

白山ふるさと文学賞

第十一回 白山市ジュニア文芸賞 受賞作品

【島清部門】

小学生5・6年 作文の部 最優秀賞

「ゲームプログラマーになる」

明光小学校五年 越前屋 飛竜

ぼくが、しよう来なりたい職業は、ゲームプログラマーです。ゲームプログラマーという職業は、テレビゲームやアプリのゲームがうまく動くようにプログラミングをする仕事です。

ふつう、ゲームを作る時ほとんどの場合は、「デザイナー」や「サウンドクリエイター」、そして、「プログラマー」といわれる職業の人たちが各分野に分かれて作るもので、ぼくはその中の、「プログラマー」になりたいのです。

自分でゲームを作ってみたいと初めて思ったのは、ぼくがまだ保育園児の時です。おもちゃ屋に置いてあったアクションゲームの体験版を遊んで、とても面白いと思うと同時に、何でこんなに小さな機械なのに画面にいろんな絵が映って、何で画面のキャラクターをコントローラーのボタンで自分の思い通りに動かせるんだろうと、とても不思議に感じました。

そして、大きくなってだんだんと自分も面白いゲームを作ってみたいと思うようになったのです。

自分が小学生になってからは、親にテレビゲームを買ってもらって、友人たちともいろんなジャンルのゲームで遊ぶようになりました。

面白いと思うゲームをたくさん遊んでいるうちに、このゲームを作っている人たちは、どんな時にゲームのアイデアを思いつくのかということや、どんな人たちがどうやってゲームを作っているのか、などということにだんだん興味が出てきて、ゲームを作っている人たちについて、図書館の本やインターネットを使って具体的に調べてみるようになりました。

すると、「魅力的なゲーム制作には、他の作品との差別化が必要」とありました。つまり、斬新で個性的な作品を作ることが重要で、「発想力」や「想像力」が大切になるということでした。

他にも、「海外のゲーム市場の大きさや、ゲームへの情熱は日本と

比べて、海外の方が非常に大きく、そのため、英語圏への営業をかけたり、海外のスタジオに業務を発注したりする選択肢がふえる。」ともありました。なので、海外の人たちとのコミュニケーションがとれる「英語力」があった方がいいと思いました。

さらに、「プレイヤーの求めていることに応えられない作品は、売れ行きが悪く、良くない口コミが広がると、次回の制作にいききょうが出ることもある。」とありました。プレイヤーに満足してもらえないようなゲームを制作するために、「プレイヤー目線で考える」ということができなければならぬと感じました。

そして、ゲームプログラマーには意外にも体力とねばり強さが必要だということも分かりました。仕事の進み具合できんむ時間が不規則になったり、期限近くになると夜通しの作業になる場合もあるそうです。

また、質の高いゲームを生み出すために、何度もやり直したり、作業内容が大はばに変こうされたりすることもあるので、完成までしっかりと続けられる体力とねばり強さが求められるのです。

調べたことその他に、ゲームを作るときに大切なことやその魅力について、自分なりに考えてみました。

ゲームは各分野に分かれて大ぜいの人たちで作るのでおたがいの考え方を伝えて話し合ったり、コミュニケーションをとるための「チームワーク」がとても大事になるとぼくは考えました。一つ一つの分野の人たちがどんなにすばらしい仕事をして、できたものがバラバラのままでは絶対にゲームとして完成しないからです。

また、ゲームを作るにはとても長い時間が必要で、大変な仕事だとも感じましたが、完成するまでにそれだけの手間と時間をかけているので、完成した時の達成感はとても大きく、それがこの仕事の楽しい所や気持ちいい所、つまり、魅力につながるのだろうと思いました。これからは、学校生活のクラブ活動や様々な行事では、自分の中の

「発想力」や「想像力」が大きく成長するように意識して取り組んでいきたいです。

そして、運動会などの学校行事では、クラスメイトたちと今まで以上に協力し合って、仲間たちとの「チームワーク」というものをたくさん経験し、しょう来ゲームプログラマーを目指す自分の力にしていきたいと思います。

