

わたしに
言わせて!

The way
I see it...

今やスマートフォンは日常生活に欠かすことのできないコミュニケーションの道具であり、動画や写真・ゲームなどの娯楽をもたらすものでもあります。なかでもゲームは、子どもから大人までが様々な場所で夢中になっている姿をよく見かけます。現在、位置情報を利用して、特定の場所で独自のアニメ・キャラクターを捕まえたり交換したりする「位置依存ゲーム」が爆発的な人気を博しています。このゲームでは、その場のカメラ映像に仮想のキャラクターが合成され、あたかも実在しているかのように見える拡張現実(AR:Augmented Reality)技術が用いられています。これまでも位置情報を利用した商用サービスやゲームなどは存在していましたが、広く一般に浸透するまでには至りませんでした。位置依存ゲームの登録

者数が急増した理由は、正確な位置データやリアルな拡張現実感に加え、システム側から自動的にデータや情報が送られてくるプッシュ型情報配信(Push-based Information Dissemination)技術が組み合わされた、ストーリー性のあるコンテンツにユーザーが斬新さと面白さを感じたためであると考えられます。

一方で、ゲームに熱中するあまり、交通事故などの社会問題が起きています。これは仮想空間と現実空間がシームレスに結合しているために、仮想と現実とを混同したり、実空間での認識力が低下したりするためであると考えられます。しかしながら、マイナス面ばかりではなく、メリットもいくつか考えられます。その一つは、災害時などの避難誘導への応用です。これまで地方自治体などが運営してきた緊急避難情報で



総合政策学部 教授
(社会情報デザイン、クロスメディア設計)
社会情報学研究中心 センター長

角谷 和俊

は、災害用に特別に設計されたシステムが利用されてきました。これらのシステムは日常的に使用するものではないため、運用する側も住民側もその扱いに慣れていない場合が多く、その効力が発揮されないケースがありました。その一因は、日常と非常時に用いるシステムが乖離しており、緊急時にそれを上手く利用できなかったことだと考えられます。今後、位置依存ゲームなどがさらに普及した場合は、日頃使い慣れ

たシステムやコンテンツの延長として、緊急避難情報を利用することが可能となるでしょう。もちろん、これを実現するためには、仮想空間と現実空間を明確に区別できることや、あらゆる年代の利用者が無理なく操作できるようにするという条件を最低限クリアする必要があります。



「社会現象を巻き起こす スマホゲームが与える影響と可能性」

Kazutoshi Sumiya Professor, School of Policy Studies
(Social information design, cross-media design theory)
Director, Research Center for Social Informatics

Smartphones have now become an indispensable communication tool in our daily lives, and they also offer us entertainment, such as videos, photos, and games. In particular, the sight of people of all ages, from children to adults, engrossed in smartphone games has become a common sight. Currently, "location-based games," which use location information to allow players to capture and exchange their own anime characters at specific locations, are enjoying an explosion in popularity. With these games, virtual characters are synthesized on the camera screen, and use augmented reality (AR) to make it look as if the character actually exists in that location. Other location-based commercial services, games and other apps have existed before now, but they had not achieved wider general penetration. One likely reason for the sharp rise in registered users of these new location-based games, in addition to accurate location data and the authentic sense

of augmented reality, is that users are impressed with the novelty and fun factor of the contents of the games, which offer substantial plots, which are combined with push-based information dissemination, in which the system automatically sends data and information to users.

On the other hand, these games are causing social problems such as traffic accidents, due to players being overly absorbed in them. This is likely due to the way in which the virtual space and the actual space are so seamlessly integrated, causing the virtual and the actual become confused, and for cognitive abilities in the actual space to decline. These games are not all bad, however; they also possess a number of potentially positive attributes. One of these is their potential for application in guiding evacuations at times of disaster or accident. Until now, the emergency evacuation information managed by local governments and other relevant organizations has used systems that have

been specially designed for disasters. Because such systems are not used on a daily basis, more often than not the people managing them and the residents are not used to handling them, which has led to cases in which they have not been as effective as anticipated. One conceivable cause of this is that the gap between systems that people use regularly and those used in emergencies meant that operators were unable to use the emergency systems properly. If, in the future, location-based games become even more popular, emergency evacuation information could be used as an extension of the systems and contents that people are accustomed to using on a daily basis. Of course, certain minimum conditions would need to be cleared before this could be achieved, such as ensuring clear distinctions between the virtual space and the actual space, and ensuring that they can be operated easily by users of all ages.



The way
I see it...



