

コロナ禍におけるオンラインでの活動と新入生育成

野上順平、松本和幸

徳島大学理工学部理工学科情報光システムコース情報系2年

徳島大学理工学部理工学科情報光システムコース情報系准教授

1. はじめに

徳島大学ゲームクリエイトプロジェクトはゲーム開発を通じてプログラミング等の専門技術と社会人基礎力の向上を目的として活動している。目的達成のために大規模なゲームコンテストでの第一審査通過、またはノミネートを2021年度の目標として掲げ、日々ゲーム開発を行っている。

2020年度および2021年度にかけて、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、本プロジェクトでは、オンラインをメインとした活動を行ってきた。本発表では、その成果と反省について述べる。

2. オンライン活動への移行

2020年度のゲームクリエイトプロジェクトでは、感染症拡大の影響により制限された対面でのコミュニケーションの欠如が原因でゲーム開発の進行の遅れが生じてしまった。その結果、余裕の持ったゲーム開発が行えずブラッシュアップを十分に行うことが出来なかったため、コンテストでの結果が振るわなかった。そのため、2021年度はオンラインでのコミュニケーションについて以下の点を重要視しながらゲーム開発に取り掛かることにした。

1つ目は会議の習慣化である。2020年度は要件があった場合のみ臨時会議を開催した。しかし、日程が直前で決まると出席できないメンバーも出現し、その結果会議の内容が十分に伝わらない、さらには会議に対して疎遠になってしまう人も見受けられた。そのため、最低週に一度会議を開くことをあらかじめ決めておき、会議に参加することを義務づけた。そうすることでゲーム開発から疎遠になる人の出現を抑えた。また、成果報告についても習慣化しこまめ

に行うことで、課題が生じたときにすぐに軌道修正を試みる事が可能になった。

2つ目は会議の視覚化である。オンライン会議の最大のデメリットとしてリアルタイムでの情報やアイデアの共有が困難であることが挙げられる。このことはゲーム開発において致命的で、ゲーム企画のアイデアの議論やUIなどの視覚的情報の共有などがスムーズに行えないことが問題であった。そこで複数人がリアルタイムで閲覧・編集が行える文書作成ツールであるGoogle Documentを使用することで議論した内容を正確かつ効率的に共有することが出来た。図1にGoogleDocumentの使用例を示す。

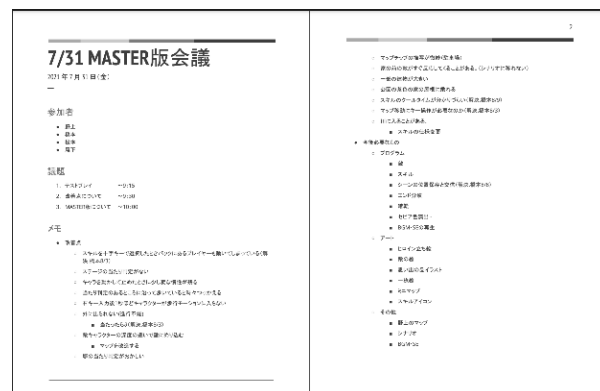


図1 GoogleDocumentの使用例

これらを意識することで1回の会議時間を30分以内に抑えることが出来、作業に専念できる時間が増加した。2020年度の会議時間について1回1時間以上行われることも少なくなかったため、とても効率よく開発が行うことが出来るようになった。

また、現在ビジュアルコラボレーションプラットフォームであるmiroを試験的に使用して会議を行っている。このツールは一つの広大なキャンバス上で、付箋を貼ったり絵を描いたりなどオンラインでホワイト

ボードとして利用することが出来る。さらなるコミュニケーションの円滑化と議論の活性化を見込むことが出来る。図2に実際のmiro使用例を示す。

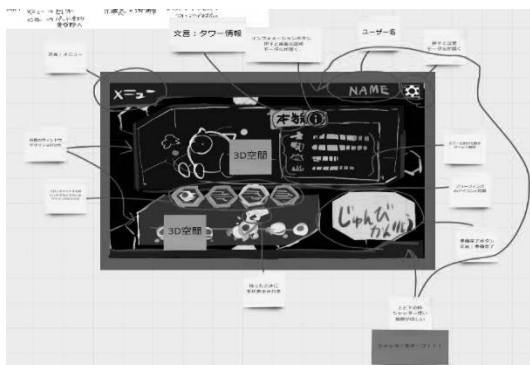


図2 『Jackal』のUI会議の様子

こととしてメンバー間の関係性を深めることが挙げられる。これまでの継続学生の傾向より、特に同学年のメンバーのつながりが深いと、プロジェクトに対する参加意欲が高まると考えた。そのため、2021年度は新入生全体でゲーム制作を行った。人数が多いため複数グループに分ける必要があったが、協力し合って全グループ制作を完遂することが出来た。上級生は、質問対応のみを行い、実質的な作業の参加は一切行わなかった。指示待ちではなく、自分たちが考えて必要な時に先輩のサポートを受けられるという形は、積極性を育成することにつながり、プロジェクト活動への自発的な参加を促すことにつながった。発表では、このアンケートの結果も報告する。

3. 新入生について

2020年度は、突然の新型コロナウイルス感染症拡大の影響によりオンラインでのコミュニケーションが余儀なくされたため、PCを用いたコミュニケーションになれていない者が放置される事態があった。その結果、新入生14人中6人がプロジェクトから脱退した。

2021年度、新入生として本プロジェクトに37人と2020年度と比べて2倍以上の者が参加した。にもかかわらず、10月時点で辞退したメンバーは3人であり多くの新入生は活動を継続している。

例年、新入生の活動は以下の通りである。

- 勉強会
- 新入生ゲーム制作
- ゲームジャム

これらの活動を行うにあたって、今年度は、以下の2点を心掛けた。

1つ目は課題を途切れさせないことである。出来る限りプロジェクトに参加させることでプロジェクトメンバーであることを自覚させるとともに技術力の向上を試みた。表1に新入生の前期中の活動を示す。

2つ目は横のつながりを大切にさせることである。学生プロジェクトにおいて重要な

表1 新入生の前期中の活動

内容	期間	詳細
勉強会	5/8 ～ 6/31	ゲームが作れる程度の知識と技術を部門ごとに行った。
新入生ゲーム制作	7/1 ～ 8/16	勉強会で学んだことを生かしてゲーム制作を企画からすべて新入生のみで行った。
ゲームジャム	9/6 ～ 9/13	新入生と上級生と混同で1週間でゲーム制作を行った。

4. まとめ

コロナ禍において対面での活動ができないということは、プロジェクト活動の進め方を再度考える大きなきっかけとなった。しかしながら、ゲーム制作の点においては、オンラインでの情報共有などより、積極的に活動に参加できるシステムを構築することが可能であることがこの2年の活動を通して実感することができた。また、人数が増えた中での離脱者の縮小、制作の進捗が問題なく行えたことは、今後の多様化する働き方に自分たちで解決策を見出す自信ともなった。今後は対面とオンラインでの活動をうまく両立させて活動したい。