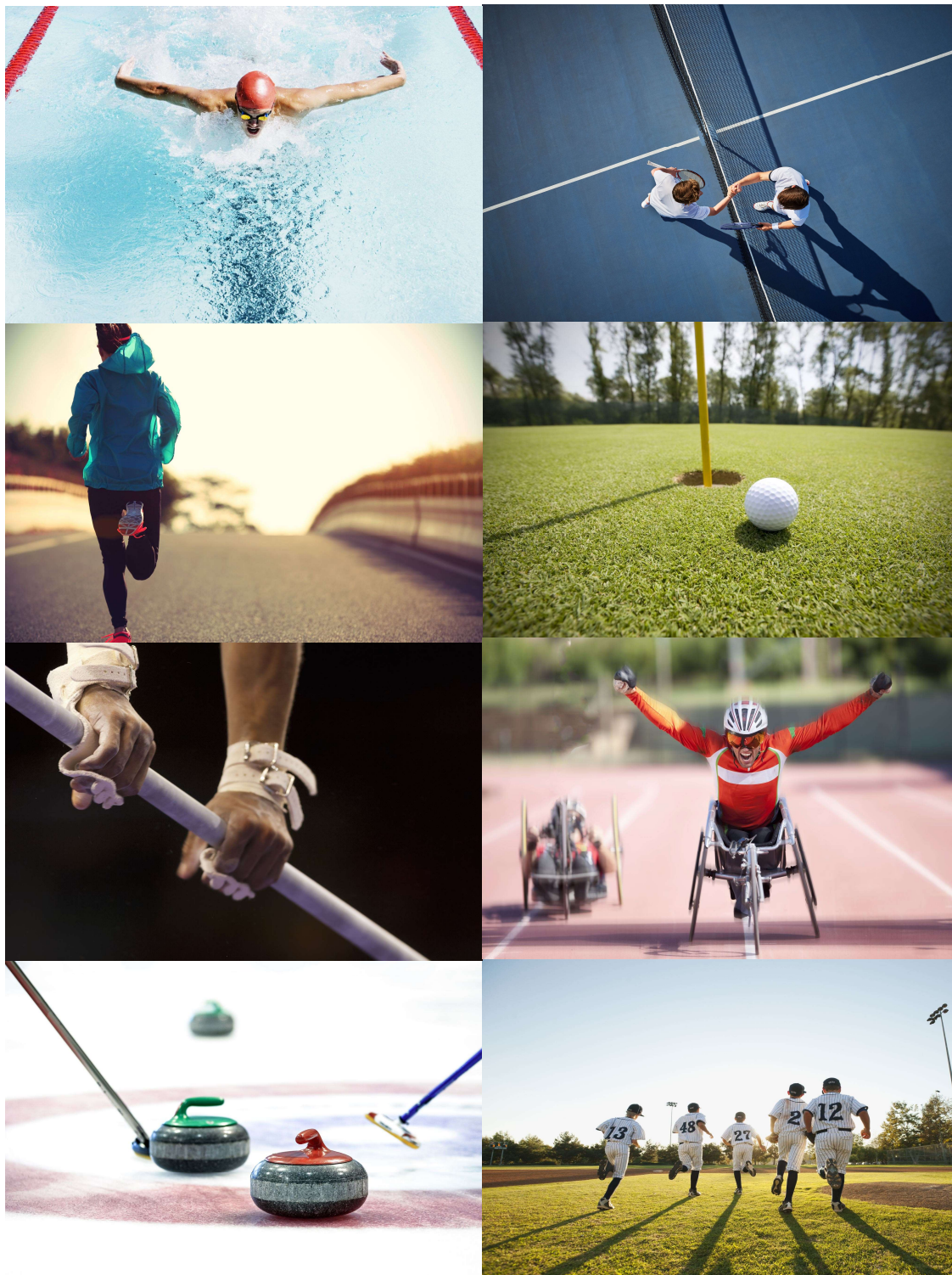




第3期 スポーツ基本計画 (令和4年3月25日)

2. スポーツ界におけるDXの推進

第3期スポーツ基本計画の概要 (詳細版)

2. スポーツ界におけるDXの推進

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】

- 国民のスポーツの実施において、デジタル技術の活用を促進する。

【主な具体的施策】

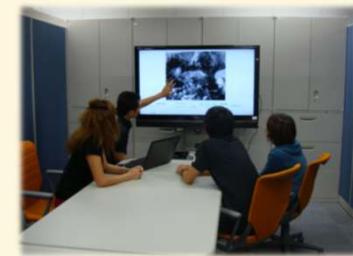


地域で孤立している人や健康上等の理由で外出が困難な人等、多様な主体が平等にスポーツを実施できるよう、デジタル技術を活用する。



(独)日本スポーツ振興センター 提供

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



(独)日本スポーツ振興センター 提供

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づくり

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

本文該当記載
P.37～38

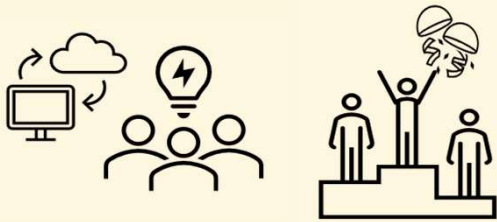
【現状】

- ・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。

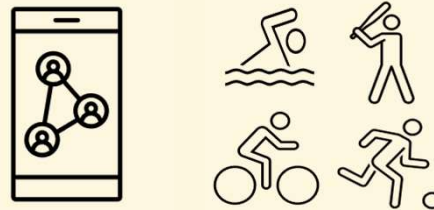
【今後の施策目標】

- 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。

【主な具体的施策】



デジタル技術を活用したビジネス
モデルの優良事例の収集・横展開、
事業者への表彰



競技者同士が場所や時間を気にする
ことなくスポーツを楽しむことが
できる取組を支援



デジタル技術の活用やデータ分析
等によるビジネスモデルを創出で
きる人材の育成・拡大