

テレビゲームの ちょっといい おはなし ⑧



ご自由に
お持ちください

はじめに

「テレビゲームのちょっといいおはなし」は今回で8号目となりました。本書は主に「東京ゲームショー」会場やゲームショップ店頭など、関係先で広く配布されております。また本書をはじめてご覧になった読者の方から過去のバックナンバーについてお問い合わせをいただく機会も増え、本書について大変多くの関心が寄せられるようになりました。最近では発刊の積み重ねを通じ、ゲーム産業に関わる好事例が多く蓄積されたと認識しており、ゲームユーザーの方はもとより、ふだんゲームをされない方々にもゲームの利点を改めて再認識・再評価いただける資料になったと自負しております。

近年では家庭用ゲームの普及が進み、多くのご家庭に家庭用ゲーム機・ゲームソフトがあり、男女・世代を問わず幅広く楽しまれております。また最近では家庭用ゲームのほか、SNS・ソーシャルゲームといった新たな市場も創生され、既存のゲーム定義枠が以前より大幅に拡大傾向にあります。こうした市場の広がりや社会の多様性の中で、ゲーム産業以外の他産業との関わりを多く目にする機会が増えてまいりました。

中でも本書にてご紹介しておりますが、「建設産業とのコラボレーション事例」や「教育産業とのコラボレーション事例」等は他に類を見ない試みで、お互いがプラスの効果を導き出す大変珍しい事例です。このような取り組みをはじめ、他にも多くの取り組みがスタートし、ゲームの広がりが社会に対し良い影響を与え続けられるよう、今後も期待する次第です。

今回の「テレビゲームのちょっといいおはなし・8」では、先の話題も含めたトピックス 5 テーマを収録いたしました。ふだんゲームを良くプレイされている方々から、あまりゲームをご存じない方も含め、いずれも幅広くご関心いただける内容となっております。ご一読いただくことで、以前にも増してゲーム産業に対する関心が高まることを期待する次第です。

また昨今では「ゲームソフトの違法コピー流通」が社会問題化しており、産業としても非常に大きなダメージを受けております。違法コピーについてはご承知の通り著作権法等の法律違反ですが、簡便なプロテクト解除装置やインターネットの普及などに伴い、違法行為と知りつつ安易に手を染めてしまうといった事例が多く報告され、産業としても大変困惑しております。こうした状況をご理解いただく目的から、「ゲーム会社の許諾のない不正な装置は絶対に使わないで！」という漫画を作成し、本書の後半に収録しました。本漫画をご覧いただくことで、本問題につき改めてご再考いただけると幸いです。

平成 23 年 9 月

一般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 鶴之澤 伸

テレビゲームの ちょっといいおはなし・8

アークシステムワークス株式会社の
「国際インターンシップ制度」の取り組み

1

アークシステムワークス株式会社 代表取締役 木戸岡 稔

建設とゲームの協働が生み出す、新しい付加価値
～前田建設「ファンタジー営業部」とは何か～

18

前田建設工業株式会社 経営管理本部 総合企画部 広報グループ グループ長 岩坂 照之

バンダイナムコゲームスの教科書制作事業
～ゲームのノウハウを投入し、小学校向け教科書を共同制作～

28

株式会社バンダイナムコゲームス 社長室 新規事業部
ゼネラルマネージャー 一木 裕佳

悪いのはゲームではなく親の無理解
～ゲームにおける「躰（しつけ）」の必要～

42

千葉大学大学院教育研究科 講師 星 幸広

「NEOGEO」生誕 20 周年を経て
—これまでとこれから—

51

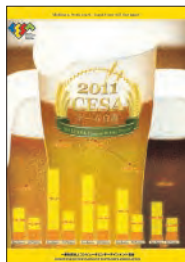
株式会社 SNK プレイモア ゲーム事業部 国内事業ユニット
ユニットマネージャー 伊藤 誠
鈴木 涼子

ゲーム会社の許諾のない不正な装置は絶対に使わないで！

61

家庭用ゲームの『年齢別レーティング』ってなあに？

65



本書は「2011CESA ゲーム白書 (2011CESA Games White Paper)」に掲載された内容を再編集・再構成したものです。

2011CESA ゲーム白書

(2011CESA Games White Paper)

定価 8,400 円 (税込)

ISBN978-4-902346-23-7

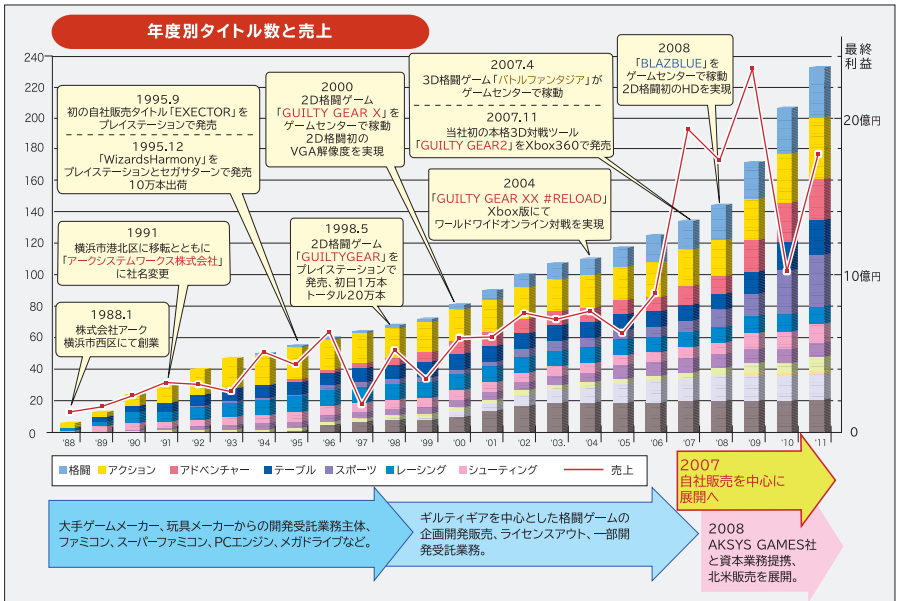
詳しくはホームページをご覧ください。 <http://report.cesa.or.jp/>

アーキシステムワークス株式会社の「国際インターンシップ制度」の取り組み

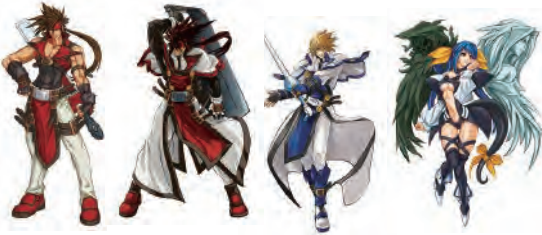
アーキシステムワークス株式会社 代表取締役 木戸岡 稔

はじめに

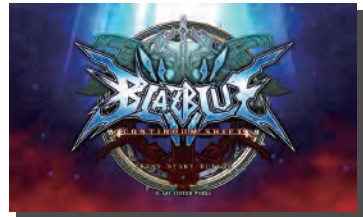
当社は1988年に設立したゲーム開発会社で、2011年で23年目を迎えます。現在、社員は約90名ほど在籍しています。当社の業務用・家庭用ゲームの代表作として「GUILTY GEAR (ギルティギア)」シリーズ、「BLAZBLUE (ブレイブルー)」シリーズ、「バトルファンタジア」などがあります。その他にも携帯電話向けゲーム、最近ではスマートフォン向けゲームなど多岐に渡り実績があります。しかし、今後のゲーム業界のことを考えると、国内市場だけの販売を考えてもなかなか難しく、世界市場を見据えたグローバルな視点を持たなければならないのは自明の理といえます。



アーキシステムワークス株式会社 年度別タイトル数と売上



「GUILTY GEAR (ギルティギア)」



「BLAZBLUE (ブレイブルー)」

国際インターンシップ制度の利用経緯

パシフィック大学さんとの国際インターンシップ制度の取り組みは、2008年からスタートいたしました。現在、当社の社員であるケーシー君が大学生の時に、パシフィック大学の国際インターンシップ制度を利用し当社で働きたいとアプローチしてきたのが始まりです。彼は当社の「GUILTY GEAR（ギルティギア）」シリーズの熱烈なファンで、「こういうゲームを作る企業でどうしても働きたい」と希望していたことから、パシフィック大学の高橋先生を通じて当社にお話をいただきました。

余談ですが、当初私は「アメリカ西海岸の大学生が、国際インターンシップで当社に働きに来たいと言っている」と聞かされ、私どもの年代ですとつい「金髪で青い瞳をした美人女子大生」を連想してしまい、軽い気持ちでOKしてしまいました。ところが来日したケーシー君を見て、金髪の美女どころか理工系の外国人オタク男子学生だったので、正反対の結果にとてものがっかりしました（笑）。しかし受け入れてしまった以上追いつ返すわけにもいかず、そのまま半年間受け入れをしてしまいました。その後も縁あって2008年から毎年受け入れを続けています。

ケーシー君の翌年（2009年）にはパカシ君という学生を、2010年はアブニート君と西出君の2名を受け入れました。

国際インターンシップ制度のメリット・デメリット

一般的にインターンシップとは、「学生が一定期間企業の中で働き、就業体験をすることができる制度」を指します。しかし今回の当社の場合、ほとんど日本語のできない外国人を受け入れたので、当初は日常会話を含めそれなりに苦勞しました。また費用面でも、給料はもちろんですが住居も必要となります。さらには半年間という中途半端な期間の賃貸契約となるため、総務担当者が毎回苦勞して物件を探しているようです。加えて今回の場合、半年経って一度アメリカに帰り学生生活に戻るため、卒業後に再び来日し当社に就職を希望するとは限りません。企業側から見れば、せっかく育てた人間が他の企業に移ってしまうリスクがあるわけです。

しかしこれからの時代を考えると、目先の雇用ではなく企業として社員全体のグローバルな視点でのモノづくり、ワールドワイドで見ることが必要不可欠だと思います。当社の実績では10年前から海外市場も視野に入れて様々な取り組みをしてきたので、現状でも売上全体の3割は海外の売上です。今後、海外の売上比率は増えることがあっても減ることはないでしょう。この受け入れも、将来を見据えた取り組みの一つの活動に過ぎません。

一方、外国人のインターンシップ生を受け入れる理由もそれなりにあります。

まず第一に、社員の刺激になります。ほとんど日本語のできない外国人が仕事をするわけですから、日常会話等の言語を含め、否が応でも「世界」というものを考えるようになります。

第二に、外国人の思想を吸収できます。当然のことながら、文化や風習が違うわけですから、ゲームソフトに対する考え方も違ってきます。こうした違いを肌で感じ取ることができます。

インターンシップ生が半年間ですぐに大きな力を発揮するという事はないかもしれませんが、しかし、私が3年間見てきた限りでは、インターンシップの受け入れ自体が当社の社員の刺激になり、社員の考え方も変わってきたと思います。

先にも述べましたように、インターンシップ生は期間満了後、本国であるアメリカに帰るわけですが、場合によっては馴染めず、再び当社の社員として働いていただくことを嫌がるかもしれません。あるいはアメリカから日本という極東の国にわざわざ出て来て就職することにためらいもあるでしょう。しかしそうしたことを差し引いても、この国際インターンシップ制度は有意義だと思っています。何より、働くことで当社の深いところまで知っていただいた上、さらに熱心なファンとなって当社の製品を周囲に広めていただけるわけですから。

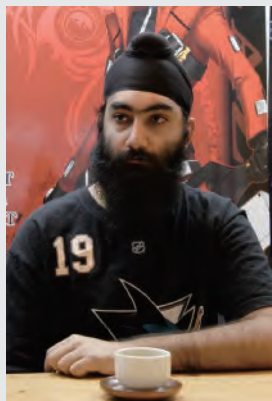
現在のところ、当社の国際インターンシップ生はパシフィック大学からだけですが、機会があれば将来的にヨーロッパやアジアなどの国際インターンシップ生を受け入れても良いかなと思っています。



国際インターンシップ制度の意義・魅力について語る木戸岡氏

「国際インターンシップ制度」を利用した学生に聞く

2010年度インターンシップ生であるアブニート・チャードさん、西出皓さんに、国際インターンシップ制度の状況をうかがった。



アブニート・チャードさん



西出皓さん

—まずはじめに、お二人はどうしてパシフィック大学を受験したのですか？

チャードさん

僕の出身はアメリカ・カリフォルニア州サンフランシスコ市です。大学進学を考えていた際にパシフィック大学を調べていたところ、「インターンシップ制度」があるということがわかり、それがとても魅力的に映り決定しました。インターンシップ制度を利用することで企業や業種の中のことをより詳しく知ることができるので、自分の将来目指すことが明確になるのが良いと思いました。

西出さん

僕は幼稚園から高校まで横浜のインターナショナルスクールで過ごしました。元々アメリカの大学に進学しようと決めていたのですが、パシフィック大学では在学中にインターンシップ制度があると聞き、最終的にパシフィック大学を選びました。おそらく、この制度が無かったらパシフィック大学を選んでいなかったかもしれません。

一挙ある候補先の中で、国際インターンシップ制度でアーキシステムワークスさんを選んだのはどうしてですか？

チャーダさん

進路を考えていた際に「大学を出てどの会社で働く」と明確に決めていた訳ではありませんでした。そんな中で、一昨年（2008年）の先輩としてケーシーさんが「国際インターンシップ制度」を利用してアーキシステムワークスさんにお世話になり、帰国後再度日本に戻り同じアーキシステムワークスさんに就職していたと聞き、とても信頼できる会社だと感じました。そんな会社に私も従事してみたいと思い、インターンシップ先として選びました。インターンシップが終わった後も、ゆくゆくはアーキシステムワークスさんで働くことができたら良いなと思っていました。

西出さん

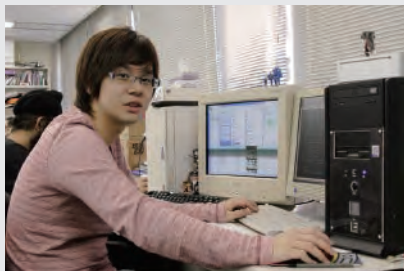
僕はもともと「パシフィック大学のインターンシップ制度を利用してゲーム会社で働きたい」と考えていたので、結果的には日本に帰国してアーキシステムワークスさんをお願いすることになりました。

チャーダさん

別の理由では、アーキシステムワークスさんの「GUILTY GEAR（ギルティギア）」「BLAZBLUE（ブレイブルー）」がとても好きだったことも大きいですね。

西出さん

僕も同じで、仕事が無い休日でもゲームセンターで「GUILTY GEAR（ギルティギア）」や「BLAZBLUE（ブレイブルー）」を遊んでいます。



工作中的チャーダさん（左）と西出さん（右）

—大学では「国際インターンシップ制度」を申し込む際、事前にとっても厳しい審査選考があるとうかがいました。審査選考に合格したと聞いて、お二人はどう思われましたか？

チャーダさん 学内の選考で選ばれた時はとても嬉しかったです。「これでやっと日本に行くことができ、日本のゲーム会社で働けるようになる！」と喜びました。

西出さん もともと「ゲーム会社で働きたい」と考えていたので、僕も嬉しかったですね。会社の中の雰囲気を知ることができるし、何より実際に製品化されるゲームの開発に参加できるという点でもすごく嬉しかったです。

