

# スポーツ審議会 スポーツ基本計画部会 団体ヒアリング資料

令和7年12月10日（水）

東京都スポーツ推進本部

1. 東京2025世界陸上競技選手権大会 開催結果(概況)について
2. 第25回夏季デフリンピック競技大会 東京2025開催結果(速報)について
3. 令和8年度 国の予算編成に対する東京都の提案要求について
4. 東京都スポーツ推進総合計画について

## 1 大会概要

|                 |  |
|-----------------|--|
| ・主催             | ワールドアスレティックス (WA)                                  |
| ・主管             | 公益財団法人日本陸上競技連盟 (JAAF)                              |
| ・運営組織           | 公益財団法人東京2025世界陸上財団                                 |
| ・開催期間           | 令和7年9月13日(土)～21日(日)【9日間】                           |
| ・種目数            | 49種目(男子24種目、女子24種目、男女混合1種目)                        |
| ・競技会場           | 国立競技場(マラソン、競歩は都内で実施)                               |
| ・ウォームアップ会場/練習会場 | 代々木公園陸上競技場、東京大学陸上競技場、<br>大井ふ頭中央海浜公園陸上競技場           |
| ・参加国・地域         | 193か国・地域と難民選手団                                     |
| ・参加選手数          | 1,992名(男性1,034名、女性958名)<br>うち日本選手団80名(男性49名、女性31名) |

## 2 主な大会成果

|                                     |                                |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| ・メダル獲得国数                            | 53か国(過去最多の実績)                  |
| ・競技記録                               | 世界記録1件／大会記録9件／日本新記録4件          |
| ・日本の競技結果                            | 入賞数11(銅メダル2名含む。歴代最多タイ)         |
| ・入場者数                               | 61万9,288人(91年東京、07年大阪を超えて国内最多) |
| ・チケット販売枚数                           | 約58万枚(7日間のイブニングセッションが満員)       |
| ・公式HPアクセス数                          | 約1,300万回                       |
| ・SNS掲載動画再生数                         | 約7億回                           |
| ・国内放映累計視聴人数                         | 7,977万人                        |
| ・WAより「世界陸上史上、最も広く報道され、影響力のあった大会」と評価 |                                |

## 3 主な都の取組等

東京都は、令和4年12月に策定した「国際スポーツ大会への東京都の関与のガイドライン」を踏まえて、東京2025世界陸上やデフリンピックを通じて、スポーツの力によって東京の未来を切り拓いていくため、令和5年2月に、都が目指す姿を「ビジョン2025」として取りまとめた。

本ビジョンの実現に向けた取組の方向性や主な内容をまとめた方針として、令和6年1月に「ビジョン2025 アクションブック」を策定し、令和7年1月には、内容を更に充実させた「ビジョン2025 アクションブック バージョンアップ」を取りまとめた。これらに基づき、大会準備段階から大会期間中まで、様々なプロジェクトを実施した。

# 1. 東京2025世界陸上競技選手権大会 開催結果(概況)について

## ○ 国内外への発信

### <国立競技場周辺におけるイベント>

- 大会期間中、国立競技場外構部のステージや都立明治公園において、アスリートによるトークショーやスポーツ体験など、大会を盛り上げるイベントを開催し、来場者は10万人を超えた。



競技場外構部 ステージイベント

### <メディアツアー>

- 来日中の海外メディアを対象に、神田川・環七地下調節池、アニメ東京ステーション、タカラ湯など、最新技術から歴史・文化まで東京の魅力を体験できるツアーを実施。29か国から114名の関係者が参加



タカラ湯 見学

## ○ 子供たちの参画

### <スポーツドリル>

- 大会を契機として、子供たちに陸上競技に興味を持ってもらい、スポーツを「する」きっかけを作るため、スポーツドリルを作成し、冊子を都内全小学校4~6年生に約34万部配布するとともに、HPにおいても公開



スポーツドリル

### <バトンプロジェクト>

- 世界陸上財団と連携し、「こどもに夢を届ける大会」としていくため、リレー競技で使用するバトンのセットを都内全小学校約1,400校に配布
- バトンは、1本を展示用、残り7本を授業や運動会で使用いただくように案内



配布したバトン

### <子供観戦招待>

- 臨場感あふれる会場での観戦を通じて、子供たちにスポーツの素晴らしさや夢と希望を届けるため、引率者含め、都内の子供たち49,290人を招待
- 被災地（岩手県、宮城県、福島県及び石川県）の子供たち、引率者含め、131人も招待



子供観戦

# 1. 東京2025世界陸上競技選手権大会 開催結果(概況)について

## ○ 子供たちの参画 (つづき)

### <見て、学んで、走りだせ！ 世界陸上リアル教室>

- ・ 大会期間中、会場である国立競技場において、都内62校（特別支援学校6校含む）2,959人の小学生に対して、アスリートによる陸上教室やトラックにおける短距離走体験などの機会を提供
- ・ 現地への参加が困難な重度障害のある子供たちが、福祉・医療施設4施設から分身ロボットを遠隔操作して会場の雰囲気を体感しながらトラックを走行し、世界陸上リアル教室に参加した小学生と交流



