

eスポーツ等を通じた施設の有効活用による地域活性化の実現

請負者	東日本電信電話株式会社	分野	eスポーツ
実証地域	北海道旭川市/東京都千代田区	コンソーシアム	東日本電信電話（株）、旭川市、 （一社）大雪カムイインタラDMO （株）NTTe-Sports
地域課題等	eスポーツ施設の活用にあ資する多様な興行イベントの実施や新たな利用形態、周辺地域や施設への誘導等の多面的な機能の提供		
実証概要	<p>課題実証：①ゲーム機等からの映像等を用いた同一拠点及び遠隔地におけるeスポーツ対戦の実証、②高精細映像配信やYouTubeを用いたマルチアングル映像配信によるeスポーツの新たな観戦創出に関する実証、③eスポーツ時のバイタル情報を用いたコーチング実施など施設利用の利用・機能性向上に関する実証</p> <p>技術実証：ローカル5Gの性能評価、エリア・システム構成の検証を実施するとともに、①帯域幅の変更による影響、②反射板によるエリア拡大、③NWスライシングの活用の実証を実施</p>		
ローカル5G等 （周波数・特長）	周波数：4.7GHz帯、28GHz帯 構成：SA構成（4.7GHz帯）、NSA構成（28GHz帯） 利用環境：屋内（競技・イベント会場）		

①eスポーツイベント実証

- eスポーツの競技及びイベントを様々な通信環境で実施



②eスポーツの新たな観戦創出

- スマートフォンを活用した新たなeスポーツの観戦イメージ



③施設利用の利便・機能性向上のユースケース創出

- eスポーツ時のバイタル情報をリアルタイムに画面表示しながらコーチング実施

