

資料

後藤富雄氏へのインタビュー

—2022年7月29日実施—

鈴木 真奈*

The Interview with GOTO Tomio:

29/7/2022

Mana SUZUKI

凡例等

□ は意味内容を明確にするための注釈である。また、インタビューにあたって共有した資料については、『後藤富雄氏へのインタビューに関する研究ノート』に示す。

§1 インタビュー本文

1.1 TK-80・PC-8001・PC-8801

鈴木真奈（以下、鈴木）：日本電気の百年史に〔パーソナルコンピュータの〕系譜〔研究ノート図1・図2〕が出てるんですけども、この系譜は大体正しいというふうに考えてよろしいでしょうか。

後藤富雄（以下、後藤）後藤：ええ、よろしいかと思います。

鈴木：はい、分かりました。最初にお伺いしたいのは、私の博論で、TK-80とかPC-8001のユーザーが、従来ホビイストとかマニアというふうに呼ばれていたんですけど、私はアマチュアと呼ぶのが正しいんじゃないかという話をしました。この結論についてどう思われるか伺いたいです。

後藤：アマチュアという意味は、プロも混じってるわけですね。

鈴木：はい。

後藤：専門家以上に知識もあるアマチュアもいます。実はTK-80は、まだ、アマチュ

* 無所属

アというよりも、特に TK-80 ですけれども、エンジニアだったんですね。会社のエンジニアね。何かを製造したりなんかするのに、これからマイクロコンピューターだということ、覚えていただければということですよ。それは〔博論の〕中にも書いてられましたね。

鈴木：ああ、はい、そうですね。

後藤：その中に、例えば、昔のタイガー計算機ってありましたでしょう。機械式の計算機。昔は、例えばエンジニアの方は、フィルターの計算だとか、何かそういうのも、機械式の計算機でやっていました。それが、TK-80 という、メモリーも少なくても演算能力も大したことのないものでも、機械式の計算機よりは速いんですね。プログラムを書いて動かしても。というので、私、それで、Bit-INN という店を、アンテナショップを開いて、そこでサポートしてたんですけど。来るお客さんの中に、NEC の人でしたけども、50 歳ぐらいの方なんですけども、やっと自分で自由につくれるコンピューターが手に入ったというので、喜んでプログラムつくって計算して。そういう方もおられましたね。それは無線通信の方だったんですけど、この機械に関しては、アマチュアだったのかもしれないから、アマチュアと言えばアマチュアかもしれない。

鈴木：分かりました。今 Bit-INN の話が出てきたので、Bit-INN についてももう少し伺いたいですけども、TK-80 と PC-8001 のそれぞれについて、当時を知ってたとか、当時は子どもで〔TK-80 を〕使ってたという人も出てくるので、いろんな層がいるんですよ。多分流行に乗せられて、よく分からず買ってしまった層と、遊ぶために買った層と、先ほどお話に出たように、手回し計算機よりはこちらのほうが速いから私の仕事に使いたいという層の区別があると思うんですけども、その区別について何か印象に残ることがあれば、何でもお話を伺いたいですけども。

後藤：先ほど言いました、年取ったエンジニアが、機械式の計算機よりは TK-80 がいいと言って。だけでも TK-80 は、プログラミングをやるのが、いわゆるマシン語という。とにかく面倒なものですよね。マシン語を理解して、自分でやって。だけど、計算機の原理を覚えるのが一番いいので。エンジニアの方っていうのは、マシン語はすぐ覚えることができるような人なので、それを書ける人がそれを使ってたんですね。その内に、世の中ではベーシック言語を使えるマシンというのが、アップルのように出はじめました。

実はこの TK-80 は、メモリーも少ない、それから表示能力も、数字だけで表示してるわけですので、機能も非常に制限されてた。TK-80 に拡張ボードを付けて、テレビへのインターフェースと、キーボードと、それからベーシックインタプリタって

プログラムをその 1 枚のボードに載せて、ドッキングして。ベーシック言語も使えるマイコンができてしまったんです。

それは、私たちがやったんじゃないで、サードパーティーの方がそういうもんをつくったんですね。で、それを見てた私たちは、ベーシック言語を搭載した、ちっちゃな、個人で自由に使えるような、みんなが欲しがってるんだなってのが分かったもんですから、私はすぐ、PC-8001 という、次の機種の開発のほうに着手していったんです。そんな感じですね。

