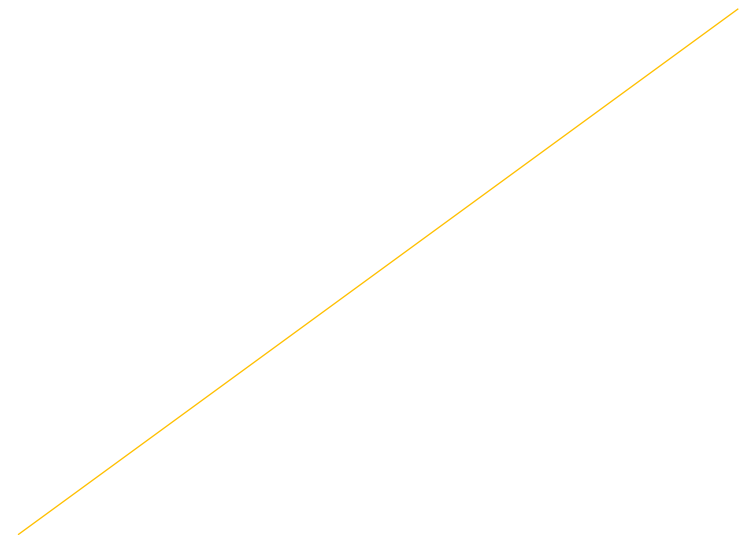


## 第一期スポーツ未来開拓会議のフォローアップ



# 第一期スポーツ未来開拓会議 中間とりまとめ概要

## 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）



# 第一期スポーツ未来開拓会議のフォローアップ

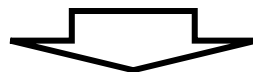
## 課題①スタジアム・アリーナの在り方

### 【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）

### 【具体的取組】

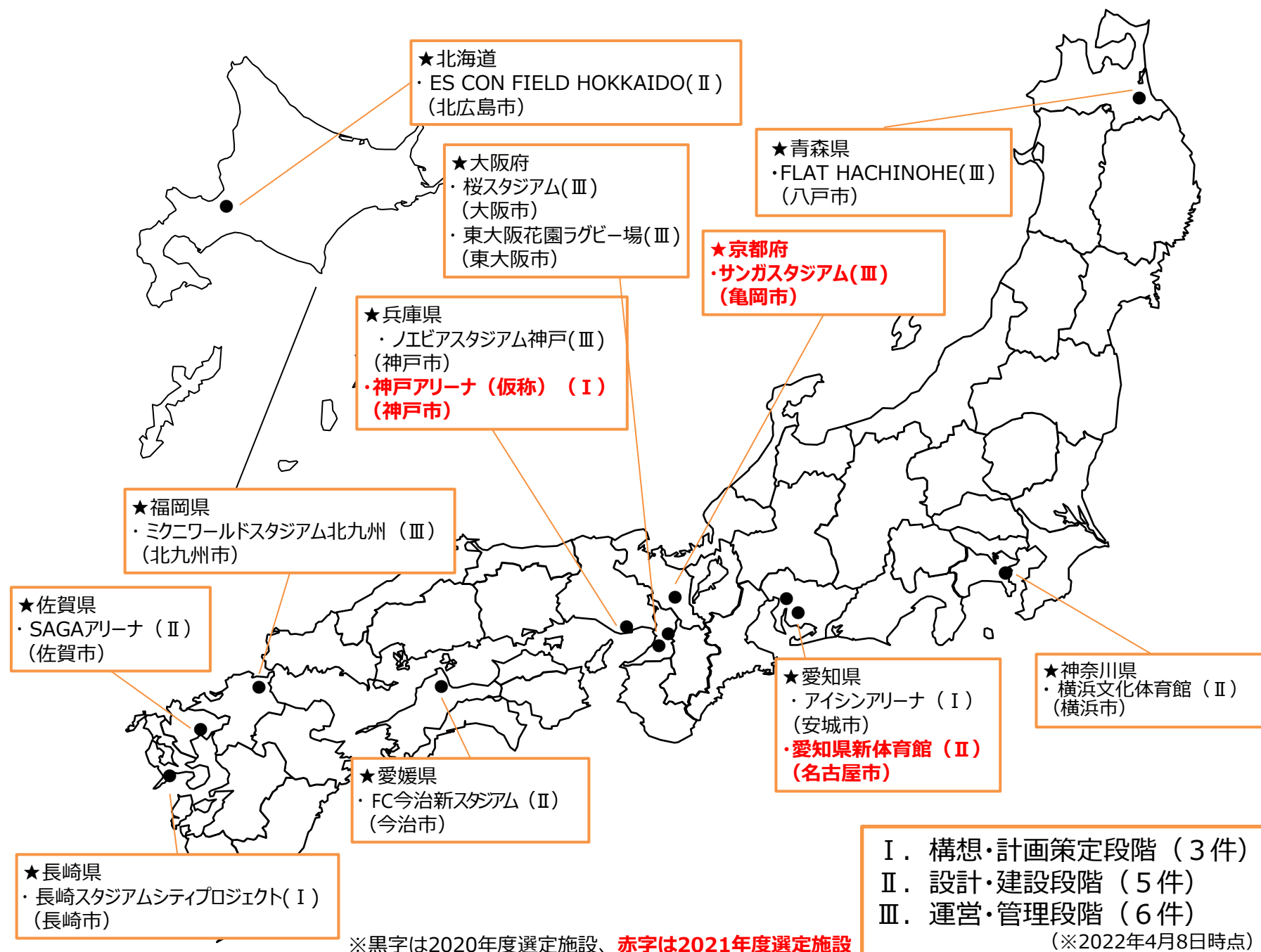
- ①「スタジアム・アリーナ推進 官民連携協議会」（仮称）立ち上げ
- ②施設の整備に向けたガイドラインの策定
- ③資金調達手法の充実
- ④新国立競技場の2020年東京大会後の運営管理に向けた検討



