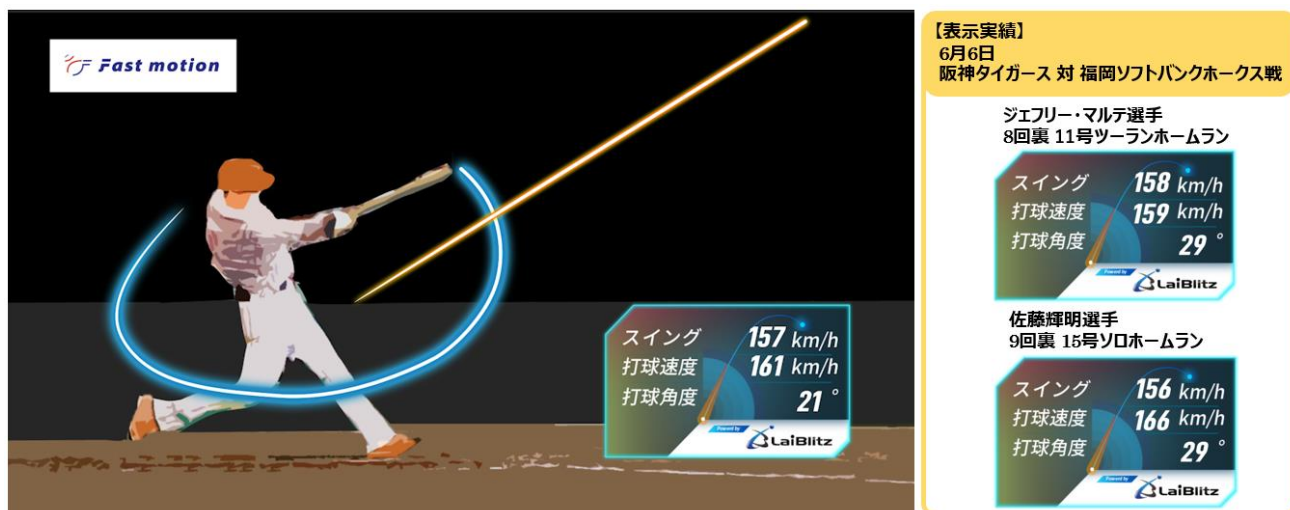


ライブリッツ プレー映像を AI で解析し打球や動作の軌道をビジュアル化する「Fastmotion V3」サービスイン
～生成したアニメーションとプレーデータを中継放送のリプレー時に表示 新しい観戦体験を提供～

ライブリッツ株式会社（本社：東京都品川区、代表取締役：村澤 清彰、以下ライブリッツ）は2021年6月20日より野球のプレー映像を AI で解析しボールや選手の動作の軌道をアニメーションにしてデータとともに映像コンテンツを作るサービス「Fastmotion V3（ファストモーションブイキューブ）」の提供を開始しました。これまで感覚的にとらえていた選手の運動能力やプレーの迫力を客観的なデータと視覚的にわかりやすい映像で表現でき、ファンに新しい観戦体験を届けます。外部のトラッキングシステムのデータを取り込み組み合わせでの提供も可能です。

サービス名の V3 は「Visual」「Virtual」「Victory」の頭文字から取りました。この新しい映像コンテンツによって、勝利を決めるような一瞬をファンにわかりやすく届け、スポーツ中継に新たな価値をもたらしたいという思いを込めています。



新型コロナウイルス感染症拡大の影響でファンが球場で自由に試合観戦できない状況が続いています。朝日放送テレビ株式会社（本社：大阪府大阪市、代表取締役社長：山本 晋也）は阪神タイガース戦の中継放送の目玉として、プロ野球選手ならではの能力の高さやプレーの臨場感が伝わるようなデータやビジュアルを加えた映像を放送しファンに楽しんでほしいという要望がありました。ライブリッツはそれを受けて Fastmotion V3 を開発し、6月6日の対福岡ソフトバンクホークス戦および20日の対読売巨人軍戦の放送に採用されました。阪神甲子園球場の一塁側・三塁側・バックネット裏に特別に設置した3台のカメラからの映像を AI で解析してコンテンツを生成し、リプレー時に放送されます。ライブリッツは2018年に AI・IoT を活用した選手トラッキングシステム「Fastmotion Tracking」を構築して福岡ソフトバンクホークスに提供し、日本球界で初めて守備や走塁動作等のデータ化に成功したという実績があります*1。Fastmotion V3 は Fastmotion Tracking の構築で得た知見やノウハウをもとにしています。

■ Fastmotion V3 の解析対象となる主なプレー

解析に必要な映像はプレーごとに異なります。詳細はお問合せください。

カテゴリー	対象プレー	データ
打撃	ホームラン、ヒット、三振	打球速度、打球角度、飛距離、スイングスピード
投球	三振	球速、回転数、回転軸、縦変化量、横変化量
走塁	盗塁、一塁駆け抜け	リード距離、反応時間、トップスピード、塁到達時間
守備	ファインプレー	トップスピード、移動距離、到達時間、ルート効率、反応時間
捕手	盗塁阻止	クイック時間、二塁送球到達時間(ポップタイム)、送球速度

■提供サービスのイメージ



【Fastmotion V3 お問い合わせ窓口】

利用のご希望や費用などサービス詳細のお問い合わせは
ライブリッツのホームページ <https://www.laibliz.co.jp/contact/>
お問い合わせフォーム「ビジネスについて」よりご連絡ください。

今後 Fastmotion V3 は解析するプレーを増やすとともに、野球以外の競技も対象とするなど、サービスの進化と拡充を進めていきます。

ライブリッツはこれからもスポーツに IT を活用したサービスを提供し、国内・海外のスポーツ界を盛り上げていきます。

*1 福岡ソフトバンクホークス ライブリッツ社の野球選手 AI トラッキングシステムをチーム戦略に活用(2018年4月)

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000002.000032744.html>

■ライブリッツ株式会社

代表者：代表取締役 村澤 清彰

設立：2011年10月

事業内容：スポーツおよび地域創生におけるデジタルイノベーションの実現

URL：<https://www.laibliz.co.jp/>

■本件に関する報道機関からのお問合せ先

ライブリッツ株式会社 担当：岡安 E-mail：pr-01@laibliz.co.jp