

「ゲームソフトの社会的影響に関する調査」

平成 12 年度

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

はじめに

コンピュータゲームという日本オリジナルのすばらしい技術を守り、育て、その有効活用のために必要な科学的調査・検討を推進していくことは、当産業のみならず、仮想現実が一般化してきた現代社会の要請となっています。

本調査研究は、IPA の平成12年度「ゲームソフトの社会的影響に関する調査」調査委託として、CESA に設置されたゲームソフトの社会的影響に関する調査研究会と各小委員会を通じて検討を行ったものです。

本調査研究では、コンピュータゲームの普及と発展を願うCESAが自主的に、業界各社及び学術関係者の協力を仰ぎ、コンピュータゲームの直面している社会的責任と関連する様々なテーマのうち、今年度特に、ゲームソフトが与える社会的影響について「社会的問題解決能力の育成效果」、「コミュニティ形成効果」、「倫理の自主規制の在り方」そして「高齢者の心身脳の活性化」を調査し、社会的見地や医学的見地ならびに心理学的見地についての学術的検討とともに、社会に対するゲームソフトの効用、影響を明らかにする基礎的な参考事例資料を作成することを目的としました。

本調査研究を通じ、コンピュータゲームとゲームソフトの普及と発展が、始まったばかりの21世紀においても、社会的好影響を与えつつ、実りある社会の発展にいくばくかも貢献できるようにありたいと願っております。ゲーム業界が日本シミュレーション&ゲーミング学会の専門家の協力を得て、自らの調査研究を行ったという点で21世紀の最初を飾るに相応しい記念碑的報告書を取りまとめることができました。今年度のゲームソフトの社会的影響に関する調査は、基礎的な部分と入り口に辿り着いたばかりのものでしかありませんが、今回の調査を通じ、各方面からの強く暖かいご声援をいただいたこともここに記しておきたいと存じます。今後も今回の調査研究を継続することの強い意義と要請を皆様方をお願いすることで、ご挨拶とさせていただきます。

最後になりましたが、本調査研究にご協力いただきました各方面の方々、本調査研究を支援していただいたIPA、そしてCESAの上月景正会長ならびに渡邊和也専務理事に心からの感謝とお礼を申し上げたいと存じます。

平成13年3月
CESA 調査研究委員会委員長
CESA 理事 熊 田 禎 宣

目次

目次		p3
序章	本調査研究の構成	p6
0-1-1	本調査研究の背景と目的	p6
0-1-2	本調査研究の概要	p7
0-1-3	本調査研究委員会の構成	p9
0-2	ゲームは心を育てるパーソナル・テーマパーク	p10

<第1部>

序章		
1-0	調査研究の背景と目的	p22
1-1	社会的問題解決能力の育成におけるゲームの有効性に関する評価事例	p24
1-1-1	ガーラフレンドに見られるゲームマニアによるソフト評価	p24
第2章	社会的問題解決能力の育成におけるゲーム経験の効果に関する認識	
1 - 2 - 1	ゲームが社会的問題解決能力に影響するプロセス	p28

<第2部>

序章	本調査研究の概要	
2 - 0 - 1	「ゲームセンターリピーター」とは?	p34
2 - 0 - 2	第2部の構成	p35
2 - 0 - 3	発見的アプローチによる萌芽的研究としての位置付けと今後の展開	p36
第1章	ゲームセンターにおけるコミュニティの特徴	
2 - 1 - 1	コミュニティの再定義	p37
2 - 1 - 2	ゲームを介したコミュニケーション	p38
2 - 1 - 3	ゲームを介したコミュニケーションの今後	p41
第2章	コンピュータ・ゲームに関する予備的調査とその考察	
2 - 2 - 1	はじめに	p43
2 - 2 - 2	コンピュータ・ゲームはどのくらい遊ばれているか	p43
2 - 2 - 3	なぜコンピュータ・ゲームをするか	p44
2 - 2 - 4	コンピュータ・ゲームのカテゴリー別特長	p45
2 - 2 - 5	なぜゲームをしないか	p49
2 - 2 - 6	結論	p50

第3章	ゲーム種類によるコミュニティの特徴とコミュニティ形成の調査	
2 - 3 - 1	調査概要	p51
2 - 3 - 2	調査結果	p55
2 - 3 - 3	調査結果の分析	p59
第4章	ゲームセンターにおけるコミュニティ形成の事例	
2 - 4 - 1	ゲームセンターにおける一般的なコミュニケーション形態の検討	p64
2 - 4 - 2	2つの事例から	p71
2 - 4 - 3	タクトランド横浜店の事例	p77
2 - 4 - 4	「ダンス・ダンス・レボリューション」のゲーム・コミュニティ の事例	p91
2 - 4 - 5	ゲームを媒介としたコミュニケーションとコミュニティ	p114
第5章	ゲーム・コミュニティの今後とネットゲーム	
2 - 5 - 1	株式会社カプコン	p117
2 - 5 - 2	コナミ株式会社	p120
2 - 5 - 3	株式会社ドワンゴ	p125
2 - 5 - 4	株式会社スクウェア	p129
2 - 5 - 5	メーカー・ヒアリングを終えて	p134
2 - 5 - 6	ネットゲームのゲーム・コミュニティの可能性	p135

<第3部>

第1章	従来の「テレビゲーム有害論」の検討	
3 - 1	従来の「テレビゲーム有害論」の検討	p140
第2章	国内外の倫理規定や自主規制の運用	
3 - 2	国内外の倫理規定や自主規制の運用に関する調査	p144
3 - 2 - 1	日本における自主規制について C E S Aの倫理規定より	p145
3 - 2 - 2	米国における規制の状況 E R S Bのレーティングシステムより	p147
第3章	ゲームソフトの自主規制の現状と将来的に想定される事項の調査	
3 - 3 - 1	日本におけるC E S A倫理規定運用状況	p149
3 - 3 - 2	将来的に想定される事項	p150
3 - 3 - 3	ゲームの倫理規制の問題点	p154

<第4部>

序章	本調査研究の概要	
4 - 0 - 1	本調査研究の目的	p157
4 - 0 - 2	本調査研究の概要	p158
4 - 0 - 3	本調査研究委員会の構成と日程	p159
第1章	心身脳の活性化をもたらす活動の現況	
4 - 1 - 1	高齢者を取り巻く現状	p160
4 - 1 - 2	高齢者の身体面への対応	p167
4 - 1 - 3	高齢者の精神面への対応	p167
4 - 1 - 4	民間企業のシルバー市場への取り組み	p169
第2章	心身脳の活性化をもたらす事例	
4 - 2 - 1	高齢者介護施設の試み	p175
4 - 2 - 2	高齢者交流におけるゲームの利用	p183
4 - 2 - 3	スポーツクラブとゲームの融合	p187
4 - 2 - 4	自立高齢者入居施設の取り組み	p195
第3章	心身脳の活性化効果の基本要件と枠組み	
4 - 3 - 1	心身脳の活性化効果に関する医学的枠組み	p199
4 - 3 - 2	ゲーム世代の定義の必要性	p206
4 - 3 - 3	心身脳の活性化効果の基本要件	p209
4 - 3 - 4	ゲームによる心身脳の活性化の今後の課題	p212

<資料編>

第1部	資料	p214-230
第2部	資料	p231-234
第3部	資料	p235-238

*参考文献は、各部各章ごとにまとめて掲載してあります。

*資料編は学術的調査研究の慣習に則し、出典を明記して引用してあります。

序章 本調査研究の構成

0-1-1 本調査研究の背景と目的

近年の情報処理通信技術（IT）の発達は目覚ましく社会を支える基盤技術となりつつある。情報システムにリンクした膨大な社会経済システムや政策決定や計画の事前評価・政策評価、住民の合意形成や情報公開のための有益で、しかも非常にスケーラビリティが高いものとして公共システム・社会システムにも拡大されつつあるばかりでなく、家庭や個人レベルでも携帯電話やインターネット、ゲームや音楽の場面で様々な適用事例が増加する傾向にある。我が国のコンピュータエンターテインメント産業は、現在、1兆円産業にまで成長し、コンピュータソフトウェア産業のなかでも国際的な競争力を持つ数少ない輸出産業として伸長し、社会的に大きな経済的効果をもたらしている。

このような中、コンピュータゲームが社会的に普及するに従い、ゲームを通じて「遊び」のための仮想現実空間も若い世代に広がり、家庭でのテレビゲームやゲームセンターのアーケードゲーム、PC上のゲームソフトをはじめとして、最近ではインターネットを利用したインターネット対戦ゲームやサイバー・コミュニティでのチャットやメル友も、広義の意味でのコンピュータゲームとして広く社会に認知されるようになってきた。仮想の場や時空を設定し繰り広げるコンピュータゲームは、知的活動の基礎となる3つの知的情報処理、1対話（Communication）、2学習（Learning）、3計画（Planning）の要素が必然的に含まれ、問題解決能力やコミュニティ形成能力などの精神機能を高め、これが社会的に活用されれば、効用を得るのに極めて大きな効果を発揮するとの指摘がある。

しかしながら、コンピュータゲームが社会に与える効用・影響について科学的に実証された調査・研究がほとんど存在しないばかりか、青少年が犯罪を起こすたびにマスメディアは科学的根拠の乏しいまま原因をゲームに求めようとし、社会的活用を阻んでいるのが現状である。

そこで、特に青少年に指摘される問題解決能力の欠如、社会変動に適合するコミュニティ形成促進力の不足について、コンピュータゲームがどのような効用を發揮するのか、また、豊かな表現力を持つようになったコンピュータゲームがどのような倫理の自主規制に取り組むべきかの基礎的調査を行なうことは、機会を逸していたコンピュータゲームの社会的活用に対して第1歩を踏み出すことで意義が高い。特にコンピュータゲームという日本オリジナルのすばらしい技術を守り、育て、その有効活用のために必要な科学的調査・検討を推進していくことは、当産業のみならず、仮想現実が一般化してきた現代社会の要請となっている。このような背景を鑑み、本調査研究ではゲームソフトが与える社会的影響について「社会的問題解決能力の育成効果」、「コミュニティ形成効果」、「倫理の自主規制の在り方」を調査し、社会的見地や医学的見地ならびに心理学的見地についての学術的検討とともに、社会に対するゲームソフトの効用、影響を明らかにする基礎的な事例資料を作成することを目的とした。

0 - 1 - 2 本調査研究の概要

ゲームソフトの社会的影響に関する調査は、次の4つのサブ研究テーマから構成されている。

- (1) 「社会的問題解決能力の育成におけるゲームの効果に関する検討」
- (2) 「ゲームセンターリピーターによる新しいコミュニティ形成にみられるゲームの社会的効用の分析」
- (3) 「ゲームソフトの自主規制における倫理に関する基礎的調査」
- (4) 「心身脳の活性化効果に関する調査研究」

(1) 「社会的問題解決能力の育成におけるゲームの効果に関する検討

？ ガーラフレンドに見られるゲームマニアによるソフト評価の分析？ 」

ガーラフレンドとは、インターネット上のネットワーク・ソサイエティである。

本サブ課題では、「ガーラフレンドに見られるゲームマニアによるソフト評価」に関し、ガーラフレンド内にチャットや掲示板を開設・運営しているディープなゲームマニアの実感あるいは認識として、ゲーム経験が社会的問題解決能力の育成に効果を持つと思うか、持つとすれば、どのようなソフトが特に効果的であると思うかを、メールを通じたインタビューにより明らかにしている。

また、「ガーラフレンドに見られるゲームマニアへのインタビュー」により、ゲームマニアが「(1) ガーラフレンドに見られるゲームマニアによるソフト評価」で明らかとなるような認識・評価を持つに至った理由づけに着目し、詳細に分析・解釈することにより、ゲームが社会的問題解決能力に影響するプロセスについての仮説を提示した。

(2) 「ゲームセンターリピーターによる新しいコミュニティ形成にみられる

ゲームの社会的効用の分析」

本サブ課題では、「1 ゲームセンターにおけるコミュニティ形成事例の検討」により、対戦格闘ゲームと、Dance Dance Revolutionの2つの事例におけるコミュニティを参与観察とヒアリング調査により得られたデータを分析し、これにより次の点を明らかにしている。

また、「ゲーム別のコミュニティの特徴とコミュニティ形成の評価」に関し、伝統的なゲーム(囲碁、将棋、麻雀)や、コンピュータ・ゲーム、インターネット等のオンラインのネットゲームものコミュニティとコミュニティ形成をゲームセンターにおける場合と対比し、時系列的分析の観点からこれを分類し、今回の調査対象であるゲームセンターという〈場〉における、ゲームによるコミュニケーションおよびコミュニティの位置づけを検討している。

(3) 「ゲームソフトの自主規制における倫理に関する基礎的調査

？ゲームソフトの現状分析と検討を通じた真に有効な規制の基本要件？」

本サブ課題では、「国内外の倫理規定や自主規制の運用に関する調査」について、ゲームソフトのみならず、映画・ビデオやテレビ・ラジオや興行などのエンターテインメントにおける自主規制の倫理のあり方についての基本項目を、国内外の倫理規定や自主規制の運用を主眼に調査し、現状分析により明らかにしている。

また、「ゲームソフトの自主規制の現状および有効性についての検討と将来的に望まれる自主規制についての基本項目の検討」に関して、国内外の「ゲームの影響」に関する主な学術的調査研究のサーベイおよびマスメディアの報道姿勢に関する文献の収集と整理から、ゲームソフトの自主規制の現状および有効性についての検討と将来的に望まれる自主規制についての基本項目を検討している。

(4) 「心身脳の活性化効果に関する調査研究

- 高齢者の心身脳の活力を維持し、活性化を促す効果の実証に関する研究 - 」

本サブ課題では、最終的に6段階の調査研究項目を設定し、今年度の調査研究では、3段階までの調査を行っている。本サブ調査研究委員会は、高齢者向けゲーム開発メーカーの協力を得て、高齢者のゲームプレイが、ITによる個別高齢者に応じた適切なゲーム環境及び負荷（運動量・興奮度）の制御や、インタラクティブ性の配置やグループ形成機能といったゲームの特性が、高齢者の心身脳健康維持や機能回復に効果があることを実例を調査し、さらには高齢者の活力増進作用をもたらす基本要件を明らかにすることにより今後の研究の基礎的知見を得、高齢者の心身脳健康維持や機能回復に効果があるゲーム開発の必要性を示している。

No.	調査研究項目
1	高齢者のゲームプレイを用いて身体機能維持に役立っている事例に関する調査
2	高齢者のゲームプレイを用いて機能回復訓練に役立っている事例に関する調査
3	高齢者のゲームを通じた他者とのコミュニケーションにより生きる活力の増進に役立った事例に関する調査

0 - 1 - 3 本調査研究委員会の構成

本調査研究委員会は、CESA に設置された「調査研究委員会（委員長 熊田禎宣）」である。

以下の9名によって今年度の本調査研究委員会が構成された。

委員構成

委員長 熊田 禎 宣 千葉商科大学教授

特別顧問 渥 美 和 彦 東京大学名誉教授

委員

香 山 リ カ 日本シミュレーション&ゲーミング学会理事/
神戸芸術工科大学助教授

鐘ヶ江 秀 彦 日本シミュレーション&ゲーミング学会理事/
東京工業大学大学院社会理工学研究科

小 桜 尚 司 (株)角川書店

坂 元 章 日本シミュレーション&ゲーミング学会理事/
お茶の水女子大学助教授

福 田 泰 子 千葉商科大学専任講師

宮 崎 緑 千葉商科大学助教授

横 山 俊 朗 (株)ティーアンドイーソフト

ゲームは心を育てるパーソナル テーマパーク - 成熟した市民社会づくりに貢献するゲーム -

調査研究委員会委員長 千葉商科大学・教授 熊田 禎宣

1 シミュレーション&ゲームで市民参加の政策評価を実現

社会の再編や運営にかかわる政策体系の選択を行う意思決定について、A)自然を愛して環境共生を図り、B)文化や歴史にのみ込まれた先人の知恵を敬い、C)自然や社会を支配する法則を新しく見つけて活かし、社会のためにこれまでよりもD)効率よく便利な仕組みを整え、E)安全や健康に有益な技術を創って用い、社会に、F)悲しみや苦しみを招く災害や紛争を防ぎ、G)明るい未来を信じて幸福な活動ができる状態をもたらす、という7つの命題はそれぞれの領域の社会的要請を受けた基本課題であると同時にその領域に関する政策評価の基準となる。後に説明を少しずつ加えるが、シミュレーション&ゲームはこれらの基準によって社会のニーズに答える政策の形成や運用、再編を行う計画行政の基礎を支えることが可能な知的な情報処理の方法なのだ。

現在、日本社会が解決しなければならない問題は、1)省資源の生産活動と少負荷の日常生活を実現し、環境共生型の社会へ仕組みを整えていく、2)政府活動への過剰な依存を改め効率的な小さな政府活動で運営できる社会とする、3)地方分権を促進し地域の自己責任で運営できる行政とする、4)高齢者の社会参加を促進し福祉サービスも向上させる、5)世界市場で競争力のある新しい創造力の高い企業づくりを行い失業の小さい社会とする。6)人々が自己の固有のニーズに適した創造活力にあふれた「育自」活動を展開するのを支援する仕組みを充実すること、など多様である。情報化が進む市民社会においては、政策評価に関する情報開示の要求はますます大きくなる。社会が直面する問題を解決しうる政策を選ぶのに、上述の7基準を充足していることを市民に明示するばかりでなく、また、充足の順位や水準についても市民による検証を受けることを想定しておかねばならない。しかし、社会変動の波の内容や方向によりどの課題や基準が重要になるかはさまざまであろうが、計画行政が取り組む基本的な課題の構図は社会の状態や変動に依存せ

ず、上述のA~Gにより描かれるもので不変である。社会変動に適応して、社会システムのソフトウェアやハードウェアを再編する計画行政の活動を支える知識や技術の体系を創造し、社会に提供するのが計画行政学の役割である。この計画行政学の中心となる知的創造の主題は政策選択の進化を決定づける政策評価の研究である。適切な政策評価の機能を装備し、かつその機能の革新をビルトインすることにより政策選択は、「獲得形質が遺伝する」としたラマルクのプロセスとなり、進化の効率は高くなる。ラマルクのプロセスとは参加者の知恵、知識、経験の最も適切な優れた情報が効果的に活用される、ということである。政策の形成や運用に関する公共選択の意思決定プロセスにはラマルク・プロセスとして進化機能を発揮するメカニズムが不可欠に組み込まれているが、このプロセスが公平で効率よく、そして市民の信頼を得ている、ということが決定的に重要である。この政策評価に関し、必要かつ重要な科学的知見を適切に組み合わせて市民も理解可能な形式で活用する多様性と柔軟性を持つ方法としてシミュレーション&ゲームはきわめて有用である。

政策はそれぞれがどのようなものであれ社会を構成するいろいろな主体（アクター）の行動選択モデルに影響を与えて主体間の相互作用のパターンに変更を加え望ましい社会状態を出現させようとするものである。各アクターがどの政策によりどのような作用を受け、他のアクターとの関係をどのように変えるかを見通すのに、シミュレーション&ゲームはきわめて適している。政策評価は、a) 実施を検討している政策の合理的に達成が期待できる効果に対する評価、b) その政策を担当する人材の能力に対する評価、c) その政策の形成や運用にあたる組織の機能に対する評価、そして、d) その政策を適用する環境に関する認識に対する評価、という評価の四面体より成っている。政策評価というとき、狭義には政策の執行によりもたらされる効果であるaを指すが、これはb, c, dに立脚せずに求めても不完全で役に立たない評価しかできない。この政策作業の四面体a, b, c, dのいずれかを他と切り離してやっても十分に役に立つ評価情報は得られない。

リトルリーグの野球チームをメジャーリーグの野球チームと対戦させたりしない。政策の形成や運用に関し、人材の能力や組織の機能をこえたことを政策の実施でやろうとしても無駄なのだ。政策効果の向上を図るには、本来は政策担当の組織について人材開発や組織整備に力を入れ、政策評価のメジャーリーグ入りができるチームづくりが不可欠である。シミュレーション&ゲームはここで役に立つ。政策の形成や運用をどのような専門能力をもつ人材で構成された組織に担わせればよいのか、個々の人材の能力を向上させるのに何をすればよいのか、組織の内部におけるコミュニケーションや組織と他の外部者とのコミュニケーションをどう持続すれば適切な環境認識を持てるのか、その組織は政策の効果をどうやって実測すればよいのか、環境認識の妥当性はどうやって市民の“検診”を受け、その結果を公表し、その検診結果を政策見直しの決定にどう結びつけるか、など政策評価

に関して数々の疑問に学術生にある答えを見い出さなければならない。これらの疑問に対して、政策を選択して実社会に適用する「生体実験」におよぶ前に最も有効に科学的知見を活用した答えが必要なのだ。数々の答えを政策の作用の結果について政策担当者の頭の中だけで空想し出現することが予測される「未来図」から導くという伝統的な方法から脱皮しなければならない。多くの人々の頭脳や電脳をネットワークして協調させて異なった見解や体験を持つ人々の想像する「未来図」を合成して客観性の高い「未来図」をつくり、そこから政策の効果の予測を導く科学的な方法への進化を可能にするのがシミュレーション&ゲームによる政策評価である。

a, b, c, dを統合した四面にわたる政策評価は外部の第三者、出来れば専門知識を十分に持ったプロ、によってなされなければ、組織の内部からも外部の社会からも評価の結果を信頼されない。評価結果を活用し、行動基準を再編する組織の内部的学習も社会における政策選択を向上させる学習も成立しない。特に日本では人材の評価や組織の評価をすることは“事を荒だてる愚行”とされ、きちんとやらない。a, b, c, dの評価を明示的に行ってその結果から学習し、人材開発や組織整備に直結させようとする人物は“あぶない奴”とされ嫌われ、次の人事でとばされる。今はやりの内部的な行政評価は、上述の組織の機能に対する評価をいささか拡大しているケースが多い。これでは政策が効果をあげず、うまくいかなかったとき、a, b, c, dの何を手直しすればよいか不明である。また内部者による成果の“甘い見積もり”という弱点があり、手直しの必要を示す評価結果が得られてもそれが政策、人材、組織の改善に結びつかず、進化的に見れば役に立たない。

さらに、政策評価は良い結果も悪い結果もその原因の説明とともに明示することが基本である。成功からも失敗からも十分に学習するための政策評価なので、失敗ばかりあげつらうのは政策評価ではない。失敗からの学習により失敗の原因を解明する努力を評価し、当然のことながら成功した場合には表彰する仕組みが組織内部にも社会的にも整備されなければならない。完全な情報開示のもとで専門家による四面の評価を定期的に受け、その評価情報が市民に開示されてこそ、行政が市民のためのものになる。良薬は口に苦いのを行政に納得してもらう必要がある。そのためには、市民が政策評価ゲームの実演を通じて評価情報の意味を十分に理解しておくことが大切なのだ。学習不足で間違った意味づけを与えるマスコミに簡単に操作されたり、社会の中で十分な認知を受けていない特定の政治的主張を持つグループによる悪意ある宣伝にまどわされる未熟な住民では、行政による情報開示は最小限の表面的なものにとどめる口実を与えることになるし、何よりも市民が主役の成熟した市民社会をつくれぬ。政策評価を市民の日常的な関心事とし、政策の形成や選択などにおいて成功も失敗も仮想的に体験しておくのが望ましい。政策評価のシミュ

レーション&ゲームを多種多様に開発し、いつでもどこでもだれでも「私だったらこうした、その結果は…」と自己採点して政策評価のシミュレーション&ゲームを楽しめるようにハードやソフトを整備する必要がある。

2 NPOづくりにシミュレーション&ゲームの活用を

日本社会には成熟した市民が少なく、情報の知的処理では未熟な市民が大多数となっている社会と認識されており、変革をとまなう意思決定にあたって脆弱であると思われる。善悪は別として、政府や企業等の確立した行動モデルを有する組織の力よりは市民の力を結集してあたるほうが効率的に対処できる問題、その典型は環境問題であるが、に直面したときに市民不足の弱さが露呈する。新しいパラダイムの政策選択が出来るように政治を動かし、行政を変えるリーダーとなる市民がきわめて少ないのだ。数少ない市民的リーダーに対しても、未熟な住民は自己の行動規範に照らしてリーダーの活動がもたらす意味を自己の生活との関連で理解できないので、変化をきらい異端をにくむことになりがちな狭義の善意や私的な正義で批判し攻撃してしまう。この市民不在の事態が放置をされているのは困ったことであるが、これは市民づくりの学習室、市民となるための学習塾として機能するNPOが量的にも質的にも貧弱だからである。社会が問題をかかえ病んだときの強壮剤として力を発揮する自立した市民は、その理想像となるモデルの乏しい学校の中では養成できない。教師が思想や哲学の面でみるなら市民としてはきわめて未熟な住民だったりすることは学校に関連した事件においてよく報道されている。環境共生の社会づくりには、そのために主体的に取り組む自立した市民づくりの道場として機能する環境共生NPOが多様に存在し活動していることが不可欠なのだ。

NPOの活動に情熱をかたむけるリーダーは世代、出身、職歴、性別など多様であるが、彼等には共通な行動選択の基準が見受けられる。私利私欲には走らない彼等の行動基準の作用が産み出す行動が利己的な要求を満たす競争に明け暮れる人々の多い社会で、彼等を魅力的な人間としてうかびあがらせる。社会的に価値のある行動に自発的に喜んで取り組み、他者、とくに子供、にとって重要なことは黙って率先してやるというモデルを示し手本となる(規範性)。自己の判断による善意や正義のための活動が単純に良い結果をもたらすという甘い期待でものを考えず、予測できない障害の発生にも黙って耐え活動をつづける(成熟性)。社会的な意義や文化的な価値を認める目的に対しては、いささかの個人的な労力の提供や出費をいとわない心を持っている(奉仕性)。自己の活動の成果や貢献を過大宣伝するのを好まず、喜んで過小評価を受け入れ、黙々として働き続ける(持続性)。

このような行動基準の意味を体験的に学習するには、既存のNPOが資源や人材を獲得する活動を支援したり、新しい問題に対応するNPOの形成を促進したりするのに、楽しみながらNPOの活動の実態を理解し、NPOの幹部の活動によってはそれがかかえる問題の解消に社会の助力を得られるようなNPOの活動実態をひとつのゲームに組みこんだソフトを使って学習するのが有効であろう。複数のNPOチームが資源や人材の確保や社会の理解の向上をねらって競争するNPOづくりのゲームの中で、NPOのリーダー像のあり方やその活動の情報開示の方法によりNPOが社会から得られる支援が異なることをプレイヤーは学習できる。

NPOのリーダーに多く見られる上述の意味での規範性、成熟性、奉仕性、持続性の四基準に立脚した行動選択は経済学が教えるそれとはかなり異なっている。この型の人々は狭い経済的動機で合理的な競争をするホモ・エコミカスではない。欧米で日本人の行動モデルとイメージされて久しいエコノミック・アニマルとは対極に位置する。高学歴による高収入をめざした学習競争に組み込まれている学校や大学では、NPOのリーダーはつくれない。行動モデルがあまりにも違うのだ。経済学の父といわれるアダム・スミスが「市民の同感の論理」の上に市場活動を行うとした市民像は上述のNPOリーダー像に近い。日本は市民づくりがうまく出来ない社会になってしまった。この弱点を適切なゲームを効果的に活用して補うことが出来る。ネットワーク上で異なった行動基準のプレイヤーで構成する「NPO成長競争ゲーム」を動かし、コンペをやってNPOリーダーとしての適性をさぐることも大切であろう。

二宮尊徳は、われわれ自己の利益におぼれる凡夫を「少欲の人」とし、大欲とは「万民の衣食住を充足させ福をもたらすことだ」と規定した。そしてわれわれ学者にとって重要なことには、「少欲の人を大欲の人に導くことが学問の本務である」、として学問の社会的役割を明確に定義したのだ。成熟した市民が少なく、NPOのバラエティに欠ける日本の現状は、二宮尊徳から見れば、学者や大学の怠慢とうつつであろう。ニセ学問がいたずらにはびこり、「大欲の人」が絶滅しかかっているのが悲しい現状である。大学の教師が企業の役員になれるように業務規定を自由化することもあってよい。しかし、それよりも前に社会的に重要な行動を目的としてかかげたNPOのリーダーの一員として参加することを欧米の多くの大学でそうしているように大学教師の職責のひとつに加え業績のひとつとみなし、報酬の算定基準にも入れるべきだろう。学会も学問の世界のNPOであるが、一般市民も含まれるNPOやNGOの中で資源や人材の確保に苦労しながら、さまざまな活動において指導性を発揮した経験もない人が教師として「市民の倫理」や「専門家の倫理を説いても学生は心からそれを本気で受け止めないであろう。学術的なNPOである学会活動にさえも「したがらない、させてもらえない」自称学者を教師として使っている大

学が少なくない現状であり、ましてや市民主導のNPOなどに参加したらない「オタク」教師が多い。教育現場を活性化し、多様性を確保し、成熟した教師を増すために大学教師にNPOの幹部として参画することを求めることは社会的な意義が大きい。

現行の憲法第15条は、公務員は全国民への奉仕者、すなわち、二宮尊徳の言う「大欲の人」、と規定している。しかし、教育や学習の現場では「大欲の人」のモデルがあまりにも少ない。学習の原点は「まねる」こと、すなわち、シミュレーションにあるのだ。特に、初等教育の場では理想の人間像を「まねる」ことが「育自」の基本である。モデル不在では人材育成は困難である。上級公務員がNPOのリーダーや「大欲の人」づくりをできなくなったことに主な原因がある。21世紀の市民社会を支える人づくりのため、学問が大欲の人づくりの本道にもどらねばならない。そのためには、大学でNPOのリーダー像に近づく行動選択モデルを自己の内部に形成する機会を与え、そのモデルによる行動選択が“なかなか気分よく、すてたものではない”ことを実感させるのが大切である。NPOづくりのシミュレーション&ゲームは「あの人のようになりたい」という「育自」のゴールとなる人間像のモデル不足で「大欲の人」づくりが困難になった教育現場に、仮想現実の人間像のモデルを多様に提供し、その意味を学習することを可能ならしめる。シミュレーション&ゲームは適切に設計されたものならば、それは市民としての心を育てるその人に固有の「心の保育活動」を行うことのできるパーソナル・テーマ・パークとして利用できる。

3 「大欲の人」づくりの学会活動にシミュレーション&ゲームを活用

社会の再編にかかわる政策づくりの意思決定に関する科学的知見の想像と教育にたずさわるのが政策研究である。個人や組織ばかりでなく社会でも選択の失敗は黒闇天の罰を受け、貧しさや不幸を招き、成功すれば吉祥天の恵みにより豊かさや不幸を招き、成功すれば吉祥天と醜い黒闇天は双子の姉妹の女神で必ず同時にあらわれる（西欧の2面神ヤヌスの東洋版）が両者を認知できる人はいないという。吉祥天に見とれていると黒闇天につかまって不幸になり、黒闇天を追い払うことに熱中しすぎると吉祥天も逃げてしまう事態を招くとされている。広い視野で狭い心にとらわれず、政策研究の豊かな理念を創造し、科学を駆使して黒闇天を大切にして彼女から学び、貧しさと不幸の回避方法の知見を授かり、吉祥天から教えを受けて豊かさと幸福を獲得する政策選択の方法の知見を求める政策評価を行わなければならない。行政評価が流行するまでは政策評価の研究は研究資源を握っている行政を敵にまわす愚考とされた。この事態は少しは変化しはじめている。異なった視

野を持つ学問の異種交配により研究成果をあげ、政策評価の研究の社会におけるプレゼンス（SP）を増進し、学会における学術的アイデンティティ（AI）を明確にし、教育や研究にたずさわる人々の活動の個人的なベネフィットを拡大し（PB）、政策評価の研究の付加価値を高めていく必要がある。本格的な政策評価の研究はいまだに“患者の楽しみ”にすぎない。これを乗り越えるには多くの研究者の協働として学会の努力が必要である。

そのためには創造的な活力のある研究者が多く参加する知的ネットワークである学会において政策評価の研究の促進を「大欲の人」づくりに結びつけるように活動企画がつくられねばならない。どのような学会でもその活動が活発なら学会活動はNPOの活動モデルとして機能する。シミュレーション&ゲームを効果的に活用してNPOの“良い手本”となる学会活動のあり方を示すことが要求される。NPOのモデルとなるためには、成熟した運営（Matured Management）により開かれた組織（Open Organization）を保ち、価値あるビジョン（Valuable Vision）を創造する活動を高く評価する気運を育て、効率性と革新性（Efficiency and Evolution）のバランスをとって、社会の変化をみずみずしく感じとり、新しい知見創造のMOVE（感動）をつくり出すことが大切である。ある領域の学会はその担当する範囲の知識の進化を効率化する機能を有している。政策評価の進化機構は前にも指摘したように社会の公共選択の進化を決定づけ進化のラマルク・プロセスの機能増進作用を持つ。ただし、その進化機能はひとつの学会では十分な強さも広がりも持たず、また、政策の選択にかかわる知見の創造にあたる学会活動への参加と監視が進化機能の健全さを保つのに有効である。進化の作用は、変異による創造、競争による選択、そして分岐による特化の三本立ての機能が結合されて形成されるといわれている。上述のMOVEは学会活動における進化の効率を高めるために重要である。

次頁に学会が市民社会づくりのためにMOVEするアクションプログラムの提案の要点を述べる。

- MM 新しい市民社会づくりを担うのは異なった市民が集まって構成している多種多様な NPO であり、その NPO の運営を成熟させるためのノウハウを教えるマネジメントスクールが必要なので、適当な機関と協力し、学会活動の一環として「NPO マネジメントスクール」を実現し、環境 NPO マネジメントのシミュレーション&ゲームを最大限活用する。
- 00 一般市民や行政官僚など学術創造の場から離れて生活している人々とも交流し、参加を求め、研究成果の情報を開示して、学会の Social Presence を高め、また、政策ニーズの変化や政策評価の弱点をさぐるゲームを多種多様に用意し、公共施設ばかりでなく、ホームセンターなどスペースのゆとりがある民間施設とも協力し、子育て中の母親や高齢者など一般の市民参加の場には出席しづらい人々にも政策評価のシミュレーション&ゲームに参画してもらって、多くの一般市民から直接政策ニーズを学習できるような場としていく。
- W 日本の歴史・文化をほこりをもってになう気概ある日本人づくりの教育のあり方に貢献する活動を行う NPO づくりを多くの学会の協力事業として展開し、NPO づくりには歴史や文化を扱うゲームを活用し、社会に還元する人づくり活動をビルトインする。また、伝統的な虫の目科学と革新的な鳥の目の研究を両立させる新しいパラダイムの政策科学の創設を関係ある大学や学会の知識や情報を結集し協力し、鳥の目研究企画づくりゲームを利用し新しい研究ビジョンづくりに活用する。
- EE 政策評価についてインターネット上に第一線研究者が協働する仮想研究所 (Virtual Lab) を構成し、その活動に市民の参加を求め、Full, Free, Fair な市民参加で、市民の間でコンフリクトの発生する NIMBY 問題を扱う。Informed Consent による政策形成の実験的プロジェクトを設定し、完全な情報開示のもとで事業の取り扱いに関する合意形成ゲームで市民の政策評価に関する学習プログラムをつくる。

「大欲の人」づくりには大学の教育現場の協力が不可欠であるが、多くの学会がこのプロジェクトに積極的に取り組むことは、多くの大学の協力を確保しつつけるのに有効である。市民の学習塾として学会の場を開放することにより、学会が市民監視のもとで緊張を維持した効率的な活動ができるばかりでなく、市民にも異なった大学提供する「大欲の人」づくりのプログラムを冷静に相対比較を行う「目」を与え自己に適したプログラムを選択できる機会を増大するので、有益である。

4 市民のための「三福の原理」を実行する学問をサポートするゲーム

計画行政は幸福になる人々を増やすこと、特に、他者や政府に依存することなく、自己責任で幸福づくりができる人々の比率を向上させることを本来の目的としている。計画行政の基盤となる政策評価に役に立つあらゆる学問は人々の幸福づくりを支援する情報や知識の産出や伝達のためにある。政策科学や政策情報学などの学問領域は社会人を受け入れ、幸福づくりの名人を市民のモデルとして養成するのが望ましい。不況は倒産による失業など不幸な状況に直面する人をつくり出す作用はあるが、それよりも、個人的には経済的な豊かさを保ったままの現在の不況では「あなたよりわたしのほうが不幸だ」という不幸ぶりっこのゲームをやる人々を増やす傾向が大きい。幸田露伴は幸福になるのが上手な人について努力論（露伴全集第27巻収録）の中で書いている。この努力論の中で、幸福づくりの名人は幸福好きであり、借福、分福、植福の「三福の原理」によって行動し、この原理による行動は幸福づくりを自分でやる人々を増やす、と露伴は主張している。政策評価にかかわる学問は、「三福の原理」を尊重して活動しなければならない。

不況が長期化して不幸好きが増えるのは困ったものである。長びく不況下でも情報システムの整備は進展し、ネットワーク社会と特徴づけられる状況が出現しつつある。情報システムは「情に報いる」システムなので本来、幸福好きの人々につかってもらうのが社会のためであるが、不幸好きの「心の病気」にかかった人々が、不幸を押し売りするのに使っている事態が数多く報告されている。不幸好きの住民を市民にすることは出来ない。ましてや、NPOのリーダーとして活動することを期待することもありえない。三福の原理で行動する幸福好きの人々を増やすことが不況脱出の確実な道である。豊かさは、特に日本が歩んできた豊かさへの道は、何が満たされないときに不幸かという不幸への感性を鋭くし、幸福づくりの知恵を喪失させてきた。教育現場は不幸の条件を教える「不幸教育」に墮落してきた。「幸福教育」は古いとされバカにされ捨てられてしまった。「不幸教育」を脱却し、「幸福教育」の強化が必要である。借福ゲーム、分福ゲーム、植福ゲームと、そして三福ゲームを開発し、露伴が望んだように幸福好きの人々を増やす試みを教育現場がしなければならない。シミュレーション&ゲームは幸福教育の実習に進む準備として演習の方法を与えるものである。

借福とは自己の支配できる福（自分の知人、資源、知識、資金、空間など）をその時の自分の欲望を満たすだけのために使ってしまふことなく、他の人、他の時のために、惜しんで残しておく、ということである。マルチメディアネットワークに加入し、自己の設備や空間を使って「情報塾」をボランティアで開きネットワークを増やすなどをすれば、借福になる。分福とは借福によって蓄えられた幸福づくりの資源を他者に分け与える、と

ということである。すなわち、大欲の人として行動せよ。ということになる。マルチメディアで新しいビジネスにチャレンジしようという人に、自分の知識、資源、信用などを分け与え新しいビジネス作りに協力すること、などは分福にあたる。学会の場で多くの研究者が協力してNPO マネジメントスクールとして機能することなどは分福活動である。

植福とは、借福によって積み立てた福の資源を自分が収穫することができない未来により大きな福となって実ることを願って「投資する」、より具体的には「未来の人々の幸福づくりのために現有の資源を寄進する」ことを、意味する。自分の負担で自分の設備や空間を用い、未来の情報高感度人、情報技術創造者を養成する「情報寺子屋」を運営すること、などが植福にあたるであろう。大学や学会がNPO からリーダー候補生を預かってリーダー養成の学習塾としてボランティア活動を行うなども植福にあたる。三福の原理を幸福づくりの名人として実践しなければならないのは公共機関である。ところが、市民のニーズとかけ離れた規則や基準で事をはこび「お役所仕事」で不幸の押し売りばかりやっている。これを反転させ、行政や大学を幸福づくりの三福機関としなければ情報社会の「配当」は市民づくりに結びつかない。その第一歩としてインフォームドコンセントにより本当の市民が完全な情報開示にもとづいて Full, Free, Fair な参加をする計画行政を効率よく実現できる情報システムを装備しなければならない。そして学問の府、学会や大学こそが、市民の側に立って政策評価を行い、その成果を活用して三福の原理の実行を支援しなければならない。

新しい学問がひとつのディシプリンとして成立し、社会から活動資源の分配を受けるだけの認知を獲得するには、その学問の基礎となる思想とそれを反映した哲学が社会的に認知され(根)、これらの基盤の上に学問の理念とそれを支える理論が学術的に承認され(幹)、そして、理論を駆使した方法や技術が実務的に応用される(花)、という三層構造の学術的なコンセプト・アーキテクチャが完成する必要がある。新しい学問の創造を行う研究は、これらのアーキテクチャのいずれかの層をつくる小さなレンガ(知見)を手作りで焼き、ひとつずつ組み立てていくという作業を持続することでしかできない。シミュレーション&ゲームのモデルづくりも同じである。個々のレンガづくりが全体として何を構築するかが問題である。根や幹がしっかりしないと学問はあだ花づくりをやることになってしまう。学問の場は教育の面では「大欲の人」づくりを忘れて「少欲の人」への知識の切り売りの場と墮落し、研究の面では「虫の目」研究に明け暮れて、その成果の社会的意味、政策評価への関連などに目をつぶって「鳥の目」研究ではなくなってしまった。それは学問が思想に立脚した哲学という強い基盤を構築して研究者の集団ばかりでなく一般市民とも共有し社会的な認知を広く獲得する努力を怠り、その基盤の上に理念の体系を描いてさまざまの個別理論の設計図として位置づける思考や情熱を失ったところに起因している。

「机上の空論で役立たず」と学問知らずの二世社会人が思想と哲学および理念と理論という学問の根幹を理解する知的な努力を怠って、財界の発言によくあるようにスーパーで日用品を買うような感覚で学問の成果を要求し、それを満たさないから役立たずと誹謗中傷されるのを恐れて、方法、手法、技術などの花づくりに熱中した「根なし」、「幹なし」の学問をやっているのが、現在のわれわれではないのか。根幹のすわっていない学問の場で「大欲の人」づくりはできない。二宮尊徳や幸田露伴のイメージした人々の高い志を満たす幸福づくりに貢献する活動を行い、学問が思想や哲学という「根」をしっかりと持ち、その上に「理念の構図に位置づけられた理論」という太く実質のある「幹」を生長させることを願う。これからはアカデミズムの中だけで「根」や「幹」を育成するのではなく、市民の幸福づくりを支援する「三福機関」として学会が役に立つことを市民に実感してもらい、シミュレーション&ゲームが社会の意思決定プロセスの進化に市民の Full, Free, Fair な参加を可能ならしめる方法なのだ、という認識を市民と共有していきたい。吉田松陰や福沢諭吉がそうしたように、市民と共同事業として学問の根幹づくりをしていくことが大切である。

参考文献

郭 思勤, 熊田禎宣, 富山慶典, 「迷惑施設の計画参加における住民意見集約方法の一つの提案 高レベル放射性廃棄物処分事業の組織づくりを事例として」

Alan Weatherall, Jay Nunaker 著(関口義一, 比嘉邦彦, 佐藤完治, 米津治彦, 佐川真 共訳), 「eミーティング」, 第9章『教育と訓練』P.99

熊田禎宣 監修, 計画理論研究会 編, 「公共システムの計画学」, 序章『政策評価の理論化による自治の向上』P.1, 第12章『プランナー研修ゲーミング・シミュレーション開発のための設計要件 計画情報の相互作用からの観点』P.194

Tadao Miyakawa, 「The science of public policy」, Chapter 9 『Public participation in decision making: a three-step procedure』P.190

小林宏一, 田村紀雄, 福村晃夫, 前川守, 浜田純一, 多賀谷一照, 太田敏澄, 前田隆正, 松行康夫, 原淳二郎, 熊田禎宣, 「社会情報学のダイナミズム」, 熊田禎宣, 田中美子, 劉継生, 第10章『「囚人の情報学」としての社会情報学』P.175

第1部

ゲームが社会的問題解決能力の育成に対し与 える効果に関する調査

第1部 社会的問題解決能力の育成におけるゲームの効果に関する検討

? ガーラフレンドに見られるゲームマニアによるソフト評価の分析?

序章

1-0 調査研究の背景と目的

今日、従来の大企業を中心とした大組織ビジネスの問題が指摘され、起業やベンチャービジネスの必要性が叫ばれている。それに伴って、上司などに指示されたことだけを受動的に処理するのではなく、主体的に問題解決に取り組み、柔軟に思考し、計画や戦略を立て、創造的な解決をする能力の育成が急務と考えられている。「テレビゲームあるいはテレビゲームのプレイ経験」はこのような社会的問題解決能力の訓練になるものと見られるので、その効果を検討する。

一般的にゲーム性とシミュレーション性をもつすべての意味の「ゲーム」(教育目的のゲームやゲーミング・シミュレーション、テレビゲームなど)においては、プレイヤーは、ゲームのなかに再現・描写されている世界観や歴史的背景などの文脈情報を理解し、構造化し、さらにこれらの情報をゲームのなかでの様々な役割(テレビゲームにおいてはキャラクター)の視点から解釈し、その立場において最も有効な手段・選択を行なわなければならない。とりわけテレビゲームの中で行なわれる、このような複雑かつ高度な問題解決は、ゲームそれ自体の楽しさや興味深さといった報酬とともに、繰り返し行なわれるものである。ある領域に固有の知識やスキル、能力などは、十分に獲得されることにより別の領域にも般化するとされることから、テレビゲームをプレイする中で培われた問題解決能力は、ゲーム場面を超えて様々な社会場面における問題解決能力を高める可能性をもつと考えられるのである。しかしながら、テレビゲームが社会的問題解決能力に与える効果については、これまでほとんど検討されていない。

そこで、本研究では、テレビゲームの社会的問題解決能力の訓練ツールとしての有効性を明らかにする第一歩として、テレビゲームのプレイ経験の豊富なゲームマニアを対象とするアンケート調査を行い、テレビゲームの有効性についての仮説を生成しようとした。そのため、テレビゲーム経験の豊富なゲームマニアの認識や実感を重視し、彼らが自分の経験に基づき、テレビゲームが社会的問題解決能力の育成に効果を持つと思っているのか、もし効果があると感じているのであれば、どのようなソフトが、どのような理由で、効果的だと考えるのかを検討し、分析を加えた。このような検討によって、研究者の目からは見えにくい、プレイヤーの視点からの考察を得ることが可能となる。具体的な方法としては、ゲームマニアに社会的問題解決能力について説明した上で、その育成に効果があると感じるソフトをいくつか挙げ、ランキングをつけてもらい、なぜそのソフトが効果的だと思ったのかについて、彼ら自身の理由づけを求めた。理由づけの際には「テレビゲームは社会的問題解決能力の育成に効果を持つと思いますか? それはなぜですか?」といった漠

然とした聞き方をすると、回答も漠然としたものになりがちであるので、より豊かな反応を引き出すために、個々のソフトに注目した質問方法を採用することにした。

また、本研究では通常のアンケート調査で用いられる尺度測定法（研究者の側が作成した質問項目に対し回答を求める方法）は用いず、自由記述に近い形式を採用している。これは、研究者の側がなんらかの認識枠組みをあらかじめ設定することによって、調査対象者の回答の幅が狭まり、多様な仮説の生成が制約されることを避けるためである。本研究のように仮説生成的なアプローチを取る場合には一般に、大きな枠組みで検討するほうが望ましいと考えられる。

調査対象者の抽出にあたっては、インターネット上のネットワーク・ソサイエティである「ガーラフレンド」(<http://www.friend.ne.jp/>)を利用することとする。ガーラフレンドでは、ユーザーはフォーラムや掲示板、ウェブサイト、チャットなどに自由に参加したりこれらを開設したりできるようになっている。ガーラフレンドが含むテーマは多岐にわたっているが、テーマごとにまとめられているため、ユーザーは自分の興味関心にあったページを容易に探すことができる。テレビゲームに関するサイトも開設されており（「ゲーム」(<http://www.game.friend.ne.jp/>))、このサイト内に自分自身のウェブサイト(My ページ)や掲示板(My ボード)を開設・運営しているユーザーから、調査対象者を抽出することとした。本研究はその内容上、テレビゲーム経験が豊富な対象者を抽出する必要があるが、このような特性は、通常の抽出方法のように、電話帳や有権者名簿などの情報源から前もって調べるのが難しいため、このような方法を用いることが有用であると考えられる。

また、本研究では、アンケートフォームの郵送・回収にあたり、電子メールを使用する。電子メールやウェブ上に設置されたアンケートフォームを用いた調査は、通常の郵送調査と比べ、回収率が低くなるという欠点はあるものの、実施が容易な点、回答者の負担感が小さい点、回答が承認欲求によって歪められることが少ない点などで有効な方法である。

本研究は、「1 社会的問題解決能力の育成におけるゲームの有効性に関する評価事例」および、「2 社会的問題解決能力の育成におけるゲーム経験の効果に関する認識」の2部構成である。1では、ゲームマニアが、自分の経験に基づいて、社会的問題解決能力の育成に有効だと感じると回答したゲームソフトを集計し、どのようなソフトが有効と評価されるのか分析する。2では、1で挙げられたソフトのそれぞれについての、ゲームマニア自身の理由づけに着目し、そこで言及されるテレビゲームの機能について分析することにより、テレビゲームでのプレイ経験が、なぜ、どのようにして、社会的問題解決能力を育成すると考えられるのか、そのプロセスについて考察し、仮説生成を試みる。

第1章

1 - 1 . 社会的問題解決能力の育成におけるゲームの有効性に関する評価事例

1 - 1 - 1 ガーラフレンドに見られるゲームマニアによるソフト評価

(1) 目的

ガーラフレンド内に自分のウェブサイトや掲示板を開設・運営しているゲームマニアの実感あるいは認識として、社会的問題解決能力の育成に効果を持つと思うゲームソフトについて、メールを通じたアンケート調査により明らかにする。

(2) 方法

1) 対象

ガーラフレンドのゲームに関するサイト内に、自分のサイト(My ページ)を開設しているユーザーと、掲示板(My ボード)を運営しているユーザーのうち、アンケートへの回答が可能と考えられる高校生以上の者で、アンケートフォームを送信可能なメールアドレスを公開している者 66 名を対象とした。そのうち、25 名があて先不明などの理由でアンケートフォームの送信ができなかった。最終的に、回答の得られた 9 名を分析対象とした。したがって、回収率は 22%であった。仮説検証的な研究と異なり、本研究のような仮説生成的な研究では、調査対象者が多数である必要性は相対的に少ない。

2) 調査内容

調査対象者に、社会的問題解決能力の育成に有効だと思うゲームソフトのトップ 5 を挙げ、ランキングをつけるよう求めた。その際、対象者自身の実感、直感に基づいて、「効果がありそうだ」と思うものを挙げさせた。

なお、アンケートフォームの全文を、資料 1 に添付した。

3) 調査時期

2001 年 3 月

4) 手続き

対象者のメールアドレスにアンケートフォームを送信した。アンケートの回収率を上げるために、回答者には謝礼を送ることを明示した。

(3) 結果

本研究で調査対象とした9名のゲームマニアのすべてが、社会的問題解決能力の育成に有効なソフトを挙げることができた。対象者の回答に挙げられたゲームソフトの一覧を表1-1-1に示す。回答での順位に関わらず、1回名前を挙げられた場合に1カウントとした。これを見ると、ほとんどのソフトが単一の対象者により挙げられており、特に有効と評価されたソフトは見られなかった。

そこで、これらのソフトをジャンル別に分類した。結果を表1-1-2に示す。その結果、シミュレーションが13カウントで最も多く挙げられ、次にロールプレイングゲームが9カウントであった。アクション(6カウント)、パズル(5カウント)がそれに続いていた。シミュレーションには恋愛シミュレーション(ときめきメモリアルなど)が4カウント含まれていた。

表 1-1-1 ソフト名とカウント数

ソフト名	メーカー	カウント数
AGE of EMPIRES	(Microsoft)	1
A列車で行こう	(アートディンク)	1
BAROQUE	(スティング)	1
EVE burst error	(シーズウェア)	1
METAL MAX RETURN	(データイースト)	1
Nights into dream	(セガ)	1
X I (サイズ)	(SCE)	1
アーク・ザ・ラッド	(SMC)	1
アジト	(バンプレスト)	1
アンジェリーク	(コーエー)	1
エクソダスギルティ	(シーズウェア)	1
エターナルメロディ	(メディアワークス)	1
お絵かきパズル	(サクセス)	1
クロノトリガー	(スクウェア)	1
スーパーロボット大戦シリーズ	(バンダイ)	1
ゼルダの伝説	(任天堂)	1
ソロモンの鍵	(テクモ)	1
ときめきメモリアル	(コナミ)	1
ドラゴンクエストシリーズ	(エニックス)	1
不思議なダンジョン	(チュンソフト)	2
バイオハザードシリーズ	(カプコン)	1
ビートマニアシリーズ	(コナミ)	1
ファイナルファンタジー～紋章の謎	(任天堂)	1
ファイナルファンタジー	(スクウェア)	1
ポポロクロイス物語	(シュガー&ロケッツ)	1
モンスターファーム	(テクモ)	1
リバーシ	(サクセス)	1
三国志等の歴史シミュレーションゲーム	(光荣)	1
紫禁城	(サンソフト)	1
出口をさがして	(不明)	1
卒業2 - neo generation -	(リバーヒルソフト)	1
桃太郎電鉄	(ハドソン)	1
風のリグレット	(ワーブ)	1
牧場物語	(ビクターエンタテインメントソフトウェア、パルティ)	1
魔神転生	(アトラス)	1

表 1-1-2 ジャンル別のカウント数

ジャンル	カウント数
シミュレーション	13
(恋愛シミュレーション)	4
ロールプレイングゲーム	9
アクション	6
パズル	5
その他、不明	3

(4) 考察

まず、本研究の結果、ゲーム経験の豊富なゲームマニアは、テレビゲームが何らかの形で社会的問題解決能力の育成に効果を発揮し得ると認識していることが示された。これは、ゲームの中で繰り返し行なわれる複雑で高度な問題解決が、ゲーム場面を超えて一般的な社会場面にまで般化するだろうという予想と一致するものであった。

次に、ゲームマニアから、特に有効であると認識されるゲームソフトについては、多くのゲームマニアから共通して挙げられるものは見られなかった。これは、それぞれのプレイヤーが、独自の興味関心からプレイするソフトを選んでいるため、興味の対象領域が一致しなかったためと考えられる。しかし、個々のソフトをジャンルに分類してみたところ、シミュレーションとロールプレイングゲームが特に高く評価されているという傾向が見られた。これら2つのジャンルのゲームは、一般的に文脈が複雑で、登場するキャラクター数も多く、それぞれのキャラ、あるいは場面ごとに、有効な選択肢が異なることが多い。したがって、これらのゲームをクリアするためには、複雑な文脈を理解し、それぞれのキャラの視点に立って、その場面でもっとも有効な解決策を考えなければならないといえる。このような問題解決を繰り返すことにより、一般的な社会的問題解決能力が育成されると、多くのゲームマニアによって評価されたのであろう。この結果は、ゲームマニアは、複雑で高度な問題解決ほど、社会的問題解決能力の訓練になると認識していることを反映したものと考えられ、予想に一致したものと見えよう。

もう1つ特筆すべき点としては、恋愛シミュレーションゲームが、社会的問題解決能力の育成に有効であると評価されたことである。マスメディアなどで行なわれるテレビゲームの影響に関する議論では、恋愛シミュレーションゲームは、「女性をモノのように扱う」あるいは、「伝統的な性役割観を強化する」などの理由から、むしろ悪影響を及ぼすものとの意見が多く聞かれる。しかしながら、ゲームマニアの認識はこのような「一般論」あるいは「常識」とは対照的に、その訓練ツールとしての効果を高く評価している。たとえば、「バランスの取れたパーティ編成と、育成、キャラ同士の相性と考える要素が多い」、「先を予測するための細かいデータや(ゲーム内での独自の)法則をゲーム中に見つけていかなければならず、ゲーム中に出てくるキャラクターの会話や表情などの変化に常に気をつけていなければ、よい結果が出せない」など、シミュレーションゲームの特徴の中でも、特に対人関係における問題解決に効果を期待する声が聞かれた。また、先述の女性をモノのように扱う、性役割観の強化といった悪影響論とは全く対照的に、「恋愛方法にもいろいろあるということを学ぶことができる」、という意見も聞かれた。これらの意見は、ゲーム経験が豊かなゲームマニアであればこそ、得ることのできた洞察であろう。

第2章

1 - 2 . 社会的問題解決能力の育成におけるゲーム経験の効果に関する認識

1 - 2 - 1 ゲームが社会的問題解決能力に影響するプロセス

(1) 目的

ゲームマニアが「1 . 社会的問題解決能力の育成におけるゲームの有効性に関する評価事例」で明らかとなった認識・評価を持つに至った理由づけに着目し、それを分析・解釈することにより、ゲームが社会的問題解決能力に影響するプロセスについて考察する。

(2) 方法

1) 対象

ガーラフレンドのゲームに関するサイト内に、自分のサイト(My ページ)を開設しているユーザーと、掲示板(My ボード)を運営しているユーザーのうち、アンケートへの回答が可能と考えられる高校生以上の者で、アンケートフォームを送信可能なメールアドレスを公開している者66名を対象とした。そのうち、25名があて先不明などの理由でアンケートフォームの送信ができなかった。最終的に、回答の得られた9名を分析対象とした。したがって、回収率は22%であった。仮説検証的な研究と異なり、本研究のような仮説生成的な研究では、調査対象者が多数である必要性は相対的に少ない。

2) 調査内容

「1 . 社会的問題解決能力の育成におけるゲームの有効性に関する評価事例」において、調査対象者が、社会的問題解決能力の育成に有効だと思うゲームソフトを挙げる際に、なぜ効果的だと思ったのか、そのソフトのどんなところを評価したのかを、5つのソフトのそれぞれについて回答を求めた。また、対象者自身やその友達の実体験として、「ゲームでのこんな経験が、こんな場面で役に立った」という体験談、意見などについて自由記述での回答を求めた。

なお、アンケートフォームの全文は参考資料に添付した。

3) 調査時期

2001年3月

4) 手続き

対象者のメールアドレスにアンケートフォームを送信した。アンケートの回収率を上げるために、回答者には謝礼を送ることを明示した。

(3) 結果

「1. 社会的問題解決能力の育成におけるゲームの有効性に関する評価事例」の分析において、それぞれのソフトごとの評価に全体的な傾向が見られなかったことから、本研究においても、評価の理由づけをジャンルごとに分析することとした。

シミュレーションゲーム

シミュレーションゲームを挙げた理由の多くは、「先を予測すること」と「計画性をもって考える」必要性に集約された。

No.8 「『将棋』に似たような同じような感じで、先を予測して先手を打って勝利を得る事を楽しむもの」

No.6 「目的達成のため、人材投与、他国との同盟、戦争など情報の正しい把握とその活用法が重要視される。現状における問題の把握と対処法の検討等が必要」

No.4 「敵の弱点を見定め、自民族を強化していかなければならない。しかも、時間はリアルタイムで進んでいくので、計画的に行動しなければならない。」

No.4 「適当にやっていると成功しないのである。つまり、プレイヤーは計画性を持ってプレイしなければならない。そういった中でプレイヤーは様々な試行錯誤を強いられる。」

No.6 「見方と敵のユニットの状態、相性、地形の把握など、得られる情報を元に戦略を練って敵を倒す。考える要素が多い。」

No.8 「『戦略(戦術)シミュレーションゲーム』は、ただなんとなくゲームを進めて行ってもうまくいかず、よく検討した上で行動しないことには、良い結果が出ないので。嫌でも考えて行動する訓練になると思うので。」

一方で、恋愛シミュレーションゲームについては、シミュレーションゲームの一部であ

りながら、一般的なシミュレーションゲームとは少し異なる理由づけがなされた。それを端的に表しているのは、機械的に「合理化されたパターンを繰り返」しているとうまく行かず、「変化に常に」「神経を使」わなければならないから、という理由づけであった。

No.8 「それまで多くのゲームの解決法であった「完全に合理化されたパターンを繰り返す」ような行動をしていると、自然に失敗へと向かっていくという、自分の中でかなり新しいゲームでした。『機械的な行動』が通用しないため、常に神経を使わなければいけないところが、良いと思います。」

No.8 「先を予測するための細かいデータや（ゲーム内での独自の）法則をゲーム中に見つけていかなければならず、ゲーム中に出てくるキャラクターの会話や表情などの変化に常に気をつけていなければ、よい結果が出せないゲームだと思うからです。」

同様に、「相手の個性の尊重」ともとれる理由づけもみられた。

No.1 「恋愛方法にもいろいろあるということを学ぶことができると思う。各人が求める言葉が違うので、実生活での会話の勉強にもなると思う。」

No.6 「バランスの取れたパーティ編成と、育成、キャラ同士の相性と考える要素が多い。」

ロールプレイングゲーム

ロールプレイングゲームを挙げた理由の多くは、問題を「様々な角度から」「柔軟に思考」し、判断は「すべてプレイヤーに委ねられている」というものであった。

No.4 「このゲームで、何が問題であるかなどの判断は、すべてプレイヤーに委ねられていると言ってもいい。このゲームでは、プレイする者を様々な角度から問題を見据えさせる事が出来るようになっていて、あらゆる解決法を考えさせられる。」

No.5 「わからないコトもわからないままで終ることが多く推測して探索するしかない。登場人物のセリフや行動を注意深く観察し、何をすればいいか推測して進ませるしかない。」

No.4 「このゲームではどう進めるかは、プレイヤーの判断に任せられるのである。」

No.5 「それぞれの時代で得た知識をうまく利用するには、かなりの柔軟な思考が要求され常識に捉われすぎると、全く進めなくなる。」

アクションゲーム

アクションゲームを挙げた理由の多くは、「試行錯誤」と「創意工夫」に集約された。

No.2 「ヒントはほとんどないので、試行錯誤をしなくてはなりません。また、先に進むほど以前の仕掛けの応用が必要になっていきます。」

No.2 「ゲームを進めるためには、行動の仕方、道具の使い方などをプレイヤー自身で学んでいく必要があります。」

No.8 「考えずに技術だけでやろうとすると、非常に先に進むのが難しくなっていて、嫌でも工夫をしなければいけないようになっているので。」

パズルゲーム

パズルゲームを挙げた理由の多くは、「忍耐力」の必要性に集約された。

No.1 「単調な作業の繰り返しによって、忍耐力が養われると思う。」

(4) 考察

本研究の結果を踏まえ、それぞれのジャンルが社会的問題解決能力のどのような部分に貢献し得るのか、その可能性について仮説生成を試みる。社会的問題解決能力の要素としては、主に、何か問題が生じた時に、主体的に取り組む、柔軟に思考する、計画や戦略を立てる、創造的な解決をする、ことができるという4つが考えられる。ゲームマニアは、これら社会的問題解決能力の4要素に対し、ゲームのどのような機能が貢献し得ると認識しているのかの以下に分析を加える。

まず、シミュレーションゲームについては、その有効性の理由の多くは、「先を予測すること」と「計画性をもって考える」必要性に集約された。「適当にやっていると成功しない」ので、成功するためには「嫌でも考える」ようになるため、ここでの訓練が、一般的場面での社会的問題解決能力の育成につながると認識されたと考えられる。これらの機能は、主に 計画や戦略を立てる能力の育成に効果を発揮すると考えられる。

一方で、恋愛シミュレーションゲームについては、シミュレーションゲームの一部でありながら、一般的なシミュレーションゲームとは少し異なる理由づけがなされた。それを端的に表しているのは、機械的に「合理化されたパターンを繰り返」しているとうまく行かず、「変化に常に」「神経を使」わなければならないから、という理由づけや、「相手の個性の尊重」ともとれる理由づけであった。特に対人関係における問題解決の際には、相手の立場にたつてその考えを読み取り、そこでふさわしい選択をする必要がある。恋愛シミュレーションゲームは、4つの要素のどれに対応するというのではなく、社会的場面の領域について、特に対人的な問題解決能力の育成に有効であると考えられる。

ロールプレイングゲームを挙げた理由の多くは、問題を「様々な角度から」「柔軟に思考」し、判断は「すべてプレイヤーに委ねられている」というものであった。これらの機能は、主体的に取り組む能力、及び 柔軟に思考する能力に対応していると考えられる。

アクションゲームを挙げた理由の多くは、「試行錯誤」と「創意工夫」に集約された。これらの機能は、主に 主体的に取り組む能力、柔軟に思考する能力の育成に効果を発揮すると考えられる。

パズルゲームを挙げた理由の多くは、「忍耐力」の必要性に集約された。この機能は、社会的問題解決能力の4要素のどれにも当てはまらないが、同時にどの要素にも必要不可欠な基礎的能力の育成に貢献するものといえよう。

以上から、テレビゲームは社会的問題解決能力の育成に有効であり、しかも、ジャンルごとに異なる機能がある可能性が示唆された。今後は、ゲームソフトのジャンルを要因に加えた実証的研究により、因果関係にまで踏み込んだ研究を積み重ねることが必要であろう。

第2部

ゲームセンターリピーターによる 新しいコミュニティ形成の調査

第2部 ゲームセンターリピーターによる新しいコミュニティ形成にみられるゲームの社会的効用の分析に関する調査研究

序章

2-0 本調査研究の概要

本小委員会は、「ゲームセンターリピーターによる新しいコミュニティ形成にみられるゲームの社会的効用の分析」について調査研究を行なった。

2-0-1. 「ゲームセンターリピーター」とは？

アーケード・ゲームのプレイヤーには、特定のゲームセンターに集中して常連となる「リピーター」と、ときどき気が向いたときにのみ訪れる、いわゆる「一見の客」がいる。ここでは前者のタイプを調査対象としている。彼らは継続的なゲーム・プレイを重ねながらコミュニケーションを行い、仲間集団を形成することがある。そこで、ゲームによるコミュニティ形成について検討するために、ゲームセンターのリピーターは適する対象者となる。

一方、後者のタイプのプレイヤーも、広い意味ではゲームセンターにおいて、その場のコミュニケーションに関与していることを忘れてはならない。しばしの間、そこにいる他のプレイヤーたちと同じ空気を吸い、一緒にプレイをしたり、他者の上手なプレイを觀賞する「ギャラリー」になることで、楽しい雰囲気を共有しあい、かつ、お互いが場の雰囲気を構成する部分となりながら、直接、間接に何らかの交流を行なっていると考えられる。場を共有することによる、こうした形のコミュニケーションのあり方については、識者によるいくつかの指摘があり、メディア研究やコミュニケーション論の分野に新しい課題を提出しているものの、まだ定まった研究が行なわれているとは言いがたい状況である。しかも、ゲーム・プレイヤーの場合、リピーター行動をとるプレイヤーと、一見の客の明確な線引きさえ、実は定義されていないのが現状である。ある人物がリピーターであるとはっきりわかるのは、それこそ毎日訪れ長時間滞在する一部のマニアだけである。だが、「リピーター＝マニア」と言えるのか？ たとえ月に1度しか、特定のゲームセンターを訪れなくても、本人が好んでゲームセンターを訪れているならば、常連の一種とみなされるだろうし、本人にもそうした意識が存在するだろう。また、ゲームセンターを訪れる回数は少なくとも、家庭用ゲーム機でアーケードと共通のゲームタイトルをプレイして親しみ、ときおりゲームセンターで友だちと時間を共有するようなタイプも存在するのは事実である。

彼らは自分たちをあまり「マニア」とみなしながらない。ゲーム・プレイヤー、特にマニアの社会的認知が、根拠もなくかなり低いこともあるからだ。だが、「マニア」ではなくとも、主たる趣味はゲームであり、ゲームをほとんどプレイしない人たちから見れば「ゲーマー」と呼ばれてもおかしくないプレイヤーの中に、プレイスキルの上級者がいることさえある。また、常連でもマニアでもなくとも、ゲーム・プレイにおいて好成績をお

さめたとき、ひそかに自分のスコアを筐体に登録していく者もいる。ゲームセンターでリアルタイムにお互いの姿を見たことがなくても、スコア・ネームと数値において、暗黙の切磋琢磨が行なわれ、非同期的なコミュニケーションが行なわれていたりする。

