

## <目的>

スポーツの成長産業化を図るため、スポーツの場におけるテクノロジーの活用等の推進、スポーツ界と他業界の共創による新事業創出、まちづくりや地域活性化の核となるスタジアム・アリーナの実現を支援する。

### ① スポーツ×テクノロジー活用推進事業

#### 【事業概要】

スポーツ産業における新たな収益源の確保に向けて、スポーツの「する」「みる」「ささえる」場面におけるテクノロジーを活用した先進的な取組を収集・支援するとともに、スポーツデータの利活用における仕組みづくり等の検討を行う。

#### 【具体的な取組】

- テクノロジーの活用事例調査
- 最新技術を用いた新しい観戦体験の提供支援
- スポーツデータ利活用における調査・検討
- 民間投資の促進に向けた調査・検討



### ② スポーツオープンイノベーション推進事業

#### 【事業概要】

スポーツ界と他業界の共創により、新事業が持続的に創出される社会の実現に向けて、新事業の創出支援、国内の優良事例の表彰、情報発信を行うとともに、地域におけるスポーツを核としたオープンイノベーションプラットフォーム(SOIP)構築を支援する。

#### 【具体的な取組】

- 新事業の創出の推進
- 国内優良事例の顕彰
- カンファレンスの開催
- 地域におけるSOIPの構築支援



公募終了

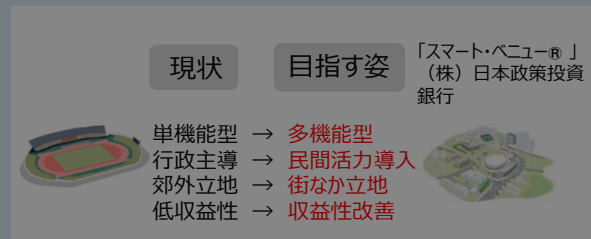
### ③ スタジアム・アリーナ改革推進事業

#### 【事業概要】

まちづくりや地域活性化の核となるスタジアム・アリーナの整備を推進するためモデルとなる対象施設の選定や海外先進事例の調査を行うとともに、次世代のスタジアム・アリーナの在り方を検討する。

#### 【具体的な取組】

- モデルとなる対象施設の選定及び相談窓口の運営
- 国内外のイベント等のコンテンツ先進事例調査
- 次世代のスタジアム・アリーナの在り方検討



## 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

※赤字は今回の募集事業。

### 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 8件（件/年）
- 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 15兆円に寄与。
- 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。

## 新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画・フォローアップ（2022年） 【令和4年6月7日 閣議決定】

### VI 個別分野の取組

#### 6. 文化芸術・スポーツの振興

文化財の保存・活用、文化芸術教育を進めるとともに、子供の鑑賞・体験機会の確保を図る。文化芸術活動への支援、アート市場活性化等により、産業の振興を図る。映像作品の口ケ誘致活動やeスポーツ等、文化関連産業の振興を図る。**スポーツDX、国際展開の促進等により、スポーツの成長産業化を図る。**

## 経済財政運営と改革の基本方針2022 【令和4年6月7日 閣議決定】

### （文化芸術・スポーツの振興）

東京オリンピック・パラリンピック競技大会を通じて創出された多様なレガシーを着実に継承・発展させる。スポーツツーリズムの推進を含め、日本らしいスポーツホスピタリティ<sup>82</sup>を取り入れた、スポーツ・健康まちづくりの全国展開の加速化等を通じ、誰もが気軽にスポーツに親しみ、その価値を実感できる、活力ある、絆の強い社会を実現する<sup>83</sup>。**民間資金やスポーツDX<sup>84</sup>の一層の活用等**により、指導者や活動団体の育成を通じて、**スポーツの成長産業化やスポーツの発展を図る。**運動部活動の地域移行と持続可能な地域スポーツ環境の一体的な整備に向けた取組を推進する。

スポーツDX<sup>84</sup>・・・**デジタル技術を用いてデータ利活用を拡大し、それに伴う資金循環システムの強化等も含め、スポーツ活動の変革を推進することを指す。**

スポーツ庁として、

「東京大会のスポーツ・レガシーの継承・発展に向けて、特に重点的に取り組むべき施策」

「「新たな三つの視点」を支える具体的な施策」

に掲げた施策も含めて、スポーツ庁として **今後5年間に総合的かつ計画的に取り組む施策は以下の12項目。**

1. 多様な主体におけるスポーツの機会創出
2. **スポーツ界におけるDXの推進**
3. 国際競技力の向上
4. スポーツの国際交流・協力
5. スポーツによる健康増進
6. **スポーツの成長産業化**
7. スポーツによる地方創生、まちづくり
8. スポーツを通じた共生社会の実現
9. 担い手となるスポーツ団体のガバナンス改革・経営力強化
10. スポーツの推進に不可欠な「ハード」「ソフト」「人材」
11. スポーツを実施する者の安全・安心の確保
12. **スポーツ・インテグリティの確保**