〔TK-80 の〕「流行に乗せられた無知な層」という。TK-80 をコンピューターと勘違いして買ってしまってもほとんど、使う目的がなかったっていうかね。

鈴木：PC-8001 っていうのは、訳も分からず買ってしまう層というのはいたんでしょうか。

後藤：それはあんまりいなかったと思います。訳も分からずというのはないと思いますが、そうですね、8 ビットで、メモリー数もそんなに多くなかったんですけども。8001 は、私たちが意図したのは、遊びのためのものではなくって、ホビー層向けのものではなくって、きちっと仕事にも使えるものということで、プリンターもフロッピーディスクもディスプレイも、これ専用のものを。当時プリンター 1 つ取っても、ビジネス用のものはすごく高かったんですね。1 台ずつが。周辺装置が。それをことごとく、8001 の本体の値段に合うような安いものを。

実はそのときには、NEC っていう大きな会社は、コンピューターをこれまでずっとつくってたんですけども、そういう周辺装置はとても高いもので。私たちは、プリンターは、プリンターの専門メーカーさんで。フロッピーディスクは、ドライブを購入してきて私たちがつくるわけですけども。ディスプレイは、私たちは、新日本電気っていうのは、テレビ用のディスプレイをつくっている事業体でしたので、そこに頼み込んでパソコン用のディスプレイをつくってくださいというんで。NEC のほうで周辺装置っていうのを全部ラインナップに載せて発表したり、発売を行ってたということですね。で、あくまでも仕事に使いたい層の方向けにつくってたんですが、それで遊びたいっていうの、どんどん出てきてしまいました。

鈴木：この時期を調査すると、マイコンショップに子どもが遊びに来るというようなことを、メディア報道など見かけるんですけども、Bit-INN にも子どもが来るということはあったんでしょうか。

後藤：子どもというか、高校生、中学生。日比谷高校の高校生とか。東大に行くような人たちですわ。そういう知的好奇心のものすごく旺盛な方たちがあの辺にはいっぱい

いいものですからね。

それから、Bit-INN の経緯については、これは実は、Bit-INN というのは秋葉原の駅前の一番いい場所のビルの7階だったかな。そこを借りて、狭い場所だったですけども。そこはもともと NEC と取り引きのある方がオーナーさんでおられて、その店舗の一部分を NEC に貸していただいたんですね。で、そのときこの方が言われたことは、NEC は、秋葉原は電気の街なのに、NEC という名前はほとんど知られてない。NEC の家電というのはほとんどなかったんですね。ブランドとしては最下位のところに位置付けられてたのかな。で、Bit-INN というのをつくって、そこにお客さんがどんどん入るようになったら、これでやっとなら、NEC は、家電の領域の製品を、秋葉原で売するような会社の、アンテナショップができたようなものですね、っていうふうに言っていただきましたですね。

私たちは TK-80 がありましたけれど、日立さんは日立さんで別の、自分たちの機種を、1年後でしたですけども、同じフロアの、大分奥のほうでしたけど、そこに来られたという経緯がありました。

鈴木：Bit-INN ができた当時、秋葉原みたいな電気街において、日本電気の商品はほとんど知られてなかったというか、知名度がなかった。

後藤：知られてないというか、一番安かったです。それは、そうですね、多分。テレビにしろ何にしろ、家電の NEC は、当時はあまりよくなかったですね。

鈴木：要するに日本電気は、どっちかっていうと、法人向けの商品を開発するメーカーというふうに思われてたってことですかね。

後藤：そうですね、そうですね。特に、電電公社さんですね。ええ、〔NEC は〕通信の会社ですから。小林宏治さんがやられたのは。

鈴木：もう少し、ユーザーの流れをお聞きしたいんですけども、TK-80 から 8001 から 8801 まで、ユーザーをご覧になってると思うんですけども、ユーザーがどんなふうに変化したかみたいな。例えば最初の TK-80 の時点では技術者がほとんどだったけれども、だんだん技術者から別の層に広がっていったと思うんですけども、それはどうでしょうか¹。

