

平成 28 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横
断的なオーラル・ヒストリー事業 実施報告書

国立大学法人 一橋大学

平成 29 年 2 月

内容

第1章 事業概要	3
1.1 本年度事業の推進体制	3
1.2 本年度事業の目的	3
1.3 本年度事業の実施内容	3
1.3.1 事前の打合せ	3
1.3.2 インタビュー対象者の選定	3
1.4 本年度事業の成果概要	4
1.4.1 インタビュイーを絞り込んだオーラル・ヒストリーの収集	4
1.4.2 座談会の実施による、ゲーム開発者以外のオーラス・ヒストリー収集	4
第2章 事業の目的・趣旨	5
第3章 実施体制	11
第4章 実施スケジュール	13
4.1 事業の全体スケジュール	13
4.2 事業内各施策の実施要領	13
4.3 調査・作業期間	15
第5章 実施内容	16
5.1 聞き取り調査	16
5.1.1 元任天堂 上村雅之氏への聞き取り調査	16
5.1.2 タイトー 西角友宏氏への聞き取り調査	26
5.1.3 元ナムコ 岩谷徹氏への聞き取り調査	32
5.1.4 座談会	32
5.2 web 公開までのパイロット	35
5.3 オーラル・ヒストリーの方法論	36
第6章 成果	37

目次

6.1 成果.....	37
6.2 課題.....	38
6.3 総括.....	38

第1章 事業概要

本章では、平成28年8月1日から、平成29年2月28日にかけて実施した「平成28年度ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー収集事業」の概要、及びその内容について記す。

1.1 本年度事業の推進体制

文化庁事業「平成28年度メディア芸術連携促進事業」の受託組織である京都精華大学が事務局を設置し、当該事業の一環として「平成28年度ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業」が実施された。実施主体は一橋大学で、立命館大学ゲーム研究センター（Ritsumeikan Center for Game Studies: RCGS）のなどの協力を得て事業を推進した。

1.2 本年度事業の目的

本事業は、日本のゲームビジネスの草創期に活躍した人物のオーラル・ヒストリーを収集することを目的とするものである。

ゲームは日本で育ち、世界中の人々に受け入れられた新しい文化であり、そうした文化がいかんして生まれたのかは日本の過去の状況を抜きにしては語れない。しかも、ゲームは先行していた他のメディア芸術諸分野—アニメーション、マンガ、CGなど—から様々な要素を受け入れて発展し、発展の過程で他の分野に影響を及ぼしてきた。それゆえ、ゲームという日本発の新しい文化に関し、分野横断的な視点を持って調査研究をすることは、ゲームという文化の今後の発展に資するだけでなく、国際的な視点からも求められていると考えられる。

本事業中は、収集したオーラル・ヒストリーの全面的な公開は行わず、次年度以降の公開を計画している。ただし、次年度以降にスムーズに公開を行うために、システムの開発や試験的な運用も行っていく。

1.3 本年度事業の実施内容

前述の目的を達成するため、下記の事業を実施した。

1.3.1 事前の打合せ

本事業を始めるに当たり、オーラル・ヒストリーのインタビュー選定の打合せを行った。インタビューは、ゲーム産業史の黎明（れいめい）期から長年にわたり業務に従事し、その成立・発展の過程を体験してきた当事者であることを条件とした結果、次項のとおり決定した。

1.3.2 インタビュー対象者の選定

元任天堂株式会社で数々のゲーム機を開発し、現在は立命館大学の教授を務める上村雅之氏、及び株式会社タイトー顧問で、全国的な大ブームを巻き起こした「スペースインベーダー」などを開発した西角友宏氏の2名から、重点的に聞き取り調査を行うこととした。また、本事業開始後の打合せに

より、新たに元株式会社ナムコで世界的なヒット作「パックマン」などを開発した岩谷徹氏からも聞き取り調査を行うこととした。同氏からのオーラル・ヒストリー調査は、来年度以降も重点的に行う予定である。

1.4 本年度事業の成果概要

本年度は、「オーラル・ヒストリー収集」に着手した事業初年度であり、ゲーム産業史上において、顕著な功績のある人物に対する聞き取り調査に傾注した。

1.4.1 インタビュー者を絞り込んだオーラル・ヒストリーの収集

既存のメディアでは語られることのなかった、ゲーム産業黎明期の詳細な証言を記録することができた。またインタビュー本人以外にも、ゲーム産業の歴史で重要な役割を果たした人物や法人名などを聞いたことによって、次年度以降、横断的なオーラル・ヒストリー収集が見込めるようになった。

1.4.2 座談会の実施による、ゲーム開発者以外のオーラル・ヒストリー収集

前述したように、インタビュー以外にもゲーム産業史上における重要人物の名前を聞き出せた結果、新たに名前の挙がった人物を招いた上での座談会を実施することができた。これによって、インタビューの記憶が不明確、あるいは事実関係が不明だった点を聞き出し、より精度の高いオーラル・ヒストリーを記録することができた。

第2章 事業の目的・趣旨

コンピュータを利用したゲームはアメリカで生まれ、タイトーの「スペースインベーダー」や、任天堂のゲーム機「ファミリーコンピュータ」とその対応ソフトなどによってビジネスとして成立した。その後、日本の市場と企業によって育てられて世界的なビジネスになり、現在の様々なコンピュータのゲームに影響を及ぼしている。日本のコンピュータ・ゲームとそのビジネスは、日本で育まれた要素が多い文化、娯楽であり、世界的なインパクトを有するイノベーションだと言える。

その一方で、このような文化、創造産業（creative industry）、イノベーションがいかなる経緯を経て生成してきたのかは十分に明らかにされていない。結果としての数多くの優れた作品の存在、規模の大きな産業の存在は確認されているものの、その成り立ちに関しては不明なことが多い。そこで、本事業ではゲームとそのビジネスの生成、確立に携わった人々の意図や行為に焦点を当てる。すなわち、どのような人々の意図や行為がゲームという分野で積み重なって、新しい文化の領域、グローバルな巨大ビジネスが成立したのかという問いを立てる。この問いに答えるための基礎資料の作成を本事業で進め、今後の研究、文化振興に貢献したい。

本事業がいま必要とされる理由は大きく5つ見いだせる。第一に、オーラル・ヒストリーやそれに準ずるインタビューは幾つか行われているものの、取り組みが散発的で、発言記録も散在している。日本のコンピュータ・ゲーム及びゲームビジネスの草創期を理解するためには体系的に聞き取りを行い、聞き取り記録を整理する必要がある。

これに関連して第二に、既に行われたインタビューやオーラル・ヒストリーの収集はその対象が偏っている点、更に厚みが不十分である点が問題として挙げられる。「スペースインベーダー」や「ファミリーコンピュータ」などの有名作品は、確かに日本を代表するゲームではあるが、これらの有名作品だけが日本独自のゲームコンテンツ、ゲームビジネスの成立に寄与したとは言えない。日本のゲームコンテンツ、ゲームビジネスの成立を理解するためには、より多くの作品を創り出した人々も取り上げる必要がある。さらには作品を創り出すだけでなくそれを販売し、開発・制作に必要な人材や資金を調達した人々の貢献も明らかにする必要がある。それゆえ、かなり広い範囲の人々を対象にした聞き取りが必要である。

第三に、日本でゲームコンテンツやゲームビジネスの草創期に第一線で活躍した人々の多くが現在引退しつつあるという現実である。既存の史料から判断して日本のゲームの草創期は1970年代前後であり、そうした人々の記録は今でなければ永久に作成、収集できず、彼らの営為がどのようなものだったのかを後世の人々が理解できなくなる恐れがある。

第四に、国内外共にゲームというコンテンツに関する学術研究はゲームそのものに関する研究やクリエイターに焦点を当てた人文系ないしは工学系の研究が多い。それゆえ、集められた史料・資料、研究成果にも偏りがある。本事業では、それよりも広く聞き取りの範囲を設定し、ゲームのビジネス化に関わった人々も対象に入れることを目指す。これにより、社会科学(社会哲学)的な研究が刺激されるだろう。さらに、既に蓄積された人文系の研究と社会科学の研究が相互作用し、新しいゲームに関する学術研究の視点が打ち立てられる可能性もある。

最後に、日本のゲームコンテンツ及びゲームビジネスは、新しい文化を生み出し、それをビジネス

化しながら世界に発信した点において世界的に見ても貴重な事象である。この事象を日本の研究者、実務家が共有し、次なる文化の創造やビジネス展開につなげていくことは大きな意義を有するだろう。

以上の背景から、本事業では1970年代以降のゲームコンテンツを及びゲームビジネスに携わった人々を念頭に置き、分野横断的に調査対象を設定し、聞き取り調査を行ってその記録を整備し、後世のゲーム制作、文化的財とビジネスの橋渡し、研究に資する根本資料を提供することを目指す。その手段として、オーラル・ヒストリーの収集と蓄積を行う。

特に、事業開始時時点ではゲームコンテンツを中核とした新しい産業の成立、イノベーションがいかにして成し遂げられたのかに関心を寄せている。既存研究に基づけば、1970年代に萌芽（ほうが）的な作品（製品）に制作に関する企業の試みがなされ、1983年発売の「ファミリーコンピュータ」を核としてビジネスが立ち上がり、1990年代の初めくらいに一つの産業になったと見なされている。例えば「テレビゲーム」という語の定着は1984～1985年前後だという研究成果もある。

そこで、オーラル・ヒストリー収集の第一歩として、本事業では1970年代から1980年代初めまでに活躍した人々の発言記録を作成する。この時期に第一線で活躍したゲーム制作者、ビジネスパーソン、その他関係者（研究者、ジャーナリストなど）を聞き取り対象候補として検討した。その結果、「スペースインベーダー」を開発した西角友宏氏、「ファミリーコンピュータ」の中心的な開発者である上村雅之氏、「パックマン」を開発した岩谷徹氏を対象として聞き取り調査を開始した。

事業推進に当たっては、前述の西角氏や上村氏、岩谷氏などの協力を得ながら、代表的な人物をリストアップする。リストアップに当たっては、公刊資料を活用しつつ、スノーボール・サンプリングを行い、ゲームの開発・制作に偏りすぎることなく、価値連鎖が構築されるまでに重要な役割を果たしたと見なされる人々ができる限り漏れなく調査対象者に含まれるようにすることを目指す。

聞き取り対象者のリストアップと並行して、聞き取り調査に使用する調査票の作成も進める。本事業はもちろんのこと、事業終了後も使用可能な調査票を作成することを目指す。そのために、IEEEのオーラル・ヒストリー収集事業の項目、その他のインタビュー項目で有用なものを取り入れつつ、事業推進者独自の項目を盛り込む。

加えて、聞き取り実施者が聞き取りを遂行する手順も作成する。例えば、構造化された質問票（アンケートに近いもの）を聞き取り対象者に事前に送付して回答を受け取り、それを踏まえて聞き取り実施者が事前準備をし、その後に非構造的質問票を使って聞き取りを行って自由な発言記録を得る、という手順を検討する。これによって、構造化された質問票調査と非構造的な聞き取り調査のバランスを取り、体系的でありながらも、聞き取り対象者の当時の意図をくみとれる調査の方法論構築を目指していく。

しかしながら、調査票の作成、調査手順の確立、聞き取り対象者のリストアップは事業開始前に完全なものを作ることは望めない。むしろ、事業を遂行して実際に調査を実施する過程で見直し、1年ないし3年程度の期間を掛けて妥当な調査票、調査手順、リストが得られると考えるべきであろう。したがって、オーラル・ヒストリー収集が第一の事業目的であるものの、それと同等の優先度をこうしたオーラル・ヒストリー収集方法の確立に置きたい。ゲームコンテンツ、ゲームビジネスの文脈に合

致した収集方法を確立できれば、事業終了後もオーラル・ヒストリー収集を活動として継続できるからである。

また、オーラル・ヒストリー公開のためのシステム開発や準備活動も行っていく計画である。収集したオーラル・ヒストリーの全面的な公開については、本事業中には行わない予定である。その公開は、オーラル・ヒストリーが蓄積していく、次年度以降に計画している。ただし、次年度以降にスムーズに公開を行うために、システムの開発や試験的な運用も行っていく。

本プロジェクトでは、合計で20～30名程度の聞き取り調査を計画している。しかし、それを1年間で行うのは難しい。そのため、おおよそ3年間でゲーム産業の生成期を分野横断的にカバーする計画である。そこで今年度は、オーラル・ヒストリーのひな形になるフォーマットをまずは確立する計画である。その上で、実際のインタビューや座談会を実施していく。

聞き取り内容はICレコーダーなどを用いて音声を記録するとともに文書化し、インターネットを通じて公開する。公開に当たっては一定の、聞き取り対象者の発言を大きく損なわない程度の編集を施し、妥当な分類項目(タグ)を付す。これによって、記録の閲覧、研究資料としての活用が容易になるように努める。事業企画者が想定する本事業の直接の成果は、IEEEのオーラル・ヒストリー収集事業(http://ethw.org/Oral-History/List_of_all_Oral_Histories)、及び公開によって学術的、実務的に活用されているGAP(Game Archiving Project: <http://www.gamearchive.jp/>)、やメディア芸術データベース(<https://mediaarts-db.jp/>)である。ただし、絞り込んだとしても聞き取りの対象となる人々はかなり多数になると考えられる。したがって、本事業の期間で遂行できるのはオーラル・ヒストリー収集の基礎作りであると考えている。

オーラル・ヒストリー収集の基礎作りとして具体的に取り組むのは、(a)聞き取りに使用する質問票、(b)聞き取り対象者のかなり包括的なリスト、(c)オーラル・ヒストリーに基づく学術的研究成果(研究報告、ビジネスケース、論文、書籍)の発表である。これら3つを本事業の全体の終了時には提示したい。この3つが備わることにより、誰に、どのような内容で聞き取りをすれば、社会に還元できる学術的研究成果が挙げられるかが明確になるため、今年度の事業終了後もオーラル・ヒストリー収集を継続できる。

ゲームに関する当事者の発言を収集し、体系的に保存するための共通基盤(調査研究プラットフォーム)を整備できれば、将来において実施される聞き取り、インタビュー、講演が蓄積されやすくなる。そうした当事者の意図や行為に関する記録を、実際に制作されるゲームコンテンツ、変化していくゲームビジネスの実態と接合すれば、いかなる人々の意図や行為がコンテンツを含む文化や社会の変化をもたらすのかを理解し、学術的に研究することが中長期的に可能になると考えている。

