

「する」スポーツ分科会（第2回） 議事要旨

1. 日時：2024年5月24日（金）9時30分～12時00分

2. 場所：文部科学省 15階 15F1 会議室、Zoom（オンライン）

3. 出席者：

諸橋座長、高橋委員、森田委員、古屋委員、林委員、甲田委員、久木留委員、伊藤委員、橋口ゲストスピーカー、森本ゲストスピーカー、経済産業省、スポーツ庁

4. 議事要旨：

【自由討議】

議題（2）スポーツの意義・効用を明確化する科学的知見に基づいた、コンディショニング向上とDX活用による、するスポーツの推進について

委員・ゲストスピーカーの主な発言は以下のとおり。

- トップスポーツでは、選手から得たデータを見える化するだけで、専門家がそのデータを読み解き、指導に活用することができる。その先どうすればよいかまで示すのは不要なケースが多い。しかし、高齢者や楽しみでスポーツを行う一般の人々にサービスを提供しようとする場合は、得たデータを見える化するだけでなく、その先どうすればよいかまで示すことが重要。
- 少子高齢化を考えたときに、都市部と比べて地方はスポーツの選択肢が少ない。これにより、トップ選手は意外にも地方から出てくるのではないかとも思われるところ、やらなければいけないのは、地方のスポーツ指導者のレベルアップ。例えば、今回紹介いただいたサービスを使って指導者のレベルを上げることで、多くの子供たちに大都市から移住してでも地方都市に行くみたいな流れを作ることが大事。企業が入れないところを国が後押しして、地方でスポーツ環境のある所の指導者のレベルアップを一気に進めると、スポーツで大成したい人がかなりその地方都市に残ることも出てくるのではないか。2030年以降を考えた際の地方の後押しにもなる。
- 2030年以降を見据えたときに、セルフコンディショニングの時代になってくるだろう。また少子高齢化の中では、人に怪我をさせないことが重要であるので、民間企業の役割のひとつとしては、予防の推進が考えられる。またスポーツを改革していく上で重要なのは、信頼できて、わかりやすく、使い方の事例を示すこと。それによりハイパフォーマンス研究の成果が一般に普及することとなる。国立スポーツ科学センターでは、諸外国とのネットワーク化、大学とのネットワーク化はできているが、企業とのネットワークの推進が一番難しく、R&D 言えば開発研究に課題がある。ここに有効な政策が打たれば、企業等と組み易くなり、ハイパフォーマンススポーツの知見を地域に展開できるようになる。その際は、国立スポーツ科学センターという名前を十分に活用いただきつつ、そこだけでできないことを民間企業と組むことによって推進するよう政策を打っていくべき。
- 紹介いただいたようなサービスはウェルネス領域とも相性がよいのではないか。マイナカードを使って、マイナポイントで

予防にインセンティブが働くようにし、そこで蓄積したポイントを翌年の予防行為に使えるといったようなことを 10 年後ぐらいにできれば、こうした選手などの状態をデータで可視化するサービスもかなり活きるのではないかと。スポーツクラブの会費を所得控除的にするという方法も考えられるが、その際にもデータで人々の状態を可視化できることが重要。また、一般生活者向けにはコーチの存在が重要であるが、コーチの育成なども考えられるのではないかと。フィットネス指導をする上で、AI がしっかりとコントロールし、駄目出しよりも褒めることによって、一般生活者に運動の習慣化やスポーツへのインセンティブ向上も図れるとよいのではないかと。

