

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

1. 日時：2021年12月20日（月） 13:00～15:00
2. 場所：経済産業省本館17階第1特別会議室（オンライン参加：Webex オンライン会議室）
3. 出席者
 - 委員
 - 水戸 重之 TMI 総合法律事務所 パートナー弁護士 （研究会座長）
 - 阿部 達也 Bリーグ大阪エヴェッサ ジェネラル・マネジャー
 - 稲垣 弘則 西村あさひ法律事務所 弁護士
 - 猪股 宏之 税理士法人猪股会計代表 公認会計士・税理士
 - 上野 達弘 早稲田大学法学学術院 教授
 - 鯉江 隆一 株式会社共同通信デジタル スポーツデータ事業部副事業部長
 - 根岸 友喜 パシフィックリーグマーケティング株式会社 代表取締役 CEO
 - 野呂 洋子 日本ハンドボール協会 副会長、株式会社銀座柳画廊 副社長
 - 日置 貴之 スポーツブランディングジャパン株式会社 代表取締役
 - 諸橋 寛子 一般財団法人UNITED SPORTS FOUNDATION 代表理事
 - 経済産業省
 - 畠山 陽二郎 商務・サービス審議官
 - オブザーバー
 - 丹羽 恵久 ボストンコンサルティンググループ マネージングディレクター& パートナー
 - 経済産業省 経済産業政策局 知的財産政策室
 - 商務情報政策局 コンテンツ産業課
 - ゲストスピーカー
 - 斎藤 千尋 Bリーグ 国際事業グループマネージャー
 - 岩城 農 株式会社マイネット 常務取締役 事業開発本部長
 - 事務局
 - 経済産業省 商務・サービスグループサービス政策課 スポーツ産業室
 - スポーツ庁 参事官（民間スポーツ担当）

4. 議事要旨

事務局から【資料2】P1～8について説明ののち、Bリーグ斎藤氏より【資料3】に基づいてBリーグにおけるGenius Sportsとの取組について説明。続いて、マイネット岩城氏より【資料4】に基づき、ファンタジースポーツのサービス提供におけるデータ活用について説明。その後質疑応答。主な意見は以下のとおり。

- 資料3の1ページ目の不正レポーターの排除に関して、データの価値を高め、適正な価格で売却していくためには、不正なレポーターをきちんと排除し、供給元を制限していくことが根幹的に重要だと考えているが、どのように実効性を担保していくのか。チケット規約で規定したり、賭博目的での立入りを排除するようなルールづくりをされたりしている中で、日本ではこれに違反する人がいても警察に突き出せないということなのか。具体的には建造物侵入の罪に問えなくて警察が動かないというような問題があるのか。私が認識している範囲では、明らかに管理権者の意思に反する立入りならば建造物侵入にあたるのではないかと思うが、その辺りを再度御説明いただきたい。
- 建造物侵入の観点とはというのは、これまで強く認識していなかったところで、これから検討していきたい。今は警備会社に頼んで、無理のない範囲で排除してもらっている形。
- インテグリティサービスを導入した結果、そこからデータが流れてしまうのではないかと懸念されているということだったが、現状はGenius Sportsと契約をし、適正な対価に対しデータを提供しているということで間違いはないか。
- そのとおり。しっかり契約金もいただいて対応している。
- その中で、データが他の事業者から流出してしまっていたり、供給元がほかにあったりする中、世界のベッティングマーケットを前提にしたときに、適切な金額がBリーグに入ってきているというようにお考えなのか、もしそうではない場合、こういったところを改善すればデータの価値が高まるとお考えなのか。
- 今回Genius Sportsと契約するに当たり、初めてデータの保護や独占性の担保に目を向けた。前の会社と契約していたときは、意識していなかったし、契約した相手先も気にしていなかったような感じがあった。

