

課題

ゲーム学科

●対象選抜区分

総合型選抜 Ⅰ期・Ⅱ期／社会人特別選抜・帰国生特別選抜

●課題タイプ

〈企画分野〉企画提案型・〈デザイン分野〉ポートフォリオ型・〈プログラム分野〉論述型

●出題意図

課題〈企画分野〉

企画はアイデアだけではなく総合力で評価される分野です。その力を見るために、形にした「企画書」の提出を求めます。

課題〈デザイン分野〉

デザインでは表現する力、画力がなによりも大切です。表現する力を見るため、ポートフォリオによって多面的に評価を行います。

課題〈プログラム分野〉

プログラムのためには、論理的な思考力が欠かせません。論理的に考える力、それを筋道を立てて説明する力を見る課題です。

●評価のポイント

課題〈企画分野〉

アイデアを中心的に評価します。新しい「遊び」なのか、どんな「楽しさ」があるか、誰が「喜ぶ」のか。そうした情報を読んだ人に伝えるための、書面としての表現方法にも評価は左右されます。

課題〈デザイン分野〉

オリジナル作品ではアイデアが豊かであるか、デッサンなどではものをよく観察しているかが評価のポイントとなります。ある程度の作品数があることが望ましいです。

課題〈プログラム分野〉

テーマについて考察されているか、具体的な実現方法が述べられているかを見ます。説明内容がしっかりと伝わる文章になっていることも重要なポイントです。

課題内容

希望する分野の課題を1つ選択してください。

〈企画分野〉●課題タイプ⇒企画提案型

オリジナルゲームの企画書を作成してください(図やイラストなども自作であること)。任意のA4判用紙(3枚程度)で表現してください。

〈デザイン分野〉●課題タイプ⇒ポートフォリオ型

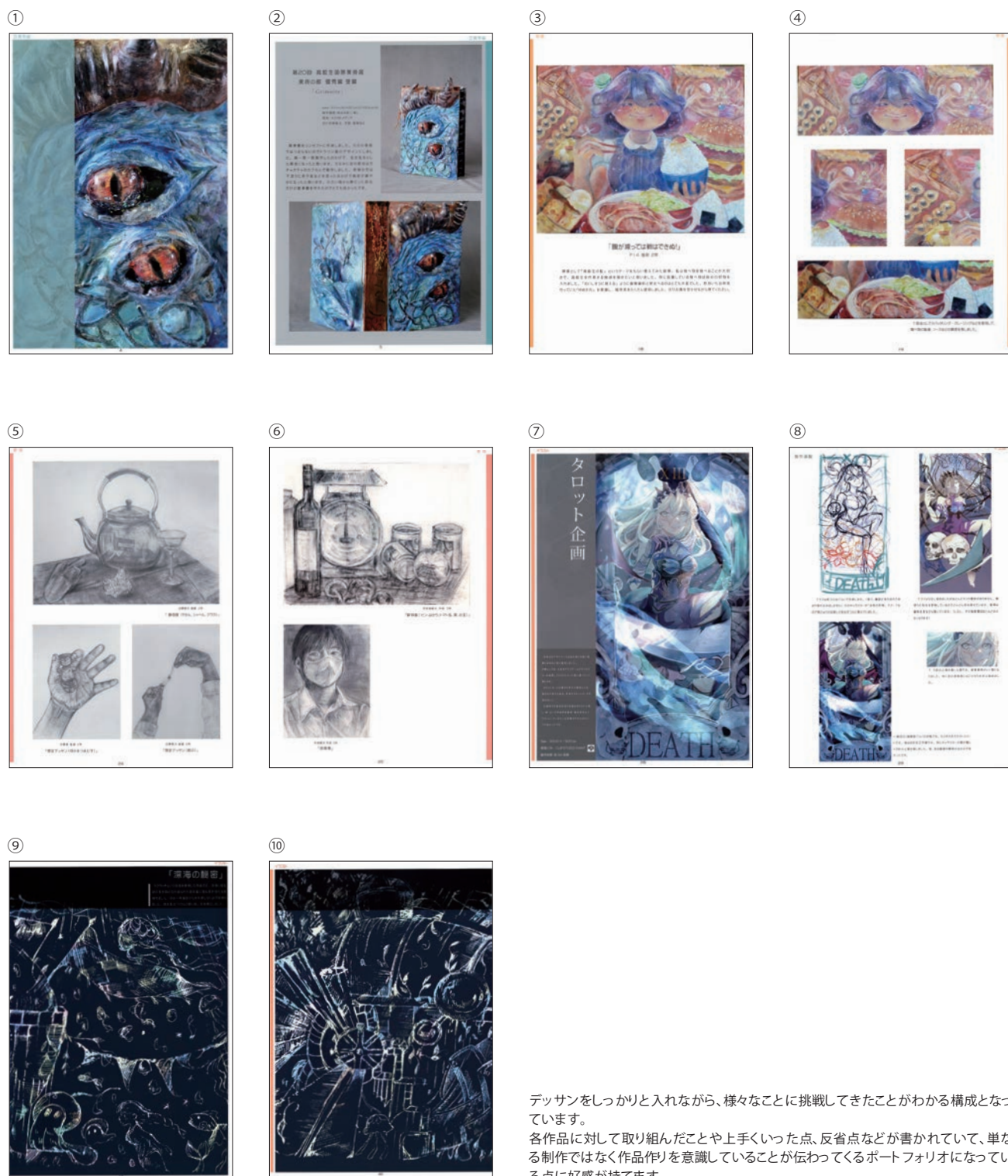
オリジナルイラスト・デッサン・CGなどの平面作品を任意のA4判用紙に制作し、市販のA4判ファイル1冊にまとめてください。

