

# TECH & DX

XR

INNOVATION

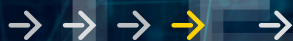
METaverse

AI

NFT

WEB3

BLOCKCHAIN



## → 最先端テクノロジーがもたらす テレ東イノベーション

技術は進化し続ける。

新たな映像表現から

業務効率化まで

テレ東テック宣言！

テレビ東京ホールディングスは、XR、AI、メタバース、NFT、Web3など日進月歩で進化を遂げるテクノロジーをはじめ、放送業界を取り巻く環境の激変に柔軟かつ迅速に対応するための投資戦略を行っています。今後4年半の期間をかけ、グループの業務系、営業／放送系のシステムを刷新するDX(デジタル・トランスフォーメーション)を推進。

また、Tech(テクノロジー)でコンテンツ価値を最大化する専門チーム「Tech Lab(テックラボ)」を創設しました。

旧来の放送局像から脱し、「テックカンパニー」としてグループに新たな企業価値を生むためのカギとなるTech&DXについてレポートします。

## Tech Lab 齋藤一ラボ長 INTERVIEW

「テクノロジーでイノベーションを起こす」を掲げ、今年4月に発足した技術チーム「Tech Lab (テックラボ)」。ラボ長としてチームを指揮する齋藤一に現状と今後の展望を聞きました。

### 技術だけでなく若い力を活用し 人的イノベーションも目指す

AI、ロボット、バーチャルリアリティ、メタバースなど、さまざまな技術が急速な進歩を遂げています。テレビ東京もその流れに遅れることなく変革しなければいけないという考えのもと、テックラボは「先端テクノロジーを使ってグループのコンテン



齋藤一

テレビ東京ホールディングス  
技術IT統括局 テックラボ長  
テレビ東京  
技術局 制作技術センター長

# XR、AI、メタバース 全配信時代に対応し 進化を続けるテレ東のテクノロジー

ツの価値を最大化する技術チーム”として発足しました。

テレビ東京は、これまでも昨年の「民間放送70周年記念全国大会」の式典オープニングで空手女子形の清水希容選手の演武をXR演出(写真④)するなど、常に新しい技術を採用入れたコンテンツ制作に注力してきました。以前から技術スタッフが個別に番組制作スタッフの相談を受けることが多々ありましたが、テックラボが発足したことによって、技術に関する窓口が明確となり、より多くの社員に対して、先端技術に関する疑問の解消や活用のためのノウハウなど技術的サポートをスムーズに行えるようになりました。

その一方で、テックラボでは技術を使って新しいことに挑戦したいという意欲を持った若手社員を集め、新たなアイデアを実現させるオープンラボ会議も立ち上げました。グループ全社のさまざまな部門から集まった、意思ある約40名のメンバーからなるこの会議では、AI、XR、メタバース、NFT／ブロックチェーンの4つのチームに分かれて、それぞれにテックラボのスタッフがチームリーダーに就き、メンバーの発案したアイデアを具現化する



「世界卓球2022」×ポリュメトリック映像 ①  
空間全体を3次元データ化。選手の動きを現実ではありえないアングルで映像化

取り組みを行っています。「失敗してもいいから、とりあえずやってみよう」という社風も相まって、運営は活気にあふれ、新たな時代に向かって社を発展的に継続させていくための人的イノベーションへの手応えも感じています。「技術を使うのは人。会社を作るのも人。」この先、若い力によって面白いことが生まれると確信しています。

11月には外部ベンチャーとのコラボ企画もスタートさせました。今後も豊かな発想を持った方々とともに、番組や配信コンテンツ、イベントなど、すべての事業にテクノロジーを掛け合わせ、新しいこと、面白いことに果敢にチャレンジし、視聴者、テレ東ファンのみならずへ新しい体験を提供していきたいと考えています。

## Tech Lab チームスタッフ座談会

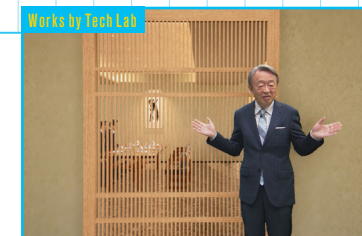
テックラボのメンバーとしてコンテンツ制作への技術支援やオープンラボ会議の活動サポートを行っている丸山真平と西村光平、オープンラボ会議メンバーの松本理奈に、技術を活かした最新事例やテレビ東京の未来像について語っていただきました。

