

1章 ゲームとは何か？

ゲームと遊びは似て非なるもの。

少年がボールで遊んでいるとします。壁に向かってボールを蹴ると、ボールは跳ね返ってきます。これを足で止め、また蹴ります。こうした遊びから、この子は空間におけるボールの動きと自分の体の特定の動きを結びつけられるようになります。これは保育用語で「連合遊び (associative play)」と呼ばれているものにあたります。

今度はこの少年が友人を待っているとします。友人が現れ、2人はボールを蹴り合いながら歩いていきます。ここでこの遊びに社会的な側面が生まれました。一方の行動は相手の反応を促すもので、その逆もまた同じです。この形式の遊びは一種の即興的な会話、2人の少年がボールを介して行う会話だと考えられます。この種の遊びには明確な始まりや終わりがありません。むしろ途切れることなくある状態から別の状態へと移っていきます。これは「連合遊び」に対して「流動的遊び」とでも呼べるでしょう。

さて、少年たちは小さな公園に着き、ただボールを蹴り合うのには飽きてしまいます。一方が「交代であの木にボールを当てようよ。蹴るとき、この線より前に出ちゃだめってことにしてさ」と言い、靴で地面に線を引きます。「一回交代で蹴って、直接木に当てられたら1点。先に5点取ったほうが勝ちね」。相手も同意し、2人で遊び始めます。ここへ来て、この遊びはゲームという根本的に種類の異なる遊びとなりました。

「遊び」から「ゲーム」に変わった要因は何でしょうか。これはごく単純ではありますが、「ゲーム」と呼ぶにふさわしいものになっています。この要因を考えてみると、ゲームを次のような基本的な構成要素に分けることに意味がありそうです。

ゲーム空間

ゲームに参加するということは、日常生活のルールが一時的に通用されなくなり、ゲームのルールがそれにとって代わる別の世界に入り込むということです。ゲームは事実上、現実には代わる世界、モデルとなる世界を作り出します。ゲームの世界に入るには、これからプレイヤーとなる者がその世界のルールに従うことに同意し、しかも喜んで入っていかなくてはなりません。プレイを強制されるのであればゲームではありません。現実を一時中断するというこのプレイヤー間の同意によって、普段の生活であれば不自然な、無礼でさえあるような行動を取ってもよい、特別な場が作り出されます。一連のルール（線より前には出てはいけない、交代でボールを蹴る、など）に同意することで、少年たちは2人に共通の世界に入ります。この同意なくしてゲームはできません。

境界

ゲームには時間的な境界と空間的な境界があります。まず時間的な境界は、プレイヤーがゲーム空間に入りゲームが始まるときと、プレイヤーがゲーム空間を出てゲームが終わるときです。ゲームはプレイヤーが同意すれば中断したり再開したりできます。たとえば昼食をとる、誰かがトイレに行くといった場合です。普通、ゲームには空間的な境界があり、その外ではルールは適用されません。たとえば先ほど例にあげたボール蹴り競争に見物人が現れたとします。見物人がプレイヤーと木の間に入ったり、プレイヤーの気が散るようなことをしたりしては（同じ）ゲームは成り立たなくなります。ゲームが台なしになるか、少なくともゲーム自体が別のものになってしまいます。

ルール

ゲーム空間の中でプレイヤーはゲームの世界がどう動いていくかを規定したルールに従うことに同意します。ちょうど重力など物理の法則が現実の世界に制約を加えているように、ルールはゲーム空間に制約を加えます。たとえば先ほどのボール蹴り競争のルールによれば、少年たちは線より前で蹴ることも、ワンバウンドして当てることもできません。もちろんやろうと思えばできるのですが、それは「ルール違反」でありこれまで合意されていたゲーム空間が成立しなくなります。

道具

ほとんどのゲームで道具、すなわちゲームに関する情報を保持している物体を使います。物体が保持する情報は、その物体がもともと持っている場合もあれば、その物体の位置がそうした情報になる場合もあります。前述のボール蹴りゲームではボールと木がこれにあたります。ボールが木に当たると点が入りますが、これが情報です。道具はゲームの進行を追い、現況を把握するためにも使われます。たとえば少年たちが点数を忘れないよう、点が入るたびに地面に石をひとつ置きなり印を付けるなりする、といった状況は容易に想像できるでしょう。これも情報を含む道具のひとつです。プレイヤーも、その位置がゲームの状況に関する情報を含み得るという意味では道具です。グラウンドでの選手の位置をチェス盤上の駒だと考えるとわかりやすいでしょう。

