

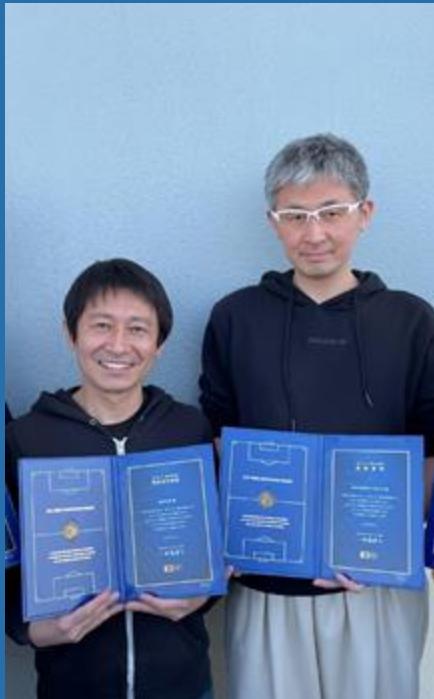
A soccer ball is positioned in the foreground on a green grass field. In the background, a large stadium with a distinctive white and grey retractable roof is visible. The ball is white with black pentagonal panels and features the official logo of the 2022 FIFA World Cup on its side.

JSPIN Networking Conference in Osaka

テーマ：
スポーツテック市場の概要やトレンド

5th Sep 2025

BOTTOM UP Corp.



株式会社 BOTTOM UP (2007年3月19日創業)

＜理念＞

スポーツを通じて皆を笑顔にする

＜ビジョン＞

スポーツ界の持続的な成長のため現場から改革する

＜ミッション＞

1. 志を持った仲間を「繋ぐ」
2. 次世代のプロフェッショナルを「継続」して育成する

＜創業当初の想い&目的＞

- ・ボランティアになりがちなスポーツ現場の仕事を雇用として成立させる
- ・選手が海外行くようになったことで、関わる人もプロフェッショナルになる
- ・スポーツ界を支える人材を育成するための基盤を作り、業界そのものを拡大する





1976年生まれ 49歳

15-26歳 ブライトンの高校およびロンドンの大学を卒業

26歳 日本ヒューレットパッカード コンサル
部門

30歳 在仏パリの日本人アパレル会社の社長代行

31歳 株式会社BOTTOM UP設立 (2007年3月19日創業)

34歳 日本サッカー協会 ITアドバイザー就任

36歳 JFA情報システム部 部長～

2020.7 退職

2020.11～

Kitman Labs APAC 戦略/新規事業開発部長

株式会社BOTTOM UP
& Kitman Labs Inc.

