

# コンピュータグラフィックスにCG、ゲーム開発 独学で習得したノウハウで幅広い案件に対応する

代表取締役  
鎌田 茂雄



ベアピクセル 株式会社

北海道江別市新栄台

URL : <https://barepixel.co.jp/>

ソフトウェア（業務、ゲーム）開発におけるグラフィックス案件などを手掛ける『ベアピクセル』。同社の鎌田社長は、ゲームデベロッパーとしてCGソフト開発、ゲーム関連ツール受託開発、ゲーム開発（自社開発）研究なども行ない、ゲーム開発やCGを独学で習得した開発者だ。本日は、タレントの松尾伴内氏が同社を訪問し、そんな社長の歩みなどを伺った。

——早速ですが、鎌田社長はゲームデベロッパーであり、CGエンジニア・クリエイターでいらっしゃるかと伺っております。専門性の高い業界知識をお持ちの社長ですが、現在に至るまでの歩みからお聞かせ下さい。

大学を卒業後は北海道庁に入り、7年間、勤務していました。ゲームやCGとは全く無縁の環境に身を置いていたんです。ただ、もともとゲームをつくるのが好きだったので、そちらの道へ進みたいという気持ちは道庁に入る前からありました。

——7年、お勤めになって、やはり本当にやりたいことをやろうと転身を。よほど好きなのですね。

中学生時代にパソコンを手に入れ、ゲームを自作できることを知って衝撃を受けまして、それからはプログラミングを一から組んでゲームをつくることにのめりこみました。初めて自作したゲームは簡単なトランプゲームだったと記憶しています。道庁に入ったものの、その楽しさを忘れることができませんでした。退職

後は、約2年間、ゲームを独学で研究し、自作したゲームを東京のゲーム会社に売り込んだところ市販されたんです。

——それは、すごいじゃないですか。どんなゲームで？

俯瞰視点から戦場を大局的に見据えてコントロールするシミュレーションゲームで、リアルタイムで進行する「リアルタイムストラテジー」というジャンルです。群衆を作って囲い込んで攻めるゲームで、採用された時は本当に嬉しかったですね。

——好きなだけではなく、才能がおりだという証拠ですよ。その後は？

ゲーム系の専門学校など3校で講師を務め、その後、個人事業『ノースブレイン』をスタートさせました。2015年に個人としてSTEAM Greenlightを獲得したゲームデベロッパーとして、CGソフト開発、ゲーム関連ツール受託開発、ゲーム開発などを行っています。こちら『ベアピクセル』は3Dのコンピュータグラフィックス（リアルタイム3DCG）の仕事を中心に受託しており、現在は6社、常時2社の下請けとしてお仕事をさせてい

ただいています。業務用のグラフィックで、たとえば医療現場の可視化を目的とし、CTで撮った画像をモニターに映すためにグラフィック化するという仕事などを手掛けてきました。グラフィックの仕事もゲーム開発と通ずる点が多く、いずれもやり甲斐を感じています。好きなことを仕事にでき、私は幸せですね。

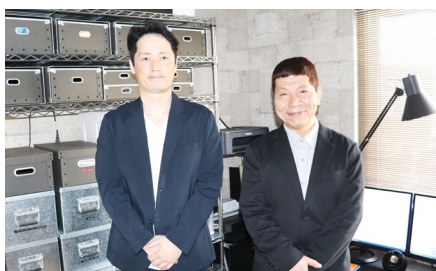
——いいですね。そう言える人って、なかなかいません。それにしても、あらゆる分野で活かせるノウハウなのですね。

CGについては、教育環境があまり整っていないのもあって、独学で習得される方が多く、私自身も参考になる資料などを読み漁って独学で習得しました。他の方の作品や海外の最先端技術を見ると刺激を受けますね。

——これだけ専門性の高い分野で独学とは、相当努力されたと思います。今後については、どのようにお考えですか。

会社の規模拡大は考えていません。今後も一人の技術者・開発者として、自分のノウハウでご依頼に応えたいです。

（取材／2021年4月）



ゲスト 松尾 伴内

「鎌田社長ご自身、リアルタイムストラテジーというジャンルのゲームを毎日のようにプレーされるそう。世界中の人たちと戦えるアメリカのゲーム『Command & Conquer（コマンド&コンカー）』をお勧めして下さいました。頭脳と反射神経が必要だそうで、社長のお話を聞いていると興味が湧いてきます。やはり熟知した方のお話は面白いですね！」

