

目的・目標

国内のゲーム制作系教育校との連携のもと、学術・文化・制作教育の三位一体による実践を通じて、日本のクリエイションの強みを一層強固なものとするリーダー型ゲームクリエイターの育成を図る。あわせて、国際的な交流・共同開発・展示を推進し、長期的な育成基盤の構築を目指すことで、国際的な連携体制を整備して、「遊び創り研究センター」を設置する。

概要

東京藝術大学との強力なパートナーシップを加えることで、これまで関西圏で培われてきたゲーム制作教育における産学官における多数の連携パートナーと共に育成プログラムを構築し、国際的な視野を持ち、長期的かつ戦略的な視点に立脚した、多面的で高度なリテラシーを持つクリエイターを育成する。また、今後のゲーム教育の標準化を見据え、ゲーム制作教育者が相互の知見を収斂させようとする基盤構築を行っていく。

(区分・分野)

・ゲーム

(対象となる職種)

・ゲームクリエイター及び関連職種

(育成人数)

・135名/3年

3年目までの取組

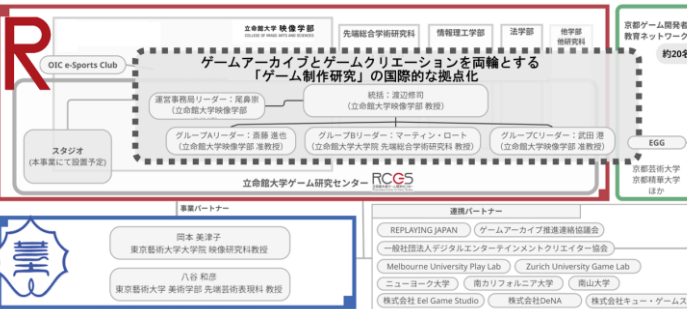
1年目：国内外の関連機関と連携し、ゲーム制作教育に関する調査を実施。グループごとに、クリエイターの・学術的観点から教育要素を検討、国際的評価体制の構築、他機関と連携してのゲーム展示イベントを行う。2年目は、育成プログラムが試行的に運用によるバッジ制度による評価を導入し、3年目は、国際シンポジウムを開催すると共に「遊び創り研究センター」を設置する。



5年目までの取組

3年目までに設立されたスタジオを活用した「継承プログラム」を継続・発展させ、分野や世代を越えた協働を通じて、学際的な思考力と実践力を育成する。段階的に「バッジ」として認定し学習過程の可視化と動機づけとして整備する。国際カンファレンスを開催し、事業全体の成果を総括するとともに、ゲームアーカイブとゲームクリエイションを両輪とする「ゲーム制作研究」の国際的拠点としての体制構築を目指す。

成果目標 (見込)	目標値
国際的な活躍に必要なスキル習得のために開発・実証された育成プログラムの数	3年目：5件 5年目：10件
国内外の教育機関・専門機関・企業・団体等との連携数	3年目：20件 5年目：33件
育成プログラムの参加者が世界的に認知されている海外の芸術祭・文化施設・大学等の教育機関への参画や招へいを受けた件数	3年目：5件 5年目：13件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目：135人 5年目：255人



中核となる指導者等

・渡辺 修司 (日本)

立命館大学ゲーム研究センター長。同大学映像学部にてゲームデザイン教育を担当。株式会社スクウェアでの企画職からデジタルゲーム業界に携わる。代表作として「ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国」(株式会社タイトー, 2002年)



国際的な場での実践の取組例

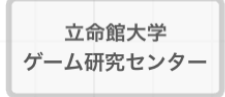
・ReplayingJapan (毎年8月開催)  
アルバータ大学との連携で始まったゲーム研究の国際会議。当初の予想をはるかに超え、日本人が制作に関わるゲームに関心を寄せる海外研究者が集う。2019年京都開催時には700名が参加。



