

平成 29 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 30 年 2 月

目次

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と聞き取り調査	3
第2章 事業の目的・主旨	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 元日本ソフトバンク 川口洋司氏への聞き取り調査.....	16
5.1.2 元セガ 佐藤秀樹氏への聞き取り調査	32
5.1.3 元ナムコ 岩谷徹氏への聞き取り調査	43
5.1.4 元コンパイル 仁井谷正充氏への聞き取り調査	46
5.1.5 元新声社 石井ぜんじ氏への聞き取り調査	50
5.2 聞き取り調査の補足情報の収集.....	54
5.3 ワーキングペーパー公開までの準備.....	54
第6章 成果.....	55
6.1 成果.....	55
6.2 課題.....	57

目次

6.3 総括..... 57

第1章 事業概要

本章では、平成29年10月19日から、平成30年2月28日にかけて実施した「平成29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29年度メディア芸術連携促進事業」の受託組織である、大日本印刷株式会社がメディア芸術コンソーシアムJV事務局を設置し、当該事業の一環として「平成29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）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

本事業の目的は、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・ヒストリーを収集し、社会的に広く共有することである。したがって、聞き取り調査の結果は、前年度に実施したものとあわせ、ワーキングペーパーにまとめ、一橋大学イノベーション研究センターリサーチライブラリ (<http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/>) にて公開する。

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、その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。

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対象者選定の打合せを行った。インタビューには、前年度と同様に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、次項のとおりに決定した。

1.3.2 インタビュー対象者の選定と聞き取り調査

当初は、前年度の事業の結果を検討してリストアップした人物を重点的にインタビューする予定であった。しかし、事業実施期間が短かったため、元株式会社ナムコで世界的なヒット作「パックマン」

第1章 事業概要

などを開発した岩谷徹氏以外の人物については、期間内に日程の調整ができず、インタビューへの協力を断られるなど実施することができなかった。

そこで本年度は、事業実施期間を前提に、その期間内で聞き取りができる重要な人物を選定するところから事業を開始した。検討の結果、元株式会社セガ社長で「メガドライブ」「セガサターン」「ドリームキャスト」などのハード開発を担当した佐藤秀樹氏、元株式会社日本ソフトバンクで「Beep」などのゲーム雑誌編集長を歴任した川口洋司氏の2名から、重点的に聞き取り調査を行った。さらに、元株式会社コンパイル社長で「ぷよぷよ」などのヒット作を生み出した、現コンパイル丸株式会社社長の仁井谷正充氏、元株式会社新声社でアーケードゲーム雑誌「ゲーメスト」の元編集長を務めていた石井ぜんじ氏にも、それぞれ1回ずつ聞き取り調査を行った。

なお岩谷氏については、ゲーム産業史上において特に貴重な証言が聞けることから、前年～本年度の事業開始まで間を置かず、自主的に継続して聞き取り調査をすべきであるという判断に至った。そこで、前年度の調査内容を継続する形で、本年度の事業が始まるまでの間に、一橋大学の主導にて合計3回の聞き取り調査を行った。本年度の事業においては、同氏の聞き取り調査を1回実施しているため、前年度に1回実施した分、自主的に行った3回分と合わせて、合計5回実施した形になる。

また、本年度に聞き取り調査を実施できなかった人物については、次年度以降の聞き取りのために、事業内容や日程などを継続的に交渉していく予定である。

第2章 事業の目的・主旨

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、研究に資するベースとなる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。

本事業は、2016 年度からの継続性を持つものである。2016 年度には合計で 12 回の聞き取り調査と座談会を行ってきた。また、オーラル・ヒストリーに関する方法論のまとめも行いそれはワーキングペーパーとして公開している。本事業は、昨年度の事業を引き継ぎ、さらに拡大させるものである。

本プロジェクトでは今年度、合計で 8 回程度の聞き取り調査を計画した。これまでに、オーラル・ヒストリーの雛形（ひながた）になるフォーマットが確立できているので、その成果を一橋大学イノベーション研究センターリサーチライブラリ (<http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/>) で公開していくことについてはスムーズに進む。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、妥当な小見出しを付す。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。聞き取り調査を通じて、ゲームがどのように産業化されていったのかを明らかにしていく。聞き取りの中で明らかになるであろう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リサーチセンター（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立ち上げた「ゲーム・オーラル・ヒストリー研究会」を推進母体とし、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支援する。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（実際の体制については添付資料を参照のこと）。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。

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・ヒストリーを非公開にすることを求める状況にも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。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1970年代以降のゲームコンテンツ及びゲームビジネスに携わった人々を対象にして分野横断的に聞き取り調査を実施し、後世のゲーム制作、文化的財とビジネスの橋渡し、研究に役立てることを目指している。特に、事業開始時点では、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ん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）、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。たとえば「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。それゆえ、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。昨年度は、「スペースインベーダー」を開発した西角友宏氏や「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を中心に聞き取り調査を行った。本年度は、実際の開発者だけでなくそれを支えたマーケティングの担当者などにも聞き取り調査を拡大していく。また、「パックマン」を開発した岩谷徹氏や、セガで家庭用ゲームビジネスを推進した佐藤秀樹氏などにも聞き取り調査を行っていく計画である。リストアップに当たっては、公刊資料を活用しつつ、聞き取り対象者から次の聞き取りの対象候補となる人物を特定していくスノーボール・サンプリングを行い、ゲームの開発・制作者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。今年度の本事業の範囲内では、具体的には上村雅之氏、岩谷徹氏への聞き取りを継続するとともに、マーケティングの担当である波多野信治氏、ナムコを牽引（けんいん）した遠藤雅伸氏、佐藤秀樹氏、作曲家のすぎやまこういち氏などへの聞き取りを想定している。

実際にこの事業に参加するのは以下の人員である。清水洋（一橋大学イノベーション研究センター・教授）事業責任者、生稲史彦（筑波大学大学院システム情報系・准教授）、江藤学（一橋大学イノベーション研究センター・教授）、木村めぐみ（一橋大学イノベーション研究センター・特任講師）、契約事務職員：嶋原盛之（ゲームジャーナリスト）、リサーチ・アシスタント 2名（大学院生）、研

第2章 事業の目的・主旨

究補助員 1 名（大学院生）、細井浩一（立命館大学映像学部・教授）、中村彰憲（立命館大学映像学部・教授）、福田一史（立命館大学衣笠総合研究機構・専門研究員）、井上明人（立命館大学衣笠総合研究機構・客員協力研究員）。

聞き取り調査の実施に当たっては、日程調整及び調査を実施する場所（東京若しくは京都）の便宜を考えてチームを大まかに、一橋大学を中心としたチームと立命館大学を中心としたチームに編成した。ただし、チームを編成するといっても飽くまで便宜的なものであり、その方法や成果について聞き取りの一貫性を高めるための共有化を常に図っていく。また、できるだけ多くが重複して参加できるように日程を組み、聞き取り内容やその方法については常に議論して調整を行っていく。

各回の調査に当たっては、テープ起こし、編集、確認を経て、公開することを予定している。具体的なプロセスとしては、①聞き取り対象者の選定、②聞き取り対象者への依頼、③聞き取り調査、④音源のテープ起こし、⑤原稿の編集、⑥タイトルと小見出しの策定、⑦聞き取り対象者の原稿のチェック、⑧公開という 8 つである。なお、昨年度はリサーチ・アシスタントの大学院生に⑤を依頼していたが、実際の作業は膨大であり、想定していたよりもリサーチ・アシスタントに大きな負担が掛かった。そのため、今年度は⑤のプロセスを外部のエディターに依頼し、リサーチ・アシスタントは⑥を重点的に担当することとする。また、前年度は、⑦への謝礼金の支払は行っていなかったものの、事業実施の過程で、聞き取り対象者が多くの時間を費やしていることが明らかになった。そのため、本年度は聞き取り対象者への原稿チェックに対しても謝礼金を支払うこととした。

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大の事業の成果である。

オーラル・ヒストリーがまとまった形で公開されることによって、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のため、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あら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。

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。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得る。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。

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。実際に、既に海外の博士課程の大学院生が本事業の成果であるオーラル・ヒストリーを研究に使いたい旨を申し出てきている。

本事業によってゲームに関連する発言を収集して、体系的に保存し、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、たとえば「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29年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」受託組織である大日本印刷株式会社が事務局を設置し、その事業の一環である「平成29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。

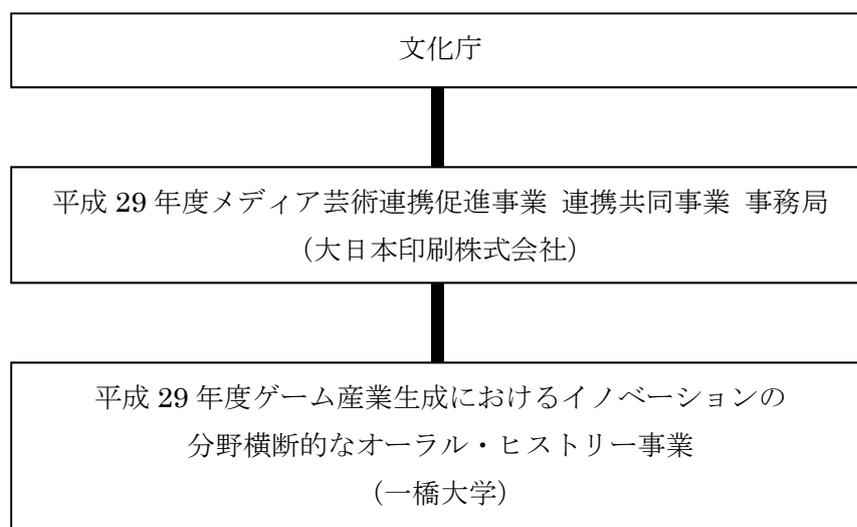


図3-1 平成29年度ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ストーリー事業
事業推進体制

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。

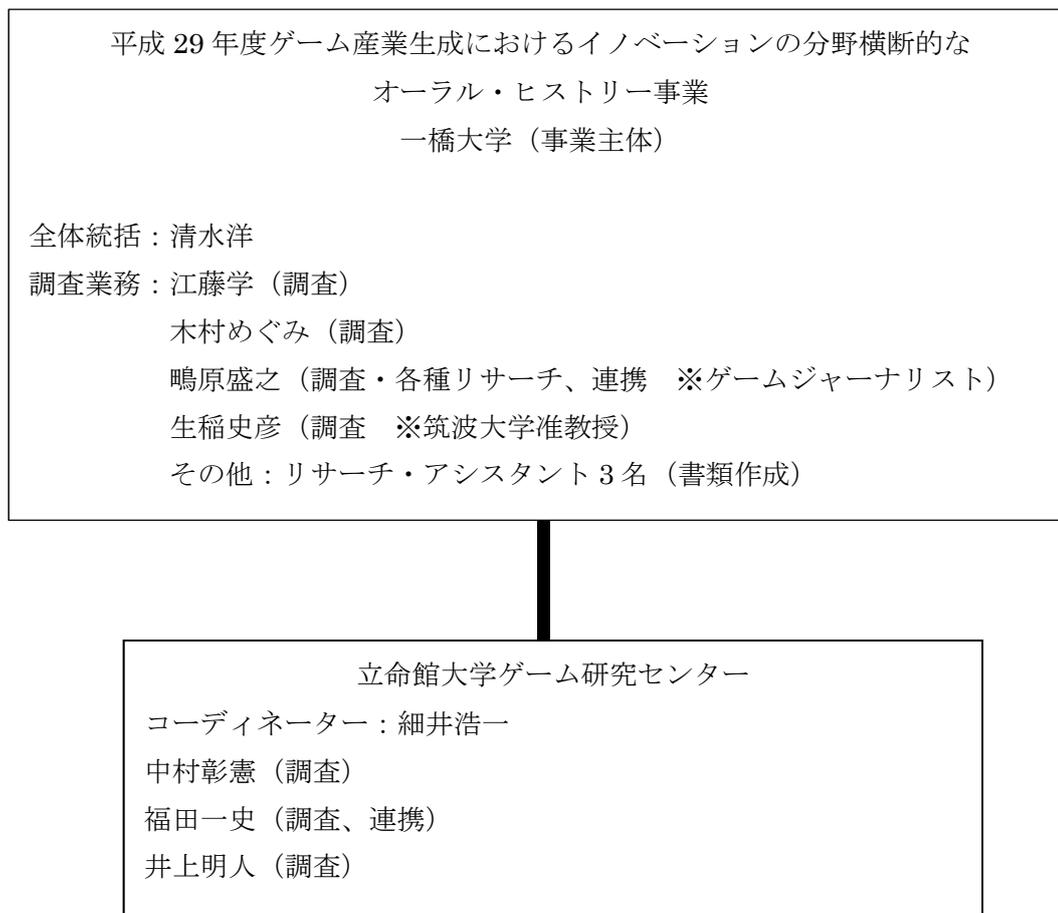


図 3-2 平成 29 年度ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業
推進実施体制

第4章 実施スケジュール

本章では、本事業の全体スケジュールと、各インタビューのオーラル・ヒストリーの収集、及び関係者によるミーティングの実施日程を記す。

4.1 事業の全体スケジュール

事業実施が認められた平成 29 年 10 月に、日程調整などの聞き取り調査の準備をし、11～1 月にかけてインタビューと編集を行い、1～2 月に web サイトで公開するための準備を行った。

表 4-1 実施スケジュール

	10月	11月	12月	1月	2月
インタビュー対象者の選定		←————→			
インタビューの実施		←————→			
テープ起こし・編集・確認		←————→			
公開の準備				←————→	

本年の事業内施策は下記のとおりである。なお、各インタビューの参加者、及び調査対象、協力者については、第5章の実施内容の各項目を参照されたい。

4.2 事業内各施策の実施要領

- ・川口洋司氏の聞き取り調査（第1回）
日時：11月6日（月）13:00～16:00
場所：一橋大学千代田キャンパス

- ・佐藤秀樹氏の聞き取り調査（第1回）
日時：11月14日（火）15:00～18:00
場所：一橋大学国立キャンパス

- ・川口洋司氏の聞き取り調査（第2回）
日時：11月21日（火）13:00～16:00
場所：一橋大学千代田キャンパス

- ・岩谷徹氏の聞き取り調査（第1回 ※前年度からの通算では第5回）
日時：11月28日（火）14:00～17:00
場所：東京工芸大学

- ・佐藤秀樹氏の聞き取り調査（第2回）
日時：12月5日（火）15:00～18:00
場所：一橋大学国立キャンパス
- ・佐藤秀樹氏の聞き取り調査（第3回）
日時：12月12日（火）15:00～19:30
場所：一橋大学国立キャンパス
- ・川口洋司氏の聞き取り調査（第3回）
日時：12月15日（金）13:00～16:00
場所：一橋大学千代田キャンパス
- ・仁井谷正充氏の聞き取り調査
日時：12月25日（月）13:00～16:00
場所：コンパイル丸株式会社
- ・株式会社アスコン訪問・取材（補足情報の収集）
日時：1月5日（金）15:00～17:30
場所：株式会社アスコン東京オフィス
- ・一橋・立命館大学合同ミーティング
日時：1月14日（日）17:30～21:00
場所：立命館大学
- ・高井商会訪問・調査（補足情報の収集）
日時：1月18日（木）13:00～15:40
場所：高井商会
- ・石井ぜんじ氏の聞き取り調査
日時：1月22日（月）13:00～16:00
場所：一橋大学千代田キャンパス
- ・一橋・立命館大学合同ミーティング
日時：1月29日（月）15:00～18:00
場所：一橋大学千代田キャンパス

- ・一橋・立命館大学合同ミーティング

日時：2月3日（土）17:00～21:00、4日（日）9:00～17:00

場所：立命館大学

4.3 調査・作業期間

- ・インタビュー対象者の選定：平成29年10月1日～平成30年1月10日
- ・インタビューの実施：平成29年11月6日～平成30年1月22日
- ・テープ起こし編集・確認：平成29年11月17日～平成30年2月6日
- ・ワーキングペーパー公開までの準備：平成30年1月4日～平成30年2月9日

第5章 実施内容

第1章で述べた理由のため、本年度は佐藤秀樹氏と川口洋司氏の聞き取り調査に注力し、両人のオーラル・ヒストリー作成を事業の中心においた。さらに、平成29年11月28日には岩谷徹氏、12月25日には仁井谷正充氏、平成30年1月22日には石井ぜんじ氏への聞き取り調査も行った。

実施に当たり、各氏の過去の開発作品や業績の調査、及び質問内容を決めるため、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依頼し、さらにその原稿を外部の編集者に依頼して編集を行った。編集を終えた原稿は、リサーチ・アシスタントによって見出しなどを追加した上で体裁を整え、インタビュー本人による校正、及び文化庁の承認を経て、ワーキングペーパーを完成させた。完成したワーキングペーパーは、一橋大学イノベーション研究センターリサーチライブラリ (<http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/>) にて順次公開した。

5.1 聞き取り調査

本項では、聞き取り調査によって得た、インタビューの生い立ちから、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。

5.1.1 元日本ソフトバンク 川口洋司氏への聞き取り調査

(第1回)

日時：11月6日(月) 13:00～16:00

場所：一橋大学千代田キャンパス

参加者：

立命館大学：福田一史専門研究員、井上明人客員研究員

一橋大学：清水洋教授、嶋原盛之

1) 川口氏の生い立ちについて

川口

1954年、長崎県生まれ。家は自営業で、小さなスーパーをやっていた。ようやく戦後が終わって、立ち直ってきて、復興しているような時代だったんじゃないですかね。福岡にしろ長崎にしろ、どこに行っても、あんまり突出して栄えてる町がなくて、当時は、昭和30年代後半以降じゃないですかね。高度成長があってどこも都市化していったのは。それまでは戦後を引きずっている感じでした。小学生の頃は傷痍(しょうい)軍人がいたり。で、福岡も歩道はでこぼこ道で。長崎も一緒でしたけど。大きな差がなかったですね。昭和40年代以降じゃないですかね。急激にいろんな町の差別化ができたのは。

