

ゲーミングのデザインによる「学び」 ケータイを活用したゲーミングの実践を事例として

○加藤文俊（慶應義塾大学）

Learning-by-gaming-design: A practice of gaming with mobile phones Fumitoshi Kato, Keio University

キーワード：ゲーミング，デザイン，フィールドワーク，ケータイ，ワークショップ

1 はじめに

ゲーミングの構造や機能の理解は、プレイヤーとしての体験ばかりでなく、デザインを試みることで、より深まると考えられる。本論文では、まち歩きをつうじて題材や素材を収集し、地域に密着したゲーミングのデザインを行うワークショップの事例を紹介する。地理的な特性を活かし、ケータイ等を活用するゲーミングのデザインと実践の評価をつうじて、現場志向の「経験学習」のあり方について基本的な方向性を考察する。

2 デザインをつうじた学び

ゲーミングは、現場での直接体験こそが学びの源泉であるという、「経験学習 (learning-by-doing)」の考え方と密接に関連している。ゲーミングとして構造化された、ひとつの「世界」を体験することによって、われわれの気づきや発見が誘発される。

いっぽう、ゲーミングの構造、つまりプレイヤー同士のコミュニケーションや相互作用のあり方等について考えるためには、ゲーミングをデザインする経験が役に立つ。「デザインをつうじた学び (learning-by-design)」(たとえば、Kolodner, 2002) においては、「デザインサイクル」と呼ばれる環状の学習プロセスが想定されており、デザイン (design/redesign) と試行 (investigate/explore) との往復をくり返すことによって、われわれの学びが促進されるとともに、デザインが精緻化されてゆく。こうしたプロセスを管理し、円滑なデザインサイクルを実現するためには、ファシリテーション (コーチング)、日誌 (デザインダイアリー)、情報共有の仕組み (ホワイトボーディング) などが重要であることが指摘されている。また、近年さまざまな分野で、こうした「デザイン思考」への関心が高まっている (奥出, 2007)。

ゲーミングのデザインは、大学における開講科目や研修等のプログラムとして運用する際、さまざまな制約に直面する (加藤, 2004)。たとえば、ゲーミングのデザインにはある程度の時間を要するため、規定の「時間外」での作業を要求せざるをえないことが多い。また、デザインプロセスの進捗自体は、評価が可能だが、ゲーミングを評価するためには、実際にプレイヤーとして体験するための場も準備しなければならない。ゲーミングのデザインと実践を一体的に取り扱うため、筆者は、時間的制約等について比較的柔軟に対応が可能なゼミ (研究会) において、「デザインをつうじた学び」の実践を試みた。

3 事例：ワークショップの企画と実践

上述のような問題意識のもとで、ゲーミングのデザインを課題とするワークショップを企画、実践した。ワークショップは、ゲーミングのデザイナーとして調査、設計を行うフェーズと、プレイヤーとして体験するフェーズから

構成される。

3.1 ゲーミングをデザインする

まず、2008年6月12日(木)、野毛町(横浜市中区)を中心とするエリアを対象に、ゲーミングをデザインするワークショップを実施した。筆者のゼミ生19名が参加し、4~5名のグループに分かれて課題に取り組んだ。参加者は、およそ3時間程度の時間内に、以下の3つの条件を満たすゲーミングをデザインすることが求められた:①対象となる地域の特性を活かし、まちについて学ぶ内容であること②できるかぎり準備が簡便であること③他の地域における適用可能性を考慮すること(誰もが参加できること)。まち歩き等を通じて課題に取り組み、最後の段階で、それぞれのグループがプレゼンテーションを行った。また、実施後はワークショップ全体のふり返りを文章化した。

3.2 ゲーミングを体験する

3週間後の2008年7月3日(木)、前節で述べたワークショップにおいて、もっとも完成度が高かった「ノゲトリコ」というゲーミングを、実際にプレイヤーとして体験するワークショップを実施した。このときは、ゲーミングをデザインしたグループが、簡単なマニュアルの作成から、説明、ゲームの進行までの一連の作業をすすめる、ファシリテーターとしての役割を担った。

