

## 第 1 編（総論）

### 第 1 章 東京におけるスポーツの推進

#### 1 計画策定の背景

記載内容

- 計画の意義や位置付けを記載
  - 現行計画及び新計画の計画期間内におけるスポーツを取り巻く主な動きを整理
  - 計画策定の背景として、大規模スポーツ大会の開催に関する動向や東京2020大会のレガシー、コロナ禍がもたらした影響を記載
- } 【別紙 1】

#### 2 本計画におけるスポーツとは

記載内容

- 本計画におけるスポーツの定義を整理し、取り扱うスポーツの範囲を説明
  - eスポーツについて、本計画における取扱いを記載
- } 【別紙 2】
- } 【別紙 3】

#### 3 スポーツの意義・価値

記載内容

- スポーツの内在的価値や外在的価値について図示し、これらを高めることによって暮らしが豊かになり、一人ひとりのウェルビーイング向上につながることを説明
- } 【別紙 4】

#### 4 スポーツの効用・効果

記載内容

- スポーツの効用・効用について、以下の視点から説明
  - ・健康の維持・増進（身体活動や座位行動と死亡率の関係、運動習慣と認知症、みるスポーツと健康、子供とスポーツ）
  - ・共生社会の実現（障害者、高齢者、女性とスポーツについて）
  - ・地域・経済の活性化

## 第1編（総論）

### 第1章 東京におけるスポーツの推進

#### 5 スポーツへの参画方法

記載内容

- ▶ する・みる・支える・（応援する）といった参画方法の分類について説明 } 【別紙5】

### 第2章 東京のスポーツを取り巻く状況

#### 1 スポーツを取り巻く環境の変化

記載内容

- ▶ 人口構成や世帯構成の変化など、政策の前提となる動態を記載
- ▶ スポーツ実施率をはじめ、都民の体力やスポーツ実施に関する現状や課題を記載
- ▶ 学校部活動参加者の減少、気候危機、労働の変化への対応の必要性について記載
- ▶ デジタル技術の発展やeスポーツに関する動向等について記載
- ▶ 国や企業等の動向について記載

【別紙6】

#### 2 世界における日本・東京の現在

記載内容

- ▶ 急速に高齢化が進展する日本・東京が、今後、都市の先進モデルとなるために取り入れていくべき観点を整理
- ▶ スポーツが、東京の魅力向上のポテンシャルを秘めていることについて記載

【別紙7】

### 第3章 基本理念・目標

#### 1 本計画の基本理念・将来のビジョン

#### 2 4つの政策の柱

#### 3 重点政策テーマ

記載内容

- 本計画の基本理念を提示するとともに、将来目指す「スポーツフィールド・東京」の姿をビジョンとして設定
- 基本理念及びビジョンの実現に向け、4つの政策の柱を設定
- 本計画期間に重点的に取り組む政策テーマを、施策横断的に推進するプロジェクトとして記載

【別紙8】

#### 4 政策強化に向けた施策

#### 5 達成指標一覧（案）

記載内容

- 政策の柱ごとに、「施策」及び「重点政策テーマ」の方向性や、目指す政策効果、達成指標（案）を記載
- 達成指標（案）について、一覧で整理

【別紙9】

【別紙10】

# 計画の構成（目次）

## 第2編（各論）

### 第1章 目標達成に向けた施策展開

- 1 重点政策テーマ
- 2 政策の柱ごとの12の施策

記載内容

- 6つの重点政策テーマについて、現状・課題や方向性、今後の取組を説明
- 政策の柱ごとに体系化した各施策について、現状・課題や方向性、今後の取組を説明

### 第2章 計画の着実な推進と進行管理

- 1 計画の着実な推進
- 2 PDCAサイクル

記載内容

- 第1章「目標達成に向けた施策展開」に記載した各取組について、年度ごとの事業目標を定め、着実に推進
- 事業実績や達成指標等について、現状把握や評価等を適切に実施しPDCAサイクルを徹底することにより、施策の見直しや拡充を不断に行っていくことを記載

## 第3編（特集）

- パラスポーツの振興 ○多摩・島しょに関する施策 ○計画策定の経緯（審議会・都民意見の聴取）

記載内容

- パラスポーツ振興の考え方や施策の体系、今後の展開などを説明
- 多摩・島しょ地域に関する施策を取りまとめて掲載
- 第29期東京都スポーツ振興審議会における議論の経過や、都民・関係団体からの意見聴取の取組を記載

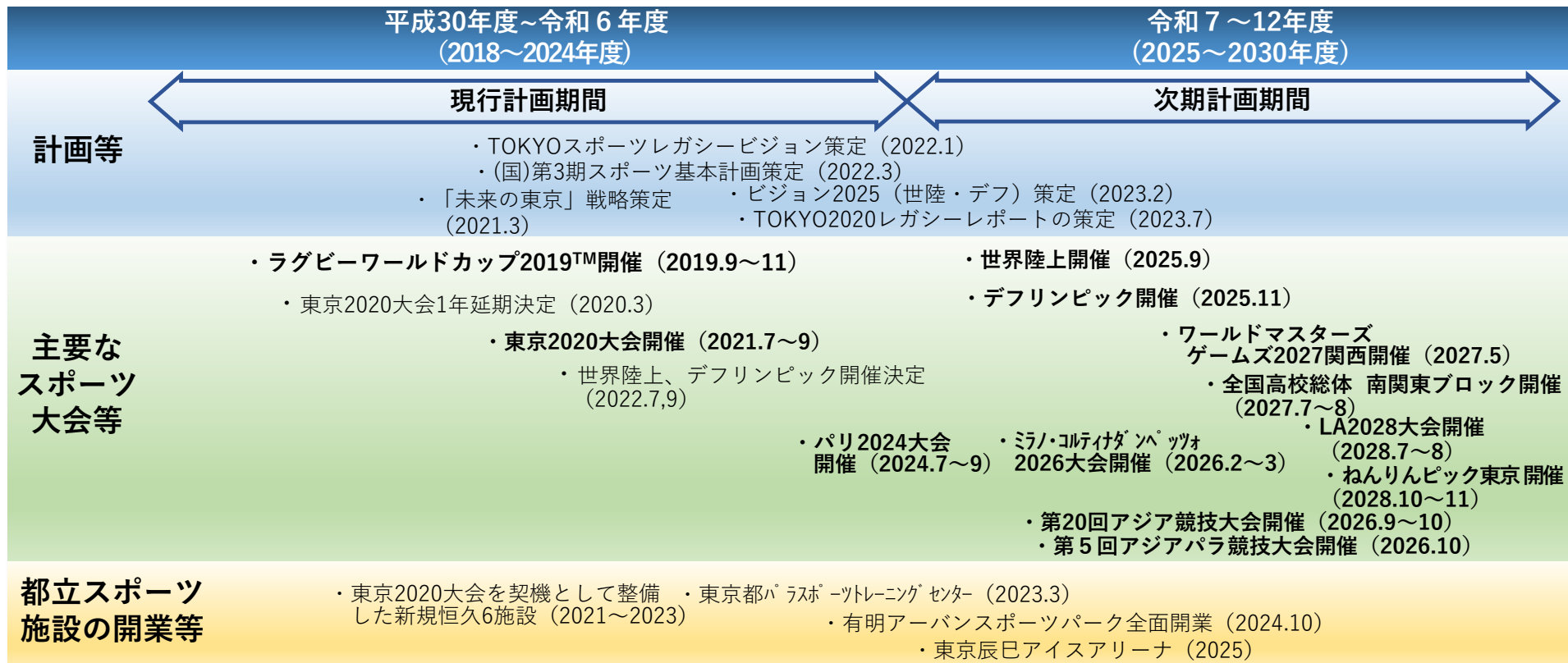
現行計画期間は、**新型コロナウイルスとの闘いの中、東京2020大会開催を実現した**  
 次期計画期間は、こうした経験を**世界陸上・デフリンピックやねんりんピック**の成功につなげ、**更なるスポーツ推進を図る**

