

スポーツ産業の活性化に向けて

平成28年4月13日

ス ポ ー ツ 庁
経 済 産 業 省

1. 現状

- スポーツ産業は世界各国で成長産業として大きく伸びている。
- 一方、我が国スポーツ産業は縮小傾向。
- 2020年の東京オリンピック・パラリンピック競技大会等を契機に、我が国におけるスポーツを通じた経済活性化への期待が高まり。
- スポーツ産業の有する成長力を生かし、我が国の基幹産業の一つへ。

2. スポーツ産業活性化に向けた基本的な考え方

- **ポスト2020年を見据えた、スポーツで収益を上げ、その収益をスポーツへ再投資する自律的好循環モデルの形成**
 - ▶ 「負担（コストセンター）」から「収益（プロフィットセンター）」へ
- **新たなスポーツ市場の創出**
 - ▶ スポーツをコアとした周辺産業との融合
 - ▶ スポーツ人口の裾野拡大

【参考】関係省庁との連携体制

- **スポーツ未来開拓会議**：スポーツ庁と経済産業省が共同で開催。新たなスポーツ産業の振興施策をについて協議中。
- **スポーツ庁、文化庁及び観光庁の包括的連携協定**：平成28年3月に締結し、新たな地域ブランドや日本ブランド創出に向けた推進体制を整備。

3. 政策の方向性

①収益の上がるスタジアム・アリーナの建設・改修

- アクセス・立地・施設規模を考慮した施設整備の在り方を提示・ガイドラインの策定
- PFIなど民間資金を活用した公民連携の促進
- スタジアム・アリーナを核とした街づくり（スマート・ベニュー）の考え方を取り入れた多機能型施設の先進事例を形成

②競技団体等のコンテンツホルダーの経営力強化、新ビジネスの創出

- アマチュアスポーツ団体等の経営力強化
- 高校、大学スポーツの資源（施設、人材等）の有効活用

③スポーツ経営人材の育成・確保

- 官民連携によるスポーツ分野経営の即戦力となる人材育成、マッチング・システムの構築

④他産業との融合等によるスポーツ新市場の創出

- 我が国スポーツの仕組みや魅力（施設・運営、指導、コンテンツ等）を海外へ輸出
- スポーツとVR・テクノロジー・センシング技術等の融合による新たなビジネスの創出
- 他分野（健康、食、医療、観光、ファッション等）との融合によるスポーツサービス業の創出

⑤一億総スポーツ社会の実現（スポーツ参画人口の拡大）

- 関係省庁の連携により、高齢者の健康寿命の延伸に向け、運動・スポーツを取り入れた介護予防プログラムを推進
- 障害者のスポーツ参加向上に向け、地域・学校における障害者のスポーツ環境を充実

參考資料

● スポーツ未来開拓会議の概要

趣旨 2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会の開催に向けて、国民・民間企業における消費・投資マインドの向上、海外から日本への関心の高まりなどが予想されることから、この機会を最大限に活用し、スポーツ産業を活性化させるため、有識者による議論を通じて、2020年以降も展望した我が国スポーツビジネスにおける戦略的な取組を進めるための政策方針の策定を目的とする。

審議状況

- 第1回 2月2日【テーマ：我が国のスポーツ産業活性化】
- 第2回 2月24日【テーマ：組織マネジメントと人材養成】
- 第3回 3月9日【テーマ：スタジアム・アリーナ】
- 第4回 3月16日【テーマ：スポーツ×テクノロジー】
- 第5回 4月5日【テーマ：スポーツ×（地域・人材・健康）】
- 第6回 未定 中間とりまとめ

委員名簿

- ・斎藤 敏一
- ・ジム・スモール
- ・高橋 義雄
- ・田中ウルヴェ京
- ・次原 悦子
- ・中野 秀光
- ・橋本 哲実
- ・長谷部 健
- ・土方 政雄
- ・松崎 英吾
- ・間野 義之
- ・三沢 英生
- ・山本 一郎

計13名（50音順、敬称略）

● スポーツ庁、文化庁及び観光庁の包括的連携協定の概要

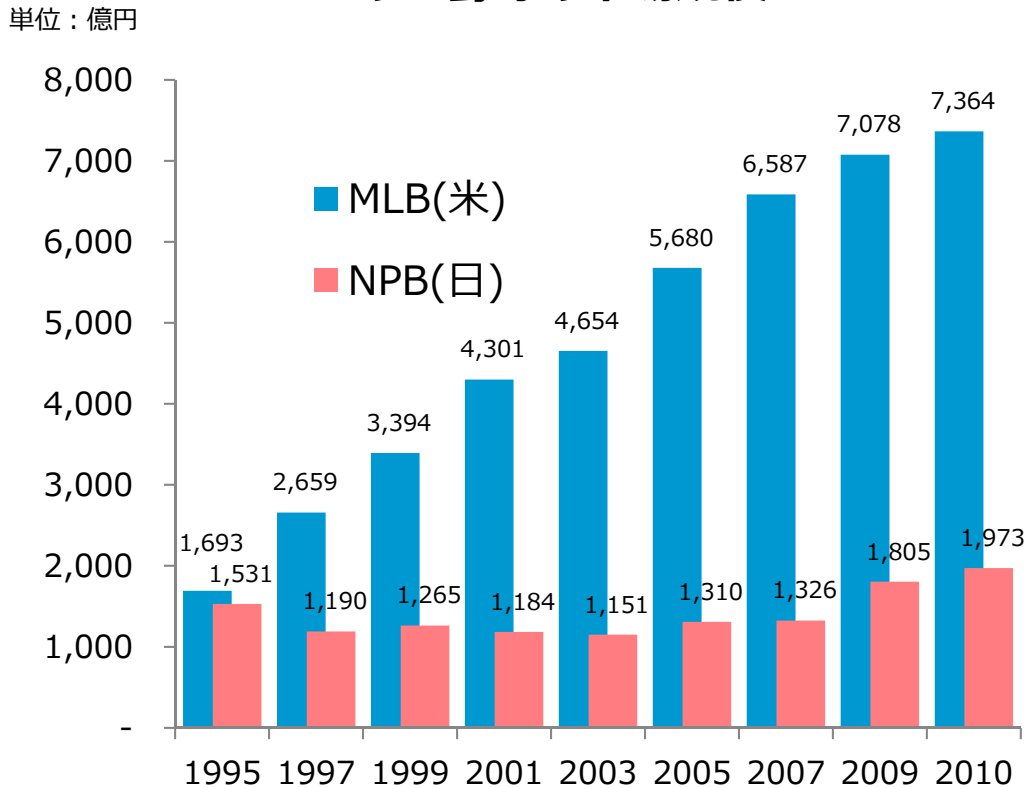
概要 スポーツ庁・文化庁・観光庁による連携の相乗効果により、新しい地域ブランドや日本ブランドを確立・発信し、2020年以降も訪日観光客の増加や国内観光の振興を図り、日本及び地域経済の活性化を目指すため、平成28年3月7日に連携協定を締結。今後は、以下の観点から取組を実施予定。