小中学校、高校も長崎の市内で。高校は全部公立ですね。その後、17才のころに親の仕事の関係で横浜に移り、青山学院大学の法学部へ進学して、最初の仕事もその流れからきた。受験は受験戦争の時代でしたね。進路別にクラスが違う。進学クラスとか設けられてきたような時代だったんです。

2) 編集業務に興味を持ったきっかけ

川口

当時あったのは少年だったら漫画雑誌とか、「少年マガジン」とか「少年サンデー」とかが創刊されて間もなかったの。いわゆる子どもの雑誌文化がようやく出始めたところだったんですよね。それから中学生、高校生になるにしたがって、ヤングアダルト的な「平凡パンチ」とかが出てきたりしたので、こういうものあるんだみたいな。そういうのを作ろうとは思ってなかったですけど。ただ、大人と子ども向けの雑誌しかなかったところ、中間の若者向けメディアが出てきて、個人的にいろんなサジェスションがあった時代でした。

何か編集関係の仕事をやりたいなと思っていて、それでその後そういう方向に行くんですけども。雑誌とかの編集をやりたいなというのは漠然と思っていて。雑誌とか本とかよく読んでいたので。週刊誌とかも少年向けとか出てきた時代だったので、こういうのを仕事にできたらいいなと思ってたんです。大体中学生ぐらいですかね。漠然とした思いだったんですけど。

印象に残ったのは漫画、「あしたのジョー」になるんですかね。なぜインパクトがあったかという、これまで漫画で人気が出たらアニメっていう展開。例えば、藤子不二雄や赤塚不二夫の漫画だとすると、手塚さんにしても、すぐアニメになるというのがありがちな展開で、それからキャラクターグッズになるという既定路線だったんです。確か高校生ぐらいだったと思うんですけど、「あしたのジョー」が何でインパクトがあったかという、社会現象になったんですよ。漫画が、既定以外の展開。力石徹という漫画のキャラクターのお葬式をやった。出版社のイベントだったと思うんですが。それが、漫画でもカルチャーになるんだということが具現化した、多分最初だったんじゃないですかね。インパクトがありました。そういうこともあって雑誌も自分で作ってみたいなと思ったんです。

昔面白かったのが、「少年マガジン」でやってたんですけども、'60年代当時の怪獣ブームで解剖図とかやってますよね。大伴昌司の怪獣図鑑。想像の中の世界で怪獣の解剖断面図、生態だとか。ああいう企画、そもそもフィクションなんですけど、自分の頭にあるイメージを具現化、形にしていくのが、すごく面白そうだなと思ったんです。そういう経験があったので、編集という仕事が一番創造力を形にしやすいかと思ってたんですけど。いろんな表現方法を使って。自分が原稿を書くとか、絵を描くというのは、編集作業の中の1つの作業なので。だから自分のアイデアを具現化するためには、何でもできたほうがいいという考えが頭のどこかにあったと思いますけどね。

3) 子供時代の社会事情、遊びのトレンドなど

川口

ラジオの深夜放送が中学生ぐらいから出てきた時代じゃないですかね。だから、1つの若者のカルチャーっていうとやっぱ深夜放送があったと思いますよ。基本的にはAMラジオの時代なんで、そんなに高いラジオではないですよ。テレビは全盛期じゃないですかね、あの時代は。もう1家に1台の時代ですよ。中学校以降ですかね、カラーになってきたのは。よく映画行ったり、コンサートに行ったりはしてましたけどね。

絵画にも興味はあったんですけどね。親からやりなさいと言われたこともあって。幼稚園から中学

校ぐらいまでやってたんじゃないですかね。20代は給料が安かったんで、一時期イラストのアルバイトでやってましたね。書籍とか一般の雑誌の挿絵的な。文庫本になった「ユニヴァーサル野球協会」という翻訳本があって。越川さんという大学の先生が翻訳した本の挿絵も描いてました。絵が描けたことで、後々編集でもめっちゃくちゃ役に立ちました。制作コストがないときは自分で書くしかないんで。

音楽雑誌とか映画雑誌とかすごく興味があって。高校も3年のときはあまり学校に行かなくて、映画も1年に200本ぐらい見ている。将来趣味を仕事にするとしんどいだろうなという気持ちかどこかにあって。そうではなく、趣味とは全然違う雑誌の仕事をしようと考えて。その当時は若かったのでそんなことを思っていました。

4) 大学生時代

川口

生まれたころはまだコンピュータがなかった。大学時代はコンピュータって言葉ありましたけど。どっちかっていうとオフコンのイメージですよ。大規模なオフィスコンピューター。オフコンと、あとパーソナルコンピューターっていう分類だったんですけども。当時は手軽に買える電卓もなかった。就職ではなくて、大学に行かなきゃということになり。親の勧めもあって大学に行った。すごく希薄な動機ですけど、これを学びたいっていうのが別になかったですね。ただ、将来的に漠然と編集の仕事をやりたいと思ってたので、それに結び付いたらいいなと。その程度のモチベーションでしたけど。

学校にあまり行ってなかったですね。当時はバンドのブームだったので、バンドやったり。バンドをやっている人が結構多かったんですよ、周りに。その中ではプロになったのもいますけど。僕らの1才下にサザンオールスターズやその後プロになるバンドがいて。そういうプロ、セミプロがいっぱいいて。誰それほどのバンドに行ったとかって話は多かったんで、そんな学生生活でしたね。

アルバイトは短期でいろいろやってましたね。こらえ性がないんで。なるべく実入りのいいのを短期でやって、すぐ辞めて。結構雀荘（じゃんそう）に入り浸ったりしてましたけど。マージャンブームもあったんで。ゲームはまだなかったですよ。

ちょうど1970年代前半にいわゆる週刊の漫画で、しかもそれが非商業の漫画雑誌が創刊される流れがあったと思うんですね。それで日本漫画大会とか、そういうのが開かれたりとかしたのが1970年代前半だと思うんですけども。ミニコミというのがすごくはやっていて、僕も友達と出していましたね、ミニコミを。ちょうどボブ・ディランの初期の頃の詩を訳して、確か100円で売ってたような気がすんですけど。ミニコミブームってありましたね、確かに。例えば喫茶店で置いてもらうとか。出版流通を通さないで。みんなそうですね。レストランで置いてもらったり、定食屋に置いてもらったり。大学の仲間と数人で一緒に作って。音楽ネタが多かったんじゃないですかね。バンドブームだったので。ミニコミは印刷しないでコピーで。コピーも今みたいなスタイルじゃなくて、湿式コピーで。特殊な紙でコピーして、自分たちでホッチキスで留めて、売ってましたけど。

大学生を卒業するころに「POPEYE」が出てきたと思うんですね。あと「ぴあ」も刊行されたと

思いますけどね。「ぴあ」が出てきて、いろいろコンサートとか映画の情報誌が出てきて、情報誌のはしりみたいなメディアがいろいろ出てきて。そうした雑誌の中では、やっぱり平凡出版、マガジンハウスが当時突出していたと思います。こういう雑誌をやってみたいなって。少しずつやりたいことが、具体的な形になってきたんです。今以上に雑誌の力があつた時代なんで。世の中のブームの一端を雑誌が担ってた時代だったんですよ。

たまたま知り合いに誘われたのかな。テレビ局のADのアルバイトがあつたんですよ、番組の。イーストっていう制作会社が募集していて、大学の4年生後半は、ほとんどもう学校行かないでテレビ局にいましたね。TBSに派遣されて。ちょうど「8時だヨ!全員集合」を隣のチームがやっていた。その隣のチームの萩本欽一の番組ですけど、そのADアシスタントやってみました。ドラマの「七人の刑事」の班があつたり、その近くがドリフの「8時だヨ!全員集合」のチームだったんです。番組を制作する現場には、いろいろとインスパイアを受けました。こっちは萩本欽一の班だったので、萩本欽一の構成作家と親しくなったり。

当時「ザ・ベストテン」という番組があつて、黒柳徹子が司会をやつた。あれでピンク・レディーが出たときに、放送作家が原稿書かないで、ピンク・レディーを見にいったらうんですよ。そのときしばらく戻らないから、お前文章が書けたと思うんで、原稿書いとけといわれて、自分で原稿書いて。そういうこともあつて放送台本を書いたことはありましたけど。後で萩本欽一に、こんなのつまんねえ、駄目だよってボツにされましたけど。

過酷なバイトでした。拘束時間が長時間いんですよ。夜も遅くて。ADアシスタントというのは何でも屋なんで、編集するために8インチのテープを持って行って、編集のダビング室に届けるとか、弁当の発注とかよくやりました。そのときの「8時だヨ!全員集合」の年長者のADだった人にかわいがられて。どうやってあの番組ができたのか、端で見られたのが良かったと思いますね。テレビ局での何かこう放送だとかコンテンツ作りみたいなのは、その後のキャリアにも役立ちました。いろいろ、誌面の割り付けとか、いろんな編集技術、ディレクターが番組を編集作業するのをずっと見ていたので。素人だと、頭から順にいいところをつまんで30分の番組を作ると思うんですけど。実際は、一番後の部分を最初に持ってきたり、全然違う収録から観客の笑い顔を挿入したり。そうやって作っていくんですよ、テレビ番組は。ドキュメントじゃないので。そうしたやり方は学習させてもらいましたね。どうやったらよりいい効果が出るようなコンテンツになるかと、計算をしながら作るということについて、いい勉強させてもらったと思うんです。

5) 就職活動～日本ソフトバンクへの転職

川口

働き始めたときに「ボン」が出てきた。大学時代を通してビデオゲームはなくて、自分でやっていたのはピンボール、フリッパー。これが1960年代にアメリカから入ってきた当時は結構やりましたね。当時のゲームセンターには、自分が遊べるのはそれしかなかったんで。ビデオゲームがなかったんです。

就職も大学入ったのと同じで、あまり深く考えていなくて。さっき言ったテレビ局のバイトが面白

かったので、やっていたんですけども。みんな卒業して4月には大学に知り合いが誰もいないんです。5月になってもアルバイトやっけて。ちょっとまずいなと思って。みんな卒業してますし。卒業証書も取りにいけないぐらい、すごく仕事が忙しくて。悪いことにオイルショックがあつて、数年前に。だから、仕事を探すにしてもそもそもあまり仕事がないんですよ。10年ぐらい前の就職状況と同じですよ。そういう状況で出版社行こうと思つていろいろと電話するんですけど、もうどこも採用してなくて。出版社を回つてみたんですけど、2~3か月ぐらいかけて、それでようやく1社、法律関係の出版とセミナーをやつてる会社があつて、そこに潜り込んだ感じですかね。だから、夏ぐらいですよ、確か。就職したのが1977年。人よりもちょっと社会人のスタートが遅いんです。

法律関係の出版社で、主に会社法関係ですよ。会社法関係の雑誌や書籍を出して、セミナーもやりました。そういう会社で最初は雑誌のための原稿取りですよ。会社法関係の雑誌だったので、弁護士事務所や法務省に原稿を取りに行くのが日課でした。企業の法務の部長さんとかのセミナーを手伝つたりして。あとは弁護士の方に書いてもらつとか。法律の解説とか。そこで、法学部に入ったのが、そこにつながつてくんですけども。それが編集者としての第一歩という感じですかね。

法律関係の編集は、ずっと仕事としてやつていくにはどうだろうと考えて。もう少しカルチャー的な、カルチャーマガジン。週刊誌や月刊誌、堅い雑誌よりも柔らかい雑誌のほうがやりたいなという願望が少しずつ出てくるんですよ。写植というのが出てきたばかりで、活版も一部ありました。だから、出版印刷の歴史的にいうと、活版、写植、DTP、全部経験してますね。

よく人に言われるんですけど。自分が経験したコンピュータ、パソコンを含めて、ゲームも最初の頃は一過性でいつかなくなるものだと思つていたんですよ。一般の人は。自分も一過性のブームだろうということが頭にあつて。例えば、その頃はやつていた「ブロック崩し」とか。喫茶店とかでサラリーマンがやつたので、当然僕もやつて。でも、みんな、いつかこういうブームは消えるみたいに思つていたんです。それが一般的な感覚だつたと思うんですよ。はやりものを専門にする人はいても、いつかは次のはやりもののビジネスをするということを考へている。「スペースインベーダー」ブームのある時期を過ぎてからだと思つますが、こういうビジネスが成立するという確信がもてたのは。

最初は、インベーダーブームが終わつたら、ゲームに変えて何かほかのビジネスをしよう、なんて思つてたんですよ。ゲームという産業がまだ不安定な時期でしたから。一過性のブームだという認識がまずあつたと思つますね。ゲームが産業になるなんて当時はあまり考へられない。

次が本格的にコンピュータの話になるんですけど。「読売住宅案内」という雑誌を作つたというので、読売新聞が子会社を作つて、その中の1社の編集制作会社に入つて。自分もちょうど、週刊誌を作つたというので、やつてみたいなと思つていたので。そこからですね、本格的にコンピュータと付き合いようになるのは。どういう雑誌だつたかという、当時リクルートが日本で初めてコンピュータを使った編集で作つていて、週刊「住宅情報」で1,000ページを超える雑誌を作るためにオフコンを導入したんです。日本ユニバックのMapper6を入れて、日本で初めてコンピュータで雑誌を作つたんですよ。印字とかグラフィック的なものにコンピュータを使うんじゃなくて、台割りですよ。雑誌の設計図にコンピュータを使う。当時は、「読売住宅案内」の時代からオフコンと付き合いつて。

自分の部下だったスタッフがいて、その友達が、南青山のマンションで、ゲームを作ってもうかっているという話を聞いたんです。パソコンゲームを作って。そういう話があって。パソコンのゲームはもうかるらしいみたいな話を聞いて。自分としては「スペースインベーダー」とか「ブロック崩し」の経験があるので、あんな複雑なプログラムの製品が簡単にできるんだと感心したんです。

住宅情報誌がだんだん売れなくなって。一方、少しずつパソコンのユーザーも増えているという話も聞こえるようになって。そのときソフトバンクが出版の人材を求めているという話がありましたね。'84年後半ぐらいですかね。そういう情報もあり、一方住宅情報雑誌のページがだんだん薄くなってくんですよ。広告が入らなくなってきて。そこで読売新聞グループのほかの仕事。読売新聞の関連会社の広告の仕事をやるとか、ほかの仕事もやらされるようになってきて。そういう仕事あまり面白くないなあ、と思って。そのときにソフトバンクの話があったので、どうしようかと考えてたんですけども、結局転職しようと思って。確か'85年ぐらいだったと思うんです。それで、転職したんです。

当時ソフトバンクの事業はパソコンのソフト流通と出版で成り立っていた。編集部には1部と2部があって、1部はパソコン誌です。「Oh!PC」や「Oh!MZ」「Oh!FM」とかあって。2部がその他、「月刊情報処理試験」や「Beep」とかあって。入社してからすぐに1部が主流なんだと思いましたね。僕2部の部長付で入社したんですよ。社内がごたごたしていて配属が難しかったと思うんです。そこで最初の仕事は、雑誌の企画です。2部の部長だった豊田さんから新雑誌を作りたいと言われて。豊田さんは「Beep」の編集長だったんですが、ゲームよりは一般的な大人が読めるような雑誌を作りたいと思ってました。新雑誌の企画とはいえ時間もあつたので「Beep」を手伝ったりしてました。MSXの情報誌で「Oh! HiTBiT」という雑誌があって、その編集長が辞めて、1人編集担当がいたんですけど、1人では雑誌の校了ができないということになり。校了のため、この編集部に入ってくれと言われて。当時のコンピュータ雑誌というのは、編集者もコンピュータ専門の人はいないですし、ライターも専門の人はいない。誰もプロがないんですよ、'80年代は。編集者は編集プロダクションにいた人とか出版社にいた人の混成ですね。中には編集知識のないライター上がりの編集者もいたんですよ。

「Oh! HiTBiT」のライターもコンピュータが好きで編集部に来ている学生がほとんどでした。そういう人たちが入り混じって雑誌を作りましたね。その中から専門のコンピュータやゲーム誌の編集者、ライターというのが生まれてくるんです。ちょうどそういうものができつつある過程でしたね。大学生でありながらライターをアルバイト的にやっていると。そういう人が圧倒的に多かったですよ。雑誌を作るのにみんな精いっぱい、パソコン産業自体ができたばかりで売れる雑誌かどうかよくわからなかった。雑誌は、流通のサポートの側面が大きかったんですが、ソフトが売れないとパソコンも売れないからハードメーカーから広告費もらって作っていた雑誌が結構あったんです。「Oh! HiTBiT」もそうですし、「Oh! HC」「Oh!MZ」「Oh!PC」もそうですし、すべてそうだったんじゃないですかね。

最初「Beep」の仕事はメインではなかった。僕はサポートですね。人手のないとき手伝うみたいな。さっき言った新雑誌の企画が何回か事業部会で検討されて、その間「Oh! HiTBiT」という雑誌

も手伝い。それだけでは時間が余るので、書籍を企画してました。「Beep」の豊田編集長がセガと親しかったので、セガの攻略本を作ったらと言われて攻略本作ったり。1986年ごろだと思いますね。

「Beep」の編集担当者は、セガに通ってましたけど。当時は雑誌を含めたマスコミはあまりゲーム会社に行かないんですよ。1988年セガ、ナムコ、コナミが東証に上場してからゲーム産業に対する世間の見方が少しずつ変わって来んですけど、それまでは一過性のビジネスだとほとんどの人が思っていたと思うんです。ゲームは、いつかはなくなるものだと。

何でセガと付き合いようになっただかという。セガは大田区の大鳥居にあって、まわりに町工場が多かったですね。ナムコも大田区にあった。株式公開して脚光を浴びるまでは、マスコミはあまり行かないんですよ。当時セガの攻略本出してるのは、徳間インターメディアの「わんぱく」シリーズがあるんですよ。その攻略本ぐらいしかなかったんじゃないかな。テレビも雑誌社もセガにあまり来ない。で、頼むよと言われて、わかりましたと返事をしてからセガとの関係が始まるんです。それがきっかけですね。

