

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8年度予算額（案）
（前年度予算額

150,025千円
167,079千円）



現状・課題

スポーツツーリズムについて、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、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～

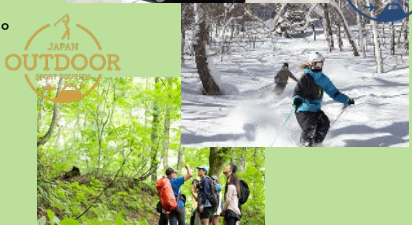
①スポーツツーリズム・武道等コンテンツ創出事業

0.6億円【拡充】

○新たなスポーツ文化拠点やスポーツの誕生、海外プロチームの誘致などが生み出す、**新しいスポーツのムーブメントを活用した高付加価値コンテンツ**、及びスポーツと**独自の地域資源をかけ合わせた、“ローカルブランド化”を目指すコンテンツ**の創出をモデル的に支援し、交流人口・消費額拡大への貢献等の効果検証を行う。

1. 一体型スポーツツーリズム

高品質で新たなコンセプトを有するスタジアムやアリーナの誕生、MLBや海外サッカーチームのジャパンツアー、eスポーツの国際大会などの**新しいムーブメントを活用し、競技団体・リーグ・民間企業が連携した、観戦単体だけで終わらない高付加価値なスポーツツーリズムコンテンツ**を創出する。



2. 武道ツーリズム

今後も増加が見込まれる訪日外国人観光客をターゲットとし、**日本発祥の武道と地域独自の資源（文化・自然・歴史等）が融合した、希少性の高い本物志向のコンテンツ**を創出する。

3. その他(スノースポーツ・登山・ニュースポーツ等)

日本固有の自然資源などの地の利を活用した、**わざわざその地に訪れる価値を有する、新たなコンテンツ**を創出する。

②スポーツツーリズム・ムーブメント創出事業

0.9億円

○効果的なムーブメントを創出するため、令和7年度に実施したマーケット調査・分析を基に**国ホームページ及びSNSの進化、及びコンテンツ創出の高度化、戦略的プロモーションの実施**を実現する。また**スポーツツーリズムに関心のある事業者等による交流の場を創出し、その参加者によるネットワークを構築**する。

1. オウンドメディアの強化・DX化推進

令和7年度に実施したマーケット調査・分析結果に基づき、国ホームページ等の構成を見直し、現在の**コンテンツ紹介サイトからプラットフォームサイトへ進化**をさせる。掲載コンテンツの拡充及び、サイト内外の回遊性を高める動線を構築することで**UI/UXを向上させ、有用性の高いデータを取得できる環境を整え、戦略的なコンテンツ創出・プロモーション活動に活用**していく。

2. 戦略的イベント・プロモーションの実施

武道ツーリズムを中心とした、付加価値の高い体験機会を国内外で創出し、その取組自体を、国ホームページ等でWeb広告も含めたプロモーションを実施。さらに事業等で連携している組織団体等からも同時に発信することで、**日本ならではのスポーツツーリズムの認知拡大と、地方誘客促進の最大化**を図る。

3. 担い手育成・事業の高度化/ネットワーク構築

マーケット調査及びオウンドメディアの分析結果を、**シンポジウムやセミナー、伴走支援等を通じて情報提供することにより、担い手による持続的で高付加価値なスポーツコンテンツ創出の後押し**をする。
また、これらの参加者に加えスポーツツーリズムに関心のある一般事業者も参加可能な交流の場を創出し、**スポーツツーリズムのムーブメントを底支えをするネットワーク**を作る。

スポーツによる地方創生・まちづくりの実現へ

担当：スポーツ庁参事官（地域振興担当）付