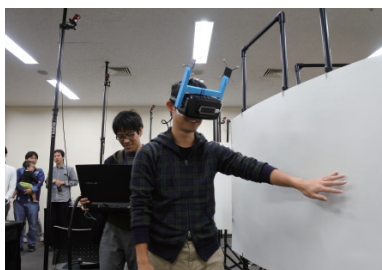


## デジタルコンテンツEXPO 2016



会 期：2016年10月27日(木)～30日(日)  
会 場：日本科学未来館  
主 催：経済産業省／(一財) デジタルコンテンツ協会  
共 催：日本科学未来館  
後 援：総務省／文化庁／観光庁／東京都／江東区 をはじめ、23団体  
対 象：一般  
公式サイト：<https://www.dcexpo.jp/>  
総来場者数：50,232人(国内入場者数：48,732人 海外入場者数：1,500人)  
出展社数：61社(国内出展社数：54社 海外出展社数：7社)  
出展参加国と地域数：日本、米国、フランス、韓国 4カ国  
プレス社数：81社(国内プレス社数：79社 海外プレス社数：2社)

### ■開催内容

コンテンツの制作や表現を支援するコンテンツ技術は、情報処理や映像表示の能力を向上させながら、ゲームやアニメなどのコンテンツ産業を発展させる原動力となってきました。コンピュータグラフィクスや3D、VRなどの技術分野に加え、身体を用いたインタフェース技術や人間の五感に働きかける技術など、新たな技術の研究開発も活発に行われ、芸術やコミュニケーションの分野でも新たな文化を生み出してきました。コンテンツ技術は、今後医療やロボットなど他の産業分野に応用することで、より大きな役割を發揮することが期待されています。

デジタルコンテンツEXPOは、こうしたコンテンツ技術をテーマとした国際イベントです。コンテンツ分野で活躍する研究者やクリエイター、企業関係者等が参加し、最新の情報を交換しながら、デジタルコンテンツ産業の5年後、10年後の将来像を描き出します。

### ■2016年度の新規取り組みとその成果・特色など

2020年の東京オリンピック・パラリンピックを見据え、DCEXPO2016では、「Features」や「スポーツコンテンツを100倍おもしろくする超臨場感映像技術展」において、スポーツイベントで活用が期待できるコンテンツ技術に焦点を当て、多言語翻訳や超臨場感映像など、この分野の最新技術動向がわかる展示や、東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会や日本パラリンピアンズ協会からパネリストを迎え、シンポジウムを行ないました。

また、Innovative Technologiesが5回目を迎えるにあたり、過去の採択技術のうち、特に実用化が進んだ技術を表彰すべく、「Innovative Technologies 実用化技術大賞」を実施しました。

### ■コンテンツと非コンテンツ企業とのコラボ事例と効果

いくつかの企業ブースでは、最新技術を一般の来場者にも分かりやすいコンテンツで展示している事例がありました。

NHKメディアテクノロジー、NHKエンタープライズによる7階イノベーションホールでの8K:VRシアター。270インチの大画面での8K3D映像、22.2ch立体音響、レーザー照明演出を組み合わせた世界初の8K:VR作品「Aoi-碧-サカナクション」は、等身大のサカナクションが目の前に現れて白熱のライブ演奏を繰り広げます。8Kテクノロジーをエンターテインメント体験に応用した初めての試みであり、世界的にも極めて新規性の高いプロジェクトです。