### 【これまでの主な取組】

- ・スタジアムアリーナ改革の方向性を示した『**スタジアム・アリーナ改革指針**』を策定。（平成28年度11月）
- ・資金活用に関するポイントを整理した『**スタジアム・アリーナ整備に係る資金調達手法・民間資金活用プロセスガイド**』を策定。（平成29年度5月）
- ・官民連携によるプロジェクト推進の具体的検討項目を示した『**スタジアム・アリーナ運営・管理計画検討ガイドライン**』を策定。（平成30年度7月）
- ・これらに国内外のスタジアム・アリーナ事例や技術事例を加えた『**スタジアム・アリーナ改革に係るガイドブック（第2版）**』を発行。（平成30年度12月）
- ・自治体等が先進的なスタジアム・アリーナ整備に向けた**具体的な構想・計画を策定することを調査予算等で支援**。（平成30年度～：計25件）
- ・スポーツ施設のストックマネジメント及びスタジアム・アリーナ改革合同**全国セミナー**を開催。（令和元年度：10回）
- ・スタジアム・アリーナおよびスポーツチームがもたらす**社会的価値の可視化・定量化調査**を実施。（令和3年度）
- ・令和2年度に**モデル施設の選定**を開始（KPI:2025年までに20拠点）これまで計11拠点を選定。（令和2年度～）
- ・令和3年度に選定**表彰式**を開催。令和3年度に選定された拠点の表彰とあわせ、令和2年度の選定拠点も含めた**ネットワーキング**を実施。（令和3年度～）
- ・海外におけるスタジアム・アリーナ運営に係るイベント等、コンテンツの**最新事例を調査**。（令和4年度～）
- ・PPP/PFI推進アクションプランに基づき、関係府省と連携してスポーツ施設におけるコンセプション等の導入を**自治体に対して働きかけ**。（令和4年度～）

## (参考) これまでに選定したスタジアム・アリーナー一覧



# (参考) 選定拠点例：ES CON FIELD HOKKAIDO (エスコンフィールド HOKKAIDO)

## 施設のイメージ



外観（屋根解放時）

外観

©H.N.F.



## 【プロジェクトのポイント①】顧客体験価値の向上

- ・ **プロ野球というスポーツエンターテインメントを担う事業者の専門的知見や経験を活用**して検討。
- ・ レストラン、温泉/SPA、ホテル等を有する『Tower11』や、グッズショップ、ブルワリー等をスタジアム内に計画。『Tower11』は球場に併設されながらも、**独立運営が可能な施設**であり、**賑わいと新たな観戦環境を創出**する。
- ・ スタジアム周辺に自然豊かなエリアやマーケット、宿泊施設、グランピングなどの施設も整備し、**プロ野球興行がない日も楽しめる空間を提供する計画**になっている。



©H.N.F.



## 施設概要

|          |                                     |               |
|----------|-------------------------------------|---------------|
| 事業主体     | (株)ファイターズ スポーツ&エンターテインメント、北広島市      |               |
| 所在地／アクセス | 北海道北広島市共栄／JR北広島駅から徒歩15分             |               |
| 観客席      | 収容人数 約35,000人                       |               |
| 管理・運営方   | (株)ファイターズ スポーツ&エンターテインメントが維持管理運営を行う |               |
|          | VIPルーム                              | あり            |
| 付帯施設     | 飲食・物販                               | 物販、飲食販売、レストラン |
|          | その他                                 | 宿泊施設、温泉等      |
| ホームチーム   | 北海道日本ハムファイターズ（プロ野球 パシフィック・リーグ）      |               |

## 【プロジェクトのポイント②】

### まちづくりの中核となるスタジアム・アリーナの実現

- ・ 北広島市は、官民連携プロジェクトとして北海道日本ハムファイターズの新球場を核としたボールパークを整備することで、まちづくりの様々な分野に波及効果を生み出し、市のアイデンティティを高め、持続的な都市経営と地域課題の解決を図ることをボールパーク構想と位置づけ、推進している。
- ・ 北広島市は、市の**総合計画、スポーツ振興計画、都市計画マスタープラン、都市再生整備計画等のまちづくりの計画に当該プロジェクトを明確に位置づけている**。
- ・ 防災拠点としての活用につき、関係者間で協定を締結し、検討。
- ・ 計画段階において、経済波及効果の分析だけでなく、球団・新球場が創出する社会的価値についても調査・検討されている。

<北広島市総合計画（第6次）>



# 第一期スポーツ未来開拓会議のフォローアップ

## 課題② スポーツコンテンツホルダーの経営力の強化、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）

### 【具体的取組】

- 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



### 【これまでの主な取組】

- ・スポーツ団体の収益拡大や組織基盤の強化を促進するため、**中央競技団体の経営基盤に関する取組の実態調査**を行うとともに、**マーケティング戦略等の策定に向けた手引き書**を作成。（平成31年度～令和3年度）
- ・スポーツ団体の中長期の経営方針の策定を支援するとともに、中央競技団体を対象に**経営力強化に資する戦略的な普及・マーケティング事業を支援**（平成30年度～令和3年度）。さらに令和4年度から予算を拡充し、レジリエント（強靱）な組織基盤を確立・強化するための取組を支援。（令和4年度～）
- ・競技団体がガバナンス強化のために遵守すべき13原則を示す『**スポーツ団体ガバナンスコード＜中央競技団体向け＞**』を策定（令和元年6月）し、各中央競技団体の遵守状況を確認するための統括団体による適合性審査を実施。（令和2年度～）
- ・大学スポーツの振興を一体的に担う組織として（一社）**大学スポーツ協会「UNIVAS」**が発足。（平成31年3月）
- ・大学において大学スポーツ分野を戦略的かつ一体的に管理・統括する**大学スポーツアドミニストレーター人材の配置**を支援。（平成29年度～）
- ・地域のスポーツ団体等と民間企業との共創による**新たなビジネスモデルを創出を12件支援**。（「地域版SOIP」：令和3年度～）