以上のように、事業終了後も同様の活動を継続し、一貫した取り組みを行おうと考えているため、実施主体は大学が望ましいと考えられる。社会科学分野での調査研究において優れた実績を有する一橋大学イノベーション研究センター(IIR)と、日本のコンピュータ・ゲームに関する研究蓄積が最も豊富な立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)が協力して実施主体を形成する。IIRとRCGSの共同研究プロジェクトとして「ゲームヒストリー研究会(仮称)」を立ち上げ、一橋大学が本事業の資金受入れ組織となってこのプロジェクトをホストする。実際に聞き取り対象者にアクセスし、調査を

行う人員は、中堅・若手の研究者を想定している。一橋大学、立命館大学所属の研究者、大学院生が参加すれば必要な人員は確保できる。オーラル・ヒストリーの収集と記録作成が学術的業績になるような仕組みを作り、聞き取り実施者にオーラル・ヒストリーを活用した学術論文執筆の優先的な権利を与えることで、若手研究者に十分なインセンティブを与えることができるだろう。なお、オーラル・ヒストリーの収集と整理に当たる研究者は研究会メンバーとして登録し、研究会メンバーには事業遂行に当たって必要となる費用、謝金の支払を一橋大学から行う。

ただし、IEEEのオーラル・ヒストリー収集事業が示しているように、本事業のような取り組みでは学会、業界団体との協力も不可欠である。さらには、事業期間中に学会、業界団体と連携体制を作っておけば、事業終了後に聞き取り記録を集めやすくなる効果も期待できる。それゆえ、我々と近い活動を行っている学会である日本デジタルゲーム学会（DiGRA Japan）、「ゲーム産業の系譜」としてインタビュー記事を作成している業界団体のCESA（Computer Entertainment Supplier's Association：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会）とは今年度中に連携体制を構築することを目指す。これは、聞き取り対象者が既に学会や業界団体の調査に答えたがために我々の事業への協力を拒む事態への対応としても必要だと考えている。

聞き取り対象者が本事業への協力を拒むこと以外の課題として、オーラル・ヒストリーの公開を拒むことに対応する必要もある。所属していた企業との雇用契約、守秘義務契約にも関わることであるため、基本的には聞き取り対象者の希望に添う形で非公開にせざるを得ない場合が生じると考えている。ただし、私的な利益を大きく損なわない範囲で情報を公開することが社会的合意であること、オーラル・ヒストリーを公開して社会として共有することが文化的、学術的価値があること、文化庁が推進する事業であることは積極的にアピールする。これによって、一部若しくは全部が非公開となるようなオーラル・ヒストリーが可能な限り少なくなるように努める。

本事業は、ゲームコンテンツとそのビジネスの発展のプロセスを、携わった当事者の観点から描き出すことを可能にする。体系的に集められ、一定のフォーマットに沿った形で公開されるオーラル・ヒストリーの一覧こそが、最終的に目指す事業成果である。

もし、オーラル・ヒストリーがまとまった形で公開されれば、現在と将来のコンテンツ制作者、ビジネスパーソンは自らのルーツを確認することができる。その上で、コンテンツを創り出し、ビジネス化しながら社会に提供する活動がいかなる可能性と限界、課題を持っているのかを、10年単位の比較的長いタイムスパンで捉え、構想する契機を得ることもできるだろう。そのことがより優れたコンテンツ、より良いコンテンツ創造とビジネス化の関係を育むのではないだろうか。換言すれば、歴史から学ぶことによって、新しいコンテンツ、ビジネス、イノベーションを考え抜く素材を得ることが期待される。ビジネス化が進んだコンテンツとその創作活動では、短期志向の、ヒットする・ヒットしないという見方が優勢になりがちなため、長期的なスパンで考える視点を育むことはとりわけ重要だと考えられる。

加えて、オーラル・ヒストリーを活用すれば、社会科学（経営学、経営史）の分野で独自性が高い研究が可能になる。「トヨタシステムの原点—キーパーソンが語る起源と進化」（下川浩一・藤本隆宏編 2001年 有斐閣）や「幻の産業政策 機振法 実証分析とオーラル・ヒストリーによる全貌解明」（尾高

煌之助・松島茂編 2013年 日本経済新聞出版社)がその好例である。著書若しくは論文として、日本で独自に発展したゲームコンテンツ、ゲームビジネスの発展経緯を明らかにすることができれば、コンテンツのビジネス化、創造産業の育成、イノベーションの実現などに関する新たな知見を得ることが期待できる。

さらに、オーラル・ヒストリーが公開されることで、ゲームヒストリー研究会のメンバー以外もオーラル・ヒストリーを活用した研究を遂行できる。オーラル・ヒストリーを駆使した研究が活発に行われることにより、国内外に日本のゲームコンテンツ及びゲームビジネスの実像が発信されるようになることも期待できるだろう。

なお、オーラル・ヒストリーを収集してコンテンツの発展の軌跡を残していく取り組みはアニメーション分野にもある。本事業同様、日本で独自の発展を遂げたアニメーションに関し、当事者の発言記録を残そうというプロジェクトである。

オーラル・ヒストリー以外のアプローチでは、ゲームを研究対象とした学術研究のマッピングとゲームコンテンツのデータベース作成が本事業と類似し、かつ補完的な関係にある取り組みである。前者は平成27年度メディア芸術連携促進事業の研究プロジェクトとして実施されたものであり、マンガとゲームという2領域の動向を公刊された文献、学術研究を網羅することで示している。後者は平成22年度からの5年間に実施され、マンガ、アニメーション、メディアアート、ゲームの4領域を対象にして作品情報、所蔵情報がデータベース化され、インターネットを通じて公開されている。この中のゲームの作品データベースは、1972年から2015年に発売された家庭用ビデオゲーム、アーケードゲーム、PCゲームを網羅している。

本事業はこれらのプロジェクトを踏まえて実施され、将来的な連携を目指す。特にゲームコンテンツを対象にした学術研究マッピングと作品データベースは緊密な連携を視野に入れている。学術研究マッピングと作品データベースは、1970年代以降、ゲーム分野で積み重ねられてきた開発、制作、調査研究のアウトプットを示し、可視化するものであり、本事業は開発及びビジネスに関わるヒトというインプットを目に見える形で残すものである。3つのプロジェクト・事業を統合的、横断的に活用すれば、アウトプットとインプットに関する記録によって可視化することになり、1970年代以降の日本のゲームコンテンツの発展経緯を描き出す豊かな素材になりうる。本事業の中でも、学術論文や書籍としてそうした統合的な活用を試みるが、3プロジェクト・事業の成果が広く公開されれば、異なる問題意識や分析視角に基づく調査研究、実務的応用がなされることも期待できる。

前述したように、本事業は本格的なオーラル・ヒストリー収集のスタート地点として位置づけられている。本事業で確立する調査票、調査手順、聞き取り対象者リストを事業終了後にも引き継ぎ、継続的にオーラル・ヒストリーの収集を行う予定である。可能な限り長い期間にわたってオーラル・ヒストリーの収集を続けることにより、1970年代以降のゲームコンテンツ及びゲームビジネスの主要人物を網羅した発言記録集を作成できれば、世界的に見ても類例のないコンテンツと産業の発展に関する資料を整備できるだろう。逆に言えば、そうした長期的かつ大規模な活動の一環として、長い期間の聞き取り調査実施に耐えうる調査票と調査手順の策定が不可欠であり、本事業ではこれらの整備に注力したいと考えている。

しっかりした調査票、調査手順が確立されれば、事業担当者であるゲームヒストリー研究会以外が実施する聞き取り調査やインタビュー、学会などの講演録も取り込み、オーラル・ヒストリーのデータベースを豊かにすることも可能になるだろう。換言すれば、本事業によってゲームに関連する発言を収集して、体系的に保存する、多くのひとが利用可能な共通の基盤を整備し、国内外に発信していきたい。そうした試みが成功すれば、日本のみならずアメリカ、ヨーロッパのキーパーソン、例えば「Spacewar!」開発者の Steve Russell 氏や ATARI 社を創業した Nolan Bushnell 氏なども含まれるさらに大きなオーラル・ヒストリー・データベースが構築可能になるだろう。

他方、国内に目を向けてみるとゲーム以外の分野であるマンガ、アニメーション、メディアアートを対象にしたオーラル・ヒストリーの収集、相互参照へと発展すれば、大きなブレークスルーになるだろう。ゲームがそれ単独で生成、発展したわけではなく、マンガやアニメーション、メディアアートと影響を及ぼしあいながら発展したことは、実務家も研究者も経験的に理解していることである。すなわち、マンガを題材にしたゲームの制作や、ゲームの映像や音声を利用したアニメーション作品若しくはアニメーションの技法を応用したゲーム制作、先進的なメディアアートに刺激を受けた新しいゲームの表現など、ゲームを含む4分野は複雑多様に関連を持って発展してきた。それは作品そのもののみではなく、それを生み出す開発者、クリエイター、技術者のレベルでも散見される。だが、そうした相互作用、分野をまたいだ交流は作品を追うだけでは十分に把握できない。それゆえにこそ、開発や制作に携わった人々の発言記録であるオーラル・ヒストリーが必要とされる。分野ごとに言葉遣いや思考法、制作・開発のシステムは異なるため、本事業で確立するオーラル・ヒストリー収集の調査票と調査手順は利用できず、他分野のオーラル・ヒストリー収集がゲームと同じように実現できるとは限らない。だが、他の分野に先駆けてゲームに関するオーラル・ヒストリーを収集することによって、他分野のオーラル・ヒストリー収集を刺激し、将来において連携できるように本事業を遂行したい。

第3章 実施体制

第1章で記述したとおり、本事業は文化庁の「平成28年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」受託組織である京都精華大学が事務局を設置し、その事業の一環である「平成28年度ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ストーリー事業」について受託した一橋大学が実施したものである。

実施主体は一橋大学であり、立命館大学ゲーム研究センターの協力のもと本事業を推進した。各団体の担当を以下に記す。

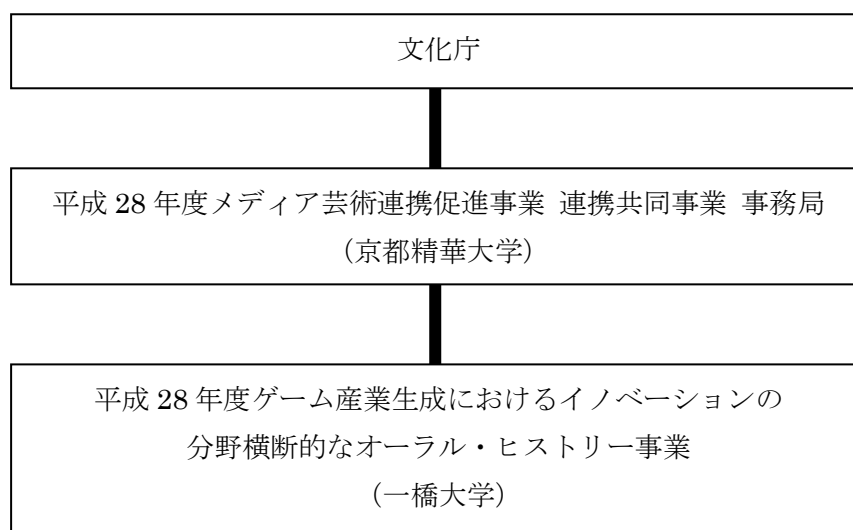


図 3-1 平成28年度ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ストーリー事業
事業推進体制

なお、実施機関についての組織体制は、以下の図 3-2（次ページ）のとおりである。

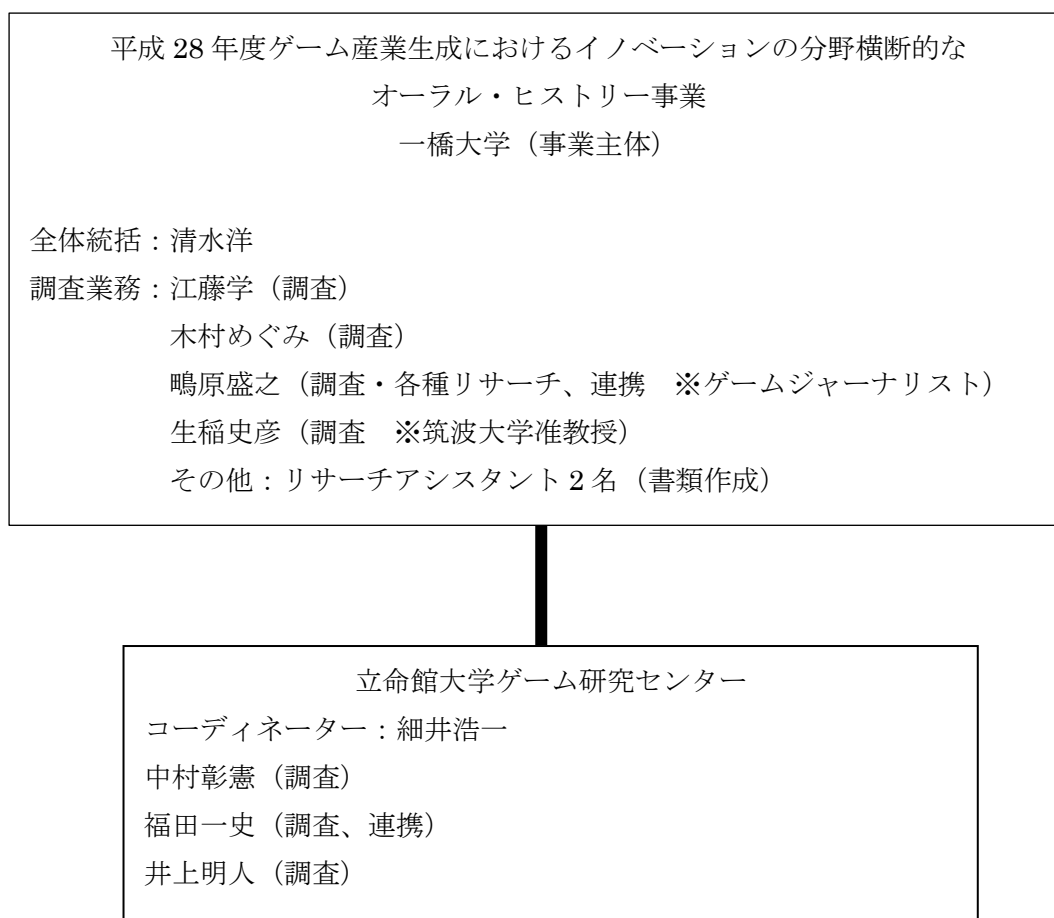


図 3-2 平成 28 年度ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業
推進実施体制

日時：10月11日（火）13:00～16:30

場所：一橋大学リエゾン・ラボ

- ・上村雅之氏の聞き取り調査（第2回）

日時：10月28日（金）13:00～16:00

場所：立命館大学

- ・上村雅之氏の聞き取り調査（第3回）

日時：11月4日（金）13:00～16:00

場所：立命館大学

- ・西角友宏氏の聞き取り調査（第3回）

日時：11月14日（月）13:00～16:30

場所：一橋大学リエゾン・ラボ

- ・西角友宏氏の聞き取り調査（第4回）

日時：11月28日（月）13:00～16:30

場所：一橋大学リエゾン・ラボ

- ・上村雅之氏の聞き取り調査（第4回）

日時：11月18日（金）13:00～16:00

場所：立命館大学

- ・上村雅之氏の聞き取り調査（第5回）

日時：12月12日（金）13:00～17:00

場所：立命館大学

- ・有識者（4名）による座談会

日時：1月16日（月）13:00～17:00

場所：任天堂株式会社東京事務所

- ・上村雅之氏の聞き取り調査（第6回）

日時：1月23日（月）13:00～16:30

場所：立命館大学

- ・岩谷徹氏の聞き取り調査

日時：2月8日（水）13:00～16:30

場所：一橋大学

- ・一橋・立命館大学合同ミーティング

日時：2月8日（金）17:00～20:00

場所：一橋大学

4.3 調査・作業期間

- ・オーラル・ヒストリーの方法論の確立：平成28年8月1日～平成29年2月8日
- ・インタビュー（座談会を含む）対象者の選定：平成28年8月1日～11月18日
- ・インタビュー・座談会実施：平成28年9月6日～平成29年2月8日
- ・テープ起こし編集・確認：平成28年9月7日～平成29年2月24日
- ・公開のためのパイロット：平成28年12月6日～平成29年2月24日

