

2012.6.17
朝日新聞

ファミコン以来の日本のゲームが培ってきた、プレイヤーを惹きつけて飽きさせない技法を、人間工学や教育工学の知見を踏まえて理論化した。

社会変革論にも

だがゲームの価値や効果をあまり素朴に自明視すべきではない。その点でゲーム研究者、井上明人の『ゲーミフィケーション』は必読だ。ゲーミフィケーションとは日常生活に遍在する「ゲーム的現象」を可視化させるために「補助線を引く」作業だ、と彼は言う。体重計や歩数計など「測る」道具があれば、今すぐ生活の中で「ゲーム」を立ち上げることができる。井上自身が考案した「#denkimeter」はその好例だ。自宅の電気メーターの数値をツイッターで報告して他人と競い合うゲームで、節電が上手なほど「戦闘力」がアップする。

こうして読者は「ゲームとは何か」という根源的問いへと引き戻される。受験勉強や出世競争は「ゲーム」と呼べるのか、あるいはゲーミフィケーションを導入すればそれらを「ゲーム化」できるのか。

だが話はそう簡単ではない。ゲームが社会にとって有益な技術であるためには、多様なゲームを自由に選択でき、自分たちで設計できなくてはならないからだ。井上が慎重に模索する「ゲーム化された社会」の未来像は、ビジネスや娯楽の枠をこえた一つの社会変革論となっている。

◇よしだ・ひろし 73年生まれ。『ヴァーグナーの「ドイツ」』

惹きつける技法

また認知工学の創始者で「ユーザー中心のデザイン」の研究で知られるD・A・ノーマンは『誰のためのデザイン?』(新曜社・3465円)で、コンピューターゲームの「失敗しながら段階的に学習できるデザイン」や「自分が直接行為する感覚」を評価し、そこに「未来のコンピュータ」の原理を見いだした。日本でもサイトウ・アキヒロがニンテンドーDSが売れる理由(小野憲史との共著、秀和システム・品切れ)で「ゲームニクス」なる新語を考案し、フ