

## 事務局資料

**2030年代を見据えたスポーツ産業のあり方等の  
検討に向けて（議論用資料）**

## 第一期未来開拓会議（2016年）における、スポーツ産業の推進に向けた基本的考え方

- 東京オリパラの開催決定等を契機に、我が国でもスポーツを産業として振興し、それによりスポーツが持つ多様な力を活かし、スポーツが国民生活の一部となる豊かな社会を構築するとの問題意識を踏まえ、2016年にスポーツ未来開拓会議が立ち上げられ、スポーツ産業の振興施策について検討が行われた。

### スポーツ産業の推進に向けた基本的な考え方

- 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律的好循環の形成
- 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、子どもたちの夢を形にするビジョンを提示

## (参考) 第一期未来開拓会議 (2016年) における、スポーツ市場規模拡大に向けた考え方

- スポーツ市場を構成するスタジアム・アリーナ投資、スポーツ観戦、スポーツ用品、周辺産業等（ツーリズム、IoTなど）について、官民が一体となり、それぞれ需要を拡大させることで、スポーツ市場規模の拡大を図る（2025年目標15兆円）こととされた。

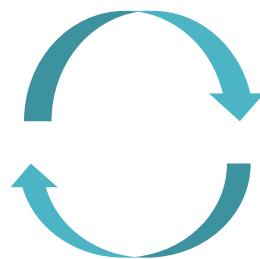
スポーツ産業の活性化の主な政策	
(主な政策分野)	(主な増要因)
①スタジアム・アリーナ	▶ スタジアムを核とした街づくり
②アマチュアスポーツ	▶ 大学スポーツなど
③プロスポーツ	▶ 興行収益拡大（観戦者数増加など）
④周辺産業	▶ スポーツツーリズムなど
⑤IoT活用	▶ 施設、サービスのIT化進展とIoT導入
⑥スポーツ用品	▶ スポーツ実施率向上策、健康経営促進など

## 第二期未来開拓会議 中間報告（2023年7月）の概要

- 第二期未来開拓会議では、コロナ禍等の近年の環境変化も踏まえつつ、スポーツ市場規模2025年15兆円の目標達成を意識し、スポーツ産業の活性化を目指す際の今後の方向性について、昨年7月、中間報告をとりまとめ（概要以下参照）。
- さらに、「みる」スポーツと「する」スポーツの視点で分科会を設置して議論を継続しつつ、2030年代も見据えたこれからのスポーツ産業の在り方を、スポーツ産業ビジョン（仮称）として今後とりまとめていくこととされた。

### みるスポーツの 更なる拡大

1. 全般的取組（スポーツ観戦需要の拡大や付加価値の創出・向上等に向けた取組の深化等）
2. 稼げる観戦環境の充実に  
向けた、スタジアム・アリーナ  
改革の更なる推進・充実
3. スポーツDXの推進による  
収益拡大



### 地域スポーツの発展

1. 内外の需要を取り込むための  
スポーツツーリズムの活性化
2. スポーツ需要の拡大に向けた、  
すべての世代を対象とした  
スポーツへの誘導
3. 地域における「する」スポーツ  
の状況変化を踏まえた環境整備

## 今後の検討の進め方（予定）

**「みる」スポーツ分科会**

**「する」スポーツ分科会**

2030年代以降を見据え、今後のスポーツ産業のあり方、成長への道筋・課題等とともに、当面の取組の方向性について、それぞれの分科会で議論  
（「みる」スポーツと「する」スポーツの好循環も意識）

5月末～  
6月頃

**親会議への中間報告**

2030年代以降を見据えた、今後のスポーツ産業のあり方等に関する議論を、各分科会で適宜継続

本年度内  
目途  
（今後の議  
論の進捗に  
応じ、別途  
検討）

**各分科会での議論をもとに、2030年代を見据えた  
これからのスポーツ産業のあり方を、親会議においてとりまとめ**

# 2030年代に向けて想定される、将来の社会の姿とスポーツを取り巻く環境変化・課題（例）

- 2030年代以降に向けては、例えば以下のような社会の変化が今後生じ、あるいは課題となっていくことを意識しながら、スポーツ産業のあり方やその果たす役割、可能性等を考えていく必要があるのではないか。

