



リサイクル志向のゴミ拾いアクションゲーム「りぼっと」 の実装

名古屋工学院専門学校 メディア学部

教諭 山田 慎

●はじめに

広範な普及により、デジタルゲームには、従来では見られなかった多様な用途が現れている。

特に近年注目を集めているのがシリアスゲームである。論者によってさまざまな意味付けがなされる言葉だが、藤本徹氏（東京大学助教）による定義＝「エンターテインメント向けに発達したデジタルゲーム技術を、社会の諸領域の問題解決に活用するコンセプト」¹⁾に、ここでは着目したい。

こんごの社会は、様々な問題に溢れている。そして、単純な対策、あるいは新技術の導入といった直結的手段では解決できないものが少なくない。藤本氏による定義は、このような状況においてゲーム関係者が果たしうる一定の社会的役割を示唆するものといえよう。

●本研究の概要

本研究は、具体的には「りぼっと」というゲームソフトの企画・開発を、内容としている。

筆者の勤務校であり、またチームメンバーの在籍校である名古屋工学院専門学校は、1952年に無線通信分野での人材育成を目的に創立された専修学校である。放送・電気・情報と対象分野を広げ、1995年にゲームクリエイター育成コースを創設、以来今日までプログラミングとCGの両分野を対象とする活動を続けている。本研究のチームメンバーが在籍するゲーム総合学科は、プログラムとCGの両コースを持つ4年制の課程である。

実習を中心とした実践志向の授業を展開しており、学生の作品数自体は多い。しかし新しさ／ユニークさという面で弱く、学生たちで企画を立てて制作する場合も、既存ゲームに類似したものに偏りがちであった。また、ゲーム以外のことをよく知らず関心も持たないという、近視眼的な姿勢もしばしば目につくものだった。

そこで、チーム制作の実習を行うにあたり、4年生4名（プログラムコース1名、CGコース3名）で構成されるチームに対し、中山隼雄科学技術文化財団「社会を変える『夢のゲーム』アイデア」の2014年度の入選作を提示、それを元にゲームを考えるという課題を与えた。

その結果、加藤祥基氏（宮城大学大学院）『クリーンアップ大作戦』が選ばれ、これをモチーフに具体的なゲームの構想を開始、最終的には「リサイクルをテーマにしたゴミ拾いアクションゲーム」として企画をまとめ、チーム開発を開始した。

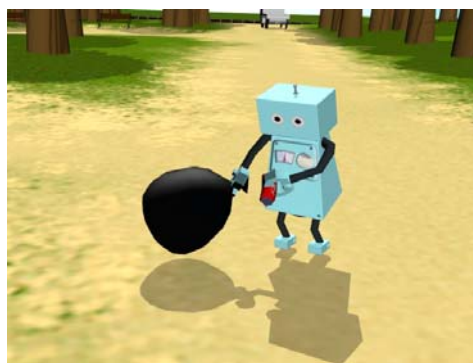
「りぼっと」の開発は、今年度いっぱい続く予定である。今回は、現時点での到達点をまとめている。

●「りぼっと」について

「りぼっと」は、リサイクルをテーマにした、ゴミ拾いアクションゲームである。

プレイヤーは、ゴミ拾いを役割とするロボットを操作し、フィールド上に散らばるゴミを集める。

ゴミは、実は資源であり、金属・プラスチック・燃料を含んでいる。基地となる“博士の研究室”にはリサイクルマシンがあり、ここにゴミを運びこむことで、資源にすることができる。金属やプラスチックが一定数に達すると強化パーツが作られ、それを使ったりぼっと自身をパワーアップしていくことができる。また燃料は、り



ぼっと自身が動くために必要となる。

ステージは、山・海岸・公園の3つ。それぞれの特性をうまく見極めながら、制限時間内に、より多くのゴミを集めることを目指す、というものである。

●シリアスゲームとしての「りぼっと」

「りぼっと」は、「プレイして楽しむ」ことを目的とす

るゲームである。操作も直感的で、小さな子供でもすぐにプレイできるゲームとしてデザインされている。しかし、シリアスゲームとしての特徴も持ち合わせている。

「りぼっと」におけるゴミは、“敵”とはいえ、単純な“倒す対象”ではない。見つけて生まれ変わらせることで役立てられる資源として扱っており、環境を汚すマイナスイメージだけでなく、正しく導くことで新たなものを生み出すこともできるという二面性を強調している。

