

2014年2月13日
総務省 ICT新事業創出推進会議

映像の高度化と顧客価値の創造

ソニー株式会社 業務執行役員SVP
中長期技術担当・技術渉外担当
島田 啓一郎

ソニーグループのメッセージ

ユーザーの皆様感動をもたらし、人々の好奇心を刺激する会社であり続ける。

これが私たちソニーのミッションです。

テクノロジー、コンテンツ、そしてサービスへの飽くなき情熱で、
世界に先駆けた商品や体験、そして新しい文化を生みだし
ソニーだからできる、新たな感動の開拓者となることをめざします。

すべては、あなたの心を動かすために。

BE MOVED

目次:

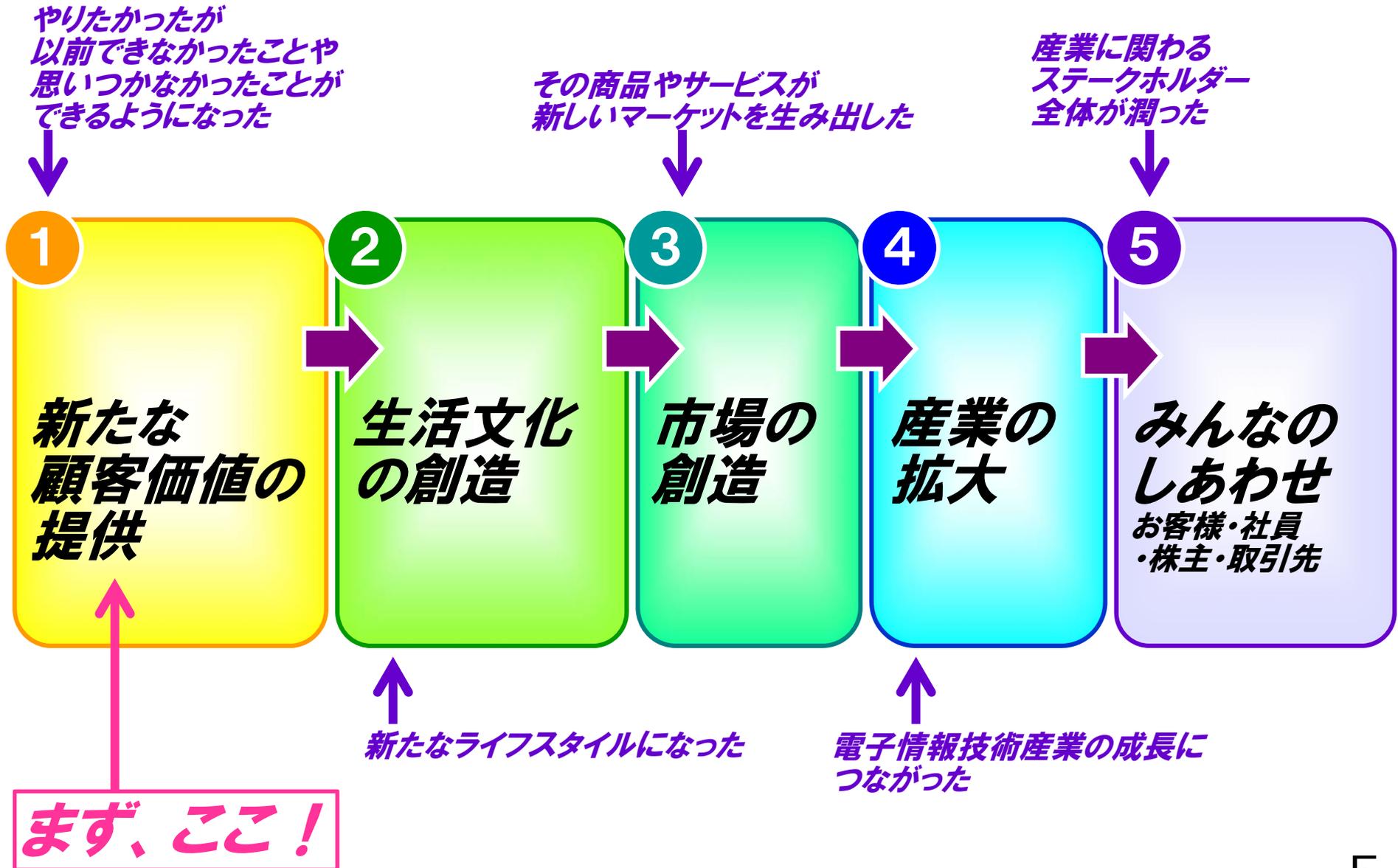
映像の高度化と顧客価値の創造

1. 顧客価値の進化と産業の拡大
2. 映像の高度化と多様な産業用途への応用
3. 社会への実装

映像の高度化と顧客価値の創造

1. 顧客価値の進化と産業の拡大
2. 映像の高度化と多様な産業用途への応用
3. 社会への実装

電子情報技術産業による「生活文化の創造」



電子情報技術産業による「生活文化の創造」

1950年代
居間でも野球や映画が
見られるようになった



1979年
外出中でも好きな音楽が