竹嶋 大助

アジェンダ

テーマ：スポーツテック市場の概要やトレンド

- スポーツテックとは？
- スポーツテック市場規模
- 市場動向と拡大要因
- 日本における課題
- 今後について ★

スポーツテックとは？

目的別分類

「する」

競技パフォーマンスとトレーニング

「観る」

スポーツ観戦とファンエンゲージメント

「支える」

スポーツマネジメントと運営

「創る」

新しいスポーツとエンターテイメント

スポーツテックとは？

テクノロジー別分類

「データサイエンス & AI」

パフォーマンス・ゲーム戦略分析、ファンエンゲージメント、
自動判定

「IoT & ウェアラブル」

ウェアラブルトラッカー、スマートギア、スマートスタジアム

「AR & VR」

トレーニングシミュレーション、ライブ観戦、新しいスポーツ

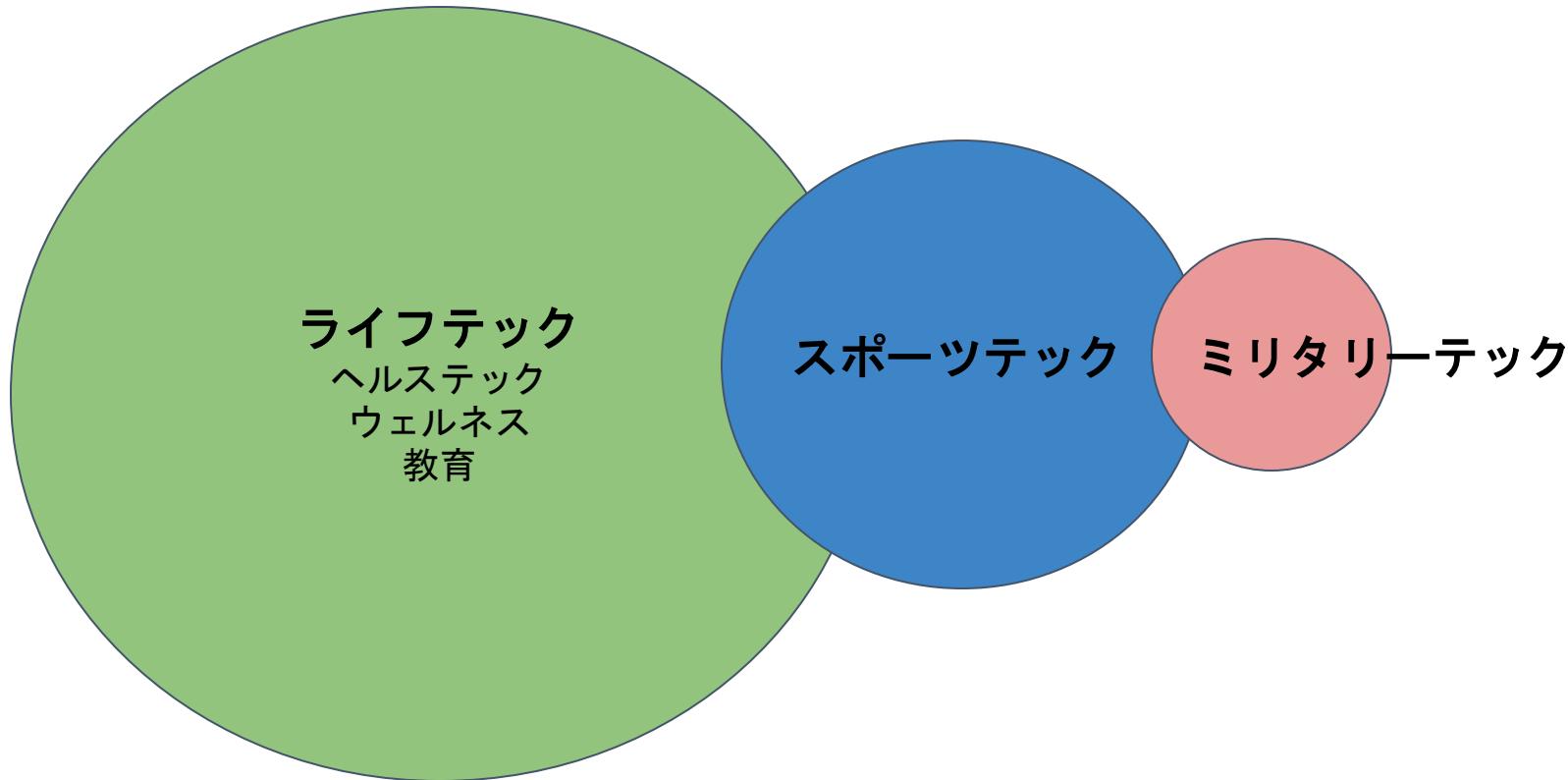
「ブロックチェーン & フィンテック」

チケット管理、ファン・トークン、選手（肖像権）管理

「バイオテック & 医療テック」

遺伝子分析、回復促進、スマートマテリアル

スポーツテック市場の境界線



スポーツテック市場

日本市場

野村総合研究所による調査(2019)

2019年の市場規模：310億円

2025年の予測：1,547億円に成長

IMARC Groupによる調査(2024)