世界陸上リアル教室



分身ロボットによる遠隔参加

### <国立競技場特別スタジアムツアーア>

- ・ 上記リアル教室への参加が叶わなかつた都内延92校、7,109人の小学生を対象として、大会前に国立競技場における短距離走体験などを実施

### <こども記者プログラム>

- ・ 中学生・高校生が記者として、日本代表選手やWA・世界陸上財団などの関係者、ワールドアスレティックス・ミュージアム（MOWA）などのイベントを取材して情報発信する取組を実施



中高生によるWAへの取材

### <子供の運営体験>

- ・ 世界陸上財団と連携して、メダルセレモニーにおいて、会場周辺区の中学生57名に対して、選手をステージ裏までエスコートする体験を提供



メダルセレモニーでのエスコート体験

### <子供の参画に対する表彰>

- ・ WA、世界陸上財団、日本陸連との協力を通じて、次世代の子供たちを巻き込み、夢を届ける大会を創り上げたことに対して、大会期間中に、世界陸上においてはじめて、東京都がWAから表彰を受けた。



WA コー会長から知事が表彰

# 1. 東京2025世界陸上競技選手権大会 開催結果(概況)について

## ○ 持続可能な大会への取組

### <家庭の廃食用油回収キャンペーン>

- ・ 持続可能な航空燃料S A Fの普及に向けて、アスリートアンバサダーであるやり投の北口榛花選手などの協力を得て、原料となる家庭の廃食用油回収のPRを実施
- ・ キャンペーン期間中に、羽田一ニューヨーク間片道便相当の約11,300ℓの油を回収



廃食用油回収キャンペーン

### <Airソーラーの活用>

- ・ 次世代型太陽電池「Airソーラー」を搭載した庭園灯を東京体育館周辺に設置し、照明に活用
- ・ 競技場外構部のブースで、Airソーラーの現物を展示



Airソーラーの庭園灯

### <バイオ燃料の活用>

- ・ 国立競技場に設置する放送事業者用の仮設発電機に、国内最大級の規模で100%バイオ燃料を使用
- ・ 練習会場等の仮設発電機や輸送車両の一部にもバイオ燃料を使用



バイオ燃料を使用した仮設発電機

### <暑さ対策>

- ・ 国立競技場周辺にクーリングスポットを6か所設置し、マイボトルで利用可能なウォーターサーバーでの飲料提供や、塩タブレット等の暑さ対策グッズ配布等を実施
- ・ かぶる傘の貸出やミストクルーによる暑さ軽減策を実施
- ・ スタートアップ事業者と連携し、ボランティア等への暑さ対策デバイスの提供等を実施
- ・ 路上競技沿道においても、クーリングスポットの設置や暑熱避難施設の開放等を実施



クーリングスポット

# 1. 東京2025世界陸上競技選手権大会 開催結果(概況)について

## ○ 多様な人々の参画

### <ボランティアによる参画>

- ・ ボランティアレガシーネットワークなどを活用して募集を行い、大会のボランティアとして2,858人が参加し、マラソンの給水や練習会場設営など、多彩な活動
- ・ 年齢や国籍、障害の有無にかかわらず、多様なボランティアが大会を支援



練習会場の設営

### < KK線（東京高速道路）における前夜祭>

- ・ 大会開催の気運を盛り上げるため、KK線（東京高速道路）において、1マイルレースやハーフマラソンリレー、ギネス世界記録®への挑戦など、多彩なランニング体験イベントを開催し、2,283人が参加



前夜祭の様子

## 4 今後の取組

- ・ 世界陸上財団において、大会運営全般を振り返る大会報告書を取りまとめ
- ・ 東京都では、世界陸上・デフリンピックでの取組や成果を取りまとめ

## 1 大会概要

|             |  |
|-------------|--|
| ・主催         | 国際ろう者スポーツ委員会 (I C S D)                         |
| ・運営組織       | (一財) 全日本ろうあ連盟デフリンピック運営委員会<br>(公財) 東京都スポーツ文化事業団 |
| ・開催期間       | 令和7年11月15日(土)~26日(水)【12日間】                     |
| ・種目数        | 21競技・209種目                                     |
| ・競技会場       | 21会場 ※主に都内会場<br>サッカー: 福島県、自転車(ロード・MTB): 静岡県    |
| ・参加国・地域     | 79の国・地域  |
| ・エントリー参加選手数 | 3,081名 (うち日本選手団270名)<br>(※参加実績は精査中)            |

## 2 主な大会実績

- ・日本メダル獲得数 51個 (金: 16、銀: 12、銅: 23) ※過去最多
- ・入場者数 競技会場及びデフリンピックスクエア: 約33万人  
スポーツFUN PARK: 約13万人 (3日間計)

