

先端技術と創造力を統合する技術系ゲームクリエイター育成のための産学官連携プログラム

(実施団体: 国立大学法人電気通信大学)

目的・目標

確かな基礎学力に裏打ちされた高度技術人材を育成する分野横断的教育プログラム構築により、ゲーム技術開発・制作の最前線を担う人材をゲーム業界に送り出し、教育と産業の人材の好循環を生み出すことを目標とする。

概要

学部から大学院まで一貫した教育プログラムを設置する。豊富な既存科目による基礎学力を習得しつつ、ゲーム開発・制作に関する体系的座学と工房・PBL等の実践授業によって「つくりきる力」を培う環境を構築する。研究的思考力と先端技術の実装力を段階的に育成し、ゲーム技術開発・制作の最前線を担う力をもったゲーム創造テック人材を育成する。

(区分・分野)

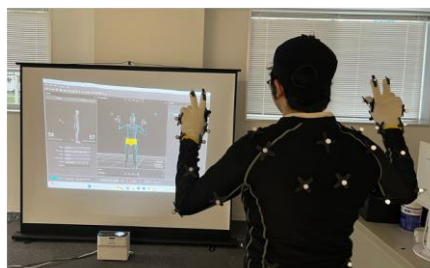
ゲーム

(対象となる職種) ゲームのコンテンツ開発、基盤技術研究開発、テクニカルディレクション、ゲームデザインに携わる職全般

(育成人数) 50名/3年

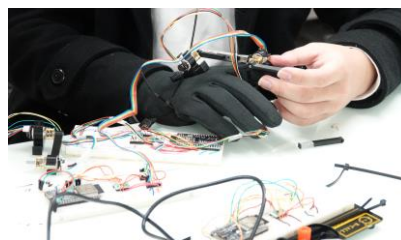
3年目までの取組

教育プログラムの制度設計と科目群の開発を行い、基礎的实践教育を開始する。3年目までに副専攻を設置することで、本学所属の全学生を対象にゲーム教育を受ける機会を提供する。授業としては、企業実務担当者と協力してオムニバス講義と、PBL型授業からなるゲーム教育科目を実施する。本活動の基盤は新規に設置した「エンタテインメント創造研究教育センター (CEREC)」(2026.1.14.設立) が担い、企業の実務経験者と大学研究者の密な協働によってプログラムを推進し、実効性のあるスキルマップの構築を目指す。



PBL授業の成果例：
VR班、FPGA班、Unity班などが活動

5年目までの取組



ゲーム技術人材育成の場を海外に展開し、海外機関とも連携して国際的に活躍できる人材の育成に取り組む。PBL型科目等を通じて制作された作品について、GDC等の著名な国際展示会やSIGGRAPH等の国際学会への応募・発表させることによって学生の発信力を磨くとともに、海外大学・研究機関との学術連携協定締結等によって国際的な教育ネットワークを確立する。この実績に基づき、主専攻設置にむけた検討を開始する。

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: 20 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: 30 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: 9 件 5年目: 14 件
育成プログラムの実証に参加した人数	3年目: 50 人 5年目: 140 人

中核となる指導者等

野嶋琢也

CEREC
センター長、
情報学専攻/
准教授



築瀬 洋平

ユニティ・テクノ
シーズ・ジャパン
株式会社 /
シニア・アドボケイト



松原 健二

株式会社
ロングフェロー/
代表取締役



※築瀬氏・松原氏は2026年4月より、電気通信大学特任教員として就任予定

国際的な場での実践の取組例

ACM SIGGRAPH
(Hong Kong, China)
(2025年12月)

