

オリンピック放送機構CTO Sotiris Salamouris氏が語る 「5G、4K・8K制作によって オリンピック放送制作が大きく前進」

氷上の華麗な戦いから雪上で果敢に競い合うアスリートたちの瞬間を伝えたテレビ放送やネット配信。そのオリンピック放送の現場を Sports Video Group (SVG) の Editorial Director (編集長)、Ken Kerschbaumer (ケン・ケルシュバウマー) 氏が平昌からWebマガジン「SVG INSIDER」でレポートした。その記事をケン氏の理解を得て掲載する。氏の友好と好意に感謝したい。

Ken Kerschbaumer
レポート：ケン・ケルシュバウマー
Sports Video Group (SVG)
Editorial Director



オリンピック冬季大会らしい 課題が続出

2018年2月9日から25日までの17日間にわたって開催された第23回オリンピック冬季競技大会(平昌オリンピック)で、その1週目からチャレンジングな事態が起きた。2日間連続して行われるアルペン競技で、強風のためスケジュールの変更が発生したのだ。オリンピック放送機構(OBS = Olympic Broadcasting Services)のチームと、放送権を持つ放送関係者は予定されていたスケジュールや人員、技術設備の変更を余儀なくされた。

しかし、OBSの最高技術責任者であるSotiris Salamouris(ソティリス・サラムーリス)氏はこう話す。「こうした事態は冬の競技には付きものだ。冬季大会は夏季に比べて規模は小さいが、変更や遅延の可能性ははるかに高く、スケジュールに影響を

与える。唯一の対処方法は、突発的な変更に対応できる技術を持つことである」。

キャンセルと遅延の課題に対して、別のプランを用意するだけではなく、アプリケーションやほかのコンテンツの配信方法など、すべてのプロセスで即座に変更できることも重要である。デジタルプラットフォームは物事の始まりと終わり、停止について正確性が必要である。サラムーリス氏は、その情報に基づいてアプリケーションだけでなく、エンコーダ、スイッチャーなどを駆動させる必要があるので、変更を加えるときにはそれらのアプリケーションすべてに伝えることになると説明する。

今回のアルペン競技は、オリンピックでデータやメタデータのフィードが果たす役割を実証した。それは、国際放送センター(IBC)の放送データフィード(BDF)技術分野が、その規模と範囲を拡大し続けている理由の一つである。データはグラフィックスの作成からアーカイブに至るまでのすべてのことを可能にし、放送局にとっては欲しいコンテンツをより簡単に見つけ出すことができる。「BDFはわれわれの事業において重要である。単なる画と音だけではなく、放送局に配信されるコンテンツの一部であるデータとメタデータが競技の結果やスタートリストなど、競技について詳細な情報を持っているからだ」(サラムーリス氏)。

モジュール式プレハブのIBC

オリンピックコンテンツ制作の中核にIBCがある。その広さは3万6,000㎡で、施設にはすべてのイベントのホストフィールドを作成するOBSだけでなく、放送権利者の制作活動拠点があるという。

このIBC拠点からOBSは、850時間のライブ・カバレッジを含む合計5,000時間以上の映像配信を提

供した。7つのUHDマルチフィード、9つのマルチクリップフィード、ハイライト、記者会見を含む20のHDフィード(ディスクリートオーディオチャンネルとステレオオーディオを使用)を介してコンテンツを作成し、4,000人以上いるチームがそれらの配信を担当している。

さらに、67カ国から7,000人以上のスタッフが平昌にいる。IBCにいるライツホルダー45社のうち最も大きいのがNBCである。

平昌オリンピックは、OBSがIBC建設にモジュール式のプレハブを採用した2度目の大会となった。こうすることでOBSは建築費用を数大会で償却できる。その上、環境にも優しいとサラムーリス氏は言う。IBCの壁面や床などの構造物は約300個の海上コンテナで輸送され、IBCに電力を供給する中核的技術インフラ用のコンテナが、さらに80個もあった。ライツホルダーが制作チームを本国から対応させる制作スタイルが大きな話題となっているが、それでもなお、現地にはたくさんのスタッフが活躍し、そのための施設が必要である。

IBCは、五輪放送ライツホルダー向けの事業の拠点であるだけでなく、OBSの技術拠点ともなっている。総延長900km以上のケーブルがすべてをつなぎ、OBSとライツホルダー間でのコンテンツのやり取りを支えている。

新たなテナント Eurosportの参加

IBCの大きな変化の一つは、Eurosportの登場である。欧州全土向けの放送権を獲得したEurosportは、オリンピックコンテンツを欧州全土に配信する方法を変えつつある。従来はEurovisionが欧州全土のオリンピック放送権を取り仕切っていた。Eurovision



Sports Video Groupは、スポーツコンテンツを制作し配信するためのビデオ、オーディオ、およびブロードバンド技術に依存する専門コミュニティを支援するために2006年に結成。SVGに参加するリーグやオーナー、チーム、選手、放送局、Webキャスター、技術プロバイダーは相互に情報を交換し、ビジョンを現実に変え、新しいイノベーションを導入し、スポーツのメディア活用の進歩につながることを目的とするコミュニティとして米欧で信頼が厚い。

- スポーツコンテンツの制作、制作、流通を促進する。
 - ブロードキャストおよびブロードバンド組織、プロチームやリーグ、大学、施設のために働くスポーツビデオ専門家へ知識リソースを提供する。
 - メーカー、サプライヤー、技術開発者との対話を促進し、スポーツプログラミングの品質と収益性を向上させる。
- をミッションとして掲げて活動する任意組織である。
<https://www.sportsvideo.org/>