【当面の連携・協力の観点】

- ・スポーツ・文化・ワールド・フォーラムの開催
- ・2020年東京オリンピック・パラリンピックの競技大会等の開催や文化プログラムの推進
- ・文化・スポーツ資源の融合による観光地域の魅力向上
- ・訪日外国人旅行者を地域へ呼び込むための受入れ環境整備やプロモーションの推進
- ・各庁が実施するイベント等や保有するデータに関する情報の相互共有

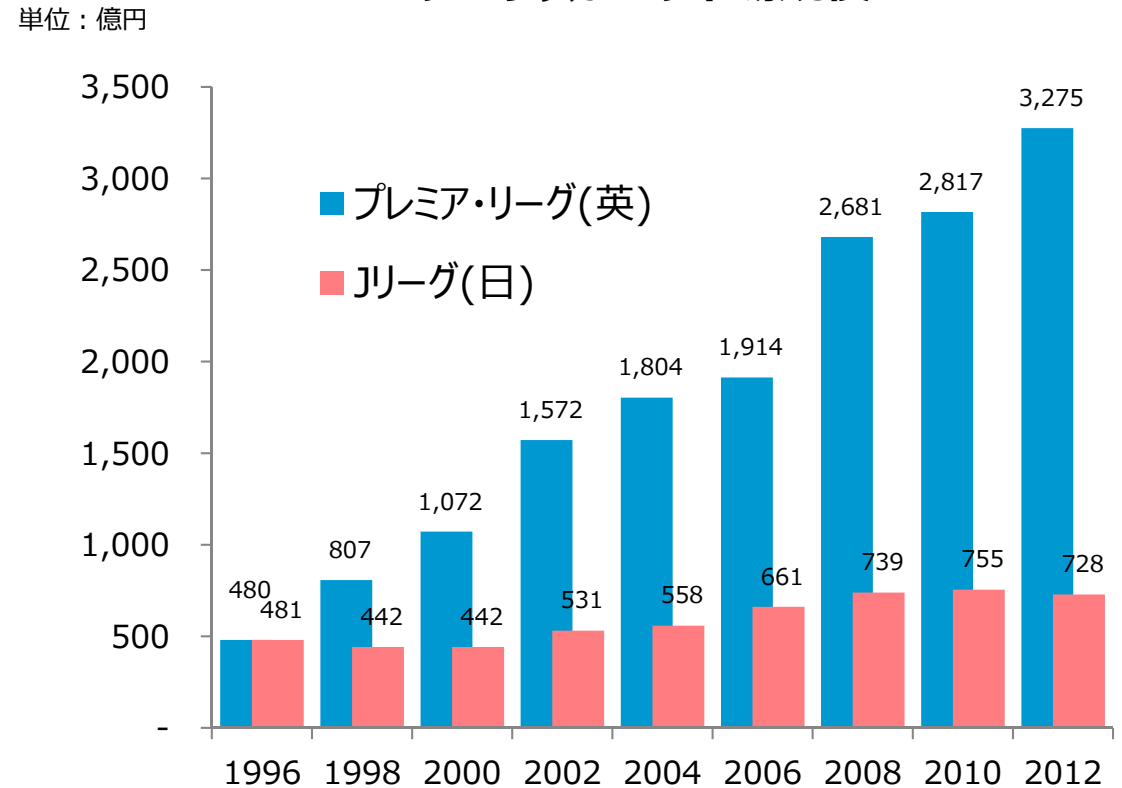
- 野球・サッカーで世界のトップリーグと比べて、20年前には差は小さかったものの、現在ではそれぞれ、約3倍、約5倍といった差が生じている。

