

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



CREATOR INTERVIEW ^{No} 170

佐藤直子 Naoko Sato (画像左)

岩手県盛岡市生まれ。脚本家兼ゲームデザイナー。パミュダ3主宰。東京造形大学卒業後、2D・3Dデザイナーとしてゲーム開発に携わり、ホラーゲーム『SILENT HILL』の制作に参加。その後、ホラーゲームファンの間でカルトの人気を誇る「SIREN」シリーズの企画・シナリオを手掛けた。東宝劇場映画『サイレン ～FORBIDDEN SIREN～』では挿入歌「尊鏡秘抄歌」の作詞を担当。他作品に、重力アクションゲーム「GRAVITY DAZE」シリーズの設定・シナリオ、劇場アニメ映画『バブル』共同脚本、amazarashi横浜アリーナ公演『電腦演奏監視空間 ゴースト』脚本協力、『1999展 一存在しないあの日の記憶一』クリエイティブディレクションなど。ゲーム、アニメ、映像、公演、展覧会とさまざまなジャンルで活動中。

西山将貴 Masaki Nishiyama (画像中)

1999年愛媛県生まれ。日本を拠点に活動する映画監督兼脚本家。14歳から自主的に映像制作を始める。高校在学中に制作した初短編映画「The Flap of the Butterfly's Wings」がShortshorts Film Festival & Asia2019に選出。2021年、コロナ禍にスマホで見ることを想定して作成した縦型ホラー短編映画「スマホホラー!」で、Shortshorts Film Festival & Asia 2021にてバーティカル部門最優秀賞を受賞した他、25th LA shorts International Film Festivalにて映画祭の歴史上初の縦型映画でノミネートされた。23歳で撮影した初長編ホラー映画「インビジブルハーフ」が、第33回レイナダンス映画祭に入選。2025年、GEMSTONE Creative Level(東宝)にて「インフルエンサーゴースト」を監督。

背筋 Sesuji (画像右)

作家。2023年、ホラー小説『近畿地方のある場所について』でデビュー。近著に『穢れた聖地巡礼について』『口に関するアンケート』がある。

No

170

バミューダ3 ホラークリエイターユニット

B3RMUDA / Horror Creator Unit

恐怖から希望へ、神秘の扉を開くホラー体験。

クリエイターインタビュー

『街全体をホラーの舞台へ。終末の世界観を体感してみる』

published_2025.08.27 / photo_yuka ikemiya / text_shoko ema

映画監督の西山将貴(写真左)、ゲームデザイナーで脚本家の佐藤直子(同中)、小説家の背筋(同右)による“ホラークリエイターユニット”、バミューダ3。世代も経歴も異なる3人がホラーを共通項に集まって生み出した体験型展覧会《1999 展》が、現在六本木ミュージアムにて開催中です。ホラー軸のユニットという新しいジャンルを切り開くまでの経緯、SNSでも話題となっている異色の展示、そしておのおのが考える怖さとは。チーム初のアウトプットとなった本展の制作を振り返りながら、展覧会会場を舞台に鼎談していただきました。

ゲームがつないだ3人の縁。

佐藤直子 ホラーを生業にしている私たちですが、実はゲームを軸にして出会ったんです。背筋も西山も大のゲーム好きで、私がシナリオを手がけた《SIREN》をやりこんでいて。

西山将貴 知り合いのプロデューサーと話していたとき、「もし原作モノを映像化するならば《SIREN》がいい」と言ったのをきっかけに、その人が佐藤さんとつなげてくれたんです。



背筋 私と佐藤さんとは、XでのDMが最初かな。

佐藤 そうそう。友だちからすごくおもしろいと勧められたのが背筋の小説で、読んでみたら引き込まれた上に自分と感覚が近い人だなと思って。彼のXをのぞいたら私をフォローしてくれていたの、この人はゲーマーだと確信して思わずDMをしました。そのあと交流を重ねていくうちに背筋と西山は気が合うだろうと感じ、ふたりを引き合わせて3人で会ってみて、LINEグループをつくったんです。

背筋 そこでは、みんなで鑑賞した映画や仕事の話などをしていたのですが、ある日佐藤さんがLINEグループの名前をバミューダ3にしたんですよ。《SIREN》シリーズの三作目《SIREN: New Translation》に登場した、架空のアーティストユニット名が由来です。

