

SDGsをテーマにした“アナログゲーム”をデザインしよう

ゲームを デザインしよう

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



ゲームをデザインしよう

ゲームの企画が決まったら、
いよいよゲームのデザイン・制作です。

- **[ゲームの企画]のかたちを考えること・かたちにすること
= [ゲームのデザイン]**
- 「誰に向けて? どんな遊び方? どのなかたち?」など、
さまざまな観点から、
ゲームの要素・仕組み・かたちを考えてみよう。

ゲームの要素・仕組み・かたち

[JENGA ジェンガ 1974 イギリス]

何人で
遊ぶ？

遊び方
は？

どこで
遊ぶ？



素材は？

サイズは？

作り方
は？

ゲームの要素・仕組み・かたち

[防災カードゲーム シャッフル+ 2021 NPO法人プラス・アーツ]

目的
は？

誰と
遊ぶ？

ルール
は？



カードの
種類は？

カードの
材質は？

イラスト
は？



ゲームの要素・仕組み・かたち

[マグネット式釣りゲーム 知育玩具 VIMCO]

誰が遊ぶ？

仕掛けは？

目的は？

素材は？

パーツは？

世界観は？



ゲームの要素・仕組み・かたち

[氷上のゲーム 1900年頃 フランス]

氷の上

ボードゲーム



the Ice.
s: Saussine
1900

氷上のゲーム

ソーシヌ発行(フランス、パリ)
1900年頃

《氷上のゲーム》は、前のページの《サイクリング》と同様、多色石版刷りの美しいゲームだ。これを制作したソーシヌ社は1860年に創業したフランスの大手ゲーム会社で、1960年代まで営業していた。同社のゲームにはオリジナルのものも多く(創業者のレオン・ソーシヌはいつか特許をとっていた)、どれも魅力的だった。フランス国内に留まらず、世界市場を相手にしていたため、ルール説明の紙にフランス語と英語を併記しているものが多い。そのため、整面には文章を載せず

もったも、この《氷上のゲーム》は、ルール説明が必要ないほど単純だ。コースは、ゲームの原型となった英国版《蛇と梯子》と同じく100個の四角いマスで構成され、端から端へと横向きに進んでいく。トボガンぞり(平底で先が曲がったそり)で遊ぶ子供たちが描かれていて、そり跡の始点があるマスに止まったときは、その先の子供がいるマスまで移動する。要は、《蛇と梯子》における梯子の代わりにトボガンぞりが使われているわけだ。雪玉を持つ少年とその標的である雪だるまが矢印で結ばれているような変わり種もある。

ただし、上下に動く箇所は《蛇と梯子》と一致しない。なかでも、ゴール近くに大きく落下させるマスがないのは、いわば、《おちよりのゲーム》における「死」のマスのようなひねりがないということだ。もしかすると、レイアウトが崩れることをデザイナーが嫌ったのかもしれない。



ゲームの要素・仕組み・かたち

[MELTDOWN <https://ideahack.me/article/214>]

氷の上

ボード
ゲーム



ゲームの要素・仕組み・かたち

「**Whom**（誰に／ターゲット）・**What**（何を／モチーフ・素材）・**Why**（なぜ／ゲームの目的）・**How**（どのように／遊び方・プレイ人数など）」などの要素を決めるとデザインの方向性を絞り込みやすくなります。

→ 思考のツール「**6W1H**」

[ゲームをデザインするときに考えたい要素]

- ゲームのコンセプトは？ タイトルは？(これ重要!)
- ゲームに必要なパーツ(コンポーネント)は？
- 誰に向けてつくる？ 誰が遊ぶ？ 何人で遊ぶ？
- サイズは？ 素材は？ 制作の方法は？
- ゲームの目的は？ 遊び方・ルールは？
- グラフィック・イラストのテイストや世界観は？

