

# アカデミックゲームイベント

ゲームふらふら  
**game++の記録**

ゲームアーカイブ・プロジェクト (GAP)

<http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/>

ゲ - ム ゴ ー ゴ ー  
**game++**  
1999.11.17 Wed.13:00~18:30

game<sup>++</sup>

日時：1999年11月17日（水）

場所：京都リサーチパーク

主催：京都府中小企業総合センター、(財)京都産業技術振興センター

後援：(社)コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

ゲスト（所属・肩書きは当時）：

大岩 元 慶応大学教授

牧野圭一 京都精華大学教授

太田裕之 編集工学研究所

野々村文宏 インターメディアム研究所

柘山 寛 マリーガルマネジメントプロデューサー

大瀬戸豪志 立命館大学教授

坂田均 御池総合法律事務所弁護士

エデュテイメントベンチャー育成事業

ゲ - ム ゴ ー ゴ ー  
**game++**  
ゲームのポテンシャルはどこまで拡大するのか？ 21世紀人たちは、目覚めよ！

セッションA (会場/ルーム11) ●13:15~15:30  
インフラテクノロジニアスとしてのテレビゲームとその可能性

セッションB (会場/ルーム11) ●15:30~18:30  
新作製造会社とゲーム開発者の仕事

セッションC-1 (会場/ルーム11) ●13:30~17:30  
What's GAP? ゲームアーカイブプロジェクトが未来を築く

セッションC-2 (会場/ルーム2) ●16:30~17:30  
業界100周年記念イベントにたいして、我々何をするか？

【資料提供】  
ベンチャービジネス実地説明会  
(会場/4階臨証フロア) ●17:30~18:30

1999.11.17 Wed. 13:00~18:30  
参加無料  
【会場】京都リサーチパーク  
【主催】京都府中小企業総合センター、(財)京都産業技術振興センター  
【協力】ゲームアーカイブプロジェクト  
【お問い合わせ】京都府中小企業総合センター  
〒600-8812 京都府下京区中書町南1丁目17  
TEL:075-315-8622 (FAX) 075-315-8498  
E-mail: koud@mta.pref.kyoto.jp

# ゲームぷらぷら

## セッションA その1 インタラクティブメディアとしてのテレビゲームとその可能性

「game+」のメインイベント、セッションA「インタラクティブメディアとしてのテレビゲームとその可能性」のレポートです。

### レポートの概要

このセッションAは、福祉・教育・芸術・文化など各分野においてテレビゲームを始めとするインタラクティブメディアを対象、題材、あるいは背景として研究を進めておられる4人の先生方によるシンポジウムでした。

パネラーの先生は、慶応義塾大学環境情報学科の大岩元教授、京都精華大学漫画学科で漫画家の牧野圭一教授、編集工学研究所の太田裕之教授、モデレータであるインタラクティブメディア研究所（IMEI）の野々村文宏先生の4名です。

シンポジウムは、前半は各々の研究分野・内容についてのプレゼンテーション、後半は前半を踏まえ異なった立場や視点からのディスカッションという流れでした。私は前半の先生方のお話について書きたいと思います。

野々村先生 ゲームの社会的認知のされ方について

まずモデレータである野々村先生

のお話から幕が開きました。野々村先生は、GAPの共同研究メンバーであるIMEIの先生で、去年の6月頃まではGAPのルームで共にディスカッションしていた方です。

話された内容は、日本でゲームに対する認知が狭い範囲で行われていない事への危惧と、ゲームアーカイブの必要性についてでした。

ゲームが産業とスキャンダルの2つの視点でしか評価されていないと述べられ、成熟した文化への発展にはAFI（アメリカン・フィルム・インスティテュート）の様に自由に使えるアーカイブが必要であり、GAPに期待したいという嬉しい言葉を頂きました。

牧野先生 漫画という文化の研究について

続いて、牧野先生にバトンが渡されました。牧野先生はゲームと同じく日本の新しい文化・芸術である漫画を社会的視点から捉えられている方です。

先生が1999年7月から主催されているマンガ研究会には、GAPのメンバーも見学に行きました。

内容としては、漫画・テレビゲームの文化としての社会的認知の遅れや、この様な新しい文化の研究がなされて

いない事の指摘でした。漫画・テレビゲームは、サブカルチャーから始まった文化・社会的な事象が拡大した為、理解が必要になった文化であるという共通点があり、その研究は立ち後れています。漫画やテレビゲームはその定義すらなされていない事や、最も基本的なキャラクターという切り口ですら研究が少ないのが現状です。

この荒唐無稽の文化を理解する事が社会の本質を捉える可能性があるのではないかと、という牧野先生の言葉は、私もGAPに関わる中で考えていた事である為、大変共感するものがありました。

大岩先生 感動を伴う教育と情報弱者を阻むバリアについて

3番手は、大岩先生です。大岩先生はメカニカルと人間の接点であるヒューマンインターフェイスの研究者です。

先生は日本福祉大学の久保田教授と「高齢者とゲーム」という題材で共同研究されており、GAPが春にインタビュアを行った日本福祉大学鶴岡教授の推薦で今回来て頂ける事となりました。

大岩先生は情報化社会が拡大する中で、表現力を育成する為の感動を伴う

教育と、サイバースペースの世界に入れない情報弱者について語って下さいました。

パソコンにより表現する人間が拡大する一方で、現在の教育では想像力・表現能力が削り取られる事を指摘し、感動の伴う教育の必要性についてお話下さいました。また、院生の熊倉さんにより前述の高齢者の為のゲームのデモを見せて頂く事ができました。

最も印象に残ったのは、インターフェイスの研究で判った事として、パソコンはマウスで簡単になるというが、マウスの操作方法の習得はキーボードのそれよりも遥かに難しく長い時間がかかるという事です。

パソコンもゲームも、その世界に入る為のバリアが高いという事を再認識しました。

太田先生 ゲーム感覚の教育

最後にプレゼンテーションを行ったのは、太田先生です。太田先生は編集工学研究所の研究員で、通産省主導の教育情報化事業や京都デジタル・アーカイブなどに関わっておられる方です。GAPが春に行ったインタビュアでお話を伺った方の一人です。

太田先生は実際に実験教材として使う予定の、海をメタファーにクイズ

形式で勉強をさせたり物語をつくる教育ソフトのデモを見せて下さいました。実際にゲーム製作者が作っただけに画面やシステムはしっかりと作られており、ゲームをする感覚に近いものを感じました。詰め込み型の学習でなく、OUTPUTがある所がユニークです。

ただ私が個人的に思った事としては、基本的に知識詰め込み型の教育方法であり、ゲームを遊ぶ環境や学習の内容を工夫しない事には既存のエデュテイメントソフトとの差がない様に感じました。

まとめ

実際のテレビゲームに直接関わる話でなく、テレビゲームのインタラクティブメディアとしての可能性があまり語られなかったのは残念でした。しかし、現在の社会を取り巻くテレビゲームなど新しい文化の研究を進める事で、教育や福祉、芸術や産業についての新しい道筋が見えてくるのではないかと期待が大きく膨らむシンポジウムでした。

今回シンポジウムにご参加いただいた4人の先生方には、是非ともこの様な広い視野から見た上で、各々の研究活動にご活躍されますようお祈り申し上げます。



# ゲームぶらぶら

シンボジウムの後半のディスカッションは太田先生の2+1のデモを入り口に、いくつかの議論が展開された。

## 「2+1」システムのデモ

太田先生の2+1という教育用システムは小学生を対象にしたもので、海中をさまよいながらカプタ(貝殻だった)を集める。カプタには種類があり、海の中の建物(学校)の中にあるカプタを取るとクイズになる。クイズは単語を作るなど英語教材を埋め込んだもので、正解すればそのカプタを入手することができる。カプタを集めると自分のキャラクターがカニやサメなど何種類かに変身する力がつき、キャラクターによって視点や移動の速さが違っている。このあたりのルールはあそびながら分る程度につくったとのこと。

勉強しながらカプタを集めた後は、集めたカプタで自分の物語を組み立てるモードに移る。その時には物語マザー(型・テンプレート)を使って、用意された「試練」「神との対話」「仲間との出会い」など物語のステップ毎に集めたカプタを配置することが出来る。物語マザーはシンデレラなどあらかじめ用意された4つの他に、自分で物語のテンプレート

