

スポーツにおけるデータ活用の可能性

(Jリーグにおけるデータ活用の現在未来)

公益社団法人 日本プロサッカーリーグ



Jリーグの現在地

2つの前提

リーグ・クラブの財政基盤強化

育成環境の整備

5つの重点戦略項目

魅力的なフットボール

スタジアムを核とした地域創生

アジア戦略

経営人材の育成

デジタル技術活用推進

なりたい姿、目指す姿

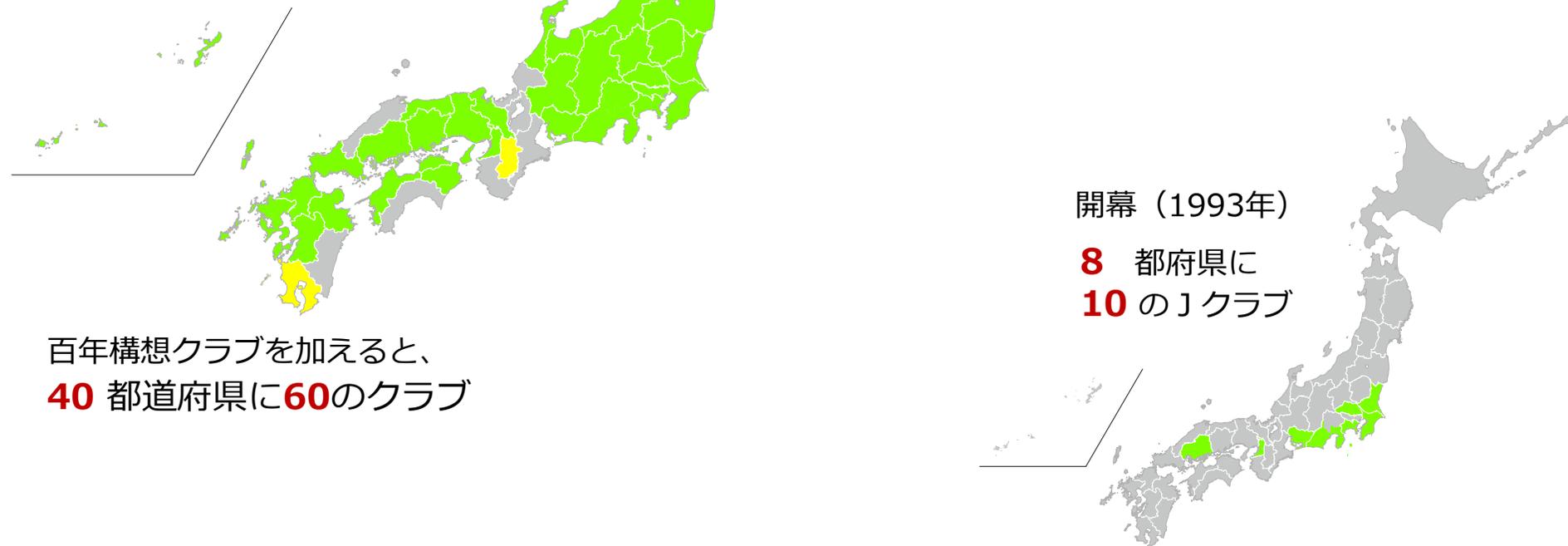
