

「新年のご挨拶」

新年明けましておめでとうございます。

新玉の平成25年が皆様にとりましてより良い年になりますようお祈り申し上げます。

旧年4月に皆様のご協力を得て発足いたしました

「日本コンテンツ振興機構」CPO-JPも順調に2年目を迎えました。

会員、賛助会員、顧問、監査役、顧問弁護士各位など当機構にご理解とご協力を頂いております皆様のお陰と感謝いたしております。

また先の衆議院総選挙において、当機構の顧問である高村正彦先生が11回目の当選を果たされました。機構を代表してお祝いを申し上げます。高村先生は政権を奪還した自民党において引き続き副総裁に就任され党務の総指揮官として安倍政権を支える重職を担われることになりました。高村先生の益々のご活躍をご祈念申し上げますと共に当機構への変わらぬご指導ご鞭撻をお願い申し上げます。



経済産業省のコンテンツ制作基盤整備事業の一環として

旧年9月にスタートした「CG&VFX共通基盤検討委員会」は

その後、当機構理事で技術委員長の鈴木勝白組システム部長を中心に細部に亘る実証実験等を行い、株ボーンデジタル様のご協力で報告書の取り纏めの作業が今月山場を迎えております。短い限られた期間で濃密な作業を続けてこられたワーキンググループ、委員の皆様に心より敬意を表します。報告書の内容は経済産業省にも高く評価して頂けるものと思っております。

詳しい内容は次号において鈴木理事から報告させて頂きます。

今回の検討委員会では、機構が目指す「デジタルコンテンツ・シティー構想」の実現に不可欠な貴重な実験結果が得られました。これにより本年はいよいよシティー構想の実証実験を実施に移す節目に入ったと考えています。経済産業省と共にこれまで当機構が陳情を受けた地方自治体の一つに御協力を頂き来年度予算の中に実証実験に必要な予算を組みこんで頂きますよう役員一同全力で取り組んで参ります。

当機構といたしましては、コンテンツ業界における競争力が世界規模で激化している中で日本のコンテンツ産業の維持・発展を目指す大きな目標を掲げ今後も会員・執行部一体となって一途に活動してまいります。本年も引き続き御指導・御鞭撻のほど宜しくお願い致します。

大寒が過ぎ今年は曆通りの厳しい寒さが続いています。

皆様には健康に留意され益々ご活躍されますようご祈念申し上げ

新年の御挨拶と活動の一端のご報告とさせていただきます。

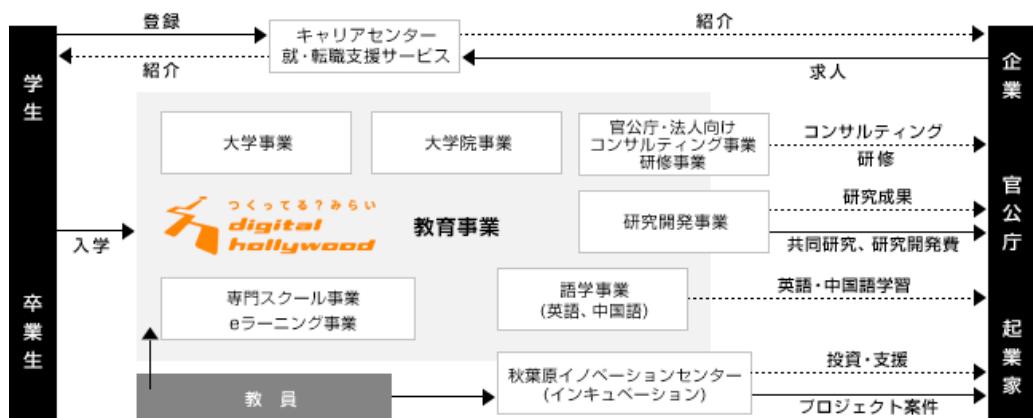
平成25年1月吉日
日本コンテンツ振興機構
理事長 秋田 敏彰

会員紹介：デジタルハリウッド株式会社

デジタルハリウッド株式会社

1994年10月、日本初の実践的産学協同のクリエイター養成スクールを設立。

現在、スクール事業（オンラインサービスを含む）、大学、大学院事業、事業開発（企業、自治体向けソリューション事業）の3つの事業展開をしております。



スクール事業

「日本初の産学協同型実践的クリエイター養成スクール」

スクール事業で運営する専門スクールは、国内8拠点、東京（御茶ノ水）、渋谷、大阪、福岡、新宿、名古屋、米子、新潟、海外1拠点バンコク、およびeラーニングによる通信講座（オンラインスクール）を展開しております。

