

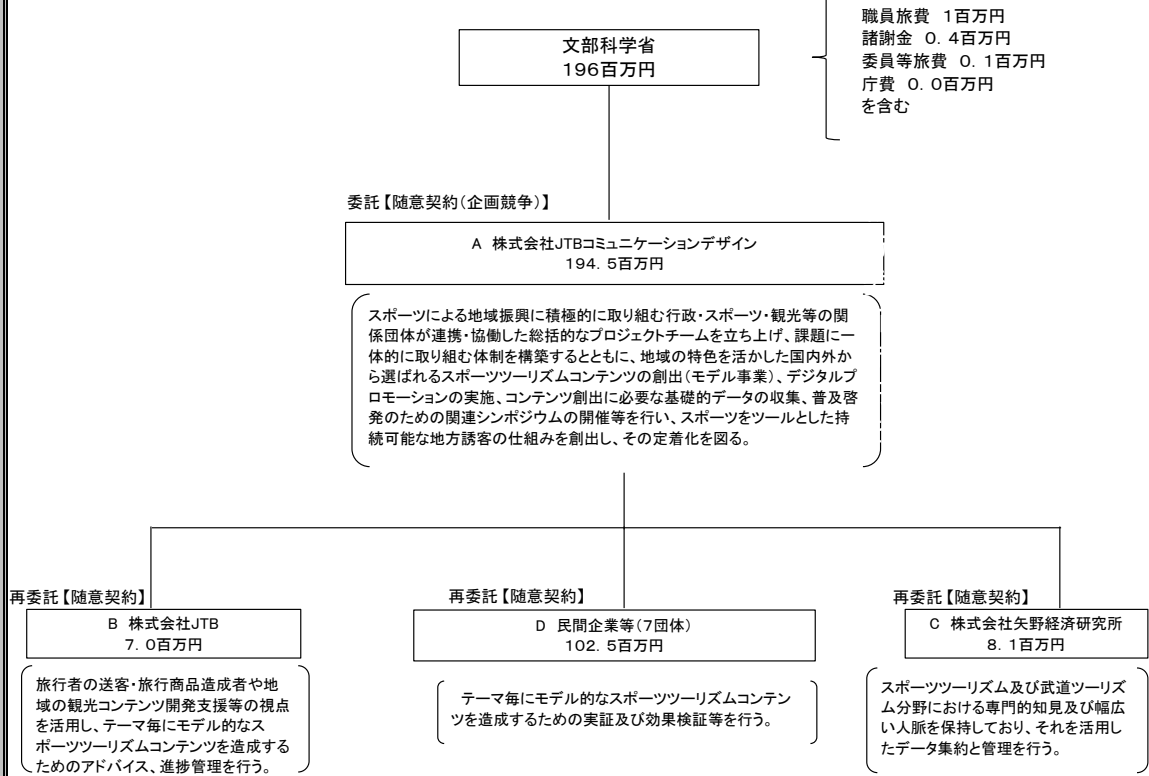
令和5年度行政事業レビューシート			(文部科学省)				
事業名	スポーツによる地域活性化・まちづくりコンテンツ創出等総合推進事業		担当部局庁	スポーツ庁		作成責任者	
事業開始年度	平成29年度	事業終了(予定)年度	終了予定なし	担当課室	参事官(地域振興担当)付	参事官(地域振興担当) 田中 一明	
会計区分	一般会計						
根拠法令 (具体的な 条項も記載)	スポーツ基本法第21条		関係する 計画、通知等	第3期スポーツ基本計画(令和4年3月25日策定)			
政策	11 スポーツの振興		主要経費	教育振興助成費			
施策	11-4スポーツを通じた社会課題の解決						
政策体系・評価書URL	https://www.mext.go.jp/content/20221215-mxt_kanseisk01-000026547-36.pdf						
事業の目的 (5行程度以内)	スポーツと地域資源を融合させたスポーツツーリズム等の取組を活性化させるための環境整備等を行うことにより、スポーツによる海外からの交流人口の拡大や地域・経済の活性化を図る。						
現状・課題 (5行程度以内)	交流人口の拡大に寄与するスポーツツーリズムについては、その普及・実践を推進し、各地で萌芽が見えつつあるが、R2年度より新型コロナウイルスの影響によるインバウンドの消失等により、国内在住外国人や、国内の観光客を主な対象にシフトし、実施・効果検証を行ってきたところである。訪日外国人をターゲットとした取組事例の創出、DXを活用したプロモーション等によるスポーツツーリズム・ムーブメントの創出等、これからのインバウンドの回復を見据えた更なる取組の強化と発展が必要である。						
事業概要 (5行程度以内)	スポーツと地域資源を融合させたスポーツツーリズム等を通じて交流人口の拡大及び地域・経済の活性化を図るため、地域単位ではポストコロナを見据えた高付加価値コンテンツの創出に向けたモデル的な取組等を実施し、その定着化と他地域への横展開を図る。全国単位ではDXを活用したプロモーションの実施による需要データの収集・分析を実施し、セミナーの開催等を通じた担い手への提供・利活用を促進しスポーツツーリズム・ムーブメントを創出する。						
事業概要URL	https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop09/list/detail/1387682.htm						
実施方法	委託・請負						
補助率等	-						
予算額・ 執行額 (単位:百万円) (インプット)	予算の 状況	当初予算(A)	186	281	200	190.5	-
		補正予算(B)	-	-	-	-	-
		前年度から繰越し(C)	-	-	-	-	-
		翌年度へ繰越し(D)	-	-	-	-	-
		予備費等(E)	-	-	-	-	-
		計(F) =(A)+(B)+(C)+(D)+(E)	186	281	200	190.5	-
		執行額(G)	163	266	196	-	-
		執行率(%) =(G)/(F)	88%	95%	98%	-	-
		当初予算+補正予算に対する執行額の割合(%) =(G)/[(A)+(B)]	88%	95%	98%	-	-
		歳出予算項目	令和5年度当初予算	令和6年度要求	主な増減理由(・要望額・予備費)		
(項)	スポーツ振興費						
(目)	スポーツ振興事業委託費	188					
(目)	職員旅費	1.0					
(目)	諸謝金	0.5					
(目)	委員等旅費	0.2					
(目)	庁費	0.2					
(目)	その他	1	-				
	計(A)	190.5	-				

