

令和4年度スポーツ産業の成長促進事業
「スポーツ×テクノロジー活用推進事業」
スポーツのデータ利活用におけるルール検討調査



Build Beyond As One.

本報告書は、スポーツ庁の委託事業として、アビームコンサルティング株式会社
が実施した令和4年度スポーツ産業の成長促進事業「スポーツ×テクノロジー活用推
進事業（スポーツのデータ利活用におけるルール検討調査）」の成果を取りまとめ
たものです。

従って、本報告書の複製、転載、引用等にはスポーツ庁の承認手続きが必要です。

目次

第1章 本事業の概要

1. 本事業の背景・目的
2. 作業全体像
3. 調査結果サマリ

第2章 スポーツデータの利活用に関する課題整理

1. 作業アプローチ
2. 調査設計
3. 問題・要望抽出
4. 原因分析・課題の整理

第3章 スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例収集

1. 作業アプローチ
2. 対象国の選定
3. 調査項目の検討
4. 海外行政機関におけるスポーツDXに対する姿勢・考え方
5. 各取組の調査・インタビュー結果の取りまとめ方法
6. イギリス
7. オーストラリア
8. シンガポール
9. 適用可能性考察

第4章 スポーツデータの利活用促進に向けた施策検討

1. 作業アプローチ
2. 施策候補（案）の作成結果
3. 施策選定の考え方
4. 施策の検討

Appendix 1

スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの
検討項目

Appendix 2

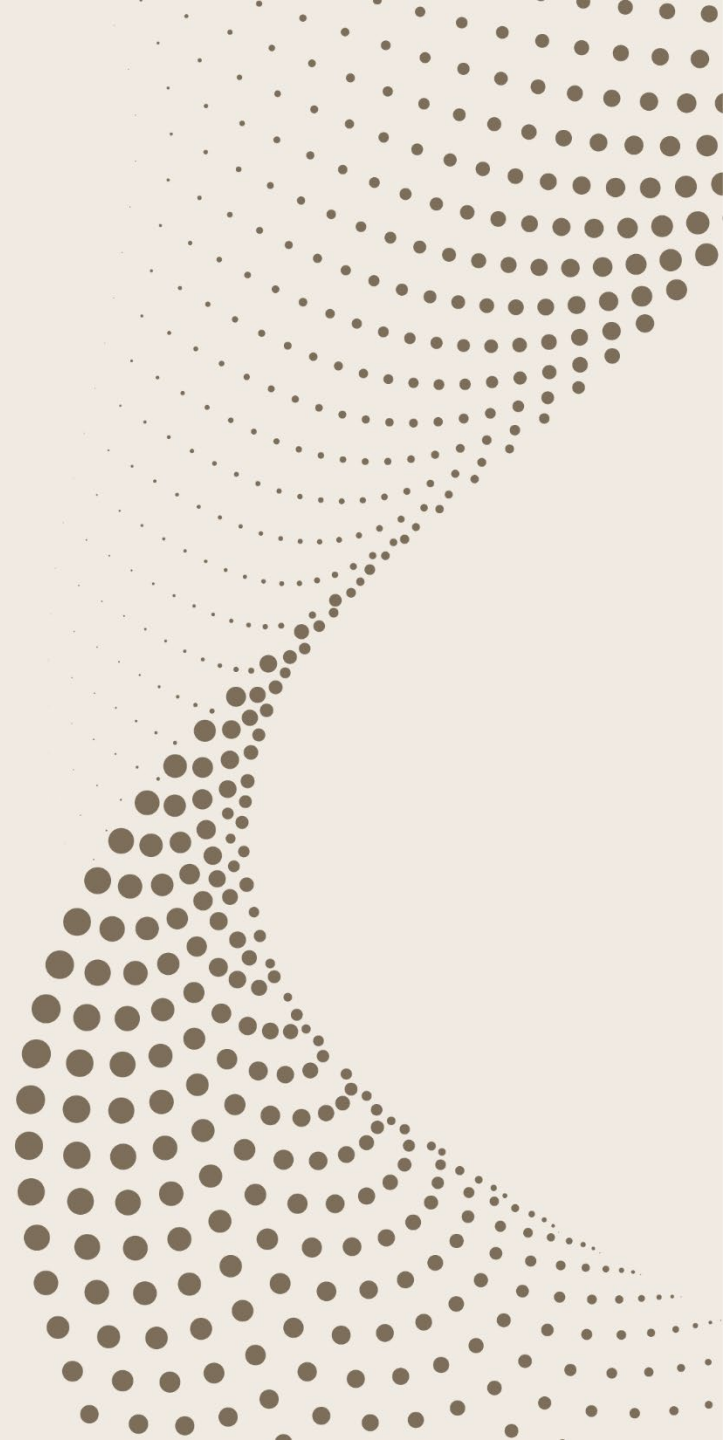
調査対象国の選定プロセス詳細

Appendix 3

スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細

第1章 本事業の概要

1. 本事業の背景・目的
2. 作業全体像
3. 調査結果サマリ



第1章 本事業の概要

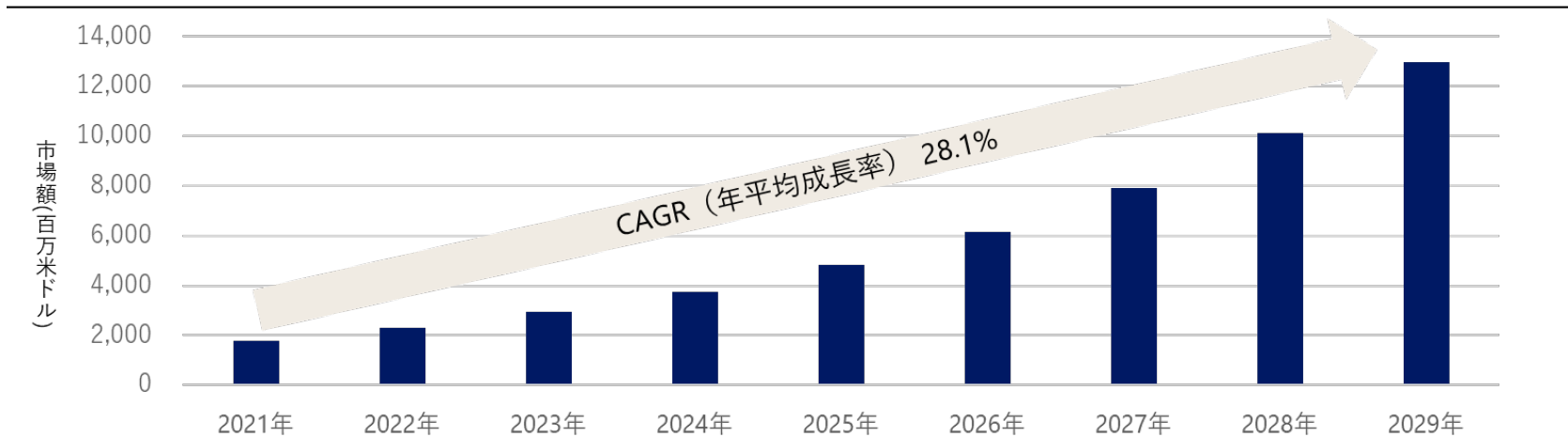
1. 本事業の背景・目的

スポーツ庁は、第3期スポーツ基本計画において、スポーツの成長産業化（2025年までに市場規模15兆円）に向けて、スポーツDXを通じて、様々なスポーツに関する知見や機会を国民・社会に提供し、スポーツの「する」「みる」「ささえる」活動を活性化することを目標としている。^{*1}

スポーツDXの中でも、海外ではスポーツに関するデータを利活用したビジネスが急速に拡大している。我が国では、フィジカルデータやコンディションデータを測定・分析し、チームスポーツのパフォーマンス向上に利活用する取組は普及しつつあるが、市場規模は小さく、今後の成長が期待される領域となっている。

そこで、本事業では、スポーツデータの利活用によるビジネスの拡大に向けて、我が国におけるスポーツデータの利活用における課題を確認した上で、海外行政機関の施策を参考に、今後行政として取り組む施策を検討することとした。

世界におけるスポーツアナリティクス市場の想定推移（2021年-2029年）



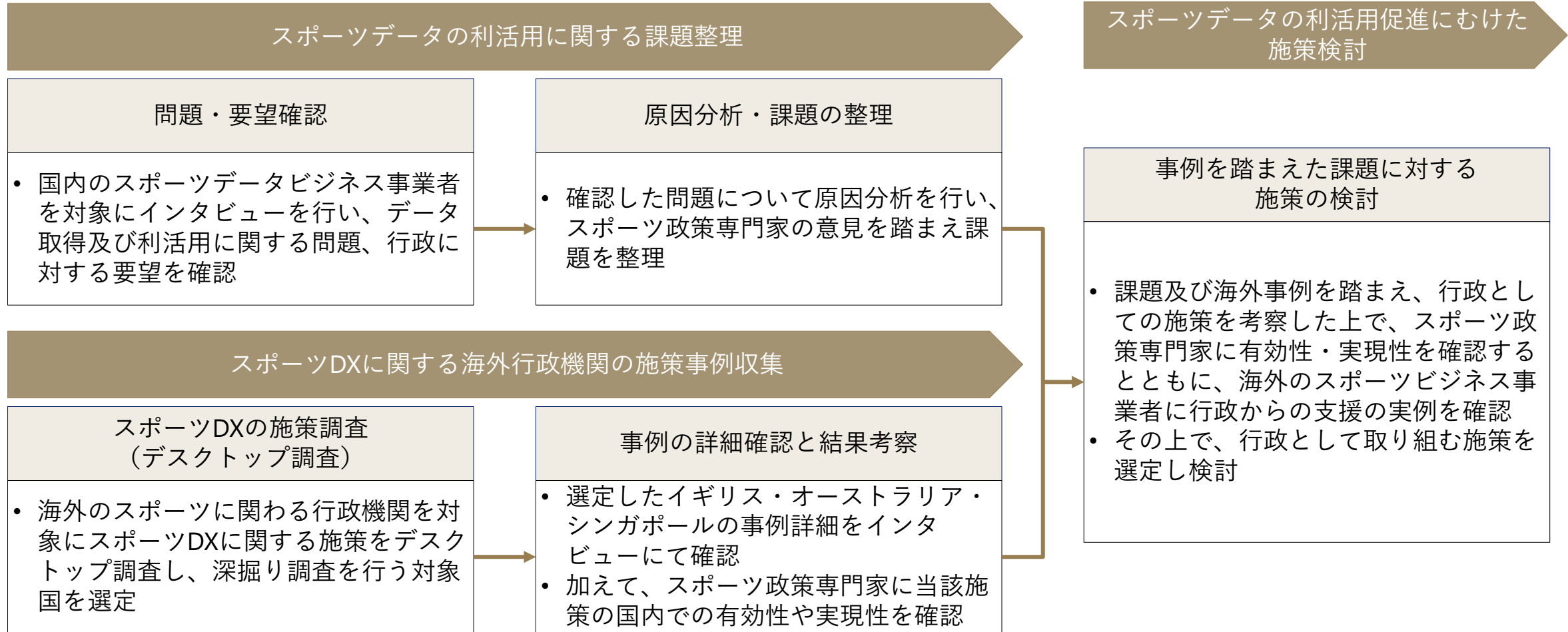
(出典) FORTUNE BUSINESS INSIGHT社 SPORTS ANALYTICS Global Market Analysis, Insights and Forecast, 2022-2029 掲載データよりアビームコンサルティング作成

* 1 スポーツ界におけるDXの推進（第3期スポーツ基本計画）https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop01/list/jsa_00002.html

第1章 本事業の概要

2. 作業全体像

スポーツデータの利活用における課題整理にあたっては、国内事業者やスポーツ政策専門家へのインタビュー調査を、海外事例の調査にあたっては、デスクトップ調査及び海外行政機関へのインタビュー調査をそれぞれ実施した。その上で行政として取り組む施策を検討した。

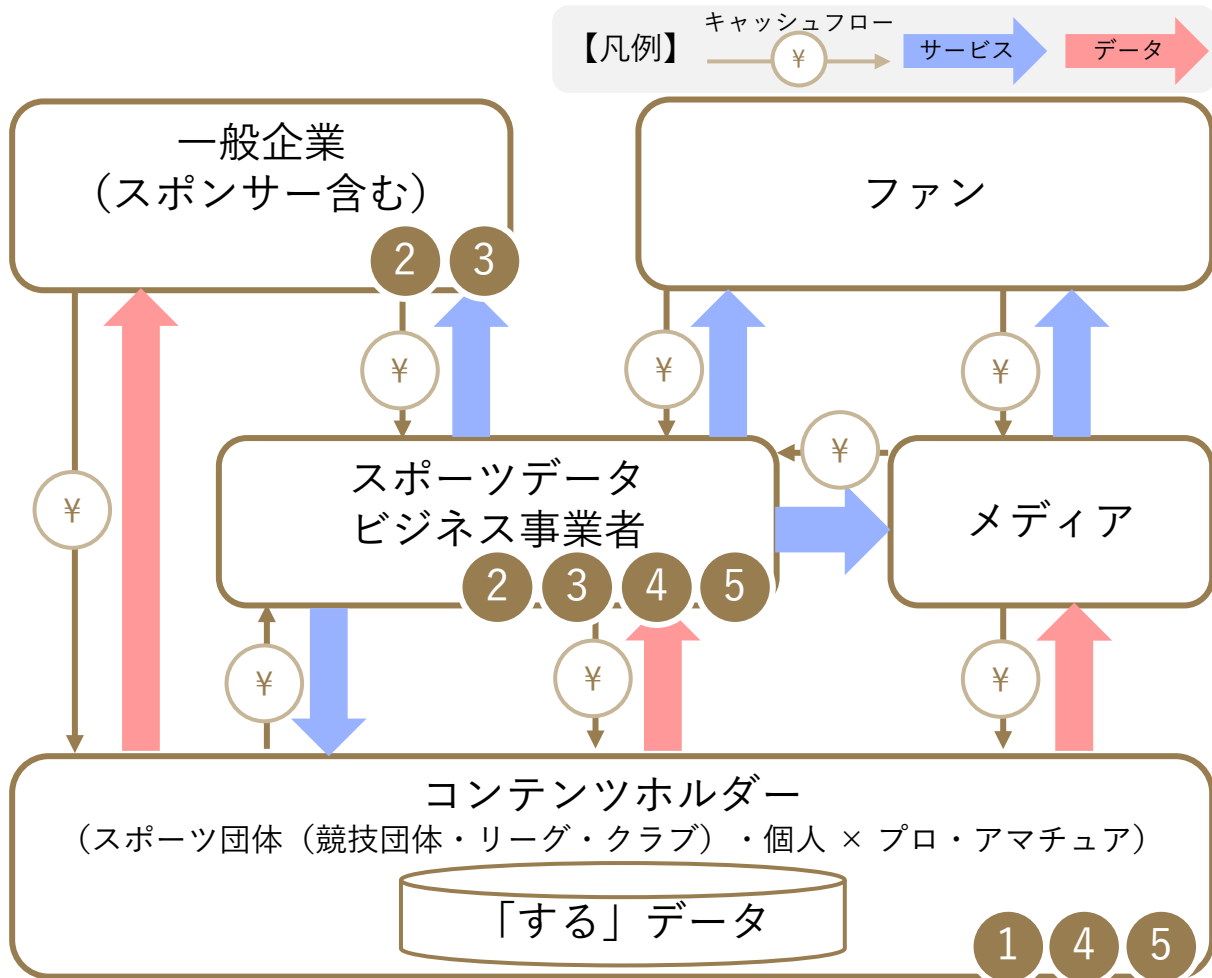


第1章 本事業の概要

3. 調査結果サマリ (スポーツデータの利活用に関する課題整理)

本調査の結果、スポーツデータを活用したビジネスの拡大に向けて、デジタル化の基盤づくり、利活用データの拡大、成功事例の創出、投資促進、共通ルール整備を課題として整理した。

スポーツデータ利活用のビジネスモデル (P.12参照)



- 1 データ取得・デジタル化への環境整備**
 - データリテラシーの高い人材確保やスポーツデータ取得の仕組み (デジタル化) を整備する
- 2 利活用できるデータの拡大**
 - スポーツデータビジネス事業者が扱えるスポーツデータの種類を拡大する
- 3 成功事例の創出と周知拡大**
 - 他産業とのスポーツデータビジネス展開の成功事例を創出し、一般企業に周知する
- 4 データ利活用に対する投資促進**
 - スポーツ団体とスポーツデータビジネス事業者のスポーツデータ利活用に対する投資を促進する
- 5 業界内の共通ルール整備**
 - スポーツデータビジネスやデータ取得機器の契約・仕様などについて共通ルールを作成することでデータ利活用を促進する

第1章 本事業の概要

3. 調査結果サマリ（スポーツDXに関する海外行政機関の施策事例収集）

海外の行政機関のスポーツDXに関する施策について調査し、課題に対する適用可能性を考察した。

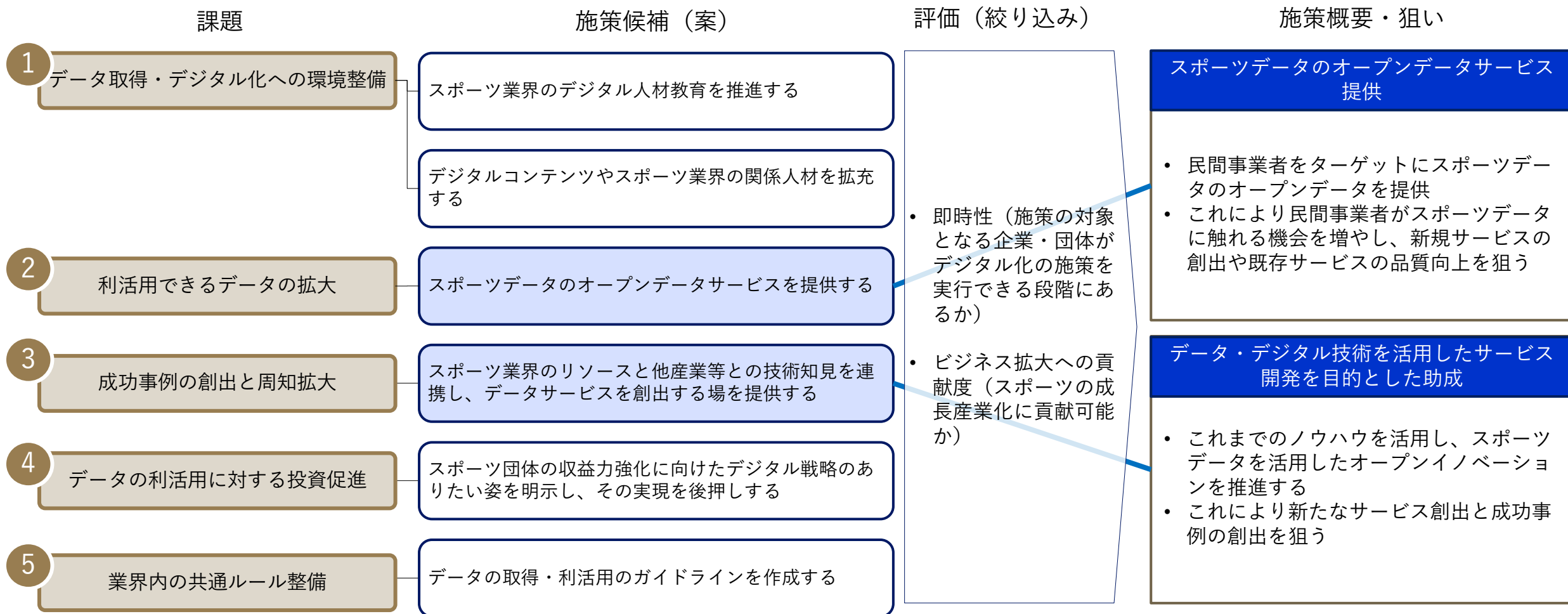
課題	海外事例 (国名*:行政機関)	適用可能性考察
① データ取得・デジタル化への環境整備	<ul style="list-style-type: none">Digital Marketing Hub (英:Sport England)SportSG-ED (星:Sport Singapore)Clearinghouse for Sport (豪:Australian Sports Commission)	<ul style="list-style-type: none">イギリスやシンガポールのように、行政主導で業界内外に無料のデジタルコンテンツを公開・提供するプラットフォームを構築することで、経営資源が不足するスポーツ団体でも学習機会が得られ、スポーツDXの推進に不可欠な、業界内のデジタルリテラシー向上が期待できるまた、プラットフォーム上に利用者同士が繋がるオンラインコミュニティを形成することで、スポーツ業界全体の情報流通や活性化も期待できるそのために、魅力あるデジタルコンテンツが集積する仕組みと、そのコンテンツを活用する利用者を引き込む仕組みは不可欠で、例えばオーストラリアのように、最新の論文や深い洞察が得られる資料等を公開し、研究や政策立案等の様々な需要に対応することで、より多くの人にスポーツ業界に対する関心や関わりを持ってもらうことができるただし、こうしたプラットフォームの構築に際しては、シンガポールの事例の様に、一度で完成を求めず、実際の利用状況や運用によって生じた課題に合わせ、少しずつ機能を拡張する、いわゆる「リーンスタートアップ」を採用することが望ましい
② 利活用できるデータの拡大	<ul style="list-style-type: none">SportAUS Connect (豪:Australian Sports Commission)Sport Data Exchange (星:Sport Singapore)	<ul style="list-style-type: none">シンガポールのように、行政が収集したデータを市場の状況や課題を踏まえ、行政側で分析した上で、利用者のデータリテラシーを考慮しながら様々な活用方法やツールと共に提供することで、スポーツ業界に関わる事業者やスポーツ団体の経営判断に活用するなど、利活用できるデータの拡大が期待できるただし、オーストラリアを参考に、まずは行政としてスポーツ業界におけるデジタル活用の方針を指し示すことが重要で、特にスポーツDXの推進に際しては、他ビジネスと同様、スポーツ業界全体の戦略として顧客に焦点を置き、それぞれの団体にユーザ体験や利便性の向上に取り組むべきであるまた、これらの取組の推進についても同様に、スポーツ業界全体のデジタルリテラシー向上やテクノロジー活用の成熟が求められる
③ 成功事例の創出と周知拡大	<ul style="list-style-type: none">Enterprise Innovation and Capability Development Grant (星:Sport Singapore)Digital Content Development (星:Sport Singapore)ActiveKIT (豪:Queensland Government)	<ul style="list-style-type: none">オーストラリアやシンガポールのように、資金提供のみならず、機会と場の提供や詳細なデータ・情報の提供、様々な団体や関係者との繋がり創出、プロモーション機会の提供など、開発されるビジネスの精度や品質が高まるような工夫や支援を行うことが望ましいまた、スポーツDXを通じたスポーツの成長産業化を実現するための戦略や方針に基づき、行政が支援を行う対象を絞ることで、より効率的かつ効果的に、スポーツ業界にデータを活用したビジネスの成功事例を増やすことができると考えるつまり、スポーツデータを利活用したビジネスの成功事例を創出するためには、スポーツ業界の課題解決や市場拡大に資するデータを活用した製品・サービス等のビジネスを開発する機会や場を提供することが望ましい
④ データ利活用に対する投資促進	<ul style="list-style-type: none">Game Plan (豪:Australian Sports Commission)	<ul style="list-style-type: none">オーストラリアの場合、最終的な目的はトップアスリートの輩出ではあるが、スポーツ団体の経営のあるべき姿を定義し、その中でデジタルテクノロジーやデータの利活用を明示することにより、スポーツ団体のデータ利活用に対する意識付けとしての効果が期待できるのみならず、スポーツ業界へのデジタルテクノロジー及びデータ利活用に対する技術支援や資金提供を喚起することが期待される我が国においても、スポーツ団体におけるデータ取得・デジタル化、デジタル機器導入のニーズがある一方で、スポーツ団体の資金力不足により実現していない現状があることから、オーストラリアのように、行政機関がスポーツクラブの経営状況を可視化し、評価指標を通じて改善に向けた方向付けや助言を行うことで、データ利活用へ誘導・データ利活用を促進することにつながると思われる
⑤ 業界内の共通ルール整備	<ul style="list-style-type: none">DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES (英:UK Sport)	<ul style="list-style-type: none">今後、データ利活用が進んでいく中で、アスリートに関するデータ定義や対象範囲、その取り扱い方法や権利のありかたについて、ルール整備が必要となる。イギリスのように、アスリートから取得したデータのうち、特に個人情報の取り扱いや、要配慮情報について詳細な記載をすることで、データ利活用の拡大に伴うリスクを低減できると考える

*国名の略称は次の通り。英：イギリス、豪：オーストラリア、星：シンガポール

第1章 本事業の概要

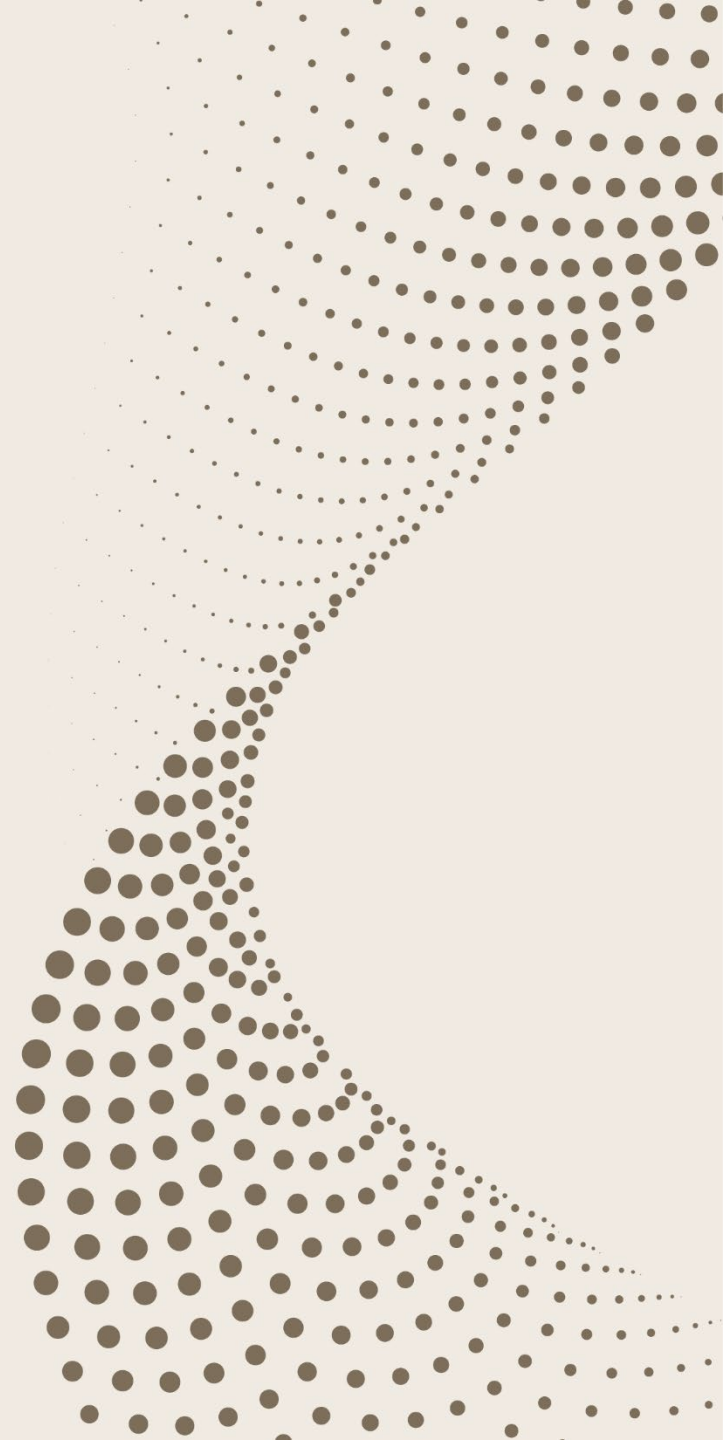
3. 調査結果サマリ（スポーツデータの利活用促進に向けた施策検討）

課題に対する施策候補を挙げた上で、即時性・ビジネス拡大への貢献度の観点で評価し、今後行政としての取組を検討する施策として、「スポーツデータのオープンデータサービスの提供」「データ・デジタル技術を活用したサービス開発を目的とした助成」を選定・検討した。



第2章 スポーツデータの利活用に関する課題整理

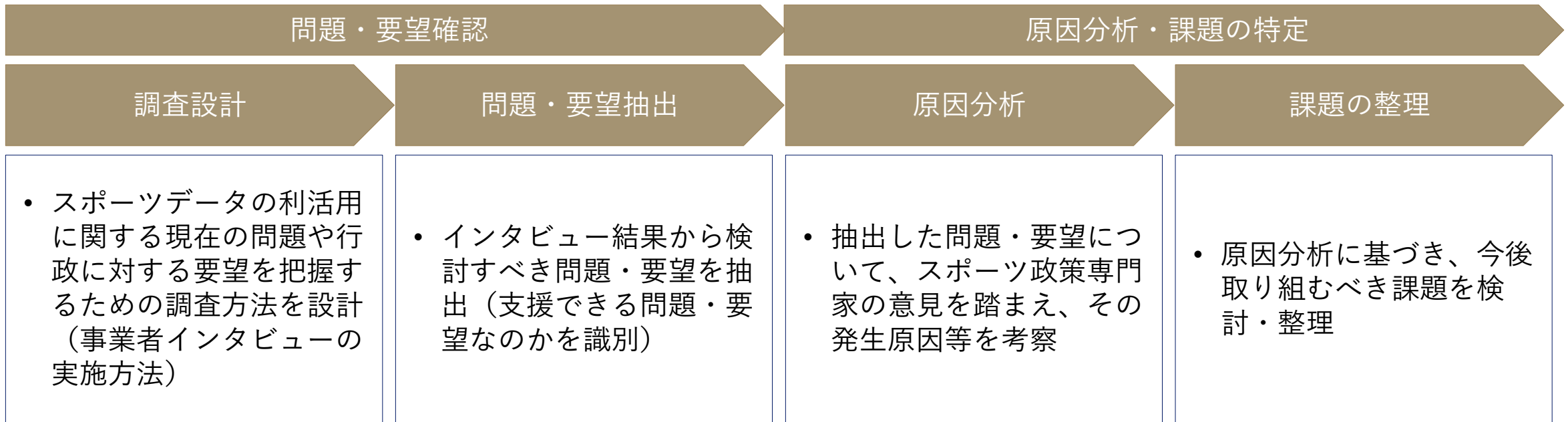
1. 作業アプローチ
2. 調査設計
3. 問題・要望抽出
4. 原因分析・課題の整理



