

デジタルハリウッド大学

2020年度 <サマー・トライアウト>AO 入学試験

サンプル問題[一部]

受験についての注意

1. 監督の指示があるまで、問題冊子は開かないこと。
2. 携帯電話、スマートフォン、その他の電子機器はすべて電源を切っておくこと。
3. 腕時計を持参しているものは、あらかじめ机の上の見える位置に置き、試験中は触らないこと。
4. 試験監督からの指示後、解答用紙に氏名と受験番号を記入すること。
5. 試験開始の合図後、この問題冊子を開き、ページ数および落丁などがないかを確認すること。
6. 解答は、選択肢から正解と思うものをすべて選び、解答用紙に記入すること。
7. 筆記用具はHBの黒鉛筆、またはHBのシャープペンシルを使用すること。
8. 解答を訂正する場合は、消しゴムで丁寧に消すこと。
9. 映像講義受講中は、配布されるメモ用紙にメモを取っても構わない。
10. 時計のアラームや計算機能、辞書機能などは一切使用しないこと。
12. 解答用紙を折り曲げたり、破ったりしないこと。
13. 試験中の退場は認めない。体調不良等で退室した場合も、その場で解答終了となる。
14. この問題冊子と解答用紙は、試験終了後、ともに回収される。

本冊子はサンプル問題です。実際の出題内容、設問数などは異なります。

1 講義の内容を参考に、以下の設問に答えなさい。

<講義映像>

デジタルハリウッド学長 杉山知之『デジタルメディア概論』

<https://www.youtube.com/watch?v=uz1xrPOTI2Y>

1. 現代のコンテンツ産業における「デジタルコンテンツ」に当てはまらないものをすべて挙げよ。

- a. 電子書籍
- b. 海賊版サイトのマンガ
- c. スマホ専用ゲーム
- d. インターネットラジオ番組
- e. 2.5次元ミュージカル

2. カッコ内に入る言葉を書きなさい。

「デジタルコンテンツ白書 2018」によると、2017年のコンテンツ産業の市場規模は、インターネット広告やオンラインゲームの運営サービスの売り上げが大きく増え、雑誌や新聞といった紙媒体の落ち込みをカバーして総額（ 1 ）兆4859億円となり、前年から1.4%増加した。なかでも（ 2 ）権に関連するビジネスが年々大きな割合を占めるようになっている。例えばバンダイナムコホールディングスでは、『機動戦士ガンダム』シリーズをはじめとしたゲームやアニメなどエンターテインメント分野での（ 2 ）権を所有しており、これを題材としたゲームやパチンコの展開を実現し、高い利益を得ている。

2 次の記事を読んで、以下の設問に答えなさい。

CGにしてもVFXにしても、もはや実写と区別がつかないまでに、テクノロジーは発展してきました。たとえば自動車のCMでは、美しいフォルムで車が走っていきますよね。私たちはその「リアル」な流麗さに、実写だと思いがちですが、よく考えてみればボディやガラスにカメラマンは映り込んでいません。見事に走行するあの車は、CGによって作り上げられているわけです。

デジタルハリウッド卒業生の中でも、(a)ピクサーやILM（インダストリアル・ライト&マジック）といったような、CGやVFXにおいて世界の最先端をゆくスタジオにたどりつく出身者が何人も出てきました。彼らをロールモデルとしながら、「自分もいつかは」と思って頑張っている在校生もいます。

そうした若い子たちは、私たちが『スターウォーズ』シリーズで SFX に憧れたように、『トランスフォーマー』シリーズを観ていて、ああいうものを作りたいと思っている。時代の表現は次々と移り変わっているのだと、彼らを見ていて日々実感しています。

最高峰のスタジオが手掛ける映画を観ていると、どんどんとスピーディーに移り変わる画面に目を奪われますが、あの 1 カット 1 カットを、クリエイターたちは本当に精密に作り込んでいます。私は 1 つのシーンで 180 枚という途方もない数の CG レイヤーを重ねているものを見させてもらったことがあります。いわばハイエンドの映像技術は、すさまじいリアリティと精度に行きついている、と感じますね。