社会的問題を考えさせるゲームであっても、お説教臭さを感じさせるものであっては、逆効果となる。ふつうに楽しみながらテーマについて考えさせ、また物事の多面性も伝えている「りぼっと」は、行為と目的の両面で、シリアスゲームとしての条件を備えるものである。

●開発の現状と今後の予定

企画書で示したモデルはかなり大規模なもので、全体の制作には多くの時間を要する。そこで実際の制作期間では、エッセンスを凝縮した「パイロット版」の制作を行うものとした。

なお、当初の予定は、次のようなものとなっていた。

5-6月 デザインをまとめる。

7月 α版（ゲームプレイ可能な暫定版）の制作

8月 不足分・追加分のデータ作成、
ゲームシステムのチューニング

9月 公開版の制作

9月末 完成

本校では、10月以降が後期となる。ゲーム制作工程を、「デザイン」「開発」「テスト」の3段階で述べた場合、開発段階までを前期で終わらせ、後期にはテスト段階に入るという計画であった。

実際のところ、最終学年ということもあってなかなか十分な時間がとれず、今のところ2ヶ月相当の遅れとなっている。具体的には、7月末に予定されていたα版に、現在ようやく到達したというところである。

今後、引き続き開発段階を進め、10月中にはテスト段階に入る予定である。限定的に公開し、問題点の修正やフィードバックを行い、完成度を高めていきたい。

また、チームメンバーの卒業後とはなるが、シリアスゲームとして実際どのような効果を与えられるのかを実証的な研究の題材とすることも検討している。

●むすびに

今年9月、「スーパーマリオブラザーズ」が発売30周年を迎えた。デジタルゲームが産業として成立した年次を厳密に求めることは困難だが、遅くとも1985年の時点では企業活動としてのゲームソフトの開発が行われていたことは、この事実が示すとおりである。一方、作り手



チームメンバー：

左から、川地有輝、玉井孝祐、西松祐紀、米田純也

の育成システムについては、これよりもかなり遅れている。学校形式での育成が始まったのは概ね1990年頃であり、正規の学校にゲームクリエイター育成コースが設けられたのはさらに数年を要している。¹

このような状況から、ゲームクリエイターコースの教育内容は、実務界の後追いが続いている状態だった。具体的には「ゲーム会社が現場で行っていること」を元にカリキュラムを組むということで、人材育成のゴールも「ゲーム業界が求める即戦力」に焦点を合わせたものとなりがちであった。しかし学校は社会全体への責任を持っている。送り出す人材にもこの視点が必要であり、“入社前研修機関”が本質であってはならない。ゆえに、「今あるゲームを考えるだけではなく、環境問題を始めとした社会的な諸問題についても市民としての目を取り組んでいくことのできる人材」を育てていくことは、教育界としての責務であろう。

本研究を通じて得られた成果が、ひとつある。構想・企画から開発までを一貫して取り組んだ学生たち自身が、環境について新たな視座を持つことができたということである。作ることによってどのように学べるのか、今後機会があれば、この点においても実証的研究の対象にしたいと考えている。

[1] 藤本徹「シリアスゲーム-教育・社会に役立つデジタルゲーム」東京電機大学出版局、2007 ii

[2] Rollings,A/Morris,D 著、アクロバイト監訳「ゲームクリエイターズバイブル」インプレス、2001 P275

¹ 日本では、ゲーム会社である株式会社ヒューマンが運営する「ヒューマンクリエイティブスクール」が1990年に学生募集を開始したのが、最初の例である。海外でも同時期、デジペン社（アメリカ合衆国ワシントン州）が3Dアニメーションのコースを開発している。こちらは1994年にはデジペン工科大学として4年制のゲームプログラミングコースを開設し、ゲーム分野で学士号を発行する世界で最初の大学となった。