

スポーツテックマーケット '19-'26

— SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2026 —

2022年1月11日発刊予定

MARKETING & CONSULTATION NETWORK

MCNET, INC.

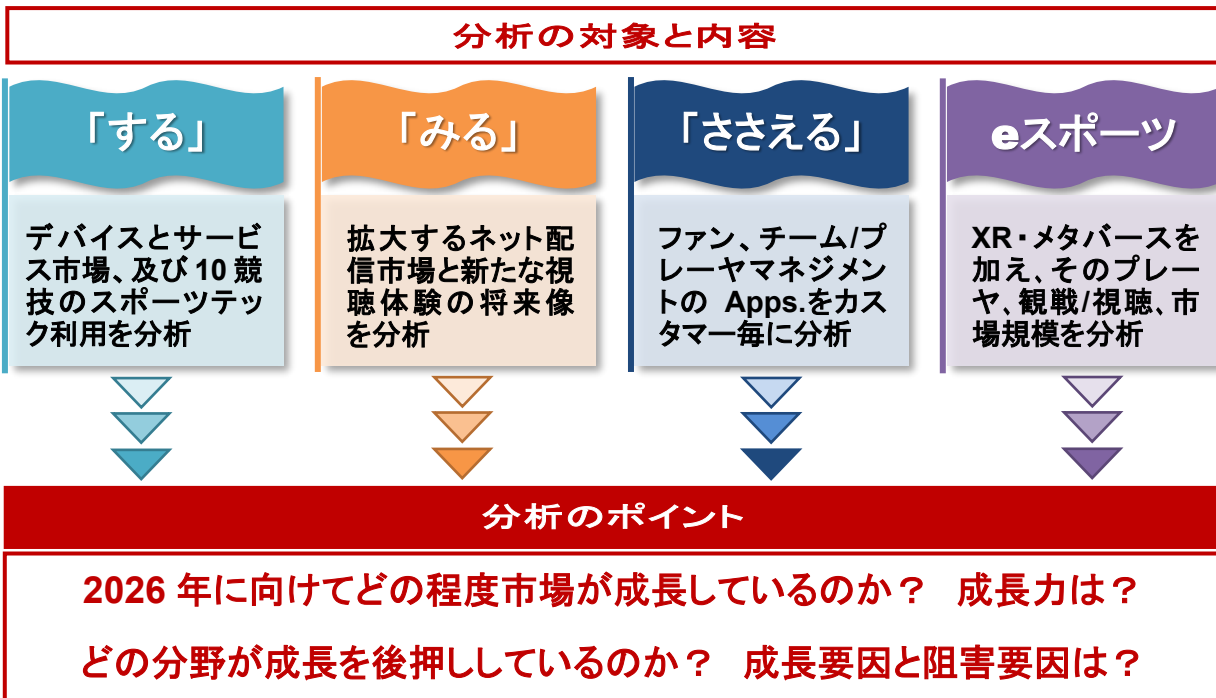
調査レポート発刊のお知らせとご案内

レポートの対象と分析ポイント

本レポートは、2026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。

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(100頁予定)を発刊いたします。

スポーツテック市場は先行する欧米に続いてわが国でもようやく動き始めました。当該の国内市場は未だ黎明期にあり、市場規模は僅かですが、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ます。本レポートは市場の成長力をシーズとニーズの両面から計測し、その可能性を分析いたします。



レポートの目次の概要(詳細は次ページ以降に掲載)

エグゼクティブサマリー:各分野の成長力、成長・阻害要因 他	
I. ささえる: B2B ソリューションマーケット	II. する: スポーツテックマーケット
<ul style="list-style-type: none">● アプリケーション別マーケット● カスタマー別マーケット● ICT 活用で期待する分野 他	<ul style="list-style-type: none">● デバイスマーケット(共通/専用)● スポーツテック利用者数● スポーツテック利用率
III. みる: 動画配信サービスマーケット	IV. e スポーツマーケット
<ul style="list-style-type: none">● 放送とインターネット● 現地観戦と中継視聴 他	<ul style="list-style-type: none">● 実施人口● 観戦者/視聴者数 他
V. Appendix: Excel	

目次の詳細は次ページ移行に掲載しております。

レポートの発刊予定日と予約申し込み

本レポートは、2022 年 1 月 11 日の発刊の予定となっております。

2022 年 **1 月 10** 日までに予約お申込み特典として頒価より **1** 万円を **ディスカウント** 致します。

内容の詳細については下記「お問合せ先」までお気軽にお問合せください。

ご提供の形態と頒価

提供形態	税抜価格	税込価格	備考
PDF & Excel(CD-ROM 版)のみ	90,000 円	99,000 円	V. Appendix の Excel は本編(PDF)の数値データの全てを収録し、そのデータは編集可能となっております
ご予約(1 月 10 日まで)の場合	80,000 円	88,000 円	

