

株式会社バンダイナムコスタジオ × 吉田学園情報ビジネス専門学校 「GameJam」開催報告

2014年10月11日（土）、12日（日）の二日間で、株式会社バンダイナムコスタジオ（以下、BNS）の第一線で活躍しているクリエイター9名と、吉田学園情報ビジネス専門学校（以下、本校）ゲーム学科II年生30名が5チーム構成となり、「15時間」という短時間でゲーム開発を行う「GameJam」が開催された。



バンダイナムコスタジオから総勢9名の参加

このGameJamは、BNS社内の人材育成、人材開発の取り組みとして実施しているもので、ゲーム開発における楽しさを再確認し、“気づき”からの“クリエイティビティ”を醸成することができ、非常に有益であるとのこと。

今回の本校での実施も、「成長と気づき」を目的とし、「他職種との連携の重要性」、「より積極的な姿勢を出す」、「自分の現在の力量が図れる」など、とても有意義なものとなりました。終了後には自分の作品集である「ポートフォリオ」へのアドバイスを聞くこともでき、今後の制作活動や就職活動にとっても役立つ機会でした。

GameJamの流れ

10/11（土）第1日目

10:00 開会式

ここでBNSスタッフの自己紹介があり、編成チームも発表。すぐに互いのコミュニケーションを図る取組を行い、チーム名を決定して結束力を高め、スムーズに制作ができる環境づくりが行われました。（「アイスブレイク」と呼ぶ）



開会式の様子



アイスブレイクでコミュニケーションを図る

10:40 GameJam スタート！

制作のテーマ「『シャキーン！』という金属音を使ったゲーム」に決定！

アイデアをみんなで出し合い、整理していく。これをランチタイムもミーティング形式で話し合いを行い、更にコミュニケーションと企画力を高めていくことになる。



付箋にアイデアを書き出す



模造紙を使いアイデアを整理していく



少しずつ笑顔も見え、緊張感も解れてきたか



BNS スタッフが要所所でポイントを整理

14:00 企画発表会

約二時間半かけて作り上げた、企画内容を発表！

かなり興味深いゲーム企画も飛び出し、さて完成までにどのようになっているのか・・・。



2分間の短時間で発表



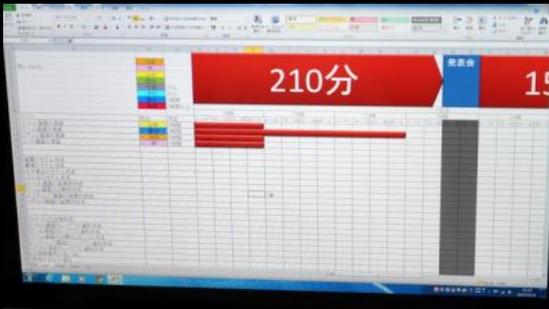
面白いアイデアが出ると、他チームから拍手も

14:45 本格的な制作作業が開始

まずはプログラマー、デザイナー、サウンドデザイナーなどの作業分担を決め、その決められた役割を担うために、しっかりと打ち合わせを行う。

制作は「Unity」という現場でよく利用されているゲームエンジンを活用していく。

各々役割でのスケジュールを確認も必須だが、細かいチームでは、15分単位での作業工程管理を行っていた。この時に実際の制作現場さながらの緊張感が本校の学生達に伝わってきたのではないかな。



エクセルを活用したスケジュール管理表



各々の役割を詳細に確認していく

16:00 定例打ち合わせ

ある一定の時間が来ると、作業進捗状況を確認しあう、デザイナーがどのようなキャラクターのデザインをしているのか、プログラマーがどこまでのプログラムが書けているのか、もしくは何に躓いているのか、方向転換すべきことはないかなど、実際の作業工程と同じように進めていく。ゲーム制作における“コミュニケーションの大切さ”を実感する。