### 世界的に流行している 最新技術を番組に活用

丸山 テックラボがかかわった番組制作の事例としては、「テレ東音楽祭」(②)や選挙特番「池上彰の参院選ライブ」(③)などでのXRによる演出と新たな視聴体験への挑戦が挙げられます。一口にXRといっても、仮想現実のVR、拡張現実のAR、複合現実のMRなどいろいろありますが、それらを複合して使うのが世界的にも流行しており、テックラボとしてもどのようなシステムが必要なのか検



「テレ東音楽祭2022夏」×XR ②  
最先端XRを駆使して、巨大なバーチャルフェス会場が出現しました



「池上彰の参院選ライブ」×XR ③  
7月の選挙特番で、政治家が会談する日本料理店の個室を再現  
権利関係により動画掲載は終了しました

証する意味でも取り組みたいと考えました。XRはセットをCGで作れるため、ロケに行かなくてもリアルに再現ができるため、省力化やSDGsにつながるとして世界でも注目されていますが、仮想バーチャルと現実世界が融合した映像表現は「面白い」と多くの反響をいただきました。

西村 ポリュメトリックという技術もトレンドで、スポーツとの相性がよいため、9月30日から開催された「世界卓球」のPR動画(①)でこの技術を取り入れました。通常の映像

はカメラが撮ったアングルしか見られませんが、この技術は人の動きをデータ化することで、撮影している空間を丸ごと3次元CG化でき、カメラが配置されていない場所のアングルからも撮影したかのような映像が作れるのです。伊藤美誠選手や早田ひな選手たちも「革新的！」と目を輝かせて喜んでくれました。

松本 私はオープンラボ会議のXRチームで、生身の人物の映像に対して、アニメのように電気が体内にビリビリ流れる、周りに桜吹雪が散るといったCGを簡単に合成する取り組みをしています。新たな技術をいろいろ学べて楽しいのですが、一から勉強しなければいけないことも多くて、時間が足りないのが悩みです。

### 社員の発想を技術でサポートし テレ東の明るい未来を築きたい

丸山 テクノロジーの進化によってできることが格段と増えて、日々



松本 理奈

テレビ東京  
技術推進部  
兼放送技術センター

### 7人のエンジニアが集結 技術専門チームTech Lab



丸山真平 (NFT担当) 近藤剛史 (XR担当) 田中圭介 齋藤一 (テックラボ長) 大崎雅典 佐藤誠二 (メタバース担当) 西村光平 (AI担当)

テレビ東京グループをテクノロジーの側面から支えるテレビ東京HD技術IT統括局のテックラボのメンバー



**丸山真平**  
テレビ東京ホールディングス  
テックラボ  
テレビ東京  
制作技術センター兼報道局

アップデートされるわけですから、キャッチアップしていくのは大変です。しかし、やった分だけコンテンツのクオリティーが上がる確率は高く、今後のテレビ東京のあり方を考えても、新しい技術を活かした新たなスタイルに変わっていくことが必要です。そのためにもテックラボが技術を牽引して、テレビ東京の明るい未来に寄与できたらと思います。

## 進化を続ける映像表現

権利関係により動画掲載は終了しました

空手女子形 清水希容選手 演武×XR ④  
「民間放送70周年記念全国大会」  
式典オープニング演出

テレビ東京では、テックラボ発足以前からテクノロジーを駆使したエンターテインメント表現を追求してきました。2021年11月に開催された「民間放送70周年記念全国大会」では、空手女子形の清水希容選手が、CGによる仮想世界と会場の現実世界が融合した空間で演武するというXR演出が、高い評価を集めました。美しい自然や日本武道館など次々と出現する仮想空間で演武する清水選手に、会場でもオンライン配信でも驚嘆の声が上がりました。



