

2026 年 7 月 29 日

学校法人 塚本学院

大阪芸術大学

報道機関各位

大阪芸術大学在学生在が手がけるゲーム『YaoyoroZOO』が

「BitSummit PUNCH」で革新的反骨心賞を受賞！

～アートサイエンス学科 4 年・SAMIRIN さんに、

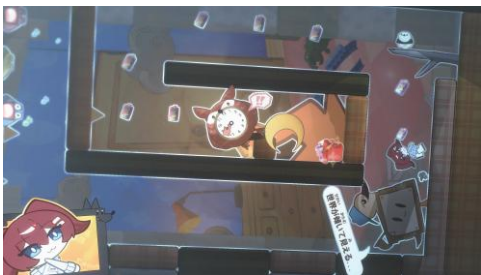
累計 8 冠を達成した作品の制作背景と学生生活をインタビュー～

大阪芸術大学アートサイエンス学科 4 年の SAMIRIN さんがプログラマーとして手がけるゲーム『YaoyoroZOO』が、2026 年 5 月 22 日～24 日に開催された日本最大のインディーゲームの祭典「BitSummit PUNCH」にて、技術・アイデアなど革新的な作品に贈られる「革新的反骨心賞」を受賞しました。同作はこれまでに国内ゲームコンテスト等で累計 8 つの賞を受賞しています。



■ 『YaoyoroZOO』について

『YaoyoroZOO』のコンセプトは「ちょっと不思議な動物が集まる場所」。日常生活にあふれる身の回りのものが「リモコンのコウモリ」や、「工具箱のカバ」、「時計のミミズク」など「ファニマル」として変身し、のびのび生活する世界が舞台のゲームです。プレイヤーは「ファニマル」たちの飼育員として、様々なギミックを解きながらエサを届けることが使命です。本ゲームの特徴は、カメラ経由の表情認識機能でプレイヤーのリアクションがそのままファニマルたちのアクションになること。プレイヤーが様々な表情を試すことが攻略の鍵になる新感覚パズルゲームです。



過去の受賞歴

- 2024 年 「BitSummit Game Jam 2024」 ゲームクリエイター甲子園賞・神ゲー創造主エボリューション賞
- 2025 年 「神ゲー創造主エボリューション」 Cygames 賞・特別審査員 松山洋賞
「ゲームクリエイター甲子園」 総合 2 位・中村匡彦賞・コロブラ賞
- 2026 年 「BitSummit PUNCH」 革新的反骨心賞



■SAMIRIN さんインタビュー

—『YaoyoroZOO』がこれまで受賞してきた賞の中で、思い出深い賞はありますか。

すべての始まりの BitSummit Game Jam 2024 での賞ですね。ここで獲った 2 つの賞がなければその他の賞も取ることができませんでした。展示当日までのチームメンバーとの連携や一体感がとても思い出に残っています。

—『YaoyoroZOO』はどんな作品ですか。

シンプルな 2D アクションに加えてプレイヤーの顔をカメラでトラッキングし、手元のコントローラーだけでなく目や口の動き等でもゲームを操作していくものになります。特に目は瞬きによってゲーム内のブロックが出たり消えたりしますが、生理現象をゲームシステムに取り込むことによって普段気にしないような事を考えて制御する楽しさを生み出しています。

—『YaoyoroZOO』ではどのようなことを担当されているのですか。

僕は BitSummit Game Jam のチームとしてはプログラマーとして参加しましたが、実際にはこの作品の企画とリードプログラマー、アニメーションや演出の作成、デザイン、サウンド監修を行いました。チーム制作ではありますがかなりこだわりを持って作ったので自分好みの形に仕上がっています。

—好きなメーカーや作品を教えてください。

任天堂のゲームが好きです。老若男女誰でも遊べる優しいゲームを作るために込められた様々な工夫を自分のゲームに多く取り入れています。例えばプレイヤーの操作に対して細かなフィードバックを与えることで「操作しているだけで心地良い」ゲームを目指しています。

—アートサイエンス学科での学びについて教えてください。

アートサイエンス学科には様々な設備が充実しており授業や制作を通して新しい技術を試すきっかけが多くあります。最近では VR 関連のコンテンツ制作にもかなり注力しているのですが、これも最初は学科で VR ゴーグルを借りたのが始まりでした。また教授も専門的で豊富な知識を持った方が多いので自分の知らなかった技術や手法を直接教えてもらうことができます。

—大阪芸術大学に来てよかったと思うことについて教えてください。

大阪芸術大学というより自分の所属するアートサイエンス学科についてなのですが、この学科には様々な得意分野を持った仲間がいます。イラストに音楽、立体造形まで多種多様な趣味を持った友達と毎日交流することで自分の知らない世界を知るきっかけになったり制作の中で助け合う事ができます。学科内のコミュニティだけでここまで他分野の情報共有ができるのは大阪芸術大学アートサイエンス学科だけだと思います。

—将来の夢について教えてください。

大きな目標の一つとして「自分自身が作品になる」があります。自分が手がけた作品を評価してもらえるのも大変嬉しいのですがそれを作る人として人間性や物づくりの姿勢まで含めて応援したくなるような存在になれたら良いなと思っています。自分としてのブランドを確立し今後作っていくコンテンツにもより注目してもらえるような活動を目指しています。

■ BitSummit PUNCH について

BitSummit は、「国内のおもしろいインディーゲームを海外に向けて発信していく」という趣旨のもと、毎年京都で開催されている日本最大級のインディーゲームの祭典です。14 回目の開催となる今年は、「BitSummit PUNCH」と題して、京都市勧業館みやこめっせで開催されました。今年の累計来場者延べ人数は、昨年比 117%となる過去最大の 68,208 人を記録。また、世界各国から寄せられた約 550 エントリーの中から選抜された一般出展数 125、企業出展数 78、その他ボードゲームや特殊デバイス、ゲームジャム出展などを含め、総出展数は 496 となりました。

当日の様子



開催概要

- ・ 名称 : BitSummit PUNCH
- ・ 主催 : BitSummit 実行委員会／一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会 (JIGA) ／京都府
- ・ 開催期間 : 2026 年 5 月 22 日 (金) ～2026 年 5 月 24 日 (日)
- ・ 開催場所 : 京都市勤業館みやこめっせ

■関連 URL

『YaoyoroZOO』 紹介ページ : <https://bitsummit-gamejam.itch.io/yaoyorozoo>