



**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



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

生稲 史彦  
金 東勲  
鳴原 盛之  
松井 彩子  
清水 洋

Eiji Kure, Oral History (1st, 1): History of Game Development at  
Kure Software Koubou

Ikuine, fumihiko  
Kim, Donghoon  
Shigihara, Morihiro  
Matsui, Ayako  
Shimizu, Hiroshi

## 目次

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 秋葉原に通い、工作に夢中になった少年時代 .....    | 3  |
| 高校時代も工作に没頭、デッサンの塾通いも経験 .....  | 9  |
| 大学時代は教職課程を履修、サークル活動にも熱中 ..... | 13 |
| 大学卒業後、地元の中学校で教師に .....        | 21 |

## 秋葉原に通い、工作に夢中になった少年時代

Q：本日はお忙しいなか、お越しいただきありがとうございます。まずは簡単に、差し支えない範囲で結構ですので、お生まれになってから小さい頃のお話をお聞きしたいのですが。

呉：もう小さい頃からオタクで、ゲームセンター好きでした。まだ射撃マシンが光電管の時代で、あとはピンボールマシンが歓楽街にありましたね。メンテナンスのために、店員が中を開けるところを待ち構えて、機械の中の匂いを嗅ぐのが好きで、もうメカ好き、基板好きだったんですよ（笑）。そういうゲームに、子供の頃から夢中になって大きくなってきたわけです。自分で工作もやりまして、小学校の頃から秋葉原に行ってパーツを買ってきて、鉱石ラジオや真空管ラジオとかを作ったりしていました。

Q：秋葉原にはひんぱんに通っていたんですか？

呉：ええ。自分は大宮で生まれましたので、秋葉原まで電車1本で行けますよね。それでちょこちょこ行きて、何か工作する機械のネタを「子供の科学」とかの雑誌で見つけて、いろいろ買ってきて自分でも作ると。まあオタクですわね、完全に。絵を描くのも好きでしたね。自分でオリジナルの造形物を作って、何かを当てはめるということは、子供の頃からちょいちょいやってました。まあそういったことが、今自分の身に付いたことのきっかけになったのかなとも思うんですけどね。

Q：お生まれが1952年とのことですが、そうしますと小学生の頃は60年代、昭和30年代になりますが、今仰った「子供の科学」などの子供向けの機械の入門書以外にも、何か週刊の漫画を読まれていたり、映画を見たりとかもしていたのでしょうか？

呉：週刊少年漫画誌も、ちょうどスタートした時代でしたね。映画も「ゴジラ」が子供の頃からありましたし、洋画とかの影響も受けました。以前にUnityのサイトのインタビューでも書かれたんですけど、やっぱり子供の頃に見た、イギリスの映画でアフリカ戦線が舞台の「ズールー戦争」とか、あるいは「アルゴ探検隊の大冒険」とかのSF、ファンタジー超大作と言いますか、人形を動かす映画ですね。そういうのはやっぱり、体の中に入っている、気持ちの中に入っていて、それが後で作品を作るのに役に立っていますよね。

Q：先程、オタクだと仰っていましたが、多趣味と言いますか、本当にいろいろなものに挑戦されていたんですね。

呉：いやいや、運動はまったくダメでした。本当に動けなかったですね、運動のほうは。ス

ポーツは全部新記録を出すぐらいダメ、もうビリからはるかに離れてビリで、そのぐらい運動がダメで……。やっぱり、独りで何かをコツコツやるというのが自分の生活でしたね。ですの、もう本当にオタク。引きこもりということではなかったのですが、友達と遊ぶにしても、例えば「モノポリー」みたいなボードゲームとかが結構はやっていたので、そういうボードゲームで遊ぶことはよくありました。ですの、完全な引きこもりではありませんが、まあ典型的なオタクだったのかなあと考えております。

Q：独りでコツコツ作るものの対象が、今まさに仰ったようなラジオだったり、あるいは雑誌を読んだり、ゲームで遊んだりとかいろいろあったんですね。

呉：そうですね。子供の感覚で見ると、ゲームを作るっていう感覚がもうありましたね、木と紙ですけど。

Q：デジタルではなくてアナログですね。

呉：ええ。アナログで、木と紙でアクションゲームを作る。例えば、フェンシングマシンとか、そういうのが載っていたので、それをギコギコ作るわけ、糸鋸で切って。

Q：家には工作用の道具がたくさんあったんですか？

呉：そうですね。そういうのは別に買ってもらったし、親は放任主義だったので、こもって何をしていようが放っておけて感じでしたね。

Q：こう言うのはなんですか、理想のお父さんとお母さんですね。

呉：ええ。もう完全に放任。

Q：では、細かい部品などを買ったりするお金は、小遣いを使っていたわけですね。

呉：そうですね。小遣いの範囲でやっていました。ゲーセン行くのもそうですね。勉強はまああしなかったですね。

Q：「子供の科学」を読んでいらっしやったので、例えば理科が得意だったとか、勉強の中では何が好きだったんですか？

呉：やっぱり、学科の成績は極端ですよ。好きなものしか点数が良くない。で、嫌いなもの

のはボロボロ。

Q：勉強と言われると、嫌いなものはしないという。

呉：本当に勉強はしなかったですね。よく親が許してくれたなというぐらい、全然やらなかったですね。だから、よくもまあ自分で学校の先生になって、どの面下げて生徒に「勉強しろ」って言うんだって思いましたよ（笑）。

