

ボードゲームと研修の現状

「あなたは何をされてる方なの？」に対する長めの説明

- 無課金ver. -

< ご連絡事項（言い訳） >

■ボードゲームSide/私Sideの2面で構成されていますが、ボードゲームSideについても、私が体験してきた/聞いた話が元になっていますので体系的にはなっておりません。

（とくに歴史周りは、既に知ってる方には「雑」と思われる内容です。詳細は是非いろいろ調べてください。）

■権利的な確認が面倒だったので写真はありません

（イラストも…読みづらくてすみません）

■無課金ver.となっておりますので途中でCMが入ります。

■質問はチャットに頭出しだけでも記入ください。

区切りの良いところで見つけてお話しさせていただきます。

ボードゲームと研修の 現状

「あなたは何をされてる方なの？」に対する
長めの説明
- 無課金ver. -

2021/2/14

ゲーミフィジャパン 石神

本日のお品書き

- 自己紹介
- ボードゲームのざっくり歴史
- ボードゲームと研修の今までの話
- ボードゲームを仕事にしようと思ったこと
- ボードゲームの作り方
- ボードゲーム制作支援って何をするのか
- ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状
- ボードゲーム×学びのこれから

本日のお品書き

■自己紹介

- ボードゲームのざっくり歴史
- ボードゲームと研修の今までの話
- ボードゲームを仕事にしようと思ったこと
- ボードゲームの作り方
- ボードゲーム制作支援って何をするのか
- ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状
- ボードゲーム×学びのこれから

自己紹介

名前：石神康秀（44）

職業：ボードゲーム・カードゲームの企画・編集

元：ITコンサルタント

ブランド・チーム：ゲーミフィジヤパン

役割：ゲーミフィジヤパン 枢機卿

企業名：

合同会社ゲーミフィ・クリエイティブマネジメント

役職：代表社員

自己紹介

正直、説明がめんどくさい。
丁寧に説明するとしてどこから説明すべきか。
全部端折って何をしてるって言っても言いづらい。

結局、

「ボードゲームの（小さな）出版社で、
ボードゲームを作りたい人のお手伝いをしています」
とか。

本日は、ボードゲームと研修について話すことで、
結果的に、上のざっくり説明を補足できたらなあの2つの
意味の話が出来ればと思います。

本日のお品書き

■自己紹介

■ボードゲームのざっくり歴史

■ボードゲームと研修の今までの話

■ボードゲームを仕事にしようと思ったこと

■ボードゲームの作り方

■ボードゲーム制作支援って何をするのか

■ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状

■ボードゲーム×学びのこれから

ボードゲーム

みなさん、ボードゲームを知っていますか？

- ・ すごろく トランプゲーム かるた
- ・ 将棋 麻雀 オセロ
- ・ モノポリー
- ・ アクワイア/ディプロマシー/カタン
- ・ 人生ゲーム
- ・ パーティージャョイシリーズ
- ・ 人狼/ラブレター/街コロ
- ・ カルカソンヌ/プエルトリコ/ドミニオン
- ・ マネジメントゲーム/The商社
- ・ ヒーローインタビュー/就カツ
- ・ サイゼリヤ店舗運営ゲーム

TRPG
TCG

ボードゲームのざっくり歴史

- ・ むかしむかし
- ・ 伝統ゲーム
- ・ シミュレーションゲーム/ロールプレイングゲーム
- ・ ドイツゲーム (ユーロゲーム)
- ・ 「カタン」
- ・ 現代ゲーム時代

