



**G**  
A M E

**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1回インタビュー後半：ナムコへの入社

生稲 史彦  
井上 明人  
福田 一史  
金 東勲  
中村 彰憲  
鳴原 盛之  
山口 翔太郎

Tohru Iwatani, Oral History (1st, 2): The Entrance into “namco”

Ikuine, Fumihiko  
Inoue, Akito  
Fukuda, Kazufumi  
Kim, Donghoon  
Nakamura, Akinori  
Shigihara, Morihiro  
Yamaguchi, Shotaro

## 目次

高校時代：モテるための努力	3
学生時代のアルバイト	4
学生時代の旅行	5
就職活動：中村製作所（後のナムコ）への入社	6
「遊び」を仕事にする、大学時代の専門	8
学生時代：色々なものを自作	9
ナムコ：開発に配属	12
ピンボールの魅力	13
ゲーム作りに影響を与えた映画や本	18
ゲームは著作物になるか	20
コピー品に対する業界の対応	22
オリジナルのビデオゲームの製作	24
ナムコの中央研究所	30
「遊びをクリエイト」する	32

## 高校時代：モテるための努力

岩谷：ちょっと高校の時に言い足りてなかったのがあって。高校の時には、いわゆる男女間の恋愛の時期でもあるわけですよね。その時には、やっぱりモテる人とモテない人っていうか、女性の気を引くにはどうしたらいいかっていう、そういうところにも神経を、エネルギーを集中させるわけです。私なんかは、ほっといたら何も女性は寄ってこないんで、何かしなきゃいけないんですけども。ただ何かをするときに、誘ったりプレゼントしたりっていうときにも、必ず相手のことを、心理っていうか、どういうふうな気持ちになるのかなっていうことを常にシミュレーションをして、プログラムを作るわけです、直に。それで、そんなような用意とか準備みたいなものっていうのが、彼女をつくりたいという、そんなような強い熱意によって、初めて行動するわけです、私の場合は。そういうときに準備とかプログラムを作っとくというようなことが大事だっていうのが、よく分かるわけです。それはやっぱり、「こうしたら相手は嫌だろうな」、「こうしたら喜ぶだろうな」っていう、相手の気持ちだけを考えるようになるっていう、この辺から常に自分よりも相手の気持ちを考えるっていう、そういう下地ができた頃なんですね。そうしないとできないということもあるわけなんですけども。

そういうことから、後々、ナムコの入社試験で来る学生は、モテそうなやつはバンバン落とって。 (一同笑い) そうなんです。要は、もてるタイプは何の努力もしないで女性ができちゃうんで、相手を気遣うっていうか、ないんです。できてない。育ってないんですよ。それは正解でしたよ、ちゃんと。失礼な言い方ですけど、「苦勞しただろうな」っていう人を採用するという。

Q：言葉はひどいけど、努力してモテようとする、モテる努力をやってそうな人を？

岩谷：そうそう。何か考えてるっていう、今のイケメン俺様ってあまり考えてない気がするんで、そういうような感覚。要はゲーム作りは人の気持ちの動きを先取りして組み立てて設計するものですから、常に相手の気持ちを考えている訓練や癖を持っている人、そういう人になるべく開発にという、そんなイメージでした。高校時代もそんなもんです。

Q：ちなみにそれって、高校何年生ぐらいからそういう努力ってしてるんですか。

岩谷：努力はもう1年生から。

Q：1年生から。高校はちょっと波乱万丈な感じでしたけれども……。

## 学生時代のアルバイト

岩谷：大学は比較的その東海大学が小田急線の、今は東海大学前になっちゃったのかな、大根っていう駅で、非常に家から遠い、片道 2 時間ですか、そういうところなんです。大学に行って実験をして。理系ですので実験をしてレポートを書いて提出するっていうことの繰り返しですね。後はいろんな科目がありましたけども、全く覚えてないです。授業を受けて何を身に付けたかよく分からないんですけども、大学時代はもうアルバイトをして旅行に行くっていう、そういうことを繰り返していました。

高校時代もアルバイトして旅行に行くっていうのが常だったんで、夏休みに 6 泊以上の旅行するっていうのを、結局、高校、大学と、社会人になってからの 30 年間、ずっと続けてたんです。だから旅行のために仕事してる時代もあったような、そんな感じです。そこで得られる、旅行で得られる見分というか知識っていうのは非常に糧になるんで、それは学生やナムコの時の若い人にもよく言ってたんですけど、「外に出ようね」っていうふうな。

話が飛びますが、高校の時のアルバイト、めちゃめちゃいろいろやまして、シロアリ退治とか、それから「駒沢公園の花時計のコンクリートのセメントは、俺がこねたんだよ」とか。シロアリ退治の時には、床下にもぐって、土とゲジゲジの世界で、なぜか部屋と部屋の区切りに、床のコンクリートの基礎に壁としてあるんです。向こうの部屋に行くのに、何で向こうの部屋の上から畳でも上げて行かないのかなって思うぐらいに、「ここに穴開ける」っていうんです、壁に。

Q：コンクリの壁に？

岩谷：人が通れるように。で、「カンカン、カンカン」やって、コンクリートだから時間かけて汗だくになって開けて、行った先で、「柱にシロアリがいるか、いないか」とかっていうところを調べて、「いましたよ」っていう。あらかじめ用意してたやつを出すという、そういうことをやらされるわけです。で、柱に薬剤を注入するんです。穴開けてチューツと入れてコルクの栓をするんですけど、あの薬剤は発がん物質だって後々分かったんですけど。だからそういうことをやっぱり学生っていうかバイトにやらせるんですよ、全部。彼らは毒性を分かってたと思うんですけど。そういうところも何となく社会の仕組みのずるさというか、そんなようなものも覚えてったわけです。

Q：あと面白いアルバイトって何か。面白いというか、変わったことでも。

岩谷：変わったアルバイトでは、ずるをしたやつがあるんですけど、当時、「コカコーラのビンのふたを集めて送ると、何かが当たるよ」っていうのがあって、それが集まって分配するバイトがあったんです。「当たり」、「外れ」を適当にやらせるんです。当たり箱、外れ

箱。当たり箱には自分たちで封筒に書いて入れちゃうというね……。

## 学生時代の旅行

Q：あと旅行、高校生からおっしゃいましたけど、その「旅行しよう」っていうきっかけとかは？

岩谷：その仲間が結構いろんなところに行きたがるんです。僕も旅行の計画っていうのも、また一つのプランを立てることの面白さっていうのは、仕様書を書くような、企画書を書くようなものなので、面白いんです。むしろ計画の段階のほうが面白いっていう。競馬もそうですよね。推理してる時、あるいは推理っていうよりも自分勝手なロマンで考えたのが面白くて、もうレースは結果で「そうかい」っていう、そんな世界ですから。そういう意味では、旅行の計画も、「どこにしようか」っていうことから始まって、「そこで何をやる」っていうこととかを決めて。高校の時は式根島に行ったりとか、沖縄行ったんです。沖縄の返還前の。

Q：72年ですか。

岩谷：高1の時だから。

Q1：72年が返還ですから、71年ですね。

岩谷：ですからあの辺、パスポート取って、行って。「それで右車線運転だから気を付けようね」とか、「向こうは英語じゃないと通じないのかな」とか、ほんとにバカですよ。ほんとに日本語通じないと思ってるんですよ、沖縄。

Q：でも外国人も、まだアメリカ人も多かったの。

岩谷：そこに住んでる日本の人がちゃんと日本語しゃべれるなんて知らなかったんです、高校1年生の時。そんな経験をしたりとか、大学の時もアルバイトをして色んなところに行くっていうのが常でした。

Q：結構国内ですか。海外もいらっしやったんですか。

岩谷：海外は大学4年生の時に行きましたけども。国内はフェリーで九州のほうにたどり着いて、そこから本島と、後は星の砂で有名な与論島とか行って。テント生活なんです、全部キャンプで。沖縄本島の海岸でテント張って、カレー作ってやってた時に、地元の人に来るわけです。その時はもうちゃんと英語じゃないとか分かって、大学生でしたから。それで本島の人に来て、おじいちゃんみたいな人が来て、われわれのキャンプの様子