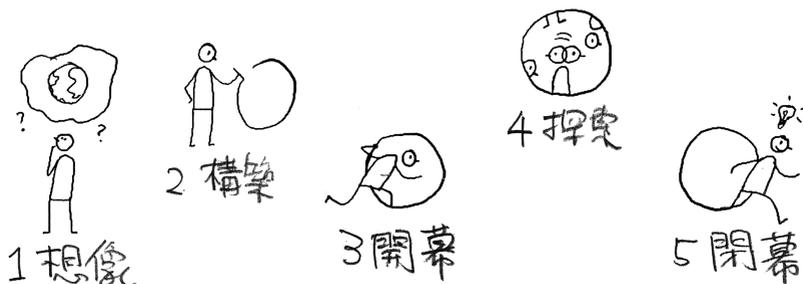
ゴール

プレイヤーにはゲームの終了を知る手だてがなければなりません。ゲームが終了するのは、全員が一所懸命達成しようとしている状態、プレイヤー全員が了解し同意している最終的な状態に到達したときです。制限時間が来てゲームが終わりになるケースもあり、これに該当するのはサッカーをはじめとするさまざまなスポーツです。前述のボール蹴りゲームではプレイヤーが木にボールを当てるごとにゴールが達成され、どちらかのプレイヤーが先に5点獲得した時点でゲームは終了します。

このようなゲームの構成要素はおなじみのものでしょう。チェス、テニス、ポーカー、かごめかごめ、あるいはこの本で紹介しているゲームなど、どのようなゲームにもあるものです。

ゲームの世界の展開

どのようなゲームも「世界」を構築します。そして、このゲームの世界は、想像、構築、開幕、探索、閉幕といった段階を踏んで展開していきます。この各段階を図示してみましょう。



世界の想像

ゲームを始めるにあたって、実現可能な世界を想像しなくてはなりません。この世界は、プレイヤーたちがさまざまなアイデアや可能性を探索することのできる一時的な空間です。

世界の構築

ゲームの世界は境界、ルール、道具があって成り立ちます。境界はゲームの世界を空間的、時間的に区切るものことで、外部との空間的な境や始まりと終わりを指します。ルールは世界を支配する法、道具は世界の内部にあるいろいろな物体です。

世界の開幕

ゲームの世界には、プレイヤーの間で同意が得られて初めて入れます。同意するにはゲームの境界、ルール、道具を理解し、それが何を表し、どう機能するかなどがわかっていなければなりません。

世界の探索

ゴールは人を探索へと駆り立てる原動力で、世界の初期状態と、ある望ましい状態との間に必要な緊張をもたらします。ゴールは前もって定めることも、プレイヤーがゲームの経過に従って定めることもできます。プレイヤーは一度ゲームの世界へ入ったら、その世界の制約のもとでゴールを実現しようと努めます。プレイヤーはゴールに到達しようと、道具との間に何らかの関係をもち、アイデアやさまざまな戦略を試し、ゲームの進行とともに変化する状況に適応します。

世界の閉幕

ゲームのゴールが実現するとゲームは終わります。ゴールに到達すればプレイヤーは満足感と達成感が得られますが、ゴールはゲームの真の目的というよりは、むしろ儀式的にゲーム空間を閉じるための目印のようなものです。ゲームの主眼はプレイそのものの、プレイの間に行われる想像上の空間の探索、その探索から得られる洞察です。

最初の2段階、世界の想像と構築は、ゲームの設計段階であり、残りの3段階、開幕、探索、閉幕はゲームをプレイする段階です。

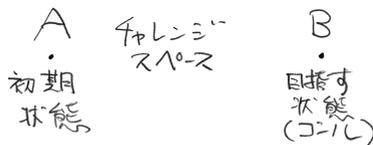
ゲームは一度設計されると、何度でもプレイできます。ですから、設計済みのゲームをプレイするならば、開幕、探索、閉幕の3段階だけになります。

ゲームストーミングの目的は、ビジネス上の難題の検討・分析のために、協調態勢の強化のために、そして世界がどう機能し、そこにどのような可能性を見いだせるか斬新な洞察を得るために、ゲームの世界を作り出し、その世界を探索することです。ゲームの世界は現実の世界の代わりをするものです。想像力の及ぶ限り作り出して探索できる、もうひとつの世界、パラレルワールドなのです。ゲームは前もって入念に設計することも、その場にあるもので瞬時に作ることもできます。所要時間は15分のこともあれば、何日が要することもあります。創作可能なゲームの数は、作り出せる世界の数と同様無限です。可能な限りの世界を想像し、創り、探索することによって、画期的な思考や真の革新に通じる扉を開くことができるでしょう。

