

# 4月、新たな学部が始動

## 激変するゲーム・アニメ業界

この春中央大学では「国際情報学部 IITL」が開設される。同学部では情報社会の未来を創造する人材の育成を目指す。実際の国際ビジネスの現場では何が起きていて、どんな人材が求められているのか。同学部で教鞭をとる予定の岡嶋裕史教授と、日本のコンテンツ産業をリードする2人のキーマンが語り合った。

※1 国際情報学部 IITL (Information Technology & Law) 在学期間中「ゲーム・アニメ・マンガ・マンガ・マンガ」を履修し、卒業後「ゲーム・アニメ・マンガ」の分野で活躍する人材の育成を目指す。

### 「ビジネスのルールをグローバル化に変えた」

**岡嶋** これまでの日本の産業はものづくりに力を注ぐ一方、ビジネスのルールについては、外国で決められたものに従うケースが大半でした。このような状況では、例えばルールを変更された途端に競争力が急落するということが起こり得ますよね。グローバル化や技術革新に伴ってルールが変わり続けるこれからの世界で競争を勝ち抜いていくためには、情報技術と法律に関する知識、それに国際社会で契約を結んだりする際のコミュニケーション能力を備えた若者を育てることが必要だと考えています。そうした事情を踏まえて、中央大学では今年4月に国際情報学部を開設します。

**吉田** 確かに、近年はビジネス上のルールに大きな変化が生じてきていますね。僕たちはいま「ファイナルファンタジーXIV」というオンラインゲームのグローバルサービスを提供しています。が世界中が市場となった昨今では、かつては想像もしなかった角度からこの表現は問題だといった指摘を受けることが少なくありません。ゲームの完成後に致命的な問題が見つかった場合、莫大な費用をかけて開発した作品がリリースできなくなるリスクもあります。ですから各



中央大学 CHUO UNIVERSITY Knowledge into Action

IITL CHUO UNIVERSITY FACULTY OF GLOBAL INFORMATICS

国の法律や文化、宗教などに照らし合わせて開発を行うことの重要性が高まっているのです。本多 アニメーション業界でも国内の市場だけを意識した企画では収益化が難しくなり、海外のユーザーや市場を意識した企画開発が増えていきます。また海外資本の動画配信サービスが急拡大してアニメ全体の製作本数が増えたことにより国内のアニメーター人材不足問題も深刻化して、実際に製作が間に合わず、放送ができなかった事例なども出てきています。今後は「市場」としてではなく、スタッフとして海外の方の力を借りる機会も増えるでしょう。

### 「法律、宗教、価値観」国ごとの対応が必要

**吉田** 日本のコンテンツ産業がグローバルに展開することになった要因は、国内市場が衰退したのではなく、消費者の嗜好性が



### 創造力を日本の武器に

国際情報学部開設準備室副室長 総合政策学部准教授 2019年度国際情報学部就任予定 岡嶋 裕史 氏



### 世界を見渡せる人材育成を

株式会社スクウェア・エニックス 取締役 ファイナルファンタジーXIV プロデューサー兼ディレクター 吉田 直樹 氏



### 「大好き」を見つけてほしい

株式会社SIGNAL.MD プロデューサー 本多 史典 氏 (2004年 中央大学総合政策学部卒業)

**岡嶋** 市場が広がったことは、企画や製作のプロセスにどんな影響を及ぼしましたか？

**吉田** 例えば、作品のタイトルを一つ決めるにしても各国の商標調査が絶対必要です。リスクがあるとは分かった場合、追加調査やタイトル変更などの対応を迫られます。当社ではアメリカやヨーロッパに拠点を持っていて、各地域にそれぞれ専任担当者を配置しているのですが、タイトル数も多いため、さらなる強化が欠かせません。国ごとの法務や文化、宗教観などに関する情報収集や開発チームとの連携体制は、今後より一層重要になると感じています。

**岡嶋** インターネットではいろいろな情報が可視化され、どこからでもアクセスできるようになったので、訴訟を起されたりするリスクも高まりましたよね。

**吉田** LGBTなどに関する表現についても、世界中で価値観が変わってきています。より多くの人に楽しんでもらうためには、多様化する価値観や、いま世界で何が起きているかということとを、ちゃんと勉強しておくなければいけません。それを開発者自身が行えればベストですが、法務知識も必要になるため、なかなか難しいのが現実です。

### 「信頼を得るためには情報技術の知識も重要」

**本多** アニメーションも同様に企画・製作が難しくなってきたと感じます。宗教や文化、歴史観が異なる「世界中の全ての人が楽しめる作品をつくる」とは本当に難しい。だから僕は一つの作品で全員を満足させるという方法ではなく、「ノリと音楽を楽しむ」「恋愛無しの青春群像劇」などといった作品のテーマを決めて、それぞれの個性が光るような異なる作品群をつく

# 時代が求める人材とは



ことで、多様な人々に満足してもらいたいと考えています。

**岡嶋** アニメ業界で活躍するには、どんな能力が求められるのでしょうか？

**本多** アニメーターをはじめとした各セクションのスペシャリストは性格が職人気質で、何よりも観察力が鋭いです。ゲームで例えるとプロデューサーというのは勇者に近いと思っていて、ジェネラリストなんですよ。そこで魔法使いや戦士などの専門性が高いスペシャリストを仲間にして、彼らのパフォーマンスを発揮させられる環境を整えることが重要。信頼関係を構築するためにも、対等に会話できるだけの基礎的な知識や理解力に加えて、チームをまとめあげる人間力も求められます。

### 「間違いを許容する教育で世界に通用する人材へ」

**岡嶋** 作り手と対立するのはなく、寄り添うような姿勢で仕事をすることも大切ですね。

**岡嶋** お二方のお話を伺っていても、これからの時代は情報技術や法律とともに、国内外の文化や宗教といった世の中の実相を理解する人材が求められるのだということがよく分かりました。

# キーワードは「ルールと情報技術」

国際情報学部ではそうした人材を育成するために、学部自体も世の中の動きに合わせて柔軟にアップデートし続けていかなければならないと思います。インターンシップなどを通じて企業さんとも積極的にコラボレーションしていきたいと考えています。

**吉田** 最先端の現場で活躍するクリエイターには「ゲームが好き」「ものをつくるのが楽しくて」というのがないという人たちが多いいのですが、そこにビジネスをより広く展開していくための知識を備えた人が加わってくると、とても心強い。近い将来国際情報学部で学んだ学生さんが採用面接に来てもらえたら、すごくうれしいですね。

**本多** 若い皆さんには、まず時間を忘れて取り組めるような「大好きなこと」に出会ってほしいと思います。それを突き詰めていけば、自分だけの道が見つかるのではないのでしょうか。あと英語力はしっかり身に付けておくことをお勧めします。いま僕が海外のクリエイターとメールのやり取りをできるのは、中央大学在学中にテストに備えてしっかりと勉強したおかげです(笑)。

**岡嶋** 最近の学生さんたちは、何事においても間違ってしまうのがちな印象があります。インターネットによって他人の生活や価値観などが視覚化された影響なのかもしれませんが、そのことで生き方や学び方が硬直化している気がします。国際情報学部では、いい意味で間違いを厭わない人を育てたいですし、それを許容するような学部になりたいなと思っています。

**吉田** 僕たちもたくさん失敗を重ねてきましたし、成功のためには「上手に失敗すること」も必要だと思えます。

**本多** その通りですね。

**岡嶋** 本日はありがとうございました。