

ゲームジャムによる瀬戸内地域の分野横断型次世代人材育成  
：開催地域とのかかわりから

Educating the next generation of cross-disciplinary developers in Setouchi region  
with Game Jam: From the point of view of the local community, colleges and high school

石井 聡美<sup>1)</sup> 井上 博明<sup>2)</sup> 清水 光二<sup>3)</sup> 畝 伊智朗<sup>3)</sup> 前嶋 英輝<sup>3)</sup> 佐々木 洋<sup>3)</sup>  
佐藤 匡<sup>3)</sup> 村上 勝典<sup>3)</sup> 山本 倫子<sup>3)</sup> 大西 正泰<sup>3)</sup> 竹岡 志朗<sup>3)</sup> 大谷 卓史<sup>3)</sup>  
河原 英利<sup>4)</sup> 池畑 陽介<sup>5)</sup> 芳賀 高洋<sup>6)</sup> 面田 高章<sup>7)</sup> 渡辺 大<sup>8)</sup> 中奥 貴浩<sup>9)</sup>  
山根 信二<sup>10)</sup>

Satomi Ishii Hiroaki Inoue Koji Shimizu TAMBO Ichiro Hideki Maeshima Hiroshi Sasaki  
Takashi Sato Masanori Murakami Tomoko Yamamoto Takushi Otani  
Hidetoshi Kawahara Yosuke Ikehata Takahiro Haga Takaaki Omoda Dai Watanabe  
Takahiro Nakaoku Shinji R. Yamane

## 1. はじめに

本発表においては、会場提供大学およびその立地する地域社会の視点から、2015 年以降現在まで 9 回にわたって実施されてきたゲームジャム高梁および、同事業から派生した関連事業について報告する。

ゲームジャム高梁については、分野横断型人材育成を実現するゲームジャムの瀬戸内地域における事例として、すでに過去の FIT[1]で報告されている。本稿は、これら研究の続編として、[4]とともに、ゲームジャム高梁と、その会場を提供してきた吉備国際大学および、同大学が立地する地域社会である高梁市とのかかわりについて報告する。

## 2. ゲームジャム高梁とその派生事業の展開の概要

岡山県高梁市は中国山地の南部に位置し、いわゆる「中山間地域」と呼ばれる、中国地方の平野の少ない場所に位置する。中山間地域を含む中四国地方の発展のためには、町中の比較的狭い場所で操業でき、かつ高付加価値であるクリエイティブ産業[5][6]の創出・拡大が望まれる。クリエイティブ産業は、自由なライフスタイルや働き方を求めるクリエイターにとっての住みやすさを重視した町づくりを進めることが一つの重要な産業政策である。

クリエイターが集まり短期間でゲーム制作を行うゲームジャムは、①クリエイターが交流する地域ネットワークの創設と維持・発展、②クリエイター志望・情報通信技術

- 1) 合同会社テゴ Tego LLC.
- 2) 株式会社オニロ Oniro, Co. Ltd.
- 3) 吉備国際大学 Kibi International University
- 4) 岡山県立高梁城南高等学校 Takahashi Jonan High School
- 5) 岡山県立高梁高等学校 Takahashi High School
- 6) 岐阜聖徳学園大学 Gifu Shotoku Gakuen University
- 7) 岡山 Unity 勉強会 Okayama Unity Study Group
- 8) 一般社団法人讃岐 GameN SANUKI GAMEN, GENERAL INC. ASSOCIATION
- 9) 広島 Unity 勉強会 Hiroshima Unity Study Group
- 10) 東京国際工科専門職大学 IPUT

(ICT) 専門家志望者(大学生・専門学校生など)に対する実践的学修機会の提供を通して、高付加価値のクリエイティブ産業の創出に向けて、重要なきっかけを提供するものと期待される。

同市においては、2015 年、市会議員の石井聡美(本記事筆者)および山根信二東京国際工科専門職大学講師(当時、岡山理科大学講師)(同本記事著者)が中心となって、「ゲームジャム高梁」を開始した。ゲームジャムおよびゲームジャム高梁に先立つ国内におけるゲームジャムの試みについては、文献[1][2][3][4][7][8][9]などを参照。

