

日本最大のユニコーン（企業価値10億ドル以上の未上場企業）として知られる人工知能（AI）開発のプリファード・ネットワークス（東京・千代田）。実は代表兼最高経営責任者（CEO）の西川徹さんをはじめ、エンジニアの2割が「ゲームを作るため」にプログラミングを始めた筋金入りのゲーマーだ。ゲームはいかに先端人材を育てているのだろうか。

「親に『ゲームばっか

ゲーマー、革新生み出す



Preferred Networks

プリファード・ネットワークスCEOの西川徹さんもゲーマーだった

りやって』と言われても、夜中にこっそり起きてやっていたい。小学生時代からゲームが大好きだった西川さんは、父親が図書館から借りてきたプログラミングの本を読み、「いつも遊んでいるようなゲームが作れるんだ」と気づく。

進学した国立の中高一

貴校では「パーソナルコンピュータ研究部」へ。

ゲームを入り口にコンピュータサイエンスにどっぷりつかり、東京大学大学院の在学時代にプログラミングの本を読み、ファードの前身となる会社を起した。

「ゲームの持つ面白さっていろいろ大きかったかな。こういうものを作

教育にポケモン 論理的思考力育む

「なんでも動くの？」とい

『なんで動くの？』とい

たところによく興味

が湧いた」。西川さんだ

けではない。同社のエン

シニア約100人にアン

ケートしたところ、プロ

グラミングを始めた理由

として21%が「ゲームを

作るため」を挙げた。

2020年夏、プリファ

ードは学習塾と組んで

プログラミング教育に参

入した。ゲームも簡単に

作れる教材を開発し、21

年8月末時点で500超

の教室へ提供。先端人材

たちの原体験が、次代の

人材育成に生かされよう

としている。

ゲームそのものを教育

に使うサービスも登場し

ている。11月初旬、横浜

市に住む小学校3年生の

杉山瑛洵（あきのぶ）く

る」「味方が相手を倒し

たときに『ナイス』と

声をかける」だ。1試合

目を終えたら作戦会議を

し、反省を次に生かす。

レッスンを監修する東

京大学大学院情報学環の

藤本徹准教授は「自分の

行動に対してのフィード

バックがどんどん来て、

間違えたところを何度で

もやり直せる」とゲーム

の利点を指摘する。

中国では政府が未成年

者のオンラインゲーム時

間を週末・祝日の1日1

時間に規制した。ただ、

藤本准教授は「子どもの

可能性を摘みでしまい人

材育成にも問題」と話

す。やりすぎの弊害に目

を向けつつも、デジタル

時代にゲームの「育成功

をどう生かすかが重要に

なっている。（山田彩未）

〆おわり