

私のユメ

理想のゲーム『皆で創るRPG』

2009年11月22日

メルサイア

# 【概要】 私のユメを一言でいうと・・・

## ●背景（以下、青字）

- 今の社会では、生き甲斐を感じられない！

## ○目標（以下、緑字）

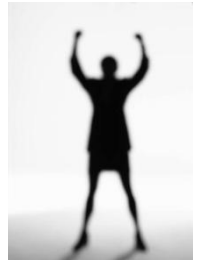
- 2050年までに、人間味ある社会に変えたい！  
若者や子どもたちに夢と希望を与える活動をしたい！！

## ☆ユメ（以下、赤字）

- 2015年までに、個人の“理想のイメージ”をリアル社会に生かす  
人の創造性・主体性を育み、自己成長できるゲーム、  
『皆で創るRPG』を創る！！！！

# 今の社会の問題(大学時代の研究から)

- 情報化社会の影(マイナス)の面
  - インターネット上の誹謗中傷やネット詐欺
  - フリーター・引きこもり・ニート層
  - 人情味ある街・商店街の激減、日常のストレス増加
- コンピュータの使い方を、もう一度一から考え直して、



**「人の心の暖かさ」を失いつつある社会に、  
人間味(人間性+味)を取り戻せないか？**

- 具体的に叶えたいこと

**＝ “Partner of Mind(心のパートナー)”**

- 人の感情を配慮した依存させない自己成長のためのコンピュータ
- 一人暮らしの若者やお年寄りへの癒し、悩み支援
- 未来を担う若者・子どもたちが、「生甲斐を」見いだせる社会へ

# ユメコラボ応募に至った経緯

- 就職活動

- 今のゲーム業界の環境では志が潰れてしまう



- 社会人経験

- 「お金儲け」重視の企業ではできないと判断



- 妥協せず、理想を追い求めたい・・・

- ならば趣味でやるしかない！



# ユメ実現までの道のりとモデル



①直観的なゲーム創作  
プラットフォームを開発  
(開発言語:主にC#)

②様々なユーザが  
作ったゲームを  
無償で使用・公開

③ゲームで遊んでもらい、  
ユーザ自身が自己成長  
できるかを評価・改良

☆ユーザの「創造性」を発揮  
・キャラ、モンスター  
・シナリオ、世界観  
・音楽、効果音、その他の素材

☆ユーザの「主体性」を発揮  
・ゲームは1日〇時間までと決める  
・娯楽だけで無い、人生の“学び”

☆ユーザ同士の温かいつながり  
・理想と現実のギャップを感情消化  
・ありがとうポイント(感謝券)

『皆で創るRPG』

創って遊ぶ

キャラ・シナリオ等の提供  
を通じて参加

個人による  
カスタマイズ



適切かどうかを  
評価・意見・要望

人の主体性・創造性を育むリアルバーチャリティ世界を実現

# 『皆で創るRPG』が実現すれば・・・？

☆子ども 「**大人もなかなか面白いことやってるやん♪**」

→ 子どものユメを育む

☆若者「**俺(私)も、もっとやりたいことやってもいいんや!**」

→ 引きこもり・ニート層の社会復帰

フリーター層、サラリーマン／ウーマン層の「生きがい」創出

☆壮年期・高齢期 「わたしらが未来を担う後世に教えてやれる  
ことは、もう何にもないんやろか・・・」

→ 匠の技・人生観を伝える場として活用  
生涯学習教材としてのゲーム

個性を発揮した、「人間味のある社会」へ

# 参考にした活動(志はいっしょ)

- 東大 篠田先生「生き甲斐のためのICRT」
- NEC C&Cイノベーション研究所「30年後のあるべき未来」
- NTT コミュニケーション科学基礎研究所 環境知能「まっしゅる一むの世界」
- 中里ら「ユニアースプロジェクト(宇宙国建設)」
- 長島龍人著「お金のいらぬ国1-4」
- 関根千佳著「スローなユビキタスライフ」
- 新田ら(ゲームのしくみ委員会)「エモーショナルデザイン」
- 様々なゲーム創作ツール(RPGツール、Game Brain、吉里吉里、Nsclipsterなど)
- 安達ら「人生上昇塾」
- 様々なスピリチュアルな活動
- スマイルスタイル様(ゴミ拾いから始まるまちづくり、個人・団体のユメを実現)
- ...など他にも多数。

