

Unique &  
Exciting

キャリア編

渡辺 修司

1993年電子情報学科入学

立命館大学映像学部教授、

立命館大学ゲーム研究センター長

# たかがゲーム、されどゲーム

私は2025年9月末現在、立命館大学ゲーム研究センターのセンター長をしております。同センターは国内で唯一大学内に設置されたゲーム研究組織です。ゲームの研究!?と驚かれる方もおられるかもしれませんが、しかし、2019年に京都でゲームの国際学会を主催したときには、世界から延べ700人の研究者が来訪しています。ゲームにおいては、日本は国際的に注目される研究対象であります。

また、私が最初にゲーム産業に従事したのは、電気通信大学電子情報学部同学科を1997年に卒業後、株式会社スクウェアにゲームプランナーとして入社したところからはじまります。親戚からは、ゲーム業界に就業することを、「ピコピコに入るの」と言われたのを憶えています。「ピコピコ」とは、80年代に一斉を風靡したファミコンの矩形波が出す音を模した俗称であり、当時ゲーム産業というものが、世代間で隔絶されており、まだまだ小さい産業であることも推測できるかと思います。

比較の意味で、2025年現在のゲーム産業界隈を数字で眺めると、国内のゲーム関連就業者は20万人以上（CESA, 2025）、ゲームの世界市場の規模は現在では31兆円規模（ファミ通白書, 2025）、これは映画を数倍凌駕する規模となっています。また、小中高生を対象とした人気職業TOP10（第一生命, 2025）に「ゲームクリエイター」は数年間入り続けております。

日本では「ゲーム」と呼称するコンピュータ

を用いた遊戯は、海外では「Digital Game」と呼ばれています。また、「Game」という単語の起源を考えると、「ga」は古代ゲルマン祖語でいう、「一緒に」、「man-」が「人間」を表しており、「人々が集う」という意味となっています。この「Game」の語源に倣い、私自身の大学入学前からその後まで、どのように人々と集ってきたのか、その空間と人々を思い起こしてみたいと思います。

私が「Digital Game」（以下、ゲーム）に出会ったのは小学生の低学年のころでした。ボーリング場や駄菓子屋に設置された『スペースインベーダー』（TAITO, 1978）などのアーケードゲームが最初の体験だったと思います。その後、父が関数電卓やPCを購入していたこともあり、小学2年生のころには自分でゲーム制作を行っていました。ただ同時期に『ファミリコンピュタ』（任天堂, 1983）が発売され、ファミコンのある友達の家によくみんなで集まってゲームをして遊んでいました。私の住む地域は貧しい地域だったためか、共働き世帯が多く、結果的に、放課後は子供だけの楽園でした。日が暮れるまで、野山で走り回ると共に、ファミコンをして過ごしていました。

こうした田舎での生活を高校まで過ごした後、大学時代は工学を志し、都心である調布で過ごすことになりました。電気通信大学に入学後は授業やゼミ、アルバイトで忙しかったのですが、「人々が集う」という観点では「五思寮」は重要な場所でした。私自身家庭の経済困窮という



事情もあり、4年間入寮を許されました。おかげで無事に大学生活をおくることができており感謝しています。一方で当時の生活を思い返すと、どの部屋にいても初代PlayStation（SCE、1994）やスーパーファミコン（任天堂、1990）などのゲーム機があり、寮生のみならず、友人の多くが授業の合間や、深夜に部屋に集まりゲームをしていたのを今でも思い出します。こんな大学生活だったこともあり、ゲーム業界を目指すのも自然だったかもしれません。右も左も分からないまま、子供時代の野山の経験などをゲームの企画書にして送付したところ、運良く株式会社スクウェア（現スクウェア・エニックス）の目に留まり就業することになりました。

少しだけゲーム業界のプランナーに興味がある後輩にアドバイスするとしたら、ゲームからゲームを作るような、縮小再生産するのではなく、自分自身が感じた現実世界で感動した事象の「難易度」を分析してデジタルゲーム化してみてほしいと思います。ゲームにおいても観察と抽象化は重要であります。私の場合は、それが幼少期の野山であり、都心では体験できない鬱憤をデジタル化したものだったのだと思います。

さて、会社に就業後、配属された最初のプロジェクトは、『Final Fantasy III International』（1997）でした。社内だけでもプロジェクトは100人。1フロア全員が1つのゲームを作るために集っており、当時では類を見ない規

模のゲーム開発現場でした。比較的自由な会社であり、その後、独自企画のディレクターを任せられ、開発メンバーと共に株式会社タイトーに移籍して作ったのが『ガラクタ名作劇場ラックガキ王国』（TAITO、2002）です。

本作では幼少時代から何度も映画を視聴していたスタジオジブリの方々と知り合い、一緒に作品制作をする機会にも恵まれました。当時ジブリの第4スタジオは一軒家で、『となりのトトロ』の作画監督の佐藤好春氏等と共に、ゲームのエンディングアニメも作っていただきました。本当に絵を描くのが好きな人たちが集まる空間は、私自身も小学生時代に戻ったかのような感覚であり、スクウェアでの大規模開発とは異なる貴重な経験でした。本作は文化庁メディア芸術祭での審査員賞を受けるなど私の代表作ともなりました。

その後、2007年より実務家教員という形で、立命館大学映像学部にて「ゲーム制作を教える先生」となりました。この時期、大学でのゲーム教育とは形もなく、同僚たちと共にゼロからゲーム制作教育を立ち上げていくことになります。私と同じく実務家教員として学部におられたのはファミリールコンピュータの産みの親である上村雅之先生でした。その後上村先生は、ゲーム研究センターの初代センター長となり、2021年に逝去されるまで、後進の育成に尽力されておられました。私自身も、先生の最も近くでご指導をいただいた一人です。

現在の私は、「ゲームとは何か?」といった

疑問を追求する同僚研究者たち、また、「ゲームを作ること」に没頭する多くの学生に囲まれ、ゲーム自体が「人々が集う」重力源となり、私自身も、その中の一人のメンバーとなっています。

おそらく、他の多くの学問・研究領域からすると、ゲーム研究・教育とは萌芽的な状況であるのは間違いありません。一方で現代において、人々の多くを魅了するまでに成長したデジタルゲームという遊びを研究することは、本来的に「人間研究」であり、これを追求することは、AI時代においても、自分だけの探求行為である「遊び研究」として意味を成すと感じています。



2017年スロバキアの招聘講演前の上村先生と著者（写真右）