

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト
(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)

Bリーグ×AIスマートコーチ バスケット競技者支援事業

令和7年2月24日

公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ (B.LEAGUE)



令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)

【事業報告①：事業の全体概要】

代表団体名：公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ (B.LEAGUE)

事業タイトル：Bリーグ×AIスマートコーチ バスケ競技者支援事業



Sport in Life

構成団体	ソフトバンク株式会社 コンシューマ事業推進統括サービス企画本部コンテンツ推進統括部
事業のターゲット	①子供・若者
実施フィールド（地域）	長崎県（離島4島）、千葉県、静岡県

事業内容（要約）

ソフトバンク株式会社のAIデジタル技術「AIスマートコーチ」のアプリケーションを活用し、Bリーグ所属の下記3クラブと連携。各クラブ事にテーマを設け、より誰もが気軽にスポーツに親しめるようデジタルコンテンツ活用した阻害要因解消に向けた実証実験を実施した。

- ①：長崎ヴェルカ...地理的制約のある地域に対してのデジタルコンテンツの有効性（離島）
- ②：千葉ジェッツ...汎用性・他競技へのモデル実証（ダンスコンテンツ）
- ③：ベルテックス静岡...部活動の地域展開

事業ターゲット

■本事業のターゲット像

年齢	6～15歳（小学生、中学生）
性別	男女問わず
居住エリア	地理的制約のある過疎地域（離島等）
嗜好	バスケットボール競技者 チアダンス、ブレイキン
追加・拡大	将来的な他地域や他地域課題/社会課題への横展開 や波及効果を目指し、ダンス等でも効果検証

