

ゲーム開発カンファレンス「CEDEC」講演者に聞く

## ゲームプログラマに求められる能力とは

「子どものころから大のマンガ好きです。いまでもマンガ雑誌はほぼ全部読んでいます」

と語る松山 洋氏は、博多にあるゲーム制作会社サイバーコネクトツールの代表取締役社長としてゲーム制作に携わっているが、社会人としての第一歩はコンクリート業界の営業マンであった。

「大学を卒業して就職した先がコンクリート屋。まったくの異業種です。かたいたたい業界です。まあ、扱っているのがコンクリートですから（笑）」

そんな松山氏にゲーム業界に入るあるきっかけが起る。

「コンクリート業界で仕事を始めて3年半経ったある日、大学時代の友人からゲーム制作会社を興そうと誘われました。大のマンガ好きということもあって、ずっとエンターテインメント業界でモノを作りたいと思っていましたが、正直悩みました」

まったくの異業種に飛び込むというのは誰だって相当の決意が必要だ。

「何も知らないのはアカンので、ゲ

ームについて徹底的に調べました。調べてゆくうちに、ゲームは他のメディアと比べて表現の次元が違うことに気づきました。たとえば、マンガは読むという行為によって楽しめます。一方、ゲームの楽しみ方はユーザーそれぞれです。ゲーム制作者はより多くのプレイスタイルで遊んでもらえるようにアイデアを練り、ひとつの商品を作り上げる。そこに大きな魅力を感じ覚悟を決めました」

ゲーム制作の仕事をはじめからどんどんその魅力に取り付かれ、人の3倍は努力をしたという。そして、現職のサイバーコネクトツール代表取締役社長になり、学生、プロを問わず多くのゲームプログラマと接している。では、ゲームプログラマに必要な能力についてどう考えているのだろう。

「ひとつは技術力。もうひとつがゲームセンスです。これはどちらか一方が欠けていてもダメなんです」

技術力とはプログラミング技術のことだが、もうひとつのゲームセンスとは何か？

「要はユーザーを魅了するプログラムを組めるかどうかです。たとえば、企画者が、“キャラクターが宝箱の正面からごそそと中身をのぞいて開ける”というように仕様書に書いたとします。だけど、わざわざ宝箱の正面に行かないと開けられないのはヘンです。そこで、プログラマは横や斜めからも宝箱を開けられるように実装して、企画者に



株式会社サイバーコネクトツール  
代表取締役社長 松山 洋氏

再提案できるかどうか。そこがユーザーに楽しんでもらえるゲームになるかの分かれ目です」

ゲームセンスは付け焼き刃では習得できないのは容易にわかる。果たしてこのゲームセンスを磨く方法はあるのだろうか。

「ひとつ目はたくさんゲームに触れること。2つ目がゲーム業界について知ること。3つ目が“自分だったらこうするのに”と常に考える訓練をすること。よく学生さんにはこの3つをアドバイスしています。

最後の訓練はいつでもできます。たとえば、1時間のTVドラマって放映開始30分くらいから、それまでの話を徐々に盛り上げて次回も見たいと思わせて終わりますよね。そこで、ドラマ開始から30分くらい経ったとき、CMの合間などで自分ならこうするというシミュレーションを立てます。それからドラマが終了するのは約20分後ですから、すぐ答え合わせもできます」

現在サイバーコネクトツールでは約70名のスタッフが在籍し、メディアミックスとして成功した「.hack」をはじめ過去4本のゲームを制作。いま現在、大作ゲームを企画中だとか。

「いまプログラマを募集中です。ゲーム業界で活躍したいという同じ小宇宙を持っているなら大歓迎です」



全世界総計で162万本の大ヒット商品「.hackシリーズ」

©Project.hack ©BANDAI 2004