

## フィクションフォーカスメソッドとは

フィクションフォーカスメソッドは、社会課題だけでなく、伝えるべきメッセージのあるゲームを開発する手法で「どの部分にフィクションを用いて作るか」に特に注目した手法です。

ゲームは現実世界そのままのシミュレーションではないので、どこかにフィクションが必ず存在します。その時、何をフィクションにすべきかを間違えると伝えるべきメッセージが伝わらなくなってしまいます。フィクションフォーカスメソッドは、フィクションの適切な選択を中心としたゲーム開発手法です。

ゲームを作る上では「ゲームの面白さ」は重要ですが、人の感じる「面白さ」は多様であり、新たな「面白いもの」を作ることは容易ではなく、作り方を一意に定めることが出来ません。

ただし、「面白さ」を、伝えるべきメッセージから発生させる（「興味深い」に近い「面白い」とする）方法についてはメッセージ自体をきちんと深掘りし、自分達だから伝えられる意味のあるメッセージにすることで担保することが可能です。

フィクションフォーカスメソッドでは、フィクション選択と合わせてメッセージの深掘りを行い、「面白い」ゲームを作る手助けをします。

## 資料の構成

フィクションフォーカスメソッドの資料は以下の構成となっています。

- ・フィクションフォーカスメソッド解説ガイド（本文書）
- ・候補選択肢リスト（Excel で書かれた選択肢のリスト、「海洋ごみの例」のサンプル付き）
- ・ゲーム開発検討シート（PowerPoint で書かれた穴埋め式の検討シート）
- ・ゲーム内容まとめシート（PowerPoint で書かれた最終的なゲーム内容をまとめるためのシート）

## 開発フェーズの概要

シリアスゲーム開発は以下のフェーズで進めます。



## 目標とグランドルール

世の中で誰も作ったことが無い学びになるゲームを目指す必要はありません。シリアスゲームとして社会課題をテーマに自分たちで調べたことなどを落とし込むことが目的です。

あまり高すぎる目標を設定せず、小さなものを完成させることを目指して進めてください。

### 【グランドルール】

既存のボードゲームを参照するのは出来るだけ中間発表以降とすること。早い段階で参照すると中途半端になる。

既存のボードゲームの参照は一部を借りる形とすること。全体をパクった上で内容を変えてオリジナリティを出すのは（出来なくはないが）高度すぎる。

うまく進められない時は1フェーズずつ戻ってやりなおす。最初まで戻っても良い。途中で全然違うゲームに代わってもOK。

## 各フェーズの解説

次ページから、開発フェーズごとにそれぞれどのようにゲーム作りを進めるべきかの解説を記載します。

「メッセージ決定」～「フィクションのアイデア整理」までは、『ゲーム開発検討シート』に記入しながら開発を進めます。この段階では、どんなゲームになるかを急がず、ゲームの目的や効果などを十分に検討する。

『ゲーム開発検討シート』が埋まってきたら、実際にカードやボード・コマを使ったゲームのイメージを膨らませ、『ゲーム内容まとめシート』に記入していきます。

（開発検討の際に思いついてしまったものをメモしておくのもOKです。一旦横において、後程改めて検討しましょう。）

## □テーマの選択→メッセージ決定

### 1) テーマの決定

ゲームを作る対象の社会課題を選び、テーマを選択します。

テーマは、「〇〇（社会課題）の△△について」のように、少なくとも一段絞り込んだ方が良いでしょう。

例えば、「ゴミ問題について」よりも「海洋ごみについて」の方が良いし、できれば、「海洋ごみの削減手段について」くらいには絞り込んだ方が良いでしょう。

幅が広いテーマにするほど、その後のゲームの方針決定が難しくなり、また完成を目指す際に何を作るべきか見失い安くなります。

特に、グループでの開発を行うにあたり方針をそろえることはとても大切なので、最初の段階で意見を交換して一つの細かめのテーマに絞り込みましょう。

**ポイント：**グループ討議をする場合、合議制はメリットが少ないです。相談して落としどころを探るのではなく、お互いに具体的な意見を言い合った上で、最も良いと思われる意見に全員が乗っかる形で進めるのが理想です。そうすることで、「なんとなく誰が考えても正しい、あまり意味の無いもの」ではなく、「はっきりとした主張のある、面白いゲーム」を目指すことができます。

テーマが決定したら、『ゲーム開発検討シート』に記入します。

テーマ：

### 2) メッセージの決定

ゲームを通して何を伝えるかを決めます。

メッセージは「誰に」「何を伝えるか」を考えます。事前にテーマについて議論を深めた上で、現在の社会課題に対して、どんな内容をどんな相手に対して伝えていくべきかを決めましょう。

伝えたい相手と伝えるべき内容と考えたら『ゲーム開発検討シート』の「メッセージ」欄の左側に記入します。

メッセージ		社会へ必要な理由	自分が伝えられる理由
誰に：	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
何を：	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

次に、そのメッセージが、社会に求められる理由を考えます。

なぜ、その人たちに伝える必要があるのでしょうか？なぜ、その内容を伝える必要があるのでしょうか？

必要とされていない独りよがりな内容を伝えても仕方ありません。必要とされている理由を考えて記載してください。

また、自分が伝えられる理由も記載します。

伝えるべき内容を自分たちが知って/理解していないと意味がありません。「これから調べるから」でも構わないので、なぜ伝えられるのかの根拠を考えてください。

この時、自分たちの知識が浅いことを理由にターゲットとなる「誰に」の相手を「子供たちに」と安易にしないように注意してください。子供たちよりは自分たちの方が分かっているのは事実かもしれませんが、それは今自分たちが本当に伝えるべきことなのか、改めて考えてください。

## □メッセージの分類

メッセージを決めたら、「情報」「状況」「構造」のどれにあたるか、その中でもさらに2つずつの分類のうちどちらにあたるかを考えて一つを選択し、『ゲーム開発検討シート』の「3分類-2分割」欄に記入します。