阻害要因

- ・地理的制約のある過疎地域
- ・競技者や指導者の少なさに伴う機会損失、モチベーション低下

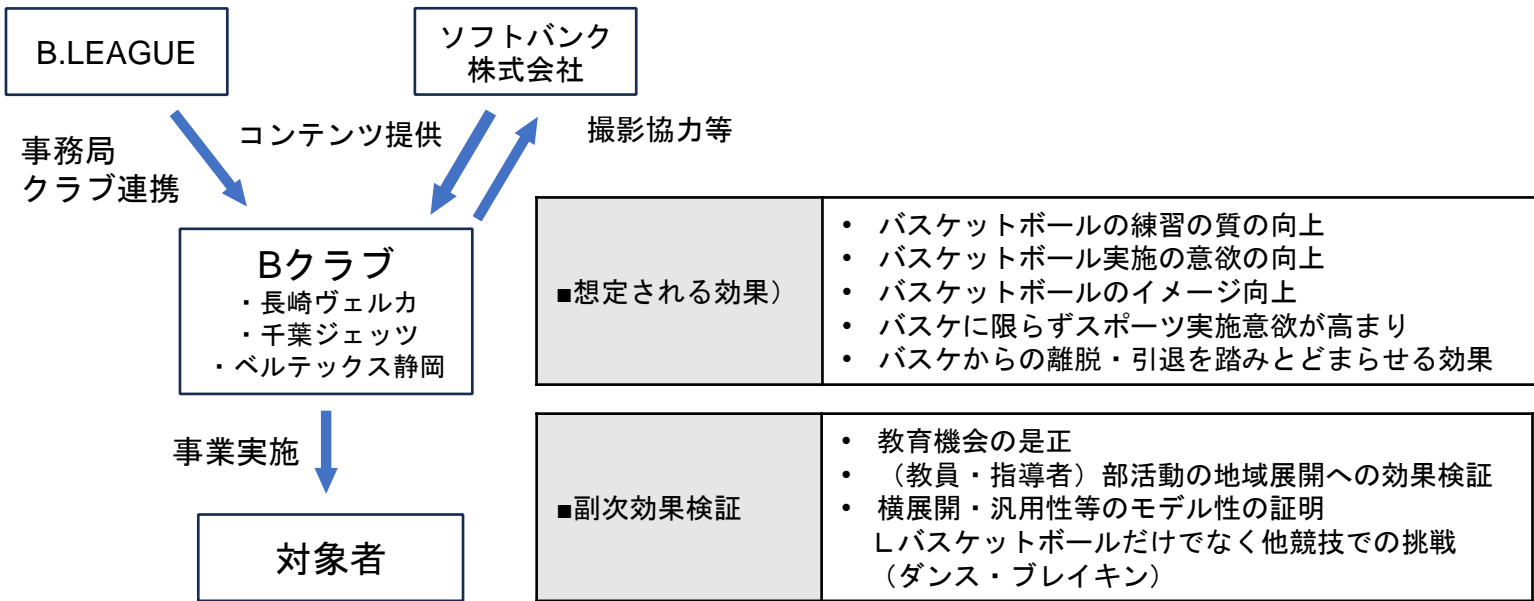
阻害要因を排除し、 スポーツ実施を促すためのポイント

- ・オンライン指導により地理的制約を排除した機会の提供
- ・ICTを活用した練習環境（運動機会）の創出
- ・専門家の指導による練習の質の向上
→上記による競技イメージやモチベーションの維持/向上

事業の背景

- ・スポーツ界におけるDX
- ・部活動の地域展開（教員の働き方改革）
- ・体験格差拡大（地理的制約、生徒数減少、貧困問題）

本事業の狙い・実施概要

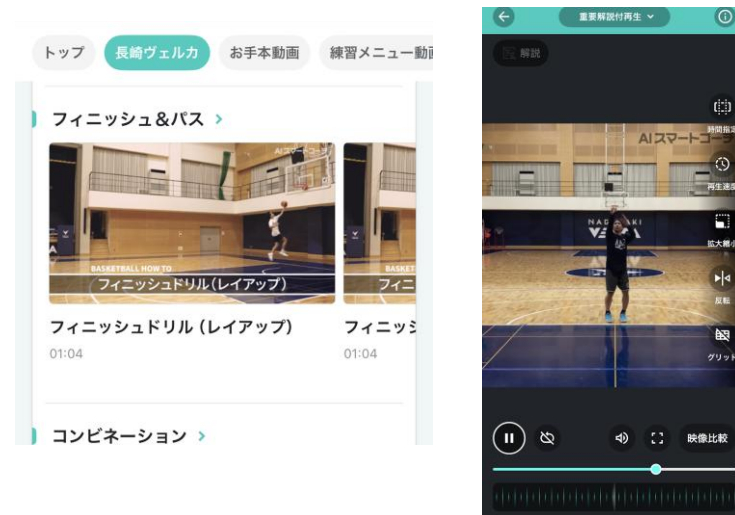


事業実施内容

- 地理的制約のある地域に対して、デジタルコンテンツを用いることでの有効性を実証。
L指導者不足地域に対して、プロバスケットボール選手による指導機会を提供。
- オンライン指導による地域格差解消（物理的な距離※離島、過疎地区）や教育機会の提供に繋がった。

長崎ヴェルカ

▼長崎ヴェルカ プログラム実施（12月）



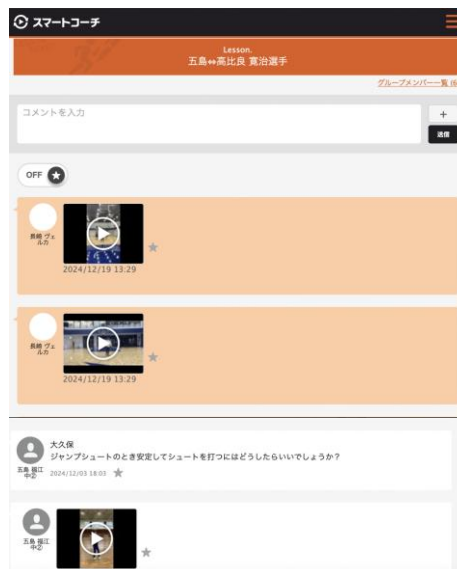
▼長崎ヴェルカ TIP OFF（11/22 壱岐）



▼長崎ヴェルカ TIP OFF（11/04 対馬）



▼長崎ヴェルカ TIP OFF（11/24 五島、上五島）



▼生徒の動画に音声やテキスト(チャット)でフィードバック



【高比良選手から声の録音でフィードバック】

ドリブルの後に「止まるためのステップ」ではなく、自然とドリブルをつけてシュートを打てるように。ストップの時に、右足を強く踏むことができれば、真上にしっかりと勢いを持っていくことができるのでプレにくなります。

