

ビデオゲーム開発人財の育成

一般社団法人 CESA(コンピュータエンタテインメント協会)
技術委員会 委員長

松原 健二

CESA ご紹介

Computer

Entertainment

Supplier's

Association

(社)コンピュータエンターテインメント協会

・主な事業

イベント(東京ゲームショウ、CEDEC)

調査・広報・啓発・カスタマーサポート

東京ゲームショウ



国内最大のビデオゲーム展示会

1996年より開催

9月15-18日@幕張メッセ

出展数 612社

来場数 27万人(実績)

CEDEC セデック

(Computer Entertainment Developers Conference)



国内最大ビデオゲーム開発者
カンファレンス

1999年より開催

8月24-26日 @ パシフィコ横浜

セッション数 204

来場数 6,768名

ビデオゲーム開発者の育成

将来ビデオゲームを開発する人財(学生)

現在ビデオゲームを開発している人財
(社会人)

U18(高校・中学)学生

高等教育(大学・大学院・専門学校)学生

現在ビデオゲームを開発している人財
(社会人)

U18(高校・中学)学生

高等教育(大学・大学院・専門学校)学生



大学にてゲーム学科設立、ゲーム開発・演習講座など取組が進んでいる

現在ビデオゲームを開発している人財
(社会人)



ゲーム開発者カンファレンス、技術ロードマップなど取組が進んでいる

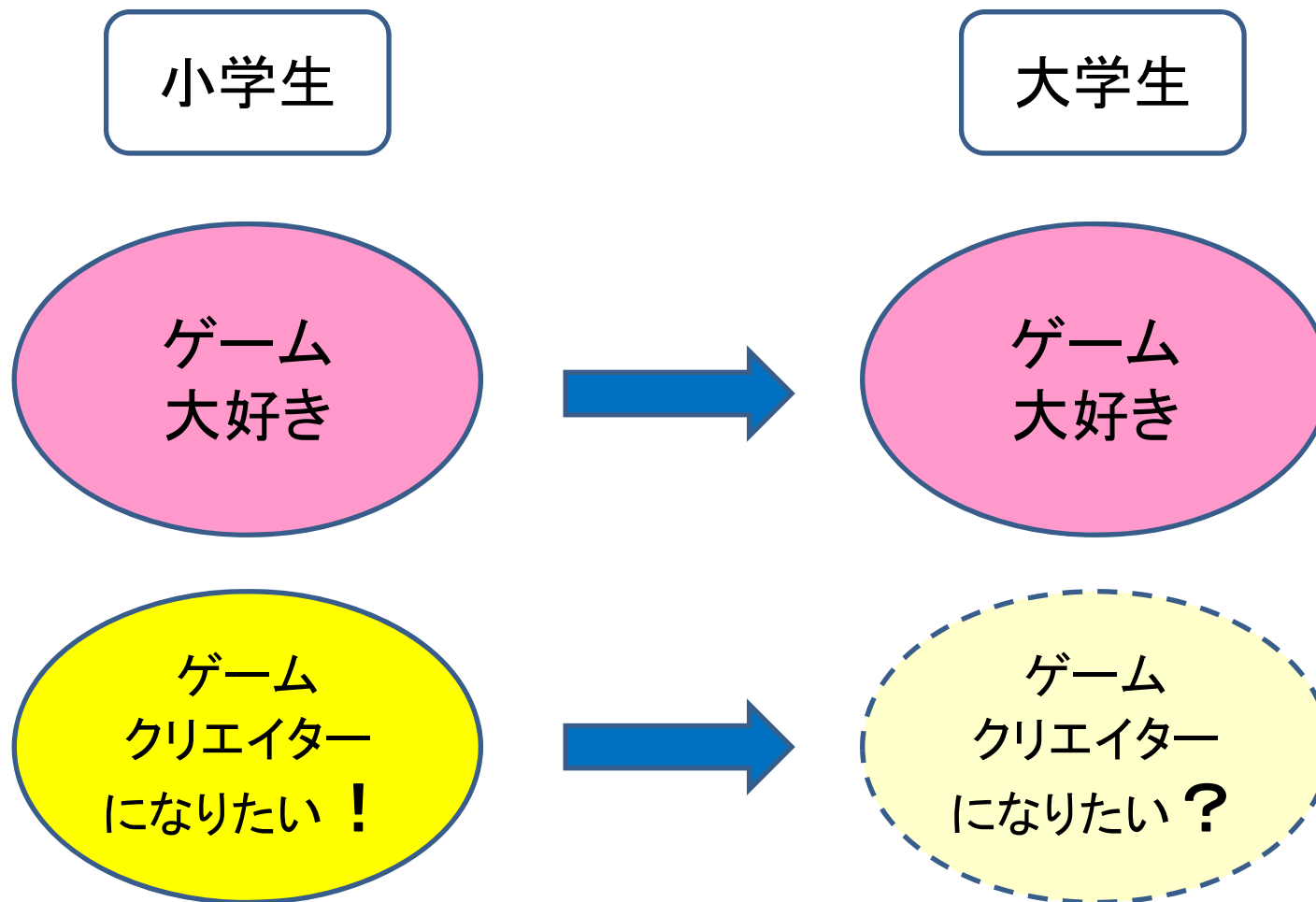
U18(高校・中学)学生

高等教育(大学・大学院・専門学校)学生

現在ビデオゲームを開発している人財
(社会人)

それぞれターゲット層への育成が重要であるが、
U18層への育成強化が必要

U18(高校・中学)学生の育成とは？



「将来なりたい職業」ランキング

2016年 小学生男子 児童

1	サッカー選手・監督など
2	野球選手・監督など
3	医師
4	ゲーム制作関連
5	建築士
6	バスケットボール選手・コーチ
7	教師
8	警察官・警察関連
9	水泳選手・コーチ
10	テニス選手・コーチ

出典：日本ファイナンシャル・プランナーズ協会

大学生就職企業人気ランキング

2017年卒 男子

1	みずほフィナンシャルグループ
2	野村証券
3	三菱東京UFJ銀行
4	日本生命保険
5	大和証券グループ
6	全日本空輸
7	JTBグループ
8	三井住友銀行
9	損保ジャパン日本興亜
10	伊藤忠商事

