



スポーツ庁

スポーツ参画人口拡大に向けたスポーツ庁の取組

2017年9月4日
スポーツ庁長官
鈴木 大地

第2期スポーツ基本計画のポイント

スポーツ基本計画・・・スポーツ基本法(2011(平成23)年公布・施行)に基づき、文部科学大臣が定める計画。第2期は2017(平成29)年度～2021(平成33)年度。

第1期基本計画

第2期基本計画

2020年
東京大会の
開催決定

障害者スポーツが
厚労省から
文科省へ移管

スポーツ庁の
創設

第2期
基本計画
策定

ラグビー
ワールドカップ等

東京オリンピック・
パラリンピック
競技大会

ワールド
マスターズ
ゲームズ関西

2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022

ポイント1

スポーツの価値を具現化し発信。

スポーツの枠を超えて異分野と積極的に連携・協働。

2

スポーツを通じた
活力があり絆の
強い社会の実現

障害者のスポーツ実施率(週1)
19% ⇒ 40%

スポーツを通じた健康増進
女性の活躍促進

スポーツ市場規模の拡大

5.5兆円 ⇒ 15兆円 (2025年)

スポーツツーリズムの関連消費額
2,204億円 ⇒ 3,800億円

戦略的な国際展開
100か国以上1,000万人以上にスポーツで貢献
2020年東京大会等の円滑な開催

など

ポイント3

障害者スポーツの振興やスポーツの
成長産業化など、スポーツ庁創設後
の重点施策を盛り込む。

4

クリーンでフェアな
スポーツの推進

インテグリティ(誠実性・健全性・高潔性)を高める

コンプライアンスの徹底
スポーツ団体のガバナンス強化
ドーピング防止

3

国際競技力の向上

オリンピック・パラリンピックにおいて
過去最高の金メダル数を獲得する等
優秀な成績を収められるよう支援

中長期の強化戦略に基づく支援
次世代アスリートの発掘・育成
スポーツ医・科学等による支援
ハイパフォーマンスセンター等の充実

「未来」を創る！

2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会等を好機として、
スポーツで人々がつながる国民運動を展開し、
レガシーとして「一億総スポーツ社会」を実現する。

