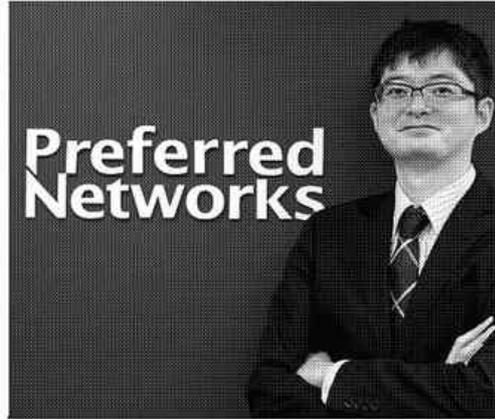


日本最大のユニコーン（企業価値10億ドル以上の未上場企業）として知られる人工知能（AI）開発のプリファード・ネットワークス（東京・千代田）。実は代表兼最高経営責任者（CEO）の西川徹さんをはじめ、エンジニアの2割が「ゲームを作るため」にプログラミングを始めた筋金入りのゲーマーだ。ゲームはいかに先端人材を育てているのだろうか。

「親に『ゲームばっか

ゲーマー、革新生み出す



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

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

りたいと思ったときに『なんで動くの？』とい

『なんで動くの？』とい戦する「ポケモンユナイ」ったところにすぐ興味ト」を夢中でプレーしてが湧いた」。西川さんだいた。タブレットを通じてではない。同社のエンジニア約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にしか見えないが、これとして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21年2月に開講したオンライン教室「ゲームカレッジLv.99」だ。ゲームは学習塾と組んで力、創造力、そしてコミ作れる教材を開発し、21年8月末時点で500超めることを目指している。教室へ提供。先端人材の

1回1時間程度のレッスンには大人の「トレーナー」も参加する。ゲーム開始前、トレーナーは2つのルールを伝えた。「もっとこうした方がよ市に住む小学校3年生のかったと考えながらや杉山瑛洵（あきのぶ）く「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「育能力」をどう生かすかが重要になっていく。（山田彩未）

おわり