

設置の趣旨等を記載した書類
【 大学院研究科の専攻の設置 】

映像研究科

ゲーム・インタラクティブアート

専攻（修士課程）

国立大学法人 東京芸術大学

目次

(1) 設置の趣旨及び必要性	3
1. 社会的な背景	3
①新しい芸術表現としてのゲーム	3
②社会課題を解決するゲームの役割	3
③日本の成長戦略としてのゲーム市場の拡大	5
2. 東京芸術大学がゲーム分野に取り組む必要性	5
3. ゲーム・インタラクティブアート専攻の設置趣旨・目的等	7
(1)一般的な「ゲーム」の定義・説明	7
(2)「ゲーム」に係る研究領域の区分・体系	7
(3)ゲーム・インタラクティブアート専攻における芸術としてのゲームの探究	8
4. ゲーム・インタラクティブアート専攻において養成する人材像	9
5. ディプロマポリシー、カリキュラムポリシー、アドミッションポリシー	10
(2) 修士課程までの構想か、又は、博士課程の設置を目指した構想か	12
(3) 専攻の名称及び学位の名称	12
1. 専攻の名称及び学位の名称	12
2. 専攻の名称の妥当性	12
3. 学位の種類・名称の妥当性	14
(4) 教育課程の編成の考え方及び特色	15
(5) 教育方法、履修指導、研究指導の方法及び修了要件	20
1. 研究分野・領域・指導教員	20
2. 履修指導・修了要件	20
3. 学位審査	21
(6) 入学者選抜の概要	21
1. アドミッション・ポリシー	21
2. 入学定員	22
3. 入試方法	22
(7) 教育研究実施組織の編成の考え方及び特色	23
(8) 研究の実施についての考え方、体制、取組	24
1. 研究の実施についての考え方	24
2. 研究活動のサポート体制	25
(9) 施設・設備等の整備計画	25
1. 校地、運動場の整備計画	25
2. 校舎等施設の整備計画	25
3. 図書等の資料及び図書館の整備計画	26
(11) 2以上の校地において教育研究を行う場合の具体的計画	26
(12) 管理運営	26
(13) 自己点検・評価	27
(14) 情報の公表	28
(15) 教育内容等の改善のための組織的な研修等	28

(1) 設置の趣旨及び必要性

1. 社会的な背景

①新しい芸術表現としてのゲーム

今日、ゲームは高度な表現手段としての地位を占めるようになった。ゲームの中では現実世界の物理法則に従ってモノが動き、人間のインタラクションに応じてさまざまな展開が起きる。高度なモデリングやレンダリング（描画）技術、場面を印象づける音楽や効果音、AI を活用したプログラミング技術、それを支えるハードウェアなどを集積することで、ゲームはデジタル技術を基盤とした総合的なメディアになっている。

ゲームを「総合芸術」として捉え、その表現の可能性を探求することは、芸術にとっても新たな地平を開くことになる。ゲームにとっても今後さらに深い感動を生み出し、人々の心を揺さぶる体験を提供するためには、これまでに美術、音楽、映像などの芸術が培ってきた文化と深く結びついていくことが有用である。

ポストコロナにおける新しい社会のあり方や、Society5.0 の実現および GIGA スクール構想等においても、情報技術・情報端末を活用した教育の普及促進や効果的な教育手法の開発等、ゲームをクリアする感覚で達成感をもたらす教材等の創出や、総合的な学習アプリケーションの構築が求められている。

さらに、SDGs(持続可能な開発目標)の達成に向けた社会の変革や市民の行動変容の観点でも、ゲームの応用は極めて重要である。また、新しいサービスの開発や社会環境の構築に係る AI の活用にあたって基盤的・継続的に必要となる「社会や利用者からのデータの取得」も、ゲーム的な設計・実装を機能させるべき領域と言える。

このように、通信技術や科学技術の発展により、これからの社会における「ゲーム」は、「人と画面」だけでなく、「人と人」や「人と社会」との相互作用やそれによる意識・行動の変化を生み出す仕掛けとしての役割・機能を果たしていくが、その効果を最大限に発揮するためには、人の心に作用する芸術表現の力が肝要であり、芸術分野のアプローチからゲームの定義、多様性及び可能性を拡大していくことが求められている。

②社会課題を解決するゲームの役割

現代の芸術では、社会の分断を生む障壁をなくし、それによって精神的な側面を含めた健康な生き方(well-being)を促進することも重要な役割と認識されている。芸術が社会課題の解決に一層積極的に関わる上でも、総合芸術としてのゲームを研究対象とする意義がある。

バーチャルとリアル境界が曖昧になりつつある現在、例えば街歩きに拡張現実 (AR) の技術を活用すれば、次々と展開するゴールを追いながら新たな発見

ができる。位置情報と連動したインタラクティブな体験を通じて、これまで気づかなかった街の魅力を発見し、地域の活性化や健康促進にも寄与する。こうした側面からも、ゲームがもたらす価値は計り知れない。

これを裏付ける国際的な動向として、ゲーム分野で世界をリードするアメリカの南カリフォルニア大学(USC: University of Southern California)においては、映画芸術学部(School of Cinematic Arts)の中に「インタラクティブ・メディア & ゲーム学科(Interactive Media & Games Division)を設け、映像表現からゲームにアプローチをしており、医療等へのゲームの応用として、以下のようなテーマの研究プロジェクトが実施されている。

【南カリフォルニア大学における医療等へのゲーム応用プロジェクトの例】

テーマ	研究プロジェクトの例
ウェルネスのためのスポーツと運動	肥満、栄養、身体活動など健康に関わるジャンルに着目。健康度を上げるために、エンターテインメントやテクノロジーを活用した新しい評価方法や対処技術を研究。
健康な脳内構造	人間の一生を通して、脳開発や情動コントロールにおいて健康的な習性を促進するための革新的なストーリーテリング製品の開発普及。
未来のヘルスケア	ヘルスケアの枠組みのなかで、またはそれを超えて、患者／ユーザー／プレイヤーのエクスペリエンスを新しく発想する
健康のためのゲーム	行動的健康を目的とした革新的なゲームの推進、開発、評価
モバイル・ヘルスのためのストーリーテリング	一般的な健康やウェルネス、または特定の慢性疾患向けのモバイル・インタラクティブ・エンターテインメント

本学においても、横浜市立大学およびアステラス製薬とともに発足した Health Mock Lab. (※参考資料1)では、ゲーミフィケーションを用いた新たなデジタルヘルスケアとして、肺の手術後のリハビリツール「呼吸筋トレーニングアプリ」の開発を行った。ゲーミフィケーションとは、ゲームの要素をサービスやシステムに応用して利用者のモチベーションや満足度を向上させる手法であり、ヘルスケアの分野においても、ゲーミフィケーションを取り入れて積極的に健康維持に取り組みさせる手法が注目を集めている。その際、どのようなインタラクションや体験をデザインして、利用者に価値をもたらすのか、それをどのように映像や音楽を用いて実現するのかは、健康維持に向けた課題解決にとって極めて大きな影響を有する。

③日本の成長戦略としてのゲーム市場の拡大

現代のゲーム産業の発展はコンピュータの進歩を抜きには語れない状況にあり、今後もハードウェアの進化によりますます高度なゲームが制作されていく。わずか半世紀前にはドット絵で表現されていたゲームが、今日では高精細な映像を高速で描画するハードウェアに支えられて、圧倒的なリアリティを発揮できるようになった。そこで必要になっていくのは、その技術を活用して高度な表現に結びつけることのできる人材である。

加えて、世界のゲームコンテンツ市場はこの5年間で約2倍に拡大しており、国内外で成長を続けている分野である。(参考資料2「ゲームコンテンツ市場に関するデータ」、国際的な競争力を有する日本のゲーム産業において質の高い人材を育成・輩出することは、我が国の成長戦略や文化外交等にとって必要不可欠である。また、ゲーム分野の教育研究の展開は外国人留学生の誘致の促進や、国際協働による教育研究プログラムの拡充等、大学環境の更なるグローバル化にも繋がっていく。したがって、特定分野における世界的な教育研究拠点・芸術文化拠点の形成という観点でも、ゲーム分野の発展は重要な施策となる。一方で、ゲーム産業は民間主導で発展してきた経緯から、高等教育段階における人材育成が不足していることが、企業団体からも言及されている。(参考資料3「政府・団体等による提言」)

2. 東京芸術大学がゲーム分野に取り組む必要性

東京芸術大学は、令和4年度から始まる第4期中期目標期間において、芸術の力によって、SDGsの達成やSociety 5.0への転換、well-beingの実現等、世界・日本が目指す望ましい未来の創造に貢献することを目標としている。AI、VR・AR、ロボティクス等の先端技術や情報通信環境が高度化した社会を踏まえ、デジタル空間における領域横断的な芸術表現および総合芸術としての「ゲーム(分野)」に係る教育研究を推進することは、上記の社会的背景・要請を踏まえた必要不可欠な取り組みである。

多様な映像表現を有機的に組み合わせた「ゲーム」による問題解決や、コンテンツの制作には、工学系のアプローチ(技術)だけでなく、芸術大学(表現)の側からも取り組む必要があり、芸術表現をゲーム分野で昇華して社会で幅広く活躍する新時代のアーティストの育成や、研究を通じた社会における「ゲーム」の多様性と可能性の拡大については、我が国唯一の国立総合芸術大学としての本学のミッションでもある。文化の継承と創造を通じて芸術の発展に寄与し、心豊かで活力ある社会を築くという本学の使命とも深く結びついている。

産業界の側には「プログラマーは募集できても表現者は見つけれられない」という問題意識があり、従来にはない発想・表現で「ゲーム」を構想・創出できる人材や、制作を指揮するディレクターやプロデューサー等の役割を担える人材、業界全

体を牽引・拡大していけるような人材の養成が期待されている。このような期待に応えることも、本学の重要な使命である。

また本学は、芸術と科学・医学等との融合については、大学全体として、COI 事業や共創拠点事業等を通して産学連携での研究開発・成果を蓄積してきており、課題解決や仮想空間へのゲームの応用についても実績を有している。2023 年度からは地域中核事業として東京科学大学と連携し、芸術と医療の融合に係る共同研究も推進している。

更に本学では、ゲーム・インタラクティブアート専攻の設置に向けた取組として、映像研究科のメディア映像専攻およびアニメーション専攻の中にゲームコースを開設し、ゲーム分野の教育研究を推進してきた。さらに、ゲーム分野で世界をリードする南カリフォルニア大学 (USC) とも連携関係を構築してきた。以下に、映像研究科でのゲーム分野の教育研究活動の概要を示す。

