

第2回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 事務局資料

「スタッツデータの保護と権利」

2021年12月20日
商務・サービスグループ サービス政策課
スポーツ産業室

1. 本研究会で議論したい全体像

2. スタッツデータの保護の在り方について

3. 前回議論の振り返り

1. 本研究会で議論したい全体像

- DX時代のスポーツビジネスの拡大においては、視聴方法の多様化等に伴う放映・配信の拡大や、デジタル技術が可能にする新しいサービスの拡大が鍵だが、様々な法的論点が存在。
- 例えば、以下のようなマトリックスを埋めていくような形で論点の全体像を整理してみてはどうか。

スポーツDX時代に 成長するビジネス機会		規制	権利① 著作権、放映権	権利② データ(含リアルタイム速報)	権利③ 肖像・指名
1 放映 ・ 配信	地上波/衛星	..	・放映権とは？施設管理権や 興行権の一環？ ・著作権の帰属先は？	..	肖像権・パブリシティ 権の帰属先、管理方 法は？
	OTT	..	・放映権とは？施設管理権や 興行権の一環？ ・著作権の帰属先は？	..	肖像権・パブリシティ 権の帰属先、管理方 法は？
2 スポーツ ベット	海外市場 (合法国のサイト)	合法国内向けはOK 合法国のサイトに日本国 内から賭けると賭博罪	..	・データ販売が賭博帮助に あたる可能性？ ・データ保護の手段は？ (限定提供データ、著作 権等)	肖像権・パブリシティ 権の帰属先、管理方 法は？
	国内向け (公営競技以外は違法)	賭博罪	..	..	..
3 ファンタジ スポーツ	海外版	..	..	データ保護の手段 は？(限定提供デー タ、著作権等)	肖像権・パブリシティ 権の帰属先、管理方 法は？
	国内版	スポンサーからの資金 という整理でないと賭 博罪に抵触する？	..	データ保護の手段 は？(限定提供デー タ、著作権等)	肖像権・パブリシティ 権の帰属先、管理方 法は？
4 NFT・ ファン トークン (暗号資産)		資金決済法、金融商品 取引法の規制により、 二次市場を作れない？ NFTをバック販売すると賭 博罪に抵触する恐れがあ るという説？	著作権の帰属先 は？	データ保護の手段 は？(限定提供デー タ、著作権等)	肖像権・パブリシティ 権の帰属先、管理方 法は？

① 放映・配信

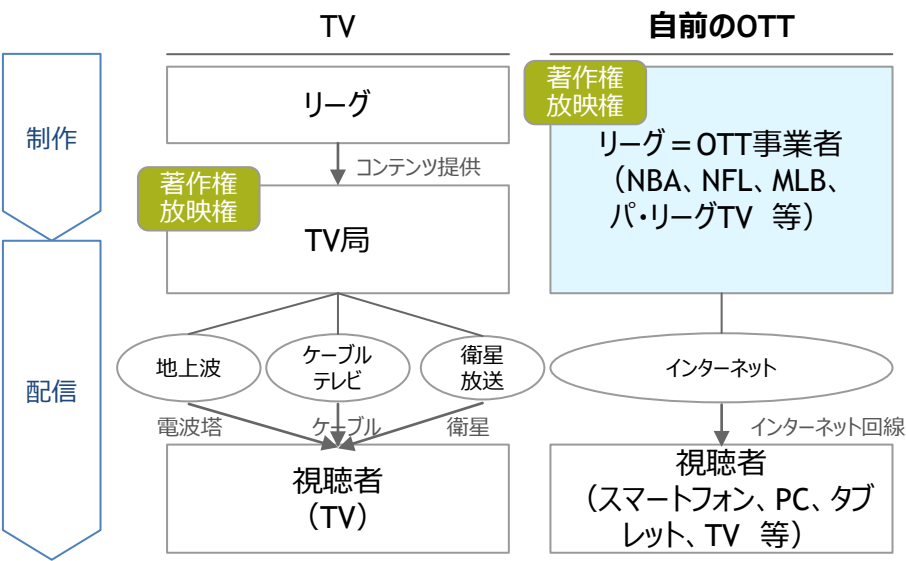
第1回研究会資料から再掲

➤ 海外では自前のOTT（Over The Top：コンテンツ配信サービス）を持つことで、リーグ自身が配信への主権を持つ流れが生じている

リーグ＝OTT事業者の場合、配信への主導権を確保

リーグがOTTを展開すると、リーグが映像への著作権を所有できる。よって、映像の他番組への売却・試合分析等への転用も可能

映像配信方法の違い



従来の収入源に加え、ユーザーデータの取得も可能

OTTの収益モデルは広告・定額・都度課金の3通り。加えて、自前OTTでは視聴データ取得により将来の収益拡大へ繋がる

自前のOTTによる収益モデル

	広告型	定額型	都度課金型
収益形態	広告視聴をする代わりに無料で視聴可能	サブスクリプション費用を払うことで視聴可能	料金を支払った作品のみ視聴可能
サービス例	 	 	 
 ユーザーデータを獲得 獲得したデータを元にしたマーケティングが可能			

Source:平田竹男「スポーツビジネス最強の教科書【第二版】」；[REAL SPORTS](#)；[MarkeZine](#)

②スポーツベット

第1回研究会資料から再掲

- イギリスでは古くから実施されてきたスポーツベッティングだが、DXとボーダーレス経済の加速や違法市場排除と税収増などの意図も加わり、**欧州各国・米国・カナダで解禁や民間開放が進んだ**。
- 試合中に賭けるウォッチ＆ベットの人気に伴い、視聴者や視聴時間が拡大し**放映権料が急上昇**するのみならず、**データ・コンテンツが更に価値を増し、スポーツ産業の成長エンジン**に。
- 米国では解禁後**約2年間でベッティングによる税収が200億円以上**に。今後も税収増の見込み。

<GDP上位10カ国＋韓国のスポーツ・ベッティングへの民間参入の合法化状況>

国	ステータス	詳細	
イギリス	G7	合法	1960年 ¹⁾ にbookmakerが政府公認に
イタリア	G7		2006年より民間開放 (以前はオリンピック委員会のみ許可)
フランス	G7		2010年より民間開放 (以前は国有企業が独占)
ドイツ	G7		2012年 ²⁾ より民間開放 (以前は州傘下企業が独占)
アメリカ	G7		2018年より州ごとの合法化が可能に
カナダ	G7		2021年8月に合法化
ブラジル	検討中	2021年8月時点審議中	
インド	違法	公営競技以外は違法 (一部の州のみ合法)	
中国		公営宝くじ以外は違法 (香港とマカオでのみ合法)	
韓国		公営競技以外は違法 (一部施設では合法)	
日本		G7	公営競技以外は違法

<ベッティングとデータ取引を通じたスポーツ産業の資金の流れ>



1.オンライン上のスポーツベッティングが解禁されたのは2005年 2.2012年以前は州ごとに判断が行われていたが、2012年に全体かつオンライン上が合法化
3.競馬協会から競馬保護の文言を織り込むよう指摘され、修正を行っている。4.違法スポーツベッティングが巨大な市場を形成しており、
2018年にインド法制委員会より合法化の意見書が挙がっている

Source : [Legal Sports Betting](#) ; [DATA BRIDGE](#) ; [IBIS World](#) ; [インド新聞](#) ; [IRG](#) ; 小林先生ご提供資料

②スポーツベット

- スポーツベッティングではデータプロバイダが競技団体・ベッティング事業者双方と提携し、競技団体から試合データ・映像を取得し、ベッティング事業者を提供。
- さらに、データプロバイダ企業がベッティング事業者からベッティングデータを取得し、テクノロジーを活用して八百長などの不正を監視し未然に防止するサービスを提供している。