3分類-2選択			
情報	知識・文献 ・調査結果	<input type="checkbox"/>	一つの切り口
		<input type="checkbox"/>	いろんな切り口
状況	体験・ インタビュー	<input type="checkbox"/>	答えがある
		<input type="checkbox"/>	答えが無い
構造	理解・理論 ・説	<input type="checkbox"/>	難しい答え
		<input type="checkbox"/>	知られていない答え

### 1) 3分類のどれに当てはまるか考える

メッセージは「情報」「状況」「構造」に分類されます。

以下の表を参照し、自身のメッセージが「情報」「状況」「構造」のどれに当てはまるか考えてください。

分類	伝えたい内容	伝えるために必要なもの	イメージ
情報	多くの情報を知って欲しい 誰かの持っている情報をたくさん集めたもの たくさん集めることで客観的に見えることもある	まとまった量の情報が必要 より詳細な内容・より特殊な内容など、誰もが簡単に知っている情報ではなくまだ広く知られていない情報	国や県が用意しているデータベースのデータをちゃんと読み解けている人は少ないけど実は有用な情報がたくさん含まれているので、そこから抜き出した多くの情報で実態を知って欲しい
状況	置かれている状況を知って欲しい 関係者の一人、もしくは複数の視点で見た現状 として、何に困まれて何に困っているかなどを伝えたい 基本的にそれぞれの主観で語られる内容を集めていて、それぞれの立場でトレードオフがある	実際の体験や経験をしているか、体験した人へのインタビューをして得た事実を踏まえて組み立てる必要がある 表向きの情報だけでは分からない実態を理解していることが必要	自分もその困りごとを経験していて、周りにもそれぞれの立場で経験した人がいるので、その人たちの話も聞いた上で、行政や現場の声をインタビューや記事から読み解いて整理することで、うまくかみ合わない現状を伝えたい
構造	どういう構造になっているかを知って欲しい 何がどうなっているために困ったことが起きていて、 何をどうすればどう解決できそうかといった仕組みを伝えて解決法を提案したい 状況に近いが、俯瞰的・客観的に見て構造を明らかにしていくという視点が違っている	自分なりの構造の理解が必要 客観的に示すと言っても絶対的な正解である必要は無いが、論理的につながりや因果関係など納得感のある仕組みを説明できる必要がある	過去の経緯やそれぞれの関係者の置かれた状況を整理し、まとめていくと、社会課題の本当の原因が見えてくる 実はみんなが悩んでいる目先の点ではなく別の所に本当の課題があり、それを解決するにはこうしたらよいのでは？という提案をしたい

メッセージを考える時と同様に、「情報」を伝えたいのであれば「情報」を知っていなければいけません。

「状況」を伝えたいければ「状況」、「構造」を伝えたいければ「構造」を理解している必要があります。

自分たちが持っているもの、もしくはこれから調べるなどして得られるものは何で、伝えたい相手が持っていないものは何なのかを見つけてください。当たり前のことでも、議論のネタとしては意味がありますが、せっかくなのでほんの少しで良いので多くの人知らないこと、気づいていないことを取り上げましょう。

## 2) 2 選択のどちらに当てはまるか考える

自分たちのメッセージが 3 分類のどれに当てはまるか分かったら、さらにその先、2 選択のどちらに当てはまるか考えます。以下の表を参照して決めてください。

3 分類	2 選択	補足説明	イメージ
情報	一つの切り口	多くの情報を、同じ基準や視点によって整理して伝えたい	関係する情報の中から、健康被害の大きさに着目して整理して伝えるのように、繋がり・集約・類似・難しさなど切り口を見つけて揃えた情報を伝える
	いろんな切り口	多くの情報を、出来るだけ網羅的にいろんな視点で伝えたい	知られていない大きささまざまな情報について多くのトピックで伝える 伝え方は無作為でもありだし、レベルなどを設定してマッピングしても良い
状況	答えがある	どうすればいいのかが分かっているが関係者それぞれの立場があっとうまくいっていない状況を伝えたい	解決は簡単なように見えて、そう思ったようにはいかない、という状況を伝える 時間が足りない、運が必要、または他の要因など
	答えが無い	関係者それぞれどうすれば良いかはあったとしても、全体としてどうするのが良いか答えが見つからない状況を伝えたい	それぞれの立場ははっきりしているがどこに落としどころを設けるべきか分からない状況を伝える それぞれの戦略や想いの衝突を描く
構造	難しい答え	簡単ではない答えだが答えはあるのでそれを体験の中で理解してほしい	文章や口頭では伝わらないが難しいようでも解決は可能だと伝える
	知られていない答え	普通に考えられているのとは違った視点で意外な答えがあることを理解してほしい	そんな手があったのか？という答えについて実際にそれがうまくいくと仕組みで理解させる

### □NGワードについて

『ゲーム開発検討シート』では、何のためのゲームを作るのか、ゲームを作ったってどうなって欲しいかなどの考えをまとめるものなので、具体的なゲームのイメージ（例えば、すごろくを作るとか、町の人々のカードを作って...など）は書かない。

### □リアル/フィクション選択

メッセージについて「3 分類—2 選択」の中のどれにあたるかを決めたら、それを踏まえて、『候補選択肢リスト』を参照します。『候補選択肢リスト』は、ゲームを制作する上で考える必要のある以下の項目について、リアル/フィクションの軸によって選択肢を提示しています。

- ・全体像（ストーリー、目的、場面）
- ・キャラクター（プレイヤー、能力、登場人物・ステークホルダー）
- ・メイン行動（リソース、アクション、ミニ目標）
- ・その他の情報（イベント内容、イベント結果、説明・設定）
- ・ゴール（勝利条件）

また、「海洋ごみの事例」シートとして、海洋ごみをテーマとしたゲームを作る場合にどんな風になるかを例として挙げているので、リアルってどういうことか、フィクションってどういうことかについての参考にしてください。



