

人名4・は行～（以下全て敬称略）

あ行の人名は[用語集/人名へ](#)

か行の人名は[用語集/人名2へ](#)

さ行の人名は[用語集/人名3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](#)

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](#)

- ▶ [馬場 英雄（ばば ひでお）](#)
- ▶ [浜渦 正志（はまうず まさし）](#)
- ▶ [浜村 弘一（はまむら ひろかず）](#)
- ▶ [原神 敬幸（はらかみ たかゆき）](#)
- ▶ [ビートたけし](#)
- ▶ [樋口 義人（ひぐち よしと）](#)
- ▶ [日野 晃博（ひの あきひろ）](#)
- ▶ [平内 太兵衛（ひらうち たへえ）](#)
- ▶ [平野 耕太（ひらの こうた）](#)
- ▶ [広井 王子（ひろい おうじ）](#)
- ▶ [藤島 康介（ふじしま こうすけ）](#)
- ▶ [富士 宏（ふじ ひろし）](#)
- ▶ [程嶋 しづマ（ほどしま しづま）](#)
- ▶ [堀井 雄二（ほりい ゆうじ）](#)

馬場 英雄（ばば ひでお）

テイルズオブシリーズの主要人物の1人。VAVAなどとも呼ばれる。PS2版テイルズ オブ デスティニーで始めてプロデューサーを担当し、その後もいくつかの『テイルズオブシリーズ』のプロデューサーを務めている。

その後シリーズで始めてディレクターズカットを発売させたが、ほぼ追加要素がなかったことから、比較的叩かれる傾向にある。また、ブランドマネージャーとして、シリーズ全体を総括している。

他の人名項目の吉積信、樋口義人、実弥島巧、大館隆司、藤島康介、田中豪込みでテイルズオブシリーズでは様々な意味で叩かれているが、注目度は低い。恐らく、担当した作品の出来自体は悪いわけではないことや、法螺を吹く事が（他の連中に比べて）少ないことから来ているのだろう（最も、担当した作品の多くに変な商法がなされている事も無視できないが）。

最新作の『テイルズオブエクシリア』のプロデューサーも担当している。

浜渦 正志（はまうず まさし）

元スクウェア・エニックスの作曲家で現在はフリー。彼自身の音楽はピアノやバイオリンを多用する作風で評価の高いものが多いが、難解なシステムで悪評を得た『[アンリミテッド:サガ](#)』、ゲーム性も個性も凡になってしまった『[武蔵伝II ブレイドマスター](#)』、KOTYにノミネートされた『[ダージュオブケルベロス ファイナルファンタジーVII](#)』、HDハード最初のFFながら非常に大きく賛否両論の『[ファイナルファンタジーXIII](#)』など、なぜか賛否が分かれるゲームやクソゲーばかりを担当させられる不遇の作曲家。

FFシリーズやサガシリーズなどの人気シリーズを途中から担当したために「何で植松じゃないんだ?」「イトケンに戻せ」と言った批判を受けることが多く（実際、植松氏や伊藤氏とは大きく作風が異なる）その不遇さを際立たせて

いる。FFXIIIのサウンドスタッフを担当した後にスクエニを退社。彼のジंकス脱却を望みたい。繰り返すが、そういった色眼鏡を外せば評価の高い作曲家であるということは事実、FFXIII発売によって「これまではサガフロ2が代表作でした」と言っている辺り、クソゲー担当という自覚はあったのかもしれない。

浜村 弘一（はまむら ひろかず）

出生・大阪府1961年2月8日、通称ヒゲ。浜村通信名義も。1985年に早稲田大学卒業後、JICC出版局 アスキー『LOGiN』と兼任で『ファミコン通信』（のちの『週刊ファミ通』）に創刊から関わりを持ち、先代編集長が退社し独立したのに伴い1992年に3代目ファミ通編集長に昇進。

現在は株式会社エンターブレイン及び株式会社角川コンテンツゲート代表取締役社長で各種メディアでゲームメディア代表として登場することが多い。ゲーム脳騒動の際は森教授を論破している。他方、業界内の話となると明らかにおかしい発言が多く批判の対象になることも少なくない。

