

研究論文

# 地域コンテンツ創造と人材育成プログラム

中村 隆敏\*

## Exploration of the Regional Contents and Program of Human Resource Training

Takatoshi NAKAMURA\*

### 【要約】

地域資源を用いたデジタルコンテンツ（映像、アニメーション、Web、CG等）による地域の文化や産業に資する試みは、近年盛んになっている。それに伴いコンテンツ制作が技能者からディレクション、プロデュースといった人材を必要としていることも事実である。本稿では、産学官共同で行った地域資産を活用したアニメーション作成事業を例に挙げ、地域コンテンツを創り上げる素地ができたことを報告し、人材育成プログラムの重要性を論じる。

### 【キーワード】

コンテンツ、地域映像、プロデューサー、ディレクター、人材育成、プラットフォーム

### 1. はじめに

日本のコンテンツ産業人材育成として様々な教育的試みが行われているが、学校教育において教育課程を準備している教育機関は主に芸術系と情報系に大きく分かれる。筆者はデザイナー、エンジニア共に必要なスキルをイメージ生産技術と仮定し、平成20年度から現在までいくつかのコンテンツ人材育成事業を試みてきた。大学のみではなく、実践的な開発をプロと協働で行うプラットフォームを設置したことにより生まれた産学官による連携協働事業内容を報告する。

コンテンツ創造系高等教育機関の特徴は大きく分けて専門職大学院系、芸術専門系、情報工学系、表象文化系の四種ということが分かった。

専門職大学院系は日本独自のアニメやマンガなど知的財産をエンターティメント分野まで広げ、そのビジネス展開やアントレプレナー養成など実践的なコンテンツ制作者育成を目指している。私立大学や専修学校を要する大学などに設置されている。

芸術専門系大学院はファインアートの領域と同様、高度な技術と感性を磨くことで高度な表現ができ、コンテンツのプロデュースもできる人材育成を目指している。映画、アートアニメーション、メディアアートなどエンターティメントに直結しなくとも独自の表現ができる個性的な作家が輩出されている。

情報工学系の大学院からもメディア系やアート系の作家が増えている。情報メディアやネットワーク、センシング技術、ロボティクスなど先端技術が先端アートのメディアになることを理解し、領域を横断する意欲的な作家が多い。

表象文化系の大学院では、主に作家よりもキュレーターや芸術評論、美学研究者を目指す学生が多い。ともすれば、技術や表現形式、産業構造の議論に埋没しがちなメディア表現、コンテンツ創造の領域が必要とする要諦は、このような哲学や美学における時代を見据えた俯瞰的な視座である。

---

\*佐賀大学文化教育学部

## 2. コンテンツ人材育成の背景

地域コンテンツディレクターやプロデューサーに関しては育成教育やプログラムが少ない。

今後はクリエイターのみでなく、地域資産を理解し活用方法としてデジタルコンテンツに限らずアーティスティックな感性や新規テクノロジーとのマッチングができるテクニカルディレクションやデザインができる人材が必要となる。

佐賀大学では平成20年4月より、新入学生に対して全学部の学生が受講可能なデジタル表現技術者を養成する「デジタル表現技術者養成プログラム」を開設した。本プログラムは、表現対象を深く理解し表現する能力を持つ創造的人材育成を行うものである。履修学生は、所属学部の専門科目に加えて、本プログラムで開講する講義・演習を受講する。必修科目は社会的ニーズの高い実技演習科目であり、受講した学生はこれからの高度情報化社会を創造するのに必要な先端的な情報クリエイティブ技術を習得し、個人の専門領域とデジタル表現技術を組み合わせた新たな知的活動の担い手として活躍が期待できる。

本プログラムでは、①それぞれの専門知識に加えデジタル表現能力を身につけた創造的な学生が育成される。②新たな知的活動が期待でき進路選択が拡大する。③従来の専門分野の職場に加え既存企業の高度情報化の推進、さらには新しい産業の創出と地域産業を活性化させる、などの効果を期待している。

### 2.1 大学と地域連携による人材育成

佐賀大学は佐賀県内唯一の総合大学であり、各学部の研究者や教育者が地域と密接に結びつくような学際的な取り組みを精力的に行っている。中心市街地の活性化もそのテーマの一つであり、各部局の研究者と学生が様々なアプローチで調査、検証、実験事業を行っている。

いわゆるシャッター街となった商店街のなかに大学のサテライト教室を開設し、経済学部を中心に市民向け公開講座をプロデュースする事業。また、空き店舗を都市工学専攻の学生自ら地元の建築関係者と協力して改装し、そこに住

