

作品解説 『Dance With Geeks』

立命館大学映像学部

渡辺修司 WATANABE, Syuji

本作品は、日独2国間の大学院生、学部生を中心に、「国際交流においてゲーム作品制作」を行った成果である。同作品のプロデューサーとして、日本側では立命館大学映像学部准教授である渡辺修司が担当し、ドイツ側はハルツ応用科学大学情報学部教授のDominik Wilhelmが担当した。制作体制は日独それぞれ3~5名程度大学院生、学生を選出し、週に一度のSKYPEミーティングを中心に制作会議を行いながら進行させていった。制作期間は2018年8月から2019年3月までの約半年間となっている。

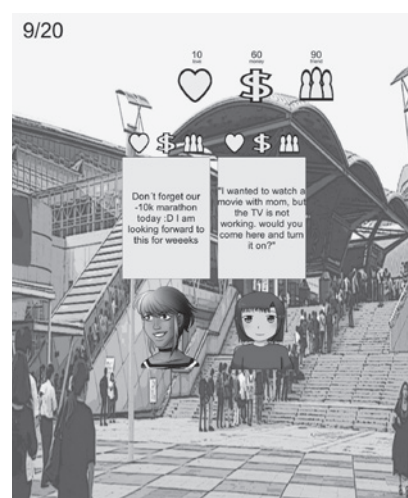
企画当初、プロデューサーの立案意図としては、文化的違いを学ぶ学習型のシリアスゲーム作品であった。実装を想定したイベントシーンは「クリスマスの日に家族と過ごすか、恋人と過ごすか」などに代表される日本と、ヨーロッパにおける一般的な文化の差異を実装することであった。しかし学生間で制作会議を進めるうちに、着目する日本文化、ドイツ文化の対象に広がりが見られていく。すなわち、タイトルの「Geeks」に示されるように、主人公の趣味や経歴、観光地選出などにオタク文化などのポップカルチャーが取り入れられ、若い視点を用いた新たな相互文化の学習のコンテンツとなっている。

本作品は、前半・後半の2部構成をとっている。前半では日本人のオタク男子学生YUUKIが主人公となり、パートナーであるドイツの女子学生EMMAとともに、日本のサブカルチャーの聖地で過ごすシーン構成となる。後半は、ドイツに戻ったEMMAが主人公となる。オタク文化を放蕩に享受するYUUKIに愛想をつかし、パートナー関係を解消したEMMAが、ドイツで出会った男性にYUUKIと日本文化の姿を重ねてしまう構成となる。

ゲームデザインは、シンプルなシステムを目指している。プレイヤーは、選択肢(主に2択)の結果によって、可視化されたパラメータが変化し、いずれかのパラメータがゼロになることでゲームオーバーとなる。この2択型の手法は、先行作品としては『Reigns』^{★i}などに代表されるシステムとなるが、『Dance With Geeks』においては、3つのパラメータを「愛」、「お金」、「人間関係(家族・友人)」で構成し、片側の文化圏から見た善意や理想と思われる行為の結果が、相手方の文化圏の視点において、予想外のパラメータ変化が及ぼされるようになっている。これにより日独のいずれのプレイヤーにおいても、相互にバランスを取りながらプレイすることで、文化的な差異を学べるようにデザインされている。

また本作品のテキストには英語を用いている。このとき、日本人であるキャストのセリフは日本側の学生が監修し、ドイツ人のキャストのセリフはドイツ側の学生が監修している。当初、プロデューサー間では日本語とドイツ語の2か国語バージョンを制作する予定であった。これは日独のプロジェクトとして妥当性が高いものである。しかし本企画を進める中で、学生間の企画会議における会話や、ホワイトボードにおいて「誤用を含めた生々しい英語」が発現し、「母国語ではない共通プロトコルとして英語」の存在が、本作品の二人の主人公にも発生しうる課題である気づきがあり、こうした現象を作品自体に取り入れるようになっていく。これはメタな制作環境をゲーム内の設定にフィードバックしている姿であった。

同様の制作手法を、キャラクターデザインにも取り入れている。ハルツ応用科学大学の参加学生の多くはグラフィックデザインを学んでおり、プロデューサーの当初の計画では、グラフィックはすべてドイツ側で担当することを想定していた。これは一般的なスキルベースでのゲーム制作現場においては、妥当性が高い手法であった。一方で、制作者自体である学生が会議を進める中で、キャラクターデザインの志向そのものに、日独文化の違いが



★i —『Reigns』, Devolver Digital, 2016

★ii——“Creating Exhibits and Games for Peace by Participants of a Workshop at a Peace Museum”, Kazuki YAMASHITA, Shuji WATANABE, INMP 9th International conference in Belfast, 2017

★iii——“La Pensée sauvage”, Claude Lévi-Strauss, 1962

明確に存在することが明らかになっていく。すなわち、キャラクターをデザインする行為自体に内在する文化的な差異、女性像、男性像、キュート、クール、絵柄のタッチ、カラーコーディネートなどの差異を、そのままゲームに取り入れる手法が企画会議を通して検討された。こうして、日本のキャラクターは日本人が、ドイツのキャラクターをドイツ側が担当しながらも、キャラクターの設定などは密にミーティングを通していく制作手法がとられた。

以上のように、言語、絵柄など、ドイツ側、日本側の双方のプレイヤーが「違和感」として感じ取れるように設計されている。これは本プロジェクトの企画意図である、国際交流をゲーム制作で行うという視点において、制作現場に発生した文化的差異を、コンテンツ内に挑戦的にフィードバックしていった結果である。ゲーム作品単独の完成度としては、本コンテンツがiOSを想定として制作しており、他環境でテキストはみ出しが発生するなど多デバイス対応が十分でない点や、使用楽曲と効果音の担当者がいないためフリー素材を用いる点など、商業作品であるデジタルゲームと比して、一般的なゲームとしてのクオリティの低さは否めないだろう。

一方で国際的な二国間の学生同士が母国語以外で交流し、PBL型のグループワークを構築しゲーム制作をおこなった点は「ゲーム作品」が持ちえる、新たな価値の提案を期待した成果であった。これは2017年度立命館大学がオーガナイズした、国際連携企画「RENKEI PROJECT」★iiにて、複数国の大学院生が平和をテーマにアナログゲーム作品を制作した創作行為に準ずるものである。ここで制作されたアナログゲームでは、プリコラージュ★iiiの視点が用いられ、「寄せ集めて自分で作る」「自分で修繕する」という技法にて2日間で制作されている。

本プロジェクトは、これをさらに発展させ、デジタルゲーム制作を用いながら、人的リソースや、制作文化、言語の差異を否定せず、制作物そのものに直接、有機的に結合するように実装したものであり、高等教育機関における大学・大学院におけるゲーム制作において、商業作品とは異なる価値を作品として結実させたものである。



[制作スタッフ]

| | |
|---------|---------------------------------------|
| プロデューサー | 渡辺修司, Dominik Wilhelm |
| プログラマー | 津田宝裕 |
| シナリオ | Christin Schwarzer |
| ゲームデザイン | 木下皓一郎, Daniel Halangk, Sadjad Krueger |
| アートデザイン | Annette Oefner, 吉田早矢佳 |