

岩谷徹第4回インタビュー後半：  
ナムコビデオゲーム開発の歴史と発想法

中村 彰憲  
生稲 史彦  
福田 一史  
井上 明人  
嶋原 盛之

IIR Working Paper WP#19-10

2019年2月

Tohru Iwatani, Oral History (4th, 2): Namco Video Game  
Development History and Video Game Concept Building

Nakamura Akinori  
Ikuine, Fumihiko  
Fukuda, Kazufumi  
Inoue, Akito  
Shigihara, Morihiro



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4回インタビュー後半：ナムコビデオゲーム開発の歴史と発想法

中村 彰憲

生稲 史彦

福田 一史

井上 明人

鳴原 盛之

Tohru Iwatani, Oral History (4th, 2): Namco Video Game  
Development History and Video Game Concept Building

Nakamura Akinori

Ikuine, Fumihiko

Fukuda, Kazufumi

Inoue, Akito

Shigihara, Morihiro

## 内容

未来商品開発プロジェクトを独自に立ち上げて活動 .....	3
自由な発想と人員体制でビデオゲームを開発 .....	13
『リブルラブル』で再びビデオゲームの企画を担当 .....	27

## 未来商品開発プロジェクトを独自に立ち上げて活動

Q：今度はプロデュースのお話もサブテーマとしてお伺いしたいのですが、まずは『パックマン』の開発がほぼ終了した段階ぐらいからのお話いただけますか？

A：開発が終了して、キャラクター展開の提案はしましたけども、実際に作っていくのは開発側の人間ではないので。ほとんどは専門の人に任せたり、ナムコ・アメリカのほうに任せたりという形でした。グッズだけではなくて、ハンナ・バーベラのテレビアニメとか、そういうところは当時のナムコ・アメリカの中島社長の力が大きかったと思いますね。

その後は、先程もお見せしましたが、ビデオゲームではない大きな展開を目指したらどうかということで、未来商品開発プロジェクトを始めました。いくつか企画を出してはみたのですが、まだコンシューマーのものを量産していくっていう工場がなかったですし、そのノウハウもありませんでした。おもちゃの試作品は作れるんですが、バンダイさんのようにばーっと量産できるかって言うのできませんので、結局は計画倒れみたいなことばかりだったんです。

絵本の背表紙の所にバッテリーが入っていて絵が描ける、エレクトロ絵本みたいなもの（※手元の資料を見せながら）を考えたり、温度液晶の研究とかもしましたね。研究と言っても、いろいろな部材を買ってきて試してというぐらいのことでしたが。結局、ものにならないというのはもう当たり前のことで、私の実行力もなければ、ナムコも量産していく体制がないですし、これは厳しいなっていうことで、さっきも言いました MSX でコンピューターゲーム教育用のソフトを作りました。これもいくつか作って出したのですが、どのぐらい出たのかはさっぱりわからずに、そのままほったらかしにしちゃいました。

その後はネットワークにすごい興味を持ちまして、いつ頃だったか、これからはネットワークの時代になるだろうと考えるようになりまして、いろいろとつまみ食いばかりしていたんですね。エレクトロ絵本のときには、『タッチペイント』という商標を出願したりもしました。これ、今でも何かに使えそうな、とてもいい名前ですよ。

Q：それいいですね、今でも何かに使えそうですね。

A：84年には、オンラインゲームの可能性も探っていました。

Q：確か、光ファイバーを使った実験をされていたんですよね。

A：そうです。光ファイバーを通じて各家庭にゲームを送り込んで、MSXのパソコン端末で中央からゲームを引っ張ってくるという、オンデマンド配信の実験をしたんです。奈良県の東生駒で、ケーブルテレビの双方向光ファイバー網を使ってやりましたね。MSXパソコンとかは、松下から無償で供給してもらって、月額2,000円で当時のMSXのパソコンで動く、ナムコのゲームを利用してもらいました。

当時のレポートを見ると、それなりに利用度も高くて、なおかつ家庭のお母さんからの評判も良かったですね。ところが、これもまた悪いことに実験止まりになってしまいました。そんなことをしているうちに、やがて『リブルラブル』を考え付いたんです。ビデオゲーム以外のことを、何かちょろちょろとはやっていたけども、芽が出ないよねっていう状況でしたので。

ビデオゲーム開発のプロデューサーと言いますか課長と言いますか、「そこで若い人を見てくれよ」と言われましたので、自分で『リブルラブル』の企画書を書いたうえで、また席に戻ったと言いますか、その開発に関わったわけですね。

Q：未来商品開発プロジェクトは、どういう組織だったんですか？ 岩谷先生が独自の動いていたものきだったのか、だったのでしょうか？

A：私と、部下が1人いるぐらいのプロジェクトで、勝手に私が言い出してやっていただけですね。

Q：なるほど。開発部内のプロジェクトのひとつだったんですね。

A：そうですね。優遇してもらっていたような感じでしたね。

Q：役職名が変わったりもしていないままで。

A：まだ変わっていないですね。役職名は、確か主任とかだったと思います。

Q：そのプロジェクトは、何年ぐらい続けていたのですか？

A：2年ぐらいだったと思います。『パックマン』が80年9月に終わって、ビデオゲーム以外の遊びを重視しようと考えてやっていました。それから、「ナムコレポート」というものを、確かまとめ始めたのも同じぐらいの時期でしたね。年表とかに、いろいろなことをい

っぱい（※手元の資料を見ながら）書いてありますね。

Q：そういうプロジェクトは、社員が「やりたいです」って言ったらやらせてもらえるような社内環境だったんですか？

A：はい。『パックマン』がヒットしてるし、まあどうぞご自由というような感じでしたね（笑）。

Q：大ヒット商品を作ったからとはいえ、それからしばらくの間、自由な開発を認めてくれた中村雅哉さんもすごいですね。

A：このときは社長ではなく、開発部長の横溝さんのお陰ですね。横溝さんもまた、私の自由度と言いますか、そういう考え方を開拓してくれたような方でした。

Q：その横溝さんは、どのように可能性を広げてくれたんですか？

A：横溝さんは、私が最初に開発に配属されたときの上司の上司で、開発部長でした。先輩の社員も横溝さんシンパと言いますか、人間性みたいところに甘えてと言いますか、横溝さんの環境の下で、本当に自由にいろいろなものを作ったり、試作をしていました。私が入る前のエレメカの時代からそうですね。

ビデオゲームを最初に作ろうと考えたときも、「ビデオゲームの開発装置を買ってください」とお願いをして、オーケーを出してくれたのも横溝さんです。ただしビデオゲームについては、最終的にオーケーを出したのは社長になりますね。

Q：例の、ビデオゲーム開発の建白書を会社に提出したときですね。

A：そうですね。「自由に外を見て、いろんな情報を取れ」ということを教えてくれたのも横溝さんです。横溝さんと一緒に2時ぐらいに会社を出て、『王様のアイディア』みたいなお店とかデパートの中とか、先程もお話した温度液晶とかを売ってる店とか、今の秋葉原みたいな所をよく見て回っていました。で、5時半になると、「会社に電話をくださいね」と言われるので、「横溝部長と一緒にですけど、何か緊急連絡事項ありますでしょうか？」って電話を掛けるんです。

