千葉商科大学特別講義

シリアスゲームデザイン

第5回

2022年春学期

前回のおさらい

授業の構成

ステップ	授業回	内容
ガイダンス	第1回	ガイダンス。シリアスゲームとは。
（前半） ゲーム企画	第2回	シリアスゲームの体験。
	第3回	チーム編成。制作テーマの検討。
	第4回	ゲーム企画の手法。
	第5回	企画の深めるリサーチの手法。
	第6回	企画のブラッシュアップ。中間発表の準備。
	第7回	中間発表。
（後半） プロトタイプ作成	第8回	中間発表振り返り。ゲームデザインの手法。
	第9回	ゲームのプロトタイプ作成
	第10回	プロトタイプ作成②、テストプレイ
	第11回	ゲームのブラッシュアップ。最終発表の準備
	第12回	最終発表①
	第13回	最終発表②、リフレクション

※ワーク状況などを見て、内容を調整する可能性はあります。

第3回講義の振り返り

社会問題	起きている問題	原因	解決策
食品ロスを減らしたい	日本 全体の食品廃棄:1756万トン -食品関連事業者:309万トン -一般家庭:261万トン 570万トン=国民一人当たり茶碗一杯分／毎日 コンビニは1日10-15キロの食品廃棄(2013) 世界 日本と比べて他国のフードロスはどの程度か。	スーパー・小売店の食品ロス 仕入れすぎ（品切れ懸念） 賞味期限が近いと売れない 飲食店の食品ロス メニュー多いと、食材多い 日々、廃棄発生（野菜くず等） 家庭の食品ロス 家庭用に買いすぎ	「てまえどり」の徹底 スーパー・小売の食品ロスを減らすための取組とは？ **購買**の需要予測 飲食店はなぜ食品ロスが多いのか。解決策は何があるか。 家族同士の注意喚起 家庭の食品ロスの原因や解決策は何があるか。

各業態でどのくらい再生利用しているか。

本日やること

全体の流れ

「第3回講義」 ➡ 「第5回講義」

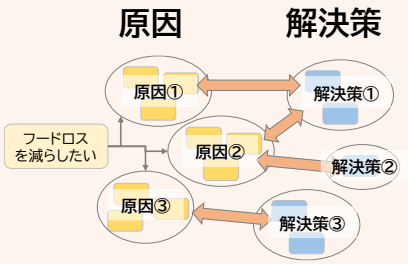
社会課題を決める

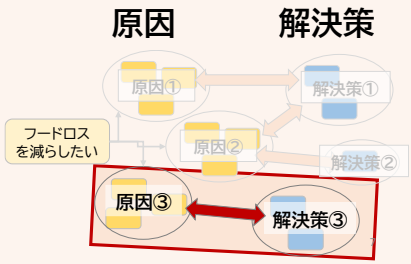
社会課題を構造化する

焦点を当てる課題を決める

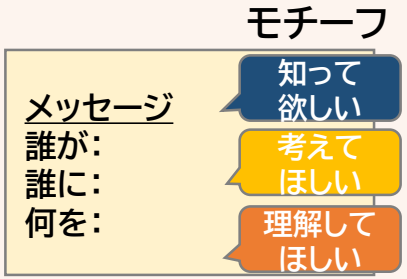
モチーフとメッセージを考える

Ex
・フードロスをなくす
・電気を節約する
・防災の知識を伝える





ここをゲーム化する！



中間発表

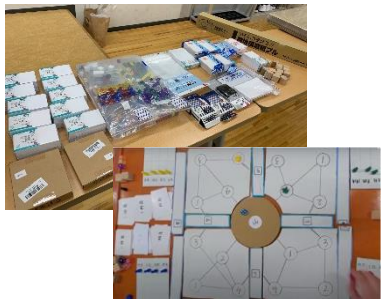
ゲームシステムをつくる

プロトタイピング & テストプレイ

最終発表

発表内容
・タイトル
・どんなゲームか
・テーマ(目的)
・ターゲット etc

決めること
・メッセージ
・ストーリー
・システム・ルール
・イラスト
・コンポーネント　他



最終発表内容
・中間発表の内容
＋ルール
＋プロトタイプ

⇒最後に、振返り会

第5回講義でやること

1. 提出物確認　20分
   ・各グループの提出資料へのコメント

2. ゲーム作り（続き）　50分
   ・メッセージ→外の物語/中の物語
   ・パターン、メカニズム

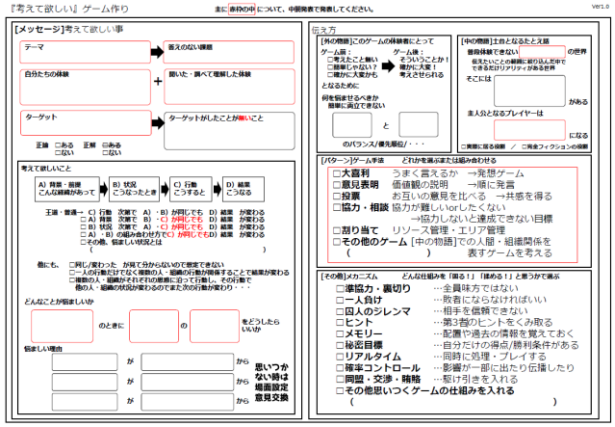
3. 追加リサーチのヒント　20分

本日のゴール(第5回講義)

- 「ゲーム作りシート」への記入

アウトプットイメージ

ゲーム作りシート
(どれか1枚)



1. 提出物確認

2. ゲーム作り（続き）

今回の進め方

前回のワーク同様
本日も「口頭での解説無し」
（スライドは用意してあるので後で見てね）

今回の進め方

前回のワーク同様
本日も「口頭での解説無し」
（スライドは用意してあるので後で見てね）
＜やること＞
－チームで相談してシートを埋めていく
　積極的な意見交換で共通概念を作る
－疑問点や追加情報が必要な点は調べる
　追加リサーチはまだまだ実施しよう
－やり方で分からない点は質問する

