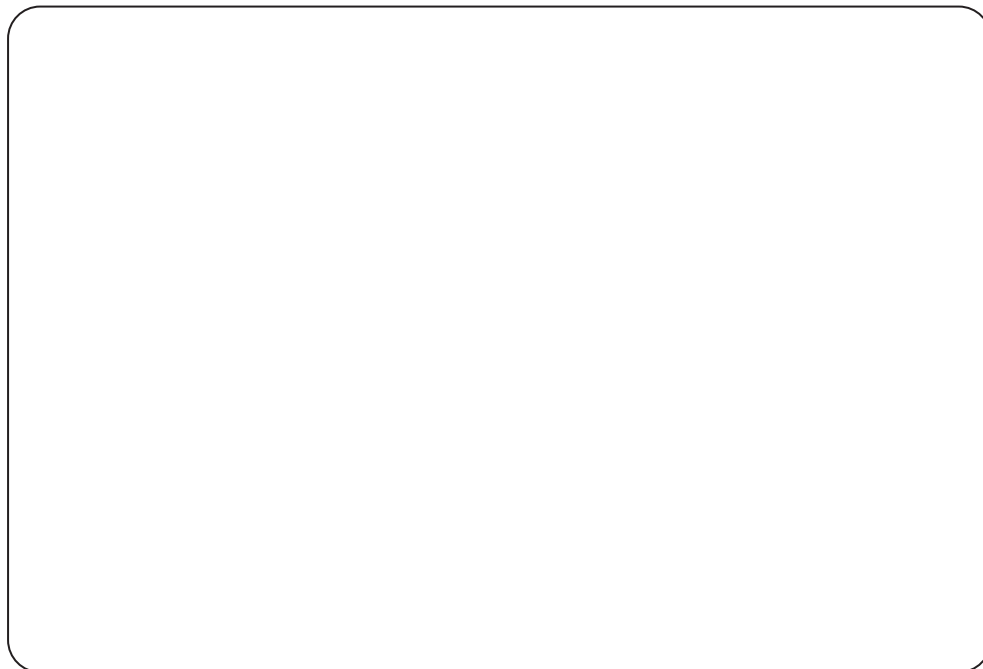




文化庁

Agency for Cultural Affairs,
Government of Japan

メディア芸術連携促進事業
連携共同事業



RCGS
立命館大学ゲーム研究センター
Ritsumeikan Center for Game Studies

Hitotsubashi University
Institute of Innovation Research



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
EMERGENCE of Industry,
An Oral Historical Research Project focusing on Game Industry

岩谷徹第5回インタビュー後半：ゲーム開発から大学教育へ

生稲 史彦
鳴原 盛之
山口 翔太郎

Tohru Iwatani, Oral History (5th, 2): From a Game Developer to
a University Professor

Ikuine, Fumihiko
Shigihara, Morihiko
Yamaguchi, Shotaro

目次

<u>新規事業部での取り組み</u>	<u>3</u>
<u>ハード開発案とソニーとの結びつき</u>	<u>5</u>
<u>リアリティのある体感ゲームの追求</u>	<u>8</u>
<u>中村雅哉氏の存在</u>	<u>25</u>
<u>1999年まで開発業務に携わる</u>	<u>27</u>
<u>教育への興味、東京工芸大学にゲーム学科を設立</u>	<u>28</u>
<u>ナムコの一貫性</u>	<u>31</u>

新規事業部での取り組み

Q：後半では主に 1980 年代の後半からのお話を伺いたいんですが、よろしいでしょうか。開発を離れられる辺りから。

岩谷：そうですね。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。二子玉川の「ナムコ・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 3 画面があるやつとか。

Q：「ドライバーズアイ」ですか？

岩谷：じゃなくて。

Q：「リッジレーザーフルスケール」ですか？

岩谷：いや、ユーノスロードスターの販売促進用に作った機械。

Q：「ドライビングシミュレータ」ですか？

岩谷：そうそう。「ドライビングシミュレータ」ですね。

Q：はい、これは 90 年の発売ですね。

岩谷：こういう物とかを作ってるここですね。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よ。職場も新橋とか、虎ノ門とか、そういう場所だったんですね。あとは科学技術館の原子力ロボットみたいのものを作ったりとか。以前の原子力ロボットとは別のものですね。

Q：「アトム」とは別ですか。

岩谷：そうですね。

Q：そこに移られたと。

岩谷：そこで、最初は科学技術館向けに、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、その中の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

もので、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ました。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ことは、なかったですからね。

Q：それはエレメカも含めて、筐体のデザインなどもご覧になられていたってのがあるんですか。

岩谷：まあそうですね。

Q：最初に科学技術館のものをやって、次はどんなことをされたのですか。

岩谷：次は、「ナムコ・ワンダーエッグ」を立ち上げるということで、田代さんと池澤さんがいて。昔から田代さんはロボット楽団みたいのやっていた。池澤さんもそうですね。池澤さんもロボット楽団の関係を。

Q：「ピクパク」ですね。

岩谷：あの辺をやっていて、テーマパーク事業をやるということで。池澤さんはずっと、新規事業でした。それで、二子玉にワンダーエッグができる前に何をやろうかっていうことがあって。その前に、花と緑の博覧会という大阪での万博があって、そこに「ギャラクシアン3」と「ドルアーガの塔」が出てたんで、じゃあそれを持ってきちゃおうっていうような話をしてたんですね。その編も一緒に動いていたと。

あとは、何か新しい切り口の物はないかっていうので、当時、宮崎駿さんのアニメーションの「天空の城ラピュタ」とか、ああいう世界はいいよねとかいうので、じゃあ宮崎駿さんに相談しに行こうかってなったんですけども、全くあてがなくて。たまたまナムコが広告代理店を使っていた中に博報堂や読売広告があって、読売広告に宮崎駿さんの弟さんが勤めてるっていうので、その弟さんに「すみませんが、宮崎駿さんに会いたいですけど？」って言ったらなんか、「鈴木っていう者がいるんだけど」って言われて。その鈴木さんを通してようやく会えることになりました。

インタビューしに行くと、ナムコってこういう会社ですって言ったら開口一番、もう宮崎さんは「私コンピューター嫌いだから」って。小っちゃな部屋で2人きりなんだけど、それで話をして、それからはもうテーマパークで宮崎駿さんの世界をつって言っても、もう通じないんですよ。もう、1人で別の話をされ始めて。「いや、僕はねえ」ってなんか、「吉祥寺のどっか行って、女の子のスカートがペラッとなるのをスケッチするのが好きでね」とかって、わけの分かんないことを。

