

平成20年度「専修学校教育重点支援プラン」成果報告書

事業名	最新のゲーム業界人材ニーズを取り込んだ4年制向けゲーム教育カリキュラムの研究開発		
法人名	学校法人新潟総合学院		
学校名	新潟コンピュータ専門学校		
代表者	理事長 渡辺 敏彦	担当者 連絡先	丸山 一彦
<p>1. 事業の概要</p> <p>現状のゲーム業界では、開発規模の増大にともなう職種の細分化・専門化が進み、求められる人材が多様化・高度化している。この変化に対応するため、業界ニーズを取り入れた情報系専門学校で運用可能な効果的な4年制ゲーム教育カリキュラムを研究開発する。</p> <p>2. 事業の評価に関する項目</p> <p>①目的・重点事項の達成状況</p> <p>ゲーム教育におけるプログラム系では、IT系職種の知識スキルとオーバーラップする部分が多く、既存の情報系専門学校のノウハウを生かす土台があることが分かった。これにより、4年制のゲーム学科カリキュラムを作成することができた。</p> <p>②事業により得られた成果</p> <p>今回の事業の趣旨である情報系専門学校の資産をゲーム教育に活用するためには、IT系とゲーム系の知識スキルがオーバーラップする部分を明らかにすることが必要である。この点については、調査によりテクノロジー系で大部分が重なっていることが分かった。このことから、ゲーム教育プログラムの構築では、4年制のゲーム学科が育成すべき学生(人材像)は、IT系の知識スキルを大幅に取り入れ、情報系専門学校で効率的なカリキュラム編成を行える素地ができたと考えられる。</p> <p>実際のカリキュラム開発では、IT系の知識スキルがありつつも、題材としてゲームに特化する必要があり、科目としてゲーム的観点からのカリキュラムを作成している。特に、ゲーム開発で特有のエンターテインメント性を育成するために、チーム制作を集中的に取り入れプロ意識を養うことを提言している。</p> <p>今回はゲームプログラマ職種にターゲットを絞ってゲーム教育プログラムを開発した。今回作成したゲームプログラマに必要な知識スキルが妥当性があるかどうかを実際に、学生にスキルチェックを行い確認した。検証した知識スキルは、若干修正したものの、ほぼ当初の想定どおりであった。また、作成したゲーム教育プログラムを今後活用するための運用体制について、主にLMS (Moodle) によるカリキュラムの運用性を検証した。</p> <p>今回の事業の提言として学校間、および学校と企業の情報交換の場が必要であるという認識で一致し、コミュニティやマスターインストラクター制度、検定や認定制度の可能性についても提言している。</p> <p>③今後の活用</p> <p>今回開発したゲーム教育プログラムは、4年制のゲーム系学科の運用に有効に活用する。既存の2・3年制ゲーム学科においても参考にしていきたい。今回、開発した知識スキルについて学生にチェックを実施し検証し、現状の学生の保有能力を確認した。このことは、学校側として教育運営がうまく推移しているかを示す指標ともなり、教育を見直す契機となり定期的に行うべきである。</p>			

④次年度以降における課題・展開

今回、ゲームプログラム系職種にターゲットを絞って、ゲーム教育プログラムを開発した。ゲーム制作は、プログラム系のみならずグラフィック系職種、企画系職種と多様な広がりを見せている。専門学校においてもこの分野は、重要な教育対象でもあるため、今回開発したゲーム教育プログラムと同じ手法を用いて、開発することが望まれる。

現状では、学校間、学校と企業間においてゲーム教育に関する情報交換の場が極端に少ない。技術的変化の早いゲーム業界では、この業界変化に追随するために単独の学校のみで対処するには限界があると言わざるを得ない。実際、各校、各企業が、ゲームに関する教育、人材育成について情報交換が必要であると強く感じていることが分かった。今後は、報告書にも記載している通り、マスターインストラクター制度、ゲーム検定・認定制度やコミュニティの創設について、産学官連携をもって検討することを強く望む。

3. 事業の実施に関する項目

①ニーズ調査等

・ゲーム業界で必要とする人材像(職種)および学生に求めるスキルの実態調査を行う。また、各専門学校で行っているゲーム教育の現状調査を行い、専門学校におけるゲーム教育において充足している分野、不足している分野を明らかにする。

①時期: 2008年8月下旬～11月下旬

②手法: 文献、インターネット、郵送アンケート、個別ヒアリング

③対象: ゲーム企業人事担当者、専門学校関係者他

④結果: ゲーム開発(特にプログラム系職種)に必要な知識スキルは、IT系知識のテクニカル系知識とオーバラップする部分が多かった。これにゲーム特有のエンターテインメント要素をどのように教育するかが大きなポイントである。この結果を踏まえ、開発分科会におけるゲーム教育プログラムおよび支援分科会における支援システムに反映させる。

②カリキュラムの開発

今回開発したゲーム教育プログラムは、カリキュラムと知識スキルからなる。

■ゲーム教育カリキュラム

・カリキュラムに知識、スキル、エンターテインメントという3つのカテゴリという概念を導入した。特に、エンターテインメントに含まれる科目は、ゲーム特有のエンターテインメント性を育成するため、コンテスト出品を前提とした集中型のチーム制作の手法を取り入れている。このカテゴリは、プロ意識を育成させるためのものとして位置づけている。カリキュラムは、ゲーム技術に特化したものは当然として、下記の観点からのカリキュラムも積極的に導入している。

①基本的な数学、物理の知識から高度なAI、物理演算まで幅広い知識を網羅

②プロダクト製品としてのゲームを取り扱うため経営知識、およびIT系と重なるマネージメント、ストラテジ系の知識

③ゲームは日本で数少ないコンテンツ系輸出型産業でありグローバル化に対応するための基礎知識としての英語教育の強化

■ゲーム知識スキル

・ゲーム系職種においては、共通キャリアフレームワークのテクニカル系知識スキルとオーバラップする部分が多く、これに若干ストラテジ系、マネジメント系を加えている。これに、ゲーム技術に関する知識スキルとヒューマンスキルを追加しバランスある体系に仕上げた。

・知識スキルに関する項目は、14大分類、40分類、145項目の数となっている。実際の運用では、総ての知識スキルを教育する必要はなく、ターゲットする学科にとって必要なものを選択する方式としている。今回も、4年制ゲームプログラム系学科を想定して必要な知識スキルを絞り込んでいく。

③実証講座

- ・作成した知識スキルを学生に対して実際にチェックし、妥当性を検証した。
- ・実際に学生175名に知識スキルチェックをした結果、若干の修正があったものの大きなズレがなく、4年制ゲーム学科の到達点として設定しても無理のないことが分かった。また、学生に対して実施した知識スキルチェックを教員にも実施してもらい、教える側の知識スキルのチェックを行った。知識スキルチェックを実施することで、4年制ゲーム学科を運用する際に足りない部分が明確になり、教員研修の目安になることが分かった。

④その他

現状の学校の成績表は、科目に対しA, B, Cなどの評価を付ける方式が一般的となっている。しかしながら企業サイドとしては、この評価は業務に必要な観点からの評価ではなく、学生の能力を示す指標としては、分かりにくいものとなっている。

今回開発したゲームプログラマ系の知識スキルは、科目と結び付けてあるため、学生が履修した科目により保有する知識スキルが分かる仕組みとなっている。これにより、成績表に学生が保有する知識スキルを添付することにより、学校と企業において人材評価に関する共通点を見出す可能性が出てくる。人材評価における共通尺度を持つことは、学校側と企業側における人材育成の無駄をはぶき、結局はゲーム業界全体にたいして良い影響を与えるものである。