

プレミアムエージェンシー アジア地域ゲームクリエイター育成プロジェクト

SIGGRAPH Asia 2009 の教育論文として採択される

株式会社プレミアムエージェンシー（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：山路和紀、以下プレミアムエージェンシー）が2008年より取り組んでいるアジア地域での教育事業に関する論文が、シーグラフアジア2009にて採択されました。

2009年12月16日（水）から19日（土）まで、横浜市・パシフィコ横浜で開催される最新3DCG国際学会「シーグラフアジア2009」内にて、下記の日程にて論文発表を行います。

論文タイトル：An innovative game creator upbringing project in the Asian region

（和訳：アジア地域における革新的なゲームクリエイター育成の取り組み）

■ 論文発表日程

・日本語発表

12月17日（木） | 9:00 AM - 10:00 AM | Room 416/417 （発表は2番目となります）

http://www.siggraph.org/asia2009/jp/for_attendees/educators_program/education_papers/details/?type=EducatorsPapers&id=75

・英語発表

12月17日（木） | 4:15 PM - 6:00 PM | Room 414/415 （発表は4番目となります）

http://www.siggraph.org/asia2009/jp/for_attendees/educators_program/education_papers/details/?type=EducatorsPapers&id=71

■ 論文概要

近年、アジア地域でのゲーム開発者育成のニーズが急速に高まっている。中国ゲーム産業においては、2005年に37億元だったオンラインゲーム市場における売上が、2007年には約79億元、2010年には172億元と右肩上がりの成長が予測されている。日本のキャラクターなどのデザインが受け入れられる嗜好であることから、日本のゲーム開発企業にとって、中国やアジア諸国は、非常に魅力的な市場である。中国本土をはじめ、香港、台湾や、シンガポールなどにおいては、政府主導でのさまざまなゲーム産業振興および人材育成政策が模索されている。

しかし、ゲーム開発はヴィジュアルアーティストだけでなく、プログラマーやゲームデザイナー（プランナー）の連携による総合芸術であり、高度なIT技術が不可欠であるため、これらの地域におけるソフトウェア開発人材やクリエイターが未だ不足している。加えて、現状では質の高いコンテンツを生み出す技術力を教育するための人材および教育環境が不足している。

本取組は、そうした状況を踏まえて、日本においてこれまで培われたコンソールゲームコンテンツの制作技術を、実践的なトレーニングを通じてアジア地域に伝授するものである。本論文では、筆者らが香港にて実施したゲームクリエイター育成プログラムであるDigital Contents Creation Camp（以下DCCC）の取り組みについて述べる。

お問い合わせ先

株式会社プレミアムエージェンシー ビジネスディベロップメント部 PRチーム（担当：西村、黒澤）

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 3-27-11 祐真ビル新館 3F

Tel: 03-3407-1091(代表) Fax: 03-3407-1093 Mail: pr@premiumagency.com

Press Release

2009年12月14日

■ SIGGRAPH Asia とは

アメリカで毎年開催される世界最大のCGカンファレンスのアジア版です。今年は、横浜市・パシフィコ横浜にて開催されます。アメリカ版シググラフ同様、世界中から数多くのコンピュータグラフィックスやインタラクティブ技術、関連分野の研究者、開発者、クリエイター、プロデューサー、企業が集結します。

- ・開催地 : パシフィコ横浜
- ・カンファレンス : 12月16(水)～19日(土)
- ・展示会 : 12月17(木)～19日(土)

《SIGGRAPH Asia ホームページ》<http://www.siggraph.org/asia2009/jp/>

■ プレミアムエージェンシー 教育実績

アジア教育活動

- 2008 香港実績 デジタルクリエイションキャンプ
- 2008 台湾実績 クリエイター育成プログラム
- 2009 シンガポール実績 ゲームリソースセンター
- 2009 ベトナム実績 クリエイタートレーニングプログラム
- 2009-2010 台湾実績 ゲームクリエイター育成プログラム

国内教育活動

- 東京工科大学メディア学部
 - ゲームコース4年間のカリキュラム作成
 - 講義指導
 - 演習(グループワーク)指導
 - 研究会指導と共同研究
- バンタン電脳情報学院プログラミングコース:カリキュラム作成
- バンタン電脳情報学院3Dアニメーションコース:トレーニング
- 日本工学院八王子専門学校プログラミングコース:トレーニング
- CG-ARTS協会(文科省管轄)協会発行の教科書執筆(ゲームパート)

【会社概要】

社名 : 株式会社プレミアムエージェンシー

設立 : 2003年5月9日

資本金 : 3,550万円

所在地 : 東京都渋谷区

事業内容 : ゲーム、映画、テレビ番組、CM、ビデオパッケージ、CG(コンピュータ・グラフィックス)、Webサイト、CD-ROM、DVD、モバイル(携帯)コンテンツ、雑誌、広告等の企画制作及び制作請負業務、並びにコンサルティング業務

代表者 : 山路和紀

売上高 : 12億円(2009年5月期)

従業員数 : 160名(2009年11月末日現在)

ホームページ : <http://www.premiumagency.com/>

【本件に関するお問い合わせ先】

報道関係者様 : pr@premiumagency.com 【担当 : 西村、黒澤】

お問い合わせ先

株式会社プレミアムエージェンシー ビジネスディベロップメント部 PRチーム(担当 : 西村、黒澤)

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-27-11 祐真ビル新館3F

Tel : 03-3407-1091(代表) Fax : 03-3407-1093 Mail : pr@premiumagency.com