同事業は、現在までに 9 回を数えている。この事業をきっかけに、世界的運動である Global Game Jam[8]においては、地域のクリエイターを中心とする参加者を集める「瀬戸内会場」が設置された。

さらに、上記の石井が ICT をコアにする地域の交流を促進し、地域の人々に高度な ICT 活用機会を提供する施設を設置し、この施設を拠点に児童・生徒および地域向けの講座や見学会を開いた。

ゲームジャム高梁の開始から、2024 年現在までの展開について簡単に時期区分をすると次のようになる。

- (1) 2014 年～2015 年 ゲームジャム高梁準備期間
- (2) 2016 年～2019 年 ゲームジャム高梁の初期展開
- (3) 2020 年～2024 年 コロナ禍以降のゲームジャム高梁

本稿は上記の時代区分に従って、吉備国際大学および地域とのかかわりからゲームジャム高梁とその派生事業について、経時的経過を記録する。なお、グローバルゲームジャムを含む瀬戸内地域におけるゲームジャム開催の概略については、文献[1]を参照のこと。

## 3. ゲームジャム高梁準備期間：ゲームジャム高梁開始の背景について

2005 年 1 月 28 日中央教育審議会の「我が国の高等教育の将来像(答申)」<sup>1)</sup>においては、大学の役割として、教

育・研究に加えて、「国際協力、公開講座や産学連携等を通じた社会貢献を「第3の使命」として規定した。この提言にもとづき、平成19年(2007年)改正の学校教育法第83条2項において、「大学は、……その成果を広く社会に提供することにより、社会の発展に寄与するものとする」との文言が追加された。

2013年には、文部科学省は、地域再生および生涯学習の基盤となり、社会の知的基盤としての役割を果たす大学の創出を目指し、「地(知)の拠点大学による地方創生推進事業」を開始した<sup>2</sup>。

吉備国際大学は、「だれもが役割のある生きいきした地域の創成」をテーマとして、この事業に応募して採択され、平成25年度～平成28年度に事業を実施した。

筆者らは、この事業とは独立して、山根が岡山理科大学に赴任したことをきっかけに、吉備国際大学情報教育センター所属の佐藤・高木・大谷と山根、および岡山県立高梁高等学校講師(当時)の池畑陽介とともに、「岡山情報倫理学会」と名づけた研究会を開始した。そして、大谷と教育に関わる情報倫理および情報リテラシーについて共同研究を進めてきた岐阜聖徳学園大学芳賀高洋准教授(当時)を共同研究者に迎えた。

この研究会では、情報リテラシーに関する社会的課題として、児童・生徒のネットリテラシーに注目されることが多いものの、児童・生徒の保護者を含む成人のネットリテラシーを含む情報リテラシーこそが個人・社会の情報安全実現のためには重要な課題との結論に達した。佐藤・高木・大谷が、芳賀の指導とコンテンツ面での支援、および池畑の高校における教育活動に関する知見等の専門的支援を受けて、上記の吉備国際大学「地(知)の拠点整備事業」のなかで、平成27年度・28年度予算を受けて、3回の「情報安全リテラシー」講座を開いた<sup>3</sup>。

このような活動と並行して、山根は、東日本大震災で大きな被害を受けた福島県の復興を支援する「福島ゲームジャム」の経験を踏まえて、石井とともに、ゲームジャム高梁の開催を計画し、大谷に開設・運用の支援を求めた。大谷は、学部長の清水(本記事筆者)と、アニメ業界で長くプロデューサーとして活躍し、アニメスタジオ設置・経営とまちづくりを事業とする株式会社備中高梁まちづくり研究所(岡山県高梁市)の所員でもあった井上(本記事筆者)に相談し、学部としての支援を受けることとなった。

山根・石井・大谷は、井上を実行委員長とするゲームジャム高梁実行委員会を設置し、建物を新築した高梁市役所1階ホールで第1回ゲームジャム高梁を開催した[10]。ゲームジャム高梁実行委員会が主催し、岡山Unity勉強会(藤井祥司、面田高章(本記事筆者)、VeLTiNAら)およびクリエイティブオルカ株式会社(末宗佳倫、田中夏樹ら)と協力し、2日間の制作体験と、独自に動きをプログラミングしたソフトバンクロボティクスのペッパーの展示などを行った。参加者は、インディーゲームのクリエイターに加え、岡山市内の専門学校のゲーム関連学科の非公式