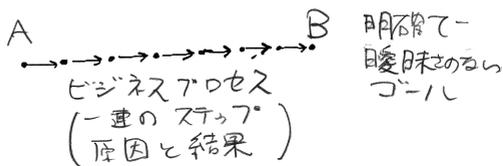
ビジネスのゲーム

まず「ビジネスのゲーム」をもっとも基本的な要素に分解することから始めましょう。

ビジネスは他の多くの人間の営み同様、(複数の)ゴールを中心に構築されます。ゴールは、私たちがAからBへ、つまり今いるところから行きたいところへと移動する方法です。ゴールがあると現在の状態A(初期状態)と将来の目標である状態B(ゴール)との間にある種の緊張関係が生まれます。AとBの間にはゴールへ到達するために踏破しなければならない道があり、これを「チャレンジスペース」と呼ぶことにします。



製造業では、いつも変わらない結果、反復可能で予測可能な結果を目指して作業を管理することが望まれます。製造業におけるゴールは具体的で量の計測が可能であることが強く望まれます。できる限り明確で、曖昧さのないゴールが求められます。できるだけ具体的であることが求められ、またできるだけ正確に測定できることが求められます。このような明確なゴールがある場合、「ビジネスプロセス」を踏むというのが、チャレンジスペースに取り組む最良の方法となります。ビジネスプロセス、つまりある一連のステップに正確に従っていけば、原因と結果の連鎖が生まれ、常に同じ結果につながるようになります。

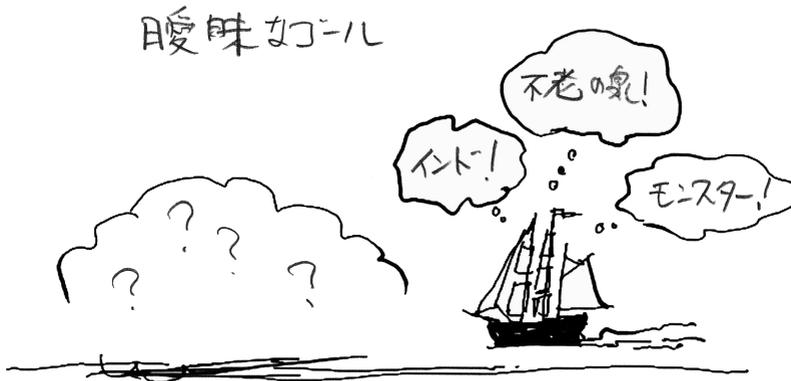


しかし知識労働では創造性を求めて仕事を管理しなければなりません。予測可能なことよりも画期的なアイデアが欲しいのです。画期的なアイデアは元来予測不可能なものです。創造性を求める仕事においては、ゴールは過去を少しずつ改善することではなく、何か新しいものを生み出すことです。

「新しい」とは「今までに見たことがない」という意味です。したがって、チームが真の創造を求めるなら、ゴールを前もって正確に定めることは不可能です。未知の部分が多すぎるのです。こうしたプロジェクトに着手することは、「発見の旅」に出るのと似ています。コロンブスのようにインドへの道を見つけようとして旅立ち、アメリカのようなまったく別の、しかしもしかするともっと価値のある何かを見つけるかもしれないのです。

曖昧なゴール

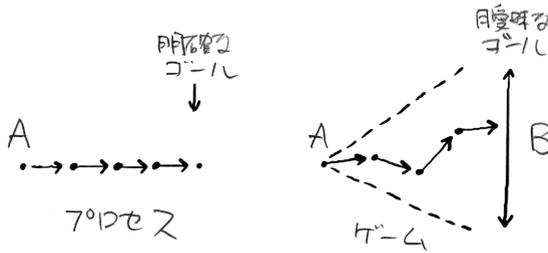
コロンブスのように不確かな未来に向かっていくためには、針路を定める必要があります。しかし目的地がわからないのに、どうやって針路を定めるのでしょうか。ここで、自分たちの世界とは異なる未来の世界を思い描く必要が出てきます。まだ完全には思い描けない世界、霧の向こうにあるかのような、おぼろげにしか見えない世界をどうにかして想像しなければならぬのです。