# (参考) 競技団体による組織基盤の強化・確立のための取組

## 選定事例①：経営基盤強化プラン (全日本空手道連盟)

● 中長期計画の方針を「競技普及」から「競技価値の創出」へとシフトチェンジ、「youtube配信上の見せ方改革」「新しい大会の魅力創出」を通じて空手競技の魅力最大化を図る。また、外部人材や民間企業と手を組むことで、新たな技術的知識の獲得だけでなく、様々なアイデアを持ち柔軟な発想を協会内に浸透させ、改革を図る。

### ◆Youtube強化事業

・ライブ配信を効果的に実施。視聴者のデータ分析（性別、年代など）を行いながら、人気試合を再投稿することでchや大会の収益力強化へつながった。



### ◆空手のDX化～Karate Statsの導入

前年度スポンサー委託事業により、民間企業とのシステム開発を実施し、空手データを活用した競技中のスコア等をリアルタイムで可視化し、競技の見せ方を向上させた。開発から1年未満で国際大会での試験的採用が決定。（6月PL福岡で実施）

| WIN          |    | MATCH DATA   |    | LOSER       |              |
|--------------|----|--------------|----|-------------|--------------|
| MIU YAMAMOTO |    | 4 - 0        |    | KANADE ARAI |              |
| TOKYO        |    |              |    | OKINAWA     |              |
| 1st          | 2  | Charles Taki | 1  | 1st         | Charles Taki |
| 2nd          | 12 | Justin Taki  | 12 | 2nd         | Justin Taki  |
| 3rd          | 5  | Charles Taki | 1  | 3rd         | Charles Taki |
| 4th          | 2  | Justin Taki  | 2  | 4th         | Justin Taki  |

### ◆東京レガシー大会：団体形選手権開催

ターゲットを日本文化に関心が高い、日本在住外国人や教育関係者におき、民間企業との連携により、エンタメ的な要素を取り入れながら、芸術として日本武道の空手の形を演出。



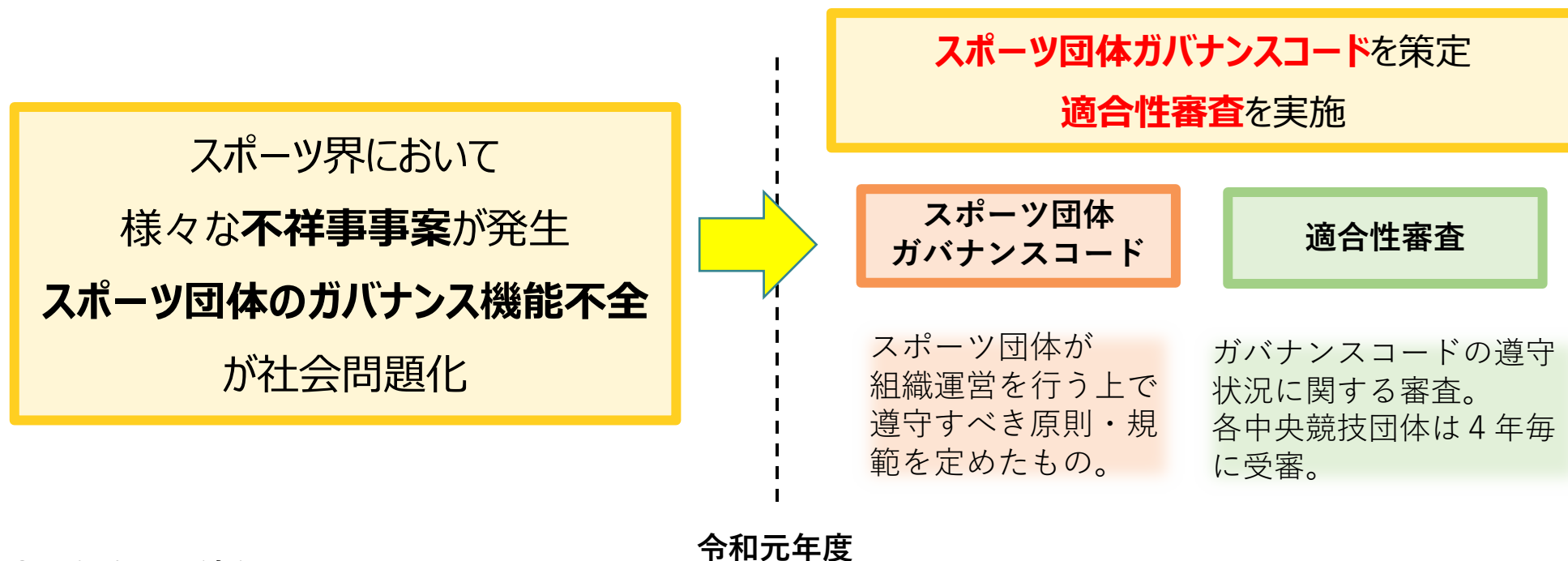
## 選定事例②：人材活用・情報プラットフォーム構築・マーケティング能力向上による組織基盤強化 (日本セーリング連盟)

● 加盟団体数が140と非常に多く、経済的統括がなされておらずガバナンスが効きにくい構造。改革を行おうにも、28ある事務局委員会を支える事務局員が4名と、実務の担い手が圧倒的に不足しており、非常に脆弱な運営体制が障壁に。

