

デジタルコンテンツ創富力の強化に向けた懇談会

日本主導による  
3Dエンタテインメントの立ち上げと放送の確立

---

2011年 2月25日  
ソニー株式会社

# 2010年 3D エンタテインメントの導入

## 3Dコンテンツ / インフラ

### 映画館向け3D映画

3D デジタルシネマシステム  
3D 映画の制作

### 家庭向け3D映画

ブルーレイ3D規格策定  
ブルーレイ3Dソフト

### 家庭向け3Dゲーム

PS3 3D

### 3D放送 (スポンサーシップ)

FIFAワールドカップ3D中継  
ESPN 3D フットボール・バスケット

### 3D撮影技術教育 3Dテックセンター

## 3D制作 / 再生表示機器



ソニー全社で新たな3D産業の立ち上げを推進する

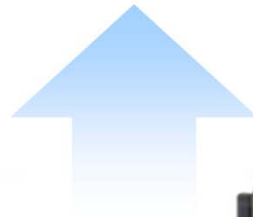
# 2011年以降の3D World の拡大

ネットワークサービス

シェアリングサイト



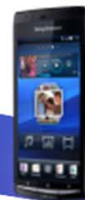
パーソナルコンテンツ



制作機器



ディストリビューション



パーソナルディスプレイ



ディスプレイ

大画面3DTVを中心とした領域の拡充に加え  
パーソナル領域 / ネットワーク領域への展開

# 世界で始まった3D放送

## 米国 2010年 300時間

**3net (Sony/Discovery/IMAX)**  
24時間 / 7 days  
自然/ドキュメンタリー  
2011年1Q~

**DIRECTV**  
3ch + VOD  
映画 / スポーツ / アート  
2010年7月~

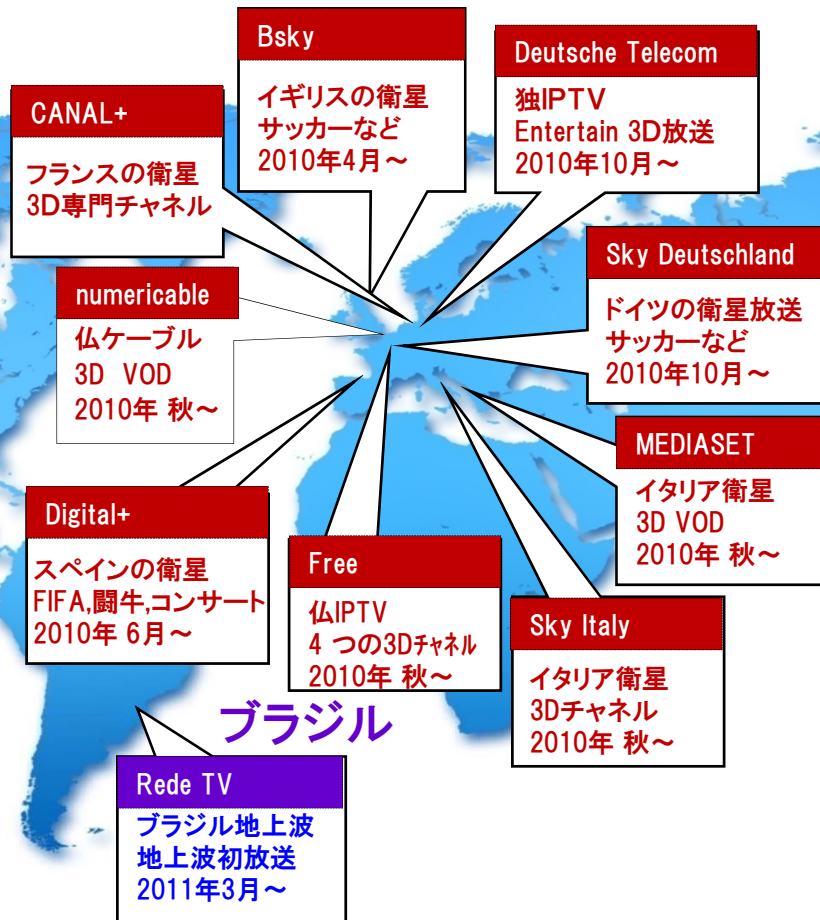
**ESPN 3D**  
24時間 / 7 days  
Football / Basket etc  
2010年6月~

