

## 研究室要覧

---

- 106 — 荒木シゲル研究室  
五十嵐健祐研究室  
臼井直也研究室  
梅本克研究室
- 107 — 江幡(山田)真貴子研究室  
海老根智仁研究室  
荻野健一研究室  
加藤洋研究室
- 108 — 鴨志田晃研究室  
黒田順子研究室  
香田夏雄研究室  
国際アニメ研究室
- 109 — 齋藤光弘研究室  
佐々木直彦研究室  
佐藤昌宏研究室  
杉本展将研究室
- 110 — 杉山知之研究室  
高橋光輝研究室  
徳永修研究室  
富田美知子研究室
- 111 — 南雲治嘉研究室  
橋本大也研究室  
藤井直敬研究室  
松本英博研究室
- 112 — 三淵啓自研究室  
森祐治研究室  
尹熙元研究室  
吉田就彦研究室

研究テーマ

対面コミュニケーションにおける、身体表現と心理状態の関係を体系化  
生産性を高める組織を形成するために求められるメンバー同士の相性と、個人の行動特性を理論化する

研究概要

デジタルコミュニケーションが主流となる現代において、あえて人のフィジカルな部分に焦点を絞り、無意識のしぐさや動作に表れる心理状態のメッセージ、ふるまいが他者に与えるイメージの関係性を体系化する。

演劇メソッドや即興演技(インプロビゼーション)の手法である「ステイタス・コントロール」と、性格判断テストである「エゴグラム」を組み合わせて、組織を形成する個人がどのような行動特性のときに生産性が高まるのかなどを調査し、理論体系化する。



専門領域・キーワード | 行動特性、組織作り、身体表現、ノンバーバル・コミュニケーション、ステイタス・コントロール

研究テーマ

ヘルスケアにおける課題に対するデジタルテクノロジーとクリエイティビティを活用した問題解決の手法の研究及びその体系化

研究概要

今まで医学は、医薬品の開発、医療機器や外科的治療の発展、この2つによって発展してきた。今、この2つのアプローチでは解決出来ないヘルスケア課題に人類は直面している。これからの医療にとって必要なのは、行動変容、心理変容、アクセシビリティの改善、UXデザイン、ゲーミフィケーション、エンターテインメントといった第3のアプローチではないか。我々はデジタルテクノロジーとクリエイティビティを活用してヘルスケアにおける課題解決を目指したい。ヘルスケアにおける課題に対するデジタルテクノロジーとクリエイティビティを活用した問題解決の手法の研究及びその体系化、これが本研究室の使命である。



専門領域・キーワード | デジタルヘルス、ヘルステック、医療、看護、介護、ヘルスケア、ICT、行動変容、UX、ゲーミフィケーション、エンターテインメント、コミュニケーション

研究テーマ

1. 日本語教育とアニメーション
2. 日本アニメーション史

研究概要

1. 日本語教育とアニメーション  
アニメ作品を日本語教育の観点から分析する「作品分析」、学習者とアニメの関わりを分析する「学習者研究」、アニメを作成しその効果を測定する「教材開発」、アニメを授業で用いる「授業実践」と幅広く研究している。
2. 日本アニメーション史  
年代を問わず日本作品の海外発信史および教育用アニメーション史を中心に研究している。



専門領域・キーワード | 1. 日本語教育、視聴覚教育、アニメーション、学習者研究、実践研究、教材開発、作品分析研究  
2. アニメーション学、日本アニメーション史、海外発信史、教育用アニメーション史

研究テーマ

秋葉原におけるソーシャルキャピタルとしてのコミュニティデザイン

研究概要

秋葉原は、戦後から多種多様な趣味文化の中心地であり続け、今や日本のオタク文化の聖地として世界的に認知されている。これからも秋葉原がオタク文化において世界を牽引するには、秋葉原のブランド力を資源として活かしたコミュニティデザインが必要になる。当研究室では、秋葉原に暮らす人たち、働く人たち、訪れる人たちと協働して有機的につながるコミュニティを創りだし、新しい文化と社会の創造と発展につながる「ソーシャルキャピタル(社会関係資本)」を創発させることを目的として実践・研究する。



