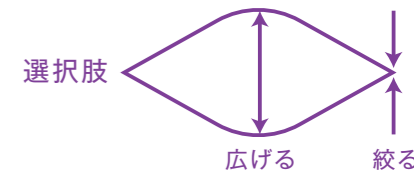
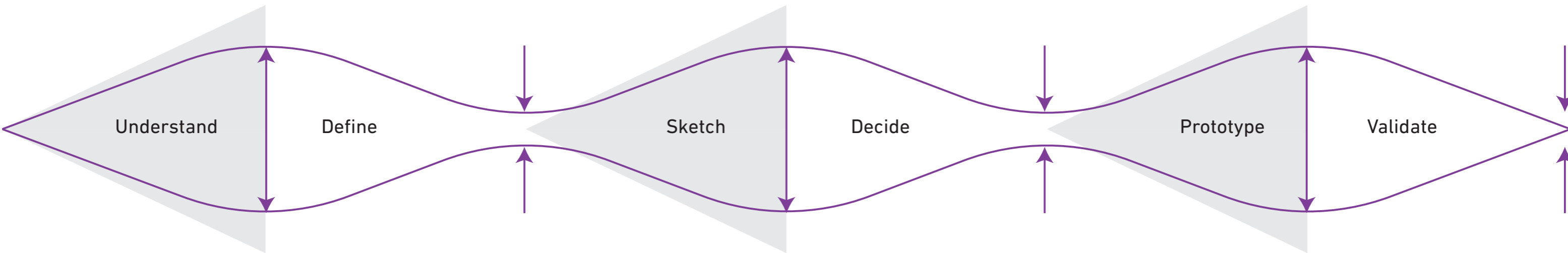


共創の経験を媒介にした相互学習のための 9ステップ – SBGJ2021の事例から –



オンライン・ツール編：参加者のコメント

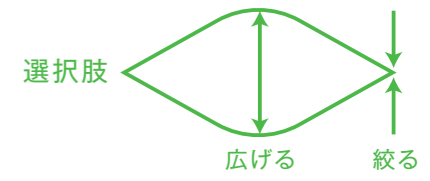


- 1 状況になじむ**
 ●初めての挨拶
 「対面よりオンラインの方が、初めて会う人と気楽に話せる」
 ●参加のハードル
 「オンライン開催は参加のコストを確実に下げる。やる気があれば遠隔地でも気軽に参加できるのは嬉しい。参加者の質が変わった」
- 2 知識やアイデアを共有する**
 ●イメージのやりとり
 「ホワイトボードを画面共有して各自が書き込む。図を使って話しながら、文章で話したことのメモを残す」
 ●資料を共有する
 「Slackで簡単にリンクやファイルを共有できるのは便利」
- 3 ゴールを決める**
 ●画面を共有する
 「皆がいまどこを見て話しているのかを確認できる・追いつけるのは、オンラインならではの良さ」
 ●アイデアの種
 「“わざわざ言うほどではないかもしれない”違和感の共有がオンラインは苦手と思う」
- 4 全体のプランを素描する**
 ●マイルストーンを細かく置く
 「やることリストを作るとき、相手の話を聞き逃してしまうことがよくあった。一気に進めようとしな。誰が何をするかを確認しながら、少しずつ進める方が良い」
- 5 最初の試作品を作る**
 ●見よう見真似
 「1人がそのツールの使い方を知っていれば、皆、見よう見真似で使える。時間はかかる」
 ●道具による縛り
 「アプリを使ってできることの範囲内に、想像力が限定される。どのツールを選ぶかの影響は大きい」
- 6 この方向で良いか決める**
 ●部屋のなかの象
 「気になっているが、指摘すると皆の足を引っ張りそうなことをオンラインで表明するのは難しい」
 ●もめる時はもめる
 「オンラインだろうが対面だろうが、何を優先するかの議論はもめやすい」
- 7 くり返しブラッシュアップする**
 ●継続のハードル
 「移動時間を考えなくて済むので、オンラインの方が継続開発しやすい」
 ●出来ている感じ
 「オンラインだと問題なく見えたのに、印刷して遊ぶと機能しないことに気づくことがよくあった」
- 8 第三者からのコメントを得る**
 ●試遊会のハードル
 「オンラインだと試遊に友人を誘いやすい」
 ●他の人に説明する
 「つい誰かがなんとかするだろうというおまかせモードになってしま。チーム外の人にルールを説明しているとき、放置していた課題に気づけた」
- 9 これまでの経験をふり返る**
 ●目的があると集まれる
 「共通の目的があるとオンラインは話しやすい。だから最初に出たアイデアがよく育つ。でも大きな修正を入れにくいように思う」
 ●次は対面？
 「オンラインでの共創が対面の共創の下位互換とは思わない」