を見てたんです。そしたら何か言ってるんです。通じない。分かんないです、何言ってるか。

Q：方言だから？

岩谷：分かんないですよ。「やっぱり英語じゃないか」って。分かんないんです。でも何か「ハブ」とか言ってるのね。「ああ、沖縄にはハブがいるしなあ」と。よくよく聞いたら、ニンジンとか、ジャガイモとか、刻んだ残飯を近くに捨てると、それをネズミが食べに来ると。で、ネズミを食べにハブが来るから、残飯を近くに捨てないように、って言ってるっていうのが分かって。そんなようなこととか、いろんなところですよ。

紀伊半島を1周したりとかもしました。その辺はバイクなんですけど、バイクは僕が運転するんじゃないで、運転する人が2人で、後ろに乗る人が2人ということで、運転手は大変だったと思うんですけども。それで、あの時はユースホテルを使って。某女子大の薬学部の女の子と仲良くなって、われわれ東京の大学生と、何か文通みたいなのをやるんです。最初は知り合った同士がやってたんですけど、途中から僕たちも入って。それで文通して、「じゃあ今度バイクでみんなで大阪に行く時、じゃあ会おう」ということになったりしてね。

## 就職活動：中村製作所（後のナムコ）への入社

岩谷：とにかく、大学の時にはそういうようなことをやって、3年、4年になって、ご存じのとおり、またもや勉強してなかったの、「俺たちどうする？」みたいな、それは仲間と話しました。こんだけ勉強してないと、秋葉原の人には、当時の人には申し訳ないけど、ラジオ会館とか、抵抗器とかコンデンサとか細かく売ってるところがありますよね。

Q：はい。パーツ屋さんですね。

岩谷：パーツ屋さんです。「俺たちやっぱりあれかな？」って。「そういうのでやっていくしかないのかな」とか。そんな中で、一応、就職活動というの、当時ネットもPCもないので、リクルートブックという何か分厚い会社の情報が書いてあるものがあって、たまたまナムコが。当時は中村製作所ですよ。そのページを見たら、「遊びをクリエイトする」というキャッチコピーがドーンと出てるんです。

（当時の中村製作所のパンフレットを取り出す）

Q：76～77年頃だと思うんですが、もうその頃にそういうふうにかかれてたんですか。

岩谷：そうそう。中村製作所、これです。要するに、これがドーンと出てるんです。この「遊び」という字が、こういう字体っていうかロゴで大きく書かれています。

Q：これはいつのパンフレットでしょう？ 拝見してもよろしいですか？ 80年3月、81年度入社用のパンフですから、岩谷先生が入社された少し後のものですね、そうしますと。

岩谷：そうですね。だから中村製作所、この時代にもう使ってるんです。これ私の中村製作所の時の入社案内なんです。この前亡くなられた中村雅哉さんの若い頃です。ナムコはこういうロボットみたいなのを作っていたりとか、エレメカですよ。アタリのビデオゲームを、まだビデオゲームを自社開発してないですから、アタリのものを扱っていたわけです。こういう時代のやつですね。だから、中村製作所という名前にはすごい抵抗があったのですが、キャッチコピーにはものすごい惹かれたんです。というか、これを見て、「遊びの会社なら」というふうに思いましたね。いい加減でした。そういう意味で、何社か受けましたけども。それもあまり受けてないんだな。2社受けてますね。

Q：中村製作所ともう一社ですか。

岩谷：うん。

Q：それはどこだったんですか。

岩谷：東の光と書いて東光というところなんですけども、電気部品で会社で。試験受けたら、数学の試験とかそういうのばかりで、全くできなくて。「ああ、これは落ちたな」と思っていたら、合格しましたっていう通知が来たのね。「ああ、なんだ」って、「面接でもよかったのかな」とか思ったら、1週間後に「あれは間違いでした」というのが来たんだよね。すごい人事だなと思って。で、中村製作所というのが正式に合格ということでした。

Q：ナムコではどういう入社試験があったんですか。

岩谷：ナムコはやっぱり数学とかあったんですけど、比較的簡単な数学の問題だったというか。要するに、どっちかという、今のSPI試験みたいな、論理力だとか、そういうあえて何か専門に勉強してなくてもできるようなタイプの試験で。それで開発系だろうということ、「開発を希望する」というふうに面接では言ったんですけども。入社式で23人ですかね、あの当時、私の同期は、23人入って、営業になるのか、販売になるのか、開発になるのか、分かってなかったです。辞令っていうのを交付されて、初めて紙を見たら「開発」というふうにあって、この時はすごい喜びましたね。「これは何かを作れる」という。

もともとピンボールっていうものを作りたいと思って、ピンボールを作っていこうと思って入ったんですよね。今のように情報が開示されてませんので、ピンボールを作って、要するにピンボールメーカーを見れば分かるだろうと。中村製作所でも作ってると思って入ったら、「うちでは作ってないよ」と。

## 「遊び」を仕事にする、大学時代の専門

Q：ちょっと戻るようなことですが、遊びの会社だなんていうのがポジティブに取られたっていうふうに聞こえたんですけど、当時の風潮として、「遊び作るの？」っていう人もいたと思うんですけど、そういうのは周りに？

岩谷：受けたい会社としては、タカラさんとかトミーさんも受けたかったんで、いわゆる玩具メーカー、そこは受けたかったということは、おもちゃであるとか、ゲームであるとかという、そういう遊びのジャンル、カテゴリーの仕事がしたいという、よりしたいっていうことですね。

Q：その希望っていうか、その方向性みたいなものって、いつ頃？その友達と、仲間と話し合ったみたいなことも、話もありましたけども。

岩谷：そうですね…。もともと何か工夫して遊びをつくったり、ゲームを作ったりとか、外遊びのルールを作ったりとかしてましたので。そういう意味で、ゲーム会社と玩具会社に絞ったっていう感じです。後は電子系ということで、その東光、先ほどの東光というような感じの会社ですね。

Q：大学時代の専門はどの辺りだったんですか。

岩谷：工学部の通信工学科というところです。

Q：具体的にはどういう系ですか。

岩谷：電子回路設計も含めて、後は通信関係です。

Q：通信って、具体的にどういう技術になりますか。

岩谷：通信工学といいながらも、まだ当時はアナログな通信ですからね。そういう意味で行くと、今の通信技術から比べるとプアなものですから、科目的にはまだまだ通信系は 3

割ぐらいだったかと思いますね。いわゆる電磁波であるとか、いろいろなことを勉強するんですけど、量子のほうまで行ってなかったですね。

Q：ラボとしてはどんな研究、卒業研究とか。先ほど、実験、アルバイトと実験してレポート書いての繰り返しだったとおっしゃってましたけど。

岩谷：それはいわゆる演習科目の最初のほうです。ゼミで何をやったかっていうと電子回路です。

Q：先ほどのラジオ会館で働くかっていうのは、まさにそういう電子回路を作るときに、そういう部品とかを使ってらっしゃったと？

岩谷：そうです。それで秋葉原行って、買いに行って、見てるんですよ、一つの職場として。

Q：それまでは研究の一環でコンデンサとか抵抗とか買いに行ってたのが、あそこで。

岩谷：そうそう。大変失礼な、働いてる方には申し訳ないけど、「なっちゃうのかな」と思ったんです。

Q：パーツ屋さんに行くと面白いですよ。ずっとパーツが、パーツというか部品ですけど、たくさんの種類のパーツがその場で1個単位で選んで買えたりして。

## 学生時代：色々なものを自作

Q：それまでに中高とかで、ラジオを作ったりとか、何かそういうことはなされなかったんですか。

岩谷：ステレオとかその辺は、アンプは自作しました。自作っていうか、キットですけど。自作して、後はオリジナルなものを結構作ってました。平面スピーカーを作りたいと、分厚いものじゃなくて、アルミの板にニクロム線を渦巻きして、磁石を下に留めて、平面スピーカー。もちろん音は微妙にしか出ないんですけども、効率悪くて。要するに何でも平面にしたかったっていうのはあります。

ですから、ディスプレイも平面になるんじゃないかっていうことは強く思っていて。ナムコに入ったら、すぐ平面ディスプレイの時代が来るっていうことから、やっぱりNHKの関係で、NHK技研で、そこではハイビジョンの試作品があったり、それからELディスプレイ、それから液晶ディスプレイっていうのがあるんですけども、ELに興味を持ちました

ね。エレクトロルミネッセンスの発光でドットを作って見せるっていう、これは将来、来るだろうなと思って注目してたんだけど、30年間出なかったですね、その後。

Q：今でこそ有機 EL とかって、多分、出てきますけど。

岩谷：なんで、ディスプレイは平面になって、それから記憶媒体は、絶対、回転体じゃなくなる。要するに、「テープだとかディスクだとか、こすったり回したりしてるのは、絶対ない」っていうので、「絶対ソリッドになる」って。で、ようやくなったんです。バッテリーも薄くなる、紙のようになるんですよ。これがなかなかならない。