後藤：いわゆる TK-80 のころは、いわゆるハードウェア技術者っていうんですか、ハードをつくってた方が、部品としてマイクロコンピュータでコントロールするよ

¹ ユーザーの性別について、暗黙の内に男性が想定されている。後藤氏にインタビュー原稿を確認いただいた際、女性のユーザーについて改めて伺ったが、あまり記憶にないとのことであった。

うな分野の仕事をした人が必要に迫られてそれをやったんですけども、8001 とか 8801 のほうになると、いわゆるコンピューターのプログラミングさえできれば使いこなせるようなものになりましたので、それはものすごく変わったと思います。

業務といっても、技術計算から会計の帳簿の入出力からいろんなものがありますよね。8001 が、そういうものを使って、従来だと外に頼んでやってたようなものを、効率を上げるっていうんですかね、そういう変化が起こってきたと思います。

8801 の頃は、実は PC-98 が出てくる。16 ビットのパソコンが出てき始めてたので、業務用のものは 98 のほうに変わってくるんですけども。8801 の頃に起こってきたことは、先ほど、ベーシックでプログラムを書けば、プログラミングができれば〔コンピュータが〕利用できるようになったと申し上げましたけど。会計用のソフトというのは、自分で作るのは大変なので、いわゆるソフトをやるサードパーティーができてきて。会計用のソフトをつくる会社。で、それがパッケージソフトとして PC-8001 用に売り出すだとか、そういうことが起こり始めたのがこのころですね。その資産がどんどん PC-98 のほうに流れてくんでね。それはワープロだったり、会計ソフトであったり、技術計算の難しいやつだったり、いろいろあるかと思いますが、そういうものになって。

鈴木：そうすると、最初はベーシックが 8001 で標準で使えるようになったからユーザーがプログラムしてたのが、だんだん、そのプログラムも、専用のソフトウェア会社みたいのができてきて、そこがつくったのをみんな買うようになるというふうに、だんだん、段階的に変化が起きていったというような感じですかね。

後藤：ええ。最たるのがそのワープロと表計算ソフトという。

鈴木：需要としてはやっぱりオフィスユースの場合は、会計と文書作成みたいな感じですかね。

後藤：実は、私はそのへんよく分かってない。

鈴木：ああ、よく分からない。

後藤：はい。要は、ハードを供給するほうで、だんだんサードパーティーさんがやられるみたいなことで。

鈴木：じゃ、あまりソフトウェアのほうには関わってないということですね。

後藤：いえ。ほとんどソフトウェアのほうです。特に 8001 のほうなんかは。TK-80 は自分でやりましたけども、8001 は、私はソフト屋さん回りですね。今度こういうハードをつくりますから、どうぞソフトウェアを開発してくださいと。デモ機持って回ったりとかそんなことしてました。

1.2 ホームエレクトロニクス

鈴木：では、次の〔研究ノート図3〕と〔研究ノート図4〕なんですけれども、これ、私、前から、出所が分からないというか。この「NECにおけるホームエレクトロニクス(3, pp. 240-242)」という項目は、文責を見ると、後藤さんが書かれたということになっているんですね。

後藤：拝見してて、そうじゃないかなと。電気学会ですよ、これは。

鈴木：電気学会です。正式名称「ホームエレクトロニクス調査専門委員会」ですね。はい。で、この、要するに、家電、通信とコンピューターの、主に家電方面ですね。

後藤：6001、テレビインターフェース、テレビ、8801もあります。

鈴木：はい。これの出所がちょっと知りたいということですね。

後藤：この委員会でやって、私の資料を提出して、それで誰かがまとめたのかもしれないですね。

鈴木：執筆者一覧に後藤さんのお名前があります(3, p. iv)。もしかしたら後藤さんが、ほかのどなたかに依頼して書いたものを後藤さんの名義で提出されたかもしれないってことですね。