基本的に「強いものには巻かれる」という姿勢で一貫しており、彼の編集方針は「シェアの低いハードは徹底して叩け!」である。また、彼の編集長時代にスクウェア優遇に伴うファミ通批判が発生するようになりクロスレビューの高得点安売りも発生するようになった。

原神 敬幸（はらかみ たかゆき）

クロスノーツ所属を経て現・株式会社ゼロディブ代表取締役社長。『[重装機兵ヴァルケン](#)』や『[超兄貴](#)』といったメサイヤの良作をとんでもないリメイクに作り変えてしまった張本人。

会社関係での立ち回り、やり口も詐欺染みていてそのあまりの酷さに当時の元権利者に「**てめえのような人間はゲームを作る資格はねえ!**」と言わせるまでに怒らせたという伝説が残るほど。

クロスノーツ退社後沈黙期を経て自らの会社であるゼロディブを設立、2008年にPSPで発売された『[剣と魔法と学園モノ。1](#)』のプロデューサーとして再び表舞台に姿を現す事となる。

このゲームは過去にPS2で発売された『[ウィザードリィエクス2](#)』の完全な流用作品であり、原作と比べ操作性・テンポが大幅劣化、新たなバグ多数という原作プレイヤーが激怒しかねない仕様であったが、実際には解り易い萌え絵と『世界樹の迷宮』の人気などにより参入した新規プレイヤーが多数であり、そういった層には概ね好評という不思議な作品となった(*1)。しかし続編である『[剣と魔法と学園モノ。2](#)』で再びやらかしてしまい、改めて力量のなさを見せた。

かつて「[原神堂\(リンク先Webアーカイブ\)](#)」というエロゲーメーカーを設立していたことがある。その前身の個人ページでは「次は...ホホホ、社長しかないっしょ社長しか!」「私は何か起こすよ。それは犯罪かもしれないし、めっちゃすごい事かもしれない。」と明言していた。確かに有言実行はしたが...

ビートたけし

「たけし軍団」「世界まる見え!テレビ特捜部」「TVタックル」等で有名な大物芸能人。『ソナチネ』『HANA-BI』『TAKEISHI』等の映画監督、文化人としても有名。本名は北野武。

そして、今現在でも多くのゲーマーに語り継がれるクソゲー、『[たけしの挑戦状](#)』を作った張本人である。

『たけ挑』のCMは「ビートたけしが暗い部屋の中で歌を歌いながら大根をおろす」という一見わけのわからないCMだったのも有名である(*2)。

樋口 義人（ひぐち よしと）

バンダイナムコゲームス社員。『[テイルズ オブ シンフォニア](#)』や『[テイルズ オブ ジアビス](#)』に関わり、『[テイルズ オブ ヴェスペリア](#)』では開発中核スタッフとなっている。

ヴェスペリアのインタビューや攻略本の記事などで度重なる発言の矛盾などで問題が山積み。テイルズオブシリーズにおいては吉積に次いで叩かれている人物ではなからうか(*3)。

後述の藤島康介氏より先に、ヴェスペリアのヒロイン・エステルを「**あんなの**」呼ばわりし、言い方は酷いが実際に樋口氏本人はエステルを好きじゃなかった事を明かしている。ただし、「このキャラクターは好きになれなかった」と公言する作家やクリエイターなどはいるため、樋口氏が特異ではない。ちなみに、後の公式攻略本でのインタビューではとあるシーンの影響で一転してエステルを好きになったことも明かしている。

そのエステルだが、作中では主に「彼女の我が儘で周囲（特に凛々の明星とフレン）を振り回している」「皇族なの

に絵本作家になりたいなんて有り得ない、自覚がない」「優柔不断」と非難されている為、ユーザーの声は否定的な意見が多い。詳しくは[こちら](#)。

日野 晃博（ひの あきひろ）

レベルファイブ代表取締役社長。つまりあの『[ローグギャラクシー](#)』（通称グギャー）の生みの親。株式会社リバーヒルソフト時代には、伝説的推理ADVであるJ・B・ハロルドシリーズのプログラミングや、無視できない問題点はあれど隠れた名作との声もある『OverBlood2』のゲームデザインを担当した。

