



報道関係者各位

2010年12月8日(水)

## 【書籍出版のお知らせ】

高橋光輝(デジタルハリウッド大学大学院専任教授)著書  
『コンテンツ教育の誕生と未来』

**2010年12月下旬より全国書店にて発売**

日本初の株式会社による専門職大学院、デジタルハリウッド大学大学院(本校:東京都千代田区 学長 杉山知之 以下本大学院)の専任教員である高橋光輝氏による書籍『コンテンツ教育の誕生と未来』が、このたび株式会社ボーンデジタルより刊行となります。

本書は2010年12月下旬より全国書店にて発売となります。

### 【本のご紹介】

#### コンテンツ教育の誕生と未来

～各界キーパーソンに聞く コンテンツ教育の未来～

- 発売予定日: 2010年12月下旬
- 著者: 高橋光輝
- 定価: 3,150円(本体3,000円 + 税5%)
- ISBN: 978-4-86246-132-2
- サイズ: A5版(148×210×17mm)
- 総頁数: 312ページ
- 発行・発売: 株式会社ボーンデジタル



### 【概要】

#### 使える人材は、制作の現場でしか育たない!?

アニメ、マンガ、ゲーム。コンテンツ業界を担う人材を育成するために、教育界はこれまで何を行ってきたのか。

自らも教育の現場に立つ筆者が、豊富な資料を基に、アメリカ・日本におけるコンテンツ教育の歴史や、産業界・政府による取り組みの跡をたどりながら、コンテンツ業界の人材育成はいかにあるべきかを問う一冊です。

近年、マンガ、アニメ、ゲーム、映画などの「コンテンツ産業」は、国際競争力を持つ重要な産業として位置づけられるようになり、コンテンツ産業を支える優秀な人材の育成は、ますます重要性を増しています。

アニメ、マンガ、ゲームなどのコンテンツ業界では、「使える人材は、学校ではなく、「徒弟制度」の中から育つもの」という考えが根強く、教育機関での人材育成に対しては懐疑的でした。本当に、「使える人材は、制作の現場でしか育たない」のでしょうか? コンテンツ分野の教育を担う教育機関が抱える問題点とは?

本書の前半では、コンテンツ産業を支える人材を生み出すために、産業界・行政・教育界がこれまで行ってきた取り組みを歴史的にたどります。特に、世界初のフィルムスクールとして知られ、本格的な产学連携のシステムを機能させている南カリフォルニア大学(USC)や、ウォルト・ディズニーの協力の元に設立されたカリフォルニア芸術大学(カル・アーツ)、ピクサー・アニメーション・スタジオの



企業内大学であるピクサー大学が、どのような経緯で始まり、どういった教育を行ってきたのか。産業界との関係性はどのようなものだったか、先進国アメリカのコンテンツ分野(映画)を例にとり、その高等教育の歴史を明らかにします。

本書の後半では、産業界・行政・教育界の最前線に立つキーパーソンへのインタビューを通して、コンテンツ教育の人材育成に対する現状分析を行うとともに、日本のコンテンツ産業を支えるクリエイターたちを育成するために、コンテンツ教育が目指すべき、人材育成のための戦略を占います。

### 対象読者

#### ・コンテンツ教育の現場で働く教育関係者

コンテンツ分野(マンガ、アニメ、CG、映像など)における教育を行っている、専門学校、大学、大学院などの教育機関の関係者。

#### ・コンテンツ教育行政に関わる関係者

文部科学省、経済産業省、文化庁などの機関で、コンテンツ分野(マンガ、アニメ、CG、映像など)における教育行政、産業振興、文化振興などに携わる関係者。

### 目次

#### ・序章 はじめに

#### ・第 1 章 コンテンツとは

- 日本のコンテンツ産業
- 政府によるコンテンツ振興策
- 知的財産人材育成戦略
- 経済産業省によるプロデューサー育成戦略

#### ・第 2 章 コンテンツ教育

- 低俗な文化
- 日本におけるコンテンツ教育の現状

#### ・第 3 章 映画教育の誕生過程

- 南カリフォルニア大学の事例
- 日本大学の事例

#### ・第 4 章 アニメーション教育の誕生過程

- カリフォルニア芸術大学の事例
- 日本デザイナー学院の事例

#### ・第 5 章 コンテンツ教育の質保証

- 高等教育の質保証
- 日本とアメリカの機関別評価比較
- 分野別評価 アメリカからの啓示
- コンテンツ分野の認証評価の不在
- NASAD の組織とアcreditationのシステム