第2章 スポーツデータの利活用に関する課題整理

1. 作業アプローチ

「スポーツデータの利活用に関する課題整理」にあたって、スポーツデータビジネスを推進している国内事業者インタビューを実施し、問題・要望を抽出した上で、その発生要因等を考察し、今後取り組むべき課題を検討・整理することとした。



2. 調査設計 – 調査方法

スポーツデータの利活用における現在の問題や行政への要望を抽出するにあたり、国内でスポーツデータを利活用したビジネスを推進している事業者を確認することが有用と考え、インタビューを実施することとした。

なお、スポーツデータには、「する」「みる」「ささえる」に関するデータが存在するが、本調査では、データの種類が最も多く、国内での活用ケースも多い「する」に関するデータ利活用を中心に調査した。

調査方法

3事業者のビジネス概要

- 国内でスポーツデータを活用したビジネスを推進する事業者へのインタビューによる現在の課題や行政への要望確認（データ利活用ビジネスの中心的な役割であり、課題を俯瞰的に把握していると想定されるため）
- 「する」に関するデータ活用を行う国内事業者3社を選定（「する」に関するデータは、データの種類が多く、国内外含めて多くの活用ケースがあるため）

コンディションデータを
活用したビジネス

- チームスポーツにおけるアスリートのコンディションデータを管理・分析することによりチームのパフォーマンス向上に活用

パフォーマンス・
バイタルデータを活用
したビジネス

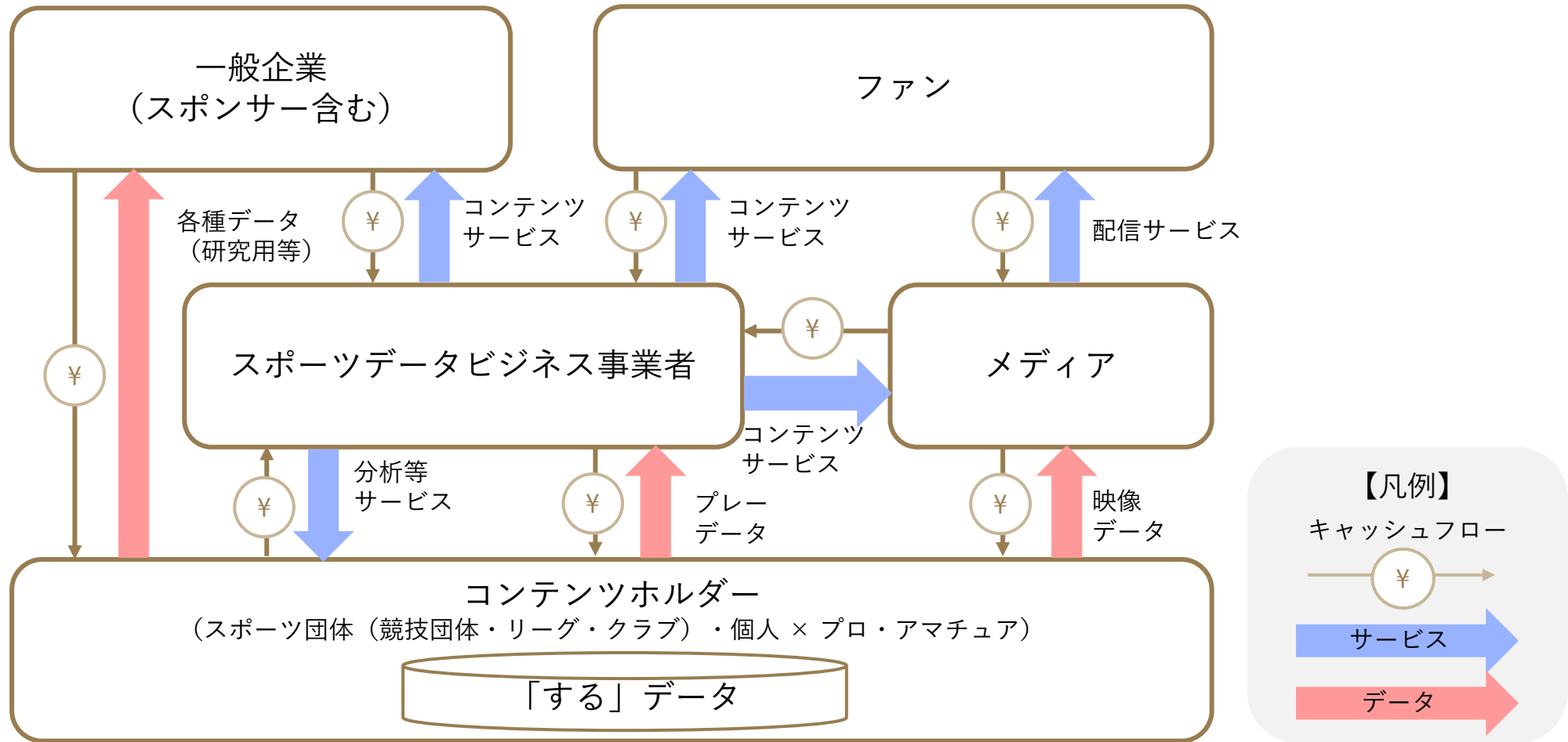
- GPSにより測定した走行距離やバイタルデータを管理・分析することでアスリートのパフォーマンス向上や怪我の予防に活用

映像データを活用した
ビジネス

- プレーデータの映像解析によりスタッツデータを生成し、メディアのコンテンツや分析に活用

2. 調査設計 - スポーツデータ利活用ビジネスモデル

インタビュー実施にあたり、スポーツデータを活用したビジネスモデルを整理し*1、ステークホルダーとの繋がりの多いスポーツデータビジネス事業者に対して、現状の課題や課題の所在を確認することとした。



*1 令和4年度 スポーツ産業の成長促進事業「スポーツ×テクノロジー活用推進事業」(4) 民間投資促進のためのスポーツデータの可視化検討調査事業を参考に作成

データ利活用における問題や行政への要望を引き出すため、以下の項目についてインタビューを実施した。

分類	インタビュー項目	インタビューの意図
既存ビジネスに関する事項	• 取り扱っているスポーツデータの権利帰属・個人情報保護の現状	• 既存ビジネスに関する質問の前提事項の確認
	• スポーツデータ利活用ビジネス展開の制約や障壁となるもの	• 現状の事業における問題の有無確認
	• スポーツデータ利活用における行政へのご要望、必要なガイドラインや法令	• 現状の事業における問題に対する行政への要望確認
	• スポーツデータ利活用の効果を最大化するために必要な（オープン）データ	
	• スポーツデータ利活用を後押しした既存の法律やルール、ガイドライン等	• 法律、ルール、ガイドラインに対する認知度・有効性確認
新規ビジネスに関する事項	• データ利活用（新たなデータの権利獲得等）による新規ビジネスの構想	• 新規ビジネスに関する質問の前提事項の確認
	• コンテンツホルダーへの利益還元(直接・間接)のビジネスの仕組みに関する展望	• データ取得元となるコンテンツホルダーに利益が還元される仕組みに対する考え方の確認
	• 新ビジネスを展開する際に想定される制約や障壁	• 今後、発生する問題に対する行政への要望確認
	• 新ビジネスを展開する際に必要となるガイドライン等に関する行政への要望	
業界としてのスポーツデータ利活用の展望	• スポーツデータをスポーツ以外の産業に利活用する可能性	• スポーツデータが様々な業界に利活用できるという仮説に基づく今後の活用可能性確認
	• 国内のスポーツデータ利活用ビジネスが海外の市場規模に追いつくために必要な動き	• 行政のサポートが必要なものを見出すヒントとして確認

3. 問題・要望抽出 (1/2)

事業者へのインタビューにより抽出された問題・要望について、行政としてのこれまでの支援実績等を鑑み、本調査での検討の優先度を検討した。(下記は問題一覧)

問題	詳細 (インタビュー結果に基づく)	検討の優先度
他業界でのスポーツデータ利活用の停滞	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ産業以外の業界では、スポーツデータ（特にプロのアスリートのデータ）を自社の製品・サービスへ利活用するイメージが結び付けられておらず、スポーツデータの利活用が拡大していない 他業界においては、プロのアスリートのデータ以外に、一般の「する」人のデータ（コンディション・バイタルデータなど）に対するニーズも想定されるため、一般の「する」人のデータが公開されることで、スポーツデータの利活用の機会が増加する可能性がある 	スポーツ産業以外でのスポーツデータの利活用はデータビジネス拡大において重要となるため、本調査にて対応を検討
経済的問題によるデータ取得のための投資不足	<ul style="list-style-type: none"> いくつかの中央競技団体では、東京オリンピックに向けた強化・育成のためにデータ取得・利活用に関する事業に投資をしていたが、現在は資金不足を理由にデータ取得への投資（データ取得機器の導入等）を見送っている状況である 	投資不足や人材不足の問題は、上記の「他業界でのスポーツデータ利活用の停滞」という問題の原因として包含されるため、合わせて検討
スポーツデータ利活用人材の不足	<ul style="list-style-type: none"> スポーツの現場において、スポーツデータを利活用できる人材が不足していることから、スポーツデータの利活用が拡大していない 	
スポーツデータのルール未整備によるコスト増加	<ul style="list-style-type: none"> スポーツデータに関するサービスや機器の仕様が、事業者毎に個別対応されており共通のルールがない。現状では取引量が多くないため負担はそれほど大きくないが、今後、市場が拡大した場合には、データ統合や分析におけるデータフォーマットの変換作業などのルールが統一されていなければ、作業量が増加し、スポーツ業界全体としてコスト増加に繋がる可能性がある 	データビジネスを阻害する要因と想定されるため、本調査にて対応を検討

3. 問題・要望抽出 (2/2)

3事業者に対してインタビューを実施し、問題・要望を抽出した上で、行政としてのこれまでの支援実績等を鑑み、本調査での検討の優先度を検討した。(下記は要望一覧)

要望	詳細 (インタビュー結果に基づく)	優先度
スポーツデータにおけるオープンデータ利活用	<ul style="list-style-type: none"> コンテンツホルダーやソリューションプロバイダが取得したスポーツデータとオープンデータを比較して検証することで、スポーツデータビジネスの価値が増大する可能性がある。例えば、行政が保有する小中学生の体力テストや身体測定データを現在、e-Statで閲覧できる(現在オープンになっている)データ形式ではなく、匿名化された個人の時系列データ等を追える形式にすることで、サービスの拡充や新規ビジネスの創出の可能性がある 	オープンデータはスポーツデータビジネスの創出の施策となりえるため、 <u>本調査にて対応を検討</u>
スタジアム・アリーナにおけるデータ取得の拡充	<ul style="list-style-type: none"> スタジアム・アリーナにトラッキングデータを取得するための測定機器を搬入・設置・撤収するのにコストがかかるため、データ取得の阻害要因となっている スタジアム・アリーナに測定機器やネットワーク環境が整備されれば、データ取得事業者側のコストカットが期待できるため、スポーツデータの取得・利活用も拡大する 	スポーツ庁が推進するスタジアム・アリーナ改革の範囲となるため、本調査では検討対象外とする
スポーツデータ利活用に関する理解促進	<ul style="list-style-type: none"> コンテンツホルダーにおいては、スポーツデータの利活用をビジネスにするという意識が浸透しておらず、強化・育成目的以外での投資に消極的な状況である。スポーツデータビジネスの成功事例を創出し、認知拡大を推進することが投資促進において有効と考えられる 	スポーツ庁として既に施策を開始している領域であるため、本調査では検討対象外とする

4. 原因分析・課題の整理 – 検討方法

「問題・要望抽出」にて整理したデータ利活用における問題と要望について、その原因等を深掘りし、取り組むべき課題を検討した。

問題・要望		原因分析・課題の検討方法
問題	他業界でのスポーツデータ利活用の停滞	<ul style="list-style-type: none"> 利活用が拡大しない原因について、ステークホルダー毎に整理した上で、スポーツ政策専門家の意見を踏まえ、課題を検討 原因については、経営資源の観点（ヒト・モノ・カネ・情報）の観点で整理
	ルール未整備によるコスト増加	<ul style="list-style-type: none"> 当該問題は現状では顕在化していないが、ルール整備が必要な領域を特定しておくことは将来有用であるため、現状のルール整備状況を確認した上で、スポーツ専門家の意見を踏まえ、ルール整備のポイントを明確化
要望	スポーツデータにおけるオープンデータ利活用	<ul style="list-style-type: none"> オープンデータの利活用については、海外事例の調査結果も踏まえ検討 ⇒詳細は「第4章スポーツデータの利活用促進にむけた施策検討」を参照

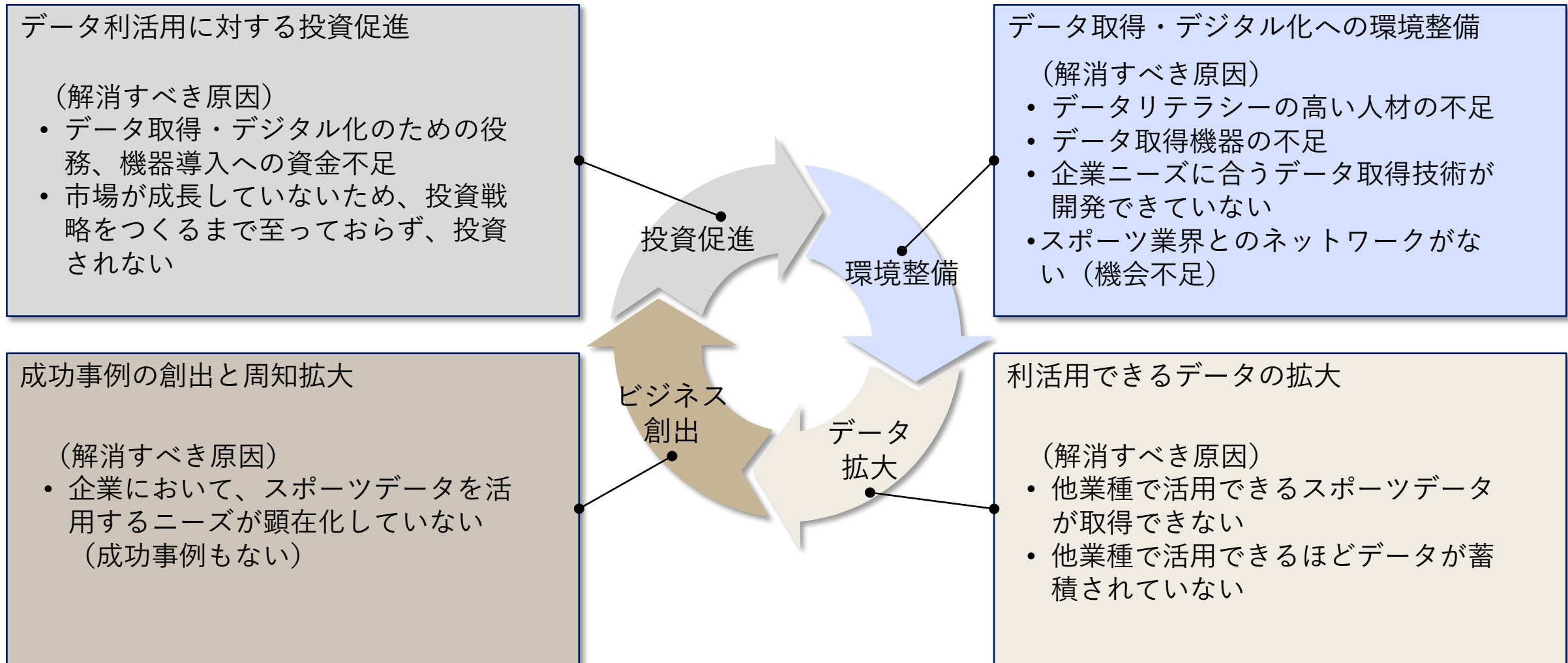
4. 原因分析・課題の整理 - 他業界でのスポーツデータ利活用の停滞 (1/2)

「他業界でのスポーツデータ利活用の停滞」の原因について、スポーツ政策専門家の意見を踏まえ、ステークホルダー毎の経営資源の観点（ヒト・モノ・カネ・情報）で整理した。

	ヒト	モノ	カネ	情報
スポーツ団体 (データ取得元)	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ現場におけるデータリテラシーの高い人材の不足 	<ul style="list-style-type: none"> 他業種で活用できるスポーツデータが取得できない 他業種で活用できるほどデータが蓄積されていない データ取得機器の不足 	<ul style="list-style-type: none"> データ取得・デジタル化のための役務、機器導入への資金不足 	-
スポーツデータ ビジネス事業者	<ul style="list-style-type: none"> 他業種に対してアスリートのデータを活用できる提案を行う人材の数が不足、提案スキルも不足 	<ul style="list-style-type: none"> 企業ニーズに合うデータ取得技術が開発できていない 	<ul style="list-style-type: none"> 市場が成長していないため、投資戦略をつくるまで至っておらず、投資されない 	-
一般企業	<ul style="list-style-type: none"> スポーツデータを活用するビジネスへの認識やデータリテラシーの不足 スポーツ業界とのネットワークがない（機会不足） 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> 企業において、スポーツデータを活用するニーズが顕在化していない（成功事例もない）
課題	データ取得・デジタル化へ環境整備	利活用できるデータの拡大	データ利活用に対する投資促進	成功事例の創出と周知拡大

4. 原因分析・課題の整理 - 他業界でのスポーツデータ利活用の停滞 (2/2)

原因分析の結果、スポーツデータの利活用拡大に向けて、経営資源を充実・強化することで、問題の原因を解消し、「環境整備⇒利用データ拡大⇒成功事例創出⇒投資促進」の循環を創出することが有効と考えられる。



4. 原因分析・課題の整理 – ルール未整備によるコスト増加 (1/2)

「ルール未整備によるコスト増加」について、どのようなルール整備が必要か確認するため、3事業者へのインタビュー結果を基に現状を整理した。現状は取引量が少ないため契約ごとにルールが異なっても負担は少ないが（網掛部分）、将来的な市場拡大を想定した場合、共通ルールの整備は負荷軽減のために必要と考えられる。

3事業者の取り扱うデータ	データ項目例	個人情報の取り扱い	プロセス毎のルール整備状況			
			データ取得		データ利活用	
			データの権利所属	データの標準化	データの外部活用	コンテンツホルダーへの利益還元方法
コンディションデータ	<ul style="list-style-type: none"> 疲労度 体温 睡眠 等 	各個人に了承を得ている	コンテンツホルダー	他社サービスとデータ比較ができない	契約ごとに異なる	契約ごとに異なる
パフォーマンス・バイタルデータ	<ul style="list-style-type: none"> 速度・距離・歩数 心拍数、心拍水準 等 	ユーザが未成年の場合は保護者の同意が必要	事業者	他社連携において一部修正は発生（現状は大きな負担ではない）	現状は内部での活用が主体であり外部活用やコンテンツホルダーへの利益還元は想定されない	
プレーデータ・スタッツデータ	<ul style="list-style-type: none"> 基本情報（選手情報、チーム情報、リーグ・試合予定情報） 試合結果 競技結果 等 	個人情報についてはコンテンツホルダーとの契約に基づく	契約ごとに異なる	他社サービスとデータ比較ができない	契約ごとに異なる	契約ごとに異なる

4. 原因分析・課題の整理 – ルール未整備によるコスト増加 (2/2)

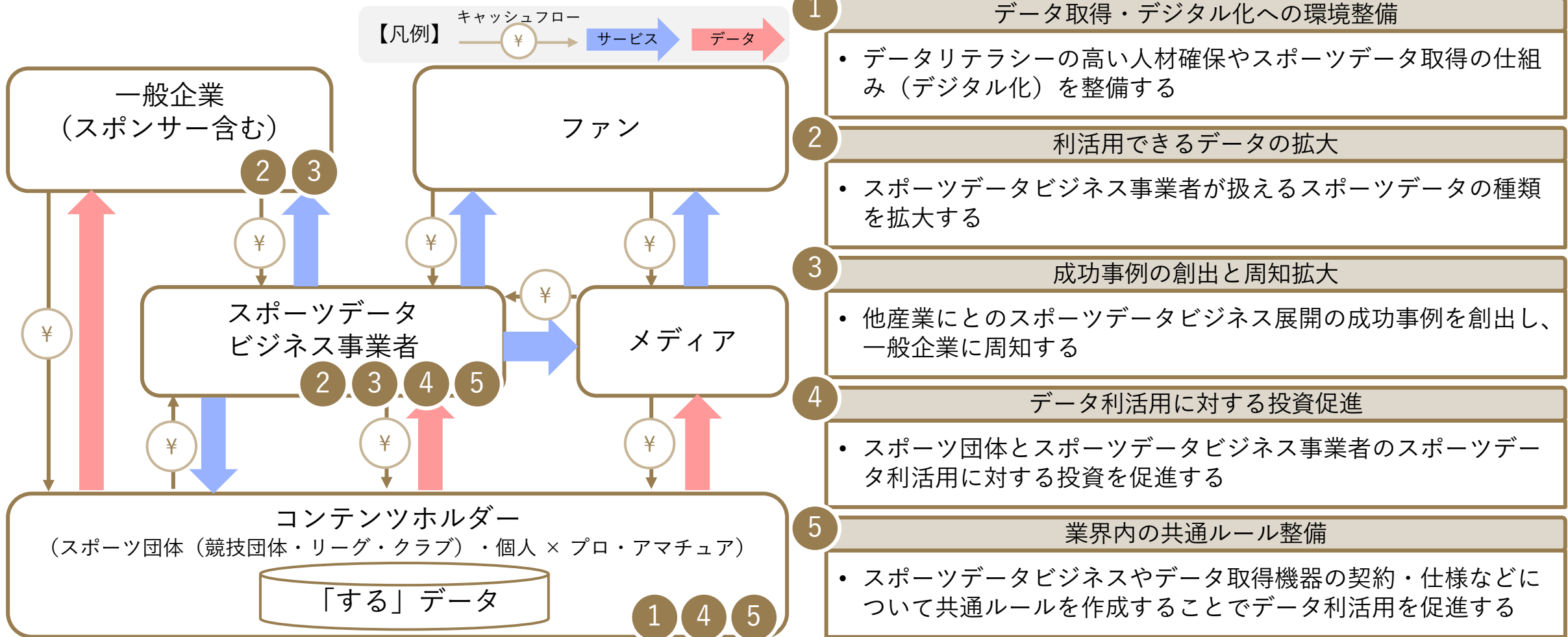
なお、事業者インタビューにて、「データポータビリティの実現」と「ルール整備」の必要性について言及があった。そこで、スポーツ政策専門家の助言や海外のデータビジネス事業者へのインタビューを踏まえ、今後のルール整備における論点をまとめた。（「Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目」参照）

ルール整備における論点	概要
競技団体横断のデータ連携 （データポータビリティ）の実現	<ul style="list-style-type: none"> 現状、各コンテンツホルダーが管理しているデータはアナログの場合もあり、チームのデータはクラウドであるためデータを連携しての利活用や管理（データポータビリティ）は難しい データポータビリティを実現するため、所属団体が利用しているシステムから選手がダウンロードし、次に所属する団体のシステムにアップロードできる仕組みは有用だが、契約上はデータの権利者であるチームから承認を得る必要がある データポータビリティの実現によって、チームは選手の過去の情報をスカウティングで活用でき、また、選手自身も所属先が変わっても自分のデータが確認できる。また、スポーツデータビジネス事業者は時系列なデータからインサイトを発見することも可能となる
ルール作成主体	<ul style="list-style-type: none"> データポータビリティを含めたルール作成は、組織横断的な取組になるため、中央競技団体等が主体となって整備することが望ましい

4. 原因分析・課題の整理 — 課題まとめ

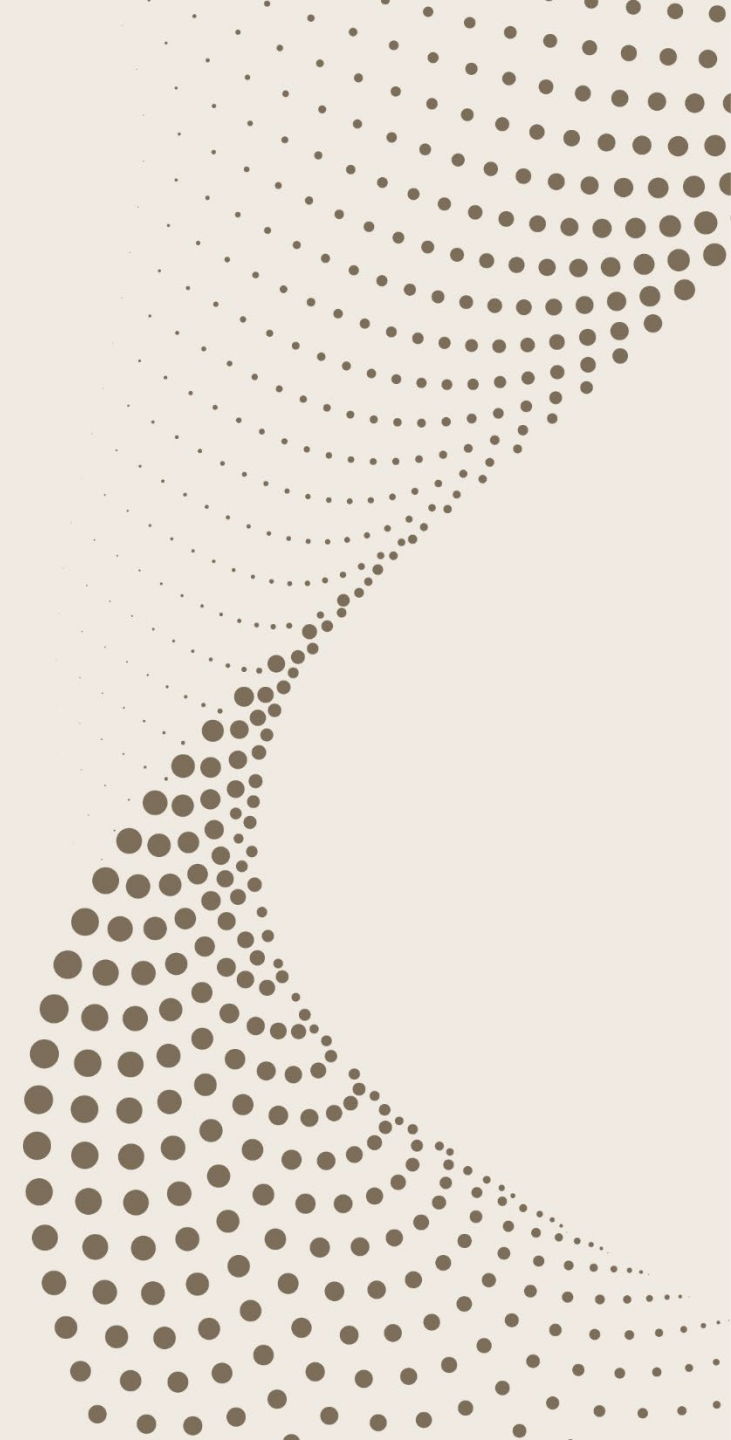
前述までの検討結果を踏まえ、データ利活用ビジネスの拡大に向けて、デジタル化の環境整備、利活用データ拡大、成功事例の創出、投資促進、共通ルール整備を課題として整理した。

スポーツデータ利活用のビジネスモデル



第3章 スポーツDXに関する海外行政機関の施策事例収集

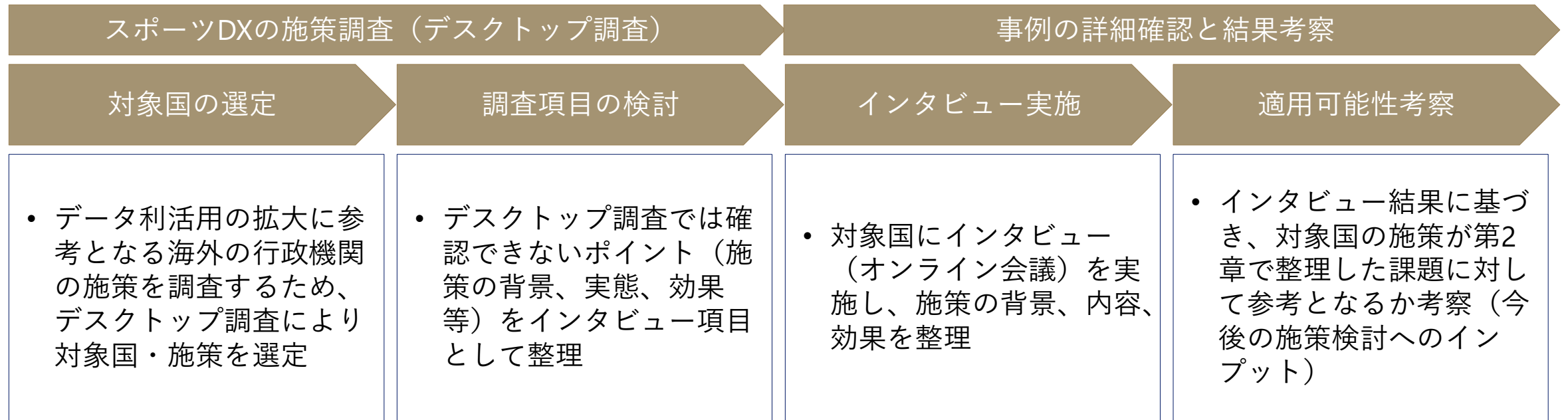
1. 作業アプローチ
2. 対象国の選定
3. 調査項目の検討
4. 海外行政機関におけるスポーツDXに対する姿勢・考え方
5. 各取組の調査・インタビュー結果の取りまとめ方法
6. イギリス
7. オーストラリア
8. シンガポール
9. 適用可能性考察



第3章 スポーツDXに関する海外行政機関の施策事例収集

1. 作業アプローチ

「スポーツDXに関する海外行政機関の施策事例収集」にあたって、本調査に有益な情報を得られる対象国を選定し、インタビューを実施した。インタビューの結果、収集した対象国の施策内容について、第2章で整理した課題に対して参考となるかを考察し、今後の施策検討へのインプットとして整理した。



2. 対象国の選定

13か国のスポーツ領域におけるDX関連、データ・プラットフォーム、データポリシー・ガイドラインに関する施策を調査し、調査の優先度を評価した（本事業に有用と想定される市場拡大や市場創出に関する施策を高評価）。その結果、イギリス、オーストラリア、シンガポールの施策について詳細調査を実施することとした。

（調査優先度 ◎：高、○：中）

施策評価結果

施策の分類	調査の優先度評価（市場拡大や市場創出に関する施策等）												
	US	GB	AU	FR	CA	DE	IT	NZ	CH	KR	SE	DK	SG
DX関連	-	-	◎	-	-	○	-	-	-	-	-	-	◎
データ・プラットフォーム	-	◎	◎	-	-	-	-	○	-	-	-	-	◎
ポリシー・ガイドライン	○	◎	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○

