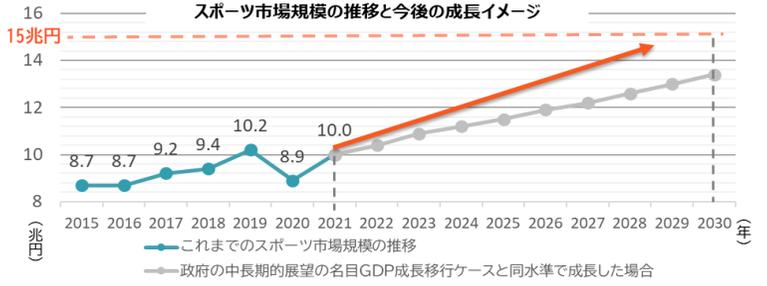


## 今後のスポーツ成長産業化に向けた考え方



政府の中長期的展望の名目GDP成長率等を一定程度上回る成長により、遅くとも2030年までにスポーツ市場規模15兆円を達成し、更なる高みを目指す。



**現行目標と進捗**      スポーツ市場規模 2025年までに15兆円

- 2015年以降2019年まで、**スポーツ市場規模は名目GDP成長率を大きく上回り成長**。
- コロナ禍で市場規模は落ち込むが、**2021年にはほぼコロナ禍前の水準まで回復**。
- **主なプロスポーツの来場者数も過去最高を更新するなど、再び成長傾向**。
- 一方、コロナ禍の影響は大きく、2025年15兆円の目標達成の不確実性は高い。

## スポーツ産業の更なる成長に向けた課題

- 相対的に拡大傾向にある「**みる**」スポーツのみならず、「**する**」スポーツや**スポーツツーリズム**も推進。
- 「する」「みる」「ささえる」等の活動を**一体的に捉えた取組**
- **着実なスポーツの普及**と、**多様な需要・ニーズへの対応等による付加価値向上**

## スポーツ産業の成長の意義、それが果たす役割に対する期待

- 単なる経済効果の拡大にとどまらない様々な意義
- **スポーツの自立的な環境整備 地方創生・社会課題解決への貢献 等**
- **多面的かつ中長期的な視点から成長産業化に向けた取組を継続・強化**

## 今後の取組の方向性

### (1)特に成長を期待する分野への施策

- ①まちづくりと一体となったスタジアム・アリーナの整備・活用（スポーツコンプレックス）やスポーツ振興
  - ✓ハード・ソフト・インフラ面での支援の充実
  - ✓関係者・関係府省庁との一層の連携 等
- ②スポーツと他産業との連携の促進
  - ✓パートナー企業との共創の推進
  - ✓SOIP(Sports Open Innovation Platform)の活用・改善による新規事業創出
- ③スポーツDXやeスポーツの推進
  - ✓ビジネス多角化・収益拡大等に向けたDX推進 等
- ④スポーツエンタメ・コンテンツの海外展開の推進
  - ✓海外向けローカライズ・プロモーション等の推進

### ⑤スポーツコンテンツ等の高付加価値化・スポーツツーリズムの拡大

- ✓スポーツホスピタリティの推進、スポーツ観戦を活かしたスポーツツーリズム、国際スポーツ大会の活用等
- ✓JNTO・関係省庁との連携
- ✓訪日旅行者のニーズ分析等による企画立案、地方への誘客・高付加価値化に資するコンテンツ創出等

### ⑥スポーツを通じた健康増進・共生社会の実現等

- ✓デジタルデバイス等の活用による個人の運動促進
- ✓従来の概念にとらわれない多様な身体活動の促進
- ✓目的を持った運動・スポーツの普及に向けたエビデンス構築等
- ✓eスポーツの活用、パラスポーツ等の活性化 等

### (2)着実にスポーツの実施を促すための施策

- ①部活動の地域展開等の推進に向けた地域のスポーツ実施環境の整備
  - ✓2026年度以降の部活動改革の方向性・支援策等の検討
  - ✓個別の課題対応等の議論も踏まえた改革の推進
- ②スポーツを活用したまちづくりの拡大
  - ✓全国各地のスポーツを活用したまちづくりの普及促進
  - ✓スポーツを通じた健康増進や運動・スポーツの習慣化の取組促進
  - ✓大学のスポーツ資源を活用した地方創生に向けた取組の推進
  - ✓スポーツコンプレックスの考え方によるスポーツ環境整備
  - ✓地域スポーツコミッションの質的な向上 等

### (3)各施策・取組の基盤をつくる活動の拡大等

- ①スポーツの意義・価値の整理・発信等による、民間資金・人材の流入促進
  - ✓スポーツ界への人材流入を図る企業・団体や外部人材の活用を図るスポーツ団体等との連携・情報発信 等
- ②海外展開を目指す日本のスポーツ関連企業や団体向けの情報発信・ネットワーク構築支援
  - ✓JSPIN等を通じたネットワーク強化、ターゲットを定めた戦略的な国際展開 等

▶ 第4次スポーツ基本計画に向けて更なる成長産業化に向けた中長期的な目標等について幅広い検討、更なる施策の具体化・充実、関係者による取組強化等を期待