

# ゲーム創作上の基本的な考え方と実際

## 1、「ゲームを創作してみましょう」

この時点で「私には無理」「難しそう」…と、あまり積極的にはなれないメッセージが頭の中に浮かぶ人が多いことでしょう。

ゲームの創作はそんなに難しいのでしょうか？

子どもの頃に近所の友達と遊んだとき、いろいろな遊びを工夫して考え出した経験があるはずですよ。誰かの弟や妹と一緒に遊ぶためにルールを付け加えたり、ハンディを作ったり。楽しむために少しずつ手順を改良しているいろいろなアレンジを重ねていくうちに、いつか元の遊びとは違った内容になっていることもあったり。広い視点で見ると「鬼ごっこ」や「かくれんぼ」のように誰もが経験のある遊びが、「ローカル・ルール」によって、少しずつ違ったものになっていることは珍しくありません。これは地域性などの必然性もあったのかも知れません。

そうです！　子どもの頃に多くの方はゲームの創作の経験があるのです。決して難しいことではありません。

アウトドアゲームの創作をしてみませんか？　この章ではゲームを創作するときのポイントや視点について整理したいと思います。

## 2、基本的な考え方

ゲームの創作に関わるときの大きなポイントから整理しましょう。これらのポイントが押さえられていないと対象者や環境と整合しない活動を展開したり、創作したりすることになりますので、とても大切なポイントといえるでしょう。

### ①主役は誰？

「ゲーム」という言葉から多くの方がイメージするのは、ゲームを楽しませる全ての進行役であるゲームリーダーによって演出がなされるスタイルのようです。ですから「ゲームの進行が苦手な…」と頭を抱える方が少なからずいます。「まして創作なんて…」ということにも。しかし、本書と IORE SHEET で言うところの「アウトドアゲーム」は前述のスタイルで進行する「ゲーム」とは少し違います。主役は活動を一番楽しむ「参加者」であり、ゲームをリードする指導者ではありません。対象者の注目を一身に受けてゲームをリードするエンターテイナーではなく、活動をわかりやすく説明して、スムーズに活動に集中させることの出来るガイド的な存在となります。

### ②自己有能感の刺激

「達成感が一人一人の全員にある」ことが自己有能感（セルフエスティーム）を刺激します。特にグループで取り組む活動の場合、誰か一人の能力に依存して達成できたとき、他のメンバーにとって自分が貢献したと言う手応えがありません。活動の中で常に役割分担が発生し、「誰かがやるだろう」という、依存性を活動の展開の中で無理なく排除し、各人の達成感を高める工夫が必要です。例えば、依存性を排除する手法として、グループのメンバーの誰かが目隠しをしたり、しゃべることを禁止したりすることがあります。グループへの負荷をかけることによって、互いに補いあい、助けあい、認めあって活動を展開する、と言う、「協力」を生み出し、一人一人が達成感を味わうことができます。

### ③手軽であること

大掛かりな道具や特殊な装備を必要とするもの、特定の環境を必要とするような活動は手軽に行うことが出来ません。手軽とは「安易」と言う意味ではなく、アレンジがしやすくいろいろな環境に対応できる柔軟性があると考えてください。限られた時間や空間の中でいかに効果的で楽しさや喜びのある活動を展開できるか？　と考えると大掛かりな準備をするよりも短い時間で準備が出来、すぐに活動に入れるものが優れていると考えられます。

### ④身近なテーマを活かす

対象者を持っている指導者は具体的なテーマを持っているはずです。

例えば満天の星空を見て、星座の学習につなげることもできます。でも、星座に詳しい人ばかりではありません

ん。星空を見て感動している子どもたちに、星を素材にして遊びと学びを提供したいですね。そんな思いをゲームにしたのが IORE Sheet「星座ゲーム」です。

ゲームの創作にの発想の原点は対象者と関わることによって生まれます。つまり、目の前にいる対象者が見えているかどうか？ という指導者自身の「人を見る目」と「問題の本質を見る目」にかかっているということです。

### 3、ゲーム創作の第一歩はアレンジから

前述の「基本的な考え方」を踏まえて、具体的なゲームの創作のポイントに移りましょう。ゲームを創作するにあたっていきなりオリジナルのゲームを創り上げるのは難しいでしょう。そんなときには“たたき台”になる既存のゲームをアレンジすることをお勧めします。

アレンジはゲーム創作の第一歩です。

そして“誰に”“何を”“どんなふうに”伝えるのか？”ということをいつも確認しながら“たたき台”にアレンジを加えるのです。この作業の最中は、常に伝える相手（対象者）のことが頭の中になければいけません。

