



令和5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

別添報告書④
武道をはじめとしたスポーツツーリズム・ムーブメントの創出
イ 武道ツーリズム・ネットワークの強化及び認知拡大

令和7年3月31日
Jtb Communication Design
株式会社JTBCコミュニケーションデザイン

全体概要

令和5年度事業における振り返り

- ✓ インバウンドが完全復活し、消費額も5兆円を突破。国を挙げて消費意欲・知的好奇心が旺盛な高付加価値旅行者の誘客・周遊促進が求められてきており、これらターゲットの志向と合致する**武道ツーリズムコンテンツの創出・磨き上げは一層重要**となる。
- ✓ 新たな取組事業者が生まれてきているが、まだまだツーリズム・武道業界全体への認知度は高くなく、**ポテンシャルを持つ地域・団体の開拓余地は十分**にある
- ✓ 実験的に実施した一般層を対象としたリアル体験イベントでは、多くの参加者にポジティブな反応が見られた。**ライト層に対して、武道やその世界観への理解・関心喚起を図る**ためには、オンライン施策だけでなく、**リアル施策も並行**させることが重要。

令和6年度事業におけるご提案ポイント

取組者の裾野拡大・ネットワーキングを通じた推進基盤の整備とリアル・オンライン二刀流での認知・関心拡大

- ①取組者同士の知見共有・ネットワーキング機会の創出による相互発展・共創促進**
各地の取組者のネットワーク基盤を構築し、コンテンツ造成や受入対応等について相互での情報交換や、長期滞在・周遊傾向がみられる高付加価値旅行者を迎え入れるにあたっての広域連携等が行いやすい環境を構築する。事業者同士の連携促進のため、オンライン上の交流だけでなく、リアルなネットワーキング機会も設定する。
- ②（特に未取組・取組初期段階事業者に向けた）情報発信強化による裾野拡大**
武道ツーリズムの取組者はまだ限られているのが現状ではあるが、関心層・取組検討層は確実に増えてきている。これら事業者に対し、WEBサイトやセミナー機会等を通じて活動促進に役立つ情報を発信する。
- ③リアル体験機会の創出による、武道ツーリズム認知・関心の拡大**
国内外の旅行関心層が集まる場において、武道に触れる機会や、武道ツーリズムコンテンツの発信を行うリアルイベントを実施する。リアルイベントには取組者の出演や来場促進をはかることで、取組披露・ネットワーキングの場としても機能させる。

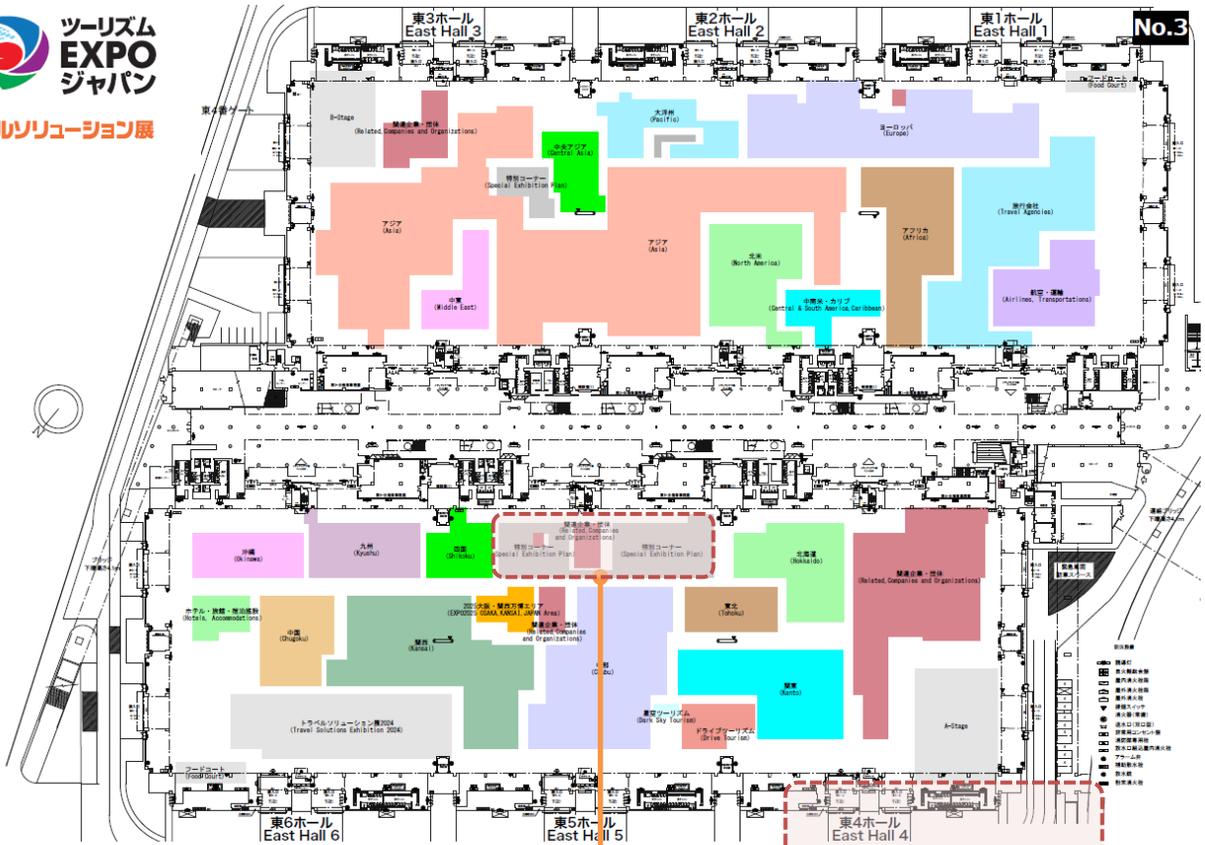
ツーリズムEXPOジャパン2024 東京ビッグサイト 出展業務

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。

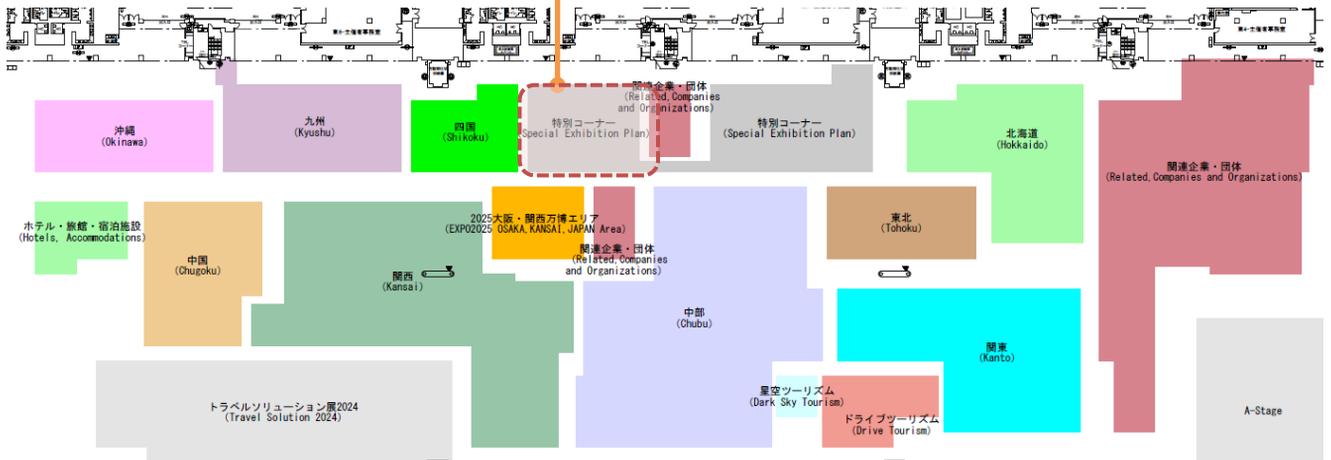
名 称	ツーリズムEXPOジャパン2024（英：Tourism EXPO Japan 2024）
日 程	2024年9月26日（木）～29日（日）※4日間 【業界日】9月26日（木）10:00-18:00 9月27日（金）10:00-18:00 【一般日】9月28日（土）10:00-18:00 9月29日（日）10:00-17:00
会 場	東京ビッグサイト 〒135-0063東京都江東区有明3丁目11-1
主 催	公益社団法人日本観光振興協会 一般社団法人日本旅行業協会（JATA） 日本政府観光局（JNTO）
特別協力	一般社団法人全国旅行業協会（ANTA）
来場見込み （実施前想定）	合計180,000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