ゲームの要素・仕組み・かたち

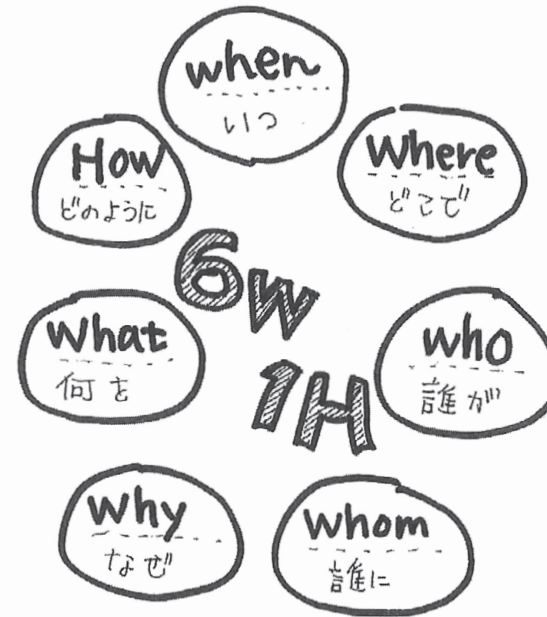
アイデアを秩序立てる

6W1H

人間の一般的な思考のパターンに当てはまるように情報を選択し並べることで、容易にアイデアを秩序立てることができます。時間・空間・対人関係をもとに状況を把握する際に必要なものを列挙したパターンが6W1H(who(誰が)、whom(誰に)、what(何を)、when(いつ)、where(どこで)、why(なぜ)、how(どのように))です。

事件記事のような文章を書く時の一般的な心得とされるのが「5W1H」。これは6W1Hから「whom(誰に)」を除いたものです。論理的思考は、まず状況を把握して皆で共有することから始まります。6W1Hはその状況把握に必要な情報のチェックリストです。

「なにが」「どうして」「どうなった」という情報を提供すると、人間は苦もなくそれらをつないだ“三角形”をつかって状況を理解します。このような思考パターンを拡張して“六角形”としたものが6W1Hです。そして、これはMECEが言う「モレなく、ダブリなく」に向けて思考を整えるための第一歩でもあります。



試作を進める／計画を立てる

頭の中だけでデザインを考えていても、ゲームのおもしろさであったり、実際に制作を進めるうえでの、ポイントや課題点(工夫が必要なところ)はなかなかつかめません。

- アイデアスケッチ・イメージスケッチを描きながら、デザインの方向性を決めていこう。
- 紙とペン、あるいは身近な素材を使って、**ダミー（モックアップ）**をつくり、実際に遊びながらデザインを詰めていこう。**試作とテストプレイ**が大事。

試作を進める／計画を立てる

- LINEのオープンチャットを使って、
グループで話し合いや試作を進めて、共有しましょう。
 - アイデアスケッチ、ゲームの試作・テストプレイなど、
グループのメンバーで作業を協力・分担して進めましょう。
 - あわせて、ゲーム制作の計画も立てていきましょう。
必要な素材の調達、作業の分担や作業時間などの確認。
- 思考のツール「ロード・マップ」

試作を進める / 計画を立てる

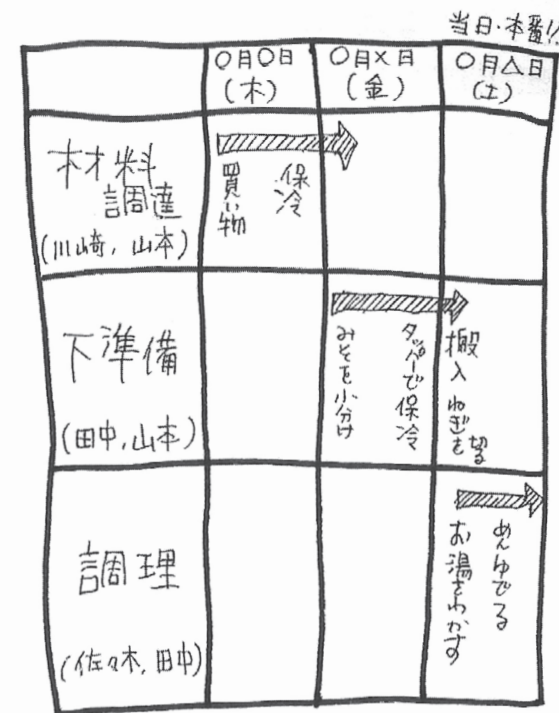
アイデアを協働する

ロードマップ Road Map

一つの目的に向かって共同で作業する場合、共通の工程表があると効率的です。そのためのツールがロードマップです。まず、時間軸を横にとり、縦に作業項目を列記します。次に、それぞれの作業項目ごとに、時間軸に沿って課題解決が行われるべき時期と期間を書き込みます。こうして、全員が全工程を俯瞰できるようにします。

