



あそびのデザイン講座

第0回 Unityでゲームに「たのしい」を生み出す方法

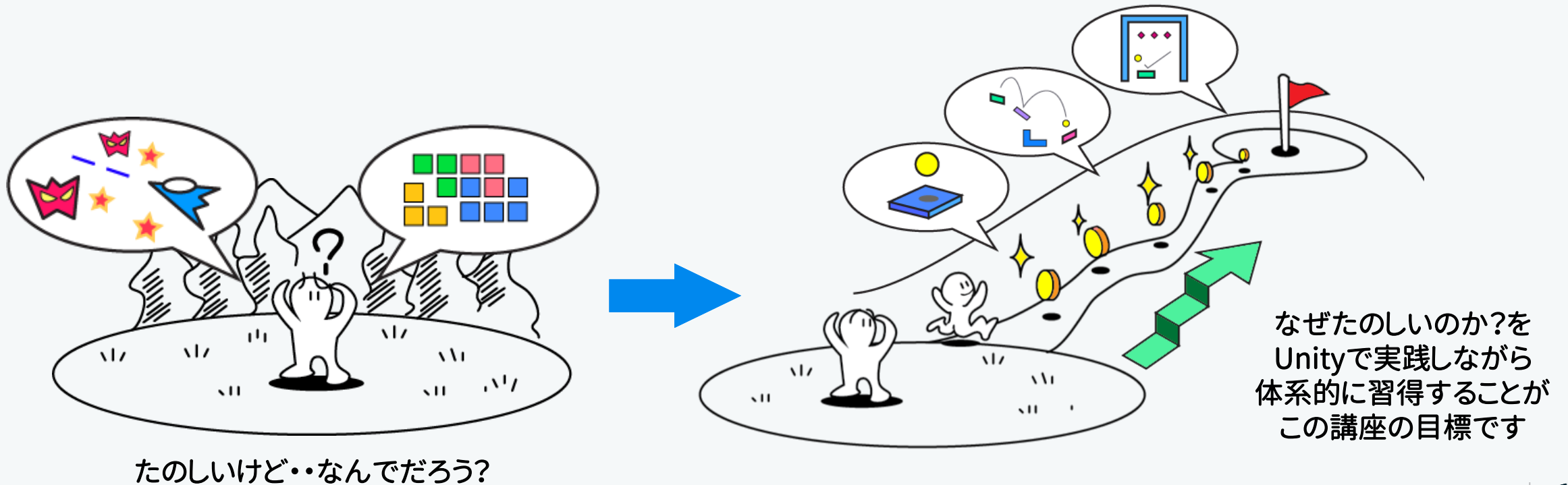
Unityにはたくさんのゲームに関する技術的な
支援やサポートがあります

しかし、ゲームを「デザイン」する
チュートリアルはまだありません

「おもしろい、たのしい」という
感情や体験は目に見えないので、その技術体系は
ゲームを作るために必須でありながら
その存在を忘れられがちです

Unityを学びたい人はチュートリアルで「作例ゲーム」の
作り方を一通り学ぶことができます
しかし次のレベルへのステップアップの方法を学ぶことができません

そこでチュートリアルをインタラクションの基礎から体系的に構築し、
Unityを使って「たのしい」をデザインする方法を講座の形にまとめました



多くのチュートリアルは、プログラムのテクニックを学ぶことができますが
その作例がなぜゲームになるのか？ 「おもしろい」のか「たのしい」のかは
説明してはくれません

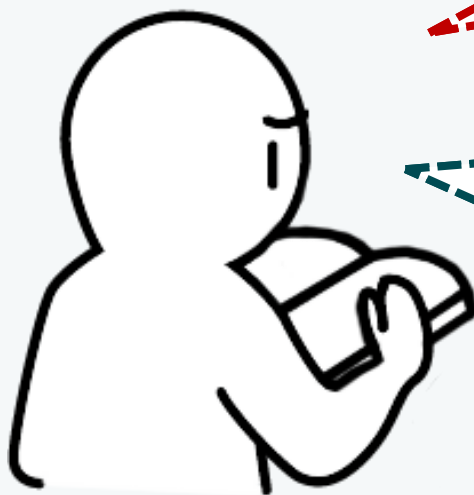
どうすれば
おもしろくなるの？

アイテムを集めるから
たのしいのかな？

ものを壊すから
たのしいの？

どうやってデザインの方
法を教えよう??

