

# ゲーム企画初心者のための要素分析グループ演習

遠藤 雅伸

東京工芸大芸術学部〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**概要** 初心者がゲーム企画を行う場合、コンテキストに着目して要素を加え、複雑化させた結果として、面白さが見出せなくなることが多い。逆に面白いゲームは、面白さを生み出す根源を分析理解し、それを揺るがないコンセプトとして、テーマやコンテキストをシンプルに配置すると比較的容易に作ることができる。この面白さの根源を理解する訓練法として、与えたテーマの要素を分析させるグループ演習を考案し、良い結果を得た。

**キーワード** ゲームデザイン, 演習, 面白さ, コンセプト, コンテキスト

## 1. はじめに

ゲームを企画する場合、面白さが担保されたコンセプトを基に考えることが成功に繋がりやすい。しかし実際にはテーマや題材が限定され、使用するデバイスが決まっているコンテキスト主導のゲームデザインにならざるを得ない場合が多い。

コンテキスト主導であっても、そのコンテキスト自体が持つ面白さの要素からコンセプトを創生し、それを基にすればコンセプト主導のゲームデザインに転換して考えることができる。

しかし実際にはコンテキストから導かれたアイデアを積み上げ、新たなアイデアが出るたびに仕様変更を繰り返すような開発になりがちである。こういった開発が迷走する原因は、コンテキストの持つ面白さを把握しきれないことであり、ゲームデザイン時にコンテキストの要素を分析し、企画の芯となる面白さが把握されていないからである。

要素分析はコンテキストの本質から企画の面白さ、コンセプトの創成に有用であるが、企画初心者はコンテキストの持つ表面的な特徴に捉われ、深い分析に及ぶことができない。本研究はそんな企画初心者向けに、要素分析の方法を理解させ、開発に利用できるスキルとして身に付ける訓練のための演習の提案である。

## 2. 本研究の目的と手法

本研究の目的は、コンセプト主導ゲームデザイン

の根幹となる、コンセプト創生のために面白さを特定する方法としての、要素分析のスキル向上メソッドの構築である。

単独学習では視点が少なく、固定観念に囚われがちになるため、ディスカッションを主としたグループ学習が効果的と考えた。ディスカッションの流れは次のようになる。

1. テーマに関する要素のピックアップ
2. 独自でない要素の除外
3. 除外できなかった要素の抽出とまとめ

ここで難しいのは2の除外である。例として「カラオケ」をテーマに説明すると、1の要素ピックアップでは「歌う」という要素は必ず挙がるが、「カラオケ = 歌う」という固定観念が強くて2で除外することができず、初めて行う学習者では結局「歌う」が結論として導き出されてしまう。

歌うことはカラオケがなくてもできるため除外するという指導を効果的に行うために、反転学習の要素を取り入れたチュートリアルも含め、ゲーム性を持った演習法を考案した。

## 3. 提案する演習法

提案する演習法の詳細を記す。

- グループ分けとテーマ設定

まず学習者をグループ分けする。1グループは4～10名程度が適当である。次に要素分析を行うテーマを発表し、グループ内に議論の推進役となるリーダーと、そのテーマに一番詳しい1名をアンカーとして選ぶ。

● 要素のピックアップ

テーマを特徴付ける要素をグループ内で挙げて行く。10項目ほど挙がっていて、考えつかなくなったら次に進む。

● 要素の削り出し

他のことでも代替できる要素を消し込んでいく。その際、アンカーは消されようとする要素が重要であると感じたら、代替できると言われたものとの差を明示し、その差を新しい要素として消された要素の代わりに残すことができる。アンカーは全ての要素が消されないように守り、消せない要素が残ったら次に進む。