# セッションA その2 インタラクティブメディアとしてのテレビゲームとその可能性

を作ること可能。この部分では子供の持っている遊びの能力を引き出してストーリー構成力をつけることを狙っているとのことだった。

インターフェースはあくアノートの休日風でインターネット上で参加できる仕組みになっている。

## ディスカッション

大岩先生からのコメントは教育方法としての視点からのもので、前半のカプタを集める部分は従来の学校教育のスタイルと同じで好ましくないと感じるが、後半の自分で物語をつくらせる部分はおもしろそう。何を目的とするかにもよるが、教育としてはもっと結果のはっきり出ることやらせる方が効果がありそうな気がする、というもの。大岩先生のプレゼンテーションで11角形を書く授業を子供達がよく憶えていたというお話があり、「感動を伴う教育」の大切さを指摘されている。また授業をする先生の役割が重要で、ほとんどの小学校の先生が対応できないだろうと指導者の育成という問題も指摘された。

つづいて牧野先生からはポジティブな意見をこのこと、まずは単純に面白い！そしてこのこといった実験はまさに公の認知や支援が現実より

遅れてついてくるケースで、大変だろうけど頑張っていたきたいという応援の言葉。そして自分のキャラクターが画面に表示されたり友達のカラカクと会えたり出来る良いだろうというアイデアを出された。

それらに対して太田先生は、指摘されたような問題を実験のなかで確かめてゆくのも2+1の役目であるといえる。また牧野先生からのアイデアは実装できなかったけれど同感であるし、ゲームを介させたリアルな関係、ゲームがその入り口になってほしいという思いもある。

「型どおり」を身につけるところが日本の教育のよくないところであって、子供にとって「型がみえてしまふ」のは良いことなのだろうか」と疑問が大岩先生からだされた。太田先生からは日本の能などもそうだが稽古は型の学習から始めるといえるし、型があるから型を破ることが出来ること。また牧野先生から漫画にもカートーンといわれるジャンルでは、「牢獄からいかにして抜け出すか」等決まったテーマに取り組むという型があることが紹介された。

たしかに、学びの最初に型からはいるのは基本であるようだ。大岩先生は型の教育は日本の産業教育が成功したものであり型をマスターする人間を

作ることへの疑問をお持ちで、音楽教育を受けた経験(日本の音楽家も型の勉強)技術を最初につよく学ぶが、欧米は逆に表現したいコンセプトと表現の関係を最初に学ぶ)から、コンセプトやコンセプトと表現の関係を考える教育ができることが大切だという意見である。教育・学びのなかで型は重要であるし、同時に学ぶ側が型で力をつけてしまふ危険もある。

牧野先生が整理されたように、創造性とは何かという問いにたどりつく問題で、型を見せるか見せないかは学ぶ方の成熟度にあわせることになるのだろう。

## 質問から

視点を変えてビジネスの面から見てはどうか? というモデレーター野々村先生の誘導から、教育とエンターテインメントをあわせた部分において、エンターテインメントのプロ(ゲーム制作者など)は参加しないのか? という質問が出た。太田先生の2+1システムはほとんどエンターテインメントの領域の人材でつくっているとのこと。

大岩先生は、産業界は大学をもっと活用する、少なくともアイデアレベルやプロトタイプ段階ではもっとアマチュアをつかすべきだと強調され



TEXT  
t.suna

牧野先生はソフト面の産業協力はこれからひろがって行くだろうとコメントされた。

今回のパネラーの方々は全員教育に関係する仕事をしているという共通部分がありそこに話題があつまつたが、バックグラウンドの違いからの視点の広がりやそれぞれの優先順位付け方など姿勢の違いを十分に感じることが出来た。

## 関連URL

第4回ゲームサロンのレポート

(ゲスト:太田氏)

<http://www.kyobonread.jp/gap/gap4rq/bc/>

大岩研究室

<http://www.sic.keio.ac.jp/ohwa/>

京都精華大学牧野ゼミ

<http://www.kyobonread.jp/sem/hanringa/>

## 著作権法改正がゲーム産業等に与える影響について

TEXT  
伊豆 田

このセッションは、ゲーム産業という観点から、ゲームソフトとは何か・ゲームソフトの著作物とは何か、また著作物の権利の保護はどういうふうになされているのか、といった点から現在の著作権制度が持つ問題点と今後改正すべきであろう点、そしてこれらをふまえ、より健全なゲーム産業発展の一助になることを狙いとして、行なわれました。

これらの内容を、対談という形でもって我々にも分かりやすい形で語っていただいたのは、立命館大学法学部教授の大瀬戸豪志先生と弁護士でGAPの著作権問題研究会委員長でもある坂田均先生です。

現行の著作権制度はどうなっているか

まず、大瀬戸先生がとりあげたのは今年（1999年）に入ってテレビゲームの中古ソフト販売をめぐって争われている裁判において、全く相反する判決が出された件です。

（東京地裁5月27日判決・大阪地裁10月7日判決：筆者注）

現行の著作権法でゲームソフトの権利を考えていくと、まず考えられるのが、「プログラム著作物」としての保護です。そして、これに付け加えてゲームソフトに「映画」という

著作物としての権利を与えるかどうかということ、ゲームソフト製作者であるメーカーと中古ゲームソフト販売業者との間で裁判になっているわけです。

詳しい説明は省きますが、日本の著作権法では映画の著作権者に対して「頒布権」（著作物の複製物の配布・販売をコントロールすることが出来るという権利）という非常に強い権利を認めており、それが対立の原因の一つです。

さて、これに対して坂田先生が興味深い発言をなさいました。現行の日本の著作権法上は「映画」とはどのような形態を持った著作物であるということが厳密には定義されていない、というものです。そのため

に、テレビゲームが「映画」もしくはそれに類する著作物であるということについて、二つの地裁での判決が全く異なったものになってしまったのではないかとということもおっしゃられました。

それを受けて大瀬戸先生は外国の著作権制度についていふに、外国では一般にあらゆる著作物に関して「頒布権」は認められていないが、その代わりに権利の消尽原則（ファーストセルドクトリン）が設けられているので、少なくとも今回あげたような裁判は起きなかったであろう

という事を述べられました。

ゲームソフト独自の著作権の可能性

次に大瀬戸先生は、現行の著作権法の枠内で考えるのではなく、「ゲームソフトの著作権」という新しい権利は考えられないかという事に議論を向けられました。先生は人気テレビゲームソフト「ときめきメモリアル」のデータ改竄事件において大阪高裁がその判決文の中で「ゲーム映像」という新しい呼称の権利概念に言及していた（もちろん法的根拠はいまのところ無い：筆者注）ということを挙げて、坂田氏にこの新しい権利の可能性を問いました。

坂田先生は、確かにプログラムもしくは映画ごとの定義にもゲームソフトの著作権法上の権利を当てはめることは無理が生じているということも否定できないとしたうえで、そういった新しい権利を仮に認めるとするならば避けては通れないであろういくつかの重要な問題点を挙げられました。

まず一つ目は権利の集中処理の問題です。現在、一本のゲームソフト開発には一般的に数十人から数百人もの人たちが各々の力を出し合っ

創作活動を行っています。この人たちの権利処理をどのように行うか、例えば音楽におけるJASRACのような機関があると良いのですがまだそれに類するものは存在しないということです。

次に挙げられたのは、著作権で保護されるのはあくまで表現であって、プログラム上のアイデアは保護の対象ではないという点です。プログラム著作物の場合も現在はソースコード（いわゆる01情報）ははっきりと著作権法上の保護の対象となりますが、例えばフローチャートなどはどのレベルまでが表現でどこからがアイデアなのかということ

が明確には決められていません。それと同じ問題が「ゲームソフトの著作物」でも起きる可能性を示唆されておりました。

坂田先生はこの他にも特許権との兼ね合いや、リパースエンジニアリングといったテクニカルな分野で、どこまでを合法・非合法の境とするのかなどといったたくさん問題点のあることを指摘され、また各々の問題について現状と解決に向けての道筋を開く議論を大瀬戸先生と交わされました。

結び

現在、日本はテレビゲーム産業の分野において世界に冠たる地位を占めています。しかしながら、今後もその座を守りそして新しい遊び・楽しみを世界中の人たちに提供し続けていくためには、著作権を初めとする知的所有権制度について直接の事業者以外に一般消費者の側もある程度の理解が求められるのではないのでしょうか？

事はゲームソフトに限りません。これからデジタル著作物は増大する一方ですし、インターネット設備が全国の公立学校に整備される日ももつてです。このような社会において、少なくとも今回の対談のような内容を国民一人一人に伝えることは、日本の未来において急務だと感じました。