Jリーグですばらしいサッカー
がプレーされている

Jリーグのすばらしさが
多くの人に伝わっている

2016シーズン

38 都道府県に **53** のJクラブ

- Jクラブのある都道府県
- 百年構想クラブのある都道府県
- その他の都道府県

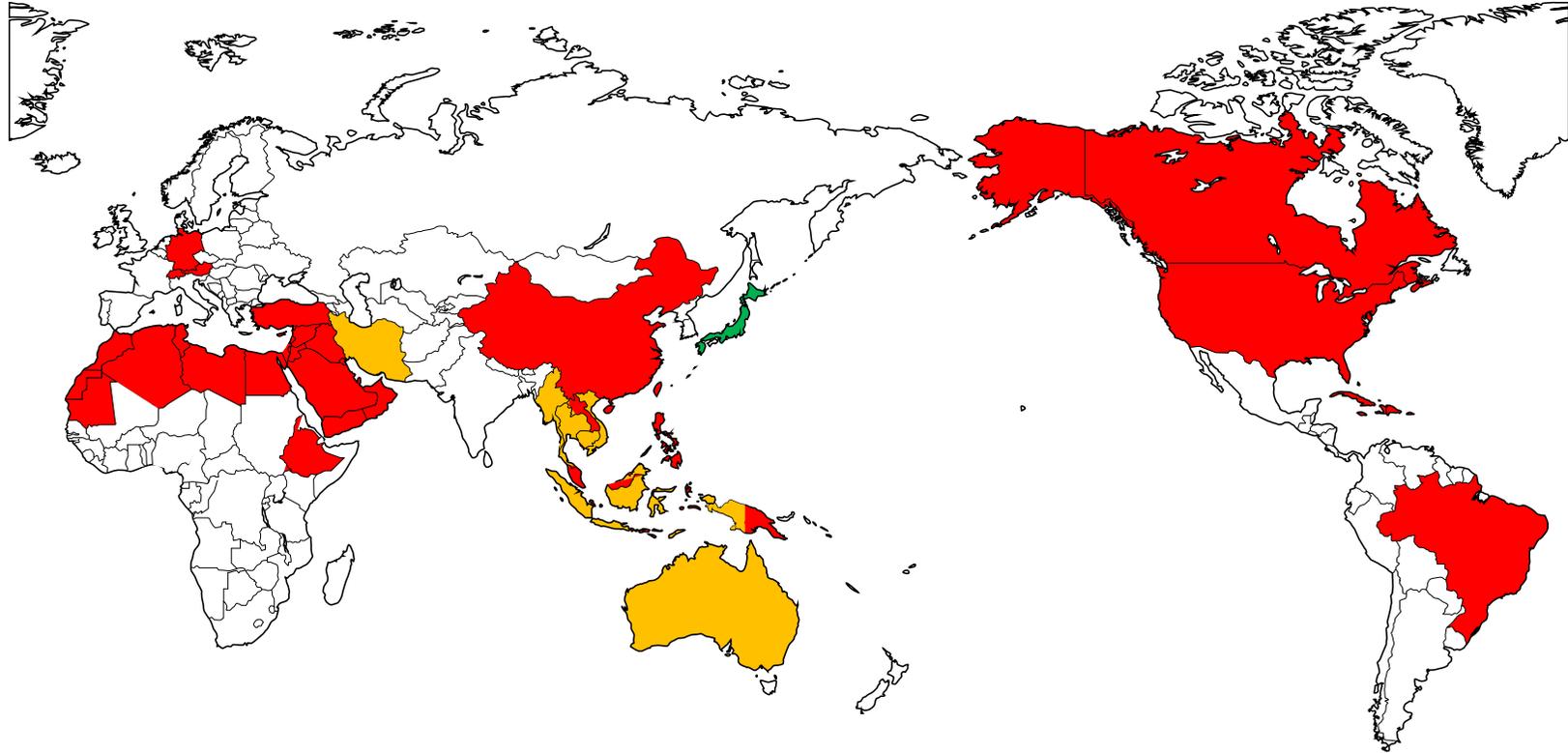


百年構想クラブを加えると、
40 都道府県に **60** のクラブ

