CN-007

ゲームジャムによる瀬戸内地域の分野横断型次世代人材育成: ポストコロナ時代の新動向
Educating the next generation of cross-disciplinary developers in Setouchi region with Game Jam: New trends in the Post-Corona era

山根 信二[1) 2)]
Shinji R. Yamane [1) 2)]

1 はじめに

本研究では，2014 年より週末に即席の混成チームでゲームを完成させる短期開発イベント「ゲームジャム」を事前勉強会とともに実施してきた．回数を重ねるごとに産学連携や広域展開を深め，瀬戸内地方は日本有数のゲームジャム活発地域となった．しかし新型コロナウィルスの蔓延により，ゲームジャムは会場閉鎖またはオンライン開催への移行を強いられた．

本発表では，ポストコロナの状況下でいちはやく適応したゲームジャムの先進地域に注目し，コミュニティおよび報告ペーパーのレビューを行うとともに，社会の中でゲーム開発が果たす役割についても検討する．

2 背景

2.1 COVID–19 以前の活動事例

まずはじめに瀬戸内地域のゲームジャムシーンの特徴について述べる．それまでゲーム開発イベントが開催されたことがなく「ゲーム開発者コミュニティの死角」「ゲーム開発の空白地帯」などと呼ばれていた中四国地域に著者らは初めてゲームジャムを開催し，その後数年間で各地のゲーム開発者コミュニティをつないできた [12] [14]．それに伴って，企業をまたがるゲームジャムのコミュニティ内の開発者人材の流動化や起業も生まれており [1]，2023 年に第 100 回を迎えたる毎月の勉強会など活発なコミュニティ活動を継続している．

この瀬戸内地域のゲームジャムシーンの特徴としては，デジタルゲームに限定されない幅広い活動をあげることができる．たとえば VTuber 開発を通じた地域内外の企業とのコラボレーション [2]，平成 30 年 7 月西日本豪雨の傷跡が残る高梁川流域でのゲームジャム高梁および小学生ワークショップの開催と，幅広い範囲にリーチするとともに地域社会と連携して課題に取り組んでいる点が特徴的である [4][18]．そしてプロジェクトを開始した岡山から近隣の広島 [11]，や香川 [13] や愛媛のゲームジャム [1] へも遠征してゲーム開発に参加するだけでなく，それらの県からの参加者が地元コミュニティに岡山のゲームジャムシーンを持ち帰り，相互への遠征を通じた広域展開も進んだ [14]．

この数年間の広域展開の中でも予想していなかった事柄も起きた．香川県に遠征した Global Game Jam 2020 瀬戸内会場は期せずして「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」のパブリックコメント期間に遭遇した [16]．同条例は単なる特定自治体固有の問題のように見えるが，その背景には国際的な論争がある，ゲームジャム開催を通じてゲームと健康を考える人が香川県に集まったことは，のちに香川県パブリックコメントの結果が注目されるようになった際に県政よりも広い視野に立つことができただけでなく，世界各地で起こるスクリーンタイム規制論争をいち早く議論することができた [15][17]．

2.2 コロナ禍のゲームジャムへの影響

前節では背景について述べたが，本節では COVID–19 の蔓延以後のゲームジャムシーンの変化について述べる．

2.2.1 オンラインゲームジャムへの移行

2020 年 1 月末に開催された Global Game Jam 2020 は，48,700 人以上のゲームジャム参加者が世界 118 カ国 934 会場に集まった最大級のゲームジャムイベントである．そしてこの時期は新型コロナウィルスのパンデミックの予兆が見えており，特に感染者数が伸びている東アジアの会場は開催を中止にするかオンライン開催に移行するかを迫られた [20]．日本国内でも大都市圏で開催された秋葉原電子デバイス会場は閉鎖を決断し，中国では毎年数百人の会場を集めていた香港会場は全面オンラインでのリモート開催に移行しながらも世界全体でも 8 番目の参加者数を集めている．これらの東アジアでの Global Game Jam 会場は，その後に全世界規模で起こるゲームジャムの変化に真っ先に直面したと言える．