ゲーミングとしての実践は、この日が初めてであったため、ゲーミングをすすめるなかで、気づいた点などは、逐次ファシリテーターのグループに連絡し、必要に応じてゲーミングのルール等を微調整しながら進行することにした。2回の試行を経て解散し、この日の経験を文章化することで、ディブリーフィングを行った。

3.3 デザインプロセスの評価

今回、ゲーミングのデザインは、あらかじめ綿密に目的や実施条件を設定し、そのモデル化を目指す(グリーンブラット, 1994)のではなく、その場で即興的に考えるものであった。「ノゲトリコ」をデザインしたグループのメンバーは、現場でのデザインプロセスについて、以下のよう

にふり返っている。「スタート地点は、小高い丘の上であり、そこから、坂道を下ったり、上ったりと起伏に富んだ地形を抜けると境界としての商店街が駅前から一本通り、その向こう側は、碁盤の目のように規則正しく、飲み屋を中心に、雑多な店が並んでいる。(…)なんとなく、メンバーの中に、街を使ったゲームのイメージがあり、そこで大まかな材料の範囲が規定されていたように思う。そして、与えられた条件を満たすためのハードルの低さなどを達成するために、ゆるゆると選ばとられたルールが、既存のゲームを組み合わせるといったものだった。ふたつのゲームが、商店街を隔てたふたつの表情をもつ街に当てはめられ、ひとつのゲームになったように思う。」(4年生)

参加者は、時間的な制約や身の回りの資源を勘案しながら

ら、ゲーミングのデザインを試みた。その際、最終的なゲーミングのイメージのみならず、同じ現場も共有していることの重要性を示唆している。さらに、ゲーミングの実施後、同じ学生はつぎのように綴った。

「素直な感想として、自分たちの作ったゲームを、みんなが楽しんでくれたということが何よりも、嬉しく思う。野毛の街でゲームを作り、その場所に帰ってきて、ゲームをやってみる。(…)やはり、実践してみて、実感できたことが多くあった。まずひとつは、ゲームがその場で進化していくということである。(…)ゲームをやってその場でフィードバックが得られて、その場でルールが改定されていく。ゲームの進化といったら大げさかもしれないが、そのようにしてゲームがより、おもしろいものになっていくのを、観察できた(…)。」(4年生)

このように、実践をつうじて、ゲーミングの内容のみならず、デザインプロセス自体も評価されることとなった。この段階では、プレイヤーも、さまざまな助言を与えることによって、デザイナーという立場を再度認識するため、もはやひとつのグループによるデザインではなく、参加者全員による協同作業として理解することができる。

4 考察

2回のワークショップの評価は、おおむね好評であったが、ワークショップ自体の「チューニング」ともいえるべき作業の重要性を再認識した。チクセントミハイが示唆するように、参加者の能力(および資源)と、課題のレベルとのバランスを取ることによって、参加者はある種の「没入感」をともなうかたちでワークショップに関わることが可能となる(チクセントミハイ, 1996)。今回の試みは、まち歩きを導入することで、現場を直接的に感じながら発想する環境が実現した。今回のワークショップから生まれたゲーミングは、以下の点から評価することができる。

4.1 つくりやすさ

今回の試みは、3時間程度でゲーミングをつくるという、いささか乱暴な試みではあったが、時間をふくめ、さまざまな制約条件のなかで、いわば即興的に発想することが求められた。毎回、この方法が成功する保証はないが、本事例においては、適度な制約があることによって、ゲーミングのデザインがしやすくなったと考えられる。ゲーミングの本質のみに注視することによって、結果としては創造性が喚起された。数回の試行とバージョンアップを経て、ゲーミング自体の質は向上するはずである。