～ スポーツが変わる。未来を創る。 Enjoy Sports, Enjoy Life ～

「人生」が変わる！

スポーツで
人生を健康で生き生きと
したものにする。

「社会」を変える！

共生社会、健康長寿社会の
実現、経済・地域の活性化
に貢献できる。

「世界」とつながる！

多様性を尊重する世界
持続可能で逆境に強い世界
クリーンでフェアな世界
に貢献できる。

1

「する」「みる」
「ささえる」
スポーツ参画人口
の拡大

スポーツ実施率(週1)
42% ⇒ 65%

スポーツをする時間を
持ちたいと思う中学生
58% ⇒ 80%

スポーツに関わる人材の確保・育成

総合型地域スポーツクラブの
中間支援組織を整備 47都道府県

学校施設やオープンスペースの有効活用

大学スポーツアドミニストレーター
を配置 100大学

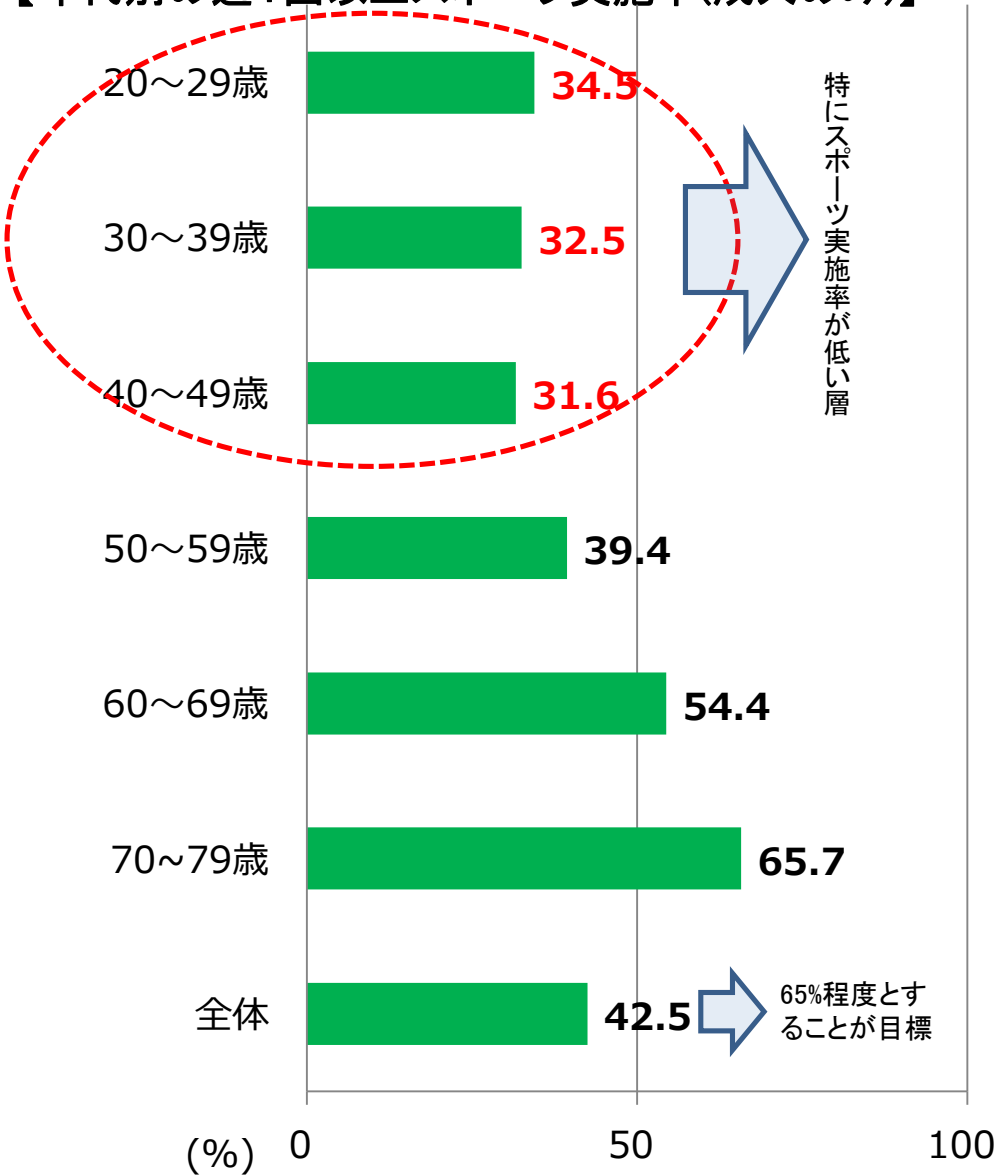
など

ポイント2

数値を含む成果指標を第1期計画に
比べ大幅に増加(8⇒20)。

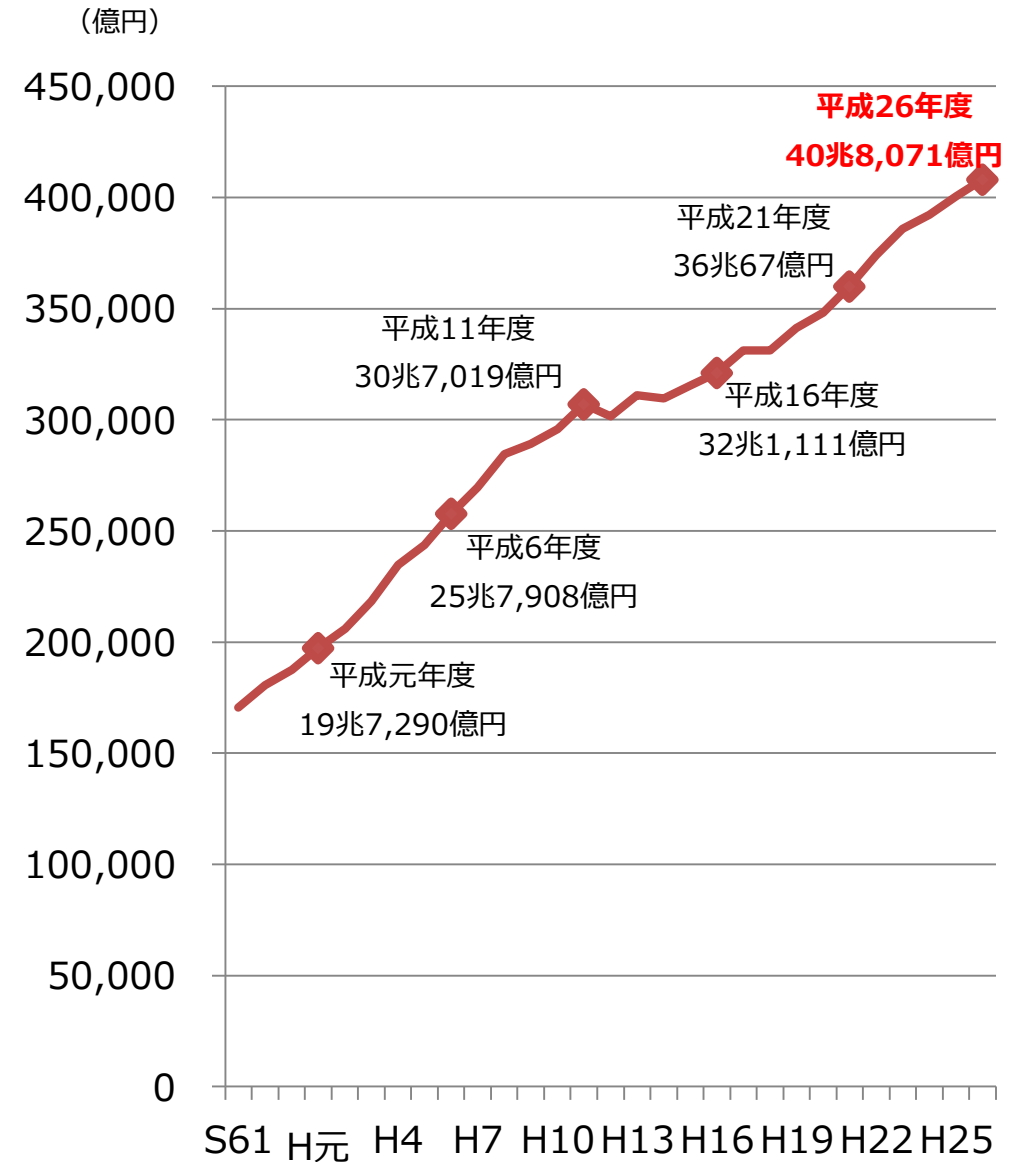
スポーツ実施率及び国民医療費の現状

【年代別の週1回以上スポーツ実施率(成人のみ)】



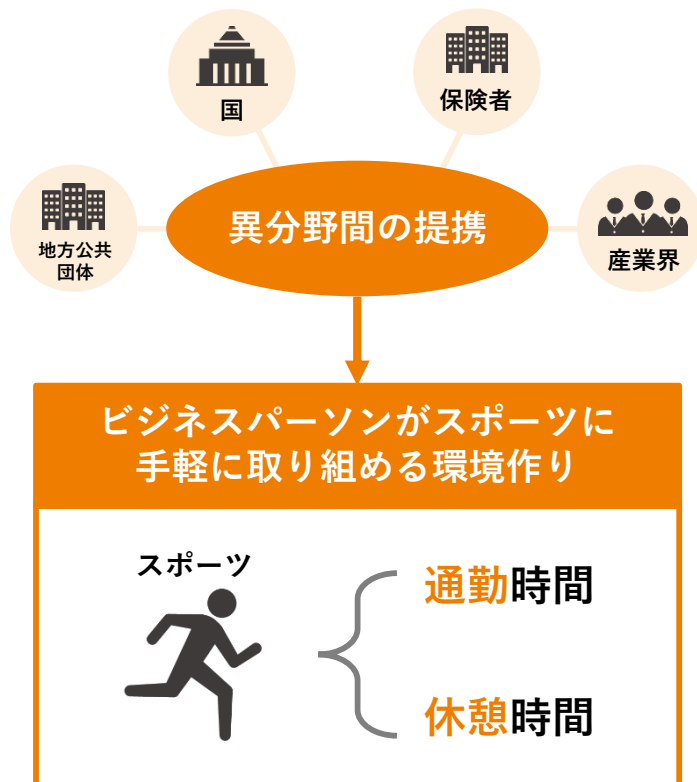
(出典)
・「スポーツの実施状況等に関する世論調査」(平成28年度 スポーツ庁実施)より作成。