年度	ゲーム分野の教育研究等に係る取組
2017	・「東京藝術大学ゲーム学科 (仮)」展 (7/21～7/30、来場者 3,045 人) (ゲーム作品の展示のほか、スクウェア・エニックスの専門家や USC 教授による講義・ワークショップ、音楽学部との連携によるゲーム音楽コンサート等を実施)
2018	・「ゲーム学科 (仮) 第 0 年次修了制作」展 (11/3～11/4、来場者 505 名) ・大学の世界展開力強化事業において本学が申請した「日米ゲームクリエイション共同プログラム」が採択。USC を連携大学として、オンライン国際交流学習を取り入れつつ、授業・制作・展示等を共同で行う。
2019	・ゲームコースを開設(アニメーション専攻とメディア映像専攻の内数として)。 ・USC との共同制作の開始。
2020	・ゲームコースおよび USC との共同事業の成果発表として「ゲームコース展 GEIDAI GAMES 01/02」をオンラインで開催(9/25～9/27, 3/19～3/21) 以後、毎年開催 (2022 年度以降は東京藝術大学 & オンラインで開催)
2023	・大学の世界展開力強化事業において本学が申請した「STEAM 教育を活用した情報メディア革新時代の日米映像クリエイター育成」が採択。USC との共同制作や連携強化。

ただし、ゲームコースでは、あくまで映像メディアやアニメーションにおける表現手法の一環としてゲームを捉えている。さらに、専攻内のコースという性質上、ゲームコースに進む人数を絞らざるを得ず、学生や社会からの数的需要に応えられている状況ではない。また、これからの社会における「ゲーム」の役割を構想し、ゲームに特化・立脚した教育研究の進化／深化を図るためには、ゲーム分野の教育研究に特化する内容で入試から修了まで一貫した設計が重要であり、新たな専攻として、ゲーム・インタラクティブアート専攻を設置する必要がある。

3. ゲーム・インタラクティブアート専攻の設置趣旨・目的等

以下では、まず「ゲーム」についての一般的な定義およびアカデミアにおける体系を説明し、その上で、本学のゲーム・インタラクティブアート専攻が扱う「ゲーム」や、ゲーム・インタラクティブアート専攻の設置趣旨および教育研究上の目的等を示す。

(1)一般的な「ゲーム」の定義・説明

『ゲームストーミング——会議、チーム、プロジェクトを成功へと導く 87 のゲーム』(Dave Gray, Sunni Brown, James Macanugo 著、野村恭彦監訳、武舎広幸、武舎るみ訳、2011年8月発行、O'Reilly Japan)では、ゲームの構成要素として以下を挙げている。

- ①ゲーム空間(日常とは別の世界)
- ②境界(時間／空間)
- ③道具(情報を保持しているオブジェクトやその位置関係)、
- ④ルール(空間内で求められる同意)
- ⑤ゴール(終了の手立て)を要素として構成されるもの。

また、藤本徹(2015)「ゲーム要素を取り入れた授業デザイン枠組の開発と実践」(『日本教育工学会論文誌』38(4), pp351-361)では、ゲームとは以下のように定義されるものとしてとしている。

- ①競争や運、模倣、非日常性といった遊びの要素を土台とする。
- ②日常生活の文脈とは異なるゴールとルールに規定され、参加者が起こした行動や判断に対し、その成否や優劣の結果が可視化されてフィードバックされる。
- ③参加者は強制されず、自発的な意思で活動に参加する。

(2)「ゲーム」に係る研究領域の区分・体系

アカデミアにおいても「ゲーム」に係る研究領域・体系が確立されており、ゲーム学会(Game Amusement Society)では、以下の研究部会が構成されている。

- ・ ゲームと数理(Game and Mathematics)
- ・ ゲームと教育(Game and Education)
- ・ ゲームと社会(Game and Society)
- ・ ゲームとアート(Game and Art)
- ・ ゲームと健康科学(Game and Health Science)
- ・ ゲームと人間科学(Game and Human Science)
- ・ ゲーム産業(Game Industry)

また、既存の高等教育機関においてゲーム分野を扱う教育研究組織として、東京工芸大学や東京工科大学が挙げられ、前者では、芸術学研究科の中で「ゲーム学」「ゲーム映像」「ゲームシステム」の領域区分があり、後者では、メディア学部の中で、「コンテンツ」「技術」「社会」という観点で領域を区分している。

(3)ゲーム・インタラクティブアート専攻における芸術としてのゲームの探究

東京芸術大学大学院映像研究科ゲーム・インタラクティブアート専攻の目的は、表現を基軸として、芸術の観点から、ゲームやインタラクティブアートに関する教育研究を行うことである。

ゲームは、プレイヤーに選択が任されている要素がある。そのためゲームのプレイヤーは、多くの角度から世界を体験することができる。プレイヤーにどのような世界観を提示するか、物理的なデバイスも含めてどのようなインタラクションを提供するか、どのようなゴールを設定するか、ゴールに到達するシナリオをどう描くかなどは、全てゲーム制作者が想定しておくべきことである。このように、制作者の立場からゲームの諸要素について計画し、プレイヤーの心を揺さぶるような体験をもたらすことが、ゲーム・インタラクティブアート専攻が探究する「芸術としてのゲーム」に関わることである。

映像表現は、デジタルへの進化を経て、コンピュータ技術と融合することで、可能性が飛躍的に広がった。特にゲームは、コンピュータ・プログラムで統合された各種のデジタルメディアが基盤となり、そこから再生される仮想世界の中で、登場するキャラクターや世界の構成要素とのインタラクションが起きる。モーションキャプチャー、物理シミュレーション、フォトグラメトリー、VR デバイス、LiDAR センサー、音声認識、顔認識等は、仮想空間を構築するために使われている技術であり、ゲームの基盤には情報技術がある。その上で、ゲームに登場するキャラクターやさまざまなビジュアル要素、ゲーム空間、サウンド、シナリオ、難易度などは全てデザインされたものである。ゲームの制作には、情報技術を用いてどのようにゲームを実現するかという側面と、情報技術の基盤の上にどのようなゲームを作るかという表現の側面がある。ゲーム・インタラクティブアート専攻は、情報技術を基盤とした表現の面に立脚して教育研究を行う。

今日のデジタル技術の発展は、コンピュータが作り出す映像の世界を、人間の想像力を具現化する場所にした。あらゆる設定の仮想世界で、現実世界の拘束から離れて多様なキャラクターが活躍したり、またそこにリアルな人間のアバターが参加したりと、仮想と現実との境界も曖昧になったミクスド・リアリティの世界が展開している。インディゲーム(indie game, independent game)の流れもでき、ゲームが娯楽だけでなく教育や医療、コミュニティ形成などにも不可欠な要素になった。その中で、芸術としてのゲームの可能性を追求しようとするのが、ゲーム・インタラクティブアート専攻の役割である。

技術と表現の関係は、オペラの舞台装置と舞台内容・演出の関係にも例えられ、ゲームはコンピュータの中で展開される仮想世界の舞台芸術(総合芸術)であるとも言える。ゲーム・インタラクティブアート専攻における教育研究は、仮想空間を舞台にした芸術表現の開拓と位置付けることができる。

ゲームの制作を通して実践的に表現を研究していくためには、幅広い知識が必要になる。映像編集や音編集、コンピュータ・グラフィックスなど視覚・聴覚メディアに直接関わるものの他に、プログラミング言語やハードウェア、ネットワークなどのコンピュータ技術全般、幾何学などの数学的な知識も必要になってくる。ゲームという総合的な芸術表現を研究するには、これらの知識を一通り身につける必要があるため、ゲーム・インタラクティブアート専攻(修士)の2年間の教育課程では映像表現を中心に据えつつ、情報系・工学系の知識も扱う。カリキュラムにおける実際の制作は、プログラマーやエンジニアから技術的なサポートを受けながら、原理を理解し自らも一定の応用ができるとともに、情報系・工学系等の多様な専門家と協働できるレベルを目指す。

加えて、「芸術としてのゲーム」を探究するにあたっては、ゲームがたどってきた歴史や現代における状況、文化への影響や社会との関係性など、哲学・美学・社会学・博物館学(アーカイブ)など多様な側面からの知識を身につける必要がある。本専攻においては、ゲームを我が国の一つの「文化」として捉え、過去の事例や現在の現象等を横断的にみる観点、ゲーム分野における語彙の整理など学術的な観点からの教育研究を展開することも重要な役割であると考えている。

4. ゲーム・インタラクティブアート専攻において養成する人材像

[養成する人材像]

本専攻では、「ゲーム」を現代における総合芸術として捉え、その芸術表現を昇華するとともに、問題状況の解決やより良い社会を実現するためのツールとしての「ゲーム」の役割・機能を踏まえ、社会における「ゲーム」の多様性と可能性を拡大していくべく、以下の人材を養成する。

- ・ ゲーム分野で、主体的な創作・研究活動を行える人材
- ・ 他分野に関する専門性と、ゲームやインタラクティブメディアに関する専門性を併せ持ち、ユニークなコンテンツを生み出す人材
- ・ デジタル技術を駆使して、新しい表現の開拓や社会的問題解決に取り組むイノベティブな人材
- ・ グローバルな視野で創作・研究を捉えられる人材

[想定される主な職業等]

修了生は以下のような職種で活躍することを想定している。

- ・ ゲーム企業や独立スタジオ等で独創的なゲームの企画開発の統括を担う人材や、先端技術を用いた実験的なゲーム開発を担う人材（ゲームクリエイター、ディレクター、プランナー、プロデューサー等）
- ・ ゲーム企業や制作会社等で革新的な映像表現やそれを用いたコンテンツの制作を担う人材（メディアクリエイター、グラフィックデザイナー、サウンドクリエイター等）
- ・ 教育・医療・福祉・まちづくり等の各種産業において、ゲームを活用したコンテンツ開発等を担う人材（アプリ開発者、コンサルタント、起業家等）
- ・ ゲーム分野を文化的・学術的に探求し、文化・学問分野としての発展を担う人材（学術機関における教育者、研究者、評論家等）

[専門学校が養成する人材との違い]

本学が総合芸術大学であることの強みを活かし、本専攻では以下のような人材を養成することを特色とする。

- ・ 産業系のエンターテインメントゲームのみでなく、より幅広くゲームを考え、扱う。
- ・ 特定の技術やツール／ソフトウェアの操作方法等に特化せず、より総合的な見地からゲームを捉える。
- ・ 美術、音楽、映像等に係る基盤的な芸術的感性・知識・技能に立脚して、ゲーム表現に昇華させる。

[本学が従来ゲーム産業に輩出してきた人材と新専攻が輩出する人材との違い]

後述するカリキュラムの特徴により、クリエイターやプランナーとしての能力だけでなく、企業において制作を指揮するディレクターやプロデューサー等の役割を担える人材や、個人で独立・起業等をし、小規模なチーム等によって独創的・実験的なゲーム開発を行うことができる人材、業界全体を牽引・拡大していけるような人材を輩出する。また、研究者・教育者としてゲームという文化を探究する人材や、ゲームの概念を拡張し社会応用への可能性を開拓していく人材など、ゲームを新たな芸術文化として確立・発展させていく人材を輩出する。