## 東京都スポーツ推進総合計画とは

### 計画の位置付け

- ✓ **未来の東京**を見据え、スポーツ推進の観点から東京都として**目指すべきビジョン**と、その実現のために**令和7(2025)年度から令和12(2030)年度までの6年間**で取り組むべき**基本方針及び施策展開の方向性**を示した、都における**スポーツ行政の「羅針盤」**

## スポーツを取り巻く主な動き



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「deportare（気晴らしをする、楽しむ、遊ぶ）」が語源
- 「スポーツ」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明確な定めはない
- 我が国では、戦後、子供の体力・運動能力向上という観点からスポーツが活用されるようになり、近年はスポーツの楽しさや喜びを味わってもらうことの重要性も認識されてきた
- スポーツ基本法では、「スポーツは、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」としている
- 現行計画は、「ルールに基づいて、勝敗や記録を競うものだけでなく、余暇時間や仕事時間等を問わず健康を目的に行われる身体活動、更には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、幅広く捉えていく」としている

本計画における「スポーツ」の範囲についても、現行計画と同様に幅広く捉える

## 本計画で取り扱う「スポーツ」の範囲

**競技スポーツ**  
(ルールに基づいて勝敗や記録を競うスポーツ)

### 【具体的事例】

陸上競技、水泳、サッカー、ラグビー、  
野球、自転車競技、ポッチャ、ゴールボール など

**目的※を持った身体活動**

※健康の保持・増進、気晴らし・楽しみ、美容など

### 【具体的事例】

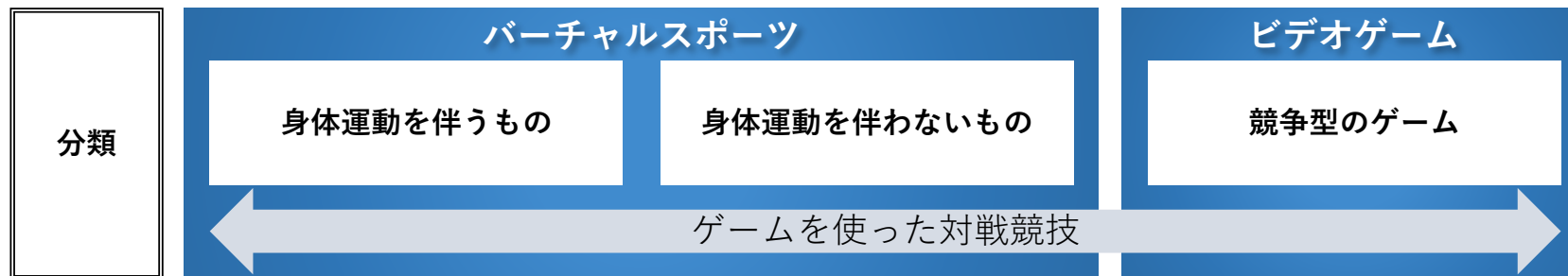
ウォーキング、ジョギング、サイクリング、筋力トレーニング、  
ラジオ体操、階段昇降 など

- eスポーツには様々な種類があり、スポーツ推進に資する効用を持つものも多い
- 身体運動を伴うものをはじめ、スポーツの価値を実現するeスポーツの取組を展開していく

## eスポーツの種類

【参考：eスポーツの概念図】

※IOCの「オリンピック・アジェンダ2020+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スポーツとは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉である
- eスポーツには、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」や、それ以外の「ビデオゲーム」、ゲームを使った対戦競技全般など、様々な種類がある。本計画では、これらを総称して「eスポーツ」という

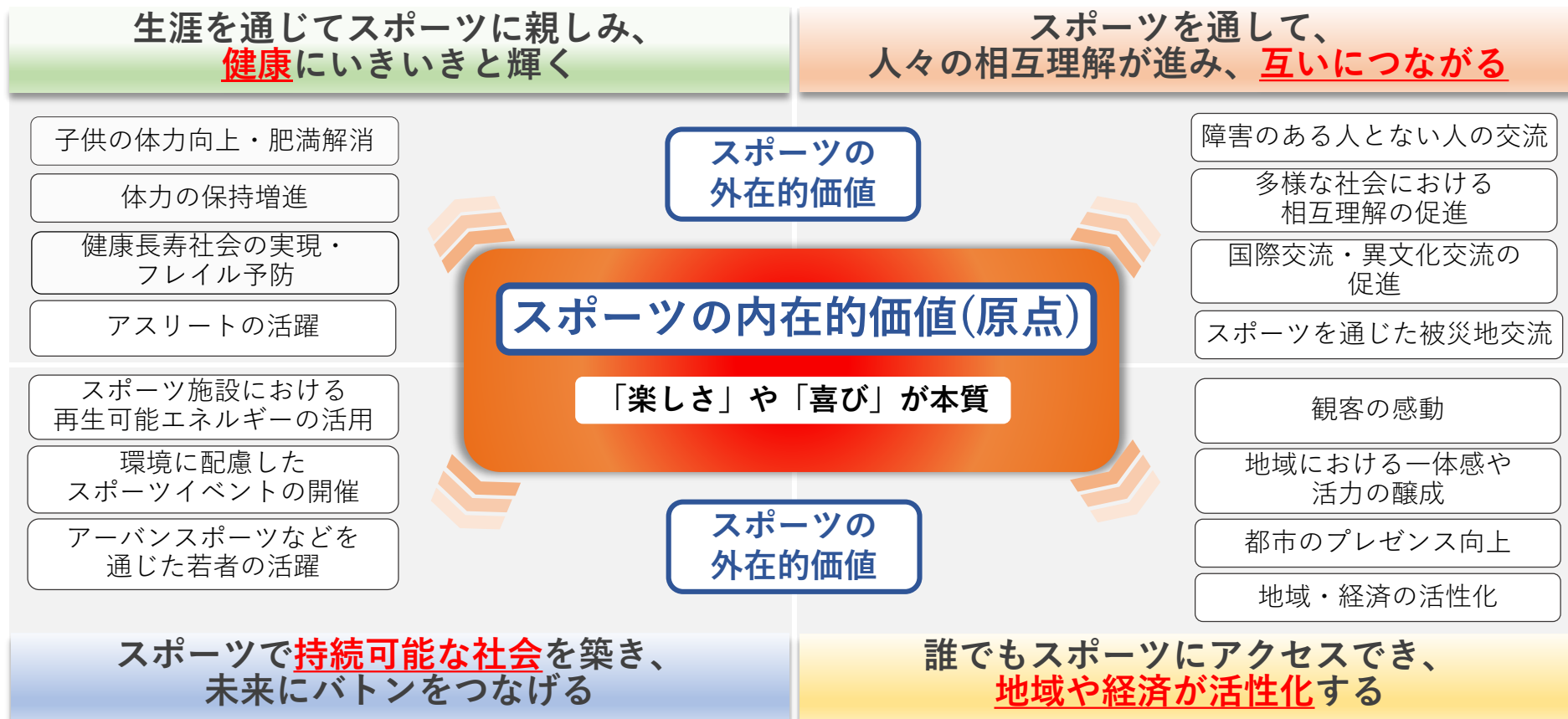
## eスポーツの効用

- ✓ 障害の有無や年齢・性別を問わず楽しむことができるため、これまでも障害者のスポーツ実施に向けた取組として、バーチャルスポーツを施策に取り入れてきた
- ✓ 場所や距離を問わず、海などの自然環境や競技設備などが整わない状況でも実施できるため、気軽に参加可能という特徴があり、スポーツへの関心喚起、フレイル予防やマイナー競技の普及といったスポーツ推進に資する
- ✓ リアルスポーツと同様に、特に子供たちの戦略性やチームワークを学ぶ機会となる