第5章 実施内容

オーラル・ヒストリーの収集、及び方法論の確立を図るべく、前述の理由によってインタビューを上村雅之氏、西角友宏氏の2名に絞り、それぞれのオーラル・ヒストリーを重点的に聞き出した。さらに、平成29年1月16日には上村、西角両氏と、両氏の元同僚である元メーカー営業の2名を加えた4名を招いた座談会も実施した。

平成29年2月8日には、岩谷徹氏もインタビューに加えた。岩谷氏のインタビューは1回のみとなったため、来年度以降で重点的に聞き取り調査を行う予定である。

実施に当たり、質問内容や聞き取りの手法を決めるため、適宜参考文献を購入して活用した。聞き取り調査の終了後は、専門の業者によるテープ起こしを行い、その原稿をリサーチアシスタントが修正した後に、インタビュー本人及び元の会社に記載内容チェックを依頼した上で、ワーキングペーパー用の文書としてまとめる形で推進した。

5.1 聞き取り調査

本項では、聞き取り調査を実施によって、生い立ちから歴代の担当業務についてのオーラル・ヒストリーの内容について記述する。ただし、岩谷徹氏の聞き取り調査に限り、調査日が本稿の入稿のスケジュールよりも後になるため、同氏への質問内容のみを記す。

5.1.1 元任天堂 上村雅之氏への聞き取り調査

(第1回)

日時：9月23日(金) 13:00～16:00

場所：立命館大学衣笠キャンパス

参加者：

立命館大学：細井浩一教授、中村彰憲教授、福田一史研究員

一橋大学：江藤学教授、木村めぐみ講師、嶋原盛之

1) 上村氏の生い立ちについて

上村

昭和18年6月、東京都杉並区の生まれ。11歳上の姉がいたり、異母兄弟がたくさんいた。父親が大阪の梅田の、ちょうど領事館がある前の所にある、新御堂の辺りに住んでいた。呉服屋で結構大きな家だったらしい。大阪商人で、いわゆる河内の木綿で織物をミシンで作るような商売を、江戸時代からやっていた。

僕も異母兄弟ということは、僕の母親は京都に住んでいて、もう一人の奥さんは大阪の、その実家に住んでいて、小さいときによく行った。そこは呉服屋だったが、もう戦争になって反物が売れないから、ほとんど店じまいしていてレコード屋をやっていた。

自分でもよく分からないが、当時は大陸にフロンティアで、富裕層の人が一緒に行って、そこで商売をしていた。みんな中国の人を自分の所にお手伝いかなんかに入れて貴族階級

みたいな、私の家もそうだったらしいですが、生まれた昭和18年のちょっと前に、こっちに帰ってきていた。(戦争で)危険だということで、そこはやっぱり商売人で、北京にずっと住んでいたが、いろいろ察知していた。当時、日本の富裕層の中に事業家だけでなく医者とか、それから大学の先生とか、そういう上層階級が結構中国に出て行って、そこでいろいろしていたので、その人たちに出張販売みたいな形で、大阪で仕入れた呉服を売っていた。そんな家柄だったので、いろいろ情報を仕入れて、戦後は即レコード屋に切り替えた。

ちょうどレコード屋に変えた頃に、日本の歌謡曲が大流行、大ヒットした。店は十字堂という名前だった。レコード業界のビクターとかコロンビアとかテイチクなども取引があり、レコード何とか連盟とかいうのも入って世界一周旅行もしていた家だった。ソニーの前身の東京通信工業が作ったテープレコーダーを発売した翌年にはもう買っていた。

2) 機械類に興味を持ったきっかけ

上村

今も残っている、当時の自分の家は戦前、京都大学の先生方が学会を開いたときに泊まる旅館だった。その場所は、ちょうど西園寺(公望)邸っていう、今の京都の清風荘という大きな森みたいなのがあり、そこに京都大学の、いろいろ茶室とかがあります。そこで、学会開いたりしたときに、一部の人が泊まる宿が戦争中に売りに出されていた。京都に爆弾が落とされるのではということで、ほとんど京都は空き家状態で、父親が京都の土地というか家を買ってあさっていて、そのひとつだった。

割と良い所に建っていたので、学生が常時3,4人ほど下宿していた。そこにいた1人の京都府立医大の学生さんから、私の誕生日プレゼントにラジオの本をもらった。小学校の5年生頃だった。それが電気工学というか、ラジオ工学というか、京都の寺町とつながる原因になった。

小学校の理科の先生からもすごい影響を受けた。この方は傷痍(しょうい)軍人で右手がなく、全部左手で科学の実験をやっていた。その方もラジオと鉄道模型が大好きで夢中になったが、親は買ってくれなかった。いわゆる昔ながらのお祭りやらで、おもちゃはたくさん買ってはくれた。特に京大の前ので吉田神社で、2月の節分のときのお祭りとかはすばらしく、今でもすごいですけど。そういう所行くと、結構気前良くいろんな物を買ってくれた。小学校時代は、その憧れの物を見せてもらって、それに関する情報誌、本をたくさん読みあさった。下宿していたお兄さんが送ってくれた鉱石ラジオキットも。キットは実際はキットじゃなく、京都の寺町でバラバラで売っていたものをその方が買ってきて、「一回これ作ってみ。」と言われた。本の内容について、私が余りにも根掘り葉掘り聞いたから。それで作ってみたら、偶然一発で音が鳴ったので、それ以来とりこになった。

3) 子供時代の社会事情、遊びのトレンドなど

上村

大文字山を何回も登った。出町という町に出てきて、鴨川が横に流れていたなのでそこで川遊びみたいなのかいろいろやった。遊びに関していえば、当時はみんな同じような横並びで、お祭りで手に入れた今では禁止されている煙硝玉でも遊んだ。鉛筆のキャップの中に入れて、どうやって導火線を作るかを考えながらロケットのように飛ばしたりしていた。

今では絶対にできないが、銀閣寺の中に入って遊んだり、山焼きのときに薪（まき）を運んだら10円もらえたので、何回も行って1日100円ぐらい稼ぐとか、そういうボランティアではないけど体力勝負の遊びもやっていた。近くに駄菓子屋さんもあったし、そこでアメとかも買っていた。小学校の2年生のときにパチンコ屋に行ってパチンコもしていたが、全然問題にはされなかった。しかし、いつもお金を取られるので、自分でパチンコ台を作って、ビー玉で友達と遊んだりもしていた。

電気系だけがなかなか手が出せなかった。特に、電子系はラジオとかなると部品が……知識もないし、どうしたらいいか分からなかった。はんだごてだけは、そのお兄さんがくれたので上手になったが、それ以外は部品がなかなか手に入らず、どうしても本を読む方に偏っていった。小学校6年生ぐらいになると、一応計算式で周波数を求めるのを見よう見まねでやったが、インダクタンスがい幾つとか、メーターもないので理屈だけの話で、それだけで終わっていた。当時は「模型とラジオ」とか「ラジオと工作」とか、後は「子供の科学」とか、それから有名などころでは朝日新聞がやっていた「科学朝日」とか、そういう雑誌の中に、特に「模型とラジオ」とかその辺は、模型の洗濯機などの設計図面も全部載せていた。でもモーターがないとかで、憧れているばかりだった。

当時から、大阪の梅田には阪急電車でよく一人で行っていた。大阪の家に行ったら大歓迎してくれて、行ったらお金をもらえてうれしかった。非常に恵まれた環境だったと思う。鉄道模型が欲しくてしようがなかったが、それとは別にもうひとつ興味を持っていたのは鉄棒。逆上がりだけじゃなくて懸垂で上がるとか、かなり自信あった。高校に行っても常に体育はAだった。

紙芝居はやってはいたが、興味がなかった。「黄金バット」などをやっていた。当時、小学校の前に紙芝居が出た所に、アメや金物細工、針金細工が売っていた。おじさんが下校時間ぐらいになるとやって来て、それを母親に言うとアメは汚いからだめだと言われた。で、その金物細工を買って、自分でまねして作っていた

自分は完全なラジオ世代。戦前からある通称「ナミオンラジオ」で、戦後に4時半ぐらいから子どもの時間があって、『鐘の鳴る丘』とかいろいろ有名な番組いっぱいあって、それをずっと聞いていました。ラジオは、すごくイマジネーションを豊かにする、音だけで勝手に想像するものだから、小・中学校時代にすごく訓練された。

テレビも昭和29年頃、大阪で開局してすぐ見ていた。これも父親のおかげ。テレビは7インチのコロムビア製。プロレスとか相撲とかを見ていた。朝の連続テレビ小説とかも第1回の頃から見ていた。だから、シャープに入社するときはテレビ技術屋を志望だったのはこ

の影響。ラジオの電子回路や、アマチュア無線にも夢中になった。

雑誌は「子供の科学」「模型とラジオ」と「科学朝日」を、「科学朝日」が。廃刊になってからは「サイエンス」の日本語版も読んでいた。ほかにも「ラジオ技術」とか「無線と実験」とか、あらゆるものを買った。中学校に入ってから、アマチュア無線の入門誌にも出会った。高校はアマチュア無線部において、無線三昧だった。1級の無線免許持っていた先輩もいた。

4) 大学生時代

テレビの仕事がしたいと思い、大学も電子工学選んでテレビの勉強をして、カラーテレビの準備もしていた。中学生のときに、図書館で高柳健次郎氏が書いた、「テレビの原理」という名前の本を初めて読んだ。確か、大学の頃にはNHKの放送研究所に毎年よく通っていたので、一番初めのハイビジョンを見ていた。4Kも一番初めのものを見ていた

大学は千葉工大で電子工学を専攻。志望動機は工学系で学費が安かったから。後は暖かい土地であることと、秋葉原が近いのも動機になった。卒業研究は真空管の超高周波発信。ちょうど真空管からトランジスタに入れ替わる時代だった。テレビ技術研究会というサークルにも入り、カラーテレビの研究もしていたので原理もよく知っていた。当時は津田沼に住んでいて、よく秋葉原に行って材料を買ってきて、ラジオ制作に没頭したり、夏休みは浅草の松屋で包装にアルバイトをしていた。学生時代はコンピューターには一切触りも勉強してもいなかった。

5) 就職活動～シャープ入社

上村

大学の先生が日立とコネがあり、日立に就職させたがっていたが、関東ローム層の地域、津田沼のように周囲に山がない場所はないので、早川電機（シャープ）、東洋電具の入社試験を受けた。先に東洋電具に受かっていたが、後から受けた早川電機の試験ではほぼ満点を取った。シャープ入社後、テレビを作りたいと言ったら、もうテレビの時代は終わったと言われ、大阪勤務の営業、産業機器事業部回ることになった。当時の営業本部長は後の社長の辻氏だった。

(第2回)

日時：10月28日（金）13:00～16:00

場所：立命館大学衣笠キャンパス

参加者：

立命館大学：中村彰憲教授、福田一史研究員、井上明人客員研究員

一橋大学：鳴原盛之

1) シャープ入社時代の業務内容について

上村

当時のシャープは半導体、電卓などで急成長していた。産業機器事業部で、メーカー相手に産業機器を売る仕事だった。ダムの水時計測装置や、ブイに使うソーラーバッテリーを売っていた。ほかにも、検反（けんたん。織物の傷などを検査する工程）のためのフォトセルや、洗瓶器や電子はかり用のセンサーも打っていた。

1970年の大阪万博での立石電機と一緒に「鉄鋼館」の注文を受けて、壁にいっぱいフォトセルを埋め込んで巨大パネルにする仕事もした。

シャープの中では、光半導体のフォトセルがかなり重要な位置を占め、自分が会社を辞める頃にはLEDが実用化される時代だった。だから、自分の後輩たちはソーラーバッテリーでは食べていけないからと、代わりにLEDにシフトした。

光センサー単体で、一番たくさん売ったのは任天堂向けの光線銃だった。多分、当時の記録は今も破られていないと思う。産業用で100万個も買うようなところはほかになかった。1年分ぐらいの売上げを1回で売ったことで、社長の早川徳次氏から表彰された。

シャープでの最後の仕事は、エレクトロニクスショー用のソーラーバッテリーで動く電気貨車を作ったこと。メルクリンの電気貨車にフォトセルをつけて作った。

2) 任天堂との商談をした話と、同社転職の経緯

上村

任天堂への初訪問が1968年の5月。当時シャープの部長だった中矢氏が、任天堂へ光線銃のフォトセルを売りに行く際に同席し、そこで横井軍平氏にも会った。任天堂が京都にある会社だとは、最初は自分自身も知らなかった。最初はシャープと任天堂の間に言い値の差がかなりあった。任天堂の山内社長はやる気満々だったらしく、資材部長をシャープの工場に派遣したりもして直（じか）談判した。ラインは全部手付けで作っていたので、値段がどうしても合わない。その結果、ウェハーだけを売ることにした。

100万個は絶対に買うとのことだったが、売り掛けは大丈夫かと信用調査をしたら、財務状況はAAAでトップクラスだったので安心した。横井氏は同志社ボーイで、自分も同志社中学出身だったので親近感も持った。中矢氏も山内氏を面白い人だと、とても気に入っていた。