▼選手自身でシュート動画を撮影して送付



左右前後のズレがわかるように、シュートを連続して打っている動画を送ってもらえると嬉しいです。
シュート練習は最低1人でもリバウンダーをつけて、良いパスを受けてシュートすることを心がければ良い練習になります。

事業実施内容

千葉ジェッツ

- ・本事業における横展開・汎用性・モデル性を証明するため“ダンス”コンテンツにも挑戦
- ・サブテーマとして、経済的理由など貧困家庭で習い事ができない子どもたちへの機会提供にも取り組んだ。

▼千葉ジェッツ 撮影 (10/25 船橋)



▼千葉ジェッツ (効果検証 1/18)



AIスマートコーチ

ホーム

マイリスト

比べる

団体利用

履歴

画質設定

指導監修・選手紹介

使い方がガイド

お知らせ一覧

トップ お手本動画 練習メニュー動画 フィジカルトレーニング動画 種目(1)

チアダンス
【STAR JETS】ダンスルーティーン もっと見る

ダンスルーティーン (初級) 00:01:51

ダンスルーティーン (中級) 00:01:54

チアダンス
【STAR JETS】スキル解説 もっと見る

アームモーション+コール (初級) 00:03:41

アームモーション+★コール (中級) 00:02:27

キック (フロントキック→サイドキック→ファンキック→ラインダンス) 00:03:05

ターン (シングルターン→ダブルターン→アーム付き→シエネ) 00:02:03



事業実施内容

ベルテックス静岡

- ・部活動の地域展開での、指導者負担の軽減や・日常的な練習機会（教育機会）の確保を目指した効果検証を行った。
- ・部活日数減に対してのリカバリーや、自宅での練習機会（日常生活での運動）の頻度向上につながる結果となった。
- ・全員が集まる練習機会が少なく共通の振り付けを覚える必要がある「ブレイキン」（ダンス）では、有効な指導教材として効率化に繋がった。

▼静岡ベルテックス 撮影（12/5 静岡）



▼全体練習時に、骨格診断で細かい動作確認を行う様子



▼動画完成後）アプリ画面



▼成果報告の場では約2,400人の観衆の前でパフォーマンスを披露



年末年始の活動休み期間に
自宅のスマホで自主練習に励み、振り付けを完璧に覚えた

令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業) 【事業報告③：広報展開（募集・事業周知）】

代表団体名：公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ
(B.LEAGUE)

事業タイトル：Bリーグ×AIスマートコーチ バスケット競技者支援事業



広報展開（募集・事業周知）

▼長崎ヴェルカ

<B.LEAGUE>

⑧プレス／WEBニュース

(AIを活用し子どもたちのスポーツ環境の地域格差を解消「B-RAVE ONE Remote Coaching」実施のお知らせ)

<SoftBank>

⑨プレス／WEBニュース（スポーツDXで地域格差の解消を目指す「B-RAVE ONE Remote Coaching」を実施）

<長崎ヴェルカ>

⑩プレス（「B-RAVE ONE Remote Coaching」実施のお知らせ）

8

PRESS RELEASE

2024年12月10日

報道関係各位

公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ



AIを活用し子どもたちのスポーツ環境の地域格差を解消
「B-RAVE ONE Remote Coaching」実施のお知らせ

公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ（東京都文京区、チェアマン：高田慎二）以下「B.LEAGUE」の社会的責任活動である「B.LEAGUE Hope (B.Hope)」は、ソフトバンク株式会社（以下「ソフトバンク」）、株式会社長崎ヴェルカ（長崎県長崎市、代表取締役社長：伊藤拓郎、以下「長崎ヴェルカ」と連携し、長崎県の五島、上五島、老姥、対馬の中学生を対象とした、スポーツDXでバスケットボールを学ぶ機会・楽しさを広げ、選手育成に貢献する「B-RAVE ONE Remote Coaching」を2024年11月4日（月）から2025年1月4日（土）まで実施しています。

本取組中、ソフトバンクのスポーツ支援サービス「AIスマートコーチ」によるお手本動画を使ったバスケットボールスキルトレーニングや、長崎ヴェルカの選手等によるオンライン指導を受けた長崎県の離島に住む中学生は、来年1月3日（金）と4日（土）に長崎ヴェルカのホームアリーナ「ビネシアアリーナ」にてその成果を披露することとなります。そのほかにも、バスケットボールの試合のプレー記録（スタッツ）※を簡単に記録・蓄積できるウェブサービス「MY 試合記録」※を活用することで、子どもたちがバスケットボールに取り組むきっかけづくりを行います。