GB:イギリス, AU:オーストラリア, NZ:ニュージーランド, US:アメリカ, CA:カナダ, DE:ドイツ, FR:フランス, IT:イタリア, SE:スウェーデン, DK:デンマーク, CH:中国, KR:韓国, SG:シンガポール

調査対象国・対象施策

調査対象国	スポーツを担当する政府機関	DX関連	データ・プラットフォーム	データポリシー・ガイドライン
イギリス	Sport England	—	Digital Marketing Hub Measuring Impact	—
	UK Sport	—	—	DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES v.1
オーストラリア	Australian Sports Commission	—	Clearinghouse for Sport	—
	Queensland Government (州政府)	ActiveKIT	—	—
シンガポール	Sport Singapore	Enterprise Innovation and Capability Development Grant	Sport Data Exchange Singapore	—
		Digital Content Development		

*1 詳細な選定過程については「Appendix2調査対象国の選定プロセス詳細」を参照

*2 上記は選定時点の対象施策であり、実際の調査対象には、インタビューの過程で紹介された有用な施策が追加されている

3. 調査項目の検討

スポーツDXやスポーツデータ利活用の拡大に有効活用できる事例を引き出すため、下記インタビュー項目を設定し調査を実施した。

インタビュー観点	インタビュー項目
行政機関による スポーツDXの戦略や計画、 並びにガイドラインやルール	<p><現在の主要なスポーツ関連の戦略や計画></p> <ul style="list-style-type: none"> スポーツDXを促進するための戦略や計画について、より具体的な内容が記されている文書や、他に戦略と呼べる事項等が存在するか。また、存在した場合にはその内容を確認する 戦略・計画及び施策の背景としてスポーツDXに対する考え方を確認する
	<p><ガイドラインやルールについての考え方や整備・運用状況></p> <ul style="list-style-type: none"> データを扱う際に従うべきガイドライン（個人情報保護・知的財産の保護・身体データの使用などのガイドラインや、スポーツデータの取り扱いについて明示的に規定した法律など）を作成しているか確認する 行政機関が収集・集計・公開しているデータがあるか確認する。またそれらのデータを扱うためのガイドラインの存在を確認する
行政機関の具体的な取組 (施策／ガイド／データ)に 関する詳細情報	<p><個々の取組に関する詳細情報や現時点での評価></p> <ul style="list-style-type: none"> 現在実施している取組内容への事前デスクトップ調査に基づく理解を確認する 取組実施の背景や目的を確認する 取組実施に伴う現段階の効果（評価）と考慮事項や難点を確認する

各国のスポーツDXに対する姿勢や考え方として、イギリスは市場の動きを妨げず、投資効果がある程度期待できる事例に絞った支援を行う一方、オーストラリアは行政がスポーツビジネス事業者と連携して革新的な事業に取り組んでおり、シンガポールは行政主体でスポーツビジネスの一分野として変革を目指している。

	イギリス	オーストラリア	シンガポール
現在の主要な戦略・計画	<p>Sporting Future : A New Strategy for Active Nation (HM Government / 2015)</p> <p>中央政府を始めとした各行政機関などの組織ごとの役割を定義し、心身の健康、個々人の能力開発、経済・社会・地域の発展に向けたビジョン・戦略が策定されている。</p>	<p>Australian Sports Commission Strategic Vision to 2034 Australian Sports Commission Corporate Plan 2022-26</p> <p>2022-26年の計画は、「オーガナイズドスポーツ²への更なる国民の参画」「スポーツ組織の発展」「世界で活躍できるハイパフォーマンスシステムの構築」の達成を目的としており、2034年に向けた戦略において、具体的な取組、目標、及びパフォーマンス指標の詳細が示されている。</p>	<p>VISION2030</p> <p>2012年に行政機関の一つであるSport Singaporeにより2030年に向けたスポーツ政策全般に関するビジョンが策定されている。本ビジョンでは、4つの戦略的テーマ（「スポーツを通じて未来に備える」「境界のないスポーツ」「スポーツを共通言語にする」「成功のための組織化」）に沿って、8つの重点対象施策領域を定義している。</p>
スポーツDXに対する考え方	<p>プロスポーツ界やハイパフォーマンススポーツは自律的に発展しており、スポーツ業界におけるDXに対する目標を国としては設定していない。</p>	<p>行政機関は、スポーツ業界のテクノロジー活用に対するニーズを踏まえ、スポーツ団体や事業者等と緊密に連携することを通じて、革新的な取組を後押しする存在であるべきと考えている。</p>	<p>8つの重点対象施策領域の1つとして「テクノロジーとイノベーションの活用」に取り組み、行政機関が主体的にデータ連携システムやAIシステムを構築し、他産業でのスポーツデータ活用や国民のスポーツ参加、国民の健康作りを促進している。</p>
スポーツデータ利活用に関するガイドラインやルールへの考え方や状況	<p>次世代のデータ立法に関する計画「Data: a new direction」が国として展開されているが、スポーツ産業に向けた具体的なガイドラインは無い。ただし、UK Sport¹では、アスリートを支援するプログラムの中で取得する個人データの扱い方について、透明性を保証するためのガイドラインを公開しており、諸外国と比較して詳細なルールが定められている。</p>	<p>現時点で、スポーツデータに特化した公開されたガイドラインは存在しないものの、特定プラットフォームの仕様を定め、スポーツデータの利活用を促進する標準化を積極的に推進している。ガイドライン等をあらかじめ示すことで、スポーツ業界におけるトラブルの発生に備えるのが行政の役割だと考えている。</p>	<p>首相直下のGovernment Data Officeが一般的なガイドラインを発行して各省庁や委員会に配布し、各省庁等において必要な調整を加えて適用している。例えば、Sport Singaporeが個人データを取り扱う取組の実施に際し、国レベルの個人情報保護法を当てはめて解釈している。</p>

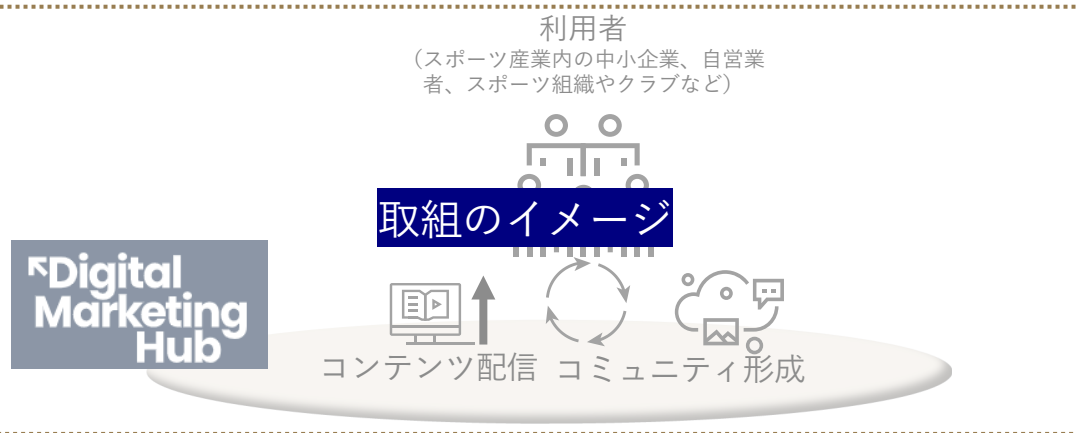
補足説明

1. ハイパフォーマンススポーツの専門組織として、トップアスリート・チームやスポーツイベントが成功を収めるために貢献する組織
2. コミュニティレベルのスポーツクラブやスポーツ協会、職場等の団体が組織するスポーツ活動

5. 各取組の調査・インタビュー結果の取りまとめ方法

以降の頁では、対象国の行政機関による各取組に対するインタビュー結果に基づき、その概略や取組状況・効果等を踏まえ、2章で示した5つの課題解決の参考となる点や留意点を整理した。

整理結果の例示

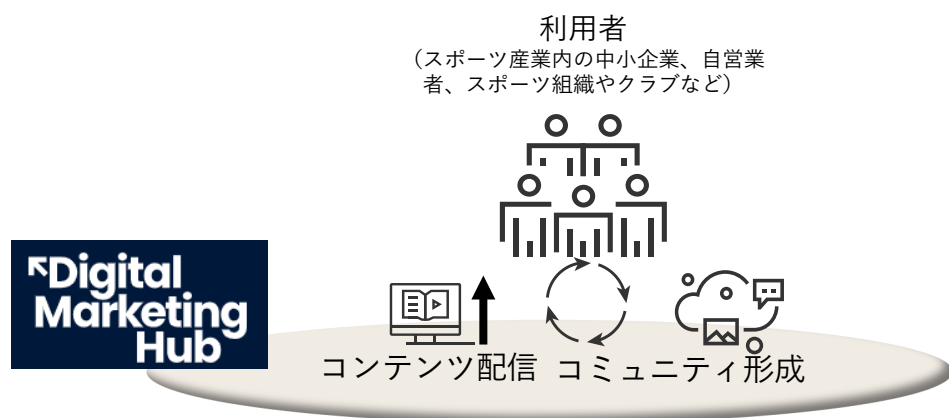
概要	データ参考となる課題や観点 (ハイライト箇所)	国内の課題への参考・考察				
		①データ取得・デジタル化への環境整備	②デジタル化への人材育成	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
<p>スポーツ分野のデジタルマーケティング施策として、Webセミナーを実施し、参加者のコミュニティを形成するプラットフォーム</p>	<p>取組内容の概略</p>	<p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p>				
 <p>利用者 (スポーツ産業内の中小企業、自営業者、スポーツ組織やクラブなど)</p> <p>取組のイメージ</p> <p>Digital Marketing Hub</p> <p>コンテンツ配信 コミュニティ形成</p>	<p>取組内容の概略</p>	<p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> スポーツ業界全体のデジタルスキル不足を解消することを目指している。また、行政がスポーツ業界に特化した無料のプラットフォームを提供し、学習コンテンツの利用や各国の取組背景や現状の詳細を記載のコミュニティ活動を積極的に推進できているよう支援している。 コロナ禍の終息が見え、オンラインツールを通じた学習のニーズや意欲衰退が想定されること、また実際にユーザ数の伸びが鈍化していることを受け、コンテンツの拡充や、イベントを開催して宣伝活動を行う等、ユーザ獲得に向け諸施策を実施している。 イギリスが抱えている、スポーツ業界のデジタルリテラシー向上や、スポーツ現場におけるデジタルやデータ関連のスキル所有者の増加という課題は、国内の課題である「①データ取得・デジタル化への環境整備」の背景と同様と考えられる。 				
<p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> 2023年度の12,000人の目標に対し、約6,000人の登録ユーザを獲得できている (イギリス全体には約200万人の登録ユーザがいる) アンケート調査から登録ユーザの約60%が自組織が提供するスポーツ活動の参加者獲得にデジタルマーケティングスキルを活用できていると回答している 	<p>取組状況・効果</p>	<p>各国の優良な事例のうち、上記の課題 (①~⑤) に対して参考となる理由を記載</p> <p>経営資源が不足し、個々ではデジタルスキルの習得やデジタルツール導入の機会が得難い我が国のスポーツ団体に対し、広く機会を提供する一方法として参考にできる。また、こうした機会の提供を通じ、業界全体のデジタルリテラシーが向上することも期待される</p>				

出典 <https://digital.cimspa.co.uk/>

補足説明や出典など

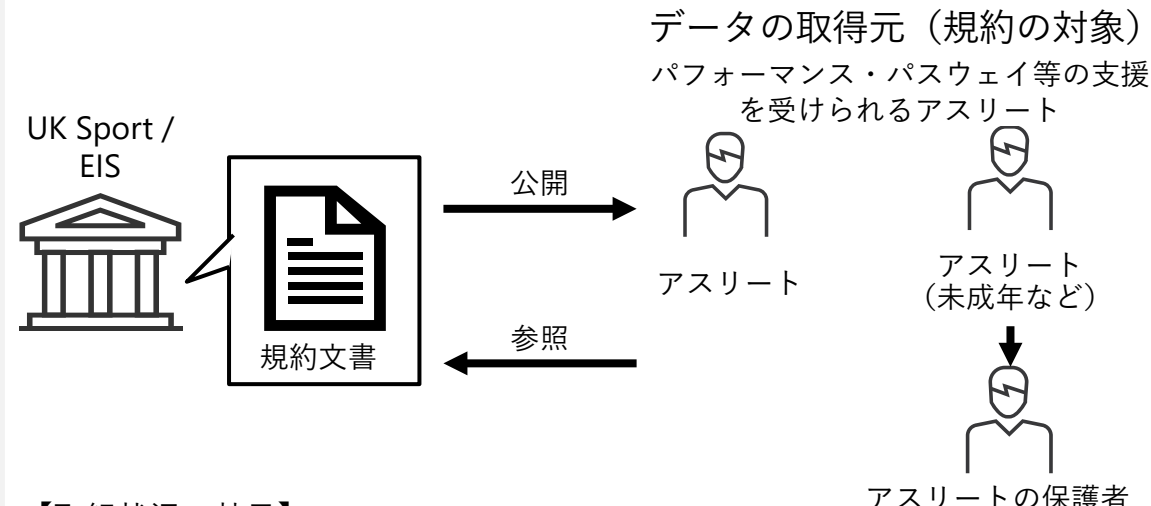
6. イギリス – Digital Marketing Hub

スポーツや運動への参加機会を提供する事業者や個人・団体等に対し、デジタルマーケティングスキルの向上を図る学習リソースを共有し、利用者同士を繋げるコミュニティを形成するプラットフォームを提供することで、スポーツ業界全体のデジタルリテラシー向上や国民のスポーツ参加を促進させる施策。

概要	データプラットフォーム	国内の課題への参考・考察				
<p>スポーツ分野のデジタルマーケティングに関する動画コンテンツの配信やWebセミナーを実施し、参加者のコミュニティを形成するプラットフォーム</p>  <p>利用者 (スポーツ産業内の中小企業、自営業者、スポーツ組織やクラブなど)</p> <p>コンテンツ配信 コミュニティ形成</p>	<p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> 2023年度の12,000人の目標に対し、約6,000人の登録ユーザを獲得できている（イギリス全体には約200万人のスポーツ関連のマーケティング担当者及び指導者がいる） アンケート調査から登録ユーザの約60%が自組織が提供するスポーツ活動の参加者獲得にデジタルマーケティングスキルを活用できていると回答している 	①デジタル化環境構築	②利活用可能データ拡大	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
<p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> スポーツ業界全体のデジタルスキル不足を解消することを目指している。また、行政がスポーツ業界に特化した無料のプラットフォームを提供し、学習コンテンツの利用やスポーツ産業の活性化を目的としたオンラインでのコミュニティ活動を積極的に推進できるよう後押ししている コロナ禍の終息が見え、オンラインツールを通じた学習のニーズや意欲衰退が想定されること、また実際にユーザ数の伸びが鈍化していることを受け、コンテンツの拡充や、イベントを開催して宣伝活動を行う等、ユーザ獲得に向け諸施策を実施している 		<p>イギリスが抱えている、スポーツ業界のデジタルリテラシー向上や、スポーツ現場におけるデジタルやデータ関連のスキル所有者の増加という課題は、国内の課題である「①データ取得・デジタル化への環境整備」の背景と同様と考えられる</p> <p>オンライン上で無料のデジタルマーケティングスキル向上に資する学習コンテンツを行政機関主導で提供するサービスは、経営資源が不足し、個々ではデジタルスキルの習得やデジタルデバイス導入の機会が得難い我が国のスポーツ団体に対し、広く機会を提供する一方法として参考にできる。また、こうした機会の提供を通じ、業界全体のデジタルリテラシーが向上することも期待される</p>				

6. イギリス — DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES

イギリスでUK GDPR¹が施行されたことを受け、UK SportとEIS²は、UK SportとEISによるアスリートに関連するデータの扱い方を規約文書として公開している。

概要	ガイドライン	国内の課題への参考・考察				
		①デジタル化環境構築	②利活用可能データ拡大	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
<p>パフォーマンス・パスウェイ等の支援を受けられるアスリートを対象とした、UK Sport及びEIS 内で取得・管理しているデータの取り扱いに関するガイドライン</p>  <p>データの取得元（規約の対象） パフォーマンス・パスウェイ等の支援を受けられるアスリート</p> <p>公開 →</p> <p>アスリート</p> <p>アスリート（未成年など）</p> <p>↓</p> <p>アスリートの保護者</p> <p>← 参照</p> <p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> アスリート（スポーツ業界）が、規約に基づき、アスリートに認められている権利や組織内外での取り扱い方法を把握しやすくなった 	<p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> UK Sportの重要な価値観の一つである透明性を保証すべく、個人情報関連のガイドラインであったUK GDPR（～2021）に基づき、各スポーツ団体・組織が自身の業務内容に合わせて規約を詳細化し、下部組織との関係も踏まえてガイドラインを作成している UK Sportのガイドライン上に記載がある重要観点は以下の通り <ul style="list-style-type: none"> ✓ 取得する対象データ項目詳細（特にスポーツ関連データへの言及） ✓ 未成年のデータの取り扱い方詳細 ✓ 要配慮情報の定義や扱い方詳細 ✓ 取得されたデータに対するアスリート本人が有する権利（特にシステム間でデータを連携するポータビリティの権利への言及） アスリートに関するデータ定義や対象範囲、その取り扱い方法や権利のありかたは、国内の課題である「⑤業界内の共通ルール整備」において、ルールを整備する際に参考になる 特にこのガイドラインでは、アスリートから取得したデータのうち、個人情報の取り扱いや、要配慮情報について詳細な記載をしている点は参考になる 					

補足説明


1. 英国一般データ保護規制 2. English Institute of Sport（アスリートにスポーツ医科学サービスを提供する会社で、UK Sportが資金提供している）

出典

<https://www.uk sport.gov.uk/~ /media/files/data-protection-protocol.pdf?la=en> (PDF)

6. イギリス – Game Plan

クラブの経営能力強化を通じてクラブ参加者を増加し、競技の裾野を広げることでトップアスリートを輩出する取組である。2020年まで提供されていた、地域で活動しているスポーツクラブの運営能力を評価するオンラインの「クラブ経営診断」サービスに対し、機能追加やユーザビリティ改善等を行い運営している。

概要	デジタルプラットフォーム	国内の課題への参考・考察				
<p>地域で活動しているスポーツクラブの経営情報を吸い上げ、現在のクラブ経営能力を多角的に評価すると共に、クラブ経営に必要な戦略立案や運営管理等に役立つ情報を提供することでクラブ経営の改善を図るプラットフォーム</p>  <p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> 2,000以上のクラブが登録済み (オーストラリアでは全部で60,000~80,000のクラブが存在) 評価結果に基づき抽出された課題に対し、各スポーツクラブが中期的に計画を立てて取り組み、再評価により経営能力が改善していることが確認された 		①デジタル化環境構築	②利活用可能データ拡大	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
		<p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> 地域のスポーツクラブがGame Planを利用することで、各クラブの経営能力が向上し、クラブ参加者が増加する中で、競技普及が促進され、トップアスリート輩出の可能性を高めることが期待されている Game Planにある、スポーツクラブに対する14個の評価・成長項目の一つに「デジタルとテクノロジー」が定義されており、スポーツコミュニティやクラブ参加メンバーとの繋がりを強化するなど、テクノロジーを活用したクラブの業務改善を図っている <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> 最終的な目的が、トップアスリートの輩出ではあるものの、スポーツクラブの経営について、あるべき姿を定義しており、その中でもデジタルとテクノロジーを活用することが示されている点は、課題の「④データ利活用に対する投資促進」において参考になる 我が国においても、スポーツ団体におけるデータ取得・デジタル化、デジタル機器導入のニーズがある一方で、スポーツ団体の資金力不足により実現していない現状があることから、スポーツクラブの経営状況を可視化し、評価指標を通じて改善に向けた方向付けを行うことは参考になる </div>				

出典 <https://www.sportaus.gov.au/club-development>

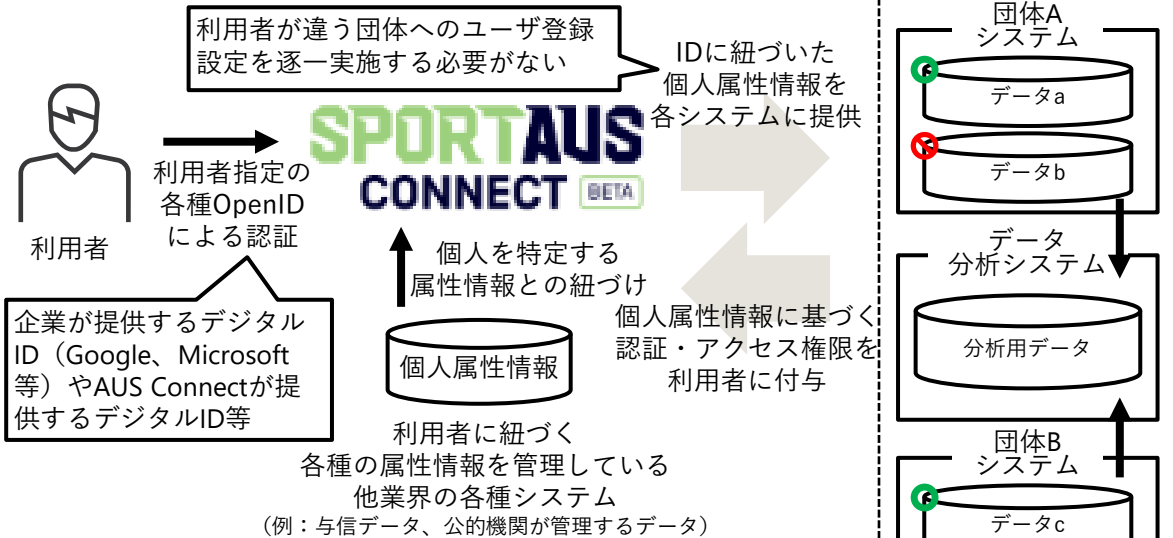
7. オーストラリア – SportAUS Connect

オーストラリアのスポーツ業界で起きているデータのサイロ化（組織やシステムを跨いでの連携ができない状況）を背景に、各スポーツシステムをSportAUS Connectをハブにシステム連携することで、スポーツ業界全体で、異なるシステム間でのデータアクセシビリティを向上させ、スポーツデータの活用促進を図っている。

概要

デジタルプラットフォーム

様々なスポーツ組織が保有しているシステム・データを連携させるためのスポーツ業界共通のプラットフォーム（OpenID ConnectとOAuth等の技術を活用）



【取組状況・効果】

- サイクリングとサーフィンの領域にて効果を検証中

国内の課題への参考・考察

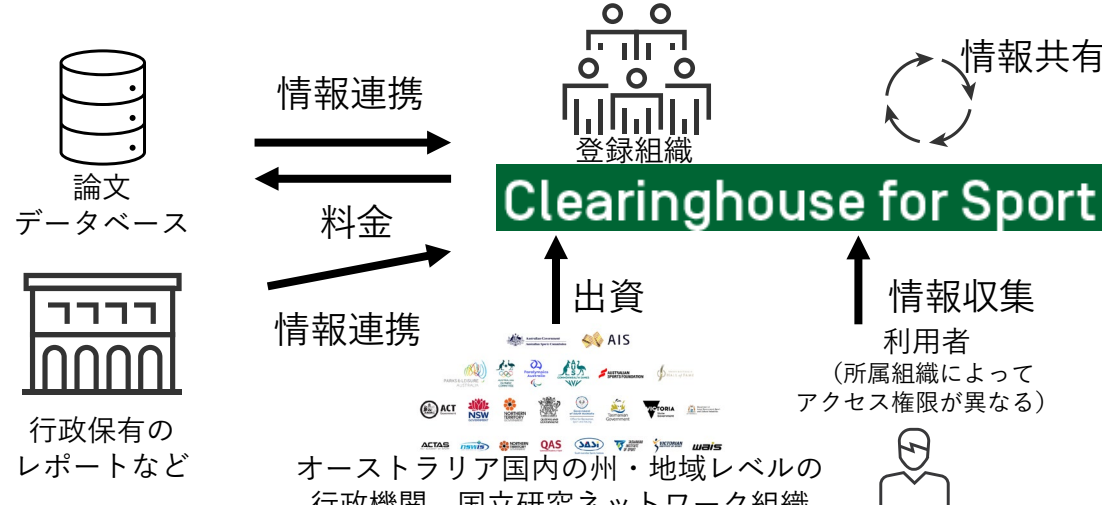
①デジタル化環境構築	②利活用可能データ拡大	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
------------	-------------	--------------	--------	----------

【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】

- 現状、スポーツ業界内の組織のうち、デジタル化を進めた組織や様々なスポーツ関連サービスを提供する組織のシステムはサイロ化（組織やシステムを跨いだ連携ができない状況）しており、データ連携が難しい状況にある
- スポーツ界全体の戦略に基づき、スポーツ参加に際するデジタルサービス利用の負荷や煩わしさを軽減し、様々なスポーツへストレス無く容易に参加できるよう、テクノロジーを活用したID統合並びに各種情報の自動連携によるユーザビリティの向上を図っている
- 今後は、様々なシステム間の連携を促進させ、スポーツ業界共通のデータモデル定義や連携方法、利用者情報の分析等に基づくCRMへの活用などが構想されている
- オーストラリア政府はスポーツ業界全体の目指すべき姿として、国民のデジタル活用とスポーツへの期待の乖離に対し、ユーザ体験の向上を図ることで、スポーツビジネスは参加者（「する」人）に焦点を置くべきと考えており、課題の「②利活用できるデータの拡大」において、目指すべき方向性として参考になる
- ただし、本取組の推進に際しても、スポーツ業界におけるテクノロジー活用の未熟さ（使用中のテクノロジー技術が古い・スポーツ産業全体のデジタルリテラシーが低い）が挙げられ、我が国のスポーツ業界と同じ課題に直面しており、今後どの様に課題を克服していくか参考になる

7. オーストラリア – Clearinghouse for Sport

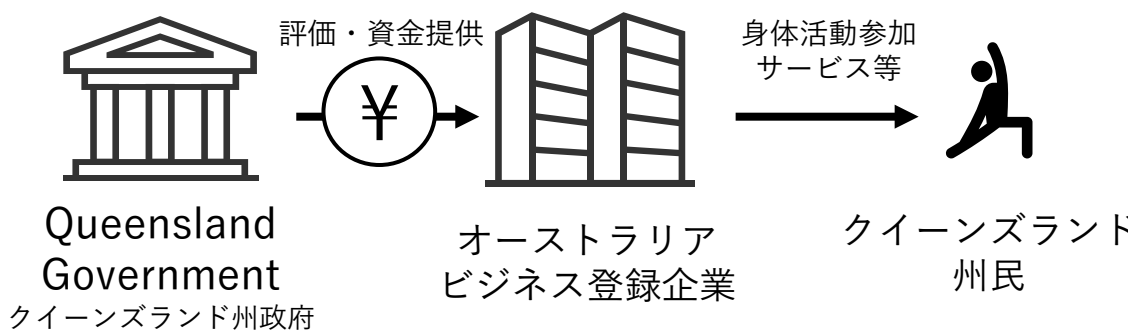
スポーツ業界におけるジャーナルデータベース（論文など）等を含めた各種情報への組織間での閲覧可否の不公平性を解消するため、行政が他団体から資金を集めてデータベースを公開している。また、組織間で情報連携ができるデジタルプラットフォームを提供することで、スポーツ業界全体の情報共有を図っている。

概要	データプラットフォーム	国内の課題への参考・考察				
<p>スポーツ医科学に関する論文・ニュース・レポートの集約・公開及び、スポーツ業界内の組織間での情報共有プラットフォーム</p>  <p>論文データベース 行政保有のレポートなど</p> <p>登録組織 Clearinghouse for Sport</p> <p>オーストラリア国内の州・地域レベルの行政機関、国立研究ネットワーク組織</p> <p>情報連携 料金 情報連携 出資 情報収集利用者 （所属組織によってアクセス権限が異なる）</p> <p>情報共有</p> <p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> 月平均2,500の閲覧とダウンロードが行われている ビジネス・研究視点では、本来有料の情報に無料でアクセス可能であり、競技団体等のスポーツ業界の担い手に対して費用削減効果がある 研究・政策立案において、特定のトピックに関連する新規情報掲載アラート機能等を活用することで、調査プロジェクトの情報検索が省力化されている 	<p>①デジタル化環境構築</p> <p>②利活用可能データ拡大</p> <p>③成功事例創出と周知拡大</p> <p>④投資の促進</p> <p>⑤共通ルール整備</p> <p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> オーストラリアのスポーツ業界（特にハイパフォーマンス関係領域）では、団体や組織が情報・知識に公平にアクセスできる仕組みを構築し、組織間の情報共有の活性化に取り組んでおり、これを通じてスポーツ業界全体で活用可能な情報量を増加させることを目指している 情報の取得効率を重視する利用者（例えば、政策作成者）と情報の充実度や洞察の深さを重視する利用者（研究者）の要望を同時に満たせるよう、スポーツ関連の様々な重要指標をサイト上のわかりやすい位置に提示しつつ専門性の高い情報も提供しており、加えて利用者同士の闊達なコミュニケーションも期待されている <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> 様々なスポーツに関する情報が一つのプラットフォームに集約され、様々なスポーツ関係者がこのプラットフォームに集まる仕組みが構築されており、課題の「①データ取得・デジタル化への環境整備」において、どのようにデジタルコンテンツを集積させ、どのようにスポーツ業界に関心ある人々を集めるかという点において参考となる 論文やその証跡等の質の高いデジタルコンテンツが集積されることで、それらを必要とする利用者のさらなる需要とスポーツ関連情報のさらなる供給が喚起され、スポーツ業界全体の活性化が期待できる </div>					

出典 <https://www.clearinghouseforsport.gov.au/>

7. オーストラリア – ActiveKIT (Knowledge, Innovation, Technology)

国民のスポーツ参加調査により、運動不足であるとされた特定の層の人々に対し、身体活動への参加を促進するための、テクノロジー等を活用した革新的な商品やサービスを開発する企業に対して資金提供を行うクィーンズランド州の施策。