#### ゲームジャム高梁および関連事業の概略年表

2015年10月	ゲームジャム高梁2015 「前へ」
2016年10月	ゲームジャム高梁2016 「生まれる」
2016年10月	「地方から発信するゲームとアニメ」シンポジウム
2016年11月	まちなかゼミナール「クリエイティブタウンの可能性 アート、コンテンツ産業と地方都市」
2017年10月	ゲームジャム高梁2017 「足りない」
2018年1月	吉備国際大学 地域貢献フォーラム(石井がゲームジャム高梁の事例紹介)
2018年9月	第2回VTuberハッカソン全国ツアー 岡山大会 in 高梁
2018年10月	ゲームジャム高梁2018 「つながる」
2019年10月	第3回VTuberハッカソン全国ツアー 岡山大会 in 高梁
2019年10月	ゲームジャム高梁2019 「乗り越えていけ！」
2021年4月	CATV番組「ICT技術と高梁のミライ」放映
2021年7月～8月	ICTクラブ高梁クリエイティブ講座
2021年9月	ゲームジャム高梁2021 「高」
2021年11月	クリエイティブフェスティバル高梁2021
2022年6月～11月	ICTクラブ高梁キャリアアップ講座
2022年10月	ゲームジャム高梁2022 「集まる」
2022年12月	ICTクラブ高梁 児童向けICT体験・見学会(翌1月にも実施)
2023年8月	NPO法人Color主催の児童発達支援センター「くるーる」夏祭り参加
2023年9月	Unity勉強会 in 高梁市図書館
2023年10月	ゲームジャム高梁2023 事前勉強会
2023年10月	ゲームジャム高梁2023 「はらう」
※毎年ゲームジャム高梁のうしろの「」内のことばはその年のゲーム制作のテーマ。	

のアドバイザーを務めていた面田らの尽力で紹介された岡山市内の専門学校(の学生、アニメーション文化学部の学生(1名)などがいた。運営は岡山Unity勉強会の会員、および吉備国際大学アニメーション文化学部の教員・学生と、同大学社会学部の学生がボランティアで務めた。

#### 4. ゲームジャム高梁の初期展開：第2回ゲームジャム高梁からコロナ禍の中止まで

2016年の第2回から、ゲームジャム高梁は開催場所を吉備国際大学高梁キャンパス国際交流会館に場所を移した。吉備国際大学の後援を受け、国際交流会館内の多目的ホールを会場とし、参加者の一部は同会館内の宿泊施設に宿泊することとなった。運営は、前出の石井と清水・井上をはじめとするアニメーション文化学部の教員と学生が主にボランティアで実施した。

第2回ゲームジャム高梁に併せて、2016年10月22日(土)には、岡山県における女子教育の先駆けとして知られる順正女学校の校舎跡地である順正記念館(岡山県高梁市)を会場として、日本におけるデジタルゲーム研究の開

oushin/05013101.htm

<sup>2</sup> [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/koutou/kaikaku/coc/](https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/kaikaku/coc/)

<sup>3</sup> <http://coc.kiui.ac.jp/summary/>

拓者の一人である財団法人マルチメディア振興センター七邊信重研究員(当時、現東北学院大学准教授)、および岡山県内にスタジオを構えるアニメ企業の経営者・クリエイターとして、望月重孝株式会社アスラフィルム代表取締役および小林美代子えかきや代表を招聘し、「地方から発信するゲームとアニメ～高梁から”世界”にアニメを発信」を開催した[11]。

同年 11 月には吉備国際大学の公開講座「まちなかゼミナール」で、「クリエイティブタウンの可能性 アート、コンテンツ産業と地方都市」として、アートやコンテンツを活用するまちおこし事例として、アートプロデューサーの山口裕美氏に石川県金沢市と静岡県掛川市の事例を紹介いただいた[12]。

