

2022 年度 卒業制作

国際情報演習(4)

遠藤麻里ゼミ

金城学院大学国際情報学部国際情報学科

メディアスタディーズコース

1952079 牧野利香

ゲーム「ストレスと向き合う」の制作

1. 作品概要

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「ストレスと向き合う」である。キャラクターと共に、現在のストレス状況やストレスと向き合うための知識を身につけていく。

2. 背景

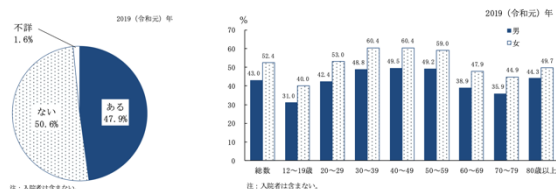
現代社会はストレス社会ともいわれ、現代人とストレスは密接な関係にある。厚生労働省が行った調査によると、悩みやストレスを抱えていることが約半数いることがわかっている。(資料1)そこに、追い討ちをかけるように新型コロナウイルス感染症(COVID-19)が流行した。行動制限などによりストレスが溜まりやすい環境に置かれている。そこで、ストレスについての知識を身に付けることが、ストレス社会の中で毎日を快適に過ごす秘訣になると考える。インターネットにも様々な記事やサイトが存在するが、テーマごとに分かれており、情報がまとまっていない。そこで、一つのコンテンツで学べるものがあればと制作に至った。

5 悩みやストレスの状況

12歳以上の者(入院者を除く。)について、日常生活での悩みやストレスの有無をみると「ある」が47.9%、「ない」が50.6%となっている(図20)。

悩みやストレスがある者の割合を性別にみると、男43.0%、女52.4%で女が高くなっており、年齢階級別にみると、男女ともに30代から50代が高く、男では約5割、女では約6割となっている(図21)。

図20 悩みやストレスの有無別構成割合 (12歳以上) 図21 性・年齢階級別にみた悩みやストレスがある者の割合 (12歳以上)



資料1 ※厚生労働省 2019年「国民生活基礎調査」

3. 目的

本ゲームの目的は、大きく分けて3点ある。

ストレスチェックを行い、現在抱えているストレス度合いを把握することが第一目的

である。「ストレスが溜まっている」と感じている人は多くても、「ストレス度合いが危険な状態に達している」という判断を自分で下せる人はあまりいない。ストレスは目に見えない分、心が追い込まれていても、身体が限界に達するまで気づかない人も多い。

ストレスの原因や解消法などの知識を身に付けることが第二目的である。ストレスの原因を知ること、その原因を対処できる。自分に合ったストレス解消法を知れば軽減に繋がる。

以上2点を学ぶことで、ストレスと向き合いながらストレス社会の中で毎日を快適に過ごす一助とするが最終目的である。

4. 手法

ティラノビルダーを用い、ノベルゲームを作成した。ストレスをテーマにする上で、気分が重くならず親しみやすく学べるよう、ノベルゲームという手法を選択した。最終的には、ブラウザゲームとして配布し、誰でもプレイ可能にした。長編のため、途中でセーブすることができ、続きからプレイ可能である。

ゲームを制作する上で、プレイヤーが参加型になるよう意識した。プレイヤーが参加する箇所は主に以下の4点である。

4-1. ストレスチェックのシーン

変数を使用し、当てはまる○の数によって結果が変わるようにした。実際にストレスチェックを受けることができる。(図1)