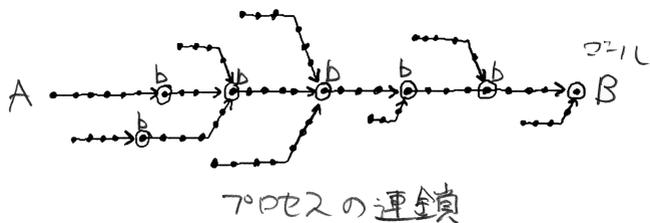
知識労働ではゴールは曖昧でなければなりません。

ゲームストーミングは従来のビジネスプロセスに代わるものです。ゲームストーミングではゴールが明確ではないため、チャレンジスペースにどのようにアプローチすればよいか、前もって計画することも、十分に予測することもできません。

ビジネスプロセスが原因と結果の確実でゆるぎのない連鎖を作り出すのに対し、ゲームストーミングは別のもの、すなわち連鎖ではなく、探索、実験、試行錯誤のための枠組みを作り出します。ゴールまでの道のりははっきりせず、しかもゴールさえ変わってしまうかもしれないのです。



これはスケールの大小を問いません。複雑な工業製品を作るには、数多くのプロセスを緊密にまとめ上げなければなりません。多数のプロセスをつなげると、多くの付随的なプロセスが枝分かれする形になります。各ステップに正確に従い、途中で何も変わらない限り、毎回確実に予想どおりゴールへ到達できるでしょう。課題となるのはいかに正確で一貫した管理ができるかです。



創造的な仕事をやり遂げるには別のアプローチが必要です。ゴールを前もって正確に定めることができないため、プロジェクトは直感と仮定と推量をもとに進めなければなりません。こうしたアプローチは、軍隊という曖昧で不確かで予測のつかない環境が当たり前の世界ではごく一般的です。

ご存じの方も多いでしょうが、軍隊ではゲームやシミュレーションを戦闘の訓練に使っていますが、このほかに、いわゆる「作戦構想」(CONOPS: concept of operations) も使っています。その目的は「システムと達成したいゴールの全体像を描くこと」と「こうしたゴールの達成に向けて一緒に取り組むメンバーにその全体像を伝えること」です。作戦構想は、「今日わかっていることを前提として、我々はこのシステムがこう働くと考え、このようにしてそれに取り組むつもりだ」ということを伝えるための手段なのです。

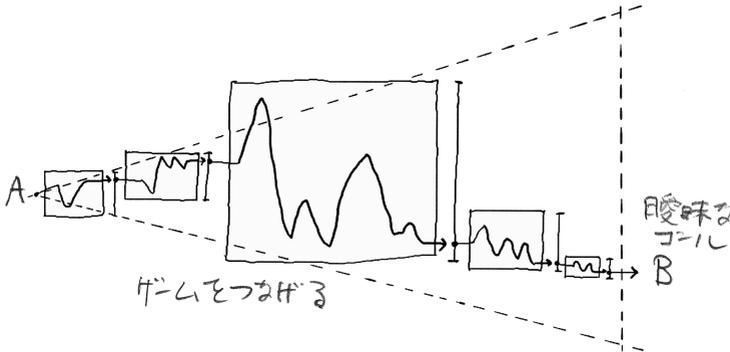
作戦構想はある世界を想像するひとつの方法です。

「世界を想像する」のは大変な仕事のように思えるかもしれませんが、2人でボール遊びをしている例の少年たちのことを考えてみましょう。私たちが作り出す世界は、複雑でなければ興味深くも前進の役に立ちもしない、というわけではないのです。想像する世界は、目指すゴールや置かれた状況、割り当てられる時間によって、どんなに単純にしてもどんなに複雑にしてもかまわないのです。

前もって計画を立てなければならぬ大規模で複雑なプロセスとは違って、作戦構想は進むに従ってわかってくることをもとに、常に見直しと修正を迫られます。ですからゴールを設定

することは必要ですが、アイデアを試し、何がうまくいって何がうまくいかないかわかってくるにつれて、ゴールが変わる可能性が高いのです。チャレンジスペースについてはほとんど何も知らないのですから、それが当然なのです。

