

## 人名3・さ行（以下全て敬称略）

あ・いの人名は[用語集/人名へ](#)

う～おの人名は[用語集/人名1.5へ](#)

か行の人名は[用語集/人名2へ](#)

た行の人名は[用語集/人名3.5へ](#)

な行の人名は[用語集/人名3.75へ](#)

は行の人名は[用語集/人名4へ](#)

ま行の人名は[用語集/人名5へ](#)

や～わ行の人名は[用語集/人名6へ](#)

- ▶ [坂上 陽三（さかがみ ようぞう）](#)
- ▶ [坂口 博信（さかくち ひろのぶ）](#)
- ▶ [盛 政樹（さかり まさき）](#)
- ▶ [崎元 仁（さきもと ひとし）](#)
- ▶ [さくまあきら（佐久間 晃）](#)
- ▶ [桜井 政博（さくらい まさひろ）](#)
- ▶ [桜庭 一樹（さくらば かずき）](#)
- ▶ [桜庭 統（さくらば もとひ）](#)
- ▶ [サタケイド](#)
- ▶ [ジェームズ・ロルフ（James D. Rolfe）](#)
- ▶ [志倉 千代丸（しくら ちよまる）](#)
- ▶ [柴 貴正（しば たかまさ）](#)
- ▶ [柴田 亜美（しばた あみ）](#)
- ▶ [芝村 裕吏（しばむら ゆうり）](#)
- ▶ [島 紘子（しま ひろこ）](#)
- ▶ [生田 美和（しょうだ みわ）](#)
- ▶ [末村 謙之輔（すえむら けんのすけ）](#)
- ▶ [すがや みつる（菅谷 充）](#)
- ▶ [すぎやま こういち（椋山 浩一）](#)
- ▶ [鈴木 史朗（すずき しろう）](#)
- ▶ [須田 剛一（すだ ごういち）](#)
- ▶ [ゾルゲール哲（ぞるげーる てつ）](#)

## 坂上 陽三（さかがみ ようぞう）

バンダイナムコゲームスに所属する、『アイドルマスター』開発チーム総合プロデューサーとして知られている。その他家庭用機向け『リッジレーサー』シリーズの開発や、PS2専用ゲーム『DEATH BY DEGREES』、Wii専用ゲーム『ファミリースキー』プロデューサー等の経歴がある。

『アイマス』シリーズはDLCが豊富な事でも有名だが、その中でも自分の趣味の暴走として赤ちゃん衣装やブルマなどを追加したなどの逸話があり、ファンの間では「変態紳士」「ガミP」と呼ばれ、『アイマス』コンテンツが人気を博したニコニコ動画などでも好意的な評価が多かった。

上記のあだ名からゲームショウなどのイベントで彼が登場した時や、ニコニコ動画などのコメントなどでは登場する度に「ヘンタイ!」と呼ぶ（いい意味で）のが通例となっており、本人もこのコールに対して「訴訟も辞さない」という冗談を交え、笑いながら受け止めている。またクリエイターとしても、マイクロソフトの上層部と熱心に交渉し、

Xbox360で『アイマス』を発売に漕ぎ着けたという逸話がある。

以上のように基本的にはファンから好意的に見られる事が多い人物であるが、2010年9月18日のTGS(東京ゲームショウ)で行われた『アイドルマスター2』発表イベントの際発表された“ヒロインと絡むライバルに男性起用”・“古株アイドル4人プロデュース不可”などの受け入れ難い要素が多くのファンから猛反発を受けた事、またその際の退場の仕方が「イベントを司会進行している声優に後を丸投げして逃げた」と受け取られてしまった事から「声優の盾」など揶揄され批判の対象に上げられる事になった(\*1)。詳しくは[こちら](#)。

TGSでの一件は「9.18事件」と称されて批判的となり不買運動や内容改善の署名活動にまで発展する事態となったが、提出された署名に対しては事務的ではあるものの一応の回答(署名に関してはノータッチだが)を公式ブログに掲載、開き直った内容には批判もあるが、ファンに対して少なからず対応したおかげか[石原章弘](#)程批判の対象にはなっていない。

以降は特に目立った行動は取っていないが、2011年1月に行われた『アイマス』新春ライブにゲストで出演した際は、「ヘンタイと呼ばれる事を今は嬉しく思う」旨の発言をしており、騒動の渦中であってかなりの心労があったであろう事を匂わせている。...尤も、たった1回の騒動でここまで非難されるのも彼が『アイマス』のファンから多くの信頼を集めていた証拠と受け取る事もできるだろう(\*2)。

最近『社長が訊く』においてwiiの『ファミリースキー』の開発に力を入れている事を明かしており「もう『アイマス』からは手を引きたいのではないか?」という憶測を呼んでいる。

