

2031 現代のゲームキャラクター

Today's game character

AD 37 徳永 遊
指導教員 佐久間 善典

1.研究目的

サブカルチャーとしての位置づけであった「TVゲーム」であるが、現在では世界に誇る日本の「文化」としての地位を確立しつつあり、また、その開発技術において、日本は先進国となっている。なかでもキャラクターデザインはゲーム業界に限らず、アニメや漫画といった市場においても世界をリードしている。

何故日本で創り出されるキャラクターは幅広い年代、多くの人種を引きつける魅力を持っているのかを研究する。

2.調査と分析

現在、過去に存在したゲームを調査し、ゲームの世界とキャラクターのどこが変わり、どこが変わらずに残っているのか調査した。

○変化した部分

今のゲームの世界観は一つではなく複数の世界観が存在し、雰囲気が変化するものが少しずつではあるが増えてきている。

キャラクターデザインに関しては男性キャラにも露出傾向が出てきており、あまり重々しいものは着ておらず、スッキリした印象のものが多い。

○変化してない部分

最近は様々な世界観があるが、それでもファンタジーベース(魔法的)なものが多い。

キャラクターたちの内面は物語が進むにつれて様々なことを経験し、成長していくため、最初はまだ未熟な部分が多く、主人公の性格は人として問題がある部分もある。

3.コンセプトの立案

- ベースとなる世界観を設定し、それをベースにキャラクターを描き、世界観との一体感を考える。
- キャラクターは内面(性格等)、成長過程も設定。
- 身近に起こりうる、起きている事象をより身近に感じやすくするために、世界観の設定は出来るだけ現実に近いものにする。

4.デザイン展開

最近の傾向、事象から技術は進んだが、国同士の問題、戦争が頻発している未来を意識し、複数の世界観で、ファンタジーな要素を多少取り入れる。

キャラクターのデザインでは肌の露出や体のラインを出しやすい服装にしつつ、それに合わせた主人公とヒロインをデザインしする。そこから主人公の支え役兼兄貴系キャラとして一人、世界観を際立たせる役として一人を加え四人をデザインする。ただし、この二人は多少デザインのコンセプトをずらしたデザインにする。これはそれぞれの個性と、存在理由を出しつつ、主人公やヒロインより若干目立たないようにするためである。

5.完成図



6.結論

今回キャラクターを創るにあたって、まず、現在のキャラクターデザインの傾向と、そしてなにより一人のキャラクターを創る大変さ、その表現の難しさを知ることが出来た。今までちゃんとした作品を作り上げたことがなかったため、今回のことを通して、とてもたくさんのかことを学ぶことができた。

7.参考文献

- バンダイナムコゲームス,2007, 「テイルズチャンネル」 (<http://namco-ch.net/taleschannel/index.html>, 2007,2,21)
- バンダイナムコゲームス,2007, 「.hack 公式ポータルサイト」 (<http://www.hack.channel.or.jp/>,2006,12,21)
- SEGA公式サイト,2007, 「シャイニング・シリーズ 公式ポータルサイト」 (<http://shining-world.jp/>,2007,1,18)