

# 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研究員、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、ゲームを介在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

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/>



TEXT  
t.suna

## 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だけではなく、「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

て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

はつ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

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

もつぎです。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。

# ゲームぶらぶら

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「Bigcreation」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

# セッションC マルチメディア・アクリイーターを目指す人へ

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64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ことで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/>