

## 背景・課題

- **スポーツの場におけるDX化・テクノロジーの活用**（“スポーツ×テクノロジー”）は、「する」「みる」「ささえる」の場面でコロナ禍を機に急速に進みつつある。昨今では、身体的活動にデジタル技術を用いてゲーム性を持たせ、バーチャルスポーツとして競技の普及・啓発手段の一つにもなりつつある。
- これらの動きから、**スポーツ×テクノロジーの活用は、スポーツ界における新しい収益源となる可能性**があると共に、**気軽にスポーツを楽しむことができる機運醸成**に資する。
- 本事業では、**スポーツ×テクノロジー活用における先進事例形成を支援**すると共に、**データ利活用における仕組みづくり等の検討**を行う。

## 事業内容

### 新しい収益源となる スポーツ×テクノロジーの先進事例形成

#### (1) スポーツ×テクノロジーの活用調査

- スポーツ×テクノロジーの「する」「みる」「ささえる」場面での活用事例、及び、身体的活動を伴うバーチャルスポーツの活用事例に係る国内外における最新活用事例を収集。

#### (2) DX化等推進（※プロスポーツ団体等）

- 最新のデジタル技術を用いたwith/ポストコロナにおける試合会場での新しい観戦体験の楽しみ方を提供する取組や、地域課題・社会課題の解決に結びつく取組等を支援。

次年度支援に  
反映

### 新しい収益源の確保に向けた仕組みづくり・見える化

#### (3) プロスポーツのデータ利活用におけるルール検討

- 新しい収益源となりうるスポーツデータ（投球データ、試合や選手の映像等）の取扱いに係る実態調査、及びスポーツ界や関係者等とルールを検討。

#### (4) 民間投資促進のためのスポーツデータの可視化

- スポーツに対する支援を行う企業が減少する中、民間投資を呼び込むべく、民間企業のスポーツデータの活用ニーズを調査するとともに、スポーツ団体が企業に対して持つ社会的価値モデル等を作成する。

### アウトプット（活動目標）

- DX化の推進による先進事例の創出。
- スポーツ×テクノロジーに推進に係る課題の抽出。

### アウトカム（成果目標）

- 2022～2025年 調査・モデル事業の創出
- 2026年 次期スポーツ基本計画検討

### インパクト（国民・社会への影響）

- スポーツ市場規模 1.5兆円に寄与。
- スポーツ団体の経営基盤の強化。
- 多様なスポーツの楽しみ方の提供。