

「ビットサミット外伝」開催レポート

-メディア化するゲームイベントとゲーム教育の可能性-

鳴原盛之ⁱ 富永彰一ⁱⁱ 石川武志ⁱⁱⁱ 小野憲史^{iv} 岸本好弘^v

ⁱフリーライター ⁱⁱ 有限会社キュー・ゲームス ⁱⁱⁱ 株式会社 Skeleton Crew Studio ^{iv} ゲームジャーナリスト ^v 遊びと学び研究所
ⁱtatesyu@soccer.interq.or.jp, ⁱⁱtominaga@jiga.or.jp, ^{iv}kono3478@gmail.com, ^v kissygame@gmail.com

概要: オンラインで実施されたインディーゲームイベント、「ビットサミット外伝」によって得られた、オンラインゲームイベントにおけるメディアの利用方法、ゲームジャムの実施方法、および今後のオンラインゲームイベントの可能性について、ゲームメディア、ゲーム教育それぞれの視点からまとめる。

キーワード: ビットサミット, インディーゲーム, ゲームジャム, ゲームメディア, ゲーム教育

Report on the "Bit Summit Gaiden".

-Mediaization of videogame events and possibility of game education-

Morihiro SHIGIHARAⁱ Shoichi TOMINAGAⁱⁱ Takeshi ISHIKAWAⁱⁱⁱ

Kenji ONO^{iv} Yoshihiro KISHIMOTO^v

ⁱ Journalist ⁱⁱ Q-GAMES Ltd ⁱⁱⁱ Skeleton Crew Studio ^{iv} Journalist ^v Play and Learning Lab. (Kishimoto Lab.)
ⁱtatesyu@soccer.interq.or.jp, ⁱⁱtominaga@jiga.or.jp, ^{iv}kono3478@gmail.com, ^v kissygame@gmail.com

Abstract More and more events are being held online due to coronary disasters. And this has increased the media nature of events. This paper summarizes the online indie game event, "Bit Summit Gaiden," from the perspectives of game media and game education, with specific details on how it was held, the management of student game jams, and the potential for future online game events.

Keyword Bit Summit, Independent Games, Game Jam, Game Media, Game Education

1. 本発表の目的

本発表は、2020年7月27~29日にかけて開催されたインディーゲームの展示イベント、「ビットサミット外伝」の実施を通じて得られた知見や開催ノウハウを、主催者の証言を元に公開、共有することを目的としたものである。

2. 「ビットサミット」とは

「ビットサミット」は、「日本最大級のインディーゲームの祭典」を標榜するインディーゲームの展示イベントである。主催は一般社団法人日本インディペンデント・ゲーム協会(JIGA)、京都コンピュータ学院(京都府)、KYOTO CMEX(同)共催によるビットサミット実行委員会で、同委員会の一つであるJIGAの代表理事は、本稿の執筆者のひとりである富永彰一が務める。

2013年、キュー・ゲームスの発案・主催により第1回の「ビットサミット」が開催された。翌2014年には京都府が主催に加わり、以後「みやこメッセ」(京都市勧業館)で毎年1回開催されるようになった。2015年5月、関西に拠点を持つキュー・ゲームス、ピグミースタジオ、ヴィテイ、17-BIT、オーツのゲーム開発会社5社によりJIGAを設立。(現在は、キュー・ゲームス、ピグミースタジオ、スケルトン・クルー・スタジオ、ブラックシープの4社が務める)2019年に開催された第7回「BitSummit 7 Spirits」は1万7千人を超える来場者を数えるまでに成長した。

また、「ビットサミット」では第7回より人材育成機能が加わり、イベントに先んじて行われた学生ゲームジャム作品が試遊展示された。学生ゲームジャムは2019年5月11日~12日に総合地球環境学研究所で開催され、「混然一体:様々なもの

が溶け合って一丸となること」をテーマに京都・大阪の大学や専門学校6校から52名の学生が参加し、8作品を制作。これをもとにブラッシュアップされたゲームが第7回の会場で試遊展示された。

その後、2020年度も第8回目の開催が5月9日・10日に予定されていたが、新型コロナウイルスの流行にともない延期となり、「ビットサミット外伝」(図1,2,3)と銘打ったオンラインによる代替開催となった。

「ビットサミット外伝」では、「ビットサミット」本来の趣旨である「インディーゲームクリエイターにタイトルの出展機会を提供し、ゲーマーコミュニティとの接点を増やす」ことを目的に、3つの公式番組と12の公式メディア番組が展開された。その結果、Discordサーバ上では3012人の一般来場者を数えた。