(一同笑い)

岩谷：それでコンピューター駄目だっていうんで、結局話が進まない形になったんですけど、まあそんなような交渉みたいなことをやりましたね。結局、新規事業部ではそんなに実績は上がってません、私自身は。いろんな人のお手伝いをするような感じですよ。

ハード開発案とソニーとの結びつき

Q：ちょっとすいません、話が飛んじゃいますが、新規事業に入るかどうか分からないんですけど、一時期に動いていたナムコのオリジナルコンシューマーゲーム機を開発するといお話には、岩谷先生のラインでは関わっていなかったんですか？

岩谷：NC1ですか？

Q：はい。

岩谷：ええ。上の横溝さんがやろうとして、そのときはまだ、こういうものが作れたらいいねというような段階ですよ。それで、先ほど言ったとおり、ナムコには大量生産で、ちゃんとおもちゃのようになっていうか、いわゆるコンシューマーのハードが作れるのかといたら、そんな工場はないじゃないかと。

Q：量産ができないというお話でしたね。

岩谷：そうそう。結局、大量生産するのはROMカセットぐらいだねというときに、ソニーさんにアタックしなさいと言われて。まったくもって、そういう話ばかりなんです。それでソニーに、「ナムコでも家庭用のビデオゲームのプラットフォームを作りたい構想があるのだけでも。ソニーさん、半導体技術があって、大量生産することができますから、どうでしょうか。そういうことやってる人いませんか」って聞いた。そのソニーの知り合いが「久夛良木っていうのがいる」というので、久夛良木さんを紹介していただいて。話にいったら、これも私が話下手なんでしょうね。久夛良木さんは、自らしゃべらないんですよ。うちではこういうことやっててねとか言わなくて、とにかく相手の口を開かせてしゃべらせるっていうことが得意で、こっちはペラペラしゃべらざるを得ないんですね。じゃあそうか、ナムコはそういうこと考えているのかっていうのが、要するにこちら側の情報が相手側に伝わるだけで、ソニーさんから何も得られずに帰ってきて。

その後ですよ。久夛良木さんから私じゃなくて、ソニーからナムコに電話かかってきて、プレイステーションっていうのを作っていると。最初に出すコンテンツのほうを協力してもらえないかという話がきて。渡りに船だみたいな。こちらはコンシューマーをやりたいけど、

量産できないなど。しかしコンテンツは持ってる。それで、ソニーさんはコンテンツがないっていうので、お互いの過不足が合致したのですよね。そんなこともやってみました。

Q：じゃあ、もうソニーから話がきたところで、自然消滅的に NC1 の話はなくなっちゃうと。

岩谷：そのとおりです。自然消滅ですね。

Q：さらっと伺っちゃったんですけど、初期のやりとりって、ほかのラインってあったんですか？ 変な質問ですけど、岩谷先生がソニーにコンタクトを取った以外に、プレイステーションに関してなんですけど。

岩谷：いや、ソニーにたまたま知り合いが 1 人いて、ナムコでコンシューマーみたいのを作りたいけど、相談できる人いますかって聞いたら、久夛良木さんを紹介してくれたっていうだけなんです。

Q：というか、ナムコから岩谷さん以外のルートで、ソニーに打診したっていうのも。

岩谷：というのはないですね。

Q：本当の最初の接点は先生。

岩谷：そうですね。でも、けんもほろろ。しゃべらされるだけしゃべらされて、それで帰ってきて。しばらくしたら、なんか、もうそのとき久夛良木さんは開発してたんですよね。「そうかそうか、カモがネギしょってきたぞ」みたいな。

(一同笑い)

Q：でも、先ほど渡りに船とおっしゃったけど、ソニーから見てもた多分そうだったと。

岩谷：そうなんですよね、お互いに渡りに船。

Q：お互いに持ってないものを持ってるってことですもんね。

岩谷：こちらはハードを量産するリスクっていうのを背負わなくて済むっていうことですよ。

Q：ソニーにいらっしゃったのは、だいたい何年ぐらいでしょう？

岩谷：93年か、92年？ ぐらいですね。

Q：そのころはもう新規事業部にいらっしゃった。

岩谷：そうです。

Q：僕の理解では、先ほどの宮崎駿さんも含めて、そういう形でナムコの可能性を広げられたのかなと思うんですけど。

岩谷：でも結局、宮崎さんとは破談ですよ（笑）。

Q：でも、トライに携わっておられた。新しいこと、ナムコの新しいことに携わられていた。

岩谷：まあ、いわゆる開発を一種、首になって、新規事業っていうところに行きましたので、何かとにかくアクティブに動かなきゃなっていう部分があって、それで宮崎さんの弟さんから攻めたとか、そんなことしてたんですよ。

Q：で、ソニーにもいらっしゃって。

岩谷：そうですね。それも当時の新規事業を見ていた、田代さんの上に市川専務がいて。

Q：この方がソニーにアタックしなさいと言ってきたんですか。

岩谷：そう。この市川さんっていうのはちょっとインテリな、ナムコの中でもインテリな部類の人で。東大出ですよ、確か。どちらかっていうと、ナムコのたたき上げではなくて、途中から入られてきているので。まあインテリな人で、企業戦略的な部分もよく分かってる人ですよ。

Q：そういう視点でソニーにアタックしなさいと。アタックしなさいっていうか、アタックしてみたらどうかっていう。

岩谷：そんな感じですね。

Q：それで、ちょっと先生がつてをたどって、ソニーに、久夛良木さんにたどり着いたというイメージで。

岩谷：そうです。

Q：確かにアクティブに動いてらっしゃると思うんですけど。それこそプレイステーションが94年に出ることで、また変わりますよね。

岩谷：そうですね。ここ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。

Q：ファミコンの時は、それまでコンシューマーがなかったところに、新しく出てきたというインパクトがありましたが、プレイステーションの時は、コンシューマーという点では一緒じゃないですか。会社に与えた変化という意味では、そういう意識はありませんでしたか？

岩谷：ないですね。やっぱり3Dのポリゴンがちゃんとぐりぐり動くっていうのは、やっぱり。

Q：コンシューマーが立ち上がるっていうインパクトとはまた違う。

岩谷：違いますね。

Q：そして、それまでナムコが、ある意味先行して作ってたポリゴンみたいのが、そこで生きるようになるわけですね。

岩谷：そうですね。

リアリティのある体感ゲームの追求

Q：そんなふうにフェーズが変わる辺りの、岩谷先生のご活動とかを少し伺いたいんですけど。そのあとの94～95年ぐらいから。

岩谷：94～95年ですね、新規事業から開発に戻ったのが、久夛良木さんとの会合のあとで、プレステが出る直前の93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。