スポーツ庁
スポーツツーリズムブース
出展コーナー

展覧名	PROJECT TITLE	Tourism EXPO Japan 2024	図面	DRAWN	作成日	DATE DRAWN	縮尺	1/1000	図面番号	SHEET NO.	03-01
図面名	DRAWING TITLE	会場レイアウト図									



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

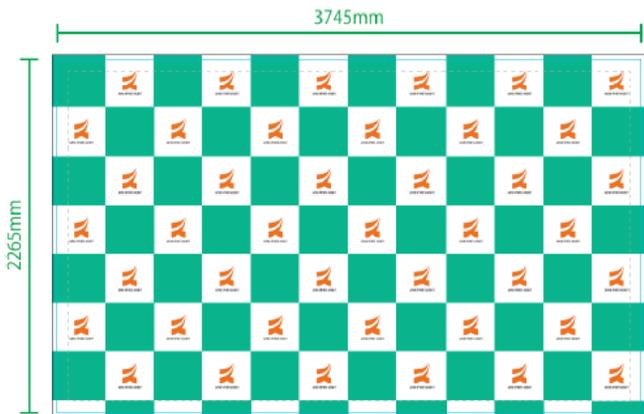
スポーツ庁/スポーツツーリズムロゴパネル



長官パネル



市松シート (布製/市松模様)



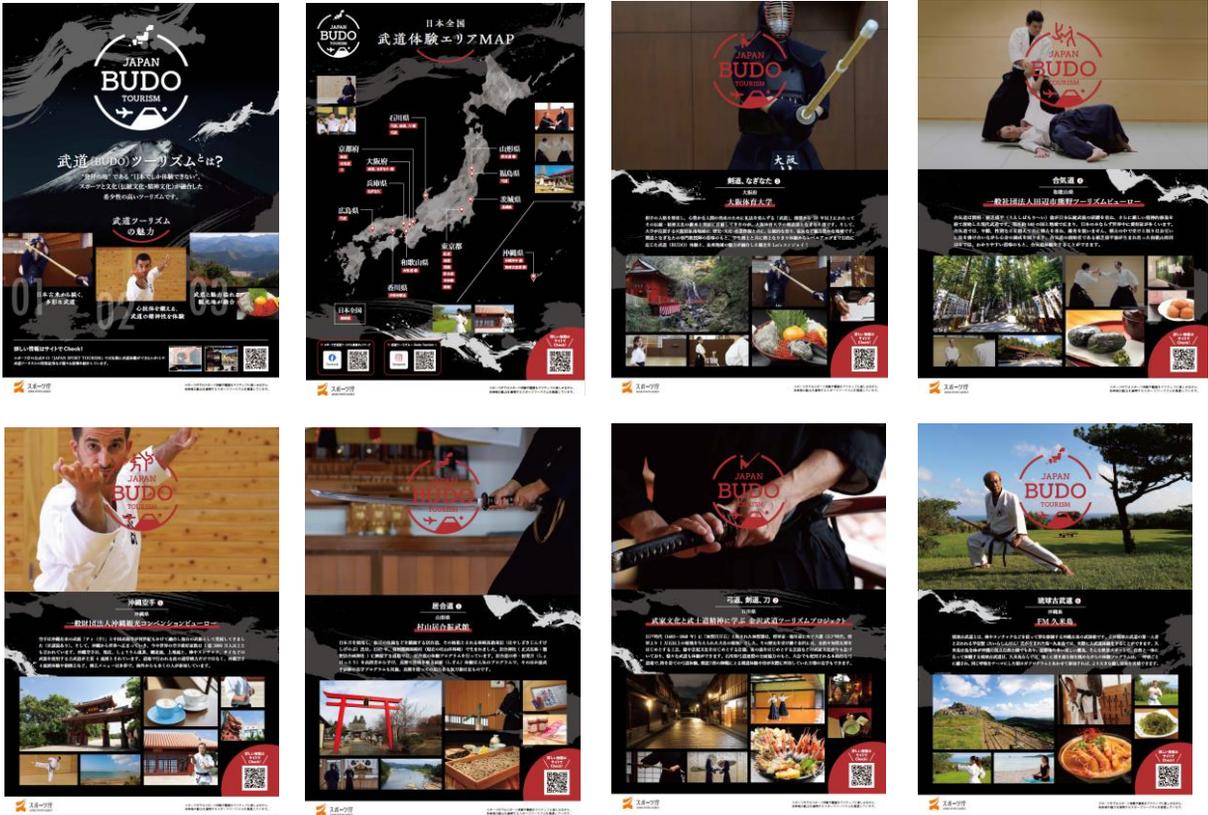
フォトタペストリー (布製/富士山・五重塔)



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) ※既存活用
- ・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ン)

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)

スポーツ庁 JAPAN SPORTS AGENCY		ブースプログラムのご案内		SPORTS TOURISM
業界日	9月26日 (木)	VR体験 VR動画ヘッドセットでの360°動画体験。動体感あふれる武道の世界観をぜひVRで体感ください。	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27日 (金)		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	9月28日 (土)	VRゴーグルプレゼント VR動画を体験いただいた方に、「オリジナルVR動画ゴーグル」をプレゼント ※先着50名	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	
	9月29日 (日)			

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】 ヘルトラ株式会社
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
	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)	
18:00		

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年度要綱・事業額 239,600千円
前年度予算額 176,000千円

事業概要

地域資源とスポーツを融合した観光を牽引するスポーツツーリズムについて、回復基調にある訪日旅行者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戦略的展開の創出、DXを活用したプロモーションによるスポーツツーリズム・ムーブメントの醸成を進める。合わせて、武道を軸としたスポーツツーリズムの認知拡大による地方振興につなげる。訪日旅行者等のニーズの拡大を契機に見据え、地域スポーツ資源を活用した国内外から観光客をコンテンツの戦略的な創出を図る。

事業内容 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 (0.8億円)

○ 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主眼とし、地方部での長期滞在への貢献等の効果的展開を図る。

※「プロモーション」実施（関係機関等）

1. 武道ツーリズム

日本発祥の武道・日本特有の資源（パライソ）等を顕著な個性・個性高い体験コンテンツを創出

2. その他（スポーツ・登山・コーススポーツ等）

日本発祥の資源の活用やニーズを踏襲し、新たな観客を活用したコンテンツ創出

②スポーツツーリズム・ムーブメント創出事業（拡充） 1.9億円

○ ネットワーク等を軸としたプロモーションや、セミナー等を通じて、本場での体験的スポーツへの体験を促進する。

○ 選手を中心とした経験者を国内で育成し、日本発祥ならではのスポーツツーリズムの認知拡大、地方振興を促進する。

○ 武道コンテンツ体験科や資金管理手続等の検討など、新規事業者参入に必要な環境整備に取り組む。

③スポーツツーリズム・マーケット調査事業（新規） 0.3億円

○ 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、訪日旅行者等のニーズを把握・分析する。

調査 → マーケット調査（国内外の最新データ） → 分析 → 施策立案 → プロモーション → 創出

スポーツによる地方創生・まちづくりへ

資料：スポーツ庁事務局（地域振興部担当）付

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

***トプページは日本を強く訴求するために富士山をイメージ画像としている

スポーツツーリズムの体験可能施設等を紹介

【ポイント】

- ・ 武道、アウトドア、スキー、アーチのテーマごとにページを作成。
- ・ 日本語、英語、中国語の3か国語に対応。
- ・ 各テーマの特色、特集記事、ツアー主催先の体験紹介、PR動画（アーチスポーツ体験）を掲載。
- ・ 武道ツーリズムのInstagramアカウントにおいて積極的な情報発信を実施し、フォロー数大幅増（1万人突破）。