**Comcast**  
24時間 / 7 days ケーブル  
プロホッケー etc.  
2011年2月~

**ATT Uverse**  
IPTV  
VOD

**Verizon Fios**  
IPTV  
VOD

## 欧州 2010年 150時間

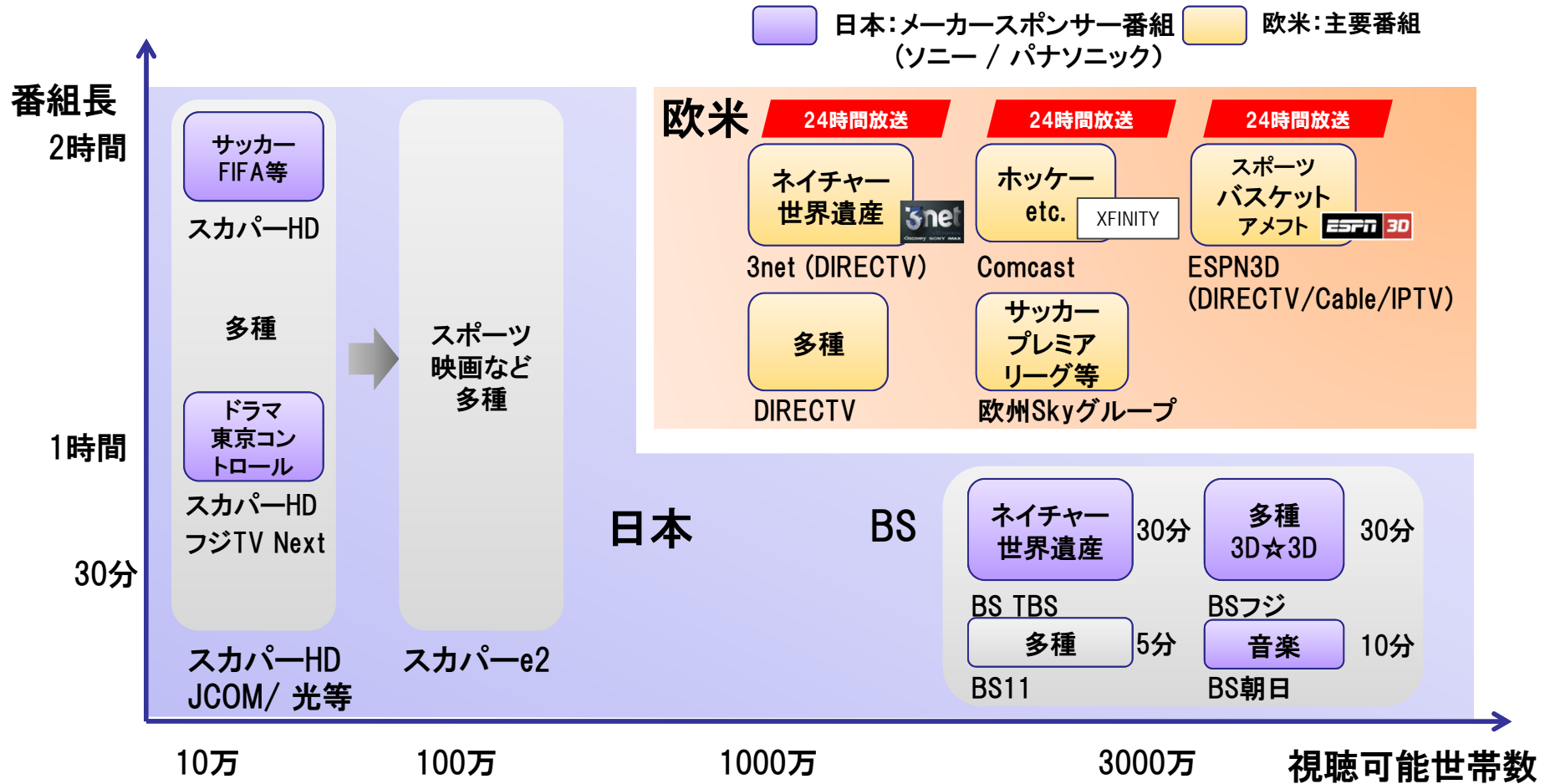


## 日本 2010年 150時間



スポーツ放送を中心にワールドワイドで3D放送が始まっている  
地上波では、ブラジルのRedeTVが3月末から3D放送開始予定

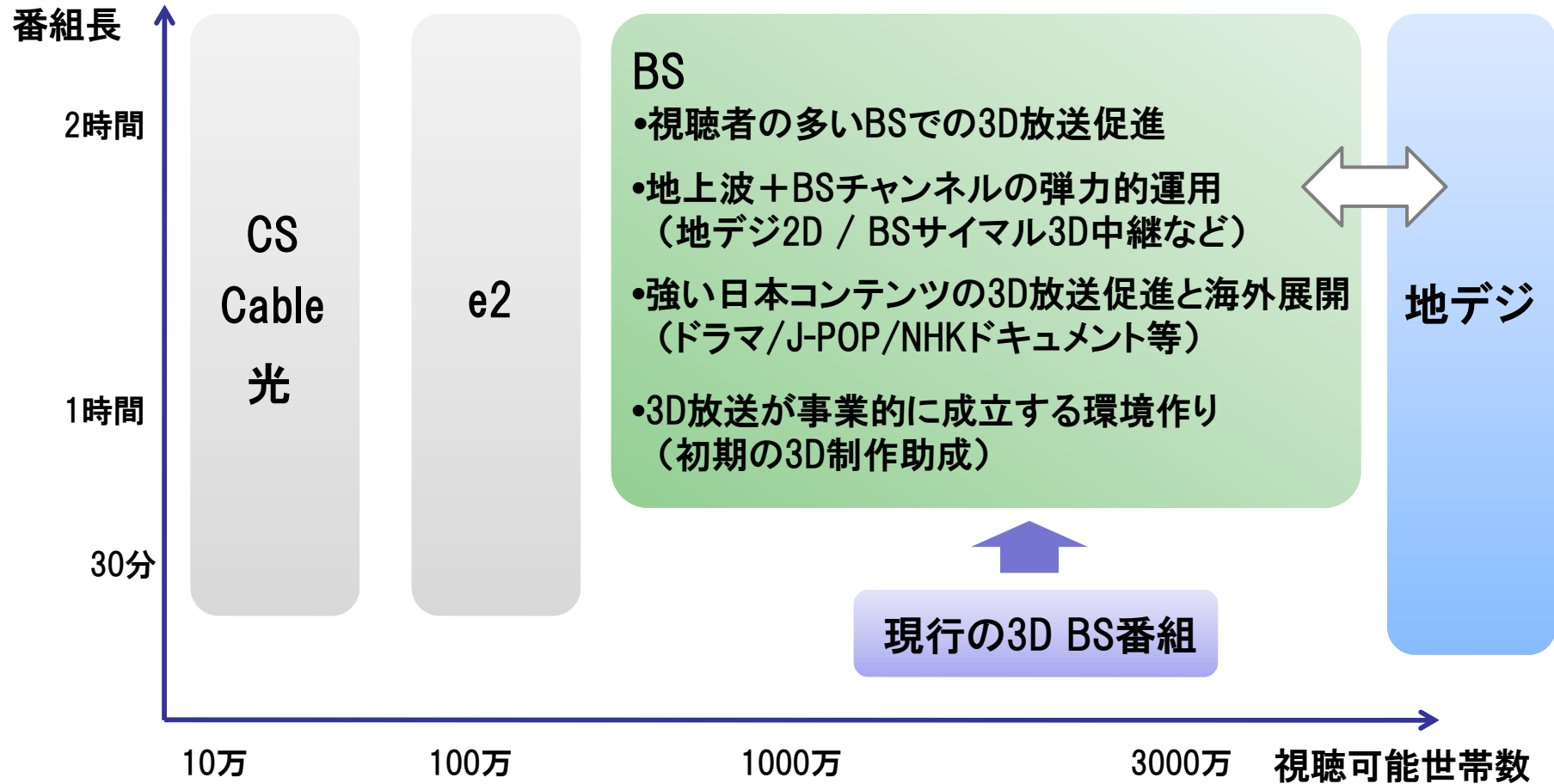
# 3D放送コンテンツの現状



USでは1000万世帯以上視聴可能な24時間 3D放送、3チャンネル開始  
 日本は時間の短いメーカースポンサー番組とスカパー中心の3D放送

# 日本の3D 放送への期待

—より多くの視聴者へ3D番組をコンスタントに届ける為—



BSを中心とした3D視聴環境の構築と日本コンテンツの3D化促進

# 日本主導による3Dエンタテインメントの立ち上げ

新たなエンタテインメントをコンテンツ・ハードの事業創造の機会と捉える。  
特に放送系で、企業単位を超えた3Dのグランドデザイン構築が必要。



映画系は、業界を挙げたデジタルシネマ展開、ブルーレイ3Dの再生環境構築により、コンテンツの3D化の流れが出来た。



ゲームは3D化し易く、既存ゲーム機のアップグレードにより3D化を実現。  
ゲームプラットフォーム主導で3D化が進む。



3DTVは大型では40%が3Dモデルで、更に増加の方向。  
米国はペイチャンネル中心に3D化。日本はコンテンツ制作能力が高く、  
多チャンネルを持つ放送局が3D化を主導出来る環境が重要。  
(3Dコンテンツ制作助成 / BSの弾力運用など)  
地上波の3D化の技術解の検討。

【参考】 韓国は3Dに関する国家戦略を策定し、政府が強力に推進



政府助成 4100億ウォン

2010年10月 地上波での2D・3D両対応放送をテスト

2013年(目標) 3Dテレビ放送の本格展開

2015年(目標) コンテンツ全体の20%を3D化

(出典:大韓貿易投資振興公社HP <http://www.kotra.or.jp/1950.html>)