## 3 主な都の取組等

### ○ 大会プロモーションの実施

#### 〈大会の直前・期間中の広報〉

- ・競技観戦を促進するため、都庁舎プロジェクトマッピングに大会の動画広告を上映したほか、JR東日本の3路線において、ポスター・デザインを活用した車体広告を実施。大会期間中、選手の活躍をSNSにて投稿



車体広告(JR山手線)

#### 〈メディアへのPR〉

全日本ろうあ連盟や東京都スポーツ文化事業団と連携し、下記取組を実施

- ・メディアを通じた大会の魅力発信と大会期間中の円滑な取材・報道の実現に向け、大会直前にもプレスセミナーを開催
- ・大会期間中に記者会見を実施(3回)したほか、デフリンピックスクエアでの取組を紹介するメディアツアーを実施(参加メディア数106名)



メディアツアー

## 2. 第25回夏季デフリンピック競技大会 東京2025開催結果(速報)について

### ○ 子供たちの参画

#### <子供観戦招待>

- ・ 臨場感あふれる会場での観戦を通じて、スポーツの素晴らしさや夢と希望を届け、共生社会の大切さについて考えるきっかけとなるよう、都内の小中高等学校等の子供たちなど約5万人に競技観戦やデフリンピックスクエアでの体験活動の場を提供
- ・ 子供たちが大会に興味を持ち、デフスポーツやろう文化について学べるよう、ハンドブックや動画等の教材を制作、学校へ事前配布
- ・ 被災地（岩手県、宮城県、福島県及び石川県）の子供たち（引率者も含む）136人も招待。競技観戦の他、都内観光も実施。



子供観戦



被災地の子供たちの都内観光

#### <子供の運営体験>

- ・ 選手入場時に出迎え等を行うエスコート・ハイタッチキッズや表彰式の運営補助を行う副賞トレイベアラーの機会を、競技観戦と合わせて、ろう学校の子供たちに提供



ハイタッチキッズ

### ○ UC（ユニバーサルコミュニケーション）技術の活用

#### <デジタル技術を活用した情報保障>

- ・ デフリンピック史上初めて、UC技術を活用
- ・ 会場アナウンスを日英字幕でビジョンに表示するなど、選手・観客への情報保障を充実



会場アナウンスの表示

#### <「競技音」を目で見て体感>

- ・ 競技音を視覚的に体感できる「ミルオト」や、競技解説をリアルタイムに字幕化するスマートグラス等の最新技術を競技観戦で活用



ミルオト

#### <街中における技術の活用・PR>

- ・ 「オールウェルカムTOKYOデフ・スペシャル」として、駅やホテル、商業施設でUC技術等を活用したおもてなしを展開
- ・ デフリンピックスクエアでは、UC技術のショーケーシングである「みるTech」を開催。多くのメディアや各国選手団、一般客に来場いただき、UC技術の有用性をPR



みるTech

### ○ 多様な人々の参画

#### <サインエール>

- ・ きこえる・きこえないに関わらず、誰もが一緒に視覚的に応援を届けることができる「サインエール」をろう者やデフアスリートとともに開発
- ・ 大会では、応援を先導するサインエール応援団を結成し、日本代表が出場する試合やメダルセッションを中心に、各会場でサインエールを展開して、会場全体を盛り上げ、選手の活躍を後押し



サインエール

#### <ボランティア>

- ・ ボランティアレガシーネットワークなども活用して募集を行い、年齢や国籍、障害の有無にかかわらず、多様なボランティアが競技会場等における選手等の案内やIDチェックなどの活動を実施



ボランティア

#### <スポーツFUN PARK>

- ・ 大会期間に合わせて、競技会場である駒沢オリンピック公園中央広場において、デフスポーツを含むパラスポーツの普及イベントを実施。  
(11/22~24の3日間開催：約13万人が来場)
- ・ デフハンドボールや車いすテニス等の体験やデフアスリートとの交流のほか、応援フラッグ作成等により競技会場での応援の盛り上げにつなげた。
- ・ UCI技術を紹介するデフ協賛企業等のブースに加え、生活文化局と連携し、SDGsの観点でデフリンピックと親和性の高いエシカル企業のブースも出展。相乗効果で多くの集客につながった。



スポーツFUN PARK

#### <オリヒメ（分身ロボット）の活用>

- ・ 大会期間中、現地観戦が困難な重度障害のある方達が分身ロボットを活用して、デフリンピックに参画。特別支援学校や福祉施設から遠隔で競技を観戦したほか、競技観戦の子どもたちやスポーツFUN PARK来場者と交流。14施設から218人が参加。



