

「（次期）東京都スポーツ推進総合計画」

中間まとめ＜概要版＞

東京都

計画の策定について

東京都スポーツ推進総合計画とは

- **未来の東京**を見据え、スポーツ振興の観点から東京都として**目指すべきビジョン**と、その実現に向けた**基本方針**及び**施策展開の方向性**を示すものです。

計画策定の背景

- **現行計画は**、東京2020大会及びラグビーワールドカップ2019™の開催決定や、都民のパラスポーツへの関心の高まりなど、東京都のスポーツを取り巻く環境の変化を的確に捉え、新たな施策を効果的に展開するとともに、パラスポーツを含めたスポーツ施策を一体的に推進していくため、「**東京都スポーツ推進計画**」と「**東京都障害者スポーツ振興計画**」の二つの計画を統合し、平成30年3月に策定されました。
- 現行計画期間中には**東京2020大会が実施**され、大会を通じて**様々なレガシー**が生み出されました。また、大会の成果をスポーツ振興に生かし、都市の中で根付かせていく姿を示すため、「**TOKYOスポーツレガシービジョン**」を取りまとめ、**大会で得たスポーツとのつながりを日常に溶け込ませていく取組を推進**しています。
- さらに、**コロナ禍は、スポーツ環境や生活にも変化**を生み出しました。こうした変化を捉え、**スポーツに新たな視点を取り入れること**で、**社会課題の解決につなげていくことも重要**です。
- その他、少子高齢化やスポーツ実施状況、気候の変化、デジタル／テクノロジーの進展など、**スポーツを取り巻く環境の変化等を踏まえ、本計画を策定**します。

更なるスポーツ推進に向けて

- 本計画期間では、ラグビーワールドカップ2019™や、コロナ禍での開催を実現した**東京2020大会の経験**を生かし、**東京2025世界陸上・東京2025デフリンピック**やその先の**第39回ねんりんピック**の成功と**更なるスポーツ推進**につなげていきます。
- 本計画の計画期間は、**令和7（2025）年度から令和12（2030）年度までの6年間**とします。

本計画におけるスポーツとは (1) 「スポーツ」の範囲

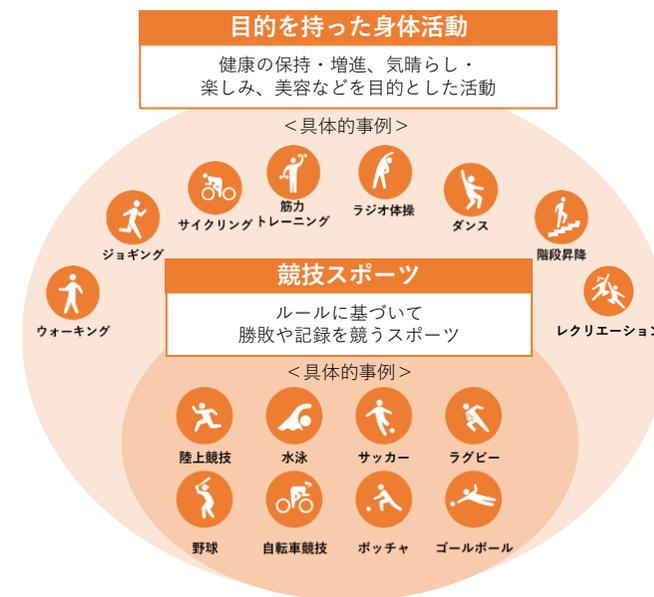
- 本計画におけるスポーツの範囲は、競技スポーツのほか、目的を持った身体活動まで広く捉える

