

運動・スポーツを通じた「健康インフラ」の構築による「健康・活躍社会」の実現パッケージ

スポーツ実施率の向上やスポーツの裾野拡大に取り組むことにより、「健康インフラ」を構築し、人材の定着、現役期間の延伸、生産性の維持・向上など、国民一人一人が健康で活躍することができる社会(=「健康・活躍社会」)を実現

	生産性向上					就労期間	直接効果
	体力向上による 疲労軽減	メンタル不調	睡眠の質	女性特有の 健康課題 (月経痛・更年期)	男性の 健康課題 (更年期)	就労期間延伸	医療費・介護費 削減効果
経済 損失額	15.1 兆円	7.6 兆円	15.0 兆円	1.4 兆円	0.9 兆円	—	—
改善効果	0.34 %	1.52 %	1.34 %	24.0 %	19.0 %	3.3 年	20.2 ^{※1} 万円 74.0 ^{※2} %
経済効果 (1年当たり)	0.05兆円/年	0.12兆円/年	0.20兆円/年	0.34兆円/年	0.17兆円/年	8.19兆円/年	3.54 兆円/年
						総額 生産性+ 就労期間	9.07 兆円/年 (直接効果を除く、経済効果)
							12.61 兆円/年 (直接効果を含む総計)

試算結果はあくまで簡易試算となるため、今後検証が必要。
 ※1 SWC健康ポイント事業参加による一人当たり医療費削減効果額（60歳代：16.2万円、70歳代：24.2万円）を活用して算出。抑制効果の算出は、参加率（スポーツ実施率60歳代：55.3%、70歳代：45.3%）×抑制率（平均1人1年1人1回の実施状況等に関する世帯調査）×費用と継続率（SWC健康ポイント事業の実績：85%）を掛け合わせて算出。
 ※2 SWC健康ポイント事業参加による介護支援1以上の発生リスク44%を活用して算出。本試算の前提となる身体活動の健康効果については、86年度スポーツ・スポーツを通じた健康づくりによる社会保障費削減効果検証のガイドラインにおいて示されている数値を踏まえている。

定期的な運動実施により、生産性向上、医療費削減なども含め**約12兆円**の経済効果

1. 現役世代の運動実施率向上


 - ✓ 企業内での運動・スポーツの取組を促進するため、企業に対する新たな支援の仕組みを構築
2. 身近な運動・スポーツの場の確保


 - ✓ いつでも運動できるように、地域住民と学校が共用できる屋内プールを全国に整備
 - ✓ 学校の体育館を地域に開放し「コミュニティ・ジム」として整備（管理も含め外部委託化し、一般利用向けの運動プログラムを充実）
3. ハイパフォーマンスの知見をライフパフォーマンスへ


 - ✓ スポーツDXによるトップアスリート支援を通じて得られた知見を社会に還元する「スポーツDXデータバンク構想」
4. スポーツを楽しむ機運の醸成


 - ✓ 「スポーツ × エンタメ」推進のためのプラットフォーム構築（人材育成、資金調達の在り方 等）