

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

ご報告資料

Dec.20 2021

データの取得種類

現状 自社補完 備考

基本データ				
チーム情報	基本的なチーム情報。チーム名、所属リーグ、本拠地など	○		
選手情報	基本的な選手情報。選手名、適性ポジション、身長体重など	△	✓	適性ポジションを独自計算
試合スケジュール	現実の試合スケジュール	○		
試合データ				
基礎				
Play by Playデータ	試合のプレーごとに細分化されたデータ。	△		速報性低い（試合会場で同時利用できない）
選手スタッツ	スタッツとして記録される選手成績	○		
チームスタッツ	スタッツとして記録されるチーム成績	○		
出場情報	当該試合におけるベンチ入り、スタメン、出場記録	○		
負傷情報	途中退場及び怪我の内容	×		
応用				
Advanced Stats（選手）	選手のAdvanced Stats	△	✓	一部独自計算
Advanced Stats（チーム）	チームのAdvanced Stats	△	✓	一部独自計算
位置データ	試合中の位置情報と各スタッツの組み合わせデータ	×		
プレイ別データ	プレイ別の成功率やプレー選択傾向データ	×		
通算データ				
基礎				
選手成績	基礎的な通算選手成績	○		
チーム成績	基礎的な通算チーム成績	○		
応用				
Advanced Stats（選手）	上記応用版	△	✓	一部独自計算
Advanced Stats（チーム）	上記応用版	△	✓	一部独自計算
選手成績予測	将来予測（日次～残りシーズン全てまで）	×	✓	独自算出
ニュース				
負傷情報	公示以上の粒度での負傷情報のアップデート（負傷内容、復帰時期など）	×		
契約情報	選手との契約情報	○		
公示情報	公示情報。移籍、登録抹消、出場登録など	○		
ニュース	通常のニュース記事	—		ニュースサイトからのキュレーション
選手記事	ファンタジー専用の選手についての短文記事	○	✓	ファンタジー用に開発
記事	分析記事など	×	✓	独自作成

○ 取得
 △ 一部取得
 × データなし

✓ 自社で試算し補完
 ★ Fantasyにおいて
 マネタイズ拡大に繋がる項目

ファンタジー関連情報	
ドラフト	
指名順位	ファンタジードラフトにおける平均指名順位
入札価格	ファンタジードラフトにおける平均入札価格
保有率	ファンタジーリーグにおける保有率
シーズンロング	
選手ランク	ファンタジーリーグにおける選手のランキング
FA獲得Sim	シミュレーター
トレード獲得Sim	〃
チーム順位予測	〃
DFS	
選手価格	DFSにおける選手価格
平均獲得ポイント	各選手の試合毎の平均獲得pt
最適ラインアップ	予算に基づく、最適ラインアップ

- ・ 北米では上記のような各サービス特有の独自データも
第三者サイトが取り纏めてユーザーが閲覧を分析できるように集計、提供
※弊社でも分析ツールを開発提供予定（Appendix参照）
- ・ 各ファンタジースポーツ事業者のサービスデータに関する分析ツールをtoC提供することでの収益化も実施
<https://fantasydata.com/pricing>
<https://www.rotowire.com/basketball/>
<https://edge-plus.nbcsportsedge.com/pricing>

※Rotowireは月商6,000万円程度も有料会員が10万人存在

https://finance.yahoo.com/news/gambling-com-group-agrees-acquire-211500097.html?soc_src=social-sh&soc_trk=tw&tsrc=twtr

<参考> サービス内でのデータ活用

- データサービスの質が向上することで、様々な楽しみ方が生まれ市場成長に繋がる

[Pick1]賞金総額75000円(12月12日)

賞金総額75000円(12月12日)
エントリー済み: 3回 (上限: 4回)

大会開始まで **18:18:19**

回答内容 順位 大会情報

Pick1/10
どのチームが勝利するか予想してください
10月16日 14:05 アダストリアみとアリーナ

茨城 勝利or引き分け 60%	SR渋谷 勝利 40%
-----------------------	-------------------

Pick2/10
10月16日全試合の合計3FGM数は?