佐藤 命名はちょっとした気の迷いで……。それで、当時ふざけて「私たち僕たちバミューダ3」って名乗って遊んでいたところに、私のソニー・インタラクティブエンタテインメント時代の元同僚の浅野（現ラストワンダー所属）からホラーアート展示の話ももらって。昨年の8月頃に4人でご飯を食べに行き、どんな企画をしようかと語り合ったときに《1999展》の最初の一步が生まれました。よく「ユニット結成には仕掛け人のプロデューサーがいるの？」と聞かれるのですが、そんな人はいなくて、単純にノリで集まって始まったんです。



1999展 —存在しないあの日の記憶—

2025年7月11日から9月27日まで六本木ミュージアムで開催されている、バミューダ3による展覧会。ノストラダムスの大予言が言及していた1999年7月に、もし本当に世界が終わっていたら……という仮定から始まる。終末を迎える直前のとある男性の部屋、車窓に流れる"存在しない記憶"の風景、世界の終わりに響く魂の声など、現実と虚構の狭間におけるホラー体験を六本木の地で展開。1999年と2025年を行き来できる、ユニークな公式HPや米山舞描き下ろしの“終末の少女”も必見。

画像：1999展 —存在しないあの日の記憶—／2025年／©1999展

異なるバックグラウンドが刺激になる。

佐藤 西山、背筋、私と、3人とも世代がばらばらです。ユニットで動くときはアイデアの取捨選択も公平で、企画の最適解を客観的に判断する感じ。また、私が最年長だから主宰を務めていますが、彼ら若い世代だからこそその価値観やセンスがあると思っています。西山に「それは若者にウケない」と言われることもあり、時にはショックを受けることも。

西山 もっと柔らかく伝えているはずですよ（笑）。

佐藤 この世代差があるおかげで思考が偏らない。ある意味、常に年齢層別のユーザーテストができる状態なんです。

背筋 役割分担もありますよね。西山さんは映像監督なので動画制作で、私は作家なのでストーリーや書き物で貢献することが多い。一方で佐藤さんは、プロジェクトリーダーとしてみんなのアイデアを現実にする。私を書いたストーリーを再構築して、ベストなかたちで展示のシナリオに落とし込んでくれるんですよ。

佐藤 きれいにまとめてくれてありがとう。やっぱりストーリーテリングが上手！

背筋 やめてくださいよ（笑）。

西山 その役割分担を生かして、ユニットで挑んだ初めてのプロジェクトが今回、六本木ミュージアムで開催した《1999展》です。設定は、ノストラダムスの大予言で世界が滅びるといわれた1999年7月。僕は同年6月生まれなので、ギリギリこの世に存在していたタイミングですね。

背筋 展覧会開催前の時期に、2025年7月5日に日本で大災害が起きるといいう予言が流布していましたが、1999年というアイデアはそれとは関係なく出ていました。展覧会で何を表現したいか話し合ったときに、恐怖をそのままぶつけるよりは、現代の空気をまとったホラーに仕立てたい、となって。では今に響くムードってなんだろうと考える中、雑談の延長で「そういえば1999年にノストラダムスの大予言が話題になった」と盛り上がったのがきっかけです。

西山 2025年7月5日から施工を開始できたことも本当に偶然で。

佐藤 そうなんだよね。会場探しが難航していた頃、突然六本木ミュージアムが7月5日から空いたと知らせが入ったんです。聞いた瞬間に驚きました。あの都市伝説と同じ日付だったので。背筋は映画《近畿地方のある場所について》のプロモーション、西山は初長編映画《インビジブルハーフ》や短編《インフルエンサーゴースト》の制作で忙しく、大変なスケジュールになること必至でしたが、これは運命だと私がふたりを熱く説得しました。あとで「あの時の佐藤さんの目がやばかった」って背筋に言われましたが（笑）。

背筋 2025年7月5日の予言も、陰謀論みたいに良くない取り上げられ方がされていたと思うんですよ。そのせいで不安を覚えた人もいたし、訪日客が減った現実的な問題もあった。そんな中、7月5日にあえてフィクションの終末を見せることで、エンタメによる陰謀論への抵抗ができた気がしました。



近畿地方のある場所について

背筋さん著のモキュメンタリーホラー小説。小説投稿サイト「カクヨム」に投稿され、2023年にKADOKAWAより書籍が出版。数々の謎が登場する斬新な構成、そしてリアルな恐怖が話題を呼び、発行部数は70万部を越える。2025年8月には、本作を原作とした菅野美穂と赤楚衛二によるW主演の映画が公開され、現在大ヒット中。