【参考】

- ・ ポータルサイトView数（対象期間R5/4/1～R6/4/31）
- ・ 日本語：35,362回、英語：169,427回、中国語：105,645回
- ・ PR動画再生回数（R6.6月末現在）
- ・ 武道ツーリズム 約1,055万回再生
- ・ アウトドアスポーツツーリズム 約390万回再生

***各テーマのトプページイメージ

***武道ツーリズムのInstagramアカウント（R6/5/19現在）

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ト層（未経験者）に向けた取組はまだ開始の途にある
- 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
変遷となるコンテンツの創出が必要

スポーツ庁がやるべき業務

- ★ 章館やポテンシャルがある自治体を個別に支援（事業推進のみならず、エンタテインメントも実施）
- ★ 民の取組を助ける自治体を動かす（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進めムーブメントを創出する

3庁連携 スポーツ庁 × 文化庁 × 観光庁

- ▶ 文化庁及び観光庁は平成25年11月に包括的連携協定を締結し、連携を強化
- ▶ 平成27年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つの連携に発展させることにより、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「スポーツ文化ツーリズムアワード」を選定・表彰
- ※ 現在、両協定の見直しに向け、各庁において内容を検討中（具体的な締結時期等は未定）



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コード用紙をお渡しし、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がけを強化。「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（BtoB向け設問）のQRコード用紙をお渡しし、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）

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

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

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みたいと思いますか？*

①ぜひ取り組みたい

②やや取り組みたい

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コード用紙（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。

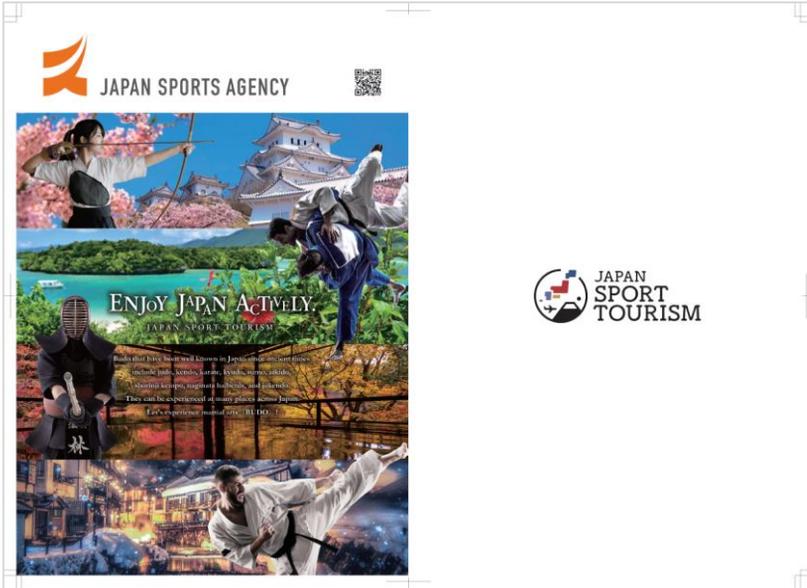
回答を入力してください

アンケートフォームQRコード用紙（A5/パネル加工）



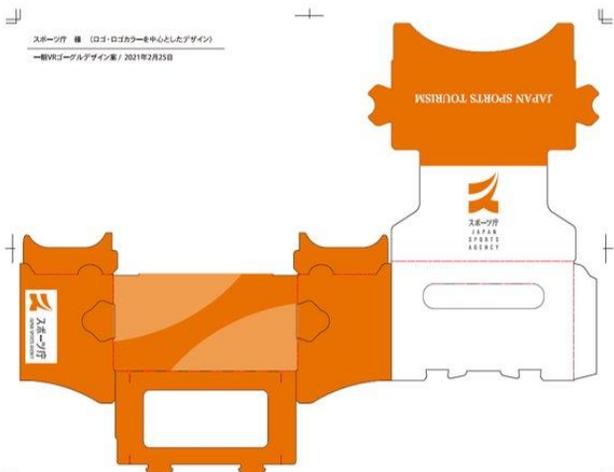
ノベルティ

武道ツーリズムオリジナルクリアファイル（A4）



・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

(参考) 一昨年：東京開催

2023年度 出展者・来場者数

[出展者数]
全国47都道府県
70カ国・地域
1,275企業・団体

[来場者数]
合計 148,062人
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

2022年度 出展者・来場者数

[出展者数]
全国47都道府県
78カ国・地域
1,018企業・団体

[来場者数]
合計 124,074人
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

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：業界日（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したか？	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）

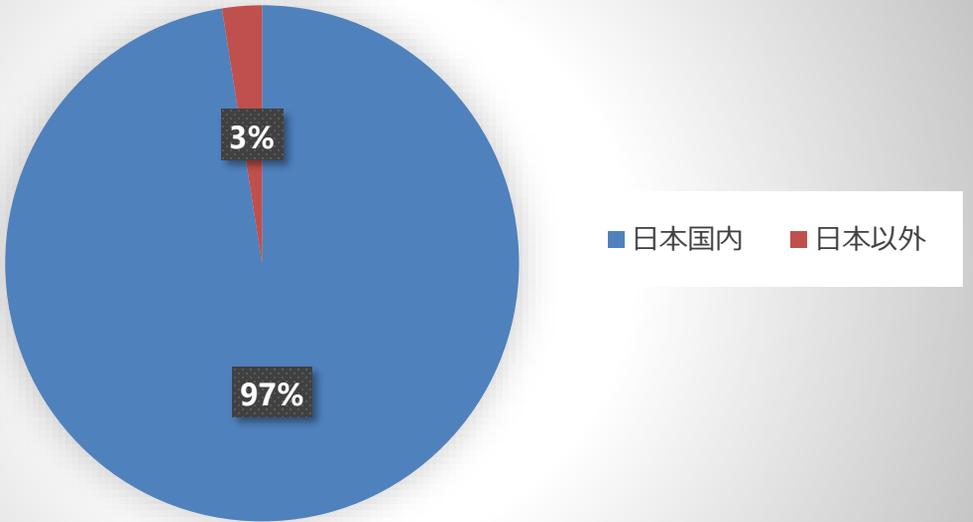
No.	設問内容	回答方式
Q10	Q8で「④」を選択された方にお伺いします。今後スポーツツーリズムに取り組まれたいと思いますか？	選択式 ①ぜひ取り組みたい ②やや取り組みたい ③どちらでもない ④あまり思わない ⑤全く思わない
Q11	Q10で「①、②」を選択された方にお伺いします。今後スポーツツーリズムについてどのような取組を行いたい、または検討してみたいと思いますか？※特にない場合は「特になし」と記載ください。	自由回答
Q12	Q10で「④、⑤」を選択された方にお伺いします。スポーツツーリズムに取り組みたいと思わない理由を教えてください。※特にない場合は「特になし」と記載ください。	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）