むことで住民と触れ合い、まちなか再生を協働で実践する事業、美術専攻の学生が自主的に商店街やまちおこしNPOと連携し、空き店舗をギャラリーに改装し、まちなかで長期に渡るアートイベントを開催する事業等、中心市街地活性化のフレームを地域貢献事業として複数の研究領域における教員と学生が緊密に実践していることが特徴といえる。

平成22年度 産業技術人材育成支援事業（経済産業省）に大学が参画した背景としては、以上のようなコンテンツ産業の人材育成に置ける佐賀県との連携、中心市街地活性化における大学と地域へのアプローチがしやすかった点があげられる。そして、その事業の延長として、現在も地域連携としてのコンテンツ人材育成は継続している。

### 2.2 実践知とインフォーマル学習

上記で述べたプロジェクトは、学生が指示されたプログラムで学習するのではなく、環境を提示して彼らが自主的にクリエイティブに活動できるように支援している。大学と地域が行う人材育成の重要な視点である。それは時に授業の枠を離れたインフォーマルな学習の場ともなるだろう。

インフォーマル学習は近年、企業研修や体験学習として新たな実践知を獲得するための方策として注目されている。アクティブラーニングの手法でプログラムに参画する態度、経験が実践知を育むと考えられる。インフォーマル学習は授業外の活動を主とすることになり、学生の課題設定や到達目標も学生自身が決めることになる。

この事業で作成されたアニメーション「河童五代目」（図1～図5）のフィギュアをベースに3DCGに展開しARコンテンツをつくる。さらにそれをGPSと連動してまちなか散策ゲームに仕立てる。アプリ開発やソーシャルメディアでのプロモート、デジタルサイネージでの販促等も課題として可能性がある。これらを実践知として学生が学修していけるよう環境整備を行ってきた。



図1 アニメーションタイトル



図4 キャラクター設定資料 1



図2 アニメーション設定図



図5 キャラクター設定資料 2

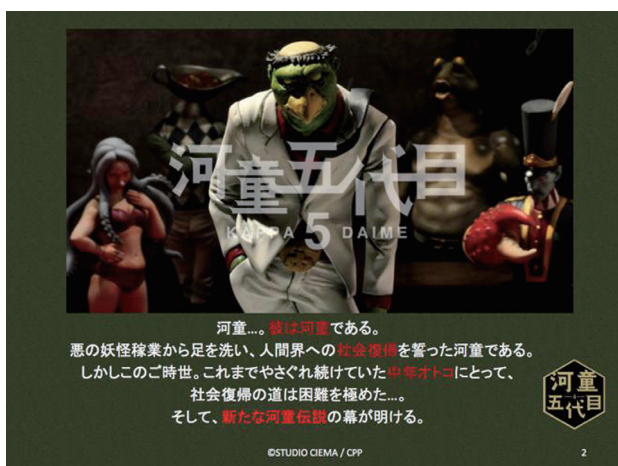


図3 フィギュア設定

### 3. イメージ生産技術とプラットフォーム

本実践では主として映像を中心にしたデジタルコンテンツを扱った。映像コンテンツのディレクションとして、映像一般の文法や撮影編集技術のみでは画一的な表現しかできない。そこには、感受性、創造性、理解力及び表現力の不足が存在する。

本来、映像制作は、映画、音楽、演劇、文学、美術、デザインなど多種多様な文化理解を必要とし、それが独自の構想、構成、発想をイメージとして伝える原動力となる。

本プロジェクトは、若者が創造する多様な文化（ポップカルチャー、サブカルチャー）を「まちなか」に集め、そこで協働制作と発表、そして一般の評価を受けることでさらにその創造する力を向上させるという創造力育成サイクルを生み出す多文化クリエイティブ・プラットフォームの形成を目的としている。



また、それら総合芸術の多面性を理解しイメージ生産力を高めることで、地域資源の発掘・発見、その地域資源を販売チャンネルに乗せるための独創的なコンセプトメイクやプランニング、映像制作からブランディング、流通までをプロやセミプロが実施し、そのスキームを学生が学ぶというものにする。

以上のプロセス自体が学生や地域にとって重要であり、その結果、地域資源の経済波及効果、社会効果を実現することでプラットフォームそのものが新たな地域資源として認知され、他の地域の旧来の映画館を有する中心商店街でも本事業をモデルケースとして技術移転することが可能になる。