プロ野球の市場規模

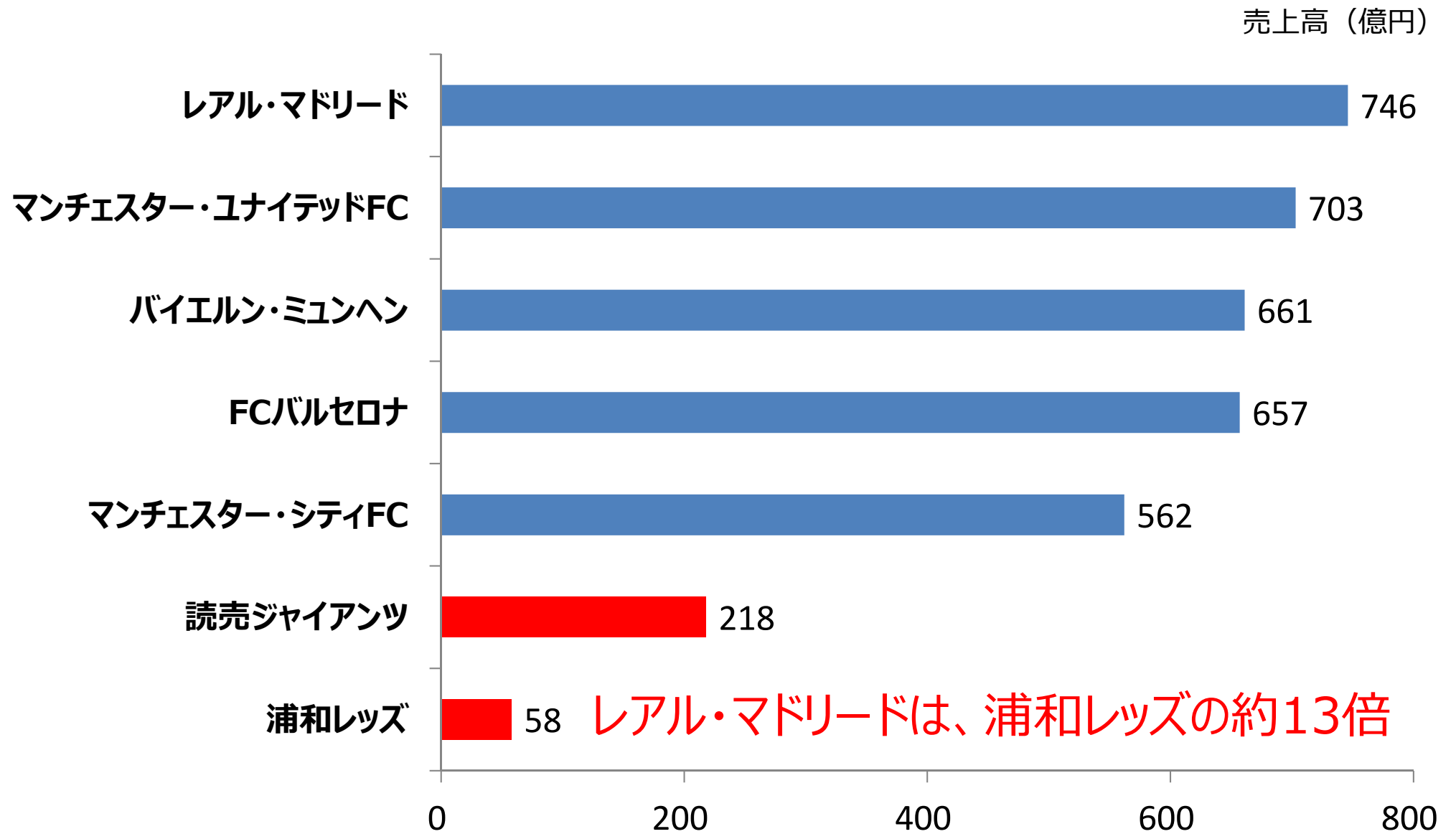


(出典) Forbes, The Business of Baseball, Asahi.com

プロサッカーの市場規模



(出典) Deloitte Annual Review of Football Finance



※1\$=100円換算

※読売ジャイアンツ、浦和レッズは2013-2014、その他は2014のデータ。

※出所：Wikipedia（スポーツチームの資産価値順位リスト）

読売ジャイアンツ公表値

浦和開示資料

● スポーツ施設のあり方について

1. スポーツを活かした地域の活性化 ～ 5つの視点 ～

- (1) 地域アイデンティティの醸成 (→ 若年層の定住貢献。)
- (2) 「まちなか」賑わいの創出 (→ 消費拡大、都市の魅力向上、防災拠点)
- (3) 健康寿命の増進 (→ 医療・介護費削減)
- (4) 交流人口拡大 (→ スポーツツーリズム含めた経済効果)
- (5) スポーツ産業の伸長 (→ 雇用の場の形成)

2. スポーツ施設の類型について

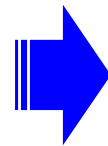
市民開放型

[公益性]



プロ、興業活用型

[収益性]



○ 通常、市民開放型スポーツ施設の料金設定では単体としては運営支出を賄い切れないが、広く市民の利用に供し、地域経済の活性化に活かす効果的取り組みは可能
(北九州スタジアム、アオーレ長岡 等)

