

CREA GAME PROJECT PUBLIC RELATIONS MISSION

クリエイティブゲーム制作プロジェクト
対外交流・活動透明化ミッション
2015 年最終報告書

担当教員：床井 浩平
代表：川原 昂也



本プロジェクトは昨年度終了時に、以下のような問題を抱えていた。

プロジェクトの内向化

CGPはゲーム制作内の全ての工程を、プロジェクト内で行うことができるような組織構成を取っている。しかしながら、その弊害として外部との関わる必要性が無くなり、活動が悪い意味で、内部で完結してしまっていた。また、発足時の緊張感が薄れることで、ただのゲーム作りサークルとの差異を出せなくなってしまう可能性も散見された。

技術の陳腐化

本プロジェクトのゲーム制作の基幹となる技術は、プロジェクト発足メンバーが開拓したUnity ゲームエンジンを用いた制作である。しかしながら、当時は最新であったこの方式も、現在は広く普及し一般的なものとなり CGP のアドバンテージは小さくなっていった。

継承ロスの発生

本プロジェクトでは、技術継承を重要視して活動を行っている。しかし、いくら技術継承を重視しても、完全に上回生の技術を下回生に受け継がせることは難しい。(この問題については、CGP 技術継承ミッションの報告書に詳しく記述している。) この継承ロスの発生が繰り返されることで、プロジェクトの技術水準は徐々に低下していくと考えられる。

以上3点の解決の為、私達は「外部交流」と「活動透明化」を主軸として、以上の問題の解決のためにプロジェクトの改革を行うことを計画した。

外部交流

私達は、プロジェクトが積極的に外部と関わりを持つことが必要と考えた。継承ロスの発生をなくすことは難しい。ならば、常にアンテナを高くし、ゲーム業界から新たな技術を吸収し継承ロスを上回る新規技術を取得すれば、プロジェクトは成長し続けられると考えたのである。

活動透明化

昨年度まで、本プロジェクトに対しては、「何をやっているのかわかりにくい」といった意見が寄せられていた。これは、外部の目がプロジェクト内に入っていないことの照明である。外部に対しプロジェクトが開かれていないと、内部での活動の鈍化に対し歯止めが効かなくなる。また、プロジェクトを成長させる新しい風も入りにくい。そこで、私達はプロジェクト活動の見える化を行うことで、プロジェクトの緊張を維持しようと考えた。

2.活動報告

本年度の活動は以下のようなことを行いたいと考え、企画した。

対外交流

- ・ 外部の業界イベントに参加しやすい組織作り
- ・ プロジェクト外の人員を交えたゲームジャム

(※ゲームジャム=集まったメンバーでチームを編成し、48時間でゲームを作り上げるイベント)

活動透明化

- ・ データバンクの作成

次に、企画したことに加え、ミッション期間内に企画し実行した事柄も踏まえ、活動の報告を行う。

対外交流

外部の業界イベントに参加しやすい組織づくり
外部、及びゲーム業界から技術を摂取するには、一般で開催されている勉強会や、セミナー、ゲームジャムなどに参加することが効果的な方法である。しかしながら、業界に関しての知識の少ないメンバーはその開催情報をキャッチすることができる機会を逃しているという現状があった。そこで、本年度はプロジェクト全体で導入しているチャットツールに外部イベントについての情報を書き込み共有する場所を設けた。これにより、業界に対してのアンテナが高い指導教員、OB、上回生が得たイベントなどの開催情報が、メンバー全員に対して共有された。これにより、本年度は昨年度に比べ大幅に外部イベントの参加が増加し、新技術についても取得することができた。

参加イベント一覧

- 9/13 Unity 初心者向け勉強会
- 10/10 Unreal Engine 4 勉強会
- 10/23 大規模同人音楽即売会 M3
- 10/24 CGWORLD CREATIVE MEETING
- 10/28 DeNA 主催 プランナーセミナー座・芸夢
- 11/2 SIGGRAPH ASIA
- 11/20 LiT 主催 スクエニ CTO セミナー
- 11/23 サイバーコネクトツウ 業界向けセミナー
- 11/26 DeNA 主催 プランナーセミナー座・芸夢
- 12/04 SQUARE ENIX サウンドセミナー
- 12/16 Unity 勉強会 in 渋谷
- 12/19 業界説明会&ポートフォリオ講評会 渋谷 HEAT
- 12/22 DeNA 主催 プランナーセミナー座・芸夢
- 1/22 GGJ 直前 チーム開発ノウハウ勉強会
- 1/27 ゲームエンジンによるゲーム開発セミナー
- 2/13 古里さんゲームアニメ業界セミナー
- 2/19 ゲーム業界セミナー in 立命館大学
- 2/27 ゲームエンジン&Live2D 勉強会
- 3/5 ゲームクリエイターズカンファレンス in 梅田
- 4/4.5 Unite2016 Tokyo
- 4/10 ゲーム業界セミナー-HEAT4Th 関西