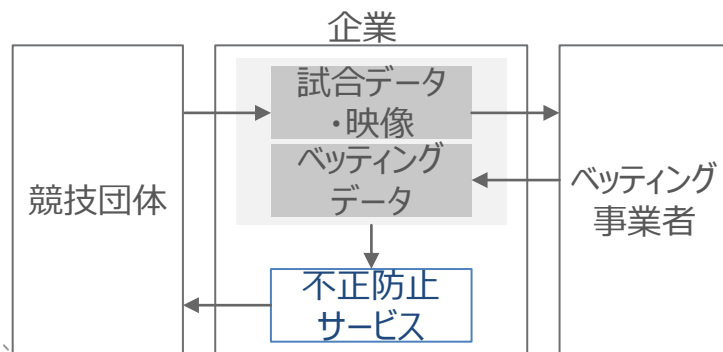
スポーツベッティングのデータ取得及び不正防止に携わる民間企業



不正防止の仕組み

どの企業も仕組みは概ね同じで、ベッティングデータを監視して八百長などの不自然な動きを検出している

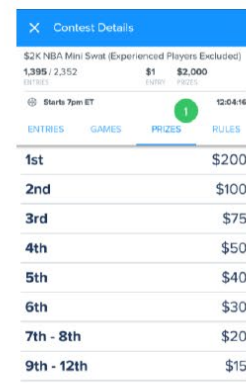
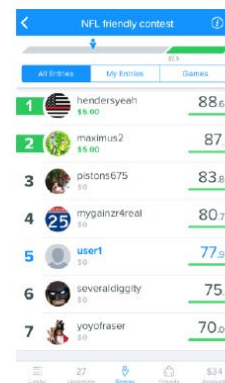
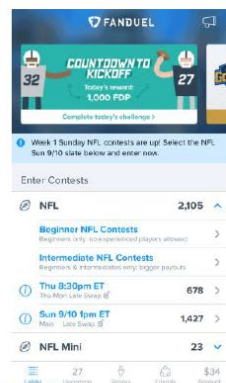
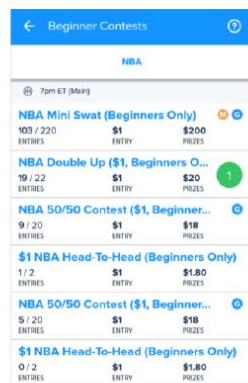
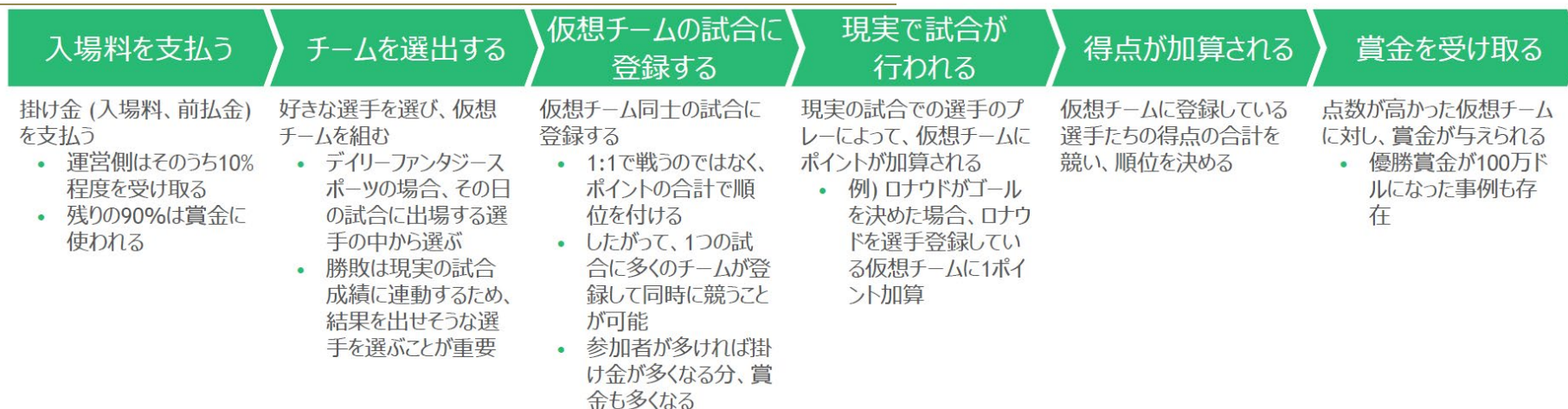
- そのために、競技団体・ベッティング事業者双方と提携し、データの提供を得ている



③ファンタジースポーツ

- ファンタジースポーツとは、好きな選手を集めて自分のチームを作り、実際の成績結果をもとに他チームと対戦し、対戦結果をもとに現金の損得が生じる予想ゲーム。
- **米国版**では、上位者には**参加者の入場料（参加料）を原資とする賞金が分配**されるが、**日本版**では賭博罪を構成するとの懸念から、参加料が無料の設計又は有料でも**スポンサーから賞金・賞品**が付与される設計になっている。

（参考）米国版ファンタジースポーツの流れ



④ NFT

- NFTとは、「偽造不可な鑑定書・所有証明書付きのデジタルデータ」のことで、ブロックチェーンの技術を用いて発展。
- 従来、容易にコピー・改ざんができるため、資産価値を持ち難かったデジタルデータに、現物の宝石や絵画等と同様に資産価値を持たせることが可能に。

(参考) NBA TOP SHOT

詳細



概要

NBAがDapper Labs*と組んで提供するデジタルカード（2020.10サービス開始）
マイケル・ジョーダンやケビン・デュラントらから3億500万ドルの資金調達をしたことでも話題になった

*Dapper Labs : CryptoKittiesなどのブロックチェーンゲームを手掛けるバンクーバーのスタートアップ企業

取引額の配分

- NBAとNBPA、Dapper Labsはそれぞれライセンス契約を結んでおり、ライセンス料はNBAとNBPAにそれぞれに還元される
- 現時点では選手への収益の分配はNBPAによって行われており、選手への直接的なライセンス料の支払いは行われていない
 - 選手ではなく、選手会全体で売買手数料を受け取っている

利用方法

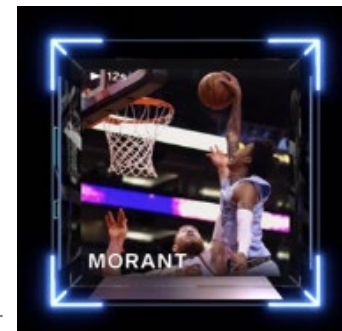
- ユーザーは、選手の10~20秒程度のハイライト動画のNFT「Moment」が複数入ったパッケージを購入(内容により価格帯が異なり、中身はあけるまでわからない)した後、同サービスが提供するマーケットプレイス上で自由に売買する

取引規模

- ローンチしてからの5か月間での取引額は約2億3000万ドルで、うち95%が再販
 - 新規のパッケージは発売と同時に売り切れるため、マーケットプレイスでの取引が主流になっている
- 収集家だけでなく投資家からも注目されており、2021年7月時点での1か月間取引額は30億円に上る

高額取引されたMoment

- レブロン・ジェームズのダンクシュート : 23万ドル
- ジャ・モラントのポスタライズ : 10万ドル
- ザイオン・ウィリアムソンのブロックショット : 10万ドル



④ファントークン

- ファントークンとは、クラブ等が発行するブロックチェーン技術を用いたトークン。ファントークンの所有者にはクラブ運営に關与する権利やVIPシート利用等の権利が付与される。
- 海外ではビットコインやその他暗号資産と同様に、デジタル資産と見なされ、サービス提供者のプラットフォームや暗号資産取引所で取引される。
- 今年8月には、サッカー・アルゼンチン代表のFWリオネル・メッシが、パリ・サンジェルマン（PSG）への移籍にあたり、契約金の一部をSocios.comが提供するファントークンで受け取ったことが話題に。

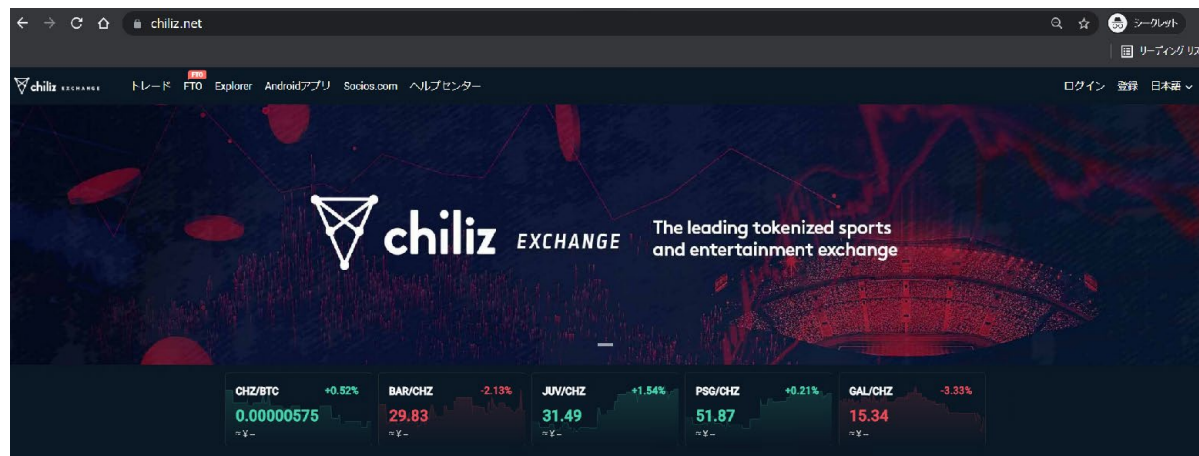
（参考）Socios.com

概要

- Socios.com（ソシオスドットコム）は、Chilizが開発するスポーツ・ファンエンゲージメント・プラットフォーム。
- Chilizのブロックチェーンインフラ上で構築されており、\$CHZを唯一のプラットフォーム基軸通貨とする。
- パリ・サンジェルマン、ユベントス等の大勢のクラブチームが「Fan Token Offering」を通じてファントークンを発行。

