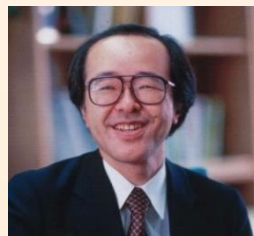


新生URCFに向けて

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、2024年に18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ています。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～

感性が響き合うテクノロジーの創出

ヒトの感性を創発し、ヒトのポテンシャルを引き出すインタラクティブな技術を実現

近未来の情報通信技術のビジョン提言・具現化

単一の企業・大学・研究機関では行えない取組みを産学官で推進

ヒューマンセントリックな技術革新を通じた社会貢献

ヒトを中心とした技術革新を通じて新たな社会価値・社会システムを創造

快適性

心地よさ・楽しさの創発

心身の健康促進・生活の質（QoL）向上
実空間メディア・快適空間デザイン
情動・脳情報センシング
五感統合・感覚拡張・代替
ライフログ・日常体験利活用

臨場感

リアリティ・驚きの創発

テレプレゼンス・遠隔ライブ体験
超体験デザイン、VR・AR応用
クロスモーダル質感生成
立体映像・音響、HDR、ホログラム
高精細・全天周空間創出

インタラクション

コミュニケーションの創発

人・脳と協調する人工知能
コミュニケーションロボット
次世代スマート放送サービス
直感的操作、行動誘発
テレワーク、遠隔医療・教育

次世代インタフェース技術

先端映像・音響・クロスモダリティ技術
ウェアラブル技術 メディア情報分析・統合技術
センサ統合技術（IoT） ロボット技術 人工知能

人の感性評価技術

心理・行動・脳活動に基づく評価技術
直感・情動・潜在意識の定量的推定技術
人の知覚認知メカニズムの解明

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)】

(2025年5月30日現在、Alphabet/五十音順)

XR遠隔コミュニケーションWG

リーダー：今井 弘二（情報通信研究機構）

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

XR社会活用WG

リーダー：町田 聡（アンビエントメディア/URCFアドバイザー委員）

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

アフェクティブメディア WG

リーダー：鳴海 拓志（東京大学）

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

クロスモーダルデザイン WG

リーダー：小泉 直也（電気通信大学）

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

実世界コンテンツ WG

リーダー：谷川 智洋（東京大学）

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

情動環境WG

リーダー：安田 啓紀（日建設計）

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

先端映像評価 WG

リーダー：久武 雄三（静岡大学）

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

超臨場感映像 WG

リーダー：山本 健詞（徳島大学）

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

超臨場感音響 WG

リーダー：亀川 徹（東京藝術大学）

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

超臨場感/ICT超高齢社会活用WG

リーダー：檜山 敦（一橋大学、東京大学）

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