## 坂口 博信 (さかぐち ひろのぶ)

元スクウェア所属、現在はミストウォーカーの代表を務めるゲームクリエイター。通称「ヒゲ」。

『ファイナルファンタジー』で旧スクウェアを蘇らせた功労者であると同時に、全編CG映画『ファイナルファンタジー』で旧スクウェアを傾かせた下手人、FFの名に笑って泣いた男。

当時の相場で実に約150億円という異常な予算をつぎ込んだの映画作成は、ゲームメーカーとしての一線を完全に越えていたといえる。邦画はおろか、2012年現在のハリウッドの第一級大作映画と比べてもひけをとらない額である。それに対して興行収入は悲惨の一言で、当時の映画興行収入の赤字記録を更新、史上最も失敗した映画としてギネスにも登録された。これをスクウェアの単独出資でやらかしたのだから、もう戦犯だの何だのという言葉には収まるまい。ファミコン時代は「ゲームの映画的な面白さは本物の映画には敵わない」と思っていたようだが、ハードやソフトウェア容量の進化によりむしろ映画的な面白さの追求に傾倒していき、行き着いた先がFFシリーズの開発費暴騰と上記の大コケ映画だった。

Twitter上で長すぎるムービーへの批判を何度かしているとのことだが、映画的なものにこだわりすぎたことへの反省か、演出に対する意識の違いから来る批判に過ぎないのかは謎である。

▶ より詳しい情報は[こちら](#)へ

## 盛 政樹 (さかり まさき)

MAGES.(5pb.)所属のゲームクリエイター。以前はデータイーストやトンキンハウスに所属していた。

自らのブログにおいてXb360での実績を公表するなど、ゲームマニアである事をアピールしているが、その実態はいわゆる「ゲ八厨」。

徹底したアンチソニー姿勢を貫き、プロデュースを担当した『怒首領蜂大往生ブラックレーベル EXTRA』において、同作のPS2版を手掛けたスタッフを挑発しまくるが、いざ蓋を開けてみればバカにしていたPS2版からのソースコード盗用発覚というギャグとしか思えないオチがつき、また同時期に手掛けていた『[キモかわE!](#)』のセールスが惨敗するや、逃げるように表舞台から姿を消すなど、クリエイターとしてのプロ意識の無さを曝け出した。

ゲームクリエイターを目指す者にとっては反面教師にすべき人物の一人。なお、近年の志倉社長へのインタビューで、現在もまだ同社に在籍している事が判明。

## 崎元 仁 (さきもと ひとし)

コンポーザー。音楽制作会社である有限会社ベイシスケイプ代表取締役社長。学生時代からコンポーザーとしてのキャリアを積んでおり、「SSG(Software-Controlled Sound Generator)3音で8音鳴らす」というトンデモ性能のPC-88SR用音楽ドライバ・テルプシコラを独自に開発するなど、その高いプログラム技術に裏付けられたハード音源をしゃぶり尽くすようなアレンジ力とオーケストラ調からロックサウンドまでジャンルを問わない幅広い作風が特徴。

ゲームクリエイター・松野泰巳と組んだ『オウガバトル』シリーズおよび『ファイナルファンタジータクティクス』の音楽担当で一躍有名となり、その後もジャンル問わず多くの名作・良作に関わる。作曲家やサウンドプログラマーとしての手腕は一流であり、日本だけでなく海外での人気も高い。

担当作の幅が広いせいか、関わった作品の中には、シリーズ最大の異色作『[ブレスオブファイアV ドラゴンクォーター](#)』、内容面で大きな物議を醸した『[ファイナルファンタジーXII](#)』、KOTYのアイドル『[オプーナ](#)』、そして『[ドラゴンクエストVI 幻の大地\(SFC版\)](#)』と、何かとゲーム界隈を騒がせた大作たちとも縁がある。

また前述の『ブレスV』『オプーナ』やDS最強の中古暴落ゲー『ASH ~アルカイックシールドヒート~』など、担当作品のワゴンゲー率の高さもネタにされている。尤も、そのどれもが崎元の仕事=BGMはしっかり評価されている作品群ではあるが。

更に運が悪い事に、『[大乱闘スマッシュブラザーズX](#)』の音楽依頼のメールが公式HPに2回もきたが、スパムメールだと勘違いされた為に、同作に参加出来なかったという話もある。

## さくまあきら（佐久間 晃）

『桃太郎伝説』『桃太郎電鉄』の生みの親にして現在も活動中のゲームクリエイター。自身が中学生のときから強い影響を受けたという作曲家のすぎやまこういちにあやかって、ペンネームを平仮名にする。