身体運動を伴うものをはじめ、スポーツの価値を実現するeスポーツの取組を展開していく



- 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**できるよう取り組み、**健康・幸福な暮らし**や、様々な**社会課題の解決**につなげる



内在的価値を高めるとともに、良い影響が社会課題の解決にもつながることで、暮らしが豊かになる

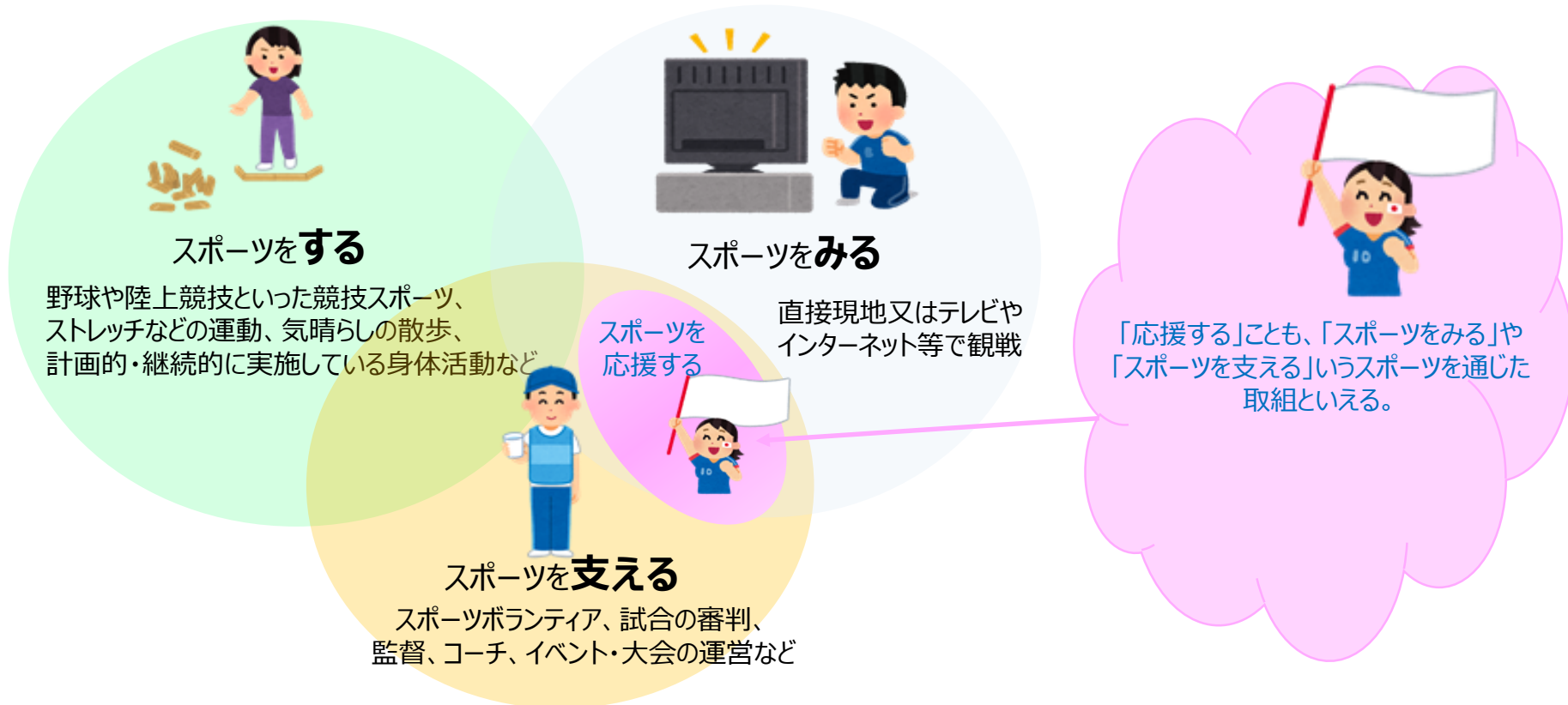
▶ **一人ひとりのウェルビーイング向上を実現**



# する・みる・支える・応援する

- スポーツ参画の方法には「する」「みる」「支える」があり、「応援する」ことも「みる」「支える」取組といえる
- 「する」「みる」「支える」を組み合わせることで、充実感・幸福感をより得られるように

## スポーツ参画の方法



- ✓ 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%）
- ✓ 「する・みる・ささえる」全てに参画した者（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）

※「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

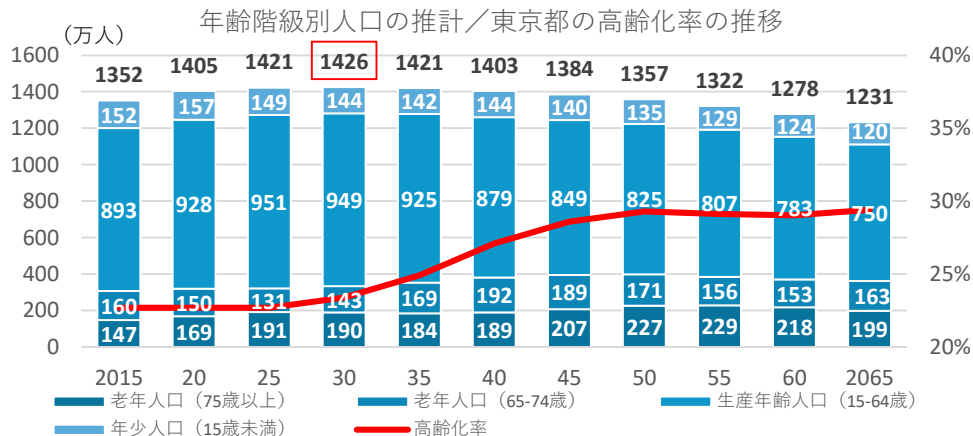
※「みる」の割合は、「直接現地」又は「テレビやインターネット」のいずれかで観戦と回答した者の割合

※令和5年度「スポーツの実施状況等に関する世論調査」(スポーツ庁)より抜粋 ※「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

- 世界に先駆け高齢化が進む日本。東京の総人口は2030年をピークに減少し、高齢者の一人暮らし世帯が増加
- 超超高齢社会における更なる健康長寿の実現に向け、スポーツの力を最大限生かしていく