5. ディプロマポリシー、カリキュラムポリシー、アドミッションポリシー

以上の設置趣旨、養成する人材像を踏まえ、ゲーム・インタラクティブアート専攻では、ディプロマポリシー、カリキュラムポリシー、アドミッションポリシーを以下の通り定める。

[ディプロマポリシー]

本専攻の修了者には、デジタル技術を駆使した創造的な活動を遂行する能力を備えることを求める。特に、分野を横断した協力関係を築き、高度な成果を生み

出す力が求められる。また、社会的課題の解決に対して、革新的な視点を持って取り組むことが期待される。さらに、ゲームや映像作品が世界的に広く受容される現代において、グローバルな視野を持ち、創作や研究活動を展開する素養を備えていることも重要である。

本専攻の修了要件として、所定の単位を修得し、修士論文または修士作品が修了に値する評価を受けた者に学位を授与する。基本的には、修士作品を学位論文に相当するものとする。修了作品を展覧会やオンラインプラットフォームで公開し、広く社会に発信することを求める。

修士論文および修士作品の評価においては、学生が主体的に取り組んだ研究成果であることを前提とし、専門性、新規性、創造性を備えているかを重視する。さらに、ゲームやインタラクティブアートの分野において新たな知見をもたらす内容を含むか、あるいは、その成果が分野の実践者や研究者にとって有益であると認められることが評価基準となる。

[カリキュラムポリシー]

本専攻のカリキュラムは、ゲームおよびインタラクティブアートにおける表現を実践的に探究することを重視し、制作を通じた研究の深化を目指す。日常的な制作指導は少人数のゼミ形式で行い、分野を横断した協力関係を築く力を養う。定期的な講評会やプレイテストを通じて、専攻全体から多角的なフィードバックを得る機会を設ける。さらに、成果を広く社会に発信するため、年2回の展示公開を実施する。

創作活動を遂行する支えとなる専門知識・技術の習得を目的として、最新の表現技術や基盤技術を講義で学ぶ。また、アーカイブを活用した講義を通じてゲームの発展への理解を深め、文化的視点も涵養する。社会課題の解決に向けた芸術の役割にも目を向け、ゲームを多様な場面で活用するフィールドワークの機会を取り入れる。

各科目の評価は、東京藝術大学の成績評価基準に基づき、各科目の特性に応じてシラバスに記載された方法に従い、公正に実施する。

[アドミッションポリシー]

ゲームやインタラクティブアートの創作研究においては、視覚芸術や音楽芸術などの表現力や、体験デザインなどの論理的な構成力、情報技術を駆使して実装する能力、構想を具体化する企画力などの個々の能力を集結させて、相乗効果を生み出すことが重要である。そのため、本専攻への入学に際しては、ゲームやインタラクティブアートをはじめアニメーションや映画などの映像諸分野や、視覚芸術、デザイン、身体表現などの美術諸分野、演奏、作曲など音楽諸分野にお

いて創造的な活動を行ってきた経歴に限らず、情報・工学分野におけるソフトウェア開発や研究活動の実績なども評価の対象とする。

本専攻が受け入れる者には、芸術系学部出身者だけでなく、理工系学部や高等専門学校等のバックグラウンドを有する者も含まれる。いずれの場合も、これまでの創造的な活動の成果に加えて、修士課程での研究構想を総合的に評価して入学者の選抜を行う。

養成する人材像とディプロマポリシー、カリキュラムポリシー、アドミッションポリシーの関係については、「資料1：養成する人材像と3つの方針の関係」で示す。

(2) 修士課程までの構想か、又は、博士課程の設置を目指した構想か

前述の通り、ゲーム・インタラクティブアート専攻では、教育研究を通じて社会におけるゲームの多様性及び可能性を拡大していくことを目的としており、したがって、博士後期課程への接続は必須と考えている。

具体的には、ゲーム・インタラクティブアート専攻(M)の設置から2年後の令和10年(2028年)4月に博士後期課程におけるゲーム分野の研究領域創設を構想しているが、本学・大学院映像研究科の博士後期課程は「映像メディア学専攻」のみが設置されていることから、独立した専攻としてゲーム・インタラクティブアート専攻(D)を設置するか、既存の映像メディア学専攻の中に新たに「ゲーム領域」を追加するかは、引き続き検討を進める。

(3) 専攻の名称及び学位の名称

1. 専攻の名称及び学位の名称

・専攻名：ゲーム・インタラクティブアート専攻

Department of Games & Interactive Arts

・学位名：修士(映像)

Master of Film and New Media Studies

2. 専攻の名称の妥当性

ゲーム分野を扱う国内他大学の例(下表参照)を調査すると、ゲームに関する様々な要素(表現/技術(工学、情報)/社会(文化)/応用 等)のすべてを扱わない場合でも「ゲーム学科」等の名称を付けている例があり、「ゲーム&メディア学科」等、更に広範な分野を示す名称を使用している例もある。また、「映像学部」の中でゲーム分野の教育研究を扱っている例もある。

パターン	具体例
学科名に使用している例	東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科 大阪電気通信大学 総合情報学部 ゲーム&メディア学科
コースや領域として使用している例	宝塚大学 東京メディア芸術学部 メディア芸術学科 ゲーム分野 東京国際工科専門職大学 工科学部デジタルエンタテインメント学科 ゲームプロデュースコース 倉敷芸術科学大学 芸術学部 メディア映像学科 ゲーム・Web デザインコース
名称上の表記はないがゲーム分野の教育研究を扱っている例	立命館大学 映像学部 駒沢大学 グローバルメディアスタディーズ学部 芝浦工業大学 システム理工学部環境システム学科 東京工科大学 メディア学部 メディアコンテンツコース 日本大学 生産工学部数理情報工学科 神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 東京情報大学 総合情報学部 環境情報学科 社会情報学系メディアデザイン 大阪芸術大学 芸術学部 キャラクター造形学科 岡山理科大学 総合情報学部情報科学科 デジタルメディアコース

本専攻では、ゲームのインタラクティブ性がもたらす相互作用に着目し、エンターテインメントコンテンツとしてのゲームだけでなく、医療・福祉・教育等社会の様々な場面でゲームの可能性を拡大・追及していくことを目指している。「ゲーム専攻」というシンプルな名称にした際、プログラミング等の工学系・情報系を専門とする内容であるとの誤解を与える可能性や、eスポーツのプレイヤーを育成する機関であると思われる可能性も多少だが考えられる。そのため、「ゲーム」だけでなく「インタラクティブアート」という名称を並べることで、エンターテインメントコンテンツとしての「ゲーム」の概念に限定することなく、芸術表現の立場から、社会におけるゲームやインタラクティブアートの役割や可能性を追求していくという専攻の姿勢を受験生や一般社会に明示できると考える。

また、本専攻の名称は、ゲーム分野の教育研究機関として世界をリードする南カリフォルニア大学映画芸術学部インタラクティブ・メディア&ゲーム学科の名称(University of Southern California, School of Cinematic Arts, Interactive Media & Games Division)を参考にしている。本専攻と同様に、表現(映像表現)に特化・立脚してゲーム分野とインタラクティブ・メディアを扱う学科であり、学部名と学科名の組み合わせによりそのことを明示している。よって、本専攻の名称は国際通用性も担保された名称だと考える。

以上より、ゲーム分野を芸術表現の立場から取り扱うという点をシンプルに分

かりやすく伝えるとともに、大学機関として、ゲームの概念を広げ、一般社会の認識を変えていくような応用的な教育研究・社会実装も行うという趣旨も体現していることから、「ゲーム・インタラクティブアート専攻」という名称は、最も妥当かつ適切だと言える。

加えて、本学大学院映像研究科は、映画やアニメーション等の映像表現を中核とする総合的な芸術分野について、美術・音楽等の各分野と連携しながら制作を行うことを教育研究内容としており、国内外の他大学でもゲーム分野を映像系の学部／研究科の下に置く前例があることから、映像研究科内におけるゲーム・インタラクティブアート専攻設置は一般的な位置付けであり、本学内における組織体系としても整合性がとれている。

3. 学位の種類・名称の妥当性

下表の通り、学位名は一般的に「学部名／研究科名」と対応している例が多く、具体的な専門分野(学科名／専攻名)については日本語表記では記載がなく、英語表記では「in 学部/研究科名(専門分野)」という形で示されている。

大学	学部／研究科、学科／専攻	与えている学位
東京工芸大学	芸術学部 ゲーム学科	学士(芸術学) 規則に英語名表記なし
	大学院芸術研究科 メディアアート専攻(ゲームメディア領域)	修士(芸術学) 同上。
東京国際工科専門職大学	デジタルエンタテインメント学科	デジタルエンタテインメント学士(専門職) Bachelor of Digital Entertainments
大阪電気通信大学	総合情報学部 デジタルゲーム学科／ゲーム&メディア学科	学士(情報学) Bachelor of Informatics
	大学院総合情報学研究科総合情報学専攻(デジタルゲーム学コース)	修士(情報学) Master of Informatics
立命館大学	映像学部 映像学科(映画芸術、ゲーム・エンターテインメント、クリエイティブ・テクノロジー、映像マネジメント、社会映像)	学士(映像学) Bachelor of Image Arts and Sciences
	映像研究科 映像専攻(同上)	修士(映像) Master of Image Arts
南カリフォルニア大学	School of Cinematic Arts, Interactive Media and Games Division	Bachelor of Arts (BA) in Interactive Entertainment Master of Arts (MA) in Cinematic Arts (Media Arts, Games and Health) ※文章表記では Master of Arts in Cinematic Arts with an emphasis in Media Arts, Games and Health

- また、本学の既設研究科・専攻では、以下の通り学位名称を定めている。
- ・美術研究科 … 修士(美術) Master of Fine Arts (文化財保存分野等は除く)
 - ・音楽研究科 … 修士(音楽) Master of Arts in Music
 - ・映像研究科の場合 … 修士(映像) Master of Film and New Media Studies

以上により、他大学の例(一般的な例)および本学の例を踏まえれば、「映像研究科ゲーム・インタラクティブアート専攻」を設置する場合、日本語の学位名称は「修士(映像)」が適切であり、英語名称は現状の表記に倣い「Master of Film and New Media Studies」とする。

(4) 教育課程の編成の考え方及び特色

本専攻では、上述のカリキュラムポリシーを踏まえ、以下の授業科目を設定する。各授業科目とカリキュラムポリシーの対応については、<資料1：カリキュラムポリシーと各科目の対応(カリキュラムマップ)>で示す。

