

第3章 今後5年間に総合的かつ計画的に取り組む施策

（2）スポーツ界におけるDXの推進

【政策目標】

スポーツ界においてDXを導入することで、様々なスポーツに関する知見や機会を国民・社会に広く提供することを可能とし、スポーツを「する」「みる」「ささえる」の実効性を高める。

① 先進技術・ビッグデータを活用したスポーツ実施の在り方の拡大

[現状]

- ・ IT化の進展の中、新型コロナウイルスのまん延による外出自粛の影響も受け、デジタル環境・データ環境の整備が急速に進展するとともに、屋内でできる活動に対する需要が高まった。

[今後の施策目標]

- ✓ スポーツの実施において、先進デジタル技術やデータの活用を促進する。

[具体的施策]

- ア 民間事業者は、必要に応じて国の支援を受け、VRやAR等のデジタル技術を活用してスポーツを新たな方法で楽しむ機会の創出に係る技術開発や普及啓発を推進する。
- イ 国、地方公共団体は、地域で孤立している人や、健康上の理由や障害等のため外出が困難な人たちも含め、多様な主体それぞれが平等に地域のスポーツ実施に参画できるよう、リモートによる体操教室や会話等の双方向的な交流を生むスポーツの場の提供等について支援する。
- ウ 国・JSCは、関係機関と連携し、デジタル技術等を活用したアスリート支援の充実を図るため、ハイパフォーマンススポーツ³⁸に関する情報収集・データ分析や、AI、VR等の先端技術を活用した支援手法を含むスポーツ医・科学等の研究の推進に取り組む。これらを通じて、感染症等による制約を受ける状況にあっても継続的に選手強化活動を実施できる環境の整備を進める。
- エ 国は、関係機関と連携し、個人情報の保護に十分留意しつつ、東京大会において得ら

³⁸ 国際競技大会等での活躍を目指すアスリートによる、スポーツの卓越性を目指すスポーツ活動。

れた情報を始めスポーツに係るデータの集約・解析や、様々な課題への活用等を実施するための体制の在り方等について検討を進める。

② デジタル技術を活用した新たなビジネスモデルの創出

[現状]

- ・ デジタル技術及びそれによって得られた各種データを活用することによって、スポーツ観戦を中心とする「みる」分野におけるエンターテインメント性の向上、する分野における新たなスポーツの創造、教える分野における教授法の改革等が進展しつつある。
- ・ DXによるスポーツの価値向上、さらには、それによる新たなビジネスモデル展開等への期待は高まっているが、いまだ大きな進展は見られない。さらに、新型コロナウイルスの感染拡大により、関係者による取組が積極的には行われにくい状況が続いている。

[今後の施策目標]

- ✓ **デジタル技術を活用した新たなビジネスモデルの創出を推進する。**

[具体的施策]

- ア 国は、スポーツの場におけるデジタル技術を活用したビジネスや機器、サービス等の国内・海外の優良事例を広く収集し、関係者に展開する。さらに、デジタル技術の活用に積極的に取り組む事業者等に対する表彰やモデル事業への支援等を行う。
- イ 国は、デジタル技術を活用して身体活動を仮想空間上に投影することや、それを通じて競技者が互いの距離や時間等を気にせずスポーツを楽しむこと等を活用した新たなスポーツづくりを含むビジネスモデル創出への支援も行う。
- ウ 国は、NFT³⁹やベッティングなど、デジタル技術の発展により新たに可能となったスポーツ関連ビジネスについて、国内や海外の状況を調査するとともに必要に応じて我が国での事業化に際しての法的な整理も含めた検討を行う。
- エ 国は、指導の高度化や指導現場から暴力・暴言を無くすためにも、言語化しにくい内容を映像やデータにより理解できるよう、指導現場におけるデジタル活用を推進する。
- オ 国は、スポーツの場におけるデジタル技術の活用やデータの分析を通じて新たなビジネスモデルを創出することができる人材を育て、増やしていくための支援を行う。

³⁹ Non-Fungible Token (非代替性トークン)。ブロックチェーン上で発行される、代替可能性のないデジタルトークンのこと。