ゲームジャムの開催

本件に関しては、本年度中に実現することができなかった。まず、進捗について報告すると、本年度はプロジェクト内でのゲームジャムを外部向けのそのの予行演習として一度開催した。そこではトラブルはあったものの1作品を48時間以内で完成させることができた。また、外部のゲームジャムに参加し、それについてまとめるなど実施に向けての調査も進めている。次に、実現できなかった要因であるが、これに関しては知識不足と開催準備の為に人員リソースの不足である。ゲームジャム開催にあたって、どこで開催するのか？会場の許可は？ネット回線はどうするのか？宿泊は？等の多くの問題が発生し、これに対し知識不足のため早期に対処することができなかった。また、開催に当たっては以上の問題を解決する為に大量の運営人員リソースが必要となるが、本プロジェクトの人員管理はゲーム制作を最優先に行われるため、その人員を確保することができず、実現に至らなかった。

他大学との交流

本年度、外部交流の一環として、他大学との交流を開始した。現在は「徳島大学ゲームクリエイイトプロジェクト」と提携を行っている。相手方の団体がまだ発足1年ということもあり、現在はこちらからの運営ノウハウ、技術提供が主であるが、将来的に徳島大学にゲーム制作を志す人材が育成された場合には、合同でのゲーム制作などを企画している。

活動透明化

データバンクの作成

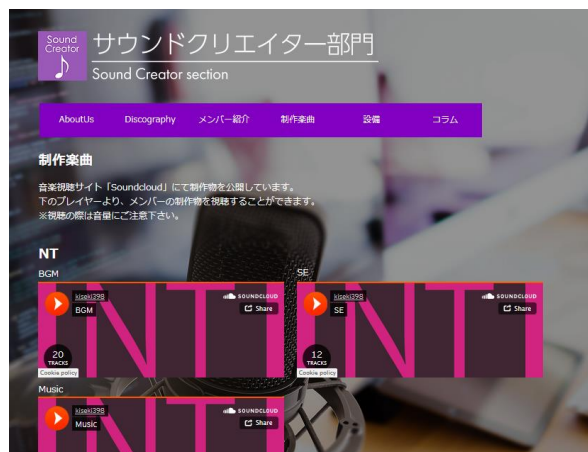
本年度は、活動透明化の一環として「データバンク」の作成を企画していた。これは、プロジェクトで作成したゲーム、課題などの素材を一般公開し、一定の規約に基づき自由に使用できるようにするというものである。この公開するデータは、一般的に公開されているスクリプト、グラフィックデータ、サウンドデータに留まらず、企画書、仕様書、会議議事録などもその範囲に入っている。企業であれば利益やノウハウを損失するためできない部分まで公開できるというのは、学生プロジェクトならではの独自性であり、チーム運営の様子を公開し、外部の目を入れることにより、プロジェクトの緊張感を維持することもできると考えている。しかしながら、今回はサーバーやwebに関する技術のあるメンバーの流出により実現には至らなかった。

Web サイトのリニューアル

本年度、CGP の外部向けサイトのリニューアルを行った。上記の外部交流を進めていく際には、名刺などに書かれた web サイトを見て CGP の活動を判断されることが多いため、団体の公式ページはある意味団体の顔となる重要な要素である。しかしながら、昨年度末には管理していたメンバーの卒業により web サイト自体が消滅、内容もブラックボックス化していた。そこで、本年度はサーバーを必要とせず、web コーディングの技術が不要な HP 作成サービス「wix」を導入し、web サイトのリニューアルを行った。これにより、デザイン技術を持った人材が直接サイトを編集できるようになり、サイトのデザイン性、ユーザビリティが向上した。また編集のハードルが下がったことで、各部門による内容の充実、頻繁な更新が行われるようになった。また、実際にゲーム業界の採用担当の方からも、良いデザインだという評価を得ることができた。



ランディングページ



サウンド部門制作楽曲



使用ツール紹介ページ

3.まとめと今後の展望

本年度の活動は、本来の企画した内容に対しては、十分に達成できたとは言えない。しかしながら、組織の内面的体制を改革する、という観点においては、かなりの成果を上げることができたと考えている。チャットツールにおいて頻繁にイベント情報が共有され、それに参加した報告がされることで、「外部イベントに行くのは当たり前のことなんだ」という雰囲気を作ることができた。この流れを維持すれば、来年度はさらに外部イベント参加及び技術の摂取が多くなると考えている。

また、本年度の失敗した企画については、「人員リソースの不足」が原因である。来年度はこの問題の解決が課題の中心となっていくことが予想される。本年度末には「広報部」という対外向けの案件を専門に扱う部署を運営部とは別に組織し、人員を集めている。これにより、対外向けの案件について個人レベルで対処するのではなく、組織単位で対処することができるようになる。また、広報部として見える化がされることで、人員リソースの配分に関しても、プロジェクト単位で考慮することが可能となる。

次年度に、対外交流に対して意欲のあるメンバーが多く居た場合は、このミッションは継続され、今年実施できなかったことに対しても成果を上げられることが予想される。