

アニメ・ゲーム人材育成

2008・7/25 記者会見・プレスリリース

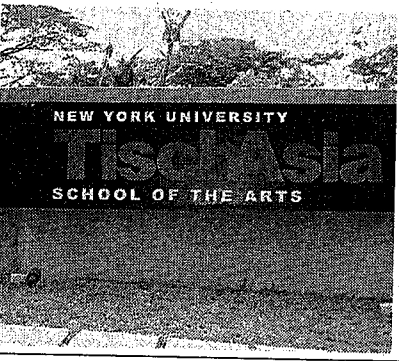
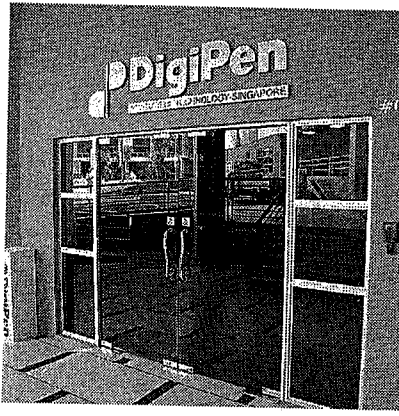
シンガポール拠点相次ぐ

【シンガポール】野間潔「アニメーションやコンピューターゲームなどの専門人材を育成する大学や専門学校がシンガポールに相次いで進出している。米デジペン工科大学が七月にシンガポール校を開校。慶応義塾大学は八月中にデジタルコンテンツ（情報の内容）に関する新研究所を設立する。シンガポール政府も人材育成を通じてクリエイティブ産業振興につなげる。

米デジペン工科大学 5年で570人目指す

慶大 創作・知財など研究

アニメ・ゲームデザイン 学はアニメ技術やビデオゲームのデジペン工科大学 ゲームを学ぶ学科を設け、今後、五年間で五百七十人の卒業生を送り出す計画だ。



学生の募集を開始したデジペン工科大学のシンガポールオフィス（写真上）と昨年10月開校したニューヨーク大学芸術学部の特設校舎（写真下）

米国の大学では昨年十月、ニューヨーク大芸術学部がシンガポールに三年間の修士課程コースとなる「ティッシュ・アジア」を設立している。

シンガポール 産業の新しい柱狙う 研究所招致や投資家紹介

シンガポール政府はアニメや映画などクリエイティブ産業の育成に本腰を入れている。メディア事業を担当するシンガポールメディア開発庁（MDA）は七千万ドル（約五十五億円）を使って海外の有力研究所の招致を開始。同時にクリエイティブ産業に参入したい企業に資金を提供する企業

「ア」を開校。アニメや映画、テレビ制作などの専門育成に取り組み始めている。

慶応義塾大学は八月中にデジタルコンテンツ開発や知的財産などに関する研究を手掛ける新しい研究所「慶応NUS・CUTEセンター」を設ける。米マサチューセッツ工科大学や中国科学院もシンガポールでの研究所の新設を決めている。

シンガポール政府は七月に先行してホームベースを開設している。

シンガポール政府は石油化学や太陽光発電装置などの製造業育成と並んでデジタルメディア産業を育てる意向を持ち、映画制作会社ルーカスフィルムのアニメ制作部門や日本のコエーなどが拠点を設けているが、産業振興に向けた専門家不足が課題になっていた。

文化を発信するため、同国に二〇〇九年末までに「ジャパン・クリエイティブ・センター」を設置する計画を進めており、七月に先行してホームベースを開設している。

シンガポール政府は石油化学や太陽光発電装置などの製造業育成と並んでデジタルメディア産業を育てる意向を持ち、映画制作会社ルーカスフィルムのアニメ制作部門や日本のコエーなどが拠点を設けているが、産業振興に向けた専門家不足が課題になっていた。

を紹介する「アイ・マッチ」と名付けた新事業にも取り組み始めた。

「アイ・マッチ」は地元とシンガポールの双方のデジタルメディア事業者の資本増強に対応。事業内容や今後の成長戦略などをまとめたMDAが一定のお墨付きを与える。選ばれた企業には投資家を紹介するほか、政府系ベンチャーキャピタルも紹介する。

MDAは「民間の投資資金をベンチャー企業に向けやすくする仕組み」と説明する。

シンガポールは国内総生産（GDP）の約二五％を製造業が占め、金融業より大きな産業となっている。今後の世界的な成長が期待できるクリエイティブ分野の人材育成を通じて、石油化学や電子・電機、医薬バイオなどと並ぶ産業の柱にしたいと考えた。