ボードゲームのざっくり歴史

- ・ むかしむかし

サイコロの原型やボードゲーム盤などかなり歴史

王族の娯楽とか宗教とか占いとか…

ボードゲームのざっくり歴史

- ・ 伝統ゲーム

すごろく 盤双六、飛び双六など日本でも多数

麻雀も囲碁・将棋もトランプ
チェス・バックギャモン…

ボードゲームのざっくり歴史

- ・ いわゆる「ボードゲーム」

1900年代に入って「モノポリー」

ウォーゲーム（戦争テーマ）やシミュレーション
ゲーム（金融テーマなど）からロールプレイングに
なって…となるのはもう1970年代

ボードゲームのざっくり歴史

- ・現代へ

「ドイツゲーム」または「ユーロゲーム」
その流れの中で出てきたのが「カタン」（1995年）
インターネットの普及などもあって世界的に
ボードゲームが広がる

ボードゲームのざっくり歴史

・現代へ

「ドイツ
その流
インタ
ボード

大事なことは、
「それくらい最近のことなんだ」 (95年)
現代ボードゲームは
せいぜい最近の20年 + α

ボードゲームのざっくり歴史

- ・ 日本

人生ゲーム日本版(1968)

パーティージョイシリーズが1980～90年代
知育玩具分野では百貨店のギフトコーナー
（「木のおもちゃ」など）

ゲームマーケット（2000～）

ビックサイト開催は2013～

ボードゲームのざっくり歴史

・私

ボードゲームなんて人生ゲームくらいしか…

とっていたけど

・ウルトラマンのゲーム（多分パーティージョイ）

・戦国武将の軍人将棋

（多分トミーの戦国武将大決戦）

・磁石で数字が変わるゲーム（多分デジタロン）

などなどいろいろやっていた

（ドンジャラとかもありましたね。今でもありますが。）

ボードゲームのざっくり歴史

・私

ボードゲームなんて人生ゲームくらいしか…
とっていたけど

- ・ウル デジタルゲームの流行で上書き (イ)
 - ・戦国 されちゃってるけど
 - (多) 結構ボードゲームってやってる
 - ・磁石で数字が変わるゲーム (多分デジタロン)
- などなどいろいろやっていた
(ドンジャラとかもありましたね。今でもありますが。)

本日のお品書き

- 自己紹介
- ボードゲームのざっくり歴史
- **ボードゲームと研修の今までの話**
- ボードゲームを仕事にしようと思ったこと
- ボードゲームの作り方
- ボードゲーム制作支援って何をするのか
- ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状
- ボードゲーム×学びのこれから

ボードゲーム研修

- ・ シミュレーションゲームを活用しようの流れ
- ・ アイスブレイクの延長の流れ
- ・ デジタルから始まった「シリアスゲーム」の流れ
などがあるかと思います
- ・ がっつりとボードゲームを研修で使うぞ！
というイメージで言えば
「マネジメントゲーム」(1976年)
→イロイロあったことは割愛

ボードゲーム研修

- ・ かるた/トランプ など
地方自治体や企業のPRなどで活用
- ・ 地域の商店街すごろくとか
探せばいろいろな事例があるはず
(それを使ったイベントも)

ボードゲーム研修

- ・ ビジネスゲーム/研修ゲーム開発の創作株式会社が2006年設立
- ・ 各種研修ゲームパッケージ制作のカレイドソリューションズ株式会社が2008年設立
- ・ 「The 商社」のプロジェクトデザイン社が2010年設立
- ・ NASAゲームなどのアイスブレイクの商品化などを実施されてるHEART QUAKE社も2010年設立
- ・ このあたりが(日本で)企業でのゲーム活用や開発を事業にしている主要なイメージ

本日のお品書き

- 自己紹介
- ボードゲームのざっくり歴史
- ボードゲームと研修の今までの話
- **ボードゲームを仕事にしようと思ったこと**
- ボードゲームの作り方
- ボードゲーム制作支援って何をするのか
- ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状
- ボードゲーム×学びのこれから

ボードゲームとの出会い

元々はITエンジニア→ITコンサルタント

- ・「ゴール」を先に定めて進める大手コンサルタントのやり方よりは「スタート」に寄り添って、現状の問題点の真実を見つけることに時間をかける仕事のやり方
- ・予算が付けられ無い/揉める→組織改革が多い/目的が「部署の来年の予算のため」など…