プログラマー/ディレクターとしてシステムソフト、リバーヒルソフトを経て、1998年にレベルファイブを設立。その独特な言動や経営手法の数々は非常に好みが分かれるが、経営者としては凄腕であり、メディアに対する宣伝方法が上手であるため、『レイトン教授』シリーズや『イナズマイレブン』シリーズなど中小企業のわりにはヒット作を多く作り出している。

グギャーでは「自らのメッセージを大きく掲載する」というあまり例を見ないテレビCMを制作し、話題となった。社長業の傍らで自社タイトル等の開発に積極的に参加しているが、氏が執筆したシナリオの評価は総じて低い。上記のグギャーはもとより、最近では『イナズマイレブン3』が、後付け設定のオンパレードでキャラファン層に壊滅的な大打撃を与え、鬱陶しいだけのシナリオでの試合中における強制失点イベントがあるなど、非常に不評だった。発売前に開いた記念イベントでは主要キャラを演じた声優の1人から担当したキャラクターの言動について苦言を浴びせられたりしている(*4)。

また、当時不振に喘いでいたXboxにおける起死回生のソフトとして期待を集めていたものの、グラフィック部分は完成していたのにネットワーク部分の開発が難航し、度重なるテストの延期や発売時期の延期によって結局発売されなかった『トゥルーファンタジーライブオンライン』のような作品も担当している。

最近、あるきっかけを経て某ファンWikiで自らのシナリオが酷評されているのを知りへこんだらしいが、それでもシナリオの執筆を止める様子はなく『ダンボール戦機』や『イナズマイレブンGO』のアニメ版の脚本まで執筆している(*5)。さらにガンダムTVシリーズ最新作であり、レベルファイブが制作に絡んでいる『ガンダムAGE』のストーリー・シリーズ構成・関連ゲーム等企画を担当しているが、肝心の評判などに関しては察していただきたい。

しかし、不思議なことにレイトン教授シリーズのシナリオに限っては全体的に評価が高い(*6)。

余談だが、実は自社の作品で使用する歌謡曲の歌詞を書くこともあるが、何故かそちらはシナリオとは対照的に評価は万遍なく高い(*7)。

平内 太兵衛（ひらうち たへえ）

フリーのシナリオライター。『プリズム・アーク らぶらぶマキシマム』（ばじゃまソフト）、『[色に出でにけり わが恋は](#)』（ういんどみる）に関わったほか、ドラマCDの脚本を担当している。

『らぶらぶマキシマム』ではFDであることを利用し、本編のシリアス設定をギャグ化させたり「淫語溢れる保体授業」等を執筆し、盛大に叩かれた。

その後、メインでシナリオ担当を務めた『色に出でにけり わが恋は』に至っては2010年のKOTYe大賞を勝ち取り、悪い意味で知名度を上げる。

ライターとしては、プロットの使い回し、設定丸投げ、キャラ崩壊、冗長かつ単調で飽きの早い文体、下品極まりない低俗な単語の羅列等から判断して実力は疑わしい。

また、日常パートは、(.....)や「!?」を多用し、語尾を「ー」や「～」で締めるものが多いという特徴がある。

平野 耕太（ひらの こうた）

漫画家。代表作は世界的にも有名な、吸血鬼を取り扱った『HELLSING』、各時代の武士・軍人達が異世界で戦う『ドリフターズ』。通称「ヒラコー」。筋金入りのゲームマニアであり、HELLSINGではゲームのタイトルを各話の題名にしたり、ゲームを題材にした漫画では『Civilization』に対する自身の愛を熱弁している他、ゲームガでは『以下略』という、ゲームを題材にしたディープな漫画を連載している。

基本的にクソゲーとは無縁な人だが、『[ファイアーエムブレム 暁の女神](#)』のシナリオを「コントローラー放り投げた」と徹底的なまでに批判したことで有名。主人公ミカヤを「支離滅裂な自己中の馬鹿女」、ティバーンという王族のキャラを「一介の幼児より一億ランク程度の低い生き物」、血の盟約という劇中の呪いを「ミナミの帝王に出てくる借金まみれの中小企業の社長でもそんなものにサインはしねえよ」とかなり辛辣で、最後にはスタッフ全員を「ド無能」とまで評した。