*International Market Analysis Research and Consulting Group - インド

2024年の市場規模：10億USD=約1,500億円に達した

2033年の市場予測：18億USD=約2,700億円に拡大すると予測

スポーツテック市場

グローバル市場

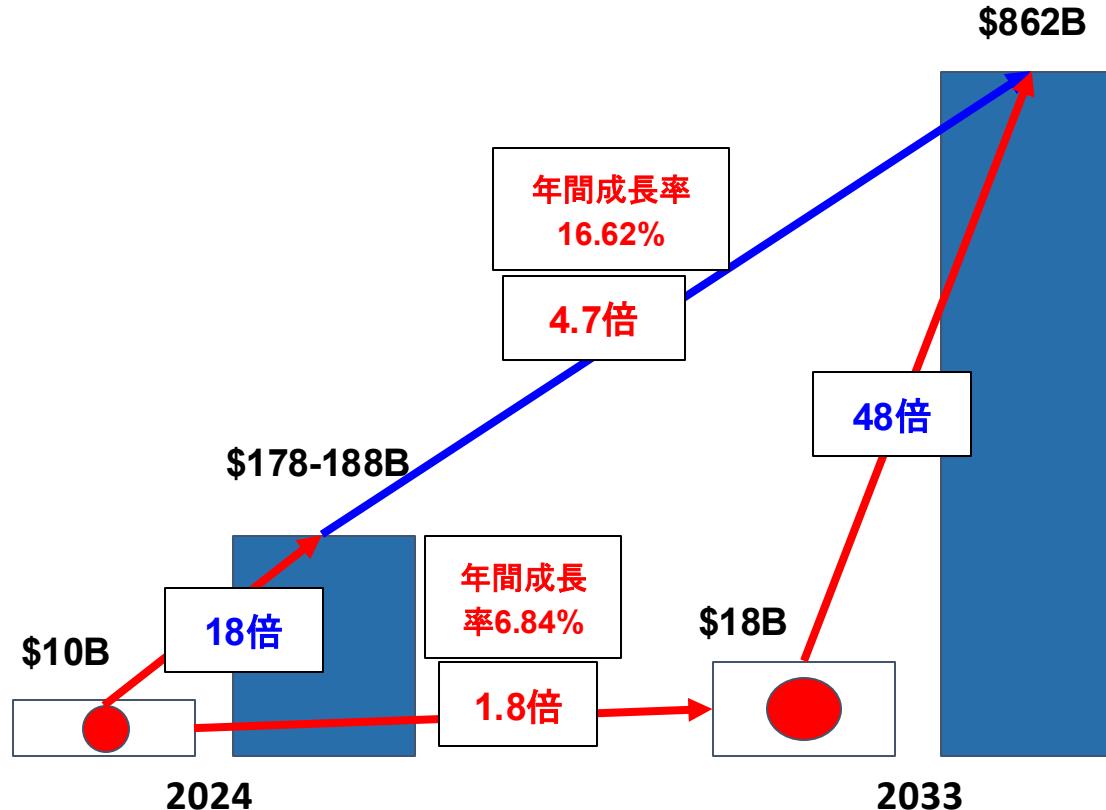
複数の調査会社の結果サマリー(2024)

2024年の市場規模：約178.1億USD～約188.5億USDと推定

2025年の予測：229.7億米ドル～252.0億USDに達する

2033年には862.2億USDに達するとの予測

スポーツテック市場（成長比較2024-2033）



市場の動向、拡大要因

技術革新

大企業の参入と政府の後押し

ベンチャー企業の活躍

eスポーツ市場の拡大

スポーツ組織におけるデジタル化、デジタル投資

日本における課題

戦略： 目的、ゴール設定

市場： スポーツ市場規模、スポーツ関連投資の優先順位、情報量

環境： 国産ソリューション、競争力、レガシーシステム

知見： (スポーツ×データ) サイエンス、アナリティクス、セキュリティ

人材： 理解・重要性の認識、教育、ネットワーク（身を置く場所）

>>> 優位性は？

今後のアクション

テーマごとにワーキンググループを発足して情報発信をしたい

第一弾：パフォーマンス関連サービスのカオスマップ作成

上記を作成するに伴い、スポーツ関連サービスの大枠のカテゴライズを実施

目的別？

スポーツ組織における分野別？

テクノロジー分野別？

第二弾以降のアイデアやリクエスト、参加希望者を募集する予定

Life with Sports
Life with Smile

BOTTOM UP Corp.