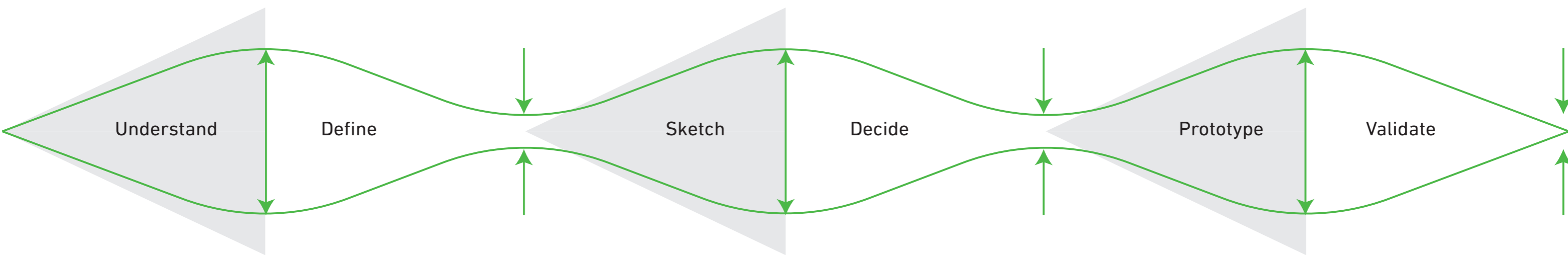
オンライン・ツールの特徴 組み合わせて使いましょう

- ビデオ通話 (Zoom)**
 ○ リアルタイム、画面共有
 × 録画しても内容を検索できない
- チャット (Slack)**
 ○ 短文のやりとり、資料共有
 × チャンネルが対話の範囲を決める
- ホワイトボード (Miro)**
 ○ アイデアの可視化・共有
 × ツールの習熟度が発言に影響
- ホームページ、Wiki**
 ○ 長文報告、アーカイブ
 × 共時性が乏しい、一方通行になりがち