これらのシンポジウムや講演の実施は、ゲームジャム高梁開催を通じて将来構築されるクリエイターネットワークを活用し、中四国地方にコンテンツ産業を中心とするクリエイティブ産業[5][6]の構築と産業振興の参考事例とすることを意図した。また、同年 6 月ゲームを中心とするコンテンツ産業の盛んなことで知られる福岡市役所に対して、同市のコンテンツ産業を中心とする「クリエイティブ産業」の振興政策とまちづくりについて聞き取り調査を行った。

2017 年は台風接近のため 2 日目は早めに終了した[13]。2018 年・2019 年には、ヴァーチャルリアリティ(VR)をテーマとするウェブメディア PANORA<sup>4</sup>主催の VTuber ハッカソン全国ツアー2018 に協力し、岡山 Unity 勉強会主催で備中高梁大会を開催した[14][15]。吉備国際大学は会場提供と教員・学生が運営ボランティアを行った。2019 年、アニメーション文化学部非常勤講師の面田(本記事筆者)らが参加した「neo ちゃかぼ軍団」のバーチャルシンガー「Honey」が全国大会の最優秀賞を受賞した<sup>5</sup>。

2018 年のゲームジャム高梁は、国際ゲーム開発者協会日本(IDGA)と協力し、デジタルからくり装置作りワークショップを併催した[16][17]。

2019 年は、前出の VTuber ハッカソンに加え、e スポーツ高梁(10 月 19 日)、ゲームジャム高梁(10 月 27 日、28 日)の 3 行事から構成されるクリエイティブフェスティバルとして開催した<sup>6</sup>。同年吉備国際大学に e スポーツサークルが設立され、心理学部講師の村上(本記事筆者)が同サークル顧問に就任した。アニメーション文化学部の教員・学生に加えて本学心理学部およびアニメーション文化学部所属の同サークル部員が上記クリエイティブフェスティバルの運営に加わった。ゲームジャム高梁 2019 の開会式には、近藤隆則高梁市長および小林重樹高梁市議会議長も列席した。ゲームジャム高梁の参加者は 41 名を数え<sup>7</sup>、ボランティアと併せて 60 名規模のイベントとなった[18]。また、2019 年からアニメーション文化学部の学生によって、ゲームジャム高梁を告知するポスター・チラシのイラスト制作が行なわれ、同年は西岡陽気が担当した。イ



図 1 ゲームジャム高梁 2022 のウェブページのイラスト。イラストはアニメーション文化学部学生の HANA、ゲームジャム高梁のロゴマークは Dakshitha Prasanna の作品。

ラスト制作については、アニメーション文化学部教員の前嶋・佐々木が指導している。

なお、2020 年のゲームジャム高梁は、新型コロナ禍によって中止となった。

## 5. コロナ禍以降のゲームジャム高梁：オンライン活用ゲームジャム高梁の開催と派生事業の展開

2020 年、石井と山根が中心となって、高梁市を含む備中地域を中心とする中四国のクリエイティブ産業の振興とクリエイティブシティ産業の担い手の育成を目的とする一般社団法人クリエイティブシティ高梁推進協議会(以下、協議会)を設立した。同協議会は吉備国際大学と協力して、近藤市長が市民とオンラインで語り合う座談会を含む CATV 番組「ICT 技術と高梁のミライ」を制作し、2021 年 4 月吉備ケーブルテレビで放映した。同大学映像研究会の学生が声と操演を担当する VTuber 講師朝霧けいが進行役を務め、アニメーション文化学部学生の制作した曲が使用された[19]。

2021 年・2022 年のゲームジャム高梁は前出の協議会が主催し、井上が審査委員長を務めた。2021 年はオンライン開催、2022 年はオンラインと吉備国際大学高梁キャンパス会場によるハイブリッド開催だった。両イベントのオンライン配信は同大学 e スポーツサークルの学生と岡山理科大学大学院生が担当した。2021 年は司会を同大学の学生が演じる VTuber と「激歌うま」VTuber の Sugar が、2022 年は同大学学生の VTuber が務めた [20] [21]。2020 年～2022 年は、アニメーション文化学部の学生 HANA がポスター・チラシのイラストを担当した(図 1)。また、2021 年デザイナーとして働いた経験がある同学部学生の Dakshitha Prasanna が、現在も使用されるゲームジャム高梁のロゴを制作した(図 1)。

