



新産業生成としてのビデオゲームビジネスのオーラル・ヒストリー

早稲田大学商学学術院

教授 清水 洋

1. プロジェクトの目的と研究体制

このプロジェクトは、ゲームビジネスの草創期に活躍した人物のオーラル・ヒストリーを収集することを目的としている。コンピュータを利用したゲームはアメリカで生まれ、タイトーの『スペースインベーダー』や任天堂の『ファミリーコンピュータ』とその対応ソフトなどによってビジネスとして成立した。その後、日本の市場と企業によって育てられて世界的なビジネスになり、現在の様々なコンピュータのゲームに影響を及ぼしている。日本のコンピュータ・ゲームとそのビジネスは、世界的なインパクトを有するイノベーションである。

その一方でこのようなイノベーションがどのような経緯を経て生成してきたのかは十分に明らかになっていない。そこで、このプロジェクトでは、ゲームという娯楽がどのように産業化されてきたのかについて聞き取りをしていく。

2. 研究期間（2019年度～2020年度）での取り組み

このプロジェクトは、一橋大学と立命館大学、そして筑波大学が共同事業として、2016年度から文化庁のメディア芸術連携推進事業を得て、スタートしたものである。公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団からは2018年度から2年間助成を頂いている。

申請書でも書かせていただいたように、文化庁の事業の性質上、実質的には4ヶ月間しか聞き取り調査を行うことができないため、年間を通じて着実に聞き取り調査を実施していくようなものには共同事業に向かないことが分かってきた。そのため、今回、貴財団の助成を受け、年間を通じて安定的に聞き取り調査を行えたことは大きな成果であった。

聞き取り調査は、ゲームの黎明期からゲームの開発された方々（佐藤秀樹氏、岩谷徹氏、中本博通氏、内藤時浩氏、呉英二氏、石山隼行氏、吉井田清氏）、ハードの開発に携わっていた方（高橋豊文氏、齋藤利治氏）、アーケードゲームのオペレーションに携わられた方（高井一美氏）、ゲームを産業として成り立たせるうえで欠かせない役割を担ったと考えられるメディア関係者（石井ぜんじ氏、大橋太郎氏、西村吉雄氏）へ行った。聞き取り調査は、1回、3～4時間程度、同一人物に複数回なされており、内容

の濃いものとなっている。

聞き取り調査はテープ起こしを行った後、専門的な用語についての確認、校閲を行った後、聞き取り対象者の確認を経た後、一橋大学イノベーション研究センターのリサーチライブラリ (<http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/>) において公開した。この2019年～2020年までの2年間で、聞き取り調査の結果として33本のワーキングペーパーを公開することができた。本プロジェクトの成果であるオーラルヒストリーのワーキングペーパーのダウンロード数は、通常のワーキングペーパーよりも多く、資料として注目されていると言える。

3. 研究期間で明らかになってきたこと

これまでの聞き取り調査において、①新産業が生成する上でのメディアの役割、②補完的な経営資源の利用可能性などが明らかになってきた。

①新産業が生成する上でのメディアの役割

ゲーム産業が立ち上がる前には、新聞や雑誌が、コンピュータやプログラミングなどについての情報を媒介する重要なメディアとなっていた。それらのメディアがアマチュアのマイコン愛好家のコミュニティを形成するのを促進し、そのプロセスで職業としてのプログラマーなどゲーム産業の形成に必要な要素が形作られていった。多くの人物に聞き取り調査を行うことによって、このメディアのコミュニティ形成機能が明らかになった。

②補完的な経営資源の利用可能性

新しい産業が生成する際には、その産業のためにつくられた部品やその産業に特殊な専門性をもった人材などが事前で存在しているわけでもない。そのため、新しい製品やサービスを生み出していくためには、既存の部品やスキルを転用する必要がある。換言すれば、転用できる経営資源が利用可能であることは、新しい産業が生成する上で重要である。ゲーム産業が生成する上でも、汎用的なCPUが利用可能になったことや、既存の流通網の活用など、補完的に転用可能な経営資源が利用できたことが産業の生成のあり方に大きな影響を与えていた。

4. 今後の研究への展開

オーラルヒストリーのプロジェクトにより、産業が生成するプロセスでは多様な新規参入企業や撤退企業が存在していたことが分かってきた。しかし、オーラルヒストリーを通じた聞き取り調査では、どうしても新規参入企業や撤退企業については体系的な情報収集ができるわけではない。より体系的な情報の収集が必要となる。しかしながら、多くの企業は上場しておらず、財務諸表などの情報が開示されているわけではない。

