

◆ 大阪国際大学 現代社会学部 情報デザイン学科 教授

福田 真規夫(ふくだ まきお)

○ 略歴：

1952 年和歌山市生まれ。流通業・コンピュータ製造業を経て、現在、大阪国際大学現代社会学部情報デザイン学科教授。大阪大学大学院基礎工学研究科修了、博士（工学）。コンピュータの支援による教育システムの分野を主に研究、大学では「ヒューマンインタフェース」・「エンターテインメント産業論」などの講義を担当。ゲーム学会会長、日本パーソナルコンピュータ技術学会常任理事。

○ 講演題目： ゲーム業界が求める人材

○ 講演概要： 「不況知らず」とも言われながら比較的元気に発展してきたゲーム業界ですが、今後は、最も大きな市場である欧米はじめ、市場規模が爆発的に拡大することが予測されるアジアや新興国への対応を強化していかなくてはなりません。

また、最近のコンピュータゲームは、大規模なプロジェクトで制作されるため、多くの仕事は分業化されています。今後は、例えば、プランニングは北米で、製作は東南アジアで、全体を統轄するプロデューサーは日本でなどの国際プロジェクトが多くなることは必至です。

急速なグローバル化に対応できる仕事の仕方や組織の改革が急務です。そして、語学力はもちろん、創造力や幅広い教養、ドキュメンテーション能力を駆使してスムーズで正確なコミュニケーションができる人材の育成が急がれます。

今回の講演では、このようなゲーム業界の動向とそこで求められる人材像、そして人材を育成する教育機関のあり方についても述べていきます。