Q：定時連絡ですね。

A：そうそう。定時連絡を入れて、「特にありません」って言われたらガチャンと切って、「じゃあ飲みに行こうか」と。同じことを私の部下にもやっていましたので、それが伝統的にずっと残っているんですね。

Q：そのときは、岩谷先生以外にも誰かいらっしゃったんですか？

A：2人で飲むことが好きな方でしたので、たいていの場合は2人だったと思います。もちろん、私以外の方も連れ回していました。

Q：今日は岩谷先生を誘ったから、じゃあ次の日はまた別の誰かを誘うというような形ですね。

A：はい、そうです。

Q：差し支えなければお伺いしたいのですが、「ビデオゲームだけ作っていてもね」っていう考え方がよくわからないのですが、そうなったときの個人の感情と言いますか、みなさんのモチベーションはどうだったんですか？

A：皆さんエレメカ時代に入社された方なので、当然エレメカを中心に作っていて、百貨店の屋上の大型遊園地みたいな施設も当時は作っていたわけですね。大きなトドやイルカ、ウシとか、エレメカをもっとさらに大きくしたような、遊園施設の機械みたいなものを作っていましたので、小さなゲーム場の中のものを作るという発想ではないんですね。

Q：今も残っている、蒲田東急プラザランドの屋上とか、ああいう施設ですよ。

A：そうそう。ナムコも昔は観覧車とか、ロープウェイみたいなものを作っていたんですよ。

Q：百貨店の屋上付加価値みたいな施設ですね。

岩谷：そうです。今考えると、こんなに危険なものをよく作っていたなあと思います(笑)。

Q：ずっとそういうものを作ってきた方だから、「ビデオゲーム以外も」っていうのが受け入れられたということなんですか？

A：そうですね。あとはロボットも結構作りましたね。ロボット楽団『ピクパク』とか、85



年には『受付小町』という受付用ロボットを作っていますし、あとは『トーキングエイド』という福祉機器も作っていました。ですから、ビデオゲームだけを作っていたわけではないんですね。

例えば、温度液晶っていうフィルムがありますよね？ 冷えた部分が青色になって常温になると赤くなるという、温度によって色が変わるフィルムですね。シートを手贴在ら離すと、そこに手型がしばらく写って見えるという、そんなものを買ってきたりとか、ゲームを超えていろんなことをやっていたのが横溝さんです。

Q：横溝さんが、かなり多角化というか、そうしようという意識があったんですね。

A：そうです、意識ですね。やろうっていうところまではいかないですが、要するに意識としては広くて、それを我々にも伝えておいて、何かビデオゲーム以外のことにも、ちゃんと芽を出せるような下準備をしていたということですね。

Q：そのときに、そういう芽を伸ばす方と、ビデオゲームがやっぱり可能性があるからということ、また次のビデオゲームを作ろうっていう方と両方あると思うんですね。

A：そうですね。あとは、エレメカのほうもまだありましたしね。

Q：岩谷先生にも、ビデオゲーム以外の芽を伸ばそうという思いはあったわけですね。

A：そうですね。要は、つまみ食いをしたんですね、もう本当に…。

Q：いえいえ。でも、それはトライをしたっていうことですよね？

A：ズバッ、ズバッとやってはいたのですが、結局は無責任な行動でしたね。計画性がなくて、何かの実験をしたうえで、その先に何かがあっということあまり考えずにトライをしていました。東生駒でネットワークの実験をしたときも、じゃあ実験が終わった後の事業化はどうやってするのって言われたら、もう何も言えないんですね。そんなことばかりやっていました。

Q：『パックマンのゲーム学入門』にもそのお話が書いてあって、その頃からかなり種をまいていたんだという印象を受けました。MSXにせよ、結果的には実験をしておいてよかったのではないのでしょうか？

A：そうですね。MSX用ソフトの開発をやったことで、それが結局はファミコンにもつながったのでラッキーでしたね。教育ソフトとか。あとはゲームの移植もやりました。

Q：その教育ソフトは、ゲームのエッセンスはあまり入っていないものなんですか？

A：いいえ、それなりには入ってますね。仕様書を私が作ってから、それをプログラマーに渡して作ってもらいました。教育関係のノウハウは…もう会社名を忘れてしまいましたが、どこかの会社に作ってもらいましたね。ちゃんと製品にはなっているはずなのですが。

Q：ナムコのサイトに載っているのを見た記憶がないので、おそらく教育関係の会社名義で出たんでしょうね。ネガティブに仰っていますけど、お話を聞いているとポジティブな要素も相当あったように思います。あともうひとつは、ビデオゲームがもう嫌になったのかなあとも思ったのですが？

A：いいえ、そうではないですね。入社したときに、私の兄に「ゲームを作っている会社に入ったよ」と言ったら、『遊びと人間』っていうロジェ・カイヨワの本を渡されたんです。ゲームを作るには、遊びのことを知らないと駄目だよってということで、後に新入社員にも配るようになった本ですね。それから、「ゲームは時代のあだ花だから」とも言われたんですね。

つまり、ゲームや遊びっていうものは、いつまでも続くものではないよと。少なくとも、ゲームはいつまでも続かないんだっていうことを言いたかったと思うんです。まだファミコンが出る前の時代で、ゲームが大きな産業になっていませんでしたからね。「時代のあだ花だから」と言われた後に、逆にゲーム業界がわーっと大きくなったら、「ほら見たことか」と言っていたんですけども（笑）。

でも、そのときに言われたことは、その後もずっと残っていたんです。ゲーム一本だけでやっていくのはやはり危険だなのと、せつかく「遊びをクリエイトする」という会社にいるんだから、もっともっとやることがあるんじゃないかっていうことだったんですね。

Q：そういうお考えがあったからこそ、積極的にいろいろな種をまいたんですね。

A：そうですね。

Q：会社としては、やっぱりヒット作品を作ったのであれば「また次もヒット作を作ってね」

って言うのは普通のことだと思うのですが、横溝さんとかからそういうことは言われませんでしたか？

A：そういう作家性、クリエイターみたいなことは、あまり考えていなかったと思いますね。ですから開発部があれば、いくつかは売れるものが出てくるだろうという形だと思いますね。実際、『パックマン』の後には『ギャラガ』とか『ボスコニアン』とかが出ましたし、全然問題なかったと思います。

Q：その時期は、ナムコやタイトーからたくさん名作が出ていますので、かなり開発体制が強化されていたのではないかという印象があるのですが、実際にはどうだったんでしょうか？

A：私が入社して、それから翌年、翌々年と若い活躍する人たちがどんどん入ってきた時期ではありますね。

Q：人数もかなり増えてきたってということですか？

A：いいえ、劇的に増えたというわけではないです。

Q：いい人材が入ってきたってということですか？

A：そうですね。企画系、ハード系、プログラム系、それからサウンド系にも優秀な人が入ってきましたね。

Q：先程、求人広告とかでもユニークなリクルーティングをしていたというお話がありました、我々はどうしてもそこに理由を求めたくなるんです。優秀な社員が偶然どんどん入ってきたというのが、ちょっと信じがたいのですが。

A：多分、遠藤さんがナムコに入った理由を以前にテレビで言ったことを拾ってお話しますと、「ナムコっていう会社は『ギャラクシアン』や『パックマン』みたいな優れたゲームを作っているの、何だか面白そうだから入った」みたいなことを言っていましたね。

