

「一般企業が採用したい人材」をも 育成するデジタルゲーム学科とは

大阪電気通信大学／デジタルゲーム学科（仮称・構想中） Osaka Electro-Communication University

ゲームは社会の課題を 解決する「手段」となる

3 専攻体制でスタートする大阪電気通信大学の新しいデジタルゲーム学科において、最も注目したいのは「ゲーム・社会デザイン専攻」だ。この専攻では、ゲームに関わる知識や技術を学ぶことだけを主たる目的とせず、そうした知識や技術を社会のさまざまな課題解決に役立てるための学びに主眼を置いている。

実際、国内でも海外でも、シリアスゲームやゲーミフィケーションといった、ゲームを社会の課題解決に活用する考え方が広まりつつある。そうだけでなく、かつては「子どもの遊び」に過ぎなかったゲームが、今では私たちの生活にすっかり溶け込み、単なる「遊び」から「現代人の大切な

コミュニケーションツール」の一つへと変貌を遂げていると感じている人も少なくはないだろう。もはやゲームは「目的」でなく「手段」。そうした世の中の動きにいち早く対応する者たちで、この「ゲーム・社会デザイン専攻」が構想されたというわけだ。

ゲームと社会との繋がりを 追究してきた実績を礎に

大阪電気通信大学は、2003年に日本で初めて「ゲーム」を学科名称に冠する、デジタルゲーム学科を設置した大学として知られている。それ以前から大手ゲーム会社の協力を得てキャンパス内にマルチメディアホールやモーションキャプチャスタジオを設置したり、東京ゲームショウへの出展をデジタルゲーム学科一期生全員

の目標としたりと、社会との連携を重視しながら、社会が求める「ゲームプラットフォームとした、情報・デジタル技術に強い人材の育成」に20余年にわたって努めてきた。そのなかでゲームクリエイターのみならず、CG・映像クリエイターや広告プロデューサーなど、ゲームに関わる知識や技術をゲーム以外のメディアやコンテンツ制作に活用できる人材も、数多く輩出してきている。新学科ではこれをさらに広げ、ゲームやメディア以外の業界の「一般企業にとっても」採用したい人材の育成に挑んでゆく。

新専攻の「ゲーム・社会デザイン専攻」では、1年次からできる範囲でゲームの試作にどんどん挑戦し、そのプロセスのなかで「ゲームを手段としてどんなことが実現できるか」といった「シーズ」への理解を深め、2年



総合情報学部の既存の学科を発展させ、2026年4月に新しく「デジタルゲーム学科（仮称・構想中）」を設置予定の大阪電気通信大学。先取性に満ちた、この新学科の目的や社会的意義を探る。

取材・文／辻信哉

※ 設置される学部・学科等の名称・内容などは予定につき、変更される場合があります。

主な就職実績

●株式会社コナミ* ●株式会社コロブラ
●株式会社Cygames* ●株式会社スクウェア・エニックス ●アマゾンジャパン合同会社
●株式会社インターネットイニシアティブ●株式会社ウィットスタジオ* ●株式会社関西東通* ●株式会社サンジゲン ●株式会社セガ ●ソフトバンク株式会社* ●東映株式会社デジタルセンター ツークン研究所 ●株式会社毎日新聞社 ●大阪府庁

2022年3月～2024年3月
総合情報学部 デジタルゲーム学科・ゲーム&メディア学科 卒業生実績
*印は2024年3月卒業生実績

2024年 実就職率ランキング

関西圏
大学
第2位 (全国10位)
※大学通信「大学探しランキングブック2025」(2024年12月)
※卒業生数1,000人以上3,000人未満の大学



先端マルチメディア合同研究所 [JIAMS(ジェイムス)]



在学中に有名なゲームや映画の制作に携われるチャンスが。

日本の教育機関最大級のモーションキャプチャスタジオをはじめ、CG・映像スタジオなどプロ仕様の設備が揃った産学官共同研究施設「JIAMS」では、企業から依頼を受けて実際のゲーム、映画、CM、PVなどに用いるキャラクターモーションやCGを制作している。そのスタッフとして学生が登用され、プロのオペレーターの指導のもとで撮影や編集に挑戦。学内で「プロの仕事」に携わりながら学習、進路も検討できる、他に類をみない場となっている。



次には社会が抱える多くの課題といった「ニーズ」について学習、3年次からはこの「シーズ」と「ニーズ」のマッチングについて世界での事例などを参考に追究していく、といったカリキュラムが予定されている。これにより「ゲームの力で社会を変えていける人材」、すなわち、いまあらゆる企業が強く求める「DX(デジタルトランスフォーメーション)で社会を変えていける人材」を育成していく考えだ。

同大学では現段階でもすでにゲームを社会課題の解決の手段とするための研究が複数進められており、例えば学生が制作したコンテンツが交通安全教育の分野で利用されるといった実績も生んでいる。そうした研究も含め、社会とのつながりを強く意識しながら20年以上にわたってゲームが持つポテンシャルを追究し続けてきた同大学の強みが、新専攻ではゲームという枠を越え、広くさまざまな企業や官公庁などで必要とされる人材の育成にも発揮されることになるだろう。

文系も理系も芸術系も
多様な未来が広がる学科

社会とのつながりを重視した教育は、既存の学科を再編・発展させた「デジタルゲーム専攻」と「ゲーム&メ

Information

大阪電気通信大学



教育理念は、「人間力」と「技術力」を育み、自らの力で人生を切り拓いていける実践的な実学教育。AIやIoTの活用が急速に進展し、DXが社会の重要課題となる近年においては、原点でもある情報教育をより一層進展させた新たな実学を追求し、情報・通信・建築・機械・環境・医療・スポーツ・ゲームなど、あらゆる学問に先進の情報テクノロジーを取り入れた教育を展開している。

●DATA

【寝屋川キャンパス】〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18-8
【四條畷キャンパス】〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70
TEL 072-813-7374 (入試部)
URL <https://www.osakac.ac.jp/>

ディア専攻」でも同様に展開されてゆく。例えば先端マルチメディア合同研究所では実際の企業から請け負った「仕事」にプロのクリエイターと一緒に携われ、「学生のうちからゲームや映画のエンドロールに自分の名前が」といった経験までできる。また新学科では新任の教員として、シリアスゲームやゲーミフィケーションの専門家などに加え、大手ゲーム会社の著名タイトルの開発に携わったディレクターの着任なども予定されている。さらにゲーム業界でも一般企業でも必要とされる国際的視野を備えた人材の育成をめざし、フロリダ大学(アメリカ)との研究交流やユトレヒト芸術大学(オランダ)との交

換留学など、国際交流プロジェクトも数多く推進している。

専攻ごとに履修モデルは設けるが、専攻を横断しての科目選択も可能だ。「プログラミング技術を極めたい」「かっこいいCGを描きたい」「世界の課題を掘り下げ、その解決法をゲームの要素を取り入れながら探りたい」など、さまざまな志向の学生たちの想いをこの新学科は受け入れ、さらに視野の広がりや未知の可能性の発見の手助けまでしてくれるだろう。そのキーワードとなるのが、多くの人にとって楽しいと感ぜられる「ゲーム」であることが、この新学科で学ぶ意欲をいっそう掻き立てくれるに違いない。