



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

佐藤秀樹第3回インタビュー後半：
セガサターン、ドリームキャスト、
ソフトウェアメーカーへの転身

清水 洋
嶋原 盛之
山口 翔太郎

IIR Working Paper WP#18-21

2018年2月

Hideki Satoh, Oral History (3rd, 2):
Sega Saturn, Dreamcast, the Turning into Software Developer

Shimizu, Hiroshi
Shigihara, Morihiro
Yamaguchi, Shotaro



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

佐藤秀樹第3回インタビュー後半：セガサターン、ドリームキャスト、ソフトウェアメーカーへの転身

清水 洋
鳴原 盛之
山口 翔太郎

Hideki Satoh, Oral History (3rd, 2): Sega Saturn, Dreamcast, the
Turning into Software Developer

Shimizu, Hiroshi
Shigihara, Morihiro
Yamaguchi, Shotaro

目次

メガドライブ以降の家庭用ハード	3
EA (エレクトロニック・アーツ) との裁判	5
セガサターン VS プレイステーション	10
ドリームキャストとアメリカ市場へのゲーム開発	19
ソフトウェアメーカーへの転身	28

メガドライブ以降の家庭用ハード

Q：先ほどの続きで、メガドライブから、あと 1 時間ぐらいしかないんですけども。最後に、一応まとめとして、今から振り返ると、日本のゲーム産業が、なぜこれほど伸びたのかっていうことを、今から振り返ると、どういうことだということをお聞きして終わりにしたいと思っております。

佐藤：メガドライブの次が、セガサターンという、そこにいくんですけど、その派生で、コンシューマーということで、セガポータブル。ハンドヘルドとかも。

Q：ゲームギアですか？

佐藤：ゲームギアですね。ゲームギアをやる前に、実はアメリカにリンクスを作ったアタリコープって会社があって、そこと一緒にやろうか。そこはカラー液晶でみたいな、そういうのがあったんですけど。どうもそことも、良くも悪くも、セガは自主独立っていうかな。そこと組んで、どんないいことあるんだ、みたいな。それでなんぼ取られるんだとかね。結局、じゃあ自分でやろうってことで、ゲームギアを出すんですけども、その先駆けっていうのは、やっぱり任天堂。任天堂は任天堂で、スーパーファミコンと、それから次はゲームギア、あれじゃない。

Q：ゲームボーイですね。

佐藤：ゲームボーイを出してきた。さっき「テトリス」の話をしましたけど、ゲームボーイ。これのキラータイトルが「テトリス」。あれでなるほどねっていう。

Q：あの通信ケーブルを使ってね。みんなで対戦やって。はやりましたよね。

佐藤：あれはやっぱりポリティクスっていうかな。それでいくと、セガはよくいえば正直に、それとフォーマルにいくんだけど、先方は京都人の体で、非常に上手だよ。やっぱりね。あと上手なのがね。これ半導体が、波がやっぱりあるんですよ。景気の動向によってね。そうするとセガが出すときには、半導体が大体高い。需給がひっ迫している。任天堂が出すときは、意外とこう落ちてきている。ですからセガがメガドライブ出しました。そのときにはまだ、スーパーファミコンは出てないんだわ。ちょこっと、2年ぐらいかな。

セガがメガドライブやるときには、メモリはめちゃくちゃ高いとか、そういう状況だったんだけど。任天堂がスーパーファミコン出すときにはこう。セガがサターン出しました。そのときは、それこそメモリが全然ない。だからサムスンから引っ張らなきゃしょうがない。ヒュンダイから引っ張らなきゃしょうがないみたいな、そういう状況だった。だけど、

任天堂の場合は、ニンテンドー64 とかを出す。その辺りでは、結構需給が、バランスが取れるっていうかな。半導体メーカーも、当時4メガかな。4メガの DRAM かなんかを、セガが1000円ちょっとで買くと、そこから半年過ぎると800円とかね。全然なんか、それに見計らって出しているとしたら、大変なもんだけど運がいいというところもあるのかも分からない。ポータブルのゲームギアを出しましたが、任天堂という、やっぱり比較が。セガの場合は、電池がなくちゃっとかね。カラーだからいいんだけど、冬場にスキー場に行ったら、2時間で電池がなくなっちゃっとかね。いろいろあって、そのときにリチャージャブルなやつを使いたいなど。ところがリチウムイオンの出始め頃じゃないかな。まだ1個が3000円とかね。今は300円ぐらいのもんで。そういう値段だった。しょせんやっぱり単三電池使って。

Q：資料を見ますと、単三電池を6本使う仕組みになっていたようですね。

佐藤：単三6本か。それでもカラーだからすごいでしょ。それにテレビにもなる。

Q：当時、友達が持っていました。アンテナユニットが外付けで、別のカートリッジになっていて、テレビが外で見れる。

佐藤：チューナーをカシャッて入れるとね。テレビも見れますっていうようなことやったけど、駄目なものは、やっぱり駄目なんだね。だけど、ヨーロッパでは売れたのよ。ゲームギアは。テレビとして、どっちかっていうと。ACアダプターで、こうやれば。

Q：そうですね。ポケットテレビとしても使えますよね。

佐藤：ヨーロッパでどうやったのかな。数百万台くらい売ってるんじゃないかな。だから絶対値と相対値で。絶対値からいったら、家庭用のゲームビジネス、ならびに今言った、ハンドヘルドのゲームギアだとか、そういうのを何百万台売りました。それなりにもうかりましたっていうことだけど。相対値からいくと、任天堂は、じゃあゲームボーイは何台売ったのか。セガは何台売ったのっていうと、全然違う。桁が違う。そうすると、セガ失敗ですねって話になる。そこからいくと、ちょっとあれだね。16ビットも、そのメガドライブも駄目、アメリカではそれなりにいってたけど、国内にいったら駄目なので、じゃあ次は32ビットだよねと。easy-going、これが駄目なら次だよ。これが駄目だったら、また次だよって。連綿としてさ。セガ、コンシューマーの歴史っていうか。これは。駄目だったら、もう次のやつやっちゃうもんね。

EA（エレクトロニック・アーツ）との裁判

Q：次にいく前に、サードパーティの話をちょっとまとめまして、これは本で読んだ話ですけど、メガドラの時代に、トリップ・ホーキンスだと思うんですけど、EA がメガドライブを、どうやら逆アSEMBルして、ソフトを作れる。解析までしてソフトの販売を持ちかけてきたっていうのは、そういう事実は。

佐藤：ある。サードパーティをいかにコントロールするか。いかにセガと契約させるか、ということで、そのセガの IP なるもの、これを彼らを使うっていうことで、そのきちっとしたライセンスの技術。これをしなくちゃいけないっていうことで、いろいろ方法考えて、技術的に例えば、通信のプロトコルでなんだかんだやっても、すぐばれちゃうということだから、技術的に隠そうとしても、これは無理だよと。そうすると、あとリーガルで何かをやると。リーガルでということになると、特許を取ってみたい、そういうふうになればいいんだろうけど、特許を取るには、日本国内でも 3 年、5 年掛かっちゃう。アメリカに行って、なんだかんだやったら、それも時間が掛かるということで、セガという文字。基本的にはアスキーコード。SEGA という文字を ROM の中に入れないと、こっちの機械が動かないと、そういう仕組みにしたんですよ。ですから、本体電源が入った、そのときに決められた番地。あのおとき 100 番地かな。100 番地に SEGA というロゴがあるかないかを、実はブートプログラムがあって、マイコンが立ち上がりましていったら、それをまず見に行くんです。100 番地を見て行って、SEGA があれば、これはリーガルなソフトだという判断をします。なんでそうしたかという、SEGA はセガです。アスキーコード、バツと見たらセガ。

だから EA が、こんなの逆アSEMBルすればすぐ分かる話で、勝手に作った。それに対して、セガがあんた勝手にセガっていう文字を入れてるねと。これはこちらのブートプログラムから、その内容を読んで、それで立ち上がる。そのためのセキュリティですと。特許は特許で申請は、手段はしてあった。してあったけど、まだ経理課まではいっていないということですけど、その EA がライセンス料払うのはばかばかしいから、自分でいくらでも作れる。ROM 買ってきて、買ってきてというか、ROM 屋にいったら、ROM を焼いてもらって、あとカートリッジに、あそこ入れればいいんだから。そうすると、セガにライセンス料を払わない。サードパーティ契約しないでできちゃう、ということで、それで勝手にやった。それに対してセガは、リーガルアクション。訴えたわけですね。それで訴えて、裁判になって、私はその裁判そのものには、法廷には行ってないんだけど。

もう 1 件、実は今度は訴えられた案件があって。それはコイル特許といって、音によって映像が変化すると。そもそもの特許は、音によってテレビのブラウン管で色が変わる。それは何かというと、音で、3.58Mhz のクロマの信号をいじるわけですよ。周波数をね。そうすると色がワツと。本来出る赤が、青になったりとか、ワーッと動く。それはなんのためかということ、そのコイルという、当時はじいさんでしたけど、このじいさんの娘がバ

ンドやってた。バンドやってて、後ろにデモンストレーションとして、リーンとやると、色がワーンと変わるという、その特許を彼は出願し、取得していた。

なんでセガを訴えてきたかという、ゲームを見ていると、例えばある音が出たときに絵が変わっている。例えば飛行機が飛んでる、ミサイル打つ。ピューッと、当たりました。ボカンと音がすると同時に、これが燃えて爆発して、みたい。彼らは音が出て絵が変わってるんだから、自分の特許を侵害している。インフリンジしているんじゃないかと。ところがそうじゃないと。音と映像とは全くインディペンデントなんだと。これはマイコンで全部、コントロールしていると。音によって映像が、なんらかの形で影響を受けてるわけじゃない、ということね。でも訴えられてるから、彼は裁判起こしてるから、しょうがないなっていうことで、いって、その 2 件の案件を抱えてアメリカへ行きました。その一部始終を NHK が取材しているんだわ。「ねられる日本企業」みたいなので。

Q：ジャパンバッシング的なことで。

佐藤：そう。それで行って、行った翌日か翌々日に、まず EA の判決が出ました。セガが勝ちました。実はまだ特許もきちっと取れてない、認められてない状態で、セガというアスキー、アスキーコード。これでセガとしてみると、あんた駄目よって言うわけだから、本当にこれでドカーン。下手すると駄目だ、ぐらいな感じでいったのが、五分五分だったのが、問題なく勝った。勝ったもんだから EA はセガに対して、それ以降のライセンス、動いたんだけど、あとになって特許化されたんで、それはもう問題ない。こっちがちょっと分かんないな。五分五分だと思ったやつが勝った。

こっち、コイル特許のほうは、どう考えたって関係ないんだよね。彼が権利を持っている技術と、こちらの技術と関係ない。それこそかなりの高額を払って、弁護士事務所をやとって、そのときの弁護士がラガットだったかな。この男、すごいね。やっぱりできる男。内容をちゃんと理解するんだわ。あいつらの特許はこういう特許。セガがやってるのはマイコンがあって、グラフィックチップやサウンドチップが入って、これをマイコンでコントロールしてる。完全に独立してるっていうことで、どんどん弁護士のくせして、技術をどんどん理解する。これは楽しいな。

ところが、それがよくない。結果からいくと、陪審員だからあそこ。陪審員っていうのは、暇だっけいってたら語弊があるけど、主婦だったり、退役軍人だったり、要するに技術のことは何も分からない。そういう連中が判断するわけですよ。特許っていうのは、まさしく技術で争うべきなのに、要するに特許裁判じゃない形で、こうやっちゃったもんだから、わけの分からない退役軍人がどうだとか。そういう連中が判断する。そうすると陪審員に対してプレゼンする仕方がね。そのラガットの、そのすごい頭がよくて理解した人間が、このぐらい、こういう技術。そうすると説明するわけ。聞いているほうはチンプンカンブンだよ。マイコン、何それ、みたい。な。

ところが一方、向こうはボワッと説明する。こうやって音が出て、絵が出て、相対関係があるんだよな。これが特許として認められているんですと。特許として、もう認められているんですと。

さらに任天堂は、やっぱり同じようにクレーム付けられた。任天堂はその辺が賢いんだなと思うのが、任天堂は早々に和解しちゃった。金額は1億円とも2億円ともいわれてるけど、1億円、2億円払って、もう面倒くさいというところもあるかもしれない。アメリカで裁判やるとね。どうだこうだ。時代が、背景が、さっき言ったように、ジャパンバッシングが、そういう状況。陪審制度を含めて考えると、1億円、2億円払って、それで引き下がるんならね。先方から言わせると、ボワツとした説明の上に、あの任天堂はライセンスしてますよと。そうすると、陪審員から見たらナンバーワンのね。会社。ここが、その嫌疑を認めてライセンスしてるとなると、なんでセガはっていう話になる。