デジタルハリウッドは、1994年10月、日本初「産学協同」型のクリエイター養成スクールとして設立し、現在の卒業生は4万5000人を超え、そのネットワークは業界の隅々まで浸透。Web、グラフィック、プログラミングCG、映像などの分野別に、制作技術を中心に学ぶ3ヶ月～2年のコースを設置しています。

また、2012年1月より、Webとアプリのラーニングスクールとして、従来のスクールのような教室で学ぶ仕組みから抜本的に改革し、カフェのような場所でデザインを中心としたコミュニケーションを学ぶ環境に変え、STUDIO事業を渋谷、新宿を中心に全国でスタートさせました。





BANGKOK校

デジハリ・オンラインスクール

グラフィック、Web、CGデザインなどを自宅で学ぶeラーニング

パソコンとインターネットを使って、通学せずに自宅にいながらグラフィック・Web・CGデザインなどが学べる、新しいタイプのe-ラーニングスクール。オリジナルの映像教材とテキスト、質問や課題提出ができるマイページ、リアルタイムの授業が受けられるライブ授業など、初心者の方でもスムーズに学習いただくための充実したシステムとサポートが用意されています。



大学・大学院事業部

ITビジネス×クリエイティブ×英語&留学を総合的に学ぶ四年制大学

文部科学省認可の四年制大学です。映像、CG、Web、アニメ、グラフィック、プログラミングなどの複数分野の科目を1学部1学科内に設置。クリエイティビティ、ICT、英語を教育の基軸に置き、教養と専門的な学術を教授研究することにより、「判断力」「創造力」「コミュニケーション力」を有し、国際社会に貢献できる人材を育成しています。



弊社が誕生して以来、デジタルハリウッドは一貫して「実践的産学協同」を提唱してきました。そのコアとなるのが新時代のデジタルコンテンツクリエイターを育成する専門スクール、高度なクリエイティブと英語力をベースに国際的に活躍できる人材を育成する大学、次世代のプロデュース人材を開発する大学院です。これらの事業を従来の教育機関のように業界の外側に置くことなく、官公庁・企業・起業家と有機的に結びつけることで、人材と産業・社会を高度なレベルで進化させていく。それが私たちのコア・バリューに他なりません。

日本の産業界をリードする数多くの官公庁・企業が、この「実践的産学協同」に賛同し、私たちと共に画期的なコラボレーションを推進しています。「求人」や「カリキュラムの共同開発」、「インターンシップ・OJT」をはじめとする教育現場への積極的な参加・協力はもちろん、業界へのコンサルティング、研究成果の提供、インキュベーションなど、新しい価値が私たちとのパートナーシップから続々と生まれています。

デジタルハリウッドにご賛同いただく企業を中心とした会員組織「デジタルハリウッド・パートナーズ」のネットワークもその成果のひとつ。これら数多くの企業に支えられていることも、私たちの大きな強みといえるでしょう。

◎最近のTOPICS

- 2012年1月 STUDIO事業開始（専門スクール 渋谷、新宿）
2012年8月 アニメCG人材教育始動（専門スクール）
2012年9月 初音ミク映像専攻（専門スクール）
2012年8月 フリーランスマッチングサービス「SmartWork」開始
2013年1月 デジタルハリウッドバンコク校開講（専門スクール）
2013年4月 本社、スクール東京本校、大学移転
御茶ノ水聖橋口 新ビル ソラシティへ
(大学、大学院、専門スクール)



◎今後予定している事業

「ベトナム（ホーチミン）校」、「STUDIO横浜」の開設を予定しております。



事務局 事務局長：齊藤 知也

事業委員会：小坂

1. 経済産業省における「コンテンツ制作基盤整備事業」に参加

経済産業省が実施している「平成24年度我が国情報経済社会における基盤整備事業（コンテンツ制作基盤整備事業）」に対して、受託者である一般財団法人デジタルコンテンツ協会の元で基盤整備事業の一部となる「クラウドを活用したレンダリングシステムの重要性の検証事業」を当機構の会員である株式会社ボーンデジタルが受託。会員有志によって以下の内容に対する調査・実証を実施しています。