【国民医療費の推移】



(出典)
・厚生労働省「平成26年度国民医療費の概況」に基づき作成

ビジネスパーソンのスポーツ習慣づくり



スポーツに関心がなかった人の意欲向上



これまでスポーツに関わってこなかった人が親しめるスタイルを提案

【あさ活】

日中や夜も忙しい働き盛り世代に、**出勤前の時間を活用してスポーツに取り組んでもらう新しいライフスタイル**の提案。

公営のスポーツ施設である国立代々木競技場室内水泳場の早朝営業（午前7時～）のトライアルを実施。

【通勤時】

忙しいビジネスパーソンでも気軽に取り組めるように、官民で連携して通勤時間や休憩時間等に運動・スポーツをする習慣づくりに取り組む。

13階まで階段登庁を習慣に自ら実践。



【ゆう活】

政府が推奨する夏の生活スタイル変革「ゆう活」を積極的に活用して、職員がスポーツに取り組みやすい環境をつくることを目的に、定時退庁後、庁内の職員をあげてスポーツ・レクリエーションを実施。

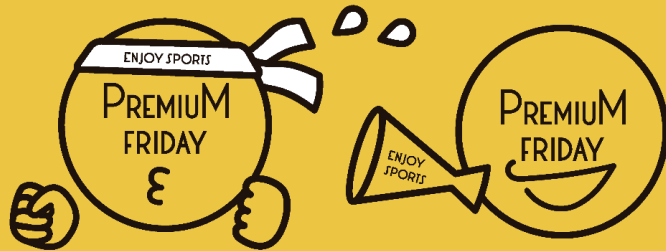


本年は、空手に挑戦。



平成28年7月25日（月）のプレイベントでは、小学生から大人まで約130人が集まるなか、「バサロキック」を披露。

5月末金曜、スポーツを楽しもう！



プレミアム“スポーツ”フライデー
2017.5.26.FRI.

スポーツ庁及び、プレミアムフライデー事務局は、5月26日をプレミアム“スポーツ”フライデーとし「スポーツを楽しもう！」をテーマに実施。

プレミアムフライデーに参加した人が「どのような過ごし方をしたか」
スポーツを（する・見る）が、第3位（13.2%）

「スポーツをする」が8.1%

「スポーツ観戦」が5.1%

コト消費としてのスポーツ体験は、回を追うごとにその割合も増加してきている。

順位	過ごし方	(%)
1	外食した・お酒を飲みに行った	47.5
2	家でゆっくり過ごした	33.3
3	スポーツを楽しんだ (スポーツクラブ・ヨガも含む、スポーツ観戦)	13.2
4	買い物・ショッピング	11.1
5	国内旅行	9.1
6	映画鑑賞・音楽鑑賞（コンサート等）・観劇	6.1

（出典：プレミアムフライデー事務局実施「生活者アンケート2017年3月」）

＜具体的取組＞

企業対抗・駅伝イベント Bloomberg Square Mile Relay Tokyo (ブルームバーグ スクエア・マイル・リレー東京)

- ・世界10都市で展開され、国内初開催となる東京大会を開催。
- ・平日 東京丸の内を企業単位のチームで走るファンランイベント。
- ・今回が初開催の東京大会でも50の企業チームが参加
- ・経団連の後援イベントであり、プレミアムフライデー事務局の公認イベント。



無関心層の取り込み（商業施設における取組例）

- 大規模商業施設は、広い敷地を持ち、また、不特定多数の方々がショッピングを目的に集まってくる。
- このようなスポーツ以外の目的の方に気軽にスポーツを楽しんでいただくアプローチも必要。

