

研修・セミナーに繋がる 「ゲームの進め方」の話

研修ゲーム的「インスト」講座

2021/5/9

ゲーミフィジャパン 石神

< ご連絡事項（言い訳） >

- 「インスト」に正解はありません
- 自己反省の難しい分野でもあります
- だからこそ他の人を「見て学ぶ」ことが大事となります
- 本日の講座でも、私が「言うこと/講義内容」以上に
- 「それを自分がどう思うか」が大事なはずです
- 講義はざっと話してどんどん飛ばし、実践しましょう
- 気が付いたことがあったらどんどん教えてください

本日のお品書き

■自己紹介

■オンラインでアナログゲーム体験

■「インスト」の役割・テクニック

~休憩~

■自分なりの「インスト」を考える

■実践練習

■シャブリング

本日のお品書き

■自己紹介

■オンラインでアナログゲーム体験

■「インスト」の役割・テクニック

~休憩~

■自分なりの「インスト」を考える

■実践練習

■シャブリング

自己紹介（割愛）

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

本日のお品書き

■自己紹介

■オンラインでアナログゲーム体験

■「インスト」の役割・テクニック

~休憩~

■自分なりの「インスト」を考える

■実践練習

■シャブリング

まずは、ゲームをしましょう

以下2つのゲームを行います
時間の都合で短めに切るかも…

- 1) 検索クイズ…個人戦
- 2) 在宅しりとり…チーム戦

検索クイズ

さて問題です。
これは何でしょう？



検索クイズ



この画像が、「google画像検索結果」の
1ページ目に出てくるキーワードを考えて下さい

検索クイズ

2問目

同様に、検索結果の1ページ目に出てくる
キーワードを考えて、思いついたら挙手してください。
(チャット入力に変えるかも…状況次第で)

検索クイズ（2問目）



この画像が、「google画像検索結果」の1ページ目に出てくるキーワードを考えて下さい

検索クイズ（3問目）



この画像が、「google画像検索結果」の
1ページ目に出てくるキーワードを考えて下さい

検索クイズ（4問目）



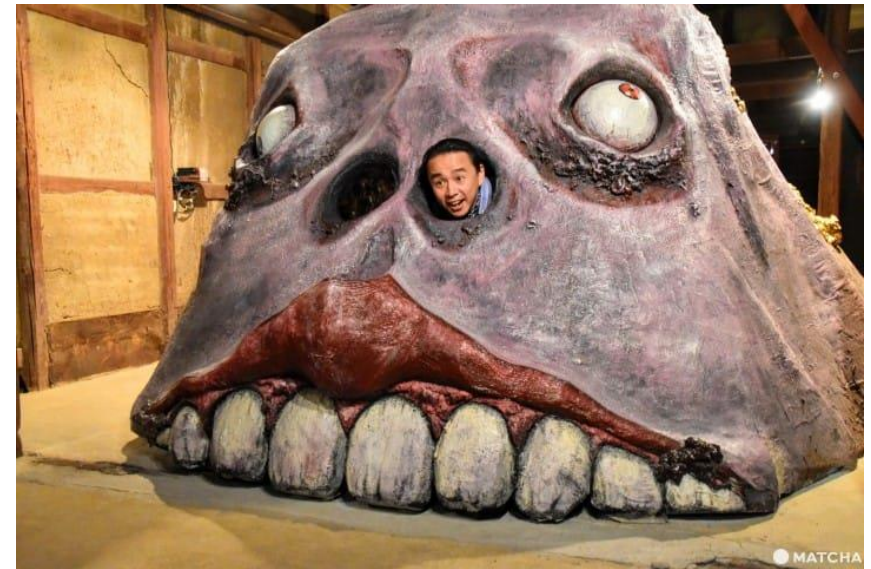
この画像が、「google画像検索結果」の1ページ目に出てくるキーワードを考えて下さい

