

平成27年度 地域志向教育研究プロジェクト推進事業 事業報告書 (全8ページ以内)

※番号 (記入不要)	27		
①プロジェクト名称:	科学的基盤に基づいた Cool Kanazawa コンテンツの創造		
②プロジェクトメンバー:			
学部学科・所属部署	氏名	役割	
情報フロンティア学部メディア情報学科	山田 真司	統括/地域社会への成果還元	
情報フロンティア学部心理情報学科	渡邊 伸行	視覚情報設計研究	
情報フロンティア学部メディア情報学科	高野 佐代子	音声設計研究	
情報フロンティア学部メディア情報学科	江村 伯夫	音楽設計研究	
情報フロンティア学部メディア情報学科	松下 裕	地域社会への成果還元	
基礎実技教育課程	松本 重男	地域社会への成果還元	
基礎実技教育課程	磯崎 俊明	地域社会への成果還元	
産学連携推進室	中山 尚武	事務担当責任者	
③プロジェクトへの参加者数 (補助期間終了時)			
学部1～3年次生	研究室所属学生 (大学院生含む)	外部参加者数	
81名	34名	5名	
④関連した主要授業科目名			
授業科目名	対象学年	必修・選択	対象学科
プロジェクトデザインⅢ	4年	必修	メディア情報学科・心理情報学科
	主な特徴: 山田・渡邊・高野・江村・松下の5研究室において、コンテンツの科学的設計方法に関する研究を行わせた。		
授業科目名	対象学年	必修・選択	対象学科
メディア情報論Ⅱ	2年	必修	メディア情報学科
	主な特徴: 本プロジェクトで得られた、コンテンツの科学的設計方法に関する知見を、歴史や文化と関連させて7回にわたって講義を行い、同様の視点からレポートを作成させ、優秀レポートについては口頭発表を行わせた。		
授業科目名	対象学年	必修・選択	対象学科
情報デザイン学	2年	選択	心理情報学科
	主な特徴: 情報デザイン学の立場から様々なメディアデザインを行わせ、それを地域に活かす方法について学ばせ、レポートとしてまとめさせた。		
⑤事業概要 (800字以上1000字以内)			
アニメ、TVゲーム、マンガなどは、従来はサブカルチャーと見なされていたが、現在では世界に誇るべき日本文化と認識されている。これらは現在 Cool Japan コンテンツと呼ばれており、重			

厚長大産業が伸び悩む中、我が国の重要な輸出産業として注目されている。

このような中、平成 26 年度、山田、渡邊、高野の 3 教員および連携推進室竹内により「Cool Kanazawa コンテンツの創造とその科学的基盤作り」プロジェクトを本学 COC 事業として実施し、金沢市、野々市市の地域社会と関連する「ゆるキャラ」や「アニメキャラクタ」などの顔、姿、声に関する視・聴覚心理実験を行い、これらのコンテンツの科学的設計方法について、3 研究室所属の大学院生、4 年生、3 年生、および、プロジェクトに参加した 1、2 年生達が合計約 35 テーマの研究を行うと同時に、これらの成果を反映させながら金沢市のゲーム会社、グランゼーラと連携してゲーム制作プロジェクトを進めた。また、11 月 30 日には、ヴォーカロイドの開発者を招いて、地域市民および本学学生への公開シンポジウム「人の歌声・機械の歌声」を本学で開催し、124 人の参加者を得て、「萌える歌声とはどのようなものか」というテーマを含んだ科学的議論を行った。更に平成 27 年 2 月 28 日には、本学において「ホクリク・エンタメフェス」というイベントを開催し、グランゼーラ社員、北陸地域を舞台にしたアニメを展開する P.A. Works の社員、金沢市、野々市市、白山市で「ゆるキャラ」ビジネスを展開する企業などを招き、座談会を開くとともに、展示、および学生達の研究成果のパネル発表などを行った。このイベントには本学学生および地域住民が自由に参加できるようにした。これらの成果は多くの授業で学生に紹介された。

以上のように、平成 26 年度「Cool Kanazawa コンテンツの創造とその科学的基盤作り」において、プロジェクト参加学生達とともにコンテンツ創造を科学と結びつけることにはかなり成功し、本学学生と地域住民に対して有意義な情報発信ができた。

しかし一方で、具体的に新たなコンテンツを作っていくことはまだ十分にできていない。そこで平成 27 年度においては、平成 26 年度のプロジェクトを基盤に、地域のニーズを吸い上げ、それに対し具体的なコンテンツ創造を行うことに重点を置いて、プロジェクトを推進することとした。

⑥地域志向教育研究プロジェクトの活動実績

本プロジェクトにおける活動実績は以下の通りである。

- 1) 山田、渡辺、高野、江村、松下の各研究室の 4 年生及び大学院生の一部の研究として、アニメ、ゲーム、特撮もの、キャラクタなどに関する科学的実験研究を 4 月から実施させている。また、9 月からは 3 年次の専門ゼミおよび「作品制作」という科目において、研究室配属のゼミ生の一部を対象に同様の実験研究を行わせている。これらの研究テーマは総計で 32 件のぼる。これらの成果の一部は、学生達によって、日本感性工学会、日本音響学会、音楽音響研究会などで発表された。
- 2) 松下、松本、磯崎が担当するプロジェクトデザインⅡ、プロジェクトデザイン実践の授業の中で、地元企業・自治体のためのホームページや動画の制作を行うなど、地域の企業・自治体支援のためのコンテンツ制作について指導を行った。
- 3) 1～3 年次の学生を対象に、毎月、アニメ、ゲーム、特撮もの、キャラクタなどに関する科学研究に関する勉強会を学内で開催している。参加人数は 81 名であるが、彼等に加え大学院生および 4 年生の計 5 名も指導的立場で参加した。実施日は、4/24、5/22、6/19、7/18、9/25、10/23、11/20、12/25 の 8 回であり、それぞれ 16:40～18:10 に実施した。毎回、研究に関

