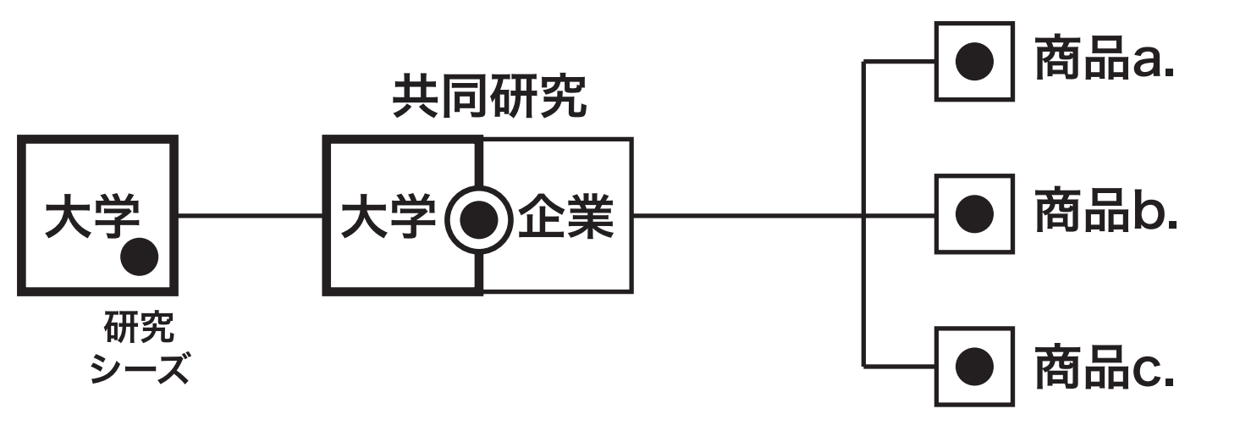
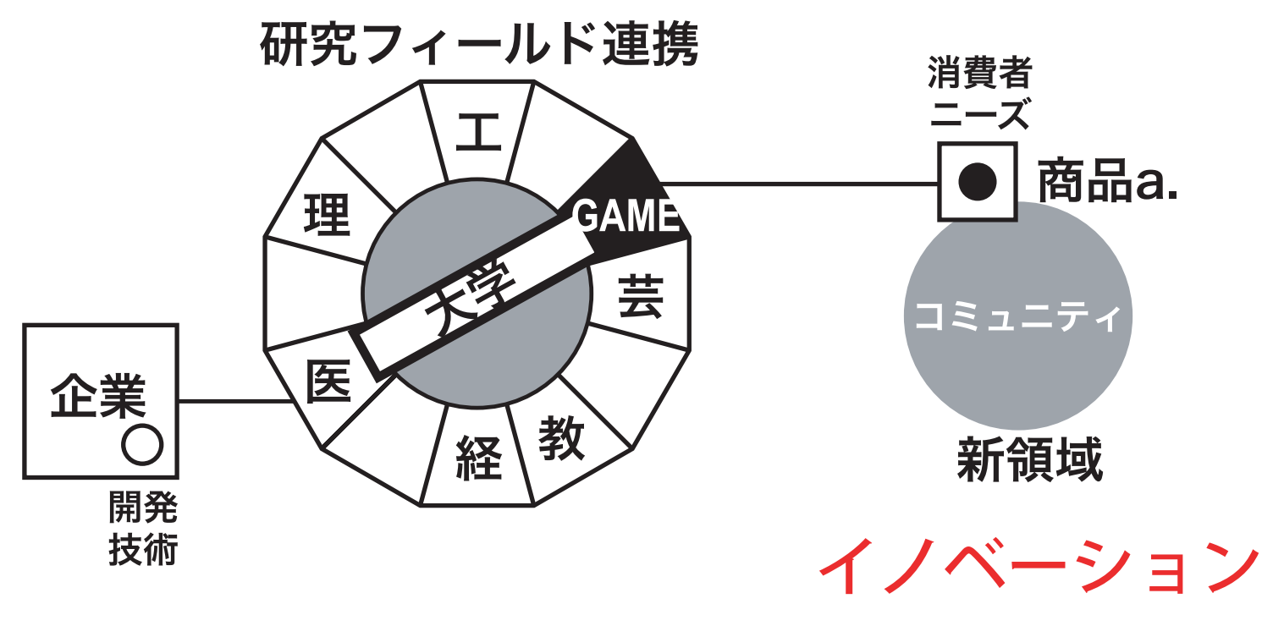
①

産学官連携？

【研究シーズ育成型】


大学
研究
シーズ
共同研究
大学
企業
商品a.
商品b.
商品c.