応援フラッグの作成



子供たちと競技を応援する様子

### 3. 令和8年度 国の予算編成に対する東京都の提案要求について (令和7年11月28日付提出)

※各事項について、具体的要求内容から一部抜粋

#### 1. 世界陸上及びデフリンピックの成果をレガシーとして発展させる取組に対する全面的支援

- ▶ 世界陸上・デフリンピックのレガシーの発展に向けて、財政支援を含めた全面的な支援を行うこと

#### 2. 国際スポーツ大会の誘致・開催支援

- ▶ 国際スポーツ大会は、都民・国民、とりわけ次代を担う子供たちに、スポーツの価値、感動や勇気を届ける大きな契機となり、経済効果を始め、様々な効能やレガシーを日本全国にもたらすとともに、国際社会における日本のプレゼンス向上につながる。そのため、大会の誘致・開催に向けた人的・財政的支援を行うこと
- ▶ パラスポーツの国際大会の誘致・開催において、競技団体の体制強化、選手の発掘・育成など、パラスポーツが有する諸課題に対しても積極的な取組を行うこと

#### 3. スポーツ施設の整備促進

- ▶ 地域のスポーツ振興の拠点となるスポーツ施設の整備に向けて必要な財源を確保すること
- ▶ 都道府県が整備すべき広域的な地域を拠点とするスポーツ施設について、施設整備のための交付金要綱の改善を図ること
- ▶ ナショナルトレセン等について、都の競技団体などの強化対象選手も、オリンピック・パラリンピック強化選手と同等に利用できるようにすること。パラリンピックやデフリンピックの大会を目指すアスリートについても同様に、同施設を利用できること

#### 4. 競技力向上事業の推進

- ▶ 様々なパラスポーツについて、理解促進・普及啓発に積極的に取り組むこと
- ▶ 選手の士気向上に向け、パラリンピック等のメダリストへの報奨金の増額を行うこと
- ▶ 現役のトップアスリートを雇用した企業に対するインセンティブ制度を構築すること

#### 5. パラスポーツの推進

#### 6. 企業に対するインセンティブ制度の構築

## 4. 東京都スポーツ推進総合計画について

### □ 本年3月に「東京都スポーツ推進総合計画」を改訂

計画期間：令和7(2025)年度から令和12(2030)年度まで



### □ 計画改訂のポイント

#### 1. 初めて、スポーツを通じた幸福感の向上を達成指標化

- 都民のスポーツ実施率（量）に加え、スポーツを通じた幸福感（質）を重視
- 都民のウェルビーイング向上を実現
- スポーツを通じて幸福感を感じている都民の割合

2024年度：70.0% → 2035年度：80%      ※2025年度の数値は計測中



#### 2. 「応援する」もスポーツの参画方法に位置付け

- スポーツの参画方法「する」「みる」「支える」の入り口となる参画方法として「応援する」を位置付け

#### 3. DXにより政策効果を飛躍的に発展

- 各政策にデジタル技術を活用
- 障害者や高齢者の健康増進等に向けて、eスポーツを活用  
(ねんりんピックの東京開催を契機としたシニアスポーツ振興にも活用)



