

# りつめい

題字・末川 博名誉総長

R Alumni

立命館大学校友会

立命館大学校友会報

NO.  
240

2010  
APRIL

巻頭企画

ホームカミングデーで  
会いましょう！

Brilliance  
輝くひと

72

水中で美しさを追い続ける  
シルク・ドゥ・ソレイユ「O(オー)」のパフォーマー  
北尾 佳奈子 さん(04 経営)

## 3D仮想空間で広小路学舎を再現！ 次世代のコンテンツビジネスモデルを追求する

映像学部 細井 浩一 教授

インターネット上の3Dメタバース（仮想空間）で広小路学舎を再現—そんな取り組みが進んでいる。これは6月6日（日）の「立命館大学ホームカミングデー」（3～9ページに関連記事）の目玉で、皆さんが広小路学舎を3Dで体験できる夢の企画だ。この空間を設計する細井浩一教授は、映像やゲームなどの「コンテンツ」とメタバースやモバイル通信などの「先端情報技術」を融合させたビジネスモデルを構築している。

### 広小路学舎を再現

「コンテンツ産業は、大げさな言い方をすれば、日本の“産業の米”になりうるといってもよい分野です。コンテンツ（情報の内容）という用語は少し味気ないものですが、その中身は『人と人の心をつなげる技術やノウハウ』の集大成に外なりません」

パソコンの画面上に「アバター<sup>\*1</sup>」と呼ばれるキャラクターが仮想の広小路学舎付近を散策する様子を映し、こう切り出した。「バーチャル広小路」は、セカンドライフ®というインターネット仮想空間サービスを利用して細井研究室が設計したもので、当時の資料や写真に基づき、学舎のほか、周辺の街並みも再現する。

### 次世代のコンテンツビジネスを研究

文部科学省グローバルCOEプログラムの日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点<sup>\*2</sup>では、細井教授の所属するチームが、この技術を用いて自分のアバターが「能」を体験できる世界初の仮想空間を制作している。これは、立命館大学の総合力による世界的な研究成果を広く公開するために制作したもので、専用のシム（仮想空間上の場所）を訪問したアバターが、舞台の上で能を「舞う」仕組みだ。この舞自体も、「モーションキャプチャ<sup>\*3</sup>」を利用したグローバルCOEにおける伝統芸能研究の成果である。

「メタバースはまだこのような研究機関、教育機関での活用が典型ですが、視覚化が困難であった対象を緻密に、わかりやすく、またおもしろく（楽しく）再現していくニーズは社会的に膨大に存在します。そのようなニーズを受け止めたビジュアライゼーション（可視化）産業が、最も早く次世代のコンテンツビジネスモデルとして確立していくでしょう」。

細井教授は、このような考え方に基づいてメタバースを活用した新しいビジネスモデルの研究を進めており、既に地方自治体からの委託で、伝統的な染め物のデザインを、その場でバーチャル着物に変形させてアバターに試着できる仮想空間を設計したほか、産学連携プロジェクトとして、これまでに類を見ない体験型の就職活動支援用バーチャル空間などを制作中とのことである。



映像学部 教授／副学部長  
アート・リサーチセンター 副センター長  
博士（経営学 立命館大学）

<sup>\*1</sup> ウェブサービス上に用意された仮想空間で自分の分身として顔、髪型、服飾、装飾品などを自由に選択して作成できるオリジナルキャラクター

<sup>\*2</sup> 人文系と情報系の融合を狙い、京都や日本文化にかかわる無形・有形文化財のデジタルアーカイブの構築とデータベースを蓄積してきた21世紀COEプログラム「京都アート・エンタテインメント創成研究」をさらに発展させた世界レベルの研究拠点形成事業。

<sup>\*3</sup> 現実の人物の動きをデジタルデータとして記録する技術。保存されたデータは、デジタルなアバターの動作として再現できる。

### PROFILE

1958年 石川県金沢市生まれ

1982年 立命館大学経営学部卒業

1987年 立命館大学大学院経営学研究科  
博士課程単位取得

●研究テーマ コンテンツ産業論（創造産業論）  
コーポレート・パワーに関する理論と実証研究  
コンテンツ産業（創造産業）の構造とガバナンス  
ゲームアーカイブの構築と社会的活用  
メタバースにおけるビジネスモデル構築

