

映像産業で産学連携

福岡市で企業とシンポ

九州大学は二十二日、福岡市のアクロス福岡で、「エンターテインメントの科学を旨としてデジタルコンテンツクリエイターの育

「ビジネス感覚大切」

インターンシップなど九州独自の方策探る

シンポジウムでは、今が参加しパネル討論が行
回の人材育成プロジェクトがわかれた。

ト代表の源田悦夫同大教授が事業概要を説明。砂田向壺文科省産学官連携
広域コーディネーターを
司会に、パネリスト六人



デジタルコンテンツ産業の人材育成を議論したシンポジウム

成と産学連携」と題したシンポジウムを開いた。急成長する映像コンテンツ産業の人材育成拠点として、同大が文部科学省に採択されたのを受けて企画した。国際的に活躍できる人材を九州から輩出するために産学が何をすべきか、熱心な論議が続いた。

は、あらゆる世界の知識や情報をゲームの世界に持ち込んでくれる人材を重視している」と制作者に求められる資質の変化を指摘した。

「制作者だけでなくビジネス戦略を立てられる人材が必要」と指摘したのはジャパン・デジタル・コンテンツ信託(同)

の土井宏文代表。土井氏はコンテンツ産業でトップは米国の五十一兆円、日本は二位の十三兆円だが、成長率は日本の2-

3%に対し欧米が8%、アジア諸国は10%を超えい」と意欲をみせた。

と現状を紹介した。

特定非営利活動法人映像産業振興機構(同)の上川重久事務局長は、技術者の人材不足に悩む映画産業で、インターンシップの必要性を訴えた。

一方、九州のゲームソフト会社七社でつくる「ゲームファクトリー福岡」の日野晃博会長は、九州は東京と比べてストレスも少なく自由な環境で制作できる。九大の取り組みには期待しており、地方企業の使命として、人材の受け皿を作りたい」と意欲をみせた。