生徒の作品に的確な
助言をしてあげたい..



このカリキュラムでは「たのしい」あそび(ゲーム)を作る方法を
ゲーム教育者の皆様へ扱いやすいツールとして提供します

ここに「めまい」の要素を入れて
みると「たのしくなる」かも・・

目標を目立つ色に変えると、
プレイヤーに分かりやすくなるね

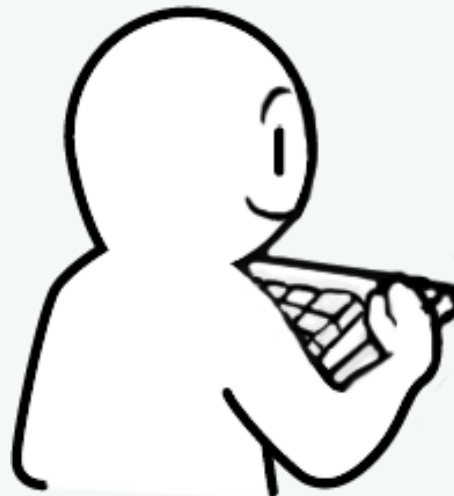
カイヨフのあそびの4要素

競争

模倣

偶然

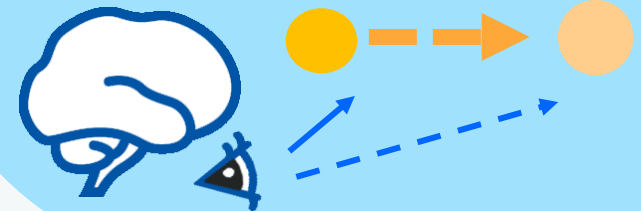
めまい



注意・予想・結果

予想

結果



このカリキュラムで使うメソッドはこの3つです

- 1 人の持つ習性
- 2 カイヨワの「あそびの4要素」
- 3 人の感情

ヒトの持つ習性

- 「動くもの」に惹かれる

動くものがあると、見てしまう、目で追ってしまう

- ユニークなものをみつける

比較して順番に並べ替える

まとめてそろえる

同じもの、違うものを見つける

- 「制限」に緊張する

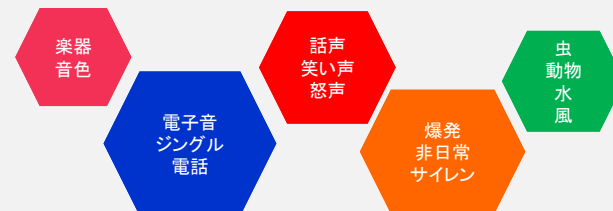
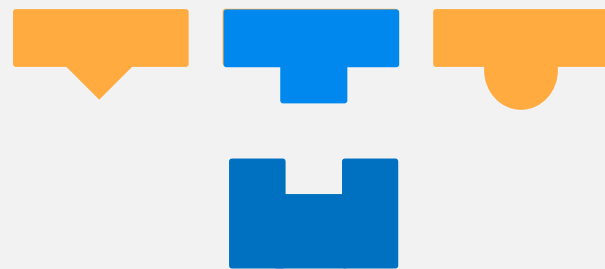
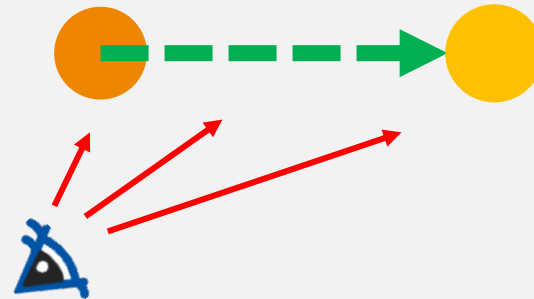
カウントダウン、時間制限、高低差、テスト

