

2005年5月16日

報道関係者各位

「ゲームの処方箋」プロジェクト発足

TVゲームの効能と活用法を産学連携研究

早稲田大学こどもメディア研究所
財団法人ニューテクノロジー振興財団
株式会社ナムコ

早稲田大学こどもメディア研究所（東京都新宿区、所長 坂井滋和）と、財団法人ニューテクノロジー振興財団（東京都大田区、会長 原島文雄）、そして株式会社ナムコ（本社：東京都大田区、代表取締役 石村繁一）は共同で、「ゲームの処方箋」プロジェクトを発足させました。

本プロジェクトは、TVゲームが人間に与える影響のうち、これまで注目されることが少なかった良い面（＝効能）とその活用方法（処方）に関する研究を行うことによって、TVゲームが私たちの日常生活の中でサプリメントのような役割を果たすことを期待するものです。2005年4月より本格的な研究を開始し、2006年3月までを予定しています。

1. 目的と概要

TVゲームが人間に与える影響にはさまざまな側面があります。これまでは社会的な事件などの背景として取り沙汰されるなど悪影響ばかりが強調されていました。

これに対して本プロジェクトではTVゲームの効能に着目し、科学的なアプローチによって個々のゲームの持つ特性や影響の違いを明らかにするとともに、ゲームの最適な活用方法（遊び方や視聴環境）に関する知見を得ることを目的とします。たとえば、疲労・ストレスが溜まらないゲームの遊び方（＝ネガティブなイメージの解消）、またそこから一步踏み込んでストレスの解消や気分転換など（＝ポジティブなゲームの効能）の効果が生じることを想定しています。

研究の方法としては、人間工学を中心とするヒューマンインタフェースの研究に、小児科学・認知科学の視点やアプローチを加えることで、プロジェクトの高度化と展開を図ります。

プロジェクトは、早稲田大学こどもメディア研究所研究員として河合隆史氏（早稲田大学）を中心に、渡邊克巳氏（産業技術総合研究所）、宮尾益知氏（国立成育医療センター）、二瓶健次氏（身体障害者療護施設 横浜らいず）らにより推進される予定です。

併せて株式会社ナムコの社内各カンパニーから研究員を派遣し、産学による共同研究体制を構築、TVゲームの社会的イメージの向上、ナムコの製品開発に資するノウハウの蓄積、ナムコの遊びに対する考え方の科学的な裏付けなどの成果につなげてゆきたいと考えています。

2. 研究の経緯

本プロジェクトは、2004年度に（財）ニューテクノロジー振興財団が早稲田大学こどもメディア研究所と共同研究した予備実験の成果を受け、ナムコが同財団に本研究の実施を委託して、本格的に開始されるものです。

3. 現時点(予備実験)での成果

ナムコのゲームソフトを使用し、プレイ前後の気分の変化にかかる生理・心理反応の測定・解析が行われました。その結果、TVゲームのプレイは、気分の変化の影響源となり得、その変化の方向は、ゲームデザイン、経験・慣れ、プレイ中の習熟などに影響されることがわかりました。この結果は、TVゲームの効能評価の可能性を示唆しており、この成果については、2005年6月に開催される日本人間工学会の全国大会において報告する予定です。

