

読売新聞社、読売巨人軍と APN IOWN 1.0 を活用した 東京ドームにおける巨人戦をリアルタイムで映像配信する実証実験を実施

**～離れた場所でも、球場で観戦しているかのような没入感を実現する
世界初の「IOWN を活用した新たなプロ野球観戦」の創出をめざす～**

株式会社 NTT ドコモ（以下、ドコモ）は、株式会社読売新聞東京本社（以下、読売新聞社）、株式会社読売巨人軍（以下、読売巨人軍）とオフィシャル DX 推進パートナー契約^{※1}の取り組みとして、世界初^{※2}となる「IOWN を活用した新たなプロ野球観戦」の創出をめざした「APN IOWN 1.0^{※3}を活用した東京ドーム巨人戦をリアルタイムで映像配信する実証実験（以下、本実証）」を2024年9月18日（水）に実施します。読売新聞社、読売巨人軍がパートナー企業との協業において、「IOWN[®]」^{※4}を活用して巨人戦の試合の中継映像を東京ドームの場外で利用することは今回が初めてです。

1. 背景

ドコモは、読売新聞社、読売巨人軍と2023年10月から、プロ野球の試合を現地で観戦されていないお客さまにも没入感をもって楽しんでいただけるよう、「IOWN」を活用した新たなプロ野球観戦の検討を開始しました。

「IOWN」の特性である「大容量」と「低遅延」の特性を活かして、高解像度な中継映像だけでなく、選手のバッティングやピッチングなどをさまざまな角度からの視点に切り替えることができる自由視点映像や球場内の観客席を映した没入映像などの複数の映像を、現地から直接壁と床が映像で囲まれた空間^{※5}（以下、没入空間）に同時に伝送します。これにより、球場で試合を観戦しているかのような体験ができる世界初の「IOWN を活用した新たなプロ野球観戦」の創出をめざします。本実証の結果をもとに、マンションの共用施設等での提供の検討を進めていきます。



サービスイメージ

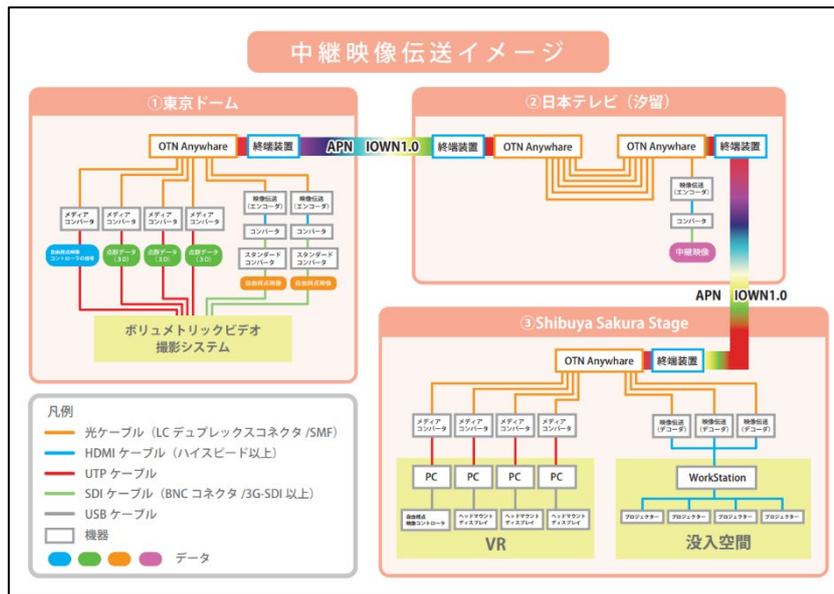
2.本実証の概要

巨人戦の中継映像やポリメトリックビデオ^{※6}などを APN IOWN 1.0 によりリアルタイムで没入空間へ伝送を行い、伝送時の映像トラブル有無および没入空間の構成等を検証していきます。

