

Cool Kanazawa コンテンツの創造と その科学的基盤作り



●プロジェクト代表者

山田 真司 (情報フロンティア学部 メディア情報学科 教授)

●プロジェクトメンバー

渡邊 伸行 (情報フロンティア学部 心理情報学科 講師)

高野佐代子 (情報フロンティア学部 メディア情報学科 講師)

アニメやマンガは今や花形文化

アニメ、テレビゲーム、マンガは現在、世界に誇るべき日本文化と高く評価されています。金沢では、湯涌温泉を舞台としたアニメ『花咲くいろは』のヒットを契機に、町おこしにも活用されました。アニメの中の祭りを再現したイベント「湯涌ぼんぼり祭り」は、全国から1万人を集客しています。

経済産業省は、アニメなどの創造的分野を重要な輸出産業と捉え、「クール・ジャパン」のネーミングで、海外市場への展開を積極的に支援しています。“クール・ジャパン”とは、カッコいい日本の商品やサービスを意味し、この分野の今後の成長が期待されています。本学では、メディア情報学科の山田真司らの研究室で、アニメやゲームのデザインに関する科学的な実験研究に取り組んでおり、同分野での新たな制作ノウハウの構築と人材輩出に貢献しています。

本プロジェクトは、本学のコンテンツ設計のための科学研究をゲーム制作や町おこしのためのコンテンツ作りに役立つ試みです。企業や自治体、地域団体などと連携しながら「クール・カナザワ (Cool Kanazawa) コンテンツ」の創造とその科学的基盤作りを進めます。

学生が企業と連携しゲーム制作に挑む

既に実績もあります。金沢市内にあるゲーム制作会社と連携し、本学の学生が実際にゲーム制作に参加。平成25年9月に完成したゲーム『大江戸・地底モノケ競走』が、ソニーの

ゲーム機愛好家らが利用するインターネット上の仮想空間に開設されています。

本プロジェクトでは今後、以下の活動に取り組む予定です。

- ①学生らによるゲーム制作の実験・研究の中で、連携するゲーム制作会社から導入価値があると認められるデザインやプログラム、アイデアがあった場合、同社の製品・サービスに取り入れます。また、ゲーム制作会社から現場での課題を提示してもらい、本学教員が科学的実験・研究で解決を図ります。
- ②アニメやゆるキャラを活用する観光協会や企業、自治体諸部署・諸団体の関係者、ゲーム会社社員らを交えて公開シンポジウムを開催します。この際、参加者や市民からニーズを集め、新たなコンテンツ研究・開発の課題とします。
- ③シンポジウムでは、ゲームやゆるキャラなど、若者らが身近に感じるコンテンツの制作工程や科学的設計手法を知ることができます。聴講者が知的好奇心と親近感を持ってコンテンツに接することで、さらに認知度や評価が高まることも期待できます。

キャラクター、ゲーム、アニメ、CG、各種デジタルコンテンツの利用をお考えの方は、本プロジェクトまでご相談ください。

