

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

令和6年度予算額（案） 178,800千円
（前年度予算額 190,534千円）



現状・課題

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、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。

インバウンドの回復を踏まえ、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**や、インバウンドニーズの高い**武道**を含めたスポーツツーリズムの**認知拡大による地方誘客**及び、地方において本格的な体験ができるコンテンツ創出を、**全国的なムーブメントとして促進**する必要がある。

事業内容

事業実施期間 平成29年度～

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、交流人口の拡大、地域・経済の活性化を推進するため**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、インバウンドの回復を踏まえた**スポーツツーリズム・ムーブメント創出を積極的に推進**する。

①スポーツツーリズムコンテンツ創出事業 0.8億円

○重点テーマの「**武道（デジタル技術の活用を含む）**」、「**アウトドアスポーツ**」を含めたテーマ別に地域スポーツ資源を活用した実証モデルの**実施、効果検証**等を行う。

（取組事例）国内外旅行者から選ばれる優良コンテンツを創出。**地域の魅力向上や消費額拡大、地方部での長期滞在**※に資する取組

※ワーケーション、検定や資格の取得、コンディショニング等

1. 武道ツーリズム

（デジタル技術の活用を含む）

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



2. アウトドアツーリズム

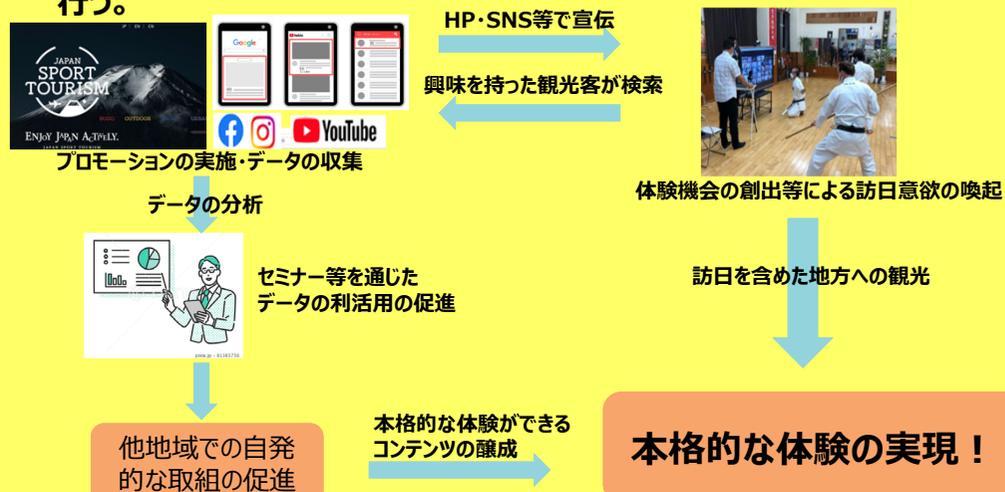
「スノースポーツ」、「登山・ハイキング・トレッキング」、「ウォーキング」など、景観や自然環境、地域の生活等を有機的に連携させた、広域コンテンツを創出



②スポーツツーリズム・ムーブメント創出事業（拡充） 0.9億円

○ホームページ等を通じ**デジタル技術を活用したプロモーション**を実施し、**基礎的データの収集・分析**、セミナー等を通じた、**データ利活用、他地域での自発的な取組を促進**。

○人口集積地やオンラインでの**体験機会の創出**による**武道を中心としたスポーツツーリズムの認知拡大**を通じ、訪日意欲の喚起、**地方誘客の促進**を行う。



スポーツによる地方創生・まちづくりへ