



令和6年度

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

ツーリズムEXPOジャパン2024 東京ビッグサイト
出展業務 報告書

Jtb Communication Design

株式会社JTBコミュニケーションデザイン

Jtb Communication Design

ツーリズムEXPOジャパン2024概要

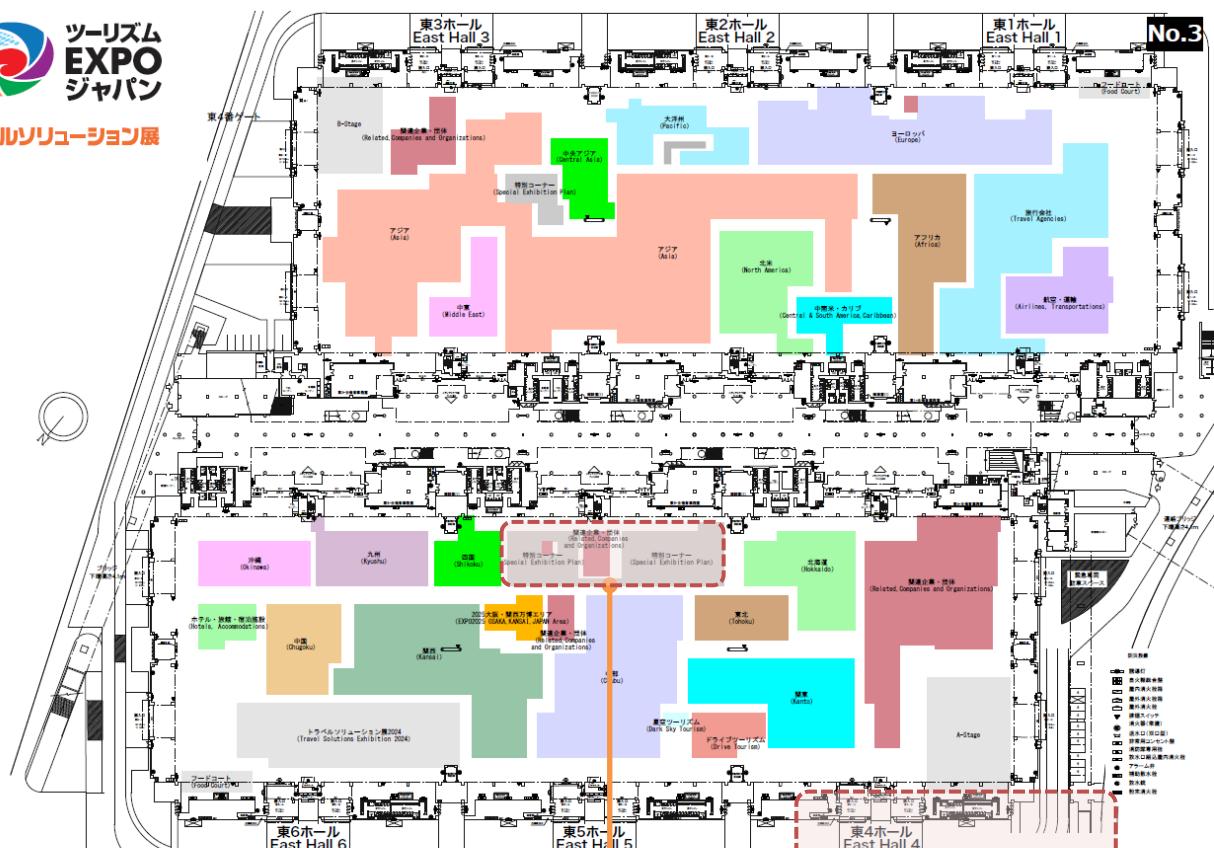
ツーリズムEXPOジャパン（TEJ）は「世界の観光・ツーリズムをリードする」総合観光イベント。様々な産業界関係者が「観光」を軸に集結し、国内・海外・訪日の観光振興、地域活性化を目指し、ビジネスの場としての展示商談会、消費者向けのプロモーション、ダイレクトマーケティングの機会を提供。

名 称	ツーリズムEXPOジャパン2024（英：Tourism EXPO Japan 2024）
日 程	2024年9月26日（木）～29日（日）※4日間 【業界日】9月26日（木）10:00-18:00 9月27日（金）10:00-18:00 【一般日】9月28日（土）10:00-18:00 9月29日（日）10:00-17:00
会 場	東京ビッグサイト 〒135-0063東京都江東区有明3丁目11-1
主 催	公益社団法人日本観光振興協会 一般社団法人日本旅行業協会（JATA） 日本政府観光局（JNTO）
特 別 協 力	一般社団法人全国旅行業協会（ANTA）
来 場 見 込み (実施前想定)	合計180,000名（※内訳業界・プレス関係者：58,000名 一般来場者：122,000名）
合 同 開 催	VISIT JAPAN トラベル＆MICEマート（VJTM）2024 <主催：日本政府観光局（JNTO）>
共 同 開 催	トラベルソリューション展2024 共催：日本経済新聞社
出 展 目 的	武道ツーリズムを中心としたスポーツツーリズムへの関心喚起および取組認知と裾野拡大 ・BtoB→当該ツーリズムの認知拡大及び、取組参画（関連事業者）、販売・造成（旅行・アクティビティ事業者など）への意欲喚起 ・BtoC→ツーリズムコンテンツとしての認知、関心喚起
来 場 者 層 (想 定)	観光産業関連企業、団体関係者。旅行、観光、スポーツツーリズム、武道および関連コンテンツに 関心のある国内および訪日一般来場者
KPI/目標値	1. スポーツ庁プレゼン参加者数 40名 (R5実績ベース/1日目18名+2日目22名) 2. ブース接触者数(来場者) 636名 (R5実績ベース/232名(B2B)+404名(B2C)) 3. アンケート回収数 208名 (R5実績ベース/69名(B2B)+139名(B2C)) 4. B2Bアンケート Q10「今後スポーツツーリズムに取組まれたいと思いますか」 ①②の回答率75%以上 (昨年度類似回答実績ベース) 5. B2Cアンケート Q16「今後スポーツツーリズムに参加してみたいと思うか」 ①②の回答率75%以上 (昨年度類似回答実績ベース)
出展コンテンツ	【BtoB・C共通】※全日程で実施 ・武道ツーリズム関連広報物（各事業者から集約）の設置 ・武道ツーリズム紹介パネルの設置 ・武道ツーリズム紹介動画のモニター放映 【BtoB向け展開】※業界日のみ実施 ・事業者との商談（スポーツ庁↔商談希望者） ・スポーツ庁によるプレゼンテーション ・BtoB向けアンケートの実施（回答者にはノベルティ提供） 【BtoC向け展開】※一般日のみ実施 ・VRヘッドセットを利用した武道ツーリズム360°動画体験 ・BtoC向けアンケートの実施（回答+Instagramフォローでノベルティ提供）

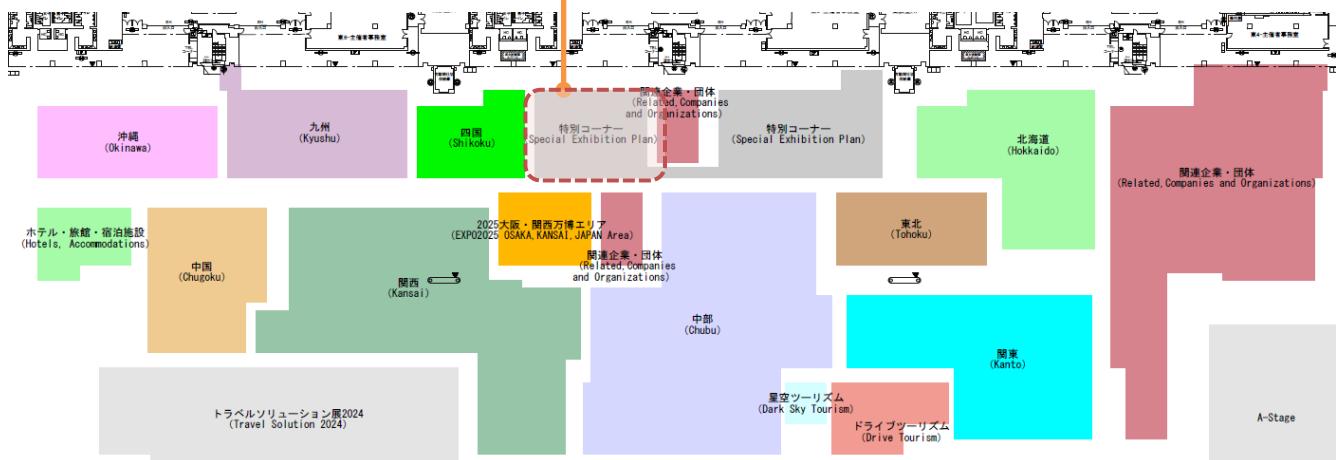
会場（東京ビッグサイト）全体図



トラベルソリューション展

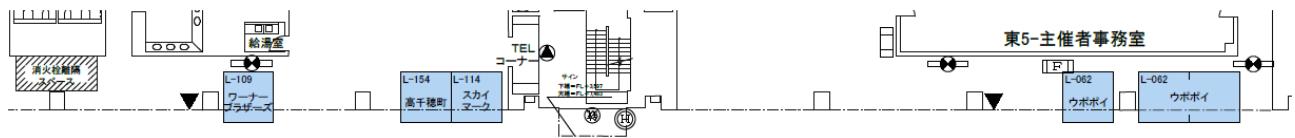


スポーツ庁
スポーツツーリズムブース
出展コーナー

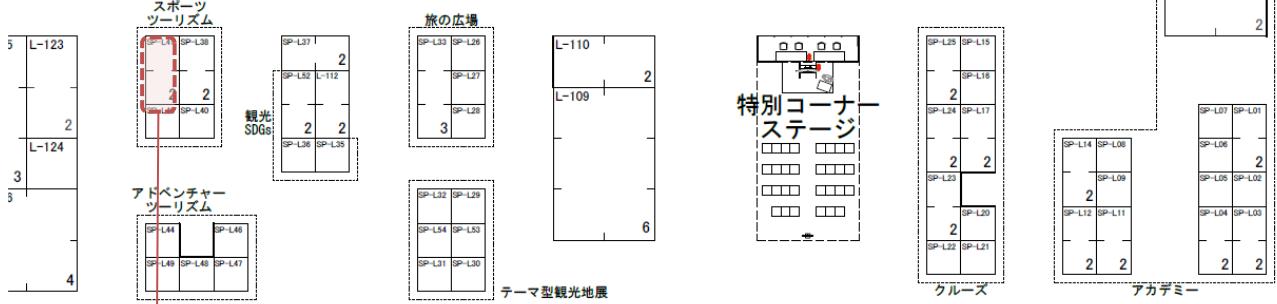


スポーツツーリズム コーナー 拡大図

5ホール：
特別コーナー
(Special Exhibition Plan)



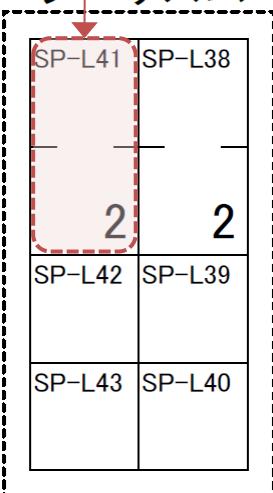
特別コーナー (Special Exhibition Plan)



スポーツ
ツーリズム

【ブースサイズ】

1 小間サイズ : W2000*D2000*H2700mm × 2 小間



展示会全体スケジュール

	9月24日（火）	9月25日（水）	9月26日（木）	9月27日（金）	9月28日（土）	9月29日（日）
出展者作業日	出展者作業日	業界日	業界日	一般日	一般日	
8:00 主催者工事 特別有料残業時間 22:00-9:00	9:00 特別有料残業時間 22:00-9:00	9:00 規定期間 9:00-10:00	9:00 規定期間 9:00-10:00	9:00 規定期間 9:00-10:00	9:00 規定期間 9:00-10:00	9:00 規定期間 9:00-10:00
10:00 全出展者作業時間 車両進入可	10:00 間会式 9:30-10:00	10:00 規定期間 9:00-10:00	10:00 規定期間 9:00-10:00	10:00 規定期間 9:00-10:00	10:00 規定期間 9:00-10:00	10:00 規定期間 9:00-10:00
12:00 8小間以上 出展者作業時間 車両進入可	12:00 7小間以下 出展者作業時間 車両進入可	13:00 順次、小間内送電予定	14:00 開催時間 10:00 18:00 T S F J T M			
18:00 出展者20:00完全退出	18:00 規定期間 18:00-20:00	18:00 規定期間 18:00-20:00	18:00 規定期間 18:00-20:00	18:00 規定期間 18:00-20:00	18:00 規定期間 18:00-20:00	18:00 規定期間 18:00-20:00
22:00 出展者22:00完全退出 特別有料残業時間 22:00-9:00	22:00 出展者22:00完全退出 特別有料残業時間 22:00-9:00	22:00 規定期間 18:00-19:30 WELCOME RECEPTION	22:00 規定期間 19:00-20:00	22:00 規定期間 19:00-20:00	22:00 規定期間 19:00-20:00	22:00 規定期間 19:00-20:00
23:00	23:00	23:00 ※18:00-19:30 WELCOME RECEPTION	23:00 ※19:00まで 車両進入不可	23:00 主催者搬出作業	23:00 主催者搬出作業	23:00 主催者搬出作業
0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00