● ①連盟内の体制整備、②競技特性である「インクルーシブ」「海洋保護」への着目、③発信力の強化の3点を中心に、持続可能な組織を目指す。

| 課題 |                            | 事業 |                                             | 取組内容                                                                                    |
|----|----------------------------|----|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 会員数が減少している                 | 1  | ビジョン・中長期戦略の改訂のための基礎調査(会員アンケートの実施)           | 全会員を対象にアンケート調査を実施結果多面的に分析。MVV立案、会員への取組み施策、マーケティング用プロフィール作成等に活用する。                       |
| 2  | 加盟団体に対する統括機能・ガバナンスが働いていない。 | 2  | 情報プラットフォームの構築                               | 会員情報やスタッフなどを一元管理することで、会員に対するメリットを大きく向上させると同時に、加盟団体の情報統括機能の円滑化・業務補助の面でも貢献し、ガバナンス強化につなげる。 |
| 3  | 逆ピラミッド構造で事務局機能が脆弱である       | 3  | 最新技術を活用した新たな観戦体験の提供                         | 洋上スポーツの弱みでもある「観る」スポーツとしての価値向上に向け、デジタルを利用した新たな観戦体験の構築を図る。                                |
| 4  | 強化予算に依拠していた財政基盤が脆弱である      | 4  | サステナビリティに関するアクティベーションの調査・トライアル              | CO2削減に寄与するサステナビリティの貢献度を競うSDGsアプリを開発し、環境保全活動を連盟内部に浸透させると同時に、スポンサーとの協働開発プログラムへ繋げる。        |
| 5  | MVVが未整備でマーケティング能力が脆弱である    | 5  | DEI企業研修に関するアクティベーションの調査・トライアル               | ダイバーシティ、エクイティ&インクルージョンという方針に基づき、パラ競技の体験を通じた企業のDEI研修プログラムなどを構築し、スポンサーとの協働開発プログラムへ繋げる。    |
| 6  | 組織基盤の脆弱性                   | 6  | 管理・専門人材の採用・活用(プロジェクトマネジメント・広報・マーケティング・セールス) | 5つの事業を支える専門ノウハウを持った人材を、内外から募集、配置する。                                                     |

## (参考) スポーツ団体の適正なガバナンスの確保について



### ●これまでの流れ

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| 令和元年6月10日          | スポーツ庁がスポーツ団体ガバナンスコード策定 |
| 令和2年10月<br>～令和3年4月 | 適合性審査（1回目）実施           |
| 令和3年6月             | 円卓会議(第3回)にて適合性審査の結果報告  |
| 令和3年7月<br>～令和4年1月  | 適合性審査（2回目）実施           |
| 令和4年3月             | 円卓会議(第4回)にて適合性審査の結果報告  |
| 令和4年7月<br>～令和5年2月  | 適合性審査（3回目）実施中          |

# (参考) 一般社団法人大学スポーツ協会 (UNIVAS) について



- 設立：2019年3月
- 加盟：219大学、32団体、6連携会員
- 目的：大学スポーツの総合的な振興（基盤的環境整備、大学スポーツの価値向上、人材輩出等）

## 活動

### 安全安心な 環境確立

UNIVAS安全安心認証（SSC）制度  
UNIVAS大学スポーツ再開ガイドライン  
試合への医療従事者の配置

### ガバナンス 強化

全国研修会の年次開催  
コンプライアンスの強化に向けた事例集  
の発刊とオンライン研修会の開催

### デュアルキャリア 形成支援

デュアルキャリアオンラインセミナー  
キャプテン、マネージャー対象研修会  
入学準備プログラム

### DX推進

運動部学生データ管理システムの開発  
登録学生に対するオンラインサービス  
プログラムの提供

### 大学スポーツの 認知拡大

競技横断UNIVAS CUP開催  
試合動画の無料配信  
年間表彰制度「UNIVAS AWARDS」

### 地域貢献の 推進

「大学スポーツ統括業務手引書」発行  
大学スポーツ管理者に対する研修会開催

## 「みる大学スポーツ」マーケットの創造 ～試合映像配信事業

- 「みる大学スポーツマーケット」の創造に向け、創設以来インカレを中心とした大学スポーツ試合の配信を推進。とりわけ、コロナ禍において現地観戦が不可能になったことを受けて、配信試合数、特にライブ配信試合数を拡大。
- 2021年には大学スポーツ観戦アプリ「UNIVAS Plus」をローンチ、現在12万人以上のユーザーに視聴環境を提供。また、2022年10月には有料サービス「プレミアムプラン」を開始、協会収益獲得の一つの方策とするとともに、大学スポーツ振興支援金として会員への分配を行う経済循環モデルもスタート。

