

高橋豊文第2回インタビュー後半：
任天堂の家庭用ゲーム開発時の証言

井上 明人
福田 一史
嶋原 盛之
松井 彩子

IIR Working Paper WP#19-18

2019年2月

Toyofumi Takahashi, Oral History (2nd, 2):
Game Development at Nintendo

Inoue, Akito
Fukuda, Kazufumi
Shigihara, Morihito
Matsui, Ayako



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

高橋豊文第2回インタビュー後半：任天堂の家庭用ゲーム開発時の証言

井上 明人

福田 一史

鳴原 盛之

松井 彩子

Toyofumi Takahashi, Oral History (2nd, 2): Game Development
at Nintendo

Inoue, Akito

Fukuda, Kazufumi

Shigihara, Morihiro

Matsui, Ayako

目次

スーパーファミコンのハードと CD-ROM の開発を担当.....	3
リコー退社後：クリエイティブ・デザインでの業務内容.....	8

スーパーファミコンのハードと CD-ROM の開発を担当

Q：スーパーファミコンのお話をしばらく続けていただきましたが、ここでちょっとだけファミコンのお話をお伺いします。映像端子がコンポジットしかない、通称 AV ファミコンが廉価版で出てると思うんですけども、あれには何か高橋さんは関与されていますか？

高橋：いいえ、私はやってないです。ファミコンの PPU は、元々コンポジット出力だったんですよ。

Q：最初の設計のときからですか？

高橋：ええ、最初から最後までもうコンポジットで。

Q：そうだったんですね。初めて知りました。では、ファミコンの周辺機器類の開発に携わったものは何かありますか？

高橋：ちっちゃいものとクイックディスクですね。あと私は、多分、うちのメンバーと『ファミコントレード』をやっている。

Q：野村証券のオンライン株取引システムですね。

高橋：それと『サテラビュー』ですね。

Q：スーフファミを使った、衛星放送の『セント・ギガ』ですね。

高橋：そうそう。その中で言うと、CD-ROM も一応は開発しましたね。

Q：先程、ROM の話が出てきましたけれども、ファミコンでは後の時代になってくるとボタン電池を使ったバッテリーバックアップ ROM を使ったソフトが増えますよね？ そのバッテリーバックアップの機能を組み込んだ ROM とかの設計もリコーでやっていたんですか？

高橋：それは多分、任天堂さんのほうですね。MMC は、1 個ぐらい作ったかもしれないですけど、ほとんど作っていません。

Q：では、スーフファミのお話に戻りまして、スーフファミのチームは、先程も仰っていた 3 人

以外は、こういった開発体制で作っていたのでしょうか？

高橋：スーパーファミコンのときは、私がフルカスタムチームのトップだったんですけど、大竹さんと西海さんと 3 人で、スーパーファミコンのチップ SCPU（5A22）と SPPU(6C77/5C78)の手書きの回路を仕上げ、その後は下の者がシミュレーションをして、バグがないかとかを確認したりするということをやっていました。

Q：チームに参加した人数は、全部合わせるとだいたい何人ぐらいでしたか？

高橋：徐々に増えていきましたね。最初は 5 人か 6 人だったんですけど、最終的には 20 人近くになりました。上の人は、何も言わないでいると夜遅くとか土日働くとか、夏休みや冬休みも働いていても、どんなに忙しくても見てくれないんです。それで、文句を言うと毎年 3 人ずつ増やしてくれたんです（笑）。

Q：逐次増えていったチームの方々は、こういった形で分業と言いますか、業務の割り振りをしていらっしゃるのでしょうか？

高橋：任天堂さん関係で言うと、3 チップあったんですよ。3 チップあって、それを最初に 3 人でやって、その後に何年かしてシュリンクするという計画が出たときに、まだ新しい若い人にそれぞれ渡して、それをまたシュリンクしてもらいたいな作業をする形でやりましたね。それ以外にも、当時の NT 課（「NT」は任天堂の NT）に名前が変わったんですが、任天堂だけではなく、例えば CD-ROM を、当時は CD ライトワンス（CD-WO）と呼ばれていたんですけど、リコーのオリジナルシステムを作ろうとしていたグループがあったので、そこに CD-ROM のチップを設計しに行ったりとかして、いろいろやっていましたね。

