

ASIAGRAPH 2007

【概要報告】

2007 年 12 月 14 日

財団法人デジタルコンテンツ協会

1. 概要報告

(1) 実施概要

名称：ASIAGRAPH 2007 in Tokyo (アジアグラフ 2007)

会期：2007 年 10 月 11 日 (木) ～14 日 (日) <11 日は招待者デー>

会場：秋葉原 UDX

主催：アジアグラフ 2007 実行委員会

経済産業省、財団法人デジタルコンテンツ協会

共催：日本バーチャルリアリティ学会

後援：外務省、東京都、千代田区、日中 CG 文化交流協会、韓国文化コンテンツ振興院、
上海マルチメディア産業協会、台湾 デジタルコンテンツ産業推進室、秋葉原電
気街振興会、財団法人画像情報教育振興協会、社団法人コンピュータエンター
テインメント協会、3D コンソーシアム、超臨場感コミュニケーション産学官フ
ォーラム、中間法人日本動画協会、立体映像産業推進協議会

(2) 開催の目的

- ・ 人材育成の場
- ・ 新文化産業の創造
- ・ CG 産業の国際プロモーション

の3本柱のもと、アジア地域で活躍するCG分野の研究者とクリエイターが集まり、
学術発表や作品展示を通してアジア独自のメディア芸術文化について情報発信と
交流を行なう、学術性と芸術性を兼ね備えた国際的CGイベント

(3) 主なプログラムとその概要報告 <別紙1>

(4) 来場者数

13,157名(当初目標10,000名)

業界関係者から若手クリエイター、学生、一般、子供まで幅広い来場者となった。

(5) 報道実績 <別紙2>

テレビ・新聞・雑誌・ウェブ報道・掲載：のべ44件
他、YouTube等でも多数紹介。

(6) 会場アンケート結果 <別紙3>

1. 全体評価

「開催の目的」に照らした評価

- ①人材育成の場・・・世界で活躍するトップクリエイターとの出会いや優れた作品、最先端の技術とのふれ合いを通して、若手クリエイターや学生に啓発の機会を与える人材育成の場とする。
- 押井守氏や山崎貴氏等のシンポジウム等への参加、CG アートギャラリーへの著名なクリエイターによる優れた作品の展示、VR学会やDCAJ 会員企業による先端技術展への出展など、世界で活躍するトップクリエイターとの出会い、最先端技術とのふれあいはともに達成された。
 - トーク&上映、セミナー・ワークショップ、テクニカルセッションなどにおいて、ビッグネームだけに偏らず、若手のクリエイターや研究者が多数講師として参加するなど、アジアグラフは若手発掘の場としての役割も果たし、発表する側と聴く側の両面において若手クリエイターの啓発の機会が十分に達成された。
 - 学生実行委員会の発足、学生の熱心な活動、支援の輪の広がりなど、本事業を起点として次年度以降へと繋がっていく発展性を備えた活動として実現され、学生の啓発の機会には十分に提供された。
- ②新文化産業の創造・・・アジアの研究者とクリエイターが一堂に会しコンピュータグラフィックスに関する最先端の「知」と「技術」と「情報」が集積するアジア最大のCGの祭典とし、新たな文化産業の創造を目指す。
- 講演者等に中国、韓国などアジア地域から多数の研究者やクリエイターが参加し、TVやWEB ニュースなどで多数の報道が行われるなど、社会に対してアジアの独自性を打ち出したCGの祭典としての存在感を示すことができた。
 - 短い準備期間ながら、52名の講演者、33本の論文、39点のCGアート作品、24点の先端技術展示の参加を実現し、「知」と「技術」と「情報」が集積する新たな仕組みを構築することができた。
 - 「多様性からの創造」をサブタイトルに掲げ、多様性を巧みに取り込みながら新たな価値を生み出すアジア独自の文化観と示すとともに、最先端技術からアキバ系カルチャーまで多彩なプログラムによってCGの幅広い領域を示すことで、CGが築く新たな文化産業の輪郭線を鮮明に描くことができた。
- ③CG産業の国際プロモーション・・・デジタルコンテンツ産業において重要な役割を果たすCGクリエイターや制作プロダクションが一堂に会し、最新の作品や技術の発表などを行い、CG産業の国際プロモーションの場を創造する。

