

# ゲーム制作イベントのオンライン化に向けた企画実施形態の見直し

## クリエイティブゲーム振興会

### 活動の目的

プログラミングは多くの場合、グループでコミュニケーションを取りながら行うクリエイティブな活動である。そして現在では、プログラミング教育の必修化と共に、大学入試改革によって「(A) 知識・技能」だけでなく、「(B) 思考力・判断力・表現力」「(C) 主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度」が重視されている。そのため、プログラミング的思考と共に、プログラミングに必要なクリエイティブ性の育成やその基礎となる (B) (C) といった能力を身に着けることが重要となっており、『自分自身の考えを言語化して正しく相手に伝える能力』は必須である。

だが、大学に入るとグループでのクリエイティブな活動を行う機会が多くなるのに対して、高校までの間にそのような活動をする機会は少ない。

私たちは、ゲーム制作を通して高校生がプログラミング的思考と共に、ゲームシナリオの物語構造やキャラクターの行動を学習する中で、物語の表現手法から『自分自身の考えを言語化して正しく相手に伝える』ために必要な表現方法を学ぶことを目的としてイベントを行う。

### 活動の内容及び経過

ゲーム制作の事前準備として、ゲームシナリオについて考える基礎を育成するために①物語に関する講義を行った後、②ゲームシナリオの制作、③ゲームの制作、④ゲームの講評（公開）と4つの段階を6～9か月程度の期間をかけてゲーム制作イベントを実施する。

①ではゲーム・アニメの企画開発経験のある岡山大学の才士真司先生に講義を依頼する予定である。

②についてはオンライン化にあたって課題が浮上したため、今後の課題の項目で詳しく記載する。

③では簡単にゲームを制作できるツールを使用してゲーム制作を体験する。その中で、シナリオをゲームに落とし込むためにその物語を構造的に捉え、どうやってコンピュータにゲームとして処理させるかを考える。

④では完成したゲームは何らかの形で公開し、感想などの評価が得られるようにする予定である。

また、①～④のすべての段階で、参加者が意見を出し合いながら議論が出来るように、オンラインホワイトボードなどのツールを活用する。

2020年度は企画のオンライン化のための準備を行った。

### 活動の成果・効果

2021年度にオンラインにて実施する。



会議の様子



宣伝用動画の様子



宣伝用動画の撮影風景

イベント用のサイコロアプリの開発風景

### 今後の課題と問題点

イベントのオンラインでの実施に当たり、活動内容の項目の②ゲームシナリオの制作に対して問題が浮上した。

シナリオの制作過程では、①の講義で学んだ内容を元に参加者が議論することで理解を深めることを目的としている。しかし、オンラインという実施方法の性質上、どうしても発言のハードルが高くなり、参加者同士の対話が起これにくく、主催側からの一方的な展開になりかねない。

また、グループでの活動に本来あるはずのチームとしての一体感や、目標達成に向けての熱量といったものはオンラインではなかなか伝わりづらい。

そんな中で、参加者が積極的にイベントに参加できるようにするための仕組みが必要不可欠であると思われる。

- 代表者：孝壽真治 ●所在地：岡山市北区津島
- E-MAIL：c.game.promo@gmail.com
- URL：https://www.facebook.com/c.game.promo
- 設立年：2019年 ●メンバー数：6名