



私たちの研究室

柿原 正郎 研究室

経営学部 国際デザイン経営学科 教授

かきはら まさお
柿原 正郎 先生



研究室の学生たちと議論する

eスポーツやデジタルコンテンツを介して、 デジタル社会の「いま」を理解する

国際デザイン経営学科は『世の中のやっかいな問題』に向き合い、積極的に自ら参加し、現場の方々とともに問題解決するなどの経験を積みながら、実践的な問題解決能力を持った人材の育成を目指している。

「1年次の北海道・長万部キャンパスでの『コ・デザインプロジェクト』は、長万部町の方たちと一緒に、地域の問題を解決する体験をします。本学科における『デザイン』とは、物事の仕組みやシステム、制度などを作ることなのです」と柿原正郎先生は話す。

ネット検索でできることと、見えにくい本質

柿原先生はGoogleの社員として国内外で10年以上の勤務経験を持ち、ユーザー行動分析などを実践の中で研究してきた。その中で、どんなに大きな企業のログデータでも、行動の表面的な結果は得られるが、目的、動機、モチベーションなど、より深い部分のデータはユーザーに直接リサーチすることでしか得られないことを知ったと話す。

「人の心理はログデータには落ちてきません。ユーザーが行動する時、なぜそれを検索しようと思ったのか、その検索で本当は何をしたかったのかは直接本人に聞くしかないのです。もちろんログデータからもたくさんのことが分かるのですが、本質的、根源的なものは本人すら自覚していない場合がたくさんあるのです」と話す。

ゲームやeスポーツを新しい研究の核に

現在、柿原先生は、ゲームやeスポーツの社会的発展について実践的に研究している。

今日のゲームやデジタルコンテンツは娯楽の域を超え、新しい世界観を生み出しつつある。例えばeスポーツに対して、国際オリンピック委員会（IOC）は2023年にシンガポールで「オリンピックeスポーツシリーズ」（OES）を開催した。国内でも2019年の茨城国体で文化プログラムとして「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」が開催されて以来、毎年、国体と合わせてeスポーツ大会が継続して開催されている。

柿原先生はeスポーツ研究の第一歩として、子供を抱える親たちの考えを調査してきた。ゲームやeスポーツには「引きこもり」につながりやすいなどの否定的なイメージがあるのは事実であるが、そのすべてがしっかりとした根拠に基づいたものではなく、思い込みや先入観で語られる部分が多いとのことである。

ゲームやeスポーツにもリスクはあるが、逆に、親世代の人たちが知らない教育的効果もたくさん見つかっている。新しい世界であるために、まだ知られていなかったそれらの良いところ悪いところを、エビデンスをとって明確に説明できるようにし、安心してもらうのも研究者の重要な仕事なのだと考えている。

親が子供の行動に介入するのは当然なのだろうが、子供が大きくなるにつれ受験にウエイトが置かれ、制限的介入が増えてくるのが見えてきている。



取材に協力してくれた大学4年生の靄田侑司さんと



シンガポールで開催されたオリンピックeスポーツシリーズ
(筆者撮影)

視点を活かす取り組みに興味を持ちました。柿原先生は基礎学習の授業も面白かったし、私自身はeスポーツの経験はなかったですが、研究対象として面白そうだと思います。また、『ファンダム』

と呼ばれる、熱心なファン集団の行動や心理などを研究したかったので、それも私にはピッタリでした。

学部1年次は基礎が多いですが、2年次以降は本当にクリエイティブな授業が多くなります。「立体デザイン論」という授業で『ある生物が、自分の自慢できるマイハウスを想像して実寸大で作る』というものがあり、私はネズミの家を作りました。ネズミの世界ではミッキーマウスがスーパースターだと思い、ネズミがミッキーに関わるものをあちこちからかき集めて自分の家を作るという設定で、2週間かけて作りました。たった2、3分でプレゼンするために大事な要点を絞り込む難しさも知りました。

この学科は『世の中のやっかいな問題』に取り組み、答えのない勉強をしようとするので、学生も最初はとても戸惑うのですが、それでもだんだん慣れて、面白い勉強ができるようになります。答えが決まったものをやるより、他の人と同じ答えがないことにワクワクするのです。この学科では一見チープなアウトプットでも絶対に肯定的に捉えてくれるので、積極的に物事に取り組むための環境があると思います。

現在は柿原先生が共同研究を通じて関わるeスポーツのNPO法人NASEF JAPANに関連した研究や、eスポーツ事業の企画、ファンダムの研究なども行っています。自分が「推し活」する音楽グループがあり、自分自身がなぜ応援するのかという心理の深い部分を掘り下げて研究したりします。仲間からいろいろな話を聞いたりしながら、表面的な感情ではなくもっと奥にあるものをすごく知りたいと思うのです」と話してくれた。

「この学科では学生が何かを生み出すことに対する自信をつけさせようとしています。自分で何かを考え、新しいバリューを生み出すことが大切なのだと考えているのです」と柿原先生は話してくれた。

若者の今日的感覚とゲーム、eスポーツ

ゲーム自体も実際のスポーツなどがリアルに再現されたりして、自分1人の中に没入するのではなく、インターネットを介して他者と競い合う「競技」としてのeスポーツへと進化している。ここでは、チームメイト同士が声を掛け、励まし合いながら戦い、技術不足を確認しあって向上を目指し、キャプテンの指示を全員に反映して戦おうとするグループ行動が当たり前に行われている。サッカーや野球のチームがグラウンドで行っていることがeスポーツでも同様に行われており、しかも和気藹々とした仲間意識が紡がれている。

また、eスポーツには観戦するオーディエンスの存在もある。大きなスタジアムで行われるプロスポーツの試合を見るのと同様に、eスポーツの対戦をネット上などで観戦する文化も急拡大している。

「我が国が生み出したゲームキャラクターは世界中で愛されています。また、スポーツで世界大会に出ることを夢に見るのと同様に、eスポーツでも国際的なステージに立てる時代になってきました。この国際デザイン経営学科では、そんな時代を生きる社会人となる学生を育てるため、1年次からユニークな教育をたくさん準備しています」と柿原先生は話す。

経営学や数学などの基礎に重点を置きながらも、全員にデッサンを描かせたり、お笑い芸人や演出家を招いて大喜利やコントで自己表現をさせたり、クリエイティビティを育てる講座が多数用意されている。

クリエイティブな学びの世界を楽しむ

大学4年の靄田侑司さんは、
「経営学を学びつつ、社会的な問題に自分の発想や

太田 正人（ジェイクリエイト）