そこで、本研究では、「ゲームセンターリピーター」自体をいったん広く捉えた上で、その後、よりコアな層の事例研究を検討する形になっている。

2 - 0 - 2 . 第2部の構成

本委員会のメンバーは、以下のとおりである。

京都大学大学院	助教授	松井啓之
東京工業大学	助教授	遠藤 薫
東京工業大学大学院	助手	佐藤哲也
千葉商科大学	講師	福田泰子
日本大学	講師	田中正秀
顧問名古屋大学	教授	広瀬幸雄

第2部の構成は、まず2 - 1で松井により、コミュニティの定義の検討とゲーム・コミュニティの一般的な特徴を考察する。ここでは、一見の客をも含み、ゲームセンターという場そのものに共に存在する者、また、スコアの読みあいのようにタイムラグを含みながらもマイペースで交流しあう者両方を対象とし、それらを分類する枠組みが提示される。そこでの実りはコンピュータ・ゲームのみならず、伝統的な囲碁、将棋、麻雀といったゲームにおいても、アーケード・ゲームに共通するようなプレイの場や関係性が見出されるのではないかという仮説である。よって、本研究では、伝統的な「ゲーム場(2 - 1を参照のこと)」と、今日の「ゲームセンター」を両方射程に入れ、それぞれの比較対照をも試みることとなった。

2 - 2では、遠藤により、コンピュータ・ゲーム(全般)のプレイヤーの質問紙調査結果の分析が行なわれた。ここでは、アーケード・ゲームとそれ以外のコンピュータ・ゲームの関係が、プレイヤーの視点から明らかにされる。また、調査対象者は一般の大学生のゲーム・プレイヤーである。もちろん、高頻度にゲームに接触している層も結果として含まれているが、最初からマニア層を抽出したわけではない。これにて、ゲームセンターリピーター像もマニアックな層に限定せず、広く検討することが可能となっている。そして、興味深いことに、これら一般の対象者が、巷で言われるようなゲームのネガティブ・イメージをあまり抱いていないこともわかった。もはや、ゲーム・プレイヤー悪玉論は意味を失いつつあるようである。

2 - 3では佐藤により、伝統的なゲームのゲーム場を訪れるプレイヤー対象の調査が行なわれた。ここでも、あらかじめコアな客層に限定せず、プレイヤー像を描出することに成功している。こうしたゲームに夢中になるのは社会的に普通の生活を送っている人でもあることで、比較的高頻度で長時間のプレイを行なっているデータも報告されている。

そして2 - 4では、福田により、どちらかといえばコアなゲーム・プレイヤーたちによ

るコミュニティ形成の事例分析が行なわれた。対戦格闘ゲームの盛んなゲームセンターの事例とコナミの「ダンス・ダンス・レボリューション」のゲーム・コミュニティの事例をとりあげ、社会現象となった2つのゲームタイプのプレイヤーたちのコミュニケーションを比較対照している。ゲームがプレイヤーのコミュニケーションを促す構造をもち、かつ、ゲームセンターがプレイヤーをつなぐ場として存在することが明らかになる一方で、両事例ともに、ほかにコミュニケーション・ツールが介在していることが重要である。コミュニケーション・ノートやインターネットといった形で、匿名的で非同期に、テキストや画像などの、ゲーム・プレイそのもの以外の情報交換をしながらコミュニティが形成されてゆく。ここからは、近年台頭しつつあるネットゲームの流れも暗示されてくるだろう。

2-5において、田中は、ゲームセンターのゲームタイトルを供給しているメーカーサイドにヒアリングを行い、対戦格闘ゲーム、ダンスシミュレーション・ゲーム（広くは音楽シミュレーション・ゲーム）、ネットワーク・ゲームについて考察を行なっている。さらに、福田が補足的に行なったネットゲームのプレイヤーに対するヒアリング調査も合わせ、ゲーム・コミュニティの今後の方向性を見る。

2-0-3. 発見的アプローチによる萌芽的研究としての位置付けと、今後の展開

本章委員会の各メンバーは、それぞれ研究分野およびアプローチ、前提とする認識枠組みのパラダイムが異なるが、今回はそれぞれの特徴を活かす意味で、各節ごとの内的一貫性を重視し、あえて手法的統一を行なっていない。その理由として、ゲームおよびゲームセンターに関する社会科学的な研究は、本邦においても、また世界的にもまだ萌芽的な段階にあり、研究の順序としては「発見的」な手法を用いながら、事象をよく理解し、その本質を抽出することから始めなくてはならないからである。各メンバーのそれぞれのアプローチにより、多面的多角的に光をあててゆくことで、今後のさらなる研究の方向性が照らし出すことを目指した。また、全体の方向性に関し、広瀬がスーパーバイズを行なった。そして、本研究の成果を元に、事象のより一般的な性質を見出してゆくために、今後はより実証的な研究をすばやく着手する必要がある。各ゲームのジャンルやタイトルごとの詳細な特徴、ゲームデザインやコンセプト、仕様の構造と特筆点を明らかにした上で、それらのプレイヤーの比較分析を行なうこと、また、プレイヤー自身の社会的な属性分析やパーソナリティ分析を、より大規模な統計学的解析によって明らかにしていくことが求められる。

ゲームもプレイヤーも開発も、待つてはくれない。今日のコンピュータ社会にとって、ゲームは、産業的にも、また人々の心理や行動、ライフスタイルにとっても、それらをより豊かにするためにも、また問題点がもしあるのなら、それを取り除いていくためにも、火急に分析すべき重要なテーマとなっていることを忘れてはならないだろう。本研究がそうした流れの中で、いち早く、一つの提起となり得ることを期待してやまない。

第1章

2-1. ゲームセンターにおけるコミュニティの特徴

2-1-1. コミュニティの再定義

「コミュニティ」という概念を学問上最初に提起したのは、R. M. マッキーヴァーである。マッキーヴァーは、著書「コミュニティ」(1917)において、地域社会の形成そのものに視点をあてて、アソシエーションとの対比でコミュニティの概念規定を行っている。ここでは、「アソシエーションは、ある共同の関心または諸関心の追求のために明確に設立された社会生活の組織体」であるのに対し、「コミュニティは、社会生活の、つまり社会的存在の共同生活の焦点」であるとされる。さらに、コミュニティとアソシエーションの関係について、コミュニティは共同の関心によって創出されるアソシエーションを生み出す母体であるとし、アソシエーションは、コミュニティ内の一組織であるとともに、<コミュニティの一器官>であるとしている。

このように、コミュニティは、これらの関係の結合化、複合化した全体的な包括的概念としてとらえていくべきものである。そこで、ある領域をもって成り立ち、自由に相互に関係しあっていく、「人間存在の共同生活」を前提とする地域社会であり、集団をコミュニティとする。そして、コミュニティは、「ある程度の社会的凝集性をもつ共同生活の一定の範囲」とし、コミュニティの構成要素として地域性と地域社会感情をあげている

この他、コミュニティの構成要素をめぐるには、多くの定義がなされてきた。なかでも、G. A. ヒラリーは、論文「コミュニティの定義」において、94種類のコミュニティの定義を検討したうえで、地域(area)、社会的相互作用(social interaction)、共通の絆(communities)を一致点としてあげている。

このような古典的なコミュニティの概念は、都市化に伴い、概念の最も基本をなす地域性が失われ、「コミュニティの崩壊」が声高に叫ばれるようになったことに対応して、コミュニティ概念においても新しい段階へ変化しつつあるように思われる。特に情報通信機器の急速な進歩と普及に伴い、コミュニケーションの形態や範囲は大きく変化、拡大している。これに対応し、本来の定義である地域性を伴わないような新しいコミュニティが数多く登場してきている。このことは、コミュニティの概念を支える地域性が意味している人と人のコミュニケーションが「地域」から「場」という概念に拡大化し、再解釈を行った結果であると考えられる。

現代のコミュニティにおいては、一見すると、マッキーヴァーが区別したアソシエーションとコミュニティの概念上の相違は明確でなくなっているように見受けられる。しかしながら、コミュニケーションの形態や範囲をベースとして捉えれば、これらを区別することは可能である。地域性に変わる概念として、コミュニケーションあるいはコミュニケーションの場をベースとして成り立っている集団としてのコミュニティである。

2 - 1 - 2 . ゲームを介したコミュニケーション

2 - 1 - 1で示したように、今やコミュニティの概念において地域性の意味は失われているように思われる。コミュニティの基本となるのは、一つにコミュニケーションであり、もう一つはコミュニケーションを提供する「場の存在」である。つまり、ゲームセンターにおけるコミュニティとは、「コミュニケーションの場としてのゲームセンターおよびゲームを通じてコミュニケーションを行っている集団」であると定義づけられる。

ここでゲームセンターのコミュニティを考える上で、コミュニケーションの形態が非常に多様化していることを踏まえる必要がある。

ゲームセンターでゲームを楽しむ人たちは、一、ゲームセンターという場で、二、ゲーム機あるいはゲームを通じてコミュニケーション行為を行っている。このようなコミュニケーションの場の存在は、将棋、囲碁あるいは麻雀のような伝統的なゲームに関しても古くから見られるものである。また、より広い範囲で考えてみれば、句や短歌の集まりも含まれる可能性がある。これらは、コミュニケーションの場としての働きがあることから類似している点が多い。

今回の研究調査では、伝統的なゲームとして将棋と麻雀を取り上げ、将棋道場および雀荘における「いわゆる常連さん」にインタビュー調査を実施した。調査の詳細は2 - 3にて示すが、インタビュー調査から示されているように、これらの場所に集まりゲームを楽しんでいる人々の中には、ゲームを通じたコミュニケーション行為が発生している。このことは、これらのゲームが必ず対戦者を必要とし、1人では出来ないゲームであることから必然的にコミュニケーションをとる必要があることに起因していると考えられる。つまり、例えば将棋であれば、ゲームを行うためには最低2名が、麻雀の場合は4名が同じ場所で「同時（リアルタイム）に」盤（卓）を「対面で」囲むことがゲームを行う上での基本的条件となっている。そのような場を提供する将棋道場あるいは雀荘は、ゲームを行うプレイヤー同士の「出会いの場」であると同時に「コミュニケーションの場」を提供し、対戦というゲームを介したコミュニケーションを行っていると言えよう。このようなコミュニケーション形態は、ゲームセンターにおいて'90年代以降爆発的に人気が出た「対戦型」のビデオゲームにおけるプレイヤー同士の関係と類似していると考えられる。

だが、伝統的ゲームの「対面的コミュニケーション」は、後述するように「対戦型」のビデオゲームとは微妙に異なる点もあり、またさらには、「対戦型」のゲームも、ゲームセンターでのプレイヤーの基本的なコミュニケーション形態とは大きく異なる点がある。その理由は、元々ゲームセンターでは、1978年のインバーダーゲーム以降、1人用のゲーム機が主流であり、コンピュータとの対戦であった。人間同士が対戦するのは、1991年の「ストリートファイター2（SF2）」の登場まで待たなくてはならない。この間に約10年間もの時間を要し、少なくともこの10年間は、コンピュータとの対戦を好む人々たちによって支えられてきた時間である。これをゲームセンターの基本的なプレイスタイル

と呼ぶことも過言ではあるまい。また「ダンス・ダンス・レボリューション(DDR)」のような、対戦で勝ち負けを決めることより、一緒に楽しくプレイできる仕様を基本とした「協調型」のゲームの登場は1998年であり、さらに後である。つまり、将棋や麻雀のような伝統的なゲームにおける「複数プレイヤーのゲーム」を通じての対面的コミュニケーションと同様の構図がゲームセンターにおけるゲーム機で成立するようになったのは、実は最近のことなのである。

しかしながら、ゲームセンターにおけるコミュニティ現象が最近になって急に見られるようになったわけではない。「対戦型」ゲームの登場以前、コンピュータとの対戦を各自が行っていた時代から、ゲームセンターに固有の基本的なコミュニティ現象が存在していたと思われる。

例えば、香山リカが「テレビゲームと癒し」の中で「プレイヤーの中で生まれる関係」として表現しているように、1人用ゲーム機が主流の時代にゲームセンターでは独特のコミュニケーションが存在していた。これは、当時のゲーム機はハイスコアを記録すると自分の名前と成績をイニシャルや数字で残すことができるようになっていたので、ハイスコアを通じて、その記録の持ち主との間に面識はなくとも親近感やライバル感といった様々な意識をするような関係が生まれることを表わしたものである。ゲームセンターでは、ゲームを介して、実際には言葉も交わさないけれども強く意識し合うような関係が、いたるところで発生していたと考えられる。

このような1人用ゲーム機を介したコミュニケーション関係は、「ゲームセンターにおけるゲーム機を通じた関係」として捉えられる。その特徴は伝統的ゲームにおける対戦の場合の「同期性(同時性、リアルタイム性)」や「対面性」とは大きく異なり、ゲームセンターという場は共有していても、「非対面性」と「非同期性」にあると言えよう。特に、顔見知りの中でゲームが行われる家庭用ゲーム機とは異なり、ゲームセンターという不特定多数が集まる場所で、プレイヤー同士がコミュニケーションの範囲を広げていることになっている。こうしたタイプのコミュニケーションが、実に10年もの間、人々に受け入れられ、親しまれてきたものである。

また、対戦型のゲーム機によるコミュニケーション形態も、単純に将棋や麻雀などの古典的な対戦型のゲームとは異なる面が見受けられる。現在の多くのゲームセンターでは対戦するためのゲーム機が背中合わせで設置されており、相手の顔が見えないようになっている。しかし、昔は、そのようなことがなく2人目のプレイヤーの方から入るしかなかった。つまり、対戦するためには1人でゲームをして最中の人に「対戦してもいいですか?」と聞かねばならなかった。これは、将棋や麻雀の場合に、ゲームを始めるにあたりプレイヤー同士が顔を合わせ、ある種の合意の上でゲームが始まるのと同様に、一般的なコミュニケーションといわゆるマナーが必要不可欠となっていた。

しかし、今日ゲームセンターにおける対戦型ゲームの多くが、背中同士あるいはゲーム

機を挟んで、特に相手との事前コミュニケーションを必要とせずにゲームを行えることが大きな特徴となっている。つまり、現在では相手が見えないため誰でも簡単に対戦が楽しめる。言い換えれば「非対面のままに」対戦できる点に大きな特徴があると考えられる。

これは、ここ 20 年ほど前から大学周辺の雀荘に大学生が集まらなくなり、人気低下している理由として、昔ながらのゲームが、ゲーム開始前に事前のコミュニケーションを必要とし、4 人の人数を集める必要や参加するためのマナーを必要とすることが障壁となっていることと対比されるであろう。つまり、同じ場においての対戦型という特徴は同じながら、そのコミュニケーションが大きく異なることから、昔ながらのコミュニケーション形態とは異なるコミュニケーションの場としてゲームセンターは存在するのである。

以上の議論を踏まえ、伝統的ゲームを行う場としての雀荘や将棋道場なども含め、広い意味でゲームを行う場所としてのゲームセンターにおけるコミュニケーションを整理すると、表 2-1-1 のようにまとめられる。

表 2-1-1 ゲームセンターにおけるゲームとコミュニケーション形態

	非同期 (ノン・リアル・タイム)	同期 (リアル・タイム)
対面型		伝統的ゲーム 麻雀 雀荘 将棋 将棋道場
非対面型	1 人用ゲーム機 ハイスコアを通じた関係 ・インバーダーゲームなど	対戦型ゲーム 直接対戦 ・ストリートファイター 2 など

協調型ゲーム
・DDR

ゲームセンターをコミュニケーションの場として捉えれば、これはゲームセンターをベースとし、ゲームを介したコミュニケーションに基づくコミュニティと考えることが出来るであろう。そして、ゲームというものを通じたコミュニケーションは、一般に考えられているコミュニケーションよりも多種・多様であることが予想される。

つまり、1 人用のゲーム機において 1 人で (孤独に) ゲームを行っているようであっても、そこにはゲームを介し直接面識がない他のプレイヤーとの関係が発生している。ゲームのプレイヤーは、ゲームセンターという場を共有し、ゲームを介し非対面である誰かと (直接ではない) コミュニケーションをとりながら、決して孤独ではない「コミュニティ

活動」を行っていると考えられる。さらに、対戦型のゲームや協調型のゲームのように複数プレイヤーが参加するゲームの場合には、ゲームというものを介し、より明確な形でコミュニケーションが行われており、同じゲームジャンルやゲームタイトルを媒介としたコミュニティ活動が生じている。

そして、ゲームセンターでゲームを行っている人たちへの行動の観察やインタビュー調査から、例えば、ゲームセンターに常備されているノートへの書き込みを通じたコミュニケーションのように、さまざまな形態が明らかになっている。

これらゲームセンターにおける調査および分析の詳細については「4」節で明らかにするように、「常連行動」、「ゲーマー行動」、「相互認知行動」、「ネットワーキング行動」、「友だち行動」、「コミュニティ・アイデンティティ行動」などに整理される。これらのコミュニケーション行動は、ゲームセンターに限らず一般に観察されるコミュニティと類似する部分もあるが、ゲームセンターにおいて特徴的なのは、ゲームという媒介を通じ非対面性を維持したコミュニケーションである点に特徴があると考えられる。

2 - 1 - 3 . ゲームを介したコミュニケーションの今後

2 - 1 - 2で示したように、ゲームセンターにおけるゲームを介したコミュニケーションの特徴は、ゲームセンターという場は共有しているにも関わらず、非対面であるとしたが、最近では、単なる対戦型のゲームだけではなく、「ダンス・ダンス・レボリューション(DDR)」のように、完全なる匿名性を前提としていない複数型のゲームや協力・協調を前提としたシューティング系のゲームの登場などもあり、ゲームセンターにおけるコミュニケーション形態は、より複雑な様相を見せている。

また、今後の展開を考える上で、ゲームセンターという場の共有を前提としたコミュニケーションだけでなく、インターネットを利用したオンラインのネットゲームに代表されるように、物理的な場所の共有を前提としないコミュニケーションを視野に収める必要がある。

特に、ネットゲームは、コンピュータ・ゲームを介したコミュニケーションの特徴である「非対面性」を非常に高いレベルで有するオンライン・ネットワーク(インターネット、ゲーム専用ネット)を前提として成立している。ネットゲームは、初期はインターネットに接続することに抵抗がないパーソナル・コンピュータのユーザーにおいて楽しまれてきたが、昨今は家庭用ゲーム機での展開が始まり、より広い層をファンとして取り込むことが予想される。これまでは、技術面やコスト面から障壁が大きかったが、最近の情報通信機器の低廉化や情報インフラの整備、そして通信コストの大幅な下落によって、家庭からの非常に高速な常時接続が夢ではなくなってきたことを背景に、これまで家庭用ゲーム機が、家庭あるいは顔見知りという限定された範囲での利用に限定されていたものが一挙に拡大する可能性が出てきている。このことは、ゲームセンターという「限られた場」

を共有した者同士のコミュニケーションの範囲を大きく上回ることを意味しており、これまでのゲームセンターにおけるゲームを介してのコミュニケーションを大きく変化させる可能性もある。

また、こうしたオンライン・ネットワーク・ゲームの構造上、物理的な3次元空間ではない、「オンライン上で生じるプレイの場の共有」という新しいコミュニケーション形態が誕生することも十分に予想される。したがって、上で定義したような場を共有したゲーム・プレイによるコミュニティは、ネットワーク・ゲームにまで拡大可能であろう。そこで、あらかじめ本研究では「ゲーム・コミュニティ」として、伝統的ゲームの場から、アーケード・ゲームのゲームセンター、そしてネットワーク・ゲームの場にまで適用可能として、概念の範囲を広げておきたい。(ネットワーク・ゲームが、オンライン接続をしながらも、プレイヤーの身体は自宅などにあることから、家庭用ゲーム機についても、いずれ検討しなくてはならないだろう。)

今回の調査においては、コンピュータ・ゲームに対する意識や行動について大学生を対象とした予備的な調査を実施し(2-2)、伝統的ゲームのプレイヤーの集まる場としての雀荘や将棋道場の利用者へのヒアリング調査(2-3)、ゲームセンターでの利用者への詳細な聞き取り調査(2-4)、今後の方向性を明らかにするためのメーカーへのヒアリング調査およびネットワーク・ゲームのプレイヤーへの補足的なヒアリング調査(2-5)を行ったが、ゲームセンターにおける新しい動向や、ゲームセンターでのオンラインのゲーム展開など、ゲームセンターにおけるゲームを媒介としたコミュニケーション全てを明らかにするに至っていない。

したがって今後は、ゲームセンターあるいはゲームを介するコミュニティの新しい可能性も見えていることから、これらを明らかにするための継続的かつ詳細な調査・分析が必要不可欠である。

< 参考文献 >

MacIver, R.M., Community, 1917

(中久郎・松本通晴監訳「コミュニティ」ミネルヴァ書房, 1975)

Hillery, G.A., Definitions of Community, 1955

(山口弘光訳, コミュニティの定義, 鈴木広編「都市化の社会学(増補)」誠信書房, 1978)

香山リカ「テレビゲームと癒し」岩波書店, 1996

第2章

2-2. コンピュータ・ゲームに関する予備的調査とその考察

2-2-1. はじめに

近年、電子技術の急速な進展とともに、コンピュータ・ゲームという新たな「遊び」が広く世界を席卷している。そのありさまについては、さまざまな期待がなされると同時に、対人関係の持ち方や現実社会との関わりに障害をもたらすのではないかとといった危惧も聞かれる。

このようなゲームに対する疑問を多様な側面から実証的に解明することを目指して、筆者は、1999年10月、東京工業大学の学生を対象に「メディア体験に関する調査」を実施した。この調査は、筆者が担当する講義（「メディア社会論」「ゲームの中の社会」）の受講生の一部に対して行われたもので、大学および受講講義の性格から、結果にある種の偏りがあることは免れない。短絡的に一般化することは慎むべき予備的な調査という位置づけであることをお断りしておく。本報告で考察の対象とするサンプル数は、180である。^(註)

また、本報告では、コンピュータ・ゲームをTVゲーム（ファミコンやプレイステーションなどのゲーム専用機によるゲーム）、携帯ゲーム（ゲームボーイやワンダースワンなど携帯用のゲーム専用機によるゲーム）、PCゲーム（パソコンによるオフラインのゲーム）、アーケード・ゲーム（ゲームセンターのゲーム）、ネットゲーム（通信回線を通じてオンラインでプレイするゲーム）に分類して考察するものとする。

2-2-2. コンピュータ・ゲームはどのくらい遊ばれているか

最初に、調査対象者がどの程度ゲームに親しんでいるかを見てみよう。

結果は図2-2-1に示すとおりである。TVゲーム、携帯ゲーム、PCゲーム、アーケード・ゲーム、ネットゲームを体験したことのある者は、それぞれ、回答者の88.4%、40.0%、42.0%、50.3%、10.9%であり、TVゲームをプレイしたことのあるものが圧倒的に多く、そのあとアーケード・ゲーム、PCゲーム、携帯ゲーム、ネットゲームと続く。

しかし、現在も遊んでいる者の割合は、69.9%、16.4%、37.8%、44.1%、9.5%であり、「以前は遊んでいたがいまは遊んでいない」という者がかなりいる。離脱者の割合は、携帯ゲームで最も多い。制作者側が低年齢層をターゲットにしていることがその原因と考えられる（最近のゲームボーイやワンダースワンのTVCMは、大人も訴求対象に含めているように作られているが、ゲームソフトとしてはやはり子供用が主

(註) 調査票は遠藤と一橋大学の安川一助教授との共同作成である。

流といえよう)。

ネットゲームは群を抜いて低く、現状ではまだなじみにくいゲームといえる。

ちなみに、現在のコンピュータ・ゲームのRPGの源流であるTRPGに関して聞いた質問では、体験したことのある者が9.8%、現在もプレイしている者は3.4%ときわめて低率であった。

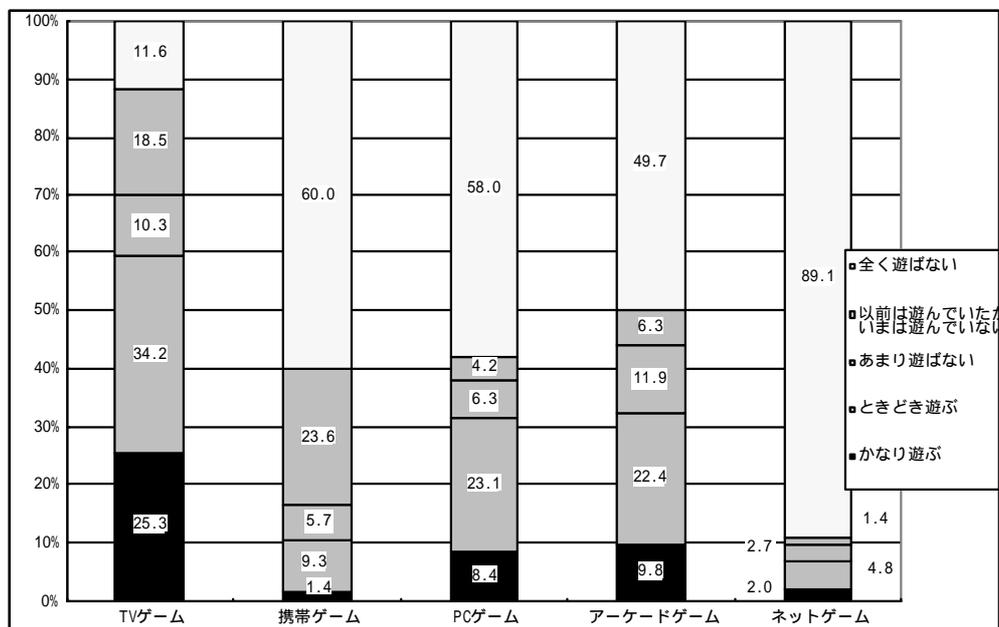


図2-2-1 コンピュータ・ゲームはどれくらい遊ばれているか(回答者の中での割合, %)

2-2-3. なぜコンピュータ・ゲームをするか

では、コンピュータ・ゲームを楽しむ人びとは、コンピュータ・ゲームの何に魅力を感じているのだろうか。体験者に選択肢から複数回答してもらった結果は、図2-2-2 のようである。ゲームのタイプ毎に魅力の中心が異なっていることがわかる。

一般に多いのは「ゲームの目的を遂げる(クリアする、高得点をあげる、など)」「気晴らしになる」であり、これは常識的な回答といえる。しかしそれらと並んで、「ゲームを通じて新しい友人ができる」が高い回答率を得ていることが目を引く。コンピュータゲームを楽しむということは、コンピュータゲームの世界の内部を楽しむだけでなく、実社会における人間関係を拡大する楽しみでもあることが伺われる。

この傾向は、とくにアーケード・ゲームについての回答の分布に顕著に現れている。アーケード・ゲームのプレイヤーたちは、「ゲームを通じて新しい友人ができる」という選択肢を最も多く選んでおり(52.8%)、次に「ゲームの目的をとげる」(45.8%)、「だんだん遊び方がうまくなるのが嬉しい」(41.6%)、「気晴らしになる」(30.6%)、「うまくやれるところを人に見せられる」(26.4%)となっている。なかでも「だんだん遊び方がうまくなるのが嬉しい」と「うまくやれるところを人に見せられる」は、他のゲームに比較してきわだって回答率が高く、アーケード・

ゲーム・プレイヤーにとって「ゲーム」が自分と他者とをつなぐ回路として意識されていると推測される。

他方、もっとも体験者の多いTVゲーム体験者の特徴として、「いつでもできるので無意識にゲームをしている」という回答が、他のゲームと比べると多くなっている(31.8%)。

また、まだ体験者の少ないネットゲームでは、他のゲームに比べて「ゲームに組み込まれた新しい技術に興味がある」が高い回答率(25.0%)を得ており、「先端技術」と見なされていることが伺われる。

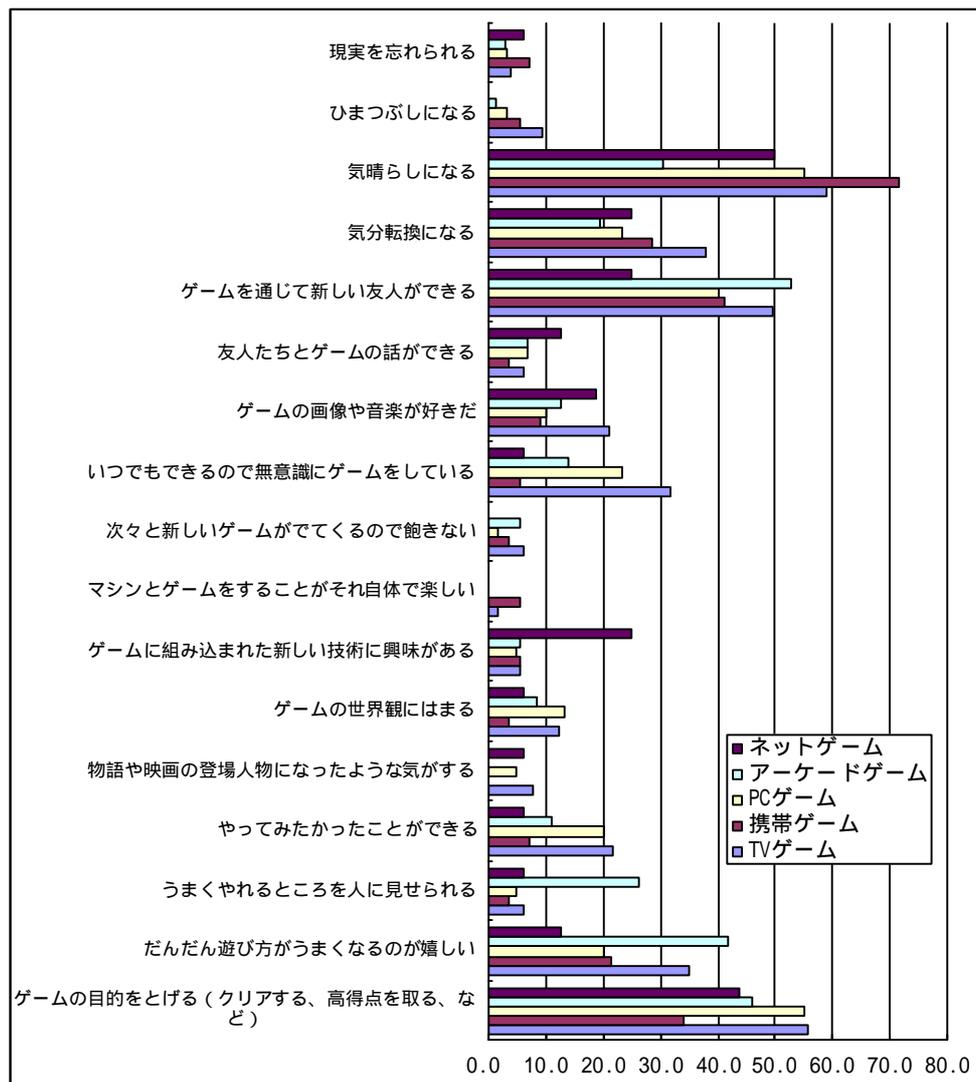


図2-2-2 コンピュータ・ゲームの楽しみ(体験者の中での回答割合, %)

2-2-4 コンピュータ・ゲームの 카테고리別特長

前節でも見たように、一口にコンピュータ・ゲームといっても、カテゴリーによって楽しみ方は異なっている。そこでこの節では、カテゴリー別の特長がどのように認知されているかをみてみた。

(1) TVゲーム

TVゲームの特長としては(図2-2-3 参照)「家でできる」(57.4)「気が向いたときにいつでもできる」(55.0%)「プレイするたびにお金がかからない」(46.5%)が高い回答率となっている。これは、前節の結果で、TVゲームについて「無意識にやっている」という回答が多かったのと合わせて、TVゲームがきわめて日常生活に溶け込んだものとなっている現状を表している。これに対して、ゲーム機の今後の展開として期待されている「インターネットが簡単にできる」は、1.6%の回答しか得ていない。これは、ネットワークの利用がまだ一般化しているとはいえないこと、この調査の対象者が大学生であるため、あえてゲーム機でインターネットをする誘因がない(ネットゲームはまだ一般的ではない)こと、などの理由によると考えられる。

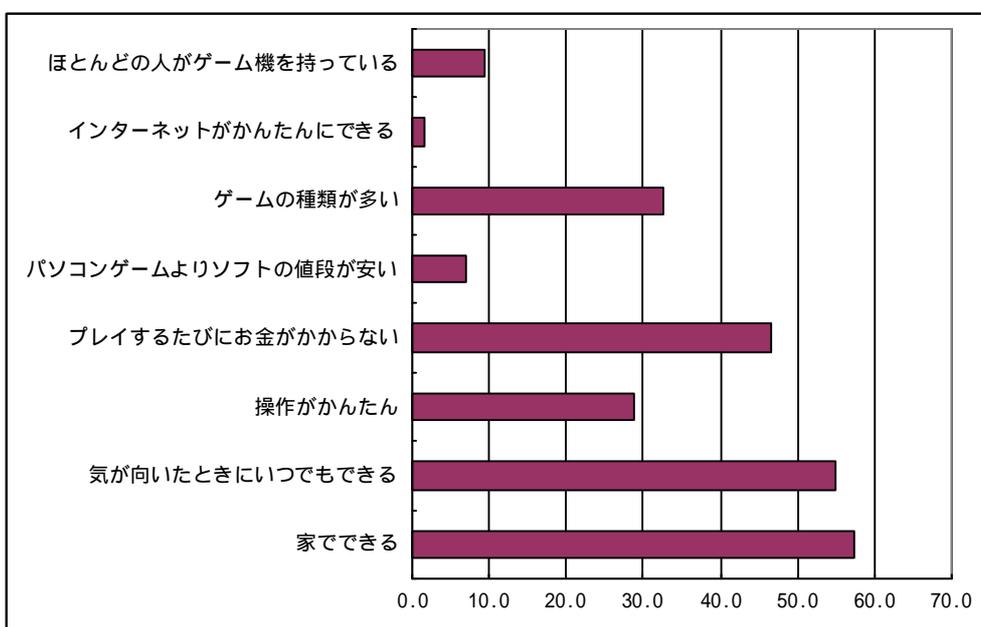


図2-2-3 TVゲームの特長(体験者の中での割合, %)

(2) 携帯ゲーム

携帯ゲームの特長としては(図2-2-4 参照)「いつでもどこでもできる」が圧倒的に回答を集めた(71.4%)。次に、「ポケットに入れて持ち運べる」(28.6%)と「単純なゲームが多い」(28.6%)が続く。いずれも常時プレイ可能性を評価する答えといえるが、反面、自由回答の中には、「そこまでしていつもゲームをする必要はない」とか「単純すぎる」といった、携帯ゲームの特長に対して否定的な意見もかなり多かった。これらの要因が、2節で見たような携帯ゲームからの退出率の高さに現れていると見ることもできよう。

また、TVゲームの場合と同じく、今後の携帯ゲームの方向性として打ち出されている通信機能について、「通信機能が面白い」との回答は、3.6%の低率にとどまっている。

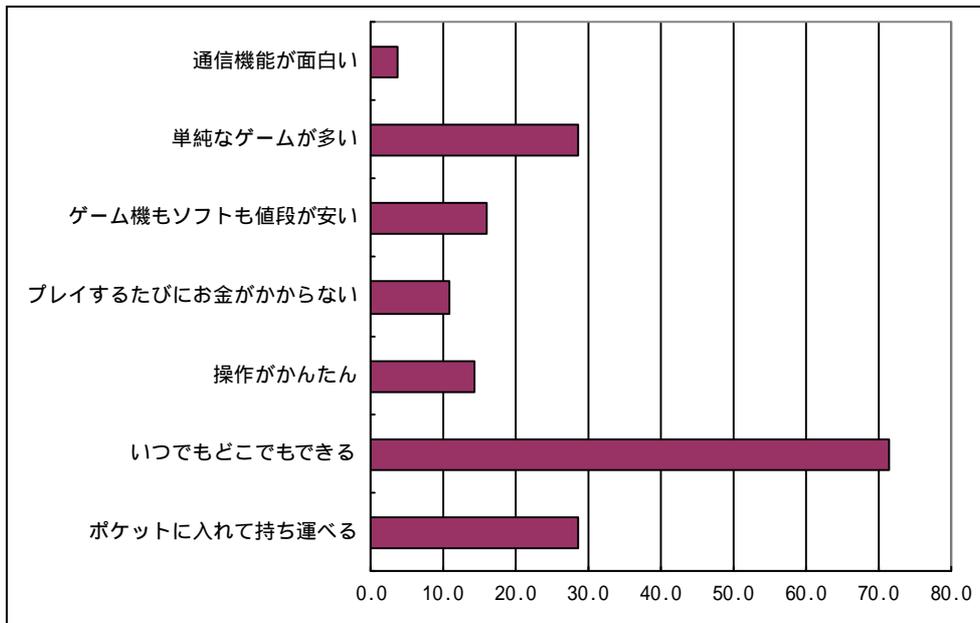


図 2-2-4 携帯ゲームの特長 (体験者の中での割合, %)

(3) PC ゲーム

PC ゲームでは (図 2-2-5 参照) 最上位に「家でできる」(40.0%)と「TV ゲームより本格的なゲームが多い」(38.3%)が並び、その後、「気が向いたときにいつでもできる」(30.0%)、「プレイするたびにお金がかからない」(26.7%)、「パソコンの他の機能も使える」(26.7%)が続く。

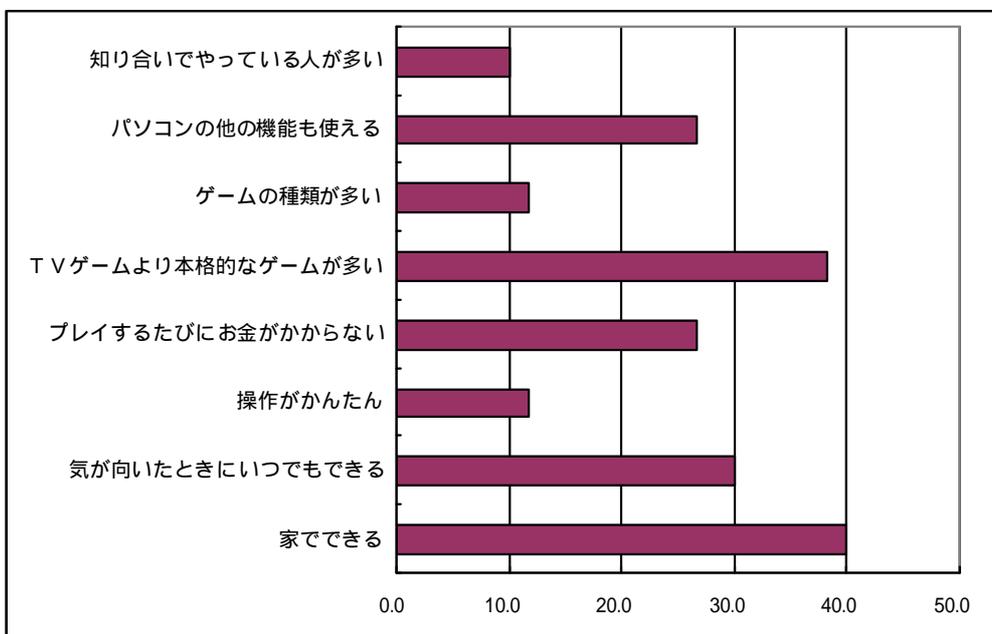


図 2-2-5 PC ゲームの特長 (体験者の中での割合, %)

つまり、PC ゲームは、TV ゲームと同様日常的なプレイが可能であると同時に、TV ゲームに比べて本格的なゲームが楽しめ、しかも、パソコンの多機能性が認識されているといえる。

ただし、自由回答では、「パソコンが買えない」とか「パソコンの使い方がわからない」、「PC ゲームは難しい」といった意見もある。単機能のゲームマシンか多機能のパソコンかの選択はプレイヤーによって異なるのであろう。

(4) アーケード・ゲーム

アーケード・ゲームに関する回答では、「ひまつぶしになる」が最も高く(41.7%)、「ゲームセンターが好き」(30.6%)、「友人と一緒に楽しめる」(29.2%)、「操作がリアル」(26.4%)、「知らない人とも楽しめる」(23.6%)、「リアルなゲームが多い」(20.8%)と続く。

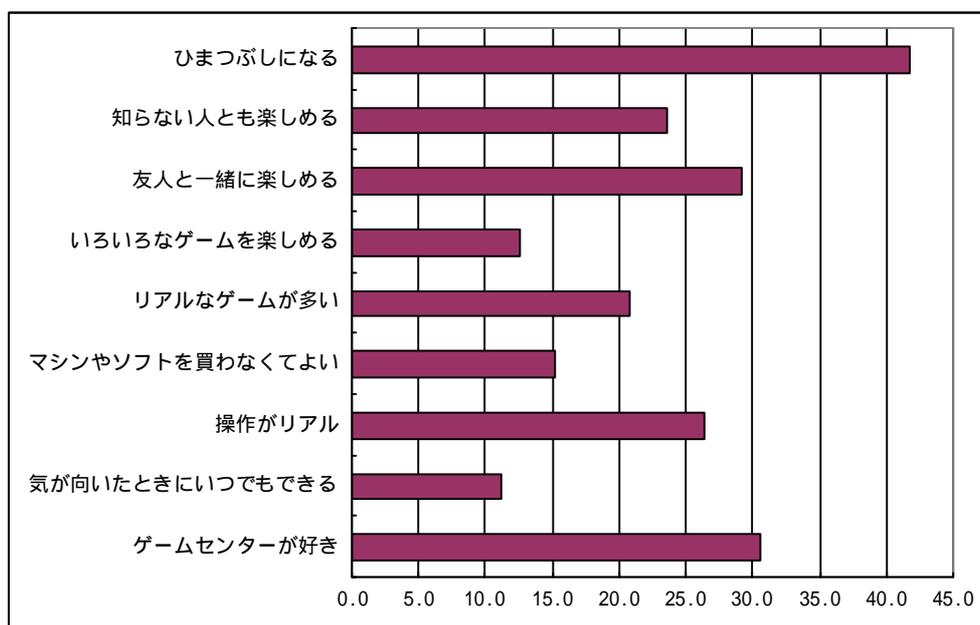


図2-2-6 アーケード・ゲームの特長(体験者の中での割合, %)

これらの選択肢は、「社交の<場>としてのゲームセンター」と「ゲームのリアリティ」という二つの方向性に分類でき、とくに前者の意味が大きいと考えられる。トップの「ひまつぶしになる」も、一見よくわからないが、インタビューしてみると、「時間が空いてしまったり、友達との待ち合わせのときにゲームセンターへよく行く。ゲームをやってもいいし、人のやっているのを見ていてもいい。それに、ゲームセンターへ行けば、たいいてい、誰か知り合いがいる」という、ゲームよりもむしろ人間との交流に重点を置いた利用の仕方がかなりの部分含まれているようだ。

つまり、ゲームセンターは、ゲームを媒介として人々が集まる<場>として現代に機能している可能性は高い、といえる。

2-2-5. なぜゲームをしないか

ここまでは主としてコンピュータ・ゲームの魅力について考察してきた。しかし、コンピュータ・ゲームをしない人、かつては遊んでいたが止めてしまった人たちもいる。また、現在コンピュータ・ゲームで遊んでいる人たちでも、ときにはやりたくないと思うこともあるだろう。そこで、「コンピュータ・ゲームをやりたくないと思う理由」について、全対象者に尋ねた結果（複数回答）が、図2-2-7である。

ここでも、カテゴリ毎に「やりたくない理由」は異なっている。とくに、TVゲームとアーケード・ゲームでは際だった差異が観察されるので、この二つのカテゴリを中心に考察しよう。

まずTVゲームでは、「だんだん飽きてしまう」という回答が群を抜いて多い。これは、ゲームは次々と発売されるが、内容が結局は似たり寄ったりで、次第にゲーム自体にマンネリを感じてしまう、ということと考えられる。自由回答でもこうした答えが非常に目に付いた。

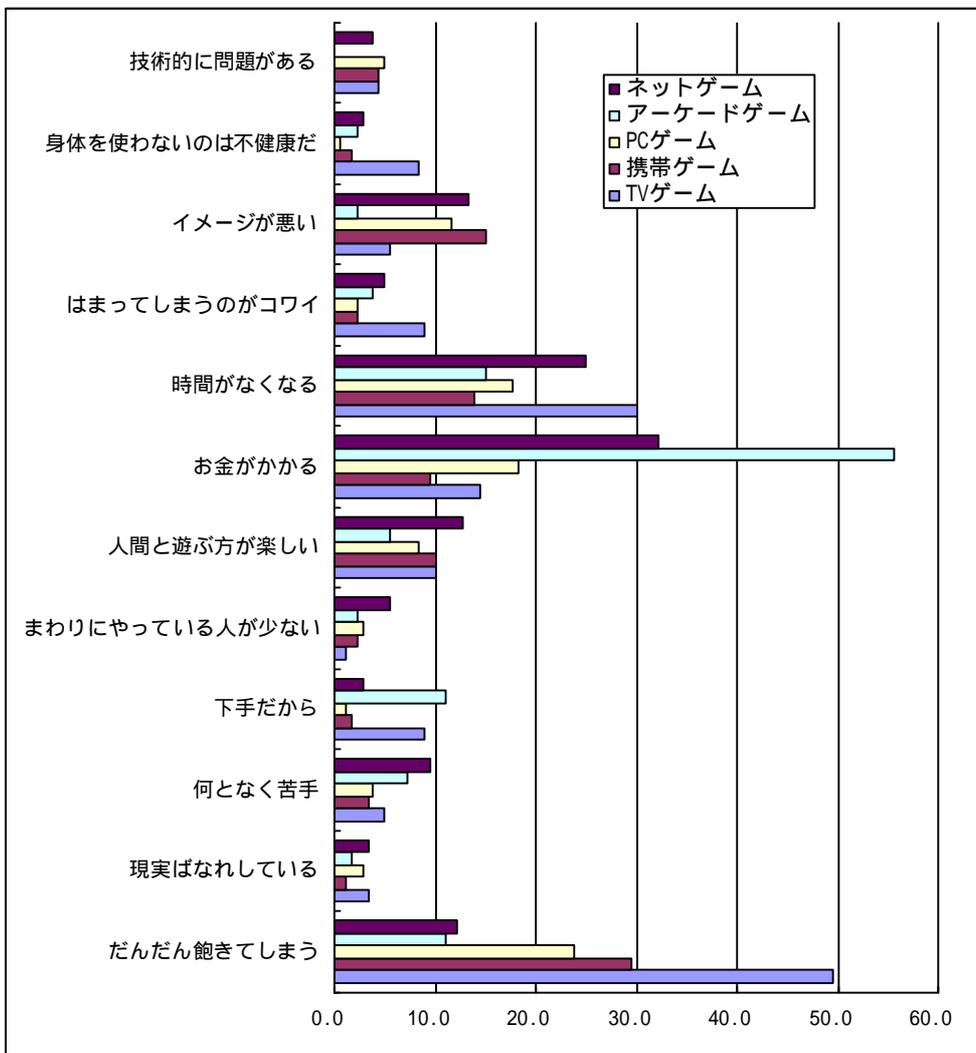


図2-2-7 なぜコンピュータ・ゲームをしないか（全対象者の中での回答率，複数回答，%）

次にアーケード・ゲームでは、「お金がかかる」という回答がやはりずば抜けて多い。学生層は必ずしも豊かな生活を送っているわけではないので、アーケード・ゲームの魅力が強ければ強いほどこうした問題が浮上してくるのであろう。

反対に、よくいわれる「現実離れしている」「不健康である」といった問題は、あまり意識されていない。また「イメージが悪い(子どもっぽい、不良っぽい、おたくっぽい)」といった感覚も概して低い。実際にゲームをプレイする割合が高い若者層では、ゲームはすでに非常に日常的なものと感じられており、外部的な視点とは異なる感覚が一般化しているといえるかもしれない。ただし、この点については、対象者がメディアに関心の高い層であるという点で割り引く必要があるかもしれない。

2 - 2 - 6 . 結論

本稿では、ゲームに関する予備的調査に基づいて、コンピュータ・ゲームとプレイヤーとの関わり方を考察してきた。その結果から、以下の仮説が導かれる：

- (1) コンピュータ・ゲームのプレイヤーたちは、ゲームの内容だけでなく、**ゲームを介した他者との社交**を楽しんでいる、
- (2) このため、技術的な先端性にはあまり強い関心をもたない
- (3) また、一般に言われるようなゲームの暗いイメージ(「おたく」っぽさ、など)もあまり感じていない
- (4) むしろ、「費用がかかる」といった現実的な障害が強く意識されている
- (5) 「ゲームを介した社交」が望まれる場合、ゲームセンターばかりでなく、ネットゲームも大きな魅力を持つはずだと考えられるが、現状ではネットゲームのプレイヤーはまだ少ない。これも、技術先行でコンテンツが未成熟であること、費用が高すぎること、などが障害になっていると考えられる。

ただし、本調査は、対象者にもサンプル抽出にも大きな偏りがあると考えられるので、ゲームの遊ばれ方の現状をより正確に把握するには、今後、統計学的分析に耐えうる調査を行う必要があるだろう。

<参考文献>

遠藤薫[2000a]『電子社会論 - - 電子的想像力のリアリティと社会変容』実教出版

遠藤薫[2000b]「電子ゲームという文学 - - その社会学的意義」『文学と認知・コンピュータ2 - - 文学の拡張(日本認知科学会テクニカルレポート No.40)』P.85-119

遠藤薫[2001]「ゲームの規範 - - TRPG の観察を通して」『シミュレーション&ゲーミング学会誌』(印刷中)

第3章

2 - 3 . ゲーム種類によるコミュニティの特徴とコミュニティ形成の調査

2 - 3 - 1 . 調査概要

(1) 伝統的ゲームの「場」についての再考

本節では、2 - 1を踏まえて、伝統的ゲームをプレイする場として運営されている碁会所や将棋道場、雀荘などをゲーム・プレイの場、すなわち、ゲームを媒介としてプレイヤー同士のコミュニケーションが行なわれている場として取り上げる。これらのゲームの場は、アーケード・ゲームにとっての「ゲームセンター」と同様の位置付けとして分析することができるのではなかろうか。

そこで、伝統的なゲームの「場」に対し、アーケード・ゲームにおける「ゲームセンター」に対応する概念が必要であり、さしあたって「ゲーム場」という言葉をあてることにする。この「ゲーム場」という言葉は、「ゲームセンター」に対しても実際は使用されることがある。「ゲームセンター」という語自体が業務用のビデオゲーム（アーケード・ゲーム）を設置している店舗のニュアンスを強く持つものに対し、実際の遊戯施設はメダル・ゲームなど他のジャンルも交えた形であることにもよるのではなかろうか。そして、「ゲームセンター」と言えば比較的若年層を顧客としたアーケードのビデオゲームの店というように、社会の中である一定の意味合いやニュアンスをもって言葉のイメージが流布されていることを考えるならば、中立的でやや抽象的な「ゲーム場」という言葉はかえって混乱を招く。また、メダル・ゲームは異なった問題領域であり、本研究自体がアーケード・ゲームに焦点をあてている以上、「ゲームセンター」は用語としてそのまま使用し、一方の伝統的なゲームの場を「ゲーム場」として、ここでは定義することにした。

また、法律的には、パチンコ店、雀荘、ゲームセンターといった遊戯施設は風適法（改正風営法）の適用範囲となる（'99年に改正された『風俗営業等の規則及び業務の適正化等に関する法律』第2条第1項第7号及び8号。）だが、碁会所や将棋道場は知的な娯楽として定着し、文化として認知されているという理由から、これに当てはまらないとされる。しかしながら、こうした法的な定義は営業的な独自の基準に対応するもので、この分類法に従うならコンピュータ・ゲームとそうでない伝統的なゲームの違いや、プレイの場におけるコミュニケーションの違いは見えてこない。そこで、いったん法的基準はカッコに入れることとし、広い意味での遊戯施設の比較検討は別の機会に改めることとしたい。

さて、これまで伝統的ゲームの場を、いわゆるアーケードのゲームセンターと比較対照するという事は、あまり行なわれてこなかった。それというのも、アーケード・ゲームはコンピュータ・ゲームであり、コンピュータとプレイヤーの関係を、人

対人のプレイが基本である伝統的なゲームと並べることは、一般的な社会通念として抵抗があったからと思われる。しかし、2 - 1での考察にもある通り、ゲームというメディアを介したコミュニケーションとしては、類似点も多い。そこで、あらためて伝統的なゲームの場を再考する余地が生じ、本節では、こうした「ゲーム場」におけるプレイヤー同士のコミュニケーションを明らかにするために、以下の調査を行なった。

(2) 対象とするゲーム

本調査では、伝統的なゲームを媒介として構成されるコミュニティの特徴と成立条件などを調査する事を目的としている。一般的に、不特定多数が一か所に集まり、相互に対戦を楽しむゲームとしては、将棋、囲碁、麻雀などがあげられるが、今回はその3つの中から、対戦する人数に着目して、将棋と麻雀について調査対象とする。囲碁は、将棋と同じ2人で行うゲームであるということから、今回対象から除いた。(実査担当が囲碁について詳しくないため、デプス・インタビューには不向きであったというのも理由である。)なお、将棋と麻雀はいずれも我が国でポピュラーなゲームであり、ルールを知っている競技人口が多いことから、コミュニティ形成を調査するゲームとしてふさわしいと考えた。

1) 対象とするゲーム場の選定

ヒアリング対象とするゲーム場は、雀荘でいえばフリーの性質を持つものである必要がある。いわゆる大学の近くや、オフィス街の特定のビル内で営業するような雀荘、将棋道場(本調査では、将棋をするゲーム場をこう呼ぶ)はコミュニティがゲームを媒介とすることなく形成される(いわゆるセット客)と考えられるため、対象としてふさわしくない。

しかし、将棋に限って言えば、競技人口が減少傾向にあり、そもそも将棋道場は経営が困難であるうえに、先述するフリー的な道場はセット客が少ないためにさらにその経営が難しいと考えられ、対象を探すのが比較的困難であった。つまり、繁華街にある道場はコミュニティ形成が確認しやすいが、一方で経営が成立しにくいと言うジレンマを持っている。その中で、渋谷の道玄坂に立地している「道玄坂将棋倶楽部」という、渋谷という往来の多い街の中で、オーナーである席主の所有するビルにあり、かなり採算を度外視して経営している側面がある貴重な将棋道場を見つけた。幸いにも、調査協力も快く得られた。開業は3年ほど前で、それまで席主がよく通っていた渋谷の将棋道場が閉鎖したため、その代わりに自分で道場を開いたという経緯である。

雀荘については、20代の女性を店員とした「ギャル雀」とよばれる店が、その斬新な営業形態で注目を集めている。今回そのさきがけとして有名な「ぴいちはもも 水道橋

店」に調査協力が得られた。同店は麻雀雑誌に広告などを掲載していることもあり、常に活況な店である。若者から年輩まで幅広い支持を受けている、いわゆるレートが点5（千円50円#フリーの中では比較的安い）のフリー雀荘である。開業は2年ほど前で、麻雀好きな現社長を中心とした仲間が脱サラして始めたとのこと。

2) 調査の枠組みとヒアリング項目

本小委員会全体の研究プランに沿い、伝統的なゲーム、アーケード・ゲームおよびネットゲームのプレイヤーのヒアリングに際し、基本的に同一の枠組みを用いて分析できるように、以下の枠組みに基づいてヒアリングの項目を作成した。もちろん、それぞれのゲーム種別に、具体的な項目は若干の変更を加えていることは言うまでもない。「ゲームセンター行動」は伝統的ゲームの場合、「ゲーム場での行動」と置き換えられる。

<分析枠組>

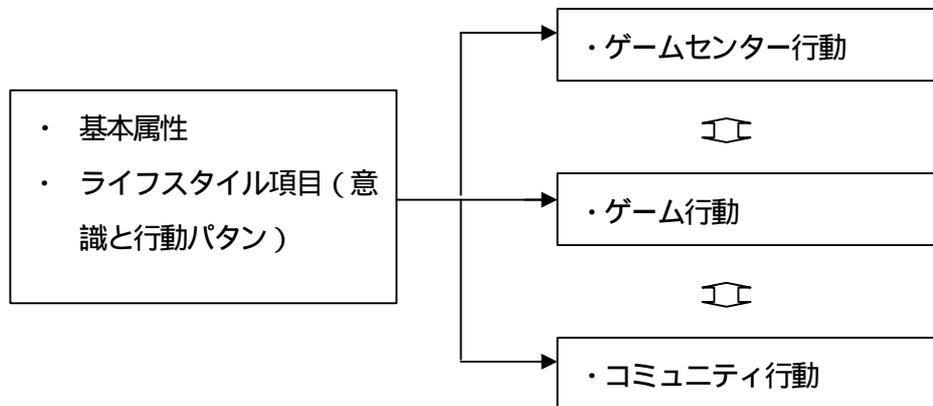


図 2-3-1 分析枠組み

対象者は、性・年齢、職業といった属性に基づき、各自のライフスタイルを構成している。ライフスタイルは、意識と行動パターンから形成される。対象者のゲーム・プレイおよびゲームセンターやゲーム場での行動や、プレイヤー同士のコミュニケーションとコミュニティ形成行動も、こうした属性とライフスタイル要因に関係付けられる。一方、ゲームセンター行動やゲーム行動、コミュニティ行動として抽出される行動パターンは、実際の人間ひとりの活動全体の中から分析のために抽象的に切り取った部分であり、実際はこれらの行動がライフスタイルそのものに対し、有機的に影響を与えていることは言うまでもない。各個人がどのような人となりであり、どのような生活を行なっているのか、それら全体の構造の中においてこそ、実際の行動は意味的連関を持つ。しかしながら、実存的な個人ではなく、あくまで集団として行動パターンを見てゆくと、個人の内的な意味連関はともかく、集団として括ったときに見出されるパターンが生じる。（これをデュルケムは「社会的事実」と呼び、独立して分析できるものとしている。）これらを見出すことが本節の目的となる。

< ヒアリング項目 >

個人属性

- ・ 男性 / 女性
- ・ 年齢
- ・ 家族構成 (同居者の構成)
- ・ 職業
- ・ 趣味のサークルへの所属

意識と行動パターン

- ・ お互いの属性を知ることなく付き合うことに対する抵抗感
- ・ 人と競争するのが好き / 嫌い
- ・ 自分はどちらかというと 悲観的 / 楽観的
- ・ 自分はどちらかというと リーダー的存在 / ついてゆく存在
- ・ よく利用するメディアは (雑誌、テレビ、新聞、ネットなど)

ゲーム行動

- ・ 始めたきっかけ
- ・ 一回当たりのゲーム時間
- ・ 頻度
- ・ どこでゲームするか
- ・ 目的
- ・ ゲーム機、パソコンなどの所有
- ・ 攻略本、テキストなどの購読

ゲームセンター行動

- ・ ゲームセンターに行くようになったきっかけ
- ・ どこに行くか (複数)
- ・ 一回当たりの時間
- ・ 頻度
- ・ 目的
- ・ 誰と (元からの友人 / ゲームセンターで知り合った友人)
- ・ その友人とのコミュニケーション (対面的会話 / ネットなど)
- ・ 一回当たりの費用
- ・ ゲームしないでゲームセンターにいる時間は何をしているか
- ・ 好きな場所、よく行く場所の特徴
- ・ 理想的な場や希望する場
- ・ 場を運営する側との関係、意識、意見
- ・ ゲームセンター情報を得る手段 (ネット、雑誌等)

コミュニティ行動

- ・ ゲームセンターで集まり、流れでゲームセンターの外へ一緒に行く行動について (他で遊ぶ、一緒に食事など)
- ・ どこで、何を、誰と、どのくらいの時間、どのくらいの頻度
- ・ ゲームセンターで知り合った人の集団化、サークル化
- ・ お互いの本名、住所、所属などを知っているか
- ・ どのくらいの規模でつるんでいるのが楽しいと感じたか
- ・ ゲームセンター以外にどんな話題があるのか
- ・ 連絡手段、コミュニケーションの媒体
- ・ そのコミュニティに対する満足度、不満要因、改善点

< 調査概要 >

調査はヒアリング調査を行った。実査にあたっては直接それぞれの店に行き、それぞれの客にインタビューを申し込んだ。インタビューを申し込んだが、完全に断られたケースはなかった。(時間を制限されたケースはいくつかあった)

調査人数：将棋 8人 麻雀 5人

調査時期：2001年2月中旬～下旬

面接方法：

将棋・・・道場で直接行った。これには将棋道場は靴を脱いでリラックスしていることもあり、

外の喫茶店などへ連れ出して、行いにくい環境にあることも影響している。
 麻雀・・・近隣の喫茶店でインタビュー調査を実施

2-3-2. 調査結果

次に表で示すような結果が得られた。

(1)道玄坂将棋倶楽部 (サンプル1~ 8)

将棋 1	1	2	3	4
(1)個人属性				
氏名	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん
性別	男	女	男	男
年齢	50代	50代	66歳	46才
職業	会社役員	女流プロ棋士	不動産業	将棋クラブメンバー
家族構成	4人(妻、息子、娘)	4人(旦那、息子、娘)、猫	4人(妻、娘、息子)息子は一人暮らし	1人
他のサークル等	カラオケ	山旅スクール	青学大のバスケットOB	なし
サークル活動	週に2回程度	山登り、月に3回程度	年に15回程度	なし
(2)意識と行動パターン				
抵抗感	ない	全くない	関係ない	全くない
競争は好きか	好き	あんまり好きではない	好きではないか	好きではない
楽観的か悲観的か	楽観的	楽観的	楽観的	楽観的
リーダー的存在か	引っ張る方	リーダー的存在	引っ張る方	ついてく方
良く利用するメディア	スポーツ報知、週刊誌	小田急CATVの囲碁将棋番組「銀河線」、読売「毎日新聞、将棋雑誌「将棋世界」「近代将棋」「週間将棋」	将棋雑誌、テレビ(スポーツニュース)	読売新聞 演歌番組 週間現代などの一般的な週刊誌
(3)ゲーム行動				
はじめたきっかけ		小学校の頃覚えるが、その後大学まではあまりやらず。大学に入り将棋部にに所属し、よくやるようになる	小学生の頃はみんなやっていた。近所のお爺さんに教えてもらった	プロ道場を志した兄より教わる(奨励会で)
いつ頃からか?	30代	小学生		小6
一回あたりのゲーム時間	10~20分			
どのくらいの頻度で行くか?	週5回	大学時代は、指す、見るを含め、ほぼ毎日	週4,5回	
どこでやるか?	渋谷、新宿	道玄坂将棋クラブにくるのは月1回程度。あとはプロとしての公式の場での対局	将棋クラブ、家のパソコンゲーム	
ゲームをする目的	ストレス解消、金になる	昔は趣味だが、今はプロとして	趣味	楽しいから(プロは年齢制限があるから無理)
ゲーム機、パソコンの所持	もってるが、やらない	持ってない	パソコン	持ってない
攻略本や関連雑誌	近代将棋	将棋の単行本など。あとは先ほど上げた雑誌	月刊将棋世界、近代将棋	関連雑誌(将棋世界、近代将棋)
(4)ゲームセンター行動				
ゲーセンに行ききっかけ	金になる		自分の強さを確かめたかったから	
どこに行くか?	渋谷、新宿		高校のとき、高柳道場	
一回あたりの時間	10~20分			
どのくらいの頻度か?	週5回			
行く目的は?	金になる	趣味として将棋をやっているうちにプロになったので将棋道場などにはあまり行かなかったそうです		
誰とゲームするか?	昔からの友人			
友人との連絡手段	携帯		電話	
一回あたりにかける費用				
ゲーセンでのゲーム以外の行動	スポーツ新聞			
良く行く場所	居酒屋	下北沢のスポーツクラブ		カラオケ(演歌)
理想的なところ	友人がいるところ	山 温泉など	渋谷(ほっとする、若者が多すぎ)	将棋をしているときが一番リラックスできる
店側との関係	文句もいいう	あまりこの店に来てないので特になし		
ゲーセン情報の入手	将棋雑誌	将棋雑誌		
(5)コミュニティ行動				
ゲーセンから流れで出かけるか	出かける			出かける
どこで、何を、誰と、時間、頻度	居酒屋、4~5人で、二時間くらい			居酒屋
サークル化することはあるか		この方はプロのため&道玄坂将棋クラブには月1回程度のため、常連さんとのみに行ったりすることはないそうです。よってコミュニティを形成してないんです。ここの質問は割愛します		
お互いの属性を知っているか	知ってる		知っている	知らない
どのくらいの規模がいいか	4~5人			今のまま(4~5人)
ゲーム以外の話題	競馬、女、仕事		株、政治	
連絡手段	携帯電話		電話	
コミュニティに対する感想	心安らく、楽しい			
その他のこと	この人は、インタビュー中競馬新聞を読んでいたが、インタビューが終わると、時間だといって出て行ってしまった	この人はかなり特殊なケースと言えると思うのであまり参考にしない点も多いか?		

