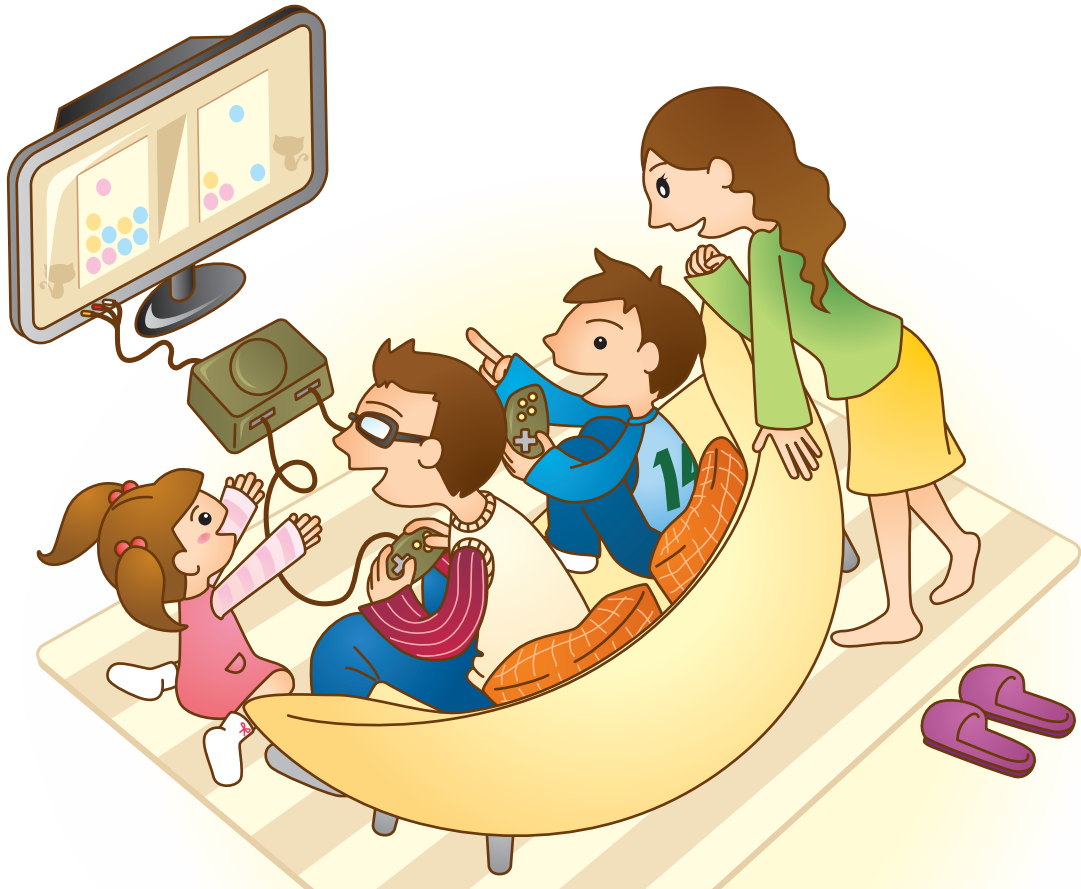


テレビゲームの
ちよつといい
おはなし・③



はじめに

これまでの「テレビゲームのちょっといいおはなし」シリーズでは大変多くの反響をいただき、おかげをもちまして前回「2」では10万部を発行し広く配布することができました。本書は業界関係者や販売店でのゲームユーザーの方々への配布だけでなく、自治体・行政関係者の方々、当協会で実施しております「学生・生徒向けゲーム業界学習講座」を通じた学校・教育関係者の方々にも広くご覧いただき、ゲーム産業の隠れた取り組みについてこれまでにご感想をお寄せいただいております。ご覧いただきました多くの皆様に対し、この場をお借りしまして厚くお礼申し上げます。

昨今では「テレビゲームのちょっといいおはなし」シリーズでの紹介事例等も含め、「ゲーム」と「医療・福祉・学習・教育・社会貢献」等といった、ゲーム産業と他産業とのコラボレーションが進んでいるとの話をうかがっております。こうした動きは大変喜ばしいことであり、今後社会の各分野に対しゲームが寄与することを期待する次第です。

今回の「テレビゲームのちょっといいおはなし・3」では、近年のトピックスとして5テーマを収録しております。ふだんゲームをされている方も、あまりゲームをされていない方も含め、ご一読いただくことでゲーム産業を更にご理解いただける一助となりましたら幸いです。

また昨今の青少年を取り巻く環境に配慮し、私共は新レーティング制度に基づいた制度の運用を今年5月から新たにスタートしております。新レーティング制度についての理解向上の一助として、本書の後半に解説マンガを収録しておりますのでご参考下さい。

平成18年9月

社団法人コンピュータエンターテインメント協会
調査広報委員長 伊藤 裕二

テレビゲームの ちょっといいおはなし・3

- 音楽とゲームと僕～ドラゴンクエストとの20年～ …… 1
作曲家 すぎやまこういち
- 東京都杉並区で始まった
「ゲーム機と学校教育のコラボレーション」 …… 7
元マイクロソフト株式会社 Xbox事業本部
シニアビジネスディベロップメントマネージャ 大木和彦
- 社会貢献に寄与するゲームソフト制作から
見えてきた新しい可能性 …… 14
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
執行役員 コーポレートオフィサー
オンラインカンパニー プレジデント 高橋一也
- 「ロックマン エグゼ」シリーズを制覇する
山口兄弟が教えてくれるもの …… 19
山口兄弟
- 「ゲーム脳」とは何か？
～「日本人として非常に恥ずかしい」 …… 24
府元晶
- 家庭用ゲームの『年齢別レーティング』ってなあに？ …… 41



本書は「2006CESAゲーム白書(2006CESA Games White Paper)」
に掲載された内容を再編集したものです。

2006CESAゲーム白書
(2006CESA Games White Paper)

定価 6,300円(税込)

ISBN4-902346-13-3

※詳しくはホームページをご覧ください。 <http://report.cesa.or.jp/>

音楽とゲームと僕

～ドラゴンクエストとの20年～

作曲家
すぎやまこういち

ドラゴンクエストとの出会い

作曲は学生時代から始めていましたが、仕事として取り組んだのは放送局に入ってからです。最初は、自分がディレクターを務めたテレビ番組「ザ・ヒットパレード」の音楽などを手がけていたのですが、そのうち「ポップスも書いてくれ」と声がかかるようになって、ザ・ピーナッツ（「恋のフーガ」等）やザ・タイガース（「僕のマリー」「モナリザの微笑み」「シーサイドバウンド」「花の首飾り」等）、ヴィレッジ・シンガーズ（「亜麻色の髪の乙女」）はじめ、いろいろな曲を書かせてもらいました。その中から、いくつかヒット曲も出ました。

その後、実写やアニメのフィルムの音楽などもずいぶん手がけました。そのうちに、コンピュータゲームが世の中に現れてきたのです。それまでゲームというと、ボードゲームやカードゲーム、機械式のフリッパーゲームなどですが、僕自身もともとゲーム好きなので、そういうものをよく遊んでいました。だから、コンピュータゲームが登場したときも、インベーダーゲームなんかをゲームセンターでよくやっていました。そのころのゲームの音といえば、ビープ音（発振音）です。若干、音程がついているようなものもありましたが、インベーダーゲームの、音楽ともサウンドエフェクトとも言えない音が当時、流行になりました。

それから、パソコンゲームが出てくるようになって、それもいろいろ遊んでいたのですが、その中でエニックス（現スクウェア・エニックス）から発売されたパソコンゲームの「森田将棋」を買ったときに、アンケートはがきを書いてエニックスに出したのです。これが、「ドラゴンクエスト」の作曲を手がけるきっかけとなりました。

これはよく知られているエピソードですが、アンケートはがきの名前をペンネームのひらがな書きにしたので、僕のはがきを見たエニックスの偉い方が、最初は小学生からのはがきだと思ったそうです。でも、横にいた担当者が「違います。この人は有名な作曲家です」と言ってくれて、「ゲームが好きなのだから、一緒に何かできるのではないか」ということで、僕に電話をかけてくれたのです。

いちばん最初のドラゴンクエストの開発を手がけていたのが、チュンソフトの中村光一さんです。最初に会ったときは、中村さんも僕に対してかなり身構えていたのですが、僕がゲーム好きと分かった途端、ゲームの話で大いに盛り上がり、「ドラゴンクエスト」の音楽を手がけることになりました。「I」が発売されたのは1986年5月、あれから、もう20年になります。



「ドラゴンクエスト」Dragon Quest
©1986 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

ドラゴンクエストの音楽世界

実はエニックスでは、先に別のパソコンゲームの音楽を1本手がけていて、「ドラゴンクエスト」は2本目の仕事になります。最初の打ち合わせに行ったときは、すでにマスターアップの時期を過ぎていたという状態で、もう猶予が1週間しか残されていませんでした。しかしそれまでに、CMの音楽などを一晩で仕上げるといような経験を僕はたくさんしてきましたから、なんとか1週間で全曲を作曲することができたのです。

当時の「ドラゴンクエスト」はファミコンのソフトで、音源もプログラマブル・サウンド・ジェネレーター（PSG）というチップですから、当初は同時発音数が3つしかありませんでした。特に最初の「ドラゴンクエスト」のときは、それでもカセットの容量が足りなくて、オープニングとエンディングだけ3トラックを使って、あとは全部2トラックで曲を作りました。その頃、僕はすでにオーケストラ音楽なども手がけていました。さまざまな音色を知っているのに、シーンを盛り上げるさまざまな曲を2トラック、3トラックで作るのは難しかったのではないかとよく言われました。



すぎやまこういち氏
(1986年当時)

僕は音楽をサウンドで考えるのではなく、最初から中身で考えます。こういうことを表現するのに、どういう音色でいこうかと考えるのではなく、どういうメロディ、どういう進行で行こうかと考えるのです。

当時のポップス界はサウンド主流。ギターなどを弾く人も、サウンドで勝負する人もてはやされると言う時代でした。でも、サウンドで曲を作っている人はたぶん、音色も十分にコントロールできないPSGの3トラックや2トラックでは曲が作れない。メロディやハーモニーといった音楽の中身だけで勝負できるというのは、僕には有利だったと思います。

20年の間に、ⅠからⅧまでドラゴンクエストのために書いた曲はきちんと数えたことはないけれど、もう200曲以上になります。それぞれの曲にそれぞれの思い出や苦労があります。一つの曲の後ろにはボツにした曲が何曲もありますし、「これで全部音楽ができた」とホッとしていたら、急にゲームデザイン担当の堀井雄二さんから「あと、こういう曲がどうしても欲しい」と言われ、あわてて作ったりしたものもあります。曲ができる過程というのは様々で、泉が湧くようにパッと思い浮かんだ曲もあれば、雑巾をもうこれ以上絞れないというくらい絞り出すようにして作った曲もあります。もちろん、そういう曲の数々に対して、僕自身がいろいろ思うところもありますが、僕がどの曲を気に入っているとか、これはああだったと評価はすべきではないと思っています。それはオーディエンスと時間、歴史が決めるものでしょう。



交響組曲「ドラゴンクエストⅢ」

「交響組曲ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…」はゲーム音楽のアルバムとして、初めてチャート1位になりました。僕にとっても音楽業界にとっても大事件でした。

ゲームをする人にとっては、モンスターにやられたり、死んだりしたときの曲が聴きたくない嫌われもの音楽として、逆に人気があります。短いミュージックエフェクトですが、「ドラゴンクエストⅢ」で「データが消えました」というときに流れる「呪いのモチーフ」という曲を、上司からの電話の着信メロディにしている人がいるという話を聞いたことがあります。あれはいかにも嫌われそうな音を一所懸命考えて作ったものなので、してやったりという感じです。