分類	授業科目	単位数	内容	担当	
必修科目 A(演習)	企画・ゲームデザイン特別演習	2	10	ゲームの企画を立案し、領域横断的な協力関係によって企画を実現させる能力を身につける。	企画・ゲームデザイン領域 専任教員
	ゲームテクノロジー特別演習	2		ゲームやインタラクティブアートの創作活動を行うために必要な、デジタル技術やAIなどの情報処理技術を習得する。	ゲームテクノロジー領域 専任教員
	映像表現特別演習	2		ゲームやインタラクティブアートの創作を行うために必要な映像表現手法や技術について学ぶ。	映像表現領域 専任教員
	社会応用特別演習	2		社会課題の解決に向けた芸術の広がり注目する。問題提起・課題解決能力を養うため、ゲームを多様な場面で活用するフィールドワークを行う。	社会応用領域 専任教員
	文化・美学特別演習	2		ゲームのアーカイブやゲーム機の解剖などを通して、ゲーム文化の歴史的背景や技術的発展を学び、ゲーム文化への理解を深める。	文化・美学領域 専任教員
必修科目 B(講義)	ゲーム表現技術	2	6	創作活動における表現の可能性を広げるため、最新の映像技術と現在の研究を知る。VRやイマーシブ環境などの、ゲームやインタラクティブアートの表現技術を講義する。またCGアニメーションのテクスチャーなど、視覚表現において重要な要素について習得する。	企画・ゲームデザイン領域 /映像表現領域の教員 +非常勤講師

	ゲーム 開発基盤技術	2		空間 AI を基盤として、ゲーム空間での要素の振る舞いをコントロールする方法を知る。またセンサー技術などを介して、物理空間とヴァーチャル空間の融合が進む現状を知るとともに、ゲームの応用分野を開拓する。	ゲームテクノロジー領域/ 社会応用領域の専任教員 + 研究指導補助教員
	ゲーム 文化研究	2		文化としてのゲームが今日の姿に発展してきた経緯を、ゲーム産業史やインディゲームの広がりなどの作り手の観点も交えて講義する。ゲームのアーカイブや資料を活用し、実物に則した形で知識を習得する。	文化・美学領域の専任教員 + 非常勤講師
選択科目 A (分野別ゼミ)	企画・ゲームデザイン領域ゼミ	12	12	領域別に、一年次制作、修了制作の指導を行う。一学年約4名ずつを各ゼミ(研究室)に配属。制作は個人または役割分担のあるチームで行う。 ※各領域の内容は次項((5) 教育方法、履修指導、研究指導の方法及び修了要件)に記載。	各領域の専任教員(研究指導教員)
	ゲームテクノロジー領域ゼミ	12			
	映像表現領域ゼミ	12			
	社会応用領域ゼミ	12			
	文化・美学領域ゼミ	12			
選択科目 B (講義)	ゲームエンジン演習Ⅰ	各4 2以上		制作構想を実現するための基盤技術の習得を目的として、ゲームの要素を統合して動かすためのソフトウェア環境を学ぶ。ゲームエンジン「Unity」を使用して簡単なコンテンツ制作を行い、ソフトウェアの特徴や活用方法を習得する。	非常勤講師または兼任教員
	ゲームエンジン演習Ⅱ			制作構想を実現するための基盤技術の習得を目的として、ゲームの要素を統合して動かすためのソフトウェア環境を学ぶ。ゲームエンジン「Unreal Engine」を使用して簡単なコンテンツ制作を行い、ソフトウェアの特徴や活用方法を習得する。	
	インタラクティブミュージック			音楽や効果音が、ユーザーの操作に応じてインタラクティブに生成するための「サウンドプログラミング」について、その歴史や概念などの基礎を学び、そして実際にゲーム中で使われる音楽や効果音の作成方法や、ゲームへの組み込み方法について実践を通じて習得する。	
	ゲームサウンド実装演習			ゲームサウンドをより効果的に各自の創作に応用することを目的に、「サウンドプログラミング」についてより高度な実装方	

		法を学ぶ。ゲームエンジンと DAW を結ぶ「ミドルウェア」の操作を中心に、実際の作品制作を通してゲームサウンドの設計方法や効果的な演出方法を習得する。
	国際共同制作演習（ゲーム）	国や文化の垣根を超えた協力関係でもって課題に取り組む力を養成するため、南カリフォルニア大学（USC）等の学生とゲーム作品の共同制作を行う。各大学の混成チームによりゲーム作品を完成させ、年次制作発表会で展示する。
	国際ゲーム制作論	国際的視野を養うことを目的に、海外大学やグローバルに展開しているゲーム企業等から講師を招いた講義・演習形式の授業を行う。ゲーム制作における様々なパースペクティブによる講義を行いながら、主にワークショップ形式で実施する。
	現代ゲーム概論	2000 年代以降のゲームを対象とし、文化としてのゲームがどのように発展し、社会や関連領域にどのような影響を与えてきたかを講義する。文化としてのゲームへの深い理解を得て、ゲームの未来を考察する視座を養うことを目的とする。
	映像研究科の 共通科目 (既設科目)	映像分野の共通的な内容に関する科目 ・映像表現論、物語理論、現代芸術論、マンガ論、写真史、演劇・演出史、国際映画文化論、アニメーション構想設計論、映画学

本専攻修士課程の2年間のカリキュラムは、制作を中心に構成される。

1 年次前期では、「企画・ゲームデザイン／ゲームテクノロジー／映像表現／社会応用／文化・美学」の各領域の課題について制作や調査を行う特別演習（必修科目 A）を受ける。学生は5つの特別演習を通して、各領域の問題に対する見方やアプローチの仕方、技法を実践的に学ぶ。その上で研究計画を作り、1 年次の前期中に教員と相談の上、所属する領域を決める。特別演習の成果は前期終了時の展示で公開し、今後の制作・研究を進める上で足掛かりとなるフィードバックを得る。

1 年次後期からは制作プロジェクトを開始する。制作プロジェクトは学生の選択により、少人数のチームで役割分担をする場合と、個人で行う場合とがある。制作にあたっては領域別ゼミ（選択科目 A）で指導教員からの指導を受ける。また定期的に行う講評会やプレイテストに参加して、専攻の全教員から作品についてのフィードバックを受ける。1 年次制作の成果は、後期終了時の展示で公開する。

2年次前期では修了制作を開始する。所属領域を必要に応じて再選択した上で、領域別ゼミで教員から指導を受けて作品を完成させていく。2年次前期の最後には、中間成果発表会で途中経過を発表する。2年次後期も同様に制作を継続していくが、1年次と同様、定期的に講評会やプレイテストでフィードバックを受ける。修了作品は修了展やオンライン・プラットフォーム上で一般公開する。

このように、制作と公開（講評）のサイクルを繰り返していくことで、多角的な視点からのアドバイスや指摘を得て、学生が自らの制作・研究を常に問い直し続ける姿勢を養う。

並行して、1年次では3つの講義科目（必修科目B）により、創作・研究活動を進める上で支えとなる最新の表現手法や基盤技術に関する知識を習得し、文化としてのゲームの理解を深める。加えて、2年次までには、映像研究科共通の講義科目（選択科目B）を2科目以上履修し、映像の諸分野に関する専門的な知識を深める。映像表現や演出、シナリオ構成等にかかる理論や手法を幅広く学ぶことで、芸術表現としてのゲームを探求するための視点・能力を養い、各自の制作・研究活動に昇華させていくことができる。選択科目Bには、ゲームを構成する重要な要素である、ゲームエンジン、インタラクティブミュージック、国際共同制作、現代ゲーム文化に係る科目も新たに用意する。学生の経験値や研究構想に沿って、必要な知識や技術を補完することを意図している。

以上を踏まえた、修了までのスケジュールは以下の通りである。

【修了までのスケジュール】

		1年次	2年次
研究指導		研究計画の提出 研究領域・指導教員の決定 特別演習成果の発表 1年次制作 一年次制作の発表講評	研究計画領域の確認 修了論文作品制作 中間発表講評 修士論文作品の提出 学位審査試験 学位授与
科目履修	ゲームを総合的・多角的な観点から捉える視点や手法の習得	必修科目A (10単位) 企画・ゲームデザイン特別演習 ゲームテクノロジー 特別演習 映像表現 特別演習 社会応用 特別演習 文化美学 特別演習	
	創作・研究活動を支える専門知識技術の習得	必修科目B (6単位) ゲーム表現技術 ゲーム開発基盤技術 ゲーム文化研究	
	分野別ゼミによる制作研究の探求	選択科目A (12単位) 分野別ゼミⅠ (5研究領域のいずれか)	分野別ゼミⅡ (5研究領域のいずれか)
	各領域や専門に応じて知識技術を深化するための選択科目群	選択科目B (4単位以上) 新規開設科目 映像研究科 既設科目	ゲームエンジン演習Ⅰ／ゲームエンジン演習Ⅱ／インタラクティブミュージック ゲームサウンド実装演習／国際共同制作演習(ゲーム)／国際ゲーム制作論／現代ゲーム概論 映像表現論／物語理論／現代芸術論／マンガ論／写真史／演劇演出史 映像音楽論／国際映画文化論／アニメーション構想設計論／映画学

なお、本学では、全学部・大学院共通科目として、授業科目「アート DX プログ

ラム」を開講しており、MDASH（数理・データサイエンス・AI 教育プログラム認定）の認定レベルに沿って、情報技術を芸術表現に応用するための基礎的な知識・能力を習得するための授業科目を開講している。本専攻への入学段階で情報分野の知識・経験が浅い者についても、必要に応じ「アート DX プログラム」を履修することで、制作や研究に必要となる情報技術に関する知識・能力を身に着けることができる。

（参考：アート DX プログラム開講科目(例)）

- ・情報メディア学 ・コードとデザイン ・メディアアートプログラミング
- ・芸術と情報 ・人工知能と創作 など

教育課程の編成や実施に係る特色として、以下①～④が挙げられる。

①実制作を中心としたカリキュラム

- ・演習科目や分野別ゼミにおいては、作品制作を中心として、プロジェクト型の実践的な制作過程をとる。
- ・制作に際しては、個人で制作をする場合と、チームで役割分担をしながら制作を進める場合とがある。

②ゲーム制作に関する体系的・総合的な学習

- ・ゲームの企画、デザイン、制作技術、映像表現、インタラクティブな設計について、体系的・総合的に学習する。
- ・美術分野／音楽分野の教員とも連携し、芸術としてのゲームを総合的に扱う。ゲームサウンド(音響)やゲーム空間(建築)等に関する内容も授業科目の中で取り扱う。

③複数の教員および外部の専門家による「講評」の徹底

- ・制作の過程で定期的に講評会を行い、全教員が参加して作品についての多面的な観点からの評価や助言を行う。複数の教員や適宜招聘する外部の専門家からフィードバックを受けて表現する内容を磨くとともに、作品の歴史的な観点からの位置付けについても考察する。
- ・制作の途中段階においても、作者以外がプレイテストを行う機会を定期的に設け、ユーザー視点でのフィードバックを受ける。

