

# NOAH'S EYES ON WAR, PEACE AND COLOR

## 1. 作品タイトル・動作環境

「NOAH'S EYES ON WAR, PEACE AND COLOR」（日本語訳：ノアの目で見ると戦争、平和、そして色）

### 【動作環境】

- Scratchデータ (.sb3ファイル)  
動作確認環境：Windows 10/11  
実行方法：Scratchデスクトップアプリ、またはScratch公式サイト (<https://scratch.mit.edu>) 上で起動可能
- プレイ動画 (.mp4ファイル)  
動作確認環境：Windows 10/11  
標準の動画再生ソフトで再生可能

## 2. 作品の概要

僕は先天性色覚異常で、「色覚異常者の色の判別能力向上のための研究」や「色覚異常やカラーユニバーサルデザインについて広く知ってもらうための活動」に10歳の頃から取り組んできた。「色覚異常者の色の見え方を体験してもらうゲーム」の作成は、かねてから考えていたことだった。

今年は戦後80年のため、戦争と平和について考えることが増え、その時に「僕のような色覚異常者は、戦時中どのように生活していたのだろう」と思ったことが、今回のゲームを作るきっかけとなった。

こうして、「色覚異常」「戦争・平和」という2つのテーマを融合させ、プログラミング（Scratch）で形にしたのが本作である。

本作品の目的は以下の2点である。

戦争の時代に色覚異常者が直面するであろう困難を、ゲームを通じて体験してもらうこと

障害や特性に関わらず平和に生きる大切さを学び、それを次世代にどう伝えるかを考えること

## 3. 作品の内容（遊び方・操作方法）

### 【操作方法（基本）】

- ・スタート画面：「START」をクリック
- ・クイズ：選択肢の番号をクリック
- ・ミニゲーム：課題に応じてクリック、キー入力

### ミニゲーム例

1. 煙の色を当てる  
赤い煙なら「赤」、緑の煙なら「緑」をクリック（音がヒント）
2. りんごの鮮度を見分ける  
腐っていないなら○、腐っていれば×をクリック（大きさがヒント）
3. 薬瓶のマークを識別する  
□、♡、☆など、箱のマークをクリック（置き場所がヒント）
4. 鳩に花を投げる  
左右キーで花かごを移動、スペースキーで花を投げる（虹の上に座る鳩に注意）

### 〈実際のゲーム画面〉

#### 1. 煙の色



#### 2. りんごの鮮度

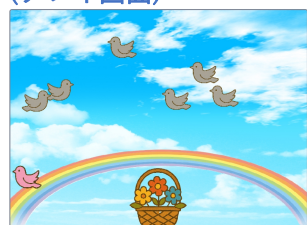


#### 3. 薬瓶のマーク

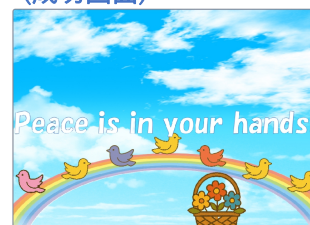


### 〈実際のゲーム画面〉

#### (プレイ画面)



#### (成功画面)



## 【ゲームの流れ】

### 1. オープニング

### 2. 教室パート①

未来の学校の教室で、色覚異常タイプのAI「ノア」が戦時中の色覚異常について考えている。先生のアドバイスで鳥のロボット「エヴァ」と戦争の時代へタイムスリップすることになる。

### 3. キヨシパート

戦場で、煙の色を見分けることになる。色がわからない時は「音」を聞くと良いという工夫を学ぶ。上級兵士「キヨシ」と出会う。戦場の物資不足を知る。

### 4. フミコパート

抑留者の収容所で、りんごが腐っているかどうか見分けることになる。色がわからない時は「形や手触り」を調べると良いという工夫を学ぶ。

抑留者の「フミコ」と出会う。抑留者の過酷な生活を知る。

### 5. シゲルパート

戦時中の病院で、薬の瓶を見分けることになる。色がわからない時は「置き場所を工夫する」ことを学ぶ。色覚異常の医療従事者「シゲル」と出会う。当時の障害者差別について知る。