もし「ドラゴンクエスト」というゲームが、たとえばカンフーのような好戦的なゲームだったら、音楽はああいう曲にならなかっただろうと思います。最初に中村光一さんと打ち合わせをしたときに、「このゲームはどういう物語ですか」と一番大事な質問をしました。中村さんは「言うなれば、中世ヨーロッパの騎士物語の世界です」と答えました。「それならば、音楽の基本コンセプトはクラシック・ベースの音楽にしましょう」。ロックではなく、クラシック・ベースの音楽になるのは自然な流れで、あの曲はドラゴンクエストの基本コンセプトと結びついたものなのです。

ドラゴンクエストのゲーム音楽を担当しながら、オーケストラによる「ドラゴンクエストコンサート」活動もやってきました。1987年からですから、ゲームとほぼ同じくらいの歴史があります。音楽の基本コンセプトがクラシック・ベースですから、編曲がロックミュージックではなく、オーケストラになるのは僕としては必然でした。

観客は小さなお子さんから、かつてゲームをやったことがある大人まで幅広い年齢層にわたります。オーケストラ音楽というのは、音楽のたいへんなご馳走だと思っています。それもフランス料理のフルコースや懐石料理に相当するようなご馳走で、一品ものではない。さまざまな音素材が集まり、それが一体になってハーモニーを奏でる。ドラゴンクエストでオーケストラ音楽というご馳走を味わっていただけたら、必ず聞かぬ人の心の財産になると思います。それで、頑張っ続けていられるのではないのでしょうか。

ドラゴンクエストの曲はどんな状況であっても皆さんが「ドラゴンクエストの曲だ」と認知して聴いている。つまり、それだけ身近に浸透した音楽になって聴いているのではないかと思います。携帯電話の着信メロディの配信でも、ドラゴンクエストの初期の曲などは、オーケストラ音源のもの、ファミコンそのままの音源のもの両方が配信されていますが、ファミコン音源をダウンロードする人も多いそうです。その音に懐かしさを感じるのでしょうか。「ドラクエ音楽がアンティークになった」、そんな風に考えています。

クリエイトするということ

将来、ゲームクリエイターあるいはゲームに関わりたいと思っている人は多いと思いますが、そういう人々には、次のことを贈りたいと思います。

「何か一芸に秀でよ」

一芸に秀でたものを持っていれば、必ず生きる場面があります。プロ野球を例にするとわかりやすいかもしれません。バッターは全員が三冠王になれるわけではありません。たとえば、イチローのようにとにかくヒットの数が多いプレイヤーもいる。これがつまり、一芸に秀でているということです。盗塁が得意とか、ショートを守備がすごいとか、何か一芸に秀でている人は一軍に残れるが、それがいない人は二軍に行ってしまう。典型的なのは、年齢的理由から巨人を自由契約になった川相昌弘選手、この人はバントの名人です。今は中日で一軍にいて、バントが欲しいというときに「ピンチバンター」と言われて登場します。ゲームでも「コンピュータのプログラミングをやらせたら、私が一番」というような、一芸をめざしてほしい。

音楽に限れば、ゲーム音楽をやるのなら、まず、ゲーム音楽以外の世界で、音楽家として立派に食べていけるだけの力を持ったうえで、ゲーム音楽に取り組んでほしいと思います。つまり、「音楽家としてプロであれ」ということです。

僕は、「発想」は継ぐことができないと思っています。たとえば、堀井雄二さんの発想は堀井雄二さんの技術だけから出てきたものではない。あの人の人間全体があって初めて出てくる発想です。そう考えると、堀井さんの後継者というのは難しい。その発想をプログラムという具体的なかたちにするときの技術的な部分は変わらうし、技術的なノウハウは伝えることはできるかもしれませんが、でも、その発想の部分は無理でしょう。

僕の音楽もメロディやハーモニー進行といった音を発想する部分は教えようがない。それをどうオーケストラスコアに書いて、各パーツの進行をどうするのか、技術的な部分はある程度教えようがあるけれど、曲を発想する部分は伝えようがありません。

僕の原点は「小さい時からいい音楽をいっぱい聴いてきた」ことです。でも、小さい頃から、いい音楽をいっぱい聴いて育ってきた人はたくさんいますが、その人たちがみんな作曲できるようになるわけではありません。曲として発想するには、いっぱい音楽を聞いて「音楽の言葉」をしゃべれる状態にならないといけないと思います。バッハ、ベートーベン、ブラームス、ストラヴィンスキー……、いろいろな音楽をたくさん聞くことによって、音楽のフランス語も、音楽のドイツ語も、音楽のアメリカ語も、音楽の日本語もネイティブランゲージになっていることが重要なのではないのでしょうか。大人になってから、音楽理論を学んで作曲しようというのは、英語を話すのに文法だけ習って英語をしゃべろうとするのと同じことだと思います。

「ドラゴンクエスト」は僕のライフワークです。これからも、さまざまなことに取り組んでいきたい。

まず、交響組曲「ドラゴンクエスト」はⅠからⅧまでありますが、東京都交響楽団の演奏で全曲をCDにする大プロジェクトが進行中です。すでにⅡ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅷが発売されており、Ⅵ、Ⅷは編集作業が進んでいます。Ⅰは6月中旬に録音の予定です。

ドラゴンクエストがドラゴンクエストである限り、基本コンセプトはぶれないと思います。堀井さんもぶれないし、僕もぶれてはいけません。1作1作、新しい思いつきや何かでころころ変わっていく番組は世の中多いけれど、ぶれずに長寿番組をつくるのが一番難しい。

実際の制作現場では、「今度のドラクエではこの曲をどうしてもやりたい」と僕が燃えて使ってもらうこともあるし、逆に突然の注文が来て新しい曲をひねり出したりと、いろいろあります。でも、基本的な考えがぶれていないから、ここまで来られたのだと思います。

ドラゴンクエストの中心軸からぶれずに、その基本コンセプトの中で、少しでもいいものをつくって残していこう。ドラクエを楽しみ、ドラクエの音楽を楽しむ人の心の財産を少しでも残していけるように頑張っていきたい。それが僕の夢。

ゲームが大好き、音楽が大好き。その両方が合わさっているから、エネルギーはいくらでも湧いてきます。



作曲家

すぎやま こういち

1931年、東京都生まれ。

東京大学教育学部卒業後、文化放送を経て1958年にフジテレビ入社。ディレクターとして数々の番組の演出にたずさわる一方、コマーシャル音楽なども手がけ、その後、レコード界に進出して数々のヒット曲を生み出す。「ドラゴンクエスト」では、第1作目以降すべてのシリーズで音楽を手がけ、近年では、毎年主催している「ファミリークラシックコンサート」が好評を博している。

日本作編曲家協会常任理事

日本音楽著作権協会評議員

一票の格差を考える会代表

日本カジノ学会理事

主な作品: (ポピュラー音楽)「亜麻色の髪の乙女」「花の首飾り」など多数 / (ゲーム音楽)「ドラゴンクエスト」シリーズ、「不思議のダンジョン」シリーズなど多数 / (その他) JRA中央競馬「ファンファーレ」「マーチ」など。

東京都杉並区で始まった 「ゲーム機と学校教育の コラボレーション」

元マイクロソフト株式会社Xbox事業本部
シニアビジネスディベロップメントマネージャ
大木和彦

Xboxと学校教育の幸福な関係

2005年6月、東京都杉並区教育委員会は、学校教育への利用を目的として、家庭用ゲーム機XboxとXboxビデオチャット(※)を区立小中学校全68校に導入することを決めました。これはマイクロソフト株式会社が寄贈したのですが、とかく批判されがちなゲーム機が学校教育に、しかも公立の学校で利用されるということもあって、新聞やテレビなどメディアにも大きく取り上げられることとなりました。より多くの方々に、より多くのシチュエーションで利用してもらいたいと企図して開発したXboxビデオチャットですが、学校の現場で実際に利用されることになるとは、想定範囲外の出来事でありました。以下、Xboxが学校でどのように利用されたのか?導入の経緯からご報告したいと思います。



※Xboxビデオチャット:XboxとXbox Liveを利用してビデオチャットを行うソフトウェア

Xbox導入の経緯

杉並区の学校には、総合的な学習の時間などをサポートする役割を担う存在として、学校教育コーディネーターが配されています。そのうちの一人の方がニュース

番組でXboxビデオチャットの発売を知り、英会話学習などで利用できないか?と考え、マイクロソフトに相談のメールを送りました。それをきっかけとして、杉並区、マイクロソフトの双方で導入の検討が始まりました。2004年11月のことですから導入の半年ほど前のことです。それから学校での接続テストや利用方法の検討を行い、最終的には、主な利用目的として以下の3つを想定し、全ての学校に対して機会の均等を図るため、全小中学校への同時導入が決まりました。

◆学校におけるXboxビデオチャットの利用目的

- 1.オンライン講演や授業の実施のため
- 2.杉並区内の学校間コミュニケーションのため
- 3.杉並区外の学校とのコミュニケーションのため

杉並区にとっての意義

Xboxの導入が報道された際、ニュースを観た区民の方から「なぜ学校にゲーム機が必要なのか?」という問い合わせが何件かあったとのことです。その度に「テレビ会議(ビデオチャット)を利用するために導入するのであって、ゲームで遊ぶためではない」と説明し、納得してもらったとのことです。杉並区の積極性が理解いただけると思います。それを証拠に、山田区長は贈呈式の席上で、「使い慣れたゲーム機を活用してコミュニケーション能力が向上する、創造の可能性を広げる、ことを期待したい」と、佐藤教育次長は雑誌の取材で、「ゲーム機を単に遠ざけることではなく、使いこなす能力を育てることによってITリテラシーの向上を促進したい」と、(私たちゲーム業界関係者にとっては)模範のような素晴らしい見解を述べています。

インパクトのある出会いを演出する授業

全校に導入されたとはいえ、利用用途がビデオチャットである以上、有効な利用方法例を示していく必要がありました。そこで教育委員会との話し合いによって、まずは上記の利用目的のうち「オンライン講演」を推進していくことにしました。来校の意思があってもスケジュールの都合で実現が難しいような有名人、著名人の方々を、オンラインの特性を活かすことで、生徒たちとの「出会い」を実現しようということになったのです。講演者の持つインパクトと、Xboxを使う授業というイン

パクト、この二つが融合することによって、生徒たちとの「インパクトのある出会い」が演出できるのではないかとという意図からでした。

実施例その1:ビル・ゲイツとの出会い

最初のオンライン講師として選ばれたのがマイクロソフト会長のビル・ゲイツです。運の良いことに、Xboxが導入された6月末に来日し都内で講演するとの話を聞きつけ、講演会場と杉並区の中学校2校を接続することにしました。授業の内容については、教育委員会、学校長、担当の先生と検討し、総合的な学習の時間の授業として、ゲイツ講演を泉南中(3年生)、東原中(2年生)の生徒が聴講し、その後講演テーマである「インターネットの安全」について、東原中・横井先生の司会によりオンラインディスカッションを行うという盛りだくさんなものに決めました。初めての授業(イベント)であれば、最大5箇所との接続が可能であるという製品特性を出来るだけ活かしたかったことと、オンライン講演、オンライン授業、オンラインディスカッションなど考えうる複数の授業形態も試してみたかったからです。



スクリーンの前に整列



ビデオチャットで意見を述べる



ビルゲイツがスクリーンに登場

授業そのものは大成功といえるものでした。生徒たちはビル・ゲイツがスクリーンに登場すると一斉に拍手し、その同時通訳に真剣に耳を傾け、最後に他校の生徒とのディスカッションにも大いに盛り上がりを見せました。「他校の先生の授業をもっと受けてみたい」「これなら学校に来なくてもいいのでは？」などという意見が聞かれました。



ビデオチャット相手のコメントに盛り上がる

実施例その2： スペシャルオリンピックス日本理事長細川佳代子氏との出会い

次に選ばれた講師は、スペシャルオリンピックス（以下SO）日本理事長の細川佳代子氏です。氏は、豊富な経験に基づいた熱意のあるお話で聞く人の誰をも感動させる力を持っています。「インパクトのある出会い」の演出には最適の方でした。SOは、知的発達障害の方々のスポーツ活動を支援することで社会参加を促すNPO団体です。こうした活動を授業として取り上げる以上、生徒たちにより深く学ばせたいとの先生方の思いから、オンライン講演の前に2回の事前授業を行い、生徒たちはSOへの理解を深めた上で細川氏のオンライン講演に望みました。



細川さんスクリーンに登場



細川さんに手を振る



スクリーンの細川さんにご挨拶



細川さんに質問中



みんなを代表して質問します

細川氏のオンライン講演は、中瀬中(1年生)、杉森中(3年生)、方南小(6年生)の計3校で開催され、どの学校・学年でも生徒たちの集中力が途切れることなく、積極的な質疑応答がされました。授業後に書かれた感想文には「SOのような活動があることを知ってよかった」「細川さんのお話に感動した」「SOの活動に参加したい」など明確に教育効果を感じさせるものがあり、杉並区とSO日本は協働で継続して行くことになりました。



自分たちの質問を紙にも書いて伝えた



真剣な眼差し

細川さんにさようならー!



