

# 下着を学ぶためのゲーム「下着を学ぼう！！」制作

1852038 鈴木亜悠

概要：ティラノビルダーというソフトを用いて、パソコンやスマートフォンでプレイできるノベルゲームを制作した。ゲームタイトルは「下着を学ぼう！！」であり、キャラクターが下着の知識を教えてくれる。下着初心者や知識を身に付けたい人に向けたノベルゲームである。

## 1 背景

ほとんどの女性は胸を支えるため、また守るため、下着を着用するが、その知識は学校で教えてもらえるわけではなく、大体母親や友人など身近な人から得る。そのため正しい情報を持って下着を着用している人はなかなか少ない。最近ではインターネットで検索すれば様々な記事、サイトが存在するため、そこから知識を得られるが、よりわかりやすく楽しみながらシンプルに下着について知ることができるものがあればと考え、ゲームを制作することに至った。

## 2 目的

本ゲームの目的は、下着選びのハードルを下げ、下着に無頓着な人でも興味を持ち、基本的な知識を身に付けることである。下着を着用する上で必要最低限な知識を中心に、知っておくと役立つ情報も取り入れ、ゲームをプレイした人が正しく下着を選べるようにする。

下着について学ぶことができる記事は多数存在するが、ノベルゲームとして学ぶコンテンツはあまりない。ゲーム感覚で学ぶことで初めて下着を買う女性や、下着に苦手意識を持っている人に受け入れやすくなるのではないかと考える。また、ただ記事を読むより、楽しみながら学べるのではないかと考える。

## 3 手法

ティラノビルダーを用い、ノベルゲームを制作した。最終的にはブラウザゲームとして、配布した。誰にでもわかりやすく、親しみやすくゲーム感覚で学べるよう、自分の名前を入れ、キャラクターと会話をしているような形式で進める。また、制作したゲームを女性の方にプレイしてもらい、アンケートを取ることで上記の目的が達成できているのかを判断した。

## 4 制作の過程

### 2021 年 5 月 制作物の決定

当初、雑誌を制作する予定だったが、より楽しく学んでもらうことを考慮し、最終的にノベルゲームに決定。

6月～7月 コンセプトやターゲット、大まかな内容の決定

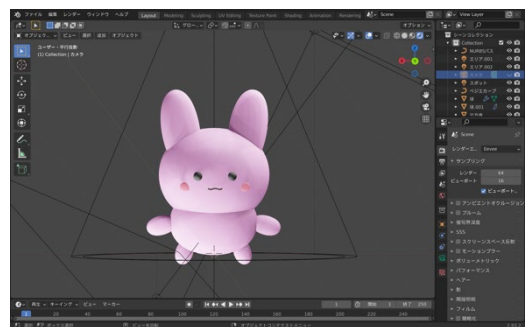
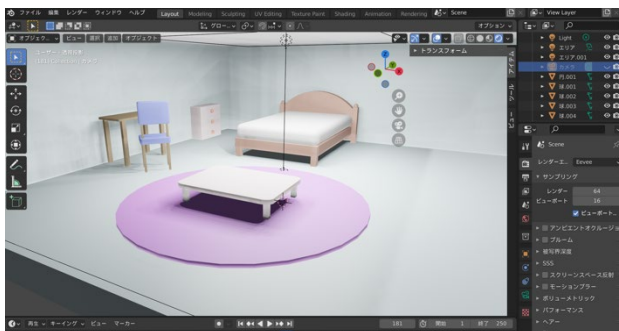
「ブラジャーのサイズ選び」「ブラジャーの形選び」「お手入れの仕方」「自信を持って下着を選びたい人へクイズ!」という項目別で知りたいことを選択できるよう設定。



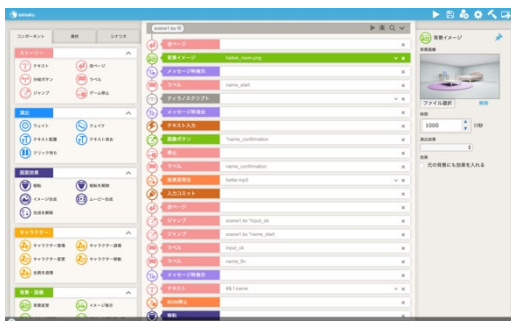
ゲーム画面のイメージ図を作る。

8月～9月 素材の制作、シナリオ完成

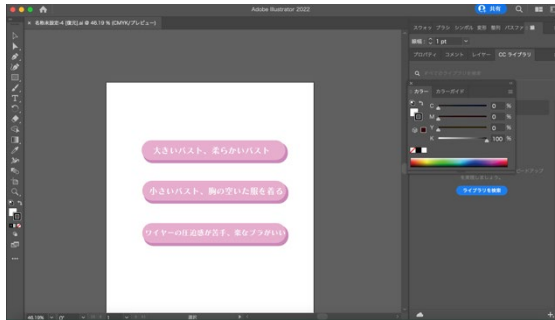
キャラクター、背景を Blender で作成。キャラクターは親しみやすいうさぎをモチーフにデザイン。ティラノビルダーにシナリオを入れ始める。



10月 タイトル画面をデザイン。シナリオが完成しティラノビルダーに入れ込んだため、気になる箇所の修正。



11月 BGM、効果音の決定。板タブを使用し、下着のイラストを描く。メニュー画面や選択ボタンを Illustrator で作成。



12月 不具合がないか確認し、完成。

サーバにアップロード

<http://lab.endo.nagoya/2021/suzuki/seisaku/index.html>

## 5 結果

完成したブラウザゲームを実際に9名の女性にプレイしてもらい、以下の感想を得た。

- ・古くなった下着を使い続けてしまいがちだったが、全部買いかえないといけないなという気持ちになった。うさぎが可愛かったのと、沢山のこだわりが見えてプレイしていて楽しかった。
- ・ゲーム感覚で下着について学べて楽しかった。
- ・うさぎの感じと音楽が合っていてブラジャー初心者の女の子にも受け入れられそうだなと思った。
- ・展開が少ないかと。はじめての下着選びとかに絞っても良かったのでは。
- ・下着の窮屈感が苦手で、ノンワイヤーを使っており、今後垂れてくる事などを考えると、変えた方がいいのかなと思っていたが、サイズが合っていれば大丈夫という事が分かり、勉強になった。しかし、垂れる原因に揺れとあったので、運動をする時など、場合によって使い分けようと思った。

上記のように、楽しんで学べたという感想が多く、本ゲームの目的であった楽しみながら下着の知識を得ることは達成できたと考える。一方で、展開が少ないという意見もあったため、事前にターゲットを小学校高学年～中学生にするなど、わかりやすく絞ってシナリオを考えても良かったと感じた。

## 6 まとめ、今後の課題

初めて下着を購入する人にもわかりやすい内容にしたかったため、レベルと内容量は適切であったと考える。また、クイズを取り入れたり、可愛らしいキャラクターを登場させ、ゲーム性を出したことで、興味を持ってもらうことに繋がったと考える。

今回はプログラミング言語をほとんど使用しなかったため、今後ゲームを作る際は、一

から自分でプログラムできるよう、挑戦してみたい。

使用ソフト

ティラノビルダー

<https://b.tyrano.jp/tutorial>

使用 BGM

甘茶の音楽工房

<https://amachamusic.chagasi.com/index.html>

効果音ラボ

<https://soundeffect-lab.info/>