

ネット時代における「政府広報ゲーム」の将来性

—防衛省シリアスゲーム「自衛隊コレクション」はいかにして企画・制作されたか?—

蔵原 大*・小野 憲史**

The Potential of Serious Game for Government Publicity at the Age of Information

—with investigation on making of Serious Game:“Jieitai-Collection”
(SDF-Collection) of the Ministry of Defense—

KURAHARA Dai*, ONO Kenji**

キーワード：シリアスゲーム、政府広報ゲーム、情報公開制度（公文書の開示）、科学コミュニケーション論

1. 始めに

情報化時代の中でとくに隆盛したニューメディアの一つがデジタルゲームであることは、2007年に本校東京電機大学出版局から藤本徹（現・東京大学情報学環助教）『シリアスゲーム』¹が刊行されて以来、学術的に疑問の余地はない。

この事実を踏まえた蔵原および小野は、日本防衛省から2015年3月に無料公開され、2016年現在も運営中のデジタルゲーム「自衛隊コレクション」の企画制作過程を調査し、2016年8月に特許庁指定学術団体大会「CEDEC2016」で報告した²。

本研究ノートでは上記報告を踏まえつつ、「自衛隊コレクション」をはじめとする政府広報用のシリアスゲーム（以下「政府広報ゲーム」と呼ぶ）の調査方法につき、類例的ゲームおよび「科学コミュニケーション論」を参考に詳解する。

2. 用語の定義



図1：自衛隊コレクション（Jコレ）

（画像引用元：自衛官募集ホームページ：防衛省・自衛隊：
<http://www.mod.go.jp/gsd/jieikanbosyu/jcollection/>）

本ノートにおける専門用語をここで定義する。

●a) シリアスゲーム：「娯楽を超えた、社会的な目的のためにゲームを開発・利用」することであり、同時に「社会的用途でデジタルゲームを開発・利用する取り組みを、1つの枠組として捉えた」概念³。

なお「シリアスゲーム」は過去の用例として製品としてのゲームコンテンツおよび付随する社会活

* 理工学部情報システムデザイン学系非常勤講師 Part-time Lecturer, Division of Information System Design, School of Science and Engineering

** NPO 団体国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本) 名誉理事 Honorable Director, IGDA Japan

¹ 藤本徹(2007)『シリアスゲーム—教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電機大学出版局。

² Computer Entertainment Developers Conference 2016、主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) および日経 BP 社、後援：経済産業省、横浜市、一

般社団法人情報処理学会、人工知能学会ほか：

<http://cedec.cesa.or.jp/2016/outline/index.html>

³ 藤本徹(2010)「シリアスゲーム」、デジタルゲームの教科書製作委員会、『デジタルゲームの教科書』。ソフトバンク・クリエイティブ株式会社, pp.229-231.

動（医療、教育&啓蒙活動、政治行為など）を包含することが多く⁴、類義語として「ゲーミフィケーション」が存在する⁵。

●b) 政府広報ゲーム：シリアスゲームの下位概念であり、かつ政府機関によって企画・運営される広報という公共的目的を持った公共財としてのゲームコンテンツおよび付随する活動全般を指し、類義語として「行政広報ゲーム」が存在する⁶。

なお防衛省・自衛隊において広報は次のように理解されている。「広報という言葉は、英語のパブリック・リレーションズ（Public は（公衆との）、Relation は（関係づくり）PR と略）の訳語である。近代的な PR の概念は、アメリカで作られ、顕著な発達を見た。日本には、第2次大戦後 GHQ により、主として行政機関に指導・導入された。……ここで注目すべきことは、“相互理解”“相互対話”の語である。これは PR が、①公衆に組織体の声を伝える

だけでなく、②公衆の声を聴く（これを広聴という。）という2つの過程からなっていることを示している。」⁷

●c) 科学コミュニケーション論：科学技術が公共財または社会問題として人類全体および個人に大きな影響を及ぼすことが明らかになった21世紀現代、「科学者共同体のなかの人間の専門的知見をわかりやすく伝えるための技法」「科学技術の情報を伝えるとはどういうことなのか」「科学技術に関連する意思決定や市民参加との関係」「科学教育と科学コミュニケーションとはどう違うのか」といった複合的課題を包括する学術分野が勃興しつつある⁸。

