

著者	公開年	タイトル	WP Number
	非公開	「生い立ちからシャープ入社まで」	
	非公開	「シャープでの業務と任天堂転職」	
	非公開	「任天堂転職から『テレビゲーム 6』『テレビゲーム 15』発売まで」	
	非公開	「1970年代後半のゲーム機開発と任天堂の開発体制」	
	非公開	「アーケードゲーム機開発からファミコン開発へ」	
	非公開	「ファミコンの海外展開、ディスクシステム開発」	
	非公開	「生い立ちからパシフィック工業入社まで」	
江藤 学：生稲 史彦：金 東勲：木村 めぐみ：中村 彰憲：鳴原 盛之：清水 洋：山口 翔太郎	2018	西角友宏第1回インタビュー前半：中学時代までの生い立ち	WP#18-22
江藤 学：生稲 史彦：金 東勲：木村 めぐみ：中村 彰憲：鳴原 盛之：清水 洋：山口 翔太郎	2018	西角友宏第1回インタビュー後半：高校時代からパシフィック工業への入社まで	WP#18-23
江藤 学：生稲 史彦：金 東勲：木村 めぐみ：鳴原 盛之：清水 洋：山口 翔太郎	2018	西角友宏第2回インタビュー前半：「スカイファイター」の開発	WP#18-24
江藤 学：生稲 史彦：金 東勲：木村 めぐみ：鳴原 盛之：清水 洋：山口 翔太郎	2018	西角友宏第2回インタビュー後半：メカゲームからビデオゲームへ	WP#18-25
福田 一史：生稲 史彦：井上 明人：金 東勲：木村 めぐみ：中村 彰憲：鳴原 盛之：清水 洋：山口 翔太郎	2018	西角友宏第3回インタビュー前半：「スペースインベーダー」開発の経緯	WP#18-26
福田 一史：生稲 史彦：井上 明人：金 東勲：木村 めぐみ：中村 彰憲：鳴原 盛之：清水 洋：山口 翔太郎	2018	西角友宏第3回インタビュー後半：「スペースインベーダー」のゲームデザインとマーケティング	WP#18-27
福田 一史：井上 明人：金 東勲：木村 めぐみ：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	西角友宏第4回インタビュー前半：その後のゲーム開発	WP#18-28
福田 一史：井上 明人：金 東勲：木村 めぐみ：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	西角友宏第4回インタビュー後半：コンシューマーゲームの開発と未来のゲームへの展望	WP#18-29
生稲 史彦：井上 明人：福田 一史：金 東勲：中村 彰憲：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	岩谷徹第1回インタビュー前半：生い立ちから大学入学まで	WP#18-10
生稲 史彦：井上 明人：福田 一史：金 東勲：中村 彰憲：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	岩谷徹第1回インタビュー後半：ナムコへの入社	WP#18-11

生稲 史彦：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	岩谷徹第5回インタビュー前半：エンターテインメント企業としてのナムコ	WP#18-12
生稲 史彦：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	岩谷徹第5回インタビュー後半：ゲーム開発から大学教育へ	WP#18-13
清水 洋：金 東勲：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	佐藤秀樹第1回インタビュー前半：幼少期の暮らし	WP#18-16
清水 洋：金 東勲：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	佐藤秀樹第1回インタビュー後半：中学時代からセガ入社まで	WP#18-17
清水 洋：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	佐藤秀樹第2回インタビュー前半：テレビゲームの開発に着手	WP#18-18
清水 洋：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	佐藤秀樹第2回インタビュー後半：家庭用ゲーム機における任天堂との競争	WP#18-19
清水 洋：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	佐藤秀樹第3回インタビュー前半：ゲームにおけるハードとソフト	WP#18-20
清水 洋：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	佐藤秀樹第3回インタビュー後半：セガサターン、ドリームキャスト、ソフトウェアメーカーへの転身	WP#18-21
福田 一史：井上 明人：鳴原 盛之：清水 洋：山口 翔太郎：黄 巍	2018	川口洋司第1回インタビュー前半：ゲーム雑誌の出版に携わるまで	WP#18-01
福田 一史：井上 明人：鳴原 盛之：清水 洋：山口 翔太郎：黄 巍	2018	川口洋司第1回インタビュー後半：家庭用ゲーム雑誌の先駆け	WP#18-02
鳴原 盛之：黄 巍：山口 翔太郎	2018	川口洋司第2回インタビュー前半：「Beep」時期の仕事	WP#18-03
鳴原 盛之：黄 巍：山口 翔太郎	2018	川口洋司第2回インタビュー後半：「BEEP！メガドライブ」時期の仕事	WP#18-04
鳴原 盛之：福田一史：黄 巍：井上明人	2018	川口洋司第3回インタビュー前半：「セガサターンマガジン」時期の仕事	WP#18-06
鳴原 盛之：福田一史：黄 巍：井上明人	2018	川口洋司第3回インタビュー後半：オンラインゲーム事業への転身	WP#18-07
生稲 史彦：井上 明人：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	仁井谷正充第1回インタビュー前半：数学とコンピュータ	WP#18-08
生稲 史彦：井上 明人：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	仁井谷正充第1回インタビュー後半：コンパイルの創業	WP#18-09
生稲 史彦：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	石井ぜんじ第1回インタビュー前半：ゲームの魅力を発信する仕事	WP#18-14
生稲 史彦：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2018	石井ぜんじ第1回インタビュー後半：ゲーム産業におけるゲーム雑誌の役割	WP#18-15
福田一史：木村めぐみ：鳴原盛之：松井彩子	2018	西崎光第1回インタビュー前半：ゲームショップの業務内容、ビジネスモデル	WP#18-42
福田一史：木村めぐみ：鳴原盛之：松井彩子	2018	西崎光第1回インタビュー後半：ゲームショップの業務内容、ビジネスモデル	WP#18-43
清水 洋：福田 一史：井上 明人：鳴原 盛之：松井 彩子	2018	猪瀬祥希第1回インタビュー前半：テーカン〜テクモ時代のゲーム開発	WP#18-44
清水 洋：福田 一史：井上 明人：鳴原 盛之：松井 彩子	2018	猪瀬祥希第1回インタビュー後半：テーカン〜テクモ時代のゲーム開発	WP#18-45
清水 洋：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2019	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	WP#19-01
清水 洋：鳴原 盛之：山口 翔太郎	2019	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	WP#19-02