概要	施策（資金提供）	国内の課題への参考・考察				
		①デジタル化 環境構築	②利活用可能 データ拡大	③成功事例創出と 周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール 整備
<p>州民の身体活動への参加を促進する革新的な製品やサービスを開発し提供する企業に対する 一件当たり10~20万豪ドルの資金提供</p>  <p>Queensland Government クィーンズランド州政府</p> <p>オーストラリア ビジネス登録企業</p> <p>クィーンズランド 州民</p> <p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> 第1期は39社を支援した結果、支援先の事業は計画通りに開始でき、通期評価では実施結果と課題が明らかにされている 州民の各対象層（女性や高齢者等）にスポーツ参加機会を提供する際の課題が明らかになり、第2期の募集支援先の参考にされている（例えば、支援先でサービス開発はできたものの、マーケティングの構想がないことで、開発したサービスが世の中に広がらない等） 	<p>国内の課題への参考・考察</p> <p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> オーストラリアのクィーンズランド州は、スポーツサービスを提供する民間事業者や団体に対し、<u>知見やテクノロジーを活用した革新的サービスの開発を支援し、スポーツ参加者の増加促進を目指している</u> 身体活動促進のニーズが高い層を調査で明らかにし、該当する層の人々へのスポーツ参加機会を提供するサービス開発を重点的に支援している 本施策では、支援先の民間事業者がサービス開発中に直面した課題を整理し、次期の募集支援先に提供することで教訓として生かしている <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> 本施策に参加する企業向けに提供されるガイドラインは、州政府や政府機関が行った調査に基づき各対象層のスポーツ参加に際する課題が示されていることに加え、各実施期の振返りを踏まえて選定基準を更新することで、より成果が期待される支援対象を絞り込むことが出来ており、この点は助成の成果をより高める工夫として参考になる 参加事業者側としては、過年度の支援結果から課題が明らかになっていることから、開発するサービスの精度や成功率が高まることが期待される これらは、課題「③成功事例の創出と周知拡大」において、制度や施策の質を高める点で参考になる </div>					

出典 <https://www.qld.gov.au/recreation/sports/funding/activekit>

8. シンガポール — Enterprise Innovation and Capability Development Grant

コロナ禍において、国民のスポーツ参加促進・スポーツ体験の質向上、スポーツの用具・施設に使用される材料の質向上に対する技術領域に資金提供を行うことで、スポーツ業界のさらなる成長の原動力となりうるテクノロジーの開発や革新的なソリューションを発掘する施策。

概要	施策（資金提供）	国内の課題への参考・考察				
		①デジタル化環境構築	②利活用可能データ拡大	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
<p>パフォーマンス強化、スポーツ参加促進、スポーツ体験の品質向上、スポーツ用具や施設の材料の品質向上を目的とする企業に対する一件当たり18万ドルの資金提供</p> <div style="text-align: center;"> <p>Sport Singapore → 評価・資金提供 (¥) → スポーツビジネス関連企業 (フィットネス、テクノロジー、用具素材等)</p> </div> <p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> 開発事業を約20件採用した。サービス展開している事例として下記がある <ul style="list-style-type: none"> ✓ ELITEFIT.AI¹ 正しい運動姿勢による健康増進（競技力向上）を支援するサービス ✓ AXIS² ゲームとフィットネスの融合によりエンタメを提供するサービス 		<p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> スポーツ業界のさらなる成長の原動力となりうるテクノロジーの開発や革新的なソリューションの発掘をテーマとし、新たなビジネス開発やスポーツ業界に隣接する業界との共同研究に力を入れている 支援先の企業に資金を提供すると同時に、事業が成功するために必要な要素として、サービスの展開に必要なスポーツ団体や組織との繋がりや、必要な知見も合わせて支援先の企業に提供している <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> 本施策では単なる資金提供に留まらず、事業成功のために、サービスの展開に必要な団体との繋がりや知見も提供しており、課題の「③成功事例の創出と周知拡大」で助成の成果をより高める工夫として参考になる 特に、資金の提供先として、サービス開発のみならず、スポーツ参加者の増加に向け、シンガポールの地理的要因（人口密度や天候等）に適した用具や施設を改良・開発することに注力している点は、国の特性を踏まえた助成という点で参考になる </div>				

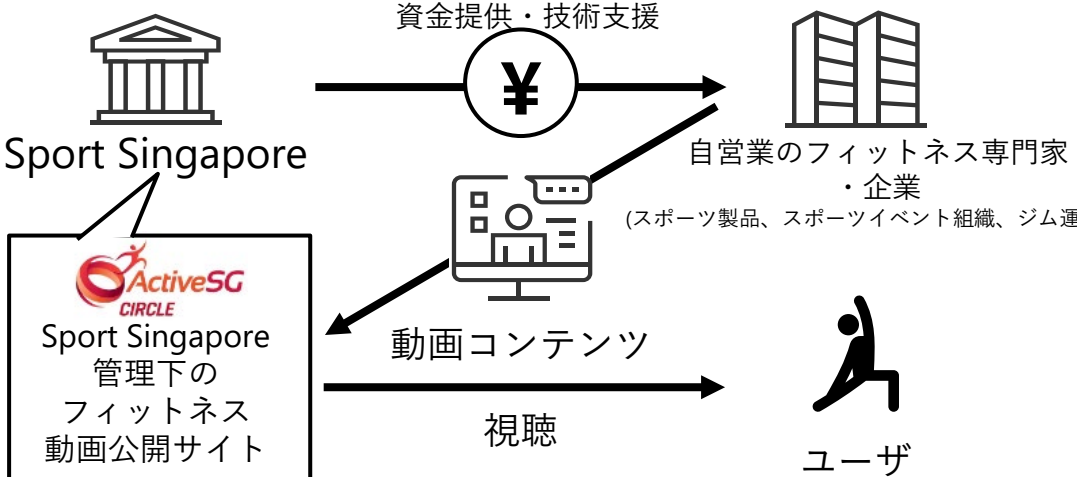
出典 <https://circle.myactivesg.com/industry/support/sports-resilience-package/enterprise-innovation-and-capability-development?hsCtaTracking=27ac15e1-4e84-49e8-8dc6-a4beec4419c2%7C20de8ac3-9ecc-4efe-89dd-a5b076166981>

1. EliteFit.AIは、従来エリートアスリートが使っていた技術を大衆化し、すべての人が健康でいられるようにするサービスを提供する (<https://elitefitforyou.com/home>)

2. (開発社の) Refract社はゲームとエンターテインメントのイノベーションを通じて、人間の経験を現実を超えて拡張するサービスを提供する (<https://axisxr.gg/>)

8. シンガポール — Digital Content Development 及び Self Employed Persons Project Grant

コロナ禍でスポーツイベントが中止される中、それらを本来ビジネスとして実施する自営業のフィットネス専門家やスポーツ関連企業に対し、動画制作の資金提供や技術支援を行い、制作した動画をActiveSG Circle¹上に一般公開することで、ビジネス拡大を図りながら、視聴者となる国民のスポーツ参加を促進する取組。

概要	施策（資金提供）	国内の課題への参考・考察				
		①デジタル化環境構築	②利活用可能データ拡大	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
<p>フィットネス専門家やスポーツ関連企業に対し、動画制作のための資金提供や技術支援を行い、作成した動画をActiveSG Circle上で一般公開</p>  <p>資金提供・技術支援</p> <p>Sport Singapore</p> <p>自営業のフィットネス専門家・企業 (スポーツ製品、スポーツイベント組織、ジム運営等)</p> <p>ActiveSG CIRCLE</p> <p>Sport Singapore 管理下のフィットネス動画公開サイト</p> <p>動画コンテンツ</p> <p>視聴</p> <p>ユーザ</p> <p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> ActiveSG Circleのトラフィックデータによると、毎月延べ100万人²のインプレッション（閲覧）がある 	<p>国内の課題への参考・考察</p> <p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> 動画制作に対する資金提供や技術支援と、作成した動画の掲載・公開をするプラットフォームの運営を行政が行っている 自営業者を含む民間事業者の商品サービスの一般消費者へのプロモーションやブランディング、動画制作スキルの獲得、動画コンテンツの提供サービス等を促進しつつ、ActiveSG Circleのコンテンツを拡充することを目的としている また、動画コンテンツを拡充していくことで、ActiveSG Circleを利用するユーザのスポーツ参加を促進している <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> スポーツ業界の事業者プロモーションやサービス開発の機会を提供するのみならず、展開先をプラットフォームとして準備している点は国内の課題の「③成功事例の創出と周知拡大」において助成の成果を高められる期待ができる点から参考になる また、動画制作に資金提供や技術支援の的を絞ったことで、スポーツ業界のデジタルコンテンツ拡充やデジタルリテラシーの向上にも寄与している点は参考になる </div>					

補足説明

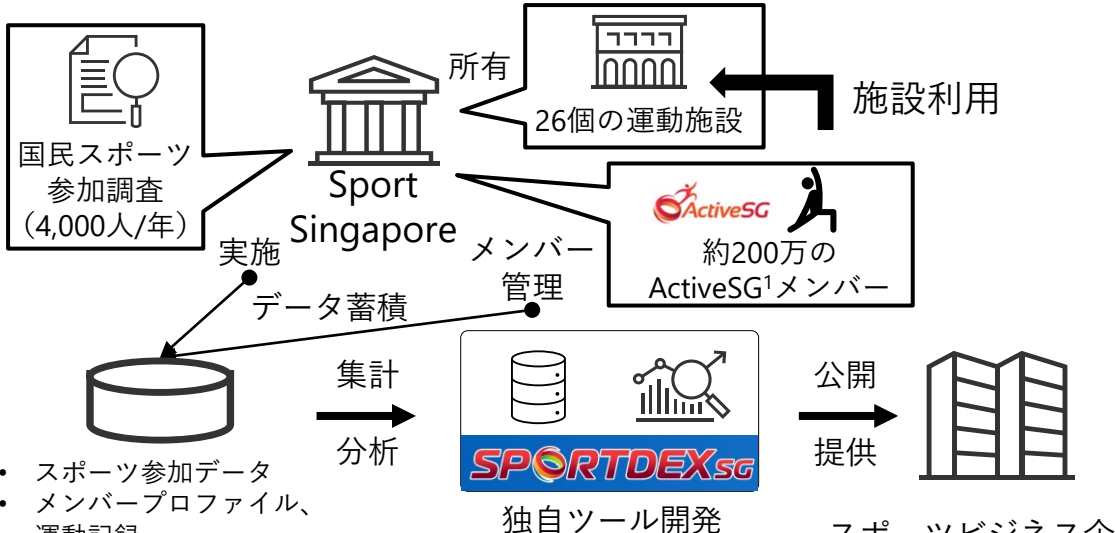
- 一般国民のスポーツ参加促進を目的に、Sport Singaporeがスポーツを含む身体活動関連の情報や動画コンテンツを公開しているウェブサイト
- シンガポールの総人口が約545万であるため、平均的に月に約1/5の人口が一回アクセスしている

出典

<https://circle.myactivesg.com/industry/support/sports-resilience-package/digital-content?hsCtaTracking=cdd7f9ca-8c60-46f3-b8a2-d397c8f86cd8%7C914b37a9-f22c-48e7-84b4-97bee3ef0944>

8. シンガポール — SportDEXSG (Sport Data Exchange Singapore)

コロナ禍で影響を受けたスポーツ業界の事業者の経営判断を支援するため、毎年実施している国民スポーツ参加調査結果や運動施設の利用データを公開すると共に、手軽に集計・分析が可能なダッシュボードや分析ツールを提供するデータプラットフォーム。


概要	データプラットフォーム	国内の課題への参考・考察				
<p>国民のスポーツ参加に関する調査結果や運動施設の利用データを基にダッシュボードや分析ツール、データやレポートを提供するプラットフォーム</p>  <ul style="list-style-type: none"> 国民スポーツ参加調査 (4,000人/年) 26個の運動施設 約200万のActiveSG¹メンバー SPORTDEXSG 独自ツール開発 スポーツ参加データ メンバープロフィール、運動記録 <p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> 2022年8月中にリリースして以来、2,000を超える利用者がいる 		①デジタル化環境構築	②利活用可能データ拡大	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
		<p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> スポーツ業界の企業や個人事業者に対してビジネス計画の策定や経営判断に有益なデータや情報を提供することで、<u>スポーツビジネスの持続的な発展</u>に寄与することを目的としている 本プラットフォームでは、収集したデータをデータリテラシーの異なる層が幅広く使用できるよう、手軽に集計や分析が可能なダッシュボードや特定の分析を目的とするツールも公開している。また、分析スキルを有する組織が柔軟に解析できるよう、匿名化された生データも提供している データを活用している民間事業者から、システム間でデータ連携を行う相談があるものの、データの取り扱いルールや形式の違いを踏まえた開発が必要であり、調整に時間を要している <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> 国民スポーツ参加調査の結果やActiveSGメンバーの運動記録などのデータをプラットフォームを通じて公開しており、課題の「②利活用できるデータの拡大」に対し、利用者のデータリテラシーを考慮しながら様々なデータを利活用方法と共に提供している点が参考となる 収集したデータを分析し、経営判断に活用できる独自ツールとして提供している点も業界を広く支援する方法として参考にできる </div>				

補足説明 1. 国民に適した多様な身体活動の機会や場を提供するサービス。ActiveSGへ会員登録し、Sport Singapore管理下のスポーツ施設を利用可能。

出典 <https://circle.myactivesg.com/sportdexsg>

8. シンガポール – SportSG-ED

対面で行われていたナショナルコーチ・アスリートへの教育の効率化と質向上を図るため、教育コンテンツや学習進捗状況の管理機能をオンラインで提供するeラーニングプラットフォーム。

概要	データプラットフォーム	国内の課題への参考・考察				
<p>コーチやアスリート向けにオンラインでの教育コンテンツや利用者の学習進捗状況の管理機能を提供するeラーニングプラットフォーム</p>  <p>【取組状況・効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> オンライン化により、時間や場所の制限なくコンテンツに容易にアクセスできるようになり、効率的に学習できるようになった オンラインで学習可能な基礎知識をeラーニング化することで、対面講義をより専門的・応用的な内容に特化することができ、ナショナルコーチ教育の質が向上した 	<p>データプラットフォーム</p>	①デジタル化環境構築	②利活用可能データ拡大	③成功事例創出と周知拡大	④投資の促進	⑤共通ルール整備
<p>出典 https://www.sportsingapore.gov.sg/athletes-coaches/sportsg-ed</p>		<p>【国内の課題に対し参考となる海外事例の課題背景や取組状況】</p> <ul style="list-style-type: none"> シンガポールのスポーツ業界、特にハイパフォーマンススポーツの現場での教育方式の多くは対面で行われていたが、より効率よく技能を強化することを目的に、オンラインによる授業の展開や学習進捗管理等、教育方法のデジタル化が求められている また、対面でのナショナルコーチへの教育を実施する際、対象者の基礎知識やベースラインを揃えることで、参加者全員に対し、より確実に高度な教育が実施できるようにすることも本プラットフォームの目的としている 本プラットフォームの構築に際して、一度に全ての機能を実装するのではなく、少しずつ機能を追加して完成形を構築する手法を採用している <div data-bbox="1312 928 2446 1220" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 独自のプラットフォームで教育コンテンツを提供しており、課題の「①データ取得・デジタル化への環境整備」において、デジタルコンテンツ提供の一形態として参考となる 一度に全ての機能を開発するのではなく、実際の利用状況や運用によって生じた課題に合わせて少しずつ機能を拡張してきた点は、データプラットフォームの構築方法として参考になる </div>				

9. 適用可能性考察

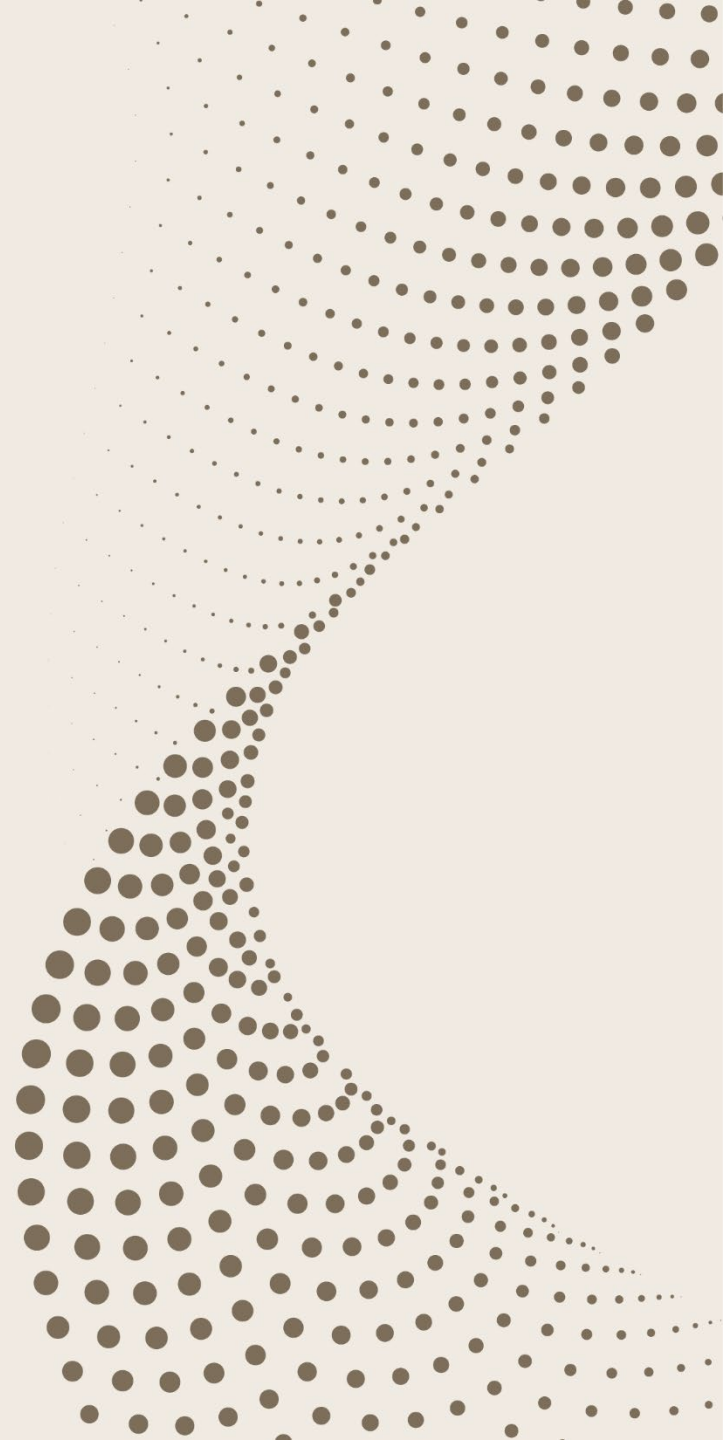
海外の行政機関の事例について、スポーツデータの利活用に関する課題に対する適用可能性を考察した。

課題	海外事例 (国名*:行政機関)	適用可能性考察
① データ取得・デジタル化への環境整備	<ul style="list-style-type: none"> Digital Marketing Hub (英:Sport England) SportSG-ED (星:Sport Singapore) Clearinghouse for Sport (豪:Australian Sports Commission) 	<ul style="list-style-type: none"> イギリスやシンガポールのように、行政主導で業界内外に無料のデジタルコンテンツを公開・提供するプラットフォームを構築することで、経営資源が不足するスポーツ団体でも学習機会が得られ、スポーツDXの推進に不可欠な、業界内のデジタルリテラシー向上が期待できる また、プラットフォーム上に利用者同士が繋がるオンラインコミュニティを形成することで、スポーツ業界全体の情報流通や活性化も期待できる そのために、魅力あるデジタルコンテンツが集積する仕組みと、そのコンテンツを利活用する利用者を引き込む仕組みは不可欠で、例えばオーストラリアのように、最新の論文や深い洞察が得られる資料等を公開し、研究や政策立案等の様々な需要に対応することで、より多くの人にスポーツ業界に対する関心や関わりを持ってもらうことができる ただし、こうしたプラットフォームの構築に際しては、シンガポールの事例の様に、一度で完成を求めず、実際の利用状況や運用によって生じた課題に合わせ、少しずつ機能を拡張する、いわゆる「リーンスタートアップ」を採用することが望ましい
② 利活用できるデータの拡大	<ul style="list-style-type: none"> SportAUS Connect (豪:Australian Sports Commission) Sport Data Exchange (星:Sport Singapore) 	<ul style="list-style-type: none"> シンガポールのように、行政が収集したデータを市場の状況や課題を踏まえ、行政側で分析した上で、利用者のデータリテラシーを考慮しながら様々な活用方法やツールと共に提供することで、スポーツ業界に関わる事業者やスポーツ団体の経営判断に活用するなど、利活用できるデータの拡大が期待できる ただし、オーストラリアを参考に、まずは行政としてスポーツ業界におけるデジタル活用の方針を指し示すことが重要で、特にスポーツDXの推進に際しては、他ビジネスと同様、スポーツ業界全体の戦略として顧客に焦点を置き、それぞれの団体にユーザ体験や利便性の向上に取り組むべきである また、これらの取組の推進についても同様に、スポーツ業界全体のデジタルリテラシー向上やテクノロジー活用の成熟が求められる
③ 成功事例の創出と周知拡大	<ul style="list-style-type: none"> Enterprise Innovation and Capability Development Grant (星:Sport Singapore) Digital Content Development (星:Sport Singapore) ActiveKIT (豪:Queensland Government) 	<ul style="list-style-type: none"> オーストラリアやシンガポールのように、資金提供のみならず、機会と場の提供や詳細なデータ・情報の提供、様々な団体や関係者との繋がり創出、プロモーション機会の提供など、開発されるビジネスの精度や品質が高まるような工夫や支援を行うことが望ましい また、スポーツDXを通じたスポーツの成長産業化を実現するための戦略や方針に基づき、行政が支援を行う対象を絞ることで、より効率的かつ効果的に、スポーツ業界にデータを利活用したビジネスの成功事例を増やすことができると考える つまり、スポーツデータを利活用したビジネスの成功事例を創出するためには、スポーツ業界の課題解決や市場拡大に資するデータを利活用した製品・サービス等のビジネスを開発する機会や場を提供することが望ましい
④ データ利活用に対する投資促進	<ul style="list-style-type: none"> Game Plan (豪:Australian Sports Commission) 	<ul style="list-style-type: none"> オーストラリアの場合、最終的な目的はトップアスリートの輩出ではあるが、スポーツ団体の経営のあるべき姿を定義し、その中でデジタルテクノロジーやデータの利活用を明示することにより、スポーツ団体のデータ利活用に対する意識付けとしての効果が期待できるのみならず、スポーツ業界へのデジタルテクノロジー及びデータ利活用に対する技術支援や資金提供を喚起することが期待される 我が国においても、スポーツ団体におけるデータ取得・デジタル化、デジタル機器導入のニーズがある一方で、スポーツ団体の資金力不足により実現していない現状があることから、オーストラリアのように、行政機関がスポーツクラブの経営状況を可視化し、評価指標を通じて改善に向けた方向付けや助言を行うことで、データ利活用へ誘導・データ利活用を促進することにつながると思われる
⑤ 業界内の共通ルール整備	<ul style="list-style-type: none"> DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES (英:UK Sport) 	<ul style="list-style-type: none"> 今後、データ利活用が進んでいく中で、アスリートに関するデータ定義や対象範囲、その取り扱い方法や権利のありかたについて、ルール整備が必要となる。イギリスのように、アスリートから取得したデータのうち、特に個人情報の取り扱いや、要配慮情報について詳細な記載をすることで、データ利活用の拡大に伴うリスクを低減できると考える

*国名の略称は次の通り。英：イギリス、豪：オーストラリア、星：シンガポール

第4章 スポーツデータの利活用促進にむけた施策検討

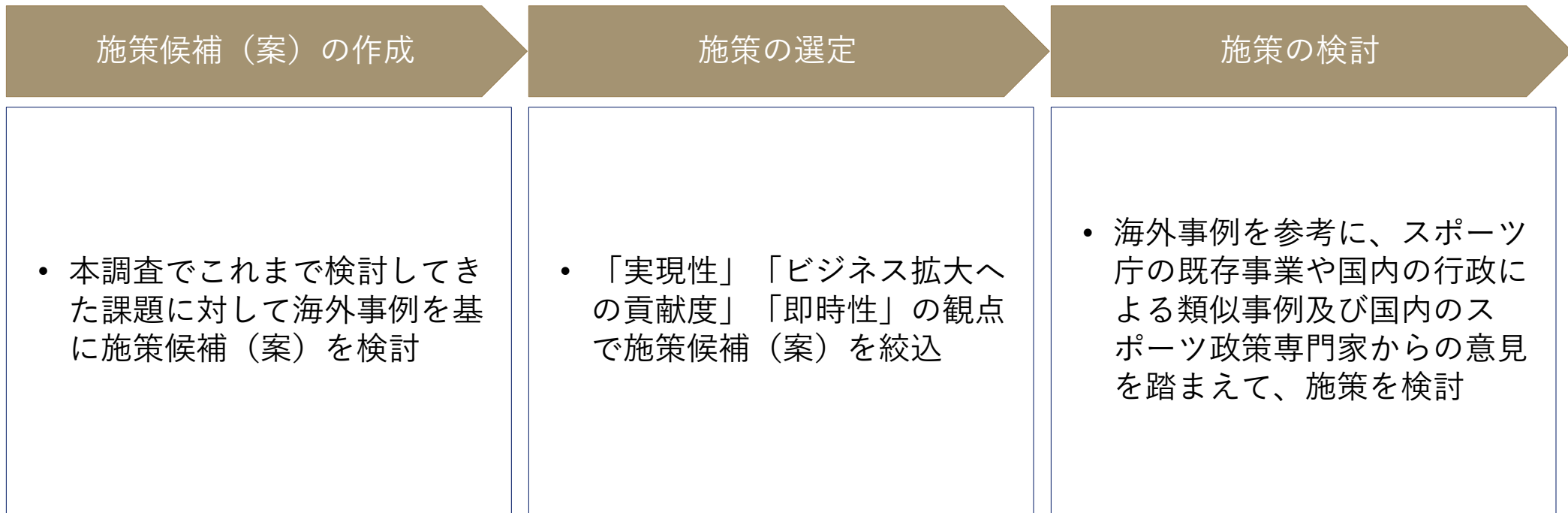
1. 作業アプローチ
2. 施策候補（案）の作成結果
3. 施策選定の考え方
4. 施策の検討



第4章 スポーツデータの利活用促進にむけた施策検討

1. 作業アプローチ

国内でのスポーツデータ利活用の促進にむけた課題解決のために、「施策候補（案）の作成」「施策の選定」「施策の検討」の順で検討を進めた。



2. 施策候補（案）の作成結果

「第3章で調査した海外事例」を基に、課題に対して有効と考察される施策候補（案）を作成した。

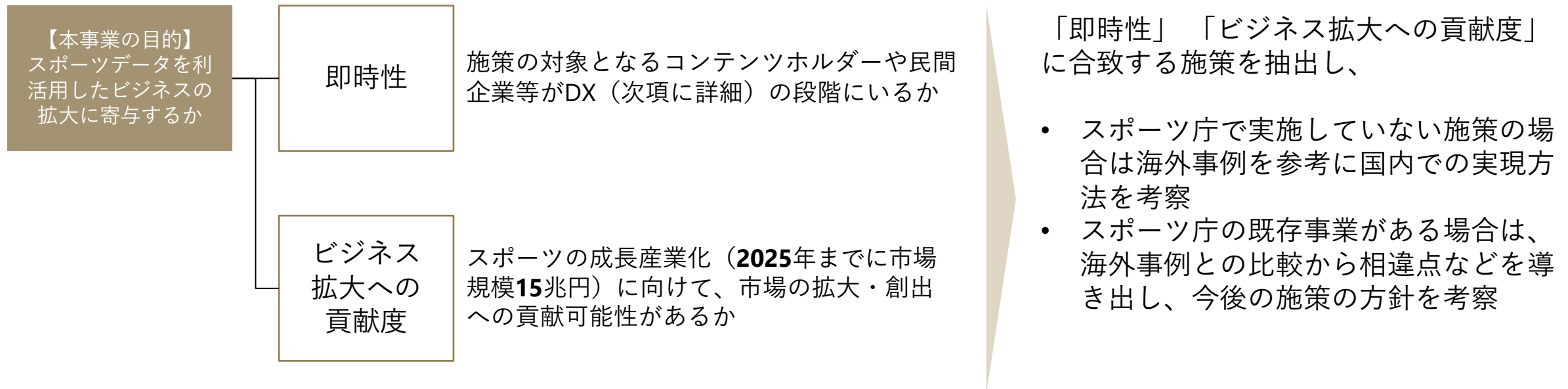
課題	課題に対し参考となる海外事例	施策候補（案）立案にあたっての考察	施策候補（案）
① データ取得・デジタル化への環境整備	<ul style="list-style-type: none"> Digital Marketing Hub (英:Sport England) 	スポーツ業界のデジタル化を促進するために、様々な教育コンテンツやスポーツ業界の人材交流が行える場を無料で提供することで、データリテラシーの高い人材の育成を推進できるのではないかと	スポーツ業界のデジタル人材教育を推進する
	<ul style="list-style-type: none"> SportSG-ED (星:Sport Singapore) Clearinghouse for Sport (豪:Australian Sports Commission) 	デジタル化への環境整備促進に向け、情報共有プラットフォームを構築することで、経営戦略やデジタル戦略の立案に資する情報等のデジタルコンテンツやデジタルコンテンツを利活用する関係人材の拡充を図れるのではないかと	デジタルコンテンツやスポーツ業界の関係人材を拡充する
② 利活用できるデータの拡大	<ul style="list-style-type: none"> SportAUS Connect (豪:Australian Sports Commission) Sport Data Exchange (星:Sport Singapore) 	利活用できるスポーツデータを拡大するために、スポーツ業界で取得したデータをデジタルリテラシーに応じて利活用できる、利用者視点のオープンデータサービスを構築できるのではないかと	スポーツデータのオープンデータサービスを提供する
③ 成功事例の創出と周知拡大	<ul style="list-style-type: none"> Enterprise Innovation and Capability Development Grant (星:Sport Singapore) Digital Content Development (星:Sport Singapore) ActiveKIT (豪:Queensland Government) 	データを利活用したビジネスを行う事業者に対し、資金や場の提供のみならず、場を提供する側から、事業の成果や成功率を高める様々な資源を提供することで、事業の精度や成果を高められるのではないかと	スポーツ業界のリソースと他産業等との技術知見を連携し、データサービスを創出する場を提供する
④ データ利活用に対する投資促進	<ul style="list-style-type: none"> Game Plan (豪:Australian Sports Commission) 	デジタル戦略のありたい姿やその実現に向けたステップなどを明示し、スポーツ団体の現状を評価し、適切な助言を提供することで、スポーツ団体におけるデータ利活用を促進できるのではないかと	スポーツ団体の収益力強化に向けたデジタル戦略のありたい姿を明示し、その実現を後押しする
⑤ 業界内の共通ルール整備	<ul style="list-style-type: none"> DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES (英:UK Sport) 	スポーツデータ利活用の促進のために、アスリートから取得したデータの定義を明確にするのみならず、個人情報の取り扱いや、要配慮情報についてルールを整備することで、データ利活用時のリスクを低減できるのではないかと	データの取得・利活用のガイドラインを作成する

