

- ・ 7時間毎に色んな外を体験する
- ・ 時間の中で色んな人達と物の交換をする
- ・ リアルにRPGをやる
- ・ 小学生と先生とあともういっしょに交換をする

・ 街を歩けるから建物やエリア オリジナルの名前をつけていく (最後は全員で集める)

ディスカッションシート ②

(仮説作り)

都市の旅人の「ゲーム(非日常体験)」をつくる

1. 「都市で非日常を体験する」為に必要だと思う「要素」

筆者による強制 / 無の状態からスタート時に / 日常で感じている物や習慣を捨てる / チャレンジ・達成感

2. プレイヤーに何を感じてもらったら「非日常を体験する」ことになるのか?

普段歩いている(知っている)街の新しい発見

3. ベース(基本)となるゲーム

カードゲーム(くじ引き)

4. どんなゲームなのか?

参加者は必要な物以外は置いていった状態で(スマホ等は不要)、白地図を持って街歩をする。その際に、テーマ(役割/制約等)が書かれたカードを回収することで街の新しい面を発見するからオリジナルの白地図を完成させる。

メンバー: ちやねこ, 西村卓也, ニシムラユミ, 毛呂さ, ケンイチ

※ シブヤ大学のWEBサイト(活動報告用ブログ)に公開されるので「あだ名」等が良いです!

9/9