

[パネル討論会]

デジタルコンテンツ研究のこれから

パネリスト

江渡 浩一郎 (産業技術総合研究所)

平田 圭二 (はこだて未来大学)

岡田 謙一 (慶應義塾大学)

高橋 光輝 (デジタルハリウッド大学)

進行

塚本 昌彦 (神戸大学大学院)

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デジタルコンテンツ分野は、国内独自の発展をベースに産業の急成長が見込まれている。一方、低賃金、重労働という悲惨な現場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いる。さらに、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る。

このような状況において、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、今後デジタルコンテンツの分野においてどのような研究を進めていくべきか、またそれはどのように評価されるべきか、さらにこの分野の研究の発展を目指して本年度から立ち上がったデジタルコンテンツクリエイション (DCC) 研究会が何をすべきかについて、さまざまな観点から議論する。