「スポーツ」の範囲に関する整理

- 「スポーツ」はラテン語の「deportare（気晴らしをする、楽しむ、遊ぶ）」が語源です。その定義には様々な学説があり、スポーツに含まれる活動の範囲には明確な定めがありません。
- 我が国では、戦後に子供の体力や運動能力向上を目的としてスポーツが活用されるようになり、近年ではスポーツの楽しさや喜びを味わうことの重要性も認識されるようになってきています。平成23（2011）年6月に制定されたスポーツ基本法では、スポーツとは「心身の健全な発達、健康及び体力の保持増進、精神的な充足感の獲得、自律心その他の精神の涵養等のために、個人又は集団で行われる運動競技その他の身体活動」と定義されています。

本計画で取り扱う「スポーツ」の範囲

- 平成30（2018）年3月に策定された現行計画では「ルールに基づいて勝敗や記録を競う活動だけでなく、余暇や仕事の時間を問わず健康を目的とする身体活動や、遊びや楽しみを目的とした身体活動（相応のエネルギー消費を伴うもの）まで、幅広く捉えています。本計画における「スポーツ」の範囲についても、現行計画と同様にスポーツを幅広く捉えていきます。



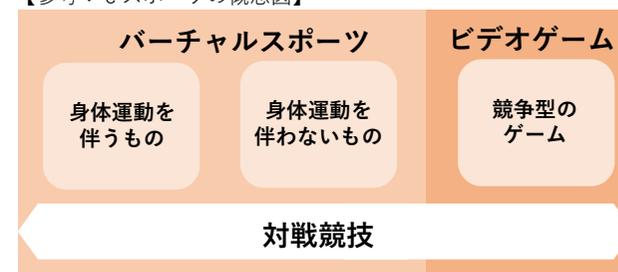
本計画におけるスポーツとは (2) eスポーツについて

- eスポーツは、障害の有無や年齢等を問わず楽しむことができ、スポーツ推進にも効用があると考えられる
- 障害者や高齢者の健康増進等に向けて、障害の特性や身体機能の状況に合わせてeスポーツを活用していくとともに、東京都のスポーツ振興におけるeスポーツの活用に関する調査・検証を行っていく

eスポーツとは

- 近年、eスポーツが広がりを見せています。国際オリンピック委員会（IOC）の「オリンピック・アジェンダ2025+5」によると、スポーツ競技をコンピュータゲーム化した「バーチャルスポーツ」とそれ以外の「ビデオゲーム」に区別されますが、一般に、これらを使った対戦競技を総称して「eスポーツ」と呼ばれています。

【参考：eスポーツの概念図】



※IOCの「オリンピック・アジェンダ2025+5」における整理を参照し、整理の一例として作図したもの

eスポーツの効用・施策での活用

- eスポーツは、障害の有無や年齢・性別を問わず楽しむことができ、更に、場所や距離を問わず、気軽に参加できるという特徴が指摘されています。
- 中でもバーチャルスポーツについては、スポーツへの関心喚起やフレイル予防、競技普及などにつながると考えられています。
- 今後、障害者や高齢者の健康増進等に向けて、障害の特性や身体機能の状況に合わせてeスポーツを活用していきます。
- 今後の情勢の変化を踏まえ、eスポーツの課題や効用等について調査するなど、東京都のスポーツ振興におけるeスポーツの活用の在り方について検証を行っていきます。

スポーツの意義・価値

- スポーツには、「楽しさ」や「喜び」といった「内在的な価値」と、社会活性化等に寄与する「外在的な価値」がある
- **スポーツの価値**を全ての人々が享受できるよう取り組むことで、**健康・幸福な暮らし**や、**様々な社会課題の解決**につなげる



一人ひとりのウェルビーイング向上を実現

スポーツへの参画方法（する・みる・支える・応援する）

- **スポーツへの参画方法**には「する」「みる」「支える」があり、「**応援する**」ことも**スポーツへの入り口**となる参画の方法といえる
- **スポーツへの積極的な参画を促す**ことで、**充実感・幸福感**をより得られるようにしていく