Q：若い人にとっては、当時はブランドと言いますか、すごくいい会社だというイメージがあったのかもしれませんがね。

A：でも、「ナムコすごい」っていうのは、80年代の後半から振り返ったときに、「80年代

はすごいな」っていうことでしたので。遠藤さんが入ってきた頃は、まだちょっと上がり始めたぐらいのタイミングですね。

Q：アーリーアダプターのな、トレンドに敏感な人たちが入れる会社になったということですか？ 『パックマン』とか『ギャラクシアン』とかの良さに気付いた、感性の鋭い方が集まるような形で。

A：ええ、確かにそうですね。『パックマン』や『ギャラクシアン』に気付いた人たちということでしょうね。

Q：感性ですとか、リクルーティングのパンフレットとかがうまく合って、見た人に「何か面白そうだな」って思わせたんでしょうね。

A：ええ、面白そうだなって思ったんでしょうね。

Q：別のナムコOBの方にお会いしたときも、「ロボットを作っていたので、何だか面白そうだから入った」ってお話をされていましたね。当時から、入ってきたばかりの若手はそういう話をされていたんですか？

A：何かに刺激されたとか影響を受けたとか、私はあまり聞かなかったですね。後半になってくると、私たちが入社試験の面接をするようになりましたので、そのときにはいろんなお題を出しましたね。「意地悪そうなカエルが、バイクに乗ってる絵を描きなさい」とか。

Q：本当に面白い、才能の豊かな方々が当時の開発部に集まったので、全体としてとても活気があったんでしょうね。

A：活気はありましたね。最初の頃は、とにかくアタリに負けるなと思っていて、その後は新しいことや他人と違うことを、つまりオリジナリティをだんだん追求するようになったんですね。「ヒットしたのに、何でパート2を出さないの？ もったいないよ」ってよく言われたんですけど、何かが出来上がったら、次はまた新しいものに挑戦しちゃうんですね。

Q：ナムコのアーケードのタイトルリスト見ると、『パックマン』以降も『ギャラガ』とか『ディグダグ』とか『ポールポジション』とか、もうすごいラインナップですよ。当時の雰囲気をもうちよっと知りたいのですが、新商品を開発するときにはネタを探すために外をよく回っていたんですか？

A：そうですね。外に出歩いてネタを拾うという形で、この前もお話をしましたが、渋谷を歩いてたときにマーク・コスタビの個展を見つけて見に行ったりとかもしていました。でも、5時半から飲むということが実は一番の楽しみで、昼休みなんて5分ぐらいしか取らない（笑）。

Q：80年代の後半以降になると、飲み会とかがだんだん減っていったのでしょうか？

A：いいえ、ずっと飲みに行く習慣はありましたね。

Q：岩谷先生も含めて、社内に面白い人がたくさんいて、みんなで一緒に飲んだり、外を歩き回っていて、完全にゲームと別行動になったわけではないんですね？

A：違いますね、全部つながっていますね。

Q：ゲーム以外の新商品開発プロジェクトを通じて、いろいろなものに手を付けたのに事業化できなかったというお話がありましたが、社内でそういったものを事業化までちゃんと漕ぎ着けるロールモデルみたいな人とか、組織はなかったんですか？

A：なかったですね。ないから軌道に乗らなかったってということだと思います。まだまだ事業とか、収益を上げてどう回収するのかとか、そういうお金の流れについても経験がないと言いますか、あまり意識させない雰囲気でしたので、もう本当に子供が遊んでたっていうしか言いようがないですね…。

Q：ナムコはそういう会社だったということですか？

A：ナムコの開発がっていうことですね。

Q：と、言いますのは、基本的には中村雅哉さんが、とても太いビジネスモデルを守っている会社ではないかと思ったのですが？

A：もちろんそうですね。

Q：その一方で、『ナムコ・ワンダーエッグ』みたいな特殊なテーマパークとかを作って事業化する構想も描いてらっしゃったんですね。

A：それは事業課という、ロボットとかミニテーマパークを作るところがあって、田代さん

と池澤さんがチームを作ってやっていました。

Q：その田城さんとか池澤さんは開発部の方ですか？

A：開発ではないです。確か、昔は事業課っていう名前で、次にテーマパークになったのではないかと思います。

Q：事業課っていうのは、営業から分かれてできたんですか？

A：ロボット催事からですね。先程もお話したロボット楽団とか、科学技術館での仕事とかをやっていました。

Q：開発とは全然違うところから始まったんですね。

A：まったく違います。ゲームではない事業ですね。

Q：クリエイターとしてプロデュースするゲームと、未来商品開発プロジェクトという、プロデュースとプロジェクトの両方の業務を重複してやっていたわけですね？

A：そうですね。ただ、プロジェクトのほうはここでもうフェードアウトした形になってしまいました。

Q：プロデュースとプロジェクトと、仕事の時間配分はどうやって分けていたんですか？

A：いったんビデオゲームを辞めたと言った最初の頃は、未来商品開発プロジェクトのほうが多かったんですけど、そこでつまみ食いをしていくうちにだんだん減って半々ぐらいの割合になったので、プロデュースもやるようになったという形ですね。

Q：プロデュースのほうは、ほぼリアルタイムでずっとやり続けていたんですか？

A：そうです。

Q：開発に直接は関わらないけど、プロデュース自体をやると。

A：プロデュースとは言っても、ほとんどの場合はチームリーダーがいますので、課長職として見ていたっていうことのほうが強いですね。

Q：つまり、承認をするという立場だったんですね。

A：承認と言いますか、営業や販売の方に「ちゃんとこれだけ売ってください」などと交渉をしたりするんですね。

## 自由な発想と人員体制でビデオゲームを開発

Q：当時のナムコのプロデューズ職っていうのは、どういう責務なんですか？

A：プロジェクトリーダーと呼び替えても構わないと思います。プロデューサー制度っていうのは特にありませんでした。

Q：そこをもう少し詳しくお尋ねしたいのですが、開発に一切口を出さずに、出たものをそのまま営業に持って行くとか、例えば『パックマン』の後に出た『ラリーX』あたりからプロデューズという視点で開発者に進言していたとか、どのような役割をしていたのでしょうか？

A：節目節目で、何かを言う、判断するという感じですね。企画書ができたときには、ここが足りないとか言って駄目出しをしたり、これで行こうと決めたらチームを作ったりして、試作のほうはほぼ任せていましたね。試作品には P1、P2、P3 という段階があるんですけども、P1 で実際にプレイしてその面白さを検証したり、P2 までにどういう課題があるのかを整理したりしていました。P1、P2 の段階でも社長発表や営業・販売発表がありますので、そこでの意見を吸い上げたりとかもしていました。

Q：先程の中村社長の理念みたいな、指導するうえでの一定の理念みたいなものは岩谷先生にもあったんですか？

A：とにかく、他社がやらないことをやるということですね。

Q：『パックマン』の企画のときは1行でっていうお話を以前にされていましたが、それをそのまま部下やほかの人にも伝えてたんですか？

A：そういう場面ではあまり言っていないですね。試しにやってみて、「何これ？ わかりにくいね」とか、そういう言葉で言っていたと思います。それからロケーションテストをすると、もう本当に手痛い思いをするんです。お客様が全然振り向いてくれないとか、振り向

