千葉商科大学特別講義

シリアスゲームデザイン

第13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

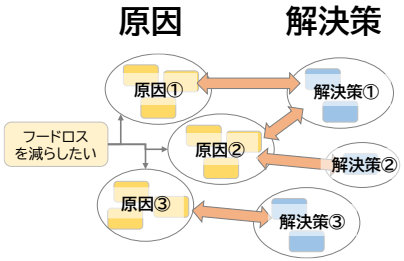
社会課題を決める

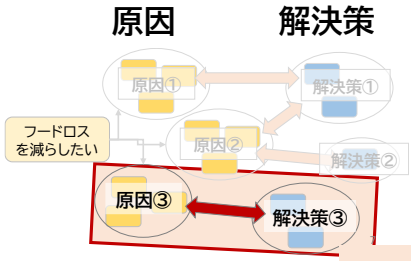
社会課題を構造化する

焦点を当てる課題を決める

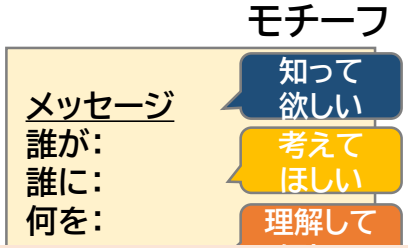
モチーフとメッセージを考える

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





ここをゲーム化する！



「第12，13回講義」

中間発表

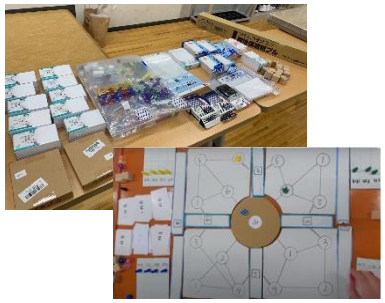
ゲームシステムをつくる

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

タイムテーブル

15:25-15:30　準備＆流れ説明

15:30-16:00　発表
※1チーム15分(質疑応答込み)×2チーム

16:00-16:40　チーム活動振り返り

16:40-16:50　講師コメント

16:50-17:05　今後について
＆最終提出物について

最終発表

最終発表の方法

・当日、**くじ**を引いて出た順番で発表
（第12回に終わらなかったチームは第13回の発表）

・発表時間は**1チーム10分発表、5分質疑**

・ルールのイメージできる**プレイ動画**を発表中に流す
（プレゼンターのタイミングで流してください）

・各チームの発表後、**相互投票**を行い、順位を付けます
（ただし、成績評価には順位は関係ありません。
相対評価ではなく、内容をみて成績に反映させます）

優勝チーム発表

※投票時のコメントも一部紹介

チーム活動振り返り