取引

- ファントークンは、チリーズが運営しているプラットフォーム「chiliz EXCHANGE」のほか、Bitcoin.com Exchange等の海外の暗号資産取引所で売買することが可能。



24Hの取引額					値上がり銘柄		値下がり銘柄	
取引ペア	最新価格	価格変動	行額(24h)		操作			
 ACM/CHZ	18.16 / ¥	0.60%			取引			
 AFC/CHZ	11.09 / ¥	-0.69%			取引			
 ALA/CHZ	3.38 / ¥	+2.11%			取引			
 ALL/CHZ	2.38 / ¥	-3.25%			取引			
 AM/CHZ	3.25 / ¥	0.03%			取引			

1. 本研究会で議論したい全体像
2. **スタツツデータの保護の在り方について**
3. 前回議論の振り返り

スタツデータの種類

- 「スタツデータ」と言っても、その種類は多岐にわたり、目視できるものから、目視できない（機器を使用しないと計測不可）もの、公開されているものとそうでないものと、その種類は多岐にわたる。
- 公式スタツデータに関しては、各リーグ等で公開されており、内容は、日程、試合時間、得点、勝率、選手データ等。
- その他、選手強化用に用いられているものとしてフィジカルコンディション（心拍数、血中酸素濃度 etc）、詳細なプレイデータ（ボール回転数、スイングの軌道、動き（GPS） etc）等がある。

①目視できるもの

→試合結果、競技結果

（例）

- 野球 配球、出塁数、奪三振数など
- サッカー シュート本数、タッチ回数など
- バスケ リバウンド、パス回数など

②目視できないもの

→機器を使用して計測するプレイデータやフィジカルコンディション

（例）

- 野球 球速、投球回転数、守備率など
- サッカー 1 試合当たりの走行距離、ボール支配率など
- バスケ 1 試合当たりの総プレイ時間、貢献度など

活用先

- 強化・・・①②両方
- ファン向け・・・①②両方
- 法人利用
 - ・ゲーム、メディア・・・①
 - ・ベッティング・・・①②両方

(参考) スタッツデータ例 (公式データ)



2021年度 パシフィック・リーグ



(※1)

個人投手成績 (規定投球回以上)

■ 全日程終了

規定投球回 : チーム試合数×1.0

ホールド : ホールド, HP : ホールドポイント=救援勝利+ホールド

順位	投手	防御率	登板	勝利	敗北	セーブ	ホールド	HP	完投	完封勝	無四球	勝率	打者	投球回	安打	本塁打	四球	故意四	死球	三振	暴投	ボーク	失点	自責点
1	山本 由伸(才)	1.39	26	18	5	0	0	0	6	4	1	.783	736	193.2	124	7	40	1	2	206	3	0	37	30
2	宮城 大弥(才)	2.51	23	13	4	0	0	0	0	0	0	.765	594	147	118	9	39	1	9	131	0	0	44	41
3	上沢 直之(日)	2.81	24	12	6	0	0	0	1	0	0	.667	643	160.1	119	8	48	1	4	135	5	2	53	50
4	伊藤 大海(日)	2.90	23	10	9	0	0	0	1	1	0	.526	610	146	125	8	53	1	6	141	1	0	51	47
5	田中 将大(楽)	3.01	23	4	9	0	0	0	1	0	0	.308	624	155.2	131	17	29	0	5	126	6	1	54	52
6	則本 昂大(楽)	3.17	23	11	5	0	0	0	2	1	1	.688	584	144.2	123	18	35	0	3	152	3	0	56	51
7	今井 達也(西)	3.30	25	8	8	0	0	0	3	1	0	.500	682	158.1	123	15	99	1	11	137	11	0	66	58
8	石川 柊太(ソ)	3.40	28	6	9	0	0	0	0	0	0	.400	653	156.1	135	22	51	0	17	134	3	0	70	59
9	加藤 貴之(日)	3.42	25	6	7	0	0	0	1	1	1	.462	595	150	136	13	21	1	3	102	2	0	61	57
10	岸 孝之 (楽)	3.44	25	9	10	0	0	0	1	1	1	.474	620	149	149	17	34	0	1	131	1	0	62	57

(※1) NPB公式スタッツデータ

(参考) スタッツデータ例 (公式データ)

(※2)


川崎フロンターレ

[選手名鑑一覧に戻る](#)



FW 9 **レアンドロ ダミアン**
LEANDRO DAMIAO

生年月日	1989/7/22
身長/体重	188/90
出生地	ブラジル
Jリーグ初出場	2019/2/23
Jリーグ初得点	2019/3/10

※外国籍選手は国籍または出生地
HomeGrown=ホームグロウン選手
(ホームグロウン制度とは)



前所属チーム

アトレチコ イピラマ/ブラジルドーゼ デ オウトッポロ/ブラジル-CNマルシリオ・シアス/
ブラジル-CAツバラン/ブラジル-SCインテルナシオナル/ブラジル-サントスFC/ブラジル-ク
ルゼイロEC/ブラジル-レアル ベティス/スペイン-CRフラメンゴ/ブラジル-SCインテルナシ
オナル/ブラジル

選手スタッツ

レアンドロ ダミアンのTOP3スタッツ

1. 得点総数	23	(リーグ1位)
2. 右足得点数	15	(リーグ1位)
3. ヘディング得点数	5	(リーグ3位)

各選手のスタッツから、リーグ内順位が最も高い3つの項目を抽出しています

選手スタッツ

レアンドロ ダミアンのTOP3スタッツ

1. 得点総数	23	(リーグ1位)
2. 右足得点数	15	(リーグ1位)
3. ヘディング得点数	5	(リーグ3位)

各選手のスタッツから、リーグ内順位が最も高い3つの項目を抽出しています

攻撃	チームプレー	守備	規律
今季得点数	23		
今季部位別得点 (左足得点数)	3		
今季部位別得点 (右足得点数)	15		
今季部位別得点 (ヘディング得点数)	5		
今季部位別得点 (その他部位得点数)	0		
通算ゴール数	45		
現所属チーム内での得点割合	28.4 %		
1試合平均シュート数	2.5		
シュート決定率	26.1 %		

※ラベルは各項目でのリーグ内順位を表します。(※10位までを表示)

(※2) J.LEAGUE公式スタッツデータ

(参考) スタッツデータ例 (公式データ)

スタッツ (※3)

シーズン 2021-22 ▼																										
B1													B2													
選手													クラブ													
チーム	G	PTS	PPG	FGM	FGA	FG%	3FGM	3FGA	3FG%	FTM	FTA	FT%	OR	DR	TR	RPG	AS	APG	TO	ST	BS	BSR	F	FD	EFF	MINPG
 名古屋D	18	1625	90.3	615	1238	49.7%	189	483	39.1%	206	284	72.5%	198	478	676	37.6	426	23.7	218	148	32	48	315	311	1872	200:00
 千葉	18	1610	89.4	572	1192	48.0%	180	484	37.2%	286	360	79.4%	218	470	688	38.2	425	23.6	216	115	42	38	340	355	1879	200:00
 島根	18	1591	88.4	589	1281	46.0%	177	558	31.7%	236	306	77.1%	241	447	688	38.2	374	20.8	154	139	33	40	348	303	1779	201:00
 滋賀	18	1554	86.3	582	1219	47.7%	139	403	34.5%	251	328	76.5%	178	459	637	35.4	404	22.4	244	150	45	54	400	335	1634	201:00
 群馬	18	1553	86.3	560	1189	47.1%	143	431	33.2%	290	380	76.3%	220	474	694	38.6	411	22.8	269	131	45	42	346	380	1781	204:00
 川崎	18	1542	85.7	545	1150	47.4%	176	518	34.0%	276	373	74.0%	169	470	639	35.5	423	23.5	192	126	61	26	321	379	1875	200:00