Q：はい。

岩谷：ただ、もうソニーがハードを出すっていうことで、載っけるソフトは「リッジレーサー」ということで。もう自分のところでは関係ないところで、いわゆる移植の作業ですからね。

Q：はい。

岩谷：それで、戻ってきてからは、「ラピッドリバー」とか。大型筐体物ですね。それから、さっき言った「アルペンレーサー」であるとか。

Q：他にも、「ファイナルハロン」とかですね。

岩谷：そう、「ファイナルハロン」。「ファイナルハロン」は、営業から移った人が作ったんです。「タイムクライシス」も作った上（かみ）君ですね。「ファイナルハロン」っていうのは、馬に乗っかって、馬のレースをするという。

Q：はい、ジョッキーになって、騎乗してレースをする、面白かったですね。

岩谷：ああいう、本当に体感でプレステでもできないようなものという。

Q：はい、そうですね。

岩谷：まあ帰って、一番面白かったっていうのは、やっぱり「アルペンレーサー」が面白かったですよね。

Q：面白かったですね、はい。

岩谷：それから澤野さんからアイデアが出された「プロップサイクル」は、まあプロデューズ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。

Q：そうですね。

岩谷：あと、もう1機種何だっけな……。

Q：時期的に言うと「エアーコンバット」とか。

岩谷：それです。

Q：よかった、合ってますね。

岩谷：そうそう。あれは苦労しましたね（笑）。なかなかお客さんが付いてくれない。

Q：私は大好きでしたけどね。

岩谷：うん。中身はいいんだけど。まあなんてったって、硬派なゲーム。

Q：本格的なフライトシミュレーションですからね。

岩谷：下手すると、なかなか遭遇しないんですよ。

Q：上級だとそうですね、最初やったときは、もうなかなかこう照準が追いつかなくて。

岩谷：そう。単に空を。

Q：飛んでるだけで終わっちゃうみたいな（笑）。

岩谷：はい。

Q：僕の記憶でも、90年代半ばってやっぱり体感ゲームが、ブームとは言わないけど、なんかやっぱりゲームセンター行ったら、そういうのをやらなきゃ損みたいなイメージでしたよね。

岩谷：「リッジレーサー」は企画の段階で、企画を出した人がいわゆる通信レースゲームが多かった中で、これは1台でやると。「リッジレーサー」っていう名前も峠の飛ばし屋みたいなイメージの言葉なんですけど。要するにワインディングロードをドリフトで楽しむコンセプトだと。今までの通信レースゲームという、競い合うんじゃない、1人で道を攻めるんだっていう企画だったんですけど、これが営業販売のほうからもう、冗談じゃないと（笑）。

Q：そうですね。「ファイナルラップ」とかで、通信対戦が受けてるのが分かってるわけですからね。

岩谷：そうそう。「なに、道を攻める？」とか、「ドリフトって何？」とかって、そんなような形で。だから誰を呼んだんだっけ、土屋圭市さん。

Q：ドリキン土屋さんですね。

岩谷：呼んで講習を受けたりとかしましたよ（笑）。それで、1人用ができたんですね。営業販売さんが「駄目だよ。これ、つながんないの？」とかって言ってね。

Q：つながんないですよ。通信対戦ゲームではないので。

岩谷：後継機種でつながるんですけどね、結局はね。初期の「リッジレーサー」は1台で、1人で。

Q：そうですね。

岩谷：走りを極めるという。それでロケーションテストしたら売上が良かったんです。そしてたらね、「まあ売れると思ったよ」みたいなことを言われてね。

Q：手のひら返しが（笑）。

岩谷：戻ってきてから大型で、ずいぶん楽しいゲーム作りができましたね。

Q：「リッジレーサー」のころは、通信対戦で3~4台並んだ筐体が結構ありましたよね。

岩谷：それがデフォだったんです。

Q：売上も上がるんですよ。たいていは友達と3~4人で一緒に行きますし。

岩谷：ドリフトでカウンターを当ててるときに、ステアリングに反力がくるようにモーターを付けて。地面から何か力が来てるなっていうのが分かるような反力を、モーターで実現させると。これも反対されたんですよ、コストがかかるのに、意味があるのかと。

Q：ああ、はい。筐体にですね。

岩谷：意味があるんですよ。それで、その辺の制御のために、ステアリングがすごく重たくなっちゃったんですよ。最初の試作品のときはこれ、なんかこの水門のハンドル回すみ

たいな。

Q：ハッチを閉めるときに回すやつみたいな。

岩谷：そうそう。これじゃ運転できないですよっていうので、もう製造の人にね、もっと軽く、軽くなってね。そんなような、やっぱり新しいことやろうとすると、必ずそういうのが出てくる。まあでもそれが面白い部分、開発ならではの楽しさみたいな世界ですね。あと、「エースドライバー」っていうのもありましたね。

Q：はい、アーケードでありました。

岩谷：「エースドライバー」もなかなか面白かった。

Q：面白かったですね、あれも「1」「2」で8台マックスいけたのかな、通信対戦で。

岩谷：筐体のコックピットのお尻が振れるんですよ。

Q：そうそう。そうでした。

岩谷：今までのやり方だと、モーターとかアクチュエータって油圧とか使って、こうグーンと動かすのですけども、今、新宿のVRをやってる小山君が考えて。

Q：小山さん、コヤ所長ですね。

岩谷：ドラムを回して、ドラム缶の小っちゃいのが筐体の中に横になって入ってて、そこに車輪を乗っけるんですね。車輪の上がシートなんですよ。

Q：はい。

岩谷：この車輪っていうのが、ステアリングを回すと車輪の角度が変わってドラムの上の車輪が、ドラムが回ってるんでステアリングの回転に合わせてシートが左右に動くんです。ですから、もう直に力がくるんですよ。グイッと体を感じる。その反応の速さっていうのは、それがメカだからですよ。これが普通のアクチュエータだったら、普通のモーターでこういうのやったら駄目なんですよ。

Q：これじゃ偽物でもんね、動きが。

岩谷：そうそう。しかも遅い。

Q：はい。

岩谷：こんなばかな構造をよく考えたなって、よくやったなって（笑）。

Q：いい意味で、ぶっ飛んだ発想ですよ。

岩谷：そう。それで、効果抜群だったんで。面白かったですね。

Q：ただ、筐体が高くないですか、そうすると。

岩谷：まあ高い分でも売上が良かった。あと後ろには BOSE の……。

Q：BOSE のスピーカーを搭載したんですね。

岩谷：はい。BOSE と交渉したんですよ。

Q：音が本当に良かったです。

岩谷：本当は BOSE さんがもっと高い値段を付けたかったらしかったんですけど、特別価格でやってもらいましたね。交渉しました。ちゃんと BOSE って書いてあるんですね。ロゴを入れますから安くしてくださいって。