# ゲームぷらぷら

## セッションC マルチメディア・アクリエーターを目指す人へ

テレビゲームミュージアムプロジェクトについて

初めに榊山さんが10年ほど前から活動されている「テレビゲームミュージアム・プロジェクト」について簡単に紹介されました。

このプロジェクトはGAPより10年先行して進められているプロジェクトで、メンバーにはドラゴンクエストの作曲家のすぎやまこういちさん、ポケットモンスターのプロデューサーの石原恒和さんも含まれています。最近の活動はテレビゲームの歴史を扱った書籍や企画展示イベントを国内外で開催されています。96年は大阪天保山にて、97年には名古屋、98年にはドイツのベルリンにて「Bigcreator」というシリーズで企画展示をされました。

GAPの活動にも企画・構想段階から賛同していただき、いろいろとご協力を頂いています。

ゲームの古典からいかにクリエイターが学べるか

次に本題に入られ、榊山さんは新しいゲームソフトを作る場合に、昔のゲームがとても参考になること

を例示する上でビデオや実際のゲームソフトを使って話をされました。

まずベットの感覚を楽しむゲームという点で、プレイステーション用ソフト「デジモン」や「Apple II用ソフト」「リトルコンピュータビープル」(実際にはWindows移植されたソフトを使われました)、人工知能を使った心理分析ソフト「イライザ」(実際には動作を収録したビデオを使われました)を使って、古典のゲームや遊び、システムから学ぶべき要素がいかに多いかを解説されました。

イライザは文字だけのソフトですが、コンピュータが投げかけた言葉に対してユーザが返答を打ち込むと、それに対してまたコンピュータから返事が帰って来るというもので、これは最近だと恋愛シミュレーションソフト「ときめきメモリアル」とゲームのシステマ的には似ているわけです。

またリトルコンピュータビープルは人間の生活をベットの感覚で見ているソフトで、たまにドアをノックしてユーザが訪問したりすることで、ゲームの世界にユーザがインタラクティブに介入することになります。どこでもいっしょも、ポケット

ビープル」と名付けられた電子ベットの育てたりすることで楽しむソフトです。

このようにかなりシステマ的には類似点が多いわけで、こういったソフトを知って作るのと、知らずに作るのではだいぶ変わってくるだろうというお話でした。

次に土地を上げたり下げたりする事で楽しむソフトということでも、スーパーファミコン用ソフト「ポピュラス」、ニンテンドウ64DD用ソフト「巨人のドシン」を使って解説されました。

ポピュラスはユーザが神となって種族を成長させ戦わせていくことで敵をやっつけていくゲームで、成長させるためにそこそこであった土地を整形し、そこに人を住まわせ、村を作らせることによって成長させていくソフトです。一方、巨人ドシンは基本的なシステムはポピュラスと似ていますが、ユーザは神ではなく巨人としてゲームの世界にインタラクティブに介入し、ゲーム中で勝ち負けは存在せずに、巨人自体を大きく育て、巨人が(ユーザが)住民を助けると住民はモニメントを作るそう、それを集めることもゲームの目的のようです。

どちらもゲームも「地形エディタ」という種類のソフトになるわけですが、ポピュラスの場合には神の視点でゲームの世界観の外から、巨人のドシンの場合には世界観に入ってから地形をいじるということになります。

まとめとして

どちらの例でも当てはまることですが、どんなメディアにおいても古典から学ぶことは多く、例えば本であれば図書館があったり、映画であればビデオで昔の作品を見たり出来るわけですが、ゲームだと今では中古屋さんに行くか、親しい友人で昔のゲームを持っている人に当たったりしないといけない状況で、なかなか昔のゲームを見る機会というのが少なくなってきたとおっしゃいました。昔のゲーム、特に草創期のゲームにオリジナリティの高いものが多く、新しいゲームを作ろうとしたときに、こういったゲームの文法みたいなものと、クリエイターのイメージーションが加わるともって面白いゲームが出来るとは言いにくい、ともお話しされました。

最後にゲームアーカイブがこう言ったニーズを満たすものであれば良いなあ、と締めくくられました。



TEXT  
まさゆう

関連URL

- ・巨人のドシン 公式ウェブサイト  
<http://www.randred.co.jp/kyoin/>
- ・トウキョーテクノソウルリスモ  
(ビット・ジエネレーション展)  
<http://www.nettopboy.or.jp/ht/>



# game<sup>++</sup>2

日時：2000年11月20日（月）

場所：京都リサーチパーク

主催：京都府、(財)京都府中小企業振興公社、京都リサーチパーク（株）、  
立命館大学アート・リサーチセンター

後援：(財)マルチメディアコンテンツ振興協会

ゲスト（所属・肩書きは当時）：

牧野圭一 精華大学教授

武邑光裕 東京大学大学院助教授

富田倫生 青空文庫主宰

藤幡正樹 東京芸術大学教授

岡田美智男 ATR知能映像通信研究所

細井浩一 立命館大学助教授/GAP代表

坂元 章 お茶の水女子大学大学院助教授

松井啓之 京都大学大学院助教授

松原義継 佐賀大学学術情報処理センター技官

ゲームのポテンシャルは  
どこまで拡大するのか？

game<sup>++</sup>2  
2000/11/20 Mon

主催：京都府、(財)京都府中小企業振興公社  
京都リサーチパーク（株）、立命館大学アート・リサーチセンター  
後援：(財)マルチメディアコンテンツ振興協会

**2000/11/20 Mon**  
京都リサーチパーク1号館 4F サイエンスホール 参加無料  
(定員150名 定員になり次第締め切らせて頂きます)

参加申し込み・問い合わせ先 京都リサーチパーク（株）  
〒600-8813 京都市下京区中堂寺南町17  
TEL:075-315-8665 FAX:075-322-5348 e-Mail:yooca@ksp.co.jp

**OPENING 10:00~10:15**  
**SESSION 1 10:15~11:45**  
「アーカイブとコミュニティ・ネットワークとしての可能性〜」  
ポランダリーな自己増殖型オンラインコミュニティを基盤とした  
アーカイブの発展について

**SESSION 2 13:30~15:00**  
「遊びとインタフェース〜インタラクティブメディアとしての可能性〜」  
インタラクティブな遊びとしてのテレビゲームの方向性について

**SESSION 3 15:15~16:45**  
「ゲームと社会〜アカデリズムとしての可能性〜」  
ゲームに関する研究手法と研究現場からの現状報告

**CLOSING 16:45~17:00**

Game Archive Project

## ゲームぶらぶら2 セッション1 「アーカイブとコミュニティ」

セッション1について

セッション1はアーカイブとコミュニティに関して研究しておられるもしくは活動しておられる先生方によるシンポジウムでした。東京大学大学院助教授の武邑光裕助教授、京都精華大学マンガ学科の牧野圭一教授、青空文庫を主宰しておられる富田倫生先生の三名の方にパネラーをしていただきました。

牧野先生のお話

機材関係のトラブルが起きたため予定とは異なり牧野圭一教授のお話からセッションが始まりました。牧野教授は日本で初の大学の漫画学科をつくられた先生です。漫画、アニメーション、絵本、ゲームなどは社会的に大きな影響力をもつものであるのにも関わらず文化としての研究がほとんど行われていないことを指摘されました。しかしこれからのITのなかで漫画やアニメ、ゲームといったものは大きな意味を持ち、それはベットや介護といった世界にまで広がっていくだろうと述べられました。そのような中で広大に広がった漫画などのアーカイブをどのようにすべきかということについても、漫画に標識としての四字熟語つける

ことにより抽出して使えるようにし始めていると話されました。

富田先生のお話

次は著作権がきれた文学作品等をデジタルアーカイブしている青空文庫を主宰している富田氏のお話でした。その中でデジタルアーカイブすることについての意味が生まれたかについて述べられました。それは最初電子図書館を作るといっただけに文学作品をコンピュータを使った朗読をするために用いられること、また文学作品中にあるJIS第一、第二水準の漢字以外が集まることによつてJIS第三、第四水準を作ることに役立つなど最初に考えていたことは異なる新たな意味を生み出したことです。これは私たちが抱いていたデジタルアーカイブをすることにより何か新しいことが出来るか、意味があるのかという問いに対する大きな答えとなりました。また富田氏は青空文庫の目的と作業の手順を文章化してマニュアル化したものを公開していただけで共感する人々の協力が三百人以上も集まり今の様な成功にいたっていることも私たちゲームアーカイブ・プロジェクトにとって励みとなることでした。

## 「ネットワーキングとしての可能性」

武邑先生のお話

セッションの最後のプレゼンテーションを行ったのは東京大学大学院武邑光裕助教授でした。武邑先生はインターネットのコンテンツ研究をされている先生です。アーカイブとコミュニティのこれからについてのお話でした。いまだ日本ではブロードバンドのインフラの整備が遅れているがそれが整うことによりアーカイブコンテンツのあり方や概念も劇的に変わる。アーカイブコンテンツは個人に向かつていくものとなるだろうと述べられました。今武邑先生が開発しおられるハイパーリンクではないデスクトップ環境についても見ることが出来ました。