ここからは、『候補選択肢リスト』の各項目について簡単に解説していきます。

それを元に、どの選択肢を選んでゲームにするか決めて、『ゲーム開発検討シート』に記入してください。

まずはこの時点では、どの選択肢を選ぶかを決めるだけで OK です。記入欄にある「内容：」の部分は選択肢をすべて選んだ後に詰めていきます（思いついたらメモっておくのは問題無いです）。

## ■全体像－ストーリー

ゲームの全体像のうちストーリーについて、3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
現在	△	○	○	○	△	×
過去	△	○	△	△	×	×
近未来	○	△	○	△	△	○
似世界	×	×	○	×	○	○
遠未来	×	×	○	×	○	○
別世界	×	×	×	×	○	○

※この先もそうですが、×が絶対にダメという訳ではありませんが、選択する場合には「メッセージを伝える上でうまくいかない可能性がある」ということを十分に自覚した上で選択してください。

ストーリーとは、ゲームの舞台設定となる世界観です。「今時点の日本の実態」や「魔法が使えるようなファンタジー世界」といった設定を考えます。

以下、上記○△×についての補足説明です。

- ・**情報**を伝えたい場合、完全にフィクションだと実際の情報がどこまで本当のことなのか分からなくなってしまうので事実をベースに表現できる方が良い
- ・**一つの切り口**で情報を伝えるのであれば、現実をとらえながらも、細かい点のある程度都合よく端折るなど整理したい部分が出てくるため、「このままいくとこういう未来になりますよ」というような**近未来**が最も向いている
- ・**複数の切り口**で情報を伝える場合は、具体的な事実の積み上げが出来る方が良いので、**現在**そのものか、もしくははっきり記録の残っている**過去**で表現することが良い
- ・**状況**を伝えたい場合、別世界でのフィクション（例えばファンタジーや、動物の世界）などでは感情移入が難しいこともあるので、あくまでも人間が出てくる世界で表現した方が良い
- ・状況のうち、**答えがあるが難しい**ということを表現する場合は、共感を得られることが基本にあるので、人間の本質をとらえられていればある程度のフィクションもあり
- ・**答えがあるが難しい**状況を表現する場合、現在はもちろん分かりやすいが**近未来**（一般にも予測される世界）や**似世界**（具体的に現実を書くと問題になる場合の“ここに似た世界”）、**遠未来**（例えばロボットが活躍する未来になっても人間の本質は変わらない）という設定もあり
- ・**答えが無い状況**を表現する場合、なぜ答えが出ないのか、そしてそれぞれの立場が実際にどうなのかを具体的かつ事実を照らして表現するため出来るだけ**現在**を舞台にするのが向いている
- ・**構造**を伝える場合、事実をベースに組み立てようとすると、ゲームのために省略した部分が気になってしまうこともあるため、現実よりも、その仕組みだけをフィクションの中で組み立てる方が良い
- ・言葉で簡単に説明できない、**難しい答え**を体験で伝えたい場合には完全なフィクションである**遠未来**や**別世界**が向いているが、かけ離れていると説明が難しい場合には、**似世界**（日本に似ていて同じ環境だが別の国、のような）にすることもあり
- ・知られていない答えを表現する場合は、出来るだけシンプルな構造で説明することができるのなら**近未来**もあり

## ■全体像－目的

ゲームの全体像のうち目的について、3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	△	△	○	○	○	○
リアル風	○	○	○	○	△	△
フィクション	○	○	△	△	×	×

ストーリーで考えた世界観の上で、何を目的としたゲームにするのかを考えます。

「ゲームをプレイさせる目的」は社会課題の解決ですが、「ゲーム中の目的」はそれでもなくても良いです。

以下、上記○△×についての補足説明です。

・**情報**を伝えたい場合、ゲームの目的をリアルな社会課題の解決にする必要は無いです。むしろ、「たくさんポイントを稼ぐ」とか「お金が多かったら勝ち」くらいのシンプルな**フィクション**の方が分かりやすい。ゲームの外向けイメージとしてフィクションだと説明しづらい場合には「ポイントを多く獲得することで環境が良くなる」「残ったゴミが少なくなることを目指す」などの**リアル風**もあり

・**状況**を伝えたい場合は、ゲームの目的に関しては**リアル**か**リアル風**の方が良いです。受け手に分かりやすいように社会課題を解決するような**リアル**目的にしても良いですし、お互いの立場から分かりやすい**リアル風**にするのもありでしょう。完全な**フィクション**の中で、途中の衝突をメインにする方法もありますが、うまくプレイヤーに分かってもらうのは難しいです。

・**構造**を伝えたい場合、ゲームの目的自体はリアルにする方が良いです。プレイヤーが構造的に仕組みを読み解くように仕向けるためには、その構造の先にゴールとなる目的があることが必要です。

## ■全体像－場面

ゲームの行われる場面設定をどのように考えているのかを考えます。ボードゲームっぽいものは「空間」としていわゆる地図を広げたようなものですが、すごろくなど順に進んでいくものは「時間」とも表現できますし、「空間」を舞台にしながらも「時間」経過で状況が変わっていくような場合は「空間と時間」の両方と考えられます。「概念」というのは地図でも無く流れでも無く無機質なイメージだったり大きい小さいという軸だったり表現されたものです。3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
空間	○	○	○	○	○	○
空間と時間	×	×	△	△	○	○
時間	○	○	△	×	×	×
概念	△	○	×	×	○	○

・**情報・状況・構造**のどの場合でも**空間**の表現は良いです。ゲームとしても分かりやすいので何かしらの地図で表現するのはお勧めできます。（最終的にボードで表現するとは限りません。カードを並べて空間を表現することもあり得ます。）

・**情報**を伝えたい場合は、ゲームをシンプルにするために「空間と時間」はお勧めできません。**時間**を扱うのであればすごろくのように流れだけを扱った方が良いでしょう。また、**概念**でも良いのですが、一つの切り口で表す場合にはその切り口をそのまま表現する方が良いので概念にしない方が良いでしょう。

