

## 【Q1】 ゲームレビューの手応え、勝算

### 【Q1-1】

「推し」を追究する記事をお書きになっていくなかで、  
〈手応え〉を感じたのはどんなときでしょう？

●Steamのゲーム50選を書いた記事。

[http://arcadia11.hatenablog.com/entry/steam\\_sale\\_list](http://arcadia11.hatenablog.com/entry/steam_sale_list)

Twitterで1万リツイート。1200のはてなブックマーク

●3万文字の長い記事だが、レイアウト（カテゴリー分け）を工夫した。

●この記事が好評を得たことが成功体験となった。

●1日5本ずつ書いて、2週間ほどかかった。

●読む人がいろいろいることを意識した。ハードコアなユーザーから初心者。ストーリーを重視する人。

●読者にどのくらい満足してもらえるかを意識した。自分の伝えたいことがもっとも重要（この点はどのコンテンツも同じ）

●反省点は、わかりにくい部分があったこと。

●この記事に限らず、記事を読んでゲームを買ってくれた人がいるのがなによりも手応え。

とくに「推し」を追究することが“仕事”になる（マネタイズができる）

という〈勝算〉を感じた具体的な出来事があればお聞かせください。

### 【Q1-2】

ご自身のブログや「note」の記事が  
多くのユーザーに読まれるようになったことについて、  
もっとも大きな〈原因〉は何とお考えでしょうか？

- 読者が何を求めているか、楽しんでもらえるかを考えた。コンテンツをつくっているなら当然のこと。
- 読者がどう思っているか、多くの読者は意見を表明しない。
- ライバルサイトで参考にしたこと。平易な文章やよみやすさ。本旨（いたいこと）がブレないようにする。
- 序盤に言いたいことを簡潔にまとめておく。ディープな話をもってこない。自分の言いたいことに誘導していく。読者の視点を意識する。
- 自分の考えを押し付けるのではなく、読者の参考材料として提示する。

## 【Q2】 レビューの失敗・課題、醍醐味・達成感

### 【Q2-1】

「推し」を追究するなかで、  
〈失敗〉や〈苦勞した経験〉があれば教えてください。

- SNSで記事の感想を見て、自分の言いたいことが伝わっていなかったと思ったこと。
- それを反省材料にPDCAをまわしていく（どんな仕事でも共通）。
- 過去記事をリライトするよりは、その反省点を新しい記事に活かすほうがいい。読者は一度読んだ記事にもどってこない。
- webで記事を書くことのメリットは、トライアンドエラーができること。雑誌メディアでは1記事1記事が重要。記事数にも制約がある。webは5本でも10本でも好きなようにつくれる。
- 「失敗を恐れない」。ただし、炎上は狙わない。

- 読み手にどう思われるかは意識する。特定の価値観、特定の人々を傷つける可能性があることを意識する。
- 時代が変わる（それも1～2年で）ごとに読み手の価値観も変わる。  
価値観はつねにアップデートしておく。
- 「美術館女子」も女性や美術館をバカにする意図はなかったはず（あそこまで非難される必要はなかった）。悪意はなかった。しかし、作り手の意識は10年前のものだった。
- 個人ブログであってもその意識は重要。

また、〈課題〉や〈障害〉となったこと、  
そしてそれを乗り越えるためにどんな〈工夫〉をなさったのかも  
聞かせください。

- 企業メディアでは、ライターのうちろに編集部と会社がある。パブリシティから嫌われたら会社が困ることになる。
- 世間一般では「点数をお金で買っている」と思われているが、買ってはいないと思う。
- 個人のサイトなら自分の意思でできる。
- 有料メディアの課題は究極的にはお金である。広告が入らなかったら、PVが増えなければ廃刊となる。
- 個人メディアはお金は必要ない。維持できないからやめるということはない。
- やめたければやめればいいし、放置してもいい。

## 【Q2-2】

上記とは反対に、

〈醍醐味〉や〈達成感〉を味わった具体的な出来事がありましたら、  
教えてください。

- 前述のとおり、買って良かったと言われること。
- オタクは孤独。自分と同じ価値観の人を求めている。ブログで自分と同じ価値観を持つ人を見つけられる。

## 【Q3】 「推し」と深く向き合うために

### 【Q3-1】

ご著書では「推し」に出会うために、「檸檬を手にとること」にたとえられています。ご自身では、**新たな「推し」を見つける**ためにどんな〈工夫〉をなさっているのでしょうか？

