

2022年4月22日

報道関係各位

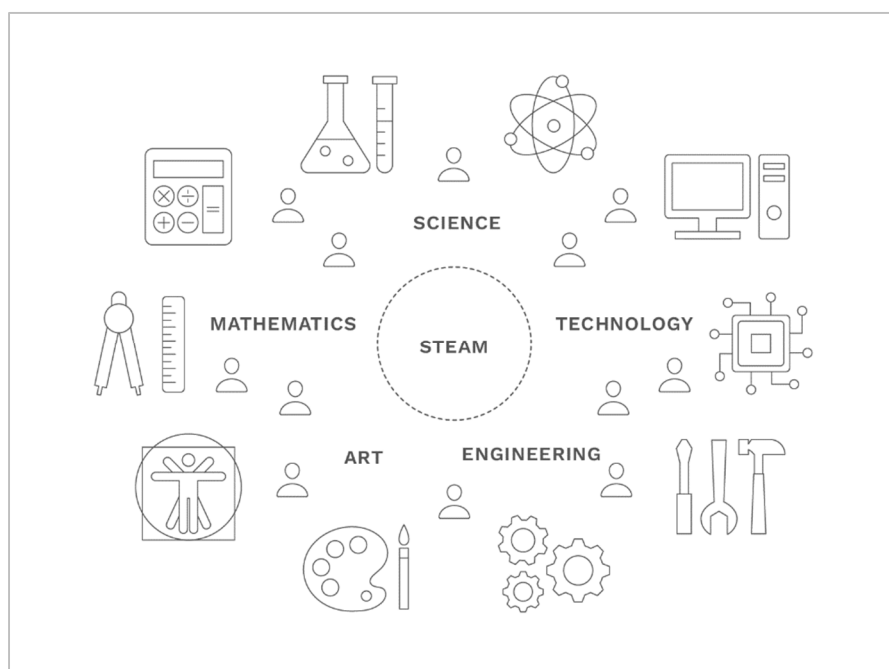
東京建物株式会社

渋谷二丁目西地区再開発(渋谷二丁目プロジェクト) 分野横断型高度人材(STEAM 人材)のコミュニティ形成を推進 ～再開発に先行して STEAM に着目したインキュベーションやイベント等を開始～

東京建物株式会社（本社：東京都中央区、代表取締役 社長執行役員：野村 均）は、渋谷区渋谷二丁目14番地他において、渋谷二丁目西地区再開発（渋谷二丁目プロジェクト／以下「本プロジェクト」）を推進しております。2029年度の竣工を目指して事業を進めており、先般、東京都および渋谷区より都市計画決定の告示を受けました。

本プロジェクトでは、次世代の産業構造において社会価値を創出できる分野横断型高度人材（以下、「STEAM[※]人材」）育成のための拠点整備を計画しております。再開発に先立ち、STEAM 人材に着目したビジネスプロジェクトやイベントなどによるコミュニティ形成の取り組みをエリア内にて開始しましたので、お知らせします。

※ Science、Technology、Engineering、Art、Mathematics の頭文字を組み合わせた、分野融合を表す言葉。今後、社会で必要とされる人材像を表す概念として、教育の分野で注目されている。



AI や IoT などの科学技術の急速な進展等による社会の複雑化に伴い、社会課題の解決のために、多様な分野の情報を横断的かつ効果的に活用することができる STEAM 人材の育成が急務となっています。本プロジェクトでは、社会課題解決と次世代の価値創出を実現するため、総合知を備えた STEAM 人材が育成・輩出される拠点づくりを目指します。