会期中スケジュール

時間	9月25日(水)	9月26日 (木)	9月27日 (金)	9月28日 (土)	9月29日 (日)
	準備日	業界日	業界日	一般日	一般日
9:00	JCD: 13:00~ 設営開始 (予定)	スポーツ庁: 9:30 集合 JCD: 9:30 集合	スポーツ庁: 9:30 集合	スポーツ庁: 9:30 集合	スポーツ庁様: 9:30 集合 JCD: 17:00 集合
10:00		規定作業時間 9:00-10:00 開会式9:30~	規定作業時間 9:00-10:00	規定作業時間 9:00-10:00	規定作業時間 9:00-10:00
11:00					
12:00					
13:00		開催時間 10:00 18:00	開催時間 10:00 18:00	開催時間 10:00 18:00	開催時間 10:00 17:00
14:00	順次、送電開始				
15:00					
16:00					
17:00					
18:00		規定作業時間 18:00-20:00	出展者レセプション 17:30~19:00 ※作業禁止	規定作業時間 18:00-19:00 19:00完全退出	
19:00	20:00完全退出	20:00完全退出	規定作業時間 19:00-20:00 20:00完全退出		
20:00					撤去・搬出時間 17:00~22:00
21:00		※18:00-19:30 WELCOME RECEPTION			22:00完全退館
22:00					

スポーツ庁スタッフシフト

ポジション	氏名	9/25 (水)	9/26 (木)	9/27 (金)	9/28 (土)	9/29 (日)
		準備	業界日	業界日	一般日	一般日 撤収
出展者	塙田 様 (スポーツ庁)		AMのみ			
出展者	藤田 様 (スポーツ庁)	△	△	●	●	●
出展者	西澤 様 (スポーツ庁)	●	●	●	●	
出展者	志喜屋 様 (スポーツ庁)		●			
出展者	泉 様 (スポーツ庁)		PMのみ			
出展者	作田 様 (スポーツ庁)			●		●
出展者	山田 様 (スポーツ庁)				●	
出展者	恩田 様 (スポーツ庁)					●
施工準備	JCD	●	△ (引渡し)			△ (撤収補助)
施工準備	JCD	●	△ (引渡し)			△ (撤収補助)

業界日業務
9/26(木)～27(金)

※★：全期間共通

- 来場者カウント (★)
- スポーツ庁プレゼンテーション
- プレゼンター (取組事業者) 対応
- アンケート案内・回収→ノベルティ配布
- スポーツツーリズム及び、設置広報物のご説明

一般日業務
9/28(土)～29(日)

※★：全期間共通

- 来場者カウント (★)
- VR体験対応
- アンケート案内・回収 + Instagramフォローチェック→ノベルティ配布
- スポーツツーリズム及び、設置広報物のご説明

ブース図面

出展位置	東5ホール 特別コーナー
ブース番号	SP-L41
ブース面積	W2m×D2m=4m ² ×2小間

4日間共通



■B立面図

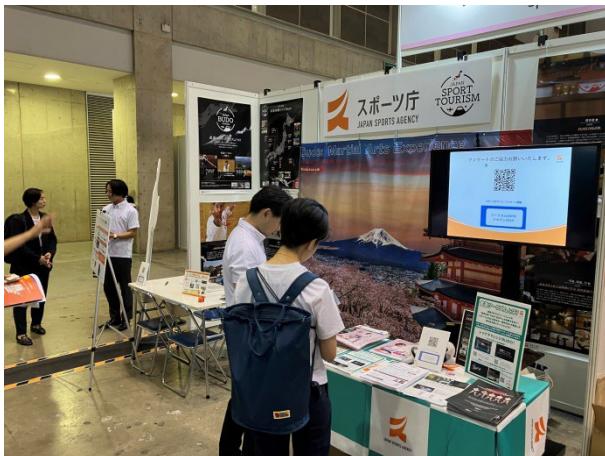


■C立面図



ブース風景

ブース装飾



スポーツ庁プレゼンテーション風景



ブース装飾物

- ・スポーツ庁/スポーツツーリズムロゴパネル (1800×500)×1 ※新規製作
- ・長官パネル×1
- ・市松シート (布製/市松模様) (3745×2265mm) ×1
- ・フォトタペストリー (布製/富士山・五重塔) (2630×2000mm)×1

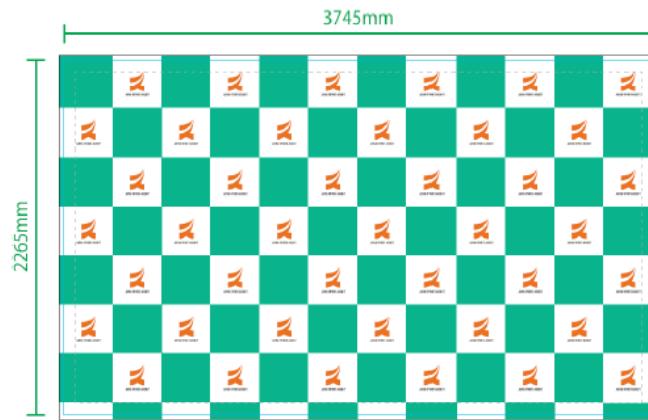
スポーツ庁/スポーツツーリズムロゴパネル



長官パネル



市松シート(布製/市松模様)



フォトタペストリー(布製/富士山・五重塔)



ブース装飾物

- ・B1ポスター：(728×1030mm) ※8種
- ・武道ツーリズムチラシ (A4) ※既存流用
- ・ブースプログラム案内パネル (B2サイズ) ※本年度用に新規作成
- ・事業者広報物 (田辺道場、お相撲さんドットコム、岩本衣美里氏、栃木県スポーツコミッショナ)

武道ツーリズムポスター



武道ツーリズムチラシ(A4)



ブースプログラム案内パネル(B2)

ブースプログラムのご案内	
業界日	9月26日 (木)
9月27日 (金)	VR体験 VR動画ヘッドセットでの 360°動画体験。 臨場感あふれる武道の世界観を ぜひVRで体験ください。
9月28日 (土)	スポーツ庁プレゼンテーション [15:10~15:30] テーマ スポーツツーリズム施策について
9月29日 (日)	スポーツ庁プレゼンテーション [15:10~15:30] テーマ スポーツツーリズム施策について
一般日	アンケートにご回答いただいた方に 「武道ツーリズムオリジナルクリアファイル」を プレゼント

展開コンテンツ：スポーツ庁プレゼンテーション／商談スケジュール

プレゼンテーション／商談スケジュール

時間	9月26日（木）	9月27日（金）
	業界日	業界日
10：00		
11：00	10:50～11:10【スポーツツーリズムブース】 日鉄ソリューションズ株式会社 ※未実施	
12：00	11:30～11:50【スポーツツーリズムブース】 ANAX株式会社	
13：00	13:10～13:30【スポーツツーリズムブース】 一般社団法人美しい伊豆創造センター	13:10～13:30【スポーツツーリズムブース】 近畿日本ツーリスト株式会社
14：00	13:50～14:10【スポーツツーリズムブース】 株式会社KADOKAWA	13:50～14:10【スポーツツーリズムブース】 ベルトラ株式会社
15：00	14:30～14:50【スポーツツーリズムブース】 嘉手納町	14:30～14:50【スポーツツーリズムブース】 株式会社エイチ・アイ・エス
	15:10～15:30 スポーツ庁プレゼンテーション	15:10～15:30 スポーツ庁プレゼンテーション
16：00	15:50～16:10【スポーツツーリズムブース】 阪急交通社	15:50～16:10【スポーツツーリズムブース】 株式会社D2C X
17：00	16:30～16:50【スポーツツーリズムブース】 株式会社JTB佐賀支店	16:30～16:50【スポーツツーリズムブース】 株式会社キュリオス
18：00	17:10～17:30【スポーツツーリズムブース】 株式会社ゴルフツーリズムジャパン※未実施(会議外にて実施)	

展開コンテンツ：スポーツ庁プレゼンテーション

プレゼンテーションテーマ

スポーツツーリズム施策について

プレゼンテーション投影スライド

スポーツによる地域振興
スポーツツーリズム施策について

スポーツ庁 参事官（地域振興担当）

スポーツによる地域振興 地方創生・まちづくり

各地域が抱える課題を ※少子高齢化・地域活力の低下・コロナ禍で停滞した地域経済など



スポーツが地域にもたらす価値を通して

スポーツによる「地方創生・まちづくり」

1

「スポーツツーリズム」の考え方

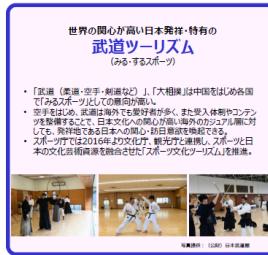
スポーツ × ツーリズム

- 「スポーツ」イベントへの参加や観戦を目的として地域を訪れたり、
- 地域資源（アウトドア、文化など）と「スポーツ」が融合した観光を楽しむなど、スポーツを活用した「ツーリズム」のスタイル。

幅広いスポーツツーリズム関連産業の「経済活性化」、
交流人口拡大による「社会活性化」
などに大きく寄与！

スポーツツーリズム需要拡大に向けた二大テーマ

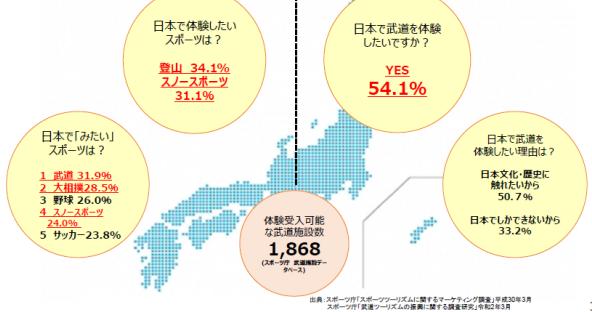
「武道」と「アウトドアスポーツ」の見学や体験は、日本の強みが活用でき、国内及び訪日個人旅行者の需要拡大に有望な分野であることから、イベントや合宿に加え、武道とアウトドアスポーツを「重点テーマ」としてブロモーションやコンテンツ開発を進めていく。



スポーツツーリズムのマーケティング調査

訪日外国人上位7ヶ国・地域を対象にマーケティング調査を実施（平成30年）

米国、英国、フランス、オーストラリア、中国を対象に武道の体験意向等のマーケティング調査を実施（令和2年）



出典：スポーツ庁「スポーツツーリズムに関するマーケティング調査」平成30年3月

3

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

各年度予算額（億円） 年度別予算額（億円）

（前年度予算額） 178,800億円 190,534億円

4



担当：スポーツ庁参事官（地域振興担当）付

展開コンテンツ：スポーツ庁プレゼンテーション

プレゼンテーション投影スライド（続き）

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7年度要求・予算額 239,600千円
(前年度予算額 178,800千円) スポーツ

事業概要

地域資源とスポーツが融合した観光を楽しむスポーツツーリズムについて、回復基調にある訪日旅行客を主なターゲットとし、引き続き、ニーズに沿った効果的な取組事例の紹介で、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・ヘルプメントの輪郭を描く。合わせて、武道を活用したスポーツツーリズムの認知拡大による地方訪問客につなげながら、訪日旅行客等とのニーズの変化的傾向に着眼し、地域スポーツ資源を活用した国内外から選ばれるコンテンツの戦略的な位置を示す。

事業內容

事業実施期間 平成29年度~

①スポーツマーケット、武道等コンテンツ創出事業 0.8億円	②スポーツマーケット、ムーブメント創出事業（低底） 1.3億円	③スポーツマーケット、マーケット創出事業（0.3億円）
○武道等を中心としたスポーツ資源を活用したコンテンツの開拓による「マルチ」の実現、地方での長期戦在への貢献等の効果実現を目指す。	○「ループ」による「活性化」「活性化」による「活性化」の循環的・自律的成長の実現を促進する。	○今後の「ループ」による循環的・自律的成長の実現を目指す。
④スマートフォン、タブレット、デジタル機器、音楽、書籍等	⑤HP・SNS連携 連携強化 連携強化 連携強化 連携強化 連携強化	⑥分析 分析 分析 分析 分析 分析
1. 武道マーケット	2. ドラゴンボール	3. フィットネス
		
日本古来の武道と日本本邦の 伝統の「人間性」等、等 の特徴を活用した多様な い体験コンテンツを開拓	① DRAGONBALL ② DRAGONBALL ③ DRAGONBALL ④ DRAGONBALL ⑤ DRAGONBALL ⑥ DRAGONBALL	① フィットネス ② フィットネス ③ フィットネス ④ フィットネス ⑤ フィットネス ⑥ フィットネス
2. のりのマーケット（スノーボード・登山・ゴーカート等）		
日本古来の伝統の開拓用 ニーズ開拓、新たに 種目を開拓したコンテンツ等 創出		

スポーツによる地方創生・まちづくりへ

担当: スポーツ庁参事官(地域振興担当)付

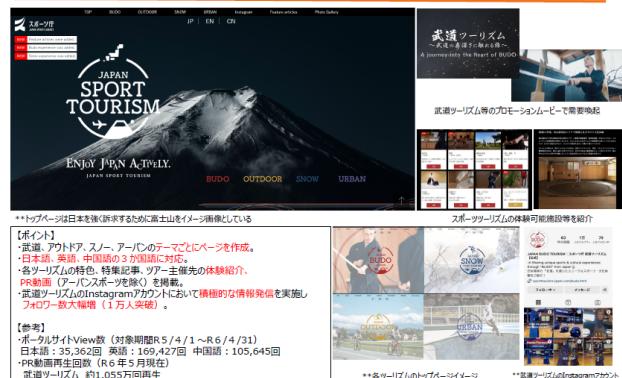
武道ツーリズムの現状

- 武道を更にツーリズムに活かせる可能性は高い
- 既存の取組はコア層（経験者、有段者）が中心
- 先進的に取り組んでいる地域も一般観光客等のライター層（未経験者）に向けた取組はまだまだ開拓の途にある
- 特に外国人（インバウンド等）からの注目度は高い

更なるライト層に向けた認知拡大と受皿となるコンテンツの創出が必要

- ★意欲やボテンシャルがある自治体を個別に支援
(予算事業のみならず、コンサルティングを実施)
- ★民の取組を助ける自治体を勵かす
(事業者の取組をまちづくりに広げる)
- ★点の取組を面(全国)に広げるためのプロモーション活動を通じ一貫メントを創出する

スポーツツーリズムポータルサイト「JAPAN SPORTS TOURISM」について



アウトアスポートツーリズム 約390万回再生 (アクション・1万人 (R6/S1)時点))

