

2017年度 プロジェクト活動レポート

植物博士が地球をまもる

えこ学@京田辺



プロジェクト名にふさわしい、「京田辺」ならではの環境教育を考えたい、そんな思いでスタートしたプロジェクト。

これまでずっとやりたかった野外での活動に、今回ようやくチャレンジすることができた。いくつも企画を出し、協力してくださる京田辺市役所や、きょうたなべ環境市民パートナーシップの方々と交渉。自然環境についての学び、安全面、イベントとしてのおもしろさなど、さまざまな点を考慮し、植物の多様性を学ぶ「植物博士@京田辺」のイベント開催が決定した。会場はキャンパス内の森、安全に活動するため、大きな蚊と闘いながら何度も入念に調査を行った。限られたエリアだが、生息する植物は30種を超える。カード型の植物図鑑をつくり、「博士」として子ども達をリードするために猛勉強。

そうして迎えたイベント当日、反省点もたくさんあったが、反応は上々、子どもたちの笑顔に囲まれ無事に終えることができた。このイベントの経験は、秋の普賢寺小学校での授業や同志社クローバー祭、環境フェスタinKYOTANABEの出展でも活かすことができた。

「自分のお父さんのように、子どもに植物や自然のことを教えてあげられる大人になりたい。僕たちの活動を通じてそう思う人を増やすことにつながれば。」メンバーのそんなひとことが印象的だった。



トリハダが立つ瞬間

きづのもり商品開発本部



昨年までの活動で、数々の木津川市の魅力を肌で感じてきたメンバー達。市民のみなさんにももっと知ってもらいたい、と商品開発を切り口に活動をスタート。市内の小中学生とともに「木津川市プロデュースプロジェクト」として活動、4つの商品開発に取り組んだが、中でも「ミル弁グランプリ」の軌跡は困難も感動も多かった。

「ミルフィーユ弁当にしよう!」「10店舗競演のグランプリだ!」、企画に対する反応も良好、意気込んで協力店獲得に向け走り出したが、簡単ではなかった。順調に6店舗、しかし、そこから先が進まない。そんな時もらった1本の電話。「こんなに遠い所まで何度も足を運んでくれて…私も一緒に木津川市を盛り上げます!」「やったー!」興奮と感動のあまり鳥肌が立つ。



こうして勢いを取り戻し、ようやく揃った10店舗。PRのための取材に各店舗を訪れるたび、そのすごさに驚かされた。見た目もおいしさも、そして、「木津川市産の野菜」が何種類も入った採算度外視の魅力満載ミル弁に感動、PR冊子の制作にも力が入る。

「それぞれのお店の雰囲気に合わせてページデザインで、読み進めたいくなる」、店主の人となりやこだわりが伝わり、行きたくなった、冊子を手にとった方からの反応にまた感動。数々の感動は、まちの魅力を発信したいという思いを共有できたからこそ聞けたお話、伝えたいという思いとともに、ムービーやストーリーでWebサイト「KIZUNOMORI」にも詰まっている。ぜひご覧いただきたい。



「身近さ」への挑戦

アトリエフレームワークス



触って遊べるデジタルアートをより身近なものにしようとスタートした「アトリエフレームワークス」。最初に選んだテーマは「部屋」という空間だった。カーテンを開ける、座る、物に触れる、なにげない動作で部屋が変わる「不思議な部屋」、本格的なデジタルアートの制作経験がない中、はじめてづくしの活動だった。

部屋をどう仕立てるか、どんな動きで、どんなワクワクを生み出すか。部屋の設計と臨場感あるプロジェクション、センサの調整、家具や部屋の組み立て、並行してのポスター作りや広報活動、追われ続ける毎日。直前に出演したNHK「のど自慢」でのPRも奏功し、迎えた当日は京田辺市役所前の会場に行列ができた。作品を十分楽しんでもらうには時間が足りない、うれしくも申し訳ない気持ちがあふれる。デジタルアートの注目度の高さも体感した。

体験者の声をもとに、より多くの方に、「自分の動作で何かが動く」体験を提供するため、みんなで出かけたイベントの演出も参考にしながらつくり上げたのが同志社クローバー祭での「魔法使いアトリーからの挑戦状」。けいはんな情報通信フェアへの出展で機能面での検証も行い、専門家からのアドバイスももらえた。これまでの経験をフルに活かしたイベントでは、たくさんの子どもの笑顔が力になった。

第三の作品「ヒカリノアトリエ」では、体験者と作品がまわりから見えることにこだわる。シチュエーションや世界観、人の気持ちや動き、さまざまな切り口から身近さへの挑戦を重ねてきたメンバー達、その思いは次の世代へ受け継がれていく。



日本のVR業界を盛り上げるのはぼくたちだ！

ボランティアVR



7月、日本ゲーム大賞アマチュア部門全409作品の中、最終審査に進む17作品の一つに「怨挾師(おんきょうじ)」が選ばれた。ゲームを専門に学ぶ学生チームと肩を並べ、VR作品のノミネートは唯一、朗報が館内を駆け巡る。

テーマの「はさむ」を受け、VR技術を活かしながらアクションをいかに気持ち良く楽しいものにするか、コアメンバーを中心に議論を重ねた。4月に新メンバーを迎えみんなで京都のお寺へ。建物の配置や人の動きなど、ゲームのイメージを膨らませる。新メンバーはプログラミング初心者も多く、ゲームエンジンを使うのも初めてとあって勉強会を重ねるが、日本ゲーム大賞の応募締切は6月末に迫る。「何をやっているのかわからない!」そんな状況の中、同時並行の制作。みんなが達成感を味わうことを大事にしたい、というリーダーの思いを受け止め、全員がそれぞれゲームの一部を担い、全員で創り上げた作品だった。

「使うのはプロと同じゲームエンジン、使いこなせば自分たちにもクオリティの高いおもしろいゲームがつかれるはず。」みんなでつくる難しさを感じながら、つくりたいものをひとつひとつ形にした。

早い段階でゲームを作り上げたことは、実績もあいまって活動に勢いをつけた。秋からは学内外のイベントへ続々出展、1年生がつくったゲームも並ぶ。

体験してくれたプレイヤー、ゲーム制作会社の方々など多くの人との出会いで、メンバーもゲームも育てられた。怨挾師をレベルアップさせた「夜桜ウィザード」は、Steamで公開、販売中だ。