任天堂に対する技術的な評価は余りよくなかったが、転職しようと思った最大の理由は、入ったら自分で好きなことができそうだったから。自分が今まで勉強したことを、おもちゃにたくさん応用できそうな可能性を感じた。

電気貨車を作っている頃に、任天堂から一度寄ってくださいと電話がかかってきた。沢井専務から、横井君が上村君みたいな人が来てくれると面白いことができると言っていたので入ってもらえないかと言われた。それで沢井氏の家に行ったらオファーを受けた。横井氏は電気出身だから電子は嫌いだったが、そこで君が来てくれればうまいこと行くのではと言

われた。

(第3回)

日時：11月4日（金）13:00～16:00

場所：立命館大学衣笠キャンパス

参加者：

立命館大学：中村彰憲教授、福田一史研究員、井上明人客員研究員

一橋大学：木村めぐみ講師、嶋原盛之

筑波大学：生稲史彦准教授

1) シャープ～任天堂入社当時の証言

上村

任天堂の入社は1971年の4月。内定は1970年の12月にもらった。だが実際は1971年の8月まではシャープにいた。任天堂では社長直属の開発部署に配属となった。ニンテンドーレジャーシステムができたときに、開発課という部署名になった。開発二部長になったのは1974か75年頃。

最初の仕事は、確かニッカド電池で充電して動くラジオコントロールカーの「レフティRX」の開発。当時はラジコンがはやり始めていた時期だった。左にしか曲がらないからレフティという名前で、そのアイデアを出したのは横井氏。横井氏はすごい車マニアだった。

当時の任天堂には、プレイルームと呼ばれる大きな部屋があり、マジックミラー越しに子供が遊ぶ様子を見られるようになっていた。

「コピラス」というコピー機の開発もやっていた。理由は、おもちゃはどうしても短命で、ユーザーの使い方次第で良品なのに不良品みたいになってしまう問題が解決できないから。最初は町内会のチラシの印刷とかに使われてそこそこヒットした。他に「ママベリカ」という商品を売っていたが、回収騒ぎになったことで実用品は長期間売れるけど信頼性の問題をクリアする必要があり、クリアするにはコストが上がって競争力がなくなること、でもおもちゃの場合は夢を売るみたいなどころがあり、技術的に未熟でも面白くてコストが合えば売れることを学んだ。

2) 光線銃「レーザークレー」事業展開について

上村

ボーリング場の跡地を利用して「レーザークレー」事業を始めた。機械は1セット400万円だった。それをボーリングの1レーンに1台ずつ入れるから、10レーン分だと4000万円になる。ボーリングのピンを立てる所にウシオ電機のプロジェクターを設置して、射撃場の景色を映し出した。「マグナボックス」用の光線銃も実は作って売っていた。そのと

きと仕組みは同じ受光式の銃だった。横井氏が散弾銃の免許を持っていて、狙い越しのテクニックがあることを知っていて、それを娯楽化した。当時はボーリングブームが終わり、経営難になったオーナーが売り飛ばしてマンションを建てようかという時代だった。

3) 「レーザークレー」以降の開発タイトルについて

上村

また光線銃を使った「ワイルドガンマン」や、コインゲームが流行しているという営業からの情報を元に「EVR RACE」を作った。電卓を面白くして作ったらどうかという話もあったが、チップが高くて買えなかった。三菱に行ったら、EVRを日立や帝人などと組んで普及させようとしていたが、一般向けには売れていなかったのので、これを何かに使いませんかと言われた。本物の競走馬の映像を使おうと思ったが、JRAに断られたので、アニメ会社に動画制作を依頼した。

「EVR RACE」は大ヒット。ラジオたんぱのアナウンサーの実況も流せるようにした。しかも、今までゲームセンターに来なかった女性客を取り込めた。ただし、ランダムアクセスでフィルムが切れるのが欠点だった。アーケードはコストをかけても売上げさえ上がればすぐ採算が取れるので、技術屋から見ればすごく理想的だった。

4) 「テレビゲーム 6」「テレビゲーム 15」発売の経緯

1971年か72年に、三菱電機から試作した「アイスホッケー」のゲームを見せてもらった。出来が良かったので、社長に話したら商品化できないかと言われたが、値段が合わずに向こうから断られたが、任天堂がテレビゲームに興味があることが三菱電機内に伝わり、その後ボールゲームを買いませんかと持ち込まれた。カラーになっているし、ゲームが15種類もあるしということで、「テレビゲーム 6」と「テレビゲーム 15」を出した。ここで初めて三菱電機のICを使用し、初のLSIの量産化の試験みたいな形になった。後の「ゲーム&ウオッチ」にスムーズに移行できるようになり、テレビを相手にするノウハウも得られた。

「6」よりも値段の高い「15」の方が圧倒的に売れ、100万台も売れたのですごかった。100万台ということは、1棟100人ぐらいのマンションがあったら、その中の誰か1人は持っていることになる。ただし、電気店には客がいかないので売れず、玩具店で売れた。

開発期間は約半年。実は「6」も「15」も中身のICは同じだった。

(第4回)

日時：11月18日（金）13:00～16:00

場所：立命館大学衣笠キャンパス

参加者：

立命館大学：中村彰憲教授、福田一史講師研究員、井上明人客員研究員

一橋大学：木村めぐみ講師、鳴原盛之

1) 1970年代後半の、上村氏が開発、又は在職当時に発売されたゲーム機について

上村

1978年発売の「コンピューターオセロ」は三菱電機と開発。三菱はインテルの8080マイコンのものを契約して移植した。その後、8080CPUは「スペースフィーバー」まで使用した。それ以降の「スペースフィーバーカラー」からはZ80になった。任天堂から3人のスタッフが、北伊丹にあった三菱に直接出向いて仕事をして、「レーシング112」を作ったが全然売れなかったが、どういう製品をICで作れるのかがわかったのはいい経験になった。

1978年の正月頃に、初心会の会場で山内社長が「ブロック崩し」を作ってみてはどうかと言われて開発した。「ブロック崩し」はよくできていて、これなら当時ブームだった「スペースインベーダー」にも勝てると思っていた。完全ランダムロジックでできていたから、自分からすれば師匠みたいな存在だった。また「ブロック崩し」では検査機も作った。宮本茂氏を当時に面接し、入社後に「ブロック崩し」のハードデザインを全部任せたら、6種類のゲームがひと目でわかるようにしてくれた。

後の「ブロックフィーバー」は、CPUを使ったアーケードゲームで、「ブロック崩し」とは異なるスタッフが開発。「パンチアウト!!」を開発したのは竹田氏。

2) 任天堂の開発部門の組織体制など

上村

開発1部（横井部長）～3部（竹田部長）までであったが、その中からプロジェクトごとに人を組み合わせる方式だった（※上村氏は開発第2部長）。横井氏はマイコン嫌いで、1部以外は全部アーケードを担当した。池上通信とは、「EVR レース」とかのプロジェクトのカスタム化の交渉をしていた。池上通信は、元々ビデオカメラやハンディカメラの会社だった。そこで「インベーダー」に似た「スペースフィーバー」を作った。その後、「レーダースコープ」が出るまでの間に、ROM交換で遊べるゲームもいろいろ作った。「レーダースコープ」は海外では評判がよかったが国内では売れず、「ゲーム&ウオッチ」が出るまでの間は会社が倒産寸前だった。「シェリフ」は竹田氏で、「ヘッドオンN」は恐らくライセンス品。「ドンキーコング」はZ80で開発。

当時、ナムコが出したスプライト方式の「ギャラクシアン」にはショックを受けた。特に、背景の星の絵がまるでマジックのようだった。社内でクリエイティブデザインのコンテストがあって、そこで宮本氏が出した企画が「ドンキーコング」だった。美術系出身の成果物を見たときに、やはりマリオとか背景のドット絵の作り方がうまかった。それ以来、絵や音楽はちゃんとの勉強した人が作ったものを入れなくてはいけないと思った。

(第5回)

日時：12月12日（金）13:00～17:00

場所：立命館大学衣笠キャンパス

参加者：

立命館大学：中村彰憲教授、福田一史研究員、井上明人客員研究員

一橋大学：清水洋准教授、嶋原盛之

1) 「ドンキーコング」などのアーケードゲーム開発について

上村

最初に引っかけたのは、大きなコングが作れるかどうかだったが、後に池上通信から作れるという結論が出て開発が進んだ。横井氏も宮本氏も、タルをどうやって転がすように表示させるかも当初はわからなかった。自分のところでは、三菱プレジションとフライトシミュレーターを作っていたが、うまくいかずに発売を断念した。ただし、後のスーパーファミコンの時代になると、このときの経験が役立った。

2) ファミリーコンピュータ開発当時の証言

リコーから突然電話がかかってきた。声の主は、以前「レース 112」で営業をしていた元三菱電機の人だった。部 CPU の注文は、日立、東芝、NEC に頼んだら全部断られた。三菱は、自分のところだけでワンチップにまとめられるマンパワーがなかった。最終的にリコーに決まった。

最初は色数やスクロールをどうするかが問題になった。いわゆるサンダース特許やアタリの持つ特許についても、「ドンキーコング」や「ポパイ」が抵触しないかどうか調べていた。当初は乾電池で動く方式も考えたが実現せず。「ドンキーコング」は Z80 で作ったから、当然 Z80 をここでも使うつもりだったが、それではスケジュールが間に合わない。そこで、間に合うように既にリコーの方でパターンができていた 6502 を選択した。アタリ 2600 の解析もしたが、ただ真似（まね）てもしようがないと思っていた。

開発 1 部で「ゲーム&ウォッチ」を作っていたスタッフが 2 部に戻り、十字型コントローラーを作った。採用の理由はコストが安く、ジョイスティックと違って踏ん付けて壊れたりするような事故にならないから。更に別のスタッフが、「ドンキーコング」をソースコードを見ないで自分の目だけでコピーして移植版を作った。

ファミコンの ROM カセットは、キャラクターROM とプログラム ROM の 2 個を乗せていたが、ROM の確保が大変だった。これからは RAM の時代だということで、ROM を余り作っていなかったが、リコーと、ワープロの漢字 ROM のために東芝は作っていた。

サウンドの研究はかなりしていた。「ドンキーコング」のサウンドが出せるようにという基準で開発した。いかに小さいプログラムで、それなりの音が出せるか、できるだけ APU 側で音が出せるように考えた。PPU の能力さえ高度なものにしておけば、CPU、APU は非常に楽になるというのが一番の決断のしどころだった。アーケードの「ドンキーコング」であれば、基板の上に乗せるだけ乗せればよかったが…。

アーケードはぱっと見が悪くても、遊んだら、つまりお金を入れてくれればいけれども、家庭用はとりあえず1万円か8,000円か9,000円かを出して、なおかつ家のテレビに付けてもらわないといけないし、やはり中身もしっかりしてなくてはいけないので、当然アーケードより難しい。でも、「ドンキーコング」を再現することが最大のミッションだと思っていた。アタリ5200をヒントに、切替えアンテナスイッチボックスと、ポーズボタンとスタートボタンを付けた。キーボードはコストを抑えるため、またおもちゃ的に必要なないため作らなかった。横井氏の発案で、2人で「マリオブラザーズ」が遊べるようにとコントローラーを2個つけた。

ファミコン発売当時、電器屋やテレビのサービスマンからクレームが来た。ファミコンをつないだテレビのチューナーが壊れるといううわさが流れた。

(第6回)

日時：1月23日(月) 13:00~16:30

場所：立命館大学衣笠キャンパス

参加者

立命館大学：中村彰憲教授、福田一史研究員、井上明人客員研究員

一橋大学：清水洋准教授、木村めぐみ講師、嶋原盛之

1) 海外メーカーとのライセンス交渉について

上村

当時の山内社長は、テレビゲーム全般について自信はなかったが、1982年にアメリカで売ろうとパーカーブラザーズにファミリーコンピュータを売り込んだ。その後、1983年にはアタリのスタッフが来日して任天堂を訪れた。その後、相手からシカゴに来てくれと言われた。相手は前向きで、自分の仕事ぶりを山内社長が評価してくれて自信になった。しかし、同年7月にキャンセルとなってしまった。コレコには、同社用のPC向けに「ドンキーコング」のライセンスを出していた。VSシステムが海外のショーでも好評だったが、流通が取り合ってくれなかった。

2) ファミリーコンピュータ発売当時の証言

当初は「ファミリーコンピューター」の商標が使えないと言われたが、後から「任天堂ファミリーコンピュータ」なら使えることが分かった。「ドンキーコング」のテレビCMは博報堂が制作した。

任天堂に、HAL研究所などの数社の開発スタッフ5人を派遣してもらい、沢野氏がゲームソフトの作り方を教えていた。その中から「ベースボール」が生まれた。本体のハードのバグで、出荷停止になったものもあり、1984年の正月は店頭から消えた状態になって

しまった。コントローラーにも不良があったので、このときはおもちゃ屋さんにもそのパーツを売って対処していた。

ナムコ製ファミコンソフトの品質チェックとライセンス交渉のため、ナムコの中村社長と、山内社長が交渉をした。ハード屋さん（※上村氏のこと）的には、サードパーティの参入は大歓迎だった。交渉の段階で、既にナムコは「ゼビウス」の試作版を完成させていた。

ハドソンは、シャープが Hu-Basic の開発でつながりがあった縁で紹介してもらったのが最初のきっかけ。ファミリーベーシックを作る際に、ゲームが作れるようにとリクエストを出していた。小西六エニックスの紹介で、中村光一氏がファミコンソフトの移植の方法の勉強にも来ていた。

旅館向けに設置して、有料で遊ばせるファミコンのシステムは、アーケードの営業の流れから開発された。

3) ファミリーコンピュータ用ディスクシステムの開発、販売の経緯

上村

最初のきっかけは、ハドソンからデータの手換えが可能な IC カードを売り込んできたこと。これに山内社長が興味を示した。その後、社内で議論した結果、ミツミ製の 1 メガビットの容量があるクイックディスクを使用することに決めた。

開発を始めたのは、1985 年の 1 月頃から。最初に、ディスクシステム向けのパズルゲームと、ディスクライターを開発するよう依頼を受けた。音源をバージョンアップしてほしいとの要望を受け、FM 音源などの導入を検討したがコストなどの問題から断念。そこで、自社で FM 音源に似た独自の音源を開発した。ディスクシステムによって、初めてプログラムが RAM (DRAM) に乗ることになった。

客を店に集めるための仕掛けとして、ディスクファクスを導入した。その結果、個人データがいろいろ手に入れることができた。ディスクシステムの販売システムは波多野信治氏（※後述する座談会に登場する）が初代の管理者。

