

うなぎ持続可能ゲームのスポンサーを募集しています！

シビルNPO 連携プラットフォームうなぎ完全養殖インフラ整備事業研究会
うなぎ持続可能プロジェクト SEFI 代表 三井元子/副代表 小重忠司



うなぎ完全養殖インフラ整備事業研究会では、うなぎの持続可能社会を目指し、昨年4月から「うなぎ持続可能プロジェクト SEFI (Sustainable Eel Farming Infrastructure)」として一般向けに情報発信を始めています。その一環で、この度、スマートフォン向けゲームを開発することにしました。

ゲームの開発目的は、“うなぎを守りながら食文化を絶やさない世の中にしたい”をキーワードに、絶滅危惧種に指定されている「うなぎ」の現状をもっと知ってもらい、国内のみならず世界のうなぎの持続可能社会を目指すこと。また、うなぎを守るための「川づくり」を通し、土木技術の啓発と教育を目指すことです。

ゲームの仮タイトルは『うなぎ組 河川工事承ります』とし、例えば、下記のようなゲームステージを想定しています。

◎うなぎの成長を守る「川づくり」……海から渡ってきた稚魚が河口に入り、川の上流を目指すものの、ダムや堰、落差工など河川構造物が邪魔をしている。また、10年近く川で育ったうなぎが産卵のため海に下る際に護岸整備が妨げになっている場合がある。魚道や石倉カゴの設置などを行い、治水・利水の機能を持たせながら、うなぎが生息・成長できる川づくりを行う。

◎うなぎが捕食する生物が住める「川づくり」……川の王様であるうなぎが育つためには、エサとなる多くの水生生物が必要。蛇行部保全、自然な水際を創出、ワンドの保全・再生、湿地の保全・再生など、生物多様性に対応した川づくりを行う。

一般的に分かりにくい「多自然川づくり」という題材を、ゲームデザイン要素やゲームの原則をゲーム以外の物事に応用する「ゲーミフィケーション」という概念でリアルに体験させるようにします。

また、「うなぎ」を主役に据えてストーリー性を持たせることにより、「シンプルなルール(目標)」「ランキング(競争)」「バッジ(報酬)」などを使いながら、以下の4つ側面、

1. 「Attention (注意：面白そうだ)」
2. 「Relevance (関連性：やりがいがありそうだ)」
3. 「Confidence (自信：やればできそうだ)」
4. 「Satisfaction (満足：やってよかった)」

を満たすことで、多自然川づくりを魅力的な内容にしてユーザーの意欲を高めていきます。

ゲーム製作は、娯楽と教育を兼ねたエデュテインメントゲーム『畑っぴ』で有名な(株)エルディに依頼します。『畑っぴ』とは、農家の方々に監修された本格的な農作業ゲームで、ゲーム

で収穫した作物が農家から直接自宅に配送されるので、実際に農地を持たずとも新鮮で美味しい作物を堪能できるのです。現在、ユーザー数は10万人以上となっています。

開発第一弾として、埼玉県を流れる「荒川」をゲームステージに設定し、浦和のうなぎ文化も紹介できるように、ゲーム達成による獲得品は「浦和のうなぎを食する権利」、「蒲焼の冷凍」、「SEFIグッズ」などを想定しています。また、ゲームユーザーがリアルに体験できる場所として、国交省が推進する「多自然川づくり」、「ミズベリング」などのイベントとも連携したいと考えています。

このゲームのサービス開始を2020年東京オリンピック開催前に設定し、SEFIでは現在、スポンサー企業を募集しております。詳細は、SEFI事務局（さいたま市浦和区／電話 048-628-4988／info@sefi.jp）、担当：小重までお問い合わせくださいようお願いいたします。



●プロローグでは、うなぎの誕生からシラスウナギになるまでを映像を交えながら解説する予定です。また、ゲームの監修には、“世界のうなぎ博士”塚本勝巳教授に加わっていただきます。

