

●プロジェクト報告

ゲームはいかなる社会問題をいかに 解決しうるのか？

（知財と社会問題研究所 講演会・シンポジウム，
2021年12月2日）

田嶋規雄，小幡和輝，原田勝弘

目次

- I. はじめに
- II. 講演：価値観ギャップを埋めたい僕が考える「ゲームとの付き合い方」
- III. パネルディスカッション：ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

キーワード

ゲーム (video games)
社会課題解決 (social problem-solving)
eスポーツ (esports)
教育 (education)
アクセシビリティ (accessibility)

●PROJECT REPORT

Solving Social Problems through Intellectual Properties:
How Can Games Solve Social Problems?

(Lecture Event & Symposium, December 2, 2021)

by NORIO TAJIMA, KAZUKI OBATA & KATSUHIRO HARADA

青山学院大学総合プロジェクト研究所「知財と社会問題研究所」客員研究員

拓殖大学商学部 教授 田嶋 規雄

ゲームは子供達にとっては友達との距離を縮めてくれる楽しい遊びであり、保護者にとっては勉強の妨げとなる厄介者かもしれません。はたまたスポーツ感覚でエキサイティングにプレイしたり、観戦に熱中したりするものでもあるかもしれません。そして、ゲームを使って社会を少しでも良い方向に導いていこうと考えている人達もいるかもしれません。様々な思いが寄せられるゲームですが、少し俯瞰して見てみると、ゲームが拓くフロンティアは、皆さんが思っている以上に広く、そして深くもあります。当研究所は、企業等が所有する知的財産を活用して社会問題解決のためのモデルを構築することを目的として、2021年1月に設立されました。現在は「ゲームを活用した社会課題解決の可能性の研究」に取り組んでいます。

今回の企画では、小幡和輝氏（ゲームのオンライン家庭教師『ゲムトレ』代表 / #不登校は不幸じゃない 発起人）と、原田勝弘氏（株式会社バンダイナムコエンターテインメントゲームプロデューサー / ゲームディレクター）をお招きして、面白おかしく、時には真面目にゲームの可能性について議論しました。

次頁から始まるのは、知財と社会問題研究所 講演会・シンポジウム「ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？」の記録です。本誌掲載にあたり、若干の加筆修正を行ったものであることとお断りしておきます。

◆企画概要

第1回研究会	ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？		
開催日	2021年12月2日 木曜日	来場者数	約50名
開催概要	小幡和輝氏（ゲームのオンライン家庭教師『ゲムトレ』代表 / #不登校は不幸じゃない 発起人）による基調講演に続き、小幡氏、原田勝弘（株式会社バンダイナムコエンターテインメント チーフプロデューサー / ゲームディレクター）氏を交えてのパネルディスカッションを行った。		

I. はじめに

竹内孝宏：私は青山学院大学「知財と社会問題研究所」，SSP-IPと省略しておりますが，所長をお預かりしております総合文化政策学部の竹内孝宏と申します。本日は研究所のイベントということで，講演会，シンポジウム，2部構成でお送りいたします。

タイトルは，ご覧いただいておりますとおりで，「ゲームはいかなる社会問題をいかに解決し得るのか」という壮大なテーマをあえて掲げさせていただきました。といいますのも，この講演会，シンポジウム，研究所の所員だけではなくて，大変素晴らしいゲストの方をお2人お招きすることができたからです。小幡和輝さんと原田勝弘さんですが，お2人ともすでにご著名な方でいらっしゃいますから，私が何かプロフィールをご紹介するというものはなほだ僭越なぐらいですので，あえて差し控えていただきたいと思います。このテーマ，すごく難しくもあり，デリケートでもあり，であるがゆえにとっても興味深いもので，今回，小幡さん，原田さんをお招きしていろいろ議論することができますことを，研究所メンバー一同，大変うれしく思っております。

それでは，これから始めます。まず，小幡和輝さんのご講演を拝聴したいと思います。小幡さん，よろしくお願いいたします。

II. 講演：価値観ギャップを埋めたい僕が考える「ゲームとの付き合い方」

ゲームのオンライン家庭教師『ゲムトレ』代表 小幡和輝

オンライン家庭教師サービス『ゲムトレ』とは

小幡和輝：今，画面に映っている『ゲムトレ』というゲームを教えるサービス，ゲームのオンライン家庭教師，ゲムトレという会社の代表をしている小幡と申します。

ゲムトレでは，結構強いプレイヤー，全国大会とかでゲームで結果を出したようなプレイヤーから，オンラインでゲームが学べるというゲームの習い事を今やっています。『Fortnite』¹⁾や『Minecraft』²⁾などの，皆さんも知っているようなゲームタイトルを

1) 『Fortnite』はEpic Gamesが提供する三人称視点のシューティングゲーム（サードパーソン・シューティング：TPS）である。プレイヤー同士が対戦するバトルロイヤルモードのほか，自由に世界を作成できるクリエイティブモードやプレイヤー同士が協力する「世界を救え」モードがある。

2) 『Minecraft』は，Mojang Studios，マイクロソフト，SIE Inc.が提供するサンドボックス

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

オンラインで教えています。世の中には、囲碁教室や将棋教室のような、昔ながらのアナログゲームの教室があると思うんですけど、僕らはそういうのをゲームでつくりたいと思って、今、オンライン上で習い事のサービスをやってます。



図1 小幡和輝氏による講演の様子

ゲームを介して学んだ知識と社会性

僕、学校が本当に嫌いであつと不登校だったんですね。幼稚園の初めぐらいから結構人付き合いが苦手というか、友達付き合いが本当に苦手で。結構学校でいじめられたりもしていたので、全然楽しくなかったんですよ。僕は、8歳、小学校2年生から完全不登校で、中学を出るまでほとんど学校に行っていないんですけど、その僕がすごい人生救われたなというのがゲームです。ゲームのおかげでたくさん友達ができたとし、放課後とか、学校とは関係ない友だちとゲームと一緒に遊ぶみたいなの、そ

ゲームであり、特定の目標がなく、サバイバル生活を楽しむことや自由にブロックを配置するなど自由にプレイすることができる。

ういうのはすごくて、ゲームのおかげで友達がたくさんできた。

僕は結構強かったので、いろんな大会に出たりして、そこで自分の自信につながったり、ちょっとお金を稼いだりとか。今はプロゲーマーってすごい話題になってきてますけど、当時、15年とか、20年近く前はそんなプロゲーマーというほどではなかったですけど、一応ちょっとお金を稼いだりとか、そういうことを子ども時代、ゲームでずっとやってました。

ゲームにすごい救われたなと思って、そのゲームに関連するような仕事をしたいなと。ゲームトレの前から、結構イベントをやってました。もともとプレイヤーとしてゲームの大会にたくさん出て、そこからゲームの大会の運営を手伝ったり、ゲームの企画にも関わるようになったりしました。ゲームのおかげでたくさんいろいろな人と出会えました。僕はずっと学校に行けなくて不登校だったのですけど、ゲームのおかげでたくさん友達ができた。勉強に関しても、学校で授業を受けてないので、ほとんど勉強してないのですけど、例えば『信長の野望』³⁾というゲーム、僕大好きなんですけど、戦国武将たちを操作して遊ぶシミュレーションゲーム。あのゲームのおかげで、多くの日本の文化や歴史を覚えたりしました。僕は教科書をほとんど読んだことないので、ゲームのおかげで最低限の知識を身につけました。僕は、不登校という社会問題の当事者なののですけど、ゲームのおかげで救われたし、ゲームのおかげで自分の不登校が特にハンディキャップにならずに、今、生きているんだと思います。

きょうの社会問題と何が絡められるかなと思ったのですが、僕、結構田舎出身なんです。和歌山県の湯浅町っていうところの出身なののですけど、人口で言うと1万人ぐらいですね。地方の過疎化とか、地域の活性化みたいなのは、自分自身が結構当事者感をもっていて、ゲームの力で地域を盛り上げたりとか、地方に人が流れるようにしたりできないかなと思って、こういうゲームの企画をやりました。これはカードゲームですね。『遊戯王カード』⁴⁾。僕は大好きなんですけど、『遊戯王カード』のイベントを地方でやったんです。『遊戯王』の作品の中で「デュエリストキングダム」というストーリーがあって、それを実際にオフラインで再現しようというような企画でした。廃校を貸し切って、廃校の中でこうやってカードゲームをして遊ぶという企画

3) 『信長の野望』は、株式会社コーエーテクモゲームスが提供する、日本の戦国時代をテーマとした歴史シミュレーションゲームのシリーズである。

4) 『遊戯王カード』は、株式会社コナミデジタルエンタテインメントが提供するトレーディングカードゲームである。高橋和希の漫画『遊☆戯☆王』に登場する架空のカードゲーム『マジック・アンド・ウィザース』（アニメでは『デュエルモンスターズ』）をモチーフにしている。

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

をやったりしました。

結構たくさんの人が来てくれて、東京からどれくらいかな、3時間、4時間はかかるすごい超田舎、奥多摩のすごい田舎だったんですけど、そこに三百何十人か来てくれて、1泊2日、その廃校で泊まるというイベントをやりました。ゲームというコンテンツがあり、その力のおかげで、普段絶対行くはずがない所に人が行く。この廃校というロケーションがこのイベントのストーリーとすごく合っていて、この場所だからできたような企画でした。ゲームの力を感じるようなイベントをやりました。

世界を変え始めたゲーム——eスポーツとメタバース

ここまで僕のやってきたことを簡単に紹介したのですが、改めて今、ゲームがどうなっているのか、ゲームはすごいことになっているんだよという話をしようと思います。ゲームは最近、「eスポーツ」と呼ばれ始めました。ゲームもちゃんと競技性が出てきて、実際に大会がたくさん開かれて、賞金が出たり、すごく盛り上がっています。例えばこういうゲーム大会が実際に開かれて、こういうステージでプレイヤーがここで立って、がんがん照明が当たって、チケットが売られて、お客さんが入ってみたい。格闘技やボクシングの試合に近いかもしれないですけど、そういうeスポーツの大会や試合が、日本ではまだ少ない一方で、世界的にはすごく盛り上がってきています。賞金も、例えば『Fortnite』だったら、1大会で3億円ぐらいの賞金が出たりします。総額でいくと何十億みたいな規模になっているのです。参加者の規模も、『Fortnite』は今、ユーザーが3億人ぐらいいますから、競技としてもすごく盛り上がってきています。

