒台どころか20秒を切ることすらできなかった。

・一度だけ昇段戦に～

全日本ぷよ協会が開催した最後の昇段戦。初段部門の予選勝ち抜き者は全員全国ベスト10クラス（ミスケン・ALF・kuroro・doppel）で、二段に昇格できたのはミスケン・kuroroの2名だけだった。

・叡智の部屋

大阪府某所にある、ぷよぷよ専用アーカイブルーム。

・サード10連鎖のとんでもない全消し

“ミスケンの”でググるべし。

・ウメハラ

梅原大吾。“格ゲー五神”筆頭にして格闘ゲーム史上最高のカリスマ、世界一著名なプロゲーマー。偶然か必然か、ウメハラとミスケン世代は同じ年である。

・最後にこうククッと（笑）

三須大先生はご自身の連鎖を図や動画ではなく、擬音で説明することがしばしばあるため聞く側も結構タイヘンである。

●2001

・ぷよぷよ11年目で大台に～

筆者の知る限り、25歳でのACぷよ通100万到達は当時の最年長記録である。

●2003

・情報量が決定的に不足して～

動画配信が一般的になったのは、セガのオフィシャルページ（ぷよぷよフィーバー東京大会動画）やミスケン服部戦が配信されるようになった2004年以降である。

・有限会社アイキ

コンパイルの後継会社。仁井谷正充が代表を務めた同社もいつの間にかフェードアウトし、近年は活動らしい活動を一切行っていない。

●赤いぷよぷよ 共産主義ジョーク集

・今日もぷよ通基板は一枚もないんだ

1994年9月の発売（稼動開始）と同時にぷよぷよ通基板の価格は徐々に下落し、2000年前後に最安値（一枚1,500～2,000円前後）を記録していた。しか

しながら近年は流通枚数不足から値上がりが始まり、首都圏の中古基板屋でも販売枚数は非常に少なくなっている。現在市場に出回っているぷよ通基板は一枚1万円を超え、数年後には更に値上がりすると予測されている。

●2005

・上福岡（ニューコング）

埼玉県にあったゲームセンター。当時、毎週土曜日に対戦会を行っていた。2007年5月に閉店。

・ぷよぷよフィーバー東京大会

2004年2～3月にかけて池袋G i G O・クラブセガ秋葉原・新宿スポーツランド・秋葉原G i G Oの4店にて開催された、セガ主催のアーケード版ぷよぷよフィーバートーナメント大会。最終日の秋葉原G i G O予選及び決勝大会を、“伝説のぷよらー”こと服部崇が連覇した。

●ENQUETE NETWORK （後編）

・吉田正高

コンテンツ文化史学会会長、東北芸術工科大学准教授。2009年3月まで東京大学大学院特任講師を務め、2008年夏に東京大学にてぷよぷよ講義（詳細は、別冊『YKB2424』の“ぷよぷよ会議、東大ぷよ講義”をご参照のこと）を実施した。

・ノンスモーキン キクチダイスケ（菊池大助）

爆笑オンエアバトル9戦全勝、吉本興業東京本社所属の実力派お笑いコンビのツッコミ役。芸能界最強ぷよらー、筆者も西日暮里バーサスにて対戦経験あり。

●2007

・坂井泉水死去

ビーイング側の発表では、同年秋に新アルバム発売と全国ツアーを計画していたとのこと。しかしながらガンが肺に転移していたのを考えると、仮に転落事故がなかったとしても歌手としての復帰、特にライブ実施は不可能だったのではないかと、思う。

●ミスケンインタビュー（後編）

・新宿のイベント

2010年8月1日に行われた、の一みそこねこね大夏祭り。特別ゲストにミスケンが来場し、話題になった。

- ・ トップ4のS級リーグ戦

インタビューの時点では、t o mを除く4名（くまちょむ・かめ・A L F・百剣）でS級リーグが行われることになっていた。（翌1月にt o mがかめを100本先取で撃破し、開始直前に5名に変更された）

- ・ ぷよぷよ通を学ぶための本

詳細は、前作の第4回インタビュー及びくまちょむブログをご参照のこと。

● 2009

- ・ デジタルハリウッド大学文化祭ぷよ大会

eスポーツプロデューサー、犬飼博士さんによるeスポーツイベントの一環として開催された。ゲストが豪華（飯田和敏（巨人のドシン）・米光一成（ぷよぷよ）・杏野はるな（ゲームアイドル））で大会はニコ生配信された上、無料でお菓子とドリンク食べ放題飲み放題という大盤振る舞いだった。大会は、デジハリ大1年生（当時）の時斗くんが準決勝でA L F、決勝で横えびを連破し優勝。

