

食をめぐる社会問題を解決する遊び

最強飯 ～キッチンマスターズ

Produce 小島 拓也 Design 森岡 和歩 Scenario 大東 紅芭 Special Thanks 粟飯原 萌(日本大学)

この活動は、公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団「次世代研究者助成」により行われています

1章 ゲームプラットフォームの選択

まずは若い世代に食事への関心を高めてもらうため、高校生がよく遊んでいる「**カードゲーム**」と「**ゲームアプリ**」をベースに、ゲーム開発を計画した

▷カードゲームの特徴

- ・友人とのコミュニケーション
- ・カードを集める楽しさ
- ・複雑な戦略の駆け引き
- ・独自ルールを作れる



ポケットモンスターを題材としたカードゲーム「ポケモンカードゲーム」(株式会社ポケモン)

▷ゲームアプリの特徴

- ・ひとりでも楽しめる
- ・どこでも気軽にできる
- ・無料でも遊べる
- ・わかりやすいシステムや演出

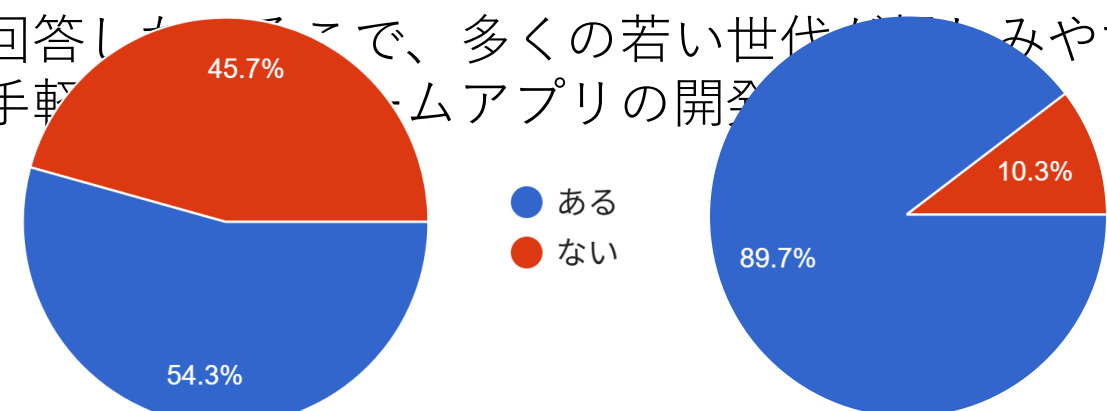


スマートフォン向けゲームアプリ「ポケケ」(株式会社ポケモン)

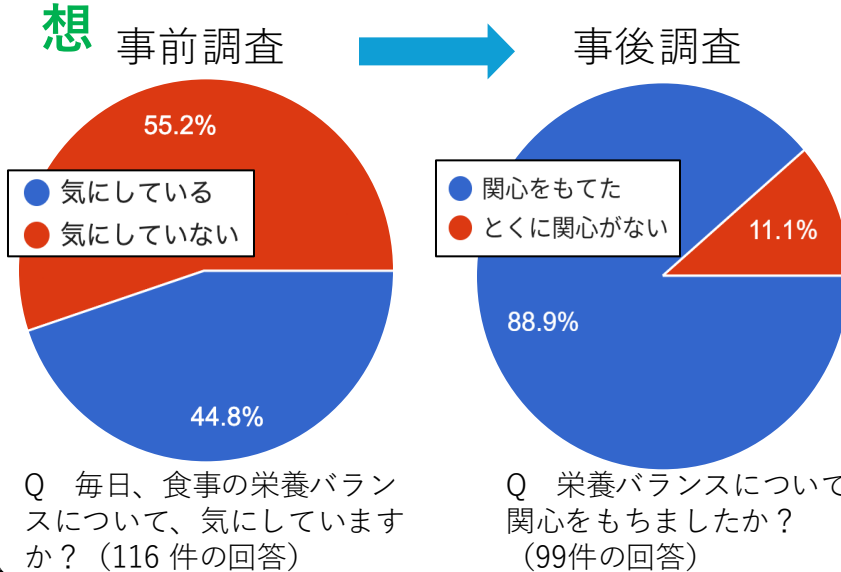
3章 ブラウザゲームアプリの開発

▷ゲームアプリ開発の経緯

中学生～大学生にアンケート調査をおこなったところ、約9割の人が「**ゲームアプリで遊んだことがある**」と回答した。一方で、多くの若い世代は「**ゲームアプリの開発に興味がある**」と回答した。



▷アプリを体験してくれた人の感想



▷献立の栄養バランスを競う対戦型ゲーム

アプリ開発で工夫した点

- ・ブラウザで遊べる
- ・遊びやすい**シンプル**なルール設計
- ・食品の**栄養素**をわかりやすく表示
- ・**摂取カロリー**を表示して食べ過ぎを警告
- ・初心者でも楽しめる**3段階**の難易度設定