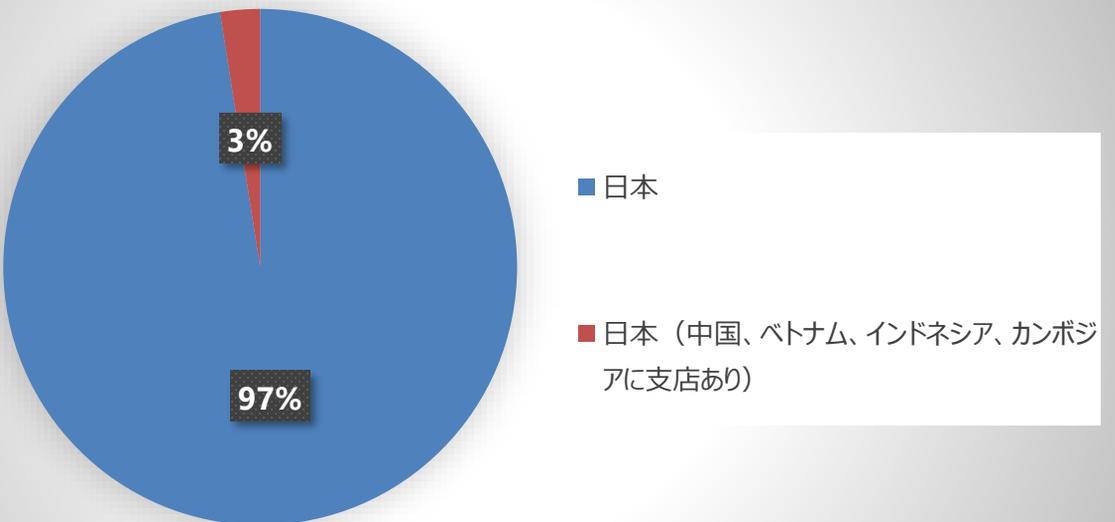
・来場者のほとんどが日本国内企業・団体の来場だった。

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。

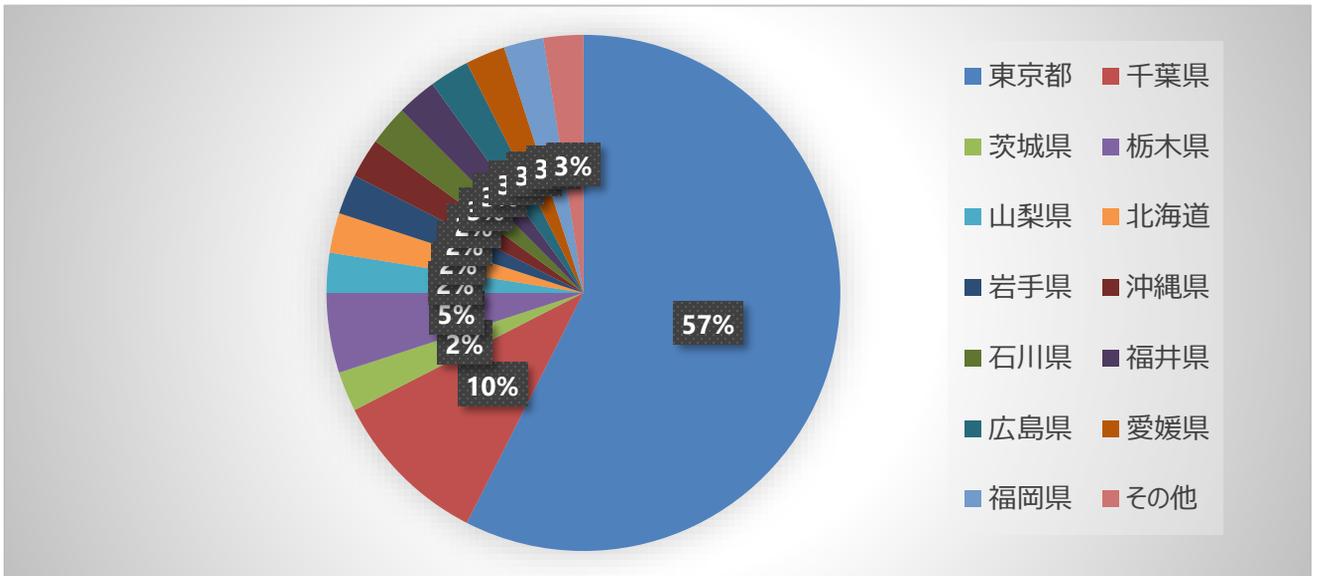


アンケート結果：業界日（BtoB）

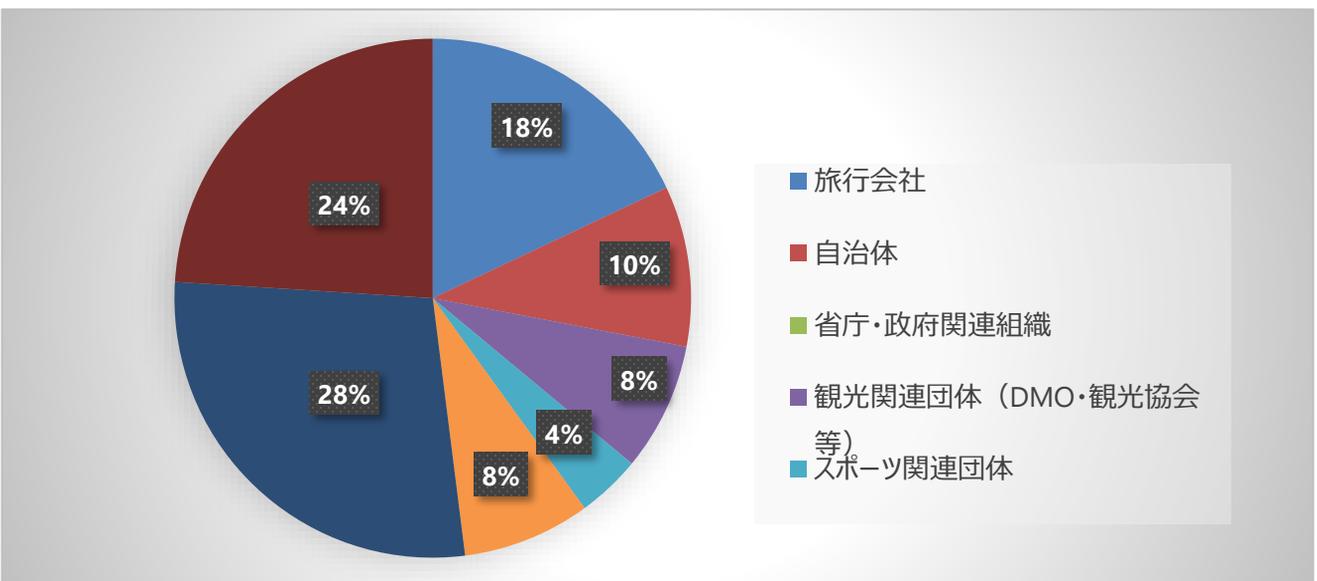
- ・東京都を中心に首都圏からの来場が約70%を占め、その他広い地域からの来場があった。
- ・旅行会社/観光関連団体以外で74%の団体が来場した。

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。



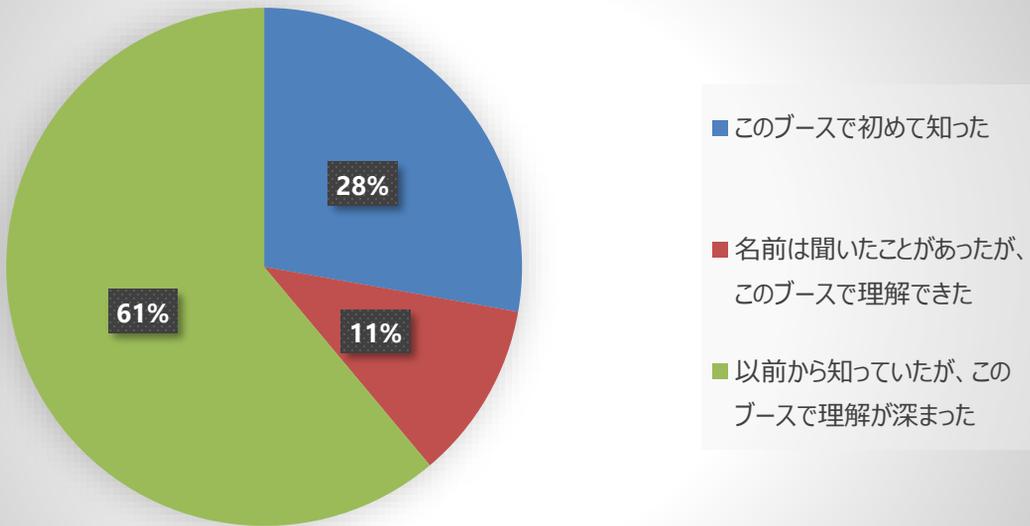
・その他の回答について
 ホテル、大学、アクティビティ、ドコモショップ、商社、チームスクリエイティブ、経営企画、武道コンテンツ事業者