検索クイズ（5問目）



この画像が、「google画像検索結果」の
1ページ目に出てくるキーワードを考えて下さい

検索クイズ（予備）



この画像が、「google画像検索結果」の
1ページ目に出てくるキーワードを考えて下さい

在宅しりとり

- ・ チーム戦でしりとりをします
- ・ 先に15件到達したチームの勝利
- ・ チーム内の誰が発言しても構いません
- ・ <しりとりルール>

濁点・半濁点は付け外してOK

チーム内での同じ単語禁止

「ー」は母音（あいうえお）になる

その他判断は司会の私に一任

在宅しりとり

- ・ スプレッドシートに記入します
（URLはチャットに記入）
チームで誰か書記を作ってください
- ・ 今から1分間だけ準備時間を取ります
その間に身近にあるものたくさん
集めてください
- ・ **ゲームが始まったら、しりとりは
「カメラに見せてもの」だけで進めます**
- ・ ゲーム中に思いついたものを取りに行っても
構いません

在宅しりとり

準備の1分スタート！

1分したら、その瞬間に私から最初の文字を
発表します

席に着いていない人がいても始めます

本日のお品書き

■自己紹介

■オンラインでアナログゲーム体験

■「インスト」の役割・テクニック

~休憩~

■自分なりの「インスト」を考える

■実践練習

■シャブリング

「インスト」とは

ゲームだけに限らず、
ルールを説明するだけでなくゲームが円滑に進み
その場が楽しくなるように仕切る役割は必要です。
研修やセミナーにおいての講師の役割は
当然伝えるべき内容を受講生に伝えることですが
その講義全体をコントロールしてうまく進むように仕切る
ファシリテーションも重要な要素でしょう。
ゲームにおけるファシリテーションのようなもの、
それを「インスト」と呼びます。

「インスト」とは

ちなみに、「インスト」はインストラクションの略と
言われています。

じゃあ説明する人のことをインストラクターと言うかとい
うとほとんどそうは言わないのは謎です。

「インスト」でやるべきこと

私が考える「インスト」でやるべきことは主に以下の5つに分類されます

- 1) ルールを変える
- 2) 説明を始める
- 3) ルールを伝える
- 4) 楽しくさせる
- 5) 気付きを増やす

「インスト」でやるべきこと

私が考える「インスト」でやるべきことは主に以下の5つに分類されます

- 1) ルールを変える → ゲーム前
- 2) 説明を始める → ゲーム前・はじめ
- 3) ルールを伝える → ゲームのはじめ
- 4) 楽しくさせる → ゲーム中
- 5) 気付きを増やす → ゲーム中・ゲーム後

「インスト」でやるべきこと

1) ルールを変える

普通に遊びとしてのボードゲームでもありますが…
通常通りのルールでは今の状況・現場に合わない
ことがあります。

- ・ 例えば人数が足りない/多い
- ・ 事前知識の偏りがある
- ・ 時間が足りない
- ・ 場所が足りない
- ・ etc…

それらを踏まえて、まずゲームを始める前に
「ルールを変えます」

「インスト」でやるべきこと

1) ルールを変える

時間順的に1)としていますが、
かなり難易度は高いです。

適当に変えるとゲーム自体を壊してしまいます。

良くルールを理解した上で、「何が面白いか」

「どんな風を楽しんで欲しいか」などを考えて、

この場に合ったルールに変えましょう。

「インスト」でやるべきこと

1) ルールを変える

分かりやすい例：

人数が少ない→カードやモノを多く配る
代わりにプレイする

人数が多い→チームを組ませる

時間が足りない→短いターンで終了とする
勝利条件を変更する

スペースが足りない→一部をホワイトボードや
ノートに記録する

複雑な処理・計算がある→同点の処理などは両者勝者で
終わりとする

「インスト」でやるべきこと

2) 説明を始める

ゲームを始める前段階として丁寧に準備をします

- ・ 背景となる物語などと現実の自分やこの場の状況とのリンクなどを話す
- ・ ゲームでやって欲しいことを抽象的に話す
例) 「とにかく人をだましてでもお金を稼ぐのです！」
- ・ 楽しみ方のヒントを伝えておく
例) 「誰が何を言っていたか、覚えておくと良いです」
- ・ etc...

