

# 企画力の基礎を作る「ラピッドプランニング演習」

遠藤 雅伸

東京工芸大学芸術学部 〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5  
宮城大学事業構想学部 〒981-3271 宮城県黒川郡大和町学苑 1-1

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

**概要** 本研究では、ゲームデザインなど企画を行うのに必要なスキルは、企画の面白さを評価する「目利き力」、面白い企画を組み立てる「立案力」、企画内容を的確に伝える「伝達力」であると定義した。そして、それらの働きを短時間で理解させ実践する「ラピッドプランニング演習」を考案し、良い結果を得た。

**キーワード** ゲームデザイン, 企画力, コンセプトシート, ゲーム教育, 協同学習

## 1. はじめに

ゲーム企画を伝える方法として、短時間で内容を見ることができるよう紙1枚に企画内容をまとめた「コンセプトシート」がある。これは本来、制作の現場でメモ程度に書かれていたものだが、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)が主催し、毎年開催されるコンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス(CEDEC)にて、執筆者が企画し2011年より行われている「ペラ企画コンテスト(ペラコン)<sup>1)</sup>」として取り上げたことで一般に広まり、ゲーム教育の場でも利用されるようになった。

ペラコンはテーマ発表から締切まで10日間程で、テーマに沿った企画をコンセプトシートにまとめて応募する。情報量が15秒で理解できるものと制限されているが、各種グラフィックツールの使用や、デザイナーの外注も許可されており、シートのグラフィックがリッチ化している。また審査員がプロのゲームデザイナーで、その評価コメントもレベルが高く、これから企画の勉強を始めようとする学生には理解がやや難しい。

本研究では、協同学習や協調学習のメリットを生かし、短時間でコンセプトシートを書くとともに学生が相互に評価することで、個々のレベルに合った気付きを与え、それを繰り返すことで気付きを確認し、企画力の向上を目指す演習を行った。

## 2. 参考手法

コンセプトシートを用いた企画評価手法として、次の物を参考にした。

### 2.1 CEDEC ペラ企画コンテスト

プロの参加者も多く、レベルの高いシートが要求さ

れる。企画の勉強をこれから始める学生より、プロのゲームクリエイターを目指す学生が対象。

- ・応募と同時にwebサイトに掲示され一般投票
- ・数十名のプロゲームデザイナーにより、作者が分からない状態で1作品1点の加点法採点
- ・審査員の得点により順位決定し、同点の場合は一般投票の結果を加味する
- ・全員の順位と全ての審査員コメントを公開

多くの審査員に審査されること、プロの視点で良い悪いも含めコメントがもらえることには大きな価値がある。しかしシートの出来によっては酷評され、自信や意欲を削がれる場合もある。また1年に一度しか行われず、失敗を修正する機会が即座に得られない。

### 2.2 ペラコン演習

2013年に岸本ら<sup>2)</sup>によって行われた半期15回の演習プログラム。繰り返すことによる企画力の上達、ゲームデザイン思考の習慣づけが目的。

- ・授業最後にテーマを発表し、次回授業までにコンセプトシートを作成
- ・5名程度のグループでディスカッションにより審査
- ・各グループで選出された企画を全体に紹介し、全員で挙手による評価を行う
- ・成績上位の企画作成者を表彰
- ・振り返りのグループワークを行う

この手法では毎週繰り返すことで、学生の相互教授による企画力上達が見込める。

## 3. 本研究の提案手法

本研究では2011年にCEDECペラコンに先んじて、宮城大学のゲームデザイン授業で、テーマを限定しないコンセプトシート演習を行った。シート作成期間は

1ヶ月で、評価は学生同士で全シートを回し見て良い物に○を付ける方法。シートを見るだけでは内容が伝えられないという意見があった。

2012年にもシートを4段階評価し、短いプレゼンテーションを行って○を付ける採点に変更して行った。他人のシートを見て良いシートの書き方が分かったので、確認のため再度やりたいという意見があった。

2013年も前年と同内容で行ったが、岸本より繰り返し演習によりシートの表現力が向上したとの報告を受け、短時間で繰り返す手法を思い立ち、2014年初頭に提案手法と同形式の演習を東京工芸大学のゲーム学科2年生対象に行った。

その結果が良好なため、条件を変えた複数回の演習で最適手法を模索し、2015年に宮城大学にて学部2、3年生87名を対象に提案手法を実施し、結果と合わせて意見をGTA法<sup>3)</sup>で分析し効果を検証した。

### 3.1 ラピッドプランニング演習

本研究が提案する手法は次の通りである。

- ① 学生を4~8人のグループに分ける
- ② 専用の用紙を配布し、企画のテーマを課題として伝え、制限時間内に15秒程度で内容が分かるコンセプトシートを作成させる
- ③ グループ内で回し見て、内容が良ければ○を付ける採点を行う
- ④ グループ全員が採点を終わったら、用紙をグループ間で巡らさせ再びグループ内で回し見て、全員のシートを全員が採点するまで続ける
- ⑤ 評価の高い作品がどれであったかを学生に共有し、全員で称える
- ⑥ テーマを変えて②より2回繰り返す。3回目の採点は後述の別方法でも構わない