ロードマップの詳細なものがガントチャートです。プロジェクトを作業単位で分割し、それぞれの作業の進捗予定を積み上げて、時系列に展開させたもので、アメリカの機械工学者ヘンリー・ガント(Henry Gantt: 1861-1919)によって考案されました。

ガントチャートでは、縦軸に、作業内容・担当者・開始日・終了日・作業間の関連などを置きます。横軸には日時をとり、作業期間と進捗状況などを記入して、プロジェクト全体を可視化します。各作業の開始と終了の時期、作業の流れ、作業同士の連携の様子、それぞれの進捗状況などが把握しやすく、プロジェクト・メンバー全員での把握が容易になります。



【にゅうめん販売～模擬店本番までの流れ】

本番までの3日間の流れを時系列で表にする。

まずは材料調達、そして下準備、本番では調理。下準備にも、みそを分けて保冷して、当日ねぎを切る、といった細かな手順がある。

それぞれの担当者も記入して役割分担しながら進めていく。

試作を進める／計画を立てる

- 次回の授業(9/5)から、いよいよ**ゲームの本制作**です。
イメージスケッチや試作をもとに、**本制作で必要になりそうな素材・画材・道具**を、グループメンバーで相談しながら、**準備しておきましょう。**

[完成目標と素材・画材・道具]

目標はゲームの**プロトタイプ(試作モデル)**です。
「**実際に遊べる**」ものであること。制作時間も少ないです。みなさんが扱いやすい**素材・画材・道具**で、**時間内に作れるゲーム**を制作してください。

素材・画材・道具を新しく揃えるのではなく、なるべく**容器・ダンボールなどの不用品や廃材**、**ふだんみなさんが使っている画材・道具**を有効活用するようにしましょう。調達する場合は**100均**で。

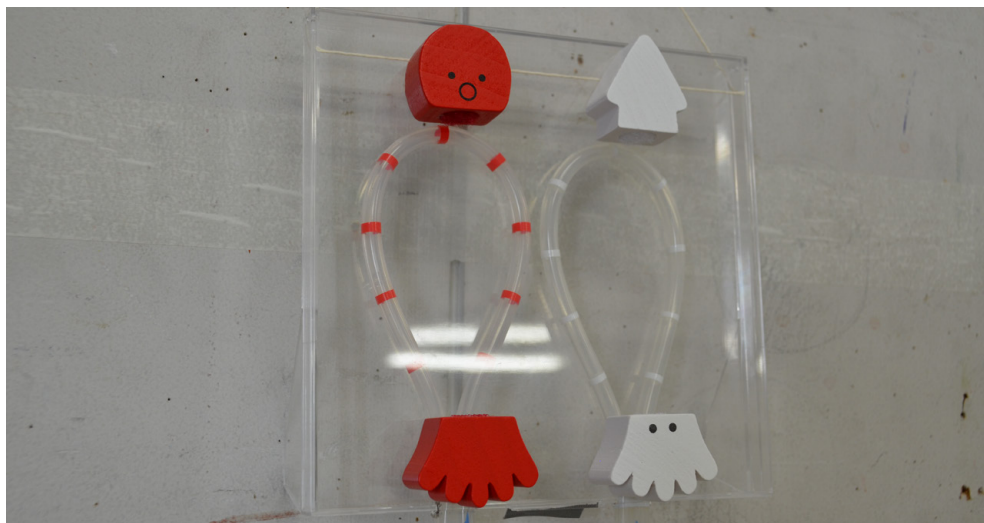
メディアデザイン(メディア環境論)



メディアデザイン(メディア環境論)



メディアデザイン(メディア環境論)

