

目的 目標

本プロジェクト「Immersive Media Lab++」は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（以下、TCA）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、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。具体的には1年目に育成カリキュラムの調査・可視化・設定、2年目のトライアル講義およびプロジェクトの試験運用、3年目には指導者や受講生からのフィードバックからカリキュラム内容のアップデートをおこない、4年目には「イマーシブコンテンツ人材を育成する専攻の正式な授業」としてカリキュラムをスタートしていく。なお1年目から、アメリカのマサチューセッツ工科大学（MIT）を始め、海外の教育機関や文化芸術施設・団体との連携を積極的に実施し、グローバル市場で活躍できるイマーシブコンテンツクリエイター＝体験価値創出クリエイターにとって必要となる実践的な学びをカリキュラム実装していく。

概要

TCAは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通じて社会で活躍できる人材の育成を実現してきた実績を持つ。本プロジェクトではTCAの培ってきた産学連携教育を新時代のイマーシブコンテンツクリエイションの分野にも拡張。株式会社STYLYを始めとするイマーシブコンテンツ分野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が講師を務める通年講座や海外での夏季集中講座、や海外視察研修、そしてハッカソンへの参加など、バラエティに富んだカリキュラムの中でコンセプトメイキングとプロトタイプングを高速で行き来しながら、企画の立案から実際に手を動かしてコンテンツを完成させる最終形まで完成させるタフな推進力を養っていく。TCA単独での新しい専攻設立の実現にとどまらず、TCAの所属する滋慶学園COMグループの他の学校法人にも講座を開放・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。

中核となる指導者



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



待場勝利（日本）

XRコンテンツプロデューサー

アメリカにて映画製作を学び、帰国後はサムスン電子ジャパンや様々な企業でXR関連プロジェクトをプロデュース。2020年、2021年に2年連続でベネツィア国際映画祭 VR部門「VENICE VR EXPANDED」にコンペティション作品としてノミネート。

育成すべき人材像

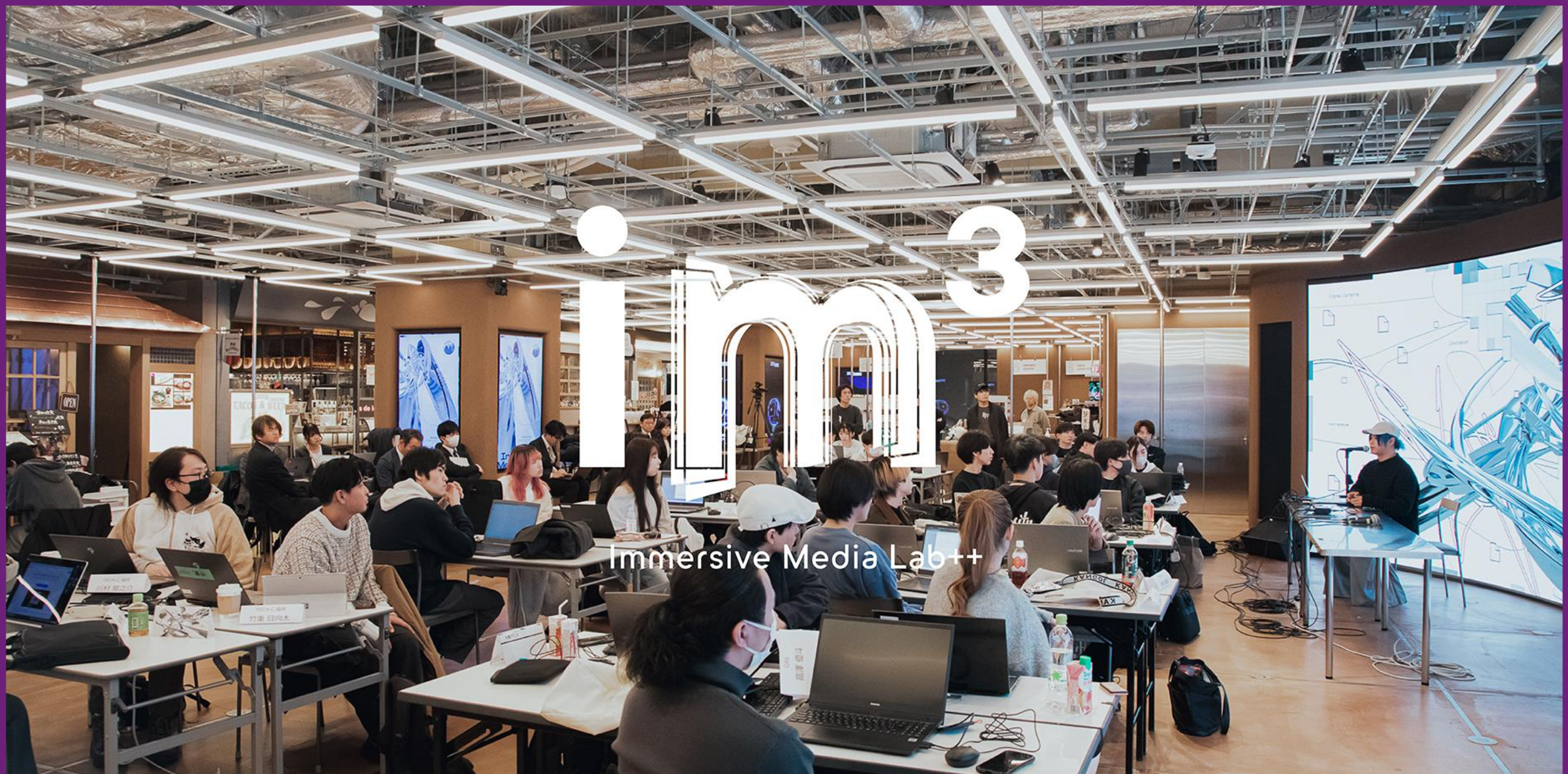
イマーシブコンテンツの企画から制作、またアートディレクションや制作チームの運営が出来る人材として育成し、さらにクリエイターとしてフリーランスの道を進むことも、企業の一員として働くことも出来る人材にする。