- 交渉過程で、Bリーグにデータの権利があることを前提に先方は取引してきているのか、あるいは、結構ファジーな感じで取引されているのか。
- 前者で、データの権利はリーグに帰属するという前提で、それを許諾してくれという形で話は始まっている。
- 試合会場でインカムをつけて、情報をつぶやいていて外部に送信している不正レポーターは、具体的にどんなデータをつぶやいて、何秒以内にそれが届くことによって、何の価値が発現されているのか。反対に、何秒を超すと価値がなくなってしまうのか。建造物侵入的なリスクも冒してまで入ってくる人がなぜいるのか。
- 例えばバスケットは大体10秒～15秒でプレーが変わってしまうので、取れるデータは誰がポイントを決めたか、フリースローを決めたか程度がミニマム。そこにリバウンドである、アシストであるというデータがすぐにつくかということ、正直、リバウンドもアシストも含めてずっと追いかけていくのは2人でやって精いっぱい。よって、今のレベルであれば、おそらく不正レポーターはかなり限られているのではないかと思う。
ただ、会場でちゃんとしたシステムを通して入れることになれば、アシストが誰か、シュートの種類は何か、シュートのエリアといった情報もとれるようになるので、その価値も変わってくるのだろうと思う。
- 五輪の3×3がベッティングの対象になっていたときのスタッツデータを見ると、リアルタイムで入っていたデータは、それぞれの選手のジャージナンバーやトータルポイント、シューティングエフィシエンシーやハイライト、1ポイントで入れた人、2ポイントで入れた人、フリースローで入れたもの、ダンク、ブロックシュート、その他18種類ぐらい。
- 建造物侵入に関して、ホテルのロビーに暴力団が入ってきたときに、それが明らかに施設管理者であるホテルの同意を得ない侵入である場合には住居侵入にあたるという古い判例がある。試合会場とホテルとの違いは、会場に侵入する人は正当にチケットを購入して入場しているという点だと思うが、チケットを購入していたとしても、チケット契約違反にあたる行為をしているのであれば結局は不同意と同じことになると思うので、実際に警察が動いてくれるかどうかは、次のテーマとしても理論的にはあり得ると思う。

- ファンタジースポーツというブランドは既に確立しており、他社がファンタジースポーツを名乗るサービスを提供することは商標の点から難しいと思うが、同じようにリアルな競技データを利用して遊ぼうという発想自体は、ビジネスモデル特許でも取っていない限りは、データをどう入手するかは別にして、誰にでもできるはずかと思うが、第2、第3のファンタジースポーツ、類似の遊びや事業が生まれるということは現実にあるのか。
- 北米であれば9,000億の中で市場は細分化しており、例えばシーズンの最初にベストナイン+先発3人を選び、シーズンが終わったタイミングで、タイムカプセルのように開けてみるなど様々な遊び方に波及している。
- 事業主体としては全く別か。それともファンタジースポーツのグループの中での細分化の話か。
ファンタジースポーツ市場への新規参入という形。みんなファンタジースポーツと名乗っている。ファンタジースポーツ自体は一般名詞というか、使用しても問題ないという状態。
- 海外のベッティングサービス向けにデータと映像を販売されていると思うが、日本などの非合法国からのアクセスは完全にブロックできるとは言い難い気がしており、日本の賭博幇助罪に対するリスクをどう考えられているか伺いたい。
- 日本から海外のオフィシャルのブックメーカーへのアクセスを正直あまり想定していなかった。オフィシャルのブックメーカーが、日本在住者のアカウントを受け付けないと思っていたので、そこについては深追いできていないというのが現状。
- 今、バスケットボールに関する映像分析会社が多く出現しており、中でもシナジースポーツという会社が一番有名で、Bリーグも契約している。ほかにもインスタッツなど、各リーグの試合を細かく映像から分析するサービスが増えており、ゾーンディフェンスかマンツーマンディフェンスといった、視認しないと分からないようなデータや、映像と選手をタグづけし、例えばあるチームの特定の選手がピックアップアンドロールをしたゲーム映像のみを過去10試合からピックアップして表示するなど、映像を駆使したサービスが出現している。Bリーグの試合もサービスの対象に含まれているが、チームに全く還元がないというのは不思議な感じもしている。スタッツ以外に、映像

