九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

A STUDY ON DESIGN TECHNIQUES FOR GAME DESIGNERS : reating design techniques through challenge design, narrative and visual contrasts

ブランセ, マイケル アドリアン ヨハネス アントン

https://doi.org/10.15017/1500742

出版情報：九州大学, 2014, 博士（芸術工学）, 課程博士
バージョン：
権利関係：全文ファイル公表済

氏　　名	BRANDSE MICHAEL ADRIAAN JOHANNES ANTOON
論　文　名	A STUDY ON DESIGN TECHNIQUES FOR GAME DESIGNERS Creating design techniques through challenge design, narrative and visual contrasts (ゲームデザインのためのデザイン手法に関する研究 チャレンジデザイン、ナラティブ、視覚コントラストを用いたデザイン技法の創出)
論文調査委員	主　査　　九州大学　教　授　　富松　潔 副　査　　九州大学　教　授　　伊藤　裕之 副　査　　九州大学　准教授　　上岡　玲子

論　文　審　査　の　結　果　の　要　旨

本論文は、ゲームデザイナのためのデザイン手法の開発に関するものである。研究の目的は、申請者のこれまでの経歴であるゲームデザイナとしての経験から、ゲームデザインにおける課題をあげ、ゲーム内で画面に与える効果的な視覚ヒント、画面のグラフィック要素が非言語情報としてユーザに与えるストーリーテリング、ユーザのモチベーションを喚起するチャレンジの 3 つの観点からゲーム開発のデザイン手法を提案することにある。視覚ヒントに関しては、色の対比と色の輝度コントラストに注目している。色の対比の分析には Johannes Itten の色彩論的手法を用いて、サンプル刺激を作成してユーザテスティングにより比較を行っている。その結果、色の対比はプレーヤの選択肢を誘導する効果がなく、色の輝度コントラストについては視覚ヒントとして効果があることを証明している。ストーリーテリングに関しては、ゲームの進化によって、ひとつのゲーム世界が持つ情報量は飛躍的に拡大している。画面のグラフィック要素が非言語情報としてストーリーテリング機能を持ち、ゲーム世界が持つ情報をプレーヤに与え、いくつかの要素はプレーヤの没頭率に有意に影響することを確認している。チャレンジデザインは、ゲームの難易度だけではなく、プレーヤがゲームの中で挑戦する課題のデザインと定義している。チャレンジを 5 つのカテゴリに分類し、より良いゲームデザインのためのガイドラインを開発している。研究の方法は、3 つのデザイン手法の仮説提案を、比較刺激を用いたユーザ評価実験により検証を行い、考察を得る方法を用いている。

チャレンジデザインにおいてはチャレンジ要素の 5 つのカテゴリ抽出部分に客観性を持たせるような工夫を加えた論文構成になるように指摘したが、十分なゲームサンプルからチャレンジ要素を抽出できている。論文構成においても、研究の背景と研究の目的を明確にして結論と対応づけられている。筆者自身がゲームデザイナであり、その長年の経験からデザイン手法がまとめられている。