

報道関係各位

No. 23-0104A
2024年1月16日
ヒューマンアカデミー株式会社

未来のゲーム業界を探る！総合学園ヒューマンアカデミー主催 トップクリエイターの視点で紐解くゲーム業界対談セミナー 2024年1月27日(土)に開催

教育事業を展開するヒューマンアカデミー株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役：川上 輝之、以下「当社」）の全日制専門学校総合学園ヒューマンアカデミーでは、若手クリエイターやこれから業界を目指す方を対象に、トップクリエイターや有識者を招いた対談形式のライブ配信イベントを開催します。第1回のゲストは、ファイナルファンタジーXVでディレクターを務めたJP GAMES代表取締役の田畑端氏と、スクウェア・エニックス元代表取締役社長で総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジアドバイザーを務める和田洋一氏を迎えます。「ゲーム業界に未来はあるのか」をテーマに、様々な切り口で「現状課題と解決のヒントはどこにあるのか」「いまクリエイターに求められるものとは」について対談します。

【本件のポイント】

- 業界のトップクリエイターや経営者による、ゲーム業界の現状と課題、その解決のヒントとなる話を聞ける対談イベントを実施
- 若手のクリエイターの方から業界を目指して学習をしている方まで視聴いただける内容
- YouTubeによるライブ配信でイベントの視聴が可能



<https://ha.athuman.com/game/list/topics/118589.php>

【背景】

ゲーム業界は、スマホゲームやeスポーツなどによるプレイヤー人口の増加があり、2020年は国内ゲーム市場規模が2兆円を突破し、過去最高の規模となりました。（※1）また、プログラミング教育が一般化する中、ゲーム制作という仕事に関心が高まり、2022年の小学6年生の「将来就きたい職業」ランキングでは、ゲームクリエイターが2位に入り、過去最高順位となりました。（※2）このような背景のもと、総合学園ヒューマンアカデミー ゲームカレッジでは業界で活躍できる実践力と広い視野を持ったクリエイターの育成を目指しています。その一環として、「ゲームのミライ」と題し、ゲーム業界の現状と課題、その解決のヒントの発見を目的として、若手クリエイターや業界を目指して学習をする方に向けて、トップクリエイターや有識者を招いた対談形式のライブ配信イベントを開催します。

（※1）出典：ファミ通ゲーム白書2022 （※2）出典：株式会社クラレ調査「将来つきたい職業」トップ10

■ 本件に関するお問い合わせ ■ ヒューマンアカデミー株式会社 担当 原 千恵
E-mail : ha_info@athuman.com

【イベント開催概要】

日 時：2024年1月27日（土）13：00～14：00

（ライブ配信の為、終了時間は多少前後する可能性があります）

場 所：YouTube 配信によるオンライン開催

参加費：無料

対象者：若手クリエイターの方

ゲーム業界を目指して学習中の方

テーマ：「ゲーム業界に未来はあるのか」

業界の現状と課題を再確認した上で、今クリエイターに求められるものとは何であるのか、それら課題を解決すべきヒントはどこにあるのかなど、ゲストの豊富なご経験をもとに対談を進めます。

イベント詳細・参加申込は下記 Web サイトよりご確認ください。

<https://ha.athuman.com/game/list/topics/118589.php>

【ゲスト】

・田畑 端氏

JP GAMES 株式会社 代表取締役



1994年 テクモ株式会社入社。

2004年 株式会社スクウェア・エニックス入社。「クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-」「ファイナルファンタジー 零式」等のヒット作を手掛ける。