桃太郎関係だけで20本近く(携帯版各移植を含めれば40本以上)を世に送り出し、「ジャンプ放送局」の編集者や漫画評論家でもある。その関係か、鳥山明の出世作『Dr.スランプ』に「タコ焼きマクサ」という名前で出演していたりする。大学の漫研繋がりである早稲田大学の堀井雄二と知り合いとなり、『ドラゴンクエスト』が大ヒットした折にゲーム業界に誘われ、『桃太郎伝説』を作り上げた(\*3)。ただし、同作を作ったことに対し安直に堀井の真似をしたと思われたくないようで、参考にした作品としては『夢幻の心臓2』(\*4)の名を上げている。

その後も桃鉄の開発にかわりながらジャンプ放送局やチョコバナナの編集の激務についていたが1995年の12月にトイレで突然倒れ、脳内出血と診断され、さらに糖尿病であることも発覚した。信じられないことにその時の血圧は200を超えていたというのだから驚きだ。退院後、1年半に及びりハビリ生活の中でも仕事は休まずにやっていた「とても病人の仕事のペースじゃない。そもそも病人は仕事しない」と言われたほどである。

現在でも新機種への新作を出し続けているが、最近ではその出来栄に疑問符が浮かぶものも多く、桃太郎シリーズ以外のゲームはことごとく滑っていることから、地金をさらしてきたともいえる。特にDSは携帯版の焼き直しというボリューム不足、Xb360版ではネット対戦が出来ないというお粗末具合。またこの抗議や質問に対し、「クレーマー」扱いをするなど問題発言を連発した。さらに日記や雑誌でも発売元であるハドソンに対する不平不満が度々出てくる始末。2010年2月10日の日記に桃太郎シリーズ8本同時開発を行っている旨を書いたが、今後の行方が気になるころ。なお、そのうちの1つと思われる『桃太郎電鉄2012(仮)』は東日本大震災の影響で開発中止となってしまった。そしてついに2011年12月11日夜、さくまあきら氏はニコニコ生放送の番組「小池一夫のニコニコキャラクター塾!」で、2012年1月に発売されるドコモ携帯向けの『桃太郎電鉄 東海編』を最後に[シリーズ終了させることを明らかにした](#)。現在は病院療養中とのことである。

## 桜井 政博（さくらい まさひろ）

東京都出身、現在は有限会社ソラ代表のゲームクリエイター。1989年にHAL研究所に入社し、その後自らがディレクションを行った『星のカービィ』や『[大乱闘スマッシュブラザーズ](#)』を爆発的大ヒットさせ、大きな知名度と支持者を獲得し、「週刊ファミ通」において、独自の見解で現代のゲームについて論ずる「桜井政博のゲームについて思うこと」と題したコラムを連載するまでのゲーム界のカリスマ的存在になる。

が、2003年に同社を退社した以降に製作を行った『そだてて!ムシキング』の不出来と『[大乱闘スマッシュブラザーズX](#)』で特定作品の覇権を目立たせてしまい、それを抜きにしても初心者・熟練者のどちらに向けたか解りづらい中途半端な出来に「劣化した」「過去の人」等の不満や失望を一部のユーザーに買われてしまい、HAL研退社前ほどのユーザー支持は得られなくなってきている。

2009年1月22日、「スマブラではない特命」を任天堂現社長の岩田聡から受けてゲームを製作(\*5)しており、その作品で名誉挽回出来るかどうか注目されている。

『桜井政博のゲームについて思うことDX』では2008年に遊んだゲームは100本以上という廃人ゲーマーでもある。但し、経験値を稼ぐゲームはそんなに時間を要せずに遊ぶタイプ。苦手なゲームは、ギャルゲーとスポーツゲームとの事。『ファイアーエムブレム』に造詣が深いとのことだが、『スマブラX』でのFEに関する自筆の解説文で、[アカネイア大陸](#)と書くところをマケドニア大陸と地名を思いっきり間違えている。普通にプレイしている限りまず覚え間違えるはずのない単語であり、知識面でも若干疑問視されている。

## 桜庭 一樹 (さくらば かずき)

『私の男』『GOSICK』で有名な直木賞作家、女性。その正体は、かつて数々のクソゲーに携わり、ゲーム界にその名を轟かせた地雷ライター・山田桜丸である。

ファンから「こんなEVEじゃない」と猛烈に叩かれた『EVE The Lost One』、システムがダメダメな『[マーメイドの季節](#)』、元祖霸王鬼帝ともいえる『[サンリオタイムネット 過去編・未来編](#)』など、自らの手がけた脚本で叩かれたもの・それ以外の部分で叩かれたもの、いずれも数多い。ただ、『サンリオタイムネット』など高い評価を得ているものもあり、また地味に『ときメモGS』のシナリオやゲームノベライズもやっていた。