(※3) B.LEAGUE(Ｂリーグ)公式スタッツデータ

(参考) スタッツデータの活用例 (メディア)

Sportsnavi IDでもっと便利に新規取得
ログイン ZOZOTOWNのお買い物で+10%お得に

トップ	プロ野球	MLB	高校野球	侍ジャパン	Jリーグ	海外サッカー	サッカー代表	競馬	ゴルフ	フィギュア	F1	バレー
テニス	バスケ	格闘技	大相撲	ラグビー	陸上	NFL	ボートレース	他競技	ライブ	toto	スポナビDo	
プロ野球トップ 日程・結果 順位表 個人成績 チーム 公示 契約更改 ドラフト会議 動画 ニュース コラム 公式情報												

【YouTube】元近鉄ブライアンの自宅を訪問！ (外部)

個人成績

トップ セ・打者 セ・投手 バ・打者 **バ・投手** 交流戦 オープン戦

	2021/11/1 22:50更新 規定投球回数以上	防御率	登板	先発	完投	完封	Q	勝利	敗戦	ホールド	H	セーブ	勝率	投球回	被安打	被本塁打	奪三振	奪三振率	与四球	与死球	暴投	ボーク	失点	自責点	被打率	K/B	QS率	WHIP
1	山本 由伸 (オ)	1.39	26	26	6	4	23	18	5	0	0	0	.783	193.2	124	7	206	9.57	40	2	3	0	37	30	.182	5.15	88.5	0.85
2	宮城 大弥 (オ)	2.51	23	23	0	0	15	13	4	0	0	0	.765	147	118	9	131	8.02	39	9	0	0	44	41	.221	3.36	65.2	1.07
3	上沢 直之 (白)	2.81	24	24	1	0	21	12	6	0	0	0	.667	160.1	119	8	135	7.58	48	4	5	2	53	50	.208	2.81	87.5	1.04
4	伊藤 大海 (白)	2.90	23	23	1	1	17	10	9	0	0	0	.526	146	125	8	141	8.69	53	6	1	0	51	47	.235	2.66	73.9	1.22
5	田中 将大 (楽)	3.01	23	23	1	0	17	4	9	0	0	0	.308	155.2	131	17	126	7.28	29	5	6	1	54	52	.228	4.34	73.9	1.03
6	則本 昂大 (楽)	3.17	23	23	2	1	14	11	5	0	0	0	.688	144.2	123	18	152	9.46	35	3	3	0	56	51	.228	4.34	60.9	1.09
7	今井 達也 (西)	3.30	25	25	3	1	15	8	8	0	0	0	.500	158.1	123	15	137	7.79	99	11	11	0	66	58	.220	1.38	60.0	1.40
8	石川 柊太 (ソ)	3.40	28	25	0	0	16	6	9	0	0	0	.400	156.1	135	22	134	7.71	51	17	3	0	70	59	.236	2.63	64.0	1.19
9	加藤 貴之 (白)	3.42	25	25	1	1	13	6	7	0	0	0	.462	150	136	13	102	6.12	21	3	2	0	61	57	.243	4.86	52.0	1.05
10	岸 孝之 (楽)	3.44	25	25	1	1	16	9	10	0	0	0	.474	149	149	17	131	7.91	34	1	1	0	62	57	.262	3.85	64.0	1.23

(出典) Sports navi

(参考) スタッツデータの活用例 (アナリティクスサービス)

← → ↺ 🏠 sporteria.jp/data/search_game_images ☆

TOP / データ画像検索

データ一覧

データの種類

走行距離とスプリント

チーム

FC東京

選手名

選択してください

検索

画像の種類を指定して、試合跨ぎで検索することができます。

本サイトの画像素材は、Jリーグオフィシャルスタッツの「JSTATS:ジェイスタッツ」のデータを使用しています。

本サイト内（ブログやコンペ）での使用、および本サイト内での使用のために一時保存することは可能ですが、保存したものを外部にアップロードしたり使用したりすることはできませんので、ご了承ください。

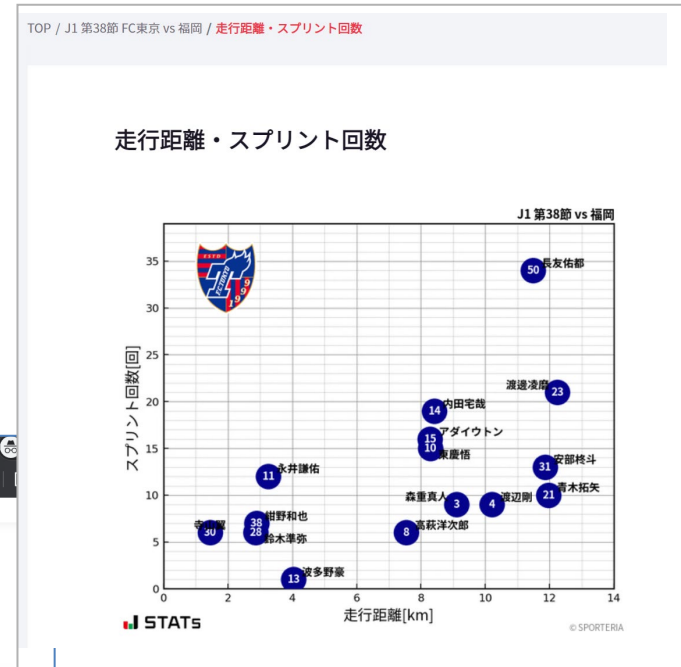
本サイトの数値は試合終了直後の速報値を使用しているため、後日発表される確定値と異なる可能性があります。また、シュート数やラストパス数など一部については、データスタジアムが独自に取得した数値となっております。

※JSTATSとは
Jリーグが認める、試合に関わる様々な競技データの総称。競技記録系データからパフォーマンス系データまでを含みます。Jリーグの試合における各種データを提供・販売する「オフィシャルデータサプライヤー」契約を（株）Jリーグと締結しているデータスタジアム（株）がJSTATS事務局として運用しています。

SPORTERIA

Analysis
試合
データ

Information
運営会社
よくある質問



(参考) スタッツデータの活用例 (ファンタジースポーツ)