後藤：多分そうだったと思いますね。NECの……ホームエレ〔日本電気ホームエレクトロニクス〕の人かもしれないですね。ちょっとPC-6001をやってたのが。

鈴木：新日本電気からの、ホームエレの人がこういうことをけっこう考えてたってことですか。

後藤：新日本電気って、昔はホームエレクトロニクスになる前は、新日本電気という名前で、当時としてはテレビとかビデオ、VTRだとか、それから、パソコン用のディスプレイなんかを得意として製造してたんですね。それからオーディオもそうです。あまり知名度はなかったんですが、その中の開発の部隊にパソコンなんかがよく分かる方がおられて、6001という家庭向けのパソコンをつくられて、競争してやってたんですね。そんな経緯があって、で、実はその8001はどこで製造したかという、新日本電気のラインなんですわ。

鈴木：はい。8001の製造を担ったという。

後藤：ええ。助け合いながら、競争しながらって、一時期やってた時代がありました。〔日本電気ホームエレクトロニクスは〕家電屋さんなので、何だろう、こういう絵が描けるんですね。テレビの……。

鈴木：そうですね。多分キャプテンシステムとも連携して、家電をモニタリングする

システムもあって、そのコントロールになるのが恐らくパソコンであるっていう、そういう考え方ですね。

後藤：そうですね。ここにホームコントロール CPU というのが何か、ありますね。これはホームモニター CPU。実は私たちが、僕は半導体事業部の出身ですから、半導体屋としては、この TK-80 で使われてるプロセッサとメモリーは、ここで、ホームコントローラーにも 1 個使われて、ホームモニターにも 1 個使われて、全部に入ってくることを交渉してたんです。で、家庭に何個 CPU が入るだろうというのが僕らの議論的でした。半導体屋としてはね、いくらでもできてくるわけですから、それまで大型コンピューターっていうのは、年に何台だとか。ビジネス用のコンピューターでも、そんなに多くはないんですよ。そんな時代だったんで。

鈴木：これは製品開発として実際に行われていたっていうよりは、モデルみたいなものなんですかね。

後藤：モデルのようなものですね。そうです、このように使えるねというような。

鈴木：いろんな家電メーカーの方とか、そのホームエレクトロニクスっていう言葉がすごく範囲が広がって、家電製品、1 個の家電製品に入ってるマイクロプロセッサから、家庭の、住宅を全部制御して、さっきみたいに CPU 持たせるとか。キャプテンシステムとか、もう何でも全部ホームエレクトロニクスなんですね。

後藤：はい。で、悲劇がそこから始まるんです。ホームパソコンというジャンルがじゃんじゃん。ホームパソコンというのは、実は一番性能がいいものじゃないと、コンピューターのことを意識せずに使えるようなものはなかなかできないんですよ。

鈴木：家庭用パソコンですね。パソコンとか、ホームコンピューターとか。多分 MSX も。

後藤：MSX もそこを狙ってきた。だけど、実際には、入り込んできたのは、何でしょうかね、コンピューターとしてじゃなくて、ファミコンのようなゲーム機が。

鈴木：そうですね、ゲーム機が。

1.3 PC エンジン

鈴木：PC エンジンの開発の経緯というのは、滝田誠一郎さんのルポルタージュ (2, pp. 175-188) で、ほぼ正しいと思っていいんでしょうか。

後藤：ええ。いいと思います、あれで。要は、私の口から言いますと、ファミコンというのが出てきて、あつという間にゲーム業界ですごくいい地位を。というような状況になったときに、実は、パソコンがほとんど 98 になっていったわけですね、NEC

の中では、私たちは、特に私なんですけども、これまで TK から 8001 から 8801 までやってきて、これからどうするのっていうことで、ホームパソコンをやりなさいってずっと言われ続けてたんです。そのあとも、ホームコンピューターとかホームパソコンをつくりなさいって、ずっと、分野として、ビジネスは情報処理グループがやるからという分野わけがされてたので。

僕は、これではたまったもんじゃないなと思って、やっぱりファミコンのようなゲーム機がわれわれでつくれないかなというので、社内で検討会、若い人も集めて、私主催でやってた時期があったんですね。そこで出した結論は、これまでの経験から、ゲームソフトといえども、すごくメモリー容量が必要で、8801 のゲームソフトなんか、フロッピーディスク 10 枚組みのようなのが出たような時代があったんですけど。私たちの、NEC がそれつくるとすると、当時 CD-ROM ドライブをホームエレで内製してたんですよ。私たちが出した結論は、CD-ROM を利用するテレビゲーム機、ビデオゲーム機と云えばいいのかな、テレビとビデオゲーム機をつくりたいっていうので、答申書を書いたんですね。で、コストを見積もってみると 10 万円ぐらいかかったんです。当時の CD-ROM と何かいろんなもので。

