

スポーツテックマーケット '19-'25

— SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 —

DEC. 1, 2020

MARKETING & CONSULTATION NETWORK

MCNET, INC.

調査レポート発刊のお知らせとご案内

レポートの概要

本レポートは、2025年のスポーツテック市場がどの程度の規模となっているかを主要な分析課題としております。併せて、10競技別にユーザーを分析、ユーザーがスポーツテックに望むアプリケーション分野を数値化しました。

近年、通信インフラの高度化、デバイスの高機能化、ライフスタイルの変化により「X-Tech」の土壌が醸成されており、ようやく立ち上がりだしたスポーツ×テクノロジー分野をターゲットにしたレポート(177頁)を発刊いたしました。

スポーツテック市場は先行する北米や欧州に続いてわが国でもようやく動き始めましたが、当該の国内市場は黎明期にあることから、2019年の市場規模は僅かに過ぎません。しかしながら当該市場はIT基盤の急速な高度化と普及、AIの適正化や高度な軍事技術の民間転用等により大きな可能性を秘めており、当該市場の成長力をシーズとニーズの側面から計測すると共にその可能性を分析しております。

分析対象はスポーツ庁の分類を踏襲して以下のように分け、更にeスポーツを加えております。

市場分類	市場定義	対象詳細
する	ICTを利用した用品やサービス	スポーツ全体と10のポピュラースポーツを対象
みる	有料動画配信サービス	競技会場での有料観戦は対象外
ささえる	各団体・チームへのソリューション	国際大会等の大会運営、施設機材等は含まない
eスポーツ	該当ゲーム実施者	イベント市場を対象

調査は2020年8月~10月上旬にアンケート調査(有効票数16,228票)及び競技者やマーケットプレーヤ、関連業界へのオンライン取材(件数301件)を実施し、10月~11月にわたって調査結果を分析・検証し、レポートとしてまとめました。

レポートのサンプル

レポートの方法論と射程

調査・分析の方法について

■ 方法の概要: 2種類の調査結果からマーケットを分析
 ■ 以下の2種類の調査の内、アンケート調査はWeb法を用い、その結果を基に多様な視点から分析した

調査手法	調査時期	調査対象	サンプルサイズ	分析の位置づけ
Idt: In Depth Interview (オンラインにて実施)	2020年9月-10月	スポーツ実指者 Mktプレーヤー クラブチーム	28名 45名 228団体	トップダウン分析: 需要供給サイドからのトリアン分析等
アンケート調査	2020年8月-10月	スポーツ実指者 対象ゲームユーザー	14,942名 1,266名	ボトムアップ分析: 需要サイドからのニーズ分析等

■ 調査分析の期間: 2020年8月-11月
 ■ 調査期間: 2020年8月-10月上旬
 ■ 分析期間: 2020年10月-11月

■ 各調査での確認項目:

調査手法	確認項目
Idt: In Depth Interview	アンケート調査結果で得られた仮説の検証、結論の検証、要求の抱える課題とその対応、各人々等異なるユーザーからの今後の展望
アンケート調査	ユーザーのスポーツ観戦や体験の実態、今後の意向

調査・分析の構造

SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 MCNET, Inc. 5

スポーツテックの市場構造と本レポートの射程

■ 本資料では、スポーツ庁が分類した「Play: する」「Watch: みる」「Support: ささえる」の3分野をプレーヤーやユーザーのセグメント別に分析を試みる。分析には「e-Sports」も含まれる

SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 MCNET, Inc. 6

エグゼクティブサマリー

1. 2025年のスポーツテック市場とその成長度

2025年の市場規模: 1,931億円 (2020年比 +19.2%)

成長率: 「する」736億円 (+18.9%), 「みる」592億円 (+13.9%), 「ささえる」603億円 (+13.9%)

2. スポーツテック市場の成長要因と阻害要因

成長要因: ICT活用によるサービス提供の拡大、ユーザー体験の向上、データ活用による新たなビジネス創出等。

阻害要因: 規制の強化、セキュリティリスクの増加、ユーザーのプライバシー懸念等。

SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 MCNET, Inc.