先行研究では同分野を「科学コミュニケーション論」「科学技術社会論」⁹と総称しており、本研究ノートでは、同様にコミュニケーションの専門性が求められつつある政治とシリアスゲームとの関係、それを考察するための参考材料として扱う。

3. 本論：調査目的、方法および結果

シリアスゲーム分野は前掲の藤本をはじめ多くの先行研究を擁している。しかし医療や教育を対象とするものに比して、政府広報を対象とするもの、それも具体的なゲーム企画・運営の過程まで踏み込んだ既出論文となると管見の限りでは大変限られている¹⁰。

とはいえ今やゲーム産業がその市場規模を1兆円にまで拡大されているばかりか¹¹、政府広報ゲームは（日本の場合）国民の税金によって企画・運営



図2：政府広報ゲームの一例は国連WFP（世界食糧計画）が無料公開しているゲーム”FOOD FORCE”

（画像引用元：Food Force: <http://food-force.educacional.com.br/>）

⁴ その一例が福岡市の後援を受けた九州大学シリアスゲームプロジェクト: <http://macma-lab.heteml.jp/html/project/project.html#sangaku>

⁵ 井上明人(2012)『ゲーミフィケーション<ゲーム>がビジネスを変える』.NHK出版, pp.64-65.

⁶ 蔵原大・吉永大祐.(2013).「市民参加のためのシリアスゲーム:「行政広報ゲーム」の可能性」.東京富士大学総合研究所編.『Fuji business review: フジ・ビジネス・レビュー 特集—経営とゲーミフィケーション』.(第5号, 2013年3月).東京富士大学総合研究所, 2013年. なお引用元では「行政広報ゲーム」と定義していたが、現実の政治は行政・立法・司法の三分野が混然一体となった「政府」を主体として活動がなされることに鑑み、本研究ノートでは「政府広報ゲーム」と改称する。

⁷ 陸上自衛隊小平学校編(2010年11月)「学習資料 広報業務の参考」,p.1.

⁸ 藤垣裕子・廣野喜幸共編(2008)『科学コミュニケーション論』東京大学出版会, pp.iii-ix.

⁹ 他に既出書として藤垣裕子編(2005)『科学技術社会論の技法』東京大学出版会; 小林傳司編(2002)『公共のための科学技術』玉川大学出版部など。

¹⁰ 国外の政府広報ゲームに関しては例えばアメリカ陸軍のシリアスゲーム: America's Army を扱った Igor S. Mayer, “The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review”, *Simulation & Gaming*, (December 2009; vol. 40, 6), International Simulation & Gaming Association, 2009, pp. 825-862 等。

¹¹ 経済産業省商務情報政策局メディア・コンテンツ課 (2010年11月)「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性」によれば、国内コンテンツ市場(約13兆円)のうち(携帯・アーケード形態を含めた)ゲーム市場の規模は1兆円。他コンテンツは新聞(1.7兆円)、雑誌(1.4兆円)、書籍(0.7兆円)、映画(0.2兆円)など。

されている公共財なのだから¹²、その実情を明らかにするのは産業界のみならず納税義務を履行している国民全体にとっても有意義であろう。

以上の問題提起に則り、本研究ノートの共著者兩名は2015年3月に公開された防衛省の政府広報ゲーム「自衛隊コレクション」(以下Jコレ、前掲の図1参照)の企画・制作過程を明らかにすべく、2015年4月～2016年3月にかけて情報開示請求ならびに関係者へのインタビューを行った。

		9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
業務予定	25アプリの改善	改善内容の検討(仕様書の作成)		改善内容報告	コンテンツ制作			スマートフォン会社への申請	
	26アプリの制作	中間指(制作方向性)	制作内容の詳細の検討	仰指(制作概要)	細部制作内容の調整	仰指(細部制作内容)	部長報告	コンテンツ等の制作	
備考		平成25年度アプリ改善については、改善内容と経費により決定							