④展覧会等による作品の発表・一般公開

- ・学生が制作した作品は、展覧会やオンラインプラットフォーム等において一般に公開し、来場者やプレイヤーからの直接的なフィードバックも得る。
- ・BitSummit など国内のイベントや、IndiCADE など海外のインディゲームのコンペティションへの出展を支援する。

(5) 教育方法、履修指導、研究指導の方法及び修了要件

1. 研究分野・領域・指導教員

学生は、企画・デザイン／技術開発／映像表現／社会応用／文化・美学の5つの領域のいずれかに所属し、当該領域を担当する教員の指導を受ける。1年次前期に特別演習で各領域から出される課題をこなした上で研究計画を作成し、教員との面談を経て所属する領域を決定する。

専門領域	各領域の概要
企画・ゲームデザイン領域	ゲームの企画・デザインについての研究を深める。制作プロジェクトを実際に動かしながら、表現媒体としてのゲームに不可欠な映像、音楽、デバイス、レベルデザインなどを統合的な視点で扱う。
ゲームテクノロジー領域	空間 AI 技術のゲームへの応用などの、情報科学の最新の成果を取り入れた作品制作を行う。またインタラクティブアートの制作にも最新の支援技術を取り込むことで、将来的に生かせる制作環境を作る。
映像表現領域	VR や全天周映像など、映像表現の幅を広げるためのさまざまな手法について研究し、制作に取り込む。技術の発展とゲームやインタラクティブメディアの進化を一体として捉え、モーションキャプチャーなどの技術を積極的に活用し、高度な映像表現を実現する。
社会応用領域	ゲームやインタラクティブアートについて、表現力を基盤としながらトレーニングやリハビリテーションを持続、没入させる特性を活かして、医療、健康、福祉、教育、まちづくりなどの社会的な課題にゲームを応用する。
文化・美学領域	ゲームの歴史や現代における状況、文化への影響、社会との関係性等について、美学、社会学、ゲームアーカイブ等の多様な観点から研究を行う。また、過去の事例や現在の現象等を横断的に見る観点や、ゲーム研究のための語彙を蓄積する。

2. 履修指導・修了要件

学生は、教育課程表(カリキュラム)の定めに従い、所属領域・教員の指導を受けて、研究題目及び履修科目を決定し、履修登録を行う。

原則として2年以上在学し、必修科目 A (演習) を 10 単位、必修科目 B (講義) を 6 単位、選択科目 A (分野別ゼミ) を 12 単位、選択科目 B を計 4 単位以上、合計 32 単位以上を修得し、必要な研究指導を受けた上で修士論文又は修了作品を提出し、その審査に合格することを、修了要件とする。

なお、履修モデルを、「資料 3：研究領域に応じた履修モデル」に示すが、本専攻では1年次の必修科目および1・2年次の分野別ゼミ(選択科目 A)を中心に

教育課程を編成するため、各学生は各研究構想に応じて選択科目 B をどのように履修していくかで分岐していくこととなる。

加えて、本専攻入学前のバックグラウンド等に応じて全学共通の自由選択科目も併せて履修することで、研究・制作活動を支える基礎的な知識・技術を補完していくことも想定している。上述のとおり、本学では、全学部・大学院共通科目として、情報技術と芸術の融合に係る授業科目「アート DX プログラム」を開講している。本プログラムでは、MDASH（数理・データサイエンス・AI 教育プログラム認定）の認定レベルに沿って、情報技術を芸術表現に応用するための基礎的な知識・能力の習得するための授業科目を開講している。本専攻への入学者のうち、入学段階で、情報技術に関する知識・能力が不足している者に対しては、「アート DX プログラム」の履修を推奨する。

3. 学位審査

修士論文又は作品の審査を受けようとするものは、大学の定める日程に従い、申請・提出・発表等を行い、「最終試験」は、修士論文又は作品を中心として、口述試験により行う。審査は3名以上の教員が担当する。

最終試験の後、教授会にて学位授与の可否を決する。教授会において学位授与が「可」とされた者について、研究科長は学長にその旨を報告し、学長は修士論文・作品の提出者に「修士（映像）」を授与する。

（6）入学者選抜の概要

1. アドミッション・ポリシー

映像研究科(修士課程)共通のアドミッション・ポリシーは、以下の通りである。

[アドミッションポリシー]

映像研究科は創作の現場を持つ特色を生かし、理論と実践の両面から研究を深めることのできる人材を求めています。入学試験においては、これまでに行ってきた活動を総合的に判断し、創作を通して理解を深めることのできる能力を評価します。

本専攻においても、このポリシーを基盤としつつ、以下の通りアドミッションポリシーを定める。

[ゲーム・インタラクティブアート専攻アドミッションポリシー（再掲）]

ゲームやインタラクティブアートの創作研究においては、視覚芸術や音楽芸術などの表現力や、体験デザインなどの論理的な構成力、情報技術を駆使して実装

する能力、構想を具体化する企画力などの個々の能力を集結させて、相乗効果を生み出すことが重要である。そのため、本専攻への入学に際しては、ゲームやインタラクティブアートをはじめアニメーションや映画などの映像諸分野や、視覚芸術、デザイン、身体表現などの美術諸分野、演奏、作曲など音楽諸分野において創造的な活動を行ってきた経歴に限らず、情報・工学分野におけるソフトウェア開発や研究活動の実績なども評価の対象とする。

本専攻が受け入れる者には、芸術系学部出身者だけでなく、理工系学部や高等専門学校等のバックグラウンドを有する者も含まれる。いずれの場合も、これまでの創造的な活動の成果に加えて、修士課程での研究構想を総合的に評価して入学者の選抜を行う。

具体的には、以下のような学生を受け入れることを想定している。

- ・ 映像表現やメディア芸術、映像を用いた体験のデザインを学修してきた者。
- ・ 美術(絵画,彫刻,デザイン,建築等)や音楽(音響,作曲等)を学修してきた者。
- ・ ゲームの制作やデジタルコンテンツの開発に関する技術(プログラミングやゲームエンジンの操作等)を学修してきた者。

2. 入学定員

本専攻における1学年当たりの入学定員については、20名とする。

3. 入試方法

入学試験の実施にあたっては、芸術系大学院の入学試験の時期(1-2月期)と、工学・情報系大学院の入学試験の時期(9-10月期)との違いを考慮し、9-10月期と1-2月期の年2回の入学試験の機会を設けることを想定する(開設初年度においてはこの限りではない)。いずれの場合も入学時期は毎年4月とする。

1-2月期の入学試験においては、従来の映像研究科の入学試験と同様に第1次試験および第2次試験を行う。第1次試験は「参考資料」および「研究計画」を提出する。「参考資料」はこれまでに制作した作品や研究業績、活動履歴の概要を整理した資料の提出を求める。「研究計画」は本専攻において制作したい作品や研究の目的と内容を提出する。第2次試験は「筆記試験」および「口述試験」を行う。「筆記試験」は映像についての理解を問うものとし、「口述試験」は質疑応答形式で回答する。

9-10月期の試験においては、1-2月期と同様に「参考資料」「研究計画」「筆記試験」「口述試験」により、論理的思考能力や情報技術を扱う能力に加えて、これまでの制作実績やキャリアの展望などと合わせて総合的に判断する。

なお、研究領域ごとの入学定員設定は行わない。(4)で述べた通り1年次前期の特別演習科目を通じて、各領域の特色や各学生の適性・希望を把握した上で研究

領域を設定することで、入学前の経験値に捉われない独創的な研究活動を実現させる。

(7) 教育研究実施組織の編成の考え方及び特色

本専攻では、(5)で示した5つの領域ごとに研究指導教員1名ずつを配置する。加えて、専攻全体で研究指導補助教員2名を配置し、合計で専任教員7名(研究指導教員5名+研究指導補助教員2名)での体制とする。専任教員として、それぞれ以下のような経験・実績を有する人材の配置を計画している。

区分	領域	異動元	備考
研究指導教員	企画・ゲームデザイン	新規採用	世界的なゲーム会社でデザイナー／プロデューサーとして活躍する人材を新たに採用する。
	ゲームテクノロジー	新規採用	世界的なゲーム会社でエンジニアとして活躍し、人工知能分野等におけるアカデミックな背景も有する人材を新たに採用する。
	映像表現	既存専攻から振替	XR (VR, AR, MR)等の映像表現の手法について探求する人材を映像研究科内の既設専攻から振り替える。
	社会応用	既設専攻から振替	ゲーム表現の社会環境や社会課題への実装・応用方法について探究する人材を映像研究科内の既設専攻から振り替える。
	文化・美学	既設専攻から振替	ゲームを文化・社会的観点から探求する人材を本学美術研究科から振り替える。
研究指導補助教員		新規採用	先進的なゲーム制作を行う若手研究者を配置する。ゲーム制作に係る技術的なサポートや学部教育との接続も担当する。
		新規採用	教育へのゲームの応用などを実践してきた若手研究者を配置する。ゲーム制作に係る技術的なサポートも担当する。

なお、専任教員の年齢構成については、完成年度時点で30歳代2名、40歳代1名、50歳代1名、60歳代3名であり、完成年度までに定年に達する者はおらず、教育研究水準の維持向上及び教育研究の活性化に支障のない構成である。

(参考資料4：東京藝術大学教員の採用等に関する規則)

また、教育研究指導体制の特色として、以下①～④が挙げられる。

①少人数教育の徹底

- ・ 研究指導教員 5 名(5つのゼミ)を配置し、指導教員 1 人あたり 1 学年 4 名を指導する(既存のアニメーション専攻、メディア映像専攻が同様の設計であり、経験上、少人数教育が最も効果的に実施できる規模)。
- ・ 全体をフォローする研究指導補助教員 2 名を加えると専任教員は 7 名であり、入学定員ベースでは学生 2.86 人：教員 1 人となる。
- ・ そのほか、教育研究助手等も十分に配置し、質の高い人材を養成する為の充実した教育体制を整備する。

②産業界との連携による実践的な制作指導体制

- ・ 各領域には専任教員のほか産業界からの特別招聘教員等も配置する。
- ・ 学生の作品制作に係る技術的なサポート役として、産業界等からエンジニアやプログラマーを招聘する。

③海外大学との連携によるグローバルな教育研究体制

- ・ ゲーム分野で北米トップの実績を有する南カリフォルニア大学(USC)等と連携し、世界一線級の研究者・実践者を特別講師等として招聘する。作品に対する「講評」にあたっては、海外大学の教員が参画する。

④総合芸術大学としての強みを活かした全学的な体制

- ・ 学内の他研究科の教員が専攻の運営や授業の実施に参画し、総合芸術として幅広い領域の教育研究体制を構築する(美術研究科の建築分野や先端芸術表現分野、音楽研究科の音楽環境創造分野の教員を連携教員として配置する)。

