

# スポーツ×ICT ワーキンググループ データ利活用タスクフォース 議論の取りまとめ(案)

---

平成29年5月18日

# 1. 検討の前提

- 政府は、スポーツを成長産業としていくため、施設の収益性向上や観光など他産業との連携、スポーツ経営人材の育成等を推進することとしている。（「経済財政運営と改革の基本方針2016」（2016年6月））
- スポーツを「みる」、「する」楽しみをサポートし、拡大するため、スポーツとテクノロジーの融合、デジタル技術（IT）を活用したウェアラブルな機器の導入、新たなスポーツ用品の開発・活用、スポーツ関連データの流通促進等によってスポーツが持つ新たな価値を創造につなげる。（「日本再興戦略改訂2016」（2016年6月））
- 国は、（略）ITを活用したスポーツの魅力向上等の民間事業者の取組を支援することにより、スポーツに関心がなかった人の意欲向上を図る。地方公共団体は、（略）ITの活用等により、利用者数の増加、維持管理コストの低減及び収益改善等を推進する。国は、（略）新たなスポーツビジネスの創出・拡大や、IT等を活用した新たなメディアビジネスの創出を促進する。（第2期スポーツ基本計画（2017年3月））
- スタジアム・アリーナをスポーツ観戦だけでなく、地域の交流拠点に生まれ変わらせる（第6回未来投資会議における内閣総理大臣発言（2017年3月））

2020東京オリンピック・パラリンピック大会及びその後の社会も見据え、観る、支える、するの観点から、スポーツデータ等の流通促進を図ることで、デジタルスタジアム、健康等他分野への応用、スポーツの裾野拡大・感動共有など、地方創生や街づくりの観点から、ICT利活用の方向性を検討

## 分野横断的な データ連携環境の整備

IoTを活用した新たなビジネス展開を促進するためには、分野横断的なデータの利活用を促進する必要

「スポーツ×ICT」を通じて収集したデータやノウハウの健康・介護分野での活用

「2020年に向けた社会全体のICT化推進に関する懇談会」の下で検討を進め

## 2. 検討体制・経過

- ✓ 情報通信審議会第三次中間答申を踏まえ、スポーツ×ICTワーキンググループの下に、スポーツデータ利活用タスクフォース（主査：神武直彦慶應義塾大学准教授）を設置
- ✓ 2020年東京大会及びそれ以後を見据え、地方創生・街づくりに資するような、スポーツ分野等へのICTの利活用の方向性に関し、主に以下の3つの領域について検討
  - デジタルスタジアム
  - 高度映像配信
  - データ利活用

	月日	議事内容
第1回	3月29日 (水)	<p><b>事務局</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今後の進め方</li> </ul> <p><b>スポーツ庁</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・第2期スポーツ基本計画等</li> </ul> <p><b>アシックス、パナソニック、日本電気、富士通</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツ分野におけるICT利活用の現状等について</li> </ul>
第2回	4月20日(木)	<p><b>事務局</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・第1回会合の議論について</li> </ul> <p><b>横浜スタジアム(ゲストスピーカー)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スマートスタジアムの構築</li> </ul> <p><b>NTT、シスコシステムズ、キャノン、ユーフォリア</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツ分野におけるICT利活用の現状等について</li> </ul>
第3回	5月18日(木)	<p><b>電通、データスタジアム、日本スポーツアナリスト協会、映像配信高度化機構</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツ分野におけるICT利活用の現状等について</li> </ul> <p><b>事務局</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・幹事会への報告の取りまとめ</li> </ul>

### 3. タスクフォースにおける議論のまとめ

スポーツ分野等へのICTの利活用について以下の取組を官民連携で進め、地方創生・街づくりに貢献

- ✓ スポーツ施設のICT整備、データ利活用を円滑に促進するための環境整備（関係ガイドラインの策定、実証実験の実施など）
- ✓ スポーツコンテンツの多様な価値を生かしスポーツ産業の発展を担う人材、スポーツ施設設計・運営でのICT利活用やデータ利活用などに理解・知見を有する人材を育成・定着
- ✓ ICT利活用・データ利活用に関する収益モデルを確立し、ビジネスとして自走する仕組みを構築

