

大学におけるゲーム研究と人材育成戦略：国際比較と長期展望

山根 信二

青山学院大学 総合研究所 客員研究員
&
IGDA 日本 アカデミック専門部会 世話人

September 1, 2010

CEDEC
UCC Development Conference
2010

本セッションの概要

- ゲーム人材育成の国際的な動向
- 世界のトップスクールでの人材育成の狙い
- 大学教育を評価するポイント:

本セッションの概要

- ゲーム人材育成の国際的な動向
- 世界のトップスクールでの人材育成の狙い
- 大学教育を評価するポイント:

もしも我が社にエクストリーム
大学院生が入社したら？

CEDEC09発表をふりかえる

「ゲームAIにおける産学連携戦略の10年」
(2009)

- 1990年代後半から欧米の大学にゲーム研究機関が設立される
- ゲームAIなど新規研究分野の急激な成長と重点化
- 産学連携による教育拠点の形成

まず、この一年間の出来事をふりかえります



CEDEC09 以後に起きたこと: 米 国編

- ゲーム開発やゲームデザインの学位 (または認定証) を授与する大学が全米各洲で 254 校に増加 (ESA, Sep. 2009)

http://www.theesa.com/newsroom/release_detail.asp?releaseID=76

- 4 年制の大学だけではない
美大・音大・職業訓練校・そして大学院
にまたがる層の厚いゲーム人材育成

大学のグローバル競争時代

- 全米トップ50のゲーム専攻大学ランキングが全国紙に掲載される (*USA Today*, 2010)

http://www.usatoday.com/life/lifestyle/2010-03-01-gameschools01_ST_N.htm

- 大学の序列化，質保証への動き
- 北米よりも先に大学でゲーム開発専攻を設置した英国では、教育の質保証が問題化: 大学教育評価の試み

2009–2010の動向まとめ

- ゲーム専攻の増加に伴う学生獲得競争
- どの大学でゲームを学んだかが問われる: IGDAカリキュラムは当たり前
- 受験ランキングではわからない教育内容
評価: “Who can watch the watchmen?”
- ... 取り残された日本の大学教育は?

大学評価のポイント

標準カリキュラム以上の学習経験を提供する
大学の試み

- 従来の学問にゲーム専攻を上積みして高度化するトップ校のカリキュラム
- 教室外の実践教育 (海外インターンシップ, コンペなど) をとりいれた教育プログラム
- 専門学校から大学院までの地域クラスターとしての教育拠点

世界各地でのキャッチアップ

各地の大学都市でゲーム人材育成拠点が形成中

- カナダ各州，シンガポール以外にも ...
- コペンハーゲン
- 上海
- ロンドン周辺
- ...

人材確保はさらにグローバル化する傾向に

とりのこされた 日本の教育機関の未来は？

とりのこされた
日本の教育機関の未来は？
4つのシナリオで日本のゲーム
人材の将来を考える

シナリオ (1) 留学生の大量採用

海外でゲーム開発を学んだ留学生

... 来年の東京採用は、(母集団が少ないものの) 1割以上が、アジア国籍となる予感。昨年も数名日本人じゃなかった。彼等は、母国の大学を卒業し日本語を勉強して院に留学し、当社に応募してきている。

... (@yoichiw)

高度人材を腐らせない社内体制は？

シナリオ (2) 従来人材の再教育

- 高度専門家人材の採用が全面化したときのキャリアプラン問題
- ゲーム企業に勤めながら社会人学生として学ぶ職種がR&D以外にも広がる可能性
- 海外ではゲーム開発者がキャリアアップするためのゲーム学の通信制大学院も (CEDEC2009で紹介)

シナリオ (3) 海外で人材育成

- 有望な人材は国内で育てず，研修体制の整った海外の教育機関に派遣
- 日本の映画産業がたどった道
 - 経済産業省「コンテンツ産業人材発掘・育成事業（有望若手映像等人材海外研修事業）」<http://www.meti.go.jp/press/20100628002/20100628002.html>
 - 国の支援で米国フィルムスクールへの留学生を公募

シナリオ (4) 採用戦略の多様化

高度専門人材活用の例:

- カーネギーメロン大学ETCで修士課程修了 EA Maxisで「プロトタイププログラマ」職に着任
- MIT CMSで大学院修了 EAとマーケティングコンサルタント契約

画一的な社内研修プログラムでは高度専門家
人材を採用しても腐らせる。

弾力的な人事システムが必要。

日本の大学の戦略を考える

日本の独自モデルは？

- これまで: 短期の研究志向で死屍累々
 - 国際比較と長期戦略の視点が必要
- 海外の評価ポイントを取りこめるか:
- 産業界からのフィードバック
 - 社会人を交えた教育
 - 世界のライバルとの競争
 - 研究室単位ではなく地域クラスター

国内でも，世界を意識した人材育成の試みが教育現場から提案されはじめた

新たな取り組み: CEDEC10 編

産学連携クラスタからの提案に注目

- 「海外での参加体験談を基にした 国際イベント Global Game Jam の紹介」(ポスター発表) 九州大学グループ
- 「Global Game Jam への誘い」(9/2 14:50—) 東京工科大学グループ
(文部科学省今年度事業にも採択)

新たな取り組み: 学外にも開かれた教育で世界と競う



まとめ

- ゲーム分野でも，大学のグローバル競争がはじまった!
- 在学中から実践教育を積んだトップ人材の輩出
- 人材募集の段階で国内外の格差
- 大学の教育環境を評価するには，学外教育や周囲のクラスタにも注目
- 日本の独自モデルを目指して: 新たな実践教育の試み

終わりに

IGDA 日本 アカデミック SIG では、新たな学びに取り組む教育機関と企業を応援します。

<http://www.igda.org/japan/>