

スポーツによる地域の価値向上プロジェクト

(令和2年度予算額
令和3年度予算案

185,707千円)
280,889千円



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、全国単位では**ネットワーク構築・強化、新たな戦略検討、プロモーション等を実施**する。

① 地域スポーツ資源を活用したグローバルコンテンツ創出事業

スポーツと各地域が誇る地域資源を掛け合わせたコンテンツの磨き上げや環境整備等をモデル事業として実施。



(取組例) 景観・環境・生活等を**サイクリング**で有機的に連携し、広域コンテンツを創出



(取組例) **武道**と歴史・文化等を融合させた稀少性の高い体験コンテンツを創出



人・施設情報等を顕在化させるデータベースを拡充、円滑なコンテンツ造成を促進。

② スポーツツーリズム・ムーブメント創出事業

スポーツツーリズムの課題解決・マーケット拡大のための検討会等を実施。

スポーツ庁・文化庁・観光庁が連携し、「スポーツ文化ツーリズム」を推進。



官民連携戦略検討会議

3庁長官によるアワード表彰・シンポジウム開催

③ 武道ツーリズムによる地域活性化推進事業

武道ツーリズム推進方針に基づき、課題であるネットワーク構築、プロモーション等を実施。



ネットワーク構築・強化

国内外プロモーション