●専門分野 企業統治論

コンテンツ産業論（創造産業論）

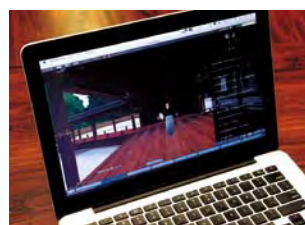
●所属学会 日本経営学会、日本デジタルゲーム学会（副会長）、サイエンス映像学会（理事）、ゲーム学会（評議員）、日本シミュレーション&ゲーミング学会

さらに、細井教授が構築するビジネスモデルは、現実の市場動向や地域振興政策などとの関連を追求するところに特徴がある。例えば、東映太秦映画村を舞台に、戦国武将ファンが集まる人気のイベント「太秦戦国祭り」。この仕掛け人も細井教授だ。2007年から毎年秋に開催しているこのイベントは、魅力的な施設を持つ映画村と、時代劇の舞台で衣装を着て楽しみたいという戦国武将ファンのニーズをマッチさせたもので、最近の“歴史ブーム”の後押しもあって、ゲームやアニメなどのキャラクターに扮した若者と年配者が中心の甲冑武者が一緒になって様々なイベントを楽しんでいる。映画産業の縮小によって活気がなくなってきた太秦地域の活性化にも一役買っているのは言うまでもない。

## 映像学部の挑戦

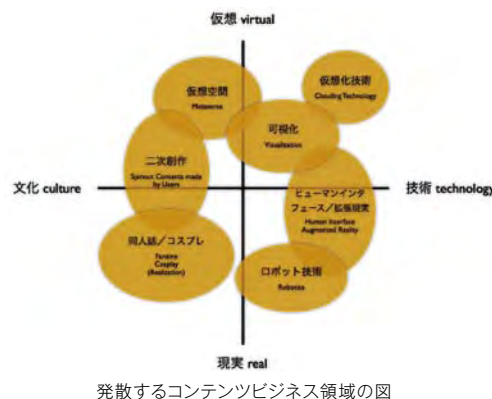
2010年度に1～4回生のすべての学年がそろう映像学部は、「アート、テクノロジー、ビジネスの融合により映像分野のプロデュースができる人材を育成する」というコンセプトであり、映画やゲームなどのクリエイターだけではなく、コンテンツを活用したビジネスをプロデュースできる人材育成にも力を入れている。

細井教授は、新しい映像学部の卒業生とその可能性について次のように述べて締めくくった。「これからは分野を横断するプロデューサーやクリエイターの需要が高まってくると考えます。先端的な映像技術を活用して、社会的なニーズを可視化したり、サービス化したりするビジネスがビジュアライゼーション産業として立ち上がってくるとすれば、他方では太秦戦国祭りに見られるように、アニメやゲームのキャラクターになるために衣装や道具、空間に対して支出を惜しまない消費者が存在します。後者のような新しいコンテンツビジネスをリアライゼーション（具現化）産業と考えれば、ビジュアライゼーションからリアライゼーションにまたがる新しいコンテンツビジネスが生まれる可能性があります。映像学部の学生は、映像に関する制作技術と社会的知識の両方を身につけて卒業しますから、このような映像技術と他分野とを融合させた新ビジネスを切り開くチャンスが大いにあると考えています」。



## コンテンツビジネスの可能性

コンテンツビジネスの可能性は未知数だ。細井教授によると、映像や音楽、ゲーム、マンガといったコンテンツの中核となる産業の市場規模は14兆円、そしてコンテンツを加工、調整する産業（衣類や玩具など）は10兆円程度にとどまるが、コンテンツの影響の広がりには計り知れず、幅広い分野で“発散”するという。この「コンテンツ産業の発散」の領域は仮想・現実と文化・技術を両軸とした分野に広がり、コンテンツ自体が可視化、仮想化技術、ヒューマンインタフェース、二次創作・コスプレ、ロボティクス分野などと絡み合うことで、その市場規模はコンテンツ産業の本体をはるかに超えると推定される。





りつめい No.240／2010年4月号

発行所／立命館大学校友会／年4回発行

発行人／山中 諄

編集人／中村和歳

〒604-8520 京都市中京区西ノ京朱雀町1

Tel. 075 (813) 8216 Fax. 075 (813) 8217

URL : <http://alumni.ritsumeijp>

E-mail : [alumni@st.ritsumeijp](mailto:alumni@st.ritsumeijp)