画像：2023年／KADOKAWA



六本木ミュージアム

東京・六本木に構える博物館。「スヌーピーミュージアム」の閉館後に、その跡地を利用して2019年1月にオープン。2021年4月に「六本木ミュージアム」へと改称された。アニメやゲーム、音楽などのコンテンツの魅力や楽しさを発信する企画展を開催している。



published_2025.08.27 / photo_yuka ikemiya / text_shoko ema

1999年と2025年、それぞれの終末感とは。

佐藤 1999年の夏、私は別の会社へ転職するまでの空白期間を過ごしていました。ただ、ノストラダムスの大予言については怖いという感情よりも、この世に大きい変化が訪れるかもしれないワクワクの方が強くて、よく空を見上げていたんですよ。

背筋 裏腹などところがありましたよね。1つは世界が滅亡する“怖さ”。もう1つは、何かが起こるといって“期待”。大きな転換点があったとき、それが良くない方向でも高揚感を持ってしまるのが人間で、その性（さが）は展示でも表現しています。あとは、ノストラダムスの大予言が感じさせる郷愁。「存在しないのに懐かしいあの日。ワクワクするけどやっぱり怖い」といった複雑な感情を鑑賞者に持ち帰ってほしい気持ちが、メンバー全員の中にあっただと思います。

西山 今の10代、20代の人たちは、終末論に対して「リセマラ（※ゲームを有利に進めるために設定リセットを繰り返す「リセットマラソン」の略）するチャンスだ！」くらいの軽い感覚かもしれません。今はSNSやゲームでアカウントをつくっても、ワンタップで消せる。いろんな物事をリセットするのが、とても容易になった時代です。若い人がこの展覧会を観ることで、これまで歩んできた自分の人生を振り返り、リセマラできないこの世界のことを、少しでも前向きに捉えてくれれば本望かもしれません。

「ホラー」はエンターテインメント。

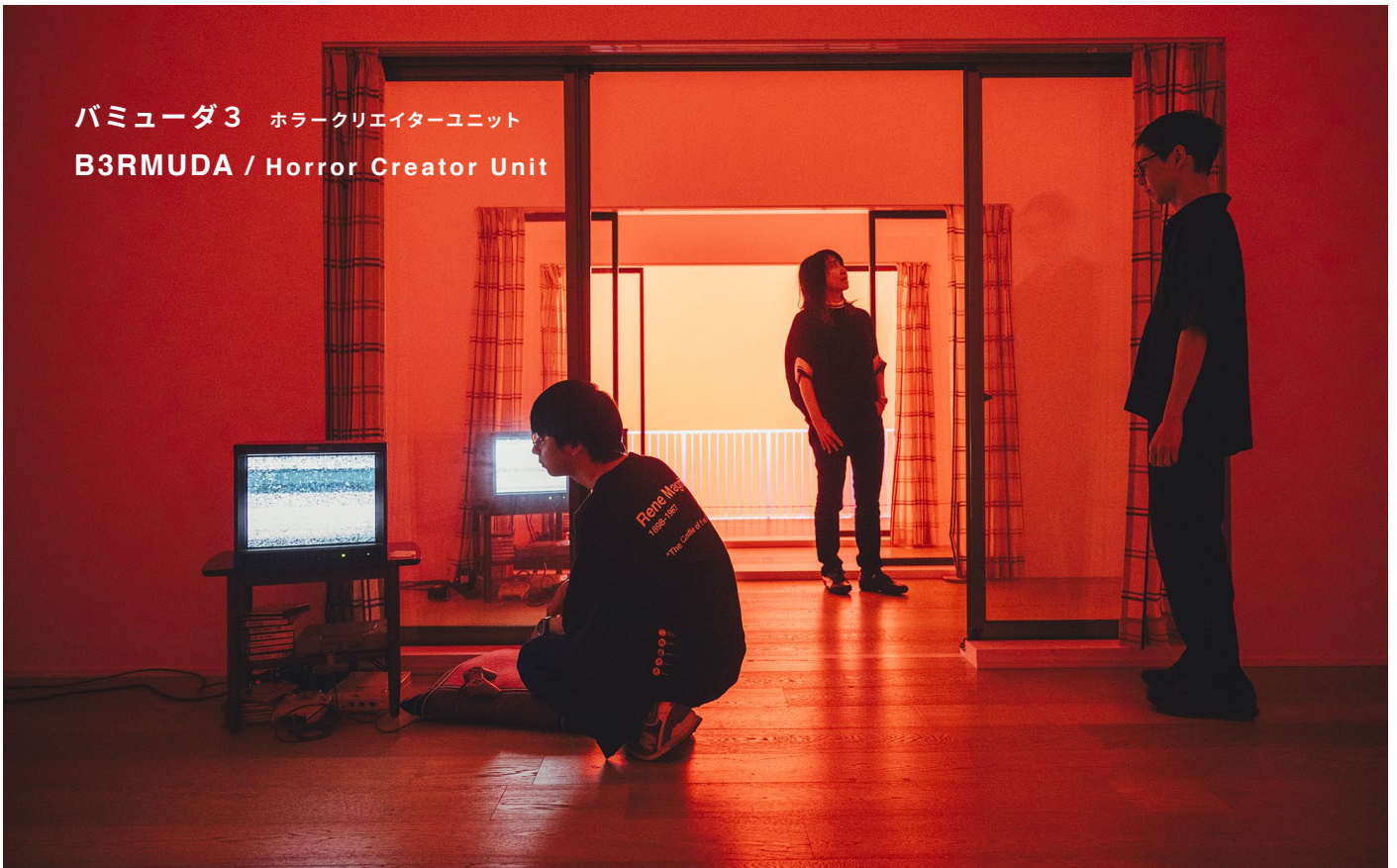
佐藤 制作を進める上で、ただ恐怖だけを見せる展示にはしたくないとも話し合っていました。