## 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。

本文該当記載  
P.36～37

### 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

### 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

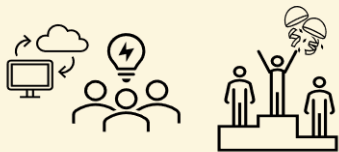
#### 【現状】

- 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。

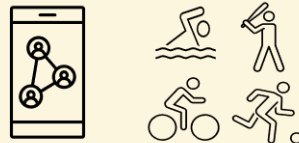
本文該当記載  
P.37～38

#### 【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。



デジタル技術を活用したビジネスモデルの優事例の収集・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

# (1) スポーツ×テクノロジー活用調査事業

## 【事業内容】

スポーツDXの導入やスポーツの「する」「みる」「ささえる」等のあらゆる場面におけるテクノロジーの活用事例等について国内外の優良な取組を調査・分析するとともに、その結果を体系的に整理し、報告書としてまとめる。

また、スポーツ団体等が活用できるよう事例集を作成する。なお、具体的な調査テーマは以下のとおり。

### 調査テーマ

・国内外のスポーツのあらゆる場面におけるテクノロジーの活用事例。調査においては、スポーツ団体の収益源となる取組を中心に調査するものとする。

（例：VRを使った遠隔地でのリアルタイム観戦・360°自由視点映像・ドローン映像を使ったリアルタイム分析 等）

・国内におけるプロスポーツ団体、中央競技団体等におけるバーチャルスポーツの活用事例。バーチャルスポーツは身体活動を伴うものだけでなく、スポーツを題材としたテレビゲームも含むこととする。なお、テレビゲームを対象にする場合は、普及に向けた活用事例を調査するものとする。

※国内外の優良な取組の調査にあたっては、WEB調査や現地調査（関係団体へのヒアリングを含む）など効果的な調査方法で実施することとし、分析にあたっては、データ等を用いた多面的な分析となるよう工夫すること。

※事例集の作成にあたっては、取組の主体別、競技別、場面別等を整理し見やすいレイアウトになるよう工夫を行うとともに、取組のポイントや効果等の要素を組み込むなど、国内のスポーツ団体等が事業化する際の参考となる仕様とすること。

※調査対象国については、スポーツ庁とともに協議のうえ決定するものとする。

企画提案書には調査対象候補について記載を行うこと。

## (2) スポーツの場におけるDX推進等支援事業

### 【事業内容】

DX導入や最新のデジタル技術等の活用し、試合や大会等の場面での**新しい観戦体験の楽しみ方を提供する取組**や、NFTやクラブトークン等によるファンエンゲージメントを高める取組、DXを取り入れた団体等の**収益構造改革に資する取組**等について、実証事業を行い、**その成果を報告書**としてまとめる。

※単に試合映像を配信する取組やマルチアングル映像化といった既に各スポーツ団体等において取組が進んでいるものは対象外とし、ライト層のファンの取り込みなど競技の魅力や収益の向上を図るため、最新のデジタル技術等を活用した先進的な取組について支援を行うものとする。

※提案に当たっては必ずスポーツ団体と連携すること。

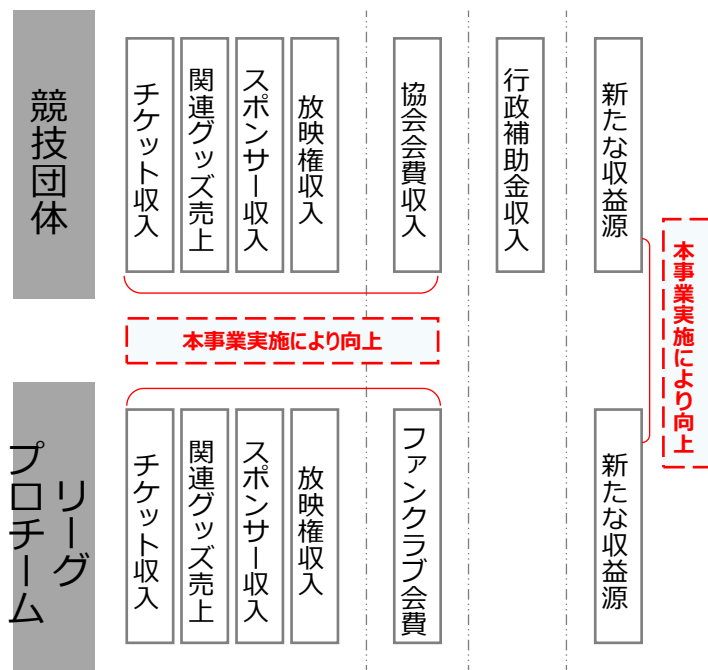
※成果報告書には他競技に広く横展開するにあたっての課題や方策を記載すること。

※国が行う他の補助事業等との併用は認められない。

## (2) スポーツの場におけるDX推進等支援事業のポイント

「**スポーツDX**」とは、デジタル技術を用いてデータ利活用を拡大し、それに伴う資金循環システムの強化等も含め、**スポーツ活動の変革を推進すること**を指す。  
(経済財政運営と改革の基本方針2022)

