

# 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 第二回情報・Web・ゲーム系教育課程編成委員会
開 催 日 時	2023 年 12 月 1 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：1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)  <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報告 本年度の学科活動報告 ゲーム業界の現状 ゲーム会社就職学生を増やすための施策
討 議 内 容	1. <u>本年度の就職活動状況と経過報告</u>  【松田】 今年の学生の就職状況としては 33 名中 29 名の内定が出ました。 1 名は帰国で他の 2 名が就職をしない。残り 1 名になり精神的に不安を抱えている 学生で苦労しています。  【川勝氏】 内定者の中でゲーム会社への就職者は何名ですか。  【松田】 2 名と本当に少なく問題にしています。 今回の議題 (第四議題) にもなっている案件です。  【川勝氏】 以前も問題にしていたと思いますが、解決はできていないのですね。  【松田】 今年度は IT 系の就職内定がとても早く、どの企業様も人が足りないと話していて、 学科としてゲームにこだわらなければ就職はスムーズに進みました。 ただ会話力が低い学生は内定が出るまでに時間がかかってしまう。  2. <u>本年度の学科活動報告</u>  【松田】 10 月 4 日に一年生と横浜研修を実施しました。 昨年在 9 月に実施したためか人が多く中華街などは大変でしたが、今年度は 10 月だったためか、昨年よりも少なく学生も取材しやすかったかと。

【川勝氏】

横浜は行ったことのある学生が多いのではないかな。

【松田】

以外に行ったことある学生が少なくびっくりしていますが、良かったかと。次の日から2日間でホームページを作成し発表会を行いました。全チーム夜まで残っていて夜景の写真も多く、評価した二年生も驚いていました。

【川勝氏】

来年も行う予定ですか。

【松田】

続けていこうと思っています。

【松田】

10月22日は成果発表会を行いました。二年生全11チームの作品の中から4タイトルを選び、午前午後に卒業生を招いてのゲーム大会&プレイ会を実施しました。

【川勝氏】

昨年から始めたことと同じ内容ですか。

【松田】

同じ内容です。トータル70名弱の卒業生が来校し学生作品を評価してくれ、在校生も学べたことが多かったと思います。

【松田】

10月27日は二年生の東京湾海上研修を昨年に続き実施。来年は学生数減の関係で実施はできないかもしれません。

【川勝氏】

学生数減は問題ですね。

【松田】

昨年から大学への進学者が増え本当に減っています。学校全体では本年度留学生の出願が増えているのですが、ゲームプログラミング科への出願者はほぼいない状態です。

【川勝氏】

ゲームが海外で人気ないのではないのでしょうか。中国や韓国ではゲーム人気はあるのですが。

【松田】

現在来ている留学生の国が、ミャンマーやネパールなどゲーム産業がほぼ無い等しい国なので少ない。

### 3. ゲーム業界の現状

【松田】

現在のゲーム業界の動向を教えてください。

【川勝氏】

ソーシャルゲームとコンシューマではソーシャルの仕事がやはり多い。

【松田】

昨年と変わらない状況ですか。なぜそこまでソーシャルゲームの仕事が多いのでしょうか。

【川勝氏】

ソーシャルゲーム開発はUnityで行っているため、学校を卒業後に新人でも深い部分は無理であっても開発に携わることが出来ている。  
コンシューマゲームの開発はUnrealEngineだけではなくC++のプログラム力も必要でレベルが高く、開発者も少ないのではないかと。

【松田】

Unityの授業を行っている学校は多いと思うがUnrealEngineやC++を強化して授業を行っている学校は少ないと思います。

【松田】

今後もソーシャルの仕事が多い状態は変わらないのでしょうか。

【川勝氏】

まだまだ変わることはないと思います。

#### 4. ゲーム業界への就職学生を増やす施策

【松田】

前回の会でも話が出たと思うのですが、就職学生増の施策はないでしょうか。

【川勝氏】

なぜ好きで入って来たのにゲーム会社へ行かないのですかね。  
考えられるのは、ゲーム会社は技術が高い、売れるゲームを作るのが難しいなど思っている学生が多いと考えられませんかと。

【松田】

確かに入学してプログラムを教えて来たのですが、プログラムを組むことが本当に好きなのかと感じてしまいます。

【川勝氏】

プラスしてプログラムでも難易度を感じてしまうのであれば難しいですね。

【松田】

授業でのゲーム制作課題の結果を見てもアイデアがなく辛そうと感じました。

【川勝氏】

ゲーム制作課題での辛さの先を見せればよいのですが。

【松田】

学生がゲーム会社を無理だと決めつけてしまっている。確かに無理な学生もいるが何とかしたい。

【川勝氏】

一人ひとり何を思って無理なのかの話聞いてあげることが良いのでは。

【松田】

申し越し寄り添って話をしていきます。

【松田】

こちらからチャレンジできそうな学生にゲーム会社を進めることはどうでしょうか。

【川勝氏】

良いと思います。

【松田】

今度はゲーム会社にチャレンジする学生作品についてアドバイスをもらえますでしょうか。

【川勝氏】

前回の議事録にもある、澤坂委員の「ミニゲームみたいな小さい規模」の作品は。

【松田】

前回出たのですが、ミニゲーム的な作品で見せれる部分があるのか、どこを見てくれるかが不安です。

【川勝氏】

アクションパズル的なジャンルも良いのではないのでしょうか。

【松田】

考えていませんでした。学生に調査してみます。

後は、作り続けることが出来るのか。毎年春休みも制作になるので、さぼりではないのですが、続けられていない学生が多い現状です。

【川勝氏】

モチベーションを保たせるのは大変だと思いますが、入学時はゲームが好きでゲーム会社に入りたい気持ちをもっていたはずなので続けられないのでしょうか。

【松田】

続けられるように、学生に寄り添って対応していきます。

以上