

人材養成計画構想・概要

対象業務及び対象分野 「(1) 大学院修士課程相当 人社融合」
人材養成ユニット名 「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」
代表者名 「原島 博」
提案機関名 「東京大学」

計画の目標・概要

1. 目標

国際競争力を待つコンテンツ産業の育成のために、わが国では欠けていた、プロデューサー、指導的教育者、研究者の人材を養成する。養成する人材は以下の通りである。

プロデューサー：先端技術と国際的なコンテンツビジネスの高度な専門知識を有し、実社会で研究成果を活用できる修士課程修了相当のプロデューサー。

指導的教育者：デジタルコンテンツ創造に関する高度な人材育成プログラムを構築できる修士課程修了相当の指導的教育者。

技術開発者：表現手法に詳しく、エンターテインメント技術の世界的水準の技術開発をクリエイターと共にやる技術開発者。

人材養成開始後3年目の目標

上記を5名、を5名、を10名(から)の合計20名)養成する。

人材養成開始5年後の目標

上記を15人、を15人、を30人(から)の合計60名)養成する。

2. 内容

東京大学では既にコンテンツ創造に関する授業を実施し、教科書も複数作成している。それらの成果をもとに、先端的研究に裏打ちされた自然科学と人文・社会科学との融合した教育を修士課程レベルで行う。

東京大学の上記に経験ならびに技術者教育の実績と、国際的な成功をおさめたわが国のコンテンツ産業の成果を、体系的に整理した上でカリキュラム化し、講義と演習、さらにはインターンシップを組み合わせた教育を行う。

世界的に活躍している専門家を特任教授などに任命し、講義だけでなく、履修生をインターンとして迎え、実際の製作現場において指導する。

人材養成の必要性

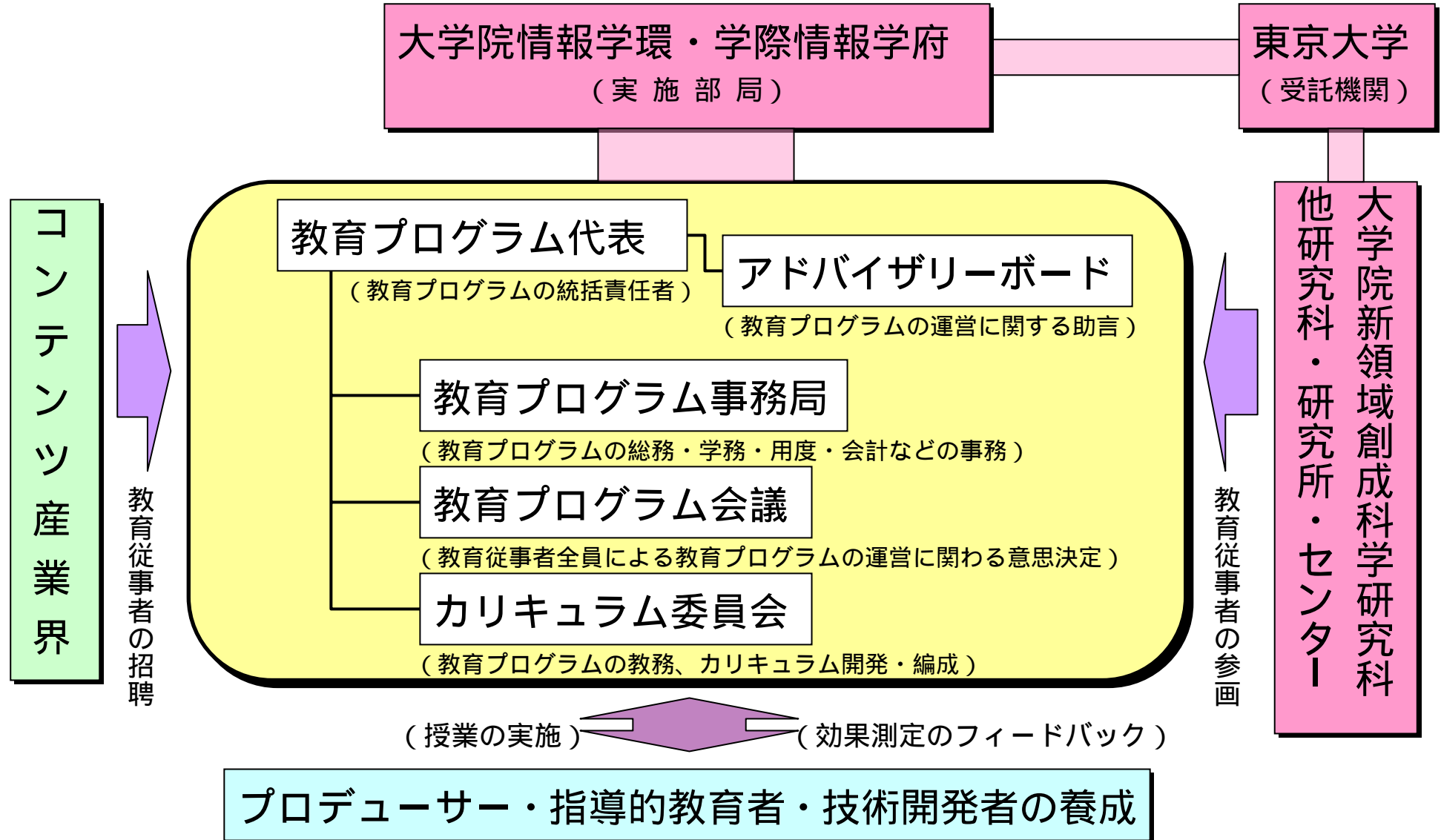
欧米諸国ではコンテンツは文化資源としてだけでなく経済資源としても重視され、

20世紀初頭から国家戦略としてこの分野の人材育成が実施されていた。21世紀に入り、アジア諸国でも成長分野としてのコンテンツ産業振興を国家目標と掲げて、人材育成に力を注いでいる。これらの国が高等教育機関から専門学校まで幅広い人材を育成しているのに対し、わが国では専門学校のクリエイター育成がほとんどである。その結果、国際競争力を持っていたわが国のアニメーションとゲームも、人材育成に力を入れている国々に激しく追い上げられ、既にオンラインゲームでは韓国に逆転されている。先端デジタル技術の知識を有し、国際競争力を持つ創造的コンテンツを制作し流通させる修士レベルの人材育成はわが国にとって急務である。

計画進展・成果がもたらす利点

高次の知識を有する専門家を体系的に産業界に供給することを可能とし、従来は希薄であったコンテンツ産業界と高等教育機関、さらには学会との連携の強化が実現される。同時に、これらの人材育成を行う際の教育プログラムの規範を提供できる。来日してアニメーションやゲームについて学ぶことを希望する者が多いため、海外から優れた人材が集結する国際的拠点の形成に発展しうる。

コンテンツ創造科学産学連携教育プログラムの 実施体制



コンテンツ創造科学産学連携教育プログラムの 実施内容

