

戦略重点科学技術(9)

世界と感動を共有する コンテンツ創造及び 情報活用技術

戦略重点科学技術(9) 世界と感動を共有するコンテンツ創造 及び 情報活用技術

施策名: ユニバーサル音声・言語コミュニケーション技術の研究開発 【総務省】

一部: 社会還元加速プロジェクト(音声翻訳)施策

平成22年度対象予算案: 1,523百万円

社会還元加速プロジェクト: 660百万円

(平成21年度対象予算: 1,455百万円)

社会還元加速プロジェクト: 675百万円

実施期間: 平成20～24年度

(予算総額: 7,578百万円)

○コミュニケーションのグローバル化が進む中、言語・文化にかかわらず、またシステムの介在を意識することなく、だれもが必要な情報に容易にアクセスし、互いの円滑なコミュニケーションを可能とするため、音声・言語に関する以下の研究開発を行う。

自動音声翻訳技術の研究開発
言語処理・複数言語データベース構築技術の研究開発
グリッド型音声言語技術の研究開発
多言語化関連技術の研究開発



施策名： 革新的な三次元映像技術による超臨場感コミュニケーション技術の研究開発
【総務省】

平成22年度対象予算案： 1,108百万円
(平成21年度対象予算： 1,139百万円)
実施期間： 平成21～27年度
(予算総額： 19,000百万円)

○ 真にリアルで、人間に優しく、心を豊かにするコミュニケーションを可能にする3次元映像技術を、立体音響、五感情報伝達技術等の超臨場感コミュニケーション技術と一体的に研究開発を行う。

電子ホログラフィ技術
高画質裸眼立体映像提示技術
超並列像再生型立体映像技術
3次元映像を含む超臨場感コミュニケーションシステムのシステム検討・設計

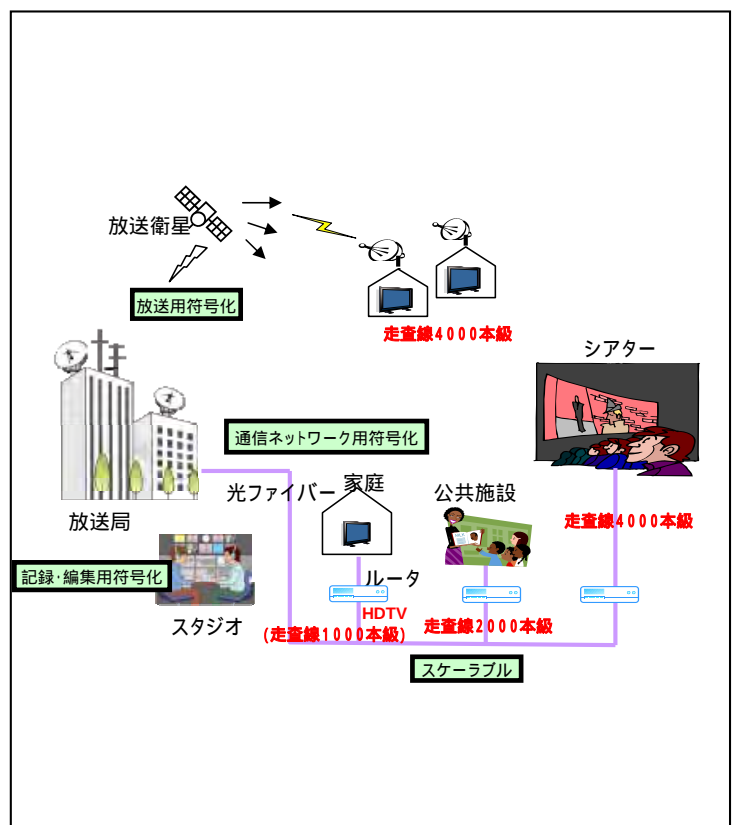


施策名： 超高精細映像技術の研究開発 【総務省】

平成22年度対象予算案： 327百万円
(平成21年度対象予算： 330百万円)
実施期間： 平成20～23年度
(予算総額： 2,000百万円)