アンケート結果：業界日（BtoB）

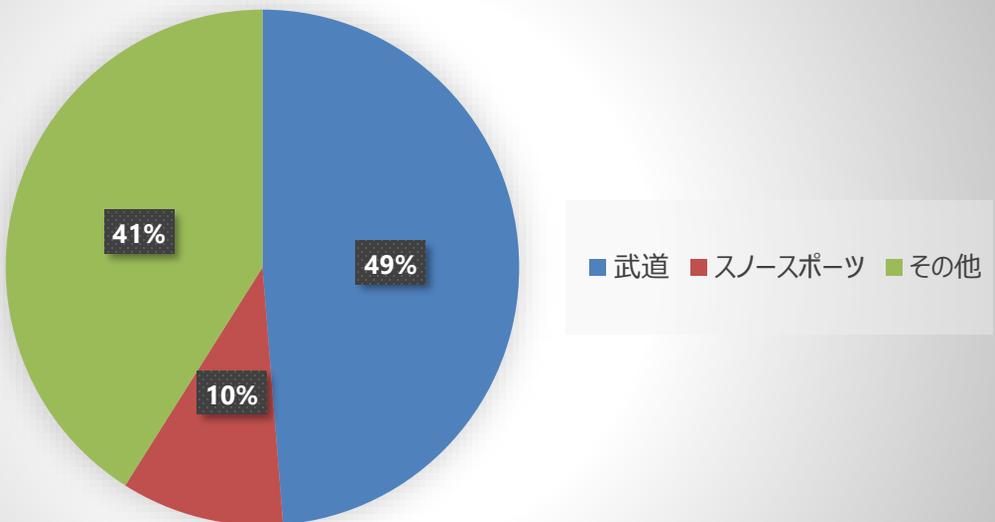
- ・3割弱がスポーツツーリズムを未認知の来場者であり、ブース出展により認知を拡大することができた。
- ・約7割は既に認知自体はあった層だが、ブースでの発信をきっかけに理解促進を図ることができた。（「名前は聞いたことはあったが、このブースで理解できた」、「以前から知っていたが、ブースで理解が深まった」の合計：約72%）
- ・ブースPR後の関心ジャンルについては、武道ツーリズムが約半数を占めた。

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素晴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

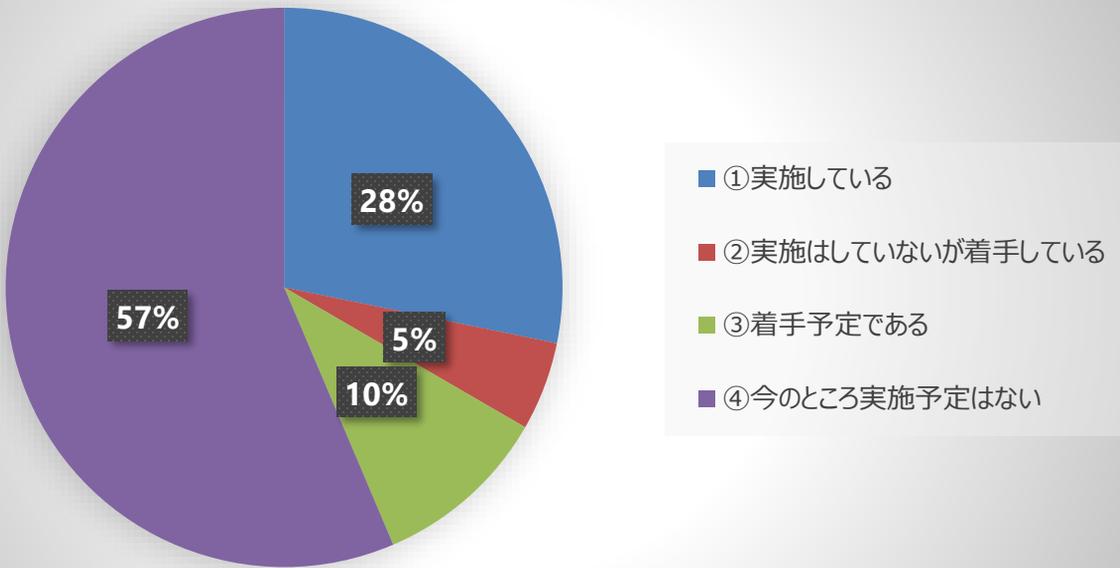
種目	件数	コメント
サッカー	4	
クリケット	1	
ラグビー	1	
テニス	1	
ゴルフ	1	
野球	1	
武道	1	
剣道	1	
忍術	1	
陸上	1	
アーバンスポーツ	1	
ウインタースポーツ	1	
eスポーツ	1	
その他	4	・全体的に興味があります・検討中です・健康・ネイチャー系のアクティビティ

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ノ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

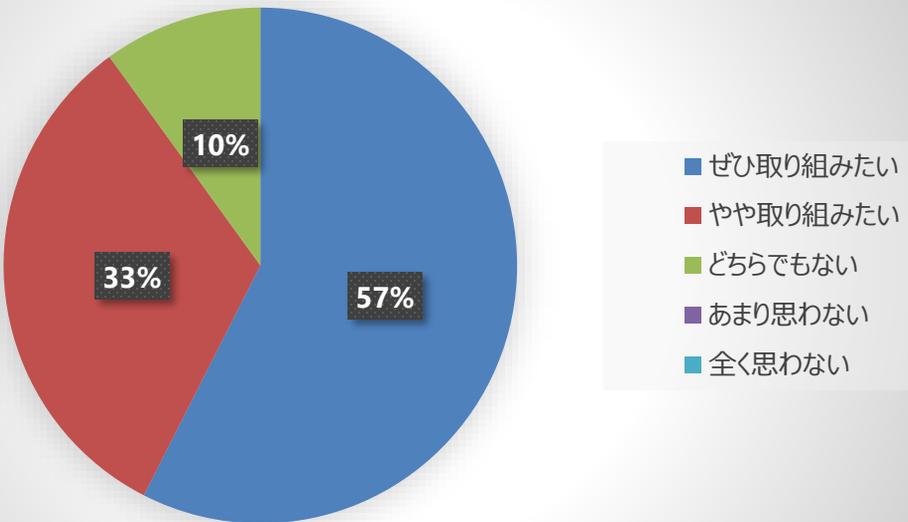
回答内容	件数
インバウンドの居合指導	1
野球場リニューアル完了に伴い野球チーム誘致 社会人、高校野球合宿誘致による地域活性化	1
サッカーに関する取り組み	1
eスポーツ	1

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。
 今後スポーツツーリズムに取り組みたいと思いますか？

n=40



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
J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）

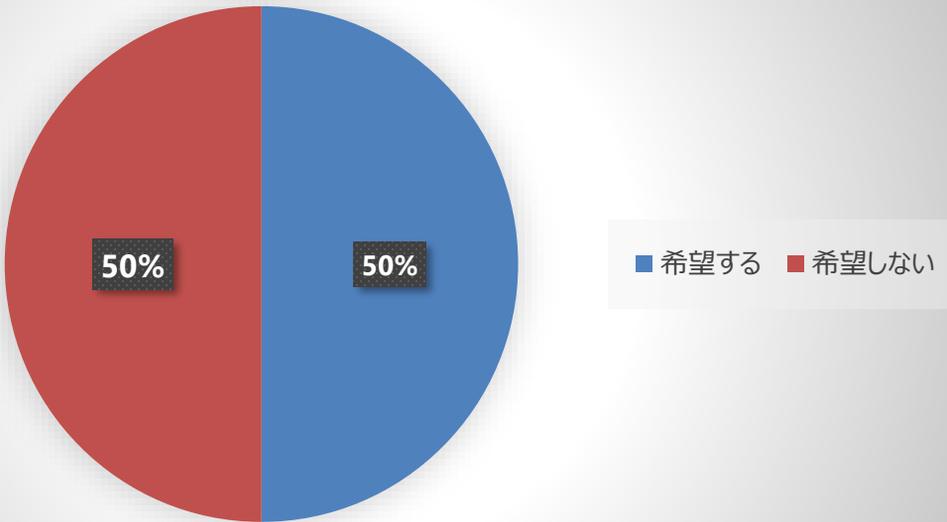
- ④あまり思わない、⑤全く思わないと回答した方は0。
- ③どちらでもないと回答した方からの回答は下記7件

