

第4回スポーツ未来開拓会議

スポーツ×テクノロジーに係る議論のポイント

1. IT技術によって、スポーツが持つ新たな価値や魅力がどう引き出されるか。

① IT技術によって、観戦・観賞方法がどのように変わるか。それによってファン層や観戦・観賞者を拡大できるか。

ex.) 選手や競技の情報を得ながらの観戦や競技場以外でも臨場感のある観戦等ができるように。

肉眼では捉えられない競技のスピードやパワーを、アニメーションや光、数値データ等で視覚化し、競技をよく知らない人でも観戦を楽しめるように。

② ITとスポーツを融合させ、人の能力等をサポート・拡張することで、誰でもスポーツを楽しめるようになるか。

また、誰でも一緒に楽しめる新たなスポーツを創出することは可能か。

2. ビジネス機会の創造・拡大や、社会課題の解決につなげることができるか。

① IT×スポーツの領域で、新たなビジネス機会が創出・拡大される可能性大。ビジネスの力でよりスポーツを振興できるように。

ex.) 位置情報、心拍数、走行距離、スピード、加速力、フォーム等のデータを瞬時に測定・蓄積・分析することで、より効果的なトレーニングの実現や、試合中におけるリアルタイムでの指示、戦略の確認等ができるように。

② 健康増進や予防医療、効果的なリハビリテーションなど、あらゆる人々のQOLの向上につながらないか。

ex.) 運動履歴や、体調や筋力、骨格等の情報の蓄積などを通じて、一人一人にあわせた健康増進が可能となるか。

3. 政策面でどのような支援が必要か。