(8) 研究の実施についての考え方、体制、取組

1. 研究の実施についての考え方

本学では、令和 4 年度から始まる第 4 期中期目標期間において、国立総合芸術大学として、社会変革を駆動する決定的な役割を担うべく、その機能を拡張しつつ、デジタル技術等も取り込みながら新たな芸術領域を開拓し、芸術をより一層社会の中に接続させることで、「芸術の力による、または、芸術と異分野との融合による、社会的課題の解決」を全学的に推進していくことを基本的な方針としている。その実現として、令和 5 年度に「芸術未来研究場」を設置し、文部科学省および日本学術振興会 (JSPS) が実施する「地域中核・特色ある研究大学強化促進事業 (J-PEAKS)」の採択も受け、各専門領域を超え分野横断的に学外の様々な機関とともに、アートの研究力を生かした共創モデルの開発やその実施を支える運営モデルの構築を推進している。本専攻での研究の実施においても、この芸術未来研究場の共創プラットフォームを活用して、医療・福祉等異分野と

の融合研究を進め、社会課題解決のためのゲームの役割・機能の強化・拡張を図っていく。

2. 研究活動のサポート体制

本学では研究担当理事の下に「研究推進室」を設置し、全学の研究推進に係る基本方針の策定や、研究推進のための支援体制や施策、研究活動における不正行為防止のための施策等に取り組んでいる。また、リサーチ・アドミニストレーター（URA）を1名配置し、芸術分野の研究に係る特性等を踏まえながら、科学技術研究費補助金等の外部資金獲得の支援を行っている。また、研究支援に係る事務組織としては、社会連携課において、受託契約や共同契約の締結支援、知財管理に係る業務支援等を行っている、

（9）施設・設備等の整備計画

1. 校地、運動場の整備計画

ゲーム・インタラクティブアート専攻においては、本学の上野校地を中心として教育研究活動を展開する。上野校地には、美術学部・研究科、音楽学部・研究科、国際芸術創造研究科の一部研究室が置かれ、本学の中心的なキャンパスとなっており、本専攻の特色である他学部・研究科との連携を推進する上で適切な校地である。また、上野校地は、附属図書館、大学美術館、芸術情報センター等の附属施設や、学生食堂・売店や保健管理センター、体育館等の福利厚生施設も備えており、ゲーム・インタラクティブアート専攻を展開するにあたり必要な共用施設が既に整備されている。

なお、映像研究科の既存専攻は横浜校地に所在しているため、映像研究科の既存開設科目については、横浜校地で授業を実施することとなる。ゲーム・インタラクティブアート専攻の学生は、ゲーム・インタラクティブアート専攻開設科目および研究指導は上野校地、映像研究科既存開設科目は横浜校地で受けることとなるが、時間割の調整やオンライン授業の活用などにより、履修計画に支障が出ないように配慮を行う。

2. 校舎等施設の整備計画

上野校地に所在するアートイノベーションセンター施設に、ゲーム・インタラクティブアート専攻に必要な講義・演習室、ゼミ室（教員室）および学生の自主学習・研究スペース（院生室）を整備する。加えて、同建物1Fのエントランスホールは、ゲーム・インタラクティブアート専攻が優先的に使用可能な学内共用スタジオとして整備し、授業の他、作品展等の教育研究成果発表の場として、外部に開かれた場所として活用する。

3. 図書等の資料及び図書館の整備計画

附属図書館は上野校地に所在し、図書約 35 万冊、雑誌約 5,000 種、電子ジャーナル約 500 種、電子書籍約 200 タイトル、データベース 7 種、マイクロフィルム約 5000 タイトル、視聴覚資料約 3 万タイトルを所蔵している。多くは芸術関係の資料であり、日本の代表的な総合芸術情報センターの一つとなっている。附属図書館には、閲覧席、グループ演習室およびラーニングcommonsを整備しており、原則、平日は 9:00~20:00、土曜 10:00~17:00 で利用可能である。ラーニングcommonsは、アクティブラーニングのほか、展覧会等の教育研究成果の発表の場としても活用することができる。

(11) 2 以上の校地において教育研究を行う場合の具体的計画

(9)に記載のとおり、映像研究科の既存専攻は横浜校地に所在しているため、映像研究科の既存開設科目のみ、横浜校地で授業を実施することとなる。いずれも講義科目のため、オンライン授業の活用などにより、履修計画に支障が出ないよう配慮を行う。

(12) 管理運営

本専攻を設置する大学院映像研究科は、平成 17 年度の開設以来、管理運営に必要な体制や諸規則を整備して安定的な運営を継続している。

【映像研究科教授会】

東京藝術大学学則第 47 条の規定に基づき大学院映像研究科教授会を置き、映像研究科長および、映像研究科所属の専任の教授、准教授及び講師をもって組織している。中期目標・計画及び年度計画に関する事項、教員の採用及び昇任等に関する事項、教育課程の編成に関する事項、学生の入学・修了・学位授与等に関する事項をはじめ、研究科の教育、研究及び運営に関する重要事項を審議することとしている。毎月 1 回の定例教授会、および必要に応じて臨時教授会を開催する。

【関連する委員会】

東京藝術大学大学院映像研究科教授会規則第 7 条の規定に基づき、教授会に以下の委員会を置いている。

・映像研究科運営委員会

研究科長および各専攻から選出された教員各 1 名により構成し、映像研究科の運営及び将来計画、予算配分、国際交流事業、その他映像研究科の運営に関する事項を審議する。

- ・映像研究科点検・評価委員会規則

研究科長及び教授会構成員の教授又は准教授から選出された者、委員会が必要と認める者により構成し、教育研究活動等についての点検・評価に関する事項を調査・審議する。

- ・映像研究科入学試験運営委員会規則

研究科長及び教授会構成員から選出された者により構成し、入学試験実施上の重要事項を審議する。

- ・映像研究科施設整備委員会要項

研究科長および教授会から選出された教授又は准教授、委員会が指名した者により構成し、映像研究科の施設整備に関する事項を審議する。

なお、本専攻は上野校地、映像研究科の既存専攻は横浜校地と、校地が分かれることとなるが、管理運営に係る各種会議は基本的にオンラインで実施されているため、校地が分かれていることに関しての支障はない。

事務組織に関しても、映像研究科事務部は横浜校地に置かれているが、本専攻に係る事務担当は別途上野校地に配置することとしており、むしろ上野校地に所在する事務本部や他部局との連携・協力体制が強化される点でメリットがある。

(13) 自己点検・評価

本学では、自ら点検・評価を行い、その結果を踏まえた教育研究等の質の改善に繋げることにより質を維持し向上を図る取組を行うため「東京藝術大学内部質保証規程」を制定し、内部質保証に係る実施・責任体制及び内部質保証に係る運用・手続きを定めている。

具体的には、教育研究等に係るデータ分析による自己点検・評価、認証評価機関が定める機関別認証評価基準に基づく自己点検・評価、中期目標・中期計画の進捗状況に係る自己点検・評価について、点検・評価の実施および評価結果に対する改善計画の立案・実施の手順を定め、実行している。

実施体制としては、大学全体の自己点検・評価を統括する組織として、総務・財務・施設担当理事直轄の組織である「企画・評価室」を設置し、映像研究科の自己点検・評価を実施する組織として「映像研究科点検・評価委員会」を設置している。

- ・自己点検・評価に関する情報の公表

自己点検・評価の結果については、下記の本学 Web サイトで公表している。

https://www.geidai.ac.jp/information/info_public/legal

(14) 情報の公表

本学では、大学の Web サイト、大学の理念・目的やアクションプランをはじめ、国立大学法人として義務づけられている中期目標・中期計画や財務情報等を公表するとともに、各学部・研究科等における教育課程やシラバス、教員情報等について、芸術大学ならではのブランディング広報により、社会に対して積極的に、かつ興味深く面白いコンテンツとして発信しており、学則等の学内規程や、学生定員、学生人数、教員人数等基本となる情報を公表している。

- ①大学の教育研究上の目的及び3つのポリシー
- ②教育研究上の基本組織に関すること。
- ③教員研究組織及び教員の数並びに各教員が有する学位及び業績に関すること。
- ④入学者に関する受入方針及び入学者の数、収容定員及び在学する学生数、卒業又は修了した者の数並びに進学者数及び就職者数その他進学及び就職等の状況に関すること。
- ⑤授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関すること。
- ⑥学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定に当たっての基準に関すること。
- ⑦校地、校舎等の施設及びその他の学生の教育研究環境に関すること。
- ⑧授業料、入学料その他の大学が徴収する費用に関すること。
- ⑨大学が行う学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援に関すること。
- ⑩大学院設置基準第14条の2第2項に規定する学位論文に係る評価に当たっての基準

※上記①～⑩

【http://www.geidai.ac.jp/information/info_public/education_announce】

⑪その他

◆東京藝術大学規則集 【http://www.geidai.ac.jp/kisoku_koukai/index.html】

◆設置計画書等及び設置に係る設置計画履行状況報告書、自己点検・評価結果、国立大学法人評価の結果、機関別認証評価の結果、財務諸表等

【http://www.geidai.ac.jp/information/info_public/legal】

(15) 教育内容等の改善のための組織的な研修等

本学では、「東京藝術大学 FD・SD 事業の全学的方針」を定め、教職員の資質能力向上を図り、教育研究の質をさらに高めるための FD・SD を組織的に実施している。

FD としては、学生による授業評価アンケートや教員による授業の相互参観等を実施し、その結果や分析結果を教員個人及び全学的にフィードバックすること

により、教育内容の質向上を図っている。特に映像研究科においては、産業界とも密接に連携した実践的なカリキュラム・研究指導を行う必要があることから、求められる教員の資質としても、各々の分野・領域における卓越した教育研究力を基盤としつつ、特に実践力に重点を置いた指導力が期待される。そのため、複数の教員が参画しての講評会等の場を教員同士の相互点検・評価の機会としても活用しつつ、そうした場に産業界や海外大学等の人材にも参画してもらうことで、多角的な観点で教員同士の交流や指導の改善を促進することが期待できる。

SDについては、採用時研修、情報セキュリティ、研究活動・研究費の不正防止、研究倫理、危機管理、ハラスメント防止のために必要な研修を定期的を実施しているほか、事務職員においては職位や業務内容に応じた研修を本学ないしは他機関・大学の協力を得て実施して、職員のスキル向上を図っている。