2019年

2020年

2021年

2022年

映像配信数：30競技  
・823試合（ライブ320）  
・視聴回数：21万回

映像配信数：23競技  
・1,528試合（ライブ1,005）  
・視聴回数：102万回

映像配信数：29競技  
・2,382試合（2,072試合）  
・視聴回数：252万回

映像配信数：30競技  
・2,778試合（2,705試合）  
・視聴回数：265万回 + α



# 第一期スポーツ未来開拓会議のフォローアップ

## 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

### 【具体的取組】

- 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

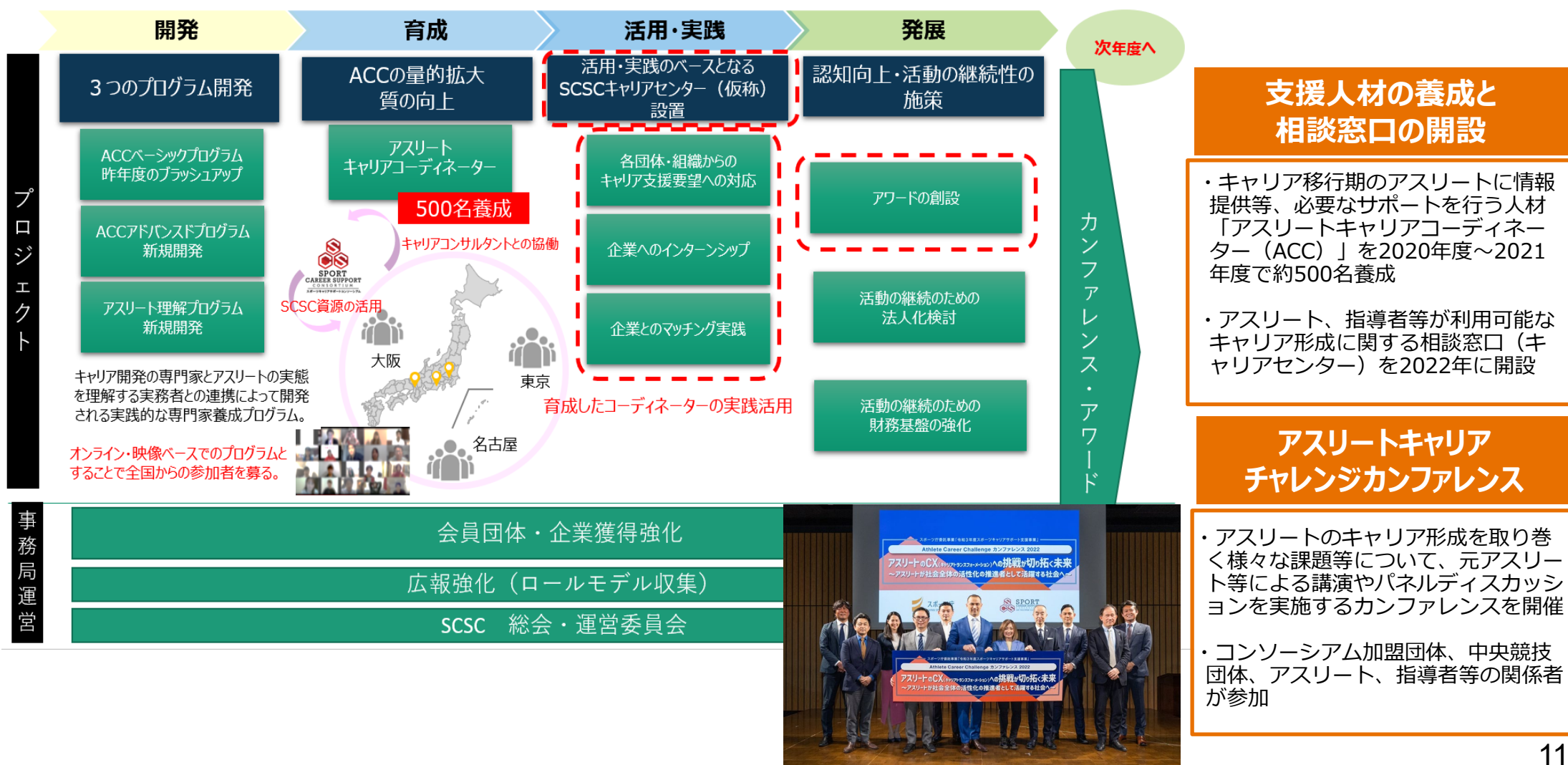


### 【これまでの主な取組】

- ・**スポーツ経営人材プラットフォーム協議会を開催**（平成28年度）。さらに同協議会での議論を踏まえ、外部人材の活用事例を収集するとともに、スポーツ経営人材の育成の手引き書の作成や**経営人材育成カリキュラムを開発**。また、中央競技団体が一堂に会する情報共有の場を設け、競技横断的な事例の横展開を促進。（平成28年度～令和3年度）
- ・中央競技団体やクラブチーム、スポーツ少年団などを対象として、**指導者や審判員などの資格別人数、有給／無給等の活動状況**を調査。（令和2年度）
- ・**諸外国におけるスポーツ指導者等の活動状況および課題の解決に向けた取組等**に関する調査を実施。（令和3年度）
- ・諸外国における学生アスリートの学業支援、就職支援等に係る取組および**国内の学生アスリートの学業成績と競技成績の関係等の実態**を調査。（令和4年度）
- ・アスリートのキャリア形成を支援するため、「**スポーツキャリアサポートコンソーシアム**」を設置。企業・競技団体・大学など80以上の団体が加盟。講習会の実施やアスリートのキャリア形成を支援する人材の養成、キャリアパスに係る相談窓口の設置等により、引退後のキャリアに不安を抱えるアスリートを支援。（平成28年度～）
- ・令和元年に策定したスポーツ団体ガバナンスコードに基づき、中央競技団体等に対して選手や指導者等への**コンプライアンス教育**の実施を要請。（令和元年度～）

# (参考) スポーツキャリアサポートコンソーシアムについて

- 設立：2017年2月
- 加盟：約80団体（2023年1月時点）
- 目的：アスリートが安心してスポーツに取り組むことができる環境を整備するため、スポーツ界、教育界、経済界等が連携してアスリートのキャリア課題について検討し、解決に向けた取組等を提案する。



# 第一期スポーツ未来開拓会議のフォローアップ

## 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

### 【具体的取組】

- 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



### 【これまでの主な取組】

- ・「スポーツツーリズム需要拡大戦略」に基づき、2大重点テーマ（**武道ツーリズム、アウトドアスポーツツーリズム**）を設定。（平成29年度）
- ・「スポーツツーリズムムーブメント創出事業」として、**官民連携によるプロモーション**を実施。（平成30年度～）
- ・武道ツーリズム、アウトドアスポーツツーリズム、新分野のアーバンスポーツ等について、モデル事例の構築に取り組むなど、旅行需要の回復見据え、地域資源を活かした**コンテンツ創出を支援**。（令和2年度～）
- ・多言語化に対応した**広報専用ホームページ（ジャパンスポーツツーリズム）**を開設し、**取組事例を国内外に発信**。（令和3年度）
- ・「スポーツによる地域活性化を担う事業者についての検討会」を実施し、これからの地域スポーツ振興を担う組織・活動の在り方について検討。**地域スポーツコミッションの設立促進**を目標として、設置数の170団体への拡大を目指すこととし、「スポーツによる地域活性化・まちづくり担い手育成総合支援事業」の拡充等を経て、令和4年10月時点で**194団体**に至っているところ。（平成28年度～）
- ・スポーツと他産業との融合によるスポーツオープンイノベーションを推進するため、多様な関係者を結びつける場づくり「**ネットワーキング**」、ビジネスモデル創出支援「**アクセラレーション**」、先進的な取組事例の表彰「**コンテスト**」を実施。これまでに**22件の事例創出を支援、8件の先進的な取組事例を表彰**。（令和元年度～）
- ・スポーツDX推進のため、今年度から国内外における主な**スポーツデータ活用事例を調査**するとともに、コンテンツホルダーであるスポーツ団体と多様なデジタル技術をもつ民間事業者との連携による新しい**データ活用に関するビジネスモデル事例2件の創出事業**を実施。（令和4年度～）
- ・スポーツコンテンツやデータを活用したビジネスの現状や海外の先進事例、及びスポーツDXビジネスの展開における法的課題を「**スポーツDXレポート**」として発表。（令和4年）