2000年代に入って、なんとなしに出したショッキングな内容のライトノベル『砂糖菓子の弾丸は撃ちぬけない』で注目を集めて大手出版社の目に止まり、一般文芸に進出。その後はメキメキと頭角を現し、ついには『私の男』で2008年直木賞を受賞、エロライターからの前代未聞の大出世を果たす。

その描写力の高さやショッキングで鮮烈な恋愛描写には、かつての地雷ライターとしての面影はない。あるいはその作風がエロゲーや恋愛ゲーには向いていなかったのだろうか。

## 桜庭 統 (さくらば もとひ)

『スターオーシャン』や『テイルズ オブ』シリーズなどで有名な作曲家であり、現在はフリーで数多くのゲームに関わっている。珍しいところでは「アルゼパチスロサウンドコレクション」にHANABIシリーズのリミックス曲を提供している。

上記の作品の影響か、「他の作曲家に仕事を分けてあげろよ」とまで言われるほどにトライエース作品やバンダイナムコ作品に非常に関わっている多作家である。そのせいか数多くの良作にも関わっているものの、史上最強の連打ゲーである『[ビヨンド・ザ・ビヨンド 逢かなるカナーンへ](#)』、史上最低のお祭りゲー作品として叩かれまくった『[テイルズ オブ パーサス](#)』など評判の悪いゲームも数多く手がけている。

作曲する曲のレベルは全体的には高いが、桜庭氏によると担当音楽コンポーザーの音楽に対する意識の違いで作品ごとに曲の出来にばらつきができてしまったりするらしい。物凄く機材等にこだわっている氏だからこそ起こる問題といえ、特に『テイルズ オブ』シリーズにおいては自身の使用している機材を使う事が出来ず、作曲の期間も理不尽なほどに早く設定されるなど散々な目に遭っているようだ。

## サタケイド

バンダイナムコゲームス所属のプロデューサー。本名「佐竹伸也」。ライダー関連のゲームに関わっている。

微妙過ぎる出来でライダーファンをがっかりさせた『[仮面ライダー クライマックスヒーローズ](#)』とその移植作品『同・W』で知名度を上げる。本人に悪意は無いだろうが、『W』での「無印が体験版」ともとれる発言やブログの適当さが悪評を買っている。しかし『オーズ』以降同シリーズの評価は良くなっており、それなりに評価の『ガンバライドDS』や、かの名作『怪獣バスターズ』にも関わっているため、割りりと馬鹿には出来ない。

ネーミングの由来は、佐竹とディケイドを組み合わせた物と思われる。ファンの期待を裏切った(ぶち壊した)という意味では正に破壊者であろう。

## ジェームズ・ロルフ (James D. Rolfe)

アメリカ在住のゲーマー。海外の大手ゲームサイト「Game Trailers」にて、クソゲーレビュー番組「The Angry Video Game Nerd」(AVGN)を配信し、キレ芸とも取れる攻撃的な批評で人気を得ている。

この番組でのロルフ氏は「Nerd(ナード、間抜け、あるいはオタクの意)」という役割で、常に胸ポケットにペンを差し、クソゲーにキレるとビールを乱暴に飲むなどのキャラづけがなされている。NES(ファミコン)やGenesis(メガドライブ)、ATARI 2600などレトロゲームのレビューが多めで、当時のゲーム事情やメーカーについても詳しい。余りにもクソなゲームを四文字言葉で罵ったりハンマーでたたき壊したり暖炉に放り込んだり分解したりするが、公式FAQによればあくまで「ネタ」であるとのこと。

実際、動画中には上記の他多数の動作するレトロゲームや周辺機器を保有し、棚には膨大な数のソフトが陳列され、果てはNintendo Powerのバックナンバーを保存していたりとゲームに対する愛が感じられる。そのためかゲームソフトや本やビデオの背表紙にはかなりのこだわりがあり、本棚に入れた時に背の部分でタイトルが解らない事を大変嫌う。元々は自主映画製作が趣味だったらしい。現在Cinemassacre名義で映画レビューも行っている。その他、Board James名義でボードゲームレビューを行っており、それぞれ有志が字幕をつけた動画をニコニコ動画で見ることができる。

## 志倉 千代丸 (しくら ちよまる)

MAGES.(旧5pb.)代表取締役社長。作曲家。ヒューマン出身で『爆走デコトラ伝説』でその名を広めた、業界ではかなり有名な人。『Ever17』『ひぐらしのなく頃に』『うみねこのなく頃に』等の有名作品の楽曲提供者として知られており、知名度的には社長業よりもこちらの方が知られている。