### <収益力強化の方向性> (※イメージ)



### <計画検討時の着眼点(例)>

- ✓ スポーツ団体が現在直面する収益力に関する課題、活用するテクノロジーに着目した理由等のロジックを具体的に説明すること
- ✓ テクノロジーを活用し収益力強化に繋げるロジック、主に向上を見込む収益費目、収益性に関するKPI、将来ビジネスモデル等を具体的に説明すること

等

### <成果報告時の留意点>

- ✓ 本事業の成果を最大化するため、取組結果については、スポーツ庁からの案内や声掛け等に応じて積極的に对外発信を行うこと。



# (3) プロスポーツのデータ利活用におけるルール検討

## : スポーツ市場規模拡大に向けた戦略的な取組事例等調査事業

### 【事業内容】

スポーツデータの利活用はスポーツ分野における新しい収益源となる可能性がある。そのため、スポーツに関わるあらゆる関係者に循環するように資金循環システムを築いていくことを念頭において、利活用におけるルール検討を行っていくことが必要である。

また、東京オリパラ大会のレガシーとして、今後も我が国のスポーツ産業が持続的な発展を遂げていくためにも必要である。このため、本事業では、スポーツ産業の持続的発展に向けた市場規模の拡大を図るための具体的かつ戦略的な政策方針を策定すべく、以下1 2 の業務を行う。

### 1 スポーツ未来開拓会議の運営業務

スポーツ庁では経済産業省と協働のもと、今後のスポーツ市場規模拡大に向けた戦略的な資金循環システムの構築等の取組を推進するため、具体的な政策を検討する場として、令和4年6月（予定）に「**第2期スポーツ未来開拓会議**」（以下「**会議**」という。）を立ち上げることとしている。このため、本会議の運営に当たって必要となる以下の業務を行う。

- (ア) 会議開催にあたっての出席委員への開催案内等の連絡業務
- (イ) 会場や必要な備品の確保などの会議開催準備業務
- (ウ) 委員への謝金及び旅費の支払い業務
- (エ) 会議議事録作成業務
- (オ) 上記以外で会議運営に当たって必要となる業務

※現時点では会議は月1回程度、全15回程度、委員20名程度を想定しているが、今後、変更が生じる可能性があることに留意すること。

※上記（ウ）について、旅費は実費払いとし、謝金については、別添に定める「諸謝金単価表」で定める基準を参考として使用すること。

※事業実施の過程で取得する個人情報については、適切に管理するとともに、事業終了後は迅速かつ適切に廃棄処理を行うこと。

# (3) プロスポーツのデータ利活用におけるルール検討 : スポーツ市場規模拡大に向けた戦略的な取組事例等調査事業

## 2 市場規模拡大に向けた政策方針策定に資する調査業務

1 のスポーツ未来開拓会議での議論内容も踏まえ、スポーツ庁の指示のもと、以下のテーマに関連する国内外の先進事例や、エビデンス収集等の必要な調査を行う。

### 【議論テーマ案】

- ・「みる」スポーツの成長産業化：スポーツ関連団体を強化するための施策
  - ✓マーケット拡大に向けたキラーコンテンツ創出
  - ✓デジタル技術活用による新たな収益源の確保
  - ✓地域活性化の核となるスタジアム・アリーナ整備
  - ✓海外資金・ファン獲得のための魅力的なコンテンツ創出 等
- ・「する」スポーツの成長産業化：すべての世代に対する「する」機会拡大のための施策
  - ✓子供のスポーツ環境整備のための民間活力活用の活用促進
  - ✓学校施設等の資源を活用した新しいスポーツビジネスの創出
  - ✓アジアのスポーツハブ国を目指した国際大会誘致の推進
  - ✓パラスポーツの振興 等

**※テーマ案については現時点での予定であり、今後変更する可能性があることに留意すること。詳細については、会議での議論も踏まえ、スポーツ庁と協議の上決定する。**

※調査に当たっては、柔軟かつ迅速に対応できる人員体制を整えるとともに、調査の趣旨等を踏まえた効果的で多面的な視点からの調査となるよう工夫を行うこと。