

そのゲームじゃ
意味ないですよ

せっかくつくったゲームなのに
研修に使えないのはなぜか？

研修ゲームの「もったいない」はなし

2021/8/8

ゲーミフィジャパン 石神

そのゲームじゃ意味ないですよ
せっかくつくったゲームなのに研修に使えないのはなぜか？
研修ゲームの「もったいない」はなし

本日のお品書き

- 前置き
- 大事なポイント
- もったいない理由
- こんな研修ゲームは「もったいない」
- 一番言いたいこと
- 革新的解決法

前置き

“ボードゲームとは”、“研修ゲームとは”は割愛。

学びのためのゲームはたくさん制作されていて、
公になっているだけで300件近くはある

(※個人的にまとめています。必要なら連絡ください。)

本日は、今増えつつある研修用アナログゲームについて、私が「もったいないな」と思う点を
思いつく限り羅列していきたいと思います。

大事なポイント（言い訳）

いろんな経緯や理由があると思います。
すべてが無駄とは思ってません。

今後作られるゲームが「もったいない」ことにならないように
ちょっと気にしてもらえたらいいなと思います。

もったいない理由

ゲームを作る上で、
私が「もったいない」と思うのは



この三角形の構成がうまく繋がっていないように
(アンマッチに) 見える点です。

本題

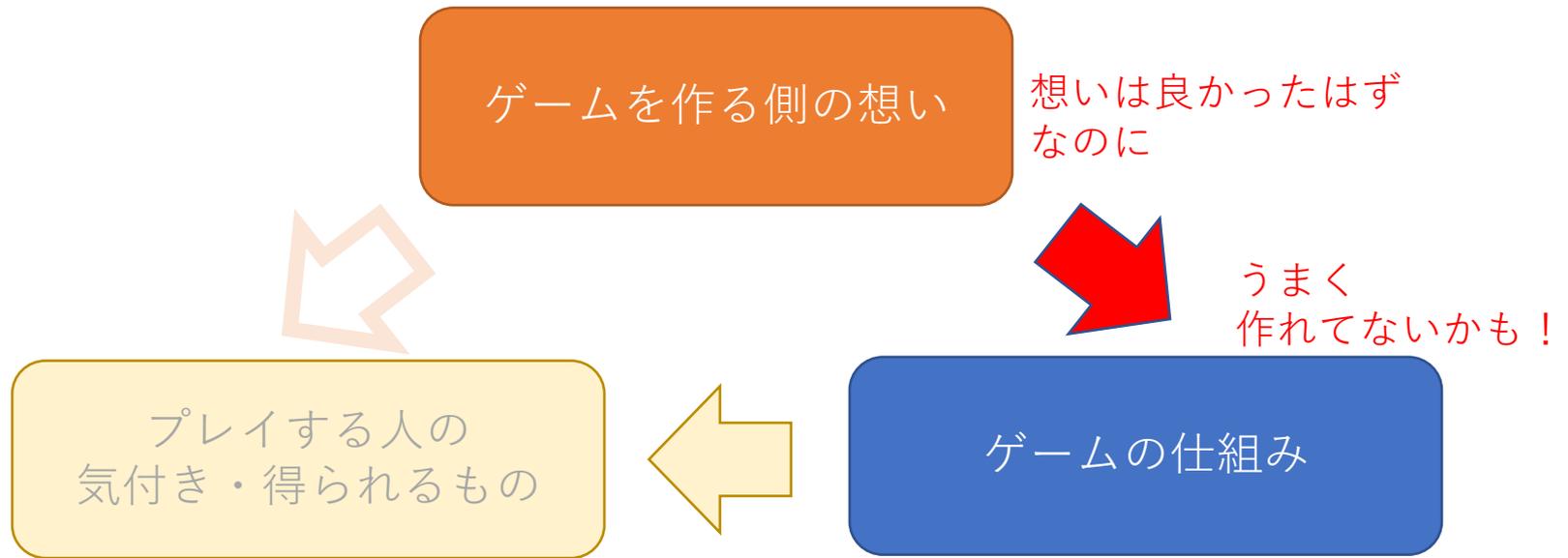
こんな研修ゲームは
「もったいない」

思いつくまま書いたら30件以上になったので、軽く分類してみました。もっといい分類がありそうです。

意味が似たものもありますし、まだまだ今後出てくるはずなので、もう少し貯めたらちゃんと整理しようと思います。

まずは初稿ということで。

メッセージ変わってない？系



理想は高く素晴らしく、それをゲームにしようと思うことも良かったのだけど作っている間にうまくカタチに出来なかったのかもなあという風に見えるもの

大事な所をデフォルメ

□症状

お金を稼ぐゲームで、宝くじが1/3で当たるようになっている。その結果から「宝くじは買った方が良い」を伝えようとする。現実と乖離している条件が勝ち筋につながるのでは、現実への学びにならない。宝くじは分かりやすいが、ゴミ拾い、他者への協力など事例は多い。

□推測される要因

やった方が良いと思っているけど世の中で認められていないことに目を向けたい想いは分かる。「なぜ認められていないか」「どういう考え方に変わったら良いか」が無いまま現実には無いポイントを付けてしまうと、妄信になってしまう。

□もったいないポイント

宝くじにしてもゴミ拾いでも他社への協力でも、「あなたは/一般的には、コスパが悪いと思ってるけど実はこうなんだよ！」という部分こそゲームにした方が良い。途中のロジックを省いて「結果が正しいのだから信じなさい」だともったいない。