開幕（1993年）

8 都道府県に
10 のJクラブ

10 力国と提携 20 力国で放送



: パートナーシップ締結国
 : Jリーグ放送あり

タイ、ベトナム、ミャンマー、カンボジア、シンガポール、インドネシア
 イラン、マレーシア、カタール、オーストラリア



吹田スタジアム

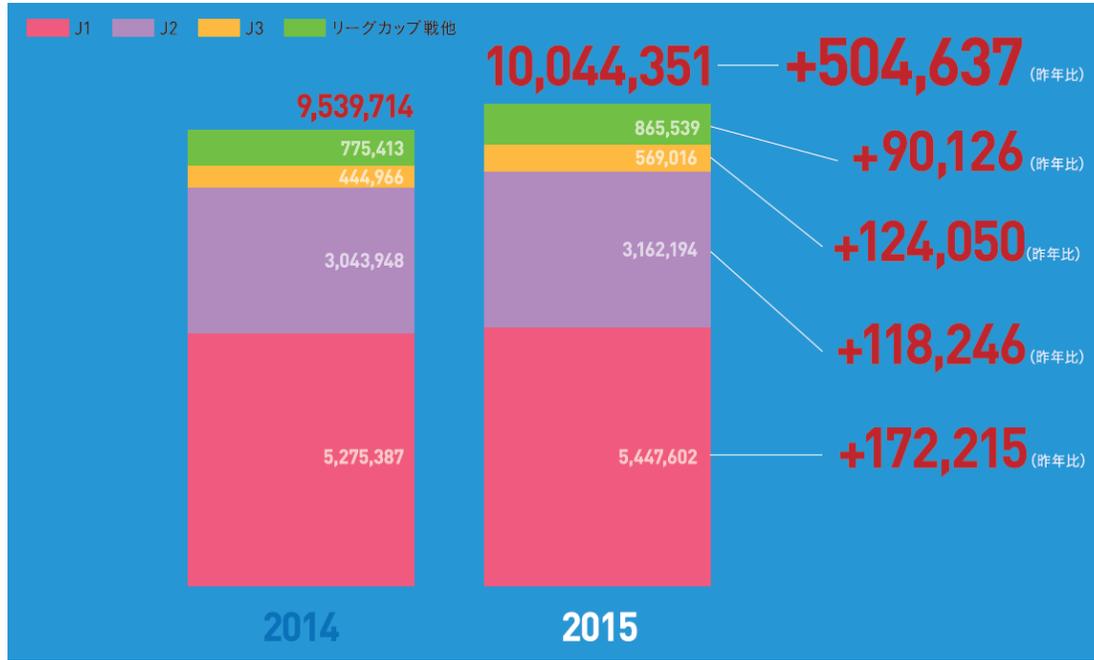


南長野運動公園総合球戯場

スタジアムを核とした