- フィットネスクラブとの協業も重要と考えるが、全体的な傾向の把握より、一人一人に合ったアプローチを、それぞれの人の時系列データの収集・分析により行うことが重要。また、一般向けにサービスを広げていくためには、科学的にはすればよいとわかっていることでも人々の行動変容につなげることは容易ではないので、ただファクトを伝えるのではなく褒めてモチベーションをあげることで、いかに実際の行動変容につなげるかのアプローチを工夫することが重要。
- 紹介いただいたサービスは、社会全体の課題解決に繋がっていくことが明確になっており、これこそ国・社会の事業として取り組みが必要な分野ではないかと感じた。例えば、医療費の拡大などの課題に対して、するスポーツというものが貢献するとすると、年間 40 兆円ほどの医療給付が使われているときに、1%が削減されたとしても 4000 億円ほどの費用が浮いて、それを他の領域やスポーツのために使用できることになる。するとそこにマーケットができ、ビジネスとしてそれが継続できるという良いサイクルが出てくるので、こういったことを言うてはどうか。
- 毎年選手が入ってくるが、プロにたどり着いた段階で体がボロボロな場合が多い。怪我をしにくい、潰れにくいような体作りがアマチュアでは難しいので、こうしたデータによる選手の管理が普及したら、非常にアスリートの Well-Being の向上に繋がるのではないかと。また、人々の働く期間が今後長期化すると、スポーツと呼ぶかどうか別としても、体のコンディションと相談しながら生きることとなるが、それをデータにより主観だけでなく客観でも把握できることがもっと普及すれば、体が自由に使える健康寿命的なものも延び、非常に夢が広がるような話になる。
- 例えば熊本の事例であるが、医療法人が地域包括介護のようなことも含めて、地域のバスケットボールチームを使いながら、それにより高齢者のフィットネスへの関心向上や健康づくり、健康的なまちづくりに取り組むようなことも始まりつつある。そうした医療介護の分野において、可能性の展望や政策要望はあるか。
- 本当にポテンシャルを感じる領域。地域の高齢者も一般の方も、プロの選手がプロチームのロゴの入ったものを着て、体操を教えてもらったりすると、すごくテンションが上がる。なので、チームのアスレチックトレーナーと選手が 2 人で組んで、地域の方々を集めて運動するプログラムには一つ大きな可能性があるのではないかと。そこにさらに医療的要素を加えることも可能性としては大いにあると思う。
- 保険との協業についても取り組みを強めている。重要な要素は、行動変容。特に予防によい行動は様々あるものの、これまで統合して捉えられていないが、データを収集・提供することでこれらが保険料に反映される、何かインセンティブとして物がもらえるなど、メリットがあると思う。また、怪我の発生数が極端に多いチームと、そうでなくしっかり管理が出来ているチームが同じ保険料であることはおかしく、データをもとに保険料などの経済的インセンティブに差をつけていくことで、より安全な環境やより安全な社会をつくるという取組には、非常に可能性があると思う。

また、人々の無意識に働きかけることでビジネスを伸ばしていくことについては、経済的インセンティブやゲーミフィケーションが重要であるとする。なぜかわからないが楽しいからやってしまう、気持ちいいからやってしまうといったことで人々に働きかけることが重要であり、そうした意味でゲームの領域には非常にポテンシャルがあるとする。ゲームの会社がクラブの運営をされている現状は、そうしたスポーツとゲームの関係を深める環境を整えつつあると感じる。

議題（3）スポーツを活かしたまちづくり、スポーツの地域社会への展開による地域の活性化と、するスポーツの推進について

委員・ゲストスピーカーの主な発言は以下のとおり。

- 課題を解決するような指導者の養成については、日本スポーツ協会ができるところではないか。また、様々な団体があるので、有機的な連携に繋がるような、スポーツならではの政策提言を行うことは必須と考える。調査研究についてもヴェルディだけでは難しく、関係機関やスポーツ関連の大学との連携も必須。国としてできることは知見の提供であり、その他は、各領域を得意分野としている民間企業や大学の組み合わせがカギになる。国や各主体の役割のすみ分けを整理することが重要。
- 資金面での課題について、先ほど、スポンサー企業との連動やアクティベーションが制限されているという話が挙がっていたが、公共施設や、企業との活動を可視化し、例えば何区にはこういう制度があるから企業との連携が難しい、といったリストが作成されると、よりインパクトのあるものになるのではないかと。ぜひ、課題について見える化したものが今後出せるとよいのではないかと。
- 課題の見える化にはぜひ今後取り組んでいきたい。また、スポーツチームとの連携を進める中で、チームのスポンサー企業も含めスポンサーの話をしているが、民間企業の方々は現状まだ「スポーツ＝広告露出」という概念が強い。サッカー1試合での露出数と、スポーツ体験を通じた接触数が、人数だけで比較されると、子どもたちへのスポーツ体験にスポンサーから大きなお金は引っ張りにくい。単なる広告露出を見るだけでなく、深く体験価値として体験をすることと、試合を見ることとどう違うかをプレゼンできるよう、違いを分析し、課題を整理することが次につながるを感じる。加えて、先の議論でもあったが、自分たちだけでなく、大学の研究者などの研究対象となるよう、課題の見える化、情報発信の強化も重要と考えている。
- スポンサーシップについては、スポンサーの側も考え方が変わってきており、広告露出だけでなく、クラブチームや選手、トップがパーパスや志を持っているか、またそれをいかに一般の方に伝えていくかということも重要。また、せっかく自社で抱えているお客様、子供たち大人たちの顧客データに対するマネジメントが上手く出来ていない現状があるため、1回で終わる露出だけでなく、長期的に活用していくことが重要だが、そうした考え方は日本ではまだ浸透していない。女性アスリートや障がい者スポーツにも対応していること、サステナビリティ的な取組をしていることに対しても、スポンサー・パートナーになる側の企業が変わる必要もある。オリパラを開催するパリ市は様々なスポンサーを民間から集めているが、プロジェクトに参加する企業みんな達成する目標を可視化している。スポンサー企業みんなの思いを高めていくためには、目標の可視化も重要。
- ご紹介いただいた取組は、本当に素晴らしく、敬意を表するが、他方で、東京だからこそ出来ているのではないかと