と同時に、コイルっていう男。これはもう高齢なために法廷にも出てこれない。出てこれないんで、ビデオ撮って、ビデオ流す。そうすると、これも上手なんだけどね。私はその法廷にはいなかったんでよく分かんないんだけど、画面にはおじいちゃんが出てきて、昔、こういう発明して、今もう体弱いし、心臓も悪いんだ、ぐらいのね。昔のことはもう覚えておらんと。でもすばらしい技術だから、きっと特許になったんだろう、ぐらいのことを言う。それ流れる。一方セガはね。それこそインテリの、そのマイコンの權威のドクター・ホップかな。それを呼んで、とうとうと事実を説明をする。そうすると陪審員から見たらね。任天堂はもう契約してる。体が弱いおじいちゃん対、なんだかんだセガ、一時はそのブランドイメージからいったら、すごいブランド。大会社。金持ち。そこ対じいちゃん。ああいう技術のことグチャグチャ言われたって、よく分かんない。対セガと。駄目です。負けですということで負けちゃった。賠償金が、当時で70億かな。

Q：こちらの資料、「セガ・コンシューマーヒストリー」見ると、57億円と書いてあります。

佐藤：57億円か。和解しないと、結局販売ができない、ということなので、販売差し止めされるよりは、もう50何億払っちゃえって言って、しょうがないから払った、というようなことだね。私もだから技術をやってると、訴えたものもいくつかあるけど、あと訴えられたもの。こういうのもあって、結構ああでもない、こうでもないって言って、面倒くさいからね。そのコイルの件以来、金で片付くんなら、片付けてしまえと。そのほうがまだ最終的な費用としては安いと。だからそのコイル特許で弁護士事務所にくら払ったか。あいつら、あれが弁護士、それも一流のところだと1時間100ドル当たり前だからね。そうするとちょこちょこ電話でやり取りしました。はい資料作りしました。はい3時間かかりました。3万円。そうすると、それが何人もいるから、スタッフ。コイル特許に対しては、向こうは5、6名弁護士用意して、資料からいったらもう段ボール30箱ぐらい、全然使わなかった。だから100万円、200万円ぐらいだと、それで節約できるんだったら、それ

やっちゃう。2000 万円円。いいだろうと。ということでね。結局その特許そのものっていうのは、EA に対しては効果があったし、EA がそれで駄目だったってことで、他のサードパーティ、しょうがないねっていうことで、払うようになって。

アメリカでそこそこジェネシスがうまくいったもんだから、じゃあアメリカ人による、アメリカ人のためのソフトを自分たちで作ろうと、セガオブアメリカ。人を集めて、当方で数百人かな、集めてソフト開発しました。ろくでもないソフトばかりで、でもタイトルは出た。タイトルは出たけど、ほとんど鳴かず飛ばず。それで根本的にやっぱり任天堂、対、ソニーもそうだけど、セガはなんでも作っちゃうんだよ。もう自分で出来ちゃうから。そうするとサードパーティが入ってきにくいです。自分ところであるタイトルがあります。これはそこそこいいんじゃないのと思ったって、セガでもそれやってますとかね。EA ぐらいになると、やっぱりスポーツタイトル。あそこ非常に強いんで、NFL か NBA か。メジャーリーグかっていうことで、そういうスポーツタイトルってアメリカでも人気があるので、そういうものはセガができない。というのは NBA と契約しなくちゃいけないとか、NFL と契約しなくちゃいけない。それで EA はガチッと押さえているので、スポーツゲームは EA とかね。やっぱりブランドがあつて。そこは手を出さない。というか他の分野ではいろいろやっちゃってるもんだから、なかなかサードパーティでは駄目と。日本のサードパーティ、特にタイトーかナムコがコナミだっというところがセガに対して、前も話したかも分からないけど、業務用ではガチンコしてるから、中山さんっていう人きらいっていう人がいっぱいいるんだから。だからなんで中山のためについていうことで、日本のサードパーティは基本的にほとんど参画してくれなかった。

思うに 8 ビットまではカートリッジの時代。ここの間は、やはり日本のソフトメーカーはすごい力があつた。これなぜかという、やっぱり日本なんだわ。日本そのものなんですよ。私の勝手な理論ですよ。どういうことかという、この狭い国土に 1 億 3000 万人、東京、1300 万人。満員電車ぎゅうぎゅう詰め。その中で、うまくこうみんなが生活している。ところがアメリカ。日本の何倍か。10 何倍か。特にアメリカというベースでいくと。人口はたかだか 2 億 4000 万人。大体倍ぐらいのところに、あんだけの広い所。そうすると何言いたいかという、16 ビットまではマスク ROM。半導体メモリ。この中で、全部ゲームストーリーから絵から何から、全部ぶちこまれている。ぎゅうぎゅう詰めにしなきゃならない。節約に節約したメモリを、それでギシギシにして作っていかなきゃいけない。だけどぎゅうぎゅう詰めのもの、住宅と一緒だよ。もうすぐ隣に家が建ってます。はい、アパート。団地。ぎゅうぎゅうの満員電車。そういったその少ない容量というか、その中でどうやってうまくやるのっていうことからいくと、すごく日本人の特性、生活に合ってる。だからアメリカ人がすばらしいストーリーを考えました。これを 4 メガビットの中にたたき込むとか、もう事細かく、これ減らして、これやって、あれやってみたいな。そういうやっぱり努力という発想。これはできないと入らないんだ。

Q：サウンドは何キロビット以内に作らなきゃいけないとか。決められた ROM に入れなきゃいけない。

佐藤：入れなきゃいけない。ところが最近、日本のゲームっていうのは、もう駄目になってきている。まだ元気なところもありますよ。タイトルでね。ところが CD-ROM の世界になってくると、そうすると今まで 4 メガビット。頑張って 16 メガビット。2 メガバイト。CD-ROM になった瞬間に 540 メガバイトがドンと与えられる。よく私も昔言ったんだけど、私は 30 坪の土地があるから、50 坪でもいい。50 坪の土地があるから、家建てるにあたって、設計しなきゃいけないって言われたら、南向きにベランダ作って、何やってかにやって。なんとなくイメージができる。だけど 5000 坪あるよと。この 5000 坪。好きに使いなさい。さあ、どうするか。もうビヨンドイマジネーションみたいなね。5000 坪。いやいや 1 万坪。50 坪に対して、前の 2 メガバイトに対して 250 倍ある。そうしたら、どうやって使ったらいいの。これも想像できない。だから日本の生活から離れちゃってる。さらにちょっと話飛んじゃうけど、通信とかだったら無限。おまえ地球 1 個やるから、好きにしなさい。じゃあ自分のこの所の所は自分の土地で、ここあげるから、こうやって。そういうふうなものと大きなそのビジョンで、やっぱり物事を捉えていかないと駄目になっていく。

それともう一つはマイコンそのものの能力が、どんどん上がって、これこそまさしく日本の、ずっとやってきたことなだけで。あまり金もない、力もない中で、どうやってこのパワーのないこれを使いこなすか。これはこういう特性を持っているから、こういう使い方をしたら早いんじゃないかとか。エンジンも 500cc のエンジンで、どうやったら早く走れるか。そういうのが日本人はやっぱりあるんじゃないか。ずっとこうやってきていることなんです。力のない中でどうするんだ。ところがアメリカ、これはもう力がないんだったら、じゃあエンジン 4 リットルにしちゃえばいいんじゃないか。ガソリンがバンバンかかりそうか、何しようが。だからマイコンそのものが、最初 16 ビット、MC68000 からその次の世代、RISC CPU に変わります。演算能力が桁違いになります。そうすると、ソフトの組み方そのものがある意味、雑に組んだって、メモリはいっぱいあるし、こっちはスピード早いんだから、それでいいんじゃないのって。そうすると、日本人が得意としてきた細かい、そのちっちゃな所に押し込みながら、少ない小さなパワーでどうやって処理をするか、工夫に工夫をして、こうしてああしてっていう必要がなくなっちゃった。

マイコンがどんどん高性能になります。今、Windows なんかでもめちゃくちゃです。容量ばかみたいにくってるし、マイコンはもうギンギン。そうすると、それベースで考えていくと、今度はコンピューターリテラシーっていうか、要するにアルゴリズム。アルゴリズムがちゃんとしてれば、あとは計算力でガンガン力任せにやっちゃえばできちゃう。昔はコンピューターグラフィックスで数が何個しか出ません。ジオメトリの計算するのにも、それこそメガフロップスいるんだから、これしかできない。ところが今や何ギガフロップス。浮動小数点演算だったらもう、無限大ぐらいにできちゃう。そうすると少ない、その

力の中でやる必要がない。そうするとアルゴリズムはこういうアルゴリズムでやればこうだよ。あと計算式、ベクトルで。ゴーって言ったらできちゃう、ということになってくると、だんだん日本人が得意としていた分野から違う分野に変わっていく。だからモーフィングっていう技術、モワーンと変わる。それもまさしくアルゴリズムだから、この顔からこっちの顔に変わります。それを今まではやりたくてもできなかった。日本の場合は、もう判断がこれはできないなということだから、この限られた技術でどうやってやるか。ところがもう全部それにも解放されつつある。そうすると、また違った表現能力。モーフィング入れたら、より楽しい、見た目もインパクトがあるようなとかになってくると、だんだんこの制限がないがゆえに、日本のゲームっていうのは、だんだん駄目になってくる。

セガサターン VS プレイステーション

Q: お話が進みましたが、ちょっと戻っていただいて。サターンは 94 年に発売でしたよね。

佐藤: 94 年ですね。

Q: 94 年に出されますけども、64 ビットで、最初が 8 ビットで、次に 16 ビットがきて、さあその次だっという話が出てたときに、このセガサターンについて、どういう経緯でどう開発されたのでしょうか。

佐藤: 結局、あの 16 ビットのメガドライブが、いまいちということで、そしたら次だよということ、次をやるにあたっては、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。アップコンパチをやりたい。だけど私からしてみると、なんのジャンプもないと。要は連続でこういくのはいいんだけど、やっぱりもっといいやつは不連続、ポンとこうなんか変わるということが必要だろうと。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なんともない。もう PC エンジンが出ちゃって、プラスでなんか必要だよってということで、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

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、なんとなくだけど、日立の SH はなんとなくよさそうだなということで、SH を採用します。

ついてはということで、日立とがっぷり組んでやるよと、そのかわり。ということで、日立もそれだったら。当時の社長、忘れた。そのときの日立の半導体の責任者は牧本さんという人で、その人も全面的に協力しますと。なんとなればゲーム機が使う。その数っていうのは、これ半端じゃないですよ。これは SCE の久夛良木くんも言っているんだけど、テクノロジードライバー、テクノロジーを引っ張る。役割っていうのは、すごいやっぱあるんですよ。例えば数百万台作りますって言った瞬間に、数百万個、その半導体が流れるわけです。新しい技術、これを開発しますって言ったって、売れるか売れないか分からない。それに比べると、家庭用のゲーム機で、うまくいったら 1000 万台、2000 万台いく。最低でも数百万台いく。数百万売れる、となると。これは半導体メーカーにとってもすごくやっぱ魅力的で、私はそういうことも自分でも分かっているから、じゃあやるんだしたら本当になんてがっかり組んで、こちらのスペック聞いてもらわないと駄目よと。それで牧本さんで、おおせのとおりなんでもやります、みたいな。日立として RISC CPU、これ SH が始めて出すわけだから、何がなんでもやっぱ成功したいっていう思いが強いっていうことで、SH を採用します。

Q：今お話があった、当時の日立の社長は庄山氏ですか？

佐藤：庄山さん。庄山さんもね。分かってますよね、ぐらいな。それで副社長に森田っていう人がやっぱいて、この人はその半導体側にいる人なので、森田さんに、日立さんね、おたくのバランスシートで見ると、流動資産で 8000 億円ぐらいありますねと。あと 1000 億円ぐらい SH にぶち込むぐらいの覚悟でね。