出典：東洋経済社「就職四季報プラスワン」

**高等教育への進学前に
ビデオゲームへの就業は外れている**

課題と対策

ゲーム開発者になりたい！という想いを
U18(高校・中学生)学生に持たせる

モノ・サービス作りを体験・発表し、
喜びを感じる機会を提供する

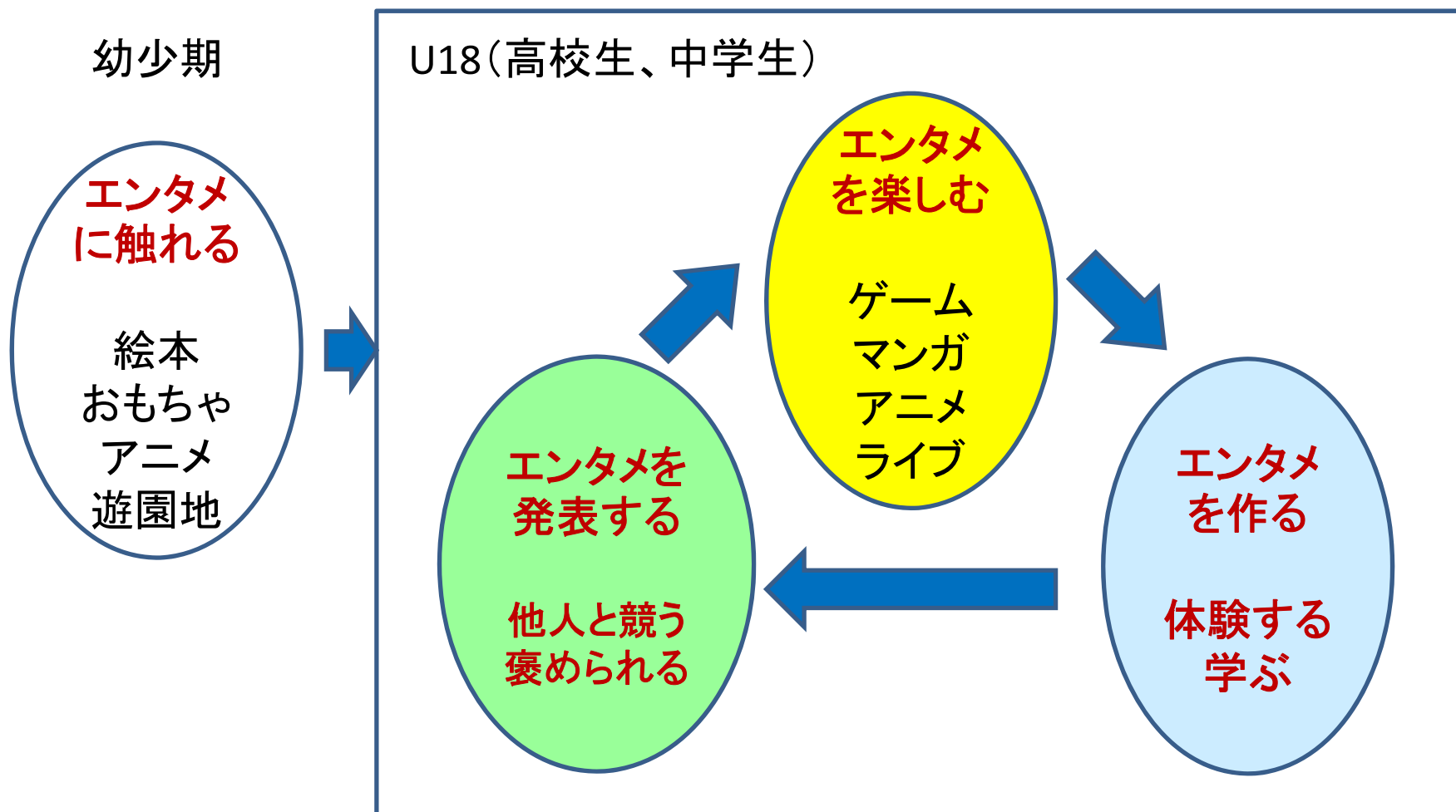
ビデオゲームの特徴

コンテンツ
映像＋プログラム

もの作り