社会変革に向けて夢と希望を与えてくれた皆様に、心から感謝します。

# “理想のイメージ”の世界観(私の哲学)

## 『地球10次元要素構成論』 ※あくまで現時点での個人的解釈

世界は、10個の次元要素が、光と闇のバランスを保って成立している。  
ゲームは、その“理想のイメージ”を人間に「共感・懐古・鍛錬」させる媒体。

### 精神世界

(4次元～10次元までが地球、  
11次元～宇宙へ)

【光10次:自然(自然平衡・好循環)】

【光9次:エネルギー(創造・秩序)】

【光8次:慈悲(愛)】

【光7次:救世(宗教)】

【光6次:追及(芸術)】

【光5次:合意(善人)】

【光4次:死後(幽霊)】

【闇10次:自然(自然淘汰・悪循環)】

【闇9次:エネルギー(破壊・混沌)】

【闇8次:慈悲(魔王)】

【闇7次:救世(ドラゴン)】

【闇6次:追及(天狗)】

【闇5次:合意(悪人)】

【闇4次:死後(地獄)】



### 物質世界

(3次元まで)

【3次:物質】

【2次:空間】

【1次:時間】



# 一緒に“理想のゲーム”を創りませんか？(^\_^)/

【定義】:ゲーム(TV・携帯ゲーム、娯楽、スポーツ・競技を含む)とは、

『この世の中や人間の心にある、光と闇の両面を合わせ持つ  
“理想のイメージ”を  
人間自身が主体的に共感・懐古・鍛錬する媒体であり、  
自らの理想と現実とのギャップを「感情消化」する、  
私たちの人生に必要な不可欠なツール』である。

以下、個人名刺(裏面)より

★【興味のある学問分野】: 情報・心理・社会・哲学

●【趣味】: ゲーム研究、音楽、カラオケ、キャッチボール(変化球)

※ゲーム創作に興味ある方、キャラ・音楽・シナリオなどを募集中♪

皆で創るゲームIdea GMail: [game.\\*\\*\\*idea@gmail.com](mailto:game.***idea@gmail.com) (Pass: \*\*\*\*\*)

(著作権フリー、誰でも閲覧・投稿OK! 実際のゲームに採用されるかも?)

まずは、[game.allidea@gmail.com](mailto:game.allidea@gmail.com)(なんでもOK用)からどうぞ~.

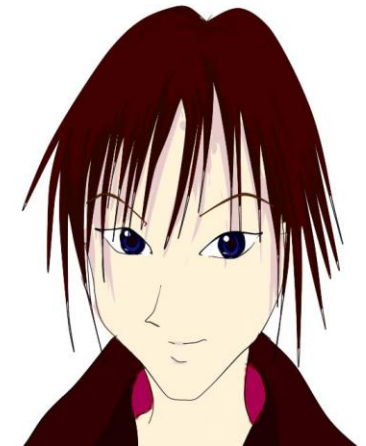
[game.charaidea](mailto:game.charaidea@gmail.com)(キャラ用) / [game.musicidea](mailto:game.musicidea@gmail.com)(音楽用)

/ [game.storyidea](mailto:game.storyidea@gmail.com)(シナリオ用) / [game.systemidea](mailto:game.systemidea@gmail.com)(システム用) /

(他にも、[voice](#)、[skill](#)、[item](#)、[gag](#)、[zatsudan](#)

などもあり。参画してくれる方、詳しく(?)は、メルサイアのHPへ..)

by メルサイア



個人HP: <http://merusaia.higoyomi.com> メール: [tetsugaku85@gmail.com](mailto:tetsugaku85@gmail.com)

# ゲームシナリオアイデア(私の案)

- 私たちの現実世界をそっと支えている、精神世界の様々な心霊(妖精, 霊, 神)たちの力を借りて、リアルの世界を変えていく
  - 心霊に触れて“理想のイメージ”を体験し、リアルの現実世界に還元
- 個性的豊かなキャラクターたちに、それぞれの人生観を学ぶ

