

# Global Movie Experience Innovation 2020

【新・臨場体験映像システム】臨場感あふれる映像技術が生み出す「ワクワク」を、世界中の人と一緒に



Innovation  
for Everyone  
2020



## 取組概要

超臨場感技術の研究開発による新たな映像体験の実現

### 社会情勢 / 社会課題

日本の映像産業は世界でもトップレベルのクオリティで「クールジャパン」の代表として様々な国で支持を集めており、アニメーション、ゲーム、4K/8K映像等をはじめ関連産業全体で発展が見込まれる分野として期待が寄せられている

### 長期ビジョン

世界を驚かせる日本発の新たな映像技術を創造し、国内関連産業を活性化する

### 東京大会での役割

大会開催中の観戦者にいっそう大きな驚きと感動を与えとともに、世界に日本の技術開発力をアピールする

### 3つの手段

#### 1 ソーシャルインパクト

日本ならではの強みを活かした世界に先駆けた映像技術やコンテンツの発信

#### 2 大会ホスピタリティ

大会中のイベントや観戦時の演出に活用し、より大きな驚きや感動を生む

#### 3 シェアードバリュー

競技場における感動や興奮を、時や場所を超えて誰もが味わえるようにする

### 2020年に向けたコンセプト

Global Movie Experience Innovation 2020

## 新・臨場体験映像システム



臨場感あふれる映像技術が生み出す「ワクワク」を、世界中の人と一緒に



## ありたい姿と 成果イメージ

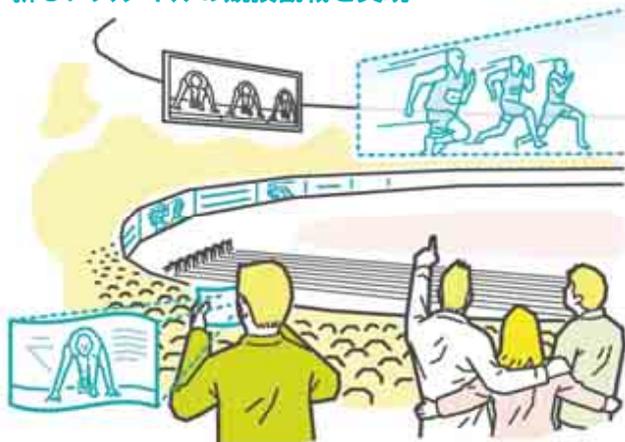
2020年オリンピック・パラリンピック東京大会の開閉会式や競技シーンを世界に先駆けた新たな映像技術により演出・配信することで、見る者に驚きと感動を与えとともに、世界に日本の技術力をアピールする

### Scene 1 競技会場

新しい映像技術を組み合わせた  
記憶に残る開閉会式の演出



大迫力の立体映像やシートディスプレイで  
新しいスタイルの競技観戦を実現



### Scene 2 街の中

競技会場にいなくても  
ユニークで楽しい観戦スタイルが誕生！





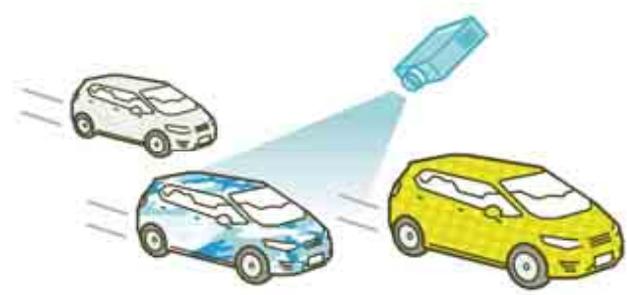
# 2020年に向けた取組

臨場感の高い映像による視聴を可能とするための多視点映像技術の研究開発や、従来技術に比べ携帯性に優れたディスプレイ等の次世代デバイスの導入を推進する

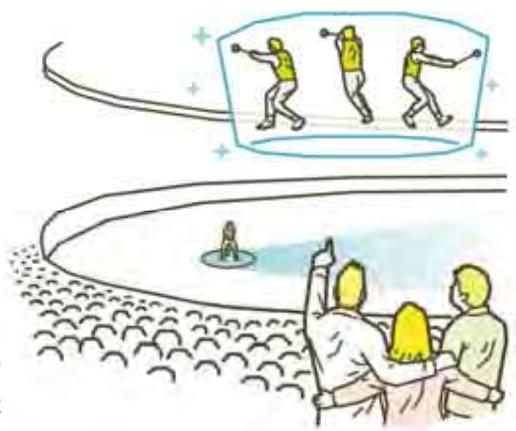
距離の壁を超える

## 空間映像技術

大会時の  
社会実装イメージ



車や人等移動する物体に  
動画を表示できる  
新型プロジェクションマッピング



曲面大型透明スクリーンへの  
立体多視点表示

革新的な映像表示を可能とする

## 次世代デバイス 技術開発



携帯型シートディスプレイ



## 実現に向けた 取組と連携先

取組	連携機関	取組内容
<b>研究開発</b>		
多視点映像技術の研究開発	総務省（民間事業者（メーカー））、 大学等研究機関	【距離の壁を超える空間映像技術】  多視点映像の撮影・圧縮・記録・伝送技術、多視点映像表示技術、新型プロジェクションマッピング技術を開発し、2020年オリンピック・パラリンピック東京大会までにメーカーが製品化できるように、研究開発を実施
次世代プロジェクションマッピング技術の研究開発	総務省（民間事業者（メーカー））、 大学等研究機関	
インタラクティブシートディスプレイ技術の研究開発	経済産業省 （民間事業者（デバイスメーカー、材料メーカー））	【革新的な映像表示を可能とする次世代デバイス技術開発】  従来技術に比べて省エネ性・軽量・薄型・フレキシブル性の飛躍的な向上を実現する、有機ELを用いたインタラクティブシートディスプレイ技術や、低コストで大量生産可能なプリンテッドエレクトロニクス技術を用いた電子ペーパー、デジタルサイネージ等、次世代デバイスを開発し、2020年オリンピック・パラリンピック東京大会の会場やその周辺等において、次世代デバイスを活用した様々な情報発信を行う事を可能とするための研究開発を実施
プリンテッドエレクトロニクス技術の研究開発	経済産業省 （研究組合、民間事業者（印刷、デバイスメーカー等））	

取組	連携機関
<b>規制・制度改革</b>	
映像伝送技術の規格統一の検討	関係省庁、民間事業者（メーカー）

取組	連携機関
<b>システム設計</b>	
映像配信システムの提供に向けたシステムの検討	関係省庁、民間事業者（メーカー）