授業の成功に貢献したXbox

全ての授業に対して、主宰された先生方から、生徒たちの集中力がいつもより高く、私語もほとんど全く聞かれず、授業後の感想文にも期待以上の理解度が示されており、授業としては大成功との評価がされました。聴講された教育委員会、保護者の方からも有意義な授業であったとの評価がされています。なぜいつもより集中力が高かったのか?先生方に聞いてみました。まずは当然ですが講演者の持つインパクトです。普段は会えないような人の話を“間近”で聞くことができ、しかも話も分かりやすく興味深いのですから集中力が途切れるはずがありません。二つ目には、テレビ会議という新しいツールを利用する授業であること。生徒たちはそもそも新しい体験が大好きなのです。最後に、これはどの先生も強調されていたことですが、そのツールがゲーム機(Xbox)であったことです。学校にあるはずのないゲーム機を使って新しい体験ができる事実。このことに、生徒たちの関心と好奇心は授業を開始する前から高まっていたとのことです。



Xboxの向こうに真剣な眼差し

【私見】

ゲーム機Xboxが学校教育にもたらした興奮、好奇心、集中力

Xboxの導入後、授業として行われた大きなイベントは以上のようなものでした。上記の全ての授業に立ち会った者として、手前味噌ではありますが、先生方の言わ

れるように「ゲーム機の持つ力」が大きな役割を果たしたと感じています。全ての授業は「ゲーム」そのものを授業の教材としたわけではなく、XboxとXboxビデオチャットというハードとソフトをツールとして使ったに過ぎません。しかし、自分たちが大好きで、時には親から「いい加減にしない！」などと叱られるゲーム機を使って授業をする。それは学校にゲーム機がないことが当然である現状では、この授業に参加する生徒だけに与えられた特権なのです。その興奮と好奇心は授業を始める前から感じられました。

生徒たちは教室に入ってくるなり、「あっ！Xboxだ！」とXboxの周りにあつという間に集まり、誰にも教えられることなくコントローラを手にとって操作します。これがパソコンであれば、「どうやって使うのですか？」と質問を受けたかもしれません。ゲーム機は、彼らにとって最も得意なものであって、大人に教えてもらう必要などない宝物なのです。そういった軽い興奮から始まった授業ですから、集中力など途絶えるはずがありません。最初に行ったオンラインディスカッションのときなど、教えてもいないのに、Xboxビデオチャットのポップアップ機能を使い、相手校の生徒を笑わせたりにしていました。

学校にゲーム機があること、それを使って授業をすることが何の違和感がないような時代が訪れたとしたならば、先に述べたような興奮や好奇心は違ったものになっているかもしれません。しかしその時代が来るまでの間、そしてゲーム機が子どもたちにとって宝物である間は、学校教育との幸福な関係を築きうる存在であり続けるだろう、そんな確信を持ちました。

※ 参考:授業の詳細につきましてはこちらをご覧ください。

<http://www.microsoft.com/japan/mscorp/citizenship/ca/xbox/>

元マイクロソフト株式会社 Xbox事業本部
シニアビジネスディベロップメントマネージャ
大木 和彦

1961年生まれ。

2002年8月入社。主にXboxのゲーム用途以外の利用方法の企画開発に従事。「Xboxミュージックミキサー日本版」のリリース・プロモーション、「Xboxビデオチャット」の企画開発を担当。後者を学校教育に利用する「Xbox教育活用プログラム」を主宰。他に老人ホームで「Xboxビデオチャット」を使ったリハビリテーションプログラムも実施した。2006年6月マイクロソフト退社。

社会貢献に寄与する ゲームソフト制作から 見えてきた新しい可能性

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
執行役員 コーポレートオフィサー
オンラインカンパニー プレジデント
高橋一也

はじめにーWFPとゲームソフト「FOOD FORCE」

WFP (The United Nations World Food Programme) 国連世界食糧計画は国連で唯一の食糧援助機関であり、世界最大の人道援助機関です。飢餓と貧困の撲滅を使命とし、1961年に設立が決定され、1963年から正式に活動を開始しました。本部はローマにあり、世界各地に現地事務所を設置して活動を行っています。

WFPの活動は、大きく次の3つに分けることができます。

■生命維持を目的とした食糧援助 (Food-for-Life)

紛争などの人為的災害、あるいは干ばつや洪水、病害虫などの自然災害が起因となっている食糧不足によって、死の危険にさらされている人々の生命を守ることを目的とした緊急食糧援助です。

■成長や教育を目的とした食糧援助 (Food-for-Growth)

学校給食や家に持ち帰るための食糧を提供し、子どもたちの就学率と学習能力を高めることを目的とした活動です。医療機関で、検診に来た妊産婦や乳幼児への栄養補給なども行っています。

■労働対価としての食糧援助 (Food-for-Work)

住民参加のかたちで、耕地・牧場などの開墾、道路・灌漑用水などの建設や修復、植林など、生活に必要な農地や社会インフラの整備事業を実施し、労働の対価として食糧を支給。地域社会の自立促進をめざしている活動です。

しかし、飢餓がエイズやマラリアなどの病気よりもたくさんの人の命を奪っているという現状、それに向けてのWFPのさまざまな人道支援の活動は十分に認知されているとはいえません。

世界中の飢餓の現実とWFPの食糧援助活動を、より多くの人々に理解し、学んでもらいたいとWFPが制作したのが、無料でダウンロードできるゲームソフト「FOOD FORCE」です。2005年4月に英語版がリリースされました。

「インド洋に浮かぶ架空の島シェイラン島で、地球規模の気候変動が原因の干ばつが発生。同時に以前からの内戦が激化し、食糧が不足。多くの住民が避難生活を強いられ、WFPは人々を救うべく、緊急食糧支援チームを結成した」というストーリーで、



MISSION 1

プレイヤーはチームの一員として、「空からの偵察」「食糧の調合」「食糧投下」「食糧の調達と搬出」「食糧の輸送」「復興支援」という6つのミッションに参加。ゲームをクリアし、得点を重ねながら、世界の飢餓の現状とWFPの活動をより具体的に学ぶことができます。また、ランキング制となっており、ネットでデータを送信すれば、世界中のプレイヤーと最終得点を競うことができます。

「FOOD FORCE」日本語版制作までのいきさつ

私たちが「FOOD FORCE」のことを最初に知ったのは、ある新聞の記事でした。そこには「120万くらいダウンロードされているPCソフトがある」と紹介されていました。それは国連機関であるWFPが制作したゲームで、その活動についてゲームを通して学ぶという内容の記事であり、最後に「WFPは、これ(FOOD FORCE)を日本語版で展開したいと考えている」という一文がありました。

当社はWFP日本事務所に連絡させていただき、まず、ゲームの趣旨や意義をお聞きしました。当社の制作ラインに時間的余裕があったこともあり、「ぜひつくりますよ」と手を挙げました。

そのとき、「社会貢献」という強い思いがあったわけではありません。その時点では私たち自身がWFPという組織や、その活動に対する理解が浅い状態でした。企業の社会貢献では、さまざまな社会事業を財政面で支援することが多いと思います。しかし、今回は、「FOOD FORCE」の日本語版制作を、当社が持つゲームソフト制作のスキルやノウハウを活かし、ご協力することが一番自然であり、結果として最良の支援

になると考えました。また、当時はゲームソフトに対する有害図書指定などがあり、ゲーム全体がネガティブに捉えられている面もありましたので、ゲームのもつ潜在能力や必要性をなんらかのかたちで知ってもらいたいという思いもありました。

日本語版制作にあたっての創意と苦勞

制作にあたって、まず私自身も既に公開されていた英語版の「FOOD FORCE」をプレイしましたが、難

しすぎず、簡単すぎず、良いゲームだと思いました。世界の飢餓の状況とWFPの緊急食糧援助活動を知ってもらうという大きなテーマですが、ゲームを通して、楽しくかつ本格的に学べると感じました。

「FOOD FORCE」日本語版は、基本的に英語版のプログラムとビジュアルはそのまま利用し、台詞の翻訳が制作の大部分を占めています。

制作を進める中では、この翻訳がかなりの難題でした。元々わかりやすいゲームですので、英語でもプレイはできます。しかし、世界各地でより多くの人、特に子どもたちに「WFPはこういう活動をしている」とわかってもらうには、その地域のネイティブの言語のほうが伝わりやすい。それが日本語版をつくる目的です。英語版は1つのバージョンしかありません。私たちも最初はそのまま直訳したものを1つのバージョンだけでつくる予定でした。ところが、シナリオを起こしていくうちに、「これ（英語をそのまま直訳した日本語）では小学生にはわからないのではないか」、「小学生には難しすぎるのではないか」という声が制作内部から出てきました。英語版を直訳する場合、大人であれば、たとえば「hunger」を「飢餓」と訳すことで、その状況を理解できます。しかし、子どもたちは振り仮名が無ければ「飢餓」と読めないでしょう。仮に読むことが出来ても、飢餓とはそもそもどのような状態であるのか、理解できるでしょうか？私たちは、子どもたちへの理解を高めるために、「食糧が非常に不足している状態で……」と説明が必要ではないかと思いました。

そこで、日本語版では「子ども向け」と「一般向け」、二つのバージョンを制作することを、当社からWFPに提案しました。WFPとしても、将来的には世界の飢餓やそれに対する取り組みに目を向けてほしいという期待があり、活動を子どもたちにきちんと伝えていきたいということで、了承されました。

「子ども向け」バージョンのシナリオは何稿もつくりました。英語を直訳したものを、ひらがなにただけでは、かえって読みにくい。そこで語彙を少しずつ置き換えることなども含め、何回もテキストを修正してはWFP日本事務所の担当者に確認



MISSION 1-BREFING

していただきながら、進めていきました。今までゲーム制作の中で子どもたちに“思いをつたえる”ための経験を積み重ねてきたことが、生きたと思います。

次いで、時間をかけたのはキャラクターの声を担当する声優のキャスティングです。最終的に俳優の藤岡弘、さんと女優の平山あやさんをお願いすることになりましたが、人選においては次の2点を配慮しました。

(1)周囲に与える影響が大きく、「FOOD FORCE」ひいてはWFPの活動に興味をもつきっかけになる人。

(2)ご本人が社会活動やボランティアに関心があること。そのほうがこのゲームに共感を持って取り組んでいただけるのではないかと考えました。

担当者数人で、毎日、芸能事務所のホームページをチェックし、普段はあまり見ないプロフィールも細かく確認しました。藤岡弘、さんは、制作スタッフの中から、何名か名前があがった候補の一人です。ご本人もボランティア活動をなさっており、非常に積極的に参加してくださいました。しかし、WFPの活動における専門用語は、日常生活で身近に出てくる言葉ではないので、お二人ともご苦労されたようです。長く難しい単語があると、ハキハキとした口調で伝わるようにと、ご自身から進んで何回もやり直してくださったこともありました。そういったことは私たちも通常のゲーム制作ではなかなか経験できないことであり、感謝しています。