### 6. 平和資料館パート

未来（ノアの生きている時代）の平和資料館で、戦争と平和、障害について考える。カラーユニバーサルデザインを知る。

### 7. 教室パート②

未来（ノアの生きている時代）の教室で、今回の学びについて先生と共有する。

### 8. エンディング

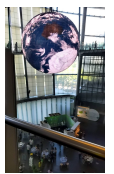
登場人物、加工前画像、取材先などの紹介。

## 4. 工夫した点・特徴

### ・取材の活用

平和祈念展示資料館や昭和館など8か所の平和関連施設、さらに日本科学未来館を訪れ、学んだことを直接反映。

### (写真)



### ・「考える体験」

単に遊ぶだけでなく、戦争・障害・平和についてクイズ形式で考えさせる。平和資料館パートの最後の問い「どうやって戦争や平和について伝えていく？」は、どの選択肢も正解にして多様な方法の価値を示した。

### 〈実際のゲーム画面〉

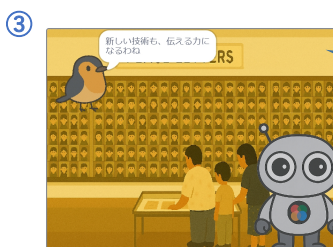
### (選択肢)



エヴァ  
「そうですね。言葉は記憶をつなぐ  
語ることで、次の世代へ残すことができる  
あなたの声が、未来の平和を守る力になる  
だれかに話してみるの、とてもいいと思うわ」



エヴァ  
「絵や音楽は、言葉を超えて心に届くわよね  
戦争の時代を描いた絵からは、言葉にできない衝撃を受けることもあるわ  
芸術は、未来の人にも伝わる力を持っている  
だれもが、絵や音楽で伝えることができる」

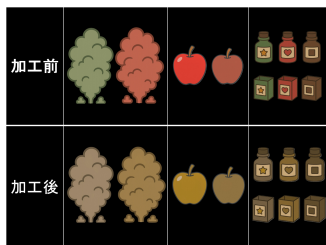


エヴァ  
「新しい技術も、伝える力になるわね  
AIやVRで、戦争の時代を疑似体験できれば、  
まだ見ぬ未来の人にも伝えられる  
平和を守るために、新しい道具を活用することも大切ね  
技術も、平和のために使うことができる」

## ・色覚異常の再現

アプリ「色のシミュレータ」で加工した画像を使用。加工前（一般色覚）と加工後（色覚異常）の比較をエンディングで提示。

### 〈実際のゲーム画面〉 (エンディング)



## ・センシティブな題材への配慮

戦争はとても繊細なテーマでもあるため、特定の国名や地域名は出さず、登場人物や舞台設定を工夫して、誰もが安心して体験できる形にした。

## ・遊びの仕掛け

本作は読み進める要素が多いため、プレイヤーが飽きないように「おまけ要素」を加えた。

各パートでクリック回数が7回を超えると、関連するアイテム（例：花・りんごなど）が画面を舞う仕掛けを入れている。これはゲーム内で特に説明はせず、「気付いた人が楽しめる隠し要素」として設定した。

また、増えすぎて画面が見づらくなる場合もあるため、スペースキーで消せるようにして、遊びやすさとのバランスも工夫した。

### 〈実際のゲーム画面〉

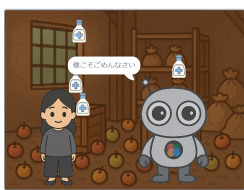
#### 教室パート① …黒板消し



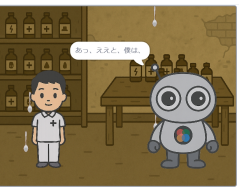
#### キヨシパート …手紙



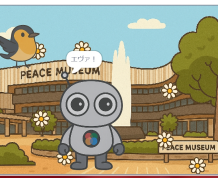
#### フミコパート …消毒薬



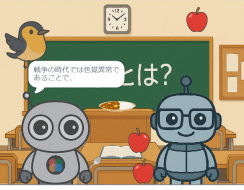
#### シゲルパート …スプーン



#### 平和資料館パート …花



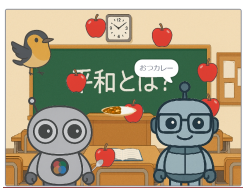
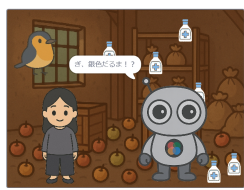
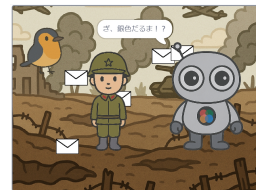
#### 教室パート② …りんご



