

国内スポーツツーリズム政策の変遷と近年の動向

—地方創生及びデジタル田園都市国家構想との関連に着目して—

Transition of Sport Tourism Policies and Recent Trends in Japan

—Focusing on the Relationship with Regional Revitalization and Digital Garden
City State Initiative—

石 川 智¹⁾ 齊 藤 麗¹⁾ 関 根 正 敏²⁾ 小 山 さなえ³⁾
Ishikawa Satoshi Saito Rei Sekine Masatoshi Koyama Sanae

目 次

1. 緒言	136
2. 国内スポーツツーリズム政策の変遷	137
2-1. 第1期スポーツ基本計画期間における政策展開（2012～2016年度）	137
2-2. 第2期スポーツ基本計画期間における政策展開（2017～2021年度）	138
2-3. 第3期スポーツ基本計画策定後の政策展開（2022年度以降）	140
3. 地方創生政策の展開とスポーツツーリズム政策との関連	141
3-1. 第1期まち・ひと・しごと創生総合戦略（2015～2019年度）	141
3-2. 第2期まち・ひと・しごと創生総合戦略（2020～2022年度）	143
3-3. デジタル田園都市国家構想総合戦略（2023年度以降）	144
4. 本稿のまとめと今後の課題	146
4-1. 国の政策転換から自治体に求められる DX 化への対応	146
4-2. 地域スポーツコミッションの「質的な向上」に向けて	147
5. 注	148
6. 参考文献	149

¹⁾ 作新学院大学経営学部（Sakushin Gakuin University, Faculty of Business Administration）

²⁾ 中央大学商学部（Chuo University, Faculty of Commerce）

³⁾ 山梨学院大学スポーツ科学部（Yamanashi Gakuin University, Faculty of Sport Science）

要 約

国内のスポーツツーリズム政策は、地方創生政策との関連を徐々に強めながら展開されてきた。近年は2022年に打ち出されたデジタル田園都市国家構想の影響から、自治体は DX 化への対応が求められている。それにより、以前から地方創生やまちづくりの一環としてスポーツツーリズムを推進してきた自治体は、施策の軌道修正を迫られることになった。また、地域スポーツコミッションの「質的な向上」が課題として指摘されている。今後は地方創生政策との関連の中で、国の施策を有効に活用しつつ、組織の自立化を目指し、計画的に事業や組織体制を整えていくことが重要になるであろう。

キーワード：スポーツツーリズム、地域スポーツコミッション、地方創生、デジタル田園都市国家構想、DX（デジタルトランスフォーメーション）

1. 緒言

国内におけるスポーツツーリズム政策は、2011年6月の「スポーツツーリズム推進基本方針」の発表が契機となり観光政策の一環として推進され始めた。2012年4月にはオールジャパン体制でスポーツツーリズムを推進する組織として、一般社団法人日本スポーツツーリズム推進機構（JSTA）（以下「JSTA」と略す）が設立され、こうした動きが全国的に広まっていった。その後、2015年10月に設置されたスポーツ庁も徐々にスポーツツーリズムの推進に係る施策や事業を展開するようになり、その成果として国内の地域スポーツコミッション（以下「地域 SC」と略す）^{注1)}の設置数は2023年10月現在で204団体にまで増加している（スポーツ庁、online）。

このようにスポーツツーリズム政策が拡大してきた背景には、2014年以降国が先導してきた地方創生政策の影響もあったものと思われる。特に2019年12月に閣議決定された「第2期まち・ひと・しごと創生総合戦略（以下「第2期総合戦略」と略す）」では、「スポーツ・健康まちづくり」が主な施策の方向性として示され、地方創生に向けたスポーツへの期待値の高まりが感じ取れる。また、スポーツ庁は2022年3月に「第3期スポーツ基本計画」を策定し、今後5年間で取り組むべき施策として「スポーツによる地方創生、まちづくり」を掲げた。これらのことから、国内のスポーツツーリズム政策と地方創生政策との関連がより色濃くなってきたことが窺える。

そのため、今後のスポーツツーリズム政策の発展を考える上では、地方創生政策との関連の中で一体的に捉えていくことが重要になろう。ただ近年においては「デジタル田園都市国家構想」が地方創生政策の発展版として位置付けられ、自治体の DX（デジタルトランスフォーメーション）化が全国的に推進されている。こうした政策転換がスポーツツー

リズム政策に与える影響も考慮しなければならない。

そこで本稿では、国内スポーツツーリズム政策の変遷を辿りつつ、地方創生及びデジタル田園都市国家構想との関連から整理し、近年の動向を把握するとともに、今後の課題について考察することを目的とする。

2. 国内スポーツツーリズム政策の変遷

2009年12月、観光立国の実現に向けて「観光立国推進本部」が設置され、その下に置かれた「観光連携コンソーシアム」において2010年1月、会議で初めて「スポーツ観光」という言葉が採り上げられた。同年5月には、政府、スポーツ団体、観光団体、スポーツ関連企業、旅行関係企業、メディア、文部科学省等の関係省庁が一同に会する「スポーツ・ツーリズム推進連絡会議」が誕生し、延べ20数回にも及ぶ会議での議論を経て、課題解決のための着眼点や方策を2011年6月に「スポーツツーリズム推進基本方針」として取りまとめた。以下では、それ以降の政策展開について各期のスポーツ基本計画期間ごとに分けて整理していきたい。