Q：あれを見て、同業他社のサウンドスタッフが驚愕したという話を以前に聞いたことがあります。「こんないいスピーカーを使って、ナムコはうらやましい」って。

岩谷：そうそう（笑）。高いですからね。

Q：「うちじゃ使えない、こんな高いの」って。

岩谷：それで「エースドライバー」をセガさんかな。やっぱりどういう仕組みかって知りたくて、なんか1台、営業さんもあるから買って。

Q：ああ、バラしたんですね。

岩谷：バラして、その構造見たとき、みんな唖然としたそうですよ。ドラムが回ってるって。

Q：自動車メーカーの耐久試験に近い。

岩谷：そうですね。よくローラーが 2 つ回っていて、実際の車がその上に載ってるやつとか、それに近いものですね。

Q：そりゃまあ本格的ですね。

岩谷：そう、ゲーム機によく使うよなって。

Q：90年代になると、本物志向になっていくイメージがありますね。

岩谷：そうですね。やっぱり家庭ではできないものっていうことですよ。

Q：プレイステーションでアーケードと同じ、PS 互換基板ができちゃったってことは、もうソフト的には同じものになっちゃうんで。それだけだと新鮮味が全くないですから。

岩谷：そうですね。

Q：となると、あとはデバイスとか体感できるものに目がいくと。そういうのは、先生のほうから部下っていうか、会社の人たちに言ってたんですか。

岩谷：どういうこと？

Q：本物というか、家庭でできないもの作んなきゃ駄目だぞって。

岩谷：ええ、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。

Q：それこそ家庭でもできないけど、業務用でもあんまりやってない。どんどん出てくるイメージ、どんどんっていうか、いいアイデアが出てくる。

岩谷：そうですね。だから「アルペンレーサー」もスキーのゲームなんですけども、こう、実際の物は右足と左足の板はくっついているようなイメージで、足を乗っけるとこが付い

てて、こうスライドさせるんだよね。

Q：そうですね。

岩谷：あとエッジがちょっとかかるようになって。試作中は、これがちょっと左右バラバラに分かれるようになってたんですよ。本物のスキーだったら、分かれるじゃないかと。くっついてたらやりにくいじゃないかっていうんで。で、分かれるように、構造的になってたんですね。そしたら、グッと片足を開くとやったあと引き上げらんないんですよ。坂道でモーメントとかあればできるんですけども。平地で何も力がないときには、いったんこう開いてしまったやつを、上げようとしても駄目なんですよ。

要するに操作不能っていうか、まあやりにくいっていうやつが。うまくパラレルなんかできないんですよ。で、もうしょうがないか、もうくっつけちゃえと。スキーやってるとき、ここに接着、板と板を付けるのかいって、というような反対意見もあったようなんですが、まあ操作第一優先っていうことで。

Q：僕、スキーできないので、スキーをやる友達がやってましたけど。でもやっててやっぱり、そういう違いもあっても十分スキー感もあるって言ってましたけど、だから。

岩谷：そうですね。あの絵の力も大きかったんですけどね。グラフィックスのほうのね。

Q：順番でいうと、今さっきから出てる話のプレステのコンパチ基板の話があって、90年半ばから後半ぐらいのところですね。「プロップサイクル」が96年で、「アルペンレーサー2」があって。あと「プロップサイクル」が96年。あと「エースドライバー」と「ビクトリーラップ」あったんですね。それが96年で、「タイムクライシス」も「トーキョーウォーズ」も96年。筐体物はこの辺りで、いっぱい出てる。「ファイナルハロン」と「ラピッドリバー」も97年ですね。

岩谷：「ラピッドリバー」もなかなか面白かった。あの筐体作るの、もう大変だったんですよ。

Q：ボート型の大型筐体ですね。

岩谷：そうそう、ボート型筐体でね。ナイフでシートをやられたらどうすんだって（笑）。

Q：比較的スポーツ、広い意味でのスポーツものですよ。

岩谷：そうですね、体感って体動かすとなると、やっぱりそういうふうな形になってしまいますよね。あと「魔斬」とかっていうのもありましたね。

Q：剣型コントローラーですね。

岩谷：そうですね。だから、機械をアーカイブしていくときに「魔斬」っていうゲームは空中のところをピッピッと相手を切っていくやつなんだけどね。あれプレイしている姿を記録として撮っとかないと。

Q：全くどんなゲームか分かんないですよ、はい。

岩谷：意味が、うん、分かんない。ですからアーカイブするときには、プレーをする姿っていうのを映像で撮っとかないと意味がないなっていうのが。「魔斬」なんか特にそうですね。

Q：そうですね、体感ゲームだとそういう要素って強まって。

岩谷：そうなんですね。

Q：それから何だろうな、大きいやつだと、単にガワのでかさで言うと「ギャラクシアン3」と「アタックオブザゾルギア」をアーケードに持ち込んだのが93～94年とか。「ゾルギア」が94年ですね。

岩谷：「ゾルギア」も、大変だったんです。開発費が販売コストに乗っかるしくみを採られてしまったんですね。CG制作にもものすごい時間、人件、開発費がかかってしまって。もうこれ以上、作り込まなくていいからと言っても、やっぱり作り込んじゃうんですね。で、それらの残業時間っての全部開発費になって。

Q：原価が、もうどんどん上がってしまったと。

岩谷：原価がどんどん高くなって、売れなくなっちゃうぞって言われて。

Q：原価が上がっても作り込んじゃうっていうのがナムコらしいなって勝手に思うんですけど、やっぱ皆さんそういう方が。

岩谷：多いですね。

Q：結局あれですよ、ユーザーにいい物出したいっていう。

岩谷：そのとおりですね。

Q：もう不完全なものは出したくないっていう、自分自身もそれは納得がいかないっていう、イズムが。

岩谷：もうプロデュースしてる者としては、もうこれ以上原価が上がったら売れないってなってますので、もう作業時間には入れないと。そんなことやりました。

Q：でも、なんかそれでもいいですっていう方が多そうな気が勝手にするのは、僕の思い込みですか（笑）。

岩谷：そう。今だったら無理でしょうけどね。

Q：「いや、いいですよ」って言って作り込んじゃう方、クリエイターの方が。

岩谷：だからさっき言ったとおり納得いかないものは出したくないっていう。そっちのほうが強いと思います。

Q：そこもナムコらしさですよ。

岩谷：いろんなもの作っているところっていうのは、結構そういう考え方っていうのは多いですよ。やっぱりこう作り込んでいくのは、まあ職人じゃないですけど結構、納得しないものは出たくなっているのは、あらゆる世界で。

