

文化芸術活動基盤強化基金 クリエイター等育成支援（コンテンツ制作・発信を支える中核的専門人材育成・確保等）

団体名	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
プロジェクト名	ゲーム分野の教育導入基盤整備

基本情報

対象分野	ゲーム	対象となる職種	全職種
------	-----	---------	-----

プロジェクトの概要（案）

ゲーム分野における将来の中核的専門人材の育成・確保に向け、小学校、中学校、高等学校までの各段階に応じた教育導入の基盤形成を行う。具体的には、「ゲームクリエイタースキル実証プロジェクト」として別途検討しているスキルセットを踏まえ、教育現場のニーズや実態を調査・把握しつつ、各段階に応じた教育内容の検討及び教材や関連コンテンツ（以下「教材等」という。）の開発・作成・公開などを進める。教育内容の検討に当たっては、授業の形式に限らず、課外活動、部活動、キャリア教育等も含めた様々な場面を想定し、職種理解や業界への興味喚起を重視するなど、将来の進路接続を見据えた裾野拡大を図る。あわせて、対象とする年代に応じた適切な教材等を整備することで、継続的な人材育成・確保の基盤形成につなげる。

具体的な人材ニーズ、またはニーズが生じる見込み

ゲーム産業は、グローバル市場規模が30兆円を超え、過去4年間で5割増と拡大しており、市場拡大や開発規模の大型化に伴って、高度な開発人材の確保と多様な職種の育成が一層重要となっている。国内ゲーム産業の総人口は約20万人である一方、海外市場で競争力を持つ大型タイトルでは300名規模の制作体制を要するなど、人材ニーズは現に高い。他方で、学校段階ではゲーム分野に直接関わる授業や進路への道筋が乏しく、認知やきっかけの不足が課題となっている。本プロジェクトは、小学校、中学校、高等学校の各段階を通じてその入口を形成し、将来的な人材不足の解消に資する基盤づくりに取り組むものである。（※画像は『CESAゲーム産業レポート2024』を基に作成）

【家庭用ゲーム】制作規模 大型タイトル（AAA）	
開発費	40 億円～
開発期間	48 ヶ月～
発人数	～300 人 / 月
運営費	1 億円～ / 月 50 人～ / 月



期待される成果や波及効果

本プロジェクトの実施により、ゲーム分野における中核的専門人材の将来的な育成・確保に向けた基盤が形成されることが期待される。具体的には、業界への興味・関心の喚起、職種理解及び制作工程理解の促進、進路接続の強化、教育機関における授業導入モデルの整備、講師・教材等に関する共通的な知見の蓄積などが見込まれる。また、教育機関と業界団体が連携して教育内容を検討することで、ゲーム分野における人材育成の裾野拡大、将来的な業界就業者の増加、ひいては我が国のコンテンツ制作現場の持続性向上を通じて、中長期的には日本のコンテンツ分野の国際的プレゼンスの向上にも資することが期待される。



人材の育成・確保のための持続的な基盤の構築イメージ

小学校、中学校、高等学校の各段階に応じて、職種理解、制作工程理解、進路接続を段階的に促すことで、特定の学校や単一の教育主体に閉じない人材育成の導線を形成するよう努める。あわせて、教育機関、業界団体、講師等が連携した授業導入モデルや教材等の知見を蓄積することで、ゲーム業界を進路の選択肢の一つとして認識する層を広げ、将来的な業界就業や定着につなげることが期待される。なお、ゲーム分野を起点とした学びの広がり、コンテンツ分野全体における人材流動性の向上にも資することが期待される。

目標達成までのロードマップ（案）

1年目

- 小中高の各段階における教育現場のニーズ調査を主な活動とし、各段階別の教育内容の検討に資する情報を収集する。
- あわせて、ゲーム分野の職種や求められる素養を整理し、既存の教育事例や教材等の状況についても把握する。
- これらの結果は、2年目以降の教育内容の検討に活用できる形で取りまとめる。

2年目

- 1年目の調査結果を踏まえ、小学生向け・中学生向けにはより具体的な教育内容の検討を進める。
- 特に中学生向けに検討する教育内容については、小学生向けにはより易しい形で、高校生向けにはより難易度を高めて職種の細分化を踏まえた形で展開することが有意義となる可能性があるため、連携先の確保等の環境を整えば、実証的な取組の開始も視野に入れる。

3年目

- 2年目の活動を継続しつつ、高校生向け教材等の開発及び調整を進め、課外授業等による授業導入開始に向けた実装を進める。
- 小学生向け・中学生向けの教育内容の検討や教材等の開発も引き続き行い、作成した教材等や得られた知見は公開を前提として対応する。
- これらをCESAが設置するポータルサイトに集約・公開し、ゲーム分野に関心を持った子ども達が必要な情報にアクセスできる導線設計も行う。

実施体制（案）