0本 11%	1-5本 34%
6-9本 47%	10本以上 8%

エントリー

ラインナップ選択

予算 残り2選手 平均pt 大会開始まで
1009万円 平均1099万円 37.2 18:18:19

pos.	選手名 試合	30日平均Pt (昨年平均Pt)	価格 (保有率)
C	ニック・ファジーカス @群馬 19:05	37.2 (24.8)	6599万円 (100%)
C	セバスチャン・サイズ @SR渋谷 19:05	37.2 (24.8)	6599万円 (100%)
F	オヴィ・ソコ VS大阪 19:05	37.2 (24.8)	65万円 (50%)
F	シェーファーアヴィ 幸樹 VS広島 14:05	37.2 (24.8)	65万円 (25%)
F	金丸晃輔 @新潟 19:35	37.2 (24.8)	650万円 (22%)
F	トレイ・ジョーンズ VS川崎 19:05	37.2 (24.8)	650万円 (22%)
G	辻直人 @三遠 19:05	37.2 (24.8)	650万円 (22%)
G	比江島慎 @秋田 19:25	37.2 (24.8)	650万円 (22%)
G	岡田侑大	37.2	650万円

エントリー

基本形

- ユーザー全員で競う大会にエントリー！
 - ※エントリーは有料（有料チケット制）
 - ※欄金上位者は大会スポンサーから賞金獲得
- 試合がある日は毎日開催。その日ごとに結果が出る遊び

遊び方

- クイズ型**
 - ✓ 2-4択でクイズ10問に答えるだけ
 - ✓ 最多正答を競う
- チーム編成型**
 - ✓ 一定予算内で選手を5-10名選んでチーム編成
ポイント獲得数で競う
 - ※ユーザー間での選手重複指名可
 - ※選手価格は実績+需要数で変動
 - ✓ ランキング上位を目指す

発展形

- in-Game型**
 - ✓ より細かでありリアルタイム性の高いデータを活用
 - ✓ 試合中の展開に特化して楽しむ

その他様々な発展形が考えられる

※画面は開発中のものであり、数値・テキストなどは全て仮の値となります

- ・以下の改善により、ファンタジースポーツ市場の成長を加速することが可能
※各事業者の購入意欲、リーグ/データプロバイダーの投資意欲が生まれるような事業構造も必要

配信速度

- ・ **実観戦、映像観戦共に現在のデータ配信速度はラグが問題**
 - 試合観戦の価値そのものを高めるような体験価値は提供困難
 - DFSにおける遊びのバリエーションも増やすことが困難
 - エンゲージメント増、収益増双方におけるボトルネックに

データバリエーション

- ・ **配信されるデータバリエーションが少ない**
 - DFSにおける遊びのバリエーションに直結
 - ユーザーが分析などで深掘りをしたい際にもデータセットが不足
 - こちらもエンゲージメント面、収益面におけるボトルネック化

フォーマット化

- ・ **ファンタジースポーツ用にパッケージングされていない**
 - 各事業者の開発コスト増加につながる
 - 事業参入する際の必要データが分からない事業者にも不便
 - 自社でデータ生成しても良いのでは、という流れも助長

- ・ スポンサー賞金型でのサービスリリースは大きな一歩目も、持続的な成長構造を作るためには、更なる事業性の改善が望まれる

事業性の改善

- ・ 現時点で唯一にして最大の課題
 - 長期視点で見た際にスポンサー拠出型の形には構造上の限界（市場参入にキャップがかかる）
 - ・ 刑法の解釈が最重要論点。適切な解釈と設計のもと、賞金を事業者が内製拠出できる形が必要
 - 実現された時点で市場が成長期に入り、想定される3,000億円に近づく
- 事業性の改善を実現し、肖像権やデータ利用料が「コンテンツの質を担保する上で当たり前」の投資となる市場を目指し、プロリーグへの早期資金循環と市場成長を両立したい

業界規程整備

- ・ 上記実現後に業界ルールを整備するのではなく、
並行して業界規程の整備を行うことで健全かつ速度ある市場成長を目指すことも
市場開発を行う事業者側の課題
- ・ 健全性のみならず、新規参入事業者にとって分かり易い業界ルールの整備は成長性にも寄与

Appendix

潜在市場規模は3,000億円超

●国内市場推計

市場規模	3,020 億円	
参加人口	1,532 万人	※令和3年8月1日 人口統計使用
参加率	19%	北米市場KPI、18歳以上の参加率
DFS参加人口	574 万人	—
参加率	37.5%	北米市場KPI
年間ARPPU	52,598 円	北米市場KPI



