

研究室要覽

- 35 — 吉田就彦研究室
- 36 — 三淵啓自研究室
- 37 — 海老根智仁研究室
- 38 — 荻野健一研究室
- 39 — 南雲治嘉研究室
- 40 — 小山昌孝研究室
- 41 — 高橋光輝研究室
- 42 — 橋本大也研究室
- 43 — 黒田順子研究室
- 44 — 加藤洋研究室
- 45 — 杉山知之研究室
- 46 — 森祐治研究室
- 47 — 香田夏雄研究室
- 48 — 佐々木直彦研究室
- 49 — 梅本克研究室
- 50 — 佐藤昌宏研究室
- 51 — 大島一豊研究室

吉田 就彦

Narihiko Yoshida

デジタルコンテンツ研究科
教授



主な研究テーマ

- ① ソーシャルメディア情報を用いたマーケティング戦略の研究
- ② プロデュース能力の開発とプロデュース手法の開発
- ③ 森林・林業のビジネスモデル研究

研究概要

- ① ソーシャルメディア情報を用いたマーケティング戦略の研究；Blog等のソーシャルメディアからのクチコミ情報を用いて、商品やサービスのヒット状況やその要因を分析し、ビジネス戦略を構築する
- ② プロデュース能力の開発とプロデュース手法の開発；木暮人倶楽部が主催する木暮人祭りや木暮人国際映画祭の運営を通して能力の開発とプロデュース手法の開発を行う。
- ③ 森林・林業のビジネスモデル研究；研究会や勉強会の開催などを通じて、新しい林業系のビジネスモデルを研究・構築する。

専門領域

ヒット商品要因分析、メディア・コンテンツビジネス、マーケティング戦略、インタラクティブ・マーケティング、ヒット商品開発、人材能力開発、地域おこしプロデュース

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
シンポジウム	2011 国際森林年記念シンポジウム「木の国再び」第1部「法隆寺五重塔の木造建築と東京スカイツリーの共通性に見る日本文化の未来」	2011年12月	皆川芳嗣林野庁長官、元東京芸術大学学長澄川喜一氏を招いた2011 国際森林年記念シンポジウム「木の国再び」にて、第1部として「法隆寺五重塔の木造建築と東京スカイツリーの共通性に見る日本文化の未来」のナビゲーション。
講演	吉田私塾「戲塾」	2012年2月～	毎月第一水曜日に定期的で開催する吉田私塾「戲塾」。毎回テーマを決めて講演。テーマとしては、「スティーブ・ジョブズを考える」「東日本大震災を考える」「オリンピックを考える」「東京スカイツリーを考える」等、その時々のエポック的なテーマを取り上げ一般より公募した塾生に講演。
講演	三重・葉枯らしフォーラム「ヒット学～森林・林業にヒットを生む可能性」	2012年2月4日	三重県中勢森林組合主催イベントでの講演。天然乾燥木材の有効活用が地域活性化に繋がるとの講演を行い、高部京大教授とも対談。
研究発表会	ソーシャルメディアワーキングショップ「ソーシャルメディアにおける企業クチコミのコーポレートブランド及びサービスブランドの3.11前後の変化」	2012年3月28日	ソーシャルメディアに関心のある物理学、社会学、マーケティング、言語学等の学者が一堂に会し行う定期的開催研究会。
講演	鳥取県智頭町講演会「ヒット学～地域活性と森林・林業の可能性」	2012年3月1日	鳥取県智頭町寺谷町長主催の地域活性化研究イベントにて講演。
講演	糸魚川法人会主催「大ヒットの方程式～地域活性化と最新トレンド～」	2012年4月	新潟県糸魚川市の法人会定期会合にて地域活性化の講演。
講演	奴奈川経済懇談会主催「大ヒットの方程式～地方活性化のキーポイント『ジオパーク』を事例にして」	2012年8月	新潟県糸魚川市の経済懇談会で地域活性化のキーポイントとして「世界ジオパーク」での活性化を提言。米田糸魚川市長も出席。
研究発表	イベントプロデュース手法の研究	2015年4月～12月	第4回木暮人祭り2015、及び第3回木暮人国際映画祭2015のプロデュースに院生が関わり実施。内容を検証。