それともう 1 つは、ゲーム機に必要なチップの設計は、私たちの社内ではできなかったんです。社内というか、よっぽどすごいところに行けばできるんでしょうけど、私たちがやってるマイコン販売部の、私の部隊にはなかったんですね。それで、ちょっとうじうじしてましたら、ハドソンから、渡辺和也さん、私のほうの、当時取締役だったかな、に連絡がありまして。実はゲーム機用のチップを開発してるんだけど、それを使ってゲーム機をつくらせてくれるメーカーちゃんがないんだという話があったんですよ。翌日、僕はハドソンの、当時、東京の市谷にハドソンのビルがありまして、そこに翌日飛んでって物を見せてもらったら、すごい性能のものになってるんで、すぐ、プロジェクトと一緒に始めたいですということ。

話をよく聞いてみましたら、ハドソンさんは、最初シャープさんに声をかけたらしいんです。それで、向こうも乗り気で、やりましょうということになったんだけど、任天堂のファミコンを搭載したテレビを、シャープさん、発売してたんですね。そういう経緯があるので、任天堂に歯向かうことはできないということで、少ししたら没になったそうなんですよ。

私、そういう話も聞いて、じゃ、うちでやりましょうということ。で、実は私どもも、任天堂さんが大得意なんですけどね。メモリーチップだとか、ファミコン用のカートリッジの中で使われるメモリーですね、プログラムメモリーは NEC のマスプ

口がものすごく使われて、供給してたので。

実はハドソンさんからそういうお声がかかりあったんで、つくり始めたのが PC エンジンなんですけどね。PC エンジン本体は非常に安い値段で。カートリッジもあって、それにゲームソフトを差して使う分には非常に安い値段で使えたんですけども、CD-ROM というのは、まだやっぱり高かったもんですから、あとで購入して、CD-ROM2 という名前、商品名にして売り始め出すんですけどね。PC エンジンのハードウェア展開という資料がありますね。

鈴木：はい。PC エンジンのカタログ (5) がありまして、非常に詳細に。発売日も全部分かるし、周辺機器ほとんど全部網羅してて。イラストブースタとか、ペンタプレートみたいな、出たのも全部、プリントブースタとかですね。

後藤：ただね、あれの中ではほとんど、展示会で見せただけで、発売されてないのもあったことも。うん、これ²だと一番 PC エンジンも安く買える感じで、CD-ROM2 は後付けでこれがやれる。ここに PC エンジン置いて、拡張バスを差してですね、こんな使えるように。

鈴木：派生の機種がいっぱい出たりとかですね。PC エンジンも、コアグラフィックス II³が出たりとか、CD-ROM と一体型の機種 [PC エンジン Duo] が出たりというふうな感じですね。

後藤：はい。で、要は、私、パソコンのときもそうだったんですけども、ちょっと前に買ったものを利用して。それを捨てなさいっていう方法はあまりなくなって。8000 の場合ですね。どんどん追加してくと、それ、システムになりますよっていうことで。このゲーム機の世界っていうのは、本来それが正しいのかどうか分からないんですけども、コア構想っていうかたちにして。それをコアとして、周りにいっぱい付けてきましょうっていうのでどんどん出てきたのがこういうことだったんですけどね。コアグラフィックスっていうのは、中に使ってるグラフィックスのチップが、ハドソンが開発した、設計したのがあるんです。それを 2 個付けてコアグラフィックス⁴をやったりしてるんですね。それから、インターフェースユニット⁵、PC エンジンシャ

