

2020年3月27日

## マレーシアにおけるマルチメディア産業の可能性について

バンコク事務所副所長 田中 良樹

### 1. はじめに

マレーシア通信マルチメディア省は、家庭用ゲーム機やゲームソフトの開発・販売などを行うソニー・インタラクティブエンタテインメントが、2020年に同国にスタジオを開設すると発表した。自社ゲームソフト向けのアニメーションを制作するとされ、同社はマレーシアの才能豊かな人材、同業者の集積による相乗効果、政府の誘致活動が進出の決め手となったと説明している。

TVアニメーション「ポケットモンスター」、「妖怪ウォッチ」、「ベイブレード」など、広く知られた日本発の作品においてもマレーシアのスタジオが制作に携わっており、同国のマルチメディア産業は今盛り上がりを見せている。このレポートでは、政策、教育、ビジネスの各視点から行った取材に基づき、同国のマルチメディア産業の現状について報告する。

### 2. マレーシア政府ならびに Cyberview 社の取組み

マレーシアにおけるマルチメディア産業の育成戦略は、1997年に当時のマハティール首相が提唱したマルチメディア・スーパーコリドー計画に遡る。同首相がシリコンバレーを訪れた際、IT・マルチメディアパークをクアラルンプール郊外に作ることを構想し、新興都市サイバージャヤを開発。これまで、高付加価値産業の育成のため、IT関連企業の誘致などを進めてきた。

サイバージャヤは、クアラルンプール国際空港から車で20分、空港とクアラルンプール市街の中間に位置している。域内では5Gネットワークが提供され、自動運転車両の走行、ドローンによる輸送サービスなどの先進サービスの実証実験の場となっている。また、2年後の開業を目指してMRT（都市鉄道）の建設も進められており、今後さらにビジネス環境が整っていくとみられる。

サイバージャヤの開発を行う政府系企業の Cyberview 社からは、進出手続きが必要となる政府や金融機関、インフラ関係などの窓口紹介のほか、立地企業の紹介、レンタルオフィスの提供などの総合的な支援が受けられる。

### 3. クリエイター育成の現場から

サイバージャヤに立地するマレーシアマルチメディア大学（MMU）では、CG・アニメーションやVRなどの各専門分野のクリエイターを育成している。MMUの

最大の特徴は、教育現場とビジネスの距離が非常に近く、学生が実業家からのフィードバックを受ける機会が多く用意されている点にある。学生は3年次になると課題制作に取り掛かり、毎週、サイバージャヤにスタジオを構える現役のディレクター陣への発表の場が与えられる。学生は制作に追われながら、実業家からのフィードバックを受け、更なる修正・発表を重ねていく。域内に40以上のスタジオを有するサイバージャヤならではの取り組みである。

MMUは、イギリス、イタリア、韓国、日本など外国の大学との交流プログラムを実施している。Sri Kusumawati 副学部長からは、「福岡の大学との交流の機会を心待ちにしている」とコメントいただいた。

学生の修学意欲も非常に高く、アニメーションを専攻する学生の一人は、将来、女性の社会進出を扱った作品を作りたいと夢を語る。日本のスタジオと仕事をすることに期待を抱き「日本の高い労働倫理（職人意識）は変わらないで欲しい」と語る一方で、「労働環境については不安を感じる」とも語った。起業している学生もおり、技術面のみならず、ビジネス感覚も兼ね備えた人材が育成されている実態も垣間見えた。



(写真1)取材に対応いただいたMMUの教授と学生

#### **4. 実務の現場から見た課題と展望**

「Chuck Chicken」などのオリジナル作品を制作するスタジオ Animasia の Edmund Chan 社長によると、キーパーソンを見つけるきっかけは各国で開かれる展示会で、米国、フランス、香港、中国などの展示会に参加し、そこで出会う人々とネットワークを作り、新たな案件の情報を得るといふ。日本のテレビ局やスタジオとの2つのプロジェクトも行っているが、日系企業については、米国や中国と比べて、案件の提案から結論に至るまで時間を要するケースが多く、また、企画にかかる時間が長く、制作にかかる時間が短い傾向があるため、緊急プロジェクトとして優先順位を高めて対応していると語る。一方で、同社は本県企業からの発注による映像制作も行っている。本県は多くの優れたクリエイターを輩出しており、さらに東京の大企業と比べて、柔軟な考えやスピード感を持っている企業が多い。このことは、海外展開を行う上で大きな優位性となると思われる。

今回の取材を通じて、マレーシア政府の方針、クリエイター育成の現場、そしてビジネスの現状を知り、マレーシアのマルチメディア産業は、他国に対しても十分に競争力を持ちうると感じた。日本のアニメ産業が過去最大の市場規模となる一方で、定額制動画配信サービスの台頭で約半数が海外展開による収益となる中、冒頭で述べたとおり、制作の国際化も進んでいるため、今後のマレーシアのマルチメディア産業の動向にも注目していきたい。