Q：最終的に発売されることはありませんでしたが、スーパーファミコンで CD-ROM を出そうという話は、だいたいいつ頃からあったんですか？

高橋：多分、私どもでは先程言った CD ライトワンスをやっていた頃です。その CD ライトワンスは、今で言う CD-R のことなんです。その頃は日本初に近い形で、確かヤマハから来られた持田専務がおられて、その人が旗振り役で、リコーオリジナルの FAX のついた CD-WO 一体機を作ろうとしていたんです。それで、ライトワンスにデータを書き込んだりとかっていうのをやっていたんです。

そのプロジェクトは PTF、P タスクフォースっていうプロジェクトだったんですけど、

そこにデバイスの応援とかで行ってたんです。それからしばらくして、私もオランダに1回だけ連れて行ってもらって、ソニーさんと任天堂さんとの間で、何かいろいろ CD-ROM 関係のトラブルがあったときに、任天堂さんからうちに「CD-ROM を作れないか？」みたいな話があったと思うんです。うちを通じて、フィリップスと話がしたいということだと思いますが、もしかしたらこちらから提案したのかもしれないです。それで、フィリップスを紹介するということを、松尾さんとかがやったんじゃないかと思うんです。

リコーのほうでは、既にスーパーファミコンの開発ツールを作っていたんですよ。スーパーファミコン版 CD-ROM をソニーさんが作るってなったときに、任天堂さんとソニーさんとの話し合いに端のほうで私も参加していて、ソニーさんから「開発ツールは当然提供してもらえますよね？」って言われて「いえいえ」みたいなことを言ったりして（笑）。ソニーが久夙良木さん、任天堂サイドが中川さんという方が先頭に立って会議とかをやられていましたね。

そういう会議を経た後に、私は知らないんですけど当然決裂したと思うんですよね。その後、任天堂さんは単独で CD-ROM をフィリップスの許可のもとで作るということで、「じゃあ、うちのほうでお手伝いをさせてください」という形でさせてもらったんですね。

Q：具体的に、その CD-ROM をフィリップスで作るっていうことになったときは、リコーはつなぎ役以上のどのようなことをなさるイメージがあったんですか？

高橋：つなぎ役以上と言いますか、フィリップスを紹介しただけで、話し合いにはリコーはそんなに絡んでいないんです。その後に、任天堂さんが単独でスーパーファミコンの CD-ROM を作ろうとしていたので、そのデバイス開発にリコーとして参加させてもらったということですね。

Q：それは、ビジネス的に成就しなかったということですか？

高橋：そうですね。最終的には、任天堂さんのほうでスーパーファミコンの CD-ROM は必要ないという判断になったんだと思います。

Q：今、ちょうど開発ツールを作っていたという話がありましたが、スーフファミの開発ツールのお話は、どこから企画が出て、プロジェクトとして立ち上がったのでしょうか？ スーフファミのときは、岩崎技研で開発ツールを作っていたという記述をどこかで見たような気がするのですが。

高橋：リコーでも開発ツールを量産はしていたんですよ。

Q：そうすると、多分、インテリジェントシステムズあたりからリコーへお話がいったということですよね？

高橋：行ったんですかね？

Q：では、リコーで直接それを作って売っていたわけではなかったんですか？

高橋：中で作っていたわけではないですね。どこかに頼んでいましたね。多分、新宿のどこかで、今さらなんですよけどもそこにリコーで ICE を頼んだ。トータルのシステムツールは多分、インテリジェントシステムズだと思うんですけどね、ICE としての機能は。個人でやっている所にリコーが頼んで、ボックスを作ってもらっていたんです。それをリコー経由で、かなりの数をさばかなきゃいけない中で売っていたんですよ。

そんなに儲けたわけじゃないんですけど、ちょうどそのときに、両社の話し合いがあって、リコー経由で ICE が出たので、ICE がないとスーパーファミコンの仕様が作れないので、ソニーは当然売ってもらえると思っていたので会議の席でも言われたんですけど、任天堂さんに許可を取っていないものですから、「ちょっとよくわかりません」みたいな感じでした。

Q：ソニーから ICE の依頼があったというお話と同時に、インテリジェントシステムズもやっていたってことですが、なぜそういう話になったんですか？

高橋：うちの製品は、5A22ICE という名前だと思うんですけど、いわゆる CPU の所だけで、後半とか PPU の所は、インテリジェントシステムズさんがやったと思います。