2-1. 第1期スポーツ基本計画期間における政策展開（2012～2016年度）

上記の基本方針策定を受けて、2012年3月に策定された「スポーツ基本計画」、「観光立国推進基本計画」にはスポーツツーリズムの推進が明記されるようになった。それにより、スポーツ政策と観光政策の両面からスポーツツーリズム政策が推進されてきた。しかし、計画初期の段階では文部科学省はスポーツツーリズム政策を今ほど前面に押し出しておらず、計画の中にも他の政策課題に対する解決策の1つとして提示される程度であった。実際に政策の推進主体になっていたのは2012年4月に設立されたJSTAであり、同組織が中心になって地域SCの設立支援、全国的なネットワークの構築、スポーツイベントの誘致・開催に関する協力、研修会の開催等、各種支援事業を展開し、スポーツツーリズム推進の機運を醸成していった。

一方で、観光政策としてのスポーツツーリズムは、2013年9月の東京2020オリンピック・パラリンピック大会（以下「東京オリ・パラ大会」と略す）の招致決定を受けて加速することになる。加えて2019年にラグビーワールドカップ、2021年には関西ワールドマスタースターズゲームズ^{注2)}が開催されることもあり、国際大会の開催を通じたスポーツツーリズムに対する期待が一層高まっていった。2013年6月、観光立国推進閣僚会議により策定された「観光立国実現に向けたアクション・プログラム」にもスポーツツーリズムに関する記載はあるが、翌年6月に改定された2014年版では東京オリ・パラ大会に関連した施策や記述が明らかに多くなっている。このことから、その変化を窺い知ることができる。

文部科学省が具体的な事業としてスポーツツーリズムの推進に注力し始めたのは、2015年10月にスポーツ庁が設置されて以降のことであろう。スポーツ庁は JSTA との連携を強化しつつ、2015年度から「スポーツによる地域活性化推進事業」を開始し、地域 SC 等が行う「長期継続的な人的交流を図るスポーツ合宿・キャンプ誘致」、「通期・通年型のスポーツアクティビティ創出」等の活動を支援するために、かかる費用一部を補助してきた。

また、2016年3月には「スポーツ庁、文化庁及び観光庁の包括的連携協定」が締結された。これにより3庁の連携をより強め、「スポーツ」と「文化芸術」の融合により新たに生まれる地域の魅力を国内外に発信し、インバウンドの増加や国内観光の活性化を目指してきた。そのための1つの取組として2016年度から「スポーツ文化ツーリズムアワード」を実施し、全国各地の優れた取組を実施する団体を表彰することでモデルケースとして示し、さらなるツーリズムの普及を図ってきた。

2-2. 第2期スポーツ基本計画期間における政策展開（2017～2021年度）

2017年3月に策定された「第2期スポーツ基本計画」では、スポーツツーリズムの推進が1つの施策（第3章2(2)②スポーツを通じた地域活性化）として位置付けられるようになり、具体的な数値目標としては計画終了時点の2022年3月までに、①スポーツ目的の訪日外国人旅行者数を250万人程度（2015年度現在約138万人）、②スポーツツーリズム関連消費額を3,800億円程度（2015年度現在約2,204億円）、③地域 SC の設置数を170(2017年1月現在56)に拡大すること、の3点が設定された。

その実現のために官民協働体制が構築され本格的な政策展開が進められてきた。2017年、スポーツツーリズムの需要拡大・定着化を目指し、3回にわたって開催された「スポーツツーリズム需要拡大のための官民連携協議会（以下「官民連携協議会」と略す）」は、委員になっている各企業の取組を共有しつつ、併せて実施した国内外のスポーツツーリズムに関するマーケティング調査の結果等も踏まえ議論を重ね、2018年3月に「スポーツツーリズム需要拡大戦略」を策定した。その中には今後の指針となる「①地域の意識啓発及びコンテンツ開発・受入体制強化」、「②国・企業・地域・団体等の連携強化」、「③官民連携プロモーション」の3本の柱と具体的な10の施策、それらに加えて新規重点テーマとして「アウトドアスポーツツーリズム」、「武道ツーリズム」が示された。これに基づき、2018年度は「スポーツツーリズム・ムーブメント創出事業」として、両重点テーマに係るプロモーション動画を作成し配信する等、「③官民連携プロモーション」を精力的に取り組んできた。

こうした動きと並行しながら2018年度以降も官民連携協議会は定期的開催され、2019年3月に「スポーツツーリズムの推進に向けたアクションプログラム2019」が策定された。2019年度以降は連続する大規模な国際大会の開催と堅調な訪日外国人の増加を追い風に、

さらなる需要拡大のために満足度の高い「体験型コンテンツ」の提供が重要になる。このことから、「①地域の意識啓発及びコンテンツ開発・受入体制強化」と「②国・企業・地域・団体等の連携強化」に政策の比重が置かれるようになり、スポーツ庁はスポーツツーリズムセミナーの開催やスポーツツーリズムモデル事業の検討を進めていくことになった。実際に2019年度にはアウトドアスポーツと武道をテーマにしたスポーツツーリズムセミナーが全国で計4回開催された。また、モデル事業の実施についても2020年3月に策定された「スポーツツーリズムの推進に向けたアクションプログラム2020」の施策として位置づけられ、2020年度以降各自治体や団体等のスポーツツーリズムに係る取組が着実に蓄積されてきた。