日本語版リリースの反響と見えてきたもの

様々な試行錯誤の上、「FOOD FORCE」日本語版が完成し、2005年10月17日にダウンロードを開始しました。公開から3日間で10万を超えるダウンロードがあり、2006年4月の時点で26万ダウンロードに達しました。

ダウンロードのうち、20～25%が子ども向けバージョンです。インターネットの掲示板や雑誌などで「無料ゲームではあるが、かなりよくできている」と取り上げられることや、当社のホームページに激励のメールが送られることがあります。私自身もゲーム制作に関わることで、WFPについて深く知ることになり、テレビで公共広告機構（AC）によるWFP学校給食支援活動のキャンペーンが流れると、自然に目をとめるようになりました。少なくとも26万人の人がゲームを通して、WFPの活動に触れたという状況を考えると、当社のオリジナルゲームではなく、日本語版の制作をお手伝いさせていただいたというかたちですが、制作に携わることが出来たことに達成感と満足感を感じます。

子ども向けバージョンは学校での活用も想定していました。2006年2月に財団

法人上月スポーツ・教育財団の協力によって、「FOOD FORCE」の教師用マニュアルガイドである『FOOD FORCEから学ぶ国際協力-食糧援助の最前線-』が発行されました。WFPのウェブサイトで、無料配布の申し込み受付を開始したのですが、すぐに予定数に達してしまっただけです。一般紙や雑誌はもとより、教育関係や子ども向けの新聞に数多く紹介されたこともあり、教育関係者の「FOOD FORCE」への注目度は高いのではないのでしょうか。私たちも、教材として活用されることには大きな期待を抱いています。

「FOOD FORCE」の英語版は、公開から1年が経過し、2006年5月9日のWFP本部のプレスリリースでは、全世界で400万ダウンロードを超えたと紹介されています。英語、日本語に続き、イタリア語、ポーランド語バージョンもリリースされ、今後はハンガリー語、中国語、フランス語、ギリシア語、ヒンズー語、アラビア語もリリースされる予定で、さらにバージョンアップしたゲーム制作も進んでいるようです。

「FOOD FORCE」は、「遊びを通して社会への興味を持つ」ゲームの方向性を示したと言えるかもしれません。「遊び」と「学び」は正反対のものであり、「FOOD FORCE」のように良いかたちで調和させるのは難しいことです。

「遊び」を通して「学ぶ」新たなゲームの可能性と課題を、私たちは「FOOD FORCE」日本語版制作を通して得ることができました。

※ 「FOOD FORCE」日本語版の詳細につきましては
こちらをご覧ください。

<http://www.konami.jp/online/>



MISSION 2



MISSION 5

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
執行役員 コーポレートオフィサー
オンラインカンパニー プレジデント
高橋 一也

1969年7月28日生まれ

1990年4月 コナミ工業株式会社(現 コナミ株式会社) 入社

2001年4月 AM事業本部 プロデューサー

2004年10月 株式会社コナミオンライン 取締役副社長

2005年4月 コナミ株式会社オンラインカンパニー
(現株式会社コナミデジタルエンタテインメント
オンラインカンパニー)プレジデント(現任)

2006年2月 株式会社インターネットレボリューション 代表取締役社長(現任)

2006年3月 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
執行役員コーポレートオフィサー(現任)

「ロックマン エグゼ」シリーズを制覇する山口兄弟が教えてくれるもの

山口兄弟

小・中学生を魅了するゲーム「ロックマン エグゼ」シリーズ

2006年5月7日(日)、ゴールデンウィーク最終日の千葉は雨。にもかかわらず、その日、幕張メッセ国際展示場は小中学生の賑やかな歓声に包まれていた。タカラトミーボーイズホビーフェスティバル2006春関東大会が開催されたのだ。人気の「ロックマン エグゼ」シリーズを展開する株式会社カプコンのコーナーにもたくさんのお子どもたちが集まっていた。当日は「ロックマン」シリーズの最新作「ロックマン ゼクス」(NDS)の体験や、イベント限定の改造カードとチップデータの配信など、さまざまなお楽しみイベントを実施、「ロックマン エグゼ6 サバイバルネットバトル2006 春」東京大会も行われた。

この「ロックマン エグゼ6 サバイバルネットバトル2006 春」東京大会は、秋に行われる公式全国大会「King of Netbattler Championship」の予選とも言えるもの。全国大会には、この東京大会はじめ大阪、名古屋、福岡など各地の大会で優勝を競ったプレイヤーが顔を揃える。

最新のゲームが兄弟を結び、友だちの輪を広げる

「ロックマン エグゼ6 サバイバルネットバトル」はジュニアクラス、シニアクラス、マスターズクラス、ゲートクラスの4部門がある。ジュニアは小学校1～4年生、シニアは小学校5年生～中学校3年生、マスターズクラスは年齢制限なし・改造カード使用可、ゲートクラスは小学校1年生～中学校3年生・ナビゲーターチップ使用可。決勝はトーナメント制で行われる。

東京大会の結果は次の通りだった。

■ジュニアクラス

優勝 山口鴻文くん(小学4年)
準優勝 山口憧一郎くん(小学3年)

■シニアクラス

優勝 多田哲明くん(中学3年)

■マスターズクラス

優勝 谷田夏磨くん(高校2年)
準優勝 安田穰くん(高校1年)

■ゲートクラス

優勝 坂本優太くん(中学3年)
準優勝 山口真人くん(小学5年)



山口という名字がいくつも並ぶ。実はここに名前を連ねた山口くんたちは兄弟。1月21日(土)・22日(日)に開催された「ロックマン エグゼ6 サバイバルネットバトル」東京大会で21日のシニアクラスと22日のマスターズクラスで優勝を果たした山口健成くん(中学2年生)は兄にあたる(1月の大会で優勝したため、健成くんは今大会には出場していない)。昨年11月に行われた「ロックマン エグゼ5 チームオブ ブルース/チーム オブ カーネル」の公式全国大会で「King of Netbattler Championship」では、健成くんはマスターズクラスで優勝、ジュニアクラスは憧一郎くんが優勝、真人くんが準優勝に輝いた。「ロックマン エグゼ」日本一の山口兄弟は雑誌「月刊コロコロコミック」にも登場し、全国的に有名な存在である。

試合の合間をぬって、山口健成くん、真人くん、鴻文くん、憧一郎くんとお父さんにお話をうかがった。

兄の健成くんは3歳頃からゲームを始めたという。最初に夢中になったのはスーパーマリオブラザーズだった。「『ロックマン エグゼ』シリーズはシューティングゲームの頃から、やっていた」と健成くん。次々と攻略方法を開発し、近所の友だちにも教えるようになった。弟たちも兄から教えてもらっているそうだ。

一ご兄弟全員が優勝争いに必ず顔を出しています。すごいことですね。

お父さん: なんだか申し訳ないのですが、「ロックマン エグゼ4」の頃から、大会があると、うちの子どもたちが決勝に残るんです。今は子どもたち一人ひとりがゲーム機を持っていて、自分なりにやりながら、健成から教えてもらっています。去年秋の全国大会は「ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース/チーム オブ カーネル」の試合で、1月の東京大会は「ロックマン エグゼ6」。バージョンが変わると、慣れないうちは攻略が難しいのですが、親から見ても、健成は攻略方法を見つけるのが早いです。

ーゲームはどれくらいやりますか。

健成くん: 普段はあまりやらないです。1日1時間やるか、やらないかで、まったくしない日もありますから。

ー思っていたよりも少ないですね。それぐらいの練習で足りるのですか？

健成くん: うん。やりたいときにやるという感じ。でも、大会の前は結構練習する。1週間前くらいから毎日3、4時間はやるかな。

お父さん: 健成が弟たちに「もう少し、練習したら」と言っているけど、自分ではあまりしてないみたいですね。でも大会に出ると、不思議なことに決勝まで勝ち残ります。

ー弟さんたちは毎日、どれくらいゲームをしていますか？

真人くん: 僕も1時間くらい。(隣で、鴻文くん、憧一郎くんもうなすく)

ー「ロックマン エグゼ」シリーズは指先の器用さよりも頭脳プレーを競うゲームです。勝ち進んでいくためには何か秘訣はありますか？

健成くん: 勝ち方は自分でいろいろやりながら見つけていきます。段々強くなるとメールで友だちも増えてきて、攻略方法を教えあったりします。

ーメールで情報交換しているんですね。どんな人から来るのですか？

健成くん: いろんな人から来るよ。今はゲームのことだけじゃなくて、ほかのことも話したりしている。

お父さん: 全国から来るみたいですよ。大阪大会で優勝した子が「健成くんが応援してくれるから、僕も負けられない」と言ってきたり、「参考にして」といって、大阪大会や名古屋大会のDVDを送ってくれる子もいます。

メールは子どもたちにとっても、重要な交流の手段。

距離を飛び越え、メールが友だちの輪を広げている。

ー「ロックマン エグゼ」の魅力は？

健成くん: 「ロックマン エグゼ」みたいなバトルゲームは、シューティングゲームよりも奥が深いと思う。レアなカードや強いカードを持っているだけでは勝てないし、どうしたらいいか、相手の出方を読んで頭を使うところ、戦略を考えながらゲームをしていくのが面白いです。

ー去年11月の大会は「5」でしたが、1月と今日の大会は「6」にバージョンアップしました。

その間はわずかな期間しかなかったと思いますが、戸惑いはなかったですか？

健成くん: とにかく色々試してみて、いい方法を探していきます。色々な事を想定して普段からゲームをしているので、それほど心配いりませんでした。

鴻文くん: 難しいところはお兄ちゃんが教えてくれる。

一 お兄ちゃんが教えてくれるの？

真人くん:ここはこういう風にするんだとか、いろんな方法を教えてくれるんだ。

お父さん:お兄ちゃんは弟たち一人ひとりのやり方を見ていて、「それじゃダメだ」とか「こうするんだ」とか、それぞれに言ってますね。



一 すごい。個別の家庭教師みたいですね。

憧一郎くん:お兄ちゃん、優しいよ。

真人くんも鴻文くんも憧一郎くんも、みんなお兄ちゃんの健成くんが大好きで、尊敬している感じが感じられる。お父さんによれば、弟さんたちはゲームに限らず兄の言うことをちゃんと聞くとか。

一 でも、健成くんは誰かに聞いたりはできないですね。

健成くん:とにかくやってみないとわからないので、やりながら探っています。でも今はずっとやってきて、自分の中に勝ちのパターンができてきました。

一 ゲームをやっていて「よかった」と思うのはどんなとき？

健成くん:クリアできたとき。「達成できた。やった!!」と思う。でも、負けたら、ものすごくくやしい。

真人くん:やっぱり勝ったとき。

一 最後にお父さんにお聞きします。お父さんから見て、お子さんたちの強さの秘訣は何だと思えますか。

お父さん:相手の出方を見て、攻略方法をパッと判断する。その瞬発力みたいなものがすごいと思えますね。それと集中力がすごい。長い時間ゲーム機に向かってダラダラとやっている訳ではないですから、集中力が飛びぬけていると思っています。

一 お子さんたちがゲームをしていることをどのように見ておられますか。

お父さん:うちの子はゲームばかりをやっているわけではないので、うちでは特にゲームについてどうこう言うことはないです。ま、勉強もあまりしていないけれど、勉強はできなくてもいいから、嫌いにはなるな。それだけは言っています。

これまでの大会で好成績を収めた証のトロフィーやメダルが部屋にずらり並ぶという山口家は10人兄弟。憧一郎くんの下の弟も「ロックマン エグゼ」を始めたそうだ。男の子同士、年齢が近いから喧嘩もするけれど、ゲームになると仲良くなるという。もちろん、大会で兄弟同士の対決になれば、お互いに負けたくないという

思いから真剣勝負が繰り広げられるだろう。しかし、年長の健成くんが弟たちをしっかりと見守りながら、ゲームでのアドバイスを通じて兄弟の絆が築かれている。子どもたちの遊びの道具がメンコであったときも、ボードゲームであったときも、同じように兄弟や友だちを結びつけてきた。そのツールがどんなに進化しても、人と人を結ぶツールであることは変わらない。それを山口兄弟の姿から強く再認識させられた。