Q：なるほど。そこは分業というか、分れていたんですね。

高橋：そうですね。デザインツールは全然載ってなくて、多分 CPU のプログラムを書くための ICE でしたね。

Q：さらに、途中からは YHP も開発ツールを作り始めたみたいですね。

高橋：ですから、途中からリコーじゃなくなったのかもしれないですよ。

Q：スーパーファミのときは、シュリンクとかバグフィックスとか、修正の話を含めたバージョン違いなんかも出てきていたんですか？

高橋：スーパーファミコンですか？ スーパーファミコンも、出たような気がしますね。

Q：例えば回収をするような、深刻な問題もあったんですか？

高橋：そうではないですね。大きな変更をするようなものはなかったですね

Q：では、微調整的なものはあったけど、もう本当にわずかなバージョンチェンジ程度しかなかったわけですね。

高橋：そうですね。

Q：大きな問題が起きなかったのは、やはり設計、開発が終了してから発売まで、およそ1年間の余裕があったのが大きかったんですか？

高橋：そうそう。その間にバグを出してくれたんですよ。

Q：なるほど。開発スタッフが20~30人いた中でのシュリンクですとか、シミュレーションの結果として、大きな問題が起きなかったっていう面もあるんですか？

高橋：いいえ、そうではなくて、スーパーファミコンを始めた頃は、まだ10人もいなかったと思うんですよ。最初の3人からで、5人か6人が後から参入したという形だったんですけど、そこでシミュレーションをしながらチップ開発もそこでやっていたんです。その段階では、バグ出しはそのメンバーがやってくれたんですけど、それ以外にいったん出来上がったチップの試作品を作って、任天堂さんにESという形で何十個か納めた後に、そのデジタル装置を作ってソフト開発とかをやってる間にもバグを見付けてもらったりとかして、チップを修正したりとかしていました。

最終的に、1年後の90年の11月21日に発売した頃には、かなり回路のバグ的には収束していたんです。

Q：そういう意味では、スーパーファミを量産するための部品が不足したのが、かえって幸いしたかもしれませんね。

高橋：そうですね。そういう意味ではよかったかもしれないですね。

Q：そうしますと、スーパーファミが発売された 91 年頃には、もう CD-ROM の開発をなさっていたということですね？

高橋：ええ、そうなりますかね。

リコー退社後：クリエイティブ・デザインでの業務内容

Q：スーパーファミの次に出たニンテンドウ 64 から、開発はリコーの手から離れたそうですが、その理由をお話していただくことは可能でしょうか？

高橋：なぜ 64 で離れたかっていうのは、わからないですね。リコーはその当時、3D をやらないといけないということで、内々には 3D をやるようなチームを作ってやってたんです。NEC から 3D 関係をやっていた人とかが来ていて、その人間を中心として 3D 技術をやったりしてたんですけど、最終的には、IBM に行っちゃったという感じですね。

Q：その 3D の話がほかの所にくだろうというのは、もう当然というかそうなるだろうという話にリコーでもなっていたんですか？

高橋：半分ぐらい、向こうに行くんじゃないかなとは思ってました。かすかな希望は抱いてましたけどね。

Q：ちなみに、当時その 3D 以外にこういった技術の発展方向があるんじゃないかみたいな、何か構想というか期待をしていた部分とかは何かあったんですか？

高橋：えーとですね、私はその当時は、まだ 2D にはちょっとこだわるところがあって、完全に 3D にはいかないだろうと思ってたんです。ですから、3D がメインになったとしても、2D も絶対にあって両方が併設されると思ってたんですよ。2D でも面白いゲームはたくさんありますから。

ですが、蓋を開けてみると完全にニンテンドウ 64 で 3D になっちゃいましたね。それが結果的に良かったのかはよくわからないですけどね。最初の発表のときには私も幕張に行ったんですけど、『スーパーマリオ 64』を作った宮本さんがいたんですよ。あれを見たときに、やっぱり宮本さんはすごいなと思いましたね、すごくよくできるなあと。

Q：最初は3Dにはあまりご興味がなかったようですが、それでもゲームとかに関連する技術では、やはり3Dになっていくだろうっていう流れは感じていらっしたんですか？

高橋：そうですね。ですから、3年前からそういうチームを作って、業務用も含めて3Dをやろうとしていたんです。でも、にわかでやろうとするのと、元々R&Dの下でやったところ、いわゆるスクラップアンドビルドとかをして作ってるようなアメリカの会社と比べると、やっぱりにわかで、そこらへんはちょっとだめかなという気はしますね。