● 抽出された要素から本質をまとめる

グループ全員が納得できるような簡単な言葉にまとめる。グループ毎にまとめた内容を発表し、複数のグループがある場合は、他グループの結果と比較検討する。

例として「カラオケ」をテーマに実際の流れを紹介する。挙げられた要素と否定理由、代替要素を表1に示す。

表1 「カラオケ」を例とした演習の流れ

要素	否定理由	結果
歌う	カラオケでなくても歌える	削除
ストレス解消	ボウリングでも解消する	削除
みんなで楽しめる	1人カラオケがある	削除
天候に関係ない	ゲーセンも同じ	削除
個室	居酒屋の個室でも同じ	置換： 防音設備
身近な娯楽	ゲーセンも同じ	削除
大きな声が出せる	カラオケでなくても出せる	置換： 迷惑を 掛けない

要素	否定理由	結果
好きな歌がある	誰でも好きとは限らない	削除
飲み放題	ファミレスも同じ	削除
映像が楽しい	動画サイトでも楽しい	削除

結果として「防音の個室」で「迷惑を掛けずに大声が出せる」が残り、議論の結果「気兼ねなく声を出す」ことがカラオケの要素となった。これをコンセプトとして「声を競う」ゲームを作れば、カラオケと同じ面白さが担保されることになる。

また、他のチームの結果から「歌」の意味を検討した結果、歌は声を出し続けるモチベーションを維持するためのツールと結論付けられた。

4. チュートリアル

この演習では、要素を否定する部分に難しさがああり、演習法を説明して実行させてもコンテキストの説明に陥ってしまう。「カラオケ」の例では

- ・「歌」は消せない
- ・「みんなで楽しめる」は消せない

という固定観念が強く、「みんなで歌って楽しめる」と言った外見的な説明に結論付けられる。

演習を行った後で説明を行っても、さらに別のテーマで実行して説明を繰り返すなどしないと、固定観念を削除するコツはつかめない。

そこで演習の最初の1回は反転学習的なチュートリアルとして次の手順で行う。

- 演習方法を説明する  
まず普通に通常の演習方法を説明する。
- テーマと要素のリストアップを提示する  
「カラオケ」であれば、表1で示された要素をリストとして利用する。
- 先に議論の結果を開示する  
「カラオケ」であれば、「気兼ねなく声を出す」という結果となり、「歌は声を出し続けるツール」

であることを伝える。

● 要素の削り出し部分を実行させる

要素と結果が分かっている状態で、要素を検討する部分だけを演習のチュートリアルとして行う。「カラオケ」の場合であれば、「歌う」は削除する必要があるため「風呂場で歌う」「運転しながら歌う」のように否定理由を見つけざるを得なくなる。また「みんなで楽しめる」も「飲み会と同じ」「アナログゲームと同じ」のように否定され、与えられた結果が導かれる要素の残し方を体感できる。

1 回のチュートリアルで不足の場合は別のテーマで繰り返し、テーマの説明的要素の除外が理解できたら通常の演習方法に切り換える。

## 5. 演習実施結果

本演習の効果については定量的な検証方法はなく、相対的な指標として CEDEC2014 で行われた PERACON2014<sup>1</sup>と、CEDEC2015 で行われた PERACON2015 に連続して応募している学習者の成績での比較を表 2 に挙げる。

表 2 学習者の PERACON 成績推移

学習者	2014 成績	2015 成績
松井 秀	27 位	19 位
金 徳寿	50 位	25 位
山本竜之介	37 位	30 位
杉田 時苑	105 位	36 位

2014 年の応募者数は 156 名、2015 年は 242 名と増えているにも関わらず、学習者は順位を向上させることができた。シートのグラフィックの向上もあるが、企画内容のコンセプトがテーマの要素分析によって際立ったものとする。

今までに行った本演習のテーマと結論について、東京工芸大学で行った代表的な例を表 3 に示す。

表 3 実際に行われたテーマと結論の例

テーマ	結論
東京ディズニーランド	夢でおもてなし
ゴジラ	最強の敵
ダースベイダー	Darkside of the Force

結果には正解があるわけではなく、議論するメンバーの知識と方向性によって異なる。

「東京ディズニーランド」については、ディズニー IP の部分はアメリカが代表であり「東京」であることで消され、逆に東京ゆえのゲストとキャストの関係を「おもてなし」という言葉で残している。