強制移動、乗り物、天候、水中、視界不良

- ユニークな音に注意・警戒する

救急車、サイレン、虫の羽音、草を踏み分ける音

電子音、信号機のジングル、飛行機の音、水の音



カイヨワの「あそびの4要素」

これらの要素を具体的に加えていき、あそびやゲームに「たのしさ」が足されるかを実践します

競争

- 比較する他者の存在、過去の記録との比較、強さ比べ
- より速く走る、より高くジャンプ、より遠くまで投げる、より多く採集
- 洗練、昇華されてスポーツ、競技

偶然

- ルーレット、さいころ、トランプ、くじ、占い、予測できない事象
- 洗練、昇華されてギャンブル全般

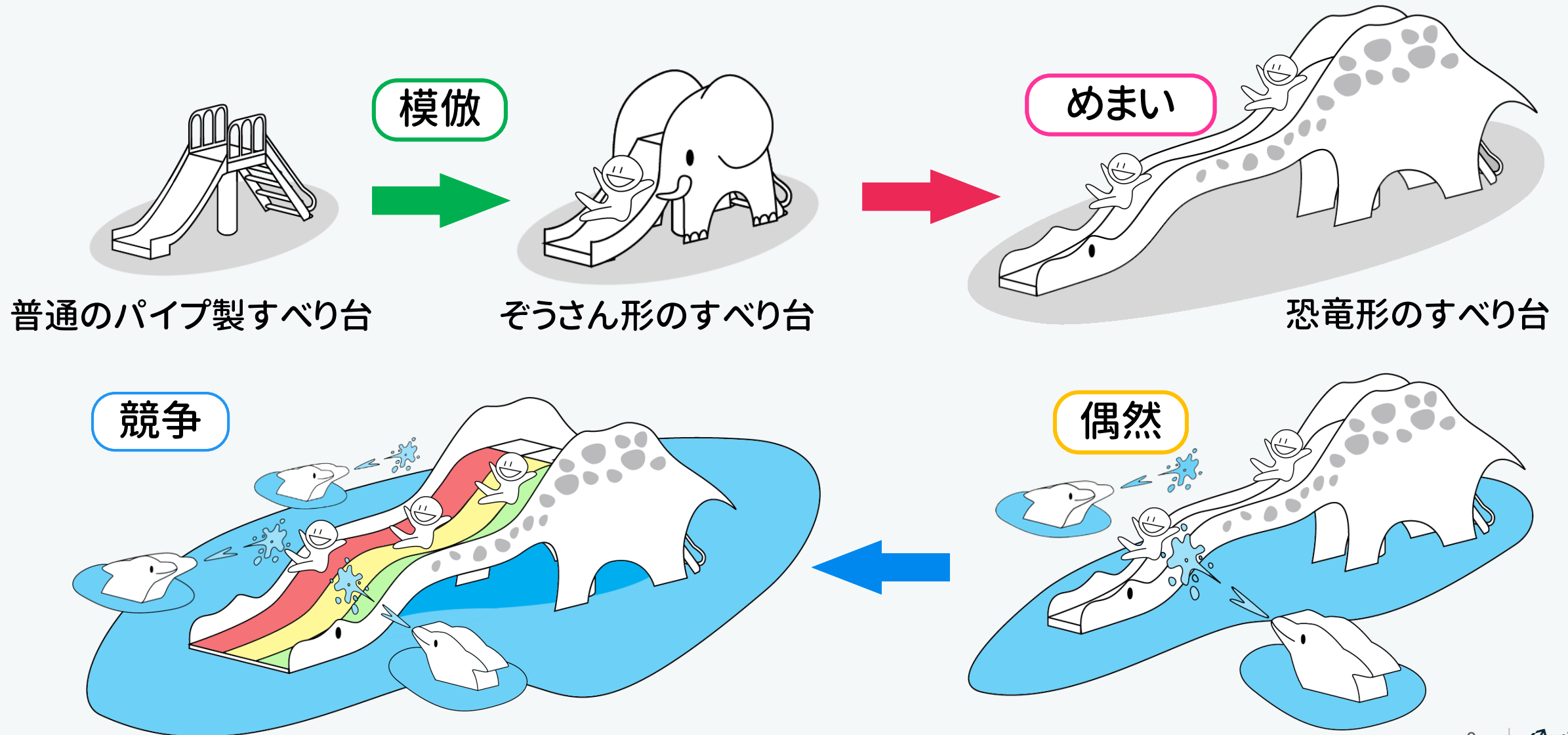
模倣

- ものまね、仮装、擬態、ダンス、パレードの山車
- 洗練、昇華されて舞台演劇全般

めまい

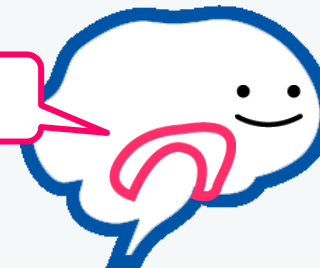
- スピード、落下、回転、高さ、ブランコ、バランス、波乗り、酩酊
- 洗練、昇華されて大掛かりで非日常的な(祭り、遊園地の)装置全般

