せるかの研究が重要である。映画、テレビドラマ等、内容、尺の異なるコンテンツの見せ場作り、見せ方を研究することも大切である。必要とされるセンスが、写真や映像のカメラマンと共通するものが多いという点は、トレーニングのアプローチを考える上で、ぜひおさえておくべきである。

5. 共通して必要なスキル

職種に関係なく必要なスキルとして、ゲーム制作工程全体の知識、コンピュータリテラシー〔基礎知識〕、コミュニケーション力、種々のポップカルチャーの知識が上げられる。特にコミュニケーション力については、開発チーム規模が大きくなっていることや制作工程が細分化されていることから、セクション内あるいは、前工程や後工程との情報の伝達、共有が各開発チームの品質維持、アップ、スケジュールの維持において、最も重要なスキルとして認識されている。以下、各スキルについて詳説する。

(1) ゲーム制作全般についての知識

・ゲーム開発をチームで進めるためには、チーム内で自己が求められる仕事内容を把握する必要がある。そのため、ゲーム開発者各職種の業務内容及び相関関係。

・ゲーム制作の順序と流れ。（プロジェクト立ち上げからデバッグ、マスターアップまで）
プロジェクトの組織構成内容とその意味

・制作の際に注意するべき事。（知的財産、倫理規定）
についての知識が求められる。

(2) コンピュータリテラシー

ゲーム開発ではコンピュータを用いる。このため、職種を問わず、コンピュータについての基礎知識、コンピュータリテラシーが必要となる。ゲーム開発のために必要なコンピュータリテラシーとしては、

・コンピュータ用語（CPU、GPU、メモリ、HDD、など）

・コンピュータの動作（ビット→バイト、メインメモリ→キャッシュなど）

・OS（Windows、Mac、ディレクトリ、ファイル、など）

・ネットワーク基礎（インターネット、メール、Web、サーバ、FTP、など）

・コンピュータ画像処理（レンダリング、MPG、JPEG、WMV など）

などが挙げられる。これらについては、言葉の意味を理解できる程度の基礎知識は職種によらず必要となる。

また、業務用ゲーム機のプロジェクトや家庭用でも音楽ゲームのように専用インタフェースを用いるプロジェクトに参画する場合には、機械設計・製造の手法や工程についての基礎知識が必要となる。

(3) コミュニケーション能力

コミュニケーション能力については、開発チーム規模が大きくなっていることや制作工程が細分化されていることから、セクション内あるいは、前工程や後工程との情報の伝達、共有が

各開発チームの品質維持・アップ、スケジュールの維持において、最も重要なスキルとなっている。コミュニケーション能力を分類すると、

・意思の表現力（会話、分かり易い説明）

・意思疎通の方法（認識を合わせる為の素材などの提示、映画やコミック、ラフ案）

・フィードバックの引き出し方（情報発信後の理解度や認識の確認）

・対複数人数に対しての意思疎通の方法（説明資料など）

・文書作成能力

が挙げられる。業務では、会議資料、企画書、仕様書、説明書、報告書、引継ぎ書など、文書を用いたコミュニケーションも日常的に行われており、文書作成能力も重要なスキルとなっている。

(4) 一般知識

ゲームは、エンタテインメント作品であることから、ゲームの制作において表現内容等についての理解や意思疎通のために、他のエンタテインメントや現代文化についての基礎知識が必要となる。

・ポップカルチャー（共通言語として知っておくべき文化）たとえば、映画、アニメ、マンガなど

・コンピュータグラフィックス（用語、隣接する映画やアニメ業界でのトレンド）

・美術（用語や手法。古典から近代美術・ポップアートまでの簡単な歴史）

・その他雑学（知っている事で役立つもの）たとえば、歴史（戦国時代、三国志、中世ヨーロッパ）、メカもの（兵器から乗り物まで）など

また、簡単な数学の知識が必要となることも多い。

(5) 英語力

英語については、世界中の技術者・デザイナ・研究者がドキュメント・企画書・論文などを英語で作成していることから、日本語版のない資料を扱うことは避けられない。最新情報を得たり、必要な資料を集めたりするために英語を読解することがどうしても必要となる。また、GDC や SIGGRAPH のような国際会議に参加して情報収集をしたり、海外の企業と協業、外注したりする機会もあり、リスニング力・会話力が必要となる場面もある。近年ではアジア地域との協業・外注をする企業が増えているが、アジア地域でも、意思疎通に英語が用いられる場合が多い。