する発表を3~7件学生に行わせ、教員を交えて討議を行った。

- 4) 「金沢を訪れた旅人が、ふらりと訪れた見知らぬ通りで懐かしさを感じる」というテーマで金沢の魅力をアピールする動画を制作し、石川県“私のまち”MOVIEコンペティション2015に応募した。

この制作に際し、科学的視点からその効果について討議し、改変を繰り返した。

- 5) 金沢に本拠を置く、プロサッカーチーム「ツエーゲン金沢」のWebサイトの改善に関する研究を行った。この研究に際しては、ファン99人に対するアンケート調査、および、現行のWebサイトの科学的評価を行った。

- 6) 金沢市内にある寺院の霊園事業について、その事業内容をPRする動画作成を行った。霊園側の担当者と数度の打ち合わせを行い、絵コンテを作成した。

- 7) 昨年度まで実施しており、本年も予定していた、金沢市に本社を置くゲーム制作会社(株)グランゼーラの社員指導によるゲーム制作プロジェクトは、本年度は、グランゼーラ社の都合により活動休止状態にあり、当初の予定通りには進まなかった。ただし、ゲームコンテンツ制作に関する研究活動は上記、1, 2, 3の中で行った。

- 8) 上記1及び3で培ったコンテンツに関する科学的設計指針を、金沢を中心に活動するローカルアイドルの活動に協力する形で活かすことを考え、プロデューサーと打ち合わせを行った。また、このアイドル達の活動紹介と本プロジェクトの活動内容とを関連させた公開フォーラムを開催する予定であったがスケジュールが合わなかったため、フォーラムの年度内開催は見送られた。



図1 動画の絵コンテの一部

⑦地域志向教育研究プロジェクトの具体的な成果

- 1) 石川県“私のまち”MOVIEコンペティション2015への映像作品を応募し、最優秀賞を受賞
北陸新幹線の開業効果(石川県内への観光客増加)を継続させることを念頭に、石川県各地域の魅力を動画で発信することにより、普段、県民でさえ見落としがちなる魅力に気付く機会を提供し石川県の認知度を日本国内のみならず世界的にも高める。ことを目的としたコンペ(主催者:KCIプロジェクト,2015年度金沢市協働のまちづくりチャレンジ事業「学生まちづくり部門」採択)において応募作品16作の中で最優秀賞を獲得した。

タイトル:Nostalgic Kanazawa

作者:石川智久,今井亮,堀川法史,石田優輝

今後、インターネット,石川県・金沢市のアンテナショップ,国内外展示会のJAPANブースで公開される予定である。

- 2) 石川県の手書き地図について科学的実験研究に基づきマニュアル化を行い、その成果を下記の研究会発表としてまとめた。

- ・山本莉紗子, 新宅由紀乃, 渡邊伸行, 山田真司, “石川県の手書き地図のマニュアル作成に関する検討”, 電気通信学会, 信学技法 HCS2015-85 (2016. 3), 21-24.

3) その他コンテンツの科学的設計に関する研究成果についての以下の通り、学協会で発表を行った。

- ・“音楽的文脈がテンション和音の印象に及ぼす影響について” 日本音響学会音楽音響研究会 (2015. 12).
- ・“ゲーム音楽にみる和風ホラーと洋風ホラーの違い”, 日本音響学会音楽音響研究会 (2015. 12).
- ・“ドラムス演奏におけるグルーブ感の調査”, 日本音楽知覚認知学会平成 27 年度秋季研究発表会 (2015. 12).
- ・サックス演奏の音響特徴量と個人性知覚との関係について, 日本音楽知覚認知学会平成 27 年度秋季研究発表会 (2015. 12).
- ・“和音プライミングにおける妨害性の検証”, 日本音響学会音楽音響研究会 (2015. 11).
- ・“オタクコンテンツにおけるタイトルロゴデザインの印象”, 第 17 回日本感性工学会大会 (2015. 9).
- ・“ポケットモンスターにおけるモンスターデザインの研究-彩色との関係-”, 日本感性工学会大会 (2015. 9).
- ・“ゆるキャラの印象と人気との関係”, 日本感性工学会大会 (2015. 9).
- ・“楽曲印象に基づく曲順構成に関する研究”, 平成 27 年度電気関係学会北陸支部連合大会 (2015. 9).
- ・“エヴァンゲリオン新劇場版：破における「音と画の対位法」の進化形”, 平成 27 年度電気関係学会北陸支部連合大会 (2015. 9).
- ・“残響のない突然のブレイクが楽曲の印象に与える影響”, 日本音響学会音楽音響研究会 (2015. 10).
- ・“楽曲印象に基づく音楽プレイリスト作成に関する研究”, 日本音響学会音楽音響研究会 (2015. 7).

⑧次年度以降の活動予定

次年度は、本年度までの研究成果に基づいて得られた科学的設計指針を用いて、特に地域の印刷業を活性化する支援を行う予定である。これ以外に、本年度の活動を拡張して以下のことを行う予定である。

- 1) 本年度行った動画作成活動を拡張して、あるバイクメーカーの販売 PR のための動画制作を行う。このことについてはバイクメーカーと計画を策定中である。
- 2) 本年度ローカルアイドルのプロデュースへの科学的設計指針の導入について準備的な試みを行ったが、来年度以降、全国区のアイドルのプロデュースに科学的設計指針を導入する予定があり、あるレコード会社と計画の策定中である。