特に武道に関しては「武道ツーリズム研究会」が設置され、2019年9月から開催された計3回の会議を経て、2020年3月に「武道ツーリズム推進方針」が策定された。これにより体験型コンテンツとしての開発や受入体制の整備等が行われ、武道ツーリズムを推進する事例も増えてきた。さらに2020年10月からは「アーバンスポーツ研究会」が開かれ、スケートボードやBMX、ボルダリング等の新たなコンテンツを活用したスポーツツーリズムの在り方が検討されてきた。こうした潮流からスポーツツーリズムで扱われるコンテンツは幅が広がり、より地域独自の取組が見られるようになってきた。

もっともこれらの取組を持続させるためには推進主体となる地域SC等の支援も欠かせない。スポーツ庁では、2015年度から毎年度「スポーツによる地域活性化推進事業」として地域SCの活動支援を継続してきたが、2020年度からは設立支援もその対象に加わった。それに伴い2020年度から、スポーツ庁はこれら補助事業の効果の最大化を図るため、総合コンサルティング事業^{注3)}をJSTAに委託し実施してきた。こうした支援事業の成果もあり、地域SCの設置数は2022年10月時点では195にまで増加した（スポーツ庁, online）。2020年以降拡大した新型コロナウイルス感染症の影響から、2021年7月に延期となった東京2020オリ・パラ大会も原則として「無観客」での開催となり、期待していたような成果を上げられなかったものの、第2期スポーツ基本計画で設定された1つの目標値（地域SCの設置数170）は達成することができた。

東京オリ・パラ大会の招致決定や開催がスポーツツーリズムを強く推進してきたことは言うまでもないが、スポーツ庁は大会開催後もそのレガシーとして「スポーツ・健康まちづくり」に取り組もうとする自治体を応援するために、2021年度から「優良自治体表彰制度」を創設した。後述する第2期総合戦略との関連から取組が始まった制度ではあるが、表彰を受けた自治体の中にはスポーツツーリズムの推進を軸にしてまちづくりを展開する自治体も散見される。

2-3. 第3期スポーツ基本計画策定後の政策展開（2022年度以降）

2022年3月に策定された「第3期スポーツ基本計画」には、第3章の「(7) スポーツによる地方創生、まちづくり」の中にスポーツツーリズムが位置付けられている。前計画期間において始まった「スポーツ・健康まちづくり」に係る取組がより強調されるかたちで施策の柱として掲げられた。特に東京オリ・パラ大会に向けて展開してきた活動を開催終了後も「スポーツ・レガシー」として継続・発展させていくことが重視されている。

表1には計画に示された目標値と具体的施策を整理した。2026年度までにスポーツ・健康まちづくりに取り組む自治体を40%に増やすことが目標値として設定されているが、具体的施策にはスポーツツーリズムの推進についての施策が多くなっている。計画にも記されているように、スポーツ庁はスポーツによる地方創生、まちづくりにおいてスポーツツーリズムが重要な要素の1つであると捉えており、その関連性が示されている。

スポーツ庁は2022年度から「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」を実施し、ウィズコロナ・ポストコロナにも対応した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他、プロモーションの土台を総合的に強化してきた。今なお事業は継続されているが、近年はインバウンドの回復も踏まえスポーツツーリズムに対する期待は一層高まっている。今後も武道やアウトドアスポーツを中心とした魅力あるコンテンツをさらに磨き上げ、DXを活用したプロモーションの推進等、積極的な情報発信によりスポーツツーリズム・ムーブメントを創出していくことが課題になっている。

一方、地域SCの設置数については一定の水準に達したものの、東京オリ・パラ大会を前にした数年間に創設されたものが多く、依然零細な組織が多い状況にある。そのため、第3期スポーツ基本計画期間においては、経営の安定や特に運営を担う基盤人材の育成・確保等の「質的な向上」が課題になっている。そこでスポーツ庁は2022年度から「スポーツによる地域活性化・まちづくり担い手育成総合支援事業^{注4)}」を実施してきた。具体的には、「地域SC経営多角化等支援事業」として新たな事業展開にチャレンジする地域SC（新規設立も含む）に対する補助を行い、それと併せて「地域SC基盤人材育成サポート事業」をJSTAに委託し、総合的なコンサルティングを行い経営の安定化を図るとともに、地域SCの運営を担う基盤人材の育成や確保に向けたマッチングを支援してきた。

このように、国内のスポーツツーリズム政策はJSTAと連携しつつスポーツ庁を中心に展開されてきた。次頁以降では、これらの政策と並行するように展開されてきた一連の地方創生政策について確認していきたい。

表 1 第 3 期スポーツ基本計画における目標値と具体的施策

計画期間	2022～2026年度までの 5 年間
目標値	スポーツ・健康まちづくりに取り組む自治体 40%（2021年度15.6%）
具体的施策	<p>（スポーツによる「地方創生」の加速化）</p> <p>ア 推進体制の強化及び国の施策（地方創生推進交付金、企業版ふるさと納税、地域おこし協力隊等）の活用事例の周知</p> <p>イ 地方創生、まちづくりの促進に向けた発想の転換</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自治体の庁内各部署及び地域住民、企業等との連携・協力 ・従来のアウトター施策に加えてインナー施策も重視^{注5)} ・スポーツの地方創生、まちづくりへの活用＝「人への投資」 ・様々なスポーツ資源が地方創生を促す触媒になり得る ・地域振興からスポーツへアプローチする逆転の発想 ・スポーツを軸としたライフスタイルへの革新の促進 <p>（スポーツツーリズムの更なる推進（コンテンツ開発の促進））</p> <p>ウ アウトドアスポーツや武道、アーバンスポーツ等のコンテンツ開発の推進と DX 活用等</p> <p>エ スポーツ文化ツーリズムの推進（スポーツ庁・文化庁・観光庁の連携）</p> <p>（スポーツツーリズムの更なる推進（担い手の「質の向上」へのサポート））</p> <p>オ 地域 SC の経営の安定性を高める活動の推進、基盤人材の育成・確保</p> <p>カ 東京大会等を契機としたスポーツへの関心の高まりを「スポーツ・レガシー」として地方創生の取組に転化・継続</p>

