

シリアスゲームジャム開催の歩み - 第1回から第5回シリアスゲームジャムまで -

岸本好弘ⁱ 古市昌一ⁱⁱ 三上浩司ⁱ 小野憲史ⁱⁱⁱ 栗飯原萌^{iv}

ⁱ 東京工科大学メディア学部 〒194-0982 東京都八王子市片倉町1404-1

ⁱⁱ ^{iv} 日本大学生産工学部 〒275-8575 千葉県習志野市泉町1-2-1

ⁱⁱⁱ NPO法人国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)

E-mail: ⁱ {kishimotoy, mikami}@stf.teu.ac.jp, ⁱⁱ furuichi.masakazu@nihon-u.ac.jp,
ⁱⁱⁱ ono@igda.jp, ^{iv} cimel4001@g.nihon-u.ac.jp

概要 欧米に比べ、日本におけるシリアスゲームの知名度は低い。ゲームが娯楽であるだけでなく社会生活に役立つものと世の中に知らしめることは、ゲームの可能性を広げる。我々、DiGRA Japan ゲーム教育SIGでは、“ゲームの力で世界を救え！ Let's save the world by the Power of Games!”を合言葉とし、シリアスゲームの社会的認知度を高めるため、ゲーム制作者と他分野の専門家が協働する機会として「シリアスゲームジャム」という手法を提案し、実践してきた。「英語学習」「サイバーセキュリティ」「インターネットの安全な使い方」「サステイナブル社会」「バリアフリー」といったテーマで2014年以降5回にわたり開催したシリアスゲームジャムの実践内容を報告する。

キーワード シリアスゲーム、ゲームジャム、シリアスゲームジャム、社会問題の解決、制作スキル

1. はじめに

「シリアスゲーム」とは一般的な娯楽のためのゲームではなく、教育や社会問題の解決を主な目的とするコンピューターゲームである。欧米では2000年代から教育・医療・福祉・公共政策等の分野で多くのシリアスゲームの活用事例がみられる^[1]。一方、日本においては、ゲームは未だに娯楽用との認識が強く、シリアスゲームの知名度は低い。この実情はゲームの可能性を狭めており、ゲーム業界の発展可能性を狭めているとも言える。日本におけるシリアスゲームの認知度を高めるためには、教育や社会問題の解決に携わる専門家とゲーム制作者が同じテーマに共に取り組む機会を設け、社会的に注目されるような成果を出すことが必要と考え、「シリアスゲームジャム」を企画した。ここでは2014年の第1回から2016年の第5回までの実施内容を報告する。

2. 本実践の目的

「シリアスゲームジャム」では、次の5点を目的としてきた。

- ゲームジャムというイベント形式によって、世の中の注目を集めること
- ゲーム開発者とテーマに関する専門家の協働を実現し、参加者にシリアスゲームを制作できるスキルを身につけさせること
- 成果物の展示や評価実験により世の中の評価を得るため、成果物に高いレベルを求めること
- 継続的なイベントとするため、参加者の満足度を高める工夫をすること
- シリアスゲームジャムという形式のイベント運営のノウハウを蓄積すること

3. 実践の概要

各回の概要を表1に、開催の流れを表2に示す。

表1 シリアスゲームジャム各回の概要

開催年月	テーマ	参加者	会場
第1回 2014年 2月	英語学習ゲーム	35名(内 社会人13 名)	グリー株 式会社
第2回 2014年 5月(事 前講習) 2014年 6月	サイバーセキュリ ティ(標的型攻撃 メールの対処方法 を学ぶゲーム)	55名(学 生のみ)	GMOクラ ウド株式 会(事前 講習) 株式会 社ラック
第3回 2015年 2月	小中学生向けのイ ンターネットの安 全な使い方を学ぶ ゲーム	35名(内 社会人6 名)	株式会 社ラック
第4回 2016年 2月	サステイナブル社 会をPRするゲーム	37名(内 社会人11 名)	Klab株式 会社
第5回 2016年 12月	バリアフリーの意 識向上のための ゲーム	38名(内 社会人7 名)	株式会 社ビサイド

