



取組概要

超臨場感技術の研究開発による新たな映像体験の実現

社会情勢／社会課題

日本の映像産業は世界でもトップレベルのクオリティで「クールジャパン」の代表として様々な国で支持を集めており、アニメーション、ゲーム、4K/8K映像等をはじめ関連産業全体で発展が見込まれる分野として期待が寄せられている

長期ビジョン

世界を驚かせる日本発の新たな映像技術を創造し、国内関連産業を活性化する

東京大会での役割

大会開催中の観戦者にいっそう大きな驚きと感動を与えるとともに、世界に日本の技術開発力をアピールする

3つの手段

1 ソーシャルインパクト

日本ならではの強みを活かした世界に先駆けた映像技術やコンテンツの発信

2 大会ホスピタリティ

大会中のイベントや観戦時の演出に活用し、より大きな驚きや感動を生む

3 シェアードバリュー

競技場における感動や興奮を、時や場所を超えて誰もが味わえるようにする

2020年に向けたコンセプト



Audiovisual Innovation 2020 新・臨場体験映像システム



臨場感あふれる映像技術が生み出す「ワクワク」を、世界中の人と一緒に



ありたい姿と 成果イメージ

2020年オリンピック・パラリンピック東京大会の開閉会式や競技シーンを
世界に先駆けた新たな映像技術により演出・配信することで、
見る者に驚きと感動を与えとともに、世界に日本の技術力をアピールする

Scene① 競技会場

新しい映像技術を組み合わせた
記憶に残る開閉会式の演出



大迫力の立体映像で
新しいスタイルの競技観戦を実現



Scene② 街の中

競技会場にいなくても
ユニークで楽しい観戦スタイルが誕生！



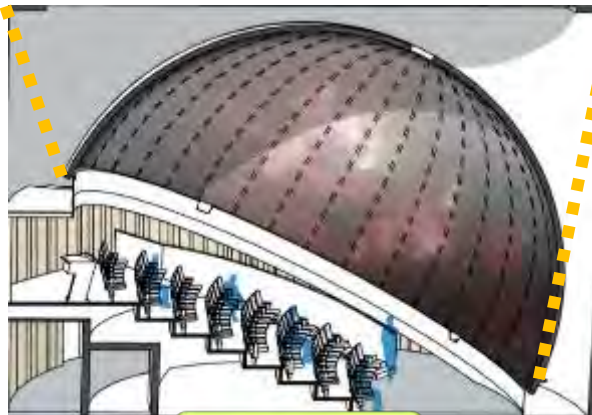


2020年に 向けた取組

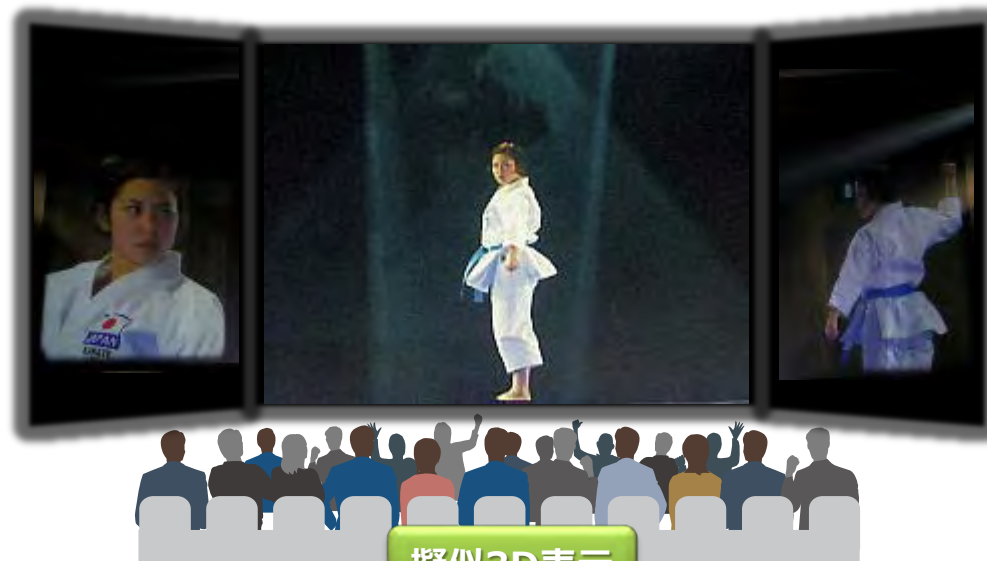
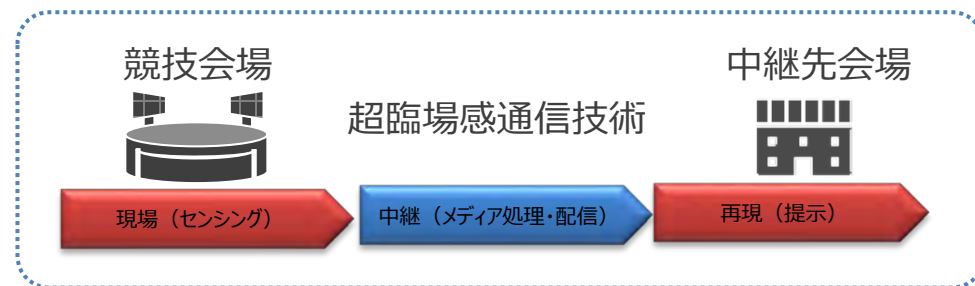
臨場感の高い映像による視聴を可能とするための
超臨場感映像技術の研究開発を推進する