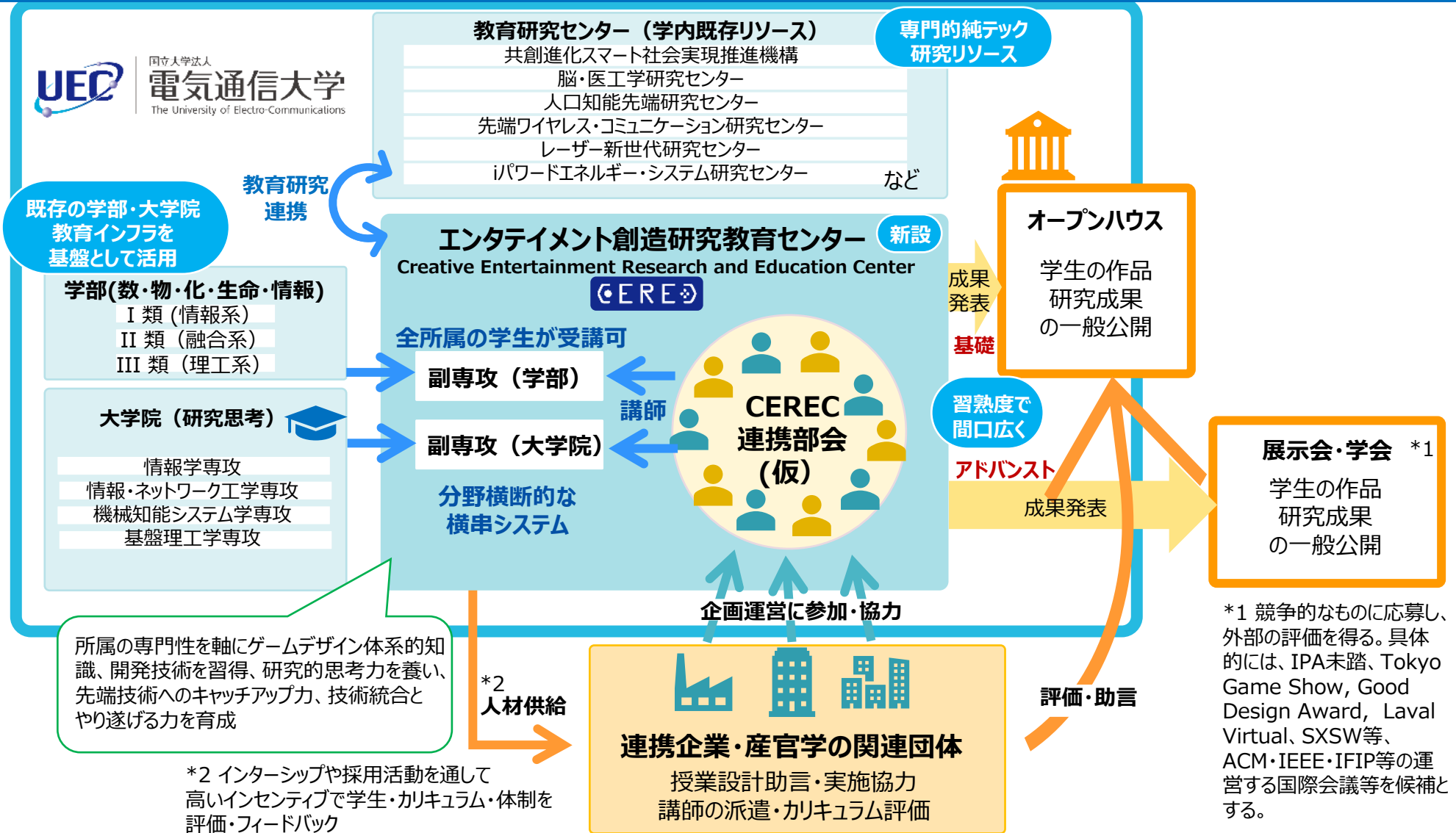


SIGGRAPH2025
(Vancouver, Canada)
(2025年8月)

【展開予定の学会・イベント】
GDC Festival of Gaming
(米/3月)

ACM SIGGRAPH (米/6月)
Gamescom (ドイツ/8月)
IEEE CoG (スペイン/9月)
ACM UIST (米国/11月)

実施体制



エンタテインメント創造研究教育センターのメンバー 多彩な専門性とバックグラウンドで産学連携プログラムを推進

- | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|--|--|--|
| 
野嶋琢也
(センター長)
VR&歯学・エンタテインメント・スポーツ創生 | 
宮脇陽一
脳神経科学 | 
菅 哲朗
メカトロクス・MEMS | 
新竹 純
ソフトロボティクス | 
梶本裕之
VR・触覚提示・エンタテインメント | 
小泉直也
VR・映像/光工学 | 
伊藤毅志
ゲーム情報学・AI・認知科学 | 
築瀬洋平
Unity Technologies Japan | 
松原健二
(株)ロングフェロー |
|---|---|---|--|---|---|--|--|--|