【研究フィールド育成型】


研究フィールド連携
工
GAME
芸
教
経
医
理
大学
企業
開発
技術
消費者
ニーズ
商品a.
コミュニティ
新領域
イノベーション

エンタメゲーム

シリアスゲーム？

娯楽性	営利（売上）	嗜好性	ゲーム会社	技術力 高品質 スピード
目的	**評価**	**ユーザー**	**クライアント**	**開発力**
社会性 ツール	非営利 汎用性	機能性 限定的	民間企業 官公庁	コミュニケーション 低品質 ネットワーク

＋大学

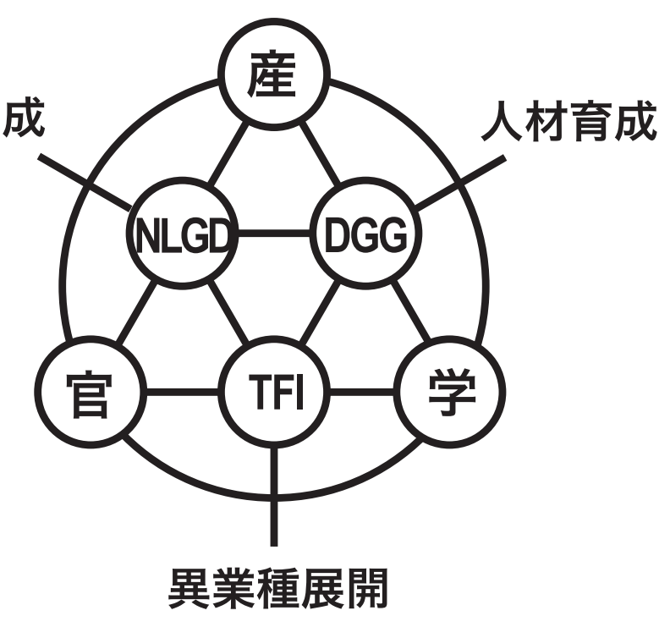
②

北欧
北海
イギリス
LEEUWARDEN
AMSTERDAM
UTRECHT
ドイツ
ライン川
ベルギー

オランダ？ユトレヒト

オランダ：約1660万人／41,526ｋ㎡
ユトレヒト県 約30万人

ユトレヒト連携モデル
『自立展開型』
機能＝中間組織化


産
産業育成
人材育成
NLGD
DGG
官
TFI
学
異業種展開

ゲーム関連組織の機能
『ニーズ対応柔軟型』

産：
中小企業、ベンチャー（シリアスゲーム他多分野）
グローバル（ローカライズ他）
中間）ビジネスマッチング組織
NLGDオランダゲームフェスティバル

学：
ユトレヒト芸術大学
ユトレヒト大学
中間）インキュベート財団：
ダッチゲームガーデン（DGG）

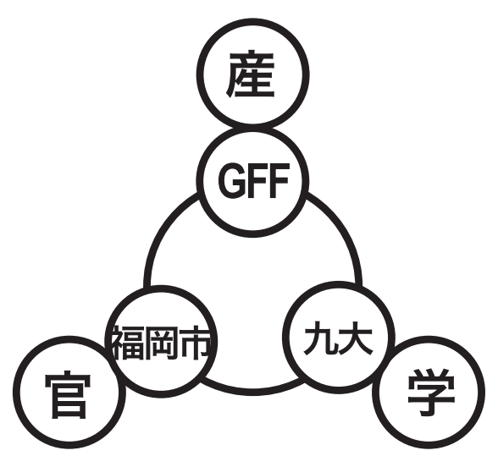
官：
ユトレヒト県
ユトレヒト市
ユトレヒト市外郭組織：
中間）タスクフォースイノベーション（TFI）

