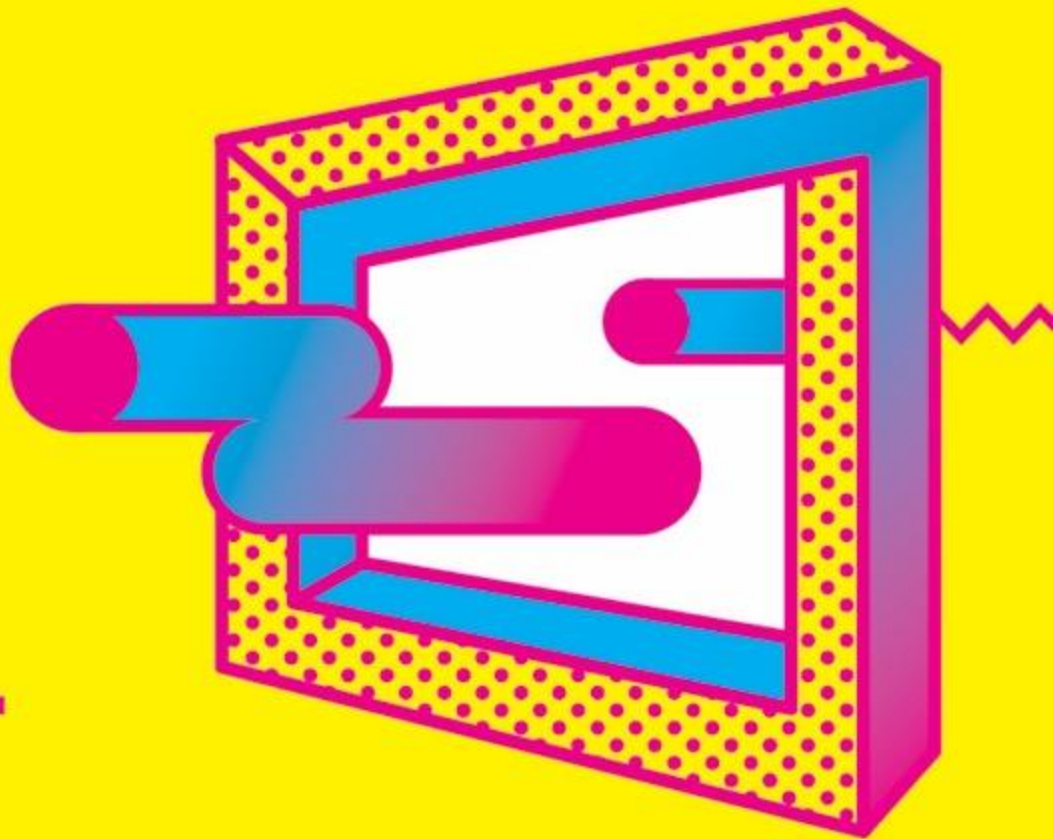


서울 Seoul International
Imagination Industry

상상산업포럼

17.7.5 - 7.7

에스플렉스 센터 S-Plex Center



주최
서울특별시

후원
서울국제만화애니메이션페스티벌
세계애니메이션학회
ACM 시그그래프아시아 2017
코리아그래프

Organized by
Seoul Metropolitan Government

Supported by
SICAF
Society for Animation Studies
ACM Siggraph Asia 2017
KoreaGraph

미디어의 매혹,
매혹의 미디어
Attractions of Media,
Media of Attractions

イントロダクション

今日のサマリー

- 自己紹介
- 本講演における「ゲーム」と「批評」の定義
- ストレスループ
- ゲームにおけるストレスループ
- ストレスループによって接続される現実とゲーム
- ルイージ主義 (RIDフレームワーク)

イントロダクション

小野 憲史

- 雑誌「ゲーム批評」編集 (1994-2000)
- ゲームジャーナリスト (2000-)
- IGDA日本 (2012-)
- 東京ネットウェイブ非常勤講師 (2017-)

