千葉商科大学特別講義

シリアスゲームデザイン

第6回

2022年春学期

【講師】 佐藤　宏樹　Sato Hiroki

授業設計(アクティブ・ラーニング)担当

■仕事
・教育系NPO代表、複数の大学で授業を担当しています。
・専門(得意)分野は、ワークショップデザインを活用したアクティブ・ラーニング型授業の設計、ファシリテーション、地域連携コーディネート。
・大学院修了後、教育系企業(予備校運営)、産官学連携公益機関を経てフリーランス。教育関連のプロジェクトをもとにNPO法人設立。
・この春からまた大学院に通って教育学を勉強しています。

■ゲームとの関わり
・まちづくりの分野で、「ゲーム」を活用したワークショップなど実施。
・他大学の担当授業で「若者の投票率低下」を題材としたシリアスゲーム制作やSNSを用いた謎解きゲームなどの制作をしました。

■意気込みなど
・皆さんが楽しく参加できる授業にしたいと思っています。ただ、ゲームはほぼやる側なので、皆さんと同じ目線に立って一緒にゲーム作りをしていけたらと思います！

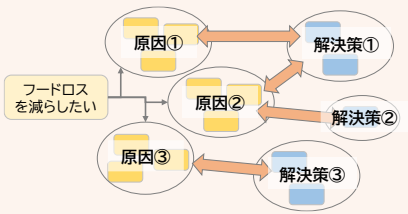
前回のおさらい

全体の流れ

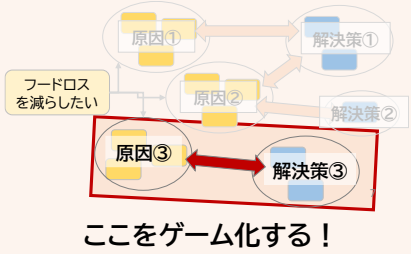
「第3回講義」 ➡ 「第5回講義」

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



ここをゲーム化する！

モチーフとメッセージを考える

モチーフ

メッセージ
誰が：
誰に：
何を：

知って欲しい
考えてほしい
理解してほしい

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

中間発表

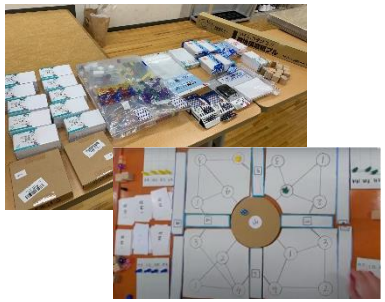
ゲームシステムをつくる

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回講義でやったこと

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

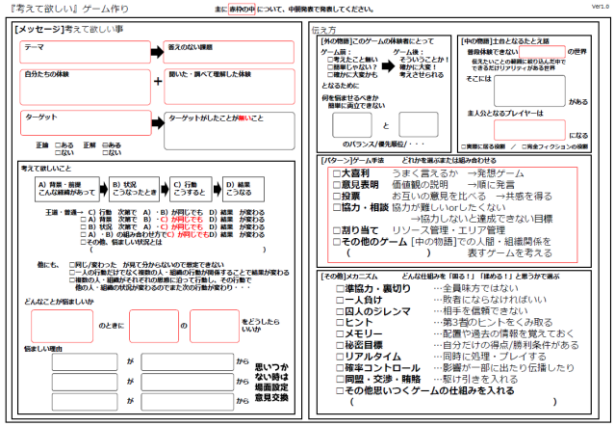
3. 追加リサーチのヒント
20分

前回のゴール（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）



本日やること

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。

中間プレゼンテーションのやり方

ギャラリーウォーク

- 各チーム、作成したスライド資料を壁に掲示し、その前でプレゼンを行う
  PCを使って説明をするのもOK（その際も資料は壁に掲示しましょう）
- 2クール交代制
- チームメンバーはプレゼンターとオーディエンスに分かれる
  クールで交代：前半プレゼンターは後半オーディエンスという感じ
  来週の授業までに前半と後半の担当を決めておきましょう（全員発表する）
- ある程度人数が集まったらプレゼンターはオーディエンスにプレゼンする
- 5分程度でプレゼンできるようにまとめる
- オーディエンスは、各チームを回りプレゼンを聞き、フィードバックを行う
- スライドデザインは各チームにお任せします（枚数制限はなし）
  スライド資料は事前に提出、授業時には印刷しておきます（モノクロ）
  カラー版の資料をチームで準備してもOK
  その際は、事前に教えてください＆資料はA3で出力してください