「ロックマン エグゼ」シリーズは今後もバージョンアップし、大会には腕に覚えのある選手たちが参戦してくるだろう。その中で、今後山口兄弟はどんな活躍を見せてくれるのだろうか。

聞き手:CESA集計事務局



「ロックマン エグゼ」シリーズとは

株式会社カプコン プロモーションチーム
尾島 博徳

「ロックマン エグゼ」シリーズはゲームボーイアドバンス対応の人気ゲームです。舞台は、人々が「PET」と呼ばれる携帯端末を所持し、そこに組み込まれた疑似人格型プログラム「ネットナビ」によって日常生活の行為のほとんどをネットワーク上で行えるようになった、高度に電子化された近未来です。横行するネット犯罪に対し、キャラクターとそのネットナビが、バトルチップを駆使し、対戦相手を倒していきます。

このゲームがベースとなって、小学館発行の雑誌「月刊コロコロコミック」で漫画化されています。また、テレビ東京ではアニメシリーズ化され、現在は第5シリーズ「ロックマン エグゼ BEAST+」が放映されています。

過去には、人気漫画が原作となって、TVアニメやゲームが展開されることが多かったのですが、近年は人気ゲームがベースとなって、TVアニメ化、映画化、漫画化されるものも増えてきました。ゲームとテレビ、雑誌とのコラボレーションによって、より深く子どもたちの心を捉えています。各地で行われるイベントやゲーム大会には、子どもたちのイキイキとした顔があふれています。「ロックマン エグゼ6 サバイバルネットバトル」もそんなゲーム大会のひとつです。

山口兄弟

長男・山口健成(中学2年)、次男・山口真人(小学5年)、三男・山口鴻文(小学4年)、四男・山口憧一郎(小学3年)。東京都出身。「ロックマン エグゼ」の大会で、常に各クラスの上位を占め、全国的にその名を知られる4兄弟。昨年11月の「ロックマン エグゼ5 チームオブブルース/チーム オブカーネル」公式全国大会「King of Netbattler Championship」で、健成くんがマスターズクラス優勝、ジュニアクラスでは憧一郎くんが優勝、真人くんが準優勝に輝いている。今年から始まった「ロックマン エグゼ6 サバイバルネットバトル」では、1月の地区大会で健成くんがジュニアクラスとマスターズクラスで優勝し、全国大会への出場権を獲得。5月の地区大会では、ジュニアクラスで鴻文くんが優勝、憧一郎くんが準優勝。今年も公式全国大会での4兄弟の活躍が期待されている。

「ゲーム脳」とは何か？ ～「日本人として 非常に恥ずかしい」

府元 晶

2002年7月8日、毎日新聞夕刊の1面トップにこんな記事が掲載された。

「『キレやすい』『集中できない』『つきあい苦手』ゲーム脳で注意」
「毎日2時間以上で前頭前野が働かず」

「人間らしい感情や創造性をつかさどる脳の前頭前野の活動が、テレビゲームをする時に目立って低下することを、日本大学文理学部の森昭雄教授（脳神経科学）が脳波測定実験で突き止めた。今秋、米オークランドで開かれる米神経科学会で発表する。ゲーム時間が長い人ほど低下の程度が大きく、ゲームをしない時も活動レベルが回復しないことも分かった。森教授は『ゲーム脳』と名づけ、『情操がはぐくまれる児童期にはゲームの質や時間に気を配ってほしい』と警告している。」

その2日後、日本放送出版協会（NHK出版）から、森教授の書いた『ゲーム脳の恐怖』が出版された。

この本は「生活人新書」というシリーズの一冊として出版されたもので、「ゲーム脳」について、さらに詳しく書かれている。

帯紙の「テレビゲームが子どもたちの脳を壊す!」という、センセーショナルな見出しも話題を呼んだ。

さらに、『週刊文春』で9月26日号～10月10日号の3週にわたって、「テレビゲームのやりすぎで子どもが若年性痴呆になる!」というタイトルで大々的に取り上げられたことで、他のマスメディアも「ゲーム脳」を問題視。テレビ各局のニュースやワイドショーに森教授が出演し、「ゲーム脳」の恐怖について訴えた。

週刊誌でも毎週のように、「テレビゲーム漬けの生活を送っているとやがて恐ろしい『ゲーム脳』にむしばまれる!」

「TVゲームは子どもの脳をダメにする 毎日2時間以上で痴呆状態」
「警告！ 携帯、パソコン、TV漬け ITが子供の脳を壊す あなたの家庭は大丈夫か」
といった見出しが躍るようになった。

『ゲーム脳の恐怖』は増刷を重ね、10万部を超えるベストセラーになった。

年が明けて以降、こうした報道は徐々に少なくなっていたが、2005年2月に大阪府寝屋川市で発生した小学校教員殺傷事件において、犯人の少年が小学校時代の卒業文集に「将来はゲームデザイナーか、ゲーム専門誌の編集者になりたい」と書いていたことが報じられると、再び「ゲーム脳」がクローズアップされる。

「寝屋川の17歳刃物少年、典型的な『ゲーム脳』」

「17歳少年を『教師刺殺』に走らせたゲーム脳 あなたの子供も危ない」

本稿では、日本で今なお問題視されている「ゲーム脳」について、その正しい知識と、報道のもたらした影響について記述する。

「ゲーム脳」とは？

「ゲーム脳」とは、日本大学文理学部教授で医学博士の、森昭雄氏が定義した脳の状態である。

ちなみに日本大学は、120年近い歴史を持ち、現在では日本一学生数の多い大学である。

森教授は、高齢者が認知症(当時は「痴呆」と呼ばれていた)になっているかどうかを脳波から判定するために、独自の脳波計を製作。チェックのため、その脳波計を開発した、コンピューター・ソフトウェア開発者8人の脳波を測定してみた。

すると8人とも、測定結果は認知症の人と同じタイプだった。脳の前頭前野の機能が低下していたのである。

そのため森教授は、“認知症の症状は出ていないが、認知症の人と同じ脳の状態”が存在すると考えた。そして、ソフトウェア開発者は勤務時間中ずっと画面を見ていて、ものを考える時間がわずかしかないために、脳がこのような状態になると推測した。

そこで森教授は、開発した脳波計を用いて、テレビゲームを長期間行っている人の脳波を測定してみた。すると、重い認知症の人の脳波にたいへんよく似ていた。

森教授は、この“認知症の人と同じ脳の状態”を「ゲーム脳」と名づけた。

前頭前野は人間らしさをつかさどるとされ、理性や思考、意欲などを行動に結び

つけたり、また人間らしさや道徳といった高次の内容を処理する。人間はほかの動物より、この部分が発達している。

前頭前野の機能が低下すると、判断力がなくなり、周囲に配慮しない行動をとるようになる。また、無気力にもなる。つまり「ゲーム脳」になった人間は、このような状態に陥ってしまうのだ。森教授はそう結論づけた。

さらに森教授は、前頭前野のベータ波の活動状態から、脳のタイプを4種類に分類した。

1. 「ノーマル脳」……ゲームをやったことのない人。ゲームをやっても脳波に変化はない。礼儀正しく、学業成績は普通より上位。
2. 「ビジュアル脳」……ゲームはほとんどやらないが、毎日1～2時間テレビやビデオを見ている人。ゲームをやると一時的に「ベータ波／アルファ波」（「ベータ波の割合」÷「アルファ波の割合」の数値）が落ちるが、ゲームをやめると元に戻る。成績は普通より上の人が多く、大学で4年間成績がトップの人もいた。
3. 「半ゲーム脳」……テレビゲームを行う前も後もベータ波がアルファ波のレベルまで減少しており、「ベータ波／アルファ波」がゼロになることもある。少しキレたり、「自己ペース」といった印象の人が多い。集中性があまりよくなく、物忘れも多い。
4. 「ゲーム脳」……ベータ波の割合がアルファ波の割合より下になっている。キレる人が多い。ボーッとしていることが多く、集中力が低下している。成績は普通以下の人が多い。物忘れが非常に多く、時間の感覚がなく、学校も休みがち。

森教授は、「ゲーム脳」状態の生じる原因として、モニターから得られる画像情報は、目から入った後、脳の前頭前野を通らずに、脳の視覚野、運動野のみを経由して、脊髄から筋肉に伝わるからだとする。

森教授の著書『ゲーム脳の恐怖』によると、「ゲーム脳」を治すには、お手玉が有効とのこと。テレビゲーム歴10年以上の大学生に、毎日5分間ずつお手玉をさせてみたところ、2週間ほどで、前頭前野のベータ波の状態が回復したということだ。

お手玉は、目と手をフル回転させる必要があり、かなりの集中力が要求される。時系列的な作業を考え、位置関係を考え、皮膚も刺激されるため、脳に良い影響を与えると、森教授は考えている。

また、読書も良いとされる。読書も視覚からの情報なので、本を読んでいる間はやはりベータ波が低下する。しかしそこに思考が入ってくること、テレビゲームとは脳の動きが違ってくるといふ。

歩くことで脳に刺激を与えることも良い。森教授は、伊能忠敬や二宮尊徳の例を挙げ、普段からよく歩く人は脳がさえ、年をとっても衰えないとしている。

手や足をよく使うことで、指先だけを使うテレビゲームに比べ、脳の中の、より広い範囲が刺激される。これが脳の活性化につながってくるということだ。

一方、『ゲーム脳の恐怖』で森教授は、脳のベータ波が増大するゲームが存在することも認めている。ひとつは、足元の矢印を、決められた順番とタイミングで踏んでいくダンスゲームで、運動的要素を取り入れたことで脳の活性化をうながしているとする。

もうひとつは、ホラー映画のような世界を舞台とし、敵に見つかって殺されないよう敵陣に進入し、相手を威嚇し、あるいは殺しながら突き進んでいくタイプのゲームだという（森教授はこれを「RPG」と称する）。

ただしこうしたゲームは、たとえベータ波が増大しても、好ましいものではないと森教授は考えている。この場合のベータ波の増大は、プレイヤーが絶えず緊張し続けているために引き起こされるもので、長時間にわたってリラックスできない状態が続くことで、極度のストレスが発生し、自律神経のバランスが崩れてしまう。

森教授は『ゲーム脳の恐怖』の中で、長時間のストレスは狭心症や糖尿病などを引き起こし、はなはだしい場合は脳の海馬（記憶をつかさどる器官）を収縮させると警告している。

森教授がさまざまな媒体で語るところによると、「ゲーム脳」はゲーム以外に、携帯電話のメール、テレビやビデオの視聴、また将棋でも長期間続けると発生するという。

メールは一見、脳を使って文章を作っているように見えるが、実際は短い簡略化された文章を入力したり、一覧表から言葉を選んで文章を作っていたりするだけで、ほとんど前頭前野ははたらいていない、とのこと。

テレビやビデオも、画面を見るだけで体の動きがないから同様。森教授は著書『ITに殺される子どもたち』（講談社）の中で、子供にテレビを見せるべきではないと警告している。

『ゲーム脳の恐怖』が発売されて4年近く経つが、一般のマスメディアはもとより、ゲーム専門誌ですら、森教授の説に対するまとまった反論はほとんどみられない。

「ゲーム脳」問題を3週にわたって取り上げた『週刊文春』では、その3週め（2002年10月10日号）において、森教授やゲーム脳に対する批判が10通ほどあったことを明かすが、「そのほとんどが、小誌記事や著書『ゲーム脳の恐怖』を誤読したうえに独断や憶測を重ねた内容だった。一部、精神科医からの学術的な批判

もあったが、それさえも、森教授の研究結果を否定する内容とは考えられなかった」としている。

ゲーム専門誌の『週刊ファミ通』では、浜村弘一前編集長が、自らの連載記事で「ゲーム脳」について疑問を示し、森教授に取材をおこなっている。

ただし、森教授に対する批判というよりは、マスメディアの取り上げ方が森教授の意図を正確に伝えてないのではないか、という論旨であった。

一方、インターネット上では当初から、森教授のこうした研究に対し、批判的な意見も散発的に見受けられた。いくつかのホームページでは、「これはトンデモ本だ」という声も上がっている。

