

スポーツ産業政策について

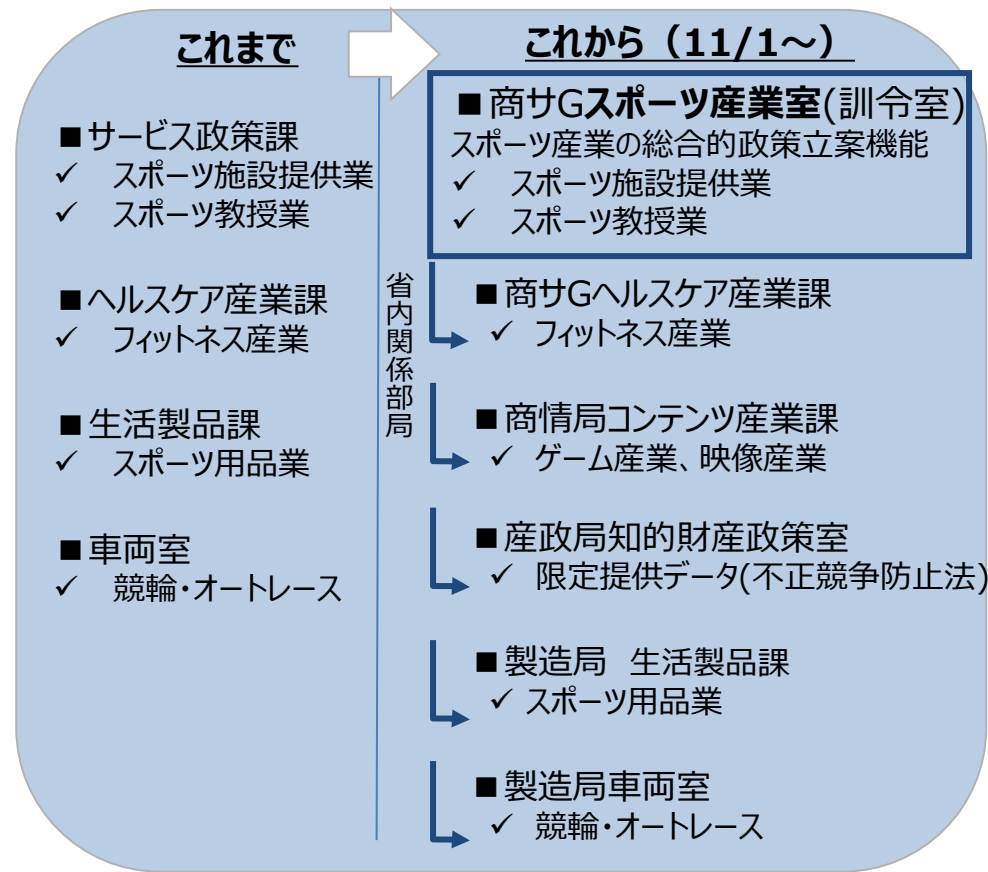
経済産業省

商務・サービスグループ

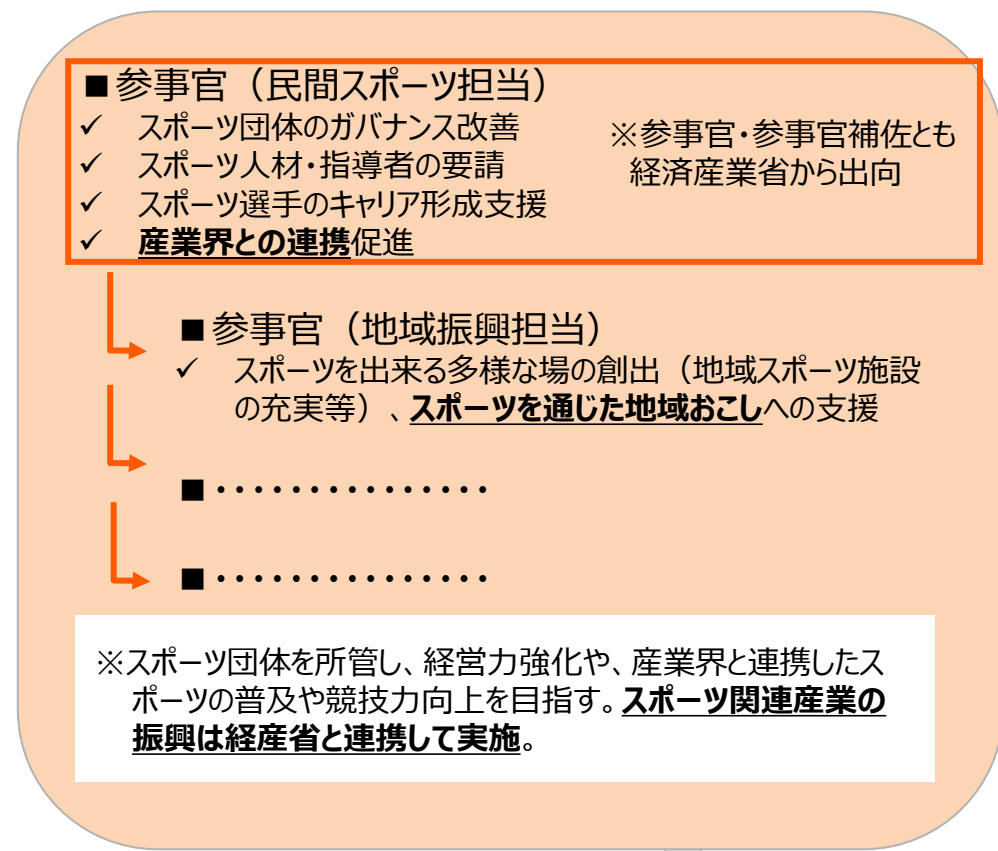
経済産業省内におけるスポーツ産業振興に係る体制図

- ✓ 昨年11月1日に商務サービスGサービス政策課内にスポーツ産業室を設置。
- ✓ スポーツ庁と連携し、スポーツの成長産業化に向け、DXを核にしたスポーツ産業の成長産業化に向けた施策を省内横断的に強力に展開。

経済産業省：スポーツ産業振興



スポーツ庁：スポーツ政策の総合的推進



スポーツの成長産業化 (15兆円市場に)

政策の全体像：「スポーツDXの推進」と「地域スポーツクラブ業の育成」

