

会議議事録(抄)

会議名	2023年度専門学校東京テクニカルカレッジ 第一回情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会
開催日時	2023年7月25日(金)15時40分～17時00分
会場	専門学校東京テクニカルカレッジ 703教室
参加者	<外部委員:2名> (順不同・敬称略、役職は委員名簿参照) 川勝 誠治(株式会社ゲーテク) 澤坂 智之(株式会社Artisan 代表取締役) <内部委員:1名> 松田 達夫(ゲームプログラミング科科长)
	<系別分科会>(第二部) 1.議長挨拶 松田より挨拶 2.前回(系別分科会)議事録の確認 3.意見交換 本年度の就職活動状況と経過報告 本年度の学科活動報告と予定 ゲーム業界の現状 専門学校と大学生の違い(学び、姿勢) 学生数の減少と対策
討議内容	1.本年度の就職活動状況と経過報告 【松田】 今年の学生の就職状況としては8割内定が出ました。(資料を元に) 【澤坂氏】 除外というのは何ですか? 【松田】 帰国する学生、科目落としの学生、就職恐怖症の学生。春休みは就活をしていたが就職が怖くなってしまったらしい。父親も交えて話をしたが最終的には父親も就職をしなくていいとなった。 他にはゲーム会社希望がいるが本当に作品が作れない。ここまで作品が作れないのはどうすればいいのか。 【澤坂氏】 ミニゲームみたいな小さい規模のものはダメなんですか? 【松田】 そのミニゲームすら作れない、アイデアが出てこない。 ゲームを遊んでいるというがソーシャルばかりでゲームというゲームを遊んでいない。 【川勝氏】 ちょっと想像できないですね… 【澤坂氏】 自分の時は実際には作品作り切れてないし、授業で使ったプログラムをベースに作成したので…そこまで作品って必要ですか? 【松田】 就職の際に作品が必要な企業が多いため。 ところで皆さんのところは社員の方々はゲームしていますか? 【川勝氏】 やっていると思う。みんなの話を聞いているとゲームはしているみたい。 【澤坂氏】 うちもみんなやっていると思う。 【松田】 やっぱりプレイしているんですね。学生もソーシャルゲームは遊んでいるが、一般的なゲーム機のゲームをしていないためアイデアが出てこない。 【澤坂氏】 ほかのゲームの一部的なものを出すのはどうでしょう。

【松田】

それすら出てこない、そもそもミニゲームのあるゲームをしていない。
本筋だけのゲームでしかしていない。
参考に過去の学生の作品を見せてもすごいというだけで自分からはでてこない。
どうすればアイデアが出てくるようになるのか。
ゲームを見せたりとかしたほうがいいのか。

【澤坂氏】

せめて、ゲーム会社希望ならゲームぐらいは遊べて話ですけどね。

【松田】

ゲーム会社希望があるので澤坂委員の会社へ推薦しようと考えているのですが、
五カ月の制作でこの程度のレベルと言われそうです。
アイデアの出し方を教えるというのも違うと思いますし…

【澤坂氏】

ゲームが好きならアイデアは出てくると思うんですけどね。

【松田】

今の子はあるものを遊ぶだけ、昔のゲームは遊んだ後に 2 週目とか自分で遊び方を
探していた。でもいまはそういうものがない、
パズドラとかそういうのを松沢先生と午前中話していましたが…

【澤坂氏】

パズドラとかみたいなゲームはダメなんですか？

【松田】

良いと思いますが、その先が難しい。

【澤坂氏】

アンリアルエンジンの授業での課題を見る限り、割と良いものを作ってたんですけどね

…

【松田】

1 を 2 にするのはできるが 0 を 1 にするのがすごい苦手だと思います。

2. 本年度の学科活動報告と予定

【松田】

コロナで長野研修がなくなってしまった。別の場所がないか検討中です。やはり
泊まりは学生にとって重要で、研修後に仲良くしている姿が見える。

【川勝氏】

小笠原諸島は行ってなかったですか？

【松田】

小笠原諸島もやっていて、うちの学科から結構行っていた。最近はできていないが、
小笠原諸島はいいと思う。いまは長井研修の代替で横浜研修に行っています。
1 日で横浜を回って色々取材してHPを作っている。
10 月 22 日に成果発表会を予定しているが、日なので企業を呼びづらい。
昨年は初めての試みで、卒業生を対象に行った。午前 40 名近く、午後 40 名近く来
てくれ合計 80 名ぐらいの卒業生が来校。学生はみんなに会いに来た感じで同窓会
のよう。今年は 100 人ぐらい来るんじゃないか、ゲームプログラミング科ではここが
学生の集大成となる。