まとめ

セッションでは、実に多角的で面白い意見が交換され、将来のネットワーキング、そしてコミュニティの、大きな展開の可能性を垣間見ることができました。それぞれのパネラーの先生方が実際に実践しておられる研究が、我々はもちろん参加者の多くにより良い良い刺激を与えてくれるものでり、大変有益なものでありました。

また、大変内容の濃いお話でし

たので、後のアンケートなどで「時間が少ない」などの意見を多くいただきました。こうした意見も今後参考しながら、より充実した意見交換の場を作っていけたら良いと感じました。





# ゲームがぶらぶら2 「セッション2 遊びとインタフェース」インタラクティブティとしての可能性



TEXT  
福田

セッション2はテレビゲームによって、非常に重要な要素である、遊び、インタラクティブティといった要素について、東京芸術大学先端芸術表現科教授の藤幡正樹先生、YUI知能映像研究所の岡田美智雄先生のYUI代表でもある、立命館大学政策科学部助教細井浩一先生の3人のパネラーに語っていただきました。

岡田美智雄先生

細井先生によるこのセッションの簡単な説明について、1番手のパネラーであるYUI知能映像研究所の岡田美智雄先生のお話です。以下はその簡単な内容です。

テレビゲームを遊ぶことによって日常から離れて行く感覚を持つことと違って、より日常に目を向けたコミュニケーション（遊び、雑談、幼児の遊びなど）を題材にして研究している。

人々は効率さ、正確さの中にいきるため、職場で教室で家庭で、受け手と発信側といったかたちで情報的に非対称な関係に生きている。しかし、たとえば電車の中では、常に回りの目を気にしたりするなど、人々が環境から自分の立場をおしえてもらっていることがわかる。

あそびには、他者の参加を要請しつ

つ、自身も参加を競うことによって遊びの輪をつくるっていった要素がある。またコミュニケーションには情報をやり取りするということだけでなく、やりとりを通じて社会的、立場の認識をさせるというように、関係性、関係形成のためでもあるといえる。

「Talking Eye」等を使用したコミュニケーションのあり方といった観点からのお話でした。

実際にゲームの話があったわけではありませんでした。コミュニケーションといった観点から考える「遊び」という点において、よりよいキャラクターの作り方やインターネットなどをつづいたユーザー同士のコミュニケーションの可能性について考えさせられました。

細井浩一先生

つづいて、YUI代表でもある立命館大学助教細井浩一先生による遊び、インターフェイスの活用を「京都陣取りゲーム」を通じてのお話です。

日本には昔から外庄によって新たなことを始めてきた。それは例えば黒船であり、インターネットの誕生であるといえる。インターネットの誕生によって日本の文化財の保護ということが

必要になってきているという背景のもと、デジタルアーカイブの必要性が急速に拡大している。デジタルアーカイブの題材を考えた場合、文化のあり方、社会的な活用性といった要素が非常に重要になってきている。

あそびとインターフェイスという観点から地域性というものを考えたとき、京都の場合、観光は非常に重要な要素である。観光といったものよりダイナミックに楽しむために、プレイ（探求と発見）の仕組みとインターフェイスというふたつの要素を取り入れてみる。ここでは、碁盤の目の形である京都の町をブロック毎に分け、テレビ番組のアタック25のようにクイズによる陣取りという形で、より興奮や発見を促すようなものを提示する。これによって直ちに観光が活性化するというわけではないが、地域の持つメモリーや若い人たちにも楽しみを共有するため新しい形がないといえる。

藤幡正樹先生

このセッション最後のパネラーは、インタラクティブアーティストとして先駆者でもある藤幡正樹先生に2つの作品の紹介とともにお話していただきました。

インタラクティブは次のように3つのかたちに分ける事が出来る。一つ目はスイッチをつけることによって電灯がつくといった「電灯スイッチ型」であり、多くのものはこの応用型であるといえる。2つめはマックやウィンドウズのデスクトップ上で行なわれる「Window's button mouse pointer」型だ。デスクトップのメタファはイメージがイメージであるというだけでなく、オブジェクトでもあるというものである。つまりイメージがインタラクティブにマニピュレートされたときオブジェクトになるといふことだ。3つめは自立してプログラムや、装置に自分が介入するといった形のものだ。例えば、YUIに対して自分が介入する事や、カメラにとってカメラマンは撮影、現象といったカメラのもつシステムの一部分になっているといえるというふたつだ。コンピュータでアプリケーションを扱う場合にも動揺のことがいえる。

記号学という観点からいえば、意味

といったものが伝達されるときに、新しい意味コードの生成に立ち会えば人間は興奮を感じる。そういうとき人々は、自分と相手の意味コードの照らし合わせを行なっている。例えば、小説を読むとき主人公に感情移入する時も、主人公のもつ意味コードとの照らし合わせを行っていると見える。そのため小説を読むには教養がいる。教養が意味コードの照らし合わせをアシストしてくれているのだ。ここで、教養文化によってサポートしていたものをインタラクティブなインターフェイスによって、よりサポートする事が出来る。メディアの設計、関係性を新しくするということも今後は非常に重要な表現形態であるといえる。

インターフェイスの要素や重要性についてのお話でした。コンピュータ上のインターフェイス、アプリケーションの重要性をより深く考えさせられました。

まとめ

直接ゲームに関わりのある人々ではなかつたものの、3人の先生方の作品それぞれにゲームの要素が含まれていて、コンピュータの持つインターフェイスの可能性は大きく、テレビゲームの持つ可能性も非常に幅広いと感じる内容でした。

# ゲームから遊ぶ2 「セッション3」 ゲームと社会へアカデニズムとしての可能性へ

セッションの概略

gan et al. の締めくくりとなるセッション3は「ゲームと社会へアカデニズムとしての可能性」と題して行われました。このセッションはテレビゲームについて社会心理学、経済学、そしてソフトウェア工学といったように学問的なアプローチをなさっている三人の先生方によるシンポジウムでした。

パネラーの先生方はお茶の水女子大学大学院の坂元章助教、京都大学大学院の松井啓之助教、そして佐賀大学学術情報処理センターの松原義継技官の三名です。まずそれぞれの先生方各自の研究についてプレゼンテーションされ、その後質問の時間をとるという形式で進められました。

坂元先生 テレビゲームへの社会心理学からのアプローチ

まず坂元先生はテレビゲームに関する社会心理学分野での調査研究の実情について述べられました。現在テレビゲームに利用に関してその効果や影響については未だしっかりと方法論が形成されておらず、それらの必要性について述べられました。そしてその方法論についてジャーナ

リストや関係各所が正確に認知する必要があるということですが。

その後お話しはテレビゲームに関して見本となるような研究がなされない現在の基礎研究者と実践研究者の共同研究の必要性と研究者の養成システムについて改善の余地があるという方向に進みました。そしてそれらの実際の研究についても多数の実験やパネル研究を行うことで様々な因果関係について調査すべきであると述べられました。

最後にテレビゲームに関する研究の方法論をジャーナリストや研究者以外にも認識し、様々な応用研究にも目を向けていく必要があると飛べられました。

松井先生 ゲームシミュレーションからのアプローチ

松井先生はまず始めに日本ゲームシミュレーション学会について触れられました。ゲームシミュレーションとは社会の様々なことを抽象化したゲームを、人間の意思決定を作用させたシミュレーションとして研究を行う方法論だということでした。

次のその利用方法についてゲームそのものが研究対象である場合、研究ツールとしてゲームを扱う場合、

そして教育ツールとしてゲームを扱う場合と三つのゲームシミュレーションの利用方法について話されました。一つ目の場合は経済・経営分野での新たなビジネスモデルの研究や人工知能などを通してのソフトウェア工学などに利用される場合。二つ目は社会や経済など複雑な構造のものに対しての方法論としてゲームシミュレーションが利用される場合などを指します。この手法では統計的な手法や方程式的な手法、マルチエージェントの研究など様々なアプローチの方法があるそうです。その中でゲームシミュレーションは人間というマルチエージェントを利用したシミュレーションとして活用出来ると述べられました。三つ目は専門領域への導入や実践教育として利用することが出来るということです。しかしこれら三者は研究、教育の双方に対して利用が期待できると述べて発表を終えられました。

松原先生 ゲームソフトに対する生産性について

最後に松原先生がゲームソフトについて生産性という観点から評価する研究について発表されました。これはゲームソフトのエンターテイメントとしての性質を全く無視し、純粋にソフトウェアとして他のビジネスソフトなどと比較しその生産性を評価するという研究であるということでした。