聴けるようになった



1985年
家族イベントを動画で記録し
テレビで見られるようになった

1990年代
布団の中でもメールで
ともだちとつながった



2010年代
目の前の出来事は
動画で世界に発信できる

2000年
ケータイで写真を
共有できるようになった

2020年代
どんな暮らしの文化が待っている？

やれたかったけれど以前はできなかったことが
科学技術イノベーションとそれによるインフラの整備で
実現し、暮らしの文化の一部になった。

電子情報技術が提供する顧客価値の進化

第4価値: 共生価値

「健康でありたい/環境にやさしくありたい」

ライフイノベーション・グリーンイノベーション

第3価値: コミュニティ共感価値

「人のつながりや共感を増やしたい」

- パソコン
- ケータイ
- ソーシャルメディア
- スマホ

コミュニケーション

第2価値: コンテンツ感動価値

「感動を増やしたい」

- カラーテレビ
- VTR
- ヘッドホンステレオ
- CD
- DVD
- ハイビジョン

エンタメ

第1価値: 業務効率向上価値

「便利にしたい」

- 電子計算機
- 電卓
- コピー
- ワープロ
- パソコン
- PDA
- 電子辞書

業務/教育/報道

1950

1970

1990

2010

2030

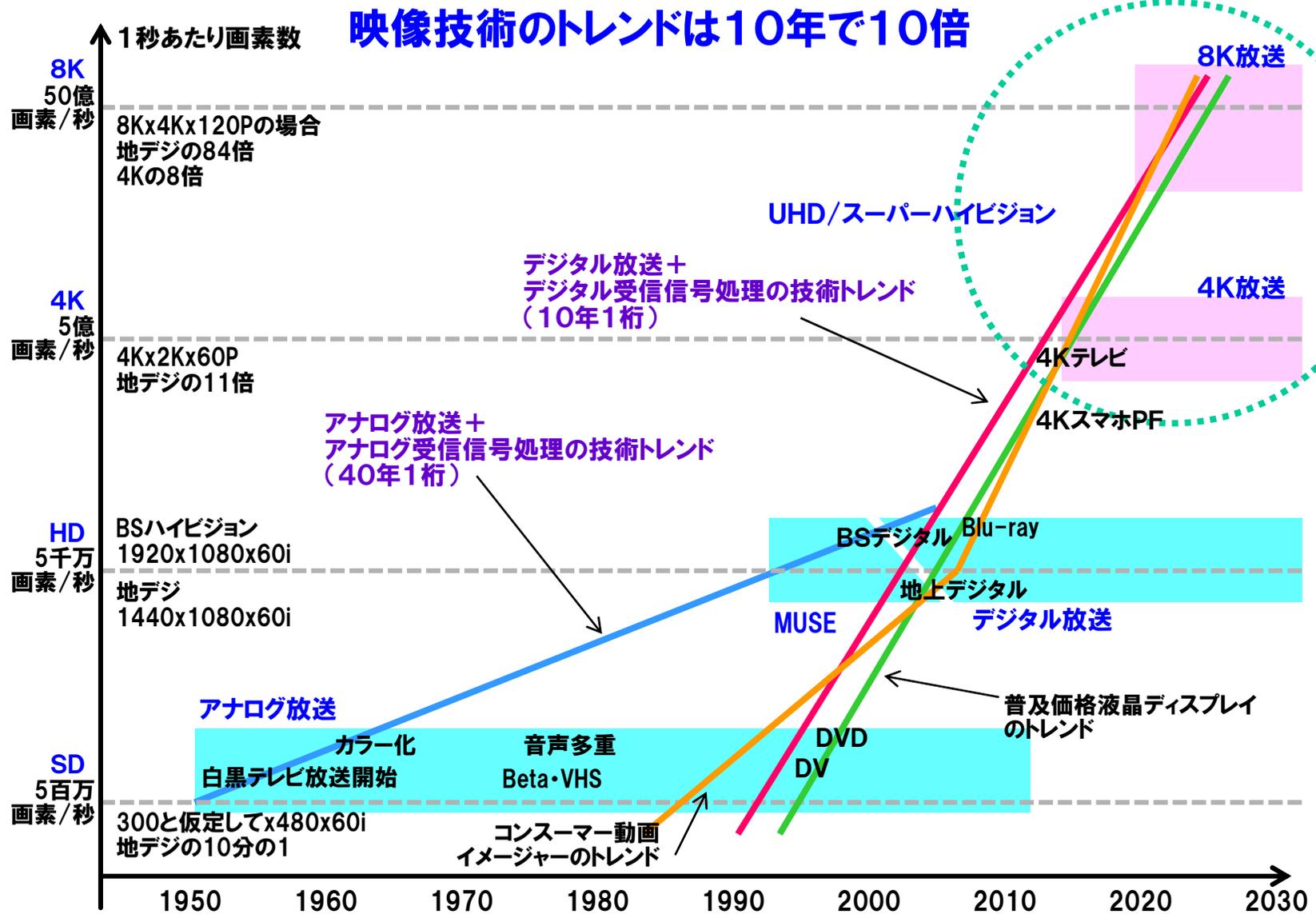
映像の高度化と顧客価値の創造

1. 顧客価値の進化と産業の拡大

2. 映像の高度化と多様な産業用途への応用

3. 社会への実装

映像コンテンツの情報量増加



映像の高度化と顧客価値の創造

(A) 臨場感の拡大

(第1の臨場感=没入感)

色の再現性を広げる
明るさの階調表現を広げる
解像感を向上させる

高精細(4K・8K)
大画面(~壁貼り)
視野角拡大
全景画面(情報同時表示)

スキャン
(検索・早送り巻戻し再生・頭出し・サクサク)
オンデマンド
サクサク

(B) アクセス感の向上

(情報選択の高速感)

従来テレビ

スマホ・タブレット・パソコン

マルチインフォメーション

(マルチ画面+関連・付加情報表示+セカンドスクリーン)

マルチソース

(放送+通信(ネット)+パッケージ(BD)+録画+CGM)

マルチ受信端末

(テレビ・ビデオ+スマホ・タブレット+PC+ゲーム機)

(C) 参加感の演出

(第2の臨場感=コミュニティ共感)

双方向化サービス
・コミュニティサービス
(ニコ動・ソーシャルメディア連動
・実況サイト・連動アプリ)