<sup>4</sup> <https://panora.tokyo/>

<sup>5</sup> <https://panora.tokyo/archives/4933>

<sup>6</sup> <https://crefes.okayamaunity.com/>

<sup>7</sup> <https://okauni.connpass.com/event/144763/>

ゲームジャム高梁 2022 においては、社会科学部講師の大西と竹岡が高梁市中心部のまちづくりと関連して、同地の建物をマイクラフトに再現するプロジェクトと連携し、サーバーにコピーした高梁市の建物が建つワールドを訪問するバーチャル観光を同時開催した。

2021 年、協議会は ICT クラブ高梁の活動を開始し、7 月 4 日の「はじめての Scratch」と「Microbit で遊ぼう」を皮切りに、子どもおよび大人向けのパソコンアプリケーションや 3D プリンタ、レーザーカッターの活用を紹介する講座を行った。8 月 7 日～9 日の「夏休み企画 めざせユーザー動画作成講座」は、アニメーション文化化学部長の清水（本記事筆者）が映像制作とストーリーづくりの解説を受けたうえで、アニメーション文化化学部の学生を含むメンターの支援のもとそれぞれの児童が思い思いに映像を制作した [22]。

また、11 月には、吉備国際大学附属図書館ラーニングコモンズをスタジオとして、クリエイティブフェスティバル高梁 2021 の中継を行った。吉備国際大学アニメーション文化学部金叡援助教（当時）の指導した学生作品の配信に加え、高橋市内の岡山県立高梁城南高校デザイン科（校長：中畑里英、デザイン科長：河原英利（当時））の教育実践が紹介された。21 世紀の新しい教育について、学識経験者や吉備高原都市のベンチャー企業経営者、ゲームジャム高梁で活躍する岡山 Unity 勉強会代表の面田らがディスカッションを行った。この中継は、高梁城南高校の生徒および、本学学生の VTuber が司会を務めた [23]。

なお、2020 年および 2021 年の事業は、高梁市市民提案型まちづくり事業の支援を受けた。

2022 年には、協議会は、ICT クラブ高梁の事業として、岡山県備中県民局提案型協働事業の支援を受けて若者向けのキャリアアップ講座（全 5 回）と子ども向けの工作教室を開催した。キャリアアップ講座は、デスクトップミュージック（DTM）およびデータサイエンス、ゲーム制作、アートなどの職業に加え、フリーランスとしての仕事の獲得法に関する内容である [24][25][26][27][28]。子ども向けの工作教室は、前出のえかきやの小林代表を招き、簡易ゾエトロープを作る工作を行った [29]。また、2022 年 12 月および 2023 年 1 月に、吉備国際大学保健医療福祉学部作業療法学科講師の山本（本記事筆者）の紹介で、高梁市の NPO 法人 Color の運営する児童発達支援センター「くるーる」に通所する児童向け ICT 体験・見学会を開催した [30]。

2023 年のゲームジャム高梁<sup>8</sup>は、経済的理由による協議会の解散にともない、ゲームジャム高梁実行委員会（世話人：石井聡美）の主催とし、審査員は本稿筆者の石井および清水・山根・渡辺に加え、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社の築瀬洋平氏とした<sup>9</sup>。同ゲームジャムへの参加を促すため、9 月には初心者向けに 3D 開発環境 Unity の操作を教示する Unity 勉強会 in 高梁市図書館<sup>10</sup>、10 月にはオンラインおよび広島・香川会場でゲームジャ



図 2 ゲームジャム高梁 2023 告知ウェブサイトのトップ画像。イラストは、アニメーション文化化学部学生（当時）の秋海不海

ム高梁 2023 事前勉強会<sup>11</sup>を開催した。同年のゲームジャム高梁は e スポーツサークルの学生がオンライン配信を行うとともに、アニメーション文化化学部の学生・卒業生らが運営に携わった（前出の河原も運営にかかわった）。ポスター・チラシのイラストはアニメーション文化化学部の学生である秋海不海（図 2）、オープニング映像は同学部卒業生の岡野有材子が担当した。