# 4. 東京都スポーツ推進総合計画について

## 基本理念

誰もがスポーツを楽しむ東京を実現し、  
一人ひとりのウェルビーイングを高め、社会を変革する

## 将来の ビジョン

ビジョンⅠ  
子供の頃から  
好きなスポーツと出会い、  
楽しみ、成長し、  
健康・幸福に生きている

ビジョンⅡ  
スポーツを通じた  
新たなつながりと相互理解が、  
技術の進展に伴い  
生み出されている

ビジョンⅢ  
世界中のアスリートや  
観客でにぎわい、  
世界で最も魅力的で  
選ばれる都市に

ビジョンⅣ  
安全・安心・信頼の下、  
いつまでも  
スポーツを楽しめる  
社会が実現

## 4つの 政策の柱

### 健康・幸福

#### スポーツで輝く

施策① スポーツに触れる  
「はじめの一歩」を後押し

施策② ライフステージに応じた  
スポーツを推進

施策③ 東京にゆかりのある  
アスリートが躍動

### 共生社会

#### スポーツでつながる

施策① パラスポーツを楽しむ・  
パラスポーツで輝く

施策② バリアフリー化やユニバーサル  
コミュニケーション技術の  
社会実装を促進

施策③ 多様な人々がスポーツで  
つながる、スポーツとつながる

### 地域・経済活性化

#### スポーツでにぎわう

施策① 都内各地でスポーツイベントを  
開催し、都市に活力をプラス

施策② 住み慣れた地域でのスポーツを  
サポート

施策③ スポーツの魅力を発信し、  
スポーツを通じて感動を味わう

### スポーツの持続可能性

#### スポーツを支える

施策① 様々な価値を創出するスポーツ  
環境の整備・運営や、環境に  
配慮した施設・大会運営

施策② 多様な主体と連携し、  
スポーツに関わる人材の裾野を  
広げる・磨く

施策③ 安全・安心なスポーツ、  
信頼されるスポーツ大会の実現

## 重点政策 テーマ

### Project 0 スポーツの力を高める「スポーツDXプロジェクト」

### Project 1 スポーツとともに育つ「チルドレン・スポーツ・プロジェクト」

### Project 2 多様性があふれる「スポーツ・ダイバーシティ・プロジェクト」

### Project 3 スポーツの力で世界をリードする「TOKYOの魅力向上プロジェクト」

### Project 4 スポーツを楽しむ環境を実現する「スポーツFACILITIESプロジェクト」

### Project 5 スポーツを支える仕組みを創る「支える担い手確保プロジェクト」

# 参考

## ○東京都スポーツ推進総合計画 概要版

※計画本文は、下記URLよりご覧になれます。

[https://www.sports-tokyo-info.metro.tokyo.lg.jp/policyinformation/council/master\\_plan/](https://www.sports-tokyo-info.metro.tokyo.lg.jp/policyinformation/council/master_plan/)

# 東京都スポーツ推進総合計画

Tokyo's Master Plan for Sports Promotion

概要版

誰もが  
スポーツを  
楽しむ  
東京へ

Becoming a Tokyo  
Where Sports Is  
Enjoyed by All



東京都

令和7年3月発行

編集・発行

東京都生活文化スポーツ局

スポーツ総合推進部企画調整課

東京都新宿区西新宿二丁目8番1号

TEL: 03-5388-2219

<https://www.sports-tokyo-info.metro.tokyo.lg.jp>

※ 東京マラソンに関する名称や写真を使用する際は、  
事前に(一財)東京マラソン財団へのプロパティ申請(権利許諾手続)が必要です。



東京都

令和7(2025)年3月

## 1 この計画ってどんなもの？

スポーツ振興の観点から東京都として目指すべきビジョンと、その実現に向けた基本方針及び施策展開の方向性を示すものです

### 計画策定の背景

- ▶ 2021年に開催した東京2020大会は、都市に様々なレガシーをもたらした
- ▶ また、コロナ禍は、スポーツ環境や生活にも変化を生み出している
- ▶ 少子高齢化やスポーツ実施状況、気候変動、デジタル化の進展など、スポーツを取り巻く環境の変化等を踏まえ、本計画を策定した

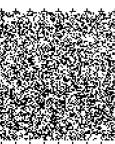
### 計画期間

- ▶ 本計画の計画期間は、2025年度から2030年度までの6年間
- ▶ 2025年に東京で開催される世界陸上・デフリンピックやその先のねんりんピック東京開催を成功させ、更なるスポーツ推進につなげていく