・**状況**を伝えたい場合には、**空間**以外の場面設定はお勧めできません。地図状の表現の中で関係者の位置づけや向き合っている状況を表現するのが良いです。

・**構造**を伝えたい場合は、リアルもフィクションもあり得るので場面としてはいろんな設定が考えられます。メッセージが伝えやすい場面を考えるのが良いと思います。ただし、メッセージを整理すれば自然とそうなると思いますが、時間の流れに沿って進めるような場面設定は向かないと考えます。

## ■キャラクター—プレイヤー

ゲームをプレイヤーする人の役割について、3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	△	△	○	○	○	○
リアル風	○	○	○	○	△	△
フィクション	○	○	×	×	○	○
プレイヤー	×	×	○	○	△	△

・**情報**を伝えたい場合は、プレイヤーをきっちりとリアルなものにする必要は無いです。伝えたい情報は他の部分にあるのでプレイヤーキャラクターは単純な**リアル風**イメージか**フィクション**が良いです。プレイヤー自身が自分として参加するのも変なので何かしらキャラクターを与えましょう。

・**状況**を伝えたい場合は、フィクションは NG です。実際にゲームの中で状況を体験してほしいので自分が謎のキャラクターになってしまうと感情移入がおかしくなってしまいます。**リアル**か**リアル風**で。もしくは自分だったらどうするかという風に**プレイヤー**自身の役割として参加するのもあります。

・**構造**を伝えたい場合は、ち密に調べられた**リアル**なのか、分かりやすくするために表現された**フィクション**か、メッセージに合わせて極端にはっきりさせた方が良いでしょう。中途半端なリアル風は事実を反映しているようで何か端折っていたりして正しくメッセージを伝える障害になりかねません。

## ■キャラクター—能力

プレイヤーキャラクターの持つ能力について、3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。基本的にはキャラクターイメージと似ていますが、少し違う部分があります。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	×	×	○	○	○	○
リアル風	○	○	△	△	△	×
フィクション	○	○	×	×	×	×

・**情報**を伝えたい場合は、リアルな能力は複雑すぎるのでやめましょう。そこにも情報を持たせるのはゲームとして散ってしまうので別の場所で伝えた方が良いでしょう。だからこそリアルなキャラクターをプレイヤーにしない方が良いでしょうということです。

・**状況**を伝えたい場合は、能力もできるだけ**リアル**に。誰でも最初から思いつくようなリアル風よりも、ちゃんと調べてプレイヤーとなる人が本来持っているべき能力をちゃんと持たせてあげるべきです。(ゲーム中で全てを有効活用できなかったとしても、きちんと書き上げておくことは有用です。)

・**構造**を伝えたい場合も、能力は**リアル**が良いです。ここで難しいのは、例えばフィクションのキャラクターであってもリアルにすべきという点です。どういう意味かと言えば、動物キャラになったとしても、出来ることは本来人間がその課題に対して出来ることをちゃんと書き出すということです。ここをフィクションにしてしまうと、本来の課題への対応が見えなくなります。

## ■キャラクター—登場人物・ステークホルダー

プレイヤー以外の登場人物についても、基本的にはプレイヤーと同じです。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	△	△	○	○	○	○
リアル風	○	○	○	○	△	△
フィクション	○	○	×	×	○	○

・**情報**を伝えたい場合は、**リアル風**か**フィクション**でシンプルに。関係者すべてを書き出す必要もありません。

・**状況**を伝えたい場合は、**リアル**か**リアル風**に。緻密に書き出すか、思いつきやすいイメージに合わせるか。

・**構造**を伝えたい場合は、**リアル**か**フィクション**で。中途半端は良くないです。



## ■メイン行動ーリソース

リソースとは、ゲーム中で使われる資源のことです。人の労働力や物理的な資材、時間やお金のこともあります。3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようにになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
ほぼリアル	×	×	○	○	×	×
リアル一部	△	△	○	△	○	○
概念	○	○	×	×	○	○

・**情報**を伝えたい場合は、あまりリアルではない方が良いです。分かりやすくお金を「1 金」みたいな形にするなど、「木材」と「石材」で「建物」が出来るみたいな表現が分かりやすいです。実際にはそれだけではないはずですが、そこを書き込みすぎない方が良いでしょう。

・**状況**を伝えたい場合は、ほぼリアルにした方が良いでしょう。“ほぼ”が難しいとは思いますが、出来る限りリアルにという意味です。こんな状況になっているのだという課題を表現したいので、何が足りないとか何が多いか、まさにリソースは問題の根幹に関わるはずですが、出来るだけリアルに表現しましょう。

・**構造**を伝えたい場合は、何が足りないよりは、何があるとうなるかの方が大事になります。なので、すべてを書き出したり正しく表現するよりも、今回表現したいものについてのみ明確にした方が良いでしょう。伝わりやすいのであれば概念的な表現でも良いでしょう。（お金が多ければこれができるという仕組みを描くのであればざっくりお金でよいなど。）

## ■メイン行動ーアクション

リソースをどうするかのアクションを考えます。3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようにになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	×	×	△	○	○	○
リアル風	△	×	○	△	△	×
フィクション	○	○	×	×	×	×
物理	△	○	○	△	△	×

・**情報**を伝えたい場合は、明確に描くよりは**フィクション**の方が分かりやすいです。プレイヤーが実施するアクションを具体的にするより起こる出来事などで情報をちゃんと伝えた方が良いでしょう。場合によっては面白さのために**物理**的なアクションを持たせるのはありだと思います。

・**状況**を伝えたい場合は、伝えたいメッセージによって変わってきます。答えがある場合は分かりやすい**リアル風**か、実際にその状況に陥らせるような**物理**（この場合は何かを動かすなど、もしくは交渉するなどのアクションもありえる）でも良いかと思います。答えが無い課題を扱う場合は、ここは**リアル**なアクションにしておく方が説明しやすいはずですが。

・**構造**を伝えたい場合は、アクション内容は**リアル**にこだわらしましょう。何（リソース）をどう（アクション）するかという時に、構造を伝えたいのであればアクションの**リアル**にこだわるべきです。

