

---

◆ ライブエンターテイメントジャパン -Preview- 開催決定のお知らせ ◆

～ライブエンターテイメントの「新たな楽しさ」を追求する新企画

2017年6月7日～9日にデジタルサイネージジャパンの特別企画として実施決定～

---

2017年6月7日～6月9日の3日間、幕張メッセにて開催される「デジタルサイネージジャパン2017」内にて、新企画「ライブエンターテイメントジャパン-preview -」の開催が決定しましたのでご案内いたします。

インターネットやモバイル環境の普及や進化によって、生活習慣や感覚、感情、そして時間などあらゆるものが変化し、新しいヒトの在り様や消費スタイル、余暇活動に大きな変動を生み出しています。この傾向は近年、様々な業種や業態において見られ、2020年には現在とは全く違う市場が形成されることも予測・期待されます。

このような中で、エンタテインメント産業ではリアルなイベント市場が成長を続けています。楽曲配信や放送、DVDやBlu-rayパッケージ需要は急減する一方で、音楽ライブやミュージカル、演劇などの動員が急増しています。2015年時点で4年連続のプラス成長を記録し、スポーツ等のイベントに関しても今後更なる拡大が期待されます。（2016ライブエンターテイメント白書調べ）

エンタテインメント産業とは、ヒトの生活習慣や感覚、感情、そして時間とともに生まれ、成立してきたコンテンツ産業であり、「楽しい」という感覚を絶対価値としてきましたが、これらを取り巻く周辺環境が大きく変化している中で求められる「新たな楽しさ」こそが、この市場が発展する「きっかけ」なのではないかと思えます。そして、「新たな楽しさ」を表現する手法・要素技術・コンセプトはほぼ出揃い、進化の予測も可能になりつつあります。

私どもでは、新しい技術や手法を継続的に追い続けるとともに、今後も変化が加速するであろう「ヒトの生活習慣や感覚、感情、そして時間」を的確に捉えた新しい楽しさが生まれるライブエンターテイメント産業を追求していきたいと思えます。また、世界中のヒトに「楽しい」と共感いただける日本発エンタテインメント産業の絶対数が少ないという現実も踏まえ、今回の「ライブエンターテイメントジャパン」を通じてさまざまなニーズ調査や実証を行うことでこの課題とも向き合い、解決するきっかけの場にしたいと考えています。

本イベントでは、関係企業様による展示や業界関係者によるセミナーに加えて、関係企業や団体の協力を元に実際のライブ x テクノロジーによる実験を実施し、今後の可能性について検証を行います。

是非本趣旨にご賛同頂き、一緒に市場拡大に向けた活動が出来ればと存じます。

なお、本企画では本日2月21日より、出展とライブイベント実験への協力企業の募集を開始しました。

---

■ライブエンターテイメントジャパン -Preview- 開催概要

---

名称：ライブエンターテイメントジャパン

日程：2017年6月7日（水）～9日（金）

会場：幕張メッセ展示ホール（デジタルサイネージジャパン2017内）

企画：デジタルサイネージジャパン実行委員会 ライブエンターテイメントWG

運営：株式会社 ナノオプト・メディア

---

■本企画に関するお問合せ、出展に関する資料のお求めはこちらまで

---

株式会社 ナノオプト・メディア

TEL:03-6431-7801

<mailto:sales-info@f2ff.jp>

営業担当まで

---