

学生たちの熱意に応える 信大の自由な学びの風土。

藤島淳さん(以下敬称略): 2016年は、「ポケモンGO」が一種の社会現象になった年でした。その開発者である野村さんが、どんな学生時代を送られたのか、たいへん興味深いものがあります。今日は、ご自身の大学生生活を振り返りながら、存分に語っていただければと思います。

野村達雄さん(以下敬称略): 子どものころからゲームが好きで、遊ぶだけでなく、ゲームが動く仕組みにも興味を持っていました。中学生のときにパソコンを買って、ある程度のプログラミングは独学で習得していたんですが、大学に入って2年生になったとき、井澤裕司先生の「論理回路」という授業に出て衝撃を受けました。コンピュータの中核であるCPUがどうやって動いているのかという原

理を初めて知ったのですが、その説明がとても分かりやすくて。そうしたことがきっかけでこの世界にのめりこみ、FPGA(集積回路のパッケージの一種)でファミコンを作ったり、ゲームに絡んだことばかりやっています。

在学中、先生たちには自由にさせてもらった。熱意を持って取り組みれば、先生たちはそのことにいつも応えてくれた。(野村)

した。その後グーグルに入ってエンジニアになったんですが、気がついたらまたゲームに戻っていた、という感じです。

藤島: 学生時代からゲームを作っていたのですか。ポケモンGO開発の原点は、信州大学にあったわけですね。そんな自由な校風がこの大学にはあるのでしょうか。

濱田州博学長(以下学長): 意識して自由な校風を作っているというよりは、自然にそんな風土が培われてきたのだと思います。信大の学生は約85%以上が実家を離れて一人暮らしをしています。通学時間が少ないということは、その分自分の好きなことに時間を使えるということなんです。都会の学生に比べて時間に余裕があることが、自由度を高めるひとつの要因になっているのではないのでしょうか。

野村: たしかに、自由な時間は多かったと思います。当時の情報工学科には「エジソン・プロジェクト」というプログラムがあって、授業外で何でもいので自分たちで研究課題を設定し、成果を出すと単位がもらえるというシステムでした。僕はそれを活用して結構単位を取りました。FPGAのファミコンも、そのエジソン・プロジェクトで発表したものです。



5 ナイアンティック
ポケモン GO ディレクター

野村達雄さん
(工学部卒業生)



司会・コーディネーター
藤島淳さん
(ふじしま じゅん)
(信州大学広報スタッフ会議
外部アドバイザー)

電通クリエイティブディレクター、上海電通赴任等を経て、2014年に電通退社。ブランディングを主たる業務とする、ブランドア株式会社設立、代表取締役。上智大学講師(メディア・広告論)。