## 急速なデジタル化、サイバー空間とフィジカル空間の融合の進展

- 既存の業界・枠組みに囚われない、サイバー空間とフィジカル空間が融合した市場・ビジネスへの変化
- その時・その場所ならではのコト（体験）や、筋書きのない感動といった、ライブエンターテインメントがもたらす価値の重要性の高まり
- スポーツや健康管理、エンターテインメント体験、マーケティング等を含め、あらゆる分野にわたるデータの活用の重要性
- テクノロジーの進化に対応し、自ら学び、生涯続く環境変化に対応できるようにする学習環境の重要性
- デジタル化の進展の中で、他人とのコミュニケーション能力や関係性・コミュニティの構築、心身の健康・バランス確保等の重要性

## 国際交流の再拡大と対立

- コロナ禍の収束を経て、国際的な人的交流・ビジネスは再拡大  
日本のインバウンドも2030年には6,000万人時代へ（2019年：約3,200万人）
- 他方で、地政学的対立等が国際交流に影響をもたらす可能性も
- オーバーツーリズムを回避しつつ国富やソフトパワーの増大等につなげるためにも、観光コンテンツの多様化・地方分散・高付加価値化の重要性  
特に外国人消費額の少ない娯楽サービスの消費拡大・高付加価値化の重要性
- 日本人選手や日本代表等の世界での活躍による、スポーツを通じた日本への注目の高まり

## 少子高齢化・都市部への人口集中（若年層・地方の人口減少）

- 地域コミュニティの衰退（地方）・希薄化（都市部）
- 特に地方における、若年層のスポーツ・学習環境の縮小
- 教師・スポーツ指導者を含めた人手不足
- 社会保障費の抑制・健康寿命長期化の重要性
- 生産年齢人口における共働きの拡大や、働き方の柔軟化・多様化、生涯労働期間の長期化の中で、余暇の充実や運動機会の確保の重要性

## 世界規模での社会課題の深刻化

- 国内外の社会課題の複雑化・深刻化  
（例）
  - ✓ 国際安全保障環境の変化（国際情勢の不安定化）
  - ✓ 気候変動問題等、地球規模の課題
  - ✓ 貧富の格差、開発の重要性
  - ✓ 多様性への配慮（若者、性別、障がいの有無、社会的弱者、地域文化等）
- スポーツが上のような社会課題への対応に果たす可能性や役割への期待の増加



## 【意見交換】 2030年代以降を見据えた、スポーツ産業の成長、スポーツ市場の拡大、目指すべき将来像等の検討に向けて、考えるべき視点、課題等について

1. 2030年代以降の、我が国の将来の社会の姿や課題、スポーツ産業を取り巻く環境変化等も見据え、官民がスポーツ産業の成長、スポーツ市場の拡大に取り組み、目指すべき将来像を考えるに当たり、重要な考え方・視点として、何があるか。  
例えば、以下のようなことがあるのではないか。