回答内容	件数
特になし	6
まだ詳しく分からない	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ン		
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 びあ株式会社		

※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
引き続きよろしく申し上げます	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）

回答件数 40

・要望、提言

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
旅行者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。個人詳しくお話お伺いしたいと考えております。どうぞよろしくお願いたします。	1
アスリートの引退後の活躍を望みます。	1
マニタイズ	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：一般日（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したか？※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：一般日（BtoC）

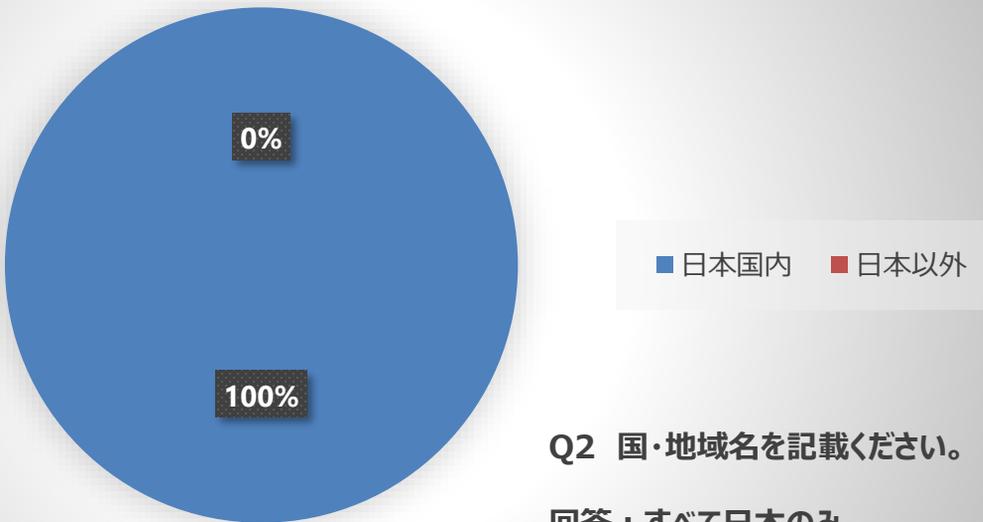
No.	設問内容	回答方式
Q10	あなたが関心のあるスポーツツーリズムのジャンルを教えてください。	選択式 ・武道 ・スノースポーツ ・その他
Q11	Q10で選択したスポーツツーリズムの種目は何ですか。場所、内容も記載ください。※複数ある場合は複数記載ください	自由回答
Q12	これまでに、スポーツツーリズムに参加したことはありますか？	選択式 ①ある（4回以上） ②ある（1～3回） ③体験したことがない
Q13	Q12で「①、②」を選択された方（スポーツツーリズムの参加経験がある方）にお伺いします。どの種目でスポーツツーリズムに参加されましたか？※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。	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

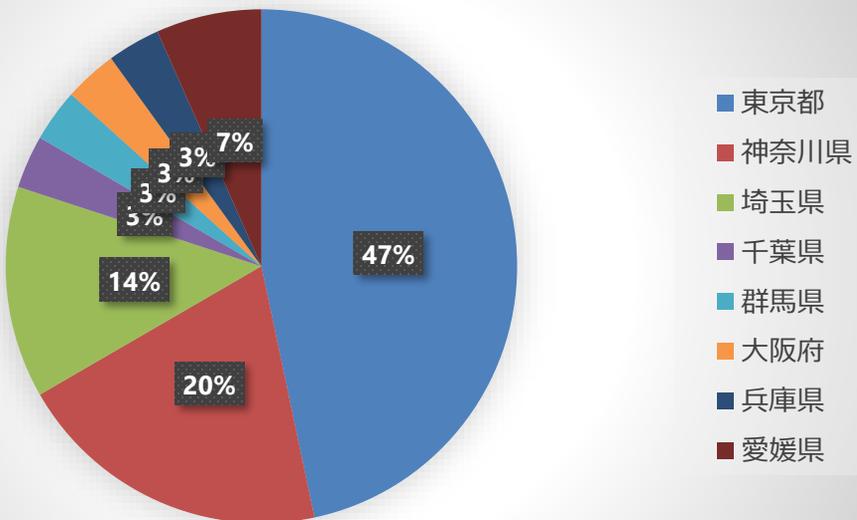
n=33



Q2 国・地域名を記載ください。

回答：すべて日本のみ

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。

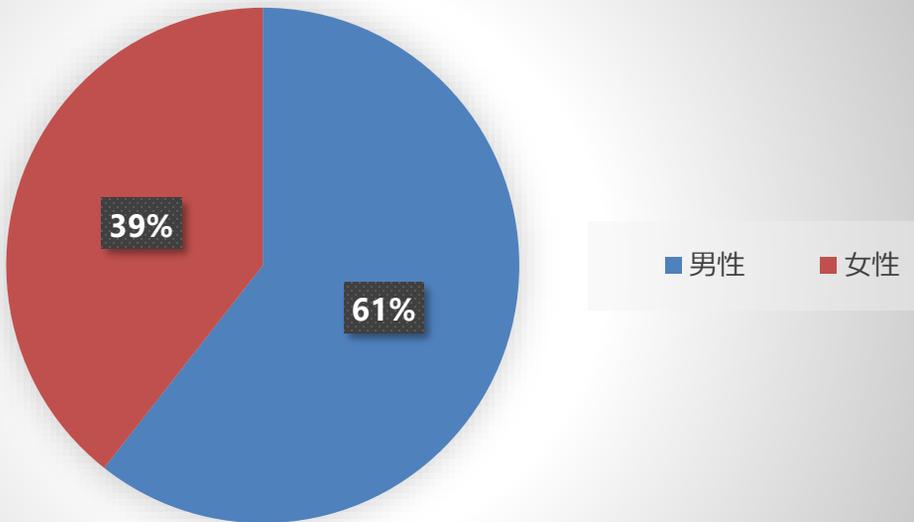


アンケート結果：一般日（BtoC）

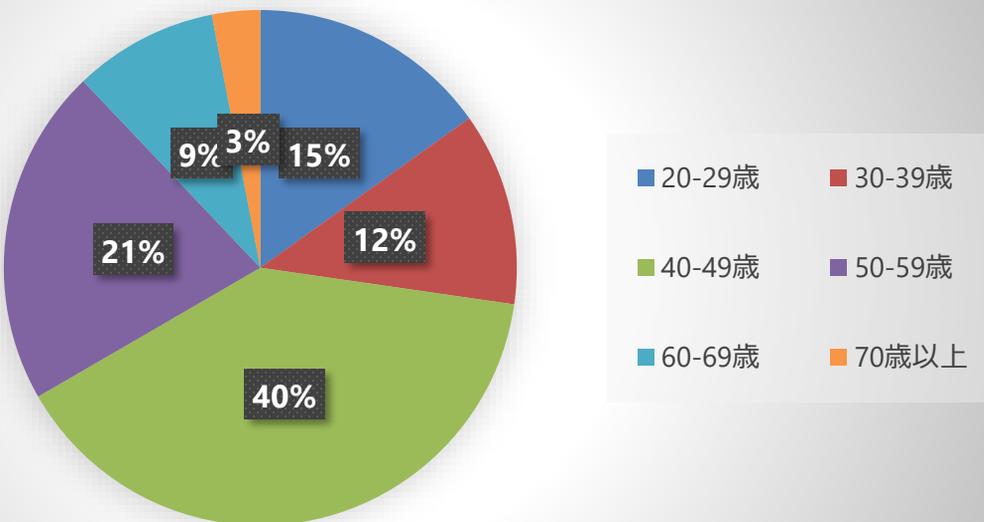
- ・男女比はおおよそ6:4
- ・来場者の年齢層は20代～50代で約9割を占めた