- 中学生でも「もうマンガを読まないぜ」という人もいる。なので年齢ではない。
- 「推し」がいなくなる原因は、**偏見・思い込み**。
- 自分はコレしか認めない、この会社のゲームはつまらない、といった思い込み。「どうせこうだろう」「こうにちがいない」
- 古今東西のメディアをまわって探す。
- 楽観的、プラスに考えて思い込みをはずす。
- 偏見をなくすには**理性を働かせる**こと。まわりの評価、過去の経験を気にしない。
- デカルト
- 子供のころに夢中になったのは、偏見がないから。ソニーだから、任天堂だから、といった考えがない。
- ネットでクソゲーと言われているからといって、クソゲーとは限らない。
- 「子供に戻れ」。

### 【Q3-2】

「推し」と向き合ったり、記事を執筆するために、ある程度の〈**時間**〉が必要になるかと思います。

ご自身は、ふだんの生活の中でどのように**時間**を作っているのでしょうか？

具体的に工夫されていることがあれば教えてください

（「note」では、ゲームのプレイスタイルを変えることについて述べていらっっしゃいますが、そのほかにもあればお聞かせください）。

- 小島秀夫氏は、多忙に関わらず映画やドラマを観ること日課としている。
- 必要だと思っているからやる。
- 運動は必要だと思うからやる。
- ゲームは必ずしも必要ないもの。運動と同じように必要なものとして考える。
- 自分はオタクなのでゲームに限らず、映画やアニメも同様。
- 人付き合いは減った。
- 仕事は楽なものを選ぶ。

## 【Q4】メディアづくりのコツ

### 【Q4-1】

「推し」を追究する文章を書くうえで

**「やらないほうがいいこと」「とくに注意したほうがいいこと」**

があれば教えてください

（文章の書き方以外の事柄でもかまいません）。

- 「導線」を意識する。論理が最後までつながっていること。つながっていないと読後感が悪い。（結局なにがしたいの？）
- 「論理的思考の放棄」。
- 最初から書くことをかっちり決めすぎると、凡庸になってうまくいかない。プロットで決めすぎない。
- 自分の言いたいことをバーッと書き出す。
- 文章は水物。そこまで固める必要がない。

- タイトルは似たようなモノにしない（「連載第●回」のようなものが冒頭にこないように）。同じ文言だと読んでくれない。
- タイトルは手を抜かない。適当につけない。
- タイトルのつけかたは無限にあると思う。
- 読んで内容が想像できるが、何だろう？と思わせる部分を残しておく。

## 【Q4-2】

ブログやnoteの**ユーザー**とは、

どのように接していらっしゃるのでしょうか。

**ユーザーの反応にどう対応するか、**

SNSの活用法など、意識して行なっていることがあれば教えてください。

- ユーザーの反応を検索。ただし、自分の納得するものを書くのが大切。
  - ①自分が納得できるか
  - ②どう読まれているか
  - ③どう反応しているか
- 読者がこう反応したから自分の考えを曲げて変えることはない。
- ツイートは記事化するほどのものでない“端材”が出る場合はある。

## 【Q5】 今後の展開

今後、ご自身は「推し」の追究を

**どのように展開**していかれるのでしょうか？

「note」や寄稿、ラジオ以外で

お考えになっている活動について、可能な範囲でお聞かせください。

- noteはスマホに最適化されている。
- 自分のたちのポリシーを明確にしている。ポジティブになにかをしようとしている。それにしたがってデザイン・システムが統一されている。
- はてなはいかつい人が多い。ネガティブな雰囲気は漂っている。おっさんのオタク。
- はてなも良い経験にはなった。

また、ご著書にありました

**「推し自体を職業にする」**

**「不特定多数の推しによって実現するコモンセンス」**

についても、くわしく教えていただければと思います

(可能な範囲で結構です)。

- いまのことを続けていく。おもしろいゲームがどんどん出ている。個々の作品に向き合っていく。
- それとは別にマクロな視点のメディアをつくる。
- PS5が発表されたように、ゲームの世界はこれからも拡大。そこに寄り添っていく。客観的な視点で論じていきたい。