

1. 始めに
(学校の種類)

大学院 大学 高等専門 専修学校 専門学校 各種学校 無認可校

- 学歴重視であれば大学以上へ進学する
- 学校の種類に関わらず全体の5~10%の学生は優秀?
- 今、自分がやりたいことは何なのか?
- DEAでは入学者の4割が大学、大学院経験者
- 要は学ぶためのインフラ作り
- 自分で決めれない(本人のせいだけではない)

2. 就職
(就職に必要なもの)

- | | | |
|---------------|------------------|----------|
| ● 作品 | 筆記試験とデッサン(描力) | ● 素直 |
| ● 学力 | 「学力」には「人間力」も含まれる | ● 謙虚 |
| ● コミュニケーション能力 | 交渉能力、外交力、緊急退避 | ● 明朗快活 |
| ● 体力(精神力) | ポジティブで諦めない姿勢 | ● 心身共に健康 |

3. クリエーターとは?
(本当にクリエイターを目指すのか?)

- 自分は本当にゲームが好きか
- 次世代機は集団制作
- 1人とチーム
- 向いている作業と向かない作業
- プロデューサーやディレクターを目指す
- 「遊ぶこと」、「作ること」の違い
- 実は、実際の現場では作業員が増殖中
- 世代間のギャップ、意外と孤独な人間関係
- 内にこもるストレス、精神的な悩み
- マネージメント能力、管理業務全般の存在

4. 満足できる就職と納得できる就職

- ゲーム業界は水商売
- ゲーム業界希望者の大半がRPG好き
- 学生の大半は大手企業へ入社希望
- プログラム好きだがゲームが作れない学生
- 2Dだけ好きで3Dをやらない(又はその逆)
- 覇気の無い、単なる腰掛社員の増加
- 夢と現実とのギャップ
- 業界を支えているのは外注請負企業
- 最終的な落としどころの模索
- 絵の上手な人は、世の中に大勢いる

5. 3つの力

(学生に伝えたい3要素)

- 見えないものを発見する力
- 誰もが判るような形にする力
- 気づかない人に伝える力
- 模倣は上手いがオリジナルという言葉に弱い
- 自分本位が強く、表現力も乏しい傾向
- 視野が狭く、周囲への気配りが出来ない

6. 教える側の姿勢

(望ましい講師とは)

- 愛情と情熱
- 志
- 講師が「教える」のではなく、講師が「教わる」
- 「怒る」のではなく、「叱る」
- 「過剰サービス」に注意！
- 「もの作り」の喜び
- 事実を伝え、考えることを促す
- 励まし、おだて、「考動」することを説く
- 決断することの意味
- 一人一人の学生を観察する(外見、表情)
- ゲーム制作現場のプロ
- 過剰な自信、プライド、自慢、驕りは敵
- 経験と年齢が邪魔をする
- 学生からのクレームは宝の山
- 受身の学生ばかり、面倒なことを嫌う傾向
- ゲーム業界のサラリーマン化
- 多少の経験談とノウハウの伝授
- 人生は失敗の連続、負の連鎖、-×-=-+
- 執行猶予はダメ、逃げてても時間の問題
- 人は皆、「他人に判って欲しい認めて欲しい」

7. その他・これからの課題について

(推測される事項とやるべき事項)

- 入学生の高学歴化と高年齢化
- スキルが同じなら30歳以上は厳しい？
- 英語力の絶対的な必要性(それ以前に正しい日本語)
- 日本人としての表現力(国語力)の欠如
- 真のエリート教育、英才教育の必要性
- ゲーム大国(?)の日本が国際的な遅れ
- 優秀な学生が学べるための奨学金制度
- 少子化、親の収入に比例した教育水準
- 少人数制によるきめ細かい教育
- 経営面での成立の難しさ(補助金、寄付金)
- 魅力あるゲーム業界の構築
- 他業界との人材の奪い合い
- イメージ先行ではなく、実際の仕事を広く紹介する必要性
- 労働条件や環境の改善
- ゲーム業界全体のステータスの上昇
- 優秀な技術者、クリエイターが海外から流入
- 優秀な女子や帰国子女の台頭
- 情けない男性の増加(背後には、賢い母親)
- 政治家や役人との連携
- 団結しづらい有力企業の事情と関係