Q4 性別

n=33



Q5 年代を教えてください

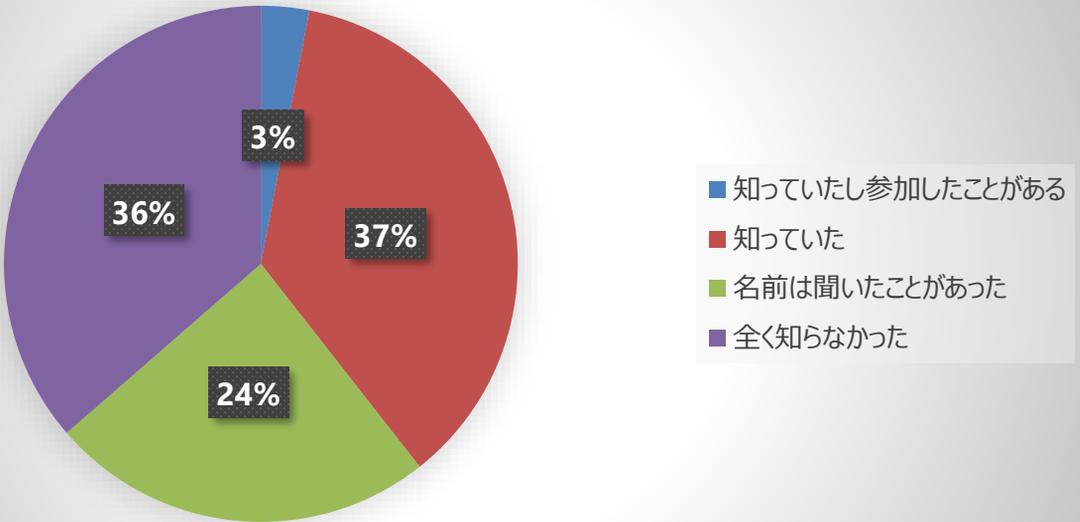


アンケート結果：一般日（BtoC）

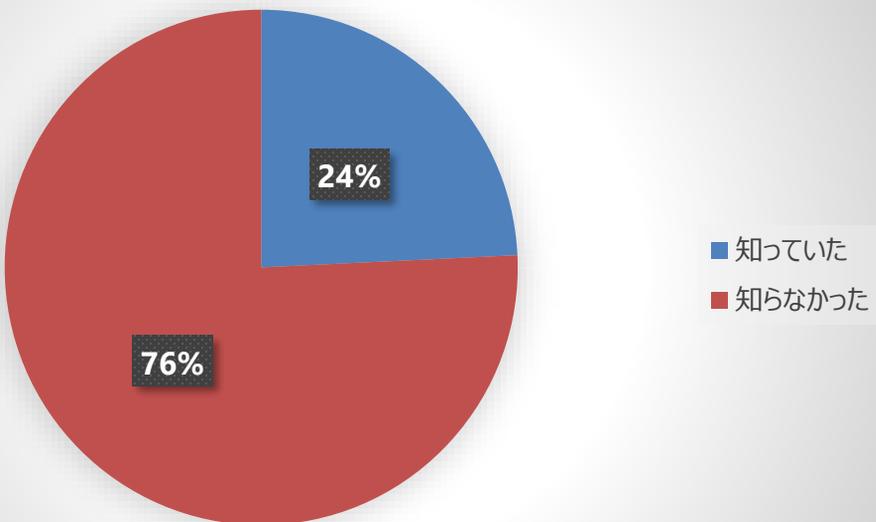
- ・スポーツツーリズムの認知層は約4割、「名前は聞いたことがあった」までで約6割。
- ・スポーツ庁が推進していることの認知も1/4弱であった。
- 本ブース出展をきっかけに、未認知層にアプローチが図れた。

