

## 1. 研究会名称

画像エンタテインメント研究会

## 2. 背景と趣旨

2012 年には学会としてセミナーの充実を図る方針が打ち出され、セミナー委員会の中で、関連会社や大学の先生に依頼して組織の費用での参加者を集めるという従来のセミナーに加えて、個人の判断で個人の費用負担で参加するというセミナーの可能性についての議論、および学会員数増加についての議論が行われた。その実現に向けてさらに検討が行われ、我が国が先導する産業分野としての地位が確立しつつあるコミック/アニメ/ゲーム等の画像コンテンツ分野についての試行が VMA 研究会において開始された。

VMA 研究会は 2013 年の年次大会において「エンタテインメント画像処理」の企画セッションを開催し、同年 10 月には第 1 回の VMA セミナーとして「最近のコミック、イラスト制作に求められる画像処理」が扱われた。これらの活動の中で自費参加の参加者を集めるための開催日時、宣伝方法等の試行錯誤、業界関係者との人脈形成、関連イベントの視察が行われ、さらに将来の会員候補としてのアソシエイトの制度提案が理事会で承認された。

これらの予備的な活動を踏まえ、対外的に活動内容を明示的に示すと共に推進体制の充実を図るため、VMA 研究会のこの分野の活動を分離して画像エンタテインメント研究会が設立された。

画像エンタテインメント研究会が扱うコミック/アニメ/ゲーム等の画像コンテンツの分野は、これまで画像電子学会が推進してきた画像処理・通信の技術と VC 技術の応用分野に位置付けられ、特に最近のクラウドゲームはまさに VC 技術と画像処理・通信の技術の集大成である。また、アニメ利用マニュアル、アニメ利用広告などの応用、テキストからアニメを作成する言語などの研究とも関連する。したがってこの技術分野は、本学会として扱うことが強く期待されており、関連業界でのビジネス展開と共に、学会での研究活動がこの画像エンタテインメント研究会によって一層推進されることが期待される。

## 3. 対象分野

次のトピックを扱う。

- (1) コミック/アニメ/ゲーム等のエンタテインメントコンテンツ制作における言語、画像技術、音声技術
- (2) コミック/アニメ/ゲーム等のエンタテインメントコンテンツ、およびそれを扱う通信・記憶・表示技術
- (3) コミック/アニメ/ゲーム等のエンタテインメントコンテンツに関連する知財への配慮
- (4) エンタテインメント技術応用(アニメ利用マニュアル、アニメ利用広告など)
- (5) エンタテインメント技術に関連するその他のトピック(プロジェクションマッピングなど)

## 4. 推進体制

画像エンタテインメント研究委員会により推進する。画像エンタテインメント研究委員会は次の構成をとる。

委員長：水野 理 (NTT, 暫定)

コアメンバ:

近藤 邦雄 (東京工科大学) 今後 VC 関係者を追加予定。

深見 拓史 (インターメディアジャパン)

小町 祐史 (国士舘大学)

小野 文孝 (東京工芸大学)

大野 邦夫 (安土)

平山 亮 (大阪工業大学)

## 5. 主要活動

- (1) セミナーおよび(/または)研究会を 1~2 回/年開催。
- (2) 年次大会企画セッション
- (3) エンタテインメント技術応用コンテストの開催