しかし、社長業の方では、5pb.時代に『怒首領蜂大往生ブラックレーベル EXTRA』でソースコードの盗用等で全面的な謝罪に追い込まれたりもしている。ちなみに、同作はパッチ製作までに1年近くかかってようやく遊べるようになった。また、声優としても活動しており、『D A BLACK』のイフリース役を演じたが、イフリースが嫌味を絵に描いたようなキャラなので批判が多い。さらに、『D A BLACK』初回限定版の特典DVDにおいて千代丸「イフリースを主人公にしてくださいよ」 スタッフ「駄目ですよ」 千代丸「(チッ...)」と舌打ちする場面があった。

ネット放送「ゲッチャ」にて自社ソフトの『ファントムブレイカー』を「クソゲー」呼ばわりしたり、Twitter上での発言が非常に子供じみていて痛々しかったりと、発言の面で問題を起こすことも。

## 柴 貴正 (しば たかまさ)

1999年にエニックスに入社し、現在はスクウェア・エニックス所属のゲームクリエイター。当時からうまい棒等の変った物を数多くプロデュースしている。

自身の代表作である『ドラッグオンドラゲーン』のプロデュースを担当。本人曰く「中学時代の妄想をゲームで実現させた」と語っている。本作の内容を知っていると、これを中学時代に妄想していたというのは、なんというかかなり凄まじい。

『ドラゴンクエスト 少年ヤングスと不思議のダンジョン』等で新しい独自の映像表現を行ったりと、ムービーの表現方法に様々な挑戦を行っている。アーケードゲーム『ロードオブヴァーミリオン』(以下LOV)でもプロデューサーを担当しているが、こちらに関しては、「続編は作る予定はない」 本作稼動1年後に続編『II』の開発、など、二転三転する言動を非難されることが多い。

さらに、Ver.UP直前の公式ファン参加型イベントにて、全国的に使用率の高いあるカードに対して「壊れ(性能の)カード」として評価。その上「次のVer.ではこのカードをさらに超える壊れ性能のカードを導入する」といった発言を行った。

本来このようなゲームにおいて、高性能な能力を持つカードに対しては下方修正などを行い、ゲームバランスを均等に保つようにするのが公式の仕事であるはずだが、「公式自らがゲームバランスを崩壊させようとしている」といっても過言ではないような上記の発言は、本作プレイヤーの間でもかなり議論を催した。

公式の発言通り、そのVer.UPではそれまでにはなかったようなブツ壊れ性能を持つカードとそれに順ずる高性能カードが多数追加され、ゲームバランスが今まで以上に輪を掛けて非常に悪いものとなった。さらに、その例えに出された「壊れ(性能の)カード」についても、このVer.では下方修正などはされなかった。

『LOV』はそれ以前から「公式が露骨に優遇、冷遇を行っている」とまで言われた勢力間における扱いの差やゲームバランスの悪さなどもあり、それらの点も含めてプレイヤーの間で非常に非難された(\*6)。

またPSPで発売された『LOV』の派生作品『ロードオブアルカナ』でもプロデューサーを務めているが、雑誌インタビューで語ったゲーム内容の魅力アピールに反し配信された体験版はあまりの出来で体験版プレイヤーの間では発売前から既にお通夜モードであり、プロデューサーとしてのイメージ悪化はますます避けられないものとなっている。

そして肝心の製品版も、同梱されている体験版を他者に配信しないとレアアイテムが入手できない(\*7)、購入特典が『LOV』のカードの抽選権利、スピンオフ作品にもかかわらずLOVとはストーリー面での関連性が無く、一応世界観は繋がっているらしいがLOAとLOVの時代設定の関連性で矛盾した発言(\*8)をし、音楽・モンスターのほとんどを『LOV』の使いまわしただけと称され、使いにくすぎるロックオン(\*9)、全体的にモッサリとしたアクション、ザコ敵でも異常に体力が高い、空中にいる敵は特定行動を取らないと飛びっぱなしでダメージを与えられない、全体的にいやらしくストレスの溜まる状態異常等々、不満点の非常に多い内容となっている。

だが、なんだかんだでLOAの続編である『ロードオブアポカリプス』が発売され、柴もプロデューサーとして続投。LOAから200箇所以上の修正・変更を施していたことが発覚した。

## 柴田 亜美 (しばた あみ)

漫画家。ドラクエ4コマの「ニセ勇者」シリーズで人気を博し、その後、月刊少年ガンガンにて『南国少年パプワくん』が大ヒットとなった。

『ビヨンドザビヨンド』のキャラクターデザインを担当したりファミ通プロスで連載していた『ジバクくん』が『

RPGツクール4』でゲスト出演したりもしたが、ソフトの出来が悪かったといった不幸に遭っている。『街』への登場人物への応募にも参加しているが、1人1通しか応募できないルールを無視し3通も応募しているという反則行為をしている。