AI顔認証  
AI顔認証技術を用い、画面に映った人物の名前を瞬時に表示

**西村** その点ではマインド的に「面白いことをやりたい」という社員が多いこと、部署の垣根を越えて意見を交換し、一つのものを一緒に創り上げようとする風土が社内にあるのは大きいです。放送局を取り巻く環境が激変し、10年後にはテレビ以外の事業が主軸になっている可能性すらあります。それでもテレビ東京は、発想とチャレンジ精神を武器に、それを我々エンジニアが技術的に支えることで、一致団結して可能性を広げていけるのではないかと、テックラボの活動を通して感じています。  
**丸山** テックラボでは、配信やイベントなど放送とは直接関係ないこと

## ハイパー講談、ここに誕生！



© 赤塚不二夫 / おそ松さん製作委員会



会場内解説音声サービス  
「カーニバル・オン・アイス 2022」  
会場内で実況・解説をスマホで聴ける新機軸の音声サービスを実施



**西村光平**  
テレビ東京ホールディングス  
テックラボ  
テレビ東京  
放送技術センター  
兼技術推進部

にも最新技術を使った施策をどんどん実現できていますからね。  
**西村** AIによる顔認証は精度と通信速度が上がったことで、顔写真を1枚登録しておけば、瞬時に画面に名前のスーパーを出すことが可能になり、現在、その技術をスポーツの競技中継に活かすことを考えています。ほかにもまだまだ技術的に挑戦したいことがありますので、今後も社内コミュニケーションを深めて、みんなでいろいろなものを創り上げていきたいと思っています。

## 「講談のおそ松さん」

10月に池袋Hall Mixaで開催された「講談のおそ松さん」にテレビ東京が出資しました。目の前のリアル舞台上に6つ子たちが登壇し講談を披露しました。特殊なスクリーンを使用することによる立体感で生まれる臨場感、まるで目の前で講談が繰り広げられているライブのような感覚。披露する演目は、お客様のスマートフォンを使っての選択で決まるというインタラクティブな体験も。スマートフォンを使ってその場で演者を応援できる「投げ笑い」も注目の機能。新たなライブ体験が実現しました。

## 池袋ミラーワールド × 世界卓球2022



この秋、メタバース空間の「池袋ミラーワールド」で、初の「世界卓球」のイベントを試みました。イベントを企画・推進した齋藤真智子、ミラーワールドを運営する太田佳彦に話を聞きました。

## スポーツとの相性は抜群！ メタバース空間で世界卓球を応援

テレビ東京では2005年から「世界卓球」を中継していますが、今年9～10月に開催された「世界卓球2022」では、スポーツ中継を新しい角度から楽しんでいただくためにスポーツ局がテックラボ、コミュニティ事業部とタッグを組んで、メ



**齋藤真智子**  
スポーツ局  
スポーツ制作センター  
(2022年10月17日より  
営業局営業推進部)

タバース空間の「池袋ミラーワールド」で初のバーチャルイベントを実現しました(⑤)。「池袋ミラーワールド」内の「日本代表応援ルーム」にアク

## 池袋ミラーワールド

セスすると、自分のアバターにメタバース版日本代表ユニフォームを着せることができ、選手に応援メッセージを送れたり、卓球グッズの購入ができる空間を企画しました。なかでも強みを活かしたのは、伊藤美誠選手や早田ひな選手、張本智和選手の年表設置です。これまで取材を積み重ねてきた豊富なビデオライブラリーから、年表の出来事に合わせた当時の映像を視聴できるようにしました。バーチャル空間ならではの展示物、そしてリアルとはまた違った一体感を味わえるのがメタバースの魅力。スポーツと相性がいいサービスであり、その可能性を今回、実感しましたので、今後もさまざまな場面で企画を考えていきたいと思っています。(齋藤)

## テレ東らしい、テレ東だけの メタバース空間を目指す

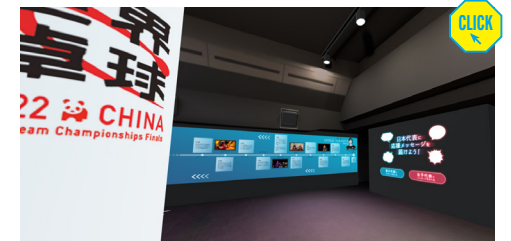
「池袋ミラーワールド」は、2021年3月にスタートしたメタバースを活用した新サービスです。開発のきっかけは、2020年3月に池袋にネオエントメ複合施設「Mixalive TOKYO」をオープンさせたことでした。コロナ禍により当初想定していた有観客イベントを開催することが難しく、それならばバーチャル空間を作ればいいという着想からプロジェクトが発足。池袋を拠点とする企業と協力