## 2 「スポーツ」の範囲って？

本計画におけるスポーツの範囲は、競技スポーツのほか、目的を持った身体活動まで広く捉えていきます

勝敗や記録を競う活動だけでなく、健康を目的とする身体活動や、遊びや楽しみを目的とした身体活動まで、幅広く捉えていく



## 3 「スポーツ」にはどんな良いことがあるの？

スポーツには、「楽しさ」や「喜び」といった「内在的な価値」と、社会活性化等に寄与する「外在的な価値」があります

スポーツの価値を全ての人々が享受できるよう取り組むことで、健康・幸福な暮らしや、様々な社会課題の解決につなげていきます

### スポーツの外在的価値

生涯を通じてスポーツに親しみ、健康にいきいきと輝く

スポーツを通して、人々の相互理解が進み、互いにつながる



スポーツで持続可能な社会を築き、未来にバトンをつなげる

誰でもスポーツにアクセスでき、地域や経済が活性化する

一人ひとりの

ウェルビーイング

向上を実現

## 4 スポーツに関わりたい！

スポーツへの参画方法には「する」「みる」「支える」があり、「応援する」こともスポーツへの入り口となる参画の方法です

### スポーツをする

競技スポーツのほか、目的を持った身体活動



### スポーツを見る

直接現地、又はテレビやインターネット等で観戦

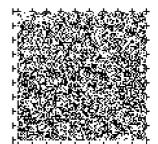


### スポーツを応援する

「応援する」ことは、スポーツを「する」「みる」「支える」の入り口となる参画の方法といえる

### スポーツを支える

スポーツボランティア、試合の審判、指導者、イベント運営など



# 基本理念・将来のビジョンと4つの政策の柱・6つの重点政策テーマ

基本理念

誰もがスポーツを楽しむ東京を実現し、一人ひとりのウェルビーイングを高め、社会を変革する

将来のビジョン

子供の頃から好きなスポーツと出会い、楽しみ、成長し、健康・幸福に生きている

ビジョンI

ビジョンII

ビジョンIII

ビジョンIV

4つの政策の柱

健康・幸福

スポーツで「輝く」

共生社会

スポーツで「つながる」

地域・経済活性化

スポーツで「にぎわう」

スポーツの持続可能性

スポーツを「支える」

施策1

スポーツに触れる  
「はじめの一歩」を後押し

パラスポーツを楽しむ・  
パラスポーツで輝く

都内各地で  
スポーツイベントを開催し、  
都市に活力をプラス

様々な価値を創出する  
スポーツ環境の整備・運営や、  
環境に配慮した施設・大会運営

施策2

ライフステージに応じた  
スポーツを推進

バリアフリー化や  
ユニバーサルコミュニケーション  
技術の社会実装を促進

住み慣れた地域での  
スポーツをサポート

多様な主体と連携し、  
スポーツに関わる人材の  
裾野を広げる・磨く

施策3

東京にゆかりのある  
アスリートが躍動

多様な人々が  
スポーツでつながる、  
スポーツどつながる

スポーツの魅力を発信し、  
スポーツを通じて感動を味わう

安心・安全なスポーツ、  
信頼されるスポーツ大会の実現

重点政策テーマ

PROJECT

0

スポーツの力を高める  
「スポーツDXプロジェクト」

PROJECT

1

スポーツとともに育つ  
「チルドレン・スポーツ・プロジェクト」

PROJECT

2

多様性があふれる  
「スポーツ・ダイバーシティ・プロジェクト」

PROJECT

3

スポーツの力で世界をリードする  
「TOKYOの魅力向上プロジェクト」

PROJECT

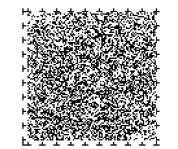
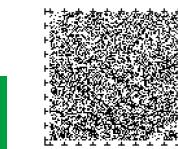
4

スポーツを楽しむ環境を実現する  
「スポーツFACILITIESプロジェクト」

PROJECT

5

スポーツを支える仕組みを創る  
「支える担い手確保プロジェクト」



# スポーツで「輝く」



スポーツに親しむ機会が増え、あらゆる人にとってスポーツが身近なものになる

自らの状況・レベルに合ったスポーツを楽しみ、いつまでも健康で幸福に過ごすことができる

## スポーツを通じて幸福感を感じている

### 都民(18歳以上)の割合

| 2024年度 | 2030年度 | 2035年度 |
|--------|--------|--------|
| 70.0 % | ► 75 % | ► 80 % |

## スポーツをすることを「好き」「やや好き」と感じる中学2年生の割合

| 2024年度    | 2030年度   | 2035年度   |
|-----------|----------|----------|
| 男子 90.4 % | ► 90 %以上 | ► 90 %以上 |
| 女子 77.9 % | ► 80 %   | ► 85 %   |

## 都民(18歳以上)のスポーツ実施率\*

| 2024年度 | 2030年度 | 2035年度   |
|--------|--------|----------|
| 63.3 % | ► 70 % | ► 70 %以上 |

\*「スポーツ実施率」とは、週1回以上スポーツを実施する人の割合のこと

## 東京都スポーツ推進企業認定企業数

| 2024年度 | 2030年度    | 2035年度    |
|--------|-----------|-----------|
| 583 社  | ► 1,000 社 | ► 1,300 社 |

### 施策 1

#### スポーツに触れる「はじめの一歩」を後押し

スポーツをすることへの关心喚起、スポーツを始める機会の創出・提供

##### 具体的な取組

スポーツの場を東京の至る所に拡げることを目的に、誰もが気軽に参加できるスポーツイベントを開催



障害のある人等に、都内のパラスポーツイベントや施設のバリアフリーの情報等を発信する専門ポータルサイトを運営



### 施策 2

#### ライフステージに応じたスポーツを推進

子供のスポーツ振興、働き盛り世代のスポーツ振興、高齢者のスポーツ振興

##### 具体的な取組

従業員のスポーツ活動を推進する取組等を行っている企業等を「スポーツ推進企業」に認定



高齢者のスポーツ実施率向上等を目的に、各地域で実施する高齢者対象のスポーツ競技会等を支援



### 施策 3

#### 東京にゆかりのあるアスリートが躍動

アスリートの競技力向上に向けた取組

##### 具体的な取組

優れた運動能力を有する中学生を、トップアスリートとして活躍できるよう支援



パラスポーツの次世代を担う選手を輩出するため、発掘プログラムを実施



# スポーツで「つながる」



障害の有無や性別、国籍等にかかわらず、人と人とのつながりが生まれ相互理解が進む

新たな技術も活用し、あらゆる人がスポーツを楽しめる環境を実現

## 障害のある都民(18歳以上)のスポーツ実施率

| 2024年度 | 2030年度 | 2035年度   |
|--------|--------|----------|
| 46.6 % | ► 50 % | ► 50 %以上 |

## パラスポーツに関心がある都民(18歳以上)の割合

| 2024年度 | 2030年度 | 2035年度   |
|--------|--------|----------|
| 42.7 % | ► 80 % | ► 80 %以上 |

## スポーツを通じて生きがいを感じる

### 高齢者の割合

| 2024年度 | 2030年度 | 2035年度   |
|--------|--------|----------|
| 86.7 % | ► 90 % | ► 90 %以上 |

## 20～40歳代女性(都民)のスポーツ実施率

| 2024年度 | 2030年度 | 2035年度   |
|--------|--------|----------|
| 56.3 % | ► 65 % | ► 65 %以上 |