いても首をかしげて通り過ぎたりとか、興味を持ってお金を入れようとしたけども、結局そのまま去ってしまうとか。

お金を入れてプレイしてくれたけど、全然うまく遊べなくて「けっ」っていうような不満な表情をして去ってしまう人が全体の7~8割で、本当に面白そうに遊んでくれるのは2割ぐらいだったりすることが多いんです。

ロケテストで打ちのめされて帰ってきて、じゃあ何が悪いのか、根本的に悪い場合はどうしようとか、そんなことをよく考えていました。ゲームをぱっと見たときに、それが何をやるゲームかわかるのか、あるいは難しそうに見えたんじゃないのかとか、みんなで反省したり話し合っって修正をしていくわけですね。ロケテストをする前はもう楽しくて、どれだけ売上が入るのかなあとか、いつもわくわくするんですが、テスト後はガーンと打ちのめされちゃう（笑）。

Q：先程、『ドラゴンバスター』は海外のゲームにインスパイアされたというようなお話がされていましたが、海外ゲームを元にコンセプトを出していく場合もあったんですか？

A：それは『ドラゴンバスター』と、あとは遠藤さんが作った『ドルアーガの塔』ぐらいで、本当にレアケースですね。

Q：例えば、『ギャラガ』であれば『ギャラクシアン』の延長線上にあると思いますが、『マッピー』の場合は何か発想の元になったものがあったんですか？

A：『マッピー』は何もなかったですね。

Q：もういきなり、こんな面白いというかコミカルなキャラクターが出るゲームができたんですか？

A：その前に『マッピー』という、マイクロマウスのロボットはありました。

Q：以前、何かのイベントで『マッピー』の企画を担当された佐藤さんが、「ロボットのキャラクターを使っていいよ」って別の社員から言われたので使ったというようなお話をされてましたね。

A：ええ、そんな形で作りましたね。



Q：では、『ディグダグ』も自分たちだけでいきなり作ってしまったんですか？

A：そうです。『ディグダグ』も、元になったものとかは全然なかったですね。

Q：ちなみに、『ディグダグ』を最初に見たときはどう思われましたか？

A：戦略、作戦性があるゲームだなと思いました。初めて作戦ということ、ゲームの中で感じましたね。ああしてこうして、次はここで待って石を落とすとか。単に敵をポンプで膨らませてパンクさせるだけだと作戦性はないですが、いかに引きつけて岩を落とすかっていう、作戦性のあるゲームとして評価に値する素晴らしいゲームですよ。

Q：でも、それだとぱっと見てすぐわかるということと矛盾しませんか？

A：いいえ、ぱっと見て穴を掘ればいいっていうのはわかりますので。

Q：『ディグダグ』はデモ画面がすごくよくできていた印象があります。遊び方を誰からも教わってなくても、デモ画面で敵をパンクさせたり、岩石落としで倒せるというインストラクションをちゃんとしてくれるんですね。

A：それもロケテストでの反省が生きいてるはずですよ。アトラクトモードと言って、ゲームを誰もしていないときにデモ画面が出るんですけども、駄目なデモ画面というのは、ハイスコアとかがダーッと画面に出てきたりして、ゲームの中身がさっぱりわからないんですね。ですから、「このゲームはこんなゲームですよ」という、短いお手本ムービーのような映像が流れていけば、「あ、こういうゲームだ」とって興味を持ってくれるようになるんですね。

Q：何か『ディグダグ』の画面は、岩だけが表現の度合いが違うとか異物感があって、「何かありそうだな？」って感じさせるっていうのは、そういうところもあるのかもしれないですね。

A：何かありそうな感じがしますよね（笑）。

Q：そこがゲームとして不思議だなと思うんですけど。作戦性を感じるっていうのが。

A：作戦性のアイデアを考えたのは後からなんですよ。『マッピー』もそうですし、『パックマン』も元になるものがないところから作りました。元になったものがないというのが、当時は結構多かったですね。

Q：元がないっていうのは、まさに岩谷先生さんが仰った、ほかにはないものを作るためには必然的にそうになってしまうということですよね。

A：そうですね。元になるものが何もなくて、ゲームから新しいものができるっていうのが、80年代のゲームには多いんですね。

Q：『マッピー』も『パックマン』もキャラクターがユニークで、朗らかというか殺伐としていないですよね。このデザインには、何かプロデューサーとしてコンセプトとか指示を出したんですか？

A：指示というよりは、開発部全体の流れでしょうね。

Q：その流れは、『パックマン』以降から明らかにそうになっていったのか、あるいはその前からそういう動きがあって、社長からも何か言われたりしていたんですか？

A：『キューティ Q』でキャラクター性を取り入れましたので、こういう路線はありだっただけというのは、『パックマン』の前からありました。

Q：レースゲームとかは別として、ゲームには無機的、機械的なものを作ることが多かったんですよね？ 当時の会社の雰囲気とか、グラフィック担当に面白い人がいっぱいいたから、『ディグダグ』みたいなコミカルなゲームが作れたということですか？

A：当時の状況は、『ディグダグ』とかは開発のデザイナーではなくて、デザイン課のデザイナーが描いてましたね。ですから、デザイナーもプロなんですね。『キューティ Q』とか『パックマン』、『ラリー X』はデザイナーではなくて、開発者が適宜ドットを打って作っていったという感じですね。あと、『ボスコニアン』のときは有名な…。

Q：長岡秀星さんですか？

A：そうそう。長岡さんの絵を元に考えていきましたね。

Q：誰か特殊なスターがいたというよりは、いろいろなアイデア、種が集まってできたというイメージですか？

A：そうですね。

Q：初期の頃はデザイナーがいなかったけど、どこかのタイミングで入るようになったという理解で宜しいですか？

A：そうですね。デザイン室っていうのは、元々は筐体の横の絵とかを描いていたんですね。

Q：では、もうデザイナーと呼ばれる人自体は社内にはいたんですね。

A：そうです。ドット絵は、ドットマンこと小野さんとか、開発の中のデザイン担当の人が作っていたんですね。

Q：当時のナムコのキャラクターは、すごく可愛くてパッケージ感がありますよね。先程のお話でも出てきた、『ヘッドオン』とかと比べると、別にセガを批判する意図はないのですが、カルチャーの違いと言いますか、見た目が随分違って、あまりキャラクター感はないのかなと思いますね。アメリカから来たゲームでも、潜水艦とかが出てきてかなり無機的でしたし。そういう意味では、『キューティ Q』などが果たした役割はかなり大きくなって、今あらためて感じました。

A：海外のキャラクターは、ぬいぐるみを見るとよくわかると思うんですが、海外のぬいぐるみって可愛くなくて、本当に怖いんですよね？ 何だか夜中になったら化けて出てきそうな。ですから、そういう意味では可愛い系のぬいぐるみとか、サンリオとかの影響は大きいあとだと思いますね。

Q：日本独特の、ある種の可愛らしさですね。

A：そうそう。ですから、『パックマン』のモンスターをピンク色にするときは、「サンリオピンクにする」ってはっきり言ってから、サンリオのいわゆるパステルカラー調のピンク色にしました。