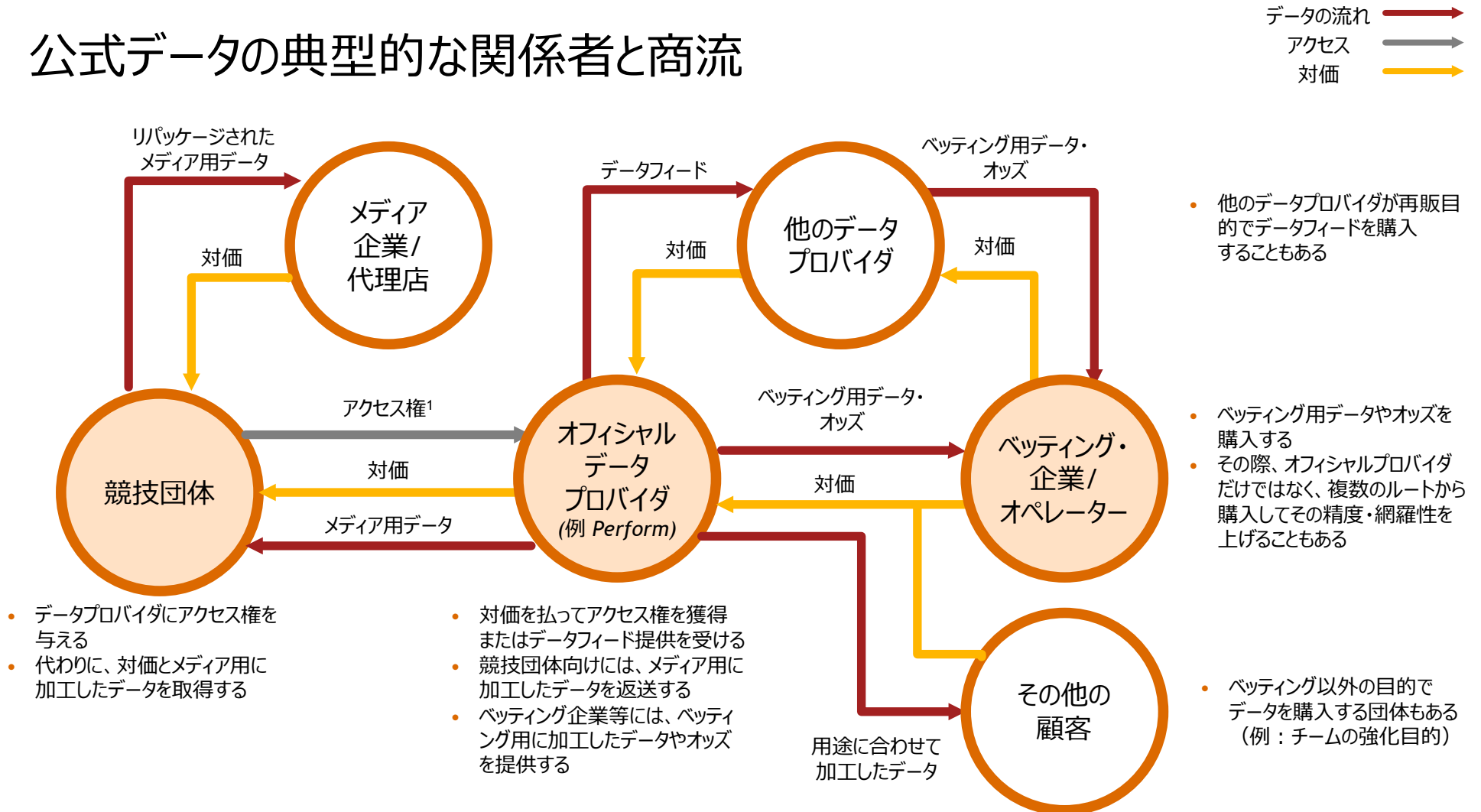
なんでもドラフトは、「リアルイベント連動型ドラフト会議アプリ」と銘打たれている。特にアメリカで人気のファンタジースポーツの形式を採り入れたものだ。ファンタジースポーツとは、あるプロスポーツで、好きな選手を集めて自分だけのオールスターチームを作ると、各選手の実際の試合での活躍に連動してチームのスコアが決まり、それで他の人たちのオールスターチームと対戦するというゲーム。海外では賞金が出るサービスもあるため、日本では賭博法や景表法に抵触する恐れがあった。「なんでもドラフト」は、そこを回避した合法的な日本版ファンタジースポーツを普及させ、新しいエコシステムを創出して日本のスポーツ界を盛り上げようとしている。



(出典) 「なんでもドラフト」サービスイメージ

(参考) スタッツデータの活用例 (海外スポーツベッティング)

公式データの典型的な関係者と商流



1. NBAのようにあくまで収集は自分達でやるパターンも存在
Source: 委託調査事業で実施したエキスパートインタビュー

前回の議論よりスタッツデータに関するポイント ①権利上の課題

- スポーツに関するデータや映像、画像等を使用してビジネスを行う場合、著作権や放映権など、関係することが想定される権利等は複数存在。
- しかし、その保護の対象や帰属先が不明確である場合が多く、そのことがビジネスとしての成長や、本来そこにあるべき資金循環を妨げている可能性。

● パブリシティ権・肖像権について【根拠法令なし】

- アメリカでは、公開された選手の成績データはパブリックドメインに帰属していることから、表現の自由がパブリシティ権に優先するため、商業利用をしたとしても**対価を支払う必要がない**と判断された判例（※3）がある。

（※3）

CBC判決「ファンタジー・ゲーム事件」

（第一審：C. B. C. Distribution and Marketing, Inc. v. Major League Baseball Advanced Media, L.P., 443 F. Supp. 2d 1077 (E.D. Mo. 2006), 控訴審：505 F. 3d 818 (8th Cir. 2007)）

（resource：https://system.jpaa.or.jp/patents_files_old/201404/jpaapatent201404_055-065.pdf）

● 限定提供データについて【根拠法令：不正競争防止法】

- **限定提供データに当たる可能性はあるが、限定提供データにあたるとしても19条1項8号ロの適用除外（※4）にあたる可能性も考えられる。**

（※4）

不正競争防止法 第四章 雑則

（適用除外等）

第十九条 第三条から第十五条まで、第二十一条（第二項第七号に係る部分を除く。）及び第二十二条の規定は、次の各号に掲げる不正競争の区分に応じて当該各号に定める行為については、適用しない。

ロ その相当量蓄積されている情報が無償で公衆に利用可能となっている情報と同一の限定提供データを取得し、又はその取得した限定提供データを使用し、若しくは開示する行為

前回の議論よりスタッツデータに関するポイント ②スタッツデータを活用したビジネス

- スタッツデータについては、その帰属先が不明確であることに加え、**第三者が競技場等において勝手にスタッツデータを取得し、使用して利益を得ている者がいても、対抗する手段がないことが課題。**
- **海外のベッティング事業者は勝手に日本のデータを取得して賭けの対象に**しており、そうしたベッティング事業者による**収益がほとんど日本に還元されていないことも課題。**

● スタッツデータビジネス全般について

- スタッツデータの**所有者が誰であるか不明確。**
- 球場で観戦する観客が、球場から配信を行ったり、データの入力を行ったりした場合、それをどのように整理するのか。
- データビジネスの拡大を通じ、選手の人件費等、チームの経費に資金を回せるとありがたい。現状**勝手に賭けの対象にされている部分をきちんと権利化し、ビジネスにつなげたい。**
- ハンドボール協会では、登録者の健康データを含めたデータベースの作成を計画。**健康な人のデータを継続的に収集できることは、中央競技団体の強みと認識。**

前回の議論よりスタッツデータに関するポイント ②スタッツデータを活用したビジネス

● 日本と海外の比較

- 日本ではファンタジースポーツはまだ盛り上がっておらず、ベッティングも賭博罪として刑法上違法となるため、メディアに対する商流以外のデータに関する商流が生まれていない。他方、海外のベッティング事業者は日本のデータを取得して日本のスポーツを賭けの対象にしており、そうしたベッティング事業者による**収益がほとんど日本に還元されていない**点には大きな課題感を感じる。
- 日本のデータプロバイダーが、**海外のプロバイダーとどう共存していくか**が難しい。すでに海外のデータプロバイダーが日本国内で開催されている競技においてのベッティングデータを取得しているため、海外のベッティングオペレーターはデータ購入に困っておらず、仮に日本でもベッティングが合法化され、日本のデータ会社がベッティングデータを作成したとしても、現在国外で発生している市場を日本国産企業がとりにいくのにはハードルがある。

スタッツデータの保護の在り方について

- スタッツデータの活用の幅が広がり、その価値が世界的に増している中、その帰属先を明確に定義し、他者による無断での取得や使用を防ぐ法律が存在しないのが実態。
- 競技団体によっては、独占契約やチケット規約において、スタッツデータの取得や配布を禁じていることもあるが、その契約に反したからといって、差止請求をすることは困難。
- 仮にスタッツデータが限定提供データや著作物に該当すると判断できれば、不正競争防止法や著作権法によってスタッツデータを保護できる可能性も。

(ケーススタディ)

- 海外ベッティング市場では、プレーから数秒後のデータを元にスタッツが生成されているため、公式データよりも早くデータを取得することが必要。
- そこで、データを取得する事業者がリーグ側とライセンス契約を結び、会場で直接取得。
- 一方、契約をしていない者が無断でデータを取得している行為が発覚

リーグ等が無償で【イベント発生から10秒後】に公開している公開データ

プロリーグ



ライセンス契約

データプロバイダA



スタッツデータα

リーグとライセンス契約をしているプロバイダAが、会場で試合を見ながら、プレーから約2秒後に顧客である海外ベッティング事業者提供しているスタッツデータα

データプロバイダB



スタッツデータβ

契約をしていないプロバイダBが、会場で試合を見ながら、プレーから約2秒後に顧客である海外ベッティング事業者提供しているスタッツデータβ

<論点>

- ① スタッツデータβの取得行為を排除できるか。
- ② ライセンス契約を結んでデータプロバイダが海外ベッティング事業者提供にデータを提供する際、賭博罪に抵触しないためにどのような措置をすべきか。

(参考) 不正競争防止法、著作権法で定められる差止請求権

- 不正競争防止法および著作権法に関しては、その条文の中で差止請求権が定義されており、権利が侵害された場合や、侵害のおそれがある場合には、その侵害の停止または予防を請求することができる。

