

『game++』(げーむぷらぷら)4『レポート1 キム・ドンヒョン氏 キーノートスピーチ



TEXT
山本

オープニング
「game++」は、山下晃正氏(京都府商工部産業活力支援室 室長)のオープニングスピーチで始まりました。スピーチでは、京都の持つブランドや、京都府における人材育成の支援についてお話ししていただきました。

キーノートスピーチ
まず、セクション1として、韓国世宗大学校映像大学院院長並びに(株)デジタルシルクロード代表理事のキム・ドンヒョン氏に、「韓国ゲーム産業の現状及び展望」をテーマに基調講演を行っていただきました。キム氏は韓国ゲーム産業を国の基幹産業としてサポートいく仕組み作りを行った中心人物といえる方であり、今までなかなかわからなかった韓国ゲーム産業発展の仕組みについて語っていただきました。

まず、韓国ゲーム産業の発展史が語られました。1972年の喫茶店へのアメリカ製のゲームの輸入から始まり、80年代の日本製ゲームの輸入による電子娯楽室の拡散と初期韓国ゲーム事情は輸入頼りでした。その後、91年に科学技術処の「著作権法」の立法予告があり、その時点では、科学技術処はゲーム産業育

成の勧告を拒否したものの、92年に初の韓国製PCゲーム発売、94年に韓国最初のCG特殊効果映画「九尾の狐」が封切りと徐々に現在のゲーム産業の方向性の基礎ができてつづりました。その後、95年に情報通信部にSW産業関連業務移管、96年に情報通信部の情報化促進資金からゲーム産業支援とゲーム産業の家レベルでの育成の流れが始まり、96年韓国発のMUゲーム「風の国」がサービスを開始、97年にインターネットPC房が誕生、オンラインゲーム「スタークラフト」が大ヒットと現在中心となっているオンラインゲームの流れに突入しました。その後97年に韓国経済が破綻、IMF管理下の構造調整が行われ、大量の失業者が発生、その失業者によるPC房オープンの拡散(年間1万軒)、ゲーム産業が保健福祉部から文化観光部に移管し、98年に金大中大統領の「文化大統領」論により、21世紀の国家基幹産業として、文化産業を育成するとの天命で、文化産業の優先順位第一位としてゲームが制定され、国家としての本格的なゲーム産業支援が始まりました。99年には文化観光部の傘下に(財)ゲーム総合支援センターが設立され、ゲーム関連の規制の緩和が始まりました。具体的には、ゲームの特別消費税3

5%の廃止、家庭用ゲーム機を輸入先多変換品目から除外、ゲームセンターの面積制限の撤廃、PC房内での飲料販売の許可、ゲームセンターの営業時間制限の撤廃、標準産業分類にゲーム産業を含む文化産業を追加、そして兵役特例対象にゲーム開発者を追加となっています。また、プロゲーマーが誕生し、ゲーム大会、プロゲームリーグが始まり、ゲーム教育機関の設置もスタートしました。ゲーム教育機関は、現在、大学院が5校、4年生大学ゲーム学科が7校、4年生サイバー大学ゲーム学科が4校、2年制大学ゲーム学科が22校、それに美系高校のゲーム学科となっています。2000年にはゲーム会社KOSDAQに上場し、ゲーム総合支援センター内にゲームアカデミーが設置、ゲーム専用ケーブルテレビが開局し、現在に至っています。

次に、韓国政府のゲーム産業育成についてお話いただきました。この事業推進の目標は、総合的なゲーム産業の育成、支援事業の展開により、21世紀知識産業時代の核心産業的地位を確保し、世界3大ゲーム強国へ進出することにあります。基本方針は、ゲーム産業を体系的に育成するための5大核心プログラムを用意して、分野別細部実践計画を儲けて