最近、「メタバース」が、テレビやメディア等々で話題になっていますが、『Fortnite』はオンライン上のコミュニティになっているのです。特に、今、このコロナの時代で人と会えないとか、人とつながれないときに、『Fortnite』が実はそこを補っているような感じになってきていて、米津玄師さんや、星野源さんのようなアーティストが、『Fortnite』の上でライブをやる。他にも学校のオープンキャンパスに人をたくさん呼べないから、『Fortnite』の中で大学を再現して実際にオープンキャンパスで生徒が来るといような。コロナの2年ぐらいの隔離で、オンラインをどのように活用するかという状況で、『Fortnite』は今、そういう使われ方をされています。それを最近、メタバースという、オンライン上の新しい居場所というか、新しい空間がはやり始めています。

ゲームと真剣に向き合うことで「遊び」を超える

このように、ゲームはいろいろな使われ方をされ始めているし、ちょっと昔で言う「遊び」の範囲をだいぶ超えてきていると思うんですけど、その中で僕ら、ゲームトレが一番大事にしているのは、子どもの教育とどうつなげるかです。僕らが伝えたいのは、ゲームには、ちゃんといいことがあるよということと、ゲームとの正しい付き合い方を教えることをすごく大事に考えています。

例えば、ゲームは、頭にいいと実は言われてたりするのです。論文等を調べてもらえればいろいろなデータが出てくるんですけど、情報処理能力とか、集中力とか、地頭を鍛えるみたいなのところですかね。ゲームをすることによって脳の力が鍛えられるというようなことは結構言われています。実際、これはうちの生徒の声ですが、「成績がちょっと上がった」という声が保護者から来ていて、ゲームをこれまで遊びとして捉えて、ただ暇つぶしでやっていたんだけど、うちのゲームトレに入って、真剣に練習をして、どうやったらうまくなるかを考えながらプレイすることによって、その過程とか、その内容がそのまま学校の勉強に活き始めて、実際に成績が上がり始めました、というような声が来ています。

ゲームはこれまで保護者などが考えてきたものとちょっと今違うものになってきています。僕らはゲームの可能性を信じて、ゲームってすごくいいんだよというか、ゲームの新しい使われ方を頑張って広めようというのが今やっている会社です。

「ゲーム＝サッカー・野球」になりつつある価値観の変化

今日は、保護者世代も多いと思いますので、僕が今、一番伝えたいところである、この話をメインでしたいと思うんですけど、保護者世代と子どもたちの世代の価値観のギャップが今すごくあると思うんです。子どもたちは、本当に野球やサッカーと同じような感覚でゲームを捉えているんですよね。公園でみんなで集まって野球をするみたいな感覚で、オンライン上でみんなで集まって『Fortnite』をして、ボイスチャットをつないで、みんなで遊ぶみたいな、そういう感じ。そこが子どもたちにとっては、基本的にイコールなんですけど、保護者や先生の世代でいくと、あまりそれが受け入れられていないので、ちゃんと勉強しなさいというような、ネガティブな感じでそれが映っている。ここのギャップを埋めたいとすごく思っています。

要は、「ゲームばっかりして」と言われるのだけど、「野球ばっかりして」とはあまり言われませんよね。ところが、子どもたちにとっては同じものなんです。同じ友達と遊ぶツールであり、単純に楽しいからとか、趣味でやっているみたいなもの。子どもたちにとっては同じ分類でも、保護者や先生の世代では、ちょっとまだイコール

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

じゃないというか、ゲームはすごく無駄なもの、暇つぶし、あまりポジティブには思われてない。ところが、野球は運動しているからいいとか、友達とのコミュニケーションになるのでもいいというように、保護者世代で受け入れられるのはこっちなんだけど、実際はそうじゃないよねっていうのが、伝えたいことです。

例えば、今、子どもたちのなりたい職業ランキングでいくと、YouTuber、ゲームのプレイヤー、ゲーム実況者が、上のほうに來ています。プロ野球選手とかスポーツ選手よりも上に來ちゃっているのですね。もちろん野球選手とか、サッカー選手も人気ではありますが、プロゲーマーになりたいとか、ゲーム関係で食べていきたいとか、ゲーム関係の職業に就きたいと思っている子どもたちはすごくいっぱいいる。保護者世代との価値観のギャップが今すごいあるなと思っていて、それをゲームトレを通じて変えていけたらいいなと僕は思ってます。「磯野、野球しようぜ」が、今だと「Fortnite しようぜ」みたいに変わってきている感じです。

ゲームとのいい付き合い方とは

①他者を交えてプレイする

この後、ぜひ原田さんにもお話を伺いたいと思っているのですが、僕の考えるいいゲームのやり方、悪いゲームのやり方とか、良い付き合い方、悪い付き合い方をまとめてきたので、その話を最後にします。僕の思うゲームの良いやり方、悪いやり方は、ここがかなり重要なのですが、1人でやるゲームは、僕は素振りみたいな感覚です。家の中で1人でゲームをやっているのは、別に友達とコミュニケーションを取るわけでもないし。もちろん、大会に出るのだったら、練習として価値があるのだけど、僕の感覚でいくと、取りあえず1人でいわゆる自主練しているだけみたいな感じなんですね。でも、友達と一緒にわいわいゲームをするのは、また違う要素が生まれてくる。それはコミュニケーションツールであるとか、そこから人付き合いだとか、いろんなことが学べる要素が詰まっていると思います。なので、できれば友達と一緒にゲームをやったほうが僕はいいと思います。

ここを押さえておくと、まず、野球、サッカーや、『Fortnite』と比べたときに、学べるものとか、そこから得られる力みたいなものはほぼ変わらないのかなと。例えば『Fortnite』では、オンラインで部屋に入って、4人でスクワッド、すなわちチームを組んで戦うわけです。オンラインでボイスチャットをつないで、「左側敵來てるぞ」とか、「ちょっと今回復するから守ってくれ」とか、そういうことをしながらみんなプレイをしているわけです。これは、多分、バスケの試合やフットサルとか、少人数のチームワークを使った競技と基本的に同じかなと僕は思っています。体を動かす動

かさないという違いがあるかもしれないですけど、使っているところは一緒かなと思ってます。ただ、1人でひたすらコンピューターを相手にしてずっとやり続けるのは、あまりそこからは学べるものは、僕は少ないと思っています。プロゲーマーを目指して、必死に練習するのだったらもちろんいいですけど、そういう目標はなくて、取りあえず暇つぶしというか、趣味でだらだらやっているのは、僕はほどほどにした方がいいんじゃないかなと個人的には思ってます。なので、やるのだったら友達と一緒にやって、そういうコミュニケーションを取りながら遊ぶっていうところを大事にしたほうが、僕はいいんじゃないかなと思っています。

②ゲーム内課金とどう向き合うか

ゲームの話をする、子どもが課金をしてしまったとか、課金に対して非常にネガティブな話、お金の話がよく出てくるんですけど、僕は、良い課金と悪い課金があると思っています。例えば、最近のゲームはどんどんお金を払っても強くならないようになってきています。さっきからよく出ている『Fortnite』では、お金をいくら払っても、ゲーム内のキャラクターは強化されません。見た目がかっこよくなるとか、そういう強さに関係ないところにみんなお金を払ってます。でも、一方で、例えば高いキャラクターがあり、お金を払ってそういうキャラクターを買くと、そのまま能力がすごく高くなり、お金をたくさん払った人が勝ちみたいな、そういうゲームも中にはあります。僕はこれはあまりよくないと思っていて、もちろん社会人が自分のお金を自由に使うのは勝手ですので、お金を払って、暇つぶしというか、自分のストレスを発散するのは別にいいと思うんですけど、子どもの教育では、お金で強さが買えるゲームに関しては、僕はそんなにポジティブに思っていないですね。もちろん、商業的な話もあるので、なかなか一概には言えないんですけど、子どもの教育や子どものためということを考えると、課金が強さに直結しておらず、見た目やかっこよさにつながる課金は、そんなに大した金額にならないと思うので、そういう課金は、僕はいいのではと思っています。

③マナーの悪いコミュニティは避ける

3つ目、スポーツマンシップがないコミュニティからは離れる。これは、オンラインゲームでよくある話なんですけど、オンラインゲームでいじめや、オンライン上でいろんなトラブルは、ゲームが悪いわけではなくて、そのコミュニティが悪いのだと僕は思っているのですよね。結局、別にそれはオンラインだろうがオフラインだろうが一緒で、いいコミュニティに所属することがすごく重要だと思っています。それ

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

は、別にオンライン、オフライン関係ないかなと。

ただ、オンラインのコミュニティは顔が見えないので、その先に誰がいるか分からないため、インターネット上の Twitter の誹謗中傷に近いかもしれないですけど、人って匿名とか、自分が守られている環境に行くとすごい攻撃的になるのですね。僕も割と Twitter でたたかれたりとか、批判されたりすることもあるんですけど、直接面と向かってはあまり言われないうですね。オンライン上で匿名になると人って結構攻撃的になるんだっていうのはすごくこのインターネット、SNS を使ってて実感するので、オンライン上の全く知らない人と一緒に遊ぶときは注意をしたほうがいいと思います。

その上で、別にオンラインで顔が見えない関係でも、すごく素敵なコミュニティがたくさんあるので、どこに所属するかとか、どういう人たちと一緒にゲームをするかというのは僕はすごく大事だと思うし、すごく良いコミュニティに参加することで、そこでいろんな友達が広がっていったりとか、これまでゲームがなかったら会わなかった人たちにそこから出会っていける。まさに僕はそうでした。当時はオフラインゲームでしたけど、不登校だったときに、絶対これまで会わなかったような人たちとゲームのおかげでたくさんつながって、そのコミュニティのおかげで僕はすごく救われたなと思っているので、どういうコミュニティに参加するか、それを、分かりやすくスポーツマンシップっていう表現をしました。

例えば、めちゃくちゃ暴言を吐いてくるとか、ゲーム中のマナーがすごい悪いとか、それはスポーツマンシップがないと思うのです。他の競技に置き換えると、野球で故意にデッドボールを投げてくるとか、全然ルールを守っていない無法地帯みたいな、そういうコミュニティは、僕はつぶれたほうがいいなと思っているし、あまり関わらないほうがいいんじゃないかなと思います。特に子どもは影響されやすいので、例えばすごくマナーが悪いとか、言葉遣いが悪いなど、そういう所に参加しているとどんどんそっちに寄っていくんですよ。なので、ここの3番目は、僕がゲームを推奨していく中で、保護者に話す上では、一番大事にしたほうがいいなと思っています。誰と一緒にやるか。ゲーム自体が悪じゃなくて、どういうコミュニティで誰と一緒にやるかというのがすごく大事なかなと思います。

④目指す目標を決める

4つ目。たくさんやるのだったら、目標を決めたほうがいいなと思います。さっきのeスポーツの話につながるんですけど、1、2時間とか、毎日の暇つぶし、あるいはどこかの時間で息抜きでやるのは全然いいと思いますし、別に目標もなくてもいい

