

げえむああきてくちゃ

表題のテキストがないから一応作っておきます。

とはいえ、Unity やら UE4 やらの細かい話は別紙になるかなと思います。

はじめに

まず、これは精神面の話で、真面目にゲームプログラマーを目指してる人も、そうでない人も聞いておいた方がいいかなと思うのですが、

人間というのは元来怠け者です

で、これに気づかないといとも簡単にダメ人間になってしまいます。既にダメ人間になってる人は、なかなか回復に時間がかかるのですが、誰でもそうなり得ると思っておいた方がいいです。

完全なダメ人間は『やらなきゃ』なんて言う気持ちも沸いてこないと思いますが、それでもない大半の人は『やらなきゃ』と思いつつやらずに時間が経過してしまふ。というのを何度も繰り返し『俺はダメな人間だア…』となります。

で、ダメ人間だからこうなると思いがちですが、『やらなきゃ』って思ってるなら、まだ引き返せるんですよ。

で、なんで、やらなきゃと思いつつ、体が動かない、実際の行動に移せないのかというと、前述のとおり人間は怠け者です。

これは性格の問題と言うより生来そうだったほうが良いです。世の中にはドーパミンでまくりのある意味あたまおかしい人がいるのですが、あれは特別な例で、大半の人は怠け者です。

これには理由があって、野生の動物は『狩りをする』『敵に襲われる』時以外はエネルギーを温存するために怠けています。猫がよく寝ているのもそうですね。野生の世界では『行動』はあつという間にエネルギーを消費してしまうからです。

そもそも狩りや敵から逃げるといのは生死にかかわるので、余計なところでエネルギーを使わないようになってるんです。

ところが人類になって、特に襲われることもなく、狩りなんてしなくても飯が食える。

でも急げ癖だけは残っちゃったんだよね。で、野生時代は急げた結果の危機はすぐに発生して、襲われたり飢えたりするんだけど、人間は急けたツケが1か月後、1年後、数年後になってしまっているので、見えないんですよ。

というわけで、明らかに将来にリスクがあるのに、時間を無為に過ごして、クッソ甘いジュース飲んで、バクバク食って、まあゆっくりゆっくり体を壊したりするんだよね。

で、ゲーム制作もそうですね。まっときゃ締め切りの3か月後なんてすぐに来るのですが、それすら見誤って急げちゃう。

そもそも最終目的の就活用の作品作りなんて、なかなか見えやしない。危機感が湧かない。それが当たり前のよね。

はい、じゃあその急げ者ぐせをどうすれば軽減できるのか？っていう発想になりましょう。

で、この時にやっちゃう間違いの一つとしては『デカすぎる目標』です。
デカすぎる目標というのは『絶対に勝てない敵』です。

野生の気持ちになって『絶対に勝てない敵』に出会ったらどうするだろうか？うん、まず逃げますね。

それと同じ行動をとります。『やらなきゃいけない!!』と思いつつ忌避行動をとるのはこれです。

いきなりラスボスじゃなくて、これを四天王くらいに分割して、個別撃破するイメージで小さく分けてみましょう。四天王でも勝てなければもっと雑魚敵になるまで分割しましょう。で、ひとつひとつ潰しましょう。

これがタスク分割と言う奴です。

また、たまに『クソ強い雑魚』がいます。特定のRPGで発生する『デスエンカ』ってやつですが、こいつは相手にしないようにしましょう。レベルが上がってから再挑戦しましょう。

どういう事かというと、『完全な実装』をしようとする手が止まります。例えば『美しい設計』だの『数学的に難しい』だの『実装が難しい』だのはレベルが足りずに、マヒ行動に陥ります。

なので、とりあえず『今やれる実装』で済ませておいて、後から戻って来ましょう。

例えばの話ですが、『ボタンを押した長さでジャンプの高さが変わる』という機能を実装したいとします。

しかしながら、これは初心者には少々ハードルが高く、ひとによっては現レベルでは実装できない可能性があります(あくまでも例ですよ?)。

そう言った場合は『ひとまず固定高さジャンプを実装する』や、『複数ボタンで 3 段階のジャンプを用意する』などして、まずは実装の手を止めないようにしましょう。

で、自分のレベルが上がったかなと思ってそこに戻って見直してみましょう。もしかしたらスッと実装できるかもしれません。

それが他人に頼ったりしましょう。心の中に『保留してる』という認識にしておいて、一旦そこを離れるというのは意外と重要です(諦めたじゃなくて保留ってしとくと挫折感もなく、精神的にもいい)

と、最初に精神的なところを語ってきましたが、これを話した理由は開発という作業は自分との闘いだからです。

この辺をおろそかにして根性任せでやっても息切れして失敗するし、そもそも『最初にとりかかる事』すらろくにできないだろう。

こういう人間の習性に抵抗する手段が、ガントチャートだったり、ToDo リストだったり、スケジュール帳だったりするわけだ。

毎日の作業が『惰性でも行えるレベル』になるのが理想で、一般的な会社員のお仕事はこれに近い。別に批判的な意味じゃなくて、それくらいモチベーションと言うのは長続きしないのだ。

会社というのはやる気が特になくても仕事をそこそここなせる環境ができてるというわけだ。