千葉商科大学特別講義

シリアスゲームデザイン

第8回

2022年春学期

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。

全体の流れ

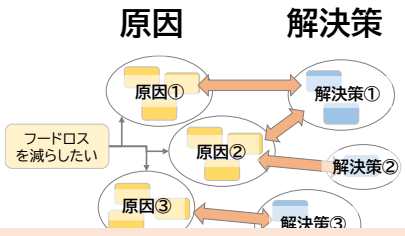
社会課題を決める

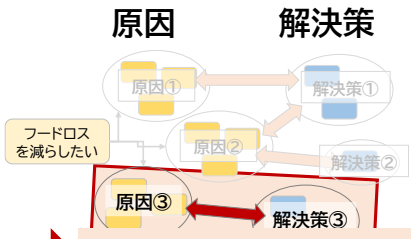
社会課題を構造化する

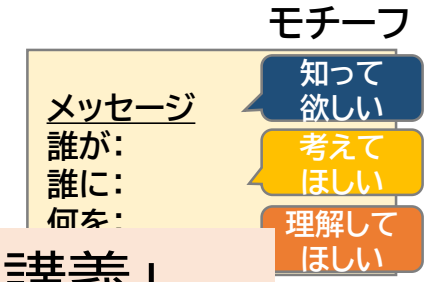
焦点を当てる課題を決める

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







「第8回講義」 → 「第11回講義」

中間発表

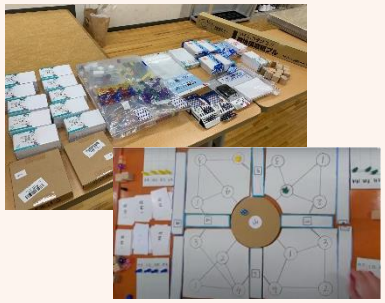
ゲームシステムをつくる

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8回講義でやること

1. 中間発表講評と講義のゴールについて　15分

2. ゲーム作り　55分
   ・現状と課題、この先の進め方

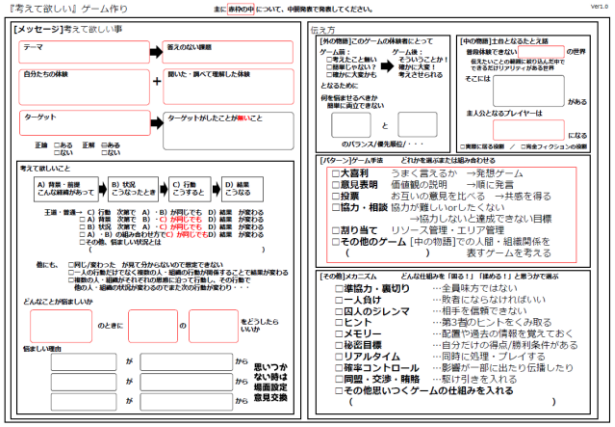
3. 本日のまとめ　10分

本日のゴール(第8回講義)

- 「ゲーム作りシート」への記入

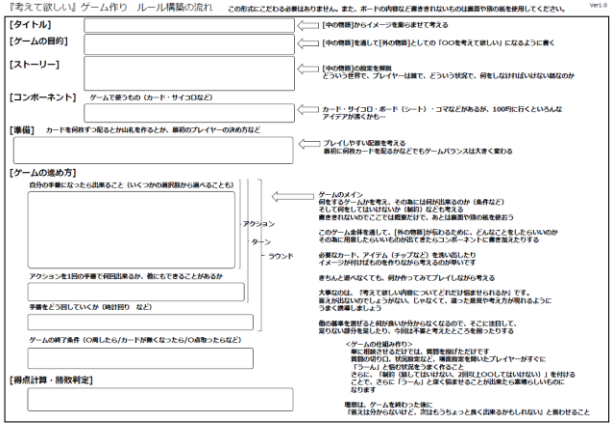
アウトプットイメージ

ゲーム作りシート(どれか1枚)



いろいろ修正していく

ゲーム作りシート追加分(どれか1枚)



書き始められるところがあれば

1.中間発表講評と講義のゴールについて

中間発表の講評

中間発表の狙い

① 一斉進捗確認

② 自分たちの内容を客観的に見て今後に活かす
- 発表内容の整理、言語化
- 発表の反応、フィードバック
- 他チームとの比較

※現時点の内容の良し悪しは重視していません

Keep（良かった部分、続けてほしい部分）

- 丁寧なリサーチ
  →企画の土台ができている
- 役割分担、グループ内の協力
  →どのチームもしっかり仕上げていた
  →全員が話せるようになっていた
- まとめる力
  →要素を押さえた分かりやすいプレゼン

