

# ゲーム作りは面白い！

ゲーム業界に飛び込んで四半世紀、私はそう思い続けている。コンピューターゲームをプレイすることは楽しい。そしてゲームはそれを作る過程も楽しめるコンテンツなのである。

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金を出し合って設立した新会社であったが、諸々の事情により設立2年という短い期間で倒産してしまった。その倒産を機にワールドワイドソフトウェアという会社を設立し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り、私はこれまで大手企業、中堅企業、零細企業という規模の違う3つの会社で働いたわけである。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という様々なゲーム開発を行ってきた。

会社の倒産を経験し、自分で会社を設立し、そして経営する。振り返ると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。

会社を設立後、あるご縁から、東北芸術工科大学の大学院で、映画、アニメ、ゲームという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。会社を経営しながら教育業務に携わることができ、私自身も様々なことを学ばせて頂いた。

本書は次の二つの目標を掲げ、ゲーム業界全体に関する情報をできるだけ判りやすく網羅したつもりである。

- ・ゲーム業界について知りたい方に、この業界を理解して頂けること
- ・ゲーム業界を目指す方への道しるべとなること

また執筆の過程で私自身のゲーム作りに対する思いを整理し、その考えを含めた。現場で働き続けていると見えなくなってくることもある。自分への戒めも含めこの書を綴った次第である。

本著が少しでも、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