

～第二期スポーツ未来開拓会議～  
**スポーツDXの動向について**

2023年3月23日

西村あさひ法律事務所 弁護士 稲垣 弘則

# データビジネスとは

## ■ 資金循環を拡大させるデータビジネス

- 2010年頃～、スポーツにおいても、ビックデータやAIの活用が広がっている
- 米国のプロスポーツ、大学スポーツ、欧州のサッカーリーグを中心とした大きな収益構造の大元にはデータがあり、データの質の向上＝資金循環モデルの拡大・発展につながる

## ■ スポーツで活用されているデータの種類と利用目的

- 成績データ(打率、防御率、得点数等): 選手の評価・チームの強化・年俸査定
- 身体データ、バイOMETリック・データ(生体情報): 選手のパフォーマンスの把握・健康管理・怪我のリスク回避
- トラッキングデータ(回転数、打球の軌道等): 選手の強化・チームにおける戦略の構築・映像コンテンツの価値向上
- 試合経過データ(1球データ): デジタル配信・スカウティング・(合法国では)ベッティング

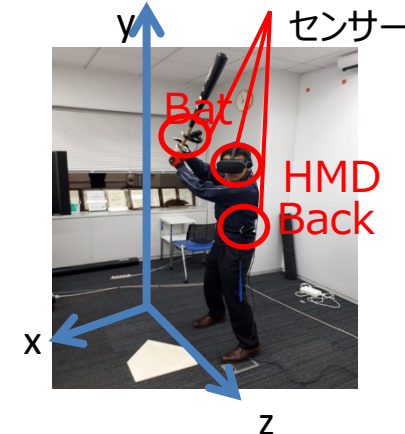
# データビジネスの具体例① - 米国 -

- 欧米(特に米国)では、古くからリーグ側にデータの取得・分析を行うエンティティが存在  
(例えば、MLBにおいては2000年に全30球団の出資によりMLB Advanced Mediaを設立)し、最新テクノロジーを活用して取得されるデータによって競技力向上を図っている
- 具体例:Hawk-Eyeによるプレー分析
  - ✓ 高度な画像処理技術と認識技術により球場全体のボールや選手の動きをリアルタイムで解析してデータ化。高解像度ハイフレームレートカメラが撮影した映像を同期・解析することで、選手の三次元骨格データの計測も可能に
  - ✓ 選手の姿勢や動きをリアルタイムで解析でき、投手・打者のフォームや投球内容、打球・バットの軌道、野手や走者の動きなど、あらゆるプレーをより精密に確認・評価



## データビジネスの具体例② - 日本 -

- 日本でも、近時は最新テクノロジーを活用して取得されるデータによって競技力向上を図る事例が顕著にみられ始めている
- 具体例①: NPBによるHawk-Eyeの導入
- 具体例②: VRを活用したトレーニング
- 具体例③: コンディション可視可ツール
  - ✓ トップスポーツのコンディショニング・ケガ予防・トレーニング等へのテクノロジー・データ活用分野で幅広く活用



欧米では、更に進んで、ファンタジースポーツ、スポーツベッティング等のファンエンゲージメントサービスにおいて多様なデータが活用され始めている

# 米国法上の法的整理

## ■ 米国法上のスポーツデータの法的整理

- MLB等では、試合結果や選手成績等のデータは、公式ウェブサイトで公開されているが、詳細なデータや分析結果までは公開されておらず、メディアや各球団に販売されている
  - 成績データ等の公開データを商業的に利用することに対する選手のパブリシティ権侵害が争われた事例において、当該データはパブリックドメインに属するもので、その利用は「表現の自由」として保護されるものであること等を理由として、パブリシティ権侵害を**否定**(C.B.C. Distribution & Marketing, Inc. v. Major League Baseball Advanced Media, L.P., 505 F.3d 818 (8th Cir. 2007))
  - 身体データ、バイオメトリックデータ(生体情報)は、基本的には各スポーツリーグの**労働協約(CBA)**にて取扱いのルールを制定
  - 2020年に締結されたNFLのCBAでは、ウェアラブル端末で取得された身体データの利用権につき、選手契約に基づき、チームとNFLに譲渡されているとしつつ、データの権利は個々の選手に帰属している旨明記された画期的な内容がみられた
- ⇒ 但し、米国における労働協約(CBA)はリーグと選手会における**労使関係を前提とした規律**であるところ、日本においてはプロスポーツ選手が個人事業主としての位置づけが明確化されつつあること等から、米国の整理は日本スポーツの権利関係に直ちに当てはまらない旨は要留意