Q：まだならないですね。

岩谷：バッテリーがすごい遅れてる。だってスマホで、だってこんなにいい画面で、いい処理してて、バッテリーだけがちょっと…。すぐ、われわれ、すぐ充電しなきゃいけないっていう。これはちょっと、商品のバランスとしてはバッテリー技術が遅れているんです。

Q：スマホとか、PC とか、そうですね。

岩谷：でもやっぱり化学変化だから厳しいのかな。というような、技術動向に対しては、将来を見越してゲームがどういうふうになっていくかっていうのを常にリサーチしてます、ナムコは。

Q：それもナムコに入られてから？

岩谷：そうです。

Q：その平面スピーカーとかステレオなんかの話は高校時代？

岩谷：高校生のころですね。

Q：趣味でもちょっと触るみたいな形で、そういうことはやっぱり好きだったんですね。

岩谷：そうです。

Q：平面スピーカーのことも、子どもの頃のお話で平面スピーカーをすごくきれいに磨くっていう話があったんですけど、まさにその磨いてたっていう？

岩谷：そうです。そういう指輪とか作ったり。彫金って言って、銀の板を買ってきて、糸ノコで切って、丸めて溶接してやったりとか。

Q：大学で、高校ではそういうことで、大学ではそんなに作ったりとかはあんまり記憶にないですか。

岩谷：ロケット系です。飛ばし系です。昔、学生服の襟カラーの白いやつって、セルロイドは今使っちゃいけない材料なんですけども。セルロイド系だったんで、あれは要するに発火して白い煙がプワッと出るんです。

Q：熱に弱いですね。

岩谷：そうそう。あれを細かく刻んで、鉛筆のアルミキャップに詰めて、その入り口というか、それをペンチで平らに圧着して。後は火であぶると中のセルロイドに点火して、白い煙が出てピューッと飛んで行くんです。それを作って。後は羽を付けてみたりして、こういうロケット風にして。白煙を吐きながら飛んで行くロケットを作って。

今度はマッチの火薬です。マッチの火薬を丁寧に一つ一つ全部火薬を取って。そのマッチが何でまだいっぱいあるかっていうと、雀荘に行っていた時に、雀荘のお店のマッチの大量に在庫したのがあったんで、それを全部持ってきて。それで火薬だけ取って、火薬を銅製のパイプのちっちゃいの全部詰め込んで、ペンチで圧着して。教室でやってたんです。教室でやって、火を付けたらものすごい勢いで飛んで、要するにピストルのように飛んでって、壁に穴開けちゃったんです。これは人がいたら危ないなって。あんな勢いで飛ぶ。さっきの白いセルロイドのやつはヒュロヒュローっと、要するにそんなにスピードなかったんで、そういうイメージで作ってしまったんですよね。そんなようなことをやりました。

Q：失礼な言い方ですが、電子回路ではあんまりないですね。

岩谷：ないですね。

Q：工作とか、ものをそうやって何か工夫するのは、やっぱり好きで？

岩谷：そうです。だから電子系、間違いですね、入ったのは。

Q：いやいや、そんなことないです。

岩谷：目に見えないものは駄目ですね、やっぱり。

## ナムコ：開発に配属

Q：じゃあナムコに。すいません、またお話を戻させていただきまして。ナムコに入られて、開発希望で開発になるって、23人もいると、なかなかそうでも希望どおりに行かないのがあれじゃないかなと思うんですけど。同期にはどんな感じというか。

岩谷：開発に配属になったのは、その開発希望ということがずいぶん通ったとは思いますが、すけどね。最初ナムコはエレクトロメカニカルなマシンしか作ってなくて、いわゆる「F-1」というレースゲームであるとか、光をクレーのようにして射撃する「シュータウェイ」というようなものとか、そういうものを作っています。

ビデオゲームに関しては、アタリという会社のゲームを、アタリのビデオゲームを輸入して日本で販売するというをやっています。ブロック崩しって言われてるブレイクアウトとか、そういうのをやってまして。じゃあ、壊れたっていう修理はどこがやるんだ、っていうことになりまして。まだサービス部とかがない会社体制だったので、開発の人間がコンピューターボードの、PCBの修理をするわけです。こういうコンピューターボードで、要するに「画面が映らない」って言って、ボードごと戻ってくるんです。ボードごと戻ってきて、じゃあどこのICがやられたかっていうのを、ちゃんと電気できる人がその波形を見てやるんですけど。大体この辺だろう、この辺りの映像の出力の辺りだろうという場合は、一つ一つ、急冷って言って、冷気をかけるっていうのがあるんです、スプレー式の。

Q：エアダスターみたいなもので冷やすと。

岩谷：冷やすんです。冷やすと電子回路っていうのは正常に戻るんです。熱で暴走したようなやつなんかは冷やすと直るので、通電して画面が映ないと、「じゃあここだろう」と言って、そこを冷やす。そうすると画面が映る。ということは、これが悪いんだっていうことになって、これを抜いて新しいICに差し替えるっていう、そんなようなこともやったりするんです。そうやって直していく中で、だんだんだんだん、「われわれでもビデオゲーム作ろうよ」という機運が出てきたわけですね。

1年先輩の石村繁一さんっていう人が、いわゆるエンジニアですので、開発環境を、ビデオゲームを開発する環境が全くなかったんで、ビデオゲームの開発の環境を整える、いわゆるミニコンみたいなものを入れて。そのためには、ある程度、投資しなきゃいけないので、石村繁一さんが「開発でもビデオゲーム作りたい」と、「その開発環境を整えてください」というお願いを先に出して、オーケーが取れて、「われわれでも作ろう」というこ

とになって。「じゃあ何がいい?」、「考えます、考えます」って言って。作りたかったけど、「作れない」って言われたピンボールをテーマに、ちょっとブロック崩しとの合体なんですけども、通称でブロック崩しと言われた「ブレイクアウト」と、ピンボールをテーマにしたゲーム、「ジービー」というのを1号機として出したんです。

## ピンボールの魅力

Q：ビデオゲームっていうのは、大学時代とかは遊ばれてたんですか。もうそのころには出てたと思うんですけど。

岩谷：いやいや、遊んでないです。1976年に出てるとしたら、ポンとかそういうもので、ゲーム場には行ってましたけど、やってないですね。

Q：アップライトとか、こういうテーブルとか。

岩谷：テーブルはないです。

Q：テーブルはないですか。

岩谷：まだないです。テーブルは「ジービー」の時からなんで、みんなアップライトです。

Q：ピンボールにすごく興味があってナムコに行かれたっていうことなんですけど、ピンボールの話、先ほども出ましたけど、それはやっぱり継続的にずっと愛好してたっていう経緯があるんですか。

岩谷：ピンボールは常に街中に行って遊んで、開発の若い人にも「目いっぱい遊べ」と。それっていうのは、ゲームフィーチャーの固まりなんです。あれして、これして、ドロップターゲットを倒して、それからあそこのホールに入れてっていう段取りをすると、高得点であったり、マルチボールになったりするっていう、機械仕掛けながら「ああして、こうして」っていう段取りが組まれた盤面になってるんです。それとともに、やっぱり気持ちよさですね。ピンと跳ね上げたときのボールの軌跡が、ダイナミックに長い距離をやると、とても気持ちがいいんです。この辺でカチャカチャやっていると、やっぱりちよつとつまらないっていう。あのダイナミックさっていうのは、移動距離量というか、そういうようなものとか、そういうところを学ぶ。それから狙い越しとって、こうやって、あそこを狙うんだって、早めにボタンを押せばそっちに行くという、そういう角度調整によって狙う場所が変わるっていうのは、シューティングゲームにおける狙い越しにも近い

ものがあるんです。シューティングゲームというのは狙い越しが命なんです。今はレーザー光線のように直接当たっちゃうんですけど、昔はというか、今でもそうなんですけど、やっぱりこう移動しているときに、こう当てるっていう、この狙い越しがうまくいくと、とっても気持ちがいいという、そのシューティングゲームの基本も入ってますし。