「ゴジラ」については、ゴジラの立ち位置を作品ごとの人気から分析して、明確な「敵」であるときの方が高評価であることから結論に盛り込んでいる。

「ダースベイダー」については「黒」という印象も含めて、アナキンとの対比とフォースの使い手の象徴として「Darkside」を強調している。

次に同じテーマでの異なる結論の例として、宮城大学で「伊達政宗」をテーマに行った演習結果を表 4 に示す。

表 4 「伊達政宗」の演習結果

要素例	結果
独眼竜	美化されがちな独眼竜
ずんだ餅考案者	独眼竜な伊達男
戦国武将	戦国時代のセーラーMoon
美食家・料理好き	隻眼のグルメ
月の兜	奥州の野心家
初代藩主	粋な美食家
派手	初代伊達男
治水	お洒落な仙台藩主
長生き	ずんだの生みの親
東北	
低身長	
多趣味	
筆まめ	

<sup>1</sup> PERACON : 与えられたテーマに沿った、A4 用紙 1 枚の

コンセプトシートで企画の面白さを競うコンテスト。

「独眼竜」「藩主」を残しているのは悪い例、「月の兜」から「セーラーMoon」は飛躍のし過ぎ、「ずんだの生みの親」はその事実が一般的ではなくコンセプトに使うには不十分である。

新しい物に挑戦するという意味から意図的に「初代」を残した「初代伊達男」、半端ではない料理好きを残し、特徴を加えた「隻眼のグルメ」などが良い例になる。

## 6. まとめ

本研究で提案する演習を繰り返すことで、学習者にはゲームデザインに関わるコンテキストを普段から分析する習慣が身に付く。そこからゲームの面白さを担保するコンセプトメイクのスキルを伸ばすことができ、企画に揺らがない幹が作られる。

問題点は、結果に正解はないものの質の差を指導するためには、教育者の熟練度が必要になることである。本研究のチュートリアルで、ある程度指導者の属人性は排除できる。しかし、今後も指導者によって質が変化しないメソッドとして、またゲーム性の強化によってモチベーションを保てる演習として改良したい。

## 文献

- [1] Katie Salen, Eric Zimmerman, (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press
- [2] Johnson, D.W., Johnson, R.T., Smith, K. A., (1991). *Active Learning: cooperation in the college classroom*. Interaction Book Company, 関田一彦監訳 (2001). 学生参加型の大学授業-協同学習への実践ガイド-. 玉川大学出版
- [3] Jonathan Bergmann, Aaron Sams, (2011). *Flip your Classroom*. International Society for Technology in Education, 上原裕美子訳, 山内祐平, 大浦弘樹監修, 反転授業, オデッセイコミュニケーションズ
- [4] 遠藤雅伸, (2013). 書込み式ループすごろくを使ったレベルデザイン演習, 日本デジタルゲーム学会 2012 年次大会
- [5] 遠藤雅伸, (2014). 7 並べを使ったゲーム AI 作成演習, 日本デジタルゲーム学会 2013 年次大会
- [6] 遠藤雅伸, (2015). 企画力の基礎を作る「ラピッドプランニング演習」, 日本デジタルゲーム学会 2014 年次大会

## その他

- <1>. ディズニー (1983). 「東京ディズニーランド」, オリエンタルランド(テーマパーク)
- <2>. 本多猪四郎・円谷英二 (1954), 「ゴジラ」, 東宝(映画)
- <3>. George Lucas (1977). “STAR WARS”, Twentieth Century Fox Film(映画)
- <4>. 竹内直子 (1992). 「美少女戦士セーラーMoon」, 講談社(漫画)

# The group exercises of element analysis for the game planning novice

ENDO H Masanobu

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University 2-9-5 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678 Japan

E-mail: m.endo@game.t-kougei.ac.jp

**Abstract Abstract** When the novice plans a game, it likely become a patchwork of contexts. As a result of the complex, it is often not included a fun. But a funny game planning can made easy by placing the themes and contexts to the simple, under the concept created by analyzing the fun from the contexts. As a training method to understand the fun, we devised a group exercises of element analysis, and got a good result.

**Keywords** Game Design, Exercise, Fun, Concept, Context