3回目のシート作成は体得した気づきの確認の意味で行うため、2回のシート作成でも十分な効果があるが、学生の納得感を得るには3回が望ましい。

#### 3.1.1 グループ

グループに分けることで次のメリットがある

- ・時間配分が良くなる

特に採点では内容がつかみにくいシートを読み込もうとする学生に対し、グループが促すことによって、読みにくいシートが伝達力の低い企画であるという気づきが得られる。

- ・グループディスカッションで気づきを共有できる

#### 3.1.2 専用用紙

企画を書く表面は白紙、裏面には日付やテーマ、合計得点などを書く欄と、採点欄を持った参加者全員の名簿を印刷する。作成者が名前を書く欄は用意せず、採点終了後の回収時に名簿の自分の欄に「作成者」であることを記させることで、作成者が誰か採点者に分らず結果集計の手間も省くことができる。

#### 3.1.3 テーマ課題

テーマがない場合より、テーマを与えた方が企画の立案に制限が掛かるが、採点時に企画の多様性を容易に理解できる。また類似の企画を多数見ることで、独創性を評価する目利き力も養われ、2回目以降では立案時に安易な企画を避けるようになる。

実際のテーマは、簡単な動作を表す「動詞」、具体的な物や動物を表す「一般名詞」が立案も容易であり適当、逆に複数音節の複雑な言葉や抽象的な概念、専門用語などは多様な立案が困難で、初めて本演習を行う者には適さない。

#### 3.1.4 シート作成時間

初めて本演習を行う場合、1回目15分、2回目12分、3回目10分が適当である。本演習考案時は20分を想定したが、実践の結果シートの内容が冗長であり、15分、12分、10分、8分、6分を、学生、社会人を対象に行い、適当な時間を求めた。結果として習熟者が繰り返し行う場合、8~10分が過不足なく適当である。

また時間の使い方として、最初に思い付いたアイデアでシートをすぐに書き始めることなく、シートを書くために必要な時間を残し、さらに良いアイデアを求めて考え続けるよう指導する。1回目の立案では制限時間の設定で焦り実践できる者は少ないが、一度採点を経験した2回目では極めて有効である。

#### 3.1.5 グループ代表式評価法

各グループでディスカッションにより最も優れたシートを選出し、代表シートのみを投影などで全員に共有し投票によって最優秀作品を決める。これは採点時間短縮のための方法で、全員による全作品評価の結果と最上位ランクは一致し、評価が低い場合に受ける精神的ショックも緩和できる。しかし本演習を繰り返し行った学生のほとんどの意見として、できれば全員の

シートを見たいという希望がある。

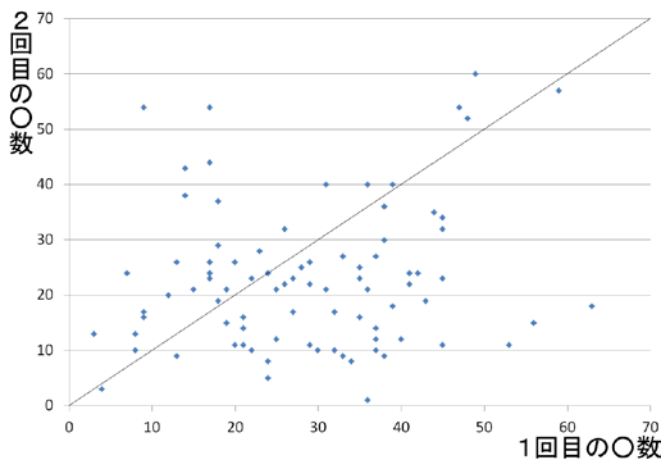
### 3.2 演習の効果

本演習を繰り返し行うことで「目利き力」「立案力」「伝達力」が向上することを確認した。

#### 3.2.1 目利き力の向上

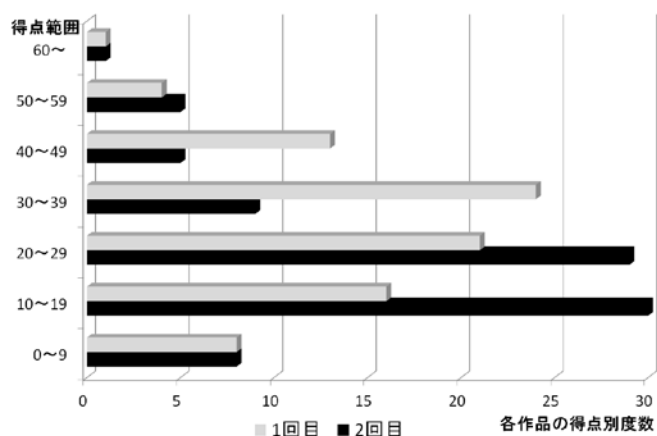
1回目の採点と2回目の採点で各人が○を付けた数は図1で示され、1回目より2回目の方がt検定で有意に○の数が減っている。

