

# スポーツテックマーケット '19-'26

— SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2026 —

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、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。

スポーツとテクノロジーを掛け合わせた造語であるスポーツテック(Sports-Tech)は、既存のスポーツ界のビジネスに AI やビッグデータ、IoT 等の先進的なテクノロジーを融合させた新たな製品やサービス、その取り組みを指します。

スポーツテックは大きく分けて次の 4 つの側面を持つと考えることができます。

- ◆ ささえる:テクノロジーの活用による“スポーツ活動における様々な分野のサポート”
- ◆ する:スポーツとテクノロジーの融合がもたらす“誰もが楽しむことができるスポーツ”
- ◆ みる:従来とは全く異なる発想・視点から生み出される“新たなスポーツ観戦様式”
- ◆ e スポーツ:ICT が生み出した“新たなスポーツ”

5G(第 5 世代移動通信システム)による高速・大容量・多数接続・低遅延の特徴を生かしたスポーツ動画配信サービスの活性化、IoT を利用したスポーツ用品やサービスの拡充等により、今後の当該市場は新たなステージへ大きく飛躍することが期待できます。

本レポートにおいてもこれらの 4 つの軸を念頭に分析を試みました。

調査にあたっては弊社がこれまでに実施したユーザ調査を活用するとともに、マーケットプレーヤーや関連業界、団体への綿密な取材を実施致しました。分析はユーザ調査結果とインタビュー結果を整理し、当該市場及び周辺市場のトレンド及びポテンシャル等、周到な準備作業の下に分析作業に入り、実施致しました。

本資料が当該マーケット参入企業様並びにサービス事業者様、電子部品/周辺機器メーカー様の事業計画策定等において有意義な基礎資料としてご活用いただければ幸いです。また、本レポートが国連の定める SDGs 達成の一助となることを期待しております。

## レポートの方法論と射程

## レポートの方法論と射程

INTELLIGENCE  
MARKET REPORT  
JAN. 11, '22

- 以下の2種類の調査の内、アンケート調査はWebを利用。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                          |
|----------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|--------------------|----------------------------------|
| IDI: In Depth Interview<br>(オンラインにて実施) | 2020年8月-10月                        | スポーツ実務者<br>Mkt. プレーヤー<br>クラブチーム | 67名<br>37社<br>336名 | トップダウン分析: 需要供給サイドからの<br>小月1ヶ月分析等 |
| アンケート調査                                | Web法<br>2020年8月-10月<br>2021年8月-10月 | スポーツ実務者<br>一般ユーザー               | 14,942人<br>2,042人  | ボトムアップ分析: 需要サイドからの<br>ニーズ分析等     |

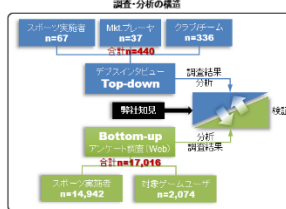
- 調査分析の期間: 2021年8月-12月
  - 調査期間: 2021年8月-10月上旬
  - スポーツ実施者アンケートは昨年の調査結果を採用
  - 分析期間: 2021年10月-12月

- 各調査での確認項目:

| 調査手法                    | 確認項目                                                             |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------|
| IDI: In Depth Interview | アンケート調査結果で得られた仮説の検証、結論の傍証<br>業界の抱える課題とその対応、<br>タカが考えるマーケティングの今後の |

|                                                                                                                       |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|                                                                                                                       | 0 |
| $\frac{1}{\sqrt{e}} \left( \frac{\partial f}{\partial x_1} - \frac{1}{2} \frac{\partial^2 f}{\partial x_1^2} \right)$ | - |

アンケート調査の実態、今後の意向

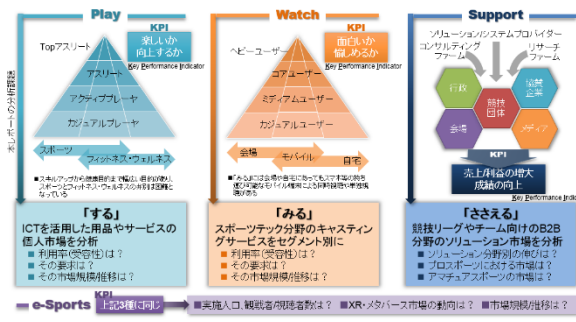


SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2026

ACNFI, INC.