# データビジネスの課題と提言

## ① 許諾のないデータ取得・利用に対する対策

- リーグとライセンス契約を結んでいない非公式データ会社が、会場で主催者の許諾なく試合経過のデータを取得し、ベッティング事業者を提供するケースが存在
- データはベッティングに利用されていることから、チケット規約等による賭博目的の立ち入りを禁止することで、建造物侵入罪成立の余地はあるものの、**試合経過データの取得・売却等の差止請求を行うことは困難**

## ② データの権利性の明確化

- スポーツ団体側が①のような無許諾のデータ取得・利用を防止したり、事業者等にデータを販売する等のビジネスを行うに当たって、データの権利性を整理・明確化することが有用
- データの種類等によっては、不正競争防止法等で保護され得るものもあるが、①で取得・利用されるデータは、現行法下では保護が難しい
- **官民が連携したガイドラインの策定等**により、データの種類等に応じて、**データの権利性**(現行法下で法的に保護されるかどうか)、**権利の帰属主体**等の整理を進めることが考えられる。その上で、データビジネスに係る課題解決のために必要であれば、**データの権利性、救済手段等について、海外の法制度動向も注視しつつ、立法・法改正を視野に入れた検討を官民連携で進める必要**
- その際には、競技から派生する肖像、データ等の権利の**帰属先**が、それぞれの国や地域、競技、リーグ、球団、クラブの歴史的成り立ちを踏まえて規定・規律されることになる点に留意すべきである



# NFTとは

## ■ NFT

- 個性に着目して取引されるトークンであり、**唯一無二の存在で異なる価値を持つ**

トークン	代替性	例
FT(ファンジブルトークン)	あり(無個性)	暗号資産、クーポン、ポイント
NFT(ノンファンジブルトークン)	なし(有個性)	デジタルアート、デジタルトレーディングカード

- ブロックチェーン等の分散型台帳技術により、①価値を送付・移転できる、②コピー・改ざんができない、③価値の移転を追跡することができる
- 二次流通市場での取引手数料がチームに還元**



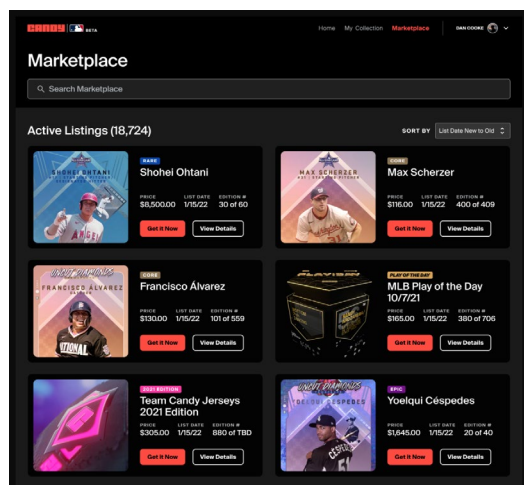
<https://nbatopshot.com/>

### ◆ NBA Top Shot

- Dapper Labs社がNBAと提携して選手のプレー動画等のNFTを**パッケージ販売**
- 2020年10月のサービス開始後**1年間で売上高が7億ドル(約910億円)を超えた**と言われている
- 二次流通市場も活性化(**95%が二次流通市場からの売上げ**)
- 二次流通市場において20万ドル(約2,600万円)以上の価格で取引される例も存在