小野憲史のゲーム時評

関連ニュースはこちら

「ニンテンドースイッチ」はスマホゲームと共存できるか

2017年3月19日

ゲーム (まんたん) サブカル



超硬派のゲーム雑誌「ゲーム批評」の元編集長で、ゲーム開発と産業を支援するNPO法人「国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)」元代表の小野憲史さんが、ゲーム業界の現在を語る「小野憲史のゲーム時評」。今回は任天堂の新型ゲーム機「ニンテンドースイッチ」について語ります。



イントロダクション

ゲームのレビュー(批評)を20年以上書いてきました



開発・販売元も河野さんが率いるゲーム開発会社のアードメーカーです。同社では明確に押し出していますが、独立系スタジオが開発・販売している点で、いわゆるインディゲームだといえるでしょう。ぶっちゃけインディゲームに明確な定義があるわけではなく、「言ったモン勝ち」なのが事実なんですけど、「作りたいゲームを作るんだ」という気概は通っていて、ピンピンと伝わってきますよ。

ゲームの目的は少女が乗った鳥を操作して、ステージにあるギミックを攻略しながら、ゴールをめざすこと。操作がちょっと特殊で、画面をタップすると鳥が羽ばたいて上空に舞い上がり、デバイスを左右に傾けると、そちらの方向に進みます。何もしなければ下に向かって落下していきます。他に画面の端め押しやフリックで高速移動ができます。攻撃手段などは特になく、体当たりで仕掛けを動かしたり、敵の弱点を攻撃できます。壊せない壁や敵キャラクターに接触すると、次第に鳥の色が黒から白に変わっていき、真っ白になるとミス。ただし時間によってライフが復活していきます。

ゲームの特徴はインタラクティブに変化するビジュアルとサウンドでしょう。パーティクルや流体表現など、常に背景の一部がアニメーションを続けるさまが美しく、終末期を迎えて滅びゆく世界観と相まって、唯一無二の表現を作り出しています。「おとぎの国」を思わせる、平面的で絵画的な表現も国産ゲームならではの、欧米圏では出にくい映像演出ではないでしょうか。...

ビジネスモデルとゲーム機と批評の変遷

コイン→パッケージ→F2P



1980s-1990s



1990s-2000s



2010s

東京ネットウエイブで「ゲームメディア概論」を担当



(デジタル)ゲームとは何か？

デジタル

デジタル + インタラクティブ + エンタテイン



インタラクティブ



エンタテイン



© Can Stock Photo - csp0915211

進化と成熟

どちらの方がより成熟しているだろう？



彼女がVRで遊んでいるのは
チェスかもしれない

批評って何？

モノの価値を論じること

おもしろい
(おもしろくない)

+

理由

レビュー? それともエッセイ?

「ゼルダの伝説 ブレスオブワイルド」の Amazonカスタマーレビュー

★★★★★ いつもと同じつまらない景色が違って見える。

投稿者 Amazon カスタマー 投稿日 2017/5/4

機種: パッケージ版 | 版: 通常版

所謂リーマンと呼ばれる社会人です。

通勤ラッシュに揉まれ、顧客にも上司にも頭下げ、

後輩の育成押し付けられて色々やる内に連日残業。

通勤途中で見える、名前も知らない山にもイラッとする。

フラフラで帰ってきたらメシ食う力も無く、酒飲んで寝る。

ゲームする時間あるなら、セミナー行ったり婚活しないと、無駄に焦る。

俺なんで生きてんだと業で思う日々。

切れた酒買いに行った日に見たSwitch店頭販売で思い出した。

子供の頃マリオ64にドハマリしてた頃に、

「今時マリオとかだっせ! PSだろ」

と友人に言われ恥ずかしく思った事。

あの時俺は友達に嫌われたくない一心で、

「確かにもうマリオは古いよな!」と返した事も。

あの当時のFF7の美しさと、CDをテレビで聞けるという衝撃は、

今の子には分からない感覚かもしれない。

それだけ当時の子供には魅力的で革新的だった。

何故あの時Switchを手を取ったか今でもよくわからない。

ただビール片手に、つまらなければ売れば良いと思って本体とゼルダを購入した。

出動日だった昨日、電車の窓から見た名前も知らない山を見て、... [続きを読む](#)

97 コメント | 17,092人のお客様がこれが役に立ったと考えています。このレビューは参考になりましたか?