ロシア
韓国
FUKUOKA
東京
中国
東シナ海
台湾

九州・福岡

九州 :1320万人／39,809ｋ㎡
福岡市 :144万人

福岡連携モデル
『従属収束型』
機能＝イベント化


産
GFF
福岡市
九大
官
学

ゲーム関連組織の機能
『企業生産ライン固定型』

産：
大中小企業（エンタメゲーム）
GFF加盟各社

学：
九州大学
（専門学校）

官：
福岡市
福岡県
九州経済産業局

CEDEC 2010 －CESA ディベロッパーズカンファレンス2010 －
ポスターセッション　No.28

九州大学のオランダゲーム国際産学官連携の活動報告
～産学官連携を起点としたゲームイノベーションの可能性～

九州大学 知的財産本部 国際産学官連携センター
末次宏成

③

ゲーム研究開発事例１：2009年～
【福岡市シリアスゲーム制作プロジェクト】

事例1:
SGP

【大学の視点】

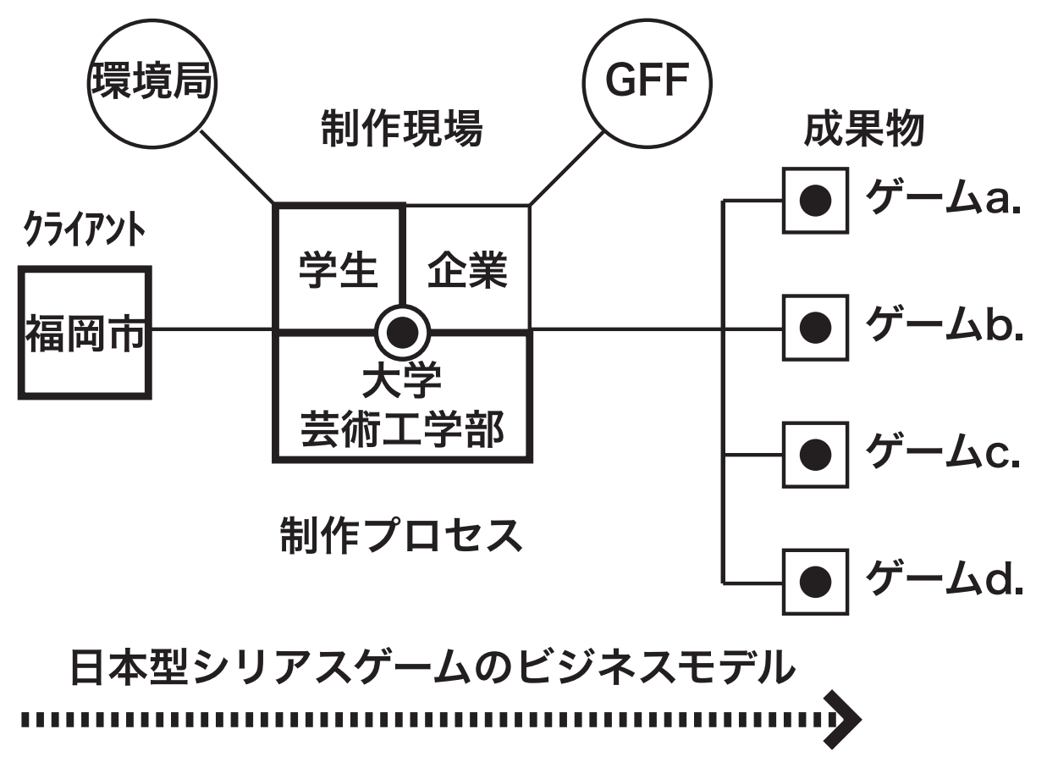
- ●大学でのゲーム制作（芸術工学研究院、他研究院）
- ●研究・教育分野としての「ゲーム」検証
- ●制作プロセスとしての産学官連携の検証
- ●「日本型シリアスゲーム」のビジネスモデルの模索