とはいえかなり感情的な書き方であり (*8)、本人もさすがにまずいと思ったのが後に削除された (*9) が、現在でも2ちゃんねるのFEやシミュレーション関係のスレッドでも貼り付けられるほどのものである。Googleで検索すればすぐに見つかるので、興味がある人は、

また、BASARAを容認しコーエーのゲームを批判することがあったが、一方では作中で『信長の野望・天道 パワーアップキット』や『戦国ランス』をネタとしたギャグを放つなど、特定の作品のアンチ&信者としての発言では無いと思われる為、あまり問題視されていない。外見が所謂「キモオタ」のテンプレ (*10) にぴったり当てはまるため、よくファンからもネタにされる。

上記の暁の女神に対する批判の文面の一部からも解る通り「嫌いなものは嫌い」とはっきり公言する人で「TVで江川達也が出演すると舌打ちをする仕事をしている」とプロフィールに書くほど、FFの生みの親である坂口博信氏についても嫌いだと公言しており、自著の中でも批判している。

広井 王子 (ひろいおうじ)

レッド・エンタテインメント顧問。アニメ『魔神英雄伝ワタル』のヒットでその名を知られるようになった後、『天外魔境ZIRIA』でゲーム業界にデビュー、その後もPCEでのゲーム制作に深く関わるようになる (*11)。

SSでは『サクラ大戦』を手がけ、大ヒットシリーズとなるが、次第に尻すぼみとなり、近年では『GO!GO!ミノン』や『ラブネマ』のようなゲームを出している。

どちらかという新人声優の起用&プロデュースよりは中堅・ベテラン声優の実力を評価する傾向にあり、『サクラ大戦』シリーズではその傾向が顕著。また『北へ、DiamondDust』に出演していた声優・石原絵理子が不祥事で結果的に声優をクビになって以来、新人声優を信用しない傾向は強まり、一説にはそれが『サクラ大戦』の新作が出ない理由の1つとも噂されている。

藤島 康介 (ふじしま こうすけ)

漫画家。主にテイルズオブシリーズ・サクラ大戦シリーズのキャラクターデザインを担当している。漫画家としての代表作は『ああっ女神さまっ』『逮捕しちゃうぞ』など。本Wikiに記事がない他の多数ゲームのキャラデザインもしている。基本的にクソゲーとは直接的な縁はないが、氏がキャラクターデザインに関わった作品（特にテイルズ関連）が当Wikiに項目ができていない問題点のある作品である事や、失言（後述）から、項目が作られた。

テイルズオブシリーズでは初代『ファンタジア』から多く関わっており、作風は特定層を狙ったようなデザインが特徴。テイルズの人気投票で彼がデザインしたキャラクターが多く上位にいることから、ファンが多いことが伺える。

反面、嫌いなキャラではジェイド・アニス・ティアなど、彼がデザインしたキャラクターばかり挙げられる。関わってきた作品が多いことや、関わった作品 (*12) ばかりが異様に鼻屑・持ち上げをされる(特に『アビス』・『ヴェスペリア』)こともあり、ファンも多いがアンチも多い (*13)。また、近年になって失言が多く見られる。

『ヴェスペリア』に至っては自分がデザインしたキャラクターであるエステルのことを「あんなの」呼ばわりし、愛着を持つどころか露骨に嫌う姿勢も見せている。キャラの性格や言動の設定は彼のみが行っているわけではないので、キャラごとに好き嫌いが出来るのは仕方ないのかもしれないが、それにしたってあんまりな言いようである。

それだけではなく「ユーリとフレンはラブラブなんですよ」と、まさに腐女子狙いとしかいいようのない発言もしている。当然ながらそういった「やおい的要素」を嫌う層からは批判されている。

▶ 項目のある作品

- ▶ [テイルズオブシンフォニア](#)
- ▶ [テイルズオブヴェスペリア](#)

富士 宏 (ふじひろし)

元ナムコ社員で、エレメカのデザインにかかわっていた。『ファミリーサーキット』や『バベルの塔』のパッケージデザインも務める。後に『ワルキューレの伝説』のキャラクターデザインが一世を風靡する。今なお日本で「ワルキューレ(ヴァルキリー)といえば羽兜」なのは、この人の影響である。