² 「PC エンジン」1987 年 10 月 3 日発売、価格 24800 円 (5, p. 4)。

³ 「PC エンジンコアグラフィックス II」, 1991 年 6 月 21 日発売、価格 19800 円 (5, p. 6)。

⁴ 「PC エンジンコアグラフィックス」, 1989 年 12 月 9 日発売、価格 24800 円 (5, p. 6)。

⁵ 「インターフェースユニット」, 1989 年 12 月発売、価格 57300 円。PC エンジンに CD-ROM を接続するための機器 (5, p. 7)。

トル⁶。スーパーグラフィックス⁷。PC エンジン Duo⁸っていうのは、これ、格好は良かったんですけど、一体型しか出てこない。

鈴木：そうですね。PC エンジン Duo には拡張性が失われているんですよ。

後藤：あ、これ⁹は PC エンジンのカートリッジが使える。

鈴木：そうですね。携帯型の PC エンジンですね。

後藤：どっか、テレビに出てました、映画に出てましたけど。

鈴木：PC エンジン GT は、テレビのアンテナを付けることでアナログ放送が見られたっていうやつですね。

後藤：だけども、バッテリーがすぐ、そんなにもたないんですね。はい、そんなんありましたね。PC エンジン LT¹⁰、DUO。ほんとにこんなにつくったんですね。

鈴木：で、周辺機器がすごい、詳細に出てるのでありがたかったんですけども (5, pp. 258–259)。今出てる ROM² アンプ¹¹とかイラストブースタ¹²とか、あんまり聞かないというのが正直なところなんですけども。

後藤：私も聞いたことない。

鈴木：この ROM2 アンプは『NEC 技報』にも一応出てます (4)。イラストブースタとかは、ユーザーの方が動画を上げてますね、アーティストツール¹³の動画。なので、全く市場に出回らなかったわけではないのかなという。

後藤：そうですね。ここに出てるのは多分、全部出てたんですね。この頃は、いわゆる、いろんな家庭用のアプリを、ユーザー層を開拓するために、コスト度外視して、利益を度外視してやっていました。PC エンジンの製造は NEC のほうでやるんですけど

⁶ 「PC エンジンシャトル」, 1989 年 11 月 22 日発売, 価格 18800 円。廉価版として発表され, 拡張バスを持たない (5, p. 6)。

⁷ 「PC エンジンスーパーグラフィックス」, 1989 年 12 月 8 日発売, 価格 39800 円 (5, p. 6)。拡張バスを持たない。グラフィックス性能を向上させたもので, 専用ソフトが 5 本存在する (5, pp. 112–113)。

⁸ 「PC エンジン Duo」1991 年 9 月 21 日発売, 価格 59800 円。PC エンジンと CD-ROM が一体化した機種で, 拡張バスを持たない (5, p. 7)。

⁹ 「PC エンジン GT」1990 年 12 月 1 日発売, 価格 44800 円。拡張バスを持たず, 液晶ディスプレイと一体型になった携帯機 (5, p. 6)。

¹⁰ 「PC エンジン LT」1991 年 12 月 13 日発売, 価格 99800 円。折り畳み型の携帯機だが, 拡張バスに一部対応している (5, p. 6)。

¹¹ 「ROM² アンプ」1989 年 10 月 27 日発売。価格 24800 円。アンプとスピーカーのセット (5, p. 258)。

¹² 「イラストブースタ」1989 年 9 月 29 日発売。価格 9800 円。PC エンジン用ペンタブレット入力装置 (5, p. 258)。

¹³ 「アーティストツール」1989 年 9 月 29 日発売, 5800 円。PC エンジン用ペイントソフトウェア (5, p. 258)。

も、開発のいろいろ、プログラムを変えたりとか、いろいろしなきゃいけないくて。そちらのほうはハドソンが担当してくれてたんで、それでこんな機種がたくさん出せたんだと思いますね。

話はそれなんですけども、滝田さんのあれ (2, pp. 175–188) に書いてあったのかな。なぜ PC エンジンがあるのか。西さんがやられた MSX が出てきたでしょ。ほとんどの家電のメーカーさんが MSX に賛同して、とにかく製品つくって、発売されてたわけですよ。実はホームパソコンというのはこれになるんじゃないかと、MSX の方たちは話をしてるので、それに対抗してやり始めたのが、この PC エンジンなんですよ。MSX はやらなかったのは、シャープさんと NEC だけだったかな。

