

スポーツと旅行・観光を掛け合わせた「スポーツツーリズム」等を通じ交流人口の拡大により地方創生・まちづくりを推進するため、「日本らしいスポーツホスピタリティ」を取り入れた、高付加価値コンテンツの創出に向けた取組をモデル的に支援するほか、ポストコロナを見据えスポーツツーリズム・ムーブメントの創出を積極的に推進する。

① 武道等の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

日本の特色ある自然・文化等を活かした、国内外旅行者から選ばれるスポーツツーリズム等の優良コンテンツを創出するため、重点分野の「**武道**」を中心に、アウトドアスポーツ・アーバンスポーツも含めたテーマ別に**実証モデルの選定、実施と効果検証等**を行う。※16,000千円×6事業想定

(取組例①) 武道ツーリズム
 日本発祥の武道と歴史・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。



(取組例②) アウトドアスポーツツーリズム
 「スノースポーツ」、「登山・ハイキング・トレッキング」、「ウォーキング」など、景観や自然環境、地域の生活等を有機的に連携させた、広域コンテンツを創出。



※日本らしいスポーツホスピタリティ
 「する・みる・ささえる」スポーツを行う人々が、そこに「あつまる」ことで、これら以上に「より良く楽しむ」ことを可能とする取組・行為全般を示す概念。
 (『経済財政運営と改革の基本方針2022』第2章より)

② スポーツツーリズム・ムーブメントの創出による自走化の促進

特に令和5年度においては、ポストコロナを見据え、デジタル技術を活用したスポーツツーリズムの**プロモーションをより一層推進**するとともに、プロモーションを通じて収集した**データを分析の上、担い手(地域SC、観光協会等)へ提供し、担い手による利活用を促進**することで、スポーツツーリズムの自走化を促進する。

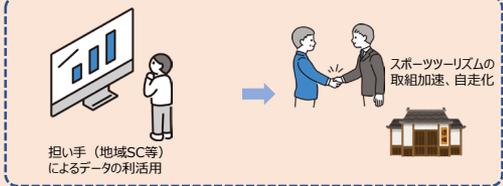
DXを活用したプロモーションを実施



プロモーションを通じて需要データを収集、分析し、スポーツツーリズムの担い手へ提供

アクセスの増加
 アクセステータを分析し、提供

セミナー開催など通じデータの利活用促進



合わせて、
 ・スポーツ・健康まちづくりを進める自治体に対する長官表彰の実施
 ・観光庁・文化庁・スポーツ庁で連携して取り組む「スポーツ文化ツーリズム」等のシンポジウムの開催
 ・武道ツーリズムの体験が可能な武道場のデータベース利活用促進や、担い手同士のネットワーク構築等に要する費用を計上。

スポーツの力を「活用」し、様々な地域課題を解決

スポーツによる地方創生・まちづくりへ