公園にあるすべり台に「あそびの4要素」を足していきます

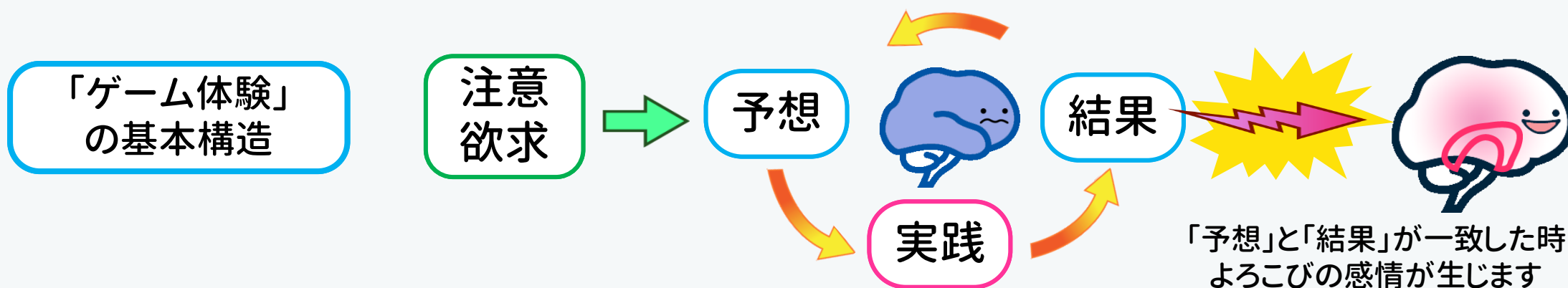


人の感情

大脳辺縁系で感情が生まれます



- 「たのしい」感情は、脳の「緊張」が解消した時に生じると考えます
そのためには生じた「緊張」を「解消」させるサイクルをつくることが大切です
- やることを「予想」させて「緊張」を起こし、「実践」により「結果」をみせます
- ポジティブな「たのしい」喜びの感情は他者から認知されることでより強調されます
- 感情は「想定外の出来事」や「めまい」などで脳の処理が追い付かない時にも刺激されます

