

# ゲームクリエイター募集中



「好きだから、仕事にしたい」

「自分の力を思う存分発揮したい」

そんな動機での志望だったら、

どうぞ、胸をはってください。

それは、全てのクリエイターの原点なのです。

## ■社会にとってのゲーム■

かつて、「高尚さ」が尊ばれた時代がありました。“娯楽”は“芸術”に劣るものとされ、本当の感動をもたらし得るのは芸術作品だけであるといった風潮が幅を利かせていたのです。

今日では、文化の中でのエンタテインメントの地位は、はるかに向上しています。映画や小説なども、素直に楽しめ感動を味わえることが、ごくあたりまえのスタイルとなっています。また、“子供の読み物”の典型と見られてきたコミックは、あらゆる年齢層の読者を満足させるまでに質量両面での展開を見せ、世界に誇り得る日本独自の文化となりました。

コンピュータゲームも同様です。映像や音声による豊かな表現力を取り入れた今日のゲームは、本質的に持っている双方向性と合わせ、これまでにない新しいタイプのエンタテインメントとして、不動の地位を占めるに至りました。次々と登場してくる次世代ゲーム機の動向は、業界人だけの関心事ではなくなっています。コンピュータゲームは、今まさに全社会的な注目を集めているといっても過言ではありません。

このような状況下、ゲームは既にビッグビジネスとして捉えるべき時代であるといった声がよく聞かれます。飛躍的に向上する機能は、見方を変えればユーザーの要求そのものです。もっと美しい絵を、すばらしい音を、早い処理を……これらの要求に応え

続けようとする、どうしても大規模なソフトになりがちです。開発体制での分業化が進んだ結果、エンディングで何十人もの名前がクレジットされるようなゲームも、少なからず登場しています。

しかし、この動きの中で、見落とされがちなのが一つあります。それは、ゲームというものがクリエイター一人一人の手で作られる、手工芸品にも近いものだという事です。マシンの機能が上がれば、その分可能性は増えます。しかし、実際にそれを成し遂げるためには、参加するスタッフの本当の意味での力が必要なのです。

## ■日本Falcomの独自性■

Falcomはもうすぐ創立15年目を迎えます。創業まもない頃からゲームソフトを専門に手がけてきたその歴史は、多くの面で日本のゲームの歴史と重なります。また、一貫して持ち続けてきたポリシー——高レベルな技術を背景に、常にその時代において新しいものを切り開こうという姿勢——は多くのゲームファンに受け入れられ、自社開発/販売のソフトのみならず、ライセンス先の各社様による移植版としても、数多くのファンを魅了しました。美しいビジュアルやサウンド、本格的な物語、奥行きのある深い作品世界といった今日のゲームの姿は、一面ではFalcomがリードしてきたものでもあるのです。

さて、古参のソフト会社としては実にユニークな

特徴が、Falcomにはいくつかあります。まず、制作現場主体の小規模な会社であるということ。一貫して少数精鋭主義を貫き、しかも社員の大半はクリエイターです。次に、ゲームの全てを社内で制作しているということ。企画やデザインから開発まで、外注をいっさい使っていません。そして、通常の会社同様の勤務体制を敷いていること。業界にありがちな変則的な勤務体制はとっていません。

これらにはもちろん理由があります。まず、組織が大きくなると、全体に占める社員一人の割合が低くなり、いろいろな面で融通が効かなくなってきました。例え素晴らしいアイデアが出てきたとしても、肥大化した組織の中ではうまく活かすことは困難です。

そして、大きくなった会社を維持するためには、第一に「売れる」ことを考えなければならなりません。表面的な部分だけでも世間の流行を追っていたり、話題性や注目度を優先したりといった傾向は、ここから生まれてきます。結局「何を作りたいか」を追求することはできなくなってしまうでしょう。

