

令和 5 年度スポーツ庁委託事業

# 令和 5 年度スポーツ産業の成長促進事業

「スポーツ×テクノロジー活用推進事業（スポーツ×テクノロジー活用調査事業）」

事業成果報告書（概要版）

株式会社野村総合研究所

2024年3月21日



# Executive Summary

## 調査の目的

- ＞ 2022年3月に策定された第3期「スポーツ基本計画」の政策目標踏まえ、以下3つの目的で調査を実施した。
  - 国内バーチャルスポーツ産業の成長に向けた課題の整理
  - 国内スポーツ団体等における収益化に向けたバーチャルスポーツ・メタバースの活用可能性・実態の整理
  - バーチャルスポーツのサービス事例集・スポーツ団体による活用事例集作成によるノウハウの共有知化

## バーチャル スポーツの 現在地

- ＞ バーチャルスポーツ産業について、市場規模を推計した結果、2022年時点で約68億ドル、2028年に向けて年平均成長率約24%で成長することが予想された。スポーツ産業を代替することは考えにくい、その成長の一助となることが予想される。
- ＞ スポーツ団体等におけるバーチャルスポーツ・メタバースの活用事例を調査した結果、直接的な収益化という目的での活用はほとんどないものの、競技の普及・選手の競技力向上の観点で活用されていることが分かった。

## バーチャル スポーツの 課題と将来

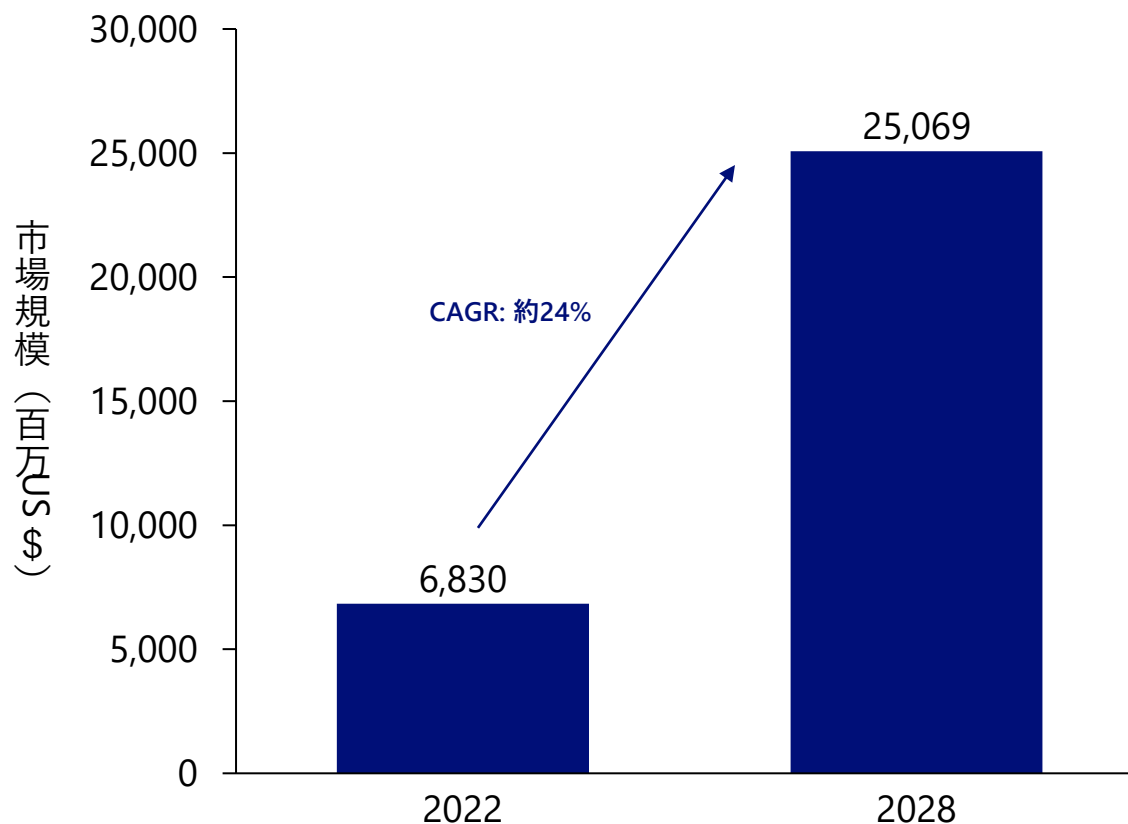
- ＞ バーチャルスポーツ産業の成長に向けては、XR関連技術の向上だけでなく、バーチャルスポーツを社会に浸透していくことが必要であり、そのためにスポーツ団体と連携することや周辺産業へ波及していくことが求められる。
- ＞ バーチャルスポーツ・メタバースを活用することで、将来的には、「スポーツ基本計画」に掲げられている、誰もがスポーツを「する」「みる」「ささえる」ことができる社会の実現に近づく。