Q：そうですね。親御さんから見てなかなか勉強しない子供は、ただ遊んでばかりいるように見えますよね。

呉：そうですね。だから、自分は自分、教師は教師としてやるしかないと（笑）。まあそんな感じですよ。

Q：小学生の頃から、ずっと転校はしないで地元でいたんですか？

呉：はい。ずっと地元の小・中学校に通っていました。特に、中学校の時は部活に入りませんでしたから、小学校の延長みたいなものでしたね。で、やっぱり、作るものは同じで、秋葉原に行って何か買ってきて、だんだん部品の点数が増えていきましたね。あとは、基板の扱い方が少し変わってきて、エッチング基板を作るようになったとか、まあそのぐらいですね。

Q：9年も続けて工作をなさっていると、呉さんご自身の技能も増えていったと思いますが、その辺についてはいかがでしたか？

呉：ええ。まあ一応、好きなことに関してはそうだったと思いますね。

Q：例えばラジオにしても、比較的単純なものから、かなりコアなものまで、何か作ったものの変化とかはありましたか？

呉：中学生の頃までは、まだトランジスタは存在しなかった……いや、あるにはあったんですけども、普及というか一般にはまだ出回っていませんでした。何せ、ソニーのトランジスタラジオが発売されたのが、確か私が高校に入った頃でしたので。

Q：そうしますと、ソニーのトランジスタラジオが発売されたのが 67 か 68 年ぐらいの時期になりますね。

呉：はっきりとは覚えていないんですけど、多分そうだったと思います。ですから、中学校までは真空管だったんですよね。

Q：呉さんがラジオなどの工作の趣味に目覚めた当時は、同じ趣味を持つ同級生とか、親戚とかもいたのでしょうか？

呉：全然いません。だから、やっぱりオタクなんですよ。もう完全に自己流と言いますか、雑誌を見て組み立て方を見ながら作っていたんですよね。

Q：じゃあ、本当に独学でずっと学んでいらっしやったんですね。

呉：そうですね。ですから、あとではほかの人といろいろを比較すると、配線の仕方がヘタだったんですよね（笑）。

Q：そうしますと、プログラミングに関しても 1 人で黙々と作るのがお好きなんですか？  
そういうモノ作りに関しては。

呉：おそらく、参考にするものが本しかなかったということですよ。もし誰かが教えてくれていたら……まあそうでもないかな、やっぱり自己流だったかな？ 教わっても駄目だったっていうのは、大学の時のコンピューターの授業でもありましたので。教わっても何も聞いてなかったですね（笑）。

Q：むしろ、自分で勉強して、自分なりのやり方を考えるのが得意だったというか、お好きだったということですね？

呉：まあ、そのほうが性に合っているというか、要は怠け者で。「これはね、これこれこうやって勉強するんだよ」って教わって勉強するようには目覚めなかったんですね。よく本当に教師になったなって、重ね重ね反省しています（笑）。

Q：何かを人とやるのが楽しい、もしくは人から習うのが好きとか、あるいは何かを読みながらやるのがいいとか、いろいろなタイプの人がいると思いますが、呉さんはどのタイプの方なのかなっていうことをお伺いしたかったんですが？

呉：でも、プログラムのプロになる時には、随分と人の世話になったと言いますか、わかんなかったら人に聞いちゃう方が早いじゃないってということで、聞くようになりましたね。だ



から、聞くのが恥ずかしくてっていうことはなかったですね。その辺はもう図々しく、聞けるものは聞いてって感じでした。まあ背に腹は代えられないってことですが、まったく社交性がなかったわけではないです。

Q：誰かに聞くのか、それとも聞かないのか、どちらのほうが効率よく学びやすいのか、ご自分で読みながらやってたということですね。

呉：最初はそうですね。プログラミングにしろハンダ付けにしろ、自分でやっているうちに自然に身に付いてくるのですが、もし何かにぶつかって自分の力では考えてもわからないことは、やっぱり誰かに聞いちゃうのがいいですよ。

Q：最初は「子供の科学」を読んでいたと仰っていましたが、それ以外に子供の頃に何か読まれていた本などはありましたか？

呉：うちの親が教師だったのですが、家でも何か仕事をしようと貸本屋を始めたんです。確か、私が幼稚園児の頃だったと思いますが、貸本屋を始めましたので手塚治虫とか、あるいは白土三平とか、いわゆる貸本屋さんの漫画家さんの本がありましたね。子供ではなかなか読めなかったですが、つげ義春とかの本もありました。

Q：つげ義春さんの本も入っていたんですか？

呉：あの人の本は、貸本屋のほうでは人気があって、初版本がすごく出ていたんです。ですから小学生の頃からそういう本をよく読めたんですね。まあオタクにとっては、これもまた非常にプラスでした。SFという言葉はまだなかったのですが、「少年少女冒険科学小説」というシリーズがあって、なぜかそういうのが読める環境があったんですね。SFと言うか物語というのも、自然に入ってくる環境にあったので、そういう意味では非常に恵まれていたと言いますか、後々手塚治虫が描いた漫画を見ると、「あ、このネタはこの人のオリジナルじゃないよね」とかわかっちゃったりしましたね（笑）。

Q：つまり、その前後の作品を読まれていたから、ネタがわかっちゃったということですね。

呉：ええ。それよりももっと前のロシア人の作家とか、そういう人の冒険科学小説のネタだったりとか、もうわかっちゃったんですね。

Q：手塚さんご自身も、そういうことを仰っていたことがありますよね。「こういうのを読んでいて参考になった」とか。

呉：そうですね。どうしても、「日本人は、あの人はすごいんだ」っていうことで、全部オリジナルだって思いたい部分があるんでしょうけど、まあ全部が全部じゃないですよ。

Q：漫画とか小説とかのほかに、「子供の科学」のような工作系の雑誌系とかもお読みになって学ばれていたのでしょうか？

呉：今、思い出すものがないっていうことは、あまり読んでいなかったんじゃないかと思えますね。それから、月刊少年誌に付録が随分とあったのは覚えています。「子供の科学」の付録もすごかったですけど、紙の作り物の付録が月刊少年誌には結構ありましたね。飛行機の模型を作るとか、「子供の科学」の付録はなかなかすごくてですね、昆虫採集セットとかでも、ちゃんと注射針まで付いていたんです。そう言えば、熱力学を実験するっていうポンプとかのプラスチックの装置がワンセットで入っていたりして、あれはすごかったですよ。

