

大学の世界展開力強化事業(2018年度選定) 東京藝術大学 取組概要

【事業の名称】

日米ゲームクリエイション共同プログラム- メディア革新時代の新しいアーティスト育成 -
(選定年度2018年度・タイプA)

【交流推進事業の概要】

構想の背景

- ・通信技術・科学技術の発展による、社会における「ゲーム」の役割・機能の変化
- ・映像メディア界で分野横断的に活躍するアーティスト育成の必要性
- ・本学は「現代における総合芸術」であるゲームを媒体とした教育プログラムを開発中

南カリフォルニア大学
University of Southern California



東京藝術大学
Tokyo University of the Arts

- ・ゲーム教育を筆頭とした、メディア分野における北米屈指の実績
- ・世界における映像メディアの中心地、米国ロサンゼルスを拠点とした産業界とのコネクション
- ・1万人以上の留学生が学ぶ、国際性豊かな教育環境

世界のゲーム・メディア分野を牽引する
両国・両大学による
「新時代アーティスト育成」に向けた連携

- ・日本唯一の国立総合芸術大学としてSGUIに採択された高い国際性
- ・映像、美術、音楽等多分野における芸術表現の学内連携体制
- ・数々の受賞歴を誇り、世界の注目を集める日本独自のアニメーション・映画分野での高い実績

【交流プログラムの概要】



長期制作コース(3ヶ月)

COIL 企画&リサーチフェイズ
2週間
・各参加学生と相手国大学教員をペアリング
・1対1のオンラインミーティングを重ねながら、制作ゲームの構想を練る

COIL 制作フェイズ
2ヶ月
・参加者個々にゲーム作品を制作
・定期的なオンライン中間グループレビュー

✈ レビューフェイズ
2週間
・相手大学の学生とともに作品を持ち寄り、合同講評会や一般公開型の展覧会を実施

特色
・デジタル環境と親和性の高い「ゲーム」を媒体とした、充実のオンライン学習
・本学映像研究科3専攻(映画・アニメーション・メディア映像)の枠を超え参加学生を募集
・全学生に対して、ゲーム/メディア作品制作に特化した英語研修参加を義務付け
・日米ゲーム業界で活躍する外部講師陣の積極的活用および企業インターン機会の提供

短期集中コース(3週間)

COIL 事前学習フェイズ
1~2週間
・所属大学での事前オンライン学習
・相手大学教員陣との渡航前オンライングループミーティング

✈ 現地学習フェイズ
1~2週間
・渡航先での特別集中講義、現地企業でのインターン、関連施設の視察等

【本事業で養成する人材像】

高い異文化理解度	最新技術の活用	未来志向の課題解決力	芸術的表現
<ul style="list-style-type: none"> ・日米双方のゲーム文化、歴史理解 ・国際社会で通用する表現技法 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソフトウェアツールの操作技術 ・技術活用事例の理解 	<ul style="list-style-type: none"> ・現代における社会的課題の理解 ・課題を見出す先進的/俯瞰的視点 	<ul style="list-style-type: none"> ・多様な芸術表現技法の活用 ・芸術と技術を繋ぐ柔軟な発想力

【本事業の特徴】

ゲーム技術・表現を駆使して様々な**社会的課題を魅力的に解決**できる
芸術的・工学的能力の双方を兼備する、新たなグローバル人材を育成

世界の映像教育を牽引するフラッグシップモデルを構築

映像研究科 **ゲーム専攻(仮)** の設置

【交流予定人数】

	2018	2019	2020	2021	2022
本事業におけるCOIL型教育の受講者数(日本人学生)	6	10	10	10	10
本事業におけるCOIL型教育の受講者数(外国人学生)	3	10	10	10	10
学生の派遣	6	10	10	10	10
学生の受入	3	10	10	10	10