専門領域・キーワード | 文化経済学、オタク文化、秋葉原

## 研究テーマ

日本の英語教育と日本人の英語力の背景の考察

## 研究概要

2002年に日本の文部科学省が「『英語が使える日本人』の育成のための戦略構想」を発表し、英語授業で使用される教材や教授法の改良が期待される中、英語を母語としない人々を対象に実施されている国際標準の英語能力測定試験TOEFL iBT®スコアはアジア主要国家の中で日本は下位という結果であり、英語教育は成功しているとは言えない状況である。この状況を少しでも改善することが本研究の目的である。全体を一挙に改善することは不可能であるため、成功例からヒントを探し、英語教授法とカリキュラム・デザインの観点より考察し、より効果的な英語教育方法を提案する。



## 専門領域・キーワード

英語教授法、TESOL、self confidence in language learning、教員研修、異文化コミュニケーション、learning strategies

## 海老根智仁研究室

## 海老根 智仁

Tomohito Ebine | デジタルコンテンツ研究科 教授

## 研究テーマ

IT技術等を活用した先端研究及びそのビジネスモデルの構築

## 研究概要

次世代に向けてIT産業を更に発展させるためには、業界の未来を切り開くような創造的な研究等が不可欠となっている。このような創造的研究の推進においては、研究者個人の資質、特に発想の自由な若手研究者の活躍に期待を寄せている。そこで、創造性、独創性に富んだ若手研究者が、自らがIT関連業界において創業等を希望する研究課題や先端的ビジネスモデル等の領域等において、自由な発想で主体的に研究できる場として、「海老根智仁研究室」を開設している。



## 専門領域・キーワード

インターネットビジネス、経営戦略とインターネットマーケティングの融合、インターネットを活用した経営戦略及び組織等

## 荻野健一研究室

## 荻野 健一

Kenichi Ogino | デジタルコンテンツ研究科 教授

## 研究テーマ

様々なデバイスから取得するライフログに、外的要因によって変容する気分(感性とインサイト情報)を掛け合わせたモノ・コト・ヒトと親和性の高いコンテンツのシークエンス開発とコミュニケーションデザインの研究

## 研究概要

日常生活に遍在するコンテンツの有効性を検証し、メディア接触における生活者の行動要因を抽出することで行動変化の可能性を継続的に研究。日常生活の中でのライフログに、感性と心理情報を取り入れた親和性の高いコミュニケーションシステムの研究開発を行う。また、地域文化資源の発掘と情報可視化によるコンテンツのシークエンスを構築し、国内外への情報運用手法を開発し、来訪者への行動喚起するコンテンツを創生することで、地域や企業と生活者にとって親和性の高いバーチャルとリアルを融合した聖地創生の確立を目指している。



## 専門領域・キーワード

情報ネットワーク、感性情報学、ヒューマンインタフェース、インタラクション、地域研究、デザイン学、聖地創生、シティブロモーション、コミュニケーションデザイン、インバウンド、国際交流、コンテンツカルチャー全般

## 加藤洋研究室

## 加藤 洋

Yo Kato | デジタルコンテンツ研究科 教授

## 研究テーマ

キャラクタービジネス、キャラクターマーケティング、キャラクターコミュニケーション、キャラクター開発

## 研究概要

近年、多くの企業や官庁がオリジナルのキャラクターや漫画、アニメ、ファンシーキャラクターを活用したマーケティング活動を展開している。ビジネスでは多くの競合商品の中からキャラクターを最大限に活用、ユーザーを獲得し、長期的なブランド構築としてキャラクター展開を行っている。本研究室では具体的なキャラクタービジネスのケーススタディを学び、実践に役立つ研究を行っている。