も感じる。なぜなら、財政的には行政との連携が中心になっているように見受けられるが、東京の自治体は他の地域に比べて非常に財政的にも余裕があるため、様々な政策を打つことができる。これが地方でも同じことができるかどうかというと、クラブだけの頑張りでは、相当難しいのではという感想。こうした動きを日本中に広げるには、もっと行政からの支援が必要になるのではないか。

- 指摘の点には同感。東京でない地方でも取り組んだことはあるが、地方では東京とは異なる悩みがあり、東京での成功事例・失敗事例がそのまま地方で転用できるとは思わないものの、地方でも取り組むきっかけや参考になればよいと考える。また、昔は特定の地域・特定の指導者しかスポーツを教えられなかったが、最近はテクノロジーを駆使して、エリアを超えてスポーツ指導のノウハウを地方に転用できないかという可能性も考えており、今後そうしたチャレンジもできればと考える。
- 学校体育の授業の単位を民間に委託して、好きな民間のスポーツ種目を選んで、デジタルで管理するといった方法も検討してもらえたら嬉しい。また、例えば税制の優遇のようなもので、スポーツ公園として使えるなら優遇措置が適用されるなどしてスポーツ環境を整備したり、スポーツをする空間と、教える人、教わる人をベストマッチする仕組みを作れないものかと考える。
加えて、現在スポーツ施設はたくさんあるが、運営をわかってない人が企画設計したことによって、後々支障が出るといったケースがあるため、運営をわかっている人自身が企画設計段階から入っていくような、いわゆる予定指定管理者制度のようなものを整備するとよいのではないか。
- 学校部活動から地域クラブ活動へ移行する際には、安全面に配慮することが重要ではないかと考えるが、これにはフィジカルな安全と心の安全の2つの側面がある。親からすると、学校の先生が携わることにより保たれていた心の安全が、どんな人に教えてもらうのかという不安問題が生じる。そうした意味では、スポーツ指導者養成を行っている日本スポーツ協会と連携し、「トータルコンディショニング」の観点も入れつつ、地域スポーツの環境整備に有効活用することが、国の財源が限られていることを踏まえても重要ではないか。
- みるスポーツとするスポーツの両方をされているクラブが、みるスポーツの会員データとするスポーツの参加者データを上手くマッチングできると、顧客のライフタイムバリュー向上等に効果的に活用できるのではないか。また、クラブでの研究実施に関しては、東京都でも地域スポーツクラブを支援する事業を行っている広域スポーツセンターがあり、そこには専門家や研究者もいるので、大学に突然訪ねるよりも相談しやすいかもしれない。
- 日本では競技間で高身長選手を奪い合うところもあるが、海外の研究では、マルチスポーツは怪我予防やバーンアウト予防に有効と示されている。日本ではそうした情報が十分でなく、データをとりながら研究が進められるとよい。また、16種目ものスポーツ体験ができるなら、それぞれの子どもたちがいつ何をやったのか、データをとってCRMに活かすといったように、テクノロジーも活用してスポンサー企業への価値提供につなげられるとよいのではないか。
- テクノロジー×スポーツを活用して、子どもたちの好きなスポーツと向いているスポーツがどう違うかなど、パフォーマンスデータを大人になってからではなく子どもの頃から可視化して提供することで、子どもたち+親御さんに気付きのきっかけを与えられるのではないかと考える。

各競技のトップレベルの大人と子どもたちの体験とのギャップを可視化することが重要であり、実際に子供たちがやってみることで、みるスポーツにも興味が湧くとともに、トップレベルのプレーがどれだけすごいかを経験として体感することになるはず。そうした意味で、みるスポーツとするスポーツ双方の研究対象として有効活用されるとよい。

- スポーツ×テクノロジーの観点は、2030年以降に向けても必須と考える。ただし、取り扱う内容や分野等によっては行き過ぎてはいけない研究もあり、どうルールを決めていくかを含めて慎重に考えていくという姿勢も重要。

以上