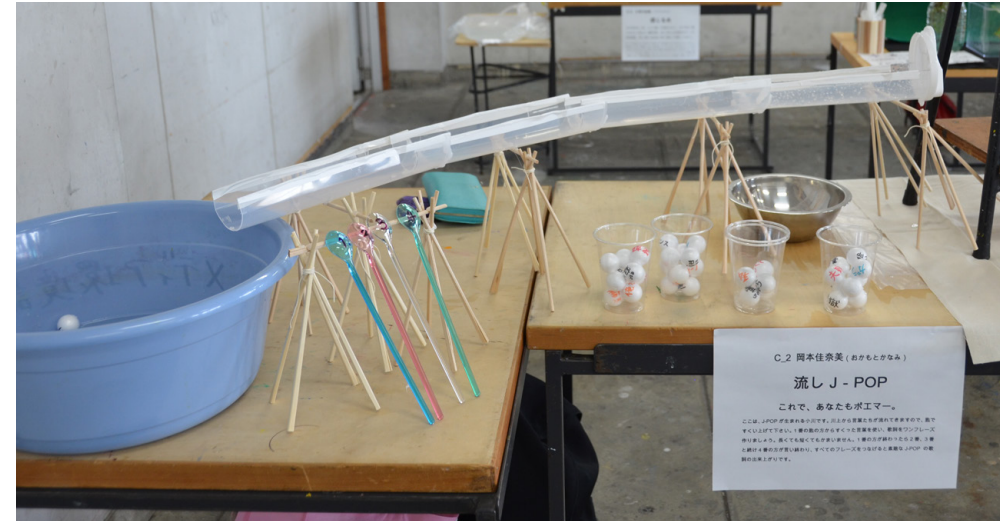
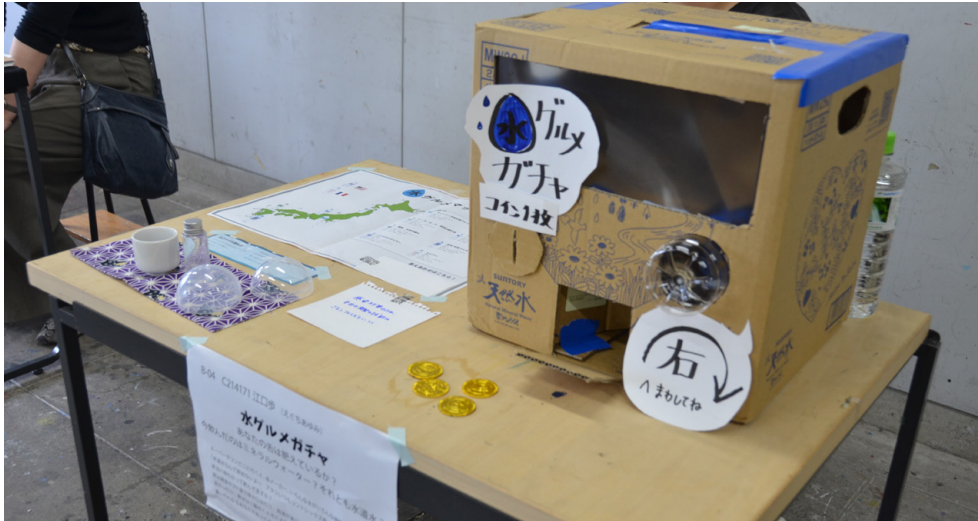


A-2 田中 知世 たなか ちせ

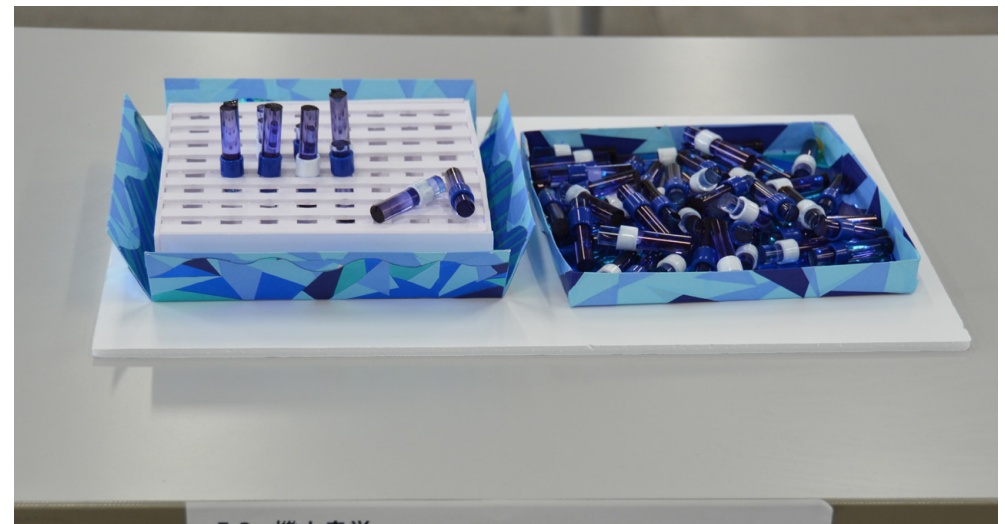
メディアデザイン(メディア環境論)