今回の課題

・A3シートについて、一旦どれか1枚に決める
・右側まで出来るだけ埋める

※後で別のシートに変えてもOK
※作成中は常に1枚とすること

進め方のヒント

３分割の最も基本的な考え方

知って欲しい
考えて欲しい
理解して欲しい

進め方のヒント

３分割の最も基本的な考え方

知って欲しい
こんな話も、こんな話もある、
調べたらいろいろ出てきたけどみんな
知らないんじゃないか？これをきっかけ
に興味を持ってもらいたいしキャッチ―
な情報をたくさん提供しておー！って
言わせたい！！！

進め方のヒント

３分割の最も基本的な考え方

考えて欲しい
確かにこれは無理ゲー。とはいえ無理ゲーで放置して良いモノか。早めに思考停止してしまってる人が多いけど、いろいろ調べたり考えたらこれ「この点」に限って言えば考えようがあるのでは？
とはいえ答えまでは行けないけど
改めてみんなに考えて欲しい！！

進め方のヒント

3分割の最も基本的な考え方

理解して欲しい
もう結論が出てるっぽい話かもしれないけど、これそもそも本当はこういう話しなんじゃないの？そしたら答えは違うところにあるんじゃない？
わかんない？じゃあやってみせるから見てみてよ、どー思う？！

進め方のヒント

＜今日のメイン＞
前回埋めた伝えたい話のメッセージと
外の物語（プレイヤーの体験）
中の物語（ゲーム中の例え話）
を踏まえてゲームイメージを決める

進め方のヒント

シートにある「パターン」と「メカニズム」
について

知らないものは無理して使わなくても
いいけれど
もう少し話を聞いたら「あーあれね」って
なるかもしれないので少しずつ解説

「知って欲しい」ゲームに使えるパターン

- □クイズ
- □パズル
- □シナリオ
- □選択と運

「知って欲しい」ゲームに使えるパターン

□クイズ

もちろん、知識を問うもの。
毎回問題が出てもいいし、要所要所で問題が出て、答えるとポイントがもらえたり、良い事がある。
問題の難易度と報酬の設定が肝。

「知って欲しい」ゲームに使えるパターン

□パズル
ジグソーパズルではないにせよ、
いろんな場所で手に入れた何かの
カタチのあるものを組み合わせて
指定の形にしたら勝ち
またはその速さを競う。
テーマに合う形のものが出来上がると
最後に映える。

「知って欲しい」ゲームに使えるパターン

□シナリオ

基本的にはほぼ一方通行
流れに沿って読み上げられたり
自分の手札を見て順番に読み上げたり、
すごろくも同様。
ゲーム上で判断などはなく流されて
いく中で知識が得られる。
ストーリー自体が面白くて没入できる
お話しが書けるかどうか。（話の筋に
違和感は欲しいが行動に違和感が出る
と選択できないことが苦痛になる）

「知って欲しい」ゲームに使えるパターン

□選択と運

分岐のあるすごろくともいえるし、
カードゲームの形にもなる。
何か判断が必要な時に、確率で
成功/失敗が分かれるものに賭ける。
確率がオープンな場合も、秘密な場合
もある。(秘密の時は納得感が必要。)

「知って欲しい」ゲームに使えるメカニズム

- □周回トラック
- □プレイ順が変わる
- □アクション
- □たくさんサイコロ
- □読み上げる
- □マップが変わる

「知って欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□周回トラック
長いすごろくを進んでいくのではなくて
数マス程度の場所を周回する。
マスごとに発生する内容が違っていて、
同じことを繰り返していく

「知って欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□プレイ順が変わる
時計回りに手番を行うゲームが
多いが、
・毎回、一番後ろの人から時計回りに
・毎回、一番後ろの人がプレイ
（先に進むとプレイ順が回ってこない）
・何かを多く持ってる/少なく持ってる人
から手番を行う
など変化を持たせる

「知って欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□アクション
ゲーム中のスパイスとして、
「セリフを言う」とか「ポーズを取る」など
があると単純に楽しい。
協力して何かするなどもあり。

「知って欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□たくさんサイコロ

サイコロをたくさん振るのは人間の本能として絶対に楽しいので
ネタが無かったら採用しておくと
雰囲気面白いゲームになる。
そこに意味を持たせられたら完璧。

「知って欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□読み上げる
カードなどに書かれたテキスト(文章)
を担当した人に読み上げさせることで
物語に没入させたりじっくり味わう

笑わずに読むなどのルールが課される
場合も

「知って欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□マップが変わる
シートやボードに書かれたマップは
そのままだが、マス自体がタイルになって
いて並べられたタイルが後で増えたり
減ったりするとか、ゲームボードの上に
後になってかぶさるシートによって
ゲームの流れがガラッと変わるなど
変化が起きると面白い

「考えて欲しい」ゲームに使えるパターン

- □大喜利
- □意見表明
- □投票
- □協力・相談
- □割り当て

「考えて欲しい」ゲームに使えるパターン

□大喜利

お題が出て、決まった条件の中で
“うまく言う”ことを競う。
判定は投票になることが多い。
考えるきっかけにはなるけれど、
口がうまい人が勝ってしまうことが
いいのかどうかは良く考える必要が
ある。
『決まった条件』が良いモノが出来ると
ぴったりハマる。

「考えて欲しい」ゲームに使えるパターン

□意見表明

判断材料が提示されたものに対して
どう思うかを発表したり、
自分が考えた順に並び変えたりして
それを当てたり、反論したりする
お互いの価値観を見るゲームは
コミュニケーションゲームとしても優秀
ただし、『よくある』のでオリジナリティ
が出しづらい

「考えて欲しい」ゲームに使えるパターン

□投票

多数決や一定の条件での投票で
物事が決まっている
それだけだと単純なので、裏切者や
目標の違う人、立場の違う人などが
居て、その中でどう合意を取っていく
か、全体を誘導できるかを考える
ゲームもある

