

第343回東三河サイエンスカフェ 2025年1月23日（木） 午後6時30分～7時50分



東三河サイエンスカフェ

検索

<https://kj65kawai.github.io/cs/>

サイエンスカフェは、講演会や体験講座とは違い、ゲストスピーカーやほかの参加者とのフランクな語らいを楽しむ場です。どうぞ、サイエンスについて語らう楽しみを満喫してください。

バーチャル・プロダクト・ プレイスメント (Virtual Product Placement) ー 情報A-Z「V」の巻 ー

今回は、広告のお話しです。大谷選手の出場するMLBの中継では、バックネットに（看板のように）日本企業の広告が映っています。これは、日本向け放送のためのもので、米国本土や他国では、別の広告が放映されています。こうしたものが、バーチャル広告です。また、プロダクト・プレイスメント（PP）は、映画やドラマの劇中で、小道具や背景として、広告対象の商品や看板等を映しこむものです。



絵画中のビール瓶がPPという説もあります（エドワード・マネ：1881-1882）。

このふたつの手法を組み合わせたものが、バーチャル・プロダクト・プレイスメント（VPP）です。

今宵は、VPPについてサイエンスしてみましょう。

★ゲストスピーカー：

河合 和久 先生
工博（阪大）

★先生のご専門：

コンピュータ・
サイエンス

★先生からの一言：

ふたつの手法は、以前からあるもので、PPの方では、007シリーズ映画の初期の作品で、トヨタのスポーツ車が使用されたことを覚えている方も多いでしょう。VPの方は、いわゆる「権利」関係の複雑さもあります。VPPになると、さらに複雑さが増しそうですし、ステルス広告という問題もありそうです。

★対象：高校生以上どなたでも。参加費無料。
定員20名。定員に達し次第しめきります。
事前に参加申込をしてください。

★申込：「第343回参加希望」と明記し「氏名」「年齢」「連絡先（メールアドレス）」をお書きの上、下記のメールアドレスあてお申込みください。

東三河サイエンスカフェ事務局

メール：kawai@tut.jp

申込〆切：1月22日（水）正午

★ご連絡いただいた個人情報は、申込受付等の連絡業務にのみ使用します。

オンラインのみ
での実施です。

★オンライン（Google Meet 使用）：URL等詳細は、申込者あて別途連絡します。