▼

大学拠点のゲーム制作体制の検証

九州大学 芸術工学？

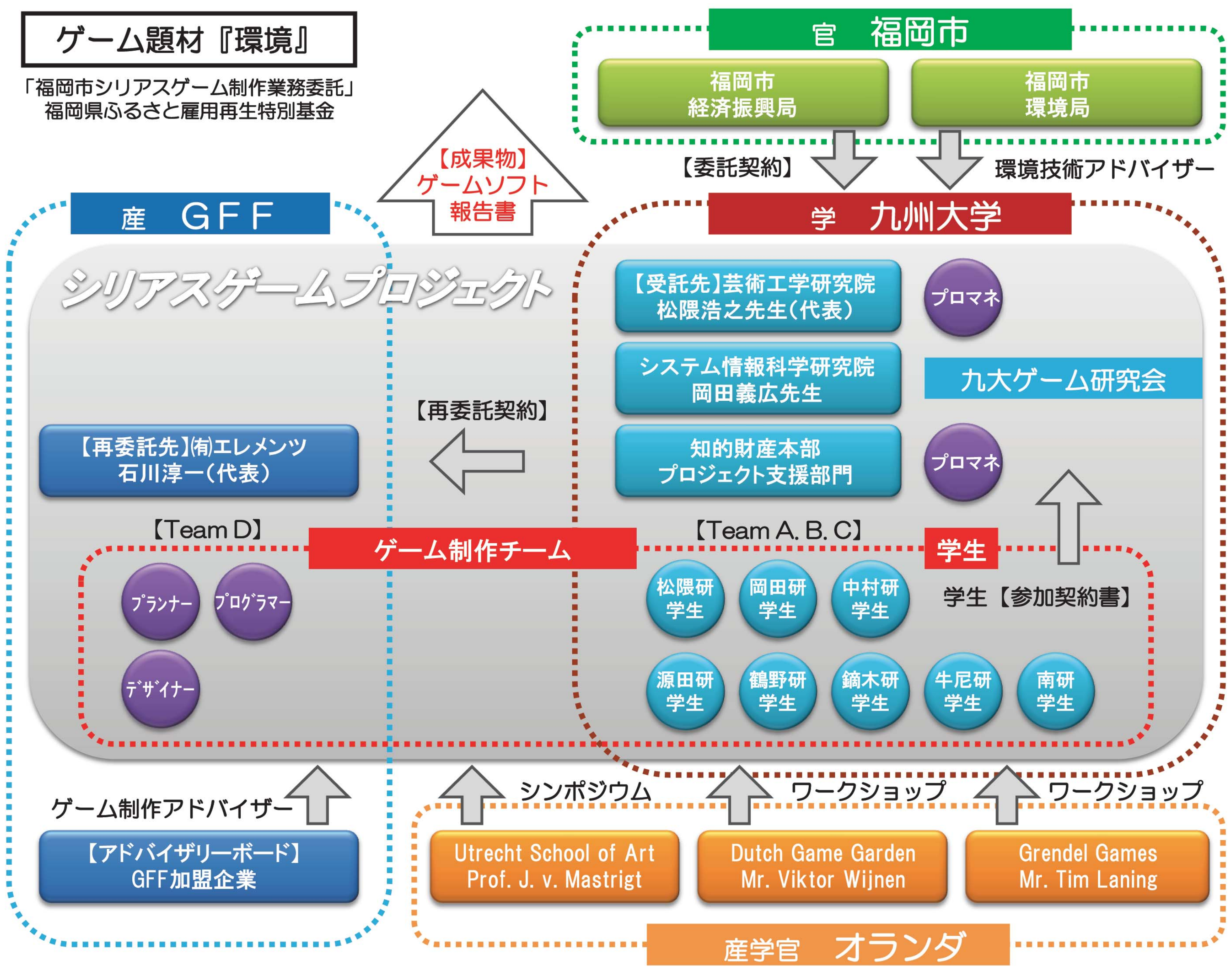
『環境』ゲーム


環境局
GFF
制作現場
成果物
クライアント
福岡市
学生
企業
大学
芸術工学部
ゲームa.
ゲームb.
ゲームc.
ゲームd.
制作プロセス
日本型シリアスゲームのビジネスモデル