セガの雰囲気良かった。さっきも言った「アウトラン」を仕事かどうかわからないけど社員が楽しそうに乗っている。多分仕事だと思うんですけど、メンテナンスのために戻ってきたのをみんなやっていたとか。いいなあ。こんなことができるんだと思って。昼間から。みんな何か、新しいことをやろうという雰囲気が会社全体からあって。これからゲーム産業に何か起こりそうな気がしたんですね。何だろう、この雰囲気は、というのがあって。その気持ちを整理できないままセガと付き合い始めた、そんな感じなんですかね。

アスキーも多分そうじゃないかと思うんですけど、基本的に記事は実現したい人のプレゼンテーションだと思いますよ。例えば、あるゲームに詳しいライターが、このゲームは絶対売れますよ、記事にしたほうがいいですよ、8ページくださいと担当の編集者に提案したとする。その後編集部内で編集者同士の駆け引きがあって、その中からページ構成が成り立っていく。編集長が全権をもってこのページはこれだけ割いて、雑誌全体の構成を考えていくということは、まずなかったと思います。なぜかという、編集長や副編集長もほかの業界から来た人で、編集に関する知識はあってもゲームに関する知識がそこまでなかったから。

「Beep」を例にすると、各編集者が、このゲームは売れそうだからこれだけのページが欲しいという要望を編集会議で出して、編集部全員の意見を集約し調整して台割を作っていたというような感じでした。広告が入る予定の会社の新作ゲームは、営業的にある程度のページ数にするとか。「スーパーマリオブラザーズ」以降じゃないですかね。特定のゲームが雑誌の売上げを大きく左右するようになるのは。こうしたタイトルは別格の扱いです。基本的に初期の「Beep」は、大体、編集者よりもゲームに詳しいライターが主導権を持っていたので、自分が好きなゲームの記事を多く書きたいとか、個人的にこの企画は絶対いけると思うと編集者にアピールしたりして編集者を巻き込んでいく。それが「Beep」の場合ゲーム攻略でなくて、ゲームをテーマにした特集企画だったりする。で、それがいけそうだと編集長が判断したら記事が実現する。そういう中で「Beep」はあえて縦組みにしたんですよ。「POPEYE」という雑誌を目指していたので。ゲームのタイトルにも横文字はあったんです。それからAB判という判型（雑誌のサイズ）がありまして、ゲーム雑誌は、ほとんどAB判なんです

よ。これも「Beep」が AB 版にしてからそうだったんです、多分。「Beep」の後に出了た「ファミリーコンピュータ Magazine」が縦組みと AB 版になっているのは、「Beep」がベースになっているということだと思います。アスキーの「ファミコン通信」は文字が横組みになっていますが、判型は AB 版。「Beep」がなぜ判型を AB 判にしたかというのは「POPEYE」が AB 判だったからですよ。

読者層はずっと下でしたね、高校生、大学生ではなくて、中学生がメインだったんです。小学生もいた。ファミリーコンピュータ（ファミコン）のメインユーザーは小学生でしたから。契約形態は、というか出来高払ですね。ライターはフリーなので。時給とかじゃなくてページ幾らで。社員が編集長とか副編集長とかだけ。当時、「Beep」の付録によく付けていた、シートレコードを付けようと思ったのは、豊田さん、編集長なので。「Beep」の編集部にはそういうアイデアを提案してくれるようなクリエイティブなライターが多かったですよ。アスキーもそうだったと思いますけどね。

豊田さんが初代。「Beep」創刊編集長。辞められて、2代目の編集長に副編集長の方がなられたんですけど、この方も半年ぐらいで辞めたのかな。で、編集長が空席になった。私が「Beep」の編集部と同じフロアにいたし、「Oh!HiTBiT」も休刊したし、アミューズメント関連の書籍を作っていたので、僕にお鉢が回ってきたんです。そんな流れだったと思います。’86~’87年だったと思いますね。

「Beep」の場合、セガの就職試験を取り上げた特集記事を担当したライターが、そのままセガに入社してしまうとか。「Beep」は、そうしたライターの感性に助けられていた部分もあったので。そういうことも現実にあったんです。セガの記事の号も売れましたけど、ファミコンの次ぐらいですね。さっきも言ったように、「Beep」の後にファミコンの専門誌が何冊も刊行されて、それらが売れていたんで、「Beep」と任天堂との関係がだんだん疎遠になっていって。ファミコンの主要メーカーもファミコン誌優先になり。そういう経緯もあってセガとの関係を深めていくことになる。それがまた次につながりますね。個人的には前にも話したセガ社内のインパクトがあったので、この会社はブレイクするかもしれないという予感のようなものがありました。

(第2回)

日時：11月21日（火）13:00~16:00

場所：一橋大学千代田キャンパス

参加者：

一橋大学：嶋原盛之、山口翔太郎

1) 「Beep」編集長時代の業務内容について

川口

ゲーム会社で広報体制のある会社ない会社、ばらばらだったんです、当時。そういう仕組みが整備されてきたのはプレイステーション発売後ですよ。当時は編集者がゲーム会社に電話して情報をもらって、どういうネタがあるのかを打診しながら自分が担当するページを組み立てていく。

「スーパーマリオブラザーズ」以降は大ヒットしたタイトルが、「ドラゴンクエスト」とか 1986

年辺りから出てきたので、その続編を掲載すると販売部数が伸びるので、こうしたタイトルにページを割くようになる。ファミコン系のゲーム会社は、そのうちゲームユーザーに対してブランド力が出てきたので、人気のゲーム会社のページも多くなります。コンシューマーゲームは、'80年代後半セガ、ファミコン、PCエンジンがあったんですけど、ファミコンはユーザー数が圧倒的に多い、それでファミコン雑誌が売れる。

「Beep」の後発だった雑誌がどんどん出てきて、「ファミマガ」とか「ファミ通」とか1985年～1986年辺りから発売されて部数を増やしていったんです。「Beep」を創刊したときは、「スーパーマリオブラザーズ」発売前でヒットメーカーがそれほど多くなかったし、アーケードゲームやマークIIIでセガとの付き合いがあったので、「Beep」はセガのゲームの記事を掲載してました。

「Beep」の編集体制は、セガ、ファミコンと担当者がいて、パソコン、アーケードゲームにそれぞれ担当者がいましたね。ファミコンの雑誌のようにメーカー別担当ではなくて機種別の担当です。カバーする範囲が広がったんです。こうしたスタッフ構成で雑誌を作っていくんですが、編集者は編集スキルで採用していたので、ゲームは好きだけどゲームにそれほど詳しいわけではない。それをカバーしてくれるのが、その後にゲームライターと呼ばれる人たち、アルバイトでもプロのライターでもない、でもゲームはめちゃくちゃ詳しい人たちだったんです。彼らの意見を聞きながら編集者がゲーム記事のページ数や構成を考えていく。大体、基本的には、そういうフローなんですよね。

「Beep」が他のゲーム誌と違っていたのは、毎号読み物の特集記事を必ず1本入れていたということ。その他にも企画記事とかありましたけど。ゲームの新作や攻略情報ではない、ゲームミュージックとか糸井重里事務所と「ファミスタ」で勝負をするとかそんな直接ゲームとは関係ない記事なんです。こうした特集記事もライターの提案が多かったように記憶してますね。

雑誌ごとに独立採算制になっていたので、人件費から何から全て編集部のコストになるので、毎号ごとに利益を出していかなければならない。編集長は、クリエイティブな仕事もできてお金の計算もできるようなスキルが求められていたんです。僕が「Beep」を引き継いだときは累積赤字が結構あったし、ソフトバンク全体の雰囲気として、「Beep」は早く休刊したほうがいい、ゲーム誌から撤退したほうがいいという雰囲気になってましたね。編集長を引き受けて、まずは「Beep」立て直し案を検討させてほしいと会社に提案し、その傍らでリストラを始めました。当時ライターも多く抱えていたけれど必要最低限にまで切り詰めて、編集内でできないところは編集プロダクションに依頼したんです。より合理的に編集制作ができるシステムに変えていったんです。

ゲーム会社が編集部には新作の情報を持参して説明したり、資料を送ってきたりするというのが普通の情報提供のパターンでした。編集者が頻繁にゲーム会社に出向くというのは、あまり多くなかったと思います。僕が編集長になってから、最初にやったことは、いろいろなゲーム会社に出向いて、御挨拶を兼ねて情報をちゃんと頂きたいというお願いでした。

どうして「Beep」にソノシートレコードが付くようになったのか経緯はよく分かりません。初代編集長の決断なので。ただ、コストはかかるけども、雑誌としての独自性を出そうと思ったんじゃないでしょうか。ゲームミュージックに注目するゲーム誌が他になかったのも、快くゲーム会社に承認していただけてました。個人的には「GS倶楽部」という本以外にもゲームミュージック関係の本

を何冊か作っていますね。当時はゲームサウンド、今ではゲームミュージックというのが一般的な名称になっていますが、いつかはゲームと同じぐらい一般的になるだろうと思っていました。当時はそれほどゲーム会社も注目していなかったんですよ。

人気ゲームとか売れ筋ランキングは、ゲーム販売店からデータをもらってました。パソコンゲームの販売データはソフトバンクが流通をやっていたので、流通の部署から販売店を紹介してもらいました。アーケードゲームは、恐らくセガとかナムコのロケーション(※メーカー直営のゲームセンター)からデータをもらうとか、そんなことやってたんじゃないですかね。今みたいにビックデータなんてない時代なので。

今ほどしっかりした広報の体制がない時代なので、1人で広報担当をやっている会社が多かったですね。だからなかなか編集部要望に応えられない。応えられたのは大手だけですよね。プレスリリースなどちゃんとした広報の体制ができてきたのは、'90年半ば以降だと思います。ゲーム雑誌は、ゲーム攻略と新作ゲームの情報を中心にするというのが基本のスタイル。ゲーム会社の人インタビューは、クリエイターや広報担当以外はあまりなかったんです。

「Beep」は、ゲーム会社の人たちの生の声を届けたくて、インタビュー記事をなるべく入れるようにしたんですけど、豊田編集長の時代からインタビュー記事は比較的多かったんです。でも、当時はゲーム会社の人あまり雑誌に出てくれませんでしたね。特にクリエイターは、他社にヘッドハンティングをされると困るので断られることが多かったです。

広告はなかなかページが埋まらなかったと思いますよ。僕も少しは営業したんですが、それほど増えなかったですね。関西特集もやりましたね。当時、関西のゲーム会社のゲームは人気が高かったの。アイレムとかカプコンとか、関西に取材に行くとか情報を提供してくれるんですよ。特に「Beep」は、任天堂も含めて関西にはあまり行ってなかったの。関係改善を兼ねて。関西のゲーム会社は重要でしたし。関西に取材に行くことは経費の問題もあってどの雑誌も積極的ではなかったと思いますよ。とはいえ、関西のゲーム会社は当時人気でしたからね。なかなか情報がもらえないなら自分から取りに行こうということで関西特集をやったと思います。

すぎやまこういちさんと鴻上尚史さんにゲームをテーマに対談してもらったり。「Beep」だけじゃなかったと思うんですが、著名人でゲームの好きな人に雑誌に登場してもらおうというようなことが'80年代後半から出てきますね。すぎやまさんにも直接お願いに行つて。昔からすぎやまさんの曲が好きだったので直接交渉しました。その後「The スーパーファミコン」の対談連載につながるんです。ゲーム周辺のカルチャーも入れていきたいなと思っていました。

もともと「Beep」がゲーム周辺のカルチャーを重要視していたので、自分なりに拡張していきたいという思いはありました。そのうちセガは、スター開発者を雑誌に積極的に出すようになるんです。中さんとか鈴木裕さんとか。「BEEP!メガドライブ」は、ゲーム開発者のインタビュー記事が結構ありましたね。

2) 「Beep」読者との関係構築

川口

アンケートはがきは、恐らく毎号 100 通ぐらいは来てたんじゃないですかね。私が編集長になってからもそんな感じでした。質問テレホンなんてのも旧「Beep」の時代からありましたよ。結構いろいろな用件で読者は電話してきてましたね。アンケートはがきの懸賞の賞品はゲーム会社から販売促進という目的で頂いていました。そのためゲーム会社をお願いしてましたよ。

「BEEP!メガドライブ」のドッグレースという、発売全タイトルのランキングコーナーもアルバイトを雇って集計していました。ゲームタイトルレビューのデータベースですね、全部人手の作業ですよ。今日のようなまともな表計算ソフトがなかった時代なので。読者からはがきで届いた点数を集計していく。集計ソフトとかデータベースもなかった時代なので、全部電卓を使った手作業です。

ゲームの裏技情報については、ゲーム会社のリークは、ほとんどなかったですね。一番多かったのは読者です。その次は、ライターが自分で見つける。そんな感じです。メーカーからの情報提供とライターが見つけるのは 40%ぐらいだとしたら、60%ぐらいは読者からというようなバランスだったんじゃないですかね。今の SNS と一緒ですよ。レアな裏技ほど見つけると人から認めてもらえるので。おまけに何か記念品をもらえたりする。

3) 「BEEP!メガドライブ」への誌面リニューアル、「The スーパーファミコン」の創刊

川口

あるとき孫社長から、そろそろやめるかどうか事業部で決断しろと言われ、ソフトバンクがゲーム雑誌から撤退するのかどうか瀬戸際の状況になるんです。1988 年の 10 月にメガドライブが発売されていたので、ゲームのラインナップがそろえば状況は変わるだろうと思っていたんですが、そのときはヒットタイトルもなくて。それで、「Beep」を「BEEP!メガドライブ」に変えたいと提案しました。セガは、'88年に株式公開していたんですが、東証 2 部ですかね。とはいえ、まだ任天堂ほどの知名度がないんですよ。

マークⅢやマスターシステムが売れなかったので、メガドライブもあまり売れないんじゃないかと社内ではネガティブな意見が多くて。「Beep」の最終号の時期は決まっていたし。事業部会に何度も企画提案書を出すものの了承されず、さらに修正版を出すという日々でしたね。当時スーパーファミコンは'89年末ぐらいに発売されるというウワサがあったので、スーパーファミコンとメガドライブの雑誌を出す提案にしたんです。既に発売されているメガドライブの雑誌が先行するというスケジュールです。でも、スーパーファミコンの雑誌は出してもいいが、メガドライブの雑誌は、社長以下役員から要検討と言われて。抱き合わせのプランだったんですよ。実際にスーパーファミコンが発売されたのは'90年の年末なんです。

メガドライブとスーパーファミコン、同じようなタイミングで雑誌を刊行するというリスクを軽減させたプランに修正して何とか承認してもらったんです。でも、そこそこ売れたんですよ。その後スーパーファミコンが 1989 年に発売されないということになって。「Beep」は休刊するし、単行本は作っていましたが、編集者の給料を出さなければならぬので、会社に季刊誌で年 4 回刊行したいという提案をしました。月刊誌の提案は相変わらず通らなかったの。

会社も人件費は編集部ねん出してもらわなければという事情がありました。それで、季刊誌とし

て「BEEP!メガドライブ」を刊行した後、季刊誌の別冊という形で毎月雑誌を出せばいいと思い、その通りにしたんですよ。体裁的には月刊誌になるので。本当は月刊誌じゃないんですけど。

「BEEP!メガドライブ」はBEEPが大文字。社内では反対意見もありましたけど。ゲーム雑誌の原点「Beep」を忘れるなという意味で大文字、しかも「!」も付いている。ファミコンユーザーである小学生が中学生になったり、ゲームユーザーも年々成長していくわけで。あえて中学、高校生をターゲットにした「Beep」のコンセプトを変えることはしなくていいんじゃないか。数年我慢すればゲームユーザーも「Beep」がターゲットにした層になると考えてました。そういう意味でも「Beep」というキーワードは必要だったんです。どちらもゲーム攻略や新作情報だけではなく、読んでもらえる特集記事を前面に出した作りをしていました。当時は何が読者に受けるのか試行錯誤して作ってましたけど。スーパーファミコンは、創刊からしばらくは発売タイトルが少なく、企画記事が多い号もあったと思います。

自分が企画した雑誌の誌名は自分で考えました。「Beep」の名称を引き継ぐのはセガ系でこだわり系の雑誌、より広範なゲームユーザーを対象にした雑誌は「The～」ということにしたんです。表紙のロゴにするとTheは見落とされがちで、機種名だけがまず目に入るという効果も狙いました。任天堂系では後発の雑誌だったので。その後「The～」を引き継ぐのは、「The プレイステーション」になりますね。「BEEP!メガドライブ」がスタートしたときに書籍担当がいましたが、書籍の編集はそれが拡大して1つの編集部になり攻略本を出していくんです。ライターは、「BEEP!メガドライブ」の初期は少数精鋭で少なかったんですが、次第に増えて、「The スーパーファミコン」が創刊されて、また増えてという状況でした。「BEEP!メガドライブ」のときから編集プロダクションを入れたんですが、「The スーパーファミコン」の創刊の時も別の編集プロダクションを入れたりしていました。それで、編集者やライターの不足をカバーしていたんです。

「BEEP!メガドライブ」は、すごく思い入れがありますよ。メガドライブが売れないと雑誌も売れないという運命共同体的な感じだったので。ゲーム誌の役割は、ゲーム機の販売促進とユーザーの組織化だと思うんですけど、当然ゲーム機が売れなかったらゲーム誌も売れないというリスクもあるわけで。ゲーム機の市場が大きくなり雑誌を出してリスクもないような状況になってから雑誌を刊行する、というのが出版経営上は正解ですよ。

当時のメガドライブをめぐる環境は、セガ、ゲーム会社、ゲームユーザーが何とかして市場を盛り上げようという気持ちを共有していて、ゲーム誌がそれをつなぐような役割をもっていたと思うんです。ユーザーもメガドライブを盛り上げていたという気持ちがあったと思うんです。雑誌の投稿等を通して感じていたんですが。ユーザーも市場拡大に参加する。そんな特殊な時代でしたね。その例として、つまらないゲームが出てきたら雑誌と読者が一緒になってたたく、でもいいところはちゃんと認める、ということをおる程度許容してくれた。セガもゲーム会社も。そんなゲーム機の環境はメガドライブだけでしたね。

