

防災教育用ゲームの開発

19191234 石井智也

飯塚研究室には、先輩方が制作した対戦型災害サバイバルゲームTENPENというオリジナルのゲームが存在する。そのゲームをプレイしたときに、思うようにプレイが出来ないことや上手くゲームが展開しないことがあった。そこで、筆者らはこのゲームに改良を施し、分かりやすさや学びをより得られること、そしてこのゲームの特性をより活かすことのできるようにゲームの改良を行った。

はじめに、課題点の抽出、および改良効果の検証をするために、本学の学生に改良前のゲームのテストプレイ、ヒアリング調査を行い、ゲームの進行、勝敗の偏り、カードを使いきれない等の課題点を抽出した。

次にルールやカードの効果等、またカードやボードのデザインに改良を行った。

その後、再度ゲームのテストプレイ、ヒアリング調査を行ったところ、勝率の偏りに改善が見られた。また、ゲームの進行がスムーズになったことや、見やすさ分かりやすさの向上、それぞれのカードをよく使えようになり、より災害・防災について学ぶことのできるゲームとなった。しかし、改良後のテストプレイにおいても、改善しきれなかった部分やまだ改良の余地が生まれてしまった。

ゲームとしての側面と教材としての側面のバランスを考慮しながらの改良は、非常に難しかった。

※この卒業作品は、石井智也・小河翔暉・渡邊樹人により、共同で制作したものである。

本報告書は、本作品の制作の経緯等について、筆者が個人の責任においてまとめたものである。