## 【メインキャラ(仲間?)】

- 心を大切にする少女(レイナ)
- 個を大切にする少年(アレイド)
- 強さを追い求める女剣士(リン)
- 大らかな若将軍(ガンドレイク)
- 面白さを求める未来少女(ハヤメ)
- 誠実さ溢れる剣士(スディン)
- …など多数。

## 【サブキャラ(味方or敵?)】

- 封建社会を壊す革命家(ジェリク)
- ユニアース・宇宙国建設(ザットー)
- 嫉妬を司る心霊(ジェラシー)
- 正義を司る心霊(ジャスティス)
- 規則を司る心霊(カノン)
- 冥界へと導く魔王(マオウ)
- …など多数。

- そして、あなた自身が主人公となって、世界の行き先を決める

# ゲームシステムアイデア

- ☆ 戦闘は、「**武器戦闘(バーチャル)**」と「**議論戦闘(リアル)**」の2種類
  - ファンタジーの世界を楽しみながらも、リアルでも強く生きてく力を身につける
- ☆ **失敗を受け入れ、自己の成長を支援**するゲームバランス
  - 負けた方が多く経験値がもらえる。それを生かすも殺すも、自分次第。
  - カウンセリングにかかる一歩手前の**心の支援(真剣な人生相談・悩み支援)**
- ☆ 「**ハマらせない**」、ユーザが自ら目標を立てて**日常生活の充実を支援**
  - 「ゲームする時間／達成目標」を自分で決めて守り、自らの行動に責任を持つ
- ☆ ユーザ同士の**感謝のコミュニケーション**を促進する「**ありがとうポイント(感謝券)**」
  - ゼロから価値を生み出す地域通貨
  - お金ではない、「**人情**」からの**コミュニケーション促進ツール**
- ☆ 「**ユーザに合わせられるゲーム**」としてのデザイン
  - 人の個性を最大限尊重する情報技術の在り方(**Human Centric Design**)
  - ゲーム中のキャラや世界観が、**個人の存在を暖かく許容してくれる安心感**

# 私が必要と考える研究 Partner of Mind

○私が考える「**生き甲斐**」とは、

- 個人のユーザが、**自分自身の考えを自立して持ち続け、幸せや不幸を感じながら、どんな時代でも、力強く生き続けていくこと**

☆「**生き甲斐**」の継続支援技術

- 人の心の状態(感情、やる気、気分)の推定・解析
- (ユーザ自身による)問題解決そっと支援する行動支援
- 個人適応化による柔軟なカスタマイズ性・学習機構

# 企業・顧客に対する問題提起

- 社会に必要な潜在的ニーズは、企業や顧客の立場に立ってはいつまでたっても解決できない
  - 利潤を主張する企業
  - 期待・不満を主張する顧客
- 早く「お金儲け」「消費満足」から逸脱して、本気で社会貢献を考えて生きていかないと、これからの時代は生き残れない？

# 今のオンラインゲーム(特にMMORPG) にモノ申す

- あなたたちは「廃人」を増やすためにゲームを作ってるんですか？
- 「人の心」と「お金儲け」、  
一体どっちが大切ですか？
- これ以上、ゲームを汚さないでください  
- ☆ただ、汚した分だけ、また進化していくんですが…。

# 今売れてるシナリオライターにモノ申す

- いまだに勧善懲悪（ヒーローが悪玉を倒す）で本当にいいの？  
一般ウケすればそれでいいの？
- 昔～今のTV番組みたいに、視聴率を取り、消費者を洗脳するためのツールじゃないでしょ？
- ☆ 物質世界から逸脱して、もっと自由に夢のある理想のイメージを語って欲しい。

# (ご参考)「闇(陰、ネガティブ)」の 存在意義とその魅力

- 人間・勇者(主人公)より強き存在である、ドラゴン・魔王の役割
  - ドラゴンは、社会を破壊・浄化
  - 魔王は、全ての失敗を許容
- 闇は自己(自我?)の集大成
  - 光は世界と一体化、  
闇は個人に集約化
- 苦しみこそ人生の糧
  - 深い人は、  
必ず辛い過去を持っていた