高精細・大画面映像の産業用途への応用

高精細・大画面映像

4K・8Kなどの超高精細映像は
消費者向けの映像産業(テレビ・ビデオ・カメラなど)とともに
医療などの産業用途への応用で大きな産業が期待できる

医療・健康・高齢者支援

外科手術・内視鏡・病理検査・医療モニタ

教育・学術

教室黒板代替・講堂大画面・図書館・博物館

デザイン・設計

CAD・CG・シミュレーション

防災・防犯

監視カメラ・警備システム・社会インフラ管理

公共・サービス空間

サイネージ・外食・宴会場・ホール

音楽・スポーツ

映画館・シアター・ライブハウス・体育館
・スタジアム・カラオケルーム

一般企業業務

打ち合わせコーナー・ビデオ会議・会議室

放送・通信・映画

撮影・制作・送出配信・視聴及び上映

別途進行中
のため割愛

高精細・大画面映像の産業用途への応用

活用領域	医療・健康・高齢者支援		
	医療（治療・診断・検査等）	高齢者支援	
利用場所の例	医療機関 （将来：遠隔・在宅での診断等）	住居・施設	
使用機器・システム	内視鏡システム 外科手術システム 画像診断装置	見守りカメラ	
コンテンツ	手術映像 検査画像	日常生活の映像	
使用目的・効果	細部まで見やすい 医局などでのカンファレンス 拡大表示や他の画像との比較	広範囲、高精細	
高精細・大画面の顧客価値	臨場	術野の様子を手にとるように把握 チーム全員が詳細な状態を確認	表情の読み取り
	アクセス	同時に複数の関連情報を表示	周囲の様子把握
	参加	遠隔地の専門医と情報共有、意見交換	常時接続ビデオ電話

高精細・大画面映像の産業用途への応用

活用領域	教育・学術	
利用場所の例	教育施設	美術館・博物館
使用機器・システム	電子黒板 短焦点プロジェクタ 電子教育システム	収蔵物電子アーカイブシステム 大画面表示装置
コンテンツ	教材	美術品、収蔵物
使用目的・効果	教員の負担軽減 教育機会の拡大	美術品、収蔵物の無劣化保存と 展示
高精細・大画面の顧客価値		
臨場	高精細な静止画、動画の表示	全体表示しながらの微細表示
アクセス	電子化された教材の呼び出し表示 多数の教材や回答例の同時表示	展示物の入れ替えが容易 展示物の解説の同時表示
参加	生徒の端末との双方向化による連携	他美術館の作品の閲覧 インタラクティブな展示に対応

高精細・大画面映像の産業用途への応用

活用領域	デザイン・設計
利用場所の例	CAD設計事務所、デザインスタジオ、プレゼンテーションルームなど
使用機器・システム	CADシステム、2D/3D CGシステム、画像合成システムなど
コンテンツ	設計図面、CG立体図、デザイン画像
使用目的・効果	全体と微細部分とを同時に表示・確認 模型を製作せずに確認 変更箇所をその場で反映
高精細・大画面の顧客価値	
臨場	より実物に近いサイズ、質感で確認
アクセス	複数の図の同時表示
参加	共同での創作活動・評価が容易

高精細・大画面映像の産業用途への応用

活用領域	防災・防犯
利用場所の例	商業施設、公共スペース、街路、橋梁・建造物など
使用機器・システム	ネットワーク化された監視・保守点検システム
コンテンツ	センサの情報(監視映像、保守点検映像)
使用目的・効果	不審者・不審物の検知、トラッキング 建造物の老朽化早期発見
高精細・大画面の顧客価値	
臨場	広範囲を監視しながら、細かい部分の変化、動きを確認
アクセス	1つのモニタ画面に複数映像を表示
参加	

高精細・大画面映像の産業用途への応用

活用領域	公共・サービス空間
利用場所の例	商業施設・公共施設・交通機関・街頭などの公共スペース
使用機器・システム	デジタルサイネージ 情報提供システム
コンテンツ	広告・情報・ニュース
使用目的・効果	多様な情報を同時に、または時間差で表示 非常時・災害時には情報掲示板としても利用
高精細・大画面の顧客価値	
臨場	実物大もしくは実物以上の大きさでの閲覧
アクセス	複数の情報の同時確認 オンデマンドで閲覧
参加	操作による反応～注文など