それからもう一つ、ビンゴピンボールです。穴がいっぱいあって、数字が書いてあって、盤面のビンゴをそろえるっていう、そういうビンゴピンボールもあって。ピンボールには2種類があるんです。フリッパーピンボールとビンゴピンボール。ビンゴピンボールも実にゲームフィーチャーの固まりなんです。縦横斜めの列をそろえるだけじゃなくて、色のゾーンに入れたりとか。それから、5球使って駄目だったっていうときに、エキストラボールって、「もう1球、ひよっとするとできるかもしれないよ」っていう、メダルを入れさせるんです。メダルを入れさせて、10枚で1個出たっていうときもあるんですけど、100枚入れても出ないときがあるわけです。そういうような駆け引きとか。

Q：高校、大学と、結構ずっとやってたってことですか。

岩谷：ピンボールはそうです。ピンボールはずっと、高、大、社会人。

Q：どういうところに置いてあったんですか。

岩谷：今はなくなってます。ゲーム場からピンボールがなくなっちゃって、寂しい限りです。

Q：寂しいですね。

岩谷：ほんとに寂しいです。

Q：当時のゲーム場というのが分からないと、いわゆるゲームセンターって考えてる人がいらっしやると思うんです。でも、ビデオゲームはまだないんですよね。

岩谷：当時っていうのは、いつ？

Q：高校生や大学生くらいの時ですね。

岩谷：今、社会人に入ってからピンボールのイメージだったんですけども。

Q：ピンボールに対する愛を少し聞きたいなと思ひまして、今。

岩谷：分かりました。中高と大っというのは、やっぱりゲーム場にピンボールがあって、そこでやってたってことです。あとは中高の時は、どちらかというとボーリング場のゲームコーナー。大学生になってからゲーム場にピンボールがあると。

Q：東京のどの辺りにあったんですか、ゲーム場。

岩谷：渋谷とか新宿とか池袋。

Q：じゃあ結構中心なところに行かないとない？

岩谷：ない。そうです。

Q：失礼な言い方ですけど、大学からは遠いですよね。

岩谷：大学は小田急線で、結局、新宿経由で通ってたんです。新宿が結局、途中なんで、降りて遊ぶわけです。

Q：いくつか馴染みのゲーム場とかあったんですか。

岩谷：そうそう。あそこです。あの通りにいっぱいあったんですけども。コマ劇場に行く道のところで。

Q：歌舞伎町の辺りですよ。

岩谷：そうそう。

Q：そのゲーム場って、どういうものが置いてあるんですか。

岩谷：エレメカ中心でしたよね。

Q：エレメカとピンボールっていう形ですか。

岩谷：そうそう。レースゲームでも、後ろから投影するやつであるとか、あと、人形がいたり、サボテンがあって銃でやっつけるものとか。

Q：射撃、射的っていうか。

岩谷：そんなようなやつです。あ、そうです、射的っていう概念のゲームですね。ターゲットがあって、「パタン」、「パタン」と倒れるような。

Q：エレメカのゲームとピンボールでは、やっぱりピンボールのみって感じですか。あんまりエレメカのほうで遊ばれないですか。

岩谷：そうです。まだ職業に就くと思ってませんので。

Q：ピンボール好きの何かある種のコミュニティみたいなものって、あるんですかね。

岩谷：当時はないですよ。

Q：それで「好き」を続けるのって、でもなかなか大変じゃないですか。そうでもないですか。

岩谷：でも友達と4人でプレイして、4人で点数が出るんで、それを競い合うっていう。

Q：友達と競い合う？

岩谷：うん。

Q：後のビデオゲームみたいに、ハイスコアボードとかが店に張ってあってみたいなの、そこまでのディープなコミュニティに来るような時代ではない？

岩谷：それはないですね。

Q：友達も、じゃあピンボール好きな方が？

岩谷：遊ぶっていうと、それしかないですからね。

Q：じゃあ、ピンボールで遊ぶだけなんですね。

岩谷：そうです。ちゃんとスコアが出ますから、はっきりと勝敗が付くんで。後は1人で遊ぶときは、もう1回、タダっていう、1クレジット上がるんです。要するに、ある点数以上になると1クレジットでもう1回プレイできるんです。その時の音が「カシーン」と、

いい音がするんです。点数を超えたとき、1クレジット上がったときに。これがソレノイドでピンボールの木をたたいてるんです。あれはスピーカーじゃ出ない音なんです。

Q：先ほどもおっしゃった、そういう音とか、衝撃とか、いろんなものが面白いというか気持ちいいと？

岩谷：そうです。プレイ中の跳ね返るときの音とかです。

Q：それはもしかして、後々の「パックマン」でも結構、影響というか、インスパイアというのが。

岩谷：そうですね。ピンボール系で使われてるのは、スロットマシンのほうです。スロットマシンの、このチェリーのマークが。

Q：フルーツターゲットの？

岩谷：フルーツターゲット。あれが使いたかったんです。あのチェリーの図柄を使いたくてフルーツターゲットに、ということがあったんで。

Q：あと、さっきの今の再ゲームの音の話聞いたときに、パックマンのエクステンドのところ、「ピコピコピコ」って言うじゃないですか。何かあれに通じてるのかなって、今、ふと思ったんですけど。快感じゃないですか。やっぱり一生懸命、点数稼いでそこに達すると、うれしいじゃないですか、プレイヤーって。

岩谷：その時の褒め称える音っていうのは、とても大事にしてまして、われわれナムコも。

Q：ピンボール、そこまでお好きであれば、ピンボールメーカー、それかピンボール輸入商社とか、そういうのもあったかと思うんですけど、タイトーさんやセガさんとか。そういうのはあんまり考えられない？

岩谷：あんまり考えなかったです。作れるもんだと思ってたんです。で、特許がいっぱいあるんですよ。ですからなかなか作れないって言われて。こういう丸いマッシュルームバンパー、そこにボールが当たると、ビンビン、ビンビン、と跳ねるんですけども、あれがなぜ跳ねるかっていう構造ですよ。それをちゃんとこれの中に、こういう閉じた板があって、ボールが来て、それを踏むと開いてスイッチが入って。で、スイッチが入るとソレノイドが引いて、上下から挟んでボールを弾くという、そういう構造なんです。ですか

ら、そういうようなことは随所に特許も取られてるのがいっぱいあって、「なかなかその4社以外のメーカーで作るのは難しいよ」って言われて。日本ではセガが作っていましたね、オリジナルのピンボールを。ユニバーサルも作っていました。

Q：セガとかユニバーサル。データイーストか。もうちょっと後ですかね。

岩谷：データイーストはちょっと後です。データイーストはアメリカの会社を買ってましたよね。

## ゲーム作りに影響を与えた映画や本

Q：これはその高校、大学の間、その他のものに、劇場作品とか、メディア作品とか、そういったもので影響を受けたものはなかったですか、当時。

岩谷：映画系だったら、やっぱり「2001年宇宙の旅」です。あれは中学3年かな。見た後は兄貴から言われました、「お前には分かんないだろ」って。「形而上学的なことは分かんないだろう」、「何そのケイシってのは？」と。

ナムコに、中村製作所に入社が決まった時に、兄からロジェ・カイヨワの「遊びと人間」の本を渡されました。「これを読んどけ」と。その後、ずいぶん経ってから、「ああ、何で分かったんだろな」みたいな。その「遊びと人間」というのを、ナムコの中でもあんまり本を知らなくて、僕が「この本はとて、これからのナムコにとって大事な概念が書かれてるんで、広めましょう」と言って、翌年から新入社員には配るようにしました。

Q：いつから配られたんですか。

岩谷：翌年からです。

Q：入社した直後？

岩谷：配るようにしてます。しましたね。

Q：それで実際何か、開発時にそれを参考にするにはあったんですか。

岩谷：興味がある人は読むんですけども、「ふーん」っていう人のほうが多かったかもしれないですね。でも、遊びとかカイヨワだけじゃなくて、ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」とかっていうのは、バイブルのようにわれわれナムコの中では語る材料でした。

やっぱり中村雅哉が「遊びは文化である」とか、「遊びをクリエイトする」とか、そうい

うようなものを常々言っていて、ゲームっていう産業とか、ゲームっていうそのものが、社会からあまり高くは評価されてない時代でしたので、それを「いや、そうじゃないんだ」と言い続けてきたのが創業者で、そのDNAをやっぱり継いでるという感じです。

Q：一つは、8つ離れてるとおっしゃいましたが、お兄さまが、結構、当時、大学から会社へ入る時、いろいろ大きくなってから話されるようになったんですか、そういうことを。

