

和歌山大学学生自主創造支援部門（クリエ） クリエプロジェクト
<2024 年度ミッション成果報告書>

プロジェクト名： クリエゲーム制作プロジェクト

ミッション名： 和歌山に実際に来て歩きたくなるスマホアプリ

ミッションメンバー： 観光学部 3 年林知咲季, システム工学部 3 年矢野壮太, 経済学部 2 年辻健吾, 他 7 名

キーワード： コンテンツツーリズム・和歌山観光・和歌山を知る・スマホゲーム・ゲーム制作

1. 背景と目的

本ミッションは、「和歌山県に行ってゲームの世界で体験したことを実際に追体験してみたい」という想いをきっかけとして、和歌山県に実際に訪れて、ゲームをきっかけに知り得た情報を源とした様々な体験をしてもらうことを目的としている。本ミッションでは昨年度、和歌山県の観光地をすごろくのマスに見立てた「すごろくゲーム」を制作していた。しかし、このシステムでは「和歌山に実際に来て歩きたくなる」要素が不足しているのではないかと考え、本年度も活動を継続するに至った。本年度新たに考案したアプリでは、和歌山県を一つの遊園地に見立て、観光地をモチーフにして制作した「ミニゲーム」を遊園地のアトラクションとし、それらで遊んでもらうことを主軸としている。「ミニゲーム」で和歌山県や観光地に関する知識を楽しみながら入手することで、プレイヤーが感じる和歌山県全域の観光地の魅力を向上させ、和歌山県を訪れてみたいという想いを醸成させることを目標としている。

2. 活動内容

1 年を通して、プログラマー、デザイナー、プランナー、サウンドクリエイターそれぞれにタスクを割り当て、定例会議で進捗報告を繰り返し行った。

和歌山県の観光情報について、夏の長期休暇を利用して現地調査を行った。メンバー全員をいくつかのグループに分け、和歌山市周辺の市町である岩出市、紀の川市、紀美野町、海南市のそれぞれの地域で、更に情報の深掘りを行うべきであると判断した観光地へ調査に赴いた。本年度は地域の「語り部さん」にお話を伺うことを中心に調査を進めることで、インターネットや雑誌では得られない、和歌山県の魅力を直接学ぶことが出来る機会を設けた。また、現地調査した内容は写真やメモに記録し、定例会議で報告を行った。

アプリ開発は定例会議でその都度必要な機能をコスト、期間、その段階で継続して参加可能なメンバー数など様々な観点で決定を行っていった。ゲームに必要な機能はすべて定例会議で決定しようと考えたが、プランナーを含めた企画班は納期を大幅に遅れていたこともあり、方針を変更してプランナーとリーダー、開発に意欲のある一部メンバーで、定例会議以外のタイミングでシステムに関する会議を行うことにした。年明け前の段階で全体の進捗は芳しくなく、開発が難航してしまったため、その都度システムのコストカットを行うことになった。

年を越すと、メンバーの大半が参加継続の意思を示さない、あるいはプロジェクト内のイベントに参加したことによって、人数が10人から3人に減ってしまったため、もはやアプリのリリースは不可能であると考えた。残っているメンバーで開発中のシステムを仕上げ、発表資料の制作も同メンバーで行った。

