

## COLUMN

# 「ぱらぽぺった」

## 「食」生活連動型ケータイゲーム（食ゲー）

白井 大祐（ソネットエンタテインメント（株））

### ■ 「食」生活連動型ケータイゲーム（食ゲー）とは？

近年、携帯電話で空いた時間に気軽に楽しむゲームが流行っている。筆者はSo-netでゲームを作る仕事をしており、流行りのゲームと違い「継続性があり、実生活に役立つ」ような一風変わったゲームを作りたいと考えていた。

「人が毎日することは何だろう？」と考え「食」というテーマにたどりついた。今までの「食」がテーマのゲームは「擬似クッキング」や「レストラン経営シミュレーション」などが主流であった。今回はそういった類でないものを作ろうと考えた。また、ゲームで継続率を上げるコツで「他人と競う、共同活動する、評価しあう」などの「他人とかわる『ソーシャル』」要素がある。その要素も入れて「食事を気軽に記録し、お互いにコメントしあう」ような「食ソーシャルゲーム」を企画することにした。それが『「食」生活連動型ケータイゲーム（食ゲー）の「ぱらぽぺった」』（<http://parapope.jp/>）である。実際の食事写真をゲーム進行の軸に持ってくることはゲーム業界初の試みだと考えている。

### ■ 食ゲー「ぱらぽぺった」の概要

「ぱらぽぺった」は2011年2月からスタートした携帯ゲームである。食事写真を携帯電話で撮影しメール送信する。するとゲームで使う「仮想のレシピや食材」がアイテムとして提供され、それを使って「仮想ペット」（以下「ろっぷん」）（[図-1](#)）が料理をする。これを続けることによりレベルが上がり、ろっぷんが作れるごはんのレパートリーが増え、可愛い服で着飾り「ろっぷん」をステキなコックへと成長



図-1 仮想ペット「ろっぷん」



図-2 「ぱらぽぺった」ゲームサイクル図

させていく「育成ゲーム」である（[図-2](#)）。

ろっぷんを成長させるためには、食事写真を撮ってメール送信しなければならない。しかしこの作業により「いつ何を食べたのかが一目で分かる『食事カレンダー』」を気軽に作れる。これを「健康管理」や「ダイエット」など日常の食生活に役立てることができる（[図-3](#)）。また、他ユーザの「食事カレンダー」も閲覧できるので「ランチに何を食べるか」悩んだときや「献立を考えると」などに参考にでき、「食」の趣味があう友だちを作ることもできる（[図-2](#)）。

登録者の70%が女性で、アクティブユーザの



図-3 「食事カレンダー」サンプル

60%以上の方が1日2回ほど食事写真を送信してくれている。食事カレンダーの内容も「外食先のカフェやレストランの食事や、手作りごはんやお弁当、季節の料理、最近ハマっているお菓子など」おいしそうで綺麗な食事写真が多数投稿されている。毎月5～6万枚の食事写真が集まっている。

### ■ キーワードは「女性×キャラクター×携帯育成ゲーム」

まずターゲットを考えた。「食」と言えば、すぐに「女性」を想像した。裏付けるデータとして、企画を考えている時期にインターネットで食をテーマにしたサービスとして「クックパッド」が非常に伸びていた。月間1,230万人のユニークユーザがいて、9割近い女性のうち、いわゆるF1層と言われる20～30代の女性が5割近くを占めて盛り上がっているレシピコミュニティサイトである<sup>1)</sup>。

思えば、主婦は毎日「食事」を作り、最近、街中で女性がランチや女子会などで食べた「食事」を携帯電話やスマートフォン(以下スマホ)で撮影している姿も見る。それをブログやTwitterで発信している方もいるが、多くは「撮影した端末(ローカル)に保存」で終わっていると考えられる。

クックパッドの盛り上がりや最近の女性たちの食事写真を撮る行動を見ていて、ローカルに保存されている食事写真をインターネット上に解放することで面白いことができるのではと考えるようになり、「F1層の女性」をターゲットにすることにした。

次に女性に「楽しさ、癒し」を提供するためにはどうしたら良いかということ考えた。それにはゲームに登場する「キャラクター」は非常に重要と考えた。そこでF1層の女性に多大な指示を得ている「カピバラさん」で有名な総作家集団「TRYWORKS」<sup>☆1</sup>と「食」がテーマで「ゲーム」を軸に「絵本やぬいぐるみ」などのグッズ展開も視野に入れた「キャラクターや世界観」を一緒に作ることにした。

最後にゲームの内容を考えた。以前担当していた「ポストペット」<sup>☆2</sup>を参考に「自分の食べたものを記録しつつ、仮想ペットと共有し成長していく」ような感覚の「育成ゲーム」にした。また「継続性があり、実生活に役立つ」ようにするために「常に持ち歩く『携帯電話』」をプラットフォームに選択した。

### ■ 今後の展開

現在「スマホ」所持数が急加速で伸びてきている。スマホユーザは「記録をする」という点で相性が良いと考えられるのでスマホで「食ゲー」を作りたい。さらに将来的には「食品メーカー、医療・保険分野」などと連携し、広告やマーケティング、商品開発などに結びつけていきたい。

「食」は生活していく中で最も重要なファクタである。今、自分や家族のために安心安全な食事を作ったり、食べたりする必要性が高まっている。それとともに今後さらに「食事を記録する」というニーズも高まってくると考えている。今回のノウハウを活用し、さまざまな分野の方と「食」にまつわる企画や開発をしてみたいと考えている。

#### 参考文献

- 1) クックパッドのユーザーページ, [http://info.cookpad.com/user\\_of\\_cookpad/](http://info.cookpad.com/user_of_cookpad/)  
(2011年7月29日受付)

☆1 「TRYWORKS」(トライワークス):女の子11人で構成するチーム。「カピバラさん」や「ぼらぼべったろっぶん」をはじめとする作品作りを中心に、グッズ製作からプロモーションやイベントまでもこなす総作家集団。

☆2 「ポストペット」(PostPet):ピンクのティディベア「モモ」でおなじみのポストペットは、かわいいペットがメールを運ぶ、楽しく簡単に操作できる電子メールソフトから始まり、現在はWebメール版「Webメール dePostPet」やモモ妹ブログ、「PostPet Now」等のさまざまな関連サービスを展開。

白井大祐 Daisuke.Shirai@so-net.co.jp  
北京外国語大学卒業。ニフティ(株)を経て現在、ソネットエンタテインメント(株)にてデジタルコンテンツの企画・開発に従事。