ですから、今また復活しないのかなあって思うぐらい、あれは科学少年を育成するのに非常に良いものだったと思います。子供向けの理科教育には、パソコンよりもずっと役に立つと思っています（笑）。

Q：科学の原理原則を学ぶには良い教材になるという意味ですね。

呉：ええ。やっぱりね、子供の頃は手で触れて動かすものが良いと思います。

Q：キーを叩くよりも、実際に手で物を動かすほうが良いと。

呉：そうそう。手で動かして。例えば、電子回路のブロックみたいなやつがありましたよね？ あれも確か、自分で組み立てるやつじゃないかなあ。

Q：昔、学研が「電子ブロック」を発売していましたよね。何年か前に復刻されましたけど。

呉：そうそう。ああいうものは、ぜひ広めてほしいなと思います。

Q：物理とか自然の原理とか、原体験を子供ができるようにすべきだと。

呉：そうそう。「電子ブロック」よりも、もっとバラバラで配線をつなぐのも昔はありましたよね。それで、小学生でも回路がわかるようになるんですよ。ダイオードならダイオードって、回路図でわかるようになるので、トランジスタの時代になっても、その時代までは回

路図で困ったことはないですね。だいたい形を見れば、どういうふうに動くのかがわかったんですね。これはフリップフロップ回路だとか、こうやって接続するとどうなるのかとか。それはもう、絵を見るだけでわかるんです。

Q：真空管からトランジスタになったとしても、ここは抵抗があるとか読み解けるっていう。

呉：ええ。IC の時代になるとブラックボックスになるので、そういうのはちょっと……。ただ箱があるだけっていうのは、ちょっと嫌だなあと思いましたね（笑）。

### 高校時代も工作に没頭、デッサンの塾通いも経験

Q：高校に入ってから、同じような趣味にずっと熱中していたんですか？

呉：そうですね。趣味が一段と進んで、高校生になるとトランジスタが入ってきたので、トランジスタアンプとかを作りましたね、A 級とか B 級アンプとか。B 級だと、プラス・マイナス側に分けて、それぞれを増幅するアンプを自作しました。趣味が一段と進んで、お金も一段とかかるようになったので、ちょっと足りない部分はアルバイトをして、そういう電気ものを作っていましたね。

ゲームのほうにも、やっぱり子供の頃の射的の影響があって、グルグル動くテコリンク機構っていうんですかね？ できるだけ予測できない動きをするっていうのを、モーターでもある程度は動かせるので、それを光線銃で撃つようなものを作って学祭に出したりとか、そんなことをやっていましたね。

Q：その機構のことが全然わからないのですが、何か重りとかが付いていたりして、それをモーターか何かを使って動かすんですか？

呉：テコリンクと言って、グルグル回る長さの違う 2 本の棒に、もう 1 本リンクする棒を付けると、その回転によって頂点の動きが、なかなか複雑な動きになるというものなんですけどね。それを、何を参考にして作ったのかは、ちょっと覚えていないのですが、何かの本に多分書いてあったんでしょうね。まあ、そういうことで、高校時代はおもちゃやオーディオとかを作っていましたね。

Q：高校時代は、そういうものを作るサークルみたいなものがあったんですか？ 例えば物理部とか？

呉：はい。今でも毎年いっぺん、みんなで集まるんですけども、物理部という部の中で、元々はアマチュア無線クラブだったのですが、それを拡張していろいろな班ごとに活動をしていたんです。超音波班とか、そういうのがあって、まあ私たちの時代はいろんなことをやっていたので、じゃあ私はトランジスタを使って何かをやって、アマチュア無線でいろいろとできるものを考えていたと。リニアモーターを研究してみようということもありましたし、みんなでいろいろ遊んでいましたね。で、やっぱり勉強はそっちのけで、もうそんなのばかり（笑）。

Q：コンピューターとの最初の出会いは高校時代になるんですか？

呉：えーとですね、コンピューターの基本は、「トランジスタ技術」で読みました。「トラ技」は、私が中学生の頃から出始めたのかな？ 当時は高校生ぐらいでも読みやすい読み物だったですね。一時期難しい専門誌になっちゃったけど、以前の「トラ技」にはオーディオアンプなどの回路が結構載っていました。高校当時はその辺が中心で、まだその時はコンピューター関連の記事に触れることは少なかったと思いますね。

Q：そうしますと、コンピューターとの出会いは大学時代ということでしょうか？

呉：すでにメインフレームはみんな使っていたでしょうけども、まだその頃のコンピューターは、一般の人が触れるようなコンピューターはなかったんじゃないかなあ……。多分アメリカで、「スタートレック」を学生とかが IBM でまだ遊んでいたような時代だったと思うんですけども。

Q：まだ当時は MIU みたいな、アメリカで最先端の技術研究をしているような所じゃないと、コンピューターが触れなかった時代だったわけですね。

呉：そうですね。多分、「スタートレック」のゲームはあったんじゃないかと思いますが、日本では電気関係の雑誌とかにも、まだ載っていなかったですよ。大学には、IBM の 3000 シリーズだったか 2000 シリーズだったか、一応はあったので私も 4 年の時に FORTRAN はやりましたね。でも、どうも自分はコンピューターには向いてないんじゃないかなあと。プログラムを見て、ちょっとダメかなあとって、そんなにやらなかったですね。