3 庁連携 スポーツ庁 × 文化庁 × 観光庁

文化厅及び観光厅は平成25年11月に包括的連携協定を締結し、連携を強化
平成27月10月にスポーツ庁が発足したことを受け、スポーツ・文化・観光の3つの連携に発
展することにより、新たな地域ブランドや日本ブランドを創出し、観光振興、地域振興を推進
平成28年3月7日に、**スポーツ庁**、**文化庁**及び**観光庁**の包括的連携協定を締結
本協定による施策の一つとして、平成28年度から、文化、スポーツを融合させた観光モデルとなる「スポーツ文化アリーナアート」を選定・表彰

※ 現在、各施設のHPにて、各施設にて内覧会実施（具体的な時期は未定）



展開コンテンツ：モニターによるスポーツツーリズムPR動画上映

動画コンテンツ（下記①～④をループ再生）

①「BUDO Tourism」Promotional Video (3分41秒)



②Outdoor Sports Tourism Japan -Feel The Force of Nature- (2分33秒)



③BUDO Tourism Japan -The Spirits of BUDO (2分16秒)



④Snow Sports Tourism -Discover your snow story- (3分2秒)



アンケート調査／VR体験／ノベルティ配布

【業界日】 9/26（木）～27（金）

アンケート 実施

ブース内コンテンツに一定程度触れて頂いた方にスタッフよりアンケート（BtoB向け設問）のQRコードから、アンケートフォームにアクセスいただく。

**アンケート回答者には「武道ツーリズムオリジナルクリアファイル」を
プレゼント。※各日50枚（想定）**

スポーツ庁プレゼンテーション終了時にアンケートご協力へのお声掛けを強化。「プレゼン終了後にノベルティを進呈するアンケートがある」旨を
アナウンスし、滞留を促進する。

VR体験

VR動画ヘッドセットを利用した武道ツーリズム360°動画体験を実施。※体験者へのVRゴーグルプレゼントは行わない。

【一般日】 9/28（土）～29（日）

アンケート 実施

スタッフよりアンケート（BtoC向け設問）のQRコードから、
アンケートフォームにアクセスいただく。

**アンケート回答 + Instagramフォロー（画面を提示）で
「武道ツーリズムオリジナルクリアファイル」をプレゼント。**

さらにブース内でVR体験をしていただいた方には、
オリジナルVRゴーグルをプレゼント（↓）

VR体験

VR動画ヘッドセットを利用した武道ツーリズム360°動画体験を実施。
体験終了後、「オリジナルVRゴーグル」をプレゼント。※先着50個

アンケート調査

《B2B向け》

【アンケート実施の目的】

- ①：団他種別のスポーツツーリズムへの関心、取組状況把握
- ②：団他種別のスポーツツーリズムへの認知、関心および取組意向の把握
- ③：関心意向層とのネットワーク拡大

アンケートフォーム(Microsoft Formsを利用)※アンケート設問一覧は後述

【ツーリズムEXPOジャパン2024】スポーツ庁ブースアンケート調査 (BtoB)

8. 現在、スポーツツーリズムに関わる取組やビジネスを行っていますか？*

①実施している
 ②実施はしていないが着手はしている
 ③着手予定である
 ④今のところ実施予定はない

9. Q8で「①～③」を選択された方にお伺いします。実施中または実施・着手予定のスポーツツーリズムの取組内容を記載ください

回答を入力してください

1. 所属されている企業・団体の所在地について教えてください。*

日本国内
 日本以外

2. 国・地域名を記載ください。

回答を入力してください

3. Q1で日本国内を選択された方は都道府県名を記載ください。

回答を入力してください

4. ご所属の業種、企業・団体をお選びください。*

旅行会社

10. Q8で「④」を選択された方にお伺いします。今後スポーツツーリズムに取り組まれたいと思われますか？*

①ぜひ取り組みたい
 ②やや取り組みたい
 ③どちらでもない
 ④あまり思わない
 ⑤まったく思わない

アンケートフォームQRコード(A5/パネル加工)



アンケート調査

《B2C向け》

【アンケート実施の目的】

- ①：属性別のスポーツツーリズムへの関心度合いの把握
- ②：属性別のスポーツツーリズムへの認知、関心、参加意向の把握

アンケートフォーム(Microsoft Formsを利用) ※アンケート設問一覧は後述

【ツーリズムEXPOジャパン2024】スポーツ庁ブースアンケート調査
(BtoC)

1. 所属されている企業・団体の所在地について教えてください。*

日本国内
 日本以外

2. 国・地域名を記載ください。

回答を入力してください

3. Q1で日本国内を選択された方は都道府県名を記載ください。

回答を入力してください

4. 性別*

男性
 女性

10. あなたが関心のあるスポーツツーリズムのジャンルを教えてください。*

武道
 スノースポーツ
 その他

11. Q10で選択したスポーツツーリズムの種目は何ですか。 場所、内容も記載ください。※複数ある場合は複数記載ください。*

回答を入力してください

12. これまでに、スポーツツーリズムに参加したことはありますか？*

①ある（4回以上）
 ②ある（1～3回）
 ③体験したことがない

13. Q12で「①、②」を選択された方（スポーツツーリズムの参加経験がある方）にお伺いします。どの種目でスポーツツーリズムに参加されましたか？※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。

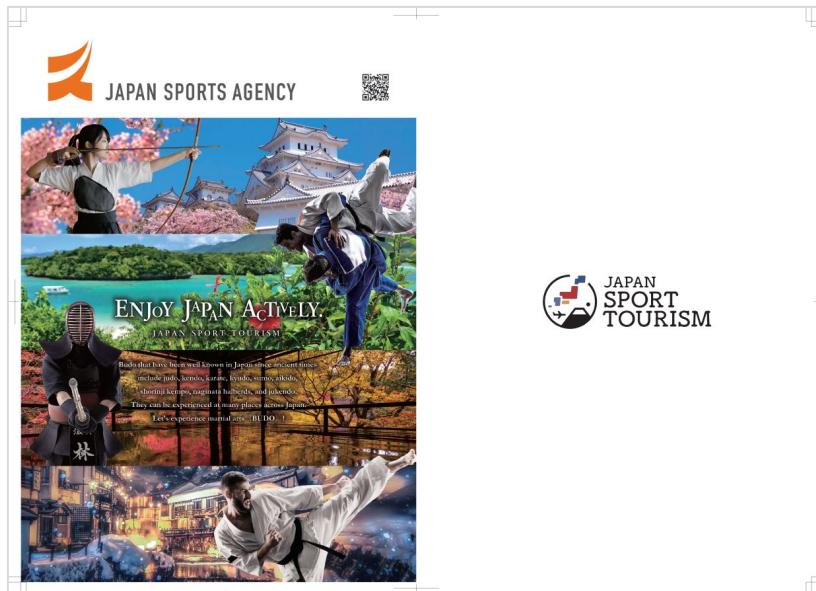
回答を入力してください

アンケートフォームQRコード(A5/パネル加工)



ノベルティ

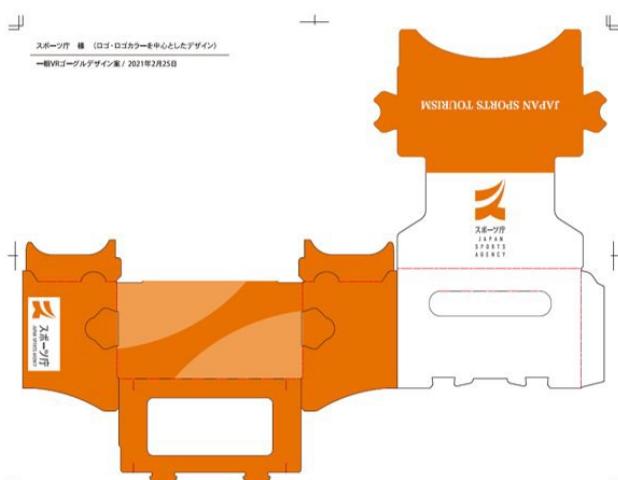
武道ツーリズムオリジナルクリアファイル (A4)



- Material : PP半透明 0.2mm
- Size : 220mm x 310mm
- Printing : フルカラー+白
- Packing : ハダカ (個包装+15円/個)

・数量 200枚 (各日50枚配布)

オリジナルVRゴーグル (組み立て式)



・数量 50枚 (一般日各日25個ずつ配布)

来場者数

展示会全体来場者数

日付	天気	人数
9月26日(木)	晴れ	36,459
9月27日(金)	雨	35,359
9月28日(土)	晴れ	54,869
9月29日(日)	曇り	56,247
4日間合計		182,934

(参考) 昨年：大阪開催

2023年度 出展者・来場者数

【出展者数】	【来場者数】
全国47都道府県	合計 148,062人
70カ国・地域	10月26日 (業界・プレス日) 23,071人 10月23日 (業界・プレス日) 26,089人 10月28日 (一般日) 48,305人 10月29日 (一般日) 50,597人
1,275企業・団体	

(参考) 一昨年：東京開催

2022年度 出展者・来場者数

【出展者数】	【来場者数】
全国47都道府県	合計 124,074人
78カ国・地域	9月22日 (業界・プレス日) 24,794人 9月23日 (業界・プレス日) 18,811人 9月24日 (一般日) 40,483人 9月25日 (一般日) 39,986人
1,018企業・団体	

スポーツツーリズムブース来場者数

開催日	9/26(木)	9/27(金)	9/28(土)	9/29(日)
ブース来訪者数	248	288	256	312
スポーツ庁プレゼンテーション視聴者数	20	15	-	-
全日合計来訪者数			1104	
アンケート回収数		40		33

アンケート項目：業界別（BtoB）

No.	設問内容	回答方式
Q1	所属されている企業・団体の所在地について教えてください。	選択式 ・日本国内 ・日本以外
Q2	国・地域名を記載ください。	自由回答
Q3	Q1で日本国内を選択された方は都道府県名を記載ください。	自由回答
Q4	ご所属の業種、企業・団体をお選びください。	選択式 ・旅行会社 ・自治体 ・省庁/政府関連組織 ・観光関連団体（DMO・観光協会等） ・スポーツ関連団体 ・メディア ・旅行業以外の民間企業 ・その他（下の欄に記載ください）
Q5	スポーツツーリズムを以前からご存じですか？	選択式 ・このブースで初めて知った ・名前は聞いたことがあったが、このブースで理解できた ・以前から知っていたが、このブースで理解が深まった
Q6	関心のあるスポーツツーリズムのジャンルをお選びください。	選択式 ①武道 ②スノースポーツ ③その他
Q7	Q6で「①～③」を選択された方にお伺いします。スポーツツーリズムのジャンルの中で、関心のあるスポーツ種目名を教えてください。	自由回答
Q8	現在、スポーツツーリズムに関わる取組やビジネスを行っていますか？	選択式 ①実施している ②実施はしていないが着手している ③着手予定である ④今のところ実施予定はない
Q9	Q8で「①～③」を選択された方にお伺いします。実施中または実施・着手予定のスポーツツーリズムの取組内容を記載ください。	自由回答

アンケート項目：業界日（BtoB）

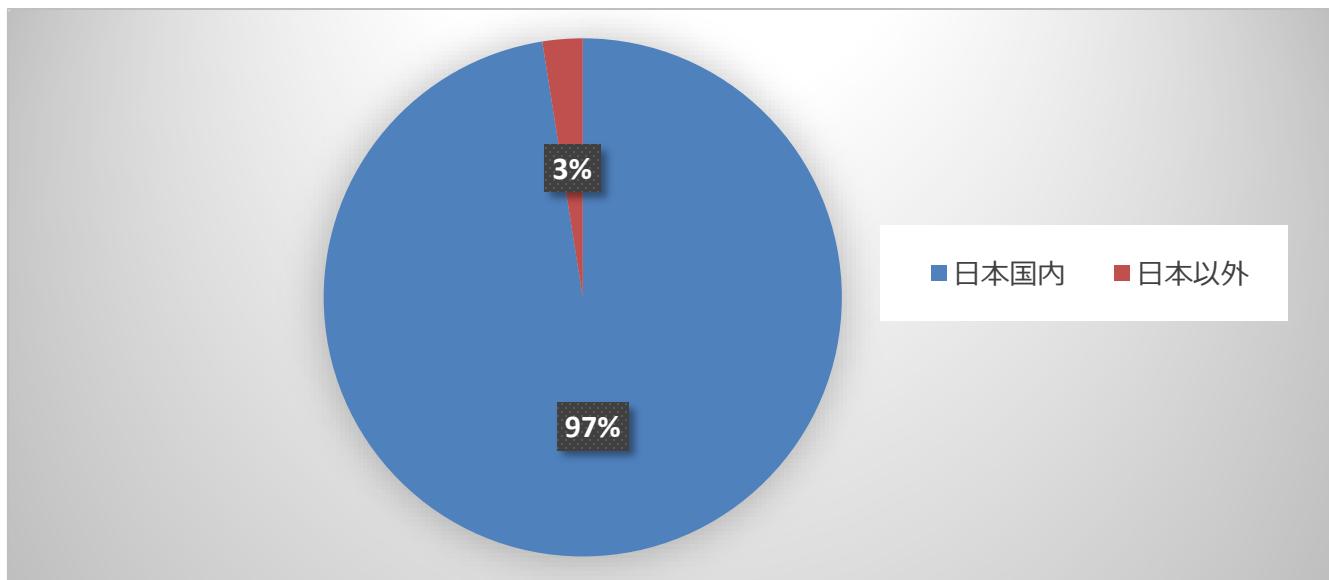
No.	設問内容	回答方式
Q10	Q8で「④」を選択された方にお伺いします。今後スポーツツーリズムに取り組まれたいと思いますか？	選択式 ①ぜひ取り組みたい ②やや取り組みたい ③どちらでもない ④あまり思わない ⑤全く思わない
Q11	Q10で「①、②」を選択された方にお伺いします。今後スポーツツーリズムについてどのような取組を行いたい、または検討してみたいと思いますか？※特にない場合は「特になし」と記載ください。	自由回答
Q12	Q10で「④、⑤」を選択された方にお伺いします。スポーツツーリズムに取り組みたいと思わない理由を教えてください。※特にない場合は「特になし」と記載ください。	自由回答
Q13	今後、スポーツツーリズムについて、スポーツ庁との意見交換を希望されますか？	選択式 ・希望する ・希望しない
Q14	Q13で「希望する」とお答えの方は、ご所属企業・団体名を記載ください。	自由回答
Q15	Q13で「希望する」とお答えの方は、お名前をフルネームで記載ください。	自由回答
Q16	Q13で「希望する」とお答えの方は、メールアドレスを記載ください。	自由回答
Q17	その他、スポーツツーリズムに対して感じたこと、またはプレゼンやこのブースについて、あればお聞かせください。	自由回答

