

高度映像配信サービスの実現に向けた取り組み

(一般社団法人) 映像配信高度化機構

言葉の壁をなくす

多言語音声翻訳対応の拡充

- ✓ グローバルコミュニケーション開発推進協議会中心に翻訳技術の社会実装化。
- ✓ 対応する言語や分野の拡充(医療、ショッピング、観光等分野)。

2017年までに10言語での翻訳対応拡充

情報の壁をなくす

デジタルサイネージの機能拡大

- ✓ 災害時の情報一斉配信、属性に応じた情報提供実現。
- ✓ このため、DSC※1中心に共通仕様策定、サイネージの機能を共通化。

2015年度に共通仕様策定

移動の壁をなくす

オープンデータの利活用推進

- ✓ 公共交通の運行情報等がリアルタイムに把握可能に。
- ✓ 公共交通オープンデータ研究会を中心に観光地等における社会実証。

2018年までに情報提供サービス実現

日本の魅力を発信する

放送コンテンツの海外展開

- ✓ 関係省庁連携の下、BEAJ※2を中心に、放送局や権利者団体が協力しつつ推進。

2018年度までに放送コンテンツ関連海外市場売上高を2010年度の約3倍に増加

高度なICT利活用

※1 DSC: 一般社団法人 デジタルサイネージコンソーシアム

※2 BEAJ: 一般社団法人 放送コンテンツ海外展開促進機構

【各分野横断的なアクションプラン】

I. 都市サービスの高度化

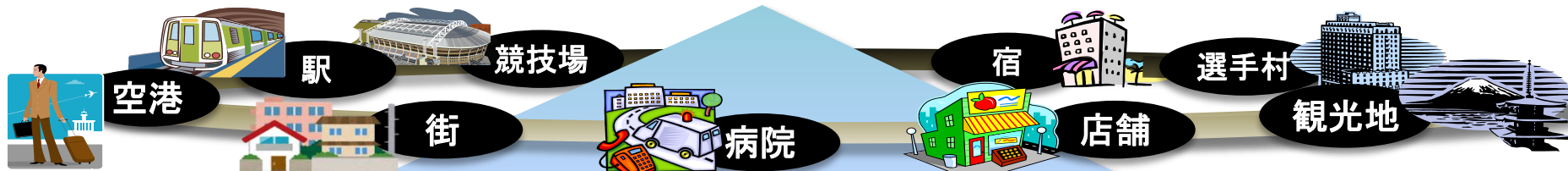
スマートフォンや交通系ICカード等を活用。街中や公共施設のサイネージ、商業施設や宿泊施設等において、訪日外国人、高齢者、障がい者をはじめ、誰もが、属性(言語等)や位置に応じた最適な情報やサービスを手に入手。

II. 高度な映像配信サービス

映画館、美術館・博物館、競技場などの公共空間のデジタルサイネージ等大画面に対し、臨場感ある4K・8Kの映像配信を実現。

2015年度中に実施地域、実施主体を決定、2016年度中実施地域での先行着手

2015年度中に実施地域、実施主体を決定、2016年度中実施地域での先行着手



世界最高水準のICTインフラ

※3 A-PAB: 一般社団法人放送サービス高度化推進協会

接続の壁をなくす

無料公衆無線LAN環境の整備促進

- ✓ 無料公衆無線LAN整備促進協議会中心に、認証連携等に着手。
- ✓ 公共的な観光・防災拠点(推計約29,000カ所)に整備。(箇所数は今後精査)

2015年から認証連携等に着手
2020年までに公共的な観光・防災拠点到整備

利用のストレスをなくす

第5世代移動通信システムの実用化

- 通信容量 現在の1,000倍
- 通信速度 10Gbps、接続機器数 100倍
- ✓ 第5世代モバイル推進フォーラム中心に2017年度から5Gの総合実証を実施。