ROM カセットよりも容量が大きいことがセールスポイントだったが、発売から 1 年足らずで 1 メガビットの ROM の価格がディスク並みに下がったため、そのメリットが失われてしまった。また、大容量であることに目をつけた宮本茂氏が「ゼルダの伝説」を開発するきっかけとなった。

5.1.2 タイトー 西角友宏氏への聞き取り調査

(第 1 回)

日時：9 月 6 日 (火) 13:00~16:30

場所：六本木アカデミーヒルズ

参加者：

一橋大学：清水洋准教授、江藤学教授、木村めぐみ講師、嶋原盛之

立命館大学：中村彰憲教授

筑波大学：生稲史彦准教授

1) 西角氏の生い立ち

西角

1944年、岸和田の生まれ。学校は幼稚園には行かずに小学校から。父親はのこぎりとか大工道具の目立てをする生粋の職人で、小さい頃からその職場をよく見ていた。父親はラジオとか、当時余りなかった蓄音機とかが好きだったので、自分もいじっていた記憶がある。兄弟は4人いて、下の弟とはトランプやビー玉などでたまに遊んだが、年が離れていたのによく遊んでいたのは友達同士。父親は小学校も中退だと言っていたが、逆に学校を出ていないから勉強に関しては結構厳しく言われたので、小学生の頃は成績もよかった。母親は四国の出身で、東京の師範学校を出て小学校の教師をしていたが、余り勉強しろとは言われなかった。算数と体育は好きだったが、音楽あたりは苦手だった。

子供の頃の夢はコロコロ変わっていた。小学生時代は、父親が模型とかが好きだった子もあり、電車の模型が好きでよく遊んでいて、電車の運転士になりたいと考えたこともあった。メンコ（関西ではベッタン）、クギ刺しなどの遊びもよくやった。中学時代はマンガ家に憧れて、必要なペンの種類を全部そろえて、通信教育みたいなものもやっていた。

小学生の頃はテレビはなかったが、紙芝居屋とかで「黄金バット」を見たり、貸本屋はあって、「ロボット三等兵」とかマンガを読むのが楽しみだった。海が近かったので釣りをしたり、山で虫取りもしていた。中学生になると、電器屋にテレビが置かれ、みんなが集まって見るようになった。だんじり祭りの山車を引いていたり、笛も吹いていた。マンガは手塚治虫の作品の人气があったし、戦争ものの作品をよく読んでいた。映画はチャンバラものが多く、「赤胴鈴之助」とかを見ていた。当時のヒーローは全部チャンバラだった。

2) 中学～大学時代と電子工作との出会い、最初の就職先について

西角

中学校では科学部に入った。3年生の初めぐらいに電子回路に目覚めた恐らく友人の影響で、ゲルマニウムラジオを当時作った。「子供の科学」とか「ラジオの製作」という本を買ってきて、トランジスタで増幅をしたりしてラジオを聴いていた。以来、マンガに代わってラジオ制作に凝るようになった。大阪の日本橋に行って、部品を全部買ってきて自作した。作った後に音が出る瞬間が楽しかった。

高校からはアンプの制作、真空管のアンプを作ったりしていた。はんだ付けのやり方は父親に教わった。クラブは化学部と、手品のクラブにもちょっとだけいた。当時からステレオが出始めて、ラジオからオーディオに興味を持った。「無線と実験」という本で勉強して、自分でアレンジしたアンプを作ったりしていた。映画も「七人の侍」とか、黒澤明監

督の作品はほとんど見ていた。洋画も「十戒」「ベン・ハー」などを見た。クラシック音楽や、プレスリーの音楽が流行していた時代でもあったので、レコード集めもしていた。

母親からは教師になれと言われ、現役のときは受験で教育学部を受けさせられ、受かったが行かずに浪人した。浪人中は1年間、東京で下宿をして予備校に通っていた。大学では、2年生の終わり頃からハワイアンバンド活動を友人とするようになり、ウクレレやギターを弾くようになった。東京に出てきた楽しみはやはり秋葉原。日本橋とは全然規模が違ったので感動した。

大学時代は真空管とトランジスタが入れ替わるタイミングだった。夜間にはテレビの学校にも通ったり、塾の先生のアルバイトもやっていた。学生時代は自分でテレビも持っていて、「ウルトラ Q」などの特撮番組をよく見ていたが、アニメはあんまり見なかった。

最初は大手の電機メーカー志望で、ソニーは昔から憧れていた。大学に求人も来ていた。音響とか電子関係の会社で、技術者になりたかった。最初に就職したのはタクトという会社。電蓄という携帯用のステレオを売っていた。当時出始めていた8トラックのようなものの設計をしたいと思っていたが、思ったような仕事ができないので1年ほどで辞めた。その後、タクト時代の先輩でパシフィック工業に勤めている先輩に偶然会って誘われたのがきっかけで、パシフィック工業に入ることにした。

(第2回)

日時：10月11日（火）13:00～16:30

場所：一橋大学商学研究科リエゾン・ラボ

参加者：

一橋大学：清水洋准教授、江藤学教授、木村めぐみ講師、鳴原盛之

筑波大学：生稲史彦准教授

文化庁：戸田康太研究補佐員

1) パシフィック工業（※後に親会社のタイトルと統合）入社当時の業務

西角

最初は製造部預かりという形で、3か月ぐらい「ペリスコープ」のユニットの組立てをパートのおばさんとやっていた。その後は、機械の傷の有無を調べたりとか、ちゃんと動くのかという製品検査を、クレーンゲームとかの検査をしていた。その次に技術部に移って「スカイファイターII」の開発をしたが、そこで筐体とか量産設計とか機械工学の勉強ができた。昔の機械は、ほとんどメカが中心だったので設計者もほとんどがメカの職人だった。やがて本社から来た部長の直轄になった。

当時の月給は3万円ぐらい。ライバルはセガだった。セガも「ペリスコープ」を売っていたが、全然問題とかはなかった。当時のタイトル本社にも技術部はあったが、ジュークボックスのメンテナンスなどの仕事を中心に開発はしていなかった。

2) パシフィック工業時代の開発担当作品と、IC との出会い

西角

ゼロ戦を意識した戦闘ゲームで、「スカイファイター」「スカイファイターII」を作った。マジックミラーを使用して空と飛行機とターゲットを合成したら、それを見た開発部長もびっくりしていた。キャビネットから全部図面を引いて、量産設計も全部自分一人で作った。円谷プロダクションの特撮が好きで、爆発とかの燃える形を意識して作っていた。営業の人が、筐体のサイズが大きいとエレベーターに入らなくなることに気が付いて、それからはサイズを気にするようになった。「II」はお店で順番待ちができるぐらい、私の中では大成功、ヒットした。

「スカイファイターII」開発後に資材部へ。注文書を書くのが仕事になった。そこで暇を持て余していたら、営業本部長の人が TTLIC とかデジタル IC の本を持ってきてくれたので、これでいろいろ勉強ができた。ちょうどその頃、「PONG」が日本にも入ってきていて、会社の資材部にも置いてあって、昼休みにみんなで面白い、面白いと言いながら遊んだり、中身を見ることもできていたので、IC や基板にもすごく興味を持った。これからはこういうので作る時代になるんだなあと予感を感じた。その後、基板だけをアメリカから買って、筐体はタイトー製の筐体で作った「エレポン」を発売した。人気が出たので、もう IC の時代になると確信した。「エレポン」開発の前後のタイミングで開発部署に戻り、「PONG」の解析もやって回路図を作った。当時は国産の TTL はなかったもので、代理店に頼んでアメリカから輸入していた。

1973 年発売の「サッカー」、1974 年発売の「バスケットボール TV」も基板の設計を担当した。当時、一番ヒットしたのは恐らく「スピードレース」で、本体の開発設計は全部自分で作った。当時の競争相手はアタリだった。

当時のゲームは企画書や仕様書を作っていなかった。自分で勝手に作っていて、物が出来上がったなら本社の営業に見せていた。ミッドウェイと当時からタイトー仲が良かったので、「ウエスタンガン」どのライセンスを出して海外でも販売をしていた。

(第3回)

日時：11月14日（月）13:00～16:30

会場：一橋大学商学研究科リエゾン・ラボ

参加者：

一橋大学：清水洋准教授、木村めぐみ講師、嶋原盛之

筑波大学：生稲史彦准教授

立命館大学：中村彰憲教授、福田一史研究員、井上明人客員研究員

1) 「スペースインベーダー」開発の経緯

西角

「シスコ 400」を開発中に、IC の数を減らす工夫はしたが、いわゆるハードウェアで作るのはもう限界だと思った。これからは CPU 開発したらいいだろうなと思った。

「ブレイクアウト」が発売されてから、自分でもゲームセンターによく行くようになった。営業からも、「これに負けないようなゲームを作って」と言われたのが最初のきっかけ。「ブレイクアウト」の遊び方が、ものすごく頭に引っ掛かっていた。1面をクリアしたときの爽快感、最後に残った1個のブロックを消したときの爽快感は、何か絶対に使えるなと思っていて、「ブレイクアウト」をベースに何か作ったら間違いないというか、面白さやゲーム性はそのまま継承されるんじゃないかなと思った。「ブレイクアウト」と同じように、ターゲットを何か形があるものにして、それでシューティングゲームにしようかなと、ふと思ったと思う。宇宙人にしたのは、当時の映画「スターウォーズ」「未知との遭遇」のブームを見て、これはいいなと思ったから。「宇宙戦争」のタコのイラストを参考に最初の宇宙人をデザイン。後はタコつながりでイカとカニからデザインした。当時は「インターセプター」や「ダービーキング」を開発していたが、「スペースインベーダー」は自分一人だけで開発していた。ただし、サウンドだけは別のスタッフが担当。今までのハードウェアによる開発ではなく、CPU を使うことに決めた以上、何か動かして複雑なゲームにしたいと考えていた。当時はライトペンドットでドット絵のパターンを描いて、そのパターンをアニメーションさせるようなことをしていた。

2) 「スペースインベーダー」初期の反応

ロケテストは実施しなかった。初めは社内では難しいという印象を持たれたが、徐々にみんなが遊び出すようになった。営業のトップは「うーん」となったが、若手の社員からは面白いと言われたので、これはいけるかなと思った。内覧会では余り注文が入らず、営業からは失敗だとも言われた。

6月に登場して、8月ぐらいから自社店舗で大きな反響があると店舗の営業スタッフから聞いた。今までゲームをしなかった若い人がターゲット層に入ったので、プレイヤーの人数が増えたのが売れた理由では。それまでのゲームセンターで遊んでいた人は、シューティングゲームは3分間だけ遊んで終わりというスタイルだったが、新しい「スペースインベーダー」に対しては抵抗あったかもしれませんが、新しく遊ぶ子どもだったら普通に遊べたのでは。

関西では高級料亭にも「スペースインベーダー」が置かれていたり、アメリカでの AMOA ショーでの評判もよかった。国内外で、製造許諾によるライセンス収入も得ていた。

(第4回)

日時：11月28日(月) 13:00~16:30

会場：一橋大学商学研究科リエゾン・ラボ

参加者：

一橋大学：木村めぐみ講師、嶋原盛之

立命館大学：福田一史研究員、井上明人客員研究員

文化庁：中村翔係員

1) ポスト「スペースインベーダー」の開発状況について

西角

社会問題と言われるようになって、少しずつ「スペースインベーダー」が下火になってきたので、1979年に「スペースインベーダーパートII」を開発した。後輩社員にプログラムの方法を教えて教育にもなった。中身は前作を20パーセントほど改造した内容。「スペースインベーダー」の基板は性能がすごく低かったので、次のゲーム開発時には耐えられないだろうと思い、新しい基板の設計を考えて試作もしていた。

当時は綱島が開発拠点だったのが、新たに熊谷に研究所ができた。新ハードを試作していたが、営業からは「スペースインベーダー」の基板をROM交換で別の新しいゲームができるものの開発を要望され、手が回らなかった。アタリのスプライト方式は以前から知っていて、自分でも使うことを考えて実験もやっていたが、ナムコが「ギャラクシアン」を先に発売したので腰を折られた格好になった。当時のナムコは技術的に独走していた。自分も「ディグダグ」みたいなコミカルなものを作ってみたかった。タイトーはシューティングゲームばかりだったので。

新しいハードで最初に「スペースサイクロン」を開発したが、難しかったのか余り評判は良くなかった。当時は余りコピー対策はやっていなかった。

2) アーケードゲーム以外の開発業務について

西角

未来研究開発の部署に移り、ギターを弾くアミューズメントロボットや、電子カラオケ、トレーニング機器、プリペイドカードシステム、家庭用ゲーム機のハードも試作していた。

3) タイトー後期の業務内容について

西角

1984年に、再びアーケードゲームの開発課長に。その後、1988年に家庭用ゲームの開発課長になった。家庭用ゲーム開発は3人しかいなかったもので、外注を利用していた。社内で作って唯一売れた実績を作ったのが、スーパーファミコン用の「スペースインベーダー」だった。

4) タイトー退社、株式会社ドリームス設立の経緯

西角

1996年にドリームスを設立。開発部長にもなったが、上役になったので会議で怒られることが多く、上の人の尻ぬぐいを全部させられるのが嫌になって辞めようと思った。人員整理のリストラとか、嫌な汚れ仕事ばかりやって終わった。もうひとつは、現場と離

れて、自分でやっぱり思うようにものを作れない、自分の本来の仕事じゃないなと思ったことだった。

5.1.3 元ナムコ 岩谷徹氏への聞き取り調査

日時：11月28日（月）13:00～16:30

場所：一橋大学国立キャンパス

参加者：

一橋大学：嶋原盛之

立命館大学：中村明憲教授、福田一史研究員、井上明人客員研究員

筑波大学：生稲史彦准教授

1) 岩谷氏の生い立ち

どんな少年・家庭環境だったか、機械類に興味を持ったきっかけ、子ども時代の社会事情、遊びのトレンドなど

2) 学生時代の活動状況

進学、就職の志望動機、専攻科目や研究、サークル活動の内容について

3) ナムコ入社直後の状況

新社会人時代の業務内容、開発を担当した作品について

5.1.4 座談会

日時：2017年1月16日（月）13:00～17:00

場所：任天堂株式会社東京事務所

参加者：

ゲスト：上村雅之、波多野信治（共に元任天堂）、西角友宏（タイトー）、仲昭雄（元タイトー）

一橋大学：木村めぐみ講師、嶋原盛之

立命館大学：中村彰憲教授、福田一史研究員、井上明人客員研究員

筑波大学：生稲史彦准教授

1) ボーリング～インベーダーブーム時代の仕事内容について

仲：タイトーでは、直接ボーリング事業はやっていなかったが、アメリカから中古の機械を買って、ゲームと一緒に設置するという間接的なことを少しだけやった。ターゲットにしたのは20～30の男性。当時は夕方になると、東京のボーリング場は3時間待ちが当たり前だったので、その間に何かやるだろうと思った。

