

2019 年度

第 4 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： 2020 年 2 月 18 日（火）

会議時間： 17：00～18：45

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： 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）  
簗島 智大（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）  
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）  
戸田 隆元（株式会社ポーンデジタル 取締役）  
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）  
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）
- 欠席者： 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）  
近藤 掲（ゲームドゥ有限会社 取締役 副社長）  
小林 隆志（exsa 株式会社 札幌スタジオ所長）  
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）  
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）

## < 議 事 録 >

### 1. 各委員会等より最終実施報告

#### (ア) 北海道ゲーム人材育成委員会

- ① 冒頭にて橋本委員長より、本委員会が本事業体制下での最後の開催となることを共有
- ② 1/29 実施の第 5 回ゲーム・第 4 回 CG 人材育成委員会が実施されたことについて報告
- ③ 本年度、ゲーム人材育成委員会主導にて実施された各カリキュラムについて経緯と結果を報告
  1. 学校合同ゲーム制作インターンシップについて
    - (ア) 参加学生及び参加メンターアンケートの結果を加えた最終報告書をもって報告した
    - (イ) 運営上の不備や初回故の準備の拙さ、会場環境の問題がアンケートで指摘されたが、企業も学生も継続を強く希望するという意見が多く寄せられた
    - (ウ) 次回実施に向けて協議の場を持つこととした
    - (エ) 質問、意見など
      - ① 特に無い
  2. 教員向けプランニング講座について
    - (ア) 企業からの参加者及び参加校教員のアンケートの結果を加えた最終報告書をもって報告した
    - (イ) 委員会参加校以外の北海道に在るゲーム系専門学校にも参加を募るため、G-DREAMS にて告知しことを報告した
    - (ウ) 企業間でプランナに求める人材像や業務内容に差異があることなど、情報交換が進んだことを報告した
    - (エ) 学校間でのプランナ志望者向けカリキュラムの違いや、プランナ講座の有無などに差異があることなど、情報交換が進んだことを報告した
    - (オ) 情報交換が主となり、人材育成の具体的な手法にまで話が進まなかったことが指摘されたが、情報交換自体がこれまでなされていなかったことから、今後も継続して意見交換を行い発展させていくことを希望する意見が多く得られた
    - (カ) 参加企業数が少ないため、今後はより多くの企業から参加してもらいたい旨の意見が得られた
    - (キ) 次回の実施手法などについて協議する場をどのように設けるか検討することとした
    - (ク) 質問・意見など
      - ① 特に無い
  3. 教員向けプログラミング講座について
    - (ア) 企業からの参加者及び参加校教員のアンケートの結果を加えた最終報告書をもって報告した
    - (イ) 会場に北海道庁会議室を借りての実施となったことを報告した
    - (ウ) 学校と企業での情報の乖離があることが理解できたことを報告した
    - (エ) 情報交換が中心だったため、次回以降どのようにこの乖離を埋めていくか、協議を要するとの意見が多くあったことを報告した
    - (オ) 通常、学校同士の技術交流はほぼ無い状況の中で、企業が主体となり動いたことで学校のカリキュラム情報を開示するきっかけになったことは、大きな収穫になったとの意見があった
    - (カ) 参加企業が少なかったため、情報の偏りが懸念されるとの意見をもらったため、次回以降の参

加企業について増加、あるいは別企業に持ち回りで担当してもらうなど、検討することとした

(イ) 北海道 CG 人材育成委員会

① 本年度、CG 人材育成委員会主導にて実施された各カリキュラムについて経緯と結果を報告

1. CG 制作実践授業について

(ア) 評価結果を加えた最終報告書をもって報告を行った

(イ) 成績上位学生とその作品について、本事業報告サイトにて公開予定である旨を報告した

(ウ) 参加教員より、企業からのアドバイスが的確で、通常授業の課題では学べない貴重な実践であったことが報告された

(エ) 企業側にとっても大変勉強になる経験であったこと、今後も継続して実施したいカリキュラムであることが報告された

(ウ) 人材育成イベントについて

① 参加者アンケートの結果を加えた最終報告書をもって報告を行った

1. 参加入力方法や講座内容についての意見をもとに、次回開催に向けて検討を進めることとした

2. 最終成果物について

(ア) 最終成果物を制作していることと、完成後に委員会メンバーへ配布する予定である旨を報告した

3. 今後の道内のゲーム・CG 分野の人材育成について

(ア) 「専修学校と産業界との連携体制整備運用・ガイドライン」資料を参考に、他地域での事業成功例を共有した

(イ) 各委員より、今後の在り方について意見をいただいた

① 今後の運営については予算確保から必要になるため、協賛あるいは有志による予算手配での実施が現実的である

② 行政には、後援や場所の提供など、イベントに合わせて何らかのご協力をいただきたい

③ 学校と企業が集まって意見交換できる場は大変有益なので続けていきたい

④ 実施内容により度合いは異なると思うが、協力して進めていきたい

⑤ 他の事業と比較しても良い試みと実績になったと思う

⑥ 参画企業の助力が非常に大きい取組であった

⑦ 今後の体制として新たな組織を立ち上げるのは負担が大きいため、主旨が合致する既存団体で継続できれば良いと考える

⑧ 候補となりうる既存団体として「G-DREAMS」について紹介があった

1. G-DREAMS が対象とする業界について質問と確認があった

2. 対象範囲が狭まると各カリキュラムの運営母体が分散し、煩雑となる懸念があることが共有された

⑨ 企業参画の際に、負担を軽減することで参加を容易にする工夫が望まれることが共有された

⑩ 行政上予定されている事業の説明は可能であるので、協力や共催がしやすいものがあれば提案いただきたいとの意見が共有された

(ウ) 結論として

- ① 今後の座組の形成までは進められなかったが、引き続き座組形成の相談と「G-DREAMS」を母体として継続できる事業などについての検討に取り組んでいくこととした

#### 4. その他

- (ア) 橋本委員長より、改めて本事業への参画と協力への感謝を述べ、本委員会を終了した

以上