

先端科学技術研究科 修士論文要旨

所属研究室 (主指導教員)	大規模システム管理 (笠原 正治 (教授))		
学籍番号	2311036	提出日	令和 7年 1月 20日
学生氏名	井上 雄大		
論文題目	DAOを用いたインディーゲームの制作工程におけるタスク割当		
要旨			
<p>従来の主流のゲーム業界とは異なり、インディーゲームはオープンで参加型のゲーム制作として注目を集めている。このインディーゲームの制作工程は開発工程と非開発工程に分類される。先行研究では、インディーゲーム制作者は生産性の欠如や創造的ではないという理由から開発工程と比較して非開発工程に従事することを避ける傾向があることが指摘されている。これはインディーゲーム制作者に開発工程と非開発工程に関連するタスクを適切に割り当てないと制作効率が低下する可能性があることを示唆している。</p> <p>分散型自律組織 (Decentralized Autonomous Organization: DAO) は、投票による意思決定、労力に応じたガバナンストークンの配布、透明性の高い組織運営を提供できることから、インディーゲームの制作工程の効率化とこれらの資本の課題の解決が期待される。本研究では、インディーゲーム制作工程をDAOに統合し、インディーゲームの制作効率の向上を目的として、インディーゲームの制作工程で発生するタスクを適切に割り当て、人材評価を可能にし、開発経験を通じて非開発業務への適正を持つ人材を育てるモデルを提案する。具体的には、先行研究を発展させた個人能力の評価手法に基づいて、社会的能力が高い制作者が非開発工程に従事し、開発経験を重ねることにより、非開発工程への適性を高めていく。シミュレーション結果より、非開発工程を業務難易度が能力に見合った人材に割り当てていくことで、非開発工程に高い適性のある人材を見出すことが可能となった。これにより、既存のインディーゲーム開発で注視されていなかった、非開発工程に適正の高い人材を開発を通じて発見し、成長を促進することが期待される。</p>			