—実際にインターンシップ生として働いて本日で既に5ヶ月が経ちましたが、これまでを振り返っていかがでしたか？

チャーダさん すごく勉強になりました。実はこれまで来日前に学校の授業や独学でプログラムを組んでいたのですが、やはりプロが作る物は別格と感じました。また改めて自分の勉強の至らないところもよくわかりました。今回のインターンシップは大学の勉強ではなく仕事ですので、これまでとは違う戸惑いも多々ありました。そんな中でも、自分が苦勞して開発に携わったゲームが製品化されることになり、非常に貴重な体験となりました。お客様に買っていただけたらとても嬉しく思います。

西出さん 僕はインターンシップ制度を通じて「ゲーム会社の仕組み」というのが改めてよくわかりました。「仕事はチームワークでするものだ」ということが体感できました。僕は将来大学院に進み、ゆくゆくはゲーム会社に就職したいと考えています。大学生活を振り返った際、この半年は本当に充実した期間だったと思います。

ーインターンシップ全体を通してどんなことを感じましたか？

チャーダさん

アーキシステムワークスさんの社員の皆さんが優しく接してくれたのが嬉しかったです。僕は日本語がほとんどできなかったのですが、簡単な日本語で話しかけてくれました。改めて日本人は親切な人たちだと思います。

できることなら、僕は将来再び日本に戻り、アーキシステムワークスさんに就職したいと考えています。

西出さん

僕はあまり大きな仕事に携わった訳ではなく、職場の皆さんのお手伝いを中心に働いておりました。仕事を通じて感じたことは職場の雰囲気がすごく良く、「社員みんながクリエイター」といった印象を受けました。はじめはゲーム会社と言ってもどんなところか分からなかったのですが、実際に働いてみてようやく理解できました。あと、今回の件でご調整いただいた高橋先生にはとても感謝しています。

チャーダさん

僕も高橋先生には感謝しています。残念ながら来月（12月）にはアメリカに帰国するのですが、できればもう少し長くいたいと思いました。



2010年11月12日、アーキシステムワークス社にてインタビュー
聞き手：CESA 集計事務局

国際インターンシップ制度を終え、就職したいきさつについて

アークシステムワークス株式会社 プログラマー ケーシー・カーリン



ケーシー・カーリン氏

—カーリンさんはどこの出身ですか？

カーリンさん サンフランシスコの北にあるソノマ郡の出身です。地元はワインをたくさん造っていることで有名です。

—現在はどんなお仕事をされていますか？

カーリンさん アークシステムワークス社でプログラマーとして働いています。とても充実した日々を過ごしています。

—そもそも、なぜパシフィック大学に入学したのですか？ ゲームを作るために入ったのでしょうか？

カーリンさん いえ、最初は大学に入って「ロボットを作りたい」と考えていました。最初はコンピュータ工学を専攻し、その後コンピュータサイエンスに登録していたのですが、その時からゲームを作ることに興味が出てきて、最終的に両方の講座を専攻して卒業しました。

—「国際インターンシップ制度」があることは入学する前から知っていましたか？

カーリンさん 入学する前はまったく知らず、入学後に知りました。この制度のことを聞いて、とても楽しみにしていました。

—「国際インターンシップ制度」の受け入れ先として日本、ドイツの会社が色々あったと思いますが、その中で日本のゲーム会社を選んだのはどうしてですか？

カーリンさん 私は日本のゲーム産業が最先端を進んでいると考えていたので、ぜひとも最先端の環境の中で学びたいと思ったからです。

—この制度の良いところはどんなところだと思いますか？

カーリンさん

やはり入った会社や業務内容を自分の肌で実感できるので、自分に合った仕事を見つけるのに最適だと思います。

ただし、ここまで来るのは大変でした。まず大学の複数にわたる審査はとても大変でしたし、その後も自分に合った企業を探すこと、また受け入れをお願いするのも一苦労でした。それでもこうした苦労を乗り越えて今日の自分があるので、とても良かったと思います。

私の場合、この制度が縁でアーキシステムワークス社に就職できたので、この制度とパシフィック大学の高橋先生にはとても感謝しています。

—今後の目標はなんですか？

カーリンさん

現在はプログラミングを行っていますが、将来的にはゲームプロデューサーを目指したいです。いずれアメリカに戻り、日本での経験をアメリカで生かし、日本・アメリカ双方でより良いゲームを作り上げていきたいと考えています。

2010年11月12日、アーキシステムワークス社にてインタビュー
聞き手：CESA 集計事務局

受け入れ担当者から見たインターンシップ生

アーキシステムワークス株式会社 プログラマー 黄 政凱



黄 政凱さん

これまで当社では、ケーシー君（2008年）、パカシ君（2009年）と続き、2010年はアブニート君と西出君を受け入れました。いずれもプログラマーとしての能力が既にあっただので、すんなりと溶け込むことができ、結果として短時間で小さなプロジェクトを完成させることができました。

一番の問題はやはり言葉です。全く日本語ができないとなかなか大変ですね。これまでは幸いにも少しは日本語がわかる人が来てくれたので、うまくいったと思います。また、当社の社員もコミュニケーションを図るために、英語の勉強をしたりして良い効果が生まれました。身近に海外の人がいると“グローバル”ということを感じてきて刺激的でいいですね。

さらに付け加えると、海外から来た人の方がハングリー精神があるのではないのでしょうか。当社では毎年、専門学校を卒業した学生を数名採用しておりますが、採用したばかりの日本人の新入社員と外国人のインターンシップ生を比較してみると、明らかに違いがわかります。両者に同種の業務を指示した際、新入社員の方はどうしても日本人特有と言いますか、「丁寧にじっくり考えて作ること」に重きを置いて作業をしている観があります。一方でインターンシップ生は「わからないところは先輩社員に何でも聞き、たとえ間違えても前へ前へと作業を進めること」に重きを置いています。

これまでのインターンシップ生の話を知っていると、彼らは日本人と異なり、ゲームセンターに通ったり、自宅でゲームを遊んだりする機会にあまり恵まれていない環境で育ったようです。その結果として、貪欲と言いますか、物事に対する執着心が違うように映ります。こうした背景も好要因となり、半年という短い期間でも小さなプロジェクトを完遂することができたのだと思っています。私は台湾出身で、両者の立場を客観的に見ても、インターンシップ生の持つハングリー精神を日本人の社員も見習ってほしいと思います。

国際インターンシップ制度で来日する学生は、卒業を控えた大学生ということもあり、レベルはかなり高いです。プログラマーとしても国内の専門学校卒業者よりも優秀かもしれません。

国際インターンシップ制度は、受け入れ側もそれなりにパワーがかかりますが、世界展開を見据えたゲーム会社ということを考えるとグローバルな人材が必要になりますし、社員も世界を視野に入れた考え方を持つようになるので、私は有意義な制度だと思っています。

パシフィック大学の国際インターンシップ制度 「国際工学実習プログラム (IECP)」の現状について

パシフィック大学 理工学部 (School of Engineering and Computer Science)
Assistant Professor 高橋照美

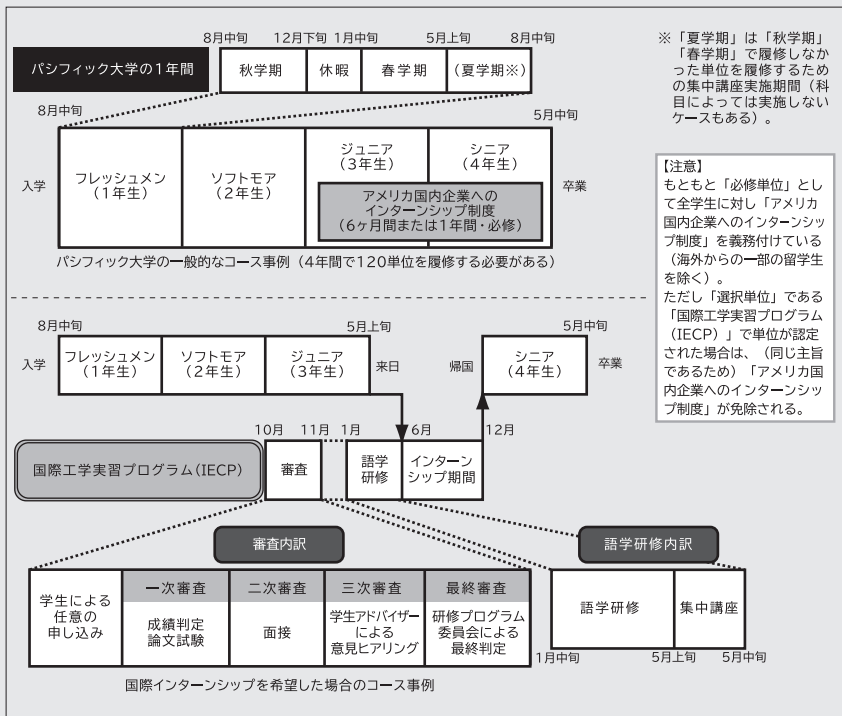
パシフィック大学は、アメリカ・カリフォルニア州で最も歴史の長い私立の総合大学です (1851年創立)。本校理工学部の目的として、優秀な先端技術者の育成を掲げており、工学に関する「高度な知識」と「実践するための技術」を組み合わせた教育を行っています。



パシフィック大学
<http://www.pacific.edu/>

2002年からスタートした「国際工学実習プログラム (IECP)」は、本校理工学部在学中の学生が技術先進国である日本・ドイツに拠点を持つ企業にアプローチし、日本またはドイツで長期間のインターンシップを経験するプログラムです。このプログラムの特徴として、技術先進国に行って先端技術を勉強するだけでなく、技術先進国の背景や異文化を学び、総合的な視点から国際感覚を身につけることが挙げられます。

なお、このプログラムは「必修単位」ではなく「選択単位」で、学生自身の自主的な応募で実施します。このプログラムは3年生の10月より募集を開始し、一次審査、二次審査、三次審査を経て、最終的に11月の「研修プログラム委員会」による審査選考に合格する必要があります。



まず一次審査では、これまでの大学の授業の「成績判定」と「論文試験」があります。「成績判定」はもちろん重要なのですが、本プログラムへの熱意を判断する観点から、「論文試験」の評価比重が高くなっています。「論文試験」の選考ポイントとして、主に以下のような点が挙げられます。

《日本企業にインターンシップを希望する場合》

- ①「なぜ日本に行きたいのか？」
- ②「インターンシップを希望する仕事アメリカではできるのか、できないのか？」
- ③「(アメリカでもできるのであれば)なぜ日本でのインターンシップを希望するのか？」
- ④「インターンシップ生として仕事に従事することで自分自身にとってどんなメリットがあると思うか？」
- ⑤「受け入れいただく賛同企業から見た場合、自分をインターンシップ生として迎え入れる際にどんなメリットがあると考えられるか？」

続く二次審査は「面接審査」で、時間をかけて学生本人の適性をじっくり見極めます（どこまで熱意を持っているかを確認するためです）。

さらに三次審査では、二次審査に合格した学生の担当教授（学生アドバイザー）から意見を聞きます。

最終的に「研修プログラム委員会」の総合判定で合格すると、晴れて正式にインターンシップ生となります。

また本プログラムは、インターンシップを希望する学生の家庭の経済事情に関わらず、機会が平等に与えられるべきだと考えております。言い換えれば、インターンシップ生に経済的な負担をかけず、あらかじめ仕事に従事できる環境を整えた上で、業務に専念してもらうことを目的としています。

そのため、インターンシップを引き受けていただく賛同企業様への要望では、お手数ながら次の3点をお願いしています。

- ①「インターンシップ生への給与の支給（日本円で月給10万円程度）」
- ②「インターンシップ中に日本に滞在時の宿舎のご提供（社員寮または一定期間の賃貸マンションの借り上げなど）」
- ③「招聘保証書、招聘理由書、滞在予定表、研修生処遇概要書、会社の登記簿謄本のご提出」

「アメリカー日本」間の往復渡航費用は本校理工学部で全額負担しております。また、研修ビザ等の手続きも本校で行っております。インターンシップ生には、インターンシップ就業条件として賛同企業様で週40時間働くことを前提としております。

本校から見た賛同企業様における受け入れメリットとしては、主に次のような点が挙げられます。

- ①国際社会への貢献
- ②国際的な環境を職場に設けることができる
- ③人材育成への支援
- ④アメリカ文化をインターンシップ生を通して学ぶ
- ⑤英語を学ぶことができる
- ⑥(インターンシップ生が希望し、企業側も望めば) 卒業後に正社員として採用することができる

中でも⑥はアークシステムワークス様をはじめ、既に数社の実績がございます。インターンシップ生が半年間でどこまで賛同企業様に貢献できるかは未知数ですが、長い目で見ていただければ意義を見出しただけなのではないでしょうか。

また、本校は入学基準から判断すると偏差値が高い学校に属します。在校生を見ておきますと、ある程度のスキルが備わっており、向学心も高いことが特徴として挙げられます。そのため新しいことを覚えるのも早く、プログラマーとしての資質も高いと考えられます。アークシステムワークス様での実績からもわかる通り、プロの方には及ばないながらも、社員の方々と同様に活躍していることがうかがえるかと思えます。アークシステムワークス様からうかがったお話では、「初めてインターンシップ生として受け入れていただいたケーシー君の入社が社員の方々の刺激となり、グローバルな視点で物事を考えられるようになった」と評価をいただきました。

また、アークシステムワークス様とのご縁を通じ、新たな交流も生まれました。

余談になりますが、本校では、毎年10月に「Japanese Festival」という日本文化を紹介するイベントを実施しております。

実はカリフォルニア州は1940年代(ゴールドラッシュ時代)に多くの移民が移り住んできた地域に相当します。中でも本校が所在するストックトンは、一番多くの日系人が住んでいた町でした。ご存知かもしれませんが、昔は日系人の住む場所も制限され、そして戦時中は収容所に送られ、差別と虐げられた生活を余儀なくされました。そのため、日系二世の方たちは日本人であることを恥じ、多くの日系二世はその子供たちにも日本語を話させなかったとのことです。そのような過去でしたが、現在は日系二世の方が高齢になられ、その数も大変少なくなっています。一方で、日系三世、日系四世そして日系五世の時代となった今日においては、日本の文化を見直し、己のルーツに誇りを持っていらっしゃる方がいます。



私としても、大学という教育の場から、日本の古典と新しい文化を正しく日系人コミュニティに（アメリカ人にも）紹介することができればと願っております。そこで、学生達（本校の学生並びに小・中・高等学校・短期大学生を含む）及び地域住民の方々との交流の一環で、この「Japanese Festival」を企画・開催することにしたのです。

2010年の「Japanese Festival」では、ブルース・オズボン氏の写真展（題して「親子」）、パネル・ディスカッション（「仏教と禅」）、映画上映（「東京ソナタ」）、日本から藤間ひろえ氏を迎えての日本舞踊と歌舞伎踊りなどを上演しました。学生だけではなく、多くのコミュニティの方々が遠方からも観に来られ、大変好評を得ました。