Q：モンスターのピンキーの色は、実はサンリオの影響を受けていたんですね。それはやはり、女性向けという意識もあったからでしょうか？

A：はい、そうです。

Q：『パックマン』のフルーツのお話でも出てきましたけど、色使いもかなり思い切っていますよね。

A：そうですね。あまりドロドロしたものがない、つまり殺伐としたテーマのゲームがあまりないということですね。

Q：そういうゲームを作らないよう、何か明確な指示とかがあったんですか？

A：開発への指示とかは、基本的にあまりないですね。

Q：それぞれやっていいということですね。それが文化と言うか、研究開発型で。

A：ええ。開発の中では、本当に指示命令系統がないという状態に近かったです。例えば、会社から「社内にはないじゃないか」って言われても。「いやいや、外に情報収集行ってますから」でおしまいです。本当に自由でした（笑）。

Q：私（生稲）が別のところでナムコの方にお話を聞いたら、殺伐としたものは駄目だという風潮、文化があったようですね。『ドルアーガの塔』とかでもそれほど殺伐としていませんし、ナムコというのは何かを殺すとかっていうゲームはあまり好きじゃないのかなって思ったのですが。

A：そうですね。そのコントロールは、ある程度は私がやっていたね。血を出すとか、殺すとか。

Q：岩谷先生が、その都度何か具体的な理由を挙げて指示を出したんですか？

A：私自身が、そういうのが単に嫌いだったからですね。

Q：すると、後の『源平討魔伝』とか、ドロドロした感じのするゲームの開発はかなりたいへんだったのではないのでしょうか？

A：『源平討魔伝』のプロジェクトは私も見ていましたが、個性的な人たちの集まりで、言うこと聞いてくれなかったというか、大変苦勞したプロジェクトでした。

Q：では、このゲームのアイデアはボトムアップで出てきたということでしょうか？

A：そうです。大久保さんとか、高橋さん、中瀧さんとかが作ったのかな？

Q：開発の課長としての役割は、今の大学のゼミと言いますか、学生にグループワークをさせるレベルに近いのかなあとも思ったのですが？

A：ええ、まさにそんな感じです。「ロケーションテストが大事だ」って言っても、「何でそこに徹夜してまでプログラムして合わせなきゃいけないの？」って言われたりしました。「ロケーションテストから得られることはいっぱいある。現場主義に立たなきゃいけない」って説明しても、あまりわかってくれなかったようです。このへんは、おそらく意見が食い違ってるとは思いますが…。

Q：時系列の話に戻らせていただくと、未来商品開発プロジェクトをやって、その後で課長になられるということですが、課長になられたのは何課の課長ですか？

A：開発企画課です。

Q：課長になるまで、『パックマン』の発売から2年ぐらいスパンがあったんですか？

A：覚えていないですね。辞令を見ないとわからないです。

Q：課長になって、最初の取り掛かりの仕事が『リブルラブル』だったんですね？

A：そうです。「課長になって部下を見てくれ」って言われたときに、手ぶらのままで戻るのもどうかなあと思って、じゃあっていうことで企画書を書いたのが『リブルラブル』です。

Q：課長になったのが、企画のスタートとだいたい同じ時期なんですね。

A：そうですね。

Q：開発をしながら、ほかの若い人を見てる感じですか。

岩谷：そうです。『スターゲート』とか、Vナンバーが付いていない、ボツになった企画とかも見ていましたね。なぜボツになったのかは、まったくわからないのですが…。あとは『ミニゴルフ』なんていうのもありましたね。

Q：MSX版の『ミニゴルフ』ですか？

A：いいえ、それとは違いますね。これはね、レーザーディスクを使ったゲームようとして

いたんです。当時、パイオニアからの売り込みがすごくて、ゴルフ場のグリーンをちゃんと実写で撮った映像が出るというものでした。

Q：つまり、この企画はアーケード用として考えていたんですね。

A：ええ、アーケード用です。

Q：あとは、疑似3Dみたいな『ポールポジション』では、岩谷先生はプロデュースに関わられたんですね。

岩谷：そうですね。『ポールポジション』は、疑似3Dの傑作ですよ。

Q：グローバルでもヒットしたんですか？

A：ええ、ものすごくヒットしました。ゲームとしても、本当に面白いゲームでした。

Q：岩谷先生は、プロデュースとしてどういう指導というか、役割をしたんですか？

A：あまり指導とかはしていませんよ。全体の面白さ、コンセプトを、どれだけキープできるかっていうことですね。

Q：そういうコンセプトとかも、全部下から上がってくるんですか？

A：そうですね。これは最初に澤野さんが考えたものですね。

Q：この作品はコンセプトのキープをやったとか、こっちの作品ではロケテでこんなことをしてあげたとか、岩谷先生がプロデュースしたものはゲームごとに役割を微妙に変えていたように思ったのですが？

A：いいえ、そうでもないですね。

Q：毎回、同じようにプロデュースされていたんですか？

A：はい、そうですね。

Q：手の掛かるプロジェクトと、それほどではないものがあったということでしょうか？

A：そうですね。それから『ポールポジション』は、出す 2 年前に商標登録をしたんですね、何だかカッコいいなっていうことで。後々のレースゲームのために、いくつか商標を取ろうということで動いて、そのうちのひとつが『ポールポジション』だったんです。

Q：そのほかには、どんな商標を取ったんですか？

A：教育ゲームソフト向けの商標も取りましたよ。確か、『一夜漬け』とかそんなもので(笑)。それから、先程もお話した『タッチペイント』とか、あとは『デジタルノベル』っていうのも出しました。『デジタルノベル』は、もしかしたら今でも使えるかもしれませんね。私の場合は、どうしても今よりもっと先を見ながら常に考えちゃうんです。ですから、ちょっと中途半端なつまみ食いばかりをして、何だか届かないなっていうものが多かったですね。

Q：我々も、遠くのことをサーチするのか、それとも近くのことをサーチするのか、どっちがいいかってよく議論をするんですが、岩谷先生は遠くのサーチをしたがる方なんですね。

A：ええ、遠くのほうをしたがるんですね。

Q：プロジェクトができれば、岩谷先生がその都度どうやって答えていったのかなあと、疑問と言いますか、何だかとても不思議に思ったのですが？

A：先程も指導がないっていうお話をしましたが、比較的自由にやってもらって、それを見ながら時々アドバイスをするっていう感じですね。

Q：逆にすごく手を入れて、「これはこう直したほうがいいよ」などと言ってコミットしたタイトルは何かありますか？

A：『ドラゴンバスター』なんかはそうですね。『ドラゴンバスター』は、佐藤英治さんが担当していたのですが、攻撃アクション時のレバーの入れ方とかがたいへんでしたね。それから、部屋にいるモンスターが、いったん見えてから出て来て、そこからまた違った敵が出て来るとか、そのようなところを考えたりしていましたね。

それから、『ドラゴンバスター』ではライフゲージ初めて取り入れました。ライフゲージは、もう絶対にこれをやる、この考え方はいいから絶対にキープするぞとっていました。敵と自分のライフとのせめぎ合いっていうのは、もう今では当たり前になっていますけど、

これは『ドラゴンバスター』で初めて使われたんです。この考え方はいいぞ、もう絶対に守るんだぞと。

Q：ライフ制のアイデアはどなたの発案ですか？

A：おそらく、佐藤さんだと思います。

Q：自由にやっていたと仰っていましたが、企画書を課長のところに持っていったときに、「ここは面白いぞ」って企画書の段階で言ってもらえれば効果がある気はするのですが、そのあたりはいかがですか？