岩谷：ナムコに決まった、「中村製作所に決まったよ」って言って、で、「遊びと人間」っていう本をもらった時に、「ゲームは時代のあだ花だからね」って言われて。要するに「ゲームはそう長くは産業として続かないよ」っていうふうにも言ってました。だからその後のファミコンだとかそういうのが出るとは全く知らずにですけども、主幹産業にはならないだろうというようなことを。

Q：それもあるんですが、結構、子どもの頃はあんまりお兄さまと一緒に遊んだりとかはなかったけど、大学、社会人になった時に。

岩谷：まあ時々、接点があって、話すっていうぐらいです。

Q：ちなみにお兄さんは大学とかどういったところに入ったんですか。

岩谷：大学は東北大学で。学科を変えたんですよね。卒業してからは建築に行って。

Q：もしかして経営科学系というか、あんまり人文学とか社会科学っていう感じじゃなかったけども、そういう教養があるっていう感じですよ。

岩谷：そうです。本の虫みたいな人です。私と違って、しっかりと勉強を積み重ねてきてる人でしたから。

Q：ちょっと質問しづらいんですけど、中村製作所に入ると決めた時に、お父さまとかお母さまとか、ご家族の反応は？

岩谷：当然、今の時代でもゲーム会社に入るとなると抵抗があるぐらいですから、当時はまず知らないっていうことがありますよね。ゲームっていう産業があって、ゲームの会社があって、そこに就職っていう概念が全くない。それはあまり知られてないからそうだと思うんですけども、いわゆるパチンコ産業とひとくくりですよ。ですから、トミーやタカラのようなおもちゃを作ってる会社、産業とは違う。ゲーム産業っていうのは全く分か

んないので、パチンコだとか、ゲームだとか、ぼんやりとそっちの部類だというふうに思ってたみたいで、そんなに快くは思われなかったです。でも例のとおり末っ子なんで、「まあ、どうぞ」みたいな、「勝手に」みたいなことで。

## ゲームは著作物になるか

岩谷：当時ナムコは、内定が決まったところに、人事の人が各家を訪問していろいろ説明するっていう、優しい制度があって。

Q：じゃあ、先生のご実家にもいらしたんですね。

岩谷：人事の人が来て、母親と話をして、「こういう会社です」、「こういう会社です」と。当時の私が説明するよりも、ちゃんと説明できたと思います。要するに「心配なさないで」ということで。ところが入社して2カ月目に、警察に捕まる事件があるんです。「F-1」というレースゲームの。

Q：産業史的には、コンピューターゲームの著作権の在り方につながって話ですね。

岩谷：「ジービー」を作る時の話も、「ビデオゲームは著作物にならないか」ということを、今の文科省、じゃなくて……。

Q2：通産省ですか？

岩谷：いや、文部省に行ってるんです。「ビデオゲームと著作権と意匠権」で文化庁を、文化庁を訪ねてますね。これは昭和53年ですから、入社した次の年ですけども、「ビデオゲームが著作物として扱われるか否や」ということを、文化庁の著作権課に行って、「アタリのこういったゲームはなるかもしれないけど、『ジービー』はならないよ」というようなことを言われたりとかですね。

Q：それは、どういう差があるっていう説明だったんですか。

岩谷：「構造が単純で、編集著作物なら、なるけれども」というふうに言われました。当時の資料、偶然、今日見つけてきたんですけど。

Q：これは、すごい貴重なものですね。

岩谷：ですから、そういうコピー対策というよりも、コピー品を作られることがどんなに嫌なことなのかっていう、中村雅哉さんは「わが娘が乱暴をされるような思いなんだ」っていうことを、あえてそういう汚い言葉で言うんですね。それぐらい開発の時には愛情を込めて作って、苦労して作って、世の中に問うような形で出して。それを何も労せず、ただ部品を集めて作って、コピー品で、それで本来得られる利益をどんどん食いつぶしていくっていう、もう耐えられないと。で、法的手段を取ろうっていうことで、エレメカの「F-1」っていうゲームが出た時に、同じようにコピー品が出たんです。どういうやり方をするかっていうと、ナムコから出荷されたオリジナル品を1台購入して、部品をバラバラにして、その部品を発注して組み立てるわけです、タイトル、ネームだけ変えて。その時に例の特注ランプの……。

Q：ランプだけは真似ができなかったと。

岩谷：ええ。要するに特注品のランプだったんです。そうすると視点が下がって迫力のある映像になるんですけど、コピー品は特注のランプを作れないんで、普通のランプを入れると光点が上がるので迫力のない映像になるんです。そういうような違いがあるんですけども、改悪したものが世の中に出るわけです。しかし、著作権で戦おうと思ってもできない。

ビデオゲームじゃないエレメカはさらにそうだとすることで、不正競争防止法でやろうと、コピーメーカーをやっつけようということで、裁判を起こそうと。裁判を起こすためには証拠の写真が必要だっていうので、相手側の工場の写真を撮ったりとかしてたんですけども、現物が、いわゆるコピー品が伊勢原の某倉庫にあるという情報が入ったので、ちょうど私が、入社2カ月目の私が、ユルブリンナーっていう人が運転する車で倉庫に行つて。倉庫が、ちょうどオープンになってる倉庫ありますよね。トラックの。

Q：トラックが直付けできて、そのまま荷物を積めるような倉庫ですね。

岩谷：そこに山積みになって。で、車で入って、「あつた、あつた」って、その先輩が「カシャカシャカシャ」ってやってるわけ。そうすると倉庫の管理人が「これは怪しい」と。「カシャカシャカシャ」って、風貌もそうだし。それで「お前らは産業スパイか」っていうことで、「いや、違う」と。また写真を撮ってた時のフィルムが、開発途中での試作品の写真もフィルムの前半に入ってたんです。後半のフィルムでそれを「カシャカシャ」って撮ってたんで、その開発中のものは世の中に出ちゃまずいっていうんで、「産業スパイか」って言われた瞬間、パカッと開けて、フィルムを感光させたんだよね。もうこの姿が「それはもう産業スパイじゃん」っていうような感じで、もう怪しいっていうんで、早速、警察呼ばれて、パトカーが来て乗せられて。相手の敷地に、建造物に入ってるわけですから、建

造物不法侵入ということで伊勢原署で調書を取られました。「何で入ったんだね？」と、「いや、コピー品がですね、正義のために戦ってるんです」って言っても、不法侵入には変わらないと。全部、指の指紋を取られて、10本指の指紋を取られて、あと番号札持たされて、「カシャ」、「カシャ」って。

## コピー品に対する業界の対応

Q4：これでも当時は、先ほど、完全コピーに対してはそういう態度ですけど、意外に業界同士で結構、模倣したものが出ている感じですか。

岩谷：出ていたんですよ。

Q：そこは業界の中に入った立場として、じゃあどこをどう見分けて、「これは大丈夫」、「これは」っていうふうに判断してたんですか。

岩谷：でも、ほとんどがデッドコピーです。改変するとか、何か付け足して面白くしてっていうのは、あまりないんです。それだけの手間を掛けなくて利益を上げようとするのがコピーメーカーなんですよ。タイトルぐらいですよ、変えるの。

Q：そういうことなんですか。

岩谷：「バックワン」とか、そういう感じで。

Q：例えばクレーで射撃するのは、ナムコも作ったり、任天堂も作ったりっていう、あれはやっぱりどちらかというとも倣に当たるんですか。

岩谷：いや、あれは倣じゃないです。任天堂のはオリジナルの大きなシステムをゲームサイズにコンパクトにしています。クレーを射撃するっていうのは一般的なことで、レースゲームでも、そういうのはありますので。問題になったのは特許機構です。クレーを飛ばす、こういう機構のところ任天堂が特許があったんで、そこはちゃんと構造的に避けてやりました。

Q：エンジニアリング的にそういうところを？

岩谷：そうです。

Q：一方、コピーメーカーっていうのは、もうそんなことをせずに、完全に？

岩谷：完全にもうデッドコピーです。

Q：デッドコピー。名前だけ変える？

岩谷：そうです。

Q：そういうことはしないと。多分、中村製作所はしない会社ですね。

岩谷：ナムコはそういうのはしないでしょうね。

Q：しない会社として、あとどこぐらいですか。変な質問ですけど。

岩谷：前半戦はセガさん、タイトーさんも、ちょっとビデオゲームでやってたんですけども、「F-1」の事件の後には、やはりしないっていう。経営者同士、社長同士、つながってますので、業界の団体もありますので、そういうところでコピー対策のための業界の組織もあるんです。