また研究室を通じて、キャラクター開発や新規事業の支援も行っている。



## 専門領域・キーワード

キャラクタービジネス、キャラクターマーケティング、キャラクターコミュニケーション、キャラクター開発、キャラクター史、漫画史、キャラクター新規事業

## 鴨志田晃研究室

鴨志田 晃 Akira Kamoshida | デジタルコンテンツ研究科 客員教授

### 研究テーマ

イノベーション産業のインキュベーション・プラットフォームの研究  
ベンチャー・イノベーション産業政策と地域活性化・都市政策事例研究  
デジタル民主型自治体モデルとAIを応用した都市・地域政策の研究

### 研究概要

当研究室では、デジタル技術を活用してイノベティブなベンチャー起業を促す仕組みや、それを支える産業政策やグローバルの政策についての研究に取り組んでいる。また、近年、急速に発展し注目を集めている人工知能が可能とする新しいデジタル民主主義モデルや、産業・都市・地域政策への応用方策についても関心を持って研究を行っている。



### 専門領域・キーワード

デジタル民主主義、ベンチャー・イノベーション、インキュベーション政策、地域デザイン

## 黒田順子研究室

黒田 順子 Junko Kuroda | デジタルコミュニケーション学部 教授 / デジタルコンテンツ研究科 客員教授

### 研究テーマ

3DCG表現研究 (3DCGアニメーション制作技術研究・3DCG教材制作)

### 研究概要

3DCGアニメーション制作のための技術研究を行い、最新技術を取り入れた3DCG教材を作成する。  
研究活動をおとして蓄積された3DCG表現に係わる研究成果内容を、本研究室を中心として発信を進め、幅広い視野を持ち、高い技術力と芸術性を併せ持つCGデザイナーを育成することを目標とする。



### 専門領域・キーワード

3DCG、アニメーション、エフェクト、レンダリング

## 香田夏雄研究室

香田 夏雄 Natsuo Koda | デジタルコンテンツ研究科 教授

### 研究テーマ

インタラクティブリアルタイムコンテンツの構築技術の開発

### 研究概要

過去のREALだけの時代の崩壊とともに、VIRTUALを中心としたデジタルコンテンツが一世を風靡したこの時代。VIRTUALで培われた先進性をベースとした、まったく新しいREALが、今まさに、さまざまなシーンで創出されようとしている。本研究室では、その次世代のREALを「SUPER REAL」と定義し、その扉を開くべく活動するクリエイター集団を生み出していく。「SUPER REAL」は、全身と五感のすべてで感じる、魂を揺さぶるような感動をもたらす、まったく新しいエンタテインメントを提供していく。



### 専門領域・キーワード

3DCG、仮想現実 (VR)、拡張現実 (AR)、システム開発、センサー、プロジェクトマネジメント手法

## 国際アニメ研究室

高橋 光輝 Mitsuteru Takahashi | デジタルコンテンツ研究科 教授 / デジタルコミュニケーション学部 学部長、教授

### 研究テーマ

アニメの学問化、アニメビジネス、2.5次元舞台、アニメのデジタルワークフロー、プロデューサー教育、アニメ (文化) 産業政策、アニメの歴史と定義

### 研究概要

日本のアニメーションは日本のソフトパワーの代表として「anime」が世界で高い評価を受け、認知されるようになった。しかし、一方で日本ではアニメプロダクションへの人材提供については「職業人養成機関」としての教育 (専門学校) がこれまで主流で、諸外国同様日本においても、大学における体系的なアニメの研究が不可欠であると本学は考え、日本アニメの国際的教育・研究拠点の創設と振興のため、「国際アニメ研究所」を2007年に創設し、2016年より国際アニメ研究室に転換し活動している。