将棋 2	5	6	7	8
(1)個人属性				
氏名	Eさん	Fさん	Gさん	Hさん
性別	男	男性	男性	男性
年齢	54才	42歳	51歳	21歳
職業	コンピュータ関係のエンジニア	出版社勤務	繊維の卸問屋社長	一応大学生。学校には行っていない
家族構成	妻(子供は独立)	5人	妻、子供二人同居	一人暮らし(4人家族)
他のサークル等	会社のつり部(10人)、将棋サークル(10人)	なし	テニスクラブと溪流サークル	なし
サークル活動	つりは月に2回程度 将棋は時間が合うときに		テニスは月に8回くらい。釣りは3月から9月まで月2回くらい	
(2)意識と行動パターン				
抵抗感	全くない	全く知らない人とうつことはない	ない	特にない
競争は好きか	好き	好んで競争をすることはしない	賭け事はきらいだが、スポーツとかでやるのは好き	勝ちたいという気持ちはあるが、勝負が好きなのではない
楽観的か悲観的か	楽観的	楽観的	楽観的	楽観的
リーダー的存在か	ついてく方	僕は知らない人とは交わらないから	リーダーをやってくれと言われることが多い	影の黒幕
良く利用するメディア	将棋世界 コンピュータ関係の雑誌	新聞は、朝日と日経。テレビはニュースステーションとワールドビジネス。雑誌は見ない。ネットは会社では会社関係の、家では、ポルノサイトを見る。将棋のサイトは見ない	新聞は朝日。テレビは自然の番組、アフリカの自然とか。将棋番組、釣り番組。雑誌はあまり、ネットはグルメとか様々な分野の情報を得るため	雑誌はピア、テレビはなんでも、新聞はほとんどすべてのものを喫茶店で読んでいる。ネットは映画関係とたまに将棋をするくらい
(3)ゲーム行動				
はじめたきっかけ	小学校の頃、おじいさんに教わった	父親から	父親に学生の頃	小学生の頃兄から教わる
いつ頃からか?		小学校3年	中学1年	小学生の頃兄から教わる
一回あたりのゲーム時間	3時間	7分	一時間のときもあれば36時間のときもある	30分から1時間くらい
どのくらいの頻度で行くか?		始めた頃は週1で。今は、席主が来いって言うから毎日来ている	月に数回も行かないくらい	週2、3回
どこでやるか?	道玄坂将棋クラブ 三軒茶屋の将棋道場	渋谷の道場だけ	仕事の取引先の社長ふたりと相手の会社あるいは自宅	道場とネット将棋
ゲームをする目的	ボケ防止。楽しいから	お金(久永さんは賭け将棋しかしないそうです)	自分の甘さから、いろいろ勉強しようと思った	趣味
ゲーム機、パソコンの所持	使わない	パソコン、息子がゲーム機を所有。将棋のゲームをやったことがある	パソコンは持っている。将棋のゲームはやらない	ゲーム機は持っていないネットは漫画喫茶で
攻略本や関連雑誌	将棋年鑑	近代将棋	読まない	将棋世界を立ち読み
(4)ゲームセンター行動				
ゲーセンに行くきっかけ	会社の同僚に誘われて	10年位前に仕事のキャンペーンがあって、道場でタバコを配らしてもらった	道場へ来て勉強しようと思ったから	将棋世界の広告に載っていたから
どこに行くか?	渋谷、三茶	ここだけ	渋谷だけ	渋谷と新宿の将棋センター
一回あたりの時間	3時間			3、4時間
どのくらいの頻度か?	週1	毎日	2週間に1回くらい	週1、2回
行く目的は?	ボケ防止、楽しいから	金になる		
誰とゲームするか?	道場にいる人	格上と	知らない人とやることもあるが、知り合いのYさんとやることが多い	道場に来ている人と
友人との連絡手段			携帯電話	連絡はとらない
一回あたりにかける費用				場代のみ
ゲーセンでのゲーム以外の行動		他人の勝負を見る。参考になるから	他人の対戦を見ている	他人の対戦を見る
良く行く場所	つり	競馬場	渋谷	映画館
理想的なところ	つり	自宅	徳之島に住んでみたい	特にない。どこでもリラックスできる
店側との関係		席主に一番嫌われていると思う(冗談ばく)	皆さんと仲良くさせてもらいたい	一緒に飲みに行くということはない
ゲーセン情報の入手				将棋世界から
(5)コミュニティ行動				
ゲーセンから流れで出かけるか	出かける	たまに	それはない。Yさんに1、2回家に来ていただいただけ	全くない
どこで、何を、誰と、時間、頻度	4-5人でのみに行く	知っている人と半年に1回くらい		
サークル化することはあるか	ない			

お互いの属性を知っているか	分からない		皆さん、いい方ですから、一応裸でつきあっているつもりだが、まだ半年なんで	
どのくらいの規模がいいか				
ゲーム以外の話題	世間話		今までの生い立ちだとか、これからのこととか、自分の趣味とかを	
連絡手段				
コミュニティに対する感想	たのしい			

(2) 「びいちはもも 水道橋店」(サンプル9~13)

麻雀	9	10	11	12	13
(1)個人属性					
氏名	㊦さん	Jさん	Kさん	Lさん	Mさん
性別	男性	男性	男性	男性	男性
年齢	23歳	22歳	29歳	22歳	24歳
職業	慶応大学 3年	証券会社のシステムエンジニア	サラリーマン(営業)	中央大学 4年	フリーター(今はガソリンスタンドでバイト。以前は和民で店長クラスだったらしい)
家族構成	両親、弟と同居	両親、姉と同居	単身	両親、弟と同居(自白に居住)	両親と妹二人
他のサークル等	今はない。昔イベント系サークル	なし	なし	今はない。1年の時に飲み系のサークルに所属。ほとんど活動しなかった	高校、大学(中退)でアメフトをやっていたので、試合を見に行ったり、母校でたまにプレイしたり
サークル活動					
(2)意識と行動パターン					
抵抗感	ない	最初の3,4回はあったが、今はない	全然ない	最初は友達と行ったので特になかった	最初はすごく怖かった。フリーはイメージ悪かったから
競争は好きか	競争はあまり好きじゃない	嫌いじゃない	どっちでもない。競争しなければいけない状況になれば一番になるうとするが、好きでもない	好き	好き
楽観的か悲観的か	楽観的	楽観的	楽観的	楽観的	悲観的と答えたあと、やっぱり分からないと
リーダー的存在か	リーダー的ではない	大学時代にイベント系のサークルの会長をやっていた	ほとんどグループで動かない	人に付いてく方	リーダー的存在
良く利用するメディア	読売新聞、テレビはあまり見ない。ニュースが深夜番組くらい。マガジン、週間ダイヤモンド、東洋経済。ネットは麻雀サイトはあまり見ない。YAHOOでスポーツニュース	日本経済新聞。テレビは株価ニュースを見る。雑誌は東洋経済、ジャンプ、マガジン、サンデー。ネットはあまり使わない	朝日新聞、読売新聞、産経スポーツ、デイリースポーツ、東スポ。テレビはほとんど見ない。週刊誌が週間ポスト、週刊現代。漫画はマガジン、週漫、ゴラク	朝日新聞。テレビは特にみない。特定の雑誌もなし。ネットはあまりみない。びいちはもものHPもみたことなし	スポーツ新聞。テレビはスポーツ関係。ドラマは特にみない。ネットもとくにみない

(3)ゲーム行動					
はじめたきっかけ	無理やり	友人の影響で始めた	仕事の中で。子供のとき店が雀荘だった	家族で小1の頃から	高校が男子校だったので授業中に麻雀の本がまわってくるような感じ。最初は10円20円の世界
いつ頃からか?	大学入ってから	大学に入ってから	15,6歳		
一回あたりのゲーム時間		はじめの頃は友人とセットで徹マンなどを週2回くらい	始めの頃は徹マンで8時間くらい	友達とやり始めたのは高校からで週2,3回、馬場のワセダという雀荘で5時間くらいやっていた。高校が萩窪だったので行きやすかったとのこと	週2,3回友達の家で夜から朝まで徹マン
どのくらいの頻度で行くか?	週に1,2回		週3		
どこでやるか?	予備校の友達と始めたので最初は代々木、今は日吉中心	始めは友達の家だったが、だんだん雀荘に行くようになった	最初のころは家がほとんど		
ゲームをする目的	おもしろいから	暇つぶし、おもしろい	おもしろい	最初はよく出来たゲームだなと関心した。今は暇つぶし、でもおもしろいからやってる	おもしろい
ゲーム機、パソコンの所持	メール、インターネットくらい	麻雀ソフトを持っているが、人とやる方がいい	やらない	たまに麻雀ゲームはやる。片山まさゆき(麻雀プロ)のソフトとか	麻雀ゲームはあまりやらない
攻略本や関連雑誌	近代麻雀、東大実践麻雀	近代麻雀、攻略本は小島武夫のもの	なし	近代麻雀は買って読む。攻略本は読まない	近代麻雀は買わない。攻略本は井手洋介のを一冊くらいかな
(4)ゲームセンター行動					
ゲーセン(フリー雀荘)に行くきっかけ	友達についていった	友人に誘われて。始めは緊張した	最初の半年か一年くらいはセットで。フリーは同じ会社の人に連れられて。びいちに来たきっかけは友達の紹介	高3の頃に雑誌の広告みて興味もって行った。友達内だとメンツがそろわないからってのもあった	1年半とか2年くらい前から。大学やめてフリーターになって暇な時間ができたから。
どこに行くか?	最初は明大前のChina その後は日吉に	国分寺のboy。びいちはオープン当初から来ている	始めた頃は巢鴨のSUN、ポリエステルとマト	はじめに行ったのはさかえ。後は明大前とか吉祥寺のChina。びいちに来たのは去年の夏くらいから。	最初に行ったのは池袋のウエルカム。あとは近代麻雀に載ってる店を片っ端から。池袋G-1とか。びいちはももに来たのは半年前くらいから。友達の紹介で
一回あたりの時間	一回行ったら5,6回打った	3,4半チャン	5,6半チャン	4,5時間	5半壮くらい。最長で70時間とかもあった
どのくらいの頻度か?	週4,5。		ほとんど毎日	週2,3回	最盛期で週4,5回
行く目的は?	ひまつぶし				習慣かな。お金が増えるわけでもないし。麻雀あつての友達ってのがいるから。それが目的かも
誰とゲームするか?	友達二人で行くこともあるし、ひとりもある				大体友達といって同卓することが多い
友人との連絡手段					
一回あたりにかける費用		場代はびいちの場合、1半チャン350円、新村さんのケースでは1500円前後	ビール代とタクシー代は勝ってる。場代は2000前後ではないか	場代でチャラくらい	減った増えたは気にしない。行く時は1万は持っていく
ゲーセンでのゲーム以外の行動	漫画を読んだり、他人のを見たりしている	本や漫画を読むが、禁止されていなければ他人のを見る		漫画を読んでいる	友達と行く時は話してるし、一人の時は漫画を読んでいる
良く行く場所	最近はあるまりない	国分寺、雀荘	ギャンブル場	特になし。	友人の家
理想的なところ	中央線沿線が好き	自分の部屋	男だから女の胸の中	風呂	難しいね、この質問は何も言わないでラス半(この回でやめるよってこと)かける
店側との関係	メンバーに苦情を言うこともある	苦情は余り言わない	マナーの悪い客がいたときははっきり言う	苦情は言わない	

2 - 3 - 3 . 調査結果の分析

(1) 調査対象者の基礎的属性

1) 年齢

将棋にくる人は一人の大学生(実質フリーター)を除き、40代以上が中心である。一方、麻雀のヒアリング対象は全員20代であった。特にサンプリングには年齢を考慮していなかったが、全体の客層としてはギャル雀荘に来るプレイヤーは若者が多い傾向がある。

2) 家族構成

将棋の40代、50代のプレイヤーはスタッフをかねたDさんを除いて、結婚しており、子供もいる。麻雀は大学生、サラリーマン、フリーターである。

3) 性別

一人のプロ女性棋士を除き、全員男性であった。

4) その他のサークルへの所属

年齢層の高い将棋では、いろいろなサークルに入り、多趣味であるといえるが、麻雀のプレイヤーはほとんどサークルなどには所属していない。

(2) 意識と行動パターン

1) 性不認知に対する抵抗

お互いの属性を知らないひととつきあうことに対する抵抗感は全13人中11人がないと答えている。ある(当初あったものも含む)と答えた2人は両方麻雀であった。これは、フリー雀荘では一般的に賭博を行っているため、イメージが悪いことも影響していると考えられる。

2) 競争意識

人と競争することが好きか嫌いかという質問については、好きが7人、嫌いが5人であるが、将棋と麻雀の差は特にない。特段、競争が好きならばばかりが集まっているわけではないといえよう。

3) 楽観的か悲観的か

楽観的か悲観的かという質問については、ほぼ全員が楽観的と答えている。麻雀のプレイヤーの中には、楽観的でないとフリーにはいけないと回答しているものもいる。

4) リーダー的存在か

自分がリーダー的存在であると認識しているのは約半数の6人、一方、「付いていく」タイプ、またはリーダー的ではないと回答したのは4名となっている。

5) 利用するメディア

ほとんど全員が、一般紙をよく読んでおり、あまり際だったメディア行動特性はないが、全体的にネットをよく使っていると回答したものは少ない傾向がある。また、ゲーム関係の雑誌を読むタイプと全く読まないタイプに分けられる。麻雀プレイヤーの傾向としては、テレビをあまり見ないと回答したものが多し。

(3) ゲーム行動

1) はじめた時期ときっかけ

将棋を始めたきっかけは、小中学生の時に家族や地縁関係から教わるケースが多い。一方、麻雀は1名のみ家族麻雀というケースがあったが、それ以外は大学入学前後である。

2) ゲームの頻度と場所

将棋プレイヤーのゲーム頻度は、週4、5回という、高頻度なプレイヤーが比較的多い。一方、麻雀はやるときは徹夜になるなど、1回あたりのゲーム時間が長いこともあるのか、週2、3回というものが多かった。場所は、今回の調査対象のゲーム場以外にいくつか常連としているゲーム場持つものが多い。

3) ゲームの目的

将棋のプレイヤーは趣味というものが多し。また、意外なことに金になるという回答者も二人あった。一方、ギャンブルになるケースの多い麻雀では、ほぼ全員がおもしろいからと答えており、稼げるからという回答がなかったのは特徴的である。

4) ゲーム機、パソコンの所持、効略本や関連雑誌について

パソコン、ゲーム機の所有率は低く、またそれぞれのプレイヤーのなかで、パソコンあるいはゲーム機でよく遊ぶと回答したものはなかった。今回の調査結果についていえば、コンピュータ・ゲームに興味を示す層と、伝統的なゲーム場に来る層とでは異なる可能性が高いといえる。

(4) ゲーム場行動

ここでは、ゲーム場におけるゲームの行動を対象とする。

1) ゲーム場に行くきっかけ

自発的にゲーム場に行こうとした回答者と、友人や同僚に誘われたからというものなどで大きく二つに分かれる。自分で行こうとした回答者は、専門誌の広告を見て、店を選択している。

2) よく行くゲーム場

調査対象となったゲーム場以外によく行くところを上げたものは、将棋では約半数、麻雀ではほぼ全員である。もっとも、これには、将棋道場と雀荘のそもそもの数が違うことも影響している可能性がある。

3) ゲーム場に行く時間と頻度

1回あたりの時間は、回答が得られたサンプルに付いてみると、将棋で3時間、麻雀でやや長く4、5時間前後(5半荘程度)とのこと。頻度は将棋のプレイヤーは回答者によって大きく異なるが、麻雀は週に3、4回という答えが多い。

4) 対戦相手

対戦相手についてたずねたところ、将棋については知り合いとしか指さないというものがいた。ただし、麻雀の今回の調査対象店では、麻雀については、(4人)セットで来ない限り必然的に知らない人とも打つことに留意されたい。

5) ゲーム以外の行動

ゲームをしていないときの行動について尋ねたところ、将棋のプレイヤーのうち、他の人を見るという者は3人となっている。しかし、今回の麻雀の調査対象店では、不正行為防止のため、他人の観戦が許されていないため、漫画を読むなどと回答したものが多くなっている。ちなみに、許されている店では他人のものを見ると回答したものが多い。

6) よく行く場所

よく行く場所について尋ねたところ、居酒屋、カラオケ、ギャンブル場などの回答が多い。

7) 理想的なところ

理想的なところについてきくと、自宅や風呂、あるいは住み慣れた地元といったところを回答したものと、山、温泉や徳之島など遠く離れたところを回答したものとに分けられる。

8) ゲーム場情報の入手

入手していると回答したもののすべてが、専門誌をあげていた。

(5) コミュニティ行動

1) ゲーム場後の行動

ゲーム場での遊びが終了したあとに、集まってどこかに出かけるかどうかを尋ねたところ、13サンプル中4人についてはないと答えていたが、それ以外についてはあると答えていた。

2) 行き先

ほとんどが呑みに行くと答えている。

3) お互いの属性の認知

お互いの属性の認知については、名前と携帯の番号ぐらいと答えた人が多く、よく知っていると思えた人は少ない。

4) コミュニティの規模

4人程度が一番良いとする回答が多い。サークル化し、人数が増えることをあまり望まない回答が目立った。

5) ゲーム以外の話題

ゲームの話題が多いと回答したものは、麻雀で一人いるが、それ以外はゲームとは関係ない話をしている。

6) コミュニティの感想

コミュニティの感想について聞くと、回答が得られたものについては、みな、楽しい、心安らぐと回答している。

(6) 伝統的なゲーム・コミュニティについての考察

1) 伝統的なゲーム・コミュニティについての特徴

今回は2つの伝統的なゲーム場について調査したが、一つ一つのゲーム場については、様々な特徴を持ち、今回の調査結果により、どこまで普遍的に、伝統的な「ゲーム・コミュニティ(「1」節参照)」について議論ができるかどうかは十分留意しなければならないが、さしあたり、今回調査した内容により、伝統的なゲーム・コミュニティについて考察を試みる。

ヒアリング調査を通じて、ゲーム場以外での集まりがあるかどうかという点について、13サンプル中9サンプルが何らかのつながりがあると答えていた。残りの4回答者についてみると、21歳の将棋道場常連と、女流プロ棋士が含まれているが、前者については年代層(一般的に50代前後中心)の違い、プロとアマチュアでの将棋に対する立場の違いなどがあり、この2つのサンプルについては、コミュニティ行動がみられないことも納得できる。結果として、伝統的なゲーム場において、コミュニティ形成が行われていることを示していると考えられる。それらのコミュニティ形成が進む背景には、基本的に楽観的で、属性を知らない人とのコミュニケーションをとることに抵抗感がない、ゲーム場利用者の特性があるものと考えられる。

2) 将棋と麻雀との違いについて

将棋人気が低迷していることもあって、将棋道場では門戸を広げるための努力をいくつか行っている。プレイヤー間での実力差に応じた駒落ち制度を作っていることも一つの特徴である。一方、麻雀のプレイヤーはゲームの頻度も比

較的高く、フリー雀荘でのプレイに熱中しているタイプが比較的多く、マニア向けという性格を帯びているといえるだろう。反面、将棋のプレイヤーは将棋以外のサークルなどに属しているタイプがほとんどで、一つの趣味として将棋をたしなんでといえる。

勿論年代層の違いもあるが、麻雀のプレイヤーはどちらかという見た目活発なタイプが多いのに対して、将棋プレイヤーはそのゲーム内容を反映してか、比較的落ち着きを感じさせる紳士が多かったのもその特徴といえる。

第4章

2 - 4 ゲームセンターにおけるコミュニティ形成の事例

2 - 4 1 ゲームセンターにおける一般的なコミュニケーション形態の検討

本節では愈々アーケード・ゲームのプレイの場である「ゲームセンター」を取り上げる。ゲームセンターは単にゲームの消費の場であるだけでなく、そこに繰り返し訪れるプレイヤーたちが日々様々な形でコミュニケーションを行なう場として機能している。

アーケード・ゲームでもゲームを介して人と人がコミュニケーションを行なっていると見るならば、伝統的ゲームと対比することが可能であった。プレイの場として、それぞれ「ゲーム場」「ゲームセンター」がコミュニケーションの場であることを2 - 1で仮説提示し、2 - 3において、伝統的ゲームの「ゲーム場」がコミュニケーションの「場」として機能していることが明らかにされた。そこで対応する「ゲームセンター」もまたコミュニケーションの場であり、かつ「ゲーム・コミュニティ」を形成していることを示したい。

一方、アーケード・ゲームは構造上コンピュータ・ゲームの文脈に位置付けられることから、「2」の予備的考察を行なった結果、家庭用ゲーム機等ほかのコンピュータ・ゲームのジャンルと比べ、アーケード・ゲームの場合に特に人との交流を求める要素が強いこともわかった。その意味で「ゲームセンター」は、2 - 3での「ゲーム場」と類似し、プレイヤーにとっても、コミュニケーションの場としての意味合いを強く持っているということが明らかになったことになる。特に、2 - 2の調査は大学生を対象としており、世間一般に比べればゲームに親和性の高い一群ではあるが、決してマニアックなゲームセンターの常連ではないことに留意されたい。今日、ビデオゲームは若年層を中心に、子どもがいる家庭や、ビデオゲーム黎明期を経験した中年層の一部にまで広く浸透しており、日常生活の構成要素となっている。ゲームをしない人は別とし、ゲームをする人々にとっては、「ゲームセンター」は交流的なゲーム・プレイの場として認知されているのである。

まず、本節で用いる「ゲーム・コミュニティ」という用語であるが、「1」節から「3」節までを踏まえて、コミュニケーションあるいはコミュニケーションの場をベースとして成り立っている集団としてのコミュニティを考えている。そして、そのコミュニケーションはゲームによって行なわれるものを前提とする（ほか、会話等が行なわれるのは構わない）。したがって、「ゲームを核としたコミュニケーション・グループ（オンライン、オフライン含む）をゲーム・コミュニティと呼ぶ」と定義される。

(1) コミュニケーション形態の重層化

さて、本節であらためてアーケード・ゲームを取り上げるに際し、今日のアーケード・ゲームの多様化を考慮しなくてはならない。各アーケード・ゲームのジャンルに応じて、プレイスタイルも異なれば、プレイによって生じるコミュニケーションの形態も異なると

言える。

伝統的ゲームの場合は、ひとつのゲーム場は種類のゲームしか扱わず、そこで行なわれるコミュニケーションも、プレイヤー個人個人の個性に対応したプレイのバリエーションは生じるものの、全体としてはひとつのゲーム・プレイの構造から生じるものであった。(囲碁は碁会所、将棋は将棋道場、麻雀は雀荘と、非常にわかりやすい。) 対する今日のゲームセンターはゲームの坩堝である。体感型の大型筐体や、通信対戦用筐体、主に一人用として使用される(並んで2Pプレイが可能ではあるが)通常筐体などがひしめきあい、シューティング、格闘ゲーム、スポーツ、パズル、麻雀、バラエティ、音楽シミュレーション等の各ジャンルの愛好者たちがそれぞれの筐体付近に固まりつつ、棲み分けが行なわれている。(複数ジャンルをプレイすることももちろん多い。)

では、これらのゲームをいかにして分類すべきだろうか? ジャンルごとの綿密な分析は稿を改めるとし、ここでは本研究全体に通底するテーマである、コミュニケーションの基本形態で考えてみる。すると、ゲームジャンルを越え、ある一般的な特徴が浮かび上がることがわかる。

対CPU型プレイ: 人对コンピュータおよび人对ゲームそのもののインタラクティブな
メディア・コミュニケーション

人对ゲーム開発者のコミュニケーション

- ・ 対戦型プレイ: 人对人の対戦的コミュニケーション
- ・ 協力型プレイ: 人对人の協力的コミュニケーション
- ・ プレイヤー同士の関係: 人对人の共感的コミュニケーション
- ・ プレイヤーとギャラリーの関係: 人对人の「見る・見せる」コミュニケーション
- ・ ハイスコアの数値コミュニケーション:

人对数値の自己言及的なコミュニケーション

- ・ ハイスコアの数値コミュニケーションを行なっているプレイヤー同士:

人对人の競争的コミュニケーション

こうしたコミュニケーション上の分類において、複数の項目に関与するゲームタイトルも少なくないため、ゲームジャンルやゲームタイトルと直接「一対一対応」をしているわけではない。だが、今後いかなる新ジャンルが出ようとも、ある程度対応できる枠組みとなる。

(2) 対CPU型プレイ

まずは「対CPU型プレイ」であるが、これはプレイヤーがコンピュータと、あるいはゲームそのものとコミュニケーションを行なっている。また、ゲームソフトを通じて、開発者とコミュニケーションを行なっているとも言える。プレイヤーが入力を工夫することで、ゲームがどんな展開を見せるのかがインタラクティブに楽しまれているプレイの形態と

言えよう。これは家庭用ゲーム機や PC ゲーム、携帯ゲームと共通するが、さしあたって、本稿の考察対象からは除外する。だが、「4 - 1 - 4」で取り上げるギャラリーとの関係を考えるならば、一見、「対 CPU 型」でプレイしているように見え、実は周囲の人々へと意識が開かれていることがあると指摘できる。この点は重要であろう。

また、「1」節で見たように、「対 CPU 型プレイ」の場合、プレイヤーがもっぱらコンピュータに向かい合って一人で黙々とプレイしながらも、同期的にその場を共有しあうことで共感的なムードが流れ、今日は人が多いな、また奴が来ているな、あの人が苦戦しているあのタイトルは私も苦戦した、彼は勝ちつづけて楽しそうだ、自分もがんばるぞ、などの声には出されない内的なつぶやきが、水面下で重層的にこだましあい、場のムードが高められてゆくようなコミュニケーションが生じていた。ここでの「ゲーム・コミュニティ」は、直接一つのゲームをプレイしあうことではなく、同じようなゲーム・プレイを共有しあう同類意識に基づくという意味で「ゲームを媒介」とし、かつ、ゲームセンターという容器が複数の筐体を用意し、店員が客にあまり干渉せず、他のプレイヤーとの直接的交流を行なわなくても良いがゆえに、プレイヤーが誰に気兼ねすることもなく気軽に一時的な滞在をすることができるという意味で、これらの人々をサポートしており、よって「ゲームセンターによって媒介された」コミュニティと呼ぶことができる。

これは、昔ながらの地縁・血縁的に生活を共有しあう地域共同体としての「コミュニティ」とはまったく別種のつながりである。現実的な生活ベースのコミュニティが、継続性を前提条件としているなら、こうしたゲーム・コミュニティは一時的に生じた匿名的な関係性であり、かつての社会学では群集の一種として分類されることされあつた。だが、群集論が説くように、たがいに内面へひきこもり、まったく交流を持たない匿名的な塊として集団がそこにあるというのではなく、ゲーム・プレイという共通の目的を持ち合い、たとえ名前も属性も知らずとも、お互いの存在を、その場に「今、いるな」と認知しあう点、すなわち、お互いに無関係な「一人」ではなく、一人という形式をとりながら「共に居る」存在として認知しあう点が、「対 CPU 型」のプレイヤーたちの集まりを群集とは決定的に区別する点なのである。

そして、プレイヤー同士の関係は、一時的でその都度都度に形成されるものだとはいえ、ゲームセンターという空間は継続的なものである。プレイヤーがゲームセンターという場をきっかけとして自主的に集団形成をするというよりは、上記のような特殊な「つながり」を生じさせる、いわば「コミュニティ提供」の契機として、ゲームセンター「が」存在していると表現した方が近いだろう。また、こうしたゲームセンターの永續性を保証する要素として、そこに設置してあるゲームタイトルと、常連客の存在、そして店側の一貫した運営方針があげられる。ある種のゲームタイトルがあるからこそ、それ目当てのプレイヤーがやってくる。いつも変わらずあの店にはあのゲームがある、ということが吸引力である。また、その店の雰囲気左右するのは常連客たちであり、常連がいるからこそ、

「あの店に行けば、あの人たちが今日もいるかもしれない」といった期待が生じる。それは自分も常連集団に入ることの意味せず、むしろ、他者の存在の保証であろう。つまり、「あの人たちがいるから自分もその場では孤独じゃない」のである。常連同士が仲間に会おうとすることはもちろん、「非・常連」であってもなんらかの他者の存在を期待し、そこに自分も存在することを許してくれるような何らかの継続的な「場」が生じていることを知っている。これがアーケード・ゲームの「ゲームセンター」が「コミュニティ提供」をする空間として機能しているという意味である。

そして、この種の「対CPU型プレイ」はどのゲームジャンルにおいても必ず生じる。対戦筐体であっても、一人でのプレイは可能であり、基本的にゲームセンターではプレイヤーが複数いないと成立しないゲームはないと言ってよい。（複数いないとプレイできないプレイ・モードが設定されているゲームはいくつもあり、今日増加しているが。）ゲームセンターは、前提として一人でふらっと訪れることができる場所なのである。しかも、一人で来ても、同じように一人で来た者同士がその場でつかの間の「コミュニティ」となり、空気や「なにか」を共有して帰る。このようなコミュニケーションは、一般に思われている以上に、多くの人間が必要としていたのではなからうか。（筆者は後で述べるようにゲームセンターのフィールドワークを行なったが、若年層に限らず、営業中のサラリーマン、とび職や販売業、サービス業などで休憩時間中の人などが、ぼつりぼつりと昼間にやってくるし、夜は仕事帰りの社会人の姿が遅くまで絶えることはなかった。）そして、ゲームセンターの本質に、以上のような関係性があることは明白であろう。よって、これをゲームセンターにおけるベースのコミュニティとして位置付けることとする。巷間で言われているように、ゲーム画面としかコミュニケーションしていないと思われたプレイヤーたちも、意識のレベルは重層的であり、周囲へと開かれている部分が必ずあるということを忘れてはならないのである（個別には、意識的に閉じようとするケースが生じることがあるとしても。）2 - 1ですでに指摘されているように、こういった形態のコミュニケーションは、伝統的ゲームでは見られず、ゲームセンター特有のものである。

（3）ハイスコアの数値コミュニケーション

次に2 - 1で見た、非同期にスコアの数値をにらみ合うコミュニケーションを考えると、これもほとんどのゲームに対して観察される事象であることがわかる。アーケード・ゲームは1コインで遊べる時間消費型の楽しみであるだけでなく、それぞれのゲーム・プレイの奥行きに応じて、スキルアップを目指したり、攻略的な探求を行なうことができるという特色がある。そこで、同じゲームタイトルをプレイする者同士が、お互い切磋琢磨しあうきっかけ作りとして、ハイスコア表示が貢献している。上で見たような、匿名的であってもお互いの存在を求め合うようなコミュニケーションが生じるのも、同じ場で同じゲームをやりながら、それぞれがゲームという「課題」に取り組んでおり、ひそかに頑張っ

いるという、あまり表面化はしないものの根底にはある情熱の共有があるからこそである。スコアがアーケード・ゲームの欠かせない要素である限り、ハイスコアを通じた対話もゲームセンターのベースのコミュニケーションと言えよう。そして、スコアの数値が筐体に登録され、常時、画面に表示されるものである。誰もプレイしていない時、筐体の画面はデモプレイおよびスコアのランキングを反復して表示する。あるいは、一人のプレイが終了したときに、そのプレイヤーの成績を反映してスコアのランキングが書き換えられ、新しいランキングが表示される。よって、ある筐体に登録されたハイスコアは比較的随意に参照されやすいシステムである。したがって、プレイヤーを見ずともスコアだけを見るという行動パターンが一般化し、その場で同じ時空間を共有せず、ハイスコア・ランキングを意識しあう非同期型の競争的コミュニケーションが生じているのである。

伝統的ゲームはどうか。伝統的ゲームも勝ちの記録は共有される。だが、コンピュータ・ゲームと異なり「勝ち」の詳細が得点化されることがない。より高度な「勝ち方」は存在し、伝統的な知識として継承されていたり、新たな戦法や勝法が生じるごとにその情報が蓄積され、プレイヤーたちに共有されてもいるが、どのような勝ちに意味があるのか、価値があるかの判断はプレイヤー各自のものとして、いわば相対化される。だからこそ、そういった情報をめぐったコミュニケーションも存在するのだろう。勝つという行為は絶対であるかのようで、実際は絶対的な基準ではなく、「どのように勝つか」や「どのようにプレイを楽しむか」など、多元的な基準がすでに歴史的に確立していると言えるだろう。また、共通の基準としてのハイスコアなるものがあるわけではないのである。2 - 3でも、ゲーム場に訪れる者が必ずしも競争や勝ち負けを好むとは限らないことが指摘されている。一方、アーケード・ゲームでは、ゲーム中の様々な要素が得点化され合計されることで、一元的なスコア表示が可能となる。アーケード・ゲームの攻略は、このように一元化された基準があるため、それに準拠した集団のコミュニティが生じてくるとも言えるだろう。

ここで指摘したいのはゲームセンターにおいて、「見て意識する」ことの重要性である。関連して、次に「ギャラリー」的なコミュニケーションを見ることとしよう。

(4) プレイヤーとギャラリーの関係

ゲームをしないで他者の上手なプレイを背後から見ている人々のことを「ギャラリー」と呼ぶ。コンピュータ・ゲームが次第に高度なスキルを要求するようになるにつれ、ギャラリーも増えるようになった。プレイが終わって順番待ちをしているときや、対戦で惜しくも負けてしまった後、今対戦したばかりの相手を攻略するための研究として、また、ただ見ているのが楽しいからといった理由でギャラリーは生じる。

そして、若年層はゲームに費やすことができるポケットマネーがなくなると、その場でプレイヤーからギャラリーへと立場を転換することもしばしばである。もともと、上手なプレイができれば1コインでゲームを長く続けることができるという要素があるため、ゲ

ームは上達した方がプレイヤーにとっても得なのである。さらに上述のごとく、ハイスコアによるコミュニケーションが上達のための動機付けともなった。したがって、ギャラリーはただお金がないのに時間を持て余しているといった行為なのではなく（そういう場合も個別にはあろうが、）また、ゲーム・プレイより価値の低い行為として付随的に見るものが生じているわけでもない。ゲームの上級者の腕を觀賞する時間であり、かつ、おのれのゲーム・プレイ向上のためにも必要な「学習の時間」という意味も持つ。

ただ立って見ているだけという行為は、表面的には地味でありながら、彼らの頭脳の中では、画面に現れるキャラクターやオブジェクトの動きに対する攻略法がすばやく計算され、コマンド入力のパタンをしっかりと把握している。かなりコワイ顔をして見ている者もいる。ゲームセンターの事情を知らない者が、うっかりと声をかけてしまうのを拒むような真剣さである。（この真剣さが理解されず、自閉的と称されている可能性も否定できない。もちろん、こなれたプレイヤーになってくると、人にとこやかに喋りつつも、マルチタスクで目線と頭の中は画面に集中することさえできる人もいる。）

プレイの順番を待ちながら、そこに並びつつ「ギャラリー」としてプレイを眺める者たちが、ゲームタイトルごとに寄り集まっており、とりまくギャラリー集団とプレイヤーは互いに立場を入れ替わらせながら、その都度一過性の強い関係を形成する。筐体の後ろにギャラリー用の椅子が置いてある店まであるほど、いまやギャラリーはアーケード・ゲームを構成する、欠かせない要素である。これもまた、特定のゲームジャンルやタイトル固有の現象というより、広く一般的なゲームのコミュニケーションのあり方である。

プレイヤー同士は、互いに見たり見られたりしながら、お互いの存在を強く意識し合う。相手の名前も属性もまったくわからないのに、相手のプレイの特徴を仔細に覚えていたりする。そして、特定の誰かを意識して見るようになれば、見られる側もそれを意識したプレイをすることになる。よって、ギャラリーの主體的な見る視線に対しプレイヤーは客体として晒される受動的な存在であるのではなく、プレイヤーは逆に主體的に「見せる」立場となる。

このようなプレイヤーとギャラリーのコミュニケーションは、上でも述べたとおりどのゲームにおいても可能であるが、最近、特にこうしたコミュニケーションを意識したゲームタイトルが登場するようになった。後でとりあげるダンスシミュレーション・ゲームの事例においては、ギャラリーに対するプレイヤーの積極的なパフォーマンスが行なわれているし、上手にプレイしている人の後ろで同じ画面を見つつプレイヤーの動きを参考にステップの練習をする「シャドウを踏む」といった行為も、新しいギャラリーのあり方として誕生している。

2 - 3では、伝統的ゲームのコミュニティにおいても、ゲームをしない時間に他者のプレイを見ていることがあるとの回答を得られた。他者のゲーム・プレイを見るに値するものと感じていることは共通性がある。「知的文化」として位置付けられている囲碁、将棋

に劣らず麻雀も非常に高度な頭脳プレイを要するものであり、伝統的ゲームは「探求すべきもの」であることは周知のとおりであるが、ここで重要なのは、アーケード・ゲームも同様に、一種の探究心をもってプレイされているということであろう。ゲームが人々にとって「ただの遊び」ではなく、意義のある活動として共通の目的になるとき、ただプレイするだけでなく、ゲームを見つめるまなざしや各自の鍛錬を含めた形でコミュニケーションが重層的に生じるのだと言えよう。

(5) 対戦型プレイと協力型プレイ

以上、ゲームセンターにおいて基本となるコミュニケーション形態を見て来た。そして、次に見るような「対戦型プレイ」と「協力型プレイ」はともに人同士のコミュニケーションではあるが、上記で見て来たような「人対人」のコミュニケーションとはまた次元が異なるコミュニケーションであることに注意したい。上記のものは、ゲーム・プレイの外での人対人の関係性であったが、これら2つのプレイ・モードは、ゲーム・プレイそのものが人対人の要素を含むということだからである。

「対戦型プレイ」は、主に対戦格闘ゲームによって普及したプレイ形態であり、対 CPU ではなく、人と人が画面内の自己の分身的なキャラクターを通じて対戦するものである。格闘ゲームに限らず、今日では多くのゲームジャンルでこのプレイ・モードが普及している。また、「協力型プレイ」も人と人が一緒になってゲームの上での共通の目的を達成する（敵を倒すなど）ものであり、「対戦型」同様に、プレイヤー同士が直接にゲーム・プレイを通じてコミュニケーションを行なうものとして、「対 CPU 型プレイ」とは異なる位相に位置している。「協力型」は、アクション RPG や対戦格闘ゲームでも以前からときどき登場しており、ガンシューティング・ゲームで一般的となったが、それらはプレイに失敗した方のプレイヤーが自動的にゲームオーバーになってしまうという意味では、「対戦型」と基本的なゲーム構造が変わらないものである。一方、コナミ株式会社（以下、コナミと略）の「ダンス・ダンス・レボリューション（以下 DDR と略）」というダンスシミュレーション・ゲームによって、片方が失敗してもそのまま一緒にプレイを続けられる「協力型プレイ」が登場し、他、音楽シミュレーション・ゲームでは基本的な仕様のひとつとなって今日に至っている。

こうした、「対戦型」および「協力型」のプレイが普及したことにより、ゲームセンターにおけるコミュニケーションに変化が生じたことは言うまでもない。ゲーム・プレイ自体が人対人の要素を持つようになったからである。このことは、ゲームセンターでのプレイが伝統的ゲームのゲーム場と比較できる要素をもつようになったということでもある。（また、今あらためて振り返るなら、伝統的ゲームの「ゲーム場」は、昔からの「ゲームセンター」であったといえるかもしれない。）

一方で、これら「対戦型」も「協力型」も、一人でプレイすることも充分可能であり、

それまでの「対CPU型」プレイがなくなったわけでは決していない。プレイ・モードの多重化、多様化が行なわれているが、基本はコンピュータ・ゲームであることに変わりはない。そして、「対戦型」や「協力型」のプレイが台頭してきても、ベースとなるもとのゲームセンターの「ゲーム・コミュニティ」は存続している。

一方、「対戦型」や「協力型」が増えてきて、かつ、ギャラリーという存在が一般化するようになると、プレイヤー各自にとって「対CPU型」プレイは「練習」としての位置付けを持つことになる。もはや、ひとりでゲームを楽しむというよりは、一人で練習する背後に、ゲーム・コミュニティの存在が意識されていると言ってよいかもしれない。したがって、ゲームセンターでの「対CPU型プレイ」の意味付けをシフトさせたという点でも「対戦型」と「協力型」の存在意義は大きいといえる。

本節では、以下において、「対戦型」と「協力型」を中心とした事例の分析を詳細に行なうことで、ゲームセンターにおける「人対人」のコミュニケーションが、従来のゲームセンターで基本的であった「ゲーム・コミュニティ」とは異なる別種のコミュニティ形成を生じさせている点を見てゆきたい。そして、より発展的なコミュニケーションとコミュニティ形成を見るためには、コミュニケーションもコミュニティも継続性を獲得していなくてはならず、一時的にゲームセンターで生じるベーシックなコミュニティではなく、事例としてはかなりコアなプレイヤー層を見るが必要となってくる。また、事例では、ゲーム・コミュニティが独自の集団文化さえ築き上げつつあることがわかるだろう。伝統的ゲームはすでに大きな文化要素となっているが、比較的歴史の新しいコンピュータ・ゲームも、次第に文化として社会に認知されていくのではなかろうか。

2 - 4 - 2 . 2つの事例から

(1) 調査の概要

筆者は、継続的にゲームセンターの社会的フィールドワークを行なっている。その中から、今回2つのゲーム・コミュニティに関する既存の事例を比較検討するとともに、両事例におけるコミュニティのその後の展開と、現在の状況を確認するために、コミュニティのメンバーに対してデプス・インタビューや座談会、メール交換を行なった。

ひとつは横浜駅西口のゲームセンター密集地帯における、対戦格闘ゲームに特化し、対戦仲間集団が形成されたゲームセンター、「タクランド横浜店」の事例、もうひとつは、コナミのダンスシミュレーション・ゲーム、「ダンス・ダンス・レボリューション」の愛好者たちによる、地域のゲームセンターでの対面的コミュニケーションおよびインターネット上のweb ページや掲示板などを活用した、積極的な関わりと仲間集団形成の事例である。

事例1：タクトランド横浜店（対戦格闘ゲーム中心の1プレイ50円のゲームセンター）

‘95年9月～’96年12月

文化人類学的調査、参与観察型フィールドワーク

多いときの店内の客数：80名

接触した常連数：約50名

本名と属性、連絡先がわかっている者20名

ハンドルネームで主に店内か近辺のゲームセンターでの

接触のみが約30名

- ・非常勤のオペレーターとして、週2～5日 1回8時間（10時～18時）
- ・ゲームの1プレイヤーとして、ほぼ毎日 1回 平日約2時間 休日約6時間
- ・ゲームセンターのコミュニティ・ノートへの参加およびROM

事例2：DDRのコミュニティ

‘98年11月～’99年12月

対象：横浜のDDRコミュニティ（地元を中心としつつ、複数のネットワーク）

文化人類学的参与観察 約100名

- ・ゲームの1プレイヤーとして、ほぼ毎日 1回 平日約3時間 休日約6時間
- ・インターネットの掲示板のフィールドワーク（参加、およびROM）

各事例とも、上記のようなゲームセンター内での行動観察とコミュニケーション・ツールによる情報収集と対話のみでなく、ゲームセンターの外へゆく行動もともにしている。他のゲームセンターへ行く、飲食、家への訪問、仲間内のTRPGの会への参加、他地域への遠征など。

各事例の調査がいったん終了を見た後、しばらく時を経ているが、現在に至るまで継続して各地のゲームセンターで経過観察は行なっている。そして、今回、その間の推移を調べるために追跡調査を行なった。

1) デプス・インタビュー1回（2時間）8名（うち男性6、女性2）

2回（各2時間）1名男性（項目が多岐にわたったため）

延べ10人

以下、内容（重複あり）

- ・主にタクトランドについて 4名
- ・主に対戦格闘ゲームについて 4名（2D：3名 3D：1名）
- ・主にDDRについて 6名（うち、家庭用DDR1名）
- ・主にネットゲームについて 3名
- 横浜市民 7名（後に引っ越した者1名）

都内在住	1名
千葉県在住	1名

- 2) タクトランド座談会 1回
- 3) タクトランド店長ヒアリング 1回
- 4) 「パラパラ・パラダイス」プレイ直後の女子高生ヒアリング 2人

文化人類学や社会学で行なわれているフィールドワークは、ある島嶼や市町村、特定の集団など、空間的な境界がはっきりし(条件1)、そこで生活をし行動をとにする集団の主要メンバーが特定される場合(条件2)が多い。また、そうでなければ、そもそもの研究対象であるフィールドの定義が困難である。ところが、ゲームセンターを対象としたフィールドワークを行なう場合、以下に挙げる条件から、まさしくこの困難にぶつかる。

ゲームセンターは、「一見の客」がかなり多い。街中でフラッと立ち寄る場所である。また、特定のゲームセンターの常連となっているゲーム・プレイヤーも多く存在するが、プレイヤーと店舗を一对一対応的にマッチングさせることは難しい。ある店舗に継続的に訪れる常連でも、顧客名簿があるわけではなし、店員と親しくなって顔と名前を覚えられるのも一部の常連だけであり、一口に常連と言っても、毎日通ってくる人もいれば、土日だけの人、また、月に数回顔を見せる程度だが、その店を気に入っているのか自分なりのペースで必ず訪れる人もいる。ある店に足繁く通うゲーム・プレイヤーであっても、好きなゲームタイトルが一時的にその店になく、他のゲームセンターに設置されていたりすると、しばらくはそちらがメインとなる。ある程度ゲームセンターによく通っておりゲームを趣味とする人間(「ゲーマー」と呼ばれることもある)の場合、対戦相手を求め、またこっそり練習できるような空いているゲームセンターをチェックするなど、各自の目的に応じていくつかの店舗を渡り歩く行動が一般的である。そして、ゲーム・プレイヤーは、家族や友人、ゲーム仲間と一緒に来店することもあるが、個人でゲームセンターへ来る場合が非常に多く、集団としてのまとまりで把握しがたい。また、「店に」対する常連ではなく、ゲームタイトル(古い、レアなタイトル)やゲーム機(メンテナンスが良い、ボタン配置が他と異なる)に対する常連であることがままたり、目当てのものがなくなれば、さっさと他へ移ってしまう。よって、研究目的で継続的に関わる対象者の範囲を確定しにくい。

たとえば、「俺、バイトがあるからそんなに来れない。だからしばらくタクトに通っている人じゃないと、俺が常連だってこと知らない。でも、バイトないときは毎日来る。それが基本。(タクトランド常連、Wさん、当時大学生)」

必然的に、かなり長い期間、店舗を決めてそこに何らかの形で滞在し、長時間の参与観察を続けてゆく方法が選択される。だが、客として毎日1日中ゲームセンターで時を過ごすことは至難の技である。タクトランド横浜店の事例では、筆者はオペレーターであったた

め、結果としてずっと店にいたことができた。後に、店内にコミュニケーション・ノートが設置され、それを機に一挙に店全体を巻き込むようなコミュニティ形成が生じたため、「ノートの人たち」という括りがひとつの基本単位となった。そこから先は、このノートを媒介とするコミュニティがある限り、プレイヤー集団との関わり方は比較的容易となった。だが、「4 - 1」で見たとおり、こうした固まった仲間集団のみが「ゲーム・コミュニティ」ではない。「一見の客」も常連と同様、ある特定のゲームセンターのベースとなるコミュニティを形成する一員であることを忘れてはならないだろう。

一方、DDR の事例では、客として、1プレイヤーとして関わった。こちらはかなり特殊であり、「初めにネットありき」だったため、インターネットの掲示板ですでにDDRプレイヤー集団が形成されており、集団ごとごっそりと、何十人も規模でひとつのゲームセンターに集結することさえあり、また、プレイする場所をひとつの店に決めているプレイヤーも中にはいたが、DDR の初期は特に、設置している店の情報をネットで求めてはそこへ行ってプレイするという移動型の行動パターンをとる者が多かった。よって、店単位ではなく集団単位で参与観察を行なっている。「ゲームセンター」が媒介とするコミュニティより、これら集団がDDR というゲームを通じて、いかなるコミュニケーションを展開し、いかなるコミュニティを形成していったかが焦点となった。

(2) 事例研究の手法的特徴と事例の個別特殊性

上記のフィールドワークの方法の違いにも端的に現れているように、あらかじめ注意しなくてはならないこととして、事例研究の個別特殊性が挙げられる。たとえ興味深い事例が報告されたとしても、それらを社会一般にて起こっていることとして敷衍することは出来ない。その意味では、本事例研究で見出された事柄に対し、統計的な手法を用いた調査を行なって検証していくことが必要となる。より一般的なゲーム・コミュニティの特質を明らかにすべく、次の研究段階では、大規模な質問紙調査を定量的に行なう必要がある。だが、事例研究のこのようなアドホックな特性を考慮に入れた上でなお、2つの事例の独自の重要性は見逃すことが出来ないものであった。まずはその点を押さえておこう。

それぞれの事例は、特定のゲームジャンルおよびゲームタイトルと関連しており、そこでの出来事は地域の特性や時代状況に依存すること、関わっている集団の年齢層や性別、標準的なパーソナリティなどの特徴を帯びていることなどから、個別特殊性を有している。

自然科学の場合のように、実験室にて変数と条件を統制して、ある状況を反復的に生じさせ、検証するといったことは、複雑系としての人間社会において、ほぼ不可能なことである(多変量のコンピュータ・シミュレーションは可能であるが、それでも変数には限りがある。)「いかなるゲームにおいても」とか、「いかなるゲームセンターにおいても」普遍的に生じる事象などありはしない。いくつかの事例において、共通項が見出された場

合、それがあつる種の一般性として認知されるのみである。したがつて、徹底して事例の個別性を分析したところで抽出される何らかの要素を、他の事例と照らし合わせてみる、次にはより多くの事例と比較可能なように統計的手法を用いる、という手続きを行なうしかないのである。そして、最初に選んだ事例が、すべてのゲームセンターの事例を代表するということなど、これもまたあり得ない。一方で、代表的なゲームセンターなどといったものがこの世に存在するだろうか？ なにをもつてして代表性を云々するかにおいて、母集団および変数を設定する際に暗黙のうちに滑り込まれる価値判断に気をつけなくてはならない。

むしろ、出会つたある特定の事例に対し、いかなる価値判断もカッコに入れて忠実に記述することの方が、よほど公平な観点を提示できるとさえ言えるし、そこから発見された要素が、他の事例とどうつながつていくか、十分な考察を与えるものとする。

そして、ゲームセンターを取り巻く具体的な様相や、他では見られない特筆点があり、他の地域、他の時代のゲームセンター運営においても、ゲームタイトルの開発においても、何らかの応用可能性を秘めている個々の項目が埋まっていると言えよう。その中から、ゲームセンターやゲーム一般へと通じる共通項も発見できると考えられる。よつて、以下は「発見的」調査研究として位置付けられるものである。

この節では、各事例の個別特殊な部分を全て明らかにするには紙面の都合上できないが、比較できる部分を中心に紹介することとする。

(3) 事例の歴史的重要性

本報告の2事例の歴史的重要性は2点ある。ひとつは、「対戦格闘ゲーム・ブーム」、「DDR ブーム」ともに、社会現象として見過ごすことができないことである。そして、もうひとつは、ゲームセンターのプレイヤー同士のコミュニケーションに、何らかの「コミュニケーション・ツール」が関与する現場に立ち合つたことである。

まず一点目について。'91年に発売されたカプコンの「ストリートファイター2（以下、スト2）」のプレイヤーたちが、「対CPU型」のゲーム・プレイに飽き足らず、他のプレイヤーと対戦したいと言ひ出したのは、ビデオゲーム史上、画期的な流れであつた。それ以前のアーケードの主流は一人で遊ぶタイプのゲームで、ジャンルとしてはアクションゲームやシューティングゲームが中心であつた。中にはカプコンの「ファイナル・ファイト（'89）」のように二人のプレイヤーによる「協力型」プレイ・モードのあるゲームもあつたが、基本は「人对コンピュータ」である。また、ゲーム音楽が注目され、ヘッドホン端子付きの筐体も出回り、個人がゲーム画面に向かい、音楽に包まれながらひとり黙々とゲームとの対話を楽しむ人が多かつた。もちろん、そういった人々が存在しあう場としてのゲームセンターは、それだけでひとつの「コミュニティ」であつたことはこれまで述べたとおりである。

そこへ「スト2」が「人対人」の対戦を持ち込み、「対戦格闘ゲーム」が新しいジャンルとして一大ムーブメントとなった。「対戦型」ゲーム・プレイは、隣同士で1P側と2P側が対戦することも可能であるが、それだと友だち同士などあらかじめ知っている者同士でないとなかなか対戦しづらいものである。「1」節でも論じられた通り、のちに対戦専用筐体が登場し、「乱入」というモードが可能となったとき、お互いの顔を見ずに気兼ねなく勝負を挑むことができるようになる。そのとき「対戦型」プレイは、対面的なコミュニケーションではなく匿名的なコミュニケーションとなったのである。もちろん、顔を付き合わせた関係ではないにせよ、ゲーム画面内では対面的コミュニケーションと類似した形で対人関係が生じているし、特に勝負であるための関係の強度は伝統的ゲームと同様であろう。

そして、'98年にコナミから「DDR」が発売されると、さかのぼること1年前から人気が出ていた「音楽シミュレーション・ゲーム（「音ゲー」）」の流れに乗り、音楽やダンスといった「表現的コミュニケーション」がテーマとなるゲームのブームが加速した。ゲーム・プレイ自体に他者に見せるものとしての性質が加わり、ゲーム筐体は「ステージ」になった。特にDDRはその華やかなカッコよさもあって、それまでゲームセンターに訪れたことのない層も取り込んで社会現象となってゆく。この新しく取り込まれた層の中には自己表現としてゲーム・プレイを行ないたいという一群が少なからず存在した。それはこのゲームが従来のなスコア追究の「攻略型」のみならず、「パフォーマンス型」も可能なようにデザインされていたことによる。

また、DDRでは、「versus」のモードが対戦という意味合いを持たない。プレイがうまくいかなかった方も「負け」みなされず、台を降りなくて良い。この仕様が「上級者の隣で初心者が一緒に練習する」という光景を生み出した。対戦ではなく「仲良く一緒にゲームをする」という新しい、ほほえましいプレイパターンを創ったことは画期的であった。それまでの、「ゲーム・コミュニケーション=対戦(コインをかけた真剣勝負)」ではなく、「ゲーム・コミュニケーション=仲間作り」となったのである。そこから派生して、ダンスチームが大多数生まれ、文化が形成されている。

一方、事例において重要なもう一点、ゲームセンターのコミュニケーションとコミュニケーション・ツールの関係について述べたい。

'90年代の中ごろから、パソコン通信やゲームセンター設置のコミュニケーション・ノートがコミュニケーション・ツールとして活用されるようになり、それまで匿名的な個人として対戦をしていたプレイヤーたちがこうしたメディアを媒介とし、仲間作りを行なってゆく。タクトランド横浜店の事例は、まさにこのような「コミュニケーション・ツール」としてのノートがゲームセンターに持ち込まれた時期のものである。

そして、DDRの事例では、日本のインターネット普及の波とちょうど時期を同じくする。コナミがDDRのハイスコアの「インターネット・ランキング」を行っていたことも手伝

って、ネット上のDDRのファンサイトや情報交換の掲示板も多発した。全国的に各地のゲームセンターを拠点とするローカルなDDRプレイヤーのコミュニティが数百個、ネット上でリンクしていた。そして、地元で活躍する「ダンスチーム」は、ほとんどがインターネットを連絡や情報交換などのコミュニケーションに用いていた。

タクトランドにしても、DDRにしても、これらの情報交換のメディア、コミュニケーション・ツールが存在したからこそ、仲間形成がスムーズに行なわれたという性質を持つ。

ゲームセンターは、いくつものゲームタイトルの入れ物として、それ自体メディアである。その場で一緒にプレイすることは、たとえ言葉を交わさなくてもコミュニケーションとなるし、対話して情報交換もできる。ゲームセンターを訪れるだけで、今どんなゲームが流行っていて、どんな人が上手で、どんなプレイが主流なのかわかる。だが、そこにもう一つ別のコミュニケーションの次元が重なった。ここに時代性がある。ITの時代、さまざまなメディアと共存し、ゲームセンターはどのように変わっていくのだろうか。

2-4-3. タクトランド横浜店の事例

(1) 地域性

タクトランド横浜店の場合、神奈川県の県庁所在地、横浜市西区に位置する。JR、相鉄線、東急東横線、京浜急行、横浜市営地下鉄が走っている横浜駅西口の繁華街に位置する。駅前に出て左手に進み、高島屋や相鉄ジョイナス、ビブレ、東急ハンズ、ビッグカメラやヨドバシカメラ、映画館の集積している相鉄ムービルなど、有名な大型店舗が立ち並ぶ地域である。また、特徴として受験予備校が非常に多く、また専門学校も複数ある。特に、「西口5番街」と呼ばれる付近一帯は、パチンコ店の多さもさることながら、ゲームセンター密集地帯となっている。(図1) タクトランド横浜店も系列のパチンコ店の2階にある。そして、漫画ファンが集まる大型専門店、「まんがの森」が歩いて10分ほどの距離にあることも、後述するように、タクトランドのロケーションに影響している。

この界限は一般に人通りが多く、若者も多いが、特に高校生、予備校生、専門学校生、そして繁華街でアルバイトするフリーターが多いことがあげられる。そして、西口五番街のゲームセンターをはしごするゲームのマニアックなファン層、ゲーマーも多い。大型の筐体が並ぶアミューズメントセンター的な店舗では、一般の家族連れやカップルなどの一見の客層もいるが、それぞれの特色を打ち出した小、中規模のゲームセンターでは、よりゲーマー色が強くなる。店先のブリクラは、コアなゲーム・プレイヤーではない高校生や一般客もプレイしてゆくが、店中のビデオゲーム筐体については、明らかにゲーマー層が中心である。ショッピングなどの行き帰りに五番街を通りながら、店先を冷やかしつつも中には入らない層と、店内を根城とし、付近のゲームセンターにだいたいどんなゲームタイトルが揃っているか熟知している層にはっきり分かれている。

筆者の調査対象は後者の層が中心である。というのも、タクトランドは、ビデオゲーム

が通常100円主流のところ、1プレー一律50円の安価なゲームセンター（近辺でオール50円は他にはない）として、特に若年層でお金のないゲーマーが集まる場所であり、また、入り口が小さく、2階へあがらなければならないため、一見の客がふらっと入りづらいという特色があった。1階の入り口付近のプリクラとプライズ・マシンのみ、一見の客が多くついている。2階は、ビデオゲーム筐体が50台ほど並んでおり、大型筐体は設置するスペースがない。当然、対戦格闘ゲームが主流となり、狭い店内にプレイを待つ人、ギャラリーもふくめてひしめきあっている。見るからに「ゲーマーの巣窟」である。あとはスポーツ、シューティング、パズル、ミニゲーム、麻雀の各ジャンルで人気があるゲームが置いてある。（近年の音楽シミュレーション・ゲームの専用筐体も大型なので一台も設置されていない。唯一の「音ゲー」は、ビデオゲーム筐体にて供給できる、ナムコの「パカパカ・パッション」シリーズだけである。）

地域性という意味では、ピンポイントで横浜駅西口の特徴を見るだけでは不十分である。それは、地域住民よりも、乗り物で通勤、通学している人口の方が圧倒的に多いからだ。だいたい、沿線ごとに特徴があるが、地域社会学的な試みはまたの機会とする。タクトランドの客層も各地域から集まっているが、筆者が接触したのは、なぜか相鉄線利用者と京浜急行利用者が比較的多かった。話しを聞くと、地元にはそれほどゲームセンターがないか、もしくは格闘ゲームの対戦相手に欠く（人数的にも、レベル的にも）ということで、「ハマに出る」のだという。

2Dの対戦格闘ゲームではカプコン系とSNK系が主流をなしており、3DではSEGAのバーチャファイター系が主流であった。どちらも地域でトップクラスの強豪がプレイしていた。後、みんな切磋琢磨し、全国大会レベルへと全体のレベルが向上したという（追加インタビュー、Lさん。）

（2）時代状況

時代の分析は、安易な社会批評になりやすく、社会一般の時代状況を主観的に切り取ってタクトランドと結び付けることには慎重にならねばならない。ここでは、明らかに事例と関係があると思われる「メディア状況」を分析する。メディア状況では、コミュニケーション・ツールの普及状況と、アーケード・ゲームそのものの状況を取り上げる。

当時はまだインターネットは普及しておらず、ごく一部の人のためのものであった。それよりはパソコン通信の方が広がりがあったが、パソコン所有者が少数であることを考えれば、規模ではない。高校生の間ではポケットベルが流行っていた。しかし、現在、携帯電話が普及しているほどには行き渡っていない。持っていない人も当たり前のようにいた。ほか、何らかのコミュニケーションを求める人たちが、ゲームセンターの店側が設置する「ご意見ノート」をコミュニケーション・ツールとして使用する例が、ぼつりぼつりと同時多発的に発火したのが'96年である。後述するようにタクトランドでもノートを置い

たのだが、そのときはまだ横浜駅西口ではノートを置くゲームセンターは皆無に等しかった。

そしてアーケード・ゲームの状況は、対戦格闘ゲーム・ブームの後期で、すでに飽和状態になりつつあった。2Dの対戦格闘ゲームとしてはカプコンのストリートファイター系では「Zeroシリーズ」、SNKの「キング・オブ・ファイターズ・シリーズ」では'95年バージョン、3D対戦格闘ゲームではSEGAの「バーチャファイター2」がかなり長期的に人気を博していた。「バーチャファイターの鉄人」として有名人が続出し、「バーチャ系」カルチャーも頂点を迎えていた。'96年に「3」も出たが、ボタンがひとつ増え、システムが大幅に変わったことも手伝い、プレイヤーには賛否両論だった。バーチャ系はここからは、よりマニア向けのものになってゆく。ゲームタイトル的にはシリーズで何作もすでに続いており、今後の展開が難しい時期に来ていると、プレイヤー層は感じているようだった。筆者はタクトランドの対戦格闘ゲームのゲーマーたちと座談会を持ったことがあるが、対戦格闘ゲームの今後に関して、ある程度シビアな見方がすでに当時から出ていた。「一生、なんらかの形でゲームは続けてゆきたい」と答える彼らだが、「所詮、ゲームだから」といった諦観もあり、メーカーに期待しすぎない態度が確立されていた。

一般には、まだプレイヤーたちが、どちらかといえば個人ベースで動いており、巷ではあいかわらずゲーム・プレイヤーは自閉的で、互いのコンタクトが少なく、匿名的であるといわれていた頃であった。だが、筆者の参与観察結果では、友人同士でゲームをしている姿は少なからず見られた。タクトランドは当時、客の回転をよくするために、有線でユーロビートをガンガンにかけていて、ゲームの音楽もまじり、かなり喋りづらい雰囲気ではあったが、それでも対話がないわけではなかった。

そして、2Dのプレイヤーと3Dの「バーチャ系」は、ゲームのシステム、ボタン数とコマンド体系に違いがあることと、2Dの世界はすでに初期からの基本的な攻略法が確立されており、後発の「バーチャファイター」のプレイヤーがそれ以前からの2Dのゲームに慣れないこと、いったん2D系に染まったプレイヤーが3Dに入りづらいことがあるため、客層が異なる。特にタクトランドでは、はっきり分かれる傾向にあり、それぞれ別個の集団を形成していた。ゲームのコマンドや技、およびキャラクターについての情報交換も、それぞれまったく別の言語を喋るようで、どちらかという仲間内で盛り上がったたりするのは2Dの方に多く、バーチャ系は黙々とプレイする感じが強く、やや孤高な雰囲気があった。

ところが、その頃出たSEGAの対戦格闘ゲーム、「ファイティング・バイパーズ('95年12月)」は、タクトランドにおいてはひとつのターニング・ポイントとなった。2Dのプレイヤーにも受け入れられる余地があり、両方が入り乱れてプレイしながら筐体を数人で囲み、賑やかに楽しんでいた。同じSEGAの3Dでも、ストイックな雰囲気の「バーチャファイター」と比べて、キャラクターが独特であり、随所にユーモアや洒落が盛り込まれてい

たことも、話題づくりになったようだ。そして、このゲームの場合、パソコン通信で情報交換をしているゲーマーたちが横浜人同士でつながり、タクトランドに大人数の集団で押し寄せては「オフ会(オフライン・ミーティング)」としてプレイしたことも見逃せない。社会人も多く、タクトランドの常連より年齢層が上だった。常連たちがぼつりぼつりと少人数でつるんでいるところへ、いきなり大挙して集団が入ってくるのである。目立つので、他の客の邪魔になったり、営業妨害しないようにと、自粛をささやきあったりしたほどである。

いずれにせよ、ゲームをよくプレイする人たちが、ゲームを通じて互いに仲良くなり、明るい集団を形成することがあるということが示された。では、パソコン通信の仲間集団とタクトランドの常連の間に何の違いがあるのだろうか？ それはパソコン通信というコミュニケーション・ツールの介在であることが指摘される。

(3) ゲームセンターのコミュニケーション・ノート

「ファイティング・バイパーズ」をきっかけに、早速タクトランドでも店内に「タクトノート」と題する、コミュニケーション・ノートを設置してみたところ('96年初頭)、ルーズリーフで1日に30枚も進む日があるほど、堰を切ったようにタクトランドの常連たちが言葉を書き出したのである。これほどのハイペースは、当時の他の地域のゲームセンターのノートでは見られないことだった。誰かの書き込みに対し、誰かがコメントをつけ、紙面で呼びかけあい、対話となる。その対話の連鎖が一気に盛り上がってゆく。このコメントの付け合いが、「読んでもらえている」という実感につながり、更に書き込もうという動機付けとなっていったようだ。ノート初期には、コメントをもらえるなんて思っていなかったのうれしいという率直な表現がよく見られた。

しかも、タクトノートには、キャラクターなどのイラストもいっぱい描かれ、自作の小説やエッセイ、ゲームの展示会などの見学レポートも書き込まれた。中には家で作品を書いてきてはノートに貼り付けるような、「表現発表者」まで続出した。当時の写真を見ていただければわかるように、ゲームセンターのコミュニケーション・ノートにしては、かなりハイクオリティである。(図2)近くに「まんがの森」という漫画専門店があるため、コミック系の同人活動を行なう層と微妙にかぶっていることもあげられるが、それまで絵を描いたことがなかったプレイヤーが、みようみまねでイラストを描くようになり、上手な人にアドバイスを貰って上達していったことも指摘できる。

店側は特にそういったプレイヤー同士のコミュニケーションを盛り上げるつもりはなかった。直接のインカムにつながるとは思えなかったからだ。ゲームをやらずにノートに向かっただけでは困るといった意見もあった。設置を希望した店員は、客同士のコミュニケーションをも予想していたが、あくまで「店に対する要望を書き込んでもらう」という、店と客のコミュニケーション回路という方便で設置が試みられた。予想外の反応に店サイ



図 1-4-1 横浜駅西口のゲームセンター（96年当時）タクトランド横浜店は、川をはさんでビブレ真向かいに位置する。後に相鉄線付近の小店舗が1つなくなり、東急ハンズ近くに大型のミュージメントセンターが出来た。

ども驚いていた。紆余曲折があったものの、店の特色ということで現在まで存続している。

当初の目的のように「ご意見ノート」的要素があるため、プレイヤーたちも匿名あるいはハンドル名で書き込んでいた。ところが、店内では完全な匿名性を守ることは難しい。書き込んでいる姿を目撃されれば、ハンドル名と実際の姿が一致するため、「誰々さんではないですか？」と声を掛けられるようになる。また、自分の特徴やプレイするゲームタイトル、使用するキャラクター名を書き込んで、「声をかけて下さい」と言い出す人もいて、次第にみな、互いに声を掛け合うようになり、ノートを中心として、タクトランドの常連は、かなりの確率でお互いが顔見知りかつ話をする仲になっていった。もちろんノートに書き込まない人たちも存在したが、「友だちの友だち」式で、ノートなしでも知り合うチャンスが増大していった。

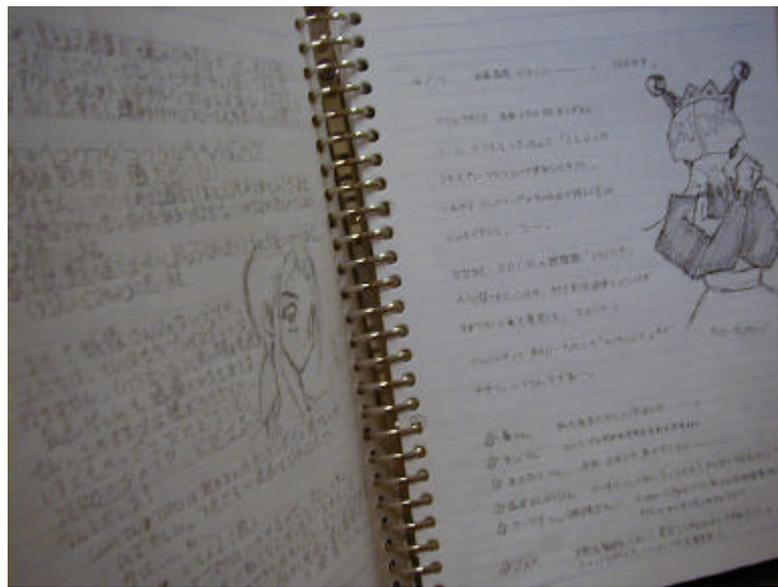


図 2-4-2 タクトノートのページから

タクトランド横浜店で観察されたのは、思いもかけないプレイヤー層の「表現欲求」、そして「コミュニケーション欲求」であった。対戦格闘ゲームもひとつのコミュニケーションであるが、勝ち負けで結果が出る「対戦」という特殊なコミュニケーションだけでは飽き足らず、より一般的な「触れ合い」を求めているようだった。ノートにただ「今日は疲れた」というような、つぶやきだけの書き込みもあり、それに対し、誰かがまたコメントをつけたりし、内面をぼつぼつと語り合う様子も見られた。

これは、ゲームをする自分の背後の「人格」や「信条」「趣味」といった、より広い部分を他者と分かち合いたいと思っていると分析できるだろう。ゲームだけのつながりでもいいが、それ以上の交流ができれば、という。

このようにコミュニケーション・ツールを獲得したことが、タクトランドを変えた。時代はまさしく「インターネット前夜」であり、その後のネットの一般的な盛り上がりは、すでに下地としてコミュニケーション志向が高まっていたからではないかとも思える。こ

とにゲームセンターで、対戦というコインをかけた真剣勝負で接触しながらも、会話の機会を持たずに分断されていた個々人は、内心とてもつながりを求めていたと言える。ゲームも、「人とやるから面白い」とは、常連がよく言っていた言葉である。対戦格闘ゲーム・ブームは、背後により人間的な欲求を隠していたのであり、筐体の向こうの相手の顔が見えないからといって、決して自閉的で病的なコミュニケーションではない。

