

ゲームと私 田邊 裕一郎



ゲームと私についてお話しさせていただきます。私は北米ロサンゼルス市のある会社でゲームを作っています。この会社の根幹にあるゲーム制作の理念は、「カタルシス」です。これは、古代ギリシャの医学で、病的な体液を体外へ排出するという意味ですが、それぞれが体内を清浄するということですから基本的にはヒーリング(癒し)効果を大事にしていることなので、私もそれに共感してこの会社でゲームづくりに挑戦してきました。テレビゲームといえば、とかく現実世界ではできない世界で競い合ったり、戦い合ったりする冒険的な要素が主流になっていますが、私のゲームでは、主人公の「星の子」が一人で謎の土地をさまよううちに他の子どもたちと出会い、その相手がオンラインでランダムにつながったプレイヤーとして一緒にゲームを進めていきます。

その人との共同作業で、旅の途中に遭遇する様々な問題を解決していくので、人との関わり(パートナーシップ)を大事にしたゲームとなっています。これまでのゲームはすべて PlayStation の限定のものでしたが、これからはさらに多くの人たちに提供しようと、今なら誰もが持っているスマホでも楽しめるようにその可能性を広げていきました。このような視点で作られたモバイルゲームは他にはなかったせいか、発表したその年の 2019 iPhone Game of the Year を受賞することができました。おかげで、たとえ少し視点が違うゲームであっても受け入れられることを確信することができました。

私には何よりもゲームを楽しんだ方からの反響の手紙が心の励みになります。

「ゲームなど触れたこともない私でしたが、あるきっかけで「SKY—風の旅人」のゲームを楽しんでいるうちに、自分のうちに潜んでいた愛情や好奇心や思いやりなどが目覚めて涙が出てきました。」これは、ハワイ在住の60歳を超えるおばあちゃんからいただいたお便りです。また、このゲームは、世界中のほかのプレイヤーとつながって遊ぶことができるようになっています。言語の違いにはあまり関係なく、ほかの国の人とも一緒に遊べるように配慮されています。たとえ国自体が現在は敵対していたとしても、プレイヤー同士はゲームで気持ちを通じ合わせることができるからです。そのことに触れて感謝しているファン・レターも届いています。ゲームは架空のバーチャルの世界でしかないという見方をする人もいますが、現実生きるものがともに涙を流し、理解し合い、喜び合うという最も大切な気持ちを取りもどせることがこのゲームでも出来るのです。世界みな家族としての繋がりを取りもどす夢が大きく広がっていくことを信じています。

11月には ZOOM ミーティングに参加させていただき楽しかったです。娘のレイは何のことやら分かっていないようでしたが、賛美歌が聞こえると嬉しそうで踊りだしました。裕晴は何か特別な空気を感じ取ったのか、終始興奮気味でしたが、疲れたのかそのあとはスヤスヤと寝てくれ「やれやれ」でした。私にはミーティング終了時に全員が名残惜しそうに少しずつ、ひとりずつ、消えていく様子が何となく愛おしく、退社時間と同時にパパッと全員が消える毎日の会社のミーティングとは対照的だったのが心に残っています。

HCJB リスナーの皆様はじめエクアドルの懐かしい方々をお会いすることができて感謝しています。ありがとうございました。

サタデー・トーク

バイブル・トーク

きき手 尾崎一夫 毎週土曜日放送		淀橋教会 峯野龍弘主管牧師 毎週日曜日放送	
12月05日	淵田美津雄物語「手負いの虎」前編	12月06日	淵田美津雄物語「手負いの虎」後編
12月12日	母と娘の対話「クリスマスって何の日？」	12月13日	リスナーからの「お便り交換の時間」
12月19日	ZOOM ミーティング(第五回)前半	12月20日	ZOOM ミーティング(第五回)後半
12月26日	マリンバの調べ(クリスマス特集)	12月27日	年末メッセージ(2020年)

放送後の番組は、ホームページ(<http://japanese.reachbeyond.jp>)のトップページ左側メニューにある『インターネット放送』のリンクページからお聴きいただけます。(mp3形式)

放送時間：日本時間 午前7時半~8時 15410kHz (再放送) 午後8時~8時30分 11.905kHz
(米国アリゾナ州制作/オーストラリア送信)

*受信報告書をメールで送る場合：hcjbjapan.office@gmail.com