主な研究テーマ

セカンドライフを活用したコンテンツ制作、ビジネスモデル、経済モデルの研究

研究概要

メタバースとは、3次元のシミュレーションをもった仮想世界であり、ソーシャルネットワークでもある。大きな特徴として、自己投影できるアバターを介して体感する仮想空間である。現在は、その仮想空間と現実空間の交差する空間をインタースペースと呼び、インターフェースに代わる人間と情報の関係空間として研究を行っている。インタースペースの各種手法として、現実空間に情報をマッピングするAR拡張現実やプロジェクトマッピング、また仮想空間に現実情報をマッピングするビジュアリゼーションまで含み、応用は広い。視点は、シミュレーション空間と現実空間を交差させることにおける人と情報の新しい交流や、検索、情報処理などを研究しているので、特殊な手法に限った研究ではない。また、アバターのアイデンティティ構築やアバターによって形成されるコミュニティの形成、運用、ソーシャルメディアにおけるコミュニティ運用なども手がけ、アイデンティティ構築により、仮想アイテムや仮想商品などの仮想価値、流通、販売などの調査も行う。新しいデジタルコンテンツ流通の可能性や、臨場感・没入感のある3Dのシミュレーションによって演出可能なユーザー体験 (User Experience) および、コンテンツとコンテキストとの相関なども調査し、3D仮想世界におけるUXのあたえる仮想価値、コンテンツの仮想価値などとコミュニティの相関の研究も行っている。先駆的セカンドライフにおいては現在も拡大を続けており、登録ユーザー数は2010年8月現在2000万人を突破している。セカンドライフにおける注目点は、

1. ユーザーの制作した3Dコンテンツが、仮想世界を構築している
2. 制作物の著作権は制作者に帰属する
3. 制作したものを流通・販売できる
4. コストのかからない微少決済ができる
5. 制作物が100%サーバーで管理されている (Digital Contents Tractability)

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
研究	戦国バサラプロジェクト	2010年10月	株式会社カプコン様との仮想世界における、キャラクターグッズ流通実験。
研究	異文化におけるゲーム開発教育 (サウジアラビア)	2010年6月~12月	サウジ政府教育機関によるゲームエンジニア養成コースのカリキュラム設計及び運用。
研究	拡張仮想 (東北被災地) 三淵研究室	2011年6月~現在	国土地理院の関東から東北八戸までの1024分の1の地図を作り、原発や被災地の様子をGoogleマップからのデータなどをマッピングした空間をセカンドアーク内に構築、アートイベントなど開催。
研究	同化プロダクトの3D化処理 独立行政法人海洋研究開発機構	2012年2月~3月	震災漂流物モニタリングにかかる同化プロダクトを3D化し、その動的シミュレーションを、3D空間でシミュレーションできるアプリケーションを3DプラットフォームUnityを用いて開発。
研究	ARデモ バーチャルミラーの実験 最先端IT推進コンソーシアム	2012年8月	先端IT推進コンソーシアムとの共同研究で、仮想の鏡を、ゲームエンジンUnityを使って、つくり、自分と先生の映像などを重ね合わせてみることによって、教育に活用する実験。
研究	ゲームエンジンUnityを活用した、仮想世界の研究	2012年6月~現在	3D社のクラウドシステムを活用し、デバイス非依存の、水中生物アバターのチャット世界の研究。

の5点。これは、新しいデジタルコンテンツ流通の可能性と臨場感・没入感のある3Dのコンテンツであり、コミュニケーションツールであると考えている。そこで、当研究室では、初音ミクのようなオープン・コンテンツのビジネスモデルや臨場感、没入感を活用した教育システム等の研究をしている。特にメタバースにおけるデジタルコンテンツの流通に関しては、2009年度には総務省のサイバー特区事業において、セカンドライフ、スプリューム、ミートミーのメタバースのみならず、動画配信を通してミクシー、スティックカム、スカパー放送なども連動した放送実験等を実施。3Dの情報の表現にはコストが高いため、動画のライブ配信も連動させることにより多くの人に対するコンテンツの流通や、人々の行動などを調査。また、2010年10月からは株式会社カプコンとコラボして、メタバース内のキャラクターの制作販売権利をクリエイターに開放し、その制作物の流通なども開始。今後、ユーザーによる制作活動や販売活動によるビジネスモデルの検証を進めている。研究室では、これらをオープンコンテンツと呼び、クリエイティブコモンズやフェアユースとは異なる新しい形のビジネスモデル、ライセンスモデルの構築を実験していく。また、仮想商品の流通や価値に関しても仮説を立て、アバターのアイデンティティ、ソーシャルアクティビティなどによる仮想価値のメカニズムを研究。マクロ的には、メタバースは次世代のデジタルコンテンツ (仮想商品) の流通の基盤として、社会的認知や法的問題、経済効果などにも注目し、情報収集及び調査など進めている。

専門領域

人工知能、画像認識、インターネット技術、仮想世界、3Dシミュレーション、仮想通貨、デジタルコンテンツ流通、著作権管理、2次・3次著作物管理システム、MPEG世界標準、拡張現実、仮想現実、拡張仮想、超臨場感



海老根 智仁

Tomohito Ebine

デジタルコンテンツ研究科
教授

主な研究テーマ

ITを使った先端研究であり、分野は特に問わない

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ポテンシャルの充実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業界において実施を希望する研究課題とオプトの研究領域を勘案して設定した研究課題について、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」にて研究を実施する。