概要

- 民間事業者等による超臨場感映像技術の研究開発を推進するとともに、オリンピック・パラリンピックに関する機関等に対し、広く映像技術の周知広報を図る。



全天周映像



擬似3D表示

画像提供：NTT



2020年に 向けた取組

臨場感の高い映像による視聴を可能とするための
超臨場感映像技術の研究開発を推進する

2020年における実用化の姿

- ▶ プラネタリウム施設を活用したドームシアターにおいて臨場感あふれるスポーツや地域の祭の映像を投影するなど、超臨場感映像技術を活用した情報発信等が一般に行われている。

実用化に向けた課題と道筋

- ▶ 大会組織委員会の公募に提案して採択された自治体が整備する施設を活用し、大会開催期間、大会映像の一部を投影予定。

連携機関

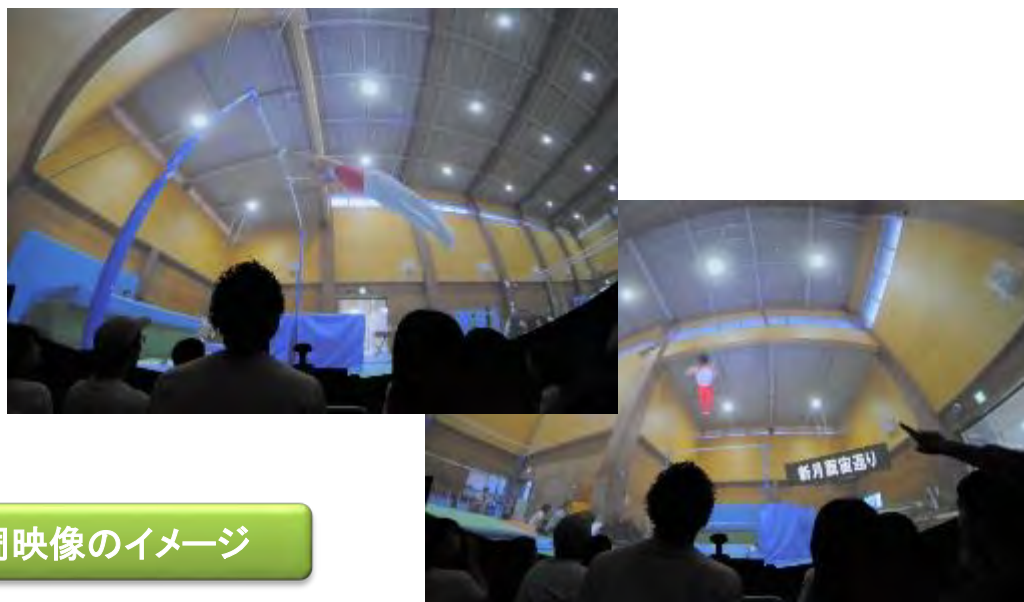
総務省（民間事業者（メーカー））
大学等研究機関

問い合わせ先

総務省 国際戦略局 技術政策課
研究推進室 TEL：03-5253-5730



全天周映像のイメージ





工程表

取組項目	2017	2018	2019	2020	大会後のレガシー
超臨場感映像技術	超臨場感映像技術の研究開発	映像伝送技術の開発	次世代符号化技術 (VVC) の開発	自治体施設を活用した実証 (映像投影) 大会開催	○ 大規模イベント等における超臨場感映像装置等を活用した演出