また、つくりやすさは、ゲーミングの複製、流通という側面とも密接に関わっており、まちや地域を理解するゲーミングの普及を考える上で、重要な点だと言えるだろう。

4.2 わかりやすさ

上記の点と関連して、今回デザインされたゲーミングは、直感的にわかりやすいものであった。たとえば、しりとり、おにごっこ、じゃんけんをしながら階段などをすすむ(チヨコレイト・グリコ・パイナップル)といった、誰もが経験したことのある「遊び」の要素が組み合わされていた。この組み合わせは、時間的な制約から選ばれたものかもしれないが、ゲーミングの明快さの実現に貢献したと思われる。加えて、神社の境目がスタート地点として選ばれたことで、まちを舞台とするゲーミングの文脈設定もわかりやすいものであった。

また、いまや誰もが持ち歩いているケータイの通信機能やカメラを活用することも、(少なくとも大学生をプレイヤーとして想定する場合には)ごく自然に受け入れられる

構成となっていた。

4.3 おもしろさ

言うまでもなく、ゲーミングには「おもしろさ」も要求される。野毛というまちの魅力自体も重要だったが、ケータイというメディアによる通信(指令を受け取る、写真を撮って送るなど)をしながらも、まちを歩き、他の対戦相手のグループにも目配りをするという、ことなる環境の組み合わせ、融合が、おもしろさを構成したと考えられる。

また、現地調達の志向は、ゲーミングのデザインにおいて重要だと思われるが、その際に、ケータイをはじめ、われわれになじみ深く、かつ多くの人が携行しているモノを使うことが、ゲーミングの汎用性や他の文脈における適用可能性と密接に関わっていることに気づいた。

5 おわりに

本稿で紹介した例は、大学のゼミ活動の一環として実施した実験的な試みにすぎないが、デザインする課題をワークショップに組み込むことで、ゲーミングに対する理解が複眼的になり、デザイナーとプレイヤーということなる立場を行き来する環境を構成することができた。デザインは、たんにゲーミングを完成させる手続きではなく、そのプロセス自体に経験学習の要素が埋め込まれており、ゲーミングの体験と相補的な位置づけで考えることが重要であろう。

参考文献

- 奥出直人(2007) デザイン思考の工具箱: イノベーションを生む会社のつくり方. 早川書房
- Kolodner, J. (2002) Learning by Design: Iterations of design challenges for better learning of science skills. *Cognitive Studies*, 9(3), 338-350.
- 加藤文俊(2004) 方法としてのゲームデザイン: 大学の講義・演習科目におけるシミュレーション&ゲーミングの活用. 日本シミュレーション&ゲーミング学会, 2004年度秋季大会発表論文集 (pp. 101-106).
- グリーンブラット, C. (1994) ゲーミング・シミュレーション作法. 共立出版.
- チクセントミハイ, M. (1996) フロー体験: 喜びの現象学. 世界思想社.

注

【ノゲトリコ】4人1組に分かれる。1名は「司令官」として山頂に待機し、残りの3名は「トリコ部隊」としてまちなかに待機する。

- ・用意するもの: ①携帯電話(フル充電のもの) ②しっぽ(傘袋やコンビニのビニール袋) ③マップ(各チーム1部)
- ・ルール: 「司令官」は「トリコ部隊」に指令を出し、いちはやく山を下りて「トリコ部隊」と合流する。「トリコ部隊」はしりとりをできる限り長くつなげ、「司令官」を無事に下山させることを目指す。「トリコ部隊」は、まち歩きをしながら、風景を撮影することが求められるので、その過程で、まちの成り立ちや境界の雰囲気について、学ぶことができる。詳細は、下記にまとめてあるので参照されたい。

- ・ <http://camp.vanotica.net/08S/080612/01.html>
- ・ <http://camp.vanotica.net/08S/080703/01.html>

著者情報

加藤文俊(かとうふみとし)

fk@sfc.keio.ac.jp

<http://fklab.net/>