Q：ポンと投資しなさいと。

佐藤：やってくれてもいいですよ。そしたら、佐藤さん、人の財布の中まで見ないでくださいって。なんたってセガは SH でゲーム機を作るんですよ。要するに SH を引っ張ってくるんですよ。だからセガはこれがなくなったら、これ駄目になったら、もう駄目なんですよ。でも日立は SH が駄目でも他のメモリがある。うちのコンシューマービジネスは、この SH がないと駄目なんですからね、ということで。日立にそんなこと言ったらばかとかしか言いようがないんでしょうけど、言って。それで、それこそ全面でやりますと言いながら、あとでもうボロボロだったから、もうぼろくそ言って、ぶん殴られそうになったんだよな。確かね。SH。それを採用します。その前に NEC。ここが新しいメモリ、SD、シンクロナス DRAM ってやつ。今じゃ当たり前。シンクロナス DRAM って、そういう考え

方があるんです。昔は DRAM っていうのは、ただ単純に、RAS、CAS、row アドレスと CAS アドレスと入れて、そこからデータ 1 ビット、8 ビットで引きずり出す。そうするとアドレスを変えていかないとデータが変わらない。それをシンクロナス DRAM って、中に少しレジスター持って一発アドレス入れてやったら、あとダラダラっとシリアルで出てくるという、そういうメモリ。これを NEC が、いや実はと。こういうメモリが開発しているんですけど、関心ありますかって来た。

それで内容を聞いたら、スピードがもうめっちゃくちゃ早い。当時はラムバスっていうやつがあって、メモリでね。ラムバスに対抗する形で、NEC が新しいアーキテクチャーで、シンクロナス DRAM、SDRAM っていうやつを発表したっていうかな。来たんで、話聞いたら良さそうなんで、いいねと。じゃあこれ使うよっていうことで、その代わり、ちゃんと納期間に合わせろ、価格間に合わせろ。当時は担当が犬飼さんって部長だったけど、彼はその後とはっちゃきになって、それを作り上げて、セガが使いました。そうしたところ、かなりの数がやっぱり出るもんだから、NEC としても、それが標準に出せるようになった。コストもこなれてきて、作り方もこなれてきて、シンクロナス DRAM っていうのは、世の中に当たり前になるようになって、これがどんどん高速化されて、今、ダブルエッジって、ポジティブとネガティブの立ち上がり立ち下がりデータになってくる。DDR SDRAM、ダブルエッジで取ってくる。そうすると、ラムバスは飛んじやった。もういらない。シンクロナス DRAM のほうが早いからってことで。メモリ、これは NEC がシンクロナス DRAM、それで日立は SH で、今、USB メモリカードに入ってくるフラッシュメモリ、東芝。これも生意気っていうか、自画自賛になっちゃうからね。これも。あれを東芝の中根さんっていう方が、長い間、開発してきたの。それでセガは東芝とのほうが、半導体メーカー、大体こう付き合ってた、最先端のもの、もしくは研究中のものは、どんどん情報くれてたんですよ。それは何かっていうと使ってほしいから。それでフラッシュメモリ、何これって聞いたら、これね。いったん書き込むと、それで残っていて、また書き換えができるんですと。

それまでのメモリ、書き換えができる EPROM っていうやつは、Erasable で窓が付いているやつ。紫外線をあてて消す。もしくは EE、Electrically Erasable。それだと EE だと、今までの EE。これだと、あんまり容量がない。取れないっていうか、作れない。ところが NAND ベースで作ると、いっぱい容量が入る。いっぱいってたって、当時は 4 メガビットぐらいだからね。今の何千分の 1 だよ。4 メガビットぐらい。それを持ってきて、だけど当時は 10 回書き換えたら駄目になった。ナカネさん、これ駄目だと。だけどこれは、もし 1000 回超えたら、私使います。なんでかって言ったら、ゲーム機にそれをたたき込んで、あとで書き換えてしまえば、そうすると、バグが出たって問題ないし、昔はコンバージョン、特に業務用の機械は基盤は一緒だけどソフトが違うっていう、コンバージョンっていうことをよくやっていた。コンバージョンするために、今までメモリを全部交換していた。そういった Erasable で書き換え可能なメモリがあるのであれば、業務用に入れば、非常

に簡単にコンバージョンできるっていうこと。持ってきて、最終的にはそれは使わなかったんだけど、フラッシュメモリっていうって、一番最初使ったのが、セガでいったらカメラ。セガ、デジタルカメラ (DINGO) を作ったんですよ。なんでセガ、カメラ作るの。答えに窮していたんだけど、昔はカシオかどっかで、デジタルカメラ。今みたいにこんなすばらしいものじゃない。作ったので、じゃあセガもちょっと一発作っとうかぐらいなので作って、それでなんで作るんですかって聞かれたので、いや今までね。テレビゲームは出力してた。画面に映す、音を出す。

そうじゃなくて、今度は入力デバイスとして、ここに撮った映像を、今度はゲーム機が使う。そのために、これ作るんです。本音のところは、これ売れたら、結構もうかるよな。そんなあれだったんですけど、それでその、じゃあメモリとして何に使うのって言ったんで、そのフラッシュを使ってっていうことです。そこからフラッシュがブーンときて、当時は1メガバイト100円が目標ですって言っていたの。東芝は。だから4メガビットで、当時4メガビットしかない。そしたら512キロバイト。だけでも当時で1000円ちょっとしてた。当時の半導体の東芝の責任者で鈴木さんって人は、私の夢は1メガバイトを100円にすることですと。今、1ギガが100円という。だけど先鞭をつけたということでは、フラッシュメモリも、ある日、いの一番に使った、シンクロナス DRAM は生意気を言うけど、立ち上げた SH はセガが使ったんで、一時世界ナンバー1の RISC CPU のメーカーになりました。サターンには、実は当初は1個だったんです。ところが、ソニーが出てきた。ソニーがポリゴンベースで、セガは、私はサターンをアーキテクチャーで作るときに、今まで16ビットまで綿々と、みんなスプライトといわれる、その映像表現ニーズやってた。

それでポリゴンにいちやう。要するにコンピューターグラフィックスにいくと、このソフトウェアを作るプロパーが、これがない。業務用に鈴木裕っていうのがいる。でも鈴木裕をコンシューマに持ってくるわけにいかん。それこそ「バーチャファイター」を含めて、「バーチャレーシング」、エトセトラ、エトセトラ進めている。とすると、今のそのソフトウェアを作る連中の力、能力でいくとスプライト、これベースにせざるを得ない。とはいえ、やっぱりポリゴンというやつ。ペタペタ貼り付けていく、三角形で四角形で、そのやつは少しは残しておかなくちゃいけない。かといってジオメトリエンジン積んで、エトセトラやると、全く違う。要するにプレステーションと同じになっちゃうので、スプライトベースでありながら、擬似的にポリゴンが出ていると。スプライトベースでありながら、そういうアーキテクチャーにせざるを得ないなど。ということで、ずっと進めて、要するに疑似ポリゴンができるっていうことは、グラフィックスをしてみると、ある意味ちょっとジャンプ。差別化。スプライトの数はいくつ出るんですかと思ったら、4000個でも5000個でも。それはマイコンが非常に今度は力あるし、グラフィックス、ここもヤマハとか取り込んで、スプライトのエンジンだったっていう。作って。ある程度までできあがってきた。その段階でプレステーションが発表しました。ポリゴンが30万ポリゴンです。あれ嘘八百だったんだけどね。最終的にはね。

それでサターンとプレイステーション比べたら、そうすると完全に見落とししている。その対抗策として、私が取った手段っていうのは、マイコンをもう 1 個つんでしまえと。SH-2 というマイコン、これを 1 個で考えていたら、もう SH-2 が 2 個ですね。たまたま SH っていうのは、カスケードで双方とやり取りができるような仕組みがもうけられている。お互い、通信しあって、だから 1 個で、もう 1 個積んで、ここをカスケードでつないでやることによって、パフォーマンス、マルチ CPU のはりしですよ、これは。プレイステーション 3 ぐらいになると、もうマルチプロセッサあたり前になったけど、マルチプロセッサでゲーム機において、マルチプロセッサっていうのは、サターンが初めて。さあ 2 個を積みました。けどまだインパクトが弱い。実はサターンに積んでるのは SH だから、32 ビットマイコンなんです。32 ビットマイコン。これじゃあインパクトが弱いんで、2 個積んで 64 ビット級という。汚い言い方で、64 ビット級です。それを宣伝文句にして、CD-ROM ベースで出したのがサターンで、そのときのキラータイトルは、たまたま「バーチャファイター」っていうのが業務用で大当たりしてたので、近々「バーチャファイター」のソフトが出ますということで、中には「バーチャファイター」のソフトが、もちろん出るまでは買わない人、それから出るんだったら今のうちに買っておこうという人と。今のうちに買っておこうという人が結構いたんです。

Q：発売当時、秋葉原でサターン本体がすぐ品切れになったというニュースが流れていたように記憶しています。

佐藤：品切れになっちゃうから、もう買っておこうということでね。サターンっていうやつは、CPU が 2 個で、CD-ROM を動かすのに、実はもう 1 個 SH を積んでいるんです。それは SH-1。SH-1 が 1 個。SH-2 が 2 個。なんで SH みたいなものを CD-ROM に積んだんですかっていうと、CD-ROM をアクセスして、いろいろデータを取り出してきて、もしくはランダムにジャンプさせたりとか、そうすると、かなり処理能力必要なので、CD-ROM ドライブ用に SH-1、グラフィックスサウンド制御用に SH-2 が 2 個という仕組みが、サターンの仕組み。ところが CPU が 2 個。これをどうやって並列で処理っていうか、プログラムを組むのっていったら、当時は組みようがない。人間の頭で考えて、こういうことをやってるから、じゃあこの計算はこっち側のスレッドにやらせて、マスターがこう動いていて、あるときはスレーブが、処理が終わっていたらこれ見て、みたいな。そういう人間の頭で考える。本当はちゃんとしたコンパイラーがあって、コンパイラーが、その処理やるなら、じゃあここあいつ、そうだこっちにやらせて、やり取りはこうしてこうしてこうしてっていうふうにしてやるんだけど、当時なんかマイクロプロセッサなんて、本当、初めて。それでかつギチギチにくっついているから。だから 2 個積んだっていうみたいな話。どっちかっていうと最初は。それでコンパイラーはないです。SH を、もうアセンブラーベースで。セガの人間はできる。アセンブラー。ずっとアセンブラーで作ってきている

から。Cだ、C++なんて当時ね。あんなもん遅くて使えるかと。全部アセンブラで組んでる。MC6800で。

ところがサードパーティは、アセンブラで、SHで、それも2個くっついて、CD-ROMがくっついて。サードパーティに作ってくださって出して、ライブラリもなければ、何もない。1週間ぐらいかかって、やっとポコって絵が出たぐらいなもので、もうソフトを作るっていうか、サードパーティ対応についてはぼろくそだった。なんとも使にくいハードウェアだった。ところが少ししてくると、スプライトがもうめちやくちやくさん出てくる。拡大縮小だ、回転だ。

Q：そういった話がセガサターンではよく出てきます。

佐藤：それは昔からの伝統のあれで、それこそ非常に使いやすい。知ってる人は。ポリゴンだとかは、そんなの使わない人にとってみると、非常にもういっぱい出るんだもんね、みたいな。使いやすさでは。出てきているソフトっていうのは、いきおい映像もんみたいな。なんかそういうCD-ROMから持ってきたのをペタペタ貼り付けてみたいな。そういったソフト。これが主流として出てきた。セガからはサターンということで、「バーチャファイター」以外にも、いくつかの業務用のタイトル。それがポーティングされて。

Q：「デイトナUSA」とか。

佐藤：「デイトナ」とかエトセトラ。でも全部、基本的にはもうスプライトベースで作って。スプライトっていうのは、ご存じかどうか分からないですけど、要は板っぺら。ここに絵が描いてある。これをどこに置くか、どう動かすか。もしくはこれを回転させたりとか、あとで縮小だとか拡大ができるようになりました。そうしたら1枚、絵なんです。アニメーションをやろうとすると、板っぺらを次から次に、違うやつに変えていく。今のアニメーションと同じですね。毎秒何枚変えるんですかっていう。それをベースにしてる。バックグラウンドが背景っていうのは空いてて、もうそれぞれセルってやつがあって。8×8だったり、16×16だったり、そこにまた絵があって、板っぺらに。そこをベタベタベタベタ。タイルをはって行く。そういう作り方をしている。ポリゴンでジオメトリでみたいな。計算をしているとか。そういうのはいらない。記号はXY。Z軸はない。

Z軸は最初に描いた絵が、次のやつに塗りつぶされるという。Zバッファっていうのを持ってないんです。だからペタペタやっていくと、最後に描いた絵が一番上にきている。ある意味簡単。だから8ビットから、ずっとそれでやってきている人にとってみると簡単だねっていうこと。つまりいろんなソフトが出てきたんですけども、サードパーティから、大不評で使えない。要するにソフトが組めないみたいな。セガから、じゃあライブラリ出しますって。出たライブラリは「バーチャファイター」から少しコードちょこっと削った