「The スーパーファミコン」の時代が一番、ソフトバンクの中では攻略本を本格的にやり始めた時期だと思うんです。収益性は良かったです。スーパーファミコンは、結構ユーザーが待ち望んでいたこともあり、ブレイクしたゲーム機だと思いますよ。発売のタイミングが当初の予定より遅くなった

こともいい方に影響したと思います。

任天堂系では後発になるので、先行誌との差別化を図りたいと考えていて、1年間通ってようやく「The スーパーファミコン」のロゴとしてスーパーファミコンの商品ロゴの使用許可をもらったんですよ。一方で、メガドライブにはメジャーなサードパーティーがなかなか参入してくれなかったんです。それで、ゲーム会社の役員にメガドライブの参入をお願いしたこともありましたが。タイトーですね。役員に「ダライアス II」を出してほしいとお願いに行き、その後発売されたんですが。後日その役員からあなたが10万本はいけると言ったから出したのにその本数に届かなかった、と文句を言われましたね。

日本でソニックはアメリカほど売れなかったんですよ。アメリカではびっくりするくらい大人気だったんですが。もちろんすばらしいゲームなんですよ。ですが、日本ではゲーム誌の売行きを左右するほどの影響力はなかったと思います。アメリカで大ヒットしたニュースが日本にも伝わってきて人気が出て、今日のソニックのイメージを作ったんですけど。もっとソニックを盛り上げたいと思い、セガにソニックを表紙で使わせてほしいとお願いしたら意外と早く承諾してもらいました。

ゲーム会社とユーザーとの間に入って情報を共有する。感覚や価値の共有とか共有の場ですよ。あの当時のゲーム誌は、「BEEP!メガドライブ」は、単なる情報の一方通行をやめたんですよ。ユーザーからもらえる情報もあるだろうし。目指したのは双方向性ですね。

3) 「セガサターンマガジン」「The プレイステーション」の創刊

川口

セガからセガサターンの情報が入ってきて。新ゲーム機の説明を事前に受けて。メガCDでゲームの可能性が広がったと思っていたので、セガサターンへの期待はありました。その後次世代ゲーム機戦争がマスコミで取り上げられてゲームが世間の注目を浴びるんですが。1990年代になってマルチメディアブームがあってFM TOWNSや3DOのようなCD-ROM対応のデバイスが出てきて。その流れてセガサターンとかプレイステーションもあったんですが、テクノロジーの進化は読者である中学生、高校生も当然興味があるはず。そういう状況だったので何とか「BEEP!メガドライブ」をセガサターンの雑誌にうまくシフトできるんじゃないかと思いましたね

「セガサターンマガジン」の企画書も書いてますね。今でも取ってありますが。事業部会に提案して了承してもらいましたね。「BEEP!メガドライブ」のときみたいに時間はかかりませんでした。すぐに企画が通ったわけじゃないです。同じ時期に「The プレイステーション」の企画も出してますよ。どちらかという、プレイステーションの方がネガティブな意見が多かったです。ソニーがゲームビジネスで実績がなかった。うちの会社だけでなくゲーム業界全体でもセガが成功するという声が多かったですよ。ソニーが成功すると言う人は少なかった。

プレイステーションは売れるかもしれないと思ったんですよ。大方の見方とは違って無視できない。ソニーの人たちにいろいろ話を聞いて。ソニーは、CD-ROMのプレス工場を持っているし、流通はJAREDというレコード流通を持っている。セガに比べてゲームビジネスに必要なものを持っている。ビジネス上有利になるかもしれない。セガサターンよりも。プレイステーションは決して無視

はできないと思い、出版の企画書を作ったんです。

「The スーパーファミコン」が成功して、「BEEP!メガドライブ」もまあまあだったので、「セガサターンマガジン」は事業部会で反対意見はほとんどなかったですね。「The スーパーファミコン」の後継誌「スーパー64」も企画はすぐに通ったんですが、その後部数が苦戦しましたよ。「The プレイステーション」は、創刊号の部数が少なかったです。リスクがあるということで。確か7万部だったと思います。創刊号は完売したんですけど。

「Beep」の後継誌として「BEEP!メガドライブ」を作り、セガサターンの雑誌はどうしようと考えたんですが。セガのユーザーはマークⅢの時代から引っ張ってきたんだからセガの雑誌の王道を行こうという自負で「セガサターンマガジン」にしました。「Beep」を外して。この時期がゲーム産業の1つのピークだったと思います。世間一般の盛り上がりもすごかったですよね。テレビとか雑誌でも次世代ゲーム機特集とかやって。ゲーム雑誌の黄金時代です。

(第3回)

日時：12月15日(金) 13:00～16:00

場所：一橋大学千代田キャンパス

参加者：

立命館大学：福田一史専門研究員、井上明人客員研究員

一橋大学：嶋原盛之

1) 「BEEP!メガドライブ」から「セガサターンマガジン」への移行

川口

次世代機が出るっていう情報が、業界でちらほら出てきたのは1993年ぐらいなんですけども。とはいえ、そのときはやはりセガだったらメガCDが出て、1992～1993年っていうのは結構いいゲームが出てきてたんですよ。そういう時期になってますと。そのときにトレジャーが入ってきたり、それから「ぷよぷよ」が出てきたり、それからキャメロットのRPGが出てきたりと、1992年ぐらい。一つのメガドライブとしてピークを迎えるんですけども。それからメガCDに収束すると。

そのメガCDが出てきたときに、そのときに皆さん御存じのように、NECもROM2システムと、CD-ROMを出してたんですよ。やっぱりCD-ROMというのが一つのメディアにこれからなるんじゃないか。で、それでちょっと次世代機の一つのポイントとして、CD-ROMでゲームができるようになるんじゃないかということで、徐々に盛り上がっていきます。

で、うちの会社も「BEEP!メガドライブ」の後継誌として「セガサターンマガジン」を出そうということで。ここに企画書もありますけど、私としては1994年になってからいろいろ提案をされていて。大体夏ぐらいには、次の雑誌の方向性が固まるということでしたね。とはいえ、サターンとそれからプレイステーション、どっちにウエートかけるかというような問題とかですね。それからセガとはずっといいお付き合いしてきたんで、そこでプレイステーションを出してもいいのかというような話も当然出てきます。一応そんな状況でしたね。

それからもう一つ言えるのは、これは「Beep」のときからお話ししてたんですけども、誰がゲームユーザーになるんだというのが、この雑誌の場合、すごく重要になってくるんですよ。小学生が中心のファミコンのボリュームゾーンで、なかなか苦戦したっていうのは、高校生ぐらいをターゲットにしたカルチャーマガジンとして作ったんで、ちょっと苦戦をしたっていうところがあったんですけども。私は自分の作り方として、「Beep」の路線をずっと踏襲してきたんですけども。小学生が中学生になって高校生になると、ちょうど我々の作りたいボリュームができたんじゃないかというのが、すごく作りやすいなと思って、「セガサターンマガジン」と「The プレイステーション」の2誌を同時刊行してもいいんじゃないかなと思ったんですよ。「サタマガ」も「The プレ」も全部、私が全ての雑誌の編集長をやってたんで。

2) 「The プレイステーション」の創刊について

川口

SCE の場合はどうだったかっていうと、いろいろお話を聞くと、自社でプレス工場を持ってると。確か静岡だったですかね。プレス工場を持っていて。で、JARED って言いますかね、レコード流通を持ってたんですよ。そこでプレス・流通して販売するというモデルを作ったんですよ。

一方、セガの場合は任天堂が作った玩具流通、それから量販店流通っていうところで、ちょっとこれは違うなと。やっぱりビジネス的にどっちがうまくいくだろうかっていうところで、もしかするとプレイステーションはいけるかもしれないっていうことを、自分の頭の中でちょっと思い出して。プレイステーションもいけますよってことで、会社に提案したっていうのは覚えてますよね。

ですからどちらかという、作品とかそういうレベルではなくて、そのバックボーン。ビジネス的なバックボーンがしっかりしていて、技術的なバックボーンちゃんとあるほうが、最終的にはいけるんじゃないかなっていうのは思ってたね。

3) 「セガサターンマガジン」「The プレイステーション」の隔週～週刊化

川口

「ファイナルファンタジーVII」の辺りからですよ。結構大きなダメージがサターンにあった。部数はそれほど変わらなかったですけども、プレイステーションのほうがやっぱり伸びていくんですよ。我々も特集で動いてるんですけども、「ファイナルファンタジーVII」から、やっぱりグッと伸びましたね。で、隔週にしよう。それ以降、話がちらほら出てきたと。もうゲーム、1990年からはばらばら。恐らく黄金時代じゃないですかね。ゲーム雑誌の。

で、隔週で、「ザ・プレイステーション」がどんどん売れて、サターンがそこその伸びだった状況から、この週刊って話が出てきて。1996年ぐらいですかね。そういう話になってきて。もうこれはもう週刊は完全に会社の都合ですよ。

僕は役員の下下のレイヤー、今で言うと執行役員ですよ、そのレベルだったんで。そこで、週刊化まではプランニング、それからスタッフもやりますけども、その後ある一定の時期がきたら、手を引きますよってことで週刊化しましたね。

4) オンラインゲーム事業への転身

川口

DC（ドリームキャスト）版の「セガラリー2」が、チャットやる人が4割ぐらいいて、ゲームやらずに。ちょっとおかしいなと思って、私もそれでショックを受けたんですけども。「ぐるぐる温泉」も多分そういうことができるんじゃないかと思って。SNSとゲームが合体したらどんなふうだろうなっていうのは、ずっとその頃からあったんですよ。同時接続で入ってるじゃないですか、「セガラリー2」って。それ初期の頃だったんですけども、4割ぐらい入ってるんですけど、ゲームやらないんですよ。チャットやってるんですよ。6割しかゲームしてないですよ。自分が知ってるセガユーザーっていうのはバリバリのゲーマーで、全部ゲームをやるもんだと思ってたんですよ。せめてチャットが1割ぐらいとかね。

4割とかどうということだというので、ここでオンラインゲームってのがきたらえらいことになるなっていうのが、そのときに体感したんですよ。「ディアブロ」とこれと、あと「ぐるぐる温泉」っていうところが、今の自分の活動の原形になってますよね。

だからDCは逆に言うと、そういう仕掛けはいろいろできてきて、未来も見えてきたんですけどね、もう。今度ネットゲームになると、ユーザー、読者の購買とマッチしなくなるんですよ、メディアが。なかなか部数が伸びないんですよ。これからインターネットでつながって、バリバリにチャットしながらゲームすると、情報の共有の、これまでゲームを作っていた、例えば読者のコーナーとか読者レースも含めて、ユーザーとうまくコミュニケーション取りながらやってきたところが、多分なくなるんじゃないかなという予感がしてたんですよ。

とりあえずこれからはどうなるか分からない時代で、なんかやりたいけども、やり方は分からないとかね。ネットのメディアの作り方とか、メディアとかネットワークも含めて、ゲーム系のオンライン系の。それがほとんど私のところへ個人的に来てましたね。それで自分で会社を立ち上げたんですよ。goo ゲーム事業のコンサルティング業務で。

NTTのコンサルやりながら、韓国とか調査に行ってたんですよ。なぜかっていうと、もうフレッツADSLをブロードバンドにしたいという、彼らの戦略があって、そのときにブロードバンドになったらどうなるか。特にオンラインゲームっていうのはすごく出てきているって話があったんで。そこで調査に行ったんですよ。

そんな中で「ラグナロクオンライン」ヒットし始めたり、「リネージュ」2003年ぐらいですかね、ヒットし始めて。そのときに、そこらへんのメンバーが集まっていたら、そのメンバーのサポートをするために、「何かこう組織を作ったほうがいいんじゃないか」って経産省に言われて。「じゃあお前がマネージャーやってんだったら、やればいいじゃん」って言われて。それでLINEの、その後社長になる森川さんとか、ガンホーの森下さんっていう、もうやんちゃな数十人のベンチャーの社長と、今のうちの植田っていう会長、当時はゲームポットの社長をしていた植田などのメンバー4～5人で作ったのが、今のうちの団体（JOGA）ですよ。まさか彼らがこうなると、その当時思わなくて。1,000億産業に売上げを上げると思ってなくて。

5.1.2 元セガ 佐藤秀樹氏への聞き取り調査

(第1回)

日時：11月14日(火) 15:00～18:00

場所：一橋大学国立キャンパス

参加者：

一橋大学：清水洋教授、鳴原盛之、山口翔太郎

1) 佐藤氏の生い立ち

佐藤

生まれは1950年、北海道の芦別という炭鉱町です、当時は。そこで生まれまして。それで私の下には4才違いで妹。さらに2才違いで弟、両親との5人兄弟ということです。私が長男っていうことで。それからかなり転々としてるんです。とはいえ空知郡の中。空知郡って郡があるんですけども。

まあ良くも悪くも父ってのはちょっと変わってて。よく言えばほんとアメリカナイズされて、能力・スキルを認めてくれたんだったらそちらに、まあスキルアップっていう形で移動するというような何か考え方っていうのかな。それがあって。それが故に、芦別で生まれました、それでその後は野花南(のかなん)。富良野の近くですけども、富良野市宇野花南とかね。

父は製材所で鋸(のこ)を、鋸つつつても製材所で使う鋸ですから、すごい大きな鋸。で、丸鋸もあれば、帯鋸つつつて、そうですね、30センチぐらいでこちらに歯が付いてて。で、その鋸が目立って。要は鋸は使っていると切れなくなってくるんで、それを研ぐというんですか、そういった仕事をやってたんです。ですから製材所関係の周りを転々として、そのたびに引っ越しをしてたということです。

そうすると、学校へ入ってまあ1年もしたらまた転校ですよ。それでやっとなら慣れてきたかなと思ったらまた転校、転校。私は転校つつつ立場を何回もやってるんです。転校するとあれは、まあ皆さん転校の御経験あるかどうか分かんないんですけど、最初はやっぱ嫌なもんだよ。誰も知らない(笑)、ところにぼんっとして。それで自己紹介を含めて、佐藤秀樹です、どうたらこうたら、趣味何ですみたいなことをしゃべって。んで最初のうちはやっぱ独りだもんね、誰も友達がいない。そうすつと、中にはやっぱちょっとおちゃらけたやつだとかいて、それなりにこう話し掛けてくれて、そこから少しずつ少しずつやっとなら友達関係、人間関係ができてくるわと、っていうことなんですけど、最初のやっぱ数か月、やっぱ非常に寂しい思いをしますよね。

あるとき何かもう転校嫌だと言って。そしたら、じゃあなんと、テレビ買ったからと言って、それでころっと。当時はやっぱテレビというのは、まあ皆さんほんとに御存じないでしょうけど、テレビのあるうちっていうのはもう、やっぱ金持ち。若しくは店やってますとか、そういった所へ行くわけだね。それは何も私だけじゃなくて、やっぱ周りに何人もいて。特にある商店やってた所なんてのは、まあほんと夜の5時、6時ぐらいからガキタレがこっちに来てテレビ見せてもらって、そ

れで帰ってくるみたいなの。そういうのが、自分ちにテレビがあれば、もちろん白黒ですよ、あれば見放題だなんて。だからまあ私を黙らせる、懐柔するのに、ね、テレビ買ってやるから、みたいなの。

製材所そのものというのが、やっぱり外材って、何ていうんですかね、海外からの材木が入ってくるようになってっていうこと。北海道の地場にある製材所っていうの、やっぱりどんどん、まあ斜陽産業ですね、なってきた。ほいでその、父が勤めていた製材所もやっぱりもう閉鎖すると、せざるを得ないということになって。それで父は、じゃあ東京へ出てそれで、東京には木場があったんで、木場へ勤めたいっていうことで東京へ出てきたの。そのときは単身でこっちへ、東京へ出てきて。父がこっちへ来てる間は、母と兄弟、これが北海道にいて、それで父からの仕送りでまあ何とか食ってた、ということですけど、こちらで一種定職が見つかったっていうことで、じゃあお前ら出てこいっていうので、中学校の確か1年ぐらいですけども東京へ出てきたんです。

父が勤めてたのが、武蔵村山にあった日産プリンスの大きな工場です。そこに社員として勤めるに当たって、近場でその住居っていうことですけど、そんなに金があるわけじゃないので、今もあるかどうか分かんないですけど、雇用促進事業団っていう公の何か、雇用促進するためにみたいなの、そこが運営する団地が八王子にあったんです。八王子のあそこ、小比企町というね。

私が昭和でいくと25年生まれ、1950年。妹が29年、それで弟が30年。まあちょっと年子に近いんですけども、まあちょっと離れてるんでね。それなりに一緒に遊んだというよりは、面倒を見たという思いのほうがやっぱりちょっと強いですね。

2) 幼少期の遊び、トレンド

佐藤

記憶してるのはビー玉、それからこちらではメンコという、メンコといいますけど、向こうではパッチっていったんですけど、この印刷された丸いその厚紙。これを盤上でペッ、うわっ、投げて、落としたらもらえるみたいなの、だからメンコです。若しくはひっくり返すとか。あとはチャンバラごっこだとか。チャンバラごっこ辺りになると何人か必要で。当時小学校の低学年だとするとやっぱり高学年の連中がいて、まあ彼らの後くっついて走り回ってみたいなの。せいぜいそんなもんでしたね。ですからテレビゲームなんてもちろんないからね。漫画とかはほとんど読んでない、貸本屋はあったとは思いますが、ほとんど接してないです。

テレビのときはね、当時は「快傑ハリマオ」だとか「ナショナルキッド」だとか、今はね、覚えているのは、赤頭巾、赤頭巾みたいなの何だべ、何だか頭巾とか、そういう一種の活劇みたいなのが好きでした。

北海道はテレビ局が3局かな。NHKと、民法は下手すると1局とか多くて2局ぐらいしかない。ですんで、番組そのものをチョイスするのは、まあほとんどできないくらいの感じです。東京出てきたらほんとびっくりしましたが、まあいっぱいテレビ局のあれが、チャンネルがあるよと。ですから昔はほんとに1、3、あとなにがしかぐらいのチャンネル、まあガチャン、ガチャン、ガチャンでしたけど、それくらいで済んでた。