● 不正競争防止法

第二章 差止請求、損害賠償等

(差止請求権)

第三条 不正競争によって営業上の利益を侵害され、又は侵害されるおそれがある者は、その営業上の利益を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対し、その侵害の停止又は予防を請求することができる。

2 不正競争によって営業上の利益を侵害され、又は侵害されるおそれがある者は、前項の規定による請求をするに際し、侵害の行為を組成した物(侵害の行為により生じた物を含む。第五条第一項において同じ。)の廃棄、侵害の行為に供した設備の除却その他の侵害の停止又は予防に必要な行為を請求することができる。

● 著作権法

第七章 権利侵害

(差止請求権)

第百十二条 著作者、著作権者、出版権者、実演家又は著作隣接権者は、その著作者人格権、著作権、出版権、実演家人格権又は著作隣接権を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対し、その侵害の停止又は予防を請求することができる。

2 著作者、著作権者、出版権者、実演家又は著作隣接権者は、前項の規定による請求をするに際し、侵害の行為を組成した物、侵害の行為によつて作成された物又は専ら侵害の行為に供された機械若しくは器具の廃棄その他の侵害の停止又は予防に必要な措置を請求することができる。

(参考) 限定提供データとは ー限定提供データの定義ー

法令 不正競争防止法

● 限定提供データの定義

➤ 以下①～⑤を満たすことが定義となる。

- ① 業として特定の者に提供する情報であること（限定提供性）
- ② 電磁的方法により相当量蓄積されていること（相当蓄積性）
- ③ 電磁的方法により管理されていること（電磁的管理性）
- ④ 技術上または営業上の情報であること
- ⑤ 秘密管理性がないこと

(resource : <https://www.meti.go.jp/policy/economy/chizai/chiteki/guideline/h31pd.pdf>)

不正競争防止法 第一章 総則

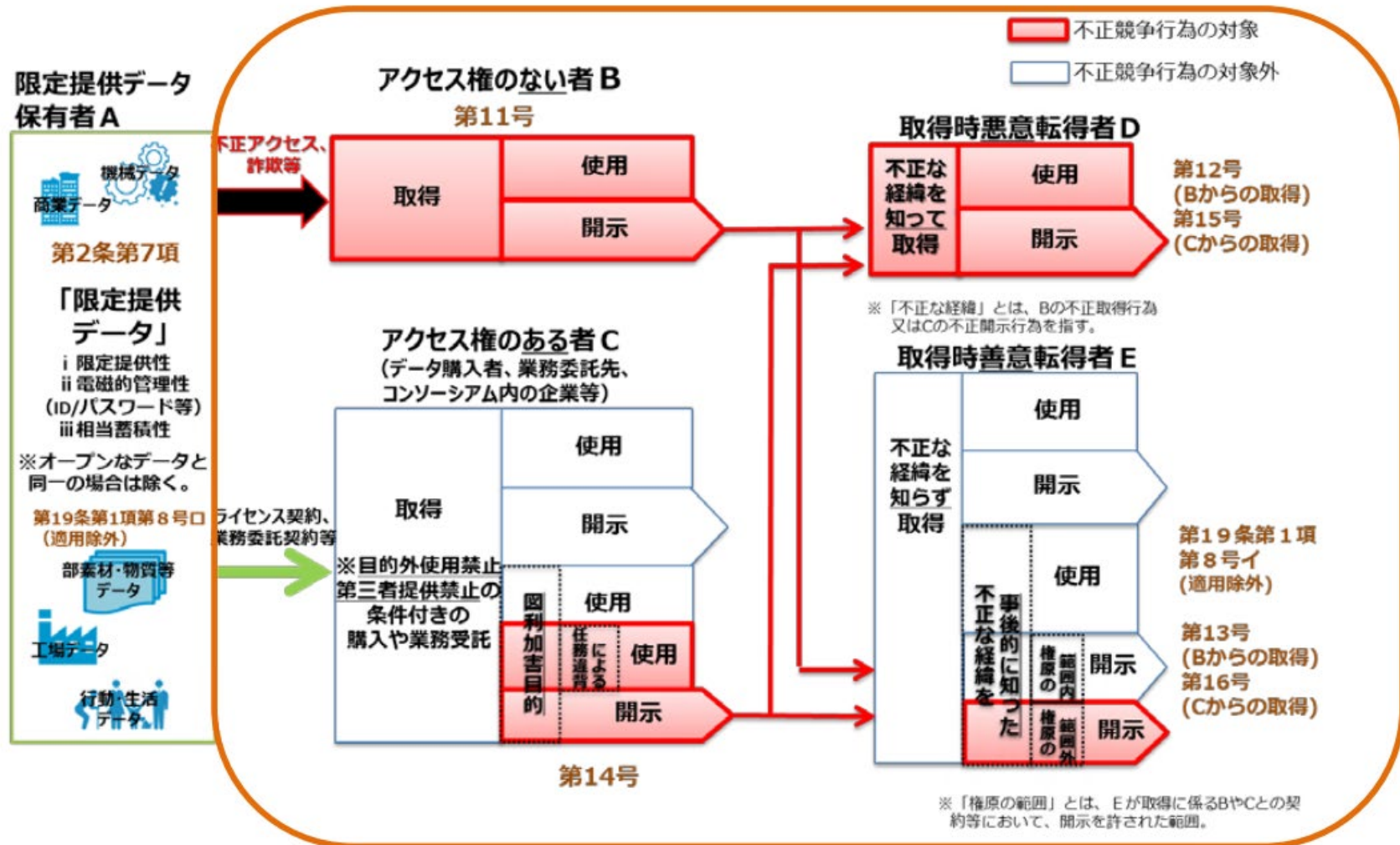
(定義) 第二条

7 この法律において「限定提供データ」とは、業として特定の者に提供する情報として電磁的方法（電子的方法、磁気的方法その他の知覚によっては認識することができない方法をいう。次項において同じ。）により相当量蓄積され、及び管理されている技術上又は営業上の情報（秘密として管理されているものを除く。）をいう。

(参考) 限定提供データとは ー限定提供データに係る不正競争ー

法令 不正競争防止法

● 限定提供データに係る不正競争



（参考） 限定提供データとは ー限定提供データに係る不正競争ー

法令 不正競争防止法

● 限定提供データに係る不正競争

不正競争防止法 第一章 総則

（定義）

第二条 この法律において「不正競争」とは、次に掲げるものをいう。

十一 窃取、詐欺、強迫その他の不正の手段により限定提供データを取得する行為（以下「限定提供データ不正取得行為」という。）又は限定提供データ不正取得行為により取得した限定提供データを使用し、若しくは開示する行為

十二 その限定提供データについて限定提供データ不正取得行為が介在したことを知って限定提供データを取得し、又はその取得した限定提供データを使用し、若しくは開示する行為

十三 その取得した後にその限定提供データについて限定提供データ不正取得行為が介在したことを知ってその取得した限定提供データを開示する行為

十四 限定提供データを保有する事業者（以下「限定提供データ保有者」という。）からその限定提供データを示された場合において、不正の利益を得る目的で、又はその限定提供データ保有者に損害を加える目的で、その限定提供データを使用する行為（その限定提供データの管理に係る任務に違反して行うものに限る。）又は開示する行為

十五 その限定提供データについて限定提供データ不正開示行為（前号に規定する場合において同号に規定する目的でその限定提供データを開示する行為をいう。以下同じ。）であること若しくはその限定提供データについて限定提供データ不正開示行為が介在したことを知って限定提供データを取得し、又はその取得した限定提供データを使用し、若しくは開示する行為

十六 その取得した後にその限定提供データについて限定提供データ不正開示行為があったこと又はその限定提供データについて限定提供データ不正開示行為が介在したことを知ってその取得した限定提供データを開示する行為

(参考) 限定提供データとは ー適用除外についてー

法令 不正競争防止法

- 無償で公衆に利用可能となっている情報と同一の情報については、不正競争防止法の適用除外となる。
“同一”の定義については議論が必要。

● 適用除外について

不正競争防止法 第四章 雑則 (適用除外等)

第十九条 第三条から第十五条まで、第二十一条(第二項第七号に係る部分を除く。)及び第二十二条の規定は、次の各号に掲げる不正競争の区分に応じ、当該各号に定める行為については、適用しない。