- ① 現状のコンピュータの活用状況の分析
- ② クラウドでの課題の分析
- ③ 現状のジョブ管理システムの情報収集
- ④ 現状でのクラウドサービスと今後想定されるクラウドサービスの検討
- ⑤ ネットワーク高速化技術の分析
- ⑥ ライセンス価格の分析
- ⑦ 経営視点から見た設備投資の分析
- ⑧ 中間・最終報告書とりまとめ

当調査・実証事業を通じて当機構が検討してまいりました「コンテンツ制作企業が理想とするレンダリング・クラウド環境」に必要な機能などを明確にすることにより、当機構の目指すサービスの早期実現を目指したいと考えております。



事業委員会 委員長：小坂 哲也

2. 自治体向け「コンテンツ・シティ構想」提案活動の実施

2-1. 北海道 札幌市東京事務所様訪問

訪問先： 札幌市東京事務所

ビジネス支援担当課 斎藤課長様

シティセールス担当 細川係長様、丸山係長様

訪問日： 2012年11月8日（木）

内容： 「CPO-JPおよびコンテンツシティ構想のご紹介」

(札幌市様コメント)

- ・札幌市はH24年1月より「コンテンツ特区」の認定を受けて活動をしている
- ・特区構想のなかでスタジオなどを整備する意見もでており、今回の経済産業省の事業で制作会社が自ら使える企画・仕様を検討しているのは非常に魅力的且つ実現性が高い
- ・札幌市に大規模データセンターは無いが、隣の石狩市にさくらインターネットのデータセンターがあるので、そこも候補として考えられないか
- ・継続的に情報交換し、来年何らかの試行ができるようなことを考えていきたい

2-2. 岡山県瀬戸内市様との意見交換

面談先： 瀬戸内市 武久顕也（たけひきあきなり）市長様

面談日： 2012年11月20日（火）

内容： 「瀬戸内市コンテンツタウン構想」のご紹介およびディスカッション

- ・瀬戸内の市町村のコンテンツタウン構想について市長自らご紹介いただく
- ・瀬戸内は歴史と文に彩られた海と山の町
 - 竹久夢二の里、須恵器、備前焼の里、朝鮮通信使、刀剣の里（長船）
- ・備前長船刀剣博物館で「エヴァンゲリヲンと日本刀展」「ロンギヌスの槍」を再現期間中4万人が来場
- ・太陽のまちプロジェクト＝錦海塩田跡地のメガソーラー事業を核としたまちづくり事業を計画
- ・美しいまちでクリエーター活動を行ってもらえるコンテンツタウン構想を進めたい

以上

技術委員長：鈴木

経産省のプロジェクトについては、最終的なまとめ作業に入っているので来月レビューさせて頂きます。

■ 気になるニュース（技術委員会）

#1. アメリカの日本アニメ・マンガファンの世代の変化

<http://dankanemitsu.wordpress.com/2013/01/17/>

ネットが原因で売れなくなったのか？もう少し分析をしつかりとした方がいいですね。

時間軸にそった分析はとても興味深いです。

#2. アマゾン、「iPhone」「iPod touch」向けMP3ストアを開設

<http://japan.cnet.com/news/service/35027040/>

先日地方に行った際に、iPadと比較するとKindleはとても広範囲で売られているなあ～と感じました。Kindleはかなりシンプルなので、サポートもしやすいですからね。ただ、まだまだiOS系の方がコンテンツにお金を払う傾向にあるんでしょうね。

#3. CD 購入で MP3 無料の Amazon AutoRip 発表、過去の購入も対象

<http://japanese.engadget.com/2013/01/10/amazon-autorip/>

Amazonのニュースが続くのですが、過去に購入したCDをMP3として入手できるというサービス。

これまたきちんと履歴が残っているからこそできるサービスですね。

店頭のサービスではなかなかここまでデータを保持する事は難しいでしょうし。

#4. ついに、紙の本を1冊も置いていない図書館がオープン

http://www.gizmodo.jp/2013/01/1_117.html

もう電子の図書館が出てくるんですね。

このやり方は今後の参考になりそうですね。

今後もチェックしたい情報です。

#5. Newsweek、最後の印刷版を飾る表紙をTwitterで公開

<http://japan.cnet.com/news/business/35026193/>

こちらも、電子書籍に関するニュース。Newsweekが印刷版を終了しました。

スクラップしてもなかなか保存しにくいので、デジタルのメリットは大きいでしょうね。

電子化ももちろん、課題がない訳ではなくどうやって未来も使えるデータにするのか？

リードする企業の方法は気になりますね。

#6. 子どもの絵を3Dにするサービス

http://wired.jp/2013/01/16/crayoncreatures/?utm_source%253Dfeed%2526utm_medium%253D