のですが、僕の場合、1日8時間とか10時間ぐらい毎日ゲームをしていました。それは僕の中ではめちゃくちゃ家で練習しまくっていたのですよ。大会で僕は勝つ目標があったので、ひたすら家で研究をして、実際にプレイをして、練習をして。その後、一緒に大会を目指すメンバーと集まって、合宿をして、練習してというような、中学生ぐらいかな、そういう生活だったんですけど、そこからいろんなことをたくさん学んだと思うのです。

さっきの、成績が上がったみたいな話じゃないですけど、めちゃくちゃ考えるのですよね。大会で勝つためにはどうやってうまくいこうかと考えると、ゲームのやり方が本当に変わるのですよ。自分の過去のプレイを徹底的に見直して、これが悪かったなと反省し、じゃあ、次はこうしようと。そのゲームの捉え方が全然変わってくるようになる。どうやってうまくいこうかと自分で考えて、それをリプレイで見ながら、反省して、練習してって、その過程に非常に大きな意味があるなと思っているので、どうせたくさんプレイするのだったら、ちゃんと目標を決めて、大会を目指すというような、そういう遊び方をしたほうが、僕はいいのじゃないかなと思っています。

誰と一緒に遊ぶかというのはすごい大事です。別にこれはオンラインに限らず、オフラインのコミュニティでも、誰と一緒にゲームをするか、どういうふうに遊ぶのかは、すごく大事だなと思っているので、ゲームが、今はなんかよくないとか、悪みたいな感じで言われているのが、僕はすごい悲しいので、自分のゲームトレの仕事や、こうやって話をさせてもらう機会を通じて、ゲームってそんなことないんだよ、良い使い方もあるんだよということを広めていきたいと思って頑張ってます。

Ⅲ. パネルディスカッション：

ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

ゲームのオンライン家庭教師『ゲームトレ』代表 小幡 和輝
株式会社バンダイナムコエンターテインメント チーフプロデューサー /
ゲームディレクター 原田 勝弘
(司会進行：田嶋 規雄)

田嶋規雄：私、この研究所の客員研究員で、拓殖大学商学部でマーケティングと消費者行動を教えています田嶋と申します。本日は、今、ご講演していただきました小幡さんと、もう一方、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、チーフプロ

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

デューサーの原田勝弘さんにパネリストとしてご参加いただいております。

社会問題を斜めから解決していくという期待

田嶋：いろいろな思いをもたれている方がいるかと思います。ゲームが単純に好きという方もいらっしゃるかと思いますが、これからゲームの業界で働きたい、既にゲームの業界で働いている方、もしくはゲームに懐疑的な見方をされている方もいるかもしれないですし、本日のテーマでもある社会問題に関係されている方もいるかと思います。皆さんのニーズにお応えできるかわかりませんが、いろいろお話しできればと思っています。そもそも今回の「ゲームが社会問題をいかに解決しうるのか」というテーマを設定した背景ですが、今、様々な社会問題があるかと思っています。代表的なものではSDGsです。例えば環境問題にしても、より身近なゴミ問題であるとか、そういった問題を真正面から解決しようとするのも大事だと思いますが、真正面に解決しようとする、多くの行政コストがかかったりであるとか、ゴミを出さないようにするために我々消費者の行動を変えていくためには、とても時間がかかったりするわけです。

それはそれで大事な取り組みではあるのですが、ただ、ちょっとゲームという観点から考えてみると、もしかしたらそうした社会問題を、多くのお金をかけずに、かつ、時間をかけずに解決できるかもしれないかもしれません。真正面ではなくちょっと斜めからの取り組み、例えばゲーミフィケーションと呼ばれる取り組みなどは、社会問題を効率的かつ効果的に解決できるポテンシャルをゲームは秘めているのではないかなと思っています。

賛否両論のあるゲームではありますが、本研究所の基本的なスタンスとして、ゲームをニュートラルに見ていこうと。先ほど、小幡さんのお話にもありましたとおり、ゲームは子どもの保護者からは懐疑的に見られているところもあるかと思います。しかし、ゲームを少しニュートラルに、俯瞰的に見てみると、ゲームは様々な社会問題を解決できるのではないかと。そういうスタンスに立って、本日お二人をお招きしたわけです。まず小幡さんをお招きするに至ったきっかけですが、小幡さんのご著書『ゲームは人生の役に立つ』（エッセンシャル出版、2019年）をふと本屋で手に取りまして、読んでみて、非常に感銘を受けました。もし皆さんもよろしければ読んでいただきたいのですが、ゲームへの向き合い方がニュートラルで、社会問題の現場に近いところでゲームをご活用されているという点で呼び出した次第です。

一方、原田さんは、ゲームというリソースをクリエイイトするお立場で、現場の方からの「社会問題の解決にゲームをこんなふうに使えたらいいな」という声に対して

「こんな解決方法がある」と応えられるのではないかと。このように現場の方とゲームを作る方のマッチングができれば、もしくはマッチングをするような場をつくっていくことが、今後社会問題に対して斜めから解決していく上で重要なのではないかと、今回、お2人をお招きしたわけです。

それでは、早速、まず原田さんにお伺いします。原田さんにはこの研究所に1年半ぐらい前からご参加いただいておりますが、本研究所にご参加いただいた経緯をまずお話しいただければと思います。



図2 パネルディスカッションの様子（右から小幡和輝氏、原田勝弘氏、筆者）

知財と社会問題研究所設立の経緯——文系アプローチという魅力

原田勝弘：ゲームというものが世の中でどう理解、解釈されているかっていうのは、必ずしもポジティブな面だけじゃなくて、ネガティブな面もあるというところは、この業界にいてとても感じます。例えば、私が保護者から受ける質問の中には、「ゲームをどうやってやめさせればいいですか？」とか、「ゲームに熱中している子どもにゲームをやめさせる方法を教えてください」というものがあります。この質問にゲー

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

ムがどう思われているかが表れていると思います。さらにもっと広いところで言うと、社会問題、例えばジェンダー問題ですとか、ダイバーシティだとか、いろんな世の中で今言われている社会の問題をゲーム側ではどう解決するんですか？と質問されることがとても増えました。つまりゲームが問題の要因になっているケースではなく、社会で起きている問題の解決方法を聞かれるんですね。それら社会問題のゲーム上での表現の方法であったりとか、あと、アクセシビリティとか。もっと言うと、バリアフリー問題についてもよく質問を受けます。そういうのをゲーム側ではどう表現し、解決していくのか？という問いです。ゲームがこのような問題に対する解決を、具体的にどうして、どういうふうに世の中に発信していくんですか？っていうことが、結構ジャーナリストであったりとか、特に欧米を中心とした運動をされている団体のかたがたですとか、一般のゲーマーからも言われるようになってきた、という現象があります。

こういう状況において、社会とのつながりでどう取り組んでいこうかと考えたときに、ゲームをひとつの題材にして研究をされているところって、実は日本はそんな多くなかったんですね。そんななか、青山学院の研究所を見させていただいたところ、珍しくeスポーツなどゲームを題材にされた研究をされていたと。研究所って理系のイメージが多くて、事実、日本では理系の研究所のほうが多いと思うんですけど、珍しく文系のアプローチで研究されている研究室があるぞと。そこでぜひ一緒に、まさに俯瞰でゲームを捉えてやっていけば、いろんな答えが見えてくるんじゃないかなと思ひまして、1年半ほど前に、アプローチさせていただきました。

ゲームにみる普遍性

田嶋：先ほど、小幡さんのお話の中で、原田さんにお尋ねしたテーマがございまして、早速お答えいただきたいなと思っているのですが、ゲームとの付き合い方ですね。

小幡：そうですね。まさに、さっき、ゲームをどうやってやめさせたらいいですかとか、ゲームとの付き合い方を保護者から聞かれたりしたときに、どのようにお話しされているのかなとか、僕的にはあのようになっているんですけど、ゲーム会社としては言いにくいこともあるかもしれませんが、どのようにお考えですか。

原田：どうしても、僕の場合、何を話しても「ゲームでビジネスをしている人からのコメント」という色は付いてしまうので難しい面がありますね。無論それは大前提ですし、仕方ないかなと思いますけど。あ、そういえば、プロフィール的に言っておくと、僕は小幡さんとはある意味で真逆の人生なんです。僕は子どもの頃からゲーム

ずっと禁止だったんです。学校は幼稚園から無遅刻無欠席無早退です。

小幡：確かに真逆ですね。

原田：大学も単位を落とさず完璧に卒業し、スポーツでも僕は国体も全日本も全て5本の指に入っていたので。

小幡：すごい。住む世界が違う感じがする。

原田：文武両道で、「ちゃんと全部やっている子ども」を演じてきました。でも無理やりにでも、とにかくゲームをやりたくて。社会人になった途端に、「ゲームしかない!」と宣言して全てを捨てたんですけど。

小幡：ええ? 結構秘めてたんですね。

原田：はい。もう反撃のターンですね。今、人生的に。いや、実際には反撃しているわけじゃないですけど。

小幡：それって、でも、やってなかったわけじゃないですか。周りのご友人たちを見て、やりたいと思っていたんですか。なぜゲームへの思いが消えなかったんですか。

原田：僕、たまたま自分の父方の親戚が、ちょっと遠いんですけど、親戚が喫茶店を経営していて、その頃、ちょうど世の中でインベーダーゲームブームとかになっていて。あの大人の空間を見たときに、色と映像が衝撃的で、やられてしまいまして。これを遊びたいって言ったんですけど、やると頭が悪くなる、不良になると言われて。

小幡：本当ひどいですよね。

原田：それでもこっそり隠れてゲームセンターへ行ったりしたんですけど、結果、不良にはならなかったですね。とにかくそういうふうに言われて育ってきたので、ある意味で、小幡さんの子どもの頃とは真逆ですね。僕は幼少の頃に、いつかこのゲームの世界に戻るぞと思いつけて、実際ゲーム業界に身を投じて、はや四半世紀以上です。それもあってゲームとの付き合い方というところでは学生時代、幼少時代を含めたバックボーンの立場でも、ゲーム業界の立場、それぞれ両方の観点で言えることはいろいろあります。例えば、先ほどおっしゃっていた、「1人でゲームをやるっていうのは素振りと同じだ」とおっしゃいましたが、あの点1つ取っても、ゲーム業界の私から見ると、ただの素振りという解釈とは違うわけですよ。例えば読書をしている人を見て、素振りだと思うかっていうと、多分、そうは思いませんよね。読書って、娯楽としての読書もありますけど、自分と向き合っている場合もある。例えば将棋盤に1人で向き合っている人もそうですし、瞑想している人もそうですけど。

ゲームも、僕なんかはよくやるんですけど、シミュレーションゲームで、自分を絶体絶命に陥らせて、これを1カ月でこの状況をどう打破するか?とか。あれは立派な自分との向き合いであり、対戦状態なんですよ。自分の限界が分かるんです。限界が