必然と偶然がリアルじゃない

□症状

ランダムに発生するカードの効果や、
すごろく上のマスの記載内容に、
「こういうこと確実にある！」と
思うような内容が書かれている。

あるあるなのは良いのだけど、
それが必然なら必ず起こらなければ
いけないのでは？

□推測される要因

あるある事例をたくさん盛り込み
たいとなると、ゲームのメイン
システムには入れづらいので、
「イベントカード（なんて便利な響
き）」とか「通常マス」の効果にし
がち（必須だとそればかりで進ま
ないから）。
優先度と重要度の考えは混ざりがち。

□もったいないポイント

「こんなことが絶対起こるよ」を伝えたいなら必然に起こるようにすべき
そうしないと、たまに起こるのかな？と思われてしまう。
伝えたいことを入れ込むのは大事ですが、伝え方としてにインパクトを
間違えると、程度問題がちゃんと伝わらないかも。

運と逆転の要素を加えました

□症状

ゲーム中にどう振る舞うか、何を選択したかに関係なく運による勝負が決まってしまう。

もしくは、基本的には学びながら選択して体験していくのに、最後に逆転要素があり一発逆転できてしまう。

□推測される要因

ゲームにしよう、面白くしようとして、盛り上がる要素を入れようとしてしまう。テストプレイ時に、「学べるけど面白くなかった」などと言われた意見をそのまま真に受けて「面白要素」を足そうとしてしまう。

□もったいないポイント

今までになかった体験、気付きのある体験自体を面白いと思ってもらうのが一番。もちろんそれは難しいのだけど。

実際に運や逆転の要素で「面白く」出来たとして、メインの伝えたかった事のインパクトが薄れてしまうのがもったいない。

計算すると必勝法がある

□症状

ゲームに勝利するために、取れる手段のうちどれが効率的か考えると、勝率が最も高い手段が明確に分かる。または、他の人に勝たせないために実施できるアクションが必然的に決まる。

□推測される要因

伝えたいことがあるからこそ、やって欲しいアクションがあって、そのアクションのポイントが必然的に高くなる。その結果、「それだけやってれば勝てる」ゲームになってしまう。

□もったいないポイント

勝ち負けを計算しての行動するのではなくて「やりたいと思ったことをやった結果、勝てたかどうか」なので素直に行動するように！ということもできるけど、やはりゲームなので素直に勝ちに向かって考えてもらう方が進めやすいと思います（それを作りこむのが難しいのだけど。）

なぜこの要素は必要だったのか

□症状

ゲームの目的に関係の無い要素が入っている。

ゲームの世界観に取って付けたような要素があり、そのせいで言いたいことが良く分からない。

□推測される要因

元となるゲームがあってそれを参考に作ろうとしたときに、「一旦全部もらってくる」などしてしまうと、要素を「置き換えよう」とするので、本来必要なかった内容まで作りこんでしまう。

かといって、その要素を外すとゲームとして成立しない。

□もったいないポイント

簡単に言えば、「必要な要素だけもらってこればよかったのに」もったいない、ということだけど、必要/不必要の理解のためには自分がゲームとして作りこみたい内容をちゃんと分かっている必要があるので難しい。

作りこんだものに何かを足すのは簡単だけど削るのは簡単にはいかない。

課題が山積み

□症状

ゲームの勝利条件が「ポイントが最も高い人が勝ち」となっている。勝利のためにやると良いことがたくさんあり、それぞれ点数をもらえるが、全部はやりきれないままに終わる。

