

Title	デジタルコンテンツに関する研究開発体制に関する考察
Author(s)	内丸, 幸喜
Citation	年次学術大会講演要旨集, 23: 70
Issue Date	2008-10-12
Type	Conference Paper
Text version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/10119/7504
Rights	本著作物は研究・技術計画学会の許可のもとに掲載するものです。This material is posted here with permission of the Japan Society for Science Policy and Research Management.
Description	一般講演要旨

1 B 0 7

デジタルコンテンツに関する研究開発体制に関する考察

○内丸 幸喜（科学技術振興機構）

1. はじめに

心の豊かさを求める時代にあって、映画等のエンターテインメント・サービスの重要性は増大している。コンピュータグラフィックス（CG）等の映像技術やバーチャルリアリティ等のインタラクティブ技術などのデジタルコンテンツにかかわる技術の進歩は、コンテンツ制作の効率性を高めるのみならず、従来にない表現方法を提供するなど、コンテンツの高度化・多様化に大きく貢献してきている。

これらの分野の先端研究の状況について特徴を分析し、斬新な研究成果を生み出すための研究開発要因について考察する。

2. 分析の手法

デジタルコンテンツに関する優れた研究成果を生み出すための研究開発体制の特徴を分析するため米国コンピュータ学会 ACM のグラフィックス分科会（SIGGRAPH）の論文セッションである「PAPERS」における採択論文の著者構成の特徴と傾向を分析した。

この分科会は 1967 年に創設され、その第 1 回会議は 1974 年に開催されている。CG 等の分野で最も貢献し、大きな影響力を持つ学会で、毎年 1 回国際会議を開催している。3 万人以上の幅広い参加者（研究者のほかにアーティストなど）を動員できる学会で、他では想像もつかない巨大な存在である。

SIGGRAPH/PAPERS は難易度が高く、ここ数年、毎年度世界中から 400 件を超す投稿があり（2008 年度はついに 500 件超）、採択率は 2 割前後となっている。

3. 結果概要

SIGGRAPH/PAPERS における採択論文の著者構成を分析したところ、次のことがわかった。

- PAPERS 採択論文の著者構成のうち、最も多いカテゴリーは、大学研究者（含：複数大学）であり、大学研究者が研究の中心となっている。
- 大学研究者と企業研究者が共著となっている採択論文が 1 / 3 を超えている。
研究成果の実用化を推し進めるのみならず、優れた研究成果を生み出すために、産学連携の研究開発体制が重要な役割を果たしているのではないかと考えられる。
- 上記の企業には、大別して IT 企業と映像制作企業がある。後者については、ソフトウェア製品開発というよりも、映像制作（エンターテインメント・サービス）のための研究開発ではないかと推察される。

4. 今後の取り組み

上記の結果を踏まえ、本分野における優れた研究成果を生み出す要因は何か、我が国において優れた研究成果を生み出していくにはどうしたらよいのか、について分析を進めていく予定である。