

「韓国コンテンツ産業における人材育成方案と韓日連係方案」

張 濟国氏
東西大学校 総長

2014年2月講演

本日私は、これまで東西大において推進してきたデジタルコンテンツ分野の現況と成果、また、このような成果をもとに、今後の韓日間デジタルコンテンツ分野協力方案に対する内容を申し上げようと思います。

デジタルコンテンツ市場の規模は約1200兆ウォンで、半導体市場の323兆ウォンを凌駕しています。また、ゲームとアニメーション、映画の製作パイプライン（製作プロセス）は共有される形態があらわれています。政策的にも韓国では汎政府次元のコンテンツ産業振興委員会を設置し、世界5大コンテンツ産業強国を目標に育成する意志を示しています。

本学が位置する釜山は4大戦略産業群として映像／IT産業を選定し、釜山をアジアの映像文化中心都市に育成しようと様々な関連政策を樹立推進しています。

特に、この間釜山はアジア3大映画祭の一つである釜山国際映画祭（PIFF）の開催、ポストプロダクション基地の建設など映画上映、撮影、製作都市としてのインフラとイメージは成功裏に構築してきました。しかし、釜山が標榜している世界5大映像産業都市としてのビジョンを実現するためには、現在の構築された映画映像インフラにデジタルコンテンツ技術を組み合わせ、ワンソース・マルチユース型（一つのソースで多様なコンテンツ分野に適用し、シナジー効果を創り出すメカニズム）の高付加価値が実現できるシステムが必要な状況となっています。

このような産業的な流れと政策的要求に基づき、本学はすでに1996年にCTVision2000を宣言、文化コンテンツとIT分野に対する中長期マスタープランを樹立しました。映像マスコミ学部、デジタルコンテンツ学部およびコンテンツ分野先端施設が集積化したセンターを建設し、教育分野、産学分野、制度分野にわたり、革新的かつ積極的な推進を通し、韓国最高の文化コンテンツ教育機関としての地位を確立するための努力をしています。

分野別に見ますと、映画分野は高画質映像トレンドを反映し、HDおよび立体デジタル映画製作システムを構築し

ました。放送分野は地域の民間放送局との戦略的提携を通じた映像製作を推進しており、ゲームは韓国の強みとなっているオンラインだけでなく、アーケード、モバイル分野を合わせたプロジェクトを推進しています。特に、アニメーションは工程管理システムを安定的に構築し、国際産学プロジェクトが可能なシステムとなっています。

また、これまでに遂行した多くの産学協力プロジェクトのうち、主な成果についてご説明申し上げます。まず、アニメーション分野は主に世界的な製作／配給会社と戦略的提携を通じた国際産学形式で進行されました。世界的な巨匠ティム・バートンの「チャーリーとチョコレート工場」をはじめ、計13のプロジェクトを遂行しました。特に、アニメーションの「アレクサンダー大王」と「サン・アントニオ」はイタリア・モンドTVを通じて全世界に放映され、本学はアジア著作権の7%の持分を確保するなど、徹底したビジネスモデルに基づいて推進した事業です。

地域のアニメーション業者と進めた「ドラドクス1、2、3」はMBC、KBSにて放映され、インターンシップに参加した学生が全員就職するという成果を上げました。映画分野は重大規模商業映画のCGおよびポストプロダクションを30本以上遂行しながら、産学協力を通じた実務人材養成を推進しています。

放送分野は主に放送局3社と地域の民間放送局との協力により、ENG、ドキュメンタリーなど多様な放送プログラムを、インターンシップ、技術指導などのプログラムと連係し進めました。ゲーム分野はオンラインゲーム、モバイルゲーム、アーケードゲームなどに渡り21件のプロジェクトを遂行し、特に、クラス・セーリング（classselling）プロジェクトとして支援した「バトルゾーンオンライン」ゲームは、中国ソフネイグループと2010年8月に約30億規模のサービス契約となり、商用化しました。特に、同グループはゲームと学生が創業した業者として、後輩が手本（準拠集団）と捉え、熱心に学業に邁進しています。

これまでの実績と方向を要約すると、本学の産学協力の

基本方向はビジネス中心の産学協働と統合教育の実施と言えるでしょう。

産業現場の要求に基づいたオーダーメイド式教育を実施するために、専攻別の産学協議会運営を通して現場の問題点を把握の上、業者の要求を反映し、教育課程を編成しています。特に、ビジネス中心の産学協働を推進し、教育課程に吸収していますが、これを「R&DB」システムと呼んでいます。「R&DB」は単なる「R&D」から抜け出し、市場開発と技術開発、そして、事業開発が結びついたシステムとして研究開発そのものをビジネスの対象に推進するというものです。

以上、本学がこれまで推進してきたデジタルコンテンツ分野における産学協働成果を申し上げます。本学は、国内最高のデジタルコンテンツ分野専門教育機関としての地位は築きましたが、ハリウッド級の対等なシステムとなるためには、これまでの成果を基に再び跳躍できる2段階特性化を推進していきます。本学は映像分野における世界最高の教育機関、国内外の有数企業が先を争って投資対象とする教育機関、入学が就職に直結する教育機関、すなわち、ワールドクラスコンテンツビジネス教育機関へと跳躍するビジョンを掲げました。