推進することにあります。5大核心プログラムとは、資金支援(投資支援)、技術支援(ゲーム研究所設立)、人力支援(ゲームアカデミー設立)、輸出振興(現地事務所開設)、情報支援(ゲームポータルサイト)であり、それを元に、輸出産業化を促進し、世界市場での占有能力の増大を狙っています。韓国ゲーム産業の発展の基盤は、このような政府の体系的な支援とネットワークインフラの整備からくるゲームブームにあります。韓国国内ではゲームは国民意識の大転換(10年前は陰地産業と呼ばれた)及び高収益を出す名実ともに高付加価値産業として認知されています。

次に韓国ゲーム産業の現状について語られました。韓国ではゲームの主流はオンラインゲームであり、その規模は年々巨大化するものと予想されています。オンラインゲームの成長の勢いは持続しており、現在では海外進出も本格化している中、逆に海外ゲーム企業の国内市場攻略も加速化しています。しかし、偏重されたジャンルと形式(RPG主体)、オンラインゲーム等級審議制度の強化(二禁の指定など)ゲーム中毒症に対する社会的恐れの影響、ビデオゲームのオンライン化(PS2やXBOXの参入)などの危機も訪れているのが現状です。

最後に、次世代ゲームのための動きについて語られました。オンラインゲームによるゲーム中毒症患者のためのゲーム中毒治療プログラムやシルバー産業と連携した痴呆治療ゲームという新しいマーケットの開拓、オンラインアーケードゲームのマーケットポジショニングなど次世代ゲームの見通し作成などが行われており、ゲーム人材育成として、ゲーム英才の育成やゲーム講師の養成、ゲーム教材の発刊や大学制度の改善などを通じて、人文、芸術、工学、商学などを融合した新しい学問分野の位置付けをどうするのか、教育系の権威主義をどうするのか、教育制度の根本的見直しが必要ではないのかなどの動きがあります。

『game++』(げーむぷらぷら)4『レポート2 パネルディスカッション 片岡宏一朗氏・松浦季里氏

片岡氏はまず今ゲーム産業の置かれている現状を様々な資料を基に説明していただきました。97年を境に国内ソフト市場は縮小しているが海外市場がそれを補完していること。ゲームの接触経験の変化やゲームをやらない理由、デジタルコンテンツ市場の動向、家庭用ゲーム機とパソコン・携帯電話の市場規模比較などについて話されました。

次にコンテンツ産業における人材のあり方について日本のコンテンツ産業の現状や問題点、その対策やそのための事業などの説明がありました。映画や音楽、ゲームなどのコンテンツ産業の発展、国際競争力の強化は経済活性化戦略、知的財産戦略、IT戦略の柱となる国家的な課題となっています。世界で放映されるアニメの6割が日本製であるといわれていることや、表現やストーリーの巧みさが世界的に評価されていること、ゲームでは家庭用ゲーム機のソフトの生産額が米国と並びトップであるなど日本のコンテンツ産業の国際競争力は高く政府レベルでもコンテンツ産業への期待がかけられています。

知的財産としてのコンテンツは、例えば漫画がアニメやビデオ、ゲームソフトになったりキャラクタービジュアルになったりするように、様々

な形で戦略的に活用することでその

経済的価値を飛躍的に拡大させられるものです。日本では知的財産(コンテンツ)を生み出す監督、脚本などのクリエイション機能の国際競争力は世界的にも高水準であるが、さらに優れたコンテンツが生み出され続けるためにはクリエイションがビジネスに結びつき、きちんと利益が還元され優秀な才能を惹きつけることが重要です。しかしそれを実現するプロデューサー機能の前提である関連法制や資金調達手法、海外との取引実務などの知識やノウハウが体系化して存在しないためプロデューサー機能が弱いという問題があります。そこで知識やノウハウの体系化やグローバルに通用する独立プロデューサーとしてのスキルスタンダードの設定などが必要となっています。