【イオンモールでの取組例】

モール内にウォーキングコースを設定。タッチスタンドを設置し、歩くことにより、ポイントがたまっていく仕組みもあり。



各店舗で実施。



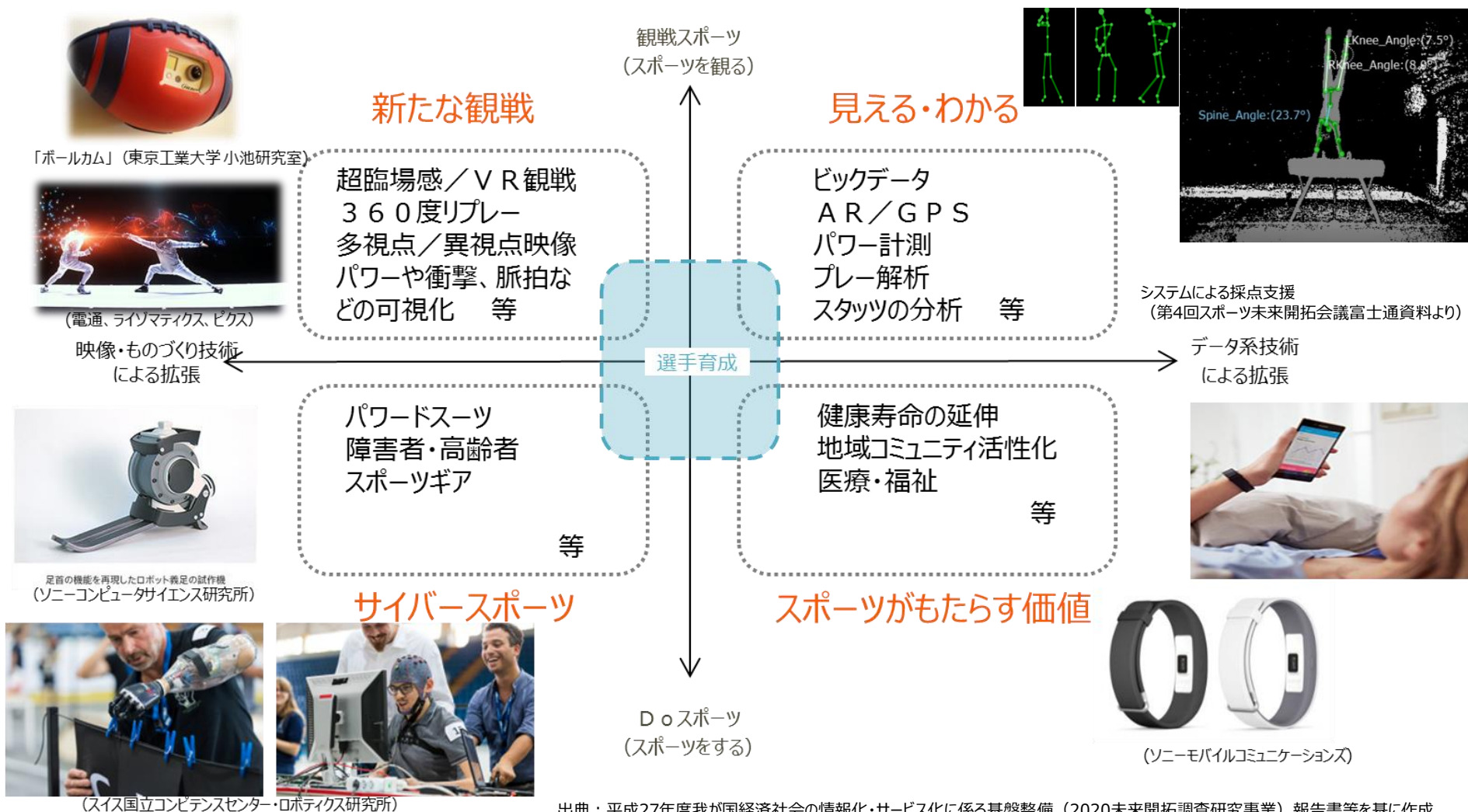
イオンモール幕張新都心のイベントスペースにおいて、「かけこアタック」を実施。



イオンモール多摩平の森で、平日の夜にヨガを実施。



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。



出典：平成27年度我が国経済社会の情報化・サービス化に係る基盤整備（2020未来開拓調査研究事業）報告書等を基に作成

「健康な社員をつくる」経営が主流に！

長時間労働や休日出勤は美德であるとの考えも根強い。

- 生活習慣の悪化、業務の低効率化などの影響
- さらにスポーツなどレクリエーションの機会を奪う

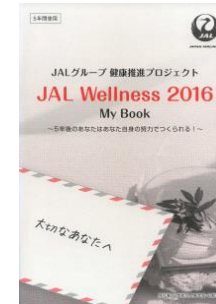
