

ビデオゲーム UI 的表現を用いた映像制作 Video Production Using Video Game UI-like Expressions

東京国際工科専門職大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科

映像太郎 Taro EIZO (TK210000)

(指導者：工科学部 デジタルエンタテインメント学科 教授 新宿次郎)

1. はじめに

ビデオゲームはプレイヤーがコンテンツの状況を判断しリアルタイムに操作する事で異なる体験を提供するデジタルコンテンツである。ところが近年ではプレイをしないでゲームを体験したように感じられる、ゲームプレイ実況視聴が YouTube を中心として多くの視聴者を獲得している[1](Fig.1)。視聴者は実況者の発言とプレイ映像のみでゲームの状況が理解できている。これより、ビデオゲーム UI 的な表現を用いた映像は、新たな表現手法としての可能性があるのではないかと考え、それを検証するために実際に制作を行う。

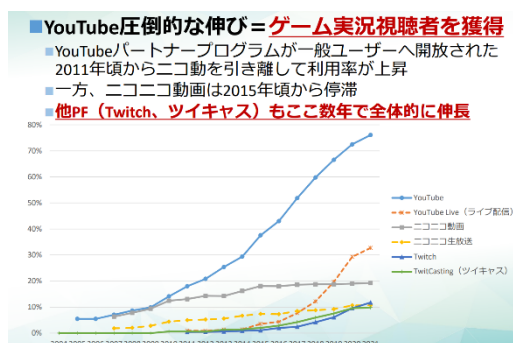


Fig. 1 ゲーム実況の増加[1]

2. 制作目的

ゲームコンテンツはプレイヤーがプレイするためにゲーム画面内に必要な情報を表示する。従来からのビデオゲームはプレイ画面上に固定された表示[2](Fig.2)が多くあるが、プレイ画面の仮想空間内に対象モデルに関する状況や状態の数字が適宜表示される演出[3](Fig.3)が施され、その表現はゲームクリエイターからも高く評価を得ている[4]。実写映像に対して同様の演出をしている映像もある[5](Fig.4)が、CG を用いたインタラクティブではない映像にこのような表現を用いた映像を制作する事で、その制作手法と表現を検討する。



Fig.2 固定表示例[2]



Fig.3 ゲーム空間内表示例[3]



Fig.4 実写映像での応用例[5]

3. 制作手法

卒業制作の映像コンテンツでは、動画内に登場するキャラクターの状態をゲーム UI 的な表現を用いて視聴者に伝えるような仕様を考えている。ドラマ的な映像やバトルシーンなどが考えられるが、今回はバトルシーンをターゲットとする。これより 1) 心理的な変化、2) バトル時のダメージ、3) 体力状態など多様な状態表示が可能と考えている。

4. 制作計画

表現の先行事例として「ペルソナ 5」を設定し、表示するタイミングや画面内の位置・大きさの調査を行う。制作は IPUT 内の DCC ツール (MAYA など)、及び MOCAP システムを用いて行う。仮想 3D 空間にどのような手法で的確に表現できるか、制作パイプラインの検討も行いつつ実装する。

5. 進捗状況

先行事例の調査が終わり、実際の制作に入るところである。並行してキャラクターモデリングやリギング、アニメーションなどをチーム内で分担し、12 月末に映像を完成させる。

6. 終わりに

この手法は映像演出で視聴者に伝える従来の手法を否定するものではなく、付加的な情報としてゲーム実況に慣れた視聴者を対象とした新たな可能性を探るものである。本稿で、その背景と計画、及び現在の進捗について報告した。卒業制作として、この表現に関する実装手法を確立し、ゲーム実況ではない動画における表現の可能性の一手法として提案する。

7. 参考文献

- [1] 五十嵐ほか、「デジタルゲームのプレイ動画視聴 (ゲーム実況) に関する日米動向調査」、一般社団法人 マルチメディア振興センター、
https://www.fmmc.or.jp/Portals/0/FMMC_Digital%20GamePlay20220302.pdf(2024/09/20 アクセス)
- [2] ナムコ、「パックマン」、1980、バンダイナムコエンタテインメント WEB サイト、ヒストリー、
<https://www.bandainamcoent.co.jp/corporate/history/namco/> (2024/09/20 アクセス)
- [3] アトラス、「ペルソナ 5」、<https://p-ch.jp/remaster/p5r/>、(2024/09/24 アクセス)
- [4] CEDEC2019 ビジュアルアーツ部門 最優秀賞「魅せる UI という表現方法の確率 須藤正喜 (株式会社アトラス)」、<https://cedec.cesa.or.jp/2019/event/awards/prize.html> (2024/09/20 アクセス)
- [5] ZappahVideo、「Orbit: You'll Never See It Coming(Last Surprise Edition)」、2018/07/06、
<https://www.youtube.com/watch?v=mDw6xxIErK4> (2024/09/20 アクセス)