第7回授業の流れ

準備＆流れ説明：10分
↓
ギャラリーウォーク前半：40分
↓
入れ替え：5分
↓
ギャラリーウォーク後半：40分
↓
次回授業に向けて：10分

フィードバックのやり方・内容

2種類の付箋を使ってフィードバックを行います

「いいね！」ポイント

プレゼンを聞いて

このチームの魅力と感じたこと

自分にとって

新しい発見と思ったこと

「はてな？」ポイント

プレゼンを聞いて

質問や疑問など

伝わらなかったこと

＊注意＊

フィードバックはプレゼンの様子ではなく、「内容」に行うこと

中間プレゼンテーションに盛り込んで欲しい項目

『知って欲しい』ゲーム作り

主に赤枠の中について、中間発表で発表してください。

Ver1.0

[メッセージ]知って欲しい事

テーマ → その中で特に

知っていたこと ＋ 調べたこと

ターゲット → ターゲットが知っていること

知って欲しいこと ➡ ジャンル ｜情報・事実 ｜状況・環境 ｜ 仕組み・構造

- 実は…
- 勘違いされがちだけど…
- 私も調べて知ったけど…
-
-
-
- 他にもまだまだたくさん…

足りなければ要調査

どういう話しを伝えたいかと言えばつまり

（条件）［　　］な時、（モノ・コト）［　　］の（一部）［　　］についてのいろんなネタを伝えたい

（条件）：□一つ □種類・ジャンル □いろいろ

（モノ・コト）：□一つ □種類・ジャンル □いろいろ

（一部）：□一つ □種類・ジャンル □いろいろ

伝え方

[外の物語] このゲームの体験者にとって

ゲーム前：知らない ➡ ゲーム後：いくつか知った 興味を持った

となるために

［　　］種類くらい

［　　］個くらいのネタが必要

[中の物語] 土台となるたとえ話

左下、伝えたいかをまとめた部分より

□固定または範囲指定した条件
□固定または範囲指定したモノ・コト
□固定または範囲指定したその一部

を表現した

［　　］が主人公の

［　　］（いつ）（どこ）の世界（どんな）

または

「詳細な背景世界なし

[パターン]ゲーム手法　どれかを選ぶまたは組み合わせる

- □**クイズ**　知識勝負　→正解するかどうか
- □**パズル**　量と組み合わせ　→数や大きさを軸に
- □**シナリオ**　一部をお話しとして体験　→すごろく等
- □**選択と運**　発生確率が変わる　→イベント＋サイコロ＋アイテムなど
- □**その他のゲーム**　[中の物語]に関係しそうなゲーム　→うまく変化させて作る
  （　　）

[その他]メカニズム　どんな仕組みを「面白い！」と思うかで選ぶ

- □**周回トラック**　…同じところをグルグル
- □**プレイ順が変わる**　…順番取りもゲームのうち
- □**アクション**　…体を動かす、セリフを言う等
- □**たくさんサイコロ**　…振ると楽しい、一喜一憂
- □**読み上げる**　…お話しの世界に入る
- □**マップが変わる**　…長くなったり分岐が増えたり
- □**その他思いつくゲームの仕組みを入れる**
  （　　）

『考えて欲しい』ゲーム作り

主に赤枠の中について、中間発表で発表してください。

Ver1.0

[メッセージ]考えて欲しい事

テーマ → 答えのない課題

自分たちの体験 ＋ 聞いた・調べて理解した体験

ターゲット → ターゲットがしたことが無いこと

正論 □ある □ない　正解 □ある □ない

考えて欲しいこと

A）背景・前提 こんな経緯があって → B）状況 こうなったとき → C）行動 こうすると → D）結果 こうなる

王道・普通→ C）行動 次第で A）・B）が同じでも D）結果 が変わる
□ A）背景 次第で B）・C）が同じでも D）結果 が変わる
| | B）状況 次第で A）・C）が同じでも D）結果 が変わる
| | A）・B）の組み合わせ方でC）が同じでもD）結果 が変わる
□その他、悩ましい状況とは
（ ）

他にも、 | |同じ/ 変わった が見て分からないので想定できない
□一人の行動だけでなく複数の人・組織の行動が関係することで結果が変わる
□複数の人・組織がそれぞれの思惑に沿って行動し、その行動で
他の人・組織の状況が変わるのでまた次の行動が変わり・・・

どんなことが悩ましいか

［　　］のときに［　　］の［　　］をどうしたらいいか

悩ましい理由

［　　］が［　　］から
［　　］が［　　］から
［　　］が［　　］から

思いつかない時は場面設定意見交換

伝え方

[外の物語]このゲームの体験者にとって

ゲーム前：
□考えたこと無い
□簡単じゃない？
□確かに大変かも

→ ゲーム後：
そういうことか！
確かに大変！
考えさせられる

となるために

何を悩ませるべきか
簡単に両立できない

［　　］と［　　］

のバランス/ 優先順位/ ・・・

[中の物語]土台となるたとえ話

普段体験できない［　　］の世界
伝えたいことの範囲に絞り込んだ中で
できるだけリアリティがある世界

そこには［　　］がある

主人公となるプレイヤーは［　　］になる

□実際に居る役割 ／ □完全フィクションの役割

[パターン]ゲーム手法　どれかを選ぶまたは組み合わせる

□**大喜利**　うまく言えるか　→発想ゲーム
□**意見表明**　価値観の説明　→順に発言
□**投票**　お互いの意見を比べる　→共感を得る
□**協力・相談**　協力が難しいorしたくない
→協力しないと達成できない目標
□**割り当て**　リソース管理・エリア管理
□**その他のゲーム**　[中の物語]での人間・組織関係を
（　　）　表すゲームを考える