アンケート結果：業界日（BtoB）

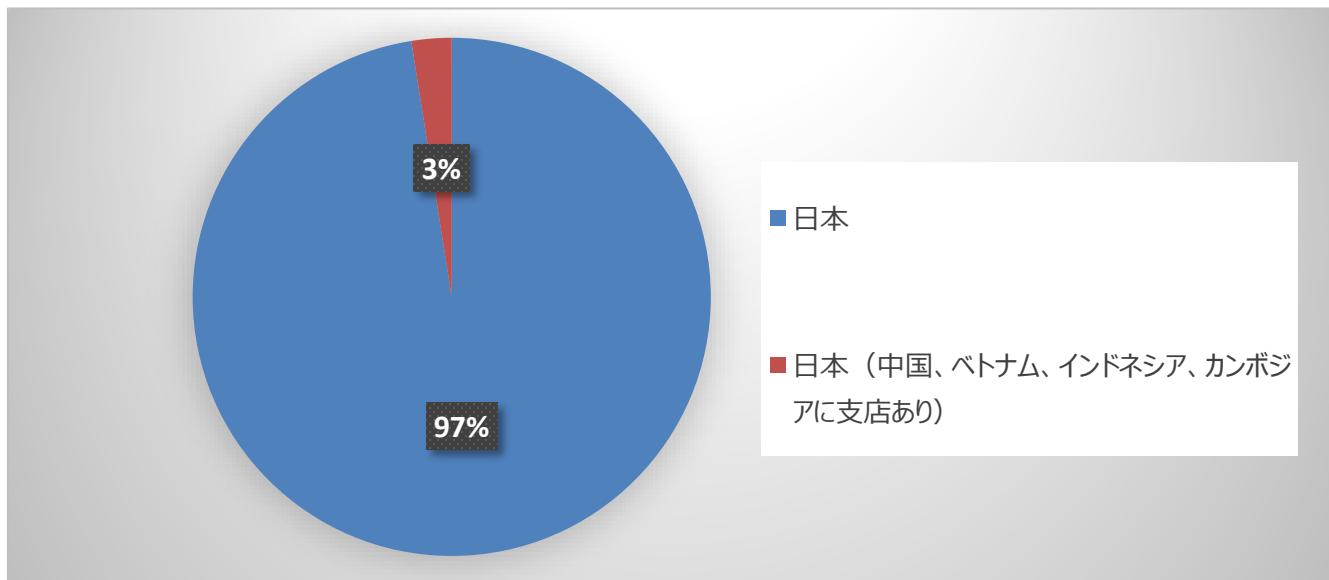
・来場者のほとんどが日本国内企業・団体の来場だった。

n=40

Q1 所属されている企業・団体の所在地について教えてください。



Q2 国・地域名を記載ください。

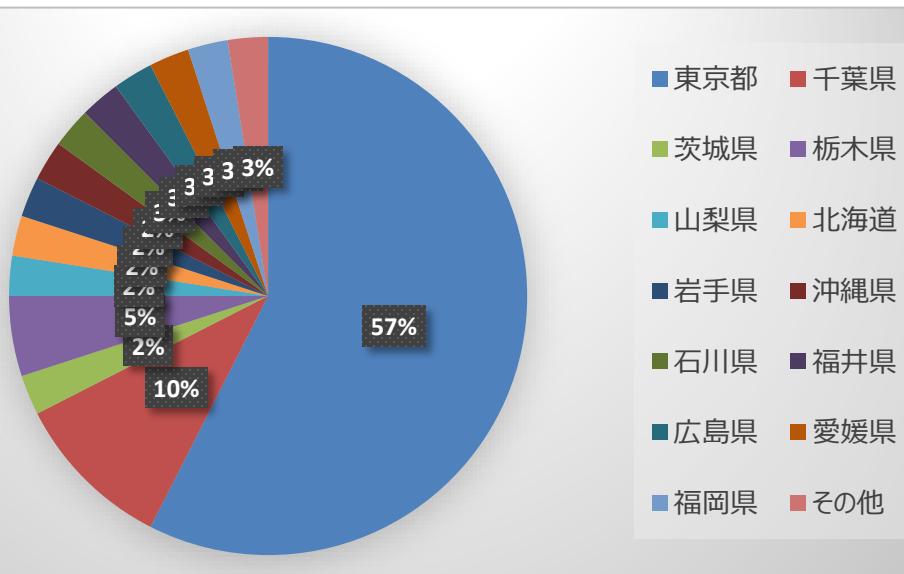


アンケート結果：業界別（BtoB）

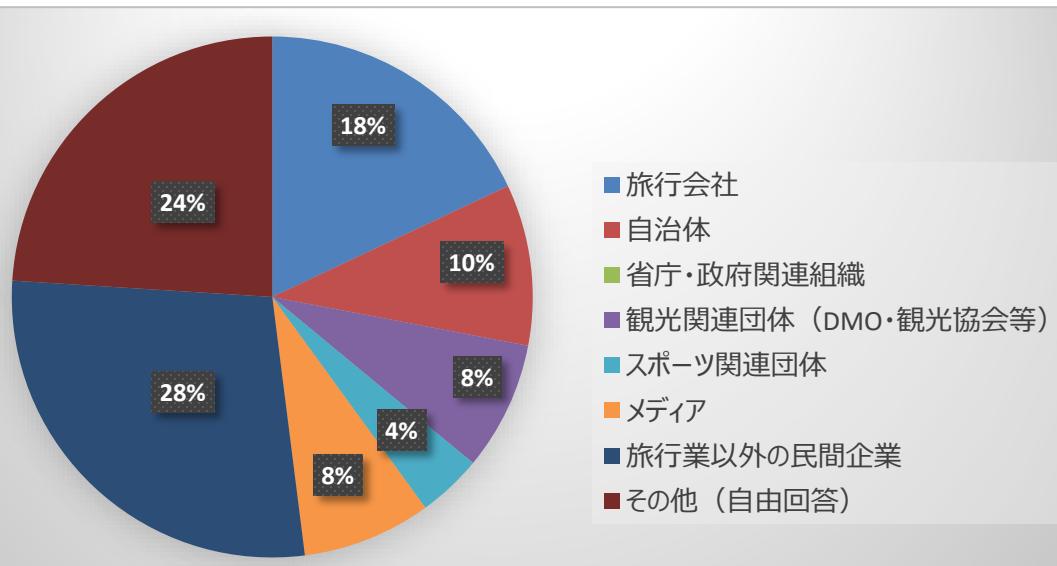
- 東京都を中心に首都圏からの来場が約70%を占め、その他広い地域からの来場があった。
- 旅行会社/観光関連団体以外で74%の団体が来場した。

n=40

Q3 Q1で日本国内を選択された方は都道府県名を記載ください。



Q4 ご所属の業種、企業・団体をお選びください。



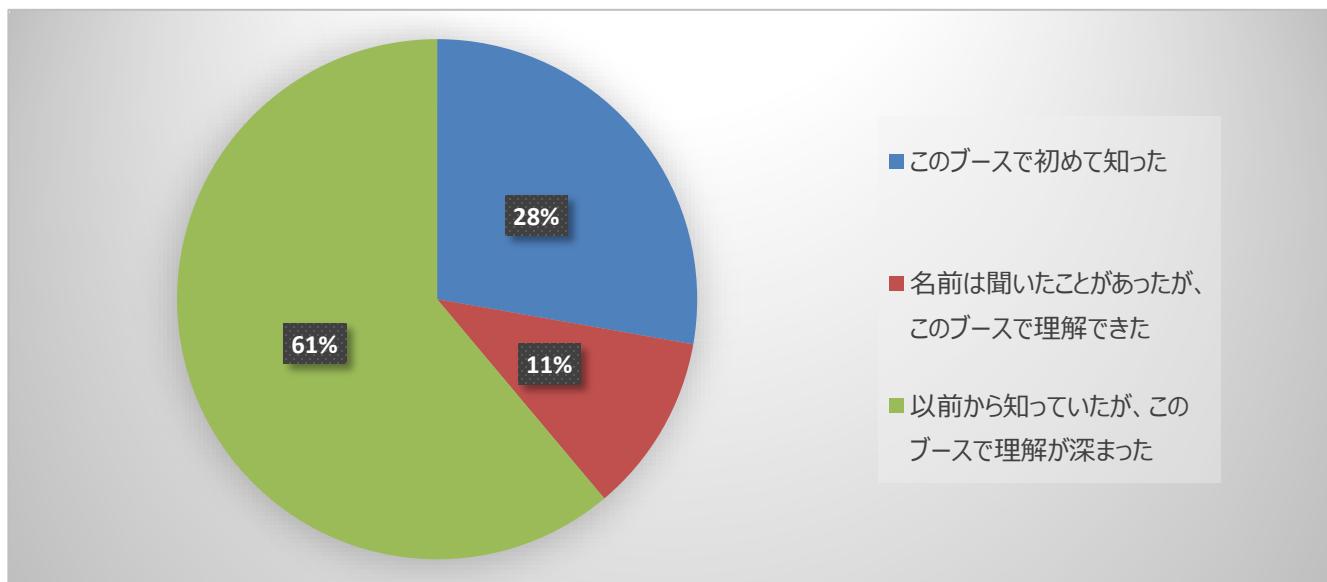
・他の回答について
ホテル、大学、アクティビティ、ドコモショップ、商社、ビームスクリエイティブ、経営企画、武道コンテンツ事業者

アンケート結果：業界日（BtoB）

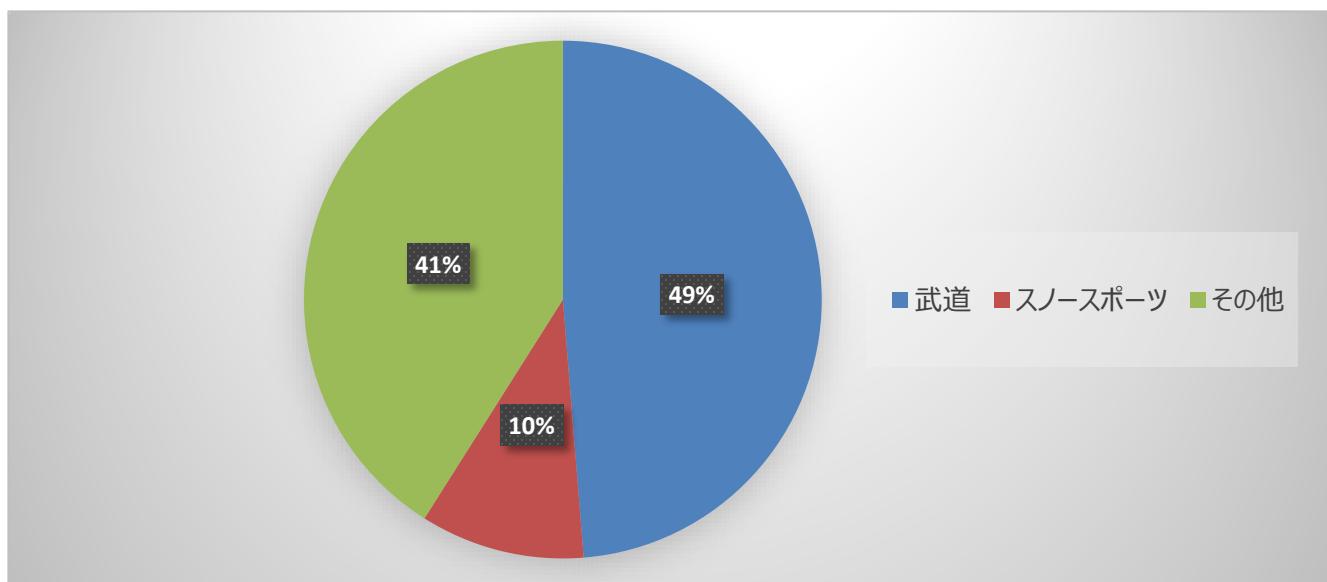
- ・3割弱がスポーツツーリズムを未認知の来場者であり、ブース出展により認知を拡大することができた。
- ・約7割は既に認知自体はあった層だが、ブースでの発信をきっかけに理解促進を図ることができた。
(「名前は聞いたことはあったが、このブースで理解できた」、「以前から知っていたが、ブースで理解が深まった」の合計：約72%)
- ・ブースPR後の関心ジャンルについては、武道ツーリズムが約半数を占めた。

n=40

Q5 スポーツツーリズムを以前からご存じでしたか？



Q6 関心のあるスポーツツーリズムのジャンルをお選びください



アンケート結果：業界日（BtoB）

・武道ジャンルの中では、弓道・柔道・忍者を挙げる方が複数いたが、特定の種目に集中せず、ばらつきのある結果となった。

・スノースポーツジャンルの選択者はスノーボードが顕著に多かった。

Q7 Q6で「①武道、②スノースポーツ、③その他」を選択された方にお伺いします。
スポーツツーリズムのジャンルの中で、関心のあるスポーツ種目名を教えてください。
(自由回答)

回答件数（複数回答含む） 42

①武道と回答した方

項目	件数	コメント
武道	2	体験プログラムは観光資源として映えるし、スピリットまで深く伝えられるとしたらすばらしい文化交流だと思いました
武道ツーリズム	1	
弓道	2	
柔道	2	
忍者	2	
居合	1	
空手	1	
合気道	1	
相撲	1	
少林寺	1	
アウトドアスポーツ	1	
格闘技	1	
全て	1	

