

【開催レポート】

子どもたちの好奇心を育むソニーの教育プログラム「CurioStep」オンライントークイベント
「ゲームってどんな人がつくっているの？ PlayStation®の人に聞いてみよう！」を開催
～PlayStation®に関わる社員が「好きを仕事にすること」について子どもたちに語る～

ソニーグループ株式会社(以下、ソニー)が2020年より開始した教育プログラム「CurioStep with Sony(キュリオステップ)」は、クリエイティビティとテクノロジーを体験する機会の提供を通して、子どもたちの好奇心を拓き、創造性や問題解決力、多様性を受け入れる力の向上をサポートする教育プログラムです。

8月27日(土)には、CurioStepが実施している夏の大型イベント「CurioStep サマーチャレンジ 2022」の一環として、PlayStation®に関わる社員がゲームの仕事についてお話するトークイベント「ゲームってどんな人がつくっているの？ PlayStation®の人に聞いてみよう！」をオンラインにて開催し、多くの方々にご参加いただきました。



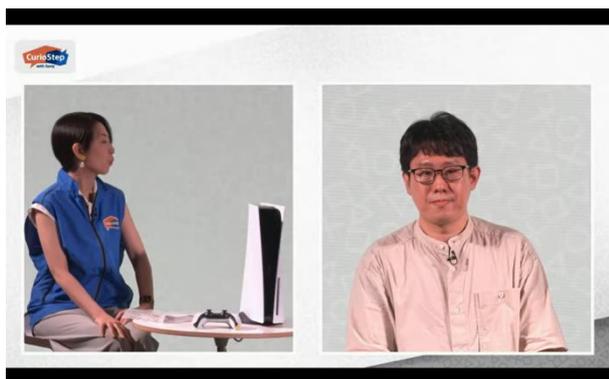
■8月27日(土)「ゲームってどんな人がつくっているの？ PlayStation®の人に聞いてみよう！」開催レポート

今回のPlayStation®に関わる社員によるトークイベントでは、ゲーム機的设计に関わる土田真也、ゲームソフトの制作に携わるドゥセ・ニコラ、マーケティングに携わる寺本亜紀子の3名の社員が登場。オンラインチャットサービスにて視聴者からの質問やコメントを募集し、クイズを交えながら、ゲームの仕事に関するトークショーを展開しました。

・PlayStation®5 設計のこだわりとは？

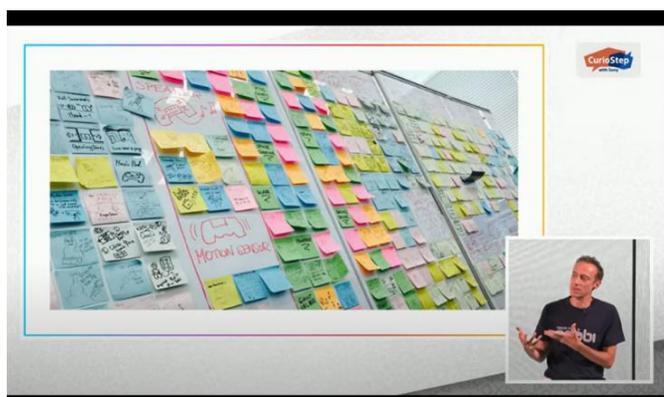
自己紹介を終えると、最新機種である PlayStation®5(PS5)が登場。設計に携わる土田からは熱がこもらないように計算された風の通り道や、ゲームの内容によって押しごたえが変わるコントローラーのボタンなど、見た目の格好良さだけにとどまらない、PS5 へのこだわりについて詳しく紹介しました。

またイベントでは、PS5 の特徴についてさらに理解を深めるため、MC が PS5 を実際に起動し、PS5 本体やコントローラーについても深く知ることができるゲーム「ASTRO's PLAYROOM」に挑戦。土田の解説のもと、手に伝わるリアルな振動や、タッチパッドをなぞった指の動きが線になって画面に反映される機能など、コントローラーの多様な機能を紹介しました。



・ゲームソフトを制作する際のこだわりとは？

続いて、ゲーム「ASTRO's PLAYROOM」の制作に携わるニコラより、「ASTRO's PLAYROOM」制作時の画像を見ながら、ゲームソフトがどのような過程を経て作られているか解説しました。ホワイトボード一面にたくさんのアイデアを書き出し、チームのメンバーと共有している様子を見せると、視聴者からは「すごい！」「こんなに考えてつくられているんだ！」と感動のコメントも。ニコラはゲームソフトの制作について、ゲームで人をワクワクさせるために大切なのは、小さい子どもからご年配の方まで、老若男女が楽しめるものをつくること。また、ゲームクリエイターは、素晴らしい技術を魔法にかえる仕事であると語りました。



・ゲームを人に知ってもらうマーケティングの仕事とは？

続いて寺本からは、素晴らしいゲームをいろいろな人に知ってもらうマーケティングという仕事について紹介。「商品のターゲットを知り、その人がどんな生活をしているか、どのようにして情報の取得をしているのか考えながら、世界中の仲間と共に宣伝をしていく、やりがいの感じられる楽しい仕事です！」と語りました。