西山 そうでしたね。恐怖は感情ですが、ホラーはエンターテインメント。ホラーでは、人は不安を求めているのと同時に、苦難を乗り越えたという経験も欲しがっている。それが魅力だし、快樂なんじゃないのかな。

背筋 あとは、死んだ後は無ではないのだと、救いを見出そうとしている面もある。人間は死そのものよりも、体も魂もなくなってみんなの記憶からも消えてしまうことを怖がっているように思えます。例えば、幽霊が存在するならば没後の世界もあるのが必然。心霊なり黄泉なりを、ホラーを通して理解することで、恐怖に抵抗しているのかもしれないね。

佐藤 個人的には、ホラーは日常で神秘に触れることを可能にするジャンルだと思っています。超自然的な怖いことがあるなら、その反対の超自然的な良いこと、つまり奇跡みたいなものも存在するはず。私にとっては、ホラーは、逆説的に奇跡の存在を期待させてくれるものです。

パミュダ3 ホラークリエイターユニット
B3RMUDA / Horror Creator Unit



published_2025.08.27 / photo_yuka ikemiya / text_shoko ema

人々の記憶や思いの集積が都市を形づくる。

背筋 多分、ホラーは日常に近ければ近いほど怖いんですよ。遠くの山奥で見たこともない化け物が出たと言われるよりも、隣の廊下によくわからないおじさんが立っていると伝えられた方がゾッとしますよね。

佐藤 うん、怖い（笑）。

背筋 小説では街を舞台にしてストーリーを展開することもあります。恐怖は心理的な隔たりが少ない場所でこそ実感されるもので、都市にはそれがいくつも連続して存在している。ホラー表現では、近くにいるはずなのに人混みに紛れて見つけづらい状況や、建物や物の影が数多あるなどの設定が効果的に働くと思います。

西山 都市と聞いて真っ先に思い浮かんだのは、やっぱり人の多さ。地方出身者ならではの意見かもしれませんが、ひとけのない田舎の静けさには慣れているけど、都会の通行人であふれた場所から誰もいない横道へ入って静寂に包まれた瞬間にはなぜかゾッとする。「あ、ホラーが生まれた」って思っちゃう。あと、地元の愛媛で長編ホラー映画《インビジブルハーフ》を撮影していたときに気付いたのですが、ずっと暮らしてきた愛着のある場所でも、見せ方次第で怖い街として演出できるんですよね。

佐藤 うんうん、私も、ゲームの中で登場させる街に、生まれ育った盛岡のエッセンスを入れることがあります。以前携わった《SILENT HILL》や《SIREN》では、キャラクターよりも先に、舞台となる町や村をつくり込んでいて。空間のイメージができあがると、その後も組み立てやすくなる。街って、建物ではなく人々の記憶や思いの集積によって築かれているもの。今いる六本木も、どんな人が集い、何を生み出し、去っていくのか。それが街の礎となっていくのかなと思います。



