

〔書評〕

ゲーミング：未来の言語

R. D. Duke

梅 里 迪 正

日本でのゲーミング手法は、初期に経営学への応用といった形で導入されており実践の場でも多数使用されてきているが、一般にはコンピュータゲームの方へ視点が移っているようである。ゲーミングは興味本位に関心を持たれる事が多いが、ゲーミングが持つコミュニケーションに対する力を考えるとその利用価値は高く真剣に考え研究されるべき分野だと考える。現在邦文によるゲーミングに関する文献はまだ豊富には見られないようであるが多くのまじめな分野でのゲーミングに関する文献を調べる事と、いろいろなゲームを収集し自由に使用出来るゲーミングの環境をつくることは、今後ゲーミングを系統的に研究していくうえで大切な作業と考えている。

本書の著者であるデューク教授はミシガン大学の都市計画学科に籍を置き、同大学環境シミュレーション研究所長をつとめていた。教授は今までMETROPOLIS, METRO-APEX, HEX, ODECAS 等数多くの都市地域関連のゲームを開発しており、ゲームのデザインと使用に関してアメリカ国内のみならず世界各国で活発なコンサルタント活動をおこなっている。

本書は1974年に書かれており、ゲーミングの文献としてはすでに古典の部類に属するといっても良いであろう。しかし本書は、ゲーミングの最も基本的な内容を議論しており、内容は現在でも決して古くはないと考えられる。著者は本書でゲーミングについての全体像をとらえ説明する事を意図してい

る為、通読してみると真面目な意味でのゲーミングとは何かと言うことがよく理解できる。

著者はゲーミングとはそもそもなんなのかと言う疑問に答えようとするところから出発している。そしてゲーミングとは人間のコミュニケーションの一形態であり、複雑な事象の全体像を伝達する方法として、大変力を持っている手段であると結論づけている。今後ますます社会が複雑になり単純なコミュニケーションの手段では意思疎通が十分に出来ないような事態が数多くおきることが予想される今日、この意味でゲーミングは未来の言語であるとの副題は当を得ている。

本書ではまずゲーミングの歴史を述べ、人間の意思伝達形式には今までどのようなものがあったか、又これからの伝達形式として重要となる要件は何かについて議論している。その上で未来の言語として考えられるコミュニケーションの形式の例をのべながらその重要な一形式としてのゲーミングについて何故そのような可能性があるのか、どのような手段でコミュニケーションが行われるかを説明している。著者はモノローグ、ダイアログという言葉を拡張しゲーミングに対しマルチログという表現を使っているが、これはゲーミングが多人数で同時に行うコミュニケーションであるという考えからである。

ゲーミングの基本的内容の説明をしたうえで著者はどのようにしてゲームをデザインしていくかその過程、要素、技法、解説の基準について説明をしている。最後に著者はゲーミングについての用語をまとめているが、ゲーミングがまだ十分市民権を得ていない日本では適切な日本語に変換できていないものも多く残っている。