アクティブラーニングとしてコンテンツ開発に係る感性を磨くことや実践的な開発をグループで行う経験が重要であり、学生とプロのクリエイター同士がワークショップを開くことで映像表現における感性の向上やイメージ生産力を高めてくれるだろう。

また、企画力や構想力に優れたプロやセミプロと共にプロジェクトを行うことで、大学の授業では経験し得ない協調性や責任感、自主性を養うことが期待できる。映像コンテンツをつくることは共同作業が多いのでその点でも学生にとって有益になる。

今回のプロジェクトをベースにして学生が大学のみでなく、地域の多文化プラットフォームにおいて市民と協働で映像コンテンツ制作を体験的に実践していくものとする。この実習は、学習カリキュラムにおいて問題解決や協調学習として機能するものであり、授業の課題解決をまちなかの大学サテライト（ギャラリーやコンテンツ工房）で学んでいくものとする。さらに、その活動をポートフォリオとして記録することで「デジタル表現課題研究」授業科目の単位として認定できるようにする。

佐賀大学ではすでに地域貢献として市街地にサテライト教室もあり市民向けの公開講座を行っている。同様に地域のなかで学生が学ぶことも地域活性化の意義があり、大学と地域が一体になってコンテンツ人材育成を継続していく機運は高まる

だろう。

また、このプロジェクトを基にしたカリキュラム体系を構築し、映像コンテンツを中心にイベントの企画、プログラムの運営、映像教育コーディネーター、ディレクター、プロデューサー等、佐賀大学発行の地域コンテンツ開発者の修了証を発行するようなプログラム開発の可能性もある。

## 4. 目指すコンテンツ人材像

### 4.1 クリエイティブなまなざしを持った人材

目指す人材像は、地域映像をつくる基となる地域資源をコンテンツ化できる人材の育成が重要となる。佐賀県において地域資源はそこに暮らす人たちのみでなく、資源をクリエイティブなまなざしで捉えることができる人によりコンテンツ化できる。

クリエイティブなまなざしとは地域においてメタ的な視点が必要となってくる。その意味で佐賀大学は他県から来ている人数の割合が多いが、先入観なしに地域資源をコンテンツ化する視点を育てることができるメリットもある。

方策としては、現地に赴くことや資料収集も大事だが、今回のプロジェクトで重要視したプラットフォームにおける協働的な学習方法や様々な表現方法を知ることによって育まれるものがイメージ生産能力であり、これらの力が地域資源コンテンツ化制作に必要なものとなる（図6～7）。



図6 プラットフォームでの会議

2012年(平成24年)1月6日(金曜日)

佐賀市の中心市街地にあり、映画館「シネマ・シエマ」は、館内の小さな映画室で編集などを行われた映像作品「河童五代目」が、国内外の映画祭への出品を重ねている。昨年11月には、米田ワイスコンシ州の都市・ウェイオーウェガで開催された第1回の国際映画祭「好評を博した」。

## 広がる輪

# 佐賀発の映像 海外で好評



シエマの映像で制作作業をする山本さん(左)と橋本さん

## シエマ拠点に大学や企業が協力

面として、閉館した映画館 公にして、県内の名所・特産品の紹介などを織り交ぜた12分の短編映像作品「河童五代目」を完成させた。

作品のストーリーや映像づくりを中心として担当したのは、佐賀大文化教育学部出身の山本翔(28)と、東京のアニメーション制作会社で長く働いていた橋本英明(34)。

映像は、10年にシエマと佐賀大、県内の企業など協力して「C.P.P.クリエイティブ・プラットフォーム」というチームを結成し、経済産業省の委託を受けて地域資源を生かした映像作品に挑戦。チームは、佐賀に数多くの伝統が残る河童を主な

図7 海外展開の新聞記事

### 4.2 ライフスキルを持った人材

映像を中心としたコンテンツ制作において共同作業は必須である。折衝能力、言語能力、協調性など社会的な実践力はクリエイティブな活動において重要である。

今回のプロジェクトは大学における基本的なスキル(アプリケーション操作の基礎、造形力の基礎、発想力・思考力の基礎、プログラミングの基礎)で足りない部分を補うものである。

それは、社会人や他の若手クリエイターと共同作業で行う仕事であり、実際に社会で適応されるコンテンツ制作における応用力や実践力である。学生の能力で足りない技術的な部分を実体験として指導されること、あるいは時間を守ること、挨拶やコミュニケーション力をつけること、仕事の