○ 次世代の放送として期待される超高精細映像放送を実現するために必要な符号化方式等の技術を開発する。

超高精細映像符号化技術
スーパーハイビジョン(SHV)対応
スケーラブル符号化技術

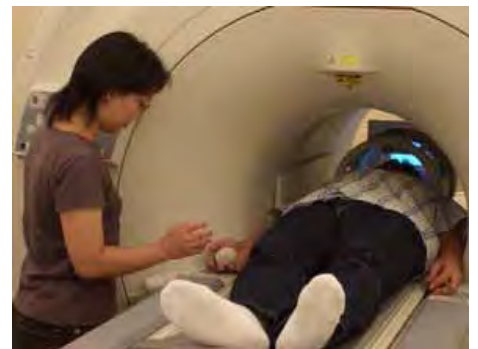


施策名: 超臨場感映像システムの研究開発【総務省】

平成22年度対象予算案: 666百万円
(平成21年度対象予算: 747百万円)
実施期間: 平成20～22年度
(予算総額: 2,000百万円)

○ 超臨場感コミュニケーションの実現を図るため、心理物理的実験や脳活動計測により、臨場感(質感・包囲感・立体感など)を指標化するとともに、臨場感が生じる人間の多感覚認知メカニズムを解明する。

・臨場感(質感・包囲感・立体感など)の指標化
・人間の多感覚認知メカニズムの解明

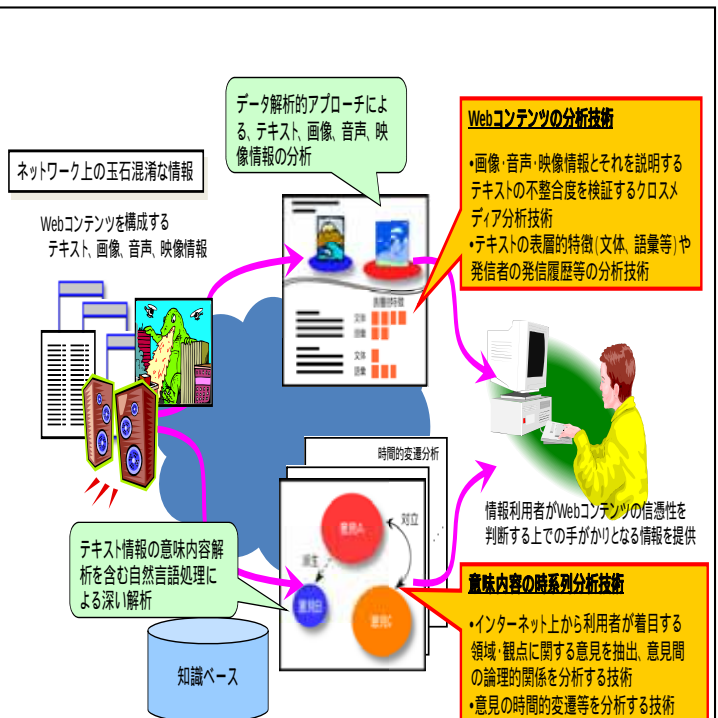


施策名: 電気通信サービスに関する情報信憑性検証技術等に関する研究開発【総務省】

連携施策群(情報の巨大集積化)施策

平成22年度対象予算案: 268百万円
(平成21年度対象予算: 271百万円)
実施期間: 平成19～22年度
(予算総額: 1,143百万円)

○ ネットワーク上の文字、音声、映像情報について、偽りの情報、信頼性の低い情報等进行分析する技術を確立し、信頼できる情報を提供することで、誰でもが思いのまま、簡単に、信頼して、コンテンツを取扱い、高度に利活用できる環境を実現する。