2020年に5Gを世界に先駆けて実用化

臨場感の向上、感動の共有

4K・8Kの推進

- ✓ A-PAB※3中心に4K・8Kの実用放送開始等に必要環境整備。

2018年に4K・8Kの実用放送開始

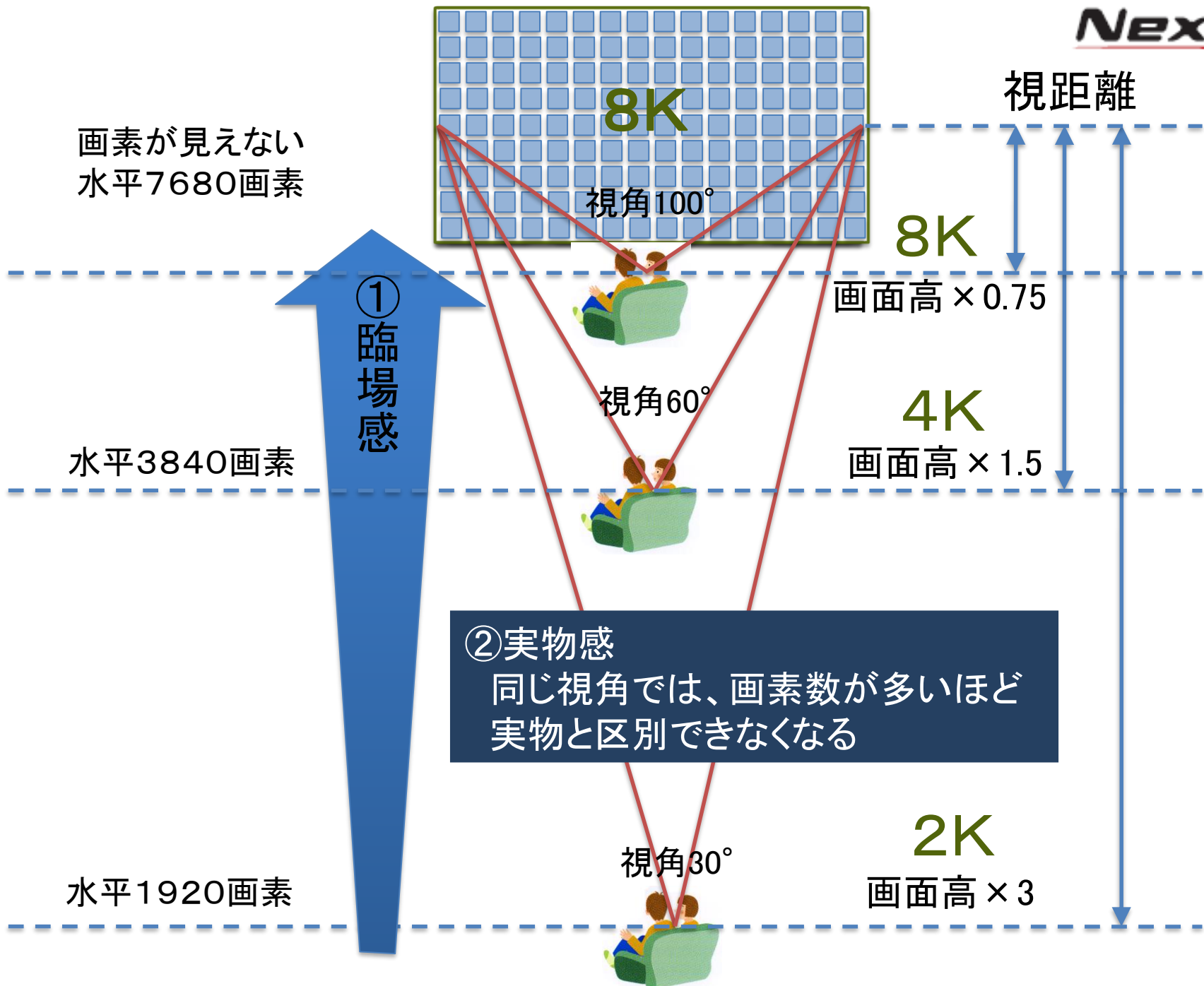
利用の不安をなくす