- ✓ 当面15兆円市場の目標を掲げる「スポーツの成長産業化」には、①スポーツDXの推進によるトップスポーツの成長と、②サービス業としての『地域スポーツクラブ業』の育成が車の両輪として回る必要。そのための資金循環・人材循環を実現する産業政策が必要。

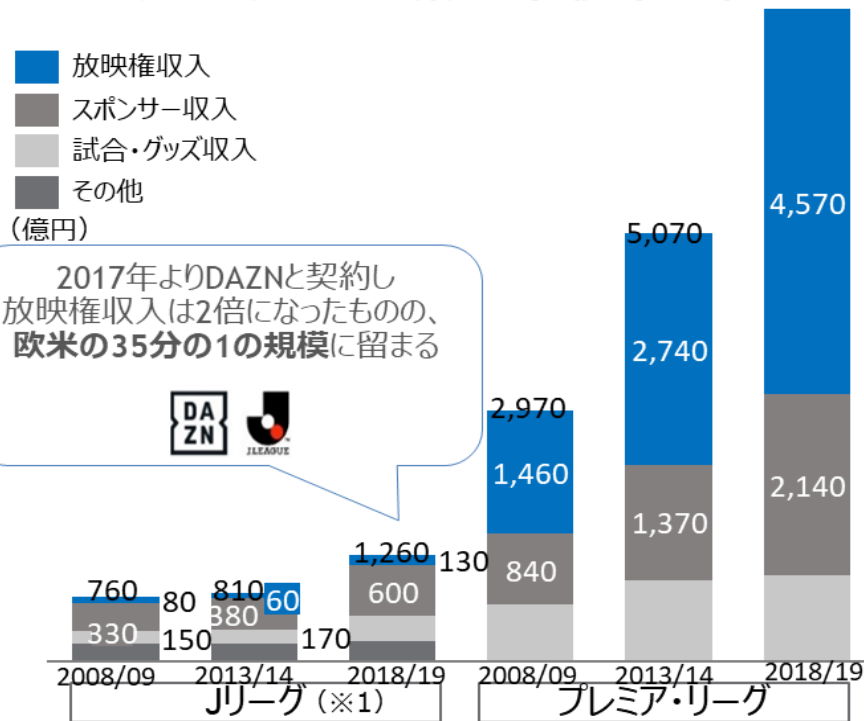


1. スポーツDXに向けた取組：

スポーツコンテンツ・データビジネスの拡大に向けた権利の在り方研究会（経産省・スポ庁）

- 日本と欧米のスポーツ産業では20年で収益力に大きな差がついた。特に放映権・広告料の収入面で格差が開いたが、その背景には、スポーツ・ベットやゲーム市場の拡大によるライセンス収入の拡大、ブロックチェーン技術を活用したNFT等、DXを活かした事業環境の差がある。
- スポーツDXは大きなビジネスチャンスだが、日本では法的なグレーゾーンも多く、新ビジネスが「小さなスケール」に留まりがち。この研究会で、法律上の課題を整理した報告書を公表予定（4月上旬）。

