

1 アクションプランの具体化

- 1) 先行導入地域:2015年度中に、先行導入地域を決定
- 2) 推進体制、サービス主体:2015年度中に検討、体制整備。
2016年度中に、映画館、美術館、競技会場等参加主体の拡大を目指す。
- 3) 共通仕様の策定:2015年度中に基本設計を検討。2017年度及び2018年度に普及展開。

2 目的

【①東京大会に向けた方向性】

→ 世界最先端の映像技術による新しい楽しみ方を体現する。

例) 日本全国で100箇所程度、世界主要各国でのパブリックビューイングを実施。

4K8Kに併せて超高臨場感ある映像技術の活用により、競技場にいるかのようなリアルな体験を実現。

【②レガシーとしての方向性】

→ 地方創生に向け、地域の子供やお年寄り等誰もが本物の映像を楽しめる環境の構築。

地域の美術館、音楽館、科学館等の活性化、文化・芸術の振興にも資する。

→ 映画館、美術館等への4K・8Kコンテンツ配信に係るビジネス市場の活性化。

3 検討課題

- ① 対象とする映像技術について → 4K・8Kの双方を対象。
→ 超高臨場感技術の対象例の検討。例) 3Dホログラム等
- ② ターゲットについて → 地域創生に資する目的での利用を先行検討、及びビジネスユースについても検討。
例) 地方の小中学生が音楽や美術の時間に本物の映像に触れる機会の増加 等。
- ③ 推進主体について → ビジネスの推進という面で個社毎にサービスと連携する手法での推進 又は、
→ 産学官一体となった、推進体制による推進。
- ④ 先行導入地域について
→ 来年のサミット等のイベント等でのデモやショーケースの実施の検討。
→ 映画館、美術館、モール系、競技場等において、来年度先行導入地域として検証が可能な箇所での実施の検討。
- ⑤ サービス、配信設備の導入者の参加拡大について
→ 映画館、美術館、モール系、競技場、地方自治体等サービスとなる関係者の参加を拡大。
- ⑥ コンテンツについて → 対象とするコンテンツ分野の検討(スポーツ、芸術・文化、ライブ音楽等)
→ 必要となる権利処理等関係者との交渉等の検討 等

4 今後の検討体制

デジタルサイネージWGの中に、「高度な映像配信サービス実現SWG」を設置。

コンテンツ関連、配信関連、ショッピングモールや映画館等事業者の実務検討メンバーの参画を得て、具体化を検討。