から分析するより詳細なデータの権利の在り方も研究調査で分析していただければありがたい。

- シナジースポーツとは1年目から契約をしており、我々が映像を提供する代わりに、彼らが持っている世界中のバスケットリーグの分析されたデータと映像を見られるという形のサービスを受けている。他社が提供する類似のサービスも幾つかあり、アプローチを受けることもあるが、中には勝手に我々の映像を利用している会社もある。

事務局から【資料2】P9～23について説明、その後、知的財産政策室より限定提供データについて説明、続けて上野委員より（参考2）について説明。その後質疑応答。主な意見は以下のとおり。

- スポーツ自体が著作物でない以上、著作権法でいう放映権や公衆送信権でスポーツの試合自体を守るという整理はできないというのが一般的な考え方だと思が、私自身はスポーツの放映権の根拠を施設管理権と選手の肖像権の2つに理論的に置けるのではないかと考えている。
- 限定提供データの該当性について、機器に蓄積されたデータが限定提供データになるというのは、電磁的管理性や相当蓄積性の要件を満たし得ると思ったが、試合経過に関してはどのように考えればよいか。
- 試合経過とは、野球でいうヒットを打ったとか、アウトになったとかということか。ヒットを打った、アウトになったというデータが一個一個提供されていくということだと思うが、1試合終わるときにはデータが複数蓄積されていると思うので、その点を主張できるのではないかと思う。
- 映像としてのデータという形か。
- 映像が1つのデータとしてまとまっているときには、相当蓄積性と読みづらいという問題はあると思っている。ただ、限定提供データに関する指針でも、全てを量で判断するというわけではなく、作成に当たって投じた労力や費用を加味して考えていこうという整理もしているところ。相当蓄積していると解釈される余地もあると思うが、厳格に申し上げると1つのデータでは難しいかと思う。

- 日経平均やTOPIXについては、日経新聞に著作権や知的財産権がありますと主張されている。一方で株価はすごくパブリックなものだと思う。当然、日経平均については日経の独自のロジックを使って書いるのだと思うが、それをロジックに堂々と権利を主張できるのか。例えば日本国内においては何か判例などあるのか。
- 単なる客観的なデータではなく、その会社が専門的評価を経た上ではじき出した数値だということになると、それは人間がつくり出した創作性のあるものだという見方もあり得るかもしれないが、数値それ自体が著作権の対象になるのは難しいとする見解が多いかと思う。訴訟になったわけではないが、A+やA+++のような企業の格付について相談されたことがある。これも人によって評価が異なるので、その人なりの評価として創作的であるという考えもあり得るが、一方でそれはアイデアに過ぎず著作権の対象にならないという見解も多いだろう。私は、そのような数値が1件だけで著作権の対象になることはないが、ミシュランの格付リスト全体のように、そのような人の評価が多数集ったものは編集著作物として著作権の対象になると考えている。ただ、学説でも見解が分かれるかと思う。
- 放映権の根拠について、日本においては説の対立があるところで、施設管理権を持っている者に放映権は帰属するであるとか、試合の主催権を持っているところに帰属するであるとか、選手の肖像権の集積であるというような見解が分かれている。根拠としては、試合を主催する球団は、資本を投入して試合を主催するなど管理をしているので、そこから生み出されるコンテンツについては、投資をした者に帰属させるべきなのではないかという価値判断があるのではないかと考えている。議論の余地はあるにせよ、データについても選手から生み出されたものや試合から生み出されたものに関しては、試合を主催したり選手を育てたりした球団に帰属させるべきなのではないかという価値判断が働くというのは、1つ考え方としてはあり得ると思う。