- CG 映像制作会社、ゲームコンテンツ制作会社、デジタル機器メーカーなど、CG 産業を支える多彩な業種からの参加が実現した。
- クリエイティブファクトリーでの自社ブース出展、センターステージでのプレゼンテーション、3D シアターでの講演など、CG 関連企業による製品や技術の発表が実現した。
- 超高精細 4K 映像の上映やセカンドライフを利用したライブイベントなど、話題性の高いコンテンツを展示会場の中央で実施することで、CG 産業の活力あふれる様子を印象強くアピールすることができた。

ポイントからの評価

【国際性】

- ・ 国際シンポジウム、トーク&上映、テクニカルセッション等各プログラムへのアジア各国・地域からのスピーカー参加
- ・ 海外からの来場者
- ・ 海外機関の後援および海外 CG 学会・フェスティバルからの応援メッセージ
- ・ 海外メディアへの露出

【メディア展開】

- ・ テレビ・新聞・雑誌・ウェブ等、多メディアによる報道・掲載（のべ44件）
- ・ YouTube 等のサイト、ブログ等で多数紹介

【コフェスタ・他イベントとの位置づけ・連携】

- ・ 秋葉原3イベントの連携
- ・ コフェスタ・他イベントとの相互広報・協力
- ・ コフェスタによる集中実施による海外からの来場者の増加

【ビジネスモデル】

- ・ 将来的には企業からの出展料、来場者の参加料等も得て、より大きなイベントへ

【技術】

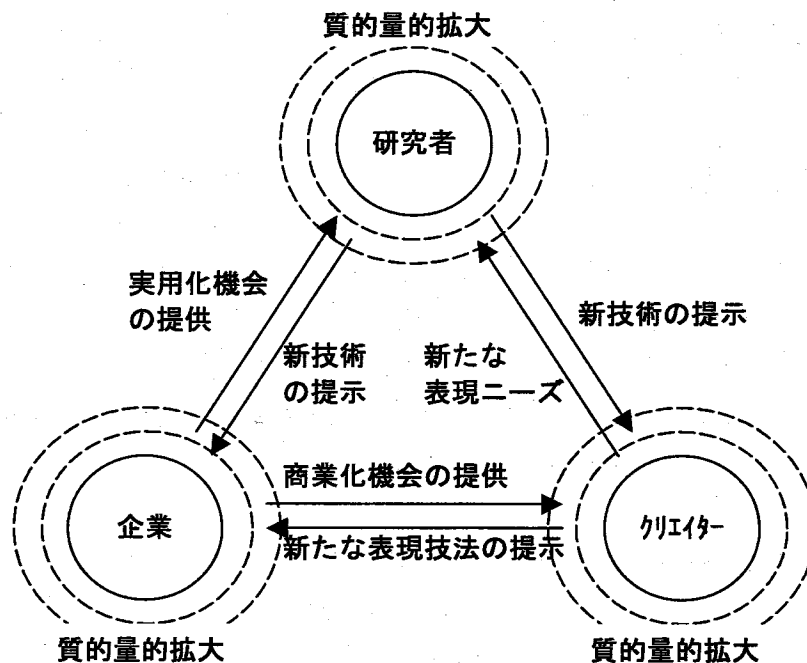
- ・ テクニカルセッション、先端技術展示、クリエイティブファクトリー等による最先端技術の発表
- ・ テクニカル・シンポジウム、技術セミナー等による啓蒙・交流
- ・ 日本の先端技術とアジア独自の文化芸術を融合させ、CG 表現技術を核として日本が世界をリードする産業を興す先鞭をつけた

