

「科学的基盤に基づいたCool Kanazawa コンテンツの創造」プロジェクト

Cool Kanazawa プロジェクトとは？

- ・アニメ、TVゲーム、マンガなどは、従来は日本特有の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。
- ・本プロジェクトは、金沢工大でCool Japanコンテンツに関する「科学研究」を行い、それを基盤として、北陸地域のコンテンツメーカー企業・自治体と連携しながら効果的なコンテンツを創造するものである。

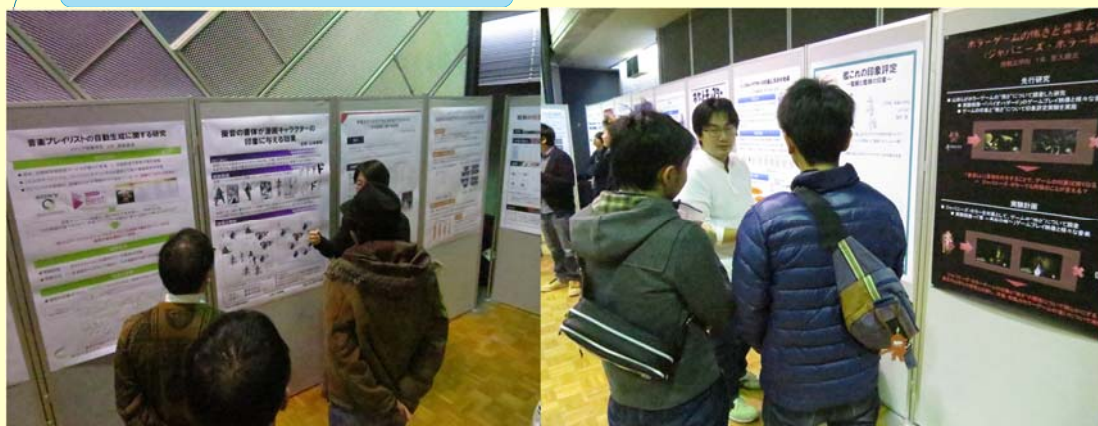
具体的に学生は何をやるの？

- ・学生は自由なテーマでアニメ、TVゲーム、マンガなどのコンテンツに関連する心理学的・感性工学的研究を行う。1年～3年生の学生が望ましい。
- ・月1回のペースで、研究の進捗報告を行い、プロジェクト参加教員の指導を受ける。
- ・昨年までの代表的な研究テーマの例：
 - 1) 「艦これ」における「艦娘」の印象と「戦艦」の印象のマッチング
 - 2) ポケモンにおけるモンスターデザインの研究
 - 3) 石川県の各自治体のイメージに合ったロゴデザインの研究
 - 4) 和風ホラーゲームにおける音楽の効果
 - 5) 「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
 - 6) 人気のある「ゆるキャラ」と人気のない「ゆるキャラ」のデザインの違い

学生にとってのメリットは？

- ・初秋及び学年末に、フォーラムを開催し、企業の人達や自治体の人達の前で発表を行う。この発表を基盤にして実際にコンテンツが創造される可能性がある。よい研究は学会発表もしてもらう。
- ・昨年度は、「ホクリク・エンタメフェス2015」を開催し、P.A. Works、DMMゲームス、Unityなどの人達を招いた。これらの人達の前で研究プレゼンをし、交流することで、次のステップへの飛翔や新たなチャンスをつかむことが可能。
- ・特に、昨年度はDMMゲームスの人達の前で「艦これ」のプレゼンをした学生や、キャラクタービジネスを展開する人達の前で「ゆるキャラ」のプレゼンをした学生は感激。

フォーラムのイメージ



プロジェクト情報

- ・連絡先
m-yamada@neptune.kanazawa-it.ac.jp
- ・担当教員
山田真司、高野佐代子、江村伯夫
松下裕（メディア情報学科）
渡邊伸行（心理情報学科）
松本重男、磯崎俊明（基礎実技教育課程）
- ・活動場所
アントレプレナーゼ・ラボ
および68号館（八束穂）