## ■ CANDY Digital

- 2021年6月、Fanatics社会長ら3名のジョイントベンチャーとして設立、MLBの公式パートナーとなると同時にNFTコレクションの販売を開始(NBA Top ShotのMLB版のサービス。但し動画ではなくカードが取引対象)
- 2022年1月15日、二次流通市場がローンチ。最初の週末で約270万ドル(約3億5,000万円)(最初の8時間で100万ドル(約1億3,000万円))を売り上げた
- Fernando Tatis Jr.選手のカードが2万ドル(約260万円)で取引された最高記録がわずか10日後に大谷翔平選手のカードが約10万ドル(約1,300万円)で取引されて更新され、大きな話題に



<https://www.candy.com/mlb>

### 大谷翔平のNFT、史上最高1000万円以上で落札

2022/01/28 14:44

MLB #大谷翔平 #MLB注目選手



エンゼルス・大谷

【ニューヨーク27日(日本時間28日)】米プロスポーツ界関連のNFT(非代替性トークン)を専門に扱う「キャンディ・マーケットプレイス」は27日(西28日)、エンゼルス・大谷翔平投手(27)のNFTが野球部門で史上最高となる10万ドル(約1150万円)で落札されたと公式ツイッターで発表した。

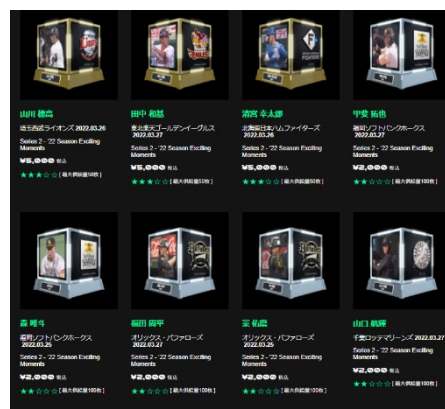
<https://www.sanspo.com/article/20220128-8-ECSPNQ6YHNHDBHZC5WSTYUHIXI/>



# 日本におけるNFTの活用

## ■ NBA Top Shotモデルを適法に実現するガイドラインの策定

- 我が国では、**NFTのパッケージ販売と二次流通市場を併設するサービスの賭博該当性**に懸念が示され、スポーツ産業におけるNFTを活用したビジネスの発展を阻害していた
- 自民党デジタル社会推進本部のNFTホワイトペーパーを踏まえ、**スポーツエコシステム推進協議会で、2022年9月20日、適法にNBA Top Shotモデルを実現するためのガイドラインを策定・公表**
- 各事業者がパ・リーグ（パシフィックリーグマーケティング）、複数のセ・リーグ球団、Jリーグ、Bリーグ等と共にNBA Top Shotに類似したサービス提供を行っているものの、現在、NBA Top Shotモデルによるサービス提供は実施されていない



<https://moments.pacificleague.com/shops/>



<https://playback9.jp/login>



<https://play-the-play.com/pc/>

# NFTの課題と提言

## ① 二次流通市場からの適切な収益還元モデルの策定

- 各スポーツ団体において、特に選手がチームの移籍や引退をした場合の統一的な収益還元ルールが存在しないこと等により、選手の肖像をNFT化したサービスにおける二次流通市場の活用が活発化していない
- スポーツ団体、関係省庁、業界団体等が連携して、移籍・引退選手も含めたステークホルダーに対する適切な収益還元モデルの策定等のルール整備を進める必要

## ② NFTの権利性の明確化

- 米国等において、NFTの権利性(例えば、SNSのアイコンに使用されるプロフィールピクチャが著作権の保護対象か否か等)について議論が行われている。今後、有名選手の肖像を活用したNFTや、NFT化されたデータなどが取引対象となる場合に、トラブルが発生した場合の救済手段等が問題になり得る
- スポーツ団体、選手等のコンテンツホルダーに対する収益還元を行うビジネスモデルの展開を促進させるためにも、官民が連携してガイドラインを策定する等により、スポーツのコンテンツを活用したNFTの権利性やデータの権利性を法的に整理をした上で、収益還元の根拠を明確化することが必要