### 専門領域・キーワード

1. アニメビジネス市場の調査 2. 日本のビジネスモデルの考察 3. アニメの体系的な学問化  
4. 海外における日本アニメの影響 5. 海外との共同制作

## 齋藤光弘研究室

齋藤 光弘 Mitsuhiko Saito

デジタルハリウッド大学 客員教授 / 同メディアライブラリー企画スタッフ / 出版、宣伝、広告プロデューサー / コピーライター

### 研究テーマ

クリエイティブとセラピーの融合による新しい創造起動領域拡大の研究  
“箱庭遊び(セラピー)”を研究テーマの基本としながら、クリエイターの自己表現力向上についてセラピーの役割を探索し、クリエイター教育に役立てる

### 研究概要

クリエイターにとって大切な自己表現力。自己表現力のない作品は人の心を熱くしない。まずは自己の発見からスタートである。そのために箱庭遊びからはじめ、自己発見のきっかけを与えることを研究。セラピーがクリエイティブに、クリエイティブがセラピーに。本研究室の役割はそれらの越境だと考える。



### 専門領域・キーワード

アートセラピー、オープンダイアログ、世界技法、サンドプレイ、アール・ブリュット、ユング心理学、抽象表現、AIテクノロジー、ADテクノロジー、問題解決、箱庭、体現的ドリームワーク、遊戯技法、心と脳、コンセプチャルアート

## 佐々木直彦研究室

佐々木 直彦 Naohiko Sasaki

デジタルコンテンツ研究科 客員教授

### 研究テーマ

・「プロデュース能力」をビジネス・人生キャリア創造に生かす  
・「ビジョンとは何か」を明らかにし、組織、個人が変革と創造を起こす際のメカニズムを整理する

### 研究概要

「プロデュース」を1つの方法論として整理する。また、「プロデュース能力」を新しい能力概念としてビジネス開発、組織や社会の変革、個人のキャリア創造に成果をもたらす方法論を開発する。また、プロデュースの鍵となる「ビジョン」について定義し、組織、社会、個人が変革と創造を起こしていく際のメカニズムを明らかにする。「プロデュース」の思考スキルが「うつ」の予防・改善に有効と考えられる事例が多数あり、このプロセスを整理して、うつ改善の新しい方法論開発にもアプローチしていく。



### 専門領域・キーワード

プロデュース能力、ビジネスプロデューサー養成、起業、ビジョン、リーダーシップ、キャリア創造、うつ改善

## 佐藤昌宏研究室

佐藤 昌宏 Masahiro Sato

デジタルコンテンツ研究科 教授

### 研究テーマ

デジタル技術がもたらす学習効果の研究

### 研究概要

デジタルテクノロジーを活用したイノベーションは、変革しにくいと言われていた金融、医療、農業などの制度や仕組みを大きく変革させている。この進化し続けるデジタルテクノロジーを活用した教育のイノベーションをEdTech(エドテック)と呼び、新しい教育・学びを創造し、社会に投げかけ、日本の変革の一助となることを主な活動の目的としている。



### 専門領域・キーワード

デジタル技術を活用した教育システムの設計、構築、コンサルティング及び人材開発設計  
(コミュニケーション、コーチング、チームビルディング、キャリア設計)

## 杉本展将研究室

杉本 展将 Hiroyuki Sugimoto

デジタルコンテンツ研究科 客員教授 / デジタルコミュニケーション学部 客員教授

### 研究テーマ

プログラミング教育

### 研究概要

近年、子供向けIT教育やプログラミング教育への関心が高まりつつある。プログラミング教育は教える側にも一定のスキルが求められるが、双方に敷居の低い教育の方法や手法について研究する。



### 専門領域・キーワード

プログラミング教育、エンジニアリング

## 杉山知之研究室

杉山 知之 Tomoyuki Sugiyama | デジタルハリウッド大学 学長

### 研究テーマ

Technology Culture

### 研究概要

この四半世紀、インターネット環境の上に、デジタルコミュニケーションは加速度的にその応用範囲を広げている。今やインターネットは人と人をつなげるだけでなく、人と機械、機械と機械など、あらゆるものを繋げていく。この計算機科学を基盤とする変革は産業だけでなく、人間社会にも大きな変化を起し、今や人工知能は我々に「人間とは何か?」という問いさえ要求しているようだ。

