

感動を呼ぶマルチメディア・コンテンツの科学的設計

8 働きがいも
経済成長も



研究概要

キーワード ゲーム・アニメと人の感情 / 「萌え」の科学 / メディア・コンテンツの設計科学 / エンタテインメント工学

ゲーム、アニメ、車両のデザイン、企業の商標など様々な視聴覚コンテンツの制作において、コンピュータグラフィックスソフト、音楽制作ソフトなど様々な工学技術が用いられているが、それらを使ってどのようなコンテンツを制作するのは、未だに、制作者の勘と経験に大きく委ねられている。

本研究では、SD法、一対比較法などの心理測定法とコレスポネンズ分析、数量化理論等の統計的手法を組み合わせ、イメージ、感性の測定を行い、これを基盤として、ゲーム、アニメをはじめとして、ブランドイメージ、商標など、さまざまな感性に訴えかけるコンテンツをデザインする際の科学的設計指針を得る。



視聴覚刺激が2、3軸で構成されるイメージ空間上のイメージを産み出し、それが人の感情・行動を変化させる過程

目標とする人の感情・行動を実現するためのマルチメディア・コンテンツの科学的設計方法。この方法により個人個人の時々刻々の感情変化や状況変化に合わせた、感動を呼ぶマルチメディア・デザインも実現可能。

今後の展開やメッセージ

今までにゲーム制作会社、コンテンツ検索会社だけでなく、重工業メーカーとも共同研究を行ってきました。イメージ測定技術は、マーケティング、商品企画、営業などビジネスの様々な場面で非常に有効に、「使える」方法です。

研究者情報



山田 真司 教授・博士(芸術工学)

情報フロンティア学部 メディア情報学科
所属研究所：感動デザイン工学研究所

大阪芸術大学音楽学科音楽工学専攻卒。大阪府立大学総合科学部計量科学コース卒。九州芸術工科大学大学院修士課程修了。大阪芸術大学音楽学科助手。九州芸術工科大学大学院博士後期課程修了(社会人入学、期限短縮)。大阪芸術大学音楽学科講師、同教養課程講師を経て、2004年本学助教就任。2008年現職。

研究者情報URL

<https://kitap01.kanazawa-it.ac.jp/researcherdb/researcher/RAEAll.html>