はい

いいえ

[違反を報告](#)



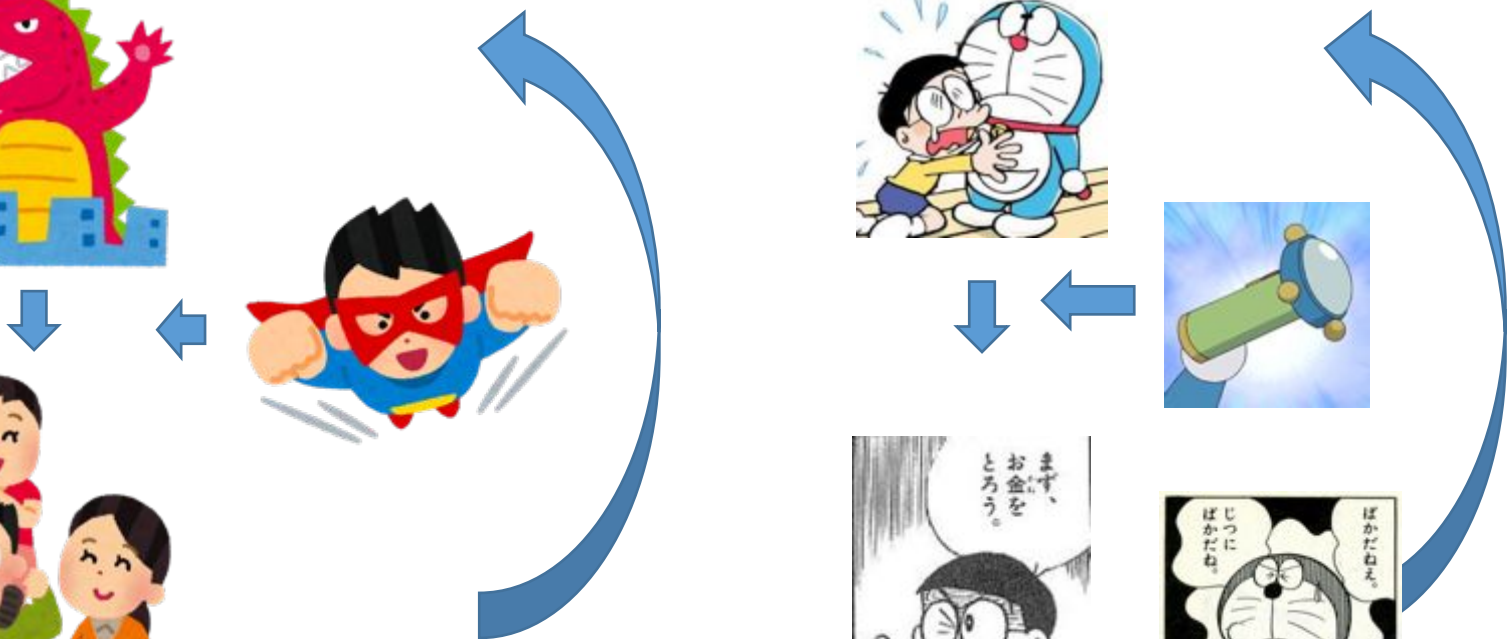
「ゼルダ」のレビューを要素分解してみる

日常のストレスがゲームを通して発散



ストレスループ

エンタテインメントの基本的な構造



ストレスループ

エンタテインメントの基本的な構造



ストレス



キー
ファクター



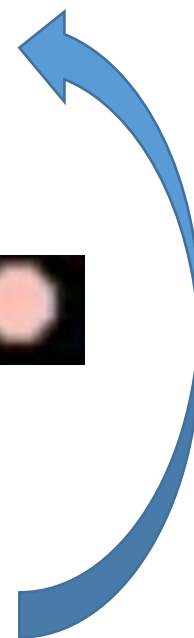
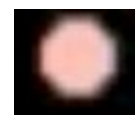
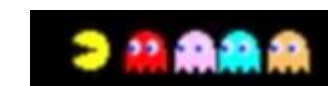
解放