*国名の略称は次の通り。英：イギリス、豪：オーストラリア、星：シンガポール

3. 施策選定の考え方

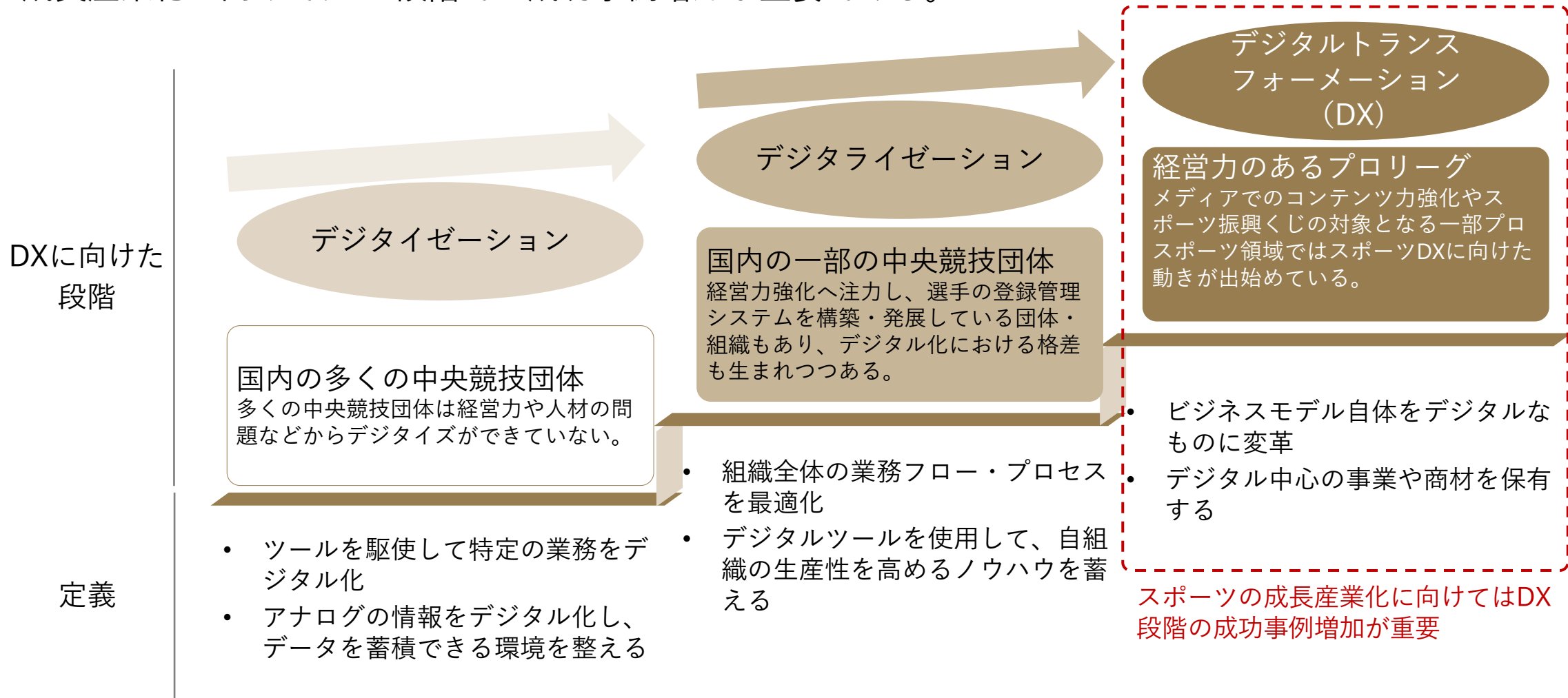
施策候補（案）に対して、「即時性（対象となる事業者がDXの段階にいるか）」 「ビジネス拡大への貢献度（スポーツの成長産業化（2025年までに市場規模15兆円）に向けて、スポーツDXを通じた貢献可能性があるか）」の観点で絞り込みを行った。

施策候補（案）の絞り込み



3. (参考) 施策選定の考え方 - DXに向けた段階

DX（デジタルトランスフォーメーション）を実現するためには3つの段階が存在し、国内のコンテンツホルダーの多くは初期段階のデジタルイゼーション段階である可能性がインタビューを通して示唆された。一方、スポーツの成長産業化に向けてはDX段階での成功事例増加が重要である。



3. 施策の選定結果

「3. 施策選定の考え方」で示した観点により施策を絞り込んだ結果、「スポーツデータのオープンデータサービスの提供」「データ・デジタル技術を活用しサービス開発を行うための助成」が今後スポーツ庁が取り組む施策として有効と考えられる。

■：選定した施策 赤字：選定の観点

施策候補（案）	対象となるコンテンツホルダーや民間企業等のデジタル化状況			2025年までにスポーツ市場規模15兆円に向けて、市場の拡大・創出への貢献可能性があり
	デジタイゼーション（導入段階）	デジタルライゼーション（効率化段階）	DX（稼ぐ段階）	
スポーツ業界のデジタル人材教育を推進する	○	○	○	
デジタルコンテンツやスポーツ業界の関係人材を拡充する	○			
スポーツデータのオープンデータサービスを提供する			○	○
スポーツ業界のリソースと他産業等との技術知見を連携し、データサービスを創出する場を提供する			○	○
スポーツ団体の収益力強化に向けたデジタル戦略のありたい姿を明示し、その実現を後押しする	○			
データの取得・利活用のガイドラインを作成する	○	○	○	

4. 施策の検討 - スポーツデータのオープンデータサービスを提供する (1/2)

スポーツデータにおけるオープンデータサービスの提供では、利用者（本施策のターゲットは民間事業者）が使いやすい環境を構築することが重要であり、利活用できるデータを拡大することで、民間事業者における新規ビジネス創出や既存事業のサービスの品質向上に寄与できる可能性がある。

海外参考事例と国内の既存事業

海外事例の参考点

- ✓ 行政が収集したデータを市場の状況や課題を踏まえ、行政側で分析した上で、利用者のデータリテラシーを考慮しながら様々な活用方法やツールと共に提供することで、スポーツ業界に関わる事業者やスポーツ団体の経営判断に活用するなど、利活用できるデータの拡大が期待できる (Sport Data Exchange Singapore)
- ✓ 行政としてスポーツ業界におけるデジタル活用の方針を指し示すことが重要で、特にスポーツDXの推進に際しては、他ビジネスと同様、スポーツ業界全体の戦略として顧客に焦点を置き、それぞれの団体にユーザ体験や利便性の向上に取り組むべきである (SportAUS Connect)

国内参考事例

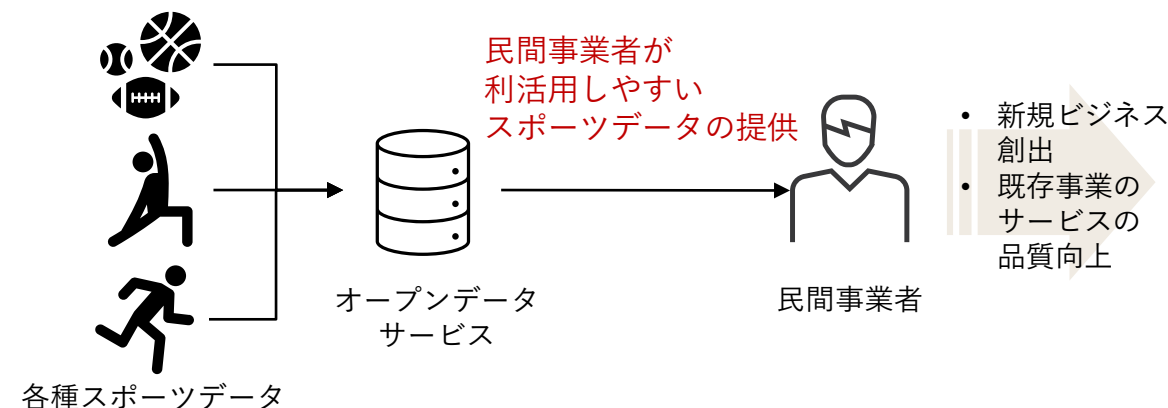
- 地域経済分析システム「RESAS」
<https://resas.go.jp/#/13/13101>
産業構造や人口動態など官民のビッグデータを集約し可視化するシステム

海外事例を基にした国内の施策の考察

民間事業者が使いやすいオープンデータサービスの構築

「RESAS」などの先進的な国内オープンデータサービスも参考にしながら、民間事業者が利活用しやすいオープンデータの提供を行うことで、民間事業者がスポーツデータに触れる機会の創出が期待できる。

【実現イメージ】



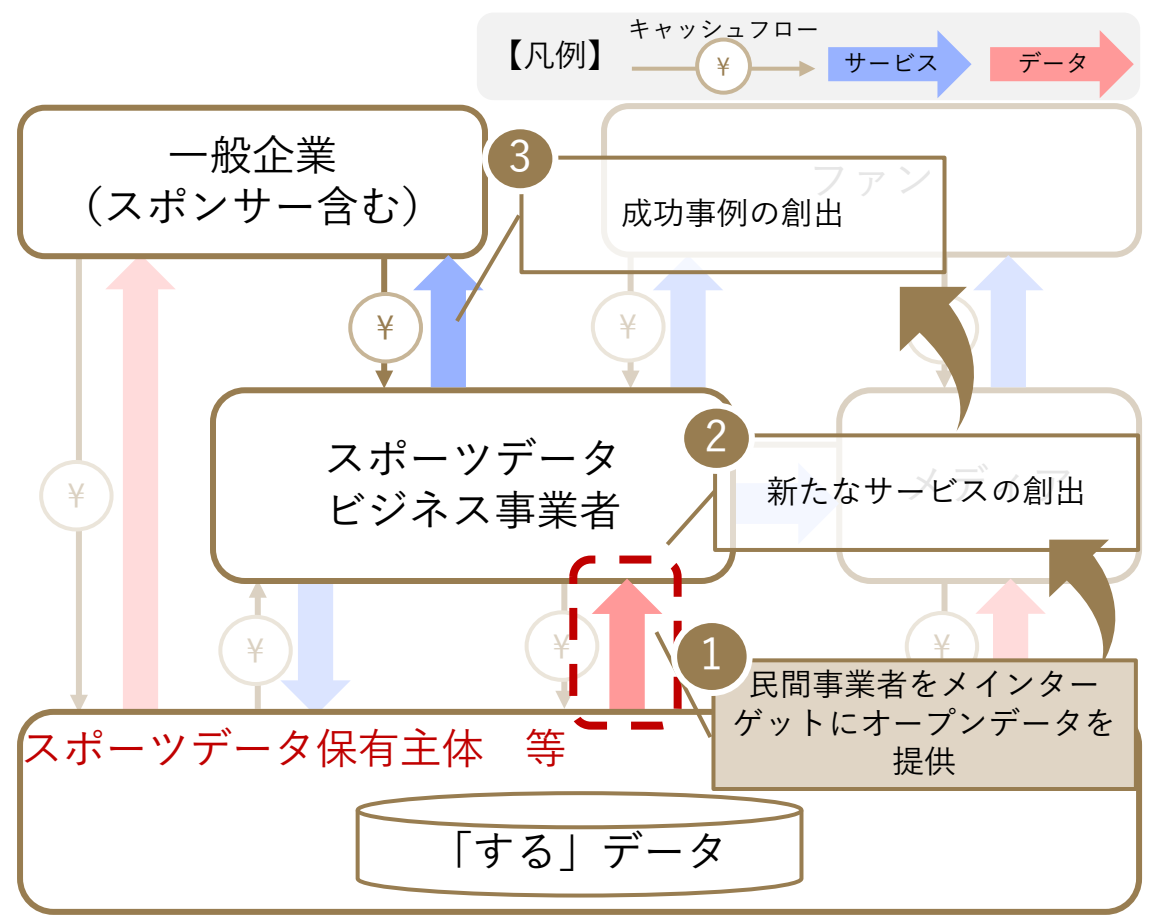
(参考)
スポーツ政策
専門家からの
コメント

- 現在取得できるデータは、解析ソフトでは直接扱えるものではないことがある
- 体力・運動能力調査といった国内各種調査などのスポーツデータは世界的に見ても大規模である。研究はもちろん、プロスポーツでのデータよりも利用の価値がある。ビジネスでは教育事業などのマーケティングや商品開発に活用される可能性がある

4. 施策の検討 - スポーツデータのオープンデータサービスを提供する (2/2)

スポーツデータをオープンデータ化することで、民間事業者がスポーツデータに触れる機会を提供し、新規サービスの創出や既存サービスの品質向上に繋がる可能性が広がる。

データ・デジタル技術を活用したサービス開発を目的とした助成の狙い



- 1 民間事業者をメインターゲットにオープンデータを提供**

スポーツデータの保有主体が保有するスポーツ関連データのオープン化を国内外の提供方法及びデータ保有方法を参考に検討する。検討の際には民間事業者が利活用しやすいオープンデータの提供を念頭に置くことが重要である。
- 2 民間事業者がスポーツデータに触れる機会の増加**

スポーツデータがオープンデータ化されることで、スポーツデータビジネスを行う既存の民間事業者や新規参加者がスポーツデータに触れる機会の増加を目指す。
- 3 新規サービスの創出及び既存サービスの品質向上**

スポーツデータに触れた事業者に、オープンデータを活用した新規のサービスの構想や創出、既存サービスの分析への活用などを促し、スポーツデータの利活用市場の活性化を目指す。

4. 施策の検討 ー データ・デジタル技術を活用したサービス開発を目的とした助成を行う(1/2)

助成事業においては資金提供だけでなく、ネットワークや実証の場などの提供し、スポーツデータを活用したオープンイノベーションを推進することが重要である。海外事例を参考にすると、過去のプログラムのノウハウを採択事業者へ伝えていくことでより成功事例の創出に寄与できる可能性がある。

海外参考事例と国内の既存事業

海外事例の参考点

- ✓ データを利活用したビジネスの成功事例を創出するためには、行政がスポーツ業界の課題解決や市場拡大に資するデータを利活用した製品・サービス等のビジネスを開発する機会や場を提供することが望ましい
- ✓ 機会や場の提供に際しては、行政側からは資金提供のみならず、詳細なデータや情報の提供、様々な団体や関係者との繋がり創出、プロモーション機会の提供など、開発されるビジネスの精度や品質が高まるような工夫や支援が望まれる
- ✓ スポーツDXを通じたスポーツの成長産業化を実現するための戦略や方針に基づき、行政が支援を行う対象を絞ることで、より効率的かつ効果的に、スポーツ業界にデータを利活用したビジネスの成功事例を増やすことができると考える
(Enterprise Innovation and Capability Development Grant (Sport Singapore)、Digital Content Development (Sport Singapore)、ActiveKIT (Queensland Government))

既存事業

- スポーツオープンイノベーション推進事業 (アクセラレーションプログラム)
- スポーツ×テクノロジー活用推進事業

(参考) スポーツ政策専門家からのコメント

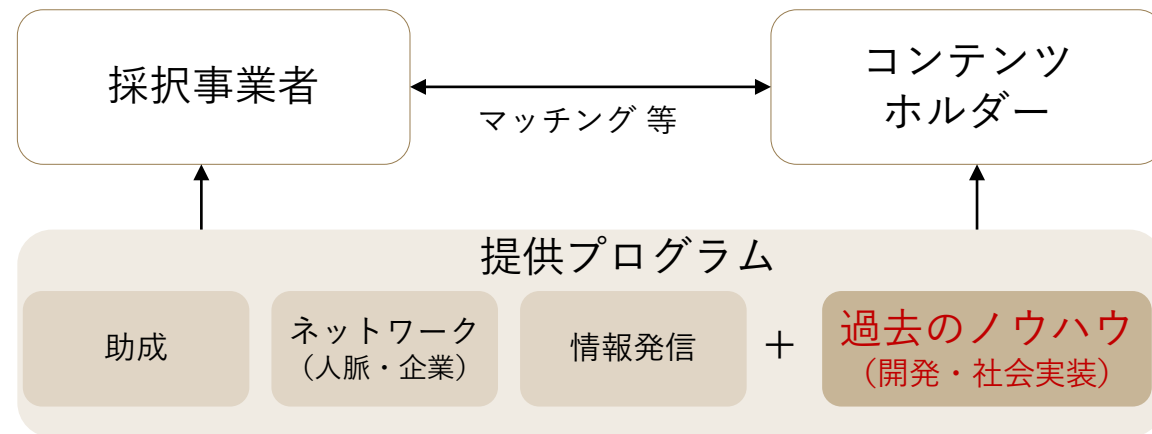
- スポーツ産業を成長化させていくうえでスポーツ団体ができることは小さい。民間事業者に入ってきてもらってスポーツデータに触ってもらう必要がある。SOIP (スポーツオープンイノベーションプラットフォーム) のようにしていくことで、半分投機的にビジネスを広げていく必要がある
- 同じ財務規模、競技人口や競技特性等のスポーツ団体の成功事例を示すと他の団体に実施可能性が伝わり、広がる可能性がある。また、企業のサービスとスポーツ団体の保有するデータが活用されるイメージを具現化して両者をつなげるための中間組織も必要である

海外事例を基にした国内の施策の考察

過去ノウハウの提供によるオープンイノベーションの推進

これまでの助成事業等におけるサービス開発ノウハウや社会実装へのノウハウなどをプログラムとして整備し、事業者の選定や採択事業者への情報提供を行うことでプログラムのさらなる充実が図れる可能性がある。

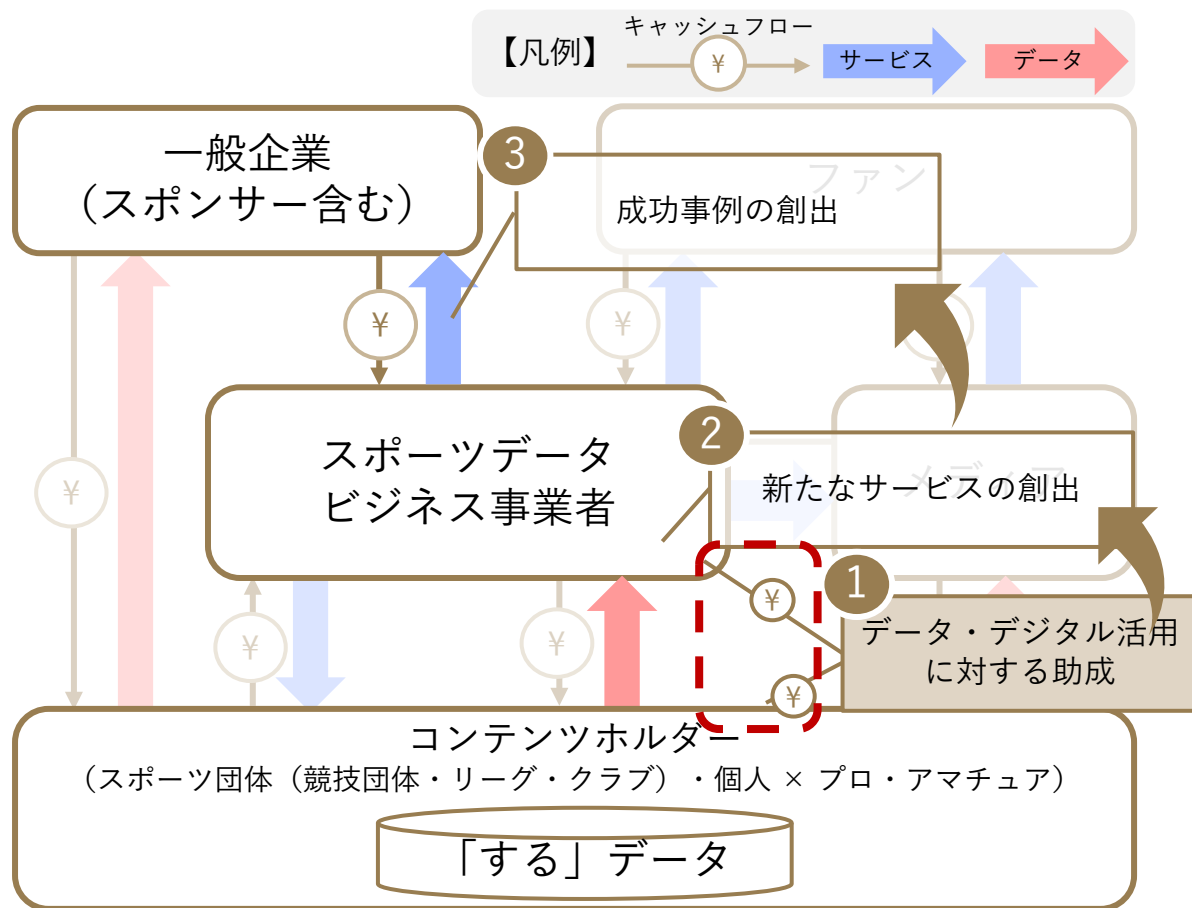
【実現イメージ】



4. 施策の検討 ー データ・デジタル技術を活用したサービス開発を目的とした助成を行う(2/2)

データ・デジタル技術を活用したオープンイノベーションの推進に向けて過去のノウハウを整理し、採択事業者へ提供することで、スポーツデータの利活用ビジネスの成功事例を数多く生み出す可能性を高めるとともに、前述のオープンデータを組み合わせることで、さらなる相乗効果が期待できる。

データ・デジタル技術を活用したサービス開発を目的とした助成の狙い



- これまでのノウハウ提供も含めたデータ・デジタル技術を活用したオープンイノベーションの推進

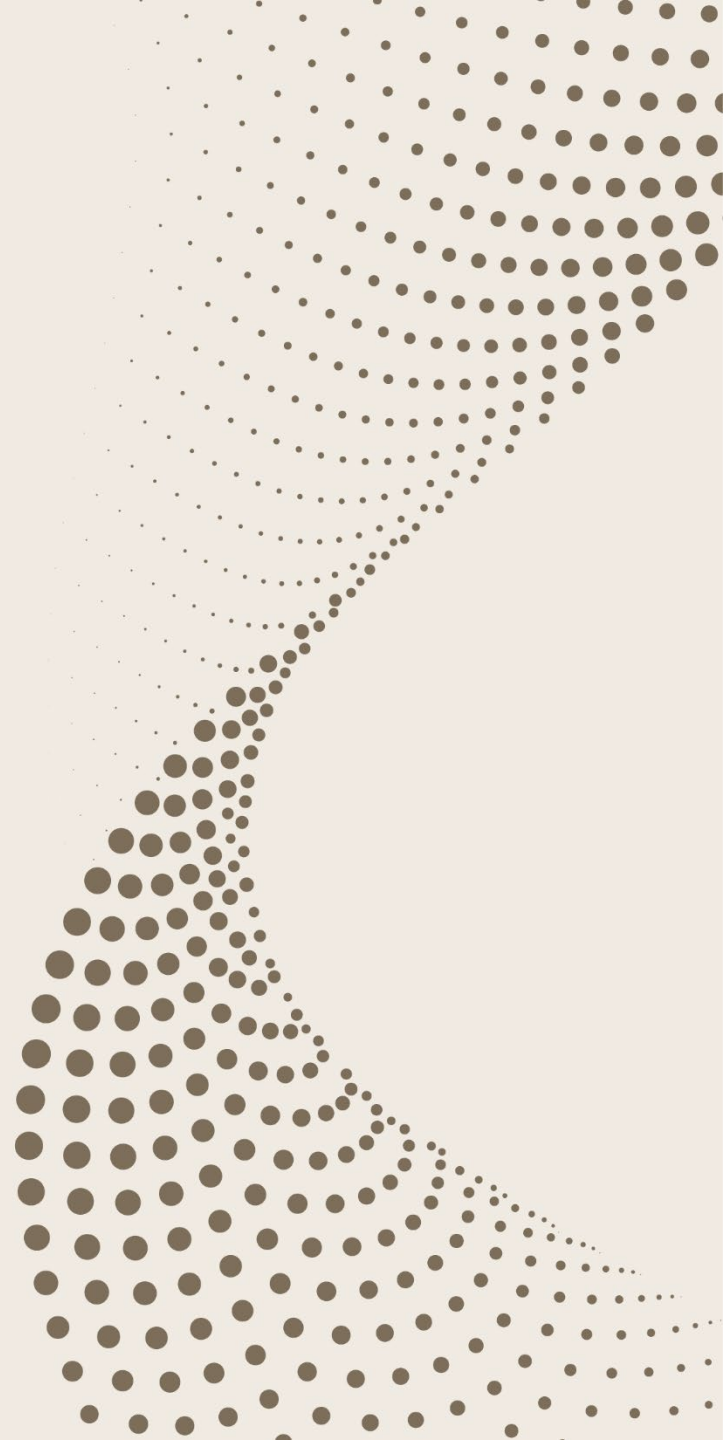
資金助成だけでなく、行政が事業者とコンテンツホルダーの橋渡しの役割を担うとともに、海外事例のようにこれまでのノウハウなども含めたプログラムの提供を行う。
- データ・デジタル技術を活用したオープンイノベーションの推進によって新たなサービスを創出

これまでの助成事業などで培われたサービス開発のノウハウや成功事例・失敗事例を基に、革新的なサービス創出を目指す。また、前述のオープンデータを活用することでさらなる新規事業アイデア創出も期待できる。
- 成功事例の創出による市場拡大

データ・デジタル技術を活用したオープンイノベーションの推進によって創出されたサービスが社会実装されるように、過去事例からノウハウを提供し、スポーツデータビジネスの利活用が拡大した成功事例として情報発信を行う。

Appendix 1

スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目



Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

1. 概要

国内外のインタビュー調査を踏まえて、スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインでの検討項目を整理した。検討項目については、国内の3社からのインタビュー調査の結果から導出されているため、今後、行政が主体となってルール検討する場合には、スポーツ業界の関係者へインタビュー、検討が必要である。

観点		検討項目	
属性 (個人情報の取り扱いの対応)		①	・個人情報の取り扱いのうち、特に、未成年（子ども）のデータや要配慮性の高いデータを扱う際の配慮事項を整理する
データ 取得	取得データの権利	②	・データの利用権限が発生するスポーツデータを定義する ・コンテンツホルダーと所属選手間でデータを使用する権利に対して指針を検討する
	データ標準化	③	・スポーツデータのデータ標準化について検討する
データ 利活用	データの外部活用	④	・データ利活用の価値を高めるためのポイント及び、取り扱いに注意が必要なポイントを整理する
	コンテンツホルダーへの利益還元	⑤	・コンテンツホルダー側での利益還元を目標とした契約指針作りの必要性、実現性を調査、検討する
データポータビリティの実現		⑥	・コンテンツホルダーを横断した選手個人のデータ連携（データポータビリティ）の実現に向けた、コンテンツホルダーと選手個人間の契約指針を検討する
ルール作成主体や進め方		⑦	・どこまでを行政が整理（全体最適化すべき部分）し、どこからを各競技やリーグで整理（個別最適化すべき部分）するべきかを検討する

詳細は
次頁以降

参考情報

【統一的な規格でのデータ整備・統合が好ましい（スポーツ政策の専門家コメント）】

- ・多くの事業者がデータを利活用して新たなビジネスを展開する点では、統一的な規格でのデータ整備・統合が好ましい。また、統一規格であれば、データを活用する人材の育成も統一できると考える

【DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（海外事例）】

- ・UK Sport（イギリス）では、英国一般データ保護規制（UK GDPR）に従って、DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（パフォーマンス・パスウェイ等の支援を受けられるアスリートを対象としたUK Sport/EIS（English Institute of Sport）内で取得・管理しているデータの取り扱いに関するガイドライン）を作成している。国内においても、法律をスポーツ業界（スポーツデータの特性など）に当てはめて取り決めを策定する場合の考え方や、項目、粒度が参考となる

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

2. 属性（個人情報の取り扱いの対応）

観点	検討項目
属性 (個人情報の取り扱いの対応)	① • 個人情報の取り扱いのうち、特に、未成年（子ども）のデータや要配慮性の高いデータを扱う際の配慮事項を整理する

【背景】

- 「する」スポーツにおいては、データの主体は「選手」であり、個人情報保護法に従うことを前提に、スポーツデータの利活用の面から個人情報をどのように扱うかを各組織ごとに決める必要がある
- 改正個人情報保護法により個人情報保護委員会が設置され、消費者庁から同委員会に法所管が移り、主務大臣制^(注)が廃止された。したがって、改正個人情報保護法の全面施行後は、事業者の監督は個人情報保護委員会に一元化されている
(注) 主務大臣制＝各省庁がその所管する事業分野ごとに対象となる事業者をそれぞれ監督する制度
- スポーツデータ利活用の推進により、今後コンテンツホルダーが所属選手のデータを取得する際、育成年代のチームに所属する未成年選手のデータを取得する可能性が高まる

【内容】

- 主務大臣制が廃止されたことから、スポーツ庁が個人情報保護法に特化してコンテンツホルダーに対してガイドラインを示すことは不要との認識である一方、プロスポーツにおいては、**プロ選手が育成年代のチームに所属していた際のデータ（動画、写真も含む）は、ファンや育成世代のコーチなどから注目され、重要な資産になると考える**
- 育成年代のチームに所属する未成年選手（12歳から15歳までの年齢以下の人）のデータを取得・利活用することが活発になれば、スポーツデータに特化したガイドラインにも、個人の権利・利益の保護を図ることに加え、法定代理人等から同意を得る項目を設けること、またデータを取り扱う際に配慮すべき指針を整理することが望ましい
- 個人情報保護法では、慎重な取り扱いを要する個人情報（病歴など）を要配慮個人情報として、本人同意を得ない取得を原則として禁止するとともに、本人が明確に認識できないうちに個人情報が第三者へ提供されることがないようにするため、オプトアウト手続による第三者提供を認めないこととしている。しかし、プロスポーツにおいては、**選手のケガを含めた病歴は本人の活動をはじめ、所属する団体に対しても大きく影響することになるため、日々のトレーニングのデータと併せて、管理する必要性が高いデータであると考えられる。**スポーツデータに特化したガイドラインを作成する場合には、要配慮個人情報として扱うべき項目の定義や、どのような点を配慮してデータを取り扱うべきかの指針を整理することが望ましい

参考情報

【DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（海外事例）】

- UK Sport（イギリス）では、UK GDPR（英国一般データ保護規制）に従って、DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（パフォーマンス・パスウェイ等の支援を受けられるアスリートを対象としたUK Sport/EIS（English Institute of Sport）内で取得・管理しているデータの取り扱いに関するガイドライン）を作成している。国内においても、法律をスポーツ業界（スポーツデータの特性など）に当てはめて取り決めを策定する場合の考え方や、項目、粒度が参考となる。この取り決めは未成年に対しても存在している