Q：ちょっとお話が戻りますが、高校や大学へ進学する時は、もう教師になるって決めて受験する学校を決めていたんですか？

呉：高校に入る時は、まだ何も考えていなかったですね。私は絵もそこそこ描けたので、絵も描きたいなあと思っていたんですよね。だけど、普通の進学校に入って、人数配分の関係で美術の授業が取れなかったのかな？ 要は落ちこぼれ学生だったので、希望が通るなんていうのは、もう贅沢みたいなものでしたよね。

Q：いえいえ、あの時代はいわゆるベビーブームでしたから、生徒が多過ぎて、学校が大き過ぎて先生が足りなかったのではないのでしょうか？

呉：ええ、そうでしたね。まだプレハブの校舎があって、もう無理やり拡張していた時代で1クラスに50人、目いっぱいいましたね。

Q：英数国社の先生はちゃんといけるけど、美術とか体育になると少なくなっていたのかなことですよね。

呉：そういうことです。

Q：先程からお話を伺っていると、けっして成績の悪い小中学生ではなかったように思いますが？ 進学校に行けるっていうことは、勉強ができないわけではないですよね？

呉：いや、もう常にギリギリでした。ギリギリセーフで入って、進級もギリギリしてっていう感じでした。大学でもずっとギリギリ。とにかく、くだいですが全然勉強はしなかった。まあ理科なんかは、勉強をしなくても点は取れちゃったっていうことですがけれども。でも、例えば元素記号みたいに、「覚えて来い」っていうものを覚えられないので0点なんですよ。「お前、何で覚えられないんだ？」って言われても、それを覚えとけっていうことすらも知らないっていう（笑）。

Q：逆に言いますと、数学とか、ある種の公式を使ったり、自分で考えるほうがお得意だったということでしょうかね。

呉：そうですね。数学だったら、聞いたらだいたいわかるから点数が取れたけど、やっぱり覚えなきゃいけない社会とか国語とかは、もうボロボロでした。だから、興味がないと本当にダメですよね。

Q：そもそも、最初から覚える気が起きなかったと。

呉：ええ。今では一生懸命、歴史って面白いなと思って勉強し出したんですけど（笑）。

Q：では、大学への進学をお考えになる時には、数学がお得意だったから、それを生かせる学校に進もうと思ったのでしょうか？

呉：いや、大学に行く時も、まだ美術系に行きたいなと思っていたので、絵の塾に通ってデッサンを習って、学芸大を受けようかなと思っていた。結局は受けなかったのですが、志望を出そうとはしていません。一応、塾のほうではパスラインだよって言われていました。「このくらいならパスラインだ」というのがあって、じゃあ受けてみようって感じだったんですよ。そうそう、現役の時本当に勉強しなくて落っこちちゃったので浪人して、浪人の間は暇でしたので。

Q：じゃあ、一浪をされたんですね。

呉：はい。一浪している間に、絵を描く塾とかに行っていましたね。

Q：予備校にも通われたんですか？

呉：ええ、予備校にも行きました。予備校は、どちらかと言えば理数系の所に行きました。まあさすがに、予備校に行ってまた落っこちたらいけないから、とりあえず最低限は勉強しなきゃいけないなと思ってて……あ、でも勉強はあまりしなかったかなあ（笑）。

Q：失礼な聞き方で申し訳ないのですが、予備校に入った時に初めて勉強しなきゃと思われたということですか？

呉：まあ、だいたいそんな感じでしたね（笑）。1年間、予備校に行くのは当たり前かなというぐらいには思っていました。ですから、高校3年生の時も勉強はしなかったですね。まったく、何で勉強をしなかったのかと。

Q：お話を伺っていて、ちょっと意外だったのは絵を描くことにも興味をお持ちで、趣味のほうはずっと一貫していたんですね。

呉：だからやっぱりオタク。小学生のオタクだった頃から、独りで絵を描いたりとか、何かを削って模型、形を作るとか、プラモデルみたいなものを作るのは、それはもう流行していましたからね。ですから、木を削って飛行機を作るとか、そういうこともやりましたね。

Q：模型ですと、例えば船とかを作ったこともありましたか？

呉：ええ。今、私の趣味で、そんなにはやらないですけど木造帆船を作ったりもしますよ。ほとんどスクラッチの状態から、ガリガリガリガリ削って船の形にしていくんです。もう何個か、3個ぐらい作りましたが、まさにキングオブホビーです。だから、よほど暇じゃなきゃやらない（笑）。でも、さすがに疲れちゃって、もう何年も作っていませんが。

Q：手先が器用なんですね。そのような趣味があるということは、相当手先が器用じゃないとできないことが多いですね。

呉：ええ。昔はそうでしたけど、今はもうダメですね。職業病で手が震えちゃって、絵も描けなくなっちゃった（笑）。だから、ハンダ付けをするにしても IC 基板なんて小さいですから、そこへしっかりと付けるとなったら、そこそこやれていないとダメですよ。

## 大学時代は教職課程を履修、サークル活動にも熱中

Q：では、大学では何学科に入られたんですか？ 志望校を決める際は、もう教師になろうという意識もあったのでしょうか？

呉：大学に入る頃から、教師もいいかなと思っていまして、物理を専攻したのですが教職課程もあるところに行ったんです。大学でも、まあ勉強はしなかったんですが、高校の時に友達になった同級生が落語研究会にいて、自分の近くで語ってくれるんですよ。で、これは面白いと。大学に入って、「よし、俺は落研に入ろう」ということで落語研究会に入りましたので、もうハンダゴテとかは握らなくなっちゃったんです。もうずっと、ハンダゴテの代わりにカゼを持っていました。