図3：今回調査によって開示された防衛省の部内文書「26年度新規制作アプリの概要」別紙第2「スマホアプリ制作に係る業務予定表」

(注：なおこの「アプリ」が政府広報ゲーム「自衛隊コレクション」であることは同文書を起案した防衛省陸上幕僚監部人事部募集班に確認済)

なお「Jコレ」を調査対象としたのは、①同ゲームなどを始め広報資料など機密度の低い公文書の保存年限が1～数年程度であって最悪2015年度で廃棄されるおそれがあること¹³、②防衛省など中央

省庁では1～3年程度で担当者が異動するため複数年度にわたる追跡が困難なこと¹⁴、③インターネット上で反響が高く優れた広報ゲームコンテンツとみなしえること¹⁵、以上3点を理由とした。

そこで上掲理由から調査期間を1年以内(具体的には2015年度内)と定め、調査方法は政府の情報公開制度¹⁶を活用しつつ以下2点の併行を重視した。

①関連する防衛省公文書の開示請求

②Jコレ企画・制作担当者へのインタビュー

また調査のスケジュールとして、年度上半期は①の公文書取得と②に備えた予備調査を重視し、下半期に①⇒②へ段階的に併行しつつ本調査を行い、年度末は研究発表のスケジュールを含めて取材先の下承を取り付けることを目指した。

上記の計画に従って、2015年上半期(4月～7月)には①を重点しつつ開示された文書を元に「Jコレ」担当の防衛省陸上幕僚監部人事部募集援護課募集班へ予備調査の打診を行い、下半期(8月～2016年3月)には同防衛省募集班および「Jコレ」の企画開発業務を受注した株式会社大広、BBmedia株式会社への各担当者とのインタビューを達成かつ全担当者からCEDEC2016での情報開示を了承いただいた。

なお調査結果は多岐にわたるので詳細はCEDEC公式サイト(https://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/search)で公開した資料を参照いただきたい¹⁷。概要は本ノート共著者の小野をはじめとするライターが複数ウェブメディアで報告している¹⁸。

¹² 社団法人日本機械工業連合会・財団法人デジタルコンテンツ協会(2008)「平成19年度シリアスゲームの現状調査報告書」, pp.97-99.(http://www.dcaj.org/report/2007/data/dc08_22.pdf)では「米国、欧州いずれも、シリアスゲームの取り組みの中心となっているのは、エンターテインメントゲーム業界ではなく、非営利組織や研究機関、新興のシリアスゲーム開発会社などである」と指摘されている。

¹³ 防衛省における公文書管理・廃棄のルールは「防衛省訓令第15号 防衛省行政文書管理規則」2011年,<http://www.mod.go.jp/j/presiding/law/koubunsho/pdf/kanrikisoku.pdf>

¹⁴ 共著者のうち蔵原は内閣府国立公文書館の職員として8年間勤務し、防衛省防衛研究所および外務省外交史料館と複数年度連携した業務経験上から然りと述べる。

¹⁵ インターネット上での反響は「こんなの絶対無理。激ムズ自衛隊公式ゲーム『自衛隊コレクション』をやってみた死んだ。エキレビ!(1/2):<http://www.excite.co.jp/News/reviewapp/20150324/E1427125711792.html>; 自衛隊が公式Androidアプリをリリース その名も「自衛隊コレクション(Jコレ)」 - ねとらぼ:<http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1503/18/news148.html>; 自衛隊公認ゲームアプリ『自衛隊コレクション(Jコレ)』がナナメ上を行き過ぎなのでレビュー - 週刊アスキー: <http://www.ascii.jp/weekly.ascii.jp/weekly/000/000/316/316399/> 等