し、駅周辺に実在する施設や街並みを再現。スマホやPC、VRデバイス一つで全国どこからでもイベントに参加可能で、買い物もできるなど、さまざまな趣向が楽しめるバーチャルサービスを創り上げました。



**太田佳彦**  
ビジネス開発局  
コミュニティ事業部

これまで多くの企画を実施してきましたが、大きな反響があったのは、7月に開催した「超激ムズ謎解きラリー」でした。メタバースを使った“謎解き”は他にあまり例がなく、面白いと話題になり、「次回も期待しています」という声も多数いただきました。メタバースはアバターを使うとはいえ、現実に近いコミュニケーションがとれることが魅力です。そういう意味では視聴者との距離感が近いテレ東の番組コンテンツとの相性は良いと感じています。放送局としての資産も活かしながら、今後も知恵を絞り、テレ東ならではのメタバース空間を実現させたいと考えています。(太田)



「世界卓球2022」×池袋ミラーワールド ⑤  
テレ東のメタバース空間「池袋ミラーワールド」で「世界卓球2022」を応援しました！

# デジタル化推進でデータを一元化！ 新たな商機につなげる

IT推進局長  
石田秀徳

## INTERVIEW

「全コンテンツ、全配信」時代に入ってきたテレビ東京で、デジタル・トランスフォーメーションを推進するDXプロジェクト。その具体的な取り組みと進捗状況について、事務局長を務める石田秀徳に聞きました。

### 全配信時代に対応するため 基幹システムの刷新に着手

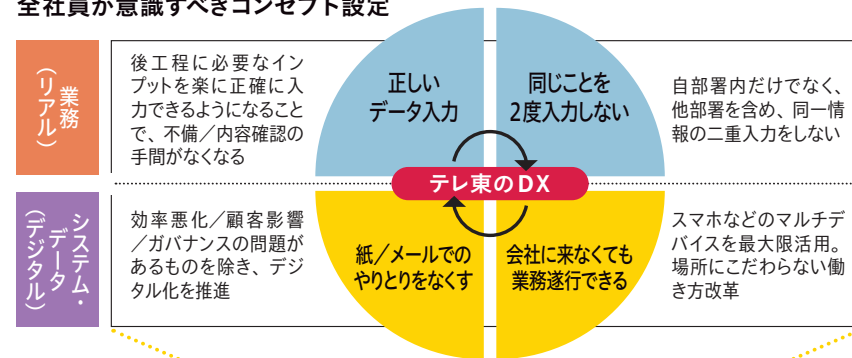
中期経営計画にも記載の通り、テレビ東京は基幹システムを刷新し、DX（デジタル・トランスフォーメーション）を推進することに決めました。

現在のシステムは堅牢で安定して運用できている反面、新たな機能の追加、他システムとの接続などに柔軟に対応できず、リモートワークや各種法令遵守など、時代に対応できなくなったことが浮き彫りになって



石田秀徳  
IT推進局長

### DXプロジェクトコンセプト 全社員が意識すべきコンセプト設定



### 目指すのは業務プロセスの半減

きました。

そこで、全配信時代の戦略的な取り組みに柔軟かつ迅速に対応するためにも、より効率化したシステム基盤の整備が必須とのことで、思い切って刷新すべきとの判断に至り、2021年6月にグループ全社一丸となった「テレ東DXプロジェクト」を立ち上げました。

今回刷新するシステムは、会計を中心とした業務システムと営放（営業と放送）システムの2つがあり、当プロジェクトではシステムごとに分科会を設置して進めています。

システム構築の際は、得てしてシステムサイドがリードして行われることが多いのですが、このプロジェ

クトでは業務システムは経理局に、営放システムは編成局にリーダーシップをとってもらいました。実際にシステムを操作する人たちが理想とするワークフローはどういったものかをゼロベースで考えたうえでシステム設計を行う体制をとることで、現場の負荷は増えて大変ですが、実際に操作している人たちの生の声を反映できますし、何よりできあがったときに自分たちが設計したシステムというプライドと責任が生まれるものと考えています。