A：企画書の段階で、差し戻しをしたことが結構多かったですね。駄目なものの中に、1点いいものがあったから、そこを褒めるっていうことはあまりしなかったですね。

Q：企画書の良し悪しはどこで判断するんですか？

A：やはり、新しさですね。今までにないコンセプトかどうかという判断ですね。

Q：別のナムコOBの方からお話を聞いたのですが、昔は企画書を書く前のアイデアを書きためておくための提案書を、新人の頃にさんざん書かされたと同ったことがあります、これもナムコならではのやり方だったのかもしれませんがね。

岩谷：そうですね。ノートにメモのようにアイデアを、「もう忘れないように書いといて、書いといて」って言ってましたね。

Q：ノートは各自で持っていたんですか？

A：各自、それぞれいろんなメディアに書いていたんじゃないでしょうか。でも、当時はメディアと言っても紙しかないですけどね。

Q：それに基づいて企画書を作り、課長に持って行って差し戻しになったら、また違うアイデアで勝負するという流れなんですか？

A：アイデアの中身を修正しながら作ることのほうが多かったと思います。

Q：当時は岩谷課長を中心に、同時にいくつぐらいのプロジェクトが動いていたんですか？



A：開発企画一課と、後から開発企画二課というのもできましたので、その中で3本か4本ぐらいだったと思います。

Q：一課につき1プロジェクトということですか？

A：いいえ、一課に3~4本ぐらいありましたね。

Q：一課に3~4本で、開発ラインが足りなくなったら二課、三課に行くってイメージですか？

岩谷：ええ、でも二課までしかなかったですけどね。

Q：一課と二課と合わせて、最大6プロジェクトぐらいが同時進行で動いてる時期もあったということですね。

A：そうですね。あ、でも6つは動いてはいなかったかなあ…。で、その中にはプログラマーはまだ入れないんですね。開発企画の一課ですから、最初は企画のメンバーだけなんです。ほかにデザイン、サウンド、プログラムという別の技術系の組織がありますので、そこから人が集まってプロジェクトができるんですね。

Q：プロジェクトの人の集め方がよくわからないのですが、開発部内で自由に集めていたんですか？あるいは、何か別の方法があったんですか？

A：部内で、課長同士で調整をしていたと思いますね。企画課長と、そのプログラムを見ている別の課長とで。あの頃は、平岡さんとかが確かいたのかなあ…。

Q：それぞれ、職能別に課が開設してあるんですね。

A：そうです。プロジェクトをほかの組織からも人を集めて作って、プロジェクトのプロデューサーには、企画系の私になるということですね。

Q：例えば『ゼビウス』とか、最初の企画を出してきたのは企画課の方だったわけですね？

A：『ゼビウス』はまたちょっと流れが違います。元々あった『シャイアン』という企画を、「これをどうにかしろ」っていうところに遠藤さんが入ってきて、『シャイアン』の企画

をベースにして『ゼビウス』を作りました。

Q：一度ゴーサインが出た企画を、途中から塗り替えてしまったんですか？

A：塗り替えたのではなくて、『シャイアン』を企画した池上さんという方が、突然「辞めた」って言ってアフリカに行っちゃったんです。それで、この企画をどうしようかということで、遠藤さんが企画もプログラムも担当して、ドット絵は小野さんが担当して、あとは佐藤誠市さんや岡本進一郎さんという方々も開発に参加しました。

Q：では、遠藤さんは元々プログラマーのいる部署の所属で、企画の担当ではなかったんですね。

A：そうです。企画ではなかったですね。

Q：遠藤さんは、『ゼビウス』の開発が終わってから企画部のほうに異動になったんですか？

A：いいえ、そのままです。部とか課とか、あまり関係がないんですよ。

Q：部や課はあっても、本当に緩いのが面白いですね。それから企画課が中心になって、そのようなチームを作ったりするのも面白いなと思いましたね。

A：技術系の課長とももちろん調整しますよ。このプログラマーでいいのかとか、今まで使ってたハードを使うのか、それとも新しくハードを起こすのかっていうことを話して調整したりはしますね。

Q：プロジェクト型ということですね。リソースプールみたいな。

A：そうですね。

Q：それから、『ドルアーガの塔』の場合はどうやって、岩谷先生のところで持っている企画マンと、プログラムの部署に所属してる遠藤さんと折り合いをつけていたんですか？先程のお話ですと、まず開発企画課で企画書を作って、ゴーが出たらほかの部署と調整するということでしたが。

A：そういう場合もありますし、プログラマーと一緒に企画が上がってくる場合もありますね。

Q：では、『ドルアーガの塔』以外で、ボトムアップする形で気付いたらできていたようなゲームは、ほかにも何かありますか？

A：『プロ野球ファミリースタジアム』とかはそうでしたね。

Q：『ファミスタ』を企画した当時のお話は、岸本さんご自身もあちこちで仰ってますよね。

A：どこのセクションにも所属しない、ひとりぼっちになってたんです。で、ひとりぼっちで何をやるかなと思っていたら、野球が好きだからと言って作ったのが『ファミスタ』なんですね。

Q：確か、川崎球場で野球を観戦しながら「これはゲームにならないかな？」って、おひとりで考えたいたというお話を伺ったことがあります。

A：そうそう。ですから、もう本当に自由でカオスな集団でしたね。

Q：では、普通の段取りで開発したゲームは何だったのでしょうか？ 今で言う企画のほうで調整して、以降は各部署で調整して実現したプロジェクトで開発したゲームにはどんなものがありますか？

A：多くの場合は、そういう形で開発していましたよ。

Q：ただ、先程のお話ですと『ゼビウス』や『ドルアーガの塔』では違っていたと。

A：『ドルアーガの塔』の場合は、たまたま遠藤さんのほうで考えていたオリジナルの企画があって、「いいよね、こんな感じの」ということで始まりましたね。

Q：カオスだって仰いましたが、お話を伺っていると当時の開発部はとても見晴らしがよかったですね。あまりパーティション化をしないと云いますか。

A：そうですね。パーティションは、あったとしても、みんなの顔がほとんど見えるようなものになっていましたね。

Q：遠藤さんだけでなく、ほかの課の人とかでも、誰が何をやっているのかが見える状況だったから、そういう開発の仕方ができたのかもしれないですね。

A：そうですね、みんな見えていましたので。もうみんな同じように、いつもうろうろ、うろうろしてましたね。

Q：で、企画の人が、企画書できたら岩谷課長のところへ見せにやってくると。

A：そうそう。もちろん企画会議とかアイデア会議とかをみんなでやって、「これいいね」とかって言いながら決めて、「じゃあまとめましょうか」となりますね。

Q：企画が企画書として正式に通ってから、プロジェクトチームが結成されることが多いんですね。

A：結成とか、そういうのはあんまりないですよ。

Q：チームを結成するというわけではないんですか？

A：ええ、結成とまでは言えないですね。

Q：開発を担当するメンバーが、途中で増えたり減ったりとか、入れ替えをすることもあるんですか？

A：ええ、入れ替えをすることもありますよ。

Q：予算とか、リソースをこのぐらい費やしていいとか、これはだめとかっていう決定はどうやって決めたんですか？

A：そういうものはなかったですね。

Q：「お金を何とかしてくれ、それをまとめるのが課長だとか部長だ、部長の裁量でやってくれ」というのが普通だと思いますが？

A：私が今までにお話したことは、会社が上場する前のことなんですけど、まだ上場する前は確たる予算制度がなかったんです。

Q：つまり、そもそもそういうものを作る必要がなかったんですね？

A：ええ。もし期をまたいだら困っちゃうとあって、そういうこともなかったです。

Q：でも、企画が通ったら普通はそこに予算が付きますよね？

A：いいえ、予算が付くという感覚ではなくて、「作ってたら、このぐらい掛かったな」という感覚でしたね。例えば、『ギャラガ』を作ったときには半年間も難易度を調整できたんですが、これはまさにそういう意味ですよ。今はプロジェクトががっちり、予算もがっちり、締め切りはいつまでですっていうのが決まっていますが、昔は「まあ作り始めようか、これには新しいハードが要るね、ハードも開発しよう」とか言って開発をしていた。