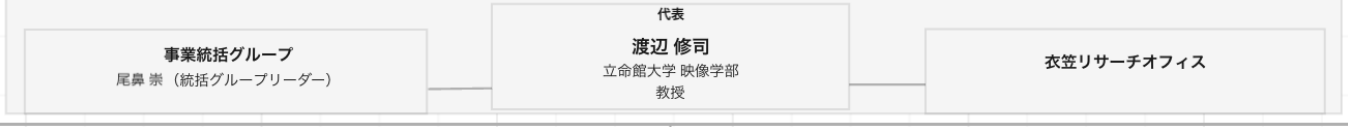
# メディア芸術クリエイター育成支援事業 体制図 (立命館大学)

## 学術・文化・制作教育の継承を実現するゲームクリエイター育成と基盤構築 (遊び創り研究センター)

大学教育が本来的に持ち得る【継承】の機能を主軸に、3つの活動をゲームクリエイター育成で実装し国際的かつ長期的な視野を持つクリエイターを育成する。また、国内ゲーム研究の中心となる立命館大学ゲーム研究センターを母体とし、産官学連携の蓄積と国際化を基盤としつつ、東京藝術大学の協力を得ることで、完成年度には新たな組織として「遊び創り研究センター（仮）」を設置し、新たな育成プログラムの構築と実践を行う。



### 統括プロジェクト



**グループA**  
研究とクリエイションの融合によるゲームの社会的役割の拡大

リーダー  
齋藤 進也  
立命館大学 映像学部 准教授

総合大学の強みを活かし、新たな時代に向けた多様な領域の研究活動とゲームクリエイションを結びつけ、創作を通じて学術知を社会に還元できるクリエイターの育成を目的とする。

**グループB**  
文化・伝統のゲームへの継承と発展

リーダー  
ROTH Martin  
立命館大学大学院 先端総合学術研究科 教授

ゲームクリエイションの国内化と国際化という2つの方向性を強化し、それらをつなぎ直すことで、国内外の市場にアピールできる次世代のゲームクリエイター育成を目的とする。

**グループC**  
高度ゲーム制作教育人材における設計志向の継承と発信

リーダー  
武田 港  
立命館大学 映像学部 准教授

最先端の技術やシステムを学ぶだけでなく、ゲームの根底をなすユニークな遊びを設計できる思考方法を身に付けることで、次世代を担える高度ゲーム制作人材の育成を目的とする。

- 制作と学術の越境による次世代UX  
担当：齋藤 進也  
立命館大学映像学部 准教授
- 社会課題のゲームクリエイション  
担当：井上 明人  
立命館大学映像学部 准教授
- 難易度工学によるゲームクリエイション  
担当：渡辺 修司  
立命館大学映像学部 教授
- AIを核とした次世代クリエイション  
担当：Ruck THAWONMAS  
立命館大学情報理工学部 教授
- ゲームクリエイションのためのアーカイブベースドラーニング  
担当：尾鼻 崇  
立命館大学映像学部 准教授

- デジタル文化マスタークラス  
担当：ROTH Martin  
立命館大学大学院 先端総合学術研究科 教授
  - ゲーム制作アワード&ベストペーパーアワード  
担当：飯田 和敏  
立命館大学映像学部 教授
  - 遊びの文化と産業の再結合を通じたプロデューサー人材育成  
担当：武田 港  
立命館大学映像学部 准教授
  - EGG
  - OIC e-Sports Club
  - 地域連携WS
  - REPLAYING JAPAN  
担当：天野 圭二
- 地域連携      国際連携

- ゲーム教学を社会発信するためのスタジオ設立とプロデューサー育成
- 担当：武田 港  
立命館大学映像学部 准教授
- チームによるゲーム開発
  - 開発者向けセミナーの実施
  - 活動・成果の発信、法務処理
- 渡辺修司(立命館大学映像学部教授)  
中村彰憲(立命館大学映像学部教授)  
宮脇正晴(立命館大学法学部教授)  
飯田和敏(立命館大学映像学部教授)  
奥出成希(立命館大学映像学部教授)  
齋藤進也(立命館大学映像学部准教授)  
武田港(立命館大学映像学部准教授)
- 関西圏の他大学との連携
- スタジオの設立