社員に多くの役割を与えることの意味も、この意味で共通です。外部クリエイターの力を活用する制作スタイルは、ビジネスとしては確かに合理的です。しかし、そのやり方だけが本当に面白いゲームを創るための優れた方法とは言いきれないはず。な



ぜなら、ゲーム作りに強い情熱を持って会社のもとに集まった社員の力を、作品内容に十分に反映させることができないからです。

## ■「普通」である理由■

さて、ゲーム会社は「普通の会社」とは違うのだということが、よく聞かれます。「常識にとらわれない勤務スタイルが自由な発想を産み出す原動力である」といった言葉は、その考え方を象徴するものといえるでしょう。しかし、一方で全く違う言葉が業界を言い表すものとして存在しているのは、不思議なことです。徹夜や泊まり込み勤務が連続する過酷な長時間労働や不潔な作業環境など、これもまたゲーム業界の象徴として定着してしまっています。

そして、「ゲームは若いうちだけの仕事」といった声もいまだなくなっています。

しかし、本当にそれだけが真実なのでしょうか。ここで、ファルコムを考えを説明しましょう。ファルコムは、ゲームクリエイターを特別な仕事とは考えていません。「若いうちだけの仕事」といった考え方は否定しています。そして、ゲーム制作もまた他の仕事と同様の、一生の仕事にすべきものと考えているのです。これこそが「普通」である理由です。

「真剣にゲーム創りに打ち込みたい人にとって快適な環境とは何か」、この問いに対してのファルコムの回答は、「変則的な勤務体制」にはありませんでした。落ち着いた環境でじっくりと作品作りに取り組めることゆとりのある勤務時間、充実したオフィスや社員寮、そして自分の理想を徹底的に追及できる現場主体の制作体制—こそが、高品質なゲームを作っていく上で何より重要であるとの結論に至ったのです。

前述のように、ゲームソフトはクリエイターひとりひとりの手によって作られる、手工芸品のようなものです。それゆえに、全ての価値はそれぞれの社員の創意によって産み出されます。

なぜゲームクリエイターはその道へ進んだのでしょうか。「ゲームが好きだから」それ以上の言葉は不要でしょう。むしろ、「好き」の内容は人それぞれです。洗練されたシステムの調和が持つ美しさであったり、ビジュアルや音楽の美しさあるいはキャラクターの魅力やストーリー、構築された作品世界、さらには、無限に広がって行くメディアとしての可能性にあるのかもしれない。しかし根本にあるのは「好きだ」という気持ちであって、「売れる」「儲かる」「楽ができる」といったものではないはずです。

ファルコムでは、どのようなゲームにするか、どのようなシステムにするか、ストーリーはどうするか、キャラクターや舞台のデザインをどう決めるか、ゲームのセールスポイントは何か……その全てを社員が自分たちで作っていきます。それは苦勞の連続ですが、ファルコムスタッフの誇りでもあるのです。

## ■求めるスタッフの姿■

さて、ファルコムでは仲間を求めています。誰でもいいという訳ではありません。本当の意味での力

を持った人を募集しています。この場合の力とは、いわゆる「即戦力」では決してありません。「ゲームを作った人」ではなく、「ゲーム作りに取り組むための力を持っている人」を求めているのです。この場合の「力」とは、単なる技術だけではなく、目標に向けて進んでいける意欲や困難を乗り越える克己心など、様々な要素が含まれます。総じていえることは、「自分のできる範囲でベストを尽くしてきた」人が、力を持っている人だということです。

仕事としてゲーム作りをしたことがある人は、確かに一定以上の技術を持っています。しかし、それは長い視点で見れば、決定的な違いではありません。例えまわりに詳しい人がいなく、自己流の見劣りする作品しか作れなかったとしても、自分のできる範囲でベストを尽くしてきた人であれば、この意味での力を持っています。であれば、現段階での技術が多少劣っていても、僅かな期間で本物のプロとしての力を付けられるはずなのです。