Q：カゼというのは、扇子のことですよ？

呉：はい。高座扇を持って歩き回っていました（笑）。

Q：高校から予備校、予備校から大学と、やることがガラリと変わったんですね。

呉：そうですね。もう完全に文化系の理科系みたいな、もう古典芸能一直線みたいになりました。あとは、演劇のほうもちょっと足突っ込んでいました。そうそう、大学には5年間いたんですよ。5年間もいたのは、単位を170単位取らないと教職で理科課程は取れないってことだったので、ちょっと4年では難しいなど。普通は120か130単位で卒業するんですけど、170ではやっぱり1年余分にいないと、ちょっと時間的に無理だったので。しか

も、実験ばかりですからね、生物実験とか化学実験とか。

Q：もう全然サボれないというか、時間的に無理ですよ。

呉：ええ。無理なので5年いて、卒研を2回やらせてもらったんです。で、なんとか中学校の教員免許を取ったんです。その時には、ちょっと時間の余裕があったので芝居もやっていました。まあどちらかと言えば、大学の授業よりもそっちのほうが役に立って、落語や演劇のシナリオが役に立ったんですよ。後で教師になってから、演劇部を一応私が持って、私がシナリオを作って公演をやらせたりなんてこともやったんですよ。それが後々、またつながってくるんですけどね。

Q：なるほど、そのまた後のゲーム制作にもつながってくるんですね。

呉：まあ、非常に効率がよろしかったなあと。

Q：お話を伺っていてすごく不思議だなと思うのが、絵なら絵だけですか、理数系なら理数系、工作は工作、ストーリーはストーリーだけとか、どこかに偏って両立はし難いと言いますか、ひとりでそれらを全部やるっていうのは、気がするんですけど。

呉：ですよ。でも、何となくですが、まあうまくことはまったのかなあって。教師を辞めて、ゲームを作るようになった時は、これはもう天職だろうなって。最初の頃は、絵が描けない人はゲームを作れなかったわけですよ。デビューするためには、絶対に絵が必要だからプログラマーが絵も描くっていう。だから本当にラッキーで、うまくはまったんですよ。

Q：Unityのインタビュー記事にも書いてありますが、落研にいらっしゃった頃に「月刊マイコン」や初期のマイコンに出会ったそうですね。

呉：えーと、それはですね、落研の2学年下の後輩が、社会に出た後に電波新聞社に勤めて「月刊マイコン」を立ち上げたんですよ。まあ、奇遇ですよ。そういうことがなければ、今の私の人生もないわけですから、まあ運が良かった。落研の後輩だから、話は落語というところでは合いますけども、残念ながらその人はゲームが嫌いだということで、ちょっとお堅いほうへ進んじゃったんです。

Q：高度な内容を扱う、技術者寄りの方向性にしたわけですね。

呉：そうそう。なので、「月刊マイコン」という雑誌はゲーム雑誌にはしないという方向で



した。

Q：「月刊マイコン」は、どちらかと言うと硬派なイメージでしたよね。

呉：そうでしたね。自分は本当にナンパな理科系、文化系の理科系だったので。

Q：少しお話を戻しますが、大学を受験する時に理系か文系かを選ぶ時には、もう理系に進もうと最初から考えていたんですか？

呉：まあ、文系は無理だになってということで理系か、または美術系にしようかなあと。最初は理系しかないと思っていましたが、浪人した後は理系も大変だから、絵を描いて暮らせればいいかな、なんてことも思っていましたね。

Q：ご両親からは、何か進路に関してアドバイスとかを受けていたのでしょうか？

呉：父親が高校の教師でしたが、国語教師だっっても漢文しかできなかったんですよ。それで、教師になる分には、もう何も言われたい。ですから、教師になる分にはいいよと。1年だけダブっちゃうけど、それで中学校の免許を取れるんだったらいいよと。で、高校教師の免許は取れたんですけど、やっぱり高校はなかなか、院卒じゃないと難しい時代になっていましたので……。

Q：その当時から、院卒じゃないと難しいと思われていたんですか？

呉：ええ、今も多分そうじゃないですかね。ただ、中学校で理科教師になれない人は、あまりいないという状況だったので。大学を出て、教師の試験を落ちる人のほうが少なかったという感じだったので、まあ大丈夫だろう、中学教師なら大丈夫だろうということで中学校に行ったんです。

Q：進路に関しては、大学に行って先生になるんだったら、学費も含めてそれならいいんじゃないかと。

呉：そうです。それは立派な職業だから、頑張ってくれよみたいな。とりあえず、ギリギリ落ちないようにという感じで、まあ結局は遊んでいたんですけどね（笑）。

Q：ただ、親御さんから見たら、先生になってくれたらいいなとは思いますが、ちゃんと勉強されないと心配ですよ。

呉：本当ですよ。ですから、普通の学科試験は本当にギリギリで、毎年教授会の話になっていましたよ、「こいつは大丈夫か？ まあ、落研だからしょうがないか」って。ヤバイってなったら、だいたい一夜漬けでクリアするということで、一夜漬けの習慣はついたんですけどね。

Q：大学に入ると、高校の時よりも一夜漬けが増えたりしますよね。

呉：そうそう。大学入試よりも、進級試験が毎年あったので、こっちのほうが全然きつかったですよ。落ちたら2年になれないとか、3年になれないとか。

Q：それはしんどいですね。

呉：ええ、それが毎年毎年、何単位なきやダメだとか、必修が落ちそうだとか、もう本当に嫌だったですね。いつもギリギリでクリアしてきたので、何とかギリギリでやるっていうことだけは身につきましたが。