#### (1) デジタルスタジアム

スタジアム・アリーナを、スポーツ及びその他のイベントを通じた地域の交流拠点に生まれ変わらせるため、デジタルスタジアムの実現を目指す。そのため、施設の集客機能・利便性の向上に向けた高速無線LANや4K・8K等の高度な映像技術等の活用が図られるよう、官民が連携して取組を強化することが必要。

<取組の推進が必要な事項>

高密度WiFiの整備に向けた支援（数万人が同時に4K映像をダウンロード・アップロード可能に）

AR・VR技術の活用、データの見える化による観戦体験向上のための環境整備

デジタルサイネージの普及に向けた周知・啓発その他の支援（多言語対応、情報の一斉配信を含む）

チケットレス入場の実現に向けた実証実験等（マイナンバーカードとの連携）

スタジアム専用アプリの製作

スタジアム内のキャッシュレス化

スタジアム内外での効果的なプロジェクトマッピング 等

#### 【構成員からのコメント】

- ✓ Wi-Fiやデジタルサイネージを活用した収益モデルを確立すべき
- ✓ スタジアムの日常化も意識すべき（例：市民利用やスポーツ教室等にも活用できるICTなど）
- ✓ ファンのニーズを的確に吸い上げ、全体としてファンエクスペリエンスを向上させるべき
- ✓ スタジアムのデジタル化を促進するため、国が支援すべき
- ✓ スタジアムの所有者が自治体であることに起因する規制や、プロジェクトマッピングに係る規制を緩和すべき
- ✓ 地方でデジタルスタジアムを設計・運用できる人材を育成・定着を図るべき（ガイドラインの整備等も含む。）

### 3. タスクフォースにおける議論のまとめ

#### (2) 高度映像配信

感動の共有や街づくりの観点から、競技場外においても臨場感あふれるスポーツ観戦を可能とするため、4K・8K等の高度な映像技術等の活用が図られるよう、官民が連携して取組を強化することが必要。

<取組の推進が必要な事項>

**4K・8K及び超高臨場感技術を活用したパブリックビューイングの実現に向けた支援（スタジアム隣接、遠隔地のホール等）**

#### (3) データ利活用

IoTを活用した新たなビジネス展開を促進するためには、分野横断的なデータの利活用を促進することが必要。スポーツデータ・バイタルデータを活用して一般人の健康増進や街づくりが図られるよう、情報通信審議会におけるデータ取引市場・情報銀行に関する議論の動向も踏まえ、官民が連携して取組を強化することが必要。

<取組の推進が必要な事項>

**子ども・高齢者を含め一般人の体力向上や健康増進へのデータ活用の促進に向けた環境整備**

スタジアム来場者数や競技時間の予測等に基づく、人流や交通の最適制御の実現の支援（交通渋滞の予防やスタジアム近隣商店への観客の誘導等による地域活性化に貢献）

スマート衣料やウェアラブル端末等による生体データの取得と健康チェックへの活用

選手データの収集と活用（AI分析、競技力向上（リアルタイムコーチング）、コンディション管理、他産業への応用、効果的な応援など）

#### 【構成員からのコメント】

- ✓ 多くの人がサービスに対価を支払わない傾向がある中で、収益モデルを確立すべき
- ✓ 個人情報の取得・分析等を円滑に行える環境を整備すべき（オープン化（匿名加工）のルールなど）
- ✓ アスリートのデータを一般へ展開するため、データの量・質を確保すべき（データ量の不足、フォーマット不統一）
- ✓ データを分析し利活用できる人材を育成し定着させるべき