また、期間中にDiscordサーバ上で学生ゲームジャムが開催され、3校42名の学生が参加し、8作品が制作された。

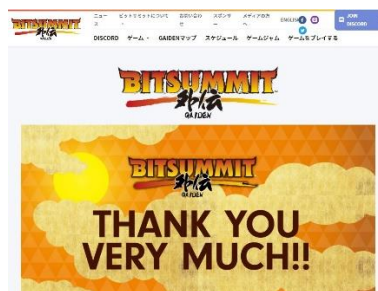


図1. 「ビットサミット外伝」の公式サイト



図 2.「ビットサミット外伝」Youtube チャンネル

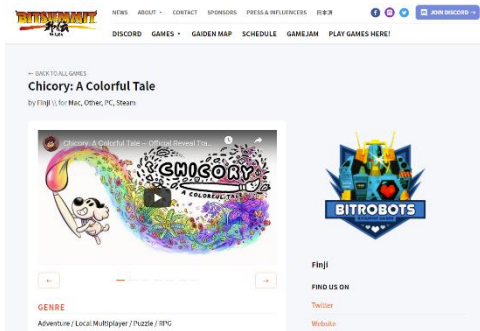


図 6. 「ビットサミット外伝」ホームページ内のタイトルページ



図 3.「ビットサミット外伝」Discord サーバ

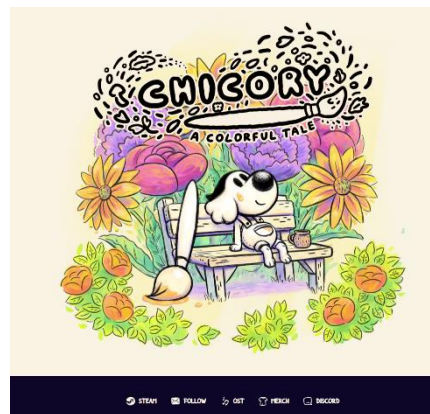


図 7. 各タイトルの公式ホームページ

3. ビットサミット外伝で得られた知見など

ビットサミット外伝の実施によって、以下のような知見やオンライン開催における実施ノウハウを得ることができた。

3.1 ゲームメディアの視点

・公式ホームページをポータルとして、出展タイトルの特設ページから各タイトルのホームページや、Discord サーバのチャンネルにリンクを誘導した(図 4~7)。

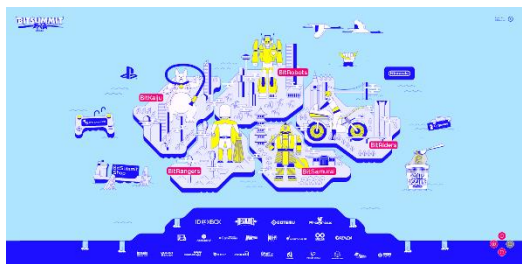


図 4. 「ビットサミット外伝」公式ホームページ



図 5. 各大陸(グループ)のリンク

・BitSummit 公式チャンネルに加えて、国内外で 12 の公式メディア番組が展開された。

公式チャンネル

- ・公式ビットサミットチャンネル 1:メインチャンネル
- ・公式ビットサミットチャンネル 2:出展タイトル紹介実況チャンネル
- ・公式ビットサミットチャンネル 3:オンラインゲームジャムチャンネル
- ・Twitch/ビットサミット外伝公式

国内メディア

- ・ファミ通
- ・電撃 PS
- ・Gamee*Spark

海外メディア

- ・US Gamer
- ・Metal Jesus Network (Kinsey Burke)
- ・Indie Game Plus (Joel Couture)
- ・Justicekazzy
- ・gawl1625
- ・cheratomo
- ・Zeenigami
- ・kalon75

・Utomik(PC ゲーム向けデジタル流通プラットフォーム)と提

携し、特設チャンネルを設置。開催期間中、Discord サーバに出展された 78 タイトルのうち 57 タイトルのデモ版、体験版を配信し、自由にプレイ可能な状態にした(図8)。なお、開催期間後も Utomik でアカウント登録をすれば引き続きプレイ可能。

・ゲーム系イベントの配信ツールとして、Discord は非常に便利であることがわかった。



図 8. Utomik

3.2 ゲーム教育の視点

ここでは、オンラインゲームジャムの実施によって得られた知見などをまとめる。

・5月3日～4日に学生オンラインゲームジャム(以降 GW ジャム)を実施し、問題点などを抽出した上で、あらためて期間中に「Bit Summit Gaiden オンラインゲームジャム」として実施。