ぐらいの。「バーチャファイター」みたいに格闘技が出てくるような、ドライブどうするんだよと。コレはライブラリですって出して。なんとかセガ社内の中で回るかなと思ったんだけど、やっぱり、かたやプレイステーションがポーンと出てきて。

そうすると、プレイステーションでは、いろんなメーカーにやっぱりサポートした。なんでかという、SCE はソフトを組めない。でも開発部隊を持っていない。要は自分はソフト部隊持ってない。じゃあ持ってなかったらどうするんですかって。誰かに頼みますねと。この間、話したと思いますけど、じゃあナムコ行って、じゃあタイトー行って、コナミへ行ってね。頼みに行くわけです。うち、このたびにプレイステーションっていうゲーム機を出します。ついてはゲームソフト作ってもらえませんか。これは総合力を上げて、ソニーが総力を挙げてバックアップしますよって、大賀さん自身が行って話をする。そうすると、向こうは大賀さんが来て頼みに来た。それでナムコにしてみれば「鉄拳」を出せば、格闘技として見ると、セガの「バーチャファイター」がいるから、なんだ「鉄拳」は。これ五分五分でやってもらう。

プレイステーションの世界の中ではナンバー1。「リッジレーサー」があります。コナミはコナミで、こういうソフトがあります。そうすると、これ当たり前だけど、やっぱりプレイステーションのほうがいいソフト。セガがいくら一人で頑張ったって、大したことない。ところがナムコが、タイトーがコナミがエトセトラがっていうふうになると。それでコンピューターグラフィックスペースですと。そのためにこういったスペックで出しますと。いっぺんに2個CPUがくっついてるとか。そうやってないからまだしも、使い勝手はいい。ライブラリとしてもこういうライブラリ出します。ソフトウェアの、要するにSKD、Software Development Kit からいくと、非常に使い勝手のいいキットが出てきている。大賀さんが、お願いしますって言うてくるし。自分のタイトルはポーティングできるし。そうすると、やっぱりPSのほうが、プレイステーションのほうがいいよねっていうね。話になってくる。94年に出しました。さっきも言ったけど、SH-2が2個も積んである。さらにセガはメモリも高い時期に、それ大量に使っているもんだからコストも高い。1台売ったら1万円損こきますと。ハードウェアビジネスはそんなもん。あとはソフトでロイヤリティ、はい、1枚あたり2000円くださいね。サードパーティがいっぱいいれば、いっぱい売ってくれば、そしたらそのハードの赤字をリクープできる。ところがそんなに売れないとなると、1台売って、1万円はあげさだけでも5000~6000円損をする。そうすると営業が何をやるか。売るのをやめる。あとで大問題になったっていうかな。毎月毎月、セガの場合、毎週毎週だったけど、月次点検会議っていうやつがある。それぞれの部門が目標に対して、今、どういう状態になっているかを報告する。

じゃあこの12月、年末商戦。ここで売り上げ目標、はい30億円。利益目標3億なら3億出す。ところがいかない。その利益がやっぱりかなり重要な要素っていうことだから。利益が赤字だっていう。そうすると営業サイドが何をやるかっていったら、30億円売り上げなくてもいいやと。20億円売り上げる。すなわち10億円分、ハードを売るとをやめよう。

そうすると1台5000円損こいていたやつが、もし1万円。1万台だとすると、それで5000万円。2万台だったら1億円。1億円利益が出るわけだよね。そうするとブレーキ踏んじやったもんだから、流通からしてみると、ほしいっていう人もいる。だけどセガは売れば売るほど赤字になるから売りにたくない。じゃあ流通はなんだってという話。それを横目でサードパーティが見ると、なんだセガはハードの販売を抑えていると。ハードがいっぱいあれば、いっぱいソフトが売れる。ところがそれが抑えられているんだったら、これはちょっと考えなくちゃいけないねっていう話になる。貧すれば鈍する、まさしくそのループで。

結局94年に出しました。最初はそれこそ「バーチャファイター」のあれで、ガンと引っぱりました。はい、プレイステーションが出てきました。ガチンコになりました。ソフトのタイトルが出ます。じゃあやっぱりプレイステーションに。任天堂は任天堂で、ある意味、独自路線でね。ニンテンドー64に対して。これは自分のところの「スーパーマリオ」や「ドンキーコング」とかね。「ドンキー」だ、「星のカービィ」だ、エトセトラで、どうだらこうだら。自分のところで、こういうタイトルが回している。だから任天堂は回っているわけです。それにアメリカに6000億円からの現金を任天堂は持っている。

いっぽうセガはっていったら、うーん、それこそ1台売るときに何千円分損こいて、新しいハードウェアを立ち上げようとするよね。最低でもやっぱり500~600億円みないと駄目なんですよ。なんだって最低、その100万台売らなきゃしょうがない。100万じゃどうしようもないんです。本当はね。100万台を売る。例えばじゃあ2万円で売ろうとして、もしかするとコストが3万円かもしれない。サターンの場合は、本当に逆ぎやでしたから。3万円ですと。100万台で300億円。ハードウェアを作っていかなきゃいけない。半導体を起こす、ツーリングと金型起こして、なんやかんややっていくと、すぐに100億円ぐらいすつとんでやる。あとソフトを作らなきゃいけない。宣伝もしなくちゃいけないというと、大体500~600人超えるぐらいないと、コンシューマのハードってというのは、とてもじゃない。立ち上げられている。チビチビやっていたら駄目なんです。ある意味、イチかバチかで。

そこからいくと、ソニーは売上が3兆円。ハードの中で、それでCD-ROMを自分で。半導体工場は持ってます。久夛良木と話したときに、「秀樹ちゃん」って言うんだけどね。私のこと。「秀樹ちゃんね。俺に勝てるわけねーじゃねーか」って言われたの。「あんた半導体、どっから買ってるのって。日立から買ってるよ。ヤマハから買ってる。CD-ROMどうしてる。みんな買ってるでしょ。日立から買ってるってことは、日立は利益出しているでしょう。要するに買ってきて、自分で作れない。カスタム品にしても何にしても。うちは自分で作っちゃうもんねと。あるもんね。工場もあるもんね」。中新田あたりに、どでかい工場があって、そこでオーディオ機器作ってるわけですよ。そこに乗っけちゃうもんねと。そしたらコストのストラクチャーが全然ちゃうよと。

「だから秀樹ちゃん。もうそんなもんね。半導体なんかやめなさい」と。ソフトやれば良いじゃないの。それなりに優遇するからって。いったって、じゃあソフトだけ、サー

ドパーティとしてやるのっていったら、良くも悪くもずっとやってきて、ここでサードパーティになりますか。アメリカで 1 回、なまじ成功しちゃった。そうすると、いやいや、そんなことはできないって。メガドライブって、ジェネシスで失敗こいてりゃね。また違ってた。変に成功体験がある。その頃になるとセガのブランドイメージっていうのはすごい。本体に電気を入れたら、必ずセガって出るんです。ポンと。サードパーティはナムコのソフトであっても、誰のソフトであっても、まずはセガが出る。それからナムコのタイトル。ナムコっていうかロゴが出たりなんだから。そういうことだからセガのゲーム機を持っている人は、いやがおうでもどんなソフトを遊ぼうとセガのタイトルが出てくると。セガのブランドを植え付けている。そこからいくとすごい効果がある。それが。ソニーのサードパーティ。もう途中で始めちゃったからもう遅いんだけどね。久夛良木くんとは、3 カ月に 1 回ぐらい大人のお付き合いで飯を食ったりなんかしている。じゃあ前回おまえ出したから、今回こっち側が出すってことだね。彼と私は同じ歳で、彼のほうが 2 カ月か 3 カ月ぐらい年上。目上なんだけどね。私はね。久夛良木さんって呼んで、たまに健ちゃんって呼ぶの。久夛良健だから健ちゃんって呼んでって。

先方はね。私のほうが 2 カ月、3 カ月年下だから「秀樹ちゃん、やめなさいって」っていうこと。それでサターンをやっていたけど、最終的にはやっぱりソフト。当たり前なんだけど、お客さん、何を期待してるかっていったら、面白いゲームソフトを期待しているってことで、それで駄目。私は執着があったのは、やっぱりネットワークに執着があったんで、サターンでも実はやったんですよ。インターネットにつながるように、ブラウザを作って、インターネット。アクセスしてということだね。それ日本のベンチャーで、今もありますけど、アプリックスって会社。ここにちょっとブラウザ作らせてインターネットアクセスし、かつネットワーク言語ですかね。いろいろやったんだけどね。どうもやっぱり、時代が早かったね。要は電話線だから、そうすると電話回線もオキュパイドしちゃうよね。それから電話料が、みたいなことで、結局 2 回目の通信も、そのアプローチも駄目だった。

94 年にサターンを出して、たまたまそのとき私は、さっきチラッと話をしたスーパー 32X ってメガドライブ、ジェネシスをエンハンスするためのアダプター。それと、あとカラオケを立ち上げたんです。セガとしてね。プロローグ 21 という、「セガカラ」ということで、それで立ち上げて。そのときは本当、自分自身でよくあれで体もったなっていう。サターンを立ち上げなくちゃいけない。それからスーパー 32X を立ち上げなくちゃいけない。カラオケを立ち上げなくちゃいけない。これ全部 94 年なんです。たまたまそのときに、男女関係も、駄目になったんじゃないけど、付き合っていて、そっちはそっちでやんなきゃいけない。そのときに、あ、これが私自身が分かる危険信号なんだなという、要するに自律神経失調症になっちゃった。目がピクピクとしたりとかね。あそこまで、まあそれが出るまでは大丈夫など、反対にね。

ドリームキャストとアメリカ市場へのゲーム開発

佐藤：3発もビッグプロジェクト立ち上げて、個人的なあれ活動もやってということで、それでなんとかプロログっていう、カラオケはカラオケで立ち上げて。スーパー32X はものの半年ぐらい駄目ってなったんだけど。それで出し終わって、それでもなんだかんだやりましたけど、そこからも次、どうするのっていう。大成功していれば、それはそれでよしとして、ということけど。日本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。これは考えなきゃいけないなっていうことで、もう 95、96 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。コストが高いってということもあって。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んですけども、マイコン。これは良くも悪くも SH が、日立とここまで組んで、日立は 95 年かな、世界ナンバーワンの RISC CPU メーカーになったんですよ。なんでかっていったら、セガサターンで 3 個使ってるから。1 台売ったら 3 個でしょう。100 万台売ったら 300 万個ということ。

日立がナンバーワンになりました。それで盛大に日立とセガで、日立が主体だけど、記念のパーティなんかやってね。どっかのホテルでやったんだよ。こっちはやっぱり招待客で、向こうにしてみると世界一にしてくれた。だから最終的に向こうの人たちは知ってる、誰が SH を選んだかとか、そうするとヤマハの例もそうですし、日立も。佐藤さんありがとう、みたいな。だからそれでかさにきて、もっと金出せとか、8000 億円も持っていたってしょうがないんじゃないかとね。そういうふうなことやっていたんだけど、だけど勝てないから。

そこまで SH やってるんだったら、SH-4 ですよ。企画しているということで、SH-3 は飛ばしたんだよね。もう SH-3 ごとき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。何がなんでも。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の、SH-4 にして。4 もまだ開発途上、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。あと、CPU の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。

2WAY っていうのは 2 カ所からアクセスできる。1WAY は 1 カ所だけ。それでマイコンの性能そのものは、このぐらいで。CPU の速度はもう 20 メガぐらいで、それを定倍している中で、50 メガで使うとか、そういうスペックを出して、いいねっていうことで。がんばりまーすという。これもどうしようもない状況だった。マイコンはできてきたんだけど、

さっきから言ってるコンパイラー。それだけのものになってくると、コンパイラーもすごいよかったですよ。だからコンパイラーもできが悪い。セガが、セガのエンジニアがちょっとコンパイラーを使って、バグが出る。それを向こうに言う。あれでらちがあかない、だからその本部長を呼べて言って、もう亡くなっちゃったけど島田さんって、そのコンパイラー関係の、要するにソフト関係のその責任者の人に、事業部長でね。その人を呼んで、本当に失礼さながらだけど、でもこっちにしてみると意見が出しているからね。こんなんじゃもうソフト組めないんじゃないとか、どうなってるんだって言って。その島田さんっていう人が、1人じゃなくて、もう1人連れてきて。2人でいるところで、こちらも1人か2人かな。それで思いのたけをガンガンにまくしたてた。思いのたけって言ったって、もうある意味叱責かな。それに近い形で。さっき言ったように、こちらは生きるか死ぬかだと。そういう気持ちでやってる。

