

2025 年 6 月 26 日

HTC Corporation
NTT コミュニケーションズ株式会社

HTC と NTT Com、新たなエンターテインメント市場創出に向けた 基本合意書を締結

HTC Corporation (以下 HTC)と NTT コミュニケーションズ株式会社(以下 NTT Com)は、現在欧米を中心に人気を拡大している Location Based Entertainment^{※1}(以下 LBE)を活用した新たなエンターテインメントを共同で提供するための基本合意書を締結しました。



写真左：HTC Corporation 会長 最高経営責任者 Cher Wang

写真右：NTT コミュニケーションズ株式会社 常務執行役員 ビジネスソリューション本部長 井上 睦宏

1. 背景

昨今、全国各地でプロスポーツの試合やコンサートに使われる大型アリーナの建設が進んでいます。施設の維持管理にかかる費用負担の軽減や集客による地域への経済効果の最大化に向けて、試合やイベントがない日にも施設を有効活用することが求められています。

そこで、XR ゴーグルや XR 空間内で位置情報を把握するためのマーカーなど、簡単な設備を導入するだけで、多彩なプログラムを提供できる LBE を活用することで、施設の大規模な改修工事を行うことなく、さまざまなイベントを開催できます。これにより、施設の運営をより持続可能な形で実現することが可能になります。

2. 今回の取り組みの概要

このたび、LBE デバイスで世界トップシェアを誇る HTC とスタジアムやビルなどのスマートシティ領域で各種 ICT ソリューションを提供している NTT Com は基本合意書を締結し、LBE を活用した新たなエンターテインメント事業を展開します。

NTT Com は、これまで蓄積した ICT 環境の構築ノウハウを生かして、ニーズに合わせたネットワークソリューションなどを提供するとともに、主催者としてコンテンツの企画・監修やプロモーションなど、全国の施設運営事業者や地方自治体と連携し、イベントの拡大を推進します。

また、HTC からは最先端（軽量、5K の解像度、自動 IPD^{※2} 調整）の XR ゴーグルや、3D コンテンツを提供することにより、今までにない新しいエンターテインメント体験を提供します。

なお、コンテンツの開発、イベント開催場所の選定が完了次第、LBE を活用したイベントの開催を予定しており、詳細が決定次第改めてご案内します。



<LBE を活用したエンターテインメントのイメージ>

3. 各社の役割

- ・ HTC : LBE デバイスの提供、コンテンツ提供、LBE 技術支援

- ・ NTT Com :

イベントの主催、コンテンツの企画・監修、運営パッケージ（チケットングシステム、運用プラットフォーム・LBE 設備・運営スタッフ）の提供、プロモーション、ICT 環境の構築

4. 今後の展開

NTT Com は 2025 年 5 月にエンタメ推進プロジェクトを発足し、今後国内外のアニメやゲームなどの IP^{※3}を保有する事業者や集客施設の運営事業者、地方自治体などとの連携を図り、新規コンテンツの開発やイベント運営のパッケージ化を含めた事業展開をしていきます。LBE 市場は、今後もグローバルでの市場成長が予測^{※4}されており、NTT Com はコンテンツの拡充やイベントの拡大により、2030 年までに 500 億円規模の事業をめざします。将来的には IOWN^{※5}や触覚伝送^{※6}などの先端技術も活用し、複数施設を接続したイマーシブ^{※7}なイベントの展開、驚きと感動のエンターテインメント体験の創出に取り組んでいきます。

※1：Location Based Entertainment とは、特定の場所で提供される VR などのコンテンツを活用したエンターテインメントです。

※2：IPD とは、Interpupillary Distance の略で、瞳孔間距離を指します。VR のヘッドセットでは、この瞳孔間距離を調整することで、より快適でクリアな視覚体験を得ることができます。

※3：IP とは、Intellectual Property の略で知的財産のことを意味し、デザインや映像、楽曲など、個人や企業が自らの力で新しく作り出したもののことです。

※4：成長予測については、Grand View Research のレポートより、LBE 市場は年平均成長率 20.7%で、2023 年に 43 億ドルの市場規模が、2030 年には全世界で市場規模が 259 億ドルになると予測されています。

[ロケーションベースエンターテインメント市場規模レポート、2030 年](#)

※5：IOWN 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・情報処理基盤です。

<https://www.rd.ntt/iown/>

※6：触覚伝送とは、人間の細胞と神経で感じる触覚を機械的なセンサーで感知し、デジタルデータに変換してネットワーク上で伝送する技術です。

※7：イマーシブとは、視覚、聴覚だけでなく、複数の感覚を刺激することにより、体験者がまるでその世界に入り込んだ、没入感のある体験のことを指します。

OHTC について

HTC Corporation（本社：台湾）は、1997 年に設立され、世界に先駆けてスマートフォンの開発・提供を行ってきたグローバルテクノロジー企業です。現在は、XR 領域における革新的なプラットフォーム「VIVE」を中心に、ハードウェア、ソフトウェア、コンテンツを統合した没入型体験を実現するソリューションを提供しています。XR アプリケーションプラットフォーム「VIVERSE」、5G や空間通信技術を活用した新しいコミュニケーション環境の提供などを通じて、法人向けソリューション、教育、医療、産業、文化など多様な分野に価値を創出しています。HTC は、テクノロジーと人とのより良い関係を目指し、グローバルに未来の体験を提供し続けています。

詳細は www.htc.com と www.vive.com をご覧ください。

ONTT コミュニケーションズ株式会社について

NTT コミュニケーションズ株式会社は 1999 年に設立され、通信事業者ならではの高品質なインフラと技術を活かし、ネットワーク、クラウド、コロケーション、アプリケーション、セキュリティなどの多岐にわたる ICT サービス

を展開しています。2022 年よりドコモグループにおける法人事業の中核を担う企業となり、社会・産業のグローバルレベルでの構造変革や、新たなワークスタイルの創出、地域社会の DX 支援などの価値を提供しています。

詳細は <https://www.ntt.com/> をご確認ください。