

イマーシブ映像コンテンツクリエイター 育成・輩出プロジェクト「Immersive Media Lab++」 (実施団体:学校法人滋慶学園(東京コミュニケーションアート専門学校))

目的・目標

1988年の開講以来、プロクリエイターの育成に特化した総合デザイン専門学校として、多くの企業との実践的なカリキュラムを実施してきた東京コミュニケーションアート専門学校(以下、TCA)がイマーシブコンテンツという新時代の映像クリエイションの分野にも人材育成カリキュラムを拡張。本取り組みを通じて、株式会社STYLYを始めとする企業の第一線で活躍中のエンジニアやプロジェクトマネージャーや、プロクリエイターおよび海外のラボや美大と連携し、高くオリティなイマーシブコンテンツを生み出せるクリエイターを生み出すための新しい専攻設立を推進していく。さらにはTCAの所属する滋慶学園グループの他の学校法人にもノウハウを還元し、他校のカリキュラム改善にも役立てていく。

(区分・分野)
デザイン等(分野横断的新領域)

(対象となる職種)
スーパークリエイター科イマーシブ映像マスター専攻(仮名)を専攻希望する学生

(育成人数)
40名/3年

概要

2Dかつインタラクティブ性が限定的だった映像制作とは全く異なる映像制作技術や、体験価値を高めるコンセプトメイク、芸術性やエンターテインメント性を最大化する演出手法など、高度かつ最新のスキルや知識を習得し、広い視野で体験価値を届けられる能力を持つ新時代の映像クリエイターの育成が急務となる中、本プロジェクト「Immersive Video Lab」は学校と企業・団体の連携により、新時代の映像クリエイターを育成し、日本発・グローバル市場を牽引するエンジンとなる人材を持続的に生み出していくエコシステムを創出する取り組みである。

3年目までの取組

最新のイマーシブ映像制作に必要なスキルの洗い出しと調査を行い、スキルの見える化・レベル分けを元にカリキュラムを策定。2026年度から暫定新専攻の試験運用をゼミとしてスタート。第1学年時に企画・技術両面の基礎を学び、2年時に実制作を通じた学習、3年次に成果発表会に向けた実制作を行う想定でのカリキュラムをセットする。オムニバス形式の講座の開講やインターン実習、産学連携の映像制作プロジェクトなどを第一線で活躍中の企業やクリエイターとともに実現。さらにはアメリカのAWEや、スペインのMWCなど海外の著名展示会を活用し成果発表をおこなっていく。あわせて日本国内での本プロジェクトの認知向上と連携先の増加および入学受講者増を目的とした国内での展示会も開催する。



5年目までの取組

5年目にTCAの新専攻を正式に発足し、カリキュラムをスタートさせる。このカリキュラムでは連携企業でのインターンを必修科目とし、産学連携映像制作プロジェクトも履修科目の一部とみなす。海外の展示会へ出展も授業の一環として実施するため、即戦力となりうる知識やスキルを習得して卒業を迎える状態を目指す。結果イマーシブ映像を生業とするクリエイティブスタジオなどへの就職数や、クリエイターへの発注などの目標数値を設定し、その後も常に産学の連携が途絶えないシステムを構築していく。



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: 15件 5年目: 22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: 30件 5年目: 84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: 20件 5年目: 60件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目: 40人 5年目: 80人

中核となる指導者等



野村 つよし (日本)

株式会社STYLY 執行役員 XRコンテンツプロデューサー

ソニーにてAR関連技術の開発を経験後、起業。その後、AR/VR分野での横断的なシステム開発、ディレクションに携わり、現在はSTYLYにて執行役員兼XRプロデューサーとして活躍中