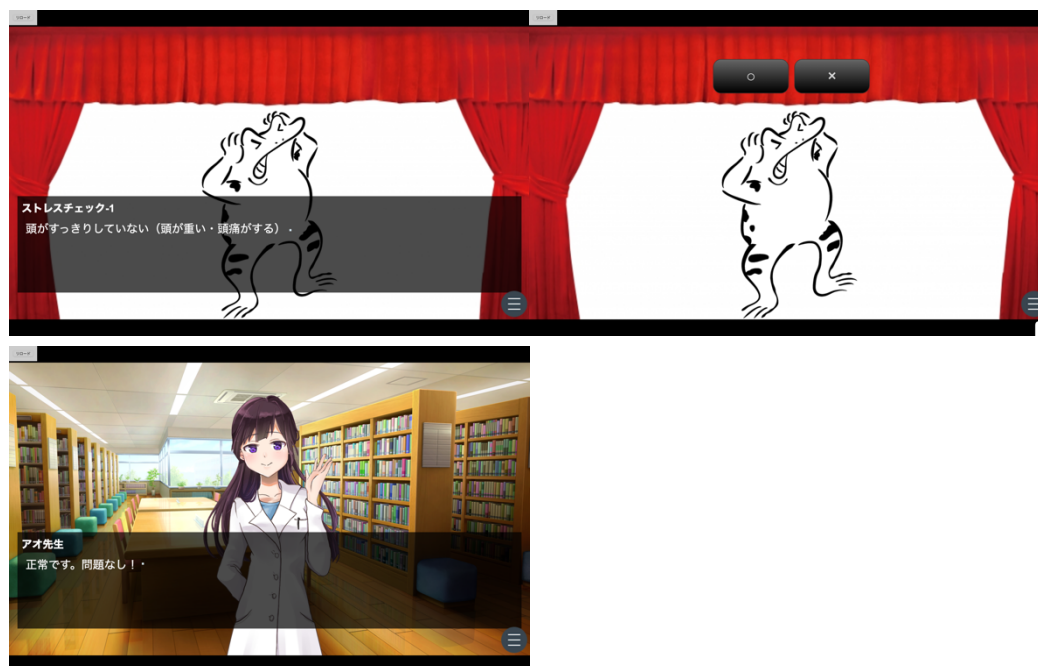


図1 ストレスチェックのシーン

4-2. ストレスの原因のシーン

プレイヤーは4択の選択式クイズを行う。(図2)



図2 ストレスの原因のシーン

4-3. ストレスによる弊害と影響のシーン

プレイヤーは振り返りクイズを行う。(図3)

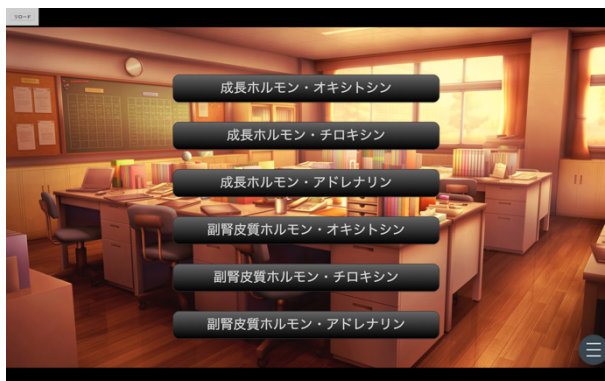


図3 ストレスによる弊害と影響のシーン

4-4. ストレスの対処法と解消法のシーン

知りたい項目を自分で選択するものにした。(図4)



図4 ストレスの対処法と解消法のシーン

5. 制作の過程

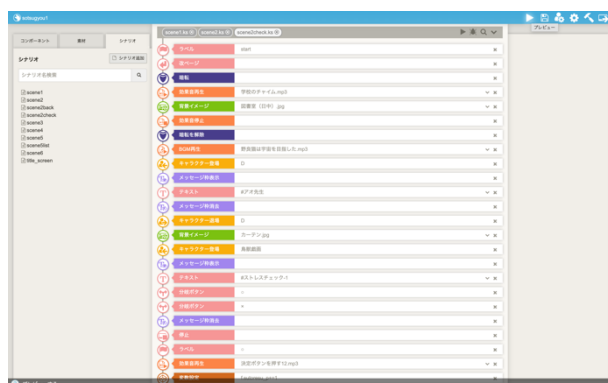
2022年6月:制作物の決定

2022 年 7 月:コンセプトやターゲットなどの大まかな内容の決定

「ストレスとは何か?」「ストレスチェック」「ストレスの原因」「ストレスの弊害と影響」「ストレスの対処法と解消法」「振り返り」の 6 つのシーン構成にすることを決定した。