このような考え方にに基づき、ファルコムでは、学歴・専攻分野や職務経験などは不問、年齢的にも30歳位までという、幅広いスタイルでクリエイターを募集しています。

実際の社員の内訳も、この考え方が反映されたものです。まず、新卒で入社した社員の比率がたいへん高く、クリエイターの約2/3が、新卒かそれに近い人となっています。また、職務経験のある人も、他業種からの転職者が主体です。反面、同業他社の出身者は極端に少ないものとなっています。平均年齢は25歳を超えていて、これは企業全体の中では若い方になりますが、ゲーム業界の中ではかなり高めの数値です。「一生の仕事としてのゲーム作り」というファルコムのテーマでは、新入社員の年齢や職務経験などは、大きな問題ではないのです。

## ■新しい時代への力■

長らく掛け声だけが先行していたマルチメディアは、ようやく姿を現し始めました。新しい時代が目前に迫りつつある今、ゲーム業界は激動の中にあると言われていています。しかし、これは今始まったことではありません。コンピュータゲームが初めて登場した時から、ずっと続いてきたことなのです。

15年にも及ぶ活動を続けてきた当社は、このような激動の時期を何度も乗り越えてきました。それは、社員一人一人の力に他なりません。言い替えれば、本当に面白いゲームを創るためにはどうしたらいいのか、ゲーム創りを「一生の仕事」として真剣に取り組みたい人が本当に充実できるためにはどうしたらいいか、それを考えつづけた結果なのです。

自分で考え自分で判断し自分で創る、それはゲーム作りの原点ともいえるものです。ユーザーの要求が大きくなり続ける以上、それはまさに苦勞の連続です。しかし、そのたいへんさに、私たちファルコムのスタッフは喜びを感じています。この思いを共有できる新しい仲間を、ファルコムは求めています。

### ●募集職種

1. ゲームグラフィックデザイナー
2. プログラマ
3. シナリオライター

### ●募集区分

新卒者および中途採用

### ●資格

高卒（見込含）以上30歳位迄の男女。  
学部学科専攻および職務経験等は不問。

### ●応募方法

履歴書、自己PRの手紙、応募作品を郵送してください。二週間程度でご連絡いたします。

### ●応募作品

1. ゲームグラフィックデザイナー  
：A4サイズのカラーイラスト3点
2. プログラマ  
：自作のプログラム（原則としてゲーム）
3. シナリオライター  
：ゲーム企画書

### ●給与

当社規程により、能力経験等を考慮して優遇

### ●待遇

賞与年2回、勤務時間9:00～17:30、各種社会保険完備、独身寮、完全週休二日制、年間休日124日（年次有給休暇分除く）

### ●採用実績校

青山製図専門学校、阿佐ヶ谷美術専門学校、英進情報処理専門学校、大阪芸術大、大妻女子短大、工学院大、神戸経理コンピュータ専門学校、創形美術学校、大正大、多摩芸術学園、中央大、東海大、東京アニメーター学院、東京デザイナー学院、名古屋大、函館大、広島コンピュータ専門学校、福山工業高専、法政大、北海道東海大、南日本コンピュータ学院、武蔵野美大、武蔵野美術短大、明治大、明生情報処理専門学校、山口学院国際情報経済専門学校、代々木アニメーション学院、和光大、早稲田大  
その他（専門学校以上のみ記載、50音順）

ご応募の締め切りはありません。  
通年随時で受け付けています。

詳しい募集要項をごらんになりたい方は、おはがきでご請求ください。

**Falcom**<sup>®</sup>

〒190 東京都立川市曙町1-14-13

日本ファルコム株式会社 採用担当PB係

TEL. 0425-27-0555



Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession.