今日にいたるまで5年間、ノートは絶やさず描きつづけられ、店管理ではなくプレイヤーたち自身が管理者を決めて自主的に運営、メンテナンスを行なっている。そしてとうとう、管理者の一人、「SSさん(ハンドル名)」が、タクトランド公認で自主webページを立ち上げた。そして、インターネット上でもスキャンしたタクトノートのイラストページが閲覧できるようになり、SSさんの自作の4コマ漫画ほか、タクトランドのゲームタイトル一覧、掲示板が設置された。ゲームセンターが店としてwebページを立ち上げることはあっても、客が店のページを自主運営し、しかも店のノートとネットをリンクさせる活動を行なっているところはほとんどなかった。(後に新声社の「ゲーム系ホームページ」という紹介本にも唯一の個人ページとして取り上げられている。)

(4) タクトランドのゲーム・コミュニティ

「ノートの人たち」中心に、ノートを書かない人をも含め、いくつかのサブ・グループを包含しながら、店全体がひとつのまとまった仲間集団になっていった。それは次第に「コミュニティ」と呼べるほどの<場>としての一体感を形成していった。

タクトランド横浜店は、朝から晩までいる常連がとても多かった。ずっといるのではなく、出入りをするのだが、トータルとしてみると「今日もタクトで過した」といった感じになるのである。店の特徴として、カウンターの奥に荷物の一時預かり所があったため、早い常連になると開店と同時に入店し、カウンターで荷物を預けてしばしゲームをしたのち、昼頃に荷物を受け取っては「2時間ほど出かけていきます(HRさんがよく言うパターン)」など言い残し、予備校や食事、その他の用事をしに行く。そして戻ってきては「ただいま!(HRさん他、10名くらいはこう言った。)」と言ってまた荷物をカウンターに置く。店員も心得たように「お帰り!(筆者が居た頃の店員では、女性陣がこう答える傾向にあった。)」と言って、今日あった出来事などに二言三言つきあったりする。まるでお互いがここに住んでいるようだった。店が常連達にとっての「居場所」「もうひとつの家」となっていたことは言うまでもない。

(5) プレイヤーの特徴

タクトランドに限らず、一般に「50円ゲーセン」はより若年層をひきつける。P君(ハンドルネーム)という当時高校2年だったプレイヤーは、ほぼ毎日来店していたが、1日あたりのゲーム代は200円しかないと言っていた。50円なら4プレイ、100円だっ

たら2プレイしかできない。他、Yuさんという予備校生は、親から貰った昼食代を節約してゲーム代を捻出していた。Bbさんという予備校生は昼食抜きでガムを噛んでしのいでいた。そこまでしてでも、ゲームセンターは毎日通うべき大事な場所として認知されている。

2-2では、一般の大学生への質問紙調査でもコスト面が重要なポイントとして挙げられており、費用がかかることがゲーム・プレイをする障壁となっている点が明らかにされている。だが、タクトランドに来ている者はこの障壁をなんとかして越えてくる。特別に「オタク」であったり病的であったりするわけではない。会話をしているのも普通であるし、普通の学生生活を送っている。なぜ、彼らはそこまでゲームセンターに通うのか？

ここでプレイヤーの特徴を見てみたい。2-3の将棋と麻雀のゲーム場のケースと比較できるように同じ項目で検討してみる。

なお、ここで「タクトランドの常連」と定義しているのは、後に紹介するコミュニケーション・ノート成立以降に仲間形成をしていった、タクトランドの中心的なゲーム・コミュニティの人たちのことである。タクトランドに常連的に関わりながらも、このコミュニティとは距離をとっている層も少なからず存在する。そういった層でも、オペレーターとしての筆者と会話をする人は聞き取りの対象とした。また、情報を補うために、今回追加インタビューを行なった4名のデータも含まれている。

1) 調査対象者の基礎的属性

年齢

10代後半～20代前半中心。高校生、予備校生が非常に目立つ。他、大学生、フリーターが多い。現在、20代半ば～後半になっても訪れる。

家族構成

一人暮らしより、自宅が圧倒的に多い。家は厳しいからタクトランドの方が楽しいといていた高校生のように、家でもなく学校でもない第三の場所として認知されている。

「家だと何にもできない！（Kさん）」のように、家族や近所に気を使い、ゲームがしにくい環境にある者も少なくなかった。またLさんは、「家だと、詰まるんですよ。単純に。」と言う。同じ環境に居ると、考えやアイデアに詰まるということらしく、彼は小説やイラストなどの趣味もあることから、この言葉はうなづける。また、「ゲームは実際に見てると刺激になる。（Lさん）」ということで、必然的に横浜へ出てきてはタクトランドに滞在していた。

性別

圧倒的に男が多いが、ノート設置以降、女子高生や女性ゲーマーも友だち経由でより訪れるようになった。当然、男子ゲーマーとのラブロマンスもあり、「ノートで

知り合った」と嬉しそうに話しながら一緒にみんなでゲームをしていたりした。

その他のサークルへの所属

ゲームサークルやコスプレ・サークル、同人活動を行なっていて、コミックマーケットに出展したりする層も含まれていたが、当時の大和（地名）のゲームファンタジア（ゲームセンター）のようにコミュニケーション・ノートがほとんど同人ネタという店舗に比べ、タクトランドはノート上でも個人ゲーマー比率が高いようだ。

2) 意識と行動パターン

属性不認知に対する抵抗

もとより「対戦」志向のため、見知らぬ相手とゲームをすることに抵抗はなく、対戦筐体で相手の姿が見えなくても、画面の中の相手が使用するキャラクターの動きや戦い方を見れば、「相手の性格までわかる（Lさん談）」という。あくまでゲームの対戦だが、実際は人と人が戦っているのだし、自分自身は晒されており、隠しても無駄とのことだ。対戦に真剣勝負を求めたり、対戦「道」を説いたりするような常連が何人もいるが、実際の格闘技と同様、その都度、お互いの存在がその場に顕われるということのようだ。

競争意識

中には、ひたすら勝つことだけを求めてくるゲーマーもいる。予備校生など、自信のなさ克服したくてゲームで勝つことを求めて心を補う姿もあり、大学受験期には、切羽詰った表情でいる人も多かった。だが、対戦格闘ゲームの常連は、「勝つことそのもの」より自分の力を試したい、自己を鍛えたいという求道的意識で対戦していることが多いようだ。

楽観的か悲観的か

人それぞれである。

リーダー的存在か

そもそも、集団を前提とせず、一人で行動できる人が多いし、リーダーになることより、自律的であることをよしとする風潮があるようだ。性格としてはリーダーシップのある者ももちろんいるが、人それぞれ。

利用するメディア

ノートに書く人は、漫画もそうだが、意外と本を読む層が多い。物語を読んでは自分で空想を膨らましたり、物語系の遊びである TRPG（テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム）をやりこんだりもする。ノート以外のタクトランドの常連は、人それぞれである。

3)ゲーム行動

はじめた時期ときっかけ

子供の頃からが多い。近所の駄菓子屋、また家庭用ゲーム機がきっかけ。兄弟の影響がある場合もある。

ゲームの頻度と場所

ほとんど毎日タクトランドでゲームをする最も頻繁なケース以外は、学校やアルバイトのスケジュールによって「来られる時に来る」。場所は、他店にも寄ったり、家や友だちの家で家庭用ゲーム機で遊ぶこともときどきあるケースが多い。

ゲームの目的

人を待っている時間、ちょうどいい暇つぶし、ゲームが好きだから上達したい、キャラクターが好きだから、仲間とのコミュニケーションとして、など。誰もが強い自己鍛錬志向でゲームをやっているわけではなく、どちらかという人志向の者もいることが印象的である。

「ゲーセンに来るのは、友だちがいるから。一人でコツコツやる世界は別にある。本とか音楽、それに自分の場合、勉強が大事。ゲーセンは、行けばいつでも居る人たちと会えるのが目的。

(追加インタビューBさん、受験校出身、国立大学で心理学を学ぶが、精神科医になりたいと医学部受験を目指している。)

ゲーム機、パソコンの所持、効略本や関連雑誌について

当時の常連は若年層が多いことと、時代状況から、パソコン所有者は少なく、インターネットで情報を得たりすることはほとんどない。ゲーム雑誌はタクトランドに設置してあるものを読む。自分で買うのは懐との相談である。それでも、どうしても必要だったり欲しかったりするものには惜しまずお金をかけているようだ。

4)ゲームセンター行動

ゲームセンターに行くきっかけ

子供の頃から近所の駄菓子屋の店先のゲームをしていたりショッピングセンターのゲームコーナーに立ち寄る経験をしている、親が働いていて、その間、近所の子供たちと一緒にゲームコーナーで遊んでいた、親がゲームに関しては寛容で、イベントや買い物で町に出ると親がお小遣いをくれてその場でゲームをさせてくれた、等。また、ストリートファイター2の対戦ブームを機に中高生でハマったという声もある。比較的小さい頃からでゲームセンター慣れしているタイプと、中学生くらいから自分の行動パターンが自由になりだし、友だちと一緒にゲームセンターに行くというタイプに分かれた。

よく行くゲームセンター

タクトランドのほか、近辺のお目当てのゲームがある場所。また、自分の家のある地元のゲームセンターにも行ったり、秋葉原や新宿まで対戦相手を求めに行ったり、古い今では珍しいゲームタイトルがある店（秋葉原のタワー）にプレイしに行ったりもする。かなり行動半径は広い人が多い。

ゲームセンターに行く時間と頻度

人それぞれであるが、かなり高頻度で時間も長い。一度対戦が始まってしまうと、自分がうまく勝ち越すと、なかなか抜けることができないこともある。

対戦相手

自分のプレイレベルに応じて、より上手い人と対戦できるように頑張る。また、気のあった仲間同士や、プレイスタイルやローカルルールを共有しあう相手と、安心して楽しみながら対戦する場合もある。

ゲーム以外の行動

人それぞれである。音楽、演劇、イラスト、コンピュータ、コスプレ、読書、旅行、熱帯魚など。

よく行く場所

若年層であるため、経済的余裕と交通費のつりあいから考えると、そうそうあちらこちらに行くことはできない。

理想的なところ

この間には、理想的なゲームセンター像を答えることが多かった。「メンテナンス」などにチェックが入った。また、ゲームセンターのない場所に行きたいとは思わない、という人や、自分は自分であることを貫くために山に籠りたい、といった考えもあった。概してタクトランドの常連は、一般社会のトレンドは見つつも、それに自分から乗ったり飲まれたりするのではない。その意味で、浮ついた流行などに人が流されているのを目の当たりにするような場所はあまり好きではない人が多いようだ。

ゲーセン情報の入手

仲間同士の口コミによる。

5) コミュニティ行動

ゲーセン後の行動

まっすぐ家へ帰る、予備校、アルバイト、友だちの家、友だちと飲み食いする、など。

行き先

若くてあまりお金がないので、あちこち行かれないらしい。定期券がある場合は別とし、各沿線の住宅地や学校等のばる場所から横浜に出てくるだけで、すでに往復

の交通費が生じてしまうのである。友だちとも食事をしたりはするが、ただ「お茶」をするようなことはあまりない場合がほとんど。「まんがの森」、ビブレで買い物、東急ハンズでいろいろなグッズを見て歩く、他の地域のゲームセンターにまで足を伸ばす、など。

お互いの属性の認知

ノート上のハンドル名で互いに声をかけあい、よほど親しくならないと本名で呼び合ったりはしないし、相手が自分のことを全て話さなくてもゲームセンターの中で打ち解けることには問題はない。「割り切っている（追加インタビュー、Bさん、同じく追加Wさん、談）」という。また、友だちのことでなにか起きて、伝言ゲームのようなトラブルが生じないように、「それはあいつに直接言ってくれ、俺から言うことじゃない」とか、いくら信用している相手にでも、友人の情報は漏らさず、軽く連絡先を教えたりしない。ある意味社会性の感覚が鋭いところがあり、相手に応じて、どのあたりまでのプライバシー・レベルに立ち入っているか、注意深く見極めて付き合っているようだった。そして、その傾向は大学生よりも、高卒でフリーターをしている人たちの仲間集団に顕著に見られた。

コミュニティの規模

タクトランド内のサブ・グループとして、ノートは入れ替わりがあるものの常時30人くらいの常連があった。また、ノートに書き込まないが、他者とのコミュニケーションを行っていたものが20人くらいいる。また、タクト全体の広義の常連は、たいてい顔はお互い知っており、会話はしなくても、何のゲームタイトルをメインとしてプレイしているかくらいはわかっている。そのようなメンバーも含めて、タクトランドは全体でひとつの「コミュニティ」になってしまっている。

ゲーム以外の話題

ゲームだけの話題でつきあう相手もいれば、ゲーム以外にまで共通の話題が及ぶ人間関係もあり、両方持っているのがノートの人たち、およびその周辺の、タクトランドの中心的な常連像である。

また、最初に「どこまでつきあえる相手か」の選別を意識して行っている人もいた。「ゲームセンターの中でも話是可以。いろいろ話題を振ってみて、相手の反応を見て、ゲームだけのつきあいにするか、もっと相手を知ってみようと思うかが決まる。自分にはない考え方を持っていたり、面白い個性をもっている相手とは、じっくりつきあう。そういう相手とは、ゲームセンターの外でも、飯を食ったり、演劇と一緒に見に行ったりなど色々する。（同、Bさん）」ほか、追加座談会を行なった際にいたLさん、W2さんも、同様の対人関係の使い分けをしているという。

コミュニティの感想

楽しい、居場所がある、来れば誰かしらいる、友だちが出来た、タクトランドで

ノートで知り合った人たちはみんないい人たちだ、他のゲームセンターにはない雰囲気、といった言葉が多く聞かれた。

(6) 「コミュニタス」としてのタクトランド

概してタクトランドの常連達は、人生の「過渡期」にあったのではないかと考えられる。高校後の進路をどうするか？ 大学に行っても意味がないから、その4年間の間に実社会で経験を積んだ方がいいと意気込んでみたり、本当にやりたいことが見付からないのでとりあえずフリーターに落ち着いたり。予備校生は、先が見えない不安やストレスを抱え、大学生はモラトリアムに悩み、「期待したものと違う」、「これ以上は無意味」と言って退学し、進路を模索したり。やりたいことがあるから、大学を中退。一方、やりたいことをやれるのは今のうちだから、と大学生。みな、人生の次のステージとして、「社会人」が来る前夜、学校社会と一般社会のハザマで思い悩む世代であった。そして、まさしく、両方の社会のどちらでもない場所として、タクトランドはあった。

ゲームセンターは、ゲームや対戦という独自の基準やルールがあり、その世界独特の時間とロジックが流れている。日々の練習と対戦、スコア、大会、友だちとの交流、そしてノート。しばし、タクトランドに滞在し、そこを居場所として己を守りながら仲間を選び、次のステップへそれぞれが旅立っていったように思える。

実際、追加インタビューをしてみて、この5年の間に各自境遇が変わり、前のようにタクトランドには来れなくなってしまっている。だが、それでも時間があるときは週に2、3回は立ち寄るようにしたり、タクトランドで培った友情は今でも続いていたりする。「なにがあっても、俺達、絶交することなんてないよね、ってLさんとも言ってるんです。(追加インタビュー、Yさん談)」

ノートも世代交代してしまい、前ほどの急ピッチでページが進むことはなくなったそうだ。インターネットのSSさんのページも、利用する人は利用するし、しなければいけないそれは各自の自由だという。特に一体感の縛りがあるわけでもない。「ケイタイをみんな持つようになったら、それでメールが出来るから、ノートで連絡をとる必要もなくなったし、ネットはネットで好きな人がやればいいだけで、それがなければコミュニケーションができないわけじゃない。(追加、Lさん。同様のことをBさん、Yさんも。)」 「ノートの頃は、コミュニケーション・ツールがなかったから。(追加、Lさん)でも、そうはいっても、あの頃はとっても毎日楽しかった(笑)バカなこととかして笑ったりして。(同、Lさん)」

こうした過渡的な「居場所」は、人間の成長と社会化において必要な場所であるように思われる。人生のステージごとに、切り替わりの通過儀礼がなんらかの形で行なわれていたかつての民俗社会では、若者は「若者宿」や「娘宿」に一定期間隔離され、そこで通常社会から離れて暮らす。社会生活においては重要となる職業や身分などを離れ、みな同じ

年齢層の集団ということで平等に扱われ、密度の高い毎日の交流の中で一体感を得ながら、次のステージに向けての準備をするという。こうした非日常的な時空間を共有した絆は、後に通常の生活に戻っても変わらず、その後の社会生活を支えるものとさえなるという。他、アメリカの大学の寮ごとの強い結社的つながりもこうしたものと言える。ある段階から次の段階へと移行する際に経験する、非日常だからこそ、日常の文脈や社会的属性を越えたつながりの状態を、「コミュニタス」という言葉でV.ターナーは表現する(文化人類学。)タクトランドは、一種のコミュニタスを提供したのかもしれない。

そして、その場に彼らなりの「至高の価値」が存在することも指摘しておきたい。これは追加調査で明らかになったことである。

「(ゲームレベルの)上のほうへ行くと、他のことも出来る人が多い。(Bさん)」そして、「最初にどこで認められたかじゃないですか？ 他の世界でもすでにやってけるんだったら、ゲームだけに固執しないでしょうから。(Bさん)」といった発言もあった。中には毎日やっても上達しない人がいる。「そういう人たちってサー、中途半端なんだよね。(Lさん)」こういったゲーム・エリートというべき存在がいて、いまだ「成功体験」のない若者が、そこへ向かってみんな精進しているのだという。「学校という場や勉強に意味を見出せた層と、見出せなかった層という違いもある。(Bさん)」すなわち、学校からはじき出された劣等感を克服しようという場でもあるのだという。タクトランドのコミュニティでは、みんなが仲良くしながら、対戦を通じて自己鍛錬し、上級者が「先輩」として指導？しながら、一時期みんなのレベル挙げを目指したことさえあったという。

その結果、タクトランド全体の対戦格闘ゲーマーのレベルが全国大会レベルにあがってしまい、お互いに切磋琢磨しあうことが有意義なプレイとなり、あらためて外部から新規の客層を取り込む必要もないし、これだけレベルが高ければ、新規には入りづらくなっている。すっかりゲーム・プレイを媒介としたコミュニティが成熟し、「安定してしまった(Lさん)」らしい。

そして、タクトランドに限らず、横浜は全体でひとつのゲーム・コミュニティに「なってしまう(追加、Lさん、Bさん)」ので、見知らぬ人間など居ないに等しい。名前や属性まで把握することはなくても、だいたい知ってる対戦相手ばかりになってしまった。見知らぬ相手と対戦することへのニーズが、横浜には存在しない。かつての対戦格闘ゲーム・ブームの時代には、日常を離れて非日常的に誰かと出会いたいとか、自分を高められるような、より強い相手と出会いたいという意識が潜在的に高かったため、見知らぬ人との対戦へのニーズがあったのだと彼らは言う。

そして、もはやタクトランドは「過渡期」ではなく、各自が己の道を歩み始めている。従来よりは社会性も増したが、それでも社会の一般的な風潮に流されたくないとする頑固な姿勢はタクトランドの人間にはあるようだ。自己を貫きつつ、だが、仲間を大事にする

ことには変わりはない。ゲームセンターは、人とのつながりを求める場として彼らには重要な場所でありつづけるようだ。「みんなそれぞれの場所に行っちゃったからね。それは仕方のないことだよ。でも、ときどき来る人もいるよ。(追加、元マネージャー、現店長S氏)」

結論として、タクトランドのコミュニケーションのテーマとしては、一つには、「対戦」を通じた「自己鍛錬」が挙げられるが、もう一つには、社会的属性から離れた共同性ということがあったのではなからうか。これは、ゲームの世界でなく、他でも恐らくある現象だろう。しかし、ゲームセンター、対戦格闘ゲーム、そしてノートという個別特殊性が、そこへ訪れる客層の事情と絡み合い、成立させたものであると言えよう。ゲームが、人々のコミュニケーションに寄与し、ゲームセンターがコミュニティ形成の場となったひとつの事例である。

一方、以下に紹介するDDRのゲーム・コミュニティでは、コミュニケーションのテーマとしては、「自己表現」「存在の主張」であったと思われる。また、タクトランドのように、脱社会的な場を形成する志向よりは、より社会と直結したところで「人に認められたい」「自己にワンモアプラスしたい」といった欲求が存在したと考えられる。一般社会のトレンドや流行、「カッコよさ」に対し、DDRプレイヤーの方が気を留めている。

2-4-4. 「ダンス・ダンス・レボリューション」のゲーム・コミュニティの事例

(1) DDR について

DDRは、体感ダンスシミュレーション・ゲームというジャンルを開拓したゲームタイトルである。従来のゲームとはかなり異なるので、ここで簡単に説明しておきたい。

図2-4-3は、DDRの最新版である。アーケード版はこの専用筐体で、台の上に乗ってゲームする。筐体の構造はシリーズを通じて変わらず、上下左右の4パネルが1P、2P両方に並んでおり、「ダブル」モードと呼ばれるプレイ・モードでは、8パネルを一人でフルに使い、2倍の横幅を移動する形で大胆にプレイすることもできる。(6パネルで一人用のDDRソロシリーズも出されている。)そして、家庭用ゲーム機のバージョン用にも、この台に相当するマット型の専用コントローラが発売されている。

これは足でプレイするゲームである。曲に合わせて画面上に流れる上下左右の4つの矢印に対応するパネルをタイミングよく踏めば点数があがり、踏み損なえば点数がさがってゲームオーバーとなる。

通常、ゲームにおいては、入力をするときどきの手指で入力をしようが、どんな手つきで入力しようが、そのこと自体はゲームと直接の関係はないが、DDRの場合、足の運びがゲームの成果をも左右するし、パフォーマンス的な意味を持ってくる。コンピュータの指示どおりに、正確なリズムで寸分の狂いもなくパネルを踏むことができれば「Perfect」の表示が出され、点数も大幅にアップする。



図 2-4-3 Dance Dance Revolution 5th Mix (2001 年)

2001 年 2 月 23-24 日の AOU エキスポ (幕張メッセ) にて出展された。



図 2-4-4 DDR の画面 1



図 2-4-5 DDR の画面 2

また、機械的に足を動かしてゲームクリアすることももちろんできるが、足の運びを工夫すれば、ダンスのステップのシミュレーションになる。しかも、足の運びは一通りではなく、何通りもの方法が考えられるため、プレイスタイルは各自の自由になっている。カッコいい足運びをし、上半身にも振りをつければ人目を引くパフォーマンスにもなる。このように、点数をどんどんあげて限りなく「ダンス・マシン」に近くなるようゲームを攻略すること（スコアアタック）と、パネルを踏みそこなわない範囲でダンス表現を追究する攻略法（パフォーマンス）の2つのプレイスタイルが生まれるように仕様が考えられている。

曲ごとの譜面（「足譜」と呼ばれる）は、最も簡単な「イージー」から、「ノーマル」「ハード」「アナザー・ハード（後に「トリック」と呼ばれる）」そして「マニアック（SSRと呼ばれたバージョンもある）」とレベルが分かれており、攻略しがいがある。

また、身体の前左右というもっともシンプルで左右対称な動きを前提とした仕様にするすることで、矢印をそっくり左右対称に反転させた「ミラー・モード」でプレイすることもできるし、画面の方を向いたままでなく、横を向いたり、後ろ（ギャラリー側）を向いたりしながらプレイすることも可能となっている。その結果、カップルが向き合ってプレイしたり、足譜を暗記して画面を見ないで後ろ向きになり、ギャラリーと向き合いながら「背面」と呼ばれるプレイがパフォーマンスになったりした。そして、足譜を暗記するまでやりこむプレイヤーを見込んで、矢印が途中まで表示されない「ヒドゥン・モード」など、難易度の高いプレイ・モードも、バージョンを重ねるにつれ、仕様に組み込まれていた。

プレイヤーたちは、それらのプレイ・モードを熟知し、それらに対応するスキルをどんどん身に付けていった。マニアックな追究に耐えるゲームであった。そして、その意味では、初心者はプレイ・モード全てについていくことは難しい。一方、楽曲のバリエーショ

ンや画面上のキャラクター、矢印のデザインなどで、新規参加者が興味を持てる工夫もされている。最近ではディズニーの有名な曲を、ディズニー・キャラクターの画面を見ながらプレイできるバージョンが出されており（Dancing Stage featuring DISNEY'S RAVE、2000年11月発売）、「かわいい」と言ってトライする女性も増えている。（追加インタビューN2さん。）

（2）地域性

最初に述べたようにインターネットを通じたゲーム・コミュニティの事例ではあるが、そこにまったく地域性が反映されていないわけではない。アーケード・ゲームのタイトルであるDDRのプレイヤーたちである。ゲームセンターというロケーションを離れて存在するわけにはいかない。行動範囲は非常に広いが、それでもおのずと限界はある。インターネット上のように地球上どこへでも行かれるわけではない。

この事例は、横浜を中心とする「DDR 神奈川総合掲示板」というインターネット上の掲示板である。その名の示すとおり、横浜を中心としたゲームセンターでプレイしている。筆者はたまたま横浜に縁があり、地域色のあるこの掲示板に関わることになった。

主催者は当時受験生であったI氏(当時19歳)である。そして、この掲示板に書き込む人数が100人以上になり、三ツ境と綱島の二地域がローカルとして独立し、それぞれ「三ツ境掲示板」「綱島DDR掲示板」を立ち上げた。掲示板が別になって以降も、「DDR 神奈川総合掲示板」は母体となって存続し、三ツ境、綱島の間もここを読んだり、書き込みをしたりしていた。後に「DDR 神奈川総合掲示板(以下、神奈川掲示板と略)」は主催者の事情および横浜近辺におけるDDRプレイヤーの動きの変化のため、なくなる。三ツ境も最近、掲示板を閉じたようである。綱島は、少々変わった展開を遂げ、特にDDRに限らぬ形で有志により存続しているが、DDRの掲示板としての役割は終わっている。だが、掲示板がなくなっても、すでに仲間となってしまった者たちは、各自独自の交流を続けている。個人のwebページや他の掲示板をコミュニケーションの場としている者も少なくない。

また、ページの立ち上げ方とし、上記、横浜方面は地域で掲示板を持っていたが、地域に限らずダンスチームでwebページを作っていたり、プレイスタイルによって対象を全国区とするページにしていたり（「PAすなわち「パーフェクト・アタック」のページ、掲示板など」する場合もある。

また、全国のDDRのプレイヤーでネットを参照するものたちにとってのメッカとなっていたのがS氏の主催する「S部屋」である。ここにリンクする各地のローカル掲示板は最盛期で200を越えていた。（自動リンク・システムも設置されていた。）まず、「S部屋」をチェックして、ゲームの「隠しコマンド」や難易度の高い曲の攻略方法などの情報交換をした後、リンクを辿って他の地域のダンスチームと交流を深めることが多い。横浜

近辺にも、他地域のダンスチームのメンバーがよく訪れたし、横浜の人間が他地域のダンスチームのメンバーになることもあった。複数のゲーム・コミュニティに対するそうした重層的な帰属が一つの特徴でもある。

次に、「神奈川掲示板」に集う DDR プレイヤーが主に通っていたゲームセンターを挙げてみたい。参加者各自が以下の全部とは言わなくとも大部分のゲームセンターに、最低一度は訪問している。DDR 筐体と一緒にプレイする仲間を求めて、各地を渡り歩くのが一般的な行動パターンだったからだ。特に、DDR が半額の「1プレイ100円」になったゲームセンター情報や、上級者や目立つプレイヤー情報はすぐ掲示板で広まるので、知ってしまった以上、そこへ行かないでなるものかというほど、人はすぐ移動する。そして、「みんな行くかもしれないし」と、「オフ会」状態になるという二次的な目的が、潜在的に一番の目当てであることも少なくなかった。

横浜駅西口：キャロット、ジャンボ、スーパーシティ、ラスベガス、セブンアイランド
アメリカン・グラフィティ、トレルワン、タイトー

上大岡（京浜急行）：ジラス

伊勢崎町（JR、京浜急行、市営地下鉄）：サントロペ

新横浜（JR、市営地下鉄）：ジラス、ムー大陸

三ツ境（相鉄線）：フロンティア

綱島（東急東横線）：PIA、ワールド、ブルースカイ

センター北（市営地下鉄）：ネバーランド

本牧（市営バス）：マイカル本牧内のアミューズメントスポット

他「神奈川掲示板」関連で、横浜市以外で行き来があった場所として以下が有名である。

新丸子（東急東横線）、川崎（JR）、蒲田（JR）、寒川（JR）、厚木（小田急線）、
溝の口（田園都市線）、横須賀（JR、京浜急行）、江ノ島（小田急線、江ノ電）、町田（JR、
小田急線）、八王子（JR、京王線）

（3）時代性

時代的特徴はタクトランド同様、「メディア状況」で分析すると、以下の2つのポイントに集約される。ひとつは、これまでゲームの一要素だった音楽が前面にフィーチャーされたゲームが人気を集め、新しいジャンルを形成した時期ということ。それまでゲームセンターでゲームをしなかった層にも広がっている。もうひとつは、我が国でもインターネットが急激に普及し始める時期と重なり、ICQ というチャット可能なツールの流行があったことである。

DDR が市場に出る1年ほど前から、コナミは「beat mania（ビーマニと略）」という「音楽シミュレーション・ゲーム（「音ゲー）」のシリーズをリリースしていた。これはク

ラブの DJ のシミュレーションである。音楽に合わせてタイミングよく鍵盤を叩き、ターンテーブルを回す。これまで、クラブカルチャーは、ゲームの BGM として入ってはいたが、それそのものが前面に押し出されてゲームに取り入れられることはなかった。音楽という、人間にとって深いところからなじみのある媒体を使ったことと、クラブカルチャーの先端性、「カッコよさ」がプレイヤーをひきつけた。そして DDR も、広い意味ではこの「音ゲー」のジャンルに入る。同様にクラブシーンをイメージしており、「ビーマニ」が DJ なら、DDR は DJ のプレイに合わせてダンスする人間の側である。実際、ビーマニと DDR が通信ケーブルでリンクされ、ビーマニのプレイに合わせて DDR の足譜の速さが変化するのを、プレイヤーが踏むという、両方のゲームをつなげて遊べる仕様が提供された。(コナミの音ゲーのシリーズでは、ドラムのゲームとギターのゲームのセッションなどもある。)

そして、インターネット普及期として、コナミはハイスコアのための登録制の「インターネット・ランキング」を全国規模で開始し、DDR とインターネットはその時点からなじみが深い。また、冒頭に書いたような、プレイヤーによる掲示板の林立である。また特に、「ICQ」というフリーウェアが流行りだした時期でもあった。ICQ に登録した者同士は、ネットにアクセスしているとき、お互いがいることがわかり、チャット状のメッセージ交換が手軽に行なえるというものである。掲示板、メールそして ICQ を、用途に応じて使い分けるとするのが、掲示板を中心とした一般的な DDR プレイヤーの付き合い方だった。

元からの友人同士の DDR プレイヤーは別とし、インターネットではじめて知り合ったタイプの DDR プレイヤーたちは、掲示板上で知り合うことがほとんどである。しばらくは個人的に DDR をプレイしながら掲示板の情報を参照する程度であるのが、特定の掲示板になじんでくると、ある日、自分もその掲示板での会話の仲間入りをしたくなるのである。確かに、同じ DDR の仲間がこんなに集まって楽しんでいるのかと思えば、自分も参加したくなるだろう。ただし、しばらくは考える。見ず知らずの人々がすでに仲間になっているところへ、自分が入り込んで仲良くできるだろうか、と。それでも何らかのきっかけで書き込みをし、参加してゆく。

そのような彼らにとって、掲示板こそが一番公的な場であり、仲間みんなが見ている場となる。一方、掲示板に出てくる人たちへのメールは、私的なものとみなされる。掲示板でもかなり対話を繰り返し、ゲームセンターでも共にプレイし合う関係が生じるくらいの「つきあい」なら、相手に「個人メール」を出すこともやぶさかではないが、たいてい「掲示板の上での話題は掲示板の上で」、すなわちみんなの前で、公的に話をしよう、という風潮が強かった。いきなりメールを出すのではなく、まずは公的な場である掲示板上でメッセージを交換するほうが良いとされる。「掲示板上の付き合いなんだから個人モードに持ち込むな」という明白な区分を唱える者さえいた。したがって、掲示板の上のある個人と個人が待ち合わせをする場合でも、掲示板上でやり取りされることが多かった。

そして、公的な掲示板での書き込みは、各自にとって人格のパフォーマンスであった。

ハンドル名がついたキャラクターを、ネット上で演じているのである。(たとえそれが、素に近かったとしても。)だが、あくまでネットだけの付き合いなら良いが、みんなの行くゲームセンターのDDR 筐体付近で面が割れてしまう。ネット上の自分とDDR をしている自分のイメージの二重性が生じてしまうのである。「ネットでの言葉と実際の俺は違う」と公言する者もいたが、そうしないとやっていけなかったのかもしれない。

個人メールには重みがあった。特に、顔見知りではなく掲示板やゲームセンターで知り合ったばかりのような相手の場合、そのあたり気をつかう。たいていの会話は掲示板で事足りてしまうはずなのに、わざわざメールで何を伝えようって言うんだということになってしまう。だが、掲示板ではやはりプライベートな会話はしにくくなる。かといって、メールだと、相手とサシで向き合う感じになってしまう。そこで、もっと気軽に話をするためにICQが使われた。

たとえば、ネットではなく日常生活の場面で、みんなと一緒にいるとき、ふと話したい人に声をかけ、その場で二人でぺちゃくちゃおしゃべりをするような感じで相手にかかわってゆくことが誰にでもあるが、ICQ はそういうことができるツールである。また、ICQ には、居留守モードがあるのも重要であった。誰かと喋っているときに他の人に割り込まれたくない場合、ネットにアクセスしているがひとりでいたい場合、仕事中などは、アクセスしていても不在である振りができる。そこで、気の合う相手にはひそかにメッセージを送り、あまり近づきたくない相手がアクセスしているとわかったときは、自分から居留守を使うといったテクニックが普及する。

こうした掲示板、メール、ICQ の使い分けが、インターネット一般におけるやり方だったかどうかはわからない。しかし、DDR プレイヤーたちはこうした方法を暗黙の了解としていた。そして、たまたまDDR 周辺だけがそうだったとも言いにくい。というのも、確かにインターネットのコミュニケーション文化は、このように、いくつものコミュニケーション・モードの「使い分け」が出来てしまうという特徴をもつからだ。かくして、DDR プレイヤーたちにおいても、「本音と建前」のように、親交の深さで相手への対応を変える習慣が当たり前のように出来上がっていった。

これはDDR というゲームそのものとは直接には関係ないことであるが、ある時空間に固有の事例としてみるならば、後に述べるように、かなり重要なポイントを含んでもいる。

そして、2 - 4 - 3 で見たタクトランドの事例が示すように、コミュニケーション・ツールがあることにゲーム・コミュニティの形成が関係付けられるというのであれば、DDR の頃は、携帯電話やPHSの普及期であったことも指摘できる。プレイヤーのほとんどが、何らかの移動体通信を持っていた。ほか、DDR プレイヤーの関係を深めたツールとして、市場に出始めた「CD-R」があげられる。なぜか、SE や情報系専門学校の学生が多かったため、自由にCD-R を使える人が何人もいた。彼らが一般のインターネット・ユーザーに向けて、色々と便宜をはかっていたのである。DDR のweb ページで提供される、個人の作っ

た足譜の画像ファイルや、足譜画面風の矢印の流れが再生できるフリーウェア（これがあれば家でも練習をすることができる？）を、CD-Rを持っている人がみんなの分のコピーを作って配布していた。（Shさんが有名。大会の日に予約分の複数のCD-Rや足譜のファイルを抱えてきていた。他、Gさんなど。）

（４）DDRの独自の文化

この事例の個別特殊性として、ゲームにまつわる多くの独自の行動パターンが発現し、あたかも一大文化が形成されたかのごとくである点をあげなくてはならない。「文化」という言葉の定義も様々であるが、最大公約数を取り、暫定的にここで「生活様式」として集団に共有されている行動パターンであり、それらはその集団にとっては内的に固有の意味を有する（ほかの集団にとっては意味がなくても）」と定義を与えるならば、DDRプレイヤーたちの日々のプレイスタイルは立派にひとつの文化と言えよう。目立つものをごく簡単に紹介する。筆者の観察だけだと主観が入るが、多くのDDRのwebページやマニュアル本の付録ページにも紹介されている項目であり、全国レベルの客観性はあると思われる。（インターネットを通じて伝播した項目も少なくない。）また、扇子組は横浜ローカルである。以下の説明は筆者独自のものである。

- 1) 「1オドリー」：200円で1プレイできるという意味。昂じるとすべてのものをオドリー単位で計算する。この値段なら2オドリーも出来るから買わないで節約しよう、というように。オドリーはプレイ単位というより、通貨単位的な価値を帯びてゆき、財布の中を覗いて「オドリーが足りない」ということも。
- 2) 「踊り」と「踏み」：「ダンスダンス～」のゲーム名どおり、「プレイ=踊り」の感覚がある一方、洒落で「踏んでいるだけ」という言い方もある。「踏む」という言葉が必ずしも「踊れていない」ことを意味しないが、「ダンスゲームじゃなくて踏みゲーだ」という言い方をする人は、むしろ正確に踏んで入力することでスコアをあげることに熱心で、踊りにはあまり関心がなかったようだ。
- 3) 回転：足譜の矢印のつながるパターンによっては、くるっと回ってステップしながら踏めってしまう箇所がある。回転を多用すると人目を引くので、基礎的なパフォーマンス技となった。回転の仕方など、ステップに関する情報交換はインターネットの掲示板の重要な部分である。慣れてくると足譜を見ただけで、「ここここここは回れる」と指摘できるパターン認識的な眼力が備わってくる。（本当である。）
- 4) コンボ：正確な入力（判定がperfectかgreat）が連続すること。仕様である。スコアに高得点が加算される。
- 5) 自作足譜：DDRの2ndの頃、家庭用ゲーム機に移植されたバージョンに、「エディット・モード（自分で足譜を作成、編集できる機能）」がつき、プレイ

ステーション (SONY) のメモリーカードにそのデータを保存して、アーケードの筐体にリンクさせて、自作足譜をその場で披露し、みんなで遊べるという仕様ができた。

- 6) シャドウを踏む：プレイしている人の後ろで、同じ画面を見ながら練習すること。
- 7) スコアラー：限りなく正確な踏みを目指すことでゲームのハイスコアを狙う人々。彼らは見た目を気にしない場合も多く、パフォーマンス意識はあまりないが、難易度の高い曲で「コンボ」を出していると、それだけで結果的にパフォーマンスになってしまい、ギャラリーを唸らせることはかなりあった。
- 8) 扇子：「プレイ＝踊り(全身運動)」であるがゆえに体温上昇が激しい。踊った後に扇ぐために扇子や団扇を持参している人が多い。扇子は自前だが、団扇はコンピュータの展示会、ゲームショウなどで貰ったものを使う人が多かった。
- 9) 扇子組：コントロール・パネル(台)と筐体本体の間が少し離れているため、台の上に乗ってゲームのスタートボタンを押すために、閉じた扇子を使うとちょうど良い、またひと扇ぎが心地よい、扇子を持って踊るパフォーマンスが冴える、といった理由から、「出かけるときは忘れずに」扇子を持参してゲームセンターに向かう人々が結成した、横浜を中心とするチーム。オーダーメイドのオフィシャル扇子も作成済み。全盛期のジュリアナ・トーキョー(ディスコ)のお立ち台で使用された「ジュリ扇」も一部で使われていた。
- 10) ダブラー：ダブル・モードでプレイする人たちのこと。ダブルだと値段が2倍になり、ダブル・モードを究めるためにはコストがかかるため、ダブラーには決意性が見られる。そして、ダブル人口が少ないことから、ダブルの上級者はそれだけでパフォーマンス的側面を持ち、人目を引いた。
- 11) 「つなげる」：正確な入力判定は perfect と great のみ をコンボにすること。特に1曲「フルコンボ」である場合に「つないだ」と表現することが多い。
- 12) 背面：画面を見ずに、筐体の後ろに並ぶ人々の方を向いてプレイすること。ゲームの仕様として「プレイ・モード」になっているわけではないが、冒頭でも指摘したように、開発側では、シンプルで左右対称な4パネル仕様からは背面プレイヤーの出現も予想されていたそうである。
- 13) パフォーマー：踊りに限らず、自己表現として台上にのぼる人々。開発側はスコアラー的な攻略型と同様、パフォーマンス型のプレイスタイルが出来るようにあらかじめ仕様を組んだという。(「5」節のコナミのヒアリングレポート参照。) クラブ風の踊りをする人から、自作の振り付けで踊る人、コミカルな振り付けで笑いをとる人、コスチュームや小道具でパフォーマンスをする人、手をつかったり、数人で場所の入れ替わりプレイをしたり、アクロバットの動きをする人、

「自作足譜」で踊ったり踏んだりして個性的な表現を見せる人、「背面」で（暗譜していないとできない）しかも「ダブル・モード」で最も難易度の高い曲を「回転」を交えながら、かつ手先の振り付けをしつつ笑って「つなげる」ような人…。また、失敗した場合も「これもパフォさ」と言える豪胆さを持ち合わせていることは言うまでもない。

- 14) RCA と LCA : RCA は「ランキング・クラッシュ・アーミー」の略であり、驚異的なハイスコアをさまざまな曲やモードでオールラウンドにこなせるチームのこと。入団資格が厳しい。YSK (ハンドル名)氏が始めた。一方、RCA と重なるかたちで LCA がある。こちらは「ロースコア・クラッシュ・アーミー」であり、わざとロースコアが出るようにゲームオーバーぎりぎりに「はずして」踏む超上級者のチームのこと。RCA、LCA とともに攻略型プレイヤー、すなわちスコアラーの一種であるが、ここまで神業に近くスコアをコントロールできる域に達すると、彼らのプレイそのものがパフォーマンスである。

ここで指摘しなくてはならないことは、「スコアラー」と「パフォーマー」の区分である。上記のようにそれぞれ目標とするところが異なるのだが、 で見たように、極限的な上級プレイヤーはスコアラーであってもパフォーマンス性が強いのである。何をもってしてパフォーマンスかという議論がネット上でも戦わされたが、「見た目」や「他者を圧倒するほどのプレイレベル」など、様々な要素のなかで見解が分かれていた。一方、純粋なパフォーマーは、DDR のゲームとしての成果（コンボやスコア）はそれほど問わず、ある一定レベルを保てばよしとし、より表現力の豊かさを競う。この一定レベルに関しても諸説が戦わされていた。また、表現は見るものの主観に訴えるところがあり、基準を作ることが難しいとも言われていた。個々人が好き勝手に楽しく自己表現すればいいではないかという意見もないわけではないが、大会など公的な基準を目指す人々の中では、心情的にはそうであっても、競技レベルではそうもいかない、などの葛藤があったようだ。

筆者はここで、なにがパフォーマンスかを論じる予定はないし、DDR プレイヤー以外にとっては、そのことに特別な意味があるとも思えない。しかし、この「パフォーマンス型」の登場は、アーケード・ゲーム史上の画期的なメルクマールとなるはずである。「4-1」において、「ハイスコアの数値によるコミュニケーション」を行なう人々のことを説明したが、その際、伝統的ゲームと比較し、伝統的ゲームにおいては「勝ち」は「勝ち」だが、そのあり方も意味も多元的であるのに対し、アーケード・ゲームの場合は通常、ゲーム内のすべての要素がスコア化され、閉じた一元的な評価体系となっていることに注目した。筆者はここで、この「一元性」こそが、ゲームのプレイヤーを縛っているのではないかという気がしてならないのである。

パフォーマンス色の強いDDRにおいてさえ、攻略型の「スコアラー」は、「パーフェ

クト・ダンス・マシン」になるべく、完璧なハイスコアを目指す。また、LCA というチームのように、「逆様の攻略」という遊びも生じてくる。彼らは、超上級の腕前こそがおのずとパフォーマンスになるとも思っている。「はじめにスコア体系ありき」なのである。よって、一方の純粋なパフォーマーのような評価基準の多元性および主観性（ギャラリーを含んだ間主観性でもある）に納得できないのだろう。もちろん人にもよるだろうし、RCA やLCAのメンバーが全てそういった考えであるわけでもないだろう。だが、攻略型の人間に、相対性や多義性といったものをどこかで許容できないメンタリティが生じやすい傾向があるように思われる。

実際、インターネットのDDR 関連の掲示板でのコミュニケーションの特徴として、「それはあなたの考えでしょ？ 自分はこう考えるんだ。（それ以降、他者を突き放してしまう。）」といったセリフが良く見られる。巧妙にバランスをとっているように見えて、自説はどこかで絶対に譲らない傾向がときどき観察される。「お互いの意見を尊重しよう」と彼らが言うときは、「そっちを認めてやる（無視する）からこっちに口を出すな、押し付けるな」と言っている場合もあった。もちろん、それらの例を許可なくここで引用できないため、これ以上の言及は避けるが、恐らく若者世代のコミュニケーション特性のひとつでもあるように感じるため、別の機会で探してみたい。

これは、「ゲーム・プレイヤーの」あるいは「DDR プレイヤーの」問題点なの「ではなく」、アーケード・ゲームやDDRのプレイヤー層と重なる一群に、こうしたコミュニケーション傾向が見られるということである。一元的な価値基準を他者から一方的に押し付けられて従わざるを得ないという事態（たとえば偏差値教育だろうか）に対して極力抵抗しようとする半面、彼ら自身がある種の絶対的で一元的な価値を求めてしまう、それによって自己自身の正当性や能力を認められたがっている、という逆説。このことは、隠れた社会問題なのではなからうか。

そこで、一元的なスコア体系ではなく、スコアの数字としては換算されないプラスアルファの部分で遊ぼうという純粋な「パフォーマンス型」には、自由さを感じる。もっと自由に、もっと楽しく、自分のペースで、といった価値観を筆者自身が持っていることから、割り引くべき見解かもしれないが。

一方、スコアを追究する者たちも、彼ら自身うすうす感づいていることではあるが、この一元的価値尺度が広く社会一般に受け入れられるわけではないということである。「数字で現れているのだから、明らかである」と彼らは言うかもしれないが、実際にゲーム・プレイのスコアの数値を気にするのは同類だけなのである。ゲームセンターに訪れた一般客がDDRのプレイヤーを見て、その足運びの巧みさに「凄い！」と驚嘆の声をあげたとし、どのくらいすごいのかまでわからない。どれだけすごいレベルであるのか一目で見分けるのも、同じく同類だけである。「スコアを見てくれ」といわれても、スコアの見方さえ知らない一般客には何のことだかわからない。そして、酷い話だが、ひたむきに攻略する

ゲーム・プレイヤーに対し、「ひっちゃきになっていてコワイ」と引いてしまうことさえある。このように、ゲーム・プレイヤーの価値観を認めないのも問題であるが、その酷さは置いておくとし、一般人にはゲーム内の一元的な尺度など関係ないということである。そして、スコアラーたちは、数字だからといって絶対的な尺度に基づいているわけでもなんでもない。それは彼らにとって「神」であるだけで、異教徒には悲しいかな通じないのである。スコア重視の人間たちは、スコア的にもレベルが高いプレイヤーこそが、万人を圧倒する絶対的なパフォーマンスだと思っており、主観的なパフォーマンスに対して「勘違いだ」と評するかもしれないが、彼らの否定する純粋なパーフォーマーと同様に、純粋なスコアラーも、自分たちのゲーム・コミュニティだけに通用する間主観的な尺度に依存しているに過ぎない。よって、同じ価値観を共有する集団があつてこそ、彼らのゲーム・プレイにも意味が生じてくるのである。

ここで指摘したいのは、スコアラーにしてもパーフォーマーにしても、最終的に「他者」による認知を必要としたという点の重要性である。パフォーマンスにおいても、自己の自由ではなく、ギャラリーとの「間主観的な」評価基準の共有が必要となり、完全に主観的なプレイにはなりがたいことである。（一般に、あまり個性的であると周りが叩くというのが我が国の集団主義的な風潮である。）

そして、スコアラー、パーフォーマーともに「目立ちたがり」の性質や、人や集団に認められてはじめて自己のアイデンティティを確認できるような、「内心の自信のなさ」までも、あくまで仮説としてなら提示できるのではないかと思われる。それは彼らの行動において随所に現れていることだし、だいたい普通の人間がそうそう社会生活の中で一身に注目を浴びる機会などないという社会的な現実から推論しても、他者の認知がどれほど一般人に刺激的で嬉しいことかは想像がつく。

ゲームセンターという場所は、学校でも職場でもないが、人が多くいる公的なスペースである。そのような公的な場で注目されることは、マスに注目されるメディア上のスターと同様の意味を彼らに与えているのかもしれない。しかし、科学的にそれを根拠づけて提示するためには、今後の統計的な調査を必要とするだろう。

こうした「他者からの認知」という要素は、DDR というゲームのコンセプト自体に前提としてデザインされている部分である。対戦格闘ゲームの時代とは異なる「仲良しプレイ」へとコミュニケーションを前面に押し出したこと、音楽やクラブシーンの表現の要素を取り入れたこと、そしてダンス・パフォーマンスが可能なようにステップの自由度を促す最小の4パネルで供給したことなどである。これらの仕様そのものからも、コミュニケーションにもいくつかの方向性があることがわかる。「交流」「親しく仲良く」といった横のつながり（同調志向）と、自他をはっきり区別した上で自己を強く表現し、他を圧倒するような縦のつながり（権力志向）である。他者からの認知を求めることも同様に2つの意味を持つ。仲間として認知されるからこそ同調性が発生するが、一方で他者を圧倒

するからこそ権力性が生じる。この「他者からの認知」という要素を「どちらのベクトル寄りか」「どう受け止めたか」はDDRプレイヤーとしてゲームに引き付けられた人たち次第である。プレイヤーの社会的状況や性格特性が、この要素とマッチしたのであり、ゲームにのみ原因があるとは言えない。むしろ、ゲームがある特定の社会状況の中に置かれた時に発生したことがらであろう。

そして、2 - 4 - 1で見たようなプレイヤーとギャラリーの関係が進化したDDRの場合で明らかになったのは、「ギャラリー」を意識することは、どんなギャラリーにも開かれてゆくこととは異なるということであった。人は見るに値するものを見る。「これが見るに値する」と思う者同士がカップリングされ、集団として結びついていったのであって、前衛演劇のファンもいれば小劇場が好きな人たちもいるといった具合に、大小の集団が形成されるだけであり、誰も彼もがテレビのパラエティ番組や大道芸を觀賞するように、喜んですべてのゲーム・プレイを見るわけではないのである。

DDRのコミュニティの発展は、インターネットが存在したこともあるが、ゲーム内の要素としては、この「見せる・見る」コミュニケーションが、同じ価値観や好みを共有する人々をマッチングさせ、排他的な集団として結びつけたことなのではなからうか。

一方、ゲームセンターでDDRをプレイする層と異なり、家でDDRをプレイする層の場合は、人目を逆に嫌がる傾向にあり、マイペースで楽しんでいるようだ。(追加インタビューN2さん。)DDRというゲームそのものは変わらないが、それがゲームセンターに置かれるのと、家庭に置かれるのでは、社会的文脈が異なり、必然的に帯びる意味も異なることがここでわかる。

(5) DDRと集団行動

以上は、ゲーム内の行動パターンとして確立されているものだが、それ以外でDDRプレイヤーによく見られる「文化」として、「イベント」と「遠征」があげられる。

イベントでは、ローカルに店側とプレイヤー側が一体となって企画されるものでは、地元の大会や、また、ゲームセンターではないボーリング場などのアミューズメント施設に設置されたDDR筐体で、朝5時までの営業時間をフルに活用したオールナイトのDDRイベントを行なうなどが実際にあった。オールナイトイベントは季節的なものも含め、結構多かった。一方、プライベートな仲間内のイベントもある。「有名な川崎のDDRルーム(カラオケPIA内のDDR専用ルーム)で一緒に過す」といったものである。これらは「ゲーム・プレイという形でのインターネットのオフ会」としての意味合いも持っており、前者は普段それほどオフラインで一緒にプレイする機会が持てない相手との交流を深める意味を、後者はネット外でもさらに一段と仲良くなるための意味を持つ。

次に遠征であるが、本節の事例紹介の最初でも説明したように、複数のゲームセンターや複数の地域、ダンスチームと交流を持つのがDDRのプレイヤーのスタイルであった。そ

して、行った先のゲームセンターでスコアを残すことを「足跡を残す」「足跡をつける」と表現する。インターネット縁でつながる DDR プレイヤーたちはハンドル名でお互いを呼び合うため、猫好きで「猫」の字が入ったハンドル名を使っている人が（複数いた）この言葉を発すると、いい感じにマッチしていた。

そして神奈川掲示板関係者に固有の事象として、自家用車の所持者が多かったことがあげられる。（全国レベルでほかの地域のことかわからないので比較は出来ないが。）特に綱島 DDR 掲示板関係者には社会人が多かったためか車の運転が出来る人が多かった。綱島の大きなコミュニティの中でも特に活発にコミュニケーションを行っていた、通称「綱島 PIA 閉店間際組」では、8人のメンバーのうち5人が車を出すことが出来、遠征の「足がわり」となった。すなわち、団円で遠征したり、オフ会を開いたりできるのである。

たとえば、神奈川掲示板内の兄弟掲示板である綱島と三ツ境を考えよう。綱島から三ツ境に電車で行くには、東急東横線で横浜まで出て、そこから5分ほど歩いて相鉄線の横浜駅から三ツ境へと乗り継がなくてはならない。かなり遠いイメージがある。だが、車で行くと、中原街道一本でひたすら直進してゆけば着いてしまう。また、車が一台あれば社中泊も可能であるため、横浜からわざわざ姫路まで、インターネットで知り合った DDR プレイヤーに会いに行くために車を飛ばした集団もいたという。そして、終電車を気にせず送ってもらえることから、閉店ギリギリまでゲームセンターで遊んで、おなかがすいたらファミリーレストランに寄って帰る時間がある、という利点も伴っていた。後に、「RCA 杯」などの自主的な大会がプレイヤーたちによって運営されるに至ったとき、ビデオ器材等の荷物や人員の運搬に俄然、力を発揮していたのがこの人たちである。車を保有することで、交友関係がさらに広がった人もいる。

コミュニケーション・ツールとして、ノートやパソコン通信、インターネットや ICQ、携帯電話などがあげられてきたが、ここへ来て「自動車」も付け加えなくてはならないだろう。インターネットが公的なインフラとしてコミュニケーションをサポートするように、電車やバスなどの公的交通手段は遠征型のコミュニケーションをサポートするインフラとなる。そして、自動車は同じインフラでも、私的かつ利用者のメリットが大きいことから、所有者のコミュニケーション回路を広げるとともに、その所有者を囲っている集団にとっての「財」でもあり、集団がより行動半径を広げていくための道具となる。

DDR プレイヤーたちの行動には、このように集団を前提とする要素が多く見られることに注意したい。前掲の「文化」項目の抜粋にしても、全国レベルでネットを通じて集団に同一的に共有されたからこそ、ここまで広がったとも言える。もちろん、ほかのゲームのプレイヤーも集団を形成する。しかし、タクトランドで見たように、自己を鍛える旅を続ける一匹狼タイプとしての自己像を好む人間が対戦格闘ゲームの中の一群を占めることも事実である。コミュニケーションをコンセプトとした場合、それが容易に集団へとシフトしたと考えられるだろうか？ このあたりはまだ分析の余地がある。

ひとつ指摘できるのは、ゲームに内在するルールが存在である。ルールとは、それが意味を持つ人々に共有されて成り立つものである。コンピュータの指示どおりに身体を動かすというルールに価値を見出さなければ誰もお金を払ってまでプレイしないであろう。

DDR は、全身を使うことができるため、ほかのゲームより自由度が高いが、逆に、自由な身体を「決められたパタンの中での自由」へと縮約するという、特異な行動パターンがルール化されているとも言える。したがって、本気で自由に踊りたい人たちには意味をなさない。「自由にも踊れるけれど、こんな条件付きの中でさえ自分は自由な表現ができるんだよ」と、わざと足かせを受け入れる DDR プレイヤーの、特にパフォーマーの心境はどこに向かっているのだろうか？

「コンピュータの指示」という条件を、恐らく彼らは「敷居の高さ」として認識しているのではないか？ 「指示どおりに合わせること＝模範に沿うこと」であり、そのキツさを知っているからこそ、「高度なこと＝条件に合わせること」という図式が成り立っているように思われる。だからこそ、超上級者のプレイが、意図せずともパフォーマンス効果をもってしまっているのではないか。ギャラリーも同じ DDR プレイヤーなので、メンタリティは共有しているからだ。このような、「模範」のイメージはどこからくるのか？ 恐らく、日本の教育制度に起因すると思われる。これも現段階では仮説である。

これは、近年の「パラパラ・ブーム」にも見られることである。みな同じパラパラというダンスの振り付け通りに踊る。画一性を守った上ではじめて自己を表現できるのである。

コナミの「パラパラ・パラダイス」は「パラパラ・オールスターズ」という模範ダンサーのビデオや DVD も発売されている通り、決まった振り付けを元に譜面が構成されている。ところが、最近は「フリースタイル」で自分独自の振りで踊るプレイヤーを心なしか多く見かけるように思う。横浜駅西口のスーパーシティという音ゲーのさかんなゲームセンターで踊っている女子高生 2 人にインタビューしてみたところ、「そういう風に（振り付け通りに）やっている人たちがいることも知っていますが、自分たちは、自分で勝手にやっています。（A さん）」「別に、それが流行ってるやり方ってわけでもないですけど。（B さん）ただ、自分たちはたまにここへ来て、好きなようにやっただけだから。（A さん）」「このゲームが？ 学校で？ いや別に流行ってるわけでもないっていうかあ、（顔を見合わせて）よく知らない（2人で笑いながら）」という声が聞かれた。

かなり自分志向の強い人たちで驚いた。もしかしたら、DDR の次は、こうしたフリースタイルも、もっと台頭してくるかもしれない。だが、彼女達も、振り付けは自由だが、ゲームの画面の指示通りにどちらかの手をセンサーにかざしていることには違いはない。それがより自由に見えたり感じられたりするの、足と手の違いなのだろうか？（足より、手のほうが自由度は高いし、手の場合センサーに手をかざす入力方法なので、上下にかなり広い空間を同一の判定範囲とする。）

(6) プレイヤーの特徴

DDR のゲーム・コミュニティについて述べてきたが、ここでプレイヤーの個人像を見てみよう。2 - 3「節や2 - 4 - 3 (5)と同様の項目とする。

1) 調査対象者の基礎的属性

年齢

主力となるスコアラーやパフォーマーは10代後半～20代半ばが多い。一方、プレイヤーのレンジは子供から大人までかなり広く、事例として取り上げられるところでは、コナミの全国大会で審査員特別賞を受賞した、父親と踊る5歳の少年を最年少とし、最高齢では筆者の知っている当時45歳の父親(小6の娘さんと一緒にゲームセンター通いをしていた)がいる。(図2-4-6)

コナミへのヒアリングでは、最近は家庭用ゲーム機を使う母親DDRプレイヤーも増えているとのことだった。そしてこのたび、DDRのキッズバージョンも発売になる。(図2-4-7)



図 2-4-6 最年少5歳の少年と父親(コナミの全国大会)

家族構成

色々。社会人層がいるため、社宅、寮で一人暮らしもあれば、子供がまだいない夫婦や家族連れ層もいる。

性別

男性の方が圧倒的に多いが、ほかのゲームに比べれば女性が多い。コミュニティでは、少ない女の子の取り合いが起こる。DDRをきっかけにカップル化するケースも少なくない。結婚例も関係者に複数報告されている。



図 2-4-7 DDR Kids (2001年)

2001年2月23-24日のAOUエキスポ(幕張メッセ)にて出展された
その他のサークルへの所属

DDRでは有名な他チームに名前を連ねることをよしとする人が多く、ゲームセンターで配るハンドル名でのプライベート名刺には、いっぱいチーム名や肩書きが書いてあることが多かった。

属性不認知に対する抵抗

人によるようだ。インターネットを媒介としない「非ネット」のゲーマーのDDR層は見知らぬ相手と一緒にプレイすることに基本的な抵抗感がない。元々ゲーマーであるということは、それまでにゲームセンター体験の蓄積があるということなので、対戦経験者も多いこともあげられる。あるゲームセンターに行き、そこでDDRの集団が踊っていても、知らない間に仲間入りしてしまう者たちも多かった。実際、横浜のキャロットや伊勢崎町サントロペでは、非ネットの常連がネット系の集団と仲良く振舞

うケースが多かった。

一方、インターネット縁の人の場合、見知らぬ人とのプレイは恥ずかしがったり怖がったりするケースも少なくはない。彼らは初対面の時でさえ、事前に「ネットでお互いを確認」しているので顔を知らなくても存在はすでに知っていることの方が多いのである。非ネットの人間が近づいてきても、集団内のほかの友人がその相手と仲のいいことを確認して、紹介しあうようなことも観察された。そうでなければ「知らない人だから」と一歩引くことがあった。(こうしたネット、非ネットが交じり合う事例は、DDR の新しいバージョンが設置される「発売日」の行列の中や、ゲームセンター主催の大会会場でのフリープレイ時でよく起きる。)

競争意識

勝つことそのものより自分の力を試したいというタクトランドの対戦格闘ゲーマーと同様、DDR プレイヤーの攻略型の人間にはそれが強いが、中にはランキングで他より抜きん出ることを楽しむ層もいた。かなり多かった。潜在的な層をいければ相当いるはずである。

楽観的か悲観的か

人それぞれである。

リーダー的存在か

これも人それぞれであるが、仕切り屋はかなり多い。チームを率いる人間や web ページを立ち上げる人間が多いからこそ、DDR の文化が成り立っているとも言える。だが、リーダータイプに見える人になにかの機会に「リーダーシップあるね」と言っても、自分自身の意識としては「参謀タイプ」であると答える場合がなぜか多い。今回の追加ケースでも 5 人中 3 人がそうだった。

利用するメディア

インターネットが共通項。アニメの話題が通じる人が多い。

3) ゲーム行動

はじめた時期ときっかけ

子供の頃からゲームに接していた層と、DDR から始めた層に分かれる。

ゲームの頻度と場所

ゲームといっても、DDR 以外にやるゲームがある人の場合は個別である。'99 年に家庭用でスクウェアの「ファイナルファンタジー 8」が出たため、ゲーマータイプの DDR プレイヤーは一時期これも並行してやっていたので、かなりのゲーム時間となったはずである。

最盛期の DDR コミュニティの場合、毎日、学校や会社帰りに 2 時間くらいゲームセンターに滞在し、土日祝日は終日ゲームセンターめぐりや遠征をして歩くというライフ

スタイルがかなり一般的である。人により、夜勤のアルバイトをしていたり、その他の事情でプレイできるときに差ができるが、それでも時間さえあればDDRをしているようだ。昼休みに会社の近くにあるゲームセンターに20分ほど滞在するという人も結構いた。彼らは会社に戻るとすぐ掲示板で「今日の成果」を報告していた。当時はまだ企業のインターネット関連の内規が厳しくない時代で、仕事中にインターネットを覗いては掲示板に書き込むことはかなり自由にできた模様。

ゲームの目的

自己鍛錬、人とのコミュニケーションのネタとして、といった回答が多い。

ゲーム機、パソコンの所持、攻略本や関連雑誌について

インターネットを使う割には、当時まだ家にパソコンがないという人もいた。学校や職場で空き時間に見ているのだろう。ゲーム機の所有率は高い。DDR がまったく初めてのゲームであるということは、恐らくほとんどない。子供と一緒にプレイするようになった中年層くらいではないか。攻略本や関連雑誌よりもネットをよく使う。個人プレイヤーが技を開発したりしてネットに情報が出まわの方が、攻略本や雑誌よりも圧倒的に速かった。攻略本はむしろ趣味的に購入しているようだ。

4) ゲームセンター行動

ゲームセンターに行くきっかけ

元から行っていた人が多い。新しくDDR からゲームセンターに行き始めた人の場合、プリクラなどほかの用事で友人とゲームセンターにやってきて、ふいにDDR に目が止まり、試しにやってみたらハマったとか、友だちに連れられて、会社の同僚と飲んだ帰りにひと踊りしたらハマったなど。

よく行くゲームセンター

DDR が置いてあるゲームセンター。どこに置いてあるか、どこの店が100円でプレイできるか、曲数の設定が多いところはどこかなどをインターネットでチェックして動く。「S 部屋」が、全国的にDDR が設置されているゲームセンターの一覧を載せている。

ほかには、もともとゲームセンターに行く人の場合、DDR 以外で好きなゲームのある店や、プライズ・マシンに良い景品が入っていそうな店をチェックするようだ。

ゲームセンターに行く時間と頻度

ゲームセンター=DDR の場合、上の「ゲームをする時間と頻度」に等しい。それ以外の場合、人それぞれである。対戦格闘ゲームやレーシング・ゲーム、ガン・シューティングやほかの音ゲーをやる、プライズがメイン、などのパターンに応じて、滞在時間も異なるだろう。

対戦相手

DDR は基本的には対戦はしない。(バトルモードがあるバージョンもあるが。)一緒に踊るのは、ネットで知り合った顔見知りや仲間内が圧倒的に多い。ついで、DDR とは関係なく元からの友人と一緒に、ゲームの攻略ではなく交友のためにプレイすることがときどきある、というパターンが一般的。その際、DDR 未経験者の友人に DDR の魅力を教え込みハマらせる「DDR ハメ」という客引き行為がよく行なわれる。

ゲーム以外の行動

人それぞれであるが、神奈川のコミュニティではなぜか、蓋をあけてみたら共通する趣味が多かった。お茶をしにいたり、オフ会の時の話題として、アニメや古いゲームの話題が通じること、スポーツなど身体を動かすのが好きなこと、バス釣りをする集団がいること、花見などイベントが好きなこと、車好きで免許を持っている人が多いこと、特に走り屋にどこかでシンパシーを感じる人が多いこと、コンピュータ関連に比較的詳しいこと(SE や情報関連の専門学校生が多い)、ラーメンが好きで専門店に行く人が多いこと、ハーゲンダッツや31のようなアイスクリーム屋が好きな人が男女を問わず多いこと、甘いものの好きの男性が多いこと、ビリヤード、ボーリング、カラオケなど遊ぶことや楽しいことが好きなこと、誰かの家で家庭用ゲーム機を使って DDR 以外のゲームを楽しんだりすること、TRPG (テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム)の経験者が多いこと。(追加インタビューR.N さんは現在もゲームマスターを行なうし、本職の TRPG のシナリオライターなど上級者も多い。特に綱島関連では10人くらいはすぐ面子が見付かる。)'2'節の東工大の大学生の質問紙調査では、どちらかというゲームやコンピュータに親和性の高い集団であったにも関わらず、TRPG 経験者が非常に少なかったことに注意したい。また、漫画などの「同人」傾向の強い層が混じっているタクトランドにTRPG系の文化を共有する一群がいたことも要検討である。

よく行く場所

人それぞれである。しかし、非常に行動半径の広い人が多い。寒川のKさん(男性、会社員)や、追加インタビューのKさん(女性、契約社員)、Gさん(男性、会社員、SE)、Stさん(男性、理容師)、Mさん(女性、大学生)といった人たちは、「え?ここにも来たの?」というほど神出鬼没であった。他、川崎市のある会社員男性は、毎晩、会社帰りに一端家に帰って食事、風呂を済ませた後、車でDDRをしに来ていた。(車で20分くらいかかる。)

理想的なところ

人それぞれ。

ゲーセン情報の入手

もっぱらネットか口コミ。

以上、総勢100人以上のかなり大勢の人間に接してきた筆者であるが、DDRのコミュ

ニティはいくら規模が大きく新規参入者が多くても、また、親子連れやカップルが多くても、一見の客ではないDDRコミュニティの場合は、もしかしたらマニア的要素が非常に強いタイプの集団なのではなからうかという思いがぬぐえない。