専門領域

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領域
- * インターネットを活用した経営戦略及び組織

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
講演	デジタルハリウッド大学大学院 & Think! 提携講座	2007年10月	ビジネスを成功に導く事業計画の作り方。
書籍	会社を替えても、あなたは変わらない 成長を描くための「事業計画」	2008年	光文社、単著。 概要：成長への筋道を立ててくれる便利なツール「事業計画」の本質的な考え方を解説。人が人材市場で勝ち抜いていくための方法として、どのように事業計画の考え方を応用すればいいのか、具体的な手法・手段も紹介する。
書籍	Webマーケティングコンサルタント 養成講座	2008年	翔泳社、共著。 概要：現在注目されているWebマーケティングコンサルタントとして必要なネットマーケティングの知識と業界内部の構造を網羅的に通貫した一冊。
書籍	eコマースプランニング入門講座	2009年	概要：これからeコマース事業への参入を目指す方、またはeコマース事業の見直しを検討している方に向け、本質的な強みを持つeコマースを構築するための知識・ノウハウをバランスよく解説している。
書籍	モバイルマーケティングコンサルタント 養成講座	2010年	概要：モバイルマーケティングコンサルタントを目指す人々のための入門書。実際の業務（やるべきこと・その流れ）知識として押えておくべきことを体系的にまとめ、マーケティング、広告、さらに戦略策定までをカバーし、業界内部の構造も網羅的に通貫している。



主な研究テーマ

ロケーションメディアから取得する行動情報を記録するライフログに、ソーシャルメディアから得られる気分(感性と心理情報)を取り入れた、人と親和性の高いコミュニケーションプラットフォームの研究

研究概要

メディアコミュニケーションにおいて生活動線上にある様々な広告やコンテンツの有用性を検証し、メディア接触における生活者の行動変化要因を抽出し、購買行動変化などの行動分析を行っている。実生活の中で日々の行動情報を記録するライフログに、感性と心理情報を取り入れた人と親和性の高いコミュニケーションシステムを研究。また、これを応用した地域資源の発掘と情報の可視化による情報運用手法開発と人の行動に合わせたシナリオを構築することで、地域や企業と生活者にとって的確で親和性の高いコミュニケーションシステムの確立を目的としている。

専門領域

コーポレートコミュニケーション
メディアコミュニケーション

企業におけるコミュニケーション戦略のフレームワーク

マスメディア・地方メディア・地域メディアなどのメディア特性を活用したコミュニケーションビジネス

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
実証実験	金融サイネージ活性化実証実験	2010年10月～	金融サイネージのコンテンツ運用における広告手法の研究およびコンテンツ制作における教育システムの構築。
テーマ研究	ソーシャルメディアを研究する番組「そめけん!」	2010年4月～ 2011年5月	ソーシャルメディア市場研究。 企業のソーシャルプロモーション。
ネットワーク構築	クリエイティブコネクション東京	2011年4月～ 2012年3月	クリエイターや企業によるコアネットワーク基盤整備とビジネスマッチングのためのコーディネート。
共同研究	SoLoMoN プロジェクト	2011年6月	三淵研究室・香田研究室と共同で、地域におけるまち歩きのためのプラットフォーム研究開発。
共同研究	北前船共同研究プロジェクト	2012年6月～	吉田就彦研究室と共同で、日本海側の伝統文化を掘り起こし、映像メディアやソーシャルメディアなどのIT技術により現代に甦らせ、新たな価値を付加することにより、地域文化を顕在化させ、海外展開を意識した観光資源のビジネスモデル化を目的に研究。

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 兼任教授



主な研究テーマ

1. 新しい色学の研究 (先端色彩研究チーム)
2. 視覚心理学並びに視覚の法則の研究 (基礎デザイン研究チーム)

研究概要

1. 「先端色彩研究チーム」色による占いや心理テストなど、実際の根拠はなく、また、マンセルカラーシステムやPCCSは、カラーシステムの代表だが、これらのシステムの根拠も曖昧なまま構築されたものである。実在するかのような色相環もゲーテによる創作であり、それを基に作られた色立体も実は架空のものである。

色は電磁波であり、素粒子であるところに色の科学的根拠がある。色は素粒子としての性質に支配されており、そこから新たなカラーシステムを構築することが、急務と考えている。近年、脳科学や物理学(素粒子論)の進歩により、さらに色の本質が明らかになりつつある。本研究室は電磁波としての色と脳、そして生理との関係を踏まえた色彩を「先端色彩」と呼び、その研究を推進するのが「先端色彩研究チーム」の役割と考える。新たな「色彩生理学」の樹立を図り、使うための色彩とデジタル色彩に重点を置き、啓蒙と普及活動を展開する。

2. 「基礎デザイン研究チーム」は、ドイツのメッツガーが50年前に確立した視覚の法則を科学的に検証し、果たしてそれは現代にも通用するのか、また新たな法則が見つかるのか、臨床的な調査を踏まえて分析。特に現在ファーストパートとして基本図形の心理的な性質を明らかにする作業に入っている。丸、三角、四角といった基本図形における視覚心理学は、多方面で応用できるものであると言える。