生稲 史彦：鳴原 盛之	2019	石井ぜんじ第2回インタビュー前半：アーケードゲーム専門誌『ゲーメスト』の独創的な誌面作りとアーケードゲーム論	WP#19-03
生稲 史彦：鳴原 盛之	2019	石井ぜんじ第2回インタビュー後半：アーケードゲーム専門誌『ゲーメスト』の独創的な誌面作りとアーケードゲーム論	WP#19-04
清水 洋：江藤 学：生稲 史彦：鳴原 盛之	2019	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	WP#19-05
清水 洋：江藤 学：生稲 史彦：鳴原 盛之	2019	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	WP#19-06
生稲 史彦：福田 一史：鳴原 盛之	2019	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	WP#19-07
生稲 史彦：福田 一史：鳴原 盛之	2019	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	WP#19-08
中村 彰憲：生稲 史彦：福田 一史：井上 明人：鳴原 盛之	2019	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	WP#19-09
中村 彰憲：生稲 史彦：福田 一史：井上 明人：鳴原 盛之	2019	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	WP#19-10
木村 めぐみ：井上 明人：福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	大橋太郎第1回インタビュー前半：生い立ち～電波新聞社入社当時の業務内容	WP#19-11
木村 めぐみ：井上 明人：福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	大橋太郎第1回インタビュー後半：生い立ち～電波新聞社入社当時の業務内容	WP#19-12
福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	大橋太郎第2回インタビュー前半：マイコン雑誌の創刊とその誌面作り	WP#19-13
福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	大橋太郎第2回インタビュー後半：マイコン雑誌の創刊とその誌面作り	WP#19-14
井上 明人：福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	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	WP#19-15
井上 明人：福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	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	WP#19-16
井上 明人：福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	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	WP#19-17
井上 明人：福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	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	WP#19-18
清水 洋：井上 明人：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	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	WP#19-19
清水 洋：井上 明人：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	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	WP#19-20
江藤 学：生稲 史彦：福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	斉藤利治第1回インタビュー前半：デジタル通信技術とゲーム開発の歴史の証言	WP#19-21

江藤 学：生稲 史彦：福田 一史：鳴原 盛之：松井 彩子	2019	斉藤利治第1回インタビュー後半:デジタル通信技術とゲーム開発の歴史の証言	WP#19-22
鳴原 盛之：井上 明人：松井 彩子	2019	斉藤利治第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	WP#19-23
鳴原 盛之：生稲 史彦：金 東勲：福田 一史：松井 彩子：清水 洋	2019	中本博通インタビュー前半：データイストのゲーム開発の歴史	WP#19-24
鳴原 盛之：生稲 史彦：金 東勲：福田 一史：松井 彩子：清水 洋	2019	中本博通インタビュー後半：データイスト在職時の証言	WP#19-25
生稲 史彦：金 東勲：鳴原 盛之：福田 一史：清水 洋	2019	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	WP#19-26
鳴原 盛之：井上 明人：金 東勲：福田 一史：松井 彩子：清水 洋	2019	内藤時浩インタビュー前半：ティーアンドイーソフトにおけるゲーム開発の証言	WP#19-27
鳴原 盛之：井上 明人：金 東勲：福田 一史：松井 彩子：清水 洋	2019	内藤時浩インタビュー後半：ティーアンドイーソフトにおけるゲーム開発の証言	WP#19-28
生稲 史彦：金 東勲：鳴原 盛之：松井 彩子：清水 洋	2019	呉英二インタビュー前半：呉ソフトウェア工房の設立とゲーム開発についての証言	WP#19-29
生稲 史彦：金 東勲：鳴原 盛之：松井 彩子：清水 洋	2019	呉英二インタビュー後半：呉ソフトウェア工房におけるゲーム開発についての証言	WP#19-30
鳴原 盛之：生稲 史彦：福田 一史：清水 洋	2019	高井一美インタビュー：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	WP#19-32
井上 明人：生稲 史彦：金 東勲：鳴原 盛之：福田 一史：松井 彩子：清水 洋	2020	石山隼行インタビュー前半：アスキー在籍時の業務内容と、MMO ゲーム黎明期の開発・運営に関する証言	WP#20-01
井上 明人：生稲 史彦：金 東勲：鳴原 盛之：福田 一史：松井 彩子：清水 洋	2020	石山隼行インタビュー後半：アスキー在籍時の業務内容と、MMO ゲーム黎明期の開発・運営に関する証言	WP#20-02
鳴原 盛之：金 東勲：清水 洋	2020	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	WP#20-03
鳴原 盛之：金 東勲：清水 洋	2020	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	WP#20-04
鳴原 盛之：生稲 史彦：清水 洋	2020	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	WP#20-05
鳴原 盛之：生稲 史彦：清水 洋	2020	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	WP#20-06