Problem（弱かった部分）

※皆さんがすでに課題意識を持っている部分

発表の流れがつながっていないチームや、
自分たちのメッセージが見えないチーム

→伝えたいことは何か、核を確認し合うこと
→チーム内でも違和感を共有し合えるように

Try（これから挑戦してほしい部分）

- リサーチした情報を自分たちの視点で切り取る(情報から何を感じ取ったか、何が「面白い」と思ったか)
- Playful(遊び心)を大事に。自分も、ゲームを体験する人も、どうなったら楽しいか、どうなったら心が動くか。

最終発表について

最終発表の内容

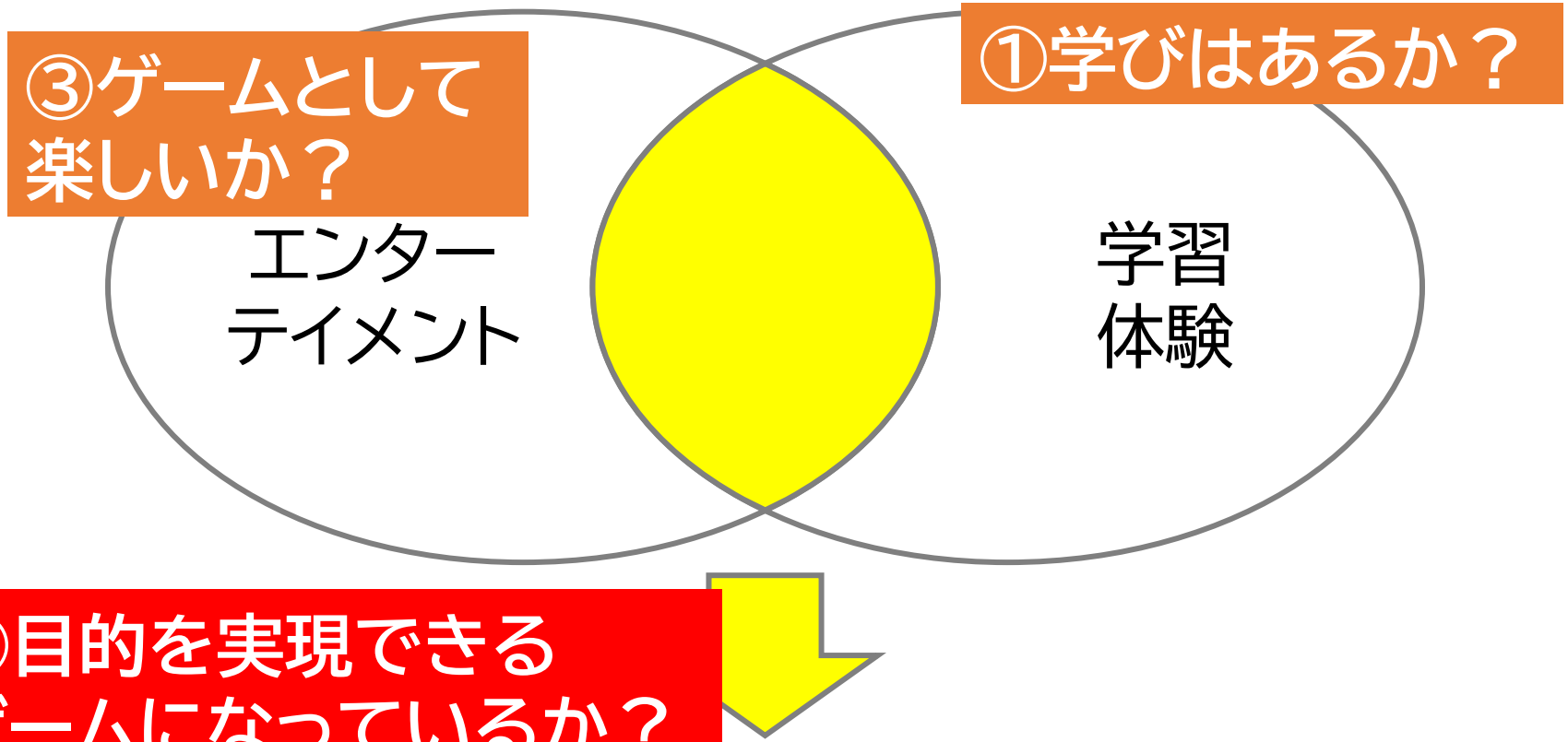
発表内容のイメージは、以下のとおりです。

中間発表の内容
＋ルール＆プロトタイプ（試作品）
＋動画（実際に遊ぶイメージがつくように）

一度は自分たちでも遊んでみて、軽く遊んで楽しめる！という状態を目指しましょう。
ただし、制作途中であってもOKです。完成のイメージが伝わるようにプレゼンしてください。