以上

設置の趣旨等を記載した書類（資料）

目次

【付属資料】

- 資料1：養成する人材像と3つの方針の関係 2
資料2：カリキュラムポリシーと各科目の対応 3
資料3：履修モデル 4

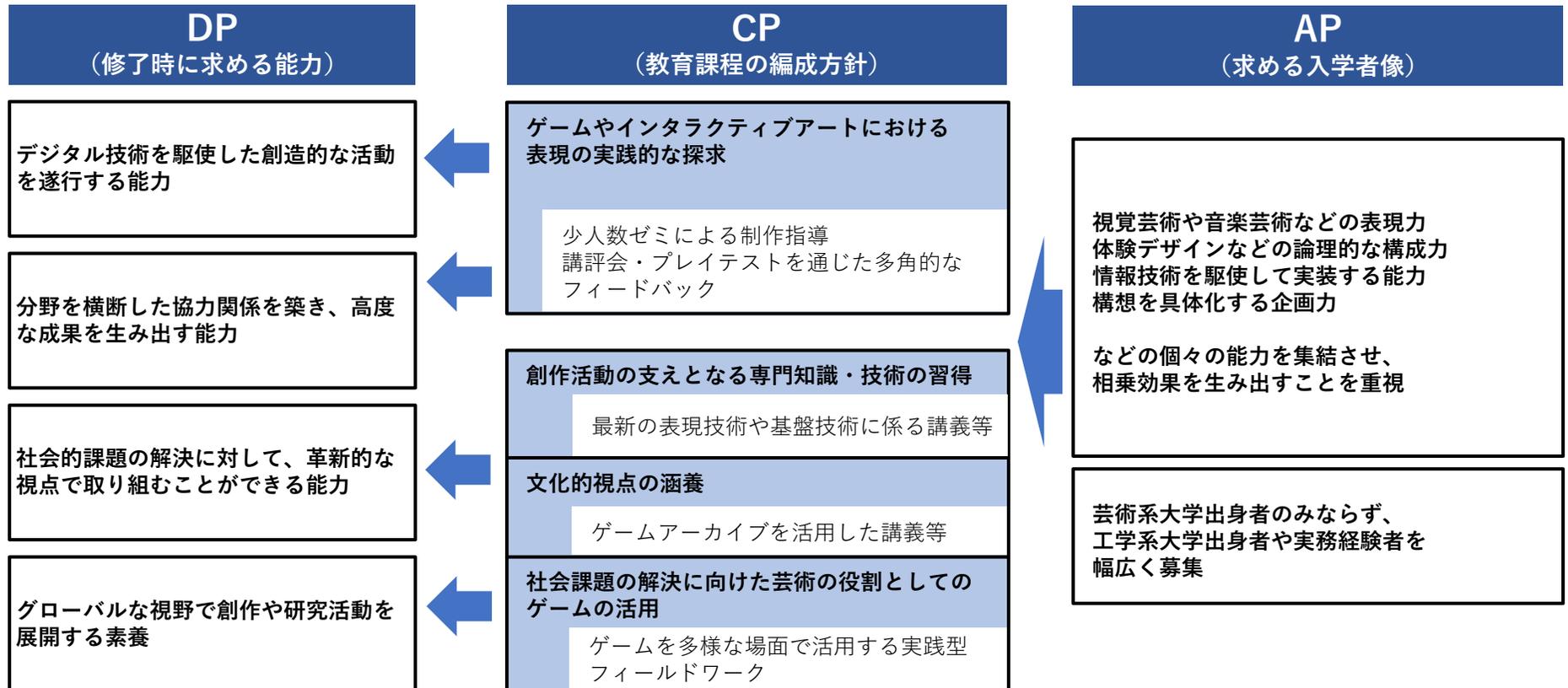
【参考資料】

- 参考資料1：Health Mock Lab. 発足のプレスリリース 5
参考資料2：ゲームコンテンツ市場に関するデータ 7
参考資料3：ゲーム分野への教育に係る政府・団体等による提言 8
参考資料4：東京藝術大学教員の採用等に関する規則 9

[養成する人材像]

本専攻では、「ゲーム」を現代における総合芸術として捉えてその芸術表現を昇華するとともに、社会における「ゲーム」の多様性と可能性を拡大していくべく、以下の人材を養成する

- ・ ゲーム分野で、主体的な創作研究活動を行える人材
- ・ 他分野に関する専門性と、ゲームやインタラクティブメディアに関する専門性を併せ持ち、ユニークなコンテンツを生み出す人材
- ・ デジタル技術を駆使して、新しい表現の開拓や社会的問題解決に取り組むイノベーティブな人材
- ・ グローバルな視野で創作研究を捉えられる人材



カリキュラムポリシー（教育課程編成の方針）

本専攻のカリキュラムは、①ゲームおよびインタラクティブアートにおける表現を実践的に探究することを重視し、制作を通じた研究の深化を目指す。日常的な制作指導は少人数のゼミ形式で行い、分野を横断した協力関係を築く力を養う。定期的な講評会やプレイテストを通じて、専攻全体から多角的なフィードバックを得る機会を設ける。さらに、成果を広く社会に発信するため、年2回の展示公開を実施する。

②創作活動を遂行する支えとなる専門知識・技術の習得を目的として、最新の表現技術や基盤技術を講義で学ぶ。また、アーカイブを活用した講義を通じてゲームの発展への理解を深め、③文化的視点も涵養する。④社会課題の解決に向けた芸術の役割にも目を向け、ゲームを多様な場面で活用するフィールドワークの機会を取り入れる。

分類		授業科目	①表現の 実践的な探求	②創作活動を 支える専門知識 ・技術の習得	③文化的視点 の涵養	④社会課題解決の 役割としての ゲームの活用
必修科目 A (演習)	ゲームを総合的・ 多角的な観点から 捉える視点や手法 の習得	企画・ゲームデザイン特別演習	○			
		ゲームテクノロジー特別演習	○			
		映像表現特別演習	○			
		社会応用特別演習	○			○
		文化美学特別演習	○		○	
必修科目 B (講義)	創作・研究活動を 支える専門知識技 術の習得	ゲーム表現技術		○		
		ゲーム開発基盤技術		○		○
		ゲーム文化研究			○	
選択科目 A (分野別ゼミ)	分野別ゼミによる 制作研究の探求	企画・ゲームデザイン領域ゼミ	○			
		ゲームテクノロジー領域ゼミ	○			
		映像表現領域ゼミ	○			
		社会応用領域ゼミ	○			○
		文化美学領域ゼミ	○		○	
選択科目 B (演習・講義)	各領域や専門に応 じて知識技術を深 化するための選択 科目群	ゲームエンジン演習Ⅰ・Ⅱ	○	○		
		インタラクティブミュージック	○	○		
		ゲームサウンド実装演習	○	○		
		国際共同制作演習（ゲーム）	○	○		
		国際ゲーム制作論		○	○	
		現代ゲーム概論			○	
		映像研究科共通科目 映像表現論、物語理論、現代芸術論、マンガ論、写 真史、演劇演出史、国際映像文化論、アニメーション 構想設計論、映画学	○		○	

養成する人材			ゲーム企業独立スタジオ等で独自のゲームの企画開発の統括を担う人材	ゲーム企業独立スタジオ等で先端技術を用いて実験的なゲーム開発を担う人材	ゲーム企業や制作会社等で革新的な映像表現やそれを用いたコンテンツの制作を担う人材	各種産業において、ゲームを活用したコンテンツ開発等を担う人材	ゲーム分野を文化的学術的に探求し、文化学問分野としての発展を担う人材
修了後進路の例			ゲームクリエイター、ディレクター、プランナー、プロデューサー等		メディアクリエイター、グラフィックデザイナー、サウンドクリエイター等	アプリ開発者、コンサルタント、起業家等	学術機関における教育者、研究者、評論家 等
科目区分	単位数	年次	履修モデル				
必修科目 A	10	1	企画・ゲームデザイン特別演習 ・ ゲームテクノロジー特別演習 ・ 映像表現特別演習 ・ 社会応用特別演習 ・ 文化美学特別演習				
必修科目 B	6	1	ゲーム表現技術 ・ ゲーム開発基盤技術 ・ ゲーム文化研究				
選択科目 A	6	1	企画・ゲームデザイン領域ゼミⅠ	ゲームテクノロジー領域ゼミⅠ	映像表現領域ゼミⅠ	社会応用領域ゼミⅠ	文化美学領域ゼミⅠ
	6	2	企画・ゲームデザイン領域ゼミⅡ	ゲームテクノロジー領域ゼミⅡ	映像表現領域ゼミⅡ	社会応用領域ゼミⅡ	文化美学領域ゼミⅡ
選択科目 B	4	1	現代ゲーム概論 国際ゲーム制作論	ゲームエンジン演習Ⅰ ゲームエンジン演習Ⅱ	インタラクティブミュージック アニメーション構想設計論	映像表現論 演劇演出史	現代ゲーム概論 現代芸術論

学生のバックグラウンドに応じ、全学部大学院共通科目「アートDXプログラム」を自由選択科目として履修することで、情報技術と芸術の融合に係る基礎的能力を習得することが望ましい。 ※2025年度にMDASH認定申請予定

自由選択科目
(アートDXプログラム)

MDASH
リテラシー
レベル

芸術と情報
情報メディア学

MDASH
応用基礎
レベル

コードとデザイン、メディアアートプログラミング
ゲーム制作演習、イメージ演習、人工知能と創作



Press Release

2019年8月9日

横浜市立大学、東京藝術大学、アステラス製薬 ゲーミフィケーションを用いた新たなデジタルヘルスケア ソリューション創出へ向け Health Mock Lab. 発足

公立大学法人横浜市立大学(所在地:神奈川、理事長:二見 良之、以下「横浜市立大学」)と国立大学法人東京藝術大学(所在地:東京、学長:澤 和樹、以下「東京藝術大学」)およびアステラス製薬株式会社(本社:東京、代表取締役社長 CEO:安川 健司、以下「アステラス製薬」)は、ゲーミフィケーションを用いた新たなデジタルヘルスケアソリューションの創出・実用化を目指し、3者間の産学連携のバーチャルな枠組みとして「Health Mock Lab.」を発足させました。

ゲーミフィケーションとは、ゲームの要素をサービスやシステムに応用し利用者のモチベーションや満足度を向上させる手法です。ゲームをクリアする感覚で学習提案する子供向けの教材などはその一例です。ヘルスケアの分野においても近年、ゲームの要素を取り入れて社会的課題を解決するサービスが注目を集めています。

Health Mock Lab.では、いずれかの当事者から提案されたアイデアについて、横浜市立大学が医学的な視点、東京藝術大学がゲーミフィケーションの視点、アステラス製薬がビジネスの視点から、共同でスクリーニングとブラッシュアップを行い、実用化の対象となるアイデアを選出します。さらに、このプロセスによって選出されたアイデアについて、横浜市立大学、東京藝術大学およびアステラス製薬は、研究開発、試作品の制作や実証試験など実用化に向けた取り組みを進めていく予定です。

横浜市立大学は、2018年に、医科学研究機関内では世界で初めてとなるクリエイティブ研究拠点「コミュニケーション・デザイン・センター(YCU-CDC) <http://y-cdc.org/>」を先端医科学研究センター内に開設しました。YCU-CDCでは、新たなアイデアやテクノロジーを活用して医療に実装するために、従来の医療の手法だけでなく、デザイン・アートなどのクリエイティブ手法を取り入れた研究を進めています。