Q：全部自分たちで開発していたと。

A：そうそう。『リブルラブル』であれば、プログラムで囲いの中を塗るのはたいへんだから、もうハードで塗っちゃおうと考えて作りました。『リブルラブル』は塗りつぶすゲームなので、それならということで新しくハードから作りましたが、結局『リブルラブル』専用ハードになっちゃいましたね。

## 『リブルラブル』で再びビデオゲームの企画を担当

Q：『リブルラブル』のお話を詳しく伺いたいのですが、まず初めにどういう発想から生まれた企画だったのでしょうか？

A：ディスコに行ったときに、みんなが踊っているのを見て、何だか邪魔だなあ、ロープで囲んでギョッとやれば楽だろうなあって思ったのがきっかけです。それから、小さい頃に釘刺しという、地面に釘を刺した後に、紐とか毛糸とかを回したりする遊びがあって、ほかにもピンボールのピンとか、コリントゲームみたいなものが頭の中に取りました。

それで、何かを囲むと面白いのではないかとということで、釘を刺したことを想定して、両手でコントローラーを持って動かして、その釘と釘の間に線があるというイメージですね。これが当時の（※現物を見せながら）企画書です。

Q：これはすごいです。貴重な資料がまだ残っていたんですね。

A：最初は『ポテト』という名前でした。昭和 57 年と書いてありますから、1982 年の企画ですね。コンセプトとして、『パックマン』以後、従来からのガンゲームが市場を占めたが、ルールには新鮮さを感じさせるのが少なく、『ドンキーコング』や『クレイジークライマー』

など、新しいゲームルールのもものが支持されるようになった。このことから、従来のゲームルールを超えた、新しいルールの提供を市場では待ち望んでいるだろう」と書いてあるんですが、要は新しいルール作りをするんだということですね。

新しいルールというのは、操作するものが2つ、右手と左手とがあって、その間にラインが引かれて、そのラインは釘みたいな点、ポールがあるので、ここに絡めるとこうなりますよ、というようなゲームルール、ストーリーですね。で、ラインを閉じると、その囲んだところが塗られて、塗られた中にもものがバシッと消える。バシッと消えた後は、またここここを囲めばラインが結ばれるよ、いろいろな囲み方ができるんですよという企画を考えましたね。

Q：企画書を拝見したら、もうこの段階で囲む行為を指す言葉して、「バシシ」っていう造語が書いてあったので驚きました。この「バシシ」という言葉は、岩谷さんが考えたんですか？

A：そうです。バシバシバシっていう、何かの音のイメージがあったんですね。

Q：営業や販売のスタッフが、キャッチコピーにする目的で決めたのではないんですね。

A：ええ、それと「バシシマーカー」は、ビンゴピンボールからのアイデアですね。ビンゴピンボールというのは、ボールを穴に入れて数字をそろえていく遊びなのですが、しばらく続けていると次はボールをどの穴に入れればいいのかを忘れてしまうので、「この穴に入ればオーケーだよ」という目印のために、ポーカーチップをガラスの上に置くんですね。

シグマのゲーム場とかに行くと、そういうポーカーチップが用意してあったんです。途中で別の穴に入りそうになったら、ちょっと揺らしながら入らないようにボールを動かして、チップを置いた場所に入れるようにするというマーカー的なものなんですね。

Q：ビンゴピンボールからのアイデアというのも驚きですね。

A：最初の企画では、目玉の大きなアイフルという主人公がポテトを運んでいるという想定でした。途中でこのキャラクターはなくなったので、実際には出てきませんけどね。

Q：確かアイフルは、『リブルラブル』の後に発売された『ドラゴンバスター』に敵キャラクターとして出てきましたね。

岩谷：ええ。で、こいつをやっつけるといいよ、ポテトを持ったアイフルをラインで囲んでやると、弾いてポテトを引き離すことができるよという企画でした。ほかにも、シェアというハサミが出てきて、「さあ、囲いを作ろうかな」と思ったときにプチッと切られちゃうよとか、あとはキラという、泳いでくる虫みたいなものがラインにくっつくとか近付いてきて、この虫が自分に当たると駄目になっちゃうので、「バシシ」してやっつけなきゃいけないよとか、そんなことを考えていたんですね。

それから、右と左の操作が入れ替わるチェンジャーというキャラクターも入れたんですが、これが駄目だったんですね。もう入れなきゃよかったなあと…。

Q：チェンジャーに触れると、リブルとラブルの位置が入れ替わって操作が逆になっちゃうので、いきなり難しくなるんですね。

A：そうそう。それから、なぜ『ポテト』なのかって言いますと、ビデオゲームで画面内広告を初めて出そうとしたからなんですね。

Q：まさにプロダクトプレイスメントですね。

A：まだ当時はどこもやっていなかったんです。でも、結局は実現できなかったですけど。

Q：実現はしていなくても、その当時から発想としてあったのはすごいですね。

A：ポテトがテーマだったので、カルビーのポテトチップスとかでできないかなあとか、あとはポールの配置の仕方とかをいろいろ考えましたね。

Q：ポールの配置パターンもたくさんありましたよね。

岩谷：ええ、Z型とか、いろいろ考えて作りました。それで、このような企画書をまとめたから、その後は佐藤誠市さんにお任せしたら、あのようなゲームになりました。この企画を、ハード担当の小川さんという方に見せたら、「これはもうソフトでは塗れません。専用ハードを作りましょう」ということになりました。プログラマーは、今はゲームスタジオで役員をやっている黒須さんです。黒須さんは普段はふらふらしていて、昼間は何も仕事をしないでふらふらしているんですが、でも翌日になるとちゃんと出来上がってるんです。

Q：伝説のスーパープログラマー、黒須一雄さんですね。

A：しかも、ただ出来上がっただけでなく、「どうせ、後々こうやるようになったら困るんだろうな。こういうテーブルが後から必要になるんでしょ？」という、企画書の先取りをした対策みたいなものまでちゃんと作ってあるんですね。

Q：ファミコン版の『ゼビウス』のプログラムを作ったりとか、本当にすごい方ですよ。

A：黒須さんや遠藤さん、小川さんとか、企画に限らず本当にみんな優秀でした。それから、音楽では大野木さんとか慶野さん、小沢さん、川田さんですとか、集中的に優秀な人たちがバーッと会社に入ってきたんですね。

