

私が本を書くことについて

平山尚

2013年5月9日

1 目的

私が本を書く目的は、以下のものです。

- プログラミングの教育/学習コストを下げる

現在、プログラミングは特殊スキルだと思われています。プログラミングは教えられるものではなく、素質を持った人間が勝手に努力してできるようになるものだという認識が主流です。

教育するコストが高く付く上に、そもそも確実にできるようにする方法が見つかっていないのが、そういう考えがはびこる元凶なのでしょう。また、とりわけゲーム業界では放っておいても優秀な人間が集まってきていた時期が長いこともあるかもしれません。

しかしながら、日本語という障壁のために海外から優秀な人材を惹きつけることができず、成長も見込めず高い賃金も払えないとなれば、優秀な人材を選抜して使うという考えは行き詰まります。また、そのような考え方は職につけない若者を放置し、格差を広げ、社会全体を悪化させることにもつながります。今こそ教育の重要性を再確認すべきであり、「いかにしてプログラミングを安い技術にするか」を本気で考えるべきではないでしょうか。

しかし、現状この目的に寄与するような本は滅多にありません。初心者向けの本はありますが、初心者には到底わからない不親切なものか、分かった気にさせるだけで本当に理解させるに至らないもののいずれかしかなないように見えます。

この状況を変えたい、というのが私が本を書く動機です。前著もおおむねこの考えによって書かれました。

2 具体策

私が考える新しいプログラミング教育は、以下のような特徴を持ちます。

- 底上げを重視する。
- 具体的な体験を通して学ばせる。

優秀な人は、放っておけばさらに優秀になりますから、相手にしません。重要なのは普通の人がプログラミングをできるようにすることです。

普通の人には、優秀な人には理解できないところで躓くのが常です。知識を覚えることはできても、そもそも概念が理解できていないことが多数あります。したがって、初心者であればあるほど概念を理解させることに重きを置く必要があります。技術を列挙するのではなく、文章によって考え方を伝えなくてはなりません。そのためには高品質な説明と、読んで面白く退屈しない文章が必要になります。

また、現状の書籍は細分化されすぎており、それを統合することは個人に任されています。しかし、最も困難なのがこの「統合」であり、できるようにならない人は自力ではこの「統合」ができません。このことが見過ごされているように思われます。

例えばプログラミングは言語、パターン、思想、アルゴリズムとデータ構造、のようなものがバラバラに書籍化されています。CGにおいても、API、理論、実装手法などがバラバラに示され、高度な本になるほど単なる論文集と化す状況があります。しかし、これらを統合する方法について書いた本はありません。「包丁と鍋の使い方」「野菜の切り方」「レシピ集」「調味の理論」といった本がバラバラにあるようなものであり、「とりあえずカレーを作りたい、

そしてカレーを通して料理を理解したい」という当たり前のニーズに応えることができていません。

私が書きたいのは、その当たり前のニーズを満たす本です。読者がカレーを作りたいとは限りませんが、読者に「カレーの作り方を通して勉強することは遠回りではない」ということを納得してもらえさえすれば、カレーを「仮の目標」として設定でき、具体的な体験を提供できます。基礎的な技術や知識をうまく配置していくことで、本の終わりにはカレーが完成しつつ、料理の基礎がひと通り身についていて、カレー以外を作ることも出来る状態になる、ということが可能なはずです。

前著では倉庫番、ボンバーマン、バーチャロン、と言った既存のゲームをその仮の目標として用いました。今回の初心者向けの本についてはテトリスもどきを、CG 本においてはXBOX360 レベルのゲームのCG 手法をひと通り実装する、ということその「仮の目標」として設定し、それを実装する過程で、理論と実装、思想などを一巡りできるようにするつもりです。

3 出版する本に関して重視すること

私が出版する本に対して重視したいのは以下のことです。

- 一番数が出る値段にすること
- 数年以上にわたって売る前提の販売戦略

値段は最優先です。底上げを重視することから、買って欲しいのは初心者です。仕事で必要、という状況でない人はさほどお金を使いませんが、そういう人でも抵抗なく買える値段である必要があります。

私は印税を受け取りませんから、利益がいくら出るかはあまり重視していません。とはいえ、出版社及びセガにとって利益は重要なことですので、その両者が十分に「やってよかった」と思う程度の利益を確保できなくては私も困ります。また、逆に、安くしすぎて不審感を持たれても困ります。

望む利益を確保できる目処が立つ範囲において、最も数が出ると思われる価格に設定していただけれ

ばと考えています。

また、すぐに色褪せるような本を書くつもりはありません。CG という比較的古びるのが速い分野であっても、スマートフォンでできることが今後5年程度はさして進化しないことを踏まえ、スマートフォンでできる程度の技術までを基礎からしっかりと理解させるというコンセプトにすることで寿命を長く保てるはずです。

ですので、短期的に目に留まることよりも、数年後に棚にあっても違和感がないものを作ることを重視したいのです。ゆっくりと評判によって売れることが望ましいし、そうならなくては目的を達成できないと考えています。

4 将来

私は将来的には本を書くことを本業の一部として扱いたいと考えています。むろん、現場にいない人間が適当な本を書くようなことを自分に許したくはないので、現場から離れる気はありません。二年ごとに半年くらいの時間をかけて本を書ければ理想的と考えています。

基本的には上記のようなコンセプトで他の分野についても書きたいと考えていますが、さらに発展させて、プログラミングを手段として数学や物理を効率的に勉強する方法を提供できれば、と考えています。ここでも「カレー作りを通して基礎を身につける」という基本的なコンセプトがそのまま使えるはずです。実際には物理と数学を学ぶためにゲームを手段として使う書籍でありながら、ストーリーとしてはゲームを作るために物理と数学を学ぶことになります。

なお、物理や数学に関しては、我々ゲーム開発の現場でも深刻であり、最先端の技術を理解できる人間は極めて稀です。この状況を改善することはゲーム業界だけを考えても極めて重要と考えており、将来的には会社の支援を得て今回のように執筆の機会を持つことができるのではないかと考えております。