

(報道発表資料)

2026 年 9 月 25 日

NTT 西日本株式会社

NTT 東日本株式会社

All-Photonics Connect powered by IOWN とボリュメトリックビデオ技術による 世界初のスポーツ観戦体験の実証に成功 ～競技空間を遠隔地でリアルタイムに再現～

NTT 西日本株式会社(代表取締役社長:北村 亮太、以下「NTT 西日本」と)と NTT 東日本株式会社(代表取締役社長:澁谷 直樹、以下「NTT 東日本」と)は、次世代通信基盤「IOwn^{※1}」の技術要素である APN^{※2}を活用した「All-Photonics Connect powered by IOWN(以下「All-Photonics Connect」)」と、キヤノンが提供するボリュメトリックビデオシステム^{※3}を組み合わせ、遠隔地に競技空間をリアルタイムに再現する新たなスポーツ観戦体験の実証実験を実施しました。

※1 IOWN (Innovative Optical and Wireless Network の略、アイオン)とは、あらゆる情報を基に個と全体との最適化を図り、光を中心とした革新的技術を活用し、高速大容量通信ならびに膨大な計算リソースなどを提供可能な、端末を含むネットワーク・情報処理基盤の構想です。詳しくは次のホームページをご覧ください。

IOwn 構想とは: <https://www.rd.ntt/iown/>

※2 APN(All-Photonics Network)とは、通信ネットワークの全区間で光波長を専有する通信サービスです。

APN とは: <https://group.ntt.jp/group/iown/function/apn.html>

※3 ボリュメトリックビデオシステムは、約 100 台のカメラで同時に撮影した映像から空間全体を 3D データ化する技術です。撮影対象を 3D データ化することで、時間を止めて好きな位置から見たりすることができる自由視点映像や、XR コンテンツ、3D フィギュアなど、様々な形態でアウトプットすることが可能となります。

ボリュメトリックビデオとは: <https://global.canon/ja/vvs/about/>

1. 背景

プロスポーツ業界において、ファンとの接点拡大や、より魅力的な観戦体験の提供に加え、リーグ、チーム、会場運営者における新たな収益機会の創出が求められています。こうした中、近年は映像技術やネットワーク技術の進展により、従来の観戦体験や中継映像視聴に加えて、場所にとらわれず、より臨場感のある新たな観戦・視聴体験への期待が高まっています。

こうした期待に応えるため、NTT 西日本・NTT 東日本とキヤノンは競技会場から離れた場所でも新たなスポーツ観戦を楽しめる環境の実現に向け、All-Photonics Connect とボリュメトリックビデオシステムを組み合わせた技術検証と活用方法の検討を重ねてきました。

2. 取り組みの概要

NTT 西日本・NTT 東日本の All-Photonics Connect とキャノンのポリュメトリックビデオシステムを組み合わせ、バスケットボールの試合を対象とした実証を行いました。本実証では、競技会場に設置した約 100 台のカメラで同時に撮影した映像データを All-Photonics Connect でキャノン川崎事業所へリアルタイム伝送して 3D データを生成し、さらに生成した 3D データを All-Photonics Connect で体験会場へリアルタイム伝送しました。体験会場ではキャノンの MR システム「MREAL」を利用し、テーブル上をコートに見立てて表示された立体映像を視聴することで、従来の映像視聴とは異なる没入感の高い観戦体験を実現しました。

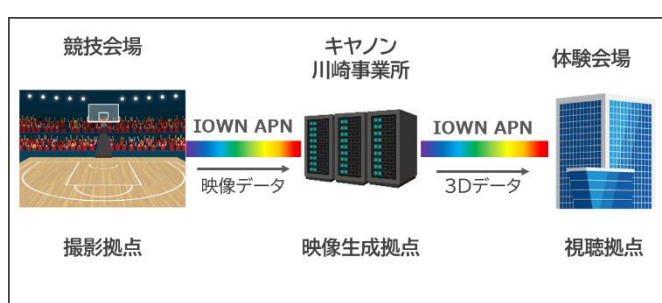


図 1. 本実証構成イメージ



図 2. 体験会場での体験模様

3. 各社の役割

NTT 西日本	All-Photonics Connect の提供
NTT 東日本	実証全体の統制、All-Photonics Connect の提供
キャノン	システム全体設計、競技会場での撮影データ取得、ポリュメトリックビデオシステムの運用、MR システムの提供

4. 実証の結果

① リアルタイムな大容量データ伝送による、撮影拠点と映像生成拠点の機能分散に初めて成功

競技会場に設置した約 100 台のカメラで同時撮影した映像データを川崎へリアルタイム伝送して映像生成することで、撮影拠点と映像生成拠点の機能分散に実フィールドで初めて成功しました。従来は映像生成用のサーバーを搭載した専用車両を撮影拠点に乗り入れる必要がありましたが、今回、映像生成機能を遠隔地に分散することで、専用車両の配置が不要となり、車両の乗り入れが難しい会場でも撮影可能であることを示しました。

② 遠隔地における自由視点の 3D スポーツ観戦をリアルタイムで初めて実現

競技会場から離れた体験会場においても、選手を立体的に投影して自由視点で観察できる新しい観戦体験を、初めてリアルタイムで実現しました。来場者からは、選手をさまざま

な角度から確認できることによる新たな観戦・視聴体験への期待が寄せられました。

5. 今後の展望

NTT 西日本、NTT 東日本は、今回の実証で得られた知見を生かすとともに、今後もキヤノンとの連携を通じ、他の競技や会場への展開に向けた検証を進めます。

また、遠隔地での新たな観戦機会の提供に加え、放送・配信事業者へのコンテンツ提供など、ボリュメトリックビデオの特長を生かした活用方法についても検討してまいります。これらを通じて、All-Photonics Connect とボリュメトリックビデオシステムを組み合わせ、新たなスポーツ観戦・視聴体験の実現をめざします。

6. 本件に関するお問い合わせ先

各サイト内の「お問合せフォーム」よりお問い合わせください。

NTT 東日本株式会社

ビジネス開発本部 クラウド＆ネットワークビジネス部 IOWN サービス担当

<https://business.ntt-east.co.jp/content/iown/>

NTT 西日本株式会社

光ビジネスデザイン部 光ビジネスイノベーション部門 サービスデザイン担当

<https://business.ntt-west.co.jp/service/network/iown/>

審査 26-S936