

略歴



(株)ゲーム・フォー・イット
代表取締役社長
2018.1.5設立

後藤 誠

m.goto@game4it.com

■ 事業領域

ソフトウェア企画・開発・運営、受託開発。

- ・ゲームソフトウェア開発
- ・引きこもり就業支援
- ・高齢者向けソフトウェア開発
- ・ヘルスケア向けアプリ開発
- ・観光・地方創生支援
- ・コンサルティング業務

ゲーム業界にて30年間エンジニアとして活動してきました。
現在、ゲームおよびゲーム開発技術を活用し、様々な社会問題の解決を目標に活動中。

■ 略歴

- ・ 2018年1月 (株)ゲーム・フォー・イット設立。代表取締役社長に就任。
- ・ 2012年4月 マッチロック株式会社へ入社(エンジニア/営業として売上を4年で2倍に増加、取締役役に就任)
- ・ 2003年2月 株式会社スクウェア・エニックスへ入社(7年間エンジニアとして従事)
- ・ 1993年6月 フリーランスのゲームプログラマーとして独立(10年間活動)
- ・ 1990年3月 夜間の大学に通いながらプログラマーとして勤務(3年間)
- ・ 1997年3月 東京理科大学 工学部2部 電気工学科 卒業



今日私が話したい内容



「承認」

- 物理的な孤独・孤立
- 非承認による孤独・孤立

●物理的な孤独・孤立

事例)