「考えて欲しい」ゲームに使えるパターン

□協力・相談

「得点が高い人が勝ちだが、
ある条件を全員で達成できないと
全員負け」などの場合に、
協力しないと全員負けだが、負けに
ならないギリギリで自分だけ得をしたい
というようなジレンマが起きたり
相談でも、お互いの利害がある中で
どう判断するかのゲームが悩ましい

「考えて欲しい」ゲームに使えるパターン

□割り当て
手元にあるもの・受け取ったものを
どう分配するか
何かしようとすると他がうまく行かない
などのジレンマの中で何を優先するか
分かりやすく答えのないジレンマだが
切り口が普通だと悩まないし振り切ったらなんとでもなってしまう。
どんなジレンマを設定できるかがカギ

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

- □準協力・裏切り
- □一人負け
- □囚人のジレンマ
- □ヒント
- □メモリー
- □秘密目標
- □リアルタイム
- □確率コントロール
- □同盟・交渉・賄賂

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□準協力・裏切り

全員味方のゲームに見せて
一人だけ裏切者が居る…ように見えて
実は誰も裏切ってない…かと思ったら
実は全員裏切り側だった
など、おもしろい設定を作って、
お互いばれない様に行動すると
本性や裏の顔が見えやすい

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□一人負け

バババ抜きのように負けを決めるだけのゲームは意外と少ない

盛り上がりに欠けたりすることもあるがメッセージと合致すれば、

「最後じゃなければいい」とプレイヤーが考えた上での「ドロドロの押し付け合い」は面白いドラマを生むこともある

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

- 囚人のジレンマ
  - 相手が裏切って無ければ自分だけ裏切ると高得点、というゲーム理論のジレンマはやはり使いやすい
  - ただし、明らかにそう表現するかどうかは悩ましい

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□ヒント

直接言ってはいけないが行動で示したり、
直接以外のセリフで伝えたり
意思疎通の中で勝負するチーム戦や
ペア戦になると、全員協力よりも
より強く協力を意識させることが
できる

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□メモリー

情報や状況を覚えておいて後で使う
ゲームは、得意不得意がはっきり
出てしまうのが難点だが
ストーリー性、伏線回収などの
ドラマ性を持たすこともできる

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□秘密目標

全員共通のゴールと別に、
自分だけやらなければいけないこと、
達成しなければいけないことが決まっている
と、他のプレイヤーから見たら
違和感のある行動などをする場合が
出てきて、それがお互い影響すると
カオスになったりする

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□リアルタイム

自分の手番になったら何かする
ではなくて、時間内に全員同時に処理を行ったりアクションしたりすると
盛り上がる
時間内で声を掛け合ったり手を動かしたり、焦って判断を間違ったり
リアルタイムは一度は入るか考えてみて良いシステム
（ゲームのプレイ時間が読めるのも良い）

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□確率コントロール
　何かを集めたり使ったりすると
　確率が上がったり下がったりする
　「確実」には出来ないのでどこまで
　確率を操作するかが肝になる
　分かりやすいジレンマ
　ただのギャンブルゲームにならないよう
　にテーマときちんと組み合わせること

「考えて欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□同盟・交渉・賄賂
　口約束だったり明確な契約を結ばせたり
　交渉で条件を決めたり、賄賂で寝返らせ
　たり、政治的な活動をそのままゲーム中
　でやらせてしまうとドロドロする。
　内容にリアリティを持たせすぎると
　単に思想の違いでけんかになるので、
　内容はリアリティ無いけど状況・構造は
　あるある、みたいな形を見出せるか
　どうかがポイント