軍事作戦に基づく戦闘と同じように、ゲームストーミングにおけるゲームも連続する鎖の輪のひとつではないのです。



ケンブリッジ大学の研究者アラン・ブラックウェルのグループは“Radical innovation: crossing boundaries with interdisciplinary teams”（「学際的チームによる破壊的イノベーション」）と題する論文で、曖昧なゴール（論文の中では「北極星のビジョン」）を改革の成功に欠かせない要素だとしています。曖昧なゴールは「旅の間、チームの目を好機から逸らすことなく、仕事の全体的な方向づけをする」ものだということです。あるリーダーは自分のアプローチを「遠回りのマネジメント」と表現しています。また、この研究チームは「集中によって得られる成果と偶然による成果のバランスを取ること」と「チーム全体のゴールと各メンバーのゴールの調整を図ること」が重要だとも指摘しています。

曖昧なゴールは相反する基準にまたがるものになります。一方には1,000個、1,000ドルといった、明確かつ具体的で定量化できるゴールがあり、もう一方には「世界平和」や「万物に適応可能な理論」など、あまりに漠然とした、現実問題としては達成不可能なゴールがあります。後者は崇高で理論的には達成可能ではあるかもしれませんが、創造的な活動を導いていけるほど具体的なゴールの定義にはなり得ません。曖昧なゴールは、チーム全体として向かうべき方向を示しつつ、チームの各メンバーは直感に従って自由に動ける状態を保てるようなものでなくてはならないのです。

どの程度の曖昧さがいちばんよいのでしょうか。曖昧なゴールには情熱的であること、感覚的であること、そして漸進的であることが求められるのです。

情熱的

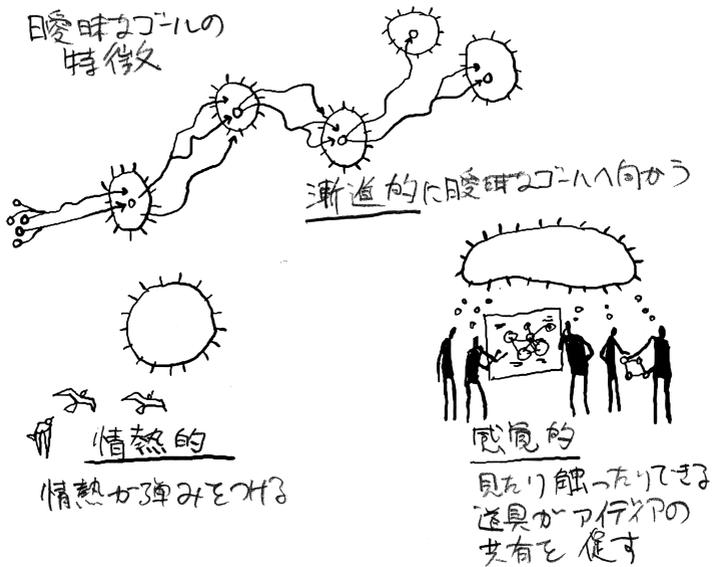
曖昧なゴールはプロジェクトに対するメンバーの情熱とエネルギーに調和していなくてはなりません。創造的なプロジェクトに弾みをつけるのが、この情熱とエネルギーですから、曖昧なゴールには、やむにやまれぬ感情的な要素がぜひとも必要です。

感覚的

ゴールが具体的になればなるほど、実践的であればあるほどそのゴールをメンバーと共有しやすくなります。スケッチやラフな模型を使えば、つかみ所がないアイデアも(完全ではないにしても)形として表現できます。ゴールそのものを視覚的に表現することができるかもしれませんし、あるいはゴールがもたらす効果(たとえば顧客の満足度の向上)など目に見える形にすることができるかもしれません。どちらにしても、ゴールを共有する前に何らかの方法でそれをわかりやすく提示する必要があります。

漸進的

曖昧なゴールは固定的なものではなく、時間とともに変わります。というのも曖昧なゴールに向かおうとするときには、「何がわからないか」がわかっていないからです。ゴールへ向かうプロセスは学びのプロセスもあり、「漸次接近」のプロセスです。チームが学ぶにつれてゴールが変化する可能性があるため、時折立ち止まって周囲を見回すことが大切です。曖昧なゴールは、進むに従って学んだことをもとに調整(時には、すっかり変更)しなくてはなりません。

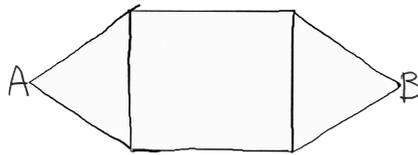


革新的なチームは、曖昧で不確かな、そして多くの場合複雑な情報空間を進んでいかなければなりません。わからない事柄が、わかっている事柄よりもはるかに多いのが普通です。いろいろな意味で、霧の中を旅するようなものです。ケーススタディはどこからも公表されておらず、成功例もありません。発見の旅では他の試みよりもリスクが大きく失敗も多くなります。しかし得られるものを思えばやってみる価値はあるのです。

