

「情報処理学会論文誌：デジタルコンテンツ」の 編集にあたって

情報処理学会論文誌：デジタルコンテンツ編集委員会

Editorial Preface of the IPSJ Transactions on Digital Content

IPSJ Transactions on Digital Content Editorial Board

1. 本号の編集について

本論文誌の特徴の1つは、投稿に先立って研究会で発表していただく点にあります。論文化前の研究発表時に広い観点から多様なコメントを得ることで、早期の論文化、焦点の明確な論文化などにつながるものと期待しています。第3号となる本号に採録された論文は、次の2回もしくはそれ以前の研究会主催イベントに発表された研究に基づくものです。

2013年7月にはDCC研究会が共催するDICOMO2013が北海道十勝川温泉にて開催されました。DCC研究会はデジタルコンテンツ制作発表会を併設いたしました。また、DICOMOシンポジウムでは本論文誌への推薦を希望する発表が14件あり、審査の結果4件がDCC研究会より本論文誌に推薦されました。第5回DCC研究会はモバイルコンピューティングとユビキタス通信(MBL)研究会および高度交通システムとスマートコミュニティ(ITS)研究会との合同で、2013年11月14、15日の2日間にわたって広島市立大学にて開催され、1件の招待講演と20件の発表がありました。

本号の投稿は2013年12月から1月にかけて募集され、DCC研究会からの推薦4件を含む計10件が投稿されました。厳正な査読と3回の編集委員会における審議を経て、推薦論文3件を含む次の6件を採録することができました。

「浮世絵の3次元CG化による創造的鑑賞体験の実現」は、歌川国芳の浮世絵「みかけはこはるがとんだいい人だ」を題材に、登場人物のCGモデルの作成、モーションキャプチャシステムを用いたモーションの取得などの一連の作品制作のプロセスを説明し、2次元の絵画作品をコンピュータグラフィクスによって3次元可視化することによる絵画作品の新たな鑑賞方法の可能性を提案しています。

「動作合成システムとタブレット端末を用いた現代舞踊の創作支援」は、現代舞踊のモーションデータを短い振付動作として用意し、複数の振付動作を選択して合成した結果を3DCGアニメーションでリアルタイムに表示する振付創作支援システムを開発し、システムの利用で振付創作の新たな発想が促されたことを報告しています。

「遠隔非食事者との疑似共食コミュニケーションのためのインタフェースエージェント Surrogate Diner」は、食事における共食の効用に着目し、1人で食事をするときにネットワークを介した遠隔地の相手と接続すると、その遠隔非食事者の代わりとなる食事エージェントを表示して相手との共食コミュニケーションを実現するシステムを提案しています。

「ゆとりある食事のための食事エージェントシステム」は、擬人化エージェントを相手として食事をする場合に、エージェントが食事行動をとる場合ととらない場合を比較する実験を行い、食事エージェントの効果を報告しています。

「データ分離可能な没入型コンテンツの放送型配信におけるスケジューリング手法」は、データサイズの大きな没入型コンテンツの放送型配信において、連続的に変化するデータと変化しないデータに分けてスケジューリングすることでデータ再生中の待ち時間を短縮する手法を提案しています。

「コンテキストアウェアな情報表示端末における近距離無線を用いた視聴者情報の検出とコンテンツ選択」は、Bluetoothを用いてデジタルサイネージ周辺の視聴者を識別し、コンテンツを選択表示するシステムを提案し、プロトタイプの実装により動作を検証しています。

説明が前後いたしますが、本論文誌ではDCC研究会が主催する研究発表会、シンポジウム、展示会などのイベン

トにおいて発表および出版された論文を対象として推薦論文制度を設けました。本号では、初めて推薦論文として4件の投稿を受け付け、うち3件が採録されました。主催イベントでの発表によって研究の優れた点をコミュニティにアピールすることができ、また得られたフィードバックを投稿論文に活かすことができますので、ぜひ本制度を有効に活用していただければと思います。