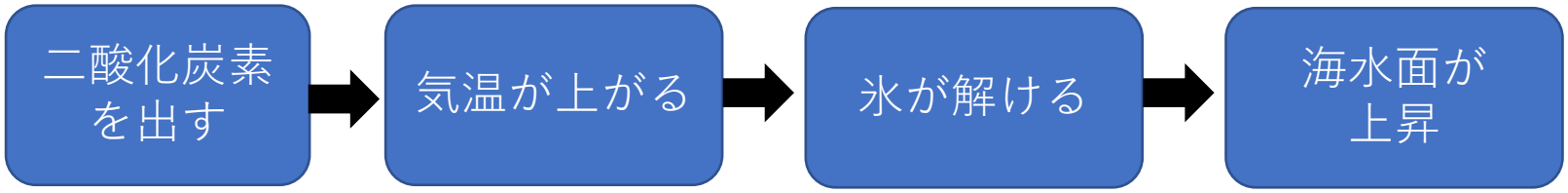
「理解して欲しい」ゲームに使えるパターン

パターンは無い
自分で仕組みを考える
論理的構造さえ見つかれば簡単だが
見つからないと難しい

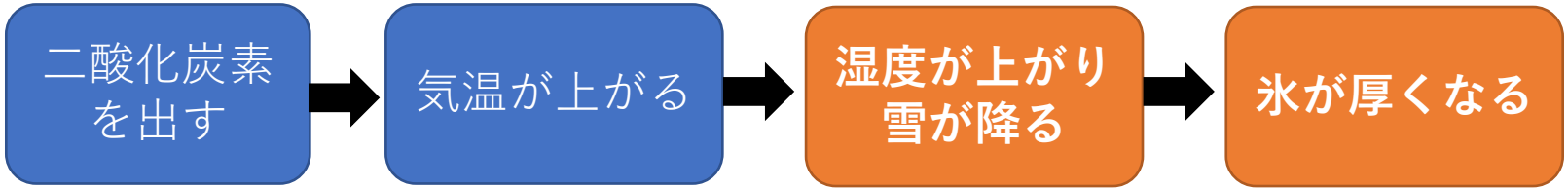
「理解して欲しい」ゲームに使えるパターン

構造…例えば時系列を解説した状態遷移図

みんなこう思ってるけど



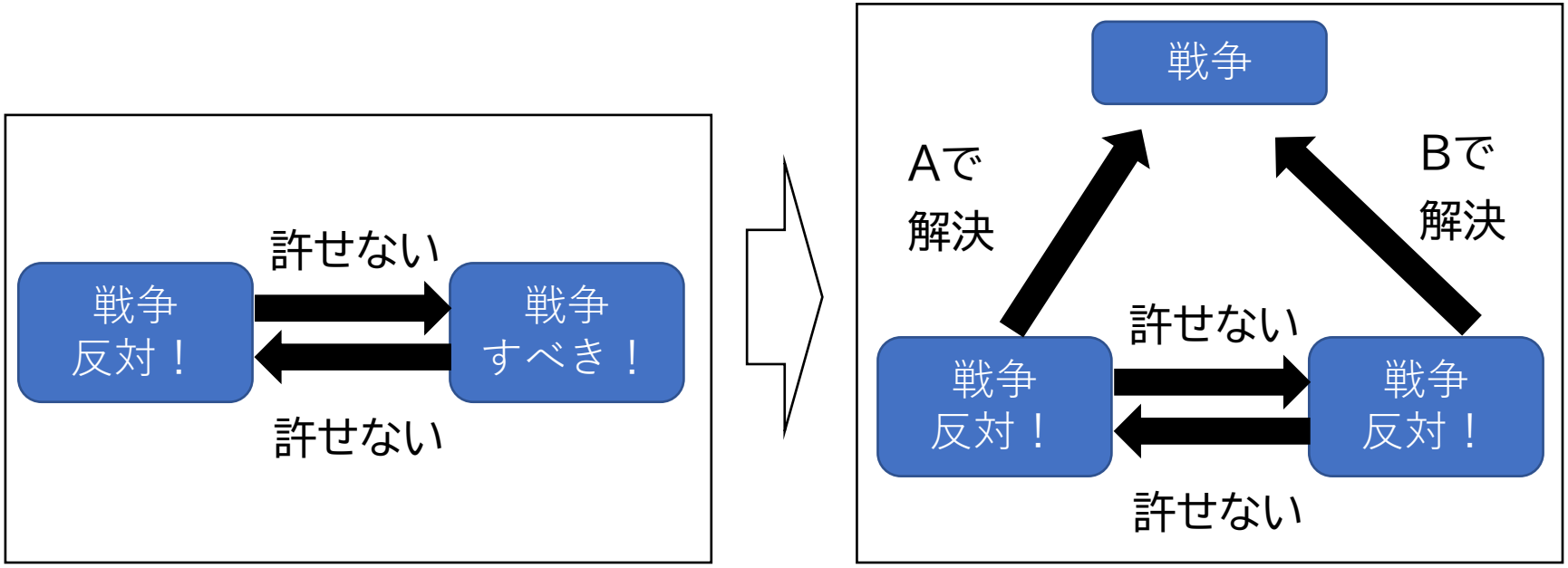
本当はこうだ！



※諸説あり

「理解して欲しい」ゲームに使えるパターン

構造…例えばステークホルダーをまとめた関係図



こんな感じで争ってる風
思ってるけど

想いは同じはずが争ってる
感じ

「理解して欲しい」ゲームに使えるパターン

パターンは無い
自分で仕組みを考える
論理的構造さえ見つかれば簡単だが
見つからないと難しい

「こんな考え方どうなの？！」が分かったら
素直にそのままゲームにしたら
案外するっとできることもある

「理解して欲しい」ゲームに使えるメカニズム

- □ワーカープレイスメント
- □テックツリー
- □アクションコスト
- □投資
- □オークション
- □バイアス移動
- □デッキビルド

「理解して欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□ワーカープレイスメント

選択肢となる行動に自分の駒を置いていく
同じ場所には一つ、または決められた数の駒しか入れないので早い者勝ちになったりする（片方に行くともう片方が他の人が行ったりして思い通りアクション出来ない）

誰かが選んだアクションを他の人も同じことをするなどいろんな形がある

「理解して欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□テックツリー

技術開発
最初は何も使えないが開発すると石器が使えて、さらに開発すると土器が使えて…みたいに出来ることが増えていく

開発は得点にならないがその後のために投資しておくと後で伸びてくるような構造

「理解して欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□アクションコスト

自分の番で実施できるアクションに
ポイント(重み)が付いていて、
一定のポイント範囲内であれば
自由に組み合わせて実施できる

重要で効果が高いアクションはポイントが
高く、それをやったらもう何もできない
小さいアクションを繰り返すかどちらが
得か判断するゲームになる

「理解して欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□投資

場面の変化、または他社の介入などで
値上がり、値下がりするものについて
購入して後でリターンを得る

ランダムのギャンブルゲームにするよりは
相手の行動によって価値が変わる方が
伝えたいものを表現しやすい

「理解して欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□オークション

オークションにもいろんな仕組みがあって
・順に値段を釣り上げていく
・一斉に提示して高い人が買う
・2番目に高い人の金額で一番高い人が買う
などなど、状況に合わせた競りの仕組みを採用できると面白い

「理解して欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□バイアス移動

マップ上を移動する場合などに、
決まった方向に流されやすくなっている
ことで、行くのは簡単だが戻るのが難しい
ルールを作ることが出来る

「理解して欲しい」ゲームに使えるメカニズム

□デッキビルド

全員共通の山札からカードを引いてきて
手札にするのではなく
自分専用の山札がある
最初は全員同じ山札だが、
「カードを購入→自分用の山札に混ぜる」
ことで山札を育てることが出来る
購入したら一度捨て札になるなど、
購入してすぐ使えないことが多い
何枚購入したらどのくらい出てくるかなど
確率計算も必要になる

ゲームに使えるパターン・メカニズム

他にもゲーム作りに参考になる仕組みは
たくさんあるので、
実際にボードゲームを遊んでみたり
改めてトランプゲームを調べて遊んでみたり
すると発想のヒントになるかも