《インビジブルハーフ》

西山将貴さんが初めて監督した長編ホラー映画。19歳で制作し始め、2025年の完成までに6年をかけた労作。西山さんの地元、松山を舞台に、高校生の主人公が見えない恐怖に立ち向かっていく。イギリスの第33回レインダンス映画祭に正式出品、ワールドプレミア上映され、2026年に日本での公開も予定されている。

画像：©Test8 Pictures

実は、六本木はホラーに打ってつけ。

佐藤 今回、《1999 展》の会場となった六本木ミュージアムは街の中でも不思議な空気をまとっていて、とても惹かれたんです。街の中心から少し離れているし、閑静なエリアということも相まって、一体ここはどこだろうと錯覚する瞬間もある。

背筋 六本木で何かホラーを軸として面白いことをするとしたら、ホラーと六本木という意外な掛け合わせを逆手にとって、六本木全体を会場にしたホラー体験をやってみるのもおもしろいかもしれませんね。《1999展》に寄せる内容なら、あらゆる建物をプロジェクションマッピングで真っ赤に染めて、都市の滅亡を見せてもいいかも。単純な案ですが（笑）。これまでいろいろなプロジェクションマッピングを鑑賞してきたのですが、もっとクリエイティブにできるのではと常々思っているんですよ。

佐藤 わかる！ 空間の活かし方やCG そのものの質感とかね。

背筋 そうなんです。ホラーという括りのもと、街全体を映像で彩って異世界へと誘う。案外、そういう試みは六本木と相性が良いかもしれません。

西山 僕は、ディテールからの提案を。東京に暮らし始めてから実感したのですが、街中に情報がたくさんあると、景色を記号的にしか認識できないんですよ。AIで生成された一枚絵みたいに見えちゃう。ここ最近、ずっと六本木ミュージアムに通っていますが、駅からこの建物までの道中で感性が刺激されるものを見つけたことがない。なので、例えば六本木駅にすごく小さくて奇妙な“何か”を置いてみて、その存在に気付いてしまった人だけが怖い思いをすとか。

背筋 嫌がらせじゃないですか（笑）。

西山 その小さな何かが、駅だけでなく街中のいろんなところにいる。それにみんなが気付き始めてしまった瞬間、どうなるか……。そんな体験型ホラーで街のディテールを見せると、六本木という場所の解像度も上がる気がしませんか。



published_2025.08.27 / photo_yuka ikemiya / text_shoko ema

リアルな街を舞台にしたホラーゲーム。

佐藤 いっそのこと、荒廃した六本木を舞台にしたホラーゲームもおもしろいかも。西山もいちばん好きな《The Last of Us》は、文明が崩壊したアメリカを旅するロードムービーのようなホラーゲームなのですが、六本木があんな光景になったら、と想像してしまいました。

六本木って、東京のいろんな光と闇が集まった場所じゃないですか。終末を迎えた六本木をゲームの中で堪能した後、生气のある現世のバージョンをもう一度歩いたら、異なる気持ちで愛せるのでは。そういえば、人類がいなくなった東京を舞台にしたゲームが昔ありました。《TOKYO JUNGLE》っていう。

《The Last of Us》

アメリカのゲーム会社、ノーティードッグによるプレイステーション3用のアクションホラーゲーム。日本では2013年にリリースされた。謎の病原菌によるパンデミックで文明が崩壊した米国を描く。ゲームとしての完成度だけでなく、主人公と少女の旅を描いたストーリーや心理描写も高い評価を得ている。

《TOKYO JUNGLE》

2012年にプレイステーション3用ソフトとして発売されたサバイバルアクションゲーム。主人公は動物で、50種類以上からプレイヤーキャラクターを自由を選ぶ。当時としては斬新なスタイルが話題になった。誰もいなかった東京を舞台に生存競争に挑む「サバイバルモード」だけでなく、人類が消えた謎に迫る「ストーリーモード」も収録されているのがユニーク。