私が記憶してるのは、「少年ジャンプ」じゃないな、「マガジン」、「サンデー」、これが小学校の4～5年生かな、うん。でね、「サンデー」が……そうそうそう、「マガジン」だったか「サンデー」だったかが創刊された。それは記憶してます、創刊されたときに買ったという。しばらくして「少年チャンピオン」かな、それが何か創刊されて、その後にジャンプか何か出てきてみたい。

北海道の芦別って所は、当時は人口がそれでも4万、5万人ぐらいいたのかな。おっきな町じゃないですけど。そこでさっき言ったテレビを見に行くっていうんで。とある商店、名前は忘れちゃったけど、そこへ行くとやっぱり友達連中がいるわけです。特に日曜日辺りになると、さっき言った「ナショナルキッド」が何時からみたい。そういうところで、やっぱりみんな集まってるんですね。だからそこ行って、まあ真剣にそのテレビ見て、で、ある時間したら、それでうわっと引きあげて、それで何か遊ぶ。遊ぶって何やって遊んだかがよく分かんないけど、まあそういう点でいくと、そのお店が一種のコミュニティ。それは何も同学年だけじゃなくって、もうそれこそ小学校であれば高学年も一緒にいて、みたい。

プラモデルはやりました。まあちっちゃいやつで、キャタピラがゴムでできてますとか。それはそんなに値段がしなかったんで、それはちゃんと買ってたんでねえかな。買ってもらったと思うんだけど。そのときに思ったのは、タイガー戦車ぐらいになると電池がすぐなくなる。ということで、何とかならんかなと、調べた記憶があるわ。そしたらね、蓄電器という。要はコンデンサーのことです。蓄電器なるものがあると。それがあると電気がためられるみたいなのがあつて。それでじゃあ蓄電器があればタイガー戦車が動くか、いうことでいろいろと調べた記憶はある。

3) 高校～短期大学へ進学

佐藤

私は確か八王子にある富士森高等学校かな、そこを受験したんです。この地区では立川高校、国立高校か武蔵かな、何かまあ一流どこっていうのかな、などとてもじゃない、入れるだけの頭もないから。ほいで富士森高校を受験して、それ落ちてんだわ。で、たまたまそのときに、そのときは学校群制度がない時代で、日野高校がちょうど新設高校として募集してた。富士森落ちて、それで何でか分かんないけど日野高校へ行くということになって。日野高校ってのはあそこにあるんですよ、高幡不動の近く。まさしく新設高校なもんだから校舎ないんですよ。プレハブ。1年目はプレハブで。

高校が物理部なんだよ。で、つまんないウソ発見器とかね、何か作って。学園祭っていうかな、そのときにつらっとまあブース出して何かやったっていう。中学校、高校入ってからかな、急に読書家になりました。名作と呼ばれるもの。それこそトルストイから始まってディケンズだ何だらかなんたら。何かの感想文で私、書いたことあるんですけど、カフカで混乱しディケンズで心躍らせとか。

3年の時点ではほんともう大学入試ということだから、まあ基本的にクラス分け、理工、理数系、文化系みたいなあれで。私はやっぱり何かものづくり含めて、やっぱり理数系行きたいなっていうことで理数系入って。それで何たって新設校だから、学校としては国公立大学に何名みたいな何か目標を持ってたみたい。それで、私はまあそれで大学、やっぱり国公立に入らないことには駄目だからっていうんで、それなりに勉強した。で、それなりにこう上がってって、そんでね、当時は1期・2期ってあ

ったんです。今はもう1期校だ2期校だってない、いうことですけど、1期校・2期校、これ別々に受けられたんです。で、1期校は千葉大受けたのかな。2期校は、えーと、農大、東京農工大学。で、ものの見事にコケてね（笑）。

で、1年じゃあ予備校かななんて思ってたなら、予備校の費用というもの、これ、ばかになんないということで、おやじが都立の短期大学、工業短期大学。昔は鮫洲っていう所にあつて、今は4年制に変わって東京、あそこ、豊田にあるんだけど。えっとね、科学技術大学かな、何かそんな感じの、うん。昔は今申し上げたように鮫洲に東京都立工業短期大学という名前であつて。それで、お前、そこ受けてみないかみたいなことを。

彼にしてみると、おやじにしてみると、まあどっかへたたき込みゃあ、それで国公立だったら金がついていう思いもあったのかも分かんない。ほいでそこ、うん、そうだなと思って、受けて。私の腹は、まあここで学校行きながら勉強して、来年また大学受け直せばええかぐらいの。そいでまあ受けました。そしてところ、まあ合格しましたと。要はレベルがそんなに高くないせいもあるんだろうけど、まあまあ成績だったみたいです。

4) セガ・エンタープライゼス入社の際

佐藤

私は就職のほう全然考えてなかったんです。何でかっていうと、その当時私のアパートのそばにとある人がいて、その人が青年海外協力隊、これでアメリカへ2年かな、3年間ぐらい行って、その話をちらっと聞く機会があつたんです。それで試験を受けたら、いや、佐藤さんねと、あなた不合格ですと。で、こっちはほら、学科試験もそれからカンバセーションの試験もそつなくこなしてもう大丈夫だ、ぐらいの。面接だつてきちつと自分をアピールできたしいいな、自信あつたからさ。えっ何でって、何ですかって聞いたら、いや、面接のときに何かあつたんじゃないんですかぐらいのことを言われて、駄目になっちゃつた。

そんなこんなしてるうちに、短大時代の連中とたまに会おうちゅうことで、もうそんなときはもう基本的に一応卒業して終わってるってことで。それで何か話してたら、俺4月から……いや、みんなでもまあ就職の話が出てくる。進路の話が出てきて、いや、今度俺はトリオ行くんだとか、富士通行くやつもいりゃあカシオ行くやつもいて、何かまあ電気系だから、そういう話しして。えっ、何だみんな就職するのかみたいな。当たり前ちゅうんだけど。それで、これはちょっと俺も考えなくちゃいけねえなぐらいのさ。

ほいでね、学校行つたんですよ。それ、行つたのは確か3月の25日とか26日ぐらい。学校行って、就職担当の先生がいたんで、いや、御無沙汰してますぐらいから始まって、いや、ちょっと先生、就職したいんですけど、ちょっと、ね、3月の二十何日にね。おまえは就職しねえって言ったじゃないかと。それは、私は海外青年協力隊でアメリカ行くつもりだったから、そんなの関係ねえつうぐらひのあれで。そんで先生が、まあしょうがないなっていうことで、フジソクっていうスイッチだとかコンセントだとかやってる、そこの会社を紹介してくれて。

先生、それつまんねえつつったんだよ、俺。先生、それはちょっと面白くないと、つまんないよと言ったら、先生怒っちゃって。おまえ、今ごろ来て、俺が何とかちょっと顔が利くっていうかな、それんとこ紹介してるのに、もう知らんと。で、2階かどっかに何か就職のちゃんとした資料が全部置いてある部屋がある……私、1回も行ったことないのよ、そこ行って自分で探せ、みたいなこと言われて。

で、どんな仕事って何にも決めてないから、つらつらこう見てたらあのトミーが出てきたんだ、おもちゃの。トミーの会社案内か何かで、それでトミーでおもちゃいっぱいやって、こっちはプラモデル嫌いじゃないぐらいのあれでやってたから。それでトミー、あ、トミー面白そうだなと。これだったらスイッチだとかコンセントよりはいいやと思ひまして、それでトミーへ電話した。そしたら、締め切ってますってわけよ。3月、まだ4月入ってねえじゃねえかと。いや、就職活動って一切やってないから、私は。全く分かんないわけよ。だから3月の、まだ4月前なのに締め切ってる？ とんでもねえなつつって。

で、しょうがねえと他探して。そしたらセガが出てきたよ。で、セガに、ぱっと開いてみた。ほうするとまあおもちゃじゃないんだけど、当時スロットマシンだとか、業務用のゲーム機のちょっとはしりのやつ、あとジュークボックスだとか何かやって。で、何と金曜日は半ドンですと、土日休みですと。当時は外資だから。

給料が当時32,000円くらいのもんで、決して悪くないんです。で、場所見てみたら大鳥居ですと。片や私が探してるのは鮫洲。鮫洲から大鳥居行くには蒲田で乗り換えて2つ目、非常に近い。だから、これな、また電話すると、きっと締め切ってるとか、何かかんか言われる可能性があるなど。これはもう行くしかないなとって、その足でセガへ行った。当時、そのときの課長、これが、彼が何と都立大出身なんだと。で、彼がまあ暇を持て余したかどうか分かんないけど、彼が対応してくれた、人事課長がね。対応してくれて、いや、私ね、都立の短大の佐藤で、ちょっと就職したいと思うんだけど、みたいな。したら、まあ同じ都立だから少しはあれじゃないかな、思うところあって。ほいで、生意気にも私は、会社ちょっとすいません、案内してくださいと。ほいでね、で、彼、暇だったんだらうけど全部案内してくれた。

で、どうですかって聞かれたんで。いや、私はね、開発か生産技術部だったら入ってもいいと(笑)。あとはもう、そんな工場なんか入ったって、ねじ締めだ何だかんだやこんなもん入りたくない。開発か生産技術部だって言ったら、今度は2つ目のラッキーは、開発は3名を募集してましたと。また2名しか来なかったと。当時セガは全然人気ないから、セガなんて誰も知らない。で、1名欠員。ということで、じゃあちょっとあんた開発興味あるんだったら、開発へ行ってちょっと話ししてらっしゃいということで。開発の当時の部長と次長が面接ですよ。

そのときの部長が、まあすごくいい人。最終的に私も仲人お願いしたんだけどね(笑)。それで人事戻りました。そしたら、向こうから連絡があったんでしょ。1名欠員のことだし、まあ話してみても大丈夫そうだということで、そんで採用。

(第2回)

日時：12月5日(火) 15:00~18:00

場所：一橋大学国立キャンパス

参加者：

一橋大学：清水洋教授、鳴原盛之、山口翔太郎

1) セガ・エンタープライゼス入社当時の業務

佐藤

当時は、セガっていったって誰も知らない。確かに業務用の機械は出していました。それからジュークボックスでは日本一のジュークボックスのオペレーターということでしたけど。当時セガは今、申し上げたジュークボックス以外にゲームセンターも経営をしてたんですね。ゲームセンターの要員を含めて。あとはゲーム機を作って売る。それからジュークボックスを貸す、売るもありましたけど。

最初のうちは工員でしたね。研究開発部というね、R&D。そして外資ですから、外資独特のやっぱり言葉というのかな。パーツルームといって、いろんな部品、それから管理してるセクションあって、そこに何か部品が欲しいときにオーダー書を書くんですね。それをイシュースリップというね。イシューする、要するに何というのですか。出すという意味。イシュースリップだの、旅行はアウトディングですとか、それからプロジェクトを進めてきて、これは駄目だなといったときに、ボイドという言葉だとか。やっぱり外資ならではのそういった言葉の。幹部クラスはみんなニックネームで呼んでました、それぞれね。タカハシさんという人、さっき言いました、当時の部長さん、タカハシさん。その人はタックと呼ばれていたりとかね。面白い会社ですよ。

ドライブゲームがあったり、シューティングゲームがあったり、あとドッグファイト、飛行機でみたいな、空中戦のゲームがあったり。そういうゲームを開発してたんですよ。私は、専ら最初のうち、工作室の中でやってた仕事というのは、そういったゲームを作るに当たって、チェーンの上に模型を乗っけなきゃいけないと。

チェーンからブラケットを出して、そこに模型の車をポンと乗つける。ブラケットというのは基本的に鉄、板金で、チェーンは、御存じだと思いますけど、あそこ取っちゃうとばらばらになる。ですから、それを1回外して、そこに鉄板を当てて、さらにここをもう一回、止めて。そうするとこういう鉄板であれば、チェーンがこうやって動いていくと、鉄板に乗った車も動くという。こういうブラケット、鉄板のやつを図面が出されて、寸法幾つで、この穴の大きさが幾つで、ピッチが幾つでという。そういった図面が工作室のほうに来て、そこにマネジャーがいて、彼がスーパーバイザーですね。そのスーパーバイザーから、「佐藤、暇そうだな」と言われて、「おまえ、これ作れ」という形で渡されて、そしたらその図面を見て私が作るという仕事をしてたんですね。ですから鉄板だけじゃなくて木だって、それからプラスチックも、いろんな材料を使ってね。

2) ビデオゲームとの出会い

佐藤

しばらくしたら、「ポントロン」という、「ポン」ゲーム。あれを見たときは正直言って衝撃、受けましたね。というのは、どういうことかという、テレビは見るもんだったんですね。テレビを使ってる。さらに見たこともないものがいっぱい、基板の上に乗っかってるんですよ。それがICという。昔はSSI、スモール・サイズ・インテグレーションサーキットという、要するにゲートですね。どっちかっていうと、ANDだ、ORだ、せいぜいMSIレベルでシフトレジスタだの、カウンターだのいうことですが、そんな大規模なものはないんですけども。ディスクリートICは30センチ、40センチぐらいの基板にびっしり。TTLというやつがね。Transistor-Transistor Logicですね。びっしり乗っかってる。

最初、訳が分かんなくてね。テレビに好きな絵が出せる。それも、さっき言いましたようにテレビは見るもんであって使うもんじゃないから。どういう信号が送られてきて、それで絵が出るんだろうと全然、分かんなかった。だけど、たかだかピンポンとかいってるだけなんだけど、めちゃくちゃ面白いんだよね。あれね。「ポントロン」というやつに衝撃を受けて。それでICを初めて使い始めて、こういうことをやっているわと。これでブラウン管に絵を出してるんだなというのが分かってきて。

「ポントロン」は真似（まね）、そっくり真似。当時、アタリという会社はすごく鷹揚だったんだね。回路図が全部、付いてるんですよ。機械に回路図が付いてて、もちろんパターン図はないですよ。基板があったら、ここに何番のICですよみたいな。あれを、そっくりパクって、名前を変えて「セガポントロン」という名前にしたんですよ。

当初は汎用テレビ、モニターですね。それを使ってたんですけども、やっぱりエンコード、レコードやってくと、絵が汚いということで。テレビゲームがそれなりに出てくると、今度はモニター屋さんが専用の、要するにゲーム用のモニターということで、どんどん出荷するようになったんですね。業務用の華やかかりし頃だから1980年近辺じゃないかな。パナソニックとセガも組んで、何というやつだったかな。ゲームを作ったんですよ。「サブロック3D」という、潜望鏡で潜水艦ゲームですね。パナにしてみると、そのゲームに使うモニターはパナだと。もう一つ彼らは、ゲームの業界というのは、何かおいしそうだなというふうに多分、思ったんでしょう。

3) ピンボールへの独自の工夫

佐藤

ウィリアムス辺りのバンパーは、どういう方式になってたかという、玉がころころと転がってくると、ここに乗かるとスイッチが入って上からぼんとたたくんですよ。要するに挟み込む、挟み込んで玉を飛ばすというのかな。ですから、ばしゃん、ばしゃんとやるんだけど、しょせん挟み込んでるんで、そんなに玉がヴィヴィッドに動かないということで、面白くないねみたいな。

じゃあセガがやるんだったら全く違ったフリッパーを作ろうじゃないかということで。それでバンパーそのものをたたく。棒の上に円筒の筒があるんですけど、玉がくつと来るとかしく。そうするとスイッチが入って、ぼんという。そうすると、転がってきたやつをたたき出すんで、すごい速い。ばしばしばしと。：スピード感。フリッパーも、もっと強力にしまえと。フリッパーという

のは、この落ちてきたやつを、ぼんとやるやつね。これも、その強いやつにして。

あと俗に言う役物。役物というのは何かというと、フリッパーというのは玉をぱんぱん、ぱんぱんはじきながら、下に落とさないようにして得点を競うということなんだけど、しょせん平面、2次元。じゃあ3次元、若しくは何か起きたら何かをやるという。それで、じゃあパチンコをここに付けちゃえ。あることができたなら、パチンコがぼんとここで打つ。ころころ、ころころといって、ここに幾つか通り道があって、ここ通ったら500点、ここ通ったら50点みたいな。そういった一種の役物を合わせることによって、今まではただここで動いていたものから、今度は3次元的なものになるわけですね。さらに、じゃあフィールド自体も立体にしてしまえ、と。当時は、それこそセガが先駆者で。メカだからね、たまに壊れることもあるんだけど、それ以上にやっぱり面白いよ。

4) 家庭用ゲーム開発の開始

佐藤

家庭用をやったのは、SG-1000と呼ばれるゲーム機の前に、SC-3000というセガコンピューター3000。3000は何かというと29,800円という価格。そこからSC-3000というネーミングで家庭用のパソコンを出したんですね。

何でこんなことやったのというと、やはり業務用だけでは、ちょっと弱いねと。一方の任天堂はもちろん業務用もやってたんだけど、家庭用として「ゲーム&ウオッチ」みたいなものでかなり、やはり伸びてたわけですよ。だもんで、当時のトップにしてみると、業務用だけでは駄目だ。じゃあ家庭用で。かといって、じゃあ「ゲーム&ウオッチ」みたいなものがすぐにできるかとなったら、なかなかできないところもある。だったら、もうちょっと何ていうかな、方向性を変えて、じゃあパソコン、PCを安価に出すことによって、違ったコンシューマー路線というのが考えられるんじゃないのという思いだったと思いますけど。

パソコンというのは当時、まだまだ非常に高価だし、子どもたちに手に触れられるような代物じゃない。セガ、いろいろやってる中で、いろんな人からPC開発の相談が徐々に来る。要するにPCというのは道具、文房具みたいなもんなんだから、「文房具みたいなものをできるだけ簡単に使いやすくするとしたら、ゲーム屋さんの考え方みたいなものもいいんじゃないんですか」みたいなことを多分、言われたんだと思う。私自身も言われた。