【選手のメディカルデータをチームが管理することは「正当な利益」に該当する*（海外プロスポーツチームコメント）】

- メディカルデータについては、特殊個人データ（日本での要配慮性の高いデータに該当する）に該当し、そのデータを扱うことが、チームにとってのUK GDPR（英国一般データ保護規制）上の「正当な利益」に該当することや、雇用主として選手の健康を確保する責任があることを理由に、チームがそのデータを保持することの必要性を説明している

*UK GDPR（英国一般データ保護規制）の6条「正当な利益（legitimate interest）」において、選手のメディカルデータを管理することは「データ処理が管理者あるいは第三者が追求する正当な利益のために必要である場合。」に該当すると解釈している

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

3. 取得データの権利

観点	検討項目
取得データの権利	② <ul style="list-style-type: none">データの利用権限が発生するスポーツデータを定義するコンテンツホルダーと所属選手間でデータを使用する権利に対して指針を検討する

【背景】

- スポーツデータは、競技によって大きく異なるが、本調査でも切り口とした、「属性」「コンディション」「バイタル」「パフォーマンス」「プレー」「スタッツ」のような大きな分類は、どの競技にも当てはめることが可能である。本調査からも明らかになったように、取得したデータの権利はそれらの分類（民間事業者のサービス内容により）で異なり、当事者間（コンテンツホルダーと民間事業者間）の契約（「契約自由の原則」）に基づいて、データの取得・利活用が運用されているのが実態である
- 民間事業者とコンテンツホルダーの契約以外にも、コンテンツホルダーと所属選手との間でも取得したデータの取り扱いを**契約上で定義して合意しなければ、民間事業者及びコンテンツホルダーが、選手個人から取得したデータを利活用した際に、トラブルが発生するリスクがある**（「Appendix 9. スポーツデータの取得・利活用に伴うリスク」を参照）

【内容】

- ガイドラインを作成する際は、個人の属性データ（名前、生年月日、身長、体重など）については競技横断して一般的な項目であることから、共通的な指針を出すことが可能であるが、競技固有のデータ（プレーデータ、スタッツデータなど）は、競技特性によって利活用方針が異なるため、各競技で指針を整理することが望ましい**
- 民間事業者が契約しているコンテンツホルダーの所属選手データに対する利活用方法を契約上自由にした場合、コンテンツホルダーとその組織に所属する選手との間で、データの利用権限に対する指針を検討することが望ましい
- UK GDPR（英国一般データ保護規制）では「個人の生体データや健康に関するデータは特別な保護が与えられており、機密データと見なされ、個人と所属団体以外の取り扱いは禁止すべきである」と記載があり、「Appendix 9. スポーツデータの取得・利活用に伴うリスク」に記載した「Project Red Card」のように、生体データの取り扱いに関しては問題になるケースがある。一方で、コンテンツホルダー側（インタビュー先の海外プロスポーツチーム）の解釈では、「選手のメディカルデータをチームが管理することは「正当な利益」に該当する」としており、海外においても認識が異なる点であり、我が国では利活用の実態と法的観点を考慮し、検討することが望ましい

参考情報

【コンテンツホルダー側との契約に基づいて、事業者がデータを収集していることで価値が発生する（海外スポーツビジネス事業者コメント）】

- スポーツベッティングで利活用されるプレー・スタッツデータについては、コンテンツホルダー側との契約に基づいて事業者がデータを収集することで価値が発生する（第三者への販売により利益となる）

【取得したデータがチームとしての活動の範囲で発生したかどうかによって、データの利用権限に対する基本的な考えも異なる（スポーツ政策の専門家コメント）】

- スポーツ政策専門家へのインタビューでは、「プロ選手にとってのデータは重要な資産であり、自主トレーニングやプライベートな時間から取得できるデータ（バイタル・コンディションなど）もあるが、取得したデータがチームとしての活動の範囲で発生したかどうかによって、データの利用権限に対する基本的な考えも異なるため、民間事業者、コンテンツホルダーが利用権限を得るに際して、それらのデータに対して選手に特別な対価を支払うかの取り決めが必要になる。」との回答を得た。コンテンツホルダーと所属する選手間で、同じデータ項目であっても、取得した状況に応じたデータの利用権限に対して取り決めが異なるケースについても整理が必要であると考えられる

【選手のメディカルデータをチームが管理することは「正当な利益」に該当する。（海外プロスポーツチームコメント）】

- メディカルデータについては、特殊個人データ（日本での要配慮性の高いデータに該当する）に該当し、そのデータを扱うことが、チームにとってのUK GDPR（英国一般データ保護規制）上の「正当な利益」に該当することや、雇用主として選手の健康を確保する責任があることを理由に、チームがそのデータを保持することの必要性を説明している。また、選手については、選手のデータの取り扱いに関する権利も基本的にUK GDPRに基づいている。例えば、データの取得、削除を要求する権利、クラブとしてどのようにデータを使用しているかを知る権利等がある

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

4. データ標準化

観点	検討項目
データ標準化	③ ・ スポーツデータのデータ標準化について検討する

【背景】

- スポーツデータは多種多様に存在するが、それらのデータを統合し分析する際に、データ項目がもつ意味や、桁、型、区分値の基準などが異なることで、**データクレンジングによる作業が膨大になり、スポーツデータを利活用して発生する利益よりもコストのほうが上回る可能性がある**

【内容】

- データクレンジング作業にかかるコスト増大を抑制するためにも、スポーツ業界内、各競技、競技団体などのレイヤで、データ標準化の取組が必要となる
- ただし、スポーツデータの標準化については、海外のスポーツビジネス事業者にインタビューを行った際、データ標準化そのものが他企業サービスとの差別化を阻害するポイントであることから、業界内での統一的なデータ標準化のガイドラインは存在していないとの回答があった。一方、海外プロスポーツチームへのインタビューにおいて、基本情報として位置付けられるメディカルデータ等は選手からの要求に基づいて提供するルールとなっているので、国内においても、スポーツデータの標準化については必要性が認められ、実現性があるデータ項目を特定の上、着手することが望ましい
- 具体的には、スポーツ政策専門家と海外のプロスポーツのチームのインタビュー回答からもあり、**コンディションデータ（疲労度や、怪我や病気などを含む）については、チーム間でのデータを簡単に引き継ぐという業務効率化の観点や、特定の競技に依存しないデータであることから、スポーツデータのなかでも、まず始めに標準化を試みるべきもの**と考える

参考情報

【「コンディションデータ」に対する検討を優先する（スポーツ政策の専門家コメント）】

- データ標準化に対して行政が取り組む場合、「コンディションデータ」に対する検討を優先し、「バイタル」「パフォーマンス」「プレー」「スタッツ」は標準化せずに各企業の努力や研究を促す（標準化することで企業の差別化要素を伸ばす妨げになる可能性が高いため、意図的に標準化を進めない領域と判断）のが望ましい

【データ標準化は他企業のサービスと比較する際の差別ポイントなので、実現が難しい（海外スポーツビジネス事業者のコメント）】

- データ標準的なものであれば、リーグとして違うサービスプロバイダ間のデータの入れ替えや変更が非常に簡単になることからニーズは実際にあるが、データ自体は事業者毎に所有されており、データの品質やデータより得られる洞察は知的財産やUSP*となり、他企業のサービスと比較する際の差別ポイントなので、データガバナンスという意味では実現が難しいと考える。必ずしも異なる企業のデータセットを結びつけることではなく、多くの企業が一定の基準の範囲内で運営されることにもデータ標準が必要だと考える

*USP: Unique Selling Propositionの略で、自社の商品やサービスの持つ、独自の強みのこと

【怪我や病気などのメディカルデータは、次のチーム・選手からのリクエストが多い（海外プロスポーツチームコメント）】

- 選手が次のチームへ移籍する際には、前のチームで定められているデータ保持期間までは、選手の要求に応えるルールとなっている。特に、怪我や病気などのメディカルデータは、次のチーム・選手からのリクエストが多い

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

5. データの外部活用

観点	検討項目
データの外部活用	④ ・ データ利活用の価値を高めるためのポイント及び、取り扱いに注意が必要なポイントを整理する

【背景】

- スポーツデータに限らず、取得したデータを時系列に並べ、比較して、推移を把握することは分析の基本である
- **スポーツデータにおいても、時系列でデータ取得、管理することで、競技力向上を目的としたトレーニングメニューの検討や、トレーニングの効果を通じた選手のモチベーションを維持すること等に利活用できる可能性がある。**また、要配慮性の高いデータ（病歴など）を外部活用する場合、事前に選手個人に対して同意を得ることはもちろんであるが、**要配慮個人情報**を匿名加工して第三者に対して提供する場合においても、そのデータによって、選手個人のプライバシーが侵害されないように注意が必要である

【内容】

- スポーツデータに特化したガイドラインを作成する場合には、スポーツデータの利活用促進の観点と、リスクへの対応という観点から、データの利用価値を高めるためのポイント、及び取り扱いに注意が必要なポイントを収集、整理することが望ましい
- 民間事業者、コンテンツホルダー、選手個人に対して、取得したデータの利用権限に多くの制約を課している場合、各関係者によるスポーツデータの利活用促進が妨げられる要因となるため、データを扱って主体的にビジネスを行う者に対して、利用目的を定めその目的に準じたデータの利活用権限を持たせる契約とすることが重要である

参考情報

【コンテンツホルダーとのルールを民間事業者が守っていれば、データの使用方法は基本的に事業者側が決められる（海外のスポーツビジネス事業者）】

- 民間事業者がデータ取得・利活用する際には、コンテンツホルダーがルールを決めることができ、そのルールを民間事業者が守っていれば、データの使用方法は基本的に事業者側が決められる。そのルール（契約）に基づくデータの活用を前提に、新たなデータの活用先を作る等データの活用方法が変わっても、一般的な会話と交渉だけで済む。」との回答を得た。これは、国内のスポーツビジネス事業者においても、同様の回答であり、民間事業者が、スポーツデータをどのように活用してビジネスを行っていくかは、当事者間（コンテンツホルダーと民間事業者間）の契約（「契約自由の原則」）に基づくため、民間事業者とコンテンツホルダー間の契約について指針を出す場合には、行政としては慎重に検討が必要であると考え

【異なる目的で、又はセンシティブなデータをより多く集める場合は通知等を出してコミュニケーションを図ることが必要である（海外のプロスポーツチームコメント）】

- 「正当な利益」という法的根拠は特定のユースケースに特化した条件ではなく、該当する条件の下で取得しているデータで、選手としてクラブが何をやっているかが知らされている以上、クラブはデータを取得することが可能である。ただ、異なる目的で、又は特殊種類個人データをより多く集める場合は通知等を出してコミュニケーションを図ることが必要である

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

6. コンテンツホルダーへの利益還元

観点	検討項目
コンテンツホルダーへの利益還元	⑤ • コンテンツホルダー側での利益還元を目標とした契約ガイドライン作りの必要性、実現性を調査、検討する

【背景】

- 「する」データの主体であるコンテンツホルダーに対して、スポーツデータの利活用による利益の還元を行うことは望ましい姿である
- しかし「3. 取得データの権利」でも述べたとおり、スポーツデータによる利益の還元は、当事者間の契約に基づいている。国内におけるスポーツデータの利活用は、競技力向上を目的とした利活用が中心であり、スポーツデータビジネスへの利活用により、大きな利益を獲得する段階には至っていない

【内容】

- **スポーツデータの利活用によって想定される利益を実証実験などを通して整理、理解した上で、当事者間で契約を締結することが重要である。しかしスポーツデータの利活用によって想定される利益のイメージを持つことが困難なコンテンツホルダーが存在する可能性があり、今後、そのようなコンテンツホルダーが多く存在する場合は、スポーツデータ利活用における利益還元につながるポイントを行政が調査、検討することが必要である**
- 海外においても、スポーツデータ利活用により、コンテンツホルダーに多大な利益が入ってる状況ではない。民間事業者が、スポーツデータをどのように活用してビジネスを行っていくかは、当事者間（コンテンツホルダーと民間事業者間）の契約（「契約自由の原則」）に基づくため、民間事業者とコンテンツホルダー間の契約について指針を出す場合には、行政としては慎重に検討が必要であると考え

参考情報

【データ自体がコンテンツホルダーの収益となるのは現状大きなリーグに限定されている（海外のスポーツビジネス事業者コメント）】

- コンテンツホルダーとの交渉次第であるが、民間事業者とコンテンツホルダー間で起こる契約や合意は、事業者側が権利料を支払う完全なバイアウト（buyout）になる場合もあれば、バイアウトと収益共有の組み合わせの場合もある。ただ、実際には、事業者からコンテンツホルダーに大きな価値が流れることは稀なことであり、データ自体がコンテンツホルダーの収益となるのは大きなリーグに限定されている

【データから収益を獲得したいという考えはあるが、実態はそうならない（海外プロスポーツチームコメント）】

- スポーツデータビジネス事業者が試合データや選手データをビジネスに活用しているため、潜在的に選手個人が自分のデータから現在よりも多くの価値を得たいという考えはあるが、実態はそうならない

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

7. データポータビリティの実現

観点	検討項目
データポータビリティの実現	⑥ <ul style="list-style-type: none">コンテンツホルダーを横断した選手個人のデータ連携（データポータビリティ）の実現に向けた、コンテンツホルダーと選手個人間の契約指針を検討する

【背景】

- スポーツデータに関わるサービスや機器の仕様などが契約や事業者ごとに個別化されており、取得したデータについてもコンテンツホルダー内や民間事業者のサービス内のみで保持されており、選手個人のデータであっても、選手個人が自由に異なる団体へ持ち運びできない状況になっていると考えられる

【内容】

- データポータビリティを実現している海外の事例調査や海外プロスポーツチームのインタビューを踏まえると、国内においても、**データに対する選手個人の所有の権利を保証するため、コンテンツホルダーと選手個人間の契約でデータポータビリティの扱いについて明確に記載をすることが望ましい**

参考情報

【競技が異なるとデータ項目のレベルでは測定内容や必要となるデータが全く異なることから、データポータビリティの連携範囲は競技に絞って考えるとよい（スポーツ政策の専門家コメント）】

- コンディションや身長・体重などはスポーツ業界横断して標準化できる可能性があるが、競技が異なるとデータ項目のレベルでは測定内容や必要となるデータが全く異なることから、データポータビリティに関して言えば、連携範囲は競技に絞って考えるとよい

【DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（海外事例）】

- UK Sport（イギリス）では、UK GDPR（英国一般データ保護規制）に従って、DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（パフォーマンス・パスウェイ等の支援を受けられるアスリートを対象としたUK Sport/EIS（English Institute of Sport）内で取得・管理しているデータの取り扱いに関するガイドライン）を作成している。データポータビリティについては、「アスリートは、UK Sport又はEISから、一般的に使用される機械可読形式による個人データのコピーを受け取り、UK Sport又はEISから他のデータ管理者に個人データを移転すること、又は二つのデータ管理者間で直接データを移転させることができる。」と記載がある。このような規定を、推奨事項として示すことの可否について、実態調査をした上で実現性の検討をすることが望ましい

【SportAUS Connect（海外事例）】

- Australian Sports Commission（オーストラリア）では、「データメッシュ」という非集中化によるデータ管理のアーキテクチャに基づいて、データを一つのシステムに集めることなく、ユーザのアクセス権限によってデータ権利を守りながら連携する仕組みに挑戦しており、データの一元管理を実現する方式の考え方の1つとして参考にできる

【選手が次のチームへ移籍する際には、前のチームで定められているデータ保持期間までは、選手の要求に応えるルールとなっている（海外プロスポーツチームコメント）】

- イギリスにおいてはデータポータビリティはデータ主体（選手）の権利として一般的であり、選手が次のチームへ移籍する際には、前のチームで定められているデータ保持期間までは、選手の要求に応えるルールとなっている。特に、怪我や病気などのメディカルデータは、次のチーム・選手からのリクエストが多い

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

8. ルール作成主体や進め方

観点	検討項目
ルール作成主体や進め方	⑦ ・ どこまでを行政が整理（全体最適化すべき部分）し、どこからを各競技やリーグで整理（個別最適化すべき部分）すべきかを検討する

【背景】

- 海外の行政においては、コンテンツホルダー、民間事業者に対するスポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインを作成していない事例が多い
- （海外のスポーツビジネス事業者のコメント）各ビジネス主体がその国の法律に従ってルールを作成し、下部組織の団体に適用している状況である

【内容】

- スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの扱いは、国内においても上記背景と同様の考え方が基本であるが、今後、スポーツDX、データ利活用を促進する中でルール作成の必要性が高まった際には、スポーツの成長産業化を推進する立場で、スポーツデータの取得・利活用における指針を検討することが望ましい

参考情報

【スポーツDXによりスポーツの成長産業化を後押しする行政が指針を示すことが重要（スポーツ政策の専門家）】

- コンテンツホルダーはスポーツデータの利活用促進に関するガイドラインの運用側になることから、スポーツDXによりスポーツの成長産業化を後押しする行政がスポーツデータの取得・利活用における指針を示すことが重要である

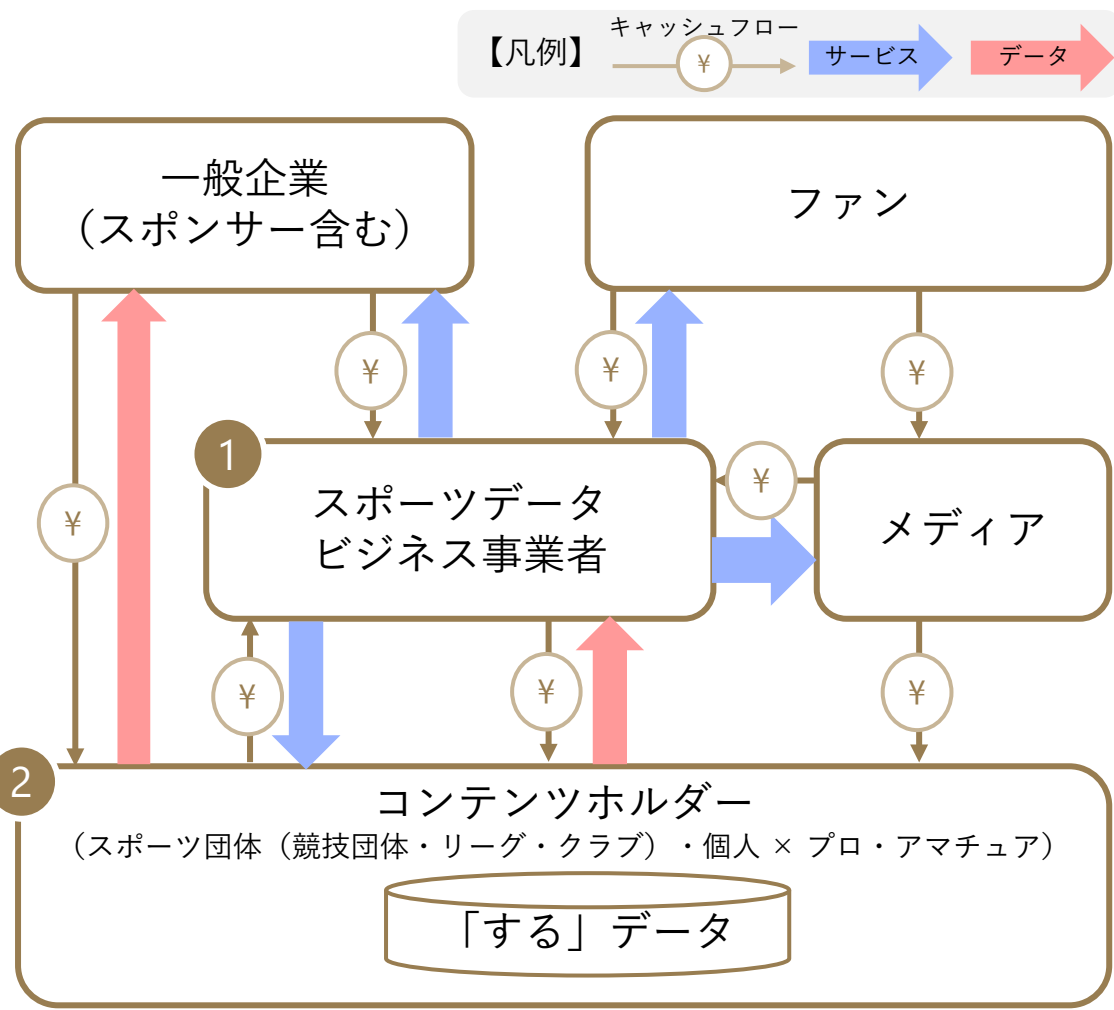
【競技・リーグを統括する団体がデータに関する共通のルールを作成する（海外のプロスポーツチームコメント）】

- 競技・リーグを統括する団体が、GDPR（一般データ保護規則）などの法律をスポーツ現場に当てはめて解釈した上で、データに関する共通のルールを作成し、所属するチームはそのルールを基にチーム独自のルールを設けている

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

9. スポーツデータの取得・利活用に伴うリスク

海外ではファンタジースポーツ、スポーツベッティングの市場が成長している一方、データの権利に対する訴訟や問題も起きている。ルール整備を行う場合には、訴訟や問題についても情報収集することが望ましい。



#	国	概要	問題のポイント
①	イギリス	<p><スポーツビジネス事業者間の訴訟> Genius Sportsはヨーロッパの3つのサッカーリーグのデータ権利を管理する組織 (FDC) との間でデータの排他的利用権を締結し、試合データを収集、国内外に配信する権利を獲得。「排他的データ権利」が英国及びEUの競争法の違反であると Sportradarから指摘された。</p> <p>一方で、Sportradarはデータ取得権利がないまま、データスカウトを試合会場へ派遣しサッカーの試合からデータを取得しておりこれを Genius Sportsが問題視し、訴訟に発展。</p> <p>結果、低遅延のベッティングデータを提供する独占的な権利はGenius Sportsが2024年まで保持し、Sportradarは無許可のスカウトを控え、2024年まで遅延した2次データを提供する権利を、サブライセンスの形でGenius Sportsから購入することで同意。</p> <p><出典> https://insidersport.com/2022/10/12/football-data-conflict-settled-between-genius-sports-and-sportradar/ https://www.sportspromedia.com/news/genius-sports-sportradar-premier-league-data-soccer/ </p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 試合のライブデータの取得と配信に関する独占的な契約 ✓ 無許可のデータ取得
②	イギリス	<p><スポーツデータビジネス事業者とコンテンツホルダーの問題> GSDT (スポーツデータに関するテクノロジーとガバナンスのコンサルティング会社) はプロサッカーリーグの現役及び元選手、監督を含めた850人以上の支援を受け、個人情報の無断利用について、2018年に強化されたGDPR (一般データ保護規則)に違反していると主張し、対象のスポーツデータ分析会社、ベッティングやファンタジースポーツを運営している会社に対し、補償を要求。(2023/03 正式訴訟提起前) 通称：Project Red Card ※詳細は次ページ9-2. スポーツデータの取得・利活用に伴うリスク「Project Red Card」</p> <p><出典> https://www.sportspromedia.com/news/project-red-card-soccer-data-gdpr-lawsuit-ea-sports-sla/ </p>	<p>(英国及びEUのデータ保護法の下では、選手のパフォーマンスデータは個人情報として分類され、プライバシーの侵害となる主張を前提に)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 無許可での個人 (パフォーマンス) データの活用

Appendix1. スポーツデータの取得・利活用に関するガイドラインの検討項目

9. スポーツデータの取得・利活用に伴うリスク — 「Project Red Card」

プロ選手のパフォーマンスデータがベッティングなどに活用されることへの是非を巡った論争をきっかけに、Global Sports Data and Technology Groupが立ち上げた「Project Red Card」は、データ利活用に関するリスクが顕在化した有名な事例である。

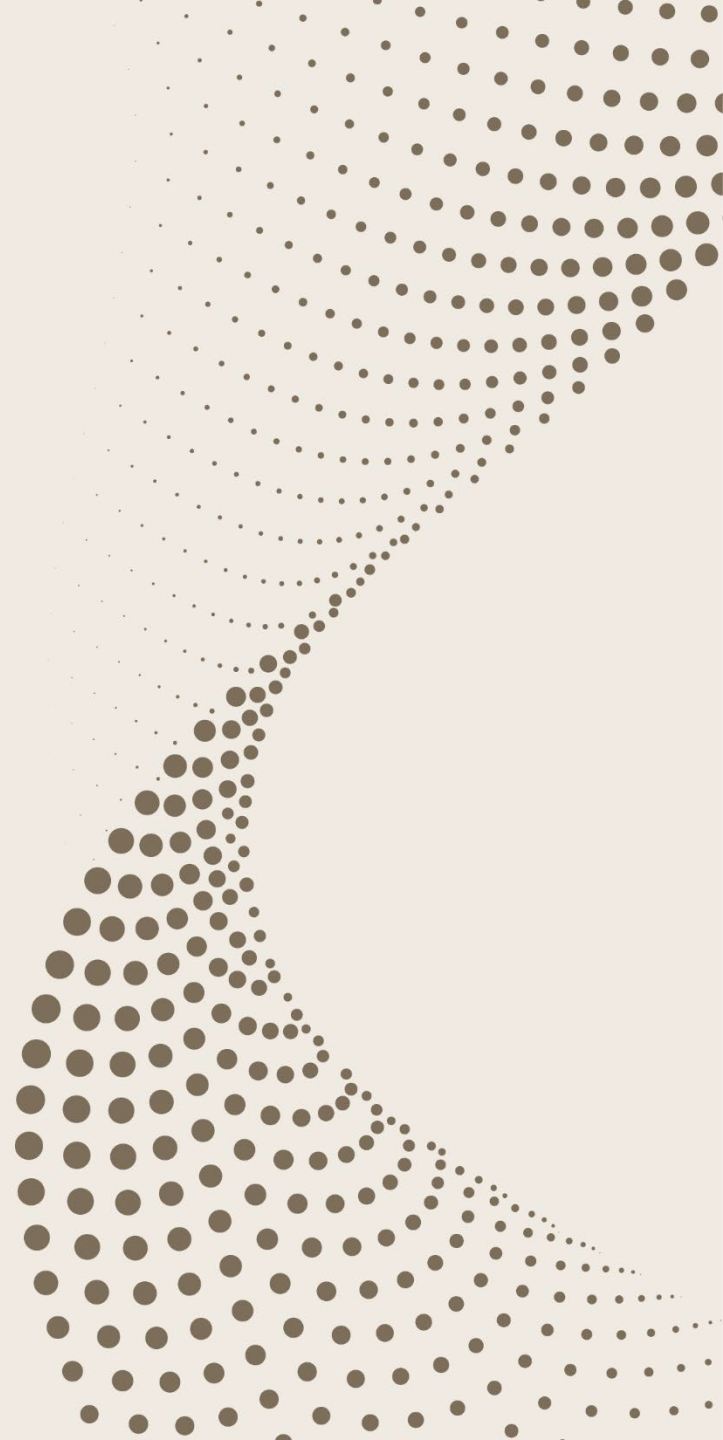
概要

GDPRによる法的根拠

国	イギリス	条項	内容	Project Red Cardにおける解釈の概要
関係者	Global Sports Data and Technology Group及び、イギリスのサッカー関係団体・関係者 スポーツデータビジネス事業者（ベッティングなどの運営会社の17社）	個人データの定義 (第4条第1項)	個人データとは、自然人に関する情報を意味し、氏名、識別番号のような識別子、又は身体的、遺伝的、精神的、経済的、文化的、社会的な同一性を示す一つか複数の要素を参照することによって、直接的又は間接的に、識別できるもの。	選手を一意に識別可能なパフォーマンスデータも個人データとしてみなされる。
経緯	2020年、イギリスのGlobal Sports Data and Technology Group (GSDT) が元プロサッカーチームの経営者であるRussell Sladeのもと、「Project Red Card」を立ち上げ、プロサッカーリーグの現役及び元選手、経営者を含めた850人以上の支援のもと、個人データの無断利用について、2018年に強化されたGDPR（一般データ保護規則）に違反していると主張し、対象のスポーツデータ分析会社、ベッティングやファンタジースポーツの運営会社に対して、補償を要求している。必要に応じて、法的措置も視野に入れる。（2023/03 正式訴訟提起前）	透明性と公平性 (第5条第1項)	個人データは透明かつ公正な方法で取り扱わなければならない。	データを扱う企業は選手に自分のデータがどのように使用されているかを告知する必要がある。
		同意の要件 (第7条第2項)	別の事項とも関係する書面の中で本人の同意を得る場合、別の事項と明確に区別でき、明確かつ平易な文言を用いて、表示されなければならない。	選手の個人データの取り扱いに関する同意はスポーツリーグ加入契約などと別の文書、若しくは明確に区別できる文書で得る必要がある。
		生体データの扱い (第9条第1項)	個人の生体データや健康に関するデータは特別な保護が与えられており、機密データと見なされ、個人と所属団体以外の取り扱いは禁止すべきである。	選手の生体データや健康に関するデータの所属団体以外での取り扱いは原則禁止すべき。
主張・争点	英国及びEUのデータ保護法の下で、選手のパフォーマンスデータは個人データとして分類でき、それらのデータが選手の同意なしに第三者によって経済的な利益のために使用されることは違法であり、選手のプライバシー侵害につながると主張した。（右記「GDPRによる法的根拠」を参照）	プロファイリング (第4条第4項)	プロファイリング（個人データに基づいて、人の経済状況、健康、個人的嗜好、行動などを分析・推測すること）は個人データの自動的な取り扱いにみなされる。企業が人をプロファイリングするためにデータを利用してはいけない。	企業は選手の同意なしに個人データを利用して選手をプロファイリングしてはいけない。（よくあるケース：NFTやファンタジースポーツ）
出典	https://www.sportspromedia.com/news/project-red-card-soccer-data-gdpr-lawsuit-ea-sports-sla/ https://www.foottheball.com/explainer/what-is-project-red-card-russell-slade-gdpr-player-data-lawsuit-illegal-collection-processing-implications/			

