

平成 29 年度

第 2 回 北海道におけるデジタルエンタテインメント関連人材育成体制整備実施委員会  
議事録

会議日付：平成 30 年 2 月 26 日（月）

会議時間：17：00～19：00

会議場所：吉田学園情報ビジネス専門学校 3 階 Jo:Bi ホール

議長：橋本直樹

書記：田中雅継

出席者：中嶋 知彦（株式会社ロケットスタジオ 取締役 東京支店長）

田中 政史（学校法人美専学園 北海道芸術デザイン専門学校 マルチメディアデザイン学科長）

三上 哲（ハ・ン・ド 執行役員札幌スタジオ GM）

田村 禎広（株式会社グループボックスジャパン 常務取締役）

安保 英樹（株式会社アレクト 取締役副社長／CTO）

松枝 数也（株式会社 G-style ゲーム制作部リードプランナー/リードデザイナー/広報）

近江 栄治（北海道経済産業局 課長）

村椿 浩基（札幌市経済観光局 課長）（代理）

堀川 敦史（社団法人北海道モバイルコンテンツ・ビジネス協議会 事務局）

飯塚 正成（有限会社ザ・ライスマウンド 代表）

戸田 隆元（株式会社ボーンデジタル 取締役）

橋本 直樹（吉田学園情報ビジネス専門学校 副校長）

千葉 一俊（吉田学園情報ビジネス専門学校 学科長）

田中 雅継（吉田学園情報ビジネス専門学校 教員）

井畑 弘恵（吉田学園情報ビジネス専門学校 事務部）

北村 吉正（吉田学園情報ビジネス専門学校 教員）

欠席者：篠原 たかこ（公益財団法人画像情報教育振興協議会 教育事業部教育企画推進部部長）

小林 隆志（exsa 株式会社 札幌スタジオ所長）

竹内 友宏（北海道総合通信局情報通信部 課長）

柏尾 典秀（学校法人栗原学園 北見情報ビジネス専門学校 副理事長）

佐藤 孝憲（学校法人片柳学園 日本工学院北海道専門学校 事務部入学広報課）

## < 議 案 >

### 1. 事業内容の確認、次年度以降の予定確認

#### (ア) 委員長 橋本直樹より 事業計画書に沿って確認

- ① 前回から3か月ほど間が空いたので、事業内容について再確認する。
- ② 文部科学省より共有された資料を用い、本会に求められることについて報告する。
- ③ 3年間の事業ではあるが、その後も持続可能な協議体制を整備することが最も重要である。
- ④ 北海道の人材育成、P D C Aを履行する運営、協議体制の整備などが求められている。
- ⑤ 実施委員会はすべての委員に参加していただく会であり、ゲーム及びC G人材育成委員会で話された事案について報告する場でもある。
- ⑥ それぞれの業界について専門学校教育に求められるスキルマップを作成する。
- ⑦ 各委員会の報告を受けながら、人材育成のあるべき姿を検討する会となっている。
- ⑧ スケジュールについては、アンケート集計が遅れている状況だが、本日までにベータ版を作成できた。
- ⑨ 今回のアンケート結果を受けて、来年度にゲーム及びC Gの人材育成事業企画を作成する。並行して有用なイベントなども企画していく。
- ⑩ 31年度は30年度に企画した内容の実証実験をする一年となる。
- ⑪ 最終的には産学官が連携した状態を報告書にまとめて提出する。
- ⑫ ホームページには、第1回と第2回の議事録をまとめて更新する。以降は会議開催ごとに議事録完成しだい更新する。
- ⑬ アンケート結果から得られたこととして、職業に対するある程度の偏見があり、これを払拭するための機会が必要なのではないかとの意見がある。
- ⑭ また企業と専門学校の連携を強めるインターンシップの積極的な推進、ゲーム制作の集中合宿などの取り組みを一般的に知らしめることで、認知度を上げていきたいなどの意見をいただいている。
- ⑮ 行政機関が進めている施策と連動、もしくは新たな施策をこの協議会で検討して実施することもできると考える。

