

# 本格スポーツライブ中継を、中継車無し・リモート対応のクラウドシステムで実現可能か検証。



実証実験

## パナソニック パンサーズ

実証システム:映像コンテンツ制作ソリューション  
「KAIROSクラウドサービス」実証実験

実証時期:2021年3月 実証地域:大阪

### 課題:

コロナ禍で有観客での試合開催が制限される状況において、ファン・エンゲージメントを高める機会が減少している。

### 解決策:

会場から離れた拠点でスポーツのリモート制作と配信を実現。スマホ撮影映像もクラウド上で即時素材伝送・制作・配信し、オンラインでファンが楽しめるコンテンツを充実させる。

“

実証実験の参加者アンケートでは「実際に会場に行ってみたくなった」という声が多数あり、リモートでも速報性や臨場感を高めることで、視聴いただいた皆様に一体感を持って試合を観戦してもらえました。

”

パナソニック株式会社  
スポーツマネジメント推進室  
中水 陽子 氏

※所属は取材時のものです。

## 背景

今後のスポーツ事業に欠かせない、ファンとの繋がりへの継続的な向上を目指して

パナソニック株式会社は、プロサッカーチームのガンバ大阪をはじめバレーボールチームのパンサーズやラグビーのワイルドナイツなど、さまざまなスポーツチームの運営に携わってきました。2020年は新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、数々のスポーツイベントが中止を余儀なくされましたが、中長期視点でスポーツに関連する事業の拡大を目指し「スポーツマネジメント推進室」を設立しました。そこでミッションとして掲げられたのは「スポーツを通じたファンや地域とのコミュニティづくり」。パンサーズは枚方を中心とする地域やファンとの繋がりを重視し、様々な取組みを行っているチームです。

## 実証実験の概要

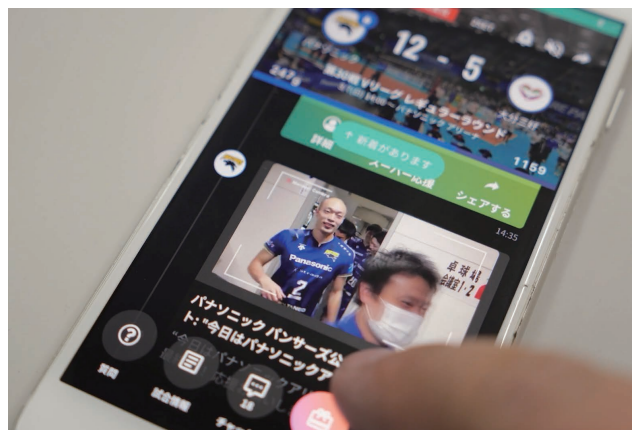
リモート制作と配信を実現できるKAIROSクラウドサービスを活用した実証実験で、様々なファン・エンゲージメントのトライアル

通常、試合の高画質の生中継コンテンツを作るには中継車をはじめとした大規模な設備が必要です。しかし、KAIROSクラウドサービスを使うことで、必要最小限の設備、さらには会場から離れた場所からリモート制作と配信を実現できます。今回、「中継車無しでの本格スポーツライブ生中継」の実現を目指して、日本バレーボールリーグ機構やスポーツマネジメント推進室の協力を得て、パンサーズの試合での実証実験を行いました。当日は試合のライブ映像はもちろん、パンサーズOB選手による実況・解説、選手の裏側、ファンからの声などユニークなコンテンツも含めてリアルタイムに配信できました。また、カメラの切り替え等によりクリエイティブな演出ができ、スポーツの試合とKAIROSクラウドサービスとの親和性が高いことが分かりました。

## 実証実験後の効果

リモートでの観戦体験が高まることにより、会場に足を運ぶファン増加に期待できる

KAIROSクラウドサービスを使ったパンサーズのライブ中継での実証実験がもたらした効果を一言でまとめると、「リモートでも様々な観戦体験が味わえ、会場に足を運ぶファンが増えるのでは」ということです。今回の取り組みでは映像をただ流すだけではなく、全体を通して会場と一緒に応援しているような速報性と臨場感を実現し、“ファンとの一体感”に重きを置きました。例えば、パンサーズのマネージャーさんにスマートフォンのカメラで選手の素顔を撮ってもらい、KAIROSクラウドサービスを活用して短時間で編集しSNSに動画をアップ。このようなコンテンツを用意することで、選手の等身大の姿が簡単に発信でき、ファンは普段と違う選手の姿を見ることができます。実証実験に協力したスポーツマネジメント推進室の中水氏は、「実験後にアンケートを取った結果、『実際に会場に行って、試合を見たくなった』『チームのことをより好きになった』という声も多数あがりました」と語ってくれました。PCで試合を見ながらSNSをチェックするような時代だからこそ、KAIROSクラウドサービスによるコンテンツと配信の新たな広がり、スポーツの新しい楽しみ方に大きな効果をもたらします。



▲配信と連動したアプリで選手の素顔も公開



▲スマートフォンで撮影した素材も数十秒で伝送でき、すぐに編集・配信!



▲会場で撮影したファンの声もリアルタイムに配信

### 中継車無しで、制作スタジオからリモート制作・配信を実現

当日は撮影した映像素材の伝送・制作・配信を全てクラウド上で作業。試合会場である枚方のパナソニックアリーナで撮影した映像を、遠方の門真にある制作スタジオにてスイッチングし配信しました。これまでライブ配信といえば、一般的には中継車など大掛かりな機材を導入し、制作・配信もその現場に人が集まる形で行っていました。しかし、今回は枚方と門真で約10km離れており、現場にいるような感覚でスイッチングなどができるのが大きなポイントに。結果的には、KAIROSクラウドサービスのテクノロジーによって、現場⇄スタジオ間の物理的な距離を感じさせないスムーズな配信を実現したのです。会場内のカメラ映像をクラウドへ即時伝送し、専用ソフトでリモートスイッチング等の映像加工ができるので、簡単な操作でライブ映像を配信できました。KAIROSクラウドサービスによって、現場+大人数+大掛かりな設備という常識を覆し、リモート+少人数+最小の設備という新しいスタイルを生み出しました。



▲試合会場から離れた場所での制作と配信



▲試合中の映像以外のコンテンツも簡単に挿入できる



▲カメラ4台(有人2台、無人2台)+スマートフォンカメラ2台と少ない台数でも臨場感ある配信を実現

## 実験協力者の声

手軽に、しかもハイクオリティな配信が可能に。ファン・エンゲージメント向上にもつながると実感

今回の実証実験に携わって凄と思ったのは、一般的な回線を用いて、しかも現場にいる人数が少なくても放送に耐える高画質での配信が実現したことです。そして、配信と連動したアプリを通して応援のスタンプを押したりチャットしたりと、ファンの方が会場にいなくても一体感を持って試合観戦できるコンテンツのトライアルができたと思います。このような取り組みを続けることで、ファンとのつながりを高めることができるのではないかと実感しました。



パナソニック株式会社  
スポーツマネジメント推進室  
中水 陽子氏

※所属は取材時のものです。