主な方向は教育／産学／空間／制度革新を基にした国際化、ブランド化、自立化の3大戦略の推進です。国際化戦略では、コンテンツ分野で国際的に認証された機関との協力構図および国内外の著名研究所の誘致等を通じた国際共同協力構図を推進します。ブランド化戦略では、教育／空間／施設／制度の革新を通じたコンテンツ分野専門教育機関としての国際ブランド化を推進します。また、コンテンツ分野に特化した技術持株会社設立を通じた自立化を成し遂げていく計画です。

本学デジタルコンテンツ分野の2段階特性化推進のための核心内容は、産学協働システム-教育-ビジネスの善循環構造を作り出すことです。このために、学内コンテンツ関連センターを中心とした産学協働システムを基盤とし、教授／学生創業と海外スタジオを活用したコンテンツ製作システムを構築します。外向きには製作されたコンテンツの共同開発協力およびマーケティングを担当するビジネス協力体系、内向きには実用／プロジェクト中心の教育課程、世界先端型製品を開発するための技術開発（R&DB）および人材養成システムの善循環体系を確保します。

現在、世界のデジタルコンテンツ分野における国内外産業のトレンドを調べると、CG／VFXの場合、多くのハリウッドや国内外の外注物量処理に限定されており、2010年のグローバル経済危機に伴うエンターテインメント産業の崩壊と没落により、外注物量の減少につながってしま

す。また、ハリウッド人材の離脱が加速し、外注物量は費用削減次元でアジア地域の中でも、英語とグローバル製作経営が可能な地域に移動していることがわかります。

また、ジャンル別に分析してみると、ゲームは巨大資本投入型MMORPGから、モバイル時代到来により既存生態系が崩れ、ライトなゲーム中心へと移っています。アニメーションは劇場用、TVシリーズ物は依然として市場の可能性がありますが、巨大資本が必要な状況で、映画、ドラマ分野は韓流ブームで可能性が高くなっているものの、既存生態系には依然として障壁が存在しています。また、1年に2～3千万台販売されるスマートTVが新たなウィンドウ（Window）として台頭しており、コンテンツの再加工生産が必要な状況となっています。

特に、アップルのスマートフォンにより始まったスマート産業に伴い、インターネット、モバイル、ソーシャルメディア、SNSなどで新たに生成・蓄積されるデータ量は幾何級数的に増加しており、ビッグデータ時代に突入しました。有史以来2003年までに累積したデータ総量は5エクサバイトで、今日ではたった二日で生成されるデータ量にすぎない時代になりました。データ生成速度も、一日250京バイト（非定型情報）、毎月10億件のツイッター、毎月300億のフェイスブックのメッセージ、1兆台以上のモバイル機器へと加速化しています。

このような産業トレンドの変化から判断してみますと、コンテンツ産業の成否はコンテンツ・プラットフォーム（流通構造）に適合したコンテンツを、誰が早い時間内でどれだけ提供できるかに帰結されていると言えます。全世界的に有名な韓国人歌手・サイの^{カンナム}江南スタイル、カカオトーク（韓国の代表SNS）のゲーム・エニパン（Anipang）の1日の売り上げが3億ウォンを越えている状況がこれを立証しています。

このような環境変化に競争力があるように、対処できる唯一の代案は低費用高効率の新たな次世代メディアトレンドに見合った製作システムを通じた自主的装着システムに切り替えることです。このために本学ではPCNS（Platform-Contents-Networks-Service）戦略を樹立の上、現在、有無線の情報通信網（クラウド基盤）上に流通プラットフォームを設計、あるいは利用し、大学が提供できるコンテンツタイプの定義および供給体系の構成を経て、流通マーケティングが可能となるようシステムを整備しています。すなわち、地域内のコンテンツ業界が共同活用できるプラットフォームを設計の上、このプラットフォーム上で地域業界が共有できる巨大工程管理システムを構築し、コンテンツを持続的に生産、流通できる価値の鎖を生み出すPCNS教育生態系を作らねばならないというものです。

すでに本学は2011年度に中国教育部から認可を受け、中国・武漢地域に韓中合作教育院を設立し、デジタルコンテンツ分野300名の人材を養成する生態系構築事業を始めました。このようなインフラを活用し、持続的にコンテンツを量産、流通できる PCNS 教育生態系を構築する予定です。

最後に、結論的に申し上げますと、私はこの場を借りて、韓国と日本の長所を集め、韓日グローバルメガプロジェクトの遂行を通じた国際共同協力体系づくりを提案したいと思います。このためには、各国の主要協力企業と共生できる技術支援、事業化、人材養成の戦略樹立、また、

コンテンツビジネスのプラットフォームを設計し、共有できる土壌を作る作業を急がねばならないでしょう。

本学はすでに、韓国で先頭を行くメジャー映画 CG 製作会社と提携を結びました。学内の約1200坪のスペースに大型スタジオを建設し、大型プロジェクトおよびコンテンツ供給システム構築のためのコンテンツ分野 R&D を施行しています。今後、日本の無限のストーリーテリング DB と東西大製作システムなど相互の役割を分担し、国際協力体系を備えられれば、アジアにおける新たな成功モデルを作ることができるかと確信しています。