

サンフランシスコ滞在記(ロサンゼルスも寄ったよ)

皆さんこんにちは、杉本真一です。我々(今回は社員であり親子の3人でしたが)は去る2月24日からGDC(Game Developers Conference)への参加をメインの目的としてサンフランシスコへ行ってきました。

まずは2/24、成田空港から話題のユナイテッドエアラインにてロサンゼルス国際空港へ。直接サンフランシスコへ行くよりも安かったため利用したんですが、これが後で災いします・・・

到着したその日(2/25)はUCLA(カリフォルニア大学ロサンゼルス校)を見学しました。とにかく敷地は広く、駐車場がさえ迷いそうです。また、「UCLAグッズを扱うお店が学内にあり、文具から衣料、お土産品まで、これまたちょっとしたスーパーマーケット並の広さと品揃えにビックリしました。二日目(2/26)はビバリーヒルズ近くに宿を取りました。ちょうどアカデミー賞授賞式ウィークと重なったため、ホテルの前でテレビ撮影などがあり、街全体がザワザワしてました。いよいよ三日目(2/27)、サンフランシスコへ向けて話題のユナイテッドエアラインにて出発です。目的地は、今回メインで宿泊するフォスターシティにある「ファウンダーズベース」。

<https://www.facebook.com/pages/Founders-Base/1293659080661318>

日本人夫婦が運営する、いわば「安宿」で、男女別の部屋に2段ベッドがいくつも設置され、食事までしてくれるという、まるで寮のような場所。(親子揃ってびぎがうるさくてスママセンでした)ここを拠点に活動しました。

ちなみにファウンダーズベースではその名の通り、アメリカで起業しようとする人を応援するための宿で、観光できている人はいません。各国から来たみなさんが夜遅くまで仕事をし、語らい、ビジネスチャンスに目を輝かせていました。

ここで知り合ったソニーの萩原さんが開発した「MESH」が面白く、1セット購入したので、このレポートはまた後日書きたいと思います。

翌日2/28はアルバニーにある小さなゲームスタジオ「ヒューマン・ネイチャー」を訪ねました。ヒューマン・ネイチャーは以前サンフランシスコを訪れたときに知り合った会社で、アメリカのソニーを紹介してくれたのも、この社長グレッグ(ジブリアニメ大好き)です。

3/1はGDCに持ち込む資料作り、ハワイで何度も利用したFedexで出力したり・・・もう慣れたものです。

そしていよいよ3/2、アメリカ支部のタロウとジャパンタウンで合流してGDCです。会場のモスコーンセンター付近は大渋滞で駐車場も取れないと踏んでウパーで会場入り。すでに会場は熱気に包まれ、あちこちで歓声が上がっていました(格闘ゲームの大会も行われていた)。

予めGDCの公式マッチングでアポを取った人とタロウの通訳で話をしました。せっかくミーティングの時刻まで予約したのに、行ってみると「あ、じゃあ名刺置いてって」みたいな企業もあれば、こちらの話を熱心に聞いてくれる方もいました。

日本でも人気の、いわゆるゲームショーではないので、難しい講演も多いのですが、今年はなんとと言っても注目のVR技術が各社から発表され、あちこちで体験ブースが出来ていて長蛇の列になっていました。

また、企画展示では懐かしいビデオゲームがズラッと並べられており、実際にプレイできるようになっていました。スペースインベーダーのような縦型の筐体でプレイする古いアーケードゲームでは陽気なアメリカ人が挑んでましたが猛烈にやりこんでいるようでとても歯がたちませんでした。(このゲームは日本で見たことがない!と言い訳した・・・)

この日の夜、やはり以前の渡米で知り合ったキヨカさん(日本人)が入選した写真展がGDC会場の近くであるというので邪魔してきました。トイカメラによる写真展ということで、なかなか風情のある写真が沢山展示されていました。

3/3、GDCの二日目です。この日もタロウと合流、通訳をお願いして今年美術学校を卒業したばかりという二人と会いました。この内一人はテスト的に絵を描いてもらっていますが、こういった地道な出会いがこれからの展開に必要なかもしれないですね。



左上:ロサンゼルス空港
左下:中央:UCLA
右上:ヒューマンネイチャーにて社長のグレッグと
右下:リリース間近のゲームサウンドトラックをもらいました!



3/4はソニー(プレイステーション)の見学です。昨年お世話になり、仕事もいただきました。一緒に働いたスタッフへお礼参りです。さすが大企業、敷地も建物も余裕のある造り。社員食堂もバラエティあふれるメニューで、しかも全てが美味しそう!あちこちの壁、エレベーターの中まで、いま売り出し中の「HORIZON」で飾られていました。我々が関わったゲームもだいたい進行しており、一部をプレイしてもらいましたが素晴らしい出来栄になっていました。

3/5時差のある日本との仕事もつつの渡米だったため、老体には無理があったのか熱を出してしまいました。せっかく帰国前の1日をオフにしたのにろくに観光もできず・・・

そして3/6帰国の日です。往路と同じくサンフランシスコからロサンゼルスへ飛び、乗り換えて日本へ・・・

と、ところが飛行機がなかなか飛び立たない・・・もしかして、もしかすると・・・はい、乗り換えに間に合いませんでした!ロサンゼルスに到着したときには成田行が飛び立った10分後(笑)話題のユナイテッドエアラインカスタマーセンターに泣きつくも、翌日の便を取ってくれるだけでホテル代などは全く出ず。まあ、そのおかげで体調の悪い自分はゆっくりすることができたんですけどね。

最後の最後でユナイテッドエアラインにやられた(笑)サンフランシスコ滞在中でした。

GDCは「Game Developers Conference」のことで、毎年開かれる世界最大のプロのゲーム業界イベントです。著名なゲームデザイナー約25人の開発者の非公式な集まりから始まったGDCは27,000人以上の出席者を集めており、プログラマー、アーティスト、プロデューサー、ゲームデザイナー、音楽関係者、経営者などインタラクティブゲームやバーチャルリアリティの開発に携わる人々が集まり、アイデアを交換します。新作の発表などはあまり行われず、より実務的な内容を主としています。参加者もほぼゲーム開発者に限られており、ユーザーに向けた広告的なイベントは多くありません。近年はサンフランシスコのモスコーンセンターで行われており2017年は2/27~3/3まで開催されました。GDCはUBMゲームネットワーク(イベント主催会社)によって運営されています。このイベントは、500以上の講義、パネル、チュートリアル、業界の専門家が教えるゲーム開発やVRトピックのラウンドテーブルディスカッションなどの会議があります。さらに、GDCの展示会では、業界をリードする開発ツール、プラットフォーム、サービスを紹介しています。



▲GDC会場にて新卒のデザイナー(右)と話すTAROとAYUMI



▲訳の分からないインディーズゲーム



▲古いMacと、ドマイナーなカシオのゲーム



▲お世話になったフォスターシティのファウンダーズベース