まずテレビゲームの要素のうちエンターテイメントを除いたビジネスとソフトウェアという二つの観点について述べられました。またこの研究の目的として生産性向上のための基礎データの収集とゲームソフトに対する客観的、中立的な評価を得ることであると述べられました。また研究のための予備調査として行われた各ゲームソフト開発会社に対して行ったアンケートの結果を紹介されました。これは開発者側の生産性向上という意識があるかどうかを把握するためにおこなわれたもので、次に行う本調査の下準備として行われたということでした。

まとめ

今回はゲームソフトについてアカデミックなアプローチをされている三人の先生方にお話しを伺ったのですが、残念ながら時間の都合で先生方のディスカッションまで至らなかったのが残念でした。しかしそれぞれの先生方のお話しは興味深く、また今まで研究されてこなかった分野についての発表もあつたため新しい発



TEXT  
吉野

見が多々あり大変勉強になりました。最後に今回のセッションにご参加いただいた三人の先生方には、今後とも活躍されますようお願い申し上げます。



# game<sup>++</sup>3

日時：2001年11月10日（土）

場所：京都リサーチパーク

主催：京都府、(財) 京都産業 21、京都リサーチパーク（株）、  
立命館大学アート・リサーチセンター

後援：(財) デジタルコンテンツ協会

ゲスト（所属・肩書きは当時）：

金 良信（キム・ヤンシン） 株式会社 JC エンターテインメント代表取締役（CEO）

朴 相洙（パク・サンスー） 株式会社バンダイゲームベンチャー取締役

菅野聡之 株式会社セガ新規事業本部営業開発部部長

河村吉章 株式会社ナムコ福祉事業部課長

安藤 撰 株式会社メディアファクトリーシーリオスタジオ

<http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/game3/>

## ゲームはどこまでも進化する

EXPAND GAMES

3回目を迎えたアカデミック・ゲームイベントgame++。  
今年のテーマはゲーム世界に起こりつつある2つの異変、  
すなわち「ネットゲーム」と「異分野へのアプリケーション」です。  
ゲームはどこまで進化するのか。  
参加者のみなさまとともに考えていきます。

# game<sup>++</sup>3

**2001.11.10 SAT**  
京都リサーチパーク1号館 4F サイエンスホール 参加無料  
(定員150名 定員になり次第締め切らせて頂きます)  
主催：京都府、(財) 京都産業21、京都リサーチパーク（株）、立命館大学アート・リサーチセンター  
後援：(財) デジタルコンテンツ協会

イベントプログラム

**OPENING**  
10:00~10:15  
山下昇正氏（京都府職工部産業推進課 課長）

**SESSION 1 連続講演「韓国ネットゲームの魅力と実力」**  
10:15~11:15  
キム ヤンシン氏（ジェーシー・エンターテインメント株式会社 代表取締役（CEO））  
11:15~12:15  
パク サンスー氏（株式会社バンダイゲームベンチャー 取締役）

**SESSION 2 パネルディスカッション「ゲーム的ポテンシャルの可能性を探る」**  
13:30~16:15  
「ニューエンターテインメント」  
菅野聡之氏（株式会社セガ新規事業本部営業開発部 部長）  
「健康・福祉」  
河村吉章氏（株式会社ナムコ福祉事業部 課長）  
「出版・メディア」  
安藤撰氏（株式会社メディアファクトリーシーリオスタジオ）  
コーディネータ 細井浩一氏（立命館大学教授/GAP代表）

**CLOSING**  
16:15~16:30  
細井浩一氏

参加申し込み・問い合わせ先  
京都リサーチパーク (株) 企画部  
〒600-8613  
京都市下京区中登寺南町17  
TEL:075-315-8326  
FAX:075-315-9134  
e-Mail:gap@krp.co.jp

Game Archive Project

セッショント1  
「韓国ネットゲームの魅力と実力」

「game+3」は午前と午後の2つのセッションで行われ、各セッション毎に200字程度でレポートしています。各セッションはそれぞれ、セッション1「韓国ネットゲームの魅力と実力」、セッション2「ゲ-ムの魅力と実力」という構成で行われました。

## セッショント1について

セッショント1は日本への展開が予想されるネットワークゲームに精通なさっているお二方に韓国よりおいでいただき、「韓国ネットゲームの魅力と実力」について講演をしていただきます。株式会社JCCエンターテイメント代表取締役(CEO)金良信(キム ヤンシン)氏と株式会社バンダイゲームベンチャー 取締役 役朴相洙(パク サンスー)氏の2名です。

金 良信(キム ヤンシン)氏のお話

株式会社JCCエンターテイメント代表取締役の金良信氏の講演からセッション1が始まりました。JCCエンターテイメントはオンラインゲームを作り始めて6年という韓国のゲーム会社です。お話しいただいたのは、

韓国におけるネットゲームの現状についてです。「ネットゲーム」の定義として「ネットゲーム」は何千人もロビーの入り口までは入るけれども、そこにいるんな人が出会うって、4人ゲームなら4人だけがそれぞれ

の部屋に入っているゲームであり、「オンラインゲーム」は何千人規模の人が入って、一万人以内で一つのゲームを同時に楽しむゲームだと解説していただきました。また、韓国と日本のゲーム文化の違いについて述べられました。その違いの背景には、安く利用できるインターネット環境があるということでした。

講演のテーマでもあります韓国ネットゲームの実力として、ネットゲームのソフトの運用技術やサービス運用のスキル、多様なビジネスモデルがあると述べられました。24時間365日安定したサービスを提供する事は容易ではないのですが、そのような中、安定した運用を行っているという実績が韓国ネットゲームの強みであるということでした。その反面、ゲームそのものの想像力や企画力が弱いことが韓国ゲームの弱みであると指摘されていました。

現在のネットゲームは6ヶ月ぐらいの寿命なので、これからの課題として1年2年の楽しみを与えるために

ゲームの対象を細分化することが必要であると述べられていました。ゲーム市場はまだ開拓の余地があると思いますのでがんばっていききたいという意気込みも述べられていました。

朴 相洙(パク サンスー)氏のお話

金氏に続いて株式会社バンダイゲームベンチャー 取締役の朴相洙氏が韓国ネットゲームの魅力と実力についてお話しくださいました。株式会社バンダイゲームベンチャーは韓国でユーザー1000万人を抱える「ポトリス」を作った会社です。朴氏は韓国ネットゲームの現状を中心にお話くださいました。韓国におけるネットゲームの歴史について、詳しくお話しいただきました。世界のゲーム市場においては、ネットゲームの存在は小さいですが、韓国ではネットゲームが広く受け入れられていて、その背景にはPC房の存在があるという話もしていただきました。PC房とは日本ではインターネットカフェに当たるようなもので1時間から2時間の利用者が多く、4時間以上の利用者も多くいるそうです。PC房の数は2000件にもほり、ここではチャットやネットゲームを楽しむ人が多いそうです。

また、「コミュニティを活性化すること」がネットゲームにおいて重要であると考えていると述べられました。ネットゲームはゲームではなく、インターネットのコンテンツサービスであると考えているとも述べられました。そして、韓国のネットゲームの抱える課題としてビジネスモデルに合わせた製品を作ることが必要だと考えられると指摘されました。

## まとめ

セッショント1では韓国におけるネットゲームの現状についてお二方に話をうかがい、日本の状況だけでは分かりにくいネットゲームの現状を理解することができました。また、「ゲームがサービス化したらどのようなになるか、どのようなことが起きるか。」という興味深い問題を提起していただく結果になるなど、とても充実した講演でした。



セッション2では、ゲームの質的拡張・内容的な拡張、ゲーム性の様々な分野への拡張から起こる、経営を作っているシステムを含めたビジネスモデルの変化の可能性についてパネリストの方をお招きし、それぞれなされていることについてお話をいただいた後、パネリストにお招きを行いました。パネリストにお招きしたのは株式会社セガ新規事業本部 営業開発部長菅野聡之氏、株式会社ナムコ福祉事業部課長河村吉章氏、株式会社メディアファクトリーシーリオスタジオ安藤慎氏のお3方で、GAP代表の細井浩一がコーディネータを務めました。

「ニューエンターテインメント」  
菅野聡之氏のお話

まずは、株式会社セガ新規事業本部 営業開発部長でいらっしゃる菅野聡之氏にセガの新規事業についてのお話、そして、菅野氏の個人的な見解をお話いただきました。「セガはあらゆる・業種・業態のエンターテインメント化を積極的に推進してまいります」ということで、セガが持つゲーム的なポテンシャルを駆使して、あらゆる分野のエンターテインメント化を探っていくことが、セガの新規事業であること、タッチでポン！」

