

審査の結果の要旨

論文提出者 濱野保樹

本論文は、「コンテンツ制作のロジスティックスに関する研究」と題し、映画、放送番組、アニメ、ゲーム、ビデオなどのコンテンツ制作を研究対象として、その現状に関して幅広い調査研究をおこなうとともに、情報技術の進歩を背景とするデジタル化が今後のコンテンツ制作に多大な影響を与えることを指摘して、その基盤となるコンテンツ制作の工程管理ソフトウェアを開発した結果をまとめたものである。論文全体は7章から構成されている。

第1章は、「研究の背景と目的」と題して、論文の主題であるコンテンツ制作研究の歴史をたどることによって、その研究の立ち後れを明らかにしている。またこれまで専門家に限定されていたコンテンツ制作が、デジタル化の時代には万人に開放されなければならないこと述べて、コンテンツ制作のロジスティックスを明らかにすることを目的とする本研究の位置づけを行っている。

第2章は、「形成的評価の研究」と題して、研究の初期の段階においてコンテンツ制作研究の唯一の系譜であった教育工学の教授設計モデルについて、その妥当性を検証した結果をまとめている。すなわち、授業の組み立てや教材制作のために開発された教授設計モデルを教育テレビ番組制作に適応して、そこから有効なコンテンツ制作の手法を導き出すことを試みたが、結論として、このような従来の研究手法には、表現内容や表現手法を定型化するなどの欠点があり、また現場で応用される可能性が低いことを示して、より現場に即した研究の必要性を主張している。

第3章は、「基礎データの研究」と題して、コンテンツ制作を取り巻く環境を定量的に明らかにする研究をまとめている。すなわち、これまで未整備だったコンテンツ制作における、産業規模、雇用規模、制作費、コンテンツ価格、コンテンツ支出などの基礎データの収集を行ない、データが存在しない場合には試算を行っている。その結果、世界のコンテンツ市場は周辺市場を除いても100兆円を超え、市場の半分はアメリカが占めているものと試算し、アメリカではコンテンツ産業は他の国内産業よりも競争力があり、日本ではその逆になっていることを経済面から明らかにしている。

第4章は、「デジタル化の研究」と題して、コンテンツ制作のデジタル化が表現の自由度を上げ、コンテンツ制作技法を個人にも開放するものであること、そしてアメリカ優位のコンテンツ制作の現状を変える可能性があることなどを論じている。その一例として、制作、流通、公開の全過程でデジタル化がなされているデジタル・シネマについて詳細な調査研究をおこない、技術面で優位に立っている日本の貢献が期待される領域であることを述べている。

第5章は、「制作工程管理ソフトウェアの開発研究」と題して、わが国の融業型コンテンツ制作手法の有効性を論じ、それを支援するコンテンツ制作工程管理ソフトウェアを開発した結果を述べている。すなわち、まず日米のコンテンツ制作手法を比較して、ハリウッドの分業型コンテンツ制作手法は、作業工程の明示化など利点はあるものの、制作費の増大、作品の類型化など弊害も多いことを指摘し、一方でわが国における融業型コンテンツ制作手法は、スタッ

フに参加意識を持たせ、制作の改善過程への参加機会を与える意味で、これからコンテンツ制作のモデルになりうることを主張している。さらに、このような制作手法の利点を強化するためには制作工程管理ソフトウェアの利用が有効であることを論じて、具体的にわが国の制作現場の実情に合ったコンテンツ制作工程管理ソフトウェア EizoWorks の研究開発を行った結果を述べて、その有用性を実証している。

第6章は、「ポストプロダクション工程管理ソフトウェアの研究開発」と題して、技術革新によって工程管理が一層困難になっているポストプロダクションの工程管理ソフトウェアを開発した結果を述べている。特に、ポストプロダクションの中でも最も技術革新が激しいVFX (visual effects) 分野ではまだ工程管理ソフトウェアが世界的になく、ここではわが国のVFX制作現場の実情に即した世界初の工程管理ソフトウェア V-Tools の開発を行っている。

第7章は、「結論と考察」と題して、本研究のまとめを行い、コンテンツ制作研究について今後の考察を行っている。

以上を要するに本研究は、現場の実情に即した研究がほとんど行われていなかったコンテンツ制作を対象として、詳細な調査研究をおこなうとともに、デジタル化がコンテンツの制作と表現技法の質的な変容をもたらすものであることを指摘して、わが国の現場の実情に合った融業型コンテンツ制作を支援する工程管理ソフトウェアを開発した結果をまとめたものであつて、今後の産業ならびに文化の発展に寄与するところが多大である。

よって本論文は博士(工学)の学位請求論文として合格と認められる。