本研究室では、現代社会を「テクノロジーが文化を作っている時代」と捉えている。その立場から、先端技術を利用した表現について研究、開発、制作などを行う。研究室に所属している院生や研究員はそれぞれ自由に個々のテーマを追求し、お互いがゆるく連携し協力し合って成果を出すというスタイルとなっている。



### 専門領域・キーワード

先端技術を使う本格的な芸術、耳には聴こえない超高音域のハイパーサウンド、インタラクティブストーリーテリング、ファッションテクノロジー、ドローンレースなど

## 高橋光輝研究室

高橋 光輝 Mitsuteru Takahashi | デジタルコンテンツ研究科 教授 / デジタルコミュニケーション学部 学部長、教授

### 研究テーマ

コンテンツ&ライブエンタテインメント産業におけるビジネスモデル研究、デジタルコンテンツ制作、高度専門職業人の育成研究、デジタルコミュニケーションの学術研究、クールジャパンと世界に評される日本のソフトパワーの原動力など

### 研究概要

デジタルコンテンツ企画・制作・販売の実務における実学教育から学術研究まで、デジタルコンテンツを複合領域の視点で捉え研究している。

下記を重点に取り組んでいる。

1. コンテンツ&ライブエンタテインメント産業のビジネスモデル研究
2. デジタルコンテンツの制作
3. アニメ、マンガ、ゲーム等日本文化の世界展開、文化外交
4. 専門職大学・大学院をはじめとした高度専門職業人育成の研究



### 専門領域・キーワード

エンタテインメント・ゲーム情報学、デザイン学、芸術工学、教育学

## 徳永修研究室

徳永 修 Osamu Tokunaga | デジタルコミュニケーション学部 教授

### 研究テーマ

電子出版システムを基盤とする「拡張読書／関係読書」の研究

### 研究概要

電子出版システムの登場により、従来の読書行為を機能的に拡張する「拡張読書:extended reading」や、複数のテキスト、コンテンツを関連付けて編読する「関係読書:relational reading」等が可能となりつつある。これらは読書の様相を一新し、知的情報アクセスにパラダイムシフトをもたらすポテンシャルを持っている。本研究室では、こうした新しい読書行為の概念や様態について考察し、その要求を満たす次代の書誌コンテンツを開発・提供するためのテクノロジーならびに制作手法を明らかにすることを目的とする。



### 専門領域・キーワード

出版・電子出版、編集、出版プロデュース、書誌制作、制作プロセス開発、ドキュメンテーション、メディア

## 富田美知子研究室

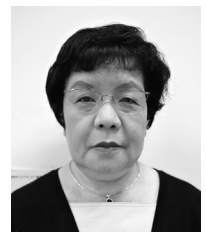
富田 美知子 Michiko Tomita | デジタルコミュニケーション学部 特任教授

### 研究テーマ

日本語教育教材研究・日本文化教材研究

### 研究概要

本研究室では、日本語教授法及び日本語教材研究開発の分野においての分析・研究を行う。更に、日本語教授法及び日本語教材研究開発に留まらず、日本文化の分野にまで及び研究・開発も行う。2016年度の留学生用の日本語教育教材『デジタルコンテンツを学ぶ留学生のためのカタカナ語表現練習帳』の出版にはじまり、今年度からは、外国人により深く日本文化を理解してもらう為に、口承文学の一つである昔話『こころのユートピアー私の国の昔話』を本学留学生を中心とした研究課題として取り上げる。