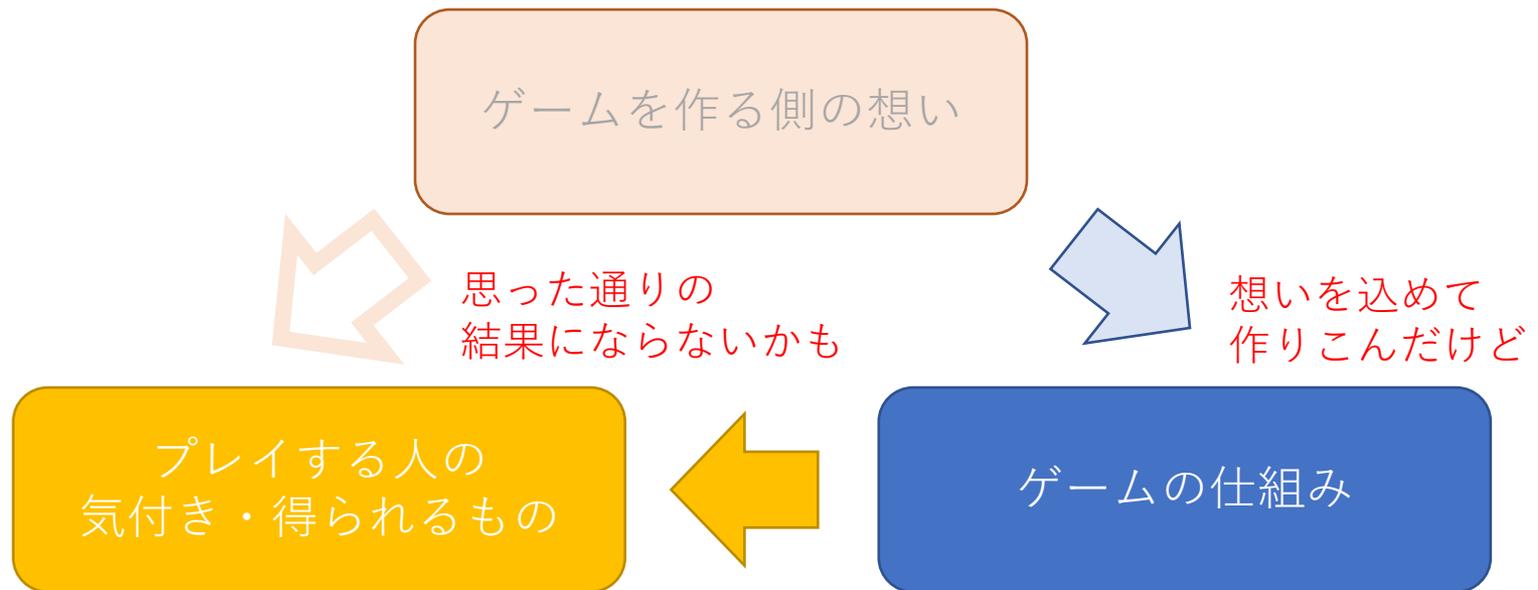
□推測される要因

テーマを絞り込んだとしても、関連して伝えたいことはたくさんあるもの。それを絞り切れずに全部盛り込んでしまうと、どれが一番正しいかの優先度も付けられず、全部に得点を与えてしまった結果、何が重要か分からないものになってしまう。

□もったいないポイント

どれも中途半端になる/バランスが大事/特化して他を切り捨てることも必要/など狙いがはっきりしていればいいが、そうでなければ「全部やりきれないなあ」「課題が多いなあ」で終わってしまい、その先どうして欲しいかまでつながらないのでもったいない。

作った通りに動かない？系



想いをそのまま形にしてうまく出来たはずなのだけど、プレイしてもらって気付きを聞いてみると、元の想定とは違ったものになっているもの

大喜利で新しい意見に気づく

□症状

アイデアを出し合って投票するなど大喜利的な仕組みによって自分以外の意見も聞けることで、新たな学びを得ることが出来る仕組み

っていうのだけど、結局参加者の能力に依存していて参加メンバーの総力以上の学びは無い

□推測される要因

価値観の違う人が集まればいろんな意見が出るのは実体験としてあって何より、「テストプレイでは『関係者』や『その方面の知識がある人』がプレイするのでいい意見が出る」ことから、一般の人がやった時にいい意見が出ないことが想像できない

□もったいないポイント

お互いの価値観のずれを認識したりするには大喜利の仕組みはありだと思えますが、学びとして作者が設定したものに気が付けるかどうかを参加者に委ねるのは安易かと思えます。

もちろん、それを分かった上でもう一段、何かあればいいのですが。

ルールだけで進められない

□症状

ルールに「出来ること」「出来ないこと」は書かれていて、一応目標もあるのだけど、具体的にまず何をしたらいいか分からない。ファシリテーターの誘導に従って考えを進めていかなければゲームのルールだけで始めることが出来ない。

□推測される要因

大きな目標と手順は示すことが出来たものの、プレイヤーの考えをうまく導くことがシステム内に作りこめない。それを、「知識が無いとうまくプレイできない」かのように見せたりして、「ファシリテーターが必須である」ことの言い訳にしている。

□もったいないポイント

ファシリテーターが必要なゲームがすべてダメなことは無いです。うまくファシリテーターがいる方が進めやすいゲームもあるのですが、とはいえそこまで織り込んでルール通りに進めるだけで学べるゲームになれば素晴らしいですね。

全部解説してしまう

□症状

カードの効果やマスの効果の説明を聞くと、ゲームの仕組み上での勝ち方は分からないけど「とにかくこれをすべきなんだな」と分かってしまう。（正義のヒーローが悪い人に嫌がらせされている弱い人を見つける設定だったら、「戦う」以外に選びようがない。）

□推測される要因

物語を良く作りこんで、キャラクターの性格なども決め込んでるのはとても素晴らしいのだけど、それによって自由度が無くなり、結果的にプレイヤーは「導かれるままに動く」ことになってしまう。

□もったいないポイント

ゲームは基本、何かしらのジレンマを持つものですが、世の中の問題解決も、何かしらのジレンマがあるはず（なんでも正論でうまくいったら課題にならない）。もう少しだけ課題の本質を捉えられたら、その世界観のままうまく作れそうなのですが。

長い

□症状

世界観を理解した上でキャラクターとして納得感のあるアクションを実施して、準備、達成、結果まで積み上げていくのはいいのだけど、何より終わるまでの時間が長い。結局単純なことをしているだけなのになかなか終わらない。

□推測される要因

リアルに作りこみすぎてデフォルメ出来ていないので、実際にある手続きをそのままアクションにしてしまったら結果長くなる。もしくは、特に意味が無く1ターン1か月×12か月で1年みたいな設定を決めた結果、 $12 \times 4人 = 48$ で一人1分の手番でも1時間近くかかってしまう。

□もったいないポイント

何を作りたいのか、リアルの再現としてシミュレーションすべきは、些末な手順や細かな描写ではなく、全体的な構造、問題・課題のある仕組みの方なので、そちらに目を向けられればいいのだけど、構造や仕組みを整理するのは簡単ではない。

分かっている人にしか分からない

□症状

ゲーム中何をしたら勝てるのか全く分からない。もしくは、なんとかして勝てたとしても、それがなぜ勝てたのか理解が出来ない。ただし、専門家やその知識がある人たちには分かるようだ。