## ■メイン行動ーミニ目標

ミニ目標は、まずプレイヤーが積み上げてやっていくことを表します（ゴミを除去するとか、買うものを選択するとか、示された場所に向かうとか）。3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようにになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	×	×	○	○	○	○
リアル風	△	×	○	○	△	△
フィクション	○	○	△	×	×	×

・**情報**を伝えたい場合は、目先の目標は**フィクション**が良いです。フィクションと言ってももちろん場面設定に合わせたもので、ようはシンプルにざっくり表現したものということです。リアル風でも良いですが、むしろ関係ない方がさすがしい。ゴミについて伝える際にゴミについての行動をしていると伝える際にややこしいので、むしろ「車で次の目的地に向かう」とかの方が良いでしょう。その中でゴミに関するいろんなイベントが起きたりする方が伝えやすい。

・**状況**を伝えたい場合は、フィクションだと課題と向き合えないのでリアル風かリアルで。**リアル風**は簡単に思いつくもの、**リアル**はちゃんと調べて見つけたもの。ここに伝えやすいメッセージが深くかわるかどうかでどちらを選ぶか選択しましょう。

・**構造**を伝えたい場合は、ミニ目標は**リアル**にした方が良いでしょう。目先にやるべきこと自体は課題に直結したことをやらせていく中で、自分たちが見つけた構造や仕組みがどう影響してくるのかをゲーム中で表現するのが良いでしょう。

## ■その他の情報－イベント内容

イベントは、主にランダムまたは固定で発生してゲーム全体やプレイヤーに影響してくるハプニングなどのことです。3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	○	○	○	○	○	○
リアル風	○	○	△	△	×	×
フィクション	○	○	×	×	×	×

・**情報**を伝えたい場合は、イベントをどう表現しても良いです。リアルなことが起きてもいいし、イメージで起きそうなリアル風でも、面白くするためのフィクションな事件が起きてても良いです。

・**状況**を伝えたい場合は、リアルなイベントに限った方が良いでしょう。あり得ないことが起こってしまうと直面している課題を解決する話がプレイヤーの力で何とかするのではなくイベントのせいではどうにかなくなってしまったりするのでやめておきましょう。タイミングが固定で決まったイベントが起こるみたいなのはありだと思います。

・**構造**を伝えたい場合も、リアルなイベントにした方が良いでしょう。むしろ、途中であまりイベントが起こらない方がメッセージを表現しやすいと思います。

## ■その他の情報－イベント結果

イベント結果は、発生したイベントの結果をどこまで描くかの話です。3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	×	×	○	○	○	○
リアル風	△	△	○	○	△	△
フィクション	○	○	△	×	×	×

・**情報**を伝えたい場合は、結果はシンプルでフィクションにした方が良いでしょう。ランダムに発生するものが情報を伝えてくるとなると、発生しなかったイベントの情報は伝えられないので、イベントで情報を伝えるのではない方が良いでしょう。あくまでもゲームを面白くする内容としてフィクションを考えた方が良いでしょう。

・**状況**を伝えたい場合は、リアルな結果が発生する方が伝わりやすいです。ただ、状況をうまく表現するためであればある程度簡略化されたリアル風でも伝わることはあるかだと思います。

・**構造**を伝えたい場合は、イベントが発生した結果どうなるかはリアルに影響を考える方が良いでしょう。社会課題全体の仕組みなどにも影響するので、中途半端な結果が発生すると良くないです。実際にどんなことが起こるのかきちんと調べましょう。

## ■その他の情報－説明・設定

その他、ゲームに描かれる各種情報について、3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。

各種情報とは、例えばキャラクターの説明や、発生する課題の解説など、ゲームの勝敗などには直接影響しないけれど説明として付与されるものです。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	○	○	○	○	○	○
リアル風	×	×	○	△	○	○
フィクション	×	×	×	×	○	○

・**情報**を伝えたい場合は、まさにリアルにすべきところです。ゲームの中身の根幹は社会課題と無関係でさえよいので、補足の情報にこそこだわります。

・**状況**を伝えたい場合は、リアルな説明が良いとは思いますが、場合によってはリアル風にすることで省略し、目の前の状況に目を向けさせた方が良いでしょう。場合によってはリアル風にするだけで省略し、目の前の状況に目を向けさせた方が良いでしょう。

・**構造**を伝えたい場合は、描かれる設定にはこだわることはありません。場面設定などに合わせて必要な補足を加える形が良いです。

## ■ゴールー勝利条件

ゲームの勝敗について、3 分類-2 選択それぞれの選択肢の○×は以下のようになっています。

選択肢	情報-一つ	情報-複数	状況-答えあり	状況-答え無し	構造-難しい	構造-知られてない
リアル	△	×	○	○	○	○
分かる	○	△	△	△	×	×
フィクション	○	○	×	×	×	×
無関係	○	○	×	×	×	×

・**情報**を伝えたい場合は、10 点取ったら勝ちみたいなシンプルなもの良いので、リアルな社会課題との連携は無くても良いです。ただ、あまりにかけ離れると伝わりづらい場合は、「ごみが無くなった方が勝ち」程度に課題に関する話でも良いです。

・**状況**を伝えたい場合は、勝敗は実際の社会課題に関係する方が分かりやすいです。課題を解決することそのものをゲームにする方がメッセージが伝わりやすいです。ただ、伝えたい状況によっては、そこまでリアルではなく、まあ分かる程度のシンプルな表現にしておくこともあり得るかもしれません。

・**構造**を伝えたい場合は、リアルにこだわらしましょう。ゲームを通じて「提案」を行っていくわけなので、この方法なら社会課題が解決に向かう！ということ言うためには、ゲームの勝敗もそこに繋がっているべきです。