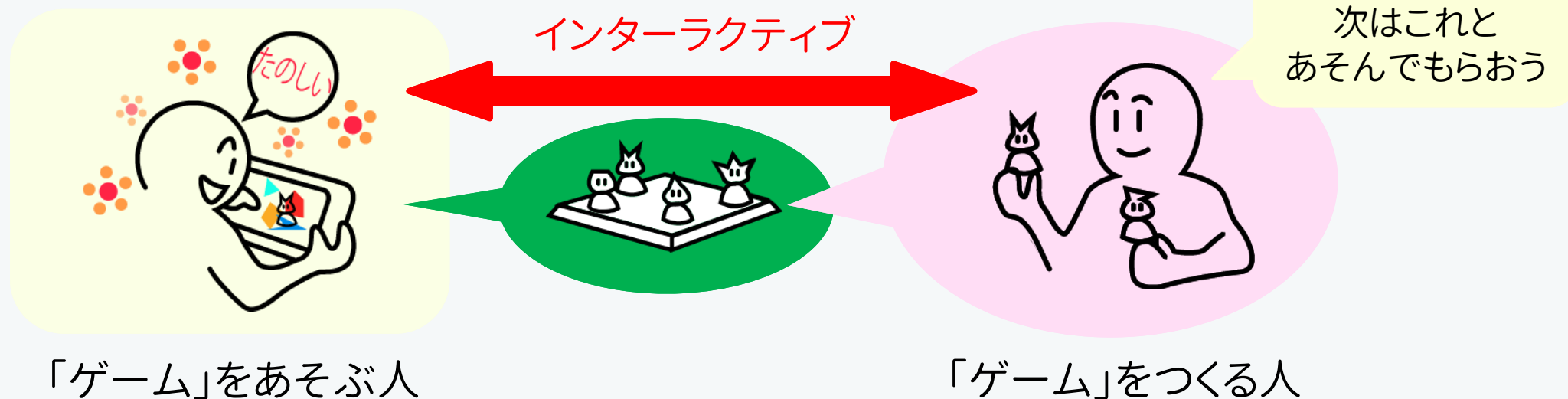


「ゲーム」ってなんだろう？

現在はコンピュータのデバイス上で動くあそぶためのアプリやソフト全般を総じて「ゲーム」と称しています

従来のゲームとの注目すべき相違点は
「インタラクティブ」という要素にあります

「ゲーム」は一人で遊んでいるように見えますが、プレイヤーはゲームを通してその向こうの「つくった人」と一緒に遊んでいると言えます。
そういう意味では、相手をしてくれる相手が必要な「あそび」です。



「ビデオゲーム」には相手をしてくれる人が必要です

自分の行動に呼応してくれる「誰か」がいることで
プレイヤーは「予想」を繰り返し、「結果」を得ることができます
それは同時にプレイヤーに「行動」する「理由」を与えます

「理由」があり「予想」し「実践」し「結果」を得る体験を
繰り返しプレイヤーに提供することが「ゲーム」デザイナーの仕事です

プレイヤーとうまくあそぶことができるデザインこそ
もっとも成功したゲームデザインといえます

だれかにあそんでもらうもの、それが「ゲーム」

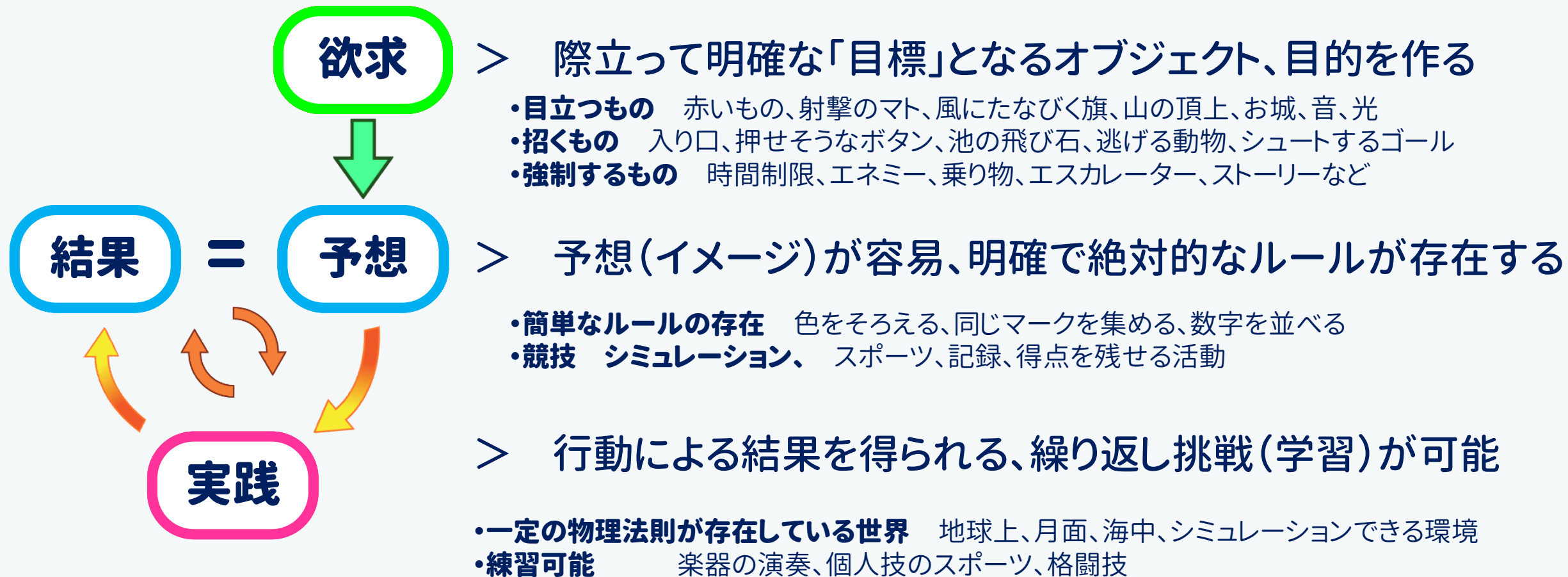
Unityはゲームデザイナーが自分で「おもしろさ、たのしさ」を検証しながらデザインしていくことができる「ゲームエンジン」です



