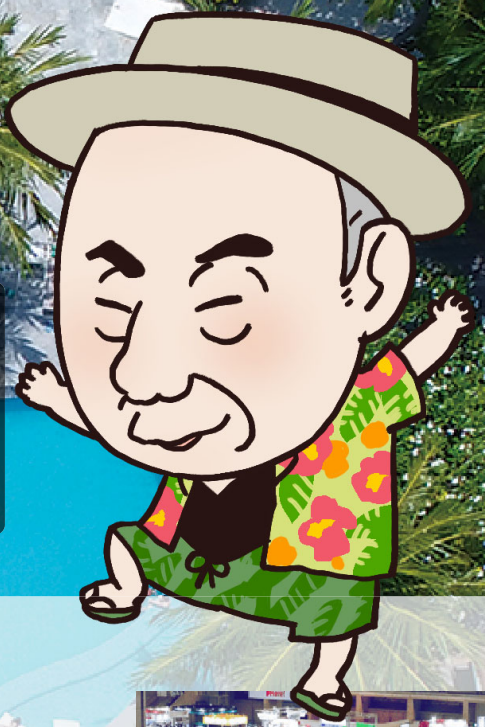
一丁目通信

2022年7月155号

このまま梅雨明けらしい。季節を感じなくなるのも寂しい気がするが、
暑く熱い夏が到来。今年もビールと枝豆が一番上手い季節に突入する。
まずはビアガーデン。

代表取締役　飯塚吉純



変わってきた展示会

記事：代表　飯塚 吉純

当社にとって一番重要な展示会 DSJ2022（デジタルサイネージジャパン）に本年も出展しました。サイネージ関連の大手企業が軒並み出展を控えており、煌びやかなブースやコンパニオンが少なくなりました。その代わり、小規模ながらも底力を持つスタートアップや、アジアの創意工夫のLEDメーカー等、パワフルさをビンビン感じさせる小規模ブースが増えてきているのが時代の流れでしょうか。特に燕三条の「若林製作所」（https://www.waka-ss.jp/）という金属加工会社は、事務用ホッチキスだけで液晶モニターや重量物を壁掛可能にした「壁美人」という金物の展示をしており、商品企画力・ネーミング等、マーケティング力の新たな刺激をいただきました。ブースで対応するスタッフの方も美人ぞろいでした。「壁美人」で検索してみてください。当社もニッチなビジネスモデル・サービスを提供すべく、日々精進していかなければなりません。次回は 10 月開催のアジア最大の IoT の展示会「CEATEC」に出展する予定です。今後ともご支援の程、お願い致します。

実績報告　イベント＝講演ドキュメンタリー動画の制作

イベント＝講演のドキュメンタリー動画を制作させて頂きました。某ヘルスケアサービス企業様からのご依頼です。

① 撮影は、関西のイベント会場にて行いました。関西拠点のクリエイティブパートナーと連携し、事前の準備段階から当日の撮影まで、円滑且つ確実に進めることが出来ました。

② 講演者様は当お客様の社員様だったのですが、
その講演の様子だけではなく、登壇前のご様子から撮影したり、
当講演イベントの歴史・背景の紹介シーンなども織り交ぜ、
ドキュメンタリーチックな構成に仕上げました。

以下は、当動画制作に関する当お客様からのコメントです。

「とても素晴らしい映像に仕上がったと思います。西坂さんをはじめ、皆さんのチームワークの良さのお陰です」

「最高の動画制作をありがとうございました。感動をありがとうございました。生のものを動画にすると、普通は感動を届けるのが難しくなります。しかし、今回の動画は、ライブを超える感動を届けることができました。クオリティにこだわって下さったことに、心から感謝致します。御社に巡り合い光栄でした！ディレクターさんのセンスも、天下一品でした！」

記事：取締役プロデューサー 西坂 義弘

今更ながら React.js 入門

記事：顔認識チーム　佐藤成

今までバックエンドばかり勉強していたので、いざ不特定多数向けにサイトを作ろうとすると古めかしいサイトばかりを量産してきました。現在興味ある分野 / 技術は全く別物なのですが、そればかり勉強していても息が詰まるので React をやろうという軽すぎるノリでスタート。(勢いで買った React.js の本達に申し訳ないですし)
まず、React.js とは何ぞ？という方がいらっしゃると思うので先ず軽く触れますと、かの元 Facebook 社が開発した Web サイトで使用される JavaScript ライブラリです。「リアクトジェーエス」と読みます。
ライブラリとは面倒くさい作業を助けてくれるお助けセット、Javascript はブラウザ上で動くプログラミング言語（サーバーでも動くけど、ゴニョゴニョ・・・)。で何となく伝わるでしょうか？

最近のおっしゃれ～なサイトやブラウザ App なんかは React.js を使用しているものが多い印象。展示会でも今風なブースを展開している企業は結構使用していました。
実際日本では別のライブラリが人気なようですが、なぜ私がこれを選んだかと言いますと。個人プロジェクトのライバル達が React.js 使っているから・・・。
ま、負けられない！
さて、ここまでで結構書いてしまいました。終わりましょう。(おい) 次回も何か React.js について書いてみます。

話題の”メタバース”直面する課題

記事：WEBチーム　鮎川 絢一

最近話題のメタバースですが、イギリスの科学雑誌にとある大学での小規模な実験結果としてこんな結果が掲載されていたといいます。

・18 人が仕事を 5 日間毎日 8 時間（休憩 45 分）の間、メタバース空間で行う。
・2 人は数時間で吐き気を催して脱落、残りの人たちもネガティブな結果になった。
・平均してフラストレーションレベルが 42% 増加、眼精疲労は 48%増加
・物理的な環境と比較して、全体的に幸福度が 20%低下。

非常にネガティブな結果ですが、論文に掲載されている画像を見ると、
VR ゴーグルを掛けて、バーチャル空間の PC に向かって物理キーボードに入力をして作業するような状況での実験のようでした。
現実でやることをそのままメタバース化するなら、なんの障壁もないリアル空間のほうがストレスなく行えるのは当然のことかと思います。
メタバースには色々なアプローチが研究されているので、最終的にはかなりストレスが軽減されてますが、それが完全にデジタル空間に入り込む形となるのかは個人的には疑問に思っています。おじさんの考えでしょうかね・・・

横向き縦向き

記事：映像チーム 佐藤 豊

縦型コンテンツを研究中です。SNS の広告、投稿なんかで大量に流れてくる、主に携帯でみるような映像です。縦型コンテンツは横向きに比べて情報量が限られる。そのため集中に向いているということなんですがその分長く見ることは難しいそうです。縦型のドラマなんかも配信されているみたいですが構図やカメラワークを工夫していました。縦だと没入感があるので 1 対 1 で語りかけるみたいなコンテンツだとすごく効果があるそうです。ちょうど、最後の晩餐の横に長い絵画と縦型の一人がモデルの肖像画のような違いですかね。更に縦だと正方形に近い上下 2 段や乱暴なやつだと縦左右区切った 2 画面のやつも最近は見ます。好み好みじゃないということとは別に用途としてそれぞれ向いているところで使い分けて行ければ面白いですよね。