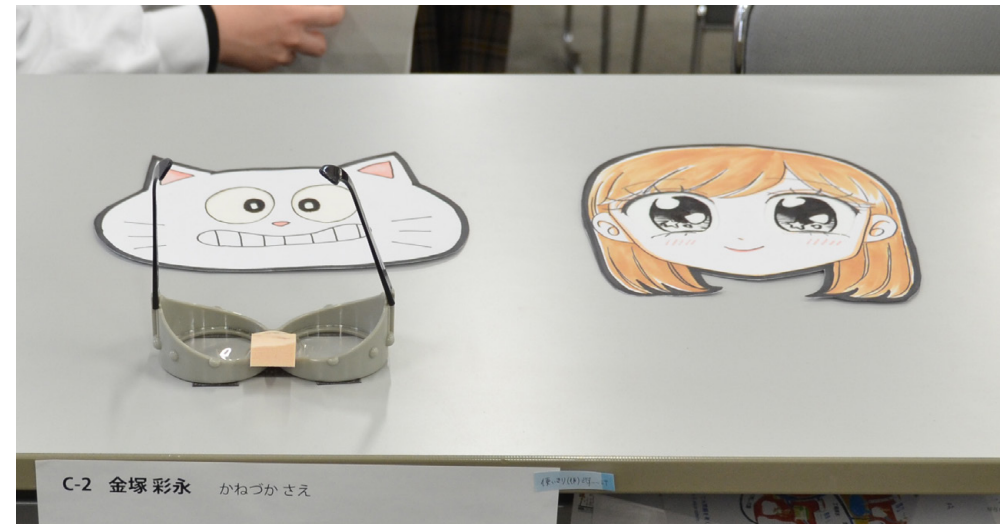
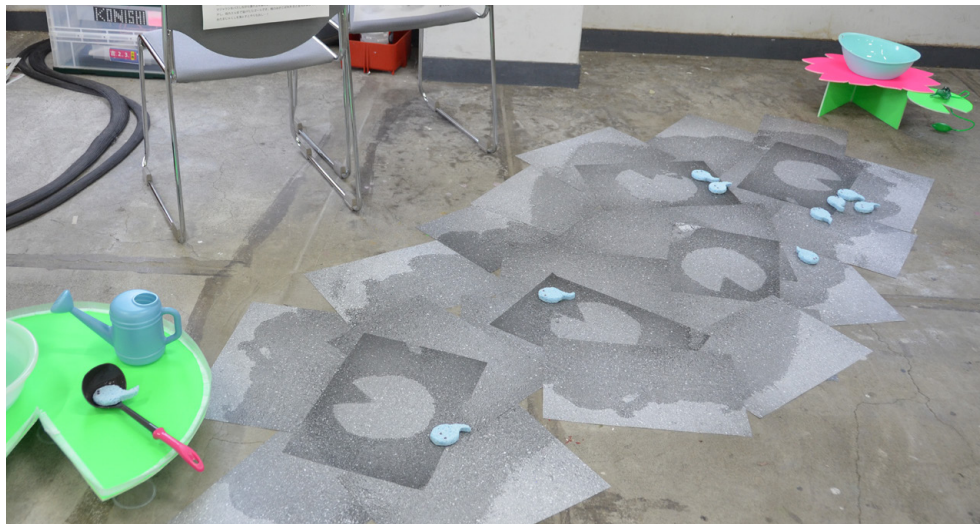
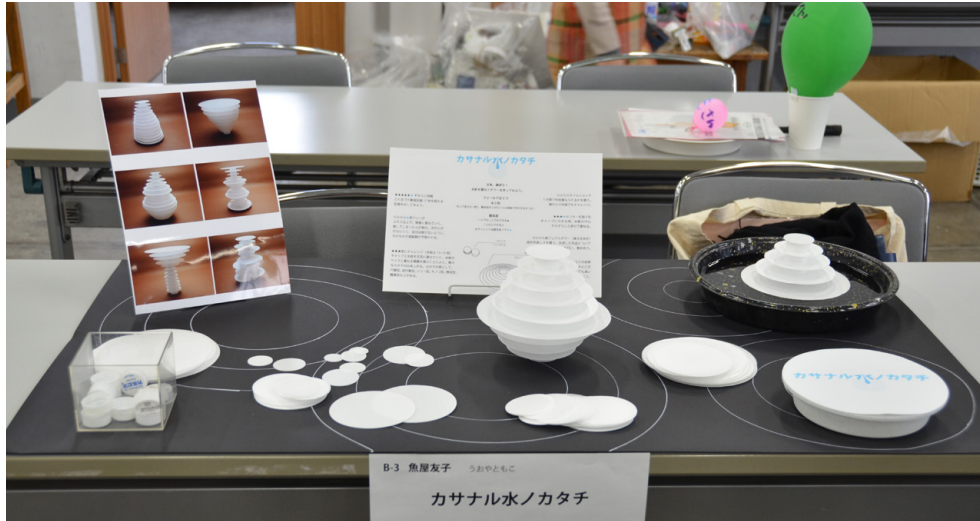
メディアデザイン(メディア環境論)



