小特集

デジタル コンテンツ 制作の 最新 動向

ここ
まで
来た
ディ
ジタ
ル
コン
テン
ツ
制作

デジタルコンテンツ技術に関する分野横断的な発表の場として、デジタルコンテンツシンポジウムがスタートし、その5回目が2009年6月10日（水）～12日（金）に、幕張メッセ展示場で開かれた。「IMC(Interop Media Convergence) Tokyo 2009」に併催して行われたため、会場をひとたび出れば、そこは展示会場という環境であった。

シンポジウムでは、通信と放送の連携によるコンテンツの新展開（特別企画）、消費者生成メディア、ライフログ、制作・アーカイブ、CG・アニメーション、VR・MR、インタフェース、マルチメディア処理などの多彩な発表が行われた。ここには背景の異なる人が集まるため、質疑が活発であり、とても刺激的な会合になっている。放送現場の映像制作関係の話など、通常の学会ではお目にかかれない発表もその魅力の一つである。

多くの特徴ある発表から、ごく一部を選定して本特集での執筆をお願いした。シンポジウム全体を俯瞰するには不十分であるが、現状のデジタルコンテンツ技術の断面をお伝えできればと願っている。

なお、本小特集の企画は、主に、佐藤隆論文部門委員、高橋裕樹編集幹事と私が担当いたしました。

編集幹事 苗村 健

1. デジタルコンテンツシンポジウムについて

(正会員)相澤清晴[†], (正会員)岩鼻幸男^{††}

キーワード コンテンツ, デジタルコンテンツシンポジウム, 会議報告

1. デジタルコンテンツシンポジウムのこれまで

2005年より開始したデジタルコンテンツシンポジウムは2009年6月10日～12日で5回目を迎えた。ちょうど、デジタルコンテンツ分野の促進が、大学での教育プログラム等々で進み始めたときでもあり、その活性化にあわせて始まった。コンテンツに関しては、学術的には関連しつつも、映画、放送、アニメーション、ゲームと関連分野は幅広く、既存の学会も多数存在する。そのため、映像情報メディア学会と映画テレビ技術協会が幹事学会となり、分野横断的なシンポジウムとして位置づけて、関連学会からの協力を得ながら開催するに至った。また、研究のみならず、現場を感じる環境であるようにと、最初の3年間は、映画テレビ技術協会の主催する「映画テレビ技術展」と時期、会場を同じくして、九段の科学技術館にて運営された。「映画テレビ技術展」が時期、内容とも大きく変化した後は、IMC Tokyo (Internet Media Convergence) にあわせて、幕張メッセにて開催するようになり、今回がその2回目にあたる。分野横断的であることを象徴するように、実行委員会は、さまざまな学会からの委員で構成されている。以下に、その関連学会を挙げる。

- ・映像情報メディア学会
- ・日本映画テレビ技術協会
- ・日本バーチャルリアリティ学会
- ・芸術科学会
- ・電子情報通信学会 (HCG, IE, PRMU)
- ・日本視覚学会
- ・日本映像学会
- ・日本アニメーション学会
- ・コンテンツクリエーション アンド コミュニケーション学会
- ・画像電子学会
- ・国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)

[†] 東京大学 大学院 情報学環

^{††} 財団法人NHKエンジニアリングサービス

"5th Digital Content Symposium" by Kiyoharu Aizawa (Department of Information Science and Technology, University of Tokyo, Tokyo) and Yukio Iwahana (NHK Engineering Services Inc., Tokyo)

2. 第5回デジタルコンテンツシンポジウムについて

以下、今回のシンポジウムの様子について報告したい。今回のプログラムのセッション構成を以下にあげる。各セッションの発表論文タイトルについては、シンポジウムホームページ (<http://www.digital-content.jp/2009/>) を参照されたい。