そして翌月 2020 年 2 月からはさらにロックダウン・行動制限が各国で進んだ．日本国内でも重点措置区域が発表され「不要不急の外出自粛」「夜 8 時以降の外出自粛」が打ち出され，週末にゲームジャムで会場を借りるのも困難になった．その一方で，世界各地のオンライン告知サイトは活況を呈した．たとえば従来からゲームジャムの告知やホスティングを行なってきた Indie Game Jams（図 1）や itch.io(図 2) といったウェブサイトは毎日のオンラインゲームジャムのカレンダーをトップページで広報し続けた．

また，ゲームジャムのオンライン化が進むことで，新たな試みも生まれた．フィンランドのアールト大学が 2022 年春に開催した国際学生オンラインゲームジャム「Games Now!（ゲームズナウ！）オンラインゲームジャム」(GNOJ) では，フィンランド，韓国，日本の学生が国際チームを組んで国際ゲーム開発を体験し，学生は国ごとのゲーム開発の語彙の違いなどに気づかされた [21]．こうした国際ゲームジャムを通じて「国境を超えて違う文化や言語の人とチームを組む」「初対面のメンバーで，短期間のうちに企画からラピッドプロトタイピングを行う」という経験を積むことができる人材育成は今後さらに推進されると考えられる．

1） IGDA 日本. International Game Developers Association Japan Chapter.
2） 東京国際工科専門職大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科. International Professional University of Technology in Tokyo. Faculty of Technology, Department of Digital Entertainment.

Copyright © 2024 by
The Institute of Electronics, Information and Communication Engineers and
Information Processing Society of Japan All rights reserved.

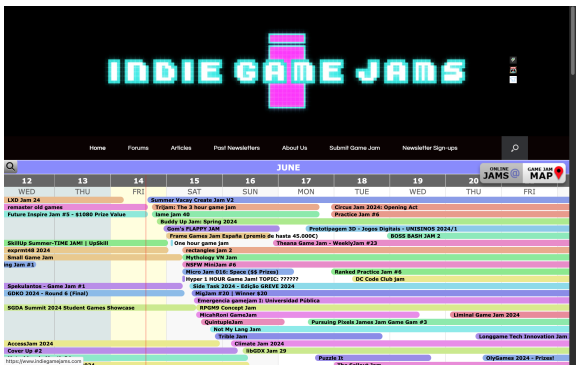

図 1 Indie Game Jams 画面, http://www.indiegamejams.com/

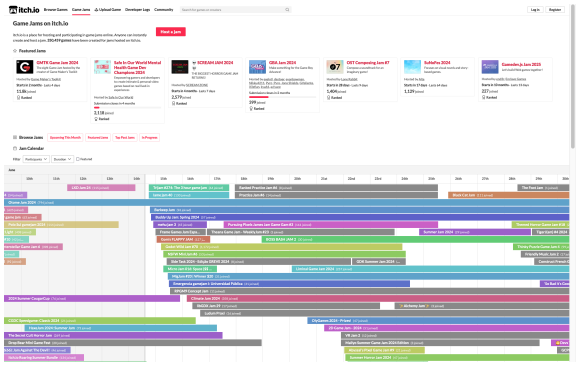

図 2 itch.io 画面, https://itch.io/jams

2.2.2 リアル会場の模索

こうして 2022 年までにオンラインでのゲームジャムが進む一方で，以前のような会場に集まるゲームジャムも求められていた．それには以下のような要望があった．

日本語ゲームジャムの需要 オンラインゲームジャムが毎日世界中で開催されるとしても，非英語圏のゲームジャムは少ない．特に日本では，ゲーム開発者教育プログラムをもつ高等教育機関が少なく，専修学校が多いために英語のゲームジャムに参加する意欲のある学生は少ない．

地域に根ざしたゲームジャム周辺体験の需要 地域社会に開かれたゲームジャムの特性—地元の食事，温泉，町おこし，地元市民や子どもの会場見学や試遊など—をオンラインのゲームジャムでは提供できない．

