

2019 年度

第 3 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： 2019 年 12 月 16 日（月）

会議時間： 17：00～18：30

会議場所： 吉田学園情報ビジネス専門学校 4 階 402 教室

議長： 橋本 直樹

書記： 北村 吉正

出席者： 三上 哲（株式会社ハ・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）

小林 隆志（exsa 株式会社 札幌スタジオ所長）

小椋 透（株式会社 G-Style CG 制作部 モーションリードデザイナー／広報）

桐畑 卓也（一般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 代理）

田中 智大（総務省北海道総合通信局 情報通信部情報通信連携推進課長）

田村 耕志（北海道経済部産業振興局 産業振興課ものづくり産業グループ（IT） 主幹）

有城 賢二（札幌市経済観光局 国際経済戦略室 IT・クリエイティブ産業担当係長 代理）

戸田 隆元（株式会社ボンデジタル 取締役）

佐藤 幸夫（学校法人片柳学園 日本工学院北海道専門学校 教育部 課長補佐）

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）

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）

川東 博之（吉田学園情報ビジネス専門学校 主任）

井畑 弘恵（吉田学園情報ビジネス専門学校 事務局）

北村 吉正（吉田学園情報ビジネス専門学校 教員）

オブザーバ： 太宰 結（三菱総合研究所）

欠席者： 近藤 掲（ゲームドゥ有限会社 取締役 副社長）

安保 英樹（株式会社アレクト 取締役副社長／CTO）

小塚 隆（経済産業省北海道経済産業局 地域経済部製造・情報産業課 参事官）

柏尾 典秀（学校法人栗原学園 北見情報ビジネス専門学校 理事長）

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 部長）

## < 議 事 録 >

### 1. 各委員会の進捗報告

#### (ア) 北海道ゲーム人材育成委員会について

##### ① ゲーム制作インターンシップ実施概要説明

1. 詳細は本委員会終了後に行われるゲーム人材育成委員会で協議することを報告
2. 開催期間中に教員向けセミナーが実施されることを説明

(ア) プログラミング講座は北海道庁会議室を使用させていただくことを報告

#### (イ) 北海道 CG 人材育成委員会について

##### ① 第3回 CG 人材育成委員会について報告

1. 第3回は日本工学院北海道専門学校 登別キャンパスにて開催されたことを報告
2. CG 学生向け講座の実施内容と経過について報告
3. 結果報告の発表方法について協議した結果を共有

(ア) 選抜された作品を本委員会 WEB サイトにて公開することを検討する

- ① 開示日程はゲーム制作インターンシップの発表日である 2020/1/10 を希望する

##### ② 教員向け CG セミナーについて

1. ボーンデジタル社の協力により、開催されたことを報告した

(ア) 委員会参加企業からもセミナーへの参加があったことを報告した

#### (ウ) 2020/1/10 実施予定の人材育成セミナーについて

##### ① 参加応募サイトを公開したことを報告した

##### ② 本年度の講演内容について共有した

1. ゲーム制作インターンシップの発表を、本セミナー前に同会場にて開催することを報告した

#### (エ) 次年度以降の本委員会継続方針について

##### ① 本年度で文部科学省委託事業としての本委員会は終了することを共有した

##### ② 前回の議論内容について確認し、本日の議題である協議事項にて議論を進めることとした

### 2. 協議事項

#### (ア) 次年度以降の体制について協議

##### ① HMCC 委員会にて、本委員会を人材育成部門に組み込む案を議題として上げたことを報告いただいた

1. 本委員会の主旨目的が明確になれば、委員会での検討がしやすいとの意見を受けた

(ア) 組み込みを検討する場合、本委員会の目的定義から検討することとした

##### ② 行政機関より意見

###### 1. 札幌市

(ア) ゲームと CG は別ではなく、デジタルクリエイティブという括りで扱うのが妥当と考える

###### 2. 総務省

(ア) 経済産業省の扱う範囲である、という印象が強い

(イ) 総務省は IoT、AI の分野が主体となる

###### 3. 北海道庁

(ア) 北海道という括りの中で、札幌などの一地域に対象が集中することは特に問題ない

(イ) 収益性があるイベントには後援できない

③ 学校側からの意見

1. 学校イベントとして、本委員会の座組は受け入れしやすい
2. 多くの対象校が参加することになった場合、意見をまとめるににくい懸念がある  
(ア) 各学校の利害や思惑が一致しないことが考えられる
3. 費用面での不安がある  
(ア) 委員会運営という名目では費用捻出が難しいと考える

④ 本事業の目的の再確認

1. 人材輩出のために、現在の人材育成と現場の乖離を解消する
2. 今回の事業を通して得られたこと、得られなかったことを検証し報告する
3. その上で成り立つ座組の検討が必要である

⑤ オブザーバーより意見

1. 未だに次年度以降の議論が続いている委員会は多い
2. イベントごとに組みなおす座組では継続性が乏しくなるので、継続する座組で検討してほしい

⑥ 全国の好例について情報共有

1. 埼玉県工業高校の事例や日本工学院八王子校の事例などの情報を共有した

⑦ これまでの振り返りから

1. 何を実施するか、を検討した上で座組を考えたい  
(ア) これまで実施したことの取舍選択から始めるのはどうか

⑧ ゲーム企業側からの意見

1. 個々の企業と個々の学校で産学連携するのは効率が悪い
2. 前向きに参加している企業や学校は現状では限られている
3. 費用よりも気概があるかどうかの方が現時点では重要である  
(ア) より多くの企業が参加したいと思える内容にするための議論が必要  
(イ) G-DREAMS という既存の座組は適していると考える
4. 学校と企業の両方を巻き込める施策が必要である

⑨ CG 企業からの意見

1. これまでも有意義な委員会だったので、できればこのまま継続したい
2. 同じ分野の企業を幅広く募るのではなく、同じ志を持った企業が集まっている場になっている
3. 金銭についてはやりたいことに合わせて別途検討すればよいと考える

⑩ 今後の方針について

1. 次の段階としては、これまでに行ってきたことの振り返りとともに協議を深めることとした
2. 企業側のメリットや参加意欲をどう生み出すかについても検討する
3. 行政側が補助できる範囲を把握する

3. その他

(ア) 特に無い

以上