

ライブエンターテイメント部会 設立趣意書

音楽やスポーツのようなエンターテインメントは、元々は実演でしか体験できませんでした。ほんの100から150年ほど前に、録音や録画という技術が登場したことで、こうした実演はレコードや映画、そして放送という形で、時間と空間を超えることができるようになりました。そしていま、デジタルとインターネットが、ライブエンターテインメントに新たな可能性を提供します。

4K8Kでの超大画面、それ以上の超高解像度や、ホログラムのような立体映像がもたらす高臨場感映像は衛星通信や光ファイバーなどの汎用回線で簡単に送ることができ、日進月歩の技術革新によってインターネットを使ったでもリアルタイムの遠隔興行を実現できます。これはパブリックビューイングやライブビューイングと呼ばれるものですが、更に付加価値の高い体験にするために、ARやVRなどのこれからでてくる表現技法や、だれもが所有することになるであろうスマートフォンなどのデジタルツールとを組み合わせたエンターテインメントの可能性をライブエンターテイメント部会は創造していきます。対象となるロケーションは映画館、ホール、公共施設、飲食店、カラオケボックスなどさまざまです。

いちばん大事なことは、ライブな体験の共有です。録画されたものではない、現在進行形の、何が起きるかわからないワクワク感を、離れた現場で、同じ趣味や価値観を持った人たちが共有することが重要です。ビジネス的には、現場よりも楽しい、魅力的な場を作り出していくことを目指します。

エンターテインメントは再びライブに回帰していく。

家以外の場所の映像メディアであるデジタルサイネージにおいて、新たなジャンルとしてのライブエンターテイメントを積極的に推進するための活動を行っていきます。

2016年6月1日

設立発起人

一般社団法人デジタルサイネージコンソーシアム 江口靖二
スカパーJSAT株式会社 橋本英樹