専門領域

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、グラフィック実務全般

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
書籍	図解で分かるヒット商品の配色術 商品ごとの特製カラーチャート付き 最新の先端色彩理論で解説	2008年12月	誠文堂新光社、単著。あのヒット商品の色彩戦略が分かる! 今ヒットしている商品、これからヒットするであろう商品、特定のジャンルで売り上げを伸ばしている商品を取り上げ、形と色の側面から解説。カラーチャートとともにその配色を分析する。
講演	第82回かわさきデザインフォーラム	2009年3月	われわれの身近な存在ですが、残念ながら、色のあいまいさ、不透明さを利用し、「色で人の心が解る」「色で幸せになれる」「色でモノが売れる」など、色に神秘的な力や過剰な役割を求めた色彩論があふれています。色の本物の姿は何なのか、色の新しい捉え方についてお話をいただくと共に、色の活用の現況についても、実例を交えて紹介、解説。
書籍	視覚デザイン	2009年12月	ワークスコーポレーション、単著。
講演	先端色彩による配色 金沢市加賀友禅振興事業	2011年1月	伝統的な配色の世界を持つ加賀友禅。この伝統工芸を躍進させるためには色彩的な戦略が必要であり、これまでの伝統に縛られず新たな配色を模索するための提言。金沢で活躍する代表的な加賀友禅作家を招いての講演。
書籍	色と配色がわかる本	2012年1月	日本実業出版社、単著。
教育	先端色彩による配色技法 (色彩理論)	2012年3月	これまで中国では行われたことがない実践的な色彩演習を行った。感覚に頼らない配色、デザインの現場で使える配色について徹底的な講義と演習を行い、その成果を収集した。



主な研究テーマ

政府コンテンツ振興政策及びコンテンツ業界に於ける支援環境の構築

専門領域

ビジネスモデル、政府政策

研究概要

政府コンテンツ振興政策及びコンテンツ業界に於ける支援環境の構築。主に総務省、経済産業省、文部科学省に於けるこれまでのコンテンツ振興の為の政策の研究と分析。

各年度の政府方針に伴う、各省のコンテンツ関連の施策等の研究および具体施策の提案。

日本のコンテンツ業界全体の有機的連携、国際競争力強化を図る為の研究。

その一つとして、次世代デジタルコンテンツとなる高解像度3D立体映像の制作の為の、長編3DCG制作、データの高速伝送等の支援の共有基盤の研究と実証実験を行う。

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
テーマ研究	デジタルサイネージが持つ公共性と倫理性の研究	2009年4月～現在に至る	市場拡大・競争激化が謳われている当該メディアにおいて、その可能性を踏まえた上での、可及的速やかな公共性と倫理性の考察と提唱を行うことが、これからのデジタルサイネージの発展と拡大を良方向へ方向付ける必要要素と思われる。またそれらの向かうところは、効果的なプロモーションによる地域活性化や雇用創出と同時に、次世代へ向けた秩序ある景観創造や、潤滑な地域コミュニケーションが期待されている。
テーマ研究	3Dサイネージのビジネスの可能性についての研究	2009年5月～12月	昨今、3Dの表示技術が革新的な進歩を遂げている中、裸眼視立体表示が可能となったモニターを活用して、デジタルサイネージ領域において、広告効果やその他のビジネスの活用について、調査、研究、実証実験を行う。
テーマ研究	コンテンツ共有制作環境の研究	2009年6月～2012年3月	平成19年まで行われた、文部科学省科学技術振興調整費「次世代超高精細度映像のためのCG映像制作環境の研究」を引継ぎ、クラウドコンピューティングにおけるCGのレンダリング処理、ハイビジョンにおけるデジタル放送のプラットフォームにあわせたエンコーディング処理の具体的なサービス化実現に向けた実証研究をベンダーと制作プロダクションと連動して行う。
テーマ研究	上記研究を基に参画企業を募る	2012年4月	一般社団法人「日本コンテンツ振興機構」を設立。
経済産業省事業プロジェクト	CG・VFX共通基盤検討委員会	2012年9月～2013年3月	WG.1 クラウドを活用したレンダリングシステムの検討と実証実験。 WG.2 制作工程管理システムの検討と実証実験。

高橋 光輝

Mitsuteru Takahashi

デジタルコミュニケーション学部 兼任准教授
デジタルコンテンツ研究科 准教授



主な研究テーマ

文化政策学、メディア論、コンテンツ産業論、デジタルコミュニケーション論

研究概要

社会学、芸術工学、経済学など学際的な視点で激変するコンテンツ産業の構造と課題。また、アジアやヨーロッパなど各国における文化政策、さらにテクノロジーの進歩によって変貌するメディアとコミュニケーションの変化などを研究。

