

研究課題別中間評価結果

1. 研究課題名:オンラインゲームの制作支援と評価
2. 研究代表者:松原 仁(公立はこだて未来大学システム情報科学部 教授)
3. 研究概要

本研究は、ゲームコンテンツとして今後の発展が期待されている「オンラインゲーム」を対象として、その様々な課題の解決へ向けた基盤的な研究を推進する。例えば、オンラインゲームは、制作費の高騰や反社会性の懸念などの多くのと問題を抱えており、このままでは日本はオンラインゲームビジネスから脱落してしまう危険がある。本研究プロジェクトでは、オンラインゲームの有用性と将来性を学術的に明らかにするとともに、その基盤技術開発を通じて、オンラインゲームの効率的な制作方法論を確立することを目的としている。

4. 中間報告結果

4-1. 研究の進捗状況及び研究成果の現状

本研究では、オンラインゲームを教育などの現場に利用して、その有効性を実証する文系・社会科学系の研究と、人工知能技術(AI)などをオンラインゲームへ活用して、その制作を効率化と高度化を図る技術系の研究の2つの研究が進められている。

前者については MMORPG(大規模多人参加型オンラインロールプレイングゲーム)に注目し、『大航海時代 Online』を高校の歴史授業に利用して、教育用オンラインソフトとしての実証実験が行われた。これを通じてオンラインゲームプレイの有効性が、教科の課題・プレゼンツール・モチベーション・教師との関係等の検証を通して確認された。オンラインゲームを教育現場という実践的な場面に活用して有用性を検証することは、ゲームコンテンツの将来の方向を探る上で意義のあるものである。今後さらに掘り下げた取り組みを期待したい。

後者については、3つの技術分野で研究が進められた。AIのオンラインゲームへの適用では、オンラインゲームのログの自動解析が行われた。オンラインゲームの表現では、自由度の高いイベント表現・心理的な印象を与える会話ジェスチャー表現などの分野での研究が進められた。また実空間を志向したオンライン用デバイスでは、身体的なインタラクション可能なデバイスとして、'KAWAII'インタフェースや、その他マルチモーダルディスプレイについて研究が行われた。これらの成果は、当該分野の学会で発表されて賞を受けるなど関連の研究者から注目されており、その意味ではそれぞれの技術分野において優れた研究がなされていると判断できる。

しかし、これらの個々の取り組みの成果は挙がっているものの、「オンラインゲームの制作支援と評価」という全体課題に対して、それぞれがどのように位置付けられ、今後どのように纏められていくのかが、やや不明瞭である。チーム運営においても、予算の執行面においても、研究代表者の強力なリーダーシップを強く期待したい。

4-2. 今後の研究に向けて

オンラインゲームは、それ自体がいまだ発展途上期にあり、本研究プロジェクトの採択後もその環境が大きく変化している。例えば、ネットワーク環境の急激な進化とともに、モバイル携帯の占める割合が大きくなり、また家族参加型のゲーム機の登場など、ゲームそのものに対する社会的な位置づけや評価も変わりつつある。後半の研究は、これらの環境の急激な変化へ柔軟に対応しつつ、かなりの発想の転換を含めて、以下の点に留意しつつ研究を進めて欲しい。

- ・ 急激な環境変化に対応しつつ「オンラインゲーム」の将来のビジョンを明確にして、必要に応じてその再定義を行い、本研究が達成すべき目標を見据えた研究を進めていただきたい。必ずしも研究発足

当時のオンラインゲームの状況にこだわることなく、長期的な視野のもとでの研究推進を期待する。

- ・ 限られた時間のもとで本研究プロジェクトが社会的なインパクトのある成果を出していくためには、予算配分も含めて研究代表者の強いリーダーシップが求められる。もともと実力のある研究者を擁する研究チームであるだけに、その力のベクトルを全体課題へ向けて結集できれば、今後優れた研究成果が期待できよう。
- ・ 本研究チームのメンバーは、ゲーム業界からは学術分野からのオピニオンリーダーとしての役割も期待されている。その意味で、ゲーム業界の将来をも見通したインパクトのある研究開発を進めていただきたい。

4-3. 総合評価

教育現場におけるオンラインゲームの有用性の実証、関連する基盤技術の整備など、個々の研究テーマについては優れた成果が出ており、当該分野の学会などでも評価されている。しかし、課題採択後の急な環境変化もあり、オンラインゲームの位置づけや発展の方向性を改めて明確にして、必要に応じて研究課題そのものの見直しも含めて今後の研究を進めていただきたい。また、それぞれのサブ課題の有機的な連携を強く期待したい。そのためには、研究代表者が強力なリーダーシップを発揮することが必要である。このような形で研究が推進されれば、将来のゲームコンテンツ分野を牽引する優れた研究が、本プロジェクトの成果として期待できよう。