INTELLIGENCE  
MARKET REPORT  
JAN. 11, '22

- 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

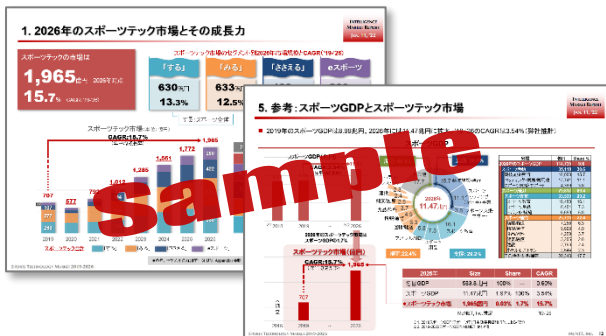


SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2022

MCNET, INC.

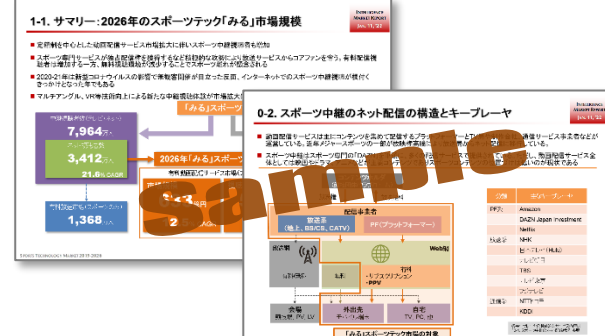
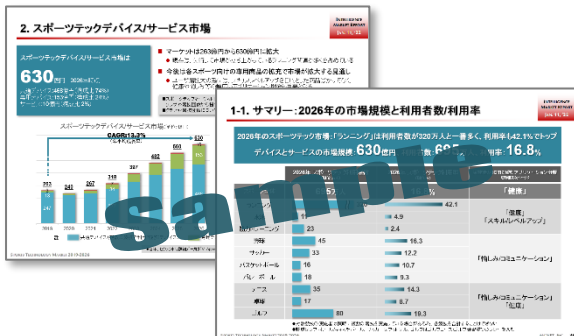
## I. ささえる：B2B ソリューションマーケット

#### 1-1-1. サマリー: グラフ\_2026年の市場規模とCAGR

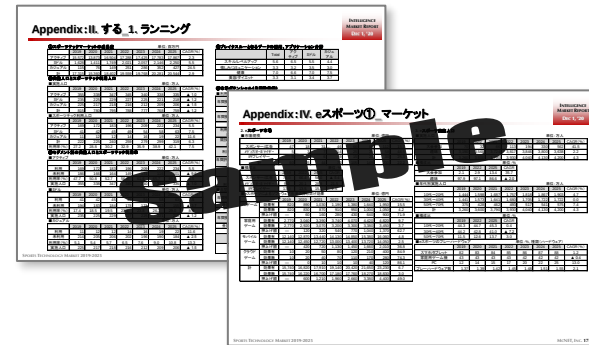
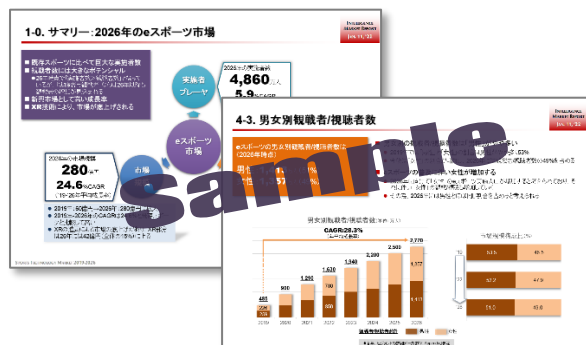


### III. みる：動画配信サービスマーケット

### 1-1. サマリー:2026年のスポーツテック「みる」市場規模



## V. Appendix 集計データ



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)

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)

## 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 |

※ご購入の CD-ROM に収容の内容物(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](mailto: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。

## 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/2022/01/06/report-s-tec19-26/>

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 2019-2026」、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 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](mailto: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-'26

— SPORTS TECHNOLOGY MARKET 2019-2025 —

発刊日 : 2022 年 1 月 11 日  
体 裁 : CD-ROM 版(PDF & Excel) 頁 数 : 104 頁  
価 格 : ¥99,000(税込み)

お申し込み方法: 当申込書の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](mailto:info@i-mct.jp)

担当 \_\_\_\_\_

|           |                             |         |  |
|-----------|-----------------------------|---------|--|
| 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        |         |  |