聞くだけでなく、自分の意見をしっかり伝えることもとても重要なこと



ポーンデジタル様から GameJam 期間の書籍の無償提供をいただいた
制作に役立つ書籍ばかりなので、積極的に活用していった

18:10 中間発表会

当然ながら、ゲームとしては未完成な段階ではあるが、イメージ画像までのチームから、ちゃんと試作機として動作しているチームもある。

短時間ながらも想像以上の完成度。発表も和気あいあいと互いの作品を批評して、良いムードであった。

発表した後にも、皆苦労しながら進めているので自然と拍手が起こり、通過点でありながらも互いの苦労を労っていた。



制作した PC の前に集まり真剣に発表を聞く



他チームの発表に思わず笑みも



試作できる段階のチームもある



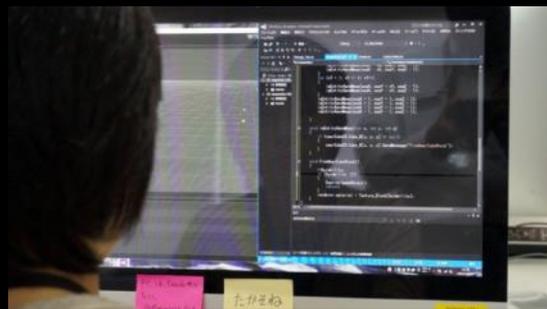
発表会後に自分達のチームの振り返り

20:35 GameJam 一日目終了

中間発表会での他チームの出来具合にも影響され、焦りを感じつつも高揚感も高まっているようだ。

終了の合図が出るまで、全チームが没頭して制作にあっていた。

明日がより楽しみになった。



「Unity」を使用した制作です



最後のスケジュール確認は明日に生きる

10/12（日）第2日目

9:50 GameJam の二日目がスタート！

完成発表会まで、残り6時間半！

今一度、本日のスケジュール確認を行い、作業に突入していく。

やはりランチタイムは、ランチミーティングにあてるチームが殆ど。

さらに結束力は高まっていき、「絶対に完成させるぞ！」という高揚感もどんどん向上し、時間を惜しまずに制作を続けていた



時間の節約でランチミーティング



最後の追い込みです

14:00

ゲームコントローラーの操作確認など、最終調整段階に突入している。

この段階までくると、企画発表時と完成予想に相違が出てしまうことにハッキリと気が付き始める。完成するためには何を削り、何をこのまま制作進行していくのか。

責任感から、どうしても自分のパートを終わらせたい、間に合わせたいという学生がいたが、BNS スタッフにより「これはもうどうしようもない。できなかったことは事実として受け止めて、完成第一であるので、折角だけど君の作ったCGを実装することは諦めよう。それが自分の今の実力であると認識することが重要だよ。」と、現場でもよく起こるという、モノづくりの厳しさの実態を垣間見た瞬間もあった。

やはりコミュニケーションを取りながら、進捗確認することは絶対のことなのだ。

残りあと150分！



コントローラーでの使用感を確認



いよいよサウンドにも着手

16:45 完成発表会&試遊会

少々時間がオーバーしたが、ここでタイムアップ！

すぐに完成発表会へと移行。

各チーム2分間という限られた時間での発表。

途中は沢山の心配をしたが、終わってみると想像以上に完成度が高い。

本校学生達も、晴れ晴れとした表情で発表会に臨んでおり、BNSのスタッフも一安心した時間ではなかったのだろうか。

試遊会は、「みんなよく二日間で作ったよね！」と労いの声をかけあいながら、互いの健闘をたたえ合っていた。試遊でおきた笑いや笑顔も、あきらかにいつものものとは違っている。



企画発表時のゲーム内容と差異は出ている 企画時より大幅に付加価値が向上したものも



アンドロイド端末で動くゲームもある

試遊会は終始和気あいあいとしていた

18:00 振り返り

今回は試遊会で終わることなく、「振り返り」の時間も設定されていた。

模造紙を2枚を壁に貼り、各々の二日間のモチベーションをグラフに表していく。

付箋に自分の作業内容や心情の変化などを書き込み、さらにグラフへと貼り付けていく。

「GameJamの制作・開発を通して良かったことなど」、「GameJamの制作・開発を通しての反省点など」を更には書き出し、「チームの一番の課題点」と、その「改善策」について、どうすべきであったかを話し合った。



モチベーショングラフを作成



良かったこと悪かったことを話し合う

19:10 懇親会

御茶菓子で懇親会を行った。

「GameJam を終えて」として、橋本副校長、川東先生、久保先生から感想をいただいた。談話をしながら、二日間を振り返り、また互いに慰労もできた。

BNS スタッフからも「まだまだ自分の力量不足が露呈した。参加させてもらって良かった。」、「帰社してからの制作活動に大きな自信がついた。」など、やはり現場のクリエイターとしても、何かしらの“気づき”が起きたようだった。

他には、BNS のスタッフにポートフォリオを見ていただいたり、ゲーム業界を目指すきっかけのお話を聞いたり、充実した時間ともなった。



BNS スタッフとの最後のコミュニケーション 貴重なお話を沢山聞くことができました

19:50 集合写真&解散

最後に集合写真を撮影。二日間という短期間での戦友達（同志達といっても過言ではないだろう）全員が一枚の写真に収められた。

[写真は次頁へ](#)



BNS9 名（前列）と本校学生達