これはナムコレポートです（※手元のナムコレポートの資料を広げる）。アミューズメント工業マシン協会とか、いろんな業界の流れ図というようなものを作ってるんですけども。団体の流れで、関西の遊園施設の関係と、自動販売機の関係などですが、昭和 37 年とか、こんなところから来て。アミューズメント協会、46 年、が、これと一緒に遊園協会になって、また 3 つに分かれて。遊園施設関係と、営業するオペレーター協会と、それから作るほう、JAMMA に分かれてるという感じです。

Q：この時には、もう既にそういうところについて、ちゃんとルール化しようっていう意識は強く持ってたっていうことですね。

岩谷：そうです。これをやると、この JAMMA の中には委員会があるんです。そこには不正競争防止委員会があったりして、著作権問題を、この辺からコピーの対策をしようじゃないかと。

Q：1981 年ぐらい。81 年には、もうコピー対策をやってる？

岩谷：そうです。オペレーター協会の中にも、健全にやろう、これは風営法に対するあれですね。過当競争防止委員会。いろんな委員会が出てきて、というわけですよ。例えば

景品の出るやつでも、偶然性が100%だと駄目なんです。技術の介入性があるって初めて許されるんです。だからランプが「テテテテ、テテテテ、テテテテテ……」っていうので、ちよんども止めようとしてますよね。あれは技術の介入性があり、ということです。

Q：その当時からメーカーの中では、もう歴然と完全にデットコピーだけをやっているメーカーさんと。

岩谷：そういうのはメーカーって言わない。コピーメーカーですね。

Q：コピーメーカーは暗に違法業者的な位置付けになってたっていうことですね。

岩谷：そうです。「パックマン」も、あと「ギャラクシアン」もコピーされて。「ギャラクシアン」のコピーの時には、大阪まで私、差し押さえに行きましたから。仮処分が出たんで、「ここにあるものを動かすな」っていうような赤札を貼りに、弁護士さんと一緒に。

Q：ちよんども今、「それは『ポン』から始まった」の本を見たら出てました。「ギャラクシアンXを販売した西日本販売に対して」って書いてあります。

岩谷：西日本販売です。ほんとにね。

Q：やっぱりわれわれ、今、関心持ってるのは、境目っていうか、時期的に。それが何か、こう言っちゃなんだけど、当たり前っていうか、少なくともある程度の人たちがやってた時期から、だんだんそういうのが押さえ込まれていくっていうか。

岩谷：押さえ込まれるっていうのは、押さえ込むってことですよ。

Q：押さえ込んで行くところなのかなと思うんですけど。

岩谷：そうです。

Q：70年代の終わりっていう。

## オリジナルのビデオゲームの製作

Q：あと当時は、それこそタイトーさんとかもビデオゲームのほうを、アーケードでも出し始めて、「ポン」とか。それに対してどういふ意識を当時は持たれてたんですか、会社の

中では。

岩谷：私も入社前なんですけども、その「ポン」とか「エレポン」とか、そういういわゆる「ポン」の全く同じものですよ。それがずいぶん出てるんですよ。

Q：要するに、他社の情報をどこまで気にされてたのかは、全くナムコとして気にしないような社風だったのかっていうのは気になります。

岩谷：多分、アタリジャパンっていうのを買収して、アタリの機械を輸入して売ってました。それは「ポン」であるとか、ドライブゲームのビデオゲームなんですけども、その「ポン」をまねたのがタイトーでも出て。

Q：「エレポン」じゃないですか。

岩谷：「エレポン」とかですね。それからセガも出してるんです。ですから、その時はナムコとしてはアタリジャパンのものを輸入して売ってるので。オリジナルで開発したわけではないので、特になかったのか、あるいはアタリから「おいおい、日本で出てるぞ、コピー品が」と、「ナムコさん、動いてくれよ」という駆け引きがあったのかどうか、その辺は分かりません。その辺は僕の入社する前ですから、なかなか分かりません。

Q：ただブロック崩し、「ブレイクアウト」は、ちょうど入社した前後にアタリジャパンから出てるっていう？

岩谷：そうです。「ブレイクアウト」はアタリから輸入して。あとは日本でもブレイクアウトの基板を生産して、日本でやりました。

Q：当時、任天堂も独自に開発してたはずなんですけど、それはどういう意識で皆さんは見ていたんでしょうか。

岩谷：あれはライセンス取ってるんじゃないかなかったです。

Q：国内では、76年5月発売になっていますね、「ブレイクアウト」は。そこで、何で自分たちで作ろうっていう機運になって、さらに「ブレイクアウト」とピンボール。何でそこで自分たちのオリジナルを作るという機運になったんですか。

岩谷：コンピューターボードを修理して、アタリのゲームを見ていると、とてもオリジナルリティがあって、新しいコンセプトも常に出してきて、画面の中で世界が広がってって、

可能性っていうのが今後あるなっていうのが目に見えて分かって。エレメカからビデオゲームの時代っていうのは、もうアタリの商品を見て感じたんだと思います。

Q：岩谷先生が入られた段階で、その流れがもうあったんですか。

岩谷：そうです。

Q：そういうことに、会社自体がそういう流れになっていたということ？

岩谷：76年に石村繁一さんが入社してますので、私の1年前なんです。ですから、その時からです。

Q：会社に入って、最初はどのようなことをやられたんですか。

岩谷：4月からは「営業の現場を見なさい」っていうことで、デパートの屋上で「100円玉はどうやって稼がれているのかを見なさい」って、「機械をちゃんと拭きなさい」っていう。

Q：研修ですね。

岩谷：研修です。新人研修です。これはずっとナムコの長い歴史の中でありまして。

Q：入社してすぐに、デパートの屋上でしばらく働くんですか。

岩谷：そうそう。

Q：そこが全然つながらないんですけど、どういうプロセスがあって、そうなるんですか。

岩谷：あ、研修はそんなに長い時間じゃないですから。開発に戻ってアタリの修理をしたり、それから特許や著作権っていうことをやる人がいなかったの、その勉強をして特許と著作権やって。「じゃあ何を企画しようかな」っていうのは、エレメカで何か企画しようというところはピンボールでもうはじかれちゃってますので。で、「ビデオゲームを作ろう」っていう機運になったので、「あ、じゃあここで自分なりのオリジナルのものが作れるな」というふうになったんです。「F-1」の事件っていうのは、もうパラレルに進んでる話なので。私の入社前の「F-1」っていう機械ですから。

Q：ちなみに、もうちょっとそれについて詳しくお聞きすると、その「行ってこい」って

というのは、言われたんですか。それとも自分たちの活動の中でそこに行くことにしたのかっていう辺りは、どうなんですか。

岩谷：その人は多分、「行ってこい」って言われたと思います。もう一人の人はその部下です。私は著作権とか法律の関係、「訴訟しましょうよ」っていう中の、開発の中の一人の人材として付いていったっていう。

Q：そういう意味ではパラレルで、つながらないですね。開発の中での、特に修理とか、特許・著作権関係に新人を割り当てて、だからその人が著作権がらみ、特許権がらみだから、呼んで来たほうがいいだろうって、向こうは思ったってことですよ。

岩谷：そうです。

Q：当時、開発は何人ぐらいいらっしたんですか、入社時点で。

岩谷：当時の組織図とか、そういうのいから、分かんないですよ。

Q：大体、でも、覚えがあるっていうところで、いかがですか。

Q：30人ぐらいだと思います。この辺は先輩に聞かないと分かんないな。先輩に聞いて裏を取らないと。その数字はちょっと裏を取りたいですね。

Q：でも、組織的には完全に、きれいに縦に組織としては分かれているということなんですよ。

岩谷：そうです。開発部と製造部と。

Q：辞令が下りたら、どこの所属の人間だっっていうのが決まるわけですよ。

岩谷：そうです。

Q：じゃあ、正確な人数っていうのは本来はあるけどってことですよ。

岩谷：はい。

Q：その中で、ビデオゲームの開発をするように指示を受けたのは岩谷さんを含めて何人

ぐらいですか。

岩谷：結局、ビデオゲームの開発は指示じゃないんです。われわれが。

Q：自分たちで？

岩谷：ええ。石村さんと「作ろう」と。上の人たちはビデオゲームの開発経験がないですから、若い人が作りたいっていうのを見るしかないな、っていうことなんです。ナムコっていうのは、そもそもそういう自由な開発環境っていうか、自由なムードがありますので、勝手に1人で何か作ったりとか、よくあるんです。だからファミスタの岸本さんとかは、要するに開発の中で1人、プラプラ、プラプラしてて、作っちゃったのがファミスタです。

