

スポーツコンテンツ・データビジネスの拡大に向けた権利の在り方研究会

1. 趣旨・目的

近年、eスポーツの市場の拡大や、ファンタジースポーツの登場などを背景に、スポーツコンテンツやデータを活用したビジネスが広がりを見せている。例えば、サッカーや野球等のゲームでは、選手のキャラクターには実際のプロ選手の写真や試合映像が活用されていたり、ファンタジースポーツでは、実際のプロスポーツの試合における選手のパフォーマンスデータが、その勝敗を決するようになっているなど、その活用内容は多様化している。

一方、このようなスポーツにおけるコンテンツやデータの二次利用も含めた権利¹関係の在り方については必ずしも体系的な整理はなされておらず、リーグやチームが、個別ケース毎に個々に対応しているのが現状であり、対価も支払われないまま活用されている可能性も指摘されているほか、侵害された場合にどのような法的手段を行使できるかという点も必ずしも明らかになっていない。

イベント開催制限によるチケット収入の減少を初め、コロナでスポーツ界が大きな打撃を受ける中、今後、スポーツ産業がレジリエンスを高めていくためには、コンテンツやデータを活用したビジネスを拡大し、そこで収益を得ていくことが期待される。そこで、本研究会では、我が国におけるスポーツコンテンツやデータを活用したビジネスの現状や、海外の先進事例を明らかにし、DX化され、ボーダレスに広がる今後のスポーツビジネスを展望し、スポーツコンテンツやデータの活用に当たり、望ましい権利関係の在り方を整理することを目的とする。

2. 検討テーマ

- ① スポーツコンテンツやデータを活用したビジネスの現状把握（国内、海外）
- ② 選手の肖像権、中継映像の著作権、フィジカルデータやスタッツデータ等の権利に係る法的整理
- ③ 権利侵害された場合の法的手段の整理 等

3. 研究会の進め方

- ・ 11月に第1回を開催後、月1回程度開催し、年度内にとりまとめを行う。
- ・ 経済産業省とスポーツ庁が共同で事務局を務める。

4. 本研究会及び配付資料の公開等について

- 会議は、原則として非公開で行う。
- 配付資料の取扱いは、原則公開とし、委員等からの提出資料については、事務局が座長及び資料提出者と相談して決定する。
- 研究会の議事概要は、事務局が作成し、後日 HP 上に公開する。

以上

¹ ここでいう権利とは、試合の放映権、中継映像の著作権、選手の肖像権等のパブリシティ権、選手のフィジカルデータやスタッツデータ等の権利等が考えられる。