『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**
（ ）

『考えて欲しい』ゲーム作りのヒント

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
社会課題から選ぶ

答えのない課題
タグ付けしたポイント

自分たちの体験
悩んだり困ったり、どうしようもなかった経験がベースにあるといい
答えは出てないままでＯＫ

＋

聞いた・調べて理解した体験
困ってきた経験がある人に話を聞いてまとめるのもＯＫ
知識だけだと弱いので、調べるなら自叙伝的なものやノンフィクションをじっくりと

これをやったことが無いから分からない・実感がない みたいな切り口があるといい

ターゲット
安易に子供などを選ばないこと
困ってる人、今後困ることになるだろう人を対象に

□ない　□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

お金をかければいいけどそのお金は誰が出すの？
Ａさんを助けるとＢさんは助けられないけどそれでもいいの？
山の中ではこれでＯＫだけど海の近くだとこれは使えないけど？
解決することで新たに課題が出てきて、いつまでも終わらないけど？

などなど、世の中の矛盾やうまくいかないこと
どこを切り取るか

正論はあるし分かる、でもその通りには行かないんだという現場の声、経験を元に、悩ましい状況というものをテーマにする

どんなところが悩ましいか

ここの切り取り方が「考えて欲しい」ゲーム作りの最も大事な部分

悩ましい理由

何が悩ましいのか　について　きちんと関係者と相談して
自分でもじっくり考えて整理するといい
当初思ってたよりも複雑な状況が起きていたり
意外な構造や知らない事実があったりすると話が変わってきたりする
答えは出ないままだけど、ここに注目すると状況は思ってたんと違うぞ？！
みたいなのを見つけられるといい問題提起が出来る

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

何を悩ませることで
このゲームでどんな効果を
与えたいかから逆算して考えよう！

のバランス/優先順位/・・・

[中　]この世界観設定がゲームの奥行きを決める

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

設定はリアリティ大事！
でも描き過ぎることで、
描かなかった点が気になったりするので
必要な所を選び取って描く

主人公となるプレイヤーは

市長や議員など実際になれない役割、
宇宙人など実際では存在しない設定は
主人公だけ入れられます

[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　何かしら発表して投票　が最も
□投票　分かりやすいものになりがち
□協力・相談　それでも問題無いですが、

□割り当て　リソース配分（どこに何を配備するか）
□その他のゲー　なども検討するといいと思います
（　　）　表すゲームを考える

[その他]メカニズム

□準協力・裏
□一人負け
□囚人のジレ
□ヒント
□メモリー
□秘密目標
□リアルタイ
□確率コント
□同盟・交渉
□その他思い
（

左側の「悩ましい理由」で考えたものを参考に、
『制約』を考えると面白くなります。

大喜利なんだけど「この用語は使ってはダメ」
投票なんだけど「3回中1回は投票しない」
などのルールを、「悩ましい理由」で考えた、
うまく行ってない理由から繋げて
思いつけたら最高です。

実際には予算に限りがあるから…
実際には動ける時間に限りがあるから…
みたいな制約をうまくゲーム要素に入れると
より、実際に近い悩みがゲーム内で
表現できます