3. 活動の成果や学んだこと

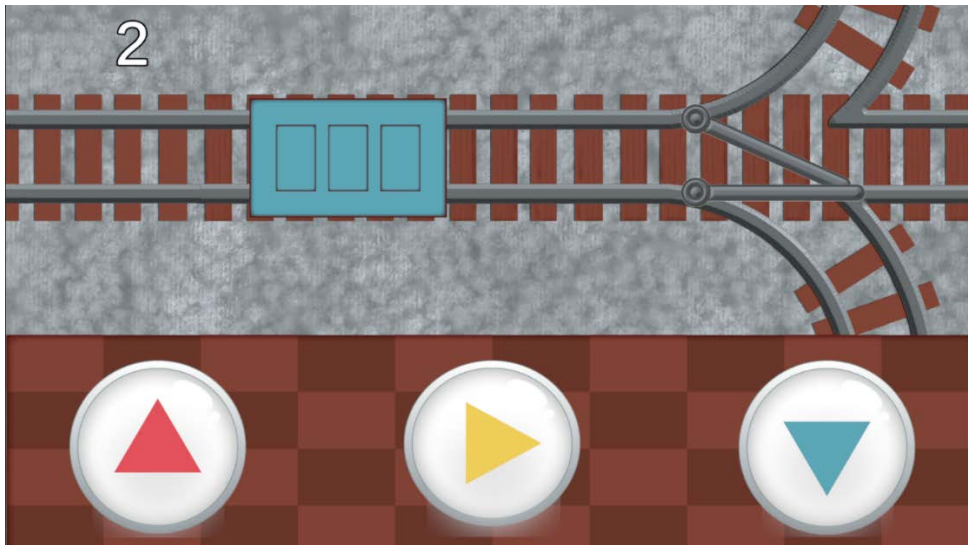


<タイトルロゴ・キャラクター>



既存ゲームのロゴにみられる立体感や、鯨のキャラクター「イサナ」のテーマカラーを取り入れて制作した。加えて、テーマパークがコンセプトとなっていたため、和歌山城の一部を観覧車に変更したり、ポップな印象のあるフォントを用いたりして表現した。また、キャラクターは鯨と蜜柑を掛け合わせ、シルクハットやモノクルなどを用いて「遊園地の管理鯨」感を演出した。緑色を基調とした配色になっているのは、和歌山県が「木の国」と呼ばれていたことに由来している。

<ミニゲーム>



本活動ではシステムの開発の上で様々な問題が発生したために、開発規模を大幅に縮小する結果となった。本アプリで実装するミニゲームは、すべて様々な観光名所のものを体験することを想定しており、1つ1つ短時間で遊びきれ設計となっている。このミニゲームは其中で開発が完了したもの1つである。根来SL公園に展示されているデゴイチがモデルで、ボタンによってレールを操作し、正しい方向に貨物車を誘導することができる。

本活動で開発されたシステムはミニゲームのみの実装となってしまう、魅力を伝える以前に他のミニゲームアプリとの差別化が上手くできなかったと実感している。万が一、来年度も引き続き活動していくならば、実際に歩きたくなる要素を追求し、観光地を実際に探索できるようなシステムに改良すれば、より和歌山県の魅力を上手く伝えることができると考えている。

4. 今後の展開

ポスター発表会では、近日リリースした後、次年度以降アップデートを重ねながら大規模なシステムにしていきたい旨を説明した。しかし、これは発表を最大限魅力的にするための詭弁であり、来年度以降、プロジェクトの現運営及びそれ以降の後輩に託しシステムのアップデートを行うことは不可能であると推測される。学業との両立が最優先である都合上、授業を都合に開発に参加できず進捗に支障を来すことは譲歩できた。しかし、長期休暇に至ってもなお、私用やプロジェクト内のイベントに参加したために、何も成果を生み出せなかったことがあった。これは本活動全体における最大の問題点であり、この問題を解消するためにリーダー及びそれに近いメンバーは、割り当てられたタスクを抱えながら、他のメンバーのカバーに努めたが、結局解決に至らないどころか、

成果を残さないままであるにも関わらず、別のイベントに参加するメンバーが現れる始末だった。

今後もし、この活動と同様の事態が発生した場合、参加する意志のないメンバーを除いた上でどのようなシステムを開発するか、タスクをどのように割り当てるかを残ったメンバーで相談しながら進めることが最善だと考えた。無論、それにより、開発規模の縮小や 1 人当たりの負荷の増加など懸念点がいくつか発生するが、全体の進捗が滞り、システムそのものが開発できないことに比べれば些末なことである。

メンバー各人の都合を考慮することも重要であるが、その上でどのように方向転換し、効率的にプロジェクトを進めるべきかが今後の課題である。

5. まとめ

資金を得た上で、和歌山県のあまり知名度が高くない観光地を深掘りしたことは非常に貴重な経験となった。

当初このミッションを通じて、和歌山の魅力を伝えるためのアプリを開発・リリースするだけでなく、そこに至るまでの様々な課題をメンバーそれぞれが乗り越え総合的な開発力を高めたいと考えていた。この活動は有志を募ったものであるため、尚更それが可能であると考えていた。しかし、蓋を開ければ、何も提案を示さない、共有された成果の不足点を指摘すれば居直る、参加を放棄する、成果を出さぬまま別のイベントに注力する、どれも資金を得た上での活動とは思えない惨状となっていた。その上、これに飽き足らずポスター発表会では、ミッションの活動を放棄したり協力的でなかったりした本プロジェクトの現代表・運営メンバーの方が崇め奉られる始末で、終始おもしろくなかった。確かに、努力が必ずしも良い結果につながるわけではないが、半年以上継続的に活動に努めてきた我々の活動がおまけ扱いとなり、有志として参加したにも関わらず何も貢献しなかった代表や運営メンバーによるプロジェクトの紹介の方が注目・賞賛されていることに納得できない。これが企業側からの要望であれば、最初から我々の活動は眼中になかったということになる。

和歌山県の企業の方々からはいくつか応援の言葉を頂いたが、このプロジェクトの現状ではその気持ちに応えることは不可能であり、我々自身誠に痛恨の極みである。もう少し互いに協力したり、主体的に行動したりすれば、このような結果にはならなかったと思われる。