教育学部 教授
(幼児教育・保育学)
教育学部長

日浦 直美

手のスマートフォンに目や、一心にゲームに没頭する。この光景を見て、コンピュータゲームをやったことのない人は、何がそんなに面白いのだろうと思う。ところが、経験してみると、その「面白さ」に時間を忘れる。「面白さ」とは感情を動かされることと関連しているというから、

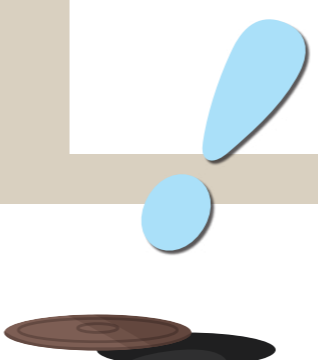
ゲームの考案者は、ここを狙っているのだろう。確かに「面白さ」はある。だが、コンピュータゲームは遊びなのだろうか?

遊びの定義は多くあるが、オランダの歴史家ホイジンガ(1872-1945)は、遊びとは、「自由で、自発的なもので、それ自体を目的とした活動であって、喜びを伴うもの」と定義している(1938)。そもそも、遊びは、本人がそう思っていればそれが遊びなのであって、他人からとやかく

言われるものではないが、子どもにとっての「遊び」ということから、コンピュータゲームを見てみると、これは、「遊び」とは言えないのではないかなと思う。

子どもの生活とおとなの生活が分けられていなかった時代には、おとなの遊びが、すなわち子どもの遊びでもあった。しかし、近代になって、子どもはおとなとは異なる生活空間を生活していると考えられるようになり、これに関連して、子どもにとっての「遊び」は、おとなの遊びとは異なると言われるようになった。どう違うのか。おとなの遊びが、仕事の対極に位置づけられるのに対して、子どもの「遊び」は、それぞれが、学習であり、仕事であり、生活そのものであると考えられている。私たちは、自分の周りのヒトやモノ、すべての環境との相互作用を通して学ぶ。特

に幼い子どもは、五感を通して学習し、そのことが子どもの生活そのものである。「遊び」は、主体的であるがゆえに、人的・物理的環境とのトラブルがつきものであるが、そのトラブルを通して、子どもは、自己主張や自己抑制といった社会性を身につけていく。スマートフォンでのコンピュータゲームでは、こういった経験はほとんどできないだろう。子どもたちは、おとながプログラムし、おとなによって管理された世界で受け身的に「遊ばされる」ことになる。コンピュータゲームをやみくもに否定しているのではなく、そればかりで過ぎていく子どもたちの時間に不安を覚える。子ども時代には、子ども時代にしかできない「遊び」を経験してほしい。通り過ぎていった子ども時代を懐かしく想い出しながら、改めてそう思う。



The Impact and Potential of Smartphone Games that Generate Social Phenomena

Naomi Hiura Professor, School of Education
(Early childhood care and education)
Dean, School of Education

(1872 - 1945), who defined play as a free and voluntary activity, an activity for its own sake, accompanied by joy (1938). Any activity is play if the person engaged in it considers it to be play, no matter what anyone else might say, but from what "play" is for children, if we look at game apps, I do not think we can describe them as "play."

Back in the times when the lives of children and the lives of adults were not so separate, adult play was also children's play in other words. In modern times, however, children are considered as living in a different life space from that of adults, and, accordingly, what "play" is for children is now said to differ from what play is for adults. How are they different? For an adult, play is positioned as the opposite of work, whereas for a child, "play," by its very nature is thought to be learning; it is child's work and at the same time is his or her life itself. We all learn through our interactions with the people, things, and total environment

One look at the smartphone in your hand and you lose yourself completely in the game. People who have never played computer games would see this and wonder what could possibly be so fun about it. However, once you have experienced it, that "fun" can cause you to forget about the time. Because "fun" is said to be connected to the manipulation of our emotions, which is probably what game designers are aiming for. Certainly, these games are "fun" to be had in these games. And yet, are computer games play?

There are many definitions of play. One of those came from the Dutch historian, Johan Huizinga



around us. Small children, in particular, learn through their five senses, and that in itself is what constitutes the life of a child. Because "play" is subjective, it inherently involves some kind of conflict with other children and over sharing physical objects and space, and it is through that conflict that children acquire social skills such as self-assertion and self-restraint. With game apps on smartphones, there would be almost none of those kinds of experiences. Children themselves are "being played with" passively in worlds that have been programmed by adults and are controlled by adults. I do not mean to reject these kinds of game apps out of hand, but I am concerned about children's time being spent doing nothing else. I want to see children spending their childhood experiencing the type of "play" that can only be experienced during childhood. That thought is impressed on me anew as I look back with nostalgia at my own childhood that has already passed.