分かれば、ストレスにどれだけ強いのかも分かるし。常に自分と自問自答なんですよ。これはスポーツの世界とすごく通ずる。朝からランニングしているおじさんとかいるじゃないですか。あれは本人にとっては多分健康のためなのか、それとも何も考えない時間、もしくは仕事のことを考えて流して何かひらめくかもしれないかと思って走っているのか分からないですけど、つまり1人でやるゲームとは、他の事象とあまり変わらない、スポーツをはじめとする世の一般的な取り組みとなんら変わらないというのが僕の見解ですかね。

田嶋：私も全く同じ見解で、小幡さんがおっしゃったことの3つ目ですかね。これ、リアルも一緒ですよ。普通の生活においても一緒ですから、多分、ゲームの中の約束事というよりも、普段の生活の中で心がけていくものとして話されたりしているわけですか。

小幡：そうですね。さっきの、1人でやるゲームは、別に1人でやるのが駄目だっという話じゃなくて、1人でずっとやっているのが10時間にもなってくると、ちょっと微妙かなと個人的には思っています。でも、大会に出るために、プロゲーマーを目指して練習するのはいいですけど、そういう感じではなくて、家でずっと8時間、10時間やっていると、ちょっとそれは、暇つぶしという言い方はあまりしたくないんだけど、僕の経験上見ても、周りを見ても、あまり良くないなっていう感じはあります。僕も1日10時間ぐらやってましたけど、友達がずっと周りにいたりとか、1人でやっている時間も、次大会出るために練習しなきゃとか、友達と次会うまでにうまくなっていこうみたいな、そういう外とのつながりがあった中で、ひたすら家でやり込む時間だったんですよね。その時間は良かったと思うんですけど、僕の経験上、そこがない状態でひたすらずっと家でやっていると、うーんっていうところはちょっと思うところがあります。

原田：分かります。それは感情的には同意なんですけど。これが、面白いことに、例えば読書に入れ替えて考えてみたときには、割と当てはまらないところもありますよね。例えば絵画でも、僕は絵を描くのも趣味なんですが、絵を描くのって10時間じゃ足りないじゃないですか。延々と描いていられる。僕も子どもを2人育ててますが、やはり放っておくと延々に絵を描いているんです。でも、これなぜか、保護者はあまり不安だって言わないんですよ。そして図書館でも子どもはずっと本を読んでいる。これに対しても世の保護者達は不安だって言わないんですよ。でも一方で例えばゲームをずっとやっている。これに対してはみんな不安だって言うんですよ。でも僕から言わせれば、もうちょっといろんな物事を俯瞰で見て、広い知識と見識で、人間の生理反応とかを含めて何が起きているか？ということをもっともっと知れば、それ

ぞれ起きているメリット・デメリットっていうのは、そんなにゲームも変わらないはずなんですよ。多分、ゲームが何で構成されているかをよく知らないで、ぱっと見て、ゲームっていうことでレッテルを貼って、「これはよくないものだ。これを長くやるのはよくない」と決めつけちゃうんですよ。でも、一方で読書に没頭して視力が悪くなる人もいますわけですから。メリットを見ずに、デメリットだけを言い出すと、それは何でも同じなんですよ。逆に言うと、デメリットを言い出すと、それも全部同じような見方ができてしまう。

ゲームに肯定的な研究は日本には少ない

田嶋：ゲームは楽しむものですけど、お2人はかなり頭も使いながらゲームされている感じがします。

原田：いや、「何も考えない時間をつくる」ということも、とても良いと思うんですよ。遊ぶゲームによってこのあたりは変わってきますね。半分違うことを考えながらも遊べるゲームも意外と良いと思っています。

田嶋：そのように自分を律することができるというのは、個人的特性なのか、それともちゃんと教えることができるのか、どのようにお考えですか。小幡さん。

小幡：周りの影響をかなり受けるなっていう感じはします。自分の子どもの頃を振り返ると、僕の周り、ゲーム強いやつらがめっちゃくちゃいっぱいいて、僕も相当やり込んでましたけど、僕の周りにも相当やり込んでいるやつらがいっぱいいて、いいライバルというか、切磋琢磨する関係がそもそもあったので、それはすごいよかったなと思って。今、ゲムトレをやっていて、かなりたくさんの子もたちをこれまで教えてきましたけど、そこはかなり重要なかなっていう感覚はあります。普段、周りですごい子たちと遊んでいるか。逆に、ゲムトレに入ってきて、そういう子たちが多いので、考えて、大会に勝つためとか、うまくなるっていうモチベーションが来て、当然習いに来ている子たちばかりなので、そこに入ってくることで意識が変わってきたりとか。

逆に、ついてこれない子もやっぱりいます。普段そういう遊び方をしていないから、すごく疲れたとか、ゲームがやるのがつらくなってくる子もいるんですよ。ゲームって、本当にやるとつらかったりするんですね。ちゃんとうまくなるために練習しようとか、いろいろ周りのそういううまい子たちを見てくると、自分ができなかったりとか、なかなかうまくならなかったり、つらくなってくるんですよ。それは他のスポーツなどでも一緒だと思うんですけど、ゲームって本来そういうものだと僕は思っているのですよ。競技として捉えたときには。したがって、どのような環境、

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

コミュニティにいるかということが重要だと思います。

田嶋：小幡さんの場合は、恵まれた環境があったこともあるのかもしれませんが、ただ、逆にそういう環境にあえて身を置くってということも1つのやり方でもあるということですかね。

小幡：そうですね。僕は、そういう競技の世界をすごく愛しているというか、僕は良かったなと思っているので、ゲームをやるんだったら、ちゃんと本気で時間使ってやったほうが僕はいいんじゃないかなと。

田嶋：結果として、ゲームの中での成果をあげることはできる一方で、先程、小幡さんがおっしゃったように、付随的か副次的か分かりませんが、認知能力が上がったりとか、そのようなエビデンスはありますか。

小幡：そうですね。さっき、僕も引用してましたが、正直、残念ながら日本の大学の論文ってあまり出てなかったりします。

原田：ほとんどが北米ですよ。

小幡：そうです。ほとんどそうなんです。ぜひ研究していただきたいと思うところなんですけれども。結構、認知能力だとか、集中力とか、脳の力が鍛えられるみたいなのは、結構そういう論文は、探すとたくさん出てくるので、そこは信頼していいんじゃないかなと思います。

「ゲームを教える」は高度な頭脳労働

田嶋：原田さん、先ほどの小幡さんの講演を聴かれて、何かご質問はありますか。

原田：私、ちょっと娘を見ていて発見があったんですよ。姉が妹にゲームを一生懸命教えようとするんですが、うまく説明できなくてすごく困っちゃって、「これはすごく頭使っているな」と思うことがありました。小幡さん、ゲームトレってやってらっしゃいますよね、教える側を育てるってというのは、これすごくいい事なんじゃないか？と思ったんですけど、そのあたりはいかがですか。

小幡：すごい分かります。ゲームを教えるのはとても難しいんですよ。相手のできることとか、実力感をちゃんと受け取って、ちょっとずつちょっとずつその子に合わせて内容を変えていって。まさに仕事を教えるのと全く一緒だなと思っていて。人に何かを教えて、その人のレベルを上げて、独り立ちできるところまで連れていくっていう、この能力は、今、実際、うちのトレーナーを採用するにあたって、もちろん育成していくんですけど、うまい子は最初の時点でめちゃくちゃうまいし、その子は普段のメールのやりとりとか見ても、めちゃくちゃ仕事できる子になるだろうなっていう感覚はすごくあります。相手のことが分かる。普通にやりとりしてても、相手の

ことを先読みして、できるだけラリーを減らそうと努力しているなどか。話しててすごく頭がいいという感じをすごく受けるんです。ゲームを教えるのがうまい子は仕事絶対できるだろうなと思います。

原田：そうですね。ただ説明がうまいだけでも駄目だし、相手のレベルを知らなきゃいけないし。それでいて、アプローチの仕方というのが文字だけの場合と、しゃべりかけるときのジェスチャーを含めたコミュニケーションとか、いろんな能力が実は要求されますよね。

小幡：そうなんですよ、本当に。結構簡単だと思われがちですけど、全然そんなことなく、すごい難しい、ゲームを教えるのは。僕が意識しているのは、相手と視線を合わせるとか、あえて説明しないとかもあるんですけど。全部やるとパンクしちゃうので、この順番でやっていこう、逆に、ここスキップして最初は言わないでおこうとか、いろいろ相手によって調整するなどして、考えながらゲームを教えていきます。あと、他のものに置き換えて説明したりします。うちでは、トレーナーをちゃんと育成して、そこがある意味商品でもあるので、マニュアル化してちゃんとやらなければいけないのですが、これが相当難しいです。もともと入ってきた子たちのポテンシャルにだいたい頼っているところはあるんですけど。すごく高いスキルだなと思います。

日本と欧米では社会的評価の振れ幅が違う

田嶋：次に小幡さんから、原田さんに何か要望と言いましょうか、現場でお仕事をされていて、ゲーム会社の方々にこんなことをしてもらいたいなど、ありましたらお答えいただきたいと思っているのですが、いかがでしょうか。

小幡：僕は、競技をもっと盛り上げてほしいなっていうのが、一番ゲーム会社の方に思っているところですかね。僕の見ている印象だと、ゲームのIPさんごとに全然意識が違う。大会とかは大体そのメーカーさんがやっていると思うのですが、賞金を出すとか、そこで食べていける人を増やそうといった視点でいくと、全然温度感が違うなっていうのは正直思っています。『Fortnite』とかは、『Fortnite』で食べていける人をいっぱい増やそうみたいな思いがががが伝わってくるやり方をしているんです。公式でも賞金をバンバン出すし。例えば競技シーンだけでなく、いわゆるクリエイター、『Fortnite』の中では、さっき話したようなオープンキャンパスのマップを作るみたいな、そういうマップを作るマップクリエイターみたいな人を作っていこうとか、『Fortnite』の中で食べていける経済圏を作っていこうみたいなのをやっているのがすごく伝わってくるんです。

僕は、せっかく時間を使ってみんながこのゲームを頑張ってきているのだから、そ

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

の人たちがそれをさらに続けられるように、そこにちゃんとお金が回ってくるような仕組みがゲーム会社さんのほうでもっとやってもらえたら嬉しい。それが一番思っているところです。