また、新規参入者も、どこかしらゲーマー的要素、マニア的要素があるのではないだろうか？そして、むしろ一見の客タイプや、家庭でもつばらDDRをやる層にこそ、これまでのゲーマー、マニア以外のDDRプレイヤー層がいるように思える。これらを明確にするには、客観的な情報が不足しているので、あくまで仮説に留まるが。

(7) DDRコミュニティのコミュニケーションの問題点

DDRのゲーム・コミュニティには、夫婦や親子など、ほかのゲームにはあまり見られないような世代の幅が見られる。だが、本当に世代等、属性を越えたコミュニケーションがゲームセンターで成立していたのだろうか？ゲーム・プレイの仕様の中に、ゲームが先駆けて、属性フリー、バリアフリーなコミュニティ形成を可能とする要因を持ち込めば社会自体の活性化につながるだろうか？DDRはひとつの例ではある。しかし、これは「ゲームとは別の」社会的問題をも背後に含んでいるように思われる。

子供や親子連れには、みな微笑ましい視線を投げかけ、子供が地域のアイドルになったりした。だが、これは一定の距離を取った上での行動である。同年代のゲーマー層の密度の濃い付き合いとは別である。また、年齢層の高い個人プレイヤーで常連的な行動をとる人間の場合、プレイレベルが上級者があるいは超上級者であることが多いため、プレイに敬意が払われた。(某省庁勤務の30代半ばの男性などがそうである。)これはピーマニの世界でも同じであった。デフォルトで運動神経の良い若者のなかに混じっても、彼らは自信をもって自己呈示可能である。若者にとっては話題が合いにくい「年配」ではあるが、プレイには一目置く。世代の差を越えた交流は、ゲーム・プレイにおいては可能であるとし、コミュニティとしては、どうであろう。そして、もともと、一般に、属性を越えた交流というものが、我が国の文化において成立しているのかといった疑問も生じる。

逆に、もし年齢の高い初心者、年齢の高い、いくらやっても下手な人に対し、積極的に仲間に入れてやろうとする若者はいないだろうし、年配者も一緒に混じろうとはしないのではないか？また、若者は、経験不足から、とかく上の年代に対してのイメージが乏しい。「この人は、ゲームと一緒にやってるから、まだ若いんだろう」というような捉え方しかしない。さらに、社会通念に従ってか、20代後半で「もうトシ」という認識であり、彼らのイメージ外存在は、受け入れがたいので、「一見20代、実は30代」というような曖昧な存在には胡散臭いまなざしを投げってくる。それを察してか、「いやあ、若く見えるんだけど、おじさんもうトシだから(笑)」とわざと落とすコミュニケーションが行なわれたりし、お互いの位置付けを明確に保とうとする傾向がある。そうでないと、どうつきあっていいのかわからないのだから。(学校教育が、「学

年」で区切った近代版の年齢階梯制を敷いてしまったため、学年の延長でしか互いを認知できなくなっているのは、何も若者だけでなく、戦後世代はみなそうではなからうか。)親子や超上級の年長者のようにわかりやすい存在であったり、受け入れられやすい存在であるなら、とりあえずみな表面的には仲良くするに違いない。だが、今後、もしゲームセンターに多くの世代の違う人々が入ってきたらどうなるのだろうか?それを端的に表す例として、DDRで「カップル」が微妙なポジションに位置付けられてしまったことを挙げてみたい。

あらかじめ開発サイドが見越していたように、コミュニケーションを促進させる仕様に乗って、カップルになる組が続出したのがDDRコミュニティであった。男女の集団のバランスは、その中の一部がカップル化してしまうことで崩れやすい。カップルはカップル、自分は自分、あるいはカップルで過すときとみんなと過すときという「割り切り」の上で行動できる大人は問題ないが、中にはカップルが二人で仲良くしているだけで、「ほかのみんなに迷惑がかかる」と肩身を狭くしてみたり、カップルが出来てそれまでの男女一体となった親しいコミュニティから二人が離れていってしまうことでコミュニティが壊れてしまうことを恐れる姿もあった。逆にカップルになれないフラストレーションから、カップル攻撃をする若い男性グループもいた。

まだ学生も多く、集団とカップルの関係を整理できないだけでなく、自分たちがこれからちょうど「対異性行動」を取らなくてはならない人生上のステージに来ていることを知っているからこそその混乱であろう。彼らなりに「微妙な時期」を過していたのではなからうか。上で指摘したような「他者に認められたい」というメンタリティも、対異性と考えれば切実さもわからないではない。

だが、神奈川ではカップル攻撃が、表のDDR掲示板ではなく、裏の悪口専用の掲示板で激しくなり、実際のゲームセンターでもギスギスした。客観的に見れば、大した事件ではまったくない。しかし、ごく一部の人間の行動でありながら、ネットの訴求力は強かった。結局、カップルたちはカップルだけのDDRコミュニティを作ってしまう、これまで存在していた地元とネットを中心とする大きなコミュニティが分裂、収束していくのである。結果、一緒にプレイする意味を失い、DDRから離れて別の音ゲーのコミュニティへ移ってしまった人もいる。

これまでゲームは、コンピュータと向かい合うばかりで自閉的だとか、対戦に明け暮れて好戦的だと言われ、ネガティブな要素を取りざたされることが多かったのに対し、そういった側面がなかったDDRというゲームにとって、これだけは唯一の不幸であろう。インターネットは表の顔と裏の顔のようにコミュニケーションを使い分けるのに適したツールである。インターネットでゲーム・コミュニティ形成のきっかけができたことが、逆にインターネットの闇の性質と近づきすぎてしまったとも言えるかもしれない。

また、DDRプレイヤーたちが、多くのダンスチームに所属していたことも思い出してい

ただきたい。実際には彼らはギャラリーとパフォーマー、スコアラーの関係のところで見
たように、排他的で自分たちの一元的な価値を奉じる特徴があるにも関わらず、それと矛
盾して複数の集団へ多元的に関わるという行動パターンを取るのである。遠征文化が活発な
交流を生んだためでもあるが、そして、彼らの主だったプレイヤーがそうであるため、そ
れぞれの集団はメンバー的にも重複が生じていたりする。すると、どこかで利害対立が起
きた場合、他でも身動きが取りにくくなる可能性が生じる。そこをなんとかバランスを取
り、表面的なコミュニケーションで帳尻を合わせつつも、そのストレスが「裏」という吐
け口を必要としてしまったのではないか。

そして、やや論が飛躍するかもしれないが、神奈川、横浜といった地域には、独特の地域
性が存在するように思われる。東京の隣にある大都会であり、かつての西洋文化の拠点で
あった横浜というプライドと、一方で「中心」の東京から見れば「周縁」でしかない不満、
プライドは幻であり実際の都会は一部だけで、大部分が「郊外型」の住宅地で郊外特有の
退屈な日常への鬱屈が存在すること、といった要素をさしあたって並べてみることはでき
るが、今後さらなる地域社会学的な考察が必要となるであろう。

せっかく楽しく DDR のコミュニティを盛り上げておきながら、それをみずから壊してし
まうような行為が「一部ではありながら」存在したことは非常に残念である。ゲームのコ
ミュニケーション志向のコンセプト、およびインターネットというコミュニケーションの
大海に吸引された人の光と闇が引き起こした悲劇。だが、DDR というゲームそのものはあ
くまで中立的なものだ。むしろ、DDR はすべてこの日本社会の様相を反射しているのだろ
うと考えるべきではないか。コミュニケーションの表裏の分裂は、インターネットという
ツールによって促進されたとはいえ、もともとは日本的集団社会の特徴を引いているもの
でもあり、いじめの問題などとつながっている。

IT 時代、ゲームもインターネットも今後ますます社会の中で力を持つてくるものであ
ろう。ゲームにおいてはすでにオンラインのネットワーク・ゲームが人気を獲得しはじめ
ている。ネットの世界のコミュニケーションやコミュニティにおいて、現実社会の諸問題
が反映されぬよう、注意をしてゆかなくてはなるまい。そして、一部の問題は別とし、音
楽が好きな人にとっては DDR はバージョンを重ねるごとに踏みたい曲が次々と登場し、曲
に見合った面白い踏み方を発見したりで楽しいようだ。また、友だちと楽しむスタイルの
人も、これからも続けていきたいと言っている。そういった自分流の楽しみ方を見出して
しまった人たちは、まだまだついてくる。家庭用ゲーム機でプレイをはじめたライトユー
ザーにとっても、これからが楽しいのではなからうか。コアな DDR コミュニティのムーブ
メントが一段落したあとは、ゲームのプレイスタイルにおいても、コミュニケーション的
側面においても、集団的な要素より、より個人的でマイペースな楽しみ方になってくるよ
うに思える。「パラパラ・パラダイス」で「勝手に」踊っていた女子高生グループのように。

2 - 4 - 5 . ゲームを媒介としたコミュニケーションとコミュニティ

個別事例を2つ挙げたが、次の段階の考察へと進むために、最後により一般的な要素を抽出することにしたい。「ゲームセンター行動」「ゲーム・コミュニティの流れ」について、筆者は以下のように考える。(2 - 1のコミュニティの定義、2 - 2の予備的考察や、2 - 3の伝統的なゲームのコミュニティをも比較参照されたい。)これら事例研究で見出された事柄に対し、一般的なゲーム・コミュニティの特質を明らかにすべく、次の研究段階では、大規模な質問紙調査を量的に行なう必要がある。

(1) 「ゲームセンター行動」の一般的な構成要素

<常連行動>

- ・特定のいくつかのゲームセンターで継続的にプレイする
- ・よく行くゲームセンターにおいての、おのれの行動パターン(訪れる頻度、一回あたりの滞在時間、使用する金額、プレイスタイル、ギャラリー行為、情報収集等)がある程度確立されている

<ゲーマー行動>

- ・マーキング(スコア、「足跡」を残す)
- ・ギャラリー行為
- ・パフォーマンス行為
- ・縄張り内の巡回行動
- ・遠征
- ・大会への参加(出場、ギャラリー)

<相互認知行動>

- ・お互いにゲームを一緒にする機会を多く持つ
- ・レベル1:お互いの存在を知っている。(何度か見かけたことがある。)
- ・レベル2:お互いが、だいたいどのゲームが好きで、どんなプレイスタイルか、いつ頃ゲームセンターに出没するかなどを大体把握している
- ・レベル3:お互いを本名あるいはニックネーム、ハンドルネームで識別できる
- ・ゲームセンターのその場で、お互いに会話をすることが多い、
また、会話をする機会がなくても、すれ違えば会釈、あるいは挨拶を交わす

<ネットワーキング行動>

- ・ゲームセンターに設置してあるコミュニケーション・ノートにおいて、頻度はともかく継続的に書き込みをしている
- ・インターネットやパソコン通信において頻度はともかく継続的にコミュニケーションを行なう

- ・仲間内のイベントやネットのオフ会に参加することがある

<友だち行動>

- ・あるゲームセンターで意気投合して、一緒に飲み食いをしていくことがある
- ・あるゲームセンターで意気投合して、一緒に外で他の活動をしていくことがある（カラオケ、ボーリング、ビリヤード、買い物、テーマパークなど）

<コミュニティ・アイデンティティ行動>

- ・相手の属性に関して、ある程度の情報を共有している
- ・ゲーム以外でも、お互いに接点を共有する
- ・ゲームに関するプライベートなイベントを共有する
- ・ゲームセンター以外の趣味で行動をともにすることがある

これらに対し、世代、年齢、性別、その他の属性などが絡んでくる。一回に使用できるゲーム代の違いや、同じく軍資金の差によるゲームセンター外でのネットワーク行動やコミュニティ・アイデンティティ行動の内容や頻度の差が生じる。また、コミュニケーション・ツール自体の有無も見逃せない。

(2) ゲーム・コミュニティの流れ

- 1) 特に会話を交わさなくても、一緒にひとつのゲームをプレイしなくても、ゲームセンターという同じひとつの「場」を共有しあうだけでコミュニティが成立していた。
- 2) 「対戦型」プレイ・モードがブームになり、対戦筐体の画面を通して、見知らぬ者同士が、キャラクターという分身を使って匿名的なコミュニケーションを楽しむようになった。匿名的ではありながら、ゲーム内での行動パターンで、お互いがいかなる存在かは把握しあっていた。ただ、言葉を持たなかった。
- 3) 「協力型」プレイ・モードのブームにより、人と戦わず、一緒に楽しむタイプのコミュニケーションが盛り上がり、対戦筐体で見られたような「匿名的な関係性」から「顔見知りの関係性」へとシフトするプレイヤー集団が増加した。お互いを認知するため、通常の間関係の構築へ進むパターンが見られた。
- 4) プレイヤーとギャラリーの関係が進化する一方、特定のプレイのパフォーマンスは特定の人間にしかその凄さがわからないといった事態が生じ、プレイもパフォーマンスも深まれば深まるほど、一定の評価観賞基準を持ち合わせたコミュニティが形成され、その中でお互いが自己表現しあうようになる。
- 5) ノートやインターネット、携帯電話などのコミュニケーション・ツールが介在することにより、それまでゲーム・プレイが中心的なコミュニケーションの契機であったプレイヤーたちの間で、急激に種々の情報交換やゲーム以外の話題

で会話を持つ機会が増え、仲間集団の形成が促進された。

- 6) 集団がいったん形成されると維持か分裂かのどちらかに進むが、それには様々な要因が絡み、事例の個別特殊性に依存する。
- 7) 集団化した次に来る段階は、より仲間内の一体感が強化されることと、一方で、脱集団化、個人やマイペースが尊重される流れが来るのではないか。

< 参考 >

- ・福田泰子「ゲームセンターの社会学事始め～ただ今、フィールドワーク中～」日本社会学会第69回大会報告論文(1997)
- ・『TVゲームのホームページがここに集合! ゲーム系ホームページガイド500』新声社(1998)
- ・タクトノートデジタル化計画!
<http://village.infoweb.ne.jp/~fwhh3580/index.htm>
- ・Turner, V.W., The Ritual Process, 1969 (V.W. ターナー/富倉光雄訳『儀礼の過程』思索社1976)

第5章

2 - 5 . ゲーム・コミュニティの今後とネットゲーム

ゲーム・コミュニティの今後を考えるにあたり、メーカー・ヒアリングを行なった。

アーケード・ゲームのメーカーから、対戦格闘ゲームのブームを作った株式会社カプコンと、音楽シミュレーション・ゲームの新ジャンルおよびDDRのブームを生み出したコナミ株式会社、そして、ネットゲームのシステム提供者として重要な位置をしめる株式会社ドワンゴと、RPGのビッグタイトル「ファイナルファンタジー・シリーズ」のネットゲーム構想を展開中の株式会社スクウェアである。(文中において、「株式会社」表記は省略させていただく。)

本節2 - 5 - 1から2 - 5 - 4でヒアリングの内容を紹介し、2 - 5 - 5でそれらを通しての考察を加える。また、2 - 5 - 6ではネットゲームのプレイヤーへの若干のインタビューも補足資料として紹介しつつ、ネットゲームのコミュニティを展望しつつ、「ゲーム場」「ゲームセンター」「オンライン・ネットワーク・サーバー」を関連付ける試みを行なう。

2 - 5 - 1 . 株式会社カプコン

2月21日(水) カプコン本社にて

常務取締役 吉田昌稔氏

協力プレイ

最近のものではない。アクションRPGの「Dungeons & Dragons (D&D)」の4人プレイや、「Final Fight」(2D)など、かなり以前からあり、SEGAの協力型の格闘ゲーム「SPIKE OUT」も「Final Fight」とベースは同じである。

ストリートファイター2と対戦格闘ゲーム・ブーム

社会現象となった「ストリートファイター2」は、最初「対戦」仕様はメーカーとしては考えていなかった。プレイヤーが対戦したいと言い出し、ゲーセンのオペレーターが通信ケーブルを自前で作っていたのが発端。対戦格闘ゲームの一大ジャンルは、あくまでロケーションの中から生まれてきた、プレイヤーの中からの要望だった。

今でも自社の対戦格闘ゲームの売上は悪くない。だが、以前は大会を開いてトーナメント制にすると、わざわざ入場料を払ってまでも参加しようという雰囲気だったが、現在は本当に対戦格闘ゲームのマニアだけである。対戦の試合は、ギャラリーはつくが、上手な人がやっていると負けると分かるので、自分からは対戦に入ってゆかなくなっている。マニアに特化したことが、アーケードの衰退を招いている。

コンシューマーとアーケードの連動。

なにもわざわざアーケードでやらなくても、家庭用ゲーム機で遊ぶことができるようになった。KDDI など、マッチングサービスを行なうことで、ドリームキャストなどのゲーム機を使って家庭でも通信対戦できるようになっている。ゲームコーナー（アーケード）に人が来なくなる傾向に拍車をかけるかもしれない。

だが、家庭とゲームコーナーは、別個のものと考えてはいけない。流行した「Dance Dance Revolution（コナミ）、以下 DDR と略」もそうだが、家で練習してきて、ゲーセンは人に見せる場、「ステージ」である。よって、コミュニケーションの場でもあり、人に見てもらって満足感を得る。アーケードの位置付け、ロケーションの運営を転換してゆかないといけない時期に来ている。SEGA などにもそのようにしている。

コンシューマーとアーケードの連動という意味では、メモリーカードによる連動を行なっている。家で遊んだデータをドリームキャスト（SEGA）のヴィジュアルメモリーに入れてきて、アーケード版でそのデータを使うと自分独自のカスタマイズされた遊び方ができた仕様である。

世代を超えたゲーム・コミュニケーション

ゲームによるコミュニケーションは、すでに世代差を超えていると考えられる。

コミュニケーション促進要因に、協力プレイ、キャラクターの魅力があげられる。特にこれまで「ストリートファイター・シリーズ」は、プレイヤーのキャラクターへの思い入れがあり、ファンの作った web ページも多く、シリーズごとにキャラクターが育ってきた。

新作、「機動戦士ガンダム（以下、ガンダム）」の3D 対戦ものを出す。2人対2人の4人の通信対戦で協力プレイあり。（AOU エキスポで、バンプレストのブースで出展。制作、販売はカプコン）「ガンダム」はファンの年齢層の幅が広い。中学生くらいから、40歳くらいまで。リアルタイムでテレビのアニメーションを見ていた層が入る。新宿西口の「スポーツランド」というゲームセンターでロケーションテストを行なっていたが、「ストリートファイター2」以来の大量のギャラリーがゲーム・プレイを見ていた。同店は街頭モニターを設置しており、多くの30代が店の外で立ち止まって見ていた。ゲームをプレイする若者や子供は、ゲームシステムに身体が慣れているので、新しいゲームにもすぐ対応できる。たとえガンダムを知らなくても、ゲームが面白ければ吸引される。そして、キャラクターや物語、世界観の人気があれば、そこからファンは広がってゆく。結果、このゲームを通じて、年齢、世代を越えたコミュニケーションが行なわれるだろう。

コアなゲーマー層との関係

「自分の位置を通常の社会で築けていない人たちが、ゲームセンターのコアな層になっ

ているのではないか？」「ゲームも犯罪に荷担していると言われても仕方ない部分があるのではないか？」という問いに対し、そういったマニア層がすべてそうとは言えないし、彼らにとっての一種の自己実現的な意味合いもあり、すべて悪いわけでもなからう。一方、マニアに閉じるとアーケード自体の衰退につながるので、さまざまな層へ向けて広がりをもたせたい。実際、新宿や渋谷など都心部のゲームセンターには、一般の人が入らない。

だが、本当はゲームコーナーを訪れる人たちとは、マニアックな層よりも一般客の方が多い。ゲームセンターが社会悪という見方も一面的。トータルで見た収益は、ジャスコ、イオンなど大型スーパーのゲームコーナー、ショッピングセンターの複合店の方が多い。これらの場所は土日集約型で、ほとんど家族連れで訪れる。おじいちゃん、おばあちゃんも多い。また、若者層も友だちと寄ってゆく。ゲームのマニア層とは別の客層と言える。メダル・ゲーム、プッシャー、パチンコ、プライズといった、簡単でわかりやすいゲームで遊んでゆく。よって、客層をどう捉えてゆくかはロケーションの展開次第でもある。

今後のアーケードの展開 都心型、郊外型

都心部の新宿、渋谷（横浜も同じ）のように20～30坪でビデオゲーム中心のロケーションは、集客力、収益があるが、コストがかかる。マニア中心になりがちな弊害や、飽きが早い若者層中心という点。よって、今後は都心部的な場所へ、「新たな」ロケーション展開を打って出たくはない。もちろん、都心部でも生き残れるロケーションはあるはずである。また、都心型に、以下のような郊外型の良い要素を組み入れて、展開しなおすことも可能だろう。

大型スーパー内ゲームコーナー、郊外型ゲームセンター、ショッピングモールのような複合型のアミューズメント施設への新たな展開を狙ってゆく。たとえば、成田山新勝寺の近くにあるジャスコ（イオン）では、4000台の駐車場があり、ショッピングモールが入っている。他社ではナムコム同様な戦略を立てているようである。

アーケードの業務提携

アーケードは過渡期である。現在のアーケードは、プライズやメダルが売上の主流だが、5～10年後はそれらがぼしゃる可能性、アーケードの機械が潤沢に出てこない可能性もある。業務提携も大いにありうる。アーケードメーカーは、自社のゲームを自社系列のロケーションに置くことで収益をあげることを考えてきたが、むしろアーケードメーカーこそが、積極的に提携していかないといけないのではなからうか？ 対戦略闘ゲームでは、「カプコン v.s. SNK」、そして、上述のバンプレストと共同開発した「ガンダム」のように。また、SEGA とナムコム共同開発を行なう。ロケーションの中で、一社だけでは限界がある。良いロケーションにおいては、各社の客層をうまく取り込み、棲み分けさせる展開が必要。そうしないと逆に淘汰されるはず。（コンシューマーの世界も同様。）

アーケードとネットゲーム

「馬頭ちーめい氏の漫画、「ブレイクエイジ」(アスキー)のように、キャラクターを家で育成し、対戦で強化しながら全世界のネットワークで試合を繰り広げる近未来のゲームセンターは可能か?」という問いに対し、各社考えているはずだ、遅くとも10年くらいに間に技術的には可能だろう。インフラの設備投資次第だが、国がインフラを引くようになれば可能。アーケードとネットワークという組み合わせも夢ではない。

関連付けという点では、現在、複合型のロケーションの中で、ネットゲームのコーナーを設けることも考えている。たとえば、プラサカパソコン横須賀店、新潟東店。試験的にインターネットカフェ的な場所を設けている。そこで、ライセンスを取ったネットゲームは遊べるようにしてある。(カブコンはネットゲームのDiabloの日本語版を出している。)

ゲームという文化

たとえば、話題になったプリクラは、それだけで終わらず、いまだに進化し続けている。最近では、女性しか入れないプリクラ専用の店舗もあり、独特な文化を築き上げている。

ゲームの世界では、固定的に物事を考えないようにしたい。アナログ世代、デジタル世代であっても、より満足感を得られると良いと思う。吉祥寺ロフトの地下のカブコン直営店は、郊外型に近いショッピングモール的な場所で、ロフトの客層を狙っているが、ここでは都心型のビデオゲームが多い形での展開を行なっている。そういった融合が、ゲームやアーケードの文化にもつながっていくだろう。

2 - 5 - 2 . コナミ株式会社

コナミ株式会社

2月20日(火)

取締役 執行役員 専務 田中富美明氏

AM事業本部 ビーマニ事業部(WEST)部長 大田良彦氏

HE事業本部 HE事業部 事業部長 奈良隆志氏

Dance Dance Revolution とコミュニケーションについて

プレイヤー同士のコミュニケーションという意味では、最初から考えており、そのために2つの仕掛けをしている。

(1) パフォーマンス

いかにギャラリーをつけるかを狙っている。

従来のゲームは、「画面」対「個人」でしかない。しかし、「画面」の外、つまりプレイヤーのまわりの環境をも含めたゲームにした。画面とプレイヤーの関係だけで完結せず、画面の外へと開かれているゲーム設定である。

(2) 2P プレイ

2人協力プレイで、片方がステージをクリアできれば他方のゲージが残っていても二人とも次のステージまでプレイしつづけることができる仕様。他のゲームでは、対戦していたら負けた方はそれ以上プレイすることができないし、また通常のガンゲームも協力プレイであってもゲージがなくなった方はコインを追加しなくてはならない。

それらに対し、DDR の仕様では、たとえ失敗しても台から降りずにプレイしつづけることができることで、上手な人が初心者をひきあげるような遊び方ができる。

また、2人並んで台の上に乗ってプレイすることから、カップルを客層として狙っている。

対戦格闘ゲームの次に来るもの

こうした仕様にしたのは、プレイヤー同士のコミュニケーション、ゲームにおける人間らしさを最初から考えていたからである。

DDR が市場に出されたのは、'98年の11月である。それまでのアーケード・ゲームで人気があった「対戦格闘ゲーム」の盛り上がりが大分落ち着いた時期であり、後半、対戦はあまり求められず、どちらかというコンピュータとの対戦が多かったように見受けられる。「対戦」という形が人々の求めるコミュニケーションとはならなくなったのかもしれない。ゲームジャンルとしてもそろそろ時代に合わなくなってきているのではないか。そこでその次に来るべきものを考案したかった。格闘ゲームの場合、コンピュータとプレイしている自己、および隣の人くらいしか、視野に入らないゲームである。関係が閉じている。プレイそのものにパフォーマンス性もない。また、対戦格闘ゲーム自体は、格闘というモチーフゆえに、かなりネガティブな印象を与えるものでもある。プレイ中に熱くなって、ケンカが起きたケースも少なからずあった。コンピュータやゲームをきっかけに、殺伐となっていくのではなく、より「人間の部分」をアピールしたゲーム作りをしたいと考えた。

ちょうどプリクラ(プリント倶楽部)・ブームが起こっており、それを観察していると、時代が対戦とは別種のコミュニケーション性を求める方へ動いていることがわかる。プリクラは、写真つきシールを取っているようでいて、実際の目的はシールそのものではなく、シールを用いたコミュニケーションである。シールの交換が交流を生み、コミュニティ的な広がりが出来てくる。そして、誰々のプリクラが欲しい、と言っては交換し合い、手帳に貼り、それを見せ合うことで、仲間意識を確認している光景が見られた。このような、仲間の広がりこそが、「対戦」の次に来るコミュニケーションのひとつの方向であろうと考えた。

そして、対戦格闘ゲームにおいて、何らかのネガティブな要素が積みまとったのなら、そういったことが一切生じないようにDDRは作った。仕様の中にコミュニケーションの要

素をしっかりと入れ込むようにした(上述)。コンセプトは「曲に乗って楽しく踊ろう」ということである。

遊びは、本能に近い部分を刺激されればされるほど楽しいと言える。たとえば、音楽は人間の根幹を揺さぶる。ダンスもしかし。DDR はそういった人間の基本を押さえたゲームである。

攻略型プレイとパフォーマンス型プレイ

また、遊び方は一様ではなく、DDR は、攻略型プレイとパフォーマンス型プレイの両方が行なえるように仕様の段階で十分に練られていた。パフォーマンス型で遊びたいと思うプレイヤーだけでなく、攻略型もたくさんのプレイヤーを掴める遊び方である。どちらも満足できるような形になっている。

攻略型について。これは、DDR の場合、ちょうどパネルを踏むタイミングを限りなく正確に音楽のリズム通りに合わせていくことにある。体内時計のリズムのタイミングの精度を高めてゆくことになる。ただクリアするだけでなく、同じ曲を何度プレイしても、その都度、踏むタイミングが異なるのでそれが面白いし、徐々に精度を上げてゆくことにより上達し、深みに達することができる。タイミングよく踏みつづけられると、それが「コンボ」として得点化されるシステムにしている。

たとえばロールプレイングゲーム(RPG)など、エンディングが設定されているゲームと異なり、終わりなき追究を行なえるのがDDR である。よって、後々、プレイヤーの方から、「Perfect Attack(PA)」というような、とことん攻略する方向性を追究する集団形成がなされたのも、ゲームにあらかじめ仕込んでいたことが、プレイヤーの関心と合致し、うまく発芽したことによる。このような、攻略型の情報交換や切磋琢磨自体も、ひとつのコミュニケーションとして開花したと言えるだろう。(かといって、すべてがメーカーの思惑通りに動いたということではない。プレイヤーのムーブメントはプレイヤーが自発的に作るべきであるし、実際にそうである。メーカーは裏方が望ましかろう。(大田氏))

DDR プレイヤーのコミュニケーションの広がり

DDR によるコミュニケーションが広がっていったことの証として、インターネット上のDDR について語り合うコミュニティ掲示板が乱立したことが挙げられる。200 くらいの各地域のローカル Web ページ、掲示板が存在し、相互にリンクされていた。

カップル向けの仕様をあらかじめ狙っていたことが効を奏したのか、他のゲームよりカップルが出来る率が高いようだ。さらに、結婚までしてしまった組が、関係者にもいくつも報告されている。

また、親子でDDR をプレイするなど、世代を超えた広がりが生じたことも見逃せない。現在の40代は、いわゆるゲーム黎明期を過ぎた世代であり、そういった親を持つ子供が

親と一緒にゲームセンターに来て、DDR を並んで踊るなど多い。コナミのパフォーマンス大会に出た少女は、地元の大阪の茶屋町チルコポルト（コナミ直営店）でアイドル的存在だったというし、同じく大会にて、5歳の少年と父親の組も出場しており、彼が最年少である。最近では、家庭用ゲーム機に移植されたことも手伝って、家でプレイする母親が多くなったそうである。もちろん、ゲームというカテゴリーにおいては、業務用、家庭用の差はまったくない。どちらで遊ぶかは、プレイヤー各個人にとって何がメリットで何がデメリットになるかの違いでしかなかろう。家でプレイするならば、コストパフォーマンスが非常に良い。一方、アーケードで遊ぶなら、コミュニケーションがある。そして、目立つことができるし、新しいゲームを家庭用より早く遊べる。しかし、目立つのが嫌だという個人にとってはそれはデメリットとして認知され、家庭用を選ぶかもしれない。業務用、家庭用は、そのくらいの差でしかないのではないか？

顧客のアーケード離れ対策

全体の傾向として、現在、「アーケード離れ」「アミューズメントセンター離れ」ということが指摘されている。そこで、お客に来て貰う仕掛けが必要となってくる。家庭用のゲーム機で用いられるメモリーカードをアーケードでも使用できるようにし、連動をはかるなどが有効であろう。DDR では、「エディット・モード」と言って、自分の好きなようにプレイヤーが曲の譜面（足譜）を編集できる仕様を家庭用につけた。その編集した譜面のデータを入力したメモリーカードをゲームセンターに持って来て、業務用筐体に差し込めば、自分が作った譜面でみんなとプレイできるのである。実際、面白い譜面など、人気が出てそのゲームセンターでローカルに盛り上がりつつある場面も見られた。

こういった、コミュニケーションがローカルなコミュニティの中で活性化するようにゲームの仕様を組むことで、アーケードへの吸引力を保持するだろうと考えている。より広い層へのアピール、取り込みが必要となる。そこでもコミュニケーションがポイントとなる。

一方、ゲームのマニア、コアな層に媚びてしまうと（インカムはあがるが）アミューズメントそのものを狭いものにしてしまうので注意しなくてはならない。より広い年齢層にアピールできるように、DDR も楽曲を色々工夫している。懐かしい曲、面白いダンス。「家に閉じこもらないで、表に出てきなさい」と、アーケードそのものを、より楽しいものにしていきたい。

DDR と世界市場

売上の割合は、日本が一番であり、他は微々たるものである。

アジアはだいたい、日本と同じである。日本はアジアの憧れであり、日本ブランドはすぐブームとなる。韓国は想像以上に大ブレイクした。だが、純正品が20%と少ない。そ

のあたりもブレイクと関連はあろうが。また、アジアは転換が早い。あっという間にブレイクするが、次が出てくるとさっさと変わってゆく。最近、DDR 市場も急に縮小しているようだ。

音楽ゲームを押しつけて、PC 版のネットゲームに取って代わられつつある。以前、ゲームセンターであったところが、PC ショップへと早くも鞍替えしてしまっている。

欧米の場合は、また異なる。アメリカは西海岸中心である。東のホワイト層は、人の（日本人の）指示に従って身体を動かすことに抵抗があろう。西の場合、日系人が多く、日系人は、「適度な制限、適度なきっかけ作り」を与えれば、それに乗りやすい人たちである。次にアジア系、そしてアフリカ系となる。日系人に連れられてやってきたブラックの人が、ハマってしまってやりこむという感じもある。

EU は、国によってまるっきり事情が異なり、色々であり、一概には言えない。

ヘルスケアエンタテインメント事業部から

DDR の消費カロリー表示は、開発者の大田氏が、「仕掛け」として入れていた。遊びの要素を加味するという。一昨年秋、DDR の 3rd の家庭用版が出る際に、女性層を狙った。お子さんがいて DDR をやる母親層が増加した。

この、身体を動かす DDR とカロリー消費という組み合わせから、コナミの新しい業務構想がつながってゆく。ヘルスケア事業部の誕生である。「健康のために」何かをする、という発想ではなく、ゲームメーカーらしい「楽しく遊んでいたら健康になった」という逆転の発想で、スポーツクラブを運営している株式会社ピープルと業務提携を行なった。

スポーツクラブのエクササイズ・マシンにゲーム的なエンタテインメント要素を入れたり、エクササイズ・プログラムの通信ネットワークによる供給を行なうなど、様々な展開が考えられている。DDR もヘルスケアの展開がある。家庭用の「ふぁみマット」「ふぁみマット・デラックス」を開発し、タカラのカラオケシステム (e-KARA) の曲でプレイできたり、「腰痛対策」などプレイヤーの身体に応じたプログラムを揃えるなどである。

コナミとしては、会社自身はあくまでゲームが第一である。そこから一歩踏み出すのが HE 事業部である。AM 事業部としては、HE 事業の良いところを取り入れながらやってゆけど、あくまで別事業である。別会社と言っても良いかもしれない。なぜなら、スポーツジムとゲームセンターは、やはり事業として一緒には出来ないものであるからだ。だが、つながりを持ちながら展開していくだろう。

HE 事業部ヒアリングに関する詳細は、本調査研究委員会の第 3 小委員会（宮崎緑委員長）と内容的に関連があるので、そちらの調査報告書に掲載している。ご参照されたい。

2 - 5 - 3 . 株式会社ドワンゴ

次にネットゲームのメーカーについてヒアリングを行なう。アメリカの会社であるドワンゴのシステムを日本で独占ライセンス契約し、ネットゲームのシステムを提供している、株式会社ドワンゴである。現在、ドワンゴなくしてはネットゲームのシステムが作れないというくらい、重要な位置にある会社である。また、同社は i-mode 用のゲーム・コンテンツを作っている。

ヒアリング日時場所：平成13年2月6日(火)ドワンゴ本社にて

代表取締役会長 川上量生氏s

代表取締役社長 森栄樹氏

川上氏自身がネットゲーム系の開発に携わるようになったきっかけは何か？

人間とやるゲームというものは、最初からネットワーク・ゲームだったと言えるだろう。コンピュータ・ゲームが登場してCPUが相手してくれるようになるのだが、やはり人間相手のほうが面白い。そこで、電話回線を通じて大学の友だちとプレイするようになった。

ボードゲームから入った。シミュレーション・ゲーム(世界史戦闘もの)をやっていた。その後、「Dungeons & Dragons (その後のRPGの大元、以下、略してD&D)」をやるようになる。

ボードゲームでは、「ごっこ」遊びがしたかった。ある特定の戦闘(たとえば「ノルマンディの戦い」など)をやってみるといような。友人同士だけだと少ない。そこで、徐々に人数を増やしつつ、 帝国と 国と...というようにチームで対戦したりして遊びを広げていた。

だが、毎日やっているとパタン化し、行為のバリエーションがなくなってくる。人数が複数になっても、やはり同じ相手で行なうとバリエーションは限られる。そこで、D&D をやるようになった。シナリオ自体を作れるので、色々なバリエーションが楽しめるようになった。その後、TRPG をやるようになってゆく。

サークルでは、ボードゲームの場合、人数が少ない。ボードゲームをやっている人間は対戦相手を探すのがなかなか大変であるという問題があった。

TRPG はサークルの人数が多い。とはいえ、ある一定の規模以上、集団が大きくなると、分裂してしまうものようだ。むしろ TRPG には中規模の集団が良かったようだ。そして、サークルで活発に遊んでいても、やはりバリエーションを求めて、次第に「知らない人と遊びたい」という欲求が生じてくるものである。他のところへ遠出をしては対戦し、またホームグラウンドへ戻ってきて仲間内で盛り上がる、ということの繰り返しになってゆく。

そんな感じで学生時代に遊んでいた。

だが、学生時代を経た後は、15年以上、プレイしていない。ゲームとプレイヤーの人

口密度は重要である。TRPG は時間的・空間的制約が多すぎるのである。どこでもできるわけではないし、対戦相手が見つからなければできないものであるからだ。流行しはしたが、TRPG は人口密度が低かった。一緒に遊ぶ相手がそうそう都合よく見つかるわけではない。特に、学生時代のように時間に自由があればまだしも、社会人になったりして生活のパターンが決まってしまうと、よけいに相手を探す機会を持つことさえできなくなってゆくものである。TRPG の日本での衰退は、コンピュータ・ゲームが台頭してきたことによる。「ドラゴン・クエスト」など。コンピュータを使って手軽にRPGを遊べるようになった。だが、対CPU一辺倒にならずに、一方で人間同士で遊びたい気持ちがプレイヤーの中でずっと続いていて、友達同士で遊んだり、後述するようなポケットモンスターなどのゲームによるコミュニケーションやネットワーキングが人気を集めていることも事実である。

そういった経験が元になっている。

ネットゲームのプレイヤーとコミュニティ

ネットゲームは、人によってプレイスタイルがかなり異なるので、一概には言えないが、アクティブなプレイヤーは友達同士で、つまり同じ相手とプレイしている傾向にある。一匹狼で、何時間もプレイする人はそんなにいない。大部分はゲーム内で友だちが出来てしまう。そして、その後はずっと友達同士で遊んでいる。

ドワンゴでは、「マッチング・システム(出会いのシステム)」を作っている。通信の packets 上の問題の前に、ユーザー同士のマッチングが必要となる。サーバーが選ぶか、ユーザーが選ぶか。通信ゲームは、友人と遊びたがるので、マッチングをどう設定してやるかが重要な問題となってゆく。いかにユーザーが簡単にマッチングできるか。

通信ゲームのコミュニティでは、ユーザーを囲い込める利点がある。友人と会いたいからネットに入る、そのコミュニティに入る、等。そこで、ユーザーのロイヤリティを育成する場所という意味を持つ。

コミュニティができることの阻害要因は、逆に、新参者が入れないということになるだろう。だが、人口密度を考慮するならば、「新参者は来るな、友人と来い!」も良いのではないか?たとえば、麻雀は友だちとやるものである。もちろん、フリーで麻雀を打つ人もいる。現在の段階でのネットゲームもそういう感じであろう。しかし、カラオケだったらどうか?フリーはいない。みんな、あらかじめ集団で来る。仲間内がさらに仲良くなるためのための場としてカラオケはある。

インターネットの web ページで、ユーザーのリンク集が出来ている。掲示板で声をかけたりして、一緒に遊んでいる。

ネットゲームにおいて、ネットだからということで、新規参加者が入りにくいかどうか。参加者個別のコミュニケーション能力にも問題があるかもしれない。インターネットでの

チャット等と関連。(ハビタットの要素との関連を伺った。ハビタットは一部で流行ったものだが、失敗ではない、という位置付けだった。)

携帯電話のゲーム・コンテンツについて。

ネットゲームは PC 中心のマーケットで発達した。日本は遅れている。ゲーム専用機のマーケットで、今後、可能性がある。また、携帯電話での展開も見逃せない。

「ポケットモンスター(任天堂)」はすでにネットゲームであったと言える。小中高生のコミュニケーション・ツールとなっている。また、「たまごっち(バンダイ)」ブームもあった。携帯しながらできるネットゲームという意味で、今後は、携帯電話のコンテンツとして、ネットゲームが大ヒットするだろう。通信料、1~2万円はそんなに高くはない。現在でも、そのくらい通信料を払っている人は払っているものだ。現在、みんながケイタイは持っているし、インフラは整っている。あとは「きっかけ」だけである。

i-mode のゲームユーザーは7万人いるが、20代前半が中心である。18歳で大学に入るとき、22歳で社会人になるときに i-mode に換えるらしく、そこにそれぞれピークがある。ビジネスマンのイメージがあり、ビジネスマンに見合うように釣りのゲームを出したところ、実際にプレイしているのは大学生の男子が多かった。「コアな新しもの好き」というイメージである。

マルチ・プラットフォーム

だが、ダウンゴとしては、特にケイタイに重点を移してシフトしてゆくというつもりはない。面白いものなら色々やっていくし、マルチ・プラットフォームでない意味がない。テレビ画面で楽しむネットゲームと、携帯電話で楽しむそれとでは、たとえば、プレイ時間も異なるものだし、異なる特徴をもつ。テレビにつないで遊ぶなら、1,2時間はじっくりやりたいところだろうし、ケイタイならば、ずっと画面に向かっていくわけではないが、24時間自分の側にキャラクターがいる、という事態が考えられる。それぞれ発展していくだろう。

ゲーム業界的立場としては、ネットゲームを急速に拡大させると、本来のゲームマーケットがシュリンクするので、それは望ましくない。ひとつには、プレイヤーみんながネットワーク環境をまだ持っていないということ、もうひとつは、ネットゲームをやることによる NTT 等の通信料の圧迫、そしてプレイ時間の圧迫が生じるため、新しい他のゲームソフトを買うお金にはつながっていかない、という問題が生じるからである。

日本としてみるならば、産業として国家プロジェクトとして対処していかないといけない部分がある。色々な立場があり、ゆっくり成長して欲しいと思っている。

ゲームに関しては、インフラ代を下げたい。

海外との比較。

アメリカに比べて盛り上がらない等と言われているが、数字の上からでもそんなことはない。「ウルティマ・オンライン」の場合、全世界で20万人プレイヤーがいるうち、四分の一が日本人で、アメリカの次である。しかもPCゲームのマーケット規模を比較するならば、アメリカが100に対し日本が1であるくらいなのに、これだけプレイヤーがいることを考えれば、密度として高いことがわかる。アメリカはどちらかというと、コアな人しかやらないものだが、日本はコアでなくても広くゲームをやる風土ができあがっている。この比較はきちんと押さえておいた方が良からう。

今のところ、運営上、「ウルティマ・オンライン」は儲かりだした。i-modeコンテンツはいい線いっているものも出始めている。

3大ゲーム大国は、米英日本である。日本は歴史的に重要性を持つだろう。

アジア市場のことを考えた場合、違法コピーという問題はあるが、一方、可能性があるところとして、韓国や台湾があげられる。韓国は、PCゲームのプラットフォームがあり、日本よりよほど潜在的なライバルが多いと言えるだろう。（韓国ではインターネットカフェが増えている。自宅でできないからそこで、というパタンだろうか。遠藤。）台湾に支社を作ろうと思っている。一つ目としてペーパーカンパニーあり。

言語、人種の壁

ネットゲームで海外の人間とコミュニケーションを行なうかどうかという点は、言葉の障壁は予想以上に大きいと踏んでいる。日本人にとっては英語はいまだにネックである。言葉の通じない人間とは、プレイしない。

考えられるのは、プレイヤーの絶対数を増やすと、自分が誰と対戦するかわからない状態になってゆくの、そこでコミュニティを多くし、バリアを平均化させることはできるだろう。チャットをさせないという手もある。「クウェイク」というゲームはチャット・システムがない。みんなが遊んでいてそこに飛び込んでゆく形。「ぎゃー！」というような言葉は、人種、ナショナリティにこだわらないものだろう。

◆ ネットゲームとアーケードとの関係はどうか？

アーケードでは、ちゃんとした仕組みを作ったゲームが必要となろう。PCでのゲームとはまた異なる。

ネットゲームの開発者とプレイヤーとの関係。

プレイヤーがバグを発見し、報告してくると、その場ですぐ直し、翌日にはネットが更新されるというペースで直ることがある。早く直せばプレイヤーには喜ばれ、御礼メールが来て現場のモチベーションもあがる、といったことはネットゲームの特徴として見られ

ることである。

貴社の社員はやはりネットゲーマー？

ドワンゴは70人の会社であるが、ネットゲームが好きで入ってきたという人は意外に少ないものである。コアなネットゲーマーは、会社をやめてしまった（笑）

ゲームとネットワークとを考えた場合、ネットだけでやりたいというモチベーションを持っている人は、まだ少ないからだろう。現在、ネットゲームはまだ「未知の世界」であり、可能性も広がっている。

2-5-4. 株式会社スクウェア

株式会社スクウェア

ヒアリング日時場所：2月6日（火）

株式会社スクウェア本社にて

業務執行役員 開発担当 橋本真司氏

ネットゲームが日本社会で普及していく環境として

インフラに対し、米国の状況が外圧となる。米国では料金体系がどんどん変化しており、いずれ月20ドルでネットに常時接続になるだろう。日本ではインフラ代が高額なことがユーザーにとってのハードルとなっていた。そして、NTTの「テレホーダイ」適用時間帯直前からどっと混みだすことも難点である。

今後、ネットゲームにおいては、作品の内容とローコスト化がちょうど釣り合う接点のところで我が国でもブレイクしていくはずである。すなわち、プロバイダのZeroなど低価格プロバイダや、定額制の浸透、フレッツISDNやADSLの普及の流れが進行しており、そこにコンテンツとして「ファイナルファンタジー11（以下、FF11と表記）」がタイミングを見て提供されることが「きっかけ」となるはずである。「FF11」は、プレオンライン（POL）という形で現在、すでに試験的に提供されている。完成版が出れば、世界的に画期的なものとなるだろう。

すでにネットゲームとして、「Diablo」「Ultima Online」が入ってきており、日本人にはわかりやすい状況となっている。そして、世界的に「EverQuest（以下、エヴァークエストと表記）」の流行がある。これら洋もののゲームはキャラクター・デザインなどグラフィック面で日本人にはとっつきが悪いが、「FF11」はその点が改善される。ネットゲーム、ネットといった（現時点ではマニアックといわれがちな）要素を意識させない形で、「FFシリーズ」のブランド力で攻める。圧倒的にすばらしいグラフィックが、人々を惹きつけるはずである。

FF11について

・サーバー依存型

「FF11」はこの「エヴァークエスト」同様、「サーバー依存型（ホストサーバーにキャラクターやデータは保存できない）」のシステムで提供される。

・英語版も若干遅れて発売する。

・カスタマイズ

サーバーの世界の変更可能性はある。キャラクター・メイキングは可能だし、アイテムの「（ゲーム上での）買い物」をすることでプレイヤー各自がキャラクターをカスタマイズできる。

・ヴィジュアル

箱庭型。3Dビューではなく、バードビュー（「シムシティ」タイプ）にする。

これまでのネットゲームはCGの描画において、電話回線の制限も加わり、地形が描き切れないなど、いまひとつだったが、プレイステーション2を使えば、コンシューマベースの映像クオリティが可能となる。（通信速度の問題はあるが、それはインフラに依存する。）まさに「中毒者続出」となるかもしれない。

・魅力 その1

仮想のヴァーチャル・ワールドの中で、仮想の分身を使って遊ぶのだが、映像クオリティも高ければ、ますますハマるだろうし、抜けられないほどだろう。その点、批判もあるだろうが、逆にそれだけ魅力的なエンタテインメントを提供するという考え方もあろう。

・魅力 その2

もう一つの魅力は「リアルタイム性」である。東京と北海道のように、まったく離れた場所にいる人同士が同じ時にネット上で出会い、一緒に行動をともにすることができることは、人々をひきつけるはず。「毎分毎秒がドラマ」となる。筋書きのないドラマである。人と人の織り成すドラマは、クリエイターが作った物語にも勝る。

そのような見知らぬ人と出会える楽しさは、ネットゲームの世界とリアルワールドとを切り離す。おそらく、実名や年齢・性別などを明らかにせず、ハンドルネームだけで交流することが多くなるだろうし、ネットとリアルワールドとの人格の切り分けも生じるだろう。「ネカマ（ネットおかま＝男性ユーザーがネット上で女性のキャラクターを演じる）」も多発するだろう。実際、「エヴァークエスト」の場合、7～8割がネカマであるとさえ言われている。

・魅力その3

プレイヤーのライフスタイルに応じて、さまざまな形でネットに関われる。

たとえば、学生はお金がないから、11時以降（テレホーダイタイム）にネットに入ってくるだろうし、子供はお父さんの口座から引き落としという形でプレイすることができる。（海外ではパソコンが普及しているため、15～16歳はすでにネットゲーム人口が

多い。)明け方にネットに入っていると、多くの外国人プレイヤーと遭遇することができるだろう(時差のため。)

・規模

一つのサーバーに同じゲーム世界(「地球」)が20個くらい作られる仕様。そのひとつの地球には2万人が入れる。常時接続でどれだけの規模で系統的に耐えうるかという問題はある。今までの日本ではあり得ないようなサーバー専用のNTT.comの巨大サーバービル群を使用する。また、今のところ、100万人が同時に接続すると日本のインターネットは崩壊である。10万セットずつ、段階をあげて増やしてゆくようにする。

FFシリーズは、世界で800万人のファンがいる。ワールドワイドで展開していきたい。ユーザーが100万人(恐らくハイティーン層が3分の1~2分の1)に達すれば、その時点で世界一のネットゲーム規模と言える。その手ごたえは十分ある。(現在、SEGAの「ファンタジー・スター・オンライン」が3万人規模である。)

・会員制

1つのマスター・アカウントに対し、子アカウント(支払いは生じない)3つまで持てる。月額固定制。

・初心者への対応

ハードルはなるべく低めにして、入りやすいものとする。FF11とPOL(プレオンライン、共通のOS)を一緒に提供する。POLには、練習用の仕様があり、おじ様たちや初心者用のメーラー、JUMPの漫画等も提供され、ロビーサーバーでチャットができるようにしてある。FFシリーズでおなじみの「初心者の館」的なものを拡大する。ゲームをやる前、あるいは並行して、ネットに慣れながらヴァーチャルな友だちを作って貰うようにする。そして、先駆者がすでにいる、日本人の多いサーバーに入ってもらうことで参加しやすくする。

初心者が入りにくい心理、敷居の高さを解消するために、POL上では簡単なカードゲームや様々なミニゲームもできるようにしており、ゲームマスターが付いて、ユーザーサポートも行なっている。200万~300万のパイを目指す以上、入会から退会までのユーザーサポートはしっかり考える。

・ゲームのエンディング

ゲームクリアは基本的でない。ネバーエンディングである。ヴァーチャル世界を拡張してゆくことで飽きさせない継続性を演出する。

・ユーザーのライフサイクル

FF11は最後の着地のシナリオはまだない。だが、何らかの形で幕は閉じるつもりである。そういった区切りがないとやめられなくなるかもしれない。入退会のビジネスとして、形はつけないと。

FF11人口の増加によって生じる社会的広がり

POLの中で、コミュニティが多数、出来てきたとき、別の社会的展開ができるだろう。たとえば、100万人が毎日見てくれるサイトなら、企業が放っておかないだろう。POLは広告の場、e-ビジネスの場になるだろう。

インターネットとの関係

・POLとインターネットは接続しない。

POLは独立したネットワークであり、インターネットとは別だが、そういった外部でweb ページを作ったり掲示板にて発言したりで、コミュニティを形成する可能性もあるだろう。

・インターネット上の、プレイヤーによる非公式サイト(一種のファンページ)に関してはどういう位置付けを行なっているか?

承認を与えるようなことはまったく行っていない。コミュニティは果てしなく出来てゆく。「ご自由に」というスタンスである。以前は、何らかのアクションを投げかけたこともあったが、あまり実りはなかった。結果的にスクウェアの悪口サイトになってしまった場合も、それを取り締まるわけにもいかない。画像の違法コピーなども、ひとつ叩くと分散するだけ。

ネット内のコミュニケーション・ツール

ログインしたら見ることができるフレンドリスト(ヴァーチャルなアドレス帳)はある。リアルタイムで今、誰が何をしているかわかる。「メッセンジャー」や「ICQ」のようなものと考えればよい。ネット内で迷子にならない。

パッケージで供給される「FFシリーズ」は今後もうないのか?

FFシリーズにおいても、すべてのパッケージソフトがなくなるわけではない、FF12はパッケージソフトになる。また13でネットゲームに戻る。

また、FFシリーズ以外の展開も考えている。アメリカ向けなど。

世界展開と日本人の国際コミュニケーションの問題

日本人のユーザーは、英語や英語を使う外国人とコミュニケーションできるかどうか。

これは大丈夫であろう。日本人のユーザーも英語を取り入れ始めている。また、ネットワーク用語として、たとえば「Are you o.k.?’が「K」だけになるなど、簡略化されたものがあり、それに馴れさえすれば万人と対話可能となる。

ヴァーチャルな世界の貨幣制度はどうか？

その世界独自の価値観に基づき、参加者がなにかの行為を行なうことでトークンのものを得て、アイテムやサービスが手に入るといったことは？

ゲームアイテムとしての「武器」をプレイヤー同士が売買するようなことはありうる。手法としてはミニゲームを使ったりして、「幻の剣」が手に入る特典があるなど。また、チャリティ的コンテンツということも考えられる。(坂口社長の構想。)これはe-コマースとは別である。アメリカではリアルマネーでネットゲームの「幻の剣」がプレイヤー間で売買されるような状況になっている。

パッケージゲームの場合、バグ等の不具合にクレームがついても、直しようがないが、ネットゲームの場合、不具合はパッチ(メンテナンス・プログラム)をあてることで対処可能である。日々改善、あるいは修復することが可能である。しかし、開発が実りがないう問題も。

ゲーム内およびメーラーでの問題発言(セクシャルハラスメント、暴力などのメッセージ)はどう対応するのか。

規約を作り、単語レベルでロボットプログラムが動いて削除することができるようにする。辞書化は難しく、開発中である。また、顧客管理のスタッフがゲームマスターとして存在することで、問題のあるプレイヤーのキャラクターをペナルティとしてログインさせない、一定期間幽閉等の方策も考え中。このような「ゲームマスター」は、新しい職種として社会に定着するかもしれない。ネットゲームが好きな人でなければ務まらない、重要な仕事。

ゲームセンターでの展開はどうか？

可能性はある。韓国は進んでいる。

ひとつの社会現象としてのFFの世界

POLがこれだけ広がりのあるものとして世界に受け入れられれば、社会現象ともなるだろう。ゲームで引きこもりが生じるとか、延々とゲームをやり続けることが問題視されるが、魅力のあるエンタテインメント世界が存在するとも言う。実社会に対して、パラレルワールド的なありかたとなるかもしれない。

ゲーム性が楽しいことがなによりも大きい、「脱・現実社会」のイメージ。「こちらの方が楽しい」、「家の中のディズニーランド」となるだろう。

2 - 5 - 5 . メーカー・ヒアリングを終えて

まず、アーケード各社においては、各社それぞれのビジョンをお持ちでありながら、時代への認識の共通性のためか、いくつかの共通項が指摘される。

- ・ ゲームのコンセプトにおけるコミュニケーション志向
- ・ 世代などの違いを超えたゲームによるコミュニケーションの可能性
- ・ コアなゲーマー層に対する市場からより広い層への拡大
- ・ アーケードとコンシューマの連動

といった点である。ゲームがプレイヤーにとってコミュニケーションとなるということは、メーカーサイドの言葉からも裏付けられるものであった。そして、「対戦型」、「協力型」といった個別のプレイ・モードを超え、キャラクターの訴求力やゲームセンターの場の立地や構造、そしてヘルスケア・プログラムとの連動など、様々な形でゲームは世代を超えたコミュニケーションの機会を提供しようということである。

そして、何らかの通信ネットワークを前提とした展開や、ネットゲームへの関心も語られた。

一方、ネットゲームのメーカーにおいては、かたやシステム提供者、かたやコンテンツ提供者ということで、見ている次元に異なりが生じているが、各社、ネット上のゲーム・コミュニティが成立することがネットゲームの基本であると考えている点は共通する。それでも以下のような興味深い相違点が挙げられる。

スクウェアが、リアルタイムに見ず知らずの人間同士が出会える「ヴァーチャル・ワールド」としてコミュニティを考えているのに対し、ドワンゴは「仲間同士」のコミュニティを考えていることである。

一見すると両者は矛盾しあうように思われるが、スクウェアは3次元のリアルワールドに対して、もうひとつの楽しい世界を構築するという志向を持っており、そこでのコミュニケーションは「匿名的」ではあるが、キャラクターとしてのお互いのペルソナ（ヴァーチャルな人格をさしあたってこう呼ぼう）は認知しあう、ヴァーチャルな意味で「顔見知り」のコミュニティを想定しているようで、結果的に仲間が出来ていくことに関してはドワンゴと同様であろう。

だが、スクウェアが、広いヴァーチャル・ワールドの中での「出会い」にも意味付けを与えたオープンな関係性を前提とするのに対し、ドワンゴでは、すでに友だちである者同士がさらに仲良くなるためのコミュニケーション・ツールとして考えている点は異なる。

ドワンゴ的には、プレイヤーのマッチングがバランスよく生じうるような密度が重要であると考えているようだ。そして、ネットゲームのサイトに入る目的は、まさしくゲーム・プレイであり、一方でスクウェアの方はサイトに入る目的はその世界全体を楽しみ、味わうこと、という感じである。この点が非常に興味深かった。今後の展開として、どち

らかに特化するということはなく、恐らくインフラの整備とネットゲーム人口の増加により、どちらのタイプのプレイヤーの志向性も満足されてゆくものと考えられる。そのためにも、ネットゲームのプレイヤーがもっと増えて欲しいものである。

2-5-6. ネットゲームのゲーム・コミュニティの可能性

次に、若干名ではあるが、ネットゲームのプレイヤー3名に対し、デプス・インタビューを行なった。今回、時間的制約およびネットゲームのプレイヤー層との接触の少なさもあって、対象者の十分なサンプリングは行なわれておらず、本小委員会メンバーの元教え子とタクトランド、DDR のゲーム・コミュニティからそれぞれ1名ずつ、現在代表的なネットゲームである「ウルティマ・オンライン」と「ファンタジー・スター・オンライン」のプレイヤーを探し出した。今後の研究のための予備的考察となろう。

基本的な質問項目は、伝統的ゲームとアーケード・ゲームのヒアリング・シート同様であるが、各人に対し、かなりつつこんだ内容も質問している。特に、上記のダウンゴとスクウェアの「コミュニティ観」の違いに関し、尋ねている。

まず、3人は一様にゲーマー色が強い傾向にあるが、ゲームをする以外での行動パターンは一般人であり、ゲーム以外の友人との交流もある。（「おたく」イメージはない。）しかし、「2」節の大学生への質問紙調査で見たように、やはりこれだけゲームに熱を注いでいる層でないと、まだ現在はネットゲームをやるに至らないのかもしれない。だが、Nさんは「ファンタジー・スター・オンライン」を始めたきっかけとして、テレビや雑誌などのマスコミ情報を挙げ、さらに「流行っているから、流行りそうだから」というコメントを置いていた。ネットゲームがすでに流行っているというのは彼がある特殊な状況に置かれていることも考えられる（エンジニア）が、それでもマスコミを参照している点では一般社会でも流行りそうだと考えているのだ。IT 時代を先読みしているのかもしれない。「おしゃれはキライ」だそうだが、トレンドにはいち早く乗ってみるタイプであるとの弁であった。今後、ネットゲームが拡大する予兆かもしれない。

また、ネットでのコミュニケーションに関しては、Nさんは「キャラクターになり切る」という意味でのRPGだ」と評している。冒険者としてダンジョンに入っていくことより、ロビーでチャットを楽しんだり、世界そのものを楽しんでいると言う。「ファンタジー・スター・オンラインの場合、キャラクターがヴィジュアル的にも色々カスタマイズ可能で、セカンド・キャラはなぜかちっちゃい二頭身キャラでミクロ系にする人が多い。また、ハニユールという女性型のキャラクターは人気があり、特にハニユのちっちゃいのがいっぱい居ると「萌え萌え」になると言っている人もいる（笑）自分にはそういった感覚はわからない。でも、そういう女性キャラクターを使っている人って男が多いから、男同士で萌え萌えって言ってるのかと思うと逆にコミカルで楽しめる。（Nさん）（註：「ミクロ系」は、ちっちゃくて可愛い女の子の意。「萌え萌え」とは、恋心が芽生えて煩悶とす

るといった感じのジャーゴンである。）」

そして、Hさんは「ウルティマ・オンライン」は「ある意味、現実世界に近い」と語る。少々長い言葉引用するならば、「大人数が一挙に入れるし、ウルティマの世界観そのままに自由に遊べる。固定したパッケージ型のRPGと異なり、なんかしら新しいことが常に起きている。アップデートパッチが常に当たってるから。日本製RPGとは異なり、スキルアップが全部で20くらい、最大で100で、割り振れるスキルが700と、カスタマイズのバリエーションも多いし、個性的なキャラクターが作れる。自由度が高い。でも、ダンジョンにもぐる人はそんなにいない。みんな街にいる。鍛冶屋になって、インゴットを精錬して鉄の塊を鍛冶屋に売って生業を立てる人がいたりする。そして、限定販売とか工夫していくと、そこでひとつの経済圏のようなコミュニティができあがる。いつも安く売ってくれるからあの人のところを買おう、とか顧客がつく。そして、持ち家の概念もあり、「フレンド設定」をすれば友だちも自由に家を使える。当然、お宝を入れておく「セキュリティボックス」は友だちもあけることができることになる。でもそこで開けないことが信頼関係になる。だから、かなり現実的な信頼関係に基づいている。そこから自然とICQで連絡とり、オフ会をやったり、UO内での結婚もあったそう。そして、ダンジョンにもぐるのはお金稼ぎのためだけ。FFやドラクエは、中盤以降お金の価値がさほどなくなるのに対し、なぜかこのゲームには「神の見えざる手」がある。よってUOは現実世界に近いゲームと言えるでしょう。(Hさん)」彼らのように、世界観を楽しんだり、キャラクターになりきって遊ぶことを良しとする層は、すでに確実にいることがわかった。これをあくまで仮に「スクウェアタイプ」とするなら、もうひとりの対象者は偶然にも異なるタイプであった。恐らく彼は「ダウンゴタイプ」である。Wさんは、ダンジョンで戦う、いわゆるゲーム的な部分を楽しんでいる。そして、先ほどHさんが説明したような「ウルティマ・オンライン」の、いつまでも世界が続いてゆくような仕様に対しては、「たとえばボスキャラがいらないなどで、明確な目的がわからなくなるから、つまらなくなるかもしれないね(Wさん)」と答えている。

また、両者のタイプの違いとして、誰と遊ぶかも異なっているように思える。スクウェアタイプのHさんは、友人と一緒にだが、このゲームで仲良くなった友人も多いと答えているし、あくまでネットゲームの友人はワールドで見つけるもので、他の手段で見つけるものではないと言っている。「ゲームで知り合った友人と、それ以外で知り合った友人との間に、基本的に違いはありません。(Hさん)」また、Nさんは、まだ「ファンタジー・スター・オンライン」が始まってさほど時間が経っていないせいか、基本的に一匹狼でやっていけている。一方、Wさんは、ダウンゴのヒアリングでも指摘された通り、決まった友人と一緒にプレイしており、ワールドでの交流はある種「世間づきあい」的にしか考えず、本当に気のあった仲間との交流のためにダンジョンに入っている。彼がタクトランド系であることも重要なポイントかもしれない。「本気で付き合える人はゲームセンターの外で

も続いていくし、そうでない、たとえばゲームセンターだけのつきあいとかも、それなりに割り切って楽しんでいる。(Wさん)」

今回の対象者がタクトランドやDDRとも関係があったことは結果的に効を奏したと言える。なぜなら、ネットゲームのコミュニティをゲームセンターのコミュニティと比較対照できる可能性が生じたからである。ここで結論を出してしまうのは、早計であることはもちろん言うまでもない。だが、簡単な総括を行なっておくと、ゲームセンターが大勢の人間が出会えるマッチングが生じる場であると考えのならば、ネットのサーバーはまさしく同じ意味合いを有している。一方、伝統的ゲームのゲーム場のように、ゲームによるコミュニケーションが成熟してしまうと、あまり大きな集団は望まなくなるという意味で、タクトランドのようなゲーム・コミュニティは今成熟期に入っており、ネットでも、すでに成熟して安定し、閉じる方向にある集団がある。そして、集団化と脱集団化が様々なところで行なわれ、それぞれの規模で楽しまれてゆくだろう。

ところで、集団の開閉を考えると、外国人とのネット上でのコミュニケーションという大きな問題が生じる。ドワンゴが、現実レベルで外国語を喋ってまでして外国人とプレイしたいという人間はまだそんなにいないと指摘しているが、確かにゲーム・プレイヤーへのインタビューでいくら彼らが他者の属性を気にせず見ず知らずの人とも平気であると答えていても、それは従来のゲームでは非言語的コミュニケーションが主流だったからということもあるだろう。

カプコンでは対戦格闘ゲームの国際大会を行なっている。画面上のキャラクターという分身同士の格闘は、言葉を発しない別種のコミュニケーションだ。また、コナミのDDRも世界的にファンがおり、ヒアリングで「本能的」という言葉が出たように、人間の普遍性へ訴えかけるものである。しかし、ネットゲームはこれらと異なり、会話が重要となる。ゲーム・プレイだけでなく、どうやらロビーでの社会生活やチャット(言語的コミュニケーション)があるらしいので、そこでどうしても言葉の壁は生じてしまうだろう。現在、外国人に対しても打ち解けようとする人々もいるようだが、「ファンタジー・スター・オンライン」のように、発売国によって若干の仕様が異なると、おのずと行動が制限されてくることもある。一方、ドワンゴのヒアリングで聞くことが出来たように、あえてチャットという仕様をはずすことで、純粋なゲーム・プレイ上のコミュニケーションが生じるかもしれない。(しかし、ヴァーチャル・ワールドにキャラクターへの成り切りロールプレイングや対話を求める層にはこれは当てはまらないだろう。)これは今後の非常に大きな検討課題である。

また、DDRのように、広い層が「みんなで仲良く」色々な地域のチームと交流できるのは、逆に深いコミュニケーションをし過ぎないということこそその成り立ちもあり、それがお互いに対するシバリともなり得、ある種のストレスが集団の行方に影響を与えることもあった。ネット上でも、「その場でその都度一緒にチームを組む以上、「いい人」でな

いとほじき出されるから、みんな友好的であるが、一方で武器やアイテムをかつさらってゆく盗賊が出現するなど色々あるみたいだ。(Nさん)」との指摘があった。ネットゲームで他者のアイテムを盗んですぐオフラインに消えてしまう行為があることは、世界的に有名なのだそうだ。「ウルティマ・オンライン」ではペナルティも制度化されているという。

そして、これらの問題点は、DDR だから、ネットゲームだからということではなく、むしろ、より一般的な集団形成の問題点であることを、あらためて指摘しておく。とはいうものの、そういった一般社会での人間行動の問題点を押さえた上で、アーケード展開なり、ネット展開をもし行なうことができれば、ゲーム上の人間関係やコミュニケーションの問題解決になるばかりか、ゲームをプレイすることが、現実社会のシミュレーションとなる意味で、学習的效果も生じるかもしれない。ゲームで行動パターンを学んで実社会へと役立てるといふ、現在の逆のパターンである。これは現段階ではあくまで仮説に留まる。しかし、ネットゲームが、そしてゲームセンターが、現実社会とは別個のもうひとつのリアリティであるとするならば、それを生かしたサービスを提供することで、社会への貢献ともなるのではなかろうか。

本研究では、主にコミュニティの形式や形態(規模や接触頻度、行動パターン)などにアプローチしてきたが、そこからはコミュニティの内実(どのような親しさか、関係の質)が垣間見えていた。今後は、それらをも含め、統計的な実証をしつつ、あらためて問題提起をしていきたいと考える。