活動内容① (アクティビティ)	(1)地域スポーツ資源を活用したスポーツツーリズムコンテンツの創出 ・テーマ別モデル事業の実施、効果検証								
↓									
活動目標及び活動実績① (アウトプット)	活動目標	活動指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	5年度 活動見込	6年度 活動見込
	効果検証がなされたモデル事業の創出	効果検証がなされたモデル事例数(累計)	活動実績	件	6	18	25	-	-
当初見込み			件	6	18	25	31	40	
↓	成果目標①-1の 設定理由 (アウトプット からのつながり)	効果検証がなされたモデル事業を複数創出することで様々なナレッジを蓄積し、モデル事業実施地域で自発的・継続的に取り組まれる。							
成果目標及び成果実績①-1 (短期アウトカム)	成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標年度 6年度	
	モデル事業実施地域での自発的・継続的な取組の実施	モデル事業の継続実施割合	成果実績	%	-	-	-	-	
			目標値	%	-	-	-	80	
達成度			%	-	-	-	-		
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績	モデル事業者へのアンケート調査を実施(R5年度より新たに実施予定)								
↓	成果目標①-2の 設定理由 (短期アウトカム からのつながり)	モデル事業実施地域での自発的・継続的な取組の実施が他地域へと広がり、新たなスポーツツーリズムコンテンツが創出される。							
成果目標及び成果実績①-2 (中期アウトカム)	成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標年度 7年度	
	新たなスポーツツーリズムコンテンツの創出	利活用セミナー参加団体の新たなコンテンツ創出数	成果実績	件	-	-	-	-	
			目標値	件	-	-	-	20	
達成度			%	-	-	-	-		
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績	利活用セミナー参加団体に対しアンケート調査を実施(R5年度より新たに実施予定)								
↓	成果目標①-3の 設定理由 (長期アウトカム へのつながり)	新たなスポーツツーリズムコンテンツの創出が、スポーツツーリズム関連消費額の増加に寄与する。							
成果目標及び成果実績①-3 (長期アウトカム)	成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標最終年度 8年度	
	スポーツツーリズム関連消費額の増加	スポーツツーリズムに関連する消費額	成果実績	億円	411	1,574	2,998	-	
			目標値	億円	-	-	-	3,800	
達成度			%	-	-	-	-		
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績	旅行・観光消費動向調査(観光庁)								
アウトカム設定について の説明	アクティビティ①について定性的なアウトカムを設定している理由								
	アクティビティ①についてアウトカムが複数設定できない理由								