<リーグ所属クラブの営業利益推移（内訳）>



<スポーツDX時代に成長するビジネス機会の課題>

	日本における課題
NFT・ファントークン (暗号資産)	賭博罪のグレーゾーン懸念からNFTのガチャ販売と二次流通市場をセットにできない。資金決済法上の為替取引該当の懸念からファントークンの新たな機能付加にハードルがある。
スポーツベット	海外の賭博合法国のスポーツベット市場で使われる日本のスポーツデータや映像から収益回収できない（賭博幫助の懸念から）
ゲーム/ファンタジースポーツ	データの権利や肖像権・パブリシティ権の取扱いが未確立。ファンタジースポーツにおける賭博罪の該当性の懸念

（※1）リーグ所属クラブの営業利益の合計額を比較 Source: Jリーグ「2018年度クラブ経営情報開示」; Statista; Deloitte; sportspromedia; CNBC; hollywoodreporter; The Guardian

Jリーグでは、放映権収入を元手に支払われるJリーグ配分金を放映権収入としている

（※2）プレミアリーグ Statistics (「Annual Review of Football Finance 2020」Chart 7), <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/uk/Documents/sports-business-group/deloitte-uk-annual-review-of-football-finance-2020.pdf>, から1ドル=110円、1ポンド=147円で計算。

1. スポーツDXの事例・論点 ①ブロックチェーン活用: NFT

- **世界ではNFT (Non Fungible Token)** などブロックチェーンを活用したコンテンツビジネスが拡大。
- NFTとは、従来容易にコピー・改ざんができるために**資産価値を持ち難かったデジタルデータをブロックチェーンで「唯一無二の証明付きデジタルデータ」**にすることで**資産価値を持たせる技術**。
- 下記、米NBA事例のような「ガチャによる一次販売と二次流通の市場を提供する」事業モデルを日本で行う上で、**資金決済法の為替取引への該当懸念や、刑法（賭博罪）への抵触懸念など、保守的解釈が障壁に**。日本で事業を育てるには、**法律上のグレーゾーン解消が必要**。

NFT : NBAはデジタルカードビジネス (TOP SHOT) を新たな収入源に

概要

ユーザーは、選手の10~20秒程度のハイライト動画のNFT が複数入ったパッケージを購入（内容により価格帯が異なり、中身はあけるまでわからない）。購入したNFTは、同サービスが提供するマーケットプレイス上で自由に売買。

収益の配分

NBA（リーグ）とNBPA（選手会）とNBA TOP SHOTは収益分配を契約済（売買手数料はリーグや選手会に還元される。）

規模

サービス開始後5か月間での取引額は約2億3000万ドル（約253億円）に達し、うち95%は二次流通。ファンのみならず投資家からも注目が集まる。

NBA Top Shotでの高額取引事例

レブロン・ジェームスのカードは
23万ドルで高額取引



1. スポーツDXの事例・論点 ②スポーツベット、ゲーム(ファンタジースポーツ等)

- 海外で市場が拡大しているスポーツベットや賞金・賞品獲得型ゲーム（ファンタジースポーツ等）では、**選手のスタッツデータ（オッズの根拠になる／ゲームの勝敗を決める）や動画映像に価値がある。**
- このため、**海外ではデータを対価にリーグ・クラブに資金が還流する新たな資金循環も定着。**