・GW ゲームジャム(以降 GW ジャム)

参加校:大阪電気通信大学、京都コンピュータ学院/5 作品

「Bit Summit Gaiden オンラインゲームジャム(以降 BS ジャム)

参加校:大阪電気通信大学、立命館大、京都コンピュータ学院/参加者約 42 名、8 作品

・主な改善点として、GW ジャムでは期間中にメンバーの顔合わせから企画会議、開発まですべてを行ったが、BS ジャムではメンバーの顔合わせと企画会議を事前に行った上で、開発のみを行った。また、GW ジャムでは主要コミュニケーションツールとして spatial.chat を使用したが、BS ジャムでは Discord サーバを使用した。

・完成した 8 つのゲーム(図 9～16)は itch.io 上にアップロードして公開(<https://itch.io/profile/bitsg-gamejam>)

・ゲームジャムと並行して、「学生が魂でゲームを作る！ オンラインゲームジャムチャンネル」(図 17)と題した番組配信を Discord 上で実施。開会式などを含めて、合計 18 プログラムが配信された。

・ゲームジャム中にインディーゲームクリエイターの SWELY 氏と村上雅彦に各チームの進捗状況をオンライン上で視察してもらい、内容にアドバイスをいただくなどしたことが、ゲームのクオリティ向上につながった。



図 9. サテライトシューティング！



図 10. COCOTOCO Genre



図 11. 逢瀬

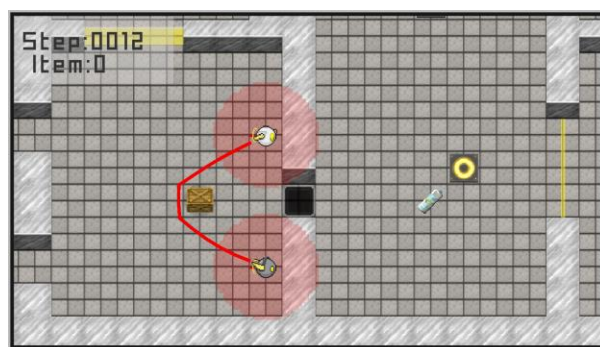


図 12. ReCON



図 13. SUN 歩

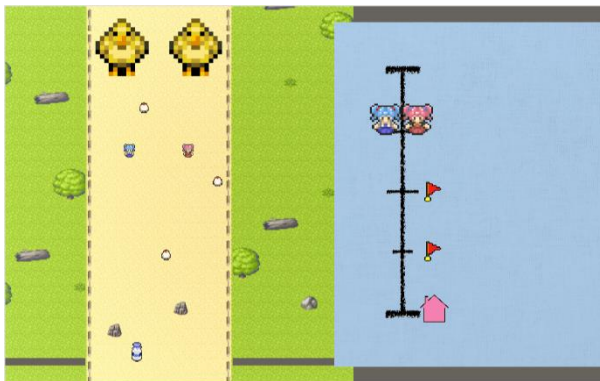


図 14. TwinRun!!



図 15. Search in the Library



図 16. SYUGOREI Genre



図 17. オンラインゲームジャムチャンネル 配信風景

3.3 補足

・「ビットサミット外伝」には、Discord 会場に約 3 千人を集めた。

・スタジオでは、コロナ対策として出演者やエンジニアにはフェイスシールドを配布。アルコール消毒液、マスク、体温計も用意した。また、配信の際はスタジオのドアを開放して密閉を防ぎ、参加者同士の距離を 2 メートル以上空けるソーシャルディスタンスを保ち、マスクを着用するようお願いした。

4. まとめ

新型コロナウイルス禍で、前年までのリアルイベントとは異なり、インディーゲームイベント「ビットサミット外伝」をオンラインで実施した。初めての試みであったが、オンラインゲームイベントにおけるメディアの利用方法、ゲームジャムの実施方法、および今後のオンラインゲームイベントの可能性について、様々な知見が得られた。今後のオンラインゲームイベント、オンラインゲームゲームジャムを開催される方の参考になれば幸いである。

参 考 文 献

- [1] 「ビットサミット外伝」(2020), <https://bitsummit.org/ja> (最終確認日 2020.8.25)
- [2] Q-GAMES, <https://www.q-games.com/ja/> (最終確認日 2020.8.25)
- [3] ピグミースタジオ, <http://www.pygmy.jp/> (最終確認日 2020.8.25)
- [4] Skeleton Crew Studio, <https://www.skeletoncrew.co.jp/jp/> (最終確認日 2020.8.25)