# ファンタジースポーツ

## ■ ファンタジースポーツ

- 実在の選手を集めた架空のチームを編成し、選手の実際の成績をもとに付与されるポイント数で競うシミュレーションゲーム。ユーザーが参加料を支払い、ポイントを多く獲得したものに賞金等が提供される
- **米国での市場規模は9,000億円超(参加人口4,590万人)(2019年時点)**
- 事業者は、スポーツ団体に対して、スポンサー料のほか、パブリシティ・肖像権使用の対価、データ使用の対価を支払う
- ⇒ **スポーツ団体に大きな資金循環をもたらす**
- **ユーザーが分析のためにスポーツ団体が保有するデータを購入するニーズが生じ、データ取引の商流が発生する**



# 近時の欧米のファンタジースポーツ事例

## ■ NFT × ファンタジースポーツ – sorare(ソラーレ)–

- ユーザーは、プロスポーツ選手のNFTデジタルカードを購入・収集・転売が可能
- NFTデジタルカードを利用して、ファンタジーフットボールトーナメントに参加でき、勝者には賞金等が付与
- 2021年9月には登録ユーザー数が60万人を突破。世界で急速にユーザー数を伸ばしている
- 世界のプロサッカーリーグ、NBA、MLBと提携しており、Jリーグも2020年から提携

**FOOTBALL**  
Showcase your football fandom as you set 5 player lineups in the world's best NFT free-to-play fantasy game.

**PLAY NOW**

Featuring over 300 officially licensed football clubs

**NBA**  
Build 5 player lineups and compete against the world in the only officially licensed free-to-play NFT fantasy NBA Game.

**PLAY NOW**

Featuring all 30 NBA officially licensed teams

**MLB**  
Experience baseball like never before. Construct 7 player lineups in the only officially licensed free-to-play NFT game.

**PLAY NOW**

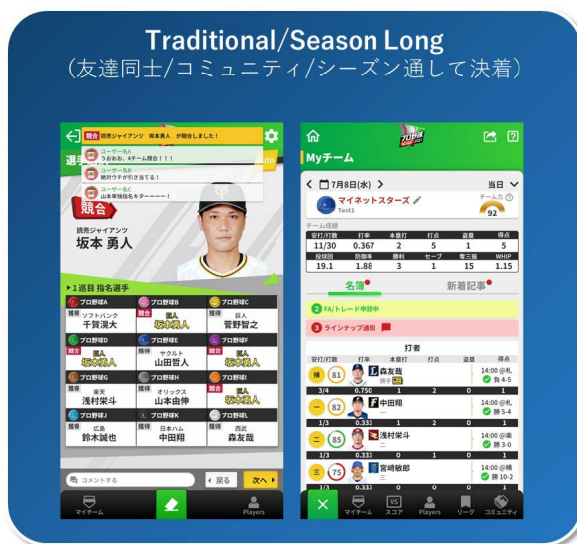
Featuring all 30 MLB officially licensed clubs

**J.LEAGUE**

**sorare**

## ■ ユーザー課金からの賞金提供の賭博罪該当性の懸念

- マイネットを中心に日本におけるファンタジースポーツ市場のポテンシャルが示されるも、ユーザーからの課金から賞金を捻出する米国のビジネスモデルを実施することについて、賭博罪の該当性の懸念が示されており、市場の発展を大きく阻害
- NFT×ファンタジースポーツの sorareモデル であれば、賭博罪に該当しないビジネスモデルを検討できる余地
- 自民党デジタル社会推進本部のweb3PT中間提言を踏まえ、①sorareモデルを実現するガイドラインの策定、②米国のファンタジースポーツのビジネスモデルを実現する対策を官民で検討



<https://npblive.jp/>



<https://bleaguelive.jp/>



# ファンタジースポーツの課題と提言

## ① 米国型のファンタジースポーツの実現

- 米国で発展したユーザーの参加料から賞金を提供するビジネスモデルについて、わが国において同様のビジネスモデルを実現することが可能か、**立法・法改正の可能性も含めて官民が連携して検討を進めるべき**
- その際は、スポーツ団体に対する収益還元の内り方も検討されるべき