※「第 3 期スポーツ基本計画」をもとに筆者らにより修正

3. 地方創生政策の展開とスポーツツーリズム政策との関連

我が国の地方創生政策は慢性的な人口減少を背景に2014年以降展開されてきた。その契機となった増田レポート^{注6)}は全国のおよそ半数の自治体を「消滅可能性都市」として公表し、社会に大きな衝撃を与えた。その後、地方創生をめぐる議論が活性化し、2014年9月には内閣府に「まち・ひと・しごと創生本部」が設置された。そして、同年11月には「まち・ひと・しごと創成法」が制定され、地方創生政策が本格的に動き出していくことになる。以下では、地方創生政策の展開について各期の総合戦略が展開されていた期間ごとに整理しつつ、スポーツツーリズム政策との関連について検討したい。

3-1. 第 1 期まち・ひと・しごと創生総合戦略（2015～2019年度）

2014年11月の「まち・ひと・しごと創生法」の制定を受けて、その翌月に「まち・ひと・しごと創生長期ビジョン」、「まち・ひと・しごと創生総合戦略（以下「第 1 期総合戦略」と略す）」が閣議決定された。それに伴い自治体でも地方版総合戦略が策定され、それぞれの地域の特徴を活かした自律的かつ持続的な社会の創生が目指されるようになった。

この地方版総合戦略の策定は自治体にとって法律上「努力義務」であるが、2016年 3 月までに市区町村では1,737団体（99.8%）が総合戦略の策定を完了していた（嶋田，2016）。このように短期間でほぼ全ての自治体が総合戦略策定に乗り出した背景には、今井（2018）が指摘するように自治体にとっては国の要請として受け止めざるを得ないこともあるが、とりわけ地方創生関係交付金^{注7）}の影響が大きかったと考えられる。なぜなら、自治体がこの交付金を獲得するためには地方版総合戦略の策定が義務付けられていたからである。もちろんそれが全自治体に該当するわけではないが、国が先導した地方創生という目標に向かって、ほぼ全ての自治体が動き始めたことは事実である。

次に、地方創生政策とスポーツツーリズム政策との関連を見ていきたい。表 2 は、第 1 期総合戦略の中でスポーツツーリズムに関連した記載を抜粋したものである。そこには、地域 SC の活動を促進して地域活性化を推進することが記されている程度で、あまり具体的ではない。しかし、表 3 の2016年12月に改訂された第 1 期総合戦略を見ると、スポーツツーリズム等を含めスポーツを核とした地域活性化を進め、スポーツ GDP の拡大を目指し、目標値として「スポーツ目的の訪日外国人数を250万人程度」、「国内のスポーツツーリズムに係る消費額を3,800億円程度」と記されている。前述した第 2 期スポーツ基本計画と同じ目標値が設定されているが、計画策定の時期を考えれば、第 1 期総合戦略の改訂を踏まえ第 2 期スポーツ基本計画に盛り込まれたようにも捉えられる。

ここまで第 1 期総合戦略の内容と改訂について確認しただけであるが、当該期間（2015～2019年度）においてスポーツツーリズムへの期待値の高まりが見て取れる。恐らく、東京オリ・パラ大会等の国際大会を数年後に控えていたことも関係していたであろうし、また実際にスポーツを活用した地方創生の取組が全国各地で展開され、それらの動向や成果等を踏まえた方針の変化であるとも思われるが、スポーツ庁とも連動しつつ、地方創生との両面からスポーツツーリズム政策が推進されてきたものと推察されよう。

表 2 まち・ひと・しごと創生総合戦略（抜粋）

(1) - (ウ) - ④ 地域の歴史・町並み・文化・芸術・スポーツ等による地域活性化
 スポーツについては、スポーツによる地域活性化に取り組む「地域スポーツコミッション」等の活動を促進して一層進展させるとともに、オリンピック・パラリンピック・ムーブメントを全国各地に波及させることにより、スポーツを地域資源とした地域の活性化を推進する。

表3 まち・ひと・しごと創生総合戦略2016改訂版（抜粋）

(1) - (イ) - ② 多様な地域の資源を活用したコンテンツづくり

スポーツによる地域活性化の推進主体である「地域スポーツコミッション」等が行う地域の独自性の高いスポーツツーリズムの開発、イベントの開催、大会・合宿の誘致などの活動の一層の促進、スポーツ施設の魅力・収益性の向上に向けた指針の策定等を通じたスポーツに関する産業振興等により、スポーツを核とした地域活性化を進め、スポーツを通じた GDP の拡大を目指す。具体的には、2020年までに、スポーツ目的の訪日外国人数を250万人程度（2014年時：86万人の3倍程度）にするとともに、国内のスポーツツーリズムに係る消費額を3,800億円程度（2014年時：1,973億円の2倍程度）にすることを旨とする。