ストレスループ



ゲームの例①

パックマン



https://www.youtube.com/watch?v=uswzriFif_k

ゲームの例②

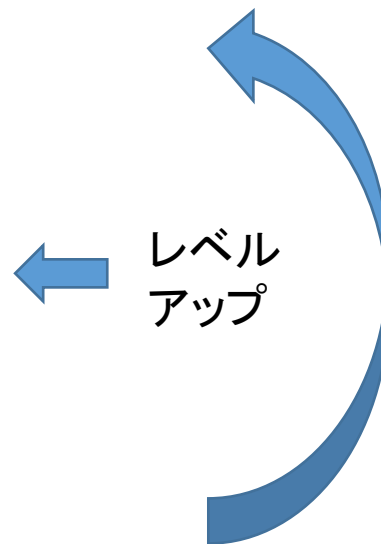
リネージュ



敗北



勝利



<https://www.youtube.com/watch?v=8mVhXt1QYA4&t=483s>

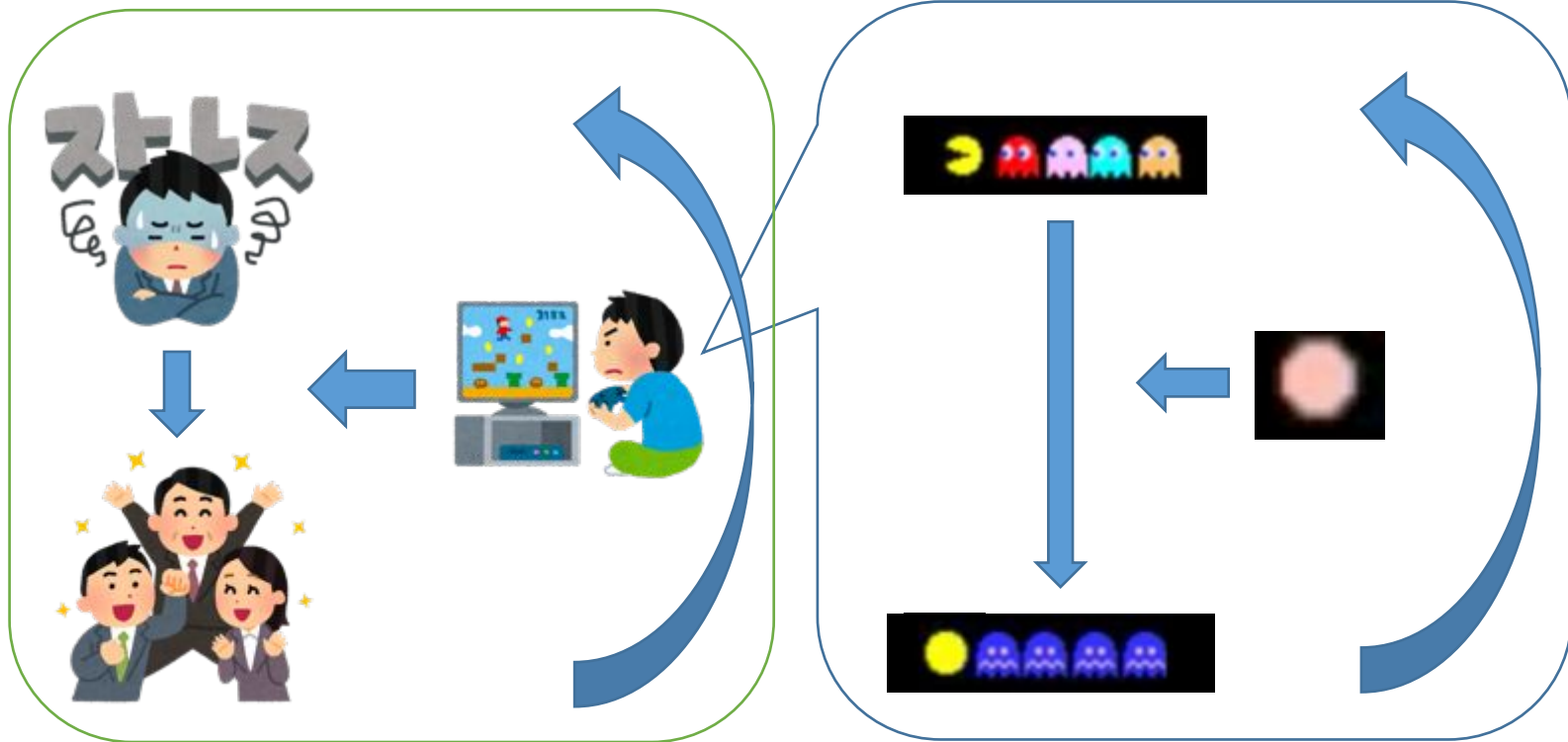
日常生活のストレスループ

1日・1週間・1ヶ月／さまざまなストレスループ



日常生活とエンタテインメント

ストレスループの入れ子構造



漫画家とゲームデザイナー

ゲームデザイナーは「遊びの漫画家」



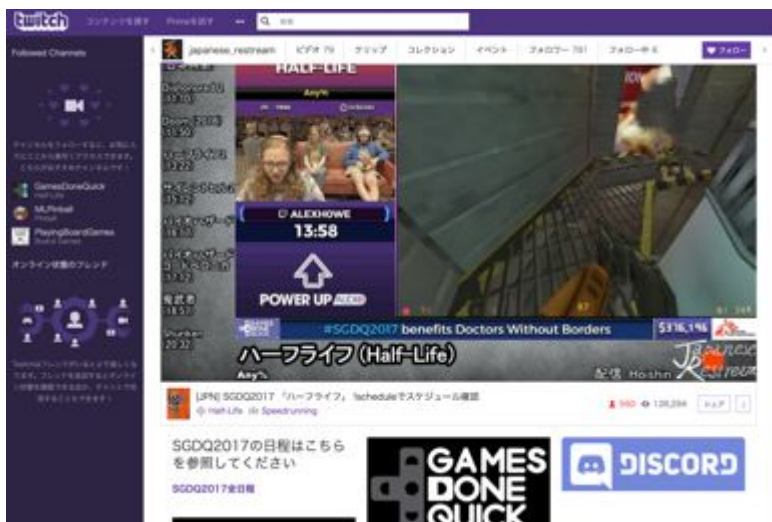
ゲームデザイナーと批評

