

防災教育用ゲームの開発

小河翔暉

本卒業制作では対戦型災害サバイバルゲームTENPENの改良を行った。

はじめに大学生の被験者 3 人によるテストプレイとヒアリング調査から、ゲーム上あるいは防災教材としての課題点を抽出した。その結果、勝率の偏りと、ゲームボードが十分に活用できていないという重要な課題点を見つけることができた。そこで、課題点を改善するためにカードの効果の変更や災害シートの増加のタイミングの変更、エリアマップの種類を増やす等の改良を行った。

改良後にテストプレイとヒアリング調査を再度行ったところ、勝敗が拮抗するバランスが良いゲームになった。ゲームとしてやりやすくなったがシンプルなものになった。災害シートをうまく活用できてより緊迫感のあるゲームになったなどの結果が得られた。

以上の結果から自分たちが問題点として捉えた部分の改良には成功し、ゲームとしてはより良い物になったとは考えている。ただ自分たちの思うように改良することが改善になるわけでは無く、防災教育上改悪になってしまったところも出てしまった。本制作の目的として防災教材としての効果をより高めるためとしている以上は、ゲームとしての面白さと防災教材としての教育効果の両立が求められるためもっと突き詰める必要がある。

※この卒業制作は石井智也、小河翔暉、渡邊樹人による共同制作である。本報告書は、制作の経緯や制作物の概要について、筆者が個人の責任において1人で書いたものである。