## 人口構成（少子高齢化）

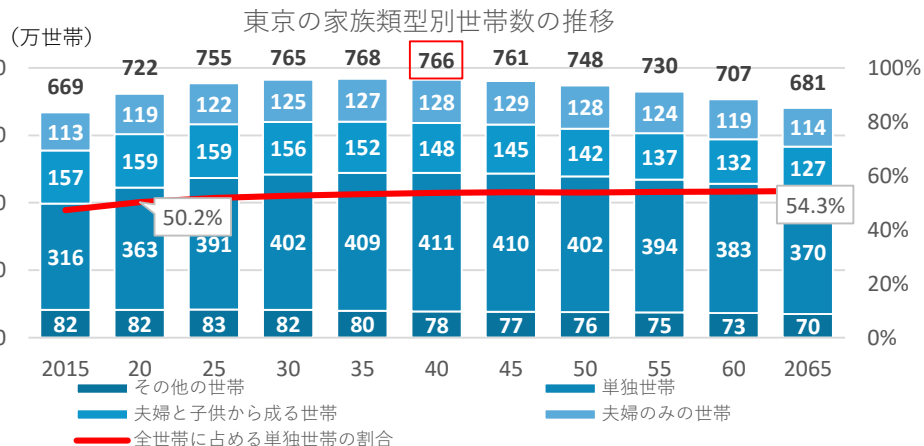
都では2030年をピークに人口が減少。少子高齢化が一層進行する



図表出典：「『未来の東京』戦略 附属資料 東京の将来人口」（2024年8月、政策企画局）を基に作成

## 世帯構成（単身世帯増）

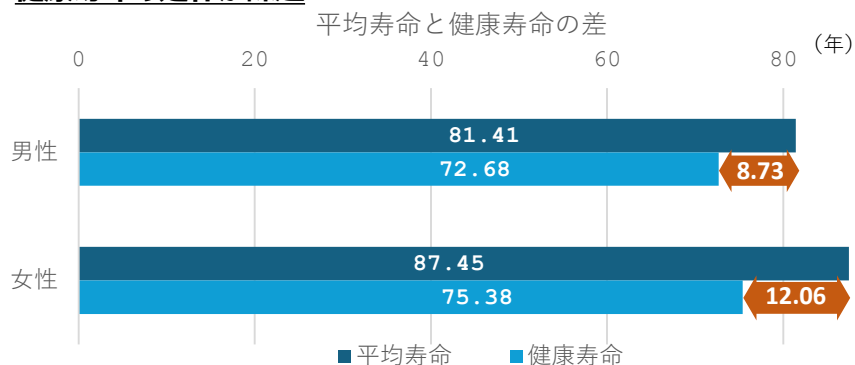
都では2040年をピークに世帯が減少。高齢者の一人暮らしが増加する



図表出典：「『未来の東京』戦略 附属資料 東京の将来人口」（2024年8月、政策企画局）を基に作成

## 平均寿命と健康寿命

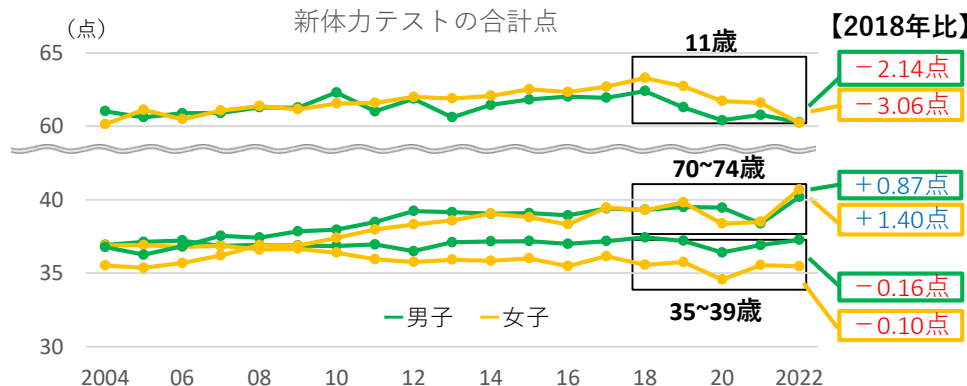
平均寿命と健康寿命の差は、男性で8.73年、女性で12.06年となっており、健康寿命の延伸が課題



図表出典：「第16回健康日本21（第二次）推進専門委員会 資料3-1『健康寿命の令和元年値について』（2021年12月実施、厚生労働省）を基に作成

## 体力の変化

コロナ禍で進行した体力低下について、大人は回復傾向にある一方、子供は依然として低下傾向にある。



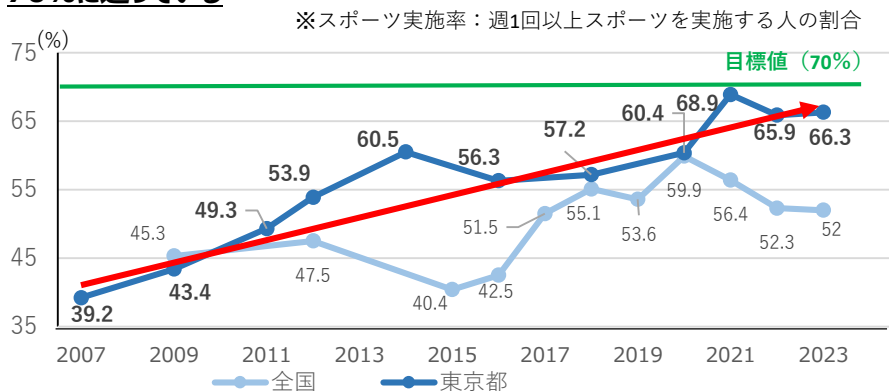
図表出典：「令和4年度 体力・運動能力調査結果」（2023年10月、スポーツ庁）を基に作成

# スポーツを取り巻く環境の変化②

- **スポーツ実施率**は着実に上昇してきた。今後、実施率の維持・拡大とともに、**スポーツの質の向上**が重要
- **スポーツに関する課題**は、子供、女性、障害者など**対象により様々**。特性やライフステージに応じた政策強化が必要

## スポーツ実施率の推移

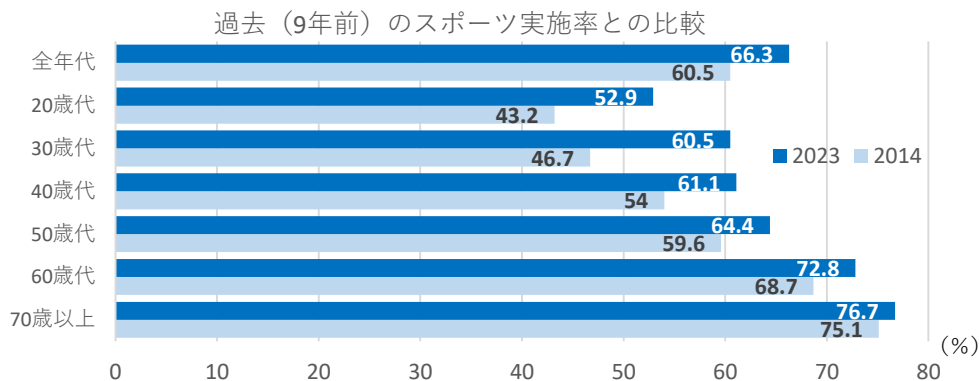
都では、現行計画を策定の2018年度から着実に上昇し、**目標値の70%に迫っている**



図表出典：「都民のスポーツ活動に関する実態調査」(生活文化スポーツ局)、「スポーツの実施状況等に関する世論調査」(2024年3月、スポーツ庁)を基に作成

## 過去のスポーツ実施率との比較

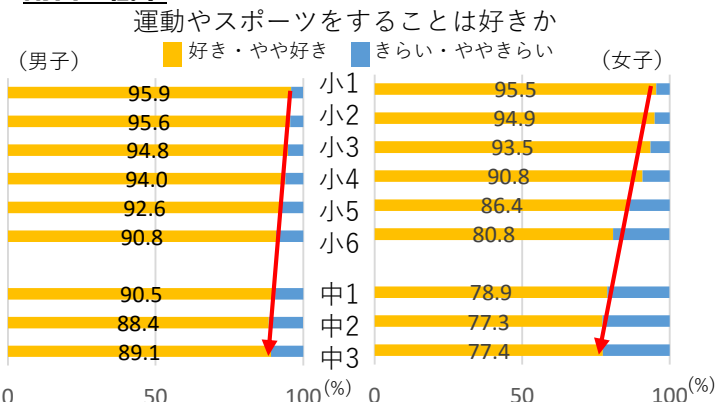
男女ともに全ての年代で増加。9年間でスポーツを実施する人が**5.8ポイント増加**。増加幅は逡増傾向