ボードゲームとの出会い

2014年頃、たまたまボードゲーム会に参加

- ・年齢、職業にかかわらず一緒に頭を悩ませて同じレベルで楽しむ
- ・いろいろな感情やいろいろな仕組みのシンプルに向き合う楽しさ

とても楽しくてはまっていく

ボードゲームを作ってみよう

近くの仲間でボードゲーム制作チームを作る
(ゲーミフィジャパン)

せっかくなのでそれぞれゲームを作ってみる

- ・ すごいアイデアが多数
- ・ ただしほぼ実現せず
- ・ 最終的に「きちんとまとめること」が出来ない
→ 最初の考えが甘く統一的な"ロジック"が作れない
- ・ 私はアイデアは大したことが無いが「作ることは簡単」だった

ボードゲーム作りをお手伝い

ゲーミフィジヤパンとして、ゲームを作りたい人の
お手伝いを始める

- ・ 横に居て
- ・ 話を聞いて
- ・ 整理していく

それがあれば「ゲームが作れる」ということが分かる
ただそれは、

仕事(ITコンサルタント)と同じじゃないか

と思う

ボードゲーム作りをお手伝い

ITの分野ではこれ以上先が見えないなと思う中、
ボードゲーム制作のお手伝いだと

「スタート地点でじっくり話す」やり方が受け入れて
もらえる

上に、他にそういう仕事をされてる人が見当たらない
ということで、仕事にしてみることに

(記載しにくい一番の理由は口頭で)

本日のお品書き

- 自己紹介
- ボードゲームのざっくり歴史
- ボードゲームと研修の今までの話
- ボードゲームを仕事にしようと思ったこと
- **ボードゲームの作り方**
- ボードゲーム制作支援って何をするのか
- ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状
- ボードゲーム×学びのこれから

ボードゲームの作り方

ボードゲームの構成要素（必要なこと）は例えば

- ・ メッセージ（何のためのゲームか）
- ・ ストーリー（ゲームの背景・設定）
- ・ システム（ゲームの中身の構造）

のように言えます

これらをどこから作っても自由、全部作れば完成

ボードゲームの作り方

一番難しい点の一つは、

『一つの「ルール」にまとめる』こと

- ・ いろいろなアイデアが浮かび
- ・ 言いたいメッセージもたくさん
- ・ 語りたいストーリー上のイベント
- ・ 使ってみたい面白いシステム上の仕組みもたくさん

これらを「一つのゲーム」にすることが難しい

ボードゲームの作り方

多くの作者は、自分の得意分野を突き詰めて、それに他の部分を付けていく形を取ってるように見えます

私にとっては当然、「メッセージ」つまり「何が言いたいか」を整理することから始めることになります。

→そしてこのやり方が「ボードゲームに詳しくない」人が「構造的に」ゲーム制作を行うために向いていると考えています

ボードゲームの作り方

まず、「メッセージ」を

「誰が」/「誰に」/「何を伝えたいか」

という整理をします。

最も大事ななのは「誰が」です。

当然、作者である「私」ですが、そこには

-○○を○○と思っている「私」（背景事情）

-○○が○○だった「私」（きっかけ）

-○○を○○にしたい「私」（願望）

などなどの事情や思いが含まれていて、

そこを「論理的に」「人に説明できるように」

整理することが最も大事と考えています

ボードゲームの作り方

メッセージが出来たら「ストーリー」「システム」の順で考えます

「ストーリー」をまず2つに分けます

- ・中の物語（ゲーム中で語られるお話し）
- ・外の物語（ゲームを遊ぶ人のお話し）

メッセージから、ゲームを遊んだ人がどんな体験をすべきかを外の物語として書き出します。

（「どこ」からはじまり「どこ」で終わるかが大事）
中の物語は表現しやすい、自分が詳細を分かっている世界観を選びます

ボードゲームの作り方

「ストーリー」を中と外の物語として分けて考え、物語に必要な要素を膨らませて「世界」として確立させたら次に「システム」を考えます

ボードゲーム大好きな人は先に「システム」から考えてしまい、自分の言いたいことを後から付けようとして無駄な部分がうまく削れなかったり、足りないことをどう足していいか分からないこともあります。先に「ストーリー」が明確なので、あとは必要な「システム」を「選ぶ」だけで良いです

