

I. 本事業の概要

1. 背景と本事業の目的

本調査は経済産業省より、社団法人コンピュータエンターテインメント協会（Computer Entertainment Supplier's Association 以下、CESA）に『平成18年度ゲーム産業における開発者人材育成事業』として委託された事業である。

本事業の目的は、世界のゲーム産業を牽引してきたわが国のゲーム産業が今後も世界に通用する質の高いゲームを開発し続けられるように技術力向上の仕組みを検討、分析し、今後のゲーム産業の発展に貢献していくことにある。

本調査の背景としては、平成18年8月24日に発表された経済産業省の「ゲーム産業戦略」に掲載されている課題の一つとして、国内外の顧客ニーズにあった質の高いゲームを生み出すために、人材と技術の重要性が挙げられている。

優秀な人材の確保と技術力の向上は表裏一体の問題ではあるが、今回は技術力向上に関する調査を行っている。

わが国のゲーム産業の開発者教育においては、OJT（On the Job Trainingの略、職場の先輩、上司が後輩、部下に対し仕事を通じて必要な知識、技術などを修得させる一連の活動）による実践教育が主であり、体系化された技術教育があまりなされてこなかった歴史がある。この一つの要因としてはビジネスソフトのような前もって準備された仕様書に基づく開発方法ではなく、開発過程にて面白さを確認しながら制作し、感性などを重視したゲームソフト特有の開発手法がとられていたことが主要な要因のひとつと考えられる。

しかし、初期ゲーム機時代には少人数の開発者によってゲーム制作ができたのに対し、ゲーム機の性能が向上したことにより、ゲーム内容量が増え、映像のクオリティが向上し、プログラムも複雑化したことで、多人数、長期間での開発となっていった。

このような変化の中で、開発者がより高い技術を学ぶ必要に迫られているが、現在従事している開発者の技術を体系的に向上させる時間、仕組みを組み立てる余裕を持たずに、日々の開発業務に専心せざるをえない環境が続いている。例えば、新たなゲーム機に対応したゲームソフトを開発する場合、まず大手開発企業の中で少数のプロジェクトが発足し、プロジェクト終了後にその企業内に技術が浸透し、次に外注企業へ浸透するというプロセスを踏んでおり、技術の伝播が体系化されず、特に中小のゲーム開発会社に技術教育が浸透するまでは相当な時間がかかってしまっている。

上記の背景からわが国のゲーム産業には、欧米のようなキャリアアップ制度が整っておらず、各職種においてどういった職能を得るとステップアップするのか、そのためにはどういったスキルが必要なのか明瞭でない状態にあり、結果的に開発者のスキルアップにつながるようなキャリアアップカリキュラムが組みあがってこなかったように思われる。

そこで、本事業では人材マネジメントが充実していると言われる米国のゲーム開発会社と、わが国のゲーム開発会社を比較分析し、また、わが国における開発者の職種別のスキル表を作成し、一部スキル内容については教育講座として実施する。ただし、本調査では職種別のスキル表はプログラマとグラフィックデザイナーに絞ることとする。

※ゲーム機とは家庭用（据置型、携帯型）、業務用、PC、携帯電話を指す。

2. 事業の概要と調査方法

2-1. 実行委員会

本事業では、「ゲーム産業における開発者人材育成事業に関する実行委員会」を組織した。
実行委員会委員は以下のとおり。

	氏名	所属
委員長	平松 正嗣	(株) スクウェア・エニックス コーポレート・エグゼクティブ
委員	保坂 正敏	(株) コーエー 常務執行役員 CTOソフトウェア事業部副事業部長
委員	植原 一充	(株) コナミデジタルエンタテインメント プロジェクトソリューションセンター R&D 推進グループ 統括マネージャー
委員	松嶋 延幸	(株) カプコン 開発統括 執行役員 副統括ソフトウェア技術部長
委員	馬場 哲治	(株) バンダイナムコゲームス 新規事業室テクニカルコンダクター
委員	古賀 豊	テクモ (株) ハイシナジープロダクション 課長
委員	馬場 章	東京大学大学院情報学環 教授
委員	藤原 正仁	東京大学大学院情報学環 特任研究員
委員	稲見 昌彦	電気通信大学知能機械工学科 教授
委員	長谷川 晶一	電気通信大学知能機械工学科 助教授
委員	新 清士	国際ゲーム開発者協会 (IGDA) 日本 代表
委員	平野 雅一郎	デジタルエンタテインメントアカデミー 代表取締役学長
委員	澤井 隆宏	コンピュータ総合学園 HAL 設立準備室 主任
事務局長	堀口 大典	(社) コンピュータエンターテインメント協会 専務理事
事務局	小林 岳人	(社) コンピュータエンターテインメント協会
事務局	今井 史彦	(社) コンピュータエンターテインメント協会
オブザーバー		
	樋口 晋一	経済産業省 商務情報政策局文化情報関連産業課
	溝下 聡	経済産業省 商務情報政策局文化情報関連産業課

2-2. 調査概要

本事業では、以下の3つのテーマ別に作業グループを組織して調査検討を行った。

- 1) 「国内外ゲーム開発会社における開発者のキャリアとマネジメント調査」
 - ・米国並びに日本のゲーム開発会社への人材マネジメントに対するインタビュー調査
 - ・欧米のキャリアラダー、キャリアパス、人材マネジメントに対する文献調査
 - ・人材マネジメントに対するゲーム開発会社のアンケート調査
- 2) 「開発者のキャリアパスと教育カリキュラム」プログラマ職種
 - ・プログラマ職種におけるスキル表等の作成
- 3) 「開発者のキャリアパスと教育カリキュラム」グラフィックデザイナー職種
 - ・グラフィックデザイナー職種におけるスキル表等の作成