東京藝術大学大学院映像研究科は、2019年度からゲームコースを開設しました。アニメーションにおける世界観の構築やインタラクティブ・メディア⁽¹⁾の応用など、これまでに培った基盤を活かしたゲーム研究を行い、産業界との連携も積極的に行ってまいります。

アステラス製薬は、経営計画 2018 において Rx+^{TM(2)}プログラムへの挑戦を戦略目標の一つに掲げています。医療用医薬品 (Rx) 事業で培ってきた強みと異分野の技術・知見を融合した、新たなヘルスケアソリューション (Rx+TM) の創出を目指しています。今回の Health Mock Lab. 発足は、この取り組みの一環です。

以上

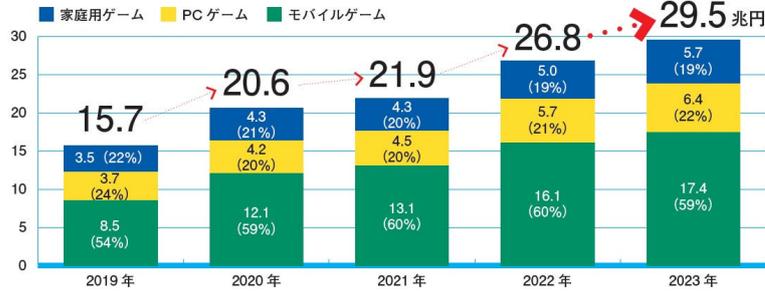
(1) インタラクティブ・メディア:リアルタイムに情報のやり取りができる対話型・双方向型メディア

(2) Rx+TM事業:Rx 事業で培ったアステラス製薬の強みをベースに、最先端の医療技術と異分野の先端技術を融合させることで、Patient Journey (診断、予防、治療および予後管理を含む医療シーン全般) 全体において患者さんに貢献し、単独で収益を生み出せる事業

参考資料2 ゲームコンテンツ市場に関するデータ

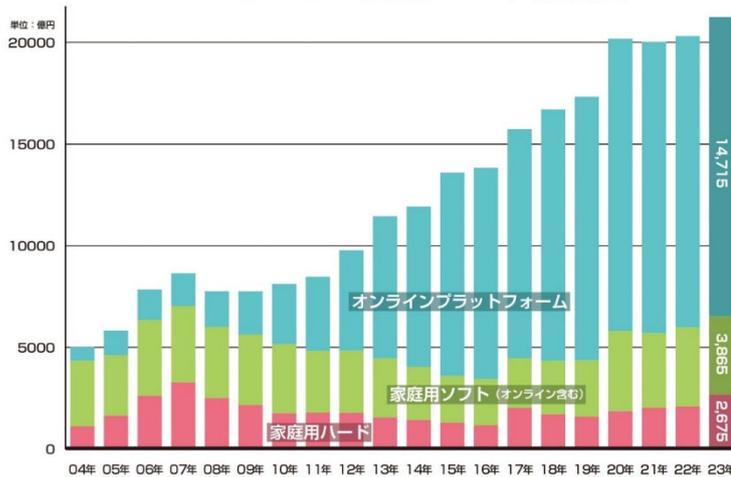
ゲームコンテンツ市場規模推移 (グローバル)

(単位=兆円)

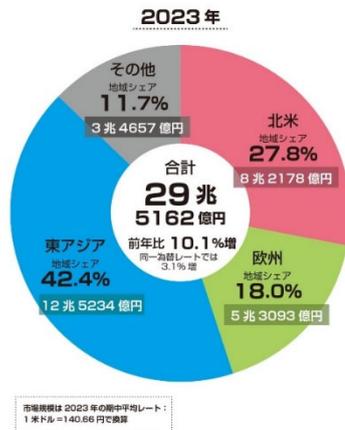


引用元：「CESA ゲーム産業レポート 2024 (一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)」

2004年~2023年 国内ゲーム市場規模推移



世界の地域別ゲームコンテンツ市場規模



引用元：「ファミ通ゲーム白書 2024(株式会社角川アスキー総合研究所)」

「新たなクールジャパン戦略」

2024年6月4日内閣知的財産戦略本部

<p.23 分野別課題(1)ゲーム より引用>

コンソールとモバイルのほか昨今は PC が加わる中、モバイルゲームを中心に海外勢のプレゼンスが増しており 66、相対的に日本のゲームパブリッシャーの立ち位置が弱くなっている。また、売上の上位は発売から時間が経過している IP が占めており、どのように新規の IP、ゲームタイトルを生み出していくかが課題となっている。

新規 IP の創出、PC ゲーム市場への対応の強化が必要になっており、新規 IP、コアコンセプトを創り出せるクリエイターの育成、インディーゲーム市場等で活躍できる人材の育成が重要である。また、XR や 3D 映像への展開など波及効果が見込まれるゲームエンジンを他分野へ展開し、分野融合のビジネス展開に取り組むべきである。

「Entertainment Contents ∞ 2024」※

2024年10月15日一般社団法人日本経済団体連合会

<p.20 2.共通課題・施策(1)人材育成・確保より引用>

人材育成にあたっては、大学・大学院、専門学校等の教育機関が重要であるが、コンテンツ分野は民間主導で急速に発展してきたことから、これだけの産業規模にもかかわらず、数や機能が不足し、特に国際競争力のある高度クリエイティブ人材の育成機関が圧倒的に不足している。…(略) …国際競争力のあるクリエイティブ人材には、コンテンツの各分野に関する専門的な知識や、世界の歴史や文化も含めた幅広い造詣とグローバルな視野をもつことが期待され、それらにもとづく俯瞰力や論理的思考力、豊かな想像力・創造力等を涵養することが重要である。さらには生成 AI 等の技術への理解と活用も求められ、そうした人材を育成するためにも、大学・大学院における教育環境の充実が急務である。また、大学の本来の役割である学術的研究という面でも、エンタメ・コンテンツやそのビジネスに関する研究においても進んでいないのが実態である。

※ゲームを含むエンターテインメントコンテンツに関する提言としてまとめられている

○東京藝術大学教員の採用等に関する規則

〔平成16年4月1日〕
制 定

改正 平成17年4月1日 平成19年3月28日
平成20年10月17日 平成25年10月24日
平成27年3月26日 令和5年6月22日

(目的)

第1条 この規則は、東京藝術大学職員就業規則（以下「就業規則」という。）第2条第2項の規定に基づき、教員の採用・懲戒等に関する事項について定めることを目的とする。

(適用範囲)

第2条 この規則は、次の各号に掲げる教員に適用する。

- (1) 教授、准教授、講師（常時勤務するものに限る。）、助教及び助手（以下「大学教員」という。）
- (2) 音楽学部附属音楽高等学校の副校長、主幹教諭、教諭及び養護教諭（以下「附属高校教員」という。）

(採用及び昇任)

第3条 大学教員及び附属高校教員の採用及び昇任は選考によるものとし、学長が定める基準により、教育研究評議会（以下「評議会」という。）の意見を参考として、学長が行う。

(出向)

第4条 削除

(降任及び解雇)

第5条 大学教員を降任又は解雇する場合は、評議会の意見を参考として学長が行う。

(休職の期間)

第6条 大学教員が心身の故障のため長期の休養を要する場合の休職の期間については、個々の場合について、評議会の議を経て、学長が定める。

- 2 附属高校教員が、結核性疾患のため長期の休養を要する場合の休職においては、満2年とし、特に必要があると認めるときは、予算の範囲内でその休職の期間を満3年まで延長することができる。
- 3 前項の規定による休職者には、その休職の期間中、給与の全額を支給する。

(任期)

第7条 大学教員の雇用については、評議会の意見を参考として、学長が原則として任期を定めて行うものとする。

- 2 前項の任期が満了した場合は、業績の評価に基づき、評議会の意見を参考として、学長が任期を更新することができる。
- 3 前2項により任期を定めて雇用された大学教員は、その任期中に退職することができる。
- 4 大学教員の任期について必要な事項は、関係法令及び別に定める「東京藝術大学における大学教員の任期に関する規則」による。

(定年)

第8条 大学教員及び附属高校教員の定年は、次の各号のとおりとする。

(1) 大学教員（助教及び助手を除く。） 満67歳

(2) 助教、助手及び附属高校教員 満65歳

（懲戒）

第9条 大学教員の懲戒処分は、評議会の意見を参考として、学長が行う。

（勤務成績の評定）

第10条 大学教員の勤務成績の評定及び評定の結果に応じた措置は、評議会の意見を参考として、学長が行う。

2 前項の勤務成績の評定は、学長が定める基準により行わなければならない。

（試用期間）

第11条 音楽学部附属音楽高等学校の教諭の試用期間は、1年とする。

（研修の機会）

第12条 大学教員及び附属高校教員には、研修を受ける機会が与えられなければならない。

2 大学教員及び附属高校教員は、教育研究に支障のない限り、組織の長の承認を受けて、勤務場所を離れて研修を行うことができる。

3 大学教員及び附属高校教員は、現職のまま、長期にわたる研修を受けることができる。

（教諭の研修）

第13条 音楽学部附属音楽高等学校の教諭及び養護教諭は、本学が実施する初任者研修及び10年経験者研修を受けなければならない。

2 前項の研修の実施に関しては、別に定める。

（大学院修学休業）

第14条 音楽学部附属音楽高等学校の主幹教諭、教諭及び養護教諭は、学長の許可を受けて3年以内の期間、大学院の課程等に在学してその課程を履修するための休業をすることができる。

2 前項の休業の期間については、給与を支給しない。

3 その他大学院修学休業に関し必要な事項は、別に定める。

（兼業）

第15条 大学教員は、本務遂行に支障がないと学長が認める場合は、教育研究活動に関する兼業を行うことができる。

（助教及び助手）

第16条 助教及び助手については、評議会の意見を参考として、この規則に定める手続方法と異なる定めをすることができる。

附 則

この規則は、平成16年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成17年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成19年4月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成20年11月1日から施行する。

附 則

この規則は、平成25年10月24日から施行し、平成25年7月18日から適用する。

附 則

この規則は、平成27年4月1日から施行する。

附 則

1 この規則は、令和5年7月1日から施行する。

(定年の経過措置)

2 令和5年7月1日から令和13年3月31日までの間における職員にかかる第8条第1項第2号の規定の適用については、次の表に掲げる期間の区分に応じ、同号中「満65歳」とあるのはそれぞれの下欄に掲げる年齢に読み替える。

期間	年齢
令和5年7月1日から令和7年3月31日 日まで	満61歳
令和7年4月1日から令和9年3月31日 日まで	満62歳
令和9年4月1日から令和11年3月31日 日まで	満63歳
令和11年4月1日から令和13年3月31日 日まで	満64歳