□推測される要因

解決方法を知っていたり、既に実際に体験している人にとってのあるあるがゲーム中にちりばめられていて、理解できる人には理解できる。意図的では無くて、単に、「理解できない人がどのように理解できないのかが分からない」ために自分が分かる内容で作りこんでしまう。

□もったいないポイント

理解できる人同士で納得するためならいいのですが、理解できない人に教えたり、気づかせたりするためだとすればもったいない。ただ、伝える時には「自分が分かること」を伝えようとする事が多く、「分からない人」「当たり前でない人」のことは想定しづらい。

置いてけぼり

□症状

ゲームのフェーズはどんどん進んで行くのだけど、なぜ前のフェーズが終わったのか、次に何が始まったのかよく分からない。

□推測される要因

分からない人の気持ちが分からないの亜種。それと「長い」同様に内容が多すぎるためがつり端折った結果、参加者の理解が追いついていかないままゲームが進行してしまってまう。

□もったいないポイント

やはり、自分が分かってしまうがゆえに分からない人のことが分からないので、学びのゲーム化はとても難しい。テストプレイでも仲間はみんな「分かる側」だったりする。分からない人にプレイしてもらうか、自分が「分からなかった頃」を思い出せばいいのですが。

構造か、状況か

□症状

問題点を見つけるように言われている気がするけどその気になると問題はいっぱい見つかるし、対処できることだけすればいいのか、できないことをなんとかする努力を求められているのか、主人公として振る舞うか参加者として振る舞うかも含めて迷ってしまう。

□推測される要因

ゲームに再現するのが「構造（リアルな問題と同じ仕組み）」なのか「状況（主人公から見た環境）」なのかなど、視点を含めて表現したい内容が定まっていないので、きちんと統一した作りになっていない。

□もったいないポイント

細かい点をきちんと表現しようと作りながらいろんな視点を持ってしまくと、最後にまとめた時に中途半端になってしまう。いっそ、一方から捉えた世界をそのまま切り取った方が潔く理解しやすい設定になるかと思います。

理不尽なイベントカード

□症状

物語の設定上なぜ必要なのか分からないが「イベントカード」に類するカードがある。

引くことで運不運によりいいことが起きたり理不尽なことが起きたりするが、自分の選択やアクションではそれを回避できない。

回避するのにまたランダムな要素が必要になったりする。

□推測される要因

実際の世界でも思い通りいかないことは起こるし、それをランダムなイベントカードとして表現したくなるのも分かるが、現実には、全ての事象が等しい確率で、しかも1ターンに1つだけ起きる訳では無いので、結局現実っぽくは無い理不尽感が増すばかりである。

□もったいないポイント

なんとなくイベントカードのあるゲームってあるよね、という漠然とした考え方で採用してしまうのが問題なので、ゲームを作るときに一つ一つの要素を丁寧に「必然」かどうか考えて作れば回避できる。制作スケジュールの関係などでそこまでゆとりも無いことが多いけれど。

ランダム×ランダム

□症状

偶然配られたカードと偶然起きた事象がマッチしていればうまくいくなど、偶然と偶然が結びつかなければいけないゲーム。

一つの偶然を制御するために確率を計算することで対処などは出来ても、偶然かける偶然は計算しきれない。

□推測される要因

「思った通りに行かない」ようなゲームにすることは問題が無いが、「コントロールしようとしてもしきれない」ことと「完全にアンコントロールラブル」になってしまうこととは違う。コントロールできそうなギリギリな余地を残さないとゲームを放棄されてしまう。

□もったいないポイント

ランダム×ランダムになってしまうということは、どちらのランダムに対処すべきかが明確になっていないということ。どちらかを残してもう片方が選択制にすると考えたら、何かひらめくといいのですが。

自分事と他人事

□症状

自身のパーソナルなデータがゲーム中にパラメータのように使われるゲーム。それ自体は自分が体験した形になるので良いが、負けた時には、「自分だから負けた」という風に捉えてしまうことも。

□推測される要因

「自分事にしてもらおう」はとても大事な考え方だけど、それを強く意識しすぎてプレイヤーとキャラクターが同一視されてしまい、ゲームが持つ「失敗しても大丈夫な場」を忘れてしまう。

□もったいないポイント

ゲーム中で起きた構造や状況が、「これってある意味リアルでも起こることだよな」と思ってもらおうことが自分事につながるのもあって、ゲームの中の話自体は他人事として切り離せないと、勝ち負けが付く場合には怖い。コミュニケーションゲームを作るときには特に気を付けないと。

かっこいい言葉

□症状

ゲーム中で、「これが絶対正解」みたいな行為があって、確かにそれをするとうまくいく。結果的に、その「正解=いい感じの言葉」が参加者の感想に出てくるのでうまくいった風だけど、本当はもっと別の手段もあるような気がする。

□推測される要因

世の中に絶対の正解なんてなかなか無いのだけど、想いが真実を覆い隠し、デフォルメされた世界の中で絶対の正解がある風に作ってしまう。一貫して作られているが、世界観のどこかで破綻していることに作っている側は気が付かない。参加者はモヤモヤが残るか妄信するかになってしまう。

□もったいないポイント

元々、何か決めつけた新しい考え方を植え付けたいのであれば正しくゲームが出来ていると言える。ただし、ゲームの中で絶対の正解を作っても、リアルの世界ではそんなことは無いのですぐに破綻してしまう。