また、本校には日本のアニメなどの文化コンテンツを楽しむクラブ活動があり、日本のコンテンツは若い人達に大変人気があります。そこで、前年度は、新たな目玉企画の一つとして、アーキシステムワークス様のご協力を得てゲーム大会を実施することになりました。学部の異なる学生達が真剣に競い、話し、笑う、大変楽しい時間を過ごしました。ゲームを一度もやったことのない学生達も参加し、他の学生達が教えてあげながら行うなど、大変心温まる光景でした。アーキシステムワークス様から戴いたグッズは、景品として大会上位者にお贈りいたしました。こうして、地域の方々にもとても気に入っていただき、大盛況となりました。



「Japanese Festival」のゲーム大会



「Japanese Festival」のゲーム大会

このような取り組みを通じて思うのは「海外の消費者に接したり文化に触れることがいかに重要であるか」という点です。そもそも、違う国で育った人間同士では、文化・思想・考え方などが異なるのは当たり前のことです。今後はあらゆる企業様において、こうした異なる文化をお互いが取り入れ、グローバルな考え方を持って開発していくことが特に重要になってくるものと思われま

このように考えていくと、私たちが取り組んでいる「国際工学実習プログラム (IECP)」は大きな役割を果たしていると思います。

本校の取り組みにご賛同いただく企業様が増え、交流が活発になることで「日本企業一パシフィック大学」といった枠を超え、「日本一アメリカ」という国と国レベルの関係も深くなっていくことを期待する次第です。

アークシステムワークス株式会社

ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

<http://www.arcsystemworks.jp/>

- 設立
1988年(昭和63年)5月
- 資本金
10,000万円
- 本店所在地
神奈川県横浜市港北区新横浜 2-3-9 新横浜金子ビル
TEL: 045-470-1550 / FAX: 045-470-1551
- 事業内容
家庭用ゲーム機、アーケードゲーム機、携帯電話向けのゲームソフトの企画開発・販売
- 主要取引先
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント/日本マイクロソフト株式会社/任天堂株式会社/株式会社セガ ほか
- 関連会社
・ Aksys Games Localization, Inc (米国・カリフォルニア州トランス) 北米販売業務/翻訳/ローカライズ業務
・ 株式会社バーンハウスエフェクト (東京都豊島区) ゲームソフト企画開発

木戸岡 稔

Minoru Kidooka

アークシステムワークス株式会社
代表取締役



建設とゲームの協働が生み出す、新しい付加価値 ～前田建設「ファンタジー営業部」とは何か～

前田建設工業株式会社 経営管理本部 総合企画部
 広報グループ グループ長 岩坂 照之

はじめに

今回の東日本大震災で亡くなられた方のご冥福をお祈りするとともに、被害にあわれた皆様には心からお見舞いを申し上げます。私が働く前田建設工業株式会社も、今回の震災直後からマンション、学校、商業施設などの建築や、鉄道、高速道路、発電所などの土木構造物の調査および復旧を担当しています。私どもも被災地の、そして日本の復興に直接的に関わる重要性を認識しつつ、真摯に職責を全うしたいと思います。



前田建設工業株式会社公式サイト
<http://www.maeda.co.jp/>

さて、このようにゲームとは遠い業界に属する当社が本書でなぜ文章を書かせていただけるのかといえば、当社には「ファンタジー営業部」という架空の部署があり、設立後 8 年が経過するなかで、年々ゲームとの関わりが増えていからです。以降、この不思議な活動の設立の経緯や苦労から設立後の反響や効果、さらにはゲーム業界の皆様とご一緒させていただいたエピソード、そして最後に今後の展開など、述べてみたいと思います

前田建設「ファンタジー営業部」とは何か

「ファンタジー営業部」は部署名のようなのですが、当社ホームページの組織図には存在しません。なぜなら架空の部署であり、より正確に申せばホームページの企画名称だからです。もっとも、ウチの役員の中には尋ねられると面白がって「ありますよ！あります。本当にあります」と応えている者もいるようですが。

「ファンタジー営業部」は、ゲームやアニメの世界に存在する特徴的意匠や機能を持つ建造物または、世の中にあつたらいいなと思う組織や仕組みについて、それらの実現検討の過程を連載形式でホームページに公開していくコンテンツです。その際、ゲームやアニメの構造物だから、という手抜きは一切ありません。社内外第一線の技術者が真剣に取り組む様子が人気の秘訣です。



現在の「ファンタジー営業部」トップ画面
<http://www.maeda.co.jp/fantasy/index.html>

例えば設計にあたり、担当の技術者は対象建造物が登場する全シーンを観ますし、著作権者さんからお借りした設定資料なども詳細に確認します。作品から直接読み取れない部分は妥協なく議論した上で、規模・形状・機能を決定していきます。施工方法も同様で、当社が対応不可能な箇所については他社さんにまでご協力をお願いするなど、徹底的に検討していきます。

4名のファンタジー営業部員



A 部長
ファンタジー営業部部長
元、ダム現場の所長

B 主任
元、土木エンジニアリング部

C 主任
元、建築設計部

D 職員
新人職員
アニメに詳しい

検討内容は、4名のファンタジー営業部員（架空）の会話型式により構成され、以前は月一回、平成22年度には週一回のペースで更新を行いました。最終的には、参考値とはいえ工費および工期までを明らかにしています。

設立の理由と実現までの道のり

「なぜ、このようなことを始めたのですか？」と必ず聞かれます。理由は建設業界および当社のファンを獲得したかったからです。2003年、建設業の広報活動に閉塞感を感じていた若手有志職員の数名が中心となり、会社からのトップダウンでなく、ボトムアップで始まった活動が「ファンタジー営業部」でした。ただ単に会社の知名度を上げるのなら広告を打てばよかったのですが、ファンになっていただくのが目的でしたので、建設業に全く興味のない方に、我々の仕事の中身を無理なく楽しくお知らせする手法が必要だったのです。その具体案はなかなか見つけられずに苦労しました。人員も予算もゼロからの立ち上げという制約条件も重なり、当初出てきたアイデアは、平凡かつ理屈っぽいものばかりでした。

しかし考え続けることは本当に大事で、当時、今よりはるかに身長の高い試作機だった本田技研さんの二足歩行ロボットを拝見したことがきっかけで、「前田建設にロボットは作れないがロボットの格納庫なら作れる」ことを発見、ようやく現在に続く「ファンタジー営業部」の着想を得ることができたのです。

実現への第一ハードルは社内説得でした。特に本コンテンツのように柔らかな企画を社公認かつ社のホームページ上で公開しない限り、活動する意味がなくなるので必死でした。上層部に対し活動概要および効果をプレゼンテーションするも、あまりに突飛な内容に、判断以前に意思疎通が困難で、ある上司には真顔で「ウチが・・・巨大ロボットをつくるのかい!？」と困り顔で聞かれる始末。それでも最終的には我々の熱意に負けて温情判決の GO サインが出たのは本当に有難いことでした。ちなみに「ファンタジー営業部」の活動が本格化した時の総合企画部長が、今の社長である小原となります。



代表取締役社長 小原 好一

また実現にむけての最終かつ最大のハードルと考えていた著作権につきましても、幸運な出会いと沢山の方のご厚意でクリアすることができました。さらには当社で検討不可能な機械設備その他分野についても、多くの企業からご協力いただけたおかげで、「ファンタジー営業部」は実現できることとなりました。

連載後の反応とゲーム業界との出会い

「ファンタジー営業部」の第一弾は2003年2月に連載が始まりました。しかし、我々の自信とは裏腹にアクセス数は半年に渡り低空飛行が続き、ついにはメンバー間で「こんな風変わりな企業サイトを初めて世に出せた、という事実を作れたことで良しとしよう」との諦めも出始めた8月、大手ポータルサイト「今日のおすすめページ」への認定をきっかけにブレイク、アクセスが一気に集中し、ついには会社のサーバがダウンする事態となりました。

以降、事態は目まぐるしく変化し、まず B to B 企業であるにもかかわらず、一般の方から質問や感想、励ましなどの当社あてメールを多数頂戴できるようになりました。それらメールが、現在に至るまで、活動継続への大きなモチベーションとなっています。また様々な大学、高校からの講演依頼や教育メニューへの参画打診、さらには企業からも、技術伝承、社内活性化、異業種コラボの進め方等々のヒントとしてのヒアリングや講演依頼がありました。

広告業界の皆様からは B to B 企業のユニークな広報手段として、またブランド・エンターテインメント（※1）の成功事例としてご評価（※2）いただきました。

テレビ・新聞・雑誌など多数のメディアで取り上げていただき、国内では 2 冊（※3）、韓国でも 2 冊が書籍化、いずれも好調な売れ行きを示しています。



国内および韓国で発売された書籍

-
- ※1 「ブランド・エンターテインメント」…映画やテレビドラマなどのエンターテインメント・コンテンツを持つストーリーや世界観を活用して、ブランドの価値を効果的に伝える共感型のコミュニケーション手法。
（日経 BP ネットマーケティング HP 用語集：
http://www.nikkeibp.co.jp/netmarketing/word/explan/061125_bdetm/）より
 - ※2 「ご評価」…例えば「宣伝会議 2005/8/15 号」株式会社宣伝会議 pp.66-67. 「同 2007/7/1 号」 pp.84-85 など
 - ※3 「国内では 2 冊」…「前田建設ファンタジー営業部」「前田建設ファンタジー営業部 NEO」いずれも株式会社幻冬舎より
-

ゲーム業界との本格的な関わり合いは、第 3 弾のテーマでご一緒させていただいた「グランツーリスモ 4」サーキットの実現検討でした。打合せでは、本ゲームの開発元メーカーである株式会社ポリフォニー・デジタルの皆様から、我々から見ればゲームと関係ないと思えるコース周囲の建築に関する構造や法令についてどこまでも妥協なく質問が寄せられ、強く感心させられました。それと同時に、仮想と現実の差こそあれ空間を演出するという点で、この人たちは我々建設会社の強力なライバルなのだとその時初めて気づかされました。

本物と差のない街並みを一日数時間も走り続ければ、そこはそのプレイヤーにとって最も身近な都市といえるでしょう。実際、私は運転が下手なこともあり、歩く速度でゲーム中を「観光」した経験がありますが、今でいう MR、AR の可能性に気づけたのはこの「遊び」のおかげです。このゲームに人々の本格的コミュニケーションが加わると何が起きるのだろうと、今も一ファンとして注目しています。最新の「グランツーリスモ 5」ではついに、いくつかのコースでレース中の時間や天候の変化、また車両ではマシンダメージの再現まで実現されたとのことで「あの人たちなら」と納得しています。

グランツーリスモ 4



「グランパレー・スピードウェイ」コースのゲーム画面

TM & ©2004 Sony Computer Entertainment Inc.

Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.

トンネル群				
	単位	数量	金額	工期
第1トンネル	m	300	158,400,000	
第2トンネル	m	300	158,400,000	
第3トンネル(トンネル1区間)	m	300	158,400,000	
第4トンネル(トンネル2区間)	m	130	68,460,000	
計	区	0	42,000,000	
	小計		1,898,660,000	24ヶ月
排水性舗装				
	単位	数量	金額	工期
排水性舗装	m ²	98800	1,171,138,800	24ヶ月
	小計		1,171,138,800	
橋梁				
	単位	数量	金額	工期
橋り脚	基	180	1,700,000,000	24ヶ月
	小計		1,700,000,000	
グランドスタンド				
	単位	数量	金額	工期
観客席造作(基礎工事含まず)	m ²	3000	1,038,000,000	10ヶ月
外装工事	m ²	13000	4,200,000,000	24ヶ月
内の装飾工事(内装工事)	m ²	38000	11,807,000,000	14ヶ月
	小計		11,585,000,000	
グランパレー・スピードウェイ(GT4既存同等)総務工事				
			合計	総計 221,617,430,000 円
(上工事費22億1617万4300円を要します)				

「グランツーリスモ4」サーキット見積書
 ゲーム既存通り…見積額 221 億 6,177 万 4,300 円

トンネル群				
	単位	数量	金額	工期
第1トンネル	m	300	158,400,000	
第2トンネル	m	300	158,400,000	
第3トンネル(トンネル1区間)	m	300	158,400,000	
第4トンネル(トンネル2区間)	m	130	68,460,000	
計	区	0	42,000,000	
	小計		1,898,660,000	24ヶ月
排水性舗装				
	単位	数量	金額	工期
排水性舗装	m ²	98800	1,171,138,800	24ヶ月
	小計		1,171,138,800	
橋梁				
	単位	数量	金額	工期
観音懸垂式橋り脚	基	180	2,600,000,000	24ヶ月
	小計		2,600,000,000	
新設グランドスタンド				
	単位	数量	金額	工期
観客席造作(基礎工事含まず)	m ²	18000	4,748,000,000	10ヶ月
外装工事	m ²	13000	4,200,000,000	24ヶ月
内の装飾工事(内装工事)	m ²	38000	11,807,000,000	14ヶ月
	小計		20,755,000,000	
橋水成養殖所				
	単位	数量	金額	工期
橋り脚一式(500m以内)	基	1	3,750,000,000	
造形工事	m ²	4500	819,000,000	
防水工事(土工費)	m ²	190000	600,000,000	
	小計		5,169,000,000	24ヶ月
観音懸垂式橋り脚				
	単位	数量	金額	工期
橋り脚	m ²	148000	5,029,000,000	
	小計		5,029,000,000	24ヶ月
グランパレー・スピードウェイ(前田建設提案分含む)総務工事				
			合計	総計 361,317,430,000 円
(上工事費22億1617万4300円を要します)				

「グランツーリスモ4」サーキット見積書
 提案分含む…見積額 361 億 3,177 万 4,300 円

異業種との連携

第4弾テーマはそれまでとは異なり「世界初！民間国際ロボット救助隊を創ろう」と題して、今も日本の各大学・機関で開発が進む「レスキューロボット」を中心とした、民間運営の国際救助隊の実現検討をしてみようという内容でした。これはレスキューロボットを開発している大学の先生方が、新タイプの広報活動として「ファンタジー営業部」に着目され、異業種協働の申し入れをいただいたことに端を発しています。しかし困ったのは本テーマだと、ゲームやアニメの人気を借りてアクセス数が増やせないことであり、そこで当初「レスキューロボットとその基地」の検討だけだったものを、大幅に参加企業や組織を拡大して「国際救助隊一式」全部の検討にグレードアップしたのです。建設会社が災害発生時に、消防や自衛隊の皆様とともに救助の一翼を担うことは、今回の震災でご覧いただけたかと思います。建設、建設機械、航空、消防、大学、そしてアパレルという企業や組織が集まり、最終的には制服のデザインまで行いました。真剣な検討の中には、遊び心もまた必要と感じています。

この経験を通じて感じたのは、各分野のプロフェッショナルが「明確なシナリオとゴール」のもとに集まると、ボランティアベースでも相当なアウトプットが出る凄さでした。異業種協働や産官学連携が叫ばれて久しいですが、往々にしてそれらがプロダクトアウトの寄せ集めに陥りがちだと感じていました。ましてボランティアベースとなると、個々人が面白いと納得できるユニークなアイデアと、動機を維持する遊び心も共存しないかぎり、上手く継続しないと、この活動を通じて再確認しました。



検討した救助隊の活動想像図
(C)オンワード商事 All rights reserved

それゆえ、建設会社も関わることの多い地域活性化…これはある意味、究極の
 プロダクトアウト（売り出すものが決まっている）ですが…この課題解決に「ファン
 タジー営業部」のやり方が適用できないかと考え始めていたころ、実は「ファン
 タジー営業部」担当者の多くが異動で本業多忙となり、活動を中止する事態と
 なってしまいました。

なお、この原稿を書いている時点で、この時ご一緒した大学の先生方が、第 4
 弾で紹介したロボットの発展型を福島第一原子力発電所の復旧に投入すべく準備
 中と聞いています。成功および活躍をお祈りします。

復活とゲーム業界との再会

2010 年になり、担当者の多くが本業を軌道に乗せ活動を再開したところ、い
 よいよゲーム業界との接点が増えていきました。まず 2010 年 4 月、株式会社カ
 プコン「ロックマン 10」のスタッフの皆様から、ロックマンの 8 つのステー
 ジについて実現検討してほしい、との依頼がありました。しかし、ご存知の通りロ
 ックマンのステージは横スクロールの画面で表現されています。建物外観はもちろ
 ん、間取りや奥行きもわからず、8ビットテイストの画像は材質の推測を困難にし、
 展開するストーリーから、施主のこの建築に対する目的は掴めないという、「ファン
 タジー営業部」開始以来、屈指の難関プロジェクトとなりましたが、非常に楽
 しい時間を過ごさせていただきました。



「ロックマン 10 × 前田建設ファンタジー営業部 スペシャル対談」サイト
http://www.capcom.co.jp/rockman/10/campaign_0401.html

(c) CAPCOM CO., LTD. 2010 All Rights Reserved.