[その他]メカニズム　どんな仕組みを「困る！」「揉める！」と思うかで選ぶ

□**準協力・裏切り**　…全員味方ではない
□**一人負け**　…敗者にならなければいい
□**囚人のジレンマ**　…相手を信頼できない
□**ヒント**　…第3者のヒントをくみ取る
□**メモリー**　…配置や過去の情報を覚えておく
□**秘密目標**　…自分だけの得点/勝利条件がある
□**リアルタイム**　…同時に処理・プレイする
□**確率コントロール**　…影響が一部に出たり伝播したり
□**同盟・交渉・賄賂**　…駆け引きを入れる
□**その他思いつくゲームの仕組みを入れる**
（　　）

『理解して欲しい』ゲーム作り

主に赤枠の中について、中間発表で発表してください。

Ver1.0

[メッセージ]理解して欲しい事

テーマ → 解決できていない課題

自分たちの主張 （すべき）だ

理由 □多くの経験から □自分なりの論理から
□多くの知識から □自分の感覚・センスから

ターゲット → ターゲットの現在の理解
全く分からない
□一般的には○○だと思う
□少なくともそれ（上の主張）は違う

構造の図解
□時系列にそってどんな状態になっていくかの状態遷移図で表現
（外から与えられたり外に与えたりしつつ変化していくもの）
□関係者（ステークホルダー）やリソース間の関係図で表現
（階層構造や包含関係を駆使して表現したもの）

ターゲット（または世の中）の考える状況

自分ならこう考えるという状況
状態遷移図→ここでこれすれば解決！
関係図→この人がこれできたら解決！

シンプル かつ 論理的に表現

伝え方

[外の物語]このゲームの体験者にとって

ゲーム前：解決できない しょうがない → ゲーム後：その考えもありかも 自分なりに考えたい ためしてみたい

となるために、何がもっともポイントになる考え方か

みんなは違うかもしれないけど、自分は

だと思う

[中の物語]土台となるたとえ話

リアルから取り出した、ゲームで再現したい構造

そこにフィクションの世界観設定
（童話/ 動物擬人化/ SFなど）

の世界

主人公となるプレイヤーは

になる

[パターン]ゲーム手法 どれかを選ぶまたは組み合わせる

構造の図解で書いた「自分ならこう考える」構造を出来るだけ素直にゲームにする
世界観は[中の物語]で書いたものを使って組み立てる
とても簡単でいいのでゲームシステムの中心は自分で作りだした方が良い
（結果的に既存のゲームに似るのは問題ない）

例えば…
□いろんな方法で得点を取る
□いろんな道・手法で早くゴールに着く
□いろんなトラブルを乗り越え耐える

何が何して何するゲームにする？

[その他]メカニズム どんな仕組みが「しっくりくる！」と思うかで選ぶ

複雑なゲームシステムを取り入れるのは難しいのでシンプルなものを、身近なゲーム（トランプやボードゲーム）や遊び（じゃんけん・かんけり…）などをヒントにする

- □**ワーカープレイスメント**…手番でアクションの場所を選ぶ
- □**テックツリー**…順番に技術が開発されていく
- □**アクションコスト**…決まったポイントを振り分け
- □**投資**…状況で数値が変動
- □**オークション**…様々な競りを行う
- □**バイアス移動**…決まった方向への流れがある
- □**デッキビルド**…購入したカードを使ったりする
- □**その他思いつくゲームの仕組みを入れる**
（ ）

まず、必ず押さえるべきは各シートの赤枠の部分です。
リサーチした内容などを盛り込みながら、
シートに記載してあるよりも具体的に書き出すこと。

その上で、ただ項目を並べるだけではなく、
伝える順番も意識して構成を考えてください。

なぜ、このテーマにしようと思ったのか（背景）から、
このゲームをプレイした人たちにどうなってほしいのか、
などの前提を伝えてから本題（赤枠の部分）に入っていくと、
聴き手に伝わりやすいと思います。

各チームのシリアスゲーム案の「一押しポイント」を教えてください。
Ex：この着眼点 or この考え方 or この想い など

どの項目に対しても「出来る限り理由を書く」ようにしましょう。
特に、「自分たちがそれにしようと思った理由」を明確にしておくことは、
この先の制作時に方向性を見失わないために大事です。

伝わるプレゼンテーションを作るときに大事なこと

項目を羅列するだけでなく、話に流れ(ストーリー性)を持たせること

- プレゼンに盛り込む必須項目をただ伝えるだけでなく
  どのような順番で話したら理解しやすいかを考えましょう

オーディエンス(聞き手)の知識を勘違いしないこと

- プレゼンター(話し手)はテーマに関してリサーチ等をしているため、
  持っている前提知識がたくさんある
- 普段チーム内で話しているような前提ではなく、
  そのテーマに関して初めて聞く人でもわかるように配慮しましょう

台本を読み上げるよりも自分の言葉で話すこと

- 台本読み上げは抑揚がなく、何が大事なのか(一番伝えたいのか)わかりずらい
- 伝えたいキーワードをメモしておき、それを拾いながら話せるととても良いです

上手にプレゼンしようと思わないこと、相手に伝わりさえすればOKです