技術開発支援を通じた人材の発掘なども行うとともに平成15年にはコンテンツ・プロデューサー機能基盤強化事業として独立プロデューサーとして独立を志望する制作プロダクション、映画会社、企業などの社会人を主な対象としたエンタテインメント関連法制、資金調達手法、マーケティング手法、資金管理手法、海外との取引に必要な知識やノウハウを教えるプログラムが行われます。

七音社について

ゲーム「パラッパラッパー」でお馴染みの松浦季里氏は、大学在学中からの興味を持ち活動を展開する。音楽家松浦雅也氏とそれぞれの活動からマルチメディアタイトルの制作し、ゲーム制作を始める。元祖音ゲーと評される「パラッパラッパー」を初め、「ビブリボン」や「ケロリカン」など二年に一タイトルくらいのペースで制作に取り組んでいる。最新作は、「70万倍速人麗子」という電話を掛けて音声で人間の70万倍の速さで成長する麗子を育成するゲームである。バンド的なプロジェクトベースの物作りなので、プロデューサーを中心としたコラボレーションによって作品を作り出している。社内の様子をビデオで垣間見させていただいたが、まさにそれぞれが自分の役割を生き生きとやっているという雰囲気。ファン(業)が溢れている。特に印象深かったのは、パラッパラッパーが好きで一緒に働きたいというメールをアメリカから送って採用されたというエピソード。このように様々な人が関わっていくプロジェクトが上手く回るための装置として、メタというフリーのグループウェアを利用し、アイデアや各仕事の進捗状況などを随時共有している。

ゲームをめぐる人材育成について

このご時世、七音社も例外ではないと言います。昔と違って、悠長にインターンを受入れて育成するような余裕はなく、即戦力になる人材を採用する。その際どのような人材が必要であるかと言えば、専門分野は言うまでもないが、それプラスコミュニケーション能力となる。プロジェクトを一緒にやっていく以上は、専門性だけでは駄目であるのだ。それに付随して、生み出すためには、柔軟な思考力や自己活性力、自己管理能力も求められる。七音社ではそういった能力が備わっていれば誰にでも門戸を開いている。一方で学生の使えなさを嘆く。専門学校を出ただけではどうにもならないと。専門学校では、技術云々ではなく、人間とは何か?生きるとは?といった根本的なことを教え込んだ方がいいのではと人材育成のありかたを問う。ゲームは、科学・理論や産業・技術、芸術・娯楽という三つの領域にまたがっており、専門分野以外への理解も必要となってくるのである。

まとめ

七音社は非常に小さい会社であるので、一般論としてはなく七音社の場合として話をされた。〇業界では情報交換や人材流動は当たり前



TEXT 尾永 寺森

で活発であったのとは対照的に、ゲーム業界は閉鎖的でギスギスしている印象を受けたそうだ。もっと情報交換をして、自分のゲームのアイデアが真似されても次を創ればいいだけのこと。そう語る彼女はどこまで行ってもプラス志向でかつ、みんなが幸せになれる方法を目指している。自分が楽しくゲームを作って、それをみんなが楽しんで、そして会社が儲ければ、こんな素敵なことってないじゃない、と。

『Game++(げーむぷらぷら)4』レポート3 パネルディスカッション 新清志氏・ディスカッション



TEXT 垣浦野々三

「GDAチャプターコーディネーター新清志氏

新清志氏は「自身が所属されているGDA(International Game Developers Association)においてその成り立ちを辿りながらNPO(Non-Profit Organization)としてのGDAが日本で活動することによってどのような意味を持つか」ということを、今回のディスカッションのテーマである人材育成に絡めてお話し下さいました。

GDAの前身はクリス・クロフォード氏と20人のPCゲーム開発者により設立された組織で、1985年に初めのGDC(Game Developers Conference)が開催されます。

GDCの巨大化に伴い、1998年にはGDCの運営権を英CMPに売却、GDAはNPOとして再組織されるに至り、2000年の組織再編による制度の確立を経て、当初500人だったGDCの参加人数が現在は万人に、チャプター(地域支部)も50を越えるという急激な発展を遂げ、「オンラインゲーム白書」の刊行等の成果を挙げているということでした。

