

General Symposium

Sustainable Mature Society and Physical Education and Sports Sciences

Chair: Osamu Takamine (Meiji University), Kaori Araki (Juntendo University)

Wed. Aug 31, 2022 4:20 PM - 6:10 PM 第2会場 (3号館4階401教室)

現在の日本社会は、少子高齢化、貧困や格差、孤立や孤独など、様々な問題を抱えている。さらに自然環境というグローバルな問題も加わり、社会の持続可能性は深刻かつ具体的な課題としてある。社会やスポーツの持続可能性を探ると、現状維持ではなく変革—不断前進—が求められるだろう。

他方、現代社会ではデジタル化やネットワーク化、そしてそれらを前提とするビッグデータとAIの活用も進んでおり、またテクノロジーが各種産業や医療、介護に様々な利便性の向上をもたらしている。スポーツ分野においても、先般策定された第3期スポーツ基本計画では、デジタル技術を活用してスポーツ界に新たなビジネスモデルを創出することが施策目標として掲げられた。これまでスポーツにおいて応用されてきたテクノロジーやデータサイエンスは、成熟した持続可能な社会を志向する変革にも応用可能なのだろうか。そもそもテクノロジーは、スポーツ文化自体の持続可能性にいかに関与するのだろうか。

以上の問題意識から、本シンポジウムでは、スポーツや身体活動分野において活用されるテクノロジーやデータサイエンスの可能性とそれらの社会への応用を模索することで、成熟した持続可能な社会に対するスポーツの貢献について考えたい。

[本部企画-S2-1]Sports-Tech Overview

Digital Transformations in the Sports Industry

*Kawamoto Toshio¹ (1. NTTDATA Institute of Management Consulting, inc.)

<演者略歴>

総務省を経て、現職。中長期の成長戦略立案、新規事業開発、産官学連携、DXを得意とする。スポーツ・不動産・メディア・教育・行政情報化・街づくりなど幅広い領域が守備範囲。早稲田大学スポーツビジネス研究所招聘研究員、Sports-Tech & Business Lab発起人事務局長。

スポーツ産業において、IT(情報技術)による新たな付加価値を生み出すソリューション・プレイヤーを「Sports-Tech (スポーツテック)」と呼称する。世界を見渡せば、北米・欧州では巨大なスポーツ産業のマーケットが形成されているが、その背景には、Sports-Techの戦略的活用が寄与している。金融におけるFintech、製造業におけるIndustry4.0と同様に、スポーツ産業もテクノロジーにより変革し、従来なかった体験価値の創出や、新たなビジネスモデル構築の余地がある。本講演では、産官学連携で、デジタル化時代に即した次世代スポーツビジネス、周辺産業や地域と連携したスポーツビジネスエコシステムの創出を目指すコンソーシアム「Sports-tech & Business Lab」の発起人であり、事務局長を務める立場から、スポーツや身体活動分野におけるテクノロジーやデータサイエンスの活用の可能性について全体像を俯瞰するとともに、類型化したうえで、Sports-Techの全体像について整理する。