サイバーセキュリティの強化

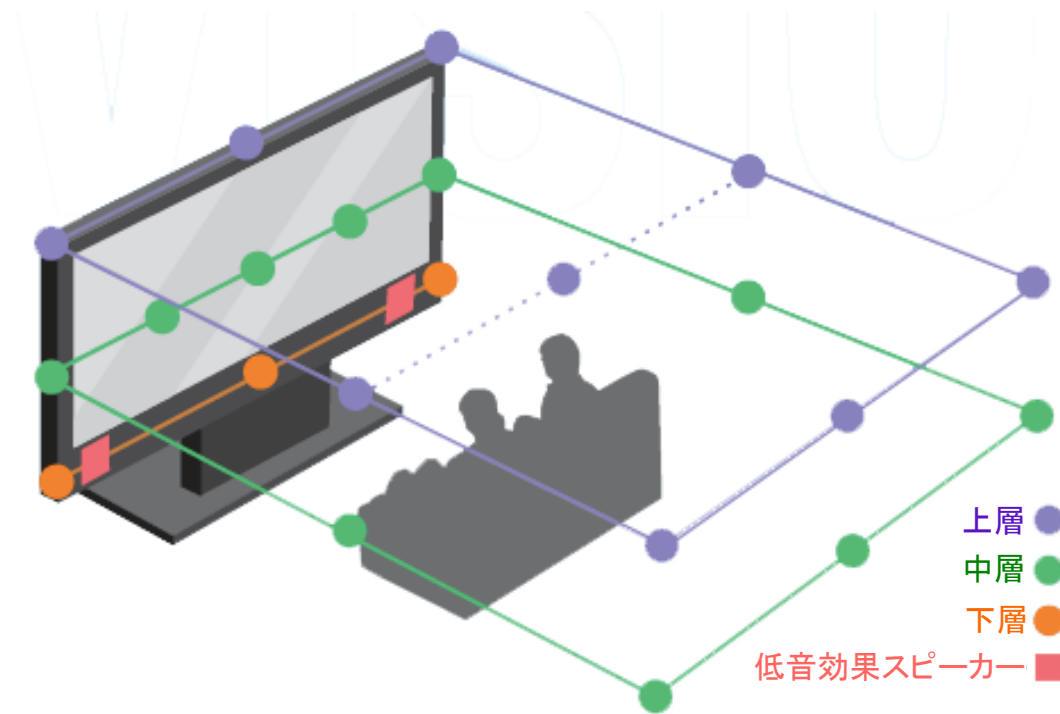
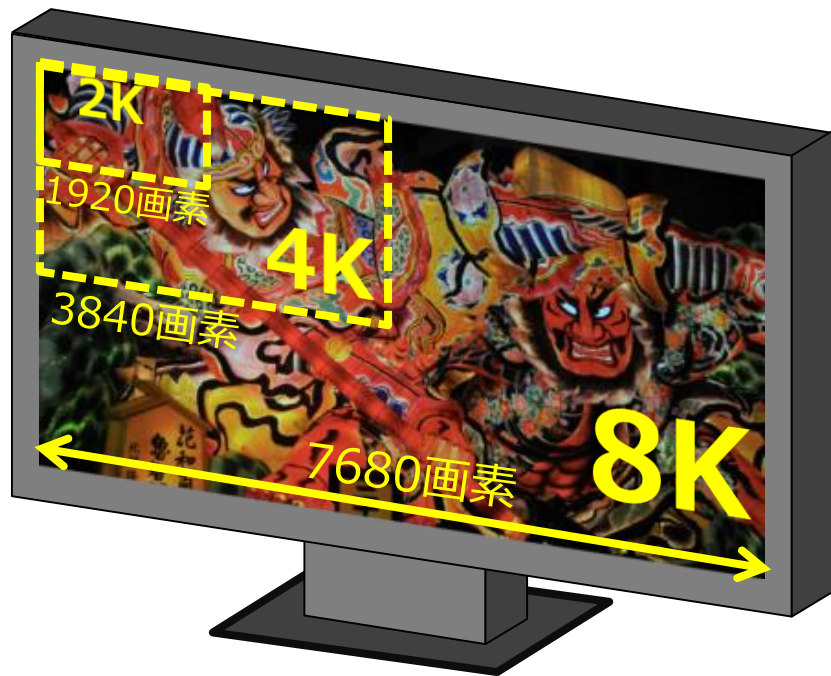
- ✓ 実践的なサイバー防御演習を通じたサイバーセキュリティ人材の育成
- ✓ ICT-ISACを通じたICT分野全体にわたる情報共有の促進

