

事例調査

コンテンツが形成するライフスタイル

■ コンテンツと日常生活に関わる事例調査

- バーチャルとリアルの組み合わせ
 - ロンドン塔のVR観光サービス、リヨンのVR自転車観光
 - Mediascapeで月面歩行(学校教材)
- 登場機会の多いアニメコンテンツ
 - 企業の広告や環境白書
 - アニメ業界の健在、アニメコンテンツの増加(TV、ネット)
- ネットの中で広がるマンガ
 - 電子コミックとケイタイ小説の人気
 - 電子書籍リーダーの復活?(Amazon Kindle2)
 - 電子ペーパーの商用利用

■ コンテンツと日常生活に関わる事例調査

- シリアスゲームの世界
 - ゲームの特性をゲーム以外の領域で活かす
 - 教育、経営、ヘルスケア、コミュニケーション
 - (外食産業研修、医療や介護、犯罪防止、震災対応など)
 - 2004年に日本でも組織化
- アート作品になったマンガやアニメ
 - SLAMDUNKの井上雄彦作品、千と千尋の神隠しの宮崎駿作品
 - 商品開発、店舗デザイン、ブランドにも影響