ナムコ退社後は漫画家となるが、打ち切り作家として知られる。それも、そのほとんどが掲載誌の打ち切りに巻き込まれるという、不運ぶりである (*14)。本人の力量的には問題なく、彼の作る独特・綿密・壮大な世界観に魅せられるファンは多いのだが、それを最後まで堪能できる作品がほぼないという、悲しい事態に陥ってしまっている。

また、肝心のワルキューレのコミカライズは、最盛期を16年も過ぎてからであり (*15)、つくづくナムコのキャラクター展開の手際の悪さにたたられている。

程嶋 しづマ (ほどしま しづま)

ケッケコーポレーション所属の舞台俳優。DS版『[ファイナルファンタジーIV](#)』では声優として主人公のセシル・ハーヴィを演じたのだが、当時はかなり演技が拙く、主人公ということでセリフも多くあることも作用してしまい、棒読み声優として大いに批判されていた。ヴァンの武田航平氏と同じジnkスを抱えてしまったとまで言われてしまった ([*16](#))。

しかし後年、FFシリーズキャラ集合作品『[ディシディア ファイナルファンタジー](#)』でも同キャラを演じ、DSFFIVからの演技の上達を見せ付け、汚名返上を果たした。他に『[クロックタワー3](#)』『[ゼノブレイド](#)』にも出演しており、出演ゲーム自体の評価も良悪両極端な傾向が見られる。

ちなみに大のゲーム好きとしても知られ、セシルの声を担当する際には役作りも兼ねてFF4のGBA版をやりこんでいたという。

堀井 雄二 (ほりい ゆうじ)

兵庫県出身、雑誌等のフリーライターを経てアーマープロジェクト及びスクウェア・エニックス取締役を務めているゲームクリエイター。彼に関わる作品は彼の趣味が大きく反映されることが多く、魔物よりも不愉快な町人キャラやキャバクラネタなどが批判されることがある。

彼の手がけた作品で最も有名なのが1986年に1作目が発売された『ドラゴンクエスト』シリーズだが、『いただきストリート』もそこそこのブランド力を持ち、「犯人はヤス」で有名な『ポートピア連続殺人事件』も結構な知名度がある。他人の作ったゲームを批判しないというポリシーを持つらしいが、週刊少年ジャンプのコーナー「ファミコン神拳」で「ゆう帝」というペンネームを使い「げげっ!?なんだこのシステムは!? 作った奴は出てこい! こんぼうで殴ってやる」「とりあえず10分やって荒川に捨ててきました」などと執筆している。

また同じコーナーで当時徐々に頭角を現し始めていたFFシリーズについて脅威を感じたのか、IIについて「なんだこの成長システムは!? こんな変なシステムにするなんて狂ってるぜ〜」などとコメントしていたりした。

同氏は作品の発売延期が多いことでも有名で、代表作のドラクエシリーズでは当たり前のように発売延期を連発している。その後もドラクエの続編が出続けるが、4作目以降や派生作・リメイク等はユーザー（特にゲーマー層）の賛否両論がわかれやすい。特にDS版Vで追加されたデボラは、キャラが雑誌で公開されたときは「堀井がついに狂った!」と騒ぎになり、発売当初も拒否反応を起こしたプレイヤーもいたほどであった。

現在では会話などでその魅力が明らかになり見直されたが、続くIXでのサンディは不評が多く、発売後それは余計酷いものとなり、五月蠅いハエ呼ばわりされたほどであった。ただし、「それほど悪くない」「きちんとキャラが立っている」等の好意的な意見も散見される。

さらに、DS版VIIにおいて、スライム以外の仲間モンスター削除 ([*17](#))、その仲間モンスターに関して「今度発売するDQMの最新作でやってください」というズレた発言までしてしまい、サンディの件からなくなりつつあった信頼が余計崩れることとなった。詳細はDS版VIを参照。

▶ 項目のある作品

- ▶ [ドラゴンクエストVI 幻の大地 \(DS\)](#)
- ▶ [ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち](#)