

新生URCFに向けて

URCF 会長 廣瀬通孝 (東京大学)

超臨場感コミュニケーションフォーラム(URCF)は、高い臨場感を有する情報メディアを実現するための技術開発や情報交換、異分野交流を目的として、2007年3月に設立され、2016年に10年目の活動に入ることになりました。この間、わが国の社会状況は大きく変化し、高齢化や人口減少が待ったなしの社会課題となりつつあります。URCFはこうした変化と向き合いつつ、映像メディア技術の新しい展開を求めてきました。そして10年という節目を迎え、従来から推進してきた「先端映像技術」、「先端音響技術」などのいわゆるメディア分野の一層の充実をはかることはもちろんのことですが、それに加えて、新しい企業メンバーを募って、IoT、ビッグデータ、AI、感性や快適性などのような、新しいキーワードを積極的に取り込むことといたしました。



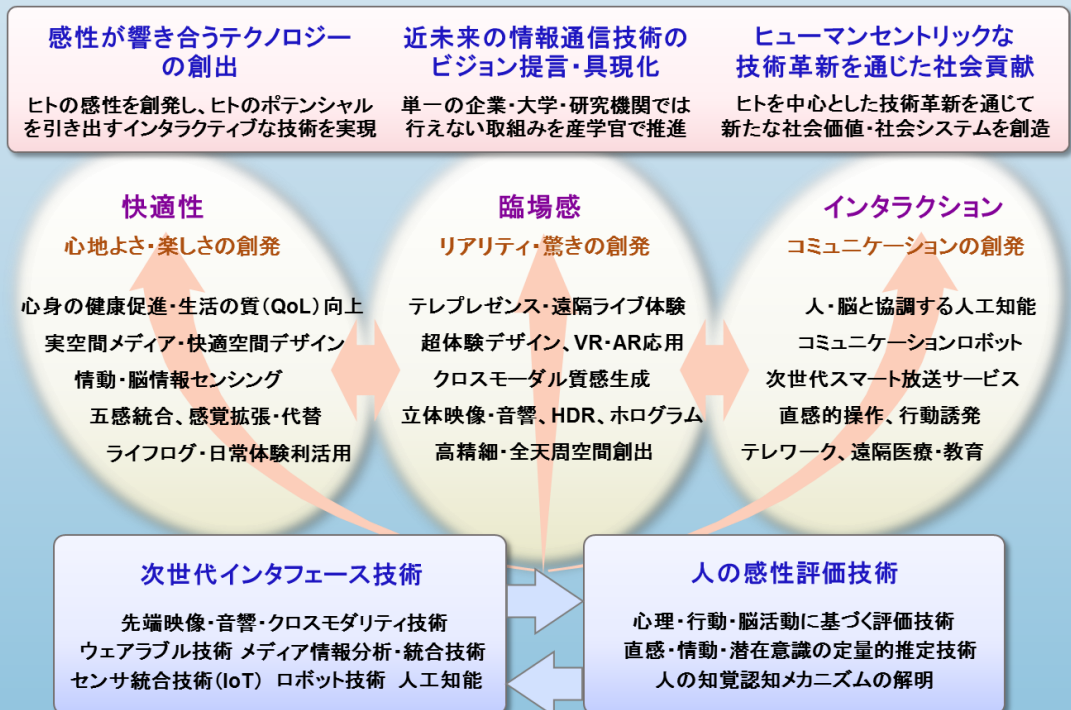
映像技術はもはやディスプレイの中で完結せず、実世界の中で活躍する時代がやってきました。大胆な技術連携、企業連携も必要になるでしょう。新生URCFでは、日本が今後も活力のある社会を維持するために、新しい産業生態系の確立を目指して、活発な議論と実践を行っていきたいと思います。そのためには皆様方の積極的な参画がぜひとも必要です。よろしくお願いいたします。

【 新生URCFのコンセプト 】

超臨場感コミュニケーション産学官フォーラム

URCF (Ultra-Realistic Communications Forum)