また、同じ頃、株式会社アスキー・メディアワークス「電撃プレイステーション」誌において「ファンタジー営業部」のコラム連載を始めさせていただきました。最初のテーマは株式会社スクウェア・エニックス「ファイナルファンタジー XIII」における、建造物やトラック、そして軍服の実現検討を行わせていただきました。その過程では当社でおそらく初めてと思われる業務命令、長期休暇中のゲームクリアおよびスタッフ検討会における最適な参考画面のオペレータ、が発令されました。特にオペレータ業務は、画面で建造物のディテールを確認しながら議論が白熱している最中に戦闘が始まってしまおうものならメンバーから大ブーイングがあがってしまい、その中で一刻も早く敵を倒してもとの画面に戻さなければならないという大変過酷なものとなりました。この業務の担当者には、この場を借りて、是非お礼を言わせていただきたいと思います。

「電撃プレイステーション」誌にて実現検討された
 「ファイナルファンタジー XIII」の建造物、トラック、軍服など



聖府首都エデン セントラルタワー議事堂



コクーンの軍用車両



警備軍保安兵の戦闘服



臨海都市ボードラム 花火大会の投影装置

(c) 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
 CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA.

建設とゲームの協働が生み出す付加価値

さて建設業界では製造業の皆様から見れば遅ればせながら3D-CADの本格運用、業界的にはBIM（Building Information Modeling）の活用が本格化しています。事業計画、設計から、見積、施工そして運営、リニューアルまで建物のライフサイクル全般を通じて3次元オブジェクトCADを用い、業務を効率化するものです。個人的にはこのツールが今後ますます、ゲーム業界との接点を増やしてくれるのではと期待しています。

単純なところではデータ互換、これについてはゲーム会社でなく、構造解析シミュレーション会社なのですが「ファンタジー営業部」第5弾の活動を通じて試行しました。結果、従来の設計プロセスでは大変な手間がかかる「外力による破壊」を事前にシミュレーションし、かつ設計にフィードバックできることを確認しました。ビジネスとしてはまだ課題が多いものの、設計プロセスに日照、空調、動線、セキュリティなど様々な事前シミュレーションソフトが加わって建築が洗練されていく「未来の建設業界」から、新しいタイプのゲームもまた生みだせるのではと考えています。

また建築と、ARやゲームが一体的にデザインされ、コストパフォーマンスの高い集客施設を実現する未来はすでに始まっていると思います。建築において施工費とゲーム開発費の最適配分が議論されるのも時間の問題かもしれません。もちろん防災面での訓練などにも力を発揮できるでしょう。

建設、ゲームを問わず、我々に求められている社会基盤整備の要請は、環境共生、防災防犯、ユニバーサルデザイン、地域文化の伝承など、相反する各要素を同時解決するものばかりとなっています。建設とゲームの融合により、よりよい街づくりが実現できるものと強く信じ、今後も活動していきます。

前田建設工業株式会社

MAEDA CORPORATION

<http://www.maeda.co.jp/>

「全てのステークホルダーから最も信頼される企業」を実現するために、「環境経営 No.1」と言われる建設会社をめざす「総合建設会社。連結純利益の2%（2010年度=4800万円）を「地球への配当」として地球環境に貢献する事業外活動に拠出している。本業では、「BIM」（Building Information Modeling）の活用において国内外から高い評価をうけているほか、透明性に基づく信頼を具現化した「原価開示方式」「出力向上を伴う水力発電所リニューアル」など新しい試みに積極的に取り組んでいます。

岩坂 照之

Teruyuki Iwasaka

前田建設工業株式会社
経営管理本部 総合企画部
広報グループ グループ長

バンダイナムコゲームスの教科書制作事業

〜ゲームのノウハウを投入し、小学校向け教科書を共同制作〜

株式会社バンダイナムコゲームス 社長室 新規事業部
ゼネラルマネージャー 一木 裕佳

ゲーム会社の教科書作り

子どもたちが夢中になるもの——昔も今も、ゲームが代表にあげられます。そして、昔と今とで、そのテクノロジーは違っています。でも、今の子どもたちは、テクノロジーが凄いからゲームに夢中になるわけではありません。テクノロジーが知恵やノウハウをゲームに凝縮しているからこそ、子どもたちは夢中になり、そこからいろいろなことを学んでいるのではないのでしょうか。

知恵やアイデアやノウハウ。最新のテクノロジーがギュッと凝縮してみせ誕生するのがゲームだとすれば、その凝縮された知恵やアイデアやノウハウを解きほぐして上手に学校の授業に使える、あら不思議、ゲームのように授業に子どもたちが夢中になる——子どもたちの興味や関心や集中を引きつける、そんな「魔法の杖」を、もしかして私たちは手にしているのではないか。私たちの夢は、そこから始まります。

弊社、株式会社バンダイナムコゲームスは、昨年5月、教科書出版の学校図書株式会社様と共同で、小学校向けの国語、算数、理科の教科書を制作しました。そして、思いもかけず、たくさんの方々、そしていろいろな方面から大きな反響をいただきました。私たちの思いが一つ結実したことを実感するとともに、さらに次への挑戦への思いを新たに、力もいただきました。

弊社は、ゲームという産業にたずさわる会社です。そして、先端のテクノロジーを駆使し、新しい文化を日本から世界に発信し続けている会社です。よって、弊社の商品やサービスには、科学技術や社会心理などの様々な学術研究成果を活かし、その先端のところでは世界の学者・研究者に協力して学術研究分野の価値創造にも寄与しているのです。もちろん、企業の責任として、社会貢献事業にも力を入れております。こうした企業活動の中から誕生してきた「教科書作り」の取り組みは、私たちにとってはある意味で自然な流れでしたが、世の中からは、ゲーム会社が教科書を作るという異色の、あるいは違和感さえある挑戦として受け止められたようです。

子どもたちが時間を忘れてゲームに夢中になる。とても健康的な遊びとは誉められませんが、時間を忘れて遊びに夢中になるのは、今も昔も、子どもたちの特権ではないでしょうか。そこには様々なルールが必要で、「夢中になるもの」を否定することが問題解決になるわけではありません。

子どもたちを夢中にする「もの」がゲームの中にはたくさんあります。むしろ、何が子どもたちを夢中にさせるのか、それこそがゲームの知恵やアイデアやノウハウであり、ゲームの本質です。よって、もし、ゲームの知恵やアイデアやノウハウを学校の授業に活用できるなら、あるいは授業の教材に取り入れることができるなら、子どもたちの学習も様変わりするかもしれません。

ゲームに携わる企業は、ゲームの良い面をしっかりと社会的に伝えていく使命があると思います。しかも、実はこんなにもゲームは役立っているよと声高に主張するのではなく、新しく価値を具体的な形にし、これもゲームの効力ですよ、と次々に並べてみせる。弊社には、たくさんのプロフェッショナルな技能が集まっています。可能性を唱えるだけでなく、形あるものにしてみせる実行力こそを示したいのです。

私ごとですが、私は、米国のバージニア州に社会人として暮らしていた時期があるのですが、その当時、現地の公立小学校で、日本のゲームが体育のリズムの教材として使われているのを目にし、とても驚きました。日本のゲームを先生が当たり前教材として使い、子どもたちが生き生きと授業を受けている様子は、とても新鮮なものでした。私がゲームの仕事に携わり始めたのはその後ですが、その驚きは今も鮮明ですし、ゲームに潜在する可能性の大きさに当時とは違った興奮を覚えます。

日本のゲームや携帯電話は、世界の先端を走ってきました。先端のテクノロジーを形にしてみせることにも独創性のある日本ですが、大事なことは、テクノロジーそのものの利用ではなく、知恵やアイデアやノウハウの利用だと、私たちは考えています。あえて教科書という紙の媒体の上に、ゲームにできることを形にしてみれば——私たちの命題と挑戦は、そういうことです。

教科書制作のきっかけ — 「ネット利用の安全と未来推進会議」への参加

ゲームのテクノロジーやノウハウを教育に役立てたいという私たちの思いが形を持ち始めるきっかけは、2006年の総務省プロジェクトへの参加へとさかのぼります。

当時、総務省（竹中平蔵総務大臣）は、学校のICT（情報通信技術）化推進を掲げて日本中の小中学校すべてに光ファイバーを導入するという政策を打ち出しました。しかし、インフラ整備だけでは活用が進まないで、子どもたちが安心してICTを利用する環境を整えようと、産官学が連携して「ネット利用の安全と未来推進会議」（以下、未来会議）が設置されました。弊社は、ゲーム業界からは唯一、このプロジェクトに参加させていただきました。

未来会議は3年間という時限のある取り組みであり、ゲームと教育に関するフォーラムを産官学で一緒に開催したり、弊社ゲームクリエイターが開発した立体視の特許技術を利用して日本各地の小学校で出前授業を行ったり、遊びながらネットのルールを学んでもらうためのWebコンテンツを制作するなど、様々な活動を展開しました。

私たちにとって、この3年間は、未来会議という自由度の高い舞台の上で、私たちがそうありたいと願うものに具体的に形を与えていく、刺激的でヒントに富み挑戦的な時代でした。「ゲームは教育のために何ができるのか」を試行錯誤の中で、企業が組織としても覚醒しましたし、推進力となる理念や戦略にも影響を与えていくことになったと思います。

もちろん、未来会議の活動を通じて様々な方々との新しい交流が誕生し、互いに刺激し合う関係が築けたことも大きな財産になっています。学校の先生方と話し合う機会もいただき、多くのことを学ばせてもらいました。



立体視の特許技術を利用した出前授業の風景

ゲームと教育の親和性

振り返ってみると、ゲーム業界には、2002年にショッキングな出来事がおきました。医師、学者、研究者から多くの批判や反証がある「ゲーム脳」という言葉が、世の中に大きなインパクトを与えたのです。各種メディアにセンセーショナルな記事が掲載され、青少年の犯罪に絡めて過剰に報道されたことも記憶に新しいのではないのでしょうか。当時は、何か事件が起こるとすぐにゲームのせいにしてしまう現実がありました。学校関係者や父兄の方々からもゲームは子どもの敵、危険なものという偏見が根付いてしまい、ゲーム業界はバッシングを受け続けたのです。

そのような風潮に私は懸念を抱き、と同時に、ゲーム業界として、マスコミへの反論や、誤りを訂正し、正しい認識を持ってもらう活動に取り組む必要性も感じました。

そんな中、2004年にニンテンドーDS（任天堂）が発売され、2005年にリリースされた「脳を鍛える大人のDSトレーニング」（任天堂）がミリオンセラーとなりました。大人も楽しめるゲーム、子どもからお年寄りまで遊べるゲームが登場したのです。これ以降の知的トレーニングソフトなどの爆発的な普及に伴い、ユーザー層が革新的に広がり、ゲームの教育、学習活用や、医療・福祉への活用に注目が集まりました。

弊社も長い企業活動の中で、障害者向け、高齢者・福祉目的の商品を開発し、それらは今もロングセラー商品となって沢山の方々にご利用いただいています。

弊社の「太鼓の達人」というゲームなどは、最初はアミューズメント施設の業務用ゲーム機で遊ばれていたのですが、おかげさまで好評を博し、家庭用ゲーム機用にも対応し、その上、何度もバージョンアップして売れ続けています。さらに、高齢者の方にも遊びやすく改造した「太鼓の達人 RT」は老人福祉施設にリハビリマシンとしても導入され、また、北米では「ドラムマスター」という名前で、その他台湾、香港、シンガポール、タイ、マレーシアなど海外でも好評を得ています。日本だけでなく、世界中で老若男女が音楽に合わせて太鼓を叩きまくっているのです。

ゲームの力は娯楽だけのためではなく、様々な分野で利活用されるべき潜在能力を秘めていると私は確信していました。

この様な経験やノウハウを活用して、子どもたちの教育に役立つことが何か出来ないだろうか、そういう夢想を教育の現場の先生方と形にしてみる、そんな挑戦をしたいという思いに強く駆られたのです。

ゲームメーカーによる「教育 CSR」の実践

まず、ゲーム業界の教育分野への取り組みを調べてみたところ、多くの企業が一度は教育分野に取り組んでいたことがわかりました。ところが、残念ながらその時点で業界での成功モデルはありませんでした。

「教育は儲からない」という言葉が色んなところから聞こえてきたのです。

日本はゲーム先進国ですが、その弊害に社会的関心が集まるばかりで、教育利用という点では大きく立ち遅れている現実を知ることになります。

なぜ米国ではゲームが教育に取り入れられ、日本では取り入れられなかったのだろうか、自問自答しつつその原因について調べた末、日本ならではの教育環境の違いがあることに気づきました。

学校教育に携わる様々な公的機関は、ゲームを知らない大人たちが物事を決める組織として存在し、自由裁量でゲームという斬新な商品を教材として用いるなどとても出来そうにない雰囲気でした。弊社の社名には「ゲーム」という名称が入っており、文教関係機関に電話をかけ社名を名乗っただけで相手の声色が変わってしまうという現実にも直面したこともあります。学校の中に「ゲーム脳には気をつける」というポスターが大きく貼られていることもありました。

日本はゲームの先進国であり、その技術とノウハウは国際的に見ても現在も優位にある領域です。しかし、教育現場におけるゲームの存在は想像以上に悪く、何らかの国の事業に参画する形でない限り、最初の一步さえ踏み出すことが出来ない、そう感じ呆然としたものです。

そうした厳しい環境を憂い思いあぐねていた時に、未来会議が発足し、満を持して参加した我々は、大変恵まれた経験を教育の現場で展開させていただくことになりました。

その頃、米国で CSR (Corporate Social Responsibility : 企業の社会的責任) が着目され、中でも、教育活動への支援を行う「教育 CSR」が非常に効果的な CSR として取り上げられていました。まだ日本では CSR という言葉自体が馴染みもなく、とりたてて現在の様に注目されてはいませんでした。「ゲーム脳」でうんざりしていた私は、今こそ弊社が教育分野で CSR を実践すべきと考え、教育事業の取り組みをさせてほしいと会社に願い出ました。