それっぽいゲーム

□症状

ゲーム自体が、まさにそれをするゲームになっている（例えばゴミ拾いをテーマとしたゴミ拾いをするゲーム）。

しかしルールに書かれた通りゴミを拾っていただけなので何も学べたりはしない。

□推測される要因

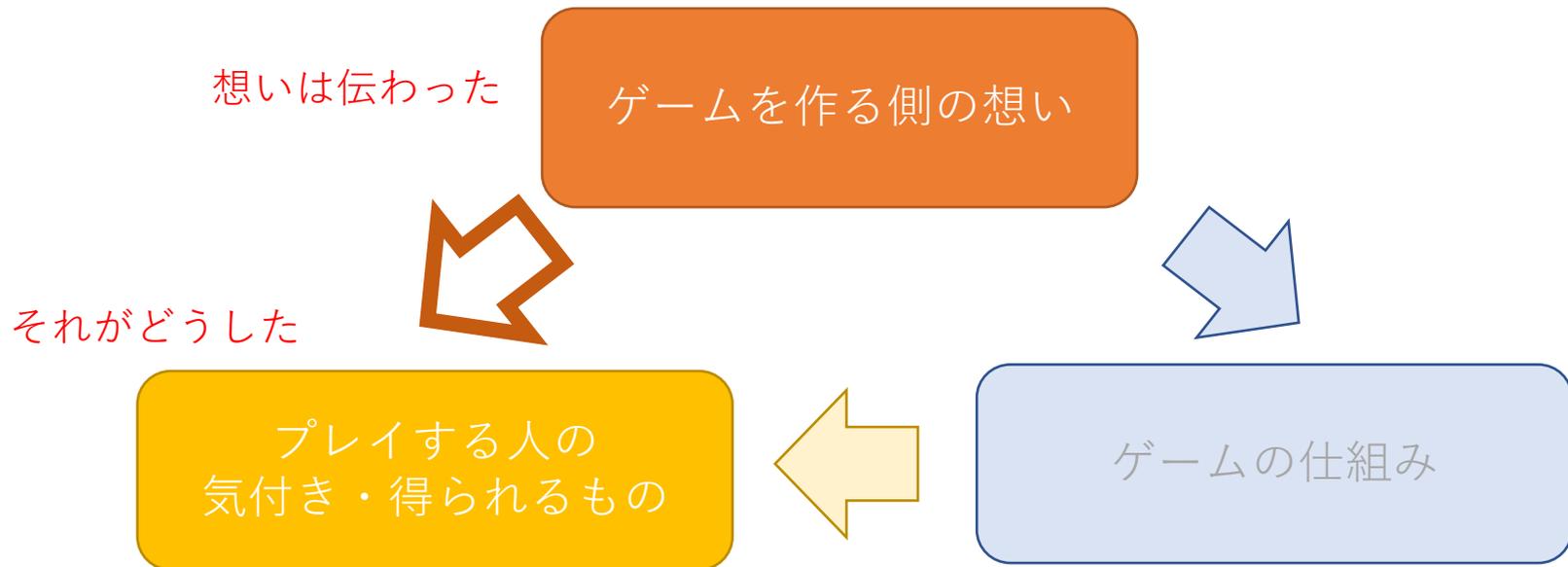
自分が正しいと思うことを伝えたいとしたときに、そのままをゲーム中で強要してしまうと、それでは学べない。

「うまく協力することを学ばせたい」として協力するゲームを作るのも同じ。強制からは学びが無い。

□もったいないポイント

自分が伝えたいことを「気が付いてもらう」ために考えさせる余地を一段空ける必要がある。それが、文章で言えば「行間を読ませる」行為であり、絵画であれば「抽象的に描く」ことだったり。そのままを押し付けても、感想としては「学べた」と言うかもしれませんが実際は響いてないです。

それでは足りない系



思い通りのゲームを作ることが出来て、それをプレイする人にも内容がちゃんと伝わったとしても、伝わった内容が大したことが無かったら意味が無い。

普通の話

□症状

ゲーム全体を通して、当たり前のこと（環境問題を解決するには世界が協力しなければいけない／みんながお互いに優しくなれば争いは無くなる／etc）が表現されている。結果として、ゲームをする前とした後で何も気持ちに変化が無い。

□推測される要因

自分が伝えたいことを一度大きく表現してしまう場合に起きる。本当は具体的な問題を表現したかったはずなのに、自身が「環境問題のゲームだ」と思ったところから、最初の課題を忘れて「環境問題」のゲームを作り始めてしまう。結果、内容が大きすぎて普通のことを言って終わる。

□もっていないポイント

環境問題など着眼点としたテーマは良かったし本来は自身の深い思いがあったはずなのに、まずは概要から作り始めてしまったため概要だけ作って終わることに。深い思いの部分をいきなりぶつけるくらいの思い切りが欲しい。

解決できない

□症状

変わった手段や突飛な行動がとれないので、想定通りのことしかできない。なんとかゲームに勝つために方法を考えようとするが、地道な方法以外に無く、そりゃそうかな、で終わる。

□推測される要因

普通ではダメと言われていることに踏み込めないとなると、新しい考え方は生まれません。意外性のあるアクションが無ければ、問題は問題のまま、課題は課題のまま残ってしまう状況をそのまま表現したに過ぎない。

□もったいないポイント

せっかく、現状の問題・課題に気が付いて表現できたのだから、もう少し踏み込んで、自分なりの解決手段や新たな仮説を立てるなど、チャレンジの要素をゲーム中に入れてみると、例えそれが正しくなくても、ゲームをプレイした人の中で新しい考えのきっかけになるかもしれない。