文化庁のメディア芸術データベースでは、これまで発売されたゲームのソフトウェアやハードウェアについての情報が網羅されている。しかしながら、タイトルや企業名は網羅されているものの、それらの企業についての情報はない。そこで、帝国データバンクの企業情報をメディア芸術データベースに接合し、新たな研究を進めていくプロジェクトを計画している。一橋大学と帝国データバンクとの共同研究の枠組みにおいて、『イノベーションと新産業生成：ゲーム・ビジネスにおけるイノベーションと新産業の生成に関する実証研究』として量的な実証研究として発展させていくこととなっている。

5. 2019～2020年に公開したオーラルヒストリーのリスト

全てのリストは一橋大学イノベーション研究センターのリサーチライブラリ (<http://pubs.iir.hit-u.ac.jp/>) で閲覧できる。

1. 佐藤秀樹第4回インタビュー前半：セガのゲーム開発の歴史と社風
2. 佐藤秀樹第4回インタビュー後半：セガのゲーム開発の歴史と社風
3. 石井げんじ第2回インタビュー前半：アーケードゲーム専門誌『ゲームスト』の独自の誌面作りとアーケードゲーム論
4. 石井げんじ第2回インタビュー後半：アーケードゲーム専門誌『ゲームスト』の独自の誌面作りとアーケードゲーム論
5. 岩谷徹第2回インタビュー前半：ナムコビデオゲーム黎明期の開発体制
6. 岩谷徹第2回インタビュー後半：ナムコビデオゲーム黎明期の開発体制
7. 岩谷徹第3回インタビュー前半：『キューティQ』『パックマン』におけるゲーム開発・企画の手法
8. 岩谷徹第3回インタビュー後半：『キューティQ』『パックマン』におけるゲーム開発・企画の手法
9. 岩谷徹第4回インタビュー前半：ナムコビデオゲーム開発の歴史と発想法
10. 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
11. 高橋豊文第1回インタビュー前半：生い立ち～リコーでゲーム開発業務に携わるまでの証言
12. 高橋豊文第1回インタビュー後半：生い立ち～リコーでゲーム開発業務に携わるまでの証言
13. 高橋豊文第2回インタビュー前半：任天堂の家庭用ゲーム開発時の証言
14. 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
15. 大橋太郎第3回インタビュー前半：電波新聞社のゲームソフトとグッズの流通、および販売についての証言
16. 大橋太郎第3回インタビュー後半：電波新聞社のゲームソフトとグッズの流通、および販売についての証言
17. 斎藤利治第1回インタビュー前半：デジタル通話技術とゲーム開発の歴史の証言
18. 斎藤利治第1回インタビュー後半：デジタル通話技術とゲーム開発の歴史の証言
19. 斎藤利治第2回インタビュー：携帯電話用プラットフォームとドリームキャストのハード開発
20. 中本専通インタビュー前半：データイスト在職時の証言
21. 中本専通インタビュー後半：データイスト在職時の証言
22. 西村吉雄インタビュー：ジャーナリズムの視点から見た、日本のエレクトロニクス産業のゲームとの関わり
23. 内藤時告インタビュー前半：ティーアンドイーソフトにおけるゲーム開発の証言
24. 内藤時告インタビュー後半：ティーアンドイーソフトにおけるゲーム開発の証言
25. 呉英二インタビュー前半：呉ソフトウェア工場の設立とゲーム開発についての証言
26. 呉英二インタビュー後半：呉ソフトウェア工場の設立とゲーム開発についての証言
27. 高井美インタビュー：アーケードゲームのオペレーション、およびレンタル業務などについての証言
28. 石山隼行インタビュー前半：アスキー在職時の業務内容と、MMOゲーム黎明期の開発・運営に関する証言
29. 石山隼行インタビュー後半：アスキー在職時の業務内容と、MMOゲーム黎明期の開発・運営に関する証言
30. 吉井正晴インタビュー前半：セガおよびゲーム業界黎明期のゲーム開発、業界事情についての証言
31. 吉井正晴インタビュー後半：セガおよびゲーム業界黎明期のゲーム開発、業界事情についての証言
32. 吉井正晴インタビュー第2回前半：セガおよびセガ・オブ・アメリカにおけるゲーム開発・販売業務についての証言
33. 吉井正晴インタビュー第2回後半：セガおよびセガ・オブ・アメリカにおけるゲーム開発・販売業務についての証言