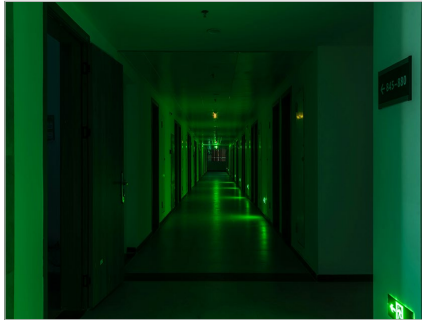
背筋 懐かしい！ 主人公の種類がたくさんあるやつですよね。おもしろいゲームだった。その方向性なら、六本木で、誰もいない夜のビルに入れるイベントはどうですか？ 消灯された施設の中を懐中電灯だけを頼りに歩き回る。それだけで結構楽しいんじゃないかな。お化け的な怖さではなく、さっき佐藤さんが言ったような終末感を味わえると思います。

佐藤 リアル“リミナルスペース”だね。

背筋 そうそう。日中は人がたくさんいた建物が、夜に静まり返る姿って不気味。このイベントに参加するとしたら、2,000円くらいまでは出しません？

西山 その金額なら払いますね。早速、構想を練り始めている（笑）

佐藤 やるなら、六本木ヒルズがいちばん怖くなりそう。私、六本木ヒルズに入居している会社に勤めたこともあるのですが、3年も通っていたのによくビルの中で迷っていたんです。なかなか行きたい場所にたどり着けなくて、ダンジョンみたいだなと思っていた。人に聞いたところ、実はあのビルは、何度訪れても新しい発見があるようにとあえてわかりにくい構造になっているらしい。私はワクワクよりも不安が大きかったのですが（笑）。



リミナルスペース

既視感や不気味さを醸す空間を意味するインターネットミーム。もともとは建築用語で、ロビーや廊下、階段など移動に使われる場を指す。リミナルスペース画像には人の気配はなく、日常と非日常の境界を思わせる、超現実的な雰囲気が映し出されている。

3人から始まるクリエイションは無限大へ。

背筋 私、変な人が好きなんです。だから、佐藤さんも西山さんも好きです（笑）。このユニークなふたりは今後どんな活動をするんだろうと、興味津々です。

西山 僕個人としては、これから“映画館に映画を見に行く”体験、そして映画というフォーマットの未来を支える活動をしていきたいです。今は配信サービスが便利ですが、それゆえ多くの人が映画館に足を運ばなくなりました。その一方、SNSで流れてくる短尺動画で満足してしまう人が増えている。2時間でひとつの大きな体験が得られる映画の価値を感じようという人ではないでしょうか。この価値を伝えるには何をしなければならないんだろうと考えています。

背筋 立派すぎてずい!

佐藤 私はバミューダ3のこれからを悩んでばかりいるのに（笑）。

背筋 ユニットとしては、あまりジャンルにこだわらず、いろいろやっていきたいなという相談をしている段階ですよ。

佐藤 うん。《1999展》は本当に良いチャレンジでした。この3人だからこそのシナジーが生まれて。展示に関してはみんな素人だし、フォーマットにならうなんてお行儀のいいことをまったくしなかった。だから、新しい展示会の形を生み出したのかなと思います。また、制作に参加してくれた皆さんが信じられない熱量で空間をつくりあげてくれた上、私たちでは思いつかないアイデアを出してくれることもありました。本当に、関わってくれた展示会のプロの方々の座組みが奇跡のようで、バミューダ3をバミューダ∞に改名しようかと思っただけ。

西山 僕らが共通項としているゲーム、そしておのおのが得意分野とする脚本、小説、映画。それらすべてが関わる領域で活動するのがバミューダ3らしいし、ジャンルを超えたコラボレーションにいちばんワクワクしますよね。そのアウトプット形態が今回は展示だった。未来には、また別の形に進化しているかもしれません。

佐藤 最後にさらりとかっこよくまとめたね（笑）。

撮影場所：『1999展 ー存在しないあの日の記憶ー』（会場：六本木ミュージアム 会期：2025年7月11日～9月27日）

取材を終えて……

インタビューを終えて電車に乗り込み、《1999展》で配られた背筋さんの短編小説を開く。読み終わってふと車窓を眺めたら、現実の景色が美しく見えました。それぞれに目覚ましく活躍する3人によるユニットバミューダ3。笑いの絶えないインタビューで、仲の良さがひたすら眩しかったです。言葉の端々からお互いへの信頼と尊敬が感じられ、チームの磐石さのありかを垣間見ることができました。誰も耳にしたことのなかった、ホラークリエイターユニットというジャンル。その新鮮さからは可能性しか感じられず、これからどんな心を熱くするクリエイティブを生み出してくれるのか、楽しみでなりません。(text_shoko ema)