②スノースポーツと回答した方

項目	件数	コメント
スノーボード	4	
スキー	1	

アンケート結果：業界日（BtoB）

・その他ジャンルの選択者の回答にはサッカーを中心に、球技系スポーツの回答が多かった。

Q7 Q6で「①武道、②スノースポーツ、③その他」を選択された方にお伺いします。
スポーツツーリズムのジャンルの中で、関心のあるスポーツ種目名を教えてください。
(自由回答)

③その他と回答した方

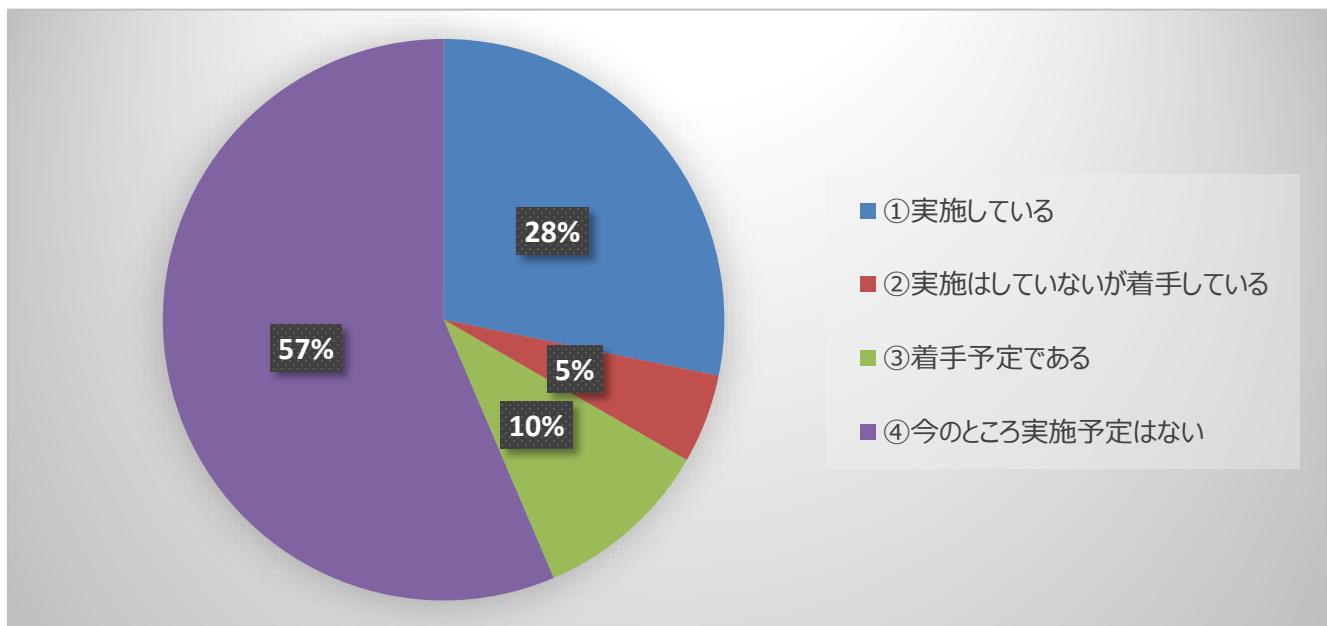
種目	件数	コメント
サッカー	4	
クリケット	1	
ラグビー	1	
テニス	1	
ゴルフ	1	
野球	1	
武道	1	
剣道	1	
忍術	1	
陸上	1	
アーバンスポーツ	1	
ウインターフィッシング	1	
eスポーツ	1	
その他	4	・全体的に興味があります・検討中です・健康・ネイチャー系のアクティビティ

アンケート結果：業界日（BtoB）

- ・スポーツツーリズムに既に着手している層は来場者の約1/3であった。
- ・本ブース出展を契機に、2/3を占める未着手層（着手予定 + 現時点での実施予定なし）にアプローチを図ることができた。

n=40

Q8 現在、スポーツツーリズムに関わる取組やビジネスを行っていますか？



アンケート結果：業界日（BtoB）

・全体として、武道・アウトドア・球技を中心に、多様な方向性の回答があった。
 →実施済・未着手ともに、内容を把握することで今後の支援施策の方向性を検討できると考えられる。

Q9 Q8で「①実施している／②実施はしていないが着手している／③着手予定である」を選択された方にお伺いします。実施中または実施・着手予定のスポーツツーリズムの取組内容を記載ください。（自由回答）

回答件数 17

①実施していると回答した方

回答内容	件数
クリケットの一般の方への推進	1
シーカヤックツーリズム	1
自社発行のインバウンド向け観光フリーマガジンで、 冬の発行号では何度かスキー特集としてスキー等を取り上げたことがあります。	1
地域への誘客、アスリートとのコンテンツ開発	1
サイクルリング、ウォッチスポーツスポンサー	1
弓道、剣道、合気道	1
青森県スポーツツーリズム	1
忍者体験	1
訪日外国人へ日本のコンテンツを提供したい	1
モニターツアー	1
サッカーの試合観戦前後の周遊促進を目指したアプリ	1

②実施はしていないが着手していると回答した方

回答内容	件数
沖縄空手振興会	1
ブラジリアン柔術	1

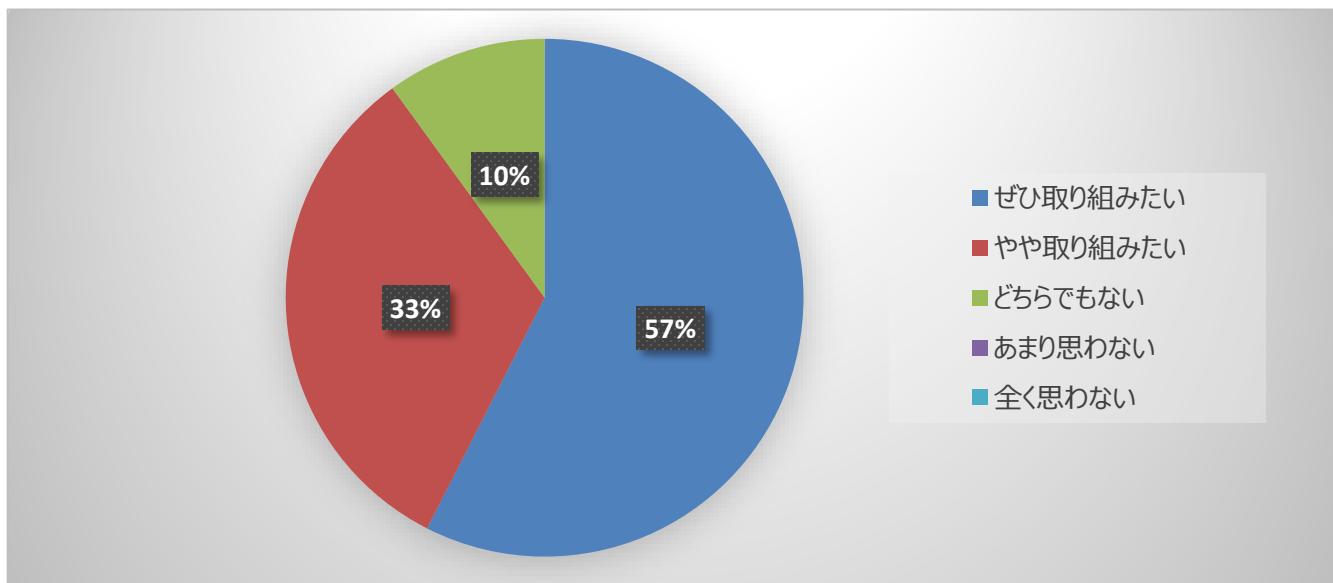
③着手予定であると回答した方

回答内容	件数
インバウンドの居合指導	1
野球場リニューアル完了に伴い野球チーム誘致 社会人、高校野球合宿誘致による地域活性化	1
サッカーに関する取り組み	1
eスポーツ	1

アンケート結果：業界日（BtoB）

・「実施予定はない」の約9割が取組に前向きに捉えている可能性がある
→今後、スポーツ庁による支援及び情報発信によって、裾野を拡大できる余地は大きいと想定される

Q10 Q8で「④今のところ実施予定はない」を選択された方にお伺いします。 n=40
今後スポーツツーリズムに取り組まれたいと思いますか？



アンケート結果：業界日（BtoB）

- ・「①ぜひ取り組みたい」事業者や団体からの具体的な要望やニーズとして捉えることができる

Q11 Q10で「①ぜひ取り組みたい、②やや取り組みたい」を選択された方にお伺いします。今後スポーツツーリズムについてどのような取組を行いたい、または検討してみたいと思いますか？※特にない場合は「特になし」と記載ください。（自由回答）

①ぜひ取り組みたいと回答した方

回答件数 23

回答内容	件数
クリケットとフットサル	1
ヨット	1
ドコモショップ内でXRをあつかっており、来店されたお客様に体験いただきたい	1
武道体験は今後ぜひ取り上げたいです	1
スポーツ交流の活性化	1
野球サッカーなど	1
食との関連	1
インバウンド対象	1
研究	1
リーグの発展の研究などを行いたい。	1
東北自治体担当で地域振興部に所属しています。地域連携の健康ツーリズムを実施したいと考えております。	1
海外ASEAN地域（出店国である中国、ベトナム、インドネシア、カンボジア）における武道の認知向上またはブランディング向上のためのプロモーション支援。プロモーション動画放映、アンケート調査、体験会イベント、パブリックビューイングなど。	1
愛知県への観光	1
インバウンド向けにBUDOとしての忍者体験をツーリズムとして展開したい	1
訪日外国人へ日本のコンテンツを提供したいので、提供社とお繋ぎ頂きたい。	1
武道の級位取得とワーケーションを組み合わせた取組等	1
各自治体を横断した取り組みを行いたい	1
その他（特になし、記載なし、）	5

アンケート結果：業界日（BtoB）

- ・「②やや取り組みたい」事業者や団体からの具体的な要望やニーズとして捉えることができる
- ・現状ではスポーツツーリズムへの取り組みを検討していない事業者や団体が一定数いることが分かったため、スポーツツーリズムに取り組むメリットの訴求対象と考えられる。

Q11 Q10で「①ぜひ取り組みたい、②やや取り組みたい」を選択された方にお伺いします。今後スポーツツーリズムについてどのような取組を行いたい、または検討してみたいと思いますか？※特にない場合は「特になし」と記載ください。（自由回答）

回答件数 13

②やや取り組みたいと回答した方

回答内容	件数
茨城県の武道を紹介したい	1
スポーツツーリズムの可能性や事例をメディアで発信し、広く伝える取組	1
県外からの誘客	1
シニア世代向けの体力作り	1
取材	1
その他（記載なし、特になし、未定）	8

Q12 Q10で「④あまり思わない、⑤全く思わない」を選択された方にお伺いします。
スポーツツーリズムに取り組みたいと思わない理由を教えてください。
※特にない場合は「特になし」と記載ください。（自由回答）

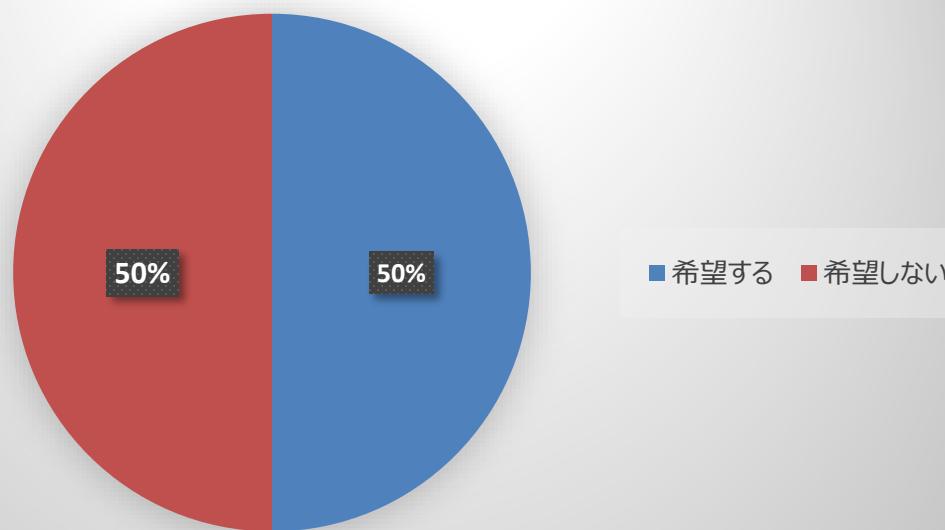
④あまり思わない、⑤全く思わないと回答した方は0。
③どちらでもないと回答した方からの回答は下記7件

回答内容	件数
特になし	6
まだ詳しく分からぬ	1

アンケート結果：業界日（BtoB）

- ・半数の団体が意見交換の機会を希望。団体種別も多岐にわたる。
- ・「意見交換を希望しない」企業・団体もスポーツツーリズムの具体的な内容の訴求対象と考えられる。

Q13 今後、スポーツツーリズムについて、スポーツ庁との意見交換を希望されますか？



Q14 Q13で「希望する」とお答えの方は、ご所属企業・団体名を記載ください。

業種	企業・団体名	業種	企業・団体名
旅行会社	株式会社 日本旅行 公務地域事業部 JTB 訪日インバウンド共創部	その他	仙水閣（ホテル） サニーシーズ株式会社 株式会社COCOHARETE 阪急交通社 システム統括室
自治体	福井県スポーツ課 栃木県		
省庁・政府関連組織			
観光関連団体	一般社団法人嘉手納町観光協会		
スポーツ関連団体	金沢文化スポーツコミッショナ		
メディア	株式会社ファイネックス 株式会社メディアジーンBusiness Insider Japan編集部 クロスボーダーネクスト		
旅行業以外の民間企業	宮島シーカヤック（アクティビティ） 淑徳大学（教育機関） 東洋大学国際観光学部国際観光学科（教育機関） 東洋大学国際観光学部 イリオスネット株式会社（ドコモショップ） イオンモール株式会社 海外事業推進部 ぴあ株式会社		

