

今年度の主な政府文書におけるスポーツ政策の位置付け

(i) 経済財政運営と改革の基本方針2025(骨太方針)抄

＜令和7年6月13日閣議決定＞

第2章 賃上げを起点とした成長型経済の実現

2. 地方創生2.0の推進及び地域における社会課題への対応

(4) 文化芸術・スポーツの振興

(略)

スポーツが持つ力を地域・経済の活性化につなげ、「新しい日本・楽しい日本」を実現する。武道・スポーツツーリズムやスポーツコンプレックス・ホスピタリティの推進、「eスポーツ」の活用を含むDXの推進や海外展開、他産業との連携による事業創出、地域スポーツコミッションの多角的な事業展開を通じ、地域振興や成長産業化を進める。スポーツを通じたライフパフォーマンス向上、パラスポーツの振興⁵⁵、2025年世界陸上・デフリンピック、2026年アジア・アジアパラ競技大会、ワールドマスターズゲームズ2027関西等の大規模国際大会の意義等を踏まえた各般の開催支援や国際競技力の向上⁵⁶に取り組む。

＜脚注＞

- 55 日本パラスポーツ協会や全日本ろうあ連盟、スペシャルオリンピックス日本等との連携を含む
56 インテグリティ確保等の競技者の環境整備を含む。

第3章 中長期的に持続可能な経済社会の実現～「経済・財政新生計画」～

3. 主要分野ごとの基本方針と重要課題

(3) 公教育の再生・研究活動の推進

(質の高い公教育の再生)

(略)

学校の働き方改革を通じたこどもたちの豊かな学びを実現するため、コミュニティ・スクールと地域学校協働活動の一体的な取組や部活動の地域展開・連携の全国実施を加速するとともに、多様な児童生徒の教育機会を保障するため、特別支援教育の体制や環境の充実²⁵¹、養護教諭の支援体制の推進、学びの多様化学校や夜間中学の全国的な設置促進・機能強化、地域の日本語教育の体制整備、外国人児童生徒への支援体制の強化、在外教育施設の特色を活かした機能強化、学用品の学校備品化の取組周知を推進する。SC・SSW²⁵²等に相談できる環境の整備、校内外教育支援センターの機能強化、医療・福祉との連携強化による不登校・重大ないじめ・自殺予防対策、セーフティプロモーションスクールの考え方を取り入れた学校安全の推進²⁵³等²⁵⁴により誰もが安心して学べる魅力ある学校づくりを推進する。幼児期及び幼保小接続期の教育・保育の質的向上や、豊かな感性や創造性を育むための体験活動・読書活動を推進するとともに、体力向上や視力低下予防、歯科保健教育や学校給食での地場産物等の活用を含む食育を推進する。AIの活用や地域の魅力発信等を通じ、英語教育を推進する。我が国の発展を支える専門人材育成のため、産業界等からの人材派遣²⁵⁵等の伴走支援による実践的な専門高校運営モデルの構築を推進する。

(略)

＜脚注＞

- 252 SC: スクールカウンセラー、SSW: スクールソーシャルワーカー。
253 スクールガード・リーダーの推進やスクールバスの活用などによる通学時の安全対策を含む。
254 学校施設の防災機能強化と一体的な老朽化対策の実施を含む。
255 教師等の人材が不足している分野における人材派遣の仕組みの構築を含む。

(ii) 新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 抄

<令和7年6月13日閣議決定>

Ⅲ. 投資立国の実現

2. 新たな勝ち筋となる分野での研究開発・輸出の後押し

(4) コンテンツ産業活性化戦略の実行

② 海外展開及び世界に通用するコンテンツの制作・流通の促進

ii) コンテンツ制作の支援

(略)

我が国のコンテンツ産業の海外売上げの約6割を占めるゲーム産業は、高度化したゲーム機の開発費の高騰や、開発人員が不足していること等が大きな課題であり、その成長を後押しするため、海外市場を見据えた大型タイトルや新規IP創出に対し、制作費の一部を直接的に支援する補助制度を創設・拡充するとともに、諸外国において導入されているゲーム産業特化の支援策等を参考に、我が国において国際競争力の強化と輸出拡大を図るための方策を検討する。また、世界で通用する高度なクリエイティブ・技術人材の育成と確保を強化するため、学校教育段階からの体系的な人材育成や、民間企業・海外企業との人材競争に対応する施策を戦略的に推進する。ゲーム開発に必要な機能を提供するソフトウェアである「ゲームエンジン」の開発・提供について、独自エンジンを開発している日本のゲーム会社を後押しし、高度な次世代ゲームエンジンの開発を目標に大学院や企業が連携してプログラム開発を行う取組を支援する。

コンテンツ産業のグローバル競争力を強化するため、日本発コンテンツの海外展開を支援し、売上シェアの拡大を図るべく、重点戦略国・地域においては、韓国コンテンツ振興院(KOCCA)のうち海外展開支援を行う組織体制を参考に、現地ニーズを踏まえた支援体制の整備を進め、JETRO等の出先機関の機能強化、迅速な現地対応が可能な海外拠点の設置を含め、マーケティング・広報・ローカライズ支援を総合的に展開する。J-LOX+等の海外展開促進事業についても、ゲーム分野への適用拡充を図る。

さらに、eスポーツについて、日本eスポーツ連合や自治体を中心に取組の充実を図る。

Ⅷ. 地方経済の高度化

3. 地方経済を支える新時代のインフラ整備・安心の確保

(5) 文化芸術・スポーツを通じた地方創生

文化資源を活用した全国への観光拡大・充実、その前提となる文化財の適切な保存・修理と強靱化、官民連携による高付加価値化、祭り等の伝統行事、伝統芸能、伝統工芸、生活文化等を活用する文化芸術活動の基盤強化を通じて、地域活性化に取り組む。また、国際的なアートフェアの誘致や我が国アートの魅力や作品の発掘強化等のアート市場の活性化を進める。