### 専門領域・キーワード

日本語教授法研究開発、日本語教材研究開発、日本文化教材研究開発



## 南雲治嘉研究室

南雲 治嘉

Haruyoshi Nagumo

デジタルコミュニケーション学部 教授 / デジタルコンテンツ研究科 客員教授

### 研究テーマ

1. デジタル色彩のシステム化の研究 2. 視覚心理学並びに視覚の法則の研究

### 研究概要

本研究室では先端色彩研究チームと基礎デザイン研究チームの2つのチームがある。先端色彩研究チームは、色に関する科学的な研究が進み、色が単なる感覚の領域のものから、科学的な根拠を持つものへ進化したのに伴い「デジタル色彩」を研究開発。日本と中国での普及が進み2020年よりヨーロッパへの普及が計画されている。

基礎デザインチームでは、視覚心理学と視覚の法則を見直し、新たに視覚デザイン学の構築を行っている。ラボで進めてきたデザインビジネスの応用の研究を開始。中心テーマは人の心を動かすデザインのモデル化である。



### 専門領域・キーワード

デザインビジネス開発、デザイン戦略立案、発想論、色彩理論、色彩戦略、デザイン理論、視覚心理学

## 橋本大也研究室

橋本 大也

Daia Hashimoto

デジタルコミュニケーション学部 教授 / デジタルコンテンツ研究科 客員教授

### 研究テーマ

データの「役に立たない」可視化技術に取り組んでいる。値動きを楽曲化する株価ミュージック、動画視聴時の脳波モンドリアン絵画、体温分布に美を見出すサーモグラフィーグラムなど

### 研究概要

近年、データ分析技術がビジネスや社会の役に立つ利用に偏重している現状を鑑み、私たちは役に立たないアート指向のデータの可視化プロジェクトに取り組むことにした。データのビジュアライゼーションでも、インフォグラフィクスでもない、第3の道を探求していく。データサイエンティストではなくデータアーティストの可能性を探っている。



### 専門領域・キーワード

データ、アート、可視化、脳波、株価、モンドリアン、サーモグラフィー

## 藤井直敬研究室

藤井直敬

Naotaka Fujii

デジタルハリウッド大学大学院 専任教授

### 研究テーマ

現実科学に関係する全ての研究テーマを対象とする

### 研究概要

現実科学は、天然自然の現実と、それと区別がつかない人工の現実が重なった状態の新しい現実空間を研究対象とする。新しい現実空間でのヒトの振る舞いを観察・理解し、そのような環境下で働くサポートシステムのための哲学を構築し、システム設計と実装を行う。その結果、ヒトの認知機能やパフォーマンス向上を無意識レベルで達成し、気が付かないうちに社会が豊かになりヒトがより幸せになることを目指す。



### 専門領域・キーワード

Virtual/Substitutional/Augmented/Mixed Reality、Neuroscience

## 松本英博研究室

松本 英博

Hidehiro Matsumoto

デジタルハリウッド大学大学院 教授

### 研究テーマ

デジタルコンテンツを通じて日本経済の発展に寄与するために、

①ワークスタイルの変革の源泉研究 ②ビジネス対象の変化と要因研究

をそれぞれ設定し、これらを統合することによってあるべきデジタルマネージメントに寄与する

### 研究概要

①ワークスタイルの変革の源泉研究

変革力の源泉である「指針」「一体感」「共創」を、いくつかの事例を分析して解き明かす。また企業や組織がこれらの変革力の源泉を発動するためのポイントを提案し、本学内外、特に、企業・組織の経営者・幹部や中堅社員に対して変革推進の支援を行う。

★2018年度発足

②ビジネス対象の変化と要因研究

デジタルコミュニケーションの発展に伴い、新旧のビジネスモデルとの比較研究と事業展開に必要な要素抽出とこれに基づく仮説検証を通じて、新規事業の支援、助言を本学内外に展開する。