想定職種：クリエイティブディレクター、イマーシブコンテンツ制作クリエイター、イマーシブコンテンツ制作プロデューサーなど

クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）デザイン等（分野横断的新領域）

「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」

「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++」



Immersive Media Lab++

令和7年度実績

カリキュラム設計に関する実績

スキルマップ、学習目標の策定

- イマーシブコンテンツ市場のリサーチ（国内外）
- 有識者会議

→ カリキュラムポリシーの策定

カリキュラムの先行試験実施

- ハッカソン
- アメリカ視察
- 成果展（若きクリエイター展 / 没入のプロトタイプ展）

→ 学生からの意見を吸い上げ、カリキュラム設計にFB

パートナーとの教育プログラム実施に向けた交渉

→ 海外パートナーとの共同プログラムの実施や海外有識者の獲得、海外企業による講義実施などが内定

2026年度カリキュラムの設計

→ 2026年5月より通年講義を実施

学生に提供した学習機会の実績

- **ハッカソン：30名参加**
 - 3日間でイマーシブ作品を作るハッカソン
 - 全国10の滋慶COMグループ校より30名が参加
- **海外視察：3名参加**
 - ハッカソン優勝チームによるアメリカ視察を実施
- **成果展示：2回実施**
 - ハッカソン作品の展示のほか、ピッチコンテストなど実施

その他実績

- **記事掲載実績：2件**
 - WIRED.jp
 - Tokyo ArtBeat
- **プロジェクト推進のためのアセットの作成**
 - ロゴ/Web等