また、ゲーム専門誌の『ゲーム批評』2002年11月号では、「ぼくたちはゲーム脳に侵されているのか?」というタイトルで特集が組まれていた。これは雑誌で森教授に対して批判的な記事が組まれた、ほとんど唯一の例といっている。

私は当時、AllAbout Japanという情報サイトで記事を書いていたが、『ゲーム批評』も含めたこれらの意見を目にして、果たして「ゲーム脳」の信憑性はどの程度のものなのか、有識者のかたがたに見解をうかがって、記事にしようと考えた。

幸いにして、「トンデモ本」という言葉を広めた『トンデモ本の世界』の著者の一人、山本弘氏や、“ひきこもり”研究の第一人者、精神科医の斎藤環氏にお話をうかがうことができた。お二人は「ゲーム脳」理論の問題点を数々指摘されたのだが、紙面の都合もあるので、主だったものだけを短くまとめてみた。

「ゲーム脳」仮説の問題点

山本弘氏・斎藤環氏へのインタビューでうかがった見解に加えて、財団法人イメージ情報科学研究所が発行した『ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書』、パオロ・マツァリーノ氏の著書『反社会学講座』、さらに百科事典サイト『Wikipedia』を参考にしている。

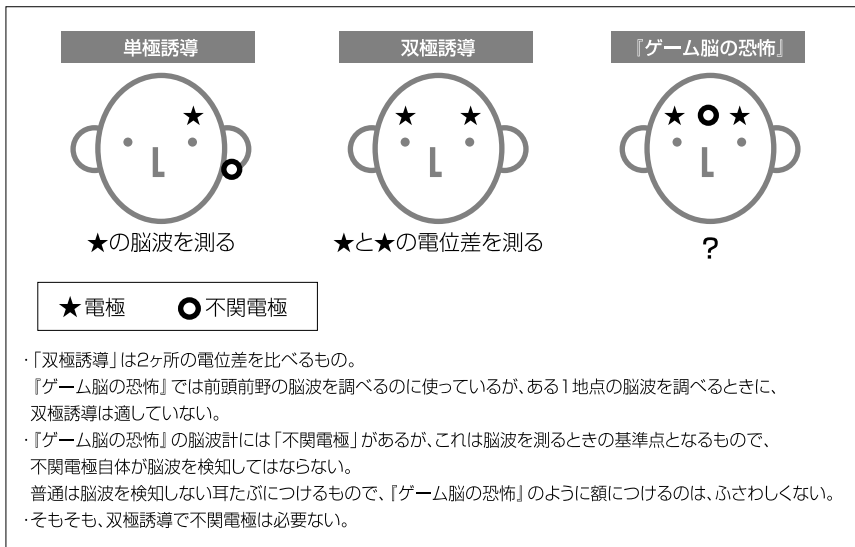
1.測定機器の問題……脳波を測定する機械が標準的なものではなく、しかも脳波そのものが公開されていない

森教授は一貫して、独自に開発した簡易脳波計を使っている。だが脳波の実物を公開していないため、これがどの程度信頼性のおける機械かがわからない。

この脳波計ではアルファ波とベータ波しか測定できず、本当の異常脳波であるシータ波やデルタ波が測れない。

また、脳波の測りかたも正しくない。特定部位の脳波を測るのに「双極誘導」を使うのはおかしいし、双極誘導なのに「不関電極」があるのも意味不明。

さらに、電位変動がない部分（通常は耳たぶ）につけるはずの不関電極を、前頭部の活動を拾うおでこにつけているのも間違いである。



さらに、頭皮の筋肉が出す電気信号が、ベータ波に似た波形を示すのだが、森教授の脳波計ではそれを区別できない。「お手玉をするとベータ波が上がる」と森教授は主張しているが、これは筋肉の電気信号を拾っている可能性がある。

そもそも森教授は、この脳波計の開発者たちの脳波が「ゲーム脳」だったと称している。

もし教授が言うように、彼らの脳波が異常なものだとしたら、彼らが開発した脳波計そのものが信頼できないのではないか。

2.脳波に対する研究者の知識の問題……「脳波が認知症患者に似ているから異常」とされるが、単にアルファ波が強く出ているだけで、異常ではない

「『ゲーム脳』の脳波は痴呆（認知症）の脳波に似ている」というのが「ゲーム脳」理論の根幹だが、これはテレビゲームに限らず、リラックスしている状態全般に起こる。なぜならそれは“アルファ波が強く出ている状態”に過ぎないからである。

アルファ波は異常な脳波ではない。

アルファ波とベータ波の比率は、目を開けたり閉じたりするだけで変わる。

森教授はアルファ波を「高振幅徐波」と解説しているが、これは誤り。「徐波」というのは異常な脳波のことで、アルファ波はこれに当たらない。

（森教授は講演で、「ゲーム脳はアルファ波が増えた状態ではなく、ベータ波が減った状態」と説明していたようだが、それを裏づけるデータはないし、だいいちベータ波が減った状態も異常ではない）

認知症の患者と同じ脳波パターンが出た人が、認知症の症状を示していないということは、その人が認知症に近いわけではなくて、その脳波パターンが認知症患者特有のものではないと考えるほうが常識的だろう。

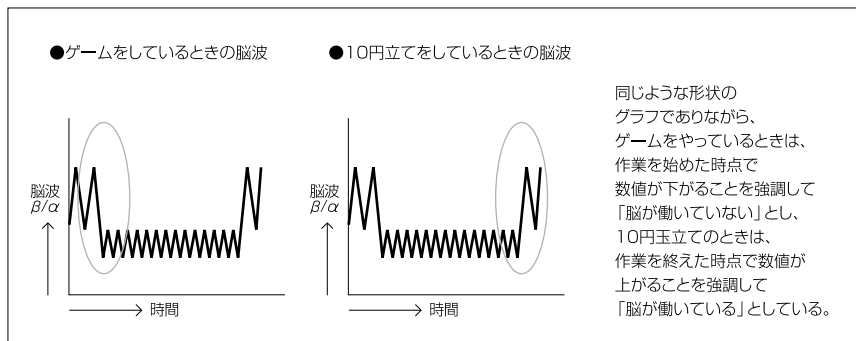
3. テレビゲームと運動などとの比較の問題……テレビゲームをしている時の脳波と、運動時の脳波がまったく一緒なのに、運動することだけを勧めている

森教授の著書『ゲーム脳の恐怖』で示されたデータによると、テレビゲームをやっているときの脳波パターンと、運動をしているときの脳波パターンはまったく同じ。

にもかかわらず教授は、ゲームのほうはベータ波が減るから良くないと言い、運動のほうは同じようにベータ波が減っているにもかかわらず、あとからベータ波が増えるから良いと言っている。

さらに森教授は、ベータ波が上昇するゲームが存在することも認めているが、それはストレスになるからやはり健康に良くないとしている。

データがどうであろうとも、「テレビゲームは駄目」という結論を変えようとするしないのだ。



4.データ提示の問題……脳の状態が4タイプに分けて示されているが、主観だけで分けられており、「被験者がゲームをやった時間の長さ」など具体的な数値は公開されていない

脳の状態を4タイプに分けて示しているが、それぞれの特徴を述べる際、数値的なデータは一切書かれておらず、ただ「もの忘れが多い」「成績は普通以下」「集中力が低下している」などと主観のみが書かれている。

記憶力や集中力、学業成績といった項目は簡単に数値化できるはずで、それをあえて行なっておらず、あまつさえ被験者の人数すら公開されていないということは、数値化すると自論に不都合なことが起こるからではないかと勘ぐられても仕方がないだろう。

仮にテレビゲーム歴と脳波パターンに関連性があるとしても、森教授の調査からは、テレビゲームが脳波パターンに影響を及ぼすのか、それともともと「ゲーム脳」的な脳波パターンを示す人がテレビゲームを好むようになるのか、因果関係を判断することもできない。

5.習熟度と脳波パターンの問題……「脳に良い」とされた作業も、繰り返して行なうと「ゲーム脳」と同じになる

『ゲーム脳の恐怖』では、「ゲーム脳の被験者が、新しいRPGを始めた場合には、ノーマル脳タイプの脳波を示した」と書かれている。

テレビゲームでも、始めたばかりのときは前頭前野が活発に使われているということで、つまり森教授の分類した脳波パターンは、正常か異常かというよりも、単にゲームへの習熟度を示していると考えられる。

その証拠に、森教授が「ベータ波が上がる」としていた10円玉を立てる作業においても、繰り返して行なうと「ゲーム脳」と同じ脳波パターンを示すようになり、しかも森教授はこの現象について「慣れてしまったのかもしれませんが」と明記している。

6.テレビゲームに対する研究者の知識の問題……研究者に、テレビゲームについての知識がなく、被験者がどのような作業を行っていたか把握できていない

森教授はテレビゲームに関する知識が皆無に等しい。

基本用語である「ロールプレイングゲーム」の定義を知らなかった。

また教授は、日本でシリーズ累計3,100万本も売れている、『ファイナルファンタジー』の名前や内容を一切知らなかった。

したがって森教授がテレビゲームのことを語るの、ニューヨーク・メッツの名前を知らない人がメジャーリーグについて語るに等しく、ACミランの名前を知らない人がヨーロッパのサッカーについて語るに等しい。

テレビゲームには多様な種類があり、またひとつのゲームでも場面ごとに行なうことは変わる(コンピュータ・プログラミングにも同じことがいえる)。

しかし森教授は被験者がどのような作業を行なっていたかを明示していない。

森教授が著書や講演、テレビ番組などで、脳の動きを表すとされる映像を示すことがあるが、それらはせいぜい数秒程度のもので、都合のいい部分だけを抜き出して公開している可能性を否定できない。

7. テレビゲーム以外の行動が「ゲーム脳」を起こす問題……そろばんや将棋、朗読など、「脳に良い」とされる作業でも、「ゲーム脳」と同じような状態になる

森教授自身が、テレビゲームのみならず、コンピューター操作や携帯電話のメール作成、さらに将棋やそろばんなどでも、「ゲーム脳」になることを認めている。こうなると「ゲーム脳」というネーミング自体が不適当と言わざるを得ない。

さらにその後、他の研究者によるさまざまな研究により、朗読・カードゲーム・テレビの視聴・大学生による英語学習・音楽を聴く・肩たたきをしてもらう・座禅や精神集中などの行為でも、「ゲーム脳」に近い状態になることがわかっている。

8. 「少年犯罪の増加」に関する問題……そもそも、少年による犯罪は増加していない。少年による凶悪犯罪のピークは昭和35～40年

少年による犯罪が急激に増えているといったデータはない。

『反社会学講座』(パオロ・マツツアリーノ著／イースト・プレス)によると、少年による凶悪犯罪は平成2年から平成9年にかけて約2倍に増え、その後は横ばい状態が続いているが、昭和35年から40年には、さらにその3倍以上の件数があった。少年自体の人口も当時のほうが多かったが、それでも現在の1.25倍程度に過ぎない。

ちなみに人口あたりの殺人加害者の数は、現在でも10代男性や20代男性より、50代男性のほうが多い。

一方、問題とされ槍玉に挙げられたゲームソフトの販売本数は、いずれも100万本を超える。

仮にこれらのゲームをプレイした人の1%が凶悪化するとしても、全国で1万人以上の凶悪犯が生まれなければ計算が合わない。

9. 「ゲーム脳」の改善法の問題……「ゲーム脳」は、「毎日5分ずつお手玉をすれば、2週間で改善する」とされている。恐怖でも何でもない

森教授は、テレビゲーム歴10年以上の大学生に、毎日5分間ずつお手玉をさせてみたところ、2週間ほどで、前頭前野のベータ波の状態が回復したとしている。

「ゲーム脳」になっても、この程度の方法で改善できるのであれば、“恐怖”でも何でもない。

『ゲーム脳の恐怖』には、「けれども、もしも子どもが『1時間お手玉をするから、1時間テレビゲームをやってもいい?』と聞いてきても、いいとはいえません」と書かれているが、例によって根拠はない。