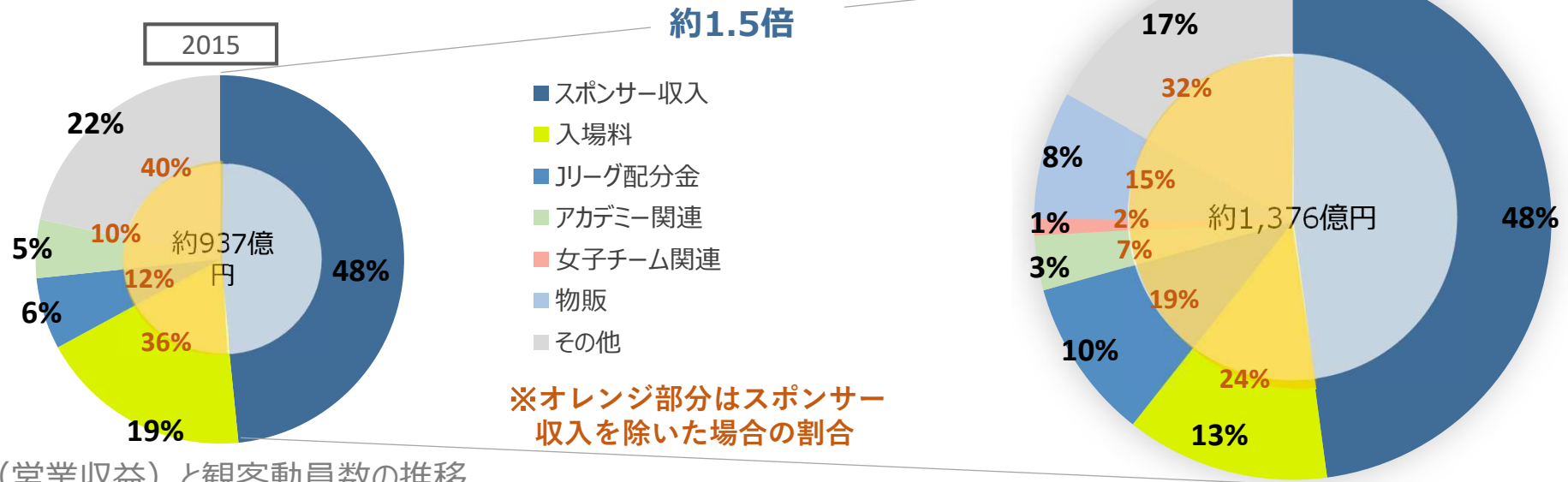
- ①テクノロジーや科学的知見の進展も活かし、開かれたスポーツ環境を実現しつつ、スポーツの効用を国民一人一人に浸透させ、人々の活力やウェルビーイングの向上につなげていく、という視点。
- ②スポーツ産業と他産業・地域がより一層連携することで、新たな価値の共創や、イノベーションの創出、社会変革をもたらすことにより、経済や地域、社会の発展につなげていく、という視点。
- ③国境や文化を超えて人々をつなぎ、人々を惹きつけるスポーツの可能性を活かし、我が国のスポーツの国際展開を図るとともに、我が国のビジネス拡大や国際的プレゼンスの向上、世界的な課題への貢献にもつなげていく、という視点。

2. 我が国のスポーツ産業をめぐる現状と、2030年代以降の社会、環境変化等も見据え、我が国スポーツ産業の成長、スポーツ市場の拡大に向けた具体的な道筋等を考えたとき、重要な課題、取組等として、何があるか(参考:次頁以降も参照)。

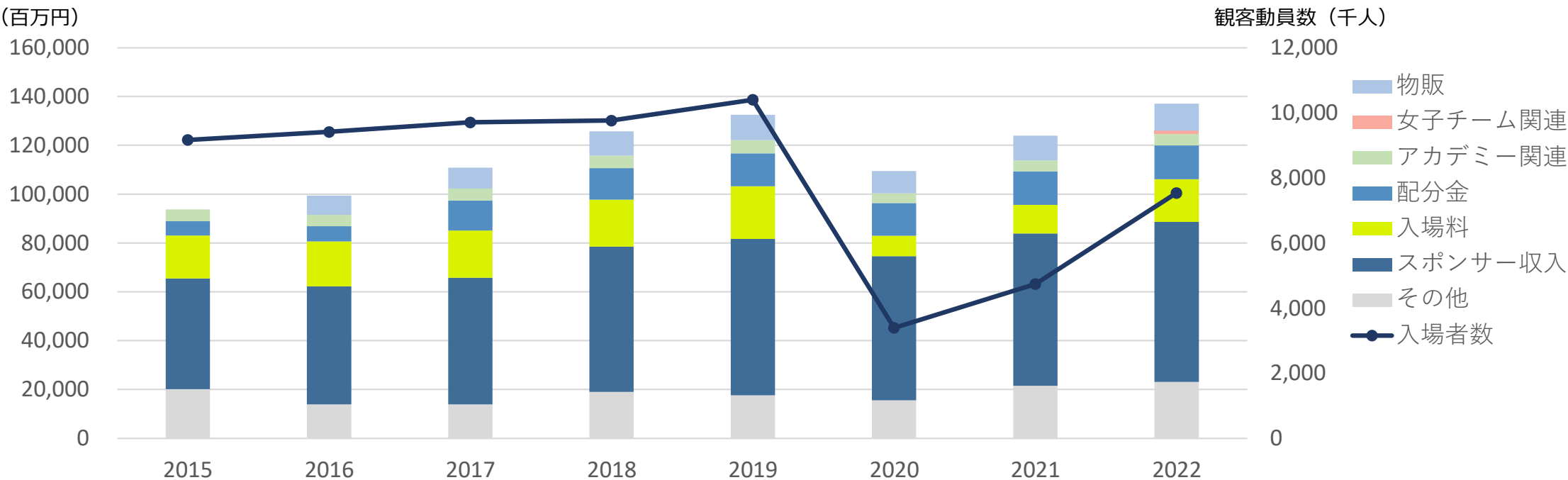
※ その他、2030年代以降も見据え、特に、「みる」スポーツと「する」スポーツとの好循環の創出や、スポーツを「ささえる」あり方といった視点も踏まえた検討が重要ではないか。