**個**人が所有できるコンピューターの出現とはほぼ時を同じくして、ゲームソフトは登場しました。それから10年以上の歳月が流れ、いまや社会に不可欠なエンタテインメントとして確固たる地位を得つつあります。

内容的に大きく変化してきたゲームソフトですが、それを制作するメーカーのありかたも変わりました。年を追うごとに大型化していくソフトを前に、ゲーム制作は、今や巨大な資本と人手の集約を必要とするビッグビジネスとして考える時代になってきています。

さて黎明期からゲームソフトメーカーとして社業を続けてきた日本ファルコムですが、実はたいへん小さな会社だということをご存じでしょうか。同時期に設立した他社の中には、事業拡張を続け大勢の社員を抱える大企業になったところも少なくありません。しかし、ファルコムはその道を選びませんでした。現在の社員数も50人程度に過ぎず、その3/4以上が開発・企画職です。つまり、全体が小さいだけでなく、ビジネスの中心となるべき営業職が極めて少ないのです。また、ゲーム作りでは外注を全く使わないというのも異例です。さらに、マニュアルや広告すらも社内でデザイン制作する場合が大半です。分業化が主流の今、社員の一人一人に多くの役割を与えるファルコムの制作スタイルは、時代に逆行しているとも言えるでしょう。

このことは、会社のありかたとしては、異端といえるかもしれません。では、なぜファルコムはこの道を選んだのでしょうか。

**組**織が大きくなると、どうしても避けて通れないことがおきてきます。まず、全体に占める社員一人の割合が低くなってしまいます。50人しかない会社であれば、社員は誰もが会社にとって1/50の存在です。しかし、千人の会社ではそうは行きません。全体の0.1%にすぎないのです。

そして、大きくなった組織を維持するためには、まず『売れる』ことを考えなければなりません。そうすると、『何を作りたいか』ではなく、『何が売れるか』ですべてを決めなければなりません。表面的な部分だけでも世間の流行を追っていく、話題性や注目度を優先する、そう言った要素が制

作にあたっての最優先事項に、どうしてもなってきてしまいます。その結果、本当に創りたいものを追及することは出来なくなってしまふでしょう。

価値観は人の数だけ存在します。会社を大きくしていくことを重視する考え方も、否定はしません。しかし、そうでない考え方も許されるはずで、小さな集団ならではの利点を活かしていけば、世間の流行りすたりに流されることなく、社会の中で独自の地位を獲得することも可能なはずで、また、小集団ならではのパワーでしっかり自己を確立していけば、下請けの様な上下関係ではなく、本当の意味で対等に大企業と付き合いしていくことが出来るようになるはずで、そのような考えから、ファルコムは独自の道を進むことに決めたのです。

**あ**る意味でそれは厳しい道でした。しかし、着実に実を結びつつあります。その一つが、他社による、自社タイトルの移植です。自分たちの理想を追求して完成させた作品が、より大きな他社から移植され発売されるようになったのです。

中には『濡れ手に粟の儲けだ』と、このことをうらやむ人もいるでしょう。しかし、ファルコムが感じている喜びは、そんなものではありません。自分たちのポリシーが実を結んだこと、そして創ったものがより多くの人たちに受け入れられたこと、それが何よりの喜びなのです。彼らがビジネスに邁進するために捨てざるを得なかった大切なものに、ファルコムはこだわって来ました。それゆえに、互角に手を結ぶことができたのです。

これは単に『いいゲームを作れた』ということだけではありません。何よりも大切な信頼を獲得することができたということなのです。ファルコムは、さまざまなランキングで名誉ある1位に選ばれています。その中でも特記すべきは、大手を含めた同業者対象の『目標となるソフトメーカー』、一般の方対象の『就職したいソフトハウス』と『最も好きなソフトハウス』の三つでしょう。これらは、ヒット作だけで得られるものではありません。長期間にわたって培ってきた努力が信頼という結果をもたらして、はじめて得られるものです。自分たちの進んできた道が決し