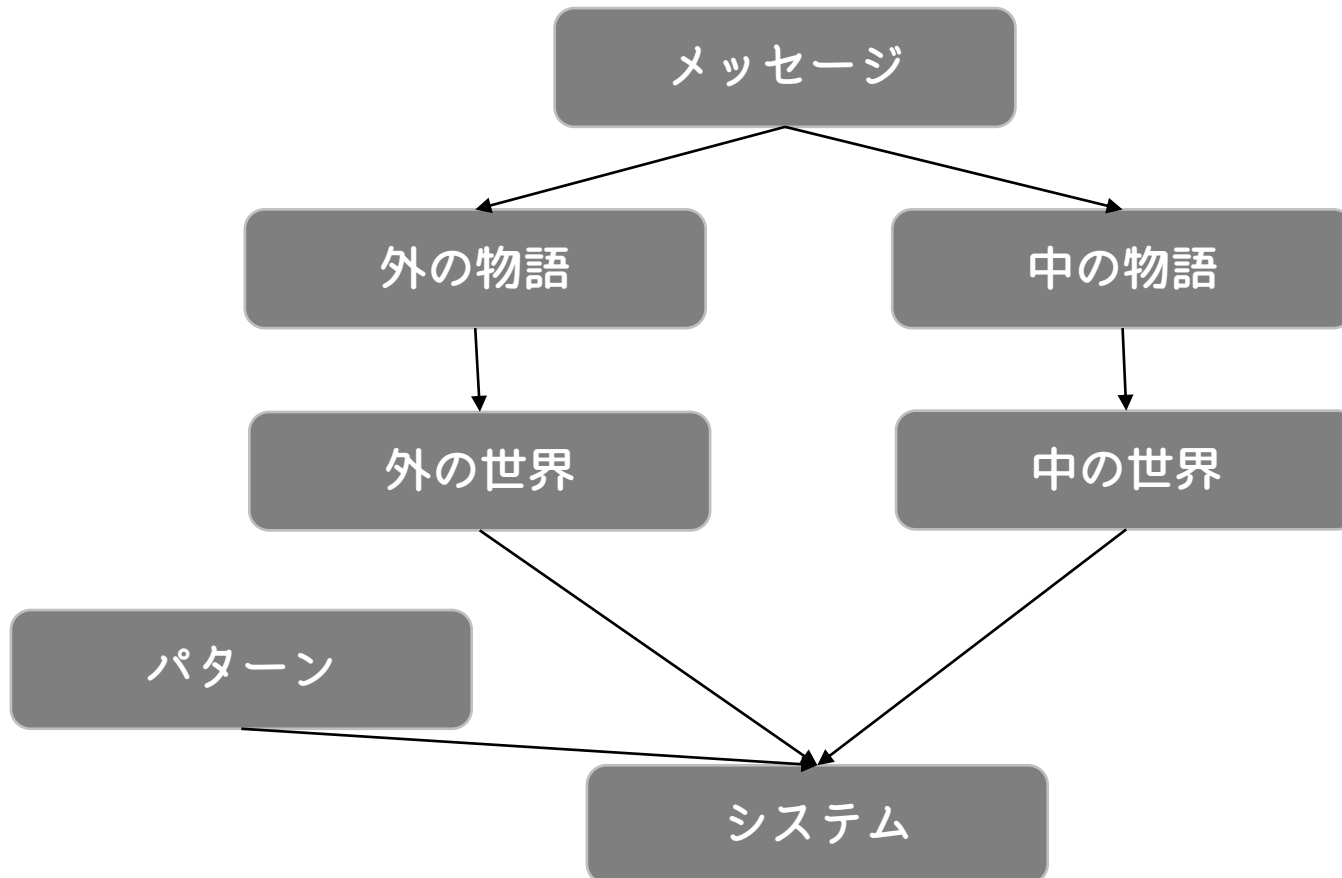
ボードゲームの作り方

「システム」は「メッセージ」「ストーリー」を成立させるための仕組みを必然的に選ぶ**作業**で作ります。その為に、既存のゲームや遊びを「パターン」として参照しますが、全部もらってパクるというよりは、「メッセージ」「ストーリー」で必要な要素だけをもらってきて組み合わせることになります。

※ここで、作業的に組み合わせられない場合は、「メッセージ」「ストーリー」の検討が浅いとして戻ることが重要です。

ボードゲームの作り方

まとめるとこんな感じ



本日のお品書き

- 自己紹介
- ボードゲームのざっくり歴史
- ボードゲームと研修の今までの話
- ボードゲームを仕事にしようと思ったこと
- ボードゲームの作り方
- **ボードゲーム制作支援って何をするのか**
- ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状
- ボードゲーム×学びのこれから

ボードゲーム企画・編集

漫画家さんを助ける編集者さんのイメージで、

「ボードゲーム編集者」

プロジェクトの提案や仕切りもするので

「ボードゲーム企画者」

「ボードゲーム企画・編集を仕事にしています」と
いうと、編集がピンと来なくてもなんとなく分かる
…気がする

主な仕事

企画

アイデア支援/企画検討支援

編集

作り方に沿っての質問・伴奏（客観的指摘）

製作

カード、ボード、箱、その他コンポーネントの製造
業者選定とデザイン支援

出版

販売支援、展示会出展、クラウドファンディング支援

研修

プログラム検討支援

主な仕事

企画

アイデア支援/企画検討支援

