前田 圭士 (著)

榎田 省治 (監修)

『ゲームデザイナーの仕事』

ソフトバンククリエイティブ (2008/1/26)

1. ゲーム開発現場すべての人々にむけて

ゲーム開発のための参考書籍は、アマチュア向けか、プロ向けかを問わず、この20数年の間に数多くのものが出版されてきた。そして、それらは大きく言えば、ゲーム開発において実際に機能している職種別に書籍が出版されてきた、と言ってよい。例示してみると次のようになる。

- (1) ゲームプログラマー向けの書籍：Mark DeLoura「Game Programing Gems」(Charles River Media,2000)など
- (2) ゲームシナリオライター向けの書籍：前田圭士「ゲームシナリオライターの仕事」(ソフトバンククリエイティブ、2006) など
- (3) ゲームグラフィッカー向けの書籍：杉原 由美子、城間 英樹、高橋 ゴウ「ゲームCG教科書」(ボンデジタル、2004)など
- (4) ゲームプランナー向けの書籍：阿部広樹、永山義明「企画屋稼業」(太田出版、2000)など、田尻智「新ゲームデザイン」(エニックス、1996) など
- (5) レベルデザイナー向けの書籍：Phil Co「レベルデザイナーになる本」(ボンデジタル、2006) など

とりわけ、ゲーム業界が成熟してきた1990年代後半に入ってから、こうした書籍の出版点数は増えてきており、ゲームプログラミングに関する本だけでもシュエ

ティングゲーム向けの指南本や、RPG向けのものなど、細分化も進んできている。ゲーム・ミュージックに関わる書籍は未だにほとんど国内では出版がされていないなど、分野ごとに出版点数のバラつきはあるが、概ね職種ごとに指南書が出版されるという形式は業界向けの書籍出版における基本枠組みとなってきた。

このような状況にあって、前田圭士の「ゲームデザイナーの仕事」は、今までになかった路線のゲーム開発者向け書籍であると言える。一応は「ゲームデザイナー」向けの書籍という位置づけにはなっているが、実際に対象とする読者層は「ゲームデザイン」を業務とする層にとどまらない。前書きで著者自身が語るように、ゲームプログラマー、ゲームグラフィッカー、ゲームシナリオライター、そして広報など全てのゲーム開発に関わる職種に向けて書かれている。ゆえに、ゲームデザインのノウハウだけを求めて手に取った読者は、本書の内容に少し異様なものを覚えるだろう。

どういうことか。本書のうちで、ゲームデザインそのものについての議論は全体のうちの半分である。残り半分は何か、というとゲーム開発という現場において、いかに仕事人として効率よくコミュニケーションをとり、意志を実現し、集団作業を完成させていくか、という「仕事術」に類する本となっているのだ。著者の主張によれば、ゲームの現場でうまく働くためには、会議の効率化や、決定権の明確化、個々人のコミュニケーション能力の向上などに取り組むことこそが、ゲームという集団製作の現場の「技術」であるという。

2. 日本の現場と、コミュニケーション能力

ゲームデザインの教本、またゲームの製作現場に関

井上 明人

国際大学グローバル・コミュニケーション・センター

〒106-0032 東京都港区六本木6-15-21 ハークス六本木ビル2階

E-mail: inoue@glocom.ac.jp

わる全員に向けた内容として、こうした仕事術のような内容が詰め込んである、ということにはもちろん、「これこそが日本のゲーム製作の現場で、必要なスキルなのだ」という、著者自身の主張もあるのだろう。

著者は、株式会社ゲームアーツなどでグランディア等の製作に関わったのち、有限会社マーズ、シナリオ月下工房などに移籍。主に50人～60人前後の中規模開発の中でキャリアを積んできたゲームデザイナー/シナリオライターである。著者本人に伺ったところ、本書は、そうした中規模開発の現場での経験をもとにして書かれている（例外として、「グランディア」の開発だけは200人規模のものだったようだ）。少なくとも著者はそうした現場の中で働いていく上で、ゲーム開発現場のすべての人間に対して（1）ゲームデザインそのものの技法、（2）仕事術、の二点を広く共有したいノウハウとして訴えるようになっている、という点が興味深い。たとえば、これが最先端の大規模開発を経験してきた人が書くとするれば、仕事術やコミュニケーション能力が重視される以上に、最新のツールなどへの技術キャッチアップをいかにサステイナブルに行っていくか、といったことのほうがより重視される可能性もあるかもしれない。

つまり、本書は日本の中規模開発の現場、というローカルな場所での最適戦略として書かれている可能性も捨てきれない。断言することはできないが、こういった「現場の人間全体が共有すべきノウハウ」が、別のキャリアを持った人物によって書かれてくるとき、そこで重視される要素は、異なってくるのだろうか。同じなのだろうか。注目していきたいところだ。

3. ゲームシナリオ構造の6分類

また、ゲームデザインや、シナリオ分析の点についても興味深い点が本書には、数多く詰まっている。いくつか挙げてゆきたい。

まず、とりわけ白眉というべき箇所はゲームシナリオ構造の分類だろう。著者は、現状で存在するゲームシナリオ構造は、ほぼ6つの形式に分類が可能だという。その6つとは

1. 一本道：分岐、並列を持たない構造

2. 分岐：選択によって結末が変わる（マルチエンディング）
3. 並列：分岐と合流を繰り返す構造
4. 樹木：時系列に沿って分岐を繰り返す構造（シナリオ間での分岐・合流を繰り返すマルチシナリオ）
5. マルチ：どこからでも開始できる構造（時系列の概念の無いフリーシナリオ）
6. モザイク：イベントとパラメータで管理するゲームシナリオ構造

の6つである。この6つはRPGやアドベンチャーゲームに、アクションゲームであれ、シミュレーションゲームであれ該当するものとされている。さらに、本書に特徴的なのは、この6つの分類を提示しているに加えて、書籍の中ではそれぞれ向き・不向きとして、製作にかかる労力に関して細かな説明が付け加えられているのも面白い。

さらに、分岐していくシナリオを制御するために、選択肢についても3つに分けられる、と著者は分析を加えている。その3つとは、1. 正解、2. 誤り、3. 笑いの三つである。見かけ上は4つや5つに見えるような選択肢ではあっても、機能上の分類としてはこの3つに分類可能であるという。そして早い段階で選択肢ごとの機能上の役割を判別した上で、位置づけていくことで、こうした作業にかかる労力をより少なくしていくことができるのだという。

その他さらに、ゲームの製作現場で必要とされる内容が、1. ゲームデザイン、2. ゲームシナリオ、3. 仕事術、の三つの範囲で詳細なノウハウが数多く記述されている。

ゲームの製作が集団製作である限り、純粋なプログラミングや、シナリオ製作、デザインの技術のみならず、「集団製作」のためのノウハウもまた、その中の「技術」として記述されてくるのは、必然的なことであるともいえるだろう。ゲームの開発者たちと話す、ゲームデザインや、プログラミングのノウハウ以上に日々の業務管理こそで苦しんでいる話は、よく聞く話だが、本書のバランスこそがゲームの製作現場でもっとも語られるべき内容をフォローした書籍であるのかもしれない。