2016年度からサイバー防御演習及び情報共有体制の拡充・強化

- 名称 一般社団法人 映像配信高度化機構
 英文名: Next Generation Contents Distribution Forum
- 所在地 〒107-0052 東京都港区赤坂2-19-4 FORUM赤坂4F
- 目的 4K/8K、3D、立体音響など次世代コンテンツの送受信に関する技術仕様を策定するとともに、大画面上映施設の普及推進を支援し、スポーツ、音楽、文化、教育など様々な分野で利活用できる環境作りに貢献する。
- 事業内容 総務省の「2020年に向けた社会全体のICT化推進に関する懇談会」の行動指針に沿って、全国各地で4K8K大画面パブリックビューイングを展開し、上映施設の普及を推進支援する。さらに、2019年のラグビーW杯、2020年の東京オリンピック・パラリンピック以降も、4K8K等の上映施設を有効活用し、誰もが多種多様でリッチな4K8K等コンテンツを手軽に楽しめる環境を作り出し、地域創生にも貢献する。
- 代表理事 中村伊知哉 慶応義塾大学教授
- 会員社 18社(2018年4月現在)NHK、スカパー、電通、日テレ、NTT、WOWOW、マジカロボット、NEP、コニカミルタ、ソニー、東北新社、博報堂DY、パナソニック、富士通、キャノン、五藤光学、J:COM、三菱電機。

