

ゲーム作りは面白い！

ゲーム業界に飛び込んで二十年以上、私はそう思い続けている。
ゲームは遊ぶことも楽しいが、作ることも楽しいコンテンツだ。

私はナムコ（現：バンダイナムコ）で業務用ゲームの企画を担当した後、中規模の開発会社に転職し携帯型ゲーム機のソフト開発を行った。その会社は任天堂とコナミが資本を出し合い鳴り物入りでゲーム業界に登場した新会社であったが、諸々の事情により設立2年という極めて短い期間で倒産してしまう。その倒産を機に独立しワールドワイドソフトウェアという自分の会社を設立して、ゲーム開発を行ってきた。

ワールドワイドソフトウェアは小さな会社である。つまり私はこれまで、大手、中堅、零細企業と3つの業態で働いてきた。そして業務用ゲーム機、家庭用ゲームソフト、携帯（ガラケー）アプリ、スマートフォンアプリなど、様々なゲームを制作してきた。

会社の倒産を経験し、自分で会社を設立することにした。苦労の連続であったが、ゲーム制作は私にとって天職であり、優れた仲間にも恵まれ今日まで歩んでくることができた。

あるご縁から会社を運営する傍ら東北芸術工科大学で、映画、アニメ、ゲームという三大コンテンツのプロデューサーを養成するコースを10年間受け持つことができた。本著は教育業務に携わりながら私自身も様々なことを学び、その過程で執筆したものである。

不況と就職難の時代が続き将来に夢を見出せない若者が増えたと聞く。実際に私が指導した学生達の多くが、私の世代よりも抱える悩みが多い印象を受けてきた。そこで本著はゲーム業界を目指す学生の手引書となることを目標に執筆を進めた。

「ゲーム業界で成功したい！」「自分の会社を持ちたい！」と野心を燃やされている方もおられるだろう。初めて社会に出た当時の私もそうであった。そういった方々に何らかのヒントになればと、私自身の経験も含め執筆した。またゲーム業界で働いている人達がゲーム作りについて改めて考えることができればという思いを込め、ゲーム作りに対する考えも書かせて頂いた。現場で働き続けていると逆に見えなくなってくることもある。自分自身への戒めも含め本書を綴った次第である。

本書が少しでも、どなたかのお役に立てることを願っている。

ゲームクリエイター 廣瀬 豪