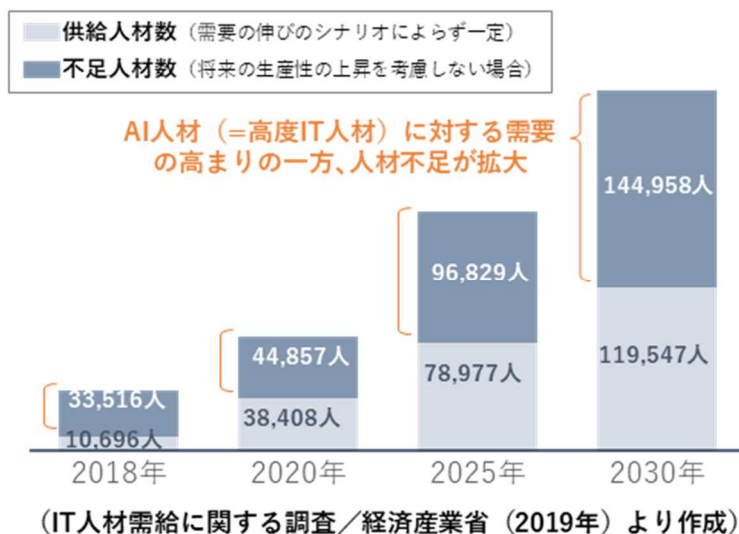
計画の第一段階として、本プロジェクトエリア内で当社が保有する「VEIL 渋谷」ビルにおいて、STEAM 人材育成拠点の形成に向けた活動を 2021 年 9 月より開始しております。具体的には、STEAM 人材が様々な形で実際のビジネスプロジェクトに参画し、企業だけでは実現が難しい新たな価値創造を行うインキュベーションプログラムを実施している他、イベント等を通じた STEAM 人材コミュニティの形成に向けた取り組みを行っております。

■ 「STEAM 人材」 育成の背景と目的

科学技術の急速な進展に伴い社会インフラレベルの変革が求められる中、SDGs（持続可能な開発目標）を見据え、経済発展と社会課題の解決を両立する新たな社会（Society 5.0）を実現する必要があります。しかし、現在、AI 人材をはじめとする高度人材をめぐる状況は深刻な需給ギャップに直面しており、高度人材の中でも複数分野において横断的に活躍することができる STEAM 人材は今後さらに需給ギャップが深刻化することが予想されます。

専門性に加え、分野を越えた幅広い教養を持つ人材の必要性は国内で広く認識されており、2021 年 3 月に閣議決定された「科学技術・イノベーション基本計画」でも「総合知による社会変革と知・人への投資」による好循環を目指すことが定められるなど、様々な取り組みが始まっています。

当社は、2030 年頃を見据えた長期ビジョン「次世代デベロッパーへ」に基づき、「社会課題の解決」と「企業としての成長」のより高い次元での両立を掲げており、顧客・社会の多様なニーズの実現や価値共創とイノベーションなどを重要課題として特定しています。本プロジェクトでの取り組みを通し、総合知を備えた STEAM 人材が育成・輩出される拠点としての特性をエリアに根付かせ、エリア全体の競争力や魅力の向上に寄与する開発を進めてまいります。



■ 「VEIL 渋谷」での取り組みについて

VEIL 渋谷では、STEAM 人材とのコラボレーションによるインキュベーションプログラムや、STEAM 人材コミュニティの形成に向けたイベントなど、以下のような取り組みを行っております。

① 企業と STEAM 人材のコラボレーションによる価値創出プログラム

【ビジネスプロジェクト例】

- ・ 3D スキャン企業 × 法学出身 STEAM 人材
- ・ メタバース企業 × 脳神経科学出身 STEAM 人材

※具体的なプロジェクトの内容等は今後、下記公式サイト等にてご紹介していく予定です。

② STEAM 人材コミュニティ形成に向けた「STEAM」を切り口とした各種イベント

【イベント例】

テーマ設定型ディスカッションイベント「STEAM HANGOUT」

- ・ テーマ：「STEAM の観点から見るイノベーションの在り方」（2022 年 3 月）
- ・ テーマ：「地域における STEAM と社会教育の可能性」（2022 年 4 月）