「インスト」でやるべきこと 3) ルールを伝える

ゲームのルールは説明書に書いてあることを伝えることが大事ですが、「正確であること」よりも

「伝わること」が大事です

- ・ 伝わるために必要な順序
- ・ 伝わるために必要な説明の取捨選択
- ・ 伝わるために必要なモノの準備

などを考えてみると良いです

「インスト」でやるべきこと

3) ルールを伝える

- ・ 伝わるために必要な順序

ゲームの状況やプレイする人の特性にもよりますが
一般的に

「ゲームの準備・手順を順に説明する」はあまり
良くないです

「ゲームの目的」を先に話し

「そのためにやること」を教え

「それはどうしたらいいか、どのくらいできるか」

「それぞれの条件は…」などとブレイクダウンする
流れを作りつつ、手順の流れも説明するのが良いです

「インスト」でやるべきこと 3) ルールを伝える

- ・ 伝わるために必要な順序

最も理想的なのは、

「プレイする人の頭に浮かんだ疑問に答える」
伝え方です。

「インスト」でやるべきこと 3) ルールを伝える

・伝わるために必要な順序

- 「このゲームは何というゲームだろう？」と
思った相手にゲームのタイトルを伝え、
- 「何をやるゲームだろう？」と思ったところで
ゲームの中で主にやる行為（賭け/発想/パズル…）
を伝える
- 「どうしたらいいんだろう？」と思うだろうから
ゲームのゴール（勝利条件）を伝え
- 「具体的にはどうしたらその条件を満たせるのか」と
思ったところで…

「インスト」でやるべきこと

3) ルールを伝える

- ・ 伝わるために必要な順序

そんな完全には行かないので、事前に参加者の
特性・属性をよく考えておくことと

現場での聞いている人の雰囲気をよく感じるものが
大事となります

もちろん、気になることがありそうな方が居たら、
こちらから聞いてしまうのもあります。

「インスト」でやるべきこと 3) ルールを伝える

・伝わるために必要な順序

出来るだけ避けたいのは

(避けられないこともあります)

「それは後で話すのでまずは待っててください」

というセリフを言うてしまうことです。

こちらの構想ともずれてしまってますし、

相手の聞きたい順序になっていません。

全員の流れを誘導はできないのでどうしても

しょうがないこともあるのですが、

出来るだけこれを減らすのを目標にしたいところです

「インスト」でやるべきこと

3) ルールを伝える

- ・ 伝わるために必要な順序

また「人の記憶」についても良く意識をしてください
特にゲームに慣れていない人など、「ゲームの構造」
が分からない人には、断片的な情報を与えても
それをどこに配置したらよいか分からず理解が
できません

「インスト」でやるべきこと 3) ルールを伝える

- ・ 伝わるために必要な順序

全体的な構造や繋がりを理解できるように話す
(木が集まって森になると価値が高くなるが、
管理は大変になる…など)

記憶する量を減らす

(これは後程使います　なのであれば後程教えた方が良い
○個あると言ったらそれを覚えておかなければいけない
本質以外の例外知識も本質を覚えたまま聞かなければ
行けなくなる…)

「インスト」でやるべきこと

3) ルールを伝える

- ・ 伝わるために必要な説明の取捨選択

伝わることが大事なので、ルールの全部を事前に
言わなくてもいい場合も多いです
まずは始められるようになるところまで
進んだところでメインでは無い要素を含めて
必要な情報を必要なタイミングで教えてあげると
良いでしょう

「インスト」でやるべきこと

3) ルールを伝える

- ・ 伝わるために必要なモノの準備

その場の説明だけで伝えられないなど分かる場合には
事前にルールを簡略化してメモしたものを
用意しても良いでしょう

(リファレンス と言ったりします)