2025年度の取り組み（一部抜粋）

：有識者会議・海外視察・一部カリキュラムの先行試験実施など通じて、カリキュラム策定のための基礎を形成

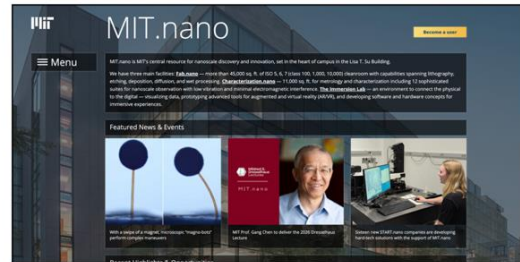
カリキュラム策定



有識者会議

イマーシブ業界の第一線で活躍する有識者を招集し、有識者会議を組成。カリキュラムの精度向上を目指す。

カリキュラム策定

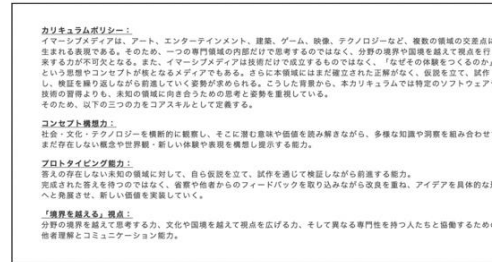


パートナー獲得に向けた活動/交渉

海外の教育機関やイマーシブ関連企業、クリエイターコミュニティと協業可能性を継続して議論。

カリキュラム策定

海外施策



カリキュラムポリシーの策定

スキルマップ・学習目標を立案し、本カリキュラムで育成すべき人材像をカリキュラムポリシーで言語化。

カリキュラム策定

プロジェクトを広める活動



WIRED.jp / Tokyo Artbeat

複数のWebメディアにてインタビュー形式にてIM³の取り組みを紹介。プロジェクトの認知向上を図った。

記事掲載

カリキュラムの一部先行実施



Hackathon -Global Field Challenge

ハッカソン形式でカリキュラムを試験実施。アンケートにて学生の学習ニーズの調査を行う。

カリキュラム試験実施

アンケート調査



2025年度アメリカ視察

ハッカソン優勝チームの学生とともにSphereなどのアメリカ最新イマーシブコンテンツMITRHを視察。

カリキュラム策定のための視察

学生海外視察

成果発表のためのイベント実施



若きクリエイター展

全国合計で32,472名の来場者を持つ「若きクリエイター展」にて、ハッカソン作品を全拠点にて展示。

学生展示

トークセッション



没入のプロトタイプ展

2025年度の取り組みを総括するイベントとして渋谷にて展示イベントを実施。有識者によるシンポジウムも実施

学生展示

シンポジウム

海外展開の成果・展望

：「海外パートナーとの交渉・リレーション構築」と「学生の学習機会の創出」を目的に海外視察を実施

グローバル環境で活躍できるクリエイターを育成



2027年にMIT Reality Hackへ学生を送り込むことを目指す

MIT Reality Hackへ参加する能力を有する学生の育成を短期的なゴールとして設定。グローバル視点を持つクリエイター育成を目指し、海外の企業・教育機関・クリエイターコミュニティなどの協力者との教育プログラムの実施を目指す

海外視察による具体的な成果



海外有識者の参画

グローバルな環境でクリエイターに求められるスキル/マインドを明らかにするために、海外の有識者を招致。

カリキュラム策定

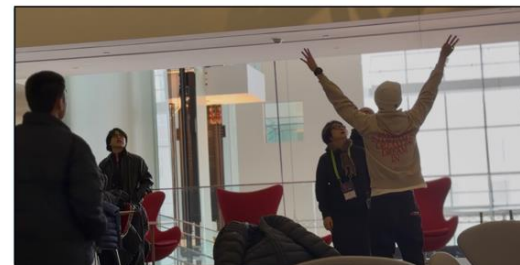


海外企業による特別講義の実施

バルセロナのイマーシブコンテンツ企業による特別講義の実施を協議中。

産学連携

海外施策



海外教育機関との共同教育プログラム

2026年8月にMIT Immersion Labとの共同教育プログラムの実施を予定。単年度で終わらせず継続する予定。

共同教育プログラム

海外施策



海外の複数の団体（LBE企業 / 教育機関 / コミュニティ）と継続して協業可能性を協議中

アメリカだけでなくヨーロッパにも足掛かりとなる拠点を得られるよう、複数のコミュニティとのリレーションを構築。



学生の学習機会の創出



アメリカ視察 / ロンドン視察を実施

ハッカソンの優勝チームなど、カリキュラムの成績優秀者に海外視察の機会を提供。世界の最新イマーシブ施設を視察する他、ロンドンでは展示を実施。



大阪アニメ声優&e-スポーツ専門学校

- | | | | |
|----|----|-----|--------------------|
| 2年 | 高澤 | 優斗 | (スーパーゲームクリエイターコース) |
| 2年 | 廣谷 | ひより | (Vtuberテクノロジーコース) |
| 3年 | 柴野 | 庵 | (Vtuberテクノロジーコース) |

学年・コースが違っており、
右から、
プログラマー、デザイナー、CGモデラー
で構成されたチームです。

テーマ「エモいを引く体験」

なにか新しいことに
挑戦してみたかった

自分に自信を
つけたかった

力を貸してほしいと
頼まれた



挑戦してみよう！！

2025.12.07-12.09

3-Day Hackathon @TOKYO Shibuya 2026.03.29

日本全国の滋慶学園COMグループの各校から30名の学生が参加
3名1チームとなり、Apple Vision ProをつかったXR作品制作に挑戦

モデラーやデザイナー、プログラマーなど
異なる専門性を持つメンバーと協力して制作を行う中で、
チームとしての在り方や、自分の考えを相手に伝える難しさ、
全員が同じ目標に向かうためのコミュニケーションの重要性を
学んだ。その過程で多くの悩みや課題もあったので完成した際は、