Q：このゲームのいい会社っていわれるところとか、例えば、はい。

岩谷：「トーカーウォーズ」っていう戦車のゲームなんですけど、これも若い山本君がやって、ロケーションテストしたら足元に右のキャタピラ、左のキャタピラを動かして前進したり曲がったりする、ここで砲塔を曲げて撃つっていうやつで、ロケーションテストしたら、誰も足元やってくんないんですね（笑）。

Q：そうなんですよ。

岩谷：要するに、戦車止まったまんま砲塔だけ動いて。

Q：固定砲台みたいに、ただ撃ってたんですかね。

岩谷：そうそう、前進で次第にやられちゃいますから、だから足元、要するにレースゲームだったら踏むんですよ。

Q：アクセル踏めば進むってことですね。

岩谷：戦車は足元をやらないんですよ。これちゃんと見れば分かるのになあって。

Q：なるほど（笑）。

岩谷：だから、車社会があるからみんな、足でブレーキなりアクセルなりやる。戦車社会じゃないですからね、われわれの時代、一般人は。

（一同笑い）

岩谷：そういう洗礼を受けて、まあロケーションテストだったからすぐ、あとはここを大々的に足元を踏んでくださいと、絵で出して乗り切りましたけどね。

Q：紅組と白組に分かれて、2対2で対戦ができたんですけど、グループ対戦が面白いんですよ、あのゲームは。

岩谷：面白いね。

Q：今のeスポーツみたいで。

岩谷：ああ、あれなんかeスポーツいいね。

Q：ですよ。

岩谷：「サイバースレッド」とかね。

Q：ああ、懐かしいですね。続編で「サイバーコマンド」っていうのもあって。開発部に戻られてから、どんどん作品が出てきますね。

岩谷：そうですね、そのときもやっぱり体感ゲームというところのフォーカスが絞られて、いろんなテーマのが出てきますよね。

Q：岩谷先生の間わるものが、なんかまたどんどん増えていきますね。体感ものだと、今の話でいくと「ファイナルハロン」が97年ですが、これ以降は結構減ってきますね、やっぱり後半になってくると。あと続編ものになるのかな。「ファイナルハロン2」「タイムクライシス2」とかが、98年とかになるとシリーズものになっていきますね。

岩谷：「タイムクライシス」も上（かみ）君っていう「ファイナルハロン」作った人が企画したんです。企画書のときは、こう銃があって、ここにファミコンの4方向レバーみたいのが付いてるんですよ。こうやって操作して画面をこう動かして、撃つっていうゲームだったんですけども、これちょっとやりにくいでしょうって。そこで、この足元のペダルを踏むと隠れて、離すと出て、同時にリロードっていう。そのシステムにいくまで結構時間かかりましたね。

Q：「タイムクライシス」も面白かったです。特に「2」は超ロングヒットゲームでした。

岩谷：面白かったよね。

Q：ペダルを踏むって、新しい操作系ですよ。

岩谷：ペダル踏まない人がね、最初いたんですよ、結構。

Q：そうですね、今まで前例がない操作ですから分かんないですよ。あと、こっちの資料には出てないんですけど、エレメカも当然たくさん作ってて。「ノックダウン」とかありましたよね、殴りもの系で。

岩谷：ああ、はい。

Q：元祖「ノックダウン」は古いですけど、「ノックダウン'90」とかりメイクが出たりして。

岩谷：「ノックダウン」でも骨折で大変だったんですよ。柔らかいちゃんとしたやつなんですけども。

Q：ちゃんとグローブがあるんですけどね。ボクシンググローブをはめられるような形で。

岩谷：でも駄目なんです。

Q：やり過ぎちゃう。

岩谷：やっちゃう人はやっちゃう。

Q：はい。

岩谷：「ピッチイン」というボール投げるやつでも、やっちゃう人はやっちゃうんですね。投げるだけで。

Q：投げるだけで、頑張っちゃうんですね。そうなんですよ、友達と一緒にいるときに。骨折はしないですけど、痛めたことはあります、手首を、はい（笑）。基本も分からず殴るので。戻られてからは、基本はじゃあ体感ゲームで。

岩谷：体感ですね、そうですね。あとは「ガンバレット」。

Q：ガンシューですね、はい。

岩谷：そう、ガンシューの「ガンバレット」なんかも。

Q：「ガンバール」とか「ガンバレット」とか、はい。面白かったです。

岩谷：コミカル系で、結構イギリスとかでも、結構いい数字が出て。

Q：お子ちゃまでもできるんですね。踏み台置いといてあげると。

岩谷：要するにコミカルなガンゲームですね、これ。

Q：アップライト系のもご覧になった、監修というかチェックはされてたんですね。その流れでいきますと……。

岩谷：「ガンバレット」は、確か命中精度を上げるソフト的な工夫がされて、特許も出してるぐらいのやつなんです。微妙なところの当たり外れをちゃんと検知する。

Q：面白いっていうのは覚えてますけど、まさかそんな特許が隠れてたって知らなかったで

す。

Q：あとは「ガンメンウォーズ」とかがありますね。

岩谷：「ガンメンウォーズ」ありましたね。

Q：あのカメラ付きの（笑）。

岩谷：そう。

Q：「ガンメンウォーズ」が98年、「ダウンヒルバイカーズ」98年。

岩谷：「ダウンヒルバイカーズ」もやったね。

Q：「テクノドライブ」も98年ですね。

岩谷：「ガンメンウォーズ」は、カメラが付いててね。顔を撮ってそれに落書きする（笑）。

Q：そうです、そうです。カメラ付きつながりで言うと、同じ年に出た「レースオン！」もそうでした。

岩谷：「レースオン！」ね。

Q：はい。4人対戦のドライブゲームですね。

岩谷：走っていると、人の顔が付いているから、あいつに抜かれたっていうのがよく分かる。

Q：他車のグラフィックにアイコンが付いてて、それが別のプレイヤーの写真なんですよね。顔の写真をカメラで撮るんですよね。

岩谷：そうそう。カメラに顔を合わせて……。

Q：今ゲーセンにある「マリオカート アーケードグランプリ」でも全く同じシステムが継承されてます。ちょっと細かい話ですみません。話が飛ぶんですけど、「ファイナルラップ」と同じで、確か速度調整システムが入ってて。トップを独走した車は最高速度が落ちて、必