Q：呉さんが最初に本格的に触った最初のコンピューターは、当時大学にあった IBM の 2000 か 3000 シリーズだったということですか？

呉：そうですね。パンチカードをバンバン打って、とりあえず簡単なフォーマット文と命令文を打って輪ゴムで止めて提出すると、お姉さんが適当にプリントアウトしてくれたんです。その当時のリアクションは、プリントアウトしかないですからね。だから、ちょっと自分には向いてないかなと思ったんです。

Q：先程もお話があったように、何かやったら何かが返ってくるのがないってということですね。

呉：そう、それです。私が最初にマイコンを手に入れて、BASIC を打ち込むと、すぐに返ってくるでしょう？ 打てば響く、ああ、これなら自分にもできるって思ったのは、マイコンができてから。私が教師になってから、何年か経ってからでしたね。

Q：じゃあ、本格的にプログラミングに夢中になるのは、かなり後になってからですね。

呉：そうですね。教師になって、4年か5年経ってからですね。7年教師をやりましたが、そのうちの2年ぐらいはパソコン使っていたような気がします。

Q：子供の頃にピンボールとかを遊んでいたと仰っていましたが、大学時代にもゲームコーナーに行って、例えば「ボン」などのゲームを遊んだりしていたのでしょうか？

呉：大学の時はね、麻雀ばかりやってました。落研は、もう麻雀研究会とも言えるぐらい、みんな麻雀が好きでしたね。でも、どこの大学もそうだったと思いますよ。だから、いまだに当時の落研の連中と一緒に月イチで、だいたい1日ぶっ通しで打ちます。

Q：今でもサークルのOB同士での交流が続いているのは素晴らしいですね。

呉：もうみんな、退官したりして仕事を辞めちゃって暇だから、「じゃあ、麻雀でもやろうか」って言って。

Q：それはいいですね。失礼な言い方になってしまいますが、5年間いろいろと遊ばれたのは大きな経験になったのではないのでしょうか？

呉：本当にね。もうそっちのほうに身に付いて、シュレーディンガー方程式よりも落語のほうをよく覚えてる（笑）。

Q：お話が前後しますが、大学で専攻された科目は何でしたか？

呉：物理です。理工学部の物理学科ですね。理学部っていうのもあったんですけど、そっちのほうが、ちょっとハードルが高かったんです。

Q：講義、あるいは授業内容が理学部では異なっていたんですか？

呉：いいえ、同じです。単に場所が違うというだけで、人数が多いほうが、大学側が儲かっていうことで。で、私は筑波のちょっと手前の、野田っていう所で勉強していました。

Q：ちなみに、ご出身の大学はどちらですか？

呉：東京理科大です。

Q：理科大ですか。そうしますと、経営工学とかもありましたよね？

呉：はい。理工学部の経営工学科はありましたしね。さっき言った、「月刊マイコン」を立

ち上げた後輩も経営工学部にいました。

Q：おそらく、当時の野田キャンパスは、まだできたばかりで新しかったですよね？

呉：そうですね。私は6期生ですので、新しかったですよね。まだコンクリート打ちっ放しみたいな粗末な校舎でしたけど、新しいことは新しかったですね。

Q：逆に、大学の近くに遊べる所は、まだ当時は少なかったですよね？

呉：なかったですね。たぬきが出るようなところですから。でも、運動系のクラブには困らないですよね。あれだけ広いとゴルフだってできますからね。

Q：大学には、東武線に乗ってご自宅から通われていたんですか？

呉：そうです。高校が春日部だったので、春日部のひと駅先から、ずっと野田線に乗っていました。

Q：つまり、東京理科大を選ばれたのは、埼玉の地元から比較的近いっていうのもひとつの理由だったのでしょうか？

呉：もちろん、行ける所でないとね。うちの親が教師やっていて、そんなにお金があるわけじゃないですから、通える所じゃなきゃダメということで、通える範囲で受かるところっていう感じでしたね。

Q：それから、教職課程がある大学でというのも、志望動機としてあったわけですね。

呉：それで、理科大に受かっちゃったので、学芸大にも願書を出したのですが、結局は受けなかったですね。もしダメだったら、学芸大で絵の先生になりたかったので、絵で受けようと思ったんですけどね。

Q：当時は学芸大の入試のほうが後だったんですね。

呉：そうそう。二期制でかなり後でしたね。試験の日は3月だったような気がしますね。

Q：でも、その前に理科大に受かっちゃったので、もうそこでいいやと思われたわけですね。

呉：ええ。もう気力がなくなつたと言いますか。

Q：学生街はなかったということでしたが、そうしますと麻雀は大学の周辺とか友達の家で遊んでいたんですか？

呉：そうそう。雀荘とか、学生のいるアパートとか、だいたいそういう所でやっていました。お金もないし、飲み屋にも行かなかつたですね。

Q：でも、それまで通っていた秋葉原へのアクセスは、逆に悪くなってしまったのではな  
いかと思いませんか？

呉：そうですね。大学に入って、落研にどっぷりとはまってからは、工作を全然しなくなりました。ピタッとやめちゃつたので、もったいなかったなあ……。教師になってお金ができてからは、またオーディオを作り始めましたが、大学の時は落研にどっぷりでしたね。

Q：大学での5年間は、野田や大宮、春日部の辺りで、友達と落語や麻雀をやったりって  
いう生活が続いたということですね。

呉：そうですね。落語は4年、それから演劇も1年やりましたね。

Q：お話を伺っていると、呉さんのケースは本当に珍しいなと思えますね。普通は、高校  
とかで工作とかコンピューターに近いことをやっていた方は、大学でもずっとそれを続ける、特に理工系はそうなさる方が多いと思えますが。