第3部

ゲームソフトの倫理規制における 基礎的調査

第3部 ゲームソフトの倫理規制における基礎的調査

第1章 従来の「テレビゲーム有害論」の検討

3-1 従来の「テレビゲーム有害論」の検討

凶悪な少年犯罪事件などが起きるたびに、その原因として都市化、情報化、核家族化といったいわゆる「現代社会」に特有の社会構造、文化構造の変容が指摘される。そしてこうした指摘は、ジャーナリストズムの場合においてだけでなく、精神医学の言説の中でも認められる。

たとえば、牛島は90年代の日本を震撼させたオウム真理教事件を起こしたカルトの特徴のひとつを「漫画的世界を形成した閉鎖集団」として(牛島、1995)、その根底に従来型の家族構造の崩壊、およびそれに続く世代間境界も各人の感覚が社会の具体性を通過する経験も非常に薄く、容易に自己愛型障害を作りやすい現代型の家族構造への変化を見ようとする。おそらく現実経験の希薄化の背後に想定されるのは、漫画をはじめとするさまざまなメディア体験の増殖なのであろう。

あるいは、下坂はさらに具体的に「ハイテク産業が産み出した無類のモノたちが、われわれに及ぼしている影響」について論じている(下坂、1999)。ここでは、携帯電話、インターネットといった情報機器や24時間営業のコンビニなどによって若者が手に入れた「『望むことはただちに実現する』世界」は、そこに住む若者の「せっかちでまったなしの忍耐力に乏しい万能感をもちやすい傾向の形成になにほどか寄与」し、さらにはそれら都市型の装置や生活形態にひそむ「人工性、刹那性、画一性、拘束性、即物性」のために、彼らは「たちまち退屈と空虚を再燃」させられ、それが現在、多く見られる「行動化を頻発する心的障害」につながっているのではないかと述べられている。

情報化や都市化の問題を論じるときに、とくにこのメディア環境や仮想現実空間の弊害を指摘する声は大きい。中でも「テレビゲーム」が子どもたちや若者の心理的発達を損ない、悪影響を与えるという主張は根強い。人見はかつて、湾岸戦争の映像が戦場から遠く離れた日本で精神症状の憎悪のきっかけとなった分裂病症例などを報告し、これは現実検討能力が脆弱な病者に特異的な問題だと言い切れないと述べた(人見、1991)。「テレビとビデオの時代に育っている現代の青少年は、ファミコン少年に見られるように、一人称の世界に親和性を持つ余り、現実的な二人称の世界を見つめ、客観的判断を展開させる能力に弱いところがある」という人見の考察は、おそらく精神医療にかかわる者のみならず、ジャーナリストや教育関係者、さらには現代社会に生きる多くの大人たちが直感あるいは実感している最大公約数的な意見なのではないだろうか。こういった言説に対して真正面から反論を唱える人は多くないはずだ。

しかし、このように都市化・情報化などをめぐる「現代社会の悪影響論」ひいては「テレビゲームの悪影響論」が社会全体の合意を形成するほど広く支持されている「常識」

だとさえ言える。ことが、逆にこの問題に対する科学的検証を長らく“棚上げ”し続ける結果ともなった。本当に現代社会に起きたさまざまな変化は、そこに暮らす人々、とくに若者や子どもの心を歪め、精神病理・非行・犯罪などを増やし続けてきたのだろうか。またそれが事実なら、悪影響はどういったプロセスで発生するのか。それらの疑問に学術的な見地から光を与えた研究は実は多くない。

社会学や社会心理学の分野では、とくにテレビやテレビゲームなどの視覚メディアの人間の行動や心理への影響を明らかにするための取り組みが行われてきた。しかし、たとえば「テレビの暴力描写と受け手の攻撃性や暴力行動」というテーマに限ってみても、その因果関係の特定はかなりむずかしいと言われる。岩男の論文より引用しよう（岩男、2000）。「受け手は、それまでに各自が長年にわたって蓄積してきた経験や暴力に対する嗜好、感受性などに応じて、その時の心理状態や視聴状況などの影響下の下に、暴力描写を受けとめているのである。従って、同じシーンを見た複数の受け手が、全員同じように反応するわけではない。また、同一の受け手であっても、類似したシーンに対していつも同じように反応するとは限らない。気分がむしゃくしゃしている時と愉快的気分である時とでは同じ番組に対する受けとめ方も異なることもあろう。だから家庭で日頃視聴されるテレビ暴力の影響を因果関係を明らかにした形で論じることはきわめて困難である。」

この問題に関しては、1950年代よりアメリカを中心に3500を越えるといわれるおびただしい数の研究が積み重ねられ、現在はアメリカ心理学会でも「実験室実験の結果のレベルでは、テレビの暴力描写が攻撃性を高め、人々の暴力に対する態度に影響する」との見解を示しているが、ここで捉えられているのは、実験室という他の情報を統制した条件下での「特定の比較的短い暴力描写を見せられた場合の短期的影響」のみなのである。岩男は暴力描写や性描写がエスカレートし続ける現在のテレビ状況を肯定はしていないものの、「テレビ暴力の影響を個人的視聴体験に基づいて単純明快かつ短絡的に捉え」ようとする傾向に対しては強い注意を促している。

しかし、それが「個人的体験」に基づく私見や感想のレベルにとどまっているならまだよいのだが、さらに問題なのは大規模なアンケート調査などを行って、あたかもテレビやテレビゲームと受け手の暴力とに因果関係が認められたかのような結果を発表する行政やマスメディア、研究者がいることである。たとえば、郵政省はこの7月10日の放送行政局長定例会見において「子どものテレビとテレビゲームへの接触状況に関するアンケート調査」の結果を報告した。その中の「テレビやテレビゲームとの接触状況と暴力性向」という項目には、「テレビの長時間視聴グループは短時間視聴グループに比べ、暴力の行使経験が多く、暴力許容度がやや高い傾向にある」「ゲーム接触時間が長い子どもは、短い子どもに比べ、暴力の行使経験が多く、暴力行為への許容度が高い」といった結果が含まれており、マスコミは一斉に「テレビやゲームに長く接しているほど暴力的？」などと報じた。また、その後に関われた教育改革国民会議でも「テレビゲームなどによる遊びが青

少年の間に蔓延、バーチャル体験が増えているが、社会奉仕による直接体験や共同生活を営むことで他人を思いやる気持ちや命を大切にすることを学ばせる必要がある」との話し合いが行われ、報告書に「中学校で2週間、高校で1ヶ月の奉仕体験を義務付ける」との提言が折り込まれることになった。中には、「18歳の青年には1年間の奉仕体験を課すべき」という発言もあったという。

しかし、言うまでもないことだが、相関関係の存在を示しているだけのアンケート調査から、「子どもの暴力や犯罪の原因はゲームなどのバーチャル体験なのだ」と因果関係の存在までを結論づけることはできない。最近、社会学者の谷岡は、複数の変数間に相関関係が存在する時、このようないわゆる「因果モデル」のほかにも多くのモデル構築の可能性があることを一般書で詳しく説明し(谷岡、2000)、その中の「スプリアス効果モデル」の例として1999年に総務庁が発表したアンケート調査結果を報じた「暴力テレビ、子どもに影響」という新聞記事を取り上げている。すなわち、「テレビの暴力シーン 子どもの非行」といった単純な「因果モデル」以外にも、たとえば家庭環境などの影響で「暴力的な性格を持った子ども」という別のもっと本質的な変数が、「暴力的なテレビをよく見る」「暴力・万引きなどの非行」といういくつもの変数を同時に生んでいる可能性もあるのだ。この場合は、因果関係どころか相関関係も見せかけにすぎなかったということになり、それが「スプリアス効果」と呼ばれる。

もちろん、「テレビと暴力」にこのモデルがあてはまるかどうかは明らかではないのだが、もし単純な「因果モデル」が正しくないとするならば、子どもや若者たちからテレビやゲームを奪って奉仕体験を義務づけたりしても、問題は何の解決も見ないことは明らかだ。それどころか、社会が「ゲームをやめさせて奉仕体験をさせれば安心だ」と自己満足に浸ることにより、より本質的な問題が隠蔽され、事態はさらに深刻化することさえ予想される。実際、筆者がかつて担当していた家庭内暴力の少年の家族は、「実体験さえさせれば問題は改善するはずだ」と嫌がる息子を連れて毎週末の“義務”でもあるかのようにアウトドア・レジャーに出かけ、暴力行動をさらに誘発する結果となっても「こんなに自然体験をさせてやっているのに、どうしてこうなるのか」とまだ本当の問題に気づくことができずにいた。

谷岡は、ある調査結果から安易に「因果モデル」を想定しようとする行政機関やマスコミを次のようにならかなり厳しく批判している。「いつも不思議に思うのだが、このような調査を計画し、勝手な結論を出しては新聞社などのマスコミに流す人間というのは、いったい何を考えているのだろう。特定の意志(悪意)があつてのことなのか、それとも単に頭が悪いだけなのか。(中略)総務庁が調査に詳しい人間を何人も抱えていることを勘案すると、何らかの目的を持って民衆を騙すためではないかと思えてくる。」

このように、今や半ば決まり文句のごとく唱えられている「テレビゲームは子どもの心に悪影響を与える」といういわゆる「テレビゲーム有害論」であるが、いずれも科学的根

抛の裏づけに乏しく、ほとんど主観的な感想の域を出るものでないと言える。また、それらの“証拠”として提出されるアンケート調査についても、およそ因果関係までを証明できるようなものにはなっていないことがわかる。

それでは、これまで科学的・実証的研究がまったく行われていなかったかという、そうではない。とくに心理学・社会心理学の分野では、より実証的な研究に足を踏み出そうとする動きが活発に見られる(坂元1999、湯川2000)。中でも坂元はこれまで、テレビゲームと子どもの暴力傾向などに関する調査を実施し、そこに逆方向の因果関係が存在する可能性を指摘し(つまり、もともとコミュニケーション・スキルが不足して不適応傾向が強い子どもがテレビゲームに長時間を費やす傾向がある、など)、従来行われてきた調査方法そのものの検討の必要性を論じてきた。そしてそれらの検討結果に基づき、より精度の高い心理学実験のプランを立て、研究を続けている。

また、ミズーリ・コロンビア大学の社会心理学者アンダーソンらも大規模な調査と実験の結果をまとめ、発表した(Anderson&Dill, 2000)。その中の、調査結果のパートからは「テレビゲームと非行行動との間の正の相関関係」の可能性が、実験室実験の結果からは「暴力を肯定する価値観と暴力行動との正の相関関係」の可能性が示唆されているが、はっきりした結論を導くにはさらなる実証的な研究が必要とされると思われる。

そのほか、精神医学の分野でもテレビゲームを始めとする映像メディアと青少年の病理との関係を論じた一例報告が散見される。また、臨床心理学や教育学の分野からも同様のレポートが発表されている。しかし、この問題を論じるには具体的なケースの検討とそこからの考察を裏付ける科学的理論の構築の両方が必要なのは明らかであり、その見地からも今後、研究はより学際的な方向へと発展することが求められるであろう。

<参考文献>

- Anderson, C & Dill, K (2000) Video games and aggressive thoughts, feeling, and behavior in the laboratory and in life. *J. Pers. Soc. Psychol.*, 78(4); 772-790
- 人見和彦(1991) 精神障害と時代背景. 日本医事新報, 3494; 51-53
- 岩男壽美子(2000) テレビドラマのメッセージ 社会心理学的分析 . 勁草書房
- 坂元章(1999) テレビゲーム遊びが人間の暴力に及ぼす影響に関する研究. 中山隼雄科学技術文化財団レポート7
- 下坂幸三(1999) 社会変容と心理療法. 精神療法, 25(5); 399-408
- 谷岡一郎(2000) 「社会調査」のウソ リサーチ・リテラシーのすすめ . 文藝春秋.
- 牛島定信(1995) 現代社会と自己愛型人格障害. 精神科治療学, 10(11); 1231-1237
- 湯川進太郎ほか(2000) 暴力的テレビゲームと攻撃行動 ゲームの性質と印象および参加性の効果 日本社会心理学会第41回大会発表論文集. 74-75

第1章 国内外の倫理規定や自主規制の運用

3 - 2 国内外の倫理規定や自主規制の運用に関する調査

前節では、凶悪な少年犯罪が起きるたびに今やなかば紋切り型のように叫ばれる「テレビゲーム有害論」であるが、実はその根拠は非常に乏しく、また実証的な学術研究や有意義なデータと見なされるべきアンケート調査などもまだあまり行われていないという現状を見てきた。

それでは、そのデータや結果が出そろったまで、ゲームに規制は必要ないのだろうか？

ゲームという人間の感覚や感情への未曾有の刺激を伴った遊びの子どもたちへの浸透度、それをプレイする時間の長さなどを考えても、またそれが「インタラクティブ性」というこれまでのひとり遊びとはまったく異なる性質を有したものであることなどを考え合わせても、ゲームがプレイヤーの心理や人格に何らかの影響を与えることは皆無、と考える方がむしろ不自然である。

もちろん、その中には「良い影響」があることを忘れてはならない。実際、ゲームが難病で長期の入院生活を余儀なくされる子どもたちの気分転換として小児病棟で用いられる、身体機能障害を持つ子どものリハビリテーションに使用される、あるいは不登校や神経症の思春期症例のカウンセリングで遊戯療法のひとつとして使用される、といった医療や臨床心理の現場での積極的な活用とその効果が報告されている。

たとえば、臨床心理学の氏家靖浩は、不登校の子どもたちがテレビゲームを介して自己を表現することの可能性を知り、不登校という混迷の世界から自立していく過程を詳細にレポートしている。多数の症例報告の中から一部を引用しておこう。

「C君の遊びの本質は、ファミコンを介することによって、C君なりの自己表現で意志疎通ができるということが重要であったといえます。C君がこういったスタイルで彼の意思を表現できるうちは、彼自身は紛れもなく自由に遊べていたと思われまして、私とファミコンで遊んだ後は、生活リズムが維持され、家族・友人関係においても、スムーズな対人関係が維持されたとのこと。一見、一方通行のように思われた私とのファミコンでしたが、C君には何ものにも代えがたい、貴重な自己表現であり、C君自身が自由になれるひとときだったようです。」

しかし、現実の社会でより重大視されるのは、このような「良い影響」の方ではなくて、非行や犯罪などの反社会的行動、あるいは不登校やひきこもりなどの精神病理の形成、コミュニケーション能力の発達不足などといったネガティブな結果につながる「悪い影響」の方であることは言うまでもない。

さらに、ゲーム制作の側から見ても、ハードウェアの進化は日進月歩の勢いであり、32

ビットマシン、64 ビットマシンの出現により、そこに表現される映像世界のリアリティは一昔前とは比べようもないほどとなった。こういう状況で、ゲームがより強い感情刺激をプレイヤーに与え、その人格や価値観の形成に大きな影響を与えやすくなっていることは容易に想像できる。ゲームはとくに自我が形成途上にある子どもたちが触れるものであることを考えると、やはりそこには何らかの規制や規定が必要になってくるだろう。

3 - 2 - 1 日本における自主規制について C E S Aの倫理規定より

C E S A (コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会)は、1997年に「倫理規定」を作成し、各加盟メーカーに自主規制を呼びかけてきた。それまで、ゲームソフトは各ハードメーカーによるそれぞれの倫理基準に従って制作されてきた状況であったが(ただし、パソコンゲームに対してはソフ倫、アーケードゲームに対してはJAMMAの倫理基準が適用されてきた)、C E S Aの倫理規定の誕生により、ゲーム業界標準となる規定が生まれたのだ。同時に、各メーカーからの代表者と外部の有識者からなる倫理委員会が発足し、制作者サイドで判断に迷う作品については発売前に自主的に提出を促し、審査を行っている。

しかし、その後の社会事情の変化とハードの進化などの状況を受けて、C E S Aは1999年9月に倫理規定の改定を行った。

この改定の最大の特徴は、出血や身体欠損といったバイオレンス表現やグロテスク表現、あるいは性的表現や差別的表現などの程度を3段階に分け、区分指定を設けたことにある。その中で、ユーザーならびにユーザーが年少者である場合は実際の購買者である保護者に注意を促す必要があるものを「B区分」とし、パッケージなどに「注意喚起マーク」を表示することを義務づけた。

また、注意喚起が必要のないソフトは「A区分」と見なし、表現に問題があり発売困難と委員会が判定したソフトは「C区分」と見なすことにした。

倫理規定の全文は末尾に資料として添付するが、区分指定についての部分は以下の通りである。

また、審査の状況や各区分該当ソフトの本数などについては、次節で述べることにする。

【「A」区分】：ユーザーに対する注意喚起が必要ないもの

殺人、傷害、暴力等の犯罪を表現し又、これらの手口を示唆する表現を行っていない。

人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態を表現していない。

麻薬、シンナー等の規制薬物を不正に使用する表現を行っていない。

不倫、不純異性交遊、売春等不健全な性風俗に関する表現を行っていない。

その他粗暴性、残虐性を含む表現をしていない。

【「B」区分】：ユーザーに対する注意喚起が必要なもの

殺人、傷害、暴力等の犯罪表現や、これらの手口を示唆する表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態の表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

麻薬、シンナー等の規制薬物を不正に使用する表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

不倫、不純異性交遊、売春等不健全な性風俗に関する表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

その他粗暴性、残虐性を含む表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

【「C」区分】：発売を禁止するもの

殺人、傷害、暴力等の犯罪表現や、これらの手口を示唆する表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態の表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

麻薬、シンナー等の規制薬物を不正に使用する表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

不倫、不純異性交遊、売春等不健全な性風俗に関する表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

その他粗暴性、残虐性を含む表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

3 - 2 - 2 米国における規制の状況 ERSBのレーティングシステムより

アメリカでは、映画やテレビと同様、ゲーム業界による年齢別レーティング（格づけ）が行われている。格づけ作業を行う非営利団体 ERSB（Entertainment Software Rating Board）は 94 年に発足。その直接の発端となったのは、日本のメーカー「セガ」から発売されたソフト『ナイトトラップ』だといわれる。タイトルごとにランク指定を行う。ジャッジ作業にあたるのは、消費者代表、教育者、知識人など約 100 名からなる業界外の陪審員であり、1 タイトルにつき実際にジャッジするのは 3 名である。

94 年以来、審査したタイトルは 7000 以上に及び、家庭用ゲーム機ソフトのみならず、ネットワークゲームや各ホームページのサイト内容についての格づけも行っている。

以下に ERSB のレーティングカテゴリを記載する。

Early Childhood(EC)

対象年齢 3 歳以上。親が不適切と思われるような内容はいっさい含まれていない。

Kids to Adult(K-A) Everyone(E)

対象年齢 6 歳以上。若干の暴力表現とスラップスティック・コメディ的な内容、あるいは若干の不適切な言語表現を含む。

Teen(T)

対象年齢 13 歳以上。若干おおよびやや過激な暴力表現、言語表現やそれを暗示するテーマを含む。

Mature(M)

対象年齢 17 歳以上。上記 より過激な暴力表現、言語表現を含む。また性的テーマを暗示する表現も含まれる。

Adult Only(AO)

対象年齢成人以上。性的および暴力的な視覚的表現を含んでいる。

この製品の 18 歳以下への販売、貸与は禁止されている。

Rating Pending

レーティング未決定。すでに提出済みだが最終レーティングを待つ製品。

これらのレーティングは、パッケージ正面に表示される。またパッケージの後ろの内容表記の部分には、より詳細な情報が記載される。

<参考文献>

氏家靖浩（1998）遊びという謎．シリーズ発達と障害を探る第 2 巻．ミネルヴァ書房

第3章 ゲームソフトの自主規制

3 - 3 ゲームソフトの自主規制の現状と将来的に想定される事項の調査

3 - 3 - 1 日本におけるCESA倫理規定運用状況

- ・1999年11月に新倫理規定が施行されてからの審査件数は以下の通りである。

全審査件数	49タイトル
「B区分」と判定された件数	12タイトル
「C区分」と判定された件数	25タイトル

- ・「注意喚起マーク」つきで発売されたタイトル数は、以下の通りである。
この中には、倫理委員会で「C区分」と判定された後、指摘を受けた箇所を修正して再提出され、最終的に「B区分」と判定されたものも含まれている。
「注意喚起マーク」つき（「B区分」該当）タイトル数（2000年12月まで）
...20タイトル

以下はそのタイトル名である。

発売日	作品名	対応機種
1999・12・22	BIOHAZARD 2 ValuePus	ドリームキャスト
1999・12・22	COUNTDOWN VAMPIRES	プレイステーション
2000・1・27	BIOHAZARD GUN SRRVIVOR	プレイステーション
2000・1・27	幻想のアルテミス	プレイステーション
2000・1・27	BIOHAZARD 2	ニンテンドウ64
2000・2・3	BIOHAZARD CODE Veronica	ドリームキャスト
2000・6・29	ロードス島戦記	ドリームキャスト
2000・7・13	ARMORINES	プレイステーション
2000・7・19	トゥームレイダー	ドリームキャスト
2000・8・3	X - FIRE	プレイステーション2
2000・8・10	リング	ワンダースワン
2000・9・6	DINO CRISIS	ドリームキャスト
2000・9・13	DINO CRISIS 2	プレイステーション
2000・9・21	de SPIRIA	ドリームキャスト
2000・10・26	北斗の拳 世紀末救世主伝説	プレイステーション
2000・10・26	BIOHAZARD 3	ドリームキャスト
2000・12・14	剣豪	プレイステーション2
2000・12・21	アナザヘヴン	ワンダースワン
2000・12・21	TERRORS	ワンダースワン
2000・12・21	7 BLADES	プレイステーション2

3 - 3 - 2 将来的に想定される事項

次に、日本の自主規制の現状、ならびに米国での現状を鑑み、将来的に想定される事項、望まれる自主規制のあり方について、考えてみたい。

おそらく大きな柱として必要になってくるのは、以下の4点であろう。

レーティングシステムの導入

タイトルの全数チェックを行う体制

ユーザーならびに各メーカー、流通システムへの周知徹底

各団体（ハードウェアメーカー、JAMMA、ソフ倫など）での倫理基準の統一

これを踏まえた上で、これまでCESAの倫理委員会で実際に問題となった事項を調査し、さらに将来的な課題と見なされている検討中の事項を、整理してみたい。

CESA倫の現状の倫理審査体制は「CESAに加盟する会員会社の制作・開発・販売する作品（家庭用ゲームソフト、パソコン用ゲームソフトを含む）に適用され、会員会社の任意提出により審査が行われている」とある。

今後もこの「審査対象となり得る作品」の定義を変えず、パソコン用ゲームソフトを定義に含むのか？

それとも全数審査に向けて、対象外として新たに切り離すか？

前述の文章で、「～会員会社の制作・開発・販売する～」とある。これは規定制作当時、販売会社をCESA非会員会社のダミーとし、会員会社がアダルトソフトの開発事業を行うことを防ぐ目的として文章化された事情がある。

しかしここ最近の開発スタイルの分業化が進んできたこともあり、開発元・販売元の分化が進みつつあるのが現状である。

開発元・販売元がそれぞれCESA会員会社で、誤ってC区分（CESA倫非承認）の作品を発売してしまった場合、責任を負うのはどの部分か？

「開発元のみ」か？「販売元のみ」か？「開発元と販売元の連帯責任」か？

全数審査を行う場合、チェック体制をどこまで踏み込むか？

- A) セガ倫方式：全加盟社の全作品に対し、文書によるチェック表の提出を義務化。
項目に該当しない場合は「A区分」。
項目に該当する場合、ビデオテープによる審査を行い区分決定を行う。
- B) CESA倫方式：全加盟会社に対しビデオテープによる審査を義務化し、区分を決定する。
- C) ハードメーカーチェック方式：映像チェック+該当部分のテストプレイを義務化。
区分を決定する。

全数審査の場合、（特にB区分規定の対象とならない作品を作り続けている企業など）
対象となりにくい企業の賛同が得られるか？

現状の「注意喚起」のマークについて、当初の目的としては「消費者の購入時選択の
目安」および「子供同士のゲームソフト貸し借り時における注意喚起表示が目立つこと」
を目的として作成された経緯がある。

しかしその「注意喚起マーク」の位置・大きさについて、問題を指摘したり、不満の
声が寄せられており、これらの問題を整理することが重要と考えられる。

まずROMカートリッジ・携帯ゲーム機専用カートリッジにおいて、CD-ROMの
ようなケース毎の貸し借りとは異なり、カートリッジ単位での貸し借りが主流であるた
め、パッケージ上の注意喚起を明記した上で、カートリッジのシール部分にも「注意喚
起マーク」を刷り込む必要があると考えられる。

現状の市場実勢から、カートリッジソフトとしてN64用ソフト、GB用ソフト、
WS用ソフト、NG用ソフト、NGポケット用ソフトの5種類が該当するが、このうち
NGを除く4種類のカートリッジにおいては、現状の大きさ（2.5×2.5）では対
応が困難であると考えられる。

そのため縮小サイズの承認か、代替案を検討してみてもどうか？

前述の「マーク刷り込み」に関して、指定位置の変更を検討してみてもどうか？

(パッケージ左1 / 3エリアにおける背ラベルで隠れることを懸念するのであれば、残り2 / 3エリアでの刷り込みを認めるなど)

開発者・デザイナーなどの中には、この「注意喚起マーク」の刷り込みを嫌う者が多いが、彼らを説得することが可能か？

何か問題が起こった際、問題の程度にもよるが、軽度の問題であればそのトラブルに対する解決や懲戒の仕組みをもっと簡単にする必要があるのではないか？

ある作品「X」がある。この作品を例えばプレイステーションで先行発売し、その発売に先駆けCESA倫が審査し、「B区分合格」を出したと仮定する。その後、この「X」作品をドリームキャストに移植しようとした時、再審査は必要か？

必要であれば、どのような点を重点的にチェックすべきか？

逆に不要であれば、どのような対処をすべきか？

倫理規定作成当時（平成9年4月期）、第1改訂期（平成11年9月期）において、ゲームソフトの表現の在り方を表現能力等からある程度予見して規定文章を作成してきたが、最近になり「ネットワークゲーム」について期待感が高まり、市場拡大の方向に向かいつつある事が伺える。

今後のネットワークゲームに関し、倫理規定の考え方をどのように適応させていくか？

ネットワークゲームに特化した事情、特にメーカー側から随時提供する情報・データに関して、どのようなルール作りが求められるか？

ネットワークゲームに特化した事情、特にユーザー側の行為が主要因となる倫理問題が発生し得る場合、会員会社に対しどのようなルール作りを提案していくべきか？

（例えば、掲示板・チャットでの荒らし行為、特定の宗教教団崇拝行為など。）

「B区分」該当作品の扱いも含め、流通（問屋・小売店）との連携を検討していくべきではないか？（例えば購入時に「ホラー表現などが含まれていますが、よろしいですか？」と確認作業を義務づけするなど。）



また、これらを検討する上では、3.3.0で述べたように現状では遅れているといわざるをえない学術研究を進めることが不可欠であることは言うまでもない。その場合、とくに求められるのは、一分野の知見だけから研究が進められることなく、心理学や医学、教育学、社会学などの領域を横断してデータ収集や実験、検証、考察などが行われることである。

さらには、ジャーナリズムや世論に広まる先入観や偏見を払拭し、一般の人々がより科学的な態度で「ゲームの倫理」について考えていく機会を提供すべきである。

そのためには、テレビゲームを中心とする視覚的映像メディアや参加型メディアに関する学際的な学会や研究会が設立・運営され、同時にゲーム制作サイドや一般市民を対象にしたワークショップ、シンポジウムなどが各地で開催されることが望ましい。

3 - 3 - 3 ゲームの倫理規制の問題点

以下は、2000秋の東京ゲームショウにて開催された「ゲームの影響」の問題をめぐるシンポジウムの記録の中から、その概要ならびに「ゲームの倫理規制」の問題を考える上で重要と思われる発言を抜粋したものである。

【シンポジウム『テレビゲームの影響』を考える】

開催日時 2000年9月22日（金）

場所 幕張メッセ国際会議場 201 会議室

参加者

飯田和敏...（有）パラム取締役、ゲームクリエイター

坂元章 ...お茶の水女子大学助教授

服部桂 ...朝日新聞社出版局「ばそ」編集長

香山リカ...（精神科医/神戸芸術工科大学助教授/CESA 倫理委員会）

理解不足のマスコミが短絡的な報道をする

香山：TV ゲームが悪い影響を与えている決めつけられている現状に対する強い不信感を持つ。確固とした確証がないまま報道されているという点も問題。精神科医という立場から、実際の現場においてTV ゲームの青少年への影響を研究しているが、TV ゲームには良い影響も悪い影響もあるのではないのか。

飯田：クリエイターとしてよりも、ゲームプレイヤーとして自分の過去の体験をもとに、TV ゲームには影響があり、それは僕にとっては悪い影響の方が強かった。

服部：マスメディアは事件があると必ず理由を探し、真実かどうかは二の次で「安心したい」、あるいは「納得したい」ために理由を探すといった自浄作用みたいなものがマスメディアの中には常にある。また、マスメディアに関わっている人はゲームに無理解な人が多く、短絡的に解釈して報告してしまうことがある。TV ゲームのような新しいメディアに対しては、悪いことの方が書かれる傾向があるが、受容していくということも大切。過去の事例から「情報の共有」ができないと不気味であり、新しいメディアは悪い影響を与えるという短絡的な考えになるのではないのか。

TV ゲームの倫理的な功罪

坂元：TV ゲームの影響の有無は、研究事例が少ないので判断しにくいのが現状であるが、少ないデータを元に、現状を分析すると、心理的な側面でTV ゲームの影響が問題になっていると言われているのが「社会的不適用」、いわゆるパラサイトな子供たちである。TV ゲームをやっていると人とつきあうスキルがなくなり、現実の複雑な人間関係の中で学ばなければならない社会的な能力が学べなくなる。こうした子供たちは、TV ゲームの中の単純なコミュニケーションに慣れ、現実世界のより濃厚な人間関係ができなくなって、引きこもると考えられる。これまでの研究成果を見る限り、このような因果関係を実証したものはないが、インターネット上で行われるチャットや、掲示板における同時コミュニケーションでは、社会的不適用を起こしているというデータがある。

TV ゲームによって攻撃性が促進されるのではないかという問題について、5年前までの研究のデータでは5歳児までは影響があり、それ以降は効果はないということだったが、最近ではもっと上の年代にも影響はあるらしいという研究データが出てきた。

なぜ上の年代に影響が出てきたのかについては、ゲームのリアリティが増して来たことに要因があるのではないか。しかし、当然すべてのゲームが影響を与えるわけではなく、限定された何かの特性を持つゲームが影響を与えやすいと考えられる。逆にTV ゲームの利点では、例えば教育の場において普通の勉強よりもゲーム仕立てにすると子供に非常に興味を示し、引きこもりの子供にもカウンセリングの補助として利用できたり、高齢者のリハビリや、健康補助にも利用できる。決して、マイナス要素だけではない。

TV ゲームの有効利用

服部：TV ゲームは言葉が通じなくても、共通体験になり、少なからず社会との体験の足がかりになり得るツールだと思う。

TV ゲームがすべて悪いと決めつけると良い方の効用の芽も摘んでしまうので、良い、悪いの棲み分けをすればよいのではないか。しかし、現在ではそのような研究が圧倒的に少ないのでそのようなレベルの話がなく、研究を盛り上げなければいけない。ゲームの有効利用性については、まだ研究が足りなく因果関係を見つけることが重要であり、それには被験者、研究者とともに継続的な研究が必要である。大変な負担がかかるがやっていかなければならない。

飯田：人には暴力的な要素はなにかしらあるのだから、それをなくしてしまうよりかはTV ゲームなどを使ってうまく発散させていく方が社会として健全ではないか。そして、クリエイターとしてはより忠実にゲームを表現したい、そのためには血（など）が出ても仕方ないこともある。しかし、作り手の良識としてはユーザーに害悪を与えるようなことはしたくない。

坂元：メディアリテラシーを身につけることが重要なこと。メディアリテラシーとはメディアからの情報を一步引いて客観的に眺め、それが真実だと思いきまないようにすることが大事。例えば、子供が暴力的なメディア映像を見ても周りにいる大人が、これは作り物なんだ、本当はこんなことをしちゃいけないんだ。と注意することで影響を受けにくくなる。その結果、規制を少なくすることができる。

香山：TV ゲームそのものはアイデンティティの回復や、自己回復の第一歩になる可能性を秘めており、いろいろな意味で良い面もある。悪い面も出てくるかもしれないが、将来的なことまで含めて広い視点で考えていくことが大事である。

第4部

心身脳の活性化効果に関する調査

- 高齢者の心身脳の活力を維持し

活性化を促す効果に関する研究 -

序章 心身脳の活性化効果に関する調査研究の構成

4 - 0 - 1 本調査研究の目的

近年の情報処理通信技術（IT）の発達は目覚ましく社会を支える基盤技術となりつつある。情報システムにリンクした膨大な社会経済システムや政策決定や計画の事前評価・政策評価、住民の合意形成や情報公開のための有益で、しかも非常にスケーラビリティが高いものとして公共システム・社会システムにも拡大されつつあるばかりでなく、家庭や個人レベルでも携帯電話やインターネット、ゲームや音楽の場面で様々な適用事例が増加する傾向にある。

しかし青少年や産業といった部分において、その先端性やファッション性、有用性に関してスポットがあてられているが、IT技術のもうひとつの大きな可能性をもつ、障害者や高齢者といった社会的弱者への対応についての検討と適用は十分とは言えず、この分野に関する研究の進展は緊急の課題となっている。

このような背景を鑑み、本研究では情報技術（IT）を用いつつも人間に最もなじみやすいインターフェースを有するゲームが、社会的弱者のうち比較的多くの割合を占める高齢者に焦点をあて、ゲームプレイによって高齢者の心身脳の活力を維持し、活性化を促す効果に関する基礎的な知見を得るとともに、ゲーム活用が高齢者の人間・社会的側面に及ぼす影響について検討を行うことを当面の目的としている。その上で、ゲームを活用した高齢者の新知識学習プログラムの方向性とそのあり方を検討し、さらにはゲームを活用した高齢者の事業形成を総合的に検討することを目標としている。

4 - 0 - 2 本調査研究の概要

高齢者のゲームプレイが、楽しむうちに日常の適切な運動となったりする身体機能維持、衰弱による機能回復訓練でのリハビリテーションといった身体活性化および、外部刺激による興奮励起によるメンタル・心身両面活性化（脳内生成物質の分泌促進及び循環器系統の弾力性確保）やいわゆる「ボケ」防止といった脳活性化に役立ったり、ゲームを通じた他者とのコミュニケーションにより生きる活力の増進など、様々な適用事例が報告されはじめている。

本調査研究は、表1に示したように、最終的に6段階の調査研究項目を設定している。今年度の調査研究では、表4-0-1のNo.3迄を行っている。調査研究委員会は、高齢者向けゲーム開発メーカの協力を得て、高齢者のゲームプレイが、ITによる個別高齢者に応じた適切なゲーム環境及び負荷（運動量・興奮度）の制御や、インタラクティブ性の配置やグループ形成機能といったゲームの特性が、高齢者の心身脳健康維持や機能回復に効果があることに関する事例を調査し、さらには高齢者の活力増進作用をもたらす基本要件を明らかにすることにより今後の研究の基礎的知見を得、高齢者の心身脳健康維持や機能回復に効果があるゲーム開発の必要性を示した。

表4-0-1 調査項目と平成12年度調査研究項目（No.3迄）

No.	調査研究項目
1	高齢者のゲームプレイを用いて身体機能維持に役立っている事例に関する調査
2	高齢者のゲームプレイを用いて機能回復訓練に役立っている事例に関する調査
3	高齢者のゲームを通じた他者とのコミュニケーションにより生きる活力の増進に役立った事例に関する調査
4	ゲームの外部刺激による興奮励起と東洋医学の関連性が心身脳機能維持にもたらす影響に関する検討
5	高齢者の心身脳機能維持を目的としたプロトタイプ・ゲームによるシミュレーション実験
6	高齢者のゲームが人間・社会的側面に及ぼす影響に関する検討し、高齢者のゲーム活用を有効とするための可能性に関するガイドラインの提案。

4 - 0 - 3 本調査研究委員会の構成と日程

本調査研究委員会は、CESA に設置された「ゲームソフトの社会的影響に関する調査委員会（委員長 熊田禎宣）」の4分科会の中の第3小委員会「心身脳の活性化効果に関する調査研究 - 高齢者の心身脳の活力を維持し、活性化を促す効果の実証に関する研究 -（委員長 宮崎 緑）」である。

以下の9名によって今年度の本調査研究委員会が構成され、表のような検討課題に基づき開催された。

委員構成

委員長	宮 崎 緑	千葉商科大学
特別顧問	渥 美 和 彦	東京大学名誉教授
委員	鐘ヶ江 秀 彦	日本シミュレーション&ゲーミング学会理事/ 東京工業大学大学院社会理工学研究科
	吉 川	東京工業大学大学院総合理工学研究科
	小 桜 尚 司	CESA 理事/角川書店(株)
	澤 岡 詩 野	東京工業大学大学院社会理工学研究科
	鈴 木 理 司	CESA 会員/(株)ナムコ
	福 田 泰 子	千葉商科大学

検討スケジュール

2000年11月	第1回委員会
2000年12月	第2回委員会
2001年1月	第1回ワークショップ
2001年1月	第2回ワークショップ
2001年1月	第3回委員会
2001年2月	第4回ワークショップ
2001年2月	第5回ワークショップ
2001年2月	第4回委員会
2001年2月	第6回ワークショップ
2001年2月	第5回委員会
2001年3月	第6回委員会
2001年3月	第7回委員会

第1章 心身脳の活性化をもたらす活動の現況

4-1-1 高齢者を取り巻く現状

日本は世界に類を見ないスピードで高齢化社会に突き進んでおり、平成12年度には高齢化率(65才以上)は17.2%に達している。さらに、団塊の世代とよばれる昭和22~25年人口は、現在最大の人口比率を占め、高齢者の健康を維持・増進していく事は喫緊の課題となっている。

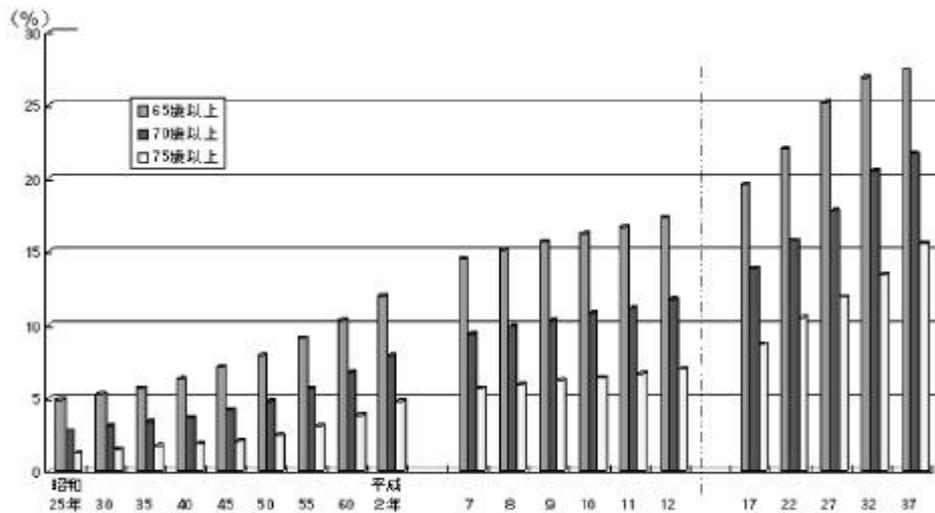
表4-1-1 日本の65才以上人口推移

年次	総人口 (万人)	人口(万人)			割合(%)			2) 老年人口指数	3) (再) 総 (万人)	
		65歳以上	70歳以上	75歳以上	65歳以上	70歳以上	75歳以上		65~74歳人口 (前期高齢者)	75歳以上人口 (後期高齢者)
大正9年(1920)	5,596	294	168	79	5.0	2.8	1.3	9.0	221	79
昭和5年(1930)	8,445	308	181	88	4.8	2.8	1.4	8.1	218	88
15年(1940)	7,193	245	180	90	4.9	2.6	1.3	9.2	255	90
25年(1950)	8,411	418	287	107	4.9	2.8	1.3	8.3	309	107
30年(1955)	8,480	540	322	154	5.7	3.4	1.7	8.8	378	154
40年(1965)	9,921	624	385	189	6.8	3.9	1.9	9.2	484	189
45年(1970)	10,487	789	488	224	7.1	4.2	2.1	10.8	518	224
50年(1975)	11,194	887	542	284	7.9	4.8	2.5	11.7	602	284
55年(1980)	11,706	1,065	588	386	8.1	5.1	3.1	13.9	688	386
60年(1985)	12,105	1,247	668	471	10.5	6.6	3.9	15.1	796	471
平成2年(1990)	12,881	1,489	878	587	12.0	7.8	4.8	17.8	882	587
7年(1995)	12,557	1,828	1,188	717	14.5	9.4	5.7	20.9	1,108	717
8年(1996)	12,596	1,902	1,246	747	15.1	9.9	5.9	21.9	1,155	747
9年(1997)	12,617	1,976	1,306	779	16.7	10.3	6.2	22.7	1,197	779
10年(1998)	12,649	2,051	1,365	814	16.2	10.6	6.4	23.6	1,237	814
11年(1999)	12,671	2,118	1,422	848	16.7	11.2	6.7	24.4	1,288	848
12年(2000)	12,687	2,190	1,481	888	17.2	11.7	7.0	25.8	1,287	888
平成17年(2005)	12,766	2,501	1,770	1,115	19.6	13.8	8.7	29.8	1,665	1,115
22年(2010)	12,782	2,812	2,011	1,295	22.0	15.8	10.5	34.6	1,478	1,295
27年(2015)	12,644	3,188	2,246	1,502	25.2	17.8	11.9	41.8	1,686	1,502
32年(2020)	12,413	3,334	2,541	1,695	26.9	20.5	13.4	45.2	1,659	1,695
37年(2025)	12,091	3,312	2,625	1,693	27.4	21.7	13.6	46.0	1,423	1,693

注1) 平成11年及び12年は9月15日現在、他は10月1日現在

$$2) \text{ 老年人口指数} = \frac{\text{65歳以上人口}}{\text{15~64歳人口}} \times 100$$

資料: 平成7年までは「国勢調査」、平成8年~12年は「推計人口」、平成17年以降は国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口-平成8年1月推計」(中位推計)



平成11年及び12年は9月15日現在、他は10月1日現在

: 平成7年までは「国勢調査」、平成8年~12年は「推計人口」、平成17年以降は国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口-平成8年1月推計」(中位推計)

図4-1-1 総人口に占める高齢者の割合の推移

出典 「統計トピックス」 <http://www.stat.go.jp/data/kokusei/2000>

「高齢者の健康は、自立機能における自立とする」と、WHO が提唱しているように、高齢者の健康状態の定義は他年代層と異なり、必ずしも身体面の健康状態によらない。高齢者層特有の、老化制御と言った概念を考えていくうえで、心理面の健康も含めて考えていかななくてはならない。現在、生活の質 (Quality of Life) を高めていく事を命題に、身体面・精神面の健康を維持・増進に関する研究が行われている。心理面での健康は、高齢者自身の主観的な概念である為、これを客観的に測定する様々な尺度が開発されてきた。代表的な尺度として、高齢者自身の主観的幸福感を測定する PGC モラールスケールがあげられる。1970 年に M.Lowton により開発されて以来、妥当性が確認されている。

各々の属性 (年齢、身体状況、経済状態等) に対応して、これらの概念を考えていかななくてはならない。日本では、65 才以上を高齢者と定義しており、政府等の高齢者政策もすべて 65 才以上を対象としている。さらに、前期高齢者 (65? 74 才) と後期高齢者 (75? 才) と大別している。また、生活機能障害を主に 3 つの領域 (身体面的、精神面、社会的状態) で総合的に評価する「老年医学的総合評価 (CGA)」を利用し、健康状態を分類している。ちなみに、現在適用されている介護保険制度は、「老年医学的総合評価 (CGA)」評価を基本として介護認定が行われている。

表 4-1-2 高齢者の定義と評価

年齢	評価指標	年齢							
		55才	60才	65才	70才	75才			
	一般的定義		一般企業 停年	国公立大 教授停年					
	政策的定義				私大教授 停年				
	学術的定義				前期高齢者				
身体機能評価	生活能力評価 Activities of Daily Living (ADL)	低い	0	5	10	15			
精神心理機能	痴呆判定 長谷川式 簡易知能 評価	0	4	5	10	15	19	20 (判定基準)	25
	アルツハイマー型痴呆 の判定		非常に高度	やや高度	中等度	軽度			
	重症度判定	第3期(高度)			第2期(中等度)		第1期		
社会的状態	経済状態	1世帯平均所得 333.8万円							
	家族状態	単身世帯、夫婦のみ世帯、親族同居世帯(子供、兄弟)、その他の同居世帯(友人、家政婦)							
	住居状態	在宅、高齢者向け住宅(ケア付き住宅)、有料老人ホーム、軽費老人ホーム、特別養護老人ホーム、病院							

- 1 身体的疾患、疾病等の病気の影響を含めたADLがある
- 2 この他に、うつ病が代表的な精神・心理機能障害としてあげられる
- 3 高齢者全体の70%が平均所得350万円以下

(1) 「老年医学的総合評価 (CGA)」とは

1) 身体面的評価 (ADL)

身体面的評価は、Activity of Daily Life を略して ADL と呼ばれる評価を用いてあらわされ、主に日常生活動作の検討と評価を意味する。身体面的評価 (ADL) は、基本的 ADL と、より高次な生活手段上の行為が含まれる 手段的 ADL とに分かれる。

基本的 ADL は、食事、排せつ、移動等の日常生活動作を対象としている。

手段的 ADL は、食事、排せつ、移動等の基本的 ADL に、電話、洗濯、料理等の生活手段上の行為が含まれている。

両 ADL とも、すべての評価項目を満足しない場合に、独立して生活を営む事ができない指標とされている。現在のところ、基本的 ADL をみるために「Barthel の変法」が内外で広く活用されている。全体は 20 点満点で、そのスコアから障害度が推定可能となっている。

表 4-1-3 Barthel の変法の各機能項目 出典 新老年学 p342

機能	スコア	内容	得点
1 排便	0	失禁・おむつ	2
	1	ときどき失敗 (1 週間に 1 回程度)	
	2	自立	
2 排尿	0	失禁、オムツ、またはカテーテルが必要 (カテーテルを自分で処理できない)	2
	1	ときどき失敗 (24 時間に 1 回以下)	
	2	自立 (1 週間以上にわたり 1 度も失敗がない)	
3 洗顔	0	洗顔、整髪、歯磨き、ひげそりに介助が必要	1
	1	自立 (用具の準備はしてもらってよい)	
4 便器の 使用	0	全介助	2
	1	部分介助	
	2	自立 (下着を脱いだり下ろしたりできる、自分で拭ける、下着を上げたり着たりできる)	
5 食事	0	全介助 (口の中まで運んでもらう、あるいはなかなか飲み込むことができない、経管栄養)	2
	1	部分介助 (おかずを細かく切ったり、バターを縫ったり、その他食べやすいようにしてもらえば、自分で食べることはできる)	
	2	自立 (食事は用意してもらってよい)	
6 起居 ・ 移乗	0	起居不能	3
	1	全介助だが、座位はとれる (1, 2 人の介助を必要とする)	
	2	部分介助 (1 人で簡単に介助ができる、または監視・指示が必要)	
	3	自立 (関し・指示なしに自分でベッドから椅子に移れる、またはその逆も可能)	
7 歩行	0	歩行不可能	3
	1	車椅子にて自立、曲がり角もうまく曲がる	
	2	1 人の介助で歩行可 (監視・指示または身体を支えてもらう)	
	3	独歩可 (補助具を使用してもよい、監視・指示は不要)	
8 更衣	0	全介助	2
	1	介助必要だが、半分以上は自分でできる (ボタン・チャック可)	
	2	自立 (ボタンかけ、チャック、紐を結ぶことなども可能)	
9 階段	0	不可能	2
	1	介助必要 (監視・指示、体を支えてもらう、昇降装置を使用するなど)	
	2	昇降自立 (歩行のための補助具を使用してもよい、監視・指示は不要)	
10 入浴	0	介助	1
	1	自立 (監視なしに浴槽に入浴でき、1 人で体を洗える。監視・指示なしにシャワーが浴びられる)	
合計得点 / 20 点			20

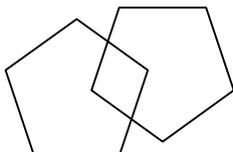
2) 精神的機能評価

高齢者の精神的機能評価では、一般の疾病・精神病としての評価及び尺度は別として、主に「認知機能検査（痴呆の測定）」と「うつ病」の測定が用いられる。

認知機能検査

認知機能検査（痴呆の測定）は、主に記憶、見当識、計算、失行の有無をみるものである。代表的な評価では、MMSEといわれるものがある。これは1974年に開発された、HDS-R（長谷川式簡易知能評価スケール）に動作をとまなう質問項目（紙を折る、図形を書く等）を加えたもので、信頼性が高く先進国で広く使われている方法である。全体は30点満点で、そのスコアから痴呆度が推定可能となっている。

	質問内容	回答	得点
1. 5点	今年は何年ですか。	年	
	春夏秋冬のうち、今の季節は何ですか。		
	今日は何曜日ですか。	曜日	
	今日は何月何日ですか。	月 日	
2. 5点	今いるところの都道府県は何ですか。	都・道・府・県	
	ここは、何（市・町・村）ですか。	市・区・町・村	
	この付近で知っている駅名を1つあげてください。		
	ここは、なに病院ですか。	病院	
3. 3点	ここは、なん階ですか。	階	
	物品名3個（エンピツ、メガネ、ツクエ）。 検者は物の名前を1秒間に1個ずついう、その後、被検者にくり返させる。 正答1個につき1点を与える。3個すべていうまでくり返す（3回まで）。何回くり返したかを記せ。	回	
4. 5点	100から順に7を引く（5回まで）。 (93, 86, 79, 72, 65)		
5. 3点	3で示した物品名を再度復唱させる。		
6. 2点	(時計を見せながら)これはなんですか。 (鉛筆を見せながら)これはなんですか。		
7. 1点	次の文章をくり返す。 「みんなで力をあわせて綱を引きます」		
8. 3点	(3段の命令) 「右手にこの紙を持ってください」 「それを半分に折りたたんでください」 「床の上においてください」		
9. 1点	(次の文章を読んでその指示に従ってください) 「目を閉じなさい」		
10. 1点	(何か文章を書いてください)		
11. 1点	(次の図形を書いてください)		
		得点合計 / 30点	



施行上の問題点	0 無 1 あり
ありの場合 その理由	1 聴力 2 視力 3 言語障害 4 身体障害 5 意識障害 6 その他()

図4-1-2 MMSEの質問項目

出典 OTジャーナル vol.34 no5 2000.5 p.431 新老年学 4.3 老年医学的総合機能評価

痴呆症

痴呆症は、脳の萎縮により発症し記憶障害を中心とする認知機能障害がおこるアルツハイマー型痴呆と、脳血管障害に基づく脳血管性痴呆に大別される。

アルツハイマー型痴呆の重症度は次の3期で分けられる。

第1期：患者自身が自立した生活が可能、一般的には在宅でケアが可能

第2期：自立した生活は困難で、ある程度家族等の監督が必要

第3期：絶えず監督の必要があり、家族のみのケアが困難で施設への入所も必要になる

社会的状態評価

社会的状態は個人差が大きく、未だもって一般的な状態評価手法は開発されていない。社会的状態は、家族構成等の血縁、社会性を意味する地縁や友人、趣味や同好を通じて構成されるコミュニティの属性やこれとの距離、病院や交通機関、公共機関へのアクセス度、経済状況、介護や療養が必要とされるようになった場合の獲得手段も含まれる。また生活の質 (Quality of Life) から人生の満足度に至るまで、幅広く概念的に含まれている。

特に経済的評価は、年金を含む所得のみの指標では判断しにくいことが、評価手法の開発を困難にしている。自治体の取り組みでも重要性を指摘されてはいても、実際の取り組みが進んでいない理由として、年金に加え、貯蓄の取り崩しや子供等からの援助を加えて生活している高齢者が多く存在していることなどがあげられている。

1996年の「総務庁 家計調査」によれば、60才以上の平均貯蓄高は、無職世帯で2376万円、勤労者世帯で2311万円という調査結果であった。

一方、介護認定は、申請者の心身の機能や状態について各人が必要とする介護量を6段階で認定し、介護サービスや施設へ支払われる保険の限度額を決定するものである。基本的に、自立と認定を受けた高齢者はサービスの対象外となっており、デイサービスセンターを利用する際も全額自己負担が原則となっている。自立高齢者の生活場所として、自宅以外に軽費老人ホーム、高齢者向けマンション・住宅（ケア付き住宅）、有料老人ホームがあげられるが、これらは基本的に全額自己負担となっている。ところが、一般に使われる高齢者サービスや施設の定義が非常に紛らわしいためここで整理しておく。

デイサービスセンターとは、65才以上の在宅高齢者を対象とした、リハビリや、入浴等のサービスを受ける事ができる通所施設。単独立地型以外に、特別養護老人ホーム等の施設併設型がある。老人福祉センターとは、在宅老人を対象に、健康の増進、教養の向上及びレクリエーションのための施設をさす。ケア付き住宅といった高齢者向けマンション・住宅とは、基本的には、自立高齢者を対象とし、24時間緊急対応サービス付きバリアフリー住宅。一般の住宅よりも高額の物が多い。軽費老人ホームとは、自立高齢者を対象とした入所施設。収入により減額措置がある。自立生活に困難が生じた場合は、退所しなく

てはならない。最近、新しいタイプの軽費老人ホーム（グループホーム）、ケアハウスが増加している。有料老人ホームとは、高齢者の自立度にあわせて様々な形態の施設があり、終身介護の施設もある。全体的に高額で、原則的には保険の適応外である。特別養護老人ホームとは、常時介護が必要な高齢者を対象とした、日常生活の介護を中心とした生活型施設をさす。老人保健施設とは、病状が安定し入院の必要はないが、リハビリや看護が必要な高齢者を対象とした、家庭への復帰を重視した療養施設のことである。介護療養型医療施設とは、病状は安定しているが、常時医療管理が必要な高齢者を対象とした、医学的管理を重視した長期療養型の医療施設のことである。

表 4-1-4 要介護度一覧

	要介護度	心身の状態	在宅サービス	施設サービス
高 ADL	自立	×	×	×
中 ADL	要支援	日常生活を送る能力は基本的にあるが、歩行などが不安定。浴槽の出入りなどに一部介護が必要	日帰りで通うサービス（老人福祉施設、デイケアセンターでのリハビリや入浴）	×
低 ADL	要介護度 1	立ち上がるときや歩行が不安定。排泄や入浴などに、一部または全介助が必要。	施設への短期入所サービス	介護老人福祉施設 （特別養護老人ホーム老人保健施設）
	要介護度 2	1人で立ち上がったたり歩けないことが多い。排泄や入浴などに一部または全介助が必要	福祉用具の貸与	
	要介護度 3	1人で立ち上がったたり歩いたりできない。排泄や入浴、着替えなどに全介助が必要。	住宅のバリアフリー化	介護療養型医療施設 （老人性痴呆疾患療養病棟、介護力強化病院、療養型病床群）
	要介護度 4	日常生活を送る能力がかなり低下。入浴や着替えの全介助、食事のときの一部介助が必要。	痴呆老人のグループホームでの介護サービス	
	要介護度 5	生活全般にわたって全面的な介助が必要。意思の伝達がほとんどできない場合が多い。	訪問サービス （ホームヘルパー、看護婦、リハビリ専門職の訪問、入浴サービス）	

注) デイサービスセンター： 65 歳以上の在宅高齢者を対象とした、リハビリや、入浴等のサービスを受ける事ができる通所施設。単独立地型以外に、特別養護老人ホーム等の施設併設型がある。

老人福祉センター： 在宅老人を対象に、健康の増進、教養の向上及びレクリエーションのための施設。

高齢者向けマンション・住宅（ケア付き住宅）： 基本的には、自立高齢者を対象とし、24時間緊急対応サービス付きバリアフリー住宅。一般の住宅よりも高額の物が多い。

軽費老人ホーム： 自立高齢者を対象とした入所施設。収入により減額措置がある。自立生活に困難が生じた場合は、退所しなくてはならない。最近、新しいタイプの軽費老人ホーム、ケアハウスが増加している。

有料老人ホーム： 高齢者の自立度にあわせて様々な形態の施設があり、終身介護の施設もある。全体的に高額で、原則的には保険の適応外。

特別養護老人ホーム： 常時介護が必要な高齢者を対象とした、日常生活の介護を中心とした生活型施設。

老人保健施設： 病状が安定し入院の必要はないが、リハビリや看護が必要な高齢者を対象とした、家庭への復帰を重視した療養施設。

介護療養型医療施設： 病状は安定しているが、常時医療管理が必要な高齢者を対象とした、医学的管理を重視した長期療養型の医療施設。

4 - 1 - 2 高齢者の身体面への対応

(1) 高・中 ADL 群に分類される高齢者

高・中 ADL 群に分類される高齢者（自立認定、要支援認定）にとって、身体的健康を維持していくこと以上に、向上させていく事が大きな課題となる。スポーツ活動が高齢者の健康保持に寄与し、さらに健康の増進や疾病の予防に効果があり、結果として「いきがい」意識の増強要因として大きく作用することが報告されている。

これらの高齢者を対象として、年輪ピックの開催（高齢者版国体）、老人クラブや市民講座、老人大学でのゲートボールや社交ダンス等の講座設置といった政策が行われてきた。これらは、高齢者、特に前期高齢者のニーズに対応したものではないが、公民館や地区センターの体育館や公営のプール利用に際して、高齢者優遇措置をとる事により施設利用を推進している自治体もあらわれてきている。

この流れをうけて、フィットネス業界が新たなターゲットとして、健康づくり指向の 40? 60 代、さらには 60 代以降の高齢者に着目している。健康づくりの啓蒙活動や、これらの年代層を引き付けるようなイメージづくりが行われ、新たな運営システムの再構築が行われはじめている。

(2) 低 ADL 高齢者群

1 度失われてしまった機能を回復させる事は高齢者にとって困難であり、特に衰えてしまった身体的健康を回復させる事が、低 ADL 高齢者群（要介護認定）にとって大きな課題となる。機能回復の為のリハビリテーションは、介護保険の対象となっており介護度によって、自宅または施設でリハビリを受ける事ができる。しかし、在宅高齢者にとってリハビリテーションを受ける機会は、週に数回程度と限られており効果があがりにくい。また、リハビリテーションプログラムは、個々の症状によって異なるが、単純で単調な作業や運動が多い為、精神的に健常な高齢者にとっては精神的な苦痛となりリハビリを拒否する傾向がある。有料老人ホームの中には、入居者のリハビリへの参加意欲を高めようと、プールやマシジムを利用する試みが始まっている。

4 - 1 - 3 高齢者の精神面への対応

(1) 精神面での健常高齢者

定年退職や子育てからの解放等の理由から、高齢期は余暇の時間が増大する。この余暇時間の過ごし方として、「若い頃からやりたかった事」をあげる傾向が見られる。絵画、楽器、ダンス（フラメンコ、フラダンス、日舞等）、生け花等の習い事に加えて、政府の生きがい対策事業「生涯学習」の一貫として行われている市民講座や大学の一般向け講座に参加、大学に再入学し勉強を始める高齢者が増加している。この状況を受けて、民間でもパソコンスクールや語学学校等の専門学校でもシルバー向けコースを設置している。高

高齢者の健康にとって、学習活動を継続する事はプラスの効果を及ぼす事が報告されており、需要に対応した多様なプログラムを設置する事が求められている。

(2) 痴呆高齢者

痴呆症老人は意識的に刺激を受ける事もなく、身体活動や心理、社会的活動が乏しくなり、孤独に陥りやすい。また、その状況が痴呆化を早める結果となる。痴呆の症状である、日常生活動作の低下、精神症状、異常行動、感情反応の低下、意欲の低下は、「生活指導」(起床、就寝、排せつ、食事、更衣等の生活そのものへの働きかけ)や行動を活性化する「療法」によって改善される事がこれまで報告されてきた。「療法」は、心身の活性化を目的として行われており、作業療法、運動療法、心理療法、音楽療法、芸術療法等があげられる。これらの「療法」を通じて下記のように、行動の活性化に関する知見が報告されている。

1) 行動の活性化

ゲームなどのグループ活動を通じて、楽しい感覚を獲得したり、増強する事が可能である。

欲求不満、怒りのような負の感覚は比較的、力強い身体活動によって発散させられる。

2) 療法における現状の課題

施設入所老人は理学療法士や専門家から個々の状況にあった「リハビリテーション」「療法」を受ける事が可能である。しかし、在宅の高齢者は通院またはデイケアセンター等の通所施設で月数回の機会があるのみである。

「療法」「リハビリテーション」への自発的参加促進

安価で手軽に身体的、精神的健康維持・増進が可能なシステムづくり

表 4-1-5 療法の内容

療法	内容
オリエンテーション	話し合い、日々の活動計画
家事作業	掃除、整理整頓、洗濯、皿洗い、ゴミ収集
身だしなみ	歯磨き、洗顔、化粧、更衣
食事の準備	食卓の準備、食材の下準備(刻む、洗う)
手芸	編み物、刺繍、彫刻、ぬいぐるみ
作業活動	封筒の封入、新聞折り、スタンプ押し
行事	バス旅行、誕生日、パーティ
大きな活動	運動、散歩、ダンス、ゲーム(お手玉、輪投げ、ポーリング)
社会的活動	テーブルゲーム、ビンゴ、チエス、ドミノ、朗読、回想、歌う
感覚活動	マッサージ、子供・動物との交流、香水、化粧、音楽、映画

4 - 1 - 4 民間企業のシルバー市場への取り組み

(1) 自立高齢者

1998年に行われた「高齢者のライフスタイル調査(エルダー・マーケティング研究会)」は、自立高齢者を4つのグループに分けている。

- | | |
|---------------------|---|
| 1) エンジョイライフ・グループ: | 行動的で流行に敏感、自分の現在の生活を楽しむ享楽志向が強い |
| 2) チャレンジ・グループ: | 自然が大好きで、勉学意識が旺盛、コンピューターにも積極的に取り組んでいる。 |
| 3) コミュニティ・グループ: | 地域活動やボランティア活動に積極的に、地域を軸とした趣味の活動も活発に行っている。 |
| 4) オールドファッション・グループ: | 現状を肯定して、消極的に行動している。 |

これまでの高齢者(下2グループ:「コミュニティ・グループ」と「オールドファッション・グループ」)という概念にあてはまらないグループ(上2グループ:「エンジョイライフ・グループ」と「チャレンジ・グループ」)の存在が指摘されるようになってきた。

今後、この上2つのグループが高齢者の中心となっていく事も指摘されている。

このように、最近の高齢者の価値観は多様化しており、民間企業ではこれに対応した取り組みが行われている。

最近の高齢者は自分を老人と考えておらず、老人クラブや老人大学ではない場所に活動の場を求め川傾向にある。公園でのゲートボールや公民館での社交ダンス以外のスポーツ活動、老人大学や自治体主催のシルバー講座以外の場での活動を求めている。このような流れに対応した民間企業のシルバー市場の取り組みを以下に整理してまとめた。

フィットネス業界

新たなターゲットとして健康づくり指向の40? 60代、さらには60代以降の高齢者に着目している。健康づくりの啓蒙活動や、これらの年代層を引き付けるようなイメージづくりが行われ、新たな運営システムの再構築が行われている。

ハード面の改善: バリアフリー、くつろぎのスペース提供

ソフト面の改善: スタッフサービス強化、クラブ外活動、シニア会員種別設定

中高年向けプログラムの実施(青竹体操やフラダンス等のスタジオプログラムの多様化、単純化、短縮化、アクアピクス等のプールプログラムの増加)

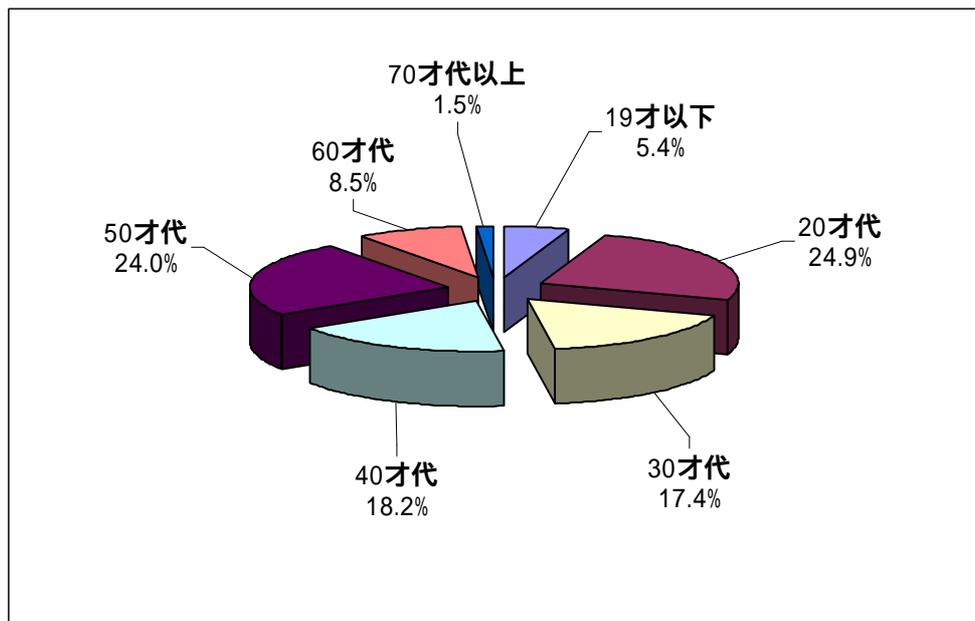


図 4-1-3 年齢階層別会員数表

出典 中高齢市場の分析・予測とシニア会員開拓事例資料集 p207

1) 高齢者とスポーツ活動

スポーツ活動が、健康の維持や増進に大切な働きを持つ事はいうまでもない。高齢者に関しても例外ではなく、スポーツ活動が高齢者の健康保持に寄与し、さらに健康の増進や疾病の予防に効果があり、結果として「いきがい」意識の増強要因として大きく作用することが報告されている。

2) スポーツクラブの現状

フィットネス業界の躍進は目覚ましく、健康の維持や増進を目的とした施設「スポーツクラブ」の数は増加し続けてきた。しかし、バブル期のクラブ数の増加、経済の崩壊、急速な高齢化にともない、これまでのレジャー指向の 20? 30 代を中心に行われてきた経営方針を転換せざるおえない状況になっている。現在、業界は新たなターゲットとして、健康づくり指向の 40? 60 代、さらには 60 代以降の高齢者に着目している。健康づくりの啓蒙活動や、これらの年代層を引き付けるようなイメージづくりが行われ、新たな運営システムの再構築が行われている。

中高年会員を獲得するために、ハード面の改善（バリアフリー、くつろぎのスペース提供）やソフト面の改善（中高年向けプログラムの実施、スタッフサービス強化、クラブ外活動、広告、入会手続きの簡略化）に取り組んでいる。しかし、業界全体でこれらの取り組みが行われており、各クラブの特色が出にくい状況となっている。そこで、中高年会員を獲得する為に、ニーズに対応したプログラムの開発が行われている。