なお、B.LEAGUEは、ソフトバンクによるバスケットボール競技者支援の取組は、スポーツ庁の「令和6年度Sport in Life 推進プロジェクト（スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業）」として採択されており、この取組は、その委託事業の対象となっています。



本件に関するお問い合わせ

公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ (B.LEAGUE) 広報担当
pr@bleague.jp

PRESS RELEASE

【B-RAVE ONE Remote Coaching について】

離島では物理的な距離により教育や経験の格差に課題を抱えています。また、少子化により部活動の維持が困難な遠隔地では、長期や合宿練習が拡大、スポーツ体験のみならず子どもたちが夢を持ち、努力し、学ぶ機会が減少している現状があります。これらの課題を解決するため、ソフトバンクが提供するサービスを活用し、遠隔の指導と異なる観点から、子どもたちにも楽しくバスケットボールを学ぶ機会を伸ばしてもらうことを目指します。

【実施内容】

ソフトバンクのテクノロジーを活用した「AIスマートコーチ」によるお手本動画を使ったバスケットボールスキルトレーニングとオンラインでのリモートコーチング

指導者：長崎ヴェルカ

選手：#1 松本健児リオン、#4 伊藤 昌也、#14 高比良 寛治、#99 川真田 龍也、ゼネラルマネージャー、アシスタントゼネラルマネージャー

※「MY 試合記録」を使ったスタッツ記録と教育・育成指導

※長崎ヴェルカ、代表取締役社長 伊藤拓郎による対面指導（クリニック）

【参加者】

地域：長崎県の五島、上五島、老姥、対馬にある中学校（各島3～6校ずつ）の1,2年生

【期間】

2024年11月4日（月）～2025年1月4日（土）

※オンライン受講人数（1/4開催予定）

※1on1 最終決定日（1/4開催予定）

【お問い合わせ】

本取組は、ソフトバンクのスポーツ支援サービス「AIスマートコーチ」およびバスケットボールの試合のプレー記録（スタッツ）※を記録・蓄積できるウェブサービス「MY 試合記録」※により提供されたオンライン指導による地元の契約を締結した機会の提供、ICTを活用した練習環境の創出を目指すサポートや、長崎ヴェルカが提供する社会的責任活動プロジェクト「VELCARIS」にて実施されます。

※得意なポジション、リワードなどのプレーの傾向。

B.LEAGUE Hope: <https://www.bleague.jp/hope/>

長崎ヴェルカ「VELCARIS」: <https://www.velca.jp/velcaris/>

ソフトバンク「AIスマートコーチ」: <https://smartcoach.mb.softbank.jp/#!/about>

ソフトバンク「MY 試合記録」: <https://shikainku.smartcoach.mb.softbank.jp/>

本件に関するお問い合わせ

公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ (B.LEAGUE) 広報担当
pr@bleague.jp

9



2024年12月10日

ソフトバンク株式会社

スポーツDXで地域格差の解消を目指す「B-RAVE ONE Remote Coaching」を実施

～B.LEAGUE 中長崎ヴェルカと共に長崎県の離島で中学生がバスケットボールを学ぶ機会を拡大～

ソフトバンク株式会社（東京都港区、代表取締役社長 執行役員 家 CEO：宮川博一、以下「ソフトバンク」）は、公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ（東京都文京区、チェアマン：高田慎二、以下「B.LEAGUE」）および株式会社長崎ヴェルカ（長崎県、代表取締役社長：伊藤拓郎、以下「長崎ヴェルカ」と共に、長崎県の五島、上五島、老姥、対馬の離島の中学生に、スポーツDX（デジタルトランスフォーメーション）でバスケットボールを学ぶ機会を拡大する「B-RAVE ONE Remote Coaching（ビーレイブワン・リモート・コーチング）」を実施しています。この取組に参加した離島の中学生が練習の成果を披露する島対抗トーナメントを、2025年1月3日と4日に行います。なお、ソフトバンクとB.LEAGUEによるバスケットボール競技者支援の取組は、スポーツ庁の「令和6年度「Sport in Life」推進プロジェクト（スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業）」として採択されており、この取組は、その委託事業の対象となっています。

