

デジタルコンテンツ創造に関連する 教育研究体制の整備について

2004年3月9日
東京大学大学院
情報学環
新領域創成科学研究科

東京大学大学院情報学環（原島博学環長）と新領域創成科学研究科（河野通方研究科長）では、工学系研究科、情報理工学系研究科、先端科学技術研究センターなどの関連の理系の部局さらには文系の部局の教員と協力して、本年秋から、メディアコンテンツ創造に関する産学連携の教育プログラム「コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」を立ち上げる予定である。

【プログラムの概要】

国際競争力のあるコンテンツ産業を育成するために、コンテンツビジネスと先端技術に関して高度な専門知識を有する**プロデューサ、技術開発者、指導的教育者**を養成する。

部局横断型の修業年限2年の副教育プログラムとして実施する。東京大学大学院生を中心に、一部相当する学力を有すると認められた学部学生、社会人も対象として毎年数十名の学生を受け入れる。所定の単位を取得したものに対しては修了証が授与される。

【プログラムの特徴】

国際的な指導者の養成：この分野のこれまでの人材養成は、現場でコンテンツの制作を直接担う専門技能者（クリエイター）が中心であったが、本プログラムでは産業界において指導的な役割を担う国際的なリーダー（プロデューサ）の養成を目標とする。

文理融合の総合教育：単なるコンテンツ制作技法だけでなく、コンピュータグラフィックス（CG）やバーチャルリアリティ（VR）分野における先端的な科学技術の教育をも重視し、さらにはコンテンツ産業論、国際的戦略論、知的財産に関連する法律論なども含めた総合的な文理融合の教育をおこなう。

産学連携による教育研究：我が国ではこれまで大学などの高等教育研究機関とコンテンツ制作現場の交流が希薄であったが、本プログラムは、現場の第一線で活躍している専門家と協力して実践的な教育をおこなうとともに、コンテンツ制作現場と連携した先端技術の研究開発をおこなう。

人材養成モデルの提供：国際的な成功を収めたコンテンツ業界の経験知と東京大学における先端的な科学技術知を融合させた教育カリキュラムは、今後の我が国における人材養成のモデルとなりうる。またそのための教育者の養成も本プログラムの目標とする。

【将来構想】

本プログラムの経験に基づいて、コンテンツ創造も含めた広義の文化創造、さらには科学技術と芸術の融合を学問として体系化し、将来的には学部レベルの学科の設置も念頭において総合的な教育研究体制を整備したい。

参考資料

【講師陣】（予定、順不同）

産業界から：角川歴彦（角川ホールディングス代表取締役社長）、鈴木敏夫（徳間書店スタジオジブリ事業本部長）、石川光久（プロダクション・アイジー代表取締役）、押井守（映画監督）、鈴木裕（ゲームディレクター）、大友克洋（アニメーション監督、漫画家）、井上雄彦（漫画家）他

大学から：原島博（代表、感性情報処理）、安田浩（コンテンツ流通）、河口洋一郎（CGアート）、浜野保樹（コンテンツ制作論）、馬場章（デジタルアーカイブ）、舘暲（バーチャルリアリティ）、西田友是（CG理論）、廣瀬通孝（ヒューマンインタフェース）、武邑光裕（デジタルアーカイブ）、相澤清晴（映像情報処理）、青木輝勝（映像検索・配信・創生）、岩井俊雄（メディアアート）、七丈直弘（CGアルゴリズム）他

【カリキュラム】（予定）

- 1) デジタルコンテンツ創造科学講義 ～ （4科目）
 - ・コンテンツ制作理論
 - ・先端科学技術と芸術表現論
 - ・コンテンツ産業論
 - ・グローバルストラテジー論
- 2) エンターテインメントテクノロジー研究 ～ （6科目）
 - ・バーチャルリアリティ
 - ・コンピュータグラフィックス
 - ・コンテンツデザイン
 - ・デジタル映像処理
 - ・アーカイブ技術
 - ・コンテンツ流通技術
- 3) デジタルコンテンツ創造科学演習 ～ （3科目）
 - ・国内インターンシップ
 - ・海外インターンシップ
 - ・製作・マーケティングシミュレーション
- 4) デジタルコンテンツ創造科学特論 ～ （5科目）
 - ・古典研究
 - ・作品解析
 - ・アニメーション
 - ・ゲーム
 - ・映画

【背景】

・東京大学においてコンテンツ創造に関連する教育研究は、一部でおこなわれてきた。たとえば、大学院情報学環・学際情報学府では、大学院カリキュラムの一部に芸術系科目を取り入れ、また学部前期課程でCGやゲーム関係のゼミを開講するなどして、コンテンツ創造に関連する教育研究を試行してきた。また、新領域創成科学研究科では、コンテンツビジネスやメディアビジネスに関連する講義を、産業界の協力を得て実施してきた。

・一方で東京大学には、CGアート、バーチャルリアリティ、映像処理技術などに関する世界的な研究実績があり、これらを実践的なコンテンツ制作に結びつけることが課題であった。

・学外においては、21世紀に入り各国政府は相次いでコンテンツ振興を打ち出し、わが国でも、2001年に「文化芸術振興基本法」が制定され、2003年に入り、経済産業省が「コンテンツ産業国際戦略研究会」を、総務省が「情報通信ソフト懇談会」を設置した。それらを統括する形で、

内閣府の「知的財産戦略本部コンテンツ調査専門部会」が2003年秋に設置された。経団連でも「エンターテインメント・コンテンツ産業部会」が設けられた。国会においても「コンテンツ事業振興法案（仮称）」が検討されている。