その「アレンジ」にもいくつかの種類があります。

例えば「積極的なアレンジ」と「対応するアレンジ」と表現しましょう。

「積極的なアレンジ」とは「より面白みを強くする」、「もっとコミュニケーションをとる要素を強くする」など、活動の内容に何かを加えていくことと言えます。

一方「対応するアレンジ」とは状況等に対応していくことと言えるでしょう。

#### 1)「対応するアレンジ」とは…。

活動の指導の入り口に立つ人は、いろいろな本や資料から活動の事例を取り出して、「こんなふうに展開していこう」と考えるはずですが。しかし実際に活動を展開する際にはいろいろな制約を受けることになります。

例えば“天候”“施設”“人数”などです。これらの条件や状況に対応させるために特別ルールを作ったり、時間やスペースの制限を変更したりするでしょう。それも既にアレンジです。

#### 2)「積極的なアレンジ」を加える

「積極的なアレンジ」を加えてつくった IORE SHEET は「林間立木取り」です。このゲームは一般にも知られているものですが、その中にちょっとしたアレンジを加えて単なるレクリエーションゲームではない、コミュニケーションを必要とするゲームになっています。

そのアレンジとは「木にヒモを結びつけるときには二人一組で、それぞれ片手しか使えない」ということです。これによって、一人で走って行って木にヒモを結びつけるときより、課題としては難しくなります。しかしパートナーとの協力を必要とされ、ゲームの中での楽しさの部分は広がります。このように少しアレンジを加えることによって活動が変わってくるのです。

既存の活動に手を加えることは決して悪いことではありません。むしろ積極的に行うべきです。なぜなら、活動は対象や環境と結びついてはじめて魅力を持つのです。活動の“手順”や“内容”の部分は、変幻自在に姿を変えて「目的を伝える媒体」となります。

例えば IORE SHEET もひとつの形になっているゲームですがいつも最良であるとはいえません。あるひとつのモデルとして整理しているのです、人数が変われば手順も変わります。テーマが変わればまとめの方法も変わります。

常に最良の活動になるようにアレンジを加えることが必要でしょう。

### 4、オリジナルなゲームを創る

アレンジだけでなくオリジナルの活動を創作するときのポイント はどのようなものでしょう。

#### (1)ゲームの組み立ての要件

##### ① “誰”に “何” を伝える

まず“対象”と“何を伝えるか”が大切になります。

人数だけではなく特性を把握しておくことも大切です。

人数：全体の人数、1 グループの人数とグループの数

年齢：単一の学年や世代、年齢構成の幅が広い

集団の特性：顔見知り、初対面、共通の価値観 etc

例えば、“活発に身体を動かしたい子供達”に、長い時間動かずにジッとしている活動は決してふさわしいとはいえないでしょう。また“高齢者”を対象としたプログラムで、運動要素が強い活動では体力的に無理があると考えられます。伝えたいことばかりが先走ってはいけません。

具体的な組立についてはのちほど話しますが、対象をよく観察することによって伝える方法が見えてくることが多いのです。自分が伝える相手を具体的にイメージして創作にかかることでよりよい活動が生み出されると思います。

## ②活動テーマ

何を伝えるのか？ これはゲーム創作の核心です。

ゲームによって伝えるメッセージを明確にしましょう。

「環境教育プログラムとして、いろいろな植生に気づいてほしい」

「夜は暗いだけではない」

「コミュニケーションを活発にして、仲間づくりにつなげたい」

メッセージはシンプルかつ、明確であることが大事です。あれもこれもと欲張るとぼやけてしまいます。

## ③活動場所

場所も大切な条件です。

交通量の多い国道のすぐ横で「音」に注目する活動を実施するのは難しいでしょう。どんな場所で展開する活動なのかを考えていけば、より具体的なイメージになって頭の中に浮かんでくるでしょう。

## ④活動時間

時間的な制約がある場合には十分考慮しましょう。またタイミングも時間に関する大切な要素です。

キャンプのような一日の活動中なのか、学校の授業の中で1 時限の中での活動なのかでも大きく変わってくると思います。IORE SHEET では時間の設定は比較的ゆるやかにしてあります。「30～60 分くらい」と幅を持たせてあるものも多くあります。

どんな時間帯に実施する活動なのかも、よく考えて組み立てていきましょう。

## ⑤ネーミング

ゲームのタイトルはとても大切です。ゲームの名前で引きつけることから活動がはじまっています。

「どんなことをするのか？」と興味関心を引き出すようなネーミングはゲームの魅力の大きな要素になります。

## (2) フィールドの分析

フィールドの分析をすることも重要なポイントです。

### ①何があるか？

活動するフィールドに何があるのかをまず確認します。出来るだけ細かくたくさん拾い出しておきましょう。

砂利石、少し大きな石、常緑樹の林、常緑樹の葉、落葉樹の林、落葉樹の葉、笹の葉、木のヤニ、松ぼっくり、沢、水、虫食いの葉、丸太 etc

### ②特徴は何か？

活動を展開するフィールドにどのようなものがあるのか判ったら次にその特徴を具体的にメモしておきましょう。出来れば種別に分類し、整理して記録します。

例えば《砂利石》は…

掴むことが出来る、水に沈む、投げることが出来る、軽い、硬い、ぶつけると音が鳴る、並べて字を書ける、紐で結ぶことが出来る、沢山手に入る、分量を加減できる、いろんな形がある、色の濃淡や模様がある、etc