「B-RAVE ONE Remote Coaching」では、ソフトバンクのスポーツ支援サービス「AIスマートコーチ」などでオンライン指導の機会を提供し、バスケットボールの試合のプレー記録（スタッツ）※を簡単に記録・蓄積できるウェブサービス「MY 試合記録」※を活用して、生涯にわたってバスケットボールに取り組むきっかけづくりを行います。

ソフトバンクは、長崎県でもB.LEAGUEおよび株式会社VELTEX スポーツエンタープライズ（静岡市、代表取締役社長：松本康太、以下「VELTEX」）と協力し、静岡市の地域クラブ活動「シズパ」を通じて、子どもたちの自発的な練習や運動の習慣化をスポーツDXで促進する支援を実施します。

■「B-RAVE ONE Remote Coaching」の概要
「B-RAVE ONE Remote Coaching」は、B.LEAGUE が推進する社会的責任活動プロジェクト「B.LEAGUE Hope (B.Hope)」長崎ヴェルカが推進する社会的責任活動プロジェクト「VELCARIS (ヴェルカリス)」および「B-RAVE ONE」の取組の一環として実施するものです。離島では物理的な距離が課題となることから、教育や経験の格差に課題を抱えています。遠隔地では少子化により部活動の維持が困難な状況となっており、スポーツの体験のみならず「子どもたちが夢を持ち、努力し、学ぶ機会」が減少している現状があります。この課題を解決するため、練習や指導を受けられる機会をスポーツDXで拡大することで、子どもたちがバスケットボールを通じて学びを深めることができる環境の構築を目指します。

- 1. 実施内容
 - 「AIスマートコーチ」のお手本動画を使ったバスケットボールのスキルトレーニング
 - オンラインでのリモートコーチング
- 指導者：長崎ヴェルカの選手（#1 松本健児リオン、#4 伊藤昌也、#14 高比良寛治、#99 川真田龍也）、ゼネラルマネージャー、アシスタントゼネラルマネージャー
- ※「MY 試合記録」を使ったスタッツ記録と指導

▼長崎テレビ



長崎ヴェルカの選手が指導 離島の中学対抗トーナメント【長崎県長崎市】

- ・長崎ヴェルカの代表取締役社長・伊藤拓郎による対面指導（クリニック）
- 2. 参加者
長崎県の離島（五島、上五島、老姥、対馬）にある中学校（各島3～6校）の1,2年生

- 3. 実施期間
2024年11月4日～2025年1月4日
・1月3日：トーナメント決勝
・1月4日：1on1 最終決定戦

<「B-RAVE ONE Remote Coaching」実施の様子>



■ソフトバンクが提供するスポーツ支援サービスについて
「AIスマートコーチ」の概要
「練習」や「試合」を撮影する。比較する。振り返る。「振り返る」を通して運動のスキル向上と、生涯の主体的・協同的な学びをサポートするアプリです。このアプリでは、スマートフォンで撮影した動画と、お手持ちの動画のフォームを並べて比較することで、自分のどこが違っているか、改善すべき点を視覚的に把握することができます。AI（人工知能）による骨格解析では、映像だけではわかりにくい腕や脚などの骨格の動きが確認できたり、マッチ度判定で理想のフォームとの差を確認したりすることもできます。「AIスマートコーチ」の詳細は、[こちら](#)をご覧ください。

・「MY 試合記録」の概要
バスケットボールのスタッツを記録・蓄積できるウェブサービスです。選手やチームごとにスタッツを記録できる他、大会運営者などが記録した試合結果を組み合わせることで、スタッツを蓄積していくことができ、小学生から社会人まで幅広く活用できるサービスです。ソフトバンクは、今年度、公益社団法人日本バスケットボール協会（JBA）と連携して、「MY 試合記録」の活用を推進していきます。「MY 試合記録」の詳細は、[こちら](#)をご覧ください。