図1 採点における評価の変化



対して各作品が取った○の数の1回目と2回目での度数の変化は図2で示され、高得点と低得点での作品評価は変わらず、中間帯の評価が厳しくなっていることが分かる。

図2 作品の得点分布の変化



繰り返し採点をしたことで多くの学生が「独創性」「意外性」「簡潔で分かりやすい記述」に注目して採点が厳格化したという気づきを得た。

また2回目では採点○数の減った学生からも「多様

性」が増し全体が向上しているという意見があり、1回目の○数が少なく且つ2回目の○数が増えている学生は学習の効果がなかったのではなく、既に企画の目利き力を持っていると推察できる。

#### 4.2.2 立案力の向上

1回目の採点を経験することで、2回目以降では立案時に次の点に注意していた。

- ・類似企画の回避  
安易に立案されたシートは類似企画が多く評価に繋がらない点に気づき、独創性を重視。
- ・訴求点の明確化  
企画の意図や独自性をはっきり打ち出した企画が評価に繋がる点に気づき、伝えたい要素を一本化。
- ・時間一杯まで考える  
シートを書くのに必要な時間が把握され、最初に思い付くアイディアは類似企画に繋がりやすいことに気づき、時間の許す限り熟考。
- ・企画の分かりやすさ  
理解が容易で強い印象の企画が評価される点に気づき、細部を突き詰めるより伝わりやすさを重視。  
また制限時間の設定に関しても、最初のアイディアに固執しないという指導が2回目以降は効果的で、
- ・回数を重ねると考える速度が速くなった
- ・違う観点から見ることで多様性が生まれた
- ・集中して考えることで中身の濃い立案ができた  
など立案に対する気づきを得た。

#### 4.2.3 伝達力の向上

シートの記述においては次のような修正が見られた。

- ・文字量の適正化  
文字が多いと読みにくい、文字が多いと内容が把握しにくいなどの気づきから、文字量が表1のように変化した読みやすさが考慮された。

表1 文字量の変化

文字量	1回目	2回目
0	1	1
1~19	1	4
20~49	16	23
50~99	36	48
100~199	29	11
200~	4	0

- ・タイトルによる訴求  
一目見て分かるタイトルが分かりやすい、インパクト

のあるタイトルは評価が高いなどの気付きから、タイトルを付ける場合に文芸表現で内容を伝えたり、グラフィカルにタイトルを見せたり、表2のように変化し訴求力を高めた。

表 2 タイトルの変化

タイトル	1回目	2回目
なし	17	13
あり	15	10
文芸表現	48	47
ロゴ形式	7	16

・キャッチコピーによる訴求

興味を引くキャッチコピーが内容の理解を深めるなどの気付きから、キャッチコピーの記述が表3のように変化し訴求力を高めた。

表 3 キャッチコピー有無の変化

キャッチコピー	1回目	2回目
なし	56	34
あり	31	53

・グラフィックによる表現

イラストによる説明やイメージ画像による表現が理解を深めるなどの気付きから、絵図の記述が表4のように変化し内容の理解を高めた。

表 4 絵図による記述の変化

絵図	1回目	2回目
なし	45	23
図	16	9
イメージ挿絵	8	16
イラストによる説明	17	39

・レイアウトによる見やすさの配慮

レイアウトが良いと評価が高い、レイアウトが良いと

理解が早いなどの気付きから、レイアウトの工夫による見やすさの配慮が表5のように変化し見やすさを高めた。

表 5 レイアウトの変化

レイアウト	1回目	2回目
悪い	10	8
普通	58	50
良い	19	29

これらの修正によってシートの内容理解が容易となり、伝達力が向上した。

#### 4. まとめ

ゲーム教育に留まることなく、企画を行う場合に必要なスキルを本研究の手法で短時間に獲得することができた。特に相互評価と作成の繰り返しが効果的で、企画で大切な独自性の打ち出しや、分かりやすい伝え方の配慮への意識が高まっている。また企画内容の良さについても、多くの企画を見ることによって得た目利き力からのフィードバックで向上が期待される。

#### 文 献

- [1] 2011~2014.CEDEC「ペラ企画コンテスト」  
[http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge\\_GD.html](http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge_GD.html)  
<http://cedec.cesa.or.jp/2013/event/challenge/gd.html>  
<http://cedec.cesa.or.jp/2012/event/challenge/gd.html>  
<http://cedec.cesa.or.jp/2011/event/challenge/peracon/index.htm>
- [2] 岸本好弘、三上浩司、「ペラコン15連戦」：ゲームデザイン教育における実践的カリキュラムの実施と成果、日本デジタルゲーム学会2013年年次大会
- [3] 戈木クレイグヒル滋子(2013)、質的研究法ゼミナール：グラウンデッド・セオリー・アプローチを学ぶ、医学書院

## “Rapid planning practice” is improved basic planning ability

ENDOH Masanobu

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

School of Project Design, Miyagi University 1-1 Gakuen, Taiwa, Miyagi, 981-3298 Japan

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

**Abstract** This research contrived the "rapid planning practice" which improves the planning ability of the game design and got a good result.

**Keywords** Game Design, Planning ability, Concept Sheet, Game Education, Cooperative Learning