

參考資料

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。

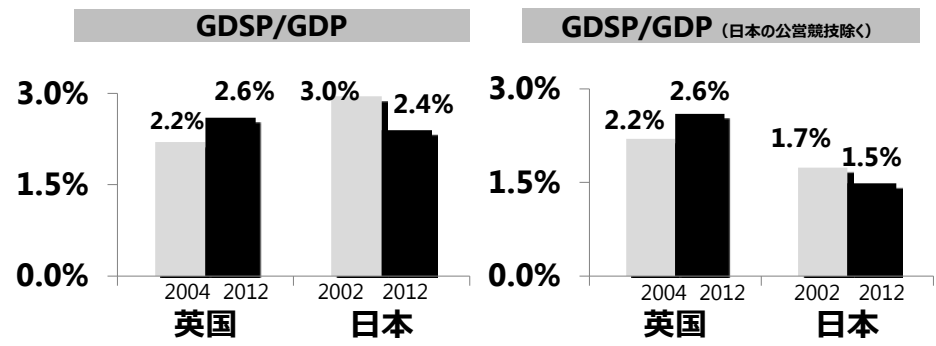
2. 基本的な考え方

- 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)

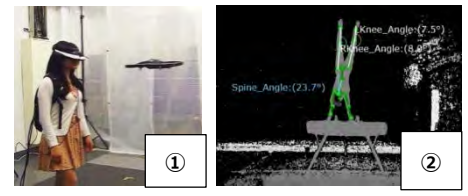
●海外の多機能アリーナ

- ・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) (慶應義塾大学院メディアデザイン研究科)

文化芸術資源を活用した経済活性化（文化GDPの拡大）について

1. 概要

文化芸術は、観光地の魅力や産業の付加価値などを生み出す源。
文化芸術への投資は、他の様々な産業分野への経済波及効果を生み出す。

全国に存在する我が国の多様な文化芸術資源を一層活用することにより、
GDP600兆円の達成に貢献する経済波及効果を生み出す。



文化産業の経済規模(文化GDP)の拡大

業種	GDP(2011年)	
	(億円)	%
映像・音声・文字情報制作業 (映画・ビデオ・テレビジョン番組・アニメーション制作業など)	11,663	21.7%
個人教授業 (音楽・書道・生け花・茶道教授業など)	7,505	14.0%
出版	6,326	11.8%
新聞	5,899	11.0%
その他 (劇場、楽団、博物館、美術館など)	22,411	41.7%
合計	53,804	100.0%

- ・我が国の文化GDPは、総GDPの1.2%(諸外国は3~4%)
- ・我が国の多様な文化芸術資源を考えれば伸びしろのある分野

※数字は入手可能な資料(産業連関表、経済センサス)を基に、文化関連のものについて文化庁において抽出・試算したものの。

他産業への経済波及効果の創出

「国民文化祭・あきた2014」の例
 観光客および出演者の消費支出による効果

	日帰り客	宿泊客
宿泊費	—	8.0億円
飲食費	4.3億円	4.2億円
土産費	16.1億円	10.8億円
交通費	11.8億円	10.5億円
入場料	2.2億円	1.0億円
その他	2.3億円	2.2億円
計	36.8億円	36.5億円
観客・出演者数	67万人	7万人

文化産業
以外への
波及

73.3億円

※全体の経済波及効果は134億円

- ・文化芸術資源の活用は、他の産業や地域経済へ波及効果をもたらす
- ・国内の芸術祭等の文化事業は年間約200件以上あり、それぞれを磨き上げることで、より大きな波及効果を生み出す

2. 取組の方向性

方向性1~3により、スポーツ・文化・観光の3庁連携をはじめとして関係省庁とも協働しつつ、文化産業・文化芸術活動の活性化による文化GDPの拡大、訪日外国人4,000万人への貢献等による他産業や地域経済への波及効果の創出する。

方向性1: インバウンドの増加・地域の活力の創出

地方創生に資する地域の文化芸術資源の掘り起こし

- ・芸術祭などの文化芸術活動や食文化を含めた「くらしの文化」などの文化芸術資源を掘り起こし、地域活性化へつなげる文化プログラムの全国展開・推奨と国内外への発信
- ・官民協働による現代アート拠点や文化観光・産業活性化コンソーシアムの形成とその活動を支える人材育成

文化芸術の創造への支援と海外への発信

- ・「日本の美」総合プロジェクト懇談会の議論をもとに、一過性に終わらない、高い経済効果の創出と人材育成を重視した、息の長い支援を行い、「文化GDP拠点」を集中的・計画的に形成。2020年国内での「日本博」での全面的な開花を目指す。
- ・世界に誇るマンガ・アニメ・ゲームなどのメディア芸術分野の人材育成・アーカイブ化・海外発信の推進

数値目標: 2020年までに全国の20万件の文化プログラムを海外へ発信
 2030年までに文化芸術クラスター10拠点形成・プロデューサー人材100人育成

方向性2: 文化芸術における潜在的顧客・担い手の開拓

多様性を包容する文化の力を活用、障害者、外国人等、あらゆる人々が活躍する場を創出し、文化芸術活動の裾野を拡大。

- ・児童生徒、親子、障害者、高齢者等を対象としたコミュニケーションワークショップなどの社会包摂プログラムの全国展開
- ・障害のあるアーティストの優れた文化芸術活動の支援

数値目標: 2030年までにすべての都道府県でワークショップ等の取組を実施

方向性3: 「文化財で稼ぐ」力の土台の形成

「文化財活用・理解促進戦略プログラム2020」を策定、「地域の文化財を一体的に活用する取組への支援」等を通じて、「文化財」を観光資源として開花させる。

- ・文化財の解説の多言語化等を通じた、我が国の文化・歴史を体現する文化財の価値・魅力の効果的発信
- ・文化財の適切なサイクルによる修理、建造物等の美装化、文化施設の機能強化による雇用創出とともに観光客を魅了する環境の充実等

数値目標: 2020年までに日本遺産をはじめ、文化財を中核とする多様な「稼ぐ方」を可能とする観光拠点を全国200拠点程度整備