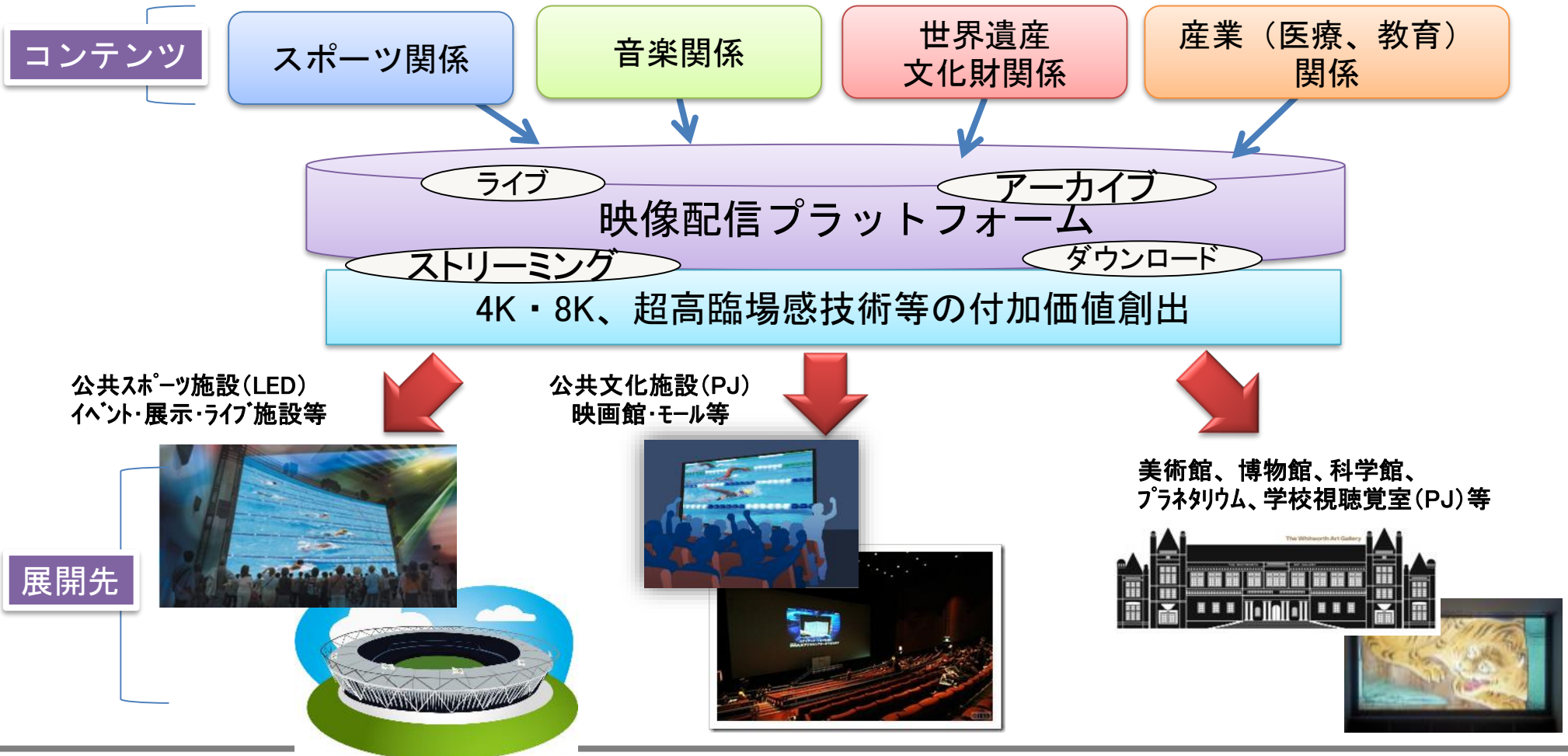


2.2.2 マルチチャンネル立体音響



現行ハイビジョンの4倍、16倍の超高精細映像

映像配信高度化機構は、4K8K等の高精細映像と立体音響による大画面上映施設整備をサポートする。ネット経由、衛星経由でコンテンツをやり取りする共通仕様を定め、スポーツ、音楽、美術、科学、教育など様々な分野で4K8K等コンテンツを手軽に低コストで利活用できる環境を整え、地域創生にも資する。



曲面スクリーン（横6.2m 縦3.5m）
8Kプロジェクター（PJ） 64席



プラネタリウムが4K 8K化の先頭を走る！
60/300館で4KPJ導入済。8K対応も複数館

スクリーン 横19m 縦11m 4KPJ 195席



科学館、博物館、音楽ホールなど公共文化施設では、200~300施設で4K導入済

スクリーン横26m 縦18m 4KPJ 407席

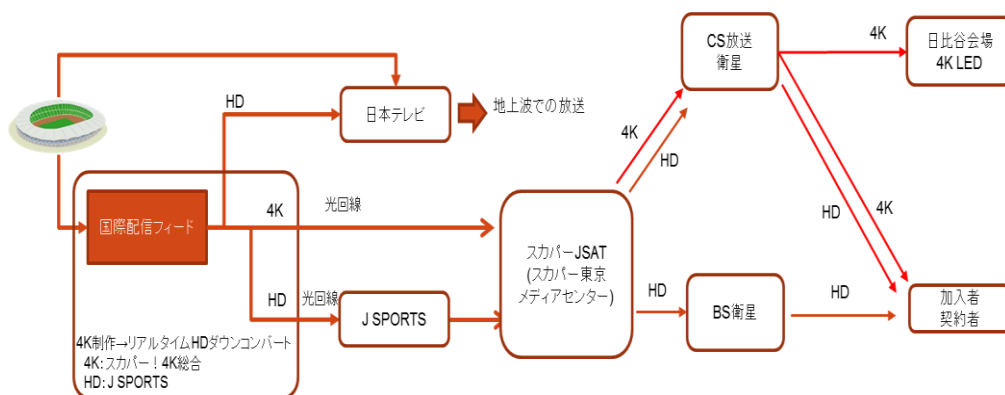


映画館は、4K化・大画面化・高付加価値化の方向
1500/3000スクリーン映画館 4K (DCP再生のみ) 導入済

実施報告 「4Kライブ配信@2019ラグビーワールドカップ開催都市」日比谷会場

実証リーダ	電通	実証場所	日比谷公園
上映コンテンツ	ラグビー 日本代表vsオーストラリア代表生中継	実証時期	2017/11/4
実証テーマ 検証ポイント	<ul style="list-style-type: none"> ・人気の高いスポーツ等の4K大画面ライブビューイングの実現可能性の検証 ・より高輝度、高画質が期待される「大画面LED」の技術、ビジネス両面の検証 		