別解があるのでは？

□症状

ゲームだから仕方が無いとは言え、ゲーム中に用意された以外のアクションが正解な気がする。

(ここでは「相談」が出来ないとなってるけど、本来なら隔離されてる訳でもないので相談した方が早そう、とか。)

□推測される要因

作者がやって欲しいことが明確になっているので、それ以外の手段が出来ないようにしてしまう。

その結果、納得感が無いままにプレイさせることになり、素直な気付きに繋がらない。

□もったいないポイント

ゲームだから虚構、ifの世界になるのは当然。ですが、どこを虚構にするかは慎重に選ばないと。勝ちにつながる、ゲーム中のキャラクターの目的に繋がる行動に虚構があると納得感が出ません。(その為に、ミステリー作品では山荘に閉じ込めたり電話線を切ったりしますよね?)

裏の意図が無い

□症状

良いことをすればいい結果になる。
悪いことをすれば悪い結果になる。
納得感はあるのだけど、結局何が言いたいのか分からない。

□推測される要因

「実際にはこう表現しているけど、本当はそれを使ってこれを言いたい」みたいな意図が無く、そのままを表現してしまうと、作者の意図が隠されないまま表現されてしまう。素直なのは悪くないけど、そのままでは拍子抜けしてしまう結果に。

□もったいないポイント

企むという言葉は悪いですが、プレイヤーに分からないよう「仕組む」ことはあっていいと思います。
あまりに言いたいことが浅いと、わざわざゲームをするほどのことじゃなくなってしまう。

確かにそうですがそれで？

□症状

場面設定は納得感もあり、たしかに困った事態を簡単には解決できない。どうしようか困っているうちにゲームが終わっただけで、結局何をすればよかったの？

□推測される要因

丁寧に現状を表現した結果、問題が解決できないという状況ごとそのままデフォルメしてしまう。確かに誰も解決できないからこそ課題なのだけど、そのまま作ったら、やはり誰も解決できないということ自体が主張になってしまう。

□もったいないポイント

せめて、「難しいかもしれないけど自分ならこうする」という提案が欲しいところ。もしくは他人任せにするのであれば、自由度を極端に広くして考えさせてみるとか、解決できないこと自体を逆手に取ったアイデアが欲しい。

これが日常です

□症状

私の役割だとこれが適切かな、とそれぞれのプレイヤーが実施して行く中で、流されるようにゲームが進んでいき、普通に終わる。勝ち負けはあるが、特になんとかできた選択肢は無かったような…。

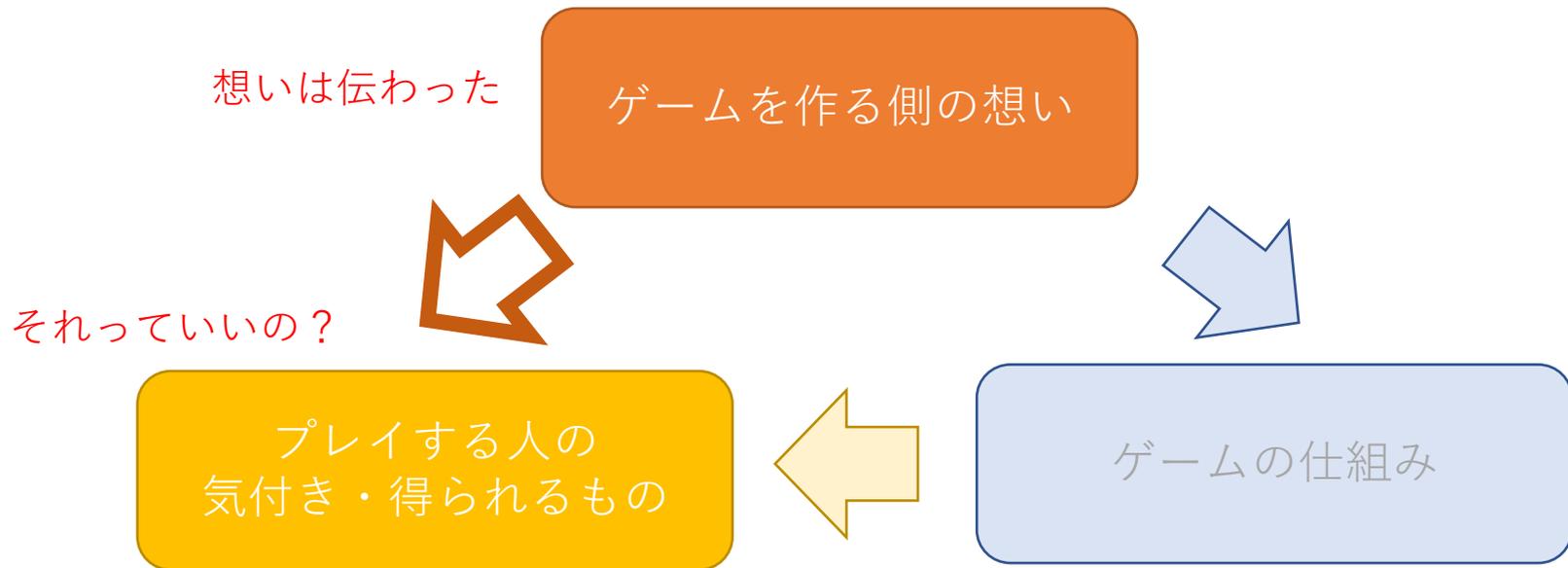
□推測される要因

普通によくあることをそのままシミュレーションにして満足、となるともはやゲームじゃない。明確な課題も目的もはっきりしないまま作った結果、「ただその世界観で生活するだけ」のゲームになってしまう。

