

報道関係各位

2001年3月22日

「リカちゃん」がおもちゃ箱を飛び出して大冒険
「リカちゃん」が“フルCG 立体シアター”に登場
ハイクオリティなCG制作技術が創り出すファンタジックな3D世界

株式会社タカラ

株式会社タカラ（代表取締役社長 佐藤慶太）は、1967年の発売以来、女の子の夢や憧れを表現してきた、当社のオリジナルキャラクター「リカちゃん」のフルCG（コンピュータグラフィックス）立体シアター「リカちゃん不思議な海の物語」を、当社が2000年11月に資本出資した、株式会社ビジュアルサイエンス研究所（代表取締役所長：吉田健治 東京都）と共同制作致します。この作品は2001年5月から、株式会社デジタルアミューズ（代表取締役：吉田健治 東京都）により、遊園地やアミューズメント施設・デパートの催事場等を中心に全国200箇所以上での興行を予定しております。

「リカちゃん不思議な海の物語」は、リカちゃん人形が人の見ていないところでおもちゃ箱から飛び出して、不思議な海の世界を大冒険する物語です。上映時間は約10分を予定しております。

ストーリーのテーマは“やさしさ・思いやり”です。「リカちゃん」を通して、“やさしさ・慈しみの心・人をいたわり愛する心を持ち、健やかに成長してほしい”という「リカちゃん」の理念が込められています。また、“やさしさ”の裏側には“強さ”があります。ストーリーの中の「リカちゃん」はやさしさの中にも強さを持った少女に描かれています。これは“ひとりひとりの女の子が創造的で自分をもった女性になってほしい”という願いが込められたものです。

当社はこれまで、発売以来の累計販売数4,660万体を超える“日本で一番愛されている女の子「リカちゃん」”が、子供達にとっていつまでも新鮮で魅力的な人形であり続けるためにはどうあるべきか、いろいろな可能性を検討してまいりました。そして「リカちゃん」を21世紀のキャラクター人形として確立させるには、おもちゃの人形としてだけではなく、さらに多くの場で情報発信し、様々な世界で表現することが大切であると考えました。そうした中、ビジュアルサイエンス研究所とのパートナーシップで生まれたのが、今回のフルCG立体シアターです。

最新の立体フルCG映像により製作されるこの作品は、コンピュータグラフィックス独自の表現で、実写やセルアニメでは再現不可能な映像世界を表現しています。特にスクリーンに上映される映像を専用の3Dメガネをかけることで出現するリアルな3D映像は、平面の世界にはない驚きと興奮を感じることができ、まるで生きているかのような「リカちゃん」のファンタジックな世界、CGならではのストーリー、“ワクワクドキドキ”の体感をファミリーでお楽しみいただけるものと思います。

当社は、発売から34年間で祖母・母・娘と3代に渡り愛され親しまれ続けてきた、オリジナルコンテンツである「リカちゃん」が、今後もいろいろな形で新しい夢を提供できるよう、玩具領域にとどまらない多方面でのブランドとしての事業展開を行ってまいります。

この件に関するお問い合わせは下記までお願い致します

株式会社タカラ 広報室 渡辺・遠藤・野間
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL 03-5680-2041 FAX 03-5680-8627