SGPシンポジウムでの成果報告

GFF開発者との試遊会

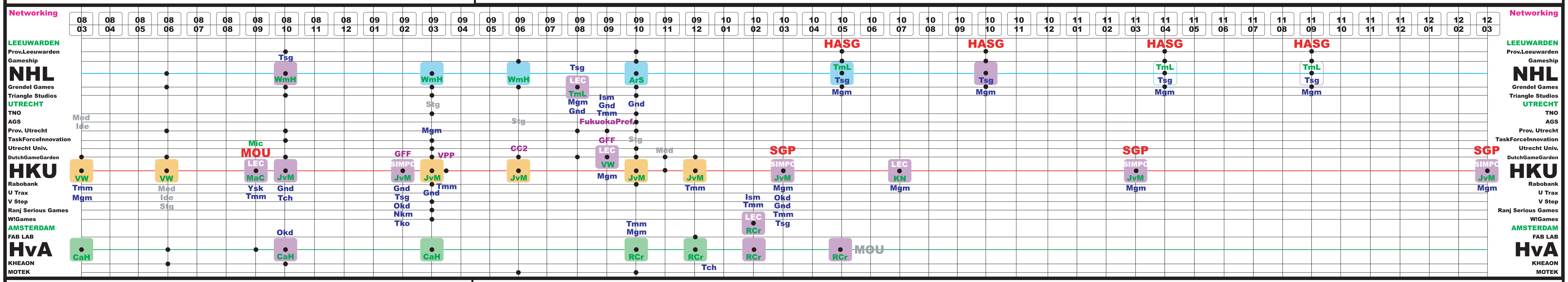
ゲームフロンティア福岡の出展と開発者との交流


ゲーム題材『環境』
「福岡市シリアスゲーム制作業務委託」
福岡県ふるさと雇用再生特別基金
【成果物】
ゲームソフト
報告書
官　福岡市
福岡市
経済振興局
福岡市
環境局
【委託契約】
環境技術アドバイザー
産　GFF
学　九州大学
シリアスゲームプロジェクト
【受託先】芸術工学研究院
松隈浩之先生(代表)
プロマネ
システム情報科学研究院
岡田義広先生
九大ゲーム研究会
知的財産本部
プロジェクト支援部門
プロマネ
【再委託契約】
【再委託先】(有)エレメンツ
石川淳一(代表)
【Team D】
ゲーム制作チーム
【Team A. B. C】
学生
プランナー
プログラマー
デザイナー
松隈研
学生
岡田研
学生
中村研
学生
学生【参加契約書】
源田研
学生
鶴野研
学生
鏑木研
学生
牛尼研
学生
南研
学生
ゲーム制作アドバイザー
【アドバイザリーボード】
GFF加盟企業
シンポジウム
ワークショップ
ワークショップ
Utrecht School of Art
Prof. J. v. Mastrigt
Dutch Game Garden
Mr. Viktor Wijnen
Grendel Games
Mr. Tim Laning
産学官　オランダ