Unityを使ってあそびながら、ゲームのヒントをみつけて、そのまま、だれかに「あそんでもらう」ものをつくる

その意見をヒントにして、またつくりなおしてみる、というゲームに必要な「たのしさ」の検証が短期間にできます

適度な緊張を確実に解消するサイクルを作る



第0回 Unityでゲームに「たのしい」を生み出す方法 まとめ

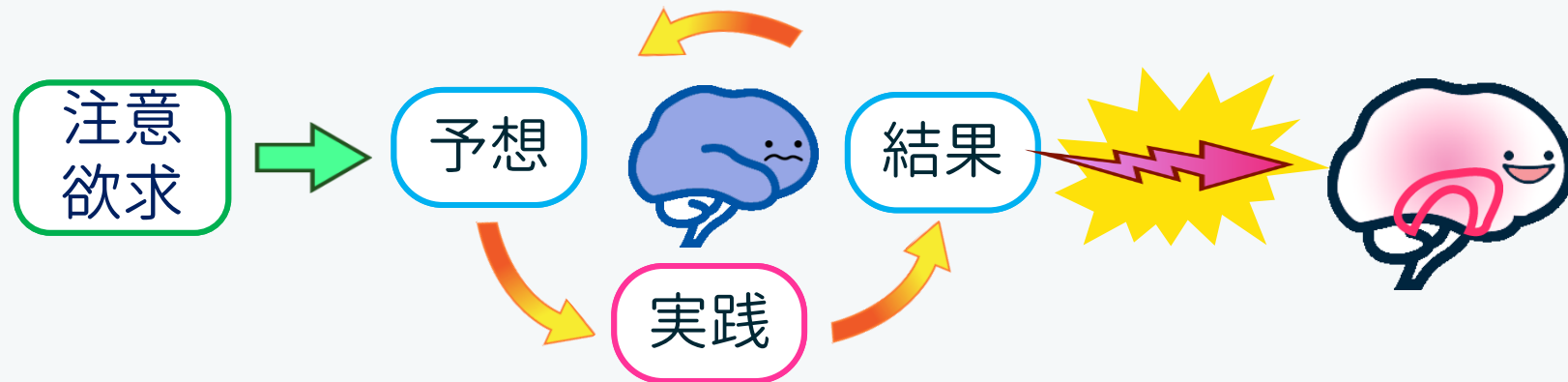
競争

偶然

模倣

めまい

Unityでプロトタイプをつくる時、
これらの要素があるのか確認してみましょう



そして、この工程がうまく成立しているかを具体的に確認してみましょう

「Unity Manual」のweb参照ページ

- インターフェイスを学ぼう: ツールバー
<https://docs.unity3d.com/Manual/Toolbar.html>
- インターフェイスを学ぼう: ハイエラーキー
<https://docs.unity3d.com/Manual/Hierarchy.html>
- インターフェイスを学ぼう: シーンビュー/ゲームビュー
<https://docs.unity3d.com/Manual/UsingTheSceneView.html>
<https://docs.unity3d.com/Manual/GameView.html>
- インターフェイスを学ぼう: インスペクター
<https://docs.unity3d.com/Manual/UsingTheInspector.html>
- インターフェイスを学ぼう: プロジェクト/アセット
<https://docs.unity3d.com/Manual/ProjectView.html>

第0回 あそびのデザイン講座 まとめ

Unityでゲームに「たのしい」を生み出す方法

目的

あそびのデザイン講座の基礎となるメソッドの解説・「たのしい」の仕組みを理解する

- これからはじまる「遊びのデザイン講座」の基礎となるメソッドを理解する
- カイヨフの「あそびの4要素」の使い方
- ゲーム体験の基本構造を理解する
- ゲームデザインの大切なこと 「だれかにあそんでもらう」

実習項目

- 1, ひとの「してしまう習慣」をいろいろとあげてみる
- 2, 自分のまわりにある「たのしい」ことを思い浮かべ、「4つの要素」がそこにあるのかを調べる
- 3, 同様に緊張する場所や行為、現象をあげてみる それはゲームをたのしくするヒントになる