編集

作り方に沿っての質問・伴奏（安組的指摘）

製作

作りたい！という思い（+お金？）
があれば、あとは何でも助けます

カード、ノート、箱、その他ユニークなモノの製造

業者選定とデザイン支援

出版

販売支援、展示会出展、クラウドファンディング支援

研修

プログラム検討支援

無課金ver.のため
ここから宣伝が入ります。

CMを見る

参画してきたゲーム(一部)

研修ゲーム

「ヒーローインタビュー」 「Let's play innovation!!」

「就カツ」 「パシリの流儀」 「なぜ、食堂のカレーうどんが不味くなったのか」

探求ゲーム

「THEこんにゃくPARTY」 「老人あつめ様」 「接客の匠」

お寺ゲーム

「御朱印あつめ」 「檀家」 「WAになって語ろう」

その他社会課題

「Turn the Town」

社内研修

「サイゼリヤ店舗運営ゲーム」

本日のお品書き

- 自己紹介
- ボードゲームのざっくり歴史
- ボードゲームと研修の今までの話
- ボードゲームを仕事にしようと思ったこと
- ボードゲームの作り方
- ボードゲーム制作支援って何をするのか
- **ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状**
- ボードゲーム×学びのこれから

ボードゲームの変化

- ・ボードゲームが「改めて」世に広まり始めた
- ・テレビゲームの印象との対比から「健全」なイメージも大きな変化
- ・ヨーロッパ、アメリカでの広がりも受けて日本でもゲーム作家が増加、特に同人作家が増えて「ゲームマーケット」もそれを後押し
- ・「子供の遊び」「インドアで根暗」なイメージから変わって「言ってもいい空気」が生まれた