Q：なるほど。その競争力では、ちょっと結果に出てしまったかなという。

高橋：そうですね。遅かったのかなあと。

Q：では、64はリコーではなくて、もう別のところに発注されたんだなって把握されたタイミングはいつ頃でしたか？

高橋：覚えていないですね。もうほとんど決まってからだと思いますけどね。競争するとか、そういうようなことはやっていなかったですから。

Q：スーパーファミのときは、最初に提案をしてからトントン拍子で決まったというようなお話でしたが、このときも発注するメーカーが決まるまでのプロセスが、面白いと言いますか不思議ですよ。共同入札みたいなものがあるわけでもないですし、まあそうやってどこかで決めるしかないということなんでしょうけど。

高橋：やっぱり、上村さんが外れたのが一番大きいんじゃないですかね。上村さんがおられたら、仮に可能性が半減したとしても、何らかの情報がうまく取れていて挑戦をさせてもらえたかもしれないですね。だけど、最初からIBMみたいな人が担当者になったので、ほとんどチャンスはなかったということですね。

Q：では、その当時に64とはまったく別で、任天堂との仕事はいろいろと関わられていらっしたんですか？ 先程、『サテラビュー』のお話がありました。

高橋：そうですね。スーパーファミコンの本体に、かなり近い所ではやらせていただきましたね。

Q：『サテラビュー』の話というのは、どれくらいの段階で関わるかが決まったのでしょうか？

高橋：『サテラビュー』に関して言いますと、ちょっと別の部署になった越智という人間が
いまして、彼が開発したので、私は直接はやらなかったんです。なので、あんまりよく知ら
ないんです。

Q：クリエイティブ・デザインを創設されたのはいつ頃ですか？

高橋：平成5年、1993年です。

Q：そのタイミングで、リコーをお辞めになったんですね。

高橋：はい、離れましたね。

Q：松尾さんも、ほぼ一緒の時期にリコーを退社されたんですか？

高橋：松尾さんが辞めたのは1ヶ月ぐらい早かったです。前から相談を受けていたので、辞
めるつもりではいたんですけど、ただタイミングが一緒だったんですけど。

Q：クリエイティブ・デザインを作られたときの人員体制を教えてくださいませんか？

高橋：できたばかりのときは松尾さんと私がいまして、最終的にはリコーから6人ぐらい来る
んです。私しかいなかったときに、中川さんが助けてくれるっていう形になったと思いま
す。それで約半年間、私が任天堂に食べさせてもらってました（笑）。そのときは『スー
パーゲームボーイ』の開発をやっています、任天堂のリーダーの方が、中川さんでしたね。

Q：つまり、『スーパーゲームボーイ』はクリエイティブ・デザイン側で開発を受託したっ
ていう形ですね？

高橋：いいえ、クリエイティブ・デザインで受けたのではなくて、任天堂がやろうとしてい
るところに、私が参加させてもらったみたいな形ですね。

Q：なるほど。外部のいちスタッフとして参加する形ですね。

高橋：ちょっと設計の部分をやらせてもらいました。私がスーパーファミコンのことは知っ
ていたんで、ゲームボーイとスーパーファミコンをつなぐような部分を私がやりました。

Q：では、ゲームボーイのほうにも何か開発に関わっていたんですか？

高橋：ゲームボーイは、最初のときは関わってなくて、後々関わるという形です。

Q：では、『スーパーゲームボーイ 2』のほうも、高橋さんが開発をご担当されたんですか？

高橋：いいえ、そちらは関わってないと思います。『2』ってどんなんでしたっけ？

Q：ゲームボーイ用の通信ケーブルがつながるようになっていて、『ポケットモンスター』とかのデータ交換ができるようになっていました。初代の『スーパーゲームボーイ』には、それが付いていなかったんですよ。