3-2. 第2期まち・ひと・しごと創生総合戦略（2020～2022年度）

第1期総合戦略期間に実施されてきた施策とその成果等を検証しつつ、2019年12月には「まち・ひと・しごと創生長期ビジョン」が改訂されるとともに、第2期総合戦略が策定された。それに伴い自治体では地方版総合戦略の見直しが求められることになった。国の第2期総合戦略の内容を踏まえて第2期の地方版総合戦略を改訂・延長しなければ、それまで交付されてきた地方創生関係交付金が止まってしまうこともあり、多くの自治体が改訂作業に取り掛かることになる。現にまち・ひと・しごと創生本部（2021）の報告によれば、2021年4月現在では全市区町村の内1,536団体（88.2%）が「策定済み」、170団体（9.8%）が「2021年度に策定予定」となっていた。

次に、国の第2期総合戦略とスポーツツーリズムの関連について確認していきたい。第2期総合戦略の中では「基本目標4（ひとが集う、安心して暮らすことができる魅力的な地域をつくる）」の政策目標に対する主な施策の方向性として「④スポーツ・健康まちづくり」が位置付けられている（表4）。第1期総合戦略と比較して施策の位置付けは上がり、スポーツツーリズムに関する施策も詳細に記されるようになった。2019年に開催されたラグビーワールドカップも順調に成果を上げ、2020年の東京オリ・パラ大会に向けてさらに活気付いていくかのように思えたが、その矢先に新型コロナウイルス感染症が拡大し、国も自治体も地方創生政策の大きな軌道修正を強いられることになる。海外はおろか国内他地域からの人流も抑制され、経済活動が著しく低下する中で、スポーツツーリズムを推進する自治体や地域SC等は苦境に立たされることになった。

とはいえ、コロナ禍で地方創生政策が完全に機能停止したわけではない。例えば、経済対策として「新型コロナウイルス感染症対応地方創生臨時交付金」を交付したり、「地方創生テレワーク（転職なき移住）」を推進したり等、状況に応じて施策を工夫しながら実施していた。特に、コロナ禍で外出等の行動が制限される中でデジタル分野の発展は著しく、これまでデジタル化が低調であった領域にまで拡がりを見せることになった。

こうした流れから2021年11月に「デジタル田園都市国家構想実現会議」が開催され、そ

の後も定期的に議論が重ねられてきた。そして、2022年 6 月に「デジタル田園都市国家構想基本方針」が策定され、同年12月に「デジタル田園都市国家構想総合戦略（以下「デジ田総合戦略」と略す）」が策定された。これにより、当初は2024年度までを期間としていた第 2 期総合戦略は2022年度をもって終了し、2023年度以降はデジ田総合戦略が置き換わるかたちになった。

表 4 第 2 期まち・ひと・しごと創生総合戦略（抜粋）

- | |
|---|
| <p>4-1- (2) - ④ スポーツ・健康まちづくり（スポーツを活用した経済・社会の活性化）</p> <p>i スポーツを活用した経済の活性化</p> <p>(a) 地域内外の多様な主体が一体となってスポーツによる地域活性化に取り組む「地域スポーツコミッション」の設置や、地域おこし協力隊等との更なる連携によるスポーツを核とした新たな取組の創出を支援する。また、「地域スポーツコミッション」等が行う地域の独自性も活かした大会・合宿の誘致などの活動を一層促進するとともに、地方公共団体に対して国内外の国際競技大会等の招致・開催の好事例等に関する情報を提供する。</p> <p>(b) 訪日外国人からも高いニーズがある「アウトドアスポーツ」及び「武道」を新たな観光コンテンツにするため、地域での受入体制の整備及び地方への誘客拡大に向けた一体的なプロモーションを実施する。</p> <p>(c) 「アウトドアスポーツ」を振興する事業主体が活動しやすいよう、各種申請の簡素化を含め、誰もが「アウトドアスポーツ」に親しめる環境づくりを推進する。</p> |
|---|

3-3. デジタル田園都市国家構想総合戦略（2023年度以降）

デジ田総合戦略は、岸田内閣が重点政策として打ち出した「デジタル田園都市国家構想」を実現するために、2023～2027年度までの 5 年間の KPI（重要業績評価指標）とロードマップ（工程表）を位置づけたものである。また、基本方針には「これまでの地方創生の成果を最大限に活用しつつ、国や地方の取組を大きくバージョンアップさせ、地方の社会課題を解決し、魅力を向上させることを通じて、地方活性化を図る」ものと記されている。つまり、これまでの地方創生政策の延長上に位置付くものであり、それをバージョンアップさせるものが「DX」とであると考えられている（岡田ほか，2023）。

国はこれらの国家構想を推進すべく「デジタル田園都市国家構想交付金（以下「デジ田交付金」と略す）^{注8)}」を制度化することになった。2022年度は補正予算として800億円が組まれ、2023年度は当初予算として1,000億円、併せて1,800億円がデジ田交付金に充てられることになった。

こうした国の政策転換により、自治体はデジ田総合戦略を勘案した地方版総合戦略の策定が必要になった。2019年12月の第 2 期総合戦略の策定に伴い、地方版総合戦略を改訂・延長させたばかりの自治体もあったと考えられるが、地方創生の財源確保のために再び改

