

知識科学系セミナー

テーマ

「チームの力でゲームアイデアを発想するプロセス開発の試み」

講演者： 神奈川工科大学情報メディア学科

特任准教授 中村 隆之氏

日 時： 令和 2 年 10 月 20 日 (火) 16:00～17:40

実施方法： オンライン (WebEx)

参加希望者は、下記問合せ先までお申し込みください。

概要：

ゲーム業界の急速な発展は、コンピュータ関連技術の発展に支えられると同時に、次々に生み出されるユニークで魅力的なゲームアイデア発想に支えられているといっても過言ではありません。しかし、ゲームアイデアを発想する手法やプロセスについての研究は殆どないのが現状です。

本講演では、大学でのゲーム開発教育の実践の中から生み出された、チームの力でユニークで魅力的なゲームアイデアを生み出す手法の開発について述べるとともに、80年代ナムコ黄金期の分析からアイデアが生きる環境についての考察を行い、ディスカッションします。アイデア発想法、チームによる知的生産等に興味のある方には是非ご参加いただければ幸いです。

講演要旨：

ゲーム開発教育において最も難しい事の一つはゲームデザインの教育です。特にゲーム開発の起点となるユニークで魅力的なゲームアイデアの発想は困難であり、天才的な閃きが必要だと考えられてきました。講演者は大学でのゲームデザイン教育を実践する中で、チームとプロセスの力でユニークで魅力的なゲームアイデアをコンスタントに発想する手法と、生み出されたアイデアを生かす環境について模索を行ってきました。これまで開発したゲームアイデアを生み出すフレームワークや多数のアイデアの中からアイデアを絞り込み改良変身させるプロセス、天才のゲームアイデア発想を仮説から大胆にモデル化し組み合わせ、チームの力でユニークで魅力的なゲームアイデアをコンスタントに生み出すプロセスを開発しています。講演ではプロセスの詳細と生み出された背景について述べます。また本講演では手法、プロセスの紹介を行うと同時に、80年代ナムコ黄金期の開発環境の分析から、ユニークなアイデアが生かされ、より魅力的になる開発環境についても考察します。

お問合せ先： 知識科学系 教授 宮田 一乗 (Email: miyata@jaist.ac.jp)