高橋：じゃあ、初代のほうだけですね。

Q：クリエイティブ・デザインでは、具体的に主要な業務はどういったものがあったんでしょうか？

高橋：一応、製造業ではあるんですけど、基本的には設計の業務です。

Q：任天堂も含めて、ゲームメーカーとの付き合いが主要な部分を占めていたんですか？

高橋：そうですね。任天堂さんと提携させてもらったのは、最初に『スーパーゲームボーイ』で半年間、開発に参加させてもらったということと、その後に SA1 というカセットにおける 65C816 という、スーパーファミコンの中にも載ってるチップなんですけど、それをカセット側にも載せて、ダブル 65C816 にしたんです。カセット側のほうは、その当時かなり技術が進んでいたんで、15 メガぐらいで動かして、本体の方は 3.58 メガなんですよ。

で、まったく同じ CPU はアクセラレーターみたいな形にして動かして、高機能のとおり動くだろうという提案をさせてもらったんです。提案して、しばらく後になってからやるってような回答をいただいて、それでやらせてもらったことが大きなプロジェクトのひとつですね。そのときは、初めてこちらサイドで依頼されてやったと同時に、スピンアウトしてきたにもかかわらずリコーを巻き込んでやったんです (笑)。リコーさんに協力していただいて、65C816 周辺的设计をやらせてもらいました。

Q：実装と言いますか、それが実際に使われた製品としては、具体的にどういうものがあるんですか？

高橋：カセットがどんなものだったかは、詳しくは知らないんですけど、どこかに出てましたよ。SA1 で作ったソフトはこれとこれみたいのが、どこかに出てましたけどね。でも、そんなにめちゃくちゃ多くはないですよ。クリエイティブ・デザインを創設してから、それが一番大きな仕事でしたね。

Q：リコーを巻き込んだというお話が先程ありましたが、リコー本体との関係は退社後も非常に良かったんですか？

高橋：多分、良くなかったと思います（笑）。個人的には、今でもリコー内にたくさん友達がいて仲は良いんですけど、会社として仕事では行きにくいし、向こうも「もうスピンアウトしやがって」みたいなところもあったと思うので、どう考えてるかはわかんないですけど。行きにくかったんですけど、元々喧嘩をするつもりもなかったですし、任天堂さんを絡めたら、まあ行けるかなあっていうことで。

Q：でも、逆に言いますと、一緒に仕事ができるぐらいの信頼、関係性はあったっていうことですね。

高橋：そうですね。

Q：またお話が戻りますが、『サテラビュー』のことをもう少し詳しくお聞かせいただけますか？

高橋：『サテラビュー』は、クリエイティブ・デザインができたときに、実は何人か集まってきたんですよ。そのときに集まってきたのは、みんなよく知っている人だったんですけど、私の下にいた人間ではなかったんですね。越智とか、斉藤とか田中とかという人間が来たんですけどね、それは任天堂さんとも時々絡んだりとか、先程言った CD-ROM のライトワンスをやった人間とかだったんですけど、どちらかという和一匹狼で、1人で何でもできるみたいな感じの人が集まってきて。むしろ、私の下にいた人たちのほうが、何て言いますか、今でも飲みに行ったりはするんですけど、どちらかという臆病だったみたいな感じですね。

Q：つまり、かなりたくましい人が集まったような感じですか？

高橋：そうですね。彼らは応用技術っていう所にいたんですよ。ちょっと変わった、先程言ったリコーのライトワンスの CD-ROM（CD-R）とかをやろうとしていたところなので、

その前は営業の、何か応用技術っていう所にいたりした 3 人だったんですけど、いろいろなものを製品レベルでやってるんですよ。ですので、デバイスだけの IC の中身しか知らない、開発しかできない人間ではだめなところでやっていた人が集まってくれたんです。その中の 1 人に賢い人がいて、『サテラビュー』という話が来たときに担当してくれたので、もうその人に任せきりみたいな感じでした。

Q：ほかにも、SCSI に接続する PC-SFC を開発されていたと伺いましたが？

高橋：PC-SFC は、うちにいるメンバーで対応したんですけど、パソコンの SCSI に接続する専用ゲームボードみたいなものを作ろうという話を、「スーパーファミコンの『2』みたいな感じのものを作ろう」としていたんです。スプライトも全部回転するとか、いろんなことを付け加えてやってたんです。

その当時の、FPGA のボードが今でもあるんですけど、FPGA が 15 個も載っているんですよ。で、その当時の FPGA は、今からいうと大した回路規模じゃないにもかかわらず、1 個 100 万円ぐらいの高額だったんですよ。で、そのボードだけで、多分 1,500 万円ぐらいしてましたね。