習熟度の問題から考えれば、お手玉も慣れてしまえば「ゲーム脳」と同じ脳波パターンになることが予測される。

『ゲーム脳の恐怖』で示されているのは、お手玉に慣れていない人がお手玉をやったときの脳波パターンのみであり、熟練者がお手玉をやっているときのデータは示されていない。

『ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書』では、以下のようにまとめられている。

「今の段階では、研究の蓄積とハードとその解釈への信憑性という基本的な問題に加え、提示されていないデータなども多く、その結果についての結論は出せない段階である」

「ゲーム脳」仮説の広がり

「ゲーム脳」仮説が一般に信じられるようになったきっかけは、『週刊文春』で2002年9月26日号から10月10日号まで、3週にわたって掲載された「短期集中連載 テレビゲームのやりすぎで子どもが若年性痴呆になる!」だった。

これ以降、「ゲーム脳」がマスメディアに取り上げられる機会が格段に増えた。『ゲーム脳の恐怖』発売から『週刊文春』の連載までに、「ゲーム脳」を取り上げた雑誌は3ヶ月で3誌だけだったが、2002年11月はいきなり6誌に増えた。翌2003年1月にかけてさらに2誌。その間、テレビ各局のニュース番組でも頻繁に取り上げられている。

「ゲーム脳」は、短期間に繰り返し別々のマスメディアで取り上げられたことによって、人々の間に定着したのである。

しかし、『週刊文春』で集中連載が行なわれたのとちょうど同じ頃、マイクロマガジン社の『ゲーム批評』2002年11月号で、「ゲーム脳」特集が掲載されていた。

この中で、精神科医・風野春樹氏が、「ゲーム脳」仮説に疑問を投げかけている。

「痴呆者の β/α 値が小さくて、『ゲーム脳』の β/α 値も小さいからといって、『ゲーム脳』は痴呆に類似した状態だといえるか」

「私が問題だと思うのは、データ自体はなんとでも解釈できるのに、その上に飛躍に満ちた類推を並べ、さらにそこからあまりにも牽強付会な結論を導き出している（というより、はじめから決まった結論にもとづいてデータを解釈している）ところなのである」

また、ライターの新清士氏による、森教授へのインタビューが掲載されている。これを読んで私は森教授の態度に強い憤りを感じた。

（アメリカの科学雑誌『ニューサイエンティスト』誌が、森教授の研究を批判したことに対して）

「それは脳のことを知らない人が言ってることでしょ」

「実際にね、ゲームのやりすぎでおかしくなったのがいるわけですよ」

（脳波計のソフトウェアを開発した人々について）

「朝5時や6時までPCを前に仕事をやってるわけですよ。その間、まったく会話といったコミュニケーションもないわけですよ。（中略）しかし、作業の中で、ひらめいたりしていろいろ考えるというのはその中でわずかの時間でしかないでしょ」

「コンピュータ関係を仕事としてやってる人はやっぱり β 波が低いんですよ」

この記事および、森教授の著書『ゲーム脳の恐怖』を読んで、「ゲーム脳」仮説を怪しいと感じた私は、インターネットの情報サイト「AllAbout Japan」で、「ゲーム脳」について取り上げてみた。

もっとも、私が思ったことをただ書いても説得力がないので、複数の専門家の方に取材して、「ゲーム脳」の真偽について語っていただくことにした。

結果、日本大学医学部の泰羅雅登教授と、作家・山本弘氏、精神科医・斎藤環氏に取材することができた。

（現在これらの記事は、私の個人サイト内で公開している。－<http://www.tv-game.com/>）

一連の記事への反響はすさまじかった。サイトのアクセス数（閲覧数）が急増。感想も多数いただいた。

しかしその頃からゲーム業界では、「『ゲーム脳』は終わったもの」という認識が広まりつつあったようだ。毎日新聞で取り上げられてから約半年、週刊文春で取り

上げられてから3ヶ月近く。「ゲーム脳」という言葉は、そろそろ自然消滅するだろうと思われていた。

だが実際にはむしろ、『週刊文春』の記事以降、週刊誌やテレビ番組で繰り返し「ゲーム脳」が無批判で紹介されている。『ゲーム脳の恐怖』が書店で平積みになっている光景もよく見かけられた。実はその年のうちに、第8刷まで増刷が重ねられていたのだ。

ゲームファンの個人サイトをいくつか見ると、このような偏見に満ちたゲームバッシングに対して、ゲーム業界……メーカーや業界誌……から何らメッセージが発せられないことに、憤懣やるかたない思いをしていた人の多かったことがわかる。

CESAは、多くのマスメディアからの問い合わせに対して、冷静に対処していたらしく、それで報道を取りやめたメディアもいくつかあったようだ。だがそうした活動は外部から見えないために、一見何もしていないように映ってしまっていた。

翌2003年の春頃になると、さすがにマスメディアで「ゲーム脳」が取り上げられる機会は減ってきた。とはいえ、健康情報雑誌や、教育関係の雑誌・新聞などは例外だった。さらに、森教授自身も精力的に各地の小中学校などを回り、講演を行っていた。この過程で、主に教育関係者の間に、「ゲーム脳」仮説を信奉する人々が増えていったものと思われる。

また、表立った反論が出てこないまま影を潜めたことで、むしろ人々が「ゲーム脳」を信じ込んだままの状態になっていた。2年後の寝屋川市小学校教師殺傷事件におけるマスコミの報道で、はからずもそれが証明されることとなる。

Googleランクを上げよう運動

一方、「ゲーム脳」仮説の怪しさを世間に広めるのに、大きな役割を果たしたのが、「[斎藤環氏に聞く ゲーム脳の恐怖]のGoogleランクを上げよう運動」である。

これは林隆一郎氏という方が、自らのサイト(<http://sodium.dnsalias.com/sodium/hiki/?GameBrain>)で呼びかけて、斎藤氏も私も知らない間に広まったものだ。

運動といっても大した労力は要しない。斎藤環氏へのインタビュー記事(当時既にAllAbout Japanから、私の個人サイトへ転載していた)に、各個人の持っているサイトから、リンクを貼るというものである。

「『斎藤環氏に聞く ゲーム脳の恐怖』に、自分の持っているWebページ(home page)、web日記、blogなどでリンクしてください。多数の人がリンクすることで、このページの重要度が上がって、Googleで検索したときに前の目立つ場所にこの文章が出るようになります」

Googleなどの検索エンジンで、検索結果として表示される順番を決める基準の一つに、「どれだけ多くのホームページからリンクされているか」がある。これは学問の分野で、「ほかの論文に数多く参照される論文は価値が高い」とされているのと同じ理屈である。「Googleランクを上げよう運動」は、これを利用したものだ。

その効果は間もなく現れた。7月末頃から始まったらしいこの運動には、瞬間に参加者が急増。私がこの運動のことを知ったときには既に、数多くの個人ホームページに、記事へのリンクと、「『Googleランクを上げよう運動』に参加します」というメッセージが書かれているのが見つけられた。

「ゲーム脳」仮説のいい加減さに対して怒りを感じる人々が、それだけ多かった証だろう。

そしてわずか2ヶ月後。Googleで「ゲーム脳」を検索すると、「斎藤環氏に聞く ゲーム脳の恐怖」が、日本放送出版協会のサイトを抜いて、トップに表示されるようになっていた。

Googleだけではなく、当時Googleの検索システムを採用していたYahooを始め、gooやinfoseekなど他の検索エンジンでも、トップもしくは2番目に表示された。

この運動のおかげで、インターネット利用者間における「斎藤環氏に聞く ゲーム脳の恐怖」の認知度が飛躍的に高まった。そして「ゲーム脳」仮説がどれだけお粗末なものかを、世の人々に知らしめることになったのである。

事件や事故に乗じて復活する「ゲーム脳」

こうして、「ゲーム脳」という言葉が忘れ去られるかに思えた2005年2月14日。

大阪府寝屋川市で発生した小学校教員殺傷事件において、犯人の少年が小学校時代の卒業文集に「将来はゲームデザイナーか、ゲーム専門誌の編集者になりたい」と書いていたことが報じられると、再び「ゲーム脳」がクローズアップされる。

雑誌やテレビの報道番組がこぞって取り上げ、森教授は各局のワイドショーに引っ張りだことなった。

ただ1誌、『週刊朝日』（朝日新聞社）だけが、3月4日増大号において「17歳少年

がおかしくなったのはゲームのせいじゃない！」というタイトルの記事を掲載。少年が、かつて通っていた塾の講師に語った言葉を載せている。

「最近はあまりゲームはやってないんです。それより本が好きになって、芥川賞作家の本を読んでいます。海外のロック音楽も好きで、自分でもギターを買って弾き始めました」

また、前年の夏から、若者向けのファッション誌を毎月買っていたという証言もあった。

だいいちこの少年は、15歳で大検に合格するほど成績優秀だった。「脳の働きが衰え、痴呆(認知症)に近くなる」という「ゲーム脳」仮説と矛盾する。

ちなみに成績が優秀というのは、2003年に長崎市で起こった幼児誘拐殺人事件や、2000年の西鉄バスジャック事件の犯人とも共通する特徴だ。しかし「勉強が犯罪を助長する」と報道されることはあまりない。

同年4月25日、兵庫県尼崎市のJR福知山線で、脱線転覆事故が発生する。死者107名、負傷者555名を出す痛ましい事故となったが、翌26日、あるタブロイド紙の1面トップで、「運転士ゲーム脳か」という見出しが躍った。

記事の中では、運転士が手前の駅でオーバーランを起こし、その距離を短く報告するよう車掌に依頼していたことや、訓告などの処分を過去3回受けていたことを取り上げ、「『ゲーム脳』とも思える異常行動を繰り返す運転手」と書いている。

また森教授もこの運転士について、「重大なミスを犯しながら、自身で再発防止ができておらず、注意力が散漫な印象を受ける」「大事な場面で倫理的な行動がとれず、キレやすいというのはゲーム脳の特徴とよく似ているともいえる」とコメントしている。

ちなみにこの時点では、まだ事故原因が、運転士本人にあったのか、車両の故障か、線路の異常か、それとも何らかの妨害があったのか、それすらわかっていない。

だいいち原因調査どころか、まだ救出活動が行なわれている真っ最中であった。

もちろん運転士がテレビゲームを愛好していたかどうかなど知る由もない。

ゲーム脳がよくわかる書籍

2004年の後半以降、ようやく有識者が、著書の中で「ゲーム脳」について言及するようになってきた。

東北大学医学部の川島隆太教授は、『天才の創りかた』（講談社インターナショナル）の中で、「ゲームで、脳が壊れて痴呆のようになるということは100%ない」と書いている。

お茶の水女子大学の坂元章教授は、「ゲームの暴力表現には悪影響がある」とする立場だが、『テレビゲームと子どもの心～子どもたちは凶暴化していくのか？』（メタモル出版）では、「ゲーム脳」理論について、“脳活動が低下する”から“活動しない脳が育つ”へといきなり飛躍する点や、脳波と性格傾向が1対1で語られている点など、問題が多いと述べている。

また、ゲームの悪影響だけでなく、教育やリハビリテーション、心理臨床などに有効利用できる可能性にも目を向けるべきと主張する。

テレビのコメンテーターとしてもおなじみ、帝塚山学院大学の香山リカ教授に至っては、『ネット王子とケータイ姫～悲劇を防ぐための知恵』（中公新書ラクレ／森健氏との共著）の中で、科学的根拠のない「ゲーム脳」が、なぜこれほどまで幅を利かせているのかを考察している。

さらに、著者の無知や妄想などにより、おかしな内容になってしまった本を紹介する『トンデモ本の世界T』（と学会著／太田出版）では、山本弘氏が『ゲーム脳の恐怖』について、“「研究対象について無知」「科学的な手順を踏んでいない」「論旨がデタラメ」という、三拍子揃ったトンデモ本なのである”と評している。