～ 人の心に快適・感動・活力を生み出す感性の創発技術～



フォーラム活動

先端技術の動向調査

- ・先端技術セミナーの企画・実施
- ・ワークショップ・実証実験の実施
- ・異分野領域の技術交流・体験会
- ・動向調査報告書の作成・共有

研究開発課題の提言

- ・技術応用・社会変革の構想
- ・将来展望・ロードマップの策定
- ・国の施策への技術課題の提言
- ・産学官連携によるファンド申請

技術シーズ・ニーズ融合

- ・大学・国研の技術シーズ活用
- ・各種イベントへの参画・交流
- ・アイデアソン・ハッカソンの実施
- ・優れた研究開発に対する表彰

国際標準化への取組み

- ・国際標準化の動向調査・共有
- ・先端技術の安全性・有効性評価
- ・新技術プラットフォームの策定
- ・国際標準化活動への参画

【ワーキンググループ (WG)】 (2022年4月1日現在、Alphabet/五十音順)

MPEG-FTV WG	<p>リーダー： 谷本 正幸 (名古屋大学)</p> <p>概要： MPEGにおける次世代映像技術FTV (Free viewpoint TV)の議論について報告会を開催</p>
XR遠隔コミュニケーションWG	<p>リーダー： 今井 弘二 (情報通信研究機構)</p> <p>概要： Beyond 5G時代を見据えて、遠隔でもリアルな体験を共有できる多様なXR技術・プラットフォームに関する技術的/社会的課題をユーザサイドから検討と議論を実施</p>
XR社会活用WG	<p>リーダー： 町田 聡 (URCFアドバイザー委員)</p> <p>概要： プロジェクションマッピング、AR、VRなど実空間にサイバー情報を融合するサイバーフィジカルに関連する最新情報を共有</p>
アフェクティブメディア WG	<p>リーダー： 鳴海 拓志 (東京大学)</p> <p>概要： 人の価値判断の根底にある感性・情動を分析し、人の心に快適・感動・活力を生み出す感性創発技術を検討</p>
クロスモーダルデザイン WG	<p>リーダー： 小泉 直也 (電気通信大学)</p> <p>概要： クロスモーダルな感覚情報提示手法について、その可能性や適用限界、評価方法、利用法、デザイン等について議論・体系化</p>
次世代 URI (Ultra Reality Interface) WG	<p>リーダー： 川本 哲也 (中京テレビ放送)</p> <p>概要： 既存テレビや最先端臨場感映像と視聴者・ユーザ、そして第三者的位置づけとなるコミュニケーションロボット間のインタフェースを研究</p>
実世界コンテンツ WG	<p>リーダー： 谷川 智洋 (東京大学)</p> <p>概要： 臨場感体験や追体験を実現するVR/AR技術を公共空間、日常世界へと展開し、日常生活や地域に結びつけた実世界コンテンツを実現</p>
情動環境WG	<p>リーダー： 安田 啓紀 (日建設計)</p> <p>概要： 人々の様々な生活領域にどのような変化が起こるのかを考え、ユーザーの行動と技術とを結び付け新たな社会づくりに貢献</p>
先端映像評価 WG	<p>リーダー： 森田 寿哉 (NHKエンジニアリングシステム)</p> <p>概要： 頭部追従型HMD映像やドーム型全天映像の没入型映像が人に与える影響(正負の効果)等に関する定量的評価について議論</p>
全天映像 WG	<p>リーダー： 尾久土 正己 (和歌山大学)</p> <p>概要： 8Kカメラ・プロジェクタによる16K スーパードームシアターの開発・コンテンツ制作に挑戦、2020年のパブリックビューイングを目指す</p>
超臨場感映像 WG	<p>リーダー： 山本 健詞 (徳島大学)</p> <p>概要： 立体映像だけではなく臨場感ある映像すべてを対象とし、セミナーの開催を中心に活動</p>
超臨場感音響 WG	<p>リーダー： 亀川 徹 (東京藝術大学)</p> <p>概要： 超臨場感音響技術に関する最新動向を会員に提供するためのセミナーやデモセッション実施に向けて検討</p>
超臨場感/ICT超高齢社会活用WG	<p>リーダー： 檜山 敦 (東京大学)</p> <p>概要： 超臨場感技術/ICTを活用した超高齢社会におけるWell-beingに対する技術的アプローチを議論</p>
裸眼立体映像知覚 WG	<p>リーダー： 中村 康則 (FA・システムエンジニアリング)</p> <p>概要： 裸眼立体映像の医療分野に注視したハードウェア及びコンテンツ、VRを広く一般に公開する展示に注力</p>