（タッチパネルによる回転寿司注文システム）や「タッチであそぼう」（マクドナルドに導入されたタッチパネルによるゲーム）という食品部門のエンターテインメント化の例を挙げてお話をいただきました。そして、セガの新規事業のこれからの事業形態として、新業態施設の企画・開発・運営を行うLBE事業（ロケーション・ベースド・エンターテインメント事業）と製品・システム開発・映像

事業を行うコンテンツ事業の二つの方向に進出していくということ、将来的にはその二つをベースにして、現在行っている飲食業、一部映像・音楽事業、公共的な色彩の強い施設などのエンターテインメント化の推進を、更には学校、教育、病院、医療などのエンターテインメント化を中期的な目標としているということをお話いただきました。そして、菅野氏の個人的見解として、東京ディズニーランドの開園、任天堂のファミリーコンピュータの発売があった1983年以降の18年がエンターテインメント化が進行してきた18年であったこと。それによって現在、エンターテインメント産業の基盤の輪郭らしきものが見えつつあるということをお話されました。

また、これからの日本の国家目標・戦略的ビジョン、エンターテインメント化が進行する日本の戦略的目標としてのエンターテインメント立国（集客をする・人を楽しませるといふ点からは、観光立国、おもてなし立国／ホスピタリティ立国と言い換えられる）の必要性、その中心となる京都の重要性について述べられました。

次に株式会社ナムコ福祉事業部課長でいらっしゃる河村吉章氏にナムコの福祉事業について、福祉・医療の現場でナムコのゲーム機技術を生かし、開発したりハビリ用のゲーム機が導入されていることを南小樽病院の例などをあげてお話いただきました。また、その歴史についてもお話をいただきました。目下まで迫っている超高齢化社会において、第二の人生がいかに付加価値豊かで楽しめるものになるのかということで、ナムコは「遊び」の世界を通じて、障害を持たれている方が、それぞれの障害をあるいは加齢による身体の衰えを感じることなく、また、障害のない人も障害のある人も、お互いにハンデキャップに対し、違和感を感じることなく共有できるような空間の創造をして行こうという「バリアフリーエンターテインメント構想」を1999年の9月に発表し、アミュー

「健康・福祉」河村吉章氏

ズメント専門のノウハウを生かして患者に病気を忘れることを目的として、リハビリテイメントマシンの開発・導入を進められているとのことでした。そして、これにより実際にリハビリテイメントマシンが導入された現場では、それまでは、抱きかかえる、車椅子の補助を必要としていた方が送迎車から降りるとまもなく、自分で靴を履き替えご自身で歩いてリハビリテイメントマシンの所へ行かれるようになった、車椅子利用者の方が立ち上がって歩けるようになったなど、様々な好影響がでているといふ事例を紹介されました。

結論的に、ナムコとしては、テーマパークなどで培ったアミューズメント専門のノウハウを生かして、第二の人生が今までのような「ただ余生を送るだけのもの」ではなく、付加価値のある、パーソナリティ性あふれたものにしていくことを目標に高齢者施設作りに反映し、最終的にはシニアコミュニティの建設を目指すという構想を持っているということをお話いただきました。

また、これからの日本の国家目標・戦略的ビジョン、エンターテインメント化が進行する日本の戦略的目標としてのエンターテインメント立国（集客をする・人を楽しませるといふ点からは、観光立国、おもてなし立国／ホスピタリティ立国と言い換えられる）の必要性、その中心となる京都の重要性について述べられました。



「出版・メディア」安藤撰氏

最後に、株式会社メディアアファクトリー・シリオスタジオの安藤撰氏から、ゲームとつながりを持ったオンデマンド出版についてお話しいただきました。村上龍の「五分後の世界」を原作としたゲームで、膨大なデータ量と、あるキャラクターの行動が他のキャラクターのシナリオに影響を与えるチェインノベルというシステムのを生かして、100人100通りのエンディングが存在するストーリーを作り出し、そのストーリーをそのままにして、オンデマンド出版するという新しい形式についてのお話でした。従来の攻略本のよくな形式ではなく、ある人がクリアしたストーリーを本として出版することで、自分と他人の選択や視点・感じ方の違いを楽しんでもらう方法をサポートするという、新しい宣伝・広告のやり方としてのオンデマンド出版の可能性についてお話されました。その背景には、他人とのちょっとした違いを気にするユーザーの増加や、自分がやったものを形にして残してあげ、それが形になって戻ってくるというある種自分史的なやり方が新しいビジネスチャンスになるのではないということ、ゲームのリリースデータを見る・ゲームが終わっ

たときに記念物を作るという欲求を満たすことが、新たなビジネスチャンスになるのではないか、また若者の活字離れに対して、あえて活字戻ってもらうことを安藤氏が考えられたことがあります。ゲーム業界の沈滞ムードを改善するために、わくわくドキドキするような新しい楽しみをゲームというパッケージングされたメディアだけに捕らわれずに、別の仕組みやメディアと融合させることで、新しい驚きやおもしろさを見せることができるのではないかとということ、違う仕組みやシステムを導入することで新しい驚きもしくは楽しさを提供するような展開をつくること、身近なツールや仕組みをゲームに取り込むということが重要ではないかということ述べられました。

#### パネルディスカッション

お三方の講演後に行われたパネルディスカッションでは、まず、コーディネータのGAP代表細井浩一から、各お三方の講演のまとめがなされた後、聴講された方々から様々な質問が飛び、活発な議論が交わされました。セガ菅野氏に食品部門に導入されているタッチパネルの衛生上の問題や大学のエンターテインメント化の

可能性、ナムコ河村氏への医療分野へのビデオゲーム技術の導入の可能性やオリジナルのリハビリティメントマシン開発の可能性、メディアファクトリー・安藤氏へゲームが売れなくなってきたことの原因とその解決策としてのネットワークゲームの可能性などについての質問など次々となされました。また、セガ菅野氏から学校のテーマパーク化についてプロジェクトが動いているというお話や、聴講された方から、歴史観光分野へのエンターテインメント性の応用などのお話、国の補助金協力の可能性とその難しさのお話、コーディネータの細井から、主体的なインタラクティブ性の問題とそのあたりの用語整理の必要性についてのお話

がなされ、最後の最後にセガ菅野氏からネットワークゲームへの懐疑性、ネットワークゲームとロケーション・ベースド・エンターテインメントが対極にあるのではないかというある種爆弾的なお話がなされ、次回ゲームぶらぶら4のテーマの提案が出るという主催者側としても誠に充実した内容となりました。

#### クロージング

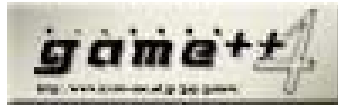
最後に、全体のクロージングとして、コーディネータのGAP代表細

井浩一から、ゲーム・アーカイブ・プロジェクトの説明、ケータイ国際フォーラムと立命館大学新大学院構想のインフォメーションがなされました。(ゲーム・アーカイブ・プロジェクトの詳しい理念・活動内容などホームページをご参照ください)

#### まとめ

セッション2ではエンターテインメント性を様々な業態・業種への展開による新しいビジネスモデル可能性について、3人のパネリストの方をお招きしてお話を伺い、パネルディスカッションを行いました。現実に行われている具体的な例を元に、様々な意見などが飛び交い、とても充実した内容になりました。





# game<sup>++</sup>4

日時：2002年11月22日（金）

場所：京都リサーチパーク

主催：京都府、(財) 京都産業 21、京都リサーチパーク（株）、  
立命館大学アート・リサーチセンター

共催：立命館大学大学院先端総合学術研究科、IGDA 東京

後援：近畿経済産業局

ゲスト（所属・肩書きは当時）：

金 東鉉（キム・ドンヒョン） 韓国ゲーム総合支援センター初代所長、世宗大学教授

片岡宏一郎 経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課 課長補佐

松浦季里 (株) 七音社、CGクリエイター

新 清士 IGDA 東京コーディネーター、メディアライター

  
**Asian Game Dream ?**  
You have a chance to know it.

**game<sup>++</sup>4**  
<http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/game4/>

**2002.11.22 FRI**  
京都リサーチパーク1号館 4F サイエンスホール 参加無料  
(定員120名 定員になり次第締め切らせて頂きます)

主催：京都府、(財) 京都産業21、立命館大学アート・リサーチセンター、京都リサーチパーク (株)  
共催：立命館大学大学院先端総合学術研究科、(財) 京都産業21、IGDA 東京  
後援：近畿経済産業局

<13:00~13:15 Opening>  
オープニングスピーチ  
山下 晃正氏 (京都府商工課産業活力支援室 室長)