とはいえ、丸パクリすると、伝えたいことと
合わなくなってグダグダになることもあるの
で採用するシステム選びは慎重に

ワーク

今回の課題

・A3シートについて、一旦どれか1枚に決める
・右側まで出来るだけ埋める

※後で別のシートに変えてもOK
※作成中は常に1枚とすること

3. 追加リサーチのヒント

3. 追加リサーチのヒント

困っているかもしれない点

- どこに情報があるのかわからない。
  ⇒省庁／都道府県／市区町村の行政情報を活用

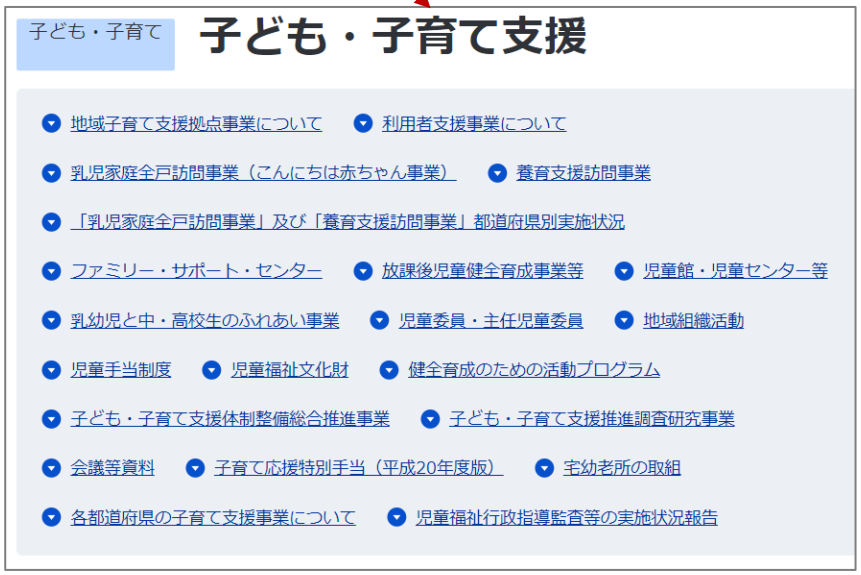
- リサーチ結果をゲーム企画にどう生かせばよいかわからない。
  ⇒疑問や主張などのリサーチの観点が大事。
  ⇒リサーチの観点をもとに行動プロセス／課題発生プロセスで整理する。