達成感を得ることなどOJTやキャリア教育の側面も持つことで社会性を訓練する貴重なライフスキル育成の場ともなっている。

### 4.3 場をつくりだす人材

本実践プロジェクトの特徴は、クリエイティブ・プラットフォームという場を中心市街地に作り出すことである。そこに参画し活動の中核を成す者は若者であり、新しいまちなかを創造していくというプランである。若者に訴求できるコンテンツを作り出し、さらに作品を共有しながら新たなコンテンツを発信できる人材が期待できる。ギャラリーやコンテンツスタジオが設立されることでビジネスチャンスを狙う者も出てくるだろう。

これらを現実的に設計しマネジメントできる人材がこのプロジェクトを継続できる要素となるだろう。先にあげたライフスキルを持った人材がこれらをプロデュースできる人材であり、中心市街地を新たな地域資源としての場に転換していくことが可能となる。

佐賀県では、県内のデジタルコンテンツ産業の活性化に資することを目的として、デジタルコンテンツの利活用を推進するなどして、コンテンツ製作者側のネットワークづくりと、発注者側の理解を深めることに資する事業を実施している。

「デジタルコンテンツ産業育成推進事業」は、県内のクリエイティブな活動を促進することで、クリエイターの創造活動の活性化と、デジタルコンテンツを制作する側と利活用する側との交流を促し、県内のデジタルコンテンツ産業活性化の懸け橋となることを目的としている。

この公式サイトに登録することで、クリエイター自身の作品の紹介や情報発信、登録クリエイター間の交流を図ることができる。

「C-revo in saga」は、佐賀県内のクリエイティブ関連産業の活性化を目的とし、主にはグラフィックデザイン、イラスト・CG、写真、執筆・編集、IT・Web、音楽・放送、映像、建築・インテリア、工業デザイン、企画・プランニングなどのものづくりを職業とする企業、及び企業に属するクリエイター、個人クリエイターをデータベース化し、



互いに交流を深めることができる環境を提供する交流場所である。

クリエイターたちがお互いに知り合い、顔の見える関係を築くための新しいコミュニティづくりに寄与し、様々なビジネスのシーンにおいて企業やクリエイターが活躍し、佐賀県内のデジタルコンテンツ産業の活性化に繋がっていくことを目的に創設された。

この事業の一つ「C-revoミーティング」は、多くの人が集まってきては言葉を交え、情報を交換し合い、自然な形で新しいアイデアやエネルギーやコミュニケーションが次々と生まれてゆく場所。一人一人が自由な意志とほのかな希望を持って出入りできる開かれた空間、そんな居心地のいい場所を目指している。

毎回テーマを設けて、様々な分野の専門家を招き話を聞いていく。また、県内外で活躍するクリエイターの作品や普段の活動の紹介も同時に行われ、クリエイターとクライアントの実質的なマッチングの場ともなっている（図8）。

## 5. まとめ

センスやイメージ生産能力は、簡単に学ぶことができない。このためクリエイティブ・プラットフォームは本物や先端的な表現を鑑賞させることも考える。美術、デザイン、演劇、ダンス、音楽、広告など、アートイベントを積極的に開催する。

そのためのワークショップやセミナー、制作支援を行う参加アーティスト、講師のオーガナイザー、また、必要に応じてギャラリーの選定や展示テーマ設定を行うキュレーター等、人的な環境提供も必要だろう。学生らは彼らと行動を共にすることによりコミュニケーション力と実践的な知見を得ていくだろう。



図8 C-revoミーティング

また、学生と地域が共にクリエイティブな知見を共有していくことが必要で、市民参加型のワークショップ等が望ましいと考える。さらに作品がその地域を代弁できるようなモニュメンタルなものになっていけば、素晴らしいプロジェクトになっていくだろう。イメージ生産技術を皆で培っていくことがコンテンツ人材育成に繋がるものと考え

## 謝辞

本研究の一部は、文部科学省科学研究費補助金基盤研究（C）（No. 25350339）の援助による。

## 【参考文献】

- 1) 平成22年度「産業技術人材育成支援事業（地域映像クリエイター等人材育成事業）」  
<http://www.meti.go.jp/information/data/c100303dj.html>
- 2) 河童の挑戦 ～ローカルから世界へ～  
[http://www.fujitv.co.jp/b\\_hp/fnsaward/22th/13-387.html](http://www.fujitv.co.jp/b_hp/fnsaward/22th/13-387.html)
- 3) 「デジタルコンテンツ産業育成推進事業」  
<http://www.crtv-saga.jp>