パック
イン ザ バッグ

最終発表の相互投票の観点



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。

2. ゲーム作り（続き）

今回の進め方

中間発表を受けての話を少しだけします。
あとは口頭で解説省略します。
（スライドは用意してあるので後で見てね）

□話す事
　現状整理→課題→困ってそうなこと
　中間発表の振り返り方法
□話さない事
　この先の作り方
　つくり方のポイント
　A3シート追加分のもう少し解説

現状整理→課題→困ってそうなこと

現状整理

中間発表を受けてだいたい
みなさんこんな感じでしょうか

ある程度のリサーチで
方向性が見えつつある状況
言いたいことが決まったり
決まり切らなかったり

課題

多くのチームの課題をまとめると

時間が足り(て)ない

解決策

多くのチームの課題をまとめると

時間が足り(て)ない

時間をかける　　工夫をする

解決策

多くのチームの課題をまとめると

時間が足り(て)ない

時間をかける

時間外集まる

家でやってくる

工夫をする

分担協力

人に聞く

もっと考える

困りそうなこと

もっとリサーチすべきかもしれないが
やり方が分からない
→先生や他に聞ける人を探す

細かいところがちゃんと決まって行かない
→仲良く進む話し合いがリスキー
　違う意見を持つか別の人に話してみよう

中間発表の振り返り方法

中間発表の振り返りでやること

ゲームとして作ろうと考えている内容が
「ちゃんとまとまっていたか」「つながっていたか」を
- **発表の中で自分たちで感じた感想**
- **得られたフィードバック**

をもとに整理して、
改めて「今後進めていくための指針」を作り直す

振り返り1）発表の中で自分たちで感じた感想

今までの自分たちを否定する必要は無い

・もっと別の表現があるかも

・もっと具体的な話があるかも

・もっと「なぜ」を追求したらいいかも

まずはお互いの感想を共有しましょう。

振り返り2)得られたフィードバック

ポイントは

9割捨てる

得られたフィードバックの”捨て方”

「いいね」を分類

- 予定通り　→　ありがたく捨てる

- 予定外　→　無駄な要素があるのかも
  - そういう見方もある　→　ありがたく捨てる
  - 勘違いしてるな　→　表現を見直した方がいいかも

得られたフィードバックの”捨て方”