## □詳細方針決定

リアル/フィクションの選択肢からどれにするかを選択したら、それぞれどんな内容にするかを決めていきます。

この時、特に「リアル」を選んだ項目について、内容を「全部洗いだせる状態」であることが重要です。例えば、「登場人物・ステークホルダー」について、今この瞬間にすべて書き出すことは出来ないにしても、調査やインタビューなどの手段によって書き出すことができる（そういう手段が確立できている）のであれば問題なし。もし手段が確立できていない場合には、その手段について検討し、場合によってはリアル/フィクションの選択を見直すことも検討してください。

「リアル風」については自分たちや世の中のイメージを具現化するので、既に思いついているイメージをいくつか記載しておくだけです。あとはゲームをプレイする人に分かりやすい内容で、メッセージやゲームの仕組みにあうものを肉付けしていくこととなります。「リアル風」ばかりのゲームは何を伝えたいか分からないし浅いものになってしまいますが、逆に「リアル風」部分が無いと全体が詳細すぎて重要なことが伝わらない。伝えるべきところでは「リアル」や「フィクション」をうまく取り入れていく中で、優先度が低い所については「リアル風」でさらっと表現することも重要です。

「フィクション」を選んだ項目については、自分たちで想像・創造する必要があります。フィクションにもいろんな方向性があり何を軸にするかはこの時点で決めておきましょう。ストーリーとの兼ね合いもありますが、悩んだ場合には動物キャラクターにするか、一つだけifの世界（実在の世界の一つのルールだけ大きく変える。例えば「もし子供が市長になれる世界だったら」「もし水を多く持つ人が王になれる世界だったら」のような設定）が作りやすいです。ファンタジーもの、SFものは既に既存の世界観が出来ていて、それに造詣が深くないとうまく作れない場合があります。逆にそれらの世界に親しみがあるのであれば設定として借りてきやすいのでむしろ推奨できます。一つの物語の世界観だけを丸ごと借りてくるのはお勧めできません。何かしらの権利的な問題にもなりかねないので、借りるのであれば「剣と魔法の世界観」など具体的な何かではない共有価値の物が良いです。また、一つの物語の世界観を借りる方法の一つとして「昔話」があり、これはお勧めできます。具体的な著作者が判明していないか判明していてもかなり古い中で、例えば「桃太郎」を世界観とすることで、キャラクターの説明をゲーム中しなくてもプレイヤーに理解してもらいやすくなります。

ゲームの内容を考えていく中で、「リアル」と「フィクション」を選んでいった結果、「話としてかみ合わない」みたいな場合があります。これは悪いことではありません。むしろ、そこをうまく通す設定を考えてこそゲーム化する意味があると言えます。ちょっと無理な設定かなと思うところを、メッセージを表現するためになんとか形にできるよう考えてみてください。

## □ゲームアイデアまとめ

ここまでで、どんなメッセージを、どんな世界を使って表現するかを決めることができました。

ここからボードゲームと言う形にまとめていきます。

本書のメソッドにおけるスタンスとしては

**ここまで、具体的に課題について深掘りしてどんなゲームであるべきか考えてきたのであれば、**

**ゲームの内容・ルールは自ずと思いつくはずである**

というものです。

このため、ここから先の進め方は注意点や簡単なアドバイスのみで、あとは試行錯誤を繰り返して作っていきましょうというだけになります。ただ、常にこの先もメッセージを忘れないように。いつでもここまで考えてきた、整理してきた内容に戻ってくるようにしましょう。

ボードゲームの形にまとめる際にもっとも簡単なのは、「あのゲームみたいなゲームになりそうだな」をまず見つけることです。基本となるゲームの仕組みが思いつけば、あとは順に肉付けをしていくこととなります。

基本となるゲームの見つけ方は、まず今回作ろうとしているゲームの中心となる行動である「メイン行動 - アクション」について考えます。メイン行動となるアクションを出来るだけ簡単な言葉でいろいろ言い換えてみます。ここではボードゲームに関する知識・ボキャブラリーがあるかないかで差が分かれるところではありますが、既存のボードゲームを浮かべられる人は浮かべつつ、あまり詳しくない場合はトランプゲームや子供のころにやった遊び、テレビゲームからでも参考になる仕組みはあります。

## 「メイン行動－アクション」の簡略化イメージ

- ・「労働力」を集めてゴミを除去して街をきれいにするゲーム
- ・「お金」を払ってゴミ処理の機械をアップグレードして街をよくするゲーム
- ・「壁」を作ってゴミが入ってこないようにしてゴミを相手に押し付け合うゲーム

これらは、以下のように言い換えることもできます。

- ・「労働力」を集めてゴミを除去して街をきれいにするゲーム  
⇒「リソース」をたくさんあつめるゲーム
- ・「お金」を払ってゴミ処理の機械をアップグレードして街をよくするゲーム  
⇒「リソース」を払ってものを作っていくゲーム
- ・「壁」を作ってゴミが入ってこないようにしてゴミを相手に押し付け合うゲーム  
⇒「設備」によって相手を攻撃するゲーム

実際には他の言い方もできます。それは捉え方次第となるので、自身のメッセージに照らして適切な言いかえを考えてください。

言い換えができると、ゲームシステムの基本をイメージしやすくなります。

『「リソース」をたくさんあつめるゲーム』であれば、移動や何か条件を満たすことでリソースが得られる仕組みが基本になりそうです。『「リソース」を払ってものを作っていくゲーム』であれば、毎回得られるか別の方法で得たリソースを払ってお買い物をする仕組みが基本になりそうです。『「設備」によって相手を攻撃するゲーム』であれば、作った設備の場所やそのアクションを駆使して相手をやっつけるゲームになりそうです。

これらを具体的にイメージする中で、「あ、あのゲームみたいな形が使えるぞ」と思いつくことができると前に進めることができます。『移動してリソースが得られる仕組み』はすごろくのようにサイコロを振って進んで何かを得るでも良いでしょうし、ランダムではなく常に1～3歩移動するとかもありだと思えます。『お買い物をする仕組み』であれば毎ターン商品が変わるのか誰かが買ったときに変わるのかなどを考えたら良さそうです。『アクションを駆使して相手をやっつける』のであればトレーディングカードゲームみたいにアクションの効果や影響を考えるバトルゲームになりそうです。