<「MY 試合記録」の操作画面>

▼長崎新聞

紙面編集・高木給美

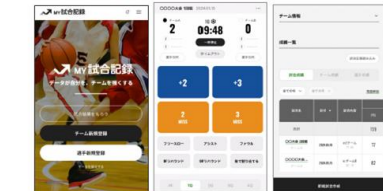
（第3報徳新聞部）

Sports ナガサキ

「オンライン指導」の成果披露



離島の中学生、ハビリアリで対抗戦
「オンライン指導」の成果披露
長崎県長崎市、10日、長崎ヴェルカが提供する「B-RAVE ONE Remote Coaching」を活用し、離島の中学生がバスケットボールを学ぶ機会を拡大する「B-RAVE ONE Remote Coaching」を実施しています。この取組に参加した離島の中学生が練習の成果を披露する島対抗トーナメントを、2025年1月3日と4日に行います。なお、ソフトバンクとB.LEAGUEによるバスケットボール競技者支援の取組は、スポーツ庁の「令和6年度「Sport in Life」推進プロジェクト（スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業）」として採択されており、この取組は、その委託事業の対象となっています。



※スクリーンショットは、実際の画面とは異なる場合があります。

■「シズパ」での取組の概要
「シズパ」は、部活動に代わる新たな受け皿として、静岡市が創設の準備を進めている地域クラブ活動で、バスケットボールのスタッツなどの記録を蓄積している「VELTEX」が推進している「VELTEX」の運営事業の推進に貢献しています。「シズパ」の一環として、ソフトバンクはB.LEAGUEおよび「VELTEX」と共に、静岡市の中学生を対象とした「プレイヤーズ（選手）」の体験会を11月22日から実施しています。体験会は全10回のプログラムで、ソフトバンクは、参加者が主体的かつ積極的に参加できるように、自宅などで自習練習に取り組むことのできるコンテンツを「AIスマートコーチ」で提供します。参加者は、2月22日の「VELTEX」の試合（VELTEX）のホームゲームショーで練習の成果を披露します。この「VELTEX」の試合（VELTEX）の取り組みを通じて、子どもたちが自身の興味や志向に応じて選択できる多様な活動機会を地域に創出することで、将来にわたって子どもたちの運動機会を確保することを目指します。

※1 フォトコンテント、ライブ配信などのサービスは、別途料金がかかります。

■SoftBankおよびソフトバンクの提供、ソフトバンクは、本取組は、その委託事業の対象となっています。

※本取組は、その委託事業の対象となっています。

【本件に関する報道関係者からの問い合わせ先】

ソフトバンク株式会社 広報部

ソフトバンク株式会社 広報部

Tel: 03-6889-2301 E-mail: shpr@softbank.jp

担当：神田 (080-5331-6466)、辻 (060-7083-7094、午後4時～)

効果検証の方法と結果

長崎ヴェルカ

対象	<ul style="list-style-type: none"> 本事業参加者全員（任意）
調査手法	<ul style="list-style-type: none"> アンケート調査
調査タイミング	<ul style="list-style-type: none"> AIスマートコーチ等の指導の後に実施
調査項目	<ul style="list-style-type: none"> 本事業の、バスケットボールに触れる機会としての適切さ 本事業が練習の質の向上に対して寄与している度合い バスケットボールをしていた元々の頻度 本事業を通してのバスケットボール実施に対する意欲の変化 バスケットボールに対するもともとイメージ (他スポーツと比較した機会の違いや、取り組みやすさなど) 本事業を通してのバスケットボールに対するイメージの変化

アンケート回答者の約8割が

「**バスケに費やす時間が増えた**」「**アプリや動画を通して学びが増えた**」
 「**バスケに取り組むモチベーションが増えた**」と回答。

【離島中学生（Aくん）】

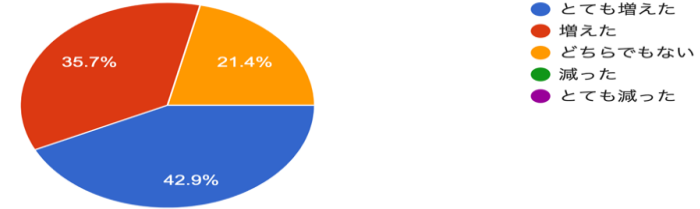
「AIスマートコーチを使って高比良選手にシュートフォームのアドバイスを聞いて修正したら、**フォームが綺麗になってシュートも結構入るようになった**。離島に帰ってもっとスキルアップして、県中総体や県中新人戦に向けて役立てるように、シュートをたくさん決められる練習をして、高比良選手からもらったアドバイスもとに練習していきたいと思う。」