「スポーツ」の範囲に関する整理

- 令和5年度にスポーツ庁が実施した「スポーツの実施状況等に関する世論調査」によると1年間でスポーツを「する」「みる」「ささえる」のいずれかに参画した者の割合（**スポーツに参画した割合**）は、**87.8%**（男性89.9%、女性85.7%）でした。
- また、「する・みる・ささえる」**全てに参画した人**（8.6%）は、日常生活の**充実感**を感じている割合が高く（86.3%）、**幸福感**も比較的高い（7.7点/10点満点）と報告されています。

※「する」の割合は、「この1年間に運動やスポーツを実施した日数」で1日以上と回答した者の割合

※「みる」の割合は、「直接現地」又は「テレビやインターネット」のいずれかで観戦と回答した者の割合

※「ささえる」の割合は、「運動・スポーツをささえる活動」で「行っていない」と「わからない」を除いた割合

※「ささえる」は、スポーツ庁の表記に合わせています。

スポーツをする

野球や陸上競技といった競技スポーツ、ストレッチなどの運動、気晴らしの散歩、計画的・継続的に実施している身体活動など

スポーツを応援する

「応援する」ことは、スポーツを「する」「みる」「支える」の入り口となる参画の方法といえる。

スポーツをみる

直接現地又はテレビやインターネット等で観戦

スポーツを支える

スポーツボランティア、試合の審判、監督、コーチ、イベント・大会の運営など

基本理念・将来のビジョンと4つの政策の柱・6つの重点政策テーマ

- スポーツを取り巻く環境変化やスポーツの価値を踏まえ、基本理念・ビジョン・政策の柱を設定
- 4つの政策の柱ごとに3つの具体的施策を展開し、総合的に政策を推進
- 本計画における重点政策テーマを、6つのプロジェクトとして推進

基本理念	誰もがスポーツを楽しむ東京を実現し、一人ひとりのウェルビーイングを高め、社会を変革する			
将来のビジョン	ビジョンⅠ 子供の頃から好きなスポーツと出会い、楽しみ、成長し、健康・幸福に生きている	ビジョンⅡ スポーツを通じた新たなつながりと相互理解が、技術の進展に伴い生み出されている	ビジョンⅢ 世界中のアスリートや観客でにぎわい、世界で最も魅力的で選ばれる都市に	ビジョンⅣ 安全・安心・信頼の下、いつまでもスポーツを楽しめる社会が実現
4つの政策の柱	健康・幸福 スポーツで輝く	共生社会 スポーツでつながる	地域・経済活性化 スポーツでにぎわう	スポーツの持続可能性 スポーツを支える
	施策① スポーツに触れる「はじめの一步」を後押し	施策① パラスポーツを楽しむ・パラスポーツで輝く	施策① 都内各地でスポーツイベントを開催し、都市に活力をプラス	施策① 様々な価値を創出するスポーツ環境の整備・運営や、環境に配慮した施設・大会運営
	施策② ライフステージに応じたスポーツを推進	施策② バリアフリー化やユニバーサルコミュニケーション技術の社会実装を促進	施策② 住み慣れた地域でのスポーツをサポート	施策② 多様な主体と連携し、スポーツに関わる人材の裾野を広げる・磨く
	施策③ 東京にゆかりのあるアスリートが躍動	施策③ 多様な人々がスポーツでつながる、スポーツとつながる	施策③ スポーツの魅力を発信し、スポーツを通じて感動を味わう	施策③ 安心・安全なスポーツ、信頼されるスポーツ大会の実現
重点政策テーマ	Project 0 スポーツの力を高める「 スポーツDXプロジェクト 」			
	Project 1 スポーツとともに育つ「 チルドレン・スポーツ・プロジェクト 」			
	Project 2 多様性があふれる「 スポーツ・ダイバーシティ・プロジェクト 」			
	Project 3 スポーツの力で世界をリードする「 TOKYOの魅力向上プロジェクト 」			
	Project 4 スポーツを楽しむ環境を実現する「 スポーツFACILITIESプロジェクト 」			
	Project 5 スポーツを支える仕組みを創る「 支える担い手確保プロジェクト 」			