# 【参考】 日本のプロスポーツリーグの現状 【 Jリーグ 】 (討議用)

## ○ Jクラブ全体の営業収益 (百万円)



## Jクラブ (営業収益) と観客動員数の推移 (百万円)



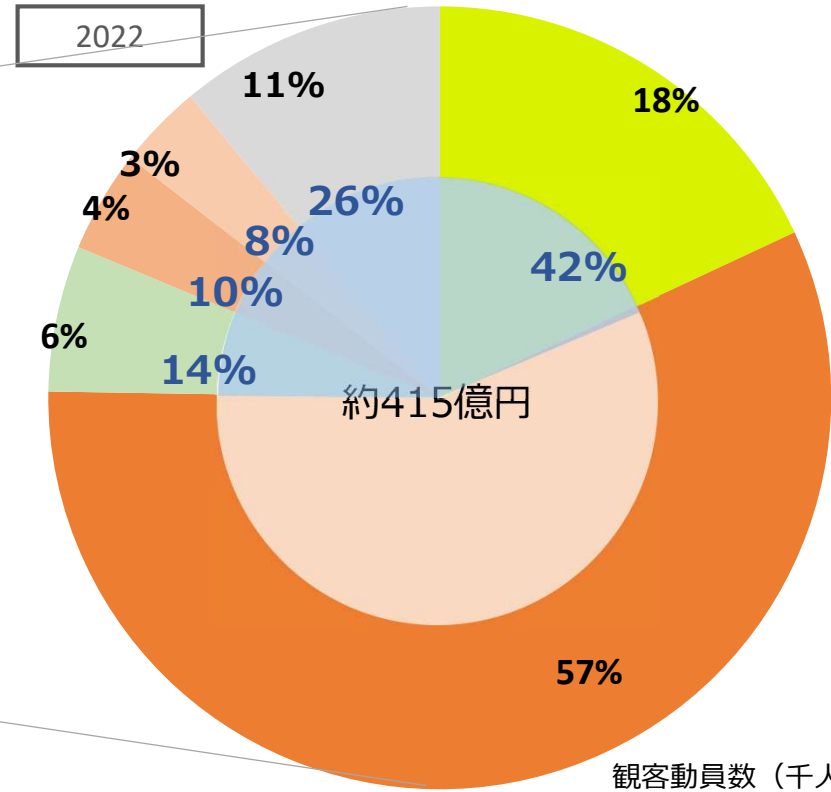
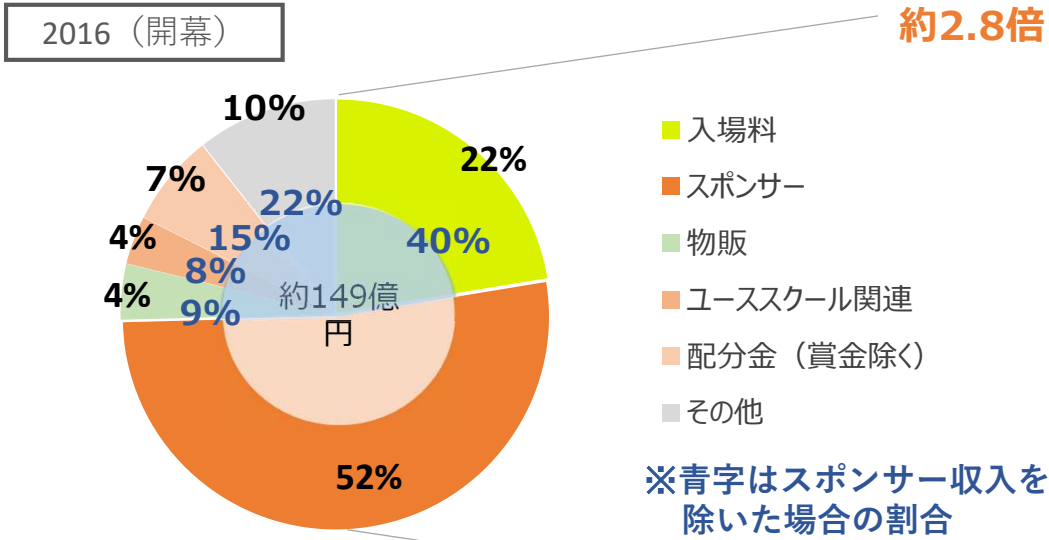
※プレミアリーグ2022 : £ 54.5億 (約1兆360億円 ※1ポンド=190円換算)