評論家の宮崎哲弥氏は、朝日新聞の書評欄で『トンデモ本の世界T』を取り上げ、「『ゲーム脳』理論のように、一般に浸透してしまう疑似科学も急増中。（中略）この手は学者や専門家の著作ということもあって、大新聞の書評欄などでも無批判に賞揚されたりするから要注意だ」と書いている。

日本大学文理学部の小笠原喜康教授は、2005年に発売された『議論のウソ』（講談社現代新書）の中で、マスコミを通じて流される言説の「嘘の形」の一例として、『ゲーム脳の恐怖』を取り上げている。『ゲーム脳の恐怖』には、「権威に訴える虚偽」「研究方法に関する虚偽」など、昔から知られる虚偽論法の典型をいくつも見いだせるとしている。

京都大学名誉教授で日本福祉大学教授の久保田競氏は、2006年4月に発売された『バカはなおせる 脳を鍛える習慣、悪くする習慣』（アスキー）の中で、「うまくつきあえば、ゲームやネットは脳を発達させるのに役立つ」と書いている。

また、ちまたに出回る「脳に関する本」について批判しているが、特に『ゲーム脳の恐怖』に対しては、「脳波を、特定の脳領域の働きと対応づけるのは難しい」「実験の組み方にも疑問が残る」など手厳しい。

現状

最近、わずかながらマスメディアの報道にも、変化が見られるようになってきた。

『サンデー毎日』（毎日新聞社）2月26日号（2月14日発売）では、「ゲームで脳が壊れる説に学会はブーイング」と題して、『ゲーム脳の恐怖』および、『脳内汚染』（岡田尊司著／文藝春秋）について検証している。

「森さんは僕の論文を引用して『ゲーム脳の恐怖』を書いているんですよ。でも適切に引用できていないんです」（京都大学・久保田競名誉教授）

「（森教授は）冊子に載せた論考のようなものまで自分の『論文』のように挙げていますが、こうしたものを論文リストに載せるというのは、研究者として全然だめということです」（京都大学・櫻井芳雄教授）

「最近『脳』をタイトルに入れた『似非脳科学』『とんでも脳科学』的な書籍が本屋の店頭に並んでいます。（中略）基礎的な神経科学研究の重要性の理解を減弱させ、また神経科学に対する信頼性を損なう」（日本神経科学学会会長・大阪大学・津本忠治名誉教授）

また、「ゲーム脳」に対する直接の言及はなかったものの、フジテレビ『ニュースJAPAN』では、少年による犯罪が決して増加していないことや、10代・20代による殺人事件より、むしろ50代による殺人事件のほうが多いことなどを伝えている。

より端的なのが『現代用語の基礎知識』（自由国民社）による「ゲーム脳」の解説だ。「ゲーム脳」が見出し語として初登場した2003年版では、森教授の主張するところをほぼそのまま掲載した。しかし2004年版では、末尾に「しかし、まだ仮説の段階であり、科学的な検証が求められている」という一文が追加されている。

さらに2006年版では、新たに「ゲーム脳脳」という見出し語が追加された。「ゲーム脳脳……『ゲーム脳の恐怖』で定義された『ゲーム脳』という状態を、ことあるごとに事件の当事者に対して適用しようとするような人の脳を揶揄する言葉」

一方で森教授は、マスメディアに出ることこそ少なくなったものの、講演活動は依然積極的にこなしているようだ。今年3月6日に東京都世田谷区で行なわれた講演では、『サンデー毎日』誌上での批判に対して、こう反論している。

「久保田名誉教授はお年を召されたのかもしれませんが。ゲーム会社と何らかの関係があるのだと思います」

「京都大学はゲーム会社から70億円もらっています。ゲーム業界からお金をもらってしまうと、まともな研究者もまともなことを言わない。私は科学者なので、

言わなければならないことは言う」

(注:京都大学は2月21日、任天堂の山内溥相談役から70億円の寄付を受け、医学部附属病院の新病棟を建設すると発表した。このことを指していると思われる)

これ以外に、「ゲーム脳」仮説そのものへの批判に対する科学的な反論は一切なかった。

さらに、会場の質問者(作家・川端裕人氏)から、少年による殺人事件が増えておらず、むしろ昔に比べて減っていることを指摘されたときには、こう反論した。

「私は日本人です。日本の子どもたちが壊れていくのを黙って見過ごせますか？
そういうことを問題にするあなたの方が、日本人として非常に恥ずかしい」

会場全体から森教授に向けて、割れんばかりの拍手がわき起こった。

神奈川県は2005年、『Grand Theft Auto Ⅲ』を有害図書に指定したが、松沢成文知事はこれに関連して、自身のブログで「これまでも、ゲームソフトによるプレイを長時間行うことが、子どもの脳などに少なからぬ影響を与えることについて、いくつかの調査結果がある」と書いている。

埼玉県は2006年、八都県市首脳会議(首都圏サミット)において、テレビゲームなどの映像が、こどもの脳へ与える悪影響について、八都県市(東京都、神奈川県、埼玉県、千葉県、横浜市、川崎市、さいたま市、千葉市)で共同研究することを提案した。上田清司知事はこれに関連して、「テレビゲームやビデオの映像を見ていると、脳の前頭前野の機能が低下し、脳内が汚染されるというデータもある」と発言した。(※東京新聞サイト5月10日掲載分より)

なお、そのようなデータや調査結果を提示したことのある科学者は、(森教授を科学者の数に含めたとしても)世界中に誰一人存在しない。

府元 晶

フリーライター。

1971年、北海道苫小牧市出身。慶応義塾大学文学部卒。

社団法人コンピュータエンターテインメント協会・個人賛助会員。

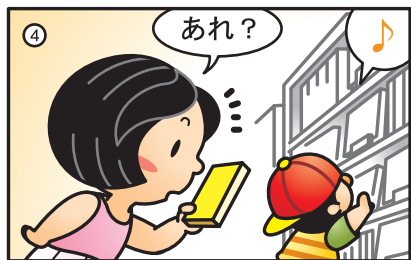
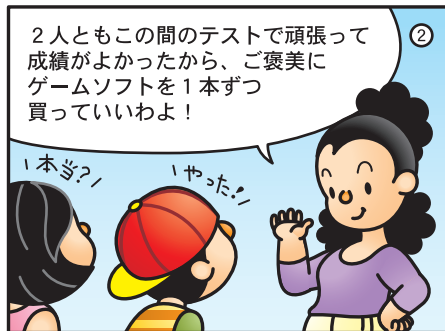
1990年、月刊『ウォーロック』でデビューして以降、『マイコンBASICマガジン』『ゲーム批評』『AllAbout Japan』などで執筆。

現在は「ゲイムマン」名義で、『ITmedia +D Games』において「レトロゲームが大好きだ」を連載。

また、スカイパーフェクTV・エンタ!371『エンタdeパンチ』にレギュラー出演中。『ゲームWAVE』『TVチャンピオン』等にも出演経験あり。

個人サイト「tv-game.com」では、「ゲーム脳」関連記事のほか、「日本縦断ゲーセン紀行」等、ゲームと旅行を絡めた企画を展開している。(http://www.tv-game.com/)

家庭用ゲームの『年齢別レーティング』ってなあに？



家庭用ゲームの『年齢別レーティング』ってなあに？

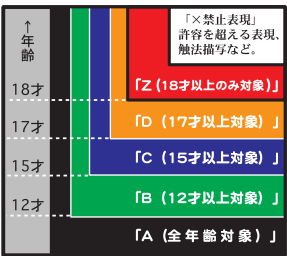


※ 正式名称は「映倫管理委員会」



もちろんすべての家庭用ゲームソフトとしては、家庭で遊ぶのにふさわしい内容のゲームだけが販売されています

ただやっぱり高い年齢層向けのソフトっていうのは、その年齢にふさわしい表現が入っていますので、一番良いのは『年齢にあったゲームソフトを買うこと』だと思いますね



あと、この『CERO』で審査している人は、

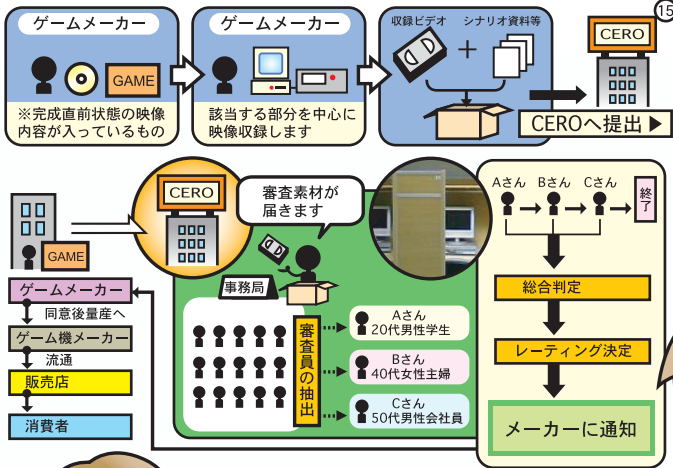
実はゲーム業界の人ではないんです



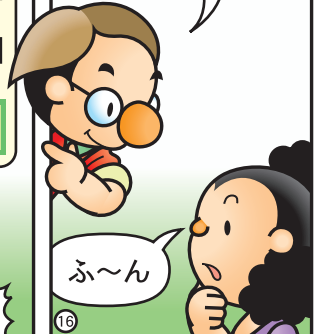
え？

じゃあどんな人がやっているんですか？

ひょっとして大学の先生のようなえらい人たちですか？



「CEROの審査員」は常勤の職員ではなく、一般の人が登録して審査の依頼が来る毎にCEROに通って審査する仕組みを取っているんですよ



ふ～ん

16



違うんです、実は「一般の人」が審査に参加しているんです
え～と、詳しくはこんな形になるんですが・・・

えっ！普通の人なんですか？

もともとゲームソフトの表現については、主にゲーム機メーカーの品質チェックやゲーム業界団体のCESAで中心に審査をしていました
ただ業界内部の審査だと中立性を保つことが難しいため、新たに審査に特化した独立組織を作ったのです

青少年



17

それはいいことですね・・・私も審査員になれるかしら？

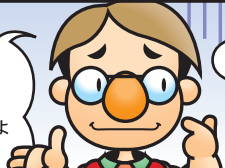


18

ええ

ゲーム業界に関係ない人だったら誰でも参加出来ると聞いていますよ、たくさん登録している人がいるって聞いてますよ

ただ、すぐに審査を始められるわけじゃなくて数十時間トレーニングをしてから審査員として登録出来るんですよ



19

何だかたいへんそう～



レーティング基準を理解するためには、それぐらい勉強しないとダメですね

とても責任がある仕事なんですもの

このゲームは『A』の表示があるからハナちゃんも楽しく遊べるわね、これにしましょう

わーい、ありがとう♪

そうですね、とてもやりがいのある仕事ですのでお母さんも是非トライしてみてください

太郎、あなたのは『Z：18才以上のみ対象』で、あなたは買ってはいけないわ。もっと大きくなってからよ。

わかったよ
じゃあ、別のにするよ

ねえ、おかあさん！僕たちが買うゲームソフトが決まったよ

なあに？あら、どんなソフト？

ちょっと見せてみて

お母さん、これは？僕、これにするよ

これなら買っていい？

『B：12才以上対象』

うん、これならいいわよ！買ってあげるわ

家庭用ゲームソフトを買う時は、レーティングマークをたしかめてから買うようにしましょうね！

は——い！！



発行/社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
調査広報委員会

このハンドブックを読んでのご意見・ご感想をお寄せください。

■ 郵送でお寄せいただく場合

以下の宛先までお送りください。

〒105-0003 東京都港区西新橋1-22-10 西新橋アネックス3F

社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

「テレビゲームのちょっといいおはなし・3」感想係

■ ホームページからお寄せいただく場合

「ゲーム研究データインデックス」

<http://research.cesa.or.jp/>

上記ホームページに感想文入力用のページがございますので、こちらから必要事項をご入力の上送信してください。