3. ゲーム業界の現状

【松田】

ゲーム業界において最近の ChatGPT や AI はどうですか？

【川勝氏】

まだまだ ChatGPT を使ってっていうのは行かないと思う。

【澤坂氏】

まだまだ全然つかっていない、むしろ IP 物だから使うなど言われている、AI の検索情
報が残るので使えない。有料版だったらログが残らないので使えなくはないが。

【松田】

ゲーム業界で今後はどうですか？

【澤坂氏】

unity で演出を指定することで自動的に AI がマテリアルなどの素材作ってくれるた
りとかはあったりする。

【川勝氏】	そうなるかどうかという風にして欲しいという指示するうまさで出来上がりが変わってきますよね。
【松田】	それが進むと自分で考えるレベルが下がるではないですか。ゲームのギミックのアイデアとかは？
【澤坂氏】	8割ぐらいはAIでつくって最後の調整みたいなものは人間がやるような形じゃないか
【松田】	調整のほうかがプログラムレベル必要ですよ。
【澤坂氏】	そうですね。ですので基本部分の開発速度を早めて、最後の部分に人間が時間をかけるって感じですね。
【松田】	AIの現在規制はどうですか？
【澤坂氏】	無いと思う。でもプロジェクト毎にあるとかだと思う。 ChatGPTv4 はかなり精度が下がっているという話。v3のほうがまだいいがレベルが下がっている。 copilotはgitのソースを学習してプログラムを持ってきて色々運用が広がっている。
【松田】	ゲーム業界の未来はどうなりそうか？ソーシャル？コンシューマ？ 学生に最近ゲームを買ったか聞いたが、買っていないと言っている。
【川勝氏】	無料の配信のゲームとかやっているんですかね？
【澤坂氏】	そろそろガチャ規制がはいつてくるのではないかとされている。そろそろソシャゲは伸びなくなるような気配です。
【川勝氏】	形を変えて残ったりするのではないか。
【澤坂氏】	まだそんな感じはみえてこない。代わりにコンシューマのゲームのクオリティが上がっていている。
【松田】	コンシューマの仕事は？
【川勝氏】	そんなに多くないですね
【松田】	プラットフォームは？ PS？ スイッチ？ xbox はほぼ聞かない。
【川勝氏】	マルチですね、いろんな開発はしている
【松田】	保護者からもよくゲーム業界は大丈夫かと聞かれる。
【澤坂氏】	全然大丈夫だと思う。
【松田】	その根拠はなんですか
【澤坂氏】	現状、衰退する理由がない。ただ、伸びる根拠もないのが…
【川勝氏】	他の業界から参入してくる新しい会社っていうのはあるが、やってみてうまくいなくて撤退して…の繰り返し
【松田】	最近、中国、韓国のゲーム会社が強いというイメージがある。そうすると韓国、中国の子たちが日本で勉強しなくなる
【澤坂氏】	でしょうね、向こうで勉強して技術力もレベルが上がってるので向こうで完結している。産業としてゲーム業界が中国、韓国に負けてきている、回転率は向こうが上だったりするので。
【松田】	回転率？

- 【澤坂氏】
日本は割と一から全部作ったりしているが、中国などはライブラリー等を共通で使っ
ての側替えでどんどんリリースしてくる。
- 【松田】
TGS で今年、海外のゲーム会社がどうなるかが今後の判断になりそう。
これも保護者から聞かれるが AI で子供の仕事がなくなったりしませんか？
数年前にテレビで AI が人間の仕事を奪うみたいなことを言われてましたが。
- 【川勝氏】
もっとプログラマーの仕事がクリエイティブになるのではないのでしょうか
- 【松田】
無くなったりはすることはないですし、もっと別のプログラムを作る必要が出て来ると
思う。当分大丈夫と保護者には話したりはしている。
- 【澤坂氏】
下流のプログラマーは淘汰されるのではないかと、さっきの話通り、途中からの部分をプ
ログラマーが開発するような仕事になりそう。
- 【松田】
そういえばブロックチェーンのゲームはどうなりましたか？
- 【澤坂氏】
全然聞かないですね
- 【松田】
一時期 NFT のゲームがもてはやされましたけど全然でしたね。
- 【澤坂氏】
メタバースも全然だったし最近話題の Threads もスタートはよかったけど全然という
感じ。

4. 専門学生と大学生の違い(学び、姿勢)