【施設概要】

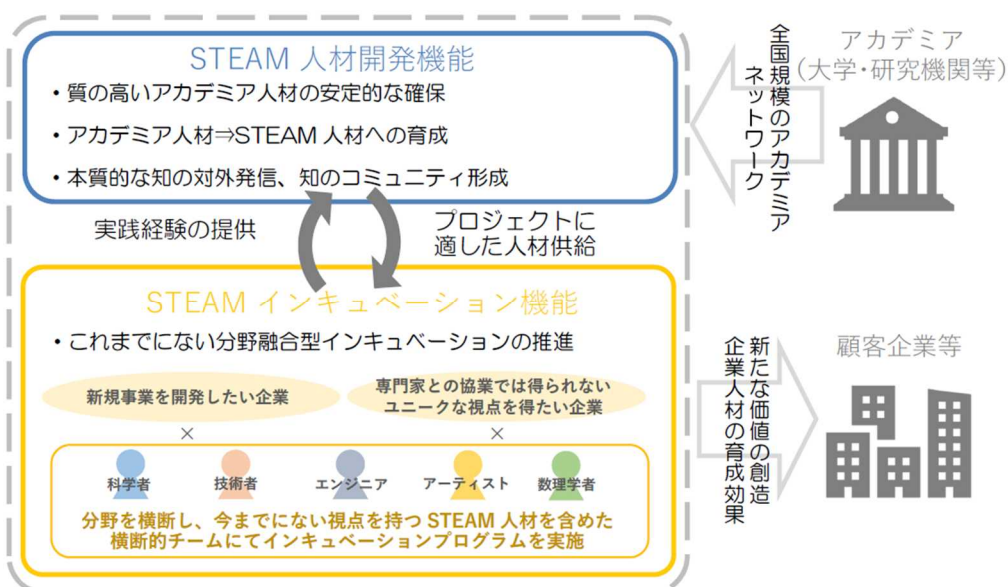
所在地：東京都渋谷区渋谷 2 丁目 16-8

公式サイト：<http://veil-shibuya.com/>

【位置図】



■ 竣工に向けた今後の計画



2021年5月に設立された一般社団法人 STEAM Association (以下「STEAM Association」) の協力のもと、多様な分野のアカデミア人材が大学等の既存の枠組みを越えて学び合い、次世代の価値観を創造する知のコミュニティを形成します。同コミュニティを通じて輩出される STEAM 人材が様々なプロジェクトに参画し、ビジネスの新たな価値創造を行うインキュベーション機能も導入予定です。

STEAM 人材開発機能とインキュベーション機能の掛け合わせによって、STEAM 人材に対しては多分野・他業種との実践経験を、企業に対しては新たな価値創造に必要な STEAM 人材との協働機会を提供します。なお、本プロジェクトでは、STEAM 人材が学び合えることができるコミュニケーションスペースや、インキュベーションプロジェクトを通じて施設利用者が実践的に学びつつアウトプットするプロジェクトルームに加え、国内外に対する情報発信を行うことのできるカンファレンスホールを併設し、次世代の価値を集約・発信する拠点として、一体的な運用を行う予定です。

■一般社団法人 STEAM Associationについて

「STEAM Association」は、STEAMという言葉の概念自体の問い直しを通じて、社会における「学び」の在り方を考え発信する社団法人です。本質的な知や学びを追求する研究者を中心に、既存の高等教育機関の枠を越えた多様なアカデミア人材のネットワークを形成しており、全国規模で活動しています。

同社は、これからの時代に求められる素養やその育成方法等について議論と実践を繰り返し、検証を重ねていく予定です。


本プロジェクトにおいては、分野・業種を越えて学び合えるコミュニティおよび学び合いを通じた人材の育成・輩出の仕組みづくりに同社に協力いただくことで、持続的かつ発展的な新しい社会システムの実現を目指します。

一般社団法人 STEAM Association 公式サイト：<https://www.steamassociation.jp/>

○一般社団法人「STEAM Association」の概要

名称：一般社団法人 STEAM Association（英語名：Japan STEAM Association）
設立：2021年5月
代表理事：宮野公樹

設立趣旨：分野融合型人材を育成する教育として注目される「STEAM」を単なる教育手法ではなく、文明論的な思想の動向と捉え、科学技術と人類の関係についての新たな考え方を得る契機として「ほんとうの学び」を世に提供する。これにより、イノベーション後の世界を描き、且つ実現する人材を育成する。



(代表理事)

宮野 公樹氏（京都大学）

京都大学学際融合教育研究推進センター准教授。学問論、大学論、(かつては金属組織学、ナノテクノロジー)。96年立命館大卒業後、カナダ McMaster 大学、立命館大、九州大学を経て2011年より現職。

【SDGs への貢献】

※本リリースの取組みは、SDGs（持続可能な開発目標）における5つの目標に貢献しています。

- 目標4 質の高い教育をみんなに
- 目標8 働きがいも経済成長も
- 目標9 産業と技術革新の基盤をつくろう
- 目標11 住み続けられるまちづくりを
- 目標17 パートナーシップで目標を達成しよう



以上