今後、本論文誌にますます多くの有益な論文が掲載され、この新しい分野の形成・発展の一助となることを期待します。ご関心をお持ちの皆様には、以下の編集の趣旨、編集方針、投稿手続き、今後の発行計画を読まれ、投稿もご検討くださいますよう、よろしくお願いたします。

2. 編集の趣旨

インターネットや携帯電話の急速な普及とブロードバンド化、2011年7月のアナログテレビ放送からデジタルテレビ放送への移行完了（一部地域を除く）などを背景に、デジタルコンテンツ産業が我が国の主要産業として今後さらに成長することが見込まれています。前世紀の産業成長時代には、漫画、アニメ、ゲームなどのコンテンツ産業が、政策的な後押しが少ない中で予想外に骨太に成長し、アキバやおたくなどともいわれる特異なキャラクター、コンテンツ文化が国内において形成されました。その後徐々に世界に誇る日本文化の1つとして各国に浸透するに至り、現状、我が国はコンテンツ産業において世界に一步先んじた独自の優位な地位にあります。携帯電話の文化においても「ガラバゴス」といわれる独自の進化形態が揶揄され、端末の世界競争力が無いことは残念な事実ではありますが、一方で着メロ、着うた、ネット小説やケータイブログなどの新たなモバイルコンテンツ産業が大きく進化していることの反面でもあります。いずれにせよ我が国のデジタルコンテンツ産業は独自の成長と進化を遂げ、今でも新たな方向に向けて進みつつあります。

一般にデジタルコンテンツとは、映像、ホームページ、ゲーム、音声、音楽、テキスト、コミック、アニメ、写真、アート、CG、キャラクターなどのことをいいますが、前述のとおり、現時点では国内独自の発展をベースに産業の急成長が見込まれます。その一方、アニメ、漫画、音楽、映像などのコンテンツ制作現場の低賃金、重労働という悲惨な状況や著作権の管理をはじめとする社会的問題が重要視されるようになってきている。国境のないインターネット社会、Web2.0にみられるようにコンシューマ化が進むインターネット社会において、利用環境は絶えず変化しつつあり、さまざまな問題が複雑化しています。デジタルコンテンツの制作、流通、利用において新たな技術や新たなルールが必要とされています。

本論文誌では、このようなデジタルコンテンツの制作、流通、利活用を促進し、健全な社会利用を推進するため

に、デジタルコンテンツクリエイターを支援するための制作技術、管理技術およびそれに関わる利用技術に関する研究を産学問問わず広く対象とするとともに、コンテンツ自体のアート・エンターテインメント性の観点からの表現技術も含め、デジタルコンテンツに関する技術者の相互情報交換の場を提供することを目指します。

対象とする分野は、研究者、開発者だけでなくコンテンツ制作者、芸術関係者にも興味ある内容となることが予想され、本論文誌を通して学会活動活性化につなげます。

3. 編集方針

本論文誌は、デジタルコンテンツクリエイション (DCC) 研究会における発表と論文誌投稿が密接にリンクされている点に特徴があります。原則として、DCC研究会が主催する研究発表会、シンポジウム、展示会などのイベントで発表された論文が、本論文誌への投稿対象となります。

本論文誌に掲載する論文は、研究論文、産業論文、作品論文の3種類とします。どの種類であるかは、著者自身の指定によって決まります。展覧会などで発表された作品についても、当該作品領域における十分な説明を加えた論文として投稿されることを期待しています。

3.1 対象分野

主な対象分野は以下のとおりです。

- コンピュータアニメーションコンテンツ、CG コンテンツ、3D コンテンツ
- インタラクティブデザイン、Web デザイン、広告
- デジタル漫画、ホームページ、ケータイ小説、ネットゲーム、電子書籍
- コンテンツビジネス論、コンテンツビジネス戦略、コンテンツビジネス経済/経営、コンテンツビジネスマーケティング
- デジタルコンテンツ制作、コンテンツ流通、コンテンツ利活用、コンテンツ管理、コンテンツ教育
- CGM, UGC, MAD (ムービー)
- メディアアート、インタラクティブアート、インタラクティブメディア
- デジタルコンテンツ符号化、放送型情報サービス、マルチメディア情報配信
- コンテンツアプライアンス、コンテンツ著作権管理、電子透かし、サイトライセンス、Pay-per-view