鈴木：シャープと日本電気は参入しなかったとよく言われます。

後藤：そうなんです。シャープさんと私たちは、市谷にシャープさんの東京支社があるんですけど、そこに月 1 集まりまして、対抗製品を一緒につくれないもんでしようかねというような話し合いを随分してたんですけども、結局その場では結論が出ずに、私は私で、社内のほうで、CD-ROM を使ったゲーム、ビデオゲーム機の計画をずっと立てていたという。これは裏話になりますけど、ありますね。

1.4 PC エンジンのコア構想

鈴木：先ほども少し、コア構想の名前が出てきたんですけども、コア構想はどこが発祥なのかがちょっとよく分からないんですけども、日本電気のほうから、後藤さんのほうからコア構想というのを提唱したんですか。

後藤：ああ、そうです。もともとハドソンさんは、CD-ROM を使うという構想はなかったんで、私が提案して、ここに使いたいってやり始めたんですけども。

鈴木：〔研究ノート資料 1 平林 (1987)〕は後藤さんがインタビューに答えてらして、〔研究ノート資料 2 大石 (1988)〕は渡辺和也さんがインタビューに答えてらっしゃるんですけど、渡辺さんがパーソナルインテリジェンスの中心としてコア構想というのを考えましたと、という言い方をして。先ほど話した「ホームエレクトロニクス」とちょっと似てるんですよ、お二人の言ってることが。つまり、家庭にコアとなるコンピューターを置いておいて、そこから広げていくっていう。ホームエレクトロニクスとコア構想に、影響というか、関係があったのかなとすごく思うんですけども。

後藤：はい。そうですね。それはね、あるかと思いますがね。外から見てるほうの人が、何ですかね、表現が上手なんです。

鈴木：なるほど。記事を書いてまとめる側がですね。

後藤：ここに独自のコア構想，製品コンセプトがあって。ファミコンの実は素晴らしかったことは、いろんなことを狙わないでやってきて、キラーアプリが2〜3本あればいいという、しっかりした、あれがコンセプトですから、ひょっとすると、そこが、われわれの攻めどころではないかなとも思ったことはあったので、おっしゃるとおりですね。そんなつもりでいろいろやってきたんですけどね。

ゲーム機そのものがなかなか、社内でそういう、インフラのビジネスを得意とするような NEC 本体があって、その中の半導体のグループから出た部隊がこういうことをやって、けっこう売れたときも出たんですけども、アメリカに輸出するという話が、ほとんどこれ、ハドソンさんのほうが進められてたんですけども、それが大分失敗して、赤になったんですね。そうすると、なかなか社内でも理解が得られなくなって。ソニーさんがゲーム機を始めたときに、一時期あまりよくなかった時代があったんですけどね、もう1回また盛り返して、ずっとやってきて。あれは多分、社内の DNA がそうなってるんですね。

鈴木：コア構想って、実際のところはやっぱり CD-ROM を付け足すってところがメインなんでしょうか。

後藤：そう、それがメインです。

鈴木：今お話を伺ってる限りだと、ホームエレクトロニクス的な拡張性を持たせるというのは、モデルとしてあったにはあったけれども、実際に考えてたのは CD-ROM をくっつけることぐらいということですか。CD-ROM 以外で何か拡張性を持たせるというのは、何かありますか。

後藤：ああ、モデムが出てきてませんでしたか。

鈴木：モデムは販売中止になったのでカタログには載ってないですね。

後藤：ああ、そうなんですね。ゲームのコントローラーのようなものを使って、株の売買じゃないですけども、そういうビジネスに使ってもらおうとしてモデム付きのものを、何か特別なルートでやろうとしたことあったんですね。それはどのぐらい出たのかちょっと私も忘れてしまってるんですけど。

鈴木：ああ、実はその情報サービス端末として PC エンジンを利用するっていう話が、実はあるんですね。『ホームエレクトロニクス』という本がありまして、NEC の方が書かれた本なんですけど、この中に、例えば CAI，教育に利用するとか、情報サービス端末として利用するとか、証券取引するとか書かれています（1, p. 37）。