然的に追い付いてきてクロスゲームになるように調整してあるんで。

岩谷：ラバーバンドっていうんですけどね。レースゲームで、遅れてぼっちができちゃうと、勝ってる側もつまらないんですよね、相手がなくて。それで、この性能が良くなって追い付いて競い合いができて。あとはその覚醒タイムを切っちゃえばまた元に戻るっていう、そんな感じですね。

Q：あれ考えた人、天才だと思います。

岩谷：そのときも、あれ誰だ、田城君かなあ。

Q：初代の「ファイナルラップ」にしてそれがあるんだもん、すごいですよ。そういうのも含めて演出は豊かですね。実況とかもそうですけど、いい意味でやかましい感じのいろんなあれが出てくるイメージがあるんですけど、そういうのもやっぱこだわられて。

岩谷：そうですね、やっぱり「ガンメンウォーズ」とか。やっぱり新しもの好きですよ、みんな。

Q：そうですね。

岩谷：違うことやろう、違うことやろうっていう。ナムコらしさのひとつが、やっぱり他社とは違うこと、あるいは世間とは違うことっていうのがありますよね。

Q：そういうイメージが、これじゃ普通のレースゲームじゃないですね、同じレースをやってもシューティングをやっても、ちょっとなんか変わった、「え、こんなことやるの？」とかって。顔写真を撮ったりとか。

岩谷：そうですね。

Q：プレイ後に認定書が出てくる、「テクノドライブ」なんてのもありましたよね。

岩谷：昔の話に戻りますが「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。それで、こう急降下とかなんか、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ったら。そしたら飛んでる最中にプロペラを止める、要するにエンジン切るんですよ。

Q：怖いですよ（笑）。

岩谷：プロペラがピッとこう止まってんですよ。そこからキューッと急降下となって。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。

Q：そこまでなさってたんですか。

岩谷：そう。だから「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。

岩谷：「ダウンヒルバイカーズ」のときも自転車で下ったことないよねっていうんで。大島まで行って、合宿みたいに。

Q：そうですね。「ダウンヒルバイカーズ」はまさにもう、崖を下っていくゲームでしたよね。

岩谷：で、みんなでレンタサイクルで、山の上からガーッと下りてきて。社内旅行兼ねてなんですけど。

Q：そういう実体験をしておかないと、面白いもん作れないだろうと。

岩谷：そうそう。まあ一つの言い訳でもあるんだ、言い訳というかその。で、みんな初めてなんです、バイク体験。僕も初めてで、ウィーンって吹かすときはとにかく前にかがむんだと。誰かが骨折してしまいましたね。

（一同笑い）

Q：あとあれですね、90年代の終わりになると、自分も記憶あるんですけど。何ていえばいいんですかね、シンプル思考ゲームとか音楽ゲームが入ってき始めて。

岩谷：「ギタージャム」とか。

Q：そうです、「ギタージャム」もそうですね。とか、あとちょっとあとで「ミリオンヒッツ」だとカラオケ連動とか、なんかちょっと変わり種が出て……。音ゲーに限らず、そういうのが出てきたり、あとは筐体ものだと何かな。

岩谷：「アルマジロレーシング」は？

Q：「アルマジロレーシング」はもうちょっと前です。あれも面白かったですね。

岩谷：でも成績悪かったんですよ。

Q：ロケテストがですか？

岩谷：あれもなかなか厳しかったですね。こういうトラックボールが顔出してて、回してアルマジロを一生懸命走らせて操作するんで。

Q：あれ結構頑張ると、手の皮ぼろぼろになるんですよ。当時のゲーセンでは、軍手を筐体にくっ付けてあるお店がありましたね。表面にゴム付きのあるじゃないですか、いぼいぼの付いた、あれが置いてあったんです。

岩谷：素晴らしい。営業さんがそういう工夫してくれると、とても助かる。

Q：当時、体感ものっていうのもあってそういう、まあ外向けにもそういうこと言われてましたよね、わざわざレース場に行こうあれしたとか体験してきたとか、開発者が。なんかそういうことたくさんあった時期なんですかね、90年代はね。

岩谷：そうですね。「アングラークィング」っていう釣りゲームとかも。

Q：ありましたね、はい。

岩谷：これも実際に釣ったときのこの手の感触が伝わるゲームなんですけども。その、じゃあ釣ったことあるかっていうとならないんで、みんなで漁船に乗って。

(一同笑い)

岩谷：じゃあ釣り船に乗っていったらすごい荒れちゃって。もうみんなゲーゲー吐きながらやりまたね。

Q：大変ですね、それも(笑)。そのまさに90年代、まあそのあとも、90年代のそういうゲームって、少なくともわれわれにはそうやって作ってるって。経験を交えて作る会社なん

だっていうのも……。

岩谷：そうですね。だから担当者だった大館君。「アングラーキング」の大館君は海外に釣り行ってますね、出張で。

Q：すごい。

岩谷：こんなでっかい魚がいるんだとかいうところへ。

Q：ゲームをやるために本物を体験しようと。

岩谷：そうなんですよね。

Q：当時、まあナムコさんが始められたのか。

岩谷：いや、結構セガさんもレースゲームなんかは海外の現地へ行って。どうなってるかって全部、測ったり写真撮ったりしてますよね。

Q：そうですか。そういう方向のなんか。開発競争っていうのがあった記憶はありますが、まさにそういうことなさってた。

岩谷：そうなんです。

Q：当時こう、さっき、比較的毎年ですよ、申し上げたのは。いわゆる「岩谷組」みたいなイメージもそのときもあったんですね。

岩谷：そんなに正確なものはないですからね。ただ、まあ見てたという感じですよ。

Q：じゃあ若い人が作って企画を上げたりというのを見て。

岩谷：そう。で、体験しに行かなきゃいけないよねって言って、で行って（笑）。

中村雅哉氏の存在

Q：もう純粋なビデオゲームがもう90年代終わりになってくると、ほとんどなくなってますね。もうそうになるとやはり開発の現場としても、営業からも要望がこないとかっていう

なんか実感っていうのも。

岩谷：そうですね。仲町台の未来研のときには、七・三委員会というのがあって。試作発表の時に営業や販売の人がきて、社長が来るぞって言ったらさーっと。2階の会議室に閉じこもってて、社長が帰ってから、彼ら呼びにいたら誰もいないって。途中段階の発表を営業や販売さんにするんですけど、その儀式というか、ちゃんとした業務の流れの中を逃げたなって言って。翌週の生産会議でもめっちゃめっちゃ怒りましたね。