ゲームの設計

すぐにゲームストーミングを始めたければ、4章以降のゲーム集までページを飛ばし、さっそく職場で新しい取り組みを始めてもよいでしょう。しかしゲームストーミングを本当に自分たちのものにしたければ、自分たちのゲームを設計する方法を学ぶ必要があります。自分たちの目指すゴールをもとに、自分たちの達成したいことに照準をピタリと合わせて設計する手法を学ぶ必要があるのです。

まずこう考えてみましょう。ゲームには形があります。両端を削った短くて太い鉛筆のような形です。ゲームが目指すのは、初期状態のAから目標となる状態B、すなわちゲームのゴールに到達することです。AとBの間に太くて短い鉛筆があり、それが自らのゲーム設計で埋めなければならない形です。

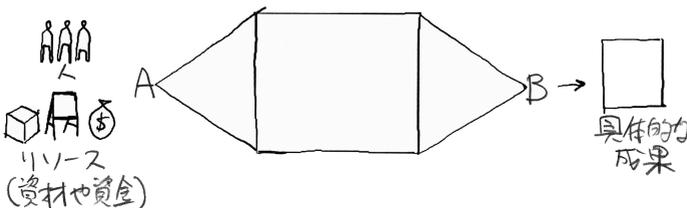


目指す状態

ゲームを設計するには、まず目標を念頭に置きます。ゲームのゴールを知る必要があるわけですが、ゲームの終わりまでに何を達成したいのでしょうか。「勝利」したときの状況はどのようなものなのでしょうか。何を手に入れることができますか。それがゲームの結果であり、目標となる状態です。目標となる状態は何か具体的な形で考えたいものです。試作品でもプロジェクトの計画でも、さらなる検討を続けるためのアイディアリストでもよいのです。具体的なゴールが有効だということをお忘れなく。具体的なゴールは、(それなりの意味をもった) 目指すべきものを構成員に与え、終えたときには達成感をもたらします。そして成し遂げた暁には、共に作り上げたものを眺めることができます。

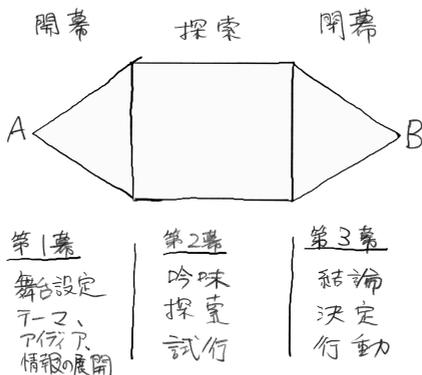
初期状態

初期状態がどのようなものかを知ることも必要です。今、何がわかっていますか。わからないことは何でしょうか。誰がチームのメンバーに入っていますか。どのようなリソース(資材や資金)が使えるでしょうか。



初期状態と目標となる状態をできるだけ深く理解したら(多くのゴールが曖昧であることをお忘れなく!),ゲームの形を埋める番です。ゲームはすぐれた映画のように全3幕で進展します。

第1幕では世界を開きます。つまり、舞台を設定し、プレイヤーを紹介し、その世界に存在するテーマ、アイデア、情報を展開させます。第2幕では第1幕で展開させたテーマを探索し試みます。第3幕では結論に到達し、決定を下し、次に来る別のゲーム(あるいは別の何か)への入力となる行動に関して計画を立てます。



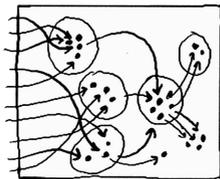
ゲームの3幕にはそれぞれ異なる目的があります。



開幕

第1幕は開始の幕で、あらゆるものを開くためにあります。人の心を開き、可能性を開くのです。第1幕の目的は人を部屋に入れ、カードをテーブルに並べ、情報とアイデアの流れを作り出すことです。ビッグバン、つまり「アイデアとチャンスの爆発」だと考えてよいでしょう。

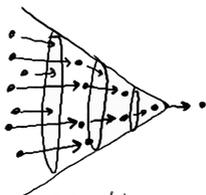
第1幕で引き出せるアイデアが多いほど、次の段階でそれを使った作業が多くなります。これは批判的思考をしたり懐疑的な態度をとったりするときではありません。非現実的な考え、ブレインストーミング、エネルギーの放出、楽観的思考のときです。第1幕のキーワードは「発散」。最大限に広い視野を保ち、できるだけ多く、できるだけ多様なアイデアをもたなければなりません。