Appendix 2

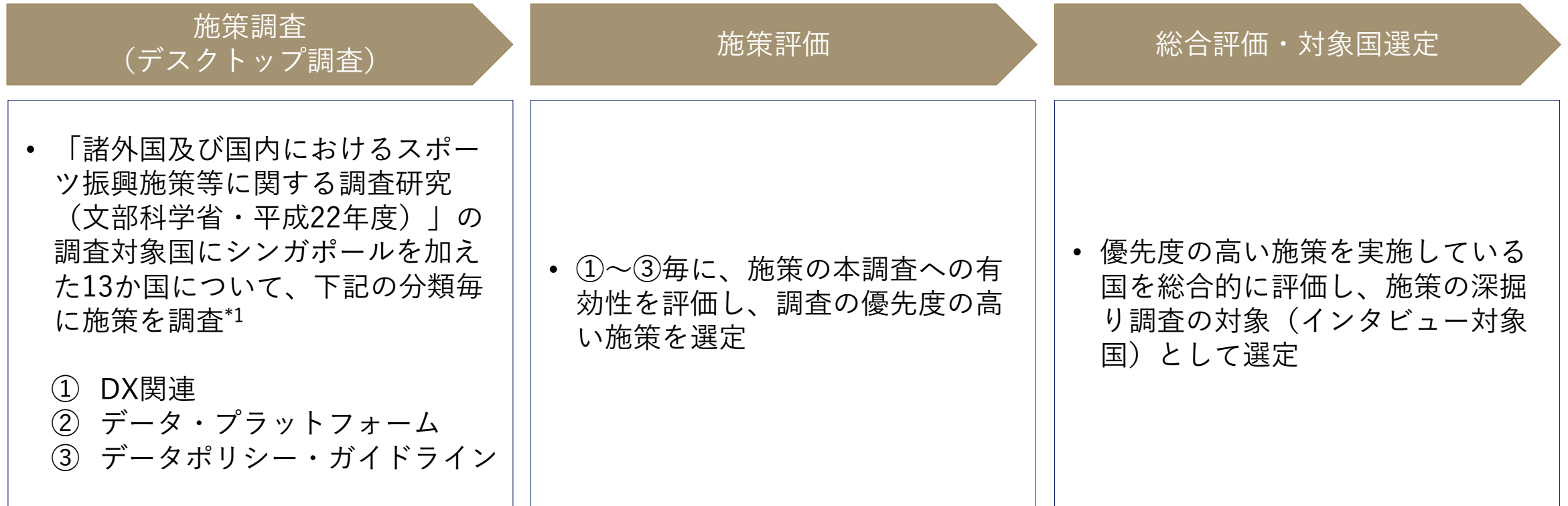
調査対象国の選定プロセス詳細



Appendix2.調査対象国の選定プロセス詳細

1. 選定プロセス

スポーツ振興施策の実績を有する対象国候補が、スポーツ領域において取り組む「DX関連」「データ・プラットフォーム」「データポリシー・ガイドライン」に関する施策を調査・評価し、本調査に有効と考えられる施策・対象国を選定した。



*1 イギリス、オーストラリア、ニュージーランド、アメリカ、カナダ、ドイツ、フランス、イタリア、スウェーデン、デンマーク、中国、韓国、シンガポールを調査対象国候補とした

Appendix2.調査対象国の選定プロセス詳細

2. 「DX関連」施策の評価

13か国の「DX関連」施策のうち、本事業の目的に資するスポーツ市場の拡大や創出に関連する施策を抽出し、施策の規模や情報量を踏まえて評価し、本調査に有効な施策を選定した。

(調査優先度 ◎：高、○：中)

国（機関名）	施策名	概要	施策区分	評価
シンガポール (Sport Singapore)	Enterprise Innovation and Capability Development Grant	<ul style="list-style-type: none"> 国民のスポーツ参加促進・スポーツ体験の質向上、スポーツの用具・施設に使用される材料の質向上に対する技術領域に資金提供を行う施策 	資金提供	◎
オーストラリア (Queensland Government (州政府))	ActiveKIT	<ul style="list-style-type: none"> 身体活動への参加を促進するためのテクノロジー等を活用した革新的な商品やサービスを開発する企業に対して資金提供を行うクイーンズランド州の施策 	資金提供	◎
シンガポール (Sport Singapore)	Digital Content Development	<ul style="list-style-type: none"> コロナ禍でスポーツイベントが中止される中、それらを本来ビジネスとして実施するスポーツ関連企業に対し、動画制作の資金提供や技術支援を行い、制作した動画をSport Singaporeのホームページ上に一般公開する施策（大規模事業者向け） 	資金提供	◎
シンガポール (Sport Singapore)	Self-Employed Persons Project Grant	<ul style="list-style-type: none"> 国民が継続的にスポーツをできるように、オンデマンドのフィットネス動画を提供するために、自営業のフィットネス専門家、フリーランスのコーチやインストラクターに対し動画を作成するための資金や技術を提供する施策（小規模事業者向け） 	資金提供 技術支援	○ 金額規模 が小さい
ドイツ (連邦スポーツ科学研究所)	Factsheet Innovation Project	<ul style="list-style-type: none"> ハイパフォーマンススポーツの成長を図るために、革新的な製品やサービスの開発及び効果実証に対しての資金を提供する施策 	資金提供	○ 情報量 が少ない

Appendix2.調査対象国の選定プロセス詳細

3. 「データ・プラットフォーム」の評価

13か国の「データ・プラットフォーム」について、本事業の目的に資するスポーツ市場の拡大や創出に関連する施策を抽出し、情報量やビジネスへの活用事例の多さを踏まえ、本調査に有効な施策を選定した。

(調査優先度 ◎：高、○：中)

国（機関名）	データ・プラットフォーム名	概要	評価
イギリス (Sport England)	Digital Marketing Hub	• スポーツや運動への参加機会を提供する事業者や個人・団体等に対し、デジタルマーケティングスキルの向上を図る学習リソースを共有し、利用者同士を繋げるコミュニティを形成するプラットフォーム	◎
	Measuring Impact	• スポーツを含む身体活動における国民の健康や福祉や、国や地域の経済への影響やその価値を評価する基準を公表	◎
オーストラリア (Australian Sports Commission)	Clearinghouse for Sport	• スポーツ業界におけるジャーナルデータベース（論文など）等を含めた各種情報への組織間での閲覧可否の不公平性を解消するため、行政が他団体から資金を集めてデータベースを公開及び、組織間で情報連携ができるデジタルプラットフォーム	◎
シンガポール (Sport Singapore)	Sport Data Exchange Singapore	• コロナ禍で影響を受けたスポーツ業界の事業者の経営判断を支援するため、毎年実施している国民スポーツ参加調査結果や運動施設の利用データを公開すると共に、手軽に集計・分析が可能なダッシュボードや分析ツールを提供するデータプラットフォーム	◎
イギリス (UK Sport)	Reports	• スポーツ選手の満足度調査、スポーツ未来投資戦略などの情報を提供	○ 情報量が 少ない
ニュージーランド (Sport New Zealand)	Voice of the participant	• 中央競技団体がスポーツクラブ活動の参加者満足度を理解するために、行政が毎年実施しているスポーツへの参加体験やニーズ等に関する調査結果の公開	○ 情報量が少ない 活用事例が少ない
	The value of sport	• ニュージーランド国民を対象に、スポーツの価値に関する調査や研究内容を公開	○ 情報量が 少ない

Appendix2.調査対象国の選定プロセス詳細

4. 「データポリシー・ガイドライン」の評価

13か国の「データポリシー・ガイドライン」を調査した結果、コンテンツホルダー、民間事業者を対象としたガイドラインは確認できず、行政機関としてのスポーツデータの取り扱いガイドラインが確認できた。イギリスでは、個人情報保護関連の法律にスポーツデータにおける解釈を詳細に記述した文書がある。

(調査優先度 ◎：高、○：中)

国（機関名）	ポリシー・ガイドライン名	ポリシー・ガイドライン概要	評価
イギリス (UK Sport)	DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES v.1	<ul style="list-style-type: none"> イギリスでUK GDPRが施行されたことを受け、UK SportとEnglish Institute of Sportがアスリートに関連するデータの扱いについて規定 	◎ スポーツデータにおける解釈を詳細に記載
イギリス (Sport England)	Privacy statement	<ul style="list-style-type: none"> Sport Englandの個人データの収集、使用、管理方法について規定 	○
イギリス (English Institute of Sport)	DATA PROTECTION: ATHLETE PRIVACY NOTICE	<ul style="list-style-type: none"> English Institute of Sportの個人データの収集、共有、保護方法について規定 	○
イギリス (Sport Wales)	PRIVACY POLICY	<ul style="list-style-type: none"> Sport Walesが提供する各種サービスにおける個人情報の取り扱いについて規定 	○
オーストラリア (Australian Sports Commission)	ASC Privacy Policy	<ul style="list-style-type: none"> Australian Sports Commissionが保有する個人情報の保護方針について規定 	○
オーストラリア (保健省)	National sports injury data strategy	<ul style="list-style-type: none"> 怪我などのデータを今後の怪我防止等に利用する戦略についての草案を公開 	○
シンガポール (MCCY*)	個人情報保護方針 (ユースアスリート・保護者)	<ul style="list-style-type: none"> MCCYにおける青少年アスリートの個人データの取り扱いについて規定 	○
アメリカ (アメリカ・オリンピック委員会)	THE UNITED STATES OLYMPIC & PARALYMPIC COMMITTEE PRIVACY POLICY	<ul style="list-style-type: none"> アメリカのオリンピック・パラリンピック委員会が収集する情報の種類や、情報の収集、使用、開示に関する規定 	○

* Ministry of Culture, Community and Youthの略であり、芸術やスポーツ、青年支援などを行うシンガポールの行政機関

Appendix2.調査対象国の選定プロセス詳細

5. 総合評価

各分類で調査優先度が「高（◎）」となった施策とその施策の実施国（イギリス、オーストラリア、シンガポール）を調査対象とした。（実際の調査では、対象機関と調整し、対象施策は増減）

施策評価結果

施策の分類	調査の優先度評価（市場拡大や市場創出に関する施策等）													
	US	GB	AU	FR	CA	DE	IT	NZ	CH	KR	SE	DK	SG	
DX関連	-	-	◎	-	-	○	-	-	-	-	-	-	◎	
データ・プラットフォーム	-	◎	◎	-	-	-	-	○	-	-	-	-	◎	
ポリシー・ガイドライン	○	◎	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	

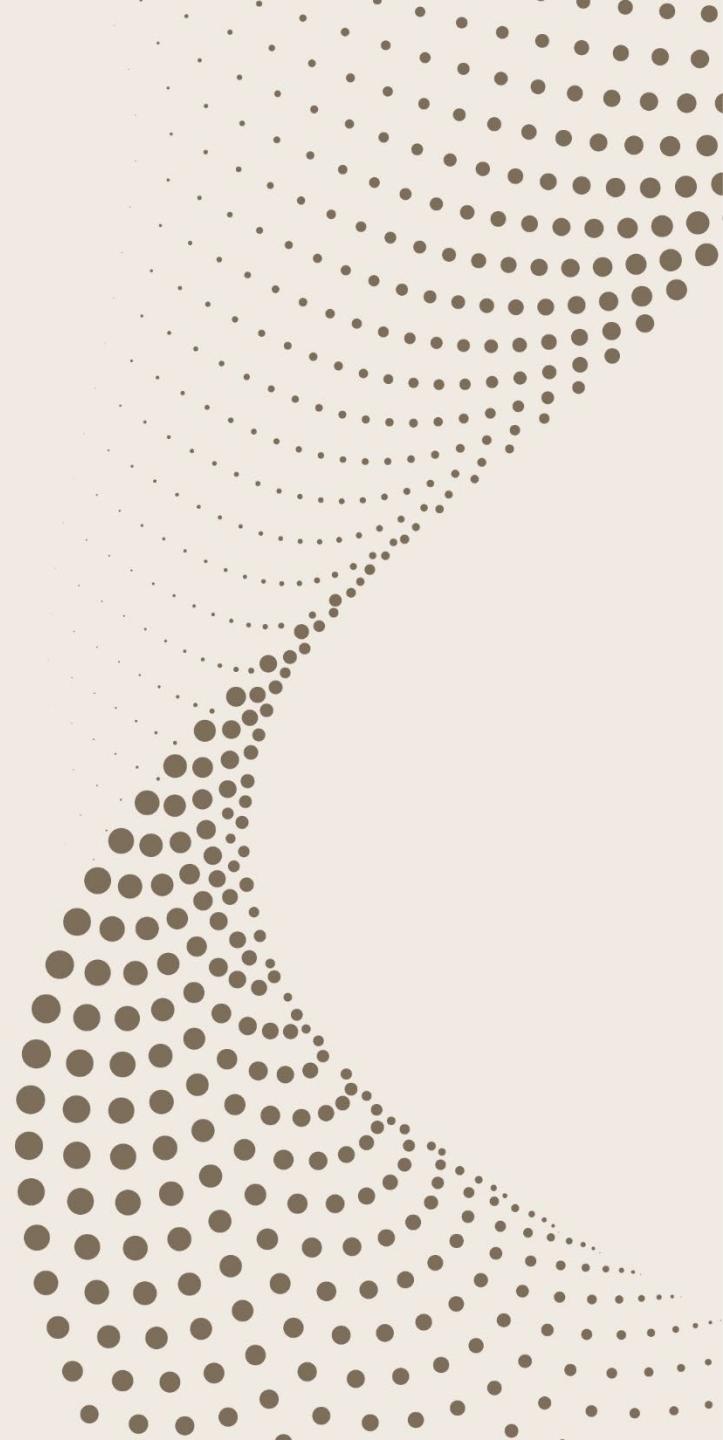
GB:イギリス, AU:オーストラリア, NZ:ニュージーランド, US:アメリカ, CA:カナダ, DE:ドイツ, FR:フランス, IT:イタリア, SE:スウェーデン, DK:デンマーク, CH:中国, KR:韓国, SG:シンガポール

調査対象国・対象施策

調査対象国	スポーツを担当する政府機関	DX関連	データ・プラットフォーム	データポリシー・ガイドライン
イギリス	Sport England	—	Digital Marketing Hub Measuring Impact	—
	UK Sport	—	—	DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES v.1
オーストラリア	Australian Sports Commission	—	Clearinghouse for Sport	—
	Queensland Government (州政府)	ActiveKIT	—	—
シンガポール	Sport Singapore	Enterprise Innovation and Capability Development Grant	Sport Data Exchange Singapore	—
		Digital Content Development		

Appendix 3

スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細



Appendix3.スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（イギリス）

Digital Marketing Hub

施策名	Digital Marketing Hub（スポーツ分野のデジタルマーケティングに関する動画コンテンツの配信やWebセミナーを開催し、参加者のコミュニティを形成するプラットフォーム）			
国名 行政機関名	イギリス / Sport England			
背景	<ul style="list-style-type: none"> コロナ禍でロックダウンや外出自粛により、人々のコミュニケーションや様々なサービスがオンライン化した スポーツを含む身体活動のマーケティングとコミュニケーションに携わる1,000人以上の人々を対象に、Digital Marketing Institute¹が実施した調査結果から、回答者の63%がデジタルチャンネルを通じて新規の参加者を引き付けるための明確な計画を有していないことが示された スポーツ業界関連の業務を行う側のデジタルリテラシーと、スポーツ関連サービスを受ける側のデジタルリテラシーにおけるスキルギャップがスポーツ業界全体に存在している 			
目的	<ul style="list-style-type: none"> 国民のスポーツへの参加プロセスがオンライン化したことへの対応等、スポーツへの参加機会を提供する主体のデジタルマーケティングスキル向上 スポーツをする場の認知と参加機会の創出に向けたオンライン上の環境整備及びそれらを通じた国民のスポーツへの参加促進 			
実施概要	<ul style="list-style-type: none"> 2021年にCIMSPA (Chartered Institute for the Management of Sport and Physical Activity)²と提携し、£450,000の国営宝くじ資金を原資に、誰でも無料で使用可能なデジタルマーケティングの学習プラットフォームを開発した 			
進捗・効果	<ul style="list-style-type: none"> 2023年度の12,000人の目標に対し、2023年3月現在、約6,000人の登録ユーザを獲得できている（イギリス全体には約200万人のスポーツ関連マーケティング担当者及び指導者がいる） 登録ユーザへのアンケート調査によると、ユーザの約60%は、自組織が提供するスポーツ活動への参加者獲得の取組にデジタルマーケティングスキルを活用できている 			
課題・対策	<ul style="list-style-type: none"> 国民のスポーツへの参加状況の調査を行っているものの、プラットフォームの利活用状況からは寄与の程度が測れず、本事業による影響の評価が難しい コロナ禍の終息傾向により、オンラインツールを通じた学習のニーズや意欲衰退が想定されること、また実際にユーザ数の伸びが鈍化していることを受け、コンテンツの拡充や、イベントを開催して宣伝活動を行う等、ユーザ獲得に向け諸施策を実施している 			
実施詳細	保有データ・機能	デジタルマーケティング学習用のコンテンツ提供 <ul style="list-style-type: none"> 動画コンテンツ 1分間のショートリール動画 Zoomでのライブウェビナー及びその録画 ブログ、ポッドキャスト、ガイド、テンプレート Digital Marketing Instituteと共同開発した6つのガイド付きモジュール 利用者のコミュニティ形成 <ul style="list-style-type: none"> 登録者情報 グループチャット 「Google Digital Garage³」のトレーナーが提供する無料の1on1メンタリング 	保有・利用に関する条件 (ガイドライン)	<ul style="list-style-type: none"> Digital Marketing Hub独自のプライバシーポリシーに準じている Digital Marketing Hubは子供を対象としておらず、CIMSPAは子供に関するデータを意図的に収集しない UK GDPRなどのデータ保護法に従い個人データを照合及び使用する 民族、出身、障がいなどに関する個人情報は「機密性の高い」個人データと見なされ、第三者と共有することはない
補足説明	<ol style="list-style-type: none"> デジタルマーケティング業界への参入を希望する専門家又は消費者向けのオンライン デジタル マーケティング トレーニングサービスを提供するプロバイダ イギリスのスポーツを含む身体活動部門の専門能力開発機関。スポーツの専門家やスポーツ団体が成功を収められるよう支援、養成することで、結果的に国民のスポーツへの参加が活発化することを図る マーケティングからコーディングまで、あらゆる分野のデジタルスキル関連のオンラインコースを提供するGoogle運営のプラットフォーム 			
出典	【Digital Marketing Hub】 https://digital.cimspa.co.uk/ 【Digital Marketing Institute】 https://digitalmarketinginstitute.com/ 【CIMSPA】 https://www.cimspa.co.uk/			

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（イギリス）

DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（1/5）

ガイドライン名	DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（パフォーマンス・パスウェイ等の支援を受けられるアスリートを対象とした、UK Sport及びEIS 内で取得・管理しているデータの取り扱いに関するガイドライン）			
国名 行政機関名	イギリス / UK Sport			
背景	<ul style="list-style-type: none"> UK Sportは英国のGDPR及びその他すべての関連するデータ保護法を遵守するとともに、UK Sportの重要な価値観の一つである透明性を保証するために指針が必要であった 			
目的	<ul style="list-style-type: none"> UK SportとEIS（English Institute of Sport（スポーツ医科学を扱うUK Sportの子組織））により、アスリートのデータがどう扱われるかについて、アスリートが詳細かつ簡単にアクセスできる規約の公開 			
詳細	実施主体 （ガイドライン適用組織）	<ul style="list-style-type: none"> UK Sport EIS 	個人情報取り扱い上の 特定トピック	<ul style="list-style-type: none"> 特別な個人データ¹（要配慮個人情報相当） 18歳未満などの個人データの扱い方
	データを扱う用途	<ul style="list-style-type: none"> パフォーマンス・パスウェイ WCP (World Class Program)² アスリート・パフォーマンス・アワード アスリート・メディカル・スキーム HCSI (Home Country Sports Institute)⁴のサービス 18歳未満などのアスリートへの保護 欧州経済地域(EEA)外の国々への移転 ※ビジネス目的やファンエンゲージメントでの活用はしない 	データの取り扱いに 関する権利	<ul style="list-style-type: none"> 処理方法の把握 「正当な利益³」異議申し出 写しの請求 修正 消去 処理方法の制限 データポータビリティ・システム移転 自動処理への反対
	対象者	<ul style="list-style-type: none"> アスリート 	データ標準化	※記載なし
	対象データ	<ul style="list-style-type: none"> IDデータ 連絡先データ スポーツ&パフォーマンスデータ 機会均等データ⁵ 健康データ 財務データ 	データ外部活用	<ul style="list-style-type: none"> パフォーマンス（関連）チーム（中央競技団体、HCSI等に所属する医療支援チーム、アスリートサポートチームや、オリンピック・パラリンピック協会） コマーシャルパートナー（WCPに参加するアスリートにサービスの優遇を提供する事業者） サービスプロバイダ DCMS⁶・国会
			データ活用による アスリートへの利益還元	※記載なし
補足説明	<ol style="list-style-type: none"> 特別な個人データの定義についてはP.71を参照 世界トップクラスのコーチングやトレーニング環境、スポーツ科学、医療サポート、パフォーマンス・ライフスタイルのサポートなど、アスリートの成長とパフォーマンス向上を支援するプログラム UK GDPR（英国一般データ保護規制）の6条「正当な利益（legitimate Interest）」において、「データ処理が管理者あるいは第三者が追求する正当な利益のために必要である場合」に該当するデータ取得条件 イギリス出身アスリートの出身地（England, Wales, Scotland, Northern Ireland）にあるスポーツ機関 差別等によって機会の平等性が損なわれないように収集されるデータ（人種、性別、障がいの有無、性的指向など） Department for Digital, Culture, Media & Sport（デジタル・文化・メディア・スポーツ省）の略 			
出典	https://www.ukhsport.gov.uk/~/_media/files/data-protection-protocol.pdf?la=en			

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（イギリス）

DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（2/5）

アスリートに関する各種データについても明確に定義している。

データ	項目名									
IDデータ	氏名	性別	生年月日	パフォーマンス・リファレンス番号	写真	動画	年齢	学歴	地域・母国・国籍	SNSアカウント
連絡先データ	自宅電話番号	メールアドレス	自宅住所	携帯電話番号						
スポーツデータ	1. アスリート・パフォーマンス・アワード (APA) ¹ のグレード 2. APAの獲得額 3. トレーニング場所 4. スポーツ種目 5. メダル 6. 出場試合 7. プログラムへの参加時間 8. 身長 9. 体重 10. テストデータ			11. パフォーマンス推移 12. スポーツ情報 13. NGBからのフィードバック 14. 資格データ 15. 人種又は出身民族 16. 健康データ 17. 労働権 18. 生理学的データ 19. 生体データ 20. アスリートのステータス				21. ランキング情報 22. イベント結果 23. オリンピック又はパラリンピックの選手種別 24. 選抜日 25. 退職日 26. キャリア志向 27. 趣味のスポーツ		
機会均等データ (多様性)	性別	人種又は出身民族	性的指向	年齢	前科・犯罪歴					
健康データ	検査データ	病気・怪我	ドーピング違反	生体情報	医療記録	アスリートの健康／パフォーマンスに関する情報				
財務データ	労働年金局からの給付金		クレジットカード明細書		給与明細書	納税申告書	会社口座	銀行口座		

補足説明

1. 公営くじの収入から、アスリートの生活費やスポーツ費用のために支給する賞金

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（イギリス）

DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（3/5）

未成年に対するデータを取り扱う場合には、両親又は保護者に対する同意を得た上で使用目的を限定している。

原文訳					
未成年の情報に関する規定	A.本規約の紹介				
	本議定書は、アスリートが18歳未満である場合、adult at risk ¹ である場合、又は自己の決定を行う法的能力を欠く場合の、アスリートの両親／保護者又は法的責任を有する者のためのものである。				
特別な個人データに関する規定	付録1 アスリートデータの利用目的				
	パートF. アスリートとadult at riskの保護者				
		使用目的	データの使用に関する法的根拠	データのカテゴリ	保持
データの取り扱いに関する権利		18歳未満のアスリート、adult at risk、又は自己決定能力を欠く者との関係を管理すること。 例えば、人材発掘の管理など。	同意 (特別な個人データについては明示)	・本人確認データ ・連絡先データ	同意された記録は、アスリートがWCPを退団した後、8年間保管
データポータビリティに関する規定		アスリートが18歳未満である場合、adult at riskである場合、又は自己の意思決定能力を欠く場合に、補助金を交付すること。	同意 (特別な個人データについては明示)	・本人確認データ ・連絡先データ ・財務データ	同意された記録は、アスリートがWCPを退団した後、6年間保管
補足説明	1. DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETESには「adult at risk」の表現が使われており、「言葉の意味はSafeguarding Vulnerable Groups Act 2006（改正後）に記載されている。」と示されている。ただし、参照先の文書中では「vulnerable adult」と表現されており、2014年の新たなケア法で「adult at risk」という用語に置き換えられた背景があることから「adult at risk」と示していると推察				

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（イギリス）

DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（4/5）

特に配慮が必要なデータの定義と、取り扱いに対する必要性、その収集目的や使用先について明確にしている。

	原文訳
未成年の情報に関する規定	A.本規約の紹介
	3.アスリートに関するどのような情報がこの規約の対象となるか？
	UK SportとEISは、効果的に機能するために、様々な「個人データ」と「特別な個人データ」を収集するが、それらはUK SportとEISのサービスや活動に関連し、適切である場合に限る。処理される個人データの分類詳細は、このプロトコルのセクションC（データライフサイクル）に記載されている。
特別な個人データに関する規定	(ii)特別な個人データとは何か、そして個人データとはどのように異なる扱いをするのか。 「特別な個人データ」とは、人種や出身民族、政治的意見、宗教や哲学の信条、労働組合への加盟、遺伝子情報、人物を一意に特定するための生体情報、健康に関する情報、性生活や性的指向に関する情報などを明らかにするために特別に扱われる個人データのことを指す。 全てのアスリートは、特別な個人データの処理方法や利用想定を十分に知らされている。
データの取り扱いに関する権利	UK Sport又はEISは、次のような適切な法的根拠がある場合に、特別な個人データを取り扱う。 <ul style="list-style-type: none">・アスリートの明示的な同意がある・アスリートが公表している個人データに関するものである・UK Sportが法的義務を負っている・実質的な公益のために処理が必要となる・（事故や怪我をした際等の）アスリートの重大な利益を保護するために処理が必要となる
データポータビリティに関する規定	

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（イギリス）

DATA PROTECTION PROTOCOL FOR ATHLETES（5/5）

アスリートのデータに対する各種権利についても取り決めている。

原文訳																	
未成年の情報に関する規定	G.アスリートの権利																
特別な個人データに関する規定	UK Sport及びEISがその義務を果たすことに依ることに加え、アスリートには行使する資格をもつ数々の権利がある。UK Sport及びEISは、これらの権利の保護に努め、全スタッフが適切に対応できるよう研修を行っている。																
データの取り扱いに関する権利	<table border="1"> <tr> <td>処理方法を把握する権利</td> <td>自身のデータがどのように処理されるかを把握する権利を有する</td> </tr> <tr> <td>異議を唱える権利</td> <td>アスリートは「正当な利益」に基づく処理に異議を唱えることができ、また、UK Sport及びEISに対し、ダイレクトマーケティングを行うために個人データを処理しないよう求めることができる。（これは、連絡を受けることを選択しない、又は電子メールの配信を停止することにより行うことができる）</td> </tr> <tr> <td>アクセス権</td> <td>アスリートは、UK Sport及びEISが保有する自身の個人データの写しを要求する一定の権利を有する</td> </tr> <tr> <td>修正する権利</td> <td>アスリートは、UK Sport及びEISが保有する不正確又は不完全な個人データの訂正を求める権利を有する</td> </tr> <tr> <td>消去する権利</td> <td>アスリートは、UK Sport及びEISが保有する情報がそれを処理する目的を失った場合、アスリートがデータの使用に対する同意を撤回した場合、又はUK Sport及びEISが合法的にデータを処理できなくなった場合を含め、状況に応じてUK Sport及びEISに個人データの消去を求める権利を有する</td> </tr> <tr> <td>処理の制限に関する権利</td> <td>アスリートは、状況によっては、UK Sport及びEISによる個人データ処理を制限することができる</td> </tr> <tr> <td>データポータビリティに対する権利</td> <td>アスリートは、UK Sport又はEISから一般的に使用できる機械可読形式（csv形式やMicrosoft Excelで使用できる形式等）によって個人データのコピーを受け取り、UK Sport又はEISから他のデータ管理者に個人データを移転することが、又は二つのデータ管理者の間で直接データを転送させることができる</td> </tr> <tr> <td>データポータビリティに関する規定</td> <td>自動処理に反対する権利</td> </tr> </table>	処理方法を把握する権利	自身のデータがどのように処理されるかを把握する権利を有する	異議を唱える権利	アスリートは「正当な利益」に基づく処理に異議を唱えることができ、また、UK Sport及びEISに対し、ダイレクトマーケティングを行うために個人データを処理しないよう求めることができる。（これは、連絡を受けることを選択しない、又は電子メールの配信を停止することにより行うことができる）	アクセス権	アスリートは、UK Sport及びEISが保有する自身の個人データの写しを要求する一定の権利を有する	修正する権利	アスリートは、UK Sport及びEISが保有する不正確又は不完全な個人データの訂正を求める権利を有する	消去する権利	アスリートは、UK Sport及びEISが保有する情報がそれを処理する目的を失った場合、アスリートがデータの使用に対する同意を撤回した場合、又はUK Sport及びEISが合法的にデータを処理できなくなった場合を含め、状況に応じてUK Sport及びEISに個人データの消去を求める権利を有する	処理の制限に関する権利	アスリートは、状況によっては、UK Sport及びEISによる個人データ処理を制限することができる	データポータビリティに対する権利	アスリートは、UK Sport又はEISから一般的に使用できる機械可読形式（csv形式やMicrosoft Excelで使用できる形式等）によって個人データのコピーを受け取り、UK Sport又はEISから他のデータ管理者に個人データを移転することが、又は二つのデータ管理者の間で直接データを転送させることができる	データポータビリティに関する規定	自動処理に反対する権利
処理方法を把握する権利	自身のデータがどのように処理されるかを把握する権利を有する																
異議を唱える権利	アスリートは「正当な利益」に基づく処理に異議を唱えることができ、また、UK Sport及びEISに対し、ダイレクトマーケティングを行うために個人データを処理しないよう求めることができる。（これは、連絡を受けることを選択しない、又は電子メールの配信を停止することにより行うことができる）																
アクセス権	アスリートは、UK Sport及びEISが保有する自身の個人データの写しを要求する一定の権利を有する																
修正する権利	アスリートは、UK Sport及びEISが保有する不正確又は不完全な個人データの訂正を求める権利を有する																
消去する権利	アスリートは、UK Sport及びEISが保有する情報がそれを処理する目的を失った場合、アスリートがデータの使用に対する同意を撤回した場合、又はUK Sport及びEISが合法的にデータを処理できなくなった場合を含め、状況に応じてUK Sport及びEISに個人データの消去を求める権利を有する																
処理の制限に関する権利	アスリートは、状況によっては、UK Sport及びEISによる個人データ処理を制限することができる																
データポータビリティに対する権利	アスリートは、UK Sport又はEISから一般的に使用できる機械可読形式（csv形式やMicrosoft Excelで使用できる形式等）によって個人データのコピーを受け取り、UK Sport又はEISから他のデータ管理者に個人データを移転することが、又は二つのデータ管理者の間で直接データを転送させることができる																
データポータビリティに関する規定	自動処理に反対する権利																
	アスリートは、UK Sport 又は EIS のデータ保護責任者に連絡することにより、各権利を行使することができる。																