- ・人がいない／話し相手がいない
- ・通信手段が電話いがない。めったにかけない。
- ・周りに家がない

：

これらは、IT技術によってどんどん解決している

N高等学校ってご存知ですか？



N高等学校ってご存知ですか？

<https://nnn.ed.jp/>

2021年4月 VR学習スタート

VR+映像学習

普通科プレミアム

映像学習とVRの世界で学習します。
五感が刺激される学びの体感が得られる、
新しい学習方法です。

VRの世界で
勉強に
集中できる！

友だちがいるから
学びがつつく！

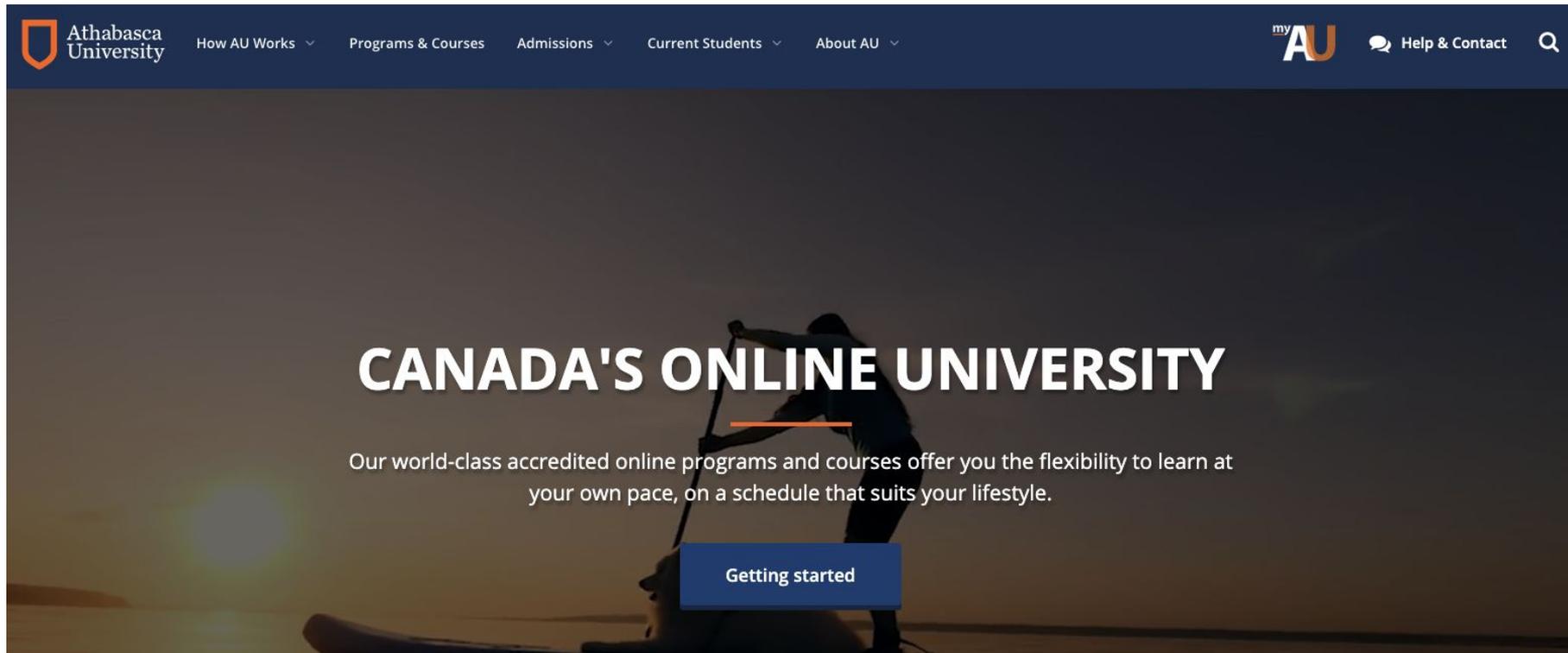
コミュニケーション
&
面接練習が
学べる！

N高等学校

詳しくみる →

海外の大学もオンラインで卒業可能

<https://www.athabasca.ca/>

The image shows the top portion of the Athabasca University website. The header is a dark blue bar with the university's logo on the left and navigation links in the center. On the right side of the header, there is a 'my AU' logo, a 'Help & Contact' link with a speech bubble icon, and a search icon. Below the header is a large hero section with a background image of a person in a canoe on a lake at sunset. The text 'CANADA'S ONLINE UNIVERSITY' is prominently displayed in white, with a thin orange line underlining the word 'ONLINE'. Below this, a paragraph describes the university's online programs. At the bottom of the hero section, there is a blue button with the text 'Getting started'.

How AU Works ▾

Programs & Courses

Admissions ▾

Current Students ▾

About AU ▾



Help & Contact



CANADA'S ONLINE UNIVERSITY

Our world-class accredited online programs and courses offer you the flexibility to learn at your own pace, on a schedule that suits your lifestyle.

Getting started

バーチャルオフィスの会社も増えている

<https://www.telework-management.co.jp/services/tool/sococo/>

<https://ovice.in/ja/>

クラウドオフィス
テレワークでも **SOCOCO** なら
いつも通りに仕事が進みます

みんなの仕事ぶりが見える!

ZOOMで会議中

〇〇の件、わかる人いる?

今日は寒いね~

あ!それ僕の担当

お気に入りの会議ツールと連携。部屋に入るだけでかんたん参加!

- Sococo
- Zoom
- meet
- Webex
- Teams

チーム仕事の効率アップ!

気軽に雑談寂しくない!

重要作業中

社務室 STAFF マルチルーム [K/M]奈良 管理部

oVice (オヴィス) とは?

Website URL
Resources URL

Coffee Break

Conference

Silent Room Meeting Room

Spencer

Maya

©2021 oVice, INC.

中学・高校→大学→就職

全てオンラインで対応可能な社会



IT技術によって、物理的な空間の差はなくなり
「場所にとらわれない社会」
が実現してきている



●非承認による孤独・孤立

事例)

- ・いじめ、無視、差別
- ・コミュニケーション力の不足
- ・ネグレクト
- ：

子供はなぜゲームに夢中になるのでしょうか？



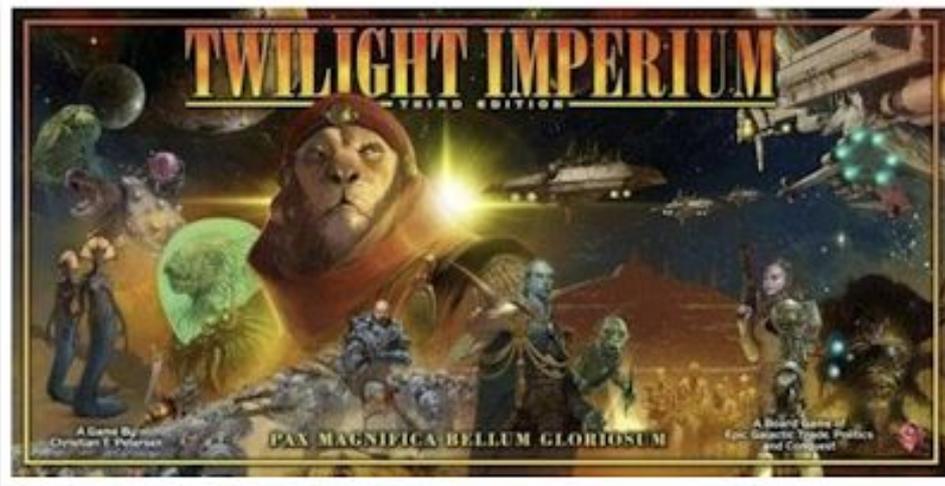
ゲームは、プレイヤーを「承認」してくれる

課題があり、存在価値があり、
褒めてくれ、仲間がいて、
報酬があり、やりがいがある



2016年08月17日

【ええ話やないか】ボードゲームでうつ病から救われた
若者の手記がけっこう熱い <http://bigcatgames.blog.jp/archives/9528516.html>



全ボードゲーマーに捧げたい「いい話」。イギリス在住の若者が、ボードゲームによって長年のうつ病から救われ、生きる喜びを回復したという手記が胸にジーンと来たので、手前味噌で要約＋一部即席訳してみました。

「『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワ イルド』は、僕を鬱病から救った」 自殺すら考えたゲーマーが回復の物 語を語る

<https://automaton-media.com/articles/newsjp/20171113-57568/>

By Minoru Umise - 2017-11-13 20:14



これは35年の私です

日経産業新聞 2021/5/28 の記事

<https://www.nikkei.com/article/DGXKZO72240390V20C21A5XY0000/>



ゲーム内の承認 < 現実の承認



ゲームは、社会の中に様々な形で
溶けていく(浸透していく)と
考えています。

今とは違う新しい社会の形が生まれる



ご清聴ありがとうございました



ご意見・ご感想などお待ちしております
m.goto@game4it.com

TW: @SquashSesame