そこでワクチン接種などの安全対策を講じたゲームジャム会場の復活が世界的にはじまったが，ここでも日本でのゲームジャムはたちおくれた．これには基準を設定したロックダウンではなく，自粛よびかけによる日本の対策も影響していると考えられる．いわば「ゲーム開発イベントは不要不急で自粛すべき」という空気が日本では残ってしまった．そこで日本では「ゲームジャムは不要不急ではない」ことを説明できる，相互理解を得ながら進める社会の中のゲームジャムの復活が必要とされた．

3 ゲームジャム復興への道

3.1 最強ゲームジャムの取り組み

本章では，国内のゲームジャム会場開設の歩みを報告する．まず 2000 年 9 月という国内ではもっとも早期に開催されたのが香川県高松市の「最強ゲームジャム」[7] である．これには長期にわたる重点措置区域指定を受けなかったという開催地の問題だけでなく，当時の COVID-19 は児童への感染リスクが低いことがわかっていたため，子どものための公共施設の大ホールをいち早く利用でき，「子どものためのゲームジャムを大人が手伝う」という形態で，さらに医師が常駐するというリスク対策をとっていた．

3.2 地方からのゲームジャム会場復興

石井，大谷ら [18] は岡山県高梁市の「ゲームジャム高梁」を例としてパンデミックによる 2020 年の開催中止，2021 年のオンライン開催，そしてハイブリッド開催によるゲームジャム復興の経過を報告している．報告されていないその他の地域でもおおむね同じような順を追ってゲームジャム会場が復興していると考えられる．そこで，本章では，特に国内でオンライン開催からオフライン開催が再開した 2022 年度の地域に注目する．表 1 に，2022 年度に公開で参加者を募集したゲームジャムと国内開催地を示す．

開催日	名称	備考
4 月	GNOJ （§2.2.1）（分散会場）	北欧，韓国，日本
4 月末	最強ゲームジャム	香川
7 月	BitSummit Game Jam	京都
10 月	Sapporo Game Camp ゲームジャム	札幌
10 月	ゲームジャム高梁 2022	岡山
11 月	ぼっげぇ〜むジャム in OKAYAMA esports Festival	岡山
12 月	日本・ベルギーゲームジャム	京都ほか
1–2 月	Global Game Jam 2023	世界各地

表 1 2022 年度の国内ゲームジャム

ここに見られるように，2022 年度のゲームジャム会場は大都市圏ではなく，中四国地方をはじめとする地方で開設されている．また児童・生徒・学生を対象としたゲームジャムも多い．

この中での特に第 3.1 節で述べた「最強ゲームジャム」を継続開催する香川のゲームジャムコミュニティは新しいイベント形態を打ち出している．ゲームジャム会場にとどまらず屋外の商店街を展示体験会場とするなど地域コミュニティをまきこみながら，2021 年 [8][13]，2022 年 [9]，2023 年 [10] と大規模なゲームイベントを成長させている．さらに 2024 年の Global Game Jam 瀬戸内会場では病院内のホールで開催し，ホスピタルアート [5][6] にゲーム開発が関わる可能性を示している．

3.3 国際展開

他にもコロナ以前にはなかった新たな傾向を示したものとして，2022 年 12 月 (表 1) に開催された「日本・ベルギーゲームジャム」(Japan x Belgium Game jam) での

Copyright © 2024 by
The Institute of Electronics, Information and Communication Engineers and
Information Processing Society of Japan All rights reserved.

国際的な外交がある．これはベルギー王国フランス語共同体政府国際交流振興庁 (WBI) が主催するオンライン学生ゲームジャムである，ただし政府代表使節の来日に合わせた国際交流行事にもかかわらず，公式の募集や会場記録が残っていない．現在参照できるのは，草の根ボランティアによるゲームジャムコミュニティの記録のみである [19][22]．これには日本のゲームジャムシーンの特徴が表れている．