【第1日】

- (1) 制作・アーカイブ
- (2) 消費者生成メディア (CGM)
- (3) CG・アニメーション

【第2日】

- (1) ライフログ
- (2) VR・MR

【第3日】

- (1) インタフェース
- (2) ≪特別企画≫通信と放送の連携によるコンテンツの新展開
- (3) マルチメディア処理

上記のようにメディアに関わる幅広い分野から興味深い話題が集まった。発表件数は33件あり、それらがシングルセッション形式で発表された。今回は、CGMやライフログなどの新しい話題も多く発表されていた。エンタテインメントの視点からのVR、MRに関する発表も行われた。通信放送の連携に関する特別企画がまとめられた。

また、本シンポジウムの第1回目からの特徴として、テレビ局での映像制作の現場からの発表が招待企画VFXとして話題が提供されてきた。今回も、その企画が行われていたものの、さまざまな運営側での行き違いがあり、前々日にその企画をキャンセルせざるを得ない事態になった。この企画のために遠方からの参加者がいたことを思うと、関係者に大変ご迷惑をおかけしたことは痛恨の出来事である。

今回は、受付ブースが見えやすいような工夫がされた。そこでは、例年のように、発表論文のデモを集めたビデオが作られ、常時ディスプレイされていた。

船井賞の選考も行われ、以下の6名に対して、第5回デジタルコンテンツシンポジウム船井賞が贈られることとなった。

会場内様子と受付ブース

- (1) ゲームのための柔軟なキャラクターの動作デザイン
井尻 敬(東大)
- (2) モーションキャプチャデータを用いた音楽からの舞踊生成とその評価
中澤篤志(阪大)
- (3) ポータブルデバイスを用いたCO2ログ取得と時空間マッピングの基礎検討
成谷 峻(東大)
- (4) 複合現実感環境でのバーチャルクリーチャとの対称的なハプティックインタラクション
青木孝文(東工大)
- (5) 映画制作のための複合現実型プレジューアリゼーション(4) ~Relightingによる映画照明効果の付与~
一刈良介(立命館大)
- (6) FoundeVision: ヒストグラム変換を用いたリアルタイム顔映像印象向上手法
原 謙治(NTT)

最後に、今回のデジタルコンテンツシンポジウムの実行にあたり、多くの労をおとり頂いた実行委員の面々をご紹介します(敬称略)、感謝したい。
(2009年12月8日受付)

実行委員会：

- 委員長 相澤清晴(東大)、岩鼻幸男(NHK-ES)
- 幹事 亀田能成(筑波大)、佐藤 隆(NTT)、苗村健(東大)、本間康文(TBS)
- 委員 安藤紘平(早大)、井手一郎(名大)、上原年博(NHK)、木船徳光(東京造形大)、齋藤英雄(慶応大)、境田慎一(NHK)、佐藤隆夫(東大)、新谷幹夫(東邦大)、高木真一(早大)、高橋裕樹(電通大)、為ヶ谷秀一(女子美大)、戸村義男(NHK)、馬場哲治(元バンダイナムコゲームス)、星野准一(筑波大)、八巻 磐(ラピス)

3. デジタルコンテンツシンポジウムの今後

冒頭に記したように、本シンポジウムは、特定の学会に運営されるのではなく、いくつもの学会の横断的な会議としてユニークな存在である。ただし、第3回までのあり方が、大きく変容したこともあり、運営面での困難も生じている。5年という区切りを迎え、その在り方も見直すべき段階にきている。国内でのデジタルコンテンツ分野が促進された時期の会議として、ある程度の役割は果たしてきた。このため、次年度に同じように継続することはせずに、体制も含めて再検討を予定している。

相澤 清晴 1983年、東京大学工学部電子工学科卒業。1988年、東京大学大学院博士課程修了。現在、東京大学大学院情報学環教授。画像処理、画像符号化、マルチメディア応用、ライフログ等の研究に従事。工学博士。正会員。

岩鼻 幸男 1973年、東京電機大学電子工学科卒業。1968年、NHK入局。放送技術局、大阪放送局を経て、1995年、技術局にて、BSデジタル放送設備開発等に従事。現在、(財)NHKエンジニアリングサービスにて、地上デジタル放送関連機器開発等に従事。正会員。