活動内容② (アクティビティ)		(2)スポーツツーリズム・ムーブメントの創出 ・プロモーションを通じた需要データの収集・分析、担い手への提供								
↓										
活動目標及び活動実績 ② (アウトプット)		活動目標	活動指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	5年度 活動見込	6年度 活動見込
		担い手に向けたプロモーションを通じた 需要データの利活用促進に係る取組の 実施	利活用セミナーの開催回数 (累計)	活動実績	回	-	-	-	2	4
				当初見込み	回	-	-	-	2	4
↓		成果目標②-1の 設定理由 (アウトプット からのつながり)								
		プロモーションを通じて収集したデータを分析し、利活用を促す取組を実施することにより、各地域へ有益な情報が共有され、スポーツツーリズムの取組の意欲を喚起する。								
成果目標及び成果実績 ②-1 (短期アウトカム)		成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標年度 6年度	
		各地域でのスポーツツーリズムの取組 の検討	利活用セミナー参加団体のうち、 セミナーの実施以降にスポーツ ツーリズムを実施しよう としている団体の数	成果実績	件	-	-	-	-	
				目標値	件	-	-	-	20	
				達成度	%	-	-	-	-	
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績		利活用セミナー参加団体に対しアンケート調査を実施(R5年度より新たに実施予定)								
↓		成果目標②-2の 設定理由 (短期アウトカム からのつながり)								
		検討されたコンテンツが実施に移されることにより、各地域に眠るスポーツ資源を掘り起こし新たなコンテンツの創出に寄与する。								
成果目標及び成果実績 ②-2 (中期アウトカム)		成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標年度 7年度	
		新たなスポーツツーリズムコンテンツの 創出	利活用セミナー参加団体の新 たなコンテンツ創出数	成果実績	件	-	-	-	-	
				目標値	件	-	-	-	20	
				達成度	%	-	-	-	-	
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績		利活用セミナー参加団体に対しアンケート調査を実施(R5年度より新たに実施予定)								
↓		成果目標②-3の 設定理由 (長期アウトカム へのつながり)								
		新たなスポーツツーリズムコンテンツの創出が、スポーツツーリズム関連消費額の増加に寄与する。								
成果目標及び成果実績 ②-3 (長期アウトカム)		成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標最終年度 8年度	
		スポーツツーリズム関連消費額の増加	スポーツツーリズムに関連する 消費額	成果実績	億円	411	1,574	2,998	-	
				目標値	億円	-	-	-	3,800	
				達成度	%	-	-	-	-	
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績		旅行・観光消費動向調査(観光庁)								
アウトカム設定について の説明		アクティビティ②について定性的なアウトカムを設定している理由								
		アクティビティ②についてアウトカムが複数設定できない理由								