## ② NFTを活用したファンタジースポーツの適法なビジネスモデルの整理

- ユーザーがNFTを取得し、当該NFTに付随する権利を行使してファンタジースポーツの大会に参加し、賞金等を獲得するsorareのビジネスモデルについて、わが国において同様のビジネスモデルを実現することが可能か、**ガイドラインの策定等も含めて官民が連携して検討を進めるべき**
- その際は、スポーツ団体に対する収益還元を適切に行うことを前提とするべき



# 海外のスポーツベッティング市場

## 米国を中心に規制市場化が進む

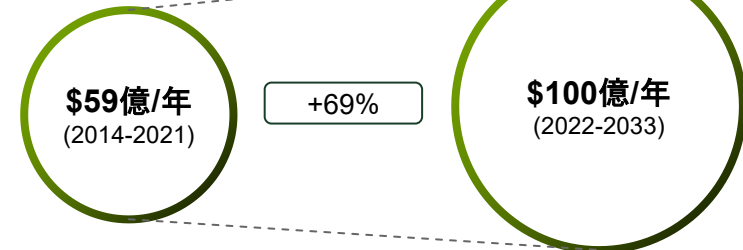
- ✓ 英国では古くから実施されてきたスポーツベッティングだが、DXとボーダーレス経済の加速や違法市場排除と税収増などの意図も加わり、**欧州各国・米国・カナダで規制市場化、民間開放の動き**
- ✓ 米国では解禁後約5年間でベッティングによる税収が約**3,400億円**以上に。税収は各州の一般財源に組み入れられ、**一部は教育、福祉等の予算に充てられているものの、スポーツ振興等の特定財源にはなっていない**
- ✓ 試合中に賭けるインプレイ・ベッティングの人気に伴い、視聴者や視聴時間が拡大し**放映権料も急上昇。データ・コンテンツも更に価値を増している**

### 各国のスポーツベッティングの状況

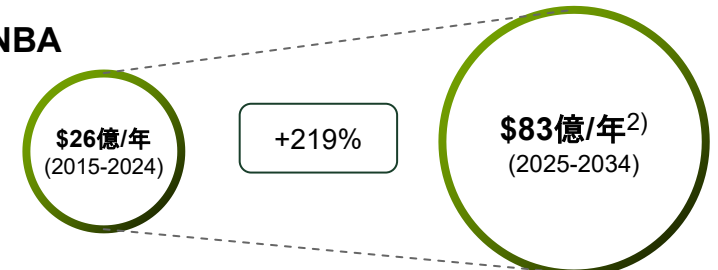
国	状況	詳細
英国		1960年にブックメーカーが政府公認に
イタリア		2006年から民間開放(以前は伊五輪委員会のみ)
フランス	合法	2010年から民間開放(以前は国有企業が独占)
ドイツ	○	2012年から民間開放(以前は州傘下企業が独占)
米国		2018年から州ごとに合法化が可能に
カナダ		2021年から合法
日本	違法	公営ギャンブル以外は違法
中国	×	違法(香港とマカオでは合法)
韓国		公営ギャンブル以外は違法(一部施設では合法)