# (参考) スポーツツーリズムの取組事例

## 武道ツーリズム

武士道文化と武道体験（剣道、居合道、弓道等）

九州広域



（一社）九州観光推進機構等が航空会社や自治体等と連携し、平戸城など九州各地の城跡や武家屋敷での宿泊と、剣道、弓道、居合道等の武士道や茶道や書道等の日本文化を組み合わせて体験するツアーを組成。

## スノースポーツツーリズム

スノースポーツとキャンプの融合（キャンプ）

北海道



小規模スキー場に着眼し、「スノースポーツ×アウトドア」をフックとした新たなスポーツツーリズムコンテンツ。ゲレンデでスノースポーツを楽しみ、そのままキャンプや地域の食文化に触れる。

アウトドア要素や地域性を取り入れた新たなスノースポーツの楽しみ方。

## アウトドアスポーツツーリズム

しまなみサイクルツーリズム（サイクリング）

愛媛県・広島県



地元自治体やコンテンツ造成事業者等からなる「しまなみサイクルツーリズム検討会議」が、サイクリング×カヌー体験、サイクリング×ダイビング体験等、サイクリングだけでなく海外に響く魅力あるアクティビティを組み合わせたツアー。

## アーバンスポーツツーリズム

アーバンスポーツを知る体験イベント、プロスポーツチームとの連携（スケートボード、3X3、BMX等）

埼玉県



さいたまスポーツコミッションと自治体、プロバスケットボールチーム等の関連団体が連携し、スケートボード、3X3、BMX等のアーバンスポーツの体験イベントと、プロバスケットボール公式戦の観戦や周辺の食文化体験を組み合わせたツアーを実施。

## (参考) スポーツと他産業との融合によるスポーツオープンイノベーションの推進事例

- スポーツの価値が社会に貢献する新たな財・サービスの創出を促進する場を **Sports Open Innovation Platform (SOIP) として事業を推進。**
- 2020年度、2021年度で22件の事業創出を支援し、8件の優良事例を表彰。

### 事業創出支援の例

#### 公益財団法人日本バレーボール協会

×

#### AMATELUS株式会社

- ✓ スポーツ団体と手軽で低価格、高速で自由視点映像を配信する技術を有する企業の協業を支援。
- ✓ VリーグDiv1女子の試合で技術実証等を実施し、本事業がきっかけとなり、戦略的業務提携を締結。
- ✓ 本事業の終了後、フィギュアスケートやテニス等、他競技団体も同社の技術を採用。



#### 株式会社ジャパンサイクルリーグ

×

#### パナソニック株式会社

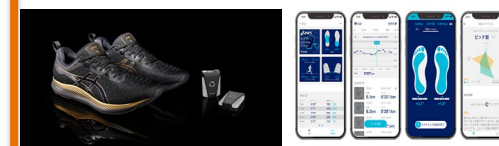
- ✓ スポーツ団体と試合会場でチームとファンをつなぐリアルタイム音声配信PFサービスを提供する企業との協業を支援。
- ✓ ジャパンサイクルリーグのみなとみらいサイクルフェスで開催のエキシビジョンレースにおいて、実証を実施。レース中の選手の会話を配信し、競技の新しい観戦体験価値を創出。
- ✓ 本事業の終了後、Jリーグやリーグワンを含む様々なリーグが採用。



### コンテスト受賞

#### 株式会社no new folk studio 株式会社アシックス

- ✓ 「目標タイムを達成したい」「自己流では限界を感じるけれども、なんとかしたい」といったランナーのランニングライフをサポートしてくれるスマートシューズ。
- ✓ (株)no new folk studioと(株)アシックスが共同で開発。



# 第一期スポーツ未来開拓会議のフォローアップ

## 課題⑤ スポーツ参画人口の拡大

### 【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

### 【今後の具体的な取組】

- 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）



### 【これまでの主な取組】

- ・地方公共団体やスポーツ関連団体、民間企業等による**コンソーシアムを形成**し、事例や情報の共有等により団体間の連携した取組を促進。コンソーシアム加盟団体の優れた取組を行った団体の表彰や、**スポーツ実施率向上のための実証実験等の実施**、企業における従業員が行うスポーツ活動の支援や促進に向けた取り組みに対する**認定（スポーツエールカンパニー）**などの取組によりビジネスパーソンなどのスポーツ参加を推進。（「Sport in Lifeプロジェクト」：令和元年度～）
- ・**介護予防に効果的な楽しいスポーツプログラムの作成や高齢者の生活基盤となる地域コミュニティにおける医療機関等の関係機関・団体等との連携モデルの構築**等、高齢者のスポーツを通じた健康づくりに資する自治体の取組への支援等を実施。（平成27年度～）
- ・障害者スポーツを地域に普及させるため、**障害者スポーツ用具（スポーツ車いす、スポーツ義足等）を利用してスポーツを体験できる拠点等の構築を推進**。また、障害者スポーツ振興方策に関する検討チームを設置し、スポーツを通じた共生社会の実現に向けた取組を一層進めるための具体的な方策を取りまとめたほか、スポーツ審議会の中にワーキンググループを設置し、**障害者スポーツセンターの在り方について検討を開始**。（令和4年度～）
- ・運動部活動について、学校教育法施行規則を改正し、部活動の技術的な指導や大会への引率等を行うことを職務とする**部活動指導員を制度化**。（平成29年）
- ・部活動自体の今後の在り方について、『**学校の働き方改革を踏まえた部活動改革**』において方向性を提示。（令和2年）
- ・「地域×スポーツクラブ産業研究会」において、U15/U18世代のスポーツ環境が抱える課題の解決に向けて、スポーツの社会システム全体の再デザインを提案する「**未来のブカツビジョン**」を公表。（令和4年）
- ・今後の部活動・地域クラブ活動の運営指針となる『**学校部活動及び新たな地域クラブ活動の在り方等に関する総合的なガイドライン**』を策定・公表し、子供のスポーツ機会確保のための地域スポーツ環境整備について指針を提示。（令和4年）

