令和6年度　デジタルと掛けるダブルメジャー大学院教育構築事業審査結果

申請校名	東京芸術大学	整理番号	02
事業名	大学院映像研究科ゲーム＆インタラクティブ専攻の設置および全学を対象としたアートＤＸプログラムの強化による「アート×デジタル」の高度人材の育成・輩出		

（採択後公表）

［採択理由］

本事業計画はゲーミフィケーションなど、社会におけるゲームの役割が拡がっていく中で「アート×デジタルの高度人材」を育成するものであり、このことの意義は大きい。新設する「ゲーム＆インタラクティブ専攻」は映像表現に立脚しつつ、芸術と情報を融合した教育研究を行う新しい領域であり、同専攻の新設は、既存専攻におけるテクノロジーの活用を促進する波及効果も期待できる。また、日本で唯一の国立総合芸術大学である貴学が、芸術と情報の融合を象徴する専門分野として大学院レベルに本プログラムを新設することの独創性もある。ゲーム産業だけでなく、教育・医療・福祉・町づくりなど、育成した人材の幅広い領域での活躍も想定されている。

教育体制については、構築する学位プログラムを実施するために必要な人数や専門分野の教員体制が具体的に示されている。産業界からの実務家教員やゲーム・インタラクティブメディアの専門家の招聘、企業との共同事業・共同研究への学生の参加機会の充実、海外大学との連携による国際共同制作の実施など、社会ニーズに応えるための工夫もなされている。さらに、貴学が有する産業界とのパートナーシップを活かし、専門家・著名人による特別講義も計画されている。

補助期間終了後の事業継続に向けた収入計画など、予算面も丁寧に検討されており、妥当な計画となっている。また、産業界を中心に、共同研究資金や寄附金を募るための産学連携コーディネーター/ファンドレイザーの配置や、社会人向けのアート×デジタルに係る教育プログラムの実施も計画されている。

以上のことから、貴学の事業計画は「幅広い教養と深い専門性を両立した人材の育成」という今回の事業趣旨に沿った具体的かつ実効性のある、社会にとって有益な提案となっており、着実な計画の実施が望まれる。