図表出典：「都民のスポーツ活動に関する実態調査」(2024年3月、生活文化スポーツ局)、「都民のスポーツ活動・パラリンピックに関する世論調査」(2019年2月、生活文化局)を基に作成

## 子供のスポーツ

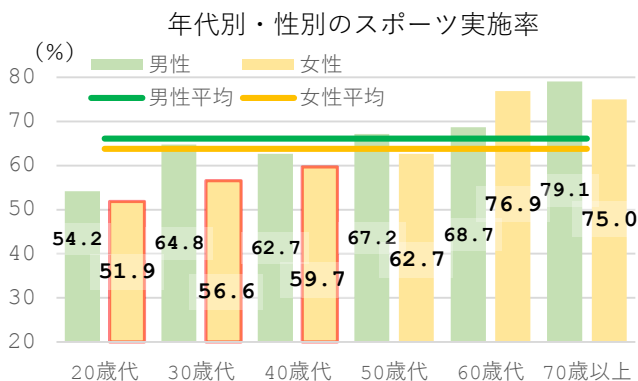
学年が上がるにつれて、「**スポーツ好き**」な子供の割合は低下



図表出典：「令和5年度東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査報告書」(2024年2月、教育庁)を基に作成

## 女性のスポーツ

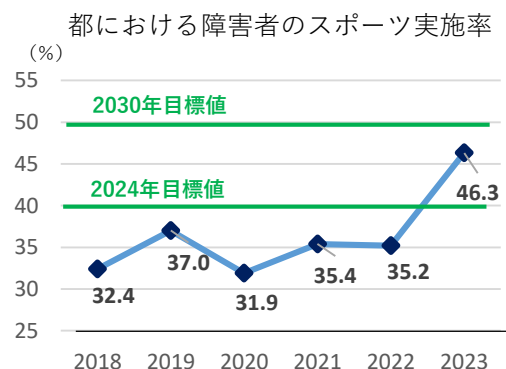
20~40歳代の女性は男性や他世代と比べ**スポーツ実施率が低い**



図表出典：「都民のスポーツ活動に関する実態調査」(2024年3月、生活文化スポーツ局)を基に作成

## 障害者のスポーツ実施率の推移

障害者のスポーツ実施率は**目標値の50%に迫っている**。

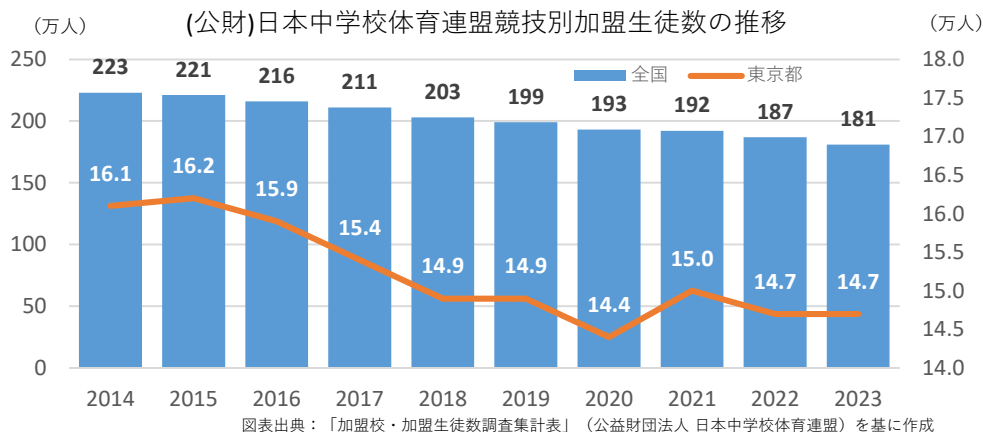


図表出典：「令和5年度障害者のスポーツに関する意識調査」(2024年3月、生活文化スポーツ局)を基に作成

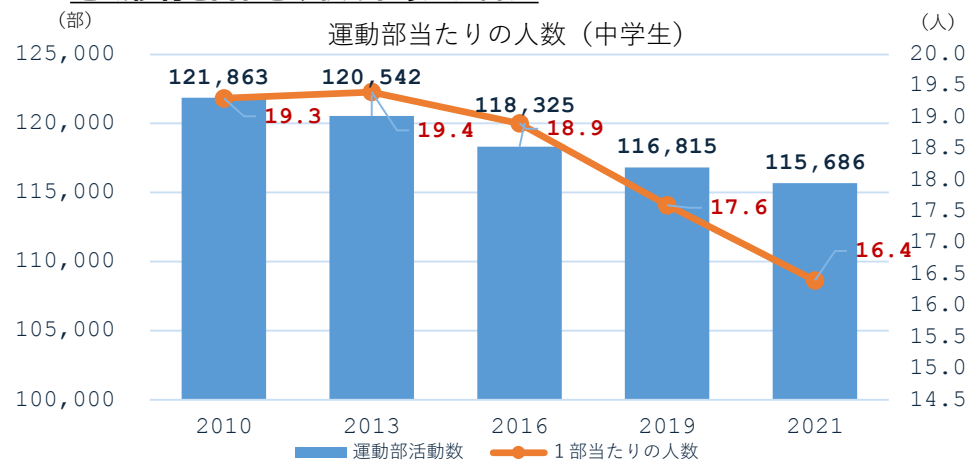
- 学校部活動参加者の減少や気候危機、労働市場の変化など、都民の暮らしは日々変化している
- こうした環境変化を**変革の機**と捉え、都民の**豊かな暮らし**につなげる

## 学校部活動の状況

運動部活動参加者数は減少の一途をたどっている

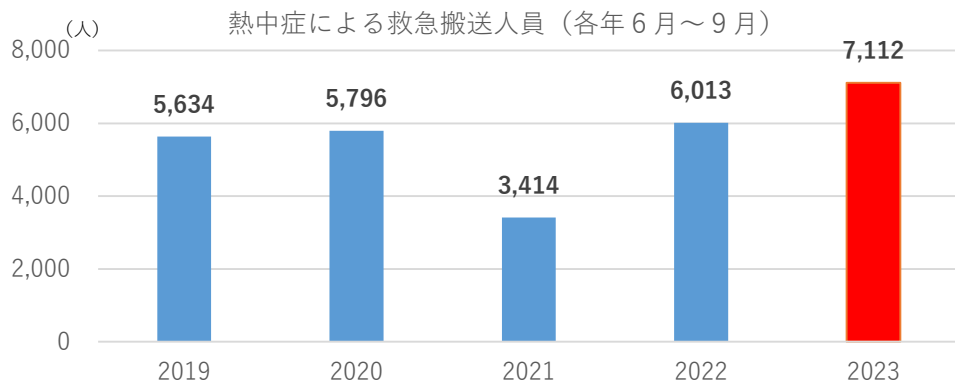


運動部活動1部当たりの人数も減少傾向にある。部活動の地域連携・地域移行と合わせ今後の在り方が課題



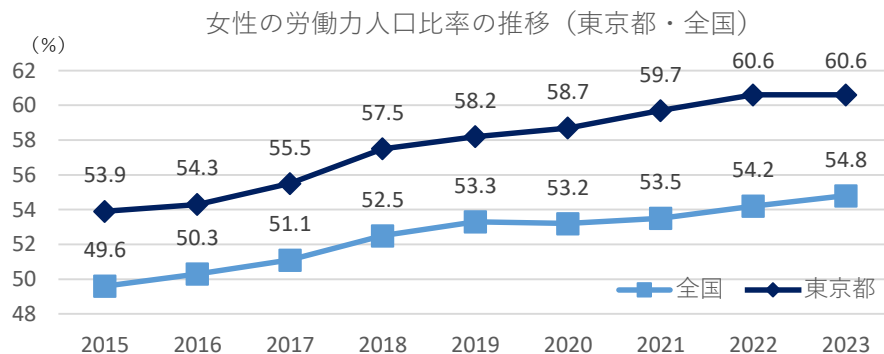
## 気候危機 (熱中症搬送人員)