表2 シリアスゲームジャム開催の流れ

時期	活動	内容
2か 月前	イベント 告知	インターネットにて
1か 月前	参加者募集	35名から40名程度
	事前講習から企画作成	事前講習を受けてから、参加者 全員で企画を考える。事前講習 はインターネットでの動画視聴 が多い
3週 間前	企画コンテ スト	制作するタイトルを参加者・主 権者で決定。5タイトル程度
	チーム編成	参加者の希望を聞いて編成する。 1チーム7から8名程度
2週 間前	準備作業開 始	チーム毎に事前準備を行う
当日	シリアス ゲームジャ ム2日間開 催	チーム全員がーか所に集まって 制作する。参加者全員で発表会・ 表彰式を行う
2~3 ヶ月 後	作りこみ	展示予定を示してチームのモチ ベーションを上げる。ゲームの 完成度を上げる
3~6 ヶ月 後	展示・評価	シリアスゲームは役立つことが 重要。CEDECや東京ゲームショ ウ、テーマに関する業界イベン トにて展示・評価実験を積極的 に行う

4. 各回の概要

4.1 第1回シリアスゲームジャムの概要

2014年2月にグリー株式会社(東京都港区)を会場として開催した^{[2][3]}。テーマは「英語学習」。参加者は35名で、この内社会人はゲーム開発者、英語教育関係者など13名。図1のように5チームに分かれて、図2の『Riddles in Pieces』など5つのゲームのプロト版を制作した。



図1 会場の様子

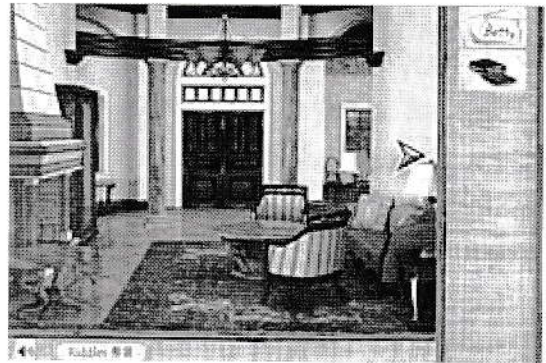


図2 『Riddles in Pieces』のゲーム画面

最優秀賞を獲得した『Riddles in Pieces』は、英語パズルと脱出ゲームを組み合わせたアドベンチャーゲームである。行方不明になった少女ベティを探して洋館を探索していく。パズルの解説文を読み解くことで英語力の向上が期待できる。

制作したゲームは、CEDECおよび東京ゲームショウで展示し、Replaying Japan 2014、DiGRA JAPAN 2014夏季研究大会で研究発表を行った。

初回開催にあたり、参加者の満足度を重視し、「参加者全員による企画作成」「参加者・運営者の投票による制作タイトルの決定」「参加者の希望を反映して

のチーム編成」等、通常のゲームジャムとは異なる方法を採用した。その結果、良い成果が得られたので、第2回以降も継続している。また、「イベント終了後の継続した作り込み」「様々なイベントでの展示や評価実験」も継続して行っている。

4.2 第2回シリアスゲームジャムの概要

第2回は「一般社会人を対象とした標的型攻撃メールの対処能力向上」をテーマとした^{[4][5]}。

専門性の高いテーマであることから、事前知識の習得と制作の2回に分けて実施した。まず、2014年5月11日にGMOクラウド(株)(東京都渋谷区)を会場として、サイバーセキュリティの専門家による事前講習を実施し、同年6月28、29日に(株)ラック(東京都千代田区)を会場として、図3の様に55名の参加者で6チームを編成し、6本のゲームを制作した。