波多野：任天堂は余り関係なかった。聞くところによると、トランプや花札とか、紙とプラスチックのゲームやキャラクター商品だけでは限界があると。それで「コピラス」と

かの事務機や、合弁会社でインスタントの御飯やブロックも作ったが、どれも失敗。在庫を持って、処分して、結局は利益が出ないということを繰り返していた。

「レーザークレーン」がきっかけで「EVR RACE」を作ったらこれが売れた。タイトーさんにも確か買ってもらっていた。競馬ゲームが当時の稼ぎ頭だった。「ブレイクアウト」や「スペースインベーダー」が出たときは刺激的だった。任天堂はタイトーやセガ、ナムコとは生い立ちというか、思想や原点が違うので、アーケードの金銭消費型から家庭用の時間消費型の商品に移っていった。

上村：だから囲碁や将棋はアーケードに持っていけない。日本人は道を極めるのが好き。それでビデオゲームが出てきて、ブロック崩しや「スペースインベーダー」がそれに拍車をかけた。

仲：我々も最初に目指したのは時間消費型のゲームセンターだったが、結果的には「スペースインベーダー」のヒットで金銭消費型のイメージが強くなってしまった。最初はそれ自体がビジネスになるのではなく、例えばボーリング場やスーパーに来る人に使ってもらうとか、附帯的な設備としてゲームがスタートしていった気がしている。

今でもある池袋のロサが、ゲーム自体が客に売れるのではと、テスト的にやったお店の第1号。「PONG」を最初に見たときは衝撃的だった。

西角：「PONG」は2人で対戦して遊べるのが斬新で、タイトーでもかなりヒットした。その後、自社で「エレポン」というゲームも作った。2人じゃなくて、1人でもできるようにしたのがブロックだった。アーケード部門は、極論すると面白いゲームを作るよりも、いかにお金を入れさせるかということが大事になる。

波多野：だから、結果的にインタラクティブで金銭消費になって、大ヒットしたときに世間が金銭消費型を悪とした。

仲：当時、自分は広報もやっていた。大体のマスコミは、1度目は褒めて2度目はばっさりやられる。1度目は非常に好意的で、当時いろいろな方が取材に来た。誰が「スペースインベーダー」を作ったのかも関心を持たれたが、オフレコにしていた。会社としては引き抜きを懸念したのでは。その前に出た「スピードレース」も評判がよく、旅館ではとても人気があった。古い機械が何十年も旅館にあるのは、機械を買い取ってもらっていたから。

波多野：私も少しの間だけオペレーションをやった。古い機械でも、温泉とかスキー場とかおもちゃ屋の店頭を持っていくと十分に稼げた。任天堂がアーケードから撤退したのは、リソースが限られているので、あれもこれもというようにはできないから。「スペースインベーダー」でも「サーカス」でも、タイトーのゲーム機はすごいなと思った。

2) インベーダーブーム当時の様々な証言

仲：喫茶店からのテーブル筐体の需要が、ブロックの時代からあった。ある有名な喫茶店ではテーブルをすべて「スペースインベーダー」のテーブルにしてしまったところも。しかも、本業のコーヒーは無料で、後はゲームにお金を使ってという。つまり、ゲームの

方が売上がずっとよかった。1978年のピーク時は、もうどこにでも「スペースインベーダー」が置けるという印象だった。生産が間に合わないので、黙っても客は来るから営業は商売すると言われてたほど。

波多野：任天堂も「スペースフィーバー」を遅れて出して、同じようにテーブル筐体で売っていた。インベーダーブームに乗って、一方的な売手市場だったから、注文はかなりあった。しかもキャッシュ&デリバリーで。小切手も手形も駄目だよと。

仲：金額もかさむし、相手に信用がそれほどない、ゲーム屋なんてそもそも誰も与信能力があるとは思っていない。だから全部現金。長年取引しているところは、一部を手形で。後は新規で参入してきた人、例えばベンダー、自動販売機をやっている人が入ってきた。「スペースインベーダー」の時代になると、販売に地域性はなく、北海道から沖縄まで歩かされましたが、もうどこにでもあった。宣伝をしなくても、あつという言う間に広がった。

波多野：当時、任天堂では EPROM が足りなくなって生産が一時期できなくなった。テレビのモニターも足りなかった。

仲：当時はそういうことが結構あった。半導体メーカーがゲーム業界をバカにしていた。

上村：だから、あらゆる面で半導体メーカーがひょっとしたらと思ったきっかけになった。

西角：タイトーは海外にパイプがあったから、部品不足よりも工場のラインが足りてなかった。

上村：日本の電子産業にとっても大ショックだったことは確かだろう。

波多野：インベーダーブームは、発売の1年後ぐらいにしばんだ。PTAも学校も厳しくなった。

仲：子供たちの視力が低下したとか、青少年の不良化も言われた。とにかく「スペースインベーダー」が悪者にされた。いろいろな圧力が水を大きく差した気がする。もうマスコミの取材はあえて受けなかったが、受けないと勝手に書かれて、それがいい方には書いてくれなくなっていた。

3) インベーダーブーム後の証言など

仲：任天堂が、このビジネスに入ってきたときはびっくりしたが、「レーザークレー」にはかなり興味を持ったし、後に我々も買うことになった。

西角：「スペースインベーダー」の在庫があったので、社長からの命令で、その改造のために1年間は新規の開発ができなかった。

波多野：この業界は、山高きがゆえに谷深し。任天堂はファミコン、スーパーファミコンでうまくいったが、その後ライバルが出てきて落ちた。ニンテンドーDSのときは、もし駄目だったらどうしようという崖っぷちだった。我々、古い人間はどん底を知っているが、今はファミコン以降に入った人がほとんどだから成功しか知らない。

仲：営業は、これから「スペースインベーダー」に頼らない生きざまを示そうという意識になった。機械依存からソフトの部分にシフトしようと。機械の組合せやレイアウトとか、オペレーションの技術とかを商売の宝としていった。

波多野：任天堂は作って売るだけ。タイトーやセガ、ナムコは作って売って、自分たちで営業もして償却もできる三位一体だから、これでは任天堂は勝てないと思っていた。

仲：その後、風営法が改正され、セガが「プリント倶楽部」を出したときに客層が大きく変わった。今までは女性客に嫌われていたのが、女性客も増えた。女性を動員すれば男性も来るからと、女性をターゲットにすることも意識するようになったところで、ちょうどプリクラみたいな機会が出てきた。後は「UFO キャッチャー」がヒットして、これだけのために景品メーカーが誕生したほどだった。

5.2 web 公開までのパイロット

本事業は今年度に収集したオーラル・ヒストリーを公開することは計画していない。しかしながら、次年度以降に広く公開するためのパイロットを行う計画であり、現在 web 作成を行う専門家と準備を進めている。

オーラル・ヒストリー公開に使用する web のページの準備に当たっては、よく整理されたオーラル・ヒストリーが相当する蓄積されているアメリカの IEEE のオーラル・ヒストリー (http://ethw.org/Oral-History-List_of_all_Oral_Histories) を参照しながら進めた。打ち合わせの際や、メールベースの意見交換を全員で行い、オーラル・ヒストリーを公開するページに求められる要素、必要な機能を検討した。メンバー内での討議の結果、多くの文章をストレスなく見られる閲覧性、多様なトピックの中から必要な情報を取り出せる検索可能性(タグ付け)、他のメディア芸術データベースとの連携可能性を持たせるべきだとの結論に達した。

閲覧性、検索可能性、連携可能性を優先した web ページの具体的な仕様、デザインについては専門家の意見を仰ぐ必要がある。そこで、清水と生稲が代表となって、既に web ページ作成で実績を持つ、ユニークビジョン株式会社を含む数社と打ち合わせを行った。仕様、デザイン、費用見積を検討した結果、ユニークビジョンへの発注を考えている。そのユニークビジョンとの打ち合わせの概要は以下の通りである。

第1回：8月12日 場所：一橋大学イノベーション研究センター

出席者：清水・ユニークビジョン白土良之、林建二

内容：基本的なプロジェクトの説明とモデルとなるサイトについての説明、今後のスケジュールの確認

第2回：10月11日 場所：一橋大学千代田キャンパス

出席者：清水・生稲

内容：ユニークビジョンからの提案書の検討・問題点の洗い出し

第3回：12月6日 場所：六本木アカデミーヒルズ

出席者：清水・生稲・ユニークビジョン白土`良之、林建二

内容：ユニークビジョンへのフィードバック

第4回：1月25日 場所：六本木アカデミーヒルズ

出席者：清水・生稲・白土・林

内容：ユニークビジョンからの再々提案

第5回：2月2日 場所：立命館大学

出席者：清水・福田・井上

内容：ユニークビジョンからの再提案の確認と問題点のフィードバック

第6回：2月8日 場所：一橋大学

出席者：細井・中村・生稲・清水・福田・井上・鳴原

内容：公開のパイロットについての最終確認と課題の検討

第7回：2月20日 場所：立命館大学

出席者：清水・福田・井上

内容：ユニークビジョンからの再提案の最終確認

以上のメンバー内のミーティング、専門業者との打ち合わせの web デザイン（案）が決まった。web デザイン（案）については、巻末の資料「web サイトのデザイン案」を参照されたい。

5.3 オーラル・ヒストリーの方法論

本事業におけるオーラル・ヒストリーの方法論については、オーラル・ヒストリーの方法論に関する文献、オーラル・ヒストリーを用いた研究成果を集め、それに基づいて方法論を検討した。研究手法としてのオーラル・ヒストリーの特長と問題点、実施上の段階と準備、日本国内の優れたオーラル・ヒストリーの研究事例などが主な検討事項であった。

以上の文献収集とそれに基づく検討の結果は、巻末に掲載した資料「『記録』に残されない『記憶』を探る：イノベーション研究のためのオーラル・ヒストリー」にまとめた。詳しくはこの資料を参照されたい。

第6章 成果

下記に成果を記す。

6.1 成果

座談会も含め、合計 37.5 時間に及ぶ聞き取り調査の実施し、これらを記録したワーキングペーパーの総ページ数は 613 ページとなった。その内訳は下記のとおりである。なお、岩谷氏のテープ起こしは本稿提出時点で未完成のため、前述の数字には含めていないが、完成後は更に 50 ページ程度の増加が見込まれる。

- ・元任天堂 上村雅之氏(第 1 回)「生い立ちからシャープ入社まで」(3 時間、55 ページ)
- ・元任天堂 上村雅之氏(第 2 回)「シャープでの業務と任天堂転職」(3 時間、30 ページ)
- ・元任天堂 上村雅之氏(第 3 回)「任天堂転職から『テレビゲーム 6』『テレビゲーム 15』発売まで」(3 時間、41 ページ)
- ・元任天堂 上村雅之氏(第 4 回)「1970 年代後半のゲーム機開発と任天堂の開発体制」(3 時間、56 ページ)
- ・元任天堂 上村雅之氏(第 5 回)「アーケードゲーム機開発からファミコン開発へ」(4 時間、44 ページ)
- ・元任天堂 上村雅之氏(第 6 回)「ファミコンの海外展開、ディスクシステム開発」(3 時間 30 分、45 ページ)

- ・タイトー 西角友宏氏(第 1 回)「生い立ちからパシフィック工業入社まで」(3 時間 30 分、58 ページ)
- ・タイトー 西角友宏氏(第 2 回)「パシフィック工業での開発」(3 時間 30 分、71 ページ)
- ・タイトー 西角友宏氏(第 3 回)「スペースインベーダーの開発」(3 時間 30 分、80 ページ)
- ・タイトー 西角友宏氏(第 4 回)「インベーダー後から株式会社ドリームス設立まで」(3 時間 30 分、63 ページ)
- ・元ナムコ 岩谷徹氏(第 1 回)「生い立ちからナムコ入社まで」(3 時間 30 分)
- ・座談会(第 1 回)「営業・販売から見たビデオゲームの始まり」(4 時間、70 ページ)

重点的に聞き取り調査を行った、上村、西角両氏には、幾つかの共通点を発見できた。少年時代から貴重なレコードを聴いたり、ラジオなどの機械に触れたりしたことで興味を持ち、それらが享受できる家庭環境にあったこと、また業務においては回路から CPU の時代になると予見していたことなどである。任天堂及びタイトーという企業が提供した環境も無視できないが、こうした個人の個性や独創性、そのルーツを見出すことは、オーラル・ヒストリーならではの成果であると考えられる。

座談会では、両氏の聞き取り調査中に名前の挙がった、あるいは異なる担当部署で一緒に仕事をしてきた重要人物を招いた。座談会では、技術屋や製品の開発に当たっていた両氏とは異なる角度からゲームビジネスの立ち上がりがいかなるものであったのかに光を当てることができた。1970年代の日本にあった、勤労から余暇へのシフト、中堅企業の経営環境、トップマネジメントの企業家精神、アメリカを中心とした海外や大手企業との交流などである。

既存のゲームメディアのインタビュー記事では、個々のゲームのデザインや仕様に偏りがちになってしまうため、商業誌ではまず目にするのできない、販売・営業担当者による歴史の証言を残すことができたことも、一定の成果と言える。

6.2 課題

本年度事業の第一の課題としては、公開の準備を進めるに当たり、記載内容の公開の可否に関して、関係人物及び企業との機密保持の取決めを確認する作業に、多大な時間を要したことである。せっかくの貴重な証言も機密保持のために公開できないとなれば、その意義は半減してしまう。来年度以降は、確認に長時間を要することを前提にスケジューリングをするとともに、事業の趣旨と意義を大学、行政機関、人的ネットワークを通じてアピールし、記録を広く公開できる環境作りに努めたい。

加えて、第二の課題として、長時間の聞き取り及びその記録作成体制の強化、記録作成のノウハウの蓄積などを行い、一人でも多くの関係者のオーラル・ヒストリーを残せるようにしていきたい。来年度以降は上村雅之氏、波多野信治氏、岩谷徹氏の聞き取り調査を継続するとともに、新たに久寿良木健氏や、分野横断的な記録を残すべく、すぎやまこういち氏などゲーム産業史上に残る人物の聞き取り調査の実施も実現させたい。