共創の経験を媒介にした相互学習のための 9 ステップ – SBGJ2021の事例から –



人の関わり方編：参加者のコメント



<p>1 状況になじむ</p> <p>●プレイベント 「ゲームジャムの2カ月前にプレイベントとして開催されたビブリオバトルで、雰囲気を知ることができた」 ●熱意の差 「作品を最後まで完成させたかったので、チームメンバーの熱意に差がないか心配だった」</p>	<p>2 知識やアイデアを共有する</p> <p>●どちらが主軸？ 「ゲームの仕組みのアイデアが制作の軸になることも、テーマと知識が軸になることもある。どちらも必要」 ●確認しながら進む 「話のなかで出てきたアイデアを途中で簡単にまとめる時間をとった。セーブポイントになったと思う」</p>	<p>3 ゴールを決める</p> <p>●シリアス度とゴール 「シリアスな社会課題を扱おうとするほど、作品としての着地点を見出すのは難しくなる。どこに投錨するか。誰にとっての、どんな問題を、誰として、どう扱うのか。同じ課題を違う仕方で行っていると話がすれ違う」</p>	<p>4 全体のプランを素描する</p> <p>●ゴールから逆算 「全工程表を作ったことで、何をすればよいか見通しがついた」 ●得意を活かす 「得意なことは相対的。誰と組むかによる。ルールの設定、他の人のアイデアを活かす、俯瞰してタイムキープ、記録…など」</p>	<p>5 最初の試作品を作る</p> <p>●違和感はどこから？ 「違和感を表明するのは重要だし、大歓迎。ただ、その違和感が具体的にどこを見て、どういう前提のもとで生じたか、どうしたいかをあわせて言ってくれないと改善できない」</p>	<p>6 この方向で良いか決める</p> <p>●混ぜるな危険 「一緒にしてはいけないアイデアもある。複雑すぎる、面白くないような手ごたえが少ない場合はコンセプト(どのような体験ができるゲームにするか？そのためにどのようなデザインをするか？)に戻る」</p>	<p>7 くり返しブラッシュアップする</p> <p>●テンションの維持 「一定のペースで進めてくれる人がいると、皆がそれに合わせやすい。チームリーダーがやる気にムラのない人であることは重要」 ●日程調整 「やる気のある数名の都合に合わせる。全員参加でなくても良い」</p>	<p>8 第三者からのコメントを得る</p> <p>●踏ん切りをつける 「試作品の何を活かし、どこを削るかの踏ん切りをつけるとき、第三者のコメントの影響は大きかった」 ●調べものタイム 「作っているときより改良するときの方が多く資料を調べた」</p>	<p>9 これまでの経験をふり返る</p> <p>●締切が作品を作る 「締切がないと延々と改良を重ねて、やがてチームのやる気が失速してしまうと思う。作り始めて2カ月後くらいに公開するのがちょうど良かった」 ●打ち上げ！ 「打ち上げて、ようやく終わる気がする」</p>
---	--	---	---	--	--	--	--	--

人の関わり方 人は何を期待して集まるのか

コミュニティ “いまあるもの”を確認したい

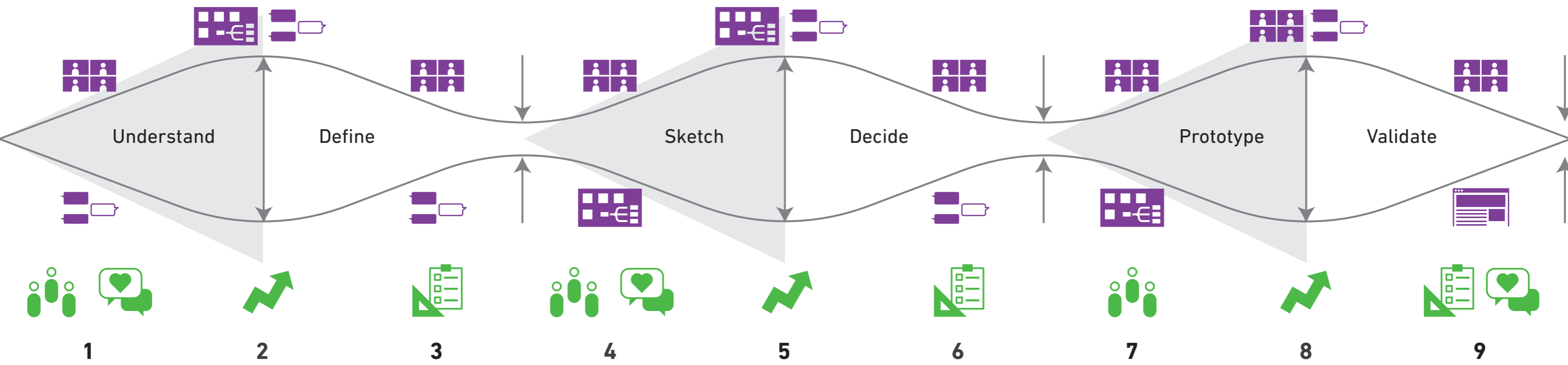
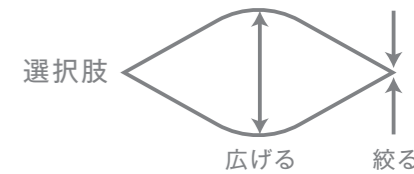
プロジェクト “まだないもの”を作りたい