施策名: 情報基盤戦略活用プログラム(うちWeb社会分析基盤ソフトウェアの研究開発)
【文部科学省】

連携施策群(情報の巨大集積化)施策

平成22年度対象予算案: 140百万円
(平成21年度対象予算: 130百万円)
実施期間: 平成21~24年度
(予算総額: 870百万円)

Web上の情報を活用し、大学や研究機関等における科学技術・学術研究の基盤及び企業におけるマーケティング等の経済活動の基盤等となるアーカイブ基盤の実現に資するため、以下の研究開発を行う。

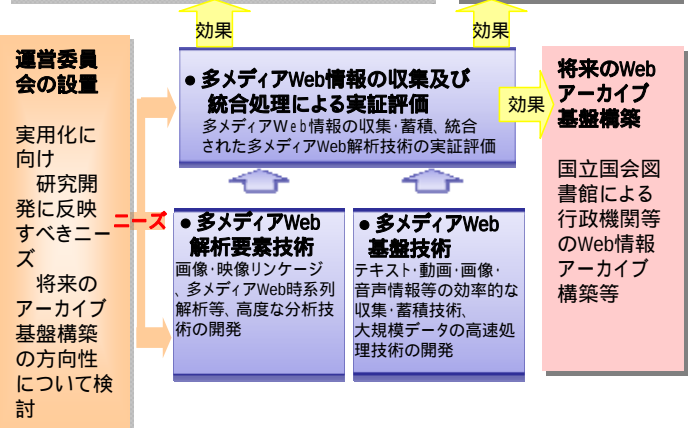
- テキストデータを始め、動画、画像及び音声データを含むWeb上の情報を効率よく収集するためのクロール技術(ソフトウェア)の開発。
- 蓄積したWeb情報(テキスト、動画、画像、音声等)を科学技術・学術研究の基盤として利用するために必要な分析技術の開発。
- 上記技術の開発のために必要なWeb情報の収集。

大学・研究機関における活用<例>

社会学: 社会現象の把握、社会動向の調査
言語学: 言語の変化などの状況調査
政治学: 政治家・有権者CGMからの世論の動向調査
学術調査: 引用分析より素早い学術論文評価

企業における活用<例>

・マーケット状況や潜在的ニーズの把握
・企業活動に対する世論動向の把握



施策名: デジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発の推進【文部科学省】

平成22年度対象予算案: 103百万円
(平成21年度対象予算: 101百万円)
実施期間: 平成21年度~平成26年度

- 近年、目覚ましい発展を遂げているデジタル技術を活用し、有形無形の文化資源を身近に鑑賞できる仕組みを創り上げることが、国民の文化的素養を豊かにすることはもとより、日本文化に対する国際的な理解増進にもつながる。
- このため、鑑賞者が文化を五感でインタラクティブ(対話的)に体験できるデジタル・ミュージアムのシステムの構築と、それを通じた最先端要素技術の研究開発を推進していく。
- 平成22年度においては、平成21年度に行った、機能仕様・要素技術等の実現可能性検証の結果を踏まえ、今後開発すべきデジタル・ミュージアムのシステム全体の詳細設計を行う。



(注)図の出展: 九州国立博物館HP http://www.kyuhaku.jp/exhibition/exhibition_pre50.html

施策名: ITとサービスの融合による新市場創出促進事業【経済産業省】

平成22年度対象予算案: 798百万円
(平成21年度対象予算: 1,500百万円)
実施期間: 平成21～24年度
(予算総額: 3,900百万円)

- 情報蓄積・解析等の要素技術群(「要素技術プラットフォーム」)の組み合わせとサービスへの最適化により生産性が高いサービスを実現する手法であるサービス工学の研究開発を行う。
- 公的・社会的な分野において、ユーザ起点・人間起点・生活起点の新たなサービス提供の実証を行い、その成果は要素技術プラットフォームにオープンな形でフィードバックする。