事務局から【資料2】P30～39について説明、その後質疑応答。主な意見は以下のとおり。

- 33ページの上から3つ目、新しい市場をつくるのであれば、ゼロから統ルールをつくらなければいけないのではないのか、全体統ルールは必要なのではないかということをお指摘いただいたが、今プロ野球界ではどのような議論が起こっているのか具体的に教えていただきたい。もう一点、33ページの一番下、肖像等の「等」に何が含

まれるのか分からないとおっしゃっていただいた御趣旨を伺いたい。

- プロ野球の場合、大前提としてユニフォームを着用している選手の肖像権は各所属する球団に属する。その上で、例えばゲームのような既に市場が出来上がっている分野においては、ゲーム会社のギャランティーやNPBへの支払い、球団、選手への分配など図式が出来上がっている。一方、NFTのような新しいサービスを6球団ないしは12球団でやろうとすると、あくまで球団と選手の契約になってしまうため、例えば同じようなグッズを作ったとしても、球団によって選手に分配される割合が異なるということが発生するため、統一したルールを逐一議論して作る必要がある。ゼロから統一ルールの必要があるというのはそういう意味。
- パブリシティ権を承認した最高裁判決は、その対象について「人の氏名、肖像等」と述べていて、氏名や肖像がパブリシティ権の対象になることは明らかであるが、それ以外の「等」に何が含まれるかは必ずしも明確でない。ただ、最高裁は、「人の氏名、肖像等」について「個人の人格の象徴である」とも述べているので、パブリシティ権の対象に含まれるか否かは「個人の人格の象徴」と言えるかどうかによる。そうすると、例えば、スポーツ選手の身体的特徴などがこれに当たる場合も考えられるし、また、試合に関する様々なデータについても、選手個人に近いデータ、特に計測しなければ分からない心拍数などは「人格の象徴」に近いものとも言えるかも知れない。例えば、大坂なおみ選手がどういうプレーをして、どういう身体的な特徴を持つのかといったものも「人格の象徴」と言えるのであれば、パブリシティ権による保護の可能性を検討することができるのではないかという趣旨。

- 38ページ上から2つめの御趣旨をもう少し補足いただけるとありがたい。

- 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。

ただ、取り組む順番的には、まず法的な整理、次が会計かと理解している。

コンテンツやNFT、ベッティングなどが費用処理されてBSに載ってこないことに

よって、価値が明確に見えてこないという課題と、BSに載ってこないのも、チームとしてそれをないものとして扱われてしまうリスクをここで伝えたかった。

- 資産計上されないことによって、そもそも算定されていない価値があるというか。
- 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。

- 例えばどのようなものが費用計上されてしまって、資産として載っていないのか。
- 特にスポーツチームの場合、ネームバリューの高さや多くのコアファンを抱えているというブランド、自治体との関係や地域におけるコミュニティのハブであるという点でも無形の価値を持っているが資産計上はされていない
- 試合の得点が基本的な賭けの対象になり得ると思っているが、得点は非常にシンプルなもので、テレビや新聞ですぐ公然の事実になってしまう。それについてどのように判断するのか。

得点がベッティングの一番の対象になるが、それはスタッツに入るのか。著作権などがあるとも思えない。抜け道になるのではないかという心配がある。

- スタッツデータは本当にいろいろな種類のものがある。試合の結果と点数というだけのプリミティブなものから、機器がないと測定できないようなもの、個人のパブリシティに関わるようなものなど。データによっては、もしかしたら著作権で保護される場合があるかもしれないし、データ全体であれば限定提供データとして保護される場合があるかもしれないが、単なる試合の勝敗と点数だけだと、公開されている客観的な事実に過ぎないため、現行法上の法的保護は難しいのではないかと。もちろん、そのようなデータだけでもベッティングは成立するし、むしろ、取引の対象としてそのようなデータが一番重要なのではないかと御指摘もあるかもしれないが。
- 今の議論の過程からすると、私も難しい、保護できないのではないかと考えた。しかし、チームからすると試合が一番大事だし、納得できない部分があるので、何らかスポーツ界に還元できるような仕組みを著作権などとは違う観点でお考えいただけるとありがたい。