・興味や好奇心をもつことの大切さとは？

その後、参加している視聴者の「今、夢中なこと」についてチャットで募集したところ、「動画を見ること」、「プログラミング」、「読書」などさまざまな声が上がると、一番多かったのはやはり「ゲーム」という回答に。ゲームが好きな子どもたちに向けて、子どものころから大のゲーム好きだったという登壇者3名からは、ゲームと出会った頃の初々しい思い出が語られました。フランスの自然に囲まれた田舎で育ったというニコラは、「自分自身の動きが画面に反映され、まるで異世界に行ったかのような感覚を味わえるゲームというものに驚き、あっという間に魅了されてしまった」と、初めてゲームをしたときの感動や、ゲームにまつわるエピソードから、何気ないことが将来につながるきっかけであること、いろいろなことに興味を持つ大切さについて子どもたちに語りました。



続く話題は「今の仕事に就く、きっかけについて」。大学時代、自動車設計の勉強をしていた土田は、ゲーム会社の説明会にて、自分の勉強している分野との関連性を感じたことがきっかけとなり、ゲームの仕事をするようになったと話しました。意外な経緯に、視聴者からは「必ずしも今学んでいることがそのまま仕事になるわけではないのか!」、「そんな経緯で今の仕事をされているんだ!」という驚きの声が寄せられました。

最後に、今回登壇した3名から、「ゲームへの情熱があったからこそ今の仕事をしている。初めからどんな道になるかは予想がつかないけれど、自分の夢を信じていればきっとうまくいく」、「少しでも何かに興味を持ったら、調べてみたり、行ってみたり、聞いてみたりしてほしい。そうすると、もっと人生が楽しくなる」と子どもたちにメッセージが送られました。

■参加者の感想

・「ゲームをつくる仕事」とひとことで言っても、こんなにたくさんの種類があるということは初めて知り、とてもワクワクしました。

・今回出てきた動画やゲーム(ASTRO's PLAYROOM)がとてもかわいくてきれいで感動しました。こんなきれいなものをプログラミングで作れるということに驚きました！

・大学で車関連の勉強をした後、ゲームの仕事をするようになった話にびっくりしました。学科選択で迷うことがありますが、今回のトークイベントを通して、「(枠にとらわれず)自分の学びたいことを学んで良いんだな」、と思えました。

・普段遊んでいるゲームがどのようにして作られているのか知ることができて楽しかったです。宣伝する仕事については初めて知りました。将来自分もゲームソフトを作り、自分のゲームを世の中に広めていきたいと思いました。

■当イベントのご視聴方法について

参加者からのご好評を受け、YouTube より当オンラインイベントの映像をアーカイブ公開しております。

下記 URL より、ぜひご覧ください。

<https://www.youtube.com/watch?v=DT7ZPEf3d78>

■「CurioStep with Sony(キュリオステップ)」とは

CurioStep with Sony は、ソニーグループの多様なテクノロジーとクリエイティビティを活かして、子どもたちの学びや好奇心をサポートする教育プログラムです。新型コロナウイルス感染症により子どもたちの学びを取り巻く環境にも様々な影響が生じる中、2020 年よりオンラインワークショップの導入などの取り組みを行うことで、多くの子どもたちへ新たな学びの機会を提供しています。

■「CurioStep with Sony」のその他活動について

現在、CurioStep with Sony では、全国各地の小中学生を対象に、生態系をつくって育てて考えるシネコポータル・ワークショップや、プログラミング的思考を用いたコンテストを実施しております。

<シネコポータル・ワークショップ>

シネコポータルとは、小さな拡張生態系を実際につくりながら、環境とのつながりを感じて学んでいく「入り口」となるものです。このワークショップは、小さな生態系を通して、近くの植物、風や雨、遠く離れた別のポータルや人々との交流を行い、誰もが生態系につながるきっかけになるようデザインされています。

。

全国6校の小中学生に、約7か月間シネコポータルづくりに挑戦してもらうワークショップを実施しています。子どもたちには、植物の成長やそこに生息する生物の観察記録をつけてもらい、シネコポータルの成長に関する共有会を実施します。全5回のワークショップを通して、自然の豊かさや生態系の存在を意識するきっかけを作ることを目指します。またシネコポータルづくりを通して、「生物多様性を高めるために人間ができることは何か」を子どもたちと一緒に考え、地球の歴史や文化など関連分野への興味も刺激します。



詳細:

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/synecoportal/?s_tc=syneco_sw0609pr

<大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト>

本コンテストでは、小中学生を対象に“プログラミング的思考”で作られた「大切な人をワクワクさせるしかけ」の作品を、9月4日(日)まで募集しています。”プログラミング的思考“を用いて制作された作品であれば、プログラミング用ツールを使用していない工作などの作品も応募いただけます。謎解きクリエイターの松丸亮吾さん、子どもたちへIT教育を行うライフイズテック株式会社の小森勇太さんなど3名を審査員として迎え、応募作品の審査を行います。枠にとらわれず自由にアイデアを考えていただくことで、子どもの好奇心を膨らませることを目的としたコンテストです。



詳細;

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/summerchallenge/contest2022.html?s_tc=curiostepcontest22_cstop

◆「CurioStep with Sony」に関する情報や過去のワークショップの様子は、こちらをご覧ください。

公式ホームページ <https://www.sony.co.jp/curiostep>

公式 Facebook <https://www.facebook.com/curiostepwithsony>

LINE 公式アカウント <https://lin.ee/PtWCqus3>