※ご購入の CD-ROM に收容の内容物(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)。

※ご購入は「[お問い合わせ](#)」、またはメール(info@i-mct.jp)に必要事項をご記入の上、お申し込みくださいませ。

※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。

URL: <https://i-mct.jp/2021/11/24/report-s-tec19-26/>

お問合せ先

株式会社マクネット X-Tech Business Unit 担当: 遠藤、牛込、志賀

〒101-0023 東京都千代田区神田松永町 10 番地 電話: 03-5294-4410

Mail: info@i-mct.jp URL: <https://i-mct.jp>

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. 2026年のスポーツテック市場とその成長力 (8)
2. 各分野の成長力 (9)
3. 成長要因:26年に向けてのスポーツテック市場 (10)
4. 阻害要因:26年に向けて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と対象カスタマー (15)
- 0-3. 4種の対象ソリューション (16)
 - 1-1. サマリー:2026年のB2Bソリューションの市場規模とCAGR (17)
 - 1-1-1. サマリー:グラフ_2026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イヤー (24)
 - 2-3. チーム、プレイヤーマネジメント市場 (25)
 - 2-3-1. チーム、プレイヤーマネジメント市場の構成とキープレイヤー (26)

3-0. カスタマー別 B2B 市場:プロ・アマ構成比 (27)

3-1. プロスポーツの B2B 市場 (28)

3-2. アマチュアスポーツの B2B 市場 (29)

3-2-1. アマチュア:ジム/クラブの B2B 市場 (30)

3-2-2. アマチュア:社会人・大学・高校の B2B 市場 (31)

3-3. アマチュア:カスタマー別 B2B 市場 (32)

3-4. アマチュア:ソリューション分野別 B2B 市場 (33)

4. スポーツの ICT 活用で期待する分野 (34)

II. する:スポーツテックマーケット (35)

1-1. サマリー:2026年の市場規模と利用者数/利用率 (36)

1-2. サマリー:実施者がICTに望むアプリケーション分野詳細 (37)

2. スポーツテックデバイス/サービス市場 (38)

3-0. スポーツ全体 (39)

以下、各競技共通項目:実施人口とテック利用者数・利用率、要望 Apps.

3-1. ランニング (40)

3-2. 水泳 (41)

3-3. 筋力トレーニング (42)

3-4. 野球 (43)

3-5. サッカー (44)

3-6. バスケットボール (45)

3-7. バレーボール (46)

3-8. テニス (47)

3-9. 卓球 (48)

3-10. ゴルフ (49)

III. みる:動画配信サービスマーケット (50)

- 0-1. 「みる」スポーツテックの対象 (51)
- 0-2. スポーツ中継のネット配信の構造とキープレーヤ (52)
 - 1-1. サマリー:2026年のスポーツテック「みる」市場規模 (53)
 - 1-2. サマリー:「みる」スポーツ観戦・中継人口比較 (54)
 - 1-3. サマリー:「みる」スポーツテックの現状と将来像 (55)
- 2-1. 市場規模と推移(:有料ネット中継) (56)
- 2-2. 有料スポーツ中継視聴者数(:放送とインターネット) (57)
- 2-3. 5Gによるスポーツ中継視聴市場(:有料ネット中継) (58)
- 2-4. スポーツ中継のネット配信状況 (59)
- 3-0. スポーツ観戦の分類 (60)
 - 3-1. スポーツ観戦者と視聴者 (61)
 - 3-2. スポーツ中継視聴者(:放送とインターネット) (62)
 - 3-3. スポーツ中継視聴者(:有料/無料) (63)
 - 3-4. スポーツ中継の有料視聴者(:放送とインターネット) (64)
 - 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 (65)
 - 4-2. 参考:有料動画配信サービス市場規模 (66)
 - 4-3. 参考:有料放送市場規模 (67)

IV. eスポーツマーケット (68)

- 1-0. サマリー:2025年のeスポーツ市場 (69)
 - 1-1. eスポーツの対象ゲームジャンル他 (70)
- 2-0. 市場規模定義 (71)
 - 2-1. 市場規模 Total (72)
 - 2-2. XR・メタバースで変貌するeスポーツ市場(73)
 - 2-3. 従来型とXR・メタバースの市場規模(74)
- 3-0. 実施人口の定義 (75)
 - 3-1. 実施人口 (76)
 - 3-2. 年代別実施人口(77)

- 3-3. 男女別実施人口(78)
- 3-4. XR GEARでの実施人口(79)
- 3-5. eスポーツのプレーハードウェア(80)
- 3-6. スマホ/タブレットの年代別人口(81)
- 3-7. 家庭用ゲーム機の年代別人口(82)
- 3-8. PCの年代別人口(83)
- 3-9. XR GEARの年代別人口(84)
- 4-0. 観戦者/視聴者定義 (85)
 - 4-1. 観戦者/視聴者数 (86)
 - 4-2. 年代別観戦者/視聴者数 (87)
 - 4-3. 男女別観戦者/視聴者数 (88)
 - 4-4. 観戦者/視聴者数ポテンシャル(増加余地) (89)

V. Appendix データ集 (90)

- エグゼクティブサマリー_データ (91)
 - I. ささえる:B2Bソリューションマーケット_データ (92)
 - II. する:10ポピュラースポーツマーケット_データ (96)
 - III. みる:動画配信サービスマーケット_データ (99)
 - IV. eスポーツマーケット_データ (102)