地域創生
スマートスタジアム



入場者数



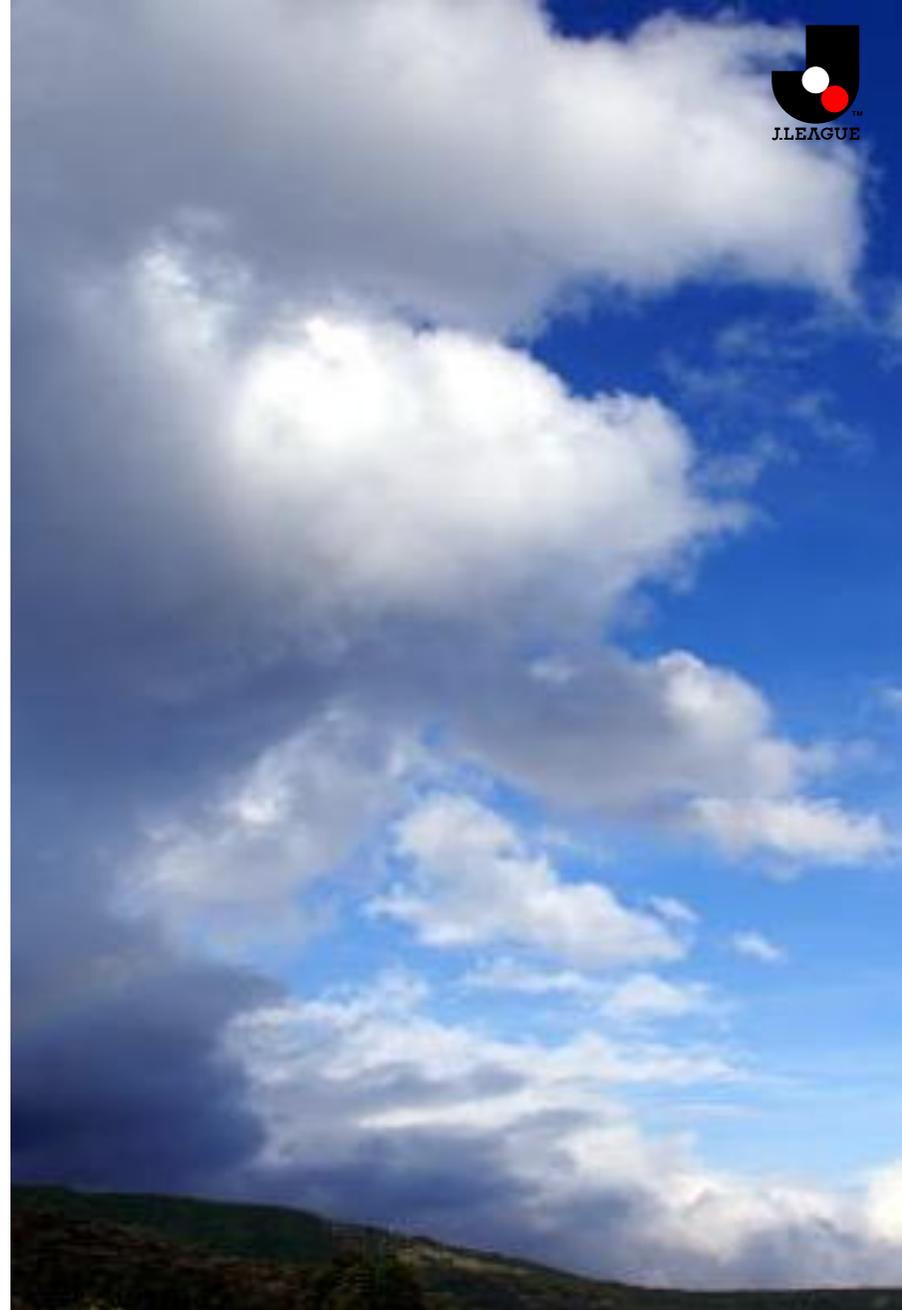
デジタルメディアリーチ



OTT プレイヤーによる **中継/配信**



Jリーグにおけるデータ活用



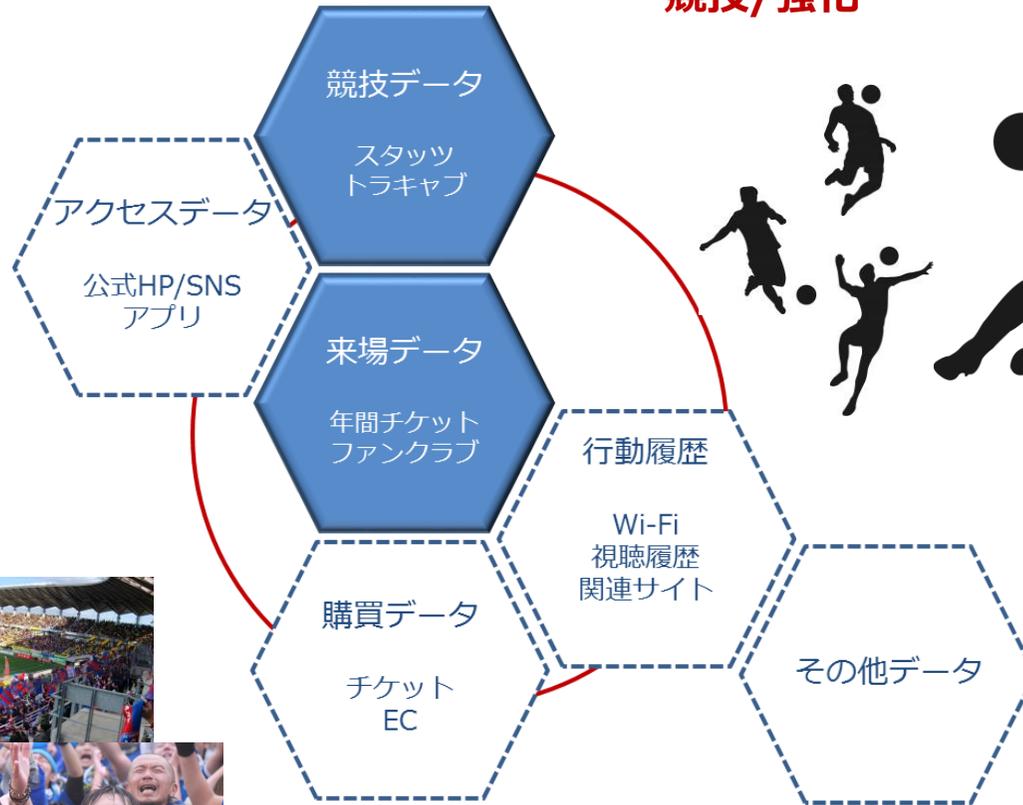
マーケティング



競技/強化



視聴/観戦体験



競技データ (スタッツ、トラッキング)

