

シンポジウム

ゲーム業界における
キャリアパス、
人材育成の
過去・現在・未来

ゲーム業界でもっとも重要な資産は「人」です。

ゲーム業界が大きな変革期を迎えつつある今、人材育成のあり方や教育システムに加え、クリエイターのキャリアパスも多様な変化が求められています。

本シンポジウムでは企業や教育・研究機関の第一線で活躍し、多様なキャリアを持つ3名の登壇者と共に、業界全体で育む新しいキャリアパス、人材育成のあり方について議論します。

登壇者 (五十音順)

中村 隆之 (なかむら・たかし)

神奈川工科大学情報メディア学科特任准教授、株式会社スマイルブーム取締役

橋本 善久 (はしもと・よしひさ)

株式会社リブゼント・イノベーションズ代表取締役社長

松原 健二 (まつばら・けんじ)

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科特別招聘教授、株式会社セガネットワークス取締役CTO

モデレータ

小野 憲史 (おの・けんじ)

ゲームジャーナリスト、
特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本理事長

2015年1月17日(土) 13:00~17:00

会場: 政策研究大学院大学1A教室 (東京都港区六本木七丁目22-1)

参加費:無料 要事前申込

申込方法: 下記ウェブサイト『メディア芸術カレントコンテンツ』よりお申し込み下さい。

※申込数が定員を超えた場合は受付を締め切る場合があります。

<http://mediag.jp/project/project/game.html>

プログラム

第一部

13:00 ~ 13:05 開会の挨拶

13:05 ~ 13:20 **本シンポジウムについて<小野憲史>**
ゲームジャーナリスト、特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本理事長

13:20 ~ 14:00 **講演「ゲーム産業のキャリア形成 ~楽しく売れるゲームを作る開発者育成~」<松原健二>**
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科特別招聘教授、株式会社セガネットワークス取締役CTO

<休憩 10分>

14:10 ~ 14:50 **講演「ゲーム開発教育のあるべき姿の模索 ~大学での実践を通じて~」<中村隆之>**
神奈川工科大学情報メディア学科特任准教授、株式会社スマイルブーム取締役

14:50 ~ 15:30 **講演「ゲーム業界が本当に求める人材像とは」<橋本善久>**
株式会社リブゼント・イノベーションズ代表取締役社長

<休憩 10分>

第二部

15:40 ~ 16:30 **討議「進化し続ける世界で輝く人材の育て方」**
松原健二・中村隆之・橋本善久

16:30 ~ 17:00 **質疑応答**

プロフィール

登壇者 (五十音順)

中村 隆之 (なかむら・たかし)

1971年生まれ、福岡県出身。東北大学工学部精密工学専攻を卒業後、1995年ソニー株式会社に入社し、携帯電話の開発に従事。1997年に株式会社ナムコ(現バンダイナムコゲームス)に入社する。プログラマーとして業務用ゲーム機の開発に関わった後に、『もじびったん』シリーズ等のディレクター、プロデューサーとして活躍し、2010年に退社。フリーランスのクリエイティブプロデューサーとなる。2012年に神奈川工科大学情報メディア学科特任准教授に就任し、「まったく新しい製品を作る過程で起きる問題を解決できる人材育成」をめざして学生の教育を進めるかたわら、2014年より株式会社スマイルブーム取締役にも就任する。学生と共同開発した大型筐体ゲーム『アオモリズム』『はげビッピ』などを東京ゲームショウ2013、2014に出展し、一躍注目を集めた。

橋本 善久 (はしもと・よしひさ)

1973年生まれ、愛知県出身。東京大学工学部卒業後、1997年より株式会社セガ(旧セガ・エンタープライゼス)でプログラマーやゲームディレクターとして家庭用ゲームソフト開発に12年間従事。その後株式会社スクウェア・エニックスのCTO、R&D部門長としておよそ5年間、ゲームエンジン開発、技術デモ制作、ゲームソフト制作、開発者イベントの開催等を通じ、全社技術の推進、開発マネジメントの改善、技術者採用促進と育成等に努める。2014年春より独立し、リブゼント・イノベーションズ株式会社を創立。「仕事に活気を、人生に潤いを。」をテーマに、生活・仕事・エンターテインメントがクロスする領域を主に対象としたスマートデバイス/デスクトップ/WEBアプリケーションの開発と販売、企業・教育機関・公的機関向けの開発・技術・教育・PM・経営コンサルティング等を行い、テクノロジーを活用した人々の日常のささやかな幸せ作りに貢献する会社作りをめざす。

松原 健二 (まつばら・けんじ)

1962年生まれ、東京都出身。東京大学大学院情報工学専門課程(修士)終了後、1986年に株式会社日立製作所に入社し、メインフレームおよびスーパーコンピュータのCPU開発に参加。米国マサチューセッツ工科大学経営大学院(MBA)修了後、1997年に日本オラクル株式会社に入社。2001年に株式会社コーエー(現コーエーテクモゲームス)に入社後は、『信長の野望オンライン』など国内で黎明期にあったオンラインゲームおよびモバイルゲーム事業を育成する。2007年に株式会社コーエー代表取締役社長、2009年には株式会社コーエーテクモホールディングス代表取締役社長に就任。2011年にジンガジャパン株式会社代表取締役CEOに就任、2013年に東京大学生産技術研究所特任研究員、2014年9月に慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科特別招聘教授、10月に株式会社セガネットワークス取締役CTOに就任する。コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス・フェロー、一般社団法人ブロードバンドメディア推進協議会理事、特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本理事なども兼任。

モデレーター

小野 憲史 (おの・けんじ)

1971年生まれ、山口県出身。関西大学社会学部卒業後、『ゲーム批評』(株式会社マイクロマガジン社)編集長などを経て2000年よりフリーのゲームジャーナリストとして活躍。『Inside』『まんたんウェブ』などに寄稿する。『ゲームクリエイターが知るべき97のこと 2』(株式会社オライリー・ジャパン)では編纂を担当。2012年より特定非営利活動法人国際ゲーム開発者協会日本理事長に就任。

主催



平成26年度メディア芸術情報拠点・
コンソーシアム構築事業

お問い合わせ

メディア芸術総合情報事務局

e-mail: info@mediag.jp TEL: 03-6406-3935(平日10:00~17:00 担当:田村)