

2021 年度 文教大学生生活科学研究所

公開講座記録

開催日時 2021 年 12 月 11 日 (土) 13:00-16:00

会場 文教大学越谷キャンパス 12 号館 12101+Zoom ウェビナー

開会の挨拶	人間科学研究科長	布柴靖枝
司会進行	研究所研究員	水野陽介
コーディネーター	人間科学部	大塚明子
閉会の挨拶	研究所所長	金藤ふゆ子

※本公開講座は、文教大学人間科学研究科「第8回地域連携フォーラム・シンポジウム」と共催形式で開催されたものである。

〈テーマ〉

「世代をつなぐゲーム～ビデオゲームを人間科学的に考える～」

〈発表内容〉

- ◆ 「ビデオゲームを巡る現状と問い」
大塚明子（文教大学人間科学部：社会学）
- ◆ 「ゲームに関するイメージと科学」
増田知尋（文教大学人間科学部：心理学）
- ◆ 「ゲームと「つながり」の世代的体験～ライフヒストリーの視点から～」
岩下浩介（フリーライター）・大森泉綺（文教大学大学院人間科学研究科）
- ◆ 「精神医療とゲーム～認知リハビリテーションへの取り組み～」
萩谷久美子（国立精神・神経医療研究センター：臨床心理学）
- ◆ 「e スポーツの可能性」
二宮雅也（文教大学人間科学部：スポーツ社会学）

【概要】

ビデオゲームは従来、『ゲーム脳の恐怖』（2002）や『スマホゲーム依存症』（2017）といったベストセラーを典型として、しばしば否定的なイメージでこれまで語られてきた。他方で、古くはオタク文化におけるゲームキャラクター人気、最近ではeスポーツの盛り上がりにもうかがえるように、ビデオゲームには人々を結び付けるプラットフォームという可能性が広がりつつある。また「ポ

ケットモンスター」に代表されるように、長く日本のコンテンツ輸出産業の中核を占め続け、独自の文化として国際的にも定評がある。

本講座は、日本が誇る文化の1つであるビデオゲームをテーマとし、社会学・心理学・教育学といった人間科学的な学問領域から考察を行うシンポジウムとした。また、講座内において、実際のプレイ画面なども参照しながら、異なる世代毎にそれぞれの経験談を交え、ビデオゲームの「世代をつなぐ」ポジティブな側面にも光を当て考察するものとする。

(1) 「ビデオゲームを巡る現状と問い」

大塚明子（文教大学人間科学部：社会学）

ビデオゲームの特徴として、コンピュータによる情報処理のため、「ルール」を極めて複雑化することが可能なことと、物語の中で謎が次々と提示されるアドベンチャーゲーム（ADV）などに典型だが、フィクションという要素を組み込むことが可能なことが挙げられる。

ビデオゲームの研究は、開発に関わる情報学や工学、経済学・経営学など、多様な学問領域においてなされてきた。2000年代以降、欧米や日本で「ゲーム・スタディーズ」を掲げる学際的な学会や組織の設立が活発になされている。こうした中でも、ビデオゲームが社会的に浸透する当初から研究をリードしてきたのは心理学の分野だった。特にゲームをプレイする内発的動機づけや、攻撃性の高まりなどの悪影響が主要なテーマとなってきた。心理学と比較すると、プレイヤーの社会的属性・ゲームを媒介とするコミュニティの形成といった社会学的な研究は、近年まで手薄だったといえる。

「コミュニケーション」の観点からみると、1996年に発売された「ポケットモンスター」（任天堂）は、専用ケーブルを使って集めたポケモンを友達と交換することができ、メンコやベーゴマといった伝統的な遊びとの類似性が指摘された。またゲームセンターには「ダンス・ダンス・レボリューション」（コナミ）などの音楽ゲームが登場し、若い男女グループを惹きつけた。同じ時期、任天堂をはじめとするメーカー側は「世代の拡大」を目指し、携帯型ゲーム機用の「脳トレ」（＝脳を鍛える大人のDSトレーニング、2005）や据え置き型用の「Wii Sports」（2006）などが大人にも大ヒットした。

さらに現実の空間でポケモンを探す「ポケモンGO」など、見知らぬプレイヤー同士がオンラインで闘ったり協力したり、SNSで交流したり、ネット上に緩やかなコミュニティが形成される「リアル／ヴァーチャルの境界の曖昧化」が進行した。このように、21世紀のビデオゲームは、リアルとヴァーチャルの境界を行き来しつつ、幅広い世代層で新たなコミュニケーションの媒介となつつある。

(2) 「ゲームに関するイメージと科学」

増田知尋（文教大学人間科学部：心理学）

人がどのように環境内の情報を知り行動するのか、知覚心理学とその周辺領域ではそれらの特徴について実験的に検討を行ってきた。加えて、ビデオゲーム機の処理能力が今ほど高速でなかった時代において、限られた情報処理の中で行われてきた映像表現に関する作り手の工夫は、ときに知覚心理学の研究テーマとも密接に関連しており、新たな研究の萌芽となることも考えられる。

ビデオゲームに関するネガティブなイメージとして、テレビ画面を長時間見続けることで目が悪くなると指摘された経験は、幼少期にビデオゲームをしたことのある者であれば誰もが持っているのではないだろうか。1988年のファミリーコンピュータ用ソフト「ドラゴンクエストⅢ」発売時には、授業を休む子供が続出したことや少年による恐喝・窃盗が多発するなど社会問題ともなった。近年では未成年によるソーシャルゲームへ的高額課金等、ビデオゲームの悪影響論として、対人関係の悪化、社会的応力の低下、ゲーム内の悪事の模倣等に関する懸念は様々メディアで取り上げられている。