※Q15、Q16は個人情報のため本報告書には不記載

アンケート結果：業界日（BtoB）

・今回のブース出展にてスポーツツーリズムの概要や取組みメリット等への理解や進んだと考えられる。

Q17 その他、スポーツツーリズムに対して感じたこと、またはプレゼンやこのブースについて、お聞かせください。（自由回答）

回答件数 40

・ポジティブな回答

回答内容	件数
スポーツツーリズムについての理解が深まりました。取り組み内容がよくわかりました。勉強になった。	6
興味が湧きました。	2
細かい丁寧なご説明ありがとうございました。	2
良かったです	1
宿泊に繋がるツアーを検討したいと思います	1
武道が海外の人に人気ということはこの場で改めて気付かされた。	1
また考えます！	1
インバウンドに効果的	1
作られているコンテンツを店舗で活用できないか	1
来年実施予定です。	1
これから期待のマーケットだと思います	1
引き続きよろしくお願ひします	1
まだ、検討段階なので情報収集に努めます	1
とても素敵な対応をしていただきました。ありがとうございます。	1

アンケート結果：業界日（BtoB）

- ・取組みや商品化について補助や助言に求める声が多く寄せられた。

Q17 その他、スポーツツーリズムに対して感じたこと、またはプレゼンやこのブースについて、お聞かせください。（自由回答）

・要望、提言

回答件数 40

回答内容	件数
詳しい資料がほしい、もっと詳しく話をききたい	2
旅行客が気軽に体験できる、というコンテンツにはまだなっていないという感じでしょうか？ぜひ改めて丁寧にご説明いただきありがとうございました。個人詳しくお話を伺いたいと考えております。どうぞよろしくお願ひいたします。	1
アスリートの引退後の活躍を望みます。	1
マニターズ	1
スポーツ庁様の補助で商品化されたコンテンツの販売を増やしていきたい！	1
武道という日本独自の文化を観光資源にすることで競技自体の振興につながると思います	1
武道ツーリズムという存在をはじめて知りましたが、とても意義のある取組みと感じます。設問10でご回答した内容等でお力添えできることがありましたらご連絡いただけすると幸いです。	1
ネイチャーアクティビティ提供先とお繋ぎ頂きたい。	1
ぜひご連携させていただけますと幸いです	1
武道のプレゼンが見たかったです	1

・その他

回答内容	件数
特になし	6
ありすぎてかけません	1

アンケート項目：一般用 (BtoC)

No.	設問内容	回答方式
Q1	お住いの所在地について教えてください	選択式 ・日本国内 ・日本以外
Q2	国・地域名を記載ください	自由回答
Q3	Q1で日本国内を選択された方は都道府県名を記載ください	自由回答
Q4	性別	選択式 ・男性 ・女性 ・回答したくない
Q5	年代を教えてください	選択式 ・～19歳 ・20～29歳 ・30～39歳 ・40～49歳 ・50～59歳 ・60～69歳 ・70歳以上
Q6	スポーツツーリズムを以前からご存じですか？※スポーツツーリズム：スポーツの参加（する）や観戦（見る）を目的として地域を訪れ、地域資源とスポーツが融合した観光を楽しむツーリズム	選択式 ・知っていたし、参加したことがある ・知っていた ・名前は聞いたことがあった ・全く知らなかった
Q7	スポーツ庁がスポーツツーリズムを推進していることを知っていましたか。	選択式 ・知っていた ・知らなかった
Q8	Q7で「知っていた」を選択した方にお伺いします。どんな取組をしていると知っていましたか。	自由回答
Q9	Q7で「知っていた」を選択した方にお伺いします。何をきっかけに知りましたか。	選択式 ・YouTube ・ポータルサイト ・Instagram ・Facebook ・その他

アンケート項目：一般用（BtoC）

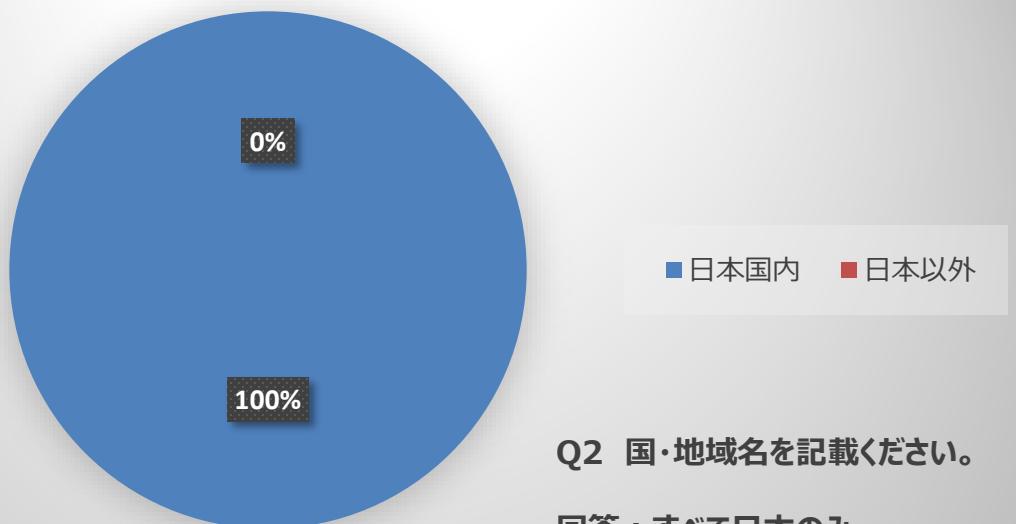
No.	設問内容	回答方式
Q10	あなたが関心のあるスポーツツーリズムのジャンルを教えてください。	選択式 ・武道 ・スノースポーツ ・その他
Q11	Q10で選択したスポーツツーリズムの種目は何ですか。場所、内容も記載ください。※複数ある場合は複数記載ください	自由回答
Q12	これまでに、スポーツツーリズムに参加したことはありますか？	選択式 ①ある（4回以上） ②ある（1～3回） ③体験したことがない
Q13	Q12で「①、②」を選択された方（スポーツツーリズムの参加経験がある方）にお伺いします。どの種目でスポーツツーリズムに参加されましたか？※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。	自由回答
Q14	Q12で「①、②」を選択された方（スポーツツーリズムの参加経験がある方）にお伺いします。どの地域でスポーツツーリズムに参加されましたか？体験された場所を記載ください。※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。	自由回答
Q15	Q12で「①、②」を選択された方（スポーツツーリズムの参加経験がある方）にお伺いします。どのような内容のスポーツツーリズムに参加されましたか？※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。	自由回答
Q16	今後、スポーツツーリズムに参加してみたいと思いますか？	選択式 ①ぜひ参加してみたい ②参加してみたい ③どちらでもない ④あまり参加したくない ⑤全く参加したくない
Q17	Q16で「①、②」を選択された方にお伺いします。どのスポーツを活用したツーリズムに参加してみたいと思いますか？	自由回答
Q18	その他、スポーツツーリズムに対して感じたこと、またはプレゼンやこのブースについて、あればお聞かせください。	自由回答

アンケート結果：一般日（BtoC）

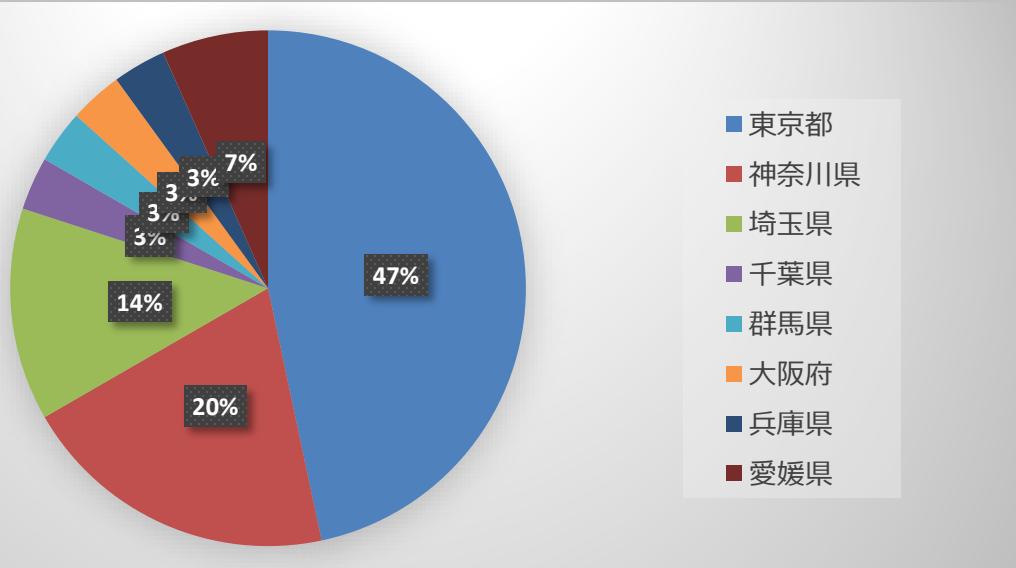
・東京を中心に一都三県の来場が大多数（約84%）となった。

Q1 お住いの所在地について教えてください

n=33



Q3 Q1で日本国内を選択された方は都道府県名を記載ください。

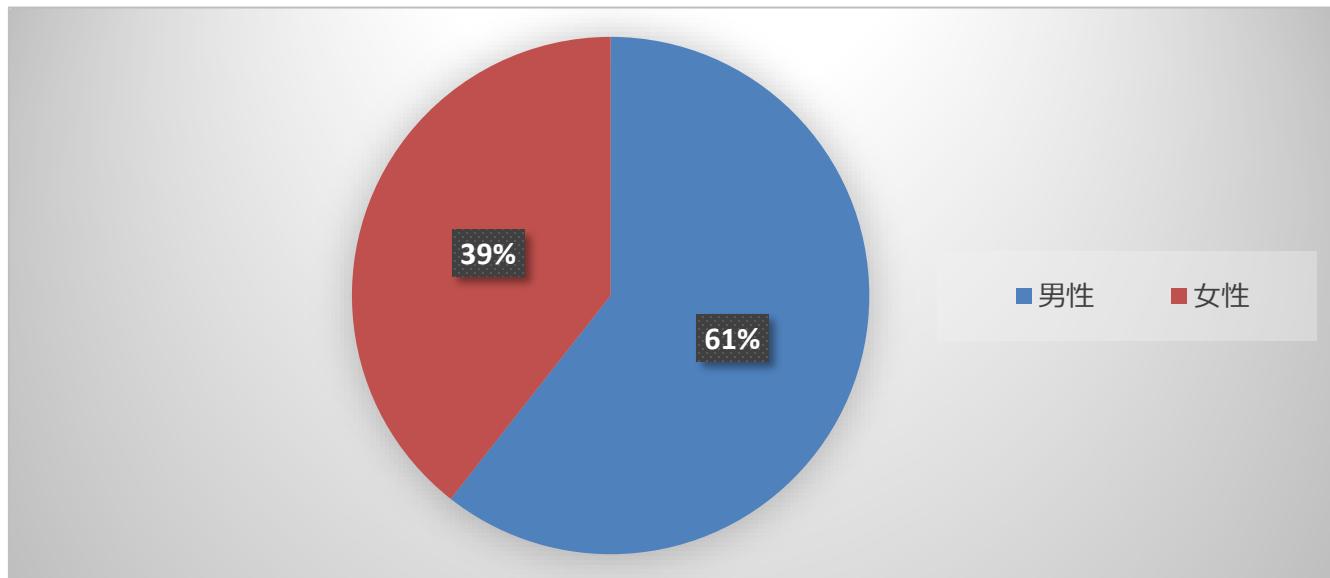


アンケート結果：一般日（BtoC）

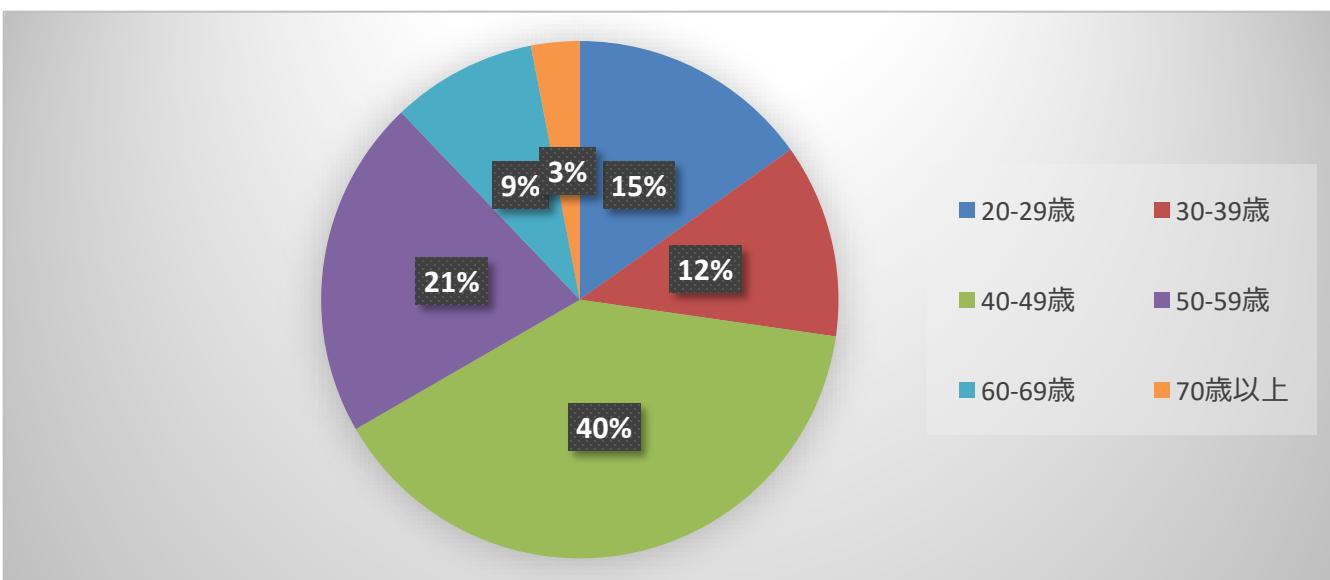
- ・男女比はおおよそ6:4
- ・来場者の年齢層は20代～50代で約9割を占めた