【人材育成】

- ・ トップクリエイター・作品との出会いの場の創造
- ・ 若手・学生による表現・発表の場の創造

2. 今後の取り組み

- ・ イベント自体が目的ではなく、ASIAGRAPHはイベントであると同時に活動体であり、継続的な活動に取り組んでいく。
- ・ ASIAGRAPH は、研究者、クリエイター、企業が三位一体となり、経年的に質的量的拡大を続けながら、科学と芸術、産業が相互に関係し合い、その相乗効果によってアジアのCG産業を活性化する高い活力を生み出す装置となることを目指す。



- ・ ASIAGRAPH は、現状のコフェスタにおいて唯一、業界横串のイベント・組織であり、完成されたコンテンツの発表の場ではないという特徴がある。また、エンターテインメント・コンテンツに特化したものでもないで、医療・教育・環境等にも貢献できる広義のコンテンツの表現技術を追求するという視点を持ち続ける。ASIAGRAPH は、日本の産業振興のドライブたるべく、先端技術・文化・アート、また、ハード・ソフト・コンテンツの融合による産業への昇華を目指す「化学変化」の実験・実践の場であり、その裏づけとなる技術研究の基盤を堅固に持つものとする。

以上

ASIAGRAPH2007 主なプログラムとその概要報告

① クリエイティブファクトリー

優れた技術と創造性を持ち、CG 産業界をリードする7つの企業・団体がブース出展。センターステージでは、世界最高水準 4K 映像の上映やセカンドライフの新たな映像システムを来場者が参加体験した。



② 先端技術展示

CG や VR を支える 16 の先端技術や研究成果、関連先端ソフト等の展示を行った。



③ CG アートギャラリー

日本・中国・台湾・マレーシア等、アジア各国の優秀な CG 作品が国を越えて交流を行った。



④ テクニカルセッション

日中韓で活躍する VR 研究者等による最新の研究成果 33 の招待論文を発表した。



⑤ 3Dシアターステージ

アジアから集結した多彩な出演者によるオープニング・記念講演パネル・国際シンポジウム・トーク&上映等のプログラムを実施。



〈オープニングセレモニー〉

- ・岡田局長挨拶、河口実行委員長開会宣言、ASIAGRAPH アワード贈賞（創（つむぎ）賞：押井守監督、匠（たくみ）賞：舘暲東大教授）、Scott Owen ACM SIGGRAPH 会長による招待スピーチ（中継録画）、海外の CG 学会等からの祝辞披露。

〈記念講演パネル-1〉

「アジアの映像表現の魅力を探る」

モデレータ：河口洋一郎 東京大学大学院教授

パネリスト：押井守 映画監督・さかもと未明 漫画家・作家



〈記念講演パネル-2〉

「日本のコンテンツの表現力」

モデレータ：中谷日出 NHK 解説委員

パネリスト：富野由悠季 アニメーション監督・原作者

玉木正之 ジャーナリスト・スポーツライター・作家・音楽評論家



<トーク&上映-3>

『『ALWAYS 続・三丁目の夕日』VFXのひみつ』

モデレータ：今間俊博 尚美学園大学教授

パネリスト：山崎 貴 監督・VFX

渋谷紀世子 VFX ディレクター

高橋正紀 ディレクター

シニア CG アーティスト



<トーク&上映-4>

「映画『西遊記』にみる宣伝手法と特徴的プロモーション、特撮・VFXの世界」

第一部 講師：増田真一郎 東宝株式会社映像本部宣伝部映画宣伝企画室

第二部 講師：尾上克郎 株式会社特撮研究所専務取締役

<トーク&上映-5>

「韓国デジタルコンテンツ産業の未来を語る～韓国立体アニメーションの最高傑作」

『土偶大将チャチャ』と韓国3Dアニメーション事情」

モデレータ：金 相賢 早稲田大学博士課程

パネリスト：崔 宰源 プロデューサー

株式会社デジタルマジックエンタテインメント代表取締役

金 洙勳 3D アニメーション監督

SAMG アニメーション代表取締役社長

⑥ セミナー&ワークショップ

CG の医療への応用、立体コンテンツのビジネスモデル創出、科学と芸術が融合する美術展でのCG 利用、セカンドライフへのゲームクリエイター参戦等、コアなテーマをとりあげたセミナーおよび一流クリエイターによるテクニカル講座等の実習ワークショップを実施した。



