

## 58. 「ゲーム化」する日常生活(1)： 反復→自動化

In 2020, it was reported	2020年、それが報じられた
that the video game industry had grown bigger	ビデオゲーム産業は大きくなったことが
than both the music and movie industries combined.	音楽産業と映画産業を合わせたよりも
In the 1980s and 1990s,	1980年代や1990年代は
video games were typically considered a minor pastime,	ビデオゲームは概してマイナーな娯楽だと考えられていた
enjoyed mostly by children, teenagers,	主に楽しんでいたのは、子供や10代の若者や
and a small group of dedicated fans.	一部の少数の熱心なファンだった
Back then, the idea	当時は、考えは
that games might one day exceed movies or music in popularity	ゲームがいつか人気の点で映画や音楽を超えるかもしれないという
was unthinkable.	考えられなかった
But now, video games form a central part	だが今、ビデオゲームは中心的な部分となっているのである
of mainstream entertainment and culture.	主流の娯楽と文化の
As video games have risen in popularity	ビデオゲームの人気が上昇するにつれて
over the past few decades,	最近20～30年で
certain aspects of games have begun to be applied	ゲームのある側面が応用され始めた
to other areas of society.	社会の他の分野にも
One might even say	…とさえ言う人もいるかもしれない
that our lives have become “gamified” to some extent.	私たちの暮らしはある程度まで「ゲーム化されて」きたと
What this means is that …	このことが意味するのは…ということだ
features we associate with gaming	私たちがゲームから連想する特徴は
– challenges, reaching goals, competition, rewards –	つまり、難題、目標達成、競争、報酬など
have been introduced and applied to various areas	さまざまな分野に導入され、応用されている
of work and our personal lives.	仕事や私たちの私生活の