2016年 「ファイナルファンタジーXV」のディレクター、プロデューサーとしてシリーズ屈指の全世界1000万本以上の大ヒットを記録。

2018年 株式会社 Luminous Productions の COO 兼スタジオヘッドに就任。

2019年 FF シリーズなど多くのヒット作を手掛けた開発メンバー15人で JP GAMES 株式会社の活動をスタート。

2021年 世界初パラリンピック公式アプリ「THE PEGASUS DREAM TOUR」配信。

自社技術のRPG/メタバース構築ミドルウェア「PEGASUS WORLD KIT」をリリース。

2023年 グループ会社【JP UNIVERSE 株式会社】、【LOGSYS 株式会社】設立。

ジャパンメタバース経済圏発表。

・和田 洋一氏



1984年 野村證券入社。

2000年 スクウェアに移籍。

2001年 同社社長就任後、2003年4月エニックスと合併しスクウェア・エニックス（現・スクウェア・エニックス・ホールディングス）を発足させる。

2003年～2013年同社代表取締役社長。

2013年 社長退任後も、2016年までスマホゲーム及びアジア展開を陣頭指揮。一貫して、ゲーム産業のネット化、グローバル化に注力。

2006年～2012年 CESA 会長

2006年～2013年経団連著作権部会長等、各種委員歴任

現在は、数社の取締役、アドバイザーを務めながら、若手経営者をサポート

2023年4月より総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジアドバイザーに就任。

■ 本件に関するお問い合わせ ■ ヒューマンアカデミー株式会社 担当 原 千恵
E-mail : ha_info@athuman.com

■総合学園ヒューマンアカデミー ゲームカレッジについて <https://ha.athuman.com/game/>

『なりたい自分になる』という総合学園ヒューマンアカデミーの教育理念のもと、多くの制作経験を積みながら実践的に学ばせる『制作力向上カリキュラム』を中心に教育をおこなっています。

その他、セミナーや企業課題などの機会をいただき現場が求める人材を育てるための『企業連携』、学内コンテストによる全国校舎での競争やオンラインによる特別授業などの『全国展開サポート』、3つの軸を掲げて業界で活躍できる基礎力と実践力の習得を目的とした教育をおこなっております。

■ヒューマンアカデミーについて <https://manabu.athuman.com/>

ヒューマンアカデミーは、学びの面白さを提供する「Edutainment Company」として、1985年の創設以来、時代や社会の変化にあわせながら800以上の講座を編成しました。未就学児童から中高生・大学生・社会人・シニア層とあらゆるライフステージにおけるSTEAM教育やリスキリング、学び直しの支援を行っています。



さらに、独自の「ヒューマンアカデミーGIGAスクール構想」を推進し、学習支援プラットフォーム「assist」を開発。SELing サポートカウンセラーと講師が、個別に学習目的や目標にあわせた進捗管理や相談などの学習サポートをします。私たちは、常に最先端の教育手法やテクノロジーを取り入れ、学びの喜びを追求し、最高水準の教育サービスを提供していきます。

■ヒューマングループについて <https://www.athuman.com/>

ヒューマングループは、教育事業を中核に、人材、介護、保育、美容、スポーツ、ITと多岐にわたる事業を展開しています。1985年の創業以来「為世為人（いせいじん）」を経営理念に掲げ、教育を中心とする各事業を通じて、労働力不足、高齢化社会、待機児童問題など、時代とともに変化するさまざまな社会課題の解決に取り組み、独自のビジネスモデルを展開してきました。人と社会に向き合い続けてきたヒューマングループは、いま世界全体で達成すべき目標として掲げられたSDGs（持続可能な開発目標）にも積極的に取り組んでいきます。SDGsへの貢献を通じて、「為世為人」の実現を加速させ、より良い社会づくりに貢献していきます。



会社概要

ヒューマンアカデミー株式会社

- 代表者：代表取締役 川上 輝之
- 所在地：東京都新宿区西新宿 7-5-25 西新宿プライムスクエア 1階
- 資本金：1,000万円
- URL：<https://manabu.athuman.com/>

■本件に関するお問い合わせ■ ヒューマンアカデミー株式会社 担当 原 千恵
E-mail：ha_info@athuman.com

■ヒューマングループに関するお問い合わせ■ ヒューマングループ 広報担当 若林・平
E-mail：kouhou@athuman.com