○ 施設類型がどうであれ、更なる経営、運営改善に向けた取り組みを行うことが重要。

● コンパクトシティとスポーツを核とした街づくり

街づくりにおける悩み・課題

- 中心市街地の空洞化
- 大型商業施設／工場の撤退
- 交通利便性の低下
- 公共サービスの低下
- 防災減災対策の必要性
- 地方財政の疲弊

コンパクトシティ形成



中核となる交流空間

「する」「観る」「支える」スポーツの有用性

- 世代／階層を超えた交流
- 地域アイデンティティの醸成
- 周辺地域への経済効果
- 健康的な社会生活（予防医療）

効果と影響①

中心市街地を含む
地域活性化効果

スマート・ベニュー概念



多機能複合型スポーツ施設

効果と影響②

利用率増による収支改善効果

効果と影響③

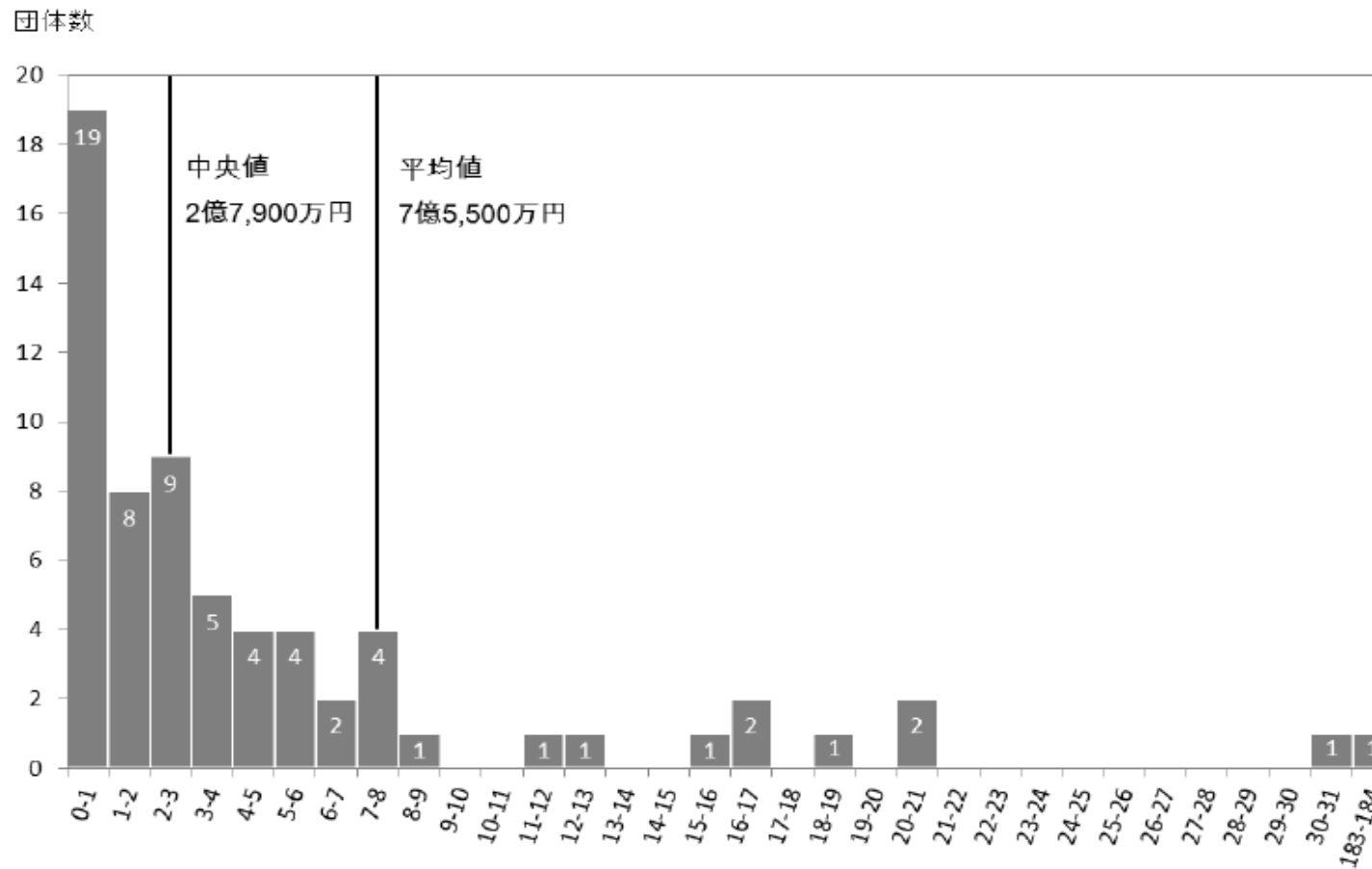
健康な地域コミュニティの構築

スポーツ施設における悩み・課題

- 施設の老朽化
- 郊外立地による低い利用率
- コスト負担

改築/改装の際に立地/概要検討

- 66団体の総収入合計は、498億3,100万円、平均値は7億5,500万円。ただし、総収入の最大値は約183億円と突出した規模になっており、平均値を引き上げている。最大値を除いた場合の平均値は4億8,300万円。
- 総収入が1億円未満の区間には、最も多い19団体（28.8%）がある。2億円以上3億未満の区間には、2番目に多い9団体（13.6%）がある。
- 総収入が10億を超えている10団体（15.2%）について、その総収入の合計は346億1,500万円である。これは全体の総収入合計の約69.5%である。



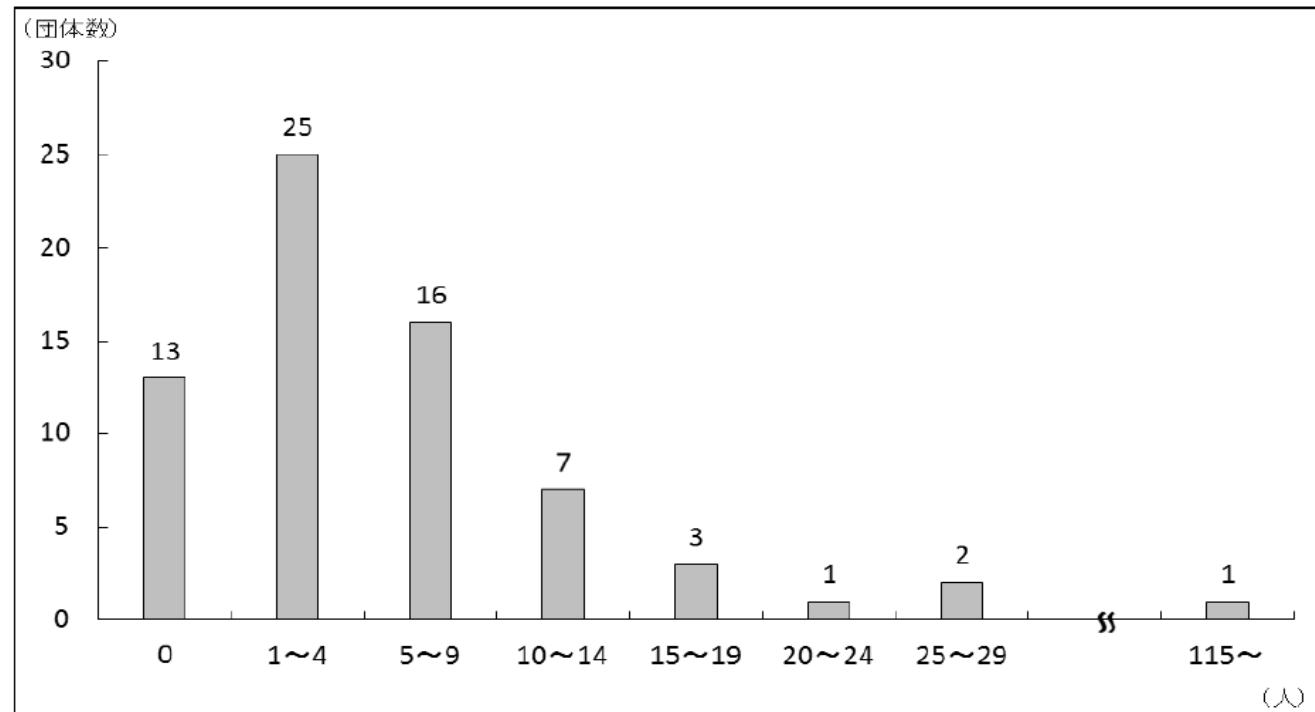
- 1 団体あたりの正規雇用者の平均は7.3人であり、正規雇用者が飛び抜けて多い団体（117人）を除いた平均は5.6人。
 - 正規雇用者の分布は0人から115人以上までと幅広く、中央値は4人。最も多いのは1～4人の25団体であり、全体の36.8%を占める。
 - 正規雇用者が0人と回答した団体は13であり、全体の19.1%であった。
- ※職員等が存在しない団体では、役員が職員の役割を兼務しているものと推察される。

表 7 中央競技団体の雇用形態別人数

(人)

種別	男性	女性	計
理事（常勤）	91	8	99
理事（非常勤）	1,026	125	1,151
監事	130	10	140
評議員	1,102	107	1,209
正規雇用者	296	198	494
契約／嘱託職員	48	81	129
出向	38	9	47
派遣職員	2	29	31
アルバイト	31	44	75
インターン	0	0	0
その他	8	1	9
合計	2,772	612	3,384

図 8 中央競技団体の正規雇用者数の分布（n=68）



1. NCAA (National Collegiate Athletic Association) の歴史

- 1900年代初期に、当時のルーズベルト大統領と、その他数名によって行われた会議が始まり。
- 当時、練習量の多さから、大学スポーツを巡る事故や学業への悪影響が社会問題化したことを受けて発足。

