

総務省 デジタルコンテンツ創富力の強化に向けた懇談会
情報通信技術と新しいデジタルコンテンツ
2011.05.25

越塚 登
東京大学大学院情報学環教授

はじめに

「デジタル・コンテンツ・イノベーション」の持続的発展

- 歴史的にも各時代の先端技術がコンテンツのイノベーションを牽引してきたのではないかな？
 - ▶ 蓄音機、映画、カラーフィルム、ラジオ、テレビ、CD、DVD、Streaming Video、CG、CCD、検索エンジン、…
- 日本の高い情報通信技術、放送技術等を背景にしたイノベーションの手を緩めてはいけない。
 - ▶ 新しいビジョン、新しい技術、新しいビジネスを、次々と出し続けることのみが、デジタルコンテンツ分野活性化の有望な方法。
- それにより、他国の追従を許さないデジタルコンテンツ大国へ。

コンテンツのモデルと技術



(広義の) メディア技術の例

- 映像高品質化
 - ▶ ハイビジョン
- 新しい映像
 - ▶ 3D TV, 3D Video
 - ▶ Eye Vision
 - ▶ 高精度シミュレーション映像
 - ▶ モルフィング
- センサーの導入
 - ▶ Wii @Nintendo
 - ▶ Kinect @MS Xbox
- 新しい形態のコンテンツ
 - ▶ 電子ブック
 - …etc…



※コントローラは付属しません

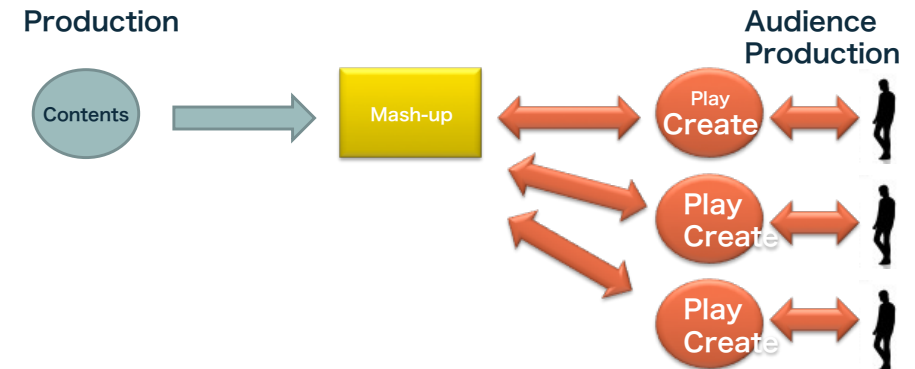
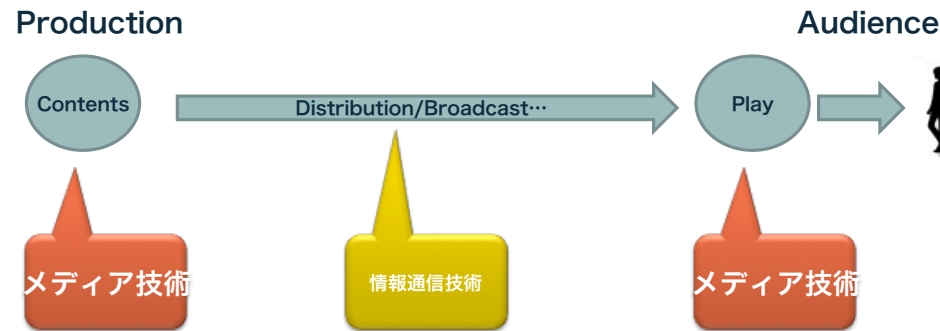


例

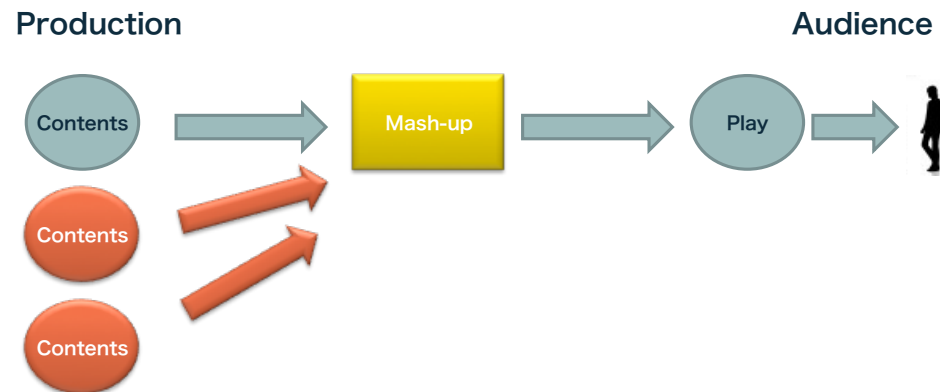
- Eye-Vision (CMU)
- 音声自動認識→字幕 (Youtube)

コンテンツのモデルを変える 情報通信技術

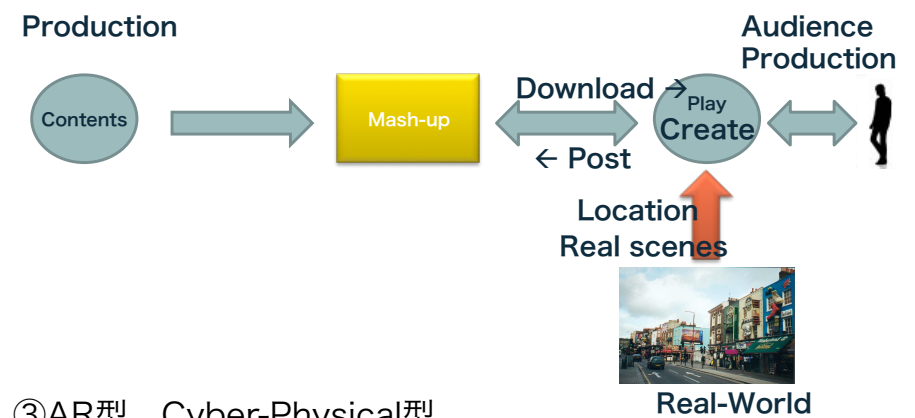
コンテンツのモデルと技術



②CGM型、SNS型コンテンツ



①Mash-up型



③AR型、Cyber-Physical型、
ユビキタス型、Location-aware型 (Geotag)

例

- Zombie Booth (© Motion Portrait)
- Zombie Booth and Sumo Booth
- “Eye of Judgment” (© SCE)
- AR + Digital Signage @Yokosuka (© YRP UNL)
- Location-aware Real-time Contents(© YRP UNL)
- AR.Drone Parrot

まとめ

■ コンテンツと情報通信技術

- ▶ コンテンツ分野の活性化を考える
 - 市場の規模の大きなところへの対応は重要
- ▶ フロンティア開拓の必要性
 - フロンティア開発がイノベーションをもたらす
- ▶ 情報通信技術によるコンテンツモデルを変える状況は、現代のコンテンツ分野のフロンティアの一つ
 - ビジネススキームとコンテンツの中身が相互に影響しながら変革している。

■ 求められる政策

- ▶ 先端デジタル・コンテンツ・テクノロジーの研究開発支援
- ▶ 新しいデジタル・コンテンツ・ビジネスモデルの支援（利活用）
- ▶ 流通プラットフォーム、ビジネスプラットフォームの確立、展開