■ 検証項目

(1) APN IOWN 1.0 による中継映像・ポリメトリックビデオの伝送^{※7}

・APN IOWN 1.0 により、日本テレビ^{※8} から中継映像を、東京ドームからポリメトリックビデオをリアルタイムで Shibuya Sakura Stage の没入空間へトラブルなく伝送できるかを検証します。



本実証における映像伝送の構成

(2) 中継映像・ポリメトリックビデオ・没入映像を組み合わせた没入空間の検証

- ・中継映像・ポリメトリックビデオ・没入映像を組み合わせることで、没入空間が構成できるかを検証します。
- ・ポリメトリック映像を指定したカメラアングルへスムーズに切り替えることができるかを検証します。



本実証における没入空間の構成

3. 実証実験での各社の役割

ドコモ	<ul style="list-style-type: none"> ・本実証における没入空間の企画・開発 ・サービスの技術および事業性等の検証 ・NTT 東日本の技術協力のもとに APN IOWN 1.0 の利用
読売新聞社 および 読売巨人軍	<ul style="list-style-type: none"> ・サービスの事業性等の検証 ・読売巨人軍の試合映像およびポリメトリックビデオの提供

今後、没入空間に「FEEL TECH[®]」などのドコモの技術や NTT グループの技術を掛け合わせ、アーティストをはじめとするさまざまな IP やドコモが運営する「IGアリーナ^{※9}」などのアリーナに活用していくなど、新たなライブビューイングの検討も進めます。



ドコモは、読売新聞、読売巨人軍とオフィシャル DX 推進パートナーとして、新たな野球観戦スタイルの創出をめざします。

- ※1 オフィシャル DX 推進パートナーについては報道発表資 (https://www.docomo.ne.jp/info/news_release/2021/03/18_01.html) をご確認ください。
- ※2 2024年8月1日現在、ドコモ調べ。
- ※3 APN IOWN1.0 とは、NTT 東日本と NTT 西日本が 2023 年 3 月に提供を開始した、通信ネットワークの全区間で光波長を専有するオールフォトニクス・ネットワーク (All-Photonics Network) サービスです。
詳細はホームページ (https://www.ntt-east.co.jp/release/detail/20230302_01.html) をご確認ください。
- ※4 IOWN とは光を中心とした革新的技術を活用し、これまでのインフラの限界を超えた高速大容量通信ならびに 膨大な計算リソース等を提供可能な、端末を含むネットワーク・情報処理基盤の構想です。詳細は公式サイト (<https://www.rd.ntt/iown/>) をご確認ください
- ※5 今後、没入空間の構成については変更になる可能性があります。
- ※6 ポリメトリックビデオは、キヤノン株式会社の技術で撮影・制作された映像です。キヤノンが開発したポリメトリックビデオ技術は、選手や演者の動きを

3次元データに変換することで、あらゆる方向から見た映像を鑑賞できるようにする技術で、バッティングや走塁、華麗な守備連携など、さまざまなシーンのライブ映像やリプレイ映像を、360度自由なカメラワークで制作することが可能です。詳細はホームページ (<https://global.canon/ja/vvs/>) をご確認ください。

※7 本実証では、没入映像については Shibuya Sakura Stage にて APN IOWN 1.0 を使用せずに投影します。

※8 日本テレビ放送株式会社は、読売巨人軍の試合中継映像の放映権を保有しています。

※9 「IG アリーナ」は愛知県名古屋市で 2025 年の夏に開業予定です。世界で初めて、開業時から「IOWN」を実装予定のアリーナになります。

*「IOWN」は、日本電信電話株式会社の商標又は登録商標です。

*「FEEL TECH」は、株式会社 NTT ドコモの登録商標です。

本件に関するお問い合わせ先

株式会社 NTT ドコモ

エンターテインメントプラットフォーム部

ビジネス推進担当

ep_bizinesusuishin_pj@ml.nttdocomo.com