最近の動き

- ◇ 営業時間を必要以上に伸ばさないなど、翌日の業務効率を上げることを優先する取り組み
- ◇ 職場の健康づくりに積極的に取り組む企業や団体に対し、自治体が認定し、応援する制度
- ◇ サマータイム制(ゆう活)の導入など、業務終了後の時間を有効活用する動きが活発化

スポーツ庁においても企業にビジネスパーソン向けの運動習慣づくりを促し 「健康経営」を推進

【企業による社員の健康増進の例】 JALグループ

中期経営計画と連動した健康推進施策「JAL Wellness 2016」を設定し、社員・会社・健康保険組合が一体となって「健康づくり」に取り組んでいる。2年連続「健康経営銘柄」に選定され、また平成27年度体力づくり優秀組織表彰において日本航空健康保険組合が文部科学大臣賞を受賞した。



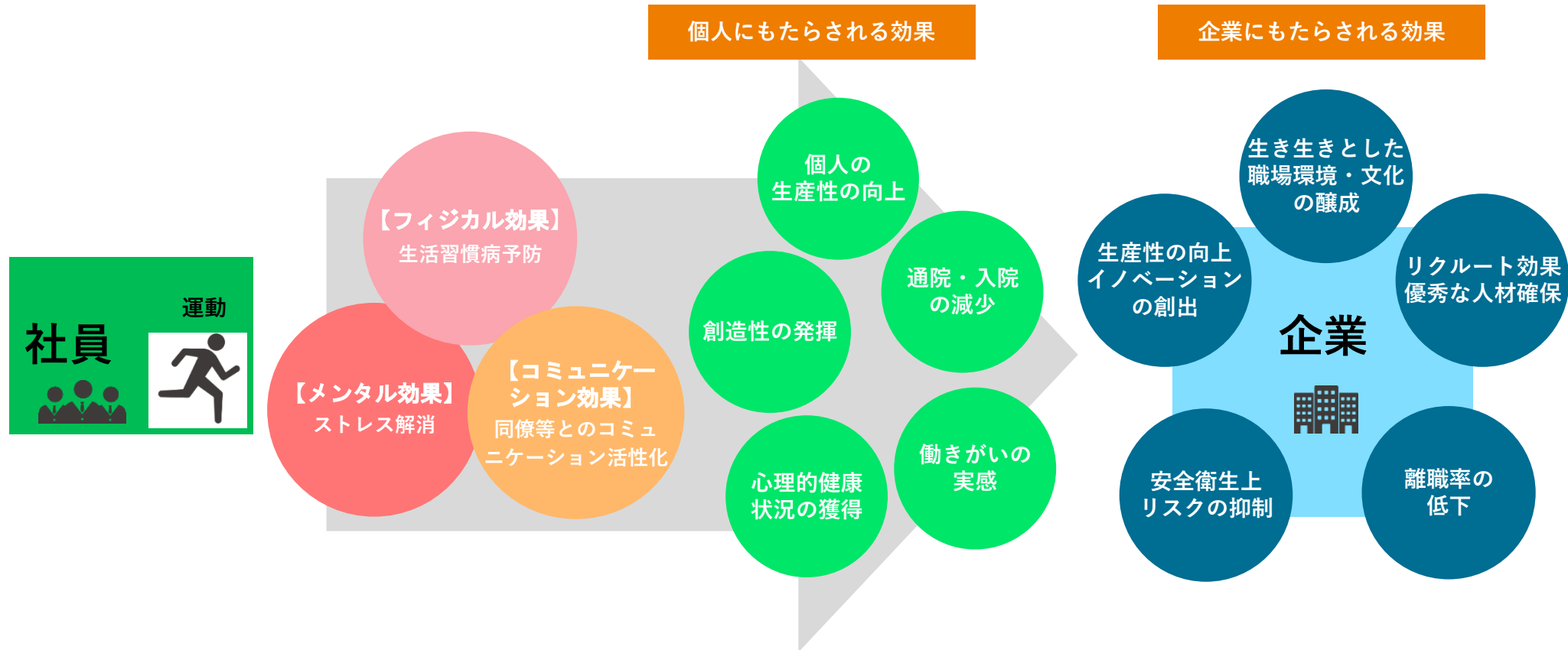
社員への配布冊子



乗務前のストレッチ風景

「運動習慣」から期待される「個人や企業への効果」(イメージ)