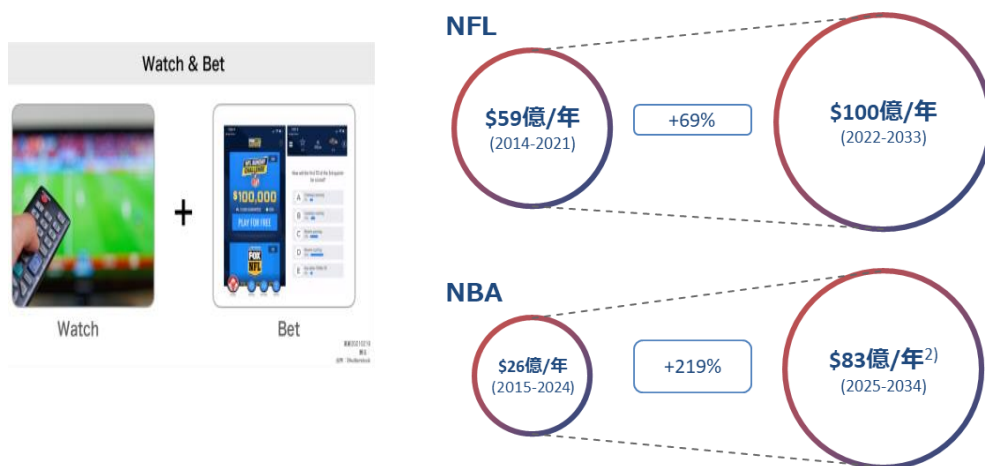
スポーツベット：

概要

データプロバイダがクラブ/リーグから試合データ・映像を購入し、ベッティング事業者がそれを提供し、オッズが形成される。観客は、試合映像を見ながら試合中に賭けるウォッチ＆ベットが定着。

これにより、視聴者数や視聴時間が拡大し、放映権契約金額が急上昇するのみならず、データ・コンテンツが更に価値を増し、スポーツ産業の成長エンジンになっている。

<放映権料の拡大事例>



ゲーム（ファンタジースポーツ等）：

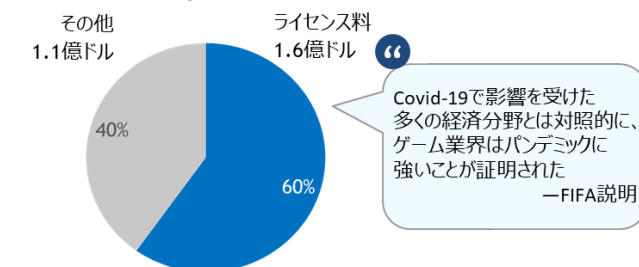
概要

好きな選手で「自分のドリームチーム」をスマートフォン上で形成し、「集めた選手の、現実のパフォーマンス（打点・打率等）」の総計で勝敗が決まり、賞金・賞品をとる予想ゲーム。

米国版では、上位者には参加者の入場料を原資とする賞金が分配されるが、日本では賭博罪の懸念からスポンサーが賞品を付与する設計で、ゲーム業界がサービス開始。



<FIFAの2020年度の売上内訳>



(※1) 株式会社マイネット提供資料：プロ野球#LIVE2021、

2. 地域スポーツクラブ業の育成：地域×スポーツクラブ産業研究会

- スポーツ基本計画（案）にもある「運動部活動の地域移行」の実行に対応して、地域密着型の新しいサービス業としての『地域スポーツクラブ』の収益性を担保する事業環境の課題を、家計所得格差によって子どものスポーツ機会が大きく左右されないための策と合わせて検討。
- 昨年9月からのフィージビリティ・スタディの結果も踏まえ、本年4月に最終提言を公表予定。

<第1次提言（昨年6月）>

サービス業としての「地域スポーツクラブ」の可能性

【イメージ】

プロスポーツ・フィットネス・教育産業・学校法人など様々な運営主体による新業態として、**有償で、公共施設を活用し、サービス業としての地域スポーツクラブ**を全国各地に実現できないか。

【大人世代向け】 生涯スポーツ・健康・社交の場



【ジュニア世代向け】 学校部活動に代わる活動の場



【考える、クラブの多様な収入源】

- ・会費収入、自治体からの指定管理者収入・業務委託収入
- ・パーソナルトレーニングやヘルスケアのサービス
- ・カフェ・レストラン、生涯学習サービス等の運営
- ・**トップスポーツクラブからの資金・人材の環流** 等

検討すべき5つのポイント

- A** 【運営コストの低廉化】
フィットネス産業・プロスポーツ等のPPP参画による公共施設整備・共同利用の促進
学校施設等整備の自治体向け補助金の執行の工夫
- B** 【質の高いスポーツ指導者の確保】
・各競技団体での指導資格取得義務化
・学校の兼業規制の緩和
- C** 【受益者負担の低減】
スポーツ×・スポーツ振興くじtotoの収益性向上（インプレイくじの検討）
¥
・スポーツベッティングの可能性
- D** 「学校部活動」地域移行方針の明確化
（企業・NPOも担える「社会教育」と整理）
- E** 「学校限定」の大会参加資格のオープン化
（各競技団体・中体連・高体連に要請） 3