専門領域

コミュニケーション学、教育社会学、メディア学、プロデュース学、キャリアデザイン学

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
著作	デジタルコンテンツ白書 2009	2009年9月	デジタルコンテンツ産業の現状と今後について、毎年発行されている「コンテンツ白書」。2009年度から「人材育成」のパート部分を執筆し、またデジタルコンテンツ白書 2009の編集委員として参加した。P145～152。
著作	コンテンツ教育の誕生と未来	2010年12月	コンテンツ産業の政策とコンテンツ教育の誕生の歴史。
著作	アニメ学	2011年4月	アニメを体系化された学問として成立させるためアニメを学ぶ人のための教科書。アニメの定義づけ、歴史から演出、教育、法律、ビジネスまでを全網羅。
論文	情報処理学会 デジタルコンテンツクリエーション研究会	2012年5月	デジタルコミュニケーションから探る世界拡張の考察。
論文	芸術科学会	2012年7月	デジタルコミュニケーションに関する歴史的考察と定義への試み。
講演	いわてデジタルコンテンツ産業育成プロジェクト	2012年9月	岩手県が今後推進するデジタルコンテンツ産業について「現状の動向とこれから」と題して基調講演を行った。また、プロジェクトのメンバーとしてデジタルコンテンツ産業の育成に関わる。
海外講演	JAPANESE Anime SEMINAR AND WORKSHOP WITH PROS	2015年1月 19日～23日 マレーシア	文化庁 ASEAN 諸国へのポップカルチャー分野の専門家派遣等事業。
学会発表	シンガポールのビジネススクールに関する研究	2015年 6月13日 宇都宮大学	日本比較教育学会第51回大会において、左記タイトルの口頭発表。



主な研究テーマ

賢者の知を現代に再現する人工知能とビジュアル表現の研究

専門領域

知識イノベーション、検索技術、情報編集

研究概要

AI(人工知能)によって世阿弥が現代に復活したら、クリエイターとしてどんな教話を話すでしょうか。どんな対話をするでしょうか。私たちは風姿花伝書から約51の極意を抽出し、自在にその知を繰り出す世阿弥の対話型AIを作ります。マルチメディアやロボットという最先端のメディア表現を使って、楽しく温故知新が伝わるコンテンツを制作していきます。

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
書籍	情報力	2009年1月	「リサーチ&プランニング」の書籍化。
プロジェクト	デジタルワークを支援する小物ツールの研究	2010年4月~	製造業者とともに学生が、デジタルワークを支援するツールをデザインして製品を試作。
プロジェクト	ニコンUPの用途研究	2010年5月~	ニコン社のARデバイスUP40台を借りて、学生が新用途を研究した。
プロジェクト	デジタルネイティブ世代のケータイ電話コンセプトデザイン	2010年6月~	通信キャリアの社員20名と本学学生50人で4時間のワールドカフェを実施して次世代のケータイコンセプトをデザインした。
書籍	ブックビジネス2.0	2010年7月	電子書籍の未来。
プロジェクト	デジタル時代の授業ノートの取り方研究	2011年4月~	学生の授業ノートを収集してデジタル時代のノートの取り方の変化や製品ニーズを分析する。マーケティングサークル知恵の輪と共同。協力ココヨ社。



主な研究テーマ

3DCG表現研究

専門領域

3DCGデザイン、3DCG技術研究、美術解剖学、人体デッサン、美術教育

研究概要

3DCGアニメーション制作のための技術研究を行ない、最新技術を取り入れた3DCG教材を作成する。研究活動をととして蓄積された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。

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
講演	CG・アニメーション表現と人材育成	2010年 3月26日	2010年3月26日、東京ビッグサイト東京国際展示場にて開催された、東京国際アニメフェア2010シンポジウム「アジアのCG・アニメーション表現と人材育成」にて講演。
テキスト作成	3DプリンタuPrintのチュートリアル作成	2011年6月～	3DプリンタuPrintを使用する際の立体造形制作指導およびチュートリアル作成指導。
制作指導	モーションキャプチャ撮影	2012年 2月/7月	モーションキャプチャ撮影およびモーションデータ使用作品の作成指導。
テキスト作成	MAYAテキストの作成	2012年4月	MAYAテキスト1300Pのバージョンアップ対応。
学会視察	SIGGRAPH2012	2012年8月	SIGGRAPH2012視察。
3DCG教育	3DCG教育	2014年	MAYA3DCG制作技術研究、教材作成、テキスト英語化。
モーションキャプチャ実習	モーションキャプチャ研究	2015年 2月/8月	モーションキャプチャ研究。
学会視察	SIGGRAPH Asia 2015	2015年11月	SIGGRAPH Asia 2015視察。



主な研究テーマ

キャラクターマーケティング、キャラクタービジネス、キャラクター
ツーリズム

研究概要

キャラクター業界（コミック、アニメ、映画、グッズ、ゲーム、インター
ネット）の過去から現在までをマーケティング、ビジネスの視点から
多面的に調査・分析を行う。

また、近年、注目を集めている地域活性化に大きな貢献をしている
ゆるキャラなど、キャラクターコンテンツをマス・ツーリズムの
視点からその現状の調査・分析を行う。

調査結果は、公式サイトにアップし、公開。

専門領域

マス・マーケティング論、キャラクターマーケティング論、キャラクター
ビジネス論、漫画史、キャラクターコンテンツ史、キャラクター
ツーリズム論

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
講座	キャラクタービジネス研究	2006年～	キャラクタービジネスの実地調査、研究を行い、研究レポートにまとめる。
講座	キャラクターツーリズム研究	2010年～	地域活性化につながるキャラクター提案。