【離島中学生（Bくん）】

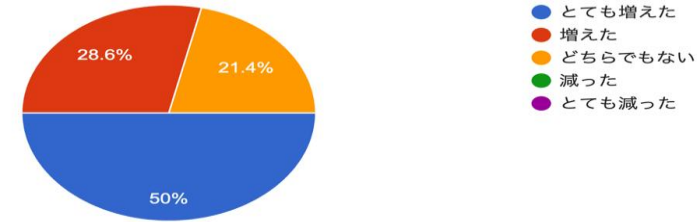
「AIスマートコーチで先生に動画を撮ってもらい、高比良選手に送ってもらいました。返ってきたアドバイスを聞いて練習では良くなったけど、試合ではまだまだなので、**五島に帰ってたくさん練習して、試合でも綺麗なフォームでシュートできるようにしたい**。自分だけでなく周りの1年生にも教わったことを伝えて、チームに浸透していけばいいチームになると思うので、自分だけでなくアドバイスを教えてあげたいと思う。」

結果に基づく要因の分析（仮説検証）

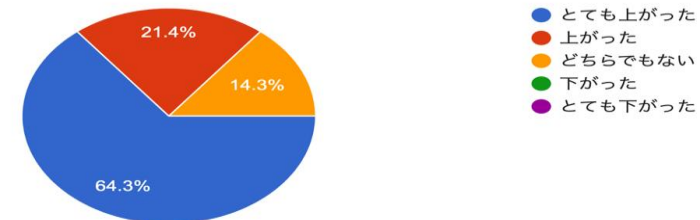
本活動を通じて、チーム練習以外にバスケに費やす...バスケについて考える時間）は増えましたか？
 14件の回答



本活動で使用した「アプリ」や「動画」を活用して、学びが増えましたか？
 14件の回答



本活動を通じて、バスケに取り組むモチベーションが上がりましたか？
 14件の回答



効果検証の方法と結果

千葉ジェッツ

対象	<ul style="list-style-type: none"> 本事業参加者全員（任意）
調査手法	<ul style="list-style-type: none"> アンケート調査
調査タイミング	<ul style="list-style-type: none"> AIスマートコーチ等の指導の後に実施
調査項目	<ul style="list-style-type: none"> チアダンスやスポーツ等、身体を動かすことに興味を持ったか 「AIスマートコーチ」のチアダンスコンテンツで練習を行ったか 動画と比較した、AI骨格解析使用時の使いやすさ/操作性 チアダンスや他スポーツにを継続したいか

回答者の約8割が、

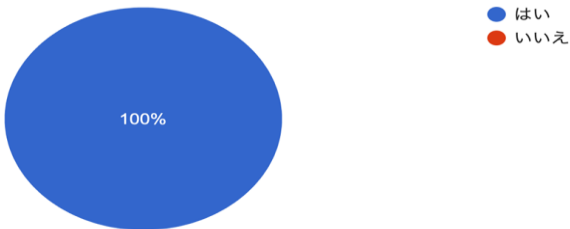
AIスマートコーチやコンテンツ動画に満足。

また全員が「身体を動かすことに興味を持った」

「今後も続けていきたい」と回答。

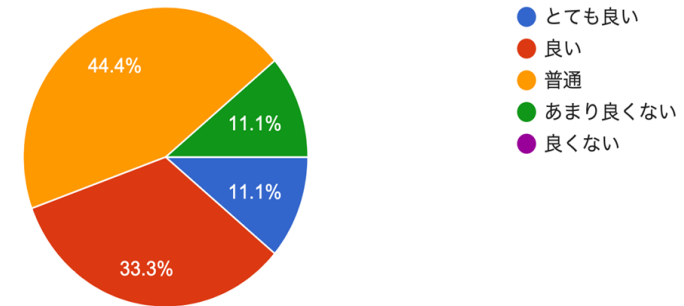
選手と触れ合うイベントに参加し人生の中で一番楽しかったというコメントあり。（オンライン中心での運動習慣⇒選手との交流というオフラインでの感動経験）