原田：欧米では割と我々も自分達のタイトルも含めてちゃんとやれていている部分もあります。海外ではプレイヤーのみならず、僕らが作っているゲームのタイトルの実況だけで食べている人もいれば、大会などの解説者の仕事などで食べていけるようになっている人だとか、タレント化しているような人もいらっしゃる。では、これ、お藤元の日本ではどうかというと、非常に事例が少ない。日本は、ゲームハードもたくさん生み出して、名だたるゲーム、例えば任天堂さんの、皆さん知っているようなゲームも含めて、これだけ世に影響力を持っているにもかかわらず、「ゲームの社会的地位」が諸外国に比べてそれほど高くない。

日本だと、ゲームを競技化して、そこに賞金を出して、競い合わせて、腕前によってお金を与えるっていうところに様々な困難がある。ゲーム会社がゲームを作って自らそのゲーム競技に賞金を出すというのはギャンブルの温床になるし、とにかくそんなのはもってのほかだ！と言われます。

何よりも世の中の保護者が、ゲームで食べていくなるとんでもないと言う。一昔前は僕がゲーム会社に就職しただけで、周囲から総スカンを食らったレベルでした。「大学まで行って、スポーツまで頑張って、どうしてわざわざゲーム会社にいくの？」と言われた時代でした。こういう世の中である以上、ゲームに関してはあらゆるブレイキがすごくなるんですよ。でも、欧米なんかではそんなことはない。例えば、もしも日本で保険会社がゲーム大会のスポンサーをすると聞いたたら、ちょっと「え？」っていうイメージあると思いますよね。だけど欧米では、堅い業界の人たちがゲームに悪いイメージを持ってないし、文化としてもホビーとしても十分認めているので、普通にスポンサーになっていたりします。

そういったことが日本でも起きるようになるには、じゃあ法整備とかをすればいいのかといえそういうことではなくて、まずゲームという文化への理解がどこまで進むかなんですよ。皆さんの中での映画とか読書と同じく、ゲームという文化が、どう捉えられるかにかかっている。現状は「ゲームという文化に対する価値観」で言えば日本はある意味で後進国かもしれない。

小幡：そうですね。一番最初の話はまさにそうで、任天堂さんのコンテンツをはじめ、作っているコンテンツ自体は世界からすごく評価されているのに、この国の中でのゲームの地位がすごい低いっていう。

原田：そうですね。「いつまでゲームなんかやってるの？」って。下手したら大学生

レベルでも、趣味ゲームなんだよって言うと、え、いつまでそんなのやってるのって言われかねないじゃないですか。ゲーム文化に対する意識の差みたいなの。今はどうしても欧米中心に回っている感じはします。

田嶋：欧米では、ゲームをもう少しニュートラルに見ているということですか。

原田：もちろん、ネガティブに見ている部分もありますよ。ただ、どっちかというところ、ポジティブとネガティブの振れ幅が広いと言ったほうがいいかもしれませんね。日本は割と、みんなの意識が同じぐらいのレンジに落とし込まれやすい。これは組織文化のせいもあるかもしれませんね。欧米の場合は、もちろんゲームに猛反対している団体とかもいますけど、逆にすごく振れ幅が広いので、ゲームを文化レベルで扱うところも多々あります。さっき話に出たエデュケーションの面も欧米は進んでいますね。ゲームは脳にどう作用しているのかみたいなレベルで、大学の人たちが真面目に研究してたりします。例えば、10歳までの子どもでゲームをやった経験のある人間とそうじゃない人間で長年統計をとり続けて、問題解決能力にどれぐらい差があるかみたいなことをやった結果、10歳までにゲームの経験をたくさんしている人のほうがグループで問題解決する能力が高かったとかっていう結果を出していたりします。こうした研究なんてまさにゲームが悪だという前提で始めた研究のはずがないじゃないですか。そういう意味で言うと、ゲームに対する捉え方には良い意味で振れ幅があるかなと。

田嶋：なるほど。研究対象としてちゃんと見てもらえているということですね。先ほど、小幡さんがおっしゃったように、欧米ではいろんな論文があったりであるとか、私が聞くところでは、大学が奨学金を出したりであるとか、教育との関連も強く、実は研究や教育とも親和性は高いですね。

原田：eスポーツ部があって、人気があったりしますからね。

田嶋：日本でもそのように見てもらうためにはどうしたらよいのでしょうか。

小幡：こういう論文がまさに海外ではたくさんあるけど、日本発でそういう論文がほとんどなくて、むしろ日本は、最近、香川県がゲームのプレイ時間を1日1時間に制限する条例を出したりだとか、そういうネガティブなほうに走っているのをすごく感じたりするので。

原田：振れ幅としては、ああいう規制が出ること自体は、別にそんなに否定的ではないんです。ただ、ああいう否定的なレンジに留まってしまうがちじゃないですか。逆の価値観もちゃんとあればいいんですけどね。例えば他の県は、いや、うちは積極的にOKにしますとか、そういうふうになればまだ振れ幅があると言えるんですけど、そういうわけじゃないのが厳しいですね。

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

小幡：そうですね。なので、そういう研究がもっと進んでほしいと思うし、あとは、スター選手っていうのが大事かと思います。例えば将棋で、藤井聡太君が誕生して、ものすごい将棋のユーザー増えたとし。

社会的評価は歴史的蓄積に左右される？

小幡：将棋を習いたいという人がめっちゃくちゃ増えているんですよ。保護者も、「あんたもちょっと将棋やんな」みたいな感じにもなったりして。じゃあ、ゲームのところに置き換えたときに、子どもたちが見たときに、藤井聡太君並みに有名な選手っているんですよ。子どもたちが知っている有名な配信者とかプロゲーマーはいっぱいいるんですけど、保護者も含めて全世代が知っているプロゲーマーは日本にいるかとなると、多分いないと思うんです。まだ。藤井聡太君レベルの国民的スター選手みたいなeスポーツ選手が出てくれば、がらっと変わってくるのではないかなと思っています。

原田：そうですね。藤井聡太君が将棋に集中するために学校もう行きませんって言っても誰も心配しないですから。僕、『Fortnite』で世界レベルで戦えるんで学校辞めますって言った瞬間に全員が止めにかかりますからね。下手したら僕も止めに。心情的には止めたほうがいいのかなと。

小幡：そうなんですよ。これが僕一番の課題というか、思っている疑問で。実際に、藤井聡太君は学校を結構休んでいるんですよ。というか、今もう辞めたんですよ。もともと将棋で中学生のときからかなりの結果を出しているんで、学校もたくさん休んでいるし、一応、高校も行ったけど、今は辞めて、将棋に専念している。でも、誰も何も言わないじゃないですか。むしろ早く辞めて、将棋をもっと頑張ったらいいいじゃんって思っているような感じです。でも、『Fortnite』の話でいくと、多分、反対されたりすると思うんです。でも、ユーザー数とか規模で見たときに、例えば将棋って、全世界で多分1000万人とか、ユーザーはそれぐらいの人数感なんですよ。『Fortnite』は3億人ぐらいいるわけですよ。賞金の規模も、『Fortnite』の大会って、億とか何十億みたいなのが出てますけど、将棋の大会って、1億とか2億でもすごいみたいな世界だったりするわけですよ。なので、競技として見ると、将棋よりも『Fortnite』のほうが規模感としてはすごく大きいんですよ。でも、イメージでいくと、将棋を頑張っているのは、「おおっ」てなるけど、『Fortnite』だと、「うーん」みたいな。ここにすごく違和感があります。

田嶋：研究会で1回議論しましたね、これ。将棋と何が違うんだみたいな。

原田：将棋だってゲームですからね。将棋、オセロ、チェスはゲームですから。立派な。

田嶋：将棋はよくて、『Fortnite』は駄目みたいな、なぜなんだろうって。そんな議論を1回したことがあります。

小幡：そうなんです。本当に。多分、本にも書かせてもらっていますが、僕は、将棋というより囲碁が昔から好きで、囲碁でも全国大会に出させてもらいました。僕、結構、ゲームでもいろんな大会で勝ったりしていたので、僕の中ではゲームでも頑張った、囲碁でも頑張ったみたいな感じなのですが、囲碁だけやたら評価されるのですよ。ゲームトレの原体験のところでいくと、囲碁でそれなりに結果を出していたので、お金をもらって囲碁を教えることはあったので、「じゃあ、お金もらってゲームを教えてもいいじゃん」みたいな感じで、僕は今置き換えて、そこをやっているわけです。僕の中では、将棋も囲碁も『Fortnite』も全部同じところにあるというか。でも、なんか……。

原田：それは同じところには行かないんですよ。ゲーム業界では割とそこら辺の研究はあって、伝統とか重要ですし、あともう一個、恒久的、永久的とかいうんですけど、ゲームが永久に変わらないものかどうかという観点……。

小幡：そうですね。歴史とか、そこはありますね。それはまさにあります。

原田：ビデオゲームの場合は「流行り廃り」というのがあったりするので。でも、ゲームユーザーはちゃんと同ジャンルの他のゲームにすぐ移行できていたりします。そういう意味で言うと、ビデオゲームもある部分永遠ではあるのですが。でも、完全同一タイトルの同じシステムがずっと続くわけではない。親からしても、「ずっとやっていたものではない」となる。そこが将棋や囲碁とは違うところだったりしますよね。もしくは、「伝統」というものがとても重要です。

小幡：それはとても分かります。囲碁や将棋はやっぱり……。

原田：囲碁・将棋は超伝統的だからかっこいいわけじゃないですか。和服着てやってたりとか。未来はビデオゲームもそういう世界になってるかもしれないですよ。

プロゲーマーという職業の将来性

小幡：今、囲碁や将棋は本当に絶滅するんじゃないかというぐらい、とてもユーザーが減っている。将棋は藤井君のおかげで盛り上がってきてはいますが、囲碁業界は本当にまずいのですよ。今、本当に囲碁でプロ棋士なんか目指さないほうが良いというふうになってきて、プロになっても食べられなくなっています。だから、そういう産業でいくと、ゲーム、プロゲーマーを目指す。正直、僕は囲碁のプロ棋士を目指すより、プロゲーマーを目指したほうが将来性は絶対あるなと思っています。

原田：でも、親からすれば、教室で机に囲碁盤を見ながら、うーんって言っている子

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

と、横でゲームをやっている子がいた場合には、囲碁をやっている子のほうが賢いってどうしても思ってしまうのはあるんでしょうね。そこは不思議なことに理解できるんですよ。

