



Présentation générale

Les progrès de la recherche et du développement dans le domaine de l'ultra-réalité virtuelle vous permettent désormais de vivre une nouvelle expérience visuelle

Contexte social / Enjeux sociétaux

L'industrie japonaise de l'image est synonyme de qualité dans le monde entier et contribue à la réputation du pays, connu désormais sous le nom « Cool Japan ».

Le domaine de l'image est appelé à se développer encore, non seulement au niveau de l'animation, des jeux vidéo et des images ultra haute définition 4K, 8K, mais de façon plus globale au niveau de toutes les autres industries parallèles et connexes.

Vision à long terme

Créer et développer au Japon de nouvelles technologies de l'image capables de susciter l'intérêt de tous et de revivifier les industries japonaises connexes.

Rôle lors des Jeux Olympiques de Tokyo

Les prochains Jeux Olympiques qui vont se dérouler au Japon serviront de vitrine aux réalisations technologiques du Japon, en particulier dans le domaine de l'image, domaine qui permettra de transmettre aux spectateurs du monde entier le fabuleux et émouvant spectacle des Jeux.

Les trois piliers du projet

1 Impact social

Les Jeux Olympiques, véritable vitrine du pays, seront l'occasion de faire découvrir les nouvelles technologies visuelles japonaises et les progrès réalisés dans les contenus multimédia

2 Accueil et service lors des Jeux Olympiques

Il s'agira de transmettre la beauté et l'émotion des Jeux pendant les cérémonies d'ouverture et de clôture comme pendant toutes les épreuves grâce à de magnifiques images dont la qualité témoignera du succès de la technologie japonaise

3 Valeurs partagées

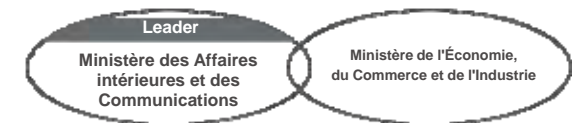
L'expérience unique de la vision des Jeux, l'émerveillement et l'émotion qu'ils produisent seront alors partagés par tous, spectateurs comme téléspectateurs du monde entier

Concepts pour 2020

Innovation audiovisuelle 2020

Nouvelle expérience audiovisuelle ultra-réaliste

Partager avec le reste du monde la magie de la technologie audiovisuelle ultra-réaliste





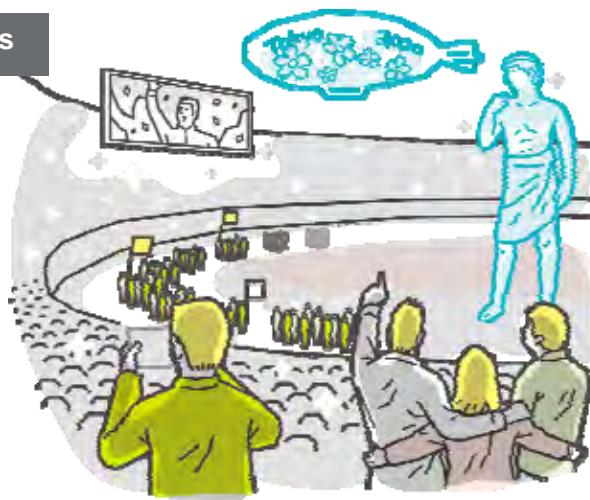
Objectif à atteindre et résultat souhaité

L'objectif est de mettre en scène et de retransmettre les cérémonies d'ouverture et de clôture ainsi que les épreuves des Jeux Olympiques/Paralympiques de Tokyo 2020 grâce à une technologie de l'image encore inédite dans le monde et telle qu'elle permettra de partager avec les téléspectateurs du monde entier la beauté et la force émotive des Jeux tout en faisant la démonstration de l'aptitude du Japon à développer de nouvelles techniques

Scène 1 Les Jeux dans les stades

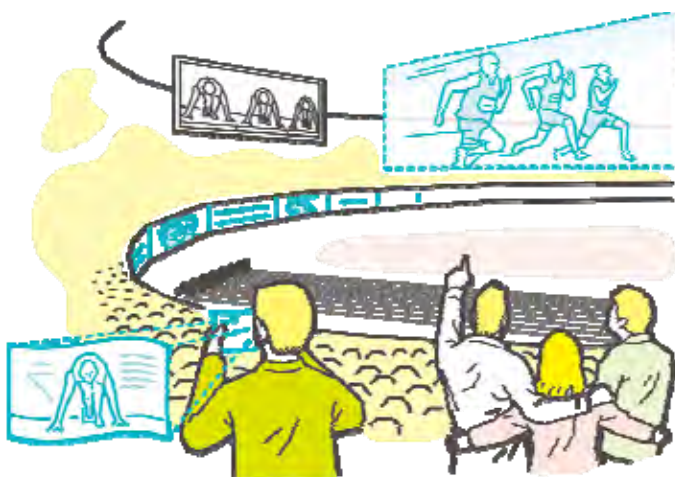
Il s'agira de mettre en scène et de montrer les cérémonies d'ouverture et de clôture des Jeux Olympiques avec une nouvelle technologie de l'image telle que le spectacle reste à jamais gravé dans la mémoire des spectateurs et des téléspectateurs