Q：今もまだ残っているんですか？

高橋：ええ、ちょっとオブジェにさせてもらってまして (笑)。

Q：それはもう、ある種の産業遺産ですね (笑)。PC に、そのボードを差し込むことで、ビデオゲームができるという仕組みですね？

高橋：そうですね。

Q：PC の画面でそれが遊べると。

高橋：そうです。スーパーファミコンのすごいやつということなので。

Q：「すごいやつ」というのは、別物ということですか？

高橋：スーパーファミコンとは、どこがちがったかなあ？ ちょっと覚えてないですけど。

Q：PC の、当時のブラウン管の RGB モニターに映し出せるわけですよね？

高橋：はい。

Q：PC-SFC を最初に考案された方は、スーパーファミコンをパソコンで自由に操ってゲームが作れるようにして、それを学校に買ってもらってプログラムを開発してもらいたいな構想だったと聞き及んでいます。1度、どこかの学校で試験的に導入されたようですが。

高橋：2枚作ったんですよ。それで、1枚ずつということで。こっちは、本当はお借りしている形だったんですけど、今はちょうどオブジェになったもので（笑）。

Q：では、世にはそんなに出ていないけれども、任天堂に関わる実験的なプロジェクトとして、こういったものに関わられたということなんですね？

高橋：はい。

Q：それから、今日お聞きしようと思っていたんですけど、立命館大学のゲーム研究センターにあるファミコンの公式エミュレーターも設計されたそうですね。仕様とか、そういうものがあつた形で、高橋さんの所に話がいったんですか？

高橋：多分、その構想を話していただいて、それに基づいて。

Q：今のお話とかにもすごく関連していますよね。パソコンに、ファミコンや何かのインターフェースでつなぐみたいな話になりますし。それから、PC-SFCなどと並行して、ゲームボーイカラーのような携帯ゲーム機にもいろいろとお仕事に関わりがあつたんですか？

高橋：いいえ。多分、私もそう思ってるんですけど、これからは任天堂と直接付き合い合っている場合じゃないと。任天堂のほうは、もう海外のほうに目がいつちゃってるのでということで、紹介していただいたかどうかはちょっと覚えていないんですけど、シャープさんとお会いする機会があつて、シャープさんの下請けというか黒子として、本当に任天堂さんとの直接のお付き合いが切れて、シャープさんとのお付き合いが始まったという感じです。

Q：そもそも、松尾さんはなゼリコーをお辞めたんですか？

高橋：やっぱり喧嘩したんじゃないですか。

Q：松尾さんの上の方はどなたですか？

高橋：進藤さんです。ただね、進藤さんのほうが、ちょっと前に辞めてるんです。

Q：確か、その進藤さんが、辞めてから任天堂のほうに協力したというようなこともあったようですね。

高橋：そうですそうです。進藤さんは ROM の技術を持っておられて、それを台湾の会社で ROM を安くしますよみたいな感じで実現して。

Q：やはり松尾さんと進藤さんは、何か喧嘩とかをされたんでしょうか。

高橋：何だかよくわからないんですけどね、仲が悪いんですよ。

Q：誰と誰がですか？

高橋：三菱からね、八木さんも含めて、進藤さん。

Q：確か、皆さんを連れてきたのは浅川さんだったはずですよ？

高橋：浅川さん、進藤さん、松尾さん、森田さんとかって、結構上のほうの人が、10 人弱くらい来てたんですよ。それで、来たんだから仲良くしたらいいのに、何か我々には見えなところですけど、仲が悪いんですよ（笑）。だから、私と進藤さんとは全然仲悪くないんですよ。ただ、上のほうで仲悪いから…。

Q：総括的な話になりますけど、高橋さんのお話をお聞きしていたら、これだけいろいろなことが実現できたのは関西にいたからという、地の利みたいなものも大きかったように思ったのですが、それについては何かお感じになることはありますか？ 関西だからとか、三菱からの流れとかも含めていかがでしょうか？

高橋：関西だからっていうのは、ありますね。リコーから任天堂さんの所までは、車で 40 分ぐらいで行けるので、そういう意味では有利だったと思うんですけど、やっぱり上村さんと松尾さんの関係っていうのが一番大きかったと思いますね。でも時々、ぶつかることがあるんですよ。そうなったら、上村さんが考えられてることをざっと説明していただいて、松尾さんと私が聞いているんですけど、実は半分はわかっていないんですよ。ですから、「ハイハイ」って聞いて、帰りに車の中で「ちょっと何て言ってた？」って、いろいろと答え合わせとかをしてました（笑）。