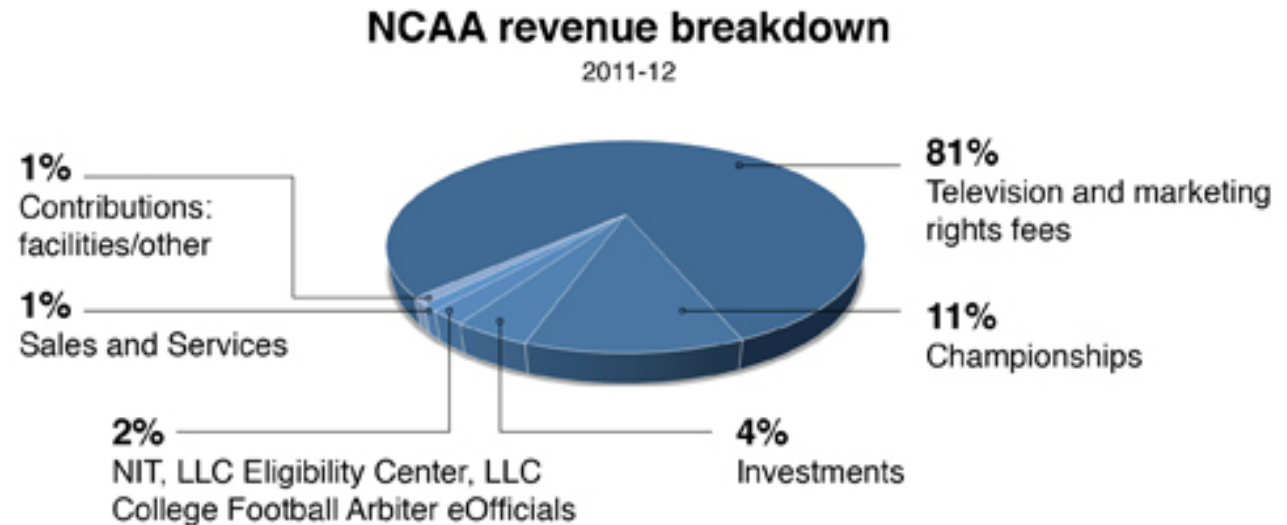
2. NCAAの概要

- NCAAは大学スポーツ全般を統括する組織で、運営管理を目的として、1906年に設立された非営利の団体。
- 現在、加盟大学は約1,300で、4万人以上の選手が大会に参加し、NCAAの競技に関わる選手の数は45万人。
- 加盟大学は、NCAAが定める規則に基づき大学がグループ化されている。23の競技で88の大会を運営。
- NCAAの収入（2015年）は、約1,000億円で、放映権等が約85%を占める。

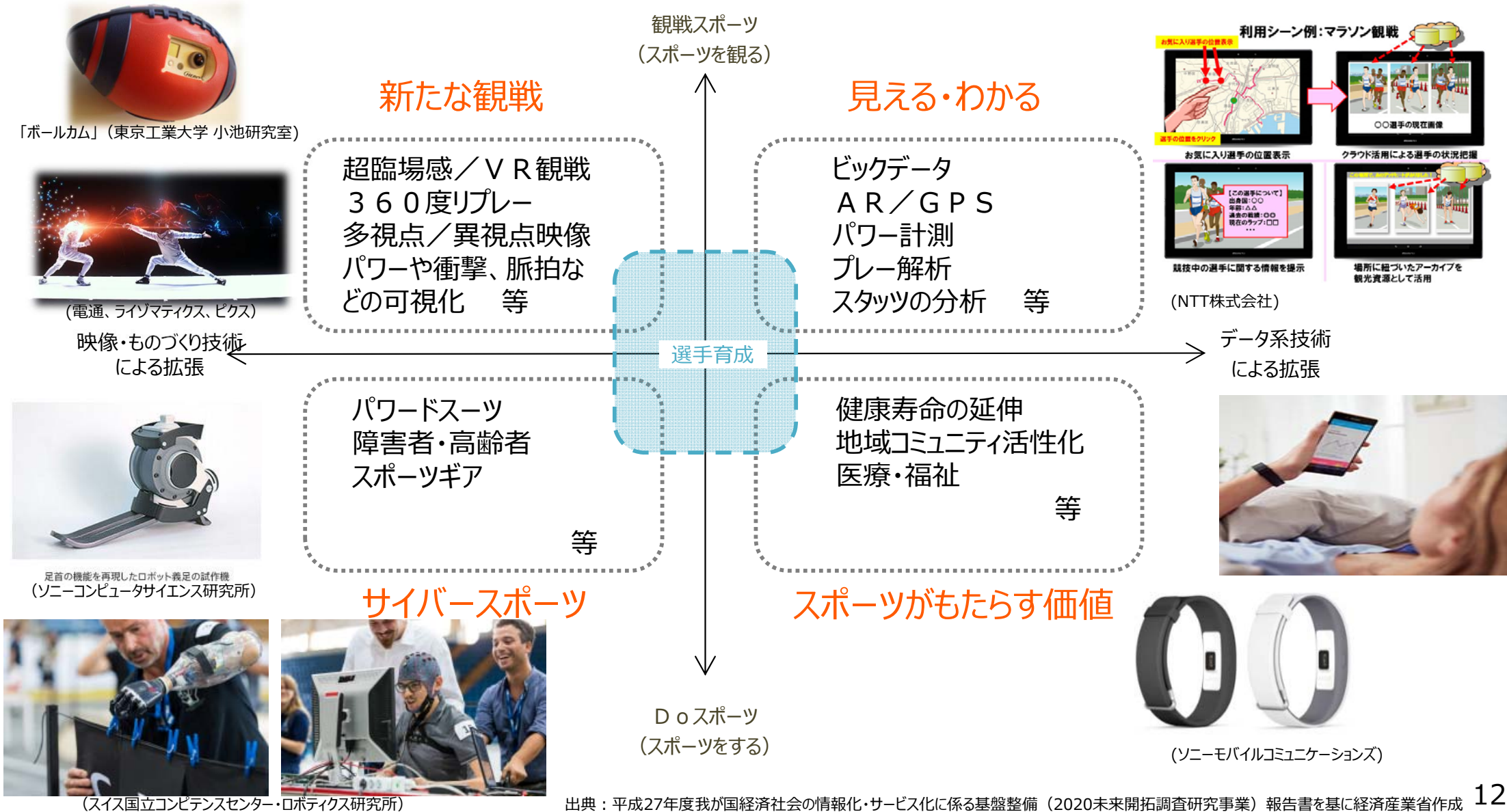
3. NCAAの収入源

- NCAAの収入源で大きなものは、興行関連で、試合のチケット収入とテレビ放映権料が大きい。
- テレビ放映権収入は、人気のある大学スポーツに限定され、アメリカンフットボールやバスケットボール。
- 全米1位を争うNCAAバスケットボールの決勝トーナメントは「3月の狂乱 (March Madness)」と呼ばれ、NCAAの放映権・チケット収入の多くをこの大会が占めている。