Q：すごい話です。以前、ご本人から当時あった川崎球場に通われたという話を聞きましたけど。もう当時から、そんな独特な社風だったんですね。

岩谷：社風がもう昔から自由。「何かしなさい」とかっていうのはないんです。

Q：入った時点では、その30名のうち、ほとんどの方が、エレメカの開発みたいなことだったんですか。

岩谷：エレメカの開発です。そうですね。石村さんも「F-1」の基板関係をやってましたから。

Q：じゃあその電子工学みたいなことはあっても、そういうビデオゲームの制作っていうノウハウは……。

岩谷：ナムコ自身にはないです。

Q：ないわけですね。では確認ですけど、エレメカのみのところの中で、アタリを見ているうちにいろいろと覚えていったと？

岩谷：そうです。

Q：そこで確認をしたいんですけど、アタリのボード見るとオリジナリティがあるっていうのが、ちょっと分からないんです。どういう感覚なんですか。

岩谷：ボードじゃなくてゲームですよ。

Q：ゲーム、つまりゲームの中身を見て？

岩谷：ええ。ゲームの中身。ゲームのコンテンツです。

Q：そこで岩谷さんがピンボール掛ける「ブレイクアウト」のゲームを作るってなって、もう一方は「ギャラクシアン」っていう。あ、「ギャラクシアン」はまだですかね。

岩谷：「ギャラクシアン」は後ですね。

Q：じゃあ、第1号は「ジービー」だったんですね。何で「ブレイクアウト」っていう、やっぱりある程度、模倣というか。そこについては。

岩谷：模倣っていう感覚はなかったです。ブロックが消えるっていうのをピンボールのターゲットにしてるんで。

Q：自身の意志から来る完全なオリジナルで、「ブレイクアウト」は一切関係ない。

岩谷：意識ですね。「ブレイクアウト」はナムコが販売しているしっていう。

Q：自分たちのモノだしっていう？

岩谷：そういう感覚があるかもしれないです。もしも他社だったら、「ちょっと『ブレイクアウト』を参考にしたな」という気持ちになってると思います。

Q：自分たちのものだっていう。

岩谷：そういう意識はあります。

Q：今でいう自社IPっていう意識ですね。念のためですが、今のお話は「ジービー」の話ですよ。

岩谷：そうです。

## ナムコの中央研究所

岩谷：「ジービー」の開発の時は、記録媒体は紙テープなんです。

Q：開発時点であってということですか。

岩谷：そうです。カタカタ、カタカタって、あの穴の開いた。

Q：パンチか、パンチ穴で開けて？

岩谷：カードじゃなくて。

Q：紙を巻き取るタイプの。

岩谷：巻き取る。そうそう。それをずっと持ってたんです、「ジービー」の。社内の引っ越しの時になくなりましたね。

Q：いつの引っ越しですか、それ。品川に移る時ですか。

岩谷：もう何回も引っ越してるんで。

Q：蒲田とか、大森とか。

岩谷：そうそう。

Q：ちなみに最初、その4月に入られて、最初の時点で勤務地はどこ？

岩谷：蒲田。矢口渡です。中央研究所っていうのがあって、名前だけの。

Q：中央研究所なんてあったんですか？

岩谷：あったんです。今はマンションか何かになってると思うんですけども、一番下が、いわゆるシャーリングとか、要するに機械加工する別の下請け業者が入ってるんです、われわれの試作品を作ってくれる。2階、3階に製造があって、そこで新しいマシンが組み立てられて並んでたり。4階、5階に開発があって、デザイン室があって、社長室があって。

Q：開発をする場所は、どれぐらいの広さですか。

岩谷：部屋は広がったですね。

Q：いわゆる町工場のイメージですか。

岩谷：そうです。

Q：バサッとワンフロアみたいな？

岩谷：うん。だから開発のところは、大体、製図台がバンバンバンとあって、「ああ、開発するとこだな」っていう。私たちもこれなんです。「邪魔くさいな、これは」って。弁当食べるときも何かあれだし。

Q：他の人が開発してるときっていうのも、そのまま壁とかに覆われず、結構見えたんですか。

岩谷：壁、ないですね。後は試作ルームがあって、事務的な設計とか図面を描くところと、それからトンテンカンするところが、別々ですよ。

Q：オープンスペース、今、4階、5階とおっしゃってましたけど、4階と5階が吹き抜けになってるんですか。

岩谷：いえ、分かれています。

Q：4階と5階が壁になって？

岩谷：いや、壁があるのは、社長室とかデザイン室とかです。

Q：かなり幅広い空間ですね。

岩谷：あとは、アタリの修理する部屋だとか。

Q：バーッと広いところをいくつかパーテーションに区切ってる、というのでいいんですか。

岩谷：パーテーションっていう時代が来る前の。

Q：じゃあ、デスクがあつてというよりは、何かそういう製図台のイメージですか。

岩谷：そうです。

## 「遊びをクリエイト」する

Q：じゃあ、それぞれ開発者同士のコミュニケーションが図れるような、そういうオープンなオフィスというか、そういうエリアだったということですか。

岩谷：そうです。むしろわれわれは、5時半過ぎたら「さあ飲みに行くぞ」って。いや、ほんとによく飲みに行きましたよ、みんなで。ゲーム談議というよりも、「これから、遊び、どういうものを作っていこうか」です。ですから上司の不満とか、「社長がおかしい」とか、そういう話は全くないです。自由な雰囲気で、「遊びの、ゲームの次は何だろうね」とか、そんなような話とか。だからこういう話をしてたんです、本当に。だから、ナムコレポートを書いたのが昭和55年だから、ちょうど「パックマン」が出た時には。

Q：1980年ですね。

岩谷：はい。パックマン出た時には、もうアミューズメント産業を中心に、われわれは情報産業とか、教育産業とか、スポーツとか、健康とか、高齢化社会なってくるとか、シミュレーション、こういう福祉産業とか、「こういうことをやっていきましょうよ」っていう、「そうやって伸ばしていきましょうよ」っていう、別のレポートを出したんです。こういう雰囲気なんですよ、ずっと。

Q：これはご自身で出したんですか。

岩谷：そうです。社長室に提出してるんです。社長と、あと誰か。

Q：室長とか、部長って書いてありますね。このレポートはどんな内容でしょうか？

岩谷：これは概念ですけども、企業文化として、遊びを中心に、遊びっていうキーワードに、例えばメカを掛け合わせると情緒ロボットができると。遊びに教育を掛けるとこの辺で、コンピューター掛けるとCAI。で、「今はコンピューターと遊びを掛けたビデオゲームをたまたまやってるよ」、「もっともっと掛け合わせるものがあるよ」っていう、そういう

ことです。

Q：これは何年ぐらいですか。OHP って書いてあるんだけど、何か投影資料なんですか、これ。

岩谷：そう。投影資料です。同じ時期だと思います。

Q：ページ番号が振ってありますね。

岩谷：そうですね。同じ時期です。それであと、こういうアニメクロックの企画書です。要するに目覚まし時計で、液晶でこっだけこっやっという、1秒ずつこれが付いていくと。これ全部、実際は付かなくて、こんな感じで。60秒でこういう展開をして、朝起きたときに目覚まし止めますよね。そうすると、どこかで止まるんですよ。そうすると、「今日は何か落ちる日だな」とか、あるいはハートとかこれが2〜3個ずつ付いて、「今日はラッキーな日だな」とか。そういう液晶を使ったアニメクロックっていう企画を81年に立てたんです。これをバンダイさんとかに持っていこうとか、そんな話をして。だからもう常にこういう考えなんです。