小幡：気持ちは分かるんですけど、ちゃんと本当を見たほうがいい。お金がどのように回っているかとなったときに、囲碁や将棋は、結局、全部一緒なのですが、スポンサーさんがいて、囲碁や将棋の対局を見たい人がたくさんいるからテレビ放映だったりとか、いろんな新聞社とかがスポンサーになっているわけです。しかし、どんどん見る人が少なくなってきているし、おおもとのスポンサーである新聞社がどんどん力が弱くなってきているので、囲碁や将棋に流れるお金がとても減っているわけです。一方で、ゲームにはとてもお金が流れてきているから、ここで頑張るという意味でいくと、どう考えてもゲーム業界で頑張ったほうが将来性というか、お金が稼げる。仕事として見ていくと絶対いいはずなんですけど、やっぱり囲碁の棋士、将棋のプロ棋士を目指すと言うと、「大変だけれど頑張れ」みたいな感じである一方、プロゲーマーを目指すと言うと、「うーん」みたいなのはまだまだある。これは、ちゃんと理解した上で言うならいいと思うんですけど、市場の話とか、歴史の話とか、そういうものをあまり考えず、理解せずに、感覚的なところで批判するところにいつている気がしていて、僕はそれをまず変えたほうがいいと思います。

田嶋：ゲームが市民権を得ていくために、でも、伝統と文化になるまで待つてられないわけで、じゃあ、どうしたらいいのかというと、恐らく、本日、小幡さんがおっしゃったように、ゲームが今、解決できていることを積み上げて、皆さんにアナウンスしていくという、草の根的な取組みがまず必要なんですかね。

小幡：そうですね。僕はゲムトレをつくるときに、プロゲーマーを増やすためのスクールにするつもりはあまりなかったんですよ。プロゲーマーを増やすとか、プロゲーマーを育成するためにやっても、社会の根本的なところはあまり変わらないなと思っていて、それよりもゲーム自体が教育に役立つよねとか、学びの効果があるよね、みたいなところをちゃんと出して、ゲムトレで頑張って、別にプロになるわけじゃないけど、将来のこういうふうに活かせるみたいな子たちがいっぱい増えると、ゲームのイメージが変わってくるんじゃないかなと思っています。僕は今、そこに一番力を入れている感じです。

性差や言語などのバリアを越えるという期待

田嶋：本日、小幡さんに教育であるとか、認知能力であるとか、地域の活性化であるとか、そういうところに貢献できるんじゃないかというお話をいただきましたけど、

原田さん、その他に何か貢献できそうなフィールドは思い浮かびますか。

原田：はい。例えばですが、ある方面からとてもゲームの評価が上がり始めたなど実感しているところはあります。先ほど僕が言ったアクセシビリティですとか、バリアフリーなどですね。この青山学院大学でも研究されているeスポーツもそうです。僕から言わせるとスポーツの世界もいろんなバリアがあるんですよ。パラリンピックとオリンピックってすでに分かれているだとか、男女が分かれているだとか。男女に限らず、ジェンダーで分かれているとか。ゲームだと、その壁は越えられるようになってきていて、インターフェースの工夫や、ゲームのソフトウェア側の工夫によって、いろんな人が参加できるゲームが増えているんです。そうすると、年齢も性別も何もかも関係なくなってくるわけです。

障がいの有無も関係ない。今はコロナでなかなか行けなくなりましたが、毎年ラスベガスの大きなファイティングゲームの大会の視察に行くんですよ。そこでは口だけしか動かせない傷がい者も大会に出場して予選突破してたりするのです。そういう光景を見ると、明らかにその人たちが、一般社会のスポーツではバリアに感じていたことでも、ゲームではみんなと等しく競えているわけじゃないですか。それはつまり、今、理想とされている「みんなが参画できる何か」ですとか、ダイバーシティとか、いろんなキーワードありますけど、1つの答えはゲームが持っているのかな？と思う部分はあります。

田嶋：言葉の壁もないですね。

原田：言葉の壁も、もちろんゲームによっては会話が重要なゲームもあったりはしますが、ゲームの中での対話は壁を越えますよね。大会で全く知らない国の選手とすごい戦い繰り広げた後に、お互いが握手したり、友達になったりしているのを見ると、いろいろなものを越えているよなって本当に思います。

田嶋：小幡さん、その他に活かせるようなフィールドは思い浮かびますか。

小幡：今の話、ちょっとかぶせる感じになりますけど、言語学習というか、うちで1回、全部英語でゲームをやるというのを試したことあるんですよ。『Fortnite』での会話を、もちろん普段は日本語で全部やってるんですけど、全部英語で1回会話して、プレイをやってみようみたいな感じで、ちょっとイベントをやったことがありました。子どもたちは、当然、初めて英語でしゃべるわけですから、最初は戸惑いながらですが、ネイティブの人が1人付いて全部英語でやってみると、本当に英会話のレッスンのようでした。普通に英会話だときついのですが、ゲームで何となくやりたいこととか言っていることはみんな分かっているし、モチベーションが高いみたいなのところがあって、言語学習や国際交流といった文脈で、ゲームはすごい生きるんだらう

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

な、というのをすごい感じた瞬間でした。さっきの年齢も話もそうだし、まさに国境も越えるし、ジェンダーはもちろんですし、年齢も含めて、全てそういうものを越えて一緒に遊べるとか、つながれるツールとして、ゲームはすごい生きるのだろうなというの思います。

イメージで色を付けないための研究の重要性

田嶋：今、ポジティブな面もお話ししたのですが、一方で、ネガティブなところも議論できればと思っております。先ほど、小幡さんからもありましたとおり、香川県が条例を作ったりであるとか、中国では規制を発表したりであるとか。それから、WHO がゲーム障害を国際疾病として認定したり、そういった向かい風もある中で、例えば、原田さん、ゲーム業界として、ゲーム会社として、どのように考えているのか伺いたいのですが、いかがでしょうか。

原田：先ほどおっしゃったような香川県の規制の意味合いと中国の規制の意味合いは全然意図が違っていたりしますが、実は WHO は割とニュートラルで、ゲーム障害っていうのを登録はしたものの、逆にこのコロナ禍で "Play Apart Together" といって、みんなでゲームやって安全に過ごしましょうっていうのをゲーム業界と一緒にやりませんかみたいな感じで大きく押し出したりしています。

小幡：ありましたよね。家でゲームをやろうみたいなキャンペーン。

原田：はい。だから、ある意味で陰と陽をちゃんと見てくれていると感じます。ゲーム自体への逆風は今に始まったことではないのですけれども、本当に何事にもいい面、悪い面はもちろんあるわけですよ。僕でさえ、ゲームが全てに対していいとは思ってないんですよ。例えば、朝のジョギングひとつとっても功罪あるわけです。大学時代に生理学に非常に精通された教授の方から習ったことなのですが。朝のジョギングは体にいいとみんな信じてやってますよね？あれは健康寿命の面で見れば確かにいいのかもしれませんが、でも、「人間の寿命を延ばす」という観点から言えば、あれはとても危険な行為だと。

田嶋：酸化ですよ。

原田：はい。朝からあんなに走って、ドーパミンとかいろいろアドレナリン出して、一種の中毒になっているのです。気分がスッキリしたり、気持ちがいいと感じるのは当然なんですね。でも朝からあんなに脳内物質をたくさん出して、心臓にあれだけ負担をかけるわけです。本来であれば夕方4時ぐらいが一番涼しい時間から軽く流すぐらいが本当は健康にいいわけですが、みんな朝のジョギングが身体に良いと信じているのは、「走ることはいいことだ」という教育だったり、そういったことの影響だっ

たりの成功体験ですよ。それによって朝のジョギングは良いと信じ込んでいるわけですが、実はほとんどの人が人間の寿命自体を縮めていることに気付いてないという話があるわけです。でもこれでもって、朝のジョギングはよくないと言う人はほとんどいないと思うんですよ。

これと僕は同じことだと思っていて、ゲームは研究が進んでない。あと、みんなに知られていないことが多いだけで、本来はエデュケーションにもすごく役立つと思うんですよ。プログラミング教育が始まるじゃないですか。あれはとてもよくて、成果が見えやすい。ゲームと構造が似ていて、小さい成功体験の積み重ねがいっぱい詰まっているんですよ。自分の進行度だとか、成功したこと、失敗したことというのが結構明確に、他の教育に比べると実は分かりやすい分野だって言われています。これは子どもの教育にとってもいいんじゃないかと。こういうポジティブな面にもしっかりと着目すべきなんですよ。逆に言うと、ネガティブな要因って、さっき言ったジョギングの例をひとつ取ってもたくさん出てきます。スポーツもそうですよね。膝痛める、何痛めるとか、いろんなネガティブなことがあるんですよ。だからゲームに対する向かい風に対しては、僕はひたすらにゲームが実際にどう役立つのかということを証明し続けるしかないと思っています。

田嶋：小幡さんの本にも書かれていましたが、ゲームの中ではトライ・アンド・エラーをたくさん繰り返すことができる、失敗経験をたくさんできるという効果はどのようにお考えでしょうか。

小幡：僕が特にトライ・アンド・エラーをやったのはカードゲームでした。とりあえず自分でこれが正解だというものをデッキ組んで戦って、負けた、勝った、じゃあ、次はこうしてという、そういう自分なりの仮説を検証できて、すぐにフィードバックが返ってくるところが、僕は結構好きです。例えば格闘で、僕は『スマブラ』⁵⁾が好きなのですが、そのスマブラでも、今まではこういう戦い方をしていたけど、次はこういう戦い方をしてみよう、といった感じで変えてみたりとか、結構何でもトライ・アンド・エラーをやりながらゲームをやってきました。多分、それは確実に今、起業とか、ビジネスを新しくつくるみたいな意味で絶対生きていると思っていて、とりあえず仮説を作ってやってみて、微調整しながら回していくみたいなのが僕はすごく好きだし、多分、得意だと思っています。それは確実にゲームから学んだ力だと思うん

5) 『大乱闘スマッシュブラザーズ』、通称『スマブラ』は、任天堂株式会社が提供する対戦アクションゲームである。任天堂の発売するゲームの人気キャラクター、加えて3作目『X』以降はサードパーティーのゲームキャラクターがステージ上で戦う対戦アクションゲームのシリーズとなっている。

ですよ。

田嶋：今のお話を聞きますと、ゲームが市民権を得ていく上では、ゲームの良いところ、悪いところをしっかりと把握する。そのためには、ゲームを研究対象と見て、研究をしっかりと行っていく必要があります。そういう意味で、この研究所に問われる意義は非常に大きいと感じた次第です。

おわりに

小幡：オフラインで話すのは本当に久しぶりでした。こうやってオフラインもいいですね。直接皆さんの反応が分かったりとか、空気感も含めてすごく楽しかったです。今日、まとめにも近くなっちゃうんですけど、ゲームが必要以上に悪者にされているなって僕が一番思うところなんです。将棋と比べてもそうなんですけど、例えばゲーム依存症の話も、僕は結構子どもたちとたくさん普段から向き合ってきていて、ゲームをいっぱいやっているから依存症になるというよりは、その前に嫌なことがあるんですよ。社会で。例えば学校がとても嫌とか、家庭内で嫌なことがあるとか、子どもがまず社会に対して苦しいこととか嫌なことがある前提で、子どもができることっていうと限られているので、その中でゲームというのは非常に身近なので、そのゲームの中で、楽しいとか、ゲームの時間が増えていって依存していくっていう、順番は僕こっちだと思っています。