- 社員への運動習慣づくりが、健康増進、ストレス解消、コミュニケーションの活性化を生み出し、社員の働く意欲や生産性の向上等が見込まれる
- その社員にもたらされる効果は、企業の生産性の向上やイノベーション創出、生き生きとした職場環境の醸成等を創り出し、企業の業績向上等につながる



社員の運動習慣を定着化させることが
企業の業績やブランド価値の向上を生み出す

- 「働き盛り世代」のスポーツの実施を促進し、スポーツに対する社会的機運の醸成を図ることを目的として、本年度から、社員の健康増進のためにスポーツの実施に向けた積極的な取組を行っている企業を「スポーツエールカンパニー」（英語名称：Sports Yell Company）として認定する制度を創設。
- 社員がスポーツに親しめる環境づくりを進める企業の社会的評価が向上することで、「働き盛り世代」をはじめとして、国民全体のスポーツ実施率の向上につなげていく。

【認定の条件等】

従業員が行うスポーツ活動に対する支援や促進に向けた取組を実施している企業であり、その取組及び企業が以下の（１）～（６）をすべて満たすこと。

- （１）経営者をはじめ、企業全体で推進している取組であること
- （２）企業内の取組が明確化されていること
- （３）取組が企業の内部において周知されており、取組実績があること
- （４）実施内容、導入手順、運用方法等の公表が可能であること
- （５）労働関係法令等が遵守されていること
- （６）暴力団及び代表者、役員、使用人その他の従業員若しくは構成員に暴力団員等に該当する者がいないこと

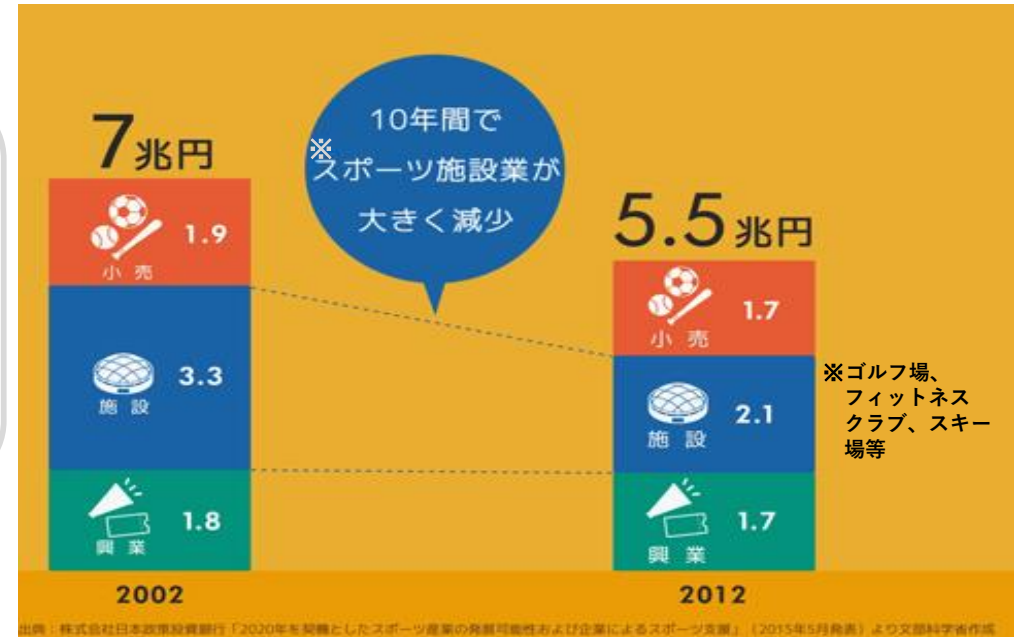
【想定される取組（例）】

- ・朝や就業中の体操・ストレッチ時間の設定など従業員への運動機会の提供
- ・階段利用の推進や徒歩通勤、自転車通勤の推奨など通勤時の奨励策
- ・スタンディングミーティング、スタンディングワークの実施
- ・終業後、休日などの地元のスポーツイベントや企業運動会への参加
- ・その他、従業員自身のスポーツ活動実践に資する取組