Q：まさに「遊びをクリエイト」ですね。

岩谷：そうそう。

Q：先ほど、入社されて先輩とかと一緒に5時半過ぎたら飲みに行って、ここではこういう話をずっとなさってたイメージですか。

岩谷：そうそう。「ゲーム、ゲーム」じゃなくて、広く「遊び」っていう。だからその辺の文化を、やっぱり中村雅哉さんはちゃんと築いてきてるんですよ。

Q：どちらかという先輩の話でしたけど、中村社長、当時、社長との話とかは、入社した直後とかは結構あるんですか。

岩谷：そうですね。

Q：入社直後の時、77年頃の開発課時代にはどのようなことを言われましたか。

岩谷：直後のほうは、例の「F-1」事件の後は、「うまくやるんだよ」ということを言われ

ました。それで、ただしさっき、「コピー品は娘が乱暴される思いなんだ。だからちゃんと訴訟して、権利関係をちよっとはっきりさせよう」という、そういう後押しの言葉はもらったと思います。直接社長と話す機会って、そんなにないですから、そのぐらいですかね。ただ朝礼だとか、社長がみんなを集めて話をする時には、かなり遊びっていうキーワードを出して、ゲームにとどまらない話をしてました、やっぱりこういった関係の。

Q：先ほど「遊びと人間」の話もありましたけど、そういう社長のお話の中でそういうのが、朝礼とかで出てきたんですか。

岩谷：出てきますね。ここにナムコ手帳っていうのがあるんですけど、このナムコ手帳にも書いてあります。ここの中に必ず毎年、ナムコの社訓じゃないですけども、「遊びは……」と書いてあります。

Q：「人間は遊ぶ存在である」とか、で「高次の産業ほど高付加価値を生み出す」とかって書いてありますね。ちなみに当時は、1978年に開発する前の77年の段階では、修理以外に例えばどういう、エレメカだけを開発してた状況ですか。

岩谷：77年に入社してますので、77年はそのアタリの修理しかないです、ビデオゲームは。

Q：他のメンバーもそうなんですか。

岩谷：そうです。環境がないですから。環境をつくったのは石村繁一さんです。提言したっていうか。

Q：それが78年以降にやってきたと。

岩谷：そうです。

Q：で、いきなり新入社員で1人として入るようになったっていう。

岩谷：そうです。もう何でしょうね。先ほど言いましたとおり、経験者がいないので若い連中に任すしかないという。開発会議みたいなのがあって、そこには電機関係の人もいれば、機械関係の人もいるし、石村さんのような電子回路系のエンジニアもいるし。それから開発で、私も企画のほうですから、企画のほうの人間もいて。で、「ビデオゲームの環境ができた」と、「じゃあ何を作ろうか」という会議の時に、私がピンボール作りたかったので、「すみません、『ブレイクアウト』と合わせたブロックピンボール、どうでしょうか」

って言って、「じゃあ作りましょう」と。要するに何も、いい悪いとか、そういう審議をする場じゃないんですよ。

Q：他にアイデアがいろいろ出て、それが選ばれたとか、そういうことでもなく、流れでそうなっちゃったという感じですか。

岩谷：先に言ったから。

Q：言ったもん勝ちみたいな？

岩谷：そうです。

Q：当時は、例えば営業とかそういうところで、「いや、それは売れないから要らない」っていうような判断をする機関っていうのは存在しないっていう状況ですか。

岩谷：ですね。

Q：一方的に開発側が提案したものをそのまま出してる状況なんですね。

岩谷：作ってる。作ってるから、そうなんだと思います。

Q：いくつかそこで、大事なところなんで、お話を伺いたいんですけど。一つはエレメカでもそうなんですか。開発部が自由に作ったものを営業は売りに行く？

岩谷：そのとおりです。

Q：「こういうの作ってくれ」とか、「それは売れないから、そういうエレメカは要らないよ」っていうことは、営業は言ってくるんですか。当時の雰囲気っていうか。

岩谷：申し訳ないけど、営業とか販売は、まず愛情がない。このゲームはこういう内容で、ここが面白いんだよ」って説明しても、「ふーん」で、むしろ置いて売り上げがあれば、いい機械、売り上げがなければ駄目。失礼なんですけども、愛情を持って自分のところの製品を理解しようとしないうところですね。でも考えてみると、その売れる売れないは、インカムが上がるか上がらないかなんで、そこを指標にするのはしょうがないなっていうのは、最近は思うようになってますけども。

Q：一生懸命作ったものなのに、説明もしてるのに、結果が出るまで何も言わない？

岩谷：そうです。で、「それじゃいかん」っていうので、後からちゃんと営業さんと販売さんが入るようになってきてます。

Q：そういう方が、ナムコ以外にも、もちろんロケーション以外にも置くわけですよね。

岩谷：そう。販売するんですから。

Q：販売するんですから。そのときにも、こう？

岩谷：ええ。販売するのに説明できないんじゃ、これは困りますよね。

Q：そうなんです。それでよかったんですかね。

岩谷：その説明をするときは、「インカムがよかったんです」って言ってるんじゃないですかね。

Q：結構エレメカで高い業績があったってことなんですかね。そうでなければ、多分、営業の政治力が絶対強くなると思うんですけど。

岩谷：その前に、だってアタリのビデオゲームが出て、実績上げてますから。ですからビデオゲームっていうカテゴリーについては。

Q：なるほど。

岩谷：それを自社で作っていくんだっていうことですよ。

Q：でもアタリがうまくいったことと開発のパワーが強いことは……。

岩谷：イコールじゃないと思います。言われたとおりエレメカでの実績ですよ。

Q：やっぱりそこですか。このアタリのゲームを、アタリを買収して持ってくるっていうのも、どちらかというとなんか開発側の判断だったんですか。

岩谷：いえ。中村雅哉さんです。

Q：社長さんですか？

岩谷：ええ。この先見の明というのはすごいです。

Q：本当にすごいですね。

岩谷：ですから、ビデオゲームがゲームを変えるっていう匂いを、海外出張とか含めて感じたんでしょうね。

Q：海外出張はやっぱり行かれてたんですね。

岩谷：社長は行ってます、しょっちゅう。業界のショーがありますからね。あとエレメカを、この「F-1」とか「サブマリン」もアメリカのメーカーにライセンス生産させてますんで、そういうときはアメリカの企業と交渉というか、しますね。

Q：そこで気付かれたことを実行に移して、アタリがナムコの一部に。

岩谷：アタリジャパン。

Q：アタリジャパンです、はい。

岩谷：買収です。この時も、当時の大田区のちっちゃな企業が買うには、とんでもない投資だったんです。それを、銀行を説き伏せたという、らしいですよ。

Q：以前、別のインタビューで伺った時に、会社が傾きかねないお金の量だったと聞きましたけども。

岩谷：そうそう。だからそれをちゃんと説明したんでしょうね。これからのゲーム産業なり遊びの産業がどうなるか。

Q：ちょっと戻るんですけど、先ほど「どうですか」っておっしゃった開発会議っていうのは、何年何月頃？

岩谷：「ジービー」ですか。

Q：はい。もしよろしければ次回に、77年に入社されて、1年間はアタリの修理をなさっ

ていて、78年によく作るぞってなって、いつ頃なのかなってことをお話いただいて。

岩谷：そうですね。

Q：じゃあぜひ次回は。次回は、「ぜひ」って言って、僕じゃないですけど、そこから。

Q：「ジービー」の発売は78年10月ですね。

岩谷：うん。78年10月でしょう？

Q：77年4月に入社されたんですよね。で、78年10月に「ジービー」が出て。

岩谷：「ジービー」のときの資料は……あった、これ昭和53年の2月。

Q：78年の2月ですね。なるほど。

岩谷：そう、78年の2月ですね。

Q：そこで、「じゃあ、やろう」という話になってから8カ月で製品になってるんですね。

岩谷：うん。で、「ブレイクアウト」型ピンボールって書いてある。

Q：そのまま書いてるんですね。

岩谷：3月に、これで仕様を決めていますね。それでロケテストをやって。

Q：ロケテストの記録もあるんですか？

岩谷：うん。10月11日に。

Q：じゃあ、もう出荷する直前のタイミングですね。

岩谷：そうです。あ、それでこの話も面白いんだよ。ナムコでも家庭用のビデオゲームを作ろうとしてて、これはNC1契約開発計画。

Q：それは初めて見ました。しかも、CDドライブの構想が昔からあったんですね。これっ

ていつ頃ですか。

岩谷：89年。で、「うちで作ろう」、「コンシューマーのコンソールハードを作るんだ」って言ったら、ソニーさんから話に来て、ずっといいですよ。生産能力からすると、われわれ、コンシューマー、あんまり大量生産で作るのはできないですから、われわれのを結局やめて、ソニーさんに乗っかろうという話になりました。

Q2：それはぜひ、次回以降にいろいろお話をいただきたいですね。

岩谷：そうですね。