I. ささえる: B2B ソリューションマーケット

1-2-1. サマリー: グラフ、プロ市場とアマチュア市場

2025年のプロスポーツ市場: 市場規模の拡大、デジタル化の進展等。

2025年のアマチュアスポーツ市場: ユーザー体験の向上、コミュニティの形成等。

2-3-1. チーム、プレーヤーマネジメント市場の構成とキープレーヤ

市場構成: 選手管理システム、パフォーマンス分析ツール等。

キープレーヤ: 選手、コーチ、チームマネージャー等。

SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 MCNET, Inc.

II. する: 10 ポピュラースポーツマーケット

野球 ① スポーツテック市場の成長度

市場のマーケットサイズ: 47億円 (2020年比 +60.0%)

ゴルフ ④ プレイクスルとなるデータの活用、アプリケーション分野

市場のマーケットサイズ: 200億円 (2020年比 +22.2%)

Key Word: アプリケーション開発、データ分析、ユーザー体験向上等。

SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 MCNET, Inc.

III. みる: 動画配信サービスマーケット

2-3. 5Gによるスポーツ中継視聴市場(有料ネット中継)

市場のマーケットサイズ: 592億円 (2020年比 +125%)

3-4. パブリックライブビューイングの可能性

市場のマーケットサイズ: 125億円 (2020年比 +125%)

市場の成長要因: 5Gの普及による高画質・低遅延の実現、ユーザー体験の向上等。

SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 MCNET, Inc.

IV. e スポーツマーケット

2-1. 市場規模

市場のマーケットサイズ: 200億円 (2020年比 +22.2%)

6-1. アンケート結果①

アンケートの結果: ユーザーのニーズ、期待、課題等。

SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 MCNET, Inc.

V. Appendix 集計データ

Appendix: II. する. 1. ランニング

ランニング市場の集計データ: 市場規模、成長率、ユーザー属性等。

Appendix: IV. eスポーツのマーケット

eスポーツ市場の集計データ: 市場規模、成長率、ユーザー属性等。

SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 MCNET, Inc.

はじめに (1)

目次 (2)

調査・分析の方法について (5)

スポーツテックの市場構造と本レポートの射程 (6)

エグゼクティブサマリー (7)

1. 2025 年のスポーツテック市場とその成長度 (8)
2. スポーツテック市場の成長要因と阻害要因 (9)
3. 2025 年のスポーツテック利用数とその成長度 (10)
4. 2025 年以降のスポーツテック市場 (11)
5. 参考:スポーツ GDP とスポーツテック市場 (12)

I. ささえる: B2B ソリューションマーケット (13)

- 0-1. B2B ソリューションの 4 分類 (14)
- 0-2. 本レポートの対象ソリューション 2 分野 (15)
- 0-3. 4 種の対象ソリューション (16)
 - 1-1. サマリー:2025 年の市場規模と CAGR (17)
 - 1-1-1. サマリー:グラフ_2025 年の市場規模と CAGR (18)
 - 1-2. サマリー:プロスポーツ市場とアマチュアスポーツ市場 (19)
 - 1-2-1. サマリー:グラフ_プロ市場とアマチュア市場 (20)
 - 2-0. B2B ソリューション市場概要 (21)
 - 2-1. B2B ソリューション市場全体 (22)
 - 2-2. ファンマネジメント市場 (23)
 - 2-2-1. ファンマネジメント市場の構成とキープレーヤ (24)
 - 2-3. チーム、プレーヤマネジメント市場 (25)
 - 2-3-1. チーム、プレーヤマネジメント市場の構成とキープレーヤ (26)
 - 2-4. プロスポーツの B2B 市場 (27)
 - 2-5. アマチュアスポーツの B2B 市場 (28)
 - 3-0. プロアマ構成比—全体 (29)
 - 3-1. プロアマ構成比—ファンマネジメント (30)
 - 3-2. プロアマ構成比—チーム、プレーヤマネジメント (31)
 4. セグメント別アマチュアスポーツ市場 (32)
 5. スポーツテック利用チーム数—プロ、アマ別 (33)
 6. スポーツの ICT 活用で期待する分野 (34)