今回は参加者を学生に限定し、6つのチームは同じ大学の学生で編成した。



図3 6チームに分かれて制作中の様子

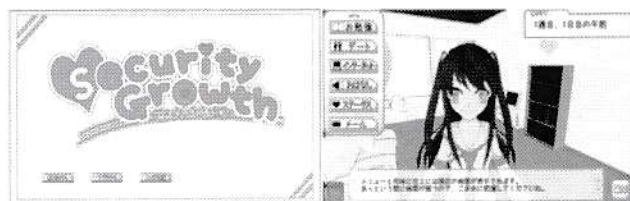


図4 『Security Growth』のゲーム画面

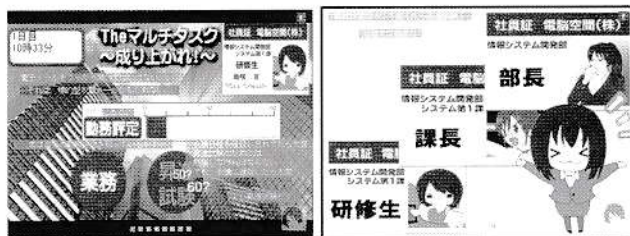


図5 『The マルチタスク〜成り上がり!〜』のゲーム画面

図4、5に示す2つの制作したゲームは、同年10月の「情報セキュリティワークショップin越後湯沢2014」で展示し、企業や警察関係者などセキュリティの専門家に体験していただき、助言を得た。また、各大学の協力により効果測定を実施する等、制作後の活動を充実させることができた。大学別のチーム編成は、準備段階からの密なコミュニケーションが制作に活かせるだけでなく、事後の検証にも有益であるとの実感を得た。

4.3 第3回シリアスゲームジャムの概要

第3回は「小中学生向けのインターネットの安全な使い方を学ぶゲーム」をテーマとし、2015年2月に株式会社ラック(東京都千代田区)を会場として開催した^{[6][7]}。図6が会場の様子である。日本ネットワークセキュリティ協会(JNSA)の協力を得て、安全学習に関する資料の提供をいただいた。



図6 会場の様子

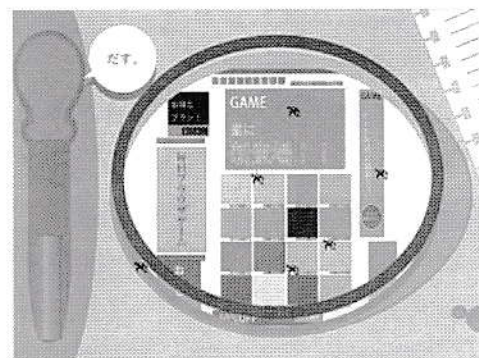


図7 『Bit Bite』のゲーム画面

図7の『Bit Bite』は最優秀賞受賞作品で、サイトを模したフィールドでビット星人を探すうち、間違ったネットの使い方をすると怖い目に遭う。安全に見え

るウェブサイトには様々な危険が潜んでいること体験させるゲームである。

『セキュラタイセン』『ねこと学ぶ SNSまにゃー』の2タイトルは、完成版まで制作を続け、CEDEC、東京ゲームショウ、情報セキュリティ業界イベントで展示したほか、子ども向けワークショップでも使用した。

今回の新たな工夫としては、「イベントのマスコットキャラクター」を制作し、参加意欲の喚起を狙った。また、情報セキュリティ専門家が「メンター」として会場に常駐し、制作チームにアドバイスをを行った。

4.4 第4回シリアスゲームジャムの概要

第4回は2016年2月、Klab株式会社（東京都港区）を会場として開催した^{[8][9]}。テーマは「サステナブル社会をPRするゲーム」とした。地球・人間・社会の3つ全てが幸せになれる「サステナブル社会の実現」は人類の目標でもある。図8は参加者の集合写真である。



