

目指せ 次代のトロ、ドラクエ

九大+経団連 映像の星育成

九州大学大学院芸術工学研究院は十日、日本経団連や文部科学省などと連携し、コンピュータグラフィックスやアニメ、ゲームソフトウェアなどの映像コンテンツ制作者(クリエイター)を育成する修士・博士課程の講座を七月から始める、と発表した。急成長する映像コンテンツ産業で国際的に活躍できる人材の輩出を目指す。経団連と連携した映像コンテンツのクリエイター育成講座は全国初。同大研究院は「経団連会員の大手企業との連携も探りたい」としている。

教育研究過程で生まれた作品を活用したビジネスを展開するため、会場企業などから出資を募り、年内にはベンチャー企業「九州デジタルアートアンドイメージ」(仮称)を学内に設立する。

講座は、同大研究院の源田悦夫教授(画像設計学)が中心となり、芸術表現やゲーム設計、知的財産権などについての講義を実施。楽しさや興奮をもたらす刺激を科学的に解析し、映像に生かす「エンターテインメント生

世界にらんで 大学院に講座

理学」にも取り組む。

文科省が二〇一〇年三月まで総額約五億円を助成。経団連は、同大研究院が開発した技術や人材を大手映像関連産業に紹介したりする。

計画では一〇年三月までに四十人以上の修士、六人以上の博士を育成する。九大産学官連携コーディネーターの砂田向彦客員教授は「優秀なクリエイターが東京に流出せず、九州で働けるように受け皿もつくっていきたい」と話している。

作品活用 ビジネスも

デジタル・コンテンツ技術者育成

経団連、九大と連携

講師を派遣 VBに出資 ビジネスを実践



日本の産業界の新たな柱に育つデジタル・コンテンツ技術者を育成する方針を掲げ、中核団体として04年に映画産業振興機構(VIPAO)を設立。理事長は松竹社長(左)を擁上した。JSCは九大の実験施設

日本経団連は10日、九州大学などと連携して、デジタル・コンテンツ・クリエイターの育成に乗り出すと発表した。産業界から講師を派遣することにも、経団連の会員企業が九州大の学内ベンチャー企業に出資したり業務委託するJSCビジネスを支援し、将来はその利益を教育プログラムに還元する。経団連がコンテンツ分野でこうした産学連携に乗り出すのは初めて。

九州大は旧九州芸術工科大学との統合によってデジタルデザイン関連の教員や設備に優位性があるという。また06年度から5年間、文科省が学費を減額し「産学連携センター」を支援する。

経団連は「コンテンツ」を設け、修士課程の大学院生の高度教育をサポートする。「論理的思考と芸術表現を両立できる人材を育成する」というのが目的だ。

現としてVVCや九州・山口経済連合会、地元自治体などと共同で九州大の人材育成を支援する。

「コンテンツ教育を

うたう大学は数多いが「科挙する」仕組みはまれ。九州大に集まった知見は国内で最も優れたものだと判断した。「産学連携センター」として、また九州をベースにすること、今後のアジア諸国への展開も容易だとしている。

九州大は産業界の支援を受けて、実際に動画像などを制作する学内VB「九州デジタルアート・インディメーション」を設立する。すでに大手ゲームソフト会社などが同社への出資や動画像制作委託を検討中という。

コンテンツ・クリエイター育成

映像産業振興機構 九大など産学官連携で

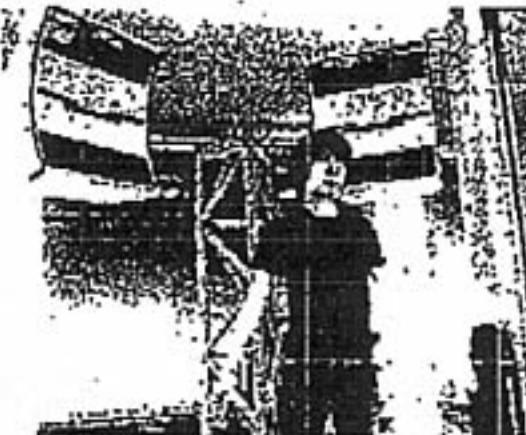
映像コンテンツ産業の振興を目指すNPO(民間非営利団体)法人の映像産業振興機構(理事長・迫本淳一氏)と松竹社(東京都中央区)は十日、九州大学を中心とした教育機関や日本経団連、九州・山口経済連合会などと、大規模な産学官連携によるコンテンツ・クリエイター育成プログラムを開始すると発表しました。

九大大学院芸術工学研究院の視覚芸術学やメディア設計学などの講座を中心に特別な教育体制を整え、集中的にコンテンツ・クリエイターを教育・育成する。また、芸術的な能力だけでなく、数理的な基盤力やプログラミング能力を高め、科学的解析を基盤とする教育にも取り組む。

五年後に、修士課程を四十人以上、博士課程で六人以上を育成し、コンテンツ産業界や教育分野に人材を供給する。

人材育成に合わせて、学内ベンチャーの起業化も進める。知的所有権を担保にした事業化を図り、利益をプログラムに還元する計画だ。プログラムの運営には政府から年間一億円弱の財政支援を受け、七月から二〇一〇年三月まで実施する。

映像産業振興機構は、〇四年三月に日本経団連がまとめた「『知的財産推進計画』の改訂に向け」と題した提言が、日本経団連のエンターテインメント系コンテンツ



九州大学大橋キャンパスで研究されている3次元全身デジタル造形技術。デジタルコンテンツなどの表現手法として期待される

産業の発展を促す観点から、映像産業の振興を推進する機関の設置を求めたのが設立のきっかけ。この提言を受けて、小野田一朗首相が本部長を任命された。

「政府の知的財産戦略本部が機関の設立支援を決定し、映画や放送といったコンテンツ産業の両方を育て、同年十二月に設立された。」

映像制作者育成へ

映画 ゲーム アニメ

日本経済連は10日、九州大学と連携して映画やゲーム、アニメなどの映像コンテンツ(情報内容)を制作する人材の育成事業を7月から始めること発表した。文部科学省から5年間で約5億円の助成を受け、世界に通用する人材育成を目指す。地元産業界や自治体も参加する本格的な産学連携とし、5年間で40人以上を産業界に送り出す計画だ。

政府はコンテンツ産業を日本の国際競争力強化の核分野として位置付けており、この分野の人材育成は急務。産学連は九州大学大学院芸術工学研究院が映像に関する高いレベルの研究をしている点に着目した。まず、大学院内に特別プログラムを設け、教授の理論からアニメーション技術、知的財産権論まで幅広く、5年で40人輩出計画い分野を教育する。そのほか、学内ベンチャー「九州デジタルアート・アンド・イメーション(仮称)」を設立。このプログラムで生み出れる作品の著作権などを活用した甲斐で利益を上げ、それをプログラム運営に還元していく。

産学連が設立したNPO法人(特定非営利活動法人)「映像産学連携機構」が、会員となっている産業界約200社から講師費を大学院に拠出したり、学内ベンチャーに出資するなど全面的な支援をする。

【産学連事務局】

産学連と九大連携