

第1回 Pitch to the Minister 懇談会 議事概要

1. 開催日時・出席者等

- 日時：平成30年10月24日(水)10:00~11:00
- 場所：中央合同庁舎8号館10階 平井国務大臣室
- Pitch テーマ：デジタル社会の未来と人材・技術
- 招へい者：玉塚 元一 株式会社デジタルハーツ代表取締役社長
- 出席者：平井国務大臣、
上山 CSTI 議員、幸田内閣府審議官、三輪 CIO、三角副 CIO、
住田知財事務局長、奥田参事官(IT)、横井参事官(科技)、
寺井秘書官、西山秘書官、柴山秘書官

2. 玉塚代表取締役社長からの説明

- 株式会社デジタルハーツは、主にゲームの開発を行う事業会社からの依頼により検査を行い、バグなどの問題を発見・指摘することを事業としている。昨年社長に就任して以来、第二創業期と位置づけ、エンターテインメント領域については開発支援・品質管理・運用支援など多様なサービスを提供するとともに、デジタルトランスフォーメーションの本格化を見据え、エンタープライズ領域を第二の柱と位置づけ、ソフトウェア・IoT 機器のテスト業務やサイバーセキュリティ事業などを展開している。
- 事業を行う上でのコアとなっているのは技術と人材。特に人材について、様々な個性を持ち多様な形態で就業している若者の中には、高い集中力を有し、粘り強く検査に取り組むことができる人材や高いITスキルを持つ人材が存在しており、そうした人材が活躍できる環境を整えていくべきと考えている。
- 事実として、デジタルハーツ社で働く若い人材は、「正義のための仕事をする」という会社の目的に共感し、使命感を持って業務に取り組んでいる。また、資格の取得に挑戦したり、自らスキルを高める取組(「サイバーブートキャンプ」などテーマを設定した研修)に参加したりするなど、高いモチベーションを持っている人材が多い。
- 日本には、Web、IoT、業務システムなどを含めてビジネスに関わるシステムについての検査を行う人材も不足している。今後、これまでの事業で培った経験を活かして、ビジネスに関わるシステムの分野においても貢献をしていきたい。

3. 主なやりとり

- ゲームのバグを発見するといったような、細かな部分においても精度を求めるのは日本人ならではの特徵ではないか。こうした点は、我が国の強みになる可能性があるので、上手く他の分野においても展開することを考えるべきとの意見があった。

- ゲームのバグを発見するために必要なスキルは、サイバーセキュリティの分野において必要とされる素養と親和性がある可能性がある。また、人材育成の観点からも、スキルやセンスを持つ人材を発見するための手法として参考になる、とのコメントがあった。
- e-スポーツが世界的に盛り上がる中で、高齢者介護の分野などでもゲームの活用が注目されており、ゲームを極め、楽しむことを社会として肯定するべきであるという意見があった。
- 日本のシステムはレガシー化が進んでいるとの見方もあり、今後、ITやセキュリティに関する知識を持った人材は、これまで以上に必要になることを踏まえれば、ゲームなどの多様な才能を持つ人材が活躍できる場を与え、社会で必要とされるITやセキュリティなどのスキルを習得する機会を提供する取組は人材育成の観点から興味深い、との意見があった。

(了)

(速報のため事後修正の可能性あり)