Q：ちょっと分からないんですが、それはどういうことですか。

岩谷：要するに社長が怖いんですよ、皆さん、やはり中村雅哉さんが怖い。その試作品発表のときには一緒にいたくないんですよ。一緒にいると社長が「お、これは面白いゲームじゃないか」って言って、「じゃあ1000台売ちなさい」とか（笑）。もうノルマがかかっちゃうので、一緒にいたくないっていう。

Q：初期のころに、開発が自由に作って営業が難色を示したときに、中村雅哉会長がプッシュして「売れるはずだ」という話は、80年代の前半の話で伺いましたけど。

岩谷：うん、まあずっとありますよ。

Q：90年代になっても。

岩谷：ええ。

Q：やはりそういう意味では、例えば中村会長が常にやっぱ開発のほうに、味方と言ったらあれですけど。

岩谷：いや、ちゃんと言いますよ、ここがなんだかよく分からないとか言ってくれるし。それから、やっぱり開発から見ても、こりゃ1000台無理だなというのも、1000台って言っちゃったりとかですね。

Q：なんか味方っていう言い方じゃなくてあれですよ、いいものをすごく高く評価してくださるというか。

岩谷：まあ作る現場が好きだったんでしょうね、見るっていうかね。

1999 年まで開発業務に携わる

Q：岩谷さんが実際に、大型筐体の話がたくさん出てきましたけど、ご自身でも直接チェックされてたのって、いつぐらいまでですか。

岩谷：「ギタージャム」までかなあと。

Q：あと、「ギタージャム」の時代になると、ライジングとかメトロとか、もうちょっと前にいくと、「マイエンジェル」が MOSS とか、外注したものが結構出てきますよね。

岩谷：なるほど。私に関わってないときのやつですね。

Q：あんまりナムコさんは外注しないイメージがあるんですけど、やはり。

岩谷：まあ、ラインが取れなかったときにやってると思いますけどね。でも、もう今では家庭用もね、外注を普通に。

Q：90年代、99年までに至るまで、自社で基本、作ってらっしゃったというのに携わってたんですね。

岩谷：そうですね。

Q：外注のプロデュースなんかはなさったことありますか？

岩谷：外注は、1つ、2つかな。大阪……京都だったかな。ナウさん。

Q：ナウプロダクションですか。

岩谷：ナウプロダクションに行ったり来たりしてましたね。

Q：ほとんどやはり、これだけ作られて1つか2つってことは、ほとんどやっぱりナムコの人を作るナムコのゲームを開発されてた。

岩谷：そうですね。

Q：開発の監修とかプロデュースとかで99年まで。

岩谷：そうですね。

教育への興味、東京工芸大学にゲーム学科を設立

Q：2000年代のお話をもう少し伺いたいんですけど。

岩谷：はい。「ギタージャム」辺りから本当に売れないとか、開発でもやっぱり、ノルマじゃないですけどね、売れない物を出すと厳しい状況。厳しい状況っていうか、自分で自分を追い込む部分があるんで。売らなきゃ売らなきゃと。

Q：確か99年度だったか2000年度だったかに、上場してから初めて赤字になっちゃったときがあって、リストラをやるんですよね。そこら辺って、まあ会社全体が踊り場っていうか。

岩谷：そうですね。それゆえに、結果を出さなきゃっていうようなプレッシャーですよ。2003～2004年ぐらいから、インキュベーションセンターっていう。これもやっぱ新規事業系の。そこでは蒲田のあそこ、オンラインゲームの。

Q：ああ、「カウンターストライクネオ」ですね、はい。あそこ、アネックスのビルにあったロケですね。

岩谷：ああいう事業とかやってたってことですね。また新規事業ネタのところに行くんですよ。

Q：やはり新しいことに関心があると。

岩谷：そこで、2004年から専門学校とか大学への講師ですよ。大阪芸大とか、それから東北電子専門学校とか、まあ新潟の専門学校とか、そういうところの。あとはプラスこの東京工芸大学。

Q：はい。

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、ちょうど東京工芸大でゲーム学科を作るっていうので。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。

Q：僕はそういうの全然分からないんですけど、自分は大学にいるもので。その、クリエイターの方だと、結構早い時期から後進に教えたいって方もいらっしゃるじゃないですか、30代とか。

岩谷：今はそうなんです。昔はそうでもなかったような気がするんですけどね。

Q：そうですね、やはり気付いてみたら教えるのも楽しいなっていうふうに変われたってというのが。

岩谷：やっぱり、スポンジのように吸収する 20 代前後の人たち。

Q：いろんな、僕も何人かの方に聞くと、教育のほうに行かれる方とか、僕の前にいた文京学院大学もやはりそういう先生が。CG の先生とかでそういう先生いらして。喜多見康先生とか倉嶋先生とか、僕もいろいろ教えてもらって。やっぱりあるところでなんか若い人に教えるの楽しいって気づいて。それこそ、先生のおっしゃるようないい機会に移ったんだよって。僕ちょっと、クリエイターからそういうふうに移るってのは、イメージが付かない、自分は大学の教員なんですけど、だから。

岩谷：東京工芸大のこの学科の構成が、アニメーション学科とかマンガ学科とかゲーム学科とか、そういうコンテンツなんですね。写真学科もそうですし。なので、企業にいた人とかプロダクションにいた人とかが、先生になるのが多いんですよ。まあ芸術学部なんで、若い頃は作品を作っていたって人が多いですね。

Q：最近になってこれもいいもんだな。この 10 年ぐらい、これもいいもんだなって、スペシャルだなど。

岩谷：そうですね。最初の 4 年間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われわれがやるわけですよ。

Q：はい。

岩谷：だからゲーム開発みたいなもので、最初の 4 年間は特に面白かったですね。何を教えるのっていう（笑）。

Q：そうですね。

岩谷：そう。カリキュラムを作らなきゃいけないくて、文科省に設立のための資料は、4年分のその科目、カリキュラムを慌てて作って出すわけですよ。1年ごとに1学年増えてくるわけですよ。2年目になると、「あ、2年目って何教えるんだっけ」って初めて科目見て、「え。これ誰教えるの」って周りの仲間たちと、「えー、教えられないね。じゃあ非常勤講師探さなきゃ」とかね。そんなような、自転車操業みたいな感じですね。

毎年新しい科目が増えてきて、我々が最初に書いたやつなんですけどね。それが出てきて、それでじゃあ15コマをどうやってやろうかっていうのも、教えるパワポも用意されてないわけです。それをバスの中とか電車の中で、その日のコマのやつを作りながらですね。だから新しく入る先生はみんなそうなんですよ、初年度。