### 2. 北海道が必要としている ゲーム・C G 人材に関する調査報告書について

#### (ア) 北海道が必要としている ゲーム・CG 人材に関する調査報告書に沿って報告

※ (資料) 北海道が必要としている ゲーム・CG 人材に関する調査報告書

- ① 意見確認など
  1. 特に無い

### 3. 他地域における産官学連携について

#### (ア) 補助委員 北村吉正より 他地域の事例調査報告

- ① 福岡県福岡市における事例
- ② 兵庫県神戸市における事例
- ③ カナダ バンクーバー及びモントリールにおける事例

(ア) 実際に優秀な人材が地元企業に就職するなど、実際に成果につながっている情報などは収集でき

ているか？

① まだそこまで調査はできていない。

(イ) 視察するのであれば、教育プログラムを作った機関を中心に調査してほしい。

① 調査の参考にさせていただく。

(ウ) カナダにゲーム企業にインターンシップに行くための予備校があると聞いている。実際にあるのであれば、そちらも視察対象に含めてほしい。

① 承知した。

#### 4. 各行政機関の施策について

(ア) 札幌市で実施されている行政機関施策情報について共有

- ① 産学官連携プログラムとして、どういった内容が良いのか考え実施してきた。
- ② 理系学生が地元北海道に定着せず流出する人材が多い。
- ③ いくつか目的や方針が合いそうな施策を紹介させていただく。

(ア) サッポロクリエイティブキャンプ

① 全 10 回の実施。企業と学生と一緒に手を動かせる場があれば、教育カリキュラムに生かせると考えて実施している。

(イ) インターン&新卒就職説明会フェア

- ① 今年 2 回目の実施となる。
- ② 地元就職の意識が強いにもかかわらず、最終的に本州へ就職する学生が多いため、実施している。
- ③ 地元の企業の存在を知らないケースが多いため、両者を引き合わせる場として機能させたい。
  1. 今回アンケートをとっている企業と、このイベントの参加企業は重複しているか。  
(ア) 一部企業が重複している。
  2. 重複企業が一部でしかない理由はあるか。  
(ア) 会場キャパシティの関係で、参加企業を業務内容ごとに絞っているため。
  3. 吉田学園ではこのイベントを告知して動員しているか。  
(ア) 告知している。I T 志望の学生、ゲーム志望の学生に告知済み。  
(イ) 参加会社を見て、その会社を目指している学生は積極的に動員する。
  4. 参加企業を見ると、ゲーム関連企業はあるが I T 系の印象が強いラインナップと感じる。
  5. 対象学生にはどのように告知しているか。  
(ア) こちらから I T 関連学科を持つ学校に声をかけ、参加を促している。
  6. 参加企業はどのように選ばれているか。  
(ア) 声をかけやすい、普段から関係のある企業を選んでいる面はあるかもしれない。  
(イ) 多くのイベントは企画提案をしている企業に、選別を含めお願いしている。  
(ウ) 業界団体を通して声をかけることも多いが、どこまで案内が届いているかは不明である。
  7. ゲーム開発会社は機密情報の点からいっても、インターンシップが受け入れにくい業態である。

8. 受け入れコストを考えると、卒業後入社してくれる可能性が無いと受け入れにくい面もある。
9. 以前実施した企業と学校単体で実施したインターンシップイベントは、学生に来てもらうのではなく、企業側の担当者が学校に行く形をとって、入社実績を出せた。しかし、複数の学校と複数の企業で実施した場合、それぞれの立場や判断により望んだとおりの運営が難しかった。  
(ア) 参考にする。

(ウ) Developers Festa Sapporo（主催：さっぽろ産業振興財団）

- ① 最先端の情報を札幌の学生に伝えることが目的。

5. その他

(ア) 提出期限について

- ① 次年度の資料提出スケジュールが、2～3か月前倒しになる可能性があることを考慮する。

以上