〈プログラム分野〉●課題タイプ⇒論述型

新型コロナウイルスの影響で、以前と同じようにできなくなった遊びもあるでしょう。そのような遊びの例を挙げ、それをオンラインでもできるようにするにはどうすると良いでしょうか?市販の400字詰原稿用紙(3枚程度)で論述してください。



表紙を含めると4枚になっていることには目をつぶるとして、身近ながら関心を持ちづらいマンホールに着目した点が評価できます。ただし世の中は広く、個人がコレクションできる数にも限界があるので、バトルよりもプレイヤーが協力して全国を網羅した大百科を目指すほうが、スケールの大きな伸びしろのある「遊び」を表現できたように思います。



デッサンをしっかりと入れながら、様々なことに挑戦してきたことがわかる構成となっています。  
各作品に対して取り組んだことや上手くいった点、反省点などが書かれていて、単なる制作ではなく作品作りを意識していることが伝わってくるポートフォリオになっている点に好感が持てます。

## ●2021年度課題

モバイル通信は、およそ10年ほどの周期で新しい世代が規格化され、通信速度が向上してきました。日本では、本年から5Gのモバイル通信ネットワークの本格運用が始まりました。5Gは通信速度を高速化しますが、他にも様々な特徴を持ちます。5Gが普及することによってゲームがどのように変わりうるか、技術的な理由とともに、市販の400字詰原稿用紙(3枚程度)で論述してください。

私は日頃から自宅でも出先でもスマートフォンをよく使います。例えば、調べものをしたり、動画やゲームなどをして暇をつぶしたりするのですが、検索してから結果が出るまでが遅かったり、動画を見ている最中に止まったり、ゲームではダウンロードに時間が掛かったりすることがよくあります。

これらの不満点は、次世代通信規格の「5G」によって解決されます。これは「5th Generation」の略称で、日本では第五世代移動通信システムと呼ばれます。世界の共通認識として、高速大容量・低遅延・高信頼性・多数同時接続が出来るようになると考えられています。

これにより、現在インフラがネックとなり、普及していないサービスが生活に浸透し、さらに開発が進み、新たな常識が変わっていくと私は思います。例としてGoogleの「Stadia」という月額制のクラウドゲームサービスがあります。簡単に言うと、プレイヤーのスマートフォンがコントローラーになりゲーム機本体がオンライン上にあり、皆で共有するといったサービスです。サーバー上でゲームが実行され、そこからゲームの映像等の情報がプレイヤーのスマートフォンなどの端末に送られます。ゲームが実行されるのはサーバー側なので、高いスペックが要求されるようなゲームでも高価なゲーム機やゲーミングPCがなくても、サービスに対応した端末であれば遊べます。利点はこれだけではありません。購入したゲームは、すでにサーバー側にあるので、端末にインストールする必要がないため容量を圧迫しません。また、映像を端末に送っているだけなので、これまでの各プラットフォームに合わせてプログラムや最適化していた開発者の方々の負担が軽くなると思われます。

これほど利点ばかりなのに、なぜこのサービスが現在普及していないのでしょうか。

その理由として、通信環境に依存する点と、このサービスの月額制料金とは別に通信料金が発生する点だと私は考えます。通信料金は契約している携帯会社により異なりますが、現代の通信の契約だと、とても高い料金になってしまい、これでは本来のサービス料金を通信料金のほうが上回ってしまい、現実的ではありません。これらの点も5Gになることによって解決すると思われます。通信環境の問題は5Gの特徴の一つ「低遅延・高信頼性」に期待できます。通信料金の問題は、かつて3Gから4Gに規格が変更された時の様に、4Gから5Gに変わる現代でも大容量のデータのやり取りを高価な料金を払うことなく利用できるようになると思われます。また、現在携帯の通信料金を下げるよう政府が見直しを求めている点も含め、5G通信がより一般的に安く便利になると私は考えます。

以上の点から5Gが普及することによって現在感じている不満点は解消され、新しいゲームの形が生まれ、我々の生活はさらに豊かになっていくと私は考えます。

技術的な内容が関係するテーマでは、その技術の内容説明が多くを占めてしまう場合が多いのですが、この例は5Gの説明を最低限にとどめ、代わりに自分の考えやそこに至る部分を十分に説明しています。書かれている説明に不要なものがないのは、テーマや技術をよく理解していることの表れだと言えます。