八 第二条第一項第十一号から第十六号までに掲げる不正競争 次のいずれかに掲げる行為

□ その相当量蓄積されている情報が無償で公衆に利用可能となっている情報と同一の限定提供データを取得し、又はその取得した限定提供データを使用し、若しくは開示する行為

● “同一”の定義について

- 「同一」とは、そのデータが「オープンなデータ」と実質的に同一であることを意味する。
- 例えば、以下の場合には原則として「同一」と考えられる。
 - 統計データの全部について、何ら加工することなく、そのまま提供している場合。
 - 統計データの一部又は全部を単純かつ機械的に並び替え（例えば、年次 順に並んでいるデータを昇順に並び替えるなど）、あるいは、統計データの一部を単純かつ機械的に切り出し（例えば、平成22年以降のデータのみを抽出するなど）提供している場合。
 - 統計データと政府がホームページで提供する他のオープンなデータを 単純かつ機械的に組み合わせて（例えば、平成29年のGDP成長率と平成30年のGDP成長率のデータを時系列で繋げるなど）提供している場合。

（参考）著作権の対象について

法令 著作権法

- 著作物とは、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」（著作2条1①）のことを指す。
- 試合を撮影した動画、写真などは著作物であり、著作権は基本的に制作者にある。
- 一方、プレイそのものが著作物であるかは議論のある点だが、著作物でないと完全には言い切れないのではないか。
- 特に、ボールのコントロールに関わるデータ（球速、回転数、軌道、他）などは、選手がその時々複数の選択肢の中から意図的に選んだコントロールの結果であるので、そこには創作の意図が存在すると考えられ、著作物であると判断できる可能性がある。
- また、プレイは勝利を目的に実施されているため、そこに創作の意図はないのではないかという議論もあるが、例えば漫画コンテストの応募作品などは勝利を目的に製作された場合であっても著作物と見なされていることを考えれば、勝利を目的としているという点のみにおいて、著作物にはあたらないという判断をすることは難しいのではないか。
- 仮にプレイそのものを著作物であると判断できた場合、著作物の一部であるデータを他者が無断で使用することは、著作権侵害による違法性があると判断できる可能性があるか。

著作権法 第一章 総則

第一節 通則

（定義）第二条 この法律において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。

- 一 著作物 思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。

(参考) 東京オリンピックのチケット規約 (抜粋)

第3 観覧(会場内ルール)

第33条(撮影)

3. チケット保有者は、会場内において、写真、動画を撮影し、音声を録音することができます。また、チケット保有者は、IOCが、これらのコンテンツに係る知的財産権(著作権法第27条および第28条の権利を含みます。)について、チケット保有者もしくはその代理人に対する金銭の支払や、これらの者から別途許諾を要することなく、単独で権利を保有することに同意し、さらにチケット保有者は、これらのコンテンツについて保有する一切の権利(著作権法第27条および第28条の権利を含みます。)をIOCに移転するとともに、その著作権人格権を行使しないことに同意します。

4. IOCは、前項を前提としたうえで、チケット保有者が会場内で撮影・録音したコンテンツを個人的、私的、非営利的かつ非宣伝目的のために利用することができる制限的かつ取消可能な権利を、チケット保有者に対して許諾します。ただし、チケット保有者は、会場内で撮影または録音された動画および音声については、IOCの事前の許可なく、テレビ、ラジオ、インターネット(ソーシャルメディアやライブストリーミングなどを含みます。)その他の電子的なメディア(既に存在するものに限らず将来新たな技術により開発されるものを含みます。)において配信、配布(その他第三者への提供行為を含みます。)することはできません。

6. チケット保有者は、宣伝や賭け事の目的で、会場内において行なわれるイベントに関するスコア、統計データその他の情報を収集、配布、送信、発行してはなりません。

(resource:

https://ticket.tokyo2020.org/File/Tokyo2020/Olympic/Production/GP/GPNotice/20210709/20210326_%E6%9D%B1%E4%BA%AC2020%E3%83%81%E3%82%B1%E3%83%83%E3%83%88%E8%B3%BC%E5%85%A5%E3%83%BB%E5%88%A9%E7%94%A8%E8%A6%8F%E7%B4%84%E3%81%AE%E6%94%B9%E8%A8%82.pdf)

1. 本研究会で議論したい全体像
2. スタッツデータの保護の在り方について
3. 前回議論の振り返り

前回の議論のポイント ①スポーツビジネスにおける権利上の課題について ー著作権ー

- スポーツに関するデータや映像、画像等を使用してビジネスを行う場合、著作権や放映権など、関係することが想定される権利等は複数存在。
- しかし、その保護の対象や帰属先が不明確である場合が多く、そのことがビジネスとしての成長や、本来そこにあるべき資金循環を妨げている可能性。

● 著作権について 【根拠法令：著作権法】

- **著作権の対象となる著作物の定義が曖昧**である。文化庁の著作権法の逐条解説には、棋譜は将棋をする2人の共同した著作物であるという記載がある（※1）が、それであれば例えば球のコントロールなどは投手のクリエイティブな作品であると判断でき、**スポーツの試合の一部も著作物にあたるという考えもあり得るのではない**。
- フィギアスケートなどの美しさを競うスポーツは、スポーツであると同時にアートでもあり、著作隣接権の対象である実演にあたるという議論（※2）もある。

（※1）

加戸守行氏が、著書『著作権法逐条講義 6訂新版』（著作権情報センター2013年p120）において示した見解。

著作権法第十条において、著作物とおおむねどのようなものであるかという例示がなされているが、例示されたもののみに限られているわけではなく、加戸守行氏は『**棋譜も私の理解では対局者の共同著作物と解されます**』との見解を示した。

（resource：<https://www.mc-law.jp/kigyohomu/25984/>）

（※2）

町田樹氏が、『著作権法によるアーティストック・スポーツの保護の可能性：振付を対象とした著作物性の画定をめぐる判断基準の検討』（〈日本知財学会誌〉Vol. 16 No. 1—2019：73-96）の中で示した見解。

『通常、振付師と呼ばれる者がそれぞれの競技規則に基づいて選手の演技を構成するため、振付の著作権は演技を実施する選手ではなく、創作者である振付師に帰属することになるだろう。その一方で振付を演ずることになる選手は、演技行為が著作権法上の「実演」に該当する場合、「実演家」として著作隣接権（実演家の権利）の主体となり得る。』としている。

（resource：https://www.ipaj.org/bulletin/pdfs/JIPAJ16-1PDF/16-1_p73-96.pdf）

前回の議論のポイント ①スポーツビジネスにおける権利上の課題について ー著作権ー

著作権法 第二章 著作者の権利

第一節 著作物

(著作物の例示)

第十条 この法律にいう著作物を例示すると、おおむね次のとおりである。

- 一 小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物
 - 二 音楽の著作物
 - 三 舞踊又は無言劇の著作物
 - 四 絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物
 - 五 建築の著作物
 - 六 地図又は学術的な性質を有する図面、図表、模型その他の図形の著作物
 - 七 映画の著作物
 - 八 写真の著作物
 - 九 プログラムの著作物
- 2 事実の伝達にすぎない雑報及び時事の報道は、前項第一号に掲げる著作物に該当しない。
- 3 第一項第九号に掲げる著作物に対するこの法律による保護は、その著作物を作成するために用いるプログラム言語、規約及び解法に及ばない。この場合において、これらの用語の意義は、次の各号に定めるところによる。
- 一 プログラム言語 プログラムを表現する手段としての文字その他の記号及びその体系をいう。
 - 二 規約 特定のプログラムにおける前号のプログラム言語の用法についての特別の約束をいう。
 - 三 解法 プログラムにおける電子計算機に対する指令の組合せの方法をいう。

(二次的著作物)

第十一条 二次的著作物に対するこの法律による保護は、その原著作物の著作者の権利に影響を及ぼさない。

(編集著作物)

第十二条 編集物(データベースに該当するものを除く。以下同じ。)でその素材の選択又は配列によつて創作性を有するものは、著作物として保護する。

2 前項の規定は、同項の編集物の部分を構成する著作物の著作者の権利に影響を及ぼさない。

(データベースの著作物)