II. する: 10 ポピュラースポーツマーケット (35)

0. スポーツ実施人口等の定義_人口:2025 年推定値 (36)
 - 1-1. サマリー:2025 年の市場規模と CAGR 他 (37)
 - 1-2. サマリー:2025 年の実施頻度別構成比 (38)
 - 1-3-1. サマリー:全体_データの活用、アプリケーション分野 (39)
 - 1-3-2. サマリー:アクティブ_データの活用、アプリケーション分野 (40)

- 1-4. サマリー:スポーツテック利用意向とその年間許容額 (41)
- 1-5. 参考:「する」市場規模とポテンシャル(42)
- 2-0. スポーツ全体 (43)
 - 各競技共通項目
 - ①スポーツテックマーケットの成長度
 - ②実施人口とスポーツテック利用人口
 - ③セグメント別の実施人口とスポーツテック利用率
 - ④ブレイクスルーとなるデータの活用、アプリケーション分野
 - ⑤市場ポテンシャル(年間許容額)
- 2-1. ランニング (49)
- 2-2. 水泳 (55)
- 2-3. 筋力トレーニング (61)
- 2-4. 野球 (67)
- 2-5. テニス (73)
- 2-6. サッカー (79)
- 2-7. バasketボール (85)
- 2-8. バレーボール (91)
- 2-9. 卓球 (97)
- 2-10. ゴルフ (103)

III. みる:動画配信サービスマーケット (109)

- 0-1. 「みる」スポーツテックの対象 (110)
- 0-2. スポーツ中継のネット配信の構造とキープレーヤ (111)
 - 1-1. サマリー:2025年のスポーツテック「みる」市場規模 (112)
 - 1-2. サマリー:「みる」スポーツ観戦・中継人口比較 (113)
 - 1-3. サマリー:「みる」スポーツテックの現状と将来像 (114)
 - 2-1. 市場規模と推移(:有料ネット中継) (115)
 - 2-2. 有料スポーツ中継視聴者数(:放送とインターネット) (116)
 - 2-3. 5Gによるスポーツ中継視聴市場(:有料ネット中継) (117)
 - 2-4. スポーツ中継のネット配信状況 (118)
- 3-0. スポーツ観戦の分類 (119)
 - 3-1. スポーツ観戦者と視聴者 (120)
 - 3-2. スポーツ中継視聴者(:放送とインターネット) (121)
 - 3-3. スポーツ中継の有料視聴者(:放送とインターネット) (122)
 - 3-4. パブリックビューイング(PV)・ライブビューイング(LV)の可能性 (123)
- 4-1. 有料動画配信サービスにおけるスポーツ視聴シェア (124)
- 4-2. 参考:有料動画配信サービス市場規模 (125)
- 4-3. 参考:有料放送市場規模 (126)
- 4-4. 参考:メディア広告市場規模 (127)

IV. e スポーツマーケット (128)

- 1-0. サマリー:2025年のeスポーツ市場 (129)
 - 1-1. eスポーツの対象ゲームジャンル他 (130)
- 2-0. 市場規模定義 (131)
 - 2-1. 市場規模 (132)
 - 2-2. eスポーツによるソフトウェア市場の押し上げ効果 (133)
- 3-0. 実施人口の定義 (134)

- 3-1. 実施人口 (135)
- 3-2. 年代別実施人口(136)
- 3-3. e スポーツのプレーハードウェア(137)
- 4-0. 観戦者/視聴者定義 (138)
 - 4-1. 観戦者/視聴者数 (139)
 - 4-2. 観戦者/視聴者数ポテンシャル(増加余地) (140)
- 5. 既存スポーツとの比較 (141)
 - 6-0. ユーザーアンケート調査設計 (142)
 - 6-1. アンケート結果① (143)
 - 6-2. アンケート結果② (144)
 - 6-3. アンケート結果③ (145)
 - 6-4. アンケート結果④ (146)
 - 6-5. アンケート結果⑤ (147)
 - 6-6-1. アンケート調査項目① (148)
 - 6-6-2. アンケート調査項目② (149)
 - 6-6-3. アンケート調査項目③ (150)