当時、ゆとり教育の弊害からか、子どもの「理科離れ」が話題となり、子どもの理科学力の世界ランキングも低下していました。理科はゲーム制作で培った技術やノウハウを活かすのに最も適している教科であり、学習の楽しさを企画に落とすとして表現しやすいものだと思いますので、未来会議の活動では最初に理科教育に対する取り組みをスタートすることになりました。



立体視実験の撮影キット



立体視実験特設サイト トップページ

ICT技術を取り入れ、立体視の特許技術を使ってパソコンに触れながら、そして社会の様々なことに興味を持つという、沢山のエッセンスの入った理科の出前授業を組み立て、地方の小さな分校から都会の大規模校まで出前授業で沢山の子どもたちに喜びや驚きを届けることができました。

また学識経験者や関連3省庁の方々に参加していただき、「ICT時代の子どもの未来を考えるフォーラム」を実施しました。ここでは、ゲームが教育にどのように貢献できるか、ということを具体的な事例を挙げて、深く掘り下げて議論していただきました。

弊社にはゲームクリエイターが1000人以上在籍していますが、それぞれが非常に才能を持ったスタッフの集団なので、理科、数学、美術、音楽等々あらゆる分野のエキスパート達が揃っています。理科教育に対する取り組みにおいては、彼らがおおいに才能を発揮してくれたのです。

こうして未来会議での出前授業などの取り組みにご高評をいただき、未来会議での一番大きな取り組みである、総務省が子どもたちに提唱する「インターネットの7つのルール」を普及させる活動に関わることへと繋がりました。

この7つのルールを子どもたちが遊びながら学んでいくWebコンテンツを制作することとなったのですが、当時、学校の現場は、パソコン環境が悪く、中には非常に古く処理速度の遅いパソコンを複数の教員の方々が共同で使用するという学校もありました。要するに、学校のICT環境自体がそもそも劣悪だったのですが、どんなに低スペックのパソコンでも、細い線でも、子どもたちがきちんと学べる楽しいコンテンツを制作しなくてはいけないということで、普段考えない工夫をしたりとスタッフ全員で知恵を絞りました。

また、NHK が主催する【日本賞】という教育コンテンツの国際コンクールがあるのですが、2008 年、インターネットの 7 つのルールを学ぶ、「ネット星みつけた!」というコンテンツを弊社がエントリーしてみたところ、プライマリ部門で高い評価を受け、日本からは唯一最終審査まで進むことができました。このことで、教育分野に参入する意欲は益々強くなり、ゲームの教育利用の可能性を更に感じたのです。



「ネット星みつけた!」

教科書制作への挑戦

このように、ICT 技術を活用した出前授業を行う過程で、小学校の先生方や教育関係者の方々と接する中において、教育現場における課題などを伺う機会に恵まれました。

そこで、弊社としては、ゲームキャラクターをふんだんに持ち込んで教科書を作っていくということは絶対にしないでいようと思いました。「ゲーム」が前面に出て行く手法は決して取りたくありませんでした。

誰でも知っているキャラクターが紙面に踊り、一見派手に見えるという様なものはゲームの力ではないと思ったからです。逆に、その様なアイデアは誰でもが考えられるものであり、弊社が関わる以上は、ゲームの底力を発揮している様なものを生み出したいと考えるようになりました。

昨今大きな話題となっているデジタル教科書ではなく、王道である紙の教科書で今までにない魅力を織り込むことができれば、ゲーム業界にとっても、教育現場にとっても、社会的に与えるインパクトは大きいと思ったのです。こうして、私たちは教科書制作に挑戦することを決め、行動に移していきました。

2009 年、教科書制作を実現に移すべく、学校図書株式会社様に直接、共同制作のご提案を行いました。最初は断られました。が、何度も交渉しているうちに、先方の社長に熱意を受け入れてもらい、理科の編集長にご説明をし、検討に入っただけでした。

理科の教科書は 3 年生から 6 年生の 4 冊しかありません。しかも、その中身は 4 つの分野（エネルギー・もののせいしつ・地球・生命）に分かれている内容が 1 冊中に全て出てくるため、次の年の 4 つの分野のそれぞれを学ぶまで時間が空いてしまいます。例えば、生命という分野で説明しますと、3 年生で「こん虫と植物」4 年生で「きせつと生物」5 年生で「動物のたんじょう」6 年生で「人のからだのつくりとはたらき」という風に繋がりが納得できる流れとなって学ぶ順序が整っています。それまでの理科の教科書では、学年毎で学ぶ知識がその先どういう授業に繋がっていくのか、子どもにも、また父兄の方々にも翌年にならないとわからない、という先の見えない教科となっていました。これでは子どもたちが理科に興味をもって、勉強にワクワクするわけがないと考えました。



各学年の理科の教科書巻頭。
4年間で習う内容が一目でわかる。

そこで、各学年の全ての教科書の巻頭に4年間で習う全ての内容がひと目でわかる頁を作成し、卒業までにどういう学習をするのか、どんな実験がありそうなのか、と想像して子どもたちがワクワクする様なきっかけを作ることにしたのです。

「授業時間でなくても開きたくなる教科書」をテーマに、私たちは出来る限りの知恵を絞って取り組みました。

子どもたちだけでなく、父兄の皆さんが「ああ、今は、こんなことを学ばせるのね」と理解をしていただき、家庭での親子のコミュニケーションが増えていくことをも期待して制作していきました。

そういう形で進めているうちに、学校図書様の他の教科担当の方からも、教科書作りをして欲しいとのご要望をいただきました。しかし、弊社での人員体制には限界があり、また、最初の挑戦でしたし、得意な分野に絞って勝負をしたいという気持ちがあったのでまずは算数だけをお引き受けました（ところが、算数は1学年で上下2巻あるため、全部で11冊も制作することとなり大変でした）。その後、国語も是非ということで、さらに国語の教科書も制作することになりました。国語では、子どもたちがいちばん興味をもたないという新出漢字の部分のみを担当させていただき、童話制作の経験のあるビジュアルデザイナーの社員が想像力豊かな絵を用い、やさらか内容で編集制作いたしました。



国語の教科書



国語（新出漢字の部分）

教科書の完成

こうして、昨年2010年3月、文部科学省の教科書検定に合格し、同年5月、小学校向けの国語、算数、理科の教科書がついに完成しました。結局、1年生から6年生の教科書計28冊を制作したことになります。

理科では小学校で学ぶ内容を1本の木のイラストで表現した「理科ツリーハウス」を巻頭に収録し、単元やリードのキャラクターも手がけました。

算数ではゲーム制作の手法を取り入れ、メインキャラクター5人を性格付けまでも設定し、教科書を手にする子どもたちと共に成長していくという形にしました。また、各教科書の最終頁でその一冊を復習するコーナーでは、教科書ごとに全ての問題が正解となると宝箱の鍵を手に入れ、次のステージに進んでいくというゲーム要素を盛り込みました。そのために巻末に正解の鍵を切り取っていく付録の頁も付けました。



「理科ツリーハウス」



5人のメインキャラクター



算数の教科書



最終頁で宝箱の鍵を入手

私たちの教科書は、昨年、各自治体での選定が行われた後、本年2011年4月より各教育委員会毎に採択をされた公立の小学校や、独自で採択をされた私立の小学校に配布され、これより4年間使われていきます。具体的にすべての学校を把握している訳ではありませんが、都内の有名私立小学校にも多く採用していただきました。

まだ採用されてから期間が短いのですが、たいへんな反響をいただいています。検定通過の発表以来、父兄の皆様からの「どこでこの教科書が買えますか」というお問い合わせが大変多く、また、長期間に亘り、沢山のマスメディアに取り上げていただくことになりました。

一方、完成した教科書には「株式会社バンダイナムコゲームス」の名前、およびクリエイター個人の名前も掲載されたため、クリエイターのモチベーションも大きく上がりましたし、教育に関する取り組みに参加を希望する社員の多さに驚き、そして感激いたしました。仕事をする上での職種はゲームクリエイターですが、子育て中の親という立場から教育プロジェクトへの参画を希望する社員がいたり、また、教員免許を持っているという理由から参加を希望する社員がいることもわかりました。

「RPG仕立て、小学教科書 ゲーム会社が参入」

朝日新聞の一面に躍った文字は想像以上に社会に大きなインパクトを与えたことでしょう。しかし、結果的にどの報道機関も好意的に受け止めてくださり、ゲームの力が教育という分野で認められたと感じることが出来、世間の反応や評価が大変気になっていた私どもはようやく胸を撫で下ろすことができたのです。

子どもたちの未来のために

このたびの東北地方太平洋沖地震により被災された皆様には心よりお見舞い申し上げます。バンダイナムコグループからは被災地への義援金に加え、弊社からはエデュテインメント・コンテンツ「あたまの給食タマキュー！」を宮城県内の避難所にご提供させていただきました。教育現場も復興に向けて大変な状況ということは想像に難くありませんが、私どものコンテンツが被災地の子どもたちや先生がたのお役に立つことができれば幸いと思っております。



「あたまの給食 タマキュー！」

ゲームは子どもたちの未来に何ができるのか——私たちの自問自答は、今も続いています。弊社は、教育業界の企業ではありません。私自身、弊社のことを、新しいアイデアを形にしようと旧来を否定し未来を先喰う人たちの異形の企業と、感じることもあります。しかし、私たち一人一人は、プロフェッショナルであり、いわば職人です。自分たちが社会とどうつながり、どう恩返しをしていくのかを真剣に考える意欲も能力も、ふんだんにあります。むしろ、誕生以来、時代時代の子どもたちに支持されて大きくなってきた会社ですから、その中で培ってきた知恵やアイデアやノウハウを、惜しみなく今の、そして未来の子どもたちにお返しするのは当然のことでしょう。

子どもたちの未来のためなら社運が傾く無茶もよしが社風、とまでは言いませんが、私たちが持てるものをいろいろな方々と協力して束ねていけば、大きなうねりを作り出せると、私たちは信じています。

その実、新しい時代を作る覚悟で仕事をしても、時代の方が企業を鍛え、作るのでしょうか。教育でもきっと同じです。私たちは教育を新しくするくらいの心意気で教育分野に取り組みます。そして、教育の事業に関わっていたことが私たちの会社を新しくし、強くもしてきたとやがて気付く、そういう夢の中に、社の未来を描きたいと思います。子どもたちが夢中になるゲームの会社らしい夢として。

ゲームメーカーとの教科書共同制作

学校図書株式会社 第二編修本部 執行役員 芹澤 克明

ゲームメーカーと教科書作りをするきっかけは、もともとバンダイナムコゲームス様が出前授業のような形で教育への取り組みをやっていて、そこで、ある先生からの紹介を頂いたことに始まります。

一般的に、学校教育とゲームは相反するイメージを持たれているので、ゲームの要素を教科書に取り入れたときに、教育関係者の方々はどういう風に受け止めるかというのは、正直言って不安でした。「ゲームばかりしているから勉強がおろそかになる」と思っている一般保護者の方々や、教育委員会、教育関係者の方々からの批判を想像すると、踏み込むときには非常に勇気がいりました。

ただ、私たちは今まできちんと学習指導要領に沿って教科書を作ってきたわけですが、確かに教科書というのは、子どもたちにとって面白くないもの、先生が何ページを開いてくださいと言わないと自分では開かないもの、というイメージがあります。教科書とはそういった宿命にあるものだとは承知はしていますが、それでも教科書会社としては、子供が自ら開いてみたいと思うような教科書を作りたいという希望は常々持っていました。

今回、バンダイナムコゲームス様から教科書の共同制作の提案があったとき、当初はゲームメーカーという予想外の業界からのアプローチに戸惑いました。しかし、もしかしたら新しいカタチの教科書ができるかもしれないと思いつき、共同制作に取りかかることに決めました。

バンダイナムコゲームス様と制作を一緒にやらせていただいて、最も興味深かったのがストーリーの作り方でした。私たち教科書会社は、ページの最初から後ろに向かって一直線で作っていきませんが、バンダイナムコゲームス様は、ストーリーを何層にも分けて作り、それを積み重ねていくというやり方です。まさにゲームを作るような考え方がとても新鮮に感じました。

キャラクターひとつ作るにしても、性格や生活環境に至るまで、その背景を細かく考え、それらを積み重ねてひとつのキャラクターを作りこむのです。これまで私たちは「こんな感じのキャラクターを作ってください」と大雑把にイラストレーターに頼むだけだったので、ゲームメーカーが制作するときの作業の厚みに驚きました。表に出る部分は一部であっても、バックボーンである世界観を作ってから制作を進めるという手法がとても勉強になりました。

こうして、学習指導要領に沿ってストーリーを作っていくという私たちの従前の手法ではなく、まず先にストーリーを作り、そこに学習指導要領をはめ込んでいくというゲームメーカー的発想による方法で新たに教科書作りを進めていくことになりました。

このゲームメーカー的な作り方に、なぜこんなに時間がかかるんだと戸惑ったこともあります。ゲームなら自社の判断で発売日をずらすこともできるのですが、教科書には国（文部科学省）に決められた絶対的な締め切りというものがあり、これに間に合わないとならば世の中に出せないのです。また、クリエイターが一生懸命作ったものに対して、「教科書検定」という文部科学省からの厳格な修正が入ることもあります。これらの点をクリエイターの方に納得してもらい、期限に間に合わせるようにしたり、修正に応じてもらったりが一苦勞でした。

他方、企画、イラストを担当した方のクリエイターの方の名前は、教科書にクレジットで入れさせていただきました。

こうしてできあがった教科書に対しては、懸念していたような世間からの拒否反応もなく、おかげさまで評判は上々です。

例えば理科の教科書では、4年間で習う内容全体を見渡す共通の目次を作りました。1学年の断片的な知識だけでなく、全体像が見えることで子どもたちが自ら関心を持って学ぶことができるように工夫しています。子どもたちに対しては、自ら教科書を開いて欲しいという思いは伝わったと思います。

先生方にとっても、自分の担当以外の学年との関わりには無頓着になりがちだったかもしれませんが、この教科書は学年をまたいで作られているので、他学年の内容にも気を配ることになるでしょう。

学校の現場では、今年から、これまでの「ゆとり教育」から「脱ゆとり教育」へと方針が変わったことで、20年ぶりに学習内容のボリュームが大きくなりました。しかし先生方には、その分大変になったと思わせてはいけません。今までは、先生方にも教科書の内容は最初から最後まで授業で教えなければならぬという強迫観念のようなものがありましたが、今回の私たちの教科書は、これだけはやって下さいというページと、子どもたちと楽しんで使ってくださいというページを分けて作られています。教える部分を自由に選択できる余地があるため、先生方の負担感が軽減されたと思います。

このように、私たちの教科書は、先生方の授業への負担を感じさせないような構成や、子どもが自分で学んでいけるような仕掛けを取り入れており、先生方の要望と私たちの狙いが合致したといえます。ですので、先生方からも、ゲームメーカーが作ったという拒否反応はありませんでした。

また、教科書検定についても、ゲームメーカーが制作していることに対して何の問題もありませんでした。文部科学省としても、近い将来、教科書のデジタル化の可能性を見据えているせいか、ある意味、こういう方向性なのかなということを感じ取ったのかもしれませんが、教科書を変革するタイミングとしてはとても良かったのではないのでしょうか。