て間違っただけではなかったということが解る喜びはなにものにも勝ります。

**今**ゲームソフトの市場は急速にコンシューマに移行しつつあり、パソコンのゲームを斜陽視する人もいるほどです。しかし、この状況であってもファルコムはあえてパソコン版のソフトを開発しました。パソコンという器それ自体にこだわったからではありません。自分たちの創りたい作品が、現状ではパソコンという器にしか収まらないものだったからです。また、主要な部分を外部の著名クリエイターに依頼するという制作スタイルが主流となっていますが、この点についてもファルコムは少数派の道を選びました。プロデューサーが大まかな内容や仕様などを決め、一流のゲームデザイナー、キャラクターデザイナー、シナリオライター、コンポーザーを揃える。彼等によって創られた企画書をディレクターが仕様書にする。そして、社内の開発スタッフは、営業部門が定めた納期までに、その仕様書を忠実に再現する……それは一つの理想かもしれませぬ。しかしそのやり方だけが本当に面白いゲームを創るための唯一の方法ではないはずで、

ファルコムでのゲーム創りは大変な仕事です。どのようなゲームにするか、どういうシステムにするか、ストーリーはどうするか、キャラクターや舞台のデザインをどう決めるか、ゲームのセールスポイントはなにか……その全てを自分たちが作っていかねばならないからです。有名デザイナーが作ってくれることはありません。管理部門が決めてくれることもありません。全ては自分たちの仕事なのです。

自分で考え自分で判断し自分で創る、それはまさに苦勞の連続です。しかし、そのたいへんさに、私たちファルコムのスタッフは喜びを感じています。



**そ**して、ファルコムには、少数派と呼べるものが、もうひとつあります。勤務体制などの会社の制度です。

求人広告を見ると、ずいぶん大胆な制度を掲げる会社が少なくありません。長期間の休暇、自由な勤務時間、それは一見すると夢の様な生活に思えてしまいます。しかし、一方では全く異なる言葉が、ゲーム業界を言い表すキーワードとして存在しているのはどういふことでしょうか。徹夜や泊まり込み勤務が連続する過酷な長時間労働、不潔な作業環境、そして会社を点々と変え続ける“ジブシーグリエイター”たち……それらは、残念ながら一面での真実です。

ここで、ファルコムの制度を紹介しましょう。ファルコムには、徹夜や泊まり込みでの勤務はいつさいありません。勤務時間も9時から5時半までで、残業をするしないは本人の自主的な判断に任されています。休暇は、夏期および年末年始と年次有給休暇、そして完全週休2日制を採用しています。『まるで普通の会社の様だ』そう思われる方も多いでしょう。しかし、それが大事なことなのです。

**フ**ァルコムは、ゲーム創りは一生の仕事にする価値のあるものと考えています。『若い間だけで終わり』というような、軽いものとは考えていないのです。

そのために会社がなすべきことは、たくさんあります。健康的な生活を守るということ、じっくりと創作に専念できる落ち着いた環境を提供しなければならないこと、これらは、いうまでもありません。ファルコムでは、清潔でゆとりのあるオフィスや一人一室のマンション形式の独身寮などを用意しています。しかし、必要なのはそういったハードウェアの面ばかりではありません。極端な勤務制度を採用していないのも、同じ理由によるものなのです。

まず、勤務時間が自由になっていると、どうしても生活が不規則になりがちです。朝好きなだけ寝ていられたら確かにそのときは、嬉しいでしょう。しかし、その分仕事は遅れ帰宅時間は次第に遅くなります。やがて、徹夜の連続になってしまうでしょう。そして、在宅勤務も許すような形でのその制度は、公私の時間の区別をなくしてしまいます。自宅でも会社と同じように仕事をしなければならぬか、あるいは自由な時間を本当に自由に使ってしまい、全くついていけなくなって辞めてしまうか、多くの人にとってはそのどちらかです。

また、一生の仕事であれば、一つの作品を作り上げたからといって、それで終りというわけではありません。『長い人生の中でほんの僅かの時期しかできない特別な仕事』というのなら、特別な制度であっていいでしょう。しかし、一生の仕事として考えると、これは疑問です。例えば何ヶ月もの長い休暇を取れたとします。しかし、それは時代を切り拓く新しいものを創造していくことに、役に立つものなのでしょうか。また、そもそもそのような休暇は、真剣にゲーム創りに打ち込みたい人にとって魅力的なことなのでしょうか。