3) 中高年向けプログラム

スタジオプログラムの多様化、単純化、短縮化（フラダンス、青だけ体操）

プールプログラムの増加（アクアビクス、アクアウオーク）

また、会員が自宅にエアロバイクを購入し継続的に専任インストラクターが指導を行う、インターネットを利用したスポーツクラブも登場している



図2-2 ディスタンス・スポーツ・クラブの例

出典 「e-fitness Club-COMBI.com」 <http://www.club-combi.com>

各種カルチャースクール、専門学校

特に高齢者と限定しているわけではないが、民間のカルチャーセンターでは 60 才以上のシニア世代をターゲットにした講座が増加している。また、今迄社会人や学生のスキルアップを目的とした講座を、主に行ってきたパソコンスクールや語学学校でも、シニア向けの講座が設置されはじめています。同世代、同レベルでクラスを構成し、「ゆっくり、じっくり、ていねいに」を宣伝文句に、特に定年退職後の男性高齢者の人気を集めている。

また、時間的に制約があり定期的な通学が困難な社会人を対象に開始されたオンラインスクールは、身体的な問題により通学困難な状況に陥りやすい高齢者層に対象をひろげつつある。「面倒な通学不要、コンピューターを利用したきめ細かな自宅学習」を宣伝文句に、市場を拡大しつつある。



図2-3 ディスタンス・ラーニングの例

出典 「オンラインスクール・トピックス」 <http://www.global-com-online-english-school.co.jp>

大学

一部の大学をのぞき、少子化にともない受験者の減少は深刻な問題となっている。私立大学を中心に、政府の生涯学習制度の一貫として行われている「教育給付金制度」の給付対象の社会人を対象に、一般受験者とは別枠の入学制度を設け、社会人入学を推進している。小論文と面接で入学試験を行い、入学後も夜間コースの設置や、いままでの職業経験を単位認定と優遇措置をとっている。さらに、体育等の高齢者不利な科目は論文で単位認定を行うカリキュラムを用意するといった措置を加える事で、これまで公開講座や聴講生として通学していた高齢者層にも対象をひろげつつある。

●スケジュール	社会人特別選抜試験
●募集人員	2019年度より募集人員です
●入試データ	(志望学科、受験資格、合格者数)
●2019年度入試成績	2019年度入試結果はこちら

図 2-4 リタイヤメント大学の例

出典 「東洋大学」 <http://www.toyo.ac.jp/nyushi/other/syakai.htm>

IT を利用した自立生活支援

加齢にともない、「緊急時の対応」を現在の生活への不安にあげる自立生活高齢者の割合は増加している。バリアフリー対応に加えて、健康管理システムや緊急通報システムを備えた、高齢者向け住宅（ケア付き住宅）が、プライバシーを重視した生活を好む自立高齢者に選ばれる傾向にある。このように、自宅で安全にかつプライバシーが確保された生活をおくりたいという高齢者が増加しており、健康管理や緊急時の通報を目的とした商品が開発されている。また、これらの商品の紹介や住宅のリホームについてのサイトが数多く立ちあげられている。このサイトは、文字を大きくする等の高齢者対応の工夫がなされている。

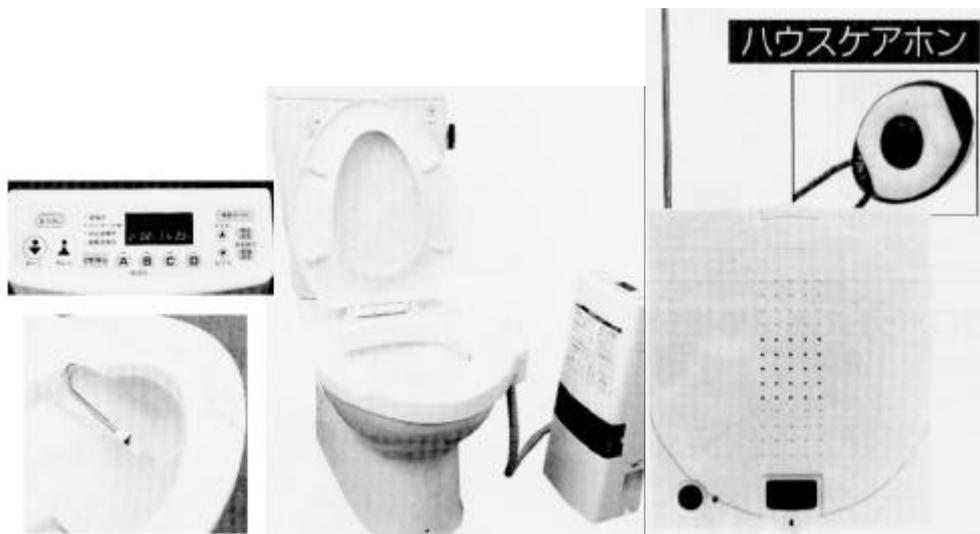
健康管理システム

「ウエルユー」：

様式便器に設置して、毎日の排尿時に、尿糖値を測定し継続的に管理できる。現在、自動的に記憶されたデータを、定期的に師比に送りアドバイスがうけられるシステムを構築中。

緊急通報システム

「ハウスケアホン」： 利用者の自宅とセンターを電話回線で結び、緊急通報を受け付けるシステム。



出展 週間アスキー 2001.3 - 20号

「生態情報検出センサー」： リングの裏側から光を当て、反射光から脈拍を検知。データは、無線通信で PDA にとりこまれ、画面表示される。健康状態のモニター以外に、アライブチェック（安否の確認）としての利用が考えられている。



出展 週間アスキー 2001.3 - 20号

(2) 要介護高齢者

高齢者介護は、容態の急変、床擦れ、ベットからの転落、排せつ、食事の世話と、高齢者の状況に応じて多岐にわたる。常に誰かが、高齢者の近くにいる必要が生じる。また、痴呆症等の記憶機能障害をともなう高齢者の介護を行うさい、全ての痴呆症高齢者が「寝たきり」の状態にあるわけではなく、介護者は徘徊を防ぐ為に常に監視しなくてはならない。しかし、特に在宅では家族が24時間付き添う事は不可能であり、現実にはベッドに縛り付けたり、部屋に閉じ込める事が行われてきた。これは、高齢者の痴呆の症状を悪化させるだけではなく、身体的にもマイナスの影響を及ぼし、余命を短くする結果を引き起こす。

また、介護する側をも自宅に拘束する結果になり、介護者日常生活をおくる事を困難にするだけではなく精神的に社会からの孤立を招いている。

現在、要介護高齢者の生活を補助、介護者の負担を軽減する為に「(1)の」であげた商品の他に、様々なシステムや商品が開発されている。

ITを利用した介護支援

「P-doco」：ドコモは、PHSの公衆アンテナを利用して、所有者の位置をウェブ上やファックス等で確認できるというシステムを提供している。

「みまもりほっとライン」：専用の電気ポットに、電源を入れたり給湯することでセンサーが反応し、操作情報が中央サーバーに送信される。メールやウェブで利用状況を確認する事ができる。



出展 週間アスキー2001.3-20号

高齢者介護情報サイト

介護保険の導入に合わせて、「介護機器情報ホットライン」がたちあげられた。介護用品の選び方等の相談にも応じており、外部との接触を入手する事が困難な状況にある、家族の負担を軽減している。

また、要介護高齢者をもつ家族が、個々でホームページを開設し、インターネットを通じた情報交換が盛んに行われている。これは、社会への関わりが希薄になりがちな、介護家族の精神的な負担を軽くしている。



図 介護機器情報ホットラインのWeb Site

出典 <http://www.kaigokiki.com/>

第2章 心身脳の活性化をもたらす事例

4-2-1 高齢者介護施設の試み（検見川浜/ナムコ）

本調査研究会では、高齢者介護施設においてゲーム及びゲーム機器を用いた事例を求め、(株)ナムコが展開している「ケアプラザ銀の船 検見川浜」と、これと連携した診療所「検見川浜ファミリー診療所」を訪問し、表4-2-1に示すヒアリング調査を実施した。

表4-2-1 検見川浜の高齢者介護施設ヒアリング調査

項目	内容
日時	2001年1月
於	千葉県千葉市美浜区真砂4-2-5 セザール検見川浜1・3階 TEL: 043-270-5558 (株)民間介護サービス研究所(住所:横浜市青葉区干草台38番地3 TEL: 045-972-8020)
施設名称	ケアプラザ銀の船 検見川浜 / (株)民間介護サービス研究所 / (株)ナムコ 検見川浜ファミリー診療所
ヒアリング 対象者	鈴木理司 / (株)ナムコ 福祉事業プロジェクト部長、 新居田有紀 / (株)ナムコ 福祉事業プロジェクト、 石井櫻子 / (株)ナムコ コーポレート・コミュニケーション室、 馬場美希 / (株)ナムコ コーポレート・コミュニケーション室

(1) 施設の概要

「ケアプラザ銀の舟/検見川浜」ホームは、首都圏の駅前一等地という利便性の高い立地にあり、しかも分譲マンションや医療施設と合築した新しいタイプの複合型高齢者専用住宅として提供されている。

「ケアプラザ銀の舟/検見川浜」は、株式会社が運営する民間の介護付高齢者住宅(「民間高齢者ホーム」)であり、社会福祉法人が運営する「特別養護老人ホーム」や医療法人等が運営する「老人保健施設」と同様なサービスを提供する施設である。(表4-2-2参照)

株式会社民間介護サービス研究所は、横浜市で介護士によるケア付き高齢者共同住宅(ケアハウス)の経営を中心として、病院、老人保健施設などへの運営支援、居宅介護支援事業(ホームヘルパー養成)などの介護サービス事業を行う民間企業であり、(株)ナムコは、この(株)民間介護サービス研究所の第三者割当て増資1,000万円を引受けて事業提携を行い、「遊び」と「福祉」の新しい融合を目指して介護ビジネスに参入した。(表4-2-3参照)

表 4-2-2 高齢者ホーム・施設の区分

名称	定義・説明
自宅担保型証券化手法 (リバース・モーゲージ)	基本的には、自己所有住宅を担保として、証券化により死亡時までの自己居住を前提に、生前に資産を還元(リバース)するという意味で利用される固定資産の流動化・現金化手法。
高齢者向けマンション・住宅 (ケア付き住宅)	基本的には、自立高齢者を対象とし、24時間緊急対応サービス付きバリアフリー住宅、一般の住宅よりも高額の物が多い。
グループ老人ホーム	自立高齢者を対象とした入所施設。経費老人ホームの派生型ともいえる。高齢者が集まって共同生活を行うグループホームや、NGOやNPOが主催するケアホームなどがあるが、公的施設ではないという点で、民間老人ホームに分類されるが、近年では自治体がNPOを通じて補助を行うなど今後の新しい流れとなりつつある。
軽費老人ホーム	自立高齢者を対象とした入所施設。収入により減額措置がある。自立生活に困難が生じた場合は、退所しなくてはならない。最近、新しいタイプの軽費老人ホーム、ケアハウスが増加している。
有料老人ホーム	高齢者の自立度にあわせて様々な形態の施設があり、終身介護の施設もある。全体的に高額で、原則的には保険の適応外。
特別養護老人ホーム	常時介護が必要な高齢者を対象とした、日常生活の介護を中心とした生活型施設。
老人保健施設	病状が安定し入院の必要はないが、リハビリや看護が必要な高齢者を対象とした、家庭への復帰を重視した療養施設。
介護療養型医療施設	病状は安定しているが、常時医療管理が必要な高齢者を対象とした、医学的管理を重視した長期療養型の医療施設。
老人福祉センター	在宅老人を対象に、健康の増進、教養の向上及びレクリエーションのための施設。
デイサービスセンター	65以上の在宅高齢者を対象とした、リハビリや、入浴等のサービスを受ける事ができる通所施設。単独立地型以外に、特別養護老人ホーム等の施設併設型がある。

表 4-2-3 民間高齢者ホーム・ケアプラザ銀の舟 / 検見川浜の概要

施設名	ケアプラザ銀の舟 / 検見川浜
施設の種類	介護専用型高齢者ホーム / 診療所併設型
開設主体	株式会社民間介護サービス研究所 (資本金 8,000 万円・代表取締役梅畑雅信) 関連施設：特定施設ケアホーム藤が丘、 藤が丘ファミリー診療所
開設日	平成 12 年 10 月 1 日
施設住所	千葉県美浜区真砂 4 丁目 2 番 8 号ゼール検見川浜内
交通	JR 京葉線検見川浜駅下車徒歩 1 分
建物概要	構造鉄筋コンクリート造 20 階建の 1, 3 階部分 面積 1, 261.5 m ² (382.3 坪) 1 階 診療所 289.1 m ² (87.6 坪) 3 階 ホーム 972.4 m ² (294.7 坪) 居室総数 30 室 (定員 31 名) 居室面積 13.10 m ² ~ 19.80 m ² 権利形態賃貸借 (所有者 株式会社ゼール) 竣工時期 平成 12 年 8 月末
居室概要	定員 31 名 個室 29 室 (A タイプ 20 室、B タイプ 9 室) 2 人室 1 室 主な居室内設備 クローゼット、洗面台、空調設備等
共用施設	ダイニングルーム、デイルーム、浴室、トイレ、ランドリーコーナー、家族面談室、フロント、ロビー、応接室、相談室等
ナースコール等	共用の浴室、トイレ及び各居室にはナースコールを設置
緊急時の対応	定時巡回 (昼夜 2 時間毎) 入居者の容態急変時には、協力診療所の医師の指示により協力病院へ搬送
職員配置計画	ホーム長 1 名 / 生活相談員 1 名 / ライフサポーター 1 名 / ケアスタッフ 11 名 / 事務員 2 名 / 計 16 名
協力施設	検見川浜ファミリー診療所 訪問看護ステーション検見川浜 老人デイケア検見川浜
備考	1 階の診療所と 3 階のホームは、専用エレベーターで直結

(2) 背景とリハビリテイメントマシン

ナムコはバリアフリーエンターテインメント構想を唱え、従来、若者だけのものとして捉えられがちなアミューズメント施設を、年齢、性別や障害のある無しなどのバリアを取り除いた、遊びの空間として高齢化社会に向けてのビジネスを展開中であり、その一環としてリハビリテイメントマシンの展開を行っている。一方で「遊び」と「福祉」の融合を目指す「ナムコ・ハッスル倶楽部計画」も展開している。この「ナムコ・ハッスル倶楽部計画」の第1弾として、今回調査した日本初のリハビリテイメントマシンの導入された「ケアプラザ銀の舟/検見川浜」と連携した検見川浜ファミリー診療所の療養（リハビリ）・デイケアルームが設置された。

リハビリテイメントマシンのコンセプトは、ゲームの本質には手をつけない。外観を障害者向けや高齢者向けといった区別をしない、つまり、特別扱いはしていないということが大切であるとのことであった。なぜなら、リハビリバージョンとして、特別な機器のようなイメージと雰囲気をもたせると、訓練されているイメージを感じ取り、最終的に障害者や高齢者にそっぽを向かれるという経験からナムコが得た貴重な知見であるという。実際にナムコではリハビリテイメントマシンの開発のトライ＆エラーのなかで、リハビリバージョンの機器から、現在の一般の（アーケード）ゲーム機器の姿へと戻していった経緯があるということであった。これは、音やスコア、終了時の表示画面やスコアの印刷についても同様ということであった。リハビリテイメントマシンとは、福祉機器仕様業務用ゲーム機のこと、車椅子の方向けに外部スイッチを取り付ける、また、指先の細かい動きが困難な人向けにコイン投入口を広く入れやすい形にするなどの改良によって、高齢者や障害者にも楽しめるようにした業務用ゲーム機である。リハビリテイメントマシンは平成11年9月より9機種が開発され、「プロップサイクル」と「ドドンガドン」が加わり11機種となった。（表4-2-4・図4-2-1参照）

表4-2-4 リハビリテイメントマシンの概要

ワニワニパニック2	握力の弱い方向けにハンマーを改造して軽く握り易い形にしたワニ叩きゲーム。
プロップサイクル	ペダルをこぎ人力飛行機で風船を割る体感ビデオゲームです。脚力の弱い方でも訓練が出来るようペダルの負荷を可変出来るようにし、またサイクルの揺動装置を固定し安全性を増してある。
ドドンガドン	左右に動くキャラクターを、レールに取り付けられたスライドボールで撃沈するゲーム。スライドボールの移動を正確に素早く判断出来るようにボールとフィールドのコントラストを強調し、介護者他の訓練者が適切な応援が出来るように各ボールの色を変えてある。
ファミリーボウル	車椅子の方向けに左右からのアプローチが可能
バランストライ	高齢者向けに傾斜角度を緩やかにしてある。
スイートランド3	可動型スイッチを取付け車椅子の方がプレイしやすいようになっている。
スイートゴーランド	可動型スイッチを取付け車椅子の方がプレイしやすいようになっている。
ワンダーファクトリー	可動型スイッチを取付け車椅子の方がプレイしやすいようになっている。
30テスト	数字の表示速度を緩やかにし、リハビリ要素が加味されている。
ジャンピンググルーブ	光の流れる速度を遅くして歩行訓練にも利用できるようになっている。
元気度測定パネル	楽しみながら自分の健康度を知ることができるゲーム機



図4-2-1 リハビリテイメントマシン

資料提供 (株)ナムコ

(3) ケアプラザ銀の舟 検見川浜と検見川浜ファミリー診療所における 心身脳の活性化事例

(株)民間介護サービス研究所はケアハウス等の多店舗化展開を予定しているほか、「“遊び”を中心とした痴呆進行の緩和」等の研究開発事業を計画中であるという。一方、ナムコは15年間に渡る福祉機器の開発や、先般提唱した「バリアフリーエンターテインメント構想」を基に2000年9月、横浜ワールドボターズ内に福祉機器仕様のゲーム機を設置した初のバリアフリーエンターテインメント施設「ナムコ横浜ハッスル」をオープンしている。この両社が提携したことにより、(株)民間介護サービス研究所が平成12年開設の「ケアホーム藤が丘 二番館・要介護度3.5レベル(横浜市青葉区)」と「ケアホーム銀の舟/検見川浜・要介護度2.5レベル(千葉市美浜区)」内に、「ナムコ横浜ハッスル」のような「高齢者福祉に寄与する新しい遊びのスペース」の企画・設計を、またさらに平

成 14 年 1 月には老人保健施設「銀の舟よこはま」（横浜市旭区）を予定している。

ナムコが企画設計した検見川浜の通所リハビリテーション施設では、ナムコ・ハッスル倶楽部計画に基づき「演出された空間」、「リハビリテインメントスケープ」、「リハビリテインメントマシン」、「リハビリテインメントツール」の4つの部分から構成されており、福祉仕様のゲーム機以外は全て、検見川浜の通所リハビリテーション施設のオープンに合わせて新規開発したということであった。（表 4-2-5 参照）

表 4-2-5 検見川浜の通所リハビリテーション施設のコンセプト

演出された空間	従来のデイケア、デイサービスのような白色系の色合いを中心とした無機質さを感じさせる室内ではなく、テーマを持つ演出された空間を設定。ここではグループ名を表す「銀の舟」にちなみ、舟のデッキをモチーフとした空間デザインとした。	<input checked="" type="checkbox"/> 4-2-2 <input checked="" type="checkbox"/> 4-2-3 <input checked="" type="checkbox"/> 4-2-4 <input checked="" type="checkbox"/> 4-2-5
リハビリテインメントスケープ	演出された空間の中で、高齢者が能動的に楽しめるよう様々な「リハビリテインメントスケープ」（仕掛け）を設置したという。特にモチーフとなる舟のデッキに合わせ「舟の舵」、「帆を揚げるためのロープ」などをリハビリテインメントスケープとしたとのこと。	<input checked="" type="checkbox"/> 4-2-6
リハビリテインメントマシン	福祉仕様のゲーム機「ゲートボール倶楽部」「ワニワニパニック」「30テスト」の3台に加え、従来あったリハビリ機を新たにゲーム化したリハビリテインメントマシン「ジャンケン倶楽部」1台が設置されている。	<input checked="" type="checkbox"/> 4-2-7 <input checked="" type="checkbox"/> 4-2-8 <input checked="" type="checkbox"/> 4-2-9 <input checked="" type="checkbox"/> 4-2-10
リハビリテインメントツール	高齢者の方がビデオゲームを簡単に楽しめるためのリハビリテインメントツールとして、家庭用ゲーム機であるプレイステーションに対応した「福祉仕様コントローラー」とパーソナルユースに対応した「改良型キーボード」を設置している。	<input checked="" type="checkbox"/> 4-2-11



図 4-2-2 ホーム入り口



図 4-2-3 ホーム回廊

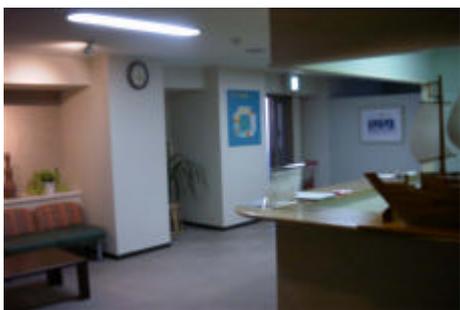


図4-2-4 リハビリテーションスケープ



図4-2-5 診療所風景



図4-2-6 舟の舵・帆ロープ



図4-2-7 ゲートボール倶楽部



図4-2-8 ワニワニパニック2



図4-2-9 30テスト



図4-2-10 ジャンケン倶楽部



図4-2-11 福祉仕様コントローラー

(4) 高齢者の活性化とゲーム

医学的な検証は、今回の調査では行えなかったが、高齢者の活性化とゲームの関係で今後の重要な示唆と問題点が明らかとなった。

神奈川県のリハビリテーションセンターにおいてもぐらたたき型のゲーム機（ワニワニパニック）をそのまま導入したことがあり、その経験から、握力の弱い高齢者にハンマーを改造して握り易い形にした経緯と高齢者が自分で楽しんでリハビリ効果が高いという直接的な結果を生んだだけでなく、他者がワニ叩きゲームをする様によって、そこにゲーム機を媒体としたコミュニティが形成され、笑いや興奮によって心身脳に何らかの活性化を与えたことや、高齢者ではないが、脳血栓による障害を有する普段ほかのリハビリプログラムは嫌がっていた人が順番ではないのにこのゲーム機にだけは嬉々としてやってきてやりたがったことなど、ゲーム機がなんらかの眠っていた興味を引き起こすことで、心身脳の活性化をもたらすことが明らかとなった。

また、ある高齢者の施設において、痴呆の高齢者が普段は自室においてテレビを点けたまま反応もなく、見ているのかどうかすら判断しかねる状態であったが、ボーリングゲーム機（ファミリーボウル）を行うようになってから、ある日突然ホームのケアスタッフのところへやってきて呼んだという。そのときのテレビでは、ボーリングを流しており、そのレーンの画面がゲーム機の画面と同じであることを想起したという珍しいが、心身脳の活性化を引き起こしたエピソードとして紹介された。

しかしながら、ナムコのヒアリングの中で、バリアフリーエンターテインメントの機器を療養や医療行為になかなか進出できない法の壁があることも指摘された。医療機器、療養機器としての認定を受けない限りは、療養や医療に利用できないことは、つまり、医療保険にせよ介護保険にせよ保険の適用が不可能であるからである。この点は今後業界をあげて、ゲームの社会的効用として認知を高める上で避けては通れない点である。



図4-2-12 ヒアリング風景1



図4-2-13 ヒアリング風景2

4 - 2 - 2 高齢者交流におけるゲームの利用（シルバーぷよぷよ大会）

本調査研究会ではゲームを利用した高齢者交流の事例として過去4回に渡り、実施された「シルバーぷよぷよ大会」の概況を主催者であり、ゲームソフト「ぷよぷよ」開発元である（株）コンパイルの仁井谷社長と担当の西村氏にヒアリング調査を行った。

表4-2-6 シルバーぷよぷよ大会に関するヒアリング調査概要

項目	内容
日時	2001年2月
於	（株）コンパイル東京事務所
ヒアリング 対象者	仁井谷氏 / （株）コンパイル社長、 西村氏 / （株）コンパイル東京事務所 プロモーション部

（1） ゲームソフト「ぷよぷよ」について

「ぷよぷよ」は91年のファミコン・ディスクシステムでの発売に始まり、MSX、メガドライブ、スーパーファミコン、ゲームギア、セガサターン、プレイステーション等あらゆるゲーム機で発売され、累計で1000万本を超える発売実績をもつパズルゲームである。そのシンプルさと操作性の良さ、又、囲碁・将棋のように技を磨いて上達できるゲームとしての奥深さをもっており、万人に親しまれるパズルゲームの代表格といつてよい。

ゲームの仕組みは簡単で上から落ちてくる2個1組の「ぷよ」を操作し、フィールド内においていく。「ぷよ」は赤・黄・紫・緑・水色の5色で、上からおちてくる「ぷよ」と同じ色の「ぷよ」が4個以上つながった時にはじめて消える仕組みで、対戦相手（一人プレイの場合はコンピュータが相手）と競って、一番上まで積みあがった方が負けというゲームである。又、「ぷよぷよ」の特徴は他のパズルゲームとは異なり、親しみのあるユニークなキャラクターが配置され、ゲームを盛り上げる重要な要素となっている。

<ゲーム画面>

<キャラクター>



資料提供 （株）コンパイル

(2) シルバーぷよぷよ大会概要

「ぷよぷよ」はその対戦型のゲーム性から、頻繁にゲーム大会を開いており、その一貫で敬老の日に合わせたイベントとして60歳以上の高齢者を対象として、過去4回開催された。第1回大会は1995年の9月15日、巣鴨のとげぬき地蔵で開催された。最初の開催にあたって、高齢者が多く住んでいる地域ということで「とげぬき地蔵」が選ばれた。動員の方法も事前告知というより、大会会場での呼び込み主体に参加者を集め、1時間程度練習をした上で参加という形は多く、生まれてはじめてゲームにさわるとい参加者も多かったが、TVゲームに対する違和感は全く見られず、大いに盛り上がったということであった。

第1回大会の優勝者である「吉田とよ子(当時65歳)」さんは10年ほど前からリュウマチを患っており、簡単なTVゲームであれば指の運動にもなって、手のリハビリになるかもしれないということでTVゲームを始めたということであるが、中でも「ぷよぷよ」はもっともハマッタゲームであった。又、ゲームを通じて孫とのコミュニケーションをはかることができ、家族から「おばあちゃんの顔が生き活きして明るくなった」と言われ、現在では生きがいのひとつになっているということであった。

大会はその後、表4-2-7に示したように、1996年第2回、1997年第3回、1999年第4回まで開催されており、第3回大会では80名という多数の参加者が集い、大盛況を博している。最高年齢は第2回大会の74歳のおばあちゃん。参加の動機は、孫から誘われてという受動的なケースが多かったが、実際ゲームにふれてみると親しみやすいパズルゲームの性格からか、年齢差に関係なく、自ら積極的に楽しんで遊ぶようになり、祖父母・父母・子供の3世代にわたる共通のコミュニケーションツールとして、「ぷよぷよ」というゲームが機能したという価値は高いといえよう。

また、(株)コンパイルでは2001年の9月15日敬老の日に向けて第5回大会を計画中である。

表4-2-7 大会実施状況

順序	年月日	開催場所	参加者数
第1回大会	1995年 9月15日	巣鴨：とげぬき地蔵	30名
第2回大会	1996年 9月15日	浅草ロックス3	50名
第3回大会	1997年 9月15日	浅草ロックス3	80名
第4回大会	1999年 9月15日	葛西：イトーヨーカドー	10名

* (株)コンパイルでは2001年の9月15日敬老の日に向けて第5回大会を計画中

問い合わせ先 (株)コンパイル東京事務所 プロモーション部 西村氏

TEL: 042-920-2281

FAX: 042-939-2279



図 4-2-14 ~ 16 シルバーふよふよ大会風景

資料提供 (株)コンパイル

(3) 高齢者にとっても敷居の低い「ぷよぷよ」を使ったゲーム大会

今回の調査を通じて、高齢者にとっても「ぷよぷよ」は若者がプレイする通常のゲームのように、何の違和感もなくゲームに入ることができ、又、難易度を下げる等特別な配慮も全く必要なかったということが確認された。

そこで、万人に受け入れられる「ぷよぷよ」のゲーム性についての考察と知見を整理した。

「ぷよぷよ」は開発元である(株)コンパイルによると、DSHという明確な開発コンセプトをもっている。

- 1) DはDeep、ゲームとしての深さである。囲碁・将棋にみられるように繰り返して遊んでも飽きない深み、練習をすることによって熟練度が増し、技が上達していく面白さが必要である。
- 2) SはSimpleの略で、ルールが簡単で分かりやすいことである。「ぷよぷよ」は「ぷよ」が色によって区別されており、同じ色の「ぷよ」を繋げて消していくことでゲームを進行させることができ、誰にとっても一目でゲームのルールを理解することが可能である。
- 3) 最後のHはHotの略で熱くなる要素である。「ぷよぷよ」は一人でも遊ぶことが可能であるが、基本的に対戦型アクションパズルゲームで、いくつかの「ぷよ」を連鎖させて一度に消すことで快感を覚え、連鎖の技を磨き、対戦を通じてHotになれるという仕掛けが用意されている。

以上をとりまとめるに、すべてのゲームに通じる明確な開発コンセプトが高齢者にも受け入れられたということになる。

しかし、もう2点、重要な要素が必要である。

1点目は操作性である。一度プレイをするとわかることであるが、俊敏性といった特別な能力を必要としない操作性の良さがある。連鎖という技の磨き方も反射神経というより、消しかたのイメージをつくるところの方が重要である。

2点目はゲームに配置されているキャラクターが重要となる。どちらかという「癒し系」というか親しみやすいゲームに誘い、盛り上げていく。そのことによって、プレイヤーはリラックスし、ゲームに没頭することが可能になっていく。

ここで重要な点は、なにも高齢者に向けて特別なゲームを開発する必要はないようであるということである。ゲームのもっている基本要素を適確に把握し、広がりのあるゲーム性をもてば、年齢的な壁は容易に乗り越えることが可能である。ゲームにより多く触れる機会をつくることによって、高齢者もプレイヤーとして積極的にゲームに参加し、自らが楽しむことができることが明らかとなった。

4 - 2 - 3 スポーツクラブとゲームの融合（エグザス / コナミ）

本調査研究会が予測していたような、スポーツクラブでゲームやゲーム機器を活用する方向性は、最近になって具体的な展開が見られるようになってきた。今年、全国的なスポーツクラブ・チェーン「エグザス」の経営母体である株式会社ピープル（以下、ピープルと略）を、一躍ブームとなった音楽シミュレーション・ゲーム「ビーマニ・シリーズ」やダンスシミュレーション・ゲーム「ダンス・ダンス・レボリューション」を生み出したコナミ株式会社（以下、コナミと略）が買収、業務提携を開始した。そこで、コナミに対しヒアリング調査を行った。

表 4-2-8 ヒアリング調査概要

項目	内容
日時	2001年2月20日
於	コナミ株式会社本社 東京都新宿区西新宿 TEL: 03-000-00000
ヒアリング対象者	コナミ（株） / 取締役 執行役員 専務 田中富美明氏 コナミ（株） / AM 事業本部 ビーマニ事業部（WEST）部長 大田良彦氏 コナミ（株） / HE 事業本部 HE 事業部 事業部長 奈良隆志氏



図 4-2-17 ヒアリング風景

（１） 「ダンス・ダンス・レボリューション」とコミュニケーション

まずは、ダンス・ダンス・レボリューション（以下、DDR）について説明する。コナミがピープルと共同で開発を行ない始めるきっかけになったのがこのゲームタイトルである。DDR は全身を使った「ダンス体感シミュレーションゲーム（コナミの定義）」として '98 年 11 月に発売された業界初のタイトルであり、社会現象となるほどのブームを巻き起こした。最初アーケード用の専用筐体で提供され、のちに家庭用ゲーム機にも移植されている。

1999 年に出された DDR の 3 作目の家庭用ゲーム機版タイトルからピープルと組んでいる。以下に説明するように、DDR は全身を動かす体感的なゲームタイトルであり、女性客に対する訴求力があることから、プレイで消費するカロリー表示を行なう仕様を「仕掛け」として開発者の大田氏が入れてみた。それを機に、フィットネスとゲームのつながり

をより強くするため、ピープルと業務提携し、コナミはHE事業(ヘルスケアエンタテインメント事業)が誕生した。(参考資料参照)

プレイの仕方は、BGMのリズムに合わせて現れる矢印型のオブジェクトが、モニター上部の「ステップゾーン」で同じ方向のオブジェクトと重なったと同時に、プレイヤーが立っているステージの「フットスイッチパネル」を踏むというものである。タイミング良くステップできなければダンスゲージが減少し、0になるとゲームオーバーとなる。また、矢印のつながり方に応じてステップや足の運びを考えることで、ダンスパフォーマンスを行なうことができる。ゲームをプレイするという行為自体が他者にアピールする表現的な要素を持つという意味で画期的であり、プレイヤー同士の活発な交流が行なわれた。

また、プレイヤー同士のコミュニケーションという意味では、2つの仕掛けがなされている。

1) パフォーマンス

いかにギャラリーをつけるかを狙っている。画面とプレイヤーの関係だけで完結せず、画面の外へと開かれているゲーム設定である。

2) 2Pプレイ

2人協力プレイで、片方がステージをクリアできれば他方のゲージが残っていても二人とも次のステージまでプレイしつづけることができる仕様。他のゲームでは、対戦していたら負けた方はそれ以上プレイすることができない。DDRでは、たとえ失敗しても台から降りずにプレイしつづけることができることで、上手な人が初心者を引き上げるような遊び方ができる。

このような仕様にしたのは、プレイヤー同士のコミュニケーション、ゲームにおける人間らしさを最初から考えていたからであるということであった。

DDRが市場に出されたのは、'98年の9月である。それまでのアーケードゲームで人気があった「対戦格闘ゲーム」の盛り上がりが大分冷めてきつつあった時期である。対戦格闘ゲームの場合、関係が閉じているし、プレイそのものにパフォーマンス性もない。また、格闘というモチーフゆえに、かなりネガティブな印象を一般に与える。コンピュータやゲームをきっかけに、殺伐となっていくのではなく、もっと「人間の部分」をアピールしたゲーム作りをしたいと考えた。ちょうど「プリクラ・ブーム」が起こっており、シールを交換し合い、手帳に貼って見せ合うこと確認する仲間の広がり、に、「対戦」の次に来るコミュニケーションのひとつの方向性を見出した。ネガティブな要素を排除して、コミュニケーションを前面に出すよう、コンセプトは「曲に乗って楽しく踊ろう」である。

その結果、女性など新規の客層の取り込みに成功し、カップルや親子でDDRをプレイするような世代を超えた広がりが生じたことも見逃せない。現在の40代は、いわゆるゲー

ム黎明期を過ぎた世代であり、そういった親を持つ子供が親と一緒にゲームセンターに来て、DDR を並んで踊るなど多い。コナミのパフォーマンス大会に出た少女は、地元の大阪の茶屋町チルコポルト（コナミ直営店）でアイドル的存在だったというし、同じく大会にて、5歳の少年と父親の組も出場しており、彼が最年少であった。（図 4-2-19）最近では、家庭用ゲーム機に移植されたことも手伝って、家でプレイする母親が多くなった。さらにより広い年齢層にアピールできるように、楽曲を色々工夫している。懐かしい曲、面白いダンスを工夫すれば、今以上に幅広い層に楽しんでもらえるに違いないと考えられる。



図 4-2-19 コナミの全国大会で審査員特別賞を受賞した上級者の親子（少年は5歳）

(2) ヘルスケアエンタテインメント事業部から

スポーツクラブのような通常の環境にゲームを入れると、どういうことが起こるのだろうか？ また、収益性はどうか？ ビジネスとして成立するのだろうか？

社内において検討した結果、「SE」すなわちシルバー・エンタテインメント・ビジネスでは、層が限定されすぎて困難であろうということになり、そうではなくて、もっと拡大し、年代を問わず「全ての人の健康」を考慮した形で行なったらどうかという結論から、HE 事業が準備されたということであった。

「モノの時代」から「情報の時代」へ、そして次は「個人の時代」であろうと推測。個人の時代では、「生への欲求」が最も重要となる。健康に生きたい、という願いが切実なものとなろう。さらに、ターゲットは日本に限らず、最終的に全世界の人々を考慮したい。それは、人類の共通項に「遊び」が来るからである。人間に共通なことをつなげれば、必ず全世界になる。「健康にも国境はない。」

従来、よく見られた「健康のために」何かをする、という発想ではなく、「楽しく遊んでいたら健康になった」という逆転の発想で行く。遊びながら健康になる、遊びがあくまで先である。遊びと健康という点では、他からも共同事業に声がかかっていた。遊びながら脳を活性化させるマシンの開発が、脳専門医によって行なわれており、提携を考えたということであった。

また、松下電器産業では、モニターの主婦層へのアンケートから、DDR をする主婦像を見出し、床暖房のマットをDDR 仕様にしたらどうかという開発案が出されていた。

そこで、HE 事業の始動にあたり、具体的ターゲットは、

- ・ コナミの従来のお客層（ゲームプレイヤー）
- ・ DDR のプレイヤー層（健康とゲームに関心）
- ・ 健康に関心がある層全般（これまでゲームには特に関心がなくても）

に決定された。

コナミが健康市場へ進出するに際し、まだ「コナミブランド」は浸透していない。そのため有力な他社と組む必要があると判断した。考えられたのは、ハードメーカーと組むか、フィットネスをトータルに行なっているスポーツクラブなどと組むかであった。ハードメーカーのみだと、ソフトがない。エンタテインメントより機械等の開発が中心となってしまう恐れがある。そこで、スポーツクラブの XAX（エグザス）を運営しているピープルと組むことにした。HE 事業部とピープルは一体化して運営されてゆくということであった。

今後展開してゆくものとして、たとえば、体脂肪計にエンタテインメント要素をつけるような、健康に関する機器をゲームと融合させるものや、エグザスのエクササイズ・プログラムをオン・デマンドでネット配信するといったことを考えている。また、商品開発のみならず、サービス、情報をも売ってゆく。

このため、治療院との提携も将来的にはありえるだろう。アメリカ市場ではすでにフィ

ットネスと医療とはすでに統合されている。この点、ピープルはすでに考えているようだ。

しかし、医療は薬事法等のシバリがある。そこには抵触せず、「医療というテーマで、一般の人が遊びながらできるもの、ゲーム感覚のもの」という路線で行なう。医師のサイドとしても、ゲームを医療の前面には押し出しにくいという。

だが、上述したように医学界に協力をしてもらうことは当然ある。大阪大学の梶本教授による、「ATMT(Advanced Trail Making Test)」という脳科学理論を核として、これにエンターテインメント性が付加され、遊びをしながら脳の年齢や、痴呆の傾向の測定をするソフト開発(特許取得)というものがある。

これは画面上に配置された数字を順番に押してゆくゲームで、「How old are 脳?」と命名されている。基本は脳年齢や痴呆の傾向の測定を行うテスト(計測手法)として開発されているが、これを療養や訓練として利用することで、脳の活性化にも役立つ可能性が指摘されている。各種医療機関やスポーツ施設でちょっとした待ち時間を有効に過ごす為のエンターテインメントコンテンツであり、タッチパネルによる簡単操作で老若男女が気軽に楽しめるようになっている。



図 4-2-20 How old are 脳? 資料提供 コナミ(株)

また、保険会社とアライアンスを組んで一緒にやっていくことも考えている。ピープルの会員となって健康管理を行なえば、提携保険会社の保険料が安くなるといった展開であ

り、現在、交渉に入っている。

今のところ、スポーツクラブは以下の4つに分かれているが、今後、ニーズに応じて細分化してゆく予定であるということであった。

- ・ ピープル(子供向け)
- ・ エグザス
- ・ セレ
- ・ フライツァイト(高級クラブ)

そこで、具体的に提供してゆくソフトやサービスについてみてゆく。

1) マーシャルビート・シリーズ

現在、女性層、子供層に人気があるのは格闘系のスポーツである。そこで、「マーシャルビート・シリーズ」を開発。耳にイアー・センサーをつけ、心拍数を計りながら運動する。それがグラフ表示されるなどのユーザーに便利な工夫もある。こういったトレーニングとエンタテインメントの融合は、TBS の筋肉番付とも連動することも射程に置いているようだ。



図 4-2-21 マーシャルビート画面 資料提供 コナミ(株)

2) バック・ウォーカー・ステッパー

折り畳み式の「バック・ウォーカー・ステッパー」では、運動をしているときに画面に表示されるのが、飛行機の離陸の画像である。飛行機をうまく離陸させることができるようにするエンタテインメントとして、カートリッジで提供される。飛行機で楽しみながら、一月に一本、運動のプログラムをこなせば実際にフィットネス効果がある。

また、バイクなどのトレーニングマシンも、画面に映画、コンサートなどの映像を表示させることで、楽しみながら運動できるようにする。昔に上映されたもの、行なわれたコンサートの映像を使えば、年配層にアピールする。こういったマシンをフィットネスクラブに設置する。

3) ふぁみマット

一方、先出の DDR も、ヘルスケア事業に連動する。「DDR ふぁみマット」および「ふぁみマット・デラックス」。ストレッチとコミュニケーションを目的とする。これもイヤークラスター付きである。音楽はタカラのカラオケシステム、「e-Kara」と提携した。ビートがあれば、どんな曲でも DDR は利用可能である。たとえ演歌であったとしても可能であるということであった。

これは、将来の拡張性を提供していることを示している。例えば、「ふぁみマット・デラックス」では、たとえば「腰痛コース」のように、用途ごとのカートリッジが用意される。DDR はインテリジェンスがあるため、通常の商品とは異なり、中にコンピュータがあり、年齢等のパラメータの制御も自在に可能となっているからである。



図4-2-22 ふぁみマットイメージ図 資料提供 コナミ(株)

では、障害者用のリハビリなどはどうなのだろうか？

HE 事業部としてはまだそこまで展開を考えていない。だが、今あるコナミのゲームでも対応可能なものがある。DDR はできなくても、「パラパラ・パラダイス」ならば、手を動かすゲームなので、車椅子でも可能であるし、アメリカで多く報告されるような、肥満で立つこともできない人にも良いだろう。

コナミとしては、会社自身はあくまでゲームが第一である。そこから一步踏み出すのが

HE 事業部である。AM 事業部としては、HE の良いところを取り入れながらやってゆくが、あくまで別事業である。別会社と言っても良いかもしれない。なぜなら、スポーツジムとゲームセンターは、やはり事業として一緒にはできないものであるからだ。ということであった。

しかし、つながりも確かにあるということであった。今後そのような展開となってゆくということであった。

以上のヒアリングからわかるように、ゲーム業界で発達した体感シミュレーション・ゲームの仕様を活かしたフィットネスの方向性は実現されつつある。「楽しみながら」行なうことでゲームスキルが向上するということは、すなわち心身脳の活性化と機能向上も、遊びの中から、ゲームの中から可能だということである。

また、アーケードゲームの世界にこれまで見られなかったような DDR プレイヤー同士のコミュニケーションの事例が我々に教えてくれることは、遊びに年齢も国境も、障害の有無も関係ないということであり、遊びの楽しさを構成する要素として、「人とともにプレイすること」「コミュニケーション」が欠かせない要素だということではなからうか。本調査委員会が目指す心身脳の活性化には、このように高齢者や障害者をも一般と同じフィールドでコミュニケーションできるような、ゲームを通じた「バリアフリー」の工夫が必要だという仮説が導き出された。



図 4-2-23～25 ヒアリング風景

4 - 2 - 4 自立高齢者入居施設の取り組み（財）ニッセイ聖隷健康福祉財団

本調査研究会では、高齢者のQuality Of Life (QOL：生活の質)を向上させる為の取り組みとしてスポーツ活動を取り入れている事例として、「有料老人ホーム ニッセイエデンの園」の経営母体である「（財）ニッセイ聖隷健康福祉財団」の西脇氏にウエル・エイジングプラザ「奈良ニッセイエデンの園」に関するヒアリング調査を行った。

表4-2-9 スポーツ活動を取り入れた高齢者介護施設のヒアリング調査概要

項目	内容
日時	2001年3月
於	有料老人ホーム ニッセイエデンの園
ヒアリング対象者	(財)ニッセイ聖隷健康福祉財団 ウエルネス事業部 西脇氏

(1) 「有料老人ホーム ニッセイエデンの園」について

高齢者が安心して、生きがいをもって暮らせるまちづくりの実現を目標に、平成1年度から厚生省（現厚生労働省）主導で「健康長寿まちづくり事業（WAC：ウエルエイジングコミュニティ）事業」がスタートした。この施策は、地方公共団体が主体となって計画した地域特性に応じた高齢者のためのまちづくりの基本計画に国が支援を行うものと、民間事業者が公的施策との連携のもとで健康・福祉施設を総合的に整備する場合に国が支援を行うものの2つに大別される。これをうけて、平成1年6月に「民間事業者による老後の保健及び福祉の為の総合的施設の整備促進に関する法律」が施行された。これは、民間事業者が保健及び福祉目的の4つの施設「疾病予防センター」「高齢者総合福祉センター」「在宅介護サービスセンター」「有料老人ホーム」を一体的に整備する計画がなされた場合、厚生大臣の認定をうけ、国による支援が受けられるというものである。

表4-2-10 「有料老人ホーム」を一体的に整備される4施設

疾病予防センター	中高年齢層を主対象に、医学的要素を加味した健康測定及び生活・運動指導を行い、健康増進と疾病の予防を測る事を目的とする。
高齢者総合福祉センター	高齢者に対し、健康・福祉などの各種の情報提供を行うとともに、教養の向上及びレクリエーションの為のサービスを総合的に提供するセンター。
在宅介護サービスセンター	介護を必要とする高齢者の生活支援（食事の提供、介護サービスの提供）を行うセンター。
有料老人ホーム	高齢者に対し専用の居室を提供するとともに、入居者に対して食事の提供・健康官吏・相談・助言等を実施、また、生きがいを高める為、教養・レクリエーションを提供する施設。

これまで、民間事業者による様々な取り組みがなされている。代表的なものとしては、WACの認定を受けて整備された（財）ニッセイ聖隷健康福祉財団によるWACの1号「ウエル・エイジングプラザ 奈良ニッセイエデンの園」、WACの2号「ウエル・エイジングプラ

ザ 松戸ニッセイエデンの園」が、あげられる。両施設は、これまでの高齢者入居施設では見られなかった、本格的なアスレチッククラブを疾病予防センターとして整備した。これは、スポーツクラブに運営を委託（奈良：ニッセイ・アスレックス 松戸：セントラルスポーツ株式会社）したもので、周辺地域の人々にも会員制クラブとして利用されている。入居者は、月1回行われる健康診断の結果をもとに、様々なプログラムに参加することができる。地域から孤立する傾向がある入居者にとって、健康維持目的に限らず多世代間交流をはかる場ともなっている。



図 4-2-26 WAC 事業概念図

出典「ニッセイ聖隷健康福祉財団」<http://www.nissay-seirei.org>

(2) 疾病予防センター「ニッセイ・アーク西大和」の概要

「様々な運動を通して、楽しみながら健康づくりと病気の予防を！」をテーマに、WAC 認定1号「ウエル・エイジングプラザ 奈良ニッセイエデンの園」では、本格的なアスレチッククラブ「ニッセイ・アーク西大和」を疾病予防センターとして整備している。この施設は、ニッセイ・アスレックスに運営を委託し、周辺地域の人々にも会員制クラブとして利用されている。

「ニッセイ・アーク西大和」は、有料老人ホーム入居者が利用している事もあり、50才以上の会員が半数を占めている。この為、他のフィットネスクラブとは異なった運営が行われている。従来の痩身や体力向上目的のエアロビクスやスイミングプログラムに加えて、高齢者の健康維持や体力回復を目的とした様々なプログラムが行われている。「スタジオヘルシー」や「アクアヘルシー」が、代表的なものとしてあげられる。これらは、施設内に行動半径が限定され運動量が少なくなりがちな入居者の健康維持を目的としている。有料老人ホームのクリニックで月1回行われる定期健康診断で、B判定以上の入居者を対象としている。両プログラム共に、「コミュニケーション」と「楽しさ」の提供に、重点をおいて運営されている。

表4-2-11 ニッセイ・アーク西大和の疾病予防センター

スタジオヘルシー	エアロビクススタジオでの運動を中心に脚の筋群の参加量を考慮したものと、レクリエーション的なグループゲームを取り入れ、体力とふせて身体機能の調整力維持も目的として構成されている。 (例：ビーチボールを投げたりラケットで打ち合う、「365 歩マーチ」等の馴染みの深い歌謡曲を用いた体操)
アクアヘルシー	プールの中で行う運動プログラム。基本的には水泳ではなく、ウォーキングを中心としたプログラム構成になっている。 通常のウォーキングプログラムは心肺機能の向上を目的としているが、関節可動域の維持・向上・回復を目的としている。また、陸上ではできない激しい動作が水中では可能な為、バスケットゲーム(水球の様な競技)等が行われており、参加者間の交流も促進している。

また、モチベーションを維持し高齢者の参加促進を目的としたイベントが開催されている。クイズ大会やピアガーデン等の運動とは直接関係ない企画以外に、楽しさのある運動イベントとして「フラダンス」が行われている。

The image shows a webpage for the Nissei-Ark West Yamato facility. On the left is a vertical navigation menu with buttons for 'Wellness Plaza Nissei-Ark West Yamato', 'Nissei-Ark West Yamato', 'Mitsubishi Plaza', 'Bel West Yamato', 'Visiting Station West Yamato', 'Nissei Ark West Yamato Home', 'Keaplan Center West Yamato', 'Home Care Point Nissei Ark West Yamato', 'Bel Nissei-Ark West Yamato', 'Visiting Station Nissei-Ark West Yamato', 'Wellness Plaza Matsuyama Nissei-Ark West Yamato', 'Residence Information', and 'Home Page'. The main content area features a 'Wellness Club' logo, a floor plan, and text describing various activities and health benefits. It includes contact information: address (〒636-0071 Nissei-Ark West Yamato), phone number (0745) 33-2501, fax (0745) 72-8345, and operating hours (10:00-22:00 on weekdays, 10:00-21:30 on weekends, 10:00-18:00 on holidays). It also mentions 'Copyright © 2010 Nissei-Ark West Yamato Health and Welfare Foundation, all rights reserved.'

図4-2-27 ニッセイ・アーク西大和施設風景

出典「ニッセイ聖隷健康福祉財団 案内パンフレット」

(3) 高齢者向けプログラムの効果測定

「スタジオヘルシー」や「アクアヘルシー」は、日常生活での身体的柔軟性(関節角度と筋肉の柔軟性)を目的としてプログラムされている。疾病予防センター「ニッセイ・アーク西大和」では、このプログラムの参加同居者の効果測定を行っている。この調査は、参加者に具体的な数値をしめすことで、モチベーションを維持させつつトレーニングを継続させる事を目的としている。

この測定は、加齢にともない必ず低下する傾向にある身体機能や運動能力ではなく、60才以上を対象とした体力測定方法として開発された「生活体力」を測定したものである。生活体力測定は、「起居能力」「歩行能力」「身辺作業能力」「手腕作業能力」の4種目で測定するものである。

表4-2-12 調査の4種目

起居能力	伏臥状態からスタートし、立ち上がる、頭の高さのボールを触る、椅子に座る、立ち上がる、頭の高さのボールを触るという一連の動作を行う時間を測定するものである。
歩行能力	ジグザグ歩行等。
身辺作業能力	手に持ったロープを、身体の周辺で回転させる時間を測定するもの。衣服を着脱する動作に類似している。しかし、この測定は肥満による腹部の膨張が前屈動作を制限してしまう為、関節の柔軟性を正確にあらわすものではない事が考えられる。
手腕作業能力	ペグと呼ばれる棒を正確に掴み、指定の場所に正確に移動させるという、指先の器用さと、正確さと視力が測定結果に影響を与える。

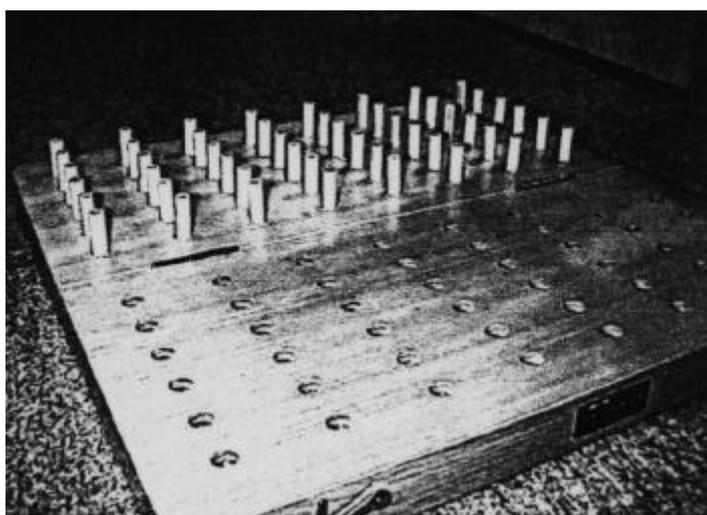


図4-2-28 ペグボード

出典「平成11年度 疾少予防センター調査研究報告書」

これらの測定の結果、プログラム参加前と参加後では有意な差は見られなかった。これは、生活能力測定は一般の体力測定とは異なり、日常生活活動に必要な運動能力を対象にした尺度である事に起因していると分析している。また、高齢者は若年層に比較して、短期では運動の結果がでにくいことが考えられ、今後これに変わる測定尺度を開発していくことを課題としていると述べている。さらに、数値にはでていないが、高齢者の運動に対するモチベーションの維持にこれらのプログラムが役立っている事を指摘している。

第3章 心身脳の活性化効果の基本要件と枠組み

4 - 3 - 1 心身脳の活性化効果に関する医学的枠組み

- 医療・療養現場の新しい潮流 -

(1) これからの医療がどうなるか

高齢者の心身脳の活性化と密接に関連する高齢者の活力ある社会参画ということになると、まず高齢者の人が健康を守って長生きして、病気にならないようにする。そして病気になったときは医療を受けて、しかも介護福祉ということも必要になる。この保健と予防と、医療と福祉というのは実は今まで別々に分けられていて、どちらかと言うと、今までは、医療だけが非常に発達してきた。最近になってこのバランスがとれてきて、しかも境界がなくなってきたということが現在の社会ではないかと思っている。

福祉の問題を語るときには医療を離れてはできないし、介護保険とは医療がどうあるべきかということも関係ある。そんな意味で、“これからの医療がどうなるか？”ということとは非常に重要なキーワードになると考えられる。

(2) 代替・相補医療とは？

このような観点から考えると、アメリカの国立健康保健省(NIH:これは世界的な研究をやっている所であり、所長のバームス博士も遺伝関係のノーベル賞受賞者であり、米国の21ある国立研究センター中、NIHに20人ぐらいノーベル賞受賞者がいるという大変なところ)に私が日本学術会議のメンバーとして日米科学技術交流で行ったときに、そのNIHで代替・相補医療というのを調査しているという話を聞いた。私は人工心臓とか、レーザー医学とか、生体磁気とか、最先端の医学をやっていたので、そういう最先端の医学のことでNIHに幾度も訪問したが、そこでオルタナティブ・メディシン(代替医療)という名前を聞いて驚いた。

一体何であろうかとよく聞いてみると、1990年の初めにアメリカのハーバード大学の公衆衛生、疫学のアイゼンベルクという教授がアメリカ人の医療調査をした。そうすると、アメリカ人の3分の1が代替医療を使っている。

その代替医療とは非常にたくさんのもを含んでいる。西洋近代医療、これを我々も、アメリカでも通常の医療と言っている。つまり、我々が受けている医療は西洋近代医療であるが、それ以外のものを、近代医療を補完して代替するという意味でコンプリメンタリー・アンド・オルタナティブ・メディシン(相補・代替医療)と言っている。これを実際にアメリカのNIHでこれから調査するという。

先述のアイゼンベルク教授の報告から、国民が非常にこれを望んでいる、しかもこれが今後の医療のほとんど半分を占める分野になるだろうということを聞いて、アメリカの議

員が驚いて、この調査を始めさせた。その調査を始めた直後に私はアメリカに行って、これを聞いていた。

この中には、東洋医学が入っている、アーユルヴェーダという医学が入っている、鍼灸も民間療法も、ハーブも入っている、そして、いわゆるビタミンだとか、いわゆる生薬も入っている、カイロプラティックも入っている、指圧も入っている。つまり、いわゆる医学以外のほとんどすべての療法が入っている。その後、この調査室が国立の相補・代替医療研究センターに昇格した。そして毎年予算が倍々で拡大してゆき、1999年には5,000万ドルとなった。この予算がハーバード大学、スタンフォード大学、コロンビア大学、UCLA、ミシガン大学、メリーランド大学というアメリカの超一流の大学に研究費として配分されて、こういう代替医療がほんとうに安全かつ有効で、しかも重要なこととして、コストエフェクティブネス（費用対効果）で貢献するのかということを調べるための研究も開始されている。さらには各大学に問題を設定している。スタンフォード大学は老化の研究、テキサス大学は癌の研究・それからメリーランド大学は痛みの研究というように、鍼がほんとうに痛みに効くのか、ほんとうにハーブが癌に効くのか、マッサージが効くのかという調査を始めて、そしてもう7年になる。

（3）代替・相補医療を行う目的

このような研究が開始された目的は一体何であるかということ、市民が、通常の西洋医学ではちょっと限界があるのではないかということで代替医療に期待している。つまり西洋医学の限界は何かということ、局所だけを診て、そして全体を診ない。つまり、胃が悪いと、胃のカメラをすぐ飲んで、胃だけ診て、そして胃の中に潰瘍があると、あ、これだ、病気だということになる。

しかし代替医学では、身体全体を、脈診つまり脈をとり身体全体がどうなっているかを見て、それから初めて胃の病気を診るという、全体から局所を診るという、そういう、考え方で、まるで違う。そういう発想をしないと、難病は治らないのじゃないかということに気がついた。つまり、例えば癌にすると、癌を徹底的にたたき手術や抗癌剤を使用するよりも、免疫効果が強ければ、癌にならないし、また癌は進展しない、という方法の方が良いのではないかという方向に、医学の発想の転換にアメリカは気がついてきた。

その目的は、3000年、4000年前から続いている伝統医学の中のいいものを調べようとか、民間療法で使われているいろんな薬について、ほんとうに効くのかどうかを科学的に調べてみようということ、今まで非科学的にやられてきたものについて、何とか科学的に解明しようと、アメリカが非常に燃えている。つまり、あくまで西洋の医学は中心としてあって、その周りにあるようなものを入れて統合的な形で判断しようという統合医療という新しい概念に入ってきた。

そこで、2年前に、日本代替・相補・伝統医療連合会議（JACT）が組織された。これは

これに関連する大体 10 の学会 東洋医学会、アーユルヴェーダ医学会、鍼灸医学会、ホリスティック協会といった関連学会 を統合して、関連するものをまとめて検討することになった。

アメリカの目的は、国民の声を大切にしたい、これが第 1 である。2 番目は、医療費の高騰を押さえきれない、それでこれを何とかして、医療を経済的にやるにはどうしたらいいかということで、代替医療によるコストエフェクティブネスを考え出した。もし、例えば痛みに対して、西洋医学の方法と鍼の方法で同じような効果を出して、安全であるならば安価な鍼を使おうという極めて現実的な方法がこの代替医療を促進する方向になっている。

具体的に、通常医療と代替医療の費用比較というのが報告されているが、この研究が今後進んでおそらく通常医療の 3 分の 1 から 10 分の 1 ぐらいになってくるといわれている。これから高齢化社会になっていくことはもう防ぎきれない。そして医療費が高騰するというところで、2025 年にはもうその半分は老人医療費になってくる。医療費を賄いきれない。健康保険組合がどんどんつぶれていく。これをどうするかということで政府は対策を検討しているが、今の西洋近代医療をそのまま続けていこうとするとこういう予測になってしまう。

しかし、高齢化社会の老人というのは慢性の病気が多い。であるから、大手術をしたり、大きな検査をしたりすることではなく、病気ができるだけ悪くならなりように、健康をできるだけ保つような格好の医療方法が良い。しかも、例えばこの老人医療に代替医療を、3 分の 1 あるいは 4 分の 1 に利用したら、どれぐらい医療費が減るのかというようなこともこれから計算しないとイケないのではないだろうか。

高齢化社会の医療に対して、新しいパラダイムを変えていく、そのときに医療費を計算するにはどうしたらいいのか。アメリカではこういうスタートをもう始めている。そして、世界各国の伝統医学、これをどういう具合にして評価して、推進しようかという WHO の会議が神戸で開催され、先進国も発展途上国も世界中が、これについて推進しようという宣言が行われた。先進国のアメリカ、ドイツ、フランス、イギリスでもこういう代替医療の流れが出ており、盛んに今国際会議がアメリカ、ヨーロッパで行われている。

そういう意味で、これからの新しい医療としてこの代替医療を入れた統合医療でやることによって、そして老人がマイルドな格好の医療が使われて、実際に健康に役立つとともに、しかも医療費を下げる事ができれば、これはいい方法ではないかということを考えている。

(4) 代替医療と通常医療の違い

代替医療と通常医療の大きな違いはなんだろうか？

通常医療というのは統計学的な、医学である。つまり、ヘビースモーカーの 30% は肺癌

になるというデータがある。これは通常医学のいう平均値である。しかしヘビースモーカーで肺癌にならない人がいる一方、たばこ1本吸わない人も肺癌になる人がいる。これは一体どうなのかというと、通常医学では、そのような個別事例は捨ててきた。つまり例外としてきた。

東洋医学のほうは、個人の医療なのだ。つまり個人によって同じ風邪のウィルスでも症状も違うし、反応も違う、薬も違う。これからの世の中はそういう統計的な医学から個人の医学に移行しつつある。現在個人の時代になって、多様価値の共存時代になった。世代間の断絶もあるが、個人間の断絶も随分起こっているはずだからである。つまり多様価値の個人が共存するにはどうしたらいいか。そんな時代には個人の医療がこうあるべきだというようなことで相補・代替医療がやっと認められてきた。アメリカ政府は医療のニーズの上に立ってしかもこれによって医療費を削減しようとしている。であるからこそ我々は、日本においてもこれから医療経済委員会を設置して、様々な提案をしてゆく必要がある。

現状では、日本の医療制度は西洋医学しか扱っていない。健康保険は西洋医学が100%近い。診療の全部、健康保険の点数が決められている。例えば患者が鍼をやりたいと言っても、鍼はできない。そして痛い注射をとというのが西洋医学である。それがコストベネフィットでほんとうにベネフィットがあるかどうかをこれからやるのがJACTであり、先ほどのハーバード大学、コロンビア大学である。代替医療が有効で安全というデータが出てきて、コストベネフィットがよくて、しかも個人が望んでいて、しかもそれがこれからの世界の流れになるとすると、政策にぜひ反映させたいと思っている。

(5) だれが医療費を負担するのか？

やはり健康保険制度の中に代替医療を持ち込まざるを得ないのではないだろうか。だれが払うかは国民であって、だれが恩恵を受けるかも国民である。国民中心の医療というのがアメリカのモットーであり、ペイシエントセンターズメディニンという旗をクリントン大統領が掲げた。その旗のもとにこれを応援してバックアップしているということなのである。

一方、日本の医療というのは、だれが税を払うかということ、つまり国民が病気になって国民がこれを払うという当たり前のことになると医療制度も、徐々に変わってこざるを得ないのではないか。そのためには、実際にコストベネフィットがほんとうにいいというデータを医療経済委員会で出さなくてはいけないという結論になる。

(6) 日本における代替医療の現状

代替医療というものが、日本で言うと民間療法というような形で捉えられていて、必ずしもイメージとしてはよくない。玉石混濁であって、選ぶほうにとってみれば、本当に何が正しい療法なのかわからないという世界に陥っている。

1 つは、日本の場合には通常医療に比べて、そういう代替医療が非常に高価になってしまっているということがあると思う。おそらく数倍高いケースが非常に多く、高いということ売りになっている民間療法、代替療法の方もいる。

あと1つは、税法の問題からすると、例えば鍼灸の免許を持っている人が治療をするのであれば、医療費控除の対象になるけれど、整体の方がやった場合にはそれは医療費控除の対象にならないとか、税法上の問題も今非常に大きな問題として存在する。それは単価がものすごく高い。安いものもあるけれども、必ずしも単価が高いというものが必ずしもいい治療とは限らないという現状のもとで、そういう状態に入ってしまった。その部分を含めて、民間療法、代替医療が、一部ではなく相当数イメージ的に非常に悪くなっている部分もある。彼ら経営者が必ずしもそういう医療という目的ではなくて、金儲けでやっているというケースが非常に多い。高齢者を含めて我々も選ぶ側として、ある一定の基準を示していくという問題と、最終的に医療費の負担をどうするかという問題に含めて医療費控除とか、税務上の問題も手当するという形で検討していく必要があると思われる。

一般には、医療制度がアメリカと日本とヨーロッパは異なるため、同一に論じられないのだが、アメリカではセルフケアということで、自分が金を払って自分でいいものを見つける。そのため、アメリカでは代替医療の中でいいものと悪いものが選別されて、悪いものは淘汰されていっている。日本では今それがない。玉石混淆と言ったほうがいいのか、玉石という感じで、玉は少ない。つまり、残念ながら、宣伝によってその療法が選ばれて、そして実効とか経験とかではなく、宣伝で動いているのが今の日本の民間療法である。これを何とかしないといけないというのでつくられたのが JACT である。

例えば健康栄養食品のプロポリスというはちみつからつくったのがあるが、日本に 300 社位ある。300 社の中で、本当に基準にかなっているのはわずかと言われている。こういうことを国民は知らない。これを何とかしていいものと悪いものとを学術的に評価しようとしてつくられたのが JACT である。先述の矛盾は日本に満ち満ちていて、これを何とか早く解決せねばならない。

このようなエピソードの一例として、20 年前の当初、日本医師会の武見会長が鍼灸大学の設立に反対したことがあった。結果的には、鍼灸の事故を起こさせないために教育のレベルを上げないといけないのではないかとということで設置された。一事が万事そうで、カイロプラティックに関しては、アメリカに 50 の大学があって、訓練されて、普及している。日本には大学がない。しかし 8,000 人から 1 万人という人がカイロプラティックをやっている。資格もなく、教育もなく、こういうのをどうして教育するかということを含めて、いろいろ大問題がある。であるから、玉石ならいい、玉石をどうして分けていくかということでは頭が痛い問題である。このようなことが多数あって、おそらくいい民間療法をやっている人もいるし、ひどいものもあると思う。残念ながらそれを、日本の社会では淘汰できない状況になっているというのが現状である。

しかし、先述のように、代替医療で良いものが医療に入ってきて、西洋医学でできないことをやるとなってくると、これを含めた統合的な医療が期待される。つまり患者の身に立ったときには、あるときには西洋医学がいい、あるときには鍼灸がいいという時代になってきたときに、これは医療制度を変えないといけないということになる。そのような時代をむかえるには、現段階のコストベネフィットも、きちんと検討しなくてはならないということになる。

(7) 高齢者の心身脳の活性化に関するまとめ

最後に、今後高齢者心身脳の活性化に医療を含め社会が対応してゆくのに必要とされる要点を5項目示して、まとめとする。

まず第1に、高齢者をどういうふうに区分するかという問題がある。ごく一般的には前期とか後期高齢者とうように、年齢が1つの要素になっていることは間違いない。しかし、年をとると個人差が非常に強くて、いわゆる暦の年齢だけではなかなか解決しない問題がある。そういう個体差というものを加味したような年齢、具体的に働き具合に基づく年齢ということを医学が示すべきである。要するにもう少し別の指標が必要ではないだろうか。ただし、現代のように医学が進歩すると、年をとっている場合、精密検査をすればどこにも異常がないという人はいないであろう。どこかには必ず障害がある。つまり、そのベースには高齢者の健康というのは、確かに健康は必要ではあるけれども、高齢者の健康は決して最上位の王様ではないことを忘れてはならない。

