

# 自分の好きな デジタルゲームを作りたい！

今号登場する4人は大阪府内の高校で電子工業科デジタルゲーム開発コースを専攻する2年生です。このコースでは2年次に、通常の授業のほかに、同一法人内の大学のデジタルゲーム学科やデジタルゲームのソフトウェア制作企業などと連携した特別講座などが開講され、デジタルゲームの開発に何が必要なのかを学びます。



**ひろし**  
幼稚園のときにテレビゲームをするようになった。アクション系のゲームが好き。趣味はほかに、音楽を聴くことと、絵を描くこと。



**あつし**  
兄の影響で、幼稚園のころからテレビゲームをするようになった。アクションRPG（ロールプレイングゲーム）が好き。趣味はほかに、スポーツ。ラグビー部所属。

幼いころからデジタルゲームをすることが大好きだった4人—ひろし、あつし、いさみ、きた—が、デジタルゲームを作るという夢に向かって第一歩を踏み出した姿を紹介します。

**Q**：みなさんは、デジタルゲーム開発コースを専攻していますが、好きな授業は何ですか。

**ひろし**：英語と電子情報。特に電子情報はプログラミングの勉強なので、すごく楽しいです。

**あつし**：電子実習と電子情報。電子実習では、モジュール信号を打ったり、回路基板を組み立てたりします。もう少ししたら授業でパソコンを組み立てるので、今から楽しみです。

**きた**：電子情報と国語。国語では俳句の勉強を今しているんですが、俳句が好きなので、楽しいです。

**ゲームを作るにはいろいろな勉強が必要**

**Q**：そういった授業のほかに、いろいろな特別講座を受けていますね。その中の一つに、コナミのゲームクリエイターの方による講座があるそうですが、その講座を受ける前と受けたあとでは、ゲームを作ることに對してイメージは変わりましたか。



コナミで活躍するクリエイター難波氏の講座。講座を受けて、ゲーム作りへの思いはますます強くなった。

©大阪電気通信大学高等学校

**ひろし**：講座を受けて、自分がやりたいことに近づけた気がします。講座を受ける前は、プログラムのことしか考えていなかったんですが、ゲームを作るにはいろいろな要素が必要だということがよくわかりました。どんな設定にするのか、どんなストーリーにするのか、しかけをどうするのかももちろん大事なのですが、ゲームのBGM（Back Ground Music）やリアリティを出すことの重要性もよくわかりました。

それから、ゲームの作り方も以前思っていたのと違いました。以前は一人で孤独に作っているイメージをもっていたんですが、実際は何人かのチームで、いろいろな分野をメンバーで分担しながら、チーム一丸となって作っているということがわかりました。すごくおもしろそうだと思いました。ゲームを作りたいという気持ちがより強くなりました。

**あつし**：ゲームをするのは楽しいということだけではないのですが、ゲームを作るのはそれだけではいけないんだということがよくわかりました。でも、作るのとは違うおもしろさがあると思いました。みんなでアイデアを出して、みんなで協力して一つのものを作り上げていくところにおもしろさがあると思いました。

**いさみ**：ぼくは勉強があまり得意ではなくて、ゲームに関わるのがおもしろいと思ってこの高校に入ったのに、ゲームが全部勉強になってしまいました。それまで楽しみだったものがつまらなくなったんです。そんなときに、この講座を受けて、今やっている勉強が、おもしろいゲームにつながっていくことがわかりました。

**きた**：以前はプログラムを作りたいと思っていたんですが、講座を受けて、ゲームの企画をやりたいと思うようになりました。まず、タイトルを決めて、どういふ内容のゲームにするかを決めて、ほかの人と話を

\* 講座历时2天。講座中介绍了关于电子游戏的制作过程和制作现场，同时，还对学生们事先以六七人为一组进行的游戏策划做了点评。学生们根据点评，对自己的策划进行修改后，第二天在全班前面进行演示。

しながら練習していく。その過程にとっても魅力を感じました。

Q: その講座では、グループでゲームを企画したそうですが、どうでしたか。

ひろし: みんなで考えるのがすごく楽しかったです。このあと、プログラムを作って、BGMを考えて、それからリアリティも出さなきゃいけないから、実際に形になるまでは遠い道のりだけど…。それから、技術面だけでなく、チームワークも大事です。そのために、チームのメンバーを思いやる気持ちも必要だと思いました。

あつし: 最初、仲間の言っていることがなかなかわからなくて困りました。なぜそうしたいのか、なぜそういう発想になるのかが理解できなかったんです。自分もそうだけど、みんな説明するときに言葉が足りない。もっと人がわかるように伝えなくてはいけないし、相手が何を言おうとしているのか、ちゃんと聞くことも必要です。普段からもっとコミュニケーションをとらないといけないと思いました。

いさみ: 自分が考えていることが形になっていくのはおもしろいことだと思います。そのことを少し感じることができました。

Q: 宝塚造形大学での特別講座はデッサン力や発想力を養うことが目的だと聞いています。どんな内容でしたか。

ひろし: A4判の白い紙を渡されて、同じA4判の大きさの白い紙を描くという課題が出ました。最初、戸惑いました。ぼくはA4の紙をちょっとずらしてその影をつけて描きました。

あつし: ぼくは縦に置いた紙を描きました。手で持っていたら、汗で紙が微妙に波打ったりしていたので、その様子を丁寧に描きました。

いさみ: ぼくは二つ折にして立てたのを描きました。

きた: ぼくは四つ折にして立てたものと、寝かしたものを描きました。自分で描いた紙をもう一回描いたクラスメートがいたけど、それはすごい発想だと思います。

Q: 将来はどんなことをやりたいですか?

ひろし: 大学でもゲームの勉強をして、ゲームソフト

の制作会社に入って、チームを組んでゲームを作りたいです。BGMだけを聞いても楽しめるように、音楽もいいものにしたたりするなど、ゲームを総合的に企画してみたいです。そのあと、独立して、一人でゲームを作れたらいいなあと思います。みんなで協力して一つのゲームを作るのも魅力的ですが、大変だろうけど、一人で全部作ることに挑戦したいです。

あつし: 大学でもたぶんゲームの勉強をしたいと思います。そして、売れなくてもいいから自分がやりたいゲームを作りたい。でも、大学ではゲームだけじゃなくて、もっともっとスポーツをしたいと思っています。

いさみ: ゲームに関わる仕事ができるのが一番いいんですけど、無理だったら趣味でもいいから続けてやっていきたいです。どんなゲームを作りたいのか具体的なイメージはまだないのですが、企画やプログラムなどの全てを自分一人で作ってみたい。そのためにいろいろなことを勉強しなければいけないと思っています。

きた: 一人で作るのはとても大変なことなので、チームでやりたいです。担当するのは企画でも、プログラムでも何でもいから、とにかくゲームを作る仕事をしたいです。



いさみ

近所に住むテレビゲーム好きの祖父の影響で、気がついたらゲームをしていた。デジタルゲームだけでなく、ボードゲーム、カードゲームなどゲームと名がつくものは何でも好き。趣味はほかに、読書。



きた

父親の影響で、幼稚園のころにはゲームをするようになっていた。ノベル系のゲームが好き。趣味はほかに、将棋。将棋部所属。



自家製の回路基板上にワイヤをはんだ付けする。

©大阪電気通信大学高等学校



大学で、人の動きをデジタル化してとらえる特別講座を受ける。

©大阪電気通信大学高等学校

\*\* 像读书一样，文章的背景中有图画。随着故事情节的展开，游戏者需要解决在情节中出现的各个事件。中途会出现多种选择方案；根据游戏者的选择，故事情节将会有不同的变化。