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（オーストラリア）

Game Plan

施策名	Game Plan（地域で活動しているスポーツクラブの経営情報を吸い上げ、現在のクラブ経営能力を多角的に評価すると共に、クラブ経営に必要な戦略立案や運営管理等に役立つ情報を提供することでクラブ経営の改善を図るプラットフォーム）			
国名 行政機関名	オーストラリア / Australian Sports Commission			
背景	<ul style="list-style-type: none"> 「クラブ経営診断」というシステムを2010年から提供していたが、クラブ側の経営改善の進捗を確認できない、クラブ側もユーザビリティに不満があるなど、課題を抱えていた 「クラブ経営診断」の目的は、地域のスポーツクラブの運営能力を向上させ、スポーツ参加者を増加させることにより裾野を拡げ、トップアスリートを輩出することである 地域のスポーツクラブへの参加者が多ければ多いほど、アスリート・コーチ・審判など、エリートプログラムに移行する人の母数が増えるため、地域レベルのスポーツクラブにはできるだけ多くのスポーツ参加者を獲得することが期待されていた 			
目的	<ul style="list-style-type: none"> 「クラブ経営診断」の利活用促進 			
効果・難点	<ul style="list-style-type: none"> 導入してから2年しか経過しておらず、十分な効果検証はできていない 2023年3月現在、2,000以上のクラブが登録済み（オーストラリアでは全部で60,000~80,000のクラブが存在） 評価結果に基づき抽出された課題に対し各スポーツクラブが中期的に計画を立てて取り組んだ結果、経営能力が改善していることが再評価によって確認された 本プラットフォームの運営を通じて、今まで困難であったオーストラリア国内に存在するスポーツクラブの実数把握が可能になったことに加え、行政が各スポーツクラブの取組や、経営能力の改善状況の進捗をモニタリングできるようになった 			
詳細	保有するデータ	<ul style="list-style-type: none"> 各クラブの基本情報・経営情報 【基礎評価項目】 ガバナンス（規約やその更新頻度など）、財務、安全性や保護、多様性、戦略と目的、人事 【各クラブが任意で優先順位付けする評価項目】 テクノロジーとデジタル、提供価値と行動指針、インフラ、外部連携、持続可能な収益源の確保、クラブ参加者の確保、地域との関わり、研究 	データ標準	-
	データの保有・利用目的	<ul style="list-style-type: none"> 各クラブや競技種目特有の事情に応じてカスタマイズした運営能力改善プログラムを提供するため 上記の主目的に加え、政府やスポーツエコシステムに存在する他の連邦機関に対し、Game Planで保有しているクラブの基本情報や経営評価結果等のデータを共有し示唆を得る 	保有に関する条件 (ガイドライン)	<ul style="list-style-type: none"> 連邦プライバシー法やデータ利用法などの関連法規を遵守している
			利用に関する条件 (ガイドライン)	<ul style="list-style-type: none"> 他政府やスポーツエコシステムに存在する他の連邦機関の活動のために、Game Planが保有するデータを共有することとデータから示唆を導き出すことの適法性は、国が規定している既存のデータ関連の法的規約とプライバシー声明で担保されている データの取得元であるクラブにもデータの扱いに関して明示的に確認している
出典	https://www.sportaus.gov.au/club-development			

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（オーストラリア）

SportAUS Connect

施策名	SportAUS Connect（様々なスポーツ組織が保有しているシステム・データを連携させるためのスポーツ業界共通のプラットフォーム）								
国名 行政機関名	オーストラリア / Australian Sports Commission								
概要	<ul style="list-style-type: none"> オーストラリアのスポーツ及びフィットネス業界（個人、組織、技術サプライヤー及び開発者）をオンライン上で接続できるような業界全体の共通プラットフォーム 	背景	<p>オーストラリアのスポーツ参加者や、アスリート、各種組織団体の管理職等にスポーツ関連の体験について調査したところ、以下のような問題点が挙げられた</p> <ul style="list-style-type: none"> 様々な組織・システムが横断的に関係して1つのスポーツ体験が形成されているが、スポーツ業界内における組織間のプロセスとデータ交換は、ほとんどが手作業で行われており、データのサイロ化が発生することによって、統合的なデータ分析機会が妨げられている 						
対象	<table border="1"> <tr> <td>個人</td> <td>サービスを利用するユーザ</td> </tr> <tr> <td>組織</td> <td>サービス提供を行うシステム管理者</td> </tr> <tr> <td>開発者</td> <td>サービス提供を行うシステム開発者</td> </tr> </table>	個人	サービスを利用するユーザ	組織	サービス提供を行うシステム管理者	開発者	サービス提供を行うシステム開発者	技術思想	「Data Mesh」というアーキテクチャー原則に基づきプラットフォーム開発を推進している。プライバシー関連の法律による制約等の関係で、選手のあらゆるスポーツデータを一箇所に連携することができないことや、個人情報扱うことのリスクもあるため、プラットフォーム上ではそれらの実データを保有していない
個人	サービスを利用するユーザ								
組織	サービス提供を行うシステム管理者								
開発者	サービス提供を行うシステム開発者								
目的	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ団体固有のデータやスポーツ関連の情報を保有しないことを前提とした個人属性情報のシステム間連携ならびに複数のシステム・組織を跨いだデータ管理の実現 シングルサインオンとサイロ化の解消を通じたユーザのスポーツ参加体験の向上 	技術要素	SportAUS connectではデータ連携方法を「Digital Identity Exchange」と呼んでいる。登録したユーザはOpenID ConnectとOauthにより、あらゆるスポーツコミュニティに存在する様々なシステムに容易に接続できる。SportAUS connectをデジタル政府やスマートシティのような概念に近い、スポーツ業界における一つのプラットフォームとして位置づけている						
データの取り扱い に対する 留意点	<ul style="list-style-type: none"> Notifiable Data Breaches Scheme（データ漏えい通知義務の仕組み）、プライバシー関連の法律やデータに関する利用同意、顧客のデータへの権利等の法律に準拠している 								
課題	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ業界にはヘルスケア産業のHL7 FHIR（コンピュータ間での医療文書情報のデータ連携を標準化するための国際規格）のような規格やデータ標準が存在しないため、スポーツ組織間のデータ連携は容易ではない 現時点ではプラットフォームは初期構築段階であり、サーフィン協会（Surfing Australia）とサイクリング協会（AUS Cycling）を対象に実証実験を行っているものの、スポーツ業界におけるテクノロジー利活用が未成熟であることから開発速度が上がらない スポーツデータ、スポーツテクノロジー企業側は自社サービスの独自性があり、自社のプラットフォームにユーザを引き留めたいと考えているため、相互運用性について抵抗感を持たれている 								
出典	https://www.sportausconnect.gov.au/								

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（オーストラリア）

Clearinghouse for Sport

施策名	Clearinghouse for Sport（スポーツ医科学に関する論文・ニュース・レポートの集約・公開及び、スポーツ業界内の組織間での情報共有プラットフォーム）			
国名 行政機関名	オーストラリア / Australian Sports Commission			
背景	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ科学や医療に関するジャーナル等は高価であることから、コーチやトレーナー等は最新の科学的知見にアクセスすることが難しい状況にあった Australian Sports CommissionではAIS（オーストラリア国立スポーツ研究所（Australian Institute of Sport））において、スポーツ科学や医療に係るジャーナル等を利用するための予算を拠出してきた スポーツチームやクラブ等が自組織の活動により取得した知識や研究成果等情報について、ライセンスや著作権を考慮して積極的に公開しておらず、広く一般に提供、共有することに対して抵抗感を持っていた 			
目的	<ul style="list-style-type: none"> オーストラリアのスポーツ界における各活動主体が、情報や知見に対し公平にアクセスできる情報基盤の構築 			
実施概要	<ul style="list-style-type: none"> 自地域や自組織に所属するコーチ・サポートスタッフがデータベースにアクセスできるよう、オーストラリア国内の州・地域レベルの行政機関やNational Institute Network¹が出資している スポーツ業界の各組織が有する権限に基づき、ジャーナルデータベースへのアクセスを可能にした 			
効果	<ul style="list-style-type: none"> ビジネス・研究の観点では、本来有料の情報に無料でアクセスできることから、競技団体等の支出を軽減できている 研究・政策立案の観点では、調査プロジェクトの情報検索が省力化されている 			
課題	<ul style="list-style-type: none"> 2012年の開始当初はスポーツ業界における情報共有の障壁に課題感を感じる人や組織が少ないこともあり出資者が少なかった 事業へのニーズは少しずつ高まっているが、スポーツ業界全体に一般的ツールとして認知されるまで約5年間かかっており、完全に確立されるまでには10年程かかる見込み この事業に対するAustralian Sports Commissionの経営陣の熱意とスポーツ業界全体の後押しが無ければ、事業を継続的に実施することは難しい 			
詳細	保有するデータ	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ科学、スポーツ医学に関連する電子ジャーナル スポーツ科学、医学に関連するトピック、ニュース 	運営方針	<ul style="list-style-type: none"> Clearinghouse for Sportはライセンス管理の下でオープンな情報共有を行うことに特化するため、生データは極力扱わない方針としている
	保有・用途目的	<ul style="list-style-type: none"> Australian Sports Commissionがあらかじめ付与した各ユーザのアクセス権限に基づき、スポーツを含む身体活動、ハイパフォーマンススポーツに関する論文や、スポーツ業界の統計データなどの情報を提供 	保有に関する条件 (ガイドライン)	<ul style="list-style-type: none"> 保有に関するガイドラインは存在しない 連邦プライバシー法やデータ利用法などの関連法規を遵守している
			利用に関する条件 (ガイドライン)	<ul style="list-style-type: none"> 一般公開されている情報も多いが、ライセンスや機密保持の関係で、一部の情報はログインしたユーザのアクセス権限に基づいて閲覧可否を制御している アクセス権限はユーザの所属組織によって異なる。例えば、中央競技団体所属のユーザの場合はより多くの情報にアクセスできるのに対し、学生はアクセスできる情報が限定的である
補足説明	1. 州立研究所とスポーツ選手の育成機関で構成された組織			
出典	https://www.clearinghouseforsport.gov.au/			

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（オーストラリア）

ActiveKIT (Knowledge, Innovation, Technology)

施策名	ActiveKIT（州民の身体活動への参加を促進させる革新的な製品やサービスを開発・提供する企業に一件当たり10～20万豪ドルの資金を提供）		
国名 行政機関名	オーストラリア / Queensland Government（クイーンズランド州政府）		
概要	<ul style="list-style-type: none"> ActiveKITは「運動不足のクイーンズランド州民の身体活動に対する参加を高める」という課題解決に資する、新しく革新的な製品やサービスを開発・提供する企業に対し資金を提供する施策 ※「KIT」はKnowledge（知識）、Innovation（革新）、Technology（技術）の頭文字 Activate! Queensland Strategy（スポーツ参加促進10年計画）に基づく施策 	背景	<ul style="list-style-type: none"> クイーンズランド州のスポーツ参加率は過去5年間、比較的横ばいで推移しているが、特定の層（子供や女性、障がい者等）の人々の活動が不十分であり、当該層のスポーツ参加を阻む障壁に直面している コロナ禍の影響を受けたスポーツ業界の内部調査を行った結果、州民には時間的・空間的な制約なくスポーツに参加したいというニーズがあることが明らかになったことから、ニーズに応えるべく、革新的な技術やサービス、システムを開発することで、スポーツ参加の新しい方法を提供できると考えた
対象	オーストラリアのASIC ¹ に登録されている企業	内容	地域行政からの資金提供
目的	<ul style="list-style-type: none"> より多くのクイーンズランド州民の運動機会を増加・創出・拡大するための、知識の有効活用・イノベティブなサービスの開発・テクノロジーの活用促進 クイーンズランド州民が身体活動を行うための製品やサービスを提供する企業の能力強化 	規模	1期目 採択社数：39社、平均資金提供額：10.7万豪ドル、合計資金提供額：418万豪ドル 2期目 採択件数：25社、平均資金提供額：9.5万豪ドル、合計資金提供額：237万豪ドル
効果	<ul style="list-style-type: none"> 第1期として39社を支援した結果、支援先の事業は計画通りに開始され、通期評価を通して実施結果と課題が明らかにされている 女性や高齢者等、製品やサービスを提供する対象層ごとのスポーツ参加機会を提供する際の課題が明らかになり、第2期の応募企業で参考にされている（課題の例として、サービス開発はできたものの、マーケティングの構想がないことで、開発したサービスが世の中に広がらなかった等） 	期間	1期目 2021/3～2022/3 2期目 2022/7～2022/8 申請期間 2022/10～2023/11 プログラム期間 2024/1 最終結果・成果報告
課題	<ul style="list-style-type: none"> 個々の事業者はオーストラリアの個人情報保護法について認識の上、事業に取り組んでいるため、身体活動に参加する州民に関するデータの扱いについて特段の問題は無かった 他方で、オーストラリアには子供と接する仕事をする人に対しては背景調査が必要等、厳しい法規制があることから、1期目と2期目に参加した各企業は、開発されたサービスを展開する中で身体活動に参加する子供への対応について課題感を持っていた 		
補足説明	1. オーストラリアの企業、市場、金融サービスの規制機関		
出典	https://www.qld.gov.au/recreation/sports/funding/activekit		

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（シンガポール）

Enterprise Innovation and Capability Development Grant

施策名	Enterprise Innovation and Capability Development Grant（パフォーマンス強化、スポーツ参加促進、スポーツ体験の品質向上、スポーツ用具や施設に使用される材料の品質向上を目的にする企業に対する一件当たり18万ドルの資金提供）		
国名 行政機関名	シンガポール / Sport Singapore		
概要	<p>スポーツ産業に関わる様々な人々（フィットネスセンター等）に対し、テクノロジーに対するニーズや課題について意見聴取した結果を踏まえ、長期的スパンでの事業の収益性やシンガポールの国情を考慮し、スポーツ・フィットネス業界の新たな成長エンジンとなる可能性を秘めた、以下のトピックに関する、革新的なソリューションに対し資金を提供する</p> <ul style="list-style-type: none"> パフォーマンス強化 国民のスポーツ参加促進と体験の質向上 スポーツ用具、施設（コート）に利用される材料の質向上 	背景	<p>スポーツ・レジリエンス・パッケージ²の一環として実施した</p> <p>多くの産業が新型コロナウイルス感染拡大の影響を受ける中、スポーツ産業に関して、スポーツ関連サービスを提供する企業に経営を継続させることと、アフターコロナ、ポストコロナへの対応という2つの観点で施策を検討した</p>
対象	シンガポールのACRA ¹ に登録されるスポーツ・フィットネス(テクノロジー)ビジネス関連の企業	内容	資金提供
目的	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ・フィットネス業界の新たな成長エンジンとなりうる革新的なアイデアやソリューションの発掘 スポーツ・フィットネス業界におけるテクノロジーや革新的なソリューションの開発・適用に際する企業の能力向上 スポーツ・フィットネスを軸に、隣接する産業との共同研究開発を奨励・促進 	規模	18万ドル / 件
効果	<ul style="list-style-type: none"> 開発事業を約20件採用した。サービス展開している事例として下記がある ■ ELITEFIT.AI（正しい運動姿勢による健康増進（競技力向上）を支援するサービス）世界全体で21,000人以上の利用者がコミュニティに参加 https://elitefitforyou.com/home ■ AXIS（ゲームとフィットネスの融合によりエンタメを提供するサービス）現在世界テコンドー連盟と共同で公式なバーチャル・スポーツ・プログラムを開催 https://axisxr.gg/ 	期間	2021/12/7 ~ 2022/1/10 申請期間 Sport Singaporeでは、企業の変革を促すためには継続的な支援が必要であると考えていることから、今後も同様の施策を実施する予定
		成功要因	<ul style="list-style-type: none"> 事例の成功要因は、企業自身が明確な仮説・計画を有していること 企業や個人に利益がもたらされ、さらに成長できるよう、事業環境が整うような支援を行うことが重要との考えから、資金以外にもビジネスを成長させるための知識や人的ネットワーク等も合わせて提供している
補足説明	<ol style="list-style-type: none"> Accounting and Corporate Regulatory Authorityの略で、シンガポールの企業登録、財務報告、公認会計士、企業サービスプロバイダの規制機関である スポーツエコシステムの重要なプレイヤー（ジムやフィットネスクラブの運営者、スポーツイベントの主催者、私設のスポーツアカデミーやスポーツクラブの運営者、スポーツ施設の運営者、スポーツ関連の事業者、コーチ、フィットネス指導者、等）を支援し、トップアスリートの輩出に向けたパスウェイを強化・拡大することに加え、新型コロナウイルスの流行時期にシンガポールの人々が継続的に身体活動できるよう、スポーツ産業を革新的な方法で活性化させる施策 		
出典	https://circle.myactivesg.com/industry/support/sports-resilience-package/enterprise-innovation-and-capability-development?hsCtaTracking=27ac15e1-4e84-49e8-8dc6-a4beec4419c2%7C20de8ac3-9ecc-4efe-89dd-a5b076166981		

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（シンガポール）

Digital Content Development及びSelf Employed Persons Project Grant

施策名	Digital Content Development及びSelf Employed Persons Project Grant（フィットネス専門家やスポーツ関連企業に対し、動画制作のための資金提供や技術支援を行い、作成した動画をActiveSG Circle ¹ 上で一般公開）		
国名 行政機関名	シンガポール / Sport Singapore		
概要	<ul style="list-style-type: none"> Digital Content Development 関係する省庁と協力し、国民が継続的にスポーツをできるように、ActiveSG Circle¹上に企業の関連コンテンツを作成・公開するための資金を提供し、スポーツ関連企業のビジネス展開を支援（大規模事業者向け） Self Employed Persons Project Grant 国民が継続的にスポーツをできるよう、オンデマンドのフィットネス動画を提供するために、自営業のフィットネス専門家、フリーランスのコーチやインストラクターに対し動画を作成するための資金や技術を提供（小規模事業者向け） 	背景	<p>スポーツ・レジリエンス・パッケージ²の一環として実施した</p> <p>Sport Singaporeが所有する運動施設やスポーツ教室では、多くの個人事業主がレッスンを実施していたが、コロナ禍によってレッスンができず、収入が無い状況になってしまった。これを受け、スポーツ・フィットネス関連企業や事業者に対しデジタル技術を活用した支援が必要であると判断した</p>
対象	企業(スポーツ製品、スポーツイベント組織、ジム運営)	内容	資金提供
目的	<ul style="list-style-type: none"> Care「思いやり」、Cohesion「多様性の調和」、Confidence「強い国民意識」の3つの要素に関連のあるテーマのコンテンツ作成、公開 ActiveSG Circleにより多くのコンテンツを収集・創出し、スポーツコミュニティの多様なニーズに対応 フリーランサーや企業がActiveSG Circle上でコンテンツを掲載することで各事業者と一般消費者との接点を拡大 	規模	<p>Digital Content Development：8万~15万ドル / 件（合計400万ドル）</p> <p>Self Employed Persons Project Grant：6千ドル / 件</p>
効果	<ul style="list-style-type: none"> ActiveSG Circleのトラフィックデータによると、毎月延べ100万人のインプレッション（閲覧）がある 	期間	2020/11/16 ~ 2020/12/31（今後は特に継続計画はない）
成功要因	<ul style="list-style-type: none"> 動画作成前に、納期等の参加者が従うべきルール、事業の目的や作成する動画の方向性等について、多くの参加者に対して初期段階でしっかり理解・遵守させた 	要件 制約	シンガポールのACRAに登録された企業、等

補足説明

- 国民のスポーツ参加促進を目的に、Sport Singaporeがスポーツを含む身体活動関連の情報や動画コンテンツを公開しているウェブサイト
- スポーツエコシステムの重要なプレイヤー（ジムやフィットネスクラブの運営者、スポーツイベントの主催者、私設のスポーツアカデミーやスポーツクラブの運営者、スポーツ施設の運営者、スポーツ関連の事業者、コーチ、フィットネス指導者、等）を支援し、トップアスリートの輩出に向けたパスウェイを強化・拡大することに加え、新型コロナウイルスの流行時期にシンガポールの人々が継続的に身体活動できるよう、スポーツ産業を革新的な方法で活性化させる施策

出典

<https://circle.myactivesg.com/industry/support/sports-resilience-package/digital-content?hsCtaTracking=cdd7f9ca-8c60-46f3-b8a2-d397c8f86cd8%7C914b37a9-f22c-48e7-84b4-97bee3ef0944>

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（シンガポール）

SportDEXSG（Sport Data Exchange Singapore）

施策名	SportDEXSG（国民のスポーツ参加に関する調査結果や運動施設の利用データを基にダッシュボードや分析ツール、データやレポートを提供するプラットフォーム）			
国名 行政機関名	シンガポール / Sport Singapore			
背景	<ul style="list-style-type: none"> シンガポールは毎年約4,000人に対して、運動頻度や運動場所についての国民調査を実施しているが、調査結果は単純にウェブサイトに掲載するだけだった 新型コロナウイルスの感染拡大を受け、企業や個人経営者に対して資金を提供する施策を行ったが、単なる資金提供だけでなく、国民調査結果等の情報を合わせて提供することが事業を成功に導くと考えた。スポーツビジネスの変革促進を目指している政府は、金融や輸送分野の施策を参考に、変革の文化を醸成するために諸情報を公開し、企業が自由に情報を閲覧できるようにした 			
目的	<ul style="list-style-type: none"> Sport Singaporeが所有するデータをデータケイパビリティの違う主体にとって利用しやすいよう、様々な形式で情報公開することで、事業者の経営やマーケティングへのデータ利活用を促進 スポーツビジネスやスポーツフリーランサーに限らず、これからスポーツ事業を始めたいフリーランサーや、テック企業・ヘルスケア企業によるデータ利活用を期待 			
効果・課題	<ul style="list-style-type: none"> 現在は効果検証段階として、スポーツ産業のデータに対するニーズを、プラットフォームにアクセスする主体から収集している 公開にあたって、多くの資金・労力が投入されるため、成果を出す必要があるが、人々の役に立つ、何度も訪れてもらえるプラットフォームにすることが大きな課題 2022年8月中にリリースして以来、現在では研究者や学生を含む2,000を超える利用者がいる 企業やスタジオ、フィットネスセンター等から、企業が所有する既存データとの統合に関する相談もあるが、データのルールや規制関連について連携双方が意思疎通や取り決めを行うべき事項が多く、実現には相当の時間を要する 			
詳細	保有するデータ	<ul style="list-style-type: none"> 年に一度実施する4,000人を超える国民に対する（身体活動の種類、頻度、場所等）国民スポーツ参加調査の結果 ActiveSG¹（200万人）の会員管理システムから取得した26施設（Sport Singaporeのホームページに記載された国営の405施設のうち6%（学校含む））を利用する会員のアクティビティ、性別、年齢層、アクティビティの曜日・時間帯、参加人数データ 	データ標準	<ul style="list-style-type: none"> Sport Singaporeで公開しているデータと連携したい企業側のデータの取り扱いに関するルールや規制等、協議すべき事項が多岐にわたっており、調整に時間を要していることもあり、標準と呼べるものはまだ存在していない
	保有目的	<ul style="list-style-type: none"> Sport Singaporeの内部事業計画等の策定 ActiveSGの会員管理 スポーツ産業活性化に資するデータの公開 	保有に関する条件（ガイドライン）	<ul style="list-style-type: none"> 個人情報（データ）保護のガイドラインに従っている ActiveSG¹の会員登録時に（データ取得時に）SportDEXSGにおけるデータ保有目的への同意を得る形を取っている
	提供方法・形式	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ業界の企業や個人事業主のデータを取り扱うスキルレベルが様々であることを念頭に、大多数にとって利用しやすいダッシュボードと分析ツールを作成・提供 分析ツールは、ダッシュボード以外の詳細な情報を必要とする人々に向けて作成 生データも提供しており、利用者がデータを扱うスキルを有していれば、データモデリング等の実施も可能 	利用に関する条件（ガイドライン）	<ul style="list-style-type: none"> 個人情報（データ）保護のガイドラインに従っている 公開されているデータはすべて匿名化されている 個人を特定できるようなデータ（PII：Personally Identifiable Information）は公開しない データを公開する際には、データ取得元（個人等）からの同意を得なければならない
補足説明	1. 国民のスポーツ参加促進を目的に、Sport Singaporeがスポーツを含む身体活動関連の情報や動画コンテンツを公開しているウェブサイト			
出典	https://circle.myactivesg.com/sportdexsg			

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（シンガポール）

SportSG-ED

施策名	SportSG-ED（コーチやアスリート向けの教育コンテンツや、利用者の学習進捗状況の管理機能をオンラインで提供するeラーニングプラットフォーム）			
国名 行政機関名	シンガポール / Sport Singapore			
背景	本施策の実施以前は、コーチへの教育の大多数は対面で行われていた。大学でもオンライン授業が導入されている状況の中、スポーツ業界の教育方式は時代に即した対応が出来ていなかった。一方でSportSync ¹ というナショナルアスリートとナショナルコーチのデータ管理システムが構築されていたため、コーチ等の認証情報を一元管理できる同プラットフォーム上にオンライン教育コンテンツを提供するSportSG-EDを構築した。			
目的	<ul style="list-style-type: none"> 国内外のスポーツ専門家を集めることで、コーチングスキルの向上とスポーツの知識管理を実施 スポーツ業界における遠隔授業やアクティブ・ラーニング等のブレンド型授業の一般化 			
効果	<ul style="list-style-type: none"> オンラインで教育コンテンツを提供したことにより、場所と時間の制限がなくなり、教育コンテンツに容易にアクセスすることができるようになり、コーチやアスリートの技能を効率よく強化できている ナショナルコーチの教育に際し、対面教育を実施する前に、有すべき基礎知識を事前にオンラインで獲得することで、その後の対面講義ではより専門的・応用的な内容に特化できるようになり、学習の質が向上した 			
詳細	保有するデータ	<ul style="list-style-type: none"> 教育プラットフォームに動画を公開している動画の権利はSport Singaporeに帰属される。Sport Singaporeとの教育パートナーであるRepublic Polytechnicという教育機関がSportSG-EDのコンテンツを使用するケースでは、知的財産がSport Singaporeに帰属されるゆえ、Sport Singaporeに費用を払う必要がある 	データ標準	-
	データの作成方法	専門家で分担・協力して教育コンテンツを作成している <ul style="list-style-type: none"> ナショナルコーチからなるCoaching Developmentチームが教育学やコーチングのコンテンツを作成 博士号所有者からなるSport Scienceチームが生理学や心理学などのスポーツ科学のコンテンツを作成 	保有に関する条件 (ガイドライン)	<ul style="list-style-type: none"> データ（コンテンツ）保有に関する課題は特段なし 教育コンテンツは海外から購入することが多いので、特に権利や個人情報に問題を感じたことはない コンテンツの多くは実在する人物が登場することがないため、肖像権周りも特に問題にならない 仮に教育動画コンテンツに実在する人物が登場する形式で作成するようなケースがあった場合も、事前にその旨を参加者に伝えて同意を取っている
	コンテンツ概要	<ul style="list-style-type: none"> 教育コンテンツは3つのレベルに分かれている。レベル1ではスポーツ毎のルール等、スポーツ・競技の基本的な知識について、レベル2では、一つの競技会に向けた競技会に向けた選手のコンディション計画の立て方等、レベル3では、周期があるような大会への備え方等、ナショナルコーチに必要な選手のパフォーマンス向上のためのデータ科学や分析技法に関するコンテンツが含まれている 	利用に関する条件 (ガイドライン)	<ul style="list-style-type: none"> 3レベルに分かれている教育コンテンツのうち、高いレベルのコンテンツにアクセスするには、低いレベルの学習を修了した証明書が必要である
補足説明	1. 選手管理システムとコーチ管理システム間の情報連携を行うことで、ナショナルアスリートへのコーチのマッチングを図るプラットフォーム（次ページにて詳細説明）			
出典	https://www.sportsingapore.gov.sg/athletes-coaches/sportsg-ed			

Appendix3. スポーツDXに対する海外行政機関の施策事例詳細（シンガポール）

その他参考情報 — SportSync

施策名	SportSync（ナショナルコーチとナショナルアスリートのデータを管理するプラットフォーム）		
国名 行政機関名	シンガポール / Sport Singapore		
背景	本施策の実施以前は、ナショナルアスリートのデータとナショナルコーチのデータを管理するシステムが別々となっており、連携されていなかった		
目的	選手管理システムとコーチ管理システム間の情報連携によるナショナルアスリートとナショナルコーチのマッチング実現		
詳細	保有するデータ	<ul style="list-style-type: none"> 各ナショナルアスリートのプロフィール情報、選手の大会参加履歴・成績情報、Carding（支援金）の状態。代表選手期間の終了後もデータを保持し続ける（これらデータは選手からアクセス可能） 各ナショナルコーチのプロファイル情報、担当選手、ライセンス状態情報 	データ標準 -
	保有・用途目的	<ul style="list-style-type: none"> ナショナルアスリートとコーチのマッチング ナショナルアスリートのCarding（支援金）関連業務 ナショナルコーチのライセンス状態管理 ナショナルアスリートやコーチの人数や所属年数などの現状分析 	保有に 関する条件 (ガイドライン) <ul style="list-style-type: none"> Sport Singaporeの5つの部署¹のうち、High Performance & Athlete life及びSport Science & Sport Medicineが選手の成績データを入力・管理していることから、データの権利等はSport Singaporeに帰属している（データはSport Singaporeの5つの部署及びナショナルアスリート、ナショナルコーチが利用している） メディカルデータのようなセンシティブな（個人情報）データはパートナーシップを提携しているメディカルセンターのシステム上で管理されており、SportSyncからはアクセスできないようになっている
補足説明	1. Sport Singaporeには5つの部署（CoachSG、Sport Science&Sport Medicine、High Performance & Athlete life、National Sport Capability Development、Technology Division）が置かれている		
出典	https://www.sportsync.sg/App/Login/About		



アビーム、ABeam及びそのロゴは、アビームコンサルティング株式会社の日本その他の国における登録商標です。
本文に記載されている会社名及び製品名は各社の商号、商標又は登録商標です。©2023 ABeam Consulting Ltd.



Build Beyond As One.