当初、バンダイナムコゲームス様とは理科のみを共同制作しようということでした。しかし、私たちとしては、新しい教科書作りに取り組む姿勢をアピールしたく、算数、国語もやらせていただくことにしました。

算数の教科書では、1年生では学校の中で、学年が上がると街中で、日本で、世界で、最後は宇宙へと世界を広げながらいろいろな課題を解決する「算数アドベンチャー」というページを設定しました。最後の6年生では獲得した鍵で宝箱を開けるという仕組みで、6年間通した楽しみ方ができるように仕上げてあります。

教科書はデジタル化の方向に進むといわれています。しかし、これまでの教科書をそのまま機械に置き換えるだけの、人間と機械が1対1で学習を進めるようなデジタル化ではなく、ソーシャルネットワークゲームのように、相互に協力し合って物事を解決していくような、コミュニケーション能力を育てる教育が必要だと思っています。一人だけでは完結しない多様な世界観の中で、子どもたちを遊ばせながら学ばせていくものでなければ意味がないでしょう。しかし、それは随分先のことになるかもしれません。

教科書は改定サイクルが長く、個別の教科書は4年、学習指導要領は10年というサイクルです。なので、次の教科書改定のときは、既にデジタル化の波が本格化している可能性もあります。ですから、教科書より副教材のほうが先にデジタル化が進むように思います。ゲームメーカーにとっては、ここからたくさんのビジネスチャンスに繋がっていくのではないのでしょうか。

ゲームメーカーと私たち教科書会社とは、これまでかけ離れた業界でした。しかし、今回の取り組みは業界同士の架け橋になりました。今回の経験をもとに、ゲームメーカーとも協力し合い、また、その他色々なメーカーとコラボレーションしていければと考えています。

一木 裕佳 Yuka Ichiki

株式会社バンダイナムコゲームス 社長室 新規事業部 ゼネラルマネージャー
(2011年5月23日現在)

青山学院女子短期大学 英文科 英語学専攻 卒業
青山学院女子短期大学 専攻科 英文科専攻 修了

2005年株式会社ナムコ(現株式会社バンダイナムコゲームス)入社
産官学連携事業や文化・教育事業推進プロジェクトを立ち上げ
2010年4月1日より現職

悪いのはゲームではなく親の無理解

〜ゲームにおける「躰（しつけ）」の必要〜

千葉大学大学院教育研究科 講師 星 幸広

生まれながらの悪い子はいない

私は1963年に警察官になって以来、長い間警察に勤めてきました。そして子供の犯罪を担当する部署で、犯罪を犯した数多くの子どもたちと、その子を育てた親と接してきました。

自信を持って宝物のように育てた子供が留置場に入れられた——そんな我が子の姿を見たお母さんのショックはどれほどのものか、想像に難くありません。へなへなと座り込んでしまう様子を何度も見てきました。おそらくお母さん方は、つい最近までよちよち歩きだったかわいい我が子が犯罪を行うなんて、想像もできなかったと思います。

しかし現実には、道を踏みはずした子供たちがいて、その子供たちを育てた親がいます。そうした親子に話をよく聞くと、一緒に住んでいるのに気持ちはすれ違い、かみ合っていないことや、お母さんが子供たちのために良かれと思ってしていたことが、子供のためになっていないことなど、犯罪を行う以前に家庭でも様々な問題を抱えていたことがわかってきます。

そうした長い経験から私は、確信していることが一つあります。それは「生まれながらの悪い子はいない」ということです。ではなぜ、不幸にもそうした道を外した子ができるのかというと、これは親が心配のあまり、「自分の子だけはいい子になってほしい」「立派になってほしい」と、あせっているからなのです。親が子供のことになるとなんにでも口を出す。結局、甘やかしているだけで、躰（しつけ）をしていないのです。それが一番いけないのです。結局、過干渉です。

例えば、学校で子供が友達と取っ組み合いの喧嘩をしたとします。今の親はその局面だけを見て両方の親がうちの子が被害者だと学校にクレームをつけにきます。学校の指導が悪いからうちの子がいじめられたと。学校もたいへんです。本来、もっと長い目で見て判断するべきなのですが、今の局面が親にとってすべてなのです。子供は子供の世界があり、それなりの解決のルールがあるのです。そこが現在の親はわかっていないのです。だからすぐに子供のことに口を挟んでくるのです。

これでは子供の問題解決能力が育ちません。また、友達とのコミュニケーション能力がつかなくなります。あまりに親が口を出し過ぎなんです。親の責任です。そうして考えていくと今の子供は“被害者”といえるのかもしれませんが。

ゲームではなく「躰（しつけ）」の問題

警察を退官して以降、私は最近、年間70回以上講演を行っています。テーマとしては、子供のゲームと携帯電話に関することが多いです。現代社会では避けて通れない問題だからです。どちらも最新の技術の集積です。文明の利器であり、私たちの生活に便利さや楽しさをもたらしてくれるものです。



講演風景

ゲームも携帯電話も最初は親が子供に買い与えます。ゲームなどは買い与えるときに当然のように、一日30分だけといった時間を限定する約束をします。ですが、それがしばらくすると3時間も4時間も子供たちは遊んでいるケースが多く見られます。

なぜなのでしょう。当初30分の約束だったのに、ズルズルと時間が延びていって、学校から帰ってきてからずっとテレビの前でプレイしている。そうした光景も決して珍しいケースではありません。そして、お母さんから「うちの子供はずっとゲームばかりして困っています」と相談を受けるのです。挙句の果てに、「ゲームが悪い」とまでいう親が多いです。ゲームが子供にとって楽しくて、面白くて、だからこそ最初の一日30分の約束が4時間にもなっていくのはゲームのせいだということです。

しかし、それはよく考えればすぐにわかります。子供がズルズルと時間を守らずゲームをしているのは、ゲームの問題ではなく、間違いなく「躰（しつけ）」の問題なのです。

なぜ、約束をキチッと守らせないのでしょう。最初に30分の約束をして購入したなら必ず守らせる躰が大事なのです。今の親はそうした躰ができないのです。ゲームが子供を悪くするのではなく、躰のできない親が子供の生活に悪影響を及ぼしているのです。

子供がゲームで遊ぶのは良くない。そういった考えの親ならゲームを買い与えないという方法もあります。でも、よく考えてほしいのです。子供は面白ければ、楽しければ、親に隠れてでもします。あるいは親に嘘をついて友達のところへ行ってするかもしれないし、どうしても欲しくて盗むかもしれない。親が子供の行動の全部を監視なんてできないのです。携帯電話も同じですが、「持たせない」「やらせない」というのが一番簡単な方法です。しかし、果たしてそれでいいのでしょうか。親の管理がラクになるからといって、携帯電話の所持禁止やゲーム禁止などをすることが正しい事でしょうか。私は違うと思います。

情報化した現代社会で自分の子供だけを隔離するのは無理なのです。そうやって考えると、親が子供に教えていくことが大事です。実際に子供に使わせて良いところ、悪いところを把握させていくことが大切なのです。正しい使い方を教えていくことが何よりも大事です。

親の子供に対する躰が悪いと、30分の約束で買い与えても、それがなし崩し的に4時間に延びてしまうのです。ゲームが悪いわけではありません。親の子に対する躰が重要なのです。

ゲームは子供にとって楽しいものなのです。そこを親は理解することからはじめなければなりません。当然のことながら良い面があれば悪い面もある。ですから小さな時からゲームの有用性と悪い面とを教えていくことが必要なのです。子供たちに使わせて正しい使い方を教えることが大切です。「持たせない」、「やらせない」では子供は親の目を盗んでしますから同じなのです。



星幸広先生の講演

「ゲーム=悪」という誤解

子供の凶悪犯罪が起きると、よく「あの子はゲームをしていた」「学校で裏サイトを書き込みしていた」などと話題になります。しかし、これだけ多くの子供たちがゲームをして、携帯電話を持っているのですから、犯人のほとんどは「ゲームをやっていた」「携帯電話を持っていた」という条件を満たすのは当たり前なのです。

それよりも問題なのは、一人遊びに没頭するあまり、「人とコミュニケーションがとれない」「人と協力することができない」子供になってしまうことです。

ゲームを誤解している親が多いように思います。悪く思っている人もいます。私の講演を聞いてお母さんたちは、「ゲームを悪く言ってくれる」と期待している人もいますが、私がゲームを肯定するので、拍子抜けするみたいです。

何度でも言いますが、ゲームは悪くないのです。ゲームの悪い面ばかり強調されているだけなのです。凶悪な青少年犯罪の事件が起き、その加害者が「ゲーム好きだった」となると、「すべてゲームのせいでこういう悪人になってしまった」と思ってしまうのです。実際はゲームのせいではなく、親の嫉や学校での友達とのコミュニケーション不足だったりするのですが、わかりやすく「ゲーム=悪」といった構図になってしまうのです。

したがって、ゲームを作っている企業やクリエイターたちはもっとゲームの持つ有益性をアピールすることが必要です。もっともっとゲームの良い面を、多くの親たちに理解していただく努力をしないといけません。

「親学」のすすめ

最近、「親と学校の付き合い方」「親と近所との付き合い方」など、親が子育てにおいて重要なことを学ぶ場が減っています。核家族化で家におじいちゃんやおばあちゃんがいなくて、親が親としてのあり方を学ぶ機会がないのです。いわゆる親として子供をどう教育していくのかを学ぶ「親学」を教える場がなくなっているのです。そうした現状を問題と考えると、最近では、自治体が積極的に「子育てのための知識を学ぶ場」を設けようとしています。

私がお手伝いした地域もあり、千葉県いすみ市などは、4ヶ月間で「子供のほめ方、叱り方」「家族想いの子供の育て方」「前向きな子供の育て方」「キレない子にならないために」などの講義をしています。

また、福島県南会津町や高知県などでも、こうした子育ての知識を学ぶ取り組みをしています。しかし、このような先進的な取り組みをしている自治体はまだまだ少ないといえます。こうした「親学」を学ぶ場において、ゲームの功罪を学んでいくのが一番いいのではないかと考えています。

文部科学省や厚生労働省がこうした取り組みをしてくれればいいのですが、私の知る限り、そうしたことは現在のところしていませんので、できればゲームの関係企業がこうした「親学」の場について考え、子育てを学ぶ場の提供を行い、その中で親にゲームの啓発を図るのがいいのではないかと思います。

家庭でも、リビングにゲーム機をおいて家族団らんでゲームを楽しむ。そんな姿が理想です。実際にそういった家庭もあります。ゲームを通して家族間でのコミュニケーションが円滑になり、笑顔が増える。そしてなによりもゲームに対する功罪が子供たちにわかり、親もゲームに対する理解度が深まります。

しかし、現実にはなかなか難しくて子供部屋に設置している場合が多いようです。そんな場合でも、親は決めた時間を絶対に守らせることが重要なのです。ズルズルと長時間ゲームをさせてはいけません。友達と楽しそうにしているも、時間になったら必ず止めさせることが大事なのです。親が子供に厳しく指導するのは、それが出来なければ子育てはできません。一度、約束を破ると、後はなし崩しで取り返しがつかなくなりま
す。子供は約束を破っても怒られないと考え、家にいることがラクだと思
うのです。外で少しでも嫌なことがあ
るともう出ていくことを止めてしま
います。するとそうしたことが引き
こもりにも繋がることもあるのです。
子育てで大事なものは「約束を守
らせること」です。



「親学」について語る星先生

学校での啓発活動の難しさ

学校の先生方に協力をお願いして、学校で子供に対してゲームの有益性を啓発する活動も考えられます。しかし、それには難しい面があります。特に先生方は、ゲームや携帯電話に対して拒否反応を持っている方もいらっしゃると思います。中にはゲームや携帯電話は悪と決め付けている人もいるようです。しかし、これはある意味では仕方のないことでもあります。子供が学校に携帯電話を持ってきたのを先生が預かって故障した場合、親から「弁償しろ」などと要求されるトラブルが結構多いのです。

家庭、学校、地域がスクラムを組んで、ひとつになって子供を育てていくことが本来の姿であり、ゲームや携帯電話もそういった中で正しい使い方や勉強会などを行っていくのが理想ですが、なかなか現在の状況では難しいです。

繰り返しになりますが、ゲームや携帯電話は悪くないのです。正しい使い方や指導ができない親が問題なのです。学校の生活指導でも今やゲームや携帯電話は避けて通れない大きな問題なのです。

親の子育てのあり方を考え直す

文明が進んでいけば、新しい便利なツールが次々に誕生します。そのツールの悪い面だけを取り上げて禁止というのでは、子供たちは現代生活に取り残されていくだけです。それよりも、その度にキチッと子供に指導できるような環境を作ることが必要なのです。特に、親に良い面と悪い面を教えていかないと、子供も健全な生活を送ることができません。

まずは、親の子育てのあり方を考え直すことが大切です。親が子供のご機嫌伺いをしてはいけません。とくに最近の親は子供を甘やかしています。躰ができていない子供が増えています。親が子供に厳しく注意しないから、子供たちは悪いと思ってないのです。そうやって躰を受けずに育った子供が大人になり、今度は子供を生み育てることになる。どうなっていくのでしょうか？

やはりここで、「親学」をもう一度学ばせることが必要なのではないのでしょうか。子育てのあり方や学校との関わり方など、親御さんが普段聞くことができないことなどを学ぶ場があれば、子育てにきっと役に立つと思います。

子供は、育てたいようにはなかなか育ちません。「育てたように育つ」ものです。黙ってみていれば自然に育つものを、親が変にいじくり回しかえってダメにしていることも多いのです。子供は親が考えているよりも、はるかに正しく伸びる力を持っていると思います。それを親が「これはいけない」「あれもいけない」「どうしてこんなこともできないの」と焦るあまり、せつついて子供をつつき回してしまう。これでいじけてしまい、何もできないダメな子になってしまったケースも多く見られます。

最近の親御さんの子育て相談を受けていると、悲観論ばかり言う方が結構いらっしゃいます。これでは、子供に良い影響があるはずがありません。

ゲームでも同じですが、まずは親御さんも良い面を知るところを始めてください。そして、約束したことは子供たちに守らせる。怒るのではなく、叱る。そうした教育も必要なのです。

親は楽しみながら子育てをしなければなりません。何より子供にとって大切なのは親の笑顔と温かいほめ言葉なのです。

CESA「ゲーム研究データインデックス」掲載の反響

以上のような内容は、実は昨年、CESAから「テレビゲームへの正しい理解を」というテーマの取材を受け、ゲームと子供たちについてお話ししたものです。その内容はCESAウェブサイト内の「ゲーム研究データインデックス」のページに掲載されています。

第1回

ゲームが子供の育成に悪いのではなく、親が理解していないことが問題だと思っています。
<http://research.cesa.or.jp/interview/hoshi01.html>

第2回

まず親にゲームの良さを知ってもらうことが大切だと思います。
<http://research.cesa.or.jp/interview/hoshi02.html>

第3回

「子育ての在り方を教える場」が現在の親には必要。
<http://research.cesa.or.jp/interview/hoshi03.html>



CESA「ゲーム研究データインデックス」

このインタビュー記事が公開されてから、学校の先生方とゲームについて語り合う機会が増えました。お話を聞く限り、学校の先生方は、私が思ったほどゲームというものに対して悪いイメージは持っていないようでした。私は常々ゲームというものが悪いものだとは思っていませんが、私が話をした先生方も同様のようです。