### <放映権料の拡大事例>

#### NFL



#### NBA



<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOCD054TW0V00C23A1000000/>

## ■ 世界各国のスポーツベッティングやスポーツくじ市場のポイント

	米国(州により異なる)	英国	台湾
合法化の経緯(大義)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・違法市場の排除</li> <li>・税収増加</li> <li>・雇用創出</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・違法賭博の終結による取締コストの削減</li> <li>・歳入/税収増加への期待</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・障がい者雇用</li> <li>・アスリートのセカンドキャリア支援</li> </ul>
運営主体	ライセンスを取得した事業者(マルチライセンス)	ライセンスを取得した事業者(マルチライセンス)	金融機関やシステム企業等からなるコンソーシアム(1社独占)
収益の使い途	<p>【税収が一般財源に組み入れられ、その一部を以下に充当】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育基金</li> <li>・依存症対策</li> <li>・青少年スポーツ活動</li> <li>・刑事司法制度強化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツ振興</li> <li>・年間収益の0.1%以上をギャンブルの弊害防止に取り組む団体に寄附</li> </ul>	売上の10%は「国家スポーツ発展基金」へ。(台湾国内スポーツ振興とアスリート育成)
スポーツ団体への直接の収益還元の有無	AGOモデルによるライセンス料等	なし	なし
依存症対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最新テクノロジーの導入</li> <li>・全米規模の消費者保護団体が、各州政府・事業者に依存症対策に収益を充てるよう要請</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最新テクノロジーの導入</li> <li>・スポーツブックオペレーターによる慈善団体等への寄附</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対策計画の策定義務付け</li> <li>・店頭ポスターによる注意喚起</li> <li>・医療機関の紹介、専門外来の設置等</li> </ul>
インテグリティ対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データプロバイダーの持つ監視システム導入</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データプロバイダーの持つ監視システム導入</li> <li>・規制当局に置かれた専門ユニットが中心となり、スポーツブックオペレーター、スポーツ団体、警察、規制当局等が連携</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・法律で内部統制を規定</li> <li>・オペレータやくじ対象チームが政府の調査を受けることもあり</li> </ul>

# テクノロジーを活用したインテグリティ対策

## ■ 世界で進むインテグリティ対策

- オンラインスポーツベッティングの急速な発展・拡大によって、スポーツは世界中からいつでもどこでも賭けの対象になってしまう
- 各国では、(i)法令、制度作りによる刑罰等での規制、(ii)(特に英国では)警察等と連携するインテグリティ団体の組成のほか、(iii) 各スポーツ団体において、インテグリティ事業者とパートナーシップを締結し、テクノロジーを用いた八百長対策のインテグリティサービスを利用
  - 近時FIFA、IOC等の国際スポーツ団体においても、インテグリティサービス事業者と提携するなど、インテグリティ対策が急速に進められている

<Sportradar社と国際スポーツ団体の提携状況>



# テクノロジーを活用したインテグリティ対策

## ■ 不正モニタリングシステム

- ベッティング事業者からベッティングの状況等に関するデータを取得し、独自のアルゴリズムを活用して不審な点がないかを分析することで八百長等の不正の有無をモニタリング
- 例えば、Sportradar社が提供する「Universal Fraud Detection System」(UFDS)では、アルゴリズム等を用いて、不自然なベッティング行為をモニタリング、発見した場合には規制当局、スポーツ団体等に報告（規制当局において警察等と連携）

<Sportradar社の提供するモニタリングシステム>



## 日本のスポーツコンテンツはベッティング合法国で5兆円のマーケット

- グローバル化とデジタル化の進展でサービスは容易に越境する時代に
- 日本のスポーツコンテンツに対して海外からのベッティングが莫大な規模になっていることが判明、日本のスポーツ界への還元はなされておらず大きな逸失利益に

日本のスポーツに対する  
海外からのベッティング規模



約5兆円/年

日本人による海外サイトを  
利用したベッティング規模



1,000億円/年以上、  
1兆円台/年の可能性も

(利用者100万人以上)



# 日本の「スポーツくじ」

## ■ toto・BIG

- 1998年にスポーツ振興投票法が制定、サッカーを対象とするスポーツくじ(**toto・BIG**)が販売開始。運営主体は、独立行政法人日本スポーツ振興センター(JSC)
- **2021年度のtoto・BIGの売上げは約1,131億円で、このうち約90%をBIGの売上げが占める**

## ■ 2020年スポーツ振興投票法改正 – WINNER –

- 対象競技に「Bリーグ」が加わり、1試合の結果を予想する「単一試合投票」やリーグ戦の優勝チームを予想する「順位予想投票」の追加が決まった
- 2022年9月には、Bリーグの試合を対象として「単一試合投票」等を実施する「**WINNER**」の販売が開始。同年11月には、カタールで開催されたサッカーワールドカップの全64試合を対象とした「WINNER」も販売