3.2 論文の形式

本論文誌に掲載する論文は、研究論文、産業論文、作品論文の3種類とします。

3.3 査読基準

査読基準につきましては、基幹論文誌編集委員会の「論

文査読の手引き」(2012年4月2日改訂版)に原則的に従ったものとし、論文の信頼性、論文の構成と読みやすさに加え、以下の視点をより重視することで、本論文誌の独自性を出します。

- (1) 研究論文は、デジタルコンテンツに関係する一般的な学術論文で、技術的・概念的な新規性、もしくは有用性について評価します。
- (2) 産業論文は、デジタルコンテンツ産業に影響を与える論文で、市場への影響度、もしくは有用性について評価します。
- (3) 作品論文は、思想や感情を創作的に表現した作品とその作品のもつ背景説明を加えた論文で、作品に芸術性、娯楽性、社会的受容性のいずれかを有しており、それについて背景を含む作品の説明および著者の主張が適切に記述されているかを評価します。

4. 投稿手続き

- (1) 論文投稿を希望する方は、原則として、まずDCC研究会が主催する研究発表会、シンポジウム、展示会などのイベントで発表を行ってください。また、投稿論文の第一著者は原則としてDCC研究会の登録会員である必要があります。
- (2) 「情報処理学会論文誌(ジャーナル)」の論文投稿形式に従って6ページ以上の投稿論文原稿を作成してください。
- (3) 投稿締切日までに、本論文誌投稿論文原稿をPDF形式で各号の担当委員に電子メールで送ってください。論文の種別指定(研究論文、産業論文、作品論文)および研究会での発表年月を明記してください。論文提出先: 号担当委員(dcon-office@manta.nc.u-tokyo.ac.jp)
- (4) 本論文誌編集委員会により、投稿論文の査読が行われ、採録/不採録/条件付き採録の判定結果が通知されます。
- (5) 条件付き採録の場合は、本論文誌編集委員会の指定する締切日までに、採録条件に従って論文を修正し、修正原稿および修正内容、修正箇所を明記した回答書を提出してください。
- (6) 本論文誌編集委員会により、再投稿論文の査読が行われ、本論文誌への採録/不採録が判断されます。
- (7) 査読に動画や音声などが必要な場合には、DVD1枚に記録し、下記の宛先に3部送付してください。再生時間は10分以内とし、動画のファイルフォーマットはMP4形式でH.264コーデックを利用してください。音声のファイルフォーマットはMP3形式を利用してください。上記DVDに参考として追加のファイルを保存しても構いませんが、審査対象ではないため査読者が実際に参照するかはわかりません。なお、提出されたメディアは返却いたしません。

DVD送付先: 号担当委員

- (8) 論文の投稿には下記の投稿フォームを利用してください。

「情報処理学会論文誌: デジタルコンテンツ」(DCON) 投稿フォーム

論文提出先: dcon-office@manta.nc.u-tokyo.ac.jp

1. 論文名:
2. 著者名(所属):
3. 論文種別: 研究論文/産業論文/作品論文 【不要なものを削除してください】
4. 論文概要:
5. キーワード(5個程度):
6. DCC研究会での発表年月: 年 月
7. 第一著者の登録状況: DCC研究会登録会員です/
DCC研究会登録会員ではないため、登録手続きを行います。 【不要なものを削除してください】
8. DVDの有無: あり/なし 【不要なものを削除してください】
9. 第三者の著作権等: 侵害していない/侵害している 【不要なものを削除してください】
10. 連絡先
 - 連絡者名:
 - 連絡者住所:
 - 電話番号:
 - FAX番号:
 - e-mail:
11. 備考:

5. 今後の発行計画

論文募集は原則として年2回行います。

■第4号(平成27年2月発行)論文募集終了

■第5号(平成27年8月発行)論文募集平成27年1月