研修ボードゲームの現状

- 研修ゲーム開発を実施してきた各社の作り上げてきた上に
シリアスゲーム/アクティブラーニング
の流れなどからボードゲーム研修の見直しが行われ、
さらに制作者も増えたことから
もっと「ゲーム」を使った学びが広がる時代
- ・ 「七つの習慣」や「キャッシュフロー」
 - ・ 「マーケティングタウン」
 - ・ 「プロジェクトテーマパーク」
 - ・ 「メイキット」etc…

研修ボードゲームの現状

いろいろなテーマのゲームが開発されています

- ・ SDGsや環境問題、社会課題
- ・ プログラミングや英会話などの教育
- ・ ビジネス研修
- ・ etc…

時代に合わせて何でも作れて表現できる、
そしてそれを体験できることがボードゲーム
の魅力

本日のお品書き

- 自己紹介
- ボードゲームのざっくり歴史
- ボードゲームと研修の今までの話
- ボードゲームを仕事にしようと思ったこと
- ボードゲームの作り方
- ボードゲーム制作支援って何をするのか
- ボードゲーム研修・ビジネスゲームの現状
- ボードゲーム×学びのこれから

今後も多くของเกมが作られる

この流れは確実でしょう

エンターテインメントの同人ゲームが多い

「ゲームマーケット」では毎回700以上の

ブースが出展、多くが新作を持ち込みます

その中には学びをテーマにするものも生まれて来ています

表現手段（メディア）としてのゲームが

確立しつつある中、今後が増えるでしょう

企業の社内研修

企業の研修ゲームはそもそも、「遊び×研修」というつながらない印象があったり、研修内容を外に明らかにする意味があまり無いことからあまりオープンになって来ていなかったが、アクティブラーニングなどの印象変化からもオープンにしやすくなってきた。

そんな中で、「サイゼリヤ店舗運営ゲーム」では、社内向けで一般販売が無いにもかかわらず、敢えて広くゲーム活用について外に表明したことで取材によってPRにもつながった

無課金ver.のため
ここから宣伝が入ります。

CMを見る

社内研修ゲームの新作案内

まだ公になっていないものばかりですが、

- ・ ○○制作現場のトラブル解決をテーマにしたゲーム
- ・ ○○の接客運営をテーマにしたゲーム
- ・ ○○をどのくらい事前に作り置きするのかがテーマのゲーム

などが絶賛制作進行中です

それぞれこの春～今年中にはリリースされる見込みです。

観光への適用

観光のためのゲームとえば、

「かるた」や「すごろく」イメージが古くからありますが、最近ではボードゲームを使ったものもあります（他にもボードゲームとはちょっと違いますが、体験モノとして「謎解き」もパッケージとして人気です）。

観光資源のPRなどいろいろなことを知ってもらうためにゲームが活用されています

無課金ver.のため
ここから宣伝が入ります。

CMを見る

大河ドラマ～青天を衝け～

2/14（本日）からはじまる大河ドラマ～青天を衝け～は、新1万円札にも決まっている渋沢栄一がテーマです。

その大河ドラマに合わせて東京都北区の観光協会が進める「渋沢栄一お土産プロジェクト」の一環でボードゲームが作られ、渋沢栄一大河ドラマ館（北区・飛鳥山）で販売されます。

同時にリリースされる3作品のうち1つは「ワードスナイパー」とコラボした「渋沢栄一と知恵比べ」となっています
他のゲームも「ゲーム好き」にも遊んでもらえるゲームになっているようなので、ご来場の際には是非ご確認ください。

<https://www.mnd.co.jp/2020/09/01/>「渋沢栄一氏と北区」ゲームの選考結果について/

自治体×教育

各種自治体によるゲーム活用も、今後進むかと思われれます。

ボードゲームを作って地域の小学校や児童館に配ったりするなど、地域の人向けの施策の一つと捉えられます。

(※細かい事例は多数。詳細は検索ください。)