都道府県によっては、学校での携帯電話やゲームは良くない、非行の入り口だというような一方的な考えにより規制がなされているところもあります。しかし、個々の先生方は、現場で常に子供と接しているだけに、ゲームに対して意外と抵抗感はなく、必ずしも悪いものだとは思っていないようです。私が資料を読んだりする中では、先生方からのゲームに対する批判の声は出てきていません。

しかしながら、「ゲームは悪くない」と学校の先生が発言するのは、まだまだ勇気があることでもあります。マスコミの影響も大きいでしょう。凶悪な犯罪などが起きると、ゲームが元凶のように報道し、またそれを信じる人たちが依然として多いということもあります。

思うに、ゲームというのは所詮、遊びのひとつに過ぎません。昔のフラフープやルービックキューブと同じく、その時代の子供たちの間で流行した遊びのひとつです。今の時代は、たまたまゲームが一番人気の遊びだというだけのことです。いずれ子供たちは、ゲームの次の何か新しい遊びを見つけ出してくるでしょう。遊びというのは、時の流れに応じて子供たちが自ら見つけ出していくもので、子供たちは本能的にそういう力を持っているものなのです。

これはいけない、こうなさいと一方的に決めつけると、子供の伸びる芽を摘んでしまうこともあるかもしれません。あまり構える必要はないのです。先生方に対しては、そういった意味で、ゲームは危険なものではないということを理解していただき、学校全体に働きかけていければいいと思います。

CESA への提言

CESAも、家庭用ゲーム産業の協会として、ゲームを悪者にしようとするマスコミの論評に対して、もっと反論していくべきではないかと思います。私自身、ことさらゲームの味方をするつもりはありませんが、どうして一方的に悪く言われ続けられなければならないのかと思います。確かに、遊び方によっては、ゲームには悪い面もあるでしょう。実際、警察官時代には悪い事例もたくさん見てきました。しかし、先の例のように、良い面もたくさんあるのです。何でもそうですが、物事には良い面もあれば悪い面もあります。子供はそういう中から取捨選択する力を身につけていくものです。だから、まずは何事もやらせてみれば良いと思います。それは、ゲームに限ったことではありません。例えば「火」だってそうです。火がなかったらいろんな生活ができなくなります。でも火によって命をおとす人もいます。それと一緒にことです。

私が考えるに、ゲームを作っている業界の人が自らもっと表へ出て、そういった有益な面を説明すべきだと思います。あくまでゲームは遊びのツールであって、ツールというものには必ず功罪を併せ持っているのですから、「罪」を一方的に指摘されるだけでなく、「功」の部分も堂々と主張してもいいのではないのでしょうか。まだまだ世の中には、「功」「罪」のどちらか判断できない、わからないという方がたくさんいます。そういった方々のためにも、「功」の部分をきちんと伝えてあげる必要があると思います。

ゲームは、子供の可能性をもっと伸ばすことができ、非常にプラスに役立てることがあるのです。そのことをもっと伝えていってほしいと思います。

星 幸広 Yukihiro Hoshi

1944年福島県南会津町生まれ。1963年千葉県警察官となる。警察大学卒業後、千葉県鉄道警察隊長、警察庁警備局（総理大臣警護責任者）、千葉県少年課長、千葉県大原警察署長、千葉南警察署長、地域部参事官等を歴任し、2002年退官。現在、千葉大学大学院教育研究科講師。千葉市スクールガードアドバイザー、千葉市防犯アドバイザー、東京都墨田区「学校法律問題解決支援協議会」専門委員。「子育て・しつけ」や「学校危機管理」に関する講演を全国的に行っている。著書に「実践 学校危機管理—現場対応マニュアル」「子育ての鉄則」。



「NEOGEO」生誕 20 周年を経て

—これまでとこれから—

株式会社 SNK プレイモア ゲーム事業部 国内事業ユニット
ユニットマネージャー 伊藤 誠
鈴木 涼子

1. 「NEOGEO (ネオジオ)」とは

1978年に「株式会社新日本企画」を設立、1986年に「エス・エヌ・ケイ (SNK)」へ商号変更を経て、大阪を拠点とするゲームメーカー SNK は、1990年に業務用ゲーム機と、それに匹敵する性能を備えた家庭用ゲーム機を開発しました。それが「新たな大地」を意味する「NEOGEO (ネオジオ)」というゲーム機です。

その名が意味する通り、「NEOGEO」は画期的なゲーム機と称され、瞬く間にグローバルな展開を繰り返していきました。では、なぜ「NEOGEO」が画期的なのか。それは以下の理由からです。

業務用「NEOGEO」については「マルチビデオシステム」と呼ばれ、複数のロムカートリッジ（最大で6本）を基板にセットできるものでした。たった1台の筐体でゲームプレイヤーは複数のゲームの中から希望するタイトルを選んでプレイでき、当時としては珍しいものだったこと。家庭用「NEOGEO」については、まず業務用ゲームと家庭用ゲームの間に歴然とした性能差があった中で業務用とほぼ同性能のスペックを備え、業務用タイトルをそのまま家庭でも遊べたこと。そして、同梱のコントローラーが業務用部品をそのまま使用したジョイスティックタイプだったこと。さらには、外付けのメモリーカードにも対応することによりゲームセンターでプレイして作成したセーブデータを自宅でも使用できた（一部を除く）ことなど。つまり、「業務用と家庭用の連動」というシステムがすでに実現されていたのです。

このように抜きん出た特徴を兼ね備えた「NEOGEO」は、ゲームセンターを中心に、格闘、アクション、シューティング、スポーツなど様々なジャンルのゲームを世に送り出し、日本だけでなく世界中のプレイヤーから熱い支持を受けました。

また、業務用ビデオゲーム筐体を設置する店舗にとって「低価格」、そして「省スペース」の2点は重要でした。それらを満たした「NEOGEO」は、ゲームセンターのみならず、本屋や駄菓子屋、スーパーマーケットにも設置され、全国各地のあらゆる場所において確固たるポジションを確立していきました。若年層を中心に人気を集め、「NEOGEO」そのものの商業的な成功だけでなく、業務用ゲームプレイヤー人口の拡大という業界全体への大きな貢献も果たし、90年代のゲーム史に大きな足跡を残すことになりました。



NEOGEO 業務用ゲーム筐体



NEOGEO 家庭用ゲーム機



NEOGEO メモリーカード

2. 「NEOGEO」タイトルと時代背景（1990年代）

「NEOGEO」初期のタイトル群は、当然のことながら、まず SNK 作品が大半を占め、残りを ADK 作品と極少数のタイアップゲームが連なる、という状況でした。ジャンルとしては、SNK の『NAM-1975』（1990年稼働）、『サイバーリップ』（1990年）や、ADK の『マジシャンロード』（1990年）、『ニンジャコンバット』（1990年）といったアクションシューティングや、『トッププレイヤーズゴルフ』（1990年）、『リーグボウリング』（1990年）、『ベースボールスターズプロフェッショナル』（1990年）などのスポーツゲームが多く、レースやパズル、クイズなどゲームセンターの定番ゲームが一通りそろっていました。

その「NEOGEO」にとって大きな転機となったのは、90年代前半から始まった「対戦格闘ゲームブーム」です。すでに80年代には黎明期を迎えていましたが、複雑な駆け引きのできる対人戦を大きく意識したシステムが発展していくのは90年代に入ってからで、このムーブメントがその後の「NEOGEO」のあり方に大きな影響を及ぼすことになりました。

「NEOGEO」初期タイトルの中にも、『餓狼伝説』（1991年）や『龍虎の拳』（1992年）といった格闘ゲーム作品があり、特に『龍虎の拳』ではロムカートリッジの容量が100メガビットを超えました。これが、のちに人々の記憶に鮮明に残ることとなった“100メガショック！”という、当時としては衝撃的なキャッチコピー誕生のきっかけとなります。それ以降のNEOGEOタイトルは、大容量によりグレードアップしたグラフィックや、リアルなアクションを前面に押し出した広告宣伝を展開していきました。



100メガショック！復刻広告サンプル
(当時の販促印刷物を模して)



100メガショック！『龍虎の拳』販促印刷物より
(当時のもの)

そんな中、本格的に対戦が盛り上がるきっかけとなったのは『餓狼伝説 2』（1992年）です。この作品は、前作から主人公以外のキャラクターを一新。基本システムを大幅に変更し、さらに対戦の面白さを強く意識したチューンナップを施したものでした。同時に、華麗な演出や、滑らかな動きを見せるキャラクターグラフィックは、それまでに無い興奮をプレイヤーに与え、あっという間に大人気ゲームの座を獲得することになりました。そして、そのヒットに後押しされて、「NEOGEO」自体の認知度も一気に高まりました。

また、『餓狼伝説 2』の続編にあたる『餓狼伝説 SPECIAL』（1993年）は、前作以上の爽快感とボリュームで当時のシーンを席卷しました。このほかにも「NEOGEO」からはさまざまな格闘ゲームが誕生しています。代表的な作品としては、硬派な世界観や「NEOGEO」のズーム機能をいかした画面演出、強いストーリー性で熱狂的なファンを獲得した『龍虎の拳』シリーズ。江戸時代の日本を舞台に、伝奇的・時代小説的な世界観を描いた『サムライスピリッツ』シリーズ。特に『サムライスピリッツ』は、武器（主に刀）を持って戦う剣戟対戦という新たな分野を開拓し、魅力的なキャラクターや演出を武器に、シーンの中でも異彩を放つ存在として成長していきました。そして ADK からは、個性的なキャラクターと野心的なシステムを搭載した『ワールドヒーローズ』シリーズが登場。なお、このころから ADK 以外のサードパーティの参入も数多くなり、「NEOGEO」タイトルのラインナップをますます充実させました。



『餓狼伝説 SPECIAL』（必殺技格闘シーン）



『サムライスピリッツ』（剣戟シーン）

さらに、「NEOGEO」タイトルは、多くの人気キャラクターを輩出しています。1994年に開始した『THE KING OF FIGHTERS（ザ・キング・オブ・ファイターズ）』（以下 KOF）シリーズがその最たるものです。それまでにも「NEOGEO」作品に登場するキャラクターは多くのファンを獲得していましたが、その内訳は男女比でいえば圧倒的に男性が多い状況でした。その状況を大きく変えたのが、この「KOF」です。シリーズ第1作である『KOF'94』の主人公「草薙京」と、第2作『KOF'95』で登場したライバルキャラクター「八神庵」は、それまで業務用ゲームに興味薄かった女性層からも熱烈な支持を受けました。ゲームセンターの門戸を広げ、女性に開放したのは、京と庵、二人の人気キャラクターの功績も大きかったと言えるでしょう。

このように、当時生まれたばかりの対戦格闘ゲームという市場を積極的に開拓していった「NEOGEO」は、キャラクター人気をとりこみ、新たな時代の到来を予感させながら、人々をさらなる熱狂の渦に巻き込んでいきました。「NEOGEO」タイトルが、格闘ゲームの発展を支える一翼を担ったことは事実です。その働きは、単純にアイデアや技術的な面を開拓しただけにとどまりません。90年代格闘ゲームブームの熱狂を支えたのは、ゲームそのものの面白さに加え、それを上回るほどのユーザーの期待感や気分の盛り上がりだったと言えますが、「NEOGEO」こそが、その気分を牽引したフラグシップだったと自負しています。

その一方でSNKは、家庭用ゲーム機「NEOGEO」の供給も行っていく中、ゲームソフトのメディアをROMカートリッジでなくCD-ROMとした「NEOGEO CD」を1994年に発売しました（初回のみフロントローディング型で、その後すぐにトップローディング型にモデルチェンジ）。「NEOGEO」が大容量のROMカートリッジを採用しており、ソフトの値段も高価であったため購入者層が限られていたという状況がありましたが、ソフトの低価格化を実現した「NEOGEO CD」の登場によって、より多くのユーザーに購入機会を与え、さらに購入者層が広がり、家庭での「NEOGEO」タイトル普及の一助となりました（のちにCDの読み込み速度を倍速化した「NEOGEO CD-Z」も発売）。

さらに、1998年には携帯ゲーム機市場にも参入して「NEOGEO POCKET」を、翌年には「NEOGEO POCKET COLOR」を発売しました。なお、本体のカラーリングに迷彩柄やスケルトンを用意するなどデザイン性も追求し、「NEOGEO POCKET」（型番：NEOP 10010）は1998年度グッドデザイン賞を受賞しています。



「NEOGEO CD」販印印刷物より（当時のもの）



「NEOGEO CD-Z」



「NEOGEO POCKET」



「NEOGEO POCKET COLOR」



「NEW! NEOGEO POCKET COLOR」

3. 「NEOGEO」と2Dドットグラフィック

90年代半ばごろのゲーム業界の潮流として挙げられるのが、3Dグラフィックの隆盛です。1993年という早い段階でも、映像およびゲームシステムを完全に3D化させ、3D対戦格闘ゲームの火付け役となったタイトルがリリースされています。3D技術を用いたタイトルは、ゲーム史の流れを大きく変えつつあります。この段階でも「NEOGEO」は、お家芸であるドットによる2Dグラフィックをより磨き上げていきます。1996年には、当時「3Dゲームの技術」として認識されていたモーションキャプチャーを、2Dのグラフィック作成に利用した『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』（1996年）というチャレンジングな作品も発表しています。

また、ドット絵技術の熟達を象徴するタイトルといえるのが、同年に発売された『メタルスラッグ』（1996年）です。近未来を舞台に描いたこの作品では、硝煙の臭いが漂う兵器やスラッグ（戦車）の数々と、コミカルで表情豊かなキャラクターをデフォルメの枠に落とし込み、独特の世界観を醸し出しています。ドットによる圧倒的な描き込みと、洗練された省略美は、3D技術の発展に目を向けていたゲームファンたちにも衝撃を与えました。「NEOGEO」によって生み出された、2Dアクションシューティング『メタルスラッグ』は、1998年に発売された続編も好評を博し、その後もシリーズ化しています。

この2Dドットグラフィックの技術は、その後も断絶することなく現在まで脈々と継承されています。表現力の向上と新たな可能性に挑み、究極の2Dドットグラフィックを追及した『ザ・キング・オブ・ファイターズ XII』（2009年）に続き、KOFシリーズ最新作の『ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII』（2010年）で、その技術はさらなる境地を目指しました。近年ではレトロゲームを見直す動きもあらわれ、それと連動してドット絵の表現力、特に厳しい制約の中から生まれるデフォルメや、機械でなく人間が一つ一つ手作業で緻密に配置していく工程が生み出す独特の味わいも、表現方法として積極的に再評価されています。その動きの中で「NEOGEO」のタイトルも再評価の対象になっていることは、非常に喜ばしいことです。



『メタルスラッグ 3』



『ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII』

4. その後の「NEOGEO」（2000年以降）

「NEOGEO」は90年代後半も新たな作品を生み続けていましたが、2000年に入るとSNKが『KOF2000』を最後に「NEOGEO」による業務用ゲームの開発を縮小。さらに翌2001年、SNKはその歴史に幕をおろします。