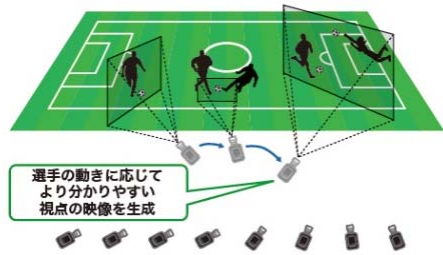
NCAAの収入内訳(2011-2012)



- デジタル技術を活用することで、スポーツが持つ新たな価値を創造し、ビジネス機会の創造・拡大や、社会課題の解決につなげている可能性大。



- 選手や競技の情報を得ながら観戦できるデバイスや競技場外でも臨場感のある観戦ができる未来に。
- 肉眼では捉えられない競技のスピードやパワーを、アニメーションや光、数値データ等で視覚化し、競技をよく知らない人でもスポーツを楽しめるように。



選手動きに応じてより分かりやすい視点の映像を生成
多視点ロボットカメラによる立体的な映像表現技術開発 (NHK)



超高臨場感をリアルタイムで遠隔配信する「イマーシブプレゼンス技術の開発 (NTT)



選手の成績をリアルタイムで確認しながら楽しめる環境を想定 (ソニー)



透過式メガネ型端末
SmartEyeglass Developer Edition SED-E1 (ソニー)



ボール視点の映像を撮る「ボールカム」を開発 (東京工業大学 小池研究室)



フェンシングの剣先の動きを可視化しエンターテインメント化 (電通、ライゾマティクス、ピクス)



眼鏡などを使わずに立体映像を見ることができる。特殊な3Dホログラム技術 (英国MUSION社)

参考11 スポーツ×IT～データ分析で、スポーツが見える・わかる～

- 小さなデバイスで、GPS、心拍数、走行距離、スピード、加速度等を瞬時に測定、平均値やトップ選手のデータとの比較ができる等、より効果的なトレーニングや、リアルタイムで指示、戦略の確認ができる。
- 3Dセンサーや動きの認識・技解析の技術によって、競技者へのマーカー装着が不要。高度化、複雑化した技の判定を容易化・時間短縮できる。



スマートサッカージャージ「miCoach Elite」
(アディダス)



iPhoneがあなたのパーソナルトレーナー。
miCoach Heart rate Monitor for Bluetooth® connect
(アディダス)

ペースメーカー
miCoach pacer
(アディダス)

ゲーム中のフィジカル能力をデータ化。
miCoach speed.cell™
(アディダス)



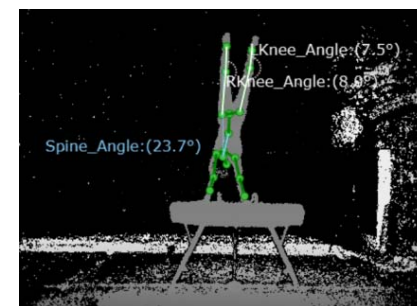
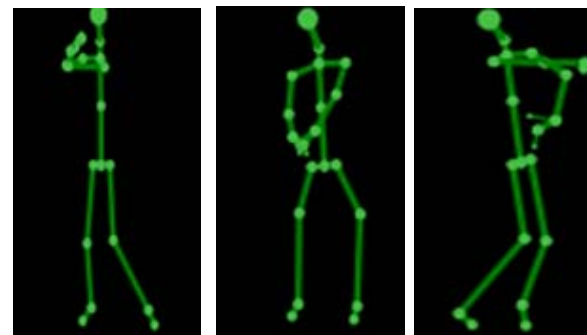
(アディダス)



3Dスポーツ動作解析システム「Running Gate」
(東京大学 暦本研究室、ISID/イノラボ)



滑りのテクニックを可視化するスマートフォン連携型スマート・スノーボード・バインディング
「Cerevo XON SNOW-1」
(CEREVO)



システムによる採点支援

(第4回スポーツ未来開拓会議 : 富士通資料より)

参考12 スポーツ×IT～テクノロジーで、スポーツを「する」楽しみを拡張～

- テクノロジーとスポーツを融合させ、人の能力等をサポート・拡張。
- スポーツとテクノロジー、文化を融合することで、誰でもスポーツを楽しめるように。



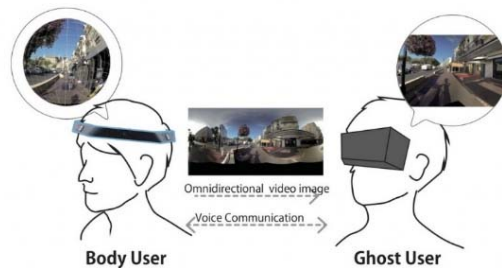
サイバロン
(スイス国立コンピテンスセンター・ロボティクス研究所)



Flying Eyes/Flying Head (東京大学 暦本研究室)
自律飛行ヘリコプターを使って、体外離脱したような第三者視点の映像が撮影でき、自分の後ろ姿を確認しながらランニングするなど、トレーニングのサポートなどに応用が可能。



SMASH (Synchronization Media of Athletes and Spectator through Haptic)
(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科)
選手の体験を心音とプレイの触覚を観客に伝送し、感覚を共有するシステム。心音と選手のシュートやスマッシュの衝撃を触覚として観戦者の手元のデバイスに組み込まれた振動子を通して手のひらに提示し、「観る」だけの受動的な観戦から、プレイを「感じる」ことができる体験型の能動的な観戦を実現する。



360度全周囲を撮影・伝送可能なウェアラブルカメラ「JackIn Head」
(ソニーコンピュータサイエンス研究所・東京大学暦本研究室)



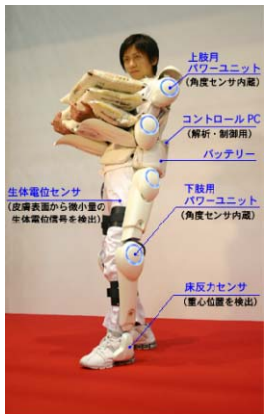
インターフェースを新しくすることで、誰もが同じレベルで楽しめる新しいスポーツを開発する
ゆるスポーツ
(世界ゆるスポーツ協会)

- 体を動かすことで、健康増進や予防医療などの意義も。あらゆる人々のQOLの向上や、社会課題の解決につながっていくことも期待。
- 重心の取り方・筋肉の動きなど、アスリートの身体情報を応用することで、より効果的なりハビリテーションも。