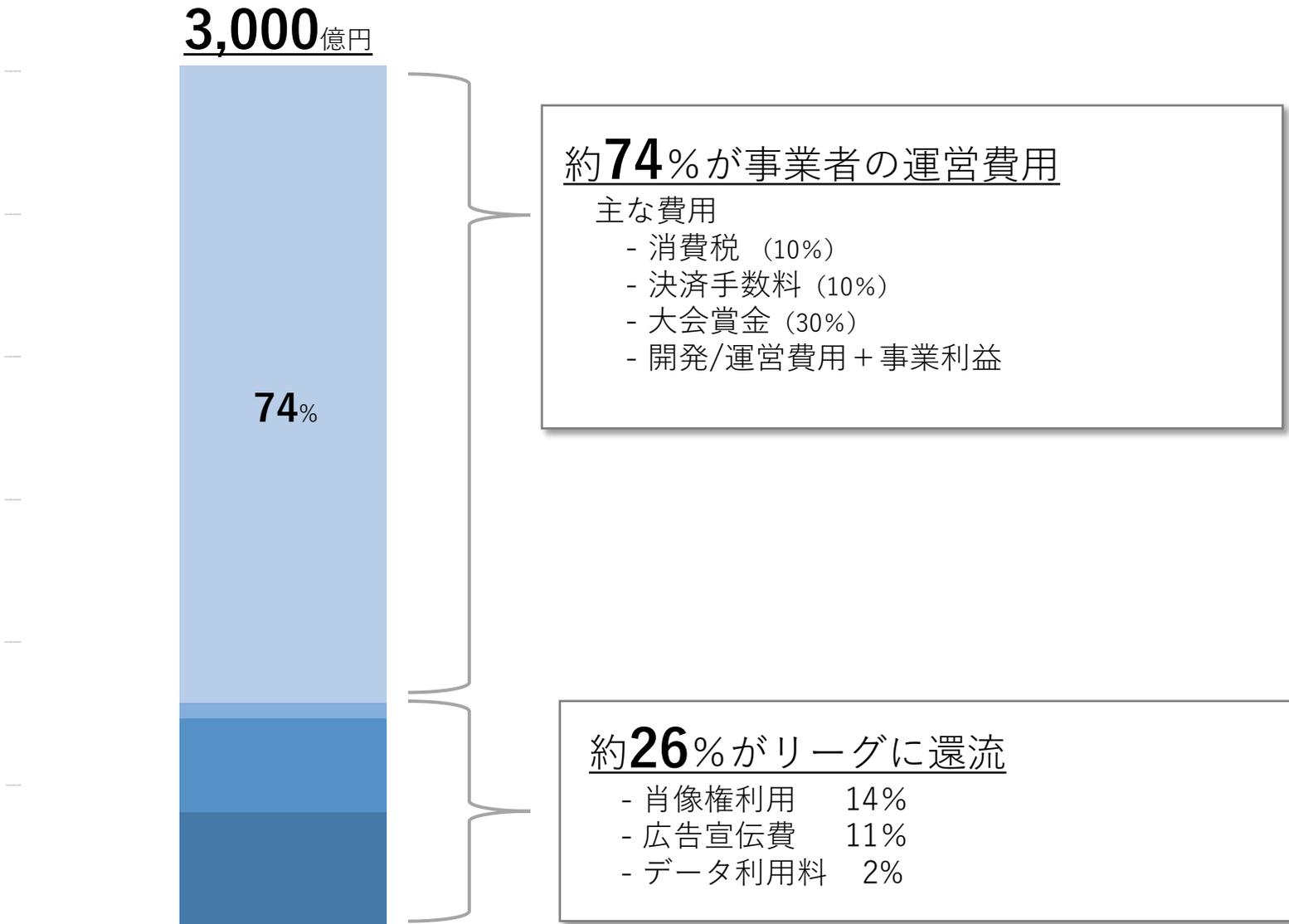
【参考】北米市場推計

市場規模	9,053 億円	※市場レポート5種類の平均値 (2019)
参加人口	4,590 万人	FSGA発表値 (2019)
参加率	19%	FSGA発表値 (2019)、18歳以上の参加率
DFS参加人口	1,721 万人	—
参加率	37.5%	FSGA発表値 (2015)
年間ARPPU	52,598 円	推計値



※参考レポート出典 FSGA(Fantasy Sports & Gaming Assosiation)、IBIS World、Information Center、Allied Market Research、Statista