6.3 総括

本年度は聞き取り調査を徹底して行うことに注力した結果、ゲーム産業史の貴重な情報を得ることができた。

来年度以降に速やかに公開を実現させ、後世に歴史を残せるよう邁進(まいしん)したい。また、本年度では十分に実施できなかった、岩谷氏のオーラル・ヒストリーの収集の実施や、上村・西角両氏の証言に基づくスノーボール・サンプリング、新たな聞き取り対象者に対する聞き取りを進め、引き続きゲーム産業史の記録に努めたい。

付録

付録 オーラル・ヒストリー収集に使用した参考文献

名称	編著者	出版社または販売者
オーラル・ヒストリー 現代史のための口述記録	御厨貴	中公新書
政策とオーラル・ヒストリー	政策研究院政策情報プロジェクト	中央公論社
ライフ・ヒストリーの社会学	中野卓,桜井厚	弘文堂
ライフ・ヒストリーを学ぶ人のために	谷富夫	世界思想社
記憶から歴史へ オーラスヒストリーの世界	ポール・トンプソン	青木書店
オーラル・ヒストリー入門	御厨貴	岩波書店
Oral History: An Interdisciplinary Anthology 2nd ed.	Allan Nevins,Louis Starr,Ronald J. Grele	Altamira
オーラルヒストリーとは何か	アレッサンドロ・ポルテッリ	水声社
オーラルヒストリーの理論と実践—人文・社会科学を学ぶすべての人のために	ヴァレリー・R・ヤウ	インターブックス
インタビューの社会学：ライフストーリーの聞き方	桜井厚	せりか書房
ファミコンとその時代	上村雅之,細井浩一,中村彰憲	NTT 出版
新・電子立国. 第4巻 (ビデオゲーム・巨富の攻防)	相田洋,大塚敦	日本放送出版協会
ゲーム・オーバー—任天堂帝国を築いた男たち	デヴィッド・シェフ	角川書店
ファミコン陣営の野望	西田昇平	電波新聞社
任天堂の法則	武田亨	ゼスト
インベーダー攻略法		ヘラルド出版
プレステ2 ネット戦争	田中秀雄	日本能率協会
ゲーム大国ニッポン神々の興亡	滝田誠一郎	青春出版社

付録

名称	編著者	出版社または販売者
ソニーが任天堂に食われる日	馬場宏尚	エール出版社
セガ VS 任天堂 マルチメディア・ウォーズのゆくえ	赤木哲平	日本能率協会
ゲーム立国の未来像	矢田真理	日経 BP 社
セガ VS 任天堂 新市場で勝つのはどっちだ!?	国友隆一	こう書房
ファミ・コンプリート	ゲームラボ編集部	三オブックス
任天堂コンプリートガイド・玩具編	山崎功	主婦の友社
日本ゲーム産業史 ゲームソフトの巨人たち	日経 BP 社ゲーム産業取材班	日経 BP 社
日本デジタルゲーム産業史: ファミコン以前からスマホゲームまで	小山友介	人文書院
ゲームの父・横井軍平伝 任天堂のDNAを創造した男	牧野武文	角川書店
現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から	中川大地	早川書房
ジャレコ・アーカイブズ	シティコネクション	実業之日本社
ゲームってなんでもおもしろい?	角川アスキー総合研究所	KADOKAWA
石井ぜんじを右に! ~元ゲームスト編集長コラム集~	石井ぜんじ	ホビージャパン
週刊少年ジャンプ秘録!! ファミコン神拳!!!	アンビット	集英社
海外のゲーム&パソコン ガイドブック	前田尋之	オークラ出版
電子ゲームなつかしブック		コアマガジン
超実録裏話 ファミマガ	山本直人	徳間書店
超実録裏話ファミマガ<2>	山本直人	徳間書店
日本懐かし10円ゲーム大全	岸昭仁	辰巳出版
家庭用ゲーム機コンプリートガイド	山崎功	主婦の友社
懐かしのホビーパソコン ガイドブック	前田尋之	オークラ出版

付録

名称	編著者	出版社または販売者
大ヒット連発のバンダイナムコが大切にしているたった1つの考え方	石川祝男	サンマーク出版
ゲームの今 ゲーム業界を見通す18のキーワード	徳岡正肇	ソフトバンククリエイティブ
デジタルゲームの教科書 知っておくべきゲーム業界最新トレンド	デジタルゲームの教科書制作委員会	ソフトバンククリエイティブ
ニンテンドー・イン・アメリカ: 世界を制した驚異の創造力	ジェフ・ライアン	早川書房
ファミコンコンプリートガイド	山崎功	主婦の友社
ベンチャーキャピタルによる新産業創造	忽那憲治	中央経済社
任天堂・セガ―エンターテインメント産業の躍進と大競争	逸見啓,大西勝明	大月書店
日本のコンピュータ史	情報処理学会歴史特別委員会	オーム社
ハーフリアル―虚実のあいだのビデオゲーム	イエスパー・ユール	ニューゲームズオーダー
I Am Error: The Nintendo Family Computer / Entertainment System Platform	Nathan Altice	The MIT Press
コンテンツ産業とイノベーション	半澤誠司	勁草書房
Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk About the Business of Play	Judd Ruggill, Ken McAllister, Randy Nichols, Ryan Kaufman	Routledge
Replay: The History of Video Games	Tristan Donovan	Yellow Ant

付録

The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future	Peter Zackariasson, Timothy Wilson	Routledge
名称	編著者	出版社または販売者
Art of Atari	Tim Lapetino	Dynamite Entertainment
Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis	Harold L. Vogel	Cambridge University Press
ゲームはこうしてできている クリエイターの仕事と企画術	岸本好弘	ソフトバンククリエイティブ
遠藤雅伸のゲームデザイン講義 実況中継	モバイル&ゲームスタジオ	ソフトバンククリエイティブ
パックマンのゲーム学入門	岩谷徹	エンターブレイン
ゲームの流儀	岩谷徹、遠藤雅伸ほか	大田出版
ゲーム Super 27 years Life	飯野賢治	星海社
スーパーヒットゲーム学	飯野賢治	扶桑社
横井軍平ゲーム館 RETURNS ーゲームボーイを生んだ発想力	牧野武文	筑摩書房
横井軍平ゲーム館: 「世界の任天堂」を築いた発想力 (ちくま文庫)	牧野武文	筑摩書房
僕が伝えたかったこと、古川享のパソコン秘史	古川享	インプレス R&D
ゲーム音楽史 スーパーマリオとドラクエを始点とするゲーム・ミュージックの歴史	岩崎裕之介	リットーミュージック
それは「ボン」から始まった- アーケードTV ゲームの成り立ち	赤木真澄	アミューズメント通信社
アーケードTV ゲームリスト	赤木真澄	アミューズメント通信社
レジェンドパソコンゲーム 80年代記	佐々木潤	総合科学出版
80年代マイコン大百科	佐々木潤	総合科学出版

付録

コンピュータ・アートの創 生:CTGの軌跡と思想 1966- 1969	大泉和文	NTT 出版
Tetris: The Games People Play	Box Brown	First Second
名称	編著者	出版社または販売者
The Future Was Here: The Commodore Amiga(Platform Studies)	Jimmy Maher	The MIT Press
Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife (MIT Press)	Raiford Guins	The MIT Press
The 100 Greatest Console Video Games, 1977-1987	Brett Weiss	Schiffer Publishing
1001 Video Games You Must Play Before You Die	Tony Mott	Universe
Debugging Game History: A Critical Lexicon (Game Histories)	Henry Lowood,Raiford Guins	The MIT Press
Korea's Online Gaming Empire (MIT Press)	Dal Yong Jin	The MIT Press

web サイトのデザイン案

サイトの位置付け

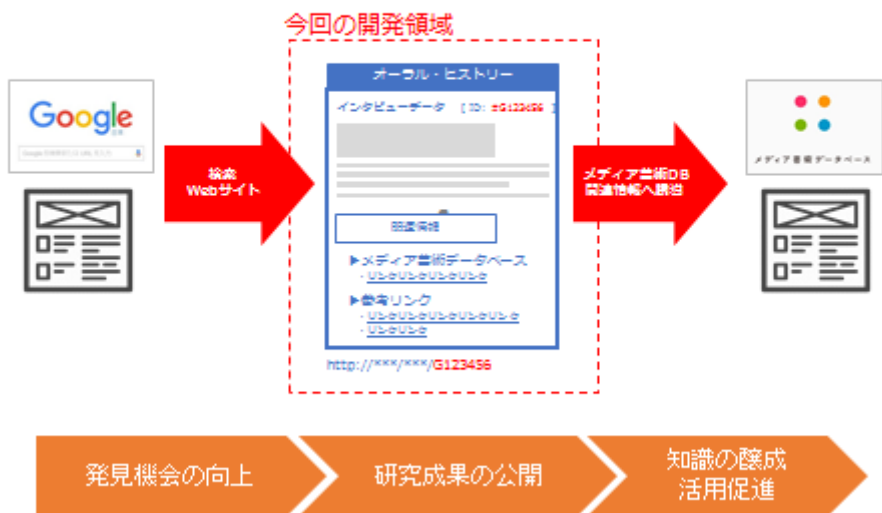


- 既に開始されているインタビュー記録を、一般公開する仕組みを担う



研究成果のデータ連携と活用促進

- 研究成果にはユニークなID (URI) を付与し、リンク可能なデータとする
- メディア芸術データベースへのリンクなど、関連情報ともデータ連携させる



開発ポイント 1/2



- 管理画面
 - 事務局が登録管理できる仕組みづくり
 - ログインは想定している運用を加味して、過度な権限管理は設けない
 - ユーザーは固定IDを複数で共有する想定であったが、誰が登録/修正したかがログでわかるような仕組みは必須と考える。
→ユーザー毎にIDを発行する。
- 掲載コンテンツ
 - メディア芸術の中でも、蓄積が少ない漫画、アニメーション、ゲーム、映画が対象となる
⇒まずは「ゲーム」に特化したサイトとしてリリースする
 - 全体で40~50人のオーラル・ヒストリーを掲載する想定
 - 動画や音声データのソースも存在するが、テキストデータのみを公開
 - インタビュアーについては簡易情報のみ掲載

開発ポイント 2/2

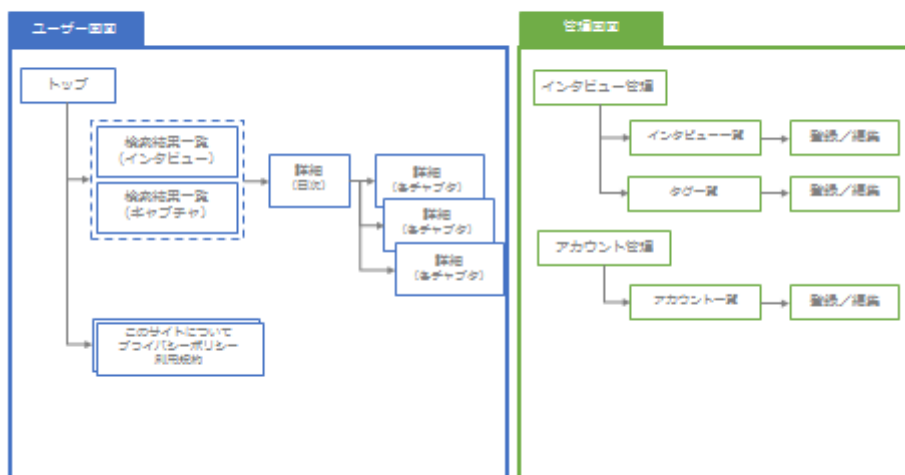


- 画面設計/デザイン
 - 業績として見せられるようなサイト作りを意識
 - 検索結果（一覧表示）は、インタビュー単位とキャプチャー単位で切り替えられるように設計する
 - レスポンシブ対応
 - ・ スマートフォン対応するが、あくまでPCメインの想定でデザインする
 - 各インタビュー情報は、Web上でユニークに識別できるURIとして公開
 - ・ オープンなリンクトデータであることを意識
 - 外部データと連携する
 - ・ メディア芸術データベース
 - ・ インタビュイーの実績/関連情報など
 - インタビュー数自体は少ないため、検索機能より一覧性を重視
 - タグによるラベル付け（画面によっては該当件数がわかるようにする）
 - デザインのイメージ
 - ・ ジャーナルペーパー、アカデミック、質実剛健

画面遷移図



- 検索結果は、インタビュー単位とチャプタ単位、2つの検索結果を切り替えられる



機能一覧



区分	画面	主なページ内機能/要素
ユーザー	トップ	タグ一覧 最新のインタビュー記事 インタビュー一覧
	インタビュー一覧	ソート機能: 名前順/登録順 絞り込み: ラベル/フリーワード 検索対象切り替え: インタビュー/キャプチャ
	インタビュー詳細	目次表示 チャプタ単位のページング 関連インタビュー
管理画面	インタビュー管理	インタビュー一覧 インタビュー登録/変更/削除
	ラベル管理	一覧 登録/変更/削除

画面イメージ 1/6



■ トップ

LOGO インタビュー このサイトについて

アーケード・ヒストリー・アーカイブ について
このサイトが提供するコンテンツの紹介ページです。...