そもそも，なぜベルギー地方政府は日本側に学生ゲームジャムを提案したのだろうか．これには「ゲーム開発は社会活動の一環であり，ゲーム先進国では高等教育機関の学生はゲーム開発を通じて国際的な問題の解決にとりくむことができる」ということが前提されている．しかし日本はゲーム大国ではあるが，高等教育機関でゲーム開発者教育プログラムを備えた大学は少なく，国の研究拠点も無い．そのために日本側の代表校を選定することができず，そのかわりにオンライン学生ゲームジャムを開催してきた草の根コミュニティが活躍することとなった．日本とのゲーム外交への期待が，かえって日本の国際拠点やトップスクールの不在を露呈したとも言える．だがそれと同時に，ゲーム開発イベントが外交の一翼を担っていることを明らかにした国内初の事例だと言える．

4 まとめ

本発表では，ポストコロナの観点から国内のゲームジャムシーンを検討した．そのためにコミュニティ活動や報告ペーパーのレビューを行い，ポストコロナ時代においてコロナ以前には見られなかった，新たな国際性や高等教育機関の役割が明らかになった．

コロナ禍においてゲーム開発イベントは不要不急とみなされたが，本発表ではゲーム開発イベントは不要不急のものとは言えず，新たな学習や国際的な次世代人材育成に関わっていることを確認した．特に，Games Now! Online Jam(GNOJ) や日本・ベルギーゲームジャムの事例にみられるように，各国の高等教育機関が取り組んでいる異文化オンラインゲームジャム (Cross-cultural Online Game Jams)[21] は，短期間でゲームを完成させるオンラインゲームジャムが将来のグローバル開発の時代のモデルを提供していることも示している．

その一方で，海外の研究教育拠点の取り組みを国内では草の根ボランティアが果たしているというミスマッチも観察された．これは日本も首都の高等教育機関にゲームジャムの拠点をつくれば国際連携が進むという問題ではない．本発表で見たように，コロナ禍によって，大都市よりも地方の方が産学民連携で活発にゲームジャムを開催していることが明らかになった．これは国内各地の広域ゲームジャムコミュニティを成長させることの重要性を示唆している．

謝辞

瀬戸内地方のゲームジャムコミュニティに感謝します．

参考文献

[1] 山根信二，“ゲームジャムによる瀬戸内地域の分野横断型次世代人材育成”，FIT2019 第 18 回情報科学技術フォーラム講演論文集第 4 分冊, pp. 363–366. 情報処理学会. https://www.ieice.org/publications/conference-FIT-DVDs/FIT2019/data/pdf/N-023.pdf (2019)

[2] 村上寛, 藤原良平, 片山和真, 佐尾尚将, 山根信二, “ゲームジャムによる瀬戸内地域の分野横断型次世代人材育成: VR 開発の事例研究”. FIT2019 第 18 回情報科学技術フォーラム. https://www.ieice.org/publications/conference-FIT-DVDs/FIT2019/data/pdf/N-024.pdf (2019)

[3] 山崎伊吹, 石井裕太, 山根信二, “ゲームジャムによる瀬戸内地域の分野横断型次世代人材育成: プロトタイプ評価”. FIT2019 第 18 回情報科学技術フォーラム. https://www.ieice.org/publications/conference-FIT-DVDs/FIT2019/data/pdf/N-025.pdf (2019)

[4] 小野憲史，“西日本豪雨で被害を受けた岡山県高梁市で 産官学連携によるゲームジャム高梁 2018 が開催”，メディア芸術カレントコンテンツ. [Online]. https://mediag.bunka.go.jp/article/article-14025/ (2018)

[5] 森合音，“生命体としての病院:『痛み』を『希望』に変えるホリスティックなアートの力”，Journal of Integrated Creative Studies, Vol. 2022, 第 3 章 https://doi.org/10.14989/278215 (2022)

[6] 中川義信，“扉を開ければ見えてくる新しい病院のかたち: ホスピタルアートを中心に”，保健医療社会学論集, Vol. 31, No. 2, pp. 1–8, https://doi.org/10.18918/jshms.31.2_1 (2021)

[7] 小野憲史，“コロナ禍にゲーム規制に台風まで！ 様々な逆風を乗り越え、地域の力が結集して開催された香川県『最強ゲームジャム』レポート”，CGWORLD.jp. [Online]. https://cgworld.jp/feature/202010-saikyogame.html (2020)