島田さんとしては、それなりに温厚な人でね。分かりましたみたいなことで、まあ帰ったんだけど。連れてきた人間が、あとでこいつとも仲良くなった。あんたねと。自分の上司も上司。本部長。それに対して、あの物言いはなんだ。ぶん殴ってやろうかと思ったと。お客さん、島田さんにね。なだめられて、それでがまんしたんだけど、おまえぶん殴って。そう思ったんだぞって。けどなんか俺にとってみたら、あんとき、なんかとんでもないソフト、コンパイラー出されたら、もうソフト部隊からギャーギャー言われるしっていう話をしたら、仲良くやろうよ、みたいな話になったけど。

SH-4、2から4になったときに、所詮SHだから。これもだから連続で、CGの技術そのものが、一般的にはCGというのは、三角形のポリゴン。これをベースにして、それでここにテクスチャー、もしくはアルファブレンディングっていうんだけど、透明度をどうしよう、こうしようとか。これはいろんなメーカー、ATI、NVIDIA、エトセトラ、エトセトラってあったんだけど、どうも面白くないということで、私が採用したのは、タイル方式という今のイメージネーションテクノロジーっていう、IMG。昔のビデオロジックって会社。ここがタイルベース。やり方が違うんですよ。ポリゴンのジオメトリの計算の仕方を含めて。この技術をNECが、これイギリスの会社です。NECがイギリスの会社からライセンスを受けて、そのイギリスの会社から受けたライセンスのものを、私のところにプレゼンに来た。それは松江さんという人で、今、IMGジャパンかなんかの社長かなんかやってるのかな。話を聞いた。そうすると、この普通でやるポリゴンに対して、数倍の画像が出せるはずだということで、私はそっちに乗っかっちゃった。そこから大変な思いをするんだけど。

けどCPUは日立、画像エンジンはNECですと。当時でいったら大変なあれですよ。NECはもう跡形もなくて、ルネサスと一緒になっちゃった。日立とNECはまたくっついて。そこでじゃあNECのこのビデオロジックのアーキテクチャーを採用する。NECはもう全面的に設計を含めて、ビデオロジックとやり取りしますよっていう話で、それでスタートした。音に関してはヤマハのFM音源は古いと、もう今やPCMのほうで全部やっ

ちやうと。メモリもいっぱいあるから。PCM 音源でそれで作ってねということで、セガとしていうと、日立、NEC、ヤマハ。これとがっぷり組んで作っていきこうっていうことで。当時、そのドリームキャストっていう、この名前はあとからだけでも、それを進めている最中で、アメリカでちょっと、アメリカはアメリカで開発させようという話があったんですよ。だから時間的なゆとりもあったせいかもしれないけれど、日本とアメリカ両方で、ちょっと違うアーキテクチャーでやって。最終的にどっちがいいか選ぼうよ、みたいな。ついでに佐藤、おまえ両方見ろということで、それで両方走らせた。

さっきも言ったけど、日本サイドは日立、NEC、ヤマハのこのアーキテクチャーで。アメリカサイドは IBM から引っ張ってきた人間をヘッドですえて、その他もろもろエンジニアあけて、彼らは違うアーキテクチャー、マイコンも全然違う。マイコンは、結構デフォルトになっているマイコン。違うマイコン、それからグラフィックスエンジンは、3dfx って昔あったんですけど、そのグラフィックスエンジン専門メーカー。3dfx っていう、そういうグラフィックス屋。サウンドはサウンドで、またイーミュかな。なんか違う。そのアーキテクチャーで設計してやってみようってということで、両方走らせた。ところが、お互い、どうせどっちが最終的に取るんですけど、コンペにはなっているけど、やっぱり情報交換っていうことで、ディスカッションさせる。そうすると、そのときには、結構いい議論するんだ。だから最初のうちはお互い刺激があっただけいいのかな、とっていたんだけど、どうもこう議論したことが、アメリカサイドは反映全然していない。なんでかなと。最初分からなかった。

ところがアメリカ行って、その IBM から呼んできた山本っていう男だけど、彼を含めて、ちょっと向こうで打ち合わせをしたんだわ。そうしたところ、あっちの仕事の進め方が全然違う。なぜかという、どっちがいいか悪いか、今でも分からないけど、彼らはプライオリティーを付ける。1 番目のプライオリティーはコスト。2 番目はパフォーマンス。3 番目はスケジュールみたいに付ける。それでコスト、ターゲットはこうしよう。それぞれターゲットをもうけて、このターゲットをクリアできたらボーナスが出る。もう加熱するわけですよ。コストをクリアしたら、1 人、はい 3000 ドルですよ。これとこれが、次のスケジュールがミートできたら 2000 ドル。それでプライオリティーが付いてる。だから一番大事な、3000 ドルもらう、5000 ドルもらう。このためにコストを合わせなきゃいけない。しっかりしている目標が。ところが、これから作るゲーム機は、何ポリゴン出したらいいのか。そんなもんまだ全然分かんない。パフォーマンスに関わってくる。パフォーマンスが 2000 ドル。コストが 3000 ドル。連中は安いほうを取る。そうすると、こういうふうにしたら、もっとパフォーマンス上がるな。でも、またここで 2 ドル上がるな。3 ドル上がるなって切っちゃうわけだよ。

ところが日本のエンジニアはいいものも安く、早く作れる。そのためにどうしたらいいのか。ここで 200 円上がるんだけど、こうやるとポリゴンが 1.2 倍よけい出るよね。悶々とするわけ。悶々とした中で私の所に来る。こうしたらね。200 円上がっちゃうけど、もう

ポリゴンがあと 2 割ほど余計出るんですけどって。私は、いいって、その方法をやれ。500 円できたらこれ駄目とかね。それで彼らに、なんかインセンティブ、目標設定してるの。いついつまでに作れよ。コストの目標こうだよ。だけどそれに対する対価っていうのは、一切何もない。それは給料の中に入っているわけだよな。

そうすると、日本の連中はディスカッションしました。自分で考えました。少しでも高いパフォーマンスのものを、少しでも安く。できるだけ早く作りたいっていう、その相矛盾するところを、お互いあるところで妥協しながら進めていってる、ということで、これやり方が全然違うんだと。コストが第 1 目標だとすると、安いそういうものを提供していたら、彼は飛び付くだろうけど、いやいややっぱり、いい、楽しいソフトを出すためには、映像もいっぱい出てこなくちゃいけないだろうっていう、そういうアプローチはこれ無理だなと。だから私は、もうアメリカはやめまじょうと、こっちにしまじょうと言ったんだけど、私の上司だった人間が、これアメリカびいきっていうか、ホンダから来た人なんだけれども。

Q：入交さんですね。

佐藤：入交さん。彼がホンダ USA の社長をやって、しばらくアメリカに行って、良くも悪くもアメリカの文化。これ私なんかよりよっぽど理解しているところもある。彼はやっぱり日本だけでこうやるのは、みたいなの。そういう思いがあって、あるときから、彼がアメリカ担当で、私が日本ということで、社内で結構あったんですよ。彼が当時社長かな。副社長かな。私は常務ぐらいでね。技術で。それで彼が日本にいる間に、これこれこうこういうわけだから、日本のアーキテクチャーでやったほうが良いと思うよと説明すると、そうだよな。例えばアメリカでやって、その 3dfx っていう会社にコストを下げてください。ついでにはコストを下げるためには、チップを小さくしてくれと。そういう依頼をしたとして、彼らがやるとは思いませんよと。でっかいチップ作って高く売っていたほうが良いんだから。彼らはね。なんで安くしなくちゃいけないんだと。

ところが日立だ東芝だになってくると、自分たちはこのチップを他でも売っていく。そのためには、ちっちゃくして安くする。いっぱい売れるみたいなの。セガとは長年の付き合いだからね。信頼してっていうことで、全面的にサポートしてくれる。ところが、あつちは信用できないよって。そうだよって言って、アメリカに行くわけだ。戻ってきたけど、また帰ってきた。やっぱり向こうが良い、みたいなの。向こうは向こうで説得されちゃうんだよ。アメリカのサードパーティをうまく使った方が良い。ついてはアメリカのアーキテクチャーでどうしたらこうだと言われたんじゃないの。私もある時から、もうこの人とはやっておられんと。彼らもやるならどうぞと、私はこっちでやる。向こうは社長、私は常務。彼がもし私に命令して、おまえのほう辞めろって。こっちやれと言われたら、私はセガを辞めようと思っていた。なんでかっていいったら、うまくいくとは思えない。思えないま

ま押し付けられて、それで失敗したら、佐藤が手を抜いたとか、佐藤は他のことをやろうとしたから手を抜いたんじゃないかと言われる。成功した。ほらみたことかと。佐藤があっちやろうとしたのに、こっちやらして。あっちなんかやらせたら、もうとにかく駄目だったんだと。こっちやらせたことが正解だったということ。私にとっては何もないわけですよ。ばかばかしい。そんなんでいったら、もしそういうふうに命令したら、もう辞めちゃうもんねと。

とはいっても、いつかの席で決めなきゃいけないから。御前会議もどきがあつて。大川さんがいて、中山さんって、当時の副会長かな。社長として入交さんがいて、その他開発部隊、営業部隊。社長がいろいろもうすでに話をしている。開発の人間を呼んで、こっちのアーキテクチャーは佐藤がやっているほうより、こっちのほうがいいと。佐藤は今までいっぱい大失敗してきていると。任天堂に勝てたためしがない。こっちだったら勝てる可能性がある、みたいな。何人かを引きつけていたんですね。何人かかっていうか、ほとんど引きつけていた。社長とたかが常務では全然違う。重みがね。決めなくちゃいけないということで、当時、入交さんっていう人と、その大川さんっていうオーナーがいて、元社長がいる。その場で全部決めてしまえば、さすがの佐藤も駄目だろうと。腹くくるからと思ったんじゃないの。

ところが開発のうちのある一人から、アメリカサイドに対する問題点を指摘されて、それに対して、答えられない。アメリカサイドの責任者がね。それであとはその一種のディベータリングもどきでね。私はこちらのアーキテクチャーでやると、こういういい所がありますよ。日立、NEC、ヤマハ。これがかがっぷり組んでできますよ。それぞれランチが日立は日立で、ヨーロッパにもある。アメリカにもある。こういうところも全部彼ら。製品としてのサポートも全面的にバックアップすると言ってくれてます。いいところはこういう所ですと。いろいろ言う。向こうも向こうで、いい所、こうです。こうです。ディベータリングして、それであとはもう御前様の決済ということで、出た結論が佐藤の方式で行けと。私は95パーぐらい駄目だよなと思っていた。1人私のその腹心がいて、2人でディベータリングやって、いろいろ質問がきて、萩原っていうの。萩原くん、95パー駄目だわと。駄目だったら、俺はやめるけどなって言って。

それで結論が出た。そうしたところ、なんと私があるときディベータリングで知らない案件まで出てきた。何かというと、セガ・オブ・アメリカの社長がその3dfx、グラフィックチップ屋から株もらった。だから3dfxを推している理由の一つが、なんだよと。こっからストックオプションもらったのかというのも一つ出てきて。あと技術的にどうだこうだよりも、最終決定は大川さんが話している。佐藤で行け。これも理由が、非常に分かりやすい。何かというと佐藤はいっぱい失敗してきていると。8ビット。サターン。いっぱい失敗してきているんだから、いっぱい学んでいることもあるんだらうと。だから今度は失敗しないんじゃないか。そういう言い方で佐藤にしろと言ったらしい。そのあと入交さんが私のところに来て。この会社は変だと。なんでこっちでおまえのが決まるのか、俺よ

う分からんって言ってきたんだけど、私も言ったんだけどね。なんであんた社長なのに俺のところまで降りてくるんだと。私は常務で技術のほうの担当であると。違うだろうと。あんたはもっと大局からチェックをしなくちゃいけない。にも関わらず、アメリカに肩入れして、私と同じレベルまで降りてきて、ハードウェアの性能がどうだこうだ。おかしいじゃないかと。