## 6. まとめ

ゲームジャム高梁は現役の地域のデジタルクリエイター同士のネットワーク構築を促進するとともに、デジタルクリエイターを目指す大学生・専門学校生などに、学校の枠組みを超えた実践的な教育機会を与えている。また、ゲームジャムのオンライン配信や運営に本学の学生がかかわることで、実践的にイベント運営活動について学んでいる。ICT クラブ高梁は、今後利用者を増加させていくことで、地域の幅広い年齢層の人々がデジタル技術の可能性を認識し活用するきっかけを提供し、今後起業やスタートアップ企業等の誘致などに結びつくことが期待される。

## 謝辞

ゲームジャム高梁や ICT クラブ高梁の運営に関わった方々および参加者に感謝します。また、岡山 Unity 勉強会および広島 Unity 勉強会、一般社団法人讃岐 GameN のメンバーに感謝します。ICT クラブ高梁の講座や吉備国際大学主催の公開講座、シンポジウムなどの講師・メンターを務めてくださったみなさまに感謝します。ゲームジャム高梁および関連事業の後援を継続する吉備国際大学・高梁市・岡山県備中県民局・吉備ケーブルテレビ・山陽新聞に加え、中国経済産業局・株式会社ルークシステム・NPO 法人 Color をはじめ、後援・協賛をいただいている団体・企業・個人の皆様に感謝いたします。みなさま、たいへんありがとうございました。なお、本事業は、2020 年・21 年は高梁市市民提案型まちづくり支援事業、2022 年は岡山県備中県民局提案型協働事業の支援を受けました。

