

## 課題①スタジアム・アリーナの在り方

### 【方向性】

- ① 収益モデルの確立（コストセンターからプロフィットセンター化へ）
- ② スタジアム・アリーナを核とした街づくり（スマート・ベニュー構想）の実現
- ③ 民間資金の活用・公民連携の促進（PPP・PFIの活用等）

### 【今後の具体的な取り組み】

- ① 「スタジアム・アリーナ推進 官民連携協議会」（仮称）立ち上げ
- ② 施設の整備に向けたガイドラインの策定
- ③ 資金調達手法の充実
- ④ 新国立競技場の2020年東京大会後の運営管理に向けた検討



## 課題②スポーツコンテンツホルダーの経営力強化、新ビジネス創出の促進

### 【方向性】

- ① 高校・大学スポーツの資源の活用
- ② アマチュアスポーツ大会等へのビジネス手法の積極的導入等
- ③ 競技価値の最大化に向けたプロリーグと球団運営の取組の充実
- ④ 地域特性、種目に応じた地域密着型ビジネスモデルの確立・普及
- ⑤ グローバル化の推進（スポーツコンテンツ、球団経営等の海外展開等）

### 【今後の具体的な取り組み】

- ① 中央競技団体（NF）の収益力強化
- ② 大学スポーツの振興に関する検討会議の開催
- ③ 地域におけるプロチームと関係者による新事業の開拓



出典：第2回スポーツ未来開拓会議  
根岸氏資料より引用

## スポーツ産業の成長産業化に向けて

### 基本的な考え方

- 全ての国民のライフスタイルを豊かにするスポーツ産業へ  
・「モノ」から「コト」（カスタマー・エクスペリエンス）へ
- 「負担（コストセンター）」から「収益（プロフィットセンター）」へ  
・「体育」から「スポーツ」へ  
・ポスト2020年を見据えた、スポーツで稼ぎその収益をスポーツへ再投資する  
自立的好循環の形成
- スポーツ産業の潜在成長力の顕在化、我が国基幹産業化へ  
・我が国GDP600兆円の実現  
・スポーツをコアとして周辺産業に波及効果を生む、新スポーツ産業の創出
- スポーツを通じて社会を豊かにし、子供たちの夢を形にするビジョンを提示

### 日本再興戦略2016におけるKPI（数値目標）

- スポーツ市場規模の拡大  
5.5兆円（2015）→15兆円（2025）
- スポーツ実施率の向上  
40.4%（2015）→65%（2021）

## 課題③スポーツ人材の育成・活用

### 【方向性】

- ① 専門的・実践的な育成及びマッチング機能を有するプラットフォームの構築
- ② 学生への教育の充実
- ③ アスリートの引退後のキャリアの選択肢の充実

### 【今後の具体的な取り組み】

- ① スポーツ経営人材プラットフォーム協議会（仮称）の開催
- ② デュアルキャリアプログラムの実施・普及
- ③ 各団体のコンソーシアム設立によるアスリートサポートシステムの構築
- ④ アスリートに対するコンプライアンス教育



www.ritsumei.jp (参考：J.LEAGUE HUMAN CAPITAL)

## 課題④他産業との融合による新たなビジネスの創出

### 【方向性】

- ① スポーツを「みる」「する」楽しみを拡張
- ② ウェアラブルな機器の導入によるスポーツを通じた健康ビジネスの拡大
- ③ スポーツデータの分析・活用
- ④ 様々な媒体の活用を前提としたスポーツメディアビジネスの拡大

### 【今後の具体的な取り組み】

- ① 地域スポーツコミッションの活動支援等によるスポーツツーリズムの拡充
- ② 他産業とのビジネスマッチング
- ③ データアナリストカンファレンス（仮）の開催の検討
- ④ スポーツメディア協議会（仮称）の開催



## 課題⑤スポーツ参加人口の拡大

### 【方向性】

- ① 子どもの頃からスポーツを楽しむことができる環境の整備
- ② ビジネスパーソン、高齢者等のスポーツ参加支援
- ③ 障害者のスポーツ活動
- ④ スポーツを通じたヘルスケア産業の振興
- ⑤ 官民連携した施策の推進

### 【今後の具体的な取り組み】

- ① スポーツ医・科学等の知見に基づく運動プログラムの開発と展開
- ② 最先端技術の活用等による参加しやすい新しいスポーツの開発と普及
- ③ 職域における運動習慣の構築
- ④ 運動部活動指導の工夫・改善支援
- ⑤ 障害者スポーツの普及、用具の開発と整備支援
- ⑥ 地域スポーツコミッションの活動支援等によるスポーツツーリズムの拡充（再掲）