ストレスループで接続される開発者と批評家



ゲームの批評とテクノロジー

動画や次世代メディアの活用



ルイージ主義／RID Framework

ゲームの本質は「ルイージ」

ル :ルール

イー:インタラクティブ

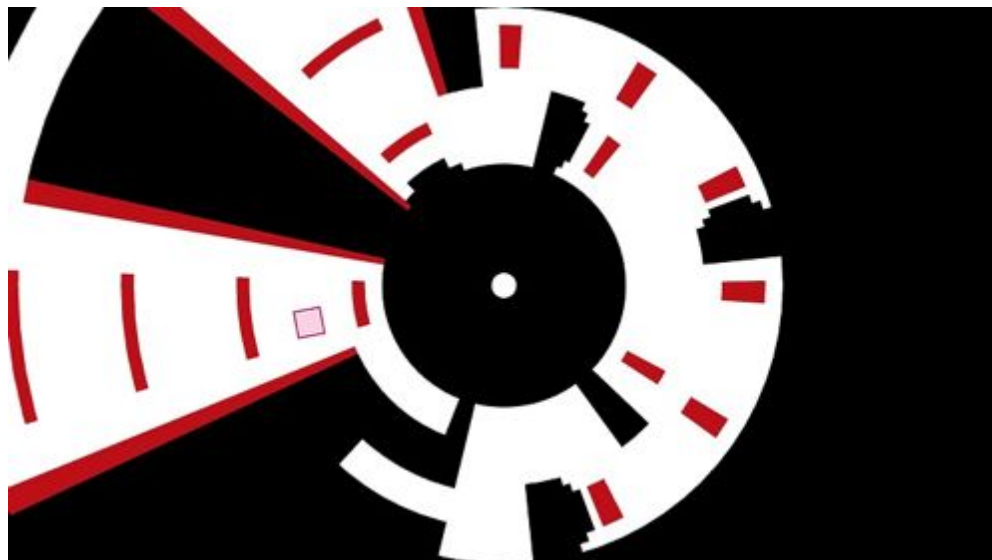
ジ :ジレンマ

米光一成「こどものもうそう」より引用

<http://blog.lv99.com/?eid=430089>

ルール

ゲーム内の諸要素の関連性



最小限の構成要素

1. 操作できるもの
2. 操作できないもの
3. 1と2の関係性

Expand (expand.com) <https://www.youtube.com/watch?v=CKI2FUBorZI>

インタラクティブ

UI/UXデザイン



Big brother