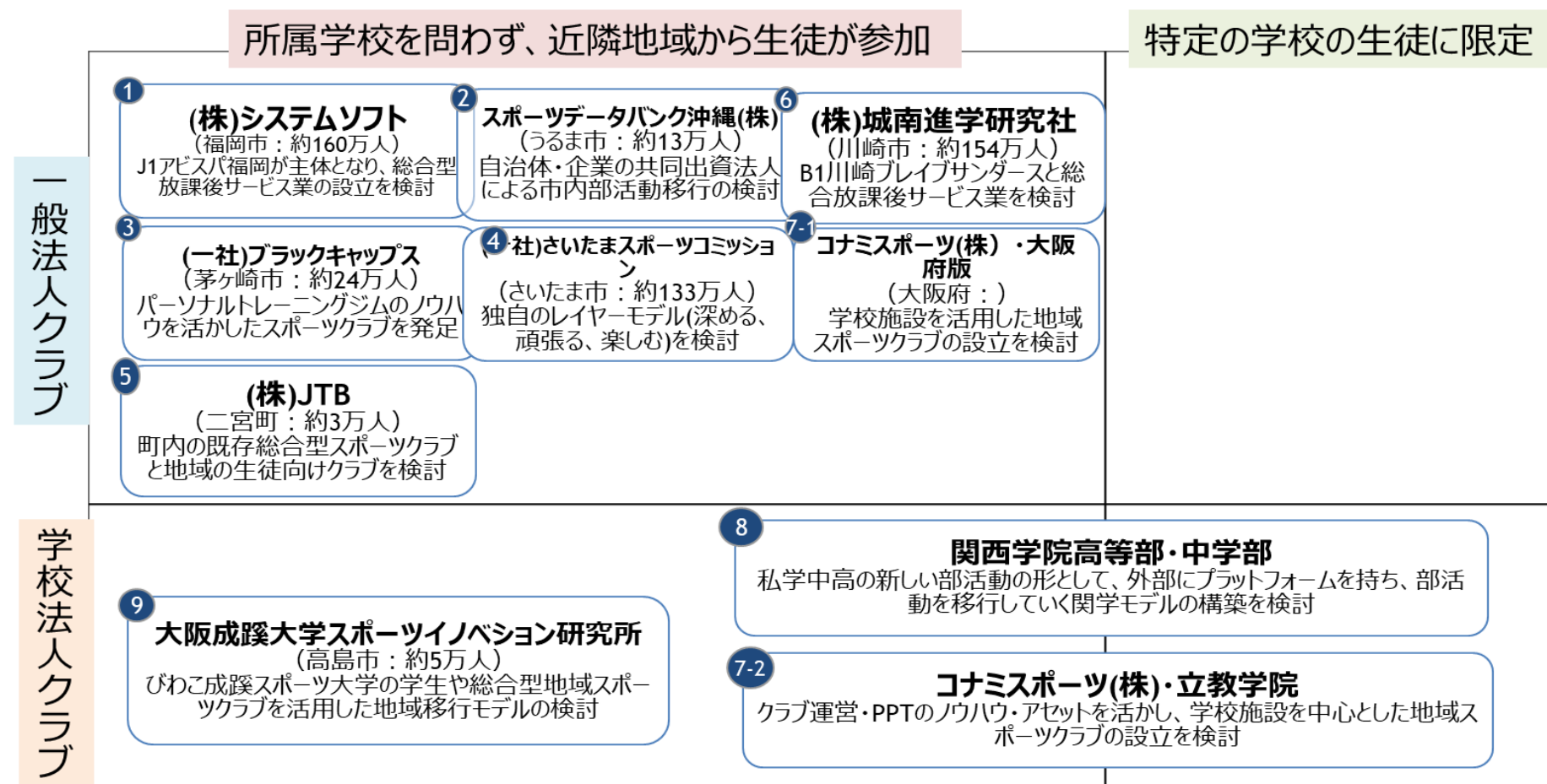
全国で
「**未来のブカツ**」フィージビリティ・スタディ事業
を実施

最終提言（本年4月予定）へ

『未来のブカツ』FS（フィージビリティ・スタディ）事業

- 机上での議論で導き出した第1次提言の社会システムの実現可能性を検証すべく、全国各地で、実施主体も人口規模も多様な10プロジェクトを採択。
- スポーツを軸にした「新しい社会システム」の実現に向け、**部活動の地域移行の受け皿としての「地域スポーツクラブ」の収益性や事業環境課題を検証した。**

