

委託

ゲームクリエイタースキル実証プロジェクト

(実施団体：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA))

目的・目標

ゲーム開発人材を育成するための教育水準の底上げ及び、当該人材をより効果的・効率的に確保できる体制の構築を目指し、スキルセットの調査・公表、国内の教育機関と連携したカリキュラム導入の実証を行う。

概要

ゲーム開発人材に求められるスキルセットの調査・公表を行うとともに、当該スキルセットを基に、社会人・学生を対象とした新たな検定事業「ゲームクリエイタースキル検定（仮称）」の実施に向けた準備を進める。

(区分・分野)

・ゲーム

(対象となる職種)

・エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ゲームデザイン、サウンド

(育成人数)

・ 20名/3年

3年目までの取組

- ①：企業側が開発人材に求めているスキルセットの調査及び検討を実施後、その内容を公表する。
- ②：教育機関と連携し、スキルセットのカリキュラム導入の実証を行う。また、連携先教育機関等の学生を対象に、国際的なカンファレンスであるCEDEC、東京ゲームショウの視察等を実施し、ゲーム業界への関心を高める取組を行う。
- ③：策定したスキルセットを基に「ゲームクリエイタースキル検定」の準備を進める。



CEDEC（神奈川・横浜）

5年目までの取組

- ①：3年目までの取組を踏まえて、ゲームクリエイタースキル検定の実施を目指した取組を行う。5年目までを目途に、ゲームクリエイタースキル検定の安定的な実施・運営の開始を目指す。
- ②：連携先の大学等におけるカリキュラム編成を目指した取組を継続するとともに、他の大学にも同様にカリキュラム編成の検討が広がるよう、スキルセットの周知に努める。
- ③：3年目までに設定したスキルセットを見直し、更新するための新たな委員会を立ち上げ、その内容に更新すべき箇所がないか検討を行う。（継続して2年サイクルでの更新検討を予定。）

成果目標（見込）

目標値

国際的な活躍に必要なスキル習得のために開発・実証された育成プログラムの数	3年目：4件 5年目：8件
国内外の教育機関・専門機関・企業・団体等との連携数	3年目：30件 5年目：80件
育成プログラムの参加者が世界的に認知されている海外の芸術祭・文化施設・大学等の教育機関への参画や招へいを受けた件数	3年目：40件 5年目：80件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目：20人 5年目：50人

中核となる指導者等

・松原 健二氏
株式会社ロングフェロー 代表取締役社長
2007年6月にコーエー（現コーエーテックモゲームス）の代表取締役社長就任、2014年10月に株式会社セガネットワークス取締役CTO就任（その後2017年に株式会社セガゲームス代表取締役社長COO就任、2020年に株式会社セガ代表取締役CPO就任）するなど、国内および海外においてゲームソフトの開発、マーケティング、販売の豊富な経験を有し、上場企業を含む数々の企業経営において優れた実績を挙げた。



国際的な場での実践の取組例

・東京ゲームショウ（日本・幕張メッセ）
（毎年9月開催）
世界2大ゲームショウの1つであり世界的に認知されている国際見本市



本プロジェクトにおける体制図

