Ⅴ．今後の課題

世界をリードする開発者を育成するための課題について

本報告書の調査、検討を通じて明らかにされた実態を踏まえて、ゲーム開発会社、ゲーム開発者、ゲーム産業団体、教育機関、関係行政機関が抱える課題を整理し、これらの課題を解決するための一助として、いくつかの提言を行う。ただし、列挙した提言に留まらず、継続的に議論し、トライアンドエラーによりわが国のゲーム産業に適した育成内容を作成、実行していくことが望まれる。

ゲーム開発会社に対する提言

①ゲーム開発会社においては、まず、本報告書において示されたわが国ならびに米国のゲーム開発会社の全体的趨勢に比較して自社の位置を確認するとともに、これまでの開発者人材の育成に対する取り組みを総括することが望まれる。

②ゲーム開発会社は、ゲーム開発者とともに人材育成の明確なビジョンや戦略的な人材マネジメントの構築を目指すことが望まれる。

③ゲーム開発会社は、自社におけるキャリアラダー（キャリアのステップ）やキャリアパスを明示して、開発者の自律的キャリア形成を支援し、総体として自社の経営力の向上に努めることが望まれる。必要なスキルやキャリア形成を明確にし、その内容を開示することで、学生に対しても就職先として選択しやすい環境を生み出すことが期待できる。

④ゲーム開発会社は、例えば、コンピテンシーに基づく人材育成、人材マップの活用、ミッショングレード制、コーポレート・ユニバーシティの創設など人材育成を具体的に進めていく様々な手法を検討し、導入することが望まれる。

⑤ゲーム開発会社は、ゲーム機の性能向上に伴って必要とされる新しい技術について、開発技術情報の共有、伝承を組織的に取り組める体制を整えることが望まれる。また、それらの技術を習得するための研修を開発者に対して継続的に提供することが望まれる。

⑥ゲーム開発会社は、制作技術の囲い込みに走るのではなく、コンテンツそのものの魅力で競争することを目指し、可能な限りの自社情報の社外開示を行うことで、業界全体の技術スキルの向上をサポートすることが望まれる。

ゲーム開発者に対する提言

①ゲーム開発者は、早いうちからキャリアをライフスパンのもとに捉え直して、自身の自律的なキャリア形成に努めることが望まれる。そのためには、社内の制度を十分に活用するとともに、それに足りない部分は外部を利用することも積極的に考えるべきである。

②ゲーム開発者は、当然、ゲーム機の性能向上、幅の広がりに対応できるスキルを継続的に勉強し、自分のものにすることが求められる。一方で、エンタテインメントコンテンツの制作という基本を忘れてはならない。例えば、プログラマ職種においては、ゲームユーザの立場で遊びやすさや使いやすさを常に意識する姿勢が求められるし、デザイナ職種においては、根本となる確かな基礎力（観察力、要素を整理して理解して『観る』力）を養い続けることが大切である。

③現在の開発体制は、工程が分かれ、橋渡しをするプロセスが増えていることや関わる人が増えていることから、コミュニケーション能力が、開発職種に関係なく求められている。コミュニケーションのとり方については、開発現場に限らないことではあるが、メールでのやりとりに頼る傾向があ

る。直接コミュニケーションをとる努力を惜しまず、自己のヒューマンスキルアップを目指すことが望ましい。

④開発体制の大規模化、細分化および長期化は、開発チームの運営推進を難しくしている。プロジェクト全体をスムースに運営するために、全体のリーダであるプロデユーサー、ディレクタやプロジェクトマネージャだけではなく、各工程のリーダクラスもプロジェクトマネジメントについての知識を得て、ボトルネックのチェックと回避方法を常に検討し、トラブルを最小限に食い止める努力を継続的に行うことが求められる。

ゲーム産業団体に対する提言

①ゲーム産業団体は、わが国ゲーム産業の人材育成に関する情報を経年的に収集、集積し、それをもとに組織的な調査を継続して、公表することが望まれる。

②ゲーム産業団体は、ゲーム開発会社の人材育成のための取り組みを促し、各社からの求めに応じて各社の取り組みに適切な助言を行うとともに、技術情報について、積極的に提供する環境を整えることが望まれる。既に CEDEC 等のセミナーが行われているが、国内における技術者交流に留まらず、GDC 等ともタイアップし、海外の開発者との交流をサポートする取り組みを今以上に活発にすることが求められる。

③また、ゲーム産業団体は、特に進歩が顕著である北米での技術開発については、関連書籍、サイトの翻訳、紹介を積極的に行うことが望まれる。これにより、英語情報に対する対応力の強弱に関わらず最新の技術情報の取得が容易になることが期待できる。

④ゲーム産業団体は、ゲーム開発会社が個別に取り組むことが困難、あるいは産業界を横断して行うべき人材育成の取り組みに対して、主体的に取り組むことが望まれる。具体的には、ゲーム産業界としての開発者人材のスキルレベルの作成、評価方法の確立、技術認定制度や顕彰制度の創設などが考えられる。

教育機関に対する提言

①教育機関においては、常にゲーム機の性能向上やネットワーク対応といった新しい流れに先行する形での教育カリキュラムを構築することが期待される。また、特に理数系の学力レベルの低下に歯止めをかけるべく教育現場での工夫が求められる。一方では、ゲーム機の変化に影響されない確かな基礎力（例えば、デザイナに求められる『観察力』等）を確実に身に付けさせるカリキュラム作りが求められる。

②教育機関においては、海外（特に米国）における教育機関や企業内での教育内容、技術情報を積極的に取得、研究し、カリキュラムに入れることが求められる。また、研究成果を積極的に開示することが求められる。

③教育機関において、特にネットワークに関わる技術の研究、技術者の育成に力を入れてほしい。米国におけるネットワーク関連技術の先行は、日本のゲーム開発会社のコンテンツ制作に危機的な制約を課する恐れがある。

関係行政機関に対する提言

①わが国のゲーム産業開発人材の育成政策を考える場合、欧米諸国・東アジア諸国の趨勢とわが国の実態を把握し、世界的な状況を視野に入れて戦略的に考案・施行されるべきである。しかしながら、

現状では信頼するに足る海外の情報が決定的に少ないといわざるをえない。関係行政機関等は、海外の同等の関係行政機関等からの情報収集に努め、整理し提供することが求められる。

②わが国ゲーム産業団体が進めようとする人材育成のための諸取り組みに対して、わが国の産業振興・知的財産保護という政策的見地から、積極的な支援が求められる。特にインターネット上でのコンテンツの不正な流用は、開発者のモチベーションを下げるだけではなく、ゲーム開発会社の開発戦略にも影響を与え、無用のコストを増大させている。関連団体の協力に加え、行政機関として何らかの取締りのための対策を講ずることが望まれる。

③ネットワーク関連技術について、先行している米国の技術内容の把握について、ゲーム開発会社が、個別に苦労して英語ベースの膨大なデータ検索を進めるのではなく、行政機関が、大学等ともタイアップし、問題となる技術の早期発見へのサポート体制を構築することが望まれる。