□もったいないポイント

無理に課題を作る必要は無いので、課題感が無いのならしょうがないのだけど、それならなぜそのゲームを作ろうと思ったのか。普通の人が出来ない職場や環境ならば、ただの日常を体験することも面白いと思うのだけど。

伝えるのが心配系



思い通りのゲームを作ることが出来て、それをプレイする人にも内容がちゃんと伝わったとして、その想いははたして伝えて良いものなのかどうか

反論を封じ込めてしまう

□症状

複数の手段や成果があった時に、現実では差が無かったり明確な優劣が無いことに対して明らかな得点差が付いている。
もちろん高得点な行動が推奨されているのは分かるが、なぜそれが良いのか分からない。

□推測される要因

作者が妄信して価値が高いと思い込んでいる行動・成果にそのまま高得点を付けているため、参加者には理解が出来ない結果になっている。

□もったいないポイント

発生した課題・状況を納得させた上で納得して行動させる中で学びや気づきに繋げるのが本来だけど作者の考えが偏っていると異論・反論をあまり意識なく封殺してしまう。
想定される反論を一度受け止めた上で説明できる度量が欲しい。

「すべき」にならない

□症状

うまく勝てなかったゲームで、「こうすればよかった」「こうすべきだった」という解説を聞いてもなぜそうなのか分からない。何か特殊な価値観を押し付けられているようにも感じる。

□推測される要因

「〇〇である」を積み重ねても「〇〇すべき」にはならない（ヒュームの法則）。実際には暗に「こういう時は〇〇すべき」という条件が「常識」のような形で隠れているのだけどそれが共有されないと伝わらない。

□もったいないポイント

伝わっていない「常識」こそをきちんとゲーム化して伝えたり、考えをぶつけたりすることに意味があるはず。「当たり前です」で片づけてしまっは意味が無い。

未来を選べ

□症状

輝かしい未来を選び取るようなゲームになっている。
ゲーム中ではそれが選べるけれど、現実には条件が違うから選べないのではないかと思う。
でも、選ばないのはおかしい、みたいな風潮で…。

□推測される要因

「自分の選択で未来が変えられる」のは当然のようですが論理的には「当然」ではない。
それまでの経緯、周囲も含めた現状により未来は簡単に変えられない。
それを安易に変えられるように説明し始めると、ゲームの倫理自体が破綻する。

□もったいないポイント

「過去は選べる、未来は選べない（陰摩羅鬼の瑕/京極夏彦著より）」という言葉もある。過去とどう向き合うかの方が大事なこともある。
ゲームだからと言って、物事を単純化してもっともらしく誘導するのではなく、シンプルな構造でも複雑な悩みを表現して欲しい。

なぜ作ろうと思った系

それっていいの？



そのゲームを作ろうと思った時点で気が付いて欲しかった。
または作ってしまった後でも、その宣伝文句だとおかしいと
気が付いて欲しい。

既に他にある

□症状

タイトルも作者も違うから別のゲーム化と思ったけど遊んでみた結果、プレイした感じも得られる学びも同じみたいだ。

□推測される要因

別のゲームを真似るところからゲーム作りをスタートすることが全部間違いでは無いが、伝えたいメッセージまでそのままでは、ゲームの本質が何も変わってない。

元のゲームを知らない人が褒めてくれたりしたかもしれないが、どこかでばれたら問題になりますよ。

□もったいないポイント

同じ目的の者同士仲良く出来ないのはあるあるですが、同じ目的で作ったゲームがあるのなら素直にそれを使うか、一から丁寧に作り直して別の表現を考えるか選ぶしかない。研修用ボードゲーム自体があまり知られてないからってそのままパクるの良く無いよ。（劣化コピーも良く無い。）

ゲームにするのが珍しい

□症状

このテーマをゲームにするなんて珍しい。と思って遊んでみるけど、結局はどこかでやったような感じ。

□推測される要因

フレーバーテキストを変えただけ、世界観の位置づけを変えただけで根っこはどこにでもあるゲーム、または既存のゲームのコピー。自分が伝えたいことや考えたことに近いゲームを見つけて「これで行ける！」と思ったかもしれないけど、やっぱり駄目です。

□もったいないポイント

勝手に作ったバージョンを身近な人とちょっとやるくらいなら問題ないかもしれないけど、それを公にしてはダメです。まあ、本人は公にするつもりがなくて、周りの人がもてはやしてしまったということもありそうですが。

何かの実験かな

□症状

勝とうとして迷い、混乱する、それが当然のように作られていて、そうなる人の集団行動自体が学びになると言われる。プレイを見ている人や、やらせている方は学びになるかもしれないけど、社会実験のモルモットにされた気分。

□推測される要因

シミュレーションを行って人間のついでになってしまう行動から、学びを得ること自体はよく分かる。でも、見ている周りの人ではなく、参加した人自体が主体的に学べるのでなければ「実験」であり、「実験」には「実験に協力する」との意思確認が必要です。

□もったいないポイント

意図を伝えてしまったら正しい実験にならない訳なので、しょうがないとも言えるし、実際に学べる体験にはなるのかもしれない。でも、何か別の作り方はあるんじゃないかと思います。（うまく作れない側の言い訳に感じる。）