2022 年 8,9,10 月:素材の収集 シナリオ完成と入力

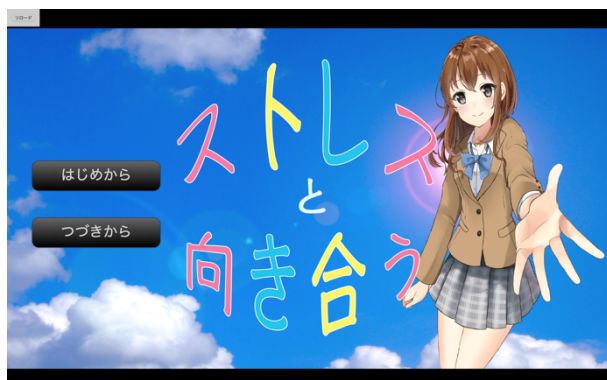
学校を舞台にすることで違和感なく学べる環境にした。



2022 年 11 月:BGM・効果音の決定

ボタン操作時にも効果音を設定し単調にならないようにした。

2022 年 12 月:タイトル画面をデザイン 見直しと修正



2023 年 1 月 最終確認 完成 サーバーにアップロード

不具合がないか最終確認後、ブラウザゲームとして配布。

→ <http://lab.idma.jp/students/2022/makino/sotsugyou1/index.html>

6. 結果

完成したブラウザゲームを 4 名にプレイしてもらい、以下の感想を得た。

ゲーム感覚で楽しく学べてよかった。会話形式なのでスムーズにプレイできた。

知っていることが多いように感じたが、間違っていて覚えていたことがあった為、正しい知識に修正されてよかった。

自分のストレス度合いが思っていたよりも溜まっていた。気をつけて様子を見ていきたいというきっかけになった。

背景画像は変わっていたが、場所を移動している感じがしなかった。場面展開がある
といいと思った。

セーブはついているが、ゲームが長いように感じた。

上記の、ストレス度合いを把握すること・ストレスについて知識を身に付けることが
できたという感想により、本ゲームの3つの目的が達成できたと考える。

一方で、ゲームが長いという意見があったため、冒頭から項目別にし、各シーンに移
動できるようにしてもいいかと思った。

7. まとめ

気分が重くなりやすいテーマだったが、参加型になるよう意識しゲームにすること
で、親しみやすく学んでもらうことができたと考える。

ストレスというのは年齢や性別に関わらず感じるものであるため、多くの人に影響を
与えるゲームになれば良いと考える。

インターネットにある様々な記事やサイトだけでなく、より詳しいストレスと向き合
うための情報を収集していきたいと感じた。

今回は変数を使用したけど、今後はプログラミングにも挑戦し、よりゲーム性を高めて
いきたい。

8. 参考文献

使用ソフト:ティラノビルダー

<https://b.tyrano.jp>

使用 BGM・効果音:DOVA-SYNDROME

<https://dova-s.jp>

効果音ラボ

<https://soundeffect-lab.info>

使用フリー素材:イラスト AC

<https://www.ac-illust.com>

みんちりえ

<https://min-chi.material.jp>

厚生労働省 2019 年 国民生活基礎調査

<https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/k-tyosa/k-tyosa19/dl/14.pdf>

厚生労働省 ストレスって何？

https://www.mhlw.go.jp/kokoro/first/first02_1.html

簡易ストレス度チェックリスト(日大桂・村上版)

https://www.city.ota.tokyo.jp/seikatsu/hoken/kenko_soudan/kokoro/kokorogenkidesuka.files/r3scl.pdf