

Feature Articles

- 5 ケーブルテレビのDX〈前編〉
- 6 デジタルエンターテインメント【対談】
ケーブルメディアワイワイ × コミュニティネットワークセンター
- 10 スマートシティ 伊那ケーブルテレビジョン
- 12 ダイバーシティ ジュピターテレコム
- 14 ケーブルテレビ局アンケート調査結果
新サービスへの対応は静観？
- 17 ケーブルテレビ2021
「ケーブルコンベンション2021」&
「ケーブル技術ショー2021」

Special Report

- 36 「APSCC 2021」バーチャル会議〈3〉 取材・文/神谷直亮

Special Topics

- 55 A-PAB 新4K8K衛星放送アンケート

セミナー情報

- サテマガBIオンラインセミナーのご案内
- 20 『総務省接待問題はなぜ起きたのか？ 明るみになった通信・放送行政の根深い歪み』
講師:砂川浩慶氏 立教大学 社会学部 メディア社会学科 教授

Series Articles and Columns

- 21 5G Trends ②「待望の大手通信キャリア新プラン」取材・文/水上貴博(情報通信総合研究所)
- 22 放送ビジネスの政治経済学 ④9 文/音 好宏
- 24 メディア・リサーチ「シリーズ『検証!通販番組』これまでの課題」文/鈴木祐司
- 26 メディアまんだらげ ②5 「ストップ・ザ・返礼品競争のあとに」取材・文/猪股英紀
- 30 地産飛翔~ケーブルビジネス関連動向
(気になるトピック / 機器チェック!)
- 38 アジア衛星TV最新情報 ②28 文/長瀬博之
- 40 日本で受信可能なアジア衛星TV一覧
- 46 考えるメディア ②28 文/福田 淳
- 47 ワハハ本舗 喰始のエンターテインメントのツボとボツ ①42 文/喰 始
- 48 Official Information
衛星放送協会 / 日本ケーブルテレビ連盟 / 日本CATV技術協会 / 日本ケーブルラボ/ CRI / スカパーJSAT
- 54 Information 新作映画紹介 & Convention
- 56 NEWS FILE 2021年3月26日~4月23日
- 63 料理研究家 吉原ひろこのラクールcooking
「@いう間の“海老とトマトの洋風炊き込みご飯”」レシピ/吉原ひろ子

DATA

- 34 CS-CHANNEL RANKING
- 64 定期購読のおすすめ
- 65 購読オーダーシート
- 66 Back Number



〈読者の皆さまへ〉

「DATAページ」(各プラットフォーム別加入状況および業界動向データ、CS/BSペイテレビ接触率ランキングなど)の掲載を今号も見送ることとなりました。上記各種データは、誌面には掲載していませんが、2021年5月10日に弊社HP (<http://www.satemaga.co.jp/>)にPDFにてアップしております。お手数ですが、こちらから閲覧くださいますようお願い申し上げます。

2021年5月10日

サテマガ・ビー・アイ(株) 月刊「B-maga」発行人 一瀬悦子/編集長 池和田一里



有料放送&VODビジネスがわかる! 新社会人にもオススメの一冊



メディア融合時代到来!

【コンテンツ至上主義】視聴者が「選ぶ」メディアは?

多チャンネル放送研究所 + 音 好宏(上智大学教授&多チャンネル放送研究所所長)編著

急速に台頭してきた有料動画配信サービス(OTT)の利用実態や、その潜在的ニーズ等を明らかにするとともに、多チャンネル放送に与える影響、多チャンネル放送とOTTとの関係等を分析。メディア融合時代の多チャンネル放送の今と未来を読み解きます。

定価:2,200円(税別)

- 編著:多チャンネル放送研究所 + 音 好宏所長
- 編集・発行:サテマガBi
- 発行日:2016年12月25日
- ページ数:182ページ
- サイズ:A5判



※購入は大手書店、Amazon、サテマガBi HPにて



CLOSE SHOT

Netflixが制作者向けに バーチャルプロダクション技術披露

動画配信サービス「Netflix」(Netflix合同会社、東京・港区)は4月12~16日にかけて、制作関係者向けに「バーチャルプロダクション・オープンハウス」を共同開催した。同イベントは、世界最高峰の技術を日本における作



品作りにも導入するきっかけになることを目的として開催された。

Netflixは、ハリウッドをはじめとする制作拠点で活用されている世界最高峰の制作技術を活用し、

コンテンツを制作。日本の制作会社から注目されている最新のバーチャルプロダクション技術を披露し、バーチャルプロダクションの有用性を実機の展示やデモセッションを交えて紹介した。

今回紹介したのは、インタラクティブな照明、ゲームエンジン、カメラトラッキングで演者をバーチャル



さまざまな撮影手法とテクノロジーを披露(写真提供:Netflix)

な撮影空間の中に没入させる撮影手法、LED技術を使い、車やインテリアを活用したセットを世界中のロケーションで再現する方法、インカメラVFXを活用する映像制作者をサポートする独自ワークフローと技術。