なんかいろいろんな要素がいっぱい

□症状

要素が単に多い。何をどうしたらいいかよく分からない。

特殊なルール、条件もたくさんあり、説明書を見ながら、ルールを聞きながらプレイしても理解できない。

□推測される要因

言いたいことを表現するために、足りないものを積み上げて行っても、プレイしてみると足りない点が明らかになってしまい、また積み重ねる。それでも最後まで完成はしない。

□もったいないポイント

うまく行かない時に積み上げてしまうのは、テストプレイした人の感想を真に受けてしまうのも原因。「プレイした結果」を受けてゲームを作り変えるのではなくて、「プレイした結果…を作った原因」を掘り下げて、もっと本質をとらえた方が良いゲームになります。

見た目がダサイ

□症状

せっかく、ゲームってことだったのだけど、表と文字だけのカードで理解が進まない。
楽しい雰囲気にならない。

□推測される要因

制作中はしょうがない、とはいえプレイしてもらうためにはある程度の見た目も必要。
構造が分かりやすい場合はダサイ見た目でも理解できるが、ちょっと複雑になった時には見た目のフォローはとても役に立ちます。

□もったいないポイント

ゲームをよく知ってる人から見れば、「斬新な仕組みをうまく取り入れているかも」と思えても、あまり詳しくない人には、「訳が分からないまま良く分からないことをやらされる」となってしまいます。
ダサイ、はしょうがないにしても、分かりやすいデザインは必要です。

ゲーム性を付与して面白く

□症状

面白いゲームになっている。
っていうんだけど、学びや気付きとは違う部分な気がする。
これでいいのかな。

□推測される要因

学びや気づきを与える作りこみとは別に、「ゲームだから」「面白くない」としてルールを追加する。ゲーム性はあっていいけど、敢えて別に追加すると、結果的に学びとは関係ないことになってしまう上に、「面白い」は主観なので面白くない人も出てくることに対応できない。

□もったいないポイント

「面白いものを作ろう」は難しいです。しかし、「違和感」のあることは「面白い」ことが多いです。伝えたい事、学んでほしい・気づいて欲しいことを丁寧に描いて、普通ではない違和感を生んだり、普段とは違う考えを導き出すように、本質部分で「面白さ」を伝えて欲しいです。

全く新しいコンセプトのゲーム

□症状

今までになかったゲームって言うんだけど、どこかで見たことがある気がする。

□推測される要因

年間少なくとも国内でも1000以上、国外でももっと多くのボードゲームが生まれています。研修ゲームの数はもっと少ないにしても、ゲームとしての面白さの点で言えばめちゃくちゃ数は多い。それらに「無かったコンセプト」なんて簡単には作れません。

□もったいないポイント

別に、同じコンセプトでもオリジナリティがあればいいし、自分の伝えたいことを丁寧に作りこめていればそれでいいと思います。

「全く新しいコンセプト」と言い切ることで事実じゃなくなるのはもったいないです。

ボードゲームを作るという 珍しい取り組み

□症状

新しい授業の形として「ボードゲーム作り」に取り組みました。
って言われるけど、他でもたくさんやってるのよなあ。
むしろ「流行りか」っていうくらい。

□推測される要因

多分、どこかでゲーム作りの授業などを見たんだと思います。
他に事例を知らないから特殊な例と思ったかと思いますが、最近は、かなり事例が増えています。
自分たちだけ、みたいに思うと恥ずかしい思いをします。

□もったいないポイント

成功事例を真似るのはいいことなので、ボードゲーム作りの授業も
どんどん真似て事例を重ねたらいいと思います。
珍しくなくても、出来上がったゲームがオリジナリティがあれば十分評価
出来ます。

一番言いたいこと

ゲームを作ったこと
それがまず素晴らしい

けど、

『**ほぼすべての人がもったいない
ゲームを作る**』ということ

一番言いたいこと

『**ゲーム以外の創作活動も同じ**』

かも。

(私はITコンサルだった時代、システム開発の要件定義でも同じことを言っていました。)

一番言いたいこと

『**ほぼすべての人**』には、
皆さんも、**私(石神)自身も含まれます。**

せっかく作ったものがもったいないもの
にならないために、
是非立ち止まって考えてみて欲しい。

革新的解決法

と、いいましたが、気が付くのは困難です。作者も、作者に身近な周囲の人と同じ側の事が多く、共感してくれた結果同じ罫にはまる。

そうならないためには、

「内容に興味が無く論理的に理解して整理してくれる人に聞く」のが一番です。

つまり（宣伝）

是非お声がけください。

そんな時こそ「編集者」の出番です。

完全な味方でありながら冷静な第三者として、
作り上げたものが「アンマッチ」にならないように
お手伝いさせていただきます。

< ご相談ください >

- 自社の実態に合わせたゲームと一緒に開発して欲しい方
- 社内研修用ゲームを作りたいお客さんの営業チャネルになってくれる方
- ゲーム作りに限らず、状況整理・情報整理をして“本当の”課題を見つけたい方
- ボードゲームを遊びたい方
- 研修用ボードゲームを体験したい方

ご連絡お待ちしております。

本日のプレゼンは以上です →質疑 & …

基本的に一方的な私のお話なので、あまり質疑も無いかと思いますが、気になることがあればコメントください。

その上で、それぞれ皆さんでご自身の過去の体験など振り返って考えていただければと思います。

本日はありがとうございました。

-以上-