杉山 知之

Tomoyuki Sugiyama

デジタルハリウッド大学 学長
デジタルコンテンツ研究科 教授

主な研究テーマ

コンテンツ制作技術の未来形

研究概要

本格的にデジタルツールによるコンテンツ制作が開始されて四半世紀が経とうとしている。当初は制作現場においてインハウス用として開発され使われてきたものが、アプリケーションソフトとして販売されるようになり、制作用のデジタルツールという新たな市場を作り出した。

それより現在に到るまで、非常に多くのデジタルツールが開発された。機能を集積して大規模なツールとして生き残って行くものと、プロフェッショナルユースの単機能に等しいツールとして存在するものが、常に混在している状況でもある。プロでも、ツールを最適に選ぶことが難しい状況である。

本研究室は、マンガ、アニメ、映画、ゲームなどのプロフェッショナルな制作現場において、ツールを組み合わせた最適なワークフロー提案と、ツール間をつなげるユーティリティ開発などにより、コンテンツのマルチユースを効率化する研究を行っていく。

プロフェッショナル制作現場にフォーカスをして研究をするが、研究室の目的は、あらゆることがデジタルツール化し、それらをリンクすることにより、仕事を含め、あらゆる問題に対して解決して、人生を進めていくと想定されるデジタルメディア社会を生きる生活者を念頭においてのものである。

専門領域

コンピュータグラフィックス基礎理論、ヴァーチャルリアリティ、コンピュータ史、音響工学、建築音響設計、多変量解析、システム設計

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
文部科学省科学技術振興調整費による研究開発	関ヶ原の合戦を舞台とした侍の群集映像制作	2007年11月	大規模な合戦シーンを作成するための群集システムの開発。第23回 NICOGRAPH 論文コンテストにて「審査員特別賞」を受賞。
研究会	未来フォーラム「2012年から2013年のデジタルコミュニケーションの動向」	2011年4月	「2012年から2013年のデジタルコミュニケーションの動向」をテーマに中長期的なビジョンについて議論。
研究会	未来フォーラム「政治分野におけるネットメディアの展望」	2011年5月	平井卓也衆議院議員をゲストに迎え、政治分野におけるネットメディアの展望を議論。平井卓也衆議院議員：自民党総務部会長（SC総務大臣）/IT戦略特別委員長/ネットメディア局長
研究会	未来フォーラム「WebUX, UIの未来」	2012年6月	いまウェブ業界で活躍中のアートディレクターやデザイナーと、今も未来も変わらずに人々に求められるであろう「デザインの考え方」を導き出すディスカッションを行う。
研究会	未来フォーラム SIGGRAPH 報告会	2012年8月	8月5日から9日にかけてアメリカ ロサンゼルスで開催された、アメリカコンピュータ学会の国際会議・展覧会 SIGGRAPH 2012 の報告会。
研究会	未来フォーラム「ライフスタイル領域：未来のライフスタイル考察」	2012年9月	日本においては明るい未来が待っているとは言えない状況の中、テクノロジーの進化によって世界の距離感が近くなり、人々のライフスタイルや就労形態も大きく変わろうとしている。デジタルハリウッドの留学生と共に日本人という枠にとらわれず多様な視点から未来を議論し本当の「豊かさ」を享受し明るい未来を創造していくために具体的に今後何を成すべきなのかを考察する。



主な研究テーマ

コンテンツビジネス分析、コンテンツ海外展開

専門領域

コンテンツ・ビジネス、海外コンテンツビジネス分析、ビジネスモデル設計

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
論文	アニメ産業レポート2010 : 日本アニメの海外展開	2010年10月	日本動画協会、章担当。 日本動画協会会員などを中心とした海外展開状況の分析。
書籍	コンテンツビジネスのデザイン	2011年6月	公益法人ユニジャパン、単著。 コンテンツプロデューサー志望者のためのコンテンツビジネス入門書。
論文	キャラビズデータ2011	2011年6月	キャラクターデータバンク、章担当。 アニメなど日本のポップカルチャーコンテンツの海外ビジネス展開状況の解説。

香田 夏雄

Natsuo Koda

デジタルコミュニケーション学部 客員教授
デジタルコンテンツ研究科 教授



主な研究テーマ

インタラクティブなリアルタイムコンテンツの研究開発

研究概要

過去のREALしかなかった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風靡したこの時代、しかし、時は止まることはない。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