<国際シンポジウム-1>

「アジアの文化芸術の多様性とメディア文化」

モデレータ：浅葉克己 アートディレクター

パネリスト：金鍾琪 亜州芸術科学学会会長・東西大学教授

余為政 国立台南芸術大学教授

魯曉波 清華大学美術学院教授

<国際シンポジウム-2>

「新しいバーチャルリアリティ技術が拓くアジアのコンテンツ」

モデレータ：廣瀬通孝 東京大学大学院教授

パネリスト：梁玄承 KAIST（韓国科学技術院）教授

潘志庚 浙江大学教授

岩谷徹 東京工芸大学教授

<国際シンポジウム-3>

「アジアのCGコンテンツ制作事情」

モデレータ：塩田周三 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役社長

パネリスト：大島景紘 日中CG文化交流協会代表

郭景洲 株式会社ガマニアデジタ

ルエンターテインメント台湾アニメーション開発室ディレクター

李鍾元 韓国KOGスタジオ 代表取締役



<トーク&上映-1>

「CGアートギャラリー・CGアニメーションシアター アジアの若きクリエイティブ」

モデレータ：喜多見康 文京学院大学准教授



パネリスト：黄穎 北京電影学院动画学院講師

雪渦 プロデューサー

<トーク&上映-2>

「メタバース：3Dヴァーチャルコミュニティ
～メタバースとメタバース・クリエイターの
将来像」

モデレータ：三淵啓自 デジタルハリウッド大学
大学院教授

パネリスト：森山雅勝 株式会社ココア代表取締役社長

梶塚千春 株式会社スプリューム代表取締役

小川 剛 3Di 株式会社代表取締役社長

⑦ 併設・併催イベント

CG 関連業界を目指す学生に対して現役クリエイターが業界全体をわかりやすく解説し、ポートフォリオチェック等の実践も行なった「適職フェア」、学生が産業界と生激論を行った学生ワークショップ「現在をリードするプロ×未来を担うタマゴ 本気（マジ）トークバトル 『アジアのCGに未来はあるのか?!』」、小学生～中学生を対象とした「こどもCG教室」、ポーンデジタル社によるセミナーなど多岐にわたるプログラムを実施。いずれも参加者から高い評価を得た。



以上

ASIAGRAPH 2007 来場者数 一覧

資料8-2

11日		12日		13日		14日	
招待・プレス	400	2Fエキシビジョン	1995	2Fエキシビジョン	2625	2Fエキシビジョン	1664
		4FCGアートギャラリー	1270	4FCGアートギャラリー	1863	4FCGアートギャラリー	1137
		記念講演パネル①	167	記念講演パネル②	160	トーク&上映④	96
		国際シンポジウム①	82	トーク&上映①	68	トーク&上映⑤	128
		国際シンポジウム②	94	トーク&上映②	125	適職フェア	137
		国際シンポジウム③	69	トーク&上映③	166	学生ワークショップ	216
		セミナーワークショップ①	24	テクニカルセッション	74		
		セミナーワークショップ②	31	セミナーワークショップ④	51		
		セミナーワークショップ③	39	セミナーワークショップ⑤	69		
		ポーンデジタルCGセミナー	400	こどもCG教室	7		
合計	400	合計	4171	合計	5208	合計	3378

総合計

13157

記念講演パネル合計 327

国際シンポジウム合計 245

トーク&上映合計 583

セミナー&WS合計 214

ポーンデジタル合算 614