訂作業を進めなければならなかった。しかしながら、デジタル田園都市国家構想実現会議事務局（2023）の報告によれば、2023年4月現在では全市区町村の内188団体（10.8%）が「2022年度までに策定済み」、520団体（29.9%）が「2023年度中に策定予定」、287団体（16.5%）が「2024年度中に策定予定」となっており、第2期の地方版総合戦略改訂の進捗と比べて明らかに遅れている。国のデジ田総合戦略に多くデジタル技術の活用等が加えられていることから、自治体でもその活用について盛り込まなければならず、担当者が苦勞しているであろうことがこの数字からも読み取れる。

表5は、デジ田総合戦略の中でスポーツツーリズムを含めスポーツ・健康まちづくりに関連した記載を抜粋したものである。これを見ると「VR・AR技術等」、「デジタル技術等」、「DX」といったキーワード（下線部）が挿入されている箇所が散見される。スポーツツーリズムに関連した文章の中にはそれほど記載が見られないが、自治体が地方創生に向けた取組としてスポーツツーリズムを推進していくためには、デジタル技術の活用等を含めたかたちで施策を再構成することが求められている。

表5 デジタル田園都市国家構想総合戦略（抜粋）

v 「日本らしいスポーツホスピタリティ」を取り入れたスポーツ・健康まちづくりの全国展開の加速化

【具体的取組】

(a) スポーツを通じた交流人口の拡大

- ・各地域の自然資源を活用したアウトドアスポーツやインバウンドニーズの高い日本発祥の武道を活用したコンテンツ開発等に取り組むとともに、スポーツによるまちづくりの推進主体の一つである地域スポーツコミッションの質の向上に向け、新たなチャレンジ等への支援に加え、その運営を担う基盤人材の育成をサポートすることにより、スポーツツーリズム等を通じたまちづくりを推進する。
- ・大規模な国際スポーツ大会の円滑な実施や大会を通じたインバウンド需要の回復に資する支援に取り組む。
- ・地方公共団体、地域のプロスポーツチーム、企業等が一体となって取り組むスタジアム・アリーナ整備について、VR・AR技術等を活用した観戦体験向上の取組などの事例を収集し広く共有することで、スタジアム・アリーナを核としたまちづくりを推進する。
- ・地域のプロスポーツチーム等と企業・大学等との連携・共創によるデジタル技術等を活用した新たな財・サービスを創出し、地域の活性化や社会課題解決につなげるため、地域版スポーツオープンイノベーションプラットフォーム（地域版SOIP）の構築に取り組む。
- ・地域スポーツのDXによる地域経済の活性化を推進するため、新しいサービスを展開する際の法的課題の整理のほか、国内外における最新活用事例調査や先進事例形成支援等を行う。

※下線は筆者らにより追加

4. 本稿のまとめと今後の課題

本稿では、主にスポーツ庁が実施してきたスポーツツーリズム政策の変遷を概観するとともに、地方創生及びデジタル田園都市国家構想の展開とその関連について確認してきた。表6はそれらを整理したものである。以下ではその内容を踏まえつつ、国内のスポーツツーリズム政策をめぐる近年の動向から今後の課題について考察していきたい。

4-1. 国の政策転換から自治体に求められる DX 化への対応

国内でスポーツツーリズム政策が展開され始めた初期は、観光政策としての側面が強調されていたが、2015年にスポーツ庁が設置されて以降は、とりわけスポーツ政策の枠組みの中で様々な施策や事業が実施されてきた。他方、2014年以降地方創生政策が動き出してから、徐々にスポーツツーリズムとの関連を強めながら、双方の政策が展開されてきた。近年においては、第3期スポーツ基本計画にも示されているように「スポーツによる地方創生、まちづくり」が施策の1つになり、その具体的施策としてスポーツツーリズムが位置付けられた。これを機にスポーツツーリズムを推進し始めた自治体もあるであろうし、それ以前から地方創生やまちづくりの一環として取り組んできた自治体もあったものと思われる。いずれにせよ、現在はより地方創生政策との関連を意識しながら、スポーツツーリズム政策を進めていく必要があるといえよう。

特に2022年度以降はデジタル田園都市国家構想が動き出したことで、自治体はDX化への対応が求められるようになった。こうした影響は当然ながらスポーツ界にまで及んでいる。第3期スポーツ基本計画には「スポーツ界におけるDXの推進」が施策として位置付けられており、国の方針を反映させたかたちで政策が進められている。また、スポーツツーリズムに関しても同様であり、実際に自治体や地域SCがDXを活用した事例も報告されている。スポーツ庁もこうした変化に対応するよう、スポーツツーリズムの推進にあたってはDXの活用に関するセミナー等を開催しているが、全ての自治体が柔軟に対応できるとも限らない。自治体のDX化に向けては「デジタル人材の育成・確保」が課題になっているものの、その進捗率は低調である。一般社団法人自治体DX推進協議会（2023）の報告によれば、デジタル人材の育成に取り組んでいる自治体は僅か7.1%（34団体／492団体中）であったと報告されている。さらに、総務省（2022）の報告によれば、外部デジタル人材を活用していない自治体が85.1%（1,483／1,741団体中）であり、その課題として「外部デジタル人材に求める役割やスキルを整理・明確にすることができない」ことが多く挙げられた。このような状況が、デジ田総合戦略を勘案した地方版総合戦略の策定の遅れにも影響しているものと推察される。今もなお多くの自治体ではDX化への対応に迫られていると考えられるが、スポーツツーリズムの推進に向けてはスポーツ庁やJSTAを中心に