他方で私は、これからの映像技術は、「リアルタイム」をどう達成するのか、というフェーズにも入っていると感じています。

その例として面白いのが、最近流行している VTuber（バーチャル YouTuber）です。主なものは、見た目が CG で作り上げられた理想の美少女、といったようなもので、動画配信などで視聴者とコミュニケーションをとり、盛り上がっています。その CG を作り上げているクリエイターがいて、かわいい声を当てている声優の卵のような人がいるわけですが、あれが究極的に志向しているのは、リアルタイムでのコミュニケーションでしょう。

VTuber を見ていて思い出すのが、私も開発に参加し、1996 年に世に出たバーチャルアイドル・伊達杏子です。

芸能プロダクションのホリプロに所属するバーチャルアイドルという、VTuber の現状を見ても先駆的な存在だった伊達杏子ですが、当時もどうやってバーチャルアイドルを作り上げていくか、様々な議論を行いました。ダンスを踊らせるにあたっては、マイケル・ジャクソンのバックで踊っている女性をキャプチャーして、喋りや歌にかんしては、それぞれ上手なホリプロのタレントさんに担ってもらいました。

つまり、CG も合わせ、複数人の才能が集まって一人のバーチャルアイドルとして作り上げられていったということです。まさに VTuber 的でしょう？VTuber を見ていると、あの当時のことがまざまざと思い起こされます。

伊達杏子にも夢中になってくれた人がいたし、そこからさらに技術が発展した VTuber もブームになっている。今後、その場のコミュニケーションに生身の人間が関わらず、AI が駆動させるバーチャルアイドルの時代になったとしても、人々はきっと声援を送ることで

しょう。

そこで課題となるのが、やはり「リアルタイム」という問題なのです。先述したように、ほぼ実写のように見えるハイエンドの映像技術は、お金と手間暇さえかければ作れるようになってきた。いわば、「リアル」の達成ですね。

そこからさらに、実写のように見える「リアルタイム」のハイエンド、という未来があるはずですが。即時のコミュニケーションに必要な計算も、やっつけてしまえるのではないか——そうした夢の映像技術の途上に、VTuberはいるような気がします。

本物の人間のように、リアルタイムでコミュニケーションが取れるアイドルが、これから生まれてくるかもしれない。VRの（ b ）をセットにして、たとえば握手ができるというような触覚的な感触も与えてあげれば、実写とCGの区別がつかなくなったように「目の前にアイドルがいる」ということが起こりえるでしょう。

そうしたアイドルが持つ意義や社会的な影響という論点は、また別にあるでしょう。少なくとも、デジタル技術による映像が夢見てきた「リアル」を突き抜けて、時代はすでに「リアルタイム」へと急速に動いている、と私は感じています。

（出典）

杉山知之「VTuberの「元祖」を手掛けて20年超。CGはリアルタイムの夢を見るか？

【連載】デジハリ杉山学長のデジタル・ジャーニー(4)『FINDERS』2018年

<https://finders.me/articles.php?id=517>

1. 下線部 a について、ピクサーの作品でないものをすべて選べ。
 - a. トイ・ストーリー
 - b. シュレック
 - c. カーズ
 - d. ミニオンズ
 - e. モンスターズ・インク

2. 空欄（ b ）に当てはまる語を選べ。
 - a. Head Mount Display
 - b. 3D Printer
 - c. Block Chain

- d. EdTech
- e. Liquid Crystal Tablet

3. 本文の内容を参考に、伊達杏子との比較において VTuber のような現代のアイドルが志向する「アイドル像」にもっとも近いものを選べ。

- a. 信頼するに足りる存在
- b. 目の前に実在するかのような存在
- c. 人間を幸せにできる存在
- d. よりダンスや歌の上手い存在