週刊ファミ通にて、長期連載していた自身のゲームプレイやゲーム制作会社・製作者をぎりぎりのネタで笑い飛ばすギャグ漫画『ドッキンばくばくアニマル』（ドキばく）には、本Wikiに記載されているゲーム・会社・クリエイターも多数登場している。このドキばくも当初こそゲームのレポートが多かったものの、次第に内輪ネタが目立つ用になり、事実上の打ち切りとなった。

- ▶ 『スターオーシャン3』開発取材漫画においては、同作の発売日直前の延期による「雑誌掲載時に最終ページのみ差し替え（\*10）」が起こった。こんなことが起きたのはゲーム取材漫画の中でも本作のみであろう。
- ▶ 元々ゲーム好きだったとのことでアスキーでゲームのレポート漫画を描き続けてきたのだが、次第に精彩を欠くようになった。その後作中にて「ゲームをすることが楽しくなくなってきていたが、遅咲きでポケモンにハマりゲームの楽しさを再認識した」と語られたことがあり、それに前後してやや持ち直したが、やはり完全にはいかなかったようだ。

## 芝村 裕吏（しばむら ゆうり）

『ガンパレードオーケストラ』や『絢爛舞踏祭』を手がけた元アルファ・システムのゲームクリエイター。『高機動幻想ガンパレード・マーチ』のAI及び基本設定の構築に一役買っていたという（ただし、一部では嘘ではないかという疑惑もある）。

彼の手がけた作品は、「無名世界観」と呼ばれる統一された世界を元に話が展開している。つまり全ての作品は話がつながっているということらしい。その世界観を強調しすぎるあまりユーザーとのディスコミュニケーションが起こりやすく、世界観云々を差し引いても意味不明な言動や過去の発言との矛盾などが多いため電波扱いされる。

下記騒動以前は「無名世界観」の謎に関する質問掲示板を設けていたが、言葉の端々に質問者を見下したような印象が見受けられる。例えばGPOについては、1本をコンプするのに二、三百時間かかると発言したり、イベント進行条件ノーヒントかつランダム仕様にしておいて「大切なのは自分に合った遊び方をすることです、苦行を無理にしなければならぬには作ってないんです」と発言したり、と自分の仕事に対する棚上げぶりがひどい。挙句の果てには批判的なユーザーを「あしきゆめ（無名世界観における人類の敵の様なもの）」呼ばわりした始末である。ここまで来るとプレイヤーはおろかゲームを知らないユーザーでも呆れるしかなく、クリエイター以前に1人の大人としてどうかというレベルである。

GPOの後にはアルファ・システムを退社し、ベック（現:B.B.スタジオ）に移籍。エヴァやガンダムといった著作権もののゲームも手がけるが、氏自身が電波な上、氏の自己解釈などが盛り込まれており、まさにカオス状態。その結果多くの原作ファンを失笑させた。小説なども手がけているが、本人が電波なため書く文章も電波パリの内容のものがほとんどである。それ以前に日本語力もかなり怪しく『エンブレムオブガンダム』は特にそれが顕著に表れている。

GPMの小説版、通称「榊ガンパレ」にも多少関わっていたらしいが、目立った被害はなかった。ただ、「ぷちえう`あ」辺りは擁護不可能としても、絢爛舞踏祭などは自由度の高さだけでも評価されているため、「全く遊べないわけではないが、猛烈にプレイヤーを選びまくるため結局クソゲー扱いされるゲーム」ばかり出しているクリエイター、と言えないこともない。

## 島 紘子（しま ひろこ）

沖縄タレントアカデミーに所属していた女性で、当時同校のサイトでは同期の亜波根綾乃・仲間由紀恵と並ぶ3人娘としてプッシュされていた（\*11）。仲間が女優、亜波根が歌手としてデビューしたのに続き、島はゲーム出演という形で世に出た。

そのソフトで彼女はヒロインの声を当て、2曲のイメージソングを歌い、更に隠し要素としてトークまで披露したのだが、肝心のそのソフト『里見の謎』がクソゲーとして有名になってしまった為、出演者である彼女自身も各所で嘲笑されるようになる。更に続いて同じサンテックジャパンが世に出した『10101 “WILL” THE STARSHIP』でも声優と歌を担当しているのだが、こちらもクソゲーであった。

1995年に第19回長崎歌謡祭でグランプリを獲得（\*12）しており、歌唱力は確かである。また、校長の実弟がプロデュースしたゲームに出演している事から、同校的にも強力に売り込もうとしていたようなのだが…。

2001年にインディーズレベルで『里見の謎』のサウンドトラックCDが発売された際、新録のメッセージを吹き込んでいるが、その後どうなったのかは不明。実質の引退状態であるが、クソゲーに翻弄された不遇の歌姫として語り継がれている。