あんたが私のところに降りてきたから、私が勝った。なんでって、私の方が修羅場をつんでいるし、人脈、その半導体メーカーだってあるわけだから、ここまで降りてきたからね。なんで俺のところまで降りてくるんだ。おかしいじゃないか、それこそって。そこからしばらくの間は向こうが社長で、私が常務だけど、こっちは大川さんのね。絶対権力者。そことくっついてるから、彼にしてみるとそんなにできない。まあまあ、1年ぐらいかな。会議やったって私の顔を見やしない。私の発言にしたって聞いちゃいない。ドリームキャストっていうのは大川さんにとってみると、通信。私も通信がすごく大事な要素だから、2回失敗してきて、それを3回目。通信で何かっていう。彼はなんでセガをっていったら、やっぱりコンシューマーっていうね。さっき言ったね。ゲーム機で、通信で、コンシューマーで、それで産業用があつてという。このヒエラルキーを彼としては、やっぱり夢見ていた。

それで、あるときからセガにすごい肩入れをするようになった。なんでかという、彼は禁がとけて、アメリカへ行けるようになった。なんかでね。なんかやっちゃってね。アメリカに出国できない期間があつて。その禁がとけて、アメリカへ行けるようになった。じゃあアメリカへ行きました。そうすると日本で彼が見てきたセガと、アメリカにおけるセガとは全然違う。要はセガっていうのはすげえ会社だと。アメリカでは。彼はそこで初めてグローバルな、要するに全世界の中でのセガという。ここを見ちゃったもんだから、もうCSKそっちのけでセガに肩入れって言うかな。コミットするようになった。

ところが中見たらボロボロ。何かというと、それこそ転換社債をバカバカ発行して、それをもう、とんでもないところでバカバカ使って。それでアメリカにめちゃくちゃ金を貸して、アメリカに日本から買わせて、ヨーロッパも同じ。要は金を貸したところを買わせているわけです。そうするとバランスシート上で貸している金は資産。プロフィット・アンド・ロスのP/L上でいくと、売り上げがどんだけで、利益がどんだけ。それがP/L上で、売り上げアメリカが100億円買って、利益が10億円出た。100億円で買った金は、どっから出たのか、セガが貸している。バランスシートはさっきも言った、貸してる金は資産だから。あとアメリカに350億円。はい。ヨーロッパに二百何十億円。バランスシートだけ見てたら全然分からない。なんでかという、当時は連結じゃない形で発表していた。単独決算だと今みたいなことが起きる。今は子会社や持ち株がある程度以上のところは、全部連結決算で公開するわけですよ。そうすると、セガジャパンがバランスシート上で、例えば100億円ほど資産が残っている。これの貸出先はアメリカ。アメリカは借金している

からマイナスになっている。がっちゃんこしたら 0 だよ。それでこいつらはこいつらで販売管理費で、エトセトラがあって、それで 100 億円で買ったっていったって、この 100 億円の、じゃあ出先はどこなんですか。全部合算していったら分かっちゃうわけですよ。

資産ではあるっていうことになってるんで、全然違うんじゃないかと。中山、何やっっているんだっていうんで、社長を降ろされて、彼が会長ということで、もう本当に会長室みたいのを作って。要はセガに対して期待がでかい。特にネットワークっていうことで、期待がでかいんで、そこをなんとかっていうことで。前みたいに任せればいいやという。任せた結果がこれか、みたいな。ということで、それでも彼が自分でどんどん結論を出し始めて。例えばドリームキャスト、さっき言った、新しいグラフィックスエンジン。これを開発するのに手間取って、手間取って、手間取って。やっと出来上がったと思っても、大変な技術だから、全然歩留まりが上がらなかった。8 インチのウエハーから、5 個取れるとか 10 個取れるとか、あの NEC の熊本工場が、もうはっちゃきになって作ったって、数、微々たるものしかできない。

それを彼が聞いて、もう販売を遅らせると。こんな中で立ち上げたってしょうがないだろうと言ったんだけど、入交を始め営業サイドが年末に売らないとね。SCE が出てきちゃうと。それまでに売らなきゃいけないっていうことで、そういうものなんかなということで大川さん。そこは営業はよう分からんから。彼はしょうがないなっていうことで、オーケー出したんだけど、結局ドリームキャストを出しました。すぐ在庫がないんだよ。チップがないから。もう IC がない。日立は間に合わせます。ヤマハも間に合わせました。NEC が間に合わないっていうことで。結局ドリームキャストを出したけども、当初数がないということ、まずそこでけつまずいて。ご多分に漏れずソフト。ろくでもないソフトしかない。「ペンペントライアスロン」「ゴジラ・ジェネレーションズ」あきれかえちゃうような。

Q：ほかにも、「集まれ！ぐるぐる温泉」とかもありましたよね。

佐藤：「ぐるぐる温泉」。そこから「シェンムー」が出るぞ、出るぞってやっていたけど、待てど暮らせど出てこない。1999 年か、日本で。98 年か。

Q：手元の資料では、99 年 12 月発売と書いてありますね。

佐藤：99 年の正月。はいボロボロでした。99 年、これアメリカで出そうと。1999 だから 199 ドルで赤字だわね。けども、さっき言ったソフトがない。面白いソフトがない。大川さんとしてみると、ネットワークでいろいろ、もうゲームはいいと。そうじゃなくて一種ネットワーク端末みたいな形でね。展開を。その考えろっていうことで、カメラ出しているんだから、セガが。ドリームアイというね。アイは目だし心だしみたいな。そしたらし

ばらくしたら、今度 SCE、もうセガ、ドリームキャストやめたら、SCE がなんだかアイでこれ出している。ちょっと早いんだけど。あとはインターネット上で声を圧縮して送ると
いう VOIP (Voic Of Internet Protocol)、
それでインターネット上で、だからインターネットだと通話料はかからない。

Q：アメリカはどうだったんですか？

佐藤：アメリカとか、それはもうブラウザ。ブラウザはマイクロソフトと、それからアクセスっていう会社。2社に作らせたの。当初はマイクロソフトだけだったの。マイクロソフトとね。いろいろな打ち合わせをしてもね。あいつら骨子本領は違うんだわ。やっぱりね。あいつら OS だもん。その中でブラウザ。ブラウザは昔ネットスケープっていうのは断トツですごかったということだけど、もう Google が出てきて何が出てきて、もう駄目になっちゃったけど、マイクロソフトからしてみると、セガのドリームキャストってゲーム機にブラウザ。それもかなりカスタマイズしなくちゃいけない。そういうのがあると、出すエンジニアも、マイクロソフトすごいから。いっぱいあって、私もなんべんも行ったけど。だけどそこから本当にゲーム機上で動くようなブラウザっていったら、よっぽどの能力のあるじゃないとできない。だけどアサインされた人間と話してたって全然駄目。それとあと DirectX でどうだらこうだらいったって、音声の同期が取れないとか、あんなんでゲーム使えない。

音声がらみでセガからなんて、ほとんどあれもうアセットを出したんです。要するにリアルタイムに処理するにはこうですよ。根本的に PC の場合はインタラプトって基準を、その時間軸がないんです。マイコンが早ければ早く処理が終わる。遅ければ時間が掛かる。だからあそこに出てくるフレームレートも 60 枚とか、下手すると 50 枚。うまくすると 70 枚。フレームレート、どんどん変わる。それでもいいんだよね。ところがゲームの場合は、ある時間軸、これにもとづいて音を出すとか。絵を出すとか。だから処理が軽くなったらスピードがスーッといっちゃうと問題なんだよ。ある一定のスピードで動く。そのためには、そのインタラプトっていう方式で、必ず時間をきちんと管理しながら動くという。だからそういった考え方しなくちゃいけませんよっていうことを、マイクロソフトに出してやったりしてたんだけど、あんまりやる気もないんだよ。彼らにしてみると。アサインされたゲーム機のブラウザ。面倒くさいなど。そういうのが一つと、あとあとになるんだけど、彼らは彼らで Xbox。Xbox のときは、PC でそのままだから。もうブラウザなんかだと、今までのやつ使えるっていうことだから、やる気もない。それはもう打ち合わせをして、なんとなく、これちょっと駄目だなというふうに私も分かったから。なんか次の手を打っておかなくちゃいけないなっていうことで、日本でブラウザやっているところ、その独立系でやっているところは、サターンのときに使ったアプリックスっていう会社と、それからネットプロントっていうものを作ってる ACCESS っていう会社。

ACCESS っていう会社の社長の荒川君、もう亡くなっちゃったんだけどね。若くして。彼は昔セガでソフトを作らせるので出入りしていたことがあるので、この間、彼にちょっと連絡取って、これこれこういうわけだと。最悪、当て馬になっちゃうからねと。もしマイクロソフトが本気になってちゃんとした物を作ったら、ブラウザはマイクロソフトになっちゃうかも分からない。けども私はそうはみてないよと。だからちょっとブラウザを作ってくれないかなということをお願いして。ついては開発費は当時で 5000 万円ぐらいかな。払うからと。ACCESS も、そんなに当時は大きな会社じゃない。5000 万円っていう金額、結構な金額で。彼らのソフトが携帯電話よりまだインプリされる前、NTT ドコモが使うとかね。インプリされてからは、結構ドーンと伸びて、NTT ドコモも 150 億円ぐらい。出資したいとかね。そういう時期があったんだけど、その前のあれだから、今いちだったんで。大川さんに、いやアクセスって会社にね。ブラウザをちょっと開発させたいんだと。けど大川さんどうですか。これ出資しませんかって言ってね。何回か言ったんだ。1 億〜2 億円ほど出資すればいいんじゃないんですかって言ったけど。大川さんは一流志向、よくいえばね。「佐藤さん、ブラウザは、やっぱりネットスケープじゃなきゃ駄目だよ」みたいなね。だからそんなアクセスっていう、ちんけな会社に出資。「わしゃあ、せん」っていうこと。2、3 回いったんだけど、やっぱり駄目で。それだったらもう開発は開発で割切ってやろうということで。それで最終的には、もうマイクロソフトの、全然使いものにならない。だからアクセスのブラウザを入れて。

それで出荷した。出荷する前に、大川さんどこまで本当に知ってるかどうか分かんないので、大川さん、と。これブラウザ入れます。はい、インターネット使えます。アダルトサイトを見せたんですよ。ドリームキャストで。それで彼、PC は使っている。ほとんど見るぐらいだけど。それを大型のテレビで、当時で社長室に置いてあったやつ。41 インチクラスの。これで大川さんと、インターネットにアクセスするっていうことは、こういうもんが見えちゃうんですよ。見せた。そこまで、だから腹くくれるのかと本当に。たかがゲーム機でインターネットにアクセスします。そのためにこういうものが出てきちゃう。それで、もしかすると、たたかれるかもしれない。ゲーム機で、うちの子がゲームしてるんだと思ったら、アダルトサイト見てる。そしたら大川さん、単純だったよね。まあ、しょうがないんじゃないの、ぐらいの。それはある意味受けて立つ。要するにインターネットの世界なんだから、多少ペアレントコントロールもどきを入れたにしろ。まあ、しょうがない。いいわっていうことで、こっちも安心してやったっていうね。それで出した。

けど彼としても、そのインターネットを中心としたネットワークで、みんながつながり、そのくくりを握っているのが CSK グループっていうことで、そのネットワーク専門の会社を作ったんですよ。ISAO っていう会社。ISAO っていうのは、なんでかっていったら、大川さん ISAO なんだわ。名前が。大川功。それでごますりがいて、新しい会社を作りますと。かつ大川さんが本当にやりたがっているネットワークがらみということで、インタラクティブ、サービス。なんたらかんだら。それで ISAO っていう付けて、そのネットワーク会

社はセガのセの字も出てこない。だからそれで、あれは多分、400億円ぐらいぶちこんだんじゃないかな。そこへ。3回ぐらい言ったんだけど、大川さん。ISAO っていっても、よく分かんない。みんなね。だからセガネットワークとかね。要するにセガなんだから、ネットワークの。それにしたらどうですかねって言ったんだけど。うーん、考えとくみたいなね。やっぱりね。あそこまでの人になっても、名を残したいっていう思いがあるのかなって。さすがに3回ぐらい言ったかな。言ったけど駄目そうなので、そこからあまり言うと怒っちゃうからね。だから言わなかったんだけどね。