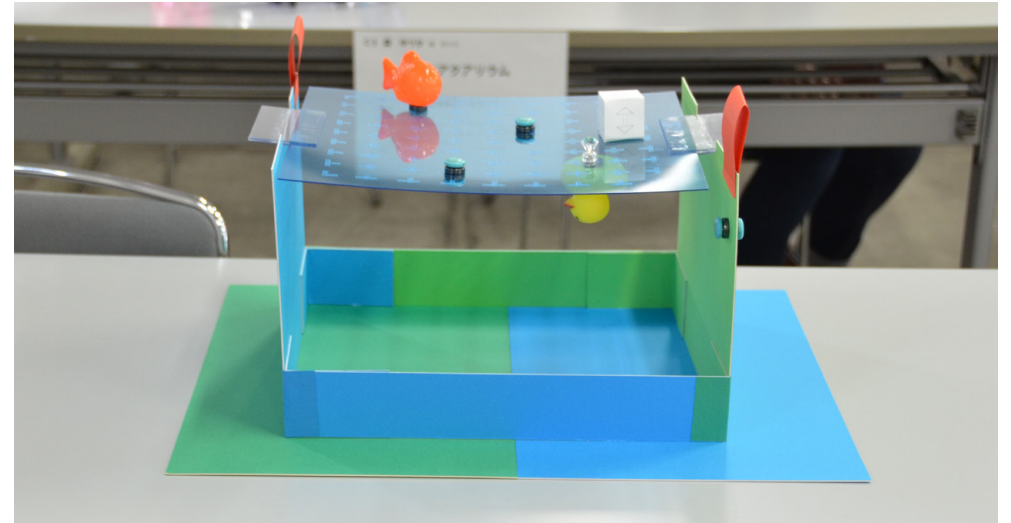
メディアデザイン(メディア環境論)



メディアデザイン(メディア環境論)



メディアデザイン(メディア環境論)



ゲームをデザインしよう

……そんなわけで、ゲームの見た目や完成度はさておき、みなさんが提案する“ゲーム・遊び”のおもしろさが伝わること、アイデアへの共感や驚きが生まれれば、“コミュニケーションデザイン”として、まずは成功です。

“デザイン”だからといって、かしこまったり、かっこつけたりする必要はまったくありません。多少、荒削りなくらいのほうが、むしろかっこいいです。みなさんのテーマと視点を大切にしながら、のびのびと楽しくゲームをつくっていきましょう。