

Experimental Gameplay Workshop

20年をふりかえる

IGDA SIG-AC / 東京国際工科専門職大学
山根信二

(スライドはあとで公開します)

自己紹介

- 学生時代はIGDA日本勉強会のボランティアスタッフ
- IGDA日本アカデミックSIG幹事
- ゲームジャムの日本での開催
 - Global Game Jam 2022
 - 明日から香川県高松駅前で開催される「**最強ゲームジャム**」を応援します（YouTube動画配信予定）
- セリア・ホデント著『ビデオゲームの心理学（仮）』
監訳作業中

EGW=GDC名物の一つ

- 世界最大のゲーム開発者カンファレンス
- 名物なのに日本ではいまひとつ知名度が低い
 - 最終日午後はみんなSF観光に出かけてしまう
 - EXPOパスでは見れない
 - 英語のゲームデザイン複数人セッションは敬遠される
(オムニバス形式のデモなので大丈夫)

きっかけ

- IGDA日本はGDCの公式メディアパートナー
 - GDC22でのプレビュー記事を掲載
 - 「Experimental Gameplay WorkshopがGDC 2022で20周年を迎えます(2022/3/3)」
<https://www.igda.jp/2022/03/03/12280/>
- 「IGDA日本の国内活動や大学のゲーム研究もEGWと関係があるよね」
- フォロワー視点から20年の出来事を一挙紹介

Experimental Gameplay Workshopの資料

- Steam のキュレーション
<https://store.steampowered.com/curator/41286613-Experimental-Gameplay-Workshop/>
- 過去のビデオ (GDC Vault, YouTubeのGDCチャンネル)
- Experimental Gameplay Workshop ブログサイト
<http://www.experimental-gameplay.org/>
- *Handmade Pixels* by Jesper Juul (MIT Press, 2019)

ゲームの新しいムーブメントの定点観測

- 2019 *Carto*
- 2018 *BABA is You, Untitled Goose Game*
- 2016 *Fantastic Contraption, Everything*
- 2013 *Mushroom 11*
- 2010: 開催せず, GDC Indie Games SummitでIGF Nuovoセッション
- 2008: *Space Giraffe, Crayon Physics, AudioSurf*
- 2007: *Portal, Braid, Flower*
- 2006: *Guitar Hero*
- 2005: 2DBoy Experimental Gameplay Project, *Ragdoll Kung Fu*
- 2004: *Katamari Damacy*
- 2003: *Mojib-Ribbon*
- 2002: IndieGameJam

時代とキーワードでふりかえる

2002～ インディー運動のショーケース

• 2001年

- アーネスト・アダムズ「Dogma 2001: A Challenge to Game Designers」
- 前衛映画運動の「ドグマ95」からインスパイア
- 「FPSや横スクロールは禁止」「ドラゴンやエルフ, 騎士は禁止」「インタラクティブではないムービー禁止」 etc.

• 2002年

- Oth Indie Game Jam 開催
- GDCでの発表の場が「Experimental Gameplay Workshop」
- つまりExperimentalは「実験音楽」のような前衛運動

2003-2004: 日本からの衝撃

- モジブリボン *Mojib-Ribbon*
- 塊魂 *Katamari Damacy*

• 動画:

<https://www.youtube.com/watch?v=0vra5PZcgaU>

- 「どうやって会社からOKが出たのか？」
- 塊魂が与えた日本の専門学校に対する誤解

2005: カーネギーメロン大学の逆襲

- 大学院のExperimental Gameplay Project
 - 4人の院生が一学期に50本のゲームを作る
- 「就職前なのに数十本の開発キャリアを積んで、科学実験のようにゲーム開発を検証するスーパー大学院生」
- のちの『グーの惑星』
 - スタバでゲーム開発が話題に
 - 「このような商品が、新たな可能性を開くことを期待してサポートしたい」岩田社長，任天堂決算説明会
- のちにGlobal Game Jam 基調講演で世界に

2007- インディーゲームシーンと新星たち

- 2008: Space Giraffe, Crayon Physics, AudioSurfなど
- 2007: Portal, Braid, Flowerなど
- ゲームジャム発のゲームの帰還
- 2013 *Mushroom 11*

2018: 授賞式が先か, EGPが先か

- 2018 *BABA is You, Untitled Goose Game*
- BABA is YouはIGF18で二冠, *Untitled Goose Game* GOTY
- 「Baba is You」の衝撃
 - IGFで最多ノミネート: グランプリ・デザイン・イノベーション・学生部門
 - ノルディックゲームジャムで学生が一人で開発した2Dゲーム
<https://hempuli.itch.io/baba-is-you>
 - 発売前で学生部門・ゲームデザイン部門の2冠達成

IGF18でのBABA is You二冠



2019: 急成長する東アジア

- 台湾発のインディーズ作品Carto
- IGFとEGWの同時出展: インディーズシーンの文脈
- 帰国後も台湾で報告会を実施

EGWと日本

- EGWは前衛運動・大学・個人開発者・小規模スタジオなどが渾然一体となって進化する場所
- 日本でもつくろう！
 - 新清士「ゲーム産業と学術研究機関の関係」『映像情報メディア学会誌』
<http://doi.org/10.3169/itej.63.925>
 - 『センス・オブ・ワンダーナイトの紹介』
<http://www.slideshare.net/sakugetu/ss-1718469>
 - EGWにゲーム業界は無関心だったが、IGDA日本がTGSの軒を借りる
 - 世界の文脈と日本の文脈がつながる稀有な場所

まとめ

- 欧米のインディーゲームを映し出すEGW
「学生の実験的ゲームやプロの小規模チームによる商用作品までが渾然一体となった発展」
(NIGOROの樫村匠氏)
- 同じグループが継続しているのではなく、新たな驚きがある
- そのつながりは東アジアにもひろがり、本発表もそのひとつになれば