「？」を分類

- 今回の範囲外　→　ありがたく捨てる

- 今回の範囲内　→　ちゃんと伝わってないかも
  - 考え方に関する指摘　→　ありがたく捨てる
  - 同じ考えでの指摘　→　表現を見直した方がいいかも

中間発表の振り返りでやること

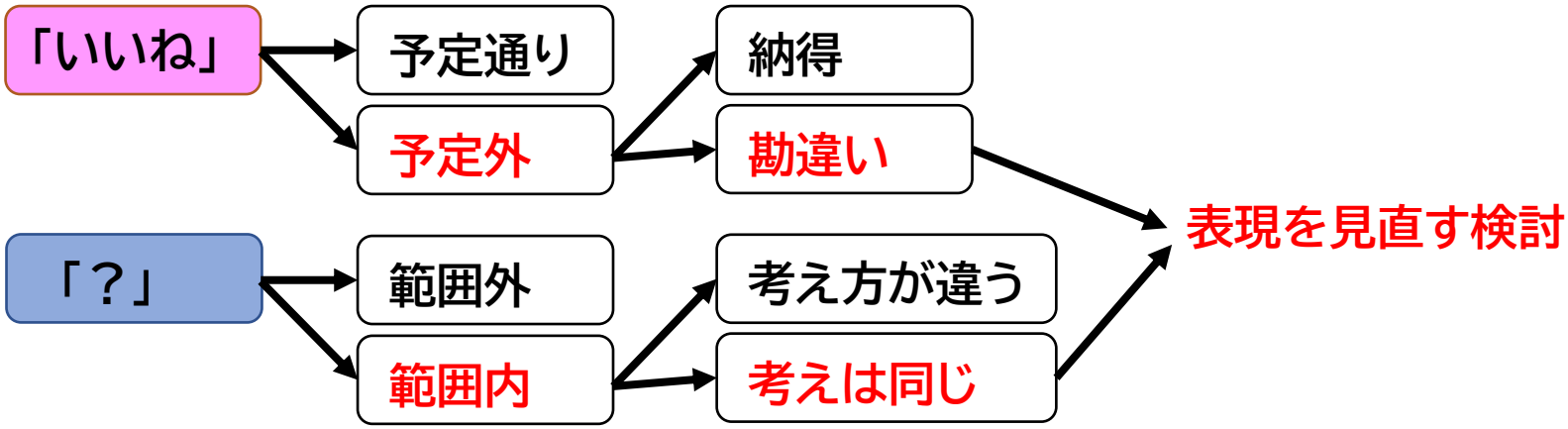
とにかく、もっと絞り込むこと

壮大なゲームを作ろうとしない

「誰が」で決めた自分たちの及ぶ範囲で

やりたいこと/できることをやろう！

振り返り2)得られたフィードバック



削れるものを削り、どこをもっと絞り込んだらいいか考えよう

チームメンバーでどう判断するか考えて
進めていきましょう

この先の作り方

この先の作り方

どこまでやったら3枚目に進んでいいか

「知って欲しい」	誰でも知ってる話では無くて、 ・そこまでだったとは ・そんな話があるんだ ・なるほど実際にはそうなんだな 　という話しが「たくさん」集められたら
「考えて欲しい」	一般的な課題ではなくて、課題を解決しようと 取り組んだ人たちが行き詰まる真の課題を見つけて 「現状うまく解決できない理由」が見えたら
「理解して欲しい」	多くの人が気が付いていない 新たな主張について考えて、 （間違っていいので）根拠や理屈が積み上げられたら

この先の作り方

そうしたらどうするか？

3枚目にある、ルール作りを素直にやる

いきなり面白いゲームはできないが
「これをやりたい」が分かっているなら
それが基準になるので、まずは作ってみて
時間内に出来るだけ調整を繰り返していく

つくり方のポイント

つくり方のポイント

「知って欲しい」	伝えるべき情報とゲームシステムは別なので いいゲームシステムを借りてくること すごろくは時間が長くなる傾向があるので ボードじゃなくてカードにするとか、 コンパクトにする方法を考えよう ゲームの最後、ゴールで「どうなるか」は意外と大事な意味を持つのでちゃんと考える
「考えて欲しい」	大事なのは”制約” ただ面白いことを言うのではなくて『こんな条件で言う』『こんな人が勝ち』 などにこだわりの制約を考えられれば その1点で面白くなる。場面設定と制約が全て
「理解して欲しい」	トンデモ主張なのに言われてみたらたしかにちょっと理屈は分かるかもしれない… と思わせられればバッチリなので、それをそのままゲームの中心にすれば面白い 理屈を通すためにはディベートやディスカッションを繰り返す事（メンバーは知ってしまってるので、知らない人を巻き込んだりして話を聞いてもらうといい）

A3シート右側＋追加分の
もう少し解説

共通

□外の物語

・ゲーム前・ゲーム後のイメージを明確に持つ
・何を得てもらうか（体験するか）を設計するために今回のゲームの範囲としてのスタートと　ゴール　を考えることが重要
・何も知らない人が、1つのゲームをやるだけで完璧に理解するまで行くのは不可能）
・「何も知らない→ちょっと知る」・「ある程度分かってる→本質にたどり着く」など、どこからどこまでかを考える

共通

□中の物語

・ここでもゲームのスタート・ゴールを明確にする
・桃太郎のストーリーを下敷きにするとして、
　川に洗濯から鬼退治して帰ってくるまでを
　ゲームにするのは長すぎる
・「仲間を３人集める」「海を渡る」「鬼を倒す」
　とか絞り込む。
※例えば“桃太郎”などみんなが知っている話
　だと、それ以外の部分は想像してもらいやすい