Q4 性別

n=33



Q5 年代を教えてください

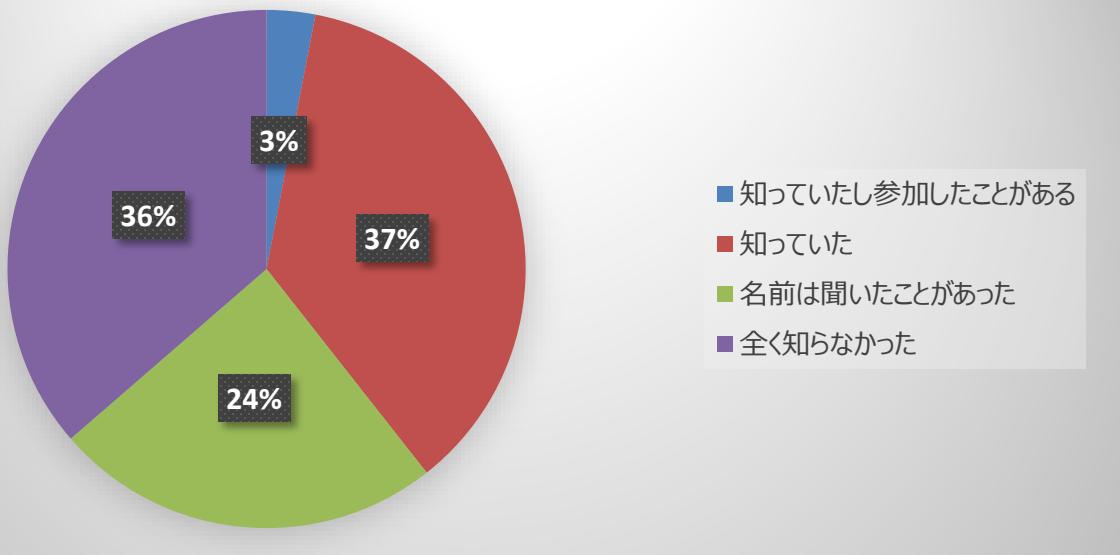


アンケート結果：一般日（BtoC）

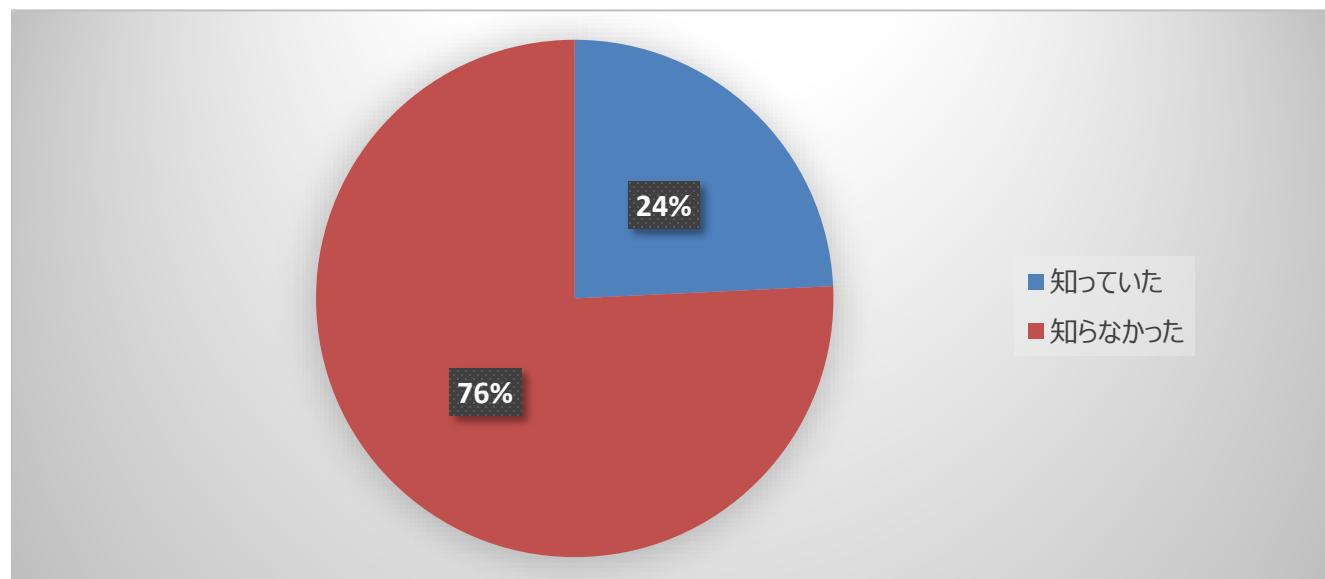
- ・スポーツツーリズムの認知層は約4割、「名前は聞いたことがあった」まで約6割。
- ・スポーツ庁が推進していることの認知も1/4弱であった。
→本ブース出展をきっかけに、未認知層にアプローチが図れた。

Q6 スポーツツーリズムを以前からご存じでしたか？

n=33



Q7 スポーツ庁がスポーツツーリズムを推進していることを知っていましたか。



アンケート結果：一般日（BtoC）

・現在実施しているPRコンテンツ（ポータルサイトやインスタグラム等）の認知拡大の余地があると考えられる。

Q8 Q7で「知っていた」を選択した方にお伺いします。どんな取組をしていると知っていましたか？

回答8件

自転車

全国でセミナーなど

スポーツを目的としたツアーの誘致

助成金

助成など

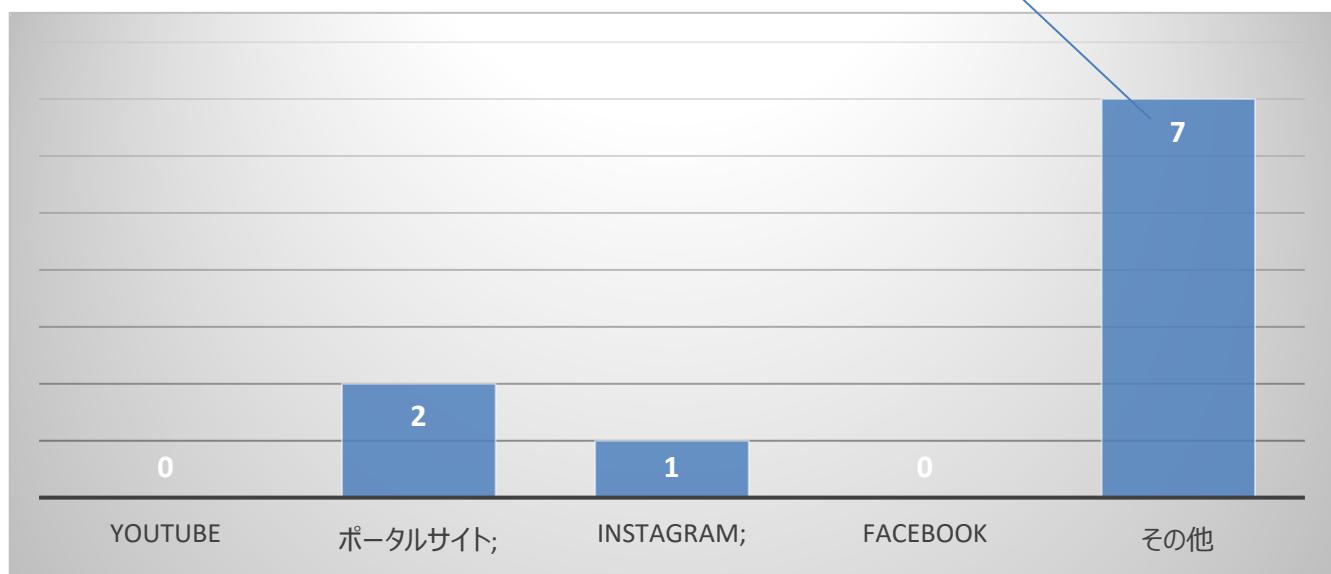
スポーツ基本法など

よく知らなかった

言葉は知っていた。プロスポーツの試合を観光に組み込むものだと思っていた

Q9 Q7で「知っていた」を選択した方にお伺いします。何をきっかけに知りましたか？

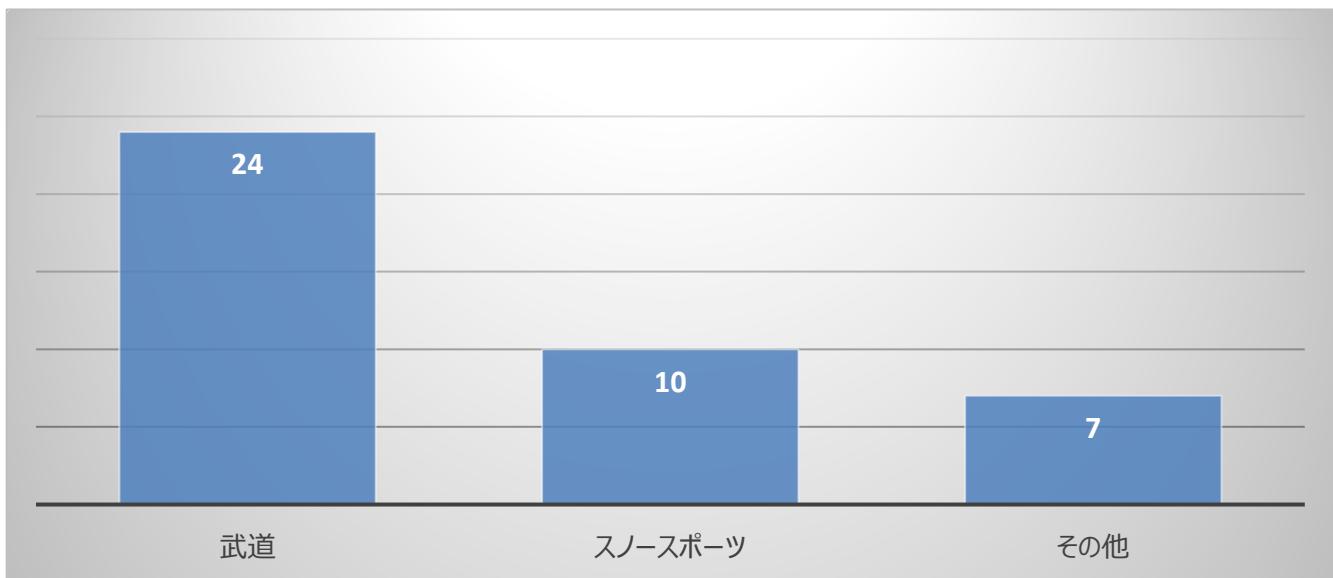
「その他」記載内容：ニュース1件 論文発表1件



アンケート結果：一般日（BtoC）

- ・ブースでの訴求効果もあると思われるが、武道およびスノーツーリズムへの関心が高いと考えられる
- ・toC層に対しては武道、スノースポーツツーリズムの具体的な訴求が効果的だと考えられる

Q10 あなたが関心のあるスポーツツーリズムのジャンルを教えてください。 n=33



アンケート結果：一般日（BtoC）

・武道ツーリズム関心層は、スノースポーツやマラソン等にも興味関心があると考えられる。

Q11 Q10で選択したスポーツツーリズムの種目は何ですか。 場所、内容も記載ください。
※複数ある場合は複数記載ください。(自由回答)

武道と回答した方

回答件数（複数回答含む） 26

回答内容	件数
空手	6
剣道	3
居合道	2
武道	1
合気道	1
柔道	1
相撲	1
忍道	1
スキー	2
スノーボード	1
マラソン	1
バスケットボール	1
ボクシング	1
全般	1
淡路島にゆかりがあるスポーツ	1
まだよく知らないので、ふんわりした興味でした	1
その他（ありがとう）	1

アンケート結果：一般日（BtoC）

・スノースポーツ関心層はスキーやスノーボードに加え、武道にも興味関心を持っていると考えられる。

Q11 Q10で選択したスポーツツーリズムの種目は何ですか。 場所、内容も記載ください。
※複数ある場合は複数記載ください。（自由回答）

スノースポーツと回答した方

回答件数（複数回答含む） 13

回答内容	件数
スキー	5
スノーボード	3
空手	2
剣道	1
武道ツーリズム全般	1
まだよく知らないので、ふんわりした興味でした	1

その他と回答した方

回答件数（複数回答含む） 14

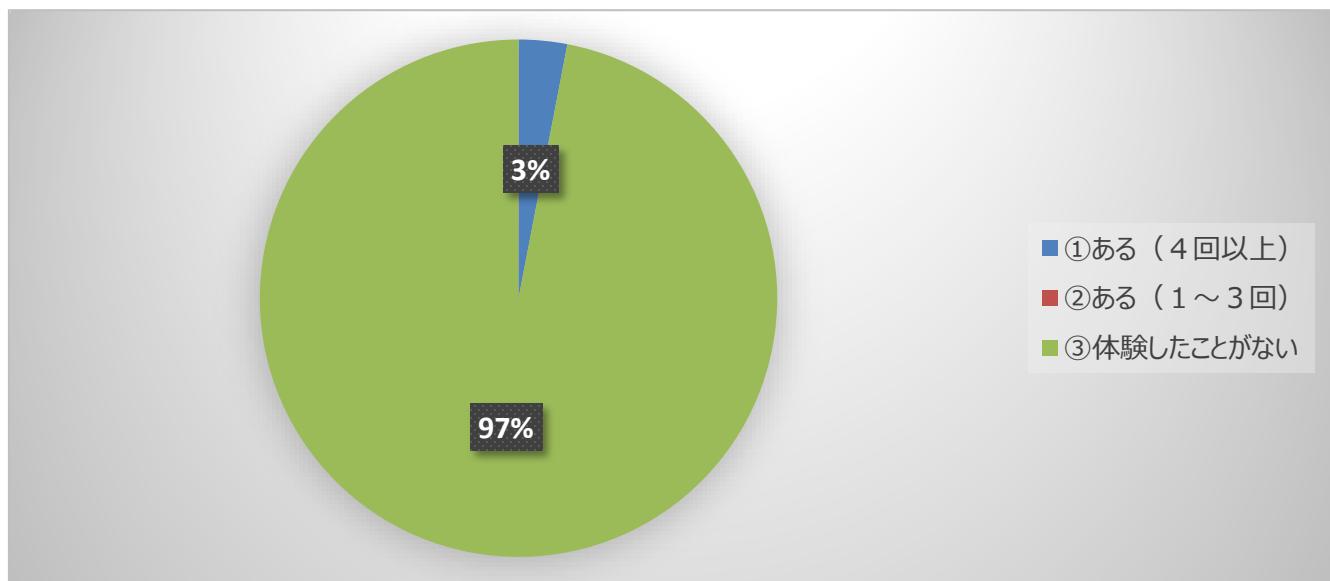
回答内容	件数
自転車	5
マラソン	1
バスケットボール	3
アマチュア野球	1
テニス	1
ツーリング	1
加圧トレーニング	1

