

Cool Japanを支えるICT技術

編集にあたって

編集チームリーダー 齋藤 洋

本誌が届くこの時期は、正月の伝統行事を通じて、日本人が最も日本的と感じる季節の一つであろう。これが日本人の視点だとすると、外国人の視点では、マンガやファッションなど、現代の日本人の日常生活シーンにも多くの日本らしさがあると感じているようである。そして、現代の日本人の日常生活における日本らしさも、日本の伝統に基づく日本らしさ同様、「かっこいいもの」らしい。それらを Cool Japan と呼び、積極的に発信していくとともに、産業振興、輸出振興につなげていこうとする動きがある。そして、Cool Japan にも、多くの ICT 技術が関わっているに違いない。本特別小特集は、そうした思いから企画されたものであり、Cool Japan に関わる各分野の第一線で御活躍の 7 組の方々に記事をお願いした。

最初の記事では、七丈氏に、Cool Japan を概説して頂き、Cool Japan と ICT 産業の関わりを述べて頂いた。この記事の指摘によれば、Cool Japan は、経済的には成功しておらず、その問題点を克服するために、ICT 技術の活躍が期待されるということである。

次に、巷間、大きな話題となっている初音ミク等、歌声合成の世界について、初音ミクなどで使われている歌声合成技術の生みの親である剣持氏に解説をお願いした。歌声合成技術の技術解説が主体であるが、アマチュアクリエイターによる新たな楽曲と、それを取り巻く愛好者たちの世界的な広がりが感じられる。

続いて、ゲーム分野について、新氏、新井氏、大淵氏に、それぞれの視点で解説をお願いした。新氏には、ゲーム業界について、豊富な具体例に基づき、主に市場

の観点から概説をして頂いた。日本がけん引してきたゲーム分野についての厳しい現状が述べられている。そして、任天堂の世界的成功や日本製ソーシャルゲームの海外での大ヒット事例などから、成功要件が解説されている。新井氏には、ゲームエンジンと呼ばれるゲーム開発のミドルウェアについて解説頂いた。ゲームエンジンは、ゲーム開発の主たるコストである開発人件費に大きく影響する。このため、日本人に適した良好なゲームエンジンは、国産ゲームソフトの価格競争力を大きく左右する。更に、大淵氏には、携帯ゲーム機で用いられる LSI 技術、特に、低消費電力化技術、メモリ帯域の効率化技術について解説頂いている。同じ携帯端末でも、ゲーム専用機とスマートフォンでは要求条件が違うため、これらの違いを念頭に置いた定量的評価と最適化が重要との指摘である。

更に、様々なコンテンツを共有するコンテンツ共有サイトの立場から戀塚氏に、日本特有のコンテンツ共有サイトといわれるニコニコ動画における、供給、収益化、著作権トラブル、という三大課題と、その対応について述べて頂いた。

最後に、日本の映画産業への ICT 技術、特に、そのデジタル化について、藤井氏、佐藤氏、白川氏に解説をお願いした。デジタルシネマの国際標準化や、4K カメラによる作品作り、デジタル化による映画興行ビジネスの変化などが興味深い。

各分野には、それぞれの課題や技術があり、それを一くりにすることは、困難なようであるが、Cool Japan が単なる流行語に終わることなく、定着し、その成功に ICT 技術が貢献できることを新年の願いとしたい。

特別小特集	齋藤 洋	石井 孝明	源田 浩一
編集チーム	佐久間 健	藤木 淳	牟田 英正