

キーワード

- ・テーマ設定
- ・場所をかえる
- ・シチュ. 交換
- ・競争よりも

ディスカッションシート ②

(仮説作り)

ついてくる
偶然

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」
一定のルール付けをもとに探してみる. 動いてみる.

テーマ設定で
一回を過ごす
一種の強制性
あ. た. か
おもしろい?



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?
ex. シブヤ 11 週年. テーマを与えられて行くと思外とおもしろい. 設定は入り組むために大事.
普段行かない

ルール



これはやらないゲーム. 食べログを調べる前に
おいしいものを食べるゲーム

3. ベース(基本)となるゲーム
・まち歩き
・300円でおもしろいものを
ex. トラベログス! 103円の旅のパンくず選ん
・Photogramming (ポイント巡りと写真をとる).
・ブランチココ (コーティネート. NGワード)
・代々木公園でロールプレイング.

この近所を聞いて
おいしいものを
食べられた



勝敗がつく?
↓
ついていく
タイプのゲームも
ex. シムシティ.

4. どんなゲームなのか? やらないことを決める ex. 食べログ X でおいしいもの
amazon X で本探す.
・自分のことを知らない人に旅のしおりを作ってもらう at シブヤ.
・洋服を交換して試してからアクティビティに参加
・右しか行っちゃいけないゲーム

メンバー: らいろい / キダリオ / ウシロ / ナン / ケイト / ユーヤ / 下村

※ 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!