2024年8月に業務システム、次いで2025年9月に営放システムが運用開始するまで4年半の長期プロジェクトで、まだまだこれからとい

うところですが、完成した際にはより便利で使いやすいシステムになることを期待しています。

### 守りと攻めのDXで 最強のコンテンツ制作に寄与

一言にDXと言っても分野ごとに攻めと守りに区別されます。守りのDXは、業務の効率化・省力化、ワークフローの改革・再設計などで、まずここをしっかりと固めるシステム設計を行っています。そして次が攻めのDXで、既存サービスの高度化や提供価値向上、顧客接点の抜本的改革、ビジネスモデルの変革などがそれにあたりますが、データの利活用を促進できる仕組みづくりのほか、これまで実現困難だったサービスを提供できる基盤づくりなどにも取り組んでいます。

例えば、今回のプロジェクトが完遂すると、部門ごとに管理していた種々のデータが一元管理され、全社で使えるようになります。データ解析が柔軟に、より正確に行えるよう

になることで、経営指標がつかみやすくなり、新たなビジネスモデルを構築していくうえで経営判断の指針も得られます。

守りの部分を効率化して、ヒト、カネのリソースを攻めの分野に振り分

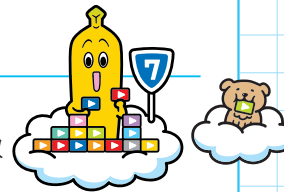
けることで最強のコンテンツ制作に寄与し、最終的には社の収益力の向上につなげられることを目指して推進してまいりますので、株主の皆様にもぜひご期待いただけたらと思います。

### コンテンツをマルチユース 新システム「ナナ番地。」とは？

現在進行中のDXプロジェクトの構想につながるシステムとして、テレビ東京・BSテレビ東京のコンテンツを一元的に管理する新コンテンツ管理システム「ナナ番地。」を今年9月に稼働させました。

このシステムでは、放送コンテンツだけでなく配信コンテンツなどについても共通でデータ管理することができる固有ID（以下、コンテンツID）の発行を可能にします。コンテンツIDは「ナナ番地。」内で活用が始まったところですが、今後、システム間連携により社内の各システムでコンテンツIDをデータ連携させることにより情報を横断的に活用することが可能となります。

例えば現状では、あるコンテンツの収益が知りたいと思つたときは放送、配信などを管理する各部署に行ってエクセルの資料をもらい、突き合わせをする必要があります。コンテンツIDを連携させてデータを一括して見られるようにすることは、業務を効率化させるだけでなくデータ解析をたやすくし、次の戦略を立てる経営判断に寄与するものになります。システムはリリースしたら終わりではありません。今後もDXプロジェクトと連携させるべく、そのときどきでベストな形に発展させていく方針です。



須方健太  
IT推進局  
デジタル改革センター

### ● テレ東 Tech & DXを知るためのキーワード

#### ● AI

アーティフィシャル・インテリジェンス=人工知能のこと。AIを活用した顔認証技術は、顔のパーツの位置や領域などで照合を行う仕組み。

#### ● XR

クロスリアリティ。仮想世界と現実世界を融合させる技術

の総称で、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、MR（複合現実）などを含む。

#### ● NFT

非代替性トークン。偽造や複製が難しいブロックチェーン技術によって、唯一無二の証明が付いたデジタルデータ。デジタルアートやゲームアイ

テムの販売などで使われることが多いが、テックラボでは、販売・資産としてだけでなく、イベントの参加証や動画コンテンツへの応用、新たなビジネスに向けた活用を検討している。

#### ● DX

企業がデジタル技術を活用し

て、業務プロセスを改善することに加え、新たな付加価値を生み出せるようにビジネスモデルや組織も改革すること。

#### ● ブロックチェーン

ネットワーク上にある端末同士を直接接続して、取引記録を暗号技術を用いて分散的に処理・記録するデータベース

の一種。仮想通貨に用いられている基盤技術。

#### ● メタバース

オンライン上に構築された3次元の仮想空間で、利用者は自身の分身となるアバターを動かして、遊びや商品の購入など、現実に近い社会生活を送れる。