売上金				
当選払戻金(50%)	経費	特定金額	スポーツ振興のための助成(スポーツ団体、地方公共団体等)	国庫納付金
			3/4	1/4
			収益	

出所: 独立行政法人日本スポーツ振興センターの運営するウェブサイト(<https://www.toto-growing.com/profits>)  
をもとに作成



# 日本における課題と提言

## ① 違法市場の急速な拡大

- (a)海外のベッティング事業者が日本のユーザーに対してサービス提供を行うことは、**賭博場開帳等凶利罪**、(b)**日本居住者がサービスを利用することは賭博罪が、それぞれ成立**
- プロ野球、Jリーグ、Bリーグ等のプロスポーツだけでなく、オリンピック競技、甲子園などのアマチュアスポーツ・学生スポーツまで賭けの対象に
- **違法市場の拡大を食い止めるための法的手段の検討や、関係者の危機感の醸成が必要**（他方で、海外ベッティング事業者は拠点を海外に置くため、摘発が極めて困難）

## ② 選手とスポーツ団体の権利保護の必要性

- 海外のベッティング事業者の中には、無断でチーム・球団のロゴ、選手の肖像等を使用してマーケティングを行っている事業者もある  
⇒ 商標権、肖像権・パブリシティ権侵害が成立
- 選手が無自覚で違法なベッティングサービスに巻き込まれるリスクが存在（CM出演、SNSマーケティングへの協力その他広告出演等）
- 世界から賭け対象になっており、日本でも賭けが行われている以上、(i)**八百長リスクが既に発生（仮に欧米のスポーツベッティングを直ちに導入した場合には、リスクは飛躍的に上がり、現状のインテグリティ対策では対応しきれないことが予想される）**、(ii)国際大会に出場する日本人選手に対する**SNSによる誹謗中傷事例も増加。世界基準のインテグリティ対策が急務**
- 官民が連携し、**世界動向の現状把握、選手保護ガイドラインの策定・普及、スポーツ団体の権利侵害に対する法的対策等を進めることが急務**

# 日本における課題と提言

## ③ 海外スポーツベッティング市場における「ただ乗り」対策

- 海外ベッティング事業者による日本のスポーツを対象にしたベッティングはコンテンツの「ただ乗り」であり、賭け金総額は約5兆円にもものぼっている
- 官民が連携して、(a)ベッティングに活用されるデータの無許諾使用が権利侵害を構成するとして、法的手段の検討を行うこと(データビジネスの課題と提言参照)、(b)違法ベッティング事業者に対する国際的な連携等による対処、(c)(スポーツ団体のスタンスによっては)ガイドラインの策定等によりデータの適法な販売モデルを模索する等の対策を検討すべき

## ④ スポーツDXを進める法的枠組み、法令遵守体制等の検討・見直し

- 欧米のスポーツベッティングの法制度は、スポーツ振興等の側面から必ずしも十分ではなく、また、教育と一体となって発展してきた日本のスポーツにそのまま導入することは難しいとの意見もある。そのため、海外のスポーツベッティング・スポーツくじの法制度動向を参考としつつも、ステークホルダーが一体となって、日本のスポーツの歴史・文化を踏まえた独自の収益源をステップバイステップで検討すべき
- スポーツDXで法的にグレーなビジネスが横行するとスポーツに投資する企業が離れるリスクがあるため、スポーツ団体側の法令遵守を徹底した上で、スポーツの価値が持続的に向上するエコシステムを形成・発展させる素地を作る仕組みが必要と考えられる
- 具体的には、官民が連携して、(a)ガイドラインの策定、立法・法改正等によるスポーツDXの新規収益源の創出、(b)適切な専門家の配置を政府が支援するなど、スポーツ団体の法令遵守体制を強化する仕組み作り、(c)スポーツの非財務価値、社会的価値等を可視化する基準作り、(d)透明性を確保した上で資金と人材を循環させる仕組み作り等が必要と考えられる

西村あさひ法律事務所