令和5年度の熱中症による搬送人員は過去5年で最多であり、安全なスポーツ実施環境の整備が課題



## 労働の変化

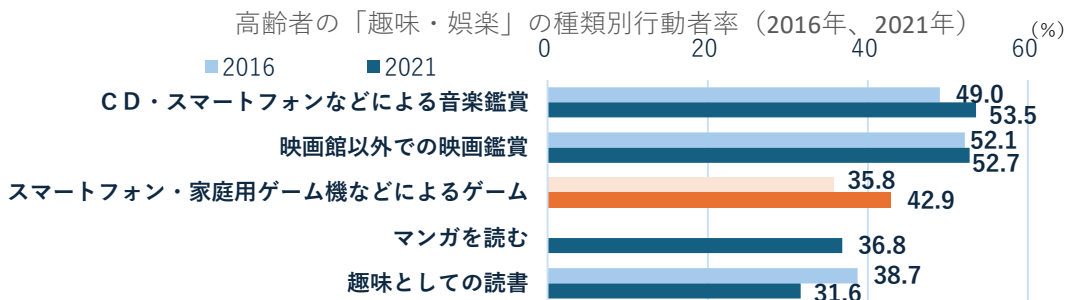
東京は女性の労働力人口比率が全国に比べて高い



- eスポーツ市場の活況や高齢者の余暇の過ごし方の変化など、eスポーツは身近なものとなっている
- 行政がeスポーツに取り組むことに肯定的な受け止めが多く、若い世代ほどスポーツそのものと受け止めている

## 高齢者の余暇活動

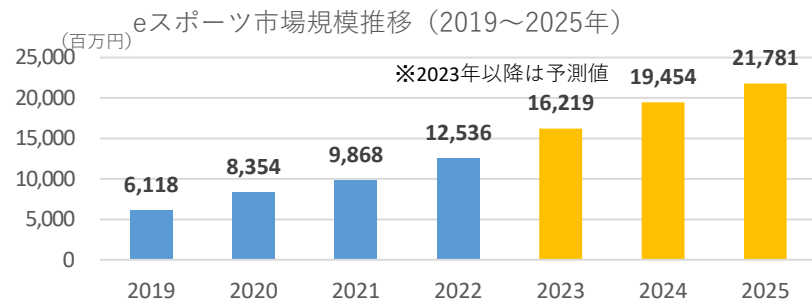
高齢者の余暇活動のうち「スマートフォン・家庭用ゲーム機などによるゲーム」の上昇幅が最大



図表出典：「令和3年社会生活基本調査結果」（2022年8月、総務省統計局）を基に作成

## eスポーツ市場規模

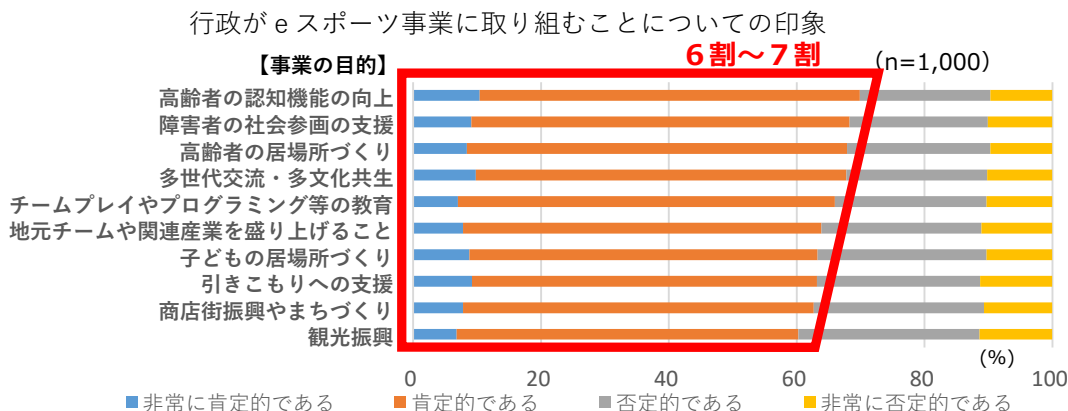
2022年国内eスポーツ市場は前年比127%の125億円に到達し、今後も拡大見込み



図表出典：日本eスポーツ白書2023/角川アスキー総合研究所を基に作成

## 様々な行政分野におけるeスポーツの可能性

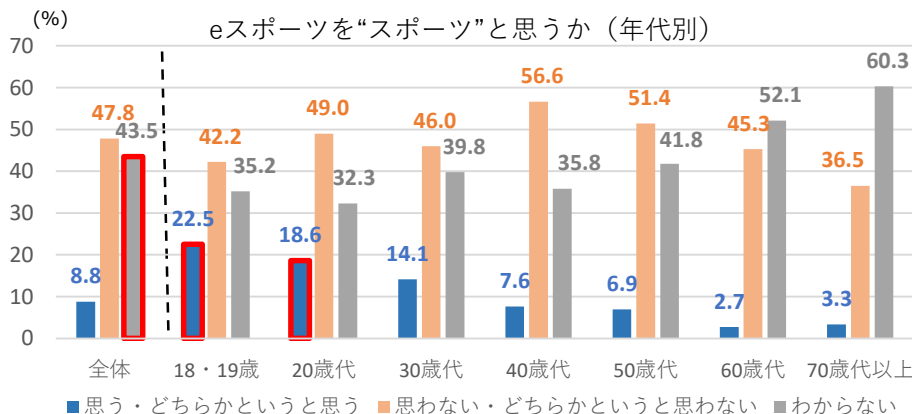
行政がeスポーツに取り組むことについて、選択肢としたいいずれの事業においても肯定的な印象が6割以上を占めた



図表出典：「地域課題の解決に向けたeスポーツの可能性に関する調査研究報告書」（2024年3月、公益財団法人東京都町村自治調査会）を基に作成

## eスポーツに対する認識

eスポーツをスポーツと思うか否かについて、全体では「わからない」という浮動票が半数近くに上るが、若い世代ほどスポーツと思う割合が高い



図表出典：「スポーツライフ・データ2018」（公益財団法人笹川スポーツ財団）を基に作成

eスポーツを取り巻くスポーツ界の環境は急速に変化している

## 国内の動向

- 2019年：国民体育大会に合わせ、茨城県が全国初となる都道府県対抗によるeスポーツ大会を開催
- 2024年：日本eスポーツ連合をJOC（日本オリンピック委員会）の準加盟団体として承認 ※2027年3月まで
- 2024年：ねんりんピック（鳥取）において、eスポーツが文化交流大会の正式種目として初めて採用

## IOCの動向

「オリンピック・アジェンダ2020+5」において、**若者にスポーツへの関心を高めてもらうためにバーチャルスポーツを生かしていくことを提言**

- 2021年：史上初の公式eスポーツ大会（オリンピック・バーチャルシリーズ）をオンラインで開催
- 2023年：IFやゲーム会社と連携した世界的なスポーツ競技大会（オリンピックeスポーツシリーズ）を開催し、決勝戦をシンガポールで開催
- 2025年：第1回「オリンピック・eスポーツ・ゲームズ」をサウジアラビアで開催