### 専門領域・キーワード

変革力、組織、会議、ビジョン、一体感、共創、新規事業、事業計画、ビジネス・プラン、経営学、能力開発、ビジネス戦略

## 三淵啓自研究室

三淵 啓自 Keiji Mitsubuchi | デジタルコンテンツ研究科 教授

### 研究テーマ

現実空間 (Universe) と情報空間 (Infoverse) と意識空間 (Mindverse) の融合における人間の新しい価値の創造

### 研究概要

I ⇒ M : VR (仮想現実)、AR (拡張現実)、コンテンツ制作、その応用  
M ⇒ I : モーションキャプチャー、センサー、音声認識、3DUI、UX  
I ⇔ M : ソーシャルメディア、仮想世界、ブロックチェーン、人工知能  
U ⇔ I : ロボット、IoTセンサー、移動体、都市情報化など



専門領域・キーワード | VR、AR、MR、仮想世界、SLAM、ソーシャル、インタースペース

## 森祐治研究室

森 祐治 Yuji Mori | デジタルコンテンツ研究科 客員教授

### 研究テーマ

コンテンツ産業論、ソーシャルビジネス、コンテンツを中心とした知的財産戦略の研究を行う

### 研究概要

アニメなどコンテンツ領域の主に経営学的な研究 (産業モデル、波及効果、構造モデルなど)、コンテンツの社会への非経済的な影響の研究

日本アニメ産業の構造分析 (製作委員会の成立要件) 及び海外展開状況の把握、海外事業者への産業構造理解支援教材の作成、知的財産の経済分析



専門領域・キーワード | コンテンツIP戦略、コンテンツビジネス分析、コンテンツ海外戦略

## 尹熙元研究室

尹 熙元 Hiwon Yoon | デジタルコンテンツ研究科 特任教授

### 研究テーマ

IT技術の革新によって創出される新しい金融サービス (サイバーファイナンス)  
食とエネルギーと金融の関係

### 研究概要

IT、AI、IoT は人の生活を大きく変え始めている。その中でも金融分野にもたらす影響は甚大で、変化の流れはこれまでのルールや制度という枠に止まらず、国のあり方にさえ影響を及ぼす可能性がある。この変化の波に備えるのではなく、この波に乗って新しい金融産業を創り出すために何が必要かを思索し、それをビジネスとするための技術、プロセスに関する研究を行う。

特に、人間が生きるために必要とする食とエネルギーが、ITを通して金融とどのような関係になるかに着目し、新たな金融ビジネスの発展に貢献する技術を創発する。



専門領域・キーワード | 3DCG、仮想現実 (VR)、拡張現実 (AR)、システム開発、センサー、プロジェクトマネジメント手法、仮想通貨

## 吉田就彦研究室

吉田 就彦 Narihiko Yoshida | デジタルコンテンツ研究科 教授

### 研究テーマ

ヒット学及びSNS分析によるヒット商品の要因分析及びヒットのビジネス・モデル研究。コンテンツ・プロデュース手法の研究及びその人材育成手法の研究

### 研究概要

ヒット学とは、吉田が提唱しているヒット要因やヒット法則をまとめたもので、その尺度により様々な商品やサービスのヒット要因を分析し、その知見を得るもの。SNS分析では、SNS上の書き込み分析からその商品やサービスのヒット要因等を探る。これまで、エンタテインメント商品や食品を中心に、その成功要因を分析。コンテンツ・プロデュース手法では、毎年、「木暮人国際映画祭」のプロデュースに研究室及びラボ授業として取り組み、実際のイベントのプロデュースを通じて、知見をためている。近年では、ASEANに日本のヒーロービジネスを展開する(株)カレッジフォースを設立し、現在その第1弾としてタイ国にて『MIRAIGAR T1』なるタイのヒーローをプロデュース中で、今後他国にも展開予定。



専門領域・キーワード | マーケティング、ヒット要因分析、コンテンツ・プロデュース、人材能力開発、コンテンツ・ビジネス戦略