＜『未来のブカツ』フィージビリティスタディ事業＞

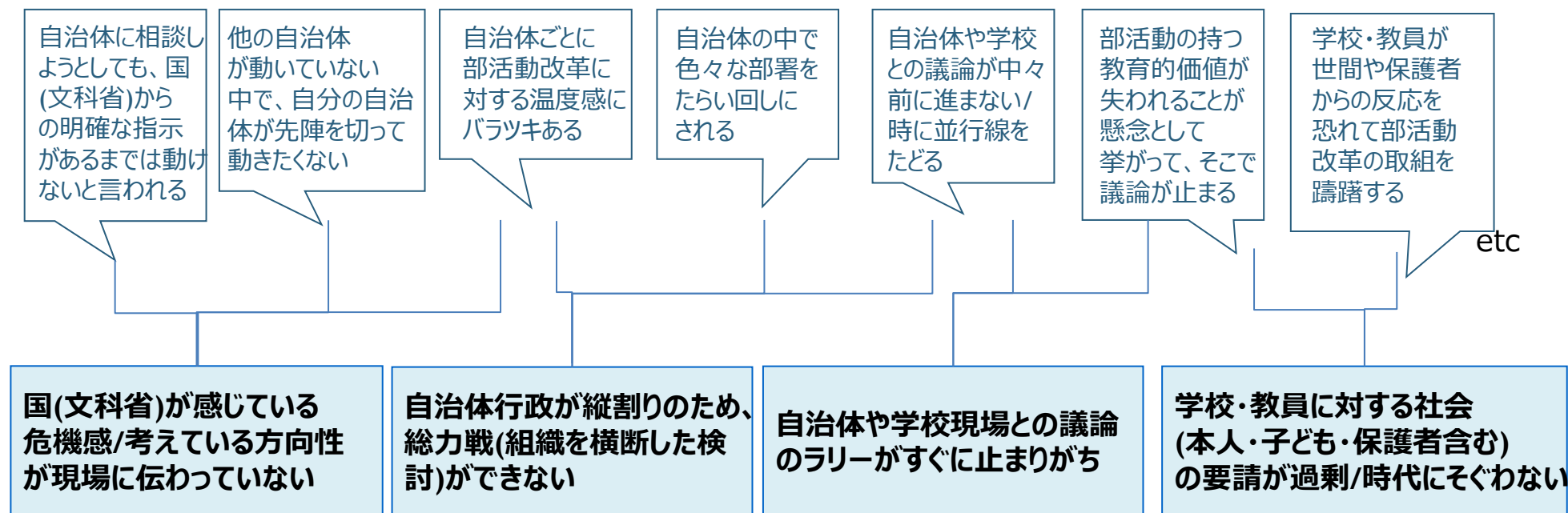


フィージビリティ・スタディ事業の中で起きたこと（9月～2月）

- 10事業のほとんどで以下の現状ゆえ、関係者間のビジョン共有そのものの難度がかなり高い。
 - ①「ファースト・ペンギン(第1号)にはなりたくない（横並びがいい）」という自治体メンタリティ、
 - ②「学校現場での固定観念」の強さ（「スポーツと生活指導は一体不可分」「地域移行で教育的意義が薄れる」「部活顧問こそが教員の本懐」）
 - ③「事業者の収益性を担保する工夫の必要性」への自治体の理解が薄い。
- 民間スポーツクラブが地域移行の受け皿として機能するには、「政府からの相当強いメッセージ」が最低限必要であるとともに、「格差是正のための財源確保問題」の方向性も早期に示す必要。

表層課題

真因



第3期スポーツ基本計画（案）について

- ✓ 第3期スポーツ基本計画（案）の各章・各項の中で、「スポーツDX」や「多様な主体によるスポーツ機会の創出」について、必要な方向性が示されたことを歓迎。
- ✓ 一方、一つひとつの課題は「各章・各項の中に完結する課題」ではなく、「相互に作用しあう」性質であることを意識して施策を横断的に企画・推進することが一層重要になっている（たとえば「スポーツ機会の創出」と「スポーツDX」や、「スポーツ機会の創出」と「スポーツの成長産業化」など）。
- ✓ その観点から、第3期スポーツ基本計画で描いた姿の実現に当たっては、大きなビジョンのもとで、各省間そして各省内各部局間の連携を深めて施策を企画・推進することが極めて重要。
- ✓ 経済産業省としても、省内部局との連携を一層強めつつ、スポーツ庁など関係省庁と連携を強化して政策の企画・実行に取り組みたい。