**実施種目** 身体活動を伴うeスポーツ種目を含めて実施

## アジア大会

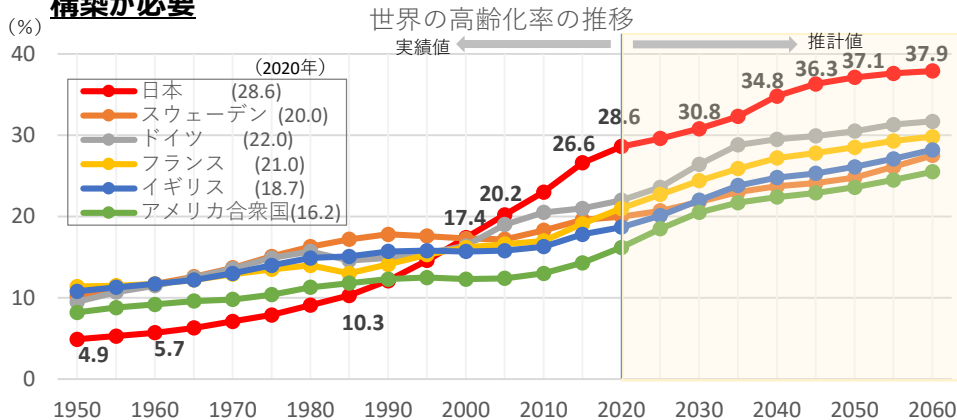
- 2023年：杭州アジア大会においてeスポーツが初めて正式種目に採用
- 2026年：愛知・名古屋アジア大会においても、eスポーツが正式種目に採用



- 世界で最も早く高齡化が進む日本。生産性・効率性の低さ、国際化の遅れ等により国際競争力は低迷している
- 一方、新たな市場の成長や誘客拡大の可能性など、日本の更なる発展に向けた潜在能力がある

## 先進諸国の高齡化率

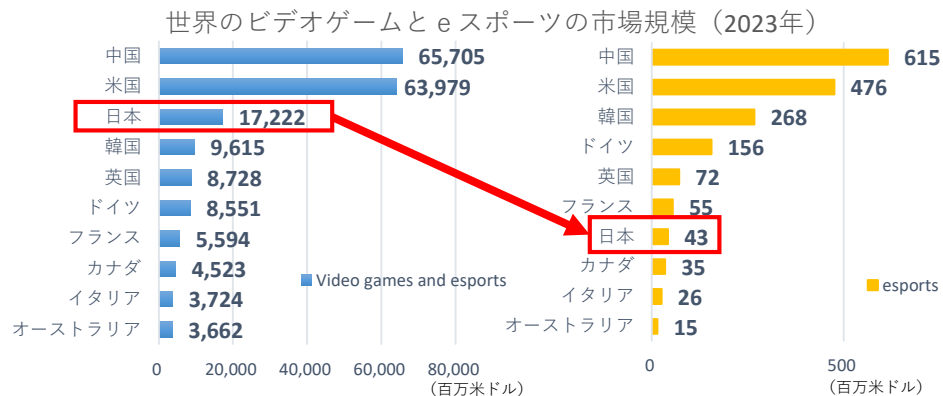
日本は世界で最も高齡化率が高く、今後も高水準。高齡化社会の都市モデル構築が必要



図表出典：「令和5年版高齢社会白書（全体版）」（2023年6月、内閣府）を基に作成

## ゲーム市場全体とeスポーツの市場規模

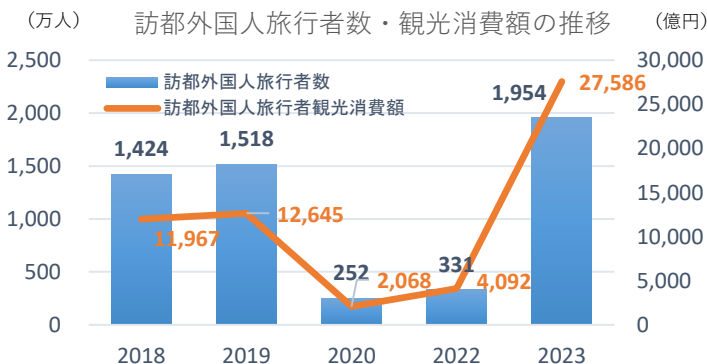
日本ではゲーム全体の売上高に比べ、eスポーツ単体の売上は低く、eスポーツ市場は成長の可能性がある



図表出典：PwC グローバル エンタテインメント & メディア アウトルック2024-2027、Omdiaを基に作成

## 訪都旅行者数の推移

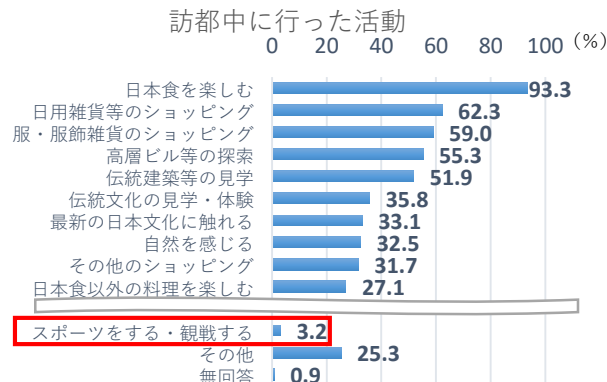
訪都外国人旅行者は過去最多の約1,954万人。訪都外国人旅行者の観光消費額も過去最高



図表出典：「東京都観光客数等実態調査」（産業労働局）を基に作成

## 訪都外国人の活動

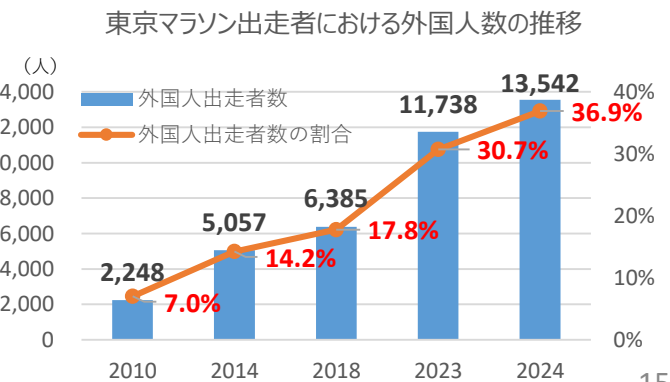
訪都中にスポーツやスポーツ観戦を行った外国人旅行者は3.2%。誘客拡大の余地を秘めている



図表出典：「令和5年国・地域別外国人旅行者行動特性調査結果」（産業労働局）を基に作成

## 東京マラソン出走者の推移

東京マラソンは2013年から世界6大メジャーマラソンに。外国人ランナー数も年々増加傾向にある。



図表出典：「過去の大会結果・記録」（一般財団法人 東京マラソン財団）を基に作成



スポーツを取り巻く環境変化やスポーツの意義・価値を捉え、計画の基本理念・ビジョン、政策の柱を設定

## 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

基本理念の下、将来目指す「世界に誇るスポーツフィールド・東京」の姿をビジョンとして設定

### 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、  
健康・幸福に生きている

### ビジョンⅡ

新たな技術がスポーツを  
変革し、つながりや  
相互理解が生まれている

### 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

基本理念及びビジョンの実現に向け、本計画期間における4つの政策の柱を設定

健康・幸福

スポーツで 輝く

生涯を通じて、自らに合ったスポーツを楽しみ、健康・幸福に生きる。

共生社会

スポーツで つながる

スポーツを楽しむことを通じて、互いにつながり、相互理解が進む。

地域・経済活性化

スポーツで にぎわう

世界の人々が交わり、スポーツを楽しむことで、東京が活性化する。

スポーツの持続可能性

スポーツを 支える

安全・安心・信頼の地盤をつくり、スポーツの持続可能性を高める。

- ✓ 次期計画期間中に**重点的に取り組む政策テーマ**を、プロジェクトにより**施策横断的に**推進

## Project 0 スポーツの力を高める「スポーツDXプロジェクト」



各政策にデジタル技術を取り入れ、  
政策効果を飛躍的に発展

## 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 多様性が輝く「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勝ち抜く「TOKYOの魅力向上プロジェクト」