理性＋感性

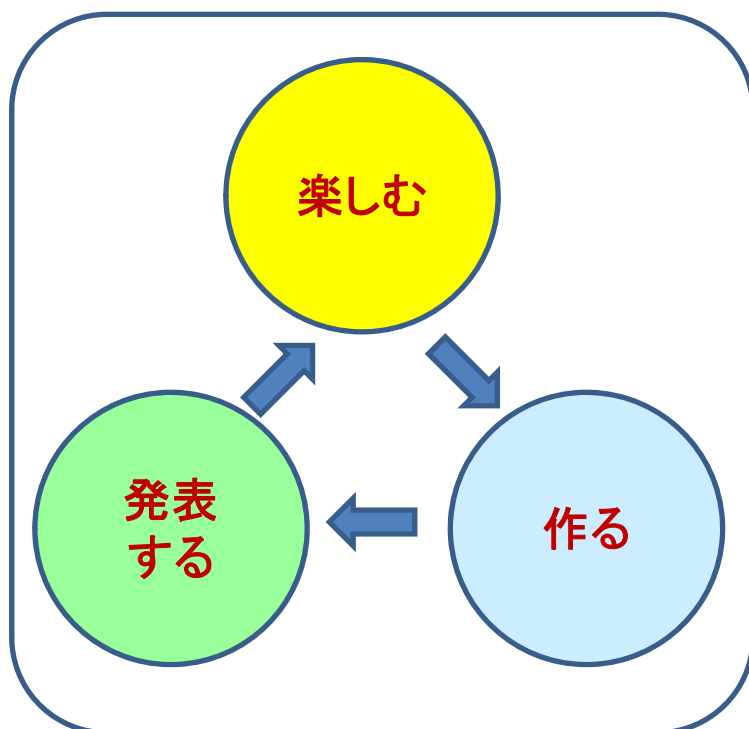
ソフトウェア
リアルタイム＋インタラクティブ

エンタメに触れる



エンタメを志望する

U18(高校生、中学生)



楽しむ

面白いゲームを提供する (業界)

作る

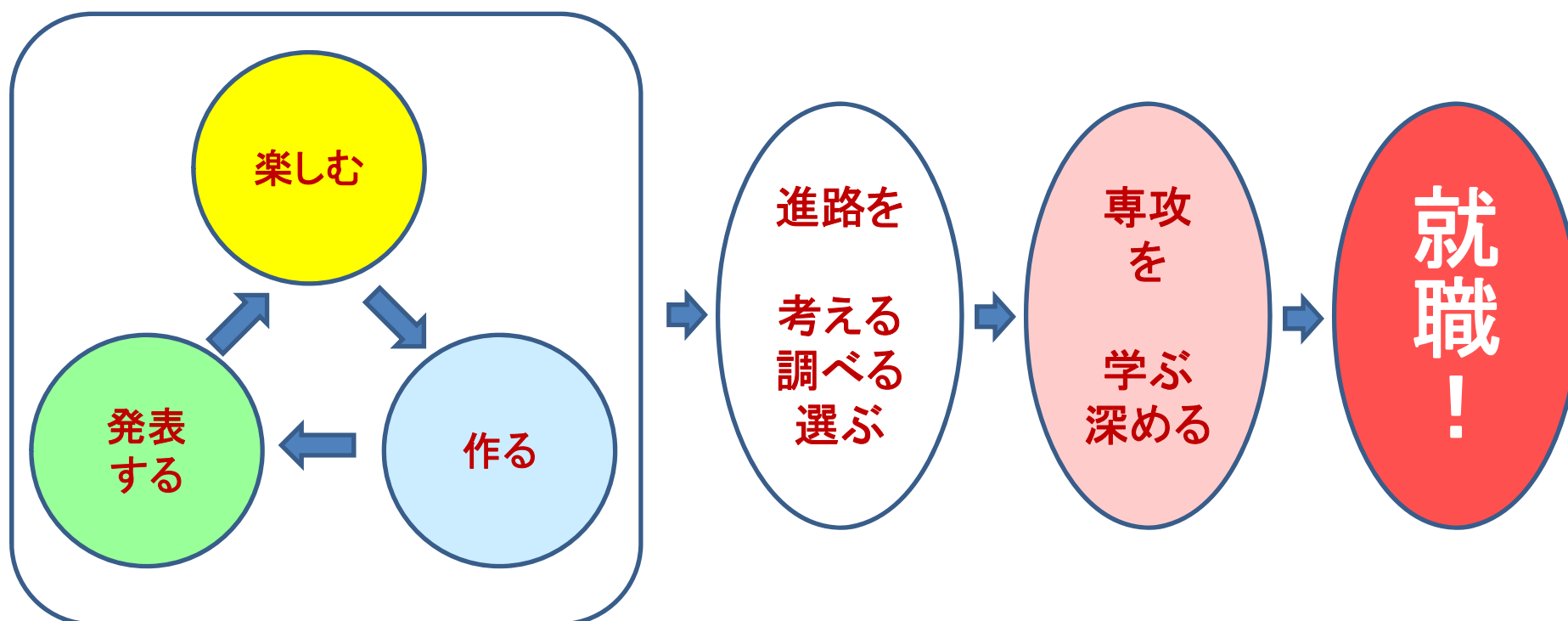
プログラミング+もの作り
教育・クラブ活動 (行政)