政策強化に向けた施策（重点政策テーマ）

Project 0

スポーツの力を高める 「スポーツDXプロジェクト」

スポーツを通じた健康増進、
アスリートの競技力向上

- 都内企業等と連携し、**体力・体組成測定**のデータ活用による健康増進等を促進
- **データ分析・活用等**による選手の**競技力向上**を支援



誰もがスポーツと触れ合い、
楽しむ機会の創出

- **世界陸上**を契機として、好きな時間に好きなコースでどこからでも参加できる**バーチャルラン**を実施
- **eスポーツ**の活用に関する**調査**や**体験会**等による**効果検証**を実施



Project 1

スポーツとともに育つ「チルドレン・ スポーツ・プロジェクト」

幼児期から「スポーツ好き」を醸成

- 幼児期からの運動習慣を形成するため、「**運動がもたらす効果**」等を乳幼児の保護者などに**普及・啓発**
- 保育士や教員等に対し、**気軽に楽しめるスポーツ**やルールや楽しみ方等を**周知・浸透**



苦手の克服や競技力の向上など
個々の特性やニーズに対応

- **新たな需要**に対応しながら、選手の発掘・育成など**ジュニア世代の競技力向上施策**を展開
- **学齢進行に伴う状況変化**も捉えた**苦手克服のサポート**等、**スポーツ離れ**を抑制



Project 2

多様性があふれる「スポーツ・ダイ バーシティ・プロジェクト」

年齢や性別を問わず、
誰もがスポーツを楽しむ

- **高齢者のフレイル予防**等で広がりを見せつつある**eスポーツ**を、**シニア・コミュニティ交流大会**の実施種目に追加
- **女性向け**の**イベント情報発信**や、**他分野との連携**により、**スポーツへの意識**をポジティブに変容



障害の有無にかかわらず、
パラスポーツを楽しめる取組を推進

- スポーツ施設に加え、特別支援学校や福祉施設等の**身近な施設も活用**し、**スポーツ活動の場**を充実
- 障害のある人とない人が**パラスポーツ**の真剣勝負を通じて**交流を図るポッチャ大会**を拡大



政策強化に向けた施策（重点政策テーマ）

Project 3

スポーツの力で世界をリードする「TOKYOの魅力向上プロジェクト」

国際スポーツ大会を盛り上げ、東京に様々な価値を創出

- 世界陸上・デフリンピックを通じて、スポーツを楽しむ機会の創出や子供たちへの参画機会の提供、情報保障等の取組を推進
- 2027年に20回大会を迎える東京マラソンを世界最高水準の大会へと成長



多種多様な大会の誘致・開催や、国際大会の準備・運営を支援

- 都内で国際スポーツ大会の開催を目指す団体に対し、誘致活動や開催を支援
- 国際大会開催のレガシーを活用し、国際大会の準備・運営に支援を必要とする競技団体等に対する支援の仕組みを具体化



Project 4

スポーツを楽しむ環境を実現する「スポーツFACILITIESプロジェクト」

都立スポーツ施設のスペックを活かした更なる利用を推進

- 身近にトップレベルの試合に触れられる場、競技力強化・向上の拠点としての強みを発揮
- 若者に人気のある都市型スポーツや氷上スポーツに親しめる場を創出



誰もが親しめるプログラムの展開や多目的での施設活用を推進

- スポーツに限らず、エンターテインメントやユニークベニューなど幅広い活用を促進
- 都立スポーツ施設の利用に関するコンシェルジュ（総合相談窓口）の発信力を強化



Project 5

スポーツを支える仕組みを創る「支える担い手確保プロジェクト」

新たな担い手の確保により、持続可能な地域のスポーツ振興を推進

- スポーツを支える新たな担い手の確保策等を議論する関係者会議を設置
- 地域スポーツクラブ等に対し指導者等の資格取得を支援



ボランティアの活躍機会を拡大し、担い手の確保につなげる

- 世界陸上・デフリンピックのボランティアの活動継続・拡大に向け東京ボランティアレガシーネットワーク、TOKYO障スポ&サポートの活用を一層促進
- ボランティア活動の深化に向けた情報発信等を推進