- 海外から日本の試合に賭けている方たちは、映像そのものは何かで見ているという想定なのか。
- オフィシャルなブックメーカー向けには、Genius Sportsを通して公式に映像は提供している。それ以外のところで海賊版のように国内のものを収録して公開している人がいたりするのは認識しているが、それだとスピードが全然遅いので、賭けには使えないと考えられる。
- つまりデータを取得して、ブックメーカーのサイトから賭けている顧客は何を見て賭けているのか。
- そういう意味だと、ブックメーカーに対して渡している映像を見ているとは聞いている。通常の映像よりも大分解像度を落として渡すようにはなっている。
- 公式に渡されているものを賭ける当事者たちも見ながらやっているということか。

- 【資料2】22ページの論点②で、リーグがデータプロバイダを通じて海外ベッティング事業者にデータを提供する際に、賭博罪に抵触しないためにどういう措置を取るべきかという部分について、データを提供しているリーグなどが賭博罪の幫助になる可能性があるかどうかは、結局、データ会社の売り先のベッティング事業者が日本に居住する個人に対してサービスを提供しているかどうかによる。リーグ自体はデータ会社を介してベッティング事業者に売っていくことになるので、結局は間に入っているデータ会社をどうコントロールするかというところにかかってくる。

幫助が成立するためには故意が必要。データ会社に対して契約上制約をかけ、最終的な売り先であるベッティング事業者をコントロールして、日本に居住する者に対してはデータをサービス提供しないというようなことを制約させれば、幫助の故意が成立しないということもあり得るのではないか。

具体的には、イギリスのベッティング事業者に対して提供する際に、契約上、合法国に対してしかサービスを提供しないベッティング事業者にしかデータを売らないことを制約させたり、表明保証させたりするという契約上の手当てなどを取ることで、リーグとしては日本に居住する者に対してデータが渡ることはあり得ないと認識していると説明できれば、幫助の故意が欠けるという整理になり得るのではないかと考えている。

- 国内のポルノのサービスについて、サーバーを海外に置いているので合法であるという言い方があると思いますが、それについては日本からわいせつ画像のデータを送っている限りは実行行為の一部があるということで逮捕された例があったと記憶している。それと同じような考え方の当否について詰める必要があるかと思う。
- 日本在住者が海外のベッティングサイトを利用して賭けている場合に、海外のベッティング事業者が、日本で賭場を開いているという整理になるのか否かという論点については、今、参考になる裁判例も出始めているところではある。日本で海外のベッティング事業者が賭場を開いているということになると、賭博場開張図利罪という犯罪が成立し得る。日本のリーグとしては、結局自らが提供したデータがデータ会社を通じてベッティング事業者に渡って、そういう賭場を開くことを助けると賭博場開張図利の幫助が成立するリスクがあるという点にも気をつけないといけない。日本に居住する者が賭けることを助けるということの整理の問題とあわせて、問題は2つあると思う。

最近の裁判例で、賭場というのは何かというところで、賭ける人が居住している場所が賭場の場所であると認定されるのではないかという解釈を示している裁判例があり、理論的には日本において賭博場開張等図利罪が成立する可能性は否定できないところ。

- 違法プロバイダーが、大手プロバイダーのデータをコピーし、中小の違法ベッティングサイトに販売している事例もあると聞いている。コピーされたデータであっても利益が取れるため、そういった事象が発生している。
- 以前、大手データプロバイダーにヒアリングした際、1試合につき会場とオフィス1人ずつついて、それぞれデータを入力していると言っていたので、不正レポーターも何かしらの手段でスタジアム、アリーナに入ってデータを取っているというのが現状だと思う。

規制を厳しくすることによって、日本の市場はそんなにおいしくないから、日本ではなくてもっともうかりそうな市場のある国との関係を深くしようというような判断を海外のデータプロバイダーがすることによって、相手にされなくなるというリスクもあるのではないかと聞いているので、その辺りの駆け引きが今後課題になってくるのではないかと思う。

——了——