DX を活用した好事例の共有化を図りながら、その方法を模索し続けていくことが重要になろう。

表6 スポーツツーリズムの推進に関連する主な政策と出来事

年	スポーツツーリズム	地方創生及びデジタル田園都市国家構想
2011	スポーツツーリズム推進基本方針 発表 スポーツ基本法 制定	
2012	スポーツ基本計画、観光立国推進基本計画 策定 日本スポーツツーリズム推進機構（JSTA） 設立	
2013	東京オリ・パラ大会 招致決定	
2014	観光立国実現に向けたアクション・プログラム2014 策定	まち・ひと・しごと創生法 制定 まち・ひと・しごと創生長期ビジョン 策定 まち・ひと・しごと創生総合戦略 策定
2015	スポーツ庁 設置	
2016	3庁連携協定締結（スポーツ庁・文化庁・観光庁）	
2017	第2期スポーツ基本計画 策定	
2018	スポーツツーリズム需要拡大戦略 策定	
2019	スポーツツーリズムに向けたアクションプログラム2019 策定	まち・ひと・しごと創生長期ビジョン 改訂 第2期まち・ひと・しごと創生総合戦略 策定 ★「スポーツ・健康まちづくり」が主な施策 の方向性に位置付けられる
2020	武道ツーリズム推進方針 策定 スポーツツーリズムに向けたアクションプログラム2020 策定	
2021	東京オリ・パラ大会 開催	
2022	第3期スポーツ基本計画 策定 ★「スポーツによる地方創生、まちづくり」 が施策に位置付けられる	デジタル田園都市国家構想基本方針 策定 デジタル田園都市国家構想総合戦略 策定

4-2. 地域スポーツコミッションの「質的な向上」に向けて

一方、スポーツツーリズムの推進主体である地域 SC においては、経営の安定や特に運営を担う基盤人材の育成・確保等の「質的な向上」が課題として指摘されていた。今後は地方創生政策との関連の中で、国の施策（デジ田交付金、地域おこし協力隊等）を活用する自治体もより多くなることが予想される。そうした事例は数多く報告されているが、以下の点に留意しなければならない。

まず地域 SC の経営の安定については財務面からの検討が必要である。スポーツ庁（2020b）の報告によれば、主な収入源（財源）は「行政からの運営費補助金」が53.9%（N=102）と最も多く、自己財源だけでは運営できない地域 SC も少なくない。スポーツ庁は経営の安定化を図るため、事業の多角化を目指す地域 SC に対して補助を行っているが、

多くの地域 SC はそのような外部資金に頼らざるを得ない現状にある。その他にはデジ田交付金等もあるが、こうした外部資金は期限付きであることが多く、期限までに自走化できるよう事業や組織体制を整えなければならない。

また、基盤人材の育成・確保についても、地域おこし協力隊等の活用できる国の施策はあるが、任期後に同一地域に定住しないケースもあり、活動の持続性が問題視されることもある。一般財団法人こゆ地域づくり推進機構（online）の報告によれば、地域おこし協力隊の任期後の活動については、そのまま同一地域に定住する者がおよそ半数を占めるものの、それ以外の者（不明を除く）は他の自治体に転出していることが分かっている^{注9)}。地域おこし協力隊は総務省からの財政措置もあることから、自治体にとっては地方創生やまちづくり等の政策に活用しやすい側面もあるが、任期後の展開を見越した計画性が求められるよう。

【付記】

本研究は、科学研究費補助金（基盤研究（C）：課題番号 19K11480，研究代表者：小山さなえ）の助成を受けて行われた研究成果の一部である。

5. 注

注1) 地域 SC とは、地方公共団体、スポーツ団体、民間企業などが一体となり、スポーツによるまちづくり・地域活性化を推進する組織の総称である（スポーツ庁、online）。

注2) 関西ワールドマスタースゲームズ2021の招致は2013年11月に正式に決定したが、新型コロナウイルス感染症の影響を受けて開催が延期されることになった。現在は2027年5月に開催することの合意が得られている。

注3) 総合コンサルティング事業は、2020年度は「地域スポーツコミッションの設立促進及び自立経営に向けた総合コンサルティング事業」、2021年度は「地域スポーツコミッションの設立促進及び経営の多角化に向けた総合コンサルティング事業」として実施された。

注4) 「スポーツによる地域活性化・まちづくり担い手育成総合支援事業」は2015年度から実施されてきた「スポーツによる地域活性化推進事業」の1つの事業である。これと「運動・スポーツ習慣化促進事業」を併せて2つの事業から「スポーツによる地域活性化推進事業」は構成されている。

注5) アウター施策とは、スポーツを活用した海外・国内他地域からの交流人口拡大を目指した推進施策のことを指す。一方、インナー施策とは、スポーツを活用した地域

内住民向けの健康の維持増進・共生社会の実現等の推進施策のことを指す。

注 6) 地方創生会議で座長を務めた増田寛也がまとめたレポートのことをいう。このレポートでは、2040年時点で20～39歳の女性人口が半減する自治体を「消滅可能性都市」に該当するとして、全国の市区町村の内896団体がリストアップされ、かつ人口が1万人未満になる523団体はさらに危険度が高いとして公表された（増田、2014）。

注 7) 地方創生関係交付金は2015年度から事業化され、「地域消費喚起生活支援交付金」、「地方創生先行型交付金」、「地方創生加速化交付金」、「地方創生推進交付金」、「地方創生拠点整備交付金」等に分類されていた。