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

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
書籍	DirectXゲームグラフィクスプログラミング	2003年 9月30日	ソフトバンククリエイティブ。 DirectXを題材に、3DCGプログラミングの基礎を詳細に解説した入門書。
書籍	DirectXゲームグラフィクスプログラミング Ver2.0	2004年 10月30日	ソフトバンククリエイティブ。 DirectXを題材に、3DCGプログラミングの基礎を詳細に解説した入門書の第2版。
書籍	DirectXシェーダープログラミング	2007年 12月21日	ソフトバンククリエイティブ。 DirectXを題材に、3DCGプログラミングで主流のテクニックになりつつある、プログラマブルシェーダーに関して、その基礎と応用を詳細に解説した入門書。
テーマ研究	ダンスとテクノロジーの融合	2011年4月～	ダンスアートにテクノロジーを融合させ、まったく新しい次元のエンタテインメントの創出を行う。
テーマ研究	HAPTICインターフェース	2011年4月～	産総研との共同研究により(予定)、HAPTICインターフェースを誰でも簡単にデジタルコンテンツに組み込むことができるようなAPIの研究開発。
プロジェクト	街歩きプラットフォームの開発プロジェクト「SoLoMoN」	2011年4月～	街歩きスマートフォンアプリ開発のためのプラットフォーム開発。JTBをはじめ、企業・団体と実証実験を実施。
テーマ研究	インタラクティブ落語の研究	2011年9月～	センサー技術とCG技術を古典落語へ適用し、新感覚の芸を生み出す。
テーマ研究	Unityのインタラクティブコンテンツへの応用技術研究	2011年9月～	ゲームエンジンUnityを応用したインタラクティブコンテンツの構築技術の研究。内外のエンジニアを動員して、ハッカソンイベントであるGameJamを主催。また、CEDECにおいても成果発表を行う。



主な研究テーマ

プロデューススキルの発展・応用

研究概要

プロデュース研究によって、ビジネス開発、キャリア創造に成果を生み出す方法論開発を推進する。プロデュースにとって非常に重要な役割を果たす〈ビジョン〉、〈ビジョンを生かしたリーダーシップ〉についても主たる研究対象とする。〈プロデューススキル〉は、地域・行政・個人・企業の枠を超えたボーダレスで社会的なプロジェクト創造を促進する。また、プロデュースの思考スキルが、〈うつ〉の予防、脱却、再発防止に有効と考えられるなど、新しい可能性が広がっている。社会的なテーマを〈プロデューススキル〉によって解決する新しい方法論を、必要なリサーチ、理論構築、ネットワーク形成を行い、実践的に成果をあげながら開発していくことも目指す。

専門領域

プロデュース理論、ビジネスプロデューサー養成、事業開発、ビジョナリーリーダーシップ、キャリア創造

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
書籍	キャリアの教科書	2003年	PHP研究所、単著。 エンployアビリティについて明らかにし、キャリア創造のための方法論を「3つのワーク」と「5つの質問」などの観点から提示した。多くのキャリアコンサルタント、企業人事担当者に読まれ、中国語、韓国語に翻訳。
書籍	大人のプレゼン術	2005年	PHP研究所、単著。 ロジカルで、しかも相手を感動させて巻き込めるライブなプレゼンを行って、仕事と人生を切り拓いていくためのノウハウ。
書籍	プロデュース能力	2008年	日本能率協会マネジメントセンター、単著。 プロデュースという行為を〈思考・行動・リーダーシップ〉の側面から整理、体系化。合理的問題解決に対するプロデュースの意味、ビジョンのパワー、ビジョナリー・リーダーシップについても言及。ビジネス書大賞2010ノミネート。
書籍	コンサルティング能力	1998年 新装版 2008年	日本能率協会マネジメントセンター、単著。 コンサルティングに必要な能力要件を整理。コンサルタントだけではなく、相手の問題を解決する要素を持ったあらゆる職種のビジネスパーソンに役立つスキル・マインドについて言及。中小企業診断士資格要件の助言理論のベースとなった。
書籍	時間をかけない情報整理術	2010年	PHP研究所、単著。 ビジネスパーソンが行うべき「自分を生かして本物の成果を生み出すための情報整理」についてのノウハウ。
研究会	ビジネスプロデュースに関する実践研究	2009年～ 2011年	ビジネスプロデュース研究会
研究発表	うつを解決するプロデュース	2013年11月	近未来教育フォーラム
研究発表	リゾートワーク——新しい移住のカタチで 家族・組織・国を変える	2013年11月	近未来教育フォーラム
研究発表	「ビジョン」を明らかにする	2014年11月	近未来教育フォーラム



主な研究テーマ

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

専門領域

文化経済学、アジア経済論、国際経済学

研究概要

秋葉原は「電気街」「オタク文化の街」として世界的に認知され、多種多様な趣味・創作文化の中心地であり続けてきた。しかしこれからの秋葉原が名実ともに趣味・創作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今こそ必要だと考えている。それには、秋葉原で暮らす人々、秋葉原で働く人々、秋葉原を訪れる人々が、世代や立場や国境を越えて、ある趣味・創作文化に関して秋葉原に集い交流できる機会と場を創ることが必要。そこから、その趣味・創作文化をテーマに人々が有機的につながるコミュニティが形成され、さらには、多様な趣味・創作文化のコミュニティが互いにつながることで、新しい趣味・創作文化の創造と発展に繋がるソーシャルキャピタル(社会関係資本)を創発させることが可能になると考えている。このような秋葉原における趣味・創作文化のコミュニティデザインによるソーシャルキャピタル形成を実践・研究する。