## 生田 美和（しょうだ みわ）

ゲームシナリオライター。代表作は原作未見でレイプをかました『[新約聖剣伝説](#)』に始まり、中盤以降シナリオが崩壊した『[ファイナルファンタジーXII](#)』、そして2009年を代表するクソゲー『[黄金の絆](#)』と、ライターとしての知名度の割にその手腕を疑われる仕事が多い(\*13)。

ただその一方で『サガ フロンティア』や『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』を手がけるなど評価されている仕事もないわけではない(といっても作品のラインナップを見ればわかるように、もはや全て過去の栄光である)。しかし、『サガフロ』のアセルスシナリオに関しては、前田珠子作のライトノベル『破妖の剣』からの盗作疑惑もある。

## 末村 謙之輔（すえむら けんのすけ）

ゲームミュージックを中心に手掛けるコンポーザーで、音楽制作会社「スタジオPJ」代表取締役。『[スーパーロボット大戦K](#)』でのBGM盗作騒動によりその名が広く知られる事となる。

前作の『W』でも盗作疑惑が持たれていたうえ、過去にも某BLゲームでBGMの盗用が発覚しており、こちらに至ってはなんと商品が回収されるという事態にまで発展していた。

実は『[AC北斗の拳](#)』や『[サムライスピリッツ零SPECIAL](#)』でも作曲を担当し、割といい感じの曲が揃っていたのだが、上記の理由から盗用が常習化していた可能性が高く、今となっては穏やかには聴けないものがある。

他にも『もんすたあ レース』や『バトルファンタジア』で佳曲を制作しており、「真面目にやればいい曲作れるのになんで盗作なんて...」と嘆くユーザーもいた模様。

懲りずに再び盗用が発覚してしまった以上、プロ意識やモラルが欠如しているとしか言いようがなく、ゲーム業界やユーザーからの信用回復はもはや難しいと思われる。

## すがや みつる（菅谷 充）

石森プロ出身の漫画家・小説家。代表作に70年代後半から80年代前半にかけて大ヒットし、アニメ化もされた『ゲームセンターあらし』があり、テレビゲーム史を語る上で外せない人物の1人である。

本人は当時としては珍しいほどのコンピュータマニアであり、マイコン（今で言うところのPC）の使い方を漫画で解説した『こんにちはマイコン』を発表している。この作品は高く評価され、『あらし』と併せて昭和57年度（1982年）の小学館漫画賞（児童部門）を受賞した。

## すぎやま こういち（楢山 浩一）

日本の歌謡史にその名を残す大作曲家の1人である。その一方で本人のゲーム好きがこうじてゲーム音楽にも携わるようになり(\*14)、現在では『ドラゴンクエスト』の作曲などむしろこちらの世界での知名度の方が高くなっている。ひらがな表記の名前で活動しているのは、漢字の読みや表記をよく間違われたため、が、ひらがな表記でも間違われることも。

著作権団体JASRACの評議員でもあり(\*15)、それに加えて彼自身が作曲したものが混ざっていることもあり、競馬ゲームに使われる中央競馬ファンファーレの許諾をファンである『ダービースタリオン』にしか出さないという噂があり、競馬ゲームファンから不満をもたれている。実際、ダビスタとカチ合う家庭用並びにパソコン用ゲームにおいて、ダビスタ以外の競馬ゲームに対しては実際の競馬番組タイアップなどのものですら中央競馬のファンファーレは使われておらず、カチ合わないアーケードに関しては近年全ての競馬関係のゲームに許諾がおりている。

ダビスタにつぐ人気とされる競馬ゲーム『ウイニングポスト』に関して、実際に申請が拒否されたことが話題となったことがあるため、真実味はかなり高い様子であり、地方ファンファーレは実際のものが使われたことがあるなど許可さえ下りればという状況であることから、同作のファンは特に不満が強い。

一方、かつて司会者が『ドラクエIII』の音楽に批判的な態度を示した「題名のない音楽会」に、およそ20年の時を経て遺恨を見せず出演するどころか指揮まで執るという懐の広い部分も見せた(\*16)。

上記のように問題行動も多い人だが、ドラクエはもちろんとし、前述のように日本の歌謡史にもその名を残しており、作曲家としては超一流である事は疑いようがない。

## 鈴木 史朗（すずき しろう）

元TBSアナウンサー。現在はフリーで活動中。1963年にTBSに入社し、ジョン・F・ケネディ暗殺の一報を伝えるなど活躍したが、68年から制作や報道などの異動に見舞われる。83年にアナウンサー復帰後は「紳士」ともいべき冷静で穏やかな語り口という真面目なアナウンサーとして人気を博す。「さんまのSUPERからくりTV」内のコーナー「ご長寿早押しクイズ」では突飛な解答や行動を連発するご長寿達を冷静にさばいて進行していた(\*17)。