第十二条の二 データベースでその情報の選択又は体系的な構成によつて創作性を有するものは、著作物として保護する。

2 前項の規定は、同項のデータベースの部分を構成する著作物の著作者の権利に影響を及ぼさない。

前回の議論のポイント ①スポーツビジネスにおける権利上の課題について

ーパブリシティ権・肖像権ー

● パブリシティ権・肖像権について【根拠法令なし】

- アメリカでは、**選手の成績データなどの公開データはパブリックドメインに帰属している**（著作権による保護を受けない）ことから、表現の自由との関係で、商業利用をしたとしても**パブリシティ権の侵害にはあたらない**と判断された事例（※3）がある。
- アメリカでは、**選手活動以外の領域における選手の肖像権ビジネス**が大きな市場を形成している。日本の企業には、**選手の肖像やパブリシティ権を使ってどのようなビジネスができるか、企業にどんなメリットが生まれるか、どのような形で収益拡大と企業価値向上に繋げるか**という点の**認識やアイデアが乏しく**、この点も課題である。
- 選手等への肖像権分配についての統一ルールは、ゲームなど既存市場ができあがっている部分では明確になっているが、**新しい市場を作るとなれば、0から統一ルールを作る必要**がある。
- **日本のプロ野球の場合**、選手肖像権は所属球団に帰属するので、詳細についての**全体統一ルールがない**のが問題。
- 最高裁判決（※4）では**氏名、肖像等**がパブリシティ権の対象とされているが、「等」に何が含まれるのか**不明確**。

前回の議論のポイント ①スポーツビジネスにおける権利上の課題について

ーパブリシティ権・肖像権ー

(※3)

CBC判決「ファンタジー・ゲーム事件」

(第一審：C. B. C. Distribution and Marketing, Inc. v. Major League Baseball Advanced Media, L.P., 443 F. Supp. 2d 1077 (E.D. Mo. 2006), 控訴審：505 F. 3d 818 (8th Cir. 2007))

(resource : https://system.jpaa.or.jp/patents_files_old/201404/jpaapatent201404_055-065.pdf)

(※4)

「ピンク・レディー事件」における最高裁判決。(最高裁判所 平成24年2月2日判決)

<最高裁による、パブリシティ権の定義>

『人の氏名、肖像等（以下、併せて「肖像等」という。）は、個人の人格の象徴であるから、当該個人は、人格権に由来するものとして、これをみだりに利用されない権利を有すると解される（略）。そして、肖像等は、商品の販売等を促進する顧客吸引力を有する場合があり、このような顧客吸引力を排他的に利用する権利（以下「パブリシティ権」という。）は、肖像等それ自体の商業的価値に基づくものであるから、上記の人格権に由来する権利の一内容を構成するもの といえることができる。』

<最高裁による、パブリシティ権を侵害する行為の例示>

『①肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し、③肖像等を商品等の広告として使用するなど、専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合』

(resource : https://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/957/081957_hanrei.pdf)

前回の議論のポイント ①スポーツビジネスにおける権利上の課題について

ー放映権・限定提供データー

● 放映権について【根拠法令なし】

- アメリカでは、**スポーツベッティングの合法化を背景に放映権の価値が更に高まっている**。放映権がリーグで一括販売されると反トラスト法（日本でいう独占禁止法）違反の問題が生じ得るが、アメリカでは法律により、リーグの一括販売について反トラスト法の適用が除外されることで手当てがされてる。
- 日本では**放映権は施設管理者に由来するという見解が通説**ではあるが、**法令・判例は不存在**。アメリカと同様に、リーグでの一括販売なされると、独占禁止法の問題も生じ得る。
- マイナーリーグの場合、人材不足や資金不足により、放送やチケットを外部の放送局やチケット会社へ委託せざるを得ない状況がある。**放送局やチケット会社は、人材を派遣する代わりにその権利を所有する**という場合が多く、結局、**制作著作権などがリーグから分離して、第三者の手にまわってしまう**。デジタルなどのソリューションを通じ、**放送やチケットもリーグで一括して行えるようになることが重要**であると考ええる。

● 限定提供データについて【根拠法令：不正競争防止法】

- **スタッツデータが限定提供データに当たる可能性はあるが**、限定提供データにあたるとしても19条1項8号ロの**適用除外にあたる可能性**も考えられる。

● スタッツデータビジネス全般について

- スタッツデータの**所有者が誰であるか不明確**。
- 球場で観戦する観客が、球場から配信を行ったり、データの入力を行ったりした場合、それをどのように整理するのか。
- データビジネスの拡大を通じ、選手の人件費等、チームの経費に資金を回せるとありがたい。現状**勝手に賭けの対象にされている部分をきちんと権利化し、ビジネスにつなげたい**。
- ハンドボール協会では、登録者の健康データを含めたデータベースの作成を計画。**健康な人のデータを継続的に収集できることは、中央競技団体の強み**と認識。

前回の議論のポイント ②スタッツデータを活用したビジネスについて

● 日本と海外の比較

- 日本ではファンタジースポーツはまだ盛り上がっておらず、ベッティングも賭博罪として刑法上違法となるため、メディアに対する商流以外のデータに関する商流が生まれていない。他方、海外のベッティング事業者は日本のデータを取得して日本のスポーツを賭けの対象にしており、そうしたベッティング事業者による**収益がほとんど日本に還元されていない**点には大きな課題感を感じる。
- 日本のデータプロバイダーが、**海外のプロバイダーとどう共存していくか**が難しい。すでに海外のデータプロバイダーが日本国内で開催されている競技においてのベッティングデータを取得しているため、海外のベッティングオペレーターはデータ購入に困っておらず、仮に日本でもベッティングが合法化され、日本のデータ会社がベッティングデータを作成したとしても、現在国外で発生している市場を日本国産企業がとりにいくのにはハードルがある。

前回の議論のポイント ③その他

● 会計処理について

- 新しいビジネスを始める際には、（１）会計処理、（２）管理をどうするかという問題が生じることが多い。スポーツコンテンツには次の４つの特徴があり、それにより**会計処理が難しく**なっている。
①一次販売、二次販売、派生販売、とマルチユースに使える ②長期にわたって販売が可能
③デジタル化が容易 ④無形資産
- スポーツコンテンツやデータビジネスに関しては、「研究開発費等に関する会計基準」等の基準が存在する場合もあるが、**明確な会計基準が存在しないこともある**。そして、各々のビジネスの特殊性や個別具体性から、**どの会計基準に該当するのか（しないのか）の判断が難しい**ことが多い。明確な会計基準が存在しない場合では、**会計上資産計上できるかの判断は将来の収益獲得と費用削減というポイントが大事**になってくる。仮に資産計上できない場合、有形固定資産（機械や器具備品等）と違い現物管理ができないので、その**簿外のコンテンツやデータの管理には注意が必要**である。また、ＢＳに資産としてコンテンツ等の無形資産が計上されていれば、**全社的にこの資産をどう積極活用していこうかという視点になりやすい**と思う。

● ベッティングについて

- **賭博罪の適用範囲**を明確にする必要がある。
- テコンドーやフェンシングのような**個人競技をベッティングの対象とする場合、八百長の防止が難しい**というか、勝敗などに関係している人（選手・審判など）が少ないため、**買収のハードルが低い**と言われている。

前回の議論のポイント ③その他

● その他

- 資金決済法や金融商取引法は、NFTなどデジタルな領域がカバーされておらず、抜け穴が多い。
- 単に配信をしたり映像を出したりしているだけでは、収益につながらない。**コンテンツ化することが必要。**
国際バスケットボール連盟の3X3は、役員の6割を民間人で揃え、どうしたら儲かるリーグになるのかということ
を起点に、**収益性を追求した仕組み作り**をした。
特に**アーバンスポーツ**や**マイナースポーツ**は、新しい取り組みを積極的に出来るのでは。
- 中央競技団体運営者の中には、**競技をビジネス化するという点に抵抗感**のある方もいる。
- リーグスポーツは、「**選手**」「**クラブ/球団**」「**競技団体・リーグ**」の**三者のトライアングルの相互連関**により成り立つ。三者によって試合などのコンテンツが作成され、そのコンテンツの価値を最大化することで、ファンやスポンサー、放送局などからお金が入ってくる仕組み。入ってきたお金は、三者のうち誰かにだけ極端に配分されるということなく、常に**トライアングルのバランスを意識した分配**が成されることが重要である。
- 権利はただ持っているというだけでそれそのものが価値になるのではない。**権利を活用して成長につなげ、成長から得られた価値を分配することが重要。**さらに、権利の活用を進める上では、既存の仕組みや規制が障害となっていることもあるので、**権利の先にある成長・分配を見通した上で、そこに至るまでの障害を取り除くための規制緩和や改革を提言**できるとよい。