実施結果



概要

東京都主催の「東京ラグビーファンゾーン」に機構が協力。スカパーJスポーツと連携し4K制作中継。350インチの4K大画面LEDを初めて屋外に設置、ラグビー日本代表戦を4Kライブビューイングで届けた。

技術面 ビジネス面

日本初の屋外4K大画面LEDによる高輝度、高精細映像には高い評価が得られた。技術的には、4K生中継、4Kライブビューイングが問題なく検証できた。イベント全体では7000人が来場、4K大画面ライブビューイングへの理解促進にも貢献できた。

実施課題

スポーツ等の4K大画面ライブビューイングに高いニーズはあるが、4K撮影制作コスト、生中継・回線経費、送受信機器や4K大画面LEDのレンタル経費など、費用面の課題は大きい。



実施報告 「スポーツの4K有料ライブ配信の検証」

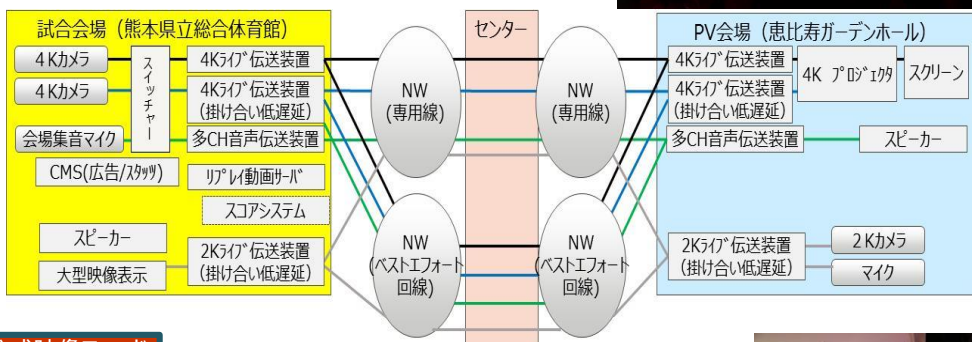
実証リーダ	富士通	実証場所	熊本県立総合体育館/恵比寿ガーデンプレイス
上映コンテンツ	B.LEAGUE ALL-STAR GAME2018	実証時期	2018/1/14
実証テーマ 検証ポイント	<ul style="list-style-type: none"> ・Bリーグのオールスター戦の4Kライブ配信の技術検証 ・有料チケット、飲食物販、広告収入など課金モデルの検証 ・DJ、音楽、音場再現などライブビューイングの付加価値の検証 		



実施結果

概要

熊本県立総合体育館のオールスターゲームを複数4Kカメラで撮影し、恵比寿ガーデンプレイスで4Kライブビューイング。4K大画面映像の臨場感と、DJ、音楽、光・音・振動による“観戦一体感”も演出し、ビジネスの可能性を検証。



技術面 ビジネス面

【技術面】

- ・床下・天井など52マイクで集音。 ⇒ **歓声・プレー音を採集**
- ・映像と多ch音響の同期伝送。 ⇒ **高臨場感伝送を検証**
- ・プレーを恵比寿会場の揺れで表現。 ⇒ **躍動感を演出**

【ビジネス面】

- ・DJ、音楽を加えたライブビューイング演出には高評価
- ・チケットは即完売。アンケート調査も高評価
- ・飲料・物販は並、食事・広告は苦戦。

実施課題

【キャパシティ】 4.5千~18千円@人の価格帯で実施。興行の「箱」を大きく、増やす施策検討が課題。

【サービスレベル】 コアファンは視聴を重視し、ライトファンは盛り上がりや演出の斬新さに期待。ライブ観戦と演出が課題。

【コスト】 4K撮影機材も4K上映機器もレンタルは割高。4K上映機器の設備化や中継組織とのタイアップなど、**普及モデル検討**が課題。

公式映像フィード



リーグ公式映像中継車

富士通伝送車



映像・音声調整卓



映像伝送装置 (送り)



4Kプロジェクタ



映像伝送装置 (受け)



映像・音声調整卓