公式記録

公認データ (StatsStadium)

トラッキングデータ (※J1のみ)

Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7
基礎データ	試合基本データ	プレーデータ/チーム	プレーデータ/選手	特殊データ	Basic Tracking	Tactical Tracking
<ul style="list-style-type: none"> メンバーリスト スコア 警告/退場 	Level 1 + <ul style="list-style-type: none"> シュート数 FK数 CK数 オフサイド 得点者 選手交代 	Level 1 - 2 + <ul style="list-style-type: none"> パス数 クロス数 ドリブル数 タックル数 セーブ数 ボール支配率 アクチュアルPタイム 	Level 1 - 3+ <ul style="list-style-type: none"> パス数 クロス数 ドリブル数 タックル数 セーブ数 プレー位置 パス方向 シュート部位 プレータイミング 	Level 1 - 4 + <ul style="list-style-type: none"> 空中戦勝率 特定エリア進入回数 得失点パターン ボールゲイン/ロスト位置 時間帯別得失点 選手パターン分類 	Level 1 - 5 + <ul style="list-style-type: none"> 選手走行距離 選手加速度 チーム総走行距離 走行スピード 移動エリア ボールの動き 審判の動き 	Level 1 - 6 + <ul style="list-style-type: none"> 全選手アニメーション 選手間の距離 平均ポジション 状況別走行距離 時間別走行距離 状況別ポジショニング ピッチ全体の映像

競技データ (視聴/観戦体験の向上)



競技データ (視聴/観戦体験の向上)



競技データ (視聴/観戦体験の向上)