[8] KSB 瀬戸内海放送，“ゲーム条例がきっかけ 商店街でゲームの魅力伝えるイベント 香川”，KSB ニュース. 3 分 15 秒. [Online]. https://news.ksb.co.jp/article/14393147 (2021)

[9] KSB 瀬戸内海放送，“ゲームを楽しむイベント「Sanuki X Game」南部 3 町商店街で開催 香川・高松市”，KSB ニュース. 1 分 37 秒. [Online]. https://news.ksb.co.jp/article/14667083 (2022)

[10] KSB 瀬戸内海放送，“【特集】商店街でゲームのお祭り ゲームとどう付き合う？保護者とクリエイターの対話の場も 香川”，KSB ニュース. 7 分 31 秒. [Online]. https://news.ksb.co.jp/article/15075275 (2023)

[11] Unity Japan（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン），“広島 Unity 勉強会@広島”．『メンバー募集！全国 Unity コミュニティ名鑑』. [Online]. https://note.com/unityjapan/n/n075e772cb3c6 (2022)

[12] Unity Japan（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン），“岡山 Unity 勉強会@岡山”．『メンバー募集！全国 Unity コミュニティ名鑑』. [Online]. https://note.com/unityjapan/n/n2621491f8b9c (2022)

[13] Unity Japan（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン），“讃岐 GameN ＠香川”．『メンバー募集！全国 Unity コミュニティ名鑑』. [Online]. https://note.com/unityjapan/n/nfc87f5d769fc (2022)

[14] Unity Japan（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン），“Unity コミュニティトーク” 46 分 21 秒. 2024 年 2 月 7 日. [Online]. https://www.youtube.com/watch?v=hryeaiy7hko (2024)

Copyright © 2024 by
The Institute of Electronics, Information and Communication Engineers and
Information Processing Society of Japan All rights reserved.

[15] 山下 洋平, ルポ・ゲーム条例. 河出書房新社 (2023)
[16] 山根 信二, “ゲーム開発は ICD-11 をめぐる分断を乗り越えることができるか”, 研究報告 コンピュータと教育（CE）, Vol. 2021-CE-158, No. 6, pp. 1-6. 情報処理学会. http://id.nii.ac.jp/1001/00209255/ (2021)
[17] 山根信二, “ゲーム障害をめぐる論争をたどる”, 佐久間寛之, 松本俊彦, 吉川徹 (編)『ゲーム障害再考』, 日本評論社 pp. 47-54. (2023)
[18] 石井 聡美, 井上 博明, 清水 光二, 畝 伊智郎, 前嶋 英輝, 佐々木 洋, 佐藤 匡, 村上 勝典, 山本 倫子, 大西 正泰, 竹岡 志朗, 大谷 卓史, 河原 英利, 池畑 陽介, 芳賀 高洋, 面田 高章, 渡辺 大, 中奥 貴浩, and 山根 信二, “ゲームジャムによる瀬戸内地域の分野横断方次世代人材育成: 開催地域とのかかわりから”, FIT2024 第 23 回情報科学技術フォーラム, Forthcoming (2024)
[19] 小野憲史, 「ベルギー王女も発表授与式に参加した国際学生オンラインゲームジャムが示す未来」, Yahoo!ニュースエキスパート. 2022/12/11 [Online] https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/907e24551bdb4a92d7de7354b5784a4f263011c3 (2022)
[20] 山根信二, “GGJ20 以後のゲームジャムシーン” IGDA 日本アカデミック・ブログ, 2020 年 5 月 25 日. [Online] http://igdajac.blogspot.com/2020/05/ggj20.html (2020)
[21] Solip Park, Annakaisa Kultima, Kenji Ono, and Buho Choi. Cross–cultural Online Game Jams: Fostering cultural competencies through jams in game education setting. In *Proceedings of the 7th International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events (ICGJ ’23)*. https://doi.org/10.1145/3610602.3610606 (2023)
[22] 山根信二ほか. Japan x Belgium Game jam (2022/12/02–04) 日本・ベルギーゲームジャム非公式まとめ [Online] https://togetter.com/li/1981966 (2022)

Copyright © 2024 by
The Institute of Electronics, Information and Communication Engineers and
Information Processing Society of Japan All rights reserved.