### 施策 1

#### パラスポーツを楽しむ・パラスポーツで輝く

パラスポーツの理解促進・普及啓発、場の充実、支える人材の確保、競技力向上

##### 具体的な取組

ファン・サポーターを増やすため、パラスポーツを身近に感じられるプロジェクトを展開



都立特別支援学校の体育施設を活用し、誰もが参加できるパラスポーツ体験教室を実施



### 施策 2

#### バリアフリー化やユニバーサルコミュニケーション技術の社会実装を促進

誰もが気軽に楽しめるユニバーサルデザイン志向のスポーツ環境整備、スポーツに関する技術開発・市場開拓への支援

##### 具体的な取組

スポーツ施設等の改修において、ユニバーサルデザイン化等を促進



東京2025世界陸上・東京2025デフリンピックを契機に、ユニバーサルコミュニケーション技術の活用を促進



### 施策 3

#### 多様な人々がスポーツでつながる、スポーツとつながる

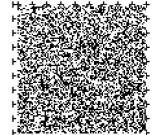
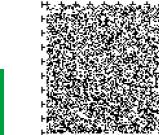
性別、年齢などにかかわらず、それぞれのレベルに応じたスポーツを楽しむ、スポーツを通じた被災地との交流、スポーツを通じた国際交流

##### 具体的な取組

シニア世代が地域等とつながりを持つきっかけづくりとして、交流大会を開催



東京都と被災地の子供たちがスポーツを通じて交流する事業を実施



## スポーツで「にぎわう」

### 目指す 政策効果

スポーツ大会の積極的な開催・支援を通じ、多くの人々が楽しみや感動を体験

世界中のアスリートや観客が訪れ、にぎわい、東京が世界で最も魅力的で選ばれる都市となる

1年間にスポーツを直接観戦した  
都民(18歳以上)の割合



1年間にスポーツイベント、大会に参加したこと  
がある都民(18歳以上)の割合



応援するスポーツチームや  
選手がいる都民(18歳以上)の割合



### 施策 1

都内各地でスポーツイベントを開催し、都市に活力をプラス

東京2025世界陸上・東京2025デフリンピックを通じた取組、国際スポーツ大会に対する取組、ねんりんピックの東京開催に向けた取組、東京マラソンをはじめとするスポーツイベント等の展開

#### 具体的取組

様々な自転車に関するイベ  
ント等を推進



東京マラソンのコース沿道  
におけるパフォーマンスによ  
る応援など、地域の人々が  
参画したランナー応援イベ  
ントを実施



### 施策 2

住み慣れた地域でのスポーツをサポート

地域におけるスポーツ活動の推進、地域や経済の活性化に寄与した団体等の顕彰

#### 具体的取組

区市町村が実施するスポ  
ルツ振興事業に対して補助を  
実施



スポーツ・レクリエーション  
の普及・振興に関し、顕著な功  
労のあった人及び団体を表彰



### 施策 3

スポーツの魅力を発信し、スポーツを通じて感動を味わう

スポーツの魅力発信、スポーツをみる機会の創出

#### 具体的取組

東京のスポーツイベント、大  
会観戦・応援情報、スポ  
ルツ施設や行政情報などを発信



主催者と連携を図りながら  
大規模スポーツ大会等やブ  
ロスポーツチーム等が主催  
する試合に都民を招待



## スポーツを「支える」

### 目指す 政策効果

地域等でスポーツの担い手が活躍し、持続可能なスポーツの地盤を構築

安全・安心・信頼の下、いつまでもスポーツを楽しめるサステナブルな社会に貢献

都立スポーツ施設が果たしている役割に  
「満足」と答えた都民(18歳以上)の割合



1年間にスポーツを支える活動\*を行った  
都民(18歳以上)の割合



\*「スポーツを支える活動」とは、スポーツの指導やスポーツボランティアの実施、子供のスポーツの見守り等、スポーツを行う人を支援する活動

### スポーツ指導者数\*



\* (公財)日本スポーツ協会、(公財)日本レクリエーション協会及び(公財)日本バラ  
スポーツ協会が公認するスポーツ指導者数を合算した人数

### 施策 1

様々な価値を創出するスポーツ環境の整備・運営や、環境に配慮した施設・大会運営

都立スポーツ施設の整備・運営、都内のスポーツ環境の整備、環境に配慮した施設・大会運営

#### 具体的取組

都立スポーツ施設の強みを  
活用し、スポーツやエンターテ  
インメントなど多様な価値  
を提供



都立スポーツ施設において、  
持続可能なスポーツ環境の  
実現に向け、環境負荷の低  
減の取組を推進



### 施策 2

多様な主体と連携し、スポーツを支える人材の裾野を広げる・磨く

スポーツを支える人材の確保・育成・活動支援、多様なスポーツを支える基盤づくり、  
地域におけるスポーツ活動の推進、民間企業とともに取り組むスポーツ活動

#### 具体的取組

競技団体等の運営力の向上  
を図るため、団体の組織基  
盤強化に向けた活動を支援



パラスポーツを支援したい  
民間企業等の意向を選手や  
競技団体につなぐための取  
組を実施



### 施策 3

安全・安心なスポーツ、信頼されるスポーツ大会の実現

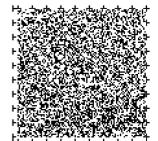
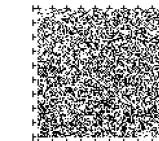
スポーツによる事故防止等の推進、暑さ対策、スポーツ・インテグリティの強化、大会のガバナンスの確保