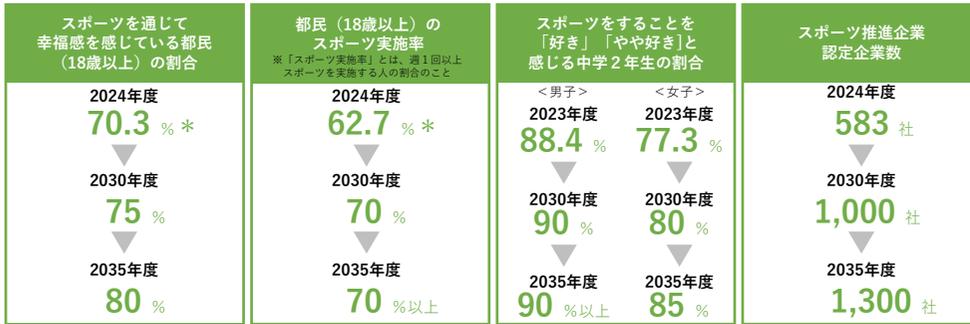
政策の柱における12の施策

* 「令和6年度都民のスポーツ活動に関する実態調査」及び「令和6年度障害者のスポーツに関する意識調査」の集計中の参考値

政策の柱1 スポーツで輝く

目指す政策効果

- スポーツに親しむ機会が増え、あらゆる人にとってスポーツが身近なものになる
- 自らの状況・レベルに合ったスポーツを楽しみ、いつまでも健康で幸福に過ごすことができる



施策1 スポーツに触れる「はじめの一步」を後押し

- 1 ▶ スポーツをすることへの関心喚起、スポーツを始める機会の提供・創出

【具体的取組】

- スポーツの場を東京の至る所に拡げることが目的に、誰もが気軽に参加できるスポーツイベントを開催
- 障害のある人等に、都内のパラスポーツイベントや施設のバリアフリーの情報等を発信する専門ポータルサイトを運営



施策2 ライフステージに応じたスポーツを推進

- 2 ▶ 子供のスポーツ振興、働き盛り世代のスポーツ振興、高齢者のスポーツ振興

【具体的取組】

- 従業員のスポーツ活動を推進する取組等を行っている企業等を「スポーツ推進企業」に認定
- 高齢者のスポーツ実施率向上等を目的に、各地域で実施する高齢者対象のスポーツ競技会等を支援



施策3 東京にゆかりのあるアスリートが躍動

- 3 ▶ アスリートの競技力向上に向けた取組

【具体的取組】

- 優れた運動能力を有する中学生を、トップアスリートとして活躍できるよう支援
- パラスポーツの次世代を担う選手を輩出するため、発掘プログラムを実施



政策の柱2 スポーツでつながる

目指す政策効果

- 障害の有無や性別、国籍等にかかわらず、人と人とのつながりが生まれ相互理解が進む
- 新たな技術も活用し、あらゆる人がスポーツを楽しめる環境を実現



施策1 パラスポーツを楽しむ・パラスポーツで輝く

- 1 ▶ パラスポーツの理解促進・普及啓発、場の充実、支える人材の確保、競技力向上

【具体的取組】

- ファン・サポーターを増やすため、パラスポーツを身近に感じられるプロジェクトを展開
- 特別支援学校の体育施設を活用し、誰もが参加できるパラスポーツ体験教室を実施



施策2 バリアフリー化やユニバーサルコミュニケーション技術の社会実装を促進

- 2 ▶ 誰もが気軽に楽しめるユニバーサルデザイン志向のスポーツ環境整備、スポーツに関する技術開発・市場開拓への支援

【具体的取組】

- 区市町村スポーツ施設等の改修において、ユニバーサルデザイン化を促進
- 東京2025世界陸上・東京2025デフリンピックを契機に、ユニバーサルコミュニケーション技術の活用を促進