大事なことは、ここまで考えたメッセージや設定をブラさないことです。自分の考えてきた内容に合った「仕組み」を既存のゲームからうまく借りてきます。逆になってはいけません。思いついてしまった既存のゲームに合うようにメッセージや設定を変えてしまうことが無いように、常にメッセージとの整合性を考えてください。いつのまにか伝えたいことの優先度が変わっていませんか？ 何度も何度も立ち返りながら慎重にゲームシステムを決めましょう。

ゲームシステムが全く思いつかないときは、カードやボード、サイコロ、駒など物理的なものをイメージしてどう表現するか考えると良いでしょう。

- ・カードは、何かの情報を持っていて、「最初から持っている」「配られる」「誰かから得る」「取ってくる」などの方法で取得した後、「自分で持っておく」「自分の前に置く」「共有の場所に置く」「共有の場所に出して効果を発揮する」「誰かに渡す」「誰かの場に影響を与える」「捨てる」などの効果を与えます
- ・ボードは、マスや場所が描かれていて、「条件を表現する」「順番を表現する」「時間を表現する」など何かを表しています
- ・サイコロは、「数」「種類」を表すことが多いです
- ・コマは、「居場所」「能力」「ON/OFF」などをあらわすことがあります。

これらを実際に目の前に並べたりしながら、メッセージや世界観にある表現を考えていき、メインとなるアクションを考えていくことでゲームを組み立てることができます。

ざっくりと中心となるゲームシステムが決まったら、そこまでで中間発表の内容は十分です。実際にプレイできる必要はありません。詳細な仕組みを詰めるよりは、「リアル」のデータをきちんと集めていくこと、「フィクション」のイメージを膨らませて詳細を書き出すことなどを進め、発表できるようにしていきましょう。あとは、具体的にカードやボードに何かしら描いてみることで自分たちのイメージを膨らませつつ、聞いてもらう人にも伝えやすくしていきましょう。



## □中間発表

中間発表を迎える前に、今まで検討してきた内容をきちんと清書してください。チーム内で今までの内容を改めて振り返り、お互いに疑問が無いかなどを確認しあうことも重要です。抜け漏れがあればこの時点で気が付いてチェックしておきましょう（すべてを完璧にしなくてよいので、後程ケアすべきものとして覚えておきます）。

ゲーム開発検討シートを一通り埋めたら、最後にアピールポイントを記入します。アピールポイントは主に「新規性」「有効性」などが説明できるのが良いと思われませんが、それらにこだわらなくても良いです。自分たちがゲーム化する上で一番悩んで決めたところや、一番見て欲しい所を書いておいてください。ここは、「これには自信があります！」というところでもあるし、逆に言えば「ここ以外の所はまだ多めに見てください！」というところでもあります。ちゃんと明記することで優先順位をはっきりさせましょう。アピールポイントの表現が雑だと、すべてをチェックするしか無くなり、「全然できてないな」となってしまうかもしれません。「この考え方だけは見てくれ！」というポイントがあればそこを評価できるので具体的なポイントを記載しましょう。

中間発表では、今までまとめてきた内容とゲームイメージを伝えて、参加者から意見をもらいましょう。

「テーマについてどんな風感じたか」「情報は正しいと思ったか」「この方向で言いたいことが伝わると思うか」などの話を聞いて、必要なものは参考にしましょう。

この時、「ほとんどの意見は無視してよい」ということに注意しましょう。まず、自分たちが伝えたいメッセージと関係のない指摘は無視していいです。次に、自分たちの想定内の反論についても無視していいです。最後に、自分たちが伝えたいことがうまく伝わっていないよと感じる部分だけ気にして、なぜ伝わっていないかを確認しましょう。むしろそれは良い兆候で、現時点でうまく伝わっていないことを、ゲームを作ることで伝えられるようになれば一番良いです。逆に、メッセージを伝えただけで「それはいいですね」と言われるようではゲームの価値はちょっと落ちます。伝えたいことなのだが今伝わっていないことを、リサーチしてあつめたデータや自分たちで考えた仕組みによってうまく伝える、それがゲームの力です。

## □リアル内容確定

さらなるリサーチを実施します。リアルな内容は足で稼ぐが一番です。

情報を伝えたいのであればもっと多くの情報が無いかな、客観的に多くの視点を持って多くの人や情報源をあたって情報を探しましょう。「ざっくり調べる」にも「さらに調べる」にも図書館のレファレンスサービスはお勧めです。Webからの情報はこの段階ではもうあまりあてにならないので、Webであれば白書などの公式で詳細なデータをあたるなどが必要でしょう。

状況を伝えたいのであれば多くの体験を集めたいところです。自分たちの体験なのであれば細かく思い出す、他人の体験が必要ならインタビューをする。こちらも出来るだけ多くの立場の人に話を聞くとよりリアリティが増します。エピソードが書かれた書籍などを参考にすることもありますが、ニュアンスなど生の声には届かない点があることに注意しましょう。文章になったとたんに何かしら切り取られているので、実感を得ることが大切です。

構造を伝えたいのであればまずは事実を積み重ね、そこから検討・考察を重ねて（少なくともあなたなりの）真実を見つけ出しましょう。「この課題の本当の問題はここなんじゃないか？」「この解決策は実はこれを考慮に入れることなのでは？」そういったアイデアを見つけることが出来れば完璧です。最終的には間違っているかもしれませんが、自分なりに正しいと思えるものを出すことが大事です。結論が間違っているのは問題ないです。ゲームを遊んだ人にそこまでのプロセスを体験してもらうことで何かしら新しい視点を得てもらえれば良いです。ただし、構造を伝えるので、因果関係などのロジックには注意しましょう。全くかみ合わない話では意味が伝わりません。