【出所】Jリーグ公開資料等より試算・作成 8

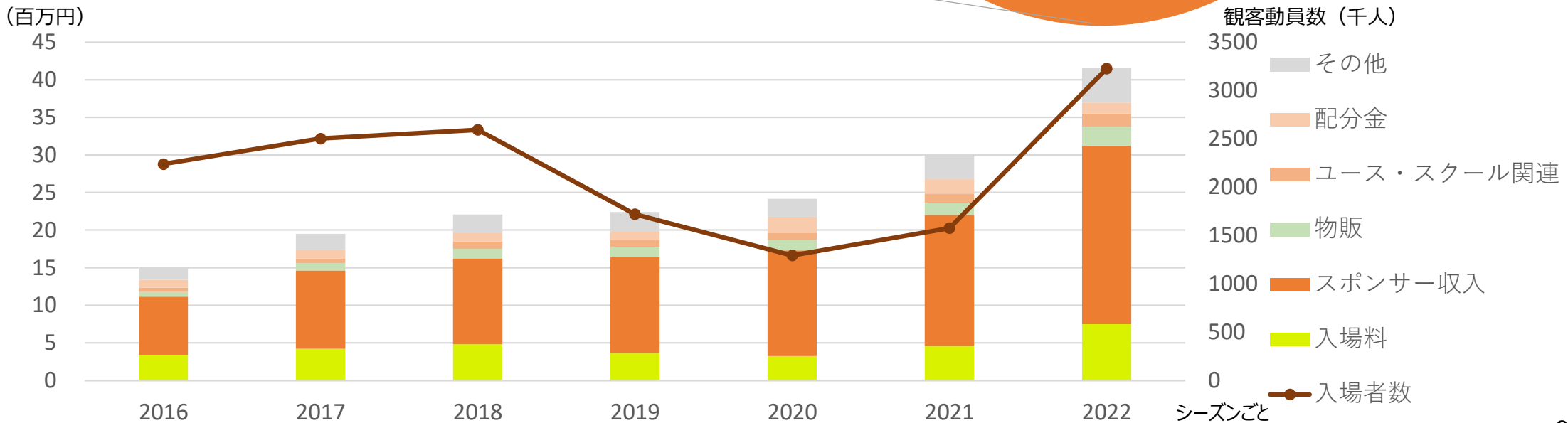


# 【参考】 日本のプロスポーツリーグの現状【 Bリーグ 】（討議用）

○ Bクラブ全体の営業収益（千円）



Bクラブ（営業収益）と観客動員数の推移



NBA2022：約\$10億（約1兆5千億円 ※1ドル=150円換算）

【出所】Bリーグ公開資料等より試算・作成