<http://www.ascii.jp/weekly.ascii.jp/weekly/000/000/316/316399/> 等

¹⁶ 防衛省本省には各省庁と同じく情報公開室があり、民間の研究者でも電話連絡、直接訪問可能。防衛省・自衛隊：防衛省本省における情報公開：<http://www.mod.go.jp/j/proceed/joho/01k-okai.html>; なお各省庁の情報公開部門とは別に、請求した公文書が開示とならなかった場合は不服申立てを行える総務省の窓口もある。総務省 | 情報公開制度 | 情報公開制度の紹介: http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/gyoukan/kanri/jyohokokai/shoukai.html

¹⁷ 調査結果は前述の特許庁指定学術団体大会 CEDEC2016 で公開しており CEDEC 公式サイトで閲覧可(検索ワードは「自衛隊コレクション」): https://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/search

¹⁸ 小野憲史, [CEDEC2016] 自衛隊公認かつ激ムズ! 話題を集めた『自衛隊コレクション』はこうして作られた～公文書と関係者への徹底取材でわかったこと [Jコレ]: <http://www.gpara.com/infos/view/36906>; 徳岡正肇, [CEDEC 2016] 「自衛隊コレクション」はどのように生まれたのか? 政府広報ゲームの開発ノウハウと、その未来が語られたセッションをレポート - 4Gamer.net: <http://www.4gamer.net/games/295/G029521/20160826069/>

なおこのたび上記調査①②の「併行」を重視したのは、①の公文書のみ調査では書類上に記載されにくい行政側の意思決定プロセスが調査から欠落してしまうおそれがあり¹⁹、かといって②のインタビューに頼りすぎると個人個人の記憶違いや話し手側の事情(具体的には業務機密にあたりかねないと判断された情報の隠匿など)といった問題が残るからである。

対して①と②を併行することは、①を通じてどんな情報をどこまで開示(または聴取)可能なのかを聞き手と話し手側とが公文書というオープンソース(客観的な指針と言い換えてもいい)によって情報共有できるようになり、また②によってオープンソース中の解釈に苦しむ箇所や情報の欠落を補うことができるという利点がある。かつ①②の全調査を単年度に集約するという方法論は、実際に調査を終えたその2015年度の3月末に防衛省側の担当者が異動となった事実にも鑑みても有効であった。

また余談であるが、①の公文書開示請求を行う場合、その開示請求書は開示の可否判断を仰ぐため関連文書の担当者間で回覧される。①⇒②のインタビューへと段階的に行う場合、事前に(聞き手が提出した開示請求書を通じて)調査者の姓名や身分、調査目的などの情報が担当部局内で共有されている場合が多い。その結果、聞き手である政府機関側からの信頼を得やすいという副次効果を確認できたことも今回調査における重要ポイントである。

以上のとおり「J コレ」を対象とした今回2015年度の調査は、これまで国内で研究があまり進んでいなかった政府広報ゲームの、とりわけ企画・開発の実態について、明確な方法論と政府の情報公開制度とに基づいて堅実な成果を挙げた²⁰。単にシリアスゲーム研究や開発者にとどまらず、政治学、社会学、メディア研究といった関連分野にとっても同様のゲーム的コンテンツを扱う際に参考となりうる調査手法を示したという点で意義ある結果だと評価できよう。

4. 科学コミュニケーション論との相似

¹⁹ 日本の公文書の限界とその調査方法については、共著者の蔵原と同じく国立公文書館の元職員がまとめた瀬畑源(2011)『公文書をつかう：公文書管理制度と歴史研究』青弓社が詳しい。

政府広報ゲームは、その上位概念であるシリアスゲームが単なる娯楽ではないように、個人的嗜好の範疇でなく公共財として広く利活用されることを一つの目標としている。また教育界において旧来の一方的教授方法が限界を露呈したように、政府広報もまた政府から国民への押しつけでなく「2. 定義」にあるような“相互理解”“相互対話”を促す路線が民主主義社会における公衆の幸福につながっていくであろう。