**そ**て、ファルコムはたった50人しかない小さな会社です。しかし、そのことを卑下したことは、一度もありません。変動の激しいゲーム業界の中であって、はるかに大規模な会社も含めた業界全体でリーダー的な地位を確保してきたということ、多くの信頼を勝ち得てきたこと、そしてそれらが単なる幸運ではなく、確固たる信念に基づいて貫いてきた行動の結果であるということに、ファルコムは誇りを持っています。古来、本当に世界を動かすような革新的な仕事をなし得てきたのは、常に小集団でした。ファルコムのスタッフに加わるということは、その少数精鋭の一員になることなのです。

ゲーム創りを『一生の仕事』として真剣に取り組みたい人が本当に充実できる会社であるためにはどうしたらいいか、それをファルコムは常に考えつづけ環境を作ってきました。

これは、社員にとっては実はとてもたいへんなことです。環境が整えられた以上、全ては自分自身にかかってくるからです。多彩な仕事を自分たちだけで高密度で進めていかなければならないということ、ゲームの全てを決めて作っていかなければならないということ、それは徹夜の連続などよりもよほど厳しいことなのです。しかし、本当にゲーム創りに真剣になれる人なら、その苦勞は喜びでもあるはずです。

価値観は人の数だけ存在します。あなたがファルコムを選ばなかったとしても、私たちはそのことを否定しません。また、自分たちの考え方が絶対に正しいのだと思っているわけでもありません。しかし、私たちの考え方も理解して欲しいと思います。

共に考え、悩み、一步一步完成に向けて進んでいける仲間を、ファルコムは募集しています。

## 募集職種

(1) ゲームソフト開発職/①プログラマー  
②ゲームグラフィックデザイナー③シナリオライター (2) 総合職 (営業・広報・経理・法務・その他)

## 募集区分

平成6年度新卒者および中途採用 資格高卒((1)は見込みも可)以上30歳位迄の男女。学部学科専攻等は不問。職務経験は問わないが、希望職種に従事できる実力(例えばプログラマーの場合、アセンブラでゲームプログラムを自作できる、など)を持つこと。

## 応募方法

履歴書、自己PRの手紙、応募作品(開発職のみ)を郵送してください。二週間程度で、ご連絡いたします。

## 応募作品

①プログラマー: 自作のゲームプログラム(なるべく98で動作するアセンブラで作ったもの)、ソースを添付すること  
②ゲームグラフィックデザイナー: A4サイズのカラーイラスト三点、画材や題材等は自由  
③シナリオライター: 自作の企画書  
サイズ・分量や書式等は自由

## 給与

当社規定により、能力経験等を考慮して優遇

## 待遇

賞与年2回、勤務時間9:00~17:30、各種社会保険完備、独身寮、完全週休二日制、年間休日124日(年次有給休暇分除く)

## 採用実績校

青山製図専門学校、阿佐ヶ谷美術専門学校、大阪芸術大、大妻女子短大、工学院大、大正大、多摩芸術学園、中央大、東海大、東京アニメーター学院、東京デザイナー学院、名古屋大、函館大、広島コンピューター専門学校、福山工業高専、法政大、北海道東海大、南日本コンピューター学院、武蔵野美大、武蔵野美術短大、明治大、明生情報処理専門学校、山口学院国際情報経済専門学校、代々木アニメーション学院、和光大、早稲田大、その他(専門学校以上のみ記載、50音順)

●締め切りはありません。通年随時で応募を受け付けています。

●詳しい募集要項をごらんになりたい方は、おはがきでご請求ください。

〒190 東京都立川市曙町1-14-13  
日本ファルコム株式会社 採用担当PA係