- 【松田】
専門学生と大学生の違いについてお伺いしたいと思います。
今年は専門じゃなくて大学に行く見学生が多かった。今は大学全入時代と言われてい
るのが関係するのでしょうか。
- 【川勝氏】
大学に行ってから専門学校とかではなくですか？
- 【澤坂氏】
大学がゆるくなってるってことですね、誰でも入れるような状態です。
- 【松田】
本年度は、大学を辞めて専門戻ってくるのではと期待しています。
- 【澤坂氏】
大学の募集人数が余るんで倍率が下がる、で余計に大学に入れるようになる。
- 【松田】
皆さんのところで大学卒はいますか？
- 【川勝氏】
【澤坂氏】
うちは大学卒はいない
- 【松田】
複数の卒業生からの話で、大学生が今ひどいって話を聞いている。みんな文系だしプ
ログラマーと入社するが研修の態度がひどいし、複数の言語を3か月で一気に詰め込
む文系から来た子はみんな苦労しているらしい。

5. 学生数の減少と対策

- 【松田】
かなり学生が減っている、少子化というかそういうことではないと思う。
- 【澤坂氏】
かなり最低レベルで人が減ってますね

【松田】
ゲームに魅力がないのかと思ってしまう。ゲーム系の学部を持つのは大学でも3校ぐらいしかない。ほとんど実践的なプログラムはやらないと聞いていて、講義がメイン聞いている。
そういう意味で大学と競合しないと思っているが、人が減っている。

【澤坂氏】
ほかの専門学校とかの動きとか気になりますね

【松田】
ほかの専門学校がどうなってるかわからないが、大学もきついと聞いています。短大も減少傾向。大学の学部と競合するから情報処理系はわかるが、ゲームが少ないのはゲームに魅力がないのかな。作る仕事はむずかしいと思われてしまっているのか。

【川勝氏】
現在の学生数が33人って割と多いんじゃないですか？

【松田】
少ないほうですね。

【澤坂氏】
まんなかぐらいですか

【松田】
少なかった時は20人ぐらいでコロナ前では40人は超えてた、コロナ後に減った、川勝委員に入社している卒業生のクラスは多かったです。

【川勝氏】
また元に戻るんじゃないですかね

【松田】
学科ではツイッターをやりはじめて、古いゲームを出したりすると気になるのか見られている。見学者にもやっているよというのを知らせている、これで入学に繋がればいいなという気持ちでやっている。
今後どうしたらいいのかというのが現状、今って人手って足りてますか？

【澤坂氏】
うちは足りない、仕事できませんか？って依頼があるか3,4件断っている。

【松田】
どうやったら対策できるか、考えている、OCとかで見学生に今の聞いた話などをいうだけでも効果あるのかなとか思う。見学しに来てくれた子をどうにか取るしかない

【川勝氏】
来てくれる人数は増えてるんですか？

【松田】
OCで1,2人とか最近では5,6人少しずつ増えてる去年より増えたし、去年は大学に行きたいという見学生が多かったが、今年はそういう見学生は少ない。
かといって説明会で卒業後にゲーム会社に入ることが多いと入学してくれるかというところでもない、2,3割でも見学生からはそうなんだという印象。

【川勝氏】
でもゲームにフォーカスしたカリキュラムですよ。

【松田】
ゲームは題材にしています。プログラマーにするためのカリキュラム構成になっています。

【澤坂氏】
もっとunityとかアンリアルエンジンとかやるとゲームっぽくなると思います

【松田】
それを多く取り入れると就職先が減り、つぶしが利かなくなる

【澤坂氏】
そうなんですよ、建築とかがそっちでもつかえるけど

【松田】
確かにそういうほかの業界からの求人も少し来ている、基本となるCとC++を学んでプラスunityとかアンリアルエンジンだとゲーム系IT系で通用する。

【川勝氏】
unityとかアンリアルエンジンの授業はやってないんですか

【澤坂氏】
私が授業行っています。

	<p>【松田】 1年2期に授業を受け持ってもらっています。プログラムはまだわからないけど、ゲームが作れるを感じてもらいたい。 ほかの学校では unity とかアンリアルエンジンを多く取り入れている。 企業へ提出する作品制作でも unity で 3 人 1 組でおこなっている。うちは C++ で一人で作らせている。</p> <p>【澤坂氏】 うちはチーム作品は評価してない、どの部分を作るかわからないから。 プログラムを見て判断している。</p> <p>【松田】 以上で今回の議題はすべてとなります。 ありがとうございます。貴重なご意見をもらい今後の学科運営、学生対応に活かしてまいります。</p> <p style="text-align: right;">以上</p>