共通

□パターン・ゲーム手法

・選択肢から選んで終了、ではなくて
どんなゲーム手法が、どんな風に活かせるかを
伝えたいメッセージと絡めて説明できること

・安易に選択したのではなく、
「理由があって選んだ」と言えないと後で
作る時か、作った後に発表するときに
繋がらなくて苦労することになる

共通

□メカニズム

・何かを選ばないと…と考える必要は無い
・あくまでも参考
　自分たちが作ろうとしているゲームのイメージが先にあって合うものを選ぶか、メカニズムを眺めてみて使えるモノを探すか
・ゲームの中身を考えるのは自分たち
　自分たちの作りたいものを作る
・「何が作りたいものか分からない」というのが大事なことなので、メンバー間で相談しよう

「知って欲しい」ゲーム作り

□ゲームの目的

『〇〇の〇〇について、「実は〇〇〇〇」の
　　ような情報をたくさん知って欲しい』

くらいの分量は書きたい

ある程度狭い領域について、それでも
たくさん情報がある感じを出せると良い

「知って欲しい」ゲーム作り

□ストーリー

例えただのすごろくや、何かカードを集めたりするだけだとしても、最低限のストーリーは欲しい

この設定で引き込むことが出来れば
その先のゲーム説明が楽になる

「知って欲しい」ゲーム作り

□コンポーネント

情報が多いので、基本はたくさんのカードを
使って進めるゲームが良さそう

複雑なゲームにすると分かりづらくなるので、
カード以外に使うとしても簡単なサイコロや
コマくらいにしておいた方が良い

「知って欲しい」ゲーム作り

□準備・ゲームの進め方・得点計算・勝敗判定

先に勝敗から決めて行きたい
何をしたら勝ちのゲームにするか
〇点取ったら？〇にたどり着いたら？

それを達成するためにプレイヤーの選択肢として、「自分の手番で出来ること」を考える
既にあるゲームとうまく組み合わせて
あとはプレイしながら調整していく

「考えて欲しい」ゲーム作り

□ゲームの目的

『〇〇という制約のもとで〇〇という課題について考えて欲しい』

くらいの分量は書きたい

課題と制約がばっちり決まればあとは
流れでゲームが作れる

「考えて欲しい」ゲーム作り

□ストーリー

プロローグが必要

「災害が起きました」→「さぁみんなで考えましょう」
だと早すぎるし、何をすべきかはすぐに決まる

「災害が起きました」→「一通り対応しました」

→「対応できない問題が残ります」

→「あれもこれもこんな状況でどうしようもない」

→「これをどうしますか？」

みたいに、このゲームの前段階でどうなってるかを
書きましょう

「考えて欲しい」ゲーム作り

□コンポーネント

指標や情報を記したものが欲しい
ゲームの流れが分かるような「サマリー」があるといい
「考える」といっても意見を発表するだけで投票ということにはしたくないので、
選択肢を書いた札を作ったり、投票にしても何かしらの道具を使ったと投票方法など工夫が必要

「考えて欲しい」ゲーム作り

□準備・ゲームの進め方・得点計算・勝敗判定

ゲームの終了条件を最初に考えましょう

そこまでに何が出来るか、どうなっていたらいいかを順に考えていくと作れる

「理解して欲しい」ゲーム作り

□ゲームの目的

『〇〇では通常〇〇と考えられているところ
我々は〇〇であるということを理解させたい』

くらいの分量は書きたい

聞いた人が、「え？何それ？」と思う主張で
それでも実は自分たちなりには考えた理由が
ある、というのが大事

「理解して欲しい」ゲーム作り

□ストーリー

設定が重要

ある程度明確な世界観としての設定が無いと、「いや、この問題は本来ならこう解決できるじゃん」と言われてしまう

・車が故障したので歩いて行きます　→JAF呼べよ

・人が殺されてしまったので謎を解きます　→警察呼べよ

簡潔に、矛盾の無い説明をうまく作りたい

（細かく描き過ぎる必要は無いので、ifの世界をうまく

　作ってください）

「理解して欲しい」ゲーム作り

□コンポーネント

関係性や状況を理解させるためには、
マップなどを示したボード状のものがあった方が分かりやすい
そこにコマを置いた上で、どうこうするのが良い
もちろん、カードだけで表現することもできる
その場合はカードをどう配置すると理解しやすいかを考えること

「理解して欲しい」ゲーム作り

□準備・ゲームの進め方・得点計算・勝敗判定

「自分の手番になったらできること」を
とにかくじっくり考える

何が出来るゲーム、何をするゲームなのか

それが決まったらあとはつじつまが合うように残りを埋めていく