アクティビティ・トラッカー
「NIKE+ FUEL BAND SE」(ナイキ)

心拍やストレスを測れるリストバンド型端末
(ソニーモバイルコミュニケーションズ)



ロボットスーツHAL
(Hybrid Assistive Limb)
(筑波大学 山海研究室)



足首の機能を再現したロボット義足の試作機

義足開発
(ソニーコンピュータサイエンス研究所 遠藤謙氏)



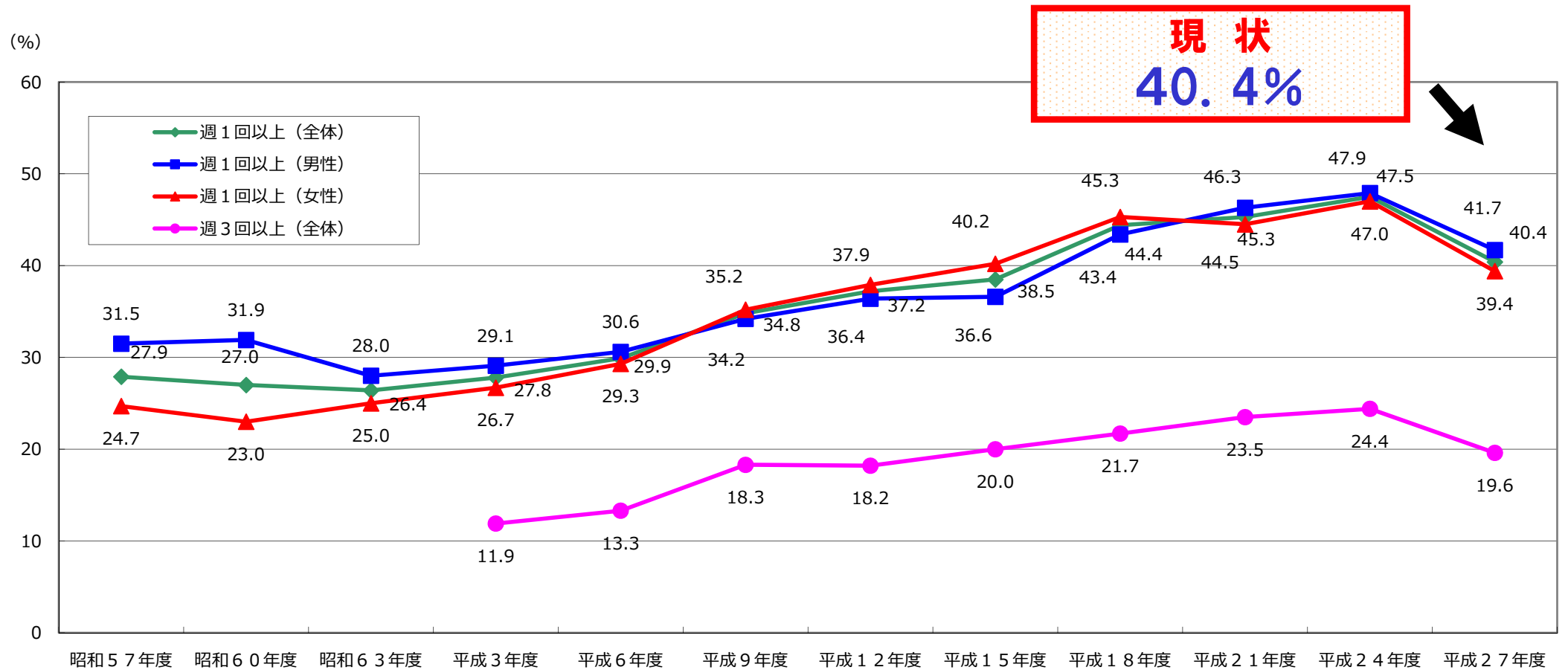
筋電義手次世代モデル「HACKberry」(exiii)



Continuaガイドラインに準拠した
Bluetooth/NFCを用いた健康機器シリーズを活用し、保健指導支援管理や遠隔医療システム、
訪問介護型ヘルスケアサービスを創造。

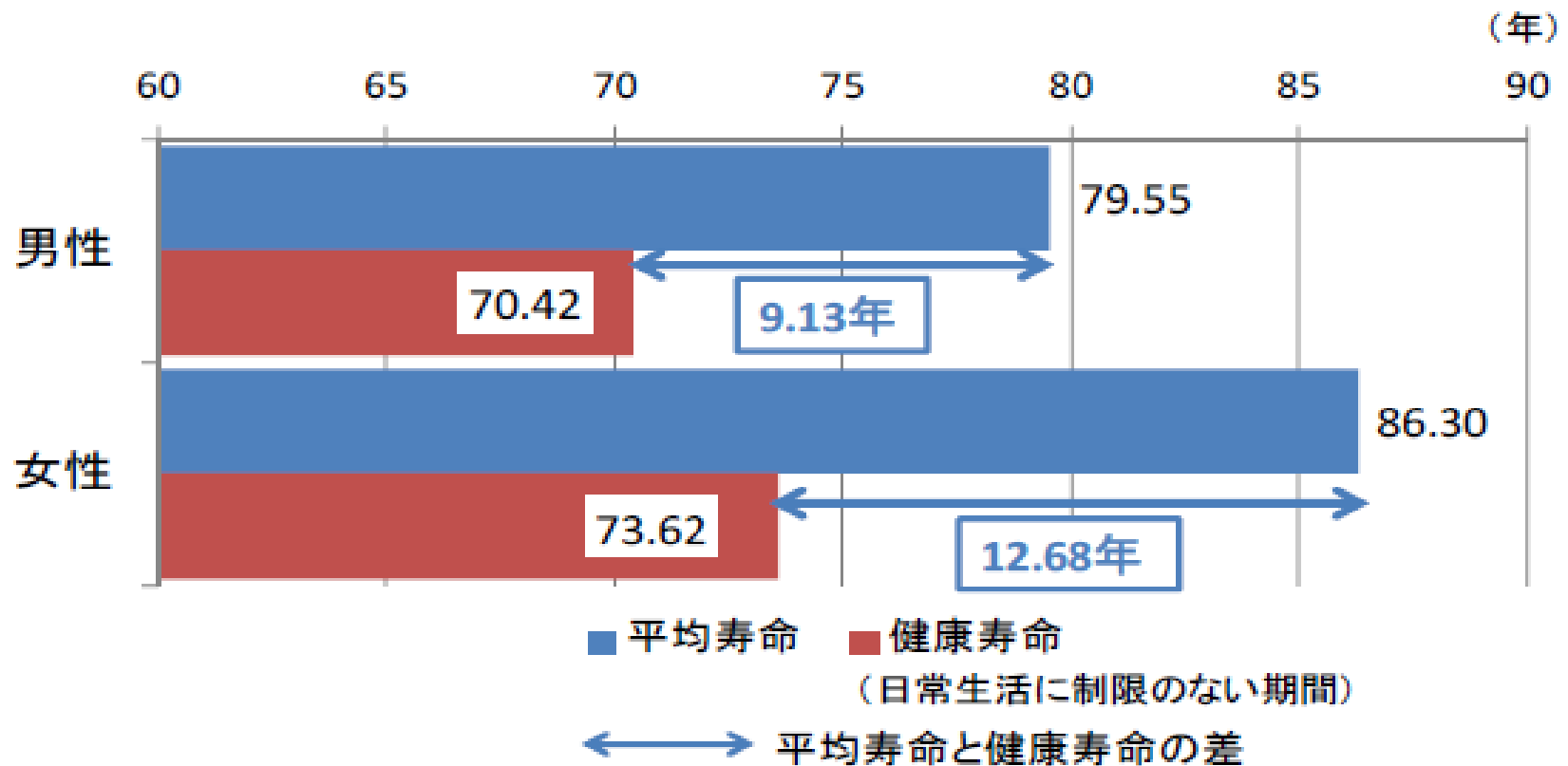
無線通信機能付き健康機器 (オムロンヘル
スケア株式会社)

