

9 / 14 アジナラ島三日目

この日は朝から大槻先生のプレゼンを拝見しました。動画や画像が豊富でおもしろい、人を飽きさせないプレゼンであると感じました。私は、英語での発表となるとどうしても、原稿通りに話すことで精いっぱいになってしまいます。見てくれる人を惹きつけるような工夫をしていこうと思いました。

いよいよゲーミングシュミレーションです！

ゲーミングとは。

ある事業を行う際には、それが周りの人や環境に与える影響や、問題点がやるまではわかりません。が、想像の中で実行してそれに対して政策を立てることはできます。それがゲーミングです。複雑な現実をより、シンプルに、ゲームを通して、考え、シェアします。

まず、その例として空想の街ALACについてのゲーミングをしました。住民やジャーナリスト、市長などに扮した私たちがこの街に高速道路・淡水化装置を作るかどうかについて議論します。私以外の人はゲーミング経験者だった為、ルールや目的を理解するのがなかなか追いつかず・・・エンジニアの役を任されて混乱していました。

エンジニアは市長から、高速道路と淡水化装置をデザインするよう依頼されている立場なので、賛成の意見を貫かねばなりません。しかし、役になりきるといのが大変難しく、市民から「環境汚染ゼロでそれらを開発できるのか？」という質問に対して、「うーん」と首を傾げて考えてしまいました。

役を担っていない場合の私個人としては、市民の畑や環境を壊してまで高速道路を作るべきではないという反対の意見なので、賛成の役になりきれなかったのです。自分が思ってもいないことを正しいかのように意見するのなんてはじめてです。他の人はなりきってジョークを交えながら自分の役の意見を主張しているのに、私はエンジニアになれなかった・・・と少し落ち込みました。

ランチ休憩の時間になると、先生やいろんな人が声をかけてくださいました。特にタニヤ先生は、私が戸惑っていること、考えていることをくみ取って親身に話を聞いて、アドバイスをくださいました。

午後からはゲーミング作成にとりかかります。どのようなゲーミングにするのか。大まかな対象目的などをみんなで出しました。宿に帰ってからは、数田さん、名古屋の学生清水くん、私の日本人3人だけでそれを掘り下げてゲームを作り、明日発表するプレゼンも作成しました。「ほとんど完成！」って時には朝の6時でした・・・(-_-)zzz