little brother



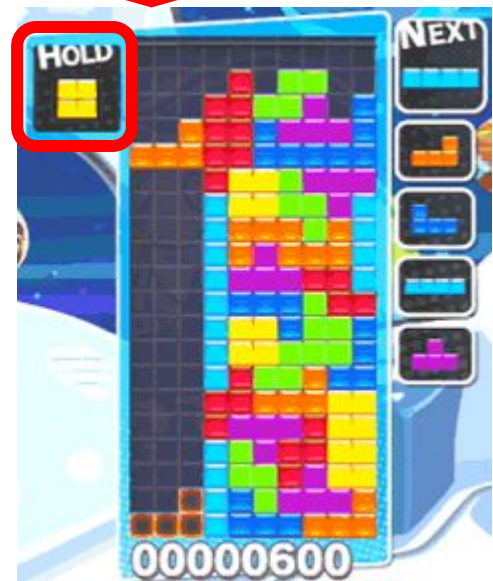
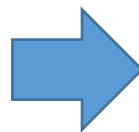
Brothers: A Tale of Two Sons (505 games)

ジレンマ

ストレスループ



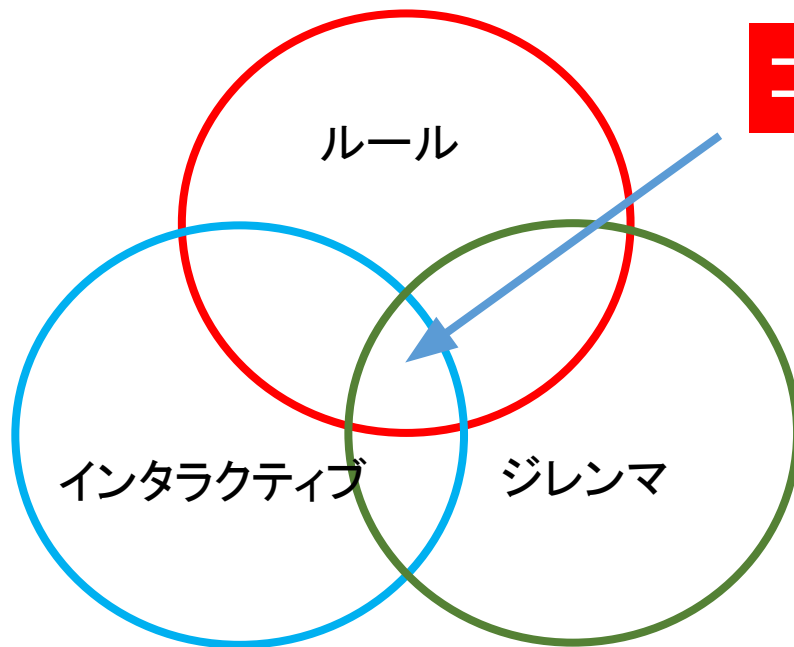
キーファクターが
操作可能になった



テトリス <https://www.youtube.com/watch?v=rtTmT1uSWBY&t=10s>

レイージ主義 / RID Framework

コンセプトに即したデザインになっているか？



ゲームの構造を
大まかに掴むうえで有効

ありがとうございました

今後とも
宜しくお願ひします

kono3478@gmail.com