世の中や社会が面白くないというのがあった中でゲームにはまっていく、だから、これでゲームを規制したり取り上げたところで、もっと言うと、他のもっとやばいものに依存するほうが僕は怖いなと、危険だと思う。例えばリストカットだったりとか、あとは何でしょうね、たばこを吸ってしまうかもしれない。そういう、ゲームよりも危ないほうに依存する可能性のほうが危険だと僕は思っています。ゲームをいっぱいやってるから依存症になるというよりは、「そもそも根本原因があるよね」といったところも含めて、ゲームが悪い、ゲームを悪者にすることでとりあえず解決になっているように思い込むような風潮はなくなればいいと思うわけです。僕自身はゲームですごく救われたと思うし、ゲームの正しい付き合い方、ゲームってこういういいところあるよねっていうのを引き続き発信していけるように頑張りたいと思います。

4. 質疑応答

質問者 A：小幡さんにお聞きます。自分が不勉強だったもので、ゲームトレのことに
ついて全然知らないままここに来ましたが、ただ、『遊戯王』のイベントについて
は、大学の友達から小学校の友達まで、すごいイベントがあるぞってということで、す
ごい反響があって、それで知っていました。そのイベントに、僕は参加してないん
ですけど、参加した人の感想を聞くと、すごい楽しかったとか、こんなことやりたかつ
た、夢だったみたいな、好意的な意見を結構見まして、それは小幡さんの言っていた
いいコミュニティの醸造にうまくいった例なのかなと思っていたんですけど、そうい
ういいコミュニティを、じゃあ、どうやってつくったらいいだろう、何が必要なんだ
ろうということをお聞きしたいです。

小幡：確かにすごく難しいところですね。確かに、あのイベントをやるときは、どう
やって素敵な人がたくさん来てくれるかが一番勝負だねっていう話をしたんです。校
舎といってもそんなに広くないですから、そこに 300 人来るとなると、人と会話する
機会がめちゃくちゃ多いんですよね。その中で、とてもマナーが悪い人や嫌な人がい
たら楽しくないじゃないですか。離れることもできないような距離感なので、やっぱ
りいい人欲しいよねっていうときに、一つは、値段をかなり上げました。まず。ちゃ
んとお金を払ってくれる人はいい人だっていう前提がありました。

参加者の人たちも含めて、これはイベントを作っているみんなでやるっていう意識
をもってもらいたかった。もちろん一応ビジネスというか、イベント、興行としてや
りましたけど、主催者自体も全員『遊戯王』の大ファンで、一ファンとしてこういう
場が欲しかったというのを、告知文も含めて、最初のあいさつも含めて前面に出しま
した。僕らが一番大好きです、僕らが一番楽しみにしましたみたいな感じで。あと
は、ファンの集いであるとか、そういう旗を立てるというか、ちゃんとお金を払っ
て、そこに納得してくれるある程度しっかりした人であって、かつ、みんな、主催者
たちも含めて大ファンであるという雰囲気をつくりました。結果、本当にいい人ばっ
かり来てくれたなと思っていて、別にスタッフでもないのに、片付け手伝ってくれた
りとか、運営の手間がいっぱいあったので、めちゃくちゃ待たせたんですけど、何も
文句も言わず、「企画してくれてありがとうございます」、「本当にありがとうございます」という、そういう素敵な場だったんですよね。そういういい人が来るように、
ちゃんと、いい意味で人を絞るというか、金額面もそうですし、見せ方も含めて工夫
しました。

原田：いわゆるトーン・アンド・マナーをちゃんと、完全に伝わるようにするってい

うことですな。

小幡：そうですね。あとは、大会ではなくて、あくまでファンイベントなので、例えば競技的な見せ方は全然しなかったんですよ。賞金もなかったし。賞金が出てくると、今度、いわゆるいかさまをしたりだとか、勝ちにとことんこだわるとかが出てきたりするので、そこも今回はやめようということになりました。こういう人に来てほしいっていうペルソナというか、ターゲットをしっかりと決めて、そういう人たちにちゃんと刺さるような内容を、かなり、いや、一番そこを大事にしたかもしれませんね。参加者が一番大事だったから。すみません。感想というか、思い出話になっちゃいますけど。

質問者A：ゲームを作っている運営としては、そういうイベントを良い雰囲気で行ってくださいって言ったって、良い雰囲気には必ずしもなるわけじゃないと思うのですが、作るほうから見たときに、良い雰囲気のコミュニティがいっぱいできるゲームを作るためには何が大事だと考えていらっしゃるのでしょうか。

原田：これはとても難しく、ゲームによるんですよ。でも、そのゲームがどういう人を集められるものか、もしくは集めたいか、どういう人に刺さっているかっていうことを作っている側がしっかり理解した上でやるのが重要だと思います。これは、別にゲームに限らないと思うんですよ。何か人を集めるときには、そこに来た人が、例えば野外イベントで、雨も風もものとしめないような人が来てくれっていうメッセージがしっかり入っていて、もともと「寒いのか嫌だから行きたくないな」っていう人は、「僕は向いてないんだな」ということがあらかじめ分かるかどうかってとても重要です。パンケーキが好きな人が集まっている中にパンケーキがあまり好きじゃない、むしろパンケーキ食べるとは何たることか！って言っている人に来てもらったら困るわけじゃないですか。そこは、ちゃんと、これはパンケーキ好きが集まるイベントなんですよ、と傍から見ても分かるようにするみたいな工夫は随所随所にすごく必要です。

まさにトーン・アンド・マナーというやつです。このイベントやゲームがどういうものを示すものです。例えば映画も同じですよ。ホラー映画は、恋愛映画のふりしているホラー映画ってないじゃないですか。そんなことやってたら心臓止まる人いるかもしれないみたいな。ホラー映画は、絶対ホラー好きな人来てくださってトーン・アンド・マナーを発してますよね。そういうことなのかなっていうふうに思います。

田嶋：すごく良いご質問だったと思います。私は、比較的、主催者と参加者のフラットな関係みたくのを意識することが大事なのではないかなと、そんなふうに聞きまし

た。その他にいかがでしょうか。

質問者 B：私自身、最近とてもゲーム業界に興味がわいてきてまして、本日はゲームの良い面というのが分かって、とてもよかったです。先ほどあがったゲーム大会の話に関連しまして、例えば大会ともなると、僕のイメージですと、『ストリートファイター』⁶⁾や、僕がやっている中では『Call of Duty』⁷⁾とか、銃で撃つようなタイプのものもあると思いますが、そのようなゲームに暴力的なシーンなどが非常に含まれていると思っていて、未成年による事件の報道に触れると、最近の子どもは現実とゲームの世界との違いを区別できなくなってしまって、暴力行為に至ってしまったという問題も非常に多くなってきていると思います。

スポーツとゲームは同じだという話もありましたが、僕が唯一違うと思った点は、指導者がいるいないということです。ゲームは、小幡さんのような会社があれば、指導者がいると思いますが、現在はなかなか指導者がいない。自分で自己研鑽して成長していくというスタイルだと思いますが、例えば柔道やサッカーは、指導者がいて、その指導者がいるからこそ倫理観や軸を教わります。空手を習っている人は、空手で習った技を他の人には使ってはいけないという教育が非常にされているので、あまり暴力はしないという抑止力が働くと思いますが、ゲームにはそういった指導者がいないという問題点があるのではないのでしょうか。特に、『ストリートファイター』のような相手を攻撃するっていうゲームでは、暴力的なシーンが含まれていて、ゲームと現実の区別がつかなくなってしまう問題について、どういう認知をしていらっしゃるのか、また、どのような対策をこれから採っていけばいいのかという面でご意見をお伺いしたいです。

小幡：まず、暴力的なゲームをやってるから暴力的になるみたいなのは、メディアですごく報道が盛り上がりがちなので、多く見えがちではあるんですけど、実際は特にそういうデータはないというのが今のところ言われています。一応、データ上の話ですから、もちろん、中にはそういうパターンがあるかもしれませんが、それが特段際立って増えるようなことは今のところないとは言われています。

指導者がいないっていうのは、まさに課題というか、だから頑張っている感じではあります。ゲームでも、さっき僕がちょっと話したスポーツマンシップがあるコミュ

6) 『ストリートファイター』は株式会社カプコンが提供する対戦型格闘ゲームで、2D 対戦型格闘ゲームをはじめとするゲームシリーズである。

7) 『Call of Duty』は、アクティビジョン・ブリザード、SIE Inc., マイクロソフトが提供する、戦争をテーマにしたファーストパーソン（一人称視点）・シューティングゲーム（FPS）である。

ニティが大事だよねっていうところにつながると思うんですけど、ゲームをちゃんと暴言吐かないでね、マナーが悪いとかって駄目だよねって、ちゃんと教えたりとか、ちゃんとそういうのを整理していくのはすごく大事なことだと思います。

ただ、一方で、うちのゲムトレもそうですし、実は高校のeスポーツ部ってとても今増えているのですよ。例えば『STAGE:0』⁸⁾という高校生の全国大会が4年前からありますが、毎年どんどん参加校数が増えていて、多分、今年が1500校ぐらいで、eスポーツの部活として参加している高校があるわけです。なので、一応、今、高校の部では、結構それぐらいの数にはなってきていて、そこにはちゃんと指導者が付いて、ゲームをちゃんと教えるという流れになってきています。eスポーツの分野がどんどん増えているので、現状、確かに指導者がいないことによる課題はあるかもしれないが、5年とか10年ぐらいのスパンで、結構その辺は変わってくるような感覚はもっています。その1つになれるようにうちは頑張っています。

質問者B：eスポーツ、すなわち、よりスポーツとしてのゲームが盛り上がってけば、指導者もたくさん増え、暴力的なシーンが暴力に直結しているというデータはないけれども、一定の抑止力は指導者が増えることによって働くだらうという感じでしょうか。

小幡：そうですね。あと、普通にレーティングが一応あるので、ゲームは。例えば『Call of Duty』は多分16歳以上かな。多分、ゲームによって……。

原田：国によってちょっと振れ幅がある。

小幡：そうですね。ただ、例えば、『Fortnite』も、一応15歳以上がベースなんですけど、内容的には僕もっと下じゃないかなと思っています。『Fortnite』は確かに銃を使うのだけど、一切血は出ませんし、他の『Apex』⁹⁾とか『Call of Duty』のような軍人さんみたいなキャラクターが撃ち合うゲームと違って、かわいいスキンとか着て撃ち合ったりするので、ステージの雰囲気もデフォルメされたアニメの世界みたいな感じだったりします。銃を使う以上、多分、ああいうレーティングになっているのだけど、僕は別に感覚的にはもう少し下かなと思っています。一応、レーティングという、国やゲーム会社などがいろいろ決めているものがあったりするので、基本的にはそれを参照にしながら守りつつ、ただ、暴力的なゲームをやったからといって、人を殴ることや、それこそ銃を乱射するようなことは、一部が盛り上がっているだけで、