その有様は同じく「2. 定義」で提示した「c) 科学コミュニケーション論」の姿に相似している。同分野の研究者である小林傳司は21世紀に入った直後に将来の科学分野の理想として「コンセンサス会議」を提唱した。この会議とはアメリカで開発されたコミュニケーション手法であり、具体的には最新医療や遺伝子組換え作物といった市民各人に直接影響する科学技術をどう利活用するか、「素人市民と科学-技術の専門家の間での対話を通じてコンセンサス形成を目指す」政治フォーラムである。

小林は欧米や日本でのコンセンサス会議の実績を列挙しつつ、「異論の存在に対する寛容とその明示という態度は、各種利害が錯綜する現代社会における、冷静な討論」に不可欠であるがゆえに、将来の科学の発展には「コンセンサス会議」を通じて一般市民と科学の先進分野とが共働する姿を「参加型民主主義」のモデルであると好意的にみなした²¹。

そして2016年現在こうした「参加型」の科学はシリアスゲームによって模索され、一部が試験的に

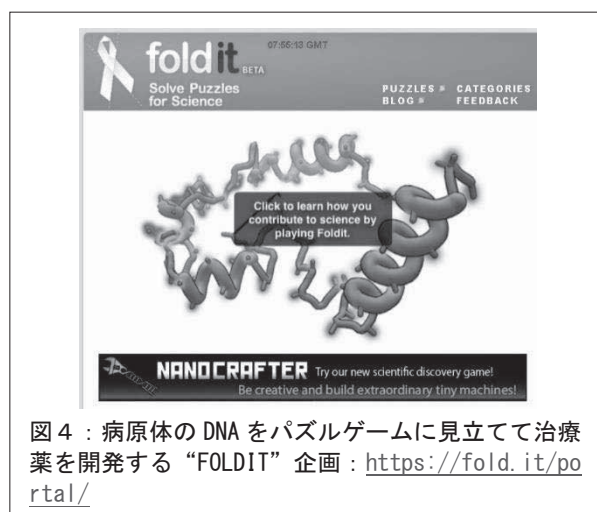


図4：病原体のDNAをパズルゲームに見立てて治療薬を開発する“FOLDIT”企画：<https://fold.it/portal/>

²⁰ 成果の内容は前掲した脚注17,18を参照。

²¹ 小林傳司「社会的意思決定への市民参加」前掲『公共のための科学技術』pp.158-183.

運用されている。実例として、病原体のタンパク質構造を「パズルゲーム」に見立ててその構造解析を一般市民であるゲームプレイヤーに依頼するプロジェクト“fold it” (図 4) はエイズ治療薬の開発に情報提供しており²²、今後同様の研究手法が期待される。

今回取り上げた「J コレ」は外見こそデジタルゲームであるが、実際には政府広報コンテンツという公共メディアであり、かつその利活用を通じて政府と国民(少なくともユーザー)との間にある種の“相互理解”“相互対話”(または共感)が生じている。そのことは調査を通じて、企画・制作側の防衛省側および業務受注の BBmedia 側から「各種メディア、とくに Twitter の反響が大きかったことで関係者一同がとても救われた」等の回答を聴取したこと、またメディアの反響に鑑みて防衛省は計画になかった「J コレ」の 2016 年度版追加リリースを決定したことからも明らかだ²³。

むろんシリアスゲームが現代政治の課題に対する処方箋だと短絡するのは早計であるが、2011 年の東日本震災、2016 年の築地市場移転における情報の錯綜を散見する限り、ゲーム的手法によって既存の政治課題を解決する“相互理解”“相互対話”を試みることはファンタジーでなく現実の領域ではないか。政府広報ゲームを調査する段にはそうした政治の可能性を念頭におくことも分析上有益であろうと思われる。

5. 結論

本研究ノートではシリアスゲームの一種である政府広報ゲームの調査方法および見解につき、防衛省が 2016 年現在運営中の「自衛隊コレクション」を一例として取り上げた。

現代社会におけるゲームはもはや低俗的娯楽ではない。ゲーム産業の成熟とその社会的影響は例えば近年の「ポケモン GO」一つとってみても明らかだ。まして政府広報ゲームは国民の税金で企画・開発・運用されている公共財なのだから、同じく公共の利益に資する社会科学は積極的にこれを研究対