実施できるアクションや手番の流れが書かれていれば、
少なくとも、「これは何ですか？」と質問ができます

最悪なのは、「何が分からないか分からない」状態です

「インスト」でやるべきこと

4) 楽しくさせる

どうしたら楽しいかを考えましょう

それはゲームの目指すものがちゃんと体現できた時なはず
となれば、ゲームの目指すものがちゃんと実現できるよう
ゲーム中はそれに尽力しましょう

できることはその場の状況によって変わりますが、例えば

- ・ 状況の解説
- ・ 先行ヒント
- ・ バランス的肩入れ

などが考えられます

「インスト」でやるべきこと

4) 楽しくさせる

- ・状況の解説

今の状況がどうなっているかを積極的に発信します
気が付いていない人に向けて、大局を話したり、
小さく起きているハプニングなどを拾って解説します

場合によっては、ゲームの背景となる物語や
自分や参加者のバックボーンも含めた話とも
繋げて盛り上げましょう

「インスト」でやるべきこと

4) 楽しくさせる

- ・ 先行ヒント

現状を踏まえて、この先どうなりそうかについて
ルールを理解した上での説明をします

このまま行くと誰かが勝利するとか、終了まで残りが
少ないなど、誰でも得られる情報でも忘れている人が
いるかもしれないので行き渡るようにします

ルールで説明したけど忘れてる能力や効果についても
使える場面になる前に説明しておくの良いかもしれません

「インスト」でやるべきこと

4) 楽しくさせる

- ・ バランス的肩入れ

やりようは難しいですが、負けている人や理解が追いついていない人に肩入れしてアドバイスするのも良いです

もちろん、全部教えてしまうのではなくて本人が気が付けるようにしつつ、うまく助けてあげることで全体のレベルが整ってよいゲームになることもあります
(頑張って勝ってる人の気持ちを削がない程度に)

「インスト」でやるべきこと

5) 気付きを増やす

ゲームで学べるものは多数あり、そもそもゲームに設計されているものから、その場であるから発生することもあります。

それらをゲーム中にどんどん増やしていくことも「インスト」の役割です。

「インスト」でやるべきこと

5) 気づきを増やす

- ・ 今、こんなことを考えましたか？
- ・ この状況、何かに似ていますか？
- ・ 残念、ですがリアルだったらもっと酷かったですね
- ・ 先ほどこうしてたら結果が変わってましたね

などなど、本人の気づきを増やすための誘導を、解説の間に入れたり、ゲーム後の感想戦の中で伝えたりするとよりゲームを楽しむことが出来るはずです
(押し付けすぎるのは良くないですが)

「インスト」についてまとめ

ここまで書いてみて改めてよく分かったことは

- ・ 正解も無く
 - ・ きちんとした方程式も無く
 - ・ しかしながら明確なテクニックの積み上げ
 - ・ 場慣れが大きいもの
 - ・ **参加者の頭の流れ・心の流れをいかにつかんで、こちらの意図を伝えるかを、ゲーム前・ゲーム中**
 - ・ **ゲーム後にも考え続けることこそ重要である**
- ということです

～休憩～

開始予定時刻：**XX:XX**

本日のお品書き

■自己紹介

■オンラインでアナログゲーム体験

■「インスト」の役割・テクニック

~休憩~

■自分なりの「インスト」を考える

■実践練習

■シャブリング

自分なりの「インスト」を考える

実践しましょう。

いくつかのグループに分かれて、前半に行った
「検索クイズ」「在宅しりとり」について

- ・ここではない他の場面（参加者・場所・時間…）

を想定して

- どんなルールだとよいか
- どう説明したらよいか
- どう盛り上げたらよいか

など、変えたら良いという場면을相談してください

自分なりの「インスト」を考える

実践しましょう。

ただし、いくつかのグループには別の課題を。

指定したグループには私が入って、あるゲームについて説明します（端的にルールだけ）。

グループで相談して、「この後、この場でこのゲームをするにはどうしたらいいか」を考えて下さい。

実際に「インスト」をしてもらいます

自分なりの「インスト」を考える

グループワーク

ここではない他の場面で
「検索クイズ」
「在宅しりとり」をやる場合

- どんなルールだとよいか
- どう説明したらよいか
- どう盛り上げたらよいか

を考える

この場でこの後、
指定されたゲームをやる場合

- どんなルールだとよいか
- どう説明したらよいか
- どう盛り上げたらよいか

を考える

→この後実際に「インスト」
してもらいます

自分なりの「インスト」を考える

まずは、「インスト」するチーム以外から
グループワークで出た意見を聞きます

自分なりの「インスト」を考える

「インスト」チームの出番です。
何を使っても良いです。
初めてのゲームをその場で「インスト」する時点で
ハードルが高いですが、
「最終盛り上がっていれば勝ち」なので
思い切って行きましょう

本日の発表は以上です → 質疑

まだまだ体系的な情報が足りません。
本日の皆さんの意見も踏まえて
改めてもっと整理しようと思います。
今後ゲームをする際に、また研修や
セミナーを受ける際にも「良いインスト」とは、
を考えるきっかけになっていただければ幸いです
この先、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。