<13:15~14:45 Session 1>  
キーノートスピーチ「ゲーム立国構想を目指す道」  
キム ドンヒョン (Kim Dong-hyun) 氏 (韓国ゲーム総合支援センター初代所長、世宗大学教授)

<15:00~17:30 Session 2>  
パネルディスカッション「ゲーム人材育成の課題と展望」  
ディスカッション  
キム ドンヒョン氏  
片岡 宏一郎氏 (経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課 課長補佐)  
松浦 季里氏 (株) 七音社 CGクリエイター  
新 清士氏 (IGDA東京コーディネーター メディアライター)  
モデレーター  
細井 浩一氏 (ゲームアーカイブプロジェクト代表 立命館大学政策科学部教授)

<17:30 Closing> 14:45-15:00 休憩

● 主催申込・お問い合わせ先 京都リサーチパーク (株) 企画課 game++4申込受付担当 (田原 貴臣)  
〒600-8813 京都府下京区中聖寺町134京都リサーチパーク TEL: 075-316-9149 FAX: 075-322-5348 E-mail: game++4@rjp.co.jp

# 『game++』(げーむぷらぷら)4『レポート1』 キム・ドンヒョン氏 キーノートスピーチ



TEXT  
山本

オープニング  
「game++」は、山下晃正氏(京都府商工部産業活力支援室 室長)のオープニングスピーチで始まりました。スピーチでは、京都の持つブランドや、京都府における人材育成の支援についてお話ししていただきました。

キーノートスピーチ  
まず、セクション1として、韓国世宗大学校映像大学院院長並びに(株)デジタルシルクロード代表理事のキム・ドンヒョン氏に、「韓国ゲーム産業の現状及び展望」をテーマに基調講演を行っていただきました。キム氏は韓国ゲーム産業を国の基幹産業としてサポートいく仕組み作りを行った中心人物といえる方であり、今までなかなかわからなかった韓国ゲーム産業発展の仕組みについて語っていただきました。

まず、韓国ゲーム産業の発展史が語られました。1972年の喫茶店へのアメリカ製のゲームの輸入から始まり、80年代の日本製ゲームの輸入による電子娯楽室の拡散と初期韓国ゲーム事情は輸入頼りでした。その後、91年に科学技術処の「著作権法」の立法予告があり、その時点では、科学技術処はゲーム産業育

成の勧告を拒否したものの、92年に初の韓国製PCゲーム発売、94年に韓国最初のCG特殊効果映画「九尾の狐」が封切りと徐々に現在のゲーム産業の方向性の基礎ができてつづりました。その後、95年に情報通信部にSW産業関連業務移管、96年に情報通信部の情報化促進資金からゲーム産業支援とゲーム産業の家レベルでの育成の流れが始まり、96年韓国発のMUゲーム「風の国」がサービスを開始、97年にインターネットPC房が誕生、オンラインゲーム「スタークラフト」が大ヒットと現在中心となっているオンラインゲームの流れに突入しました。その後97年に韓国経済が破綻、IMF管理下の構造調整が行われ、大量の失業者が発生、その失業者によるPC房オープンの拡散(年間1万軒)、ゲーム産業が保健福祉部から文化観光部に移管し、98年に金大中大統領の

“文化大統領”論により、21世紀の国家基幹産業として、文化産業を育成するとの天命で、文化産業の優先順位第一位としてゲームが制定され、国家としての本格的なゲーム産業支援が始まりました。99年には文化観光部の傘下に(財)ゲーム総合支援センターが設立され、ゲーム関連の規制の緩和が始まりました。具体的には、ゲームの特別消費税3

5%の廃止、家庭用ゲーム機を輸入先多変換品目から除外、ゲームセンターの面積制限の撤廃、PC房内での飲料販売の許可、ゲームセンターの営業時間制限の撤廃、標準産業分類にゲーム産業を含む文化産業を追加、そして兵役特例対象にゲーム開発者を追加となっています。また、プロゲーマーが誕生し、ゲーム大会、プロゲームリーグが始まり、ゲーム教育機関の設置もスタートしました。ゲーム教育機関は、現在、大学院が5校、4年生大学ゲーム学科が7校、4年生サイバー大学ゲーム学科が4校、2年制大学ゲーム学科が22校、それに美系高校のゲーム学科となっています。2000年にはゲーム会社KOSDAQに上場し、ゲーム総合支援センター内にゲームアカデミーが設置、ゲーム専用ケーブルテレビが開局し、現在に至っています。

次に、韓国政府のゲーム産業育成についてお話いただきました。この事業推進の目標は、総合的なゲーム産業の育成、支援事業の展開により、21世紀知識産業時代の核心産業的位置を確保し、世界3大ゲーム強国へ進出することにあります。基本方針は、ゲーム産業を体系的に育成するための5大核心プログラムを用意して、分野別細部実践計画を儲けて

推進することにあります。5大核心プログラムとは、資金支援(投資支援)、技術支援(ゲーム研究所設立)、人力支援(ゲームアカデミー設立)、輸出振興(現地事務所開設)、情報支援(ゲームポータルサイト)であり、それを元に、輸出産業化を促進し、世界市場での占有能力の増大を狙っています。韓国ゲーム産業の発展の基盤は、このような政府の体系的な支援とネットワークインフラの整備からくるゲームブームにあります。韓国国内ではゲームは国民意識の大転換(10年前は陰地産業と呼ばれた)及び高収益を出す名実ともに高付加価値産業として認知されています。

次に韓国ゲーム産業の現状について語られました。韓国ではゲームの規模は年々巨大化するものと予想されています。オンラインゲームの成長の勢いは持続しており、現在では海外進出も本格化している中、逆に海外ゲーム企業の国内市場攻略も加速化しています。しかし、偏重されたジャンルと形式(RPG主体)、オンラインゲーム等級審議制度の強化(二禁の指定など)ゲーム中毒症に対する社会的恐れの蔓延、ビデオゲームのオンライン化(PS2や

XBOXの参入)などの危機も訪れているのが現状です。

最後に、次世代ゲームのための動きについて語られました。オンラインゲームによるゲーム中毒症患者のためのゲーム中毒治療プログラムやシルバー産業と連携した痴呆治療ゲームという新しいマーケットの開拓、オンラインアーケードゲームのマーケットポジショニングなど次世代ゲームの見通し作成などが行われており、ゲーム人材育成として、ゲーム英才の育成やゲーム講師の養成、ゲーム教材の発刊や大学制度の改善などを通じて、人文、芸術、工学、商学などを融合した新しい学問分野の位置付けをどうするのか、教育系の権威主義をどうするのか、教育制度の根本的見直しが必要ではないのかなどの動きがあります。

次に韓国政府のゲーム産業育成についてお話いただきました。この事業推進の目標は、総合的なゲーム産業の育成、支援事業の展開により、21世紀知識産業時代の核心産業的位置を確保し、世界3大ゲーム強国へ進出することにあります。基本方針は、ゲーム産業を体系的に育成するための5大核心プログラムを用意して、分野別細部実践計画を儲けて



# 『game++』(げーむぷらぷら)4『レポート2 パネルディスカッション 片岡宏一朗氏・松浦季里氏

片岡氏はまず今ゲーム産業の置かれている現状を様々な資料を基に説明していただきました。97年を境に国内ソフト市場は縮小しているが海外市場がそれを補完していること。ゲームの接触経験の変化やゲームをやらない理由、デジタルコンテンツ市場の動向、家庭用ゲーム機とパソコン・携帯電話の市場規模比較などについて話されました。

次にコンテンツ産業における人材のあり方について日本のコンテンツ産業の現状や問題点、その対策やそのための事業などの説明がありました。映画や音楽、ゲームなどのコンテンツ産業の発展、国際競争力の強化は経済活性化戦略、知的財産戦略、IT戦略の柱となる国家的な課題となっています。世界で放映されるアニメの6割が日本製であるといわれていることや、表現やストーリーの巧みさが世界的に評価されていること、ゲームでは家庭用ゲーム機のソフトの生産額が米国と並びトップであるなど日本のコンテンツ産業の国際競争力は高く政府レベルでもコンテンツ産業への期待がかけられています。

知的財産としてのコンテンツは、例えば漫画がアニメやビデオ、ゲームソフトになったりキャラクタービジュアルになったりするように、様々

な形で戦略的に活用することでその

経済的価値を飛躍的に拡大させられるものです。日本では知的財産(コンテンツ)を生み出す監督、脚本などのクリエイション機能の国際競争力は世界的にも高水準であるが、さらに優れたコンテンツが生み出され続けるためにはクリエイションがビジネスに結びつき、きちんと利益が還元され優秀な才能を惹きつけることが重要です。しかしそれを実現するプロデューサー機能の前提である関連法制や資金調達手法、海外との取引実務などの知識やノウハウが体系化して存在しないためプロデューサー機能が弱いという問題があります。そこで知識やノウハウの体系化やグローバルに通用する独立プロデューサーとしてのスキルスタンダードの設定などが必要となっています。