一方で、ビデオゲームをプレイすることに関するポジティブな影響として、教育場面でビデオゲー

ムを有効に活用していこうという試みや、ビデオゲームをプレイすることが知覚・認知・思考に関する能力にポジティブに影響するとの報告が数多くなされている。

情報を適切に理解し対応することは難しい。特にリスクに関することに過度に反応や、その判断には偏り（バイアス）があることが知られている。我々の知覚・認知においては抗えない情報の認識や思考に関する偏りが生じる可能性があることを知った上で、ビデオゲームが日々の生活の質の向上、知識・視野の拡大、また能力向上にもつながる可能性を考える一助となることが期待される。

(3) 「ゲームと「つながり」の世代的体験～ライフヒストリー的視点から～」

岩下浩介（フリーライター）・大森泉綺（文教大学大学院人間科学研究科）

このパートでは、世代の異なる2人に、自分のビデオゲーム体験をライフヒストリー的な観点から、フリートーク形式で、お互いの体験の共通性と違いを共有しつつ語り合う中で、日本のビデオゲーム史の流れを立体的に考察した。また、リアルタイム・アンケートシステム「sugukiku」を活用し、オーディエンスとコミュニケーションを取りながら進化した。

(4) 精神医療とゲーム～認知リハビリテーションへの取り組み～

萩谷久美子（国立精神・神経医療研究センター：臨床心理学）

精神疾患を持つ患者の多くは、症状の一つに「認知機能の低下」が認められ、症状が寛解しても、認知機能障害は残存すると言われている。そのような中で、今回、ゲームを利用した認知リハビリテーションである認知矯正療法「NEAR（ニア）：Neuropsychological and Educational Approach to Remediation」での取り組みを紹介する。

NEARは、コロンビア大学のMedaliaらによって統合失調症患者の認知機能障害のトレーニングプログラムとして開発されたコンピューターを使った認知矯正療法である。日本国内では、統合失調症・統合失調感情障害の患者（51名）を対象に6か月間実施した結果、認知機能の改善が認められたと報告されている。また、双極性障害の患者にNEARと作業療法を組み合わせ実施した結果、認知機能が改善したことが報告されている。

NEARは、神経心理学、行動・学習理論、教育心理学がその理論的背景となっており、内発的動機づけと、報酬や褒められるなどの外発的動機づけの両方が重要だとみなされている。NEARの治療構造は、小集団形式をとり、メンバーは一人一台のパソコン（デスクトップでもノートでも可）を使用し、ゲームを楽しむような感覚でセッションに参加することができる。コンピューターの使用は、社会的に望ましい行動であり、シミュレーション課題を用いるため、失敗した際でも悪影響が少ない。また、コンピューターを使用することから、対人不安がある患者にも勧めやすく、難易度バランスが絶妙に作られているため、個々に合わせた細かいレベル設定ができる。

現在、CDベースの課題からWebベースの課題へと移行中であるが、家庭などで、スタッフなしで同じ認知課題のゲームを実施した場合、同様の効果が得られるか実証的に検証された研究は少ない。NEARの脳機能改善効果については、その作用機序の解明も今後の課題である。NEARとMRIを組み合わせた脳画像データによる解析、NEARとNIRSを組み合わせた脳の血流量の変化の解析といった客観的な指標で示されることが期待される。

(5) 「eスポーツの可能性」

二宮雅也（文教大学人間科学部：スポーツ社会学）

「eスポーツ (esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、「電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称」とされている。計算機は機械式から電子式に発展し、さらに優れた技術革新の中でコンピュータとして発達し、そのコンピュータとスポーツ/身体の融合体であるeスポーツは、社会の発展とともに必然的に生まれたスポーツとして解釈することができる。

e スポーツは、1990年代後半から欧米や韓国を中心に発達し、現在のプレイヤーの人口推計は2億人以上とされている。2019年の「いきいき茨城ゆめ国体」では、特別競技として採用され、その後も国体の文化プログラムとして開催されている。また、2018年にインドネシアのジャカルタで開催されたアジア競技大会において、e スポーツがデモンストレーション競技として実施され注目を浴びた。2022年に開催される中国杭州アジア競技大会においては正式種目として開催されることになり、初のメダリストが誕生することになる。

e スポーツがスポーツとして発展する可能性として、身体とのコミュニケーションについても注目する必要がある。例えば、プレイヤーが画面（モニター）の中のプレイヤー（アバター）を操作しコントロールする過程において、個体である身体がテクノロジーと協働することにより、新しい身体図式を獲得する。メルロ＝ポンティは、身体図式を、個々の身体に宿りつつも、環境や他者との関係を通じて共有可能なものとなり外に開かれていくものとしているが、まさにe スポーツをプレイする身体は、プレイを通じて身体図式を更新し続けることになる。この点は、これまでのスポーツと身体の関係性とも共通するものであることから、スポーツ的な追求がこれからも続くことは必然的である。

また、スポーツの多様な関わり方の観点からも可能性が伺える。e スポーツは、障害の有無や性別、年齢に関わらず、全ての人が参加することが可能であり、一緒にプレイできる可能性も従来のスポーツよりも大きい。また、高齢者の介護予防や教育の観点からも注目され、さまざまな取り組みが行われている。