#### ・第 6 章 大学と企業内大学との比較 ~ピクサー大学~

#### ・第 7 章 コンテンツ教育の未来へ ~各界キーパーソンに聞く~

- 鈴木 寛 / 文部科学省 副大臣
- 角川 歴彦 / 角川グループホールディングス 取締役会長
- 千住 博 / 京都造形芸術大学 学長
- 杉山 知之 / デジタルハリウッド大学 学長
- 坪内 成晃 / 京都精華大学 学長
- 信谷 和重 / 経済産業省商務情報政策局メディア・コンテンツ課長

#### ・終章 今後の課題と展望



**高橋** 「まず、話す始めた時に「コンテンツ教育」という言葉の定義を決めていたのですが、ここでいう「コンテンツ」というのは、コンテンツ産業に従事する側、いわゆる産業人育成のための教育」といった意味で、その観点から過去と現状・将来についてお話をしたと思います。本題では、杉山先生以外にも、産業界の代表として角川慶さん、行政の代表として鈴木健一氏も調査大臣などに登場いたしましたが、杉山先生には、教育者として立場で意見をいたただいたりと思います。

そもそも、「コンテンツ教育」といわれようになつてからまだ古めかしいと思っていて、コンテンツ教育が、なんな大げしもので代々受け継がれてきたんだなって思つたときに、代々受け継がれてきたんだなって思つたときに、それを取組んでます。現在コンテンツ教育を行つていて各学年の取り組みを、学長はどのようにこなっていますか。

**杉山** 「ごくらの歴史観を持ってそなう教育に取り組んでいたのかな、いつも思つていて、コンテンツ教育というのは、世の中にシビック・エターナルなものが登場して教育を担つてゐる、今日も「コンテンツ」は、「コンテンツ」呼ばれるようになつたのが、基本的にはバトンで作られるようになったわけです。だから、コンテ



デジタルハリウッド大学  
学長  
杉山 知之  
—すがやま ともゆき—

#### ・プロフィール

1954年 東京都生まれ。工学博士。  
1987年よりMITメディア・ラボ客員研究員として3年間活動。  
1990年 国際メディア研究所・主任研究員。1993年日本大学短期大学部専任講師を経て、1994年10月デジタルハリウッド学院を開学。  
2004年 日本初の株式会社立デジタルハリウッド大学院を開学。  
近年、デジタルハリウッド大学を勉学し、現在、同大学長。  
マルチメディア放送ビジネスフォーラム代表、福岡コンテンツ産業振興会議会長、メバーアー協会理事長、内閣官房知的財産戦略本部コンテンツ強化専門調査会委員を務め、また「新日本模式」協議会、CG-ARTS協会、デジタルエンターテインメント協会など多くの委員を歴任。  
1999年度デジタルメディア協会AMDアワード・功労賞受賞。

#### ・著書

「クール・ジャパン 世界が買いたがる日本」(祥伝社)。  
「クリエイター・スピリットとは何か?」(最新刊)、ちくまプリマー新書)ほか。

本文『第7章 コンテンツ教育の未来へ～各界キーパーソンに聞く～』より

## ■著者プロフィール

### ○著者 高橋光輝（デジタルハリウッド大学・大学院 准教授）

映像製作会社にてCM、PV、TVなどの製作に従事しつつ、教員業を兼務。また、大学院ではメディア・コンテンツ人材育成の研究を行う。その後、教育機関にてデジタルクリエイターの育成に邁進、統括業務を行う。同時に大学及び研究所にてメディア・コンテンツ分野の研究員として活動。ぴあ総合研究所 客員研究員、中国浙江大学コンテンツビジネス研究所 客員教授、中国アモイ大学藝術学院 客員研究員。

## 【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室：川村

mail:press@dhw.co.jp

TEL:03-5281-9248

デジタルハリウッド公式サイト：<http://www.dhw.co.jp/>

学長ブログ「スギヤマスタイル」：<http://www.sugiyama-style.tv/>

過去のプレスリリース：<http://www.dhw.co.jp/grand/pressroom/release/2010/>