①行政情報の活用

②リサーチ結果の整理方法

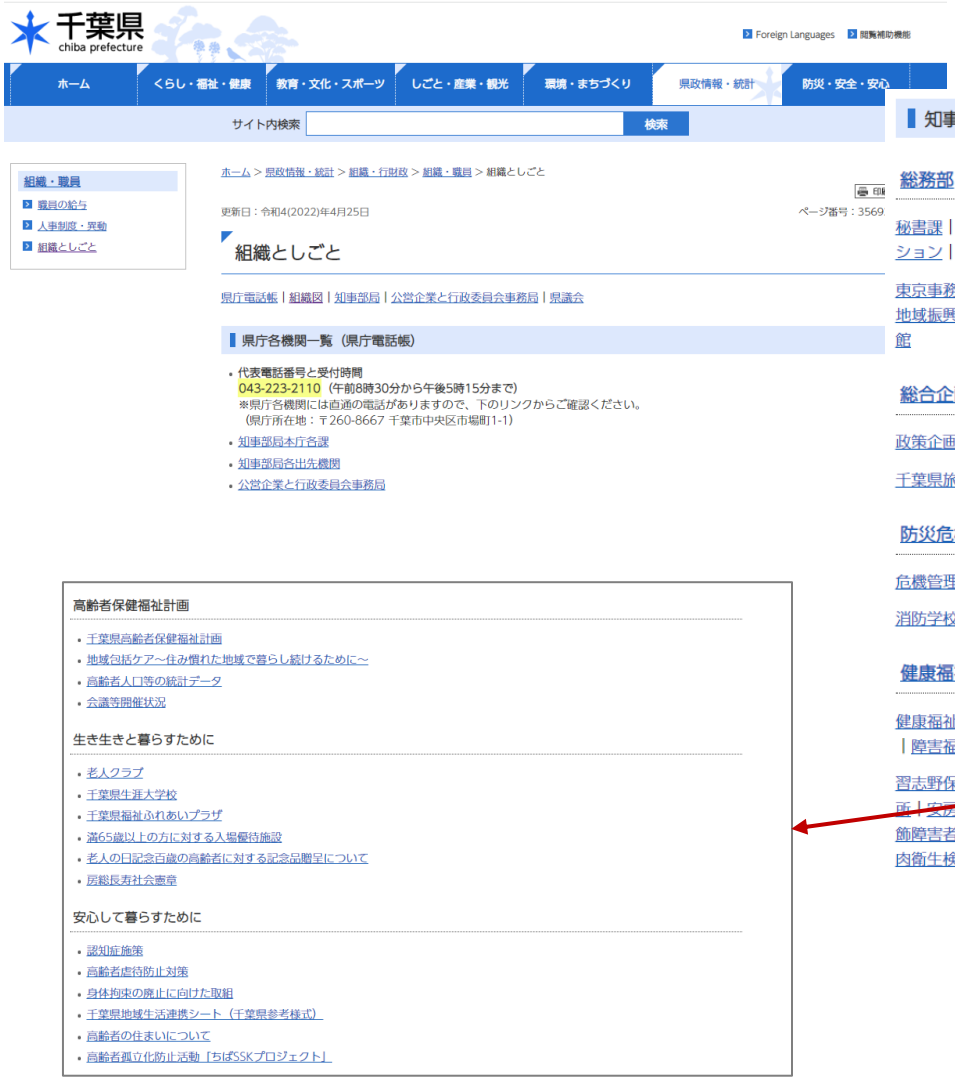
③参考URLの紹介

3. 追加リサーチのヒント
①行政情報の活用：省庁



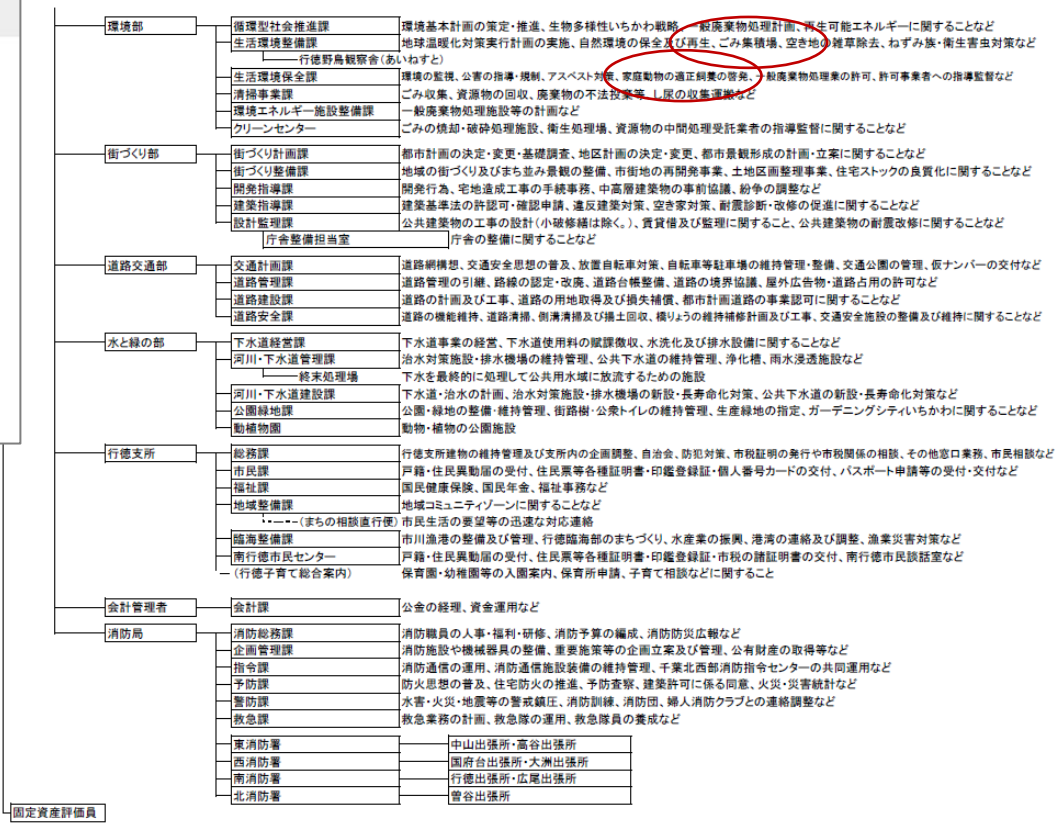
出所：厚生労働省HP
https://www.pref.chiba.lg.jp/cate/kt/gyouzaisei/soshiki/

