

# 第6回ゲームサロン 『ゲームアカデミズムの確立を目指して』 ～ゲームに対する偏見との闘い～

講師 茨城大学大学院教育学研究科卒 八尋 茂樹氏

1999年6月14日 第6回  
ゲームサロンにて

「ファミリコンコンピュータの発売から早15年。現在、テレビゲームの文化は、男性のメディアから、女性のメディアまで、ジェンダーの壁を越えて広く普及している。」

しかし、ゲームに対する社会の眼差しは未だに冷たい。……と八尋茂樹氏は、ゲームアカデミズムの確立を目指して『ゲームに対する偏見との闘い』という講演会の中で語った。八尋氏は、既存の社会学を中心とした「ゲーム論」より、ゲームの内容そのものを検証することを試みる新たな「ゲーム学」の確立を目指す者である。

確かに、これまでのゲームに関する研究の中では、ゲームが社会に対するインパクトの面だけが行われ、社会的な関心も、もっぱら、ゲームが子供達にどのような影響を及ぼすのかという議論だけに当てられていた。しかもその中で、常にゲームは、犯罪をすぐにゲームに結び付けたがるマス・メディアの偏見に満ちた冷たい目に晒され続けて来たのである。

さらに、アメリカでも、クリントン大統領の指導の下、1億ドルを投下して、ゲームが犯罪性を高めることにに関して、調査に乗り出したと伝えられている。

しかし、テレビゲームがその誕生以来、度重なる非難と偏見に晒される

のは、一方で、それだけゲームの持つ潜在的な力の証だと言える。……と八尋氏は、その講演会で、RPGには、大いに感動する。ゲーム自体を一つの文化とみなすことはできないが、ゲームは悪だという固定観念から抜け出し、ゲームの本質を探究する学問の確立を急ぐ必要があるのではないかと語った。

「ドラクエ」がアメリカで、日本程には、流行らなかったのはなぜか？……この講演会で、八尋氏は、RPGを研究材料に、日米比較文化論を展開し、それを一つの「ゲームアカデミズム」の切り口とした。そこから浮かび上がった「ドラクエ」不評論には、4つの大きな論点が上げられる。

一つ目は、マンガ・アニメ文化に対する日米の捉え方の違いである。アメリカでは、マンガに対する偏見はまだ根深い。マンガ・アニメは、どうしても幼稚なもの、低俗なものとして捉えられる。そして、それらの絵の特徴は、ドラクエの世界でデフォルメされたキャラクターと合い通じる所がある。

二つ目は、国民性の違いが上げられる。

それは、「役割概念の違い」と置き換えても良い。日本社会では、「受容的勤勉性」が求められる。それに対して、アメリカ社会では、「自主的選好性」が求められるのだ。

三つ目は、ドラゴンに対する日米のイメージ差だ。日本でのドラゴンのイメージは、中国からの大陸文化の影響を強烈に受けた龍である。一方、アメリカのものは、欧州、キリスト教文化から産まれたDragonである。このような一種の宗教観、世界観から来るギャップである。

四つ目は、識字問題における日米の教育事情が考えられる。日本では、ほとんどの人が日本語を読み、書くことができる。しかし、アメリカでは、移民の急増から、識字率は大幅に低下している。その中で、「ドラクエ」などの、テキストの量が非常に多いゲームは、敬遠されがちである。

次に、移植に際してゲームソフトの内容の改ざん、削除の問題を日米の文化的、社会的事情から、八尋氏は、次のように分析している。

(1) 宗教に関する表現 では、宗教、教会に関する表現は全て、削除

されている。その徹底ぶりは、教会が学校に代わり、棺桶の十字架が塗りつぶされるまで至る。これは、宗教的に複雑な要素を含むアメリカの社会の現状を踏まえたものと考えられる。

(2) 性(暴力)に関する表現 では、原作の日本語版においても、かなりの制限が加えられているが、アメリカ版では、さらに厳しいチェックが行われ、特に性的な連想をさせる表現は一切、削除されている。これは、性解放が進んでいるというイメージが先行しがちなアメリカで、実際には、性的犯罪の多発に苦慮しているアメリカの事情を考慮したものと考えられる。

(3) マイノリティーへの差別的表現 では、マイノリティーや人種差別を連想させる人名や組織の名前が、変更されている。これは、「人種

のつぼ」と形容されるアメリカの他民族国家が持つ種々の問題に、配慮したものと考えられる。

このようにゲームソフトの内容は多岐に渡って改ざん、削除されているのである。また、アメリカでは、使用者である子供よりも、購入者である親の意見が強い為、日本の企業も親に対するイメージ作りが盛んで、彼等の気分を害さないような作品作り

に神経を尖らせている。その他、

海外への翻訳チームがごく小數で行われ、テキストの文字性を壊しているという面も、否定できない。

これら全てのことを踏まえて、八尋氏は、日本のテレビゲーム界の現状を憂える。そして改めて、「日本の経済のみならず、文化的、社会的に影響の有るゲームに関して、アカデミズムに分析する必要があるのではないかと語った。

確かに、今の社会の態度は、宝の詰まった宝石箱を前にして、箱を開けて中の宝物を鑑定しない質屋の態度に似ている。輸出可能な新たな日本文化、教育事業への応用など、磨けば光る宝を前にして、私達は尻込みしている場合ではない。



TEXT 藤 近