- 成人の週1回以上運動・スポーツを行う者の割合の推移について、スポーツ基本計画では、「できるかぎり早期に、成人の週1回以上のスポーツ実施率が3人に2人（65%程度）、週3回以上のスポーツ実施率が3人に1人（30%程度）となることを目標とする。」
- 成人全体のスポーツ実施率*1（週1回以上）は、この30年向上傾向にあったが、直近の平成27年度調査では前回調査から7.1ポイント減少している。



出典：*1「体力・スポーツに関する世論調査（平成24年度まで）」及び「東京オリンピック・パラリンピックに関する世論調査（平成27年度）」に基づく文部科学省推計

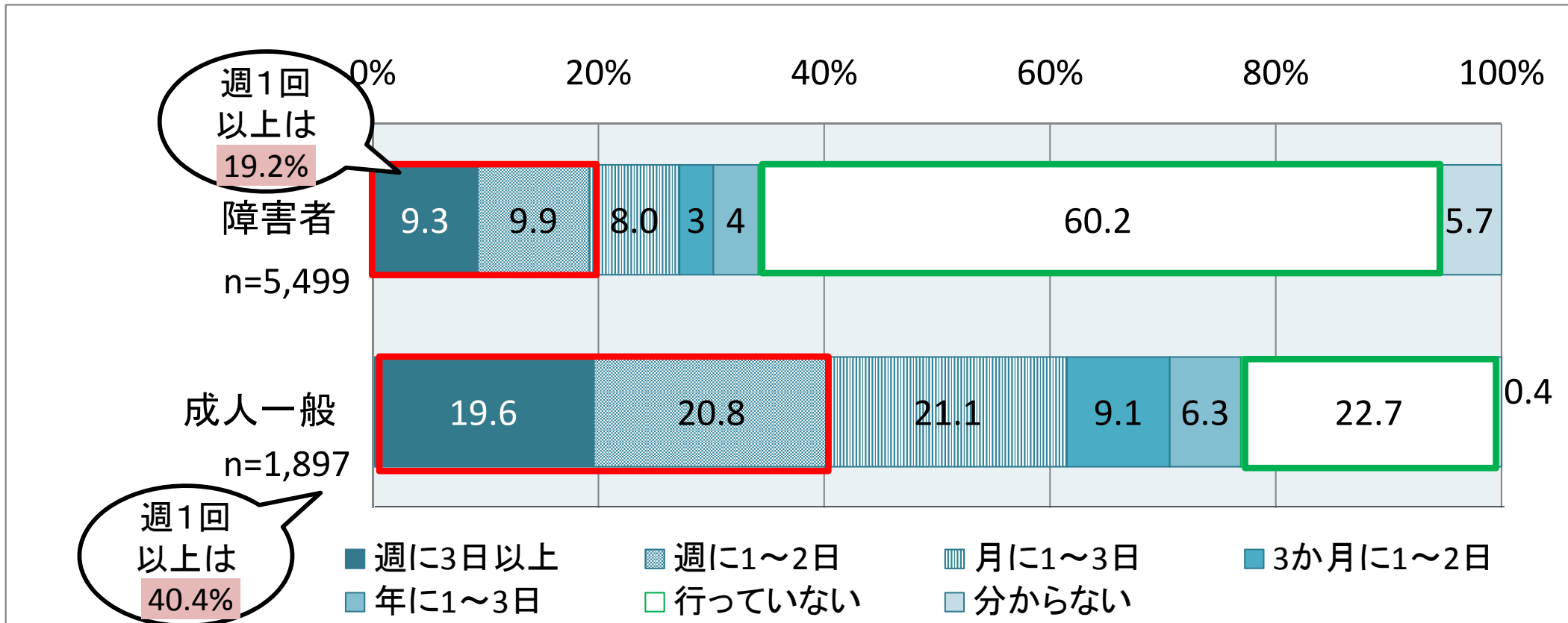
- 平均寿命と健康寿命との差は、日常生活に制限のある「不健康な期間」を意味する。平均寿命と健康寿命（日常生活に制限のない期間）の差は、平成22年で、男性9.13年、女性12.68年となっている。
- 今後、平均寿命の延伸に伴い、こうした健康寿命との差が拡大すれば、医療費や介護給付費の多くを消費する期間が増大することとなり、疾病予防、健康増進、介護予防などによって、平均寿命と健康寿命の差を短縮することができれば、個人の生活の質の低下を防ぐとともに、社会保障負担の軽減も期待できる。



資料：平均寿命(平成22年)は、厚生労働省「平成22年完全生命表」

健康寿命(平成22年)は、厚生労働科学研究費補助金「健康寿命における将来予測と生活習慣病対策の費用対効果に関する研究」

● 過去1年間にスポーツ・レクリエーションを行った日数(20歳以上)



(出典)・平成27年度文部科学省委託事業「地域における障害者スポーツ普及促進事業(障害者のスポーツ参加促進に関する調査研究)報告書」
 ・内閣府「東京オリンピック・パラリンピックに関する世論調査(附帯:テロ対策に関する世論調査)」(平成27年6月)