

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年度予算額（案）
（前年度予算額）

167,079千円
178,800千円



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、増加傾向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を進める。これにより、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につなげながら、訪日旅行客等のニーズの変化を的確に見極め、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創出を図る。

事業内容

事業実施期間

平成29年度～

① スポーツツーリズム・武道等コンテンツ創出事業

0.4億円

○ 武道をはじめとする地域スポーツ資源を活用したコンテンツの創出をモデル的に支援し、地方部での長期滞在※への貢献等の効果検証等を行う。

※ライブパフォーマンス、検定・資格取得 等

1. 武道ツーリズム

日本発祥の武道と日本特有の資源（ヘリテイジ）等を融合させた稀少性の高い体験コンテンツを創出



2. その他（スノースポーツ・登山・ニュースポーツ等）

日本固有の資源の活用やニーズを掘り起こす、新たな種目を活用したコンテンツを創出



② スポーツツーリズム・ムーブメント創出事業（拡充）

1.1億円

○ ホームページ等を通じたプロモーションや、セミナー等を通じた各地域での自発的なプロモーション活動を促進する。

○ 武道を中心とした体験機会を国内外で創出し、日本ならではのスポーツツーリズムの認知拡大、地方誘客を促進する。

○ 武道コンテンツ体験時の安全確保手法等の検討など、新規事業者参入に必要な環境整備に取り組む。



データの分析



自発的な取組促進

HP・SNS等発信

検索数増

直接的なPR

セミナー等を通じたデータの利活用の促進

本格的なコンテンツ醸成

スポーツツーリズム・ムーブメント拡大



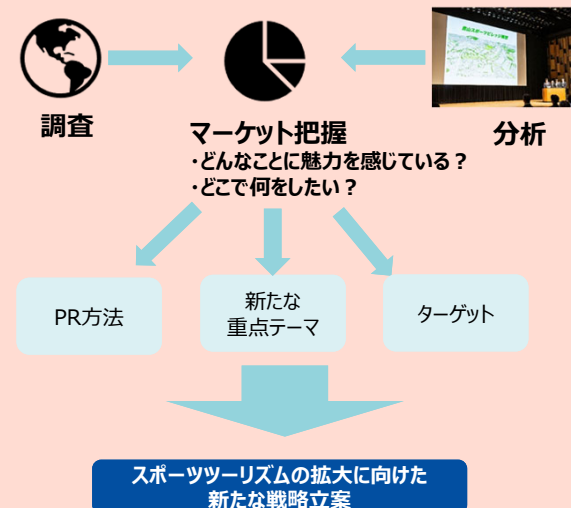
体験機会等による訪日意欲喚起

訪日機運喚起・地方への観光

③ スポーツツーリズム・マーケット調査事業（新規）

0.1億円

○ 今後のスポーツツーリズムの展開に効果的な「目的」「テーマ」「コンテンツ」等のあり方について、有効性の高い最新データを収集し、訪日旅行客等のニーズを把握・分析する。



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