探索
(創発)

探索

エネルギーとアイデアが部屋に流れ込んだら、何らかの探索と実験をする必要があります。ここからが肝心で、パターンと類似性を探し、古いものを新しい見方で眺めようと努め、アイデアをふるいにかけて仕分け、ものごとを組み立てて試す、などといった場となります。探索の段階のキーワードは「創発」。予想外のもの、驚くべきもの、嬉しいものが現れるような状態を作り出します。



閉幕
(収束)

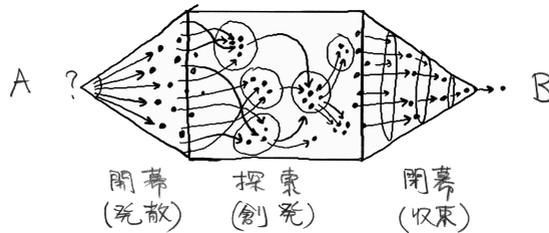
閉幕

最終幕では結論に向かいます。決定に、行動に、そして次の段階へと向かうこととなります。アイデアの評価を行うべきとき、批判的かつ現実的な目でアイデアを眺めるときです。すべてを行ったりチャンスすべてを追ったりすることはできません。どれがいちばん有望でしょうか。時間とエネルギーを注ぎたいのはどこでしょうか。閉幕のキーワードは「収束」です。次に来るものが何であれ、それにとっていちばんの有望株を選ぶために、焦点を絞るのです。

演習やワークショップを計画しているときは、作曲家のように考えなければなりません。創造性、熟慮、思考、エネルギー、意思決定といった概念の間でしかるべき調和がとれるよう、さまざまな活動の統合を図るのです。ゲームを設計するのに正しい方法はひとつだけではありません。組織や国によってそれぞれ独自の文化があり、各グループに独自の力があります。他より迅速に行動しなければならぬグループがあれば、もっと時間をかけて熟慮すべきグループもあります。

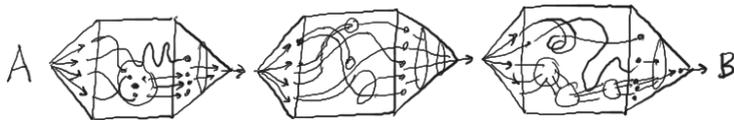
たとえばフィンランドでは、問いに答える前にじっと黙って考え込むことが珍しくありません。

こうした文化に不慣れだと、不安で落ち着かない思いをすることがあります。よく下調べをして、共に取り組んでいる仲間と、取り組んでいる状況にふさわしい流れを組み立てましょう。

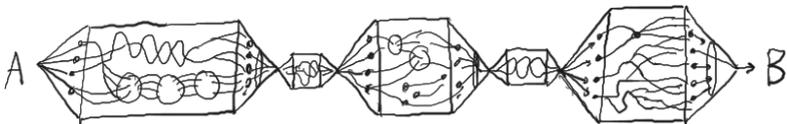


開幕、探索、閉幕というのは、流れを調整し、どんなグループからも最良の結果を引き出す中核的な原則です。標準的な一日のワークショップなら、限りなく多様な形で相互につながり得る、多数のゲームで埋めるとよいでしょう。ゲームは、ひとつのゲームから引き出された結論が次のゲームの初期状態となるように、連続してプレイします。

次の図は3つのゲームを続けてプレイする例です。各ゲームにははっきりと開幕、探索、閉幕があります。各ゲームの結果は次のゲームの入力となります。こうした設計は実に単純明快で、グループの誰もが容易に理解できます。



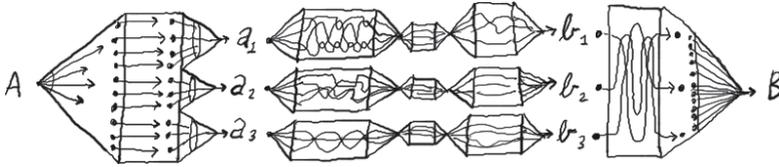
次は3個の長く密度の濃いゲームにふたつの短いゲームを組み入れたものです。短いゲームは集中度の高い活動の間で、ちょっとリラックスできる時間となるでしょう。