## ・雰囲気作り

効果音や音楽で戦時中の緊張感を演出しつつ、グラフィックや会話は親しみやすく工夫。悲惨さ一辺倒にならないよう配慮した。

### 〈実際のゲーム画面〉



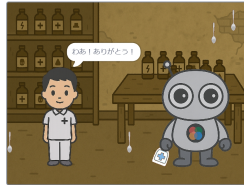
## ・ストーリーのつながり

各パートをただ並べるのではなく、手に入れたアイテムや登場人物のその後が他の場面につながるようにした。

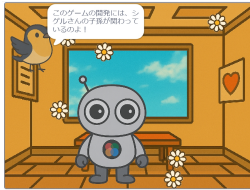
例：キヨシからもらった「消毒薬」がシゲルパートで役立つ、フミコからもらった「スプーン」が教室パート②で話題になる、平和資料館ではキヨシやシゲルのその後が少し描かれる、など。

これにより物語全体が一つの流れとしてまとまるようにした。

### 〈実際のゲーム画面〉 (消毒薬)



### (キヨシとシゲルのその後)



## ・登場人物の役割

キヨシ：色覚異常を知らない人

フミコ：色覚異常を理解している人

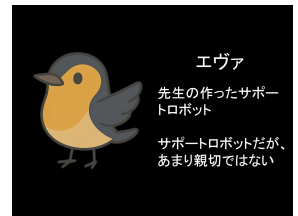
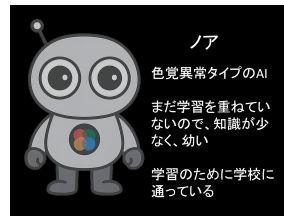
シゲル：色覚異常者自身

出会う人物を通して理解が深まる構成にした。

## ・名前の工夫

戦時中の登場人物には昭和初期に多かった日本人の名前を、未来のキャラクターには現代的な海外名を用いることで、時代の対比を強調。

## 〈実際のゲーム画面〉 (エンディング)



### ・シゲルの描写

戦時中は差別を受けたが、未来では子孫が夢を引き継ぎ、社会で活躍する描写を加えた。個性を尊重するメッセージを込めた。

## 5. 取材先と主な反映部分

- ・平和祈念展示資料館  
…フミコパート全体、教室パート②・抑留所の話
- ・昭和館  
…平和資料館パート・「残飯シチュー」
- ・しょうけい館  
…シゲルパート全体
- ・東京大空襲・戦災資料センター  
…キヨシパート全体
- ・靖国神社遊就館  
…平和資料館パート・「過去からの手紙」
- ・NHK放送博物館  
…平和資料館パート全体
- ・埼玉県平和資料館  
…平和資料館パート冒頭のクイズ
- ・原爆の図 丸木美術館  
…平和資料館パートのギャラリー、最後のクイズ
- ・日本科学未来館  
…未来のAI設定、平和資料館パート・最後のクイズ

## 6. 制作方法

使用ソフト：Scratch

取材日数：4日間 制作期間：約4週間

### 制作手順

1. 取材先で記録をとる
2. 伝えたいことをリスト化
3. シナリオ作成
4. ChatGPTや「色のシミュレータ」で素材準備、編集
5. プログラム作成
6. テストプレイと調整
7. 各ステージを完成させ順次追加
8. BGMを挿入
9. 家族にプレイしてもらい、指摘されたところを改善

## 7. プレイ動画について

本作は約20分の長編であるため、審査員の方に短時間で全体像を理解していただけるよう、作品本体に加えプレイ動画をDVDに収録しました。動画によりストーリーや流れをすぐに把握していただけるようにしました。ご活用ください。

## 8. まとめ

制作を通して、戦時中に障害を持つ人が直面した困難や、平和の尊さを深く考えることができた。

また、「遊びながら学べるゲーム」という形で、自分の研究や体験を表現できるScratchの可能性を実感した。今後は、ステージ選択機能や「ゲームだけを楽しむ」モードなどを追加して、より多くの人々が触れやすい作品に改良したいと考えている。さらに、他のプログラミング言語にも挑戦し、平和や障害をテーマとした、学びと伝承をつなげる本格的な作品作りを目指したい。

本作の完成後も、引き続き戦争について学べるミュージアムを訪れ、新しい視点やエピソードを学ぶことができている。既に「平和」と「障害」に関する新たな構想も生まれており、学びを積み重ねながらさらに表現を広げていきたい。

最後に、この作品がより多くの人々の心に届き、平和や障害について考えるきっかけになれば嬉しい。