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

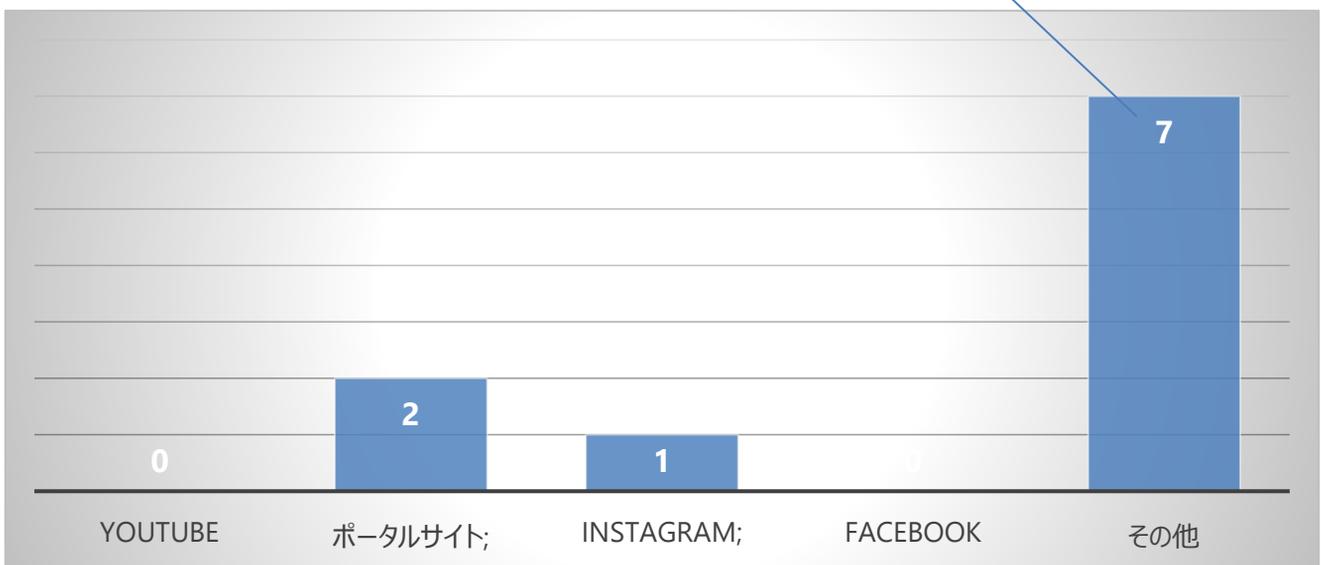
スポーツ基本法など

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

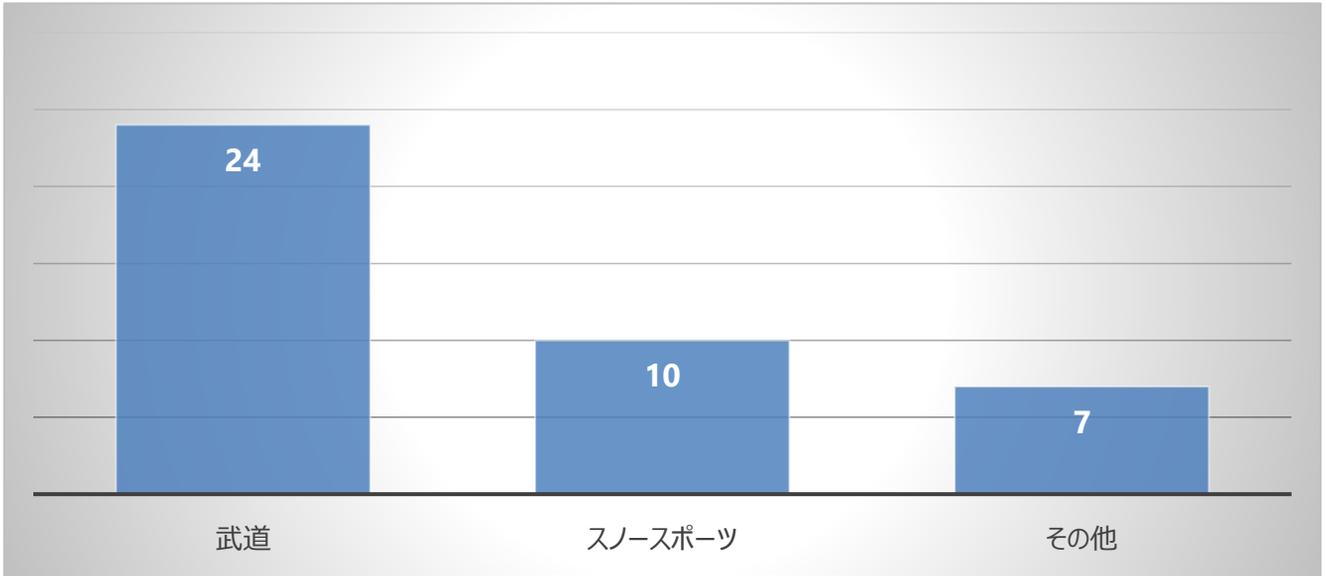


アンケート結果：一般日（BtoC）

- ・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

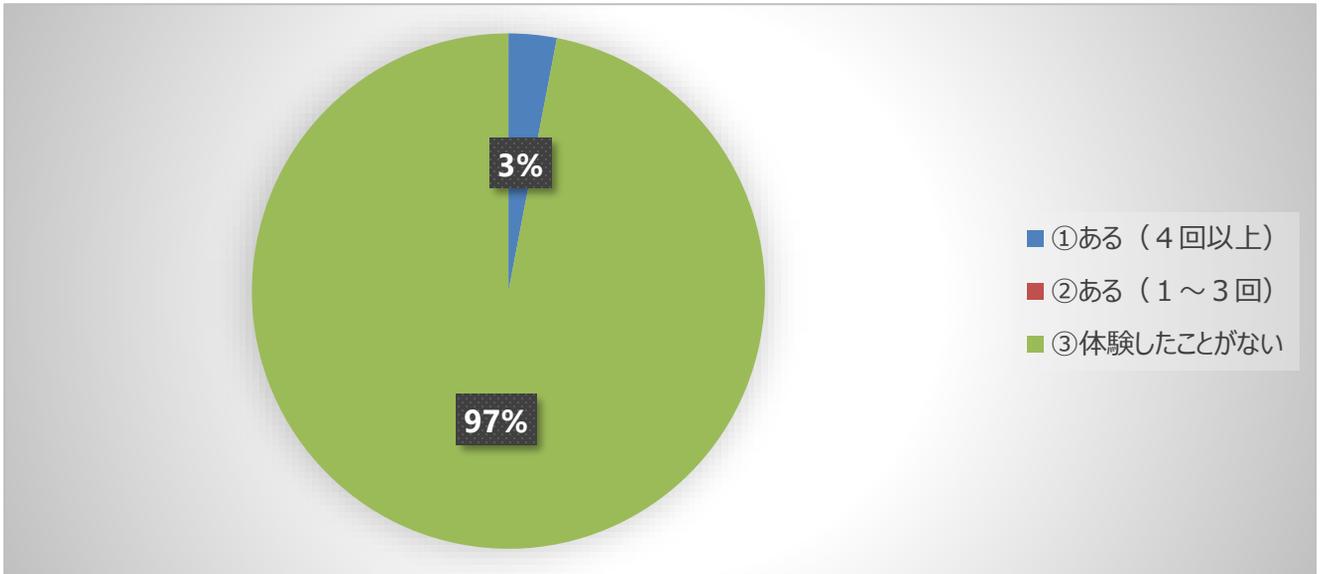
回答内容	件数
自転車	5
マラソン	1
バスケットボール	3
アマチュア野球	1
テニス	1
ツーリング	1
加圧トレーニング	1

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

n=33

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？



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、スノーボード、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

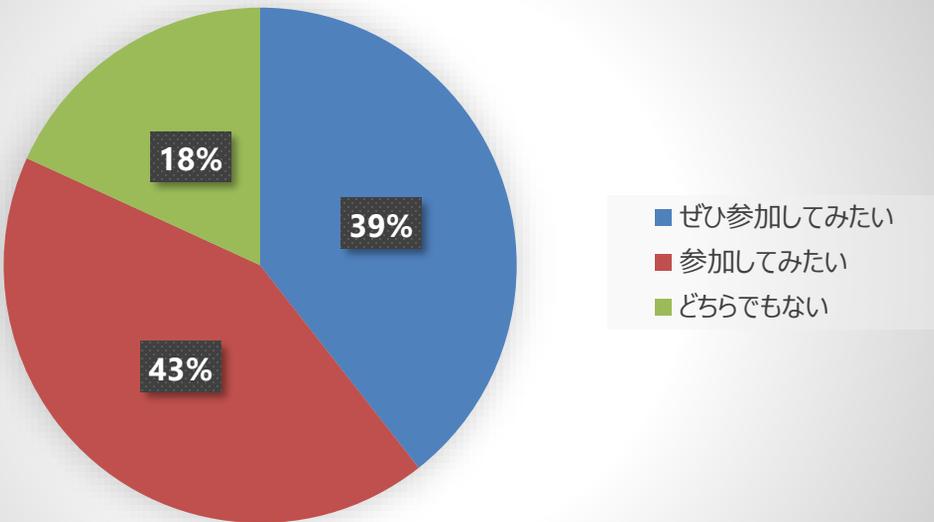
Q15 Q12で「①ある(4回以上)、②(1~3回)」を選択された方(スポーツツーリズムの参加経験がある方)にお伺いします。どのような内容のスポーツツーリズムに参加されましたか？※複数ある場合は最も良かった経験について記載ください。(自由回答)

回答1件

新潟で、スノーボード、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
日本を広めるきっかけ、	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は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	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	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ると良いのではないのでしょうか。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

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コード読取式）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

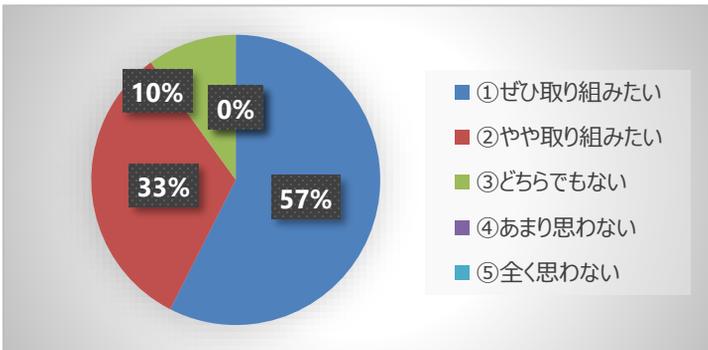
4. スポーツツーリズムへの興味・関心
 B2Bアンケート：Q10「今後スポーツツーリズムに取組まれたいと思いますか」
 ①ぜひ取組みたい+②やや取組みたいの回答率

事前設定値
75%



【達成】
90%

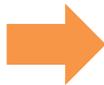
観光、スポーツツーリズムに興味関心のある来場者に対するPR・訴求を図り、回答率75%を目指した。



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。

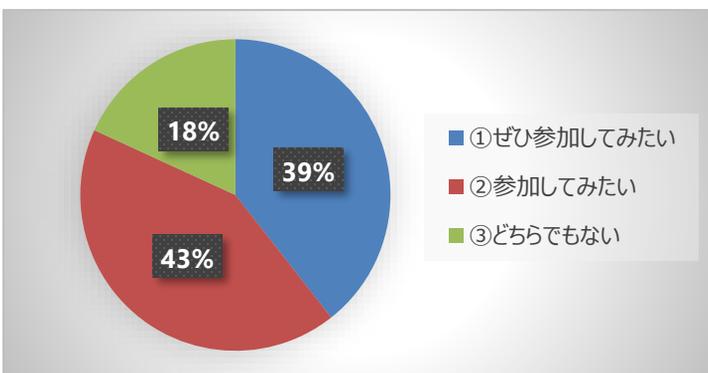
5. スポーツツーリズムへの興味・関心
 B2Cアンケート：Q16「今後スポーツツーリズムに参加してみたいと思うか」
 ①ぜひ取組みたい+②やや取組みたいの回答率

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燃れが発生。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

- プレゼンテーション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カア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歩的な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。