この新しいGDAの変化について新氏は、「ボランティアと非営利の精神」と「NPOの基本ルール」、「GDAメンバーであるという理由だけで世界中のどこでもゲーム開発者」

「ニティに接触することができる」という非常にオープンソース的な特徴(GDCでは発表者が今まさに開発中のゲームの技術や情報を隠さず語ることは珍しくないそうです)によって、GDAという組織自身が世界に向けて広がっていく可能性を秘めていることを述べられました。

その上で、日本のゲーム産業について、今日のゲームの技術とニーズの多様化に対応するのは安易でないこと、またゲーム開発者の雇用形態の変化や、企業同士でゲーム開発の技術等が秘密保持の方向で扱われるような状態にあることで、企業が人材を育成する余裕がなくなってきたことを指摘されました。

今後の日本でのゲーム開発においては、英語圏における情報を仕入れ、日本が持つ技術を伝える方法の確立や、NPO等ですでに始まっているゲームを学術分野のひとつとして捉えることの必要性を話され、GDAが日本と世界をつなぐ窓口として活躍出来るであろうとのことでした。

GDAのイベントの様子を写真にて紹介して下さい、最後の件ではGDAの参加を呼びかける形で新氏のプレゼンテーションは幕を閉じました。

日本型ゲーム人材育成の姿は行政、企業、NPOそれぞれの立場からの意見を受け、ディスカッションは「日本のゲーム人材育成はどのようなモデルになるのか」というところから始まりました。細井氏から日本のモデルは韓国のような政策的リーダーシップによるものでもGDAのような草の根的なものにもならないのではない、またプロデューサー育成は日本のモデルになりうるのか、という問題提起がありました。

キム氏は、ゲームクリエイター、プロデューサーは東洋的な考え方における、総合的能力を持つ人材であると指摘し、建築学科のような人材育成モデルがありうるという意見がありました。片岡氏は、クリエイターの技能はある程度の標準化による制度化、徒弟的な伝達がありうるがアイデア、クリエイティブティの部分は政策的なサポートではなく国の教育制度そのものから変えなければならぬのではないかと述べられました。

松浦氏からは、クリエイターとプロデューサーが七言社ではグループウェアの活用などによって密に意見を交換し合っているという、一般的な会社でそのような徒弟的人材育成は縦割りの社内文化や仕事の機密性の保持から難しいのではないかと指摘がありました。新氏からは世界的にもプロデューサーは養成できないものとして認識されているがそのノウハウを求めたときに取れる仕組みがあり、たとえばゲーム制作のプロジェクトを評価・分析した論文が多数あることなどを紹介してもらいました。

ゲームにおけるオープン化はありうるのか、細井氏からの次なる問題提起は、個別の指向性が高く、技術的な進歩も激しいゲーム産業においてオープンソース的な動きはありうるのか、それによって産業はどのような影響を受けるのか、というものでした。

新氏からは日本においてもツールの標準化が起こればマルチパーティ的にフリーでゲームを公開する人が増えるのではないかと、それは日本で盛んな同人誌、コミックマーケットのようなものだと意見がありました。松浦氏は、音楽業界の動きのように、インディーズにおける手売りのようなゲームの発表の仕方も増えるのではないかと指摘しつつ、「パラパラッパー」を世に出したときの業界内へ大きな刺激を与えたような動きを起こしていくことも必要だと述べました。片岡氏はアンダーエコノミー、マニフェスト的な動きは少なからず起こりうるだろうが、政策としてはいかに

産業として育てていくかが重要であると述べました。

おわりに
キーノートスピーチ、パネルディスカッションを通して、様々な角度からゲーム産業の人材育成を考えることができました。議論の余地を残すところもありましたが、ゲーム産業の人材育成における課題を明らかにすることができたのではないかと思います。

018_1 Game Archive Project <http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/>
山本 幸平 / 立命館大学政策科学部