ファンクラブ 好きなものの傍にいたい・語り合いたい

スキルアップ 新しい技能や知識を身に着けたい

共創の経験を媒介にした相互学習のための 9ステップ – SBGJ2021の事例から –

このガイドラインは、共創型ワークショップの運営・参加に関心のある方向けに、主な活動内容の推移と、使用されるオンライン・ツールや人の関わり方の変化の傾向を示したものです。シリアスゲームの制作を例としていますが、活用場面はそれに限定されません。より良い場づくりにお役立てください。



1	2	3	4	5	6	7	8	9
状況になじむ	知識やアイデアを共有する	ゴールを決める	全体のプランを素描する	最初の試作品を作る	この方向で良いか決める	くり返しブラッシュアップする	第三者からのコメントを得る	これまでの経験を振り返る
メンバーの自己紹介。気になっている事柄、好きな作品、取り組むべき・取り組んでも良いと思っている課題について話す。ホワイトボードを画面共有しながら書き残すと、9で振り返りやすい。	1. をふまえて、“あって良いはずなのに、まだ好きないもの”を書き出す。それらのアイデアをつなぎ合わせたり、分類したりして、メンバーの誰もが取り組む甲斐のありそうな企画案を3つほど作る。	2. のなかで、最も魅力的で、実現できそうなゴールをまず目指す。「このゲームで、プレイヤーにどのような体験をさせたいか」「そのためにはどのようなデザインが必要か」を言葉と図を使って詳細にする。	3. で決めたゴールにたどり着くためのプランをいくつか案出する。必要なものをリストアップして、マイルストーンを置く。図書館などで文献を調べ、作品の幅を広げる。	シンプルな最初の試作品を作る。当然、満足できないことばかりなので、メンバーはそれぞれ、何が満足できないのか、どこを見て・なぜそう思ったかについて話し合う。	5. をふまえて、このプランを進めるかどうかを決める。大きな支障が見つかった場合、3. で採用しなかった別の企画案で、再スタートすることも検討する。(メンバーの意見が特に分かれやすい)	テストプレイとフィードバックを重ねる。イメージと違うところや納得できないところ、メンバーごとに見解が異なるなどを書き出し、余裕をもって検討する。	何人かのチーム外の第三者にテストプレイに参加してもらい、率直なコメントを得る。コメントをふまえて、試作品が満たされるべき要素を満たしているか、メンバー全員で話し合う。	完成！お披露目！最後に、1～8の各ステップについてふりかえり、アイデアや参考にした資料、試作品をアーカイブする。次のチャレンジについて話し合うのもお勧め。

オンライン・ツールの特徴 組み合わせて使いましょう

- ビデオ通話 (Zoom)**
 - リアルタイム、画面共有
 - × 録画しても内容を検索できない
- チャット (Slack)**
 - 短文のやりとり、資料共有
 - × チャンネルが対話の範囲を決める
- ホワイトボード (Miro)**
 - アイデアの可視化・共有
 - × ツールの習熟度が発言に影響
- ホームページ、Wiki**
 - 長文報告、アーカイブ
 - × 共時性が乏しい、一方通行になりがち

人の関わり方 人は何を期待しての集まるのか

- コミュニティ** “いまあるもの”を確認したい
- プロジェクト** “まだないもの”を作りたい
- ファンクラブ** 好きなものの傍にいたい・語り合いたい
- スキルアップ** 新しい技能や知識を身に着けたい