## Project 4 スポーツ施設を最大限活用する「18 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」

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、  
健康・幸福に生きている

**ビジョンⅡ**  
新たな技術がスポーツを変革し、  
つながりや相互理解が  
生まれている

**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**

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**  
多様性が輝く  
「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勝ち抜く  
「TOKYOの魅力向上プロジェクト」

**Project 4**  
スポーツ施設を最大限活用する  
「18 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」

12の施策

**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や、環境に優れた大会運営

**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** 東京ゆかりのアスリートが躍動

**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** 安全・安心なスポーツ、信頼されるスポーツ大会の実現

## 健康・幸福

### スポーツで 輝く

#### 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」

方向性

- ・子供たちがスポーツに触れ、親しむ時間・機会の創出
- ・幼児期の運動習慣形成や保護者向けの取組により、「スポーツ好き」を醸成
- ・学年進行とともに低下するスポーツ意欲の維持・向上や個々の特性・ニーズへ対応

施策①

#### スポーツに触れる「はじめの一步」を後押し

方向性

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

施策②

#### ライフステージに応じたスポーツを推進

方向性

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

施策③

#### 東京ゆかりのアスリートが躍動

方向性

アスリートの競技力向上に向けた取組

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**

達成指標

スポーツを通じて幸福感を感じている都民の割合 **新**

2024年度 **\*\*\*%** ➤ 2035年度 **\*\*\*%**

都民（18歳以上）のスポーツ実施率

2023年度 **66.3%** ➤ 2035年度 **70%以上**

スポーツをすることを「好き」「やや好き」と感じる中学2年生の割合 **新**

2023年度 男子:**88.4%** 女子:**77.3%** ➤ 2035年度 男子:**90%以上** 女子:**85%**

共生社会

スポーツで **つながる**

Project 2

多様性が輝く「スポーツ・ダイバーシティ・プロジェクト」

- 方向性
- ・障害特性等に応じた、より多様な場所や機会の提供
  - ・ねんりんピックの東京開催を契機としたシニアスポーツ振興
  - ・女性のスポーツ振興

施策①

パラスポーツを楽しむ・パラスポーツで輝く

- 方向性
- 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

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

- 方向性
- 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

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

- 方向性
- 性別、年齢などに関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復興支援、スポーツを通じた国際交流

目指す  
政策効果

- 最新の技術がスポーツを変革し、あらゆる人がスポーツを楽しめる環境を実現
- 障害の有無や性別等にかかわらず、人と人とのつながりが生まれ相互理解が進む

達成指標



地域・経済活性化

スポーツで にぎわう

Project 3

スポーツの力で世界を勝ち抜く「TOKYOの魅力向上プロジェクト」

方向性

- ・都と関係団体の関係を強固にし、スポーツ大会の開催を支援
- ・国内競技団体等への誘致・開催支援や国際スポーツ関係者への情報発信により大会の誘致・開催につなげる

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

方向性

- 世界陸上・デフリンピックに向けた取組、国際スポーツ大会に対する取組、ねりんピックの東京開催に向けた取組、東京を活性化させるスポーツイベント等の展開

施策②

住み慣れた地域でのスポーツをサポート

方向性

- 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

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

方向性

- スポーツの魅力発信、スポーツをみる機会の創出

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

達成指標

1年間にスポーツを直接観戦した都民(18歳以上)の割合

2023年度 **42.7%** ➤ 2035年度 **50%以上**

1年間にスポーツイベント、大会に参加したことがある都民(18歳以上)の割合 **新**

2024年度 **\*\*\*%** ➤ 2035年度 **\*\*\*%**

好きなスポーツチームや選手がいる都民(18歳以上)の割合 (仮) **新**

2024年度 **\*\*\*%** ➤ 2035年度 **\*\*\*%**



スポーツの持続可能性

スポーツを **支える**

Project 4

スポーツ施設を最大限活用する「18 FACILITIESプロジェクト」

方向性

- ・各施設の「強み」を生かした施設運営の推進
- ・東京2020大会等で培ったノウハウを生かし、ハード・ソフト両面でバリアフリー化を促進

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」

方向性

- ・持続可能な地域のスポーツ振興を支援
- ・スポーツ大会等を支えるボランティアなどの継続的な活動を後押し

施策①

様々な価値を創出するスポーツ環境の整備や、環境に優れた大会運営

方向性

都立スポーツ施設の持続可能な整備・運営、都内のスポーツ環境の整備、デジタル技術を活用した環境整備、環境に優れた大会運営

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

方向性

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、官民連携によるスポーツ振興

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

方向性

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、大会及び団体のガバナンスの確保

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

達成指標

都立スポーツ施設への満足度  
(仮)

新

2024年度  
\*\*\*%



2035年度  
\*\*\*%

1年間にスポーツを支える活動を行  
った都民(18歳以上)の割合

2023年度  
14.8%



2035年度  
20%以上

地域スポーツに関する指標 (仮)

新

2023年度  
\*\*\*



2035年度  
\*\*\*



	項目	現状	2030年度	2035年度
<b>健康・幸福</b> スポーツで 輝く	スポーツを通じて幸福感を感じている都民の割合 <b>新</b>	2024年度 ***%	***%	***%
	都民（18歳以上）のスポーツ実施率	2023年度 66.3%	70%	70%以上
	スポーツをすることを「好き」「やや好き」と感じる中学2年生の割合 <b>新</b>	2023年度 男子:88.4% 女子:77.3%	男子:90% 女子:80%	男子:90%以上 女子:85%
<b>共生社会</b> スポーツで つながる	障害のある都民（18歳以上）のスポーツ実施率	2023年度 46.3%	50%	50%以上
	パラスポーツに関心がある都民の割合	2023年度 44.3%	80%	80%以上
	スポーツを通じて生きがいを感じる高齢者の割合 <b>新</b>	2024年度 ***%	***%	***%
	20～40歳代女性（都民）のスポーツ実施率 <b>拡</b>	2023年度 56.9%	60%	65%
<b>地域・経済活性化</b> スポーツで にぎわう	1年間にスポーツを直接観戦した都民（18歳以上）の割合	2023年度 42.7%	50%	50%以上
	1年間にスポーツイベント、大会に参加したことがある都民（18歳以上）の割合 <b>新</b>	***%	***%	***%
	好きなスポーツチームや選手がいる都民（18歳以上）の割合（仮） <b>新</b>	***%	***%	***%
<b>スポーツの持続可能性</b> スポーツを 支える	都立スポーツ施設への満足度（仮） <b>新</b>	2024年度 ***%	***%	***%
	1年間にスポーツを支える活動を行った都民（18歳以上）の割合	2023年度 14.8%	20%	20%以上
	地域スポーツに関する指標（仮） <b>新</b>	2024年度 ***	***	***