施策3 多様な人々がスポーツでつながる、スポーツとつながる

- 3 ▶ 性別、年齢などにかかわらず、それぞれのレベルに応じたスポーツを楽しむ、スポーツを通じた被災地との交流、スポーツを通じた国際交流

【具体的取組】

- シニア世代が地域等とつながりを持つきっかけづくりとして、交流大会を開催
- 東京都と被災地の子供たちがスポーツを通じて交流する事業を実施



政策の柱における12の施策

* 「令和6年度都民のスポーツ活動に関する実態調査」及び「令和6年度障害者のスポーツに関する意識調査」の集計中の参考値

政策の柱3 スポーツでにぎわう

目指す政策効果

- スポーツ大会の積極的な開催・支援を通じ、多くの人々が楽しみや感動を体験
- 世界中のアスリートや観客が訪れ、にぎわい、東京が世界で最も魅力的で選ばれる都市となる



施策1 都内各地でスポーツイベントを開催し、都市に活力をプラス

- ▶ 東京2025世界陸上・東京2025デフリンピックを通じた取組、国際スポーツ大会に対する取組、ねんりんピックの東京開催に向けた取組、東京マラソンをはじめとする、東京を活性化させるスポーツイベント等の展開

【具体的取組】

- 様々な自転車に関するイベント等を推進



- 東京マラソンのコース沿道におけるパフォーマンスによる応援など、地域の人々が参画したランナー応援イベントを実施



施策2 住み慣れた地域でのスポーツをサポート

- ▶ 地域におけるスポーツ活動の推進、地域や経済の活性化に寄与した団体等の顕彰

【具体的取組】

- 区市町村が実施するスポーツ振興事業に対して補助を実施



- スポーツ・レクリエーションの普及・振興に関し、顕著な功労のあった人及び団体を表彰



施策3 スポーツの魅力を発信し、スポーツを通じて感動を味わう

- ▶ スポーツの魅力発信、スポーツをみる機会の創出

【具体的取組】

- 東京のスポーツイベント、大会観戦・応援情報、スポーツ施設や行政情報などを発信



- 主催者と連携を図りながら大規模スポーツ大会等やプロスポーツチーム等が主催する試合に都民を招待



政策の柱4 スポーツを支える

目指す政策効果

- 地域等でスポーツの担い手が活躍し、持続可能なスポーツの地盤を構築
- 安全・安心・信頼の下、いつまでもスポーツを楽しめるサステナブルな社会に貢献



施策1 様々な価値を創出するスポーツ環境の整備・運営や、環境に配慮した施設・大会運営

- ▶ 都立スポーツ施設の整備・運営、都内のスポーツ環境の整備、環境に配慮した施設・大会運営

【具体的取組】

- 都立スポーツ施設の強みを活用し、スポーツやエンターテインメントなど多様な価値を提供



- 都立スポーツ施設において、持続可能なスポーツ環境の実現に向け、環境負荷の低減の取組を推進



施策2 多様な主体と連携し、スポーツを支える人材の裾野を広げる・磨く

- ▶ スポーツを支える人材の確保・育成・活動支援、多様なスポーツを支える基盤づくり、地域におけるスポーツ活動の推進、民間企業とともに取り組むスポーツ活動

【具体的取組】

- 競技団体等の運営力の向上を図るため、団体の組織基盤強化に向けた活動を支援



- パラスポーツを支援したい民間企業等の意向を選手や競技団体につなぐための取組を実施



施策3 安全・安心なスポーツ、信頼されるスポーツ大会の実現

- ▶ スポーツによる事故防止等の推進、暑さ対策、スポーツ・インテグリティの強化、大会のガバナンスの確保

【具体的取組】

- スポーツ関係団体が競技や地域の実情に即して行う暑さ対策物品の購入等を支援



- スポーツ・インテグリティの確保に向けた取組を推進