スポーツコンプレックスやスポーツホスピタリティ、スポーツツーリズムの推進を通して地域活性化に取り組む。さらに、スポーツコミッションへの支援や、地域の担い手育成の観点からも、部活動の地域展開等について新しい仕組みを構築し、2026年度からの全国的な実施を進める。また、スポーツ団体のデジタル技術の活用や他産業との連携を支援し、地域・経済にも裨益(ひえき)するよう取り組む。

(iii) 地方創生2.0基本構想 抄 ①

＜令和7年6月13日閣議決定＞

第2章 地方創生をめぐる現状認識

3. 地方創生をめぐる社会情勢の変化

(略)

他方で、地方にとって追い風となるような変化も見られている。地域の食や景観、文化芸術、スポーツ等の地域資源に対する海外からの評価は着実に高まっており、地方を訪れる外国人が増えている。インバウンドは、コロナ禍の落ち込みから大きく回復し、2024年には訪日外国人旅行者数、訪日外国人旅行消費額共に過去最高となるなど、地域経済の活性化や雇用創出が強く期待される分野となっている。

第3章 地方創生2.0の起動

2. 地方創生2.0の基本姿勢・視点

(3) 異なる要素の連携と「新結合」

(略)

こうした中、足元の2025年日本国際博覧会(大阪・関西万博)の開催やインバウンドの増加等を契機として、我が国の多様な食や伝統産業の豊かさ、文化芸術やスポーツ、自然環境、アニメ・映画等のコンテンツの価値が国内外で評価され、地域資源をいかした高付加価値型の産業・事業の創出や、新たな海外マーケットの開拓への期待が高まっている。また、地方のゆとりある土地や豊かな水資源等を求めて、GX・DXやイノベーション拠点の地方への立地ニーズが生じており、地域経済の活性化や地域の魅力的な仕事づくりにつながることが期待される。

このような動きに適切に対応していくためには、これまでの地域の産業・事業ごとの最適化から、文化芸術や自然環境、スポーツ等が生み出す新たな価値もいかながら地域の産業・事業全体として最適化するなど、コストカット型から高付加価値型の経済への転換が求められる。そして、これを実現するのが「新結合」という考え方である。

様々な「新結合」を全国各地で生み出すことにより、地方経済に活力を創出し、我が国の潜在的な成長力を引き出していく「地方イノベーション創生構想」を推進する。具体的には、①地域の食や伝統産業に、文化芸術、スポーツ、コンテンツやスタートアップを組み合わせるなど、関係府省庁が連携した支援により、地域資源を最大限活用した高付加価値化を図る「施策の新結合」、②若者や女性、産官学金労言士など、地域内外の様々な関係者の連携・協働、地域外の新たな人材を呼び込む「人材の新結合」、そして、③イノベーションの果実であるAI・デジタル技術等の新しい技術を組み合わせる「技術の新結合」に重点的に取り組む。

(iii) 地方創生2.0基本構想 抄 ②

＜令和7年6月13日閣議決定＞

6. 政策パッケージ

(1) 安心して働き、暮らせる地方の生活環境の創生

⑦将来を考えたまちづくり

i. 全世代・全員活躍型「生涯活躍のまち」(日本版CCRC)2.0の展開

誰もが安心して暮らせる地域コミュニティと日常生活サービスを維持するため、「生涯活躍のまち」(日本版CCRC)を進化させる。

このため、小規模であっても年齢や障害の有無を問わず様々な人々が集い、それぞれが持つ能力を希望に応じて発揮し、生きがいを持って暮らすことができる場(小規模・地域共生ホーム型CCRC)の整備を進める。

具体的には、老朽化した特別養護老人ホーム・老健施設等や病床削減に伴う医療機関の一部などを転換・活用し、シェアハウスやグループホーム等の居住機能と地域交流の機能を備えた施設の整備を支援する。

さらには、これらの施設を中心とした農業、教育、スポーツなど地域のまちづくりと連携した多様な取組を支援する。地域の特性に合わせた導入の拡大のため、省庁横断的な「「生涯活躍のまち」(日本版CCRC)2.0検討チーム」を立ち上げ、関係府省庁が連携して制度・運用の見直しや先進事例等の周知等を行い、誰もが居場所と役割を持つ全世代・全員活躍型の「ごちゃまぜ」のコミュニティづくりを実現する。

【当面の目標:3年後に、全国で100か所小規模・地域共生ホーム型CCRCの展開を目指す】

(2) 稼ぐ力を高め、付加価値創出型の新しい地方経済の創生～地方イノベーション創生構想～

①施策の「新結合」:多様な地域資源の一体的な高付加価値化

iv. 地域資源の高付加価値化の取組の強化

(スポーツ)

スポーツが持つ、地域に楽しみや交流拡大、経済活性化をもたらす等の地方創生への高いポテンシャルを発揮させるため、スポーツを活用して地方創生に取り組む地域を重点的に後押しするとともに、好事例の普遍化を図る。具体的には、スポーツコンプレックスやスポーツホスピタリティ、スポーツツーリズムの推進や地域スポーツコミッションの質の向上を始め、地域に応じた伴走支援や、関係府省庁連携によるハード・ソフト・インフラの一体的支援、スポーツ大会の開催支援などスポーツを活用したまちづくり・観光との連携の充実、スポーツリーグ・クラブの海外ファン獲得支援等に向けた取組の強化を行う。

【当面の目標:2026年までにスポーツツーリズム関連消費額3,800億円】