3. 追加リサーチのヒント
①行政情報の活用：都道府県



出所：千葉県庁HP
https://www.pref.chiba.lg.jp/cate/kt/gyouzaisei/soshiki/

3. 追加リサーチのヒント
①行政情報の活用：市区町村



出所：市川市HP
https://www.city.ichikawa.lg.jp/

3. 追加リサーチのヒント
②リサーチ結果の整理方法

各自が調査票に記載した「疑問」や「大事なこと（主張）」に
ゲームコンセプトづくりに参考となるような
興味深い視点があるような気がします。

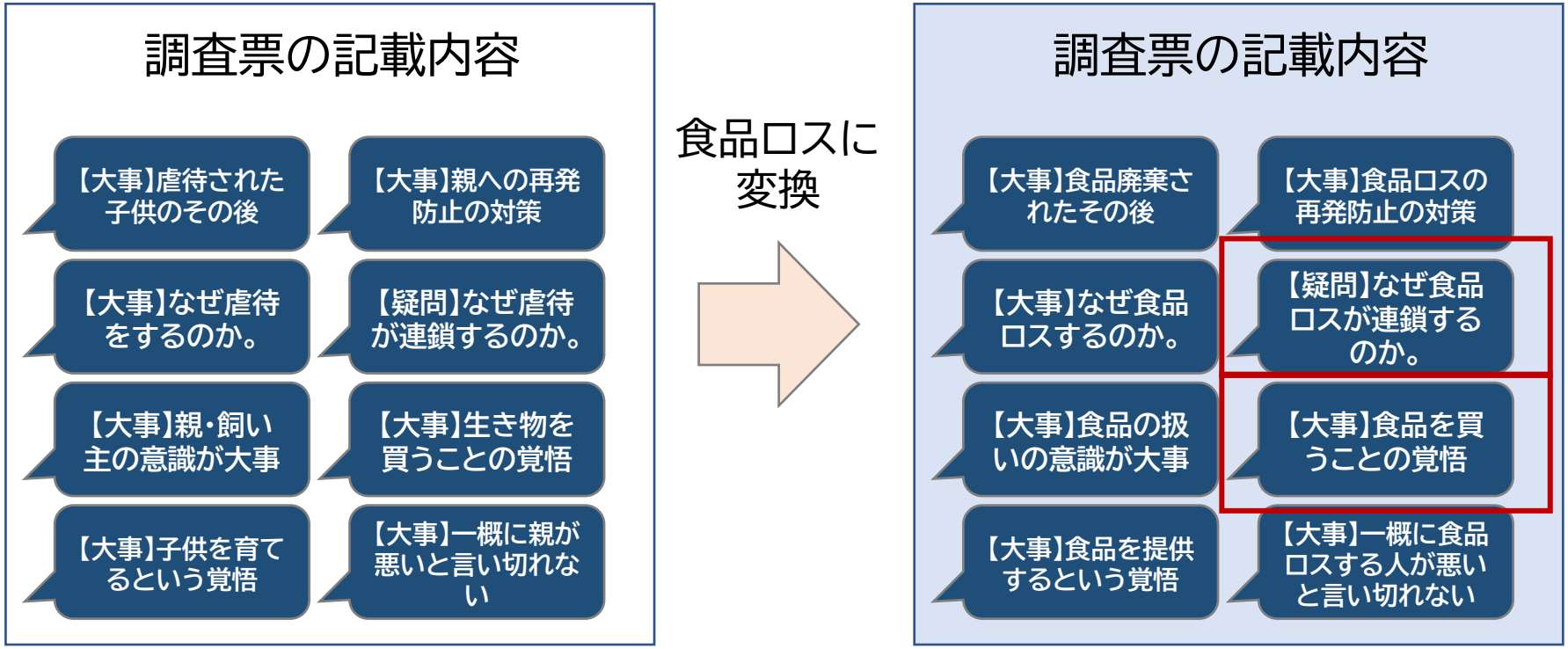
手順1. 各自が調査票に記載した「疑問」や「主張」を整理

手順2. 以下の2つの視点で社会課題を整理する
　　A：行動プロセスで整理する
　　B：課題発生プロセスで整理する

手順3. 「疑問」や「主張」をマッピングしてゲームイメージを考える

3. 追加リサーチのヒント
②リサーチ結果の整理方法

各自が調査票に記載した「疑問」や「大事なこと（主張）」に
ゲームコンセプトづくりに参考となるような
興味深い視点があるような気がします。



学生グループから出てきた疑問・大事なこと
（調査票より）

3. 追加リサーチのヒント
②リサーチ結果の整理方法

A:行動プロセスで整理する

提案:「人の行動を変えたい」というメッセージのゲームの場合は、その社会課題に対して、対象の人がどう関わるのかを整理してみるとよいかも。

フェーズ	献立を決める	買い物をする	料理する	食べる	片づける
行動	・何を食べたいか聞く ・冷蔵庫の中を確認 ・最近の献立を思い返す ・レシピサイトを見る ・献立を決める ・必要な食材をメモする	・店に移動する ・材料を選ぶ ・会計する ・袋に詰める ・荷物を持って帰る	・ごはんを炊く ・レシピを開く ・材料の下処理をする ・皿に盛りつける ・テーブルに運ぶ	・食べる ・家族と会話をする ・調味料で味付けする	・皿を流し台に運ぶ ・食器洗い機に入れる ・テーブルを拭く ・キッチンをきれいにする ・食器を片付ける

出所:『カスタマージャーニーマップとは。作り方を、例をもとに解説』を参照
https://applis.io/posts/how-to-create-customer-journey-map

3. 追加リサーチのヒント
②リサーチ結果の整理方法

A:行動プロセスで整理する

提案:「人の行動を変えたい」というメッセージのゲームの場合は、その社会課題に対して、対象の人がどう関わるのかを整理してみるとよいかも。

フェーズ	献立を決める	買い物をする	料理する	食べる	片づける
行動	・何を食べたいか聞く ・冷蔵庫の中を確認 ・最近の献立を思い返す ・レシピサイトを見る ・献立を決める ・必要な食材をメモする	・店に移動する ・材料を選ぶ ・会計する ・袋に詰める ・荷物を持って帰る	・ごはんを炊く ・レシピを開く ・材料の下処理をする ・皿に盛りつける ・テーブルに運ぶ	・食べる ・家族と会話をする ・調味料で味付けする	・皿を流し台に運ぶ ・食器洗い機に入れる ・テーブルを拭く ・キッチンをきれいにする ・食器を片付ける

食材を買う前に「覚悟を決める」という主張が面白そう…。

【大事】食品を買うことの覚悟

【大事】食品の扱いの意識が大事

【大事】食品廃棄されたその後

(´・ω・`)

出所:『カスタマージャーニーマップとは。作り方を、例をもとに解説』を参照
https://applis.io/posts/how-to-create-customer-journey-map

3. 追加リサーチのヒント
②リサーチ結果の整理方法

A:行動プロセスで整理する

提案:「人の行動を変えたい」というメッセージのゲームの場合は、その社会課題に対して、対象の人がどう関わるのかを整理してみるとよいかも。

フェーズ	献立を決める	買い物をする	料理する	食べる	片づける
行動	・何を食べたいか聞く ・冷蔵庫の中を確認 ・最近の献立を思い返す ・レシピサイトを見る ・献立を決める ・必要な食材をメモする	・店に移動する ・材料を選ぶ ・会計する ・袋に詰める ・荷物を持って帰る	・ごはんを炊く ・レシピを開く ・材料の下処理をする ・皿に盛りつける ・テーブルに運ぶ	・食べる ・家族と会話をする ・調味料で味付けする	・皿を流し台に運ぶ ・食器洗い機に入れる ・テーブルを拭く ・キッチンをきれいにする ・食器を片付ける

食材を買う前に「覚悟を決める」という主張が面白そう…。

(´・ω・`)

