

日本版シリアスゲーム「きみフットサル知ってる？」の開発

1. 背景

現在アメリカで様々な事例や案件で盛んに開発が行われているシリアスゲーム（学習ゲーム）は文化の違いから日本では全く普及していない未開拓の新しい分野です。特に日本においては「献金制度が根付いていない」「ゲーム＝遊びという概念が強い」「エンターテインメントに対して目が肥えている」など様々な問題からただ単純にアメリカで成功したシリアスゲームを日本に持ってきて成功しない事例がほとんどです。

2. 目的

そこで今回、日本人向けシリアスゲームのあるべき姿、形態について「フットサルのルール学習」をテーマにした新しいコンセプトの学習システムを開発し、実際に被験者に対して検証・実験を行うことで日本におけるシリアスゲームの「新しい学びの形」を普及させるのに必要な指標となるような要素を検証しました。

3. 開発の内容

ゲームはシリアスゲームで一番重要な「興味」を測定するために3種類、5モードで構成されています。

1. 選手・エキシビジョンモード



【概要】

通常のサッカーゲームと同等の機能を有するゲームモード。ファウル等の説明はファウル時に一瞬表示がでるだけで追加的な説明は一切ありません。

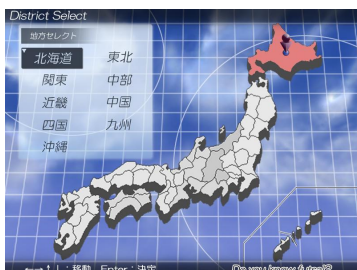
【目的】

一般的モードとして他のモードの基準となるモード。実験の際、他のモードをこのモードと比較して検証を行うことで興味を定量的に計ります。

【学習・興味】

興味を一番持つと思われるモード
ただし学習効果はあまり期待できません。

2. 選手・サクセスモード



【概要】

チームを全国一のチームに導くレベルアップ要素を加えたモード。各地方リーグ、全国リーグと勝ち抜いていきます。

【目的】

エキシビジョンモードに比べてチームを強くして全



国大会に出場させるレベルアップというゲームでは一般的な「成長要素」が付加されゲームとしてより興味を持たせ、長く遊べるように考慮したモード。長く遊ぶことで学習効果は単純に上がるのかどうかを検証します。

3. 審判・エキシビジョンモード



【概要】

選手ではなく、審判を操作して試合中に発生するファウルを正しくジャッジしていく審判モード。

ミスジャッジをしたり、ファウルを見逃すと右上のゲージが減っていき0になるとゲームオーバーとなります。

ジャッジするファウル内容はゲームレベルによって異なり、レベルが上がるほど選手の速度が速くかつ発生するファウルが多くなります。

また、試合終了後自らのジャッジに対して評価が表示され審判としてのランクがわかるようになっています。

【目的】

フットサルの試合を違った立場、視点でみることで新しい気づきをユーザーに知ってもらうことを目的としたモード。

フットサルのルールに直接関わりのある審判を操作し試合のシミュレート（疑似体験）をすることでフットサルのルールをより理解することができると考えられます。

また選手モードとの比較を行うことで学習よりニシフトした結果、興味にどのような変化がでるのか検証を行います。

4. 審判・サクセスモード



【概要】

選手・サクセスモードと同様に草試合の審判から始まって、ワールドカップの審判になるまでを体験できるサクセスモード。

【目的】

選手モードと比較して審判モードではエキシビジョンモードとサクセスモードでどのような違いが発生し、また、長く遊べるモードによって学習効果がどのように変化したかを検証します。

5. ADVモード



【概要】

女子高生の主人公が天真爛漫な兄に振り回されつつもフットサルのマネージャーとしてフットサルを覚えそして興味を持っていくストーリーを通して少しずつルールを覚えていくモード。

【目的】

完全にゲームよりなシステムを使うことでどのような学習に変化があるか、また無関心層に対してゲーム性からアピールできるかを検証します。

4. 従来の技術（または機能）との相違

・ 「ジャッジモードの導入」

従来のサッカーゲームは選手として得点を上げることが目的になっていたが、本ゲームでは審判を操作するという全く違った視点で試合を疑似体験することで被験者にどのような影響が生まれるかその可能性を測定するなど今までと全く違ったアプローチからの試みが入っています。

・ 「測定結果を目的としたモード設定」

それぞれのモードが目的を持っていて、被験者に自由に遊んでもらいそのデータを集計して比較検証することで被験者がどのようなモードや内容のものを求めているかを定量的に測定を行いました。

5. 期待される効果

今回のスポーツルール学習ゲームは他のスポーツにも共通して使える汎用的な指標となるデータを集めるように心がけました。そこで得た結果を元に野球やサッカー、ラグビーにテニスなどありとあらゆるジャンルで審判という違った目線で試合をジャッジするという新しいシリアスゲームの形を提案できるのではないかと思います。

6. 普及（または活用）の見通し

まだ製品として一般に公開するにはクオリティー的に問題があります。ただし、今回の成果を元に実際にフットサル協会にプレゼンをしたり、他のスポーツ団体に対して積極的にアプローチする中で実際の協会の協力の元本格的なシリアスゲームの展開として期待することができます。

7. 開発者名（所属）

天野兼太 （株式会社Canvas代表取締役）

尾山沙織 （フリーランス）