福岡市環境局との会議

ユトレヒト芸大研究者の基調講演と制作技術交流

SGP制作会議



④

ゲーム研究開発事例２：2010年～
【レーワルデンリハビリゲームコンソーシアム】

事例2:
HASG

【大学の視点】

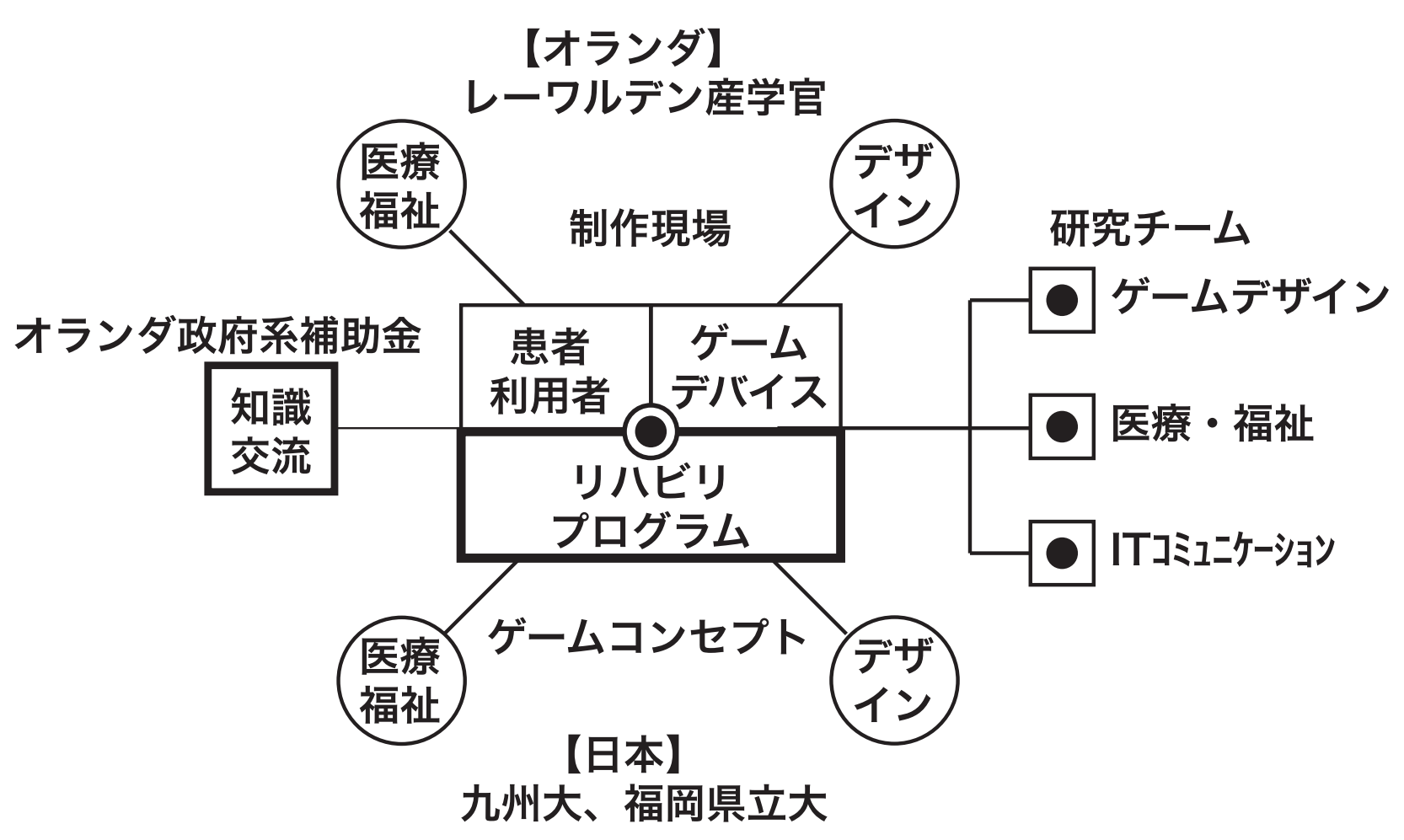
- ●ゲーム研究開発の国際連携（九大病院、芸術工学研究院）
- ●ゲームデザインとリハビリとの分野連携
- ●日本側は「楽しさ：動機づけのしくみ」を担当
- ●「ゲーム」のリハビリ現場への適用可能性