技術開発支援を通じた人材の発掘なども行うとともに平成15年にはコンテンツ・プロデューサー機能基盤強化事業として独立プロデューサーとして独立を志望する制作プロダクション、映画会社、企業などの社会人を主な対象としたエンタテインメント関連法制、資金調達手法、マーケティング手法、資金管理手法、海外との取引に必要な知識やノウハウを教えるプログラムが行われます。

七音社について

ゲーム「パラッパパラッパ」でお馴染みの松浦季里氏は、大学在学中からの興味を持ち活動を展開する。音楽家松浦雅也氏とそれぞれ活動からマルチメディアタイトルを制作し、ゲーム制作を始める。元祖音ゲーと評される「パラッパパラッパ」を初め、「ビブリボン」や「ケロリカン」など二年にタイトル数多くのベースで制作に取り組んでいる。最新作は、「70万倍速人籠子」という電話を掛けて音声で人間の70万倍の速さで成長する籠子を育成するゲームである。バンド的なプロジェクトベースの物作りなので、プロデューサーを中心としたコラボレーションによって作品を作り出している。社内の様子をビデオで垣間見させていただいたが、まさにそれぞれが自分の役割を生き生きとやっているという雰囲気。ファン(業)が溢れている。特に印象深かったのは、パラッパパラッパが好きで一緒に働きたいというメールをアメリカから送って採用されたというエピソード。このように様々な人が関わっていくプロジェクトが上手く回るための装置として、メタというフリーのグループウェアを利用し、アイデアや各仕事の進捗状況などを随時共有している。

ゲームをめぐる人材育成について

このご時世、七音社も例外ではないと言います。昔と違って、悠長にインターンを受入れて育成するような余裕はなく、即戦力になる人材を採用する。その際どのような人材が必要であるかと言えば、専門分野は言うまでもないが、それプラスコミュニケーション能力となる。プロジェクトを一緒にやっていく以上は、専門性だけでは駄目であるのだ。それに付随して、生み出すためには、柔軟な思考力や自己活性力、自己管理能力も求められる。七音社ではそういった能力が備わっていれば誰にでも門戸を開いている。一方で学生の使えなさを嘆く。専門学校を出ただけではどうにもならないと。専門学校では、技術云々ではなく、人間とは何か?生きるとは?といった根本的なことを教え込んだ方がいいのではと人材育成のありかたを問う。ゲームは、科学・理論や産業・技術、芸術・娯楽という三つの領域にまたがっており、専門分野以外への理解も必要となってくるのである。

まとめ

七音社は非常に小さい会社であるので、一般論としてはなく七音社の場合として話をされた。〇業界では情報交換や人材流動は当たり前



TEXT  
尾永 寺森

で活発であったのとは対照的に、ゲーム業界は閉鎖的でギスギスしている印象を受けたそうだ。もっと情報交換をして、自分のゲームのアイデアが真似されても次を創ればいいだけのこと。そう語る彼女はどこまで行ってもプラス志向でかつ、みんなが幸せになれる方法を目指している。自分が楽しくゲームを作って、それをみんなが楽しんで、そして会社が儲ければ、こんな素敵なお仕事じゃない、と。

# 『Game++(げーむぷらぷら)4』レポート3 パネルディスカッション 新清志氏・ディスカッション



TEXT 垣浦 野々三

「GDAチャプターコーディネーター新清志氏

新清志氏は「自身が所属されているGDA(International Game Developers Association)においてその成り立ちを辿りながらNPO(Non-Profit Organization)としてのGDAが日本で活動することによってどのような意味を持つか」ということを、今回のディスカッションのテーマである人材育成に絡めてお話し下さいました。

GDAの前身はクリス・クロフォード氏と20人のPCゲーム開発者により設立された組織で、1985年に初めのGDC(Game Developers Conference)が開催されます。

GDCの巨大化に伴い、1998年にはGDCの運営権を英CMPに売却、GDAはNPOとして再組織されるに至り、2000年の組織再編による制度の確立を経て、当初500人だったGDCの参加人数が現在は万人に、チャプター(地域支部)も50を越えるという急激な発展を遂げ、「オンラインゲーム白書」の刊行等の成果を挙げているということでした。

この新しいGDAの変化について新氏は、「ボランティアと非営利の精神」と「NPOの基本ルール」、「GDAメンバーであるという理由だけで世界中のどこでもゲーム開発者」

「ニティに接触することができる」という非常にオープンソース的な特徴(GDCでは発表者が今まさに開発中のゲームの技術や情報を隠さず語ることは珍しくないそうです)によって、GDAという組織自身が世界に向けて広がっていく可能性を秘めていることを述べられました。

その上で、日本のゲーム産業について、今日のゲームの技術とニーズの多様化に対応するのは安易でないこと、またゲーム開発者の雇用形態の変化や、企業同士でゲーム開発の技術等が秘密保持の方向で扱われるような状態にあることで、企業が人材を育成する余裕がなくなってきたことを指摘されました。

今後の日本でのゲーム開発においては、英語圏における情報を仕入れ、日本が持つ技術を伝える方法の確立や、NPO等ですでに始まっているゲームを学術分野のひとつとして捉えることの必要性を話され、GDAが日本と世界をつなぐ窓口として活躍出来るであろうとのことでした。

GDAのイベントの様子を写真にて紹介して下さい、最後の件ではGDAの参加を呼びかける形で新氏のプレゼンテーションは幕を閉じました。

日本型ゲーム人材育成の姿は行政、企業、NPOそれぞれの立場からの意見を受け、ディスカッションは「日本のゲーム人材育成はどのようなモデルになるのか」というところから始まりました。細井氏から日本のモデルは韓国のような政策的リーダーシップによるものでもGDAのような草の根的なものにもならないのではない、またプロデューサー育成は日本のモデルになりうるのか、という問題提起がありました。

キム氏は、ゲームクリエイター、プロデューサーは東洋的な考え方における、総合的能力を持つ人材であると指摘し、建築学科のような人材育成モデルがありうるという意見がありました。片岡氏は、クリエイターの技能はある程度の標準化による制度化、徒弟的な伝達がありうるがアイデア、クリエイティブティの部分は政策的なサポートではなく国の教育制度そのものから変えなければならぬのではないかと述べられました。

松浦氏からは、クリエイターとプロデューサーが七言社ではグループウェアの活用などによって密に意見を交換し合っているが、一般的な会社でそのような徒弟的人材育成は縦割りの社内文化や仕事の機密性の保持から難しいのではないかと指摘がありました。新氏からは世界的にもプロデューサーは養成できないものとして認識されているがそのノウハウを求めたときに取れる仕組みがあり、たとえばゲーム制作のプロジェクトを評価・分析した論文が多数あることなどを紹介してもらいました。

ゲームにおけるオープン化はありうるのか

細井氏からの次なる問題提起は、個別の指向性が高く、技術的な進歩も激しいゲーム産業においてオープンソース的な動きはありうるのか、それによって産業はどのような影響を受けるのか、というものでした。新氏からは日本においてもツールの標準化が起こればクリエイティブ的にフリーでゲームを公開する人が増えるのではないかと、それは日本で盛んな同人誌、コミックマーケットのようなものだと意見がありました。松浦氏は、音楽業界の動きのように、インディーズにおける手売りのようなゲームの発表の仕方も増えるのではないかと指摘しつつ、「パラッパラッパー」を世に出したときの業界内へ大きな刺激を与えたような動きを起こしていくことも必要だと述べました。片岡氏はアンダーエコノミー、マニフェスト的な動きは少なからず起こりうるだろうが、政策としてはいかに

産業として育てていくかが重要であると述べました。

おわりに

キーノートスピーチ、パネルディスカッションを通して、様々な角度からゲーム産業の人材育成を考えることができました。議論の余地を残すところもありましたが、ゲーム産業の人材育成における課題を明らかにすることができたのではないかと思います。

ゲームアーカイブ・プロジェクト（GAP）

京都府・京都リサーチパーク株式会社・立命館大学アート・リサーチセンター

〒603-857

京都市北区等持院北町 56-1 立命館大学修学館 238 号

Tel. 075-465-1111 内線 3238

E-mail : [gap-info@arc.ritsumeai.ac.jp](mailto:gap-info@arc.ritsumeai.ac.jp)

URL : <http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/>