開発したゲームアプリ「料理カードバトル 最強」



中学生～大学生の100人以上に開発したアプリを体験してもらった

プロローグ

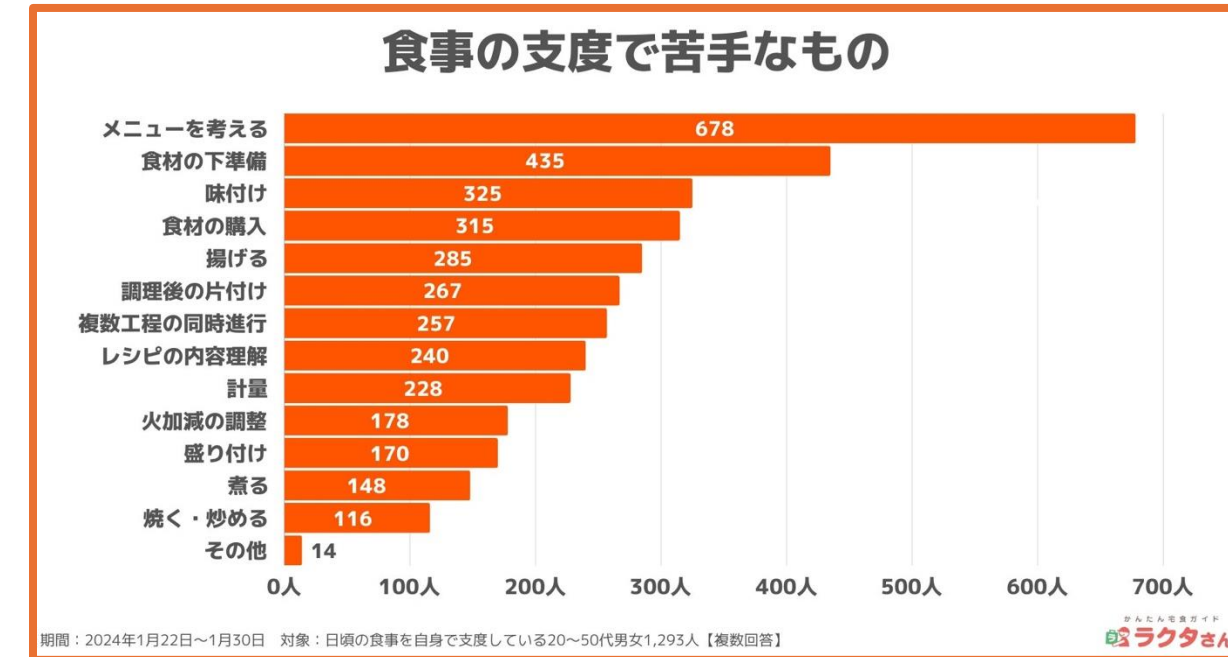
課題

年、共働きやひとり親家庭が増えてきた。食事を作る**十分な時間がとれず**、インスタント食品や冷凍食品などで済ませるケースが増加している。毎日の**献立を考えることが手間**だと感じている人が多く、偏食の原因にもなっていると思われる。

解決策

近所のお店で手に入る食材を使って**献立を考えるゲーム**を提案する

- **楽しく** 献立を考える
- 食材を組み合わせ、献立の**栄養バランス**をシミュレーションする
- ゲームを通じて、**食への関心**を高める



【参考】ナイル株式会社「料理への苦手意識に関するアンケート調査」

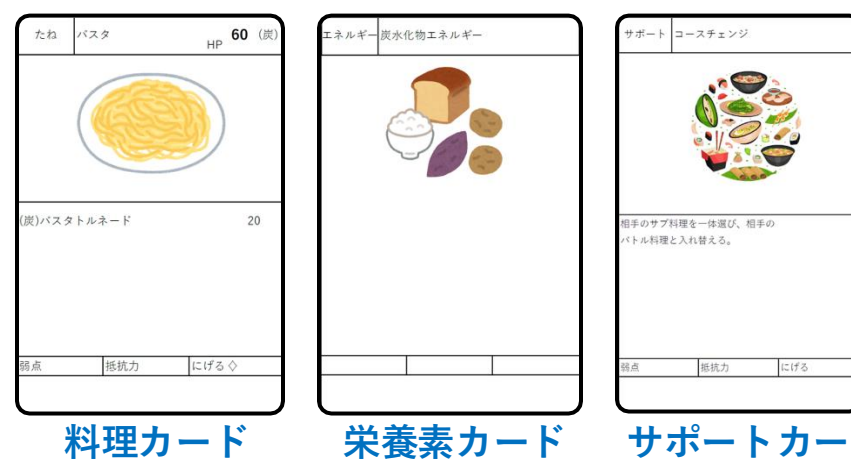
2章 対戦カードゲームの開発

▷カードゲーム開発の経緯

自分たちがよく遊んでいる**トレーディングカードゲーム**をベースに、食品や栄養バランスについて楽しみながら献立を考えるカードゲームを開発することにした。

ゲームの概要

- ・2人対戦
- ・料理カードで相手にダメージを与える
- ・栄養素をつけてカードを強化
- ・相手のカードを倒すとポイント獲得
- ・4ポイント先に取ったほうが勝利



工夫した点

- ・100試合ほどテストプレイを行い、**ゲームバランス**を調整
- ・**試合時間**が長引かないよう、獲得できるポイントの調整
- ・食材から連想できる**技名**で、食事への関心を高める
- ・手札に極端な**偏り**が起らないよう、種類や枚数を調整



作成したカードで対戦するようす



▷カードゲームを体験してくれた人の感想

- ・よく考えられていてすごいと思った
- ・頭を使うことができる良いゲームだと思う
- ・あまり経験がなかったため、最初に基礎知識があればよかったと思う

エピローグ

ゲームを体験した人の感想によると、多くの人が栄養バランスやごはんの献立について「**関心を持った**」と回答した。一方で、いくつかの課題も浮かび上がった。

▷カードゲームの課題

4割の人が「難しい」と答えていた。もう少しわかりやすいルールの説明が必要である。

▷ゲームアプリの課題

1割の人が「難しい」と答えていた。難易度をさらに細分化させるか、全体的に易化させる必要がある。

▷まとめ

ゲームを通じて食に関する関心は高まったと感じた。カード対戦は上級者が複雑な駆け引きを楽しめ、アプリは初心者でも気軽に楽しめる。