後藤：ああ、そう、証券取引で、どこかな、三和さんだっけかな、何かと打ち合わせしたりなんか覚えてますね。何回かやりましたが、結局は採用にはならなかったか

と思いますけども。

鈴木：証券取引は、ファミコンが野村證券さんとやったはずですね。一番私がお聞きしたかったのは、ホームエレクトロニクスという言葉とコア構想が関係あるかということです。やはり、通信機能を持たせるっていうのは、ホームコンピュータに求められていたのでしょうか。ユーザーが求めていたかともかくとして、ホームコンピュータに通信機能を持たせるという潮流があったのですか。

後藤：昔はインターネットもまだない時代。だけど、やっぱり、何だろう、小林宏治さんが『C&C は日本の知恵』の中で書かれているように〔研究ノート資料 3 小林 (1980)〕、やっぱりコンピュータは遠くの機械とつながって、通信で使われるような時代が必ず来るといようなことがあって、それを「C&C」とおっしゃってたんですけども、そういうのが、こういうものを考えるときの中にもそれが入っているんでしょうね。

後藤：小林さんの著書の、裏表紙と表表紙の裏側の図〔研究ノート図 5〕が、真ん中に半導体。コンピュータの処理系が上にあって、下に通信網が入ってますね。何かそういうのがいつも、頭の中にはあるんですよ、きっと。当時の NEC の人たちの中にはね。小林宏治さんがあのように言うてくださったので、私たちの半導体が脚光を浴びたのでね。

これまでの独立したパソコンは

個人の知的能力を拡大する道具

これからはネットワークに繋がった PC、モバイル機器は

地球規模での人類の知的能力、コミュニケーション能力を拡大する手段になり

地球人類が抱える問題を解決できる可能性がある

後藤：今の文章は、三重大の工学部でちょっと話をしてくれっていうことがあったときに使ったものです。「これから目指す先」っていうので。「これまでの独立したパソコンは個人の知的能力を拡大する道具」。で、「これからはネットワークに繋がった PC、モバイル機器は地球規模での人類の知的能力、コミュニケーション能力を拡大する手段になり、地球人類が抱える問題を解決できる可能性がある」といようなことを、これ、小林宏治さんのおっしゃられたローマクラブの話だとか、それに通じるような話でして。

ウッドストックのフェスティバルは、1969 年に 40 万人集まった。私が日本電気に

入社したのは66年。インテルができたのが68年で、ウッドストックのコンサートが69年。ちょっと話しておきたいかなと思ったのは、要はパソコンをやり始めた人たちが、特にみんな、アップルのスティーブ・ジョブズさんもそうだし、ほかの人たちみんなそうなんですけども、この「ウッドストックのフィスティバルに集まったような」中の1人だと思ってもらったらいいかなと。要は個人に力を取り戻そうという。反戦運動もそうですけどね。

鈴木：そうですね、ちょうどベトナム戦争の時期ですね。

後藤：ちょうどね、そのときの落とし子なので、私のパソコンというのは、仕事に役に立つというより、個人の能力を生かすためのものであってほしいな、というのでずっと話をさしてきてもらってたんですけどね。

鈴木：はい。個人の能力を拡張するためのコンピュータというような考え方が、多分マイクロコンピュータとかパーソナルコンピュータに入ってくるという¹⁴。

後藤：そうですね。

参考文献

- [1] 高橋政雄, 岩元莞二 (1990) 『ホームエレクトロニクス』, 朝倉書店.
- [2] 滝田誠一郎 (2000) 『ゲーム大国ニッポン 神々の興亡』, 青春出版社.
- [3] 電気学会ホームエレクトロニクス調査専門委員会 (編) (1984) 『ホームエレクトロニクス』, コロナ社.
- [4] 町田憲夫, 萩原由久, 坂本則久, 山田恵子 (1989) 「PC Engine 対応アンプ AMP-30」, 『NEC 技報』, Vol.42, No.9, pp.64-66.
- [5] レトロゲーム愛好会 (編) (2020) 『PC エンジンコンプリートデラックス』, 主婦の友インフォス.

¹⁴ このようなパソコン観はアラン・ケイの影響を受けたものと考えられる。後藤氏に後日アラン・ケイのことを伺ったところ、同時代に追いかけていたわけではないが、Dynabookを手にした2人の子どもの絵は印象に残っているとのことだった。