#### 具体的取組

スポーツ関係団体が競技や  
地域の実情に即して行う暑  
さ対策物品の購入等を支援



スポーツ・インテグリティ(ス  
ポルツにおける誠実性・健全  
性・高潔性のこと)の確保に  
向けた取組を推進



PROJECT

1

スポーツの力を高める「スポーツDXプロジェクト」

スポーツを通じた健康増進、アスリートの競技力向上

- 都内企業等と連携し、体力・体組成測定のデータ活用による健康増進等を促進
- データ分析・活用等による選手の競技力向上を支援



誰もがスポーツと触れ合い、楽しむ機会の創出

- 東京2025世界陸上を契機として、好きな時間に好きなコースでどこからでも参加できるバーチャルランを実施
- eスポーツの活用に関する調査や体験会等による効果検証を実施



PROJECT

3

スポーツの力で世界をリードする「TOKYOの魅力向上プロジェクト」

国際スポーツ大会を盛り上げ、東京に様々な価値を創出

- 東京2025世界陸上・東京2025テフリンピックを通じて、スポーツを楽しむ機会の創出や子供たちへの参画機会の提供、情報保障等の取組を推進
- 2027年に20回大会を迎える東京マラソンを世界最高水準の大会へと成長



多種多様な大会の誘致・開催や、国際大会の準備・運営を支援

- 都内で国際スポーツ大会の開催を目指す団体に対し、誘致活動や開催を支援
- 国際大会開催のレガシーを活用し、国際大会の準備・運営に支援を必要とする競技団体等に対する支援の仕組みを具体化



PROJECT

1

スポーツとともに育つ「チルドレン・スポーツ・プロジェクト」

幼児期から「スポーツ好き」を醸成

- 幼児期からの運動習慣を形成するため、「運動がもたらす効果」等を乳幼児の保護者などに普及・啓発
- 保育士や教員等に対し、気軽に楽しめるスポーツのルールや楽しみ方等を周知・浸透



苦手の克服や競技力の向上など個々の特性やニーズに対応

- 新たな需要に対応しながら、選手の発掘・育成などジュニア世代の競技力向上施策を展開
- 学齢進行に伴う状況変化も捉えた苦手克服のサポート等、スポーツ離れを抑制



PROJECT

4

スポーツを楽しむ環境を実現する「スポーツFACILITIESプロジェクト」

都立スポーツ施設のスペックを活かした更なる利用を推進

- 身边にトップレベルの試合に触れられる場、競技力強化・向上の拠点としての強みを発揮
- 若者に人気のある都市型スポーツや氷上スポーツに親しめる場を創出



誰もが親しめるプログラムの展開や多目的での施設活用を推進

- スポーツに限らず、エンターテインメントやユニークベニューなど幅広い活用を促進
- 都立スポーツ施設の利用に関するコンシェルジュ（総合相談窓口）の発信力を強化



PROJECT

2

多様性があふれる「スポーツ・ダイバーシティ・プロジェクト」

年齢や性別を問わず、誰もがスポーツを楽しむ

- 高齢者のフレイル予防等で広がりを見せつあるeスポーツを、東京都シニア・コミュニティ交流大会の実施種目に追加
- 女性向けのイベント情報の発信や、他分野との連携により、スポーツへの意識をポジティブに変容



障害の有無にかかわらず、パラスポーツを楽しめる取組を推進

- スポーツ施設に加え、都立特別支援学校や福祉施設等の身近な施設も活用し、スポーツ活動の場を充実
- 障害のある人といがパラスポーツの真剣勝負を通じて交流を図るボッチャ大会を拡大



PROJECT

5

スポーツを支える仕組みを創る「支える担い手確保プロジェクト」

新たな担い手の確保により、持続可能な地域のスポーツ振興を推進

- スポーツを支える新たな担い手の確保策等を議論する関係者会議を設置
- 地域スポーツクラブ等に対し指導者等の資格取得を支援



ボランティアの活躍機会を拡大し、担い手の確保につなげる

- 東京2025世界陸上・東京2025テフリンピックのボランティアの活動継続・拡大に向け東京ボランティアレガシーネットワーク、TOKYO 障スポ&サポートの活用を一層促進
- ボランティア活動の深化に向けた情報発信等を推進