※「東京都スポーツ推進企業認定制度」「グッド！スポーツカンパニー（新潟県スポーツ推進企業）認定制度」と連携して実施。

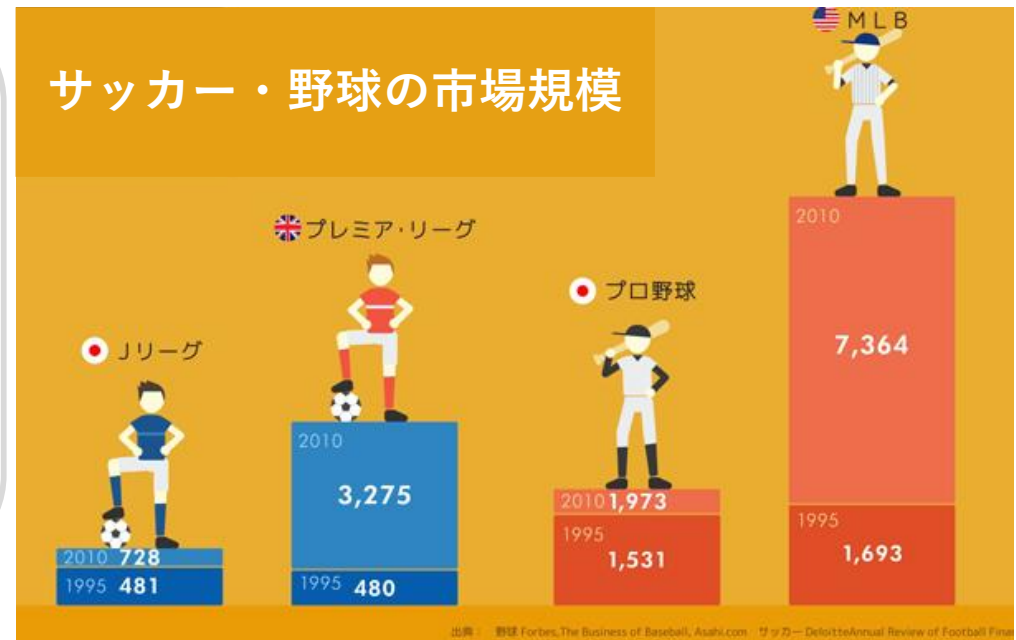
※募集は、本年8月3日～10月31日、発表は12月頃。

- 日本のスポーツ市場規模は、
2002年～2012年
の10年間で大きく減少している



- 海外と比較すると（1995年
では同規模であったにもかかわらず）成長幅に大きな差が見られる

→ Jリーグと英プレミアリーグ
では約4.5倍、プロ野球と
米メジャーリーグでは
約3.7倍の市場規模の差がある





数値目標

スポーツ市場規模

現状

2025年目標

5.5兆円



15兆円

(試算の内訳)

(単位：兆円)

スポーツ産業の活性化の主な政策		2025	2020	現状
(主な政策分野)		(主な増要因)		
		15.2	10.9	5.5
①スタジアム・アリーナ	▶ スタジアムを核とした街づくり	3.8	3.0	2.1
②プロスポーツ	▶ 興行収益拡大 (観戦者数増加等)	1.1	0.7	0.3
③アマチュアスポーツ	▶ 大学スポーツ等	0.3	0.1	-
④IoT活用	▶ 施設、サービスのIT化進展 とIoT導入	1.1	0.5	-
⑤周辺産業	▶ スポーツツーリズム、メディア 関連等	4.9	3.7	1.4
⑥スポーツ用品	▶ スポーツ実施率向上策、 健康経営促進等	3.9	2.9	1.7



具体的な施策

- スタジアム・アリーナ改革
- スポーツ経営人材の育成・活用
- 新たなスポーツビジネスの創出・拡大