第2点は、そういうような形で個体差がある、あるいはそういう個体差を避けることは難しいことである。少し体が不自由な人もいれば、元気な人もいるという。そのための、バックグラウンドをどうするかというと、一般中な言葉で言われているのはバリアフリーと表現されるような環境を整備するということだろう。しかし、この言葉には、多少語弊がある。バリアフリーという言葉の中には明らかに身体障害者、身体の不自由な人ということ的前提にしている。むしろそうではなくて、若い人の問題だという指摘もされているように、バリアフリーというような概念よりはユニバーサルデザインという、若いも若きも、あるいは健康な人も弱い人もというユニバーサルな形の環境が前提になればならない。住宅や施設に限らず、ゲームソフトもゲーム機器も含めて、社会でのいろいろな場面で対応が不可欠と思われるユニバーサルデザインの考え方からすれば、高齢者の心身脳の活性化というのは若い人にも適応可能な環境であるべきだ。

第3点は、地域密着型の政策である。医療、リハビリテーションの世界ではコミュニティー・ベースド・メディスンという形で呼ばれている。つまりその地域にいて、医療やリハビリテーションのみならず、歩くこと、散歩すること、働くことそのこと自体が、ある意味では、広い意味での、広義の医療になるような、そういう意味での地域密着型のあり方論を探るべきである。一言でいえば、まちづくりをベースにして、保健と医療と福

祉との連携をベースに置いた、そういうまちづくりが必要ではないかと思っている。

第4点としては、学問としてこの問題を考えた場合に、どうしても避けて通れない問題が、これらの伝統医療における評価をどうするかということであろう。思いつきではないということだと思う。この評価を考える場合には2つの視点があると考えている。1つめの視点は、個人の満足という面から考えれば、非常に個人の主観的な指標として満足できるかどうかである。良くても悪くても、あの人にとっては悪いけれども、自分にとっては良いということはある。つまり、個人の主観的な評価である。と同時に、客観的な評価も不可欠である。今までの医療は確かにその辺を明確にしてこなかったといえる。その結果がEBMという、エビデンス・ベースド・メディシンという形で最近再評価というか、批判を受けてきている原因であろう。まさに代替医療、あるいは相補医療をこのEBMの目でもう一度捉え直そうということ意識しているのではないのだろうか。

特にEBMについてはアメリカもヨーロッパも百も承知でして、そしてそれが故にいろいろな批判を浴びている。2000年3月に開催されたミュンヘンの国際会議は、エビデンスに基づいたコンプリメンタリー・メディシンというシンポジウムであった。エビデンスは何かということについて、医学者、疫学者、基礎学者、統計学者、数学者、哲学者、心理学者、神学者が集まって議論した。今までのEBM、つまり古い時代のEBMの方法ではこのコンプリメンタリー・メディシンは評価できないのではないかという発表が多く行われ、ランダムイズ・コントロール・スタディ(RCT)ではだめだという議論も出た。それではそれにかわるものは何かというので議論を重ねた挙げ句、結局、結論がでなく、2001年の5月に持ち越した。その理由は何かということ、個人個人で病気や薬に対する、反応が違う。例えばある健康食品なり、ある抗癌剤があったときに、ある人には効くが、ある人には効かない、これは西洋医学では効かないということになる。しかし、効く人も効かない人もこれは個人的に差があることが重要になってきた。そういうことに目を向けると、エビデンス・ベースドで従来の統計学的にやる処理ではだめである。では、他の方法があるかということ、現段階では答えはない。日本ではエビデンス・ベースドといったら、科学に基づいた論拠となっている。科学とは何かということ、客観性と再現性と普遍性である。これでは不十分である。個人性が入ってくる医療ではどうするかということがこれからの問題である。ここでは主観的な指標と客観的な指標が重要であるが、この評価でもう1つ大事なことは、時間的な経緯の評価であると考えられる。何年ぐらいを目途にした評価かということである。どれだけ長い時間をかけてかつどの時点において評価すべきかを考えるべきだろう。

最後の5点目は、高齢者の心身脳の活性化とこれを通じた高齢者の活力ある社会と言った場合に、若い人たちとどこが決定的に違うかを明らかにしておくべきである。つまりエンドポイントをどこに持っているかの問題で、高齢者というのは死を控えていることが決定的に違う。もちろん若い人でもそういうことはありうるが、高齢者はとくにこの死を控

えているということを前提に理解しておかないと、非現実的な、非常におかしなことが起こる可能性があるように考えられる。もちろん一方では、交通事故により、ある日突然ポツと若い者にも起こり、不幸にして死亡する場合もあろう。このような観点に立つと、老人問題というのは若い人の問題でもあると認識している。あなた生きる人、私、死ぬ人、一寸時期が違っただけ、死への視点の問題である。したがって死の問題を常に意識した形で対応することは極めて重要なことと判断している。「高齢者の心身脳の活性化を通じて、活力ある社会参画を実現する方策」は、死を意識せよということではないだろうか。

4 - 3 - 2 ゲーム世代の定義の必要性

心身脳の活性化にゲームを有効に活用するためには、個々人のゲームに対する意識や嗜好性が重要な要素になる。その嗜好が青少年期に流行したゲームの種類によって形成される傾向に着目して、委員会内部で検討した結果ゲームのタイプと世代を相関させると、表4-3-1のように分類されることがわかった。また、平行してPCゲームによる分類も可能であることも議論されたが、PCゲームによる世代分類は、今回の調査研究では確証が得られなかったため、今後の調査研究に譲るものとして、参考に記述するにとどめる。

表4-3-1 日本におけるゲーム世代の定義

世代名	生年	備考	PCゲーム(参考)
インベーダー・ゲーム世代	1955-64	ロードランナー、パックマン	コモドール、アップルII、NECPC100ゲーム
マイコン/PC・ゲーム世代	1965-74		PC88ゲーム
ファミコン世代	1975-84	ファミコン(8bit)ゲームウォッチ	PC98-DOSゲーム、MSXゲーム
スーパー・ファミコン世代	1985-94	スーパー・ファミコン(16bit)、プレイステーション・サターン(32bit)、ゲームボーイ発売	Macintoshゲーム DOS/Vゲーム Windows3.xゲーム
プレステ世代(PS2含)	1995~	N64、ドリームキャスト、PS2発売(64bit以上)、ポケットステーション/ゲームボーイ・アドバンス発売	Macintoshゲーム Windows9x~ゲーム
ネットゲーム世代	1998~	インターネット・LANゲーム	ゲーム機器は無関係

* ブームとなった当時の10歳前後の世代を想定している。

第1世代は、「インベーダー・ゲーム世代」である。当時の喫茶店・レストランのテーブルでプレイに熱中した世代はかなり広く、1955年以前の生年層も含まれると思われ、熱中した世代の中には1945年生まれ(終戦の年)の方々もいることが指摘されたが、終戦直後の世代は、カードゲームにボードゲーム(すごろく~機械式サッカー・野球ゲーム)や実際のゲーム(野球やベーゴマ、かくれんぼ、おにごっこ等)の方が熱中度は高いというこ

とで、1955 年生まれ以降東京オリンピック開催の 64 年生まれまでとなっている。この層はポーカーゲーム機に熱中した世代と重なるという指摘もあった。いずれにしろパブリック・スペースでのゲームに熱中した世代である。そのためゲームセンターでのアーケードゲームにも熱中した世代であるが、意外とピンボールといった機械式のアーケードゲーム派も多いことも確認された。

第2世代は、「マイコン/PC・ゲーム世代」と定義した。この世代はパーソナルコンピュータをパソコン(16bit 機)ないしは、マイコン(8bit 機)と呼ぶ世代であり、オペレーティングシステムから直接起動する CUI のゲームに熱中した世代である。この世代は、家庭内に設置された高価格であったコンピュータのみならず、学校(大学)や職場、趣味のグループといったセミパブリックな環境下で、ゲームに熱中した世代である。その一方でゲームセンターでのゲームにも熱中した世代である。

第3世代は、「ファミコン世代」と定義される。任天堂のファミコン(8bit 機)に熱中した世代であり、その一方ゲームウォッチや NEC の PC98 の DOS ゲームや MSX のゲームにも熱中した世代である。

第4世代は、「スーパー・ファミコン世代」である。前期スーパー・ファミコン世代は、16bit 機の任天堂スーパー・ファミコン上で2次元ゲームに熱中していた。後期スーパー・ファミコン世代は、32bit 機のソニー・プレイステーションとセガ・サターンが得意とした3次元ゲームや音と映像にも熱中した世代である。またゲームボーイが発売され、学校や移動中にもゲームに熱中した世代である。その一方で、特に前期スーパー・ファミコン世代は、シムシティといった Macintosh 上のゲームやフライトシミュレータなどの DOS/V ゲームや Windows3.x 上の輸入ゲームに熱中した世代である。

またこの世代以降は高機能ゲームに生まれたときから接している、いわゆるゲーム被爆度の高い世代である。

第5世代は、「プレステ世代」である。この世代の特徴は、PC をはるかにしのぐ 64bit 以上の CPU (MPU) とグラフィックチップを搭載した家庭用ゲーム機の NINENDO64、SEGA ドリームキャスト、SONY PlayStation2 に熱中している世代である。またこの世代は特に高性能・高機能ゲームに生まれたときから接しており、いわゆるゲーム被爆度の高い世代である。家庭内でのゲームのみならず、街中でのアーケードゲームからいつでもどこでもポケットステーションやゲームボーイ・アドバンスに熱中し、リアル・ゲームとしてのベイブレードにも熱中している。家庭内には、プレステ以外にも PC 上の Macintosh ゲームや Windows95、NT、98、98SE、2000、Me といったゲームに接する機会が多く、今後の成長に伴った嗜好形成や人格形成の動向が注目されている。

第6世代は、「ネットゲーム世代」である。インターネットを通じたコミュニティ形成能力や競争能力の形成、i アプリのゲームを自在に楽しむことが予測されている。この世代は未確定な事が多いが、生活のいたるところにゲーム機器が存在し、そのバーチャルな空

間とリアルな実空間を見事に往き来して人生を謳歌する世代であると予測されるが、推測の域を出ない。今後の社会学・心理学等の学術的調査研究で明らかにされる部分に期待したい。

ちなみに、第3世代（ファミコン世代）以降は家庭内でのゲームなので、対象の低年齢化を可能とし、小学校低学年からを嗜好形成世代と認定できるが、インベーダーゲームは喫茶店等に置かれるタイプだったので、基本的に高校生以上が対象となり、この間に若干の世代ギャップが生じることになる。

ファミコン世代は同時に、社会学で「新人類」と定義される世代とほぼ重なり、国際化の文脈や、社会と「個」の関係性などの点で、それ以前と以後との相違がはっきり指摘されることが多い。

人間形成期の時代背景や社会環境によって、ある一定の集団の行動規範や嗜好等に特徴が生じ、それが社会秩序の運営や世論の形成等に大きな影響を持つことは、例えば、「団塊の世代」や「昭和ひとけた世代」等の実態が如実に示しているところである。従って、ゲーム世代による意思決定の相違や、今後、これらのゲーム世代が順次高齢化していった折りの心身脳活性化の最適な手法を究明するためにも、これらの世代の特徴をより詳しく解明する必要がある。

たとえば、表4-3-2の日本におけるゲーム世代別高齢者到達年が示すように、2020年あたりから、ゲーム被爆経験の世代が前期高齢者へと突入するが、IT革命やインターネットの普及に伴い、2001年時点の65歳の前期高齢者でもコンピュータや携帯電話を通じたヴァーチャル・スペースでのゲームに違和感なく溶け込んでいる状況が出現してきている。また、終戦直後に誕生した団塊の世代の多くは、コンピュータアレルギーではないことも既に指摘されている。この世代はワープロ経験率が高く、戦中・戦前派を含む2001年時点の65歳以上の高齢者に比べてキーボードアレルギーが少ないことも指摘されており、コンピュータのインターフェースとして敷居の高い操作系抵抗感が少ないことがわかっている。

明治生まれや大正・昭和初期に誕生した高齢者が、体験したことのなかったゲートボールというゲームに熱中した事実を踏まえ、彼ら彼女らよりも、ゲーム被爆度の高い世代が高齢化した際に社会がどのようになるか考える上でも、また、ゲームを用いて高齢者の心身脳の活性化を図って、できうる限り健丈高齢者が増加し、高齢者の多くが社会とのつながりを保って社会参画を可能とするためにも、ゲーム世代の定義という概念化が必要不可欠であろう。今後これに関連した学術的検討が喫緊の課題であることを重ねて述べておきたい。

表4-3-2 日本におけるゲーム世代別高齢者到達年

世代名	生年	65歳到達時期
インベーター・ゲーム世代	1955-64	2020-2029
マイコン/PC・ゲーム世代	1965-74	2030-2039
ファミコン世代	1975-84	2040-2049
スーパー・ファミコン世代	1985-94	2050-2059
プレステ世代(PS2含)	1995～	2060～
ゲーム世代	1998～	2063～

4-3-3 心身脳の活性化の基本要件

(1) 高齢者にとって必ずしも縁遠い存在ではないゲーム

コンピューターを利用したゲームに幼い頃から親しんでこなかった高齢者世代は、今迄ゲームの市場からほとんど無視された存在であった。

しかし、今回の調査の結果ゲームは高齢者にとって必ずしも縁遠い存在ではないという様々な事例がみられた。

例えば、「シルバーぷよぷよ大会」の事例では、「ゲームを楽しむ」という娯楽目的に限らず、多世代間交流を促進させる為のツールとして有用であることが明らかとなった。これはゲームのコミュニケーション機能の有効性を示唆するケースである。

また、「スポーツクラブとゲームの融合」の事例では、「ゲームを楽しむ」のみならず、その楽しみが痴呆防止や健康維持に関して役に立つという観点で、自宅で生活する健丈高齢者とその予備群に対し、家庭とスポーツクラブのシームレス化を図り、「ゲームを使うことで継続できて、健康維持に役立つ」という実践例と今後拡大して行くであろう流れが確認された。これはゲームのバーチャル性が実空間の場をシームレスに接続する機能の有用性を示唆するケースである。

では、自宅から通うのではなく、一般にいわれる老人ホームでのスポーツの取り組みを含め地域医療(コミュニティ・ベースト・メディシン)の取り組みはどうかというと、「自立高齢者入居施設の取り組み」の事例で明らかになったように、厚生労働省主導の「健康長寿まちづくり事業(WAC:ウエルエイジングコミュニティ)事業」が既に展開され始めており、これまでの高齢者入居施設では見られなかった、本格的なアスレチッククラブを疾病予防センターとして活用するところまで来ている。残念ながらハイテクのゲーム機器は未活用であったが、実際のボードや道具を用いたゲームについて、医学的な科学的根拠を確かめながら自在に用いていたことが明らかになり、今後多様なゲーム機器が開発・供給されることで、高齢者の心身脳の活性化に向けて利用される将来性を示唆していると同時に、ゲームがまちづくりを含めた様々な高齢者の心身脳の活性化にとっての重要なソフトウェアとなることを示唆している。

また、「検見川の有料老人ホーム・通所リハビリテーション」の事例では、モグラたた

き等のゲーム機器等を高齢者のリハビリテーションの一貫として取り入れる事で、リハビリテーションに対する積極性を促進していた。これはゲームがユニバーサルデザインとしての有効性と将来性を示唆するケースである。

(2) 高齢者の人生の自由度を拡大するゲーム

今回の調査を通じて明確となったことをまとめると次のようになる。

- 1) IT (情報技術) が高齢者の自立・介護にとって有用となるためには、IT が高齢者と出会う (触れたり交わるという意味) でのインターフェースのユニバーサルデザインが重要となる。つまり、まちづくりにせよ、IT 機器や IT による社会変化をソフトに介在する機能や構造と形態をゲーム機器とゲームソフトが担えるのみならず、むしろ重要となるのではないだろうか。
- 2) 高齢者の個別の人生設計に、有用な役割をゲームは果たすであろうという点があげられる。もちろん最終決定者は個々の高齢者自身なのであるが、高齢者同士のみならず、多世代間のコミュニケーションやコミュニティ形成によって「ゲームを楽しむ」のみならず、その楽しみが、笑いによるうつ病防止や脳の活性化、興奮による脳内活性化や心の活性化、ゲームのハイスコアを目指したり、他者との競争により身体を喜んで動かし、しかも継続できるという心身活性化によって「痴呆防止や健康維持に関して役に立つ」という点で、健康管理の機能を担っていく可能性が十分にあることが明らかとなった。このような健丈高齢者の心身脳の健康維持と社会参画に限らず、医療・療養のリハビリテーションが必要とされる高齢者においてもゲームの果たすであろう役割は明らかになった。この他、モニタリングや介護ロボットなど、高齢者の生活を高めたり、補助する機能を IT 機器自体が提供するにせよ、高齢者に接する部分でゲームが役立つであろう可能性も示された。
- 3) その上で、さらに高齢者世代にゲームをより身近な存在としていくためには、「加齢」による様々な影響を考えていく必要がある。在宅であったり、またはあまり移動をする事なく参加ができ、安価であり、衰えた視力・聴力・筋力でも無理する事なく利用可能な事が求められている。

「加齢の影響」： 活動能力の低下
(= 自由な外出活動を阻害する)
退職にともなう経済状態の悪化
視聴覚能力、筋力の衰え

特に、在宅の高齢者にとって、これらの機能を備えたゲームは、日常生活に様々な可能性を与えることが可能であることが示された。

例えば、自立高齢者に娯楽を提供する事ができ、さらにはゲームの中に健康状態をチェックする機能を取り入れる事で、自立度の維持をはかる事が可能である。ゲーム感覚の万歩計「てくてくエンジェル(ハドソン)」に見られるように、ゲーム感覚で「楽しく」健康管理を目的とした様々な商品開発がされている。今後、高齢者の使用を考慮した「ゲーム感覚で楽しく健康管理、体力向上」をはかれるゲーム開発が求められている。

また、要介助の高齢者にとっては、娯楽目的以外に在宅のリハビリテーションに利用する事ができることが考えられる。今迄、在宅の高齢者は週に1~2回程度のリハビリテーション訓練を受ける事しかできず、成果が現れにくかったというのが一般的であった。なぜなら、毎日、専門家のリハビリテーションを受けるには多額の負担が強いられる。しかし、症状に応じたソフトを利用することで、在宅でも毎日、安価にリハビリテーションを行う事ができる。その上、ゲームを行うという行為は、精神面でもよい影響を及ぼす事が指摘されているからである。このような「娯楽性」を兼ねそなえたリハビリテーションは、在宅のみならず、老人ホームや病院等の施設入居高齢者の積極性も促進する事が可能である。

- 4) 第4点目は、医療も変革の節目となっており、東洋医学などの代替医療や相補医療を科学的に見直す動きが出てきた。もちろん今後の医学面での検討を待たねばならないが、科学的根拠に基づく生理学的・心理学的なメカニズムをバーチャルに再現可能なゲームによって提供できれば、ゲームの社会的貢献に大いに寄与することが可能であり、ゲーム業界と医学会の共同研究がますます重要になってきている。
- 5) 高齢者に適切に対応したゲームのユニバーサルデザインが普及されるためには、ゲーム被曝度・習熟の違いを適切に把握することがその第一歩となることを示すことができたと考えている。最終的には、ユニバーサルデザインを当たり前のように前提とするゲームを開発してゆくには、違いを認識することから始まる。違いを認め、乗り越える努力は、ゲーム開発の社会的責務としての不可欠なトライ&エラーであり、この試みを通じてこそ、社会的貢献を行えるという事例に今回の調査で出会えたことを心強く感じる事ができた。

4 - 3 - 4 ゲームによる心身脳の活性化の今後の課題

本調査研究では、高齢者のゲームプレイが、楽しむうちに日常の適切な運動となったりする身体機能維持、衰弱による機能回復訓練でのリハビリテーションといった身体活性化および、外部刺激による興奮励起によるメンタル・心身両面活性化（脳内生成物質の分泌促進及び循環器系統の弾力性確保）やいわゆる「ボケ」防止といった脳活性化に役立った、ゲームを通じた他者とのコミュニケーションにより生きる活力の増進など、様々な事例があることを確認したに過ぎない。

しかし、高齢者のゲームプレイが、ITによる個別高齢者に応じた適切なゲーム環境及び負荷（運動量・興奮度）の制御や、インタラクティブ性の配置やグループ形成機能といったゲームの特性が、高齢者の心身脳の健康維持や機能回復に効果がある事例を調査したものと自負している。

今後の課題として、心身脳の活性化ゲーム開発を第1に提言したい。実際のゲーム開発と適用のトライ&エラーをモデルとして提示し、医学会のみならず、産官学の全者にゲームが高齢者の心身脳の活性化に役立つというモデルだけではなく、その社会的プロセスという方法論を提示するとともに、社会にゲームの社会的貢献をアピールできるものと考えている。

同時に、心身脳の活性化効果のゲームに求められる方向性をより深く調査する必要がある。これは、心身脳の活性化効果のためのユニバーサルデザイン、インターフェースであり、心身脳の活性化効果のためのスコアリング・システムや場の形成と演出といった、今回の調査で明らかとなった基本要件をより具体的なガイドラインというかたちで抽出する調査が不可欠である。

表 4-3-3 今後の課題項目

No.	調査研究課題
4	ゲームの外部刺激による興奮励起と東洋医学の関連性が心身脳機能維持にもたらす影響に関する検討
5	高齢者の心身脳機能維持を目的としたプロトタイプ・ゲームによるシミュレーション実験
6	高齢者のゲームが人間・社会的側面に及ぼす影響に関する検討し、高齢者のゲーム活用を有効とするための可能性に関するガイドラインの提案。

資料編

<第 1部資料>

<第 2部資料>

<第 3部資料>

<第 4部資料>

<第1部資料>

1. 依頼文とアンケートフォーム

調査対象者に送信した依頼文とアンケートフォームの全文を以下に記す。

依頼文

突然のメールをお送りする無礼をお許してください。

私は、お茶の水女子大学の坂元章と申します。テレビゲーム遊びが人間の能力や性格に及ぼす影響について研究を行なっています(これまでに行なった研究の一部が、以下のサイトでごらんになれます)。

<http://www.hss.ocha.ac.jp/psych/socpsy/akira/base1.htm>

ガーラフレンドのなかで運営されているテレビゲームに関する掲示板を拝見しまして、私どもの研究に「ゲームプレイヤーの専門家」としてご協力いただきたく存じ、メールをお送りさせていただいた次第です。

テレビゲームの影響というと、暴力事件や引きこもりなど、とかくマイナスの面が強調されることが多いように思われます(特にマスメディアでは)。しかし、すべてのゲームソフトが悪影響を持つわけではないし、ソフトのなかにはプラスの効果が期待できるものもあります。そこで、私どもの研究室では、テレビゲーム遊びのプラスの面に注目し、「社会的問題解決能力の育成」に対するゲームの有効性に関する研究を行なうこととしました。

「社会的問題解決能力」というのは、次のような能力に代表されます。

何か問題にぶつかったときに、その解決法を人から教わるのではなく、自分自身のちからで考えることができる。

1つの解決法にとらわれず、様々な角度から多くの解決法を柔軟に考え出すことができる。
考え出した解決法を実行するための見通しを立て、やり遂げることができる。

テレビゲームのなかでは、プレイヤーは、ゲームのなかに表されている複雑な文脈(ゲームの世界観や歴史的背景など)を理解し、ゲームのなかでの様々な役割(キャラ)の視点から解釈

し、その立場において最も有効な手段・選択を行なっています。しかも、このような複雑で高度な問題解決や意思決定は、ゲーム自体の楽しさや興味深さといった報酬とともに、繰り返し行なわれるものです。このようにして培われた問題解決能力は、ゲーム場面を超えて様々な社会場面における問題解決能力を高める可能性をもつ可能性が考えられるのです。

そこで、ゲームには本当にこのような効果が期待できるのかどうか検討するために、ゲームに詳しい方、とくにプレーヤーとしての経験の深い方々のご意見を伺いたいと考えました。具体的にお答えいただきたいのは、次の2点です。ご回答には、最後に添付しましたフォームをご利用ください。

先述の「社会的問題解決能力」の育成に有効だと思うゲームソフトのトップ5を挙げ、ランキングをつけてください。あなた自身の実感、直感で構いませんので、「効果がありそうだ」と思うものを挙げてください。その際、なぜ効果的だと思ったのか、そのソフトのどんなところを評価したのかを、5つのソフトのそれぞれについてお答えください。

ご自身やお友達の実体験として、「ゲームでのこんな経験が、こんな場面で役に立った」というお話などがございましたら、教えていただきたく存じます。その他、ご意見などございましたら、どうぞご自由にお書きください。

ご多忙とは存じますが、本研究の主旨をご理解の上、なにとぞご協力いただけますようお願い申し上げます。ご協力いただきました場合、薄謝をご用意しておりますので、ご返信の際にお送り先（宛名と住所）を明記していただきたく存じます。これらの個人情報には、謝礼の郵送以外の用途で使われることは絶対にございませんのでご安心下さい。

アンケートフォーム

ご連絡先（謝礼の郵送が可能な場所を記入してください）

ご住所

お名前

ランキング

1位 「ソフト名」（発売元）

理由

2位 「 」 （ ）

理由

3位 「 」 （ ）

理由

4位 「 」 （ ）

理由

5位 「 」 （ ）

理由

2. 有効回答の記述内容

有効回答(No.1～No.9)の全文を以下に記す。 ランキングの中の「」はソフト名、()はメーカー名を表す。

No.1

ランキング

1位 「リバーシ」(サクセス)

理由 基本的に戦略が重要なので、思考回路が発展すると思う。型にはまりすぎると勝てなくなるので、いろいろな方面を見ながら戦略を練るようになる。

2位 「紫禁城」(サンソフト)

理由 「リバーシ」とほぼ同じ理由。

3位 「ポポロクロイス物語」(シュガー&ロケッツ)

理由 心を温めてくれる作品だから。「優しさ」や「いたわり」の心が育成される気がする。

4位 「お絵かきパズル」(サクセス)

理由 単調な作業の繰り返しによって、忍耐力が養われると思う。更に、先を読む力もないと完全攻略は難しいので。

5位 「アンジェリーク」(コーエー)

理由 恋愛方法にもいろいろあるということ学ぶことができると思う。各人が求める言葉が違うので、実生活での会話の勉強にもなると思う。

経験談とご意見

経験談などという立派なものではないけれど、パズルゲームが好きなので、忍耐力がかなり養われたと思う。また、達成感は爽快なので、最後までクリアしたいという気持ちがさらなる忍耐力につながる。少なくとも私の場合は、ゲームによって生活が潤っている感があることを否めない。だから一概に、ゲームは良くないといういろいろな報道等には納得できない。

ランキング

1位 「トルネコの不思議なダンジョン」(チュンソフト)

理由 ダンジョンを冒険するゲームです。落ちている道具を駆使してモンスターを倒して主人公を成長させ、奥深くへ進んでいくのが目的ですが、どれだけ強くなっていても1度ダンジョンを出ると元の強さに戻ってしまいます。よってゲームを進めるためには、行動の仕方、道具の使い方などをプレイヤー自身が学んでいく必要があります。挑戦する面白さがあります。

2位 「ゼルダの伝説」(任天堂)

理由 マップに様々な仕掛けがあり、それを解きながら進んでいきます。ヒントはほとんどないので、試行錯誤をしなければなりません。また、先に進むほど以前の仕掛けの応用が必要になっていきます。

3位以下は特に該当するソフトなし

経験談と意見

RPGをプレイすると、漢字、熟語、英単語をいつのまにか覚えていたりします。文章を読む速さも上がります。どのジャンルのゲームも「状況を判断し次の行動を考える」ことの訓練として役に立っているのではないのでしょうか。囲碁や将棋もこの訓練にあてはまると思います。遊ぶ勉強道具の世代交代と言えるかもしれません。ゲームの現実性が高くなることは、より現実的な事を体験できるようになることであり、より多くのものを学ぶことができます。人は何かを学ぶとき、初めはお手本を真似して理解し、そして応用ができるようになります。しかし注意しなくてはならないのが真似から理解する段階で、学ぶものそれ自体を使用する目的をしっかりと把握していないと大変なことになります。格闘ゲームは包丁と同じようなものだと思います。

「物を切ることができる」という性質に「料理に使う」という目的を把握していないと大変なことになります。同様に格闘ゲームで「人に暴力を加える」という性質に「悪い人を懲らしめる」「試合に勝つ」「身を守る」などの目的を把握していないと危険です。ではその目的を把握するにはどうしたらよいかというと、そのゲームの世界観やストーリーを受け入れなければいけません。僕を含めゲームを数多くやってきた人は、新しくゲームを買ってプレイするとき、すでに応用ができます。つまり、ゲームの世界観やストーリーをすんなりと受け入れることができ、目的

も把握できます。しかしゲームをやり慣れていない人は、ゲームの目的を把握できずにその性質だけを目にします。しかも、僕らがゲームをやり始めたころとは比べ物にならないほど現実的なものです。その結果、ゲームが悪影響を及ぼしてしまうでしょう。このような問題を解決するためには、目的をもっとはっきりプレイヤーに認識させるようにする「ゲーム側の改善」と、免許制などを導入して制限を設ける「ゲームをする側の改善」の2種類があると思います。しかし、前者を実行するとゲーム進行のテンポや爽快さなどが失われおもしろさが減少しますし、後者を実行するのは時間がかかるでしょう。

ランキング

1位 「スーパーロボット大戦シリーズ」(バンダイ)

理由 基本的にはシミュレーションゲームが大好きなので。後、懐かしいキャラクター&ユニットが出てくるので。

2位 「ビートマニアシリーズ」 (コナミ)

理由 音楽が好きなので。曲の出来などとてもいいですね。

3位 「モンスターファーム」(テクモ)

理由 モンスターを育成するところなどははまります。実際に体験できないことなのではまるんだと思いますが。

4位 「バイオハザードシリーズ」(カプコン)

理由 一応問題視されているゲームのジャンルですが、僕なりに楽しんでいます。生き延びるために倒さなければならないという根本の目的を世間の若い人は取り違えてしまっているのではないのでしょうか？

5位 「アジト」(バンプレスト)

理由 子供の時の憧れの「秘密基地」を作って悪(善)を倒すというシミュレーションです。これもやっぱり懐かしいヒーローたちが勢ぞろいするので好きですね。

経験談とご意見

理由が分かりにくいかもしれませんが。すいません、文章が苦手なもので・・・経験という経験はした記憶はないのですがやはり最近の若年層による猟奇殺人がゲームやマンガ、アニメ、ホラー映画の影響が強いのではといわれているのが気になる場所ですね。現在、僕は29歳なんですけど今あげたものすべて好きなんですよ。でも、ホラー映画に関しては12歳から見てましたけど映画のような衝動にかられることは一度もありませんでした。それに、当時のホラー映画の方が現在公開されるものより残虐なシーンは多かったと思います。僕が思うに、今の日本の状態が昨今の事件を起こしているのではと思います。なんでも規制規制で押さえつけて、何か起こってからじゃないと動かない。こんなんでもうまく日本が動くわけがない。極端なことかもしれませんが、海外のポルノ

はモザイク、黒塗りはありませんが日本はありますよね？局部をかくしているのは日本ぐらいじゃないでしょうか？それがいいとか悪いとか言いませんが、人の心理として隠されたところを見たいと思うのは当然ではないでしょうか？人によっては無理にでも見たいと思う人もいるでしょう。アメリカでは治安が日本よりよくないでしょ？だからレイプなんてしょっちゅう起こってますね？日本ではあまり聞きません。日本人の場合、世間体とか廻りの目をとっても気にする民族だから衝動的に起こす人が少ないんだと思います。しかし、最近は衝動的に行動を起こす人が増えてきています。悲しいことです。規制を設ければ全員が右に習えという訳にはいかないんですね。規制を設けるところを間違えないようにしないと問題は更に大きくなるかもしれません。

すいません、変な文章で。ない知恵絞って出てきたのがこんなんですから・・・・でも、少しでも参考になればいいと思っています。では。

ランキング

1位 「ファイナルファンタジー」(スクウェア)

理由 このゲームでは、主人公達に関わる様々な人物達が、主人公達に悪を倒して欲しいと言う希望を託して、次々と命を落としていく。主人公達は、その死を無駄にしないように仲間と力をあわせて最後には悪を倒す。私はこのゲームでは、次々と直面する問題(ここでは死)に対して、自分を見失うことなく目標に向かって突き進む。また、人の行為を大切にするという考えを持つ事が出来るようになると思う。

2位 「クロノトリガー」(スクウェア)

理由 このゲームの世界観は非常に広く、宇宙にまで渡っている。しかも、主人公達は「過去」「中世」「現代」「未来」を行き来して問題を解決していく。このゲームの見所は、「マルチエンディングシステム」を採用している所である。普通のゲームはエンディングが1つだが、このゲームは24通りものエンディングがある。問題の根源は、本当は過去にあるのだが、プレイヤーの選択によっては、自分のいる現代だけの問題を解決してエンディングを迎えてしまってもいいのである。つまり、このゲームで、何が問題であるかなどの判断は、すべてプレイヤーに委ねられていると言ってもいい。このゲームでは、プレイする者を様々な角度から問題を見据えさせる事が出来るようになっていて、あらゆる解決法を考えさせられる。

3位 「METAL MAX RETURNS」(データイースト)

理由 時代背景は近未来で、機械が意思を持ち、人間を襲うという世の中である。主人公達は賞金稼ぎで、そういった暴走した機械を退治していくというRPG(ロールプレイングゲーム)である。このゲームがほかのRPGと違う点は、ストーリー順が特に決まっていないという事である。普通のRPGだと、プレイヤーは決まったルールの上を順番どおりに通ることによってストーリーを進めていくが、このゲームではどう進めるかは、プレイヤーの判断に任せられるのである。

4位 「牧場物語」(ビクターインタラクティブソフトウェア、パック・イン・ソフト)

理由 主人公は荒れ果てた畑を与えられ、それを立派な牧場に再建するのが目的のゲーム。このゲームでは、野菜を実際の植物と同じように育てるが水をやらないとちゃんと収穫できなかつたりするなど、本格的である。つまり、適当にやっていると成功しないのである。つまり、プレイヤーは計画性を持ってプレイしなければならない。そういった中でプレイヤーは様々な試行錯誤を強い

られる。

5位 「AGE of EMPIRES」(Microsoft)

理由 このゲームは実際の歴史を忠実に再現している。しかし、実際の歴史と異なる点は、普通なら滅びてしまう民族をプレイヤーによって救う事が出来る点である。しかし、滅びてしまうものを救うのは容易ではないのです。プレイヤーは、敵の弱点を見定め、自民族を強化していかなければならない。しかも、時間はリアルタイムで進んでいくので、計画的に行動しなければならない。

経験談とご意見

昔はファミコンで「計算ゲーム」という学習ソフトがあった。現在でも、その類のソフトはある。私が役に立ったと思うソフトは「免許を取ろう」というソフトである。このゲームは免許を取るまでのシミュレーションを出来るゲームで、教習所でも置いている所があるほどのものである。私は免許を取る前にこのゲームをプレイしていたが、そのゲームがかなりリアルであった為、結構役に立った。これは定かではないが、ゲームをするときは指を頻繁に使うので、脳を活性化?しているのでは?ゲームをプレイしていると「同じプレイヤー同士でのコミュニケーションが容易にとれる」という点が、かなりの利点ではないだろうか?一時期、暴力的な表現を含むゲームが流行して大反響を生んだ。「バイオハザード」などがそれである。マスコミやこのようなゲームを否定する専門家によると、犯罪の原因となっているのは、これらのゲームであるとしている。私の意見からすると、その考えも間違っていないのではないだろうかと思う。それらのゲームにのめりこんでしまうと、実際の世界との区別が出来なくなってしまうのかもしれない。しかし、プレイヤーはプレイヤーであって、ゲームの世界と、実際の世界は区別しなければならない。しかし、その区別も、引きこもってプレイしていると、出来なくなるのではないだろうか?ゲームの中でしか自分を見出せなくなるのではないか?そういった状態に陥らないようにする為にも、人とのコミュニケーションは大切なのではないか。

ランキング

1位 「エクソダスギルティー」(発売元 シーズウェア)

理由 菅野ひろゆき氏の難解で幅広い世界観のシナリオや、現在・過去・未来の知識を持ってそれぞれの世界を行き来するシステムがよかった。それぞれの時代で得た知識をうまく利用するには、かなりの柔軟な思考が要求され常

識に捉われすぎると、全く進めなくなる。思い切りのいい行動も時には必要になるので、私なりに効果が期待できると思う。

2位 「EVE burst error」(シーズウェア)

理由 2人の主人公を操り、2つの視点でストーリーの謎を解き明かしていくマルチサイトシステム。2つの視点を切り替えることで、登場人物たちの人間模様を立体的に表現できている。またストーリーを多角的に見ることが出来るのでひとつの見方で終ることもない。18歳以上推奨のゲームではあるが、表現の自由さを求めれば妥当であると言える。難解なストーリーでも難解な本を読むより、ゲームの方がとっつきやすいと思う。

3位 「Nights into dream」(セガ)

理由 本当に空を飛んでいるかのような飛翔感が味わえる。ゲームのなかで風を感じることが出来るゲームだった。ストーリーも感動的で主人公が本当の勇気を取り戻す場面はとてもよかった。注目する点は、このゲームには一切セリフがない。華麗なムービーで登場人物の表情は汲み取ることが出来るが、セリフにたよった表現が全くない。想像力や洞察力、創造力がとても刺激された。

4位 「BAROQUE」(スティング)

理由 主人公が死んでもやり直しが効かないシステム。ゲームだからやり直せるという理論が通用しない。ストーリーも、わからないコトもわからないままで終ることが多く推測して探索するしかない。登場人物のセリフや行動を注意深く観察し、何をすればいいか推測して進ませるしかない。EDを見た後もゲームは終らない。謎も解けることもない。しかし、わからない中にも何かわかった気がするゲームだった。

5位 「風のリグレット」(ワープ)

理由 一切の映像が使われず、音声だけで展開していく新しいタイプのゲーム。セリフが流れるだけで、主人公の行動を決めるだけの作業。しかし何気ない行動の積み重ねでストーリーが変化する。オートセーブなので一度聞いたセリフはもう一度聞くことが出来ないなのでセリフをかみ締めて聞くことになる。ラジオドラマのようにも思えるが思い出というキーワードを大切に、プレイヤー

一の想像力を信じた、このシステムを採用したのはスゴイと思う。ストーリーもすばらしい思った。

経験談とご意見

体験談といえるほどのものではありませんが、私は菅野ひろゆき氏のシナリオが好きでよく彼のシナリオのゲームをするんですが、(上記のゲームでいうと、EVEもそうです。)難解なストーリーと同じく難解な単語や専門用語が多く、毎回理解するのに苦労するんですが、ストーリーが魅力的であるためにそれを知りたい欲求から、わからない言葉を調べていくうちに語彙も豊富になりました。学校の課題などで評論文などを書かされる時や、文章を理解するのに役立っています。あと、ストーリーを多角的に捉えることで、日常でも様々な視点からものを見ることができるようになりましたし、相手の立場から考えることもできるようになりました。

研究の一部を拝見させて頂きましたが、必ずしもゲームだけの原因で性格などに悪影響が出るわけではないと思います。ゲームをする人のこれまでの周りの環境が原因だと私は思っています。私はまだ高校生だし、独りよがりな意見かもしれませんが、例えばとてもグロテスクな表現のあるゲームをやったとしても、その人がグロテスクなものを好むようになるとは、思えないからです。残酷なシーンを見たからといって残酷な精神が芽生えるとも思えません。精神が安定しない時期にそういうゲームをしていたとしたら可能性は否めませんが、環境が整っているところで育った人なら、逆に残酷なシーンを見てもそれを否定することができると思います。少なくとも私はそうです。暴力的なゲームで自分の暴力性を発散させる人もいます。それでゲームの中だけでは耐えられなくなり、現実でも暴力に走るかと言えば、それはその人の人間性や良心、本人のけじめで決まると私は思うのです。ゲームの技を現実で試して見たかったという若者の事件でも、普通ならそんなことをされた相手の気持ちも考えることが出来るだろうし、現実で許されるはずがないと理解できるはずで、改善すべきであるのはゲームの内容ではなく、環境であると思います。と、まだまだ言いたいこともあるにはあるんですが、語彙が貧弱なために思うように言葉になりません。こんな拙い意見でもお役に立てたら幸いです。中途半端ではありますが、これで終わりたいと思います。

ランキング

1位 三国志等の歴史シミュレーションゲーム(光荣)

理由 目的達成のため、人材投与、他国との同盟、戦争など情報の正しい把握とその活用法が重要視される。現状における問題の把握と対処法の検討等が必要。

2位 X I (サイズ) (SCE)

理由 知的アクションパズルゲームと名乗るだけあって、画面を見て瞬時に対応したりまた、自分に都合の良い状況になるようにサイコロ目を揃えたり、洞察力、判断力、空間認識力が鍛えられる。主旨からは多少逸れるかもしれませんが状況判断能力の向上には役立つと思います。

3位 エターナルメロディ(メディアワークス)

理由 恋愛育成シミュレーションゲームですが、アドベンチャー要素とRPG要素も併せ持つちょっと変わったゲームで難易度はかなり高い。バランスの取れたパーティ編成と、育成、キャラ同士の相性と考える要素が多い。

4位 不思議のダンジョンシリーズSFC版(チュンソフト)

理由 トルネコの冒険、風来のシレンがある。入るたびに中が変わる不思議なダンジョンに入り、アイテムの鑑定、モンスターとの戦いなど判断を謝るとたちどころにゲームオーバーになる。やり直しが効かないため慎重かつ大胆な行動が要求される。

5位 魔神転生(SFC版、アトラス)

理由 シミュレーションウォーゲーム。見方と敵のユニットの状態、相性、地形の把握など、得られる情報を元に戦略を練って敵を倒す。考える要素が多い。

経験談とご意見

ゲームの2次小説を書いているうちにシナリオライターになった人はいるようです。ゲームが直接何かの役に立つことは少ないと思います。ですが、ゲームは映画やテレビ、小説などと同じ範疇の娯楽と思います。テレビや映画や小説と同じように感動することができます。これが精神の成長に役立つことはあると思います。個人的な意見ですが、テレビゲームの悪影響を声高に叫

ぶ人達は、滑稽で哀れですら感じます。自分の理解の範疇を超えたものを認めるだけの、柔軟性が無い人達だと私は思います。少年犯罪についても、深く原因を追求せず、臭いものに蓋をするように手っ取り早くゲームに責任を押し付けてお茶を濁そうという魂胆が見え見えです。しかし、ゲームが及ぼす影響のマイナスの面も否定しません。ゲームにのめり込むあまり、他人とのコミュニケーションに障害が出たり、自分の都合の良い世界に浸って、ストレスに対して脆弱になるかもしれません。ゲームの世界では何人殺しても、リセットボタンで元通りですから現実の世界でも取り返しのつかないことを平気でやるのかもしれませんが。もっとも、これはゲーム以外、テレビや映画などでも同じ事が言えると思います。

ランキング

1位 「ドラゴンクエストシリーズ」(エニックス)

理由 主人公がさまざまなことを経験する事によってレベルが上昇し、能力がアップしていくさまが現実の世界とリンクしていると思われる。それと、なにより様々な謎を自力で解決していく方法が用いられているので、「問題解決能力の育成」に大いに貢献できるゲームだと思う。

申し訳ありませんが、2位以下は、今となってはあまり覚えておりませんので、記述は控えさせていただきます。

経験談とご意見

最近、ハードソフトの技術革新により昔とは比べ物にならないぐらいの、ゲームが登場しております。昔のゲームは、バックアップ機能がなく1度ゲームオーバーになれば、また最初からというのがほとんどでした。しかし、最近は要所要所でバックアップしていけば継続してゲームを行うことが可能です。私は、このバックアップ機能が少なからず若者に悪影響を与えているのではないかと考えます。どういった悪影響かというと「物事を成し遂げる根気の喪失」です。昔は、「ゲームオーバーになってもまた最初からやり直す根気」が必要でした。この「根気」が現代のゲームの影響で「喪失」してるのではないのでしょうか？

ランキング

1位 「ファイアーエムブレム～紋章の謎～」(任天堂)

理由 この別にゲームに限った事ではなく、三国志シリーズ(コーエー)や他にもいろいろある、『戦略(戦術)シミュレーションゲーム』は、ただなんとなくゲームを進めて行ってもうまくいかず、よく検討した上で行動しないことには、良い結果が出ないので。嫌でも考えて行動する訓練になると思うので。私は、遊び方は『将棋』に似たような同じような感じで、先を予測して先手を打って勝利を得る事を楽しむものだと思っています。

2位 「ときめきメモリアル」(コナミ)

理由 これも先を予測して行動を決定していくゲームなのですが、類似のゲームが(発売当時)他になかったため、先を予測するための細かいデータや(ゲーム内での独自の)法則をゲーム中に見つけていかなければならず、ゲーム中に出てくるキャラクターの会話や表情などの変化に常に気をつけていなければ、よい結果が出せないゲームだと思うからです。

3位 「ソロモンの鍵」(テクモ)

理由 パズル的要素の濃いアクションゲームです。パソコンで出ていた「ザ・キャッスル」というゲームも似たような感じで、他にある多くの難しいアクションでつまづくゲームと違い、頭を使えば少々アクションゲームが下手な人でもどんどん進めるようなゲームで、逆に考えずに技術だけでやろうとすると、非常に先に進むのが難しくなっていて、嫌でも工夫をしなければいけないようになっているので。ただ、これはファミリーコンピュータのゲームなので、今ではなかなか手に入らないと思います。

4位 「卒業2 - neo generation - 」(リバーヒルソフト)

理由 このゲームは、それまで多くのゲームの解決法であった「完全に合理化されたパターンを繰り返す」ような行動をしていると、自然に失敗へと向かっていくという、自分の中でかなり新しいゲームでした。『機械的な行動』が通用しないため、常に神経を使わなければいけないところが、良いと思います。

5位 「A列車で行こう」(アートディンク)

理由 同じような感じのゲームに「テーマパーク」や「ザ・タワー」などがありますが、それらは全て様々な問題を解決しながら先に進めるゲームです。

経験談と意見

一応、直感で条件にあてはまりそうなゲームを挙げておきました。ゲームは日本で発達した世界に誇れる文化の1つだと思っています。素人の考えでは悪影響も好影響もあると思いますが、専門家によるはっきりとした意見が出て、さらに良いものになっていけば良いなと思います。研究がんばってください。

ランキング

1位 「アーク・ザ・ラッド」(SMC)

理由 脚本がしっかりしていてゲームをやっているというよりは映画を見ているように感動した。フラッシュバックや回想シーン、強いだけじゃなくて人や自然を愛する気持ちが大切だと感じた。エンディングが終わるまでじっと画面を見つづけていた。そのあとをやったがゲームと映像は進歩していたが前作が良かっただけに期待はずれだった。

2位 「出口をさがして」(不明)

理由 名前は忘れたが丸いボール君?がブロックを動かして出口を見つけ進んでいくゲーム。パズル、けっこういろんな障害物が出てきて面白かった。

3位 「桃太郎電鉄」(ハドソン)

理由 ボードゲームは何度もやれるのが面白い。

経験談と意見

インターネットを始める前は友達にゲームの好きな人がいて自分では買わないが借りてよくやっていた。ゲームはどんなゲームでも最後までクリアすれば達成感があり精神的な満足が得られる。繰り返しやることでクリアできれば努力に意味をみいだせるしそういう気持ちは心の底に残って実生活でも出てくるような気がする。そういう意味からもあまりクリアの難しいもの、アクションゲームは苦手である。RPGは努力すればレベルが上がり、失敗してもまたやり直せる。人生も挫折をくりかえして進むもの、そういう耐久力もつくのではないかと思う。もちろん作品はどんなメディアのものでも受け取る人の問題でいろんな受け取り方はあると思う。

<第2部資料>

ネットゲーム			
(1)個人属性			
氏名	Hさん	Wさん	Nさん
性別	男性	男性	男性
年齢	23歳	22歳	33歳
職業	アルバイト、時計店販売業	専門学校、4月から2年	会社員 エンジニア(通信系)
家族構成	一人暮らし	横浜市、両親、妹、祖母、犬	会社の独身者用社宅で一人暮らし
他のサークル等	パトレイバーのメーリングリスト	特になし	ない。かつてはDDR綱島PIA閉店間際組(サークルじゃないけど)
サークル活動	オフ会を良く行うので半ばサークル化してる		かつてのグループはラーメンオフなどオフ会をよく行うので半ばサークル化していた。
(2)意識と行動パターン			
見ず知らずの人とプレイする抵抗感	全くない	ない。打ち溶けさえすればネット上でもオフでも変わらないと思う	ない、こだわらない
競争は好きか	あまりこだわらない	ゲームのジャンルによる。勝ち負けが関わるゲームなら勝ちを求める	競争というのは変な言い方だ。ゲームで勝ちたいというのは目的としていない。人と仲良くするネタのひとつとして点数とかあればいいという考え。ウマイ人の中に入っていくこともあるが、どちらかというと上の人というのはどうでもよく、どちらかというと下の人を引き上げるのが好き。ただ、自分自身としてはつまみにならないといけないという価値観はある。つまみなければ人に何も言えない。その意味では自分を上げておかないといけないと思う
楽観的か悲観的か	悲観論者	かなり楽観的	どちらかというと楽観的
リーダー的存在か	違う	集団の中心にはいるけどリーダーではないタイプ。	時と場所による。誰もリーダー的存在がいないときはリーダー的になる。基本的にはヤン・ウェンリー派(銀河英雄伝説)、シヨクソクウメイ派である(笑)
良く利用するメディア	雑誌:パソコン系の月刊誌、テレビ:ニュース番組、新聞:日経流通、ネット様々	音楽関係のサイト、バンド・アーティストのオフィシャル/ファンサイト、ライブハウスのサイト等。	雑誌 テレビ ネットの順 ネットは必要でない調べない、どちらかというと検索系、コアな情報が引張りたいときにはすごい調べる。新聞は読まない。DIME 日経トレンディ 電撃王 プレイステーション2 週刊ファミ通。目覚ましテレビ(時計代わり) トゥナイト2(あんまり見てない) テレ東のワールドビジネスサテライト(ネット繋いでるから見てないことも)
(3)ゲーム行動			
はじめたきっかけ	そこにパソコンがあったから。	興味があって、実際にやって面白かったから。	中2くらいから。ゲームといってもそのころはベーシックもまともに動かない時代。トランプ、ルーレット系である。展示会や近くの電気屋(コンピュータが置いてあった)「f/0」,「アスキー」といった雑誌の投稿プログラム文化に憧れ。高校でパソコンを買ってもらった。また、高校でファミコンが出て、ハマる。ナムコ就職が夢だったが、ゼビウス作者がナムコをやめてしまい、断念。また、実家は親戚が近いので、子供の頃から囲碁、将棋、麻雀などを身内で楽しむ環境に居たことも関係があるかもしれない。

ゲームジャンルおよび タイトル	電腦戦機バーチャロン	アーケードのリズムゲーム (主に ドラムマニア、ビートマニアシリー ズ、ポップンミュージック)	アーケード:パカパカパッション・ス ベシヤル,DDR コンシューマ:DDR、カルドセプト その他諸々 PC版のネットゲームはしないが、 ドリームキャストでPSO(ファンタ シースターオンライン)
どこでやるか?	自宅。バーチャロン最初の頃は ゲームセンターでもやってみた。 最近は秋葉原のレベルの高い ゲームセンターに行くので見てい ることはあってもプレイはしない。	自宅およびゲームセンター	自宅およびゲームセンター。最 近はそんなにゲーセンには行か ない。
ゲームをする目的	友人とのコミュニケーションが一 番。ネットは家が腐らないように (UOではあまりに長い時間ロケ インしないと持ち家が消滅する)	ジャンルによって求めるものが違 う。よって、ネットゲームとほかの ものとどちらが多いかなど一概 には比較できない。	ゲームそのものが楽しい。また、 友人とのコミュニケーション。
持っているゲーム機、 パソコン	<ゲーム機>ドリームキャスト セガサターン、プレイステーション、 PCエンジン、スーパーファミ コン、NEC Home Electronics <パソコン> SHARP Mebius MN- 340 X15、自作マシン	PC:DELL DimensionXPS T4 50 ゲーム機:セガサターン	ドリキャスト2台、プレステ2が2台、 サターン2台、プレステ2台、ゲー ムボーイカラー1台、64が2台、 3DOが1台、スーパーファミ1台、ファミ コン1台
攻略本や関連雑誌		ゲームによる。UOでは公式ガイ ドブックが必需品	PSOのものは2冊持っている。3冊 目、悩んでいる(出てるから、そこ に本があるから、かわなくちゃい けない)ゲームやるとき、初めての システムのものには大体使う。た いがいは雑誌の中に情報が載っ ているが、ドリキャスト系は「月刊ド リキャスト」が近所に売ってい ないため 攻略本が一番情報集 約型で使いやすい
ゲームをするようになって 変わったこと	特にない	ゲームを通しての友達が増え た。	昔からゲームをしているので、そ れが当たり前。ゲームをしたから 何かが変わったかどうかかわら ない。色々なゲームをしていると、友 人は増える。
これからもゲームをプ レイしてゆくとと思うか	ほぼライフワークと化しているの で、つきあいは長いと思う。	それなりに。	思う
ゲームを通して知り 合った人間関係と、他 の人間関係の違い (4)ゲームセンター行 動	特にない。	深い付き合いができる奴はでき るし、ゲームだけと割り切って付 き合う相手もいる。	
ネットゲームを始めた きっかけ	ネット上の友人に誘われて、始め た。	友達にすすめられて、一度離れ てたが、別の友達グループが始 めたのをきっかけに再開し今に 至る。	コマーシャル、テレビ番組の勧め。 雑誌でも見た。百貨店に行って駐 車場代がもったいないからその場 でこのゲームを買った。流行って いるから、流行りそうだから
プレイするネットゲーム	RPG(ウルティマオンライン)、フラ イトシム(コンバットフライトシミュ レータ)	RPG(ウルティマオンライン)	RPG(ファンタシースターオンライ ン)
一回あたりの時間	その日の状況にも寄る。フライト シムは約二時間程度。RPGは本 当にバラバラで、のってれば8 時間近く、ダメダメだと10分程度 で諦めることもある。	1~3時間くらい	平日2~3時間、休日4~6時間
どのくらいの頻度か?	二日から三日に一度程度	週に何回か。気がむいた時に。	2日にいっぺん。やってない日は 疲れて寝てる、あるいは、彼女が 来る。金土日集約型

費用はどのくらい?	テレホーダイでつないでいるから、そんなに気にならないので。	やっぱりサーバー料がかかるので、そこで引いちゃう人もいっぱいいると思う。今UOのソフトは3000円しないくらい値段で、1ヶ月のゲームタイムがついてくるのでそれでやってみて楽しかったら続けるというふうにすると思う。だいたい一月1300円くらいなので、毎月一本コンシューマのゲームソフト1本買うより全然安い。	セガのネットだが、プロバイダ経由で接続しているので、テレホーダイが使えるし、サーバー使用料は月に200円だから、お金はかからないに等しい。
行く目的は?	クエスト及びイベントへの参加	友達との楽しみの共有。	自分のキャラを育てること、他のプレイヤーとの交流
誰とゲームするか?	友人と(前から/ネットゲームでの友だち)	友人と(前から)	ひとりで。以前一緒にプレイしてギルドカードを交換していて、また一緒にプレイしたいと思う相手がサーバーにつないでたら合流することもある。ギルドカードは84人交換したが、2回以上会ったのは2、3人でとこ。大体、乱入だから、初めての人が多い。
一緒にゲームする人との連絡手段	しっかりとしたアポは取らないが、ICQで誰か上がっていないか確かめて連絡を取る形が多い。ワールドの仲間はワールドで知り合うのが前提と自分で思っているので、掲示板などで新規に求めるという形ではない。しかし、アポイントを取る手段として、ICQなどのリアルタイム性が高く大型のウィンドウを必要としないコミュニケーションツールは必須ではないか。	ICQ等のメッセンジャーソフトがあるので特に待ち合わせはしない。	毎回ひとりでやっている。ダンジョンに潜るときは誰か知り合いがいるかどうかのチェックをすることもするという程度。インターネットで言うならばICQではないが、メッセンジャー機能はあるのでそれを使う。だが、あくまで気ままにひとりでやっている。だが、一期一会でも2-3時間一緒にいるのだ。それなりのコミュニケーションがあり、楽しめる。
ゲームサイトにつないでいて、ゲーム以外の行動	ルーチンワークとなっているものを、ゲームをしていないと言う概念に当てはめるならYesだが、本当の意味でただ、ゲームサーバにゲームクライアントを繋いでいるという意味においてはNO。スキル(言うてみればレベルのようなものです)を上げるためにただ黙々と反復動作(ゲーム上のキャラも自分の手も笑)	チャットか、人のたくさん集まる場所で情報収集。	チャットとアイテムの交換。特になにもしないでみんなの会話の様子を見ていることもある。他の人の様子やハンドル、動きは見ると結構面白い。みんな冒険家としてのロールプレイングよりキャラクターとしてのロールプレイングを楽しんでいるから。冒険しないで一日中何時間も喋り狂っている人もいるし、コスプレやってるみたい。冒険主義の人も多いが、この世界の中のステージの一つであって、メインはオンラインではチャットではないかとさえる思う? チャットで送信できる文字数が限られているから、独自の会話になっていて面白い。
良く行く場所	ウルティマオンラインセカンドエージの大和シャード 自分の持ち家があり、知り合いがおおいので (シャードとはUOのなかのサーバ群という意味。一つのシャードに一つのワールドがあり、そのワールドをいくつか分割して、複数のサーバで管理する形をとっている。このゲームのサーバという概念はある一定の地域を管理しているものでしかない)	ウルティマオンラインのWAKOKUシャード(サーバー)。UOではシャード(サーバー)を越えて行動ができないので。	ファンタジーオンラインのサーバー。
理想的なネットスペース	まずあり得ないが絶対神(言うなればゲームマスター)のいないワールド。	一本のストーリーがある上での自由度。UOだと、ストーリーと自由度はあるものの、通常のRPGのようないわゆるボスキャラクターが存在しないので、目的を作れないとつまらなくなる。	
サーバー管理者側との関係	ポリシーに関しては、特に文句はないが技術関連(落ちやラグなど)に対してもっと真摯に受け止めて欲しい。	プレイ人口に対して十分なサーバーの供給。	

ゲーセン情報の入手	Webが殆ど	インターネット。そのゲームのオフィシャルサイトや情報サイト。	オフィシャル掲示板はチェックする。
(5)コミュニティ行動			
ネットの外で一緒に行動するようなことはあるか	ある。	ネット以外でも友だち。また、ネットで他の人と交流がないわけではない。ネット上でも人付き合いというものはある。一人では不可能なこともあるし。中には一匹狼もいないことはないだろう。	ない。
どこで、何を、誰と、時間、頻度	UOにはギルドという概念があり、そこに入っている人間とオフ会をやることがあるのでリアルではオフ会をする程度だが、それ以外の活動(UOのなかで一緒にダンジョンクエストを行うとか狩りを行うとか)はやる。		
サークル化することはあるか	ギルド	特にない	ない。
お互いの属性を知っているか	知っている人もいれば知らない人もいる。仲間形成の方はどうしても持続性という言葉がキーになると考えているので、リアルワールドでのキャラクタや名前など知らないまでもそのワールドのなかでのキャラクタを知った上でゲームを一緒に進めるといふ形式においては高いものと考えている。	知っている人もいれば知らない人もいる。	ない。
どのくらいの規模がいいか	5人以下の方が楽しいと思う		友達同士で2人くらいでやっるのが楽しそう
ゲーム以外の話題	リアルワールド(実世界)の話や開発言語(VisualBasicとかVISIALC++の話)		ゲームの内容が基本。アイテムについてなど。あとは世間話。
ネットゲームで知り合った友人との連絡手段	メール、携帯電話、ICQ、IRC、Webchat、BBS、オフ会など		ネット内でのショートメール
コミュニティに対する感想	ワールドの独自の世界は楽しめる。ネットゲームについての印象だが、CPU相手のある意味ルーチンワーク的なモノで飽き足らなくなった人間にとっては、お手軽(ゲーセンに行くネットに繋ぐなど)に向こう側にゴースト付きの相手がいるだけで大分刺激あるのではないかと。ただ、そういったコアなゲーマー以外の場合は、トチ狂ってやり始めるかもっとソフトなワールドがない限りなかなか普及しないかと思う。(ただ、ファンタジスタのように一般コンシューマ向けのゲーマーに訴求するようなゲームが増えてきたのでそっち方面でブレイクする可能性は高いと思うが。。。)	初心者が入りやすいことはない。ハードルは高くないと思う。キャラクタを作成してしまえば「YOUNG」という基間があって、その間はモンスターから攻撃をしかけてこないとか、NPCのヒーラーにHPの回復をしてもらえる(通常は復活のみ)とかになっているし。	12月に発売以来、チームも増えているが、チームだからといって新参者を排除することはない。助け合いの文化はかなり高い。ロスト仕様(いきなり弱くなる)で助ける風土 何十時間もかけて取ったアイテムをネットに繋いだだけでロストする不満のねただがかえってみんなの結束を高めている効果もあるそうじゃなくてもレベルの低い人に対しては高い人が先輩として助けに入ることが多い。レベル20とかの部屋にレベル100の人がなぜか入っていたりする 助けてください」というものもあるから この面のラスボスが強いから、知ってる上級者にシンプルメール送って呼ぶこともある
調査者コメント	おしゃれ。さりげなくコムデギャルソン オムだったりするが、ファッション系のようにとんがっていない。経済学部卒でコンピュータの専門家ではないがレベルは高いようだ。彼の使う「ゴースト」という概念は、押井守のアニメーション「攻殻機動隊」の影響だと思われる。ネットゲーム以前から、ネットそのものに深く親しんでおり、オフ会のために方々へ旅行するなど行動半径広い。	タクトランドの常連で、タクト系の人と深いつきあいがある。タクトノードやタクトのweb掲示板でも書き込みがある。タクトが対戦格闘ゲームで濃い人が固まってしまったので、最近はそちらで遊ぶより音ゲーらしい。音楽が趣味でライブ行かないと死んでしまうとか。オレンジ色のジャマロケイのカットソーを着ていた。家族構成に犬をいれてしまうほど、犬好き。熱帯魚も好き。	DDRコミュニティの人。そちらでのデブスインタビューにも対応してくれた。よ喋る。ゲームを始めたきっかけの話からゲーム歴をこ細かく披露してくれた。本人、懐かしくなったとのこと。外見は年より若い。会社にスーツを着ていかななくてすむので、いつもジーンズ。同じゲーム機が何台もあるのは、実家にも置いておくため。自分をゲーマーだと言うが、ゴルフ、スキー、音楽など多趣味。

<第3部資料>

コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定

第1条 通則

本規定の適用や解釈にあたっては、それが表現行為に対して抑衛的な効果をもちうるものであるため、慎重になされるものとする。

本規定の適用にあたっては、問題となる表現をそのみ取り出して見るのではなく、全体の文脈の中で判断するものとする。

表現は常に社会的な価値観の変化とともに変化するものであり、本規定の適用や解釈にあたっては、そうした事情が考慮に入れられるものとする。

販売手法や宣伝手法の変化など、本規定が作成された当時とは異なる環境において本規定が適用される場合には、そうした変化についても考慮が払われるものとする。

本規定に照らして一見問題ありとされる表現であっても、そうした表現物が持つ対抗的価値観や芸術性を比較考量のうえ、最終的な判断が下されるものとする。

本規定は隠しコマンドや裏技における表現、タイトル、同梱される印刷物、パッケージ、広告、販促物に対しても適用される。

本規定に定めがない場合であっても著しく社会通念に反するとCESA 倫が判断する場合には、本規定に準じた扱いがなされうる。

CESA 倫の審査を経て倫理規定第6条に定める「B」区分の指定を受けた作品に関しては、ユーザーの購入時の選択に役立てるため、CESA 倫の指定する「注意喚起マーク」をパッケージの指定位置に記載するよう義務づける。

第2条 基本理念

あらゆる人種、民族、風俗、習慣、宗教、国民感情を尊重する。

民主主義の精神に反する思想は否定し、軍国主義、戦争などを正当化しない。

基本的人権を尊重し、特定の個人や団体の権利、自由を侵害するような表現はしない。

憲法、法律その他全ての法規を遵守し、これらに反する行為の表現は慎重に肯定的に表現をしない。

第3条 差別的表現および名誉毀損的表現

平等主義の精神を尊重し、人種、信条、性別、職業、宗教、境遇、心身的条件、生活状態などによる差別的表現をしない。

老人、幼児、身体障害者、精神障害者等の社会的に弱者に当たる人への差別的表現は抑制する。

個人、団体および集団の名誉、尊厳を重んじ、これらをみだりに誹謗、中傷してはならない。

第4条 教育にかかわる表現

人格形成途上にある青少年の、豊かな情操と健全な精神の育成を阻害しないように留意する。

教育者や未成年者についての表現は極力慎重にし、飲酒、喫煙等法律上未成年者に禁じられている行為その他非行行為を正当化したり助長したりしない。

第5条 性的表現

性行為・性行為にいたる過程をどのような手法を用いても表現してはならない。

実写・アニメーション表現にかかわらず性的感情を刺激するような裸体表現をしてはならない。

たとえ、下着などの着衣の状態でも性的感情を刺激するような表現をしてはならない。

その他青少年に対して著しく性的感情を刺激するような表現をしてはならない。

第6条 反社会的な行為、暴力および犯罪についての表現

なお、この項目に関しては以下に定めるように「A」区分、「B」区分、「C」区分に分類して処理する。

【「A」区分】：ユーザーに対する注意喚起が必要ないもの

殺人、傷害、暴力等の犯罪を表現し又、これらの手口を示唆する表現を行っていない。

人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態を表現していない。

麻薬、シンナー等の規制薬物を不正に使用する表現を行っていない。

不倫、不純異性交遊、売春等不健全な性風俗に関する表現を行っていない。

その他粗暴性、残虐性を含む表現をしていない。

【「B」区分】：ユーザーに対する注意喚起が必要なもの

殺人、傷害、暴力等の犯罪表現や、これらの手口を示唆する表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態の表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

麻薬、シンナー等の規制薬物を不正に使用する表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

不倫、不純異性交遊、売春等不健全な性風俗に関する表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

その他粗暴性、残虐性を含む表現はあるが、犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

【「C」区分】：発売を禁止するもの

殺人、傷害、暴力等の犯罪表現や、これらの手口を示唆する表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態の表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

麻薬、シンナー等の規制薬物を不正に使用する表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

不倫、不純異性交遊、売春等不健全な性風俗に関する表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

その他粗暴性、残虐性を含む表現があり、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

執筆者リスト

渥美和彦	東京大学名誉教授	4 - 3 - 1
遠藤薫	東京工業大学	2 - 2
檀淵めぐみ	お茶の水女子大学大学院	第1部編集
鐘ヶ江秀彦	東京工業大学	4 - 0, 4 - 1, 4 - 2 - 1, 4 - 2 - 4, 4 - 3 - 2, 4 - 3 - 4, 第4部編集, 全体編集
香山リカ	神戸芸術工科大学	3 - 1, 3 - 2, 3 - 3, 第3部監修
吉川宜孝	東京工業大学大学院	4 - 2 - 1, 全体編集
熊田禎宣	千葉商科大学	0 - 2, 全体監修
小桜尚司	(株)角川書店	4 - 2 - 2
坂元章	お茶の水女子大学	1 - 1, 1 - 2, 第1部監修
佐藤哲也	東京工業大学	2 - 3
澤岡詩野	東京工業大学大学院	4 - 1, 4 - 2 - 4
田中正秀	日本大学	2 - 5
福田泰子	千葉商科大学	2 - 0, 2 - 4, 4 - 2 - 3, 第3部編集
松井啓之	京都大学大学院	2 - 1
宮崎緑	千葉商科大学	第4部監修
広瀬幸雄	名古屋大学	第2部監修

CESA 調査研究
「ゲームソフトの社会的影響に関する調査」
報告書

平成13年3月

CESA

東京都港区西新橋1-2-10 西新橋アネックス3F

TEL 03-3591-9151