

(報道発表資料)

2002年7月4日

大宮アルディージャ
日本電信電話株式会社

IT技術を活用した豊かなスポーツコミュニティの実現に向けた 共同実験を開始

～ネットで試合結果の見たいシーンを自由に選択、サッカースクールも開設～

J2リーグに所属する大宮アルディージャ（運営会社：NTTスポーツコミュニティ株式会社、本社：埼玉県さいたま市、代表取締役社長：大木一夫）と、日本電信電話株式会社（以下NTT、本社：東京都千代田区、代表取締役社長：和田紀夫）は、最新のIT技術(*1)を活用し、ファンが光ネットワーク上で、試合結果の見たいシーンを自由に視聴できる映像配信やサッカースクールを開設するなど、豊かなスポーツコミュニティを実現するための共同実験を2002年7月から2003年3月までの約9ヶ月間、埼玉県さいたま市内において実施します。

<共同実験の背景>

大宮アルディージャは、『Jリーグ百年構想』(*2)を推進するクラブ活動の一環として、クラブの基本理念である、「スポーツを通じた地域振興および青少年の健全育成を図り、地域に密着したクラブ運営を図る。」ことを実践するため、サッカースクールなどのさまざまな地域活動を進めてきており、この地域スポーツコミュニティ活動にIT技術を取り入れたクラブ運営を目指しています。

<共同実験の目的>

大宮アルディージャでは、IT技術を活用したファンサービスの向上や、次代を担う子供たちの技術の向上、また対戦チームの戦術分析をするために必要な映像分析手法の確立を目指します。

NTT研究所では、メタデータ(*3)技術を応用し、今回新たに開発した映像編集用「エディティングツール(*4)」などの最新技術を提供し、ユーザインタフェースなどのインタラクティブ性を検証します。

<共同実験の概要>

1. 共同実験の内容

(1) 「メタデータビデオ配信」

見たい映像シーンだけを容易に見ることができる「メタデータビデオ配信」をサッカーファン向けの映像配信実験として実施します。

この実験は、さいたま市を中心に、大宮アルディージャのサポートショップやファンクラブ会員の中から実験参加希望者を募り、光ブロードバンドの特性を生かしたインタラクティブ性と視聴者が利用しやすいインタフェースの検証を行います。

今回の配信映像では、当面大宮アルディージャの親善試合やユースチームの試合を予定しています。

(2) 「Webサッカースクール」

大宮アルディージャのサッカースクールに所属する小中学生を対象に、NTT研究所が開発した「サイバーブック(*5)」「サイバー図鑑(*6)」を活用し、あたかも本をめくるような感覚で、模範プレー(パス・ドリブル・フェイントなど)が見られる動画配信や自分がプレーしているビデオをアップロードし、コーチのアドバイスが受けられるサッカースクールを開設します。

(3) 「メタデータ映像分析・編集技術」

大宮アルディージャのコーチ・技術スタッフが、メタデータ生成・編集技術を応用した「エディティングツール」を使い、従来のビデオ編集時間を半減し、効率的で迅速な対戦相手の戦術分析の有効性を検証します。

この技術は、膨大な映像データの中から、まとめたいと思うジャンル(シュート、コーナーキック、フリーキックなど)に付箋紙を貼るような感覚で容易に編集できるものです。

2. 共同実験スケジュール

(1) フェーズ1 (2002年7月～9月)

- ・メタデータ映像分析・編集技術の有効性を検証

(2) フェーズ2 (2002年10月～2003年3月)

- ・メタデータビデオ配信
- ・Webサッカースクール

3. 共同実験システム

メタデータ実験システムは、NTT東日本ビル内に設置されたメタデータ配信サーバ(Bフレッツ・オフィスサービス*7)とファンクラ

ブ会員、スクール生徒およびサポートショップをBフレッツで結び構成されます。

4. 実験参加者の募集

「メタデータビデオ配信」と「Webサッカースクール」の実験に参加いただくモニターを募集します。応募要領の詳細については、大宮アルディージャのホームページに公開します。

(8月下旬公開予定) 参加申込ホームページ <http://www.ardija.co.jp/>

<今後の予定>

大宮アルディージャでは、地域スポーツの普及・発展に寄与し「新しいスポーツ文化」の実現を目指すとともに、「メタデータ映像分析・編集技術」による対戦チームの戦術分析はもとより、自チームの戦力アップ策として有効に活用し、1日も早いJ1リーグへの昇格を目指します。

NTTでは、実験参加者の評価などを踏まえ、メタデータ技術を活用した映像分析手法や映像配信におけるユーザインタフェースの向上を図り、サッカーゲームのみならず、スポーツ競技全般に拡大できるよう研究開発を進めてまいります。

[参照図]

[図1：共同実験のシステム構成](#)

[図2：メタデータビデオ配信](#)

[図3：Webサッカースクール](#)

[用語解説]

*1：IT技術 (Information Technology)

情報技術全般をさす言葉で、特にコンピュータやインターネットを利用した技術のことです。ここでは、サッカーのビデオにしおりを付けたり、そのしおりからビデオの見たい場面を自由に検索する技術や、本をめくるような感覚でビデオやホームページを見ることを可能にする技術などのことです。

*2：Jリーグ百年構想

Jリーグでは、“スポーツが日常生活にとけ込み人々の生活に喜びと潤いを与え、より広くより多くの人々がスポーツを楽しめる場を作り出

す”という、スポーツ文化の確立を目指した『Jリーグ百年構想』を推進しています。

***3：メタデータ**

メタデータとは、コンテンツ本体に付属するデータで、コンテンツの内容に関する記述や制作者、著作権などに関する情報などが書かれています。サッカーのビデオの場合は、録画された日時、出場選手、シュート・コーナーキックなどの試合の動きなどの他、ビデオの中身に関する多くの情報が記述されています。

***4：メタデータ編集用「エディティングツール」**

メタデータ技術を応用して、膨大な映像データの中から、見たい映像シーン（シュート、コーナーキック、フリーキックなど）に付箋紙を貼るような感覚で簡単に映像編集を可能にした編集ツールです。

***5：サイバーブック**

サイバーブックは、本をめくるイメージで誰でも簡単に使えるインタフェースで、紙のカタログやアルバムのように、ぱらぱらめくって閲覧できるツールです。

***6：サイバー図鑑**

サイバー図鑑は、インターネットの双方向性を活かし、図鑑を使う側からもコンテンツを提供し、容易にデータベースに登録することができるツールです。

***7：Bフレッツ・オフィスサービス**

Bフレッツ・オフィスは、地域IP網に企業ネットワーク等を接続することにより、プライベートネットワークを定額で安価に構築することが可能となるベストエフォート型のネットワークサービスです。

・ [\(参考\) エヌ・ティ・ティ・スポーツコミュニティ株式会社](#)

【本件に関するお問い合わせ先】

NTTスポーツコミュニティ（株）
事業部 関、児玉
TEL：048-658-5511
E-mail：info@ardija.co.jp

NTT情報流通基盤総合研究所
企画部 広報担当
飯塚、佐野、池田
TEL : 0422-59-3663
E-mail : koho@mail.rdc.ntt.co.jp



[NTT NEWS RELEASE](#)