各リーグへの経済インパクトも大きく期待できる



<隣接市場比較>

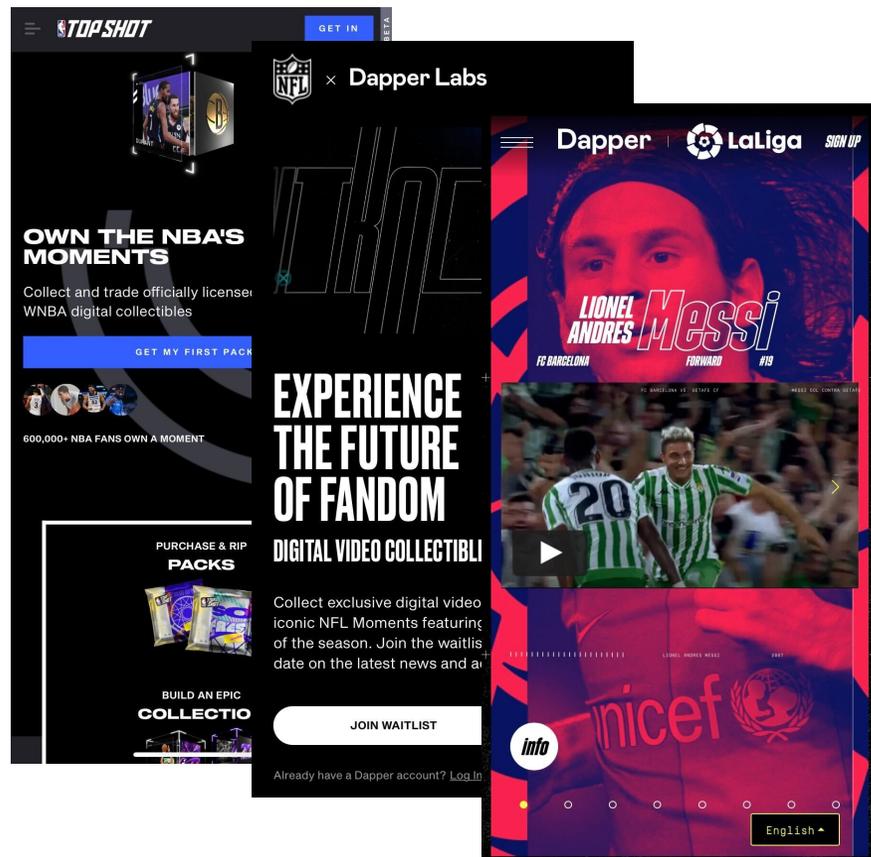
- ・スポーツくじ (TOTO)
 - 令和2年度売上 1,017億円
 - リーグ還流率 約1%
 - ※日本スポーツ振興センター 2021/3
- ・スポーツベッティング
 - 潜在市場規模 7兆円
 - リーグ還流率 未定
 - ※CyberAgent推計発表 2020/10

ファンタジー×コレクタブルの加速

Dapper \$7.6B

NBA TOPSHOT / NFL ALLDAY / LaLiga

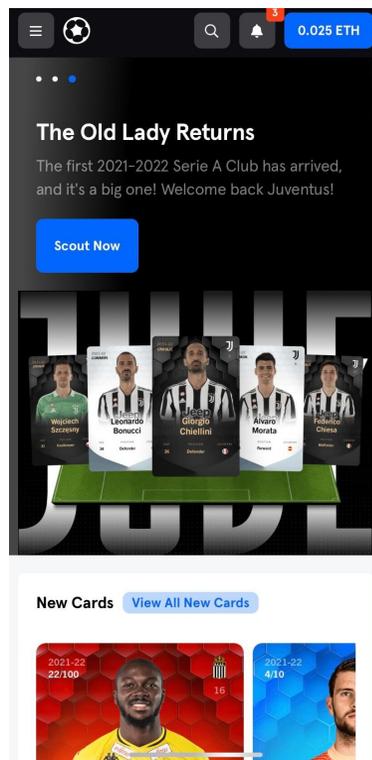
NBA →HARD COURT (α段階) 準備中
その他→今後のロードマップに予定



sorare \$5.3B

SORARE

Fantasy football
× デジタルトレカ



DRAFT KINGS

\$18.8B

DK Marketplace

DFS再大手
× デジタルコレクタブル



CANDY \$1.3B

CANDY MLB

MLB初の映像コレクタブル



各リーグにとって、デジタル時代ならではの新たなファン接点であり、大きな収益源になる可能性を持った分野に