

# 「2023年ゲームプロジェクト実行までを振り返る」

彩藤ゼミ 発表者 4年 高橋勇登

## 1 概要・目的

2023年7月19日(水)~20日(木)の間にて行われた「VRフェスタ」に向けての発表作品として、彩藤ゼミでは春学期中「ゲームプロジェクト」の活動を行った。我々「4年+3年1人のbチーム」は昨年までの作品のテーマの「和風」からインスピレーションを受け、引き続き和風をモチーフにした作品作りに励んだ。

今回の目的は前年4大元素などの縛りがなく好きなお題でゲームを作ることだったので作品は製作者の趣味がかなり強く反映される作品となっている。

## 2 具体的な内容

作品のメインテーマを「和風」と絞り込み、当初の最終到着地点としてはメタバースプラットフォーム「Cluster」を用いての和風建築物めぐりを行おうとけいか計画していた。しかし、製作途中にて「製作者のこだわりが強すぎて完成形までの道のりが長すぎる」という私にとって最大の問題が発生してしまった。

このことから、もう一度チームメンバーと話し合い完成形の形の妥協案を考え、最終的にはゲームを作るのではなく和風建築が詰まった一つの芸術品を作ることに重きを置いて我々の班は再出発をした。

## 3 作品制作にあたって注意点

そもそものメインテーマがゲームを作ることだがそれを無視して芸術作品を作りに行くという前代未聞の行為に走り、中途半端な作品では許されないと勝手に解釈し悟った我々とはとにかく完成品のクオリティを高めることに注力した。今回の作品は規模が大きく基本的に同じパーツの組み合わせで形を形成することで完成形へと近づく作品のため、その1パーツ1パーツをこだわって作らないと完成形がチープなものになってしまうことを懸念した我々はその1パーツ作るのにかなりのこだわりと時間をかけることを共通の注意点として作品制作に取り掛かった。

## 4 反省点

今回の作品制作を通して我々にはいくつのもの反省点が浮かんでくる。

- ・ 製作者が作業の分担をうまく行えなかった。
- ・ 製作者が作業に夢中になってしまいチームメンバーとのモチベーションの差が出てしまった。
- ・ 製作者が過信しキャパオーバーの仕事を請け負ってしまった。

### (計画設計が甘すぎた)

上記3点の反省点が挙げられ、すべての反省点に共通して出てくる製作者が一番の問題となってしまった。その製作者はもちろんこの概要書を書き発表者でもある高橋なのだが、とにかく今回のプロジェクトの多くの失敗の原因はこの高橋の見積り甘さと作品に対する熱意が共有できずがチームメンバーとの連携に支障を期していた。

次回以降、そして下級生たちへの残すべき反省点として、私のような作ることに特化した人間に物事を仕切らせると勝手に変な方向へ行ってしまうケースがあるため、せっかくチーム作業を行っているのだから仕切るのが得意な人に計画などを立てさせチームの方針などを守らせることを強くお勧めする。これを一言で言い表すなら「**適材適所**」を徹底してほしい。