「NEOGEO」タイトルの存続を心配する声も多くあがる中、紆余曲折を経て、旧SNKスタッフを中心とするプレイモア（現SNKプレイモア）がSNKの知的財産所有権を取得し、KOFシリーズの続編『KOF2001』のリリースへとこぎつけます。この突然の復活劇は、ファンに驚きをもって迎えられました。その後、およそ3年にわたり、「NEOGEO」はKOFシリーズを含む数々の新作を生み出し続けました。そして、2004年に発売された『サムライスピリッツ 零 SPECIAL』以降、「NEOGEO」の新作タイトルは供給していません。

しかしながら、今もなお「NEOGEO」という言葉は、SNKの代名詞的な存在として、また同社の作品を表す一種のブランド名として、生き続けています。そして、国内だけでなく海外においても、ブログでの情報発信、ファンサイトでのコミュニティ形成や有志によるゲーム大会の開催など、さまざまな形をとって、多くの人々に支持され、愛され続けています。

5. 「NEOGEO」コンテンツの展開

SNKの知的財産所有権を引き継いだ当社、SNKプレイモアは、「NEOGEO」の灯を絶やすことなく後世に継承していくことも一つの使命だと考えています。知的財産所有権取得後に「NEOGEO」タイトルを継続して供給したことに加え、できるだけ多くの人に素晴らしい「NEOGEO」タイトルをプレイして頂きたい、昔を知る人には懐かしみ楽しんで頂きたい、全く知らない人には触れることによって、ある意味、古いものの良さを実感して頂きたいという思いから、過去の「NEOGEO」タイトルを復刻し、様々なプラットフォームを介してユーザーに供給することも行っています。

その一環として、2005年、プレイステーション2専用ソフトとして「NEOGEO」歴代の人気タイトルをオンライン対応で復刻する『NEOGEO オンラインコレクション』シリーズをリリースしました。『餓狼 MARK OF THE WOLVES』をはじめ、『月華の剣士 1・2』『THE KING OF FIGHTERS オロチ編』『龍虎の拳～天・地・人～』など当時を知る「NEOGEO」ユーザーにとっては非常に懐かしく、かつ家庭にいながらにしてゲームセンターさながらの白熱した感覚を味わいながら対戦できる、画期的で魅力的なタイトル群でした（2010年9月でオンラインサービス対応は終了）。

また近年、ユーザーが手軽にかつ比較的安価でプレイ可能である、ダウンロード販売での「NEOGEO」タイトルの供給にも注力しています。マイクロソフトが Xbox 360 上で提供するオンラインサービス“Xbox LIVE アーケード”にて『餓狼伝説 SPECIAL』『メタルスラッグ 3』『真サムライスピリッツ』などをワールドワイドで配信。さらに、SNK プレイモアが D4 エンタープライズに「NEOGEO」タイトルの著作権を許諾するという形で、任天堂が展開する Wii の“バーチャルコンソール”にも参入し、『餓狼伝説』『マジシャンロード』『ワールドヒーローズ』などのダウンロード配信を実施しています。

6. 「NEOGEO」コンテンツの展望

2010年、おかげさまで「NEOGEO」は生誕20周年を迎えました。SNK プレイモアにはこれまでユーザーの方々からゲームに関するご要望のほか、沢山の叱咤激励の書簡が寄せられており、感謝の念に堪えません。

そこで、この20周年を機に Web 上で「NEOGEO」の博物館的な役割を担うべく「NEOGEO MUSEUM」サイトを開設しました。当時を知る方には懐かしい「NEOGEO」タイトルカタログや当時の雑誌広告ギャラリーのほか、20周年記念グッズ情報なども掲載しています。

また、今もなお「NEOGEO」をご使用頂いているユーザー向けのサービスとして、一旦終了していた家庭用「NEOGEO」本体・周辺機器、およびロムカートリッジの補修業務を再開しました（メモリーカード、「NEOGEO CD」、「NEOGEO CD-Z」、「NEOGEO POCKET」、「NEOGEO POCKET COLOR」、およびそれらの周辺機器は補修対象外）。

さらに、NEOGEO20周年記念プロジェクトとして「NEOGEO Station」と銘打ち、同年12月22日より、ソニー・コンピュータエンタテインメントが提供している PlayStation®Store の“NEW ゲーム”で PlayStation®3 と PlayStation®Portable 向けに「NEOGEO」タイトルのダウンロード配信も開始しています。

この「NEOGEO Station」は当社における一大プロジェクトとして位置づけられ、開発に携わる部署を中心に、ありとあらゆる部署のスタッフが参加しました。もちろん社内スタッフだけでなく、プラットフォーム関係者ならびに「NEOGEO」愛にあふれた技術関係者の功績も多大です。NEOGEO が 20 周年を迎えた記念すべき年に「NEOGEO Station」をお届けできたのは感慨深いものです。

配信される「NEOGEO」タイトルは、PlayStation®3 版ではネットワーク機能を活用し、世界中のプレイヤーとの対戦および協力プレイが可能で、PSP®版ではアドホックモードにも対応しています（一部の機種除く）。また、ゲーム中の任意の状態のセーブが行え、「NEOGEO」用メモリーカードや当時のバグなどを含めたエミュレーションも実現。各タイトルの BGM を試聴できるサウンドプレイヤーモードも搭載しています。

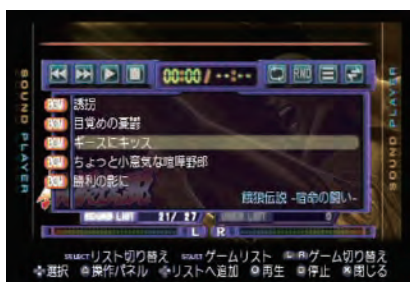
「NEOGEO Station」では、第一弾として『餓狼伝説』『ザ・キング・オブ・ファイターズ '94』などを配信した後、『ザ・キング・オブ・ファイターズ '95』『ワールドヒーローズ』などを追加し、2011 年 8 月時点で配信タイトル数は合計 14 作品となっております。「KOF」「餓狼伝説」「サムライスピリッツ」「メタルスラッグ」といったメジャーシリーズに加え、バラエティ豊富な往年の「NEOGEO」タイトルも配信を予定しております。



「NEOGEO Station」配信タイトルより
「ザ・キング・オブ・ファイターズ '94」



「NEOGEO Station」配信タイトルより
「龍虎の拳」



サウンドプレイヤーモード

また、「NEOGEO Station」はワールドワイドでの配信もっており、英語圏の海外ユーザー同士の情報交換や実質的な交流の場として、ソーシャル・ネットワーキング・サービス Facebook 上にファンページを開設しています。現在、このコミュニケーションツールを介して有効な交流が図られ、「NEOGEO」コンテンツを中心としたネットワークがどんどん広がっている状況です。

当社は「NEOGEO」のオリジナリティを大切にしながら、「NEOGEO」の可能性をさらに切り拓き、可能性に挑戦し続けることが重要だと感じております。21年前、当時切り拓いた「新たな大地」の名「NEOGEO」が、その偉大なる業績とともに、供給メディアや方法は変わっても、世界中の人々に喜びと感動を与えられる、素晴らしいコンテンツとして、色あせず、これからも生き続けられるよう、努力し続けたいと考えております。

※「NEOGEO」「SNK」「餓狼伝説」「龍虎の拳」「サムライスピリッツ」「ザ・キング・オブ・ファイターズ」「メタルスラッグ」は株式会社SNK プレイモアの登録商標です。

【協力】
「月刊アルカディア」（株式会社エンターブレイン）

「NEOGEO Station」ウェブサイト
<http://game.snkplaymore.co.jp/game/neogeostation/>



【参考サイト】
株式会社SNK プレイモア ゲーム情報サイト
<http://game.snkplaymore.co.jp/>

20周年記念サイト「NEOGEO MUSEUM」
<http://neogeomuseum.snkplaymore.co.jp/>
<http://neogeomuseum.snkplaymore.co.jp/english/index.php>（英語版）

「NEOGEO Station」（PC）サイト
<http://game.snkplaymore.co.jp/game/neogeostation/>
<http://neogeostation.snkplaymoreusa.com/na/>（USA版）
<http://neogeostation.snkplaymoreusa.com/eu/>（EUROPE版）

「NEOGEO Station」Facebook ページ
<http://www.facebook.com/NeoGeoStation>

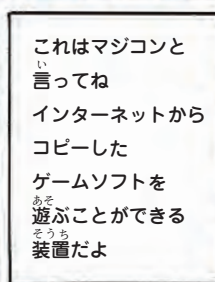
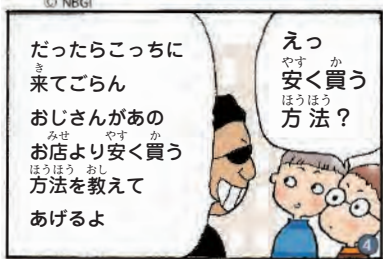
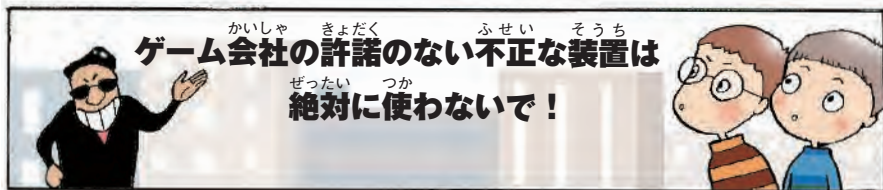


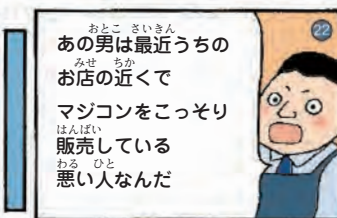
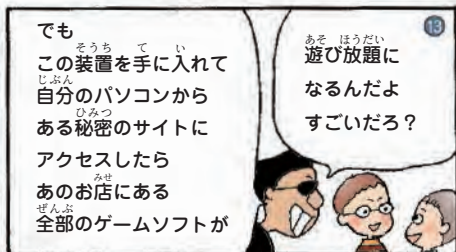
伊藤 誠 Makoto Ito

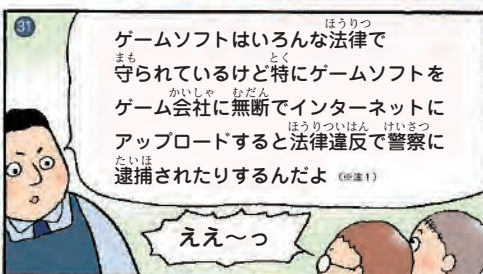
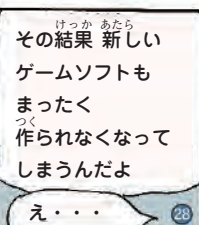
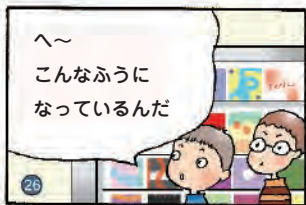
株式会社SNK プレイモア ゲーム事業部
国内事業ユニット ユニットマネージャー。
1994年株式会社エス・エヌ・ケイ入社。同社での業務用AM機器営業を経て、株式会社SNK プレイモアでは家庭用ソフト販売を担当。2010年10月より、国内ゲーム事業全般（営業、販売促進、著作権許諾等）のマネジメントに従事。

鈴木 涼子 Ryoko Suzuki

株式会社SNKプレイモア ゲーム事業部
国内事業ユニット所属。
2002年株式会社プレイモア入社。
以降、ゲーム事業全般の広報宣伝を担当。

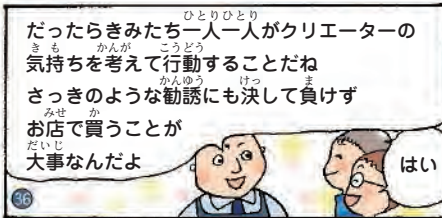






(※注1) 著作権法 23 条 1 項記載の「公衆送信権」などを侵害、10 年以下の懲役若しくは 1,000 万円以下の罰金、若しくはその両方。

(※注2) 著作権法第 30 条 1 項 3 号



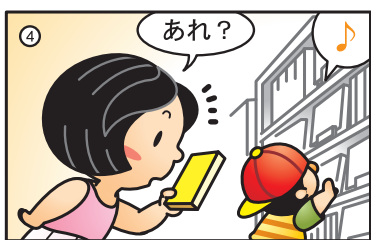
マンガの内容に関するお問い合わせ

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)
Tel:03-3591-9151 URL:<http://www.cesa.or.jp/>

ゲームソフトの違法コピーを見つけたら

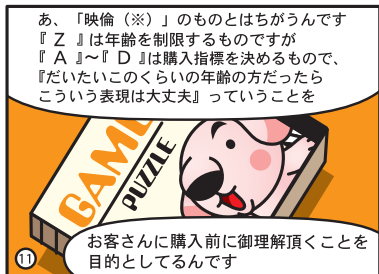
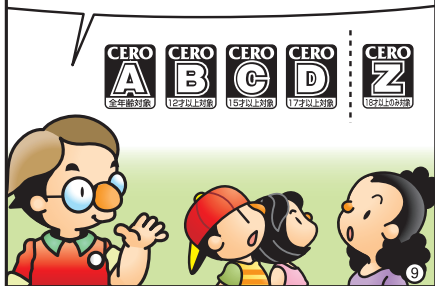
社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 (ACCS)
Tel:03-5976-5175 URL:<http://www2.accs.jp.or.jp/>

家庭用ゲームの『年齢別レーティング』ってなあに？



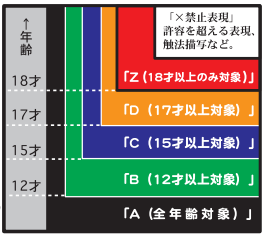


正式名称は「特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構」といいます。ここでは家庭用ゲームソフトの映像をチェックし、ゲームソフトに含まれる表現の度合によって『A』『B』『C』『D』『Z』の5段階に分ける等の審査をしています



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というのは、その年齢にふさわしい表現が入ってますので、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？

ゲームメーカー → ゲームメーカー → 収録ビデオ シナリオ資料等 → CEROへ提出

※完成直前状態の映像内容が入っているもの
該当する部分を中心に映像収録します

審査素材が届きます

事務局

審査員の抽出

- Aさん 20代男性学生
- Bさん 40代女性主婦
- Cさん 50代男性会社員

総合判定 → レーティング決定 → メーカーに通知

「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

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・・・

えーっ！普通の人なんですか？

ふ〜ん

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を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

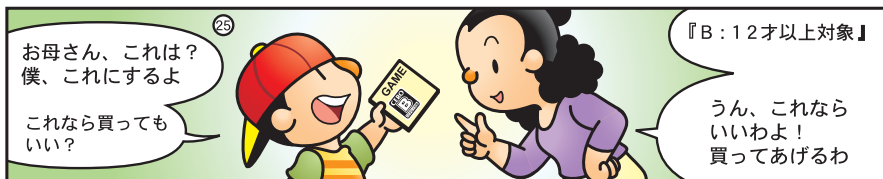
それはいいことですね・・・私も審査員になれるかしら？

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って聞いていますし、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ようですよ

何だかたいへんそう〜





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

このハンドブックを読んだのご意見・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
一般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・8」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。

バックナンバー「テレビゲームのちょっといいおはなし(1～7)」は下記サイトから
ダウンロードできます(※PDFファイル形式となります)。

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

テレビゲームのちょっといいおはなし・8

発行 / 平成 23 年 9 月

発行者 / 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

発行責任者 / 和田 洋一

編集責任者 / 鵜之澤 伸