ソフトウェアメーカーへの転身

佐藤：話はちょっと変わっちゃうけど。大川さんっていうのは、良くも悪くも一流志向で、マイクロソフトと一緒にやるっていうこと。あとビル・ゲイツといろいろ話をするということ。そのことに非常に彼は関心を持ってね。そこで西くんが登場するんだけど。一時セガがマイクロソフトで、最終的に彼らはXboxで、セガはドリームキャストということになって、お互いの道をいくんだけど、もし一緒になんかできるんだったら、そういう一環でブラウザはこうみたいなことが動き始めたけど。大川さんとしてみると、そのビル・ゲイツとちょっと会って話をしたい。その前に、日本マイクロソフトの会長をやっていた古川さんっていう人がいるんですけど。いろいろ話を受けてたりして、古川さんをとおして、マイクロソフトといろいろやり取りし、古川さんがビル・ゲイツとマイクロとやり取りをし、みたいなことで、大川さんからしてみたらかったらいいということで。直接話ができるような、そういうちょっとあれは作れないかっていうんで、西が呼ばれて。

西もかなり大川さんから資本を受けていたので。あいつがアスキーをやって駄目にして、それで大川さんが金ぶっこんで、それで最終的にアスキーもCSKのグループに入って、それをどっかのベンチャーキャピタルに売っぱらったんだけど、180億円ぐらいぶっこんだりとかね。いろいろやって。西くんにしてみると、やっぱり大川さんには世話になっているっていうのもある。彼はそれよりは、それで大川さんとしてみると、その西をとおして、ビル・ゲイツと話をしてっていうことで、でも結局は駄目で。

そんなこんなで大川さんが亡くなって、2001年に亡くなったんでね。そのときには入交さんも切られて誰もいない。私がコンシューマーの責任を取って社長をやれ、みたいなことを、社長になって。2001年の時点でセガはコンシューマービジネスにおいて、プラットフォーム、すなわちハードウェアは撤退します。2000年の暮れに事業計画発表会あって、そのときはまだ大川さんは存命だった。彼は最終的には食道癌だったんですけど、自分は治ったつもりでいて。そのときに入交と佐藤は仲が悪いんだから、わしが切ったみたいなことを言って、私が副社長かな、彼が社長で、そのときに宣言したのが「セガはプラットフォームホルダーから、アーキテクチャーホルダーになります」と。わけの分からないことを言ったんです。年末商戦を控えていたので、ハードウェアをやめますっていうことを、これ大変なインパクトだなということで。かといって何も言わないのもなど。知らない人

に聞いたら、そうですか、ぐらいの。言ってることはすごい深いんですよ。

Q：ハードを作りませんっていう。

佐藤：そうです。だからプラットフォームホルダーはやめますと。アーキテクチャーを持って、そのアーキテクチャーにホルダーになりますということにいて、あと年末、乗り切って2月かな。そのぐらいにハードウェアやめますと。そうしたら3月の16日かな、大川さんが亡くなっちゃった。セガ、ハードウェアやめますとって言った瞬間に、私の役目も終わったな、83年からか。ずっとコンシューマーの回りをやってきて、最後の最後に墓場へ、っていうことでいくと、生んで育った子を、自分で吊う。ギクシャクもありましたけどね。これ以上続けられないなど。セガはソフトウェアのサードパーティとしてやれば、食っていけるんだと。そういうことを思っていたやつがいっぱいいるんだわ。なぜセガのソフトが売れないのか。それはドリームキャストという台数が少ないからだ。サターンという台数が少ないからだと思っていた。だから大海に出て、プレイステーションだ、任天堂だで出せば、もうそれはもういっぱい売れて、なーんて思ってやっていたら、なんていうことはない。大海に行くと、基本的にさっきの話じゃないけど、「バーチャファイター」持ってきました。でもこっち「鉄拳」がちゃんといるもんね。他のタイトル持ってきました。他の人がいるもんね。

大海に出て初めて、なんだっていう。だからもう当分、あれからしばらく鳴かず飛ばずでろくでもない、要するに出すソフト、出すソフト、もう全然駄目で、赤字がずっと。なんだよハードウェアやめたら黒字にすぐなるとか言ってた連中は、それこそカスみたいなね。ハードを持つということは、本当、かなりリスクがあるんだけど、一方で囲い込みができるんですね。1回買ったお客さんは、他は浮気できないわけだから、ドリームキャスト買っちゃったら、ドリームキャストのソフトしか、いくらPSで面白いソフトがあっても、かからないということだから、囲い込んでいた。その囲い込みを全部解き放った。セガもさすがに外へ出たらね。夢の世界だろうな、なんて思っていたら、何いばらで。最近になってちょろっと出てるのが「龍が如く」ぐらいか。あとはもう全然だめでしょう。当時に、やっぱり海外でとなったら、昔は洋ゲー洋ゲーってばかにしていたアメリカのゲームだとか、ヨーロッパのゲームだとか、そういうものがPCでXbox、まさしくPCベースだし。PS4か。ライブラリを含めて開発環境を充実し、あとはもうマーベルの世界を。マーベルなんて、昔のまんがだよ、あれ。あんなまんが見たいと思わなかった。だけど今は映画になって、ああやって出てくると、すごい面白く、やっぱり脚色されている。

それと同じようにゲーム。この世界で見ても、アメリカを中心とする、そこに力がある。相対的にグリーンと上がってきて。RPGなんて海外じゃあ全然駄目だから。「ドラクエ」「FF」って持っていったって、一部はやってるけどね。メジャーになりますかったら、やっぱりスポーツゲームだったりドライブだったり、ドッグファイトのゲームだったりみたいなね。

あとアクション。あとファーストシューティングゲームって言って、もう「DOOM」みたいなって。PCで、みたいな。そうやってきたときに、なんかやっぱりちょっとこのままいくと、ゲームとアニメは日本だ、みたいなやつも。アニメはまだまだ日本、強い。でもゲームはだんだん相対的な力がやっぱり落ちてきて、これはやはりゲームは遊ぶ環境が、それはハードウェアであったり、通信であったり。80年代の、まさしくスタンダードの時代。それも半導体という、非常に制限のある中でやってきたことと、やっぱり大海にこうはなたれて、メモリも気にしない、スピードも気にしない。そういうふうになってきたときの、世界観の持ち方っていうかな。ゲームにおいて。

それがアニメだって、今韓国だ、中国。その辺もボンボン作り始めてる。今のところはね。まだまだでしょうけど。日本のメーカーは、もうどんどん下書きみたいなやつで、一時は中国の安い人件費でね、やらせてたら。それで彼らやるに従って、少しずつセルベースみたいな、絵描きのベースだったらね。それでどんどん技術を身に付けてくる。今、コンピューターでどんどんものを作り始めてるから、そうしたときに本当に、そのいつまでストーリーとしての世界観。まんがはやっぱりストーリーだから、彼らがいつまで日本の後ろにいるのか。「三国志」のあの世界。ああいうもんで、もしああいう世界観を持てるような、そういう人たちが跋扈すると、厳しい状況になってくるんじゃないかなとは思っているね。

Q：ご確認したいところが若干あるんですけど、NECがディスクを作っていたコンシューマーゲームで、アーケードで使ったっていう、こちらの。

佐藤：V60か。

Q：そうです。システム32基板でよろしいですね。NECV60にあたる。

佐藤：そうです。ただ、それも一時だったと思うよ。せいぜいなんぼぐらい、ソフトが出たのかな。3本。セガも自分でグラフィックチップをセコセコ開発してたけども。コンピューターグラフィックスで大きく変わるっていうのは、モデル1から、モデル1って呼んでましたけど。モニターペラのポリゴンで。だから私としてもね。業務用はもうコンピューターグラフィックスでどーんと走ったんですよ。家庭用のほうは、やっぱり大勢を見てかな。ポリゴンできねえなっていう。彼らにとっては失礼な話かも分からないけど、ポリゴンできないから、もうスプライトでいいやっていうね。

ポリゴンでやってみたところ、鈴木裕って人間だけ。格闘技。それが「バーチャファイター」。動きがね、全然違うんだね。こう視線の移動から何から、ちょこちょこつと動かす。それ全部計算で、スムーズ。前はこういう絵を出そうとしたら、絵をいっぱい用意して、パタパタ切り替えるっていうことですけど、コンピューターグラフィックスっていう

のは、こっちから見たらこっちの。こっちから見たらこっちっていう。それを全部、もう立体で。舞台でできあがっているから、なんとでもなる。上へ行く、下へ行く、それも自由自在。そうすると板っぺら貼り付けた人間の絵でも、こう動きが全然違うということで。それで、そこからセガの業務用の部隊として見ると、スプライトをやってる連中ももちろんいたけど、やっぱりみんなポリゴンやりたい。やっとそういう話になってきて。一方でこちらはスプライトだスプライトだとわめいている。だから自分で SCE を助けていた。PS をね。

PS はもうはなからポリゴン、コンピューターグラフィックスっていって。サターンはいやいや違うんだと。スプライトだ、みたいなことをいっておきながら、業務用はコンピューターグラフィックスってやっていたね。でまあ、板っぺらじゃあ、ちょっとあれだよねと。そこに絵を付けようよと、それはテクスチャーっていいです。テクスチャーマッピングという、絵をくっつけて。ところがこの絵も、ただ単純にベタ絵じゃあ、ポリゴンの数が少ないっていうことで。じゃあもうちょっとその進んだコンピューターグラフィックス。これやらなきゃしょうがないねっていうことで、ひよんなことから、セガは当時のゼネラル・エレクトリック、GE と。その軍事産業部門とくっついて。なんでですかって言うと、コンピューターグラフィックスで彼らはシミュレーター作っているんです。タンクだとか戦闘機だとか、それもう最先端のものだけど。ちょっと古い、能力が足りないものであれば、ディスクローズしても、要は共同でなんかやってもいいよっていう。そのかわり、まあ開発費はいくらですよって。そういうスキームをね。それでアメリカに何回も行きまして、GE といろいろやって、それでモデル 2 なるもののでできあがって、それでやっぱりテクスチャーが入って、それこそ本物らしくなってきた。

でもやっぱり、もっともつとの世界だから、ポリゴンをもっと出したいとか、もっとならかにしたいとか、アルファブレンディングっていって、透明の機能が付けたいとか、エトセトラ、エトセトラあって。じゃあモデル 3 って、そことじゃあ一緒にやってくださいっていうね。そんなこんなしてたら、この GE が、この GE 社内のリストラクチャーで生まれたので、その部門をマーティン・マリエッタに売っばらった。マーティン・マリエッタってやっぱり軍事です。マーティン・マリエッタって、大体部門ごとの売却だから、今度はマーティン・マリエッタといろいろ話をして、それで、そこでモデル 3 なるものを作って、そんでなんだかんだやってると、今度マーティン・マリエッタが、これをどこに売っばらったのかな。どっか売っばらたら。また。M&A、要するに売却で。売却先がドリームキャストを訴えてきた。コンピューターグラフィックス。これはうちの技術を使ってるって。ところがこちらは全然使っていない。要はビデオロジックっていう会社のアーキテクチャー。タイル方式のアーキテクチャー。最終的には今、スマホか携帯に。彼らの技術が入っています。アーキテクチャーとしてね。半導体作ってるのは、全然違うところで。ビデオロジックっていう会社が、今やもう IMG、さっきも言った、イメージネーションテクノロジーっていう会社。すごい。多分、株価でも、今、4 ポンドとか 5 ポンドぐらい

してるんじゃないの。当時はもう 30 ペンスとか、そんなものだった。

そのマーティン・マリエッタが売っぱらった先が、FTC (Federal Trade Committee) に訴えると。アメリカの公正取引委員会みたいな。そこでドリームキャストの販売差し止めを申請するんだ、みたいなことも言ってきたんで、すわ一大事っていうことで、日本サイドでまず弁護士を探して、この弁護士が例の日亜の中村さんの弁護士やった升永さん。彼は私は絶対負けませんと。なんでかっていったら、聞いたら、相手の 3 倍資料出します。裁判官。特に日本の裁判官は、例えばある人が 100 ページ。私は 300 ページ。そうすると、この量によって、あたかもこちらのほうがいろいろ証拠を含めてあるんだらうと。客観的にまずパッと見ちゃう。100 ページ対 300 ページ。3 倍。それだけ証拠があるんだらう。そこから見始める。裁判は 49 対 51 でいいんです。何も 100 対 0 じゃなくてもいいと。要するに白黒だから。50.5 でも。49.5 でも。要は過半数取ればそれでいいから、ということで、300 ページ用意して。その辺で中村さん、日亜が負けた。彼が出廷に出てきたときは、この男だな、この男ならやっぱ、難しいよなと思って。要するに日亜が難しいよな。彼が 300 ページ用意するんだったら、こっちは 500 ページ用意するとか、そういうやり方をしない限り無理とか。そういったその弁護士。それとアメリカでまた弁護士事務所を雇って、FTC に訴えられないようにするにはどうするかっていうことで、いろいろこの先方ともね。実際交渉をして、それで最終的には和解。1 枚ソフトを売るといくらっていうことで、話を付けたんだよね。もしあれで突っ張ってやっていると、向こうは軍事産業がらみのあれだから、まあ圧力からいったら、大変なものができる可能性もあるし、じゃあいくらとられるんだって。