▼

ゲームの異分野への適用の検証

九州大学病院？

『リハビリ』ゲーム

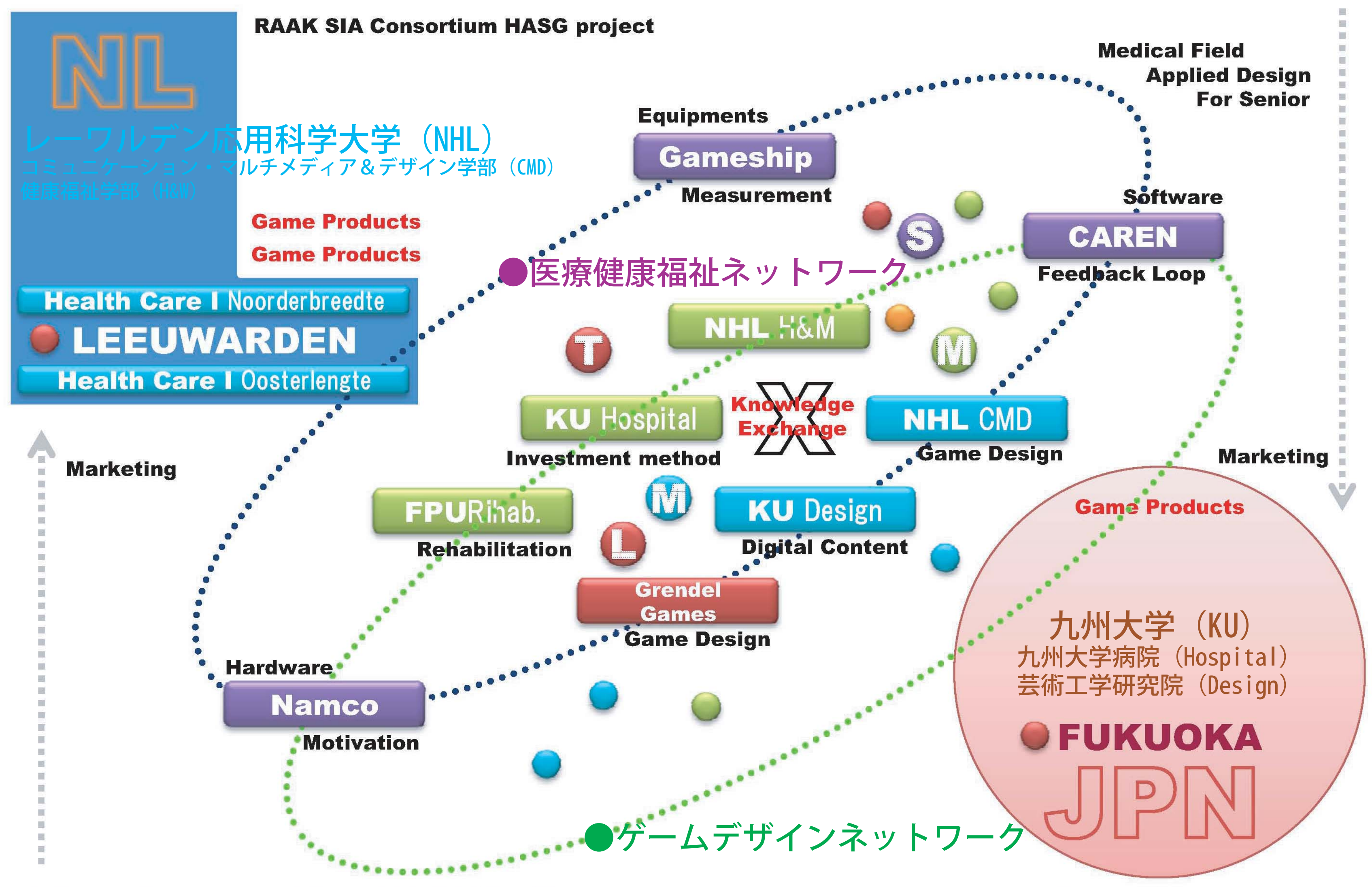

【オランダ】
レーワルデン産学官
医療
福祉
デザ
イン
制作現場
研究チーム
オランダ政府系補助金
知識
交流
患者
利用者
ゲーム
デバイス
リハビリ
プログラム
ゲームデザイン
医療・福祉
ITコミュニケーション
医療
福祉
ゲームコンセプト
デザ
イン
【日本】
九州大、福岡県立大

コンソーシアム日本代表団のレーワルデン市長訪問

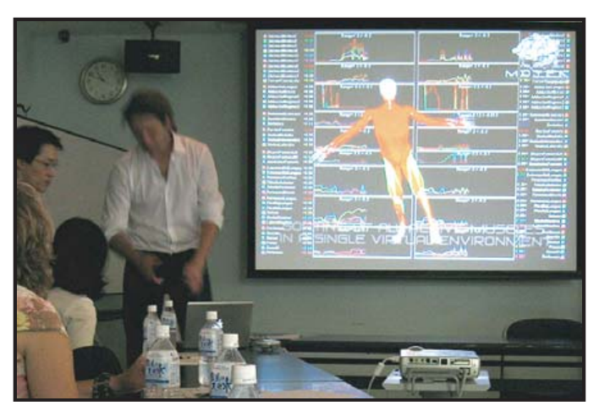
Gameship施設での技術開発交流

レーワルデンのヘルスケアセンターでの技術交流

Serious game >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> GAME DEIGN & BUSINESS MODEL


RAAK SIA Consortium HASG project
NL
レーワルデン応用科学大学（NHL）
コミュニケーション・マルチメディア＆デザイン学部（CMD）
健康福祉学部（H&W）
Game Products
Game Products
Health Care I Noorderbreedte
LEEUWARDEN
Health Care I Oosterlengte
Marketing
Equipments
Gameship
Measurement
Medical Field
Applied Design
For Senior
Software
CAREN
Feedback Loop
●医療健康福祉ネットワーク
NHL H&M
KU Hospital
Investment method
Knowledge
Exchange
NHL CMD
Game Design
FPURihab.
Rehabilitation
KU Design
Digital Content
Grendel
Games
Game Design
Hardware
Namco
Motivation
Marketing
Game Products
九州大学（KU）
九州大学病院（Hospital）
芸術工学研究院（Design）
FUKUOKA
JPN
●ゲームデザインネットワーク

MOTIVATION & MEASUREMENT <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< Entertainment game



九大病院とレーワルデン産学官との技術交流

九大病院リハビリゲーム機のデザイン研究者の交流

九大病院リハビリゲーム機のデザイン学生の技術交流