

# ゲーム開発者教育 グローバル化への 最初の一歩

背景1: ゲーム教育基盤のアップデート

- ・改訂を続けるゲームデザインの大学教科書
- ・世界各地のトップスクールのカリキュラム集成
- ・日本国内の高度専門家教育の立ち遅れ

背景2: 専門職大学での挑戦

- ・半世紀ぶりの新しい大学制度改革
- ・ゲーム専門学校による専門職大学設置
- ・ゲーム企業の独自用語の統一の必要性

## 【主な成果】

- ・ 初年度: 実務家教員と研究者教員による ゲーム開発者教育のための用語体系を整理した。その知見を活かし、国際標準のゲームデザイン教科書日本語版を企業独自用語からアップデート  
(教科書正誤表案200箇所を公開, また教科書Web版の共同日本語訳に活用)
- ・ 次年度: ゲーム開発現場の英語資料をもちいた実践的な外国語授業。学生によるGDC発表から専門家向けの現場資料までを活用する国内初の技術英語授業。  
(今年度で終了)
- ・ 用語体系化の知見を生かし、当初の計画にはない『*The Psychology of Video Games*』日本語訳を実現。ゲーム学術書の日本語翻訳水準の向上に貢献