だから 1 枚当たり、ソフト 1 本当たりいくらって、ネゴにあって。若干ちょっと演技もしている。私は飛行機の時間が迫っていると。この金額じゃあ、俺はちょっと帰れないと。だからいくらいくらにできないかと。じゃあこれでどうだってきたから、ちょっと待って。日本に電話して、あれで当時誰か、大川さんかな。いるようなふりで、実際自分のオフィスに電話してるんだけどね。話はどうせ日本語分からないんだから。あれだよ。そうか、駄目かって。ちょっとね。これじゃあもうちょっとみたいな形で、あれ金額 26 セントだったかな。忘れたけど、1 枚売ったらね。30 円ぐらい返るような。100 万本出たら、1000 万本出たら、でかいよっていう。時間ないです。これで、どうにかしてくれよ。泣き落としで。それでなんとか、それでやってくれ。

Q：東芝のフラッシュメモリのところで出てきたデジカメ、あれもしかして DEGIO ですか？

佐藤：そう、DEGIO。良くも悪くも、私は本当セガで、それこそ技術そのものも、半導体もない。それ以前のときから、マイコンで、RISC で、それから CD-ROM がどうだ。それからネットワークがどうだ、ぐらいまでできたっていうのは、本当にありがたいことだと

思います。それは感謝してる。その分、私も何がしかセガそのものに対して、貢献もできたときもあるのかも分からないけど。さっき言った窮すれば通ずると。当時のセガっていうのは、順調にいったせいもあるかも知れないけど、それいけどんどん。要するにリスクテイクする。失敗したらしょうがないね。成功したらよかったねっていう。そういった、やっぱりセガの社内に、特に私なんかは感じていたんでね。どんどん新しいことを、金に糸目をつけず。トップも新しいことやる。それからパブリシティになって、株価が上がればいいや、ぐらいの。

IBM と組んでやります。おい、ゲーム屋が IBM と、IBM にとってみると初めて日本で共同開発なんかやるのはね。大和研究所が直接出てきて、当時 IBM の副社長の三井さんっていう人が、向こうのヘッドで、こっちは中山さんで、その下で。私は丸山さんかな。カウンターパートナーとして、開発してね。それでアネックスを作って、そこに行って。最終的にはもう全然売れなくてパーでした。でもそれでね。なんだかんだって、確かにもしかしたら裏で言っていたかもしれないけどね。社長プロジェクトだということもあって、あまりギャーギャーたたかれもしなかった。

私もそこにおいて、ある人に注意されたんだけど、大体なんかやるとなんか例えば、量産すると、なんか問題が出てくるわけ。さかのぼると設計なんだわ。大体において。製造の部隊は責任負いたくない。生産技術の部隊もあんまり責任負いたくない。いや、ここがこう技術を決して。それで、このときに、こういうふうにしてたら、要するに設計ちゃんとしてたらよかったはずだ、みたいな。みんな責任逃れをしている。面倒くさいから私がいいと、俺の責任だと。始末書書いたるわ、ということで。嘘ぶいて。「始末書が 10 枚たまるとハワイに行けるらしい」とかね。そういう。

それで始末書書いたからといって、当時の社長、中山さんからね。「ばかやろう、このやろう」と。それくらい言われますよ。言われましたけど、だからなんなのと。そんなレベルで考えましてたから。そういうことが許されるのかな。チャレンジして駄目だったらしょうがないね、ぐらいの。これも金があるからできた話で。

ある人に言われたのは、佐藤くんね。あんたね潔くて、その始末書を全部ほっかぶって、ハワイへ行くつもりがどうか分かんないんだけどね。それはいいことじゃないよと言われた。なんでって聞いたら、それぞれの部門が、おまえの責任だとなったら、やっぱり真剣に責任を感じて、そうならないように動く。それが改善につながる。ところがあんたが、私は悪うございましたって。そしたらこいつら、あ、俺じゃないんだ。良かった良かった。そっから何も生まれない。だからいけないんだよって言われて、なるほど、そういう考え方。私はまあ、みんなのあれをかぶってやってやるが、いいのかなと思った。いやそうじゃないよと言われた。その人は富士通テンで工場長をやってる人でね。やっぱり見方が全然違うということで、そういうこともちょっと教えを受けたんだけど。

ちょっと話を戻ると、要はこのゲームアミューズメント。エンターテイメント。映画を中心とするノンインタラクティブ。インタラクティブのものはゲームだったりカラオケだ

ったり。ここの、しかも両方において、やっぱりその失敗を許容できる体力だったり、資質だったり風土だったり。そういうのがないと難しいだろうな。それいけどんどの、そのインターネットバブルから始まって、要するにバブリーなほうが。それがなくて、今のセガなんて話を聞くと、あることをやろうと。そうすると会議、会議、会議で、そのなんの会議ですかっていったら、これもうかるの。もうからないのと。もうかるかもうからないか、出してみないと分からないじゃないかと。それがアミューズメント、エンターテイメントじゃないのという。

特に金融関係から来た人間が社長みたいなことでやると、彼ら分かんないから、自分で判断できない。自分の絶対値がないわけですよ。これは面白い。これは面白くない。彼ら分かるのは数字で、いくらいくらのコストのものを、いくらいくらで売った、利益がいくら。これを何台売った、それいくら。で、利益率はいくら。こうリスクファクターがこういうの。そうすると、もうこれがもしかすると、3分の1だったら。なんだ赤かと。これは駄目だ。そうすると言われたほうは、いやいやそうじゃないんですと。ここはこうです。ああです。じゃあ競合は。どういう競合がいるんだ。競合のデータを出してきて、これこれこういう競合で、じゃあこれとこれの優劣はどうなんだ、みたいな。いくらでもそんなもの出てくるわけです。重箱の隅をつつけばね。

それをやっているうちに、はい3カ月、半年、1年。会議のために資料作ってる。だけど昔は、かなりいっぱいやったからね。社長、これちょっと面白そうだからやりませんか。いいですかと言ったら、社長がオッケー出たら、昔は稟議書もなかった。今はあることをやろうとすると、費用はこんだけかかります。よろしゅうございますかって、それ出して。それではんこが押されて始めて。だけど昔は、なんかやって、こんだけかかっちゃいました。そしたらそれで通っていた。私だから通っていたからね。虎の威を借る狐だからね。社長がいろいろ言った。そしたら社長に誰もあながえられないもんだから、しょうがないな、みたいな。

だけど良くも悪くも、ゲーム業界は、どっかで腹くくってやないと駄目な業界で、みんな知恵出し合って、それでいいものに仕上げていきましょう、みたいな。それはちょっと難しいんじゃないかなと思うんだよね。だから昔よかったっていうのは、やっぱり歴代の社長。これは良くも悪くも癖のある連中。本当。コナミだったら上月さんがいて、ナムコだったら中村雅哉さんがいて、カプコンだったら辻本さん。エトセトラ、エトセトラ。そういう連中がもう癖の塊だよね。あれね。セガだったら中山さんがいて。こういう連中が、ワンマン的にこれやれとか、あれやれとか、いいぞ、悪いぞ。駄目だったら、もう彼がいろいろ言ったんだから、みたいなね。みんなしてもう社長の責任にできる。でも社長を誰が問い詰めるんだっていったら、もうワンマンな社長を問い詰めるわけにはいかないから、みんなしょうがないな、ぐらいなもので。10やって7失敗して、2か3があたってみたいな。そういうとやっぱりこう。合議制じゃない。合議制もいいんだけど、なんかそういう決定権者。

アメリカの映画がすごく成功してるって、プロデューサーの権限がすごい強いとかね。きょうびはセクハラで、いろいろ訴えられてはいるだろうけど、だからそういったその決定権者っていうのが、ドンといて。それでバジェットからスケジュールから、ディレクターから。どんどん決めちゃう。あとはもう従わないやつはすぐクビだよと。取りあえず、そういう中で、やりたいことっていうか、そういうチャレンジをして、失敗が許されるような風土、これがないと。よく言うでしょう。ヒット商品は10人のうち9人反対するようなもの。みんなが賛成するようなものはヒットしない。やっぱりどっか尖ってなきゃいけない。じゃあ9人反対していて、1人が賛成していて、それを誰がゴーかけるんだっていったら、やっぱりトップがゴーかけるよりしょうがないね。

それができる会社、できない会社。合議制でも9人駄目だって言ってるけど、1人こいつがいるんだから、みんなでよしとしようっていうようなあれがあればいいけれど、とかくサラリーマンになってくるとね。失敗こいて汚点を残すよりは、何もしないで汚点を残さないほうがいい。そういうふうになると、このリスクテイクしなくちゃいけないって業界には不向きだ。本当、私は今セガを見てて、話を聞いてると思いますね。みんなで渡れば怖くない、だから誰も責任取らない。みんなで寄せ集まってああでもない、こうでもないって時間ばかり掛かって。昔はもう1日で結論出た。やるかやらないかは、あとは勘だけだ。社長がオッケーっていったらもうオッケー。社長をどうたぶらかすか、そういったような。

そのかわり受けた以上はね。やっぱり責任を持ってやらなくちゃいけない。成功すると思ってるわけだから、努力はするけど、それは駄目だったら、なんか頭たたかれてみたい。そっからいくと、ちょっと話が余談になっちゃうけど、業務用の機械って、やっぱりすぐコピーされるわけです。コピー防止でコピー防止用が、その仕組みっていうのは、これもう私は何種類作ったかな。もうあれは、もうコピーっていうのは未来永劫。どうしたって解決しなくちゃいけない問題だっていうことで、マイコンまで作って、何やってかにやって、やってきて。それでそのたびにやられるんだよね。よかれと思って作って、そしたらものの2週間ぐらいしたらコピーが出たって。そしたら、まあ社長からよく叱られる。ばかやろう、このやろうって、もうコピー出た時点から言われてた。次、考えてますから。またしょうがないな、みたい。それで僕もやられる。おまえ今度は、大丈夫だって言ったじゃないか。大丈夫です。次は大丈夫です。次は大丈夫。もう未来永劫。

あるとき初めて褒められたことがある。それはある人に言われたらしいんで、今度のやつはいいみたいですよと。またなんか言われるかなと思ったら、今度のセキュリティのチップは、ずいぶんいいみたいじゃないか。やっとなんかこれでね。セキュリティの問題から解決されるな。よくやったみたいなこと、褒められて。翌日また呼ばれて、ばかやろうって。ばれたじゃねえか。だから何かっていうと、Erasable っていう、そのマイコンっていうのがあるんです。紫外線入れたら、なんか内容が消えると。その一部にセキュリティビットっていうのがある。これに紫外線当てるとセキュリティビットも落っこちちゃって、中が

全然読めませんと。だもんだから、これ読むためには、このセキュリティビットを電氣的にはずす方法がなきゃできない。インテルに確認して、おまえ絶対これ読めないよなど。読めません。紫外線を当てて、そしたらどうなるんだっていったら、このセキュリティビットも落っこっちゃうから、そうすると中が読めなくなりますと。絶対大丈夫ですと。よっしゃ。見つかった。

最初はよかった。褒められた翌日、ばかやろうになって、どうやったか。彼ら、機械を何台か買ってきて、セキュリティビットがあるってことは彼らも知っていると。どこにある。分からない。半分隠す。半分だけ消してみる。それで動いているようだったら、セキュリティビットに、またビット立ってるようだったら、セキュリティビットを隠していることになるんだ。さらに半分、半分って絞り込んでいって、そこから今度は顕微鏡で。そうすると、ああここだ。分かったらそいつだけ落として。そうすると、中が読めちゃうというふうにやったらしいんだけどね。でもなんか、ずっとそれだけ失敗、失敗、失敗しても、ぼろくそには言われたけど、かといって私が降格になったか。減俸になったか。おまえ坊主だぞとか、いろいろ言われていたけど、坊主になれ、みたいなこと。はい、分かりましたって帰ってきたら、もうそれで終わりの話だし。そういう風潮っていうか、そういうもんが必要じゃないかなと思うんだけど。

Q：それでは、この辺りで終了させていただきます。長い間。貴重なお話をいろいろとお聞かせいただいて、本当にありがとうございました。

佐藤：つまないっていうか、よた話が大半で。

Q：いえいえ、とんでもないです。それではひとまずこれで、ここのところは。ありがとうございました。