- ・ 若干書かせていただいた

正式名称は、『参加記 コンテンツ文化史学会第2回例会「ゲーム産業は、いかにして成立しえたのかーアメリカ、日本...草創期に何が生じたのか」』。例会発表者3名のうちふたりめに、米光一成プレゼン（「集団創作としてのゲームはどう変わってきたか」）あり。掲載される会報は2011年6月11日の文化史学会にて発売、その後都内書店（COMIC ZIN）及びネットにて販売中。

● あとがきにかえて

- ・ 納期を厳守した前作

前作の編集を担当した田中モトヒロさんからは「字数が多いのなら前編後編に分けてみては？」と提案されたが、それはそれで作業工程が増えると思い、完成させることを優先し強引に納品した。しかし前半の執筆作業に時間を掛け過ぎた結果後半作業の原稿チェックが疎かになり、誤植だらけの欠陥作品になってしまった。

- ・ 右脳式ぷよぷよルームの提供物

テキストは本作に収録、画像ものは別冊『Y K B 2 4 2 4』に収録。



●作者兼インタビュアー

横えび

●インタビューぷよらー

三須健太郎（ミスケン）

●製作協力

インタビュー集アンケートにご協力頂いた皆さん

Kしま

薰ねーさん

右脳式ぷよぷよルーム

横えび実家CATS

米光一成&米光ライター講座電書部

早稲田大学ぷよぷよ戦術技術開発研究所

●参考文献一覧

月刊MSXマガジン

アスキー

ディスクステーションシリーズ

コンパイル

全日本ぷよ会報

全日本ぷよ協会

月刊ゲームスト

新声社

月刊マイコンBASICマガジン

電波新聞社

ALL ABOUT ぷよぷよ

電波新聞社

ALL ABOUT ぷよぷよ通

電波新聞社

（隔）月刊MSX・FAN

徳間書店

小池重明ものがたり

新井田基信

Uボート・コマンダー

ペーター・“アリ”・クレマー

こどものもうそう

米光一成

（五十音順・敬称略）

―― 大会で戦う場がある日いきなりなくなってしまう形になりましたが、そのあたりのモチベーションの変化はありましたか？

三須 「大会がどうこう」っていうのは、あまり僕は・・・大会のためにやろうとすると、かなりエネルギーの消費があるので。ゲーセンでの戦いの方が、僕としてはやりやすかったというのがあります。たとえば「何かの大会で誰が優勝した」という情報が飛び交って、みんながそれに影響を受けるというのはあんまり、基本的には重要視していないというか。大会はどうしても1試合の本数が限られていて、ある程度のボリュームをやりながらっていう方がありますので。「じゃあ実際のところは誰が強いんだ？」というのとは別の話だと・・・



横浜JUMBO、シントクセガ秋葉原、渋谷セガ、ゲームinナミキ明大前、ゲームinセブンアイランド、秋葉原GiGO、秋葉原Hey、西日暮里バーサス、扇ヶ丘レジャーセンター。アーケード版ぷよぷよ通稼働開始以来、私が在籍した対戦台稼働店の名称である。否、名称だったと言うべきか。

ぷよぷよ通稼働21年目にして、我が継続所属記録は途切れることとなった。2014年7月20日に扇ヶ丘レジャーセンター（石川県野々市市）の一時休業が決まり、身近な対戦台稼働店が全滅してしまったのである。

今までの、幸運すぎたのかもしれない。店舗側が必要以上に鼻屑してくれたり、転居した先に対戦台稼働店があったり、幾度かの危機を努力と強運に恵まれながら対戦場を確保し続けてきた。代表だった自分が言うべきではないかもしれないが、扇ヶ丘ぷよ通の環境は少しずつ良くしていったつもりだ。しかしながら、ぷよ通周辺のビデオゲーム（主に格ゲー対戦台とシューティング）はいつ行ってもさっぱり人が寄り付かず、店内が賑わっていたのは1階の音ゲーと一部対戦格闘ゲームのみだった。だからメンバー内では、「まずいよねえ、いつか潰れるかもねえ」と囁き合っていたものである。

扇ヶ丘レジャーセンターは、従業員がふたりしかいなかった。10時開店の24時閉店、定休日は元日しかなかったにもかかわらず、である。IPS勢に最大限のご協力をいただいたじん店長の消耗は甚だしいものとなり、最終的には扇一時休業と同時に退職（他業種へ転職）という厳しい結果となった。

扇の運営会社側からしてみれば、じん店長の代わりが見つかるまで“一時休業”という体裁をとりたかったのかもしれない。しかし現実には、上記激務をこなせる人材は確保できなかった。そのため運営会社側は営業再開を断念、扇ヶ丘レジャーセンターの敷地建物は売却対象となった。

詳しくは知らないが、全盛期の扇ヶ丘レジャーセンターは金沢工業大学周辺に複数店舗で営業していたそうである。当時は野々市市ではなくまだ野々市町だったことを考えると、相当の密度でゲーマーが集まっていたのだろう。時代が違うと言ってしまうまでもうだが、過去と現在の温度差をひしひしと感じずにはいられない。