当時は、SC-3000のときには、アプリケーションというのは基本的にBASICさえ走ればいい。だからBASICのAだBだ。AとB、何が違うのといったら、メモリーの容量が違う。Aタイプは16キロバイト積んでます。Bタイプは64キロバイトです。それもカートリッジで、ぶすつと挿すとBASICが立ち上がって、それでメモリーの範囲内でソフトが組めますと。IF文を作ったらこうです、こうですとか。それなりにライブラリーがあって、テレビにつなげますと、モニターというのは家庭用のテレビという前提で作って。

けど、それだけじゃ、やっぱり何かなということ、じゃあゲームのカートリッジも作っちゃおうということで、ゲームのカートリッジを何本か用意をしよう。だけど、基本的にゲームを作るとなったら、ソフト部隊を動かさなきゃいけない。ソフト部隊は自分たちの業務用だけで目いっぱい、

ちんけな絵しか出てこない。開発サイドからいくと、ちんけな絵しか出てこない、そんなもんで開発すんのは面白くないわけよ。業務用は先端的に色数が 256 色ですとか、スプライトが何百個出ますよとかというのに比べると、SC-3000 というのは 1 本のラスター上に 8 個しか並びません。絵がね。だから、いっぱい、何か出てくるといったら、まず出せませんよ、全部で出せる数はこんだけですよと、決まってる。そうすると、ソフト部隊からしてみると面白くないわけね。

当時のセガの責任者、当時は中山（隼雄）、彼がヴァイスプレジデントだったかな。プレジデントは（デイヴィッド・）ローゼンがまだやってたから。ヴァイスプレジデントだった彼が打診をした。そしたら、ばか言うんじゃないかみたい。そんなもん駄目になったのに何を今更、またやるんだみたいな。それをああでもない、どういう言い方をしたのか分かんないけど、何とか説得をして、じゃあゲーム機やろうと。でも、すぐにできる代物ではないから SC-3000、あれからキーボード取っ払っちゃえと。ゲームカートリッジ挿せば、ゲーム動くんだよねということで急ぎよ、あれを。SC-3000 をちょっとモディフィケーションして、ゲーム機に仕上げ直した。それが SG-1000。

だからソフトも外へ出さざるを得ないということで、いろんな外注に頼んで、一種のセカンドパーティーですね。セカンドパーティーとして、うちから金を出すからみたい。開発費を払ってということで。「N-SUB」はあれだよ。「ぷよぷよ」の仁井谷。面白くない。仁井谷君は当時、彼、広島かな。ソフトを外注に出して、それで、まず、出来が悪いんだ。めちゃくちゃ出来が悪い。音も全然、同期が取れてないということで、セガからライブラリーを全部、提供したりして。ショーの当日になって、やっとリュックを担いで。彼はリュックでいつも移動してたんで、リュック担いでショーの当日の朝の 9 時かな。何かショーが 10 時ぐらいに始まるという 9 時ぐらいに来て「できました」みたいな。

当時は正直言って、絵、見たってひどい絵だよ、SG-1000 は。私は業務用もやってるから。業務用は 256 色だ、もう今や 32,000 色だというレベルからいくと、まあちんけな絵で、どうかなくらいなの、そういうつもりだったんだわ。そしたら何々、初年度、任天堂のある意味じゃ宣伝の効果があつたせいか、16 万台売っちゃったんだよ。セガ全員がぶったまげたよね。16 万台。

(第 3 回)

日時：12 月 12 日（火）15:00～19:30

会場：一橋大学国立キャンパス

参加者：

一橋大学：清水洋教授、鳴原盛之

1) 1980 年代の開発体制

佐藤

ハードの部隊は私のところだったんですよ。アーケード、コンシューマを両方やってました。ハード部隊はね。ただし、使うハードウェアが全然違うということで、ソフトウェアはコンシューマーのソフト部隊、それからアーケードのソフト部隊、2 つに分かれてました。一番最初の 1983 年に始め

た頃は、私のところに実際ソフト部隊もいたんですよ。

ゲームソフトは、何をもってリリースするか。要するに、これで終わりと言うかということ、もう最終的には納期なんですよ。ソフトウェアというのは、いじると、どんどんいじれちゃう。もう最後の最後までいじれるわけですよ。よく言えば改良しようとして、「ここが面白くないからこうしよう、ああしよう」「ここはもうちょっと、ストーリー、こう入れよう」。幾らでもできちゃう。どんどんできてくる。じゃあ、それがいつになったら、エンドレスかっていうと、ないんですよ。やればやるほど、「いや、もうちょっとこういうストーリー入れよう」とか「このキャラクター、もうちょっとかわいくしよう」とか「もうちょっと動きを」、そんなことをやらせてみると、際限ないんですよ。際限ない。だけど、少しでも面白くしなくちゃいけないとなったら、やっぱり自分自身でも遊んでみなきゃ駄目。

こっちはこっちで、業務用のハード？ これはこれで、本流のハードだから、コンシューマー、これも一発どじると大変なことになっちゃうよ。もう何百万台単位で考えなくちゃいけない。1円コストダウンすると、100万円かかってくる、10円、コストダウンしたら、もうそれで1,000万円かかってくるわけ。そうしたら、3人分の人件費が出ちゃうとかいうことになって、これはこれでやらなきゃいけないと。とんでもない、できまへんと。それで、ソフトの専門部隊をつくってくださいというんで。それで、平林というやつを、どこからだったかな、平林というのを呼んできて、こいつにやらせて。やれ、やれと。それで、ソフトをこっちで。

だけど、そもそもここにいた連中の素養が、基礎学力もなければ、やる気もない。そういう連中なんで。やっぱりレベルから言ったら、うーんと下ということで。そういった意味では、業務用はある意味は、最先端の技術、マイコンも最先端。家庭用の場合は、一番こなれたマイコンであつたらいい。ところが、ハードウェアそのものは安くしなくちゃいけないんで、カスタマイズして費用を落とさなくちゃいけない。そうすると、それこそ IC200 個を 1 個にまとめればとかね。

2) ゲーム開発、ビジネスに対する考え方

佐藤

業務用は、もう 3 分の世界なんですよ。100円、200円を入れさせて、「ああ、面白かった。でも、もうちょっとやりたいな」。でもしよせん 3分、4分。ところが、家庭用は 1日ですか、2日ですか、1か月ですかという。長い時間をかけて、ストーリーを楽しむ。だから、全然違うんだわ。

私、だから、ハードウェアとしては、両方出しているでしょう。やっている。業務用の部隊からは、もっと絵を出したいとか、もっと高速で動かしたい、もっと演算をしたい。そういうニーズがばかばか来て。それに対して、私のほうは応えてくるんです。マイコンを変える、グラフィックスエンジンを、何を変える。器を出すだけです。その上で、相撲取りが相撲を取るという感じ。家庭用の場合は、あるレベル、このあるレベルのものを具現化するには、じゃあ、マイコンは何がいいか。どのぐらいの集積度の IC を起こす？ そうしたら「コスト幾ら？」「コストは 30,000円じゃ、高いよね。やっぱり 29,000円だよ」「いや、19,000円」だよ、と、勢い 19,800円のできるものはどういふもんなんだという。もう全然、発想が違う。

だけど、こちらでやってきた技術がこっちに少しでもインプリできるんだったらということで、じゃあ、マイコン。これも業務用は MC68000 で走りましたと。当時、もう早い段階からね。こっちはまだ Z80 を使っている頃に「ハングオン」。はい、68,000 です。走ってる。8 ビットでこれをやってみました。マークⅢまで、8 ビットでやってみました。マスターシステムというアメリカバージョン、これも 8 ビットでやっています。

だから、MC68000 という、当時アキバで、幾らするのかな。68,000 までしてなかったと思うけどね。当時、使ったときで、やっぱ 5,000~6,000 円じゃないかな。そういうマイコンを使って。じゃあ、5,000 円使って。それでどでかい LSI なんて起こす必要ないから、ゲートアレイを使って、メモリもふんだんに使って。

だから、「ハングオン」は何と、256K の EPROM を 26 個。すごいよ。この 26 個のハード。インテルだって、ぶったまげたんだから。それが例えば 3,000 台。莫大な売上げです、彼らにしてみると。

3) セガサターン、ドリームキャストの開発

サターンは 1994 年ですね。結局、あの 16 ビットのマガドライブが、いまいちということで、したら次だよなということで、次をやるに当たっては、今回 RISC CPU に変えちゃおうと。実はサターンのときに、モトローラからは MC68020 という、MC68000 の次ね。32 ビットマイコン。CISC ですね。

これは CISC マイコン、強力なセールスがあったんですけども、私たち、アメリカはさっきも言いましたけれど、16 ビット。ジェネシス用にソフトを開発していたアメリカは、MC68020 を使いたい。要はソフトとしてみるとバージョンアップするだけだから、ライブラリを作るとき、全部できる。アッパーコンパチをやりたい。だけど私からしてみると、何のジャンプもないと。要は連続でこういうのはいいんだけど、やっぱりもっといいやつは不連続、ポンとこう何か変わるといことが必要だろうなど。16 ビットに対してサターンというのは、基本的に今度はメモリ。これはもうマスクメモリというか、半導体はもう駄目と。要するに高いしってということで、それで CD-ROM はかなり安くなってきたので、じゃあ CD-ROM という、かといってこれは全然新しくも何ともない。もう PC エンジンが出ちゃって、プラスで何か必要だよなっていうことで。

当時、たまたま日立が SH マイコンっていうやつを開発中だということで、私も非常に乱暴な話だったけど、できてもいないのに、一応ターゲットスペック。最終目標仕様というか、それを僕がざざっとみると、それなりにパフォーマンスも高いということで、じゃあ日立の SH 入れちゃおうっていうふうに決めたんですよ。これ RISC CPU。Reduced Instruction で RISC は当時 NEC も出していて、NEC は V シリーズということで出したんだけど、何となくだけど、日立の SH は何となくよさそうだなということで、SH を採用します。

国内でやっぱりプレイステーションに負けておると、ということで。これは考えなきゃいけないなっていうことで、もう 1995、1996 年ぐらいから、もう 2 年ぐらいしたら次の、どうするのと。もうこれ駄目だねって。アメリカでもサターンは鳴かず飛ばず。コストが高いつていうこともあって。ソ

フトも面白くない。それでさあ次、どうするか。これがドリームキャストにつながる場所ですけども。

そこまでSH やってるんだったら、次はSH-4 ですよ。サターンのはSH-2 だったけど、ドリームキャストの企画のとき、SH-3 は飛ばしたんだよね。もうSH-3 ごとくじゃもう駄目だった。SH-4 でコンピューターグラフィックスがベースだった。今度はね。何が何でも。そうするとジオメトリ、要するに膨大なこの計算をしなくちゃいけない。だからこの物体がここにいる。じゃあここに三角形のポリゴンが、三角形じゃなくてもあります。それに対して、じゃあこっちから見てたら、この頂点がこうなるので、みたいな。そういった全部計算をする。ジオメトリ、ジオメトリっていうんだけど、ジオメトリエンジンって。膨大なその計算をしなくちゃいけない。SH-3 にはそんなの出なかったんで、SH-4 にして。4 もまだ開発途中、スペックまとめてるっていうか、決めてる最中なので、セガからFPU、これはもう何メガフロップス以上じゃ駄目だとか。FPU、Floating Point Unit って、浮動小数点の計算をするユニットですね。中に積んでいるキャッシュメモリ。本当は2WAY でやれって言ったんだけど、2WAY は難しいって言って、しょうがない。じゃあ1WAY でいいよとかね。

5.1.3 元ナムコ 岩谷徹氏への聞き取り調査

(第5回)

日時：11月28日(火) 14:00~17:00

場所：東京工芸大学

参加者：

一橋大学：嶋原盛之、山口翔太郎

筑波大学：生稲史彦准教授

※岩谷氏の第1回聞き取り調査は、前年度の2016年11月28日(月)に実施した。第2回~4回の聞き取り調査は、前年度の期間終了後、今年度が始まるまでの間に、一橋大学にて自主的に行った。なお、第2回~4回は、ナムコ就職の経緯、ビデオゲームビジネス参入の経緯、「F-1」「ジービー」「ボムビー」「パックマン」などの開発状況、ゲームを面白くするための工夫や発想法、入社当時のナムコの社風、人員・組織体制などについての聞き取りを行った。

1) 未来商品開発プロジェクト所属時の仕事経験

岩谷

おもちゃ産業であるとか、それから周辺の産業に手を出していかないと、ゲームだけでは非常に危なっかしいというふうな思いがあったので、情緒産業というような位置付けとか、教育産業とか健康とかですね。高齢化の問題についていろいろ研究、これは昭和55年ですね。こう、いろいろとナムコの遊びを追求する姿勢から、それぞれの産業に遊びという概念を掛け合わせていろいろ展開できないかということを考えて、その中の1つに手でやるおもちゃみたいなものを考えてみたりとか、そ

れからこういう楽しげな、目覚まし時計みたいなやつですね。こういうのも関わったりと。

まあただし、やはりナムコはやっぱりアミューズメント産業の会社だったんですね。要するにタカラやバンダイやトミーと違って、いわゆる大量生産の物を作った経験も全くなく、いきなりおもちゃを作ろうといっても作れない。試作で終わってしまうという、そんなような繰り返しでしたね。少ないっていかそんなに大量生産するものではなくて、中規模な生産量で、とにかくロケーションっていうところに置かれますので、ゲーム場に置かれますので、数が限られてるわけですね。家々ごととか個々の相手ではないので。

中村雅哉さんっていう会社自身も、ゲームだけではない幅広い展開を見せる姿勢っていうのは常に見せてましたし。そういう意味でこのここに福祉産業なんて出てくんですけども、後々これは「トーキングエイド」になったりとかですね。そういうような形で、ゲームっていうのは遊びと捉えて、遊びというのはゲームに限らない展開ができるということですね。遊びの力を用いた福祉であるとか、それからスポーツとか健康にいけるでは、できるんじゃないかっていう、そういうムードっていうのも常にありましたよね。

だから遊園地展開っていうのも、遊びを平面的に展開しようというところでやっぱり、ナムコランドから始まって。それが花博の出展になって、二子玉のパークになっていくと、そんな感じですよ。ですから、ゲーム機械という展開から今度は平面、空間の展開ですよ。

でも私、この未来商品開発プロジェクトから、すぐ戻りましたんでね。そのあとすぐ。ですからこの未来商品開発プロジェクトは1年半ぐらいだったと思います。要するに結局、大量生産する土台がないっていうので、もうやめてしまいましたね。

2) ファミリーコンピュータ登場後のナムコの開発体制

岩谷

ナムコット事業部っていうのができてたりとかですね。あとはコンシューマー事業部っていうのができたりとか。ナムコ・ホームテック INC.っていうのが1990年にできてますね。あとCG事業部なんていうのも1990年代のほうに出ていますね。コンピューターグラフィックスで、そのCG映像を作って、それをコマーシャルで打ったりとかしてましたね。

業務用とコンシューマーが分かれたのは、資料を見る限り1990年代ですね。コンシューマー事業部、コンシューマー開発部っていうのができてますね、CS開発部っていうのが。開発一部、開発二部、開発三部、開発技術部という時代がありましたね。その時代は、一部、二部、三部でエレメカの開発部隊であるとか、それからビデオゲームのアーケードの開発であるとか、そんなような分け方とか。あと技術部は研究部に近いような形で、先々の技術研究、ネタを作っていくという、そういうような研究ですね。そういうところには石村繁一さんがいましたよね。

私の時代が開発は二十数名で、3~4年たってくると、100名入ったりとか、そのような時代になってきますよね。「源平討魔伝」のあと、「妖怪道中記」の辺りだから、1986年~1987年辺りですね。「パックマン」が出てから6年、7年たつと、かなり大量採用されてきてますよね。

3) 未来商品開発プロジェクトから、開発へ復帰後の業務

岩谷

開発に戻るときに「リブルラブル」の企画書を書いて、これを手土産にみたいな感じでこう来ました。あとは1980年代のナムコのビデオゲームの黄金期みたいなものに携わることができたんですよね。「ニューラリーX」とか、「ギャラガ」とか、「ボスコニアン」とか、「ディグダグ」「ポールポジション」「ゼビウス」「マッピー」とかですね。「リブルラブル」「ギャプラス」「パックランド」辺りがとても面白かったですね。あと「ドラゴンバスター」なんかもそうですね。

課長職っていう形になってますので、いわゆるプロデュースをするっていう形ですね。企画段階から見て、それから営業販売との交渉ですよ。これは面白いんだからっていうようなことを、うまく説得したりとか。あるいはプロモーションをどうしようかみたいな形ですね。そういう意味でのプロデュース業務をずっとやってきてますね。ですから発案とかっていうのも、もう全部、横山さんであったりとか、岡本進一郎さんだったり、あるいは澤野さんだったり、いろんな方が。今のバンダイナムコスタジオの社長の中谷君とかもそうですね。「ギャプラス」を見たりとかですね。

4) 新規事業部での取り組み

岩谷

新規事業部という、今でいうとワンダーエッグなどを取りまとめているセクションで、田代さんと、池澤さんがいて。二子玉のワンダーエッグなどを立ち上げる前の段階と、あとはユーノスの「ドライビングシミュレータ」、こういう物とかを作ってるところです。要するにビデオゲーム以外の、ゲーム以外の事業をやったところです。職場も新橋とか、あとは科学技術館の原子力ロボットみたいなものを作ったりとかですね。

そこで最初は科学技術館むけに、まあ原子力広報のためのロボットですね。「ピポラ」っていうのを作ったんですけども、それは画面に向かって、まあロボットのガワがあって、画面の問いに答えていくと、原子力や原子力発電の知識が分かるというような。そういう一品物を作って納めるという。筐体をFRPで作って、中にパソコンを入れて、その設計からいろいろやっていたっていう、まあまあ面白かったですね。今まであんな、中の構造まで考えなきゃいけないっていうことは、なかったですからね。