発表する

競技大会・プレゼンコンテスト
(業界団体+行政支援)

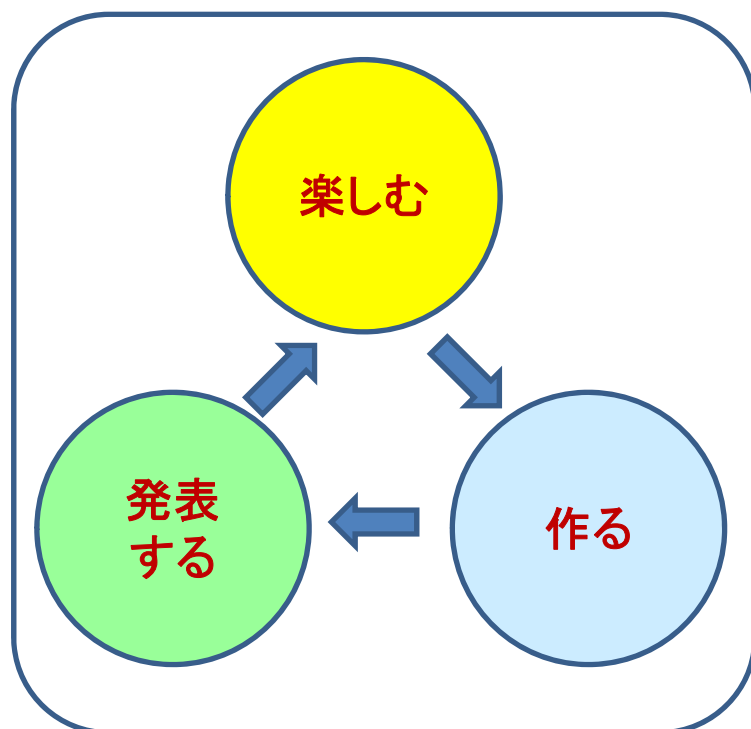
エンタメを志望する

U18(高校生、中学生)



CESAのアクションプラン

U18(高校生、中学生)



発表する
競技大会・プレゼンコンテスト
(業界団体＋行政支援)

日本ゲーム大賞



アマチュア部門賞

U18の発表・表彰の場を広げる

日本ゲーム大賞

- 東京ゲームショーにて授賞式を開催
- 経済産業大臣賞/年間作品部門
 - 前年に発売された商品
- フューチャー部門
 - 東京ゲームショー出展の今後発売する商品
- アマチュア部門
 - アマチュアが制作した作品



Japan Game Awards : 2016

日本ゲーム大賞

アマチュア部門賞

- 応募総数 304件
- 受賞作品

受賞	ゲームタイトル	プラットフォーム	制作者・チーム名	団体/個人	学校名
大賞	Trail	PC	Project Trail	団体	HAL大阪
優秀賞	Elec Head	PC	バグンタラン イチロ テコロンゴン	個人	日本工学院専門学校
	Trail	PC	Project Trail	団体	HAL大阪
	FACTORIAN	スマートフォン/ タブレット	古川 貴士	個人	名古屋工学院専門学校
	FLOLF	PC	野津 宗一郎	個人	HAL名古屋
	Milky Star Way	PC	橋本 龍弥	個人	HAL名古屋

専門学校へ浸透が進み、応募が多数
U18へはアプローチが出来ていない

まとめ

人材育成ターゲットはU18、高等教育、社会人
特にU18層への育成強化が必要

モノ・サービス作りを体験・発表し、
喜びを感じる機会を提供する

日本ゲーム大賞アマチュア部門賞を拡充
政府の後援・支援をお願いします！