## 目的

- 本事業では、「第3期スポーツ基本計画」に記載されている、「スポーツの成長産業化」及び「スポーツ界におけるDXの推進」という政策目標を踏まえて、以下3つの目的で調査を実施した。
  - ① 国内バーチャルスポーツ産業の成長に向けた**課題の整理**
  - ② 国内スポーツ団体等における収益化に向けたバーチャルスポーツ・メタバースの**活用可能性・実態の整理**
  - ③ バーチャルスポーツのサービス事例集・スポーツ団体による活用事例集作成による**ノウハウの共有知化**

バーチャルスポーツ産業の世界市場規模は、2022年時点で約68億ドルであり、2028年に約250億ドルに到達し、年平均成長率（CAGR）約24%で成長することが見込まれる。

バーチャルスポーツ産業の市場規模推移



出所）関連産業レポートを基にNRI作成。バーチャルスポーツの競技における広告収入・スポーツ観戦等に関する市場規模は含まれておらず、主にサービスの売上ベースである点に留意。  
将来予測及び仮説を置いて算出されており、正確性は担保できない。

バーチャルスポーツ・メタバースの活用により、直接的には競技の普及や競技力の向上を図ることが可能。一方で、活用を通じた直接的な収益化は現時点ではほとんど想定されていない。

スポーツ団体がバーチャルスポーツ・メタバースを活用する目的

競技の普及



既存ファン・競技人口の維持

- 新しいオンラインコミュニティの創出
- 観戦体験の満足度向上
- 日常的な競技実施意欲の向上

新規ファン・競技人口の獲得

- テクノロジーが持つ新規性に関心を  
持つ新規ファンへのリーチ
- 競技の実施ハードルの低減
- 体験（参加）機会の増加

選手の競技力  
向上



選手の競技レベルの向上・他リーグ・チームとの差別化

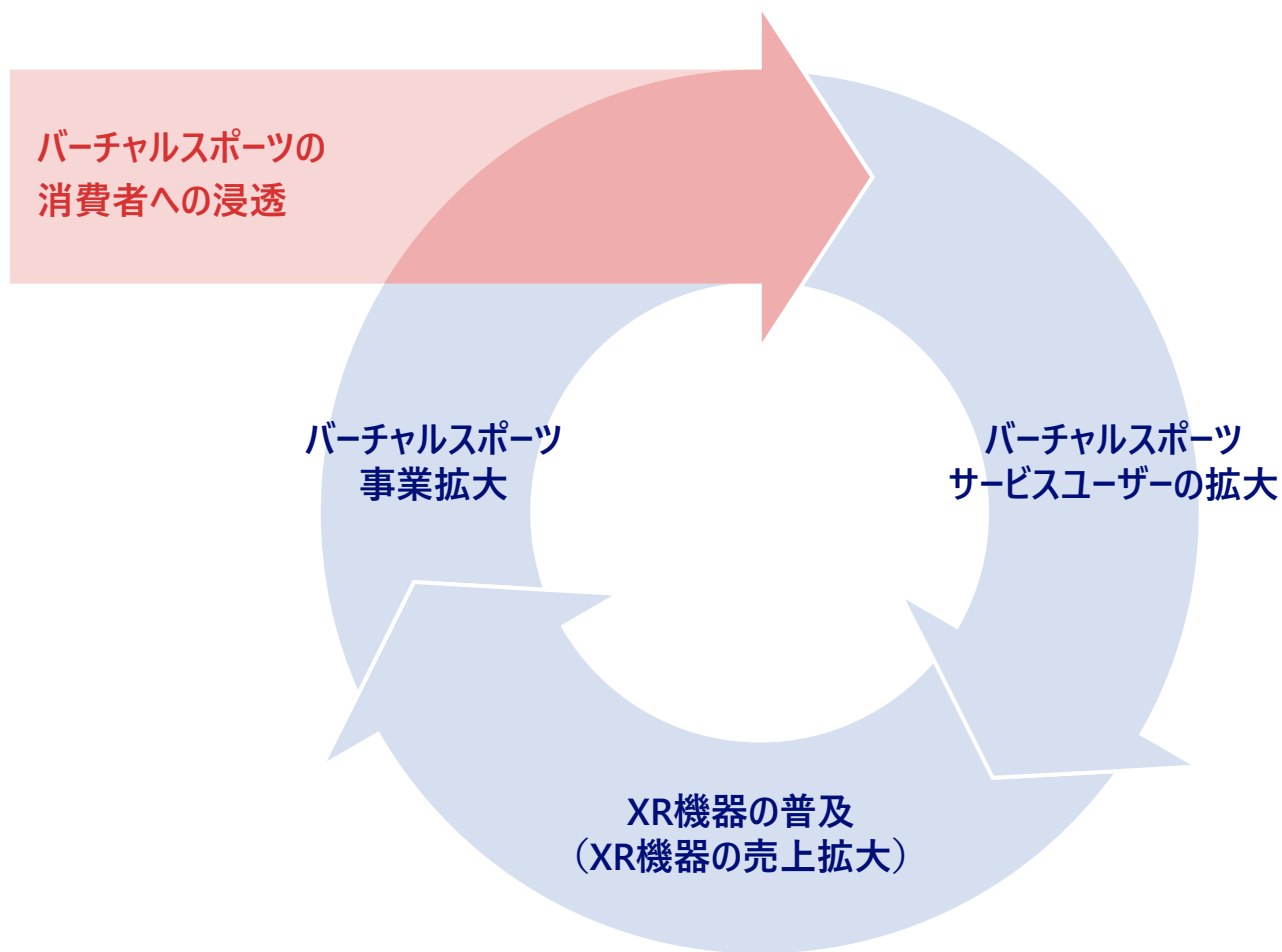
- 実践に近い練習の実施
- 選手のプレイ傾向の可視化、データの収集
- 苦手分野等の反復練習
- リハビリ等への活用
- 現実では把握し難いデータの集約