呉：ええ。でも、私は電気科の連中よりも、ハンダ付けは多分うまかつた。なんだ、電気科の連中はうまくないじゃんって(笑)。配線のほうは、電気科のほうの方がうまかつたですけどね。自分はどうも、グルッと回すっていうのはコードがもったいなくて、はがすというのが感覚的にちょっと苦手だつた。今あるものは、きっちり張ってバンドで止めてあって、中を開けるとそうなってますよね。でも、その感覚が自分はちょっと乏しくて、もったいないっていう感じになるんです。

Q：部材がもったいないと。

呉：そうそう。コードがもったいないじゃん。

Q：当時の大学では、別の学科の学生も交ざって、サークル活動とかいろいろな遊びを一緒

にやるっていうことはあったんですか？

呉：ええ。やっぱりサークル活動についてはみんなフリーで、キャンパスでまとまってやっていた。そうじゃないと、それほど部員が集まりませんよね。

Q：授業中に、ほかの学部生とハンダ付けとかも一緒にやったのでしょうか？

呉：いいえ。それはちょっとしたものを直した時のお話ですよ。例えば、部室の何かが取れちゃったから、じゃあくっ付けようとか、そういう話です。で、「電気科はダメだな、ちゃんとかっ付いてないぞこれ」って（笑）。

Q：そうしますと、当時は電気工作とかは随分と遠ざかってしまったんですね。

呉：はい。遠ざかっちゃいましたし、そういう時間がなかったですね。まあ落語や麻雀をやっていたら、そっちまでやる余裕はないですよ。でも、勉強はしなかったですね、期の試験の時だけはやりましたが。

Q：ほかにも何か趣味はありましたか？ 映画とか小説とか、そういうものに興味はあったんですか？

呉：映画のほうは、まあ普通と言いますか、大学の時はあまり見ていなかったと思います。子供の頃のほうが多かったですね、やっぱり大学時代は、そんなに映画を見る時間もなかったんじゃないかなあ……。小説はいろいろ読んでいましたけど。高校、大学の頃は、もう日本人の SF 作家が結構出てきていまして、そこそこブームになっていたんです。星新一、小松左京、筒井康隆の3人と、あとは平井和正とか、いっぱい読みました。

Q：おそらく、その当時は、かなり才能がある日本の SF 作家の方が増えた時期でしたよね。

呉：そうそう。あとは芝居にも興味があったので、芝居用の本を書く人、阿部公房とか、今はもう亡くなっちゃったけど、「ひょっこりひょうたん島」の作者（井上ひさし、山元護久）とか、そういう戯作者の本は結構買って読みましたね。海外の SF も、相当な数を読みましたね、ハヤカワ SF 文庫とか。

Q：アシモフとかの作品も読んだわけですね。

呉：そうです。「ロボット三原則」でおなじみのシリーズとかを読みましたね。

Q：お話を伺っていると、呉さんは理系の中の文系なんだなあと思いますね。

呉：ええ、どちらかと言えば文系ですね。

## 大学卒業後、地元の中学校で教師に

Q：大学を卒業して教師になられて、最初に赴任されたのも地元の中学なんですか？

呉：そうです。最初は横浜の学校に決まったのですが、横浜だと通うのがたいへんかなと思いましたので、地元空きができるまで待って、それから地元の中学校に赴任したんです。最初は臨時採用から入って、その中学校には私が中学時代の恩師がいたんですよ。「お前、何しに来たんだ？」って言われたので、先生になりに来ましたと(笑)。で、「お前が先生か？しょうがねえな。じゃあ、教えてやるから俺の所に来い」って言われて、同じ学年で面倒を見てもらいました。校長先生にも気に入られて、正式採用後もそのまま残ったんです。

Q：その当時は、先生が足りない割には、思ったように入れられないという時代がおそらく始まっていたんですよね？

呉：そうですね。でも、理科教師は割と入りやすかったですよ。私が大学を出た時は、ちょうどオイルショックの時代で、理数系であれば、普通の会社に入ったほうが給料はずっといいので教師になる人は少ないんですけど、本当に会社に入れなかったんです。

Q：一時的に、民間の採用枠が減っていたっていうことですね。

呉：ええ。あ、実は私は教師になる1年前、4年生で卒業の資格は一応あったんです。それで、エポック社という会社に希望を出したら、採用は通ったんです。でも、「すみません。やっぱり教師になりたいので辞退させてください」って言っちゃったんです。やっぱり、エポック社に行ったほうがよかったかなあ(笑)。

Q：もしエポック社に入っていたら、ゲームの歴史が変わっていたかもしれませんね。少なくとも、ゲームに至る道は早くなりましたよね。

呉：そうそう。もしかしたら、任天堂よりもエポック社のほうが、イニシアチブを取っていたかもしれない(笑)。

Q：では、4年で卒業ができたということは、教職課程の単位が必要ない場合の卒業単位は満たしていたってということですよね？

呉：そうです。120数単位は満たしていたので、高校の物理教師の免許があって卒業もできたんです。

Q：その時には、いわゆる就職活動はなさったんですか？

呉：ええ、まあ一応は。とりあえず、エポック社に願書を出したら通ったんです。

Q：なぜエポック社を選ばれたんですか？

呉：やっぱり、おもちゃが好きだったから。小さい頃から野球盤とかで遊んでいたのは、ちゃんと記憶に残ってましたし、エポック社がいいなと思って希望を出したんです。

Q：その当時は、もうコンピューターゲームに近いものをエポック社は発売していたのでしょうか？

呉：まだなかったですね。

Q：そのちょっと後ぐらいですよ、家庭用ゲーム機の第1号が出たのが。呉さんが内定をいただいたのが75年頃ですから。

呉：ええ。だから、本当にひと足違いで、もしゲームの時代が来ていれば、そっちのほうに興味起きたかなっていう気がしますね。

Q：そうですよね。本当に僅差ですよ。ちょっと失礼な言い方かもしれませんが。

呉：もともと、その時は教師になりたいっていうほうが、落研をずっとやっていたので、人前で語るっていうことがいかに楽しかったというのが、結構身に着いちゃってましたね。