5) 新規事業部～開発へ再復帰後の取り組み

岩谷

新規事業から開発に戻ったのが、1993年ですかね。3年間ぐらい新規事業のところにいたんですね。戻ってきてからは、「ラピッドリバー」とか。ああいう、やっぱり大型筐体物ですね。それから「アルペンレーサー」であるとか。「ファイナルハロン」、「タイムクライシス」も作っていたんですね。一番面白かったのが、やっぱり「アルペンレーサー」。やっぱり面白かったですよね。それから「プロップサイクル」は、まあプロデュースみたいな形でやって、大型系が結構そこでまた受けたんですよね。家庭でできないものっていうのは、みんなの統一スローガンみたいな感じですよ。

「エアーコンバット」のときに、「俺たち、ちゃんと飛行機乗ってないよね？」って話になって、開発のみんなでセスナに乗りに行っただけで、こうキューンっていう急降下とか何か、話したかっけかな。体験しようっていうんで、セスナに乗って、急降下してくださいって言う。そしたら飛んでる最中にプロペラ、要するにエンジン切るんですよ。プロペラがピッとこう止まってんですよ。そこからキューンとなって。生まれて初めて悲鳴を上げるっていう、男のくせに悲鳴が出ちゃう。で途中でエンジンかけるんですよ、すごいなあと思って。「プロップサイクル」のチームはパラグライダーの体験に行きましたね。私は行かなかったんですけどね。

プレイステーションが1994年に出ることで、フェーズが変わりますよね。ナムコはここで変わってますよね。ファミコンのときにも変わりましたよね。コンシューマーのハードっていうのは、そういう力がやっぱりありますね。ファミコンとかプレステとか。

6) 東京工芸大学ゲーム学科へ

岩谷

大学で教えるのも面白そうだなっていうのがやっぱ芽生えて。芽生えた頃に、ちょうど工芸大でゲーム学科を作るっていうので。まあ、自分にとっては本当に渡りに船じゃないですけども、お話があったんで。ああいいですねっていうので、まあ会社を辞めてこっちに移るのもいいだろうなっていうことで。移りましたね。2007年ですけどね。最初の4年間のはものすごく面白いんですよ。要するにゲーム学科設立するっていう、新会社をつくるっていうのを素人の我々がやるわけですよ。だからゲーム開発みたいなもので、最初の4年間が面白かったですね。何を教えるのっていう（笑）。

やっぱりゲーム会社で働きたいっていう中で、選択肢の基準になるのが、ヒット商品を出してるとか、技術的に高いとか、セガさんやコナミさんやタイトーさんとかの中で、やっぱり自分は遊びが好きだっけると、ナムコの考えている遊びが、やっぱりこう、選ぶキーワードになるんですよ。

5.1.4 元コンパイル 仁井谷正充氏への聞き取り調査

日時：12月25日（月）13:00～16:00

場所：コンパイル丸株式会社

参加者：

一橋大学：嶋原盛之

立命館大学：井上明人客員研究員

筑波大学：生稲史彦准教授

1) 仁井谷氏の生い立ちについて

仁井谷

1950（昭和25）年、広島県甲奴郡の上下の生まれで、生まれてすぐに三原市に移った。しゃべり始めるのが遅かったが、いわゆる赤ちゃん言葉は一切しゃべらなかった。幼い頃は一匹オオカミ的な性格で、近所の子供とよくケンカをしていて、幼稚園のころには毎日誰かを泣かせていた。父親は元

警察官で、後にお好み焼き屋や貸本屋の仕事も経験した。母親は庄屋（しょうや）の娘で、司法書士の本を買ってきて勉強するよう促すほどだった。自分のルーツはすべて母親にあるようで、母親も村で20～30人の男も含めたボスだった。

父親が貸本屋を営んでいたこともあり、小学校の低学年のころは漫画を大量に読んだ。僕が団塊の世代で、要するに貸本屋の一番ピークのころですよ。そこで、あらゆる新刊本が僕の目の前を歩いていくわけですね。伝説的な「ガロ」とか、「日の丸文庫」とかいろいろあったんですけど、そんなのをもう片っ端から全部読みあさってるし、「マガジン」、「サンデー」、それから「サザエさん」とか、手塚治虫のいろんなのがありますね。そんなの、もう3～4回読み倒してるんで、全巻。

だから、当時は大体漫画が極端にいうと、1ページ1秒ぐらいのペースで読み倒すみたいなの。そこが多分人と全然違うんだよね。しかもボリュームが違うんですよ。そうすると、絵に関する感性も、とことんそこで付いたんやろうという気がしますね。それから当時、囲碁も覚えた。囲碁と漫画が僕のルーツになってる。それが、僕がこういうこととか、今作ってる「によきによき」とかにつながってる。そもそもが囲碁・将棋に近いもんだと思ってるんで。今の、特に「によきによき」というゲームが。

2) 子供時代の過ごし方

仁井谷

トランジスタをいじったりとか、そういうことは一切してない。金かかるから。だから僕、プラモデルも、そういう男の子が持つ趣味とかは一切ない。だから僕の趣味、多分、勉強、当時。金かかんないので。だって金かかんないでしょ？

だから勉強です。勉強は、大体中学校まではほぼ、中学のときは予習・復習はしてたのか。英文だけ予習してたのかな。あとは、ほとんど勉強しなくても、大体そこそこ点数、皆さんもそうだと思うんだけど。そこそこ点数取れたんで。だから、趣味が多分勉強ですよ。

いつも、特に中学校だったら、クラスの真ん前へ行行って、とにかく先生の話聞いて、そんときに頭に刷り込むと、おしまい。算数は、教科書の問題集があるじゃないですか。全部、先生が説明してるときにさっさと全部解いて、「全部終わり」、「おしまい」って。

学校の夏休みの宿題は、大体最初の1週間で全部やると。あとは遊ぶというタイプで。だから、世間で言う、夏休み終わる前に慌てるっていうのはほとんどやってないですからね。

ほんとに1週間以内に全部やって、あと、遊び倒す。だから、やっぱり勉強は趣味ですね。それしかない。その後、テレビ出てきたけど、テレビも中学校のとき見たけど、高校のときには、大学行くつもりだったから、ほぼ自分の意思で一切見てない、テレビは。一切でもないけど、要するに勉強する以外は、飯食ってるとき見てたと思うけど、あとは見ない。ただし土日はしっかり遊んでたかな。日曜日かな、よく覚えてないけど。

そこで母親が自慢になるかどうか分かんないんだけど、知能テストがあるじゃないですか。そうすると、何かちょっとまれに、普通にいない子だぞっていう話を聞いたみたいで。当時、数字は確か

かどうか知らないけど、「2,000人に1人の知能指数持ってる」って母親が言ってました。それが本当かどうか私はよく知らないんで。

高校時代は大体3時間ぐらいしか勉強してない。受験勉強はほとんどしてなくて、大学受験の1か月前かな、1か月、2か月前に受験勉強やったと思うんですね。

唯一弱いのが国語系。だから、大学受験だと、国語と、特に漢文系がほぼ0点ですよ。だから、算数で90点以上取らなきゃみたいな。多分90点あったと思うんだけど。とにかく駄目でしたね。英語はそこそこ。物理もそこそこかな。化学もそこそこ。われら、5教科いった時代なので。

それと、もっと違う話でいくと、僕がいろんな人に言いたいのは、自分の意識下？ 深層心理のほうに答えを求めちゃうみたいな。例えば、何かいいタイトルを思い付きたいなと、自分でテーマを自分の頭にインプットするんですね。「お前、来週までに自分の作ったプロジェクトにいいタイトルを付けようね」と言ったら、1週間後に思い付くみたいな。その間、何してるかという、自分でいろんな情報を集めて。いわゆる寝たときにいいアイデアを思い付くと似てるんだけど、いつの間にか、1週間やってると答えがどっかでピュッと出てくるんですよ。自分で意識して出すんじゃなくて。えっ、そんなの皆さんないです？ そこはちょっと違うのかな。

だから、自分の意識下の使い方を僕は身に付けてるつもりで。違う話をしたら、例えば、音楽とか、聴く意識じゃなくて、流してると覚えるでしょ？ 例えば僕、昔は音楽流して、それで音楽を記憶するんです。音楽は、記憶しようと、僕してないんで、聴いてるうちに覚えちゃうんでね。意識下を上手に使うというのは身に付けたほうがいいというふうには思ってるんで。何で学校でやらないんだろうと思ったら、多分、学校の先生も使ってないだろうね。

3) 大学時代

仁井谷

広島大学の理学部物性学科に、1968年に入学した。実は、ほんとは物理学科に行きたかったんです。当時は、広島大学の場合は、第1志望が物理学科で、第2志望が物性学科としたら、物理学科が落ちて物性学科にオーケーだったら通った。要するに、第2志望で入ったんです。だから物性学科は落第です。当時の時代背景として、湯川秀樹がノーベル賞を受賞したというのがある、「おいらも、そうなるべえ」みたいな。

機械の出会いもまだまだ。大学の物性のとき。だから、要するに、中高時代に機械に出会うんじゃなくて、無条件にコンピュータは使いたいと思いました。算数のつながりで、コンピュータは取りあえず扱いたい。ところが大型コンピュータとかすげえ高いし、目の前にないし、使いたいのに使えねえっていう、そういうこと。

大学には7年いた。基本的にみんなで学生運動やってたんで、そっちが忙しいんです。第3の部活が忙しいんで。いわゆる全共闘。みんな、そこでやってたんで。その分、だから最初の1年はまともにやってんですよ。2年目からは、もうほんと学園闘争でみんながやってて、そっちのほうが目白みたいな。だから、アルバイトと学生運動、あとはやってる暇ないよって。そしたら学校行かないから、そしたら「あれ？」って、もう卒業できない。だから、1プラス6ですよ。2年生をず

一っとやってて、何とか2年生クリアして、3年を7年目に行って、3年から4年になれないからやめたみたいな、7年目。それが7年目でやめたわけだよ。アルバイトは、塾の講師や家庭教師をやっていた。今みたいにコンビニとかはなかったし、それ以外にアルバイトがなかった。

4) マイコンとの出会い～コンパイル設立

仁井谷

ゲームに触れるのは、1982年に会社、コンパイルを作ってから以降。1975年に大学を中退後、広島電鉄に入社した。労働運動、極左活動が目的で入ったが、3年後に成田で捕まってしまう、そのままリタイアした。その後、1980年にアーバン電子というマイコンを扱う会社で営業の仕事をした。当時はApple IIが自分の遊び道具で、父親が買ってくれた。ハンドアSEMBLなどをしたり、今でいう同人誌で、「POPCOM」というマイコンの情報誌を作って販売もしていた。

当時は大型量販店にパソコン、マイコンを置いてるわけですよ。そしたら、本に書いてあるプログラムをBASICで打ち込んで、「あ、動いた」とかやるんです。それが今は絶対できないけども、当時は触らせてくれたし。現場にいるおっちゃんもそもそも分かんないんで、放置してある。広島の市内の真ん中の家電量販店、第一家電。一番大きい店だから、パソコンが一番置いてあるから、当然みんなそこにドンと行くと、そこはもうみんな仲間ですよ。そこをベースに会社ができてるわけです。彼ら、パソコンオタクとゲーセンオタクですね。この2つを基盤にコンパイルっていうのができてるんだよ。その仲間なんです。

いろいろな仕事ある前で、自分はコンパイルっていう会社を作って、取りあえずコンピュータ絡みをやってるときに、売上げが上がらないと。そしたら、たまたまアスキーとセガさんの仕事が舞い込んで、ゲームの仕事、たまたまあったわけであって。ゲームがしたい、したい、したいっていうわけじゃなくて、自分の今の持っている能力でいえば、Apple IIは使い道がゲーム作るしかないからゲーム作ったわけであって、取りあえず、じゃ、ゲーム作ろうかみたいな話で。ハイハイハイというわけじゃなくて。仕事ありつこうと思ったら、目の前に自分の適切な、コンピュータ絡みの仕事が目の前にあったから、「はい」って手を挙げたぐらいで、大好きとかじゃないです。嫌いではないけども、大好き、大好きで、これがあれば人生大丈夫っていうことじゃない。

SG-1000版の「N-SUB」、「ボーダーライン」、「サファリハンティング」の3つの開発が、セガから頂いた最初の仕事。アーケード版を見ながら目コピーで全部作った。

せつかく5,000円とか6,000円とか、高いお金をお客さんに使ってもらって、「買ったときに遊べる、1週間後に遊べる、1か月後にも遊べる、1年後にも遊べるものを作ろうね」。つまり、別の言葉でいうとスタンダードですね。「いつでも遊べるゲームを作ろうね」が合い言葉だったんで。それが作る原点なんです。

他の会社は違うんです。スケジュールなんです。この企画書で3か月で作りなさいであって、我々はこの企画書のようなもので、遊べるものを作りなさいだから、企画書とでき上がったもの、全然違うもんが上がってくるんです。その違いが、結果的に「ザナック」が売れたところまで来て、その後が「ぷよぷよ」売れるにつながってくるのだと思うんです。それはもの作り、基本はそこかなあと

思うんで、自分がどこまでいきたいか。

結局、物まねが嫌だ、オリジナルを作りたい、自分たちのアイデアを全部詰め込むんだっていったら、いつの間にか1人で先に出て。最初、まねしてたんだけど、ノウハウ持ったあまり、商品のレベルが上がり、いつの間にか世間より1歩、2歩、3歩売れちゃったのかなという気がします。それは僕の持ってる力かなあという気はしますね。

クライアントには来てもらう。来たら対応する。こちらからセールスはほぼしない。したことない。だって、一番最初もそうですよね。だから、セガさんにつながったのもそうだし、アスキーだって、こっちから行ったんじゃないなくて向こうから来たんで。向こうから来るのをいつも待ってます。だから、僕は三年寝太郎か、杜子春（とししゅん）みたいなもんで。

5.1.5 元新声社 石井ぜんじ氏への聞き取り調査

日時：1月22日（月）13:00～16:00

場所：一橋大学千代田キャンパス

参加者：

一橋大学：嶋原盛之

筑波大学：生稲史彦准教授

1) 石井氏の生い立ち～アーケードゲームとの出会い

石井

生まれは小田原。高校も地元です。だからずっと小田原からは出てないですね。僕は実際ビデオゲームをほんとにちゃんとやったのは、インベーダーよりもちょっと後ぐらいからですかね。だから僕は当時としては結構もう年がいったから、高校2年とか3年ぐらいからだと思います。そのころにはちょうど任天堂の「ドンキーコング」とかが出てきたころですね。僕なんかは、その後かなりゲームにはまっていた人間なんで、そのくらいゲームをやり込んでた人って結構小学生ぐらいからやってみてみたい人が多いんですけど、そういう点から言えば僕はちょっと遅いほうだったかもしれないですね。まあ単純にお金はある程度持ってなかったっていうのはあったかな、やっぱり小さいころは。で、インベーダーブームのころがちょうど中学生ぐらいのころで、インベーダーは、よくあんなにお金使ってやるなあと思ってました、単純に。家庭用ほとんどやってないですよ、当時は。家庭用をやったのは正直2000年ぐらいからじゃないですか。それ以前も全くやらないことはなかったけども、やっぱりずっとゲームセンターのアーケード一筋できたんで。

インベーダーは友達のうちに筐体（きょうたい）が、喫茶店から流れてきたのがあったんで、友達のうちで結構ただで遊んでたりとかはしてましたね。そんな感じかな。でも当時は、僕はインベーダーよりも前のゲームっていうのは、実はインベーダーブーム以降に結構遊んだところもあって、割と古い1970年代ぐらいのゲームが残ってるゲームセンターっていうのが地元にあったんで、あまり深く考えずにそれをバッテリーセンターとかでバッテリーやりに行ったついでか何かに、10円とかで遊んでた記憶があります。それはたぶんインベーダー以前のゲームのアタリのゲームで、たぶん

「スプリント」とかそこら辺だと思いますね。あと、「ブロックード」っていうバリケードをつくって、途中で先に自爆したほうが負けみたいな。まあ、海外ではそこそこはやったんですけど日本ではそれほどはやらなかったらしいです。

当時はメダルゲームとかもあったんですけど、子どものころはたぶん箱根の温泉とか行ってメダルゲームとか遊んでたんじゃないですかね。ビデオゲームのほうがやや料金設定が高かったはずなので、ビデオゲームはたぶんあんまりやってないんじゃないかな、その当時は。ビデオゲームを友達がやるのを、「ドンキーコング」なんかをやるのを見てて、そこから1人で始めた辺りが最初。

本格的にはまり始めたのがやっぱり「ゼビウス」辺りかな、ナムコの「ゼビウス」。当時はデパートの屋上とかにゲームセンターがよくあって、ナムコとかもともと木馬とかをデパートに設置したのが始まりみたいなことはよく言われますけど、そういう感じで僕の地元にもナムコの屋上のゲームセンターがあって。屋上と言っても屋根が付いてるスペースが結構あって、そこに『ゼビウス』とかがあって、それでやってそこではまったのがたぶんこっちの方向に歩んできた一番大きな。これも本には書いたんですけど「ゼビウス」のやっぱり一番すごいところっていうのは、画面がスクロールしてくるところで。画面がスクロールしてくるところが何が違うかっていうと、やっぱりそこに世界に広がりがあるところで。それまでのゲームっていうのは割と狭い決まったフィールドでやるものだったんだけど、どんどんどん見たことない景色が流れ来てて、その景色の中に実在感があるっていう。まあ、今で言えば、広い意味で言えばオープンワールドっていう感じだと思いますね。やっぱりそういうものを感じて、「これはすごい」っていう。先を見るためにプレイしたいっていう感じではまった感じですね。当時のゲームの特徴っていうのは先を見る、基本的に「インベーダー」の前のブロック崩し辺りからそうなんですけど、昔のエレメカっていうのは30秒何分とか40秒何分とか1分何分とかそういう時間制だったんですけど、そのブロック崩し辺りから残機制になって、ミスをしないう限り永久に遊べるみたいなものでブロック崩しははやったところがあって。

2) 大学時代～アーケードゲーム専門誌「ゲームスト」で原稿を書くようになった経緯

石井

大学は、僕が在籍してたのは、実は、まあ、途中で辞めちゃいましたけど慶應の経済だったの。慶應の経済で、バブル期の慶應の経済っていうと、もうどっかのおぼっちゃんばかりなので(笑)。「楽しくやっています」みたいな、「キャンパスライフを」みたいな。だからすごい落差を感じて。そういう点で社会っていうものはどういうものなのかっていうのは結構いろいろ悩んだのと、やっぱり経済学っていうのはいまいちじめないところがあって、そこで大学辞めて、「ゲームスト」編集部で仕事をやり始めて。