国際的な場での実践の取組例



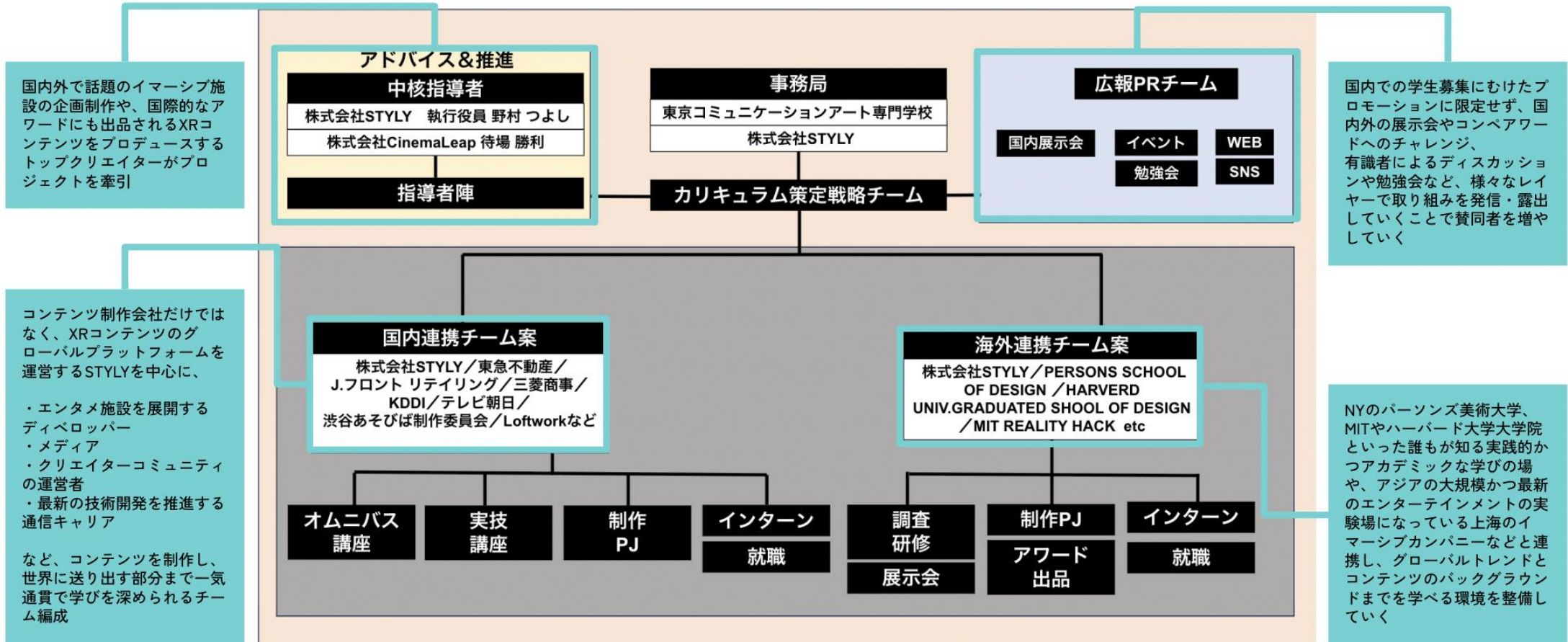
ボストン/NY (アメリカ)
2026年

パーソンズ美術大学やMITメディアラボとの連携プログラムで作品・制作

実施体制

イマーシブ映像コンテンツクリエイター 育成・輩出プロジェクト 「Immersive Media Lab++」体制図

社会で活躍できるプロクリエイターを養成しクリエイティブ業界に数多くの人材を送り出してきた東京コミュニケーションアート専門学校が、XRや3次元のイマーシブコンテンツの分野でグローバルなコネクションと実績を持つ株式会社STYLYと連携し、現在急速に拡大するイマーシブコンテンツのトップクリエイターを育成していくエコシステムを構築するプロジェクトです。第一線で活躍するプロクリエイター、コンテンツ制作会社、ディベロッパー、美術館、教育機関が持つそれぞれの立場の知見を国境を超えて集約し、新時代の映像クリエイターの育成を実現する実践的なカリキュラムを策定・実現していきます。



国内外で話題のイマーシブ施設の企画制作や、国際的なアワードにも出品されるXRコンテンツをプロデュースするトップクリエイターがプロジェクトを牽引

国内での学生募集にむけたプロモーションに限定せず、国内外の展示会やコンペアワードへのチャレンジ、有識者によるディスカッションや勉強会など、様々なレイヤーで取り組みを発信・露出していくことで賛同者を増やしていく

コンテンツ制作会社だけでなく、XRコンテンツのグローバルプラットフォームを運営するSTYLYを中心に、

- ・エンタメ施設を展開するディベロッパー
- ・メディア
- ・クリエイターコミュニティの運営者
- ・最新の技術開発を推進する通信キャリア

など、コンテンツを制作し、世界に送り出す部分まで一貫通貫で学びを深められるチーム編成

NYのパーソンズ美術大学、MITやハーバード大学大学院といった誰もが知る実践的かつアカデミックな学びの場や、アジアの大規模かつ最新のエンターテインメントの実験場になっている上海のイマーシブカンパニーなどと連携し、グローバルトレンドとコンテンツのバックグラウンドまでを学べる環境を整備していく