Q：そうです（笑）。僕たちもちろんそうですけど。

岩谷：そうですか、やっぱりそうなんだ。

Q：1回作っちゃえば、あと次年度はそれをアレンジすればいいけども、最初は一から作らないと。

岩谷：そう、初年度はね、大変ですよ。

Q：われわれ例えば経営学とか経営史で、テキストあったってやっぱり、これ入れるか、これ入れないかとか悩むので。こう言っちゃ失礼ですけどゲームはまだ教科書が、まだまだあるといえばあるけど、ないですもんね。

岩谷：そうなんですよね。

Q：余計に大変ですよ、だから最初の4年間。

岩谷：設備も整えなきゃいけないですしね。

Q：そうですね。

岩谷：PCとか、まあモーションキャプチャスタジオとかそういうのは、もう始めからやってきましたんで。

Q：そうですね。こういった細かい機材も、1台1台選ばないといけませんもんね。

岩谷：そうですね。

Q：その時代に会ったものを。

岩谷：そうそう。でリプレースが大変なんですよね。

Q：そうですね。なんかすいません、愚痴っぽくなってしまって（笑）。

岩谷：そうですね。本当にそんなような感じですね。

ナムコの一貫性

Q：先ほどうまく言えなかったんですけど。先生やっぱりまあ、開発、新規事業、開発、新規事業、そして大学って形で、新しいものになんか取り組むってというのがとても美しいかな……。

岩谷：新規事業の最初のほうは新しいことなんですけども。2回目、3回目となると。

Q：でも、それこそ既存ルーティンをやるというよりは、なんか僕がまとめるのもおかしいですけど。何か人がやってないこととか新しい取り組みを応援したり自分がなさったりっていうふうに、今日伺っててあらためて思ったんですけど。

岩谷：そうですね。ありがとうございます。

Q：2000年代のエレメカもそうだと思うんですけど、若い人がそういう、今日幾つも話が出た体感ゲームも、やりたいっていうふうにサポートしてるイメージがとても強いので。

岩谷：ゲーム学科でも、ゲーミングスーツみたいな物とか作りましたよ（笑）。

Q：以前 DiGRA JAPAN の大会にも出されてましたよね？ なんか私遊んだ記憶あるんですけど。

岩谷：そうそう。え、着たの？

Q：なんかギンギラギンのやつですよね。

岩谷：ギンギラギンっていうか、そう、まあ LED ですね。

Q：ああ、これ、はい。やりました、やりました。

岩谷：装着したの？

Q：しましたよ。なんか学生に、こことこ触ると危ないから触らないでくださいとか注意を受けながらやった記憶があります。ショートするかもしれないって（笑）。

岩谷：まあ LED の発光パネルを全身 16 枚やって、それでディスプレイとコントローラーと自分っていうのは今まで別々ですよ。

Q：はい。

岩谷：テレビモニターがあってコントローラーがあって、自分ってのは別々なんですけど、これは三位一体にしちゃってんですよ。ディスプレイとコントローラーと自分っていうのが。でこの中で身体表現もできるっていう、芸術学部ですから。その中でいろんなゲームをやろう。たまたま「パックマン」をこう移動させてって、こうやるとこっちからこっちへ移動すると。2人でやる場合は、こうやると最底辺まで行っちゃうと。

Q：あとがない。

岩谷：そう。まあいろんな。それは新しいゲーム表現を、これゲーム会社はやらないから。

Q：あと遠藤雅伸先生のところですかね、なんかボクシングの音楽ゲームみたいなのがありましたね？ 研究用の。

岩谷：そう。あれ遠藤先生のところだね。

Q：そういうところはなんか研究所ですよ。ナムコでいうとなんか新しいデバイスとか。

岩谷：そうですね。

Q：先ほどのローラーもそうですね。ノウハウっていうか考え方が、ここでも生かされているのかなって勝手に思うんですが。

岩谷：そうですね。

Q：これ、それこそビデオゲームだけの人だと、こういうことはないんじゃないかな。筐体とか。

岩谷：そうかもしれないですね。筐体系やってたからこそだと思いますよね。

Q：最後のほうなんで僕も良くない、雑談っぽくなっちゃいますけど、ナムコっていう会社はやはりチームで作っていくっていう感じなんですか、それとも個人がやっぱり、あの人が作ったあのゲームっていうイメージが。

岩谷：個人が引っ張って行って、でも結局はチームで作ってるんですね。ゲームってやっぱり1人で作れないんでね。

Q：はい。

岩谷：やっぱりコンセプターですね。コンセプトを持ってる人がやっぱり引っ張って行って、コンセプトを守るっていうことですね。キープコンセプトという。

Q：引っ張るって、まさにそういうコンセプトを守りながら、みんなにこう。

岩谷：迷いが生じたらA案B案とか、こっちがいいよ、あっちがいいよって迷ったら、とにかく後戻りしてコンセプトを見直せっていうのがわれわれの基本的考え方。で、コンセプトは長ったらしく書かないで、2行ぐらいで書いといて。

Q：企画書のレベルのもっと前のやつですか。

岩谷：企画書の中の最初に書いてあるやつですね。このゲームはこういう人たちに、これを楽しんでもらうっていう、企画の狙いですね。

Q：そういうのが、このインタビューシリーズを通じて最初のころから最後まで、それこそ今日最後にあった体感ゲームまで同じで。そこは変わってない気がするんですね。

岩谷：変わらないですね。

Q：はい。なぜなら作品ごとに開発者の、コンセプターのお名前が出るんですけど、でもそれってコンセプターだけのものじゃないっていうふうに分かっていたので。

岩谷：そうですね。

Q：はい。チームでいくみたいな、体感を作るために、はい。

岩谷：そうですね。

Q：そういう意味ではナムコって、そういうところは少なくとも今日伺った話だと、80年代90年代、いい意味で変わらないところが結構あったのかなと。

岩谷：80年代90年代はそうですね、やっぱりベースの部分は変わってないですよ。

Q：今日お話のあったその、中核というか少なくとも大事な部分に中村雅哉会長がいらっしやった。

岩谷：何でしょうね。さっきのベースの部分というところで、下敷きにしたいような、柱としてあるような気がします。

Q：ベースという、みんながなんか。

岩谷：ベースだと足で踏んでそうな気がするんだよね、だから柱（笑）。

Q：はい。では時間になりましたので。ありがとうございました。

岩谷：いえ、とんでもないです。

本内容は文化庁委託事業「平成29年度メディア芸術連携促進事業」『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』で実施した内容となります。