アンケート結果：一般日（BtoC）

- ・参加経験は少ない
- ・実施経験のあるスポーツが「スポーツツーリズム」と認識されていない可能性もあり、アンケート設問の再検討が必要

Q12 これまでに、スポーツツーリズムに参加したことはありますか？

n=33



Q13 Q12で「①ある(4回以上)、②(1~3回)」を選択された方(スポーツツーリズムの参加経験がある方)にお伺いします。どの種目でスポーツツーリズムに参加されましたか？※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。(自由回答)

回答1件

新潟で、スノボー、スキーを楽しむ、JOPベテランに参加し、地方の大会に出場する（大阪、仙台など）

Q14 Q12で「①、②」を選択された方(スポーツツーリズムの参加経験がある方)にお伺いします。どの地域でスポーツツーリズムに参加されましたか？体験された場所を記載ください。※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。(自由回答)

回答1件

上に同じ ※Q13と同回答の方

アンケート結果：一般日（BtoC）

・経験している3%に対して、参加意向層が約8割強のため、具体的な商品等のPRが効果的と考えられる

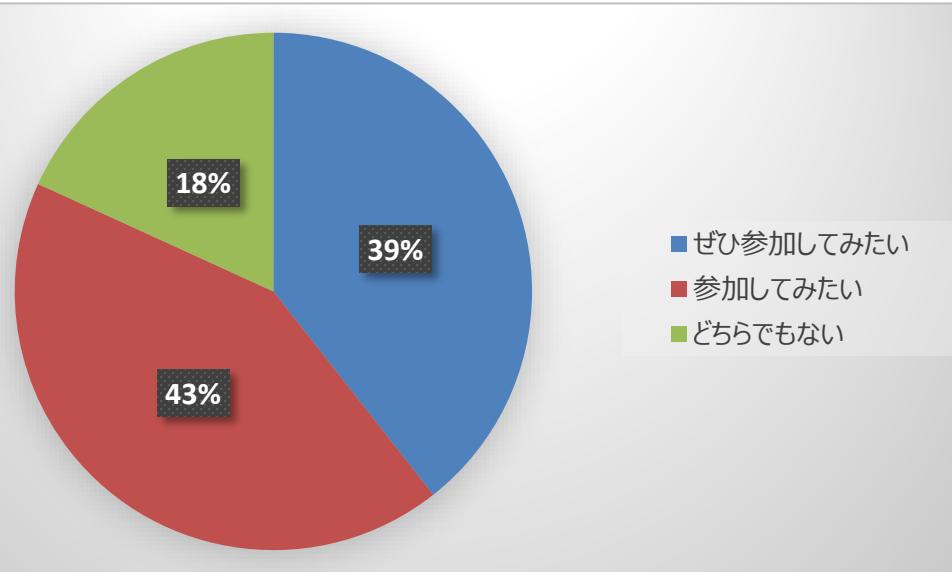
Q15 Q12で「①ある（4回以上）、②（1～3回）」を選択された方（スポーツツーリズムの参加経験がある方）にお伺いします。どのような内容のスポーツツーリズムに参加されましたか？※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。（自由回答）

回答1件

新潟で、スノボー、スキーを楽しむ、JOPベテランに参加し、地方の大会に出場する（大阪、仙台など）

Q16 今後、スポーツツーリズムに参加してみたいと思いますか？

n=33



アンケート結果：一般日（BtoC）

・参加してみたいツーリズムは武道：12件、スノースポーツ（ウィンタースポーツ）：3件で半数を占め、関心度の高いツーリズムだと考えられる。

Q17 Q16で「①ぜひ参加してみたい、②参加してみたい」を選択された方にお伺いします。どのスポーツを活用したツーリズムに参加してみたいと思いますか？（自由回答）

回答件数（複数回答含む） 30

①ぜひ参加してみたいと回答した方

回答内容	件数
武道	2
空手	3
武術	1
居合道	1
弓道	1
スノースポーツ、ウィンタースポーツ	2
テニス	1
その他（記載なし、いろいろやってみたい）	4

②参加してみたいと回答した方

回答内容	件数
柔道	1
空手	1
剣道	1
茶道	1
スノースポーツ	1
テニス	1
自転車、ツーリング	2
その他（記載なし、内容次第）	7

アンケート結果：一般日（BtoC）

・今回のブース来場を機会に、日本独特の海外向けコンテンツとして新規で関心を持ってくれた反応が多く、スポーツツーリズムの取り組みや発想をポジティブに捉えてくれた意見がみられた。

Q18 その他、スポーツツーリズム／武道ツーリズムに対して感じたこと、またはこのブースについて、などあればお聞かせください。（自由回答）

・ポジティブな回答

回答内容	件数
日本の子供だけでなく、大人や、海外の方に日本の文化を伝える良い取り組みと思う。	1
日本を広めるきかい、	1
インバウンド推進を重点的な目標としていることを知れた。	1
武道ツーリズムという言葉を初めて聞いたので気になった	1
知らない取り組みだったので外国人との交流もできるこの取り組みに興味を持ちました	1
スポーツツーリズムと言うプログラムがある事を知って良かったです	1
VRで武道ツーリズムを体感することが出来、行ってみたいと思った。	1
日本のスポーツを活かして、全国を巡ったり文化を伝える取り組みがあると知ってとても興味が湧いた。	1
体を動かしたいとは思っているが、なかなか動けないのできっかけがあるのはいいことだと思う	1
地域に根付いた活動がいいなと思いました	1
関心があったのでしれてよかったです	1
とても役に立つ見解が聞けました。	1
愛媛県武道館でもぜひ開催したい	1
凄い観点だと思いました！！	1
クリアケースありがとう	1
期待しています	1
とても良い対応ありがとうございました、ありがとうございました	1
面白そう、楽しい	2
相撲	1

アンケート結果：一般日（BtoC）

・スポーツツーリズムの認知拡大やPRに対する要望が多く、具体的な訴求方が今後の課題、改善策として考えられる

Q18 その他、スポーツツーリズム／武道ツーリズムに対して感じたこと、またはこのブースについて、などあればお聞かせください。（自由回答）

・要望、提言

回答内容	件数
どんどんアピールしてほしい、積極的に発信して欲しいです、もっとPRしたほうがいい、広めて欲しい	4
まだ認知度が低いと思うので、入り口の敷居をもっと低くしたほうがいいと思いました。また、スポーツはたくさんあるので、武道に限らず、色々なスポーツをフォーカスして頂き、引退されても活躍されているプロの方々ともっとコラボしたり支援いただけないと良いのではないかでしょうか。テニスは鈴木貴男さんや杉山愛さん、小野田さんが頑張っているSTAを楽しく拝見しています。ぜひバックアップをお願いします！	1
頑張ってください	1
他にどんなスポーツが、あるか知りたい	1
カテをもっと増やして欲しい	1

・その他

回答内容	件数
特になし	4

KPI・目標値

1. スポーツ庁プレゼン参加者数

事前設定値
40名【未達】
35名

一昨年（東京開催）よりも集客した昨年（大阪開催）実績同等を目標値に設定

武道事業者のプレゼンテーションを実施した昨年よりもプレゼンテーション全体回数が減少しており、スポーツ庁プレゼンテーション訴求度や注目度が下がってしまった要因と考えられる。訴求やPR方を再検討したい。

2. ブース接触者数（来場者数）

事前設定値
636名【達成】
1,104名

一昨年（東京開催）よりも集客した昨年（大阪開催）実績同等を目標値に設定

展示会来場者数が昨年比23.5%増加した展示会来場者数に加え、昨年よりもスポーツツーリズムへの関心が高い来場者がブースに接触したと考えられる。

3. アンケート回収数

事前設定値
208名【未達】
73名

一昨年（東京開催）よりも集客した昨年（大阪開催）実績同等を目標値に設定

今回より変更したアンケート回答方（QRコード読み取り式）に変更したことやノベルティ変更等により回収数が減少した原因として考えられ、効果的なアンケート回収方を検討したい。

KPI・目標値

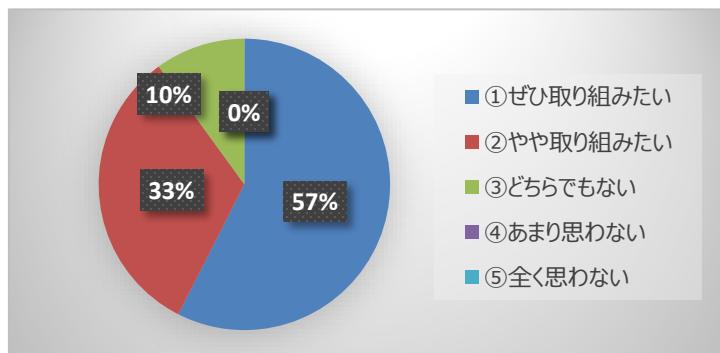
4. スポーツツーリズムへの興味・関心

B2Bアンケート：Q10「今後スポーツツーリズムに取組まれたいと思いますか」

①ぜひ取り組みたい + ②やや取り組みたいの回答率

事前設定値
75%【達成】
90%

観光、スポーツツーリズムに興味関心のある来場者に対するPR・訴求を図り、回答率75%を目指した。



今回のブース出展で関心のある企業や団体等にスポーツツーリズムを効果的に訴求することができ、スポーツツーリズムのメリットを感じてもらえたことで、取組みに前向きな印象を与えることができたと考えられる。

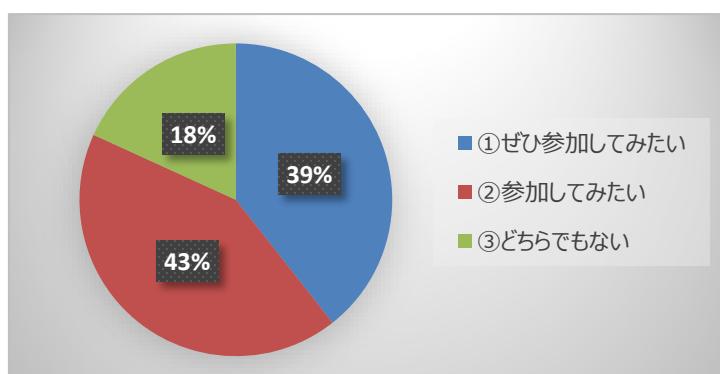
5. スポーツツーリズムへの興味・関心

B2Cアンケート：Q16「今後スポーツツーリズムに参加してみたいと思うか」

①ぜひ取り組みたい + ②やや取り組みたいの回答率

事前設定値
75%【達成】
82%

観光、スポーツツーリズムに興味関心のある来場者に対するPR・訴求を図り、回答率75%を目指した。



今回のブース出展で観光やスポーツに関心のある一般消費者に対して、スポーツツーリズムの認知拡大を図ることができ、参加意欲を醸成することができたと考えられる。

総評

成果

- 低予算の中で既存備品流用等、最大限の装飾を行うことができた。
- ブース接触者数は昨年よりも大幅に増加し、今回のブース出展によりスポーツツーリズムの認知拡大や周知、訴求を行うことができた。
- BtoBアンケート回答内容から、BtoBにおいては、スポーツツーリズムの中でも武道やスノースポーツへの関心が高いことが分かった一方で、スポーツツーリズム自体の概要や取り組むことで生まれるメリットの訴求や理解が進んでいないことも分かり、今後出展する展示会での出展内容やイベント展開時のコンテンツ検討時に活かすことができる意見等を獲得することができた。
- BtoCアンケート回答内容から、「スポーツツーリズム」という言葉の認知は進んでいると考えられるが、スポーツツーリズムの概要や具体的な商品の認知、また参加経験が少ないことが分かった。今回のブース出展により、スポーツツーリズムのコンテンツの魅力や参加への前向きな反応を獲得することができ、日本独自性の強いコンテンツとしての優位性を確認することができたと考えられる。

反省

- 業界日である初日・2日目に実施したスポーツ庁プレゼンテーション参加者数が減少。アンケート回収数が昨年より減少。
- 壁面パネルに貼付したポスターの擦れが発生。ポスターをそのまま貼付するのではなく、パネル化など展示会出展装飾に合わせた仕様での製作・装飾等を検討したい
- 事前に募集した事業者広報物は3社にとどまった。募集時期や、モデル事業採択事業者とポータルサイト掲載事業者に限定している事前募集先の見直し等、募集方を再検討したい。

改善案

- プrezentationの内容自体にはアンケート回答から、好意的な意見が多かったため、チラシ配布等でのプレゼンテーション実施日時のPRや周知、またプレゼンテーションコンテンツ力アップを目的としてスポーツツーリズム事業者との共催等が改善策として考えられる。
- アンケート回収率増に向け、アンケート設問の選択式増加やアンケート回答所要時間の掲出、事務局メンバーによるブース運営を検討。
- 事前募集の事業者広報物の募集は過去関連事業者に限定せずに募集を検討。関連事業者の底上げや参画意識向上を狙ったネットワーキングや初步的なDM発信などの実施検討
- 展示会出展に適し、展示会会場で再利用および流用でき、スポーツツーリズムの概要や具体的な商材を分かりやすく、見やすく周知・PRできるアイテムやツールの製作を検討したい。