Q：人前で語るのが好きだと思いだめたのはいつ頃からですか？

呉：高校の時に、友達が落語を教えてくれまして、これは面白いなと思ったんです。で、大学で落研に入ったら、どんどんしゃべられるわけです。でも、最初は恥ずかしいですよ。何人もあるような前で、それこそ講義とかも全然やったことがないわけですからね。



最初はとてもじゃないけど、やれたものではないですよ。だけど、いっぺんそれをやって笑わせた日にはね、もうたまりませんよ。

Q：人を笑わせることが快感だったんですね。

呉：ええ。まさに、「役者は3日やったらやめられない」という感じです。

Q：そうしますと、教師として教壇に立って子供たちに教えるのも、ご自身の性に合っていたんですね。

呉：はい。最初のうちは、もう本当に楽しかったですよね。

Q：卒業する時のお話に改めて戻りますけど、5年間で教職の単位を取り終えて23か24歳で卒業されて、臨時採用で地元の学校に行ったと。それで、その時は採用がタイトになっていたの、ある程度待っていないといけなかったということですか？

呉：そうですね。30歳になるぐらいまで、7年間やりましたね。

Q：細かいことですが、臨時採用の期間は1年間だったのでしょうか？

呉：12月から3月の、4ヶ月ぐらいでしたね。

Q：先ほど仰ったように、中学の先生も校長先生も、呉さんのことを「いいね」と言ってくれて、すぐ正式に採用されたってということですね、学年が終わった辺りで。

呉：自分の恩師がいたのが、とにかくラッキーでした。今でも、その恩師の誕生日には、みんなでお祝いをするんですよ。自分もこうなりたいなと思う、それぐらいのいい先生でしたね。まあなれなかったわけですけど。

Q：確かに、小中学校の時にいい先生に会ったから、自分もなりたいたいという方はいらっしやいますよね。

呉：そうですね。生徒の質も本当に良かったので、お金を払ってでも先生をやっていたというぐらい、教師の仕事は良かったですね。教師になった時には、これはもう天職かもしれないと思いましたね。落語や芝居と同じで、お客さんとこちらとがそれぐらいうまくつながっていると、こんなに良いものはないなあ。

Q：聞く人が「うんうん」とか反応があると、一種の掛け合いになるということですよね？

呉：ええ。落語はほとんど一方的にしゃべるわけですけど、それでもちゃんとお客さんの反応を見てしゃべっていますので、反応がなければしゃべれないんですよね。

Q：7年の間に担任も持ったんですか？

呉：はい。最初は副担任専門でやっていたので、演劇部を持ったりですとか、理科の実験道具を作るのでも、随分余裕があったのでいろいろできましたね。担任は何年やったかなあ…5年ぐらいやったのかな？普通に下から上がって行って、3年生を送り出すというのもしやりました。3年生は人が足りないから、次の年も3年生を持ったこともありましたね。

Q：教師生活は面白かった、性に合っていると仰いますか、とても良かったんですね。

呉：その後はたいへんになってきたので、もうバカバカしいなと思うようになってきたんです。これは別に言っても構わないと思いますが、やっぱり校長ですよね。校長に指導力がないと、教師はたまったもんじゃない。最初に私を入れてくれた校長は、すごい人格者で良かったんですけどね……。

Q：途中で、校長先生が変わっちゃったということですね。

呉：上がって来る生徒のモラルが下がっていきましたが、校長が変わると入れ替わる教師も変わります。何て言うのか、教師全体のバランスも……。要は指導力がない、まあ自分も含めてですけどね、そういう教師が増えちゃうと、だんだん悪くなっていくということですね。

Q：忙しくなる割には、先程も仰ったように楽しくはなくなってしまうと。

呉：だから、振り回されちゃうんですね、単純に。親に振り回され、生徒に振り回されて、全然自分の時間がなくなっちゃう。今の先生は、もう本当に今は大変だと思いますよ。その間にも、いろいろなことをやらないといけなくて。理科教師だったら、実験材料を作らなきゃいけないしっていうことで、もう寝る時間がないですよ。

Q：さらに、部活の顧問としてまた面倒を見たりとか、そういうこともできなくなりますよね。

呉：もうね、スーパーマンじゃないとできないよねって。それでも、やりがいがあればいいんですけど。やりがいがあれば、そういう無駄な時間も何とかこなせるようになるんですけどね。やりがいもなくなってくると、もうバカバカしくなっちゃってきちゃう。

Q：私（生稲）も教員ですから、やっぱり学生が育つとかそういうことがあると、大変でもああ良かったなと思えますよね。

呉：ええ。学生がわかってくれば、教師が大変なところを埋めてくれたりするんですよね、「ここはやりましょう」みたいだね。それは助かるんですけども、コミュニケーションが悪くなると、全部こっちが背負っちゃうみたいなどころがあるので、これはもうきついなあと。そういうふうに思う前に、ちょうどパソコンが手に入って、だんだんマイコン時代になってきたんですよね。私が教師を辞める2、3年前から、そういう時代になってきたんですよね。

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)