象とすべきであろう。

同様の考えを持つ研究者および国民の皆さんに有用となるべく、以上本ノートを執筆した。

6. 謝辞

今回「J コレ」2015 年度調査にご協力いただいた以下の方々はこの場を以って謝辞を申し上げます(以下の所属・職位は 2015 年度現在)。

堀裕二氏(防衛省陸上幕僚監部人事部募集・援護課主任)をはじめとする防衛省陸幕人事部の皆さま、および民間の加藤剛氏、川浪康太氏(ともに株式会社大広東京本社)ならびに扇谷岳大氏、木戸竜也氏、野田奈々恵氏、増田佳奈氏(ともに BBmedia 株式会社)。

参考文献

- 井上明人(2012)『ゲーミフィケーション—<ゲーム>がビジネスを変える』.NHK 出版。
- 蔵原大・吉永大祐(2013)「市民参加のためのシリアスゲーム: 「行政広報ゲーム」の可能性」. 東京富士大学総合研究所編. 経済産業省商務情報政策局メディア・コンテンツ課(2010年11月). 「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性」
- 小林傳司編(2002)『公共のための科学技術』玉川大学出版部。
- 瀬畑源(2011)『公文書をつかう: 公文書管理制度と歴史研究』青弓社。
- 藤垣裕子・廣野喜幸共編(2008)『科学コミュニケーション論』東京大学出版部。
- 藤垣裕子編(2005)『科学技術社会論の技法』東京大学出版部。
- 藤本徹(2007)『シリアスゲーム—教育・社会に役立つデジタルゲーム』東京電機大学出版局。
- 藤本徹(2010)「シリアスゲーム」, デジタルゲームの教科書製作委員会. 『デジタルゲームの教科書』. ソフトバンク・クリエイティブ株式会社。
- 社団法人日本機会工業連合会・財団法人デジタルコンテンツ協会(2008)「平成 19 年度シリアスゲームの現状調査報告書」.
- 防衛省(2011)「防衛省訓令第 15 号 防衛省行政文書管理規則」.
- 陸上自衛隊小平学校編(2010 年 11 月)「学習資料 広報業務の参考」.
- Igor S. Mayer, “The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review”, *Simulation & Gaming*, (December 2009; vol. 40, 6), International Simulation & Gaming Association

参考文献(ウェブ)

- Computer Entertainment Developers Conference 2016、主催: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CES A) および日経 BP 社、後援: 経済産業省、横浜市、一般社団法人情報処理学会、人工知能学会ほか: <http://cedec.cesa.or.jp/2016/outline/index.html>
- エキレビ!(1/2): <http://www.excite.co.jp/News/reviewapp/20150324/E1427125711792.html>

²² Solve Puzzles for Science | Foldit: <https://fold.it/portal/>

²³ 前掲脚注 17,18 を参照。

小野憲史, [CEDEC2016] 自衛隊公認かつ激ムズ! 話題を集めた『自衛隊コレクション』はこうして作られた～公文書と関係者への徹底取材でわかったこと [J コレ]: <http://www.gpara.com/infos/view/36906>

徳岡正肇, [CEDEC 2016] 「自衛隊コレクション」はどのように生まれたのか? 政府広報ゲームの開発ノウハウと, その未来が語られたセッションをレポート - 4Gamer.net: <http://www.4gamer.net/games/295/G029521/20160826069/>

自衛隊が公式 Android アプリをリリース その名も「自衛隊コレクション (J コレ)」 - ねとらぼ:: <http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1503/18/news148.html>

自衛隊公認ゲームアプリ『自衛隊コレクション (J コレ)』がナメ上を行き過ぎなのでレビュー - 週刊アスキー: <http://wee.kly.ascii.jp/elem/000/000/316/316399/>

防衛省・自衛隊: 防衛省本省における情報公開: <http://www.mod.go.jp/j/proceed/joho/01kokai.html>

総務省 | 情報公開制度 | 情報公開制度の紹介: http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/gyoukan/kanri/jyohokokai/shoukai.html