

ゲームクリエイター

嵩山小学校
6年1組
名前

どんなゲームクリエイターになりたいか

僕は、技をしつかりと磨いてどんな困難な仕事でも焦らず丁寧にきれいに作ろうと思っていました。もし、うまくできたとしても、とにかく自分を高めて行きたいと思っています。外国には行かずに、日本でたくさんの方の事を学びたいです。自分に就いていきたいです。自分を磨いていくと、いろいろな物を作っていきたいです。

そして、どんな困難なことでも次はどのようにやろうか試しながらうまくいくまであきらめずにやろうと思っていました。たくさんの方の事があっても焦らず真剣に取り組んでいきたいと思っています。そして、よい物をたくさん作っていきまします。ぼくの目標は、終わりのないゲームを作っていくことです。

ゲームクリエイターの一日

あるゲームクリエイターの一日

- 午前八時 起床
- 午前九時四十分 出社
- 午前十時 企画会議
- 正午 ランチ（人によって異なる）
- 午後十三時 キヤラクターデザイン
- 午後十五時 小休憩
- 午後十六時 ミーティング
- 午後十九 小休憩
- 午後二十一時 退出

お客様に会う予定のないときは通勤の服装は自由です。若い仲間が多いので、声をかけあって当日のスケジュールを確認したり、新しいゲームの作品企画会議に参加したりします。プロデューサーやプログラマーと企画のアイデアを出し合いながら絵の方向についても同時に構想を練っていきまします。現在進行中のプロジェクトのキャラクターを描いて行く作業の途中で、修正の依頼が入ることもあるので、優先順位をつけながら仕事をこなしていきます。疲れると集中が切れるため、こまめに休憩を取り、完了したプログラムに細かな修正を入れてもらいます。納期直前になると、深夜まで働くこともあるため、余裕のある日は早く帰って休めます。

ゲームクリエイターになるために必要な事

「専門学校卒」が求められます。開発職を目指す場合、大卒の学歴が求められることが多いです。ゲーム制作に関連する専門学校で学んだ後に就職する人が大半です。大手企業の中には大卒であることが条件とするとこともあります。就職する時点では、専門知識よりもセンスや企画力、発想力、ニーズを捉える嗅覚、何よりもゲームに対する思い入れや情熱などが重視されます。

独学であってもセンスや確かな実力があればゲーム制作に加わっていくことは可能です。厳しい道のりですが、何か光るものが感じられれば業界関係者から声をかけてもらって仕事につながる可能性があります。

ゲームメーカーに自分の企画や作品を持ち込み、プロに見てもらおう方法もあります。

調べたり考えたりした感想

僕は、大人になってもどんな困難にも立ち向かって行けるプロフェッショナルになりたいです。ゲームクリエイターの生活は人それぞれだけど、しっかりとした生活を送ろうと思いました。ゲームクリエイターになるために必要なことはたくさんあるから、しっかりと勉強をしてゲームクリエイターに近づいて行きたいです。

ゲームに対しての思い入れや情熱などが重視されるから、もっとゲームに対しての思いを高めていきたいです。人には礼儀正しくしたり、人に優しく教えたり自分には厳しくしてとてもよい物を作って行きたいと思いました。