一見テレビゲームとは何ら関係無さそうな人物だが実はかなりのゲーマー。元々からくりTVで行われた忘年会でゲーム機を当てたことからゲーマー入り。特に『バイオハザード』シリーズに関しては派生作品を含め全作やり込んでいる。また、『バイオハザード4』の「マーセナリーズ」のハイスコアでは19万5570点という超高得点（しかも年々上昇中）を叩き出すほどの凄腕ゲーマーである。

あるテレビ番組ではこの挑戦の様子が流れ、いつものように冷静な口調ながら「一応ぶっ殺しときます」「バカがいるんで撃つときます」といった過激な発言をしつつクリアしたため一気に「鈴木史朗=バイオハザード」のイメージがついた。

このためカプコンではバイオハザードのインターネット版宣伝部長として起用している。また、同じく熟年ゲーマーでありバイオプレイヤーでもある加山雄三ともお互いを「戦友」として認め合うなど芸能界ゲーマー間でも交流を深めている。

本人曰く一番のシリーズは1と4であり、「1の怖さと4の操作性を維持してほしい」と語っている。一方、2、3に関しては「好きというほどでもないが面白い」としたものの、5についてはあまり多く語っていない。プロモーション映像を見た時これまでのシリーズとは違った感覚に言葉少な目であった。やはり4以前からガラッと変わった世界観は受け入れられなかったのだろうか...ちなみに一番のお気に入りキャラはジル。

また、この世代の人間としてはかなりゲームに肯定的であり、「ゲームのやりすぎで反射神経が研ぎ澄まされ、自動車免許の更新の際の実習でズバぬけた高得点を記録して逆に教官から危険だと言われた」というエピソードもある。また、バイオハザードに関しても「4に登場するガラドール（あまりの凶暴さゆえ視界を奪われた怪物）は能力があるのに閉じ込められた上口なことをさせてもらえない。会社員時代の苦労を思い出す。」と自らの左遷時代に重ね合わせたり、「武器が強いかわかりませんがすべてが決まる。日清戦争、日露戦争全部そうですね。」と第二次大戦経験者ならではの戦闘論を語ることもある。また、「若者はバイオをやって心身ともに強くなるべき」とも語っている。

[どこかの誰かさん](#)が唱える俗説を軽く一蹴するまさに恐るべき「伝説の老兵」である。

## 須田 剛一（すだ ごういち）

日本屈指の「人を選ぶゲーム」クリエイター。代表作は『[ムーンライトシンドローム](#)』『シルバー事件』『[花と太陽と雨と](#)』『Killer7』など。

格闘ゲーム『ファイアープロレスリング』シリーズにストーリーを導入した人物であり、その内容の暗さ(\*18)が賛否両論...ちょっと否寄りとなるなど、奇抜な世界観設定で有名。更に『ムーンライトシンドローム』でかなりの物議を醸した後、ゲーム開発会社グラスホッパー・マニファクチュアを設立してからは一層「解る奴だけについてこい」感が強まり、最早「須田ゲー」というジャンルが成り立つ程になっている。

そのためほぼ全ての作品が賛否両論ゲーと呼べるのだが、現在は殆ど新規シリーズを取り扱っているせいか「須田ゲーと解っているプレイヤーしか買わず、またプレイヤーも人に薦めることはしない」状況である。

どのゲームも2Dイラストが異常にカッコ良く、一方で3Dポリゴンが10年前のゲームかと言うレベルでカクカクしている事も特徴。特に『花と太陽と雨と』ではポリゴンのレベルの低さすらストーリー上で理由付けがなされている等、いっそう評価を難しくしている。

ユーザーからはともかく開発者の間柄では好評であり、バイオハザードの三上真司氏、アクアノートの飯田和敏氏、クロックタワーの河野一二三氏ら多数のゲーム関係者との交流がある。特撮も好きらしく、それに関してある声優とも交流があるがこのWiki的には関係ないので割愛する。

尚、ゲームクリエイターとしての目標は「万人ウケするゲームを作ること」との事だが、最新作『ロリポップチェーンソー』（PS3/360）は「[バツキンのネーチャンがチェーンソーでゾンビをぶった切る](#)」ゲーム、『解放少女』（3DS）は「[女子高生兼大統領のネーチャンが占領された日本を解放すべくロボットに乗って戦う](#)」ゲームである。

やっぱりどこかズレているとしか言いようがない。とはいえ、以前と比べるとかなり一般ユーザー向けであろうとする努力が垣間見える。

# ゾルゲール哲（ぞるげーる てつ）

岡野 哲