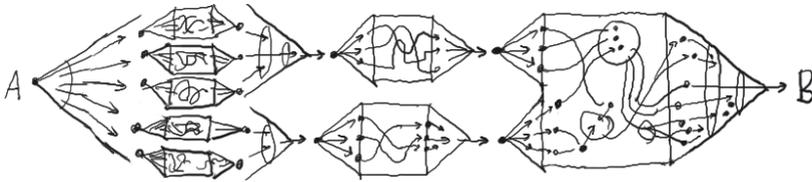
また、これは特にグループが比較的大きな場合ですが、複数のゴールを追求するのが理にかなっているときもあります。ゲーム設計の中心となるコンセプトは分割・報告と呼ばれる開幕と閉幕の変形で、大グループが小さめのサブグループに分割されてゲームをひとつかふたつ行い、努力の結果を大グループに報告することで活動を収束させます。これはグループを小さく活発な状態に保つとともに、複数のゲームを並行して行うことでアイデアをさらに多様にするための方法です。

アイデアについて熟考する時間も必要です。分割（または小休止）はそれに適した時間ともなります。分割・報告は、共有と熟考のバランスを取り、静かなひとときを作り出す方法です。たとえばグループのメンバーに個人ごとの課題に取り組んでもらい、後でそれをグループで共有してもらってもよいでしょう。

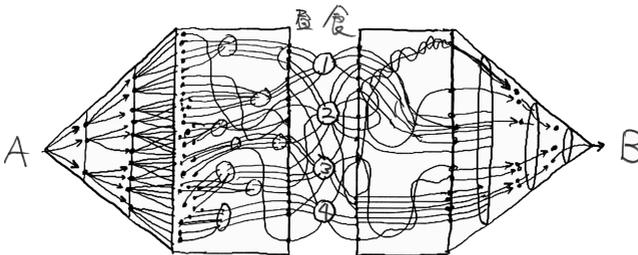
次の例は、最初の開幕セッションで3つの異なるゴールが現れ、それを分割グループが並行して追求するというものです。最後に報告セッションで3つのグループの結論を大グループで共有します。



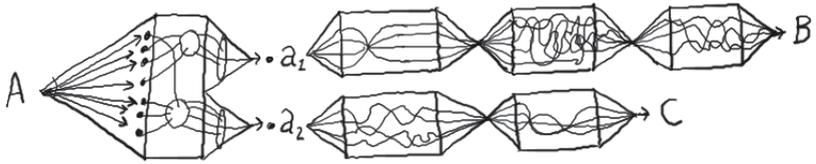
次の例では最初のゲームの結果から5個のゲームの入力が生まれ、その5個から2個のゲームの入力が生まれ、その2個からひとつの長いゲームの入力が生まれています。こうした一連の活動を行う場としては、複数のアイデアと探索課題に並行して取り組むワークショップなどがあげられます。



次は一日がかりのゲームで、午前中の大半を拡散の活動に費やして多くのアイデアと情報を生み出し、探索の部分は昼食を挟んで2部に分け、その後、午後には収束の活動が続いてひとつの結論に流れ込みます。グループは4つのテーブルに分かれて昼食をとり、午前中の活動について気楽に話し合ったり考えたりしてから、午後のセッションに臨みます。こうした構成が適しているのは、誰もが一日のどの部分についてもある程度の興味をもち、誰もがゲームのどの部分からも取り残されたくない、そんなグループでしょう。



時にはゲームの進行中に方向転換が必要になることもあります。次の例では、最初の開幕と探索で、チームが予期していなかった新たなゴールが明らかになりました。グループはふたつのサブグループに分かれることに同意し、一方のグループは当初のゴールを追求し、2番目のグループは新たなゴールに取り組みました。



さあ、それではひとつのゲームを、あるいは一連のゲームを組み立てる時が来ました。どこから始めますか。何を使って組み立てますか。ゲームストーミングは、予測不可能で意外で画期的な結果を求めているときに仕事を見つめ直す方法、つまり探索と発見のための方法論だということをお忘れなく。

自然界を探検した冒険家たちのことを考えてみてください。クリストファー・コロンブス、マルコ・ポーロ、ヴァスコ・ダ・ガマ、ロアルド・アムンゼンといった人たちです。自分がこうした探検家だったらどんな感じがしただろうと想像してみるのです。見つからないかもしれないものを探しています。きっと予想もしていなかったようなものが見つかるでしょう。途中で何に出会うかは漠然としかわかりませんが、それでも必要なものはすべて背中に背負わなければなりません。カメラが甲羅を背負っているように。