

我が国スポーツ産業の活性化に向けて【スポーツ市場規模 5.5兆円(2015)⇒15兆円(2025)】

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、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. 基本的な考え方

①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

②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

3. スポーツ産業活性化に向けた政策

①収益の上がるスタジアム・アリーナの建設・改修

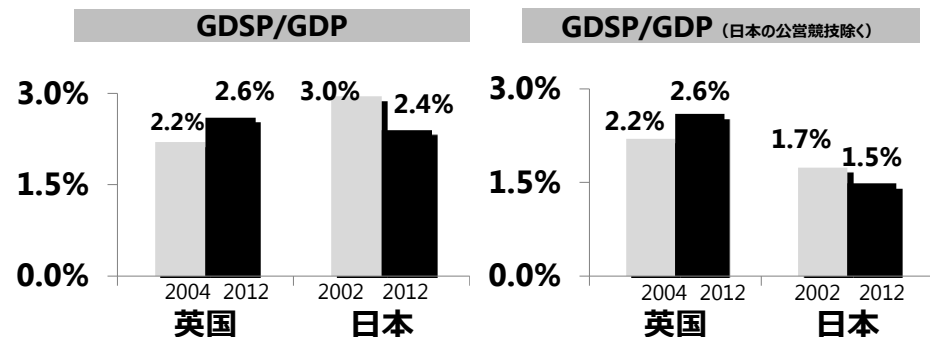
②競技団体等のコンテンツホルダーの経営力強化、新ビジネスの創出

③スポーツ経営人材の育成・確保

④他産業との融合等によるスポーツ新市場の創出

⑤一億総スポーツ社会の実現（スポーツ参画人口の拡大）

●スポーツ市場規模：英国との比較



注) 英国2012年は、2012年ロンドンオリンピックの経済効果が盛り込まれている。

注) 英国の産業統計は、正確には、GDPではなくGVAが用いられている。GDPとの関係は、GVA+税-補助金=GDPとなる。

英国: Department for Culture Media and Sports (2015)、日本: 日本政策投資銀行 (2015)

(平成28年4月13日産業競争力会議 実行実現点検会合 間野氏資料より)

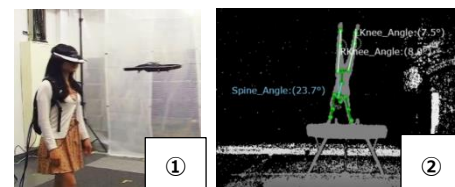
●海外の多機能アリーナ

- ・NBA (20,000人)、NHL (18,300人) を収容する多機能アリーナ
- ・米4大スポーツの3チーム以上が本拠地、各種コンサートなども開催



●スポーツと技術の融合

- ・スポーツを「する」楽しみの拡張
- ・選手や競技の情報を活用した新たなスポーツ観戦



- ① Flying Eyes/Flying Head (東京大学 暦本研究室)
- ② 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)
- ③ 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)