Q：特に、かつてリコーの営業部長をされていた松尾さんが、ものすごいキーパーソンのような気がするんですけど、高橋さんと松尾さんの関係、役割分担についてお話いただけませんか？

高橋：リコーとですか？

Q：リコーの中とか、今のこととか、もし差し支えなければ。

高橋：多分、松尾さんが私を設計に引っ張ってくれたんじゃないかと思っていますが、松尾さんは設計部長と営業部長とを行ったり来たりしていて、ある時期は両部長みたいな感じになってたんですね。ですから、任天堂さんだけではなくて、営業部長のときはいろいろなところに行ったり付き添いをしたりしていたんですが、設計部の中に、私がいたフルカスタムグループとか、ゲートアレイグループとかいろいろなグループがあったんです。

新興だったので、人数が少ないんです。私のグループも4,5人しかいなかったんですけど、そこで上と言えはもう松尾さんで、何か相談をするときは松尾さんに相談する感じでした。逆に言えば、任天堂さんの案件なんかを松尾さんがいろんなところから聞いてきたら、私に相談に来てみたい。提案があったら提案を考えて、一緒に提案をしてみたいな感じでしたね。

Q：松尾さんは、高橋さんのことを高く評価されていたんですね。

高橋：私のほかにも2人いたんですけど、1人は亡くなって、もう1人はアメリカに行ってしまったので。

Q：高橋さんがリコーにいたときは、浅川さんはもうずっと上のほうにいたわけですよね？

高橋：そうですね。浅川さんはもう雲の上の人だったので。しかも学者でしたから。

Q：お尋ねしにくい質問なのですが、64のときに上村さんが外されたのは、なぜだろうという分析とかはされたんですか？

高橋：いいえ、外されたとは思ってなかったんですけど、取られたとは思いましたね。竹田さんに。

Q：なるほど。

高橋：辞めた理由なんですけどね、松尾さんがどう考えて辞めようと思ったかは、まだはっきりわからないんですけれども、喧嘩だけじゃないと思うんです。自分の立場として、副事業部長まで行ったんですよ。ですから、そこまで行って、もうこれ以上いてもだめだと思ったんでしょうね。スピンアウトされるときに、そういう関係でずっと松尾さんと仕事してたので、スピンアウトされるっていうことで、私も目をかけていただいていたので、まあなんとかなるよなという感じで、一緒にスピンアウトしたんです。

Q：今回のインタビューも、すごく良いお話が聞けました。ありがとうございます。

高橋：私は別に、あるレベル以下だったらわかるんですけど、その上の人が何を考えているかはわからないんですけどね。

Q：すみません、最後にひとつだけ質問させてください。スーフファミのお話の途中でお尋ねするのを忘れていたんですけど、大竹さんと西海さんは、具体的に何年から何年までの間、一緒にお仕事をされていたんですか？

高橋：正確ではないんですけど、87年の秋ぐらいから、88年の春ぐらいまでだと思います。私の記憶では、87年の夏に提案に行った覚えがあるので、もうすぐ決めていただいた感じだったので、夏ぐらいから次の年にかけてぐらいだったんじゃないかと。

Q：つまり、9ヶ月間ぐらいということですね？

高橋：いいえ、そんなに長くはなかったと思います。半年ぐらいですね。

Q：その半年間、毎週何回か一緒にお仕事をされていたんですね。

高橋：毎日ですね。

Q：毎日ですか。ずっと同じ場所において、ホワイトボードを囲んで毎日議論をしていたんですね。そういう例は、ほかにもあったのでしょうか？

高橋：よくわからないですね。そのときは、別に来てもらうのが条件じゃなかったんです。と、言いますのは、こちらが1人で向こうが2人だったじゃないですか？ でもたまたま、あの頃は天王山トンネルが、朝はむちゃくちゃ混んで、向こうから来るほうが来やすい

ね」っていうことで来ていただく形になった。

Q：それでは、お時間が近付いてまいりましたので、このあたりでインタビューを終了とさせていただきます。今までにまったく聞いたことのない、貴重なお話をたくさんいただきまして、本当に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