## □リアル風内容確定

たくさん意見を出してそれっぽい内容として整理しましょう。こんな時はWebの情報が分かりやすいです。多くの人が一般に思い描く想定を丁寧に描くのが良いです。あたりまえのことをあたりまえのように描けばよいので簡単ではあるのですが、考慮漏れだけは無いように気を付けましょう。水の流れを考える時に「山から川に流れて家庭に届く」ではあまりに雑です。せめて間に浄水場は居るでしょう。どこまで描くかはゲームの対象となるものの粒度によるので決めることは難しいですが、その課題を考える時に、特に関係者であれば忘れないようなステークホルダー・施設・出来事などを忘れないように注意しましょう。

## □フィクションのアイデア整理

フィクションは発想力勝負です。論理的に考えてどんなものが面白いかを詰めていったり、敢えて不条理な考え方で飛躍した意見を採用したり、多くの視点でアイデアを出し合ってゲームの中に取り込んでいきましょう。注意点があるとすれば、大きく一つとびぬけたフィクションを考えて、それをベースに周りを合わせていくように考える方が良いです。何でもかんでも面白アイデアばかりを詰め込んでも理解が追い付かないので、「そんなアイデアがあったのか」という一つに絞った上で、その中で表現するのが良いです。（よくあるのが、「もし桃太郎が〇〇だったら」とかです。）

## □ゲーム内容決定

再度掲載します。

本書のメソッドにおけるスタンスとしては

**ここまで、具体的に課題について深掘りしてどんなゲームであるべきか考えてきたのであれば、**

**ゲームの内容・ルールは自ずと思いつくはずである**

というものです。

今まで考えてきたことは絶対に無駄にならないので、ここまで来たらどんどん手を動かしてアイデアを具現化していきましょう。

カードに実際に何か書いてみたり、それを並べて場を作って見たり、中心となるアクションだけでも実装してみても動きを見たり、足りないカードを考えてみたり。

常に一貫性をもって作り上げるということだけ意識すれば整ったゲームになります。また、ゲームバランスについても、まずはそれほど考えなくても良いです。一貫性・バランスのどちらについても、「ここまでのメッセージからの内容検討」をきちんとやっていれば、あまり壊れたものにはならないようになっていきます。ここで改めて一貫性を考えたりバランスを取ってやろうと思うよりは、自分たちが思い描いた世界観、実施する行動、発生するアクションを出来るだけ想像した通りに表現するカードや駒などを作っていくことがゲーム作りの最短距離であり、正しい道のりです。

## □テストプレイ

ある程度作れたら、テストをします。テストはまずは自分たちで行い、その上でそもそものメッセージを知らない人にプレイしてもらうのが良いです。

自分たちでテストをする上で気にすることは

- ・通してゲームが出来ること
- ・一見して必勝法などが見つからないこと
- ・ルール上許されている中で極端なプレイをした時にゲームが壊れないこと
- ・メッセージを伝えるために作られたものだと言え自信を持って言えること
- ・なんとなくテーマを描いたゲームというだけの内容が無いものになっていないか
- ・ルールが煩雑過ぎないか

あたりです。

内容検討でまとめてきた内容がちゃんと含まれているかを考え、特に「大事なことなのに捨てられている部分がないか」「要らないものがゲーム成立のためと言って入り込んできて大きな顔をしていないか」に注意してください。

自分たちでテストして問題なさそうなら是非、他の人にプレイしてもらいましょう。その上で、「ルールが分からなかった」などが無いかをまず確認します。

ちゃんとメッセージが伝わったかどうかについても確認したいところですが、1回プレイしただけですぐには分からない場合もあるので、余裕があればということで良いですが、「メッセージとは違う解釈をされてしまった」などがあるかは確認した方が良いでしょう。それぞれの人によって考え方は違うので受け止めは違ってよいですが、明示的に伝えたはずのことが、他の要因などの影響で逆に伝わってしまうことはあり得るので慎重に確認したいところ。発言には振り回されないように、プレイヤーの行動を見て、どのように伝わっているかを判断したいです。

## □最終発表

最終発表では思ったことを全部プレゼンしましょう。

大事なものは

- ・ゲームのイメージが伝わること
- ・メッセージが何で、それをどのように表現しようとしたかが伝わること

大事じゃないのは

- ・ゲームの詳細なルール
- ・課題の背景知識の詳細なデータ
- ・なぜその社会課題が大事であるかの話（大抵はみんな知っているから）

特に、大事なことに時間を使い、大事じゃないことは時間を割かないことに注意しましょう。

出来ていない部分をきちんと説明する必要は無いです。自分たちなりに考えたメッセージと、それをゲームでどのように表現したか、そしてこだわった部分についてアピールしましょう。

できれば、テストプレイした人のコメントがもらえると良いですね。

## 完成させる

最終発表まで到達できたとしても、ゲームとして完成とは言えないと思います。時間的にも、また課題に対する認識も、初期のころとは変わってきていると思います。

今思えばこの辺をもっと調べておけばよかった、この考え方をもう少し詰めておきたかったなどあるかと思います。

せっかくメッセージを伝える媒体としてのゲームを作ってみることができたので、これをブラッシュアップしてみるのも良いですし、また別のゲームという形で捉えなおしてみるのもいいと思います。

ゲームを作る上で身に着けた感覚は、次のゲームを作る時だけでなく、普段の考え方にも影響を与えるはずで、物事を考える時に、常にではなくても、本質をとらえて中心となるメッセージを見極め、それを表現することを考えてみてください。

ここまで、手を動かしながらであればある程度伝わるように心がけて書いてありますが、人の考え方はそれぞれ、ベースとなる知識も経験も違うので分かりにくかったところもあったかと思います。

今更すべてを壊してしましますが、ゲームの作り方を本メソッドのやり方にこだわる必要はありません。カードや駒を並べて見ながら、最初から仕組みを考えて試作から入る作り方もありますし、徹底的なリアルシミュレーションにこだわるやり方もあるでしょう。一つのやり方を通して見たことで、他のやり方の方が自分に合うなど思ったのであれば、また別のやり方でやってみるのもありだと思います。そして、自分なりのメソッドが出来上がってきたら、是非それをどこかで発表してください。それがまた別の人の最初の指針になります。

以上