無課金ver.のため
ここから宣伝が入ります。

CMを見る

自治体→県庁職員のNPO作ゲーム

「公民」の学習指導要領の変更などをきっかけに、主権者教育をテーマとしたゲームを千葉県庁の職員が主体となったNPO「6時の公共」が作成しました。

「僕らの基地がほしいんだ」は、未来の設定で、子供たちが秘密基地が作れる公園を大人に認めさせるため、いろいろな人の声やロジック、調整力を集めて「請願」を議会に届けるゲームです。

絶賛予約受付中

<https://bokukichi.pm6lp.org/pre-order/>

無課金ver.のため
ここから宣伝が入ります。

CMを見る

大学での学び

「ゲーミフィケーション」「シリアスゲーム」などの延長で教育にゲームを活用することは今後もさらに広まっていくかと思います。さらに、大学などではゲーム制作を授業にする例もあります（今までもありましたが、表現やプレゼン、構造化や市場理解などいろいろな視点からの活用が考えられます）

無課金ver.のため
ここから宣伝が入ります。

CMを見る

大学での学び

東京工科大学で2020～21に実施された

「アカデミックスキルズ」の講座内でチームでのゲーム制作が実施されました

2021/1の発表会に参加し、その中で特に「新規性」があった2チームと製品化に向けてプロジェクトを開始しました。

千葉商科大学では2021/4～に政策情報学科でゲーム制作を伴う授業が行われます

ゲーム制作に携わる非常勤講師チームの一員としてゲーム制作方法について登壇してお伝えする予定です

中高生にも制作の学び

中高では「探求学習」はちょっと前からかなりのブームになっています

「アクティブラーニング」でゲームを使うだけでなく、「探求学習」として自分で調べたもの、考えたことをカタチにする方法として「ゲーム」はとても向いています

私立学校を中心に、既に事例は広がっているので今後もこの流れは続くかと思えます

無課金ver.のため
ここから宣伝が入ります。

CMを見る

中高生向けのボードゲーム制作授業

中学・高校で「ゲームを作る授業」を実施するための、
「先生のためのファシリテーション講座」が始まりました。
昨年まで、実際の中高で実例を重ねた上で講座にまとめ
現在（まさに本日まで）クラウドファンディング実施中。
3月から本講座が始まります。

<https://camp-fire.jp/projects/view/358572>

その他いろいろな場面へ広がる

ボードゲームの場はどんどん広がっています
例えば、図書館では静かな場所というイメージ
があるかと思いますが、「人が集まる場所」
として、ボードゲームを提供する図書館も
増えています（図書館流通センターが扱い、
図書館協会も特集しています）

無課金ver.のため
ここから宣伝が入ります。

CMを見る

お寺も「人が集まる場所」として

お寺のこと、仏教のことをちょっとでも身近に感じて欲しいという想いや、「人が集まる場所」としてお寺の本堂でボードゲームを遊ぶことで地域の方々と交流しようなどの思いから作ってきている「お寺ボードゲームシリーズ（御朱印あつめ・檀家・WAになって語ろう・浄土双六ペーパークラフト・花まつり・拈華微笑）が絶賛発売中。（お寺様からの購入も多いです。お寺以外でも遊んでいただけます。）

そんなお寺ゲームシリーズの新作、お墓参りをテーマにした「盆暮れ正月両彼岸」がクラウドファンディング中です。

<https://camp-fire.jp/projects/view/357020>

本日のまとめ

- ・ ボードゲームは昔からあったものが、さらに形を進化させてどんどん広まってきている
- ・ 研修など学びの分野へも活用が進んでいる
- ・ 作る人が増えてきたことからさらに今後も広がっていくことが考えられる
- ・ 私もいっぱいプロジェクトに参加してます
- ・ 面白い企画アイデアあればお声がけください

発表は以上です → 質疑

とにかく情報量を多くするため、
読みづらいスライド & 中途半端な省略
失礼しました

何かちょっとでも興味を持ってもらえたら
後は直接ご相談ください！

もちろん本日も時間の許す限り質疑の時間
としたいと思います。
ありがとうございました。