

## 2022 年度 個人研究実績・成果報告書

2023 年 4 月 26 日

所属	政策情報学部	職名	教授	氏名	榎 順
研究課題	IT メディアにおける新たな表現の可能性の探求				
研究キーワード	芸術、映像、メディア、 ITC、VR、AR、Virtual Production、metaverse	当年度計画に対する 達成度		3.概ね順調に研究が進展し、一定の成果を 達成したが、一部に遅れ等が発生した	
関連する SDGs項目	9. 産業と技術革新の基 盤をつくろう	4. 質の高い教育をみん なに	該当なし		該当なし
<p>1. 研究成果の概要</p> <p>2022 年度においてもコロナの影響による遅れは前年通りである。</p> <p>2022 年度の成果としては、<b>metaverse</b> を主軸とすべくデジタルによる仮想世界を構築するための情報を扱う産業が海外を中心に膨大に増え、いわゆるクリエイターエコノミーという経済圏が確実に立ちあがっている背景をうけ、そのデータを利用し VR コンテンツとしての防災シミュレーション体験の実現化が具体的に見えてきたことがあげられると考える。</p> <p>一番大きいのはリアルな体験には膨大な視覚情報を扱わないとならないが、それにはマンパワー、資金コスト、時間的コストが膨大にかかるのだが、<b>metaverse</b> と AI 技術によってその制作コストがこの 3 年で驚くほど下がっていることである。</p> <p>その理由として。この分野における社会の期待度はコロナによって加速したというのが実感である。オンラインでのミーティングが当たり前になり、ホームワーキングがあたりまえの会社が増えている。</p> <p>さらに世界はネットメディア、デジタルメディアの進化が止まらない。<b>Metaverse</b> を目標にし、中枢に AI 技術を据えることで、コストを抑え、今まで思いもしなかった産業が立ちあがっている。</p> <p>実際、複数のゼミ卒業生がこの分野の産業に関わっている報告を受けている。世界から見ると日本のこの分野は驚くほど遅れている。しかし世界からは日本はコンテンツ大国として期待され尊敬されている。それが現実である。</p> <p>2. 著書・論文・学会発表等（査読の有無及び海外研究機関等の研究者との国際共著論文がある場合は必ず記載）</p> <p>【論文（査読あり）】</p> <p>特になし</p> <p>【著書・論文（査読なし）】</p> <p>山田武、榎戸敬介、榎順、五反田克也、吉羽一之、渡辺恭人、「防災についての学際的な研究」、国府台経済研究 第 32 巻第 1 号、p.31-47、2023.1</p> <p>【学会発表等】</p> <p>特になし</p> <p>3. 主な経費</p> <p>かねてより使用していたビデオ三脚が寿命を迎えその購入と照明機材の拡充。</p>					

4. その他の特筆すべき事項（表彰、研究資金の受入状況等）

外部の制作会社、建築会社数社との連携をさらに強めることができたため、現場での現実的な問題点を多く再認識することができ、今後の研究として考察を加える課題も見えてきた。

（本文は2ページ以内にまとめること）