

金城学院大学校舎の Minecraft による再現

国際情報学部メディアスタディーズコース

1852048 寺 葉里

① 作品概要

サンドボックス型のものづくりゲーム「Minecraft」を使用して、金城学院大学の N1 棟・N2 棟を再現した作品を制作した

② 背景

現在、新型コロナウイルス感染症により、学生生活に影響が出ている学生が多い。文部科学省の学生に対するアンケート調査では、令和2年度後期に履修した授業のうち、「オンライン授業がほとんどだった又は全てだった」と回答した学生が、全体の6割に上った。2020年度に入学を迎えた新入生は、オンライン授業はもちろん、入学式の中止やオンライン開催などの理由から大学へ足を運ぶ機会がない。友人同士の交流の場も少ないという意見が上がっている。そんな中でオンラインでも可能な交流の場、そして自分の通う大学校内を体験することのできる場が必要になってくると考えた。

③ 目的

本作品の目的は「オンラインでも金城学院大学に親しみを持ってもらうこと」である。

オンライン授業が増加したことから大学へ足を運ぶ機会が少ない、大学内に何があるか知らないといった状況にある新入生が多い。そういった学生の為のオンラインで学校を知る場・交流の場として活用してもらうことが目的である。また現在、金城学院大学に入学を考えている高校生にも金城の魅力を知ってもらう為に、大学校内を体験できるデジタル作品及び紹介動画を制作した。

④ 方法

作品の制作には、世界中から愛されているサンドボックス型のものづくりゲーム「Minecraft」PS4 版のクリエイティブモードを使用した。Minecraft は PC からスマホ、家庭用ゲーム機まで様々なプラットフォームに対応しており、親しみやすさ・シンプルさの点で大学の魅力を知ってもらうために最適であると考えた。

実際の校舎の図面を基に Minecraft 内で N1・N2 棟の校舎と内装を実寸大に近い規模で制作した（写真1、2）。Minecraft 内で実装されているブロックの中で、実物の壁や家具などと色味・デザインが類似しているものを使用している（例：写真3）。

※制作した作品は、所持している Minecraft にダウンロードすることで体験することができる（PC 版/PE 版のみ可能）。また Minecraft を持っていない方でも楽しめるよう校舎の見どころを紹介する動画作品を制作した。

※ダウンロード及びダウンロード方法は別紙参照



(写真 1)



(写真 2)



(写真 3)

⑤ 制作の過程

1：校舎の設計図を基におおまかな大きさを決定・制作



2：内装、備品などを制作



3：完成後、紹介動画を撮影・編集

→PlayStation4 のキャプチャー機能を使用して撮影、Wondershare FilmoraX を使用して編集

4：Minecraft のワールドデータを配布

⑥ 結果

完成した動画を数人に視聴してもらった結果、「細かく再現されていて驚いた」や「実際に学校に行かなくても行った気分になった」等の意見をもらった。目的である親しみを持ってもらうという点では本作品の目的が達成されたと実感できた。

しかし、実際にワールドを体験するためにはワールドのダウンロードが必要であり、手順が複雑なため個人的にはアクセシビリティの観点で物足りなさを感じた。Minecraft というゲームの良さを維持しつつ、本作品に興味を持ってもらうための方法を試行錯誤していきたいと感じる。

⑦ 使用したソフト・参考文献

- ・ Minecraft

<https://www.minecraft.net/ja-jp>

- ・ Wondershare FilmoraX

<https://filmora.wondershare.jp/>

- ・ 新型コロナウイルス感染症の影響による学生等の 学生生活に関する調査（結果）

https://www.mext.go.jp/content/20210525-mxt_kouhou01-000004520_1.pdf