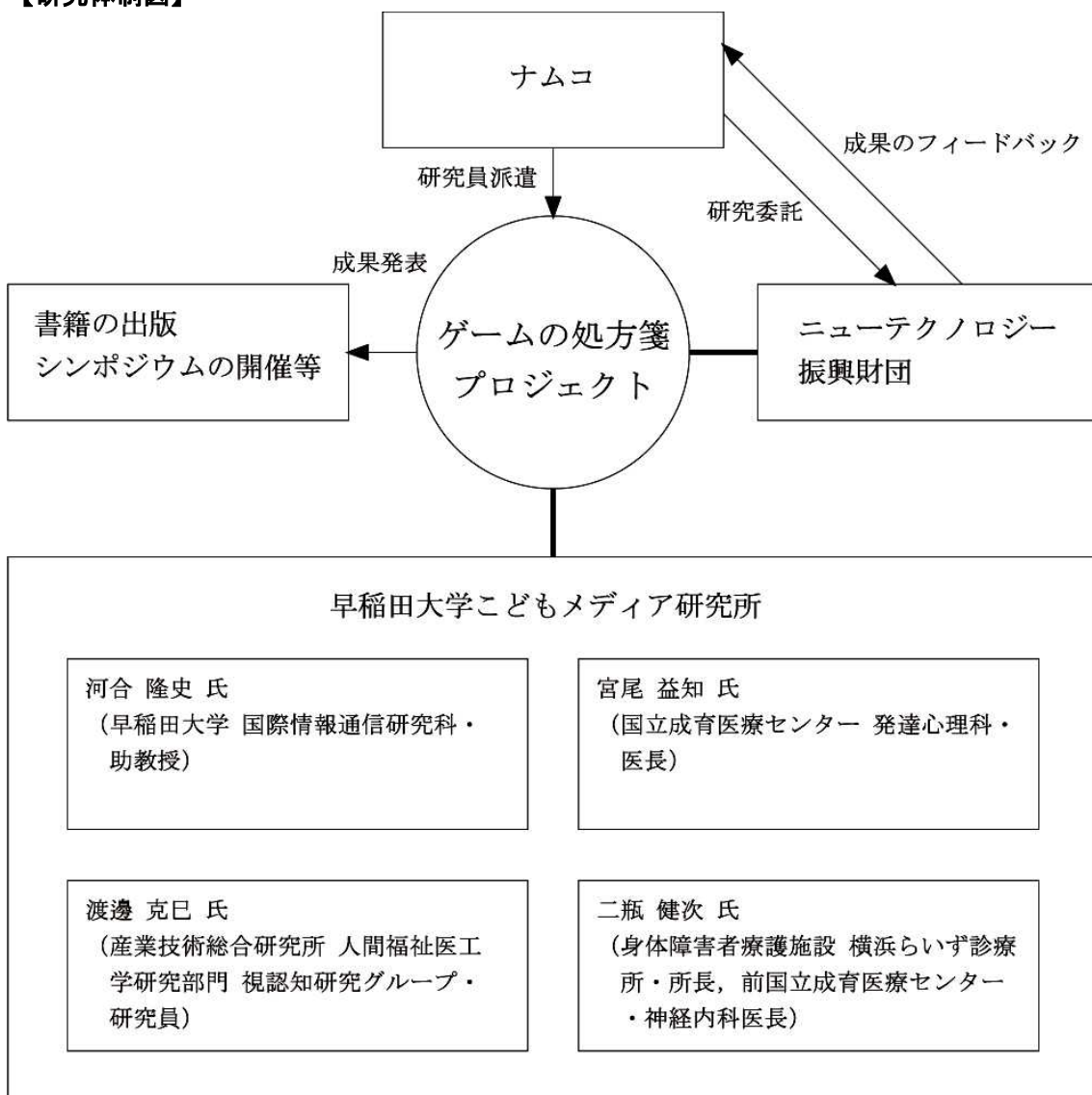
4. 研究テーマ

本プロジェクトの研究テーマは、以下の4点を予定しています。研究の進め方としては、関連する先行事例の収集・分析と同時に、ナムコのゲーム制作現場スタッフと、子どもメディア研究所の研究者との定期的な意見交換会を行い、実験的研究および臨床現場での調査研究を行います。なお、ここでのプレイヤーは、健常な成人および子ども、そして発達に障害のある子どもを想定しています。

- ・ 心理的効果を中心としたゲームソフトの効能の調査
- ・ TVゲームにおけるインタラクションの評価手法に関する研究
- ・ 発達に障害のある子どもを対象とした臨床現場での処方仕方の検討
- ・ 遊びの要素に着目した学習障害支援用ソフトの制作

研究成果の公開方法としては、書籍の刊行や学会報告などに加えて、シンポジウムの開催を予定しています。

【研究体制図】



〈各団体等概要〉

■ 早稲田大学こどもメディア研究所/ Children's Media Laboratory

【設立日】

2003年10月1日

【研究概要】

現代社会においては、こどもたちが映像メディアに接する機会が大変多くなっている。メディアが子供に与える生理的・心理的な影響が懸念されているにもかかわらず、これまでメディアがこどもたちに与える影響に関する研究が本格的に行われてきた記録は世界を見ても殆ど見当たらない。

そこで本研究所では、生理・心理学的な計測評価を基本として、マルチメディアコンテンツ学・情報システム工学の側面から、映像メディアがこどもたちに与える影響（好影響／悪影響）に関するデータの蓄積を行ってゆく。

【連絡先】

早稲田大学大学院国際情報通信研究科 河合隆史研究室

■ 財団法人ニューテクノロジー振興財団

【設立日】

1986年12月24日

【所在地】

東京都大田区多摩川二丁目9番22号

【目的】

科学技術に関する調査研究、普及およびこれらに対する助成を行うことによって、人間と技術の調和を基調とした科学技術の振興をはかり、もって社会経済の発展に寄与することを目的とする。

【事業】

- (1) 科学技術に関する調査研究およびこれらに対する助成
- (2) 科学技術に関する普及およびこれらに対する助成
- (3) 科学技術に関する情報交流
- (4) 科学技術に関する国際交流
- (5) その他この法人の目的を達成するために必要な事業

■ 株式会社ナムコ

【創業】

1955年6月1日

【資本金】

27,369,117,031円（2004年6月末現在）

【売上高(連結)】

172,594百万円（2004年3月期実績）

【事業内容】

- ・業務用ビデオゲーム機、エレメカゲーム機、メダルゲーム機、乗物等アミューズメント機器およびシミュレータの開発、生産、販売
- ・家庭用ビデオゲームソフト、福祉機器等家庭用製品の開発、生産および販売
- ・アミューズメント施設の経営
- ・アミューズメント機器および家庭用ゲームソフトの生産、販売の許諾ならびに関連商品の商品化許諾 ほか

※プレスリリースの情報は、発表日現在のものです。

発表後予告なしに内容が変更されることがあります。あらかじめご了承ください。

以上