図8 参加者の集合写真

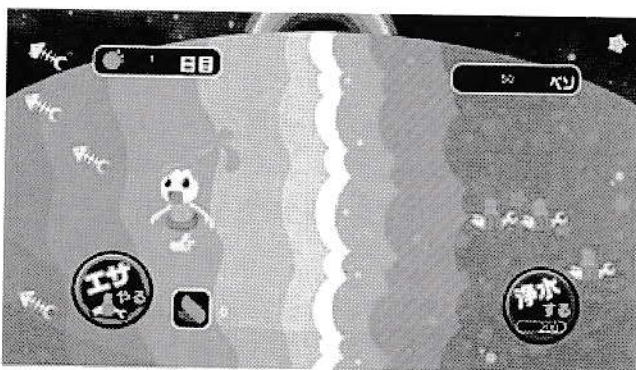


図9 『ペオ君の快適生活』のゲーム画面

図9の最優秀賞受賞作品『ペオ君の快適生活』は、無人島で魚を捕りながら、環境にも配慮しつつ、主人公のペオ君をできるだけ長く生き延びさせるというライフシミュレーションゲームである。ゲームジャム終了後も完成版まで制作を続け、CEDECおよび東京ゲームショウで展示した。

今回の新たな工夫としては、事前レクチャーを動画配信し、受講しやすくしたことである。また、会場提供企業に参加協力も求めたところ、4名のプロのゲーム開発者の参加が実現し、ゲーム業界の関心の高まりを実感することができた。

4.5 第5回シリアスゲームジャムの概要

第5回は2016年12月、株式会社ビサイド（東京都立川市）を会場として開催した^{[10][11]}。タイトルは「みんなのバリアフリー」とし、テーマは「医療・福祉でのバリアフリーに対する意識向上」を図るゲームとした。図10がイベント当日掲示したポスター、図11が表彰式後の参加者やスタッフの集合写真である。



図10 SGJ5のポスター（当日掲示用）



図11 表彰式後の集合写真

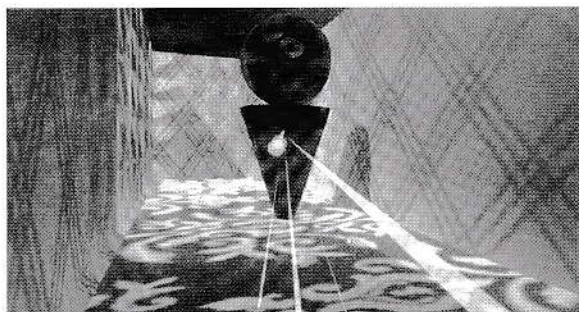


図12 『ゴーゴンの館』のゲーム画面

図12の最優秀賞受賞作品『ゴーゴンの館』は、「視線入力装置」を用いたシューティングゲームで、手指のハンディキャップを感じないでプレイしてもらうことを目的としている。館の中を移動しながら敵に遭遇すると、敵の瞳を注視することによって攻撃を行う。「視線の動き」が誰でも自然に操作可能な入力装置であることを体験できる。ゲームジャム終了後も制作を続け、「第1回シリアス&アプライドゲームサミット」^[12]で展示し、CEDECおよび東京ゲームショウでも展示予定である。

今回の新たな工夫としては、留学生の参加により外国人と協働でのソフトウェア開発を体験し、さらにシリアスゲームの先進国であるオランダのオランダ大使館の協賛を実現させた。また、ゲーム会社以外各社の協力を得たのも初めてである。これらは今後のシリアスゲームジャムの国際化と多様な分野への発展を目指しての試みである。

5. まとめ

以上5回のシリアスゲームジャムを通して、26タイトルのプロト版を制作し、200名の参加者にシリアスゲームの制作スキルを身につけてもらった。制作物の展示や研究発表、また各回の開催テーマの専門家との交流を通し、シリアスゲームの日本における認知度が高まりつつあることを実感している。

今後もDiGRA Japanゲーム教育SIGでは、“ゲームの力で世界を救え！ Let's save the world by the Power of Games!”を合言葉に、創意工夫を重ねながら日本のシリアスゲームの発展・普及に努めていきたい。