というように、素材の特性を書き出していきます。

特徴を探す作業は一人よりも複数のメンバーで行ったほうがいいでしょう。思いがけない発見や違った視点は大切にしましょう。

この作業だけでも何かアイデアが生まれてくるかもしれません。

### (3) 対象者の興味、関心から考える

指導者としてゲーム（アレンジ）をすることも大切ですが、活動の主体者のひとつである「こども」はどんなゲームに関心を持つのでしょうか？

冒頭のこども時代にもどって考えてみましょう。こどもの頃に遊びをアレンジするときに考えていたポイントはどんなことでしょうか？

#### ①「楽しいこと」

これが最優先でしょう。楽しむためにいろいろな工夫をしていたのです。

#### ②「公平性」

こどもは公平であることに敏感です。不公平があると「ズルイ」と声を上げて抗議します。ハンディやルールのアレンジで出来るだけ公平に遊べるように考えていたはずです。

#### ③「結果」

「勝敗」や「完成」などハッキリした結果があるとスッキリとすることが多いようです。

#### ④「シンプル」

これは指導者としての視点で見たポイントになります。

こどもは直感的に面白そうかどうかを見分けます。ですから手順が複雑で結果が判りにくいことには飛びついてきません。出来るだけシンプルであることが大切でしょう。

### (4) 手順の確認

ゲームの創作がすすんできました。ある程度の骨組みが出来たら下記の事柄も加えて仕上げに入りましょう。

#### ①安全性と安全対策

フィールドで展開されるゲームである限り100%の安全はないでしょう。リスクマネジメントをする必要があります。想定される危険性を事前に考慮して、必要に応じて注意喚起をする策を考えましょう。活動の手順の中に自然に含まれるといいですね。

IORE SHEET ではそれらを「安全上の留意点」という項目にまとめてあります。

#### ②言葉の選択

表現方法や言葉についても吟味が必要です。何気なく使っている言葉を実は相手が理解できていなかったりします。特に“専門的な用語”や“短く省略された言葉”です。指導上の留意点として言葉や表現方法の確認をしておきましょう。

説明がうまくいなくて活動のスタートでつまづくことがないようにしましょう。

#### ③準備するもの

ゲームの中で使う用具などを箇条書きにして整理しておきましょう。

それに加えて下記のことも必要になります。

○各個人に配るのかグループ単位なのか？

○それらのモノがどのタイミングで必要なのか？

○持ち運ぶのか、どこかに置いておくのか？

などです。

### (5) シュミレーション

ここまで整理が出来れば活動としてはほぼ完成です。しかし創作していく作業は主に机上や会話です。気が付いていない部分があるものです。最後の仕上げとしてシュミレーションしてみましょう。一度試してみるのです。

#### 1) 実際に試してみる

実際に進行するのと同じような条件で活動を展開してみましょう。

対象者役としては活動に理解のある人に頼んで協力してもらった方がいいでしょう。そうすればいろいろなフィ

ードバックを得ることが出来ます。

試してみれば問題点も出てきますが、そこから得られる情報はより魅力的な活動につながる大きな財産です。

#### (6) 「ふりかえり」と「まとめ」

ゲームが完成したら「ふりかえり」と「まとめ」とについて考えましょう。

活動はやりっぱなし、作りっぱなしで終わるのではなく、しっかりとした「ふりかえり」と「まとめ」があつて完結します。そこではじめて活動を通じて「何を伝えるのか」が生きてくるのです。

指導者が全てをリードして、メッセージを強調する必要はありません。

質問形式や対話形式など、対象者の気づきを確認することも大切です。

#### (7) ゲーム創作の意義

「持ちネタ」を競い合っている指導者をよく目にします。あの歌を知っている、このゲームを知っている…。そしてその持ちネタを披露するかのように対象者をリードします。対象者が変わっても同じように…。

いくつの「持ちネタ」があるかを指導者の能力として問われるのはちょっと残念な気がします。それよりも「対象者をしっかりと見る目を持っているか?」「活動や対象者、環境に対してどれだけ柔軟に対応できるか?」といった部分で指導者として認められるようになって欲しいものです。

「ゲーム」はあくまでも「目的を伝える媒体」です。たくさんの活動を知っていることは悪いことではありません。しかし、そこにその指導者の視点や「願い」がないとただの「ゲーム屋さん」になってしまいます。ゲームを創作することは必然性から生まれるものです。そこに気付くには「対象者をしっかりと見る目」が必要になるでしょう。

既存のゲームという「枠」に活動を当てはめるのではなく、対象者やフィールドを最大限に生かせるゲームを創作していける指導者が一人でも増えることを願っています。

自分が“何かを伝えたい”と思ったら探すのではなくゲームを創作してみましょう。