Q：まるで梁山泊みたいな、本当に優秀な方が思い思いに集まってる感じですね。

A：そうそう。

Q：その中でも、とりわけ『リブルラブル』の企画には優秀な方が集まったんですね。

A：そうですね。今、振り返るとすごいですよね。

Q：先程はカオスと仰いましたが、そんな状況でも企画書はちゃんと作るんですね。

A：はい。企画書とか、最終仕様書とかは作りますね。『パックマン』の最終仕様書とかも、かなり力を入れて書きました。

Q：岩谷先生以外の方も、同じように企画書や仕様書とかを作るんですか？

A：私は結構凝り性なので、かなり凝って書いちゃいますが、あまり凝った書き方をしない人もいますね。私の場合は絵を使って表現をしますんで、どうしても分量が多くなるんです。言葉でルールを説明されてもなかなかわからないので、絵で描いちゃうんですね。

Q：企画の審査をするときは、やはり文章で書かれた企画書だと難しいのでしょうか？

A：ええ、難しいです。じっくり読まないといけないですし、映像が浮かんでこないですよ。そうすると、本当は面白かったのかもしれないけど、駄目って言ってしまったような企画がいっぱいあったと思います。絵の描けない人って結構いるのですが、そういう人はちょっと不利ですよ。ですから、今も大学の教育のほうでも、「企画書っていうのは読ませるんじゃなくて、見せるんだ」って私は言ってます。



Q：『リブルラブル』では、プレイヤーが操作する主人公のリブルとラブルは、なぜちょっと無機質な三角形にしたんですか？

A：登場するキャラクターを可愛らしくしたかったっていうことと、あとはラインをつなぐときに、何かのキャラクターとキャラクターとの間にラインがあるっていうのが、ちょっとイメージとしてわかりにくいので記号的なものにしました。

Q：でも企画書を拝見しますと、初めは三角形ではなくて、花柄とか星みたいなデザインになっていますね。

A：ええ、最初は星形とバツテンの十字を入れたんですね。

Q：いずれにせよ、記号的なデザインにしようというお考えだったんですね。

A：記号と言いますか、右手で操作するのはどっち、左手で操作するのはどっちだっというのが、プレイしていると頭の中がこんがらがっちゃうので、それを避けたかったんですね。それをツインレバーで動かしてっていう新しさを出そうとしたのですが、かえって難しくなったので玄人には受けたけど、素人はプレイできないっていうゲームになっちゃったんです。

Q：でも、後々ゲームファンからは高い評価を得られていたと思います。

A：ええ、お蔭様で。でも、あれは後から仕様書を作った佐藤誠市さんの力が大きかったですね。

Q：もう盛り込み過ぎるほどのたくさんのアイデアが入っていますね。広告だったりツインレバーだったり、ゲームのルールもいろいろありますし。この企画をするまでの間に、手帳とかにいろいろなアイデアを書きためたりしていたんですか？

A：アイデアというのは、意外と芋づる式に出てくるんです。ずっと書き留めたものをまとめていくっていうよりも、『パックマン』のときもそうなんですけど、最初の出だしの部分を考えると、後はもうどんどんアイデアが出てくるんです。

Q：すると、着想から企画に至るまでの時間はあまり掛からず、パッと思い付いてからすぐにできちゃったということですか？

A：そうなんです、すごく短いですよ。

Q：書きながら新しいアイデアが出てくるということですか？ それとも、事前にあるものを形にしていくイメージなんですか？

A：書きながらっていう感じのほうが強いと思いますね。

Q：すると、意地悪な言い方になってしまいますが、アイデアを書き留めておく意味があまりないような気がしたのですが？

A：ええ、そうですね。あまり書き留めてはいなかったですね。

Q：それも面白いお話です。まさに一気呵成に書けちゃうんですね。

A：ええ、そうなんです。今はもう根気がないので、多分こんなに書けないとは思いますが…。

Q：確か、『パックマンのゲーム学入門』の中でも書かれていますけれど、『リブルラブル』は途中からプロデュースをされたんですよね？

A：そうです。仕様をまとめた佐藤誠市さんは、とても思慮深いと言いますか、頭脳明晰で素晴らしい方でした。

Q：じゃあ、もう安心して任せられたんですね。

A：はい、安心してました。佐藤さんは、いろいろと記録を残されている方で、佐藤さんがネットで書いたものを見ると、「ああ、そうだったな」って思い出すことがいっぱいあります。いろいろと備忘録を残されていたんですね、佐藤さんは。

Q：岩谷先生も、相当メモを取ったり資料を保存されていますが、そういうこともナムコの社風としてはあったんですか？

A：そうですね。遠藤さんとかも細かくノートに取ってますし、ナムコに入ると大学ノートみたいなものを配られるので、それにみんなでいろいろ書いていたんですね。

Q：つまり、「何か書け」と言われるからというよりは、既に周りでそうやっているから、みんな自然とそうなっていくと。これも面白いデザインの方法ですね。

A：そうそう。「書け」って言われるよりも、会議をやるぞっていうときには、みんな自分のノートとかを持って集まるんですね。

Q：今のゲーム会社のイメージじゃないですよ。コンピューターに向かって何かを作るわけではないというのが。

A：ええ。ノート PC がまだなかった時代ですからね。

Q：そろそろ時間が迫っていますので、次回のインタビューのこともお伝えしないとイケませんね。次回は今回の続きとして、プロデュースからナムコを退社するまでのお話を伺うようなイメージで考えています。特に、家庭用のお話ですね。

A：そうですね。家庭用と言えば、『源平討魔伝』の家庭用版も確かありましたよね。

Q：はい、ファミコン版とかがありますね。

A：ファミコン版は、ただファミコンだけで終わったら面白くないということで、テレビでファミコンをやりながらボードゲームもやるという、メディアミックスみたいなイメージのものがいいんじゃないかっていうことで作りました。ボードゲーム用のフィギュアを作るときも、中瀬さんがどれとどれの合金の配合がいいのかとか、すごくこだわっていましたね。

Q：確か、中瀬さんはプラモデルとかが大好きなんですよ。

A：そうそう。小さな工場みたいなところに行って作ってもらいました。柔らかい金属だと剣が曲がっちゃうし、これでいいかなあとと思ったら、この合金だとちょっと危険だぞとか言いながら作ってもらいました。このフィギュアの絵を描いたのは中島信貴さんで、今は私の隣の部屋にいて教授になっている方です。私では絵が描けないので、イメージを伝えて描いてもらいました。

Q：今で言えば AR みたいなゲームですよ。そのフィギュアの工場も、やはり蒲田の辺りにあったんですか？

A: いいえ、違いますね。確か城東のほうだったかな？ 田舎のほうで、工場と言うよりは、何て言えばいいのかわかりませんが、おじさんが 2 人ぐらいだけでやってるようなところでした。

Q: 本当に零細の工房だったんですね。

A: 随分探しましたね。中はもう真っ暗で、何かの金属を溶かしているときに、立ち上ってくる煙がもう危ないぞ、吸い込んだら危ないぞっていうような、そんな感じのところでした(笑)。

Q: 岩谷先生も下見に行かれたんですか？

A: はい。で、「どれにしようか、これだと曲がっちゃうね」とか言ってましたね。

Q: そんなエピソードも含め、次回はプロデューサー、管理職としての開発部でのお話を中心にお伺いさせていただければと思います。回数が増えてしまって恐れ入りますが。

A: いいえ、とんでもないです。

Q: またよろしく願いいたします。ありがとうございました。

聞き取り調査ワーキングペーパーの一覧表

[http://www.iir.hit-u.ac.jp/doc/WPlist\\_Game.pdf](http://www.iir.hit-u.ac.jp/doc/WPlist_Game.pdf)