高精細・大画面映像の産業用途への応用

活用領域	音楽・スポーツ
利用場所の例	コンサート・ライブ会場、スポーツスタジアム 及びそのパブリックビューイング会場、カラオケルーム
使用機器・システム	高精細・大画面モニタ/プロジェクタ 高精細映像撮影・編集システム
コンテンツ	コンサート・ライブ映像 スポーツ映像
使用目的・効果	全体を細部にわたって表示・視聴
高精細・大画面の顧客価値	
臨場	ステージ・フィールド全体が見え、会場と同じ視聴感覚
アクセス	出演者・選手一人ひとりの動きや表情がよく見える
参加	視聴側会場も開催会場と一体となった盛り上がり

高精細・大画面映像の産業用途への応用

活用領域	一般企業業務	
利用場所の例	テレビ会議室	
使用機器・システム	テレビ会議システム	
コンテンツ	共有資料、会議参加者本人の様子	
使用目的・効果	多人数、多資料のテレビ会議	
高精細・大画面の顧客価値		
	臨場	相手に実際に対面しているような感覚
	アクセス	多数の資料と会議室映像の同時表示
	参加	全員の表情などの反応が詳細に分かり、双方向コミュニケーションの質が向上

映像の高度化と顧客価値の創造

1. 顧客価値の進化と産業の拡大
2. 映像の高度化と多様な産業用途への応用
3. 社会への実装

日本発の未来型社会の提案

東京オリンピック・パラリンピックをショーケースとして、
世界の人々に未来の社会、暮らしの提案を

2020年 東京オリンピック X ICT ・パラリンピック

準備期間

開催中

開催後

- ・感動を伝える放送・通信のインフラ整備
 - ・4K・8K及び次世代スマートテレビ
 - ・ICTバックボーンの整備
 - 高速有線・無線ネットワーク
 - つながりやすいWi-Fi網の整備
- ・安心・安全のための都市インフラ整備
- ・おもてなしに向けた情報サービス開発
 - ・Cool Japanを世界に紹介
 - 日本を宣伝するコンテンツの作成

- ・競技の感動をICTで増幅
 - ・スーパーハイビジョン映像
 - ・超臨場感／ライブの感動
- ・安心・安全・快適
 - ・超高齢社会の豊かな暮らし
- ・最高の「おもてなし」
 - ・ボーダーレスな「おもてなし」
 - ・日本ならではの体験をしてもらう

- ・日本で体験した〇〇が欲しい
- ・また日本に行きたい
- ・日本とビジネスをしたい
- ・日本に投資したい

ICTを応用した健康・スポーツ関連商品

ラケット装着型のSmart Tennis Sensor(スマートテニスセンサー)『SSE-TN1』



※商品にラケットは含まれません。

プレイヤーのテニスのショットを即時分析し、スマートフォンやタブレット上で表示する、ラケット装着型のセンサー。従来容易に可視化することができなかったテニスのプレイ内容を、手軽に見て、楽しんで、上達にもつなげられる、という新しい体験をお客さまに提供。

リストバンド型のスマートウェア商品



スマートフォンと組み合わせて使うことで、日常の活動を記録できる。Lifelog(ライフログ)アプリケーション上で、記録した履歴を活用することで、過去から現在にわたるユーザーの行動パターンの発見や、未来のコミュニケーションや行動のきっかけになる情報を提供。

映像の高度化と顧客価値の創造

まとめ

■ 新たな顧客価値が産業の拡大につながる

■ 4Kなどの映像の高度化は
「臨場感の拡大」「アクセス感の向上」「参加感の演出」
の顧客価値で、広範囲の産業応用が期待される領域