本企画を通してチアダンスやスポーツ等、身体を動かすことに興味を持ちましたか？
 11件の回答

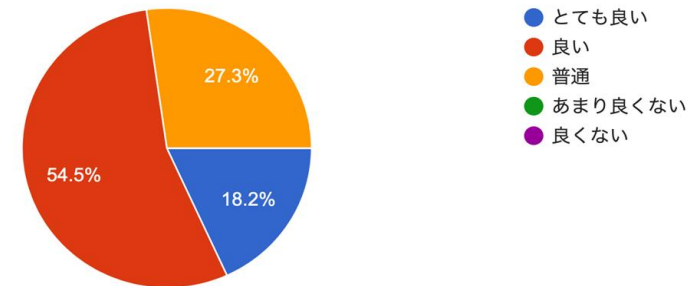


結果に基づく要因の分析（仮説検証）

「AIスマートコーチ」でご自身の動きを撮影してお...るものを選択ください。（使いやすさ/操作性）
 9件の回答



「AIスマートコーチ」のチアダンス「お手本動画」...について、最も当てはまるものを選択ください。
 11件の回答



効果検証の方法と結果

ベルテックス静岡

対象	<ul style="list-style-type: none"> 本事業参加者全員（任意） 指導スタッフ全員（任意）
調査手法	<ul style="list-style-type: none"> アンケート調査
調査タイミング	<ul style="list-style-type: none"> AIスマートコーチ等の指導の後に実施
調査項目	<ul style="list-style-type: none"> 使いやすさ、操作性について 改善点について 遠隔操作について

■2/22成果報告会后、指導者及び利用者にヒアリングを実施

(利用者_中学生)

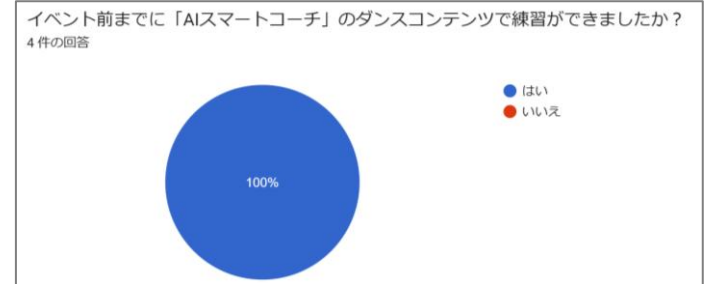
- ・かなりの利用頻度で使用した。(全体練習は週1回しかない)
- ・自身の動きとのズレ(特に手足の上がり方)を比較出来るので、踊りを覚えること助かった。 ※生徒はブレイキン初心者
- ・点数は最大70点後半まで出た。
- ・動画がもっとあれば、フリだけででなく他の技にも挑戦したかった。(もっとやってみようという気持ちがあった。)
- ・自主練で振り付け練習してきて、先生が褒めてくれることが嬉しかった。

(指導者)

- ・遠方の参加者同士で、共通の動画を見て振り付けを覚えるダンス競技とデジタル(AIスマートコーチ)の相性は良い。
- ・足の動きや向きを矢印で表すエフェクトがつけば、もっと活用できそう。
- ・ブレイキンをもっとメジャーにする競技発展にも寄与できそう。

結果に基づく要因の分析（仮説検証）

アンケートとヒアリング結果により、以下のサイクルが判明。



■利用者のモチベーション向上

AIスマートコーチにより
 自宅での自習環境が整う
 ↓
 精度の高い自主練
 (客観的なAIによる評価)
 ↓
 成熟度の向上
 ↓
 全体練習での成果発揮
 ↓
 指導者からのFB(褒める)
 ↓
 運動モチベーションの向上

■指導者の指導効率化

AIスマートコーチにより
 自宅での自習環境が整う
 ↓
 全員が共通の指導教材を共有
 (AIによる指導内容の標準化と質の向上)
 ↓
 デジタル活用による時間や場所を選ばない柔軟な練習環境
 ↓
 自習性を育む点数評価
 ↓
 指導者の負担削減・指導効率化

ブレイキン(ダンス)競技での、デジタル活用(AIスマートコーチ利用)では、利用者の練習モチベーション(日常的な運動意欲)が高まり、指導者の指導効率化に繋がる結果となった。