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
書籍	躍進するアジアの産業クラスターと日本の課題	2008年3月	創文社、共訳。
論文	創作活動の普及におけるコミュニティの役割	2008年9月	『東アジアへの視点』第19巻4号、単著。 『初音ミク』を事例に、ネット上でのコミュニティの形成と創作活動の普及を分析。
プロジェクト	エール・フロム・秋葉原	2011年4月～	東日本大震災の被災者に対する秋葉原発の支援プロジェクト。
テレビ出演	エール・フロム・秋葉原 ～被災地支援の新しい仕組み～	2011年4月	フジテレビ「めざましテレビ」にて解説のため出演。
講演	秋葉原の観光資源と観光戦略	2011年4月	秋葉原観光推進協会定例会にて。
プロジェクト	アキハバラを、編む	2012年7月～	秋葉原における文化発信コミュニティ育成プロジェクト。
学会発表	コスプレの文化経済学：その創造、流通、享受の変遷	2011年7月	文化経済学会2011年名古屋大会(於名古屋大学)
プロジェクト	秋葉原オトメ☆プロジェクト	2013年4月～	女性の能力を活かした地域活性化プロジェクト。
講座	日本「なりきり」文化史	2015年6月	八王子学園都市大学にて。
学会発表	Cosplay: How did it become culture?	2015年9月	Third Asian Workshop on Cultural Economics(於同志社大学)



佐藤 昌宏

Masahiro Sato

デジタルコンテンツ研究科
教授

主な研究テーマ

デジタル技術を活用した学習効果の研究

研究概要

～デジタル技術を活用して新しい教育を創る～
本研究活動は、昨今のソーシャルメディアを筆頭としたデジタルコミュニケーション革命において、このメリットを十分に活用されていない。こうした教育分野の現状をうけ、新しい教育を企画、創造し、社会に投げかけ、変革の一助となることを主なテーマとしている。

専門領域

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)

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
雑誌掲載	週刊ダイヤモンド2011年1月29日号 2011年 フェイスブック (Facebook) の旅 デジタルハリウッドの深謀遠慮	2011年1月	教育機関としてのFacebook利用の第一号事例であると紹介されました。
講演	ソーシャルラーニング入門出版記念セミナー	2011年1月	「ソーシャルラーニング入門」出版に伴う講演。研究内容報告等。
講演	ソーシャルラーニング入門出版記念セミナー in 関西	2011年2月	「ソーシャルラーニング入門」出版に伴う講演。研究内容報告等。
レポート	授業におけるソーシャルネットワークの導入 と利用した復習がもたらす学習効果の分析 ーデジタルハリウッド大学大学院「組織開発 実践」を事例としてー	2011年12月	SNS (フェイスブック) を活用した授業の学習効果におけるポストラーニングの 重要性の調査・報告。 http://www.ellab.jp/archive-1/
雑誌掲載	人材教育	2012年4月	「ポストラーニングの場の提供で学習効果を高める」
講演	国際電子出版EXPO 凸版印刷ブースにおける パネルディスカッション	2012年7月	電子書籍マーケット拡大に伴うクリエイター環境の変化について。
講演	EdTech JAPAN Pitch Festival Vol.1	2012年9月	日本のEdTech プレイヤー9名によるピッチイベント主催。参加者150名。



主な研究テーマ

『オウンドメディアとCCO育成研究』

企業・組織におけるCCO(チーフ・コミュニケーション・オフィサー)スキルの体系的整理とオウンドメディアを中心としたメディア&コンテンツマネジメントの最適化を担う人材の育成のための教育プログラムを開発。

研究概要

1. オウンドメディア※の位置づけと各メディア(ツール)特性体系化
2. 各メディア&ツールの機能と役割
3. コミュニケーション目的別メディアの再整理
4. 各メディアにおけるコンテンツ&クリエイティブのあり方
5. メディア・マネジメント機能と組織体系(運営)

以上、実務的研究(企業、制作会社、広告・PR関連会社の3つの視点とステークホルダー・インサイト)を重ね、各企業・団体、広く社会に発信する。

※オウンドメディアとは、コーポレートサイト、公式SNSなどネットメディアのみならず、会社案内(各種プリント媒体)、ショールーム、店舗、イベント・商談会、社員など含む。

専門領域

- ① マーケティングコミュニケーション
- ② 広告広報PR
- ③ マーケティングPR
- ④ メディア・マネジメント

当学での研究活動

活動分類	活動テーマ	活動年日	活動概要
研究発表	CCメソッド基本概念とCCテクニックの体系化	2006年11月	日本広報学会
研究発表	CCメソッド2.0マーケティングPR研究	2007年3月	日本広報学会 関西支部
研究発表	企業ブランディングと感性工学	2013年5月	日本感性工学会 関西支部
講演	新世代・広報プランナー講座 広報実践講座	2010年1月 2011年1月	宝塚造形芸術大学大学院 京都産業大学大学院
講演	大学広報におけるWEB活用	2012年12月	追手門学院大学
講演	広報戦略における自社メディア プランニング	2013年6月	日本PR協会