<sup>8</sup> <https://okauni.connpass.com/event/288370/>

<sup>9</sup> <https://gjtakahashi.okayamaunity.com/>

<sup>10</sup> <https://okauni.connpass.com/event/290354/>

<sup>11</sup> <https://hirouni.connpass.com/event/288332/>

## 参考文献

- [1] 山根信二: ゲームジャムによる瀬戸内地域分野横断型次世代人材育成: プロトタイプ評価, FIT2019 第18回情報科学技術フォーラム (2019)
- [2] 村上寛, 藤原良平, 片山和真, 佐尾山尚将, 山根信二: ゲームジャムによる瀬戸内地域分野横断型次世代人材育成: VR開発の事例研究. FIT2019 第18回情報科学技術フォーラム. (2019)
- [3] 山崎伊吹, 石井祐太, 山根信二: ゲームジャムによる瀬戸内地域分野横断型次世代人材育成: プロトタイプ評価. FIT2019 第18回情報科学技術フォーラム. (2019)
- [4] 山根信二: ゲームジャムによる瀬戸内地域分野横断型次世代人材育成: ポストコロナ時代の新動向, FIT2024 第23回情報科学技術フォーラム. (2024)
- [5] 明石芳彦: クリエイティブ産業の産業分析ー序論的考察ー. 地域と社会, 19, 93-122(2016).
- [6] 明石芳彦: クリエイティブ産業の捉え方と発展可能性. 産業学会研究年報, 32, 1-12(2017).
- [7] Cornish, Sara; Farber, Matthew; Fleming, Alex; Miklasz, Kevin: A brief history of game jam. The game jam guide. Carnegie Mellon University: ETC Press, 89p.(2017)
- [8] Fowler, Allan; Khosmood, Foaad; Arya, Ali; Lai, Gorm: The Global Game Jam for teaching and learning. Proceedings of the 4th annual conference of computing and information technology research and education New Zealand (CITREZ2013) incorporating the 26th Annual Conference of the National Advisory Committee on Computing Qualifications. Lopez, Mike; Verhaart, Michael. eds. Hamilton, New Zealand, 2013-10-06/09.(2013)
- [9] 新清士, 金子晃介, 松井悠, 三上浩司, 長久勝, 中林寿文, 小野憲史, 山根信二: Fukushima Game Jam in Minamisoma 2011: ゲームジャム型ワークショップのデザイン. 情報処理学会研究報告コンピュータと教育 (CE) . vol. 2012-CE-114, no. 18, p. 1-6.(2012)
- [10] 吉備国際大学アニメーション文化学部: ゲームジャム高梁 2015. 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2015年10月25日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=777>
- [11] 吉備国際大学アニメーション文化学部: ゲームジャム高梁とシンポジウム. 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2016年10月26日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=1048>
- [12] 吉備国際大学アニメーション文化学部: 「クリエイティブタウンの可能性 アート、コンテンツ産業と地方都市」. 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2016年11月14日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=1078>
- [13] 吉備国際大学アニメーション文化学部: 「第3回 ゲームジャム高梁」を開催. 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2017年10月22日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=1794>
- [14] 吉備国際大学アニメーション文化学部: VTuber ハッカソン岡山大会 in 高梁、最優秀賞決まる! 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2018年9月18日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=2543>
- [15] 吉備国際大学アニメーション文化学部: 本日、VTuber ハッカソンが始まる。吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2018年10月12日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=3151>
- [16] 吉備国際大学アニメーション文化学部: ゲームジャム高梁2018&からくり装置作りワークショップの2日間! 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2018年10月31日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=2629>
- [17] 小野憲司: 西日本豪雨で被害を受けた岡山県高梁市で産官学連携によるゲームジャム高梁2018が開催. メディア芸術カレントコンテンツ. 2018年11月20日 (2018) <https://mediag.bunka.go.jp/article/article-14025>
- [18] 吉備国際大学アニメーション文化学部: ゲームジャム高梁2019、大団円です! 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2019年11月4日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=3267>
- [19] 吉備国際大学アニメーション文化学部: VTuber 講師朝霧けいがナビゲーターの番組公開: 「ICT技術と高梁のミライ」. 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2021年10月13日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=4360>
- [20] 吉備国際大学アニメーション文化学部: ゲームジャム高梁2021は、オンラインで開催! 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2021年9月28日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=4325>
- [21] 吉備国際大学アニメーション文化学部: ゲームジャム高梁2022、3年ぶりにリアル会場でも開催でした! 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2022年11月7日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=5018>
- [22] ICTクラブ高梁: 「夏休み企画 めざせユーザー動画作成講座」を実施しました (8月7日~9日) ! ICTクラブ高梁. 2021年8月11日. <https://ictclubtakahashi.com/archives/596>
- [23] 吉備国際大学アニメーション文化学部: クリエイティブフェスティバル高梁2021開催. 吉備国際大学アニメーション文化学科のブログ. 2021年11月18日. <https://www1.kiui.jp/pc/gakka/bunka/anime/blog/?p=4506>
- [24] ICTクラブ高梁: 2022年度第1回キャリアアップ講座を開催しました. ICTクラブ高梁. 2022年6月28日. <https://ictclubtakahashi.com/archives/750>
- [25] ICTクラブ高梁: 第2回キャリアアップ講座「データサイエンティストのお仕事ーデータサイエンティストは会社でどう働いているのか」を開催しました. ICTクラブ高梁. 2022年9月16日. <https://ictclubtakahashi.com/archives/866>
- [26] ICTクラブ高梁: 第3回キャリアアップ講演会を開催しました. ICTクラブ高梁. 2022年8月23日. <https://ictclubtakahashi.com/archives/823>
- [27] ICTクラブ高梁: 第4回キャリアアップ講座「仕事はつくるもの~フリーランスの仕事獲得術~」を開催しました. ICTクラブ高梁. 2022年11月23日. <https://ictclubtakahashi.com/archives/914>
- [28] ICTクラブ高梁: 第5回キャリアアップ講座「AI時代のクリエイターの働き方~お金と仲間と作品と~」を開催しました. ICTクラブ高梁. 2023年2月25日. <https://ictclubtakahashi.com/archives/932>
- [29] ICTクラブ高梁: みんなで「くるくるアニメ」をつくりました! ICTクラブ高梁. 2022年11月23日. <https://ictclubtakahashi.com/archives/907>
- [30] ICTクラブ高梁: 「児童生徒・若者が楽しく学び、活用できる地域コモンズの構築」(実施期間 令和4年4月25日~令和5年2月28日) (2023)