今日の目的

シリアスゲームづくりを行ってきた

約3ヶ月間のチーム活動を振り返ります

なぜ「振り返り」は重要？

3か月間のチーム活動を

「終わった！」の一言で終わらせないために

→もったいない

「振り返り」の目的

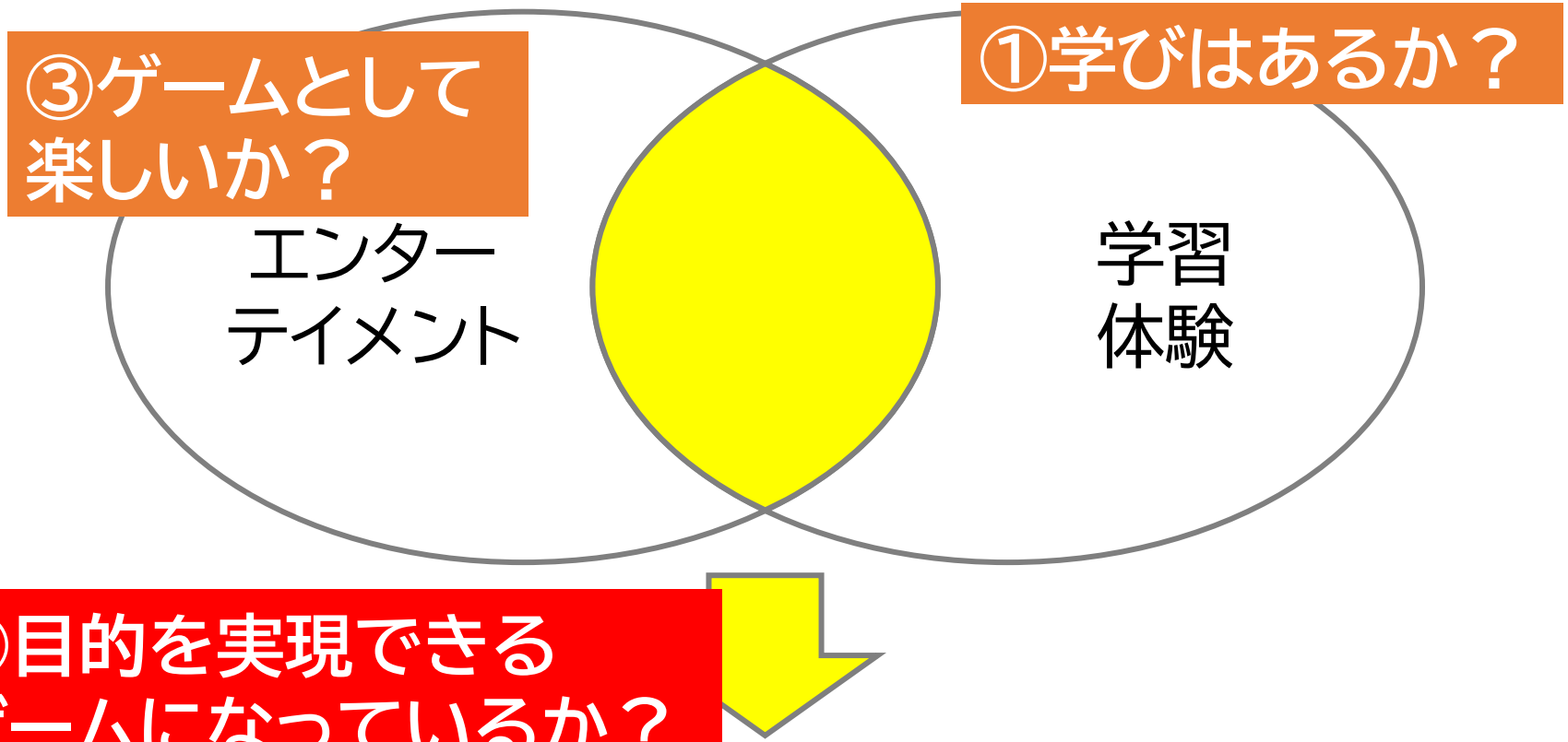
ゲームをつくることは「ゴール」。

「目的」は、受講生のみなさんが、
ゲームづくりを通して学びを得ること。

何ができて、何ができなかったのか、
（今後に向けて）どうすればよかったかを
一人ひとりが整理して言語化する。

振り返りスタート

ゲーム作成のポイント


③ゲームとして
楽しいか？
①学びはあるか？
エンター
テイメント
学習
体験
②目的を実現できる
ゲームになっているか？
社会課題の解決

問いA

自分たちのゲームは

100点満点中、何点でしたか？

個人 1分
※付箋に1枚ずつ記載してください

問いB

「目的を実現できるゲームになっているか？」という観点から、チーム活動を振り返ってください。

① うまく実現できたと思うこと ※謙遜不要です！

②-1. 実現したかったが、できなかったこと

※目的の設定自体に関する振り返りもOKです

②-2. どうすれば(or 何があれば)実現できたか？

個人 5分

※付箋に1枚ずつ記載してください

チーム共有

問いABの内容について
チーム内で共有して膨らませましょう

※付箋を加えながら話してください
※後ほど、話し合いの内容を全体で共有します

チーム 15分

全体共有

講師コメント

ゲームづくりの今後

終了後フォローについて

授業内では、ゲームの試作品（プロトタイプ）まで。
授業終了後、**ゲーム制作を継続したい方はフォロー**します。

- 授業最終回に希望を伺います。
- 昨年は10チーム中4チームが継続希望
- 1-2月頃に発表会（予定）。
- オープンキャンパスでお披露目も…！