去年は3Dプリンタ元年ってぐらい、色々な製品が低価格化されて出てきました。また、高機能化も進みましたね。素材の工夫から、とてもリアルな物を作る事ができたのも興味深かったです。

小さな頃から3Dに慣れた子供たちが大きくなった時はどんなコンテンツが生まれるんでしょうかね？

#7. 「iPhone 5」ユーザーは「3G」ユーザーの4倍データ消費が多い---英調査

<http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/NEWS/20130116/449811/>

写真やビデオが、見るものからコミュニケーションツールになりつつあるんでしょうね。

#8. 「観光資源」の地位確立 クラブ文化の先進地・ベルリン

<http://digital.asahi.com/articles/TKY201301150009.html>

まさに、デメリットをアドバンテージに変えていますよね。自分たちの良さを見いだす事によって、オリジナリティが高まりますよね。コンテンツ制作にも参考になる話だなと思いました。

#9. Netflix、TurnerやWarner Brothersと番組配信で提携

<http://japan.cnet.com/news/business/35026877/>

ディズニーに続き、また配信コンテンツを増やしてきましたね。先日行われたCESでも4Kテレビが多く見られ、放送だけでは追いつかないメディア形態の変化にたいして今後も注目ですね。

#10. DLPプロジェクタの基本的な仕組み

http://blogs.yahoo.co.jp/linear_pcm0153/1176435.html

プロジェクタは、液晶パネルタイプと、DLPタイプと、いくつか存在するのですが、とても分かりやすく説明してあったのでピックアップ。

#11. ソニー、4K解像度の動画配信サービスを2013年夏に提供開始へ

<http://japan.cnet.com/news/service/35026603/>

制作する体制よりも、コンシューマ製品の方がどんどん出てくるので、作る方はかなり大変ですね。どんなデバイスが出てくるのか？興味深いですね。

#12. 「ホビット 思いがけない冒険」～世界初のHFR上映の背景

http://zakkamekka.com/industry_news/2012/12/121215_a.html

HFR（ハイフレームレート）の作品が上映中です。

全ての劇場がHFRではないので、体感したい人は、劇場をチェックしてから行ってくださいね。

#13. 「デジタル化による日本における映画文化のミライについて」 PART1

デジタル化による映画の多様性の危機について～日本における現状報告

田井肇（大分・シネマ5代表）

<http://eigageijutsu.com/article/240455124.html>

長いですけど、ぜひ見てみてください。

まだまだ、デジタルに関する情報がうまく届いていないのは英語力もあるなど。特に北米などのインディペンデント系の映画館とか自分の足で見た方がいいと思うんですけどね。

#14. 「Ubisoft」がフランス政府との提携を発表、開発費16億円規模の次世代エンジンプロジェクト“Mango”を始動

<http://doope.jp/2012/1225824.html>

政府、自治体のコンテンツ支援としては、とても興味深い事例ですね。

事務局より

ご報告が遅れましたが、昨年の11月の理事会で監査役・監事の渡辺先生の監修のもとに作成致しました「会員出張旅費・日当規定」が承認されました。平成25年11月22日より本規定を施行致しますのでお知らせいたします。

また、会員の林純一氏の1月1日付けで会社名変更ならびに営業体制改編とともに部署変更がありましたのでお知らせいたします。

新会社名・部署： 株式会社 JTBコーポレートセールス 霞が関第一事業部

本社住所： 〒163-1065 東京都新宿区西新宿3-7-1 新宿パークタワー26階

電話： 03-6737-9262

ご意見・ご感想は下記の事務所までご連絡ください。

編集責任者 専務理事 小山 昌孝

日本コンテンツ振興機構 吉祥寺オフィス
〒180-0003 東京都 武蔵野市 吉祥寺南町 4-4-13

TEL : 0422-35-3305
FAX : 0422-70-3032