

テレビの楽しみ方を拡張する未来へ

0テレビ

MIXED REALITY

活動報告資料

放送サービスの未来像を見据えた
周波数有効活用に関する検討分科会

2018年 5月22日

日本テレビ放送網株式会社

VR・AR・MRの違い

日テレMR研究チームの解釈

MRは現実世界にCGコンテンツを空間的に重ね合わせ『現実を拡張した体験』をするもの

VR

仮想現実



VRはCGの世界に没入してゲームや旅行などの体験をするもの



MR

複合現実

AR

拡張現実



ARはカメラ画像の中にCGコンテンツを重ね合わせるもの

日本テレビの取り組み

『近未来のMRテレビ視聴システム』を目指して
MRスマートグラスで視聴するアプリ・システム・デモコンテンツを開発



技術的な課題を明確にし、制作ノウハウを蓄積すると共に、
新たな広告ツールとしての活用を検討

デモコンテンツの内容



プロ野球中継
BASEBALL GAME



音楽番組
MUSIC PROGRAM



CM
COMMERCIAL



天気予報
WEATHER



ゴルフスイング
GOLF SWING

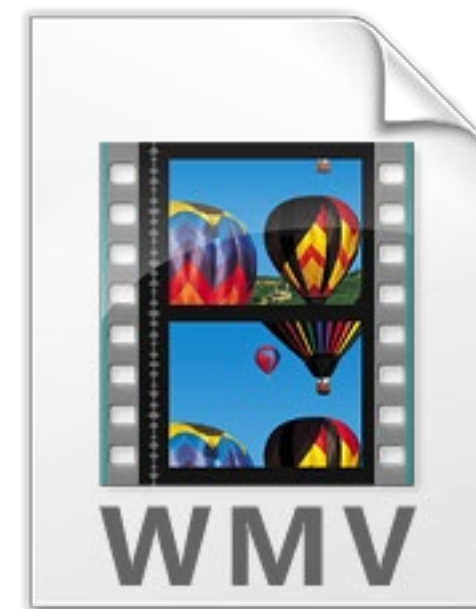
- ① プロ野球中継 … 得点表示・選手紹介・ホームラン軌跡の表示
- ② 音楽番組 … 音楽アーティストの立体記録と再生
- ③ CM … 自動車の仮想広告15秒
- ④ 天気予報 … テーブル上でのコンテンツ展開の例
- ⑤ ゴルフスイング … インタラクティブなコンテンツ制作

ポイント1 複数人で同時視聴が可能

ポイント2 スマートフォン版も同時に開発



日テレMixed Reality 紹介動画 (1分23秒)



動画のリンク先

<https://youtu.be/6T7kGwzQsd4>



MR放送連動の特徴



① 情報・データを可視化して体感

視聴者は情報・データを『実寸で』体感可能に。
 (例) スポーツ選手の体格。通販の商品の大きさ…

② 『動き』のデータが今後コンテンツに

ユーザーは360度の方向から動きが確認・体感可能に。
 (例) 歌手アーティストのダンス、スポーツのレッスン…

③ 複数人で同時に視聴

ユーザーは受動的な視聴だけでなく、参加型の視聴も可能に。
 (例) 家族みんなで。友達と一緒に。複数人でテレビ内ゲーム参加



テレビは『より分かりやすく・楽しく・便利』に!

今後のインフラ構築

今回のデモコンテンツのようなMR体験を
実際の視聴者（ユーザー）が体験できるように
インフラ・サーバ等を構築し、技術検証を行う

本サービス開始に向けて下記の項目を実施

- ① スマートフォンでアプリケーション開発
- ② 実証実験用コンテンツ制作
- ③ 配信サーバーの構築
- ④ タイミング同期技術の開発
- ⑤ 視聴ログ収集の方法の検討 など…



2018年度に実証実験を行う計画

スマートフォン版の展開

日本テレビの番組コンテンツと連携した
『放送連動型スマホARアプリ』の開発・実展開

放送番組と共存する形で、視聴者の部屋にコンテンツを表示

- ① すでに普及しているスマートフォンでAR展開
- ② リアルな人物（立体記録CG）が登場して話しかけてくれるアプリ
- ③ ARアイテムのコレクション機能で、ユーザーモチベーションを高める
- ④ 番組中にコンテンツ公開を行うことで、リアルタイム視聴に誘引
- ⑤ 新たな広告メディアとしての検証



2018年度に複数の番組で実サービスを展開予定

テレビの楽しみ方を拡張する未来へ

0テレ

MIXED REALITY

活動報告資料

**日本テレビは今後も最新技術と電波を有効活用し
豊かな視聴環境を提供できるよう取り組んでまいります**

ご清聴ありがとうございました

0テレ