活動内容③ (アクティビティ)		(2)スポーツツーリズム・ムーブメントの創出 ・DXを活用したプロモーションの実施								
↓										
活動目標及び活動実績 ③ (アウトプット)		活動目標	活動指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	5年度 活動見込	6年度 活動見込
		・スポーツツーリズムポータルサイト内のコンテンツ内容の充実(多言語コンテンツ掲載数)	スポーツツーリズムポータルサイト内の掲載コンテンツ数	活動実績	件	18	54	51	-	-
				当初見込み	件	18	54	51	60	70
↓		成果目標③-1の 設定理由 (アウトプット からのつながり)								
		スポーツツーリズムポータルサイト内のコンテンツ内容の充実を図ることにより、魅力的なサイトとすることで旅行商品の購入を喚起する。								
成果目標及び成果実績 ③-1 (短期アウトカム)		成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標年度 6年度	
		スポーツツーリズムポータルサイトを通じた旅行商品の購入(多言語)	スポーツツーリズムポータルサイトからの各コンテンツ商品購入紹介ページクリック数	成果実績	件	-	-	10,173	-	
				目標値	件	-	-	-	20,000	
				達成度	%	-	-	-	-	
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績		スポーツツーリズムポータルサイトの解析調査に基づき、算出(スポーツ庁調べ)								
↓		成果目標③-2の 設定理由 (中期アウトカム からのつながり)								
		スポーツツーリズムポータルサイト内に魅力的なコンテンツを掲載することにより訪日意欲の喚起を図り、観光客が増加する。								
成果目標及び成果実績 ③-2 (中期アウトカム)		成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標年度 7年度	
		(する)スポーツを目的とした訪日観光客の増加	スポーツ目的の訪日外国人旅行者数	成果実績	万人	-	-	15	-	
				目標値	万人	-	-	-	270	
				達成度	%	-	-	-	-	
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績		訪日外国人消費動向調査(観光庁)、訪日外国人旅行者数(日本政府観光局) * 令和2年度、3年度は新型コロナウイルスの影響により調査中止につき、数値未収集。								
↓		成果目標③-3の 設定理由 (長期アウトカム へのつながり)								
		スポーツ目的の訪日外国人旅行者数の増加が、スポーツツーリズム関連消費額の増加に寄与する。								
成果目標及び成果実績 ③-3 (長期アウトカム)		成果目標	定量的な成果指標		単位	令和2年度	令和3年度	令和4年度	目標最終年度 8年度	
		スポーツツーリズム関連消費額の増加	スポーツツーリズムに関連する消費額	成果実績	億円	411	1,574	2,998	-	
				目標値	億円	-	-	-	3,800	
				達成度	%	-	-	-	-	
成果実績及び目標値の 根拠として用いた 統計・データ名(出典) /定性的なアウトカムに 関する成果実績		旅行・観光消費動向調査(観光庁)								
アウトカム設定について の説明		アクティビティ③について定性的なアウトカムを設定している理由								
		アクティビティ③についてアウトカムが複数設定できない理由								

※令和4年度実績を記入。実行実績がない新規事業、新規要求事項については現時点で予定やイメージを記入。
なお、金額は単位未満四捨五入して記載していることから、合計が一致しない場合がある。



資金の流れ
(資金の受け取り先が何を行っているかについて補足する)
(単位:百万円)

費目・用途
(「資金の流れ」においてブロックごとに最大の金額が支出されている者について記載する。費目と用途の双方で実情が分かるように記載)

A.			B.		
費目	用途	金額(百万円)	費目	用途	金額(百万円)
再委託費	モデル事業事務局運営、事業者選定、実証・効果検証等	116.4	人件費	モデル事業事務局運営、事業者選定、実証・効果検証等	5.8
雑役務費	デジタルプロモーションの実施、バナー作成等	45	その他	一般管理費等	1.2
人件費	プロジェクトチーム運営、進捗管理等	16.8			
その他	諸謝金、旅費、一般管理費等	11.7			
借料及び損料	シンポジウム会場	4.6			
計		194.5	計		7
C.			D.		
費目	用途	金額(百万円)	費目	用途	金額(百万円)
人件費	ヒアリング調査の企画、実施	6.3	雑役務費	専門家による実演費、体験コンテンツ開発費等	6.6
その他	旅費等	1.8	人件費	事業進捗管理、効果検証	5.3
			その他	旅費、一般管理費等	3.1
計		8.1	計		15

費目・用途欄についてさらに記載が必要な場合はチェックの上【別紙2】に記載

チェック