文献

- [1] 藤本徹 (2007). 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
- [2] 第1回シリアスゲームジャム公式サイト <<http://kishimotolab.org/SeriousGameJam/>> (2017年5月6日)
- [3] 岸本好弘・宍戸絢・三上浩司(2014).「シリアスゲームジャム」による英語学習ゲーム制作の事例 日本デジタルゲーム学会2014年夏季研究発表大会予稿集 95-96. <http://digrajapan.org/summer2014/DiGRAJ_summer2014_proceeding.pdf> (2017年5月6日)
- [4] 第2回シリアスゲームジャム公式サイト<<http://www.mediadesignlabs.org/seriousgame/index.php/ja/2014-05-10-14-00-00.html>> (2017年5月6日)
- [5] 古市昌一他 (2015). 第2回シリアスゲームジャムを通して学んだこと 日本デジタルゲーム学会2014年年次大会予稿集 73-76.
- [6] 第3回シリアスゲームジャム公式サイト<<http://kishimotolab.org/sgj3/>> (2017年5月6日).
- [7] 市川結梨・岸本好弘・三上浩司 (2015). 「シリアスゲームジャム」による「子供向けインターネット安全知識学習ゲーム」の制作事例 日本デジタルゲーム学会2015年夏季研究発表大会予稿集 125-126. <<http://digrajapan.org/?wpdmact=process&did=MzIuaG90bGluaw==>> (2017年5月6日)

- [8] 第4回シリアスゲームジャム公式サイト <<http://kishimotolab.org/sgj4/>> (2017年5月6日) <<http://www.mediadesignlabs.org/SGJ5/>> (2017年5月6日)
- [9] 瀧本 伶奈・岸本好弘・三上浩司 (2015). 「シリアスゲームジャム」による「サステイナブル社会をピーアールするゲーム」の制作事例 日本デジタルゲーム学会2016年夏季研究発表大会予稿集152-155. <<http://digrajapan.org/?wpdmact=process&did=MzguaG90bGluaw==>> (2017年5月6日)
- [10] 第5回シリアスゲームジャム 公式サイト
- [11] 古市 昌一・岸本 好弘・藤原 正仁・粟飯原 萌 (2017). 第5回シリアスゲームジャム～みんなのバリアフリー～ 日本デジタルゲーム学会2017年度年次大会予稿集 152-155.
- [12] 第1回シリアス&アプライドゲームサミット公式サイト <<http://www.mediadesignlabs.org/SUMMIT/>> (2017年5月6日)

History of Serious Game Jams from 1st to 5th

Yoshihiro KISHIMOTOⁱ Masakazu FURUICHIⁱⁱ Kouji MIKAMIⁱ Kenji ONOⁱⁱⁱ
and Megumi AIBARA^{iv}

ⁱSchool of Media Science, Tokyo University of Technology 1404-1 Katakura-cho, Hachioji-shi, Tokyo, Japan

ⁱⁱ ^{iv}College of Industrial Technology, Nihon University 1-2-1 Izumicho, Narashinoshi, Chiba, Japan

ⁱⁱⁱInternational Game Developers Association Japan chapter

E-mail: ⁱ { kishimotoy, mikami } @stf.teu.ac.jp, ⁱⁱ furuichi.masakazu@nihon-u.ac.jp, ⁱⁱⁱ ono@igda.jp,
^{iv} cime14001@g.nihon-u.ac.jp

Abstract The popularity of serious games in Japan is lower than that of in the USA and Europe. DiGRA Japan Game Education SIG gives a countersign "Let's save the world by the Power of Games!", and proposed a method called "Serious Game Jam" and have performed five times since the first meeting in 2014. Serious Game Jams has been good opportunity to enhance social recognition of serious games, and as a good occasion that game developing experts and topic experts to collaborate.

Keywords Serious Game, Game Jam, Serious Game Jam, Solving Social Problems, Production Skill

ISSN 1882-0913

デジタルゲーム学研究

Journal of Digital Games Research

GAME

RESEARCH

2017 Vol.9 No.2
第9巻 第2号

日本デジタルゲーム学会