V. Appendix データ集 (151)

- エグゼクティブサマリー_データ (152)
 - I. ささえる:B2B ソリューションマーケット_データ (154)
 - II. する:10 ポピュラースポーツマーケット_データ (158)
 - サマリー (158)
 - 各競技_データ
 - 0. スポーツ全体 (160)
 - 1. ランニング (161)
 - 2. 水泳 (162)
 - 3. 筋力トレーニング (163)
 - 4. 野球 (164)
 - 5. テニス (165)
 - 6. サッカー (166)
 - 7. バasketボール (167)
 - 8. バレーボール (168)
 - 9. 卓球 (169)
 - 10. ゴルフ (170)
- III. みる:動画配信サービスマーケット_データ (171)
- IV. e スポーツマーケット_データ (174)

ご提供の形態

提供形態	税抜価格	税込価格	備考
PDF (CD-ROM) 版	150,000 円	165,000 円	本文のみ収納。編集は出来ません
書籍版(頁数:177 頁)	150,000 円	165,000 円	A4 簡易プリントアウト(両面印刷)
PDF(+Excel)&書籍セット版	180,000 円	198,000 円	本文+Excel 形式のデータ集を収納

※ご提供レポートのコピーは厳禁とさせていただきます。又、CD-ROM(PDF 及び Excel データ)は、社内用途でのみコピー、編集可とさせていただきます(社内とは子会社・関連会社を含んでいません)。

※お支払いは、弊社請求書に記載の指定銀行にお振込みいただきます様、お願い申し上げます。

※お振込み手数料は恐れ入りますが貴社にてご負担下さいませ。

ご購入について

弊社ホームページより必要事項をご記入の上、お申し込みくださいませ。

当該レポート詳細ページ URL:<https://i-mct.jp/2020/11/30/report-s-tec19-25/>

お申込み、お問い合わせ URL:<https://i-mct.jp/contact/>

(メッセージ本文にタイトル「スポーツテックマーケット 2019-2025」、お申込み形態(上記【提供形態】参照)等をご記入の上お申し込みください。担当者より折り返しご案内の連絡をいたします。)

お問合せ先

株式会社マクネット

〒101-0023 東京都千代田区神田松永町 10 番地

X-Tech Business Unit 担当:遠藤、牛込、志賀

電話:03-5294-4410

Mail:info@i-mct.jp

URL:<https://i-mct.jp>

FAX 申込書

FAX: 03-5294-4423

INTELLIGENCE MARKET REPORT

スポーツテックマーケット '19-'25

— SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 —

発刊日 : 2020年12月1日
体裁 : A4版、簡易製本 / CD-ROM版 頁数 : 177頁
価格 : ¥165,000(税込み、PDF版又は書籍版)、¥198,000(税込み、セット版)

お申し込み方法: 当申込書の購入タイプをチェック、必要事項をご記入後、FAXにてご送信下さい

Marketing & Consultation Network

MCNET, INC. (株) マクネット

東京都千代田区神田松永町10番地長谷川ビル7F

TEL: 03-5294-4410 FAX: 03-5294-4423

E-mail: info@i-mct.jp

担当 _____

購入タイプ	<input type="checkbox"/> PDF(CD-ROM)版:165,000円(税込) <input type="checkbox"/> 書籍版:165,000円(税込) <input type="checkbox"/> PDF(+Excel)&書籍セット版:198,000円(税込) セット版にはデータの編集が可能なExcelを収納		
貴社名			
所在地	〒		
所属部署		御役職名	
御芳名	様		
電話/FAX番号	/		
メールアドレス			
御支払予定日	月 日 (お支払規定: 月 日締、月 日お支払い)		
通信欄	御意見・御要望がありましたらご記入下さい		