## (参考) Sport in Lifeアワード



Sport  
in Life  
Award

Sport in Life（生活の中にスポーツを）の実現を目指し、スポーツ人口の拡大に資する優れた取組を表彰するため、**令和3年度に「Sport in Life Award」を創設。**

第1回目となる令和3年度表彰式では応募総数85団体から**12団体の受賞を決定した。**

### Sport in Life2021大賞（最優秀賞）(1団体)



#### 事業者・団体名

一般社団法人TOKYO PLAY

#### 取組名

渋谷どこでも運動場プロジェクト

#### 取組概要

渋谷区自身を「15平方キロメートルの運動場」と捉え、日常的な運動も、楽しみで行うスポーツも、すべてが暮らしに溶け込むような「思わず身体を動かしたくなる街」づくりを進める渋谷区と連携し、暮らしに身近な道路や緑道、公園など人が行き交う場所で、スポーツや遊びを通して体を動かしながら同じ地域に住んでいる人同士がつながることのできる機会づくりを推進する。

#### 評価ポイント

- 遊びの中で、体を動かし、地域一丸となってコミュニティも作れる、まさにSport in Lifeの理念を体現したような素晴らしい取組。ノウハウが蓄積されれば、他地域でも展開可能な点も高く評価する。
- 地域全体をフィールドとすることで、多様な人にアプローチできる。またオープンな場でスポーツを実施できることで、視認性（アピール）も高い。
- 日常生活空間としての街中をスポーツ空間にする点、申し込み不要・無料であることも参加障壁を大きく低減させている。

