

【イベント開催レポート】

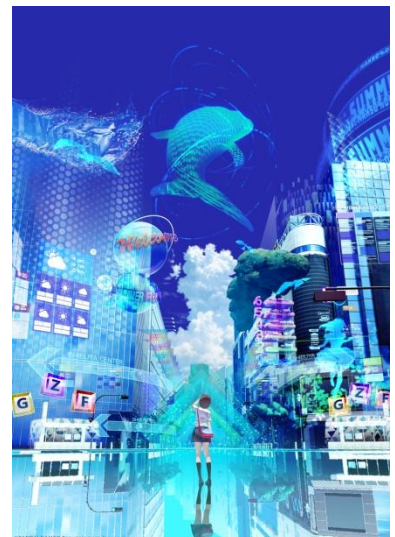
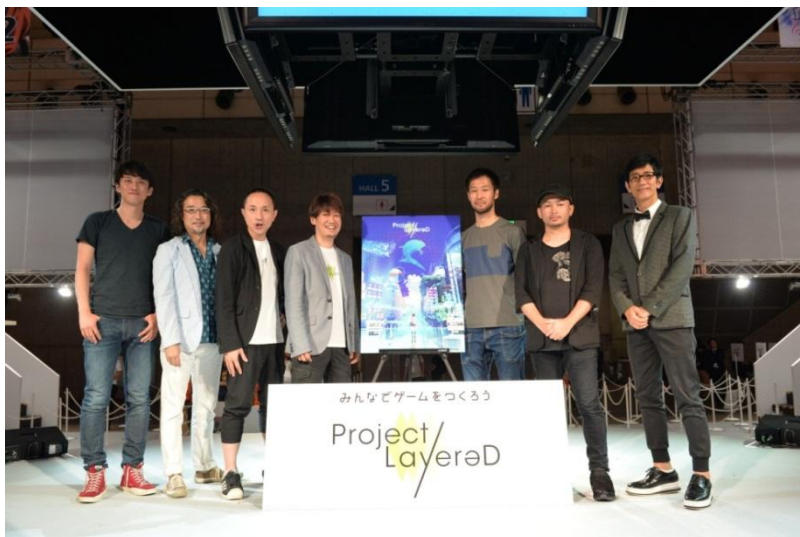
UGC(※)を活用し、新規IPを創出・育成する新プロジェクト始動！ アンタッチャブル柴田さんも参加に意気込み！ ～みんなでゲームをつくろう～第1弾Project Layered発表会開催

※UGC・・・User Generated Contentsの略。ユーザ制作コンテンツ

株式会社バンダイナムコエンターテインメント（本社：東京都港区、代表取締役社長：大下聡）は、幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ2016」の当社ブースにて、2016年9月16日（金）に、参加型プロジェクト「Project Layered（プロジェクト レイヤード）」を始動することを発表いたしました。

「Project Layered」はUGCを活用して新規オリジナルIPを創出、育成していくこれまでにない取り組みです。動画配信サービスやイラストコミュニケーションサービスなどの普及加速に伴ってコンテンツを自ら制作する個人が増えていることを背景に、UGCを活用した企画「みんなでゲームをつくろう」プロジェクトを始動し、その第1弾として参加型のオリジナルIP、アニメ&ゲームアプリ「Project Layered」をお客様とともに創出していきます。

当日は、総合プロデューサーを務める当社手塚晃司、サイバーコネクトツー代表取締役の松山洋氏、ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役社長の塩田周三氏、ドリコム代表取締役社長の内藤裕紀氏が登壇。また、進行役としてゲーム番組での出演経験もあるアンタッチャブル柴田さんにも、プロジェクトの発足を見届けて頂く中で、プロジェクトの概要や発足の経緯、「Project Layered」の世界観についてトークセッションが行われました。



まずは手塚より概要が語られ、「アニメやゲームにおけるキャラクターデザインや声優といった要素のアイデアをユーザーの皆さんから募集したいと思っています。そして集まったアイデアを、プロとユーザーと一緒に上げていきます。プロ・アマ問わず、みんなと一緒にゲームやアニメを作っているプロジェクトです。」とコメントしました。プロジェクトの発足の経緯については、松山氏が「一つの商品に熱中する時代ではなく、作品が面白いという理由でゲームやアニメを楽しむ時代。だからこそIPを作らなければいけない。」と考えているときに、手塚も同じようなことを考えていたことがプロジェクト開始のきっかけになったことを明かしました。



そして、本プロジェクトの3つの特徴が説明されました。1つ目の特徴は、「アニメとゲームの融合」。2037年の渋谷を舞台に、アニメとゲームそれぞれ違う主人公とヒロインが登場して、別々にストーリーが進行しつつも、連動していきます。柴田さんからは、「アニメで怪獣が現れたら、ゲームでも怪獣が現れるということですか？」という質問に対して、手塚より「その通りです。もっと言うとゲーム内でみんなでその怪獣を倒したら、次のアニメでも倒されています。」とコメントすると、柴田さんは「なるほど！面白い！」感嘆の声をあげていました。そして、2つ目の特徴は「オーディションの実施」。物語の柱となる主人公やヒロインのキャラクターデザインをオーディションで募集します。プロアマ問わず、キャラクター的に面白いものならとり入れる、ということが述べられると、柴田さんは「自分のようなすぐっこキャラを作って、応募して採用されたら、ゲームに出られるということですね!？」と興奮気味でした。また、声優とボーカルもオーディションによって採用されることも発表されました。そして、3つ目の特徴は「オープンIP」となること。「Project Layered」の世界観やキャラクターを用いた個人での創作は自由に行えるようになったことが明かされました。登壇者からは「プロの私達が血と汗と涙を注ぎ込んで作ったものなので、大事に使って欲しい」とコメントがありつつも、ぜひ面白いアニメやゲーム、漫画や小説など様々な分野で自由に作って欲しいと利用を呼びかけました。

続いてはアニメ監督の大橋聡雄氏とイラストレーターのredjuice氏がステージに登壇。「Project Layered」の世界観が語られました。ARやVRの技術が格段に進化して“Layered技術”というものに変わった2037年の渋谷を描いたものとなっていることが発表されました。また、その後のオーディションの流れも発表され、すでにオーディションサイトがオープンしていることも述べられました。締めコメントとして、大橋監督から「皆さんのアイデアでレイヤードという世界はどんどん変わっていきます。好きなものなどあれば、どんどん送って下さい！」と参加を呼びかけ、redjuice氏からは「審査員という立場ではあるが、キャラクターデザインという意味では皆さんとライバルになるので、お互いがんばりましょう」とコメントがありました。最後には、手塚から「ゲームやアニメを作ることはすごく楽しいことです。皆さんとゲームやアニメを作って、皆さんの名前がスタッフロールにのれば、すごく楽しいことになると思います。」と挨拶いたしました。

【コンテンツ概要】

コンテンツ名	「～みんなでゲームをつくらう～Project Layered」
配信時期	未定
公式サイト	http://layered.gametsuku.jp/
権利表記	©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
募集時期	第1弾「キャラクターデザイナー」：9月16日～10月20日募集予定 第2弾「声優」：12月募集開始予定 第3弾「主題歌ボーカリスト」：2017年春頃募集開始予定 以降未定