La retransmission du spectacle des jeux se fera à l'aide du tout nouveau système de stéréovision en 3D et pourra également être visionné sur des écrans flexibles aussi minces que des feuilles de papier



Scène 2 Les Jeux hors des stades

Le spectacle des jeux proposé devra s'avérer une expérience unique et intéressante, y compris pour ceux qui n'auront pas pris place dans les stades





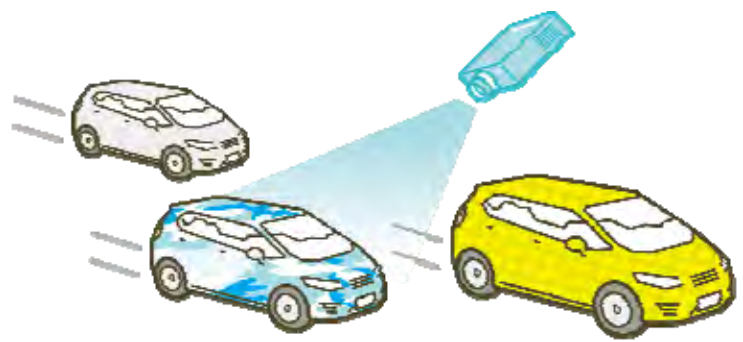
Actions à mener en vue de 2020

Encourager la recherche et le développement de la technologie des images multi-vues qui permet de réaliser des images haute définition avec un réalisme encore jamais atteint. Encourager également la recherche et le développement des périphériques de nouvelle génération comme les écrans encore plus faciles à transporter et moins encombrants que ceux qui existent actuellement.

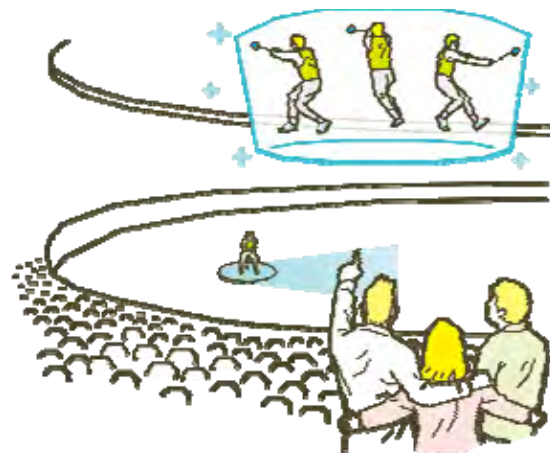
Se jouer de la distance

Technologie visuelle de projection dans l'espace

Mise en œuvre concrète pendant les Jeux Olympiques



Projection d'images vidéo sur des objets en mouvement, des voitures ou des personnes par exemple, par la nouvelle technologie dite mapping video



Projection d'images en stéréovision multi-vues sur écran géant courbe transparent

Visionner des images de manière innovatrice

Développement de technologies des périphériques de nouvelle génération



Écran flexible portable



Actions à mettre en œuvre et les organismes associés

Actions	Organismes associés	Description de l'action
Recherches et développement		
Recherche et développement de la technologie des images multi-vues	Ministère des Affaires intérieures et des Communications (Entreprises privées ; fabricants) et Centres de recherche universitaires	[Technologie visuelle de projection dans l'espace] Développement de technologies de prise de vue, compression, enregistrement et diffusion d'images multi-vues. Développement d'une nouvelle technologie de <i>mapping vidéo</i> .
Recherche et développement pour une nouvelle technologie de <i>mapping vidéo</i>	Ministère des Affaires intérieures et des Communications (Entreprises privées ; fabricants) et Centres de recherche universitaires	Mise en œuvre de la recherche et du développement nécessaires pour que les fabricants puissent réaliser des produits basés sur ces technologies avant les Jeux Olympiques/Paralympiques de Tokyo 2020.
Recherche et développement pour une nouvelle technologie d'écrans interactifs	Ministère de l'Économie, du Commerce et de l'Industrie (Entreprises privées ; fabricants de périphériques et fabricants de matériaux)	[Développement de technologies des périphériques de nouvelle génération permettant de visionner des images d'une manière innovatrice] L'objectif est de développer une technologie des écrans interactifs à l'aide de diodes électroluminescentes organiques (DELO) à faible consommation d'énergie, plus faciles, plus précises et plus souples d'utilisation. La recherche doit également porter sur le développement de périphériques de nouvelle génération du type papier électronique et affichage dynamique mettant en œuvre la technologie de l'électronique imprimée dont le coût est moindre et qui peuvent être produites en série.
Recherche et développement de la technologie de l'électronique imprimée	Ministère de l'Économie, du Commerce et de l'Industrie (Entreprises privées ; fabricants de périphériques et fabricants de matériaux)	Recherche et développement doivent également permettre de trouver des solutions pour la diffusion de divers types d'informations par ces périphériques de nouvelle génération dans les stades et hors des stades à l'occasion des Jeux Olympiques/Paralympiques de Tokyo 2020.

Actions	Organismes associés
Réformes des règlements et de l'institution	
Tentative d'uniformisation des normes des techniques de diffusion des images	Ministères concernés et entreprises privées (fabricants)

Actions	Organismes associés
Conception du système	
Conception d'un système de diffusion des images	Ministères concernés et entreprises privées (fabricants)



Planning