注 8) デジ田交付金は、「デジタル実装タイプ」、「地方創生推進タイプ」、「地方創生拠点整備タイプ」、「地域産業構造転換インフラ整備推進タイプ」に分類される。

注 9) 地域おこし協力隊の任期を終了した8,082人を対象としたアンケート調査によれば、「活動地と同一地域に定住」が4,292人（53.1%）、「活動地の近隣市町村に定住」が989人（12.2%）、「他の地域に転出」が1,675人（20.7%）、「その他」が39人（0.5%）、「不明」が1,087人（13.4%）であった。

6. 参考文献

- 武道ツーリズム研究会（2020）武道ツーリズム推進方針～日本の武道が世界を繋ぐ～。 https://www.mext.go.jp/sports/content/20200330-spt_stiiki-000005408-05.pdf,（参照日2024年5月31日）。
- デジタル田園都市国家構想実現会議事務局（2023）地方版総合戦略の策定状況等に関する調査結果。 <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpglclefndmkaj/https://www.chisou.go.jp/sousei/about/chihouban/pdf/sakuteijoukyou231020.pdf>,（参照日2024年6月3日）
- 今井照（2018）「計画」による国一自治体間関係の変化～地方版総合戦略と森林経営管理法体制を事例に。自治総研477：53-75.
- 一般社団法人自治体 DX 推進協議会（2023）地域におけるデジタル人材の育成：自治体 DX 進捗率7.1%、小規模自治体の遅れが顕著。 <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000022.000132312.html>,（参照日2024年6月3日）
- 一般財団法人こゆ地域づくり推進機構（online）「地域おこし協力隊の具体的な活動内容は？」～任期終了後の活動まで紹介～。 <https://koyu.miyazaki.jp/8639/>,（参照日2024年6月3日）。
- 観光立国推進閣僚会議（2013）観光立国実現に向けたアクション・プログラム。 <https://www.mlit.go.jp/kankocho/content/810001020.pdf>,（参照日2024年5月20日）。
- 観光立国推進閣僚会議（2014）観光立国実現に向けたアクション・プログラム2014―「訪日外国人2000万人時代」に向けて―。 <https://www.mlit.go.jp/kankocho/content/810001019.pdf>,（参照日2024年5月20日）。
- まち・ひと・しごと創生本部（2014）まち・ひと・しごと創生総合戦略。 <https://www.chisou.go.jp/sousei/info/pdf/20141227siryou5.pdf>,（参照日2024年5月31日）。

- まち・ひと・しごと創生本部（2019）第2期まち・ひと・しごと創生総合戦略. <https://www.chisou.go.jp/sousei/info/pdf/r1-12-20-senryaku.pdf>, (参照日2024年5月31日).
- まち・ひと・しごと創生本部（2021）地方版総合戦略の策定状況等に関する調査結果（2021年4月調査）. <https://www.chisou.go.jp/sousei/about/chiouban/pdf/sakuteijoukyou210909.pdf>, (参照日2024年5月31日).
- 増田寛也（2014）地方消滅 東京一極集中が招く人口急減. 中央公論新社.
- 文部科学省（2012）スポーツ基本計画. https://www.mext.go.jp/component/a_menu/sports/detail/_icsFiles/fieldfile/2012/04/02/1319359_3_1.pdf, (参照日2024年5月20日).
- 岡田知弘・中山徹・本多滝夫・平岡和久（2023）デジタル化と地方自治 自治体 DX と「新しい資本主義」の虚妄. 自治体研究社.
- 嶋田暁文（2016）「地方創生」のこれまでと自治体の現在：求められる自治体の「軌道修正」. 地方自治ふくおか60：21-43.
- 総務省（2022）自治体 DX 推進のためのデジタル人材の確保の取組. https://www.soumu.go.jp/main_content/000818219.pdf, (参照日2024年6月3日).
- スポーツ庁（2017）第2期スポーツ基本計画. https://www.mext.go.jp/sports/content/1383656_002.pdf, (参照日2024年5月29日).
- スポーツ庁（2019）スポーツツーリズムの推進に向けたアクションプログラム2019. https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/shingi/024_index/toushin/1415113.htm, (参照日2024年5月31日).
- スポーツ庁（2020a）スポーツツーリズムの推進に向けたアクションプログラム2020. https://www.mext.go.jp/sports/content/20200330-spt_stiiki-000005408-01.pdf, (参照日2024年5月31日).
- スポーツ庁（2020b）地域スポーツの振興に関する調査研究—地域スポーツコミッション実態調査—（2020年2月調査）. chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcglclefindmkaj/https://www.mext.go.jp/sports/content/20200413-spt_sseisaku01-000006481_1.pdf, (参照日2024年6月3日).
- スポーツ庁（2022）第3期スポーツ基本計画. https://www.mext.go.jp/sports/content/000021299_20220316_3.pdf, (参照日2024年5月31日).
- スポーツ庁（online）【担い手】「地域スポーツコミッション」の設立・活動の支援（スポーツツーリズム関連）. https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop09/list/detail/1372561.htm, (参照日2024年5月20日).
- スポーツツーリズム需要拡大のための官民連携協議会（2018）スポーツツーリズム需要拡大戦略. https://www.mext.go.jp/sports/content/20200330-spt_stiiki-000005408-09.pdf, (参照日2024年5月31日).
- スポーツ・ツーリズム推進連絡協議会（2011）スポーツツーリズム推進基本方針～スポーツで旅を楽しむ国・ニッポン～.