- ✓ 現時点では、収益化を主目的としている活用事例はほとんどない
- ✓ 活用の副次的効果として、
  - 試合会場への動員数の増加
  - 競技人口の増加を通じて間接的に収益化を図る取組は存在している

XR機器が普及していない現時点では、バーチャルスポーツを消費者に浸透する取組を通じて、バーチャルスポーツ事業拡大に向けた好循環を構築していくことが求められると思料する。

バーチャルスポーツの消費者への浸透を通じた、バーチャルスポーツ事業拡大に向けた好循環



## バーチャルスポーツを消費者へ浸透させるため、周辺産業への波及・コンテンツホルダー及びスポーツ団体との連携により、消費者と接点を持つとする動きが確認された。

バーチャルスポーツサービスプロバイダの今後の事業の方向性（一部抜粋）

### 周辺産業への波及

- バーチャルスポーツの特徴を生かして、観光・教育分野等に進出することで、消費者と接点を持ち、バーチャルスポーツに対する消費者の実施ハードルを下げ、サービスの展開を進める。

### コンテンツホルダー及びスポーツ団体との連携

- バーチャルスポーツを普及する上で、知名度を持つコンテンツホルダー（「タレント」、「キャラクター」等を保有する企業等）及びスポーツ団体とパートナーシップを結び、事業を拡大する。
- 特にスポーツ団体との連携は、バーチャルスポーツサービスのトレーニングとしての精度を保証することに繋がることに加えて、スポーツ団体からデータや知見の提供を受け、更なるサービスの改良にも繋がっている。

### 「する」スポーツから「みる」スポーツへ

- コンテンツホルダー及びスポーツ団体との連携を通じて、バーチャルスポーツの競技人口を増やすだけでなく、バーチャルスポーツリーグを設立し、観戦者を増やすことで収益化を目指す。

### バーチャルスポーツ以外のビジネス領域への事業拡大

- バーチャルスポーツを通じて得た技術や知見を基に、スポーツ以外の企業研修トレーニング等にVR技術を活用したサービス展開を行う。

## バーチャルスポーツの課題と将来

バーチャルスポーツ・メタバースを活用することで、「誰もがアクセスできる」・「あつまり、ともに、つながる」ことができ、誰もがスポーツを「する」「みる」「ささえる」ことができる社会の実現に近づく。

### バーチャルスポーツ・メタバースが実現する将来社会