たぶんね、ゲームストのライターでスコアラーやってたやつで、ちょっと知り合いぐらいになってやつが、たぶんお店……いつも通ってる店がどこかっての分かってるから、その店経由で連絡してきたとかいう感じじゃないですか、最初は。ゲーセンに連絡来たような気がします。「魔界村」の攻略を書いてくれということで「ゲームスト」で記事を書いたのが最初で。ゲームセンターに行っている情報交換をするっていう習慣がもうそのとき既に普通についていたんですけど、有名なゲーム

センターに、例えば巣鴨キャロットに、1か月に最低でも1回は行って、みたいな。それと同じような感じでゲームストの編集部に行って仕事の話とかをしつつ、そこに行くと大体、当時のもう有名なプレイヤーがたむろっているんで、そこでいろいろ話を聞いて情報交換しながら、「こういう雰囲気なんだな。こんな感じなんだな。新作はこんなものが出るんだな」みたいないろんな情報交換をしてちょこちょこ記事を書きましたね。そこら辺は、「ゲーセンに行ってうまいやつらと情報交換する」の延長線上みたいな感じですよ、そういう意味では。

編集部に入る前から、ゲームっていうものをみんなにもっと分かってほしいとか、うまくなってほしいとか、楽しんでほしいっていうことで同人誌っぽいものを結構、友達と作ったりしたので、そこら辺、その前から結構、文章、本を読むとか文章を書くのが好きで文章を書いていたので、だから、そこら辺でやってきたことがそのまま、編集部でそのままライティングとしてそういう技術を使ったという感じはありますよね。

やっぱりゲームはすばらしいものなんだけど、もうちょっとやっぱり分かってほしい、面白い部分を分かってほしいっていうところから自然にやった感じですよ。自然な、同じような人って多いと思うんですよ、すごくて。だから、「ゲームスト」ができる前もそうやって、例えばゲームセンターの店員が勝手に会報を出してたりとか、ゲームセンターに個人の書いた同人誌を置いてもらうっていうことはそこそこあったはず。難しかったので、ゲーム自体が。自分たちは何となくコツが分かって先に進めてるんだけど、結局すぐお金すっちゃってゲーム楽しめずに終わっちゃってる人ってやっぱりいたんで、このゲームは本当はこういう、こうすれば先に進めて、こうすれば本当はこのゲーム面白いんだよっていうことを教えてあげたいなっていう気持ちがあつて。ゲームセンターのゲーム自体もやっぱり、みんながゲームの意図が分からずに、すぐに人気なくなっちゃって撤去されるものもあつたので、必ずしもそれは売上げを阻害してることではないという認識ですよ。

3) 「ゲームスト」の誌面の特徴、仕事内容やメーカーとのライン構築について

石井

メーカーと打合せしながら、「こういう段階でこういう情報を出してって、こういうふうに盛り上げていきます」みたいなことをやってましたね。特にアイレムの「R-TYPE」のゲームが出たときなんかは特にそうで、そういうのを僕が最初にやったと思います、ゲームストの中では。最初から最後まで、そういうことをやっていた感じですね。初め、取材に行く、これはどのくらい売れるゲームで、どの程度すごいゲームなのかっていうのをまず最初に目利きして、その段階でいろんなライターの見聞を聞いて、こういう時期にこういうふうに情報を出してって、こういうふうにやろうっていう、そういう展開ですよ。だから、そういうことを最初考えてプロデュースしていけるっていうのは「ゲームスト」の強みだったと思います。

だから、ゲームにおんぶに抱っこで記事を書いていくのではなく、ムーブメントをつくっていくという意識は常に、1980年代からありますよね、僕は特に。まあ、その原点としてはやっぱりその同人のときに、「このゲームをこういうところを分かってくれ」、「みんな魅力、分かってくれ」みたいなところが原点ではありますけど。そういうのがインターネットのない時代なのでやりやすかった

部分が。やっぱりゲームってすごくすばらしいものなのに評価されていないという意識がすごくあって、それを何とかしたいというところからスタートしてると思います。だからゲームストの編集部を、それ以降編集長になって、どういうふうに編集部内をまとめて、どういうふうに雑誌をもっとプロデュースしていくか、ってことを考えたときも、突き詰めて考えていった結果のものなので。ベクトルは似てるというか。

例えばファミ通とか他の所から1990年代以降にライバル関係になるような要素もあるんですけど、ゲームストみたいなやり方をしてる所は、ゲーマーが集まっていろいろ話しながらどんどんどんどん知識増やしていった、それを記事にうまくつなげていくみたいな所はほぼなかったと思いますよ。だから、それが一番の強みだったと思います。だから、ほんとにその個人の、例えば僕なんかは特にゲームストを出てからすごい思ったんですけど、他の所で仕事をした場合には当然ライター一人一人が個人事業主なんで、その個人対編集部、編集者とのやり取りが基本になるんですよ。個人で仕事を請け負って打合せして、「じゃあ、何やります。これやります」みたいな感じで、ある意味、雑誌の方針に沿ったものを請け負ってやる記事を書く感じになる。

で、ゲームストの場合はもう企画立案が基本ライター陣なので、いつもライターがたむろっている編集部の中からごちゃごちゃいろんなことを言ったり取材したりとか、編集者ともいろんな雑談したりとか、編集部に置かれているゲームで奇声をあげながらしたりしてるんですね（笑）。何ていうのかな、当時としては、お金を。これだけゲームで遊んでるのにお金までもらえてありがとうございます、っていう感じですね。でもね、やっぱりね、お金がもらえるというのはやっぱり意識としてはでかくって。これだけゲームで遊んで、社会の中で爪はじきになってるのにこれでお金がもらえるとは、みたいな。一応これって仕事になるんだっていう意識が、やっぱりちょっと違うものがあります。たとえ安くても。

僕の当時の見方からして、まずゲームが……。プレイヤーをマニアにさせようっていう意図があって。普通にゲームやったら楽しいってあるじゃないですか。そこからどんどん突っ込んでって、深みにはまってく過程というのを意識してて。ゲームの攻略のコツとかをだんだん掴（つか）んでいった、そのうちに新製品が気になり始めて。面白いゲームを出してるメーカーっていうのはどこのメーカーなのか、メーカーの違いをまず認識するようになって。そのうちにまた「作ってる人たちはどういう人なんだろう？」って意識が向いてくるんですよ。だからこのメーカーはどうかとか言い出すともうマニアになってきてるから。マニアになるとゲームにどっぷりつかってるわけで、ゲームの情報をどんどん欲しがるわけだから、そういう人たちを育てていこうという意識は当時からあって。

だからそこでメーカー特集ってことで、メーカーっていうブランドっていうものに読者を一つ入り込んでもらいたいって意識は当時からあったような気がします。いろいろ考えてますね、今も。だから、とにかくやりたいことをやるっていうのが、ずっとそういう感じですから。やりたいことがやれる環境ではあったんですよ。だから会社としては、経営判断としてはいろいろ問題があって、会社が1999年につぶれた部分があるんですけど、でもやりたいことやらせてくれる環境でもあったんで。いろいろとはできてますね。だからゲームの全国大会とかもやりましたし。ゲームビデオもつくった

し。ラジオ番組にもかかわったことあったし。ゲームづくりも2回かかわってるからね、「ゲームスト」の時代。

5.2 聞き取り調査の補足情報の収集

聞き取り調査において、各インタビューが話題に挙げた古い作品については、参加者がその存在や内容をほとんど知らないものもあった。そこで、インタビューが開発、または話題に挙げた古いアーケードゲームを調査するため、基板や筐体のリース業を長年営む業者、高井商会への訪問を実施した。同商会は、1970年代のインベーダーブーム期以前に発売された作品も多数保有しており、「ポン」「N-SUB」「ヘッドオン」「ボムビー」などの作品を実際に見せてもらったことで、その内容の理解が進むとともに、ワーキングペーパーの掲載情報の精度向上に役立てることができた。

また、インタビューがかつて一緒に働いたスタッフの名前や取引先などを答える際に、記憶が不鮮明になっていることもあった。そこで、元株式会社 KDDI テクノロジー社長で、ゲームのハードや開発ツールの設計などを多数手がけた経験を持つ、現株式会社アスコンの斉藤利治氏への取材も行った。同氏は、高校時代からアルバイトとしてナムコの「パックマン」のハード開発を手掛けたのを始め、セガのドリームキャスト用のネットワーク関連の設計を担当したり、CSK グループの関係者と仕事をしていたなどの証言を聞くことができた。これらの証言によって、インタビューの記憶があいまい、あるいは事実関係が不明だった点を、別の当事者から聞き出す形で明らかにすることができた。

5.3 ワーキングペーパー公開までの準備

前年度から本年度にかけて収集した、オーラル・ヒストリーを web サイトで公開するため、前述した手順を経て公開用のワーキングペーパーを完成させ、一橋大学イノベーション研究センターリサーチライブラリ (<http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/>) に順次アップロードを行った。

第6章 成果

本年度事業の成果は以下のようにまとめられる。

6.1 成果

合計 28.5 時間に及ぶ聞き取り調査を実施し、これらを記録したワーキングペーパーの総ページ数は 657 ページとなった。その内訳は下記のとおりである。

- ・元セガ 佐藤秀樹氏 (第 1 回) 「幼少期の暮らし～中学時代からセガ入社まで」 (3 時間、47 ページ)
- ・元セガ 佐藤秀樹氏 (第 2 回) 「テレビゲームの開発に着手～家庭用ゲーム機における任天堂との」 (3 時間、58 ページ)
- ・元セガ 佐藤秀樹氏 (第 3 回) 「ゲームにおけるハードとソフト」 (4 時間 30 分、76 ページ)

- ・元日本ソフトバンク 川口洋司氏 (第 1 回) 「ゲーム雑誌の出版に携わるまで～家庭用ゲーム雑誌の先駆け」 (3 時間、86 ページ)
- ・元日本ソフトバンク 川口洋司氏 (第 2 回) 「『Beep』時期の仕事～『BEEP!メガドライブ』時期の仕事」 (3 時間、70 ページ)
- ・元日本ソフトバンク 川口洋司氏 (第 3 回) 「『セガサターンマガジン』記事の仕事～オンラインゲーム事業への転身」 (3 時間、78 ページ)

- ・元ナムコ 岩谷徹氏 (第 1 回 ※前年度からの通算では第 5 回) 「エンターテインメント企業としてのナムコ～ゲーム開発から大学教育」 (3 時間、65 ページ)

- ・コンパイル丸 仁井谷正充氏 「生い立ちから～コンパイルの設立」 (3 時間、100 ページ)

- ・元新声社 石井ぜんじ氏 「アーケードゲームとの出会い～」 (3 時間、77 ページ)

佐藤氏は、短期大学と新人時代にメカの工員を経験したことが下地となっていた。これが後にアーケード、家庭用両方のゲームのハード開発につながったという。前年度に聞き取り調査を実施した西角友宏及び上村雅之氏の場合は、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が、ゲームに携わることにつながっていたわけだが、佐藤氏の場合には大学及び入社後の経験が重要であるという違いがある。これらことを考え合わせると、前年度と今年度で、ゲームとの多様な接点を明らかにすると言う意味で、かなり異なるオーラル・ヒストリーを収集することができたといえる。

ゲームが現れたときの社会の受け止め方について、川口氏は、初めのうちはゲームが一過性のブームだと思っていたと証言した。これは、当時の雑誌新聞記事を見てみても確認できる人々の

受け止め方である。しかし、「Beep」などのゲーム雑誌においては、編集者やゲームに詳しいライターが企画を考えて誌面を作り、雑誌の売上の向上だけでなく、ゲームのソフトやハードの人気向上にも貢献すべく努力していたという。これは石井氏が編集長を務めていた、「ゲーメスト」においても共通する点である。すなわち、ゲームを発売した企業から特段の指示を受けていたわけでもないのに、独自にゲームの特長や魅力を分析し、誌面で展開することによって、雑誌を中心としたマスメディアの関係者がゲームビジネスの拡大に努め、貢献していたことが明らかになった。

岩谷氏からは、大ヒット作「パックマン」の開発時の証言だけでなく、実はビデオゲーム以外にも新規事業の開発プロジェクトにも参加しており、これらの証言も併せて記録することができた。当時のナムコは、創業者の中村雅哉氏によって醸成されたエンターテインメントの精神、独自性にこだわる独特の社風があり、そうした社風のある組織に所属していた人々が数々の有名タイトルを生み出していたこともわかった。

仁井谷氏の聞き取り調査においては、広島県という地方で創業したゲームメーカーの発展過程を明らかにすることができた。仁井谷氏は、元々はゲームを作って売ろうと思って起業したわけではなかったが、取引先や、同好の仲間の紹介でゲームを造ることになった。仁井谷氏の経験は、ゲーム産業黎明（れいめい）期に、ゲームとは関係がなかった人々が、どのようなプロセスを経て消費者あるいはプラットフォーマーに認知され、ビジネスが軌道に乗ったのかを我々に教えてくれる。仁井谷氏のような人々が東京などの都市圏に限らず、日本の各地にいたことで、ゲームビジネスの裾野は広がっていったのだと推察される。また、当時のゲーム開発は納期を気にせずにクオリティにこだわってゲームを作るという、今とは異なる考え方で仕事に取り組んでいたことも分かった。

また、アーケードゲームを扱うリース業者の高井商会と、アスコンの斉藤利治氏を訪問、取材し、上記4人のインタビューの証言、情報の裏付けを行った。これにより、精度がより高く、複数の視点や立場から見たゲームビジネス黎明期の姿を、オーラル・ヒストリーという記録に残すことができた。

今年度の事業で実施した4人を対象にしたインタビューと補足情報の収集は、総じて、昨年度とは違った立場や経緯でゲームビジネスに携わった人々から聞き取り調査を実施できた。すなわち、昨年度の場合には「スペースインベーダー」や「パックマン」といった、日本のビデオゲームを代表する製品（作品）を作った人々の経験を明らかにできた。それに対し、今年度の場合には、ハードウェアとその技術の開発（佐藤氏）及びメディア（石井氏、川口氏）としてゲームビジネスに関わった人々、東京周辺ではなく地方でゲームビジネスに携わった人々（仁井谷氏）が、オーラル・ヒストリー収集の対象になった。ゲームという新しいビジネス（産業）の成立は、1970年代以降、様々な技術やメディア、コンテンツを巻き込み、日本の各所で起こった変化によって支えられていると考えていた我々の見通しを裏付けることができたわけである。有名な作品に関する調査と作成に比べ、あまり知られていない人々の活動や意図を明らかにすることは難しいが、

オーラル・ヒストリーだからこそ成し遂げられる調査だと考えている。聞き取り調査によって見いだした事実はもちろんのこと、こうした多面的で幅広い調査を行うことが新しい文化やビジネスの生成を理解する上で必要なことを、今後の学術研究や一般向け書籍の執筆を通じて、社会に訴えていきたい。

6.2 課題

今年度は当初8月からの事業開始を想定して準備をしていたが、実際には10月からの実施となってしまう。その上、事業を推進する担当者の雇用も11月頭からということになってしまった。このため、インタビューの候補者へ本事業に協力してもらうために交渉する時間が十分に取れず、インタビューの候補者の選定を改めて行う必要があった。さらに、聞き取り調査の日程を調整する期間も短くなり、インタビューの予定を最優先して実施せざるを得なくなったため、聞き取り調査の参加人数が当初の想定よりも少ない状況で実施せざるを得ない状況になってしまった。

本年度は、テープ起こしの原稿を外部の編集者に編集を依頼することによって迅速に編集が行えた。ただし、インタビューによっては編集がうまくいかず、長時間が掛かってしまうこともあった。また、オーラル・ヒストリーの中に登場される人（ステークホルダー）が多いために、原稿のチェックに時間が掛かる人などもある。こうした状況下で、限られた日数で聞き取り調査をし、記録化を実施すると、調査を実施できる人物が極端に絞られてしまう。

今年度の調査とオーラル・ヒストリー作成及び公開を踏まえると、今後はより柔軟な運用ができるような体制を整える必要があると考える。具体的には、来年度以降、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や行政機関など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。こうした反省点は残ったものの、今後も長時間の聞き取り及びその記録作成ができる体制を強化し、記録を作るノウハウも蓄積していった、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。

6.3 総括

本年度は聞き取り調査の実施に加え、その内容を元にワーキングペーパーを作成し、ゲーム産業における貴重な情報を数多く公開することができた。

来年度以降も、本年度に聞き取り調査を実施できなかった人物に対し、本事業への協力を引き続き交渉し、なるべく多くのオーラル・ヒストリーを後世に残せるよう邁進（まいしん）したい。また、本年度に聞き取り調査を実施した、各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、引き続きゲームビジネスの成り立ちを記録として残すことに努めたい。

付録

付録 オーラル・ヒストリー収集に使用した参考文献

セガ vs. 任天堂——ゲームの未来を変えた覇権戦争（上）	ブレイク・J・ハリス 仲達志	早川書房
セガ vs. 任天堂——ゲームの未来を変えた覇権戦争（下）	ブレイク・J・ハリス 仲達志	早川書房
テトリス・エフェクト—世界を惑わせたゲーム	ダン・アッカーマン 小林啓倫	白揚社
Beep（ビープ）復刻版		ソフトバンククリエイティブ
Neogeo: A Visual History		Bitmap Books
The Untold History of Japanese Game Developers: Monochrome	John Szczepaniak	Createspace Independent Pub
The Untold History of Japanese Game Developers: Gold	John Szczepaniak	Createspace Independent Pub
ゲームセンタークロニクル（～僕は人生の大半をゲームセンターですごした～）	石井ぜんじ	Standards
ドラゴンクエスト 30th アニバーサリー すぎやまこういちワークス～勇者すぎやん LV85～		スクウェア・エニックス

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した平成 29 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。