チームで一つの作品を作り上げる喜びを強く実感した。



2026.01.20-01.29

Study Tour to the United States

Los Angeles, Las Vegas, Boston

アメリカの最新のイマーシブコンテンツ施設のリサーチ、MITで開催されるXRハッカソン「MIT Reality Hack」の視察などを行う

アメリカでの視察では、視線誘導や影の使い方など、クリエイターとして必要な視点を学ぶ事ができた。特にMIT Reality Hackの見学は大きな刺激となり、そこで感じたのは「挑戦することが当たり前」という空気だった。最初は不安もあったが、完璧な英語でなくても、伝えようとする気持ちがあれば意外と会話ができることを実感した。この経験から、

技術だけではなく挑戦する姿勢の大切さを学んだ。



2026.02.10-02.11

若きクリエイター展・職業体験フェスタ @OSAKA

3月のプロトタイプ展では、作品の展示とプレゼンテーションを行い、業界の方から直接フィードバックをいただいた。その中で、自分たちでは気づかなかった課題や改善点を知る事ができ、作品を客観的に見ることの大切さを学んだ。また、他チームの作品からも多くの刺激を受け、「もっと良い作品を作りたい」という気持ちが強くなった。この経験をきっかけに、

作品の完成だけでなく、体験する人に何を届けたいのかを意識しながら作品を制作を行うようになった。





今回のプロジェクトを通して、私たちの視野は大きく広がった。他校の学生との交流やアメリカでの経験を通して、新しい価値観や表現方法に触れることができ、挑戦することの楽しさや人と協力して作品を作る面白さを学んだ。また、「できるかどうか」ではなく「まず挑戦してみる」という考え方が身につき、その後のハッカソン参加やゲーム制作など新たな行動にもつながった。

この経験は私たちにとって大きな転機となり、これからも学んだことを活かしながら、自分たちらしい表現を追求していきたいと考えています。

IM³有識者 畠中実さまからのコメント

：IM³では有識者会議を組成し、有識者の皆様と議論しながらカリキュラムを作り上げています。



畠中実
Minoru Hatanaka

キュレーション・批評

1968年生まれ。1996年のNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 開館準備より同館に携わり、数多くの展覧会やイベントを企画。主任学芸員、学芸課長をへて2025年3月末で同館を退任。近年の展覧会に、「坂本龍一トリビュート展 音楽／アート／メディア」（2023年）、「ICCアニュアル2024 とても近い遠さ」（2024年）、「evala 現われる場 消滅する像」（2024年）など。

有識者会議について

- 市場で求められるスキル等に対するアドバイスをいただき、カリキュラム策定の精度を上げるために有識者会議を開催
- 現在有識者は10名
- 2026年度は有識者会議をさらに拡大させ、より多様な意見をカリキュラム設計に取り込む想定



他の有識者のみなさま



伊東実
Takram



薄井大輔
1→10



水野祐
シティライツ法律事務所



高尾航大
株式会社stu



玉樹真一郎
わかる事務所



待場勝利
株式会社STYLY



森岡東洋志
BASSDRUM



渡邊徹
株式会社コンセント

2026年度 カリキュラム年間スケジュール

：2026年度は学生40名を対象に通年カリキュラム（前期・後期）を実施

通年講義（前期・後期）の実施体制

- 前期・後期に単位取得可能な通年講義を実施
- 札幌から福岡まで全国10校から40名の学生が参加
- カリキュラムポリシーで定めた「コンセプト構想力」「プロトタイピング能力」「境界を超える視点」を育成するカリキュラム

通年カリキュラム外の課外活動

- 通年カリキュラムのほかに、海外演習など多種多様な学習機会を提供
- MIT Reality Hackへの挑戦を一つのゴールとし、1年かけてグローバルで通用する制作能力・コミュニケーション能力を養成



2026年5月

通年講義
（前期）

夏季集中

海外研修
（台湾・韓国）

2026年10月

通年講義
（後期）

冬季集中

ハッカソン

2027年1月

MITRH
（アメリカ視察）

2027年3月

没入の
プロトタイプ展

2026年度 通年講義詳細（前期）

：コンセプト構想力とプロトタイピング能力を育成する講義を開設

イマーシブ概論

イマーシブという概念への基礎理解

クリエイター概論

制作プロセスへの基礎理解

フィールドワーク実習

リサーチと視察を通じた作り手目線での観察力

プロトタイピング実習①～⑤

プロトタイピングによる地力の養成と多様な視点の獲得



イマーシブ概論ではイマーシブという概念への基礎理解を深めるために、講師による講義と有識者5名（仮）による多様な視点でのライトニングトークを行い、イマーシブという現象への洞察を深めます。

クリエイター概論では20代～30代の若手クリエイターを招き、各クリエイターの制作プロセスを講義形式でインプットしつつ、現役クリエイターの制作プロセスの観察を通じてコンセプトやプロトタイピングの重要性について理解を深めます。

