

ゲームコンテンツにおける メディアミックスの特徴

現代ではテレビや漫画、小説といった様々なメディアコンテンツが溢れている。その中で従来から漫画や小説からアニメや映画などへのメディアミックスが行われてきた。さらに、数年前からゲームが普及するにつれ、ビデオゲームやアプリゲームからのメディアミックスが増え始めた。ゲームコンテンツは小説や漫画と違い、原作の物語が必ずしも存在しない作品が多数ある。そのような原作の物語が必ずしも存在しないゲームコンテンツにおいてどのようなメディアミックスの特徴があるのかを明確にしていく。

ゲームコンテンツのメディアミックスにおいて重要になったのは漫画や小説といった原作の物語ではなく、作品の雰囲気や設定といった世界観であった。原作の物語が無く世界観でメディアミックスを行うゲームコンテンツにおいては、メディアミックスを行うたびに物語を後付けすることが多い。例えば『刀剣乱舞』というゲームでも、メディアミックスが行われるたびに物語が後付けされた。そのことに対して、消費者（ファン）も漫画や小説といったコンテンツとは違い、物語の一貫性を求めず、メディアごとの物語を受け入れていた。

また、ゲームコンテンツにおいて新たなメディアミックスの仕方も登場した。パズルゲームというメディアミックス化を簡単に行えないジャンルにおいて、ゲーム作品『パズドラ』では物語も世界観も必要としないメディアミックスを行った。このパズドラのメディアミックスのように、物語も世界観もない作品でもメディアミックスが行われるようになっている。

ゲームコンテンツのような世界観で行われるメディアミックスの仕組みや、世界観を必要としないメディアミックスの仕組みに対して消費者（ファン）は受け入れている。それは、1990年代以降に顕著となった消費者の行動「データベース消費」が現代の消費者（ファン）にも受け継がれ、コンテンツに対する趣向を表しているといえる。また、そのようなメディアミックスを展開する上で、漫画や小説のような原作の物語を持たないゲームコンテンツは格好の材料となっているともいえる。

（本間 早春 国際日本文化学科卒業生）

ユニバーサルデザインの絵本制作

本研究は、ユニバーサルデザインによる絵本の制作を目的とする。研究は以下の3つの方法を組み合わせる。1点目は、文献やサイトを見て、ユニバーサルデザインの定義や企業ごとのユニバーサルデザインのコンセプト、海外のユニバーサルデザインにはどのようなものがあるかなどを調べ、ユニバーサルデザインについての様々な考え方を整理する。2点目は、実際にユニバーサルデザインの実物を見て、どんな物があるか、どんな構造になっているのか、共通の特徴はあるのかなどを調べ、調べたユニバーサルデザインが誰にとっても利用しやすくなっているのか調べる。3点目は、実際にユニバーサルデザインによる絵本を制作することで、ユニバーサルデザインの絵本の制作が可能であるか検証する。

研究した結果、以下のことがわかった。ユニバーサルデザインはロナルド・メイスによって、障害の有無や年齢、国籍などに関わらず、多くの人が生活しやすい世の中にするために提唱された。現在ユニバーサルデザインは会社ごとにそのコンセプトや指針があったり、国ごとにその特徴が違ったりしており、その結果多くの商品や設備が誕生している。そして、ユニバーサルデザインの商品や設備には、使いやすさ、安全性、公平性、負担が少ない、わかりやすいという5つの共通点があると考えた。制作はこの5つの共通点を活かすようにした。ユニバーサルデザインの絵本制作の意図は、目が見える人も見えない人も楽しむことができ、手の力が弱い方も楽しむことができ、障害の有無に関係なく絵本を読んだ人皆が楽しむことができる絵本を制作することである。内容は季節を感じることができる絵本である。春夏秋冬の風景を立体的に表していく。春は桜の風景をフェルトと実物の木の枝を使って表し、夏は花火の風景をビーズで表し、秋は紅葉の風景を実物の葉っぱとどんぐりを使って表し、冬は雪の風景をフェルティングニードルと綿で表す。そして、手の力が弱い方でも1ページずつページをめくれるようにカラーテープをつけ、足や口でカラーテープを挟みページをめくれるようにしてある。

課題は、今回研究成果通りに作れた点、うまくいかなかった点を活かして改善し、全てのページを十分にユニバーサルデザインにすることである。

（中西 千聡 国際日本文化学科卒業生）