AC通の孤闘 (石川県の場合)

2011年、“扇ヶ丘レジャーセンター”（石川県野々市市、金沢工業大学すぐそば。1994年のゲームスト全スコア獲得数全国1位店）にぷよぷよ通対戦台が設置された。これにより、メガドライブ版ぷよぷよ通が主流のIPS（石川をぷよぷよで染める会）でも、AC通対戦が実施されるようになった。

（2013年予稿集をお持ちの方は、18ページ以降をご参照ください）

2012年3月 IPSメンバーによる扇ヶ丘対戦会開始

（月に2、3回程度。この翌月に発表者は石川県転入）

2013年3月 対戦会のUstream配信を開始（2ヶ月に1回程度）

2014年4月 定額フリープレイを導入（人数に関係なく、1時間600円）

2014年7月 扇ヶ丘レジャーセンター閉店、石川県のAC通対戦拠点喪失

アーケードゲーム不況は北陸地方きっての老舗店も例外ではなく、石川勢がアーケードぷよ通で対戦するには愛知県の名古屋BOXQ2（金沢から310キロ）または新潟県の長岡テクノポリス（金沢から250キロ）まで出向く必要が発生したのであった。悲惨！！



コンテンツ文化史学会2014年大会『コンテンツと歴史認識』。

東海大学高輪キャンパス、2014年11月23日。

捨てる神あれば拾う神あり、とでも言うべきか。

扇ヶ丘レジャーセンターが閉店するまさにその当日、金沢市にてぷよぷよ通大会を実施する奇々な（失礼）場が誕生した。2014年4月にオープンした金沢市石引のカフェバー、*etc. link* (<http://etclink.com/>) である。

扇休業の連絡、そして金沢駅周辺のゲームセンターでは対戦台設置が極めて困難との情報で途方に暮れていた私は、カフェバーぷよ大会開催の報を聞き狐につままれたような気分になった。最新作のぷよぷよテトリスや、一番売れた初代ぷよぷよのイベントならまだわかる。しかしそのカフェバーは、オープン後初のゲーム大会をスーパーファミコン版ぷよぷよ通のガチルールで実施するという。非礼を承知で書けば、あまり賢いやり方とは思えなかった。

7月某日。いても立ってもいられなくなった私は金沢駅からダッシュで兼六園と金沢城付近を通過し、全身汗まみれで石引へ直行した———そこにあったのは、百万石の地下に築かれた楽園だった。

食べ物持ち込み可、店内での調理可。各種ゲーム及びゲーム機、各種玩具、マンガ多数、ニコ生配信可。ダーツあり楽器ありスクリーンありステージあり、週末は各種イベント開催。ビデオゲーム基板持ち込み可、テレビ及びビデオゲームは1ドリンク注文のみで終日無料プレイ可。

信じられないかもしれないが、これらはすべてe t c . l i n kにて実施可能な諸々である。ぷよ通基板を持ち込んでいいと言われた私は、同店を扇に代わるIPS第二の拠点として定着させるべく行動を開始した。ワンドリンクでACぷよ通遊び放題という環境は、対戦台喪失のダメージを補って余りある。e t c . l i n kマスターの底なしのサービス精神に敬服すると共に、その魅力と魔力を周囲へ拡散せずにはいられなくなった。

肝心のぷよ大会は初戦でストレート負けを喫してしまっただが、それはもう些末なことだった。連鎖拠点閉鎖の喪失感には半ば慣れっ子になったとはいえ、我ながら現金なものである。都内に転勤したその日に秋葉原でセガ直営のぷよぷよ通対戦台稼働店がオープンし、石川へ転居した直後にアーケードぷよ通対戦会が発足、その店が潰れる同じ日に金沢の別の店でぷよ通大会が行われる。事実は小説よりも奇なりとはいうが、我ながらこれは運がいいのか悪いのか・・・

e t c . l i n kはぷよ通大会をこれまでに三度実施し、同店のアストロシティ筐体はアーケードぷよ通が常設稼働となった。今年は念願のスコア自己ベストを達成し、久々に大会連覇の美酒を味わうこともできた。まさに漂えど沈まず、実働24年目、数奇なる我が連鎖ライフは今後もまだまだ続くことになりそうである。

本書は、2011年6月の電書イベントにて発行しましたぷよ電書に加筆修正を施したものです。2011年版をお持ちの方はもちろん、今回初めて入手された皆さまにもお楽しみいただければ幸いです。

2015年5月27日

ぷよぷよ 1989～2011

ミスケンインタビュー 1丁目2番地3号 Ver. 通

<http://p.booklog.jp/book/29378>

著者：横えび

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/yokoebi2424/profile>

電書部

右脳式ぷよぷよルーム

感想・ご意見・ご要望はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/29378>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/29378>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社ブックログ