8) 『STAGE:0』とは、株式会社電通と株式会社テレビ東京が共同で主催する高校生のeスポーツ全国大会のことである。

9) 『Apex Legends』は、エレクトロニック・アーツが提供する、基本プレイ無料のバトルロイヤル形式のファーストパーソン・シューティングゲーム（FPS）である。

そんなことはないかなとは思います。

質問者B：あまりゲーム自体が問題とは捉えていないと？

小幡：メディアの方はそれをつながたがりますが。

原田：ゲーム自体が問題ではないとは言わないですね。それで言ったら、映画だってよくそういうことを言われたりすることもあるし。本だってそういう影響を与えているわけじゃないですか。教育でもそういうことが起きてしまうじゃないですか。ある意味、教育だけじゃなくて、宗教の世界でも同じことが起きますよね。でも、多くの場合は、ちゃんと分解していくと、何かヒントを与えることってあるんですよ。世の中で生きていく中でいいヒントもたくさん与えられているんですけど、逆に悪いことをするときのヒントとして使われるというのは、映画だろうが、何だろうが、それはあると思います。ただ、本当の要因はそこにはないはずなんですよ。社会への不満であったり、まさにいじめがあったりとか。本当の要因は社会で起きている事なのでは。

小幡：この前、ありました、電車内の放火事件で、犯人が映画『ジョーカー』¹⁰⁾のコスプレをしていた。

原田：ジョーカーに憧れていたとは言っていましたね。

小幡：実際にどうかはわかりませんが、じゃあ、映画のせいでみたいな話になってきたけれど、それは違うかなと。確かに犯人はそう言っているけど、それは1つのきっかけであって、全体的な話として捉えられるのはちょっとかわいそうだなと思うし、メディアの方々はそういうのが好きですから、そんなに必要以上に考えないほうがいいかなと思ってます。

質問者C：僕自身も、ゲームの可能性を世界中に広げたいという意味合いも込めて、似たような業界に就職させてもらうんですけども、今、研究論文を進めている中で、ゲームの表現形式みたいなところを研究しようと思っています。そこで、今回お伺いしたいのが、ゲームの映像表現が、これから世界中の社会課題にどう直結していくのかみたいなのところの見解をお2人にお伺いしたいと思っています。今回の話だと、コミュニティ形成の観点からは、いろいろ社会の輪が生み出されるきっかけになるといったお話がとても興味深かったのですが、逆に、1人でゲームをやる、例えばRPGゲームをやる中で、そういった社会課題にどうつながるのでしょうか。そこをお伺いしたいです。

10) 『ジョーカー』のジョーカーは米出版社DCコミックスの『バットマン』シリーズに登場するキャラクターで、主人公の敵であり、ヴィランという悪役に分類される。

最近で言うと、ノーティードッグさんが開発した『The Last of Us 2』¹¹⁾ というゲームでは、あえてキャラクターの主人公を屈強な女性像にしたり、ゲームの合間で、主人公が実は同性愛者であるところをあえて表現したりするような風潮が出ていていると思っています。これは、ゲームが社会課題の1つに踏み込んだもので、先程のジェンダーの話ではありませんが、そういうところに可能性を見いだしたものだと思っています。このようなゲームの中での表現が、これから社会においてどのような影響を与えるのかというところを、どのようにお考えになっているのか、お2人の見解をお伺いしたいと思っています。

小幡：まさにおっしゃったことを、今、僕も言おうと思いました。ゲームで、子どもたちが、トランスジェンダーの方だったりとか、いわゆる普段なかなか出会わないというか、国境を越えたところもそうですけど、そういう価値観に対して、違和感がなくなってきているような気はします。大人とか、上の世代のほうが、まだ偏見や違和感をもっていて、子どもたちは「そういうもんだよね」とか、「ゲームでもあるよね」みたいな、そういう意味で、教育的な意味ではすごく価値のあるものなのかなと思っています。いまだに、東京はさすがになくなってきましたけど、地方の田舎とかに行くと、年配の方のあいだでは本当にまだまだLGBT差別はありますから。子どもたちは、それをダサイと思いながら見たり、「あーあ」みたいなことを思いながら見たりしているんでしょうね。そういう現代の価値観とか、現代の文化に合ったようなものをゲームが作ってくれているから、それに触れている子ども達はちゃんとした大人になるんだろうなと僕は思ってます。

質問者C：僕も同意見ですね。

原田：ゲーム業界の視点からは、今の課題に対しては、最初に少し言いましたけれど、現実世界で起きている社会問題について、ゲームの側にも結構「どうするんですか」って求められているのです。でもゲームも全部同じではない。ゲームの中にも、何も考えずに楽しいなというレベルから、そうじゃないものまでいろいろある。映画でもそうじゃないですか、社会に問題を問うもの、ドキュメンタリーというものから、本当に何も考えずに見れる映画もあるわけじゃないですか。現実の社会問題をゲームでどう解決したり表現するのかという課題は、ゲーム全体に求められるものではなくて、そのゲームがもっているテーマだったりで変わってくるはずです。格闘ゲームの例で言えば、「全世界のゲーマーと呼ばれる層は男女比率が半々なのに、格

11) 『The Last of Us 2』は、SIE Inc. が提供するアクションアドベンチャーで、サバイバルホラーゲームである。米ゲーム開発会社ノーティドッグが開発した『The Last of Us』の続編である。

闘ゲームのキャラクターセレクト画面のキャラクターの性別で言うと、男性キャラクターが7割で、女性キャラクターが3割しかない。「これはおかしい、この比率を半々にすべきだ」と言われたりします。でも、「キャラクターが男女同じ数になる」という話と、「プレイヤーが半分は女性だ」という話とは違うはずなんです。それが「プレイヤー」の本当のニーズとは言えないわけです。『鉄拳』の場合はプレイヤーの90パーセント以上が男性だったりするわけです。最近、ちょっと女性プレイヤー比率が上がっていますが、それでも80パーセント近くが男性だったりする。じゃあその整合性をどうするんだという話も出てきますよね。ゲーム側に求められていることや表現に求められていることって、今言った例のように、割と何でもかんでも一緒にして追及されることが多いんですが、「本当にそのゲームを欲しがっている人、本当に楽しんでいる人たちにとってどうなのか？」という観点が欠落した話がすごく多いんですね。

もちろん、社会問題の解決を求められた場合に、それに応えなきゃいけないタイプのゲームや映画や本というのはあるはずなんです。その場合には、社会派として、突き詰めたものを作れば僕はいいとは思いますが。あとハリウッド映画が今、アカデミー賞へノミネートされる条件に、いろんな条件を加えているじゃないですか。主演とか助演クラスに有色人種の方、マイノリティーも入れましょうとか。何よりも作っているスタッフが特定の人種に偏らないようにみたいなことまでノミネート条件に入っている。この流れがゲーム業界にもきたらどうなるかっていう話もあります。例えば日本のゲーム会社はほとんど日本人だけで作っていますから、「これはまずいのでは」って言われるようになったらどうなるのか？でもそこは本質なのかな？みたいな話になるような気がします。何でもかんでも枠組みや型にはめて、当てはまらないものに対してただひたすらに「面」でアプローチするというのは、僕はあまり、お互いにとって良くないと思うので、そこは、それぞれの中身を見てそれぞれの議論でやっていきたいなと思っています。それで向き合いたいと思っています。

田嶋：お三方の質問、非常に意義深いものだったかと思いますが、それを踏まえまして、私のほうから最後まとめさせていただきたいと思います。今、お三方のご質問を聞きながら、ゲームをしっかりと研究しないといけないなと思いました。特に、3人目の方はゲームを研究対象として選んでいただいているという意味で、とても期待感をもっています。そのような視点で本日の内容を振り返ってみると、ゲームには様々な効果がありそうです。

小幡さんのお話からは、コミュニケーションを促進していくような効果があるだろう、であるとか、実際にお仕事をされていく中で、ゲームによって人間の認知能力や

[シンポジウム]ゲームはいかなる社会問題をいかに解決しうるのか？

学習能力が向上していく効果があるだろう、であるとか。あと、小幡さんのご経験、多分、ゲームがあったからこそ今の自分があるといった、自己肯定感やアイデンティティーと関わるような効果があるかもしれないですし、最後のご質問なんかと関係してきますが、ゲームは1つのメディアでもあるわけですから、そこにどういうメッセージを盛り込むのか。また、ゲームに盛り込まれたことで、多分、それがオーソライズされていくっていう、そういう効果もあったりすると思います。本日お話を伺っただけでもいくつかの効果が期待できるわけですが、まだまだいろんな効果がありそうな気がしております。そのような意味で、今後、研究対象として、我々だけではなく、いろいろ方たちの理解を得ながら研究を進めていくべきなのではないかな、と決意を新たにしました次第でございます。(了)

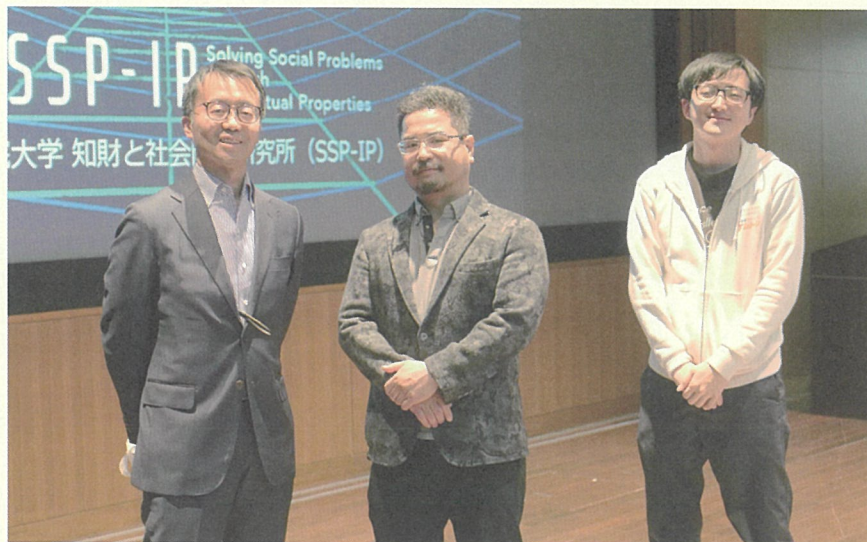


図3 シンポジウム終了後の記念撮影（右から小幡和輝氏，原田勝弘氏，筆者）