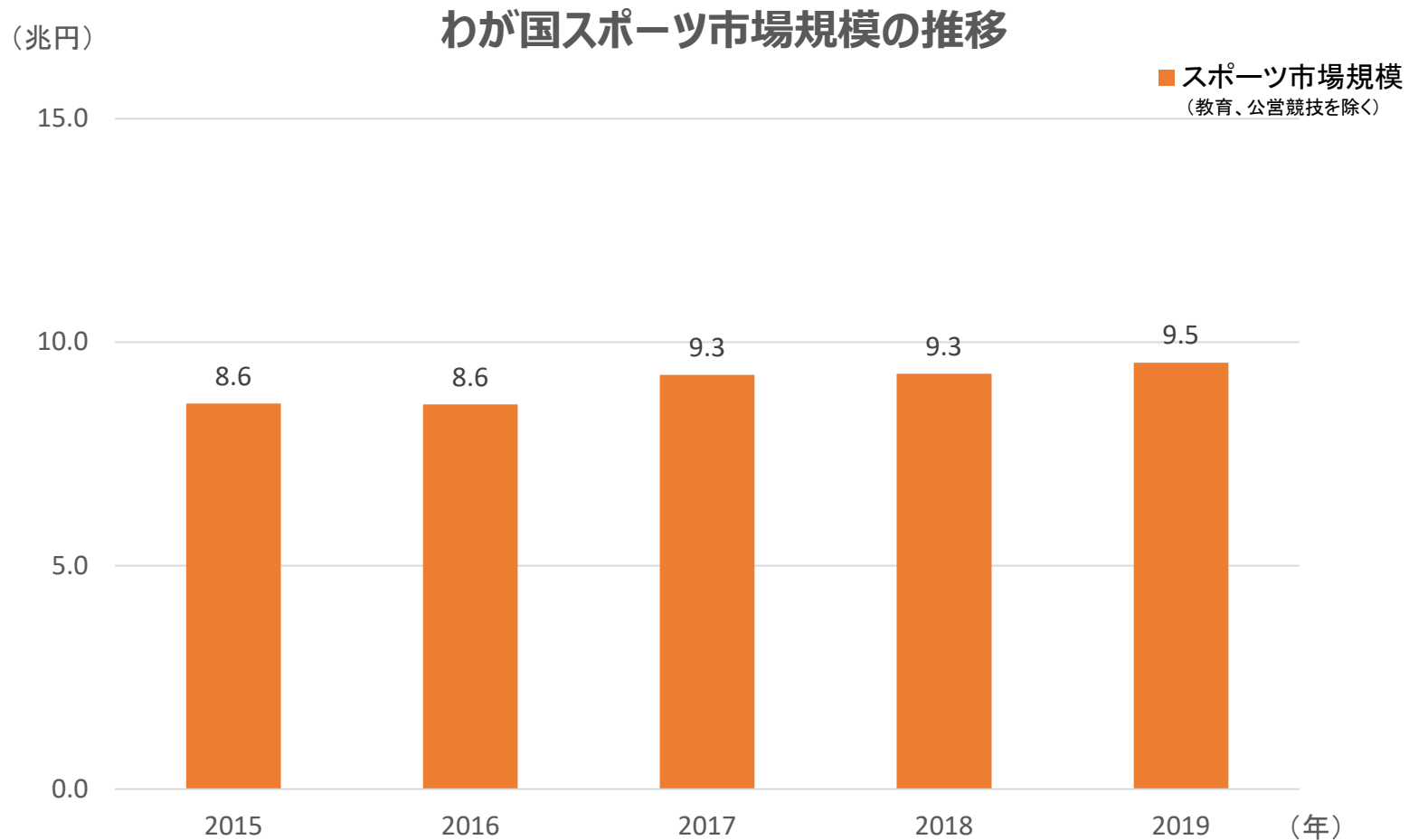


## 第一期スポーツ未来開拓会議における課題への対応状況

| 日本再興戦略2016<br>/成長戦略フォローアップ        | 目標年   | 目標値                     | 現状                                                                   |
|-----------------------------------|-------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| スポーツ市場の拡大                         | 2020年 | 10兆円                    | 2019年度： <b>9.5兆円</b><br>(増加傾向にあったが、新型コロナウイルスの感染拡大の影響を大きく受けている可能性がある) |
|                                   | 2025年 | 15兆円                    |                                                                      |
| スポーツ実施率                           | 2021年 | 65%<br>(2022年3月に70%に更新) | 2021年度：<br>成人の週1回以上のスポーツ実施率 <b>56.4%</b>                             |
| 第2期スポーツ基本計画等                      | 目標年   | 目標値                     | 現状                                                                   |
| 多様な世代が集う<br>交流拠点となる<br>スタジアム・アリーナ | 2025年 | 20拠点                    | 2021年度： <b>計11拠点</b><br>－ 設計・建設段階/運営・管理段階 11拠点<br>－ 構想・計画策定段階 3拠点    |
| 地域<br>スポーツコミッション<br>の設置数          | 2021年 | 170団体                   | 2021年度： <b>計177団体</b><br>※2022年10月時点で194団体                           |

# スポーツ市場規模の推移

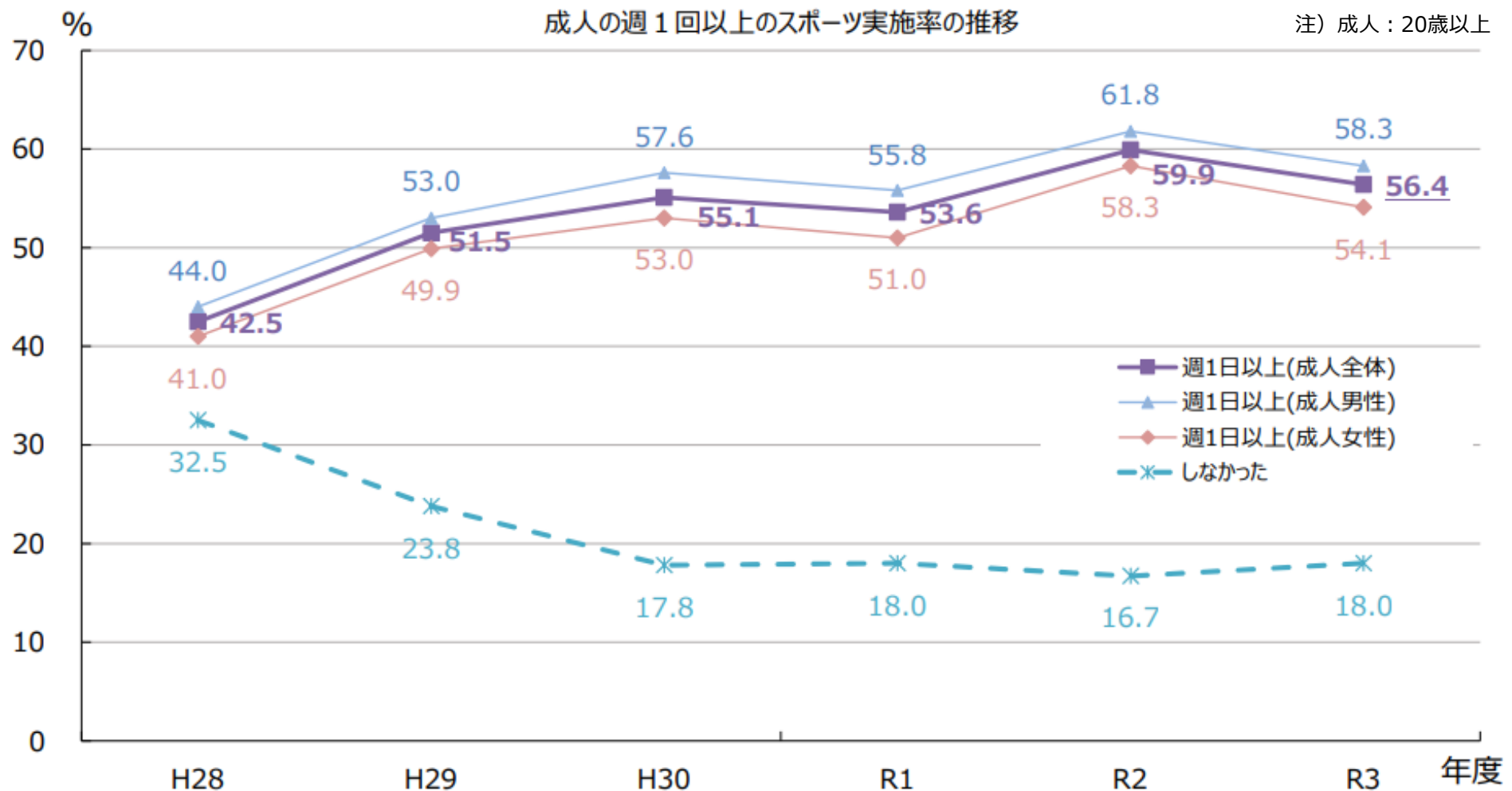
- 日本版スポーツサテライトアカウント2021の試算によると、**スポーツ市場規模は2019年で9.5兆円。**
- 増加傾向にあったが、その後は**新型コロナウイルスの感染拡大の影響を大きく受けていると思われる。**



※わが国スポーツ産業の経済規模推計 ～日本版スポーツサテライトアカウント2021～(2022年9月 ㈱日本政策投資銀行 地域調査部)のデータを基に試算。  
統計方法はSSA2021を活用

# スポーツ実施率の推移

- 令和3年度の成人の週1回以上のスポーツ実施率は56.4%であり、成人のスポーツ未実施者（過去1年間に1度もスポーツを実施していない者）の割合は18.0%。
- 成人男性の週1回以上のスポーツ実施率58.3%、成人女性は54.1%。



(出典) スポーツ庁「スポーツの実施状況等に関する世論調査」(平成28年度以降)

※なお、第3期スポーツ基本計画(R4年度～8年度)においては、「成人のスポーツ実施率」は「20歳以上のスポーツ実施率」を用いて評価することとしている。