基本機能



利用促進機能

① 応援チャントをBGMにできる

東京こそすべて 俺らを熱くする♪
情熱をぶつける 優勝を掴みとれ♪
バモ東京バモ東京♪ バモ東京バモ東京♪

② 総走行距離に応じてバッジがもらえる

- 15,000km レジェンド 梶崎正剛
- 5,000km 鉄人 遠藤保仁
- 3,000km 走り屋 阿部勇樹

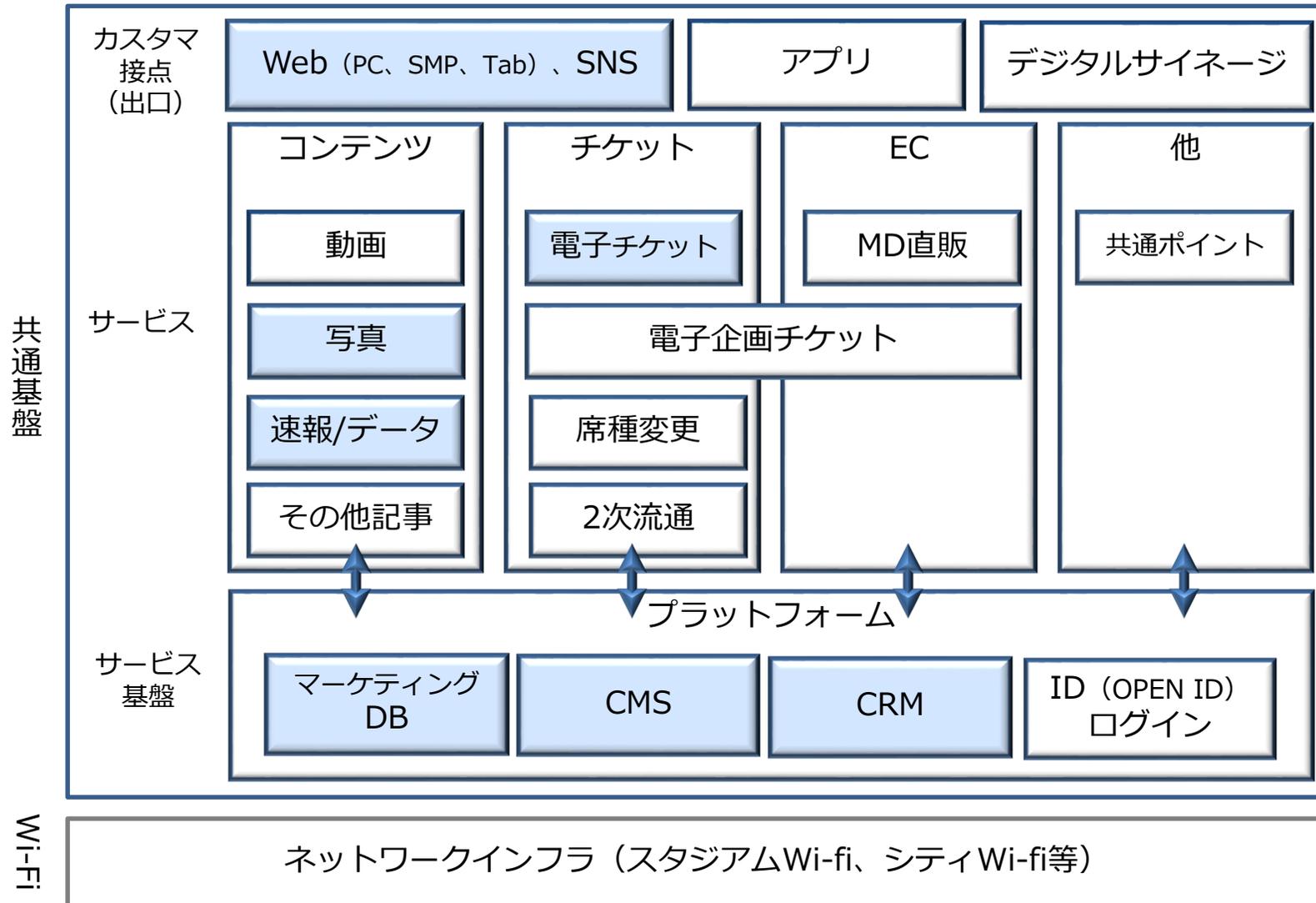
③ 選手からお礼のメッセージがもらえる

Thank You!

④ サポーター同士で繋がれる (O2O)

試合前後に一緒に走ろう!

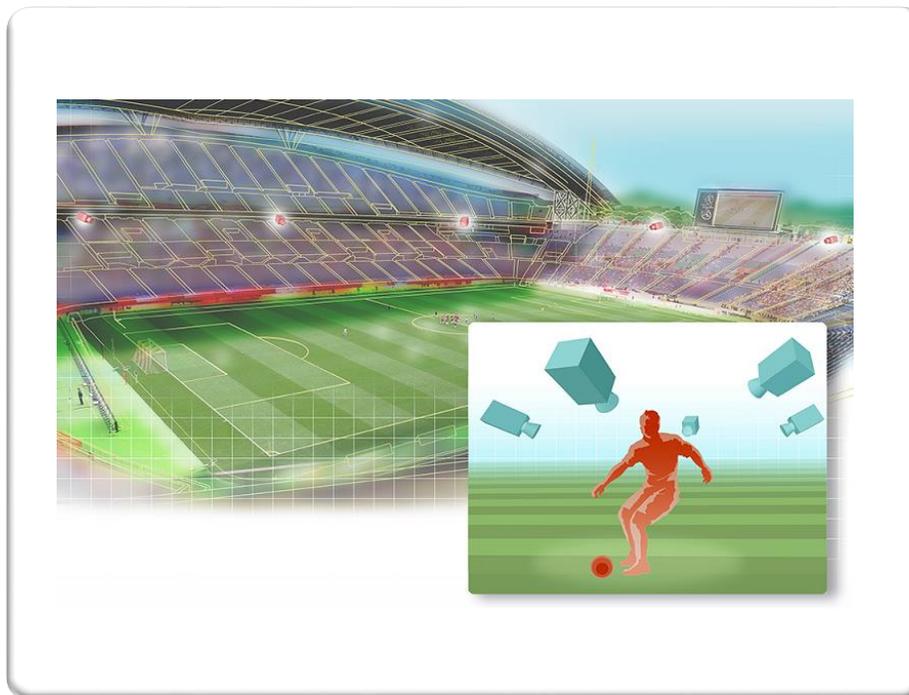
マーケティングデータ (ビジネス機会の創出)



未来に向けて



新技術活用の可能性 (映像技術・センサー技術…等)



映像技術の進化 (例 : 360°自由視点映像 by キヤノン)

※2016年10月15日 ルヴァンカップ決勝で実証実験

データ共有によるサービスの広がり (オープンデータ)

