

令和7年11月17日

報道機関 各位

国立大学法人電気通信大学

文化芸術活動基盤強化基金「クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）」に本学のプロジェクトが採択されました！

国立大学法人電気通信大学（所在地：東京都調布市調布ヶ丘一丁目5番地1、学長：田野俊一）が提案するプロジェクト「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」が、文化庁の補助金により独立行政法人日本芸術文化振興会に設置された文化芸術活動基盤強化基金（Japan Creator Support Fund）（通称：クリエイター支援基金）における「クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）」の「コンテンツ分野における産学官連携による教育機関の機能強化支援（区分：ゲーム）」に採択されました。本プロジェクトでは、産学官連携によりゲーム開発の最前線を担う革新的ゲーム創造テック人材を育成する教育プログラムの開発を目指します。

【背景】

電気通信大学は、情報通信、AIやVR、ロボティクス、医用工学、材料科学等ゲームの基盤たる技術分野を含め幅広い分野で教育研究を展開してきました。これら基盤学問の研究教育を通じ、本学の学生は先端技術を学び研究的思考力、国際発信力といった技術革新を支える力を培っています。本学はゲーム分野にも多くの優秀な人材を輩出しておりますが、一方で、ゲーム分野の体系的教育の提供は限定的でした。本学の強みである基盤学問教育を礎として、ゲーム業界との協働によるワクワクする教育プログラムをつくりたい、という想いのもと、本プロジェクトを立ち上げました。

【プロジェクト名】

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

【採択期間】

令和7年10月17日～令和10年3月31日まで（3年度間）

【内容】

本プロジェクトでは、数理、情報科学などの確かな基礎学力と論理的・多角的思考力を兼ね備え、最新技術を自在に駆使した問題解決力ならびに革新的な創造力・表現力を身に付け、将来のゲーム業界を牽引し国際的に活躍できる高度技術人材「革新的ゲーム創造テック人材」の輩出を目的としています。

本学が保有する多彩な教育課程に加えて、ゲーム業界で活躍する方々による最新のゲームデザイン講義や企業連携PBL型制作演習を組み込み、学生がデザイン思考と制作をやりきる力を培うとともに、国内外の学会や展示会での発表経験を通じて発信力を磨く教育プログラムを開発します。

本学は、このような体系的教育を分野横断的な「副専攻」として立ち上げることで、全専攻の意欲的な学生がゲームクリエイションを学ぶことを可能とし、自由で柔軟な発想で日本のゲーム産業のみならず、様々な業界でイノベーションを巻き起こせる人材を育成する国際的な教育研究拠点となることを目指します。

助成：



文化芸術活動基盤強化基金
（クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践））
| 独立行政法人日本芸術文化振興会

(関連ページ)

文化庁 https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/94284901.html

独立行政法人日本芸術文化振興会 https://www.ntj.jac.go.jp/topics/kikin/2025/r6hosei_bunka2/

【連絡先】

＜事業内容に関すること＞

電気通信大学 研究教育マネジメント推進室

【職名】 特定准教授（チーフ URA）

【氏名】 鈴木 仁美

Tel : 042-443-6863 E-Mail : info@ura.uec.ac.jp

＜報道に関すること＞

電気通信大学総務部総務企画課広報係

Tel : 042-443-5019 Fax : 042-443-5887

E-Mail : kouhou-k@office.uec.ac.jp