【大事】食品を買うことの覚悟

【大事】食品の扱いの意識が大事

【大事】食品廃棄されたその後

【大事】食品を買うことの覚悟

ゲームイメージ

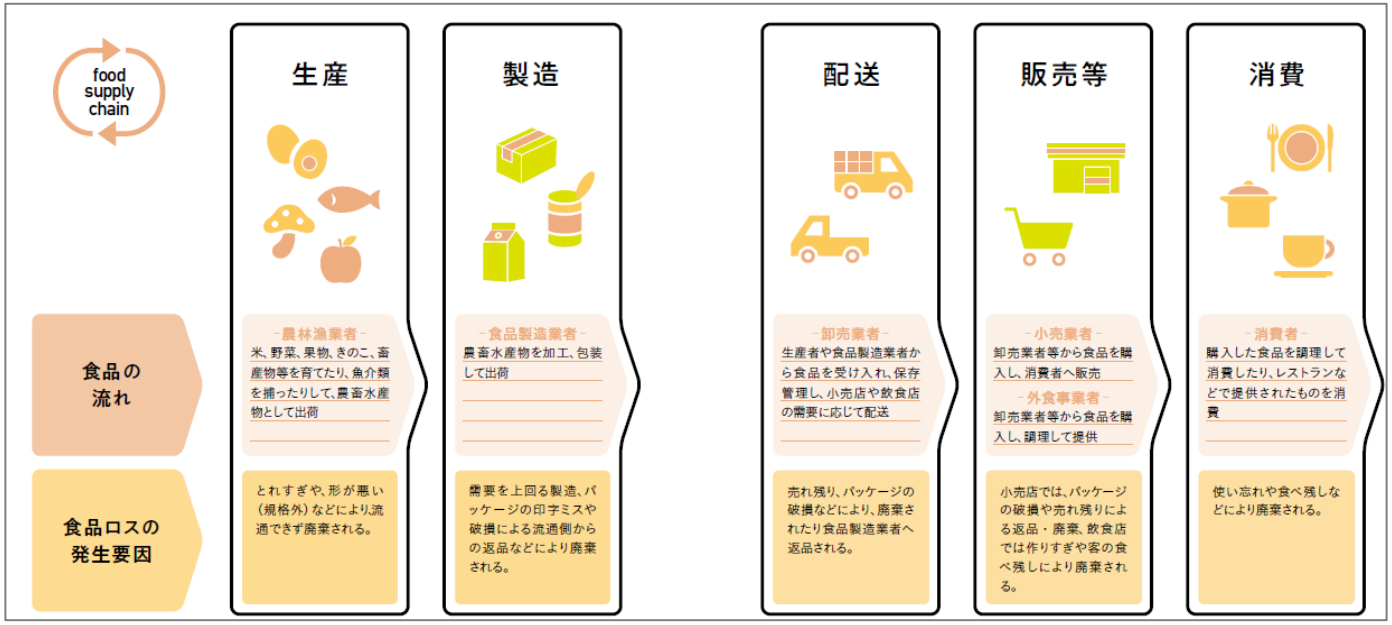
「献立」や「買い物」のフェーズで、「食品を買うこと」の覚悟を迫る。
ゲームを通して、計画を立てることの重要性と、計画通りでなくてもレシピ・加工の工夫で食品ロスを減らせることを体験してもらう。

出所:『カスタマージャーニーマップとは。作り方を、例をもとに解説』を参照
https://applis.io/posts/how-to-create-customer-journey-map

3. 追加リサーチのヒント
②リサーチ結果の整理方法

B:課題発生プロセスで整理する

提案:「人の生産活動や消費活動全体に対する主張がある」というゲームの場合は、その社会課題が起こるプロセスに注目して整理してみるとよいかも。



行政の資料はとても参考になる。

出所:消費者庁「食品ロスガイドブック」(令和3年度)
https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/information/food_loss/pamphlet/#guidebook

3. 追加リサーチのヒント
②リサーチ結果の整理方法

B:課題発生プロセスで整理する

提案:「人の生産活動や消費活動全体に対する主張がある」というゲームの場合は、その社会課題が起こるプロセスに注目して整理してみるとよいかも。

【大事】食品を提供するという覚悟

【大事】なぜ食品ロスするのか。

【大事】食品廃棄されたその後

有識者からはフードサプライチェーン全体の問題だという指摘があった。

【疑問】なぜ食品ロスが連鎖するのか。

行政の資料はとても参考になる。

(´･ω･`)

出所:消費者庁「食品ロスガイドブック」(令和3年度)
https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/information/food_loss/pamphlet/#guidebook

3. 追加リサーチのヒント
②リサーチ結果の整理方法

B:課題発生プロセスで整理する

提案:「人の生産活動や消費活動全体に対する主張がある」というゲームの場合は、その社会課題が起こるプロセスに注目して整理してみるとよいかも。

【大事】食品を提供するという覚悟

【大事】なぜ食品ロスするのか。

【大事】食品廃棄されたその後

行政の資料はとても参考になる。

有識者からはフードサプライチェーン全体の問題だという指摘があった。

(´･ω･`)

【疑問】なぜ食品ロスが連鎖するのか。

【疑問】なぜ食品ロスが連鎖するのか。

ゲームイメージ

食品物流の中で多くの事業者がいるが、食品ロス削減の正の連鎖していく社会であれば、全体として食品ロスは減っていくのではないか。食品ロス削減に取り組む事業者同士をつなぐサプライチェーンを構築する体験をしてもらい、「事業者同士が連携した食品ロス削減の連鎖」の重要性を伝えたい。

出所:消費者庁「食品ロスガイドブック」(令和3年度)
https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/information/food_loss/pamphlet/#guidebook

3. 追加リサーチのヒント
③参考URLの紹介

参考情報源（抜粋）

■官公庁・業界団体関連
(1)経済産業省委託調査報告書
http://www.meti.go.jp/topic/data/e90622aj.html
(2)e-Gov白書、内閣府の白書、年次報告書
https://www.e-gov.go.jp/about-government/white-papers.html
https://www.cao.go.jp/whitepaper/
(3)国立国会図書館　リサーチ・ナビ/国立国会図書館　オンライン
https://rnavi.ndl.go.jp/rnavi/
https://ndlonline.ndl.go.jp/

■民間機関関連
(1)不景気.com
http://www.fukeiki.com
(2)ニュースフィア
http://newsphere.jp
(3)日本ビジネスプレス
http://jbpress.ismedia.jp
(4)事業構想オンライン
http://www.projectdesign.jp
(5)トレンド総研
http://www.trendsoken.com/research/

3. 追加リサーチのヒント
まとめ

<u>困っているかもしれない点</u>

- どこに情報があるのかわからない。
  ⇒省庁／都道府県／市区町村の行政情報を活用
- リサーチ結果をゲーム企画にどう生かせばよいかわからない。
  ⇒疑問や主張などのリサーチの観点が大事。
  ⇒リサーチの観点をもとに行動プロセス／課題発生プロセスで整理する。

各自が調査票に記載した「疑問」や「大事なこと（主張）」にゲームコンセプトづくりに参考となるような興味深い視点があるような気がします。

手順1. 各自が調査票に記載した「疑問」や「主張」を整理

手順2. 以下の2つの視点で社会課題を整理する
A：行動プロセスで整理する
B：課題発生プロセスで整理する

手順3.「疑問」や「主張」をマッピングしてゲームイメージを考える