



## 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、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

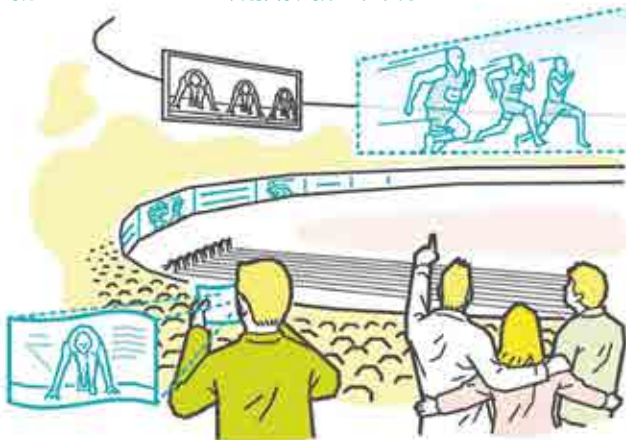
2020年オリンピック・パラリンピック東京大会の開閉会式や競技シーンを世界に先駆けた新たな映像技術により演出・配信することで、見る者に驚きと感動を与え、世界に日本の技術力をアピールする

## Scene ① 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



## Scene ② 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!

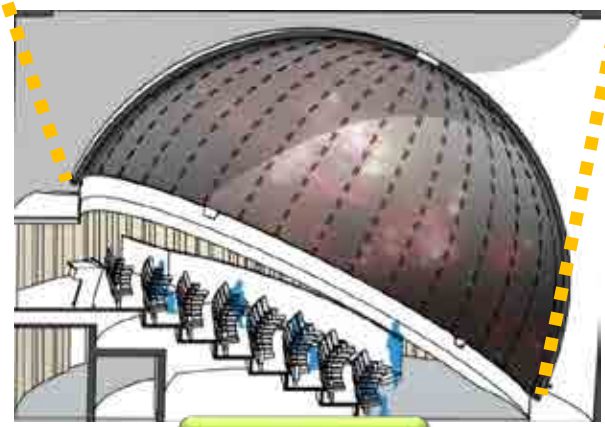


# 2020年に向けた取組

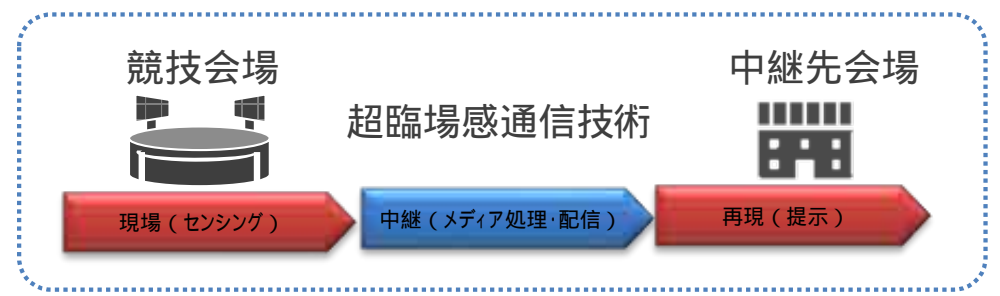
## 臨場感の高い映像による視聴を可能とするための 超臨場感映像技術の研究開発を推進する

### 概要

〇 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

- 超臨場感映像技術に関する技術動向、活用イメージの関係者への紹介
- 超臨場感映像関連企業等による超臨場感映像技術の製品開発及び市場への導入

### 連携機関

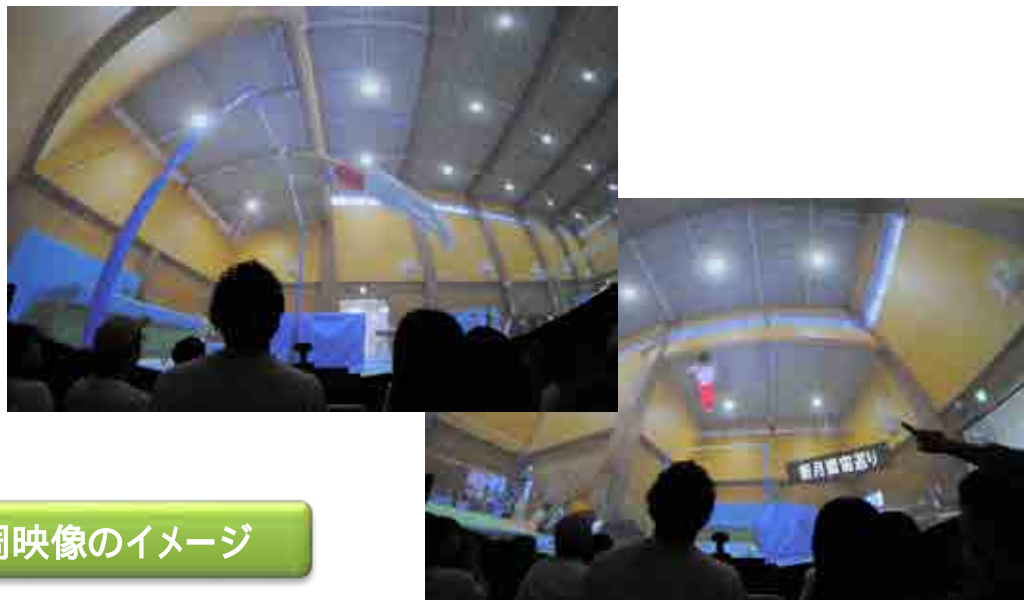
総務省（民間事業者（メーカー））  
大学等研究機関

### 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		社会実証及びデモンストレーションの実施	大会開催 民間企業による市場導入	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