タグ一覧

家庭用ゲーム (12) アーケードゲーム (12) PCゲーム (9)
CD-ROM (7) メディア資料データベース (7) ダウンロード (6)
セガサターン (1) Wii (1) タイトル (1) ロールプレイング (1)

最新のインタビュー >>>すべてを見る

公開日	タイトル	インタビュー	カテゴリ
2014/10/15	ファミコンコンピュータの...	松本 真	ゲーム
2014/09/01	インベーダーゲーム関連の...	林 隼二	お祭り
2014/08/13	びびびの真実	松本 真	お祭り

インタビュー一覧 >>>すべてを見る

あ - 遠川隆二
井上真
か - 神保よしあき
こ - 斎藤隆二
松本ましろのすけ

画面イメージ 2/6



■ 一覧系 (最新/名前順によるソート)

LOGO インタビュー このサイトについて

最新順 名前順

インタビュー一覧

斎藤 隆二 (Shimizu Hiroshi) 公開日: 2014/10/15
タイトル: タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
カテゴリ: ゲーム

白土 良之 (Shirato Yoshiyuki) 公開日: 2014/09/01
タイトル: タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
カテゴリ: お祭り

林 隼二 (Hayashi Kenji) 公開日: 2014/08/13
タイトル: タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
カテゴリ: お祭り

画面イメージ 3/6



■ 一覧系 (ラベルによる絞り込み)

LOGO インタビュー 0/0 このサイトについて [検索]キーワード

タグ : アーケードゲーム

ゲーム PRG 70年代 家庭用ゲーム機 80年代 プレイステーション RPG

0/0 0/0 0/0 0/0 0/0

インタビュー一覧 0/0

インタビュー一覧 0/0

清水 洋 (Shimizu Hiroshi) 公開日: WW/MM/DD
 タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
 0/0 0/0 0/0 0/0 0/0

白土 良之 (Shirato Yoshiyuki) 公開日: WW/MM/DD
 タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
 ルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
 0/0 0/0 0/0

林 隼二 (Hayashi Kenji) 公開日: WW/MM/DD
 タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
 ルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
 0/0 0/0 0/0 0/0

画面イメージ 4/6



■ 一覧系 (チャプター別の検索結果)

LOGO インタビュー 0/0 このサイトについて [検索]キーワード

タグ : アーケードゲーム

ゲーム PRG 70年代 家庭用ゲーム機 80年代 プレイステーション RPG

0/0 0/0 0/0 0/0 0/0

インタビュー一覧 0/0

インタビュー一覧 0/0

Ch3 : 幼少期の生活 公開日: WW/MM/DD
 清水 洋 (Shimizu Hiroshi)
 タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
 0/0 0/0 0/0 0/0 0/0

Ch5 : 社会人生活時代の経験 公開日: WW/MM/DD
 清水 洋 (Shimizu Hiroshi)
 タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
 0/0 0/0 0/0 0/0 0/0

Ch1 : インタビューー概略 公開日: WW/MM/DD
 白土 良之 (Shirato Yoshiyuki)
 タイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトルタイトル
 0/0 0/0 0/0 0/0 0/0

画面イメージ 5/6



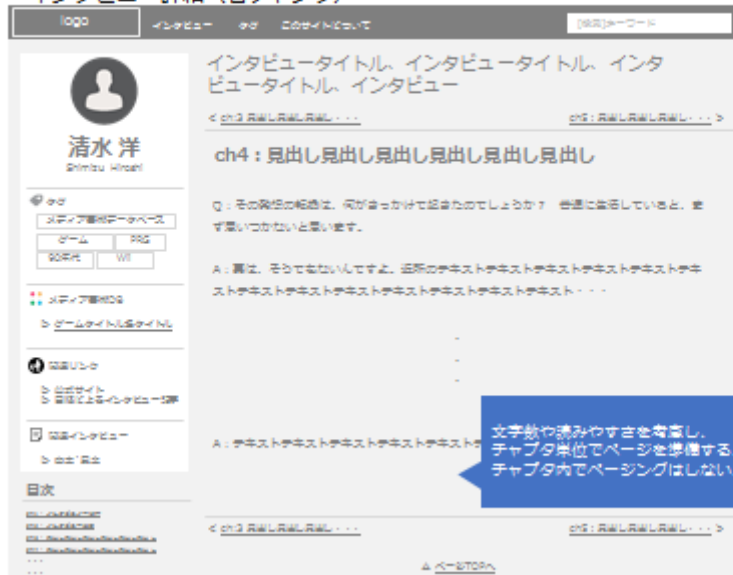
■ インタビュー詳細 (トップ)



画面イメージ 6/6



■ インタビュー詳細 (各チャプタ)



付録

付録

ワーキングペーパー

『記録』に残されない『記憶』を探る： イノベーション研究のためのオーラル・ヒストリー」

山口 翔太郎

金 東勲

要約

本論は、イノベーション研究のためにオーラル・ヒストリーを用いることを想定し、その方法論について纏めたものである。近年になって、社会科学の研究手法の一つとして、オーラル・ヒストリーに注目が集まっている。オーラル・ヒストリーでは、企業の社史や財務資料、政府の公式文書や議事録、あるいは特許や論文といった文字資料には残されていない情報を明らかにすることができる。しかし、実際に理論や仮説の構築のためにオーラル・ヒストリーを用いるうえでは、方法論上の幾つかの固有の問題が生じる。オーラル・ヒストリーの利点を最大限に活用するためには、これらの問題点について理解し、可能な限り対処することが求められる。

本論は、単に資料の蓄積や歴史の再構成といった目的でオーラル・ヒストリーを用いるというよりも、理論構築や仮説導出のためにオーラル・ヒストリーをエビデンスの一つとして用いることを想定している。企業家研究などでは、個人のライフストーリーを記述するような伝記的な研究に留まるものも少なくない。しかし、あくまでオーラル・ヒストリーを社会科学におけるエビデンスとして捉えるのであれば、理論的なサンプリング・綿密なインタビューの設計・語りの解釈といったプロセスが必要とされる。

また、本論では、オーラル・ヒストリーを用いた実際の研究を幾つか取り上げ、その内容と方法論についてレビューする。それらは企業家研究、政策プロジェクト研究、そして組織慣行の研究である。これらの事例を取り上げることで、イノベーション研究にオーラル・ヒストリーを用いるうえで、何らかの示唆が得られるだろう。

第1章 はじめに

第2章 オーラル・ヒストリーとは何か

第1節 オーラル・ヒストリーの定義

第2節 日本におけるオーラル・ヒストリーの歴史

第3節 研究手法としてのオーラル・ヒストリー

第1項 オーラル・ヒストリーの方法論上の性質

付録

第2項 エビデンスとしてのオーラル・ヒストリーの問題点

(1)信頼性の問題

(2)一般化可能性の問題

第3項 オーラル・ヒストリーを用いる意義

第3章 オーラル・ヒストリーの方法論

第1節 事前の準備

第1項 研究計画、リサーチデザイン

第2項 インタビュー対象者の選定

第3項 事前の面会

第2節 インタビューの実行

第1項 ラポールの形成

第2項 インタビューの戦略

(1)聞き手側の構成

(2)質問のパターン

(3)避けるべき言い回し

第3項 トラブルへの対処

第3節 インタビュー後

第1項 トランスクリプトの作成

第2項 語りの解釈、発表の形式

第4章 イノベーション研究に向けたオーラル・ヒストリーの事例

第1節 企業家研究の事例

第2節 機械工業振興臨時措置法の事例

第1項 政策プロセスに関するオーラル・ヒストリー

第2項 政策効果に関するオーラル・ヒストリー

第3節 労働者の技能形成の事例

第1項 研究の背景

第2項 聞き取りの方法

第3項 得られた結果と方法論の考察

第5章 おわりに

第1節 オーラル・ヒストリーの役割

第2節 オーラル・ヒストリーを用いる際の留意点

参考文献

Brown, Roger., & Kulik, James. (1977). Flashbulb Memories. *Cognition*, 5(1), pp.73-99.

Glaser, Barney G., & Strauss, Anselm. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Aldine Publishing Company.

付録

Neisser, Ulric. (1982). Snapshots or Benchmarks? In Neisser, Ulric. & Hyman, Ira. (Eds.), *Memory Observed: Remembering in Natural Contexts*. San Francisco: Worth Publishers, pp.68-74.

Spradley, James. (1979). *The Ethnographic Interview*, New York: Holt, Rinehart & Winston. Thompson, Paul. (1975). *Edwardians: The Remaking of British Society*. London: Weidenfeld and Nicolson.

アレッサンドロ・ポルテッリ, 朴沙羅(訳). (2016). 『オーラル・ヒストリーとは何か』水声社. (Portelli, Alessandro. (1991). *The Death of Luigi Trastulli and Other Stories: Form and Meaning in Oral History*. State University of New York Press.)

飯尾潤. (2005). 「政治学におけるオーラル・ヒストリーの意義」『年報政治学』 pp.21-33

伊藤隆. (2007). 「歴史研究とオーラル・ヒストリー (特集 社会科学研究とオーラル・ヒストリー(1))」, 『大原社会問題研究所雑誌』 585 号, pp.1-10.

猪木武徳. (2006). 「聴き取りの効用、オーラル・ヒストリーの価値—『同時性』と『現地性』」, 『経済志林』 73 巻 4 号, pp.551-565.

ヴァレリー R. ヤウ, 吉田かよ子 (監訳), 平田光司, 安倍尚紀, 加藤直子 (訳). (2011). 『オーラル・ヒストリーの理論と実践—人文・社会科学を学ぶすべての人のために』インターブックス. (Yow, Valerie R. *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, Second Edition. (2005). Altamira Press.)

上野彰・永田晃也. (2010). 「調査資料-188 オーラル・ヒストリー研究の科学技術政策分野への応用に関する検討」科学技術政策研究所 第 2 研究グループ (<http://hdl.handle.net/11035/925>).

江頭説子. (2007). 「社会学とオーラル・ヒストリー —ライフ・ヒストリーとオーラル・ヒストリーの関係を中心に (特集 社会科学研究とオーラル・ヒストリー(1))」, 『大原社会問題研究所雑誌』 585 号, pp.11-32.

大門正克. (2007). 「オーラル・ヒストリーの実践と同時代史研究への挑戦 —吉沢南の仕事を手がかりに (特集 社会科学研究とオーラル・ヒストリー(3))」『大原社会問題研究所雑誌』 589 号, pp. 1-16.

尾高煌之助. (2013). 「はしがき 本書の意義とその課題」尾高煌之助・松島茂編. 『幻の産業政策 機振法 —実証分析とオーラル・ヒストリーによる解明』日本経済新聞出版社, pp. i-iv.

尾高煌之助・松島茂編. (2013). 『幻の産業政策 機振法 —実証分析とオーラル・ヒストリーによる解明』日本経済新聞出版社.

小池和男・猪木武徳編. (1987). 『人材形成の国際比較 —東南アジアと日本』東洋経済新報社.

付録

榑原清則.(2013).「第4章 機振法の呼び水効果と政策推進の組織的基盤」尾高煌之助・松島茂編.『幻の産業政策 機振法 ―実証分析とオーラル・ヒストリーによる解明』日本経済新聞出版社, pp. 107-125.

桜井厚.(2002).『インタビューの社会学 ―ライフストーリーの聞き方』せりか書房.

清水透.(2007).「オーラル・ヒストリーの地平」,『学術の動向』12巻3号, pp. 24-31.

清水唯一朗.(2003).「日本におけるオーラル・ヒストリー ―その現状と課題、方法論をめぐって」KEIO-GSEC CRONOS WPs 03-004.

清水唯一朗・諏訪正樹.(2014).「オーラル・ヒストリーメソッドの再検討：発話シーケンスによる対話分析」Keio SFC journal 14巻1号, pp. 108-132.

政策研究院政策情報プロジェクト編.(1998).『政策とオーラル・ヒストリー』中央公論社.

高橋勅徳・松嶋登.(2009).「企業家語りに潜むビッグ・ストーリー：方法としてのナラティブ・アプローチ」国民経済雑誌, 200号3巻, pp.47-69.

武田知己.(2006).「政治史研究からみたオーラル・ヒストリー(1) ―「記憶」から「史料」を作るということ」,『大東法学』16巻1号, pp.295-322

武田知己.(2008).「オーラル・ヒストリーの可能性と歴史研究」『歴史評論』703号, pp.50-62.

谷富夫編.(1996).『ライフ・ヒストリーを学ぶ人のために』世界思想社.

通商産業省重工業局編.(1956).『機械工業振興の方途 ―振興臨時措置法の解説と運用』通商産業調査会.

トーマス・クーン. 中山茂(訳).(1971).『科学革命の構造』みすず書房. (Kuhn, Thomas S.(1970). *The Structure of Scientific Revolutions* (2nd ed). University of Chicago Press.)

中野卓.(1977).『口述の生活史 ―或る女の愛と呪いの日本近代』御茶の水書房.

中野卓・桜井厚編.(1995).『ライフ・ヒストリーの社会学』弘文堂.

西口敏宏・小口覺(2011)「現代のオーラルヒストリー：日産の生え抜きの中で史上最も若く常務となった遠藤淳一氏が、ゴーン改革とクロスファンクショナルチーム(CFT)の威力を語る」IIR ワーキングペーパー, WP#11-10. 再録：(2016).「現代のオーラルヒストリー：日産自動車の生え抜き史上最も若くして常務となった遠藤淳一氏が語る、ゴーン改革とクロスファンクショナルチーム(CFT)の威力」IIR ワーキングペーパー, WP#16-08.

丹羽清隆.(2007).「第3章 記録(トランスクリプション)の技法」御厨貴編.『オーラル・ヒストリー入門』岩波書店, pp.51-76.

沼上幹.(2000).『行為の経営学 ―経営学における意図せざる結果の探究』白桃書房.

橋本寿朗.(1993).「機械工業振興臨時措置法に関する民間企業の評価」法政大学産業情報センター『グノーシス』2号, pp.46-59.

付録

ポール・トンプソン, 酒井順子(訳). (2005). 『記憶から歴史へ オーラル・ヒストリーの世界』 青木書店. (Thompson, Paul. (1978). *The Voice of the Past: Oral History*. Oxford University Press.)

松島茂. (2002). 「旧豊川工廠の機械払い下げと機械工業振興臨時措置法：永田鉄工(株)の発展に及ぼした効果」『グノーシス：法政大学産業情報センター紀要』 11号, pp.53-75.

松島茂. (2004). 「第2章 「機械工業振興臨時措置法」成立のプロセスと制度能力」黒岩郁雄編. 『国家の制度能力と産業政策』アジア経済研究所. 再録：「第1章 機振法の成立プロセスと制度能力」尾高煌之助・松島茂編. (2013). 『幻の産業政策 機振法 一実証分析とオーラル・ヒストリーによる解明』日本経済新聞出版社.

松島茂. (2007). 「オーラル・ヒストリーの活用法 一機械工業振興臨時措置法に関する研究を中心に」御厨貴編. 『オーラル・ヒストリー入門』岩波書店, pp. 157-179.

御厨貴. (2002). 「オーラル・ヒストリー 現代史のための口述記録」中央公論新社.

御厨貴. (2005). 「特集にあたって」『年報政治学』 pp. iii-vii.

御厨貴. (2007). 「オーラル・ヒストリーとは何か 一「語り手の浸透」から「聞き手の育成」へ」御厨貴編. 『オーラル・ヒストリー入門』岩波書店, pp.1-23.

三輪芳朗. (1998). 『政府の能力』有斐閣.

山下充. (2015). 「労働研究におけるオーラル・ヒストリーの方法的可能性 (特集 労働研究と質的調査)」『日本労働研究雑誌』 57 巻 12 号, pp. 22-31.

吉田健二. (2007). 「大原社会問題研究所のオーラル・ヒストリー (特集 社会科学研究とオーラル・ヒストリー(1))」『大原社会問題研究所雑誌』 585 号, pp. 33-56.

米倉誠一郎. (1993). 「政府と企業のダイナミクス 一産業政策のソフトな側面：機械工業振興臨時措置法の金型工業に与えた影響から」一橋大学研究年報『商学研究』 33 号, pp.249-292

本報告書は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成 28 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。