フィールドワーク実習では学生自ら視察対象を選定し、視察計画の立案・実行を行います。視察計画の立案には講師も参加し、体験者目線だけではなく作り手視点でどのような視察を行うべきか議論します。

プロトタイピング実習では毎回異なる専門分野を持つ講師を招き、講義(45分)とワーク(60分)、講評(45分)を通じて作品制作の基礎となる地力と多様な視点の獲得を行います。計6回（夏休み課題含む）のプロトタイプを行い“コンセプト構想力”を磨きます。

2026年度 通年カリキュラム外の課外活動

：さまざまな特別講義・実習を用意し、グローバルで通用する制作能力&コミュニケーション能力を養成

夏季短期集中講義

アメリカサマーキャンプ（仮）

夏季短期集中講義ではアメリカでの実地研修やワークショップ、プレゼンテーションを行なう短期集中プログラムを計画中（仮）
アメリカの教育機関と連携し、英語を用いた企画立案や制作、プレゼンテーションなどを実施する予定です。

海外イマーシブコンテンツ視察演習

韓国・台湾視察（仮）

カリキュラムで学んだ視察計画の立案・視察計画の実行を海外を舞台に実習します。韓国・台湾の二つの地域から一つを選択し、事前のリサーチを行いつつ現地で世界最新のイマーシブコンテンツを体験します。
帰国後は他の学生に向けたプレゼンテーションを実施し、得られた知見を共有します。

冬季短期集中講義

日本企業との産学連携プロジェクト（仮）

冬季短期集中講義では日本の企業と共に産学連携プロジェクトを行うことを予定（仮）
企業と共にアイデアを発散させ、業界のプロフェッショナルと共にイマーシブコンテンツの企画・制作を行います。

年末ハッカソン

Global Field Challenge

年末ハッカソンでは、3日間という短い期間での作品制作を行い、通年カリキュラムで養成した基礎力を試みます。
年末ハッカソンは海外ハッカソン演習の参加者の剪定を兼ねる予定です。

海外ハッカソン演習

MIT Reality Hack（仮）

海外ハッカソン演習では世界最大級のXRのハッカソンである「MIT Reality Hack」への参加を目指します。
MIT Reality Hackでは世界中の60カ国以上の国と地域から総勢600名を超えるハッカーが参加し、現地で自らチームを組成してコンテンツを作り上げます。

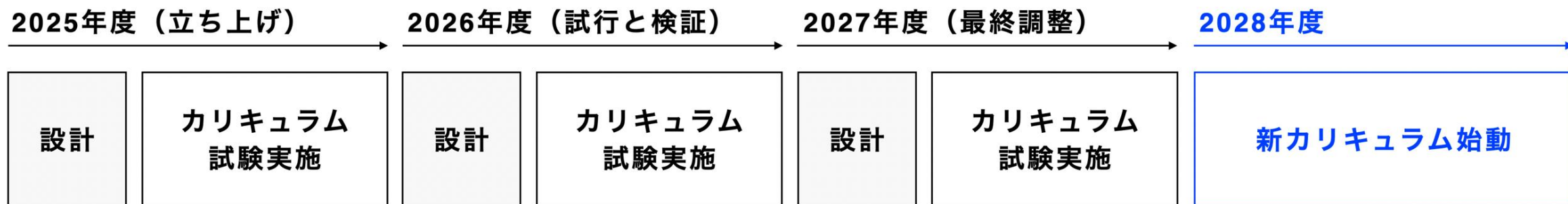
2026年度期末成果物展示

没入のプロトタイプ展（仮）

後期課題で制作したイマーシブ作品の展示をメインとしつつ、各海外研修などで製作した成果物を展示します。
イベント・展示のプランニングに学生自ら参加し、チームでの制作、意思決定、およびディレクション能力を養成します。

Immersive Media Lab++の3年間の展望

：2028年度以降の新カリキュラム本格実施に向け、カリキュラムを研鑽



プロジェクト運営チームだけでなく、学生とともに試行錯誤しながらカリキュラムを作り上げていきます。

目指すは、日本のイマーシブ業界を牽引するR&Dの場としての「Immersive Media Lab++